



Fritz 15

Sumario

	0
Parte I Primeros pasos	9
1 Introducción	9
2 Paletas de funciones	9
3 Número de serie	12
4 Activación del programa	13
5 Actualizar el programa	16
6 Introducción de jugadas	17
7 Jugar una partida	18
8 Ayuda y entrenamiento durante la partida	21
9 Niveles	22
10 Valor de las piezas	24
11 Configurar posiciones	25
Parte II Aspectos generales	27
1 Pantalla y tableros	27
Disposiciones estándar	27
Paletas de funciones	28
Anclaje de paneles	31
Iconos en los paneles	34
Diseño del tablero 2D	35
Diseños de piezas alternativos	37
Diseño del tablero – 3D real	38
Tablero 3D - Parámetros	40
Ojo mágico	46
Tablero 3D – Info	48
Tablero 3D - Material	48
Tablero 3D – Opciones de renderizado	50
Ajustar el tiempo para el módulo	51
Tableros 3D: problemas	52
Veo letras en el tablero	52
Problemas al mostrar los listados y notaciones	52
Guardar y cargar diseños	53
2 Opciones	54
Opciones – Relojes + Notación	54
Opciones - Partida	55
Opciones – Multimedia	57
Opciones – Portapapeles	58
Opciones – Entrenamiento	60
Opciones – Diseño	61
Opciones - Idioma	62
Opciones - Bases de Finales	63
Opciones – Versión	64

Options - Engine	65
Ver búsqueda	66
Información sobre el usuario	68
3 Ventanas del programa	69
Paneles	69
Anclaje de paneles	70
Iconos en los paneles	72
Panel de Notación	73
Panel de Libro	75
Panel de Relojes	77
Mostrar el tiempo de reflexión	80
Panel del módulo	81
Opciones ampliadas en el panel del módulo	84
Panel de Apuntador	85
Panel de Perfil de Evaluación	85
Panel de Charla	87
Tablero de análisis	87
Tablero de variantes	89
Ventana de bases de datos	89
4 Introducir jugadas	92
Notación ajedrecística	92
Introducción de jugadas	94
Introducir jugadas con un clic	95
Introducir jugadas con el teclado	96
Variantes	96
Prejugar	99
Los peones siempre promocionan a dama	100
Editar y comentar partidas	101
Configuración de posiciones	103
5 Teclado	105
Introducir jugadas con el teclado	105
Introducir símbolos con el teclado	105
Configurar atajos con el teclado	107

Parte III Referencia 108

1 Ayuda durante la partida	108
Ayuda y entrenamiento durante la partida	108
Pistas en la apertura	109
Pistas dinámicas	110
Ver búsqueda	113
Entrenador	115
Pistas	116
Sugerencias	117
Explicar todas las jugadas	118
Tutor de posiciones	119
Amenazas	120
Casillas amenazadas	121
Espía	122
Apuntadores	122
Indicadores de la posición	123
2 Niveles de juego	124
Niveles	124

Blitz o relámpago	126
Partidas largas	127
Modo Amistoso	128
Jugar una partida amistosa	132
Ajedrez ganapierde	133
Ajedrez 960	134
Partidas evaluadas	136
Optimizar la fuerza de juego	140
3 El libro de aperturas	140
El libro de aperturas	140
El panel de Libro	142
Opciones para ver el libro	145
Vista ampliada del libro de aperturas	146
Ajustes en el libro	147
Jugadas de torneo	150
Clasificación de aperturas ECO	151
Copia de libros de aperturas al disco duro	152
Afinación del libro de aperturas	152
Importar libros antiguos	153
Importar partidas al libro	154
Importar análisis al libro	155
Aprendizaje desde una base de datos	156
Copiar libro al disco duro aparece desactivado	157
4 Funciones de base de datos	158
La ventana de base de datos	158
Vista previa	160
Índice de partidas	162
Utilización de las columnas	165
Vistas de listados	166
Índice de jugadores	167
Índice de torneos	169
Índice de comentaristas	170
Índice de fuentes	171
Índice de equipos	173
Índice de aperturas	174
Título de partida	176
Índices temáticos	177
Cargar y reproducir partidas	178
Guardar partidas	179
Máscara de guardar partida: comentarista, equipos y fuente	181
Copiar partidas	182
Enciclopedia de jugadores	183
Base de datos autosave	183
Buscar partidas	184
Buscar por nombres, torneos, etc.	184
Buscar nombres escritos con minúscula	186
Buscar por control de tiempo	187
Buscar fragmentos de posiciones	187
Buscar anotaciones	189
Buscar medallas	190
Acelerador de búsqueda	191
Encontrar una posición	191
Comprimir una base de datos	192
Archivado de una base de datos	192

Base de datos de referencia	193
Copiar una base de datos al disco duro	194
Textos en bases de datos	194
Formatos de bases de datos	195
ChessBase Magazine	196
ChessBase	198
5 Análisis de partidas	199
Análisis infinito	199
Valoración de posiciones	199
Análisis completo	200
Análisis en profundidad de una posición	203
Comprobación de descuidos	205
Análisis comparativo	207
Análisis mediante duelos	208
Análisis compartido	210
Monte Carlo	212
Los apuntadores	214
Clasificar apertura	215
Generar referencias de apertura	216
Indicadores de la posición	218
Mates, problemas y composiciones	220
Let`s Check	221
Descripción	221
LiveBook	223
Arrancar Let's check	225
¿Cómo analizar una partida con Let's Check?	228
¿Qué significan las letras verdes, azules y rojas?	230
¿Por qué a menudo la barra de progreso retrocede tras llegar al 100%?	230
Estadísticas del servidor Let's Check	231
Menú contextual de Let's Check	231
Panel de información	232
Comentarios en el LiveBook	233
Uso de LiveBook como libro de aperturas	235
Análisis en red	236
Análisis de partidas con Let's Check	237
Escalafones de honor	239
Índice de velocidad	241
Preguntas frecuentes sobre Let's Check	242
¿Se envían siempre mis análisis a Let's Check?	242
¿Puede usarse Let's Check anónimamente?	242
¿Cuánto cuesta Let's Check?	242
¿En qué influye la potencia de mi ordenador?	243
¿Qué módulos se permiten?	243
¿Pueden manipularse las variantes y valoraciones?	243
¿Pueden introducirse y analizarse jugadas sin sentido?	243
¿Cómo se crea el escalafón de Let's Check?	244
¿Qué significan los diagramas del panel LiveBook?	244
¿Puede editarse o borrarse un comentario en forma de texto?	245
Servidor de módulos en la nube	245
Servidor Engine-Cloud.com	245
Vista de listado	247
Conexión de un módulo	251
Ventana de tablero con módulo de la nube	252
Uso privado de un módulo de la nube	252

Módulos públicos en la nube.....	253
Oferta de un módulo público en la nube.....	256
Resumen del sistema de pujas.....	258
Dudas frecuentes	261
Uso de módulos en la nube.....	261
Suministradores de módulos en la nube.....	262
Ejemplos	263
Módulos en la nube en Playchess.com.....	263
Jugar partidas	266
Let's Check.....	267
Enfrentamientos de módulos.....	267
Resolver baterías de tests.....	269
Análisis infinito con un módulo de la nube.....	271
Diálogos de ajuste para suministradores.....	272
Módulo	273
Ordenador.....	273
Rentas	275
Usuarios privados.....	276
Usuarios a ignorar.....	277
Diálogo de puja.....	277
Ducados.....	278
Escalafón de suministradores.....	279
6 Entrenamiento	281
Entrenamiento de aperturas	281
Entrenamiento de finales	282
Entrenamiento táctico	284
Entrenamiento de cálculo	286
Borrar resultados de entrenamientos	287
Partidas blitz temáticas	288
Ampliación de la base de datos de entrenamiento	289
Notas sobre las partidas evaluadas	290
Explicar todas las jugadas	290
7 Anotaciones y comentarios	291
Editar y comentar partidas	291
Comentarios en forma de texto	294
Símbolos para comentarios	295
Muestrario de símbolos	296
Medallas	297
Comentarios gráficos	298
Sistema Chess Media	298
8 Ciberajedrez	300
Módulos	300
Información ampliada del módulo	302
Tablero de variantes	304
Interfaz de los módulos	304
Parámetros del módulo Fritz	305
Parámetros de los módulos	307
Carga de módulos	309
Ajustes avanzados de carga de módulos	311
Desactivación del módulo	312
Módulos UCI	312
Prioridad de los módulos UCI	315
Tablas Hash	316

Gestión de módulos	317
Enfrentamiento entre módulos	317
El match de Nunn	322
Torneos de módulos	322
Ejecutar series de tests	327
Análisis comparativo	329
Pensar siempre	330
Jugada esperada	331
Tablas de finales	331
Tablas Syzygy	332
Instalar las bases de datos de finales en el disco duro	334
Rendimiento ajedrecístico del ordenador	335
9 Aplicaciones web de ChessBase	336
Pantalla inicial	336
Playchess	337
Live Database y Let's Check	352
MyGames	356
Preguntas frecuentes sobre MyGames	364
Fritz Online	365
Video	367
Openings	370
Entrenamiento táctico	377
10 Puntuaciones Elo	380
Puntuaciones y listas Elo	380
La lista Elo inicial	381
Visualización de la lista Elo	383
11 Hardware externo	384
Conexión de hardware externo	384

Parte IV FAQ 385

1 Copiar libro al disco duro aparece desactivado	385
2 Problemas al mostrar los listados y notaciones	385
3 Tableros 3D: problemas	386
4 Veo letras en vez de piezas	386
5 Base de datos de referencia	387
6 Actualizar el programa	387
7 Herramienta de administración	388
8 Mejora del rendimiento del ordenador	389
9 Tamaño de las tablas hash según el tiempo de reflexión	389
10 Análisis profundo de una posición	390
11 Sobre el uso de tablas de finales	390
12 Ejemplos	391
Prejugar	391
Buscar nombres escritos con minúscula	392
Mostrar el tiempo de reflexión	393
Los peones siempre promocionan a dama	395
Notas sobre las partidas evaluadas	395
Entrenar con partidas relámpago temáticas	396

Afinación del libro de aperturas	397
Diseños de piezas alternativos	398
Generar referencias de apertura	398
Explicar todas las jugadas	400

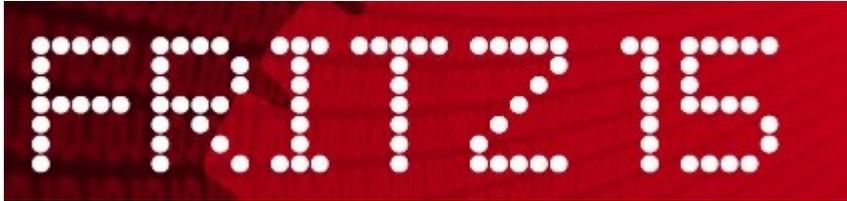
Parte V Leyes del ajedrez de la FIDE **401**

1 Reglas de juego	401
Art. 0: Prólogo	401
Art. 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez	402
Art. 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero	402
Art. 3: El movimiento de las piezas	403
Art. 4: La acción de mover las piezas	405
Art. 5: La finalización de la partida	406
2 Reglas de competición	407
Art. 6: El reloj de ajedrez	407
Art. 7: Irregularidades	409
Art. 8: La anotación de las jugadas	410
Art. 9: La partida tablas	411
Art. 10: Puntuación	412
Art. 11: La conducta de los jugadores	413
Art. 12: El papel del árbitro	414
3 Apéndices	415
Ap. A: Ajedrez rápido	415
Ap. B: Ajedrez relámpago	416
Ap. C: Notación algebraica	416
Ap. D: Jugadores ciegos y discapacitados visuales	418
Ap. E: Aplazamientos de partidas	420
Ap. F: Ajedrez 960	422
Ap. G: Finales a caída de bandera	423
Directrices para jugar contra ordenadores	424
Glosario	426

Índice **430**

1 Primeros pasos

1.1 Introducción



[Jugar una partida](#)
[Niveles de juego](#)
[Ayuda y entrenamiento](#)
[Nueva interfaz](#)
[Cargar y reproducir partidas](#)
[Análisis automático](#)
[Let's Check](#)
[Nube de módulos](#)
[Web Apps](#)

Dispone de más información sobre los productos de ChessBase en:
es.chessbase.com

1.2 Paletas de funciones

Fritz 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.



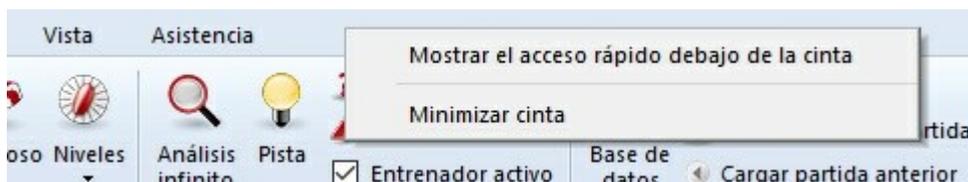
Esto significa el fin de los días en que los usuarios tenían que hacer clic a través de diversos niveles de menús y submenús para encontrar las funciones. En vez de eso, se muestran iconos sencillos que activan las funciones del programa y dependen del contexto en el que esté el programa. En la parte 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 de Fritz. 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 tableros 3D. En algunos casos, puede aparecer un submenú con funciones adicionales.

El uso 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 menú. Sin embargo, el nuevo concepto es mucho más simple y hace más fácil el acceso a muchas funciones.

1.3 Número de serie

En la portada del manual impreso que se encuentra en la caja del DVD encontrará un número de serie formado por varios grupos de números y letras. El programa le pedirá que escriba dicho código una vez finalizada la instalación. Sirve para validar el programa y tener acceso a las actualizaciones y a la asistencia técnica.

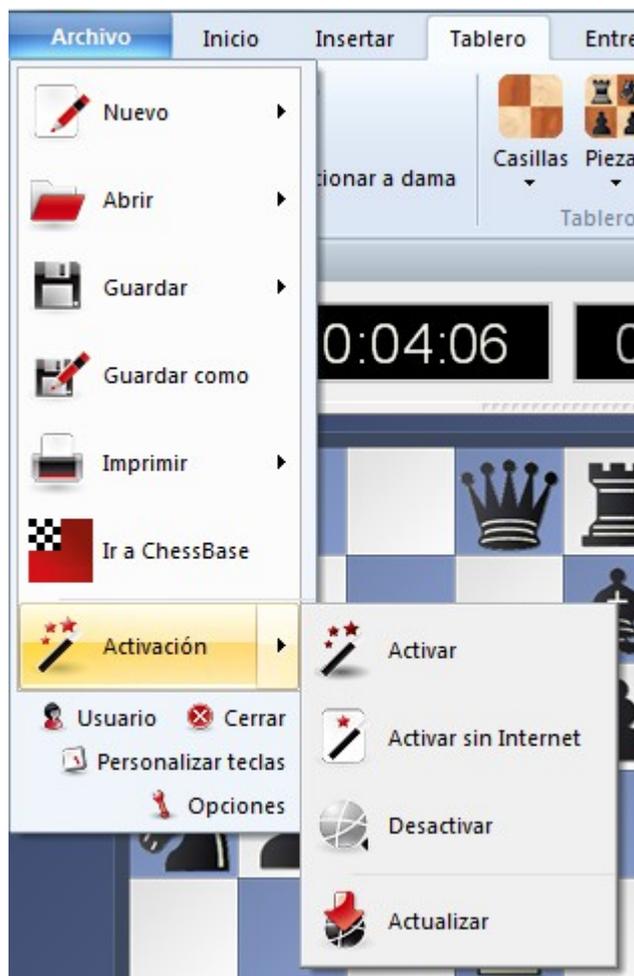
Guarde su número de serie en lugar seguro. Lo necesitará para futuras actualizaciones. No permita que otros accedan a él, pues ello podría conllevar problemas para usted a la hora de acceder al servidor y obtener actualizaciones.

[Activación del programa...](#)

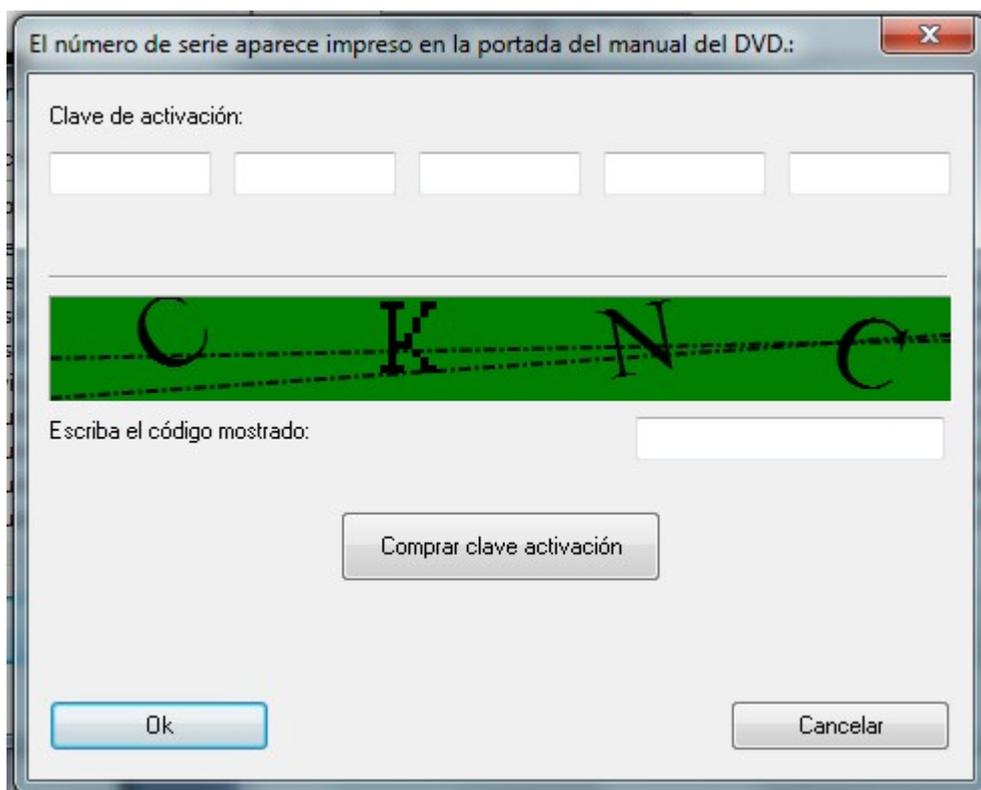
1.4 Activación del programa

El programa se activa con un [número de serie](#). Si compró el programa en DVD el número de serie aparecerá impreso en el interior de la caja. Si compró el programa en versión descargable, dispondrá del número de serie junto a los enlaces para descargar los archivos de instalación.

Tras introducir el número de serie, tiene que registrar el programa por medio de Internet. En el menú *Archivo*, hay una opción llamada *Activación*.



Tras seleccionar dicha función, aparece la ventana de diálogo siguiente:



Si no aparece el número de serie en la parte superior, debe teclear el número que está impreso en la portada del manual. El número de serie permite instalar el programa en un máximo de tres ordenadores.

Si quiere instalar el programa en un nuevo ordenador o quiere reinstalar el sistema operativo, debe primero desactivar el registro en uso por Internet.

El motivo de ello es la identificación del equipo. Durante el registro, el programa envía información al servidor sobre la configuración del sistema del usuario.

La desactivación se lleva a cabo por medio del menú *Archivo - Activación - Desactivar*. Eso permite aumentar el número de instalaciones remanentes y el programa puede reinstalarse en una configuración diferente del sistema.

Si quiere continuar usando el programa después de un cambio de configuración en el equipo, debe también desactivar y reactivar el programa.

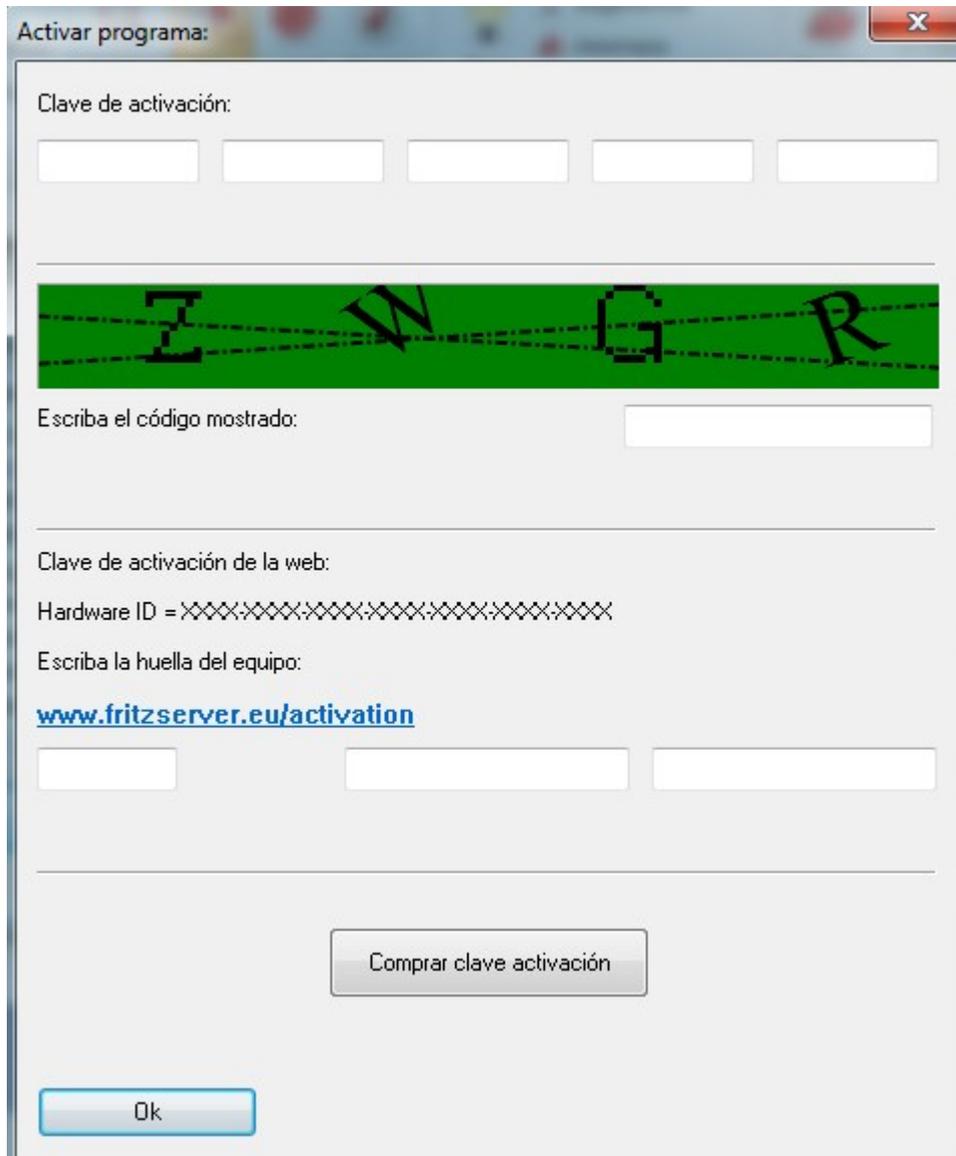
La activación es necesaria para poder recibir [actualizaciones](#) del programa y solo es posible usar la función [Let's Check](#) tras haber activado el programa.

