



MANUAL

Playchess.com

Presentación

Aquí podrá jugar al ajedrez a través de Internet. En el servidor más grande del mundo, Playchess.com se dan cita amigos del ajedrez provenientes de todo el mundo. Aquí encontrará a amigos ajedrecistas con fuerza de juego similar a la suya, sin problema alguno. También podrá seguir las partidas de los grandes maestros, ser espectador en primera fila de los torneos de elite mundial, recibir clases de ajedrez o jugar unas simultáneas contra algún gran maestro. Hay una sala especial para principiantes y aficionados donde también podrán disputar partidas sin reloj, si lo prefieren.

Playchess.com

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. NINGUNA PARTE DE ESTE TRABAJO PUEDE REPRODUCIRSE O DIFUNDIRSE POR CUALQUIER MEDIO (GRÁFICO, ELECTRÓNICO O MECÁNICO, INCLUYENDO EL FOTOCOPIADO, LA GRABACIÓN O LOS SISTEMAS DE ALMACENAMIENTO Y RECUPERACIÓN DE INFORMACIÓN) SIN PERMISO ESCRITO DEL AUTOR.

LOS PRODUCTOS REFERIDOS EN ESTE DOCUMENTO PUEDEN SER MARCAS REGISTRADAS.

LOS DOCUMENTOS E IMÁGENES PUBLICADOS PODRÍAN INCLUIR IMPRECISIONES TÉCNICAS O ERRORES TIPOGRÁFICOS. LA INFORMACIÓN ESTÁ SOMETIDA A CAMBIOS PERIÓDICOS. CHESSBASE Y/O SUS PROVEEDORES PUEDEN HACER EN CUALQUIER MOMENTO MEJORAS Y/O CAMBIOS EN EL/LOS PRODUCTO(S) O PROGRAMA(S) AQUÍ DESCRITO(S).

PUBLICADO EN: Dezember 2015

Programadores

*Mathias Feist
Lutz Nebe
Jeroen van den Belt
Matthias Wüllenweber*

Base de datos de jugadores

*Ben Bartels
Lutz Nebe
Lubomir Ftacnik
Rainer Knaak*

Diseño 3D

Huschenbeth CA

Botones

jansass GmbH

Documentación

*Frederic Friedel
Peter Schreiner*

Traducción

Fernando M. Fernández

Agradecimientos especiales

A todos nuestros clientes y amigos que con sus sugerencias nos ayudan a mejorar cada día

Contenidos

Preámbulo	8
Parte I Acceso	10
1 Acceso a Playchess.com.....	10
2 Registro.....	10
3 Número de serie.....	11
4 Creación de una cuenta.....	12
5 Situación geográfica.....	14
6 Cortafuegos.....	15
7 Actualizaciones por Internet.....	16
Parte II Para empezar	18
1 Introducción.....	18
2 Paletas de funciones.....	18
3 Anclaje de paneles.....	21
4 Salas.....	22
5 Lista de visitantes.....	24
6 Información ampliada en las columnas.....	25
7 Retos.....	25
8 Charla.....	27
9 Iconos en los paneles.....	29
10 Jugar en el servidor.....	29
11 Introducción de jugadas.....	31
12 Seguir sesiones de entrenamiento o retransmisiones en directo.....	33
13 Incorporarse a un torneo.....	34
14 Número de serie.....	34
15 Suscripción ampliada.....	35
16 Estadísticas de uso.....	36
17 Ver cuenta.....	37
Parte III Referencia	40
1 Jugar.....	40
Jugar en el servidor.....	40
Introducción de jugadas.....	41
Modo de juego.....	42
Retos.....	44
Fórmula.....	45
Fórmulas separadas para humanos y ordenadores.....	47
Filtrado de retardos.....	49
El reloj de ajedrez.....	50
Elo, clasificaciones y listas.....	52
Opciones de juego.....	52
Mirar partidas.....	53

Base de datos de Internet	55
Clasificaciones	56
Ducados	59
Pagos	60
Jugar con Ducados	62
Emoticonos	63
Multitablero	64
Mostrar la diferencia de tiempo en la vista multitablero	65
Cargar partidas miradas	66
Retos flexibles	66
Nuevas opciones del servidor	68
Entrenamiento táctico	74
Fotoiconos	76
Información de rango	76
Jugadores locales	77
Información de estado en charlas	78
Aviso sobre el retardo	78
Calendario	79
Etiqueta con la posición en el mapamundi	79
Estadísticas del servidor	80
Descarga de partidas del servidor de ajedrez	81
Ajedrez temático y otras variantes	81
Ajedrez mezclado	85
Otras funciones	86
2 Impartir sesiones de entrenamiento	87
Retransmisiones y enseñanza	87
Seguir sesiones de entrenamiento o retransmisiones en directo	90
Editar y comentar una partida	91
Comentarios con gráficos	93
Configuración de posiciones	94
Muestrario de símbolos	95
Comentarios en forma de texto	96
Símbolos para comentarios	97
3 Configuración del programa	98
Opciones del servidor	98
Opciones Partidas	98
Opciones Jugador	100
Opciones Música	100
Opciones Sonido	100
Opciones Unidades	101
Opciones Globo	101
Añadir nuevas ciudades al mapa	103
Opciones Globo dibujado	105
Opciones Globo fotográfico	105
Opciones Diseño	105
Opciones Idioma	106
Personalizar teclas	106
Disposición de la pantalla	107
Convertir hora del servidor	108
Opciones en las ventanas de tablero	108
Diseño del tablero 2D	108
4 Paneles del programa	110
El panel de notación	110
Lista de visitantes	111
Búsqueda rápida en las listas de jugadores	112
Lista de partidas estructurada en Playchess.com	113
Número de jugadas al finalizar una partida	114

Salas	114
Sistema Chess Media	116
Mapamundi	116
5 Torneos y simultáneas.....	118
Torneos	118
Incorporarse a un torneo	121
Tipos de torneos	121
Invitar a una actividad	123
Simultáneas	123
6 Charla y mensajería.....	126
Opciones de charla	126
Charla	127
Segundo panel de charla	129
URL en panel de charla	130
Canales de charla	130
Mensajes de correo	132
7 Sociedad.....	133
Astronomía y meteorología	133
Imagen / Información personal	134
Status social	135
Rangos	136
Información ampliada sobre el rango	136
Clasificación de un jugador	137
Buscar jugadores titulados	138
Aplauso	139
Amigo / Ignorar	139
Localizar amigos en el mapa	140
Mostrar la posición en...	140
Evaluar a un jugador	143
Clasificaciones sociales	143
8 Generalidades sobre ajedrez.....	144
Notación ajedrecística	144
Elo, clasificaciones y listas	145
ECO	146

Parte IV Let`s Check 148

1 Descripción.....	148
2 LiveBook.....	149
3 Arrancar Let's check.....	151
4 ¿Qué significan las letras verdes, azules y rojas?.....	154
5 ¿Por qué a menudo la barra de progreso retrocede tras llegar al 100%?.....	154
6 Estadísticas del servidor Let's Check.....	154
7 Menú contextual de Let's Check.....	155
8 Panel de información.....	156
9 Comentarios en el LiveBook.....	158
10 Escalafones de honor.....	159
11 Índice de velocidad.....	161
12 Preguntas frecuentes sobre Let's Check.....	161
¿Se envían siempre mis análisis a Let's Check?	161
¿Puede usarse Let's Check anónimamente?	162
¿Cuánto cuesta Let's Check?	162

¿En qué influye la potencia de mi ordenador?	162
¿Qué módulos se permiten?	162
¿Pueden manipularse las variantes y valoraciones?	162
¿Pueden introducirse y analizarse jugadas sin sentido?	162
¿Cómo se crea el escalafón de Let's Check?	162
¿Qué significan los diagramas del panel LiveBook?	163
¿Puede editarse o borrarse un comentario en forma de texto?	163

Parte V Servidor de módulos en la nube 165

1 Servidor Engine-Cloud.com	165
2 Vista de listado de módulos en la nube	166
3 Conexión de un módulo	168
4 Ventana de tablero con módulo de la nube	169
5 Uso privado de un módulo de la nube	169
6 Módulos públicos en la nube	170
7 Oferta de un módulo público en la nube	173
8 Resumen del sistema de pujas	177
9 Dudas frecuentes	179
Uso de módulos en la nube	179
Suministradores de módulos en la nube	180
10 Ejemplos	181
Módulos en la nube en Playchess.com	181
Let's Check	181
Análisis infinito con un módulo de la nube	181
11 Diálogos de ajuste para suministradores	182
Módulo	182
Ordenador	183
Rentas	185
Usuarios privados	186
Usuarios a ignorar	186
12 Diálogo de puja	187
13 Ducados_2	188
14 Escalafón de suministradores	188

Índice 189

Preámbulo

Este manual está basado en la función de ayuda del programa, que es la fuente de información más completa del mismo.

En la página web de ChessBase se publican vídeos, reseñas y artículos que pueden ampliar o mostrar de otra manera lo aquí reseñado.

Con el uso del programa, irá adquiriendo soltura y maestría en su manejo. ¡No hay mejor forma de aprender que con la práctica!

Notas.-

No todas las opciones indicadas están disponibles en todos los programas de acceso a Playchess.com

Las funciones de Let Check y nube de módulos son más amplias en la parte tradicional de Fritz y ChessBase.

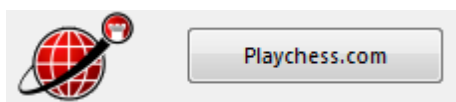
Parte



1 Acceso

1.1 Acceso a Playchess.com

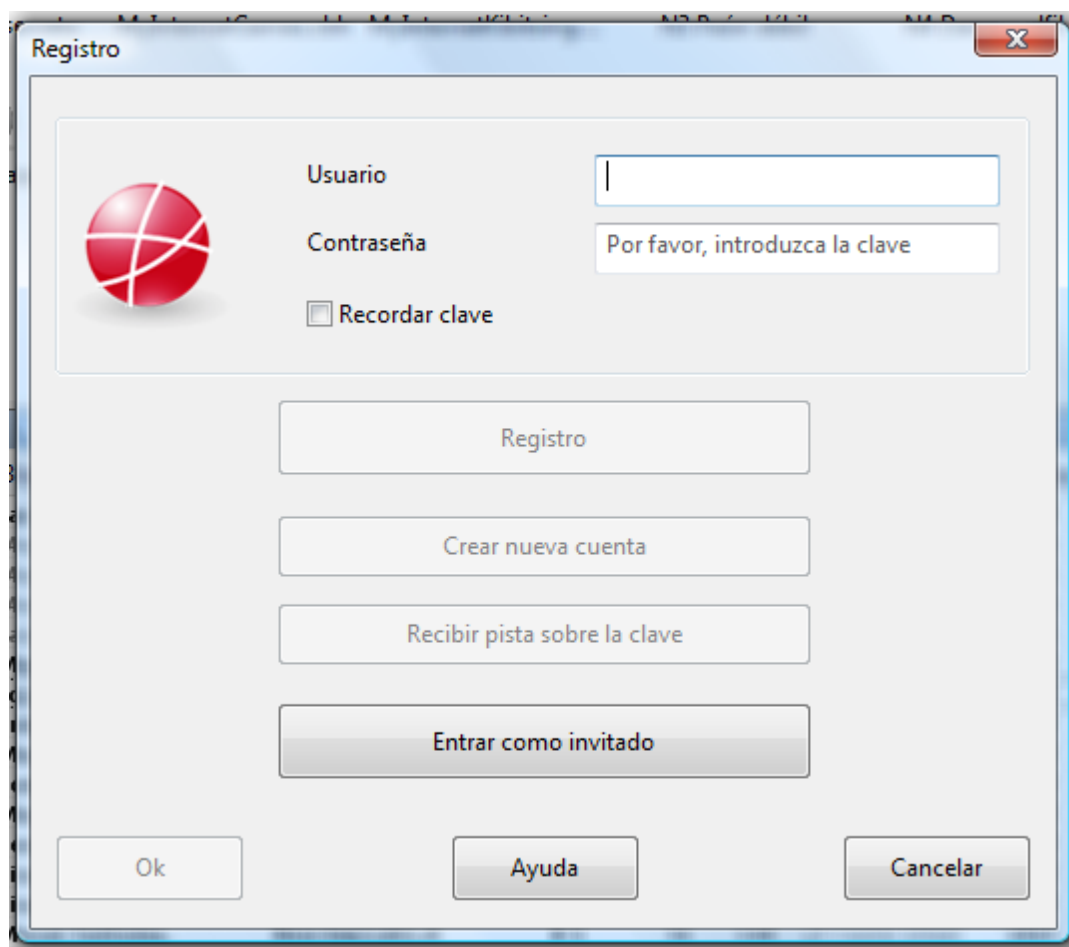
Para jugar al ajedrez en el servidor necesita estar conectado a Internet, es decir, que debe haber iniciado su conexión de red o por marcación telefónica. Si no está conectado, el programa empleará la conexión que tenga señalada por defecto en Windows para establecer la comunicación.



Se abre una [pantalla de acceso](#), en la que podrá crear una cuenta, acceder con una que ya posea o entrar como invitado, si quiere echar primero un vistazo. En este último caso, tendrá limitada su funcionalidad en el servidor. Al cabo de un tiempo accediendo como invitado, debería crear su propia cuenta y emplearla con regularidad.

1.2 Registro

Para entrar en el servidor puede hacerlo como invitado, usando una cuenta existente (que se almacena con la contraseña) o creando una nueva cuenta.



Registro

Usuario

Contraseña

Recordar clave

Registro

Crear nueva cuenta

Recibir pista sobre la clave

Entrar como invitado

Ok Ayuda Cancelar

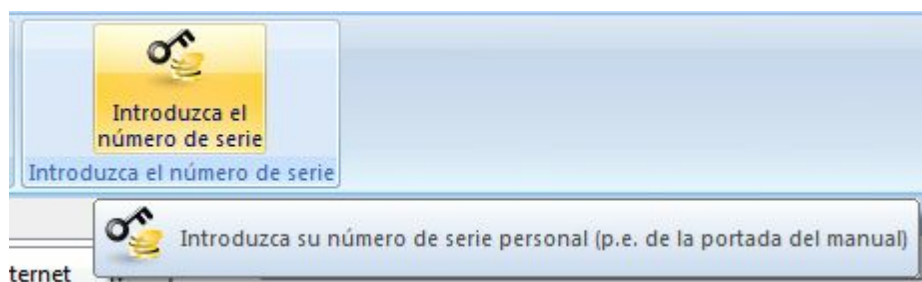
► **Usuario:** Introduzca su nombre (o apodo) con el que quiere jugar en el servidor y aparecer en las listas de jugadores y escalafones. Será su identificación en el servidor.

Escójalos cuidadosamente pues no podrá cambiarlos. Debe evitar usar nombres de jugadores famosos o de programas de ajedrez (p. e., "Kasparov" o "Fritz").

- ▶ **Contraseña:** Introduzca por aquí su contraseña elegida al dar de alta la cuenta. Puede guardar la contraseña de forma permanente, de forma que sólo tenga que pulsar OK o Intro cada vez que aparezca este diálogo para entrar inmediatamente en el servidor.
- ▶ **Entrar como invitado:** Para probar y realizar sus primeras incursiones en el servidor también puede acceder como invitado. En este caso no necesitará ninguna contraseña. Es la forma ideal de familiarizarse con las actividades en el servidor sin más formalidades ni requisitos. Pero como invitado no tendrá todas las posibilidades de juego y no podrá disfrutar de todas las funciones del programa.
- ▶ **Crear nueva cuenta:** Sirve para [crear una cuenta](#).
- ▶ **Recibir pista sobre la clave:** Si se olvida de su contraseña puede pedirnos una indicación sobre la clave que le permita volver a recordarla. Por esta razón es importante que introduzca su dirección de correo electrónico correcta al facilitar los datos de usuario. *La pista que recibirá es la que usted haya programado a la hora de establecer la contraseña.*

1.3 Número de serie

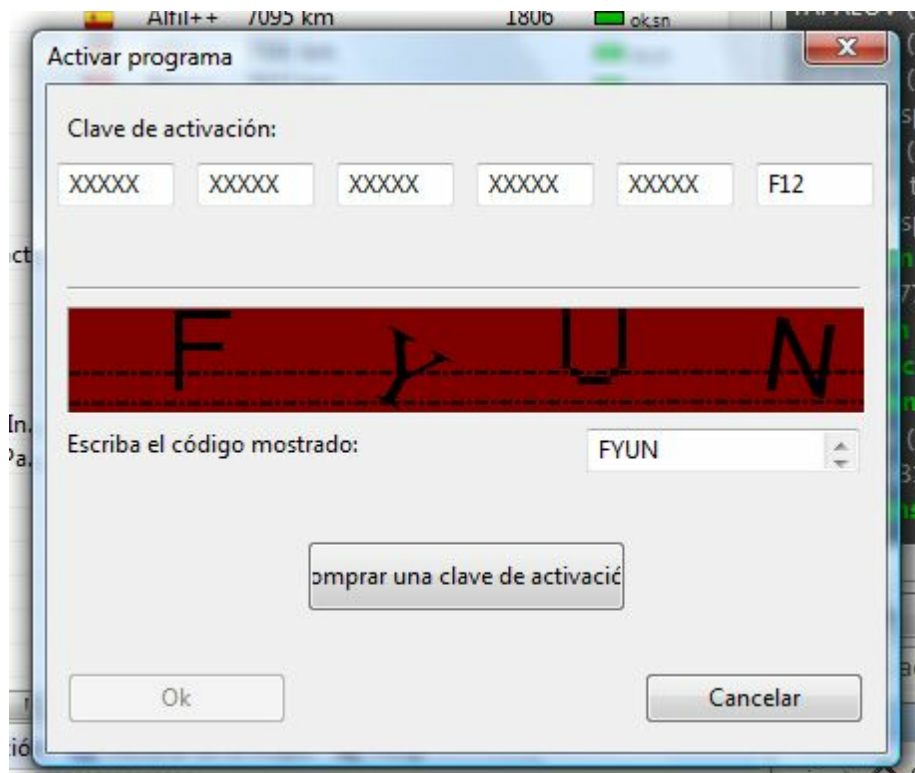
Cuenta *Introduzca el número de serie*



Hay muchos derechos y privilegios en el servidor Playchess.com que sólo están a disposición de los jugadores identificables. Para registrarse correctamente debe introducir el número de serie de su programa. Puede encontrarlo en la portada del manual o le será enviado por correo electrónico si lo ha comprado por Internet. Con un número de serie tendrá acceso pleno al servidor con una cuenta durante un año.

Puede encargarse un número de serie en la tienda ChessBase, empleando su tarjeta de crédito. Le será enviado rápidamente. [Haga clic aquí para pedirlo](#)

Haga clic en *Introduzca su número de serie* en la paleta *Cuenta* y escriba los cinco grupos de letras y números. Cuando realice esta operación debe estar conectado con el servidor.



Si es usuario del programa cliente dispone de un plazo de prueba para registrarse con su número de serie. Pasado ese tiempo se revocarán sus privilegios y su *status* será reducido a "Invitado" ("Guest").

- ▶ Si tiene una cuenta en el servidor creada con una versión anterior del programa, se le pedirá el número de serie cuando intente conectar con la nueva versión. Si no realiza el registro correctamente, su cuenta se rebajará al rango de invitado al cabo de 30 días. De todas formas, podrá seguir conectando con la versión antigua.
- ▶ Guarde su número de serie en lugar seguro. Es su prueba de compra y no puede reemplazarse en caso de pérdida.
- ▶ No permita que otras personas tengan acceso a su número de serie. Causará conflictos en el acceso al servidor y puede ocasionarle la pérdida de su cuenta.

Nota: los contenidos y ofertas completos del servidor de ajedrez solo estarán disponibles después de que haya activado la cuenta con un número de serie. Si ya dispone de una cuenta en Playchess.com, puede conectar inmediatamente con su nombre de usuario y contraseña.

1.4 Creación de una cuenta

Cuando entre en el servidor puede hacerlo como invitado, con una cuenta existente (cuya clave puede guardar en el ordenador) o crear una nueva cuenta.

Cuando hace clic por primera vez en "Crear nueva cuenta" e introduce algunos datos, no se preocupe si alguno quedan incompleto. Podrá modificar o añadir la información posteriormente (Excepto el apodo o nick).

Datos del usuario

Identidad

Apodo único:

E-mail:

Nombre:

Apellidos:

Nación: (Ninguno)

Situación geográfica: 00°00'00" N 000°00'00" W

Buscar coordenadas

Su fotografía. (<= 100kB)

Cambiar foto

información personal

Puntos y titulación

Sexo: Sr. Sra. Ord.

Nacido:

Título FIDE FM IM GM

No descarga de mis partidas

Ok Ayuda Cancelar

- ▶ **Apodo único** = Determina el nombre que aparecerá en la lista de jugadores. Escójalos y escríbalos con cuidado porque es una de las cosas que no podrá cambiar luego. Debería evitar el uso de nombres de jugadores famosos o de programas de ordenador (p.e., "Kasparov" o "Junior"). Es un sobrenombre de su elección con el cual se identificará en el servidor de ajedrez, a la vez que se le protege su intimidad. No debe violar los derechos de terceras personas con respecto a derechos de autor o de marcas y no debe contravenir la moral.
- ▶ **E-mail** = La dirección de correo electrónico será necesaria en el caso de que se olvide de su contraseña. Al mismo tiempo sirve para identificar al jugador y para proteger a los demás jugadores de abusos en el servidor. Las fichas sin una dirección de correo electrónico válida serán borradas al cabo de unos instantes. Aviso: La dirección de correo electrónico nunca será empleada con fines publicitarios o comerciales, no se mostrará en su ficha ni se cederá a terceros.
- ▶ **Nombre y apellidos** = La cumplimentación de estos datos es voluntaria. Sin embargo el ambiente social será mucho mejor si todos damos nuestro nombre verdadero. La usurpación de identidades puede llevar consigo la anulación del acceso. Los datos serán accesibles para los adversarios cuando juegue una partida.
- ▶ **Nación, situación geográfica** = Estas entradas tampoco son obligatorias. Rellenándolas podrá ver en los listados la bandera de su país y su localización figurará en el mapamundi. Para cubrir esos datos haga clic en "Buscar coordenadas"
- ▶ **Buscar coordenadas** = Puede comprobar si su ciudad está entre las que se listan, cuyos [datos geográficos](#) no necesitará introducir. En el caso de que no sea así, puede introducir los valores de latitud y longitud en forma decimal o el nombre de la

ciudad más cercana. De esa forma aparecerá en el globo en el sitio donde vive. Es posible escoger la nacionalidad de forma manual, para ver su bandera en la lista de jugadores.

▶ **Puntos y titulación** = No es obligatorio tampoco indicarlos. Necesitaremos estos datos para las clasificaciones y para adjudicar premios especiales, p. e., al mejor jugador adolescente, a la mejor jugadora, etc.

▶ **Foto** = Si quiere, puede enviar una foto al servidor. El tamaño máximo para el retrato, en formato BMP o JPG, no debería exceder 100 KB. Un buen tamaño es 130 x 180 pixels. Guardaremos la foto en el servidor y la podrá ver su adversario durante la partida.

▶ **Información personal** = Aquí puede introducir opcionalmente unas indicaciones personales para presentarse a los demás usuarios: aficiones, preferencias...

▶ **Clave o contraseña**: Después de configurar los datos del usuario aparecerá un diálogo para establecer una contraseña. Hay que teclearla dos veces para mayor seguridad. Si pone una marca de comprobación en Recordar clave se guardará su contraseña en el disco duro de su ordenador. Ya no hará falta que introduzca la contraseña cada vez que arranque el programa.

▶ **No descarga de mis partidas**: si un jugador quiere evitar que sus partidas sean descargadas, puede hacerlo también en la pestaña *Cuenta, Editar datos del usuario*.

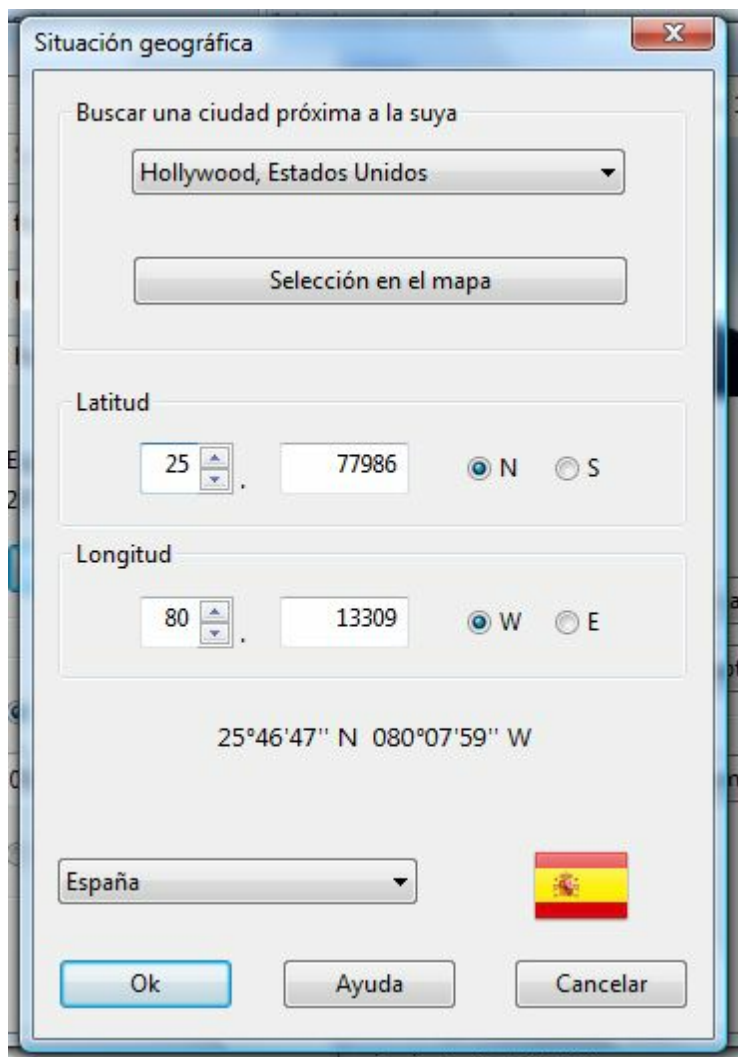
Pista: Por favor, apunte la contraseña y guárdela con esmero. Por razones de seguridad, el servidor no almacena las contraseñas de forma transparente, de manera que ni los operadores de sistema puedan mirarla. Si olvida su contraseña puede pedimos una "pista sobre la clave" que le permita volver a recordarla. Por esa razón es importante que piense lo que pone en ese campo. Si no puede recordar la contraseña ni con la pista, perderá su cuenta de usuario.

Aviso: Usted mismo puede cambiar la contraseña o clave y la pista en cualquier momento, desde dentro del programa, estando conectado al servidor con la cuenta de que se trate.

1.5 Situación geográfica

Cuenta **Edita datos del usuario** **Buscar coordenadas**

Aquí puede facilitar su situación geográfica, de forma que aparecerá como un punto rojo en el [globo](#). También le permite localizar a la gente más cercana en el listado de jugadores.



- ▶ **Buscar una ciudad próxima a la suya:** le permite seleccionar aquella población que esté más cercana a su lugar de residencia. Con el transcurso del tiempo se van añadiendo nuevas ciudades.
- ▶ **Latitud/Longitud:** Se establecen automáticamente cuando escoge una ciudad, pero también puede modificarlas para dar su posición exacta. Una forma de conocer sus coordenadas geográficas, si no tiene un receptor GPS, es consultar el sitio web [Google Maps](#).
- ▶ **País:** permitirá que se muestre la bandera correspondiente en los listados.

1.6 Cortafuegos

Un cortafuegos o "firewall" es una barrera de seguridad entre su ordenador (o LAN) y la red. Sirven para evitar que los virus, gusanos, troyanos y otras criaturas de esa calaña puedan apoderarse del control de su ordenador. Hay "firewalls" personales que corren en su ordenador en forma de algún tipo de programa residente y servidores o routers con "firewall" independientes.

A) Cortafuegos personales

Un programa "firewall" (como Internet Security de Symantec o Zone Alarm) protege su

ordenador privado contra los accesos no autorizados desde la red. La primera vez que acceda al servidor Playchess el cortafuegos le pedirá su conformidad para que el programa acceda a la red. Ese permiso sólo será válido para éste programa y no influirá en los demás ajustes de seguridad. Normalmente existe una opción para activar el permiso siempre, de forma que no se le pregunte cada vez que quiera entrar en el servidor.

B) Cortafuegos para proteger redes de área local (LAN)

Para proteger las redes de área local se usan ordenadores firewall, configurados por el administrador de la red. Si accede a Internet desde una red de área local posiblemente tendrá que pedir al administrador de la red que le permita el acceso a través del puerto 6002 a las direcciones de www.playchess.com y www.schach.de (el servidor alternativo)

1.7 Actualizaciones por Internet

menú archivo Actualizar

Periódicamente nuestros programas se mejoran y amplían. Para asegurarse de que dispone de la última versión del programa, conéctese al servidor Playchess.com y active Actualizar en el menú archivo.

Los archivos actualizados se instalarán automáticamente sobre la versión del programa que tenga. En ciertos casos puede ser necesario reiniciar el ordenador, pero recibirá un aviso si fuera necesario.

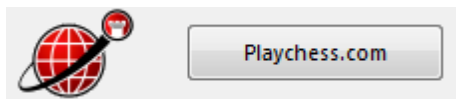
Importante: Su cuenta de usuario debe estar respaldada con un [número de serie](#) para tener derecho a recibir las actualizaciones.

Parte



2 Para empezar

2.1 Introducción



[Retar a un jugador](#)

[Jugar en el servidor](#)

[Charlar](#)

[Seguir lecciones de entrenamiento o retransmisiones](#)

[Inscribirse en un torneo](#)

[Entrenamiento táctico](#)

[Cómo conseguir un número de serie](#)

[Sitio web de Playchess.com](#)

[Noticias de ajedrez, soporte técnico, descargas, nuevos productos](#)

Nota.- No todas las opciones indicadas están disponibles en todos los programas de acceso a Playchess.com

2.2 Paletas de funciones

El programa ofrece un diseño completamente nuevo basado en las directrices de la interfaz del usuario fluida de Microsoft (Microsoft Fluent UI). Las llamadas paletas o bandas las desarrolló primeramente Microsoft en Office 2007. Se trata de un concepto de presentación gráfica que combina menús e iconos. Ofrece muchas ventajas al usar un programa complejo.

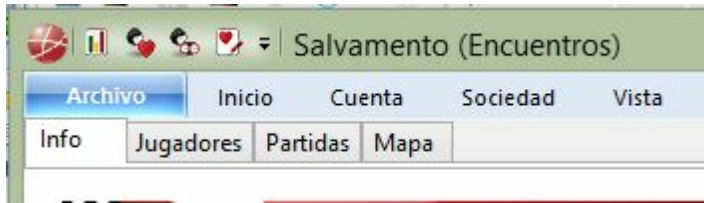


Esto significa el fin de los días en que los usuarios tenían que hacer clic a través de diversos niveles de menús y submenús para encontrar las funciones. En vez de eso, se muestran iconos sencillos que activan las funciones del programa y dependen del contexto en el que esté el programa.

En la parte superior de la ventana del programa hay, como en los menús tradicionales, palabras que agrupan varios tipos de órdenes, como por ejemplo, "Inicio", "Insertar" o "Tablero".

Al hacer clic en una de ellas, sin embargo, no se abre un menú sino una banda que

contiene las funciones relevantes. Es decir, cada "menú" tiene su propia banda con símbolos.

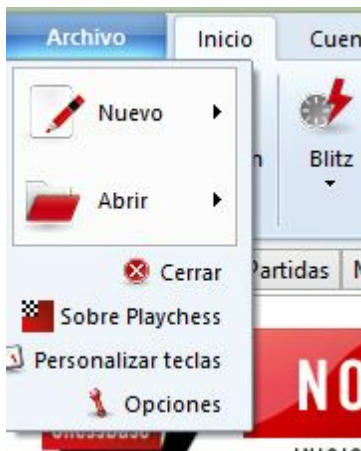


Las paletas ocupan más espacio en la pantalla que la combinación clásica de menús e iconos. Los símbolos que se agrupan en las paletas dependen de la resolución del monitor y del tamaño de la ventana. Dado que se pueden añadir comandos a las paletas, cada vez es menos necesario el uso de ventanas de diálogo. También se pueden minimizar las paletas. Para ello haga clic derecho sobre la paleta y escoja Minimizar la cinta.

Con ello solo se presentan las palabras de los elementos principales y su contenido solo se muestra cuando se hace clic sobre ellas.

Una función muy importante en este concepto es el llamado *menú archivo*. Está en la esquina superior izquierda de la ventana del programa.

Por medio de él se puede acceder a los ajustes más importantes y a las funciones primarias del programa, por ejemplo, para abrir el diálogo de opciones.



Otro componente importante es la *barra de herramientas de acceso rápido*, por medio de la cual se puede acceder con solo un clic a las funciones usadas con frecuencia.



El usuario puede decidir si quiere que la barra de herramientas de acceso rápido se muestre en la parte superior del programa o bajo las paletas. También se pueden añadir o quitar funciones a la misma.

Este nuevo concepto ofrece muchas ventajas en el uso diario del programa. Por ejemplo, muchas instrucciones pueden darse fácilmente. Puesto que las funciones están ordenadas en función de la frecuencia de uso, la operatividad es más fácil y rápida.

Al trabajar con el programa el usuario debe prestar atención si algún elemento consta de una pequeña flecha. En ese caso, significa que haciendo clic en ella hay más funciones disponibles.

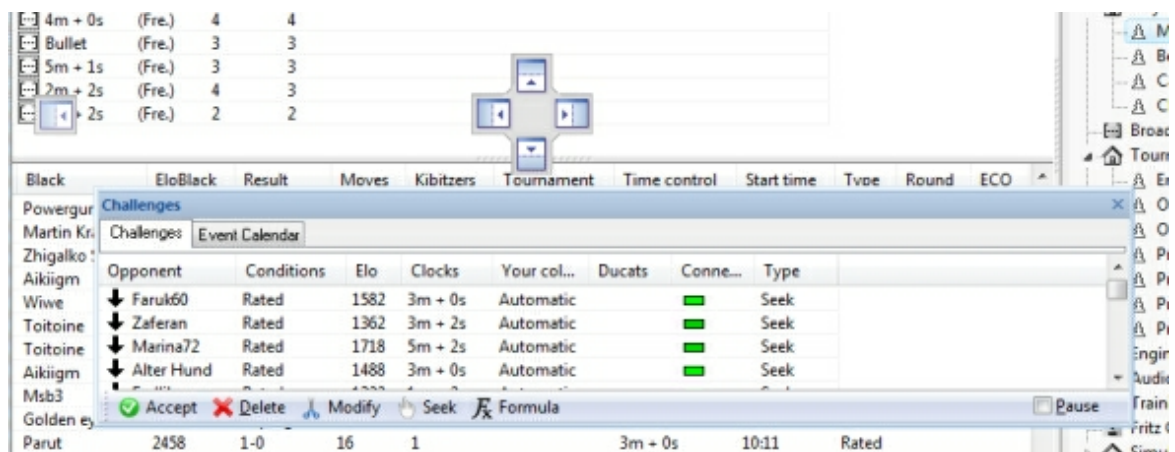


Este ejemplo muestra la selección de rangos. Al hacer clic en la flecha pequeña se abre un submenú con opciones adicionales.

El empleo de las paletas hace mucho más fácil usar el programa. Es cierto que los nuevos conceptos requerirán del usuario cierta adaptación si estaba acostumbrado a la antigua estructura de menús. Sin embargo, el nuevo concepto es mucho más simple y hace más fácil el acceso a muchas funciones.

2.3 Anclaje de paneles

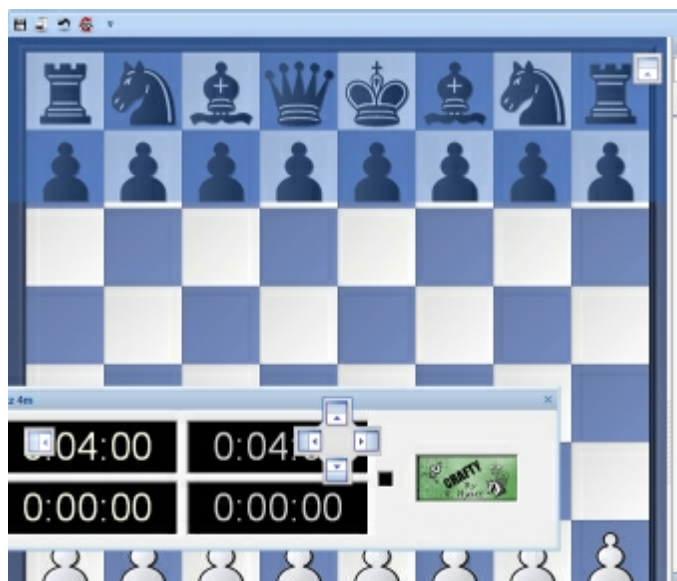
El programa ofrece una nueva forma más intuitiva de anclar y liberar paneles. Para ello haga clic sobre la barra de título del panel y mantenga pulsado el botón derecho del ratón mientras lo arrastra por la ventana. Así se libera el panel. En el siguiente ejemplo, el reloj se ha situado encima del tablero.



Mientras se mantiene pulsado el botón del ratón, aparecen varios botones con flecha en la pantalla, que permiten situar el panel con más precisión.

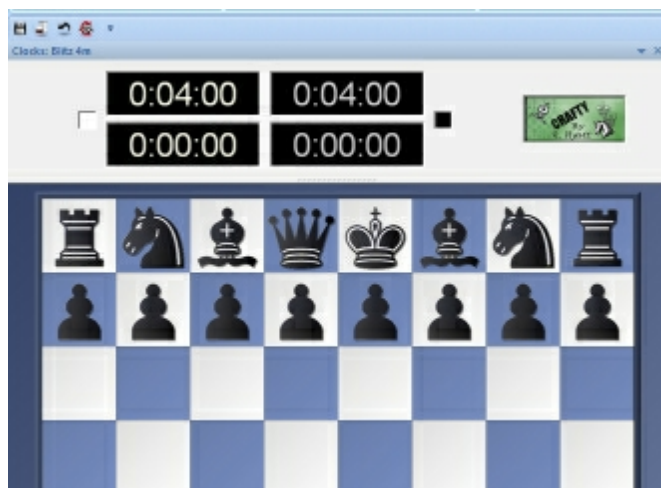


Para anclar un panel, mueva el ratón hasta la parte sombreada de uno de los botones, manteniendo pulsado el botón derecho. Eso mostrará la posición prevista del panel antes de soltar el botón.



En el ejemplo, moveremos el reloj de ajedrez colocando el ratón sobre el botón que tiene la flecha apuntando hacia arriba. Eso situará el reloj justo encima del tablero. Al ver el área sombreada en azul, puede soltarse el botón del ratón.

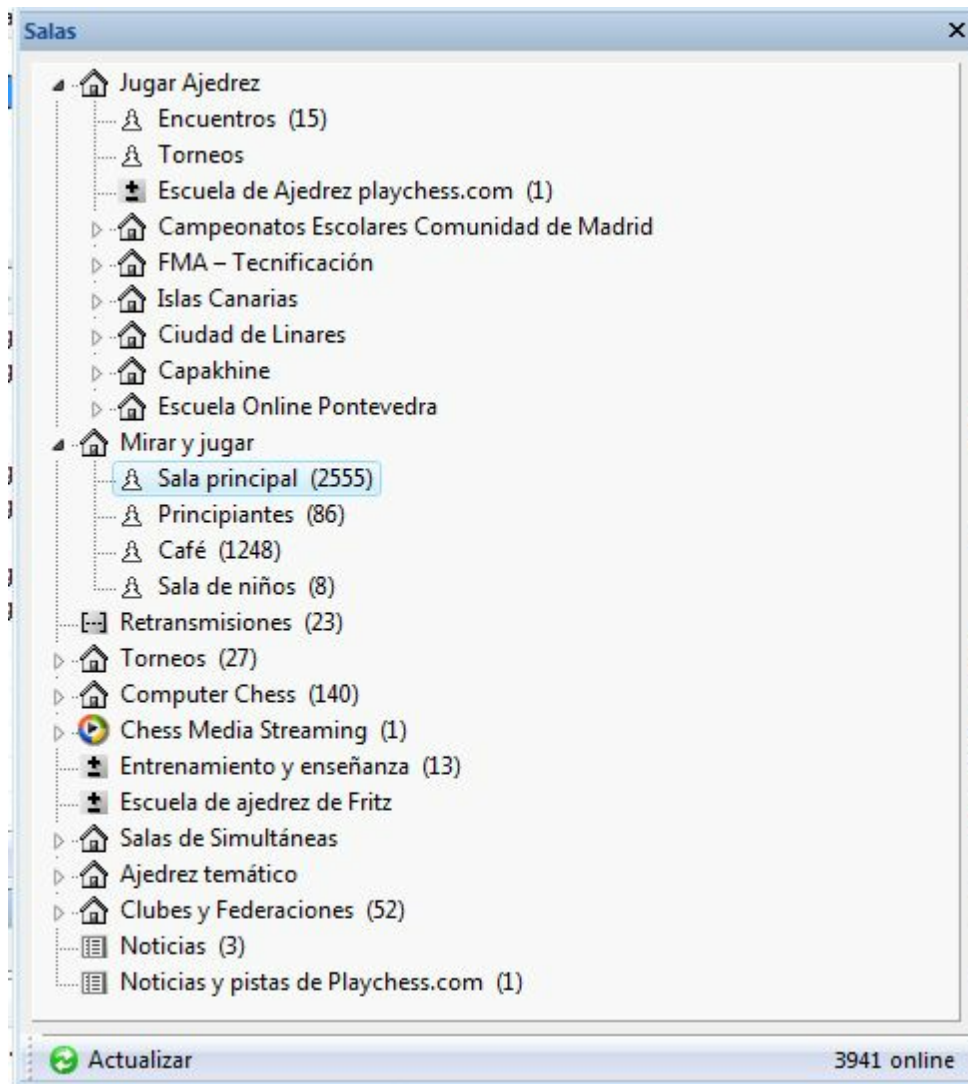
Así se sitúa el reloj justo en la posición que aparecía sombreada.



Este método de situar los paneles es fácil de usar si se recuerda que la posición del panel siempre se muestra con el área sombreada que aparece en la dirección del botón. Con un poco de práctica, podrá configurar la pantalla con mucha rapidez.

2.4 Salas

Playchess dispone de distintas salas, estructuradas de forma ramificada. En la esquina inferior derecha de la pantalla inicial se pueden ver todas las salas disponibles en el servidor.



Cada una tiene un propósito distinto y van añadiéndose nuevas salas y modificándose las existentes conforme van variando las necesidades del servidor. El número que figura a continuación del nombre de la sala es el de los visitantes que están en ella.

Para entrar en una sala basta con hacer doble clic sobre ella. Cuando haya entrado, podrá charlar con otros visitantes, retarlos a jugar, mirar las partidas, etc.

La sala principal es a la que se entra normalmente nada más registrarse en el servidor. El servirse de ordenadores como ayuda ajedrecística para jugar está estrictamente prohibido. El servidor está continuamente siguiendo las partidas e informará de las actividades sospechosas de cualquier jugador. De hecho, puede desposeerle de su rango o cancelar la cuenta de usuario, en el caso de infracciones graves.

Player 'Bergaev' cheated by using chess software, his Elo rating got deleted.

Si quiere jugar con un ordenador, puede hacerlo en la *Sala de Máquinas*, pero sólo si posee el programa Fritz completo. En las salas *Noticias* encontrará información sobre los acontecimientos ajedrecísticos de actualidad, en varios idiomas. "Entrenamiento y enseñanza" es precisamente para eso, En "Retransmisiones" se dará cobertura de los

grandes acontecimientos ajedrecísticos y se retransmitirán partidas. Visite "Noticias y pistas" periódicamente para leer las respuestas a las preguntas realizadas más frecuentemente.

Observe que los países, federaciones de ajedrez y clubes pueden tener sus propias salas.

2.5 Lista de visitantes

La lista de visitantes de la sala en la que se encuentre se mostrará normalmente en la esquina superior izquierda de la ventana principal. En este panel encontrará cuatro pestañas en la parte superior con las cuales puede acceder a distintas informaciones.

Info	Jugadores	Partidas	Mapa							
Nombre	Blitz	Bala	Tít...	Estado	Na...	Grado	Distancia	Social	Len...	
 Videodr0me	1962			Jugando		Alfil+!	9585 km			
 IGWT7777	1686	1679				Alfil++**	6343 km		1760	
 Ramana	2053	2065		Jugando		Alfil++*	1276 km			
 Beloborodov	1715	1410				Alfil++*	1993 km		1818	
 PacoPerez	1578	1423		Mirando/In...		Alfil++*	669 km			
 GATRON	1865	1819		Jugando		Alfil+*	384 km		1867	
 Birefsane	1756	1685		Jugando		Alfil*	3344 km			
 Appell	1718	1560				Alfil*	1387 km			
 Super_GM	2614	2751		Inactivo		Alfil++	6343 km		1883	
 Klappspaten	2311	2273				Alfil++	1328 km			
 Johnlennon...	2281	2300	FM	Inactivo		Alfil++	1489 km			
 Manhunter	2246	2260		Inactivo/Pa...		Alfil++	1213 km			



















Retar Seguir Imagen Puntuación Mostrar en el mapa Ping

Advierta que al mover el ratón sobre un nombre de la lista, se mostrará un pequeño icono con su foto (si está disponible) Si coloca el ratón sobre la columna de distancias, se mostrará la ubicación del jugador en un planisferio en miniatura.

- ▶ **Info** - Mostrará una descripción breve sobre las actividades que hay en la sala correspondiente. También puede facilitar instrucciones nuevas o comunicar novedades. Se muestra en un navegador HTML y puede contener enlaces a otras páginas
- ▶ **Jugadores** - Mostrará una lista con todos los presentes en la sala, facilitando los datos de nombre, puntuación, título, estado, nación, social, módulo, grado y distancia. Haciendo clic en la cabecera de una columna se ordenará el listado ordenador según los datos recogidos en la columna, en orden directo o inverso. Las columnas pueden cambiarse de orden arrastrándolas por su cabecera o modificar el ancho de las mismas arrastrando el límite entre cabeceras. Haciendo clic derecho sobre las cabeceras aparece un menú contextual que permite optimizar la forma en que se muestran las columnas. Al hacer clic derecho sobre el nombre de un jugador se accede a un menú contextual con el que se puede ampliar la información sobre el mismo, además de influir en su [status social](#).
- ▶ **Partidas** - Mostrará un listado de todas las partidas en juego (o terminadas recientemente). Haciendo doble clic sobre una de ellas se cargará para que pueda mirarla También se pueden ordenar el listado o cambiar su disposición de forma similar a lo explicado para el listado de jugadores.
- ▶ **Mapa** - Se presenta un globo terráqueo virtual en el que puede ver la localización geográfica de los presentes con un punto rojo.

2.6 Información ampliada en las columnas

En la lista de jugadores hay una columna titulada "[Grado](#)". Sus entradas muestran el rango de cada jugador. Haciendo clic en las cabeceras de las columnas, puede ordenarse la lista por rango ascendente o descendente

Nombre	Nación	Grado
 Megastaru		Dama
 Délink		Dama
 Eldermann		Torre++
 Donatello		Torre+
 Jupiter69		Torre+
 Camille Claudel		Torre+
 Ttt444ttt		Torre+
 HarryPotter2		Torre
 Bizoo		Torre

Junto al rango aparecen a veces otros símbolos: signos más y/o asteriscos.





Un signo más indica que el jugador se ha conectado con el servidor al menos 500 veces.

Dos cruces indican que el jugador se ha conectado al menos 1000 veces.

De este modo, con los signos más, se identifica a los jugadores especialmente activos.

Nombre	Distancia	Nación	Grado
 Glt	1747 km		Torre
 Alabi-alaba	377 km		Alfil+*
 PacoPerez	671 km		Alfil+*
 Geronimo54it	1216 km		Alfil+*
 NealSchon	994 km		Alfil*
 Goalll	741 km		Alfil++
 Saerdna	1301 km		Alfil++
 Good_Game	1207 km		Alfil++
 Mario de Monti	1313 km		Alfil++

Un asterisco indica que el jugador ha organizado y realizado al menos 100 torneos en el servidor de ajedrez.

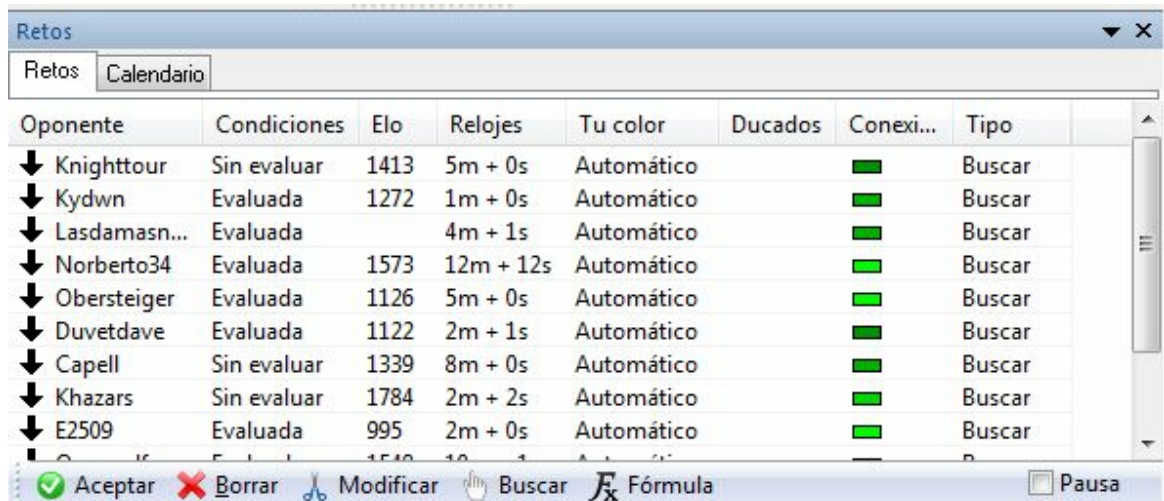
	Sysop++*!	8000
	Alfil++!	★ 7998
	Alfil+	7403
	Rev++	8737

Una estrella distingue a los suscriptores Premium.

2.7 Retos

En el panel de jugadores puede ver a todos los visitantes que están en ese momento en una sala. Puede retar a cualquiera que no esté jugando resaltando su nombre y haciendo clic en *Retar* o haciendo doble clic sobre su nombre. O también puede enviar una invitación general para echar una partida con el botón "Buscar".

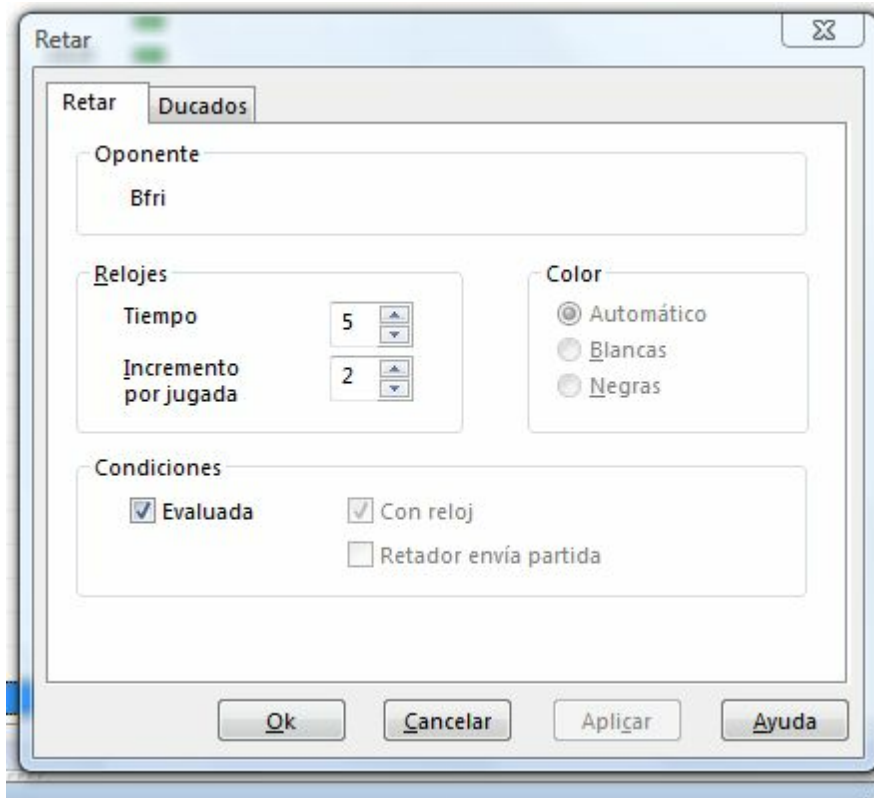
En el diálogo que aparece puede sugerir los controles de tiempo, pedir las piezas blancas o las negras, etc. "Retador envía partida" le permite enviar las jugadas iniciales, por ejemplo, para reanudar una partida aplazada.



Oponente	Condiciones	Elo	Relojes	Tu color	Ducados	Conexi...	Tipo
↓ Knighttour	Sin evaluar	1413	5m + 0s	Automático		■	Buscar
↓ Kydwn	Evaluada	1272	1m + 0s	Automático		■	Buscar
↓ Lasdamasn...	Evaluada		4m + 1s	Automático		■	Buscar
↓ Norberto34	Evaluada	1573	12m + 12s	Automático		■	Buscar
↓ Obersteiger	Evaluada	1126	5m + 0s	Automático		■	Buscar
↓ Duvetdave	Evaluada	1122	2m + 1s	Automático		■	Buscar
↓ Capell	Sin evaluar	1339	8m + 0s	Automático		■	Buscar
↓ Khazars	Sin evaluar	1784	2m + 2s	Automático		■	Buscar
↓ E2509	Evaluada	995	2m + 0s	Automático		■	Buscar

Cuando reciba un reto directo oírás un redoble de tambores y en el panel de retos aparecerá en nombre de su retador junto con una flecha roja. Puede ver también allí un resumen de las condiciones del reto, Elo del retador, etc.

- ▶ Puede aceptar, declinar o modificar (es decir, contraofertar las condiciones) el reto.
- ▶ "Buscar" le permite enviar retos generales a todos los que estén sin jugar en un momento dado. Los retos generales aparecen con flechas negras y los directos con flechas rojas.
- ▶ En "[Fórmula](#)" puede establecer determinadas condiciones (controles de tiempo, fuerza del oponente, etc.) Los retos que no entren dentro de los límites especificados serán rechazados automáticamente.
- ▶ "Pausa" le permite visitar una sala sin ser retado por otros visitantes. No obstante, los retos generales aparecerán igualmente en el listado. Naturalmente, usted tampoco podrá retar a jugadores que hayan hecho una pausa.



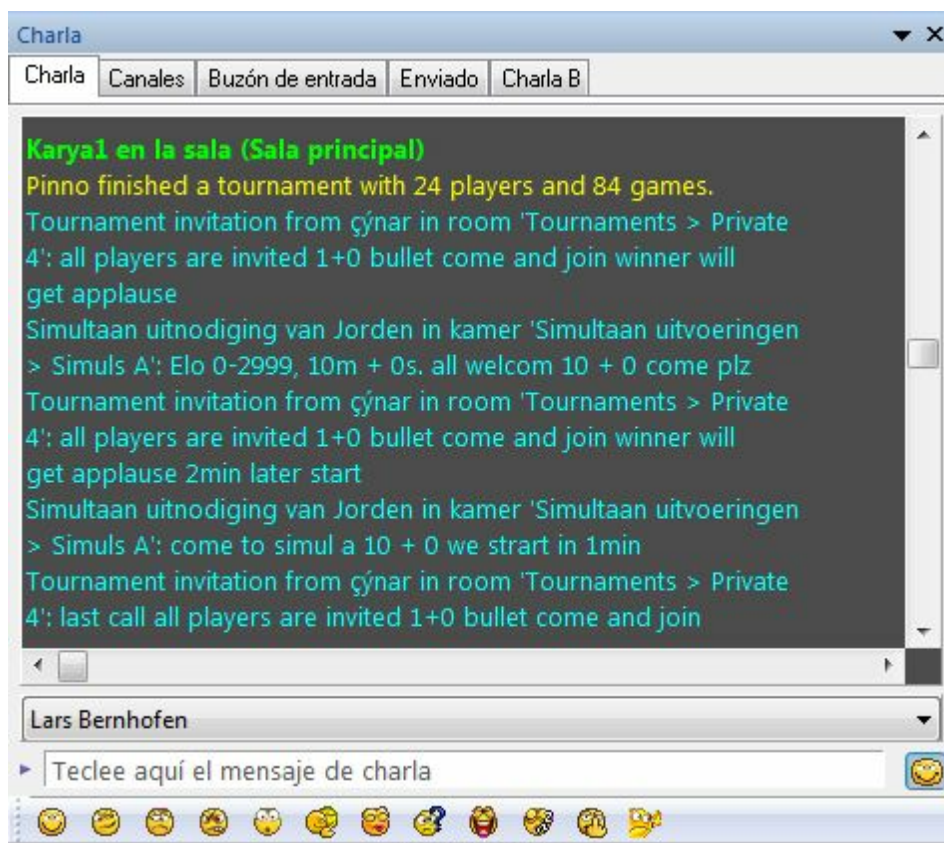
- ▶ Cuando usted reta a un jugador, usted sugiere los controles de tiempo. Los bandos pueden ser asignados automáticamente por el servidor o puede el retador escoger.
- ▶ En su reto, puede ofrecer el jugar una [partida evaluada](#). Significa que su resultado se empleará para calcular su fuerza de juego, de acuerdo con el sistema Elo. Hay tres tipos de clasificaciones: una para "bala" (máximo de tres minutos para toda la partida), otra para blitz o relámpago (entre 5 y 15 minutos) y otra para las partidas más largas. También hay clasificaciones especiales para el juego con ordenadores.
- ▶ "Retador envía partida" le permite empezar la partida en una posición distinta de la normal. Puede emplearse para retomar una partida aplazada o para jugar una partida temática. Puede cargar la partida desde la base de datos o introducir las jugadas en el tablero antes de retar a su oponente.

Nota: cuando hace clic en un reto entrante, el programa le muestra como podría variar su puntuación en caso de victoria, tablas o derrota frente al jugador en cuestión, así como el tiempo actual de retardo de la conexión del retador.



2.8 Charla

En todas las salas se puede charlar con otros visitantes. Haga clic sobre el nombre de su interlocutor, escriba el texto que quiere enviarle y pulse *Intro*.



Funciones de charla

- ▶ Puede hacer Ctrl+clic sobre varios visitantes para charlar con todos ellos. También puede hacer clic sobre un mensaje para responder a su autor.
- ▶ Todos los contertulios de la sesión actual se almacenan en una lista desplegable, de forma que pueda volver a dirigirse a ellos de forma rápida.
- ▶ Cuando aparece "A todos" en la lista de tertulianos, su mensaje se hará llegar a todos los visitantes. Esto debe emplearse solamente si tiene que hacer algún anuncio general. Esta posibilidad está restringida en determinadas circunstancias.
- ▶ Haga clic derecho y escoja "Propiedades" para establecer [mensajes normalizados](#) que se mostrarán automáticamente si alguien le envía un mensaje y está usted jugando una partida o si está inactivo. Por ejemplo: "He salido un momento. Volveré a las 19:00".
- ▶ Cuando esté jugando una partida, podrá charlar con su oponente directamente en la ventana de tablero, sin tener que hacer clic sobre ningún nombre o mensaje. Esta conversación será privada y no puede ser vista por los visitantes.
- ▶ Puede hacer clic derecho sobre la ventana de charla y copiar todo el texto o una sola línea. También puede cambiar el tipo y tamaño de letra.
- ▶ Haciendo clic derecho en la ventana de charla y escogiendo "Denunciar abusos" si alguien se está comportando mal en el servidor, toda la charla se envía, sin editar a los administradores del sistema.
- ▶ "[Evaluar jugador](#)" le permite dar a visitantes concretos una recomendación positiva o negativa.

-

- ▶ Con clic derecho y *Edición Ignorar usuario* se bloquea la charla de visitantes desagradables. Puede desbloquearlos en el menú Edición (Editar lista de amigos).
- ▶ Con clic derecho y *Edición Filtrar charla a todos...* aparece una ventana para que establezca el [rango](#) mínimo de la gente con la que quiere hablar.
- ▶ Si dispone de Windows XP puede hacer que la charla le sea leída. Para hacerlo active "Charla para el narrador" en el menú de [Opciones de charla](#).

Véase también [Canales de charla](#) y [Emoticonos](#)

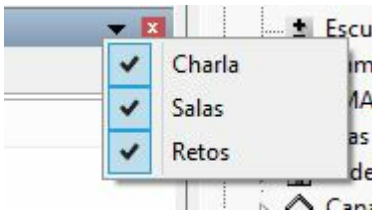
2.9 Iconos en los paneles

El programa incorpora ahora iconos adicionales para los paneles más importantes de las ventanas.



Al hacer clic sobre el símbolo X se cierra el panel.

Al hacer clic en la flecha que apunta hacia abajo se abre un pequeño menú. Este menú permite al usuario ocultar o mostrar rápidamente los paneles.



2.10 Jugar en el servidor

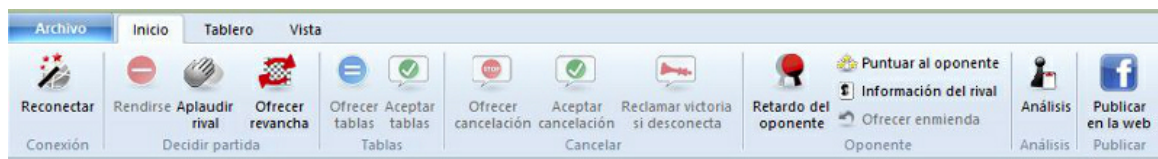
Cuando juegue en el servidor:

- ▶ No puede enmendar las jugadas.
- ▶ Sus partidas son públicas, es decir que otras personas pueden verlas. Podrá ver a los observadores en el panel "Espectadores".

Durante la partida puede emplear algunas técnicas especiales para ahorrar tiempo como [introducir jugadas con un solo clic](#) y los [ajustes del servidor](#).

Comandos relacionados con las partidas

En la parte superior de la ventana de tablero, dispone de unas paletas de funciones, con aquellas relacionadas directamente con el juego. Si sitúa el puntero del ratón sobre uno de ellos recibirá una indicación sobre la función que desempeña.



Las funciones que pueden necesitar alguna explicación son:

- ▶ *Reconectar* en caso de que se produzca un problema con su acceso a Internet.
- ▶ *Ofrecer tablas*: envía automáticamente un mensaje en el panel de charla y el botón de tablas de su oponente parpadeará.
- ▶ *Aceptar tablas*: haga clic en el botón que representa un signo de admiración parpadearante para aceptar una propuesta de tablas.
- ▶ *Rendirse*: use este botón cuando no tenga ninguna esperanza en su posición.
- ▶ *Aplaudir*: puede aplaudir a su oponente por una partida. El servidor lleva cuenta de los [aplausos](#), que mejoran el [status social](#).
- ▶ *Reclamar victoria por desconexión*: si su oponente se mantiene desconectado durante mucho tiempo puede reclamar que le adjudiquen la victoria.
- ▶ *Ofrecer revancha*: es la forma mejor para ponerse a jugar otra partida con los colores cambiados.
- ▶ *Análisis*: para ponerse a analizar la partida con su oponente. Es lo que normalmente se llama "post mortem".
- ▶ *Retardo del oponente*: envía una señal al ordenador de su oponente y muestra el tiempo de retardo en la ventana de charla.

Reglas de la FIDE sobre tablas

Se aplican las reglas de la FIDE a las partidas que se juegan en el servidor. A veces no se conocen todos los detalles necesarios para reclamar una victoria. Por ejemplo, ¿es correcto reclamar una victoria por tiempo en una posición en la que se dispone sólo de rey y alfil? Mucha gente asume que por regla general eso no está permitido, ya que no se cuenta con suficiente material para dar mate.

Pero consideren la siguiente posición:



Las blancas pueden reclamar la victoria por tiempo, de acuerdo con las reglas de la FIDE. La razón es que el oponente puede perder si juega mal: **1...c1=C 2.Rc2 Ca2 3.Ab2#**. Eso es lo que se tiene en cuenta: la posibilidad teórica de un bando de perder la partida.

2.11 Introducción de jugadas

Al introducir jugadas en el tablero 2D se indican las casillas de origen y destino mientras se está sujetando la pieza con el ratón.

Veamos un ejemplo.



Las blancas seleccionan el peón e2 y lo arrastran manteniendo pulsado el botón del ratón. La casilla de origen e2 se indica con un círculo. Cuando el ratón se mueve sobre la casilla e3, aparece coloreada.



Si las blancas siguen moviendo el ratón, hasta e4, entonces es esa potencial casilla de destino la que se resalta en color. El programa emplea estas ayudas gráficas para evitar jugadas ilegales.

Resulta muy útil en las partidas evaluadas y en las que se disputan en el servidor.

Es en el *menú archivo* - [Opciones](#) - [Partidas](#) se puede activar o desactivar la opción "Marcadores de casillas" para que la casilla de origen de una pieza aparezca resaltada con un círculo durante la ejecución de una jugada.

Partidas

Sólo un clic

Apagado Normal Agresivo

Prejugar

Apagado Normal Agresivo

Siempre promocionar a dama

Marcar jugada con flechas

Marcadores de casillas

Forzar tablero 2D partidas bala servidor

Bloquear conexiones directas (aumenta el retardo)

Usar tablero DGT

Ping a retos entrantes

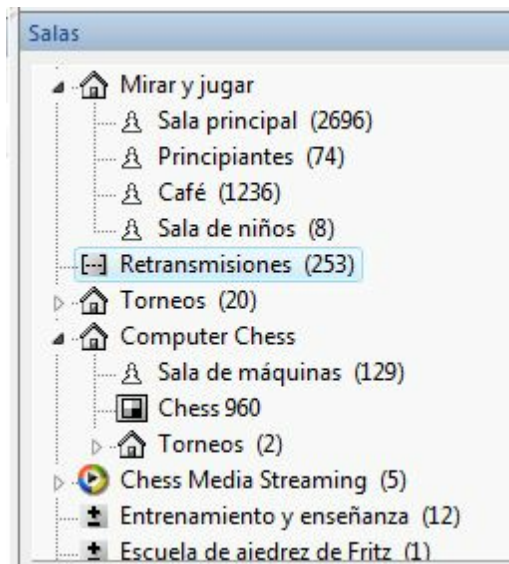
Espía

Indicar apertura

2.12 Seguir sesiones de entrenamiento o retransmisiones en directo

Las lecciones de entrenamiento o la retransmisión de acontecimientos en directo se realizan en unas salas especiales. Se llaman "Entrenamiento y enseñanza" y "Retransmisiones".

1) Entre en la sala haciendo clic sobre su nombre en el panel de salas.



2) Seleccione la pestaña Partidas en el panel de listados.

Info							
Info	Jugadores	Partidas	Mapa				
Torneo	Ronda	Partidas	En juego	Observ...	Retrans...	Resultad	
[...]	Todas las partidas	80	54	561			
[...]	Deutsche Schachbundesliga 2009/10	1 (Sat.)	31	31	300		
[...]	Deutsche Schachbundesliga 2009/10	(Sat.)	16	16	161		
[...]	13e Univé Schaaktoernooi Hoogeveen ...	2 (Sat.)	6	6	65		
[...]	29th Open Dutch Computer Chess Ch...	5 (Sat.)	1	1	29		
[...]	Deutsche Schachbundesliga 2009/10: ...	7 (Fri.)	8	2		5½-2½	
Blancas	EloBla...	Negras	EloNe...	Result...	Observado...	Torneo	Contro...
[...]	1 Rabiega ...	Mc Shane 261...		En juego	36	Deutsche Sch...	
[...]	1 Lauber 2...	Ghaem Magha...		En juego	14	Deutsche Sch...	
[...]	2 Baramidz...	Polzin 2491 (SF...		En juego	22	Deutsche Sch...	
[...]	2 Efimenk...	Stern 2501 (TEG)		En juego	19	Deutsche Sch...	
[...]	3 Kraemer ...	Rogozenco 25...		En juego	9	Deutsche Sch...	
[...]	3 Muse,M ...	Fressinet 2658 ...		En juego	19	Deutsche Sch...	
[...]	4 Nybäck 2...	von Herman 2...		En juego	14	Deutsche Sch...	
[...]	5 Berndt 2...	Ftacnik 2532 (...)		En juego	12	Deutsche Sch...	

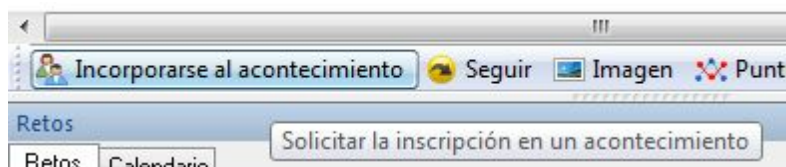
Mirar

3) Haga clic sobre el torneo para que se muestren las partidas correspondientes y seleccione luego la que le interese haciendo doble clic sobre ella o marcándola y apretando luego en el botón *Mirar*.

2.13 Incorporarse a un torneo

Los torneos se desarrollan en las salas de torneo. Haga clic en una sala de torneo en el panel de salas para entrar en ella. Para acceder a la mayor parte de esas salas se necesita el [rango](#) de caballo.

Haga clic en el botón *Incorporarse al acontecimiento* que está en la parte inferior de la lista de jugadores:



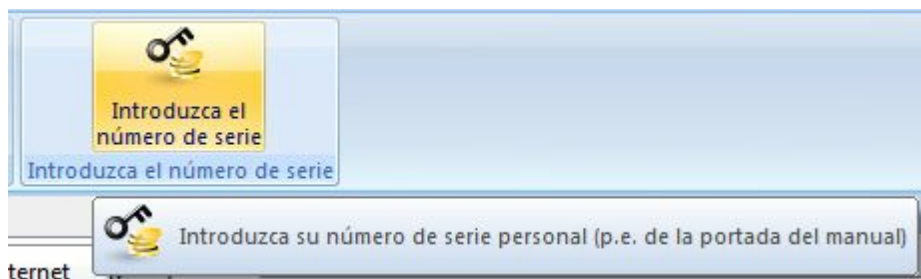
El director del torneo recibe automáticamente un mensaje indicando que quiere incorporarse a la actividad. También su estado en la lista de jugadores cambia a *Quiere entrar*.

Tan pronto como el director del torneo acepta su petición, su estado cambia a *Registrado*.

Si tiene un rango de alfil o superior, podrá [organizar torneos](#).

2.14 Número de serie

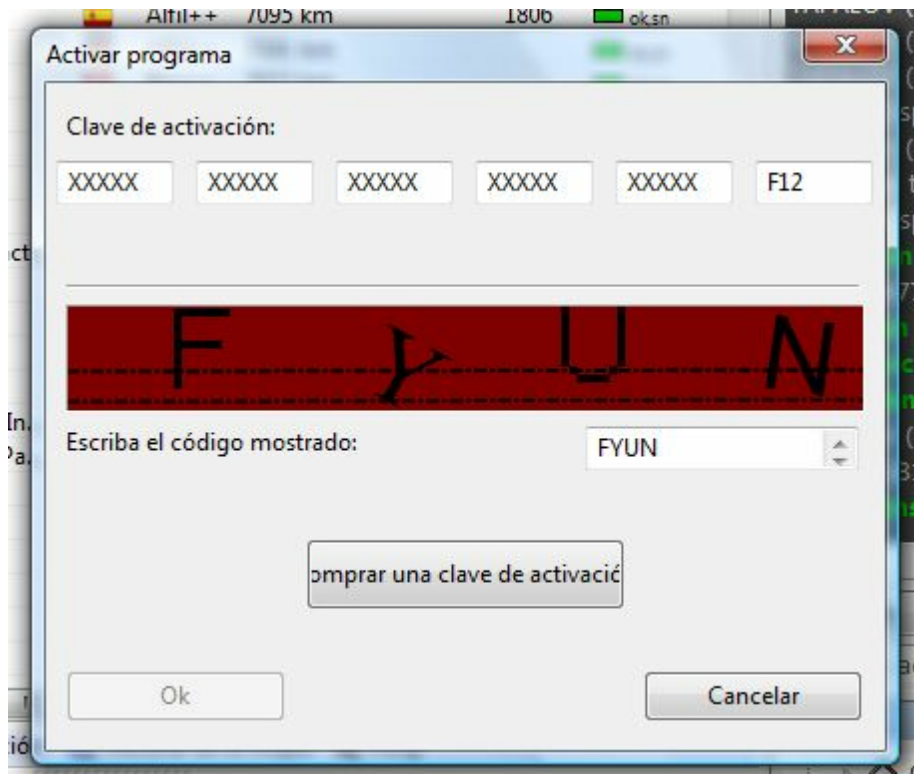
Cuenta *Introduzca el número de serie*



Hay muchos derechos y privilegios en el servidor Playchess.com que sólo están a disposición de los jugadores identificables. Para registrarse correctamente debe introducir el número de serie de su programa. Puede encontrarlo en la portada del manual o le será enviado por correo electrónico si lo ha comprado por Internet. Con un número de serie tendrá acceso pleno al servidor con una cuenta durante un año.

Puede encargarse un número de serie en la tienda ChessBase, empleando su tarjeta de crédito. Le será enviado rápidamente. [Haga clic aquí para pedirlo](#)

Haga clic en *Introduzca su número de serie* en la paleta *Cuenta* y escriba los cinco grupos de letras y números. Cuando realice esta operación debe estar conectado con el servidor.



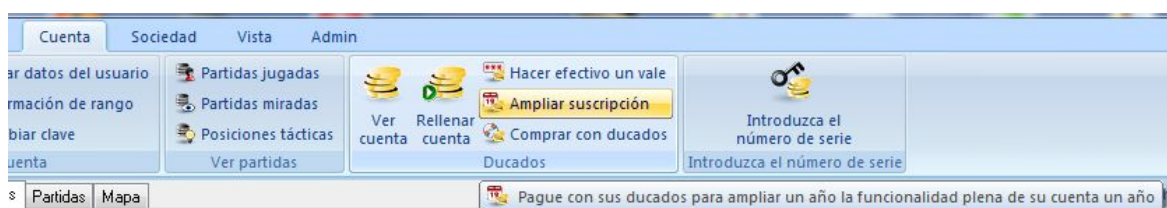
Si es usuario del programa cliente dispone de un plazo de prueba para registrarse con su número de serie. Pasado ese tiempo se revocarán sus privilegios y su *status* será reducido a "Invitado" ("Guest").

- ▶ Si tiene una cuenta en el servidor creada con una versión anterior del programa, se le pedirá el número de serie cuando intente conectar con la nueva versión. Si no realiza el registro correctamente, su cuenta se rebajará al rango de invitado al cabo de 30 días. De todas formas, podrá seguir conectando con la versión antigua.
- ▶ Guarde su número de serie en lugar seguro. Es su prueba de compra y no puede reemplazarse en caso de pérdida.
- ▶ No permita que otras personas tengan acceso a su número de serie. Causará conflictos en el acceso al servidor y puede ocasionarle la pérdida de su cuenta.

Nota: los contenidos y ofertas completos del servidor de ajedrez solo estarán disponibles después de que haya activado la cuenta con un número de serie. Si ya dispone de una cuenta en Playchess.com, puede conectar inmediatamente con su nombre de usuario y contraseña.

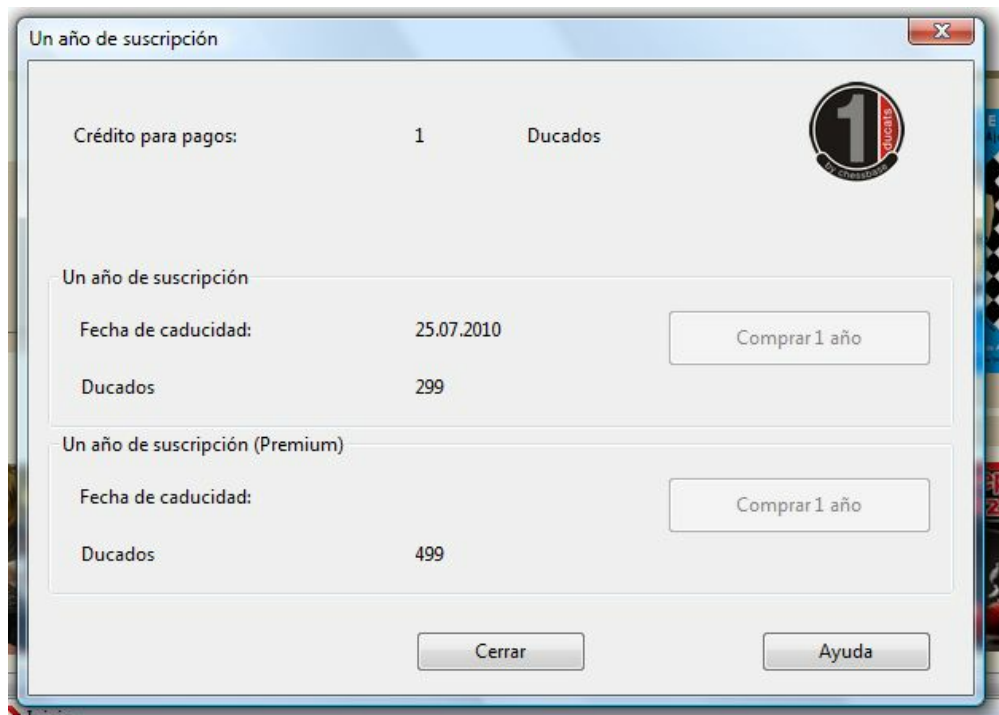
2.15 Suscripción ampliada

Hay dos niveles de suscripción en Playchess.com.



Cuenta - Hacer efectivo un vale sirve para acreditar un vale de ducados en su cuenta, que pueda haber recibido, por ejemplo, como premio en un torneo.

Cuenta - Ampliar suscripción se emplea para prolongar su suscripción a Playchess.com.



Los suscriptores **Premium** tienen derechos y ofertas adicionales:

- Entrenamiento gratis en directo, por ejemplo con Daniel King y Dennis Breder
- Radio/TV: Monokrossus, ChessBase TV
- Comentarios en directo durante los torneos importantes, por ejemplo con Daniel King y Leontxo García
- Participación en los nuevos torneos de liga en el servidor, a partir de enero de 2010.
- Los usuarios Premium tienen una marca especial en los listados de jugadores

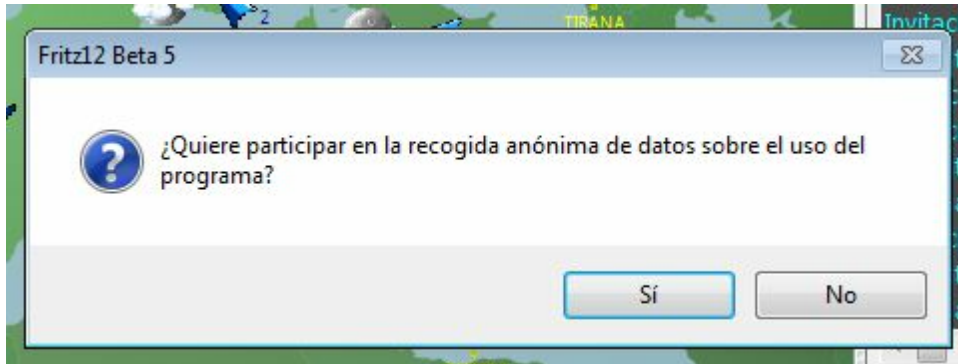
Los usuarios normales tienen que pagar por las ofertas premium con [ducados](#).

Importante: el número de serie de ChessBase no sirve para respaldar cuentas en Playchess.com. Si quiere suscribirse a Playchess.com más allá del periodo de prueba gratuito o una vez agotado el periodo de suscripción disfrutado, deberá adquirir un número de serie. [Haga clic aquí para pedirlo](#).

2.16 Estadísticas de uso

Es útil recoger información sobre cómo se usa el programa para desarrollarlo en el futuro. ¿Qué funciones se usan a menudo? ¿Qué funciones a penas se emplean? ¿Qué le interesa a la mayoría de los usuarios?

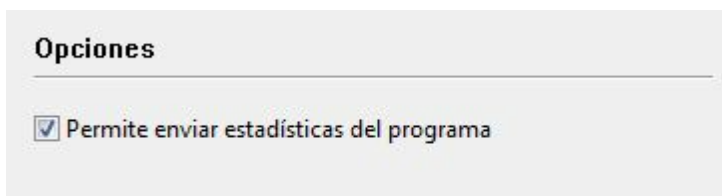
El programa pregunta al usuario si está de acuerdo en que se envíen sus datos.



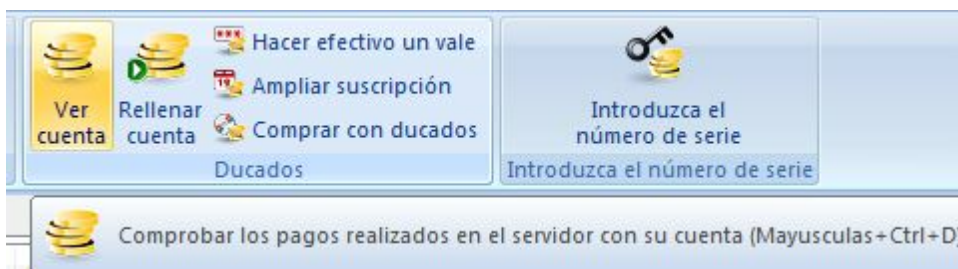
Si el usuario está de acuerdo, el programa solo envía datos sobre el uso de funciones concretas. No envía ningún dato personal del usuario. Esta característica es una valiosa fuente de información que puede emplearse para el desarrollo futuro del programa.

En las opciones del programa, puede activarse o desactivarse permanentemente esta opción.

Si quita la marca de la casilla "Permite enviar estadísticas del programa", se detendrá el envío de datos.

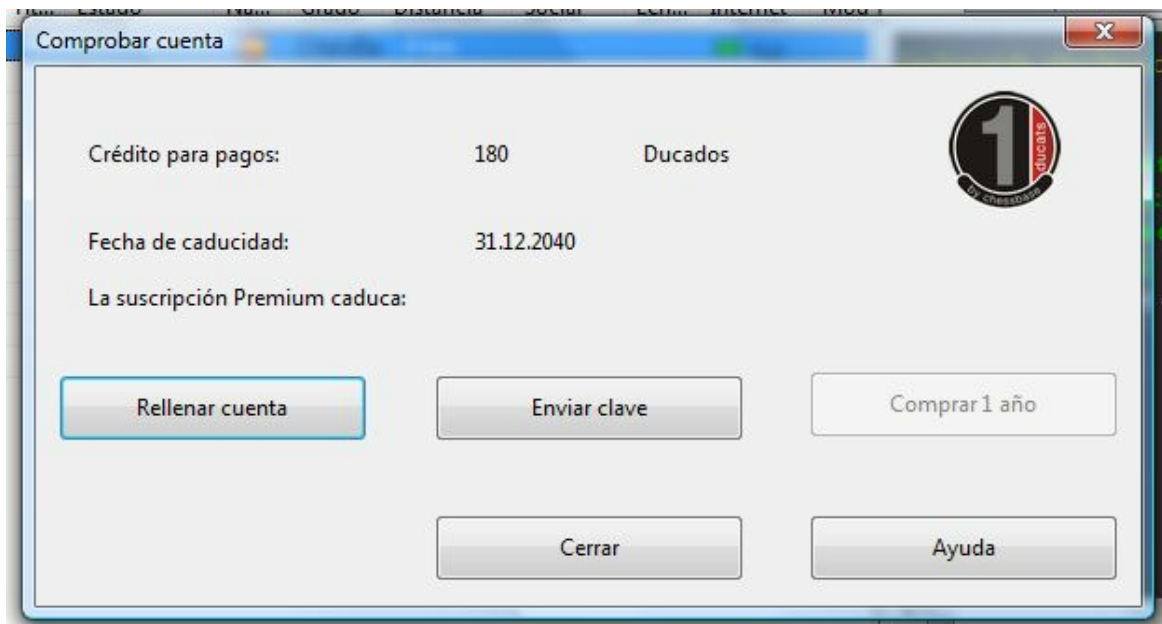


2.17 Ver cuenta



Cuenta - *Ver cuenta* muestra la situación actual de su cuenta, incluyendo el saldo de [ducados](#).

Información sobre la cuenta



Hay dos [tipos de suscripción](#) a Playchess.com.

Parte



3 Referencia

3.1 Jugar

3.1.1 Jugar en el servidor

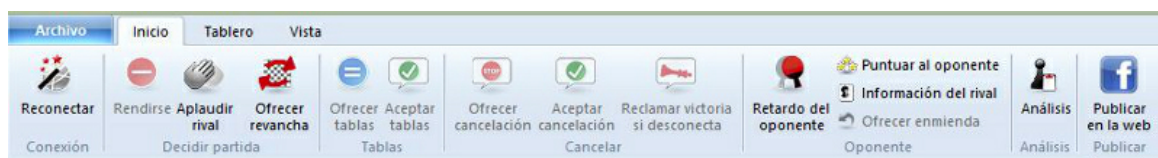
Cuando juegue en el servidor:

- ▶ No puede enmendar las jugadas.
- ▶ Sus partidas son públicas, es decir que otras personas pueden verlas. Podrá ver a los observadores en el panel "Espectadores".

Durante la partida puede emplear algunas técnicas especiales para ahorrar tiempo como [introducir jugadas con un solo clic](#) y los [ajustes del servidor](#).

Comandos relacionados con las partidas

En la parte superior de la ventana de tablero, dispone de unas paletas de funciones, con aquellas relacionadas directamente con el juego. Si sitúa el puntero del ratón sobre uno de ellos recibirá una indicación sobre la función que desempeña.



Las funciones que pueden necesitar alguna explicación son:

- ▶ *Reconectar* en caso de que se produzca un problema con su acceso a Internet.
- ▶ *Ofrecer tablas*: envía automáticamente un mensaje en el panel de charla y el botón de tablas de su oponente parpadeará.
- ▶ *Aceptar tablas*: haga clic en el botón que representa un signo de admiración parpadearante para aceptar una propuesta de tablas.
- ▶ *Rendirse*: use este botón cuando no tenga ninguna esperanza en su posición.
- ▶ *Aplaudir*: puede aplaudir a su oponente por una partida. El servidor lleva cuenta de los [aplausos](#), que mejoran el [status social](#).
- ▶ *Reclamar victoria por desconexión*: si su oponente se mantiene desconectado durante mucho tiempo puede reclamar que le adjudiquen la victoria.
- ▶ *Ofrecer revancha*: es la forma mejor para ponerse a jugar otra partida con los colores cambiados.
- ▶ *Análisis*: para ponerse a analizar la partida con su oponente. Es lo que normalmente se llama "post mortem".
- ▶ *Retardo del oponente*: envía una señal al ordenador de su oponente y muestra el tiempo de retardo en la ventana de charla.

Reglas de la FIDE sobre tablas

Se aplican las reglas de la FIDE a las partidas que se juegan en el servidor. A veces no se conocen todos los detalles necesarios para reclamar una victoria. Por ejemplo, ¿es correcto reclamar una victoria por tiempo en una posición en la que se dispone sólo de rey y alfil? Mucha gente asume que por regla general eso no está permitido, ya que no se cuenta con suficiente material para dar mate.

Pero consideren la siguiente posición:

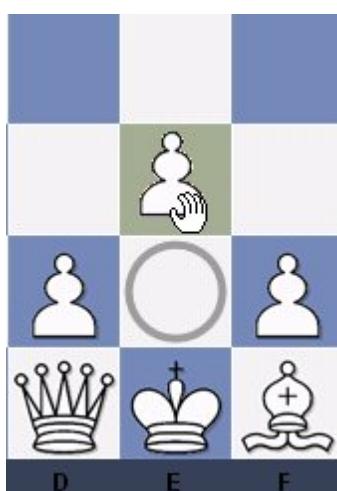


Las blancas pueden reclamar la victoria por tiempo, de acuerdo con las reglas de la FIDE. La razón es que el oponente puede perder si juega mal: **1...c1=C 2.Rc2 Ca2 3.Ab2#**. Eso es lo que se tiene en cuenta: la posibilidad teórica de un bando de perder la partida.

3.1.2 Introducción de jugadas

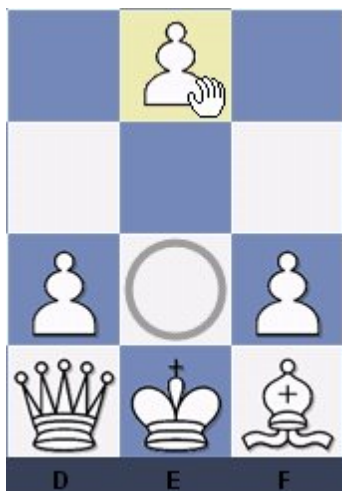
Al introducir jugadas en el tablero 2D se indican las casillas de origen y destino mientras se está sujetando la pieza con el ratón.

Veamos un ejemplo.



Las blancas seleccionan el peón e2 y lo arrastran manteniendo pulsado el botón del ratón. La casilla de origen e2 se indica con un círculo. Cuando el ratón se mueve sobre

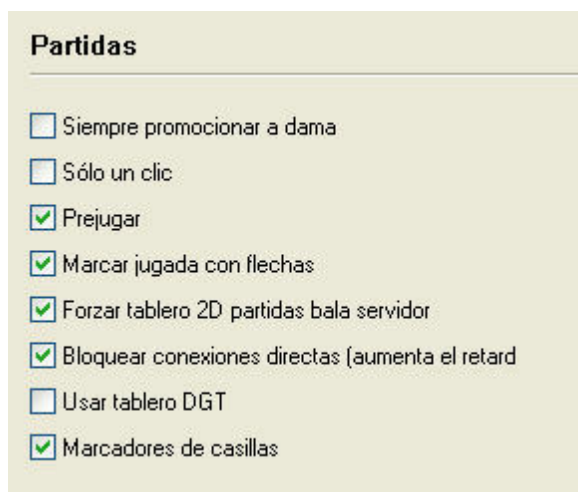
La casilla e3, aparece coloreada.



Si las blancas siguen moviendo el ratón, hasta e4, entonces es esa potencial casilla de destino la que se resalta en color. El programa emplea estas ayudas gráficas para evitar jugadas ilegales.

Resulta muy útil en las partidas evaluadas y en las que se disputan en el servidor.

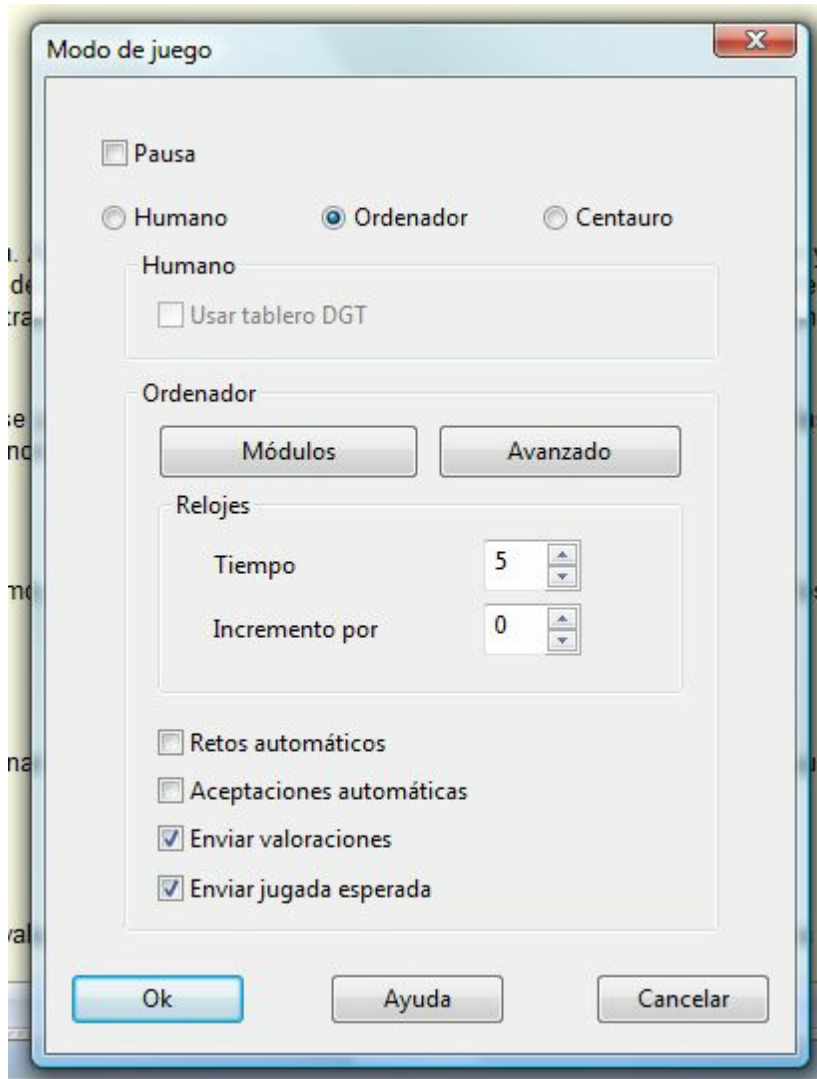
Es en el *menú archivo* - [Opciones](#) - [Partidas](#) se puede activar o desactivar la opción "Marcadores de casillas" para que la casilla de origen de una pieza aparezca resaltada con un círculo durante la ejecución de una jugada.



3.1.3 Modo de juego

Menú archivo - *Modo de juego*

Esta opción no está disponible en el programa cliente gratuito ni en el acceso de ChessBase.



Ejemplo: Vaya a la *Sala de Máquinas* para jugar contra otro ordenador y haga clic en "Ordenador".

Seleccione el modo *Centauro* si quiere jugar asistido por un módulo de ajedrez.

Haga clic en "Módulos" para escoger el que desea emplear.

Puede fijar un tiempo por partida (minutos) y un incremento por jugada (en segundos)

Si quiere que el programa rete o acepte retos automáticamente, seleccione las opciones de retos y aceptaciones automáticos.

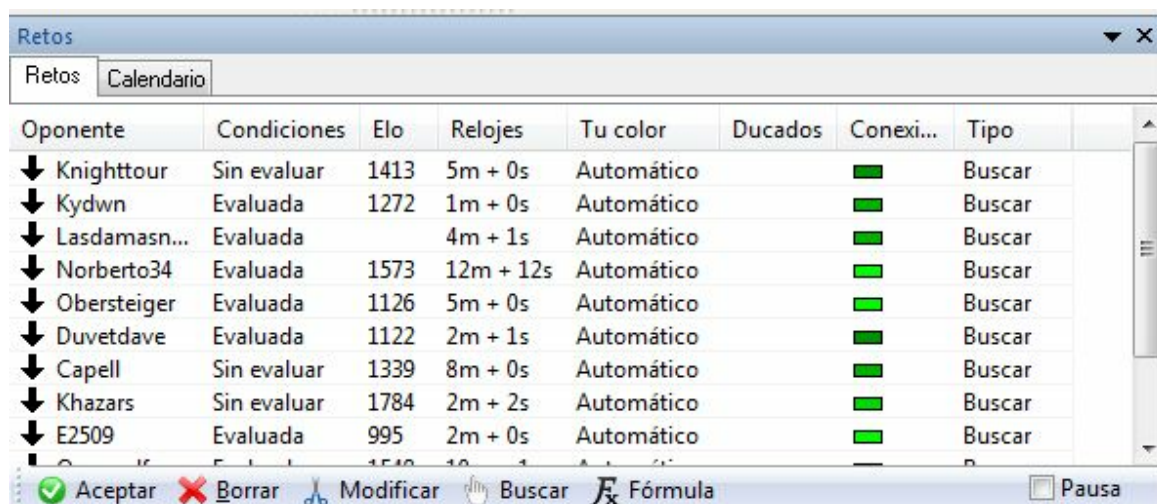
Si quiere que las valoraciones de su modulo y las jugadas que esperaba como respuesta se envíen a sus oponentes, ponga una marca en dichas casillas.

Los modos *Centauro* y *Ordenador* sólo se admiten en determinadas salas en las que esté permitido el empleo de módulos de ajedrez.

3.1.4 Retos

En el panel de jugadores puede ver a todos los visitantes que están en ese momento en una sala. Puede retar a cualquiera que no esté jugando resaltando su nombre y haciendo clic en *Retar* o haciendo doble clic sobre su nombre. O también puede enviar una invitación general para echar una partida con el botón "Buscar".

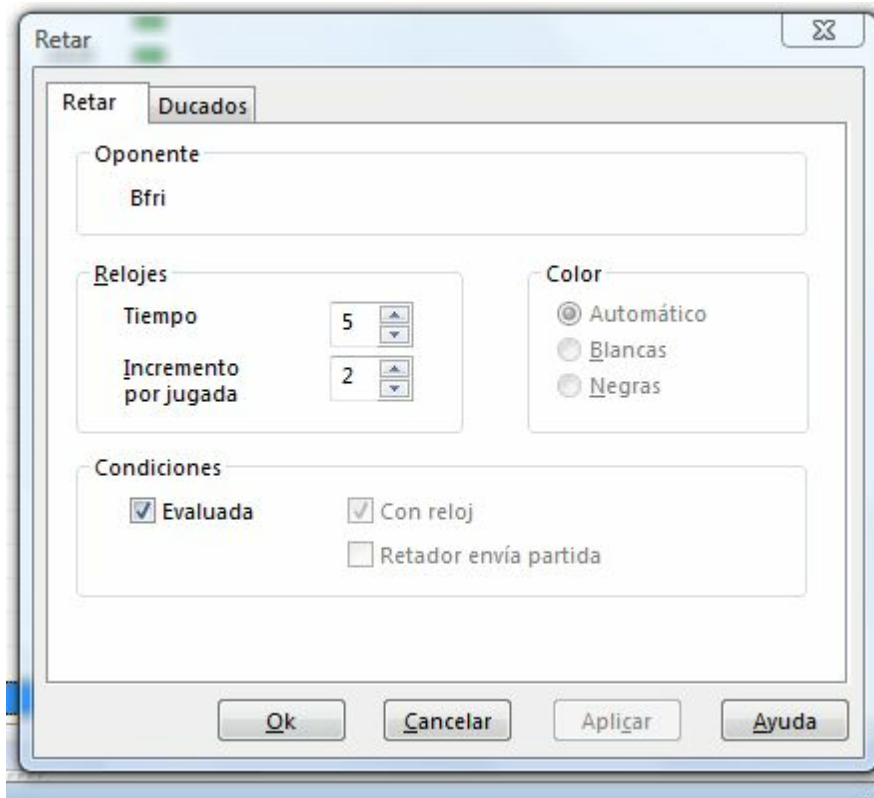
En el diálogo que aparece puede sugerir los controles de tiempo, pedir las piezas blancas o las negras, etc. "Retador envía partida" le permite enviar las jugadas iniciales, por ejemplo, para reanudar una partida aplazada.



Oponente	Condiciones	Elo	Relojes	Tu color	Ducados	Conexi...	Tipo
↓ Knighttour	Sin evaluar	1413	5m + 0s	Automático		■	Buscar
↓ Kydwn	Evaluada	1272	1m + 0s	Automático		■	Buscar
↓ Lasdamsn...	Evaluada		4m + 1s	Automático		■	Buscar
↓ Norberto34	Evaluada	1573	12m + 12s	Automático		■	Buscar
↓ Obersteiger	Evaluada	1126	5m + 0s	Automático		■	Buscar
↓ Duvetdave	Evaluada	1122	2m + 1s	Automático		■	Buscar
↓ Capell	Sin evaluar	1339	8m + 0s	Automático		■	Buscar
↓ Khazars	Sin evaluar	1784	2m + 2s	Automático		■	Buscar
↓ E2509	Evaluada	995	2m + 0s	Automático		■	Buscar

Cuando reciba un reto directo oirá un redoble de tambores y en el panel de retos aparecerá en nombre de su retador junto con una flecha roja. Puede ver también allí un resumen de las condiciones del reto, Elo del retador, etc.

- ▶ Puede aceptar, declinar o modificar (es decir, contraofertar las condiciones) el reto.
- ▶ "Buscar" le permite enviar retos generales a todos los que estén sin jugar en un momento dado. Los retos generales aparecen con flechas negras y los directos con flechas rojas.
- ▶ En "Fórmula" puede establecer determinadas condiciones (controles de tiempo, fuerza del oponente, etc.) Los retos que no entren dentro de los límites especificados serán rechazados automáticamente.
- ▶ "Pausa" le permite visitar una sala sin ser retado por otros visitantes. No obstante, los retos generales aparecerán igualmente en el listado. Naturalmente, usted tampoco podrá retar a jugadores que hayan hecho una pausa.



- ▶ Cuando usted reta a un jugador, usted sugiere los controles de tiempo. Los bandos pueden ser asignados automáticamente por el servidor o puede el retador escoger.
- ▶ En su reto, puede ofrecer el jugar una [partida evaluada](#). Significa que su resultado se empleará para calcular su fuerza de juego, de acuerdo con el sistema Elo. Hay tres tipos de clasificaciones: una para "bala" (máximo de tres minutos para toda la partida), otra para blitz o relámpago (entre 5 y 15 minutos) y otra para las partidas más largas. También hay clasificaciones especiales para el juego con ordenadores.
- ▶ "Retador envía partida" le permite empezar la partida en una posición distinta de la normal. Puede emplearse para retomar una partida aplazada o para jugar una partida temática. Puede cargar la partida desde la base de datos o introducir las jugadas en el tablero antes de retar a su oponente.

Nota: cuando hace clic en un reto entrante, el programa le muestra como podría variar su puntuación en caso de victoria, tablas o derrota frente al jugador en cuestión, así como el tiempo actual de retardo de la conexión del retador.



3.1.5 Fórmula

Una fórmula filtrará los retos y las búsquedas que se recibe, por ejemplo en función de la fuerza de juego de los adversarios y/o del control de tiempo ofrecido. Los retos que no incluyan las condiciones requeridas por usted serán filtrados y rechazados automáticamente

Los valores que puede ajustar en la fórmula son:

- ▶ *Evaluada / Sin evaluar*: sólo aceptará las partidas cuyo resultado cuenteo no para las clasificaciones.
- ▶ *Ducados*: acepta o rechaza las partidas en las que se juegue con [ducados](#).
- ▶ *No ordenadores / No centauros*: es útil en las salas en las que pueden jugar ordenadores, para rechazar enfrentarse directamente a ellos.
- ▶ *Sólo conexiones rápidas*
- ▶ *Elo*: para establecer el entorno de la fuerza del juego requerida del adversario.
- ▶ *Tiempo / Incremento por jugada*: para seleccionar los controles de tiempo que resultan aceptables.
- ▶ *Rango mínimo*: el rango del adversario mínimo requerido. El rango o grado del adversario depende de su experiencia en el servidor.
- ▶ *Ducados mínimos para saltar Elo*: si un jugador más débil le ofrece jugar a cambio de ducados, puede no tener en cuenta el que esté por debajo del Elo mínimo. Establezca aquí la cantidad mínima de ducados necesaria para ello.
- ▶ *Activar*: hace que funcionen los filtros recogidos en la fórmula.

- ▶ *Poner a cero*: elimina todos los límites introducidos en la fórmula, bien para reescribirla bien para aceptar todos los retos.
- ▶ Existe una [fórmula de juego específica para jugar como ordenador/centauro](#) en las salas en que eso está permitido.

Ejemplo:

Quiere jugar partidas relámpago sin evaluación contra cualquier jugador con una fuerza de juego de unos 1500-1700.

Ponga una marca de comprobación en sin evaluar (no hay que poner marca de comprobación en evaluada)

Elo 1500-1700,

Tiempo 5-5,

Incremento por jugada 0-0.

Por último, hay que colocar la marca de comprobación en *Activar*.

Si la fórmula rechaza un reto dirigido directamente a usted (es decir, que no sea un reto genérico o de búsqueda) aparecerá un aviso en la ventanilla de charla y su adversario recibirá los datos de su fórmula como mensaje de texto. Las búsquedas recibidas serán filtradas automáticamente.

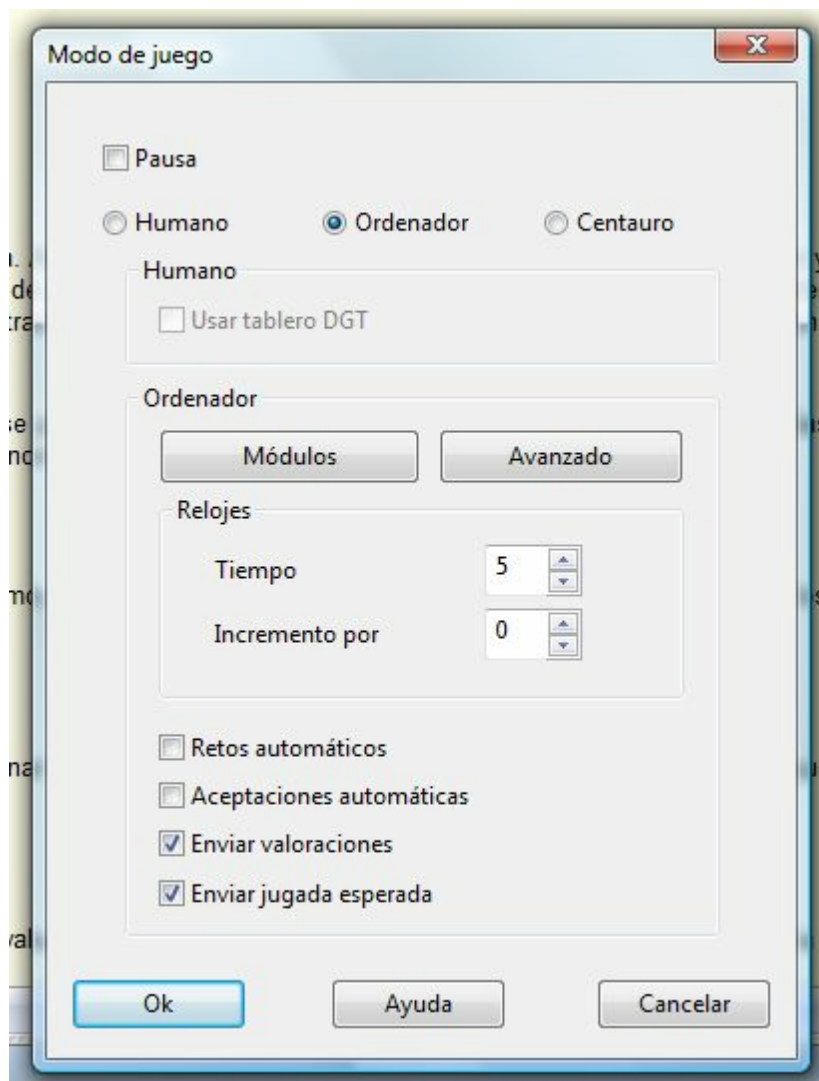
3.1.6 Fórmulas separadas para humanos y ordenadores

El programa cliente ofrece la posibilidad de crear distintas fórmulas para jugar contra humanos y ordenadores, excepto en la versión de descarga gratuita y en la de ChessBase.

Vaya a la sala de máquinas.

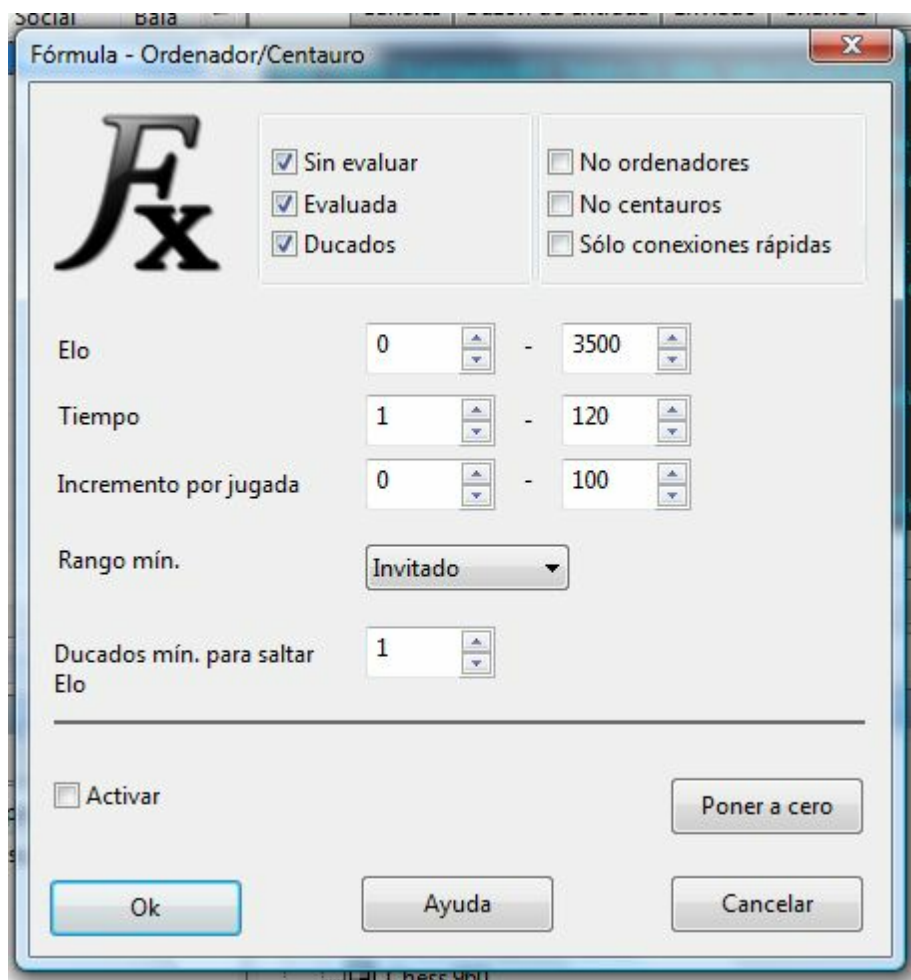
Menú archivo [Modo de juego](#)

Seleccione el modo "Ordenador" y fije los ajustes para jugar como tal.



Use el botón "Módulo" para seleccionar el motor ajedrecístico a emplear.

Haga clic en el botón de la fórmula en el panel de retos. Verá entonces el diálogo para la definición de la fórmula en ese entorno.



Es importante tener en cuenta que esos ajustes se guardarán de modo permanente, incluso si vuelve al modo humano. El programa recordará adecuadamente los ajustes y cambios en la fórmula cuando cambie de un modo de juego a otro.

3.1.7 Filtrado de retardos

A los jugadores que disputan partidas bala o relámpago les gusta que sus rivales tengan buenas conexiones a Internet, de forma que las partidas transcurran con fluidez.

Las conexiones lentas son especialmente molestas cuando se juegan partidas con controles de tiempo muy breves.

Los retrasos causados por los tiempos de espera en Internet se denominan normalmente "lag".

Es posible hacer un ajuste en la [fórmula de retos](#) que permite evitar las conexiones con retardo:



Puede dejar fuera a los usuarios con mucho retardo poniendo una marca de comprobación en "Sólo conexiones rápidas". El servidor de ajedrez emplea este ajuste para bloquear los retos de los jugadores con una velocidad de conexión lenta o de poca calidad.

3.1.8 El reloj de ajedrez

Los jugadores de ajedrez emplean un reloj doble para registrar el tiempo consumido por cada bando.



El reloj de la izquierda muestra el tiempo de las blancas y el de la derecha el de las negras. Haciendo clic derecho sobre el panel del reloj se puede cambiar a un reloj analógico.



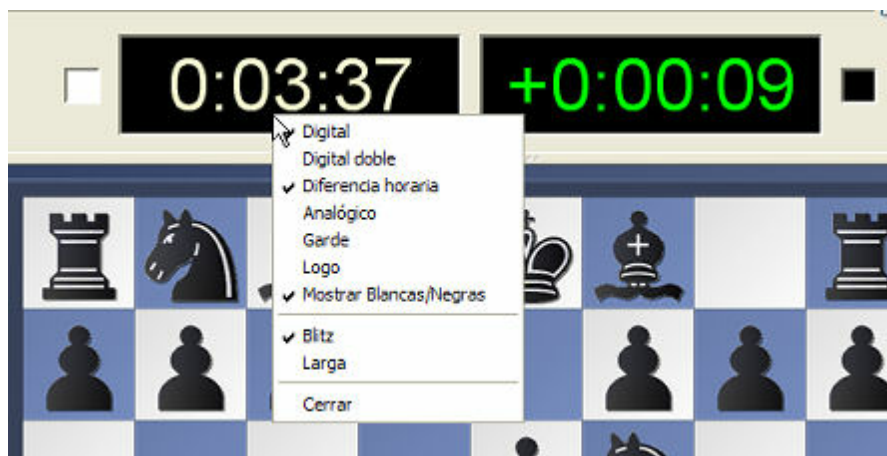
Hay dos tipos de reloj analógico: uno sencillo y otro de realidad fotográfica que representa un reloj Garde.



El reloj digital doble muestra el tiempo total en la parte superior y en la inferior el consumido en la última jugada. El reloj de la izquierda muestra el tiempo de las blancas y el de la derecha el de las negras.

Se pueden fijar los controles de tiempo para partidas relámpago o largas en el menú

contextual que se muestra al hacer clic derecho sobre el reloj.



En partidas bala y relámpago, la opción *Diferencia horaria* muestra su tiempo y la diferencia con el de su rival. Haga clic derecho sobre el reloj y escoja *Diferencia horaria*. De este modo el reloj de la izquierda muestra su tiempo y el de la derecha la diferencia con el de su oponente. En la imagen superior, usted tiene 9 segundos de ventaja. Si usted tuviera menos tiempo la diferencia se presenta como un número negativo y en color rojo.

3.1.9 Elo, clasificaciones y listas

Las puntuaciones Elo, inventadas por el estadístico húngaro Arpad Elo, expresan la fuerza de juego de los ajedrecistas. Los jugadores fuertes de club pueden alcanzar los 2000 puntos, los Maestros Internacionales están normalmente entre 2300 y 2500, los Grandes Maestros alcanzan y sobrepasan los 2700 (Garry Kasparov fue el primer jugador en la historia del ajedrez que sobrepasó los 2800)

He aquí una lista de las categorías de puntuación

Fuerza de juego	Categoría del jugador
1000-1600	Jugador de club medio
1600-2100	Jugador de club fuerte
2100-2300	Jugador internacional
2300-2450	Maestro Internacional (MI)
2450-2600	Gran Maestro (GM)
2600-2850	Super Gran Maestro, Campeón Mundial

3.1.10 Opciones de juego

En las opciones del servidor puede activar la ejecución de movimientos con un solo clic:

Partidas

Sólo un clic

Apagado Normal Agresivo

Prejugar

Apagado Normal Agresivo

Siempre promocionar a dama

Marcar jugada con flechas

Marcadores de casillas

Forzar tablero 2D partidas bala servidor

Bloquear conexiones directas (aumenta el retardo)

Usar tablero DGT

Ping a retos entrantes

Espía

Indicar apertura

▶ Si hace clic en una casilla a la que sólo puede ir una pieza, el programa ejecutará ese movimiento. Si más de una pieza puede realizar la jugada debe hacer un segundo clic para indicarle al programa que pieza desea mover, excepto si una de las piezas ha ejecutado una de las dos últimas jugadas, en cuyo caso se escoge automáticamente dicha pieza. Ello permite, por ejemplo, dar series de jaques muy rápidamente.

▶ Si hace clic en las casillas g1 o g8 y el enroque corto es legal, se ejecutará.

Dejadas

Hay una técnica especial que se llama "Dejada" ("dropping"). Conlleva coger una pieza mientras piensa su oponente y mantenerla sobre la casilla de destino. Tan pronto como mueva su oponente, puede soltar la pieza, con lo que prácticamente no se consume tiempo. Es una técnica ligeramente peligrosa si su oponente juega algo inesperado, pues tendrá que soltar la pieza y enfrentarse a las consecuencias. De todas formas es una técnica ampliamente utilizada en el servidor en las partidas de ritmo más rápido.

Prejugar

Mientras piensa su rival, puede realizar su jugada o jugadas, especialmente cuando son continuaciones obvias o forzadas. Quedan señaladas con una flecha verde y se ejecutan inmediatamente en cuanto sea su turno. Ahorra mucho tiempo y es especialmente útil en los finales, donde se pueden ejecutar series completas como a2-a4-a5-a6-a7-a8. Al hacer clic derecho sobre el tablero se borrarán todas las prejugadas.

3.1.11 Mirar partidas

Puede seguir el progreso de las partidas de otros jugadores con el botón *Seguir* que está en la parte inferior del listado de jugadores o con el botón *Mirar* bajo la lista de partidas.

Info	Jugadores	Partidas	Mapa					
Nombre	Blitz	Bala	Tít...	Estado	Na...	Grado	Distancia	
Bullmover	2395	2466	FM	Inactivo		Dama++	1307 km	
PikeHunter	3004	2804		Inactivo		Dama+	18354 km	
Powerplay	2646	2319		Inactivo		Dama+	1002 km	
Freddybaer	2607	2289		Jugando		Dama+	1521 km	
Haribalu	2601	2367				Dama+	8714 km	
Z_Grandic	2585	2541		Inactivo/Pa...		Dama+	1959 km	
Achu Manoj	2583	2603	IM	Jugando		Dama+	1111 km	
Geepo	2485	2462		Mirando		Dama+	969 km	
Openingtes...	2433	2567	FM	Jugando		Dama+	1331 km	
BARBIKA	2313	2634	FM	Jugando		Dama+	1694 km	

Retar Seguir Imagen Puntuación Mostrar en el mapa

Con el primer sistema, se le mostrará automáticamente la siguiente partida del mismo jugador cuando se inicie.