[Herramienta de administración de ChessBase...](#)

Activación manual

También es posible registrar el programa en un ordenador sin conexión a Internet. Para ello debe conseguir la clave del equipo que no está conectado a Internet.

Arranque Fritz y seleccione la opción *Activar sin Internet* en el menú *Archivo*.
Tras escribir el número de serie, el programa muestra la huella del ordenador.



Tome nota de ese código y emplee un ordenador con conexión a Internet para acceder a la web:

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

Escriba la huella del equipo y el código de seguridad. En la página web obtendrá entonces la clave de activación. Tome nota de ella y escríbala en el ordenador sin conexión a Internet, junto con el código de seguridad (en la imagen superior, ZWGR). Pulse en OK para terminar.

Si introduce correctamente los datos, su programa se activará con éxito.

Playchess.com

Puede usar el número de serie para respaldar la cuenta de Playchess. Conéctese a Playchess con la cuenta que desee respaldar. Luego vaya a la pestaña "Cuenta" y haga clic en el botón "Introduzca el número de serie".

Escriba los cinco grupos de letras y números y el código de seguridad que se le muestra en la ventana de diálogo.

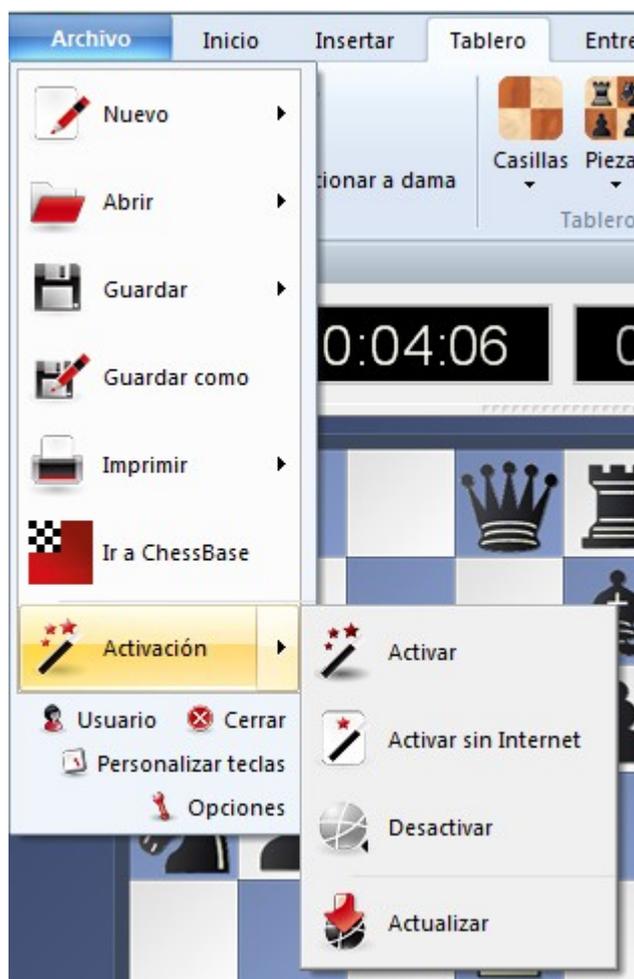
Confirme la acción haciendo clic en Aplicar y OK.

Salga del servidor y vuelva a conectarse para obligarlo a actualizar sus datos inmediatamente.

1.5 Actualizar el programa

Existen dos razones fundamentales por las que siempre debería emplear la última actualización del programa: se habrán resuelto problemas con respecto a versiones anteriores y también se habrá incrementado la funcionalidad.

Primero debe [activar el programa](#) para poder obtener actualizaciones.



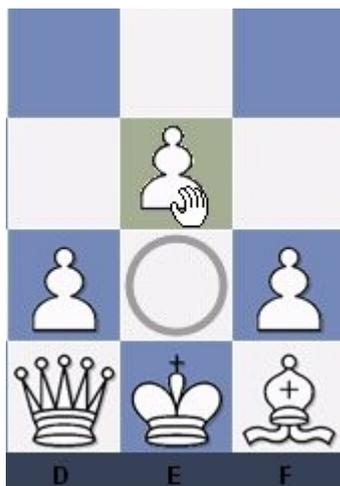
Haciendo clic en *Actualizar*, el programa le informará si existe alguna actualización disponible.

Tras la descarga del archivo de actualización, el programa le pedirá que confirme la desconexión. Hágalo y espere pacientemente hasta que el programa le informe de que la actualización por Internet ha terminado satisfactoriamente ("*Internet upgrade ok*")

1.6 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 amarillo pálido.

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.

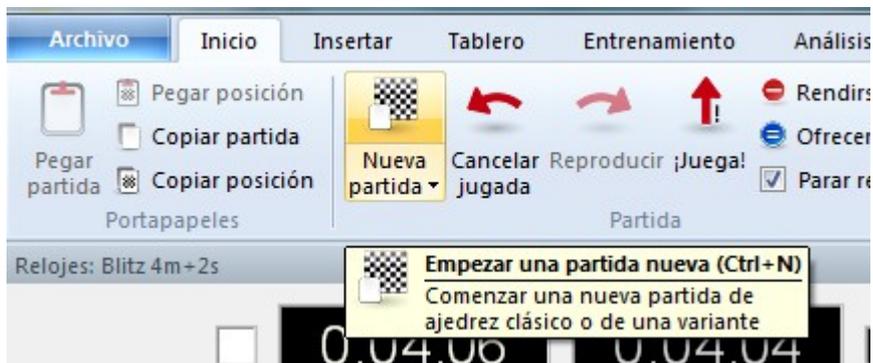
1.7 Jugar una partida

Tras instalar el programa, ya podrá empezar a jugar contra él. Vea también la información sobre las [aplicaciones web...](#)

Antes de comenzar a jugar debe saber que el programa, cuando arranca, se configura en el modo de [análisis infinito](#). La experiencia nos dice que la mayor parte de los

usuarios emplea el programa para analizar las partidas propias, así que es necesario que escoja un nivel de juego antes de que pueda jugar directamente contra el programa.

Inicio Nueva partida



El programa coloca las piezas en la posición inicial y se prepara a jugar. Puede seleccionar distintos tipos de partidas: relámpago, largas (de torneo), amistosas, etc. Además, dispone de variantes del ajedrez como ganapierde o ajedrez 960.

Pulsando Ctrl-N se iniciará una nueva partida del último tipo seleccionado.

- Para mover una pieza sitúe el cursor sobre ella, haga clic y manteniendo el botón izquierdo del ratón apretado, dépositela en la casilla de destino. También puede hacer clic en la pieza y luego clic en la casilla de destino o viceversa (primero clic en la casilla de destino)
- Para enrocar mueva el rey dos casillas a la derecha o a la izquierda. La torre se colocará automáticamente en la casilla debida.
- Si se puede capturar al paso debe indicar la columna en que ocurre.
- Cuando promocióne un peón el programa le ofrecerá para que escoja la pieza a incorporar al juego. Puede optar por una dama aunque ya disponga de otra en el tablero. En algunos casos es mejor optar por otra pieza.

Pista: Mientras el programa está calculando una jugada, si usted tiene decidido lo que va a jugar, puede "levantar" la pieza a mover para poder "soltarla" en la casilla deseada tan pronto como sea su turno. Eso ahorrará tiempo precioso en las partidas de relámpago con jugadas evidentes. Consulte también la [introducción de jugadas con un solo clic](#) y [con el teclado](#)

El programa solo acepta jugadas legales. Si intenta ejecutar un movimiento que no sea conforme a las reglas del ajedrez, se deshacerá automáticamente lo realizado.

El programa le responderá automáticamente al cabo de unos segundos.

Para **retroceder una jugada** haga clic en el botón de retroceso:

En la paleta Insertar:



O bajo el tablero:



También puede usar "Cancelar jugada" en Insertar o apretar Ctrl + <= (Ctrl + flecha izquierda)

Puede *ofrecer tablas* o *rendirse* en el menú "Partida", si la situación se ha vuelto desesperada. También dispone de botones para realizar esas funciones.



Las opciones para el comportamiento del programa durante la partida son configurables por medio de Archivo - [Opciones - Partida](#)

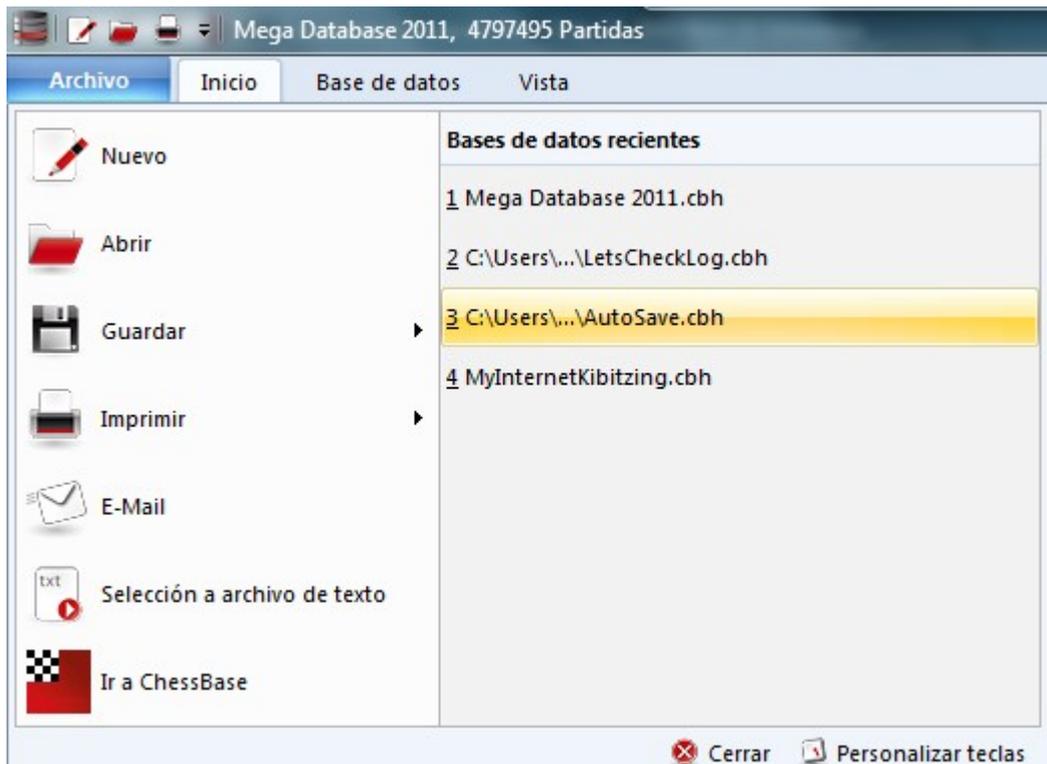
Ayuda

El programa es un hueso duro de roer incluso para el mejor Gran Maestro. Quizás quiera usar parte de la [ayuda ajedrecística](#) disponible durante la partida. También debería probar el [modo amistoso](#), en el que el programa trata de jugar exactamente a su mismo nivel.



Guardado automático de partidas

Todas las partidas se jugadas contra el programa guardan automáticamente en la [base de datos Autosave](#).



Todas las partidas jugadas en el servidor se guardarán automáticamente en una base de datos llamada *MyInternetGames*.

1.8 Ayuda y entrenamiento durante la partida

Durante la partida puede pedirle consejo al programa.

[Pista](#)

El programa analizará la posición para Ud. y le ofrecerá consejo

[Sugerencia](#)

El programa sugerirá una jugada

[Amenazas](#)

Muestra las amenazas directas

[Explicación de las jugadas](#)

Genera una lista con todas las jugadas legales comentando sus consecuencias

[Tutor posicional](#)

Genera una breve descripción estratégica de la posición del tablero en cada momento.

[Casillas amenazadas](#)

Destaca con colores las casillas atacadas y amenazadas

[Espía](#)

Muestra automáticamente el plan o amenaza con una flecha con códigos de color

Apuntadores	Abre una ventana nueva con un módulo distinto con el que aconsejarse
Jugada prevista	Indica qué jugada está esperando el programa como respuesta
Pistas dinámicas	Se muestran las posibilidades de maniobras de ataque y defensa relacionadas con cada casilla por la que se pasa el cursor
Pistas en la apertura	Muestra con flechas verdes las jugadas de apertura más importantes
Ver búsqueda	Muestra gráficamente sobre el tablero los posibles planes de ambos bandos
Indicadores	El indicador de agudeza muestra lo complicado de la posición y el matómetro las posibilidades de que surja una línea de mate
Let's check	Cualquier posición que haya sido analizada por alguien en algún momento se almacena voluntariamente en un servidor.

1.9 Niveles

Niveles de fuerza completa

- ▶ [Blitz, ajedrez rápido](#)
- ▶ [Partidas largas](#)

En ambos casos es aconsejable usar la función "[optimizar la fuerza de juego](#)" si quiere sacar el máximo provecho del programa.



Puede usar también **Entrenamiento – Partida evaluada** y jugar una partida seria de torneo en la que el programa emitirá una valoración objetiva de su fuerza de juego.



Nivel de fuerza reducida

- ▶ [Amistosos](#)

▶

Además, puede hacerse que el programa juegue dentro de un tiempo o profundidad de búsqueda preestablecidos. Haga clic en *Inicio* *Niveles* para acceder a dichos parámetros.

Modalidades de ajedrez no ortodoxas

- ▶ [Ajedrez ganapierde](#)
- ▶ [Ajedrez 960](#)

1.10 Valor de las piezas

El valor de las piezas es un criterio estratégico muy elemental y esencial. En las partidas de los grandes, una diferencia material de un solo peón puede ser decisiva.



Los valores de las piezas se expresan tomando como unidad al peón:

Pieza	Valor en peones
Peón	1.0
Caballo	3.0
Alfil	3.0
Torre	5.0
Dama	9.0

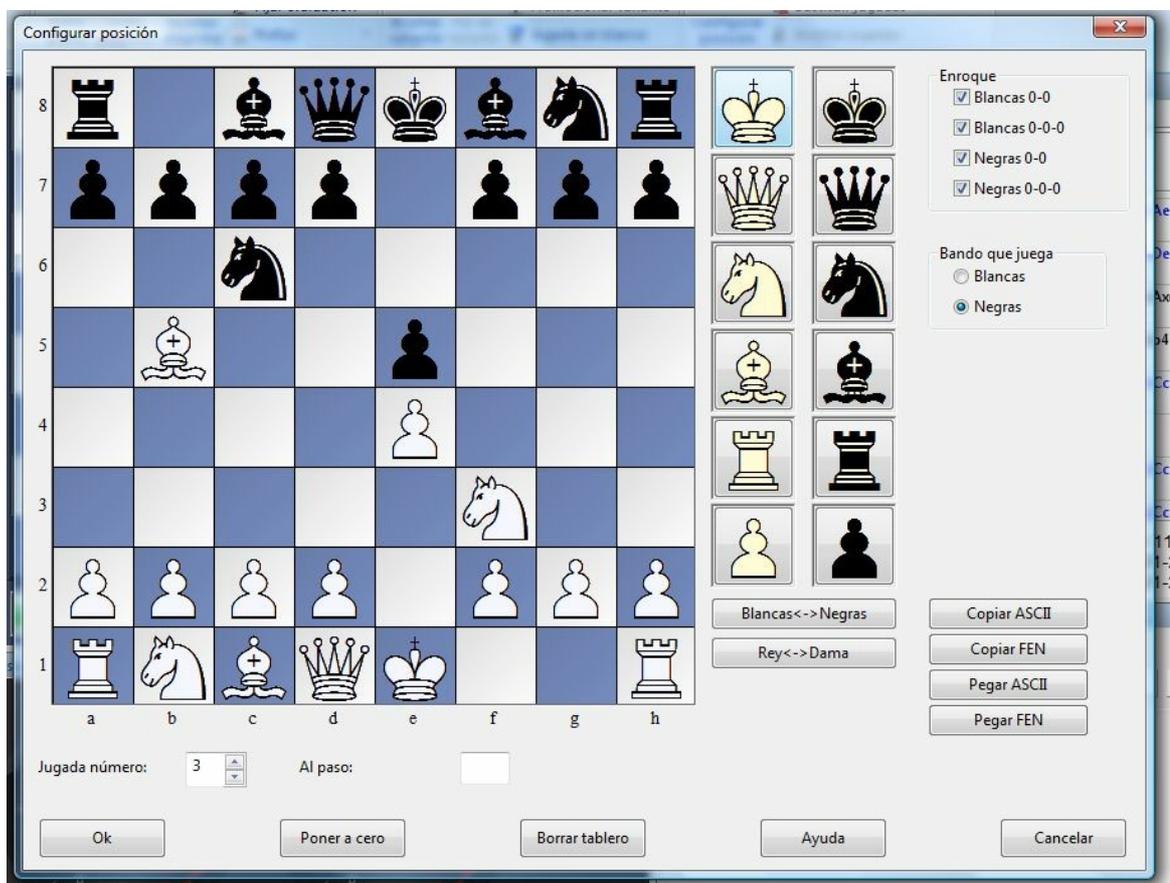
El programa establece su [valoración de la posición](#) en peones, siempre desde el punto de vista de las blancas. Si se muestra una cifra de +1.30 quiere decir que la posición blanca es mejor en el equivalente a 1.3 peones. Si las blancas ya llevan un peón de ventaja, 0.3 es el resultado de consideraciones posicionales (movilidad, colocación de las piezas, seguridad del rey, estructura de peones, etc.). Si el número es -3.00 indica que las blancas tienen una pieza de menos - caballo o alfil, ambos equivalentes a 3 peones.

1.11 Configurar posiciones

Insertar - Configurar posición



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

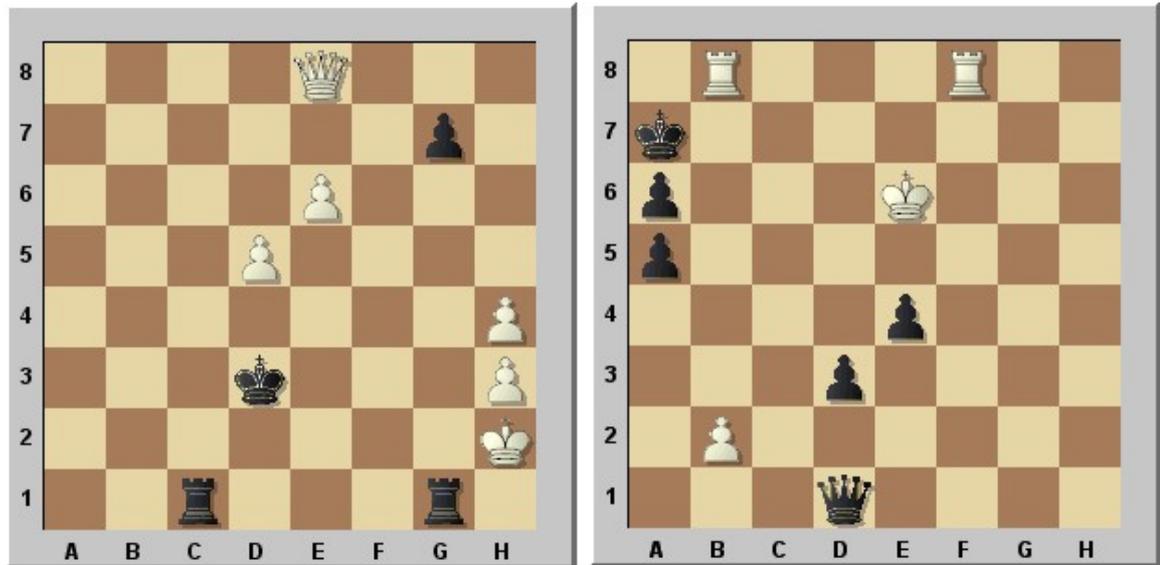
Para el resto de abreviaturas véase la [introducción de jugadas con el teclado](#)

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.