Advertencias

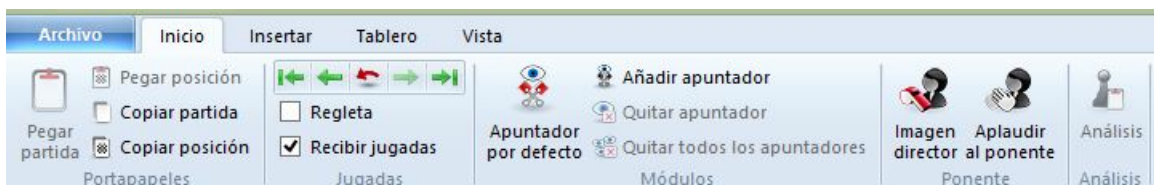
► Si quiere mover las piezas sobre el tablero debe antes desconectar la transmisión quitando la marca de *Recibir jugadas*. También puede pulsar Ctrl + U para conectar y desconectar la transmisión.



► También hay un tablero de análisis (paleta *Vista*) independiente, que se puede abrir en un panel separado.

► Para guardar la partida debe primero desconectar la transmisión.

► En la paleta *Inicio* de la ventana encontrará diversos botones específicos para seguir partidas:



Sirven para arrancar un módulo, para aplaudir al jugador que lleva las blancas o al que lleva las negras; para obtener información sobre el jugador que conduce las blancas; ídem sobre el de negras, para conectar y desconectar la transmisión, para enviar al servidor sus valoraciones personales sobre los contendientes...

Mirar partidas en la sala de máquinas

Al guardar partidas que se han observado en la sala de máquinas, la primera valoración se guarda como comentario. En versiones anteriores esto solo sucedía cuando era una partida jugada por usted.

3.1.12 Base de datos de Internet

Mientras se [mira](#) una partida, en segundo plano el programa realiza una rápida búsqueda en la **base de datos de Internet** de la posición del tablero en ese instante. La información se muestra con mucha más rapidez que en versiones anteriores.

Hay información útil en las distintas columnas.

The screenshot shows the ChessBase interface with a chessboard at the top center. Below the board is a 'Base de Internet' window displaying search results for the move 'Cd7'. The table below shows the search results:

Jugadas	Partidas	Puntu...	Biancas	Elo B	Negras	Elo...	Resultado	Año	Nota
10.b2-b4	274	80.7%	Shishkin, V	2496	Aldea, L	2340	1-0	2012-Oc..	10.b4
10.0-0	124	66.5%	Ionescu, M	2339	Miroiu, G	2337	0-1	2012-Oc..	10.b4
10.f2-f3	43	75.6%	Gordon, S	2533	Rudd, J	2278	1-0	2011	10.b4
10.g2-g4	27	59.3%	Del Rio Ang..	2533	Zasyptin, A	2233	1-0	2012-Ap..	10.0-C
10.Dd1-c2	24	81.3%	Del Rio Ang..	2533	Zasyptin, A	2233	1-0	2012-Ap..	10.0-C
10.Ta1-c1	8	81.3%	Pisetski, L	2290	Chen, H	2357	1-0	2012-Jul	10.b4
10.h2-h4	1	0.0%	Bluebaum, M	2499	Cofman, V	2198	1-0	2012-Se..	10.b4
10.a2-a3	1	100.0%	Shchekache..	2564	Jakubovic, N	2379	1-0	2005	10.b4
10.c4-c5	1	0.0%	Kosic, D	2489	Rmus, A	2398	½-½	2005	10.b4
10.Cd2-b3	1	100.0%	Pavlovic, M	2494	Ravic, N	2272	0-1	2010	10.g4
10.Ta1-b1	1	100.0%	Vezzosi, P	2374	Valsecchi, A	2363	1-0	2009	10.0-C
10.Cc3-b5	1	100.0%	Meins, G	2488	Baumler, J	2265	1-0	2010	10.0-C
			David, A	2622	Gavasheli, A	2168	1-0	2010	10.b4
			Iskusnyh, S	2474	Krutko, A	2358	1-0	2005	10.b4

Jugadas

Lista todos los movimientos realizados en la posición.

Partidas

Es el número de partidas en las que se ha dado la jugada mostrada.

Puntuación

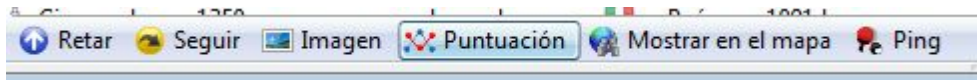
Son los puntos conseguidos con ese movimiento.

Jugada por última vez

¿Cuándo fue la vez más reciente en la que se ejecutó el movimiento?

Pista: al hacer clic en una de las continuaciones mostradas, se realiza la jugada en el tablero. Con las teclas de flecha se puede navegar por el listado, realizando y deshaciendo movimientos.

3.1.13 Clasificaciones



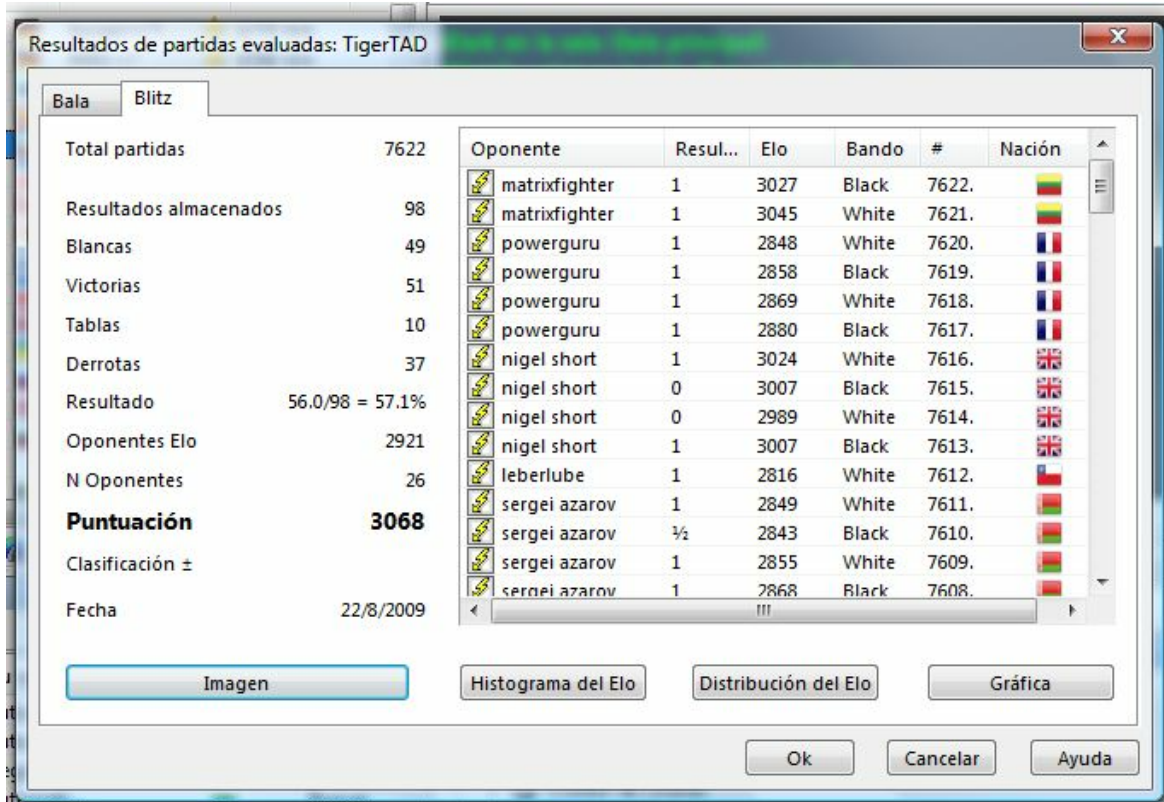
La razón para jugar partidas evaluadas en el servidor es para obtener una puntuación más alta. El sistema de clasificación se fundamenta en el bien conocido [sistema Elo](#), empleado en ajedrez desde hace bastante tiempo.

El servidor calcula y mantiene diversas listas de puntuación diferentes:

- ▶ **Bala:** para partidas a un ritmo de hasta 3 minutos + 0 segundos para todas las jugadas.
- ▶ **Blitz:** partidas jugadas a un ritmo de 15 minutos o menos para todas las jugadas.
- ▶ **Largas:** partidas a más de 15 minutos para todas las jugadas.
- ▶ **Ordenador:** tiene en cuenta los resultados obtenidos jugando con el ordenador, lo que sólo es posible en la sala de máquinas.
- ▶ **Centauro:** se calcula con las partidas entre humanos con ayuda del ordenador (o viceversa).

Haga clic en *Puntuación* o pulse Ctrl-E para ver sus puntuaciones. Para ver las de otro jugador, haga clic en su nombre, en la lista de jugadores y luego haga clic derecho y escoja *Ver rating*. También puede emplear el botón "Puntuación" que está debajo de la lista de jugadores.

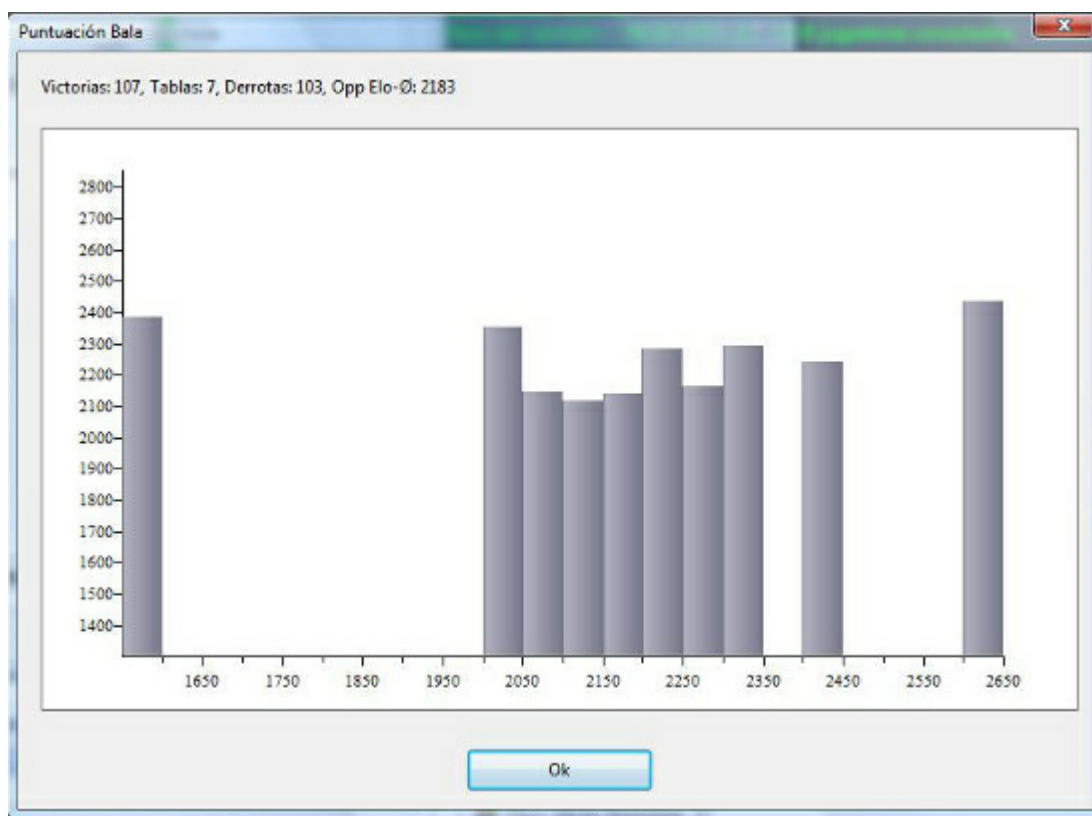
Hay distintos listados y gráficos disponibles, por ejemplo:



Este les muestra las partidas más recientes, indicando el oponente, su Elo, el bando que dirigía y el número de partida en su historial. Puede hacer clic en los títulos de las columnas para ordenar el listado de acuerdo con el criterio correspondiente.

También puede ver un histograma del Elo, con el rendimiento contra los jugadores en las distintas categorías, o un gráfico con la distribución del Elo de los oponentes. Quizás la más interesante sea la gráfica con la evolución del Elo:





Más datos

- ▶ Si hace clic derecho sobre un jugador y escoge "Mostrar historial" podrá ver su puntuación individual contra el citado jugador. La opción está inactiva si no ha jugado contra él.
- ▶ En Sociedad dispone de diversos botones para obtener las clasificaciones de los mejores jugadores en cada categoría.

En la ventana con las puntuaciones, puede ver también la siguiente información:

Bala	Blitz	Táctica
Total partidas	9203	
Resultados almacenados	205	
Blancas	105	
Victorias	78	
Tablas	14	
Derrotas	113	
Resultado	85.0/205 = 41.5%	
Oponentes Elo	2276	
N Oponentes	65	
Puntuación	2225	
Clasificación ±	1134/25257	
Fecha	20/12/2012	

Clasificación +/- indica su ubicación en la lista en relación con los demás jugadores. En el ejemplo anterior, está aproximadamente en el puesto 1330 de un total de 16063 jugadores evaluados.

Nota: La clasificación se indica para cada tipo de ritmo de juego. Para conocer la ubicación en otros tipos de partidas, tiene que hacer clic en la pestaña correspondiente, en la parte superior de la ventana de diálogo.

Véase también [Clasificación de un jugador](#)

3.1.14 Ducados

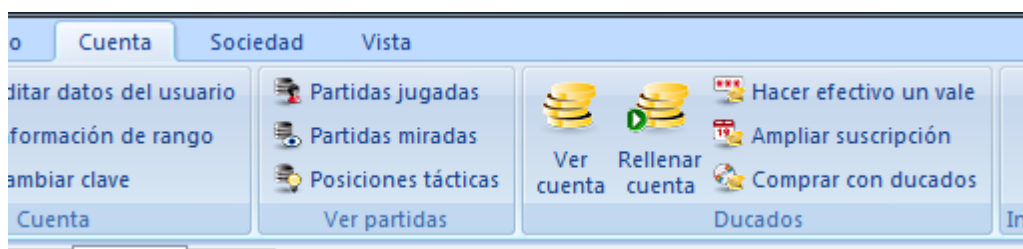
Hay ciertas transacciones monetarias que puede acometer en el servidor Playchess. Por ejemplo, puede pagar por el privilegio de jugar en una sesión de simultáneas o por una clase particular con un Gran Maestro.

Los Ducados son la moneda del servidor Playchess. Puede comprar ducados en la tienda de ChessBase o puede ganarlos prestando servicios a otros visitantes. Incluso es posible ganarlos como premios en torneos y otros acontecimientos del servidor.



Etimología: la palabra proviene del latín *ducatus* que a su vez se deriva de *dux* que significa duque o jefe. El primer ducado, de plata, lo mandó acuñar Roger II de Sicilia en 1140. De Italia pasó a Hungría, Bohemia, Austria, Alemania, Rusia, España, Dinamarca y Holanda.

Una importante condición preliminar para las transacciones con ducados es que se debe estar adecuadamente registrado, con nombre, dirección de correo electrónico y [número de serie](#). Una vez hecho eso tiene las siguientes funciones:



- ▶ **Rellenar cuenta** – Para comprar ducados en la tienda de ChessBase.
- ▶ **Ver cuenta** – Le muestra el estado de su cuenta: el crédito de que dispone y las ganancias obtenidas.
- ▶ **Clic derecho - Ofrecer pago** – Para transferir ducados al jugador seleccionado en el listado. Se ofrecen ducados al jugador. La opción solo está disponible si el jugador está en disposición de recibir los ducados. La oferta de ducados no implica la realización del pago, sino que la otra persona debe aceptar el pago y luego se vuelve a pedir la confirmación del usuario que hace la oferta.

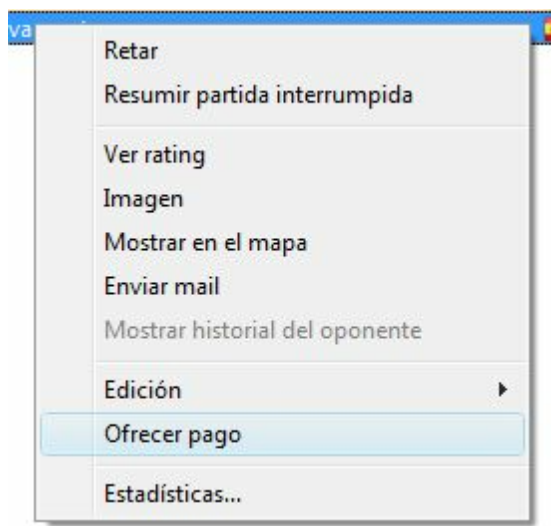
Advertencias:

Un ducado vale unos 8.6 céntimos, 11.6 ducados equivalen a un euro (que aproximadamente vale lo que un dólar). La conversión incluye el VAT / IVA requerido por la legislación alemana. Puede comprar ducados en la tienda de ChessBase a ese cambio.

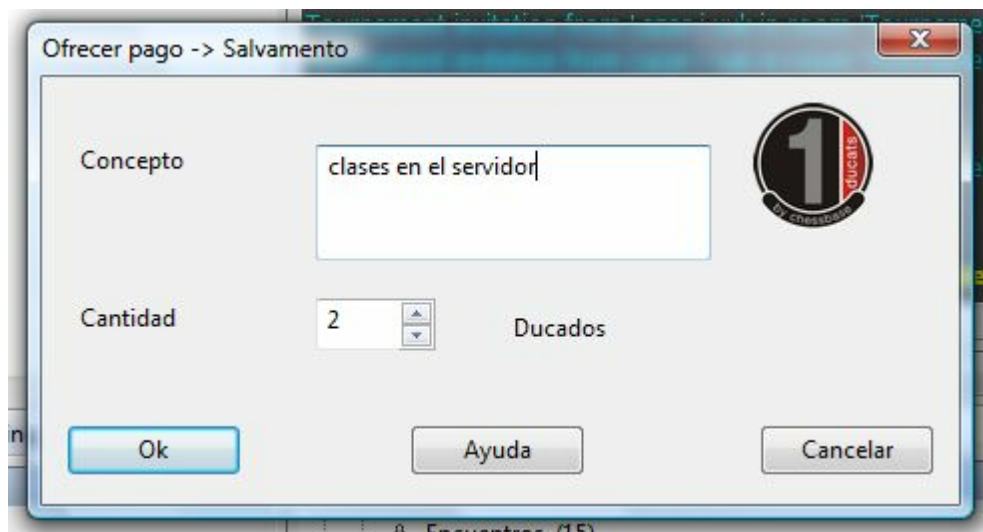
Los jugadores o entrenadores pueden realizar contratos con ChessBase para poder convertir los ducados en euros.

3.1.15 Pagos

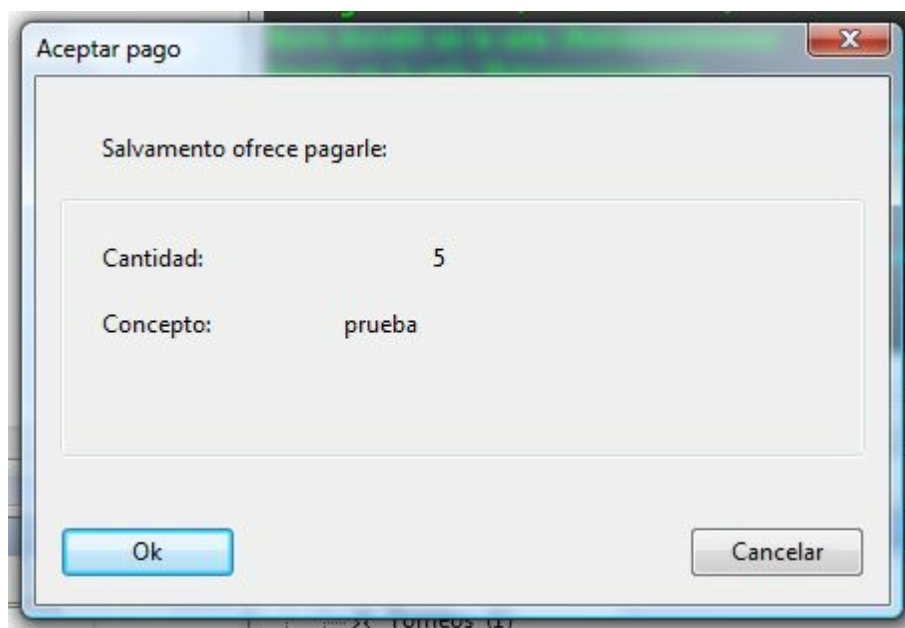
Clic derecho sobre un jugador en la lista de jugadores Ofrecer pago



Se abre una ventana en la que se puede especificar el concepto del pago y la cantidad



Si se pulsa en OK, al otro jugador se le abre una ventana en la que se informa de la propuesta:



Si está de acuerdo, debe pulsar en *OK*. En el panel de charla queda constancia de la transacción y de su referencia. Es conveniente tomar nota de la misma en el caso de eventuales reclamaciones.

Es aconsejable facilitar una razón descriptiva del motivo del pago, para poder acordarse con el tiempo de los motivos o causas del mismo. Por ejemplo, "partidas simultáneas" o "Clase particular".

En *Cuenta - Ver cuenta* se puede consultar el saldo de [ducados](#).

3.1.16 Jugar con Ducados

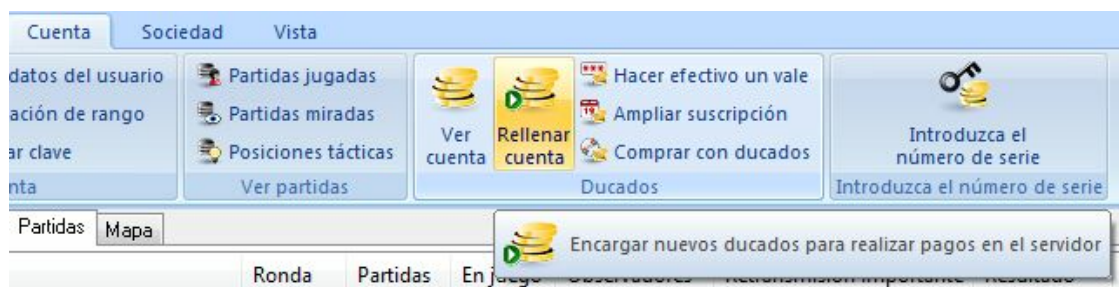


Jugar con **Ducados** tiene muchas aplicaciones:

- ◆ Si es usted un maestro, puede cobrar automáticamente a otros jugadores por jugar partidas con ellos.
- ◆ Si es usted un aficionado, puede ofrecer a los maestros una cantidad si quiere jugar contra ellos.
- ◆ Entre jugadores de igual nivel, simplemente pueden poner en juego una cantidad de ducados en función del resultado de la partida.

Como conseguir Ducados:

- ◆ Puede adquirirlos en la tienda de Internet: en la ventana principal active *Cuenta - Rellenar cuenta*.



- ◆ Puede ganarlos como premio en torneos oficiales o privados.

Como convertir ducados en moneda del mundo real:

Los entrenadores registrados pueden contratar con ChessBase el convertir los Ducados en dinero, especialmente si organizan sesiones de entrenamiento o de simultáneas. ChessBase no garantiza automáticamente esta conversión.

Otros jugadores pueden comprar productos en [nuestra tienda](#) al cambio de 10 Ducados por 1 Euro.

Apuestas y honorarios

Para jugar a cambio de ducados puede ofrecer una *apuesta* y un *honorario fijo*. La apuesta es lo que se lleva el ganador. El honorario fijo es lo que se paga sin importar cual sea el resultado. Si ofrece una partida con un honorario fijo positivo, su oponente le pagará por jugarlo. Si pide una partida con un honorario fijo negativo es que usted está dispuesto a pagar esa cantidad por jugar.

Ejemplo: Reta a un Gran Maestro con unos honorarios fijos de -10 Ducados y una apuesta de 4 Ducados. Los pagos serían:

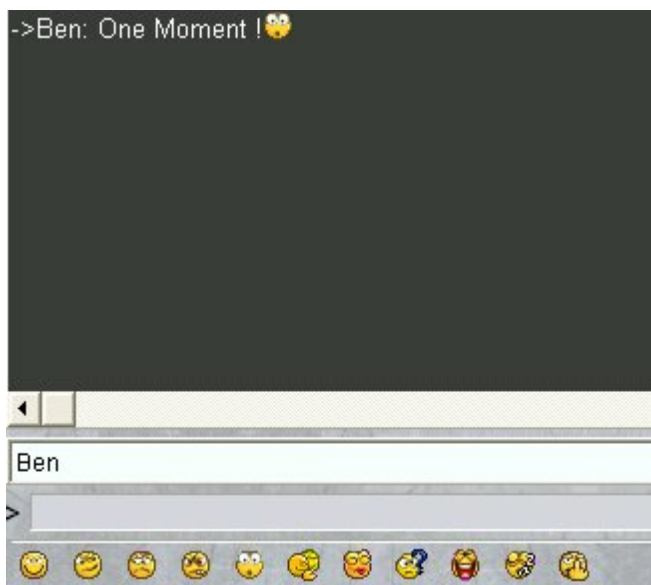
- Si usted gana, pagaría 6 Ducados al GM
- En caso de tablas, pagaría 10 Ducados
- Si pierde, transferirá 14 ducados a la cuenta del GM.

Véase también [suscripción Premium...](#)

3.1.17 Emoticonos

Se ha convertido en costumbre en Internet que la gente use combinaciones de caracteres especiales para expresar sus emociones. Por ejemplo, si alguien escribe :) indica que está especialmente de buen humor.

Bajo el campo de introducción de texto de charla hay una barra de botones con iconos que pueden emplearse para demostrar sus sentimientos. Los botones se muestran tras hacer clic en el *emoticono* que está a la derecha del campo.



Si se pasa el puntero del ratón por un botón, se mostrará una pequeña indicación sobre su significado. Al hacer clic en un botón, se incorporará el emoticono correspondiente a la línea de charla. Al pulsar *Intro* se enviará a la(s) persona(s) a quien(es) nos dirijamos.

Nota: los iconos sólo se recibirán correctamente por los usuarios de la versión 9 o posteriores de Fritz. Quienes usen versiones más antiguas sólo podrán recibir esa información en forma de texto.

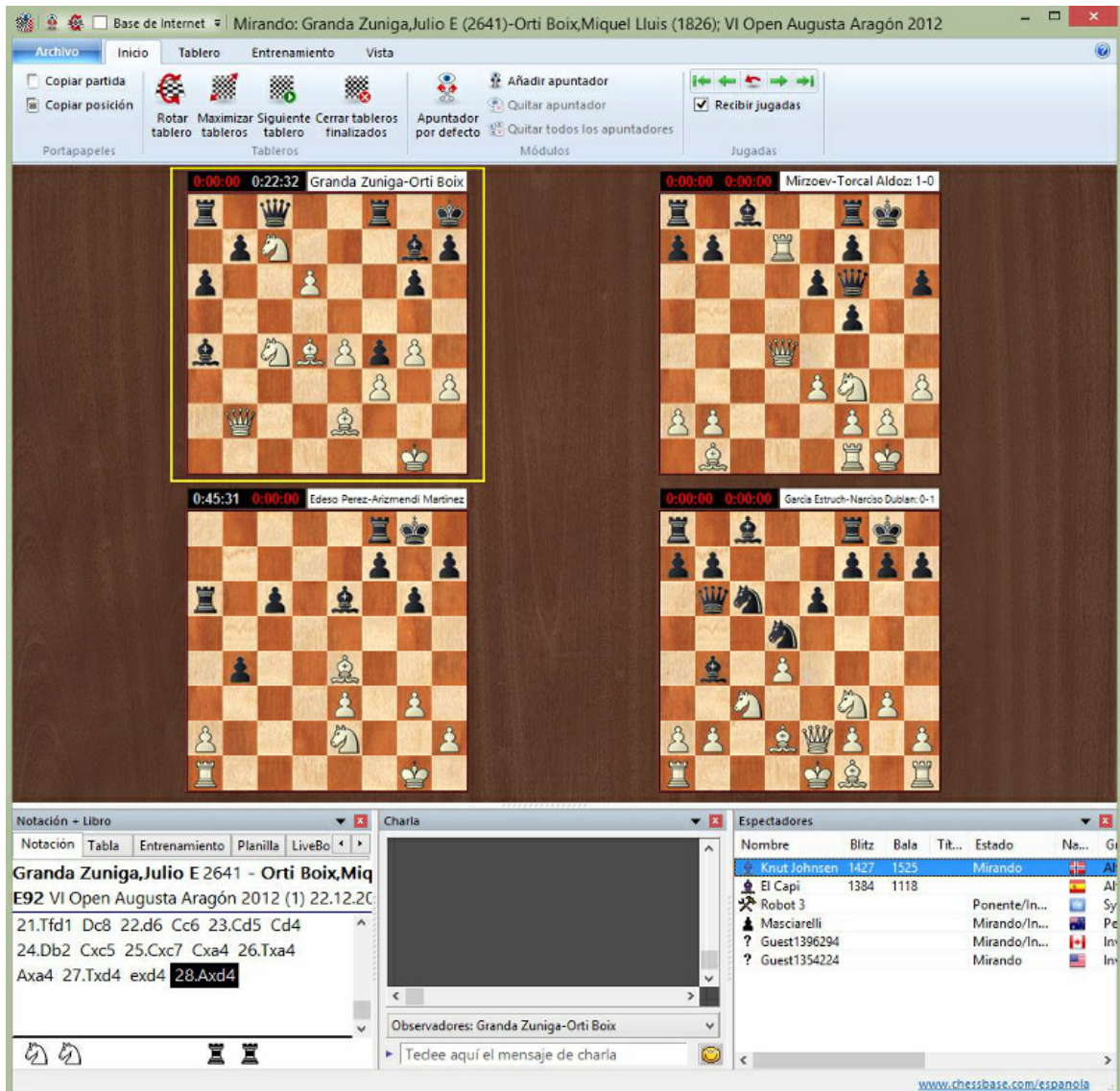
En el *menú archivo Opciones Charla* se puede activar un filtro de *emoticonos*, para bloquearlos en charlas privadas o públicas o en ambas.



También se puede establecer que los *smileys* escritos en forma de texto sean enviados a los demás como iconos.

3.1.18 Multitablero

El *Multitablero* es una forma cómoda de ver varias partidas a la vez en una misma ventana. Es especialmente útil en el caso de retransmisiones de competiciones por equipos o para seguir a la vez las partidas de los mejores jugadores de un torneo.



En el *Listado de partidas* seleccione las partidas que desea seguir. Al hacer clic en *Mirar*, se cargan en la ventana *Multitablero*. También se puede activar haciendo clic derecho sobre las partidas seleccionadas y escogiendo *Mirar* en el menú contextual.



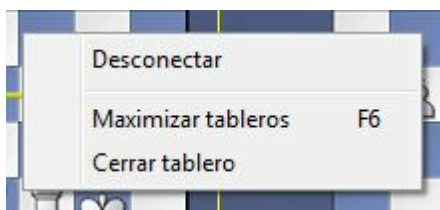
El *Multitablero* está disponible en todas las salas de juego y puede emplearse para seguir hasta 12 partidas al mismo tiempo, en función de la resolución de pantalla.

Pista: Seleccione un tablero haciendo clic sobre él. Así se conectará con la notación de la partida y la charla de los espectadores. Si tiene un módulo funcionando, comenzará a analizar la partida. Pulse Ctrl-F para girar el tablero seleccionado.

Funciones

Haciendo clic sobre cualquiera de los tableros se carga la notación de la partida en el panel de notación.

Al hacer clic derecho sobre cualquiera de los tableros se abre un menú contextual que ofrece las siguientes funciones:



Conectar/Desconectar enlaza o suspende la transmisión de las jugadas para el caso de que se quieran realizar jugadas sobre el tablero o para guardar la partida.

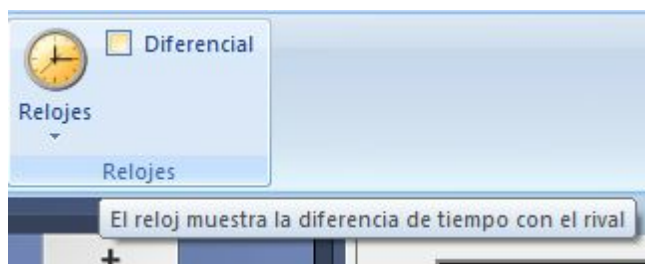
Cerrar tablero elimina la partida seleccionada de la ventana multitablero.

Maximizar tableros redistribuye el espacio libre entre los tableros restantes para que tengan el mayor tamaño posible.

3.1.19 Mostrar la diferencia de tiempo en la vista multitablero

Inicie una sesión como espectador en la [vista multitablero](#), que le permite seguir varias partidas a la vez.

Al hacer clic en *Diferencial* se activa la vista que muestra la diferencia de tiempo entre los contendientes en los relojes de ajedrez.



La apariencia del reloj de ajedrez pasa a ser como la siguiente:



A la izquierda se muestra el tiempo de las blancas y a la derecha la diferencia que tienen las negras, en más (verde) o en menos (rojo).

3.1.20 Cargar partidas miradas

Cuenta Partidas miradas



Es posible aprender mucho ajedrez mirando las partidas de los jugadores más fuertes. Es fácil seguir sus partidas en el servidor Playchess.com.

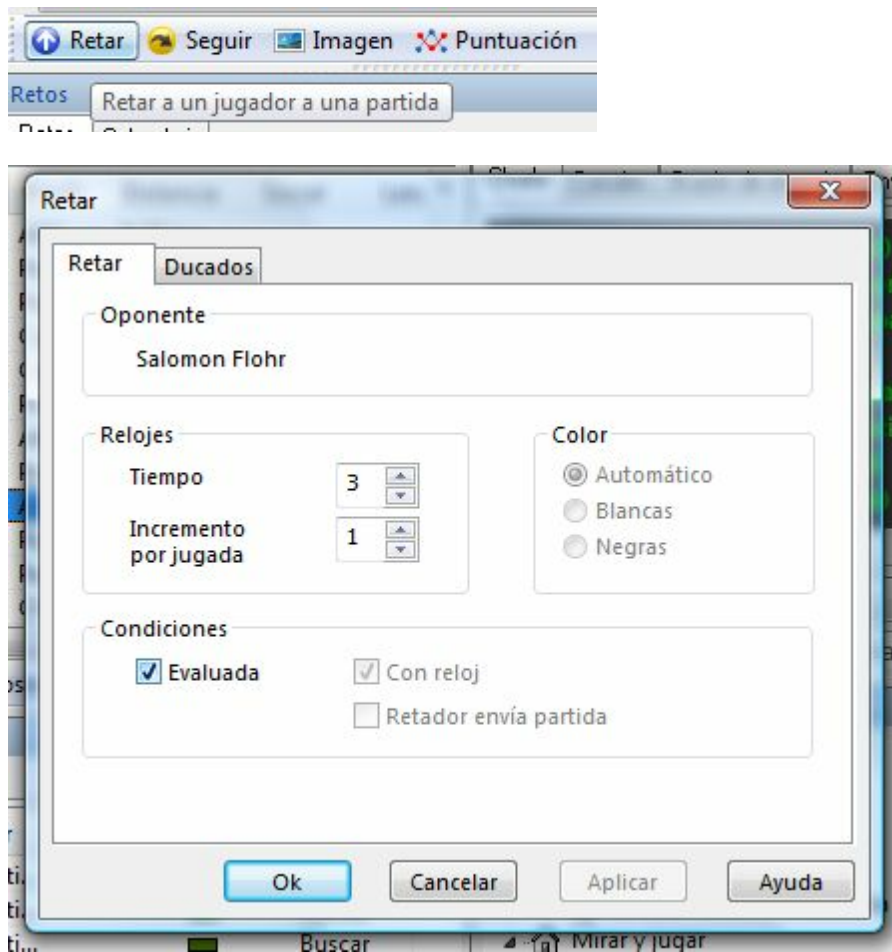
Todas las partidas que observe como espectador se guardarán automáticamente en la base de datos "MyInternetKibitzing", que normalmente se encuentra en *Mis documentos\ChessBase*, excepto que configurase otra ruta durante la instalación.

Por medio de *Cuenta Partidas miradas* accede directamente a las partidas almacenadas en dicha base de datos.

Al abrir una base de datos en el servidor, la base de datos escogida depende de la sala en que se esté, por ejemplo *MyInternetMachineGames* en la sala de máquinas, *MyInternetGames-960* en la sala de ajedrez 960, etc. En las versiones anteriores siempre se abría *MyInternetGames*.

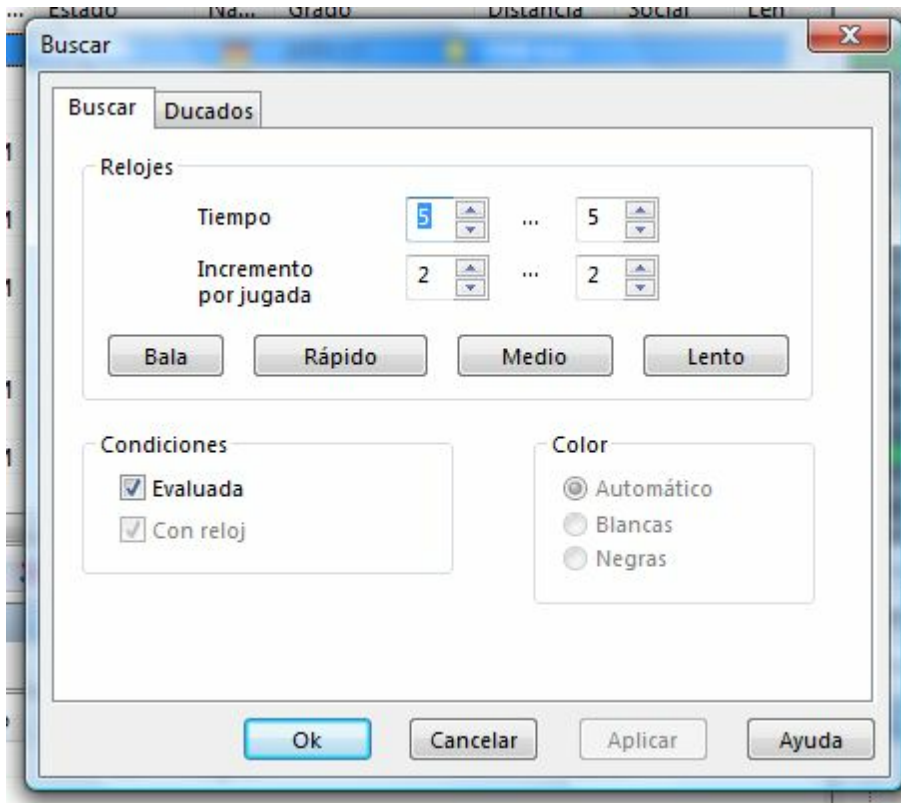
3.1.21 Retos flexibles

Es posible retar a un jugador de la lista de jugadores. Para ello debe seleccionarlo haciendo clic sobre su nombre y luego sobre el botón *Retar*. Las condiciones de la partida se especifican en la ventana de diálogo que se abre:



Además, en el panel de Retos puede hacer clic en el botón Buscar para enviar una proposición de juego a todos los presentes en la sala.

Se abre una ventana de diálogo con el siguiente formato:



En ella se puede definir un margen de controles de tiempo con los que está dispuesto a jugar. En el ejemplo anterior se buscan solo partidas de 5 minutos, con 2 segundos de incremento de tiempo por jugada.

Los botones *Bala*, *Rápido*, *Medio* y *Lento* sirven para cargar rápidamente opciones predefinidas (que pueden modificarse, en caso necesario)

3.1.22 Nuevas opciones del servidor

Menú *archivo* - *Opciones*

Todos los ajustes principales pueden cambiarse en el diálogo de *Parámetros de servidor*.

A la izquierda de la ventana hay una lista con las categorías de ajustes que pueden cambiarse. Haciendo doble clic en una categoría se muestran los ajustes correspondientes.

Pueden ajustarse los siguientes parámetros:

Partidas

Sólo un clic

Apagado Normal Agresivo

Prejugar

Apagado Normal Agresivo

Siempre promocionar a dama

Marcar jugada con flechas

Marcadores de casillas

Forzar tablero 2D partidas bala servidor

Bloquear conexiones directas (aumenta el retardo)

Usar tablero DGT

Ping a retos entrantes

Espía

Indicar apertura

Partidas

Siempre promocionar a dama: El peón siempre se convierte en dama aunque en algún caso pudiera ser mejor otra pieza.

Sólo un clic: Las jugadas se ejecutan con sólo hacer clic en la casilla de destino.

Prejugar: Permite ejecutar una jugada antes de la respuesta del rival a la previa. Es útil cuando la jugada del rival es obvia y ahorra tiempo en partidas relámpago y bala. La jugada se indica con una flecha verde sobre el tablero y se ejecuta inmediatamente que se reciba la respuesta del oponente.

Marcar jugadas con flechas: La última jugada realizada se resalta sobre el tablero con una flecha amarilla.

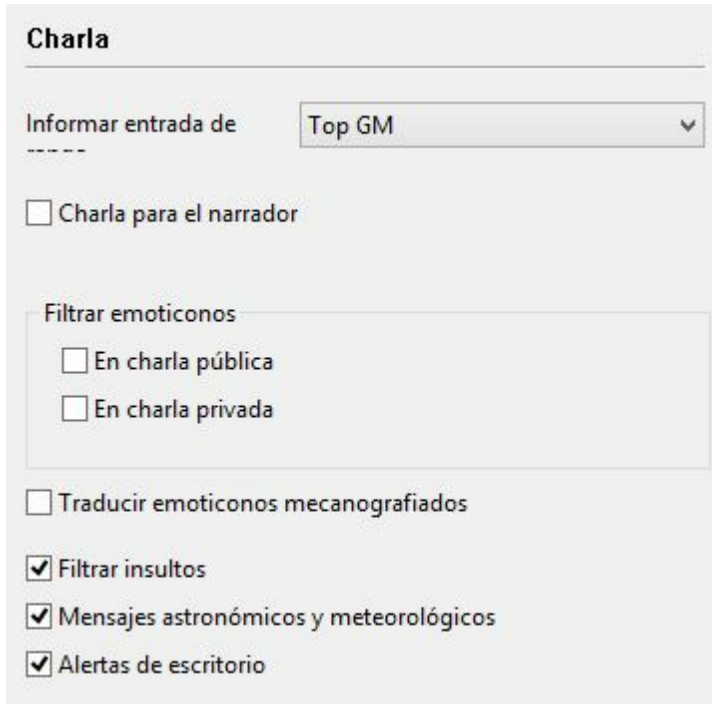
Forzar tablero 2D partidas bala servidor: La velocidad es esencial al jugar partidas bala y con el tablero 2D puede ahorrarse el tiempo que consumen los gráficos 3D.

Bloquear conexiones directas: Normalmente el servidor ajusta una conexión directa (peer-to-peer) entre los jugadores. Con ello se reduce el retardo y significa una menor tiempo de respuesta, lo que es importante en las partidas bala. Estas conexiones directas no son tan importantes cuando se juegan partidas con controles de tiempo más amplios y a veces no son posibles si la conexión está bloqueada por un cortafuegos.

Usar tablero DGT: Activa el empleo de un tablero DGT externo.

[Marcadores de casillas](#)

Charla



Charla

Informar entrada de

Charla para el narrador

Filtrar emoticonos

En charla pública

En charla privada

Traducir emoticonos mecanografiados

Filtrar insultos

Mensajes astronómicos y meteorológicos

Alertas de escritorio

Informar entrada de rango: Muestra un mensaje en el panel de charla anunciando la entrada en la sala de los jugadores con el rango indicado o superior.

Charla para el narrador: Windows incorpora un sistema de lenguaje hablado. Si se activa esta opción, los mensajes que se reciban en el panel de charla se trasladarán a lenguaje hablado y se oirán en los altavoces del equipo.

Filtrar emoticonos: Puede decidir si los emoticonos se usarán en las charlas públicas, en las privadas o en ambas. Además puede determinar si los smileys mecanografiados se enviarán como iconos.

Filtrar insultos: el sistema bloqueará automáticamente los mensajes que contengan insultos.

Mensajes astronómicos y meteorológicos: Sirve para activar o desactivar la presentación de los datos meteorológicos y astronómicos.

Alertas en el escritorio: presenta las entradas de jugadores importantes o amigos en la sala como una alerta del escritorio de Windows.

Respuesta automática

Hay dos situaciones típicas en las que no responderá a los mensajes de la charla:

1. mientras juegue una partida

2. si hace una pausa, aunque permanezca con la sesión activada en el servidor.

En esos casos es posible programar la emisión de una respuesta automática, que informe a quienes intentan comunicarse con usted de las circunstancias por las que no puede responderles.

Respuesta automática

Auto respuesta inactivo

Activar

Auto respuesta jugando

Activar

Auto respuesta rango inferior

Rango mínimo

La *Auto respuesta rango inferior* significa que todos los usuarios por debajo de un determinado rango a especificar recibirán una respuesta automática cuando se dirijan a usted y su texto no se mostrará en la ventana de charla.

Jugadores

Sirve para determinar si se mostrarán pequeños recuadros de información con la situación de un jugador en el planisferio y/o con su foto, al pasar el puntero del ratón sobre su entrada en la lista de jugadores o en la de partidas.

Jugadores

Indicador mapa

Indicador foto

Sonido

Sonido

Anunciar jugadas

Jugadas

Un amigo entró en la sala

Retos

Charla

Nueva partida

Aplauso

Anunciar jugadas: Los movimientos se anuncian de viva voz por los altavoces del ordenador.

Jugadas: Las jugadas se acompañan de efectos sonoros realistas.

Un amigo entró en la sala: La entrada de amigos en la misma sala se anuncia con un mensaje en el panel de charla y con una señal acústica.

Retos: Los retos se avisan con una señal de advertencia.

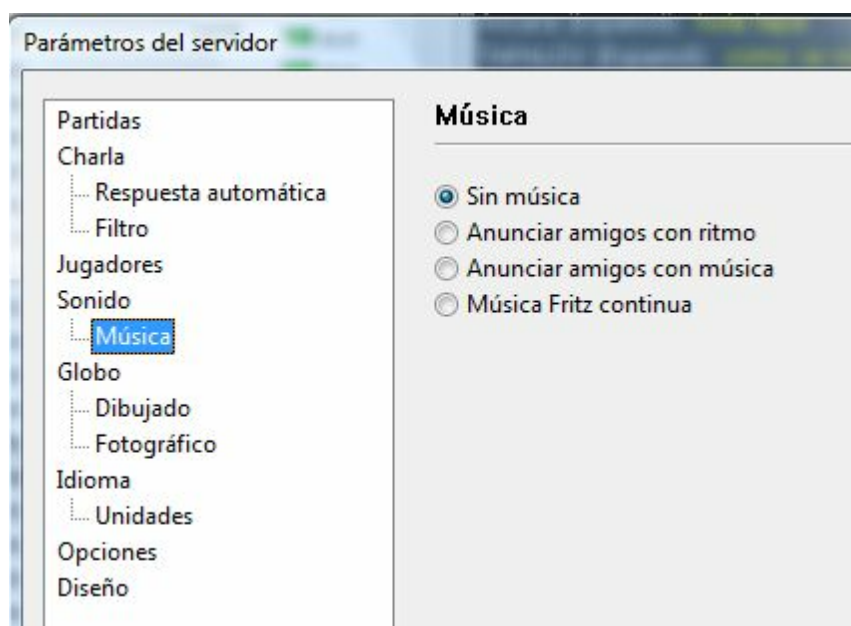
Charla: Al permanecer inactivo durante un tiempo (y su estado en la lista ha cambiado a "pausa") el siguiente mensaje dirigido específicamente a usted se avisará con un timbre de teléfono.

Nueva partida: El principio de una partida se acompaña con el sonido de colocación de las piezas.

Aplauso: Suena un aplauso cuando gana una partida.

Música

No está disponible en el programa cliente gratuito ni en el de ChessBase. El programa cliente de los programas de juego puede acompañar diversos acontecimientos con música.



Sin música: Se suprimen completamente los efectos musicales.

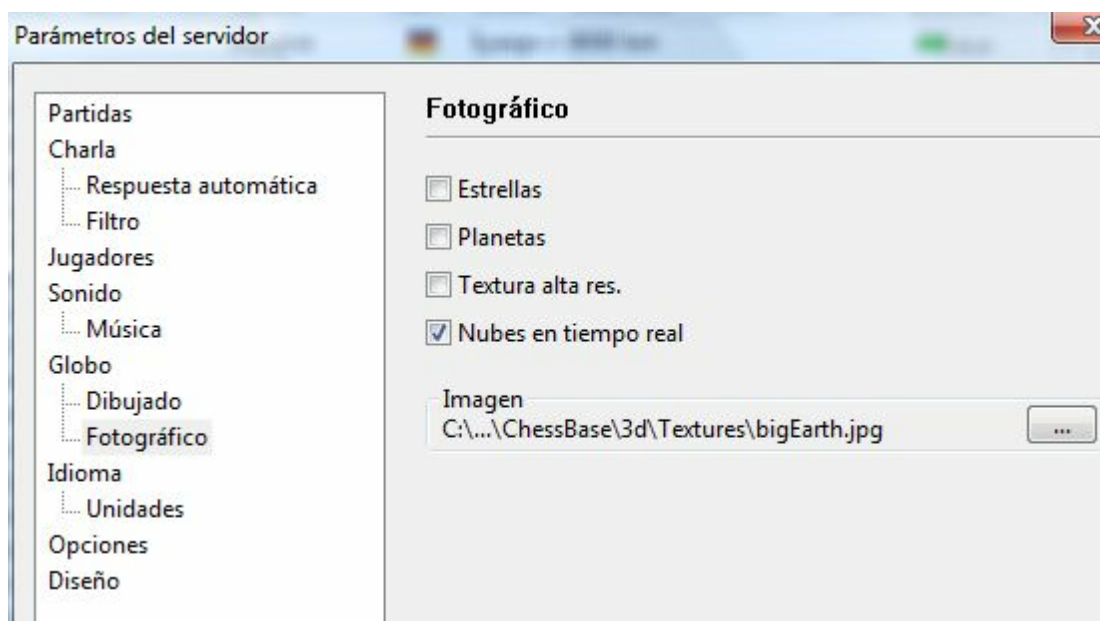
Anunciar amigos con ritmo: El programa genera un ritmo de tambor cuando un jugador con el atributo de Amigo conecta con el servidor.

Anunciar amigos con música: El programa reproduce una pequeña sintonía cuando un jugador con el atributo de Amigo conecta con el servidor.

Música Fritz continua: Esta es la opción ideal para los ajedrecistas que quieren oír música de fondo mientras juegan.

Globo

Puede variar la forma en el que se muestra el globo terráqueo.



Dibujado/Fotográfico alterna entre la representación del mundo dibujada y la fotográfica.

Noche muestra en sombra la zona en la que es de noche.

Sol/Luna: Muestra la posición actual del sol y/o la luna, es decir, el punto de la Tierra donde están en el cénit.

Mapa dibujado

Hay más opciones disponibles para el caso de que se elija la representación dibujada.

Ciudades muestra la ubicación y el nombre de las ciudades más importantes.

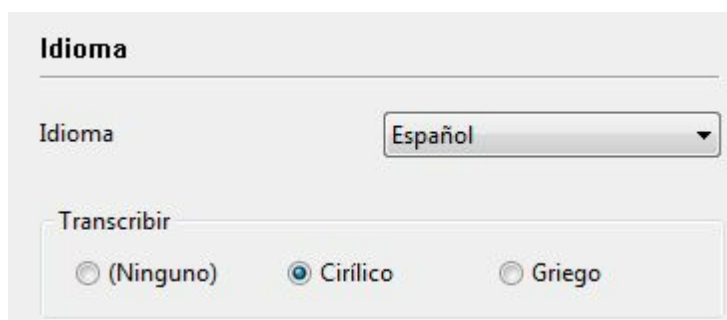
Mostrar ISS muestra la posición de la Estación Espacial Internacional.

Mostrar meteo activa o desactiva la representación de los datos meteorológicos.

Mapamundi con gradiente ofrece detalles adicionales al hacer zoom.

Idioma

Aquí puede elegir el idioma en el que quiere usar el programa.



Transcribir: Si una persona emplea un ordenador con el conjunto de caracteres cirílico

o griego, las letras se convierten de tal forma que los textos resulten legibles.

Unidades



Unidades

Distancia

Km Millas

Temperatura

°C °F

En este diálogo puede escoger entre el sistema métrico o el anglosajón, por ejemplo para mostrar la distancia entre jugadores en millas o kilómetros.

Opciones

Diseño

Aquí pueden ajustarse los cambios en la interfaz gráfica.



Diseño

Fondo

Tablero Madera

Diseño del tablero

Opciones Tablero 3D

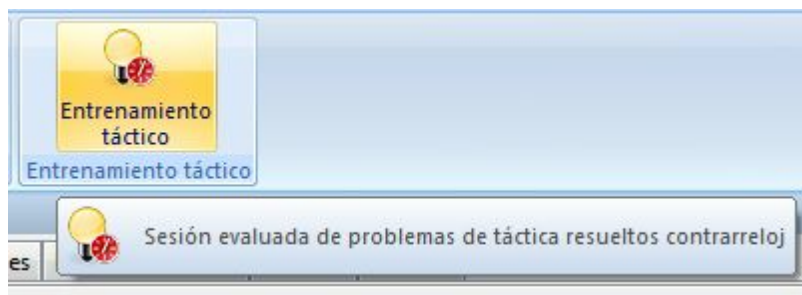
Fondo Tablero: Aquí puede seleccionar distintos colores y texturas para el fondo del panel de tablero.

Diseño del tablero: Abre el diálogo para configurar el tablero 2D.

Opciones tablero 3D: Abre la ventana de diálogo para ajustar el tablero 3D.

3.1.23 Entrenamiento táctico

Unas buenas habilidades tácticas son un factor importante para aumentar en la práctica la fuerza de juego. Con el entrenamiento táctico en el servidor, se puede entrenar específicamente la visión táctica y, con ella, la fuerza de juego en general. Las posiciones son en general sencillas e incluyen mates en una jugada. Son del tipo de las que se dan en una partida relámpago en el servidor Playchess.com.



Inicie la sesión por medio de *Inicio - Entrenamiento táctico*. Entonces el servidor le pondrá durante cinco minutos tantos problemas tácticos como usted sea capaz de resolver. Cuando aparezca una posición, solo tiene que realizar la jugada que la resuelve. El servidor enviará entonces una nueva posición, sin comentarios, o ejecutará una respuesta que deberá contrarrestar.

El tiempo máximo para cada posición depende de su puntuación en táctica. La mayor parte de las posiciones son bastante fáciles. Se trata de resolverlas tan rápidamente como sea posible porque el servidor calcula el Elo en función de la velocidad de resolución. En los relojes de ajedrez de la ventana de resolución de problemas verá a la izquierda el tiempo empleado en el problema en curso y a la derecha el tiempo total de la sesión.

Al final de la sesión, el servidor le mostrará la estadística de resultados y su rendimiento Elo, que también puede consultar en [su puntuación](#) (CTRL+E):

Bala	Blitz	Ordenador	Táctica
Sesiones:			8
Posiciones:			114
Resueltas:			69
Puntuación:			1522
Fecha:			4/9/2009









Haga clic en *Cuenta - Posiciones tácticas* para abrir la base de datos en la que se guardan las posiciones. Están en *Mis documentos\ChessBase\MyInternetTactics*.

Si falla al resolver una posición, se convertirá automáticamente en una pregunta de entrenamiento. Eso le permite volver a echarle un vistazo sin presión de tiempo antes de verificar cual es la solución correcta. La base de datos de posiciones tácticas del servidor se actualiza continuamente.

Vea las puntuaciones más altas de todo el servidor por medio de *Sociedad - Los mejores en táctica*.

3.1.24 Fotoiconos

Al mover el puntero del ratón sobre el nombre de un jugador sobre el listado de jugadores o de retos podrá ver un pequeño icono con su foto, si está disponible y si ha activado esta [opción](#).

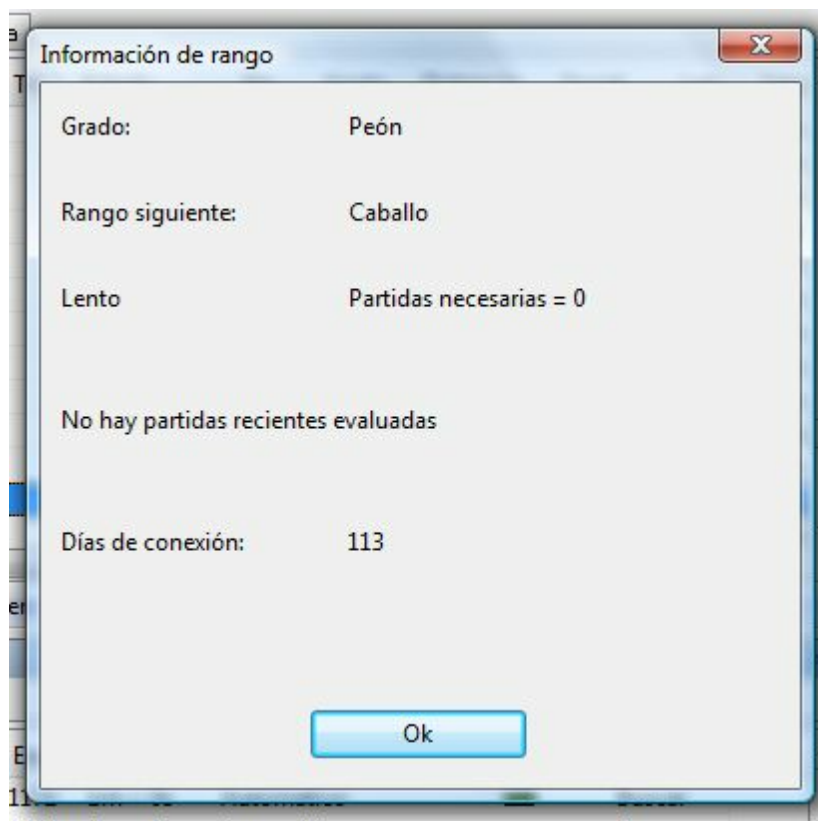
 Boris Avrukh	2937
 DJGetsbi	2928
 Martin Krämer	2900
 RuznaMamuna	2847
 Café Liégeois	2837
 Aligator	2794
 Ciller-K	2772
 Beerfest	2770

Estas fotos sólo están disponibles si el jugador en cuestión ha subido la imagen adecuada al servidor cuando completó su ficha de usuario.

3.1.25 Información de rango

Cuenta *Información de rango*

Al activar esta función obtendrá información sobre su propio rango y puntuación en el servidor de ajedrez.



Grado: Su rango actual.

Rango siguiente: El rango al que puede evolucionar mejorando.

Lento/Bala/Blitz: El servidor selecciona el tipo de partida en el que ha jugado con más

éxito hasta el momento. En el ejemplo era *Lento*. En él se informa de que se necesita jugar más partidas evaluadas para recuperar el nivel *Caballo*, después de un tiempo sin jugar en el servidor.

3.1.26 Jugadores locales

En la parte superior del panel *Jugadores* hay un separador llamado *Mapa*.

En el mapa del mundo se muestra la localización exacta de los jugadores que están conectados, por medio de puntos rojos.

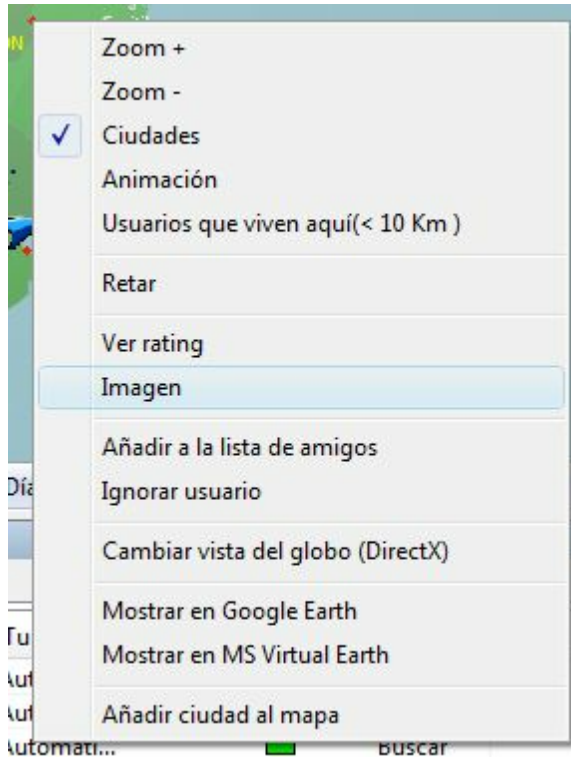
Al mover el puntero del ratón sobre uno de esos puntos se mostrará el nombre del usuario en el servidor. Al hacer clic derecho se tendrá acceso a otros datos sobre él, como su puntuación y fotografía.

El mapa puede abrirse directamente desde la lista de jugadores. Si se hace clic derecho sobre el nombre de un jugador y se selecciona *Mostrar en el mapa*, se abrirá éste con una flecha roja apuntando hacia la posición del jugador seleccionado.



Se puede hacer clic derecho sobre el nombre de un jugador en el mapa y seleccionar *Usuarios que viven aquí (<10km)*. Esto genera una lista de todos los jugadores que viven en el vecindario del jugador seleccionado.

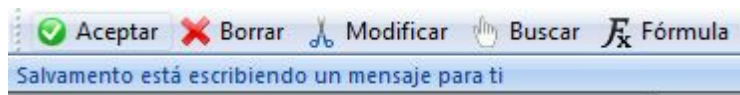
Haciendo clic en la opción del menú *Imagen* se abre el diálogo con la información personal.



3.1.27 Información de estado en charlas

Cuando está charlando con otro jugador de Playchess.com y tarda mucho en escribir su respuesta, su contertulio puede dudar si continúa la charla.

En la barra de estado, en la parte inferior de la pantalla, siempre recibirá un mensaje si alguien está escribiéndole un mensaje.



3.1.28 Aviso sobre el retardo

La información en el panel de *Retos* se lista en columnas. Si coloca el puntero del ratón sobre el nombre del rival en la columna *Oponente* podrá ver un fotoicono, si está disponible.

Si mueve el puntero del ratón sobre otra de las columnas se le mostrará una etiqueta con el retardo que tiene la conexión del oponente con el servidor.

Distancia	Social	Lento	Internet	Módulo
5803 km		1618	■	
1261 km		1737	■	
1597 km		1849	■	
1654 km			■	
1376 km		1524	■	
1323 km		1753	■	
1800 km		1693	■	90ms,r=0, i=1
886 km			■	

Pista: Si hace clic sobre una oferta en el panel de *Retos* verá un resumen de las posibles variaciones del Elo en función del resultado de la partida:



También se indica, al final, el retardo actual.

3.1.29 Calendario

En el servidor de ajedrez Playchess.com hay muchos acontecimientos todos los días: torneos, retransmisiones, sesiones de entrenamiento...

Para que no se pierda nada interesante hay una pestaña en el panel de *Retos* llamado *Calendario*. Al hacer clic sobre él se le mostrará una lista con los acontecimientos programados.

Retos				
Retos Calendario				
Acontecimiento	Sala	Tipo	Fecha	Tiempo
Bulgarian FIDE master Valeri Lilov, rated 2411, star...	Retransmisiones	Media	Lunes	20:00
8:00 pm (Server time, GMT+2) - MONDAYS TOUR...		Torneo	Lunes	20:00
7:45 pm (GMT +1) - Tuesday-Bullet 1+0, 13 round...		Torneo	Martes	19:45
Training with IM Dennis Breder (german language)	Retransmisiones	Entrenamiento	Martes	21:00
4pm/6pm/8pm/10pm (Server time, GMT+2) - PL...		Torneo	Miércoles	16:00
Wednesday to Thursday night Playchess lecture b...	Retransmisiones	Media	Jueves	03:00
10.00 pm (GMT +1): Fast-Blitz Tournament 3+0, 9 ...		Torneo	Jueves	22:00
TV ChessBase with André Schulz and IM Oliver Re...	Retransmisiones	Media	Viernes	17:00
20:00 pm (Server time, GMT+2) Friday-Night-Blitz...		Torneo	Viernes	20:00

Visitar acontecimiento
 Nuevo
 Editar
 Borrar

Como en los demás paneles, la información aparece dispuesta en columnas.

Acontecimiento es el nombre del mismo y suele incluir una breve descripción.

Sala indica donde tendrá lugar.

Tipo describe el contenido del acto.

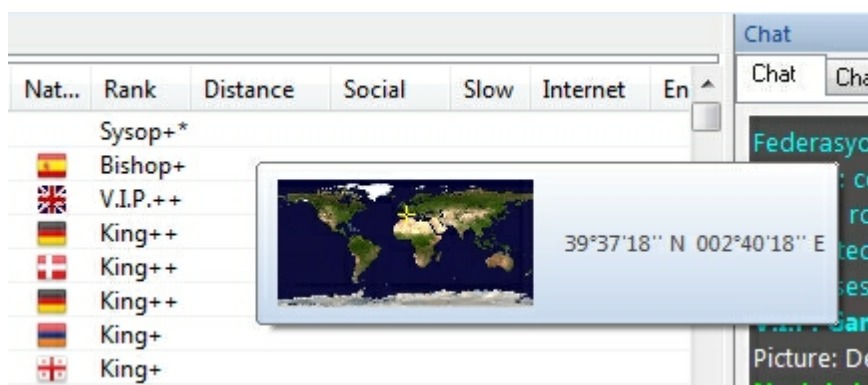
Fecha/Tiempo especifica el día y la hora en la que se producirá.

Sala	Tipo	Fecha	Tiempo
Retransmisiones	Entrenamiento	Martes	21:00
Retransmisiones	Media	Jueves	03:00
Retransmisiones	Media	Viernes	17:00
	Torneo	Domingo	20:00

3.1.30 Etiqueta con la posición en el mapamundi

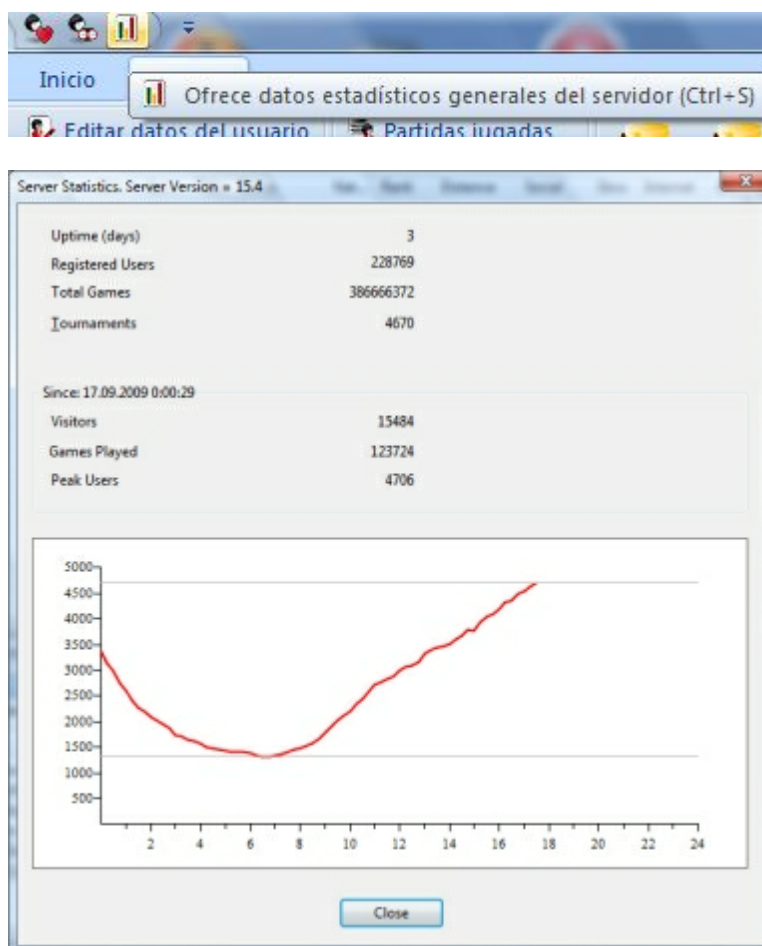
En el *Listado de jugadores* se puede ver donde vive cada uno de ellos por medio de una etiqueta en la que se muestra la posición sobre un pequeño mapamundi. Puede activar esta información en las *Opciones*.

Mueva el puntero del ratón sobre la columna de distancia y el programa mostrará la localización del jugador correspondiente con una cruz amarilla sobre una etiqueta que contiene un mapamundi en miniatura.



3.1.31 Estadísticas del servidor

Sociedad Mostrar estadísticas del servidor



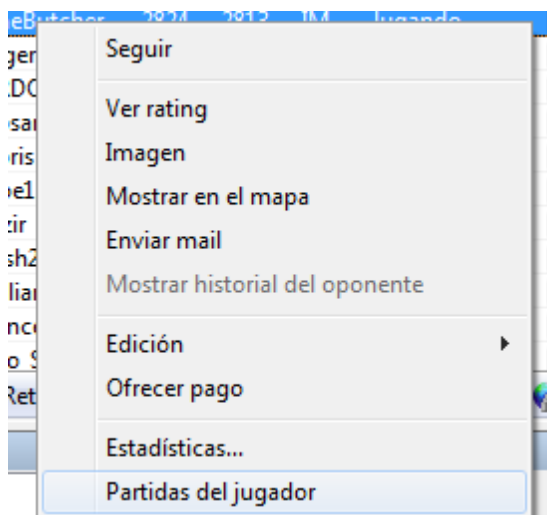
Esta ventana le da una visión general de la actividad diaria del servidor: cuanta gente tiene cuentas, cuantas personas se han conectado desde la medianoche anterior, la mayor cantidad de usuarios conectados simultáneamente, el número total de partidas jugadas...

La versión del programa del servidor se indica en la parte superior. El servidor necesita un mantenimiento periódico de programas y ordenadores. *Tiempo (días)* indica el lapso transcurrido desde la última sesión de mantenimiento.

3.1.32 Descarga de partidas del servidor de ajedrez

Es posible descargar del servidor las últimas 40 partidas de un jugador en forma de base de datos.

Si hace clic en el nombre de un jugador, verá el siguiente menú contextual:

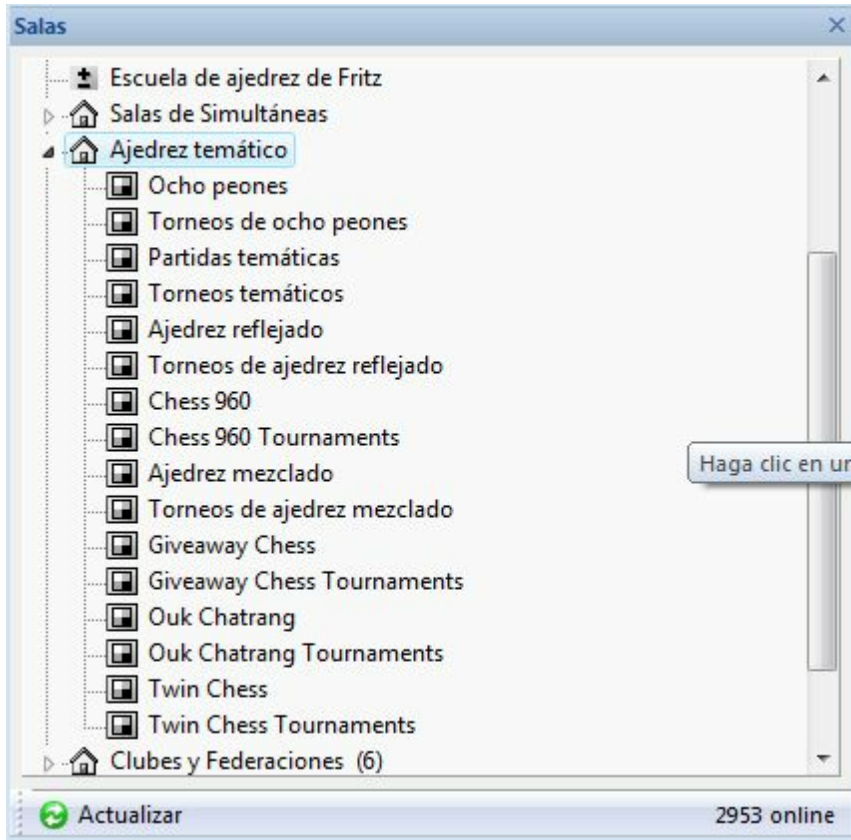


Al seleccionar *Partidas de jugador* se descargan en una base de datos las últimas 40 partidas del usuario seleccionado. Si un usuario quiere evitar que se descarguen sus partidas, puede hacerlo en la cinta *Cuenta - Editar datos de usuario - No descarga de mis partidas*.

No descargar mis partidas

3.1.33 Ajedrez temático y otras variantes

El servidor Playchess permite jugar diversas variantes de ajedrez. Para jugarlas hay que acudir a las salas de *Ajedrez Temático*.



- ▶ En la sala de los *Ocho peones* las partidas se juegan con 8 peones, sin otras piezas o con una pieza adicional.
- ▶ La sala de *Ajedrez 960* es para jugar partidas de ajedrez aleatorio de Fischer, sin las reglas especiales de enroque. Hay 960 posiciones diferentes de partida y cada día se escoge al azar una.
- ▶ Las *Partidas temáticas* comienzan con una apertura específica. Cualquier jugador que tenga al menos el [rango](#) de "Alfil" puede introducir las jugadas temáticas iniciando una [nueva retransmisión](#) en la sala de *Partidas temáticas*. También puede introducir una posición desde la que dar comienzo a la partida.

Las salas temáticas no son visibles para los que empleen versiones antiguas del programa.

Ajedrez mezclado

La única diferencia entre el ajedrez mezclado y el tradicional es la posición inicial. Las piezas pueden colocarse de cualquiera de las 2880 posiciones iniciales posibles, que pueden seleccionarse por medio de una ventana de diálogo. En esta variante del ajedrez los conocimientos teóricos no son tan importantes como la flexibilidad a la hora de valorar una posición. Pueden aparecer posiciones muy poco frecuentes sobre el tablero, lo que demanda gran capacidad de análisis táctico por parte de los jugadores.

Ouk Chatrang (Ajedrez camboyano)

El Ouk Chatrang se parece al ajedrez que conocemos en Occidente. Sin embargo, existen algunas diferencias.

Las partidas se juegan en un tablero de 8x8, pero las casillas no tienen necesariamente colores diferentes. El objetivo del juego es dar mate al rey. El ahogado se considera tablas, como en nuestro ajedrez.

Comencemos por las piezas. El rey, la dama, la torre, el alfil, el caballo y el peón se conocen respectivamente como: Ang o Sdaach (rey), Neang (reina), Tuuk (barco), Koul (general), Ses (caballo) y Trey (pez)

La posición inicial tiene dos diferencias: todos los peones (peones) se sitúan en las filas tercera y sexta y el ang (rey) se sitúa siempre a la izquierda de la neang (dama):



Las jugadas:

1. El Trey (pez) mueve como los peones del ajedrez: avanza una casilla y captura en diagonal. No hay doble avance inicial y, por consiguiente, tampoco captura al paso. Al alcanzar la vanguardia enemiga, es decir, la fila 6ª para las blancas y la 3ª para las negras, el Trey se convierte en Trey bak (pez coronado o promocionado), que de hecho es idéntico a una Neang (reina) excepto por el nombre.
2. El Ses (caballo) mueve como el del ajedrez.
3. El Koul (general) mueve una casilla en diagonal en cualquier dirección o una casilla hacia adelante. Es decir, normalmente tiene cinco posibles jugadas legales.
4. El Tuuk (barco) mueve como la torre.
5. La Neang (reina) mueve una casilla en diagonal en cualquier dirección. En la primera jugada puede mover dos casillas hacia adelante, es decir, desde e1 a e3.
6. El Ang (rey) mueve como el del ajedrez. No existe el enroque. El rey puede mover como un caballo en su primera jugada, si no está en jaque.
7. Cualquier jugada legal puede ser una captura. Las capturas se materializan de la misma manera que en el ajedrez, es decir, ocupando la casilla de la pieza enemiga.

Reglas adicionales

Las tablas pueden lograrse de varias formas.

1. Mutuo acuerdo.
2. Material insuficiente para dar mate.
3. Ahogado.
4. Reglas de jugadas en el final.
5. Tres repeticiones.

En las reglas originales no hay una referencia explícita a las tres repeticiones, pero para mayor simplicidad se ha adoptado.

Las reglas de jugadas en el final se aplican si uno de los bandos se queda sólo con el

ang (rey) y todos los trey (peces) se han promocionado. Siempre la pieza más importante que queda determina la regla a aplicar, dejando aparte una inconsistencia. El bando más fuerte tiene que dar mate en el número señalado de jugadas o la partida será tablas.

1. Regla de 8 movimientos si quedan dos tuuk (barcos)
2. Regla de 16 movimientos si queda un solo tuuk.
3. Regla de 22 movimientos si quedan dos koul (generales)
4. Regla de 44 movimientos si queda un solo koul.
5. Regla de 32 movimientos si quedan dos ses (caballos)
6. Regla de 64 movimientos si queda un solo ses.
7. Regla de 64 movimientos si quedan al menos tres 3 trey bak (peces coronados), no todos del mismo color.

Hay que advertir que el ses (caballo) es más potente que el koul (general), pero aún así al jugador se le asignan más jugadas para dar mate al rey.

Además, la cuenta comienza con el número total de piezas sobre el tablero más una. Si una partida está con ang + 2 tuuk + 2 trey bak contra ang, la cuenta comenzará en 7, con lo que el bando más fuerte dispondrá de sólo dos jugadas para dar mate al rey.

Twin Chess (Ajedrez gemelo)

La posición inicial del ajedrez gemelo es la misma que en el ajedrez clásico, con una diferencia importante: ningún bando tiene dama; ambos tienen un segundo rey, ubicado en la posición de la dama. Un jugador sólo puede conseguir una dama promocionando un peón.



Es posible capturar al rey, es decir, puede ser eliminado del tablero. El primer jugador que pierde ambos reyes, pierde la partida. El resto de las reglas son las mismas que en el ajedrez clásico. Ambos reyes pueden enrocar corto en sus respectivos flancos. El enroque largo es posible si previamente se ha desviado al rey intermedio

Ganapierde (Giveaway chess)

También se conoce con otros nombres, como ajedrez suicida. Es una de las variantes del juego mejor conocidas. Las reglas especiales que lo rigen son sencillas:

- ▶ Capturar es obligatorio
- ▶ Si un jugador puede capturar de más de una forma, puede elegir cual de ellas prefiere.
- ▶ El rey no tiene ningún papel especial y puede ser capturado como cualquier otra pieza. No hay jaque, jaque mate ni enroque. Los peones también pueden promocionar a reyes.
- ▶ El primer jugador que pierde todas sus piezas es el ganador.
- ▶ Si un jugador queda ahogado también gana.

Consejo

En el ganapierde hay largas secuencias de movimientos bien conocidas que ganan. Los expertos han demostrado que ciertas jugadas de apertura conducen a la derrota inexorablemente, p. e. 1.b4, 1.d3, 1.d4, 1.e4, 1.f4, 1.h3, 1.h4, 1.Cf3 y 1.Cc3. Pero esas secuencias forzadas son difíciles de encontrar y el programa no las tiene almacenadas. Eso significa que puede divertirse con el juego.

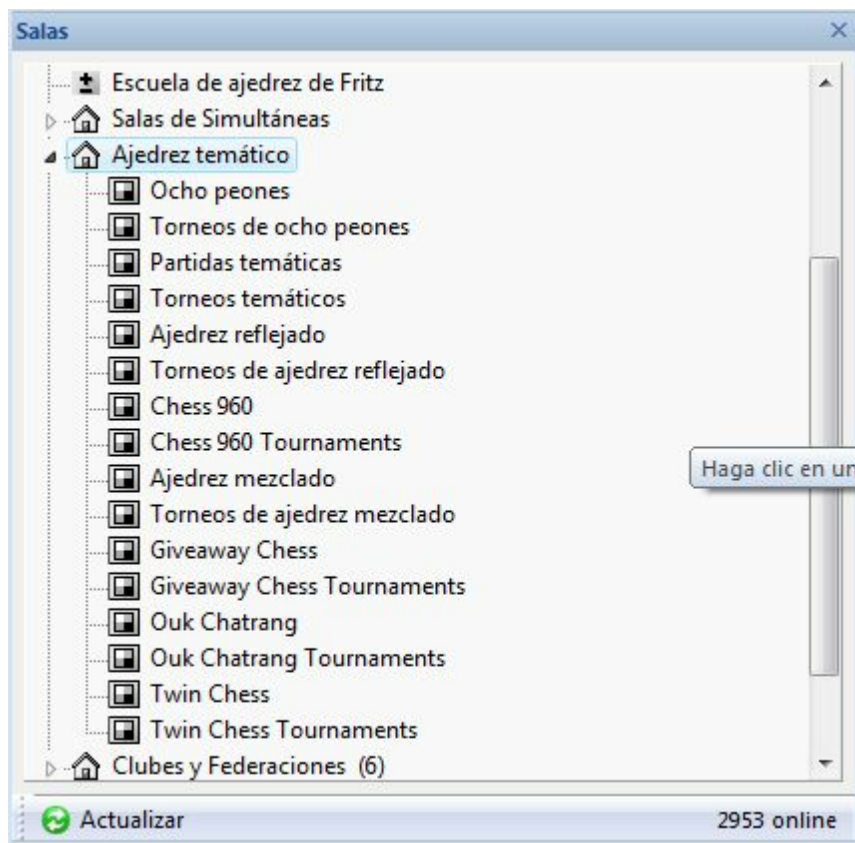
3.1.34 Ajedrez mezclado

Al contrario que el ajedrez clásico, que tiene una posición inicial predefinida, el ajedrez mezclado o "Shuffle" tiene la ventaja que no es tan importante saber mucha teoría de aperturas sino que prima el comprender la posición de manera flexible.

Al iniciar una partida, las piezas se encontrarán en casillas diferentes, de forma aleatoria, pero guardando simetría para ambos bandos (es decir, si el rey blanco está en c1, el negro se colocará en c8). Los peones se colocan de la forma habitual en las filas segunda y séptima. El enroque sólo es posible si el rey y una de las torres coinciden en sus casillas habituales. Esto lleva consigo que aparecerán constelaciones de posiciones extraordinarias para las cuales no son válidos los modelos posicionales conocidos y estereotipados.

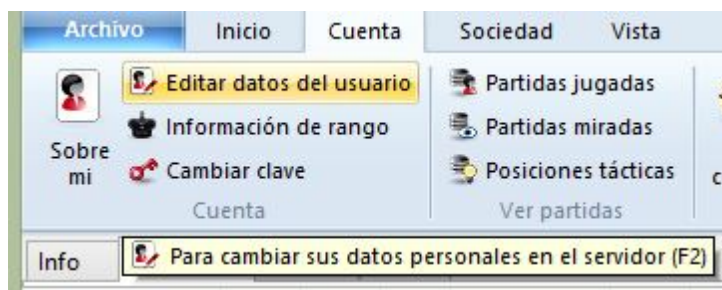
Al principio de una partida de ajedrez mezclado puede escoger en la caja de diálogo entre unas 2880 posiciones posibles o también puede permitir que el programa elija por usted una de ellas de forma aleatoria.

Visite la zona de *Ajedrez temático* para jugar ésta y otras variantes del juego de reyes:

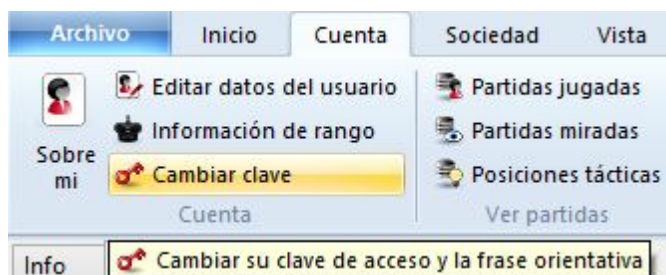


3.1.35 Otras funciones

- ▶ **Cuenta *Editar datos del usuario***: le permite [modificar los datos del usuario](#).



- ▶ **Cuenta *Cambiar clave***: para cambiar su contraseña. No se olvide de guardar una pista para recordarla en caso de olvido.



- ▶ **Menú archivo - Personalizar teclas** muestra las pulsaciones de teclas disponibles y le permite programar las que usted quiera.



3.2 Impartir sesiones de entrenamiento

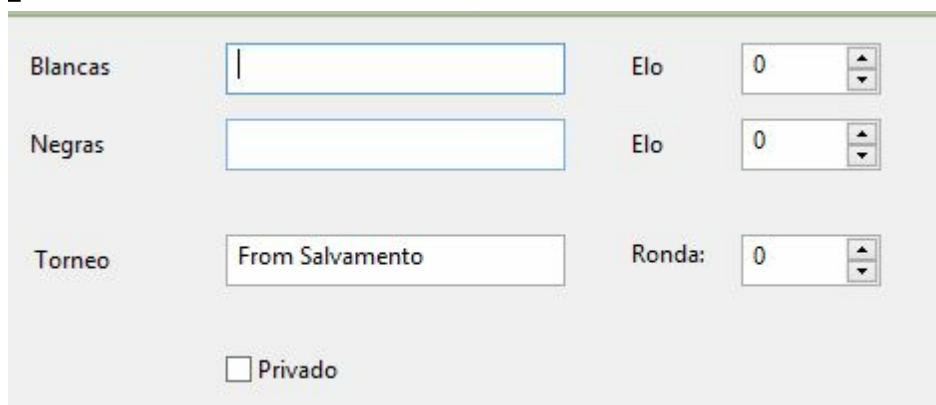
3.2.1 Retransmisiones y enseñanza

Menú archivo > Nuevo > Retransmitir

Hay dos salas especiales llamadas "Retransmisiones" y "Entrenamiento y enseñanza". Se emplean para difundir acontecimientos en directo, dar charlas o explicar lecciones.

Cualquiera puede iniciar una retransmisión, incluso de las partidas de su club. No está permitido jugar partidas contra otros espectadores en las salas de retransmisiones y entrenamiento.





The screenshot shows a form with the following fields:

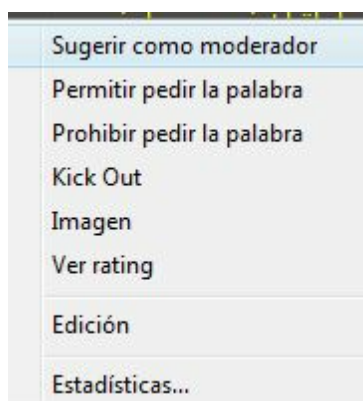
- Blancas: A text input field.
- Negras: A text input field.
- Torneo: A text input field containing "From Salvamento".
- Elo: Two spinners, both set to 0.
- Ronda: A spinner set to 0.
- Privado: A checkbox that is currently unchecked.

La función especial de la que se dispone en estas salas es la posibilidad de difundir partidas y discutir las posiciones y jugadas de forma interactiva con otros visitantes.

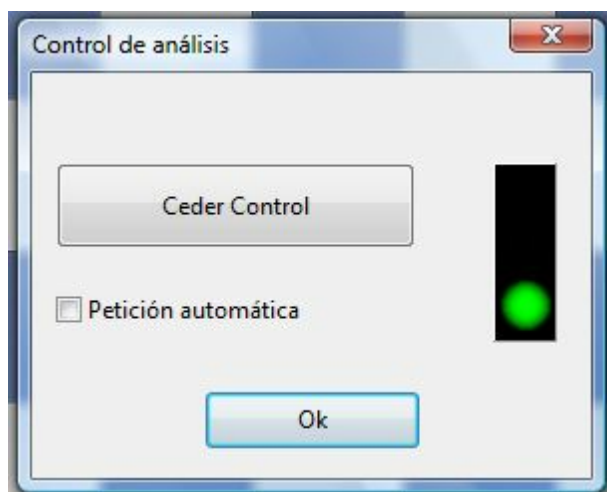
Así funciona:

- ▶ Entre en la sala.
- ▶ Haga clic en *menú archivo - Nuevo Retransmitir*. Escriba el nombre de los contendientes o el título de la conferencia.
- ▶ Luego ya podrá introducir las jugadas de ambos bandos y comentarlos. Podrá emplear [comentarios gráficos](#) para aclarar temas.

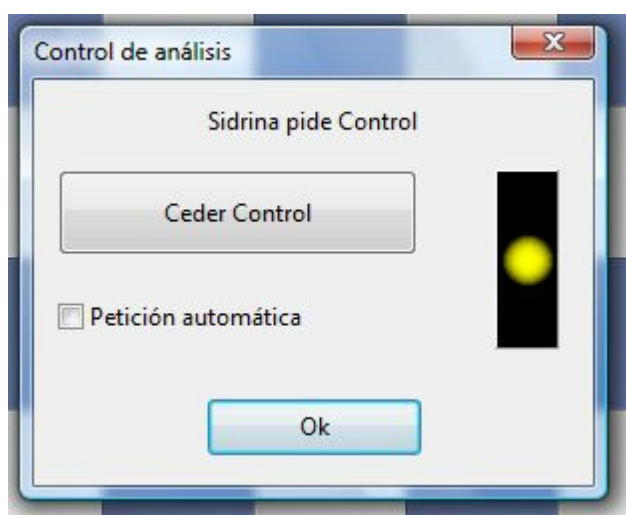
Haciendo clic derecho sobre un espectador puede cederle el control.



Elija *Permitir pedir la palabra* para activar la posibilidad de de pasar el control a otro. Aparecerá una ventana de diálogo con un semáforo:



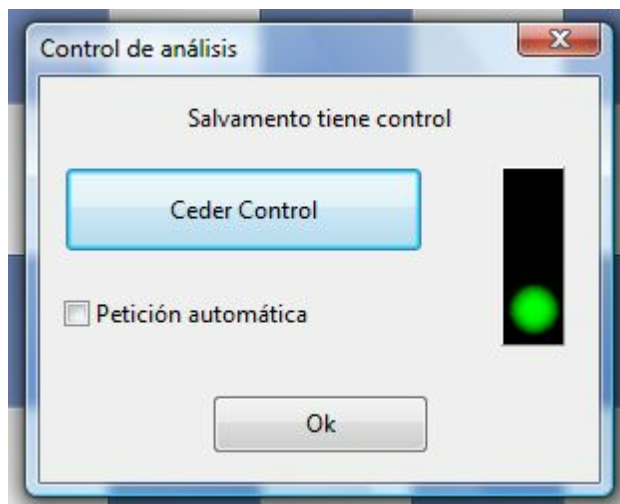
La audiencia dispondrá de una ventana similar. El botón central alterna entre *Pedir control*, para quienes no lo tienen, y *Ceder control*, para quien lo tiene en ese momento. Cuando alguien de la audiencia pide el control, el semáforo cambia de color.



Al hacer clic en el botón *Ceder control* se pasará el control a Sidrina, que es quien lo pide en la imagen superior.

Cuando se marca la casilla *Petición automática*, el control se traspasa automáticamente cuando la persona que lo tiene hace clic en el botón *Ceder control*. Al marcar esa casilla no se envía una señal naranja a la persona que tiene el control, así que es mejor primero activar dicha casilla y además apretar el botón *Pedir control* si quiere tener la dirección de la retransmisión.

- ▶ *Tiempo en directo* le permite especificar durante cuanto tiempo permanecerá la partida en el listado del servidor.
- ▶ El ponente también puede pasar la dirección a alguien de la audiencia, haciendo clic derecho sobre él y seleccionando *Sugerir como moderador*. El moderador tiene el control del tablero y puede expulsar a la audiencia.



Sesiones privadas

Al iniciar una retransmisión tiene la opción de hacerla privada.

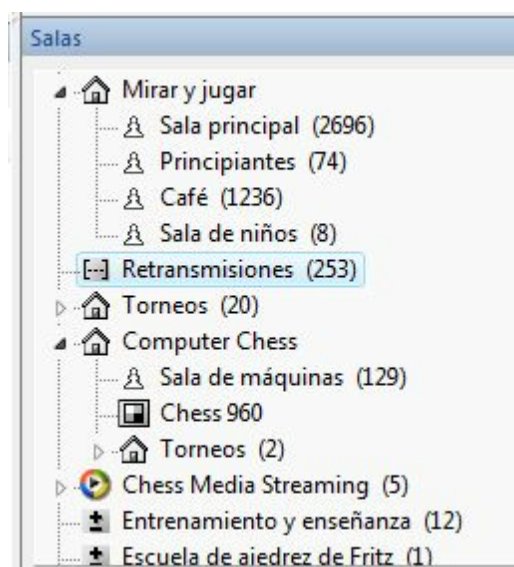
En este caso nadie se puede unir a los espectadores a no ser que haya sido invitado. Esto se hace haciendo clic derecho sobre un visitante e invitándolo específicamente a unirse a la retransmisión o a la clase. Puede volver a la lista de jugadores (minimizando la ventana de tablero, sin cerrarla), para invitar a los usuarios a su sesión privada.

Las retransmisiones privadas sólo están a disposición de los [miembros registrados](#) que tengan al menos [rango](#) de caballo.

3.2.2 Seguir sesiones de entrenamiento o retransmisiones en directo

Las lecciones de entrenamiento o la retransmisión de acontecimientos en directo se realizan en unas salas especiales. Se llaman "Entrenamiento y enseñanza" y "Retransmisiones".

1) Entre en la sala haciendo clic sobre su nombre en el panel de salas.



2) Seleccione la pestaña Partidas en el panel de listados.

Info	Jugadores	Partidas	Mapa																																																																													
Torneo		Ronda	Partidas	En juego	Observ...	Retrans...	Resultad																																																																									
[...]	Todas las partidas		80	54	561																																																																											
[...]	Deutsche Schachbundesliga 2009/10	1 (Sat.)	31	31	300																																																																											
[...]	Deutsche Schachbundesliga 2009/10	(Sat.)	16	16	161																																																																											
[...]	13e Univé Schaaktoernooi Hoogeveen ...	2 (Sat.)	6	6	65																																																																											
[...]	29th Open Dutch Computer Chess Ch...	5 (Sat.)	1	1	29																																																																											
[...]	Deutsche Schachbundesliga 2009/10: ...	7 (Fri.)	8		2		5½-2½																																																																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Blancas</th> <th>EloBla...</th> <th>Negras</th> <th>EloNe...</th> <th>Result...</th> <th>Observado...</th> <th>Torneo</th> <th>Contro...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>[...]</td> <td>1 Rabiega ...</td> <td>Mc Shane 261...</td> <td></td> <td>En juego</td> <td>36</td> <td>Deutsche Sch...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>[...]</td> <td>1 Lauber 2...</td> <td>Ghaem Magha...</td> <td></td> <td>En juego</td> <td>14</td> <td>Deutsche Sch...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>[...]</td> <td>2 Baramidz...</td> <td>Polzin 2491 (SF...</td> <td></td> <td>En juego</td> <td>22</td> <td>Deutsche Sch...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>[...]</td> <td>2 Efimenk...</td> <td>Stern 2501 (TEG)</td> <td></td> <td>En juego</td> <td>19</td> <td>Deutsche Sch...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>[...]</td> <td>3 Kraemer ...</td> <td>Rogozenco 25...</td> <td></td> <td>En juego</td> <td>9</td> <td>Deutsche Sch...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>[...]</td> <td>3 Muse,M ...</td> <td>Fressinet 2658 ...</td> <td></td> <td>En juego</td> <td>19</td> <td>Deutsche Sch...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>[...]</td> <td>4 Nybäck 2...</td> <td>von Herman 2...</td> <td></td> <td>En juego</td> <td>14</td> <td>Deutsche Sch...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>[...]</td> <td>5 Berndt 2...</td> <td>Ftacnik 2532 (...</td> <td></td> <td>En juego</td> <td>12</td> <td>Deutsche Sch...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>									Blancas	EloBla...	Negras	EloNe...	Result...	Observado...	Torneo	Contro...	[...]	1 Rabiega ...	Mc Shane 261...		En juego	36	Deutsche Sch...		[...]	1 Lauber 2...	Ghaem Magha...		En juego	14	Deutsche Sch...		[...]	2 Baramidz...	Polzin 2491 (SF...		En juego	22	Deutsche Sch...		[...]	2 Efimenk...	Stern 2501 (TEG)		En juego	19	Deutsche Sch...		[...]	3 Kraemer ...	Rogozenco 25...		En juego	9	Deutsche Sch...		[...]	3 Muse,M ...	Fressinet 2658 ...		En juego	19	Deutsche Sch...		[...]	4 Nybäck 2...	von Herman 2...		En juego	14	Deutsche Sch...		[...]	5 Berndt 2...	Ftacnik 2532 (...		En juego	12	Deutsche Sch...	
Blancas	EloBla...	Negras	EloNe...	Result...	Observado...	Torneo	Contro...																																																																									
[...]	1 Rabiega ...	Mc Shane 261...		En juego	36	Deutsche Sch...																																																																										
[...]	1 Lauber 2...	Ghaem Magha...		En juego	14	Deutsche Sch...																																																																										
[...]	2 Baramidz...	Polzin 2491 (SF...		En juego	22	Deutsche Sch...																																																																										
[...]	2 Efimenk...	Stern 2501 (TEG)		En juego	19	Deutsche Sch...																																																																										
[...]	3 Kraemer ...	Rogozenco 25...		En juego	9	Deutsche Sch...																																																																										
[...]	3 Muse,M ...	Fressinet 2658 ...		En juego	19	Deutsche Sch...																																																																										
[...]	4 Nybäck 2...	von Herman 2...		En juego	14	Deutsche Sch...																																																																										
[...]	5 Berndt 2...	Ftacnik 2532 (...		En juego	12	Deutsche Sch...																																																																										

3) Haga clic sobre el torneo para que se muestren las partidas correspondientes y seleccione luego la que le interese haciendo doble clic sobre ella o marcándola y apretando luego en el botón *Mirar*.

3.2.3 Editar y comentar una partida

Haciendo clic derecho sobre el panel de notación se despliega un menú contextual con el que se pueden realizar todas las gestiones referidas al mantenimiento de la notación y a los comentarios de la misma:

Borrar variante	
Promocionar variante	
Borrar las jugadas restantes]
Truncar jugadas	[
Borrar todos los comentarios	Mayusculas+Ctrl+Y
Borrar comentarios en color	Ctrl+Alt+Y
Borrar comentarios de Fritz	Mayusculas+Alt+Y
Texto previo...	Mayusculas+Ctrl+A
Texto posterior...	Ctrl+A
!, ?, ...	▶
+-, =, ...	▶
RR, ...	▶
Color de variantes...	
Insertar diagrama	
✓ Material	
✓ Mostrar tutor de posiciones	
Elegir fuente...	
Cerrar	

Recuerde que tiene que guardar o reemplazar la partida para que los cambios realizados en la notación sean definitivos.

Borrar variante

Elimina una línea y sus derivaciones de la notación. Se aplica a la variante en la que esté situado el cursor en ese momento.

Promocionar variante

Eleva la variante actual al nivel inmediato superior. La línea que ocupaba ese lugar pasa a ser la subordinada.

Borrar jugadas previas / restantes

Elimina todas las jugadas antes o después de la posición actual del tablero. Si borra las jugadas anteriores, el programa insertará automáticamente una descripción de la posición de forma que pueda cargar el fragmento de la partida posteriormente.

Borrar todos los comentarios

Elimina todas las variantes y comentarios en forma de texto.

Borrar comentarios en color

Elimina todas las casillas y flechas coloreadas de la partida.

Borrar comentarios de Fritz

Elimina la información que recoge el programa automáticamente si así se ha dispuesto, como valoraciones, tiempos de análisis, etc.

Texto previo / posterior

Abre un editor de texto en el que escribir comentarios, que se insertarán delante o detrás de la jugada en cuestión. Los separadores en la parte superior del editor le permiten especificar el (los) idioma(s) que está empleando para comentar la partida. En el *menú archivo Opciones Idioma*, puede especificar en que idiomas quiere ver los comentarios cuando cargue una partida.

!,?... / +/-,=..., RR, ...

Sirve para insertar símbolos de comentario internacionales para evaluar jugadas (p. e. "!!" = jugada excelente, "??" = error grave) o valorar posiciones (p. e. "+-" = ventaja blanca, "-/+" = las negras están mejor), que aparecerán en la notación de la partida y que se almacenarán con las jugadas. Los comentarios "RR" aparecerán delante de una jugada (p. e. "Mejor es" o "Con idea de")

Color de variantes

Le permite cambiar el color de cada variante por separado.

Insertar diagrama en el listado

Marca la posición en la que debe incluirse un diagrama a la hora de imprimir la partida. También puede realizarse con los atajos del teclado Ctrl-A (insertar texto tras la jugada) y Ctrl-D.

Material

Inserta un pie en la notación en la que se muestra el desequilibrio material entre los bandos. En el ejemplo, las blancas tienen un caballo a cambio de un alfil y un peón.

Escoger letra

Le permite establecer el tamaño y tipo de letra para la notación. Asegúrese de elegir una que empiece con "Figurine..." de forma que las figuritas para representar las piezas y los símbolos de comentario se muestren adecuadamente.

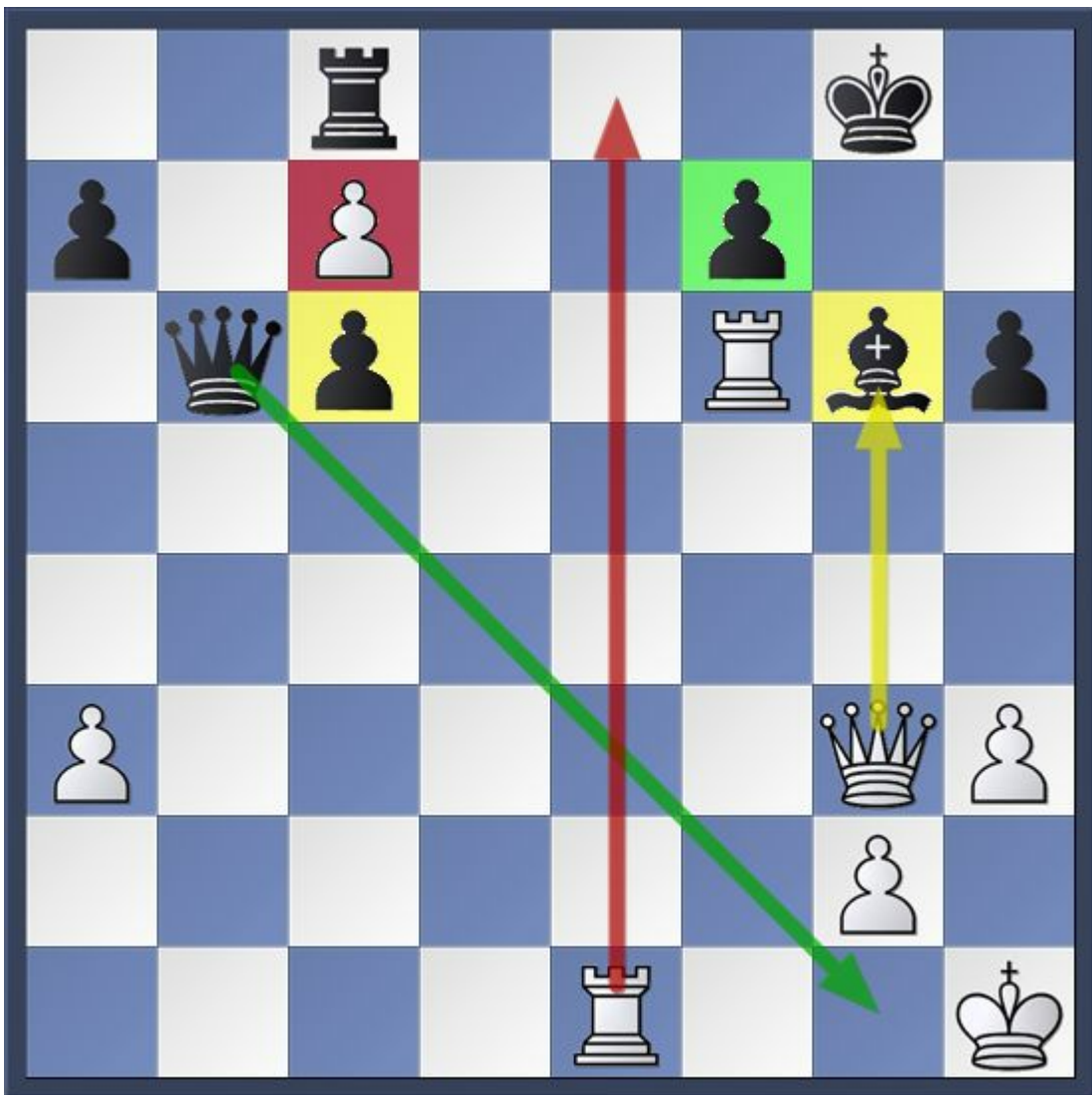
Comentarios gráficos

El programa emplea flechas y casillas coloreadas para ilustrar aspectos tácticos o para

aclarar temas estratégicos y visualizar más claramente los planes. Puede introducirlos manualmente usando una combinación de teclado y ratón. Pulse la tecla Alt y haga clic sobre una casilla o arrastre el puntero del ratón de una casilla a otra. Generará así una casilla sombreada en verde o una línea del mismo color. Alt+Ctrl hace lo mismo pero en color amarillo y Alt+Mayúsculas en rojo. Haciendo clic en la zona que rodea el tablero se eliminarán las flechas y casillas coloreadas. Es muy útil para las explicaciones y clases de ajedrez.

3.2.4 Comentarios con gráficos

El programa utiliza flechas y casillas coloreadas para ilustrar aspectos tácticos y clarificar los temas estratégicos y los planes.



Se dibujan con un uso combinado del ratón y el teclado:

Marcar casilla **verde**,
dibujar flecha **verde**

Pulse Alt y marque una casilla o dibuje una línea desde "a" hasta "b"

Marcar casilla **roja**,
dibujar flecha **roja**

Pulse Alt + Mayús y marque una casilla o dibuje una línea desde "a" hasta "b"

Marcar casilla **amarilla**,
dibujar flecha **amarilla**

Pulse Alt + Ctrl y marque una casilla o dibuje una línea

desde "a" hasta "b"

- ▶ Si dibuja encima otra línea del mismo color, la borra.
- ▶ Haciendo clic derecho sobre el área alrededor del tablero se borran todos los elementos gráficos de la posición actual. Los comentarios gráficos se almacenan con la partida y aparecen automáticamente al reproducirla.

En el servidor puede usar los comentarios gráficos en las lecciones de entrenamiento ([Retransmisiones](#))

3.2.5 Configuración de posiciones

Durante una retransmisión, en la ventana de tablero, al pulsar la tecla S se abre una ventana de diálogo en la que se puede introducir una posición completamente nueva.

La operación es muy simple:

- escoja el tipo de pieza en las columnas de la derecha y coloque una o varias de ese tipo en el tablero haciendo clic en las casillas correspondientes. Con el botón derecho del ratón se cambia el color de la pieza depositada y con un segundo clic se anula lo realizado;
- puede arrastrar una pieza de una casilla a otra, manteniendo apretado el botón del ratón durante el proceso;
- puede limpiar completamente el tablero o colocarlo en la posición inicial (a cero);
- Los botones "Copiar / Pegar ASCII", "Copiar / Pegar FEN" se usan para introducir diagramas que estén en una de esas formas comunes de descripción de posiciones. Marque la posición en un procesador de textos o navegador y pulse Ctrl + C para copiarla al portapapeles de Windows. Luego podrá ir a configurar una posición y hacer clic sobre el botón de pegar. La posición se mostrará en el tablero. Los botones de copiar sirven para exportar una descripción del diagrama en formato texto al portapapeles de Windows.

FEN proviene de las iniciales de "Forsyth-Edwards Notation" y EPD es el acrónimo de "Extended Position Description"

Ejemplo de descripción de la posición en ASCII: wKd6,Rc8,g8,Pg2, bKh7,Qe1,Pd4,e3, h5,h6

Ejemplo de la descripción de la misma posición en FEN:
2R3R1/7k/3K3p/7p/3p4/4p3/6P1/4q3 w - - 0 1

Puede hacer la prueba copiando cualquiera de las dos descripciones anteriores y pegándolas en una configuración de posición.

Tras haber configurado la posición deberá informar, si es necesario, de la situación de los enroques de cada bando. Más raramente puede ser importante saber si el bando que mueve puede comer al paso: escriba la columna en la que se puede producir la captura. También debe indicarle al programa que bando mueve y si debe empezar a contar las jugadas desde el 1 o un valor más alto.

Haga clic en "OK" para terminar la configuración de la posición.

NOTA DEL TRADUCTOR: Las descripciones de posición vistas utilizan las iniciales en inglés de bandos y piezas:

w="White"= Blancas.

b="Black" = Negras

Reflejar la posición

Los botones que están bajo las piezas, le permiten cambiar la posición de dos formas:

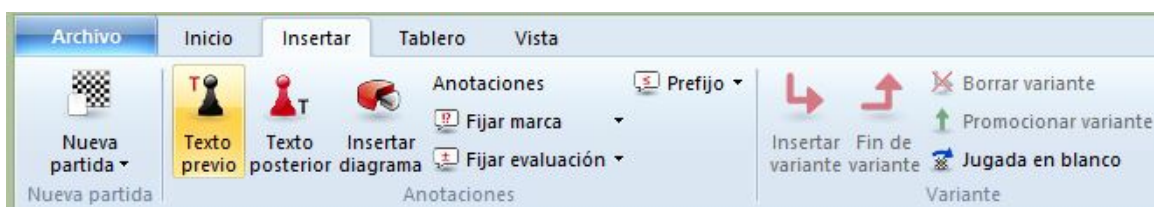
Blancas <-> *Negras* refleja la posición verticalmente, es decir, entre blancas y negras, y cambia el bando que mueve.

Rey <-> *Dama* refleja la posición horizontalmente, de forma que las piezas a la izquierda pasan a la derecha y las de este lado, al primero.

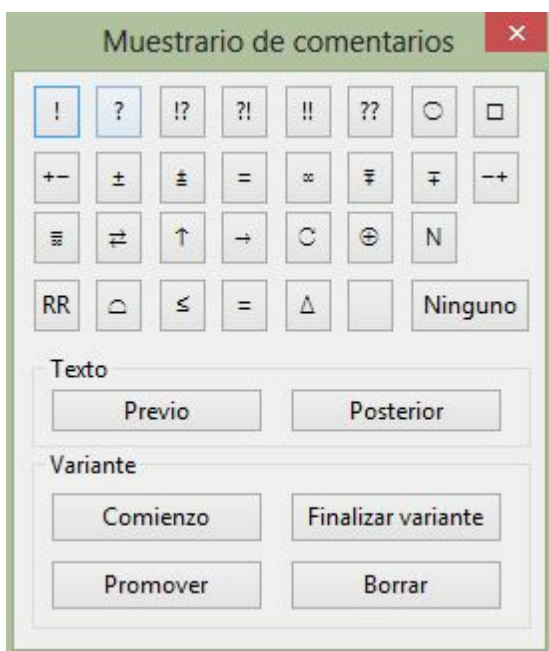
En el servidor, puede establecer posiciones de entrenamiento en las [retransmisiones](#) de esta manera.

3.2.6 Muestrario de símbolos

Ventana de tablero, Insertar - Anotaciones



El muestrario de símbolos contiene todos los símbolos de comentarios para las jugadas. Constituye una alternativa a introducir los símbolos con el teclado o con el menú contextual que aparece al hacer clic derecho sobre la notación.



- ▶ Los símbolos de la línea superior son valoraciones de jugadas. Se sitúan siempre por detrás de la notación.
- ▶ Los símbolos de la segunda y de la tercera línea están referidos sobre todo a la evaluación de posiciones. En la notación aparecen por detrás de la valoración de la jugada.

- ▶ Los símbolos de la cuarta línea son lo que se llama comentarios editoriales y aparecen por delante de la jugada.
- ▶ El botón "Ninguno" elimina todos los símbolos descriptivos de la jugada resaltada.
- ▶ Al posar el cursor sobre un símbolo se despliega una indicación sobre su significado
- ▶ **Texto previo / posterior**
Permite abrir un editor para introducir anotaciones en forma de texto en una posición relativa a la jugada resaltada.

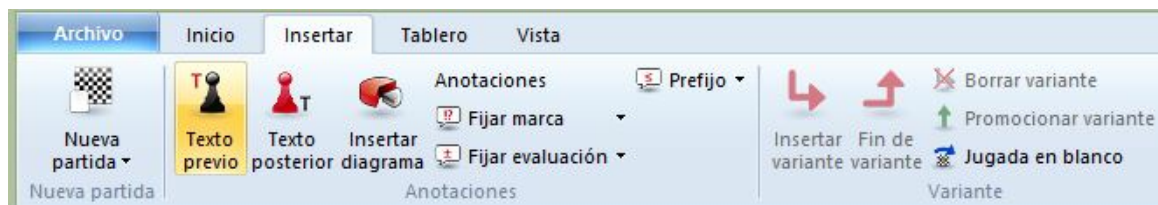
Variantes

- ▶ *Comienzo.*- Retrocederá una jugada en relación con la actual. Después puede introducir una jugada alternativa la cual se convertirá en la variante sin demanda de nuevas informaciones.
- ▶ *Promover.*- La variante escogida ascenderá un nivel en el árbol de ramificaciones de la notación.
- ▶ *Borrar.*- Eliminará de la notación la variante escogida y todas sus subvariantes.
- ▶ *Finalizar.*- Da por terminada la introducción de una variante. La siguiente jugada que se introduzca se considerará que es continuación de la línea principal.

3.2.7 Comentarios en forma de texto

Si está realizando una [sesión de entrenamiento u otro tipo de retransmisión](#), puede comentar sus jugadas con texto.

Insertar Texto previo/posterior

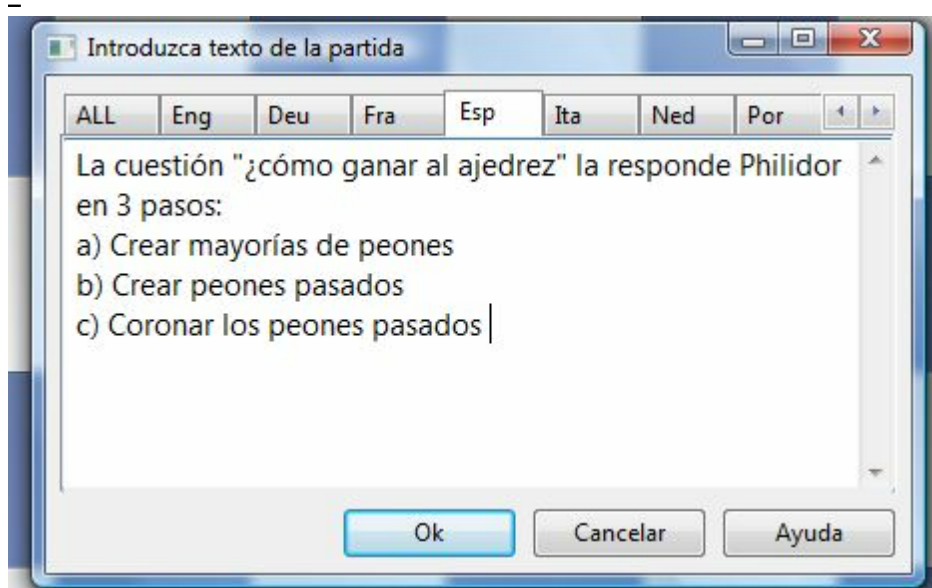


Una anotación es texto que Vd. añade para comentar una jugada o una posición. Así se introduce:

- ▶ Haciendo clic derecho en la notación y escogiendo "Texto posterior". También puede pulsar Ctrl-A.
- ▶ Haciendo clic derecho en la notación y escogiendo "Texto previo". También puede pulsar Ctrl-Mayús-A.

En ambos casos se accede a un editor de texto en el que mecanografiar sus anotaciones.

Puede usar la mayor parte de las funciones de edición de Windows al hacer las anotaciones. Por ejemplo puede pulsar Ctrl-X y Ctrl-C para cortar o copiar trozos de texto y Ctrl-P para pegarlos. También puede añadir texto de otros orígenes, copiándolo al portapapeles de Windows y luego pegándolo.



También puede usar todos los símbolos ajedrecísticos de anotación, que pueden mecanografiarse con el teclado.

Advertencias:

- ▶ Los comentarios textuales pueden hacerse en diferentes idiomas. Antes de mecanografiarlos puede especificar si es neutro o se hace en alguno de los idiomas considerados: inglés, alemán, francés, español, italiano, holandés o portugués.
- ▶ Se puede cambiar el tamaño de la ventana en la que se escribe el texto.
- ▶ En el *menú archivo > Opciones > Idioma* puede determinar que [idiomas](#) se mostrarán al cargar una partida. Los escritos en la ventana "ALL" son independientes del idioma y se mostrarán siempre.
- ▶ Puede marcar una posición para imprimir un diagrama insertando en el texto un carácter con Ctrl-D (aparece un cuadrado pequeño). Cuando imprima la partida, se incluirá un diagrama en esa posición.

3.2.8 Símbolos para comentarios

En ajedrez hay un sistema de anotación que usa unos símbolos especiales con los que se califican las jugadas o las posiciones. Su gran ventaja es que son universales, es decir, pueden entenderse en cualquier idioma.