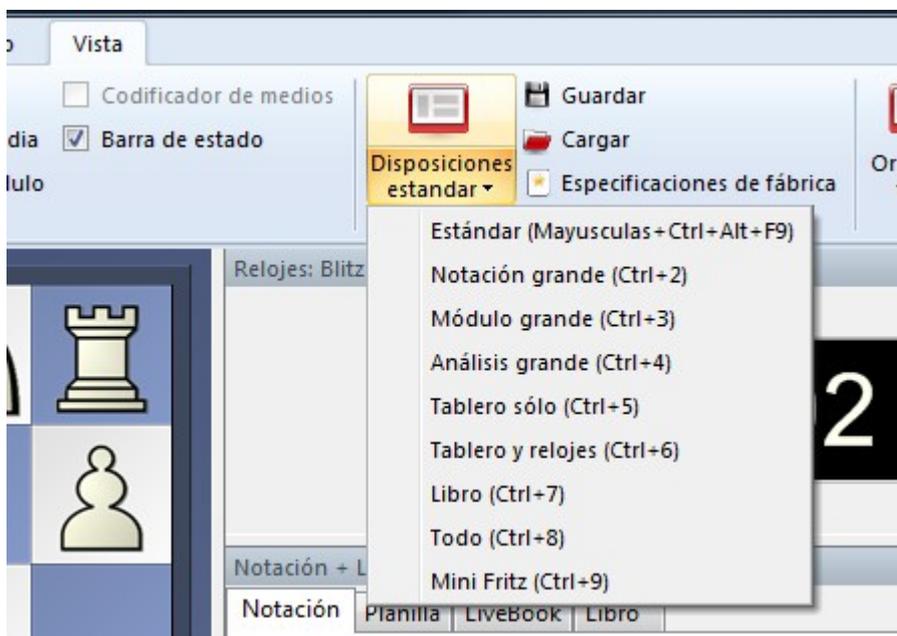
Esta es la posición del ejemplo superior, reflejada verticalmente (mueven negras) y horizontalmente.

2 Aspectos generales

2.1 Pantalla y tableros

2.1.1 Disposiciones estándar

En *Vista - Disposiciones estándar* encontrará algunas configuraciones de pantalla predefinidas.



Las disposiciones predefinidas son útiles en distintas situaciones. Al iniciar el programa,

cargará la disposición que tenía al cerrarlo en la sesión anterior.

Si ha "perdido" algunos elementos de la ventana de tablero, Ctrl+8 es una buena solución, ya que abre todas las ventanas disponibles.

Disposición	Descripción
Estándar	La disposición de paneles que se configura por defecto.
Tablero solo	El tablero de juego es el importante.
Notación grande	El panel con la notación tiene prioridad.
Módulo grande	El panel del módulo es el relevante aquí.
Análisis grande	Con un tablero de análisis de gran tamaño.
Tablero solo	Un gran tablero, sin nada más.
Tablero y reloj	Para jugar una partida sin distracciones, sólo contra la máquina.
Libro	Tablero grande y ventana de libro grande. Ideal para estudiar aperturas.
Todo	Con las ventanas principales, al estilo de Fritz 5.
Minifritz	La mínima expresión, para jugar desapercibido o ver a la vez otras ventanas.

Pista: los atajos de teclado para cargar estas disposiciones van desde CTRL+1 hasta CTRL+9.

2.1.2 Paletas de funciones

Fritz 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.

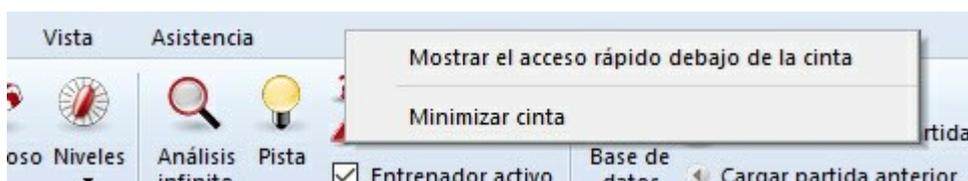


Esto significa el fin de los días en que los usuarios tenían que hacer clic a través de diversos niveles de menús y submenús para encontrar las funciones. En vez de eso, se muestran iconos sencillos que activan las funciones del programa y dependen del contexto en el que esté el programa. En la parte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

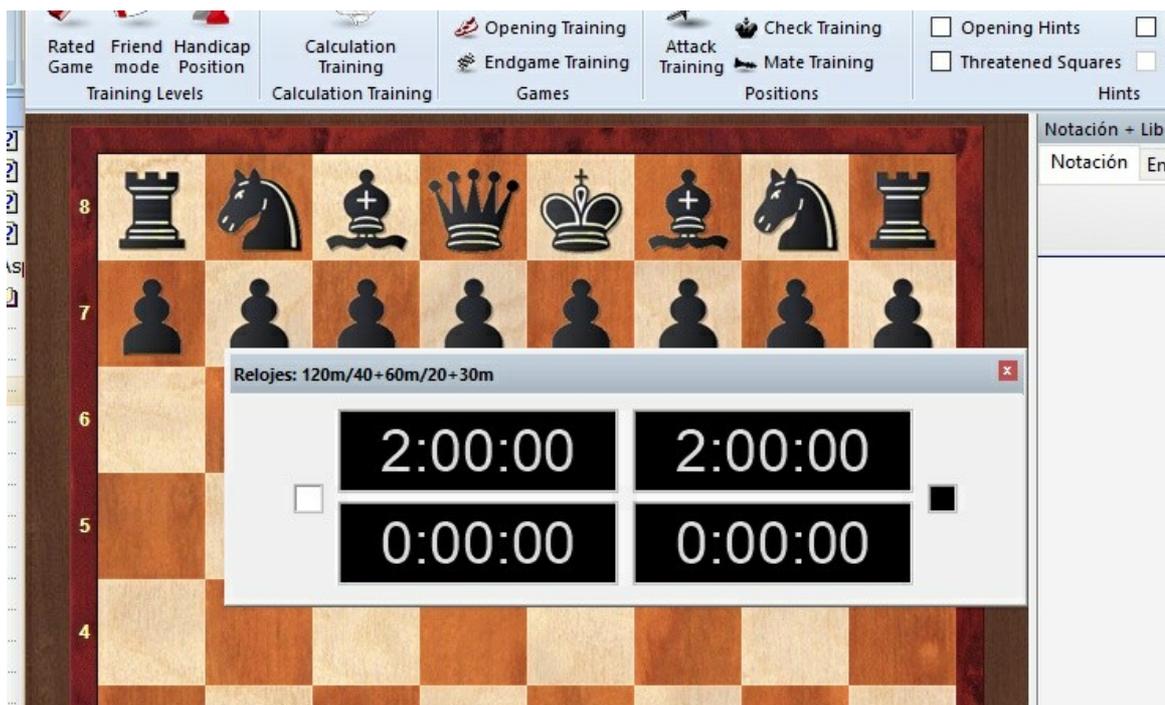


Este ejemplo muestra la selección de tableros 3D. En algunos casos, puede aparecer un submenú con funciones adicionales.

El uso 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 menú. Sin embargo, el nuevo concepto es mucho más simple y hace más fácil el acceso a muchas funciones.

2.1.3 Anclaje de paneles

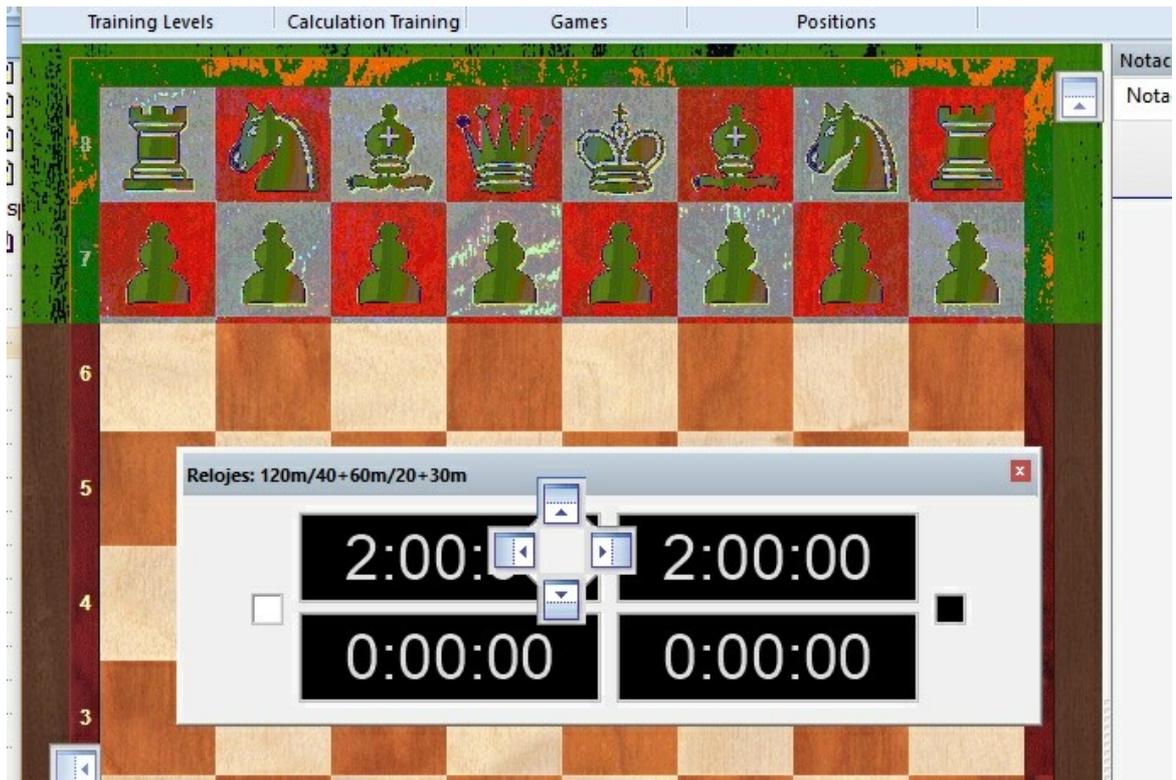
El programa ofrece una nueva forma más intuitiva de anclar y liberar paneles. Para ello haga clic sobre la barra de título del panel y mantenga pulsado el botón derecho del ratón mientras lo arrastra por la ventana. Así se libera el panel. En el siguiente ejemplo, el reloj se ha situado encima del tablero.



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.

2.1.4 Iconos en los paneles

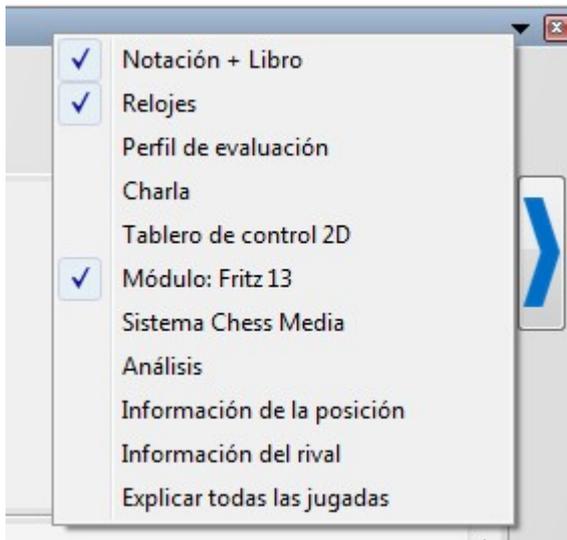
El programa incorpora ahora iconos adicionales para los paneles más importantes de las ventanas.



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

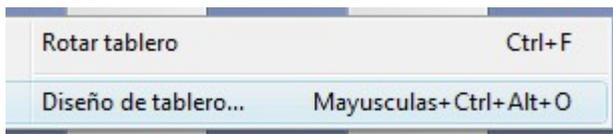
Al hacer clic en la flecha que apunta hacia abajo se abre un pequeño menú. Este menú

permite al usuario ocultar o mostrar rápidamente los paneles que desee.

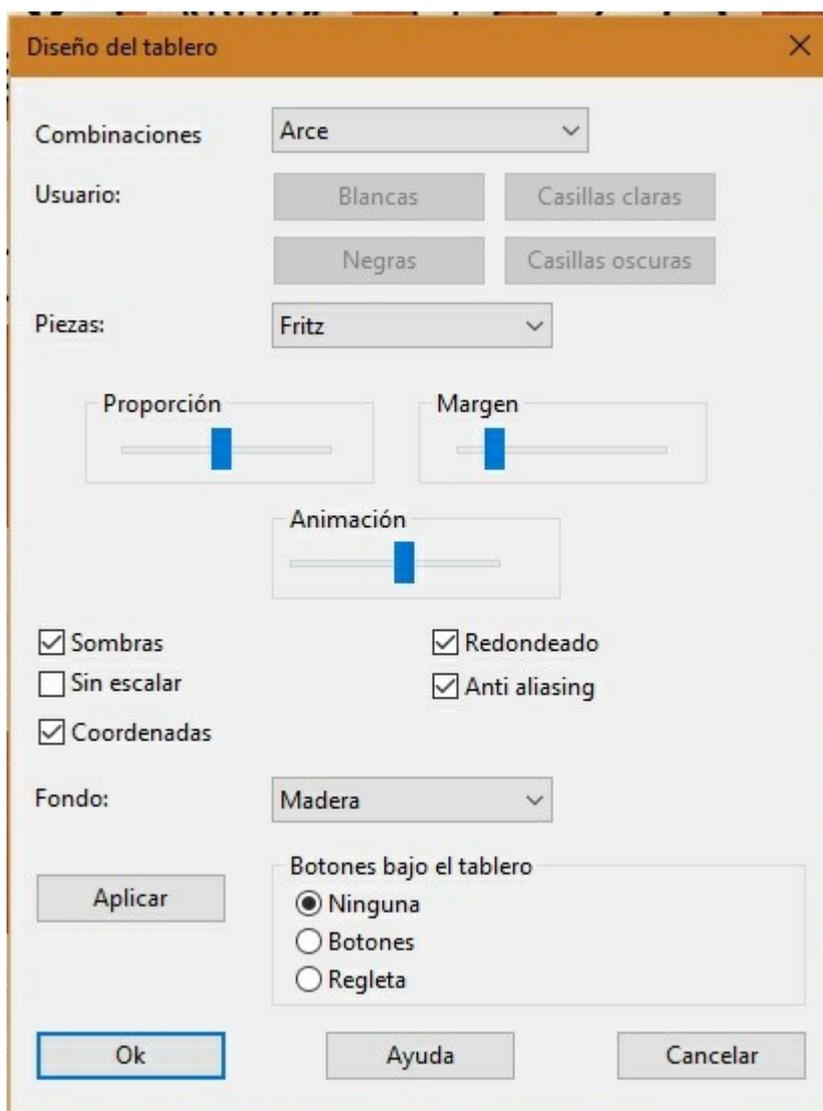


2.1.5 Diseño del tablero 2D

Los tableros 2D pueden redimensionarse cambiando el tamaño de la ventana de tablero.



Si hace **clik 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 "ClearType" en el menú de Windows "Propiedades" - "Apariencia" - "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 EE. UU. 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.
- **Anti aliasing** 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. Puede seleccionar que aparezcan solo los botones o también la regleta.



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 con una flecha curvada hacia atrás 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 regleta se da idea del avance de la partida y también se puede arrastrar el botón para saltar rápidamente a una fase de la misma.

2.1.6 Diseños de piezas alternativas

Además, del conjunto de piezas normal, Fritz ofrece varias alternativas para elegir.

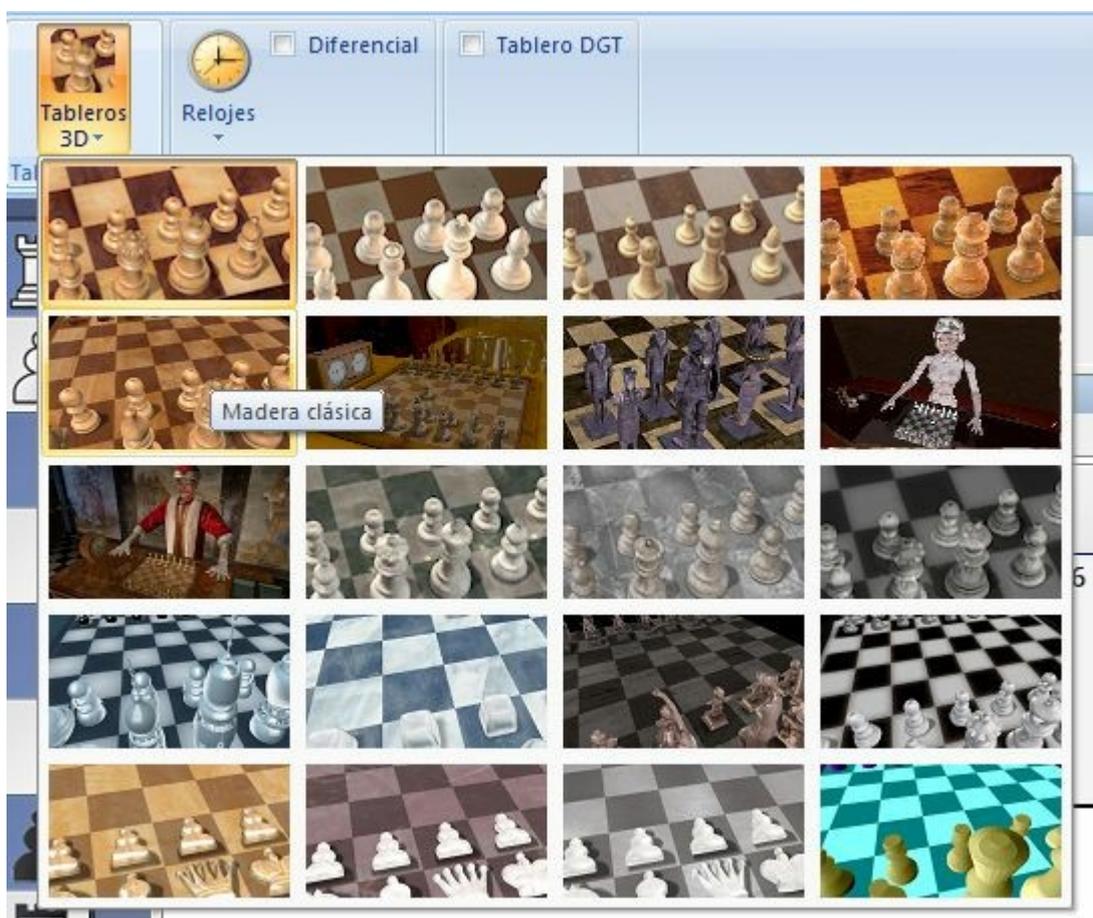
La forma más sencilla de cambiarlas es en la pestaña *Tablero*.



También puede hacer clic derecho sobre el tablero y escoger [Diseño de tablero](#).

2.1.7 Diseño del tablero – 3D real

Tablero – Tableros 3D



Cambia a un tablero tridimensional fotorealista. Este tablero con texturas de alta resolución requiere DirectX 9.0 o superior y un acelerador gráfico.



Así es como se ve el tablero 3D real al acercar la imagen:



Advierta que al activar un tablero 3D aparecerá una nueva ventana con un tablero 2D auxiliar (que puede desactivar) para ejecutar jugadas o seguir la partida.

Hay varios tipos de piezas y texturas entre los que escoger. Use el panel de control de la esquina inferior izquierda para mover, girar y alejar o acercar el tablero.



Haga clic en la esfera dorada y manteniendo apretado el pulsador izquierdo del ratón, arrástrela para girar el tablero.

Los cuatro iconos de flecha alrededor de la esfera mueven el tablero arriba, abajo, a izquierda o derecha.

+ y - controlan el zoom.

El tablero pequeño es el ajuste óptimo. Centrará el tablero y lo ajustará a la ventana actual.

También puede acercar o alejar el tablero manteniendo pulsada la tecla Ctrl y girando la rueda del ratón

Puede hacer clic derecho sobre el tablero o clic izquierdo sobre su borde para cambiar

el ángulo.

Ctrl + clic derecho define lo que debe situarse en el centro del panel.

Controles con el teclado

También se puede controlar el tablero usando sólo el teclado:

- ▶ La coma y el punto giran el tablero;
- ▶ "i" y "o" lo acercan y alejan;
- ▶ "v" e "y" lo mueven arriba o abajo;
- ▶ "9" y "0" lo mueven a derecha o izquierda.

Teclas de memoria F6 y F7

Antes de cambiar el ángulo o posición del tablero 3D puede apretar F6. Así se "recordará" la posición actual. Una vez que haya hecho los cambios, podrá volver a los ajustes anteriores pulsando F7.

Captura

Generará una captura de pantalla del tablero, sin los elementos de control. Aparecerá un diálogo en el que podrá fijar la resolución. Si emplea un factor muy alto obtendrá una imagen con gran resolución, que se almacenará en formato JPG en el disco duro.

Parámetros

Le lleva a un diálogo en el que puede cambiar todos los ajustes del tablero gráfico en 3D.