El programa conoce y utiliza los símbolos internacionales de anotación ajedrecística. He aquí los más importantes:

Símbolo	Significado
!	Jugada buena
!!	Jugada muy buena
?	Jugada mala
??	Jugada muy mala, error
!?	Jugada interesante
?!	Jugada dudosa
=	La posición es igualada

±	Blancas ligeramente mejor
±	Blancas claramente mejor
+−	Blancas están ganando
∓	Negras ligeramente mejor
∓	Negras claramente mejor
−+	Negras están ganando
↑	Con ataque
→	Con iniciativa
↻	Con contrajuego

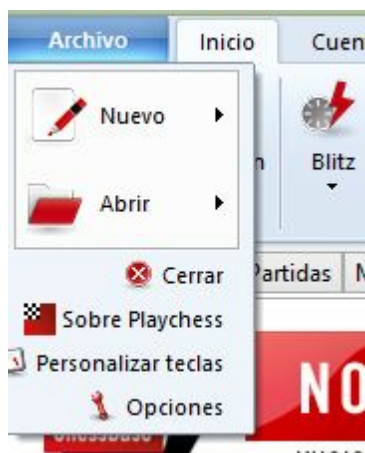
[Cómo introducir símbolos de comentario](#)

3.3 Configuración del programa

3.3.1 Opciones del servidor

Menú archivo Opciones

Todos los ajustes principales pueden cambiarse en el diálogo *Parámetros de servidor*.



- ▶ *Sonido*: para determinar que tipo de [sonidos](#) de alerta quiere
- ▶ *Charla*: activar o desactivar las [respuestas automáticas](#).
- ▶ *Globo*: para personalizar la apariencia del [globo terrestre](#).
- ▶ *Idioma*: para fijar el idioma por defecto del programa y para los comentarios de las partidas.
- ▶ *Diseño*: permite modificar la [apariencia del programa](#), etc.

3.3.2 Opciones Partidas

Menú archivo Opciones - Partidas

Partidas

Sólo un clic

Apagado Normal Agresivo

Prejugar

Apagado Normal Agresivo

Siempre promocionar a dama

Marcar jugada con flechas

Marcadores de casillas

Forzar tablero 2D partidas bala servidor

Bloquear conexiones directas (aumenta el retardo)

Usar tablero DGT

Ping a retos entrantes

Espía

Indicar apertura

- ▶ *Siempre promocionar a dama:* El peón siempre se convierte en dama aunque en algún caso pudiera ser mejor otra pieza.
- ▶ *Sólo un clic:* Las jugadas se ejecutan con sólo hacer clic en la casilla de destino.
- ▶ *Prejugar:* Permite ejecutar una jugada antes de la respuesta del rival a la previa. Es útil cuando la jugada del rival es obvia y ahorra tiempo en partidas relámpago y bala. La jugada se indica con una flecha verde sobre el tablero y se ejecuta inmediatamente que se reciba la respuesta del oponente.
- ▶ *Marcar jugadas con flechas:* La última jugada realizada se resalta sobre el tablero con una flecha amarilla.
- ▶ *Forzar tablero 2D partidas bala servidor:* La velocidad es esencial al jugar partidas bala y con el tablero 2D puede ahorrarse el tiempo que consumen los gráficos 3D.
- ▶ *Bloquear conexiones directas:* Normalmente el servidor ajusta una conexión directa (peer-to-peer) entre los jugadores. Con ello se reduce el retardo y significa una menor tiempo de respuesta, lo que es importante en las partidas bala. Estas conexiones directas no son tan importantes cuando se juegan partidas con controles de tiempo más amplios y a veces no son posibles si la conexión está bloqueada por un cortafuegos.
- ▶ *Usar tablero DGT:* Activa el empleo de un tablero DGT externo.
- ▶ *Marcadores de casillas*

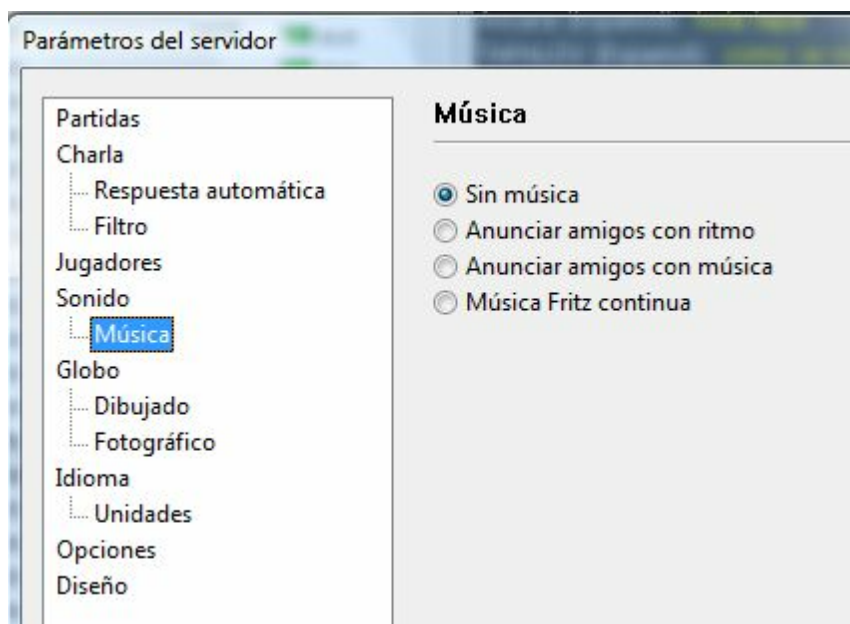
3.3.3 Opciones Jugador

Sirve para determinar si se mostrarán pequeños recuadros de información con la situación de un jugador en el planisferio y/o con su foto, al pasar el puntero del ratón sobre su entrada en la lista de jugadores o en la de partidas.



3.3.4 Opciones Música

Algunas versiones del programa cliente pueden acompañar diversos acontecimientos con música.

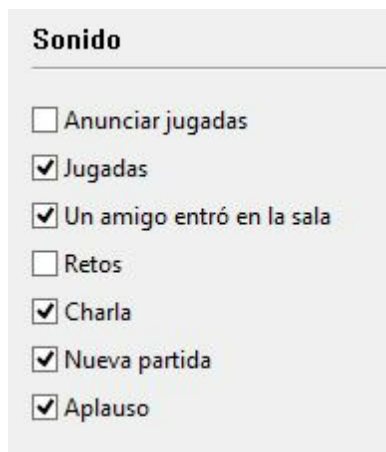


- ▶ **Sin música:** Se suprimen completamente los efectos musicales.
- ▶ **Anunciar amigos con ritmo:** El programa genera un ritmo de tambor cuando un jugador con el atributo de Amigo conecta con el servidor.
- ▶ **Anunciar amigos con música:** El programa reproduce una pequeña sintonía cuando un jugador con el atributo de Amigo conecta con el servidor.
- ▶ **Música Fritz continua:** Esta es la opción ideal para los ajedrecistas que quieren oír música de fondo mientras juegan.

3.3.5 Opciones Sonido

Menú archivo - Opciones - Sonido

Determina que efectos de sonido se emplearán cuando esté en el servidor Playchess.com.



- ▶ *Anunciar jugadas*: Los movimientos se anuncian de viva voz por los altavoces del ordenador.
- ▶ *Jugadas*: Las jugadas se acompañan de efectos sonoros realistas.
- ▶ *Un amigo entró en la sala*: La entrada de [amigos](#) en la misma sala se anuncia con un mensaje en el panel de charla y con una señal acústica.
- ▶ *Retos*: Los retos se avisan con una señal de advertencia.
- ▶ *Charla*: Al permanecer inactivo durante un tiempo (y su estado en la lista ha cambiado a "pausa") el siguiente mensaje dirigido específicamente a usted se avisará con un timbre de teléfono.
- ▶ *Nueva partida*: El principio de una partida se acompaña con el sonido de colocación de las piezas.
- ▶ *Aplauso*: Suena un aplauso cuando gana o entabla una partida.

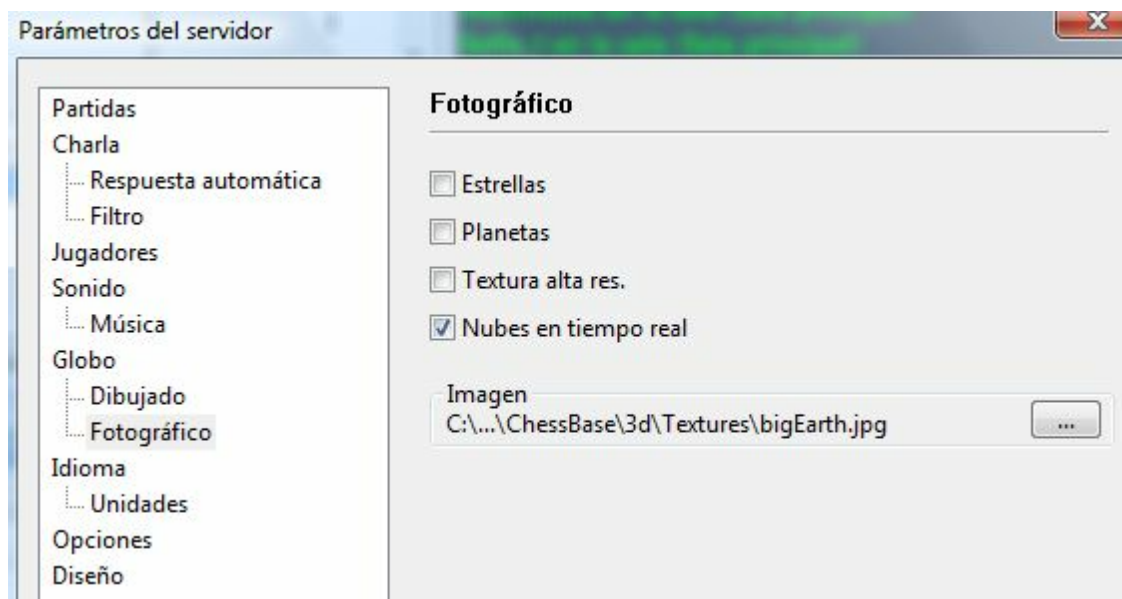
3.3.6 Opciones Unidades

En este diálogo puede escoger entre el sistema métrico o el anglosajón, por ejemplo para mostrar la distancia entre jugadores en millas o kilómetros.



3.3.7 Opciones Globo

[menú archivo](#) [Opciones](#) [Globo](#)



Puede variar la forma en el que se muestra el globo terráqueo.

- ▶ *Dibujado/Fotográfico* alterna entre la representación del mundo dibujada y la fotográfica.
- ▶ *Noche* muestra en sombra la zona en la que es de noche.
- ▶ *Sol/Luna*: Muestra la posición actual del sol y/o la luna, es decir, el punto de la Tierra donde están en el cénit.

Mapa y globo de alta resolución

Si tiene una tarjeta gráfica rápida con aceleración 3D, ha instalado DirectX y dispone de suficiente memoria (256 Mb o más) puede que quiera probar los ajustes detallados y de realidad fotográfica. Las imágenes están obtenidas a partir de fotografías desde satélites. Haga clic derecho sobre el globo y seleccione Cambiar vista del globo (DirectX).

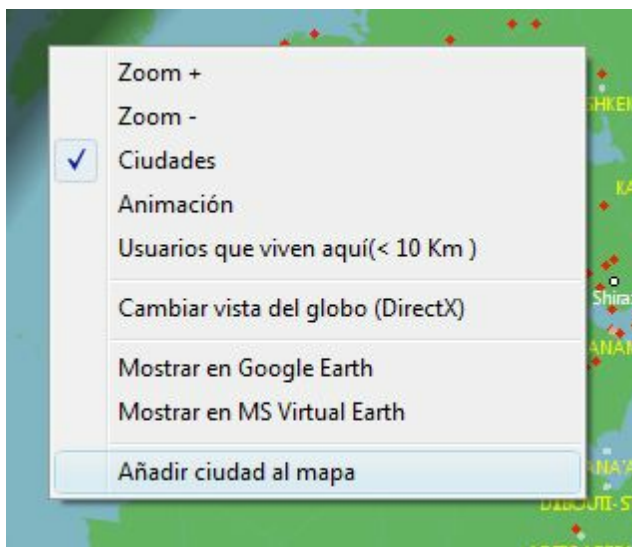


Mapas con más detalle

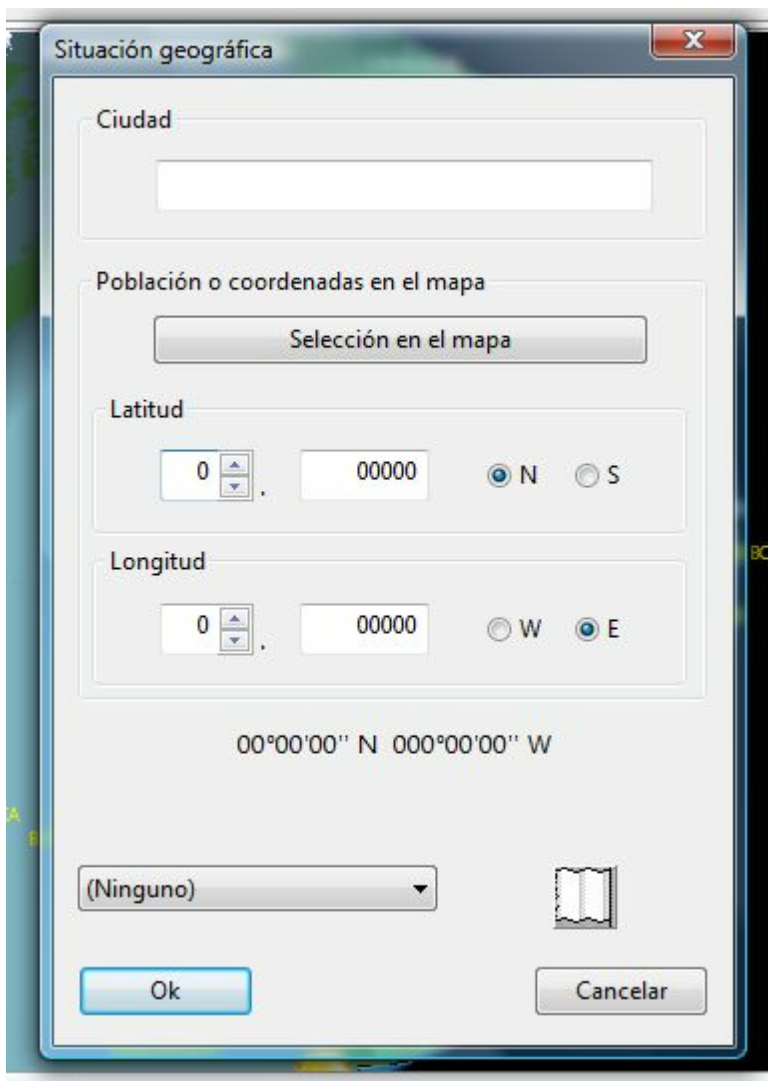
Si tiene Fritz Powerbook, dispone de mapas con más detalle, lagos y zonas habitadas. Para poder usarlas debe guardar los archivos con extensión .cbw en la misma carpeta que el programa.

3.3.8 Añadir nuevas ciudades al mapa

Haciendo clic derecho sobre el [mapa](#) y seleccionando *Añadir ciudad al mapa* se puede dar la posición exacta de un lugar que no conste en la lista de poblaciones.



Se abre el diálogo "Situación geográfica"



El botón "Selección en el mapa" puede usarse para indicar las coordenadas señalándolas en un planisferio.

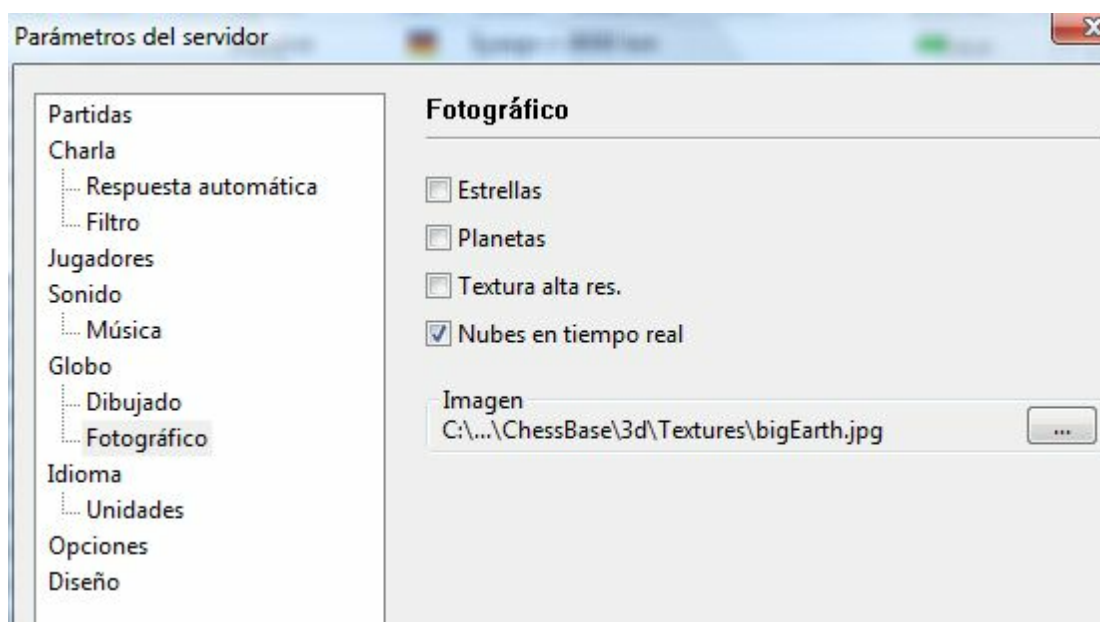
3.3.9 Opciones Globo dibujado

Hay más opciones disponibles para el caso de que se elija la representación dibujada.

- ▶ *Ciudades* muestra la ubicación y el nombre de las ciudades más importantes.
- ▶ *Mostrar ISS* indica la posición de la Estación Espacial Internacional.
- ▶ *Mostrar meteo* activa o desactiva la representación de los datos meteorológicos.
- ▶ *Mapas regionales detallados* ofrece detalles adicionales al hacer zoom sobre el mapa, con respecto a la resolución, la representación de ríos y lagos y zonas densamente habitadas.

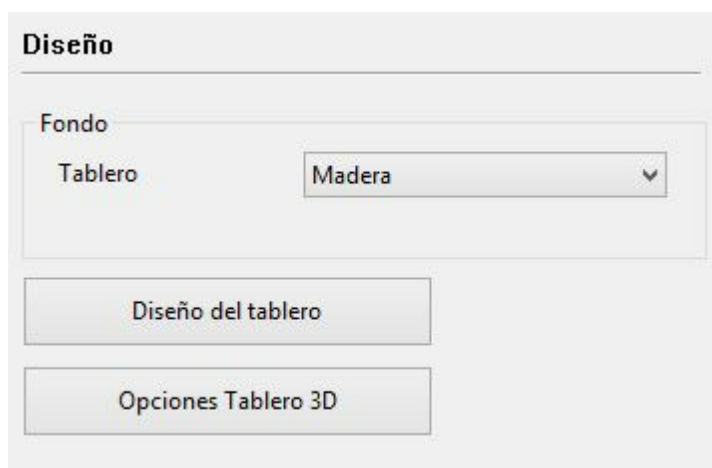
3.3.10 Opciones Globo fotográfico

Puede especificar que se representen y se calculen las posiciones de estrellas y planetas, así como realizar ajustes de la resolución de la textura en la representación gráfica.



3.3.11 Opciones Diseño

Aquí pueden ajustarse los cambios en la interfaz gráfica.



- ▶ *Fondo / Tablero*: Aquí puede seleccionar distintos colores y texturas para el fondo

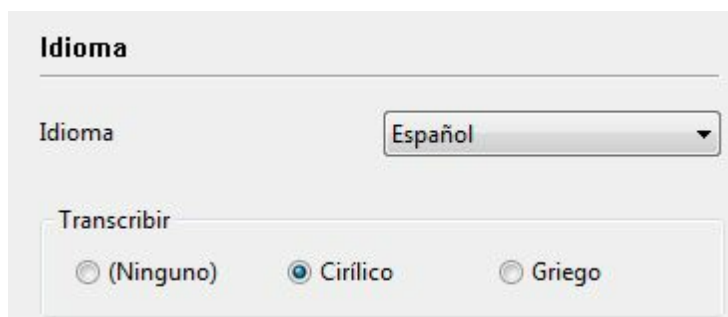
del panel del tablero.

- ▶ *Diseño del tablero*: Abre el diálogo para configurar el tablero 2D.
- ▶ *Opciones del tablero 3D*: Abre la ventana de diálogo para ajustar el tablero 3D.

3.3.12 Opciones Idioma

menú archivo Opciones Idioma

Aquí puede elegir el idioma en el que quiere usar el programa y en el que va a escribir [comentarios en forma de texto](#).



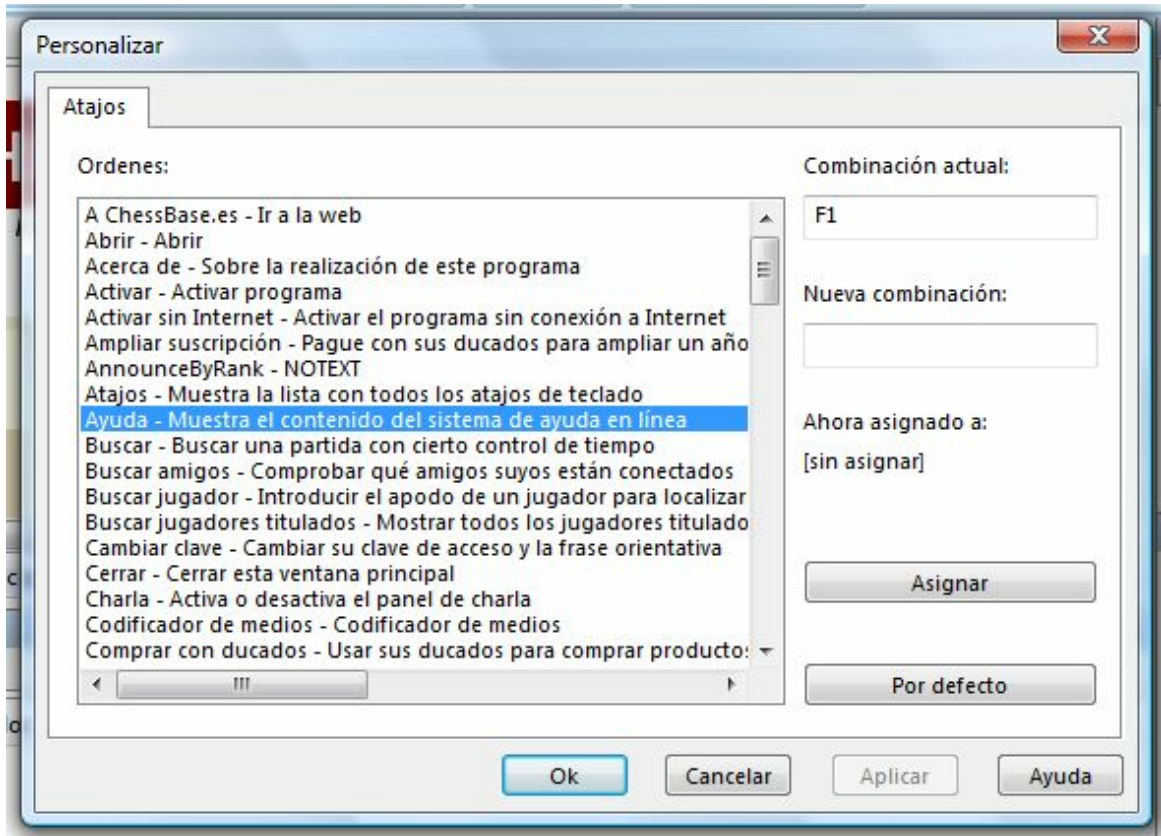
Transcribir: Si una persona emplea un ordenador con el conjunto de caracteres cirílico o griego, las letras se convierten de tal forma que los textos resulten legibles.

3.3.13 Personalizar teclas

Menú archivo - Personalizar teclas



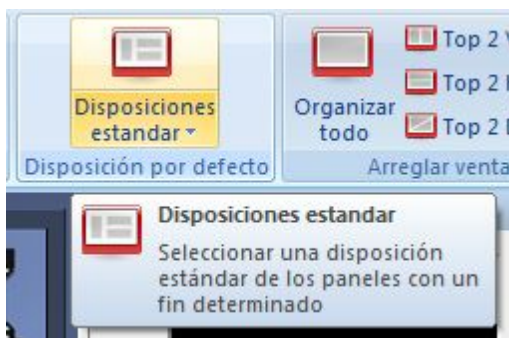
Hay muchos atajos con el teclado que hacen que el manejo del programa sea más rápido y eficaz. Puede personalizar las combinaciones de teclas asignadas o incluso establecerlas para las que carecen de ellas.



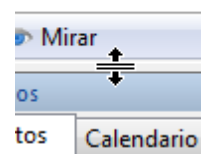
3.3.14 Disposición de la pantalla

Ventana de tablero Vista - Disposiciones estándar [disposición]

Cuando arranca por primera vez el programa se usan ciertas especificaciones de fábrica. Puede cambiar la disposición de la pantalla y muchos otros aspectos del programa de distintas formas. También puede optar por alguna de las disposiciones estándar preestablecidas. Otra opción es componer una disposición propia manualmente y luego guardarla, para poder recuperarla para futuros usos.



Las distintas ventanas individuales del programa ("paneles") pueden cambiarse libremente. Para variar el tamaño mueva el cursor hasta el borde de separación vertical u horizontal. Se convertirá en un cursor de ajuste de tamaño. Manteniendo apretado el botón izquierdo del ratón podrá variar el tamaño de la ventana.



El programa ajustará los otros elementos automáticamente de forma que nunca "pierda" ninguna ventana o le quede oculta por otra.

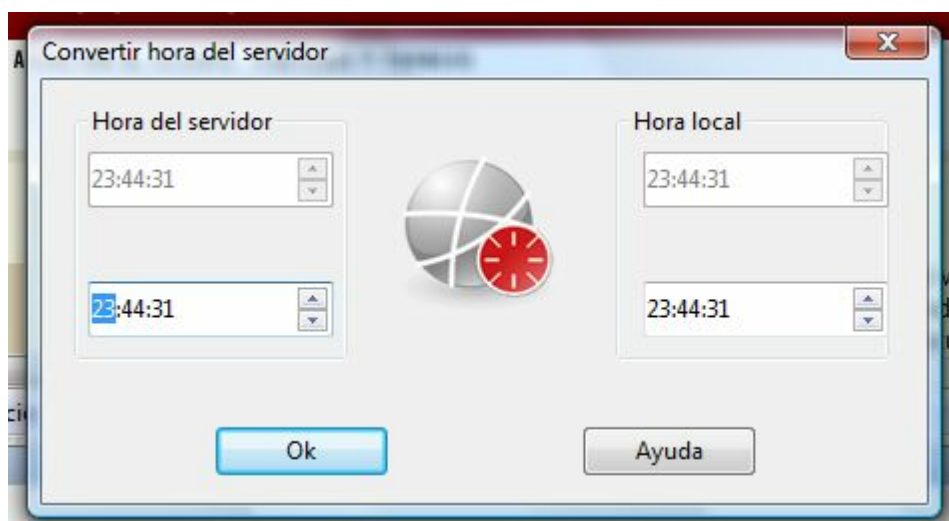
Los "paneles" también pueden moverse a otros lugares de la pantalla arrastrándolos por la barra de título, bien para quedar flotantes sobre otros elementos o bien para [anclarlos](#) en otro lugar

3.3.15 Convertir hora del servidor

Sociedad Convertir hora del servidor



La hora del servidor, que se muestra al conectarse con Playchess.com, es la de Europa Central (MET ó CET). Es la hora local oficial de Alemania, Francia, España, etc.



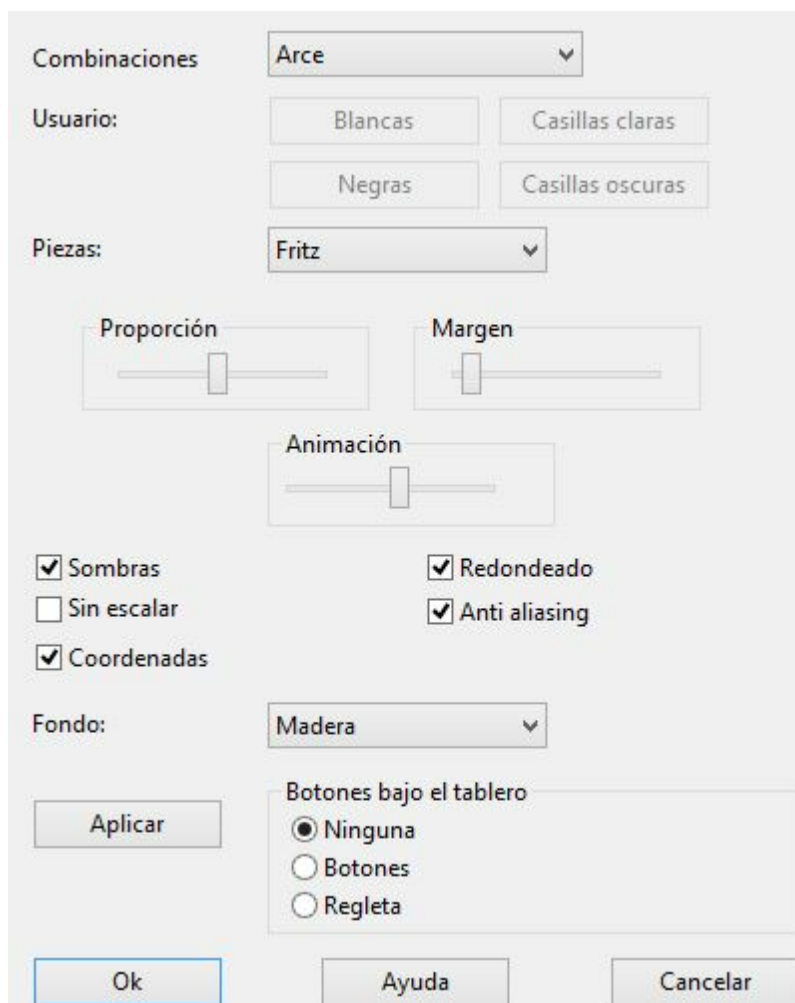
Use esta ventana de diálogo para convertirla a su hora local.

3.3.16 Opciones en las ventanas de tablero

3.3.16.1 Diseño del tablero 2D

Ventana de tablero, clic derecho sobre el tablero 2D

Los tableros 2D pueden redimensionarse cambiando el tamaño de la ventana de tablero. Si hace clic derecho sobre el tablero en la opción *Diseño del tablero* obtendrá una ventana en la que puede cambiar su apariencia.



Puede escoger distintos materiales (madera, mármol, etc.) y colores para las casillas y el fondo. Puede visualizar las coordenadas y situar los botones de reproducción bajo el tablero.

Hay también distintos tipos de piezas. Puede mejorar su aspecto activando "Alisar bordes para las fuentes de pantalla" en el menú de Windows "Propiedades" – "Efectos".

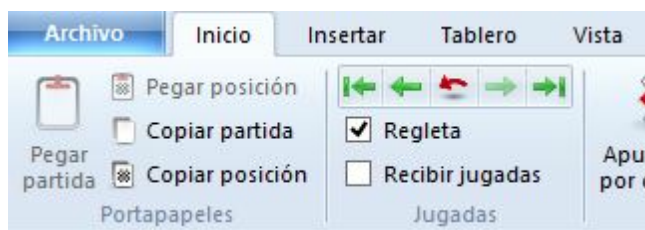
En concreto:

- ▶ *Diseños* sirve para seleccionar el color y textura de las casillas claras y oscuras el tablero. Si quiere utilizar unos personalizados haga clic en "color liso" y elija los que desee para los escaques y piezas. También puede utilizar sus texturas haciendo clic en "User BMP" ("BMP del usuario").
- ▶ *Piezas*: al menos hay tres tipos de piezas a elegir. "Fritz" aparece por defecto, "USCF" tiene el estilo de las publicaciones ajedrecísticas de U.S.A. y "Oldstyle" es un conjunto nostálgico basado en los usados en los libros de principio del siglo XX.
- ▶ *Proporción* regula el tamaño relativo de las piezas con respecto al tablero.
- ▶ *Ancho de margen* determina la anchura de los bordes del tablero.
- ▶ *Animación* establece la rapidez con que se mueven las piezas.

- ▶ *Sombras* da a las piezas dicho elemento, de forma que parecen estar algo elevadas sobre el tablero.
- ▶ *Redondeado* hace que las piezas aparezcan con los bordes suavizados.
- ▶ *Sin escalar* cambia a las antiguas fuentes para piezas de "Fritz", con tamaños fijos. Aquí también puede usar sus propios bitmaps haciendo clic en "User BMP" ("BMP del usuario").
- ▶ *Coordenadas* activa la presentación de las coordenadas en el tablero 1-8 y a-h.
- ▶ *Botones bajo el tablero* coloca unos botones similares a los de una grabadora en la parte inferior del tablero, con o sin barra de deslizamiento



También se puede activar la regleta y los botones bajo el tablero por medio de:



Con ellos puede ir directamente al principio o al final de la partida o desplazarse hacia delante o hacia atrás por la misma. El botón rojo le permitirá reintroducir una jugada que se sobrescriba a la deshecha sin ser preguntado por el programa (que normalmente le preguntaría si desea sobrescribir o introducir una variante)

En la pestaña Tablero también puede realizar algunos de esos ajustes de forma inmediata:



3.4 Paneles del programa

3.4.1 El panel de notación

En el panel de notación se muestran las jugadas que componen la partida.



Puede contener variantes y comentarios. Para saltar a cualquier parte de la misma solo tiene que hacer clic sobre el punto deseado de la notación, para ver la posición en el tablero. También se puede usar el cursor para desplazarse por las jugadas.

Planilla

En partidas normales, sin comentarios, puede resultarle más cómodo usar el estilo de notación similar al de la plantilla tradicional. Puede seleccionarlo en el tabulador que aparece en el panel de notación.

En este modo puede ver las jugadas y los tiempos de cada una, pero no valoraciones, variantes o comentarios en forma de texto.

3.4.2 Lista de visitantes

La lista de visitantes de la sala en la que se encuentre se mostrará normalmente en la esquina superior izquierda de la ventana principal. En este panel encontrará cuatro pestañas en la parte superior con las cuales puede acceder a distintas informaciones.

Info										
Jugadores										
Partidas										
Mapa										
Nombre	Blitz	Bala	Tít...	Estado	Na...	Grado	Distancia	Social	Len...	
 Videodr0me	1962			Jugando		Alfil+!	9585 km			
 IGWT7777	1686	1679				Alfil++**	6343 km		1760	
 Ramana	2053	2065		Jugando		Alfil++*	1276 km			
 Beloborodov	1715	1410				Alfil++*	1993 km		1818	
 PacoPerez	1578	1423		Mirando/In...		Alfil++*	669 km			
 GATRON	1865	1819		Jugando		Alfil+*	384 km		1867	
 Birefsane	1756	1685		Jugando		Alfil*	3344 km			
 Appell	1718	1560				Alfil*	1387 km			
 Super_GM	2614	2751		Inactivo		Alfil++	6343 km		1883	
 Klappspaten	2311	2273				Alfil++	1328 km			
 Johnlennon...	2281	2300	FM	Inactivo		Alfil++	1489 km			
 Manhunter	2246	2260		Inactivo/Pa...		Alfil++	1213 km			

Advierta que al mover el ratón sobre un nombre de la lista, se mostrará un pequeño icono con su foto (si está disponible). Si coloca el ratón sobre la columna de distancias, se mostrará la ubicación del jugador en un planisferio en miniatura.

- ▶ **Info** - Mostrará una descripción breve sobre las actividades que hay en la sala correspondiente. También puede facilitar instrucciones nuevas o comunicar novedades. Se muestra en un navegador HTML y puede contener enlaces a otras páginas
- ▶ **Jugadores** - Mostrará una lista con todos los presentes en la sala, facilitando los datos de nombre, puntuación, título, estado, nación, social, módulo, grado y distancia. Haciendo clic en la cabecera de una columna se ordenará el listado ordenador según los datos recogidos en la columna, en orden directo o inverso. Las columnas pueden cambiarse de orden arrastrándolas por su cabecera o modificar el ancho de las mismas arrastrando el límite entre cabeceras. Haciendo clic derecho sobre las cabeceras aparece un menú contextual que permite optimizar la forma en que se muestran las columnas. Al hacer clic derecho sobre el nombre de un jugador se accede a un menú contextual con el que se puede ampliar la información sobre el mismo, además de influir en su [status social](#).
- ▶ **Partidas** - Mostrará un listado de todas las partidas en juego (o terminadas recientemente). Haciendo doble clic sobre una de ellas se cargará para que pueda mirarla. También se pueden ordenar el listado o cambiar su disposición de forma similar a lo explicado para el listado de jugadores.
- ▶ **Mapa** - Se presenta un globo terráqueo virtual en el que puede ver la localización geográfica de los presentes con un punto rojo.

3.4.3 Búsqueda rápida en las listas de jugadores

Es posible buscar rápidamente a un jugador en los listados del servidor.

Este sistema solo funciona si el listado de jugadores se ha ordenado alfabéticamente

La búsqueda se lleva a cabo mecanografiando las primeras letras del nombre del jugador.

3.4.4 Lista de partidas estructurada en Playchess.com

El listado de partidas que ofrece el servidor se ha reestructurado. La presentación de los torneos y del tiempo de reflexión es ahora mucho más fácil de comprender.

La estructuración se ha realizado según los torneos y el tiempo de reflexión.

Torneo	Ronda	Partidas	En juego	Observadores	Retran
[--] Todas las partidas		637	602	215	
[--] 3m + 0s	(Sun.)	160	143	96	215
[--] 1m + 0s	(Sun.)	72	63	77	
[--] 5m + 0s	(Sun.)	102	98	12	
[--] 3m + 1s	(Sun.)	13	12	8	
[--] 2m + 0s	(Sun.)	21	20	7	

Partidas Indica el total de partidas de cada tipo

En juego El número de las que no se ha finalizado

Observadores La cantidad de espectadores

Esta opción es especialmente útil en la sala de retransmisiones.

Torneo	Ronda	Partidas	En juego	Observadores	Retran
[--] Todas las partidas		40	1	30	1
[--] US Womens Champ. 2009	7 (Sun.)	5		24	
[--] European Club Cup Open	7 (Sat.)	15		4	1
[--] 2e Festival International Echecs et Musi	1 (Sun.)	4		2	
! Retransmisión importante		1		1	1
[--] European Club Cup Women	7 (Sat.)	12			

Blancas	EloBla...	Negras	EloNe...	Result...	Jugadas	ECO
[--] Andriasian,Zaven		Mamedov,Rauf		½-½	255	B51
! Aronian,Levon		Mamedyarov,...		0-1	4	E04
[--] Babula,Vlastimil		Naiditsch,Arka...		0-1	4	E56
[--] Bareev,Evgeny		Cibulka,Vladimir		1-0		D07
[--] Chabanon,Jean-Luc		Grachev,Boris		½-½	4	D46
[--] Chuchelov,Vladimir		Riazantsev,Ale...		½-½		A14
[--] Golod,Vitali		Roiz,Michael		½-½	256	D79
[--] Joachim,Sven		Nisipeanu,Livi...		0-1	4	B52

Mirar

Al hacer doble clic en un torneo se cargan todas las partidas de ese torneo en una [ventana multitableo](#).

3.4.5 Número de jugadas al finalizar una partida

Es una nueva columna en el [listado de partidas](#).

La [columna Jugadas](#) muestra información sobre el número de movimientos de las partidas.

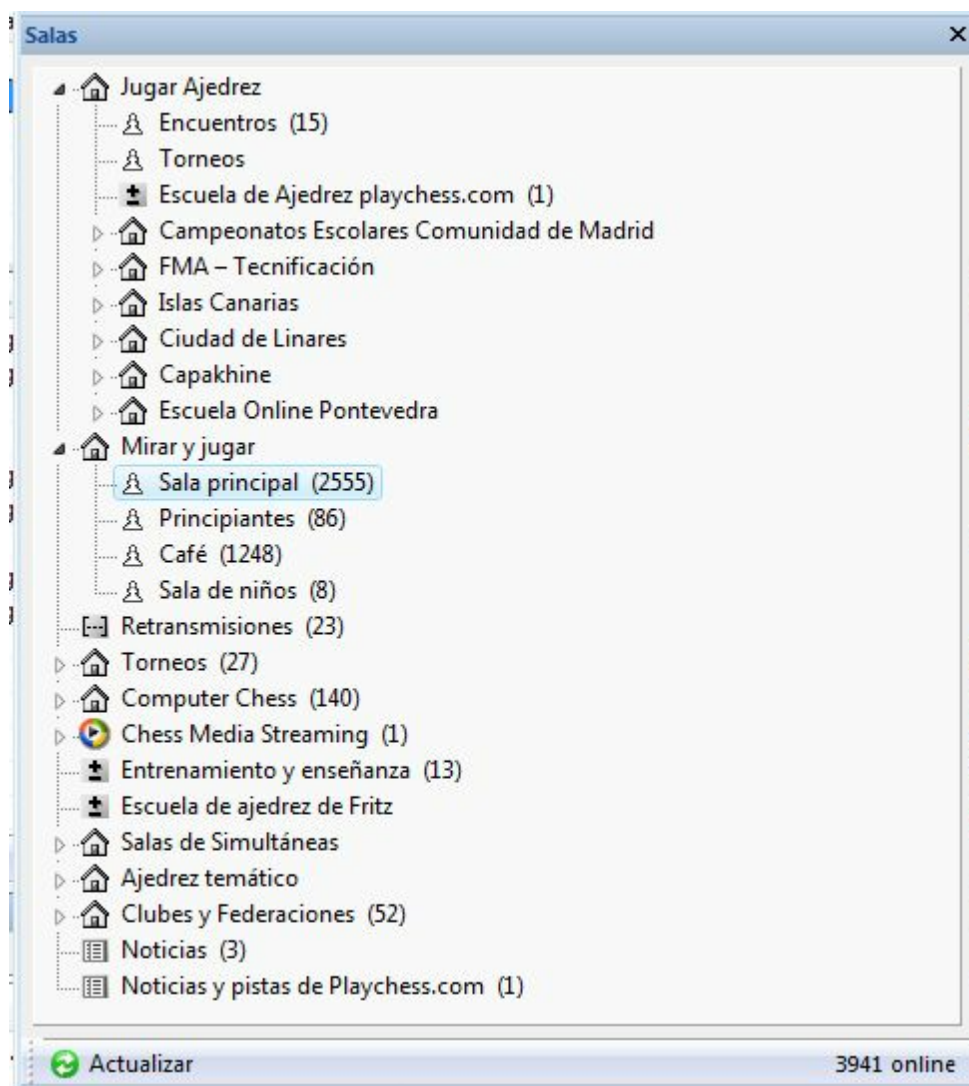
EloNe...	Resultado	Jugadas	ECO	Observado...	Torneo
2285	1-0	33	B77	2	US Wome
2258	1-0	31	E68		US Wome
2462	0-1	36	A09	3	US Wome
2320	1-0	47	D17	6	US Wome
1935	1-0	35	B18	2	US Wome

Así los usuarios pueden saber inmediatamente cuantas jugadas duró cada partida.

En [Observadores](#) se puede ver cuanta gente está siguiendo una partida.

3.4.6 Salas

Playchess dispone de distintas salas, estructuradas de forma ramificada. En la esquina inferior derecha de la pantalla inicial se pueden ver todas las salas disponibles en el servidor.



Cada una tiene un propósito distinto y van añadiéndose nuevas salas y modificándose las existentes conforme van variando las necesidades del servidor. El número que figura a continuación del nombre de la sala es el de los visitantes que están en ella.

Para entrar en una sala basta con hacer doble clic sobre ella. Cuando haya entrado, podrá charlar con otros visitantes, retarlos a jugar, mirar las partidas, etc.

La sala principal es a la que se entra normalmente nada más registrarse en el servidor. El servirse de ordenadores como ayuda ajedrecística para jugar está estrictamente prohibido. El servidor está continuamente siguiendo las partidas e informará de las actividades sospechosas de cualquier jugador. De hecho, puede desposeerle de su rango o cancelar la cuenta de usuario, en el caso de infracciones graves.

Player 'Bergaev' cheated by using chess software, his Elo rating got deleted.

Si quiere jugar con un ordenador, puede hacerlo en la *Sala de Máquinas*, pero sólo si posee el programa Fritz completo. En las salas *Noticias* encontrará información sobre los acontecimientos ajedrecísticos de actualidad, en varios idiomas. "Entrenamiento y enseñanza" es precisamente para eso, En "Retransmisiones" se dará cobertura de los

grandes acontecimientos ajedrecísticos y se retransmitirán partidas. Visite "Noticias y pistas" periódicamente para leer las respuestas a las preguntas realizadas más frecuentemente.

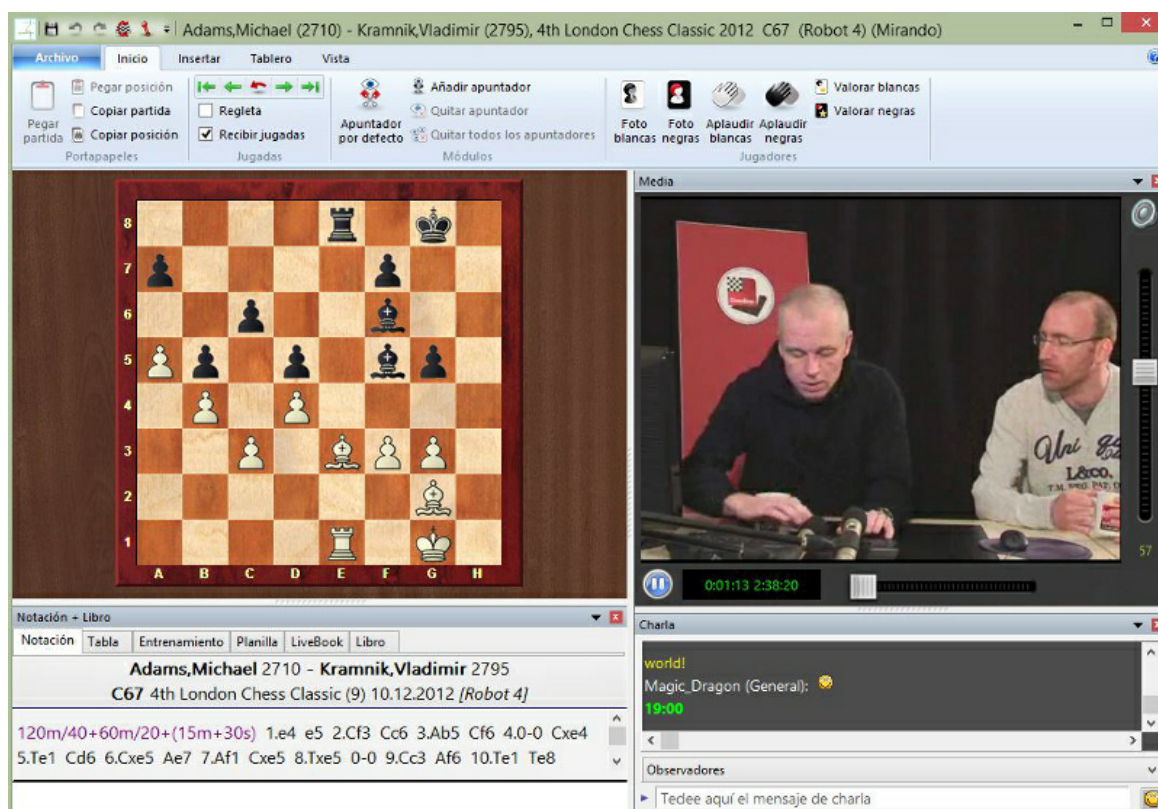
Observe que los países, federaciones de ajedrez y clubes pueden tener sus propias salas.

3.4.7 Sistema Chess Media

El sistema *Chess Media*, desarrollado por ChessBase, es capaz de mostrar vídeo, audio y movimientos de ajedrez sincronizados. Mientras ve y escucha a un gran maestro, a la vez puede ver en su pantalla los movimientos que ejecuta sobre el tablero. Los planes y las amenazas se muestran con flechas y casillas coloreadas, así como con diagramas sobre las estructuras que se presentan. ¡Nunca antes la enseñanza del ajedrez había sido tan atractiva!

Radio ChessBase (o TV ChessBase) emite regularmente en la [sala](#) Retransmisiones. También hay una sala llamada *Chess Media System* en la que puede seguir lecciones o ver reportajes de torneos importantes. Abra la lista de partidas para ver los archivos de *Chess Media* disponibles. Los archivos se transmiten como flujo de vídeo, así que no se pueden guardar en el disco duro. Si se trata de vídeo previo pago (en [ducados](#)), podrá mirar el mismo vídeo durante un periodo de 24 horas.

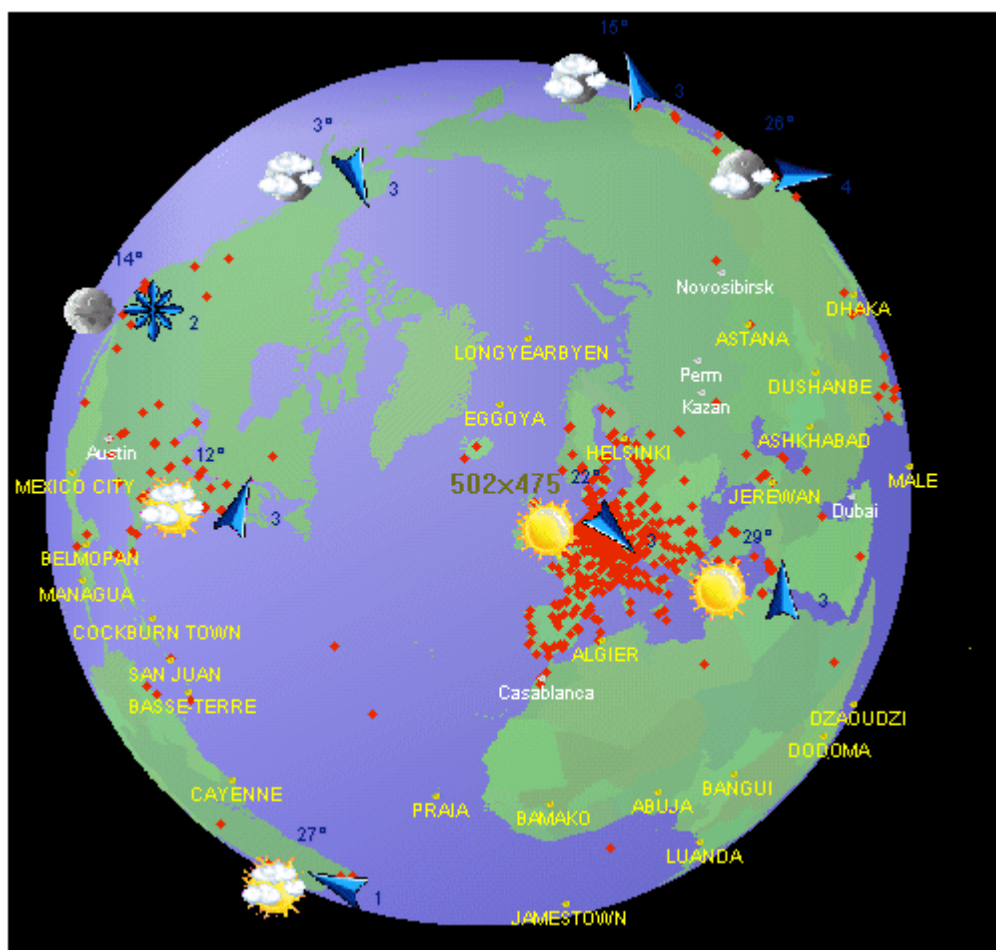
Se puede abrir o cerrar el panel de *Chess Media* en la ventana de tablero, en *Vista - Sistema Chess Media*.



3.4.8 Mapamundi

Clic en la pestaña "Mapa" en el panel de jugadores y partidas

Muestra un globo terráqueo en el que se indican con puntos rojos la situación de los jugadores conectados



Dispone de las siguientes funciones:

- ▶ *Clic izquierdo con el ratón*: centra la presentación en el punto del globo sobre el que esté el cursor.
- ▶ *Zoom +/-*: le permite aumentar o disminuir la escala del mapa. También está disponible en un menú contextual con clic derecho.
- ▶ *Centrar*: centra la presentación sobre su localización.
- ▶ *Mostrar/Ocultar día/noche*: indica con sombra las zonas del globo donde es de noche.
- ▶ *Coordenadas geográficas*: al mover el ratón sobre el globo se facilita la latitud y longitud de la posición correspondiente.
- ▶ *Animación*: si activa esta opción del menú contextual que aparece al hacer clic derecho, el globo empezará a rotar automáticamente.
- ▶ Cuando sitúa el puntero sobre un punto se muestra el nombre del jugador al que corresponde. Haga clic derecho para acceder a más datos sobre él (imagen, rating, etc.).
- ▶ Si hace clic derecho sobre un visitante de la lista de jugadores, dispone de la opción "Mostrar en el mapa" para que se le indique automáticamente dónde está

situado el jugador.

► En el *menú archivo Opciones Globo* puede configurar lo que quiere que le sea mostrado (ciudades, el sol, la luna, etc.)

3.5 Torneos y simultáneas

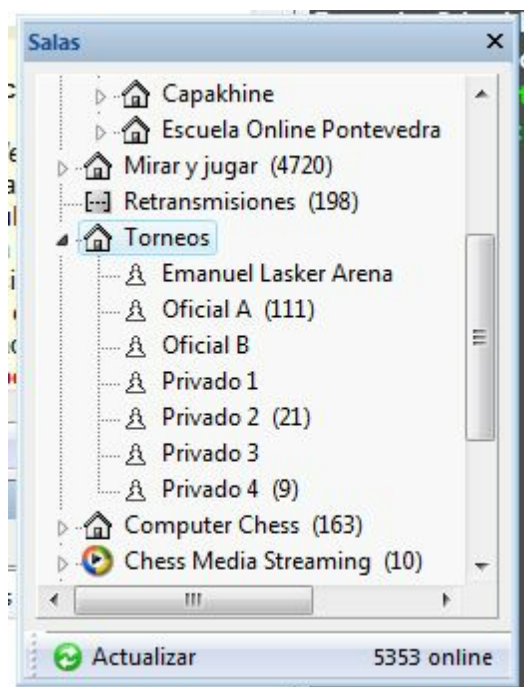
3.5.1 Torneos

Puede organizar y participar en torneos en el servidor Playchess. Sin embargo, el iniciar torneos está reservado a [usuarios adecuadamente registrados](#) que tengan al menos el [rango](#) de Alfil.

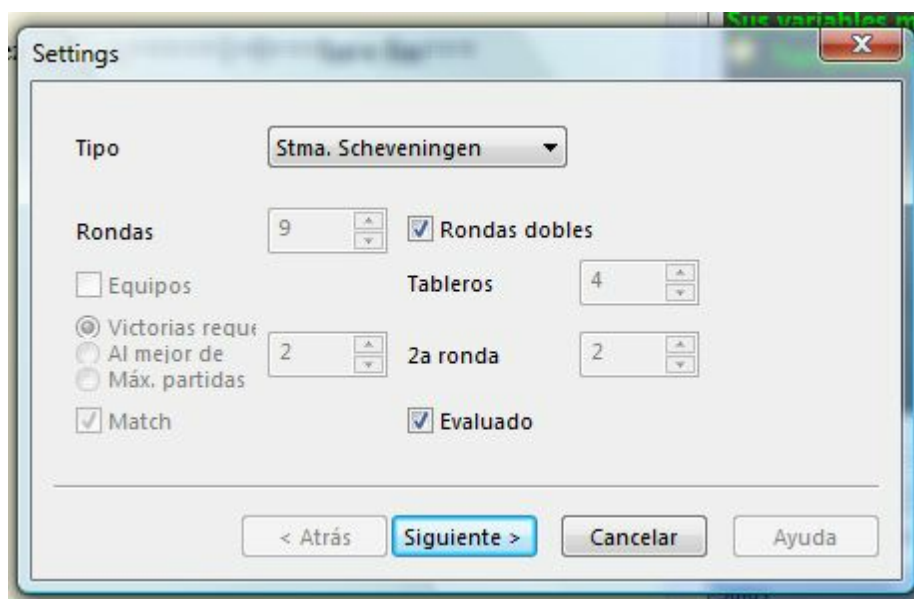
Iniciar un torneo

menú archivo *Nuevo Torneo*

Sólo se pueden desarrollar torneos en las salas dispuestas para ello.

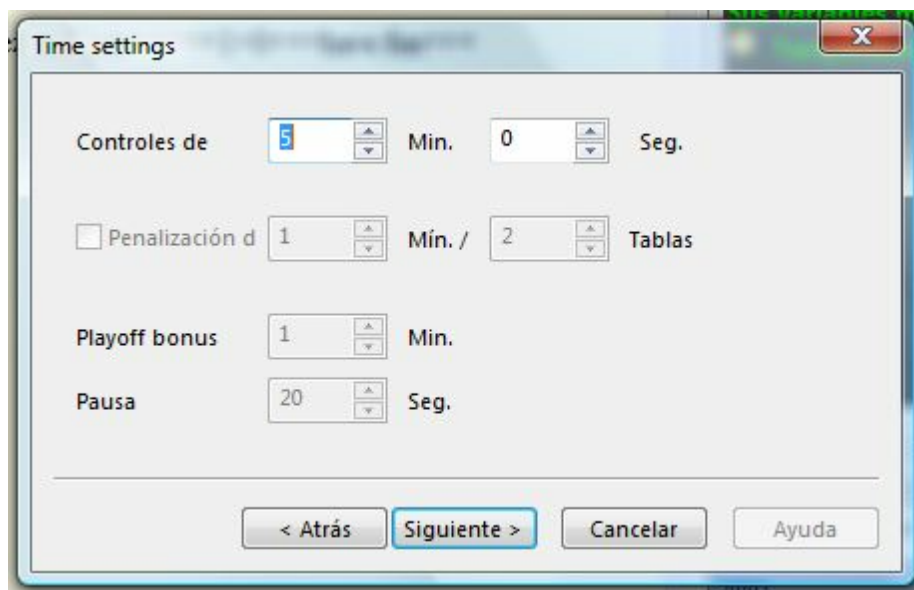


Haciendo clic en *Nuevo Torneo* obtendrá una serie de ventanas de diálogo que le permitirán organizar un torneo. De forma asistida, podrá ir cumplimentando todas las formalidades.