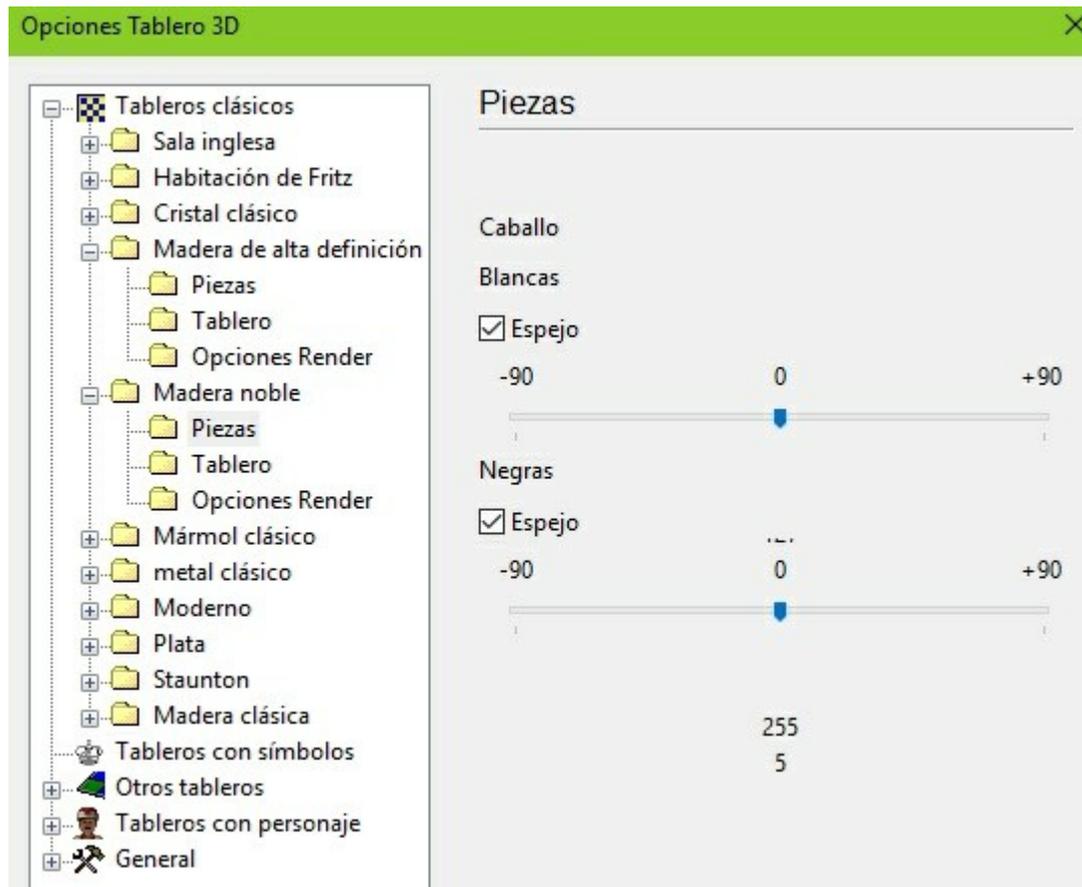
2.1.8 Tablero 3D - Parámetros

Parámetros 3D (esquina inferior izquierda del panel del tablero 3D)

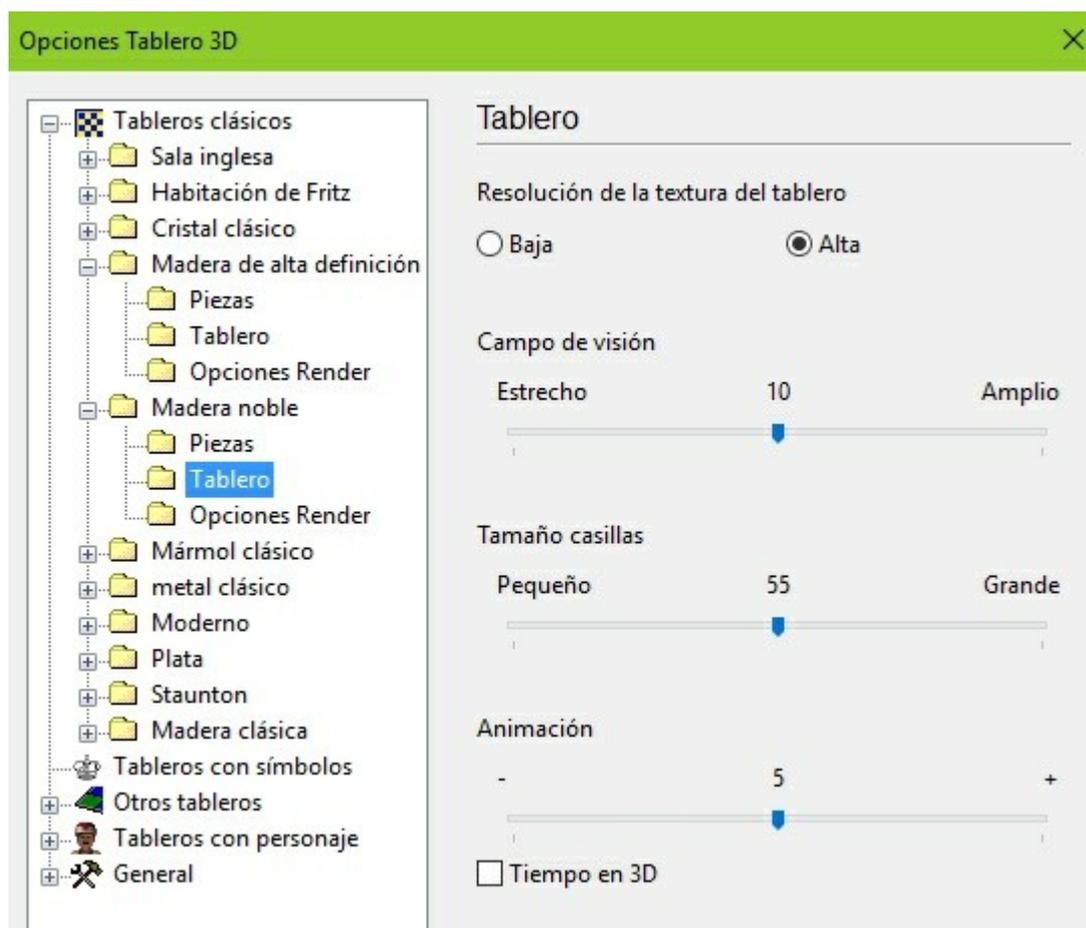
También se puede acceder a los ajustes de los tableros 3D por medio del menú Archivo - [Opciones - Diseño](#)



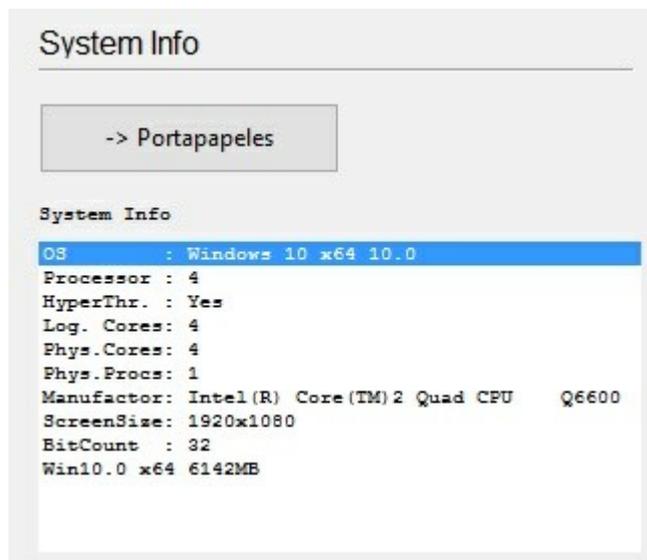
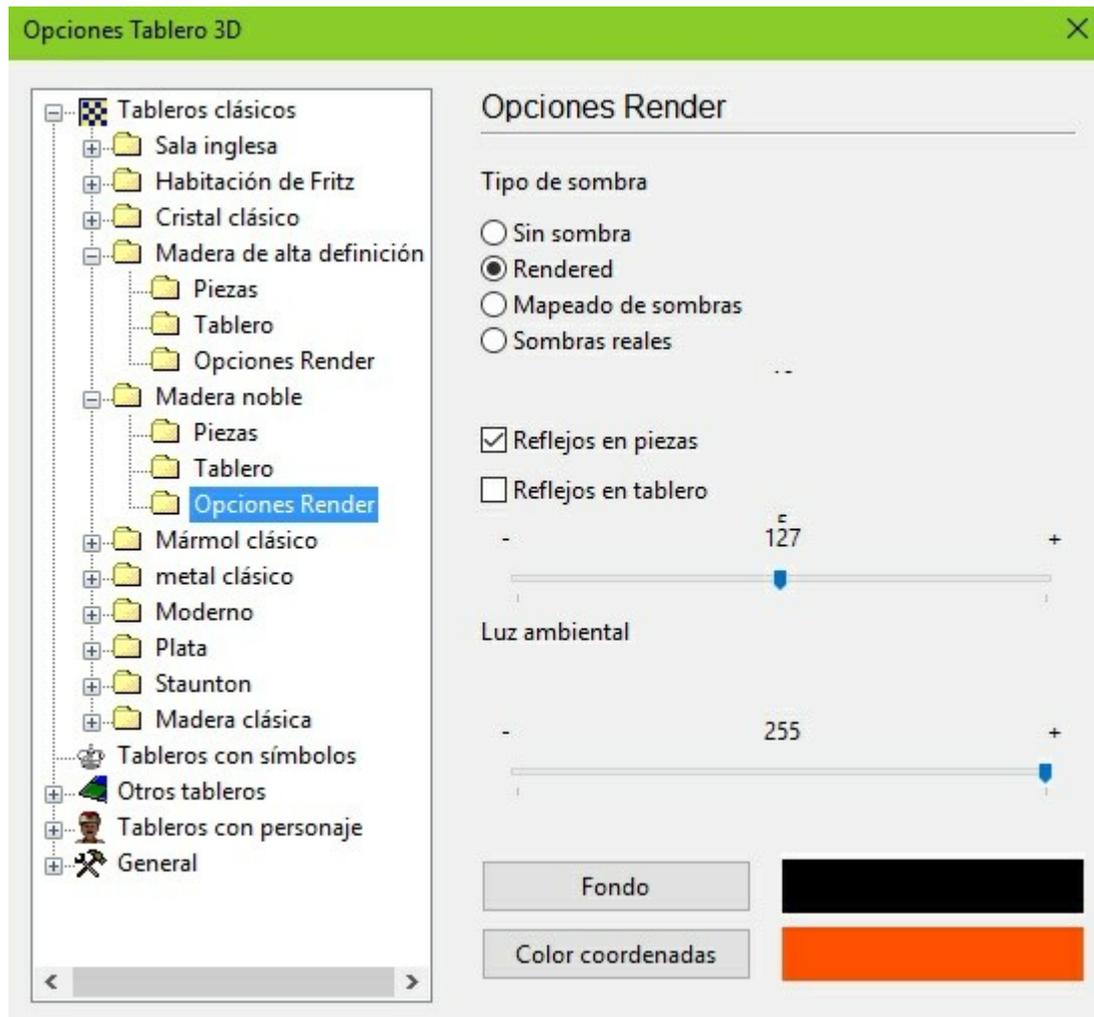
Abre un diálogo en el que pueden ajustar diversos elementos de la presentación 3D realista, para optimizarla de acuerdo con su pantalla y su tarjeta gráfica.



Permite orientar la mirada del caballo y si debe usarse la simetría (espejo) o no



Se puede elegir el tipo de resolución, la perspectiva, el tamaño relativo de las casillas, la velocidad de la animación y la presentación del tiempo del reloj de ajedrez en el panel 3D



En esta pantalla se ofrece información importante sobre las capacidades gráficas del ordenador y es necesario recolectarla y enviarla si algo no funciona bien, para que

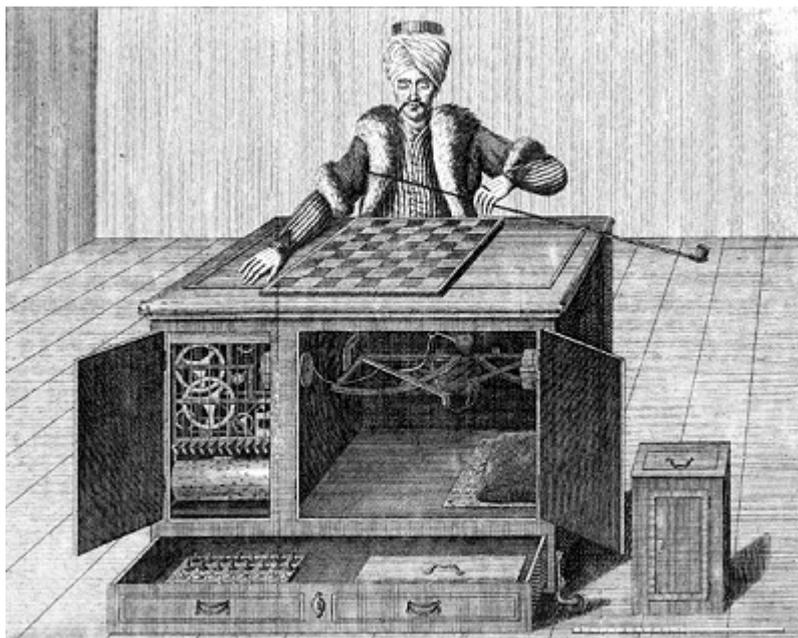
nuestros técnicos puedan examinar la configuración precisa de su equipo. Para copiar la configuración al portapapeles de Windows pulse en el botón "-> Portapapeles". Trasládese luego al documento o mensaje en el que quiere pegar la configuración y con CTRL+V podrá hacerlo directamente, sin falta de copiar todos los datos manualmente y sin posibilidades de errores mecanográficos.

Aquí hay una breve descripción de algunos de los tipos principales, que pueden ir variando según las ediciones del programa.

- ▶ **Habitación de Fritz** – se trata de una sala clásica para jugar ajedrez, con una mesa, sillas, cuadros, estanterías de libros, etc. Puede usar las funciones de control 3D para explorar la habitación o ampliar la vista sobre el tablero y el reloj analógico, para jugar una partida de ajedrez.
- ▶ **Cristal, madera, mármol, metal, moderno, plata, sencillo, clásico, Praga** – se trata de tableros y piezas en diversos materiales y diseños. Algunos son muy detallados y pueden llevar al límite a su tarjeta gráfica. Pero también podrá generar espectaculares imágenes de posiciones usando la función de captura de pantalla.
- ▶ **Símbolos** tienen piezas planas con símbolos, para emplear con el tablero erguido, muy parecidos al tablero 2D, excepto en que los símbolos tienen formas claras en 3D.
- ▶ **Egipto, Shredder**, etc. son tableros con piezas esculpidas con imaginación, como en el caso de las figuras egipcias que juegan encima de una pirámide truncada.
- ▶ **Mia, Turco** – son nuevas y muy ambiciosas simulaciones de un robot de aspecto futurista o del famoso Turco construido en el siglo XVIII por el ingeniero húngaro Baron Wolfgang von Kempelen.



El Turco fue un famoso autómatas que jugaba al ajedrez, construido en 1769 por Wolfgang von Kempelen (1734-1804) para entretener a la emperatriz austriaca Maria Teresa. Tenía forma de armario de madera de arce, de 4 pies de largo por 2 de fondo y 3 de alto, con una figura vestida con una capa y turbante sentada detrás. Las puertas del armario podían abrirse para mostrar los mecanismos de relojería y parecía no haber lugar para esconder a un jugador humano. Pero aún así la máquina era capaz de jugar fuertes partidas de ajedrez contra cualquier rival. Incluso Napoleón lo intentó.



Grabado en cobre de la época que muestra el Turco de Von Kempelen

El truco estaba en que un jugador de ajedrez era capaz de esconderse ingeniosamente durante la inspección del mecanismo y luego podía operar el Turco durante la partida con ayuda de palancas.

2.1.9 Ojo mágico

En cada tablero 3D hay un "Ojo mágico" que muestra y visualiza los procesos de cálculo del programa. Las jugadas se muestran por medio de dos haces de láser dirigidos sobre el tablero, que indican las jugadas que el módulo de ajedrez está calculando.

Además de los haces láser, puede ver la posición desde el punto de vista del Ojo Mágico en la parte superior izquierda del panel. Eso es lo que está mirando el módulo. El color del ojo varía según la valoración de la posición (Es decir, verde si es mejor para el rival y rojo si es mejor para el módulo)

Haga clic en la ventanilla para cambiar su tamaño. Haga clic en los signos "+" o "-" que hay debajo de ella para acercar o alejar la imagen.

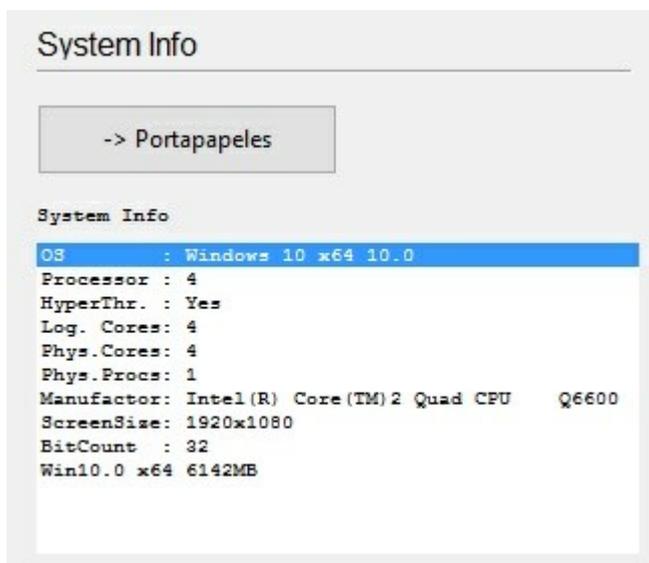


Puede desactivar el Ojo mágico en las opciones generales de los parámetros de los tableros 3D.

2.1.10 Tablero 3D – Info

Parámetros del tablero 3D real Información del sistema / GPU

Aquí puede comprobar el rendimiento de su tarjeta gráfica.

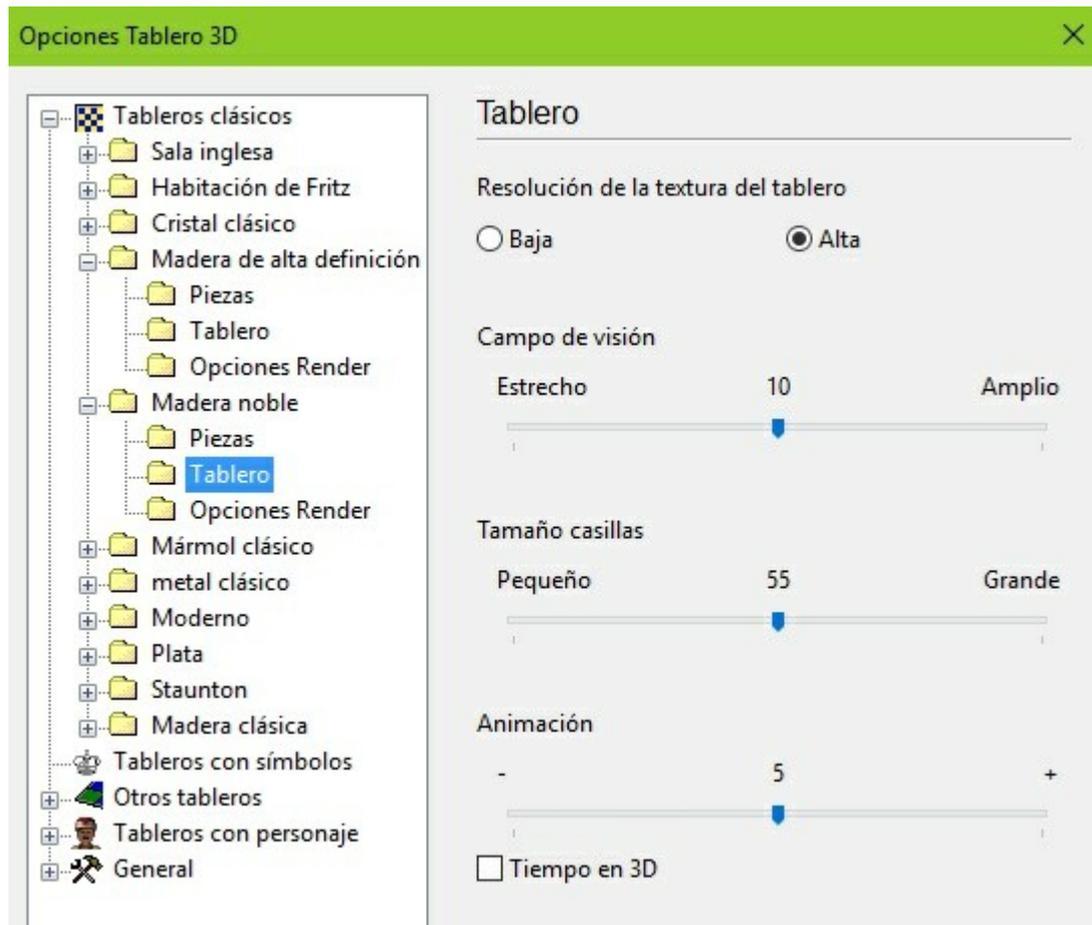


-> **Portapapeles** copiará los valores al portapapeles de Windows de forma que luego pueda pegarlos en otras aplicaciones (p.e. un procesador de texto o un programa de correo electrónico). Es importante que facilite esta información al servicio técnico de ChessBase en caso de que tenga problemas con las funciones 3D. La dirección de la asistencia técnica es info@chessbase.com.

2.1.11 Tablero 3D - Material

Ajustes en el Tablero 3D Piezas / Tablero

Aquí puede escoger los distintos materiales para las piezas y el tablero. También puede establecer la resolución de las texturas, pero debe tener en cuenta las limitaciones de su tarjeta gráfica.

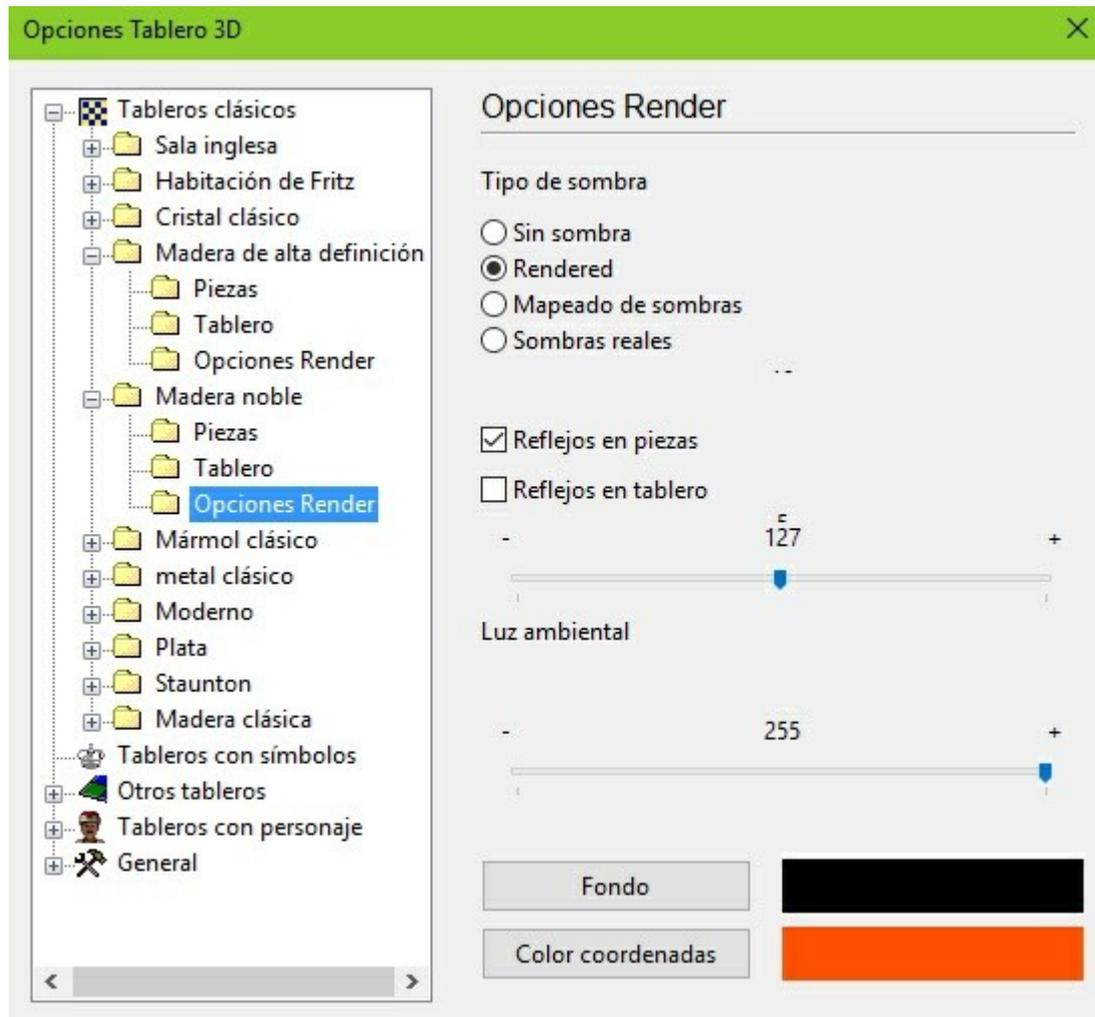


Tiempo en 3D – Esta opción en los ajustes de "Tablero" hace que se muestre un reloj en 3D por debajo del borde delantero del tablero.

Nota: Si desactiva "Ver barra de herramientas", cambia al modo de pantalla completa (Ctrl-Alt-F) y cierra el resto de los [paneles](#) (Ctrl-5) obtendrá un espectacular tablero en el que es un placer reproducir las partidas.

2.1.12 Tablero 3D – Opciones de renderizado

Parámetros tableros 3D Opciones render



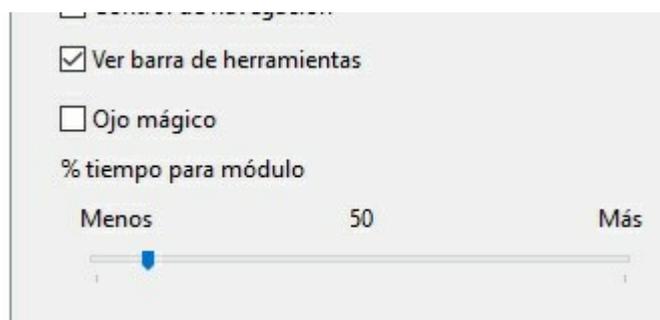
Aquí puede cambiar diversos efectos 3D. Puede activar o desactivar la generación de sombras y hacerlas renderizadas o calculadas en tiempo real. También puede activar los reflejos en las piezas y/o sobre el tablero. Experimente con los distintos ajustes hasta lograr la apariencia que más le guste. La calidad final dependerá de la potencia de su tarjeta gráfica.

2.1.13 Ajustar el tiempo para el módulo

El [tablero 3D realista](#) con animación acapara muchos recursos del ordenador.



Se necesita una tarjeta gráfica potente para garantizar un rendimiento sin altibajos. El rendimiento de la presentación gráfica 3D puede ajustarse por medio del menú *Parámetros -> General* o en *Archivo > Opciones > Diseño > Opciones tablero 3D*



Por medio del control deslizante puede establecer cuanto tiempo del procesador usará la CPU para las animaciones 3D. Si se adjudica gran cantidad de tiempo al módulo gráfico, habrá menos recursos para el [módulo ajedrecístico](#), lo que conlleva un debilitamiento de la fuerza de juego. Si quiere que el módulo de ajedrez juegue con fuerza en el modo gráfico 3D debería escoger un valor bajo para los gráficos.

Si activa la opción de mostrar los fotogramas por segundo, podrá ver en la esquina superior izquierda la cantidad de veces que se redibujan los gráficos.

Si emplea un sistema con varios procesadores, los gráficos 3D los manejará uno de ellos. El módulo de ajedrez entonces podrá usar el 100% de los recursos de los otros procesadores.

Puede llevar cierto tiempo que se muestren algunos entornos gráficos 3D al iniciarlos, en función del equipo que se tenga. Se puede acelerar el proceso, seleccionando una presentación 3D más sencilla antes de cerrar el programa. Se almacenarán los ajustes y la vez siguiente, llevará menos tiempo cargarlos.

2.1.14 Tableros 3D: problemas

Aunque los tableros 3D han sido probados en muchas tarjetas gráficas distintas, pueden darse errores en aquellas tarjetas con los que no han sido probados. Se trata de unas pruebas bastante complejas y los programadores necesitan mucha información para encontrar una solución. Por dicha razón, se ha incorporado al programa una función especial que recopila toda la información necesaria para los programadores.

En la parte inferior del panel del tablero 3D haga clic en el botón "Parámetros". Luego, en la ventana que se abre, vaya a la opción "General". En ella tiene las categorías "System info" y "GPU info". Podrá copiar la información precisa al portapapeles para luego pegarla (CTRL + V) en un mensaje de correo electrónico.

¡No se olvide de describir en el mensaje con todo el detalle que pueda cual es el problema que se le presenta!

2.1.15 Veo letras en el tablero

¿Ve letras en el tablero en vez de piezas?

En caso de que vea letras en vez de piezas sobre el tablero, reinstale el programa.

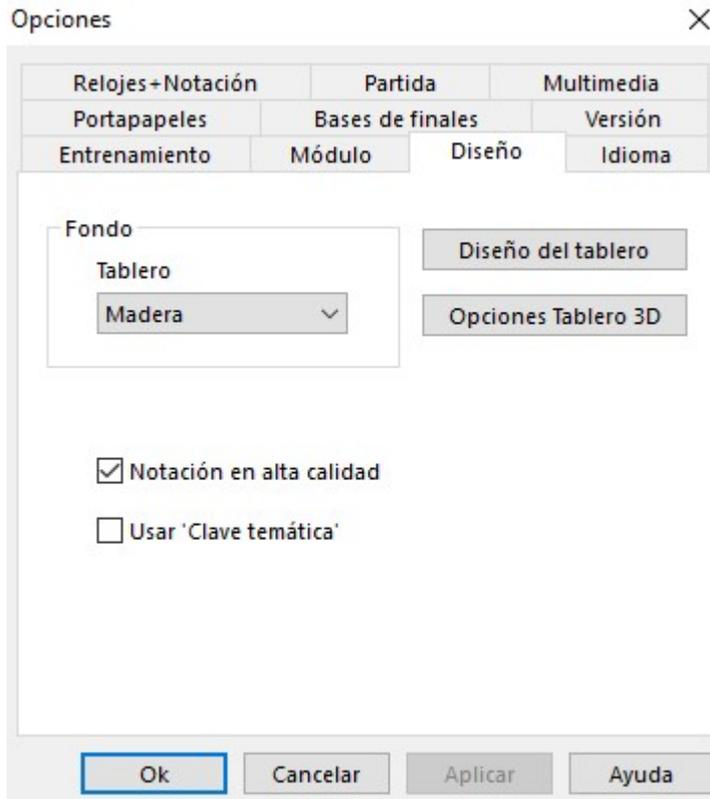
2.1.16 Problemas al mostrar los listados y notaciones

En casos raros puede haber problemas con la forma en que se muestran los listados o la [notación](#).

Si, por ejemplo, lo mostrado en los listados no aparece hasta que se ha desplazado por el listado o hasta que ha pulsado la combinación de teclas ALT + TAB, entonces será útil un cambio en el [diálogo de opciones](#) de Fritz.

Menú Archivo - Opciones - Diseño

En la ventana de diálogo está marcada la opción "Notación en alta calidad".



Si la desactiva, entonces ya no tendrá problemas con la presentación de textos.

2.1.17 Guardar y cargar diseños

Vista *Guardar / Cargar disposición*



Si ha creado su disposición idónea puede guardarla para volver a usarla en otra ocasión. Asígnele un nombre cuando aparezca la ventana de ubicación del fichero para guardar. Puede crear tantas disposiciones como desee.

2.2 Opciones

2.2.1 Opciones – Relojes + Notación

Menú Archivo Opciones Relojes + Notación



Relojes <input checked="" type="radio"/> Digital <input type="radio"/> Analógico <input type="radio"/> Digital doble <input type="checkbox"/> Diferencia horaria <input checked="" type="checkbox"/> Logo en reloj	Notación <input type="radio"/> Figuritas <input checked="" type="radio"/> 1.d4 <input checked="" type="radio"/> RDCATP <input type="radio"/> 1.d2-d4 <input checked="" type="checkbox"/> Guardar tiempo usado <input type="checkbox"/> Almacenar evaluaciones <input type="checkbox"/> Almacenar jugadas espera
--	---

Digital / Analógico / Digital doble: puede escoger el tipo de [reloj de ajedrez](#) que desee.

Logo en reloj: a la derecha del reloj aparecerá el logotipo del [módulo de ajedrez](#) activo.

Figuritas / RDCATP: para elegir entre la representación de las piezas con iniciales o con figuritas. Sirve tanto para la notación en pantalla como para las impresiones.

1.d4 / 1.d2-d4: para seleccionar entre [notación algebraica](#) corta o larga. La última indica siempre la casilla de origen y la de destino, es más sencilla de entender por los principiantes y es la que se adopta cuando se indica que se es un aficionado al instalar

el programa. En la notación corta no se indica la casilla de origen, excepto cuando la jugada pueda ser ambigua.

Guardar tiempo usado: el tiempo empleado por cada bando se registra tras cada movimiento.

Almacenar evaluaciones: el programa guarda tras cada jugada su [evaluación](#) y la profundidad de búsqueda. El orden es valor/profundidad.

Almacenar jugadas esperadas: el programa incluye en la notación las respuestas que tenía previstas. De esta forma se puede analizar las diferencias y similitudes con la forma de pensar del módulo.

2.2.2 Opciones - Partida



Aquí puede gestionar diversos parámetros en relación con el juego.

Rendirse

"*Tarde*" significa que el programa tiene que obtener tres veces seguidas una [evaluación](#) de 6.5 [peones](#) o peor en su contra para tirar la toalla. "*Pronto*" implica que ha de ver un 4.8 negativo tres veces. "*Nunca*" elimina el concepto rendirse del programa.

Observará que el programa no se rendirá si ve que va a dársele mate. ¿Por qué estropear la diversión?

Tablas

De forma similar a lo que sucede en la opción rendirse, puede escogerse aquí entre tres grados de sensibilidad del programa hacia las tablas.

Sólo un clic

En partidas rápidas puede tener un final ganador pero no darle tiempo a efectuar las jugadas. Para evitar esta situación desesperante, hemos añadido un sistema de juego con un toque de ratón.

- *Normal*: Si pulsa sobre una pieza que sólo tenga un movimiento legal, éste se efectúa inmediatamente. Si hay varias piezas que puedan ir a la casilla en cuestión, deberá pulsar en la que quiere que realice la jugada. Si pulsa en g1 o g8 y es legal enrocar corto, se ejecutará inmediatamente.
- *Agresivo*: Lo mismo que en normal, excepto que, si varias piezas pueden ir a la casilla que se ha marcado, se escogerá automáticamente la que ha movido en último lugar. Esto le permitirá ejecutar con rapidez secuencias de jaques sucesivos o el avance del rey. Una segunda diferencia es que, si hace clic en una pieza que puede realizar varias jugadas y una de ellas es una captura, ésta será la que se ejecute.

∅ **Nota:** puede usar una técnica especial denominada "*dejada*". Consiste en coger una pieza mientras su oponente aún está pensando y mantenerla suspendida sobre la casilla de destino. Tan pronto como mueva su oponente, sólo tiene que soltarla, sin que apenas corra su reloj. Es una técnica un poco peligrosa: si el rival juega algo inesperado y suelta la pieza, luego sólo podrá observar el desastre. Aún así las dejadas se usan ampliamente en las partidas más rápidas que se juegan en el servidor.

Entrenador

Puede modificar aquí la calidad de los avisos que le facilite:

- *Tiempo*: cuando utilice las funciones [Pista](#) y [Sugerencia](#) en el menú "Ayuda", el programa debe realizar unos rápidos cálculos. A mayor tiempo, mayor calidad de los avisos del entrenador.
- *Umbral*: para cuando comete un error y aparece el [entrenador](#), aquí podrá indicar lo grave que debe ser ([expresado en peones](#)) para que ello suceda.

Indicar apertura

Muestra los [códigos ECO](#) y nombres durante la fase inicial de la partida. Los nombres se muestran en la barra de estado, en la parte inferior de la pantalla.

Cambiar bando tras partida

Al programa también le gusta jugar de vez en cuando con blancas; se intercambiarán los colores, girando el tablero, igual que si estuviese jugando con un ser humano. Puede desactivar esta opción si quiere siempre jugar con blancas.

Si tiene activada esta opción y tiene el tablero con las piezas blancas en la parte inferior de la pantalla, si al empezar una nueva partida pulsa la barra espaciadora, para obligar a mover al módulo con blancas y jugar usted con negras, el programa dará automáticamente la vuelta al tablero, de forma que le aparezcan las piezas negras en la parte inferior. Lo mismo ocurre en la situación inversa, es decir, si tenemos a las piezas blancas en la parte superior y usted realiza la primera jugada con ellas. No obstante, podrá girar el tablero manualmente pulsando Ctrl-F.

Marcar jugada con flechas

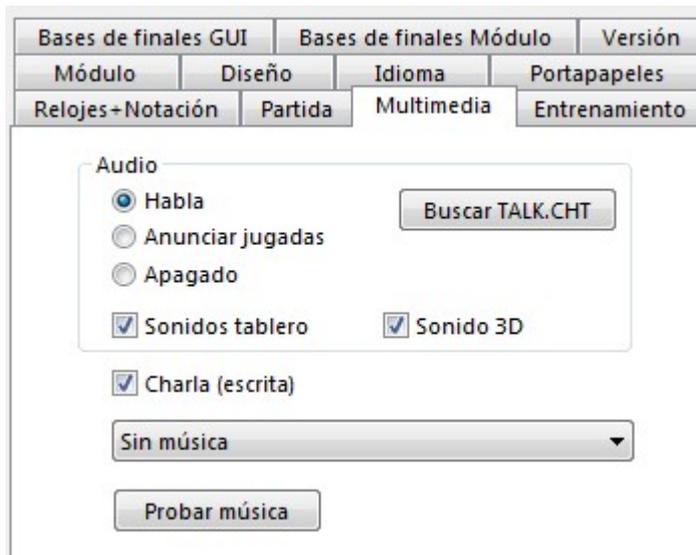
Cuando el módulo haga una jugada, se le mostrará una flecha en el tablero indicándole cual ha sido.

Siempre promocionar a dama: es una forma de ahorrar tiempo en partidas relámpago, donde la selección de la pieza puede gastar unos segundos preciosos en el final de partida y la dama suele ser la escogida en la mayor parte de los casos.

2.2.3 Opciones – Multimedia

Menú Archivo Opciones Multimedia

Le permite configurar los elementos multimedia del programa.



Habla: permite que el programa charle durante la partida o hacerlo callar si sus comentarios se hacen insoportables para sus nervios. Las frases dependerán de lo que esté sucediendo sobre el tablero – si ha mejorado su posición, cometido un error, realizado un avance agresivo, llevado al programa fuera del libro de aperturas, etc. También se realizan comentarios sobre la apertura que se esté empleando.

Anunciar jugadas: el ordenador indicará de viva voz las jugadas que realice. Es útil si está usando el tablero inteligente con sensores de DGT o si tiene alguna deficiencia visual o, simplemente, si está jugando una partida con controles de tiempo grandes y quiere que el programa le avise cuando ejecute su jugada.

Sonidos del tablero: activa o desactiva los efectos especiales del juego (por ejemplo, jugadas, capturas, tic tac del reloj, toses, etc.) que se usan durante la partida.

Buscar TALK.CHT: si quiere que el programa hable debe indicarle dónde están los ficheros de habla ("TALK"). Haga clic en "Buscar" y localice el archivo "Talk.cht". Este aspecto tiene especial importancia cuando se han copiado los ficheros de habla al disco duro.

En el diálogo que aparece, haga clic en el botón "Buscar TALK.CHT" e indíquele al programa dónde están situados los archivos de habla.

- Una vez que el programa los tenga señalados, debería comprobar (Test) si funcionan adecuadamente.
- Si quiere hacer una pausa con la charla, puede marcar "¡Cállate!". Podrá quitarle la marca posteriormente en este mismo diálogo.

Sonido 3D: si tiene un sistema de sonido que admita el sonido ambiente, debería activar esta opción.

Charla (escrita): Durante una partida el programa emitirá comentarios por escrito, en la barra de estado, en la parte inferior de la pantalla (también puede abrir una [ventana de charla](#) específica). Como en los comentarios hablados, las observaciones dependerán del desarrollo de la partida y de la última jugada realizada. No coinciden con las observaciones sonoras.

Música / JSBach: si activa esta opción, en distintos momentos – por ejemplo, al arrancar, al ganar una partida, al obtener un título en una partida evaluada, etc. – se oír una breve pieza musical. Si le gusta la música barroca puede hacer que suene de fondo la obra de Johann Sebastian Bach mientras juega.

Copiar ficheros de habla al disco duro

Los archivos de "habla" ("Talk") consisten en una serie de comentarios en forma de voz que el programa emplea durante la partida. Normalmente se ejecutan desde el DVD. Si tiene suficiente espacio en el disco duro, puede copiarlos a él siguiendo el procedimiento que se indica a continuación:

- 1) Cree un directorio en cualquier parte de su disco duro. Llámelo \TALK, por ejemplo
- 2) Copie a él las carpetas ECO y TALK (con sus contenidos) que hay en el DVD del programa.
- 3) Copie los dos archivos TALK.CHT y ECOSND.CHT al directorio creado (TALK)
- 4) Quite la *protección contra escritura* a esos dos archivos (los ficheros de un DVD siempre están protegidos contra copia) Para hacer esto, deberá marcarlos en el Explorador de Windows y luego, en el menú que aparece al hacer clic derecho, seleccione "Propiedades". Haga clic en el atributo "Solo lectura" para quitarle la marca. Haga clic en el botón "Buscar TALK.CHT" e indíquele al programa dónde están situados los archivos.

2.2.4 Opciones – Portapapeles

Menú Archivo Opciones Portapapeles

Partida

Texto

PGN

Formato antiguo

PGN

Formato nuevo

Formato antiguo

Posición

Texto

FEN

Formato antiguo

Copiar formato HTML

En este diálogo puede especificar en que formato quiere que se almacenen las partidas

y posiciones en el portapapeles de Windows. Desde éste podrá luego pegarlas (con Ctrl - V) en cualquier editor de texto o programa.

Partida

Inicio - Copiar partida (o Ctrl - C) copia la notación de la partida en el portapapeles de Windows. Puede especificar si desea que eso se produzca con formato [PGN](#) o normal. Y, en el caso de que elija PGN, si quiere que se emplee la normalización antigua (más fácil de leer) o la nueva (mejor para algunos programas de ajedrez).

Este es el formato normal o antiguo:

(60) RyCooder (2614) - Klosterfrau (2424) [B40]

Rated game, 3m + 0s Main Playing Hall, 17.02.2002

1.e4 c5 2.Nf3 e6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Qb6 5.c3 a6 6.Nd2 Qc7 7.f4 Qxf4 8.Nc4 Qxe4+ 9.Be2 Bc5 10.b4 Ba7 11.Nd6+ 1-0

Esta es la cabecera de una notación en formato PGN:

```
[Event "Rated game, 3m + 0s"]
[Site "Main Playing Hall"]
[Date "2002.02.17"]
[Round "?"]
[White "RyCooder"]
[Black "Klosterfrau"]
[Result "1-0"]
[ECO "B40"]
[WhiteElo "2614"]
[BlackElo "2424"]
[PlyCount "21"]
```

Este es un ejemplo de notación PGN antigua:

```
1. e4 {1} c5 {0} 2. Nf3 {1} e6 {0} 3. d4 {2} cxd4 {1} 4. Nxd4 {0}
Qb6 {0} 5. c3 {5} a6 {5} 6. Nd2 {3} Qc7 {7} 7. f4 {2} Qxf4 {5}
8. Nc4 {7} Qxe4+ {6} 9. Be2 {2} Bc5 {10} 10. b4 {2} Ba7 {2}
11. Nd6+ {Klosterfrau resigns (Lag: Av=0.9s, max=4s) 1} 1-0
```

Este es el formato PGN nuevo:

```
1. e4 [%emt 0:00:01] c5 [%emt 0:00:00] 2. Nf3 [%emt 0:00:01]
e6 [%emt 0:00:00] 3. d4 [%emt 0:00:02] cxd4 [%emt 0:00:01]
4. Nxd4 [%emt 0:00:00] Qb6 [%emt 0:00:00] 5. c3 [%emt 0:00:05]
a6 [%emt 0:00:05] 6. Nd2 [%emt 0:00:03] Qc7 [%emt 0:00:07]
7. f4 [%emt 0:00:02] Qxf4 [%emt 0:00:05] 8. Nc4 [%emt 0:00:07]
Qxe4+ [%emt 0:00:06] 9. Be2 [%emt 0:00:02] Bc5 [%emt 0:00:10]
10. b4 [%emt 0:00:02] Ba7 [%emt 0:00:02] 11. Nd6+ {Klosterfrau
resigns (Lag: Av=0.9s, max=4s) [%emt 0:00:01]} 1-0
```

Posición / Texto

Se lleva al portapapeles la posición actual, bien como notación FEN o con la descripción tradicional en forma de texto. Ambos tipos se describen en [Configuración de posiciones](#).