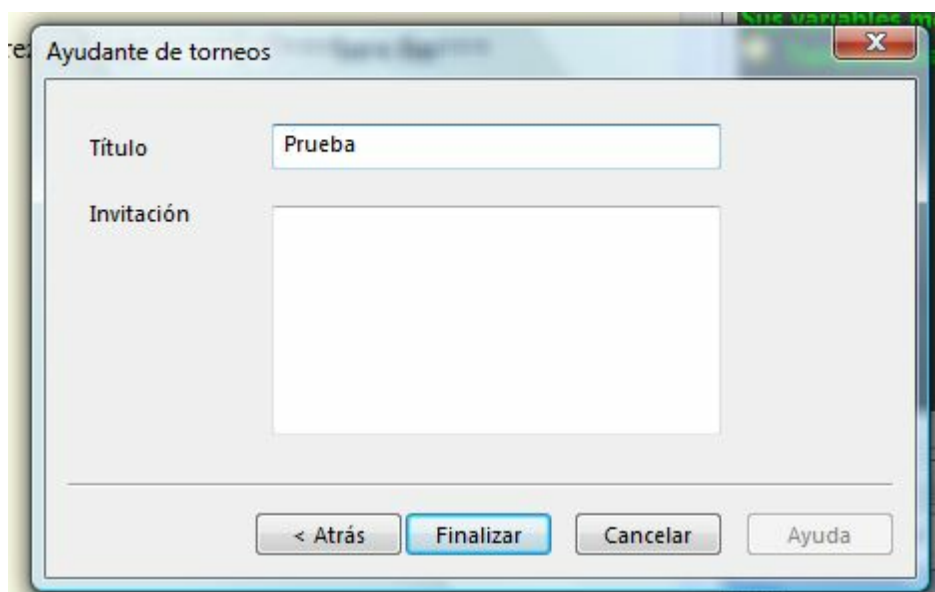
Ejemplo de configuración de un torneo por KO con dos eliminatorias. Las primeras 4 partidas se emplean para eliminar a los jugadores más débiles y la segunda es al mejor de 6 partidas. Hay una descripción de los distintos tipos de torneos en [Tipos de torneos](#).

El botón *Siguiete* le lleva a un diálogo en el que debe establecer los controles de tiempo:

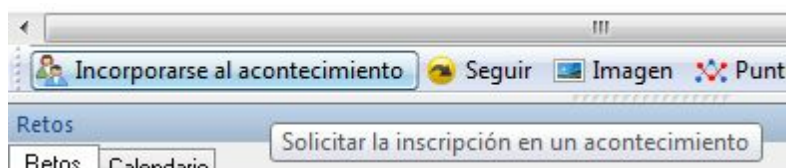


Advierta que puede asignar aquí un tiempo de juego adicional (*Playoff bonus*) para las blancas en el caso de partidas de desempate.

Al pulsar el botón *Siguiete* le lleva a la pantalla de [anuncio](#) desde donde puede enviar una invitación a participar a otros jugadores que estén en el servidor

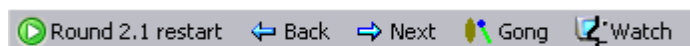


Una vez iniciado el torneo, puede decidir que jugadores pueden tomar parte, añadiéndolos o eliminándolos de la lista de inscripciones. Para ello haga clic sobre un jugador y escoja "Añadir" o "Eliminar". También puede hacer Ctrl+clic sobre varios jugadores para añadirlos a todos a la vez.



El botón *List -> Chat* publica la lista actual de participantes en el panel de charla. *Broadcast* reenvía el anuncio del torneo.

Una vez inscritos todos los participantes dispondrá de un panel para la gestión del torneo, donde puede dar comienzo a las rondas, enviar mensajes a los participantes, asignar resultados, etc. No cierre el gestor del torneo mientras esté en funcionamiento.



Si hubiera problemas de conexión en alguna partida, ambos jugadores deberían cerrar los tablero y luego podría usted volver a ordenar el reinicio de la partida.

Durante el torneo se genera automáticamente una tabla de resultados en formato HTML que se actualiza a cada ronda. Se muestra en el panel *Info*.

Info Jugadores Partidas Mapa

Etch4's Suizo Sistemi 2012
(TD: Etch4, Time: 1m, 7 rounds)

			1	2	3	4	5	6	7			
1	FaxeAC		1841	◊ 1/10	♣ 1/9	♠ 1/2	♣ 1/8	♠ 1/6	♣ 0/3	♠ 1/4	6.0 / 7	
2	Kaldauen		1793	◊ 1/12	♣ 1/4	♠ 0/1	♣ 1/6	♠ 1/7	♣ 1/8	♠ 0/3	5.0 / 7	22.00
3	Ramana		1896		♣ 1/12	♠ 0/6	♣ 1/10	♠ 1/9	♣ 1/1	♠ 1/2	5.0 / 6	16.00
4	Etch4		1703	♣ 1/14	♠ 0/2	♣ 0/8	♠ 1/11	♠ 1/12	♣ 1/7	♠ 0/1	4.0 / 7	16.00
5	ReichOelSchaich		1683				♠ 1/13	♠ 1/15	♣ 1/9	♣ 1/7	4.0 / 4	10.00
6	Martina schnell		1764	◊ 1/13	♣ 1/8	♠ 1/3	♠ 0/2	♣ 0/1			3.0 / 5	18.00
7	Leuchtturm03		1572	◊ 0/8	♣ 1/13	♠ 1/10	♠ 1/9	♠ 0/2	♣ 0/4	♠ 0/5	3.0 / 7	15.00
8	Low performer		1834	♣ 1/7	♠ 0/6	♠ 1/4	♣ 0/1	♠ 1/11	♣ 0/2		3.0 / 6	15.00
9	Strandpirat76		1789	♣ 1/15	♠ 0/1	♠ 1/14	♣ 0/7	♠ 0/3	♠ 0/5	♣ 1/12	3.0 / 7	13.00
10	Alljay		1586	♣ 0/1	♠ 1/15	♣ 0/7	♠ 0/3	♠ 1/14	♣ 0/12	♠ 1/13	3.0 / 7	10.00
11	Amiko 22		1513			♣ 1/15	♠ 0/4	♣ 0/8	♣ 1/13	♠ 1/16	3.0 / 5	8.00
12	Ivano		1450	♣ 0/2	♠ 0/3	♣ 1/13	♣ 1/14	♣ 0/4	♠ 1/10	♠ 0/9	2.5 / 7	
13	Kumanovo		1373	♣ 0/6	♠ 0/7	♣ 1/12	♣ 0/5	♠ 1/16	♠ 0/11	♣ 0/10	1.5 / 7	
14	Duckduck		1191	♠ 0/4	♠ 1/16	♣ 0/9	♠ 0/12	♣ 0/10			1.0 / 5	6.00
15	Budurupra		1383	♣ 0/9	♣ 0/10	♠ 0/11	♠ 1/16	♣ 0/5			1.0 / 5	4.00

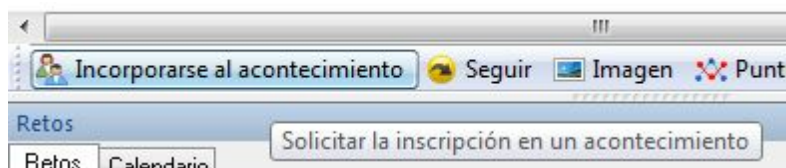
← Atrás → Adelante Parar Actualizar Inicio

Es posible interrumpir un torneo y reanudarlo posteriormente. Sólo tiene que cerrar el torneo y cuando quiera continuar, haga clic en *menú archivo* *Abrir Torneo*.

3.5.2 Incorporarse a un torneo

Los torneos se desarrollan en las salas de torneo. Haga clic en una sala de torneo en el panel de salas para entrar en ella. Para acceder a la mayor parte de esas salas se necesita el [rango](#) de caballo.

Haga clic en el botón *Incorporarse al acontecimiento* que está en la parte inferior de la lista de jugadores:



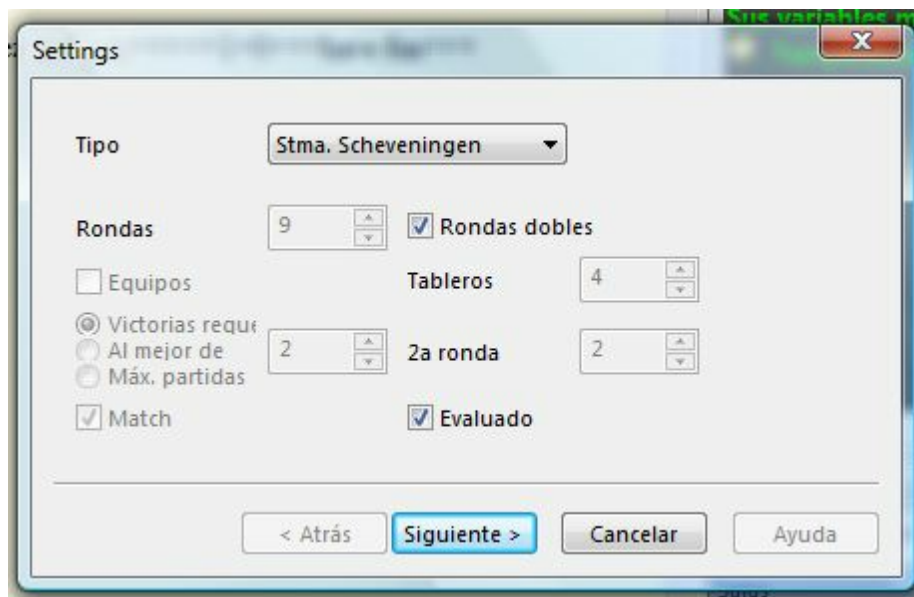
El director del torneo recibe automáticamente un mensaje indicando que quiere incorporarse a la actividad. También su estado en la lista de jugadores cambia a *Quiere entrar*.

Tan pronto como el director del torneo acepta su petición, su estado cambia a *Registrado*.

Si tiene un rango de alfil o superior, podrá [organizar torneos](#).

3.5.3 Tipos de torneos

Se pueden organizar cinco tipos distintos de torneos en el servidor:



1. Round Robin - Liga
2. Knock out - KO o eliminatorias
3. Swiss system - Sistema suizo
4. Scheveningen system - Sistema Scheveningen
5. Manual pairings - Emparejamientos manuales

Liga

Cada jugador se enfrenta contra todos los demás. La lista inicial es aleatoria. Los emparejamientos se realizan de forma que a cada jugador le vayan tocando alternativamente blancas y negras (excepto una vez durante el torneo) y la primera mitad de los jugadores tienen una partida adicional con blancas y la segunda mitad con negras.

Se puede hacer una liga a doble vuelta marcando la casilla "Rondas dobles". En ese caso en la segunda vuelta se invertirán los colores, de forma que se igualan el número total de partidas con blancas y negras para todos los jugadores.

K.O.

En primer lugar los jugadores se ordenan por puntuación. El mejor jugador se enfrenta con el más débil, el segundo mejor con el segundo más débil y así sucesivamente. Si todos los jugadores considerados de partida como los mejores pasan la eliminatoria, los emparejamientos se realizan de forma similar en la segunda eliminatoria. Si continuasen cumpliéndose las previsiones de acuerdo con la puntuación, los jugadores 1 y 2 disputarían la final.

Cuando se marca "Victorias requeridas", las partidas que terminan en tablas no cuentan. Se necesita un número determinado de victorias para pasar. "Al mejor de" 4 está claro: El primero que logra 2,5 puntos pasa. Es posible especificar un número distinto de partidas a partir de la segunda eliminatoria, por ejemplo, "al mejor de 6". La primera ronda sirve para eliminar a los jugadores más débiles, para lo que puede no querer o necesitar muchas partidas. Si necesita una partida de desempate será a todo o nada. Las blancas reciben un tiempo adicional (*Playoff bonus*), pero deben ganar.

Sistema suizo

La idea básica es que los jugadores que han logrado una misma puntuación, deben enfrentarse entre sí, si es posible. Para la primera ronda, los jugadores se ordenan por su puntuación y el jugador 1 juega contra el que esté en el medio, el jugador 2, contra el medio+1, etc. Se alternan los colores. Al primer tablero se le asigna de forma aleatoria el color. Para 100 jugadores sería o bien

1 – 51

51 – 2

3 – 53

...

o bien

51 – 1

2 – 52

53 – 3

....

La probabilidad de que el mejor jugador gane el torneo es muy alta, incluso con un número pequeño de rondas. Cuantas más rondas, mejores resultados.

Sistema Scheveningen

Hay dos equipos. Cada jugador del equipo 1 juega contra todos los del equipo 2.

Funciona mejor cuando todos los equipos tienen el mismo tamaño. Los torneos

"veteranos vs mujeres" emplean este sistema. Como en los sistemas de liga, en el caso de doble vuelta, se cambian los colores con relación a la primera.

Emparejamientos manuales

Se emparejan los jugadores seleccionándolos manualmente para jugar un determinado número de partidas. Se puede seleccionar un número fijo de partidas o un sistema de KO (Victorias/Al mejor de). Como interpretarlo queda a decisión del director del torneo. Sirve para jugar con sistemas fuera de los mencionados.

3.5.4 Invitar a una actividad

–

Menú archivo: Nuevo Torneo

Cuando [organice un torneo](#) necesitará hacerlo público y enviar una invitación a participar a los demás jugadores del servidor. El asistente para gestionar torneos le ayudará a hacerlo cuando inicie el torneo.

Cualquier actividad (torneo, simultáneas, retransmisiones, etc.) permite poner un título y un texto para la invitación. Dicho anuncio se enviará a todos los que estén conectados en el servidor. Los mensajes se emiten por medio de los [canales de charla](#) Tournaments y Simuls, que se activan automáticamente la primera vez que se conecta con el servidor. Si le molestan las invitaciones constantes, puede desconectarse de dichos canales para dejar de recibirlas.

Nota: la invitación sólo se envía a los jugadores que tengan el [rango](#) de caballo o superior.

3.5.5 Simultáneas

–

Las sesiones de simultáneas funcionan de forma similar a los [torneos](#) y sólo pueden desarrollarse en las salas reservadas al efecto (*Exhibiciones de simultáneas Simultáneas con jugadores titulados, Simultáneas A, Simultáneas B, etc.*)

Cualquiera que desee participar debe ir a una de estas salas y pulsar el botón *Participar en acontecimiento* que está en la parte inferior de la lista de jugadores. Así se inscribirá con el director del evento.



Hay tres tipos de simultáneas:

- **Con reloj**
El jugador de simultáneas tiene el mismo tiempo que cada uno de sus oponentes. Puede jugar en cualquier orden, en cualquier tablero que quiera.
- **De recorrido**
El jugador de simultáneas va de tablero en tablero. Cuando llega al tablero de un contrincante, se resalta en rojo, indicando que el oponente debe mover. La jugada debe realizarse en un plazo de 10 segundos. Si en dos ocasiones el jugador no mueve en ese plazo, el simultaneador puede reclamar la victoria en ese tablero.
- **Abiertas**
Es una exhibición de simultáneas sin reloj. El simultaneador va de tablero en tablero como en las simultáneas de recorrido. La diferencia estriba en que aquí, cuando se termina una partida, otro jugador puede incorporarse a la sesión. La gente que quiera jugar se puede inscribir gente en una lista de espera.

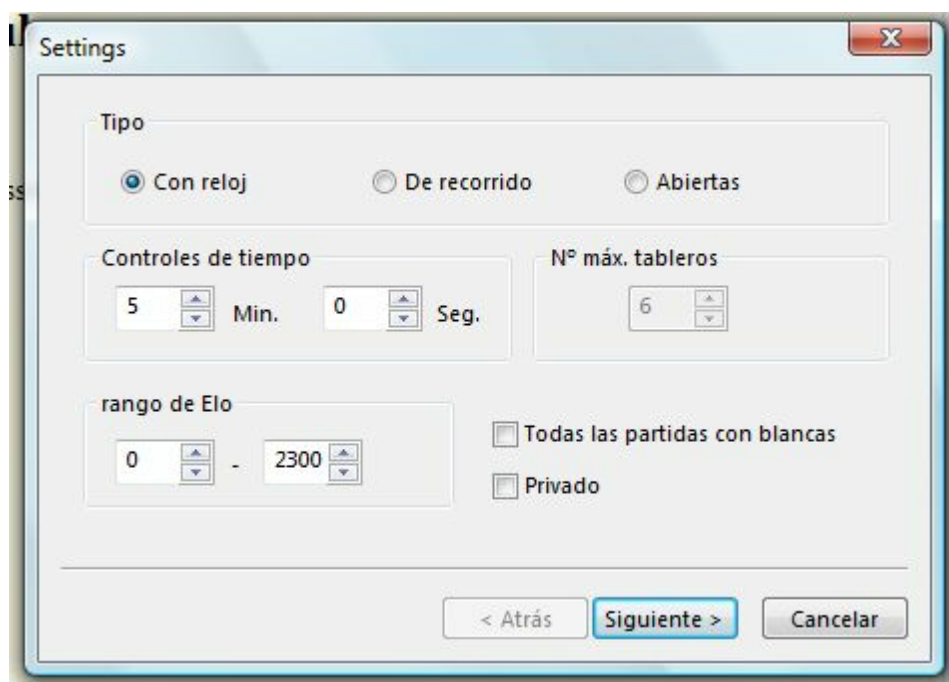
Advertencia: las partidas simultáneas no se tendrán en cuenta para la puntuación en el servidor.

Dar una exhibición de simultáneas

menú archivo *Nuevo* *Simultáneas*

Se requiere una cierta familiaridad con el manejo de la función de simultáneas, por lo que se aconseja practicar antes con dos o tres tableros frente a oponentes débiles.

En el diálogo que aparece puede establecer el tipo de simultáneas, el control de tiempo (cuando resulte aplicable) y el rango de Elo que deberán tener los oponentes



El número máximo de tableros sólo es importante en el caso de simultáneas *Abiertas*. En los otros dos casos, el número máximo queda determinado por el número de oponentes cuya inscripción sea aceptada por quien da la exhibición. En unas simultáneas de tipo abierto se puede empezar a jugar con algunos tableros sin ocupar. Si alguien quiere incorporarse, puede hacerlo y empezará a jugar en alguno de los tableros vacíos.

Al hacer clic en *Siguiete* se pasa al diálogo de [Invitación](#) por medio del cual se da a conocer en el servidor, en los [canales](#) apropiados, el comienzo de la sesión de simultáneas y sus características.

Tras haber difundido el aviso, aparece la ventana de registro. Se sigue un sistema similar al de [inscripción en torneos](#). Puede incorporar o eliminar jugadores de la lista resaltándolos y pulsando "Añadir" o "Eliminar". Puede usar la ventana de charla para aclarar las normas de participación con los solicitantes antes de incorporarlos a la lista.

Lista -> *Charla* publica la lista actual de participantes en la ventana de charla. *Difundir* reenvía el anuncio de las simultáneas.

Algunas cosas a tener en cuenta:

- ▶ Una vez empezadas las simultáneas, se obtiene una ventana en la que se muestran los tableros de todos los oponentes. Se puede alternar entre la presentación múltiple y sencilla pulsando **F6** (o haciendo clic en *maximizar tablero*). El tablero enmarcado en amarillo es el que se maximizará.
- ▶ En cada tablero, una luz indica a quien le toca el turno de juego. Si es roja quiere decir que es el turno del simultaneador y si es verde es la vez del oponente.
- ▶ Puede ofrecer tablas, rendirse o abandonar una partida haciendo clic derecho sobre el tablero o usando alguno de los botones bajo el mismo. Estas acciones sólo pueden realizarse sobre el tablero resaltado con el marco amarillo.
- ▶ Las ofertas de tablas de sus oponentes se indicarán con un fondo verde brillante en el nombre, en la esquina superior derecha del tablero.
- ▶ Si en unas simultáneas de recorrido el oponente no mueve en el plazo de 10 segundos, puede hacer clic derecho sobre el tablero y luego elegir *Saltar*. Si esto ocurre más de dos veces, se puede hacer clic derecho sobre el tablero y reclamar

-

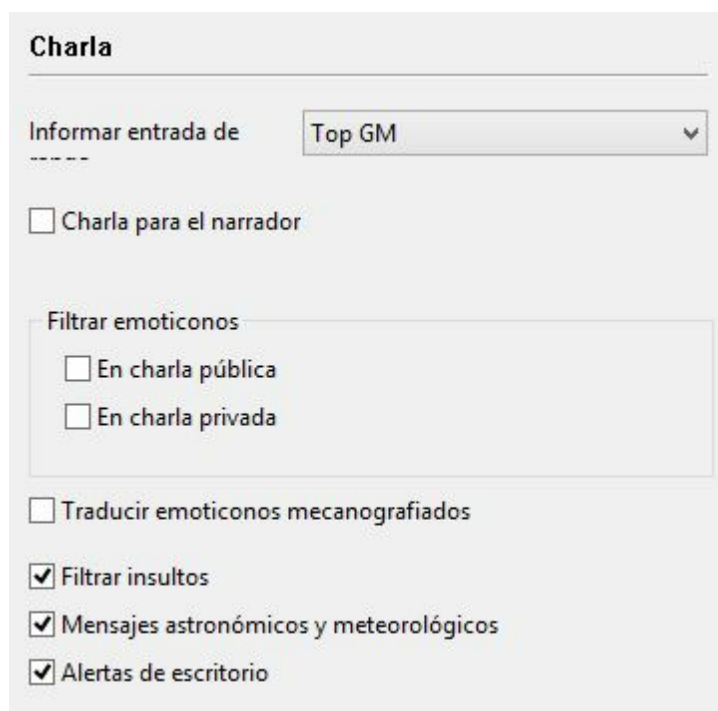
la victoria en esa partida.

- ▶ Cuando se termina una partida puede cerrar el tablero. Si es una simultánea abierta, un nuevo jugador puede entrar después de haber cerrado el tablero.
- ▶ Se puede gestionar la lista de espera.
- ▶ Si tiene algún problema durante la exhibición de simultáneas, por ejemplo, si pierde su conexión con Internet, se puede reanudar la sesión con bastante facilidad. Use menú archivo *Abrir Simultáneas*. Pero primero debe intentarlo con el botón *Reconectar* que aparece en la ventana de simultáneas. Normalmente esto es suficiente para restablecer la conexión y poder continuar.
- ▶ Los visitantes con versiones antiguas del programa no podrán tomar parte en las sesiones de simultáneas

3.6 Charla y mensajería

3.6.1 Opciones de charla

Menú archivo: Opciones Charla



Informar entrada de rango: Muestra un mensaje en el panel de charla anunciando la entrada en la sala de los jugadores con el rango indicado o superior.

Charla para el narrador: Windows incorpora un sistema de lenguaje hablado. Si se activa esta opción, los mensajes que se reciban en el panel de charla se trasladarán a lenguaje hablado y se oirán en los altavoces del equipo.

Filtrar emoticonos: Puede decidir si los emoticonos se bloquearán en las charlas públicas, en las privadas o en ambas. Además puede determinar si los smileys mecanografiados se enviarán como iconos.

Filtrar insultos: el sistema bloqueará automáticamente los mensajes que contengan insultos.

Mensajes astronómicos y meteorológicos: Sirve para activar o desactivar la presentación de los datos meteorológicos y astronómicos.

Alertas de escritorio: Las entradas y salidas de la sala de amigos y rangos superiores se presentan como alertas de escritorio en la parte inferior derecha del mismo, en el área de notificaciones.

Respuesta automática

Hay dos situaciones típicas en las que no responderá a los mensajes de la charla:

Respuesta automática

Auto respuesta inactivo

Activar

Auto respuesta jugando

Activar

Auto respuesta rango inferior

Rango mínimo Invitado

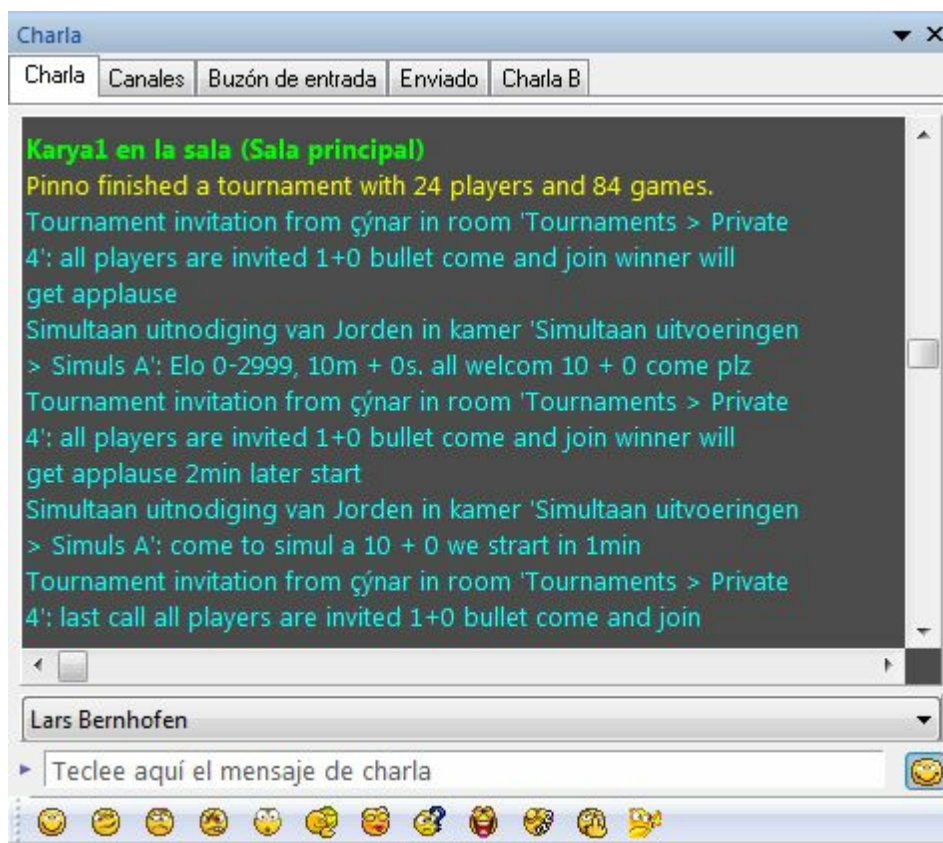
1. mientras juegue una partida
2. si hace una pausa, aunque permanezca con la sesión activada en el servidor.

En esos casos es posible programar la emisión de una respuesta automática, que informe a quienes intentan comunicarse con usted de las circunstancias por las que no puede responderles.

La *Auto respuesta rango inferior* significa que todos los usuarios por debajo de un determinado rango a especificar recibirán una respuesta automática cuando se dirijan a usted y su texto no se mostrará en la ventana de charla.

3.6.2 Charla

En todas las salas se puede charlar con otros visitantes. Haga clic sobre el nombre de su interlocutor, escriba el texto que quiere enviarle y pulse *Intro*.



Funciones de charla

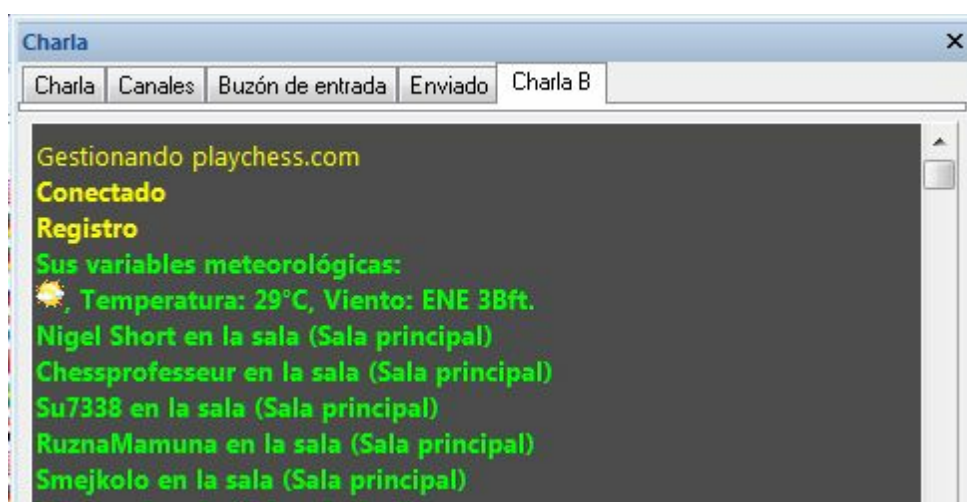
- ▶ Puede hacer Ctrl+clic sobre varios visitantes para charlar con todos ellos. También puede hacer clic sobre un mensaje para responder a su autor.
- ▶ Todos los contertulios de la sesión actual se almacenan en una lista desplegable, de forma que pueda volver a dirigirse a ellos de forma rápida.
- ▶ Cuando aparece "A todos" en la lista de tertulianos, su mensaje se hará llegar a todos los visitantes. Esto debe emplearse solamente si tiene que hacer algún anuncio general. Esta posibilidad está restringida en determinadas circunstancias.
- ▶ Haga clic derecho y escoja "Propiedades" para establecer [mensajes normalizados](#) que se mostrarán automáticamente si alguien le envía un mensaje y está usted jugando una partida o si está inactivo. Por ejemplo: "He salido un momento. Volveré a las 19:00".
- ▶ Cuando esté jugando una partida, podrá charlar con su oponente directamente en la ventana de tablero, sin tener que hacer clic sobre ningún nombre o mensaje. Esta conversación será privada y no puede ser vista por los visitantes.
- ▶ Puede hacer clic derecho sobre la ventana de charla y copiar todo el texto o una sola línea. También puede cambiar el tipo y tamaño de letra.
- ▶ Haciendo clic derecho en la ventana de charla y escogiendo "Denunciar abusos" si alguien se está comportando mal en el servidor, toda la charla se envía, sin editar a los administradores del sistema.
- ▶ "[Evaluar jugador](#)" le permite dar a visitantes concretos una recomendación positiva o negativa.

- ▶ Con clic derecho y *Edición Ignorar usuario* se bloquea la charla de visitantes desagradables. Puede desbloquearlos en el menú Edición (Editar lista de amigos).
- ▶ Con clic derecho y *Edición Filtrar charla a todos...* aparece una ventana para que establezca el [rango](#) mínimo de la gente con la que quiere hablar.
- ▶ Si dispone de Windows XP puede hacer que la charla le sea leída. Para hacerlo active "Charla para el narrador" en el menú de [Opciones de charla](#).

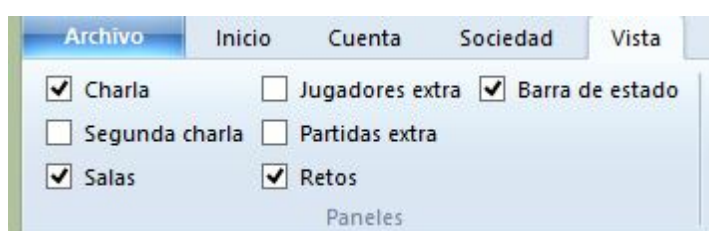
Véase también [Canales de charla](#) y [Emoticonos](#)

3.6.3 Segundo panel de charla

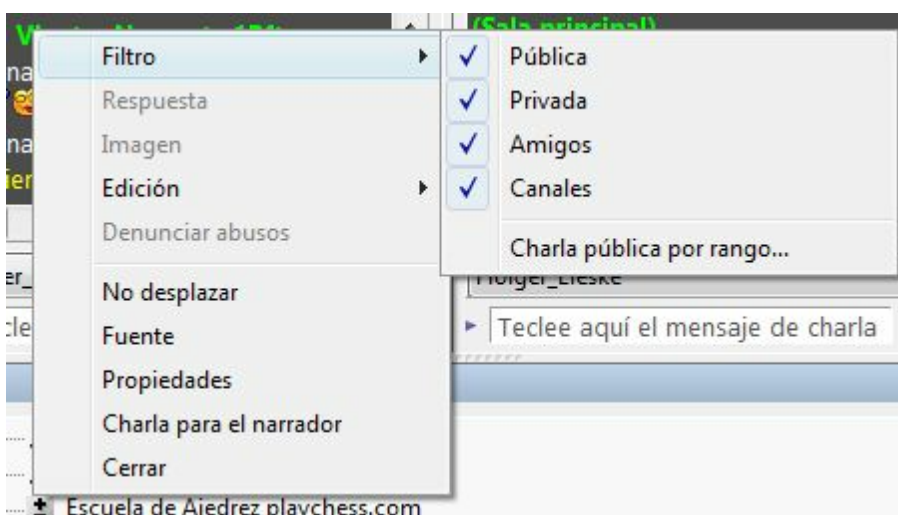
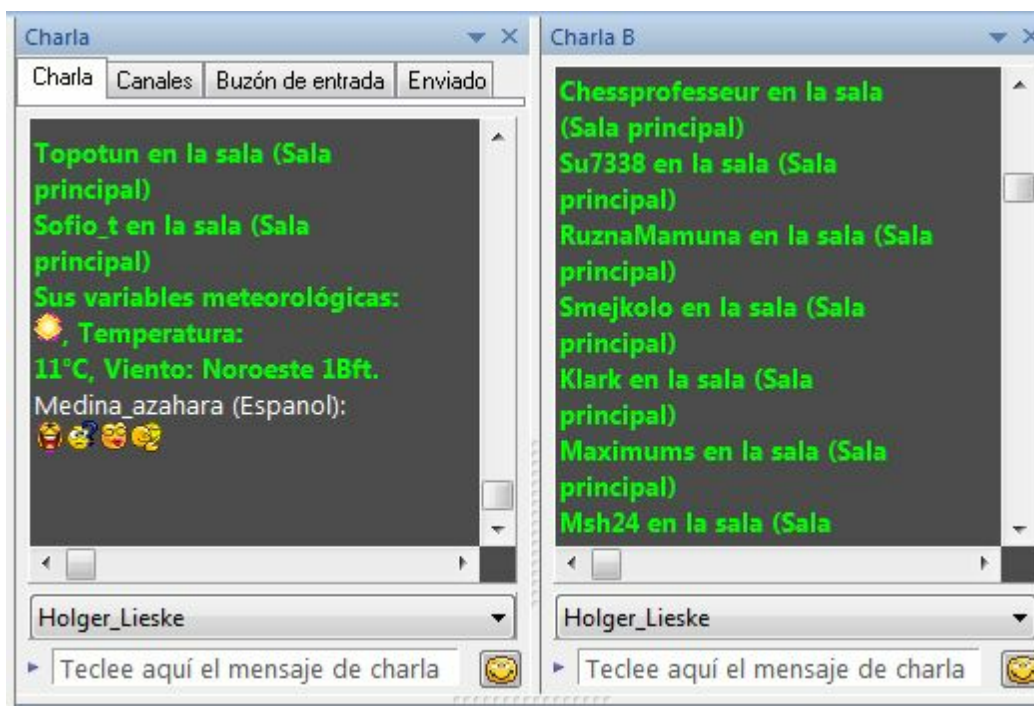
Si recibe muchos mensajes de charla pública y privada, emplee el segundo panel de charla. Por defecto, se incluye como un separador en el panel de charla principal:



Puede abrirlo como un panel independiente por medio de *Vista - Paneles - Segunda charla* o haciendo clic en el botón de la barra de menús:



Al hacer clic derecho en una ventana de charla (principal o secundaria), tiene la opción de activar filtros para controlar el tipo de charla que debe admitirse en el panel en cuestión.



Nota: Estos ajustes solo se almacenarán para el primer panel si el segundo está visible de forma independiente. De otro modo, se podrían pasar por alto mensajes entrantes tras reiniciar el programa porque quedarían filtrados en el panel principal.

3.6.4 URL en panel de charla

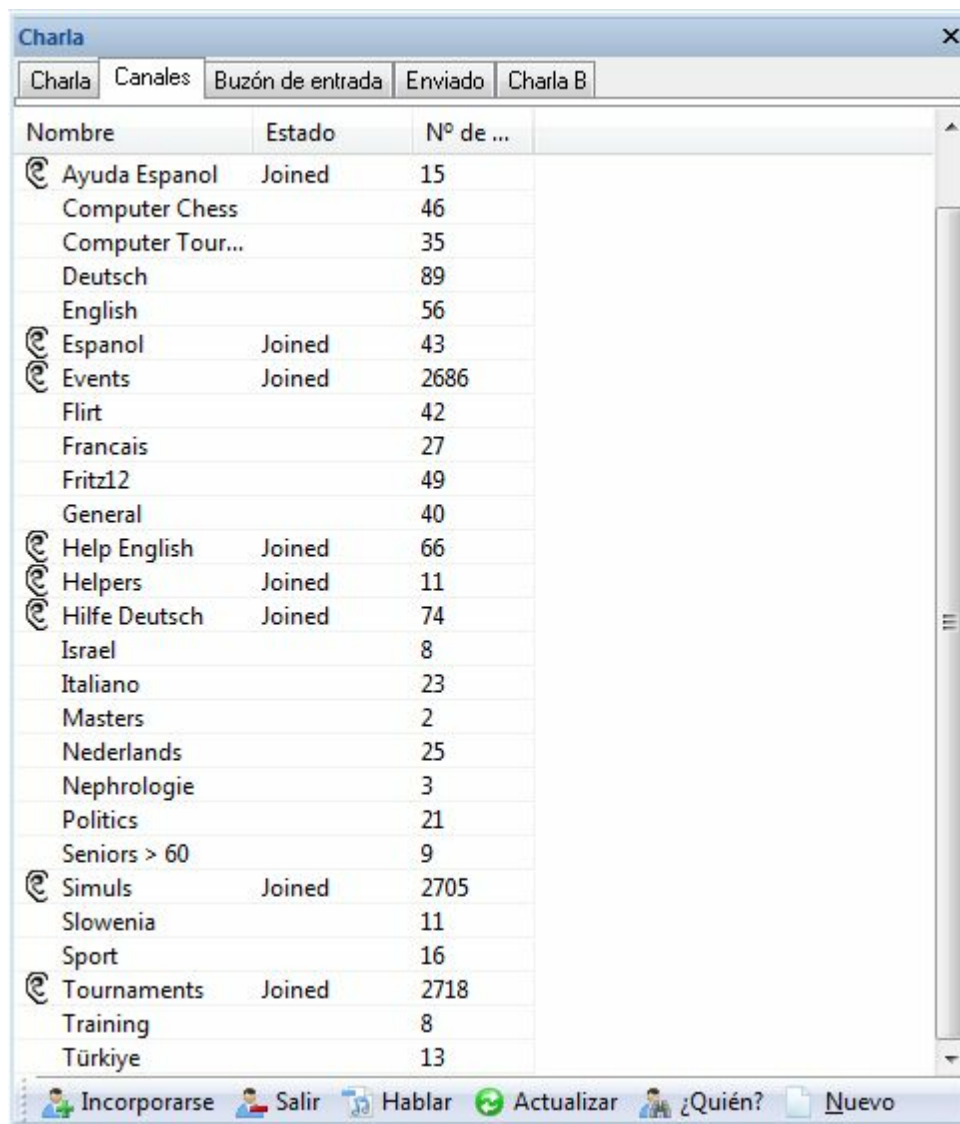
Si escribe una URL como "http://www.chessbase.com" en la ventana de charla, quienes la vean podrán hacer clic sobre ella para abrirla en el navegador de Internet.

Nota: La URL tiene que comenzar con "http://".

3.6.5 Canales de charla

Normalmente la charla está restringida a la sala en la que se está, pero se han creado una serie de canales especiales que le permiten salvar esa barrera para comunicarse con grupos de personas específicos.

En la parte superior de la ventana de charla hay un marcador para los canales de charla.



En la parte inferior del panel de canales dispone de varios botones. Haga clic en un canal y luego apriete el botón correspondiente para:

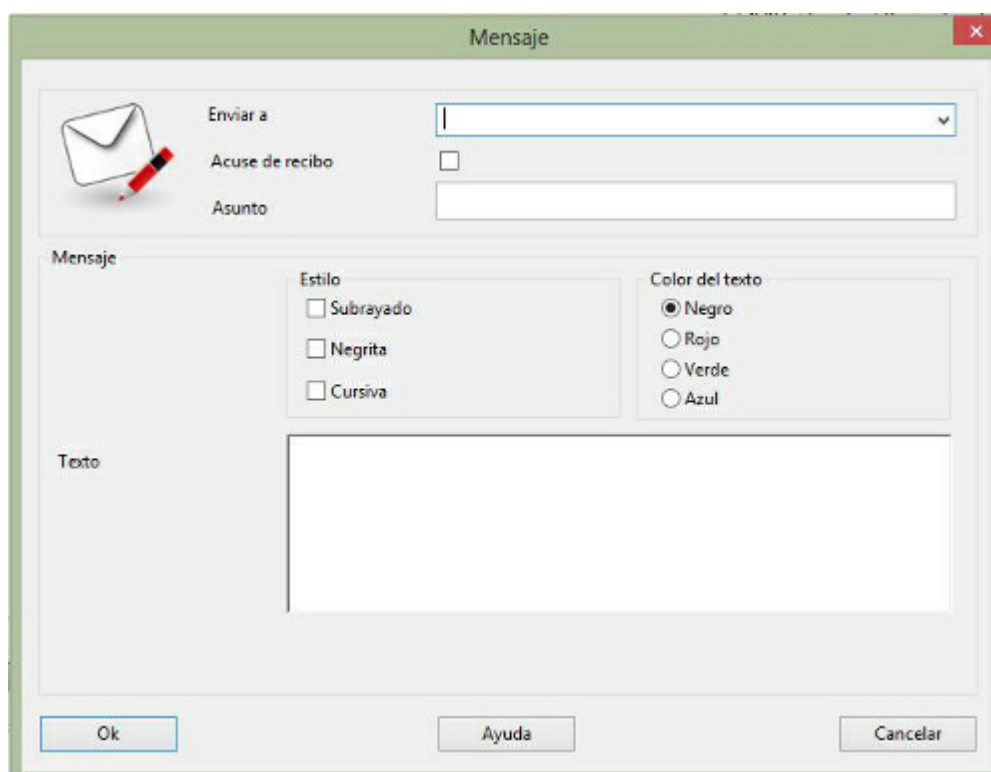
- ▶ **Incorporarse** – le permite añadir el canal a su selección de aquellos en los que mantener la escucha.
- ▶ **Salir** – deja de escuchar en ese canal.
- ▶ **Hablar** – le permite enviar un mensaje a todos los que mantengan la escucha en un determinado canal. El último seleccionado para ese fin se colocará en la parte superior de la lista y se le asignará el icono correspondiente a la función de hablar.
- ▶ **Actualizar** – muestra el número actual de visitantes en cada canal (Esto no se hace automáticamente)
- ▶ **¿Quién?** – muestra los nombres de los abonados al canal correspondiente.
- ▶ **Nuevo** – crea un nuevo canal. Hay que tener el rango mínimo de Alfil para poder hacerlo.

Los canales de charla activos se mostrarán en la lista desplegable que hay en la parte inferior del panel de charla, donde pueden también seleccionarse fácilmente.

Advertencia: los canales de "Torneos" y "Simultáneas" se [seleccionan automáticamente](#) la primera vez que conecta con el servidor Playchess.com.

3.6.6 Mensajes de correo

El servidor Playchess dispone de su propio servicio de mensajería electrónica, que le permite intercambiar mensajes con otros usuarios.



- ▶ **Buzón de entrada:** haga clic en esta etiqueta para comprobar si ha recibido mensajes. Haga clic en un mensaje del listado para leerlo. Para responder a uno, haga clic en el botón con ese nombre tras haber seleccionado el mensaje entrante.
- ▶ **Buzón de salida:** aquí es donde tiene que ir para escribir mensajes nuevos. Haga clic en "Nuevo" y escriba el texto. Los mensajes enviados se almacenan en esta carpeta.
- ▶ **Mensajes:** puede formatear los mensajes con subrayados, negrita o cursiva y puede emplear también distintos colores. Poniendo una marca en "Acuse de recibo" recibirá una confirmación cuando el mensaje sea entregado a su destinatario.
- ▶ **Tamaño:** los mensajes no pueden sobrepasar los 1024 caracteres de longitud. Recibirá un aviso bajo el campo del texto si el mensaje es demasiado largo.

► **RTF**: puede formatear sus mensajes con un procesador de texto y copiarlo luego a la ventana de diálogo. El texto puede contener códigos de formateo simples de tipo RTF.

Para poder enviar mensajes debe haber respaldado su cuenta de usuario con un [número de serie](#).

3.7 Sociedad

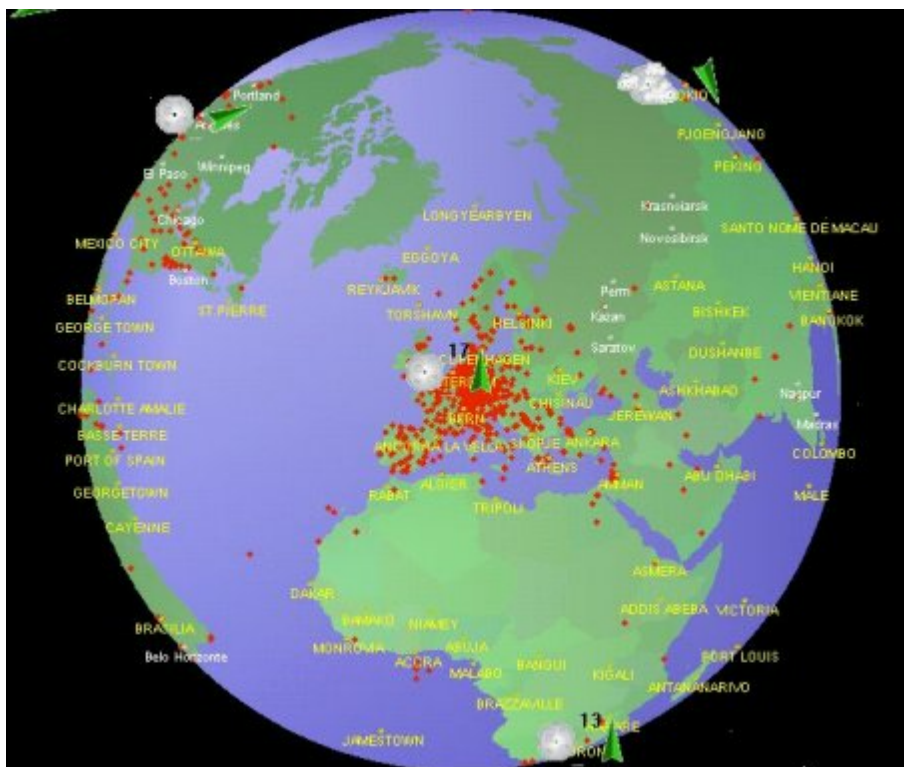
3.7.1 Astronomía y meteorología

Al conectarse a Playchess.com y cuando ocurre alguna efeméride importante, recibirá en el panel de charla mensajes alusivos a la meteorología y a los acontecimientos astronómicos, si el servidor cuenta con los datos.

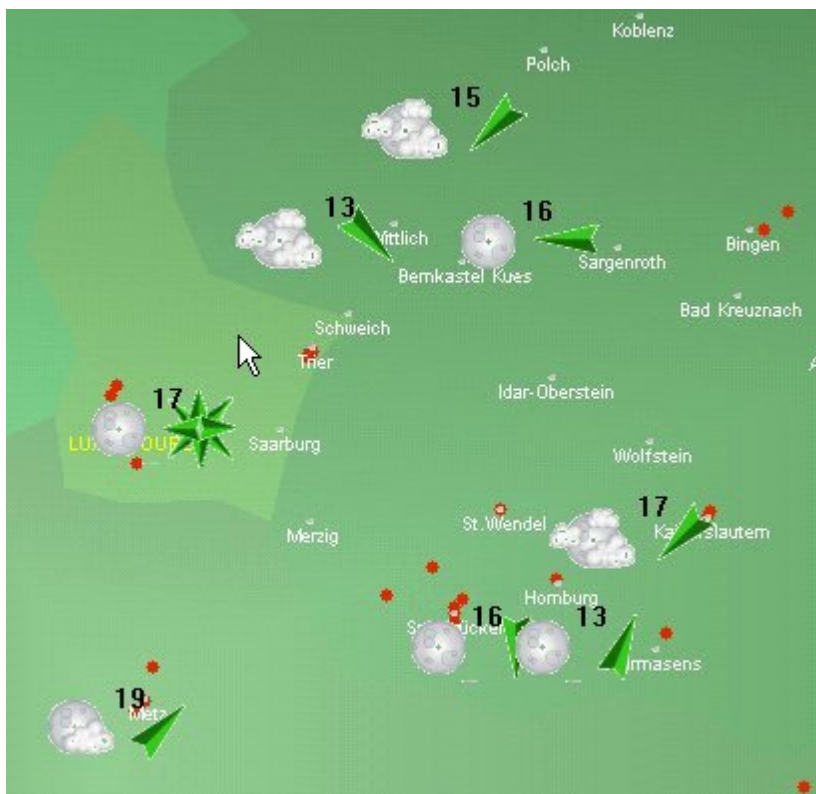
☀, Temperatura: 13°C, Viento: ENE 6Bft.
Tendencia: Soleado

Se informa también de las horas del orto y del ocaso del sol y de la luna, además de la temperatura, la dirección del viento y la previsión meteorológica.

Las direcciones del viento en general se muestran también en el mapamundi en forma de flechas verdes.



Al hacer zoom sobre una zona del mapa, se muestran informaciones más detalladas:



3.7.2 Imagen / Información personal

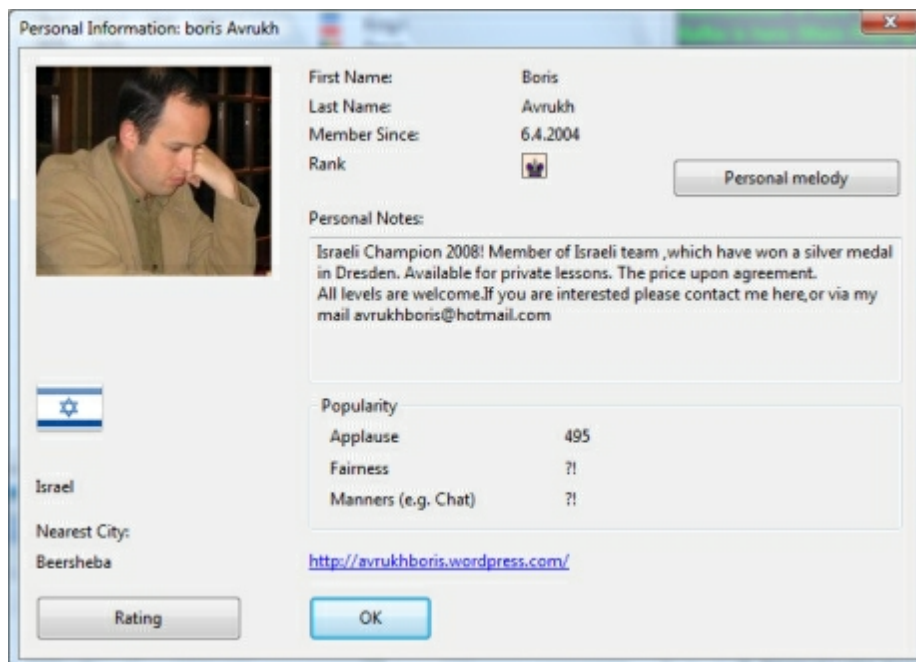
Clic derecho Imagen

Le muestra la información personal pública sobre un jugador, incluyendo su [puntuación](#) y [status social](#). Puede acceder a ella haciendo clic derecho sobre el jugador seleccionado y luego escogiendo "Imagen", o haciendo clic sobre el jugador y luego sobre el botón "Imagen" en la parte inferior del panel de listado

Info	Jugadores	Partidas	Mapa						
Nombre	Blitz	Bala	Tít...	Estado	Na...	Grado	Distancia	Socia	
HeinrichRosb	1488	1251		Jugando		Alfil++	7624 km		
Hidden game	1312			Jugando		Peón	7417 km		
Hardplay11				Jugando		Peón	7758 km		
Xxvans	1661	1204		Jugando		++	6965 km		
Maksim101	1143	1167		Jugando		Alfil	7948 km		

Retar Seguir Imagen Puntuación Mostrar en el mapa Ping

También puede obtener la información de los jugadores que no estén conectados en ese momento al servidor por medio de *Sociedad Ver información del usuario* y escribiendo el [apodo o nickname](#) del jugador.



3.7.3 Status social

Rango

A la izquierda del nombre de los jugadores se muestra un símbolo mostrando su rango o grado.

Nombre	Blitz	Bala	Tit...	Estado	Na...	Grado	Distancia
Boris Avrukh	2937		GM	Inactivo		Rey+	10650 km
Kosanovic	2858	2490	GM			Rey+	8777 km
RuznaMam...	2822	2785	GM	Inactivo		Rey+	8740 km

Al empezar a jugar se recibe el rango de peón. Tras una semana de jugar de forma regular se pasa a Caballo. Con un mes de juego y una puntuación de más de 1400 se adquiere la condición de alfil. Los grandes maestros (GM) FIDE recibirán el rango de reyes y los maestros internacionales (MI) recibirán el de Dama.

Los invitados se indican con un signo de interrogación. La plantilla de ChessBase dispone de un símbolo especial con el logo de la empresa. Puede dirigirse a ellos cuando aparezcan por el servidor si tiene alguna duda.

Véase también [Información de columnas ampliada](#).

Popularidad

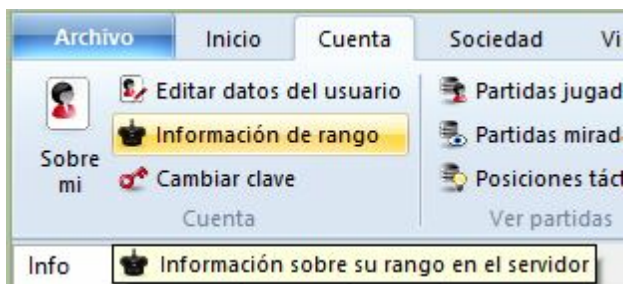
Puede comprobar la popularidad de un jugador en su [información personal](#).

Popularidad	
Aplauso	749
Honradez	
Conducta (p.e. en charlas)	Apreciado

Le indica cuantas veces ha sido [aplaudido](#) por sus partidas. También indica la [valoración social](#) recibida de otros jugadores.

3.7.4 Rangos

Los rangos en el servidor Playchess.com van desde Peón a Rey, en función de la antigüedad como usuario, el número de partidas disputado y la fuerza de juego.



Los Grandes Maestros de la FIDE obtienen directamente el rango de Rey y los Maestros Internacionales el de Dama.

Rango	Días de conexión	Partidas	Fuerza
Peón	0	0	0
Caballo	6	10	0
Alfil	25	100	1300
Torre	100	1000	2300
Dama	400	2000	2450
Rey	600	5000	2600 (Bala 2700)

Los abusos en la charla o el uso ilegal de programas de ajedrez pueden suponer la rebaja del rango a peón o invitado.

También las cuentas que al cabo de cierto tiempo no se respalden con un [número de serie](#) serán rebajadas al rango de invitados.

[Información de rango ampliada...](#)

[Información en columnas ampliada...](#)

3.7.5 Información ampliada sobre el rango

En la [Lista de jugadores](#) aparecen unos pequeños símbolos a la izquierda de los nombres de los jugadores que indican su rango. Los [rangos](#) se obtienen en función de la fuerza y el tiempo que se lleva jugando.

Los titulados tienen el rango de Rey (Gran Maestro FIDE) o Dama (Maestro Internacional)

Boris Avrukh	2937
DJGetsbi	2928
Martin Krämer	2900
RuznaMamuna	2847
Café Liégeois	2837
Aligator	2794
Ciller-K	2772
Beerfest	2770

Hay otra diferencia en la lista. Algunos símbolos de rango son blancos y otros negros. Los jugadores que han conectado con el servidor al menos 500 veces reciben automáticamente un símbolo negro. Esto muestra quienes son los jugadores más veteranos en el servidor Playchess.com

Véase también [Información ampliada en las columnas](#)

3.7.6 Clasificación de un jugador

¿Cómo se puede medir su propia fuerza de juego en relación con otros jugadores?

Un criterio importante para juzgar su fuerza de juego es la [puntuación](#) lograda en las partidas evaluadas que se disputan en el servidor Playchess.com. Además, se dispone de información complementaria útil en las clasificaciones que facilita el servidor.

¿Qué puesto ocupa entre todos los jugadores del servidor?

Puede encontrar esa información en la ventana de *Resultados de partidas evaluadas*, que se puede abrir tanto haciendo clic derecho sobre un jugador del listado o pulsando el botón al efecto que está en la parte inferior del panel en el que aparece el listado de jugadores.

Gaby_Aßmann	1499 km	Germany	Sysop...
Jrt			60
Mr_Tambouri			50
If1			32
Scotches			44
Mateja			37
Grozny			26
ChessBG			70
Saints2			67
Daisy01			54
Sandrine25			50
H-WvonGlinde			31
Belissemo			24
Maurice1991	1447 km	Torres	22

En la ventana con las puntuaciones, puede ver también la siguiente información:

Puntuación	2830
Clasificación ±	139/31800

Clasificación +/- indica su ubicación en la lista en relación con los demás jugadores. En el ejemplo anterior, está aproximadamente en el puesto 139 de un total de 31800

jugadores evaluados.

Nota: La clasificación se indica para cada tipo de ritmo de juego. Para conocer la ubicación en otros tipos de partidas, tiene que hacer clic en el separador correspondiente, en la parte superior de la ventana de diálogo.

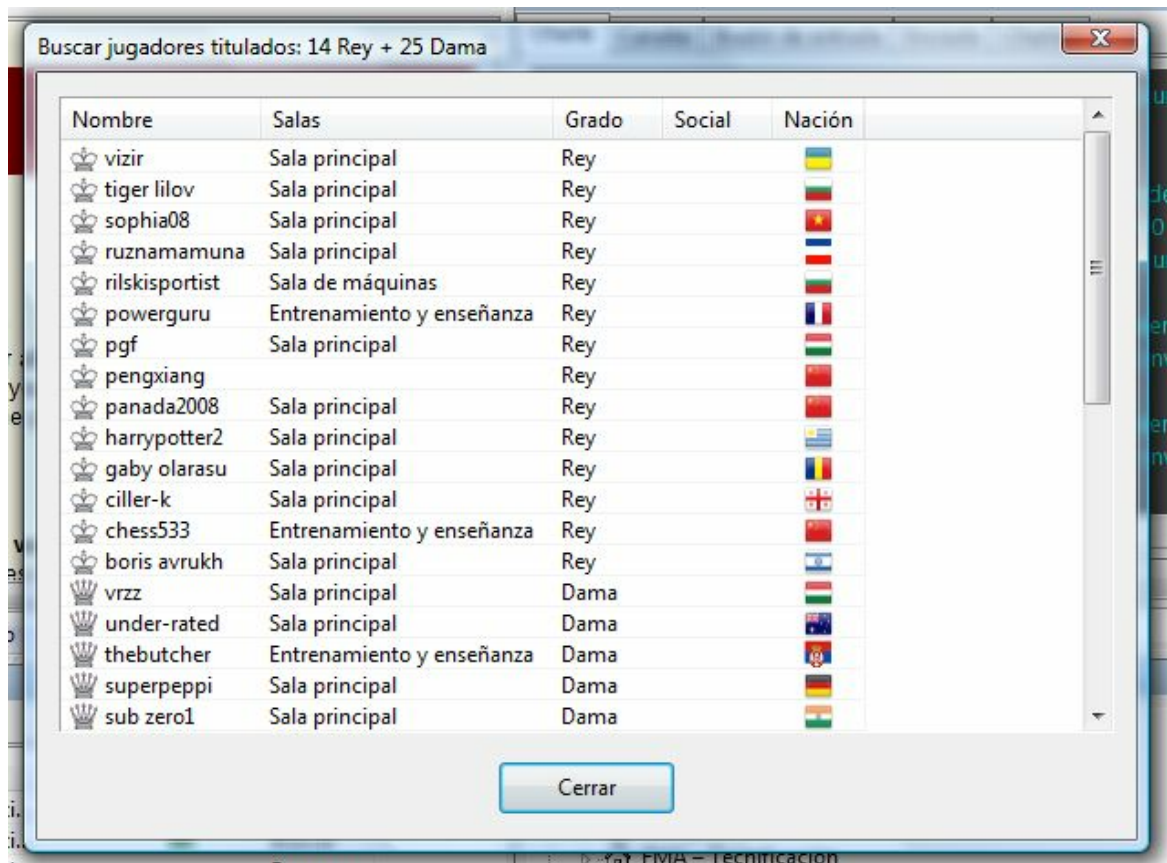


3.7.7 Buscar jugadores titulados

En *Sociedad - Buscar jugadores titulados* se obtiene una lista de todos los jugadores que estén conectados en ese momento que tengan títulos oficiales de la FIDE.