Copiar formato HTML

Si activa esta opción, el programa generará código HTML cuando pulse Ctrl-C en una

partida. De esa manera, podrá pegarlo en un editor HTML o en un mensaje de correo electrónico.

El programa copia la partida en el portapapeles en muchos formatos distintos: texto simple, PGN y RTF. En muchas aplicaciones hay una opción de pegado especial que le permite seleccionar el que desee. Todos están presentes a la vez en el portapapeles. "Copiar formato HTML" sencillamente le asegura que éste también esté disponible.

Más abajo tiene un ejemplo de como aparece el código HTML en el portapapeles. El color de fondo es un amarillo pálido, la cabecera de la partida se incluyen como encabezado 3 y todas las jugadas se incluyen en un párrafo separado sin saltos de línea:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>ChessBase HTML output</TITLE>
<META NAME="GENERATOR" CONTENT="Fritz 9">
</HEAD>
<BODY BGCOLOR=#FFFDE8 >
<P><H3>(141) Zukertort,Johannes Hermann - Blackburne,Joseph Henry [A13]<BR>
London, 1883<BR>
</H3></P>
<P>
1.c4 e6 2.e3 Nf6 3.Nf3 b6 4.Be2 Bb7 5.0-0 d5 6.d4 Bd6 7.Nc3 0-0 8.b3 Nbd7 9.Bb2
Qe7 10.Nb5 Ne4 11.Nxd6 cxd6 12.Nd2 Ndf6 13.f3 Nxd2 14.Qxd2 dxc4 15.Bxc4 d5 16.
Bd3 Rfc8 17.Rae1 Rc7 18.e4 Rac8 19.e5 Ne8 20.f4 g6 21.Re3 f5 22.exf6 Nxf6 23.f5
Ne4 24.Bxe4 dxe4 25.fxg6 Rc2 26.gxh7+ Kh8 27.d5+ e5 28.Qb4 R8c5 29.Rf8+ Kxh7 30.
Qxe4+ Kg7 31.Bxe5+ Kxf8 32.Bg7+ Kg8 33.Qxe7 1-0</P>
</BODY></HTML>
```

2.2.5 Opciones – Entrenamiento

Menú Archivo Opciones Entrenamiento

Entrenamiento de aperturas

\\ChessBase\\Training\\Openings.cbh Examinar...

Entrenamiento de finales

C:\\Program Files\\ChessBase\\Training Examinar...

Puede [crear sus propias bases de datos](#) para los entrenamientos de [aperturas](#) y [finales](#). Puede guardarlas en cualquier lugar de su disco duro. Pero debe indicarle al programa dónde están.

Use el botón "Examinar..." para localizar los archivos y luego haga clic en "OK" para guardar dicha indicación.

2.2.6 Opciones – Diseño

Menú Archivo Opciones Diseño

Sirve para ajustar varias opciones que afectan a la apariencia del programa.



- **Fondo - Tablero:** seleccione el material, color o imagen ("BMP Usuario") para la zona tras el tablero.
- **Diseño del tablero:** establece los [colores del tablero](#). Puede ajustarlos también haciendo clic derecho sobre el panel del tablero y escogiendo "Diseño del tablero".
- **Opciones tablero 3D:** Cambia los ajustes del [tablero 3D](#).
- **Notación en alta calidad:** En algunos casos puede aparecer problemas al mostrar listados o notaciones. Si, por ejemplo, lo que se muestra en la lista no aparece correctamente hasta que se desplaza por ella o hasta que pulsa la combinación de teclas ALT+TAB un cambio en esta opción puede servir de ayuda.

Usar clave temática

Si una base de datos dispone de una clave por temas, puede acceder a las secciones de la misma en los separadores del listado de partidas en la ventana de base de datos. Este tipo de índices permite un acceso rápido a partidas que cumplen determinados criterios tácticos o estratégicos de agrupación.

Texto	Partidas	Jugadores	Torneos	Comentarista	Fuentes	Equipos	Título de partida	Aperturas	Temas generales	Tácticas	Estrategia	Finales
King's positions												1806615
⊕ w 0-0 against b 0-0-0												588274
⊕ w 0-0-0 against b 0-0												584696
⊕ w 0-0 b K in the center 1-0												65430
⊕ b 0-0 w K in the center 0-1												46190
⊕ w 0-0-0 b K in the center 1-0												25522
⊕ b 0-0-0 w K in the center 0-1												12470
⊕ Both Kings in the center												484033
Outpost												103401
⊕ French outpost												3055
⊕ w Knight on f6												420
⊕ b Knight on f3												182
⊕ w Pawn on f6												1409
⊕ b Pawn on f3												354
⊕ w Knight on e5												24505
⊕ b Knight on e4												22352
⊕ w Knight on d5												26775

2.2.7 Opciones - Idioma

Menú Archivo Opciones Idioma

Relojes+Notación	Partida	Multimedia
Portapapeles	Bases de finales	Versión
Entrenamiento	Módulo	Diseño
		Idioma

Primer idioma

Segundo idioma

Una
 Ambos
 Todos

Transcribir
 (Ninguno)
 Cirílico
 Griego

Puede especificar el idioma en el que quiere el programa y los comentarios de partidas (Cuando se [escriben comentarios en forma de texto](#) se puede especificar en que idioma se está comentando la partida)

Se puede escoger el que se muestren comentarios en uno, dos o todos los idiomas. Si la partida no tiene comentarios en los idiomas que haya especificado, entonces se mostrarán en otras lenguas.

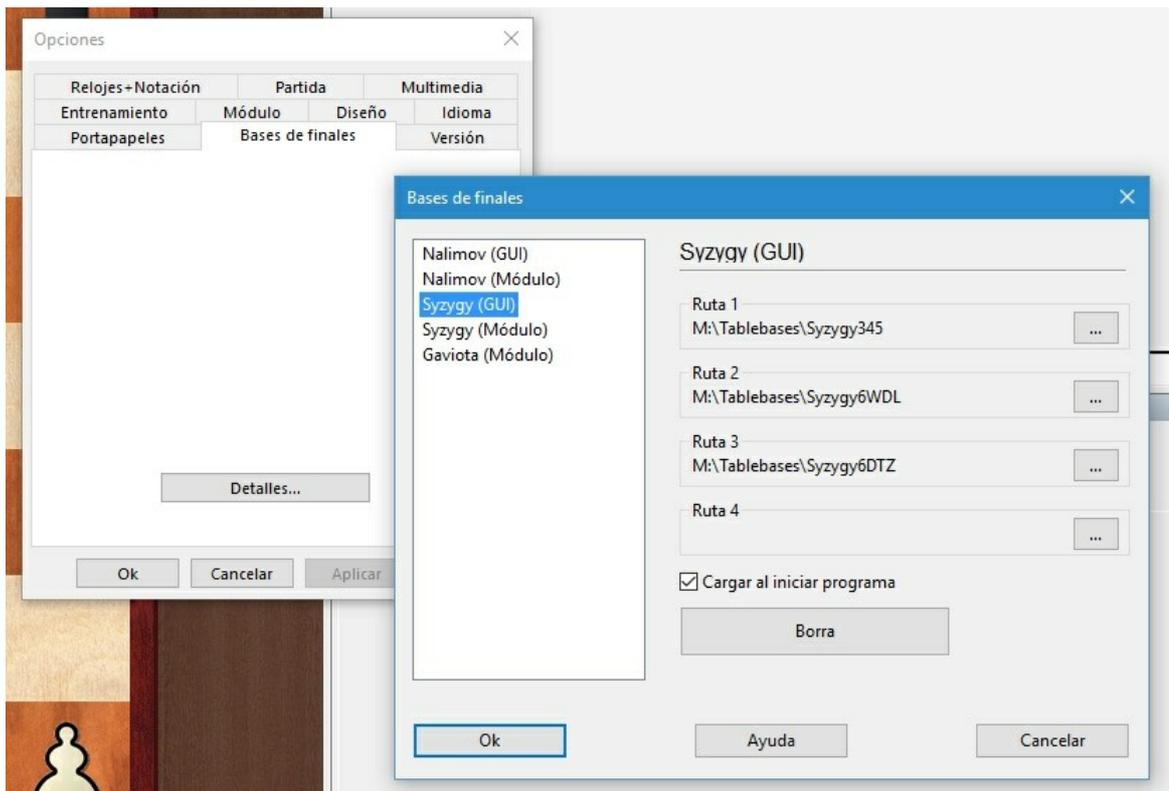
2.2.8 Opciones - Bases de Finales

Menú Archivo Opciones - Bases de finales

Es mucho más rápido el acceso a las [bases de datos de finales](#) (también conocidas como "tablebases" o "tablas de Nalimov") desde el disco duro. Por eso es recomendable copiarlas a él.

Las bases de datos de finales requieren mucho espacio en el disco. Por eso es posible repartirlas en diferentes particiones del disco duro o entre el disco duro y otros medios de almacenamiento. Es necesario comunicarle al programa dónde tiene que buscarlas.

En el menú *Archivo - Opciones - Bases de finales* podrá indicarle a Fritz hasta 4 directorios en los que ubicarlas:



Puede optar por escribir la ruta completa en el campo o por señalarla pulsando el botón *Examinar*.

El caché también influye en la velocidad de acceso a las tablas de finales. Los valores aconsejables oscilan entre 1 Mb y 8 Mb, dependiendo de la memoria RAM disponible. Tenga en cuenta también la cantidad de memoria asignada a las [tablas de transposición](#).

Turbofinales

ChessBase tiene un producto, *DVD Endgame Turbo 4*, que consiste en 4 DVDs con las bases de datos de finales o *tablebases* Syzygy. Con ayuda de ellas, todos los finales de cinco piezas y 12 finales con 6 piezas se jugarán con absoluta perfección. Puesto que las posiciones también se identifican durante las búsquedas, el programa jugará con más precisión la fase final de la partida.

2.2.9 Opciones – Versión

Menú Archivo Opciones Versión



Hay muchos [módulos](#) distintos que pueden funcionar con la interfaz del programa. Aquí puede ajustar cual de los módulos representará el programa por defecto.

Versión de torneo cambia a un modo especial en el que la zona que rodea el tablero se resaltará en rojo cada vez que el programa realice una jugada. Es útil como señal para el operador humano, especialmente cuando el programa juega contra un rival humano y no es admisible tener activada una señal sonora. La opción sólo tiene sentido en tales encuentros y no tiene relevancia para los usuarios normales.

Archivo de registro: hace que el programa lleve un registro de la partida, de forma que todo pueda comprobarse meticulosamente tras partidas importantes de torneo. El archivo puede imprimirse y entregarse al árbitro.

PGN: aquí puede especificar un archivo para dejar un registro de la partida en este formato. Se actualiza cada vez que se hace una jugada y contiene las jugadas y la valoración del programa. Esta función es útil para publicar partidas en Internet.

Tiempo de operación: puede especificar cuanto tiempo el programa debería deducir de su tiempo de cálculo para compensar el retardo que implica contar con un operador humano, que necesita un tiempo para anotar y ejecutar la jugada del rival en el ordenador y la del ordenador en el tablero oficial.

2.2.10 Options - Engine

Menu Archivo - Opciones - Módulo

Portapapeles	Bases de datos	version
Entrenamiento	Módulo	Diseño Idioma

Ver búsqueda

Entrenador activo

Espía

Resaltar amenazas

Ver búsqueda muestra gráficamente la maniobra que planea el módulo. Para que esté activa, debe ser admitida por el módulo cargado.

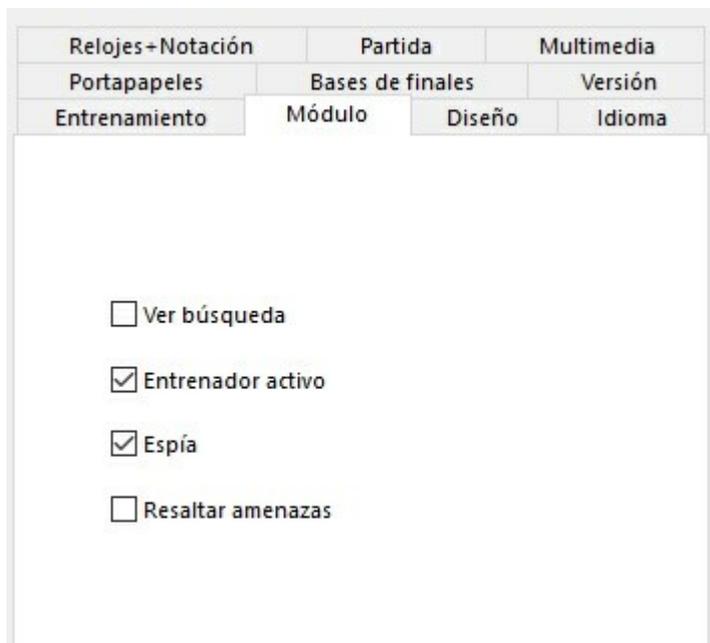
Entrenador activo: el entrenador supervisa las jugadas e indica los errores y las alternativas mejores.

Espía facilita información adicional durante la partida.

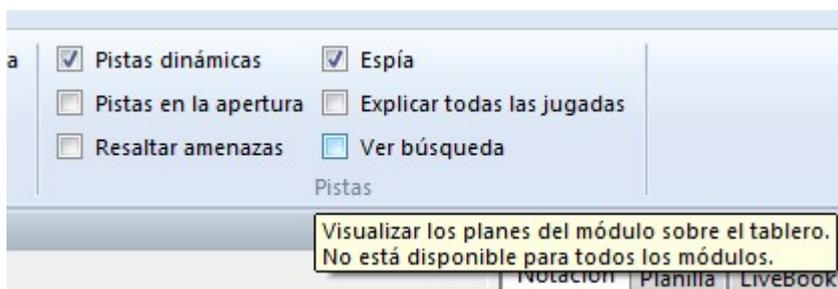
Resaltar amenazas muestra las relaciones de poder sobre el tablero.

2.2.11 Ver búsqueda

Menú Archivo - Opciones - Módulo



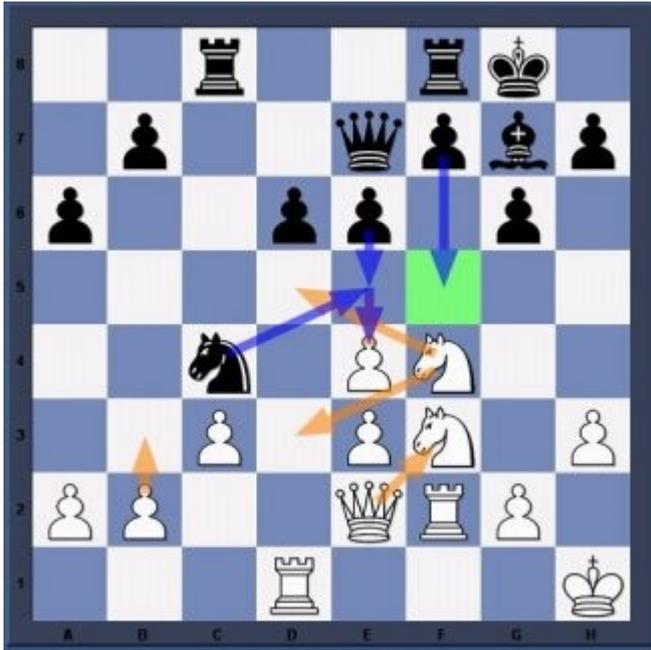
También puede activarse o desactivarse en la pestaña *Entrenamiento - Pistas*



Mientras que Fritz estudia una posición, bien durante una partida o bien durante un análisis, el programa facilita información detallada al respecto en el [panel del módulo](#), por ejemplo, la valoración, la profundidad de búsqueda y la mejor continuación.

El [tablero de variantes](#) muestra la posición a la que se llega siguiendo la mejor variante, que puede reproducirse en él.

La opción "Ver búsqueda" va un poco más allá. Durante un análisis infinito (ALT-F2), muestra por medio de elementos gráficos no sólo las maniobras tácticas, sino también los posibles planes para ambos bandos.



En este ejemplo podemos ver como funciona.

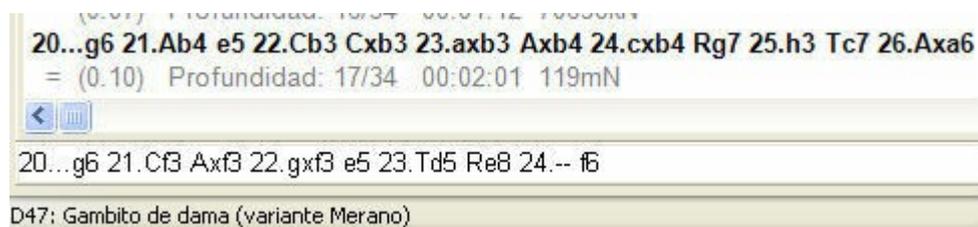
Las flechas naranjas muestran los planes que el módulo prefiere para las blancas, mientras que las flechas azules indican el plan que han calculado para las negras.

Las posibles casillas de destino se resaltan en verde si juegan un papel especial en las maniobras tácticas. En el ejemplo anterior, la casilla f5 es muy importante y por eso la jugada f7-f5 se muestra como el plan principal de las negras.

Nota: Actualmente esta función sólo está disponible para algunos módulos y no la admiten otros.

Se recomienda darle al programa cierto tiempo para pensar en las posiciones críticas. Cuanto más tiempo tenga, más precisos serán los resultados.

En la parte inferior del panel del módulo, se muestra la variante que se está examinando en cada instante.



En el ejemplo, el módulo Fritz está pensando como reaccionar si a 20... g6 se responde 21. Cf3, incluso aunque en principio considera que la mejor respuesta es 21.Ab4. La ventaja de esta forma de presentación es que se mantiene actualizada incluso si la mejor línea permanece inalterable durante mucho tiempo.

2.2.12 Información sobre el usuario

Menú Archivo - Usuario

Datos del usuario

Créditos

Omitir al arrancar

Apellidos: Barbudo

Nombre: Antiguo

Ciudad: Vetusta

Ordenador: JACON

Principiante Sr.

Aficionado Sra.

Jugador de club

Ok Ayuda Cancelar

Cuando arranque el programa por vez primera le preguntará algunas cosas sobre usted (nombre, ciudad, ordenador, etc.) También querrá saber si es un jugador aficionado o de club. Con el primero utilizará inicialmente el [modo amistoso](#), dispondrá la forma larga de [notación](#) algebraica y el sistema de [coordenadas](#) alrededor del tablero.

La ventana aparecerá siempre al arrancar a menos que marque *Omitir al arrancar*.

Esta información se utilizará para guardar las partidas, cuando juegue partidas evaluadas y en los mensajes de [charla](#) en pantalla.

Si quiere posteriormente cambiar los datos puede hacerlo en el menú Archivo - Usuario.

Haciendo clic en el botón *Créditos* podrá ver la referencia de quienes participaron en el desarrollo del programa. En la barra de título de la ventana aparece una fecha que

sirve para referenciar la versión de la interfaz gráfica.

2.3 Ventanas del programa

2.3.1 Paneles

Vista - Paneles



En él pueden activarse o desactivarse los distintos elementos que componen la ventana del programa. También se pueden cerrar directamente haciendo clic derecho sobre ellas y escogiendo "Cerrar". El tablero principal nunca puede cerrarse, aunque puede hacerse muy pequeño. También pueden cerrarse los paneles haciendo clic sobre la X de la esquina superior derecha o haciendo clic derecho y seleccionando Cerrar en el menú contextual.

[Véase también: Iconos en los paneles...](#)

Lo que se muestra en cada ventana:

Notación	La notación de la partida, sus variantes y comentarios.
Reloj	Los relojes de ajedrez y opcionalmente el logotipo del módulo.
Módulo principal	La información de los procesos de análisis del módulo de ajedrez durante la partida. Puede incluir un tablero de variantes.
Perfil de evaluación	Un gráfico con la evaluación y los tiempos usados durante la partida
LiveBook	Desvincula el libro vivo de Internet del panel de notación y lo presenta aparte.
Libro extra	Un panel propio para el árbol de aperturas, de forma que se pueda consultar simultáneamente con la notación
Tablero de análisis	Un tablero auxiliar en el cual realizar jugadas y comprobar las variantes.
Tablero de control 2D	Un tablero auxiliar para introducir los movimientos en las presentaciones 3D realistas, si así se desea.
Charla	Los comentarios escritos que hace el programa durante la partida

Mensajes de módulo	Reservado para mensajes adicionales técnicos generados directamente por los módulos
Explicar todas las jugadas	Todas las jugadas posibles en la posición actual, con explicación de sus implicaciones
Sistema Chess Media	Se abre una ventana especial en la que se muestra el video sincronizado con los movimientos de las piezas en el tablero gráfico.

2.3.2 Anclaje de paneles

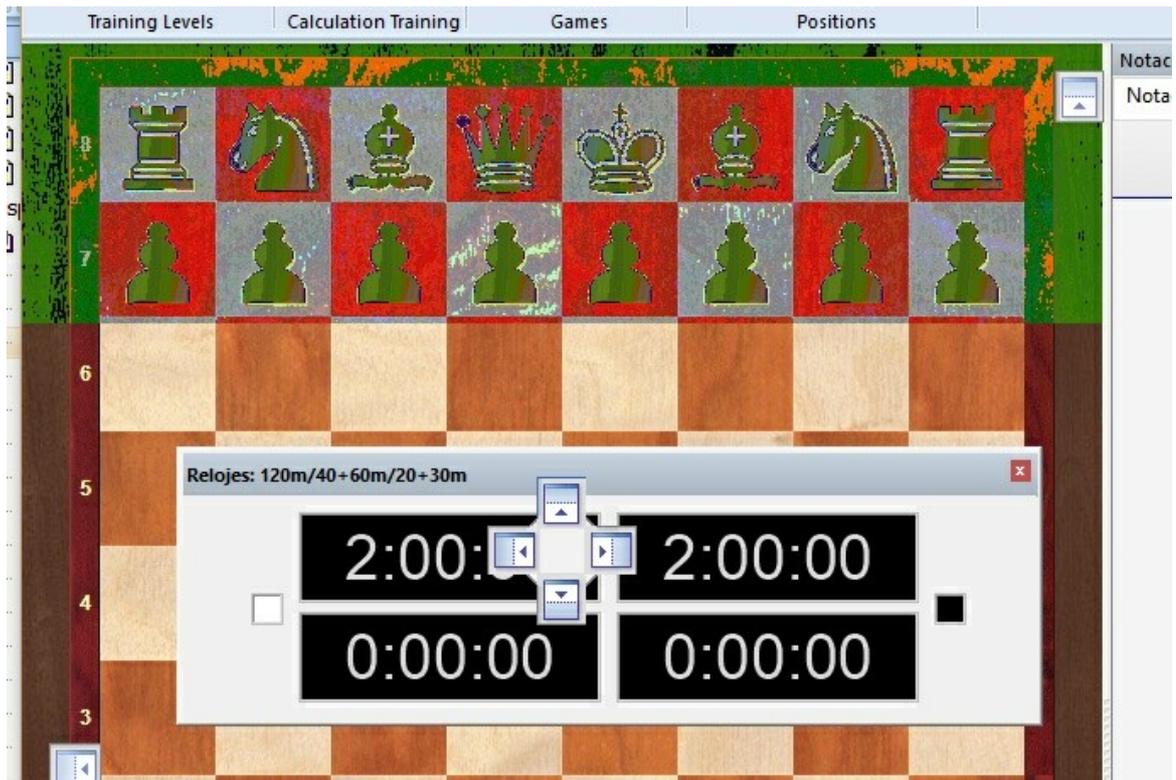
El programa ofrece una nueva forma más intuitiva de anclar y liberar paneles. Para ello haga clic sobre la barra de título del panel y mantenga pulsado el botón derecho del ratón mientras lo arrastra por la ventana. Así se libera el panel. En el siguiente ejemplo, el reloj se ha situado encima del tablero.



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.

2.3.3 Iconos en los paneles

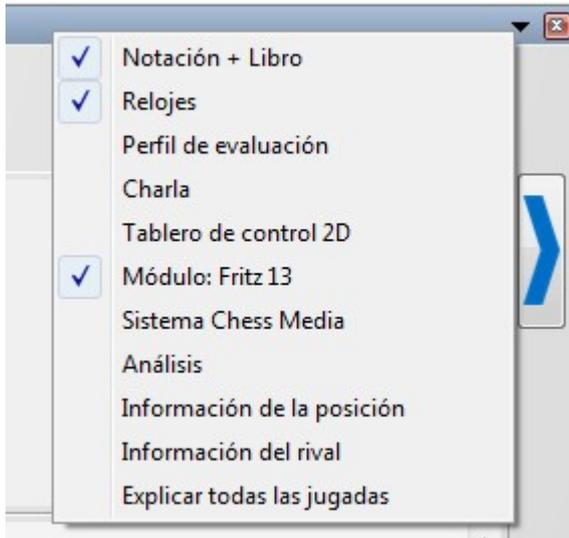
El programa incorpora ahora iconos adicionales para los paneles más importantes de las ventanas.



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

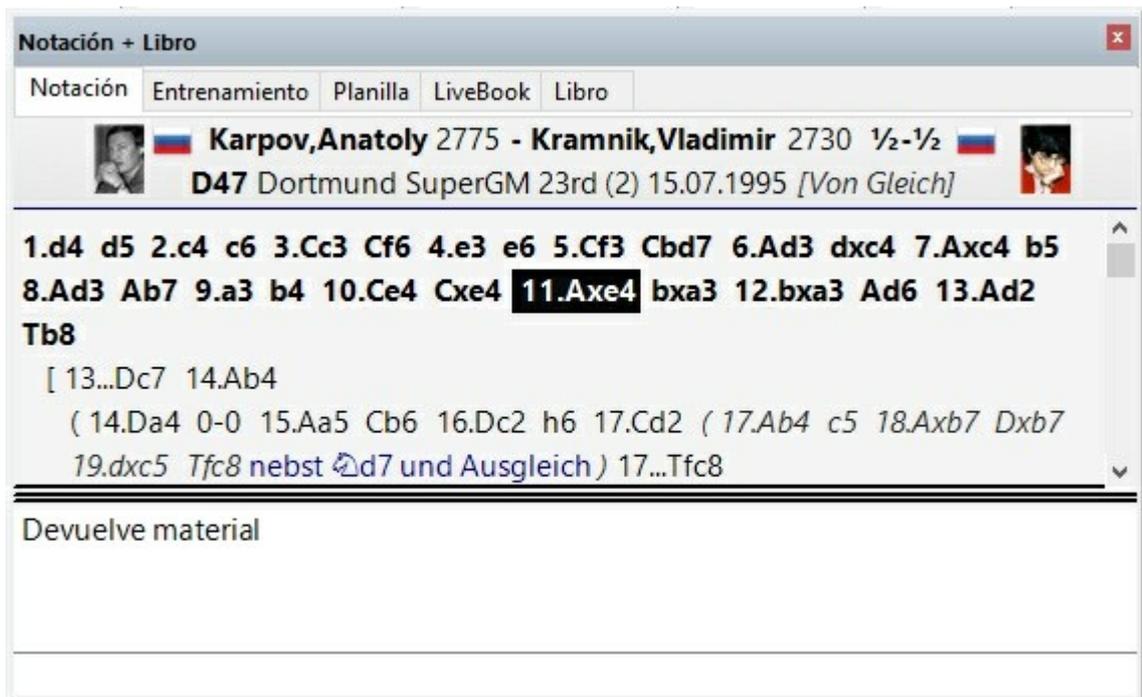
Al hacer clic en la flecha que apunta hacia abajo se abre un pequeño menú. Este menú

permite al usuario ocultar o mostrar rápidamente los paneles que desee.



2.3.4 Panel de Notación

En el panel de [notación](#) se muestran las jugadas que componen la partida.



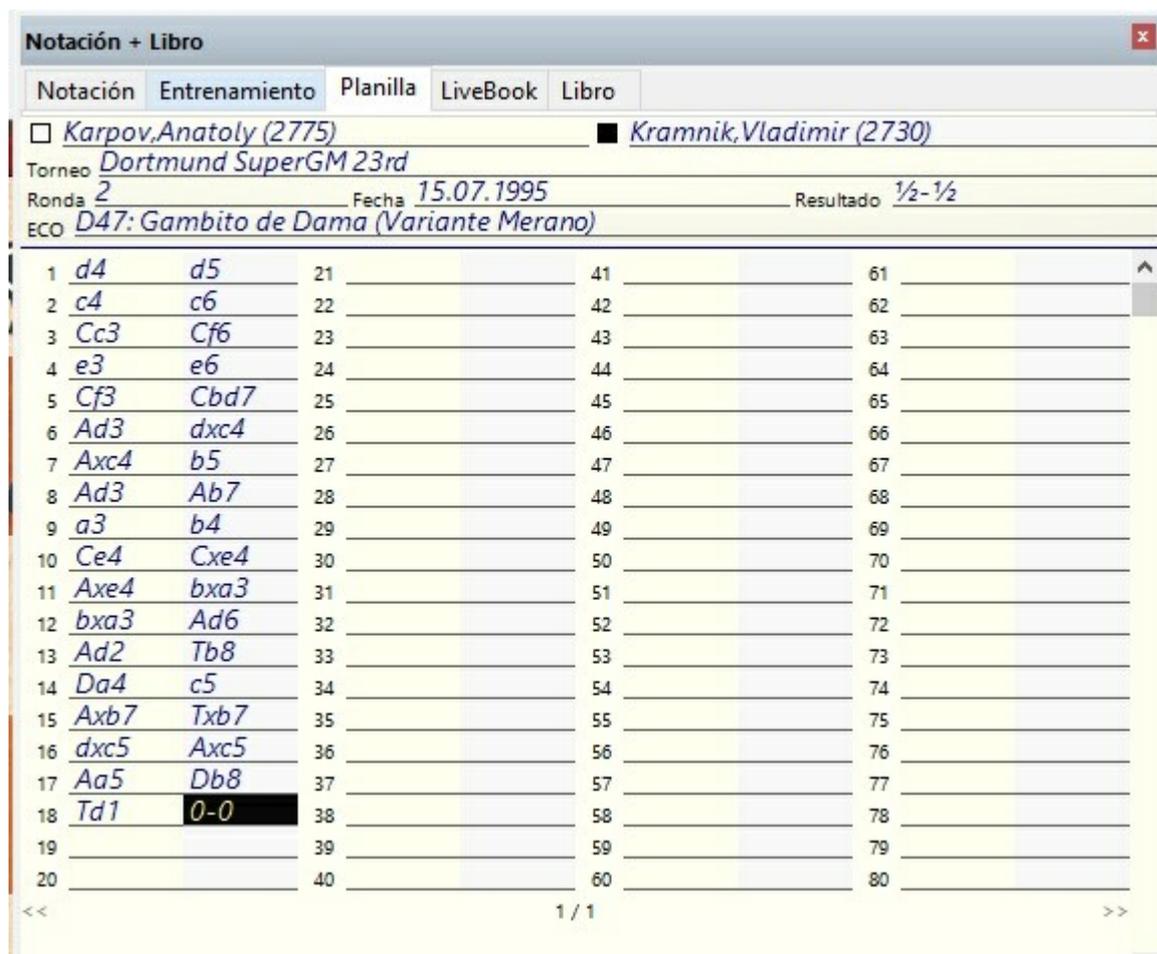
Si dispone de conexión a Internet, el programa tiene acceso a la enciclopedia de jugadores de ChessBase en Internet y le muestra las fotografías de los contendientes.

Puede contener variantes y comentarios. Para saltar a cualquier parte de la misma sólo 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.

En la parte superior de la ventana de notación existe una solapa para acceder al [libro de aperturas](#), y poder examinarlo.

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. También puede imprimirse la partida en este formato por medio del menú Archivo - Imprimir - Imprimir planilla.



Algunos usuarios pueden encontrar problemas con la notación en pantalla y con la impresión de partidas, especialmente con la aparición de símbolos que no son los correctos.

- ❑ **Causa:** el programa emplea fuentes especiales TrueType para la notación ajedrecística y las piezas del tablero. En ocasiones puede que no se instalen adecuadamente con el programa. Debe tener autorización del administrador para instalar las fuentes.
- ✓ **Solución:** instalar las fuentes manualmente usando el panel de control de Windows. Todas las fuentes pueden encontrarse en el directorio \FONTS del DVD del programa. También puede reinstalarse el programa.
- ✓ Consulte también [Problemas al mostrar los listados y notaciones](#)

2.3.5 Panel de Libro

En la fase inicial del juego el programa consulta un "libro de aperturas". Consta de millones de posiciones de apertura, para las que se tiene completa información sobre las jugadas que se realizaron, con qué frecuencia y con cuáles resultados. El programa guarda también sus propias experiencias con las variantes de apertura que ha jugado: aprende del éxito y el fracaso.

Véase también [LiveBook...](#)

Puede consultar el libro de aperturas haciendo clic sobre la pestaña *Libro* que está en la parte superior de la ventana de notación. Si no está ninguno cargado, aparecerá un botón que le permitirá abrir uno.

Notación	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
 Fritz 15	996	52.4	2636	2616			
6...dxc4	917	51.9	2637	2620	0	85.7	85.7
6...Ad6	36	48.6	2627	2651	0	10.0	10.0
6...Ab4	30	73.3	2605	2444	0	0	0
6...Ae7	11	50.0	2615	2606	0	3.8	3.8
6...b6	3	66.7	2597	2503	0	0.5	0.5
6...a6	2	100.0	2605	2305	0	0	0
6.Af1-d3	2178	53.2	2639	2614			
6.Cb1-c3	80	57.5	2623	2587			
6.Cg1-f3	7	35.7	2647	2711			

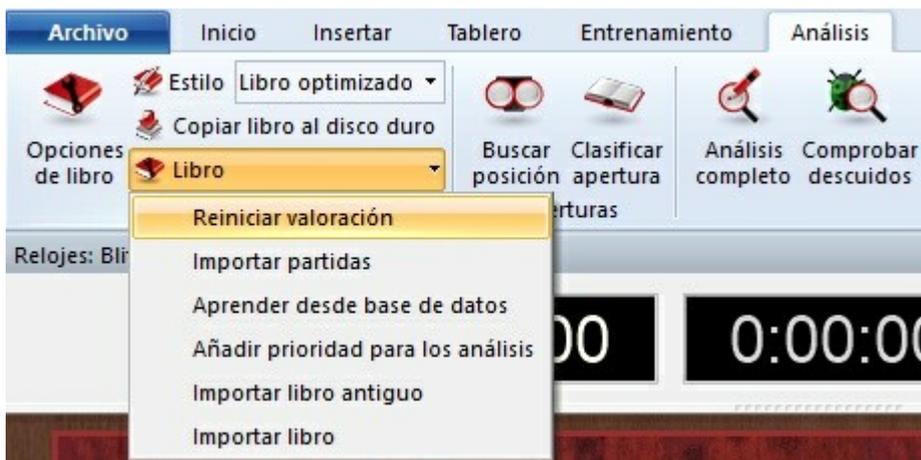
1-0: 221 = 24%	N = 917 (92%)
1/2: 509 = 56%	2633-2651 (917)
0-1: 187 = 20%	2637-2620 (917)

[Vista ampliada del libro...](#)

Esto es lo que aparece en el árbol del libro de aperturas:

- **Jugadas:** a veces el movimiento aparecerá en gris, lo que quiere decir que se ha producido en muy pocas partidas por lo que los resultados no tienen relevancia estadística.

- **N:** número de partidas. En la cabecera encontrará el número total de partidas que conducen a la posición actual del tablero; en la propia columna, el número de partidas en las que se realizó cada jugada.
- **%:** Puntuación porcentual lograda por el movimiento, siempre desde el punto de vista del color que juega. Si el número de partidas es bajo, el porcentaje se muestra en gris porque no tiene mucha significación estadística.
- **Av:** Elo promedio de los jugadores que realizaron el movimiento. Si sólo un pequeño porcentaje de los jugadores tenían puntuación, el número se muestra en gris.
- **Perf:** realización Elo de la jugada. Es la puntuación que podría haber alcanzado un jugador que en un torneo ficticio hubiese jugado el movimiento en todas sus partidas.
- **Fact:** la ponderación o peso adjudicado a cada jugada controla la probabilidad de que se escoja un movimiento. El valor puede ir de -125 a +125 y controla la probabilidad con la que el programa ejecutará la jugada. Los valores se establecen inicialmente en cero, pero pueden cambiar cuando Fritz juega las distintas variantes. Se puede decir que Fritz *aprende de la experiencia*. Puede cambiar los valores haciendo clic derecho sobre una jugada y escogiendo "Cambiar ponderaciones". Para poner a cero todos los valores haga clic en *Análisis Libro - Reiniciar valoración*. Tras ello el programa usará sólo la información puramente estadística para seleccionar sus movimientos.



- **Prob** y **[%]:** El primer valor es la probabilidad estadística pura de la jugada, basada en el número de veces que se ha jugado y los resultados logrados en las partidas que formaron el libro. Es la probabilidad de que el programa ejecute el movimiento, si no ha cambiado sus ponderaciones – sea manualmente o por aprendizaje automático. El valor de la derecha [%] es la probabilidad práctica de que el programa lo juegue. Es producto de la evaluación estadística y de la ponderación. Si cambia esta última podrá ver como cambia el valor del [%] (pero no del "Prob"). En las *opciones del libro* podrá determinar cuanto influirán las ponderaciones a la probabilidad de juego.

En la parte inferior del panel del libro hay un gráfico que muestra los porcentajes de victorias, tablas y derrotas alcanzados con la jugada seleccionada en cada momento.

Cómo moverse por el árbol:

- Use las flechas del cursor arriba/abajo para mover la barra de desplazamiento en la misma dirección.

- Pulse las teclas cursor derecho/izquierdo para avanzar o retroceder en las variantes.
- Haga clic en una jugada para avanzar en esa variante.
- Haga clic derecho sobre un movimiento para introducirle comentarios.
- Podrá usar este último menú para excluir una jugada de las partidas de torneo. Las jugadas así marcadas se mostrarán en color rojo. Repita la acción para volver a hacerlas jugables.
- Use F11 para abrir o cerrar la ventana del árbol de aperturas.

[Opciones para ver el libro](#)

2.3.6 Panel de Relojes

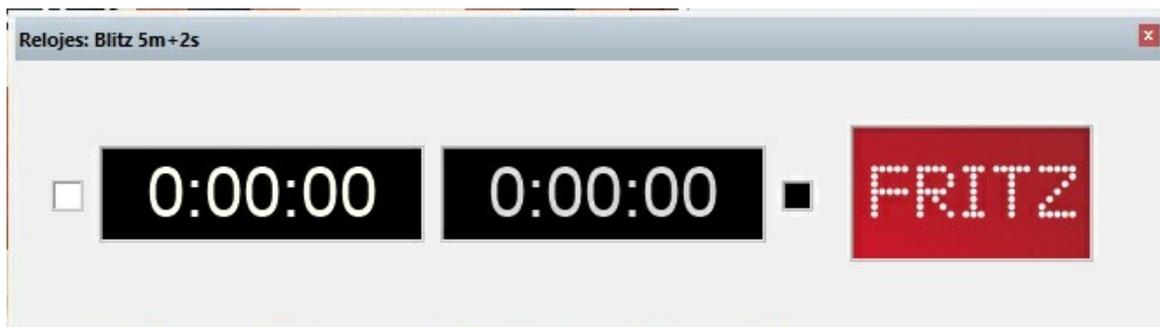
Haga clic derecho sobre el panel del reloj para acceder a las distintas opciones.



El reloj de ajedrez muestra el plazo para reflexionar consumido por cada bando.

En el panel del reloj también puede aparecer el logotipo del [módulo](#) que está en acción. Puede activar esa presentación en el menú contextual que aparece al hacer clic derecho en el panel del reloj o también en el menú Archivo - [Opciones - Relojes + Notación](#).

El reloj de la izquierda es el de las blancas y el de la derecha el de las negras, independientemente de la orientación del tablero:



Fritz dispone de varios tipos de relojes: *digital*, *analógico*, *digital doble* y *tridimensional*



Hay también un reloj fotorealista "Garde". Puede hacer zoom sobre él y manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón podrá girarlo.



El reloj de ajedrez digital doble ofrece informaciones adicionales. *Clic derecho reloj de ajedrez - Digital doble.*



El reloj superior muestra el control de tiempo total y el inferior el consumo de tiempo por jugada.



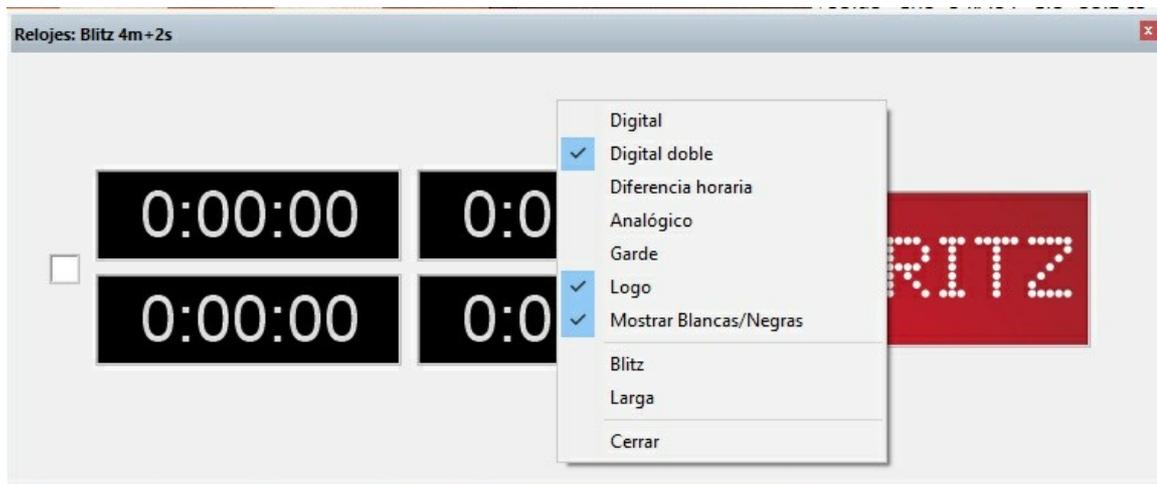
En partidas bala y relámpago, la opción *Diferencia horaria* muestra su tiempo y la diferencia con el de su rival.

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.

Nota: también se pueden establecer los controles de tiempo para "[Blitz](#)" y "Partidas Largas" haciendo clic derecho sobre los relojes de ajedrez.

2.3.7 Mostrar el tiempo de reflexión

El reloj de ajedrez de Fritz muestra el tiempo transcurrido para ambos bandos. El reloj de la izquierda es el de las blancas y el de la derecha, el de las negras.

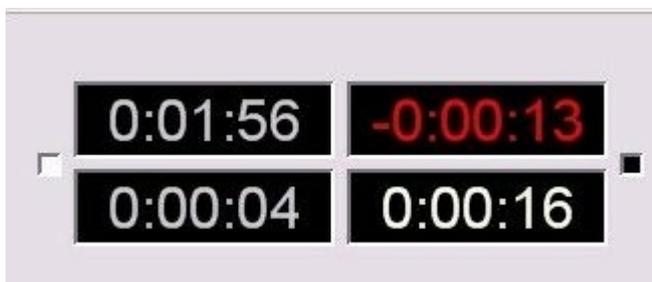


El programa tiene dos tipos de reloj de ajedrez, digital y analógico y puede seleccionarlos haciendo clic derecho sobre el panel. También se puede mostrar junto al reloj el logotipo del módulo que esté activado, si se selecciona en el menú contextual (clic derecho). Particularmente informativa es la vista con el reloj digital doble, que también se ofrece como opción en dicho menú contextual. En la parte superior se muestra el tiempo total y en la inferior, el tiempo empleado en la jugada.

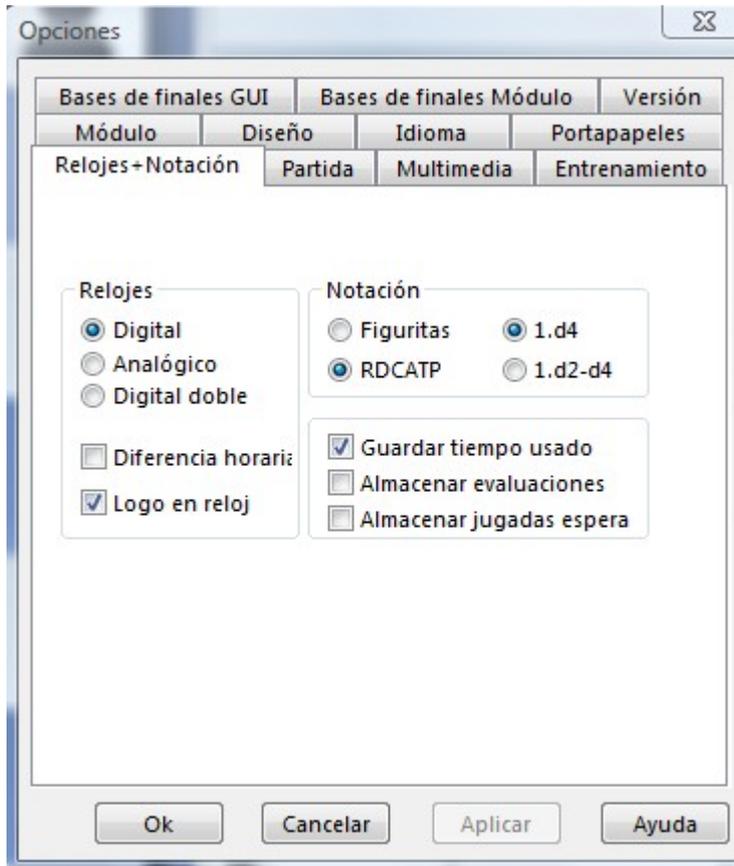
También se puede escoger que el reloj muestre la diferencia de tiempos entre ambos jugadores, tanto cuando se juega contra Fritz como en Playchess.com. Resulta especialmente útil cuando se juegan partidas relámpago o bala en Playchess.com.



El valor mostrado en verde tiene signo positivo. En el ejemplo, las blancas tienen una ventaja de 20 segundos sobre su rival. Los valores negativos se destacan en rojo.



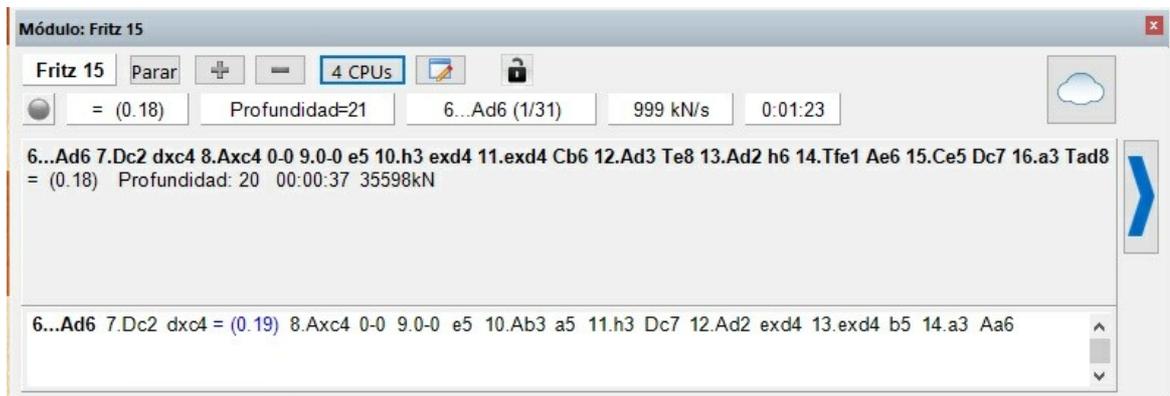
La configuración del reloj puede establecerse mediante el menú contextual o por medio del menú Archivo, en [Opciones - Relojes + Notación](#).



2.3.8 Panel del módulo

El programa le dará información sobre sus procesos de pensamiento durante el transcurso de la partida. Es lo que se llama "información de búsqueda" y refleja qué ha encontrado el ordenador mientras calculaba su próxima jugada.

Véase también la [información del módulo ampliada...](#) y [Let's Check...](#)



Nota: al hacer clic sobre una línea en el panel del módulo, se ejecuta esa jugada sobre

el tablero inmediatamente, de forma similar a lo que sucede con el [libro de aperturas](#).

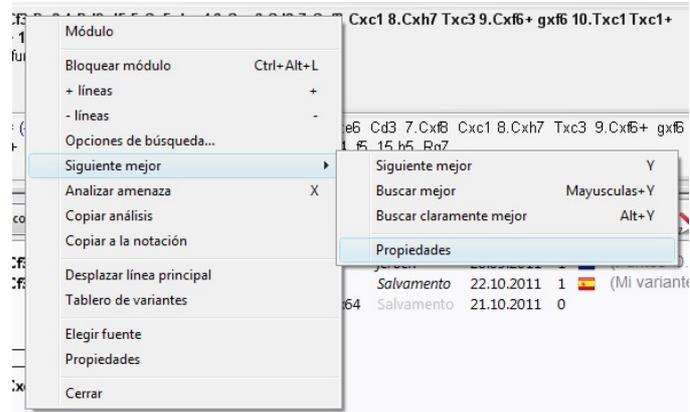
- En la esquina superior izquierda puede ver que [módulo de ajedrez](#) está calculando las jugadas en ese momento (aparecerá el nombre real)
- La jugada que se está analizando en el ejemplo es 2... Cxe5, que es primera de 46 legales posibles.
- El botón "Parar" le permite parar y reiniciar el cálculo.
- Con los botones "+" y "-" puede aumentar o disminuir el número de líneas que se calculan en paralelo (no se muestran durante una partida: sólo están disponibles en el modo de análisis)
- En la segunda línea hay una luz que se vuelve roja cuando el módulo encuentra algo que lo conmociona (por ejemplo, cuando la valoración aumenta o cae dramáticamente) Se complementa con una flecha que apunta hacia arriba o hacia abajo, para indicar que el ordenador ha descubierto algo bueno o malo en la posición, pero que no sabe bien de que se trata.