En la lista consta la sala en la que está cada jugador. En la barra de título de la ventana se muestra el número total de jugadores de cada título.



En la barra de título se indica el total de jugadores titulados de cada clase.

3.7.8 Aplauso

Si su oponente ha jugado bien puede reconocérselo con un aplauso. El jugador recibirá un mensaje en su ventana de charla. El servidor lleva la cuenta de los aplausos que recibe cada jugador. Puede comprobarlos en la [información personal](#) del jugador. Haga clic en el botón *Aplaudir rival*:



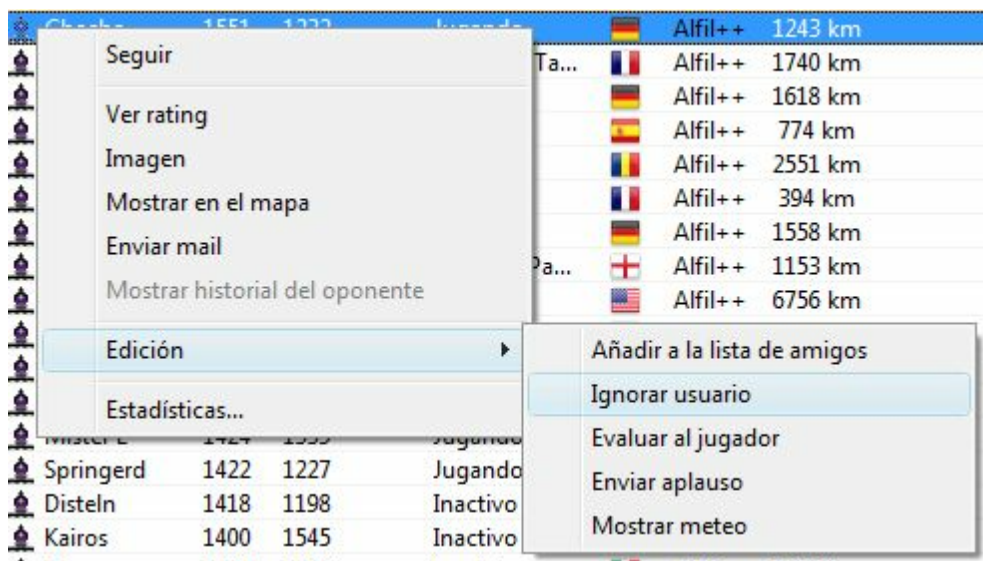
Cuando esté mirando una partida podrá enviar aplausos a uno o ambos jugadores. Hay un botón para aplaudir a las blancas y otro para la negras.

También puede aplaudir a un usuario en el listado de jugadores haciendo clic derecho sobre su nombre y escogiendo *Edición > Enviar aplauso*.

Está restringido el número de aplausos que se pueden enviar cada día.

3.7.9 Amigo / Ignorar

Clic derecho sobre un jugador, Edición - Añadir a la lista de amigos / Ignorar usuario



▶ **Amigo:** si define a un jugador como amigo será alertado por una señal acústica cada vez que ese usuario entre en la sala. También puede ordenar los listados de jugadores por el status social, para colocar a todos los amigos en la parte superior.

▶ **Ignorar:** hace que al jugador que recibe ese trato le resulte imposible retarlo o dirigirse a usted en la ventana de charla. Para emplearlo con los visitantes hostiles.

Puede gestionar las listas de amigos y usuarios a ignorar haciendo clic en "Editar lista de amigos" en el panel *Sociedad*. Puede ordenar los jugadores de acuerdo a su grupo social haciendo clic en la cabecera de la columna "Social".

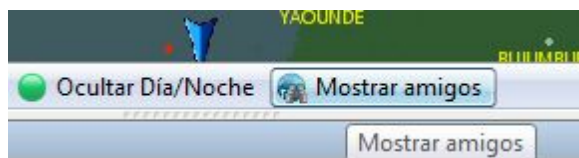
Véase también [Encontrar amigos en el mapa...](#)

3.7.10 Localizar amigos en el mapa

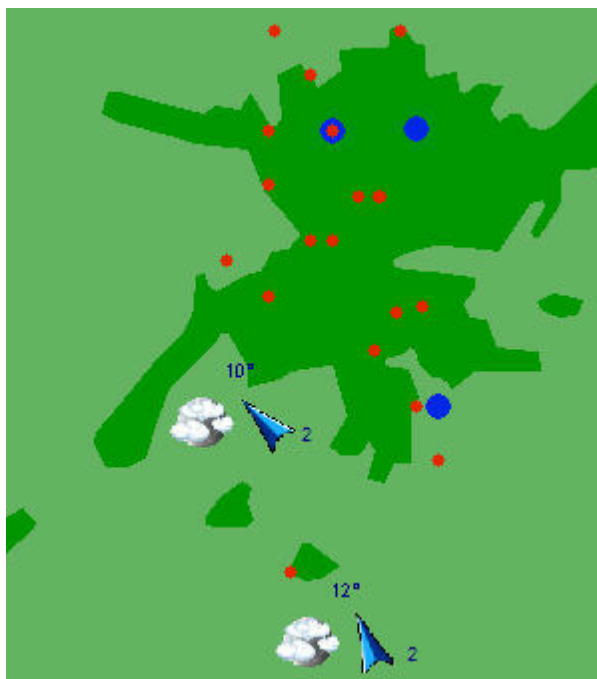
En la parte superior de la ventana de jugadores hay un separador llamado "[Mapa](#)".

Al hacer clic en él, verá un mapamundi con puntos rojos que indican la posición de los usuarios que están conectados con el servidor en ese instante.

En la parte inferior del mapa hay un botón denominado "Mostrar [amigos](#)".



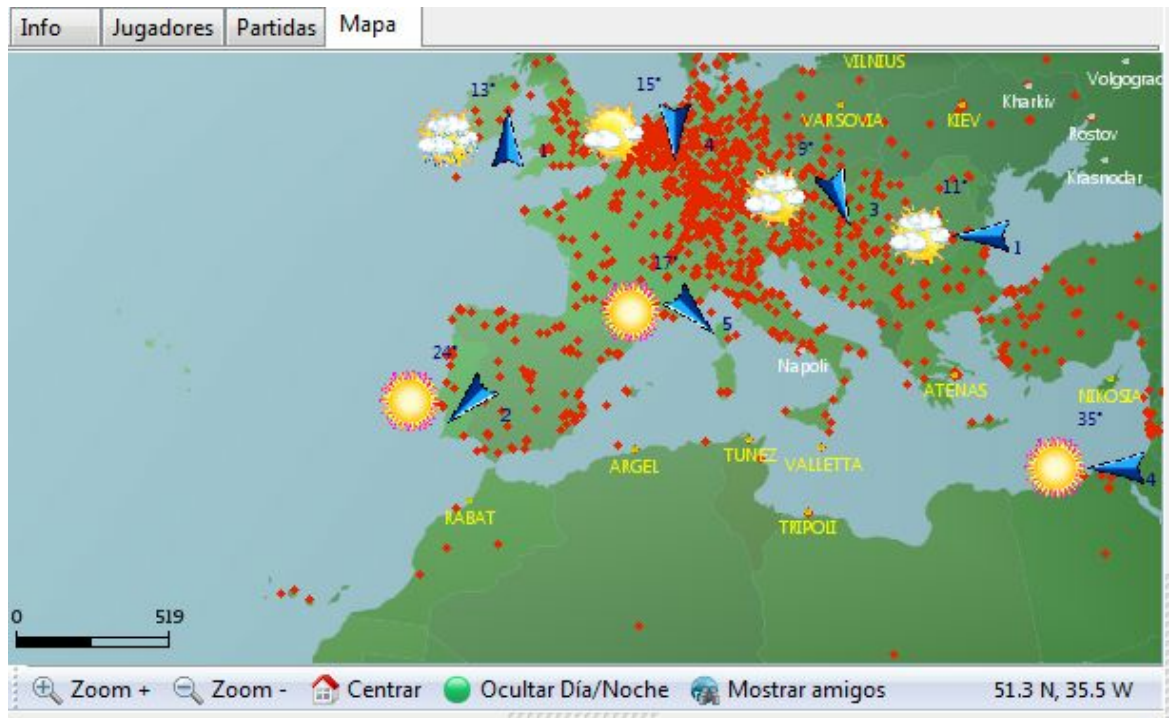
Si se hace clic sobre ese botón, todos los usuarios incluidos en la lista de amigos aparecerán en el mapa con un punto azul.



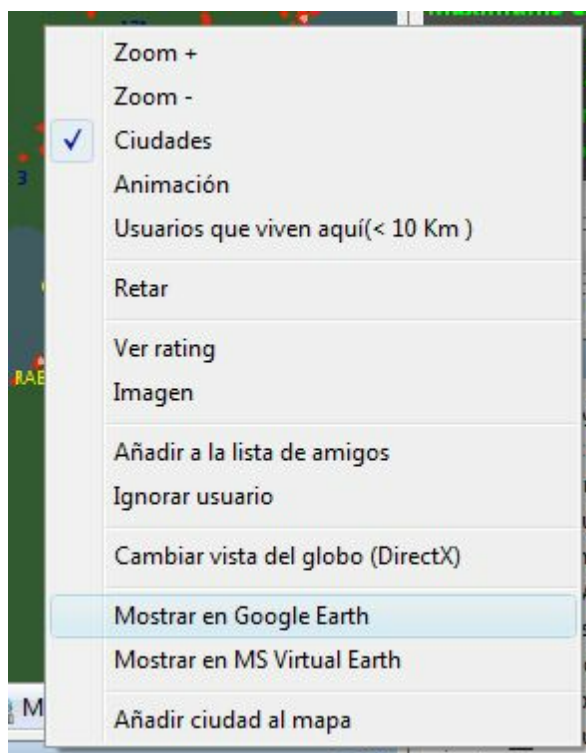
Volviendo a hacer clic por segunda vez en el botón, se desactiva la función.

3.7.11 Mostrar la posición en...

En la parte superior del [panel de jugadores](#) hay un separador llamado "Mapa"



En el mapa se muestran con puntos rojos las posiciones de los usuarios conectados. Haciendo clic derecho sobre un punto rojo, se accede a un menú contextual en el que se ofrecen diversas informaciones sobre el jugador.



Mostrar en Google Earth o en MS Virtual Earth activa en el navegador el servicio cartográfico de la compañía respectiva. En el mapa se muestra el lugar en el que vive el usuario.



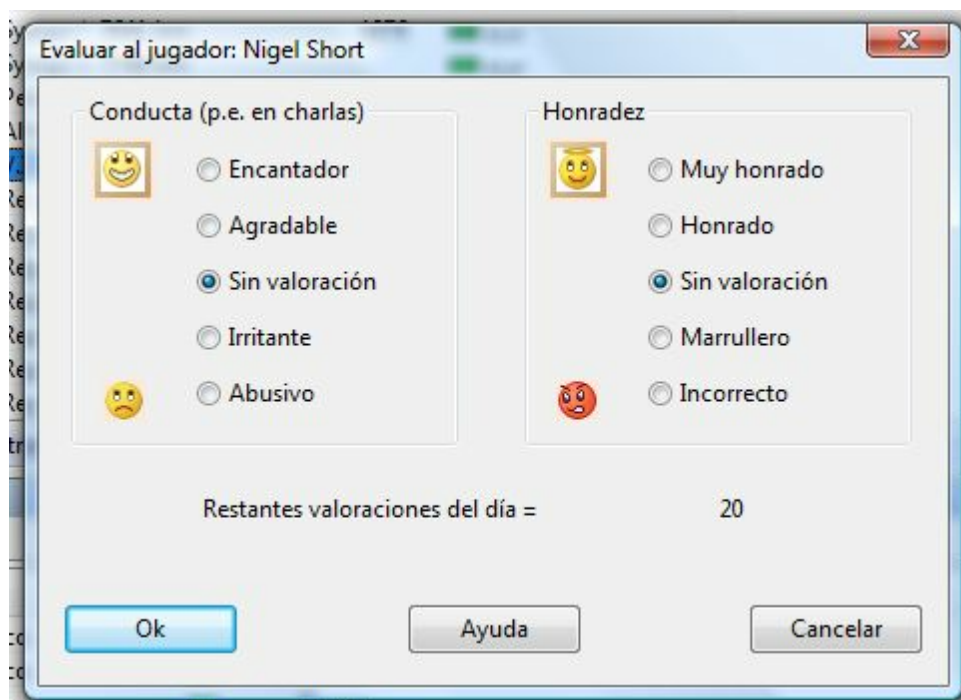
Google Earth y *Virtual Earth* facilitan el mismo servicio. Ambas empresas tienen fotografías satelitales de alta resolución de la Tierra, que están integradas en los programas de cartografía de cada una. Tras localizar un lugar, puede alternar entre la visión en forma de mapa o de fotografía satélite o combinar ambas. El programa del servidor de ajedrez le llevará al mapa adecuado.



Ejemplo: imagen combinada de mapa y fotografía satelital en Google Earth

3.7.12 Evaluar a un jugador

Clic derecho **Edición** **Evaluar al jugador**



Puede dar informes buenos o malos de un jugador sobre su comportamiento en el servidor o durante una partida. Haga clic derecho sobre su nombre en el listado de jugadores y marque sus valoraciones. Sólo se puede puntuar un número determinado de veces al día.

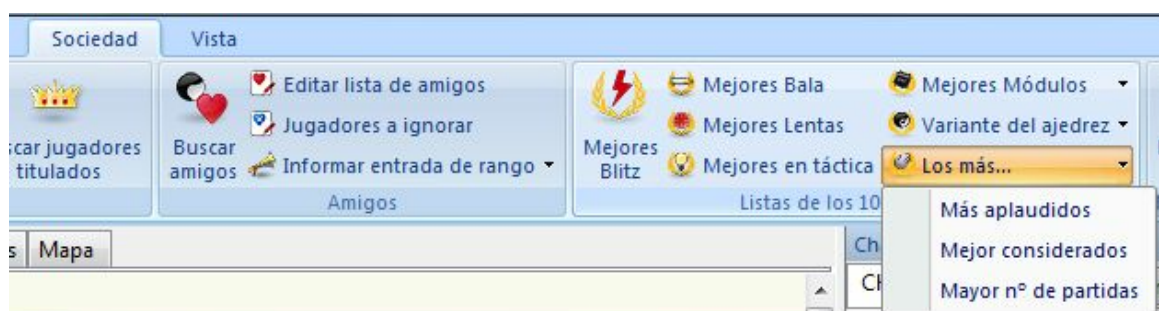
El servidor guarda todas las valoraciones que se hacen de los jugadores. Tienen influencia en su [status social](#), que se muestra en la [información personal](#).

3.7.13 Clasificaciones sociales

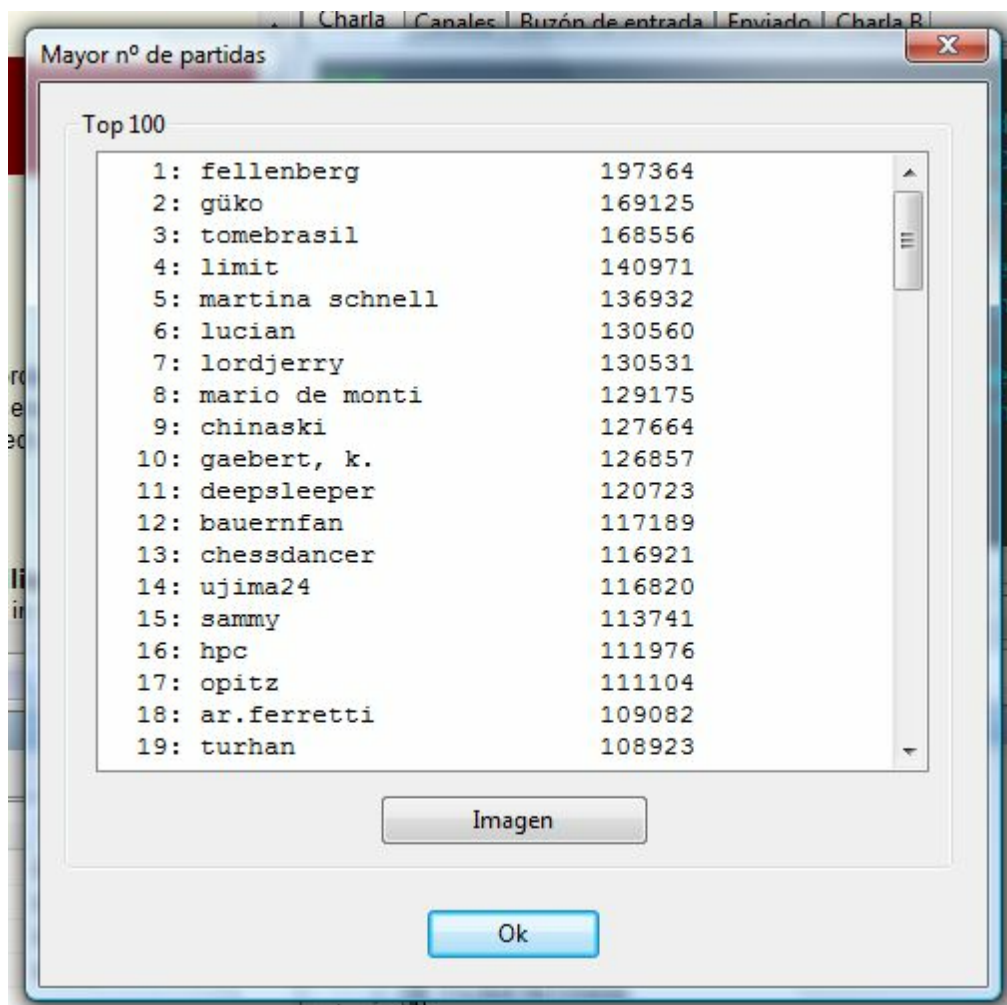
El servidor Playchess.com ofrece la posibilidad de evaluar a otros usuarios.

Una forma de hacerlo es por medio de la función de [Aplauso](#). Otro método es hacer clic derecho sobre un jugador en la lista de jugadores y luego escoger en el menú contextual *Edición* -> *Evaluar al jugador* para abrir un formulario en el que establecer su calificación. Dicha información puede ser útil para otros jugadores.

Sociedad - Los más sirve para acceder a una lista con los cien mejores jugadores en algunas de las categorías siguientes: los más aplaudidos, los que tienen mejor consideración y los que han jugado mayor cantidad de partidas.



ChessBase no tiene influencia en estas clasificaciones, puesto que son los votos de los demás usuarios los que establecen el lugar que ocupa cada cual.



En el ejemplo, junto al nombre de usuario aparece su clasificación y el número de partidas jugadas. Si se hace doble clic sobre un jugador aparece su ficha personal.

Más aplaudidos lista los jugadores que acumulan más aplausos de otros usuarios.

Mejor considerados relaciona los jugadores en orden de popularidad.

3.8 Generalidades sobre ajedrez

3.8.1 Notación ajedrecística

Uno de los factores más importantes en el avance del estudio del ajedrez fue la invención de un sistema de notación eficiente para describir las jugadas. Para ello se emplean los nombres de las piezas, ocho letras para las columnas (a – h) y ocho números para designar las filas (1 – 8)

Para describir una jugada necesita los siguientes elementos:

- ▶ El número del movimiento. La jugada 1 consiste en un movimiento de las blancas seguido por otro de las negras. Cada uno de ellos se denomina "ply" o "media jugada".

- ▶ La inicial de la pieza (para el rey, dama, torre, alfil y caballo) También se pueden emplear "figuritas", que son pequeños iconos de las piezas.
- ▶ Las coordenadas que designan a donde se mueve la pieza.

Los nombres de las piezas son:

Nombre castellano	Inicial	Nombre inglés	Inicial
Rey	R	King	K
Dama	D	Queen	Q
Torre	T	Rook	R
Alfil	A	Bishop	B
Caballo	C	Knight	N

La inicial no se usa para los peones, con los que se emplean sólo las coordenadas.

- ▶ En la notación algebraica larga se emplea la inicial de la pieza, seguida de las casillas de origen y destino. Ejemplo: 1.Cg1-f3.
- ▶ En la notación algebraica corta o abreviada se usan sólo las coordenadas de la casilla de destino, cuando ello es posible. Ejemplo: 1.Cf3, porque sólo el caballo de g1 puede ir a f3. Si existe alguna ambigüedad debe proporcionar una letra o número adicional. Ejemplo: 5.Cbd2, si los dos caballos pueden ir a d2, uno desde b1 y otro desde f3. Si los caballos estuviesen en b1 y b3 se escribiría C1d2.
- ▶ Las jugadas de peón se escriben sin la inicial del mismo. Ejemplo: 1.d2-d4 o 1.d4
- ▶ Las capturas se significan con el signo "x". Ejemplo: 3.Cf3xd4 o 3.Cxd4.
- ▶ Los jaques se indican con "+" y los mates con "#" o "++". Estos símbolos se ponen a continuación de la jugada.

Puede alternar entre la forma larga y la abreviada de la notación en la ventana de tablero, *menú archivo - Opciones - Relojes + Notación*. También puede usar símbolos con figuritas que representan a las distintas piezas.

3.8.2 Elo, clasificaciones y listas

Las puntuaciones Elo, inventadas por el estadístico húngaro Arpad Elo, expresan la fuerza de juego de los ajedrecistas. Los jugadores fuertes de club pueden alcanzar los 2000 puntos, los Maestros Internacionales están normalmente entre 2300 y 2500, los Grandes Maestros alcanzan y sobrepasan los 2700 (Garry Kasparov fue el primer jugador en la historia del ajedrez que sobrepasó los 2800)

He aquí una lista de las categorías de puntuación

Fuerza de juego	Categoría del jugador
1000-1600	Jugador de club medio
1600-2100	Jugador de club fuerte
2100-2300	Jugador internacional
2300-2450	Maestro Internacional (MI)
2450-2600	Gran Maestro (GM)

2600-2850

Super Gran Maestro, Campeón
Mundial

3.8.3 ECO

Los códigos ECO representan un sistema de clasificación de las aperturas. Su nombre proviene de las iniciales de la expresión inglesa *Encyclopedia of Chess Openings*. Es un sistema normalizado y reconocido internacionalmente. Cada código consiste en una letra, desde la A a la E, y dos números, desde el 00 al 99. También muchos de ellos se identifican con las denominaciones tradicionales, por ejemplo:

A51: Gambito Budapest, Variante Fajarowicz

B72: Siciliana Dragón, 6 Ae3, líneas con h3+Ac4 y colaterales

Tienen una ventaja adicional en relación con la descripción lingüística de las aperturas, ya que es más precisa y no existen confusiones de terminología ni denominaciones.

La clasificación ECO empleada por este programa fue mejorada por el destacado experto en aperturas GM Dr. John Nunn.

El programa puede crear índices de aperturas según el código ECO. Si instala una clave amplia obtendrá un índice según los códigos ECO. Si opta por una clave resumida, obtendrá una clasificación menos formal basada en los nombres tradicionales de las aperturas "Siciliana", "Pirc", "Defensa Francesa", etc.

Cuando guarde una partida, se insertará automáticamente el código ECO correcto.

Parte

IV

4 Let's Check

4.1 Descripción

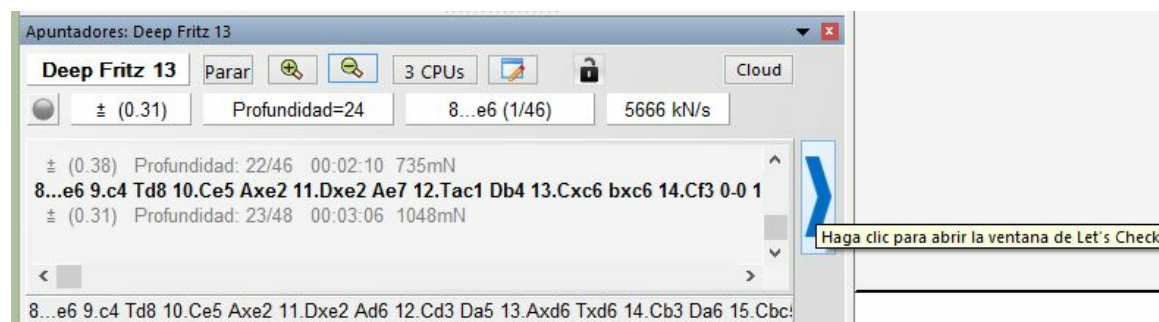
"**Let's check**" es una función de análisis completamente nueva que revolucionará el mundo del ajedrez en los años venideros.

Muy importante: las funciones de Let Check son más amplias en la parte tradicional de Fritz y ChessBase

Los análisis con módulos han cambiado el ajedrez para siempre. Se han asimilado y aceptado tanto que en muchos aspectos se dan sus cálculos como algo garantizado. Por ejemplo, un módulo lento en un portátil viejo no siempre dice la verdad, pero aún así la gente solo espera unos segundos antes de hacer la jugada recomendada por el ordenador en una posición crítica. Hay posiciones populares que son analizadas por miles de jugadores una y otra vez. Eso significa una gran cantidad de tiempo y energía eléctrica consumidos y ambos son recursos finitos.

El programa ofrece ayuda. Toda posición que haya sido analizada por alguien en un momento dado se guarda voluntariamente en un servidor. Las posibles variantes del módulo están entonces a disposición de cualquiera que consulte esa posición. Llamamos "Let's Check" a este sistema porque se puede acceder a los análisis detallados inmediatamente sin invertir tiempo de cálculo.

Quien quiera que analice una variante con más profundidad que la existente, sobreescribirá sus análisis. Eso significa que la información almacenada en Let's Check se vuelve más precisa con el transcurso del tiempo. El sistema depende de la cooperación. Nadie tiene que publicar sus preparaciones secretas de apertura, pero en el caso de partidas actuales e históricas merece la pena compartir sus análisis con los de otros, ya que no lleva más trabajo adicional que hacer un clic. Al emplear esta función, todos los usuarios del programa pueden construir una enorme base de datos de conocimiento. Se cual sea la posición que esté analizando usted, el programa puede enviar sus análisis al servidor "Let's check". Los análisis mejores se incorporan a la base de datos de conocimiento. Esta nueva base de datos de conocimiento ajedrecístico ofrece al usuario acceso rápido a los análisis y valoraciones de otros fuertes programas de ajedrez y también es posible comparar sus análisis con ellos directamente. En el caso de retransmisiones en directo en Playchess.com, cientos de ordenadores estarán siguiendo las partidas en paralelo y añadiendo sus profundos análisis a la base de datos de "Let's Check". Esta función se convertirá en el futuro en una herramienta de análisis irremplazable.



Cuando almacena una variante en Let's Check puede vincular su nombre con ella. Si posteriormente su análisis es sustituido por otro más profundo, el nombre de quien lo consiga también sustituirá al suyo. En cada posición se admiten tres variantes. Quien analiza una posición profundamente por vez primera, se convierte en el "descubridor"

de la misma y su nombre queda vinculado a la posición para siempre, incluso aunque otros usuarios hagan análisis más profundos. Cualquier posición que no forme parte de la teoría común puede ser "*descubierta*".

Hay una lista de honor con todos los que han descubierto o ganado posiciones o variantes. Ganar una variante vale más o menos dependiendo de la frecuencia con que se visite y lo profunda que fuese la variante anterior. También se puede usar Let's Check de forma anónima, sin escribir su nombre.

Tanto si es un principiante, como un jugador de club o un gran maestro, con la ayuda de "Let's Check" cualquier ajedrecista puede contribuir a la base de conocimientos. Mérito especial: quien analice una posición por vez primera, la gana para él y sus análisis aparecerán vinculados a su nombre para el mundo del ajedrez. ¿Quién ha ganado más posiciones? Con ayuda de análisis más profundos, se pueden ganar posiciones a otros jugadores y entrar en el libro de honor de "Let's Check". Se permite analizar con todos los módulos de ajedrez, sean para uno o varios procesadores.

Con Let's Check todo ajedrecista tiene acceso a la teoría de aperturas actual y a las valoraciones de los módulos de ajedrez más fuertes. El programa presenta la teoría de aperturas completa como un árbol estadístico. El "LiveBook" muestra para cada posición no solo las estadísticas completas en función de la base de datos de internet de ChessBase (actualmente cuenta con más de cinco millones de partidas), que se actualiza cada semana, sino también se indica la frecuencia con la que una continuación concreta se ha examinado en la base de datos de "Let's Check".

[LiveBook...](#)

4.2 LiveBook

Los datos de Let's Check pueden usarse en forma de libro de apertura o árbol de posiciones. Puesto que contiene todas las aperturas de la base de datos de Internet, el LiveBook es ya la mayor fuente de información de jugadas de apertura que se hayan realizado. Se puede usar el libro para jugar o para buscar información. El LiveBook está "vivo" porque cambia a cada instante. Todas las posiciones que se comprueban en el LiveBook están disponibles inmediatamente, junto con una valoración.

Cuando se retransmite una partida de primera fila y los espectadores están usando el LiveBook, en el mismo está disponible un análisis completo con valoraciones cuando se termina la partida.

Cualquiera puede añadir jugadas al LiveBook, sin importar lo acertadas que sean. Lo mismo que un cerebro humano, el LiveBook olvida la información poco importante a la que se accede escasamente.

Haga clic en el separador "LiveBook" en el panel de notación.

Notación + Libro

Notación Tabla Entrenamiento Planilla LiveBook Libro

Desconectar Ajustes Autores Admin

Jugada	Partidas	Resulta...	Elo-Av	Fecha	Evaluación	Texto
5.Cc3	7	71%	2477	2012-Oct	±	
5.c3	1	100%	2379	2004	---	
5.Cd2	1	50%	2360	1993	---	
5.Dd2	0	-	-	2012-Apr	---	
5.Re2	0	-	-	2012-Apr	---	

Escribir Editar Borrar

No conectado.
680 online.
Conectado al servidor.
Bienvenido, Salvamento!
Índice de velocidad=54
Warning, N Variations = 3
Índice de velocidad=78
Blackborn ganó una variante. (A Losing Game)
TwoKnights ganó una variante..
Clare ganó una variante. (KingRik)
Pacifirabbit ganó una variante. (mely)
roterwein descubrió una posición..
No conectado.
702 online.
Conectado al servidor.
Bienvenido, Salvamento!
Índice de velocidad=78

Posición candente Charla

1:11:00 0:55:56

Si está conectado, todas las jugadas que haga se almacenan, así que debe hacer clic en "Desconectar" para las preparaciones privadas. Los datos solo se envían al LiveBook cuando la luz de conexión está en verde.

La información sobre la posición se muestra en columnas.

- **Jugada:** Muestra los posibles movimientos en la posición.
- **[%]:** La frecuencia con la que se ha jugado el movimiento en cuestión. Se calcula a partir de las partidas del LiveBook.
- **Evaluación:** El promedio de valoraciones asignadas por los módulos de ajedrez.
- **Partidas:** El número de partidas en las que se efectuó la jugada.
- **Resultado:** El rendimiento medio de la jugada.

- **Elo-AV:** El Elo promedio de los jugadores de las partidas en las que se usó la jugada.
- **Fecha:** La del último análisis añadido al LiveBook.
- **Visitas:** El número de accesos a la posición que se muestra.

Si se juega una partida de alto nivel en Playchess y hay muchos espectadores siguiéndola con Let's Check, cuando termine la partida estará disponible por completo en el LiveBook con análisis de módulos relativamente profundos.

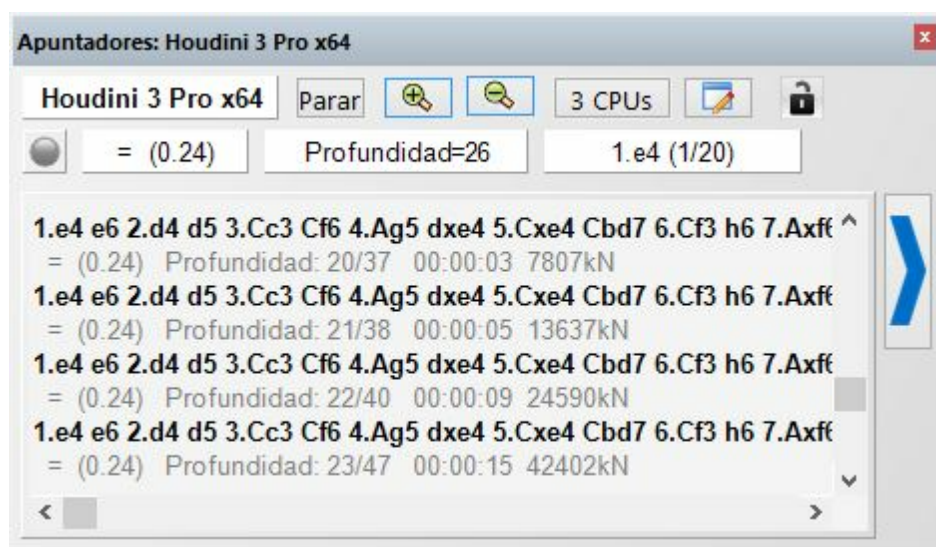
Con el tiempo la información que se consulte o se actualice poco se irá perdiendo.

Cuando esté funcionando un módulo, se dispone de información adicional en el panel del módulo cuando está activa la función Let's Check.

[Tableros en miniatura...](#)

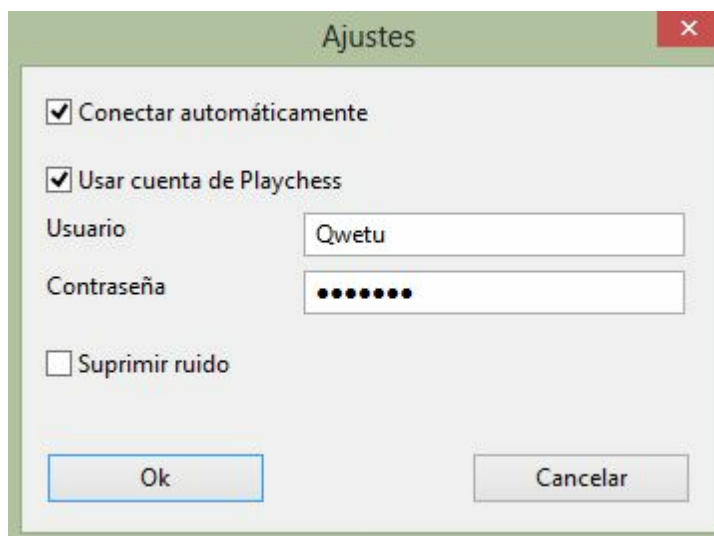
4.3 Arrancar Let's check

Haga clic en la flecha azul del panel del módulo para iniciar Let's Check.

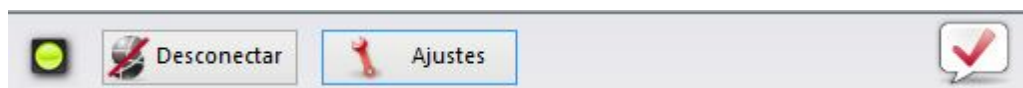


Haga clic en "Ajustes" para facilitar los datos de conexión al servidor para añadir su nombre a los análisis.

"Suprimir ruido" sirve para filtrar las jugadas menos relevantes en la presentación de los datos.



Para trabajar privadamente haga clic en "Desconectar". Cuando la luz de conexión luce verde, está usted conectado al servidor.



Quien incorpore una variante a Let's Check puede vincular a ella su nombre. Si la variante se sustituye por análisis más profundos, el nombre también se cambia. Se permiten hasta tres variantes para cada posición. Quien sea el primero en analizar una posición con la suficiente profundidad, se convierte en descubridor de la posición. Su nombre siempre quedará ligado a la posición, incluso aunque otros la analicen con más profundidad.

La ventana también muestra si la posición es una posición de apertura conocida (principal), el número de visitas y la variante principal.



Quando guarda una variante en la base de datos de Let's Check puede darle su nombre. Si posteriormente se sustituye con análisis fruto de cálculos más profundos, su nombre se sustituirá por el de quien aporte dichos análisis. En cada posición se admiten tres variantes. La primera persona que analiza una posición de forma suficientemente profunda se señala como descubridor de la posición. El nombre de esa persona permanece vinculado a la posición incluso si otro usuario calcula variantes más profundas.

Gana una variante cuando sustituye la segunda o tercera línea de la lista de tres variantes.

Gana una posición si su variante sustituye a la primera línea de la lista. La hasta ese momento variante principal no se borra, sino que desciende al segundo lugar.

La fecha de creación de la variante se muestra junto al nombre del descubridor.

El valor que aparece junto a la bandera del país indica las veces que la variante fue confirmada. Cuanto más alto sea el número, más fiable es la información.

En la ventana se muestra también si la posición pertenece a la teoría común del ajedrez, el número de visitas, la línea principal y la profundidad

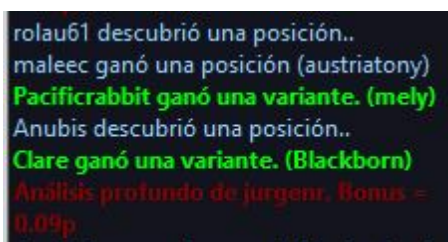
La referencia "Mi variante" tiene que ver con la variante que ha sido descubierta (3 medias jugadas) y que se muestra en ese momento en el panel de Let's Check. El descubridor de la posición se guarda separadamente y no tiene nada que ver con esta información.

También se muestra la valoración del análisis

Barra de progreso

Los análisis profundos se valoran mucho. La barra de progreso muestra a groso modo cuanto falta para que la posición sea analizada tan profundamente que su nombre se incorpore al libro.

En cuanto un análisis es aceptado, se muestra en el panel de charla de la función (que se visualiza al activar la vista [LiveBook](#)):



rolau61 descubrió una posición..
maleec ganó una posición (austriatony)
Pacificrabbt ganó una variante. (mely)
Anubis descubrió una posición..
Clare ganó una variante. (Blackborn)
Análisis profundo de jurgens. Bonus =
0.09p

Nota: Aparte de las posiciones ya conocidas de la teoría de aperturas, cualquier posición puede ser "*descubierta*".

Hay un listado de honor de quienes han ganado posiciones, es decir, quienes han dado nombre a posiciones. Una victoria es más valiosa cuanto con más frecuencia se visitada y cuanto más profunda fuese la variante previa. También se puede usar Let's Check de forma anónima, sin añadir su nombre.

Descubrimiento de una posición

Se necesita más tiempo de cálculo para "descubrir" una posición que para el análisis normal. La barra de progreso verde retrocede ligeramente con un salto cuando se muestra el siguiente paso.

El sistema tiene tres niveles:

1. Cálculo rápido (barra negra)
2. Cálculo profundo (barra verde)
3. Cálculo muy profundo (Descubridor, solo el primero)

Los cálculos más profundos pueden sobrescribir la variante, pero el nombre de quien descubrió la posición, permanecerá.

4.4 ¿Qué significan las letras verdes, azules y rojas?

Let's Check distingue tres niveles de profundidad de evaluación.

6...Ae7 7.h3 0-0	0.12	Profundidad=30	Houdini 3 x64		10.12.2012
6...Ad6 7.0-0 Ab7	0.36	Profundidad=27	Deep Fritz 13	<i>Blackborn</i>	02.12.2012
6...d6 7.0-0 Ae7	0.13	Profundidad=24	Critter 1.6	<i>Hypekiller5000</i>	28.10.2012

El **nivel verde** es el más bajo y se alcanza con aproximadamente un minuto de cálculo en un ordenador moderno con un módulo "deep". Las valoraciones que no tengan al menos este nivel se ignoran a la hora de escoger la línea principal.

El **nivel azul** es la profundidad que se necesita para descubrir una posición.

Cuando alguien alcanza el **nivel rojo** aparece el mensaje "Análisis profundo" en el panel de información. En un ordenador moderno con cuatro procesadores puede tardar hasta una hora en conseguirse.

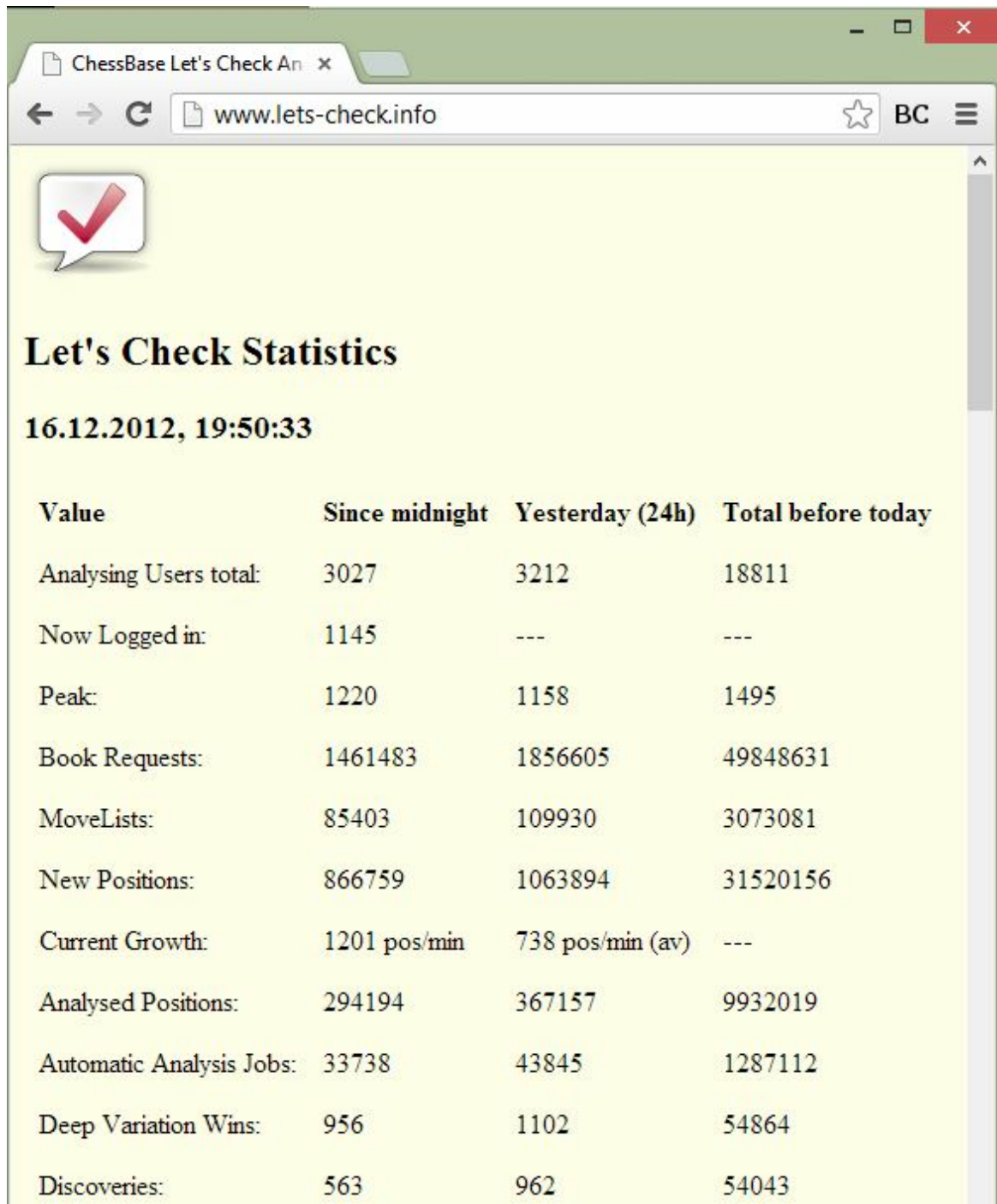
4.5 ¿Por qué a menudo la barra de progreso retrocede tras llegar al 100%?

La [barra de progreso](#) muestra lo lejos que está de alcanzar el objetivo siguiente. Puede ser la profundidad necesaria para ganar una variante. Tan pronto como se ha conseguido, la barra de progreso muestra el tiempo necesario para ganar la siguiente variante.

Cuando ya no queda nada más que ganar, los objetivos profundos de la posición se consideran alcanzados y aparece en el [panel de información](#) el mensaje "Análisis profundo".

4.6 Estadísticas del servidor Let's Check

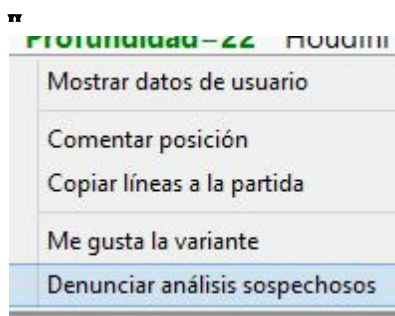
Puede ver la [información estadística](#) del servidor en tiempo real en cualquier momento.



Value	Since midnight	Yesterday (24h)	Total before today
Analysing Users total:	3027	3212	18811
Now Logged in:	1145	---	---
Peak:	1220	1158	1495
Book Requests:	1461483	1856605	49848631
MoveLists:	85403	109930	3073081
New Positions:	866759	1063894	31520156
Current Growth:	1201 pos/min	738 pos/min (av)	---
Analysed Positions:	294194	367157	9932019
Automatic Analysis Jobs:	33738	43845	1287112
Deep Variation Wins:	956	1102	54864
Discoveries:	563	962	54043

4.7 Menú contextual de Let's Check

Al hacer clic derecho en el panel de Let's Check se abre un menú contextual con diversas funciones:



Mostrar datos de usuario: despliega una ventana con información sobre el usuario cuyos análisis han sido enviados al Live Book. Esto solo es posible si tiene un nombre de usuario en el servidor Playchess.com. En la ventana hay una sección que contiene las estadísticas de su actividad en Let's Check: puntos que tiene el usuario, número de variantes ganadas y número de comentarios y variantes que le gustan. El número de puntos depende del valor de las posiciones analizadas. Solo se indica el total de puntos. El número de variantes puede variar en cualquier momento, si se guarda un análisis más profundo de otro usuario en detrimento de alguna de las anteriores.

Comentar posición: inserta los análisis de otros usuarios almacenados en la base de datos de Let's Check en la notación de la partida, hasta con cuatro niveles de anidamiento. Solo se usan variantes que tengan al menos nivel verde.

Copiar líneas a la partida: copia todas las variantes existentes (no solo la seleccionada) a la notación.

Me gusta la variante/Denunciar análisis sospechosos: estas funciones envían un informe al servidor con la valoración del usuario de la variante seleccionada. También se muestra en el panel de información del LiveBook.

¿Qué significa Correlación módulo/partida al comienzo de la notación tras el análisis con Let's Check?

Este valor muestra la relación entre las jugadas de la partida y aquellas sugeridas por los módulos. No es un valor que sirva para detectar posibles trampas con el ordenador, porque los jugadores fuertes pueden lograr valores altos en partidas tácticamente simples. Hay partidas históricas en las que la correlación está por encima del 70%. Solo los valores bajos dicen algo, pues bastan para descartar el uso ilegal de ordenadores en una partida. Entre los mejores grandes maestros es normal encontrar que ganan sus partidas con correlaciones superiores al 50%. Incluso cuando varios programas coinciden en sugerir la misma variante en una posición, eso no significa que sean las mejores jugadas. El récord de correlación (a fecha 13 de octubre de 2011) está en el 98% en la partida Feller-Sethuraman, del Campeonato de París 2010. Esta precisión resulta evidente en otras partidas de Feller en este torneo y conllevaron un rendimiento Elo de 2859 del que fue claro vencedor.

4.8 Panel de información

En el panel de información de LiveBook se puede ver información importante del servidor.

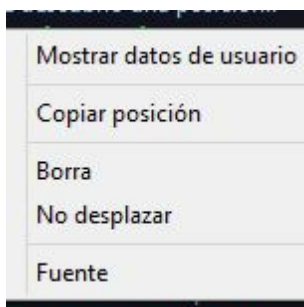
Se muestran los nuevos comentarios y se citan los usuarios que descubren posiciones o ganan variantes.

```

A Lost Game descubrió una posición..
El Capi ganó una variante.
(Pacificrabbit)
Jürgen Pagel ganó una posición
(maleec)
Ununinium descubrió una posición..
Pacificrabbit ganó una variante. (mely)
Dudo Gamgee descubrió una posición..
Análisis profundo de AkuTGM. Bonus =
0.00p
rolau61 descubrió una posición..
maleec ganó una posición (austriatony)
Pacificrabbit ganó una variante. (mely)
Anubis descubrió una posición..

```

También hay un menú contextual en el panel de información.



Mostrar datos de usuario: despliega una ventana con información sobre el usuario cuyos análisis han sido enviados al Live Book. Esto solo es posible si tiene un nombre de usuario en el servidor Playchess.com. En la ventana hay una sección que contiene las estadísticas de su actividad en Let's Check: puntos que tiene el usuario, número de variantes ganadas y número de comentarios y variantes que le gustan. El número de puntos depende del valor de las posiciones analizadas. Solo se indica el total de puntos. El número de variantes puede variar en cualquier momento, si se guarda un análisis más profundo de otro usuario en detrimento de alguna de las anteriores.

Borrar: vacía el contenido del panel de información.

No desplazar: congela la vista actual del panel de información.

Fuente: puede elegir un tipo de letra distinto para mostrar el texto. There is also a context menu for the Chat window.

Información importante

Warning: N variations = 3

Este mensaje aparece cuando el usuario hace funcionar el módulo para que analice varias líneas en paralelo. Eso da como resultado análisis menos profundos, que tienen menos valor para Let's Check, ya que la función saca mejor partido cuando los análisis son tan profundos como sea posible.

```

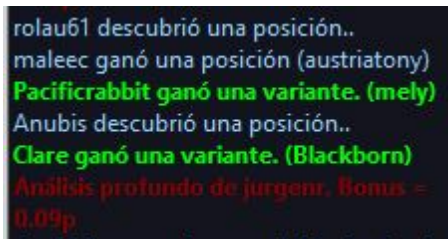
índice de velocidad= 35
Warning, N Variations = 3

```

Información sobre variantes ganadas

Las variantes pueden ser descubiertas o conquistadas (ganadas). En el panel de

información, con cierta frecuencia aparecen referencias a que alguien ha ganado una variante. ¿Qué significa el nombre del usuario que aparece entre paréntesis?



rolau61 descubrió una posición..
 maleec ganó una posición (austriatony)
Pacifcrabbit ganó una variante. (mely)
 Anubis descubrió una posición..
Clare ganó una variante. (Blackborn)
 Análisis profundo de jurgens. Bonus = 0.09p

Ese mensaje nos dice que el usuario XXXXXX ha enviado un análisis más profundo al servidor que ha sustituido a uno anterior que había sido subido por YYYY.


Información sobre análisis profundo:

El "Análisis profundo" va un paso más allá que el descubrimiento y significa que el usuario ha hecho un análisis extremadamente profundo. El usuario recibe puntos adicionales por los análisis profundos.

4.9 Comentarios en el LiveBook

Las valoraciones de Let's Check provienen exclusivamente de programas de ajedrez. A cualquier posición del LiveBook puede vincularse un comentario en cualquier idioma, con una longitud máxima de 139 caracteres.

Texto	Autor	A favor	En contra	Fecha	Peso
Entweder e4 oder d4 bringt man Anfängern bei...	Schlampiger..	6	4	14/10..	●
"After 1.e4, White's game is in its death throes" -..	Armistead	5	2	29/11..	●
1.e4 is the best move, by a lot ! :-)	MishaTheCat	4	3	02/11..	●
In fact e4 is worse than d4 because black can pla..	hessmaster	4	1	31/01..	●
tough guys move ;-)	Andrey Shel.	3	1	26/01..	●
"Best by test" - Bobby Fischer	Panthee	14	3	30/09..	●



Los demás usuarios pueden valorar esos comentarios con los botones "**Me gusta**" o "**No me gusta**". Las notas de los comentaristas que sea elogiados con frecuencia tendrán más peso y se colocarán más arriba.

Solo se permiten textos que tengan que ver con el contenido ajedrecístico de la posición mostrada y que no contravengan los derechos de autor. Quien quiera que no respete esos principios será echado sin más aviso.

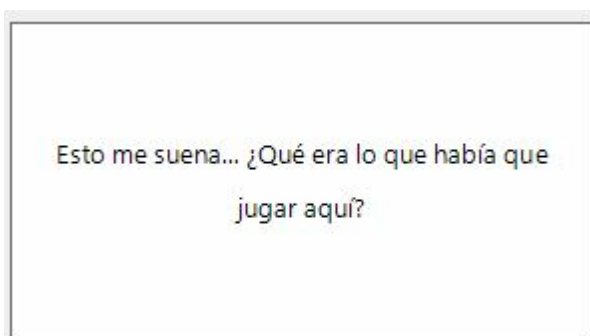
Uso: Dependiendo del tamaño del panel del LiveBook, los comentarios de texto se mostrarán a la derecha o en la parte inferior. Al hacer clic en "**Escribir**" se abre un diálogo para mecanografiar el comentario.



Al hacer clic en una bandera, se vincula el comentario al idioma.

Los comentarios pueden borrarse o editarse hasta que alguien los evalúa.

Pista: al hacer clic en un comentario, se abre en una ventana para facilitar su lectura.

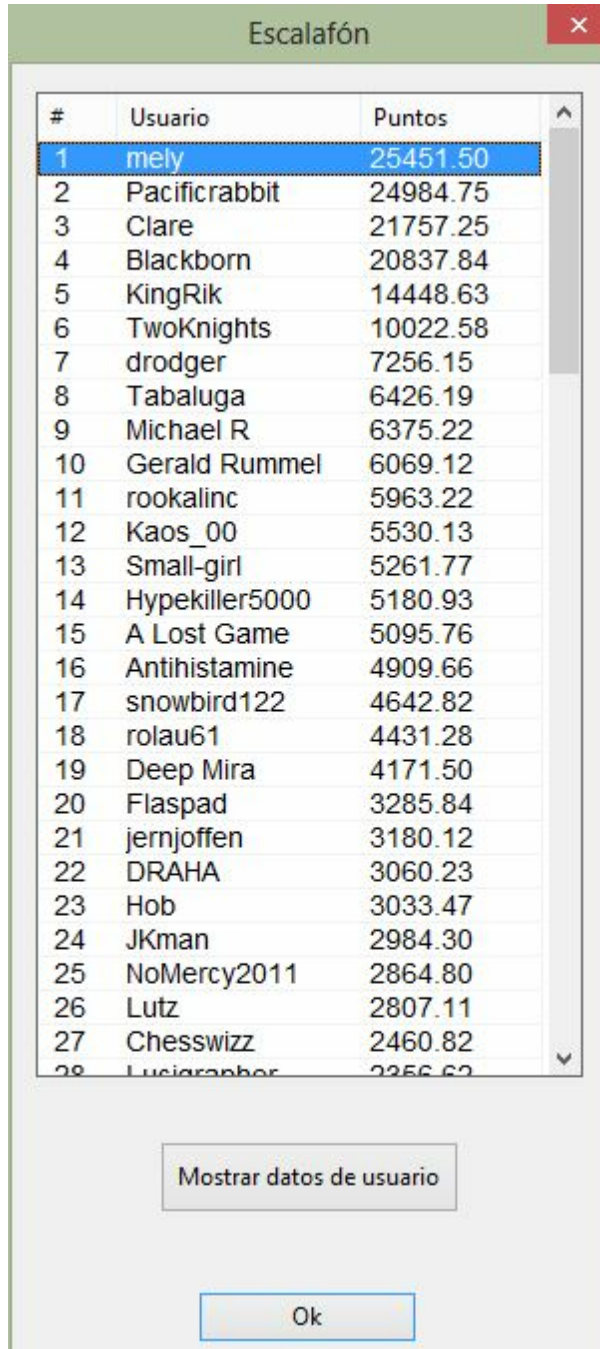


Puede añadir sus propios comentarios en forma de texto al Live Book, si la posición no ha sido procesada aún, empleando el botón "Escribir".

4.10 Escalafones de honor

El programa muestra dos clasificaciones de honor sobre el uso del servidor de análisis.

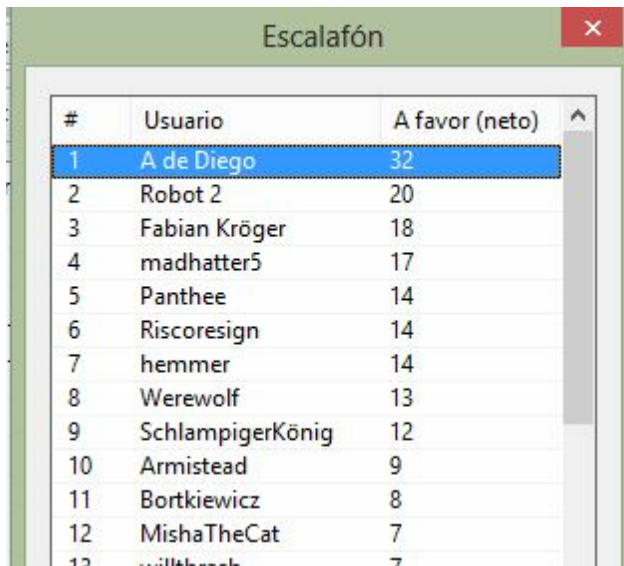
Puntuación



#	Usuario	Puntos
1	mely	25451.50
2	Pacificrabbit	24984.75
3	Clare	21757.25
4	Blackborn	20837.84
5	KingRik	14448.63
6	TwoKnights	10022.58
7	drodger	7256.15
8	Tabaluga	6426.19
9	Michael R	6375.22
10	Gerald Rummel	6069.12
11	rookalinc	5963.22
12	Kaos_00	5530.13
13	Small-girl	5261.77
14	Hypekiller5000	5180.93
15	A Lost Game	5095.76
16	Antihistamine	4909.66
17	snowbird122	4642.82
18	rolau61	4431.28
19	Deep Mira	4171.50
20	Flaspad	3285.84
21	jernjoffen	3180.12
22	DRAHA	3060.23
23	Hob	3033.47
24	JKman	2984.30
25	NoMercy2011	2864.80
26	Lutz	2807.11
27	Chesswizz	2460.82
28	Lucigraber	2256.62

La clasificación se establece en función de la frecuencia de los análisis con el módulo y la profundidad de búsqueda.

"**A favor**" muestra la clasificación de los usuarios cuyos comentarios son más valorados.



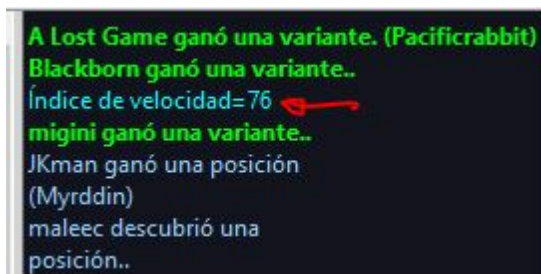
#	Usuario	A favor (neto)
1	A de Diego	32
2	Robot 2	20
3	Fabian Kröger	18
4	madhatter5	17
5	Panthee	14
6	Riscoresign	14
7	hemmer	14
8	Werewolf	13
9	SchlampigerKönig	12
10	Armistead	9
11	Bortkiewicz	8
12	MishaTheCat	7
13	willbreak	7

4.11 Índice de velocidad

El índice de velocidad es un valor relativo. Se basa en la velocidad del ordenador usado por nuestros desarrolladores.

Ese valor es relevante para el usuario porque da una idea del tiempo que llevará calcular una variante.

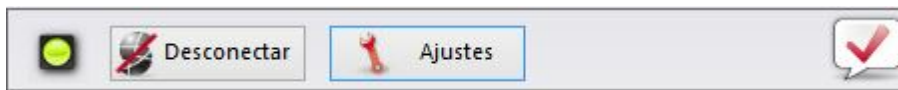
Cuanto más bajo sea el número, más tiempo tardará el indicador de variantes en ponerse verde.



4.12 Preguntas frecuentes sobre Let's Check

4.12.1 ¿Se envían siempre mis análisis a Let's Check?

No. Al hacer clic en el botón "**Desconectar**" se interrumpe la conexión y no se envían más datos por Internet.



Cuando Let's Check está activo, los análisis de los módulos se mandan a la base de datos y se reciben los análisis ya existentes. Todas las preguntas sobre una posición se almacenan en una base de datos y se cuentan como "visitas" a esa posición. No se envían otros datos ni tampoco partidas completas.

Si se ha enviado información significa que el usuario tenía en funcionamiento la conexión con Let's Check.

4.12.2 ¿Puede usarse Let's Check anónimamente?

Puede usarse sin registrarse con una cuenta de Playchess.com.

En este caso, no recibirá información sobre quién analiza qué posición.

4.12.3 ¿Cuánto cuesta Let's Check?

El uso de Let's Check está incluido en el precio del programa hasta la fecha indicada en el mismo.

4.12.4 ¿En qué influye la potencia de mi ordenador?

El programa realiza con regularidad comprobaciones de velocidad de su ordenador. Los ordenadores rápidos tienen ventaja. Al aportar su módulo puede procesar más posiciones al mismo tiempo y ganar "créditos".

Los módulos "deep" (para varios núcleos o procesadores) también tienen una ventaja importante. El análisis de múltiples variantes en paralelo necesita más tiempo.

Si se conecta con su cuenta de Playchess.com verá su índice de velocidad en la ventana de charla.

4.12.5 ¿Qué módulos se permiten?

Cualquier módulo que pueda usarse con la interfaz del usuario puede emplearse en [Let's Check](#)

4.12.6 ¿Pueden manipularse las variantes y valoraciones?

Puesto que Let's Check está abierto a todos los módulos es posible que puedan emplearse módulos antiguos, malos o manipulados. Los contenidos destructivos siempre son posibles cuando se comparten contenidos en Internet en cualquier forma de comunidad.

La potencia de los equipos y el tiempo de proceso de las variantes juegan un papel, así que será difícil falsificar los análisis incluso si el módulo informa que ha hecho los análisis más profundos.

En la ventana de Let's Check también se puede ver la frecuencia con la que una variante ha sido verificada por otros usuarios. El sistema se autodepura y así las variantes no verificadas y las valoraciones obsoletas de los módulos más antiguos desaparecerán con el tiempo.

4.12.7 ¿Pueden introducirse y analizarse jugadas sin sentido?

Todas las posiciones y jugadas legales son válidas para analizar. Las jugadas que se visitan raramente sin análisis profundos expiran al cabo de un tiempo.

Si no quiere ver ninguna jugada rara o sin sentido, debe elegir la opción "Suprimir ruido" en los ajustes.

4.12.8 ¿Cómo se crea el escalafón de Let's Check?

Se adjudican puntos por ganar variantes. El número de puntos depende de la popularidad de la posición y del tiempo de cálculo invertido. La posición inicial es la más valiosa, pues es la más visitada. Si pierde una variante en favor de alguien, se le

restarán algunos de los puntos que recibió al ganarla, así que puede ir perdiendo puntos si no se mantiene activo.

4.12.9 ¿Qué significan los diagramas del panel LiveBook?

El diagrama de la parte izquierda (o superior) muestra la posición más popular, es decir aquella que está siendo analizada por la mayor parte de visitantes. El diagrama de la parte derecha (o inferior) muestra posiciones que han sido declaradas como descubiertas o ganadas en el panel de charla.



Al hacer clic sobre un mensaje de posición ganadora o descubierta en la ventana de charla, se muestra la posición correspondiente, que puede copiarse al tablero principal (Clic derecho - Copiar posición) Luego las jugadas de la variante pueden jugarse en sentido inverso, si resultan conocidas para el sistema.

Si la primera jugada de la variante del módulo conduce a una posición que también tiene una jugada de módulo profundamente analizada, ésta se añade a la línea principal. Eso se repite hasta que no se encuentren más posiciones o hasta que se alcance una longitud de 10 plies (medias jugadas)

4.12.10 ¿Puede editarse o borrarse un comentario en forma de texto?

Se pueden editar o borrar los comentarios propios hasta que alguien haga clic en "**Me gusta**" o "**No me gusta**". Los comentarios pueden cambiarse haciendo clic derecho sobre ellos.

Los administradores pueden corregir fallos ortográficos o borrar comentarios que atenten contra los derechos de autor o no estén relacionados ajedrecísticamente con la posición. Se considera que se han violado los derechos de autor si los comentarios se toman de una fuente en exceso de lo que normalmente se puede considerar como una cita.

Parte

V

5 Servidor de módulos en la nube

5.1 Servidor Engine-Cloud.com

Muy importante: las funciones de la nube de módulos son más amplias en la parte tradicional de Fritz y ChessBase

El nuevo servidor **Engine-Cloud.com** ofrece una innovación radical para el análisis con módulos de ajedrez. Es posible usar Internet para acceder a módulos de ajedrez que estén funcionando en otros ordenadores y usarlos para los análisis propios. La nube de módulos (*engine cloud*) es ideal para la gente que tenga varios ordenadores y le gustaría combinarlos para efectuar análisis detallados. También es posible hacer funcionar un modulo en su ordenador y ofrecerlo a otros usuarios en la nube.

- Aumente la calidad de sus análisis con el uso de distintos módulos de ajedrez en ordenadores diferentes, combinando los resultados en una sola ventana de tablero. Resulta tan cómodo como si estuviese ejecutando los módulos localmente en su propio ordenador.
- Si posee varios ordenadores, puede usarlos con la nube de módulos para generar un solo análisis. Cuando hace esto, tiene todos los recursos de los equipos y programas disponibles al alcance de la mano.
- Es posible acceder de manera remota a un ordenador de la oficina y emplear sus módulos de ajedrez en la interfaz del programa como si estuviesen almacenados en su propio ordenador.
- Este sistema ofrece muchas ventajas a los jugadores de torneos. Pueden viajar con un portátil relativamente débil. Entre rondas pueden usar la nube de módulos para analizar posiciones con los ordenadores más potentes que tiene en casa.
- Los módulos de ajedrez son aplicaciones extremas que demandan toda la potencia del ordenador. Eso significa que necesitan mucha energía. Si trabaja mucho con su portátil, puede usar la potencia de cálculo de otros ordenadores para prolongar la vida de su batería y no obstante mantener la máxima potencia de análisis. Otra ventaja es que no tiene que entrar tanto en funcionamiento el ventilador, de forma que el portátil funciona de forma más tranquila durante los análisis.
- Los ordenadores potentes cuestan mucho dinero. Al usar la nube de módulos, puede pagar unas pequeñas tarifas para usar equipos extremadamente potentes en los que corren módulos de primera fila. Puede decidir usted la frecuencia con la que quiere usar estos recursos, de forma que no tiene que invertir mucho dinero en comprar equipos para realizar análisis de primera clase.
- Para análisis complejos, puede acceder al mismo tiempo como observadores a varios ordenadores, todos ellos corriendo a toda potencia.
- Si posee un equipo rápido y módulos de primera fila, puede usar la nube de módulos para ofertar sus recursos a otros usuarios por una pequeña tarifa.
- Puede usar los [módulos de la nube](#) para hacer lo mismo que con módulos locales.

5.2 Vista de listado de módulos en la nube

Tras conectarse a la nube de módulos con los datos de su **cuenta de Playchess.com**, verá la pantalla principal del servidor.

En ella puede ofrecer módulos y ver la lista de los módulos que otras personas ofrecen.

The screenshot shows the 'Engine Cloud - Salvamento' interface. At the top, there are navigation tabs: 'Archivo', 'Inicio', 'Vista', and 'Admin'. Below these are several icons for actions like 'Embr Ping', 'Usar módulo', 'Ofrecer módulo privado', 'Ofrecer módulo público', 'Comprobar ducados', and 'Escaleción de suministradores'. The main area is a table listing various chess engine modules. The table has columns for 'Nombre', 'Suministrador', 'Experiencia', 'Máquina', 'Nación', 'Precio...', 'MN/s', 'Velocidad...', 'Hilos+Hash', 'Núcleos', 'Gusta', 'Precio fijo', 'Tiempo Max. Fijo', 'Precio de reserva', 'Espec...', and 'Autor'. Below the table, there are buttons for 'Usar módulo', 'Apreciar módulo', 'Cancelar oferta', 'Ping suministrador', and 'Datos personales'. At the bottom, there is a chat window titled 'Charla' with a message from 'salvamento!'.

La lista se ordena en columnas. Al hacer clic derecho sobre la cabecera de una columna se pueden realizar ajustes para personalizar la presentación de los datos.

The screenshot shows a context menu overlaid on the table headers. The menu options are: 'Optimizar anchos de columna', 'Todas las columnas', 'Ocultar 'Máquina'', 'Auto ajustar columnas ('Máquina')', and 'Ocultar columnas a la derecha ('Máquina' -> ...)'. The 'Máquina' header is highlighted in blue.

La información que se ofrece en las columnas del listado es la siguiente:

- Nombre** Denominación del módulo que se ofrece.
- Suministrador** El nombre de usuario de Playchess.com. Puede hacer clic derecho en una columna y elegir *Mostrar datos de usuario*.
- Experiencia** La valoración de experiencia del usuario. Está basado en el uso del módulo, el número de usuarios distintos que lo han empleado, el número de valoraciones positivas y el número de ducados que ha recaudado. Se muestra también la calidad de la conexión a Internet.

Máquina	La configuración del ordenador en el que corre el módulo ofrecido.
Nación	La nacionalidad del suministrador.
Hilos + Hash	El número de procesos usados por el módulo, seguido por el tamaño de las tablas <i>hash</i> .
Núcleos	El número de núcleos y de hilos de que dispone el suministrador.
MN/s	El rendimiento del módulo en la nube en meganodos por segundo.
Gusta	El número de valoraciones positivas recibidas de los usuarios.
Precio actual	La cantidad de ducados por minuto para usar el módulo, decidido por el usuario.
Precio fijo	La cantidad de ducados por minuto, decidido por el suministrador.
Tiempo máx. fijo	El tiempo límite para usar el módulo al precio fijo. Cuando se termine este tiempo, el usuario puede ser echado por una puja más alta.
Precio de reserva	La cantidad de ducados para reservar el módulo una vez, que es independiente del tiempo usado.
Esperando	El número de usuarios que están en la cola para usar el módulo, ordenados según sus ofertas o pujas.
Autor	Nombre del desarrollador del módulo de ajedrez.
Let`s Check	El índice de velocidad para acceder al servidor Let`s Check. Cuanto mayor sea, más rápidamente aparecen entradas en verde en Let`s Check.

Los colores con los que se muestra la información en el listado también dan información.

Si está usando un módulo de la nube, se resalta en **verde** y subrayado.


Si un módulo solo está disponible para el uso particular, se muestra en **azul**.


El color de un módulo cambia a **rojo** cuando se le ha hecho una oferta y hay lista de espera.

Si su oferta no es la más alta, el módulo se cargará cuando los demás usuarios hayan dejado de usarlo. Esta forma de usar módulos de ajedrez es útil cuando no se está delante del ordenador continuamente y se quieren limitar los costes.

Si cambia la configuración del equipo de un suministrador, el texto en la columna *Máquina* cambia a **gris claro**.

Pueden aparecer varios símbolos a la izquierda del nombre del módulo.

Todos los módulos marcados con un símbolo verde  pueden usarse inmediatamente para analizar, haciendo doble clic en el nombre del módulo.

Si aparece un símbolo amarillo  indica que el módulo está siendo usado por alguien más, pero se puede tomar el control del mismo para sus análisis ofreciendo un precio más alto.

Si el símbolo que se muestra es rojo  hay lista de espera para usar el módulo y se está usando un precio fijo por minuto.

En la parte inferior del listado hay una barra de herramientas con las funciones usadas con más frecuencia.



Usar módulo	Se carga el módulo seleccionado en la lista.
Apreciar módulo	Para indicar que nos gusta un módulo.
Cancelar oferta	Eso retira su puja de la lista de espera.
Ping suministrador	Mide la velocidad de la conexión a Internet del suministrador.
Datos personales	Abre una ventana con los datos del suministrador.

Privado solo sirve para que se muestren en el listado únicamente los módulos que tengan esa característica.

5.3 Conexión de un módulo

Tras cargar un módulo para sus análisis haciendo doble clic sobre él y aceptando las condiciones de pago, se muestra una ventana de conexión con el [módulo en la nube](#).

El módulo está reservado para usted. Por favor, cárguelo en una ventana de tablero.

Precio actual: **0,03 Ducados/min**

Precio límite: **0,03 Ducados/min**

Total ducados

0,03

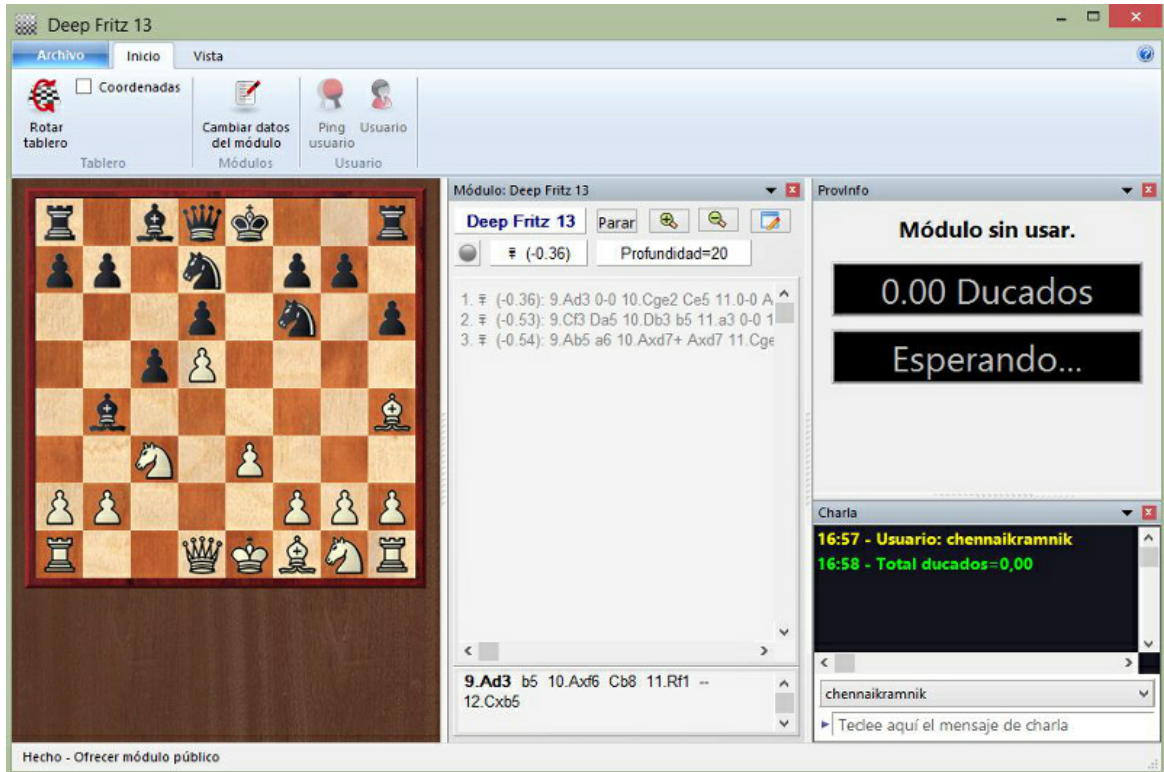
Ducados restantes: **51,49 Ducados**

Presupuesto: **50,00 Ducados**

En esta ventana se puede ver el precio por usar el módulo y lo que se lleva pagado hasta el momento, así como la cantidad de ducados que le quedan disponibles.

5.4 Ventana de tablero con módulo de la nube

Si pone en la nube un [módulo disponible públicamente](#), se abre una ventana de tablero diferente.



Si alguien está usando el módulo en la nube, en esta ventana de tablero se muestra la posición que se está analizando con el módulo. También se facilita información sobre el usuario, el tiempo invertido en los análisis y el número de ducados transferidos.

Se puede hablar con el usuario por medio del panel de charla.

Cambiar datos del módulo ofrece la posibilidad de cambiar las [condiciones](#) para usar el módulo.

Si se cierra la ventana, se descarga el módulo y deja de estar disponible en la nube.

5.5 Uso privado de un módulo de la nube

Si dispone de varios ordenadores puede conectarlos todos a la nube de módulos y emplearlos para un único análisis.

Primero tiene que arrancar el programa en el ordenador en el que tiene instalado el módulo. Haga clic en el separador *Análisis* *Abrir módulos de la nube*.



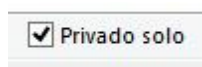
Conéctese con los datos de su cuenta de Playchess.com. En el diálogo de selección, escoja el módulo que quiere usar como módulo en la nube y seleccione la opción

Ofrecer módulo privado.



Ahora arranque el programa en el otro ordenador que quiere emplear en el análisis y seleccione *Abrir módulos de la nube* otra vez.

Conéctese con la misma cuenta que antes. El módulo que tiene suministrado aparece en la lista en azul. Si solo quiere ver los módulos privados, ponga una marca en *Privados solo* en la parte inferior derecha de la barra de herramientas de la parte inferior del listado de módulos.



Al hacer doble clic en un módulo de la lista, se abre el [panel de conexión](#) y el módulo se muestra en la ventana de tablero, listo para usar en análisis o para jugar partidas.


5.6 Módulos públicos en la nube

Para usar los módulos públicos de la nube normalmente necesitará una provisión de [ducados](#). Los ducados son la unidad de intercambio empleada en el servidor Playchess.com. Se emplean para pagar servicios, como sesiones privadas de entrenamiento y también para pagar por el uso de módulos en la nube.

También se pueden encontrar usuarios que ofrezcan su ordenador gratuitamente. Esos módulos aparecen como de uso libre en la [columna Precio de reserva](#), pero cabe la posibilidad de que otro usuario pueda arrebatarse el uso del módulo si ofrece ducados a cambio.

Precio fijo	Tiempo Max. Fijo	Precio de reserva
0,30	6000 min	0,30
0,30	60 min	0,02
0,30	600 min	0,00
0,30	60 min	0,00
0,10	14400 min	Libre
0,20	600 min	0,00

Se pueden adquirir ducados en la [tienda de ChessBase en Internet](#).

Todos los módulos marcados con un símbolo verde  delante del nombre pueden usarse inmediatamente para analizar, haciendo doble clic en el nombre del módulo.



Si se ofrece un módulo para uso público, se pueden establecer las condiciones para su

uso en el [menú Rentas](#).


Rentas	
Precio de reserva	0,0 Ducados
Mínimo por minuto	0,0 Ducados/min
Precio de confianza (sin pujas)	0,30 Ducados/min
Tiempo máximo por precio fijo [min]	60

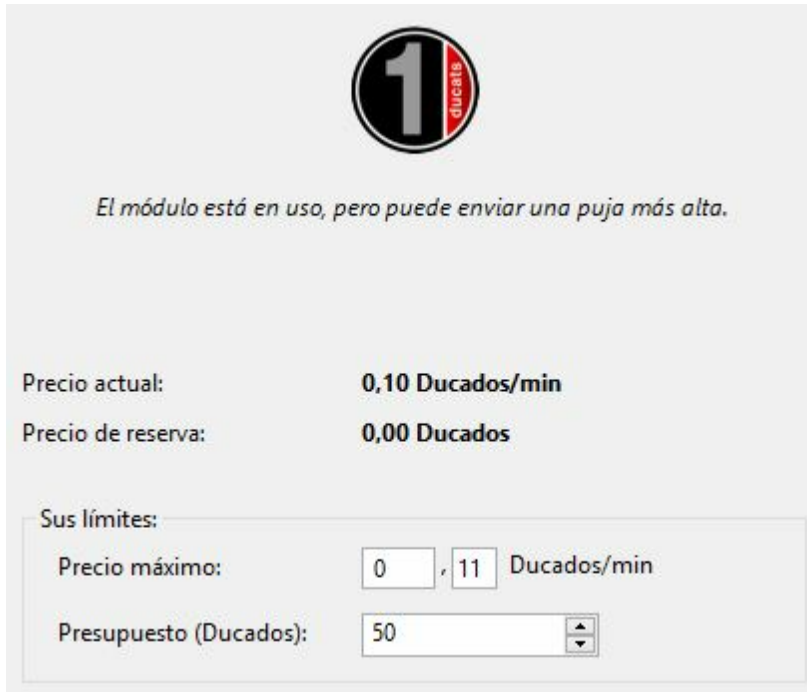
El **precio de reserva** siempre se carga cuando se usa un módulo. Es posible establecer su valor en cero.

El **mínimo por minuto** debe fijarse en un valor bajo, pero otros usuarios pueden ofrecer una tarifa más alta para hacerse con el uso del módulo en la nube en cualquier momento. Se puede fijar un límite superior para la oferta, pero solo se cobrará la tarifa existente si ningún otro usuario toma el control del módulo. Este ajuste es sensible a si hay una demanda baja.

Puede estar seguro de mantener un módulo reservándolo al **precio de confianza**. Esta tarifa es un poco más alta que la normal, pero no se permite otros usuarios sobrepujar de forma que se mantiene el control sobre el módulo de la nube. Esto está recomendado si hay una gran demanda en el servidor de módulos de la nube.

Durante los análisis el usuario nunca paga más que el precio de un minuto por adelantado. Si no está satisfecho con los resultados facilitados por el modulo puede detener el análisis. De esta forma puede probar los módulos sin arriesgar mucho.

Si se muestra un símbolo amarillo  a la izquierda de un módulo, quiere decir que está actualmente siendo usado por otra persona. Si quisiese usar ese módulo, puede intentar superar la puja del usuario.



1
ducados

El módulo está en uso, pero puede enviar una puja más alta.

Precio actual: **0,10 Ducados/min**

Precio de reserva: **0,00 Ducados**

Sus límites:


Precio máximo: , Ducados/min

Presupuesto (Ducados):

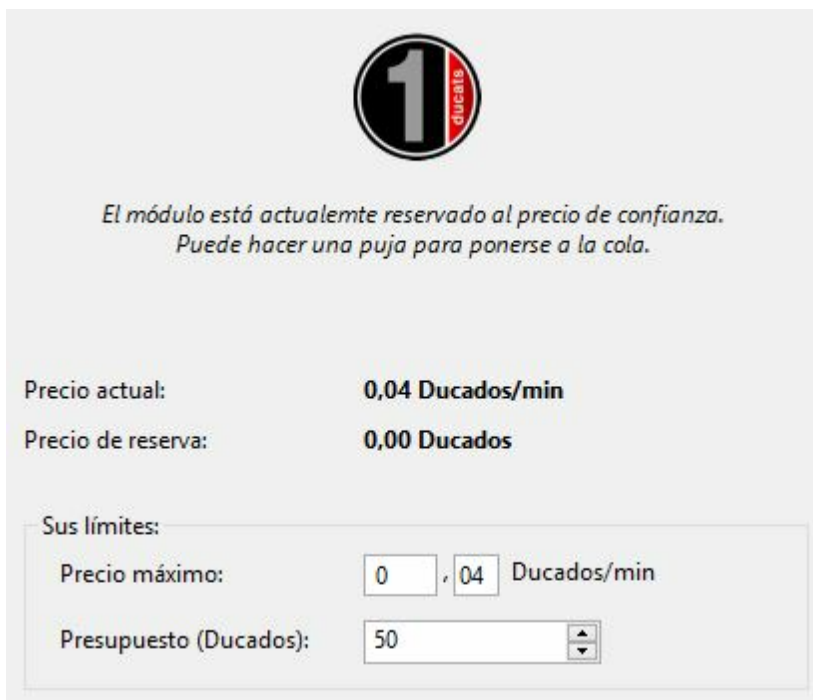
Si se está usando un módulo, se añade una tasa a la puja igual al precio por minuto en ese momento. Lo mismo sucede si una puja no tiene éxito. Eso es para proteger al usuario de pujas destructivas que solo traten de evitar que use un módulo. Si la puja no tiene éxito, el usuario pasa a la lista de espera. Eso significa que obtendrá el control del módulo automáticamente cuando el usuario anterior ya no necesite el módulo. Tras reservar un módulo se abre una nueva ventana con la posición actual del tablero y el módulo comenzará el análisis.

Si un módulo tiene lista de espera, su nombre aparece en rojo.

	Houdini 2.0b Pro x64	decorous
	Stockfish 2.3.1 JA 64bit	klausmach
	Houdini 3 Pro x64	watlisteiger
	Stockfish 2.3.1 JA 64bit	roil

Si hay un símbolo rojo  a la izquierda del nombre del módulo, éste ha sido contratado por un precio fijo, el precio de confianza por minuto.

Como ya se indico, un módulo puede ser arrebatado otro usuario ofreciendo una puja más alta.



El módulo está actualmente reservado al precio de confianza.
Puede hacer una puja para ponerse a la cola.

Precio actual: **0,04 Ducados/min**

Precio de reserva: **0,00 Ducados**

Sus límites:

Precio máximo: , Ducados/min

Presupuesto (Ducados):

Tan pronto como un módulo cambia de manos, se abre una ventana en la que se informa al usuario del estado del módulo, la puja y el presupuesto de ducados.

Al hacer clic en el botón **Parar** el módulo se detiene inmediatamente y cesan los pagos.

5.7 Oferta de un módulo público en la nube

Cualquier módulo que tenga el formato introducido con Fritz 11 puede ser ofrecido en la nube. Esos módulos se reconocen fácilmente porque tienen la extensión ***.engine**.

También los módulos UCI pueden usarse en la nube.

En el caso de módulos UCI preste atención a las condiciones de la licencia del fabricante del módulo UCI!

Los módulos más antiguos todavía pueden usarse en la interfaz del programa, pero no en la nube. En el diálogo de activación de módulos en la nube sólo se muestran los que pueden usarse.

Una vez arrancado el programa emplee el menú *Módulo* *Abrir módulos de la nube*.



El siguiente paso es conectarse al servidor con su cuenta de Playchess.com.

Usuario

Contraseña

Recordar clave



Por favor conéctese con su cuenta de playchess.com.

Nota: si se conecta como invitado puede ver las actividades del servidor de la nube de módulos, pero no puede cargar módulos ni usarlos.

Una vez conectado, haga clic en el botón *Ofrecer módulo público*.



Escoja un módulo en el diálogo de carga de módulos y confirme la selección con OK.

En el diálogo de configuración del módulo en la nube que ha seleccionado existen las siguientes opciones:

Módulo

Módulo Ordenador Rentas Usuarios privados Usuarios a ignorar	<h3>Módulo</h3> <p><i>Por favor compruebe en la licencia del módulo si está permitido procesar análisis remotos.</i></p> <p>Nick Name: <input type="text" value="Deep Fritz 13"/></p> <p>Autor: <input type="text" value="Frans Morsch"/></p> <p>Descripción: <input type="text" value="Deep Fritz 13 by Frans Morsch"/></p> <p>Tamaño hash (MB): <input type="text" value="1024"/></p> <p>Web URL: <input type="text" value="Es necesaria más experiencia"/></p>
--	---


Aquí puede establecer las informaciones del módulo de ajedrez usado.

Ordenador

Módulo Ordenador Rentas Usuarios privados Usuarios a ignorar	<h3>Ordenador</h3> <p><input type="text" value="Intel Core2 Quad Q6600"/></p> <p><input type="button" value="Por defecto"/></p> <p><input checked="" type="radio"/> Esta máquina <input type="radio"/> Cluster Controller</p> <p>MHz: <input type="text" value="2399"/></p> <p>Boxes: <input type="text" value="1"/></p> <p>CPUs: <input type="text" value="1"/></p> <p>Núcleos: <input type="text" value="4"/></p> <p>Hilos: <input type="text" value="4"/></p>
--	---

Aquí se definen los ajustes de los recursos físicos. *Esta máquina* copia los datos de las propiedades del sistema. Seleccionando *Cluster Controller* el usuario puede definir sus propios ajustes para los recursos que quiere suministrar, por ejemplo el número de núcleos o de hilos.

Rentas

Módulo Ordenador Rentas Usuarios privados Usuarios a ignorar	<h3>Rentas</h3>  <p>Precio de reserva <input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/> Ducados</p> <p>Mínimo por minuto <input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/> Ducados/min</p> <p>Precio de confianza (sin pujas) <input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="30"/> Ducados/min</p> <p>Tiempo máximo por precio fijo [min] <input type="text" value="60"/> <input type="button" value="▲"/></p>
--	---

Se establecen aquí las condiciones económicas para los potenciales usuarios del módulo. El significado de cada elemento se describe en otra parte de este documento.

Usuarios privados / a ignorar

Permite añadir una lista de usuarios que podrán usar el módulo de forma particular.

Si se pone una marca en la casilla *Solo los usuarios privados pueden ver este módulo* únicamente quienes figuren en la relación de usuarios privados verán el módulo ofertado en el listado de módulos en la nube.

Módulo Ordenador Rentas Usuarios privados Usuarios a ignorar	<h3>Usuarios privados</h3> <table border="1"> <tr><td>Ben</td></tr> <tr><td>Pitters</td></tr> <tr style="background-color: #007bff; color: white;"><td>salvamento</td></tr> </table> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Añadir"/> <input type="button" value="Retirar"/> </p> <p><input type="checkbox"/> Solo los usuarios privados pueden ver este módulo</p>	Ben	Pitters	salvamento
Ben				
Pitters				
salvamento				

También es posible evitar que determinados usuarios usen el módulo. Para ello hay que crear la lista de personas a ignorar y luego poner una marca en *Activar lista de ignorados*.

Activar lista de ignorados

Notas para los suministradores de módulos públicos

Cuando comience a usar la nube de módulos debería cargar una cantidad muy pequeña en concepto de precio de reserva. Eso permitirá que muchos usuarios posiblemente intenten probar su combinación de ordenador y programa. Terminará recibiendo ducados por aportar módulos a la nube cuando los usuarios decidan usar el módulo por un precio fijo. En nuestra opinión los primeros intentos de ofrecer un módulo en la nube deben aprovecharse para hacerse una buena reputación entre los usuarios, que luego seguirán haciendo análisis grandes con los módulos.

El servidor identifica el módulo por el nombre del usuario, el nombre del módulo y la huella del equipo. El sistema calcula la velocidad media y suma las valoraciones positivas de otros usuarios en la columna *Gusta*.


5.8 Resumen del sistema de pujas

Es importante entender la diferencia entre suministradores y usuarios en el sistema de nube de módulos.

Se puede ser al mismo tiempo suministrador y usuario.

Alquiler de un módulo en la nube por un precio cerrado

Tiene que pagarse el precio de reserva más una tarifa fija por minuto.


 Si aparece un símbolo rojo antes del nombre del módulo, éste no puede ser arrebatado al usuario actual sobrepasando su puja. Se pueden hacer pujas, pero no se aceptarán hasta que el usuario que dispone del módulo en ese momento termine con el o se agote su tiempo.

Si está abierta la ventana de tablero, el módulo comenzará automáticamente a analizar la posición allí configurada.


Normalmente hay un tiempo máximo para alquilar el módulo al precio cerrado.

Precio fijo	Tiempo Max. Fijo	Precio de reserva
0,30	6000 min	0,30
0,30	60 min	0,02
0,30	600 min	0,00
0,30	60 min	0,00
0,10	14400 min	Libre
0,20	600 min	0,00

Cuando se termina ese tiempo, ya no hay protección frente a las pujas de otros usuarios, pero si no hay pujas, se puede continuar analizando normalmente.

 Todos los módulos con un símbolo verde pueden emplearse inmediatamente para analizar haciendo doble clic sobre su nombre.





El módulo está disponible. Puede usarlo al precio actual o protegerse de pujas con el precio de confianza.

Precio actual: **0,05 Ducados/min**

Precio de confianza: **0,30 Ducados/min**

Precio de reserva: **0,00 Ducados**


Sus límites:

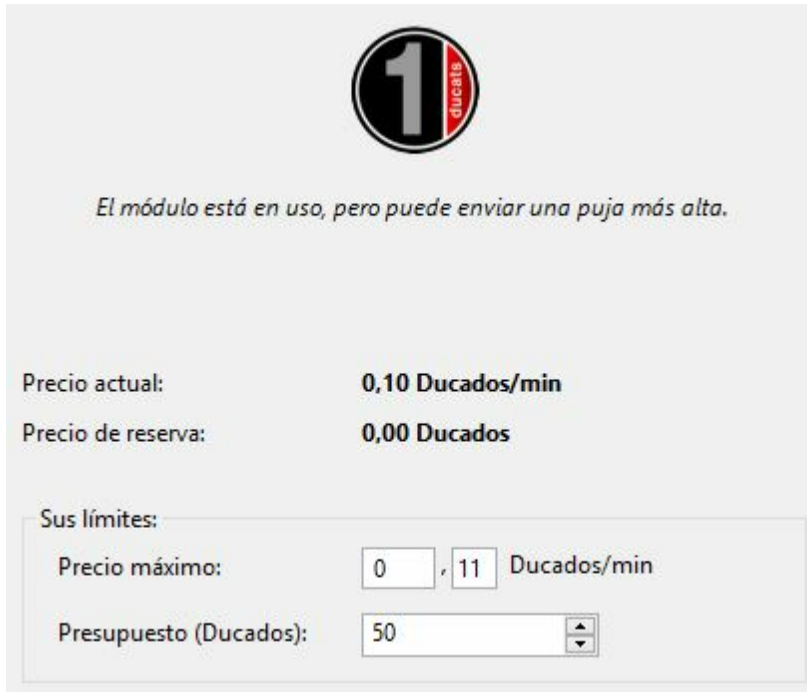
Precio máximo: , Ducados/min

Presupuesto (Ducados):

En la ventana de diálogo se pueden ver lo que pide el suministrador en cuanto a precio actual, precio de confianza y precio de reserva.

Alquiler de un módulo en la nube mediante subasta

 En este caso debe pagar la tasa de reserva y el precio de un minuto. El símbolo amarillo antes del nombre del módulo significa que éste está siendo usado. Si quiere utilizarlo para sus análisis puede intentar superar la puja del usuario actual. Puede ofrecer un precio mayor en *Límites Precio máximo*.



El módulo está en uso, pero puede enviar una puja más alta.

Precio actual: **0,10 Ducados/min**

Precio de reserva: **0,00 Ducados**

Sus límites:

Precio máximo: , Ducados/min

Presupuesto (Ducados):

Si se supera la puja, el precio sube automáticamente, de forma similar a lo que sucede en las pujas en Ebay. A partir del minuto siguiente, al usuario se le cobra el precio más alto. Si el otro postor retira su puja (por ejemplo, desconectándose del servidor) el precio vuelve al antiguo valor.

Si el precio del usuario es superado con una puja, recibe un aviso y tiene que responder. Si no aumenta su precio, el módulo se descarga tras 20 segundos. Quien ha ganado la subasta entonces tiene que pagar el precio más alto que ha ofrecido. Incluso si el módulo se descarga rápidamente, al precio puede llevarle algunos minutos caer al antiguo nivel. Eso significa que si hay subastas de los módulos populares, los precios suben automáticamente.

Tasas

Al final del periodo de alquiler, el suministrador pagará al servidor una tasa por transacciones del 2%.

Si el suministrador simplemente descarga el módulo, se le rembolsa la mitad del precio desde el comienzo del procesamiento de la última línea principal.

Cuando se puja contra otro usuario, se tiene que pagar el precio de un minuto al servidor, incluso si la puja no tiene éxito. Es para prevenir que la gente haga pujas solo para divertirse.

5.9 Dudas frecuentes

5.9.1 Uso de módulos en la nube

¿Pueden usarse los módulos sin pagar ducados?

Es posible si carga módulos privados. También puede usar módulos de otros usuarios que los ofrezcan gratuitamente, es decir, de uso libre.

¿Puedo ofrecer un precio más bajo que el actual? ¿Puedo negociar el precio?

Siempre puede hacer una [oferta](#). El suministrador es informado y tiene opción de bajar el precio. Si lo hace el módulo se carga automáticamente. Se recomienda cargar por adelantado una ventana del tablero con la posición analizar. Si se carga un módulo mientras el usuario no está delante del ordenador, comenzará analizar la posición de la ventana del tablero.

¿Puede limitarse el tiempo máximo de uso de un módulo?

Puede hacerse limitando el presupuesto en ducados para usar el módulo. Tan pronto como se alcanza el límite, el módulo de la nube es descargado y su análisis se copia a la ventana de notación.

5.9.2 Suministradores de módulos en la nube

¿Puede ofrecerse un módulo solo a un grupo pequeño de usuarios?

En los ajustes del módulo hay una sección para usuarios privados. Ahí puede establecer la relación de usuarios que tienen permiso para acceder a su módulo.

¿Qué significan las estrellas de la columna Experiencia?

Indican con cuánta frecuencia el módulo de un suministrador ha sido usado. El número de estrellas está en función de las veces que ha sido usado, el número de usuarios diferentes, el número de valoraciones positivas de los usuarios y los ducados que ha recaudado.

¿Qué precio debería pedir para la configuración de mi equipo?

El precio se decide por la oferta y la demanda. Debería comenzar por ofrecer gratuitamente su [módulo en la nube](#). Eso le permitirá ganar experiencia y decidir un precio adecuado.

¿Qué significa "Tiempo máximo fijo"?

El precio fijo protege al usuario del módulo en la nube de perderlo por una [puja superior](#). Una vez alcanzado el tiempo límite especificado por el suministrador, el módulo se abre a subasta aunque el usuario actual puede continuar si no hay pujas.

¿Puede ofrecerse más de un módulo en un ordenador?

No. La identificación de un módulo se hace combinando el nombre de usuario, el nombre del módulo y la clave de identificación del equipo. Esa combinación es única para cada ordenador.

5.10 Ejemplos

5.10.1 Módulos en la nube en Playchess.com

Los módulos en la nube también pueden usarse como apuntadores en Playchess.com.



5.10.2 Let's Check

Los módulos de la nube pueden usarse en el servidor [Let's Check](#) del mismo modo que cualquier módulo local.

El [índice de velocidad](#) se basa en el módulo facilitado por el suministrador, no en la velocidad del ordenador desde el que se accede a Let's Check.

5.10.3 Análisis infinito con un módulo de la nube

Cualquier partida puede analizarse con varios módulos en la nube en paralelo. Dado que los módulos de la nube funcionan a la máxima velocidad sin tener en cuenta las limitaciones del ordenador local, se puede llegar a resultados de análisis plausibles muy rápidamente.

The screenshot shows a chess analysis interface. At the top, there's a menu bar with options like 'Archivo', 'Inicio', 'Iniciar', 'Tablero', 'Informe', 'Análisis', 'Entrenamiento', and 'Vista'. Below the menu is a toolbar with icons for 'Pagar posición', 'Copiar partida', 'Copiar posición', 'Nueva partida', 'Rehacer', 'Internet', 'Único dato', 'En esta partida', 'Apuntador por defecto', and 'Añadir apuntador'. The main area features a chessboard with pieces. Below the board, there are two windows for the Houdini 3 Pro x64 engine. The top window shows a search depth of 25.69 and a search time of 13442 KVs. The bottom window shows a search depth of 25.40 and a search time of 12701 KVs. To the right, the Windows Task Manager is open, showing system performance. The CPU usage is 7% at 1.75 GHz. The memory usage is 2.4/8.0 GB (30%). The disk usage for various drives is shown as 0% or 2%. The Ethernet status is 'No está conectado'. The Task Manager also displays a list of processes and their details.

El diagrama de la parte superior muestra el análisis de una posición con dos módulos en la nube (uno usa 16 CPUs y otro 8 CPUs), cada uno de los cuales está funcionando a la máxima velocidad en la ventana del tablero. Como se puede comprobar en el administrador de tareas, la carga de la CPU local es muy baja.

Los módulos de la nube pueden ofrecer resultados precisos incluso en ordenadores con poca fuerza. Este tipo de análisis puede realizarse también cuando se miran partidas en la sala de retransmisiones del servidor Playchess.com.

5.11 Diálogos de ajuste para suministradores

- [Módulo...](#)
- [Ordenador...](#)
- [Rentas...](#)
- [Usuarios privados...](#)
- [Usuarios a ignorar...](#)

5.11.1 Módulo

La sección Módulo define los ajustes normalizados para mostrar el módulo en la [ventana principal del servidor de la nube de módulos](#).

Módulo	Módulo
Ordenador	
Rentas	<i>Por favor compruebe en la licencia del módulo si está permitido procesar análisis remotos.</i>
Usuarios privados	
Usuarios a ignorar	
	Nick Name: <input type="text" value="Deep Fritz 13"/>
	Autor: <input type="text" value="Frans Morsch"/>
	Descripción: <input type="text" value="Deep Fritz 13 by Frans Morsch"/>
	Tamaño hash (MB): <input type="text" value="1024"/>
	Web URL: <input type="text" value="Es necesaria más experiencia"/>

Nota: por favor tenga en cuenta las posibles limitaciones en las licencias de usuario de los programas que quiera usar en la nube de módulos.

Apodo: Escoja el nombre con el que quiere que aparezca el módulo en la lista de módulos disponibles en la nube.

Autor: Nombre del desarrollador del módulo de ajedrez.

Descripción: El suministrador hacer una breve descripción de su configuración.

Tamaño hash: Tamaño de las tablas de transposición en MB.

Web URL: Dirección de un sitio web en el que tiene una versión de finales se da más información.

5.11.2 Ordenador

La sección Ordenador permite al [suministrador](#) ajustar la configuración del sistema que ofrece. Si no quiere realizar modificaciones, solo tiene que poner una marca en la casilla *Esta máquina* y se tomarán los ajustes que consten en las propiedades del sistema.

Módulo
 Ordenador
 Rentas
 Usuarios privados
 Usuarios a ignorar

Ordenador

Intel Core2 Quad Q6600

Por defecto

Esta máquina
 Cluster Controller

MHz

2399

Boxes

1

CPUs

1

Núcleos

4

Hilos

4

La opción *Cluster Controller* es necesaria cuando tiene acceso a un cluster, que es un grupo de ordenadores en red que actúan como uno solo de cara al exterior. Es un sistema muy eficiente para llevar a cabo análisis intensivos con módulos de ajedrez.

Se dispone de los siguientes parámetros:

Velocidad en MHz	La velocidad del procesador.
Número de boxes	Esto solo es relevante en el caso de clusters.
Número de CPUs	El número de procesadores a usar.
Número de núcleos	El número de núcleos del procesador.
Número de hilos	El número de tareas en paralelo permitidas en el proceso.

Los clusters se indican como tales en la columna *Núcleos*:

MN/s	Velocid...	Hilos+Hash	Núcleos
12.69	2.00 GHz	16 + 2048MB	16/16(2)
9.76	3.08 GHz	6 + 4096MB	6/6(1)
11.38	3.20 GHz	6 + 2764MB	6/12(1)
0.00	2.29 GHz	4 + 8000MB	4/8(8)
6.87	4.55 GHz	4 + 4096MB	4/4(1)
21.18	2.81 GHz	24 + 16384MB	24/24(4)
1.56	2.11 GHz	7 + 1024MB	8/8(2)
10.30	4.01 GHz	8 + 16384MB	8/8(1)
13.92	3.20 GHz	6 + 32768MB	6/6(1)
11.67	3.20 GHz	6 + 16284MB	6/12(1)
7.64	3.21 GHz	5 + 800MB	6/6(1)
12.06	3.47 GHz	6 + 8192MB	6/12(1)
12.64	3.61 GHz	6 + 9192MB	6/12(1)
10.11	3.67 GHz	6 + 4096MB	6/6(1)
19.92	4.00 GHz	12 + 2048MB	6/12(1)
11.27	2.29 GHz	4 + 4096MB	4/8(1)
6.37	2.29 GHz	8 + 4608MB	4/8(1)
0.00	2.40 GHz	3 + 1024MB	Cluster
10.21	2.59 GHz	8 + 1024MB	4/8(1)
7.04	2.70 GHz	4 + 768MB	4/8(1)

5.11.3 Rentas

El aporte de módulos de ajedrez cuesta dinero, por ejemplo debido a la electricidad usada. El apartado Rentas determina cuanto deben pagar los usuarios al suministrador del módulo por su uso.

Módulo


Ordenador

Rentas

Usuarios privados

Usuarios a ignorar

Rentas



Precio de reserva , Ducados

Mínimo por minuto , Ducados/min

Precio de confianza (sin pujas) , Ducados/min

Tiempo máximo por precio fijo [min]

El **precio de reserva** se carga cuando se usa un módulo. Es posible dejar su valor en cero.

El **mínimo por minuto** es el precio más bajo por el que el usuario puede acceder al módulo. Otros usuarios pueden ofrecer cantidades más altas que ésta en cualquier momento.

El **precio de confianza** (precio fijo) es una tarifa más alta en la que no se permiten sobrepujas. Otros usuarios no pueden hacerse con el control del módulo ofreciendo más ducados. Los usuarios estarán dispuestos a pagar el precio fijo de confianza cuando haya una alta demanda del módulo en el servidor de módulos en la nube.

Véase también:

-> [Sistema de pujas...](#)

-> [Suministradores de módulos en la nube...](#)

5.11.4 Usuarios privados

En este apartado puede designar a los usuarios a los que permitirá tomar parte en sus [análisis privados](#).

Módulo
Ordenador
Rentas
Usuarios privados
Usuarios a ignorar

Usuarios privados

Ben
Pitters
salvamento

Añadir
Retirar

Solo los usuarios privados pueden ver este módulo

Marque la casilla *Solo los usuarios privados pueden ver este módulo* si quiere que sólo los usuarios del listado puedan ver el módulo en la lista de módulos de la nube.

Si un módulo solo está disponible para uso privado en el listado se muestra en color azul y subrayado.

5.11.5 Usuarios a ignorar

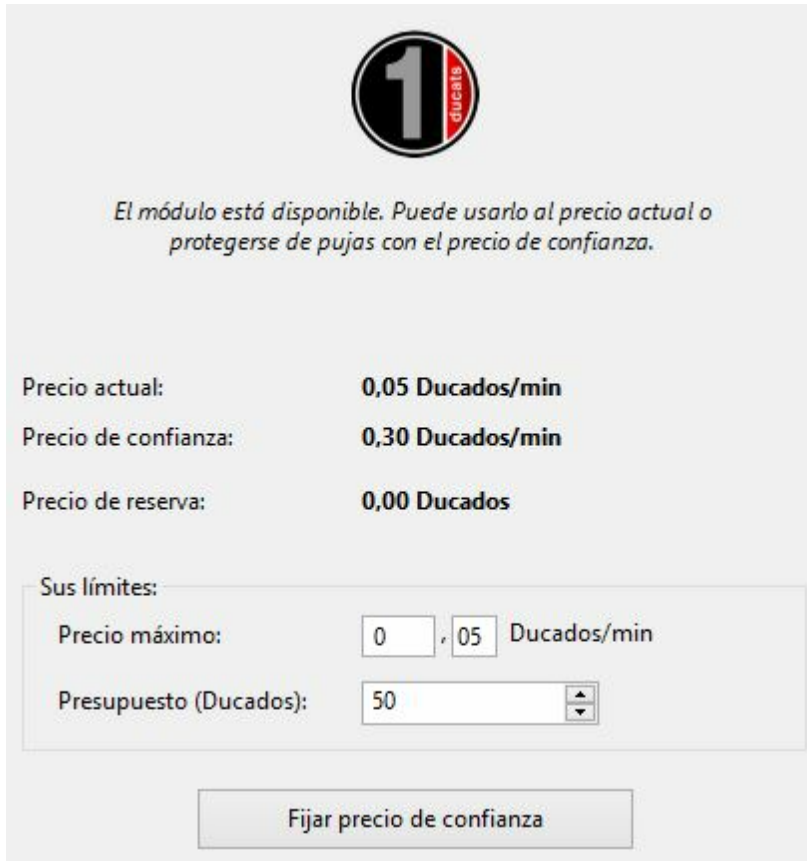
Es posible prohibir el acceso un módulo a determinados usuarios. El módulo resulta invisible para esos usuarios.

Una vez elaborada la lista de usuarios a ignorar, hay que activarla poniendo una marca en *Activar lista de ignorados*.

Activar lista de ignorados

5.12 Diálogo de puja

Tras hacer doble clic en un módulo en la ventana de módulos de la nube aparece un diálogo para pujar.



1 ducats

El módulo está disponible. Puede usarlo al precio actual o protegerse de pujas con el precio de confianza.

Precio actual: **0,05 Ducados/min**

Precio de confianza: **0,30 Ducados/min**

Precio de reserva: **0,00 Ducados**

Sus límites:

Precio máximo: 0 , 05 Ducados/min

Presupuesto (Ducados): 50

Fijar precio de confianza

En este diálogo se muestra el estado del módulo. En este caso se muestra que el módulo está disponible al precio actual.

Precio actual Precio que el usuario debe pagar para usar el módulo.

Precio de confianza Precio que permite blindarse contra sobrepujas.

Precio de reserva Tasa fija por usar el módulo.

En el **precio máximo** el usuario puede aceptar a pagar una tarifa mayor por usar el módulo. Si hay una puja contra él, el precio sube automáticamente, de la misma forma que en las subastas en Ebay. Entonces al usuario se le cobra el precio más alto a partir del minuto siguiente. Si el otro usuario retira su puja, por ejemplo desconectándose del servidor, el precio poco a poco cae al valor antiguo.

Si la puja superase precio máximo el usuario recibe un aviso y debe reaccionar inmediatamente. Si no lo hace el módulo se desconecta al cabo de 20 segundos.

Nota: en el panel de charla se informa de los resultados de las pujas.

Véase también:

- > [Sistema de pujas...](#)
- > [Módulos en la nube públicos...](#)

5.13 Ducados_2

Los ducados son la unidad de intercambio en el servidor Playchess. Puede adquirir ducados en la [tienda de ChessBase](#) o conectándose a Playchess.com.

Un ducado vale unos 8,6 céntimos, 11.6 ducados son igual a un euro (más o menos un dólar). La conversión incluye el impuesto sobre el valor añadido exigido por la legislación alemana.

5.14 Escalafón de suministradores



En la ventana principal del servidor de la nube de módulos se puede abrir un escalafón basado en la experiencia de los usuarios. La puntuación está en función del tiempo de uso del módulo, del número de usuarios diferentes, del número de valoraciones positivas y de los ducados que ha ganado.

#	Usuario	Experiencia
1	Gasbarof	664.98
2	imtkain	532.72
3	АНДЖ	224.63
4	Rechenschieber	172.16
5	Aku1GM	110.40
6	DrRobert	80.38
7	Aku2GM	74.00
8	JoseMariBernad	70.99
9	z david13	65.31
10	mollari	64.10
11	catur123 com	62.60
12	Schon gewonnen	61.74
13	CoffeeOne	57.07
14	Heikoschach	53.78
15	Werewolf	52.19
16	GreekWarrior	50.57
17	darkraider	50.20

Índice

- ¿ -

- ¿Cómo se crea el escalafón de Let's Check? 162
- ¿Cuánto cuesta Let's Check? 162
- ¿En qué influye la potencia de mi ordenador? 162
- ¿Por qué a menudo la barra de progreso retrocede tras llegar al 100%? 154
- ¿Puede editarse o borrarse un comentario en forma de texto? 163
- ¿Puede usarse Let's Check anónimamente? 162
- ¿Pueden introducirse y analizarse jugadas sin sentido? 162
- ¿Pueden manipularse las variantes y valoraciones? 162
- ¿Qué módulos se permiten? 162
- ¿Qué significan las letras verdes, azules y rojas? 154
- ¿Qué significan los diagramas del panel LiveBook? 163
- ¿Se envían siempre mis análisis a Let's Check? 161

- A -

- Acceso 10, 12
- Acontecimientos 123
- Actualizaciones del programa 16
- Ajedrez mezclado 81
- Ajedrez notación 110
- Ajedrez temático 81, 85
- Ajustes del servidor 98
- Alquiler de módulos en la nube 177
- Amigo 139
- Amigos en el mapa 140
- Añadir ciudad al mapa 103
- Análisis profundo 156
- Anclaje de paneles 21
- Aplauso 134, 135, 139, 143
- Apuntador 53
- Apuntarse a un torneo 34, 121

- B -

- Búsqueda rápida de jugadores 112

- C -

- Calendario 79
- Canales 129, 130
- Charla 27, 126, 127, 129, 130
- Chess Media 116
- Clasificación de los jugadores 137
- Comentarios en entrenamientos 91, 93, 94
- Comentarios en forma de texto 96
- Comentarios gráficos 93
- Como seguir lecciones de entrenamiento o competiciones en directo 33, 90
- Configuración de posiciones 94
- Correlación módulo/partida 155
- Cortafuegos 15
- Cuenta 10, 12

- D -

- Descargar partidas 81
- Diseño del tablero 108
- Disposición de pantalla 107
- Ducados 59, 60, 62, 188

- E -

- ECO 146
- Editar y comentar una partida 91
- Elo 52, 56, 145
- Email 132
- Emoticonos 63
- Engine-Cloud.com 165
- Entrar en el servidor 10
- Entrenamiento 74, 87
- Escalafón de suministradores 188
- Escalafones de honor 159
- Espía 121
- Establecer módulo en la nube 182
- Estadísticas 80
- Estadísticas de uso 36
- Estadísticas del servidor 80
- Estadísticas del servidor Let's Check 154
- Evaluar a los jugadores 134, 139, 143
- Exhibiciones de simultáneas 123

- F -

- Filtrar retardos 49
- Fórmula 45

Fórmulas separadas para humanos y ordenadores 47
Foto 134

- G -

Globo 14, 101, 116
Google Earth 140
GPS 14, 101

- H -

Hora del servidor 108

- I -

Iconos en los paneles 29
Idioma 106
Ignorar 139
Índice de velocidad 161
Información de columnas ampliada 25
Información de rangos ampliada 136
Información de usuario 156
Información en charlas 78
Información personal 134
Ingresos en la nube de módulos 185
Introducción 18
Introducir jugadas 31, 41
Introducir jugadas con un solo clic 52, 98
Invitaciones 123

- J -

Jugadas con un clic 52
Jugadas de las partidas 114
Jugadores titulados 138
Jugar a cambio de ducados 62
Jugar en el servidor 29, 40
Jugar en Internet 16, 22, 24, 25, 27, 29, 40, 44, 53, 56, 86, 87, 98, 111, 114, 116, 127, 135

- L -

Let's Check arranque 151
Let's Check - menú contextual 155
Let's check descripción 148
Licencia de uso del software 182
Listado de partidas estructurado 113
Listado nube de módulos 166
Listas 24, 111

LiveBook 149
LiveBook comentarios 158
Localización en el mapa 103
Localizar amigos en el mapa 140
Los más educados 143
Los más... 143

- M -

Mantenimiento del servidor 80
Mapa 14
Más información de rangos 25
Media Player 116
Mezclado 85
Mirar partidas 121
Módulo de la nube privado 169
Módulos en la nube para analizar 181
Módulos públicos en la nube 170
Mostrar la posición en... 136, 140
Muestrario de comentarios 95
Multitablero 64
Multitablero - diferencia de tiempos 65
Mundo 116

- N -

Notación 110, 144
Nube de módulos 165
Nube de módulos dudas de los suministradores 180
Nube de módulos en Playchess.com 181
Nube de módulos especificar hardware 183
Nube de módulos listado 166
Nube de módulos oferta pública 173
Nube de módulos pistas 179
Nube de módulos precios 177
Nube de módulos rentas 185
Nube de módulos usuarios particulares 186
Nube de módulos y Let's Check 181
Nube de módulos y usuarios a ignorar 186
Nube módulo privado 169
Número de serie 11, 34

- O -

Oferta de módulos públicos en la nube 173
Online Database 55
Opciones del servidor Diseño 105
Opciones del servidor Mapa dibujado 105
Opciones del servidor Mapa fotográfico 105
Opciones del servidor Música 100

Opciones del servidor Unidades 101

- P -

Pagos 60
Paletas de funciones 18
Panel de información 156
Partidas evaluadas 56
Personalizar teclado 106
Posición geográfica 14, 101, 140
Prejugar 98
Premium 35
Privado en la nube 169
Problemas con fuentes 110
Programa actualizar 16
Puerto 6002 15
Puja 187
Puja de módulos en la nube 177
Puntuaciones 56

- R -

Rango 136
Registro 11, 34
Relojes 50
Relojes de ajedrez 50
Retardo Indicación 78
Retardos filtrar 49
Retos 25, 44
Retransmisiones 87
Rey 136

- S -

Salas 22, 114
Segunda charla 129
Servidor Engine-Cloud.com 165
Símbolos a la izquierda del nombre de los módulos 166
Símbolos blancos y negros 136
Símbolos de comentarios 97
Simultáneas 123
Situación Indicación 79
Status social 135, 139, 143
Subasta de módulos en la nube 177
Suministrador de módulos en la nube 173
Suministradores vista general de ajustes 182
Suscripción ampliada 35

- T -

Tableros en LiveBook 149
Táctica 74
Tipos de torneos 121
Torneos 34, 118, 121, 123

- U -

URL 130
Usuarios a ignorar 186

- V -

Ventana de conexión nube de módulos 168
Ventana de tablero con módulo suministrado en la nube 169
Ventanas 107
Ver cuenta 37

- W -

Windows Media Player 116