- La siguiente sección ofrece la valoración de la posición, que en el dibujo es de -0.21. Se expresa en [peones](#), siempre desde el punto de vista de las blancas. Si se muestra una cifra de +1.30 quiere decir que la posición blanca es mejor en el equivalente a 1.3 peones. Si las blancas ya llevan un peón de ventaja, 0.3 es el resultado de consideraciones posicionales (movilidad, colocación de las piezas, seguridad del rey, estructura de peones, etc.). Si el número es -3.00 indica que las blancas tienen una pieza de menos - caballo o alfil, ambos equivalentes a 3 peones. Junto a la valoración precisa se da también la ajedrecística habitual: +- significa que las blancas van ganando, -+ que las negras van mejor, = quiere decir que la posición está igualada, etc.
- La profundidad de búsqueda le indica cuantos movimientos se han previsto. El valor se expresa en "ply" o medias jugadas. La primera cifra señala la profundidad general y la segunda la adicional con la que se han investigado algunas líneas concretas. Por ejemplo, si se muestra "depth = 12/30" quiere decir que el módulo ha mirado todas las respuestas hasta la profundidad de 12 ply (6 jugadas), mientras que para un restringido número de continuaciones prometedoras o peligrosas, se han examinado hasta 30 ply.
- El tiempo mide lo que ha tardado el programa en esa jugada en concreto.
- Tras él se muestra [la jugada que espera como respuesta](#).
- Mientras se calcula una jugada, se muestra también a veces el *porcentaje de tablas hash que se llevan llenadas*. Cuando se completan (100%), el resto del tiempo de búsqueda se usará de forma menos eficiente.
- Por último puede ver la velocidad a la que calcula: "634kN/s" significa que el módulo está generando y evaluando 634,000 posiciones por segundo ("kilonodos por segundo") Haga clic derecho sobre esta cifra para que en vez de ello le sea mostrado el número total de posiciones.
- En la parte inferior puede ver la "variante principal", es decir, la mejor continuación encontrada hasta ese momento. Junto con la información de búsqueda se muestra también el número total de posiciones analizadas para llegar a ella. Puede hacer clic derecho sobre esa zona de la pantalla para decidir la cantidad de información que quiere que se le muestre y decidir si se debe ir desplazando la historia de la búsqueda. También puede insertar un pequeño "tablero de variantes" en el que

puede reproducir la variante principal que está considerando el programa. Esta información no se muestra cuando se usa Let's Check.

Menú contextual en la ventana del módulo

Si hace clic derecho en la ventana del módulo, obtendrá un menú en el que fijar diversas opciones.

Algunas de las opciones sólo se muestran cuando el programa está en el [modo de análisis](#) (ALT-F2).



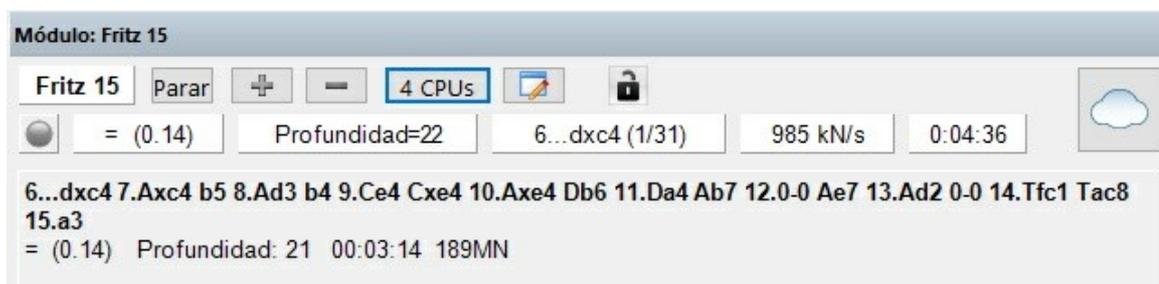
- **Módulo:** para cambiar los [módulos](#). También puede hacer clic derecho sobre el recuadro del panel que muestra el nombre del módulo.
- **Bloquear:** normalmente, en el modo de análisis, el módulo sigue automáticamente la posición del tablero. Sin embargo puede "bloquearlo" en una posición determinada, para poder desplazarse por la partida y sus variantes sin llevar detrás al módulo analizando. Vuelve a hacer clic para desbloquearlo.
- **Más / menos líneas:** muchos módulos pueden calcular más de una línea a la vez. Pulse "+" o "-", o haga clic en los botones "+" o "-" que hay en la parte superior de la ventana del módulo para aumentar o disminuir el número de líneas a considerar.
- **Siguiendo mejor:** cuando se calculan múltiples líneas, el programa reparte sus recursos entre ellas. Si hace clic en esta opción o pulsa "Y" el programa desechará la mejor jugada encontrada hasta ese instante y concentrará toda su atención (potencia de procesamiento) en la siguiente mejor. Esta función no está disponible para todos los módulos.
- **Amenaza:** le muestra el peligro inmediato, es decir, lo que le puede hacer su oponente si no realiza ninguna jugada que lo evite. Las amenazas se calculan siempre en el nivel establecido en ese momento.
- **Copiar análisis:** copia el análisis actual al portapapeles de Windows, desde donde podrá insertarlo en un procesador de texto, mensaje de correo electrónico, etc.
- **Copiar a la notación:** inserta en la notación una variante con la línea calculada por el programa
- **Desplazar línea principal:** normalmente se muestra toda la historia de la búsqueda, es decir, todas las líneas que se llevan analizadas. Puede evitar esto y escoger que se le muestre sólo la última línea.
- **Información adicional de búsqueda:** cuando se selecciona una sola línea de análisis se presentan datos adicionales sobre cada línea. Véase más arriba
- **Desplazar sólo jugadas nuevas:** sólo se cambiará la presentación de la línea de

análisis cada vez que se presente una jugada nueva en ella.

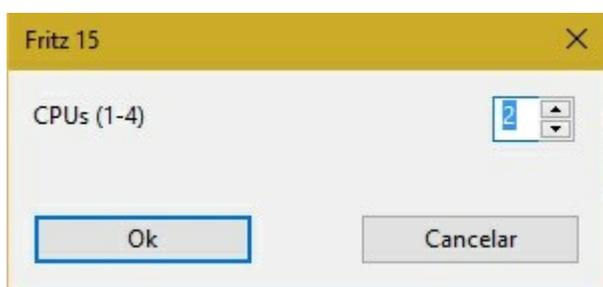
- **Tablero de variantes:** inserta un pequeño tablero en el que puede reproducir la línea principal.
- **Elegir fuente:** para establecer el tamaño y tipo de letra.
- **Copiar jugada:** al pulsar la barra espaciadora se copiará la mejor jugada disponible en la notación de la partida
- **Propiedades:** le permite ajustar los [parámetros del módulo](#).
- **Cerrar:** elimina la ventana del módulo de la pantalla.

2.3.9 Opciones ampliadas en el panel del módulo

En el [panel del módulo](#) ahora el usuario puede ver el número de procesadores que se están empleando. Esta presentación solo tiene relevancia para los equipos con varios procesadores y con programas que son capaces de usar más de un procesador.



Haciendo clic en el botón CPU, el usuario puede cambiar el número de procesadores a emplear.



2.3.10 Panel de Apuntador

Módulo Añadir apuntador (CTRL - K)



Un apuntador es una persona que observa desde fuera cómo se desarrolla una partida. Suelen ser notables por sus consejos y por saber todo mejor que quienes están jugando.

Puede escoger un [módulo](#) adicional en la ventana que se abre.

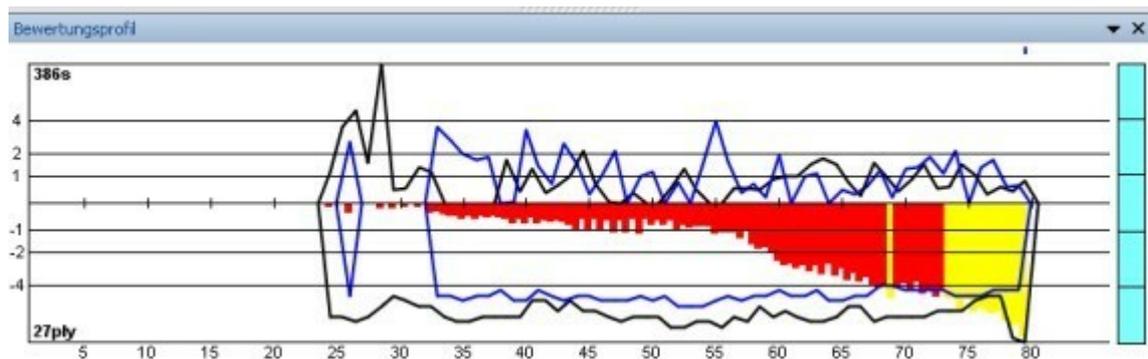
Se mostrará una nueva ventana de módulo, con el elegido trabajando en paralelo con el que se tuviese activo. Puede usar uno o varios apuntadores (hasta un máximo de seis) para auxiliarse en sus enfrentamientos con el módulo principal o para obtener una segunda opinión en un análisis. Recuerde que comparten el tiempo del procesador y memoria RAM, de forma que la calidad y rapidez del análisis se resiente con cada apuntador que active

Haga clic en "Quitar apuntador" o "Quitar todos los apuntadores" para librarse de los módulos adicionales. También puede hacer clic derecho en la ventana correspondiente y seleccionar "Cerrar".

Los apuntadores no pueden combinarse con la ventana "[Explicar todas las jugadas](#)".

2.3.11 Panel de Perfil de Evaluación

El perfil de evaluación muestra gráficamente las [valoraciones](#) y tiempos del desarrollo de la partida. Su presentación se activa en *Vista - Perfil de evaluación*.



Así se interpreta el perfil de evaluación:

Barras por encima de la línea base: ventaja de las blancas

Barras por debajo de la línea base: ventaja para las negras

Barras verdes: ventaja del oponente

Barras rojas: ventaja del ordenador

Barras amarillas: va más allá de la escala de la ventana actual

La escala se expresa en centésimas de peón = cp = peón/100.

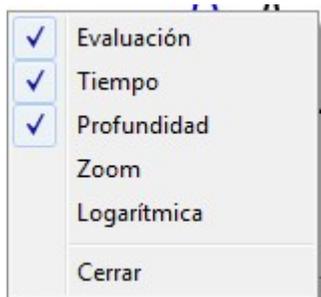
Sobreimpreso al perfil de la evaluación, aparece el de tiempos.

Líneas azules: tiempo empleado por las blancas

Líneas negras: tiempo usado por las negras

En este caso la escala está en segundos.

Al hacer clic derecho sobre el panel se muestran diversas opciones sobre la presentación de la gráfica



La opción de presentar la escala logarítmica es útil cuando se presentan valoraciones muy grandes, para poder observar mejor las fases del juego en el que las diferencias son pequeñas, ya que un salto de +5 a +7 puede no ser tan importante como uno de +0,4 a + 0,6

Características adicionales

- ✓ La gráfica bajo el eje horizontal indica la profundidad de búsqueda del programa.
- ✓ A la derecha hay un "termómetro" que muestra gráficamente la valoración.
- ✓ Haciendo clic en un punto del perfil de evaluación irá a la posición correspondiente de la partida. Esto es muy útil para identificar y ver los momentos en que se producen cambios dramáticos en las partidas. Un pequeño indicador azul muestra la posición en que estamos en ese momento.
- ✓ Haciendo clic derecho puede optar por esconder/mostrar el tiempo y/o a valoración.
- ✓ Haciendo clic derecho en Zoom se aumenta la visualización.

2.3.12 Panel de Charla

Vista *Charla*



Durante la partida el programa también puede hacer comentarios de forma escrita, ("¿No crees que eso es un poquito osado?") Normalmente se muestran en la barra de estado de la pantalla, pero puede activar una ventana específica, de forma que le resulte más fácil su lectura. Como en el caso de las observaciones habladas, estas también dependen de la evolución del juego y de la última jugada realizada.

La charla escrita puede activarse y desactivarse en [Opciones - Multimedia](#)

He aquí algunos ejemplos de entre los más de mil que pueden darse:

"¿Otra partida? Seguro, por qué no"

"Normalmente lucharía contigo a muerte pero en este caso haré una excepción. Acepto las tablas"

"No puedo creerlo ¡Cómo puede alguien jugar tan mal! Me rindo. Enhorabuena"

"¡Maldita sea, un jaque! ¡Sabes que los odio, Frederic!"

"¡Sobrepasado por un humano! ¡Cuan embarazoso!"

"Creo que ya llevas retrocedidas tres jugadas con esta"

"¡Tomaaaa! ¡Hasta el otro lado del tablero!"

2.3.13 Tablero de análisis

El programa dispone de una función especial, con la que muchos usuarios no están familiarizados.

Se encuentra en **Vista *Tablero de análisis***. También se accede a él con la combinación de teclas Ctrl-Alt-A.

El tablero de análisis aparece como un panel adicional en la ventana de tablero y puede usarse para analizar la partida cargada en un momento dado. Puede mover el tablero de análisis al lugar en que le resulte más conveniente, como cualquier otro panel de Fritz: enganándolo con el ratón por la parte superior y arrastrándolo hasta el lugar adecuado de la pantalla.

Véase también [Let's Check...](#)

Con todas las funciones de análisis de que dispone Fritz, ¿para qué se necesita un tablero de análisis adicional?

Una ventaja importante es que se dispone de otro tablero para trabajar. Es como usar un ajedrez de bolsillo mientras se observa una partida de grandes maestros: puede mantener visible la posición original y experimentar con distintas líneas en el ajedrez de bolsillo.



El mayor beneficio del tablero de análisis se obtiene cuando se observa una partida por medio del servidor de Fritz. Podría periódicamente desconectar y conectar la retransmisión para realizar jugadas en el tablero principal, pero perdería el seguimiento de la partida y, al reconectar, sus análisis se verían barridos por la posición existente en la partida. Con el tablero de análisis, resulta mucho más fácil. Puede ver la partida y, sin alterar la posición, probar variantes en el segundo tablero.

Su control se realiza con los botones que hay en la parte inferior del panel y con el menú contextual que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón.

Empezar: sirve para indicarle al programa que se va a iniciar el trabajo con el tablero de análisis. Se cambiará a una notación de análisis, en la que se registrarán los movimientos y variantes ejecutados. Puede mover las piezas en el tablero de análisis empleando un módulo como ayuda si lo desea. Las nuevas variantes aparecen en una copia de la notación, pero la posición del tablero principal permanece inalterada.

Detener: sirve para volver temporalmente al tablero principal, sin que se cierre ni se pierda lo analizado.

Sincronizar: sitúa en el tablero de análisis automáticamente la posición que esté en el tablero principal, lo que resulta útil cuando se quiere volver a la posición original rápidamente.

Copiar: incorpora la notación de la partida principal a la notación del análisis.

Mover: introducirá la primera jugada de su análisis en el tablero de variantes en la notación del tablero principal, cuando esté activo este último.

Cerrar: prescinde de la visualización del panel con el tablero de análisis.

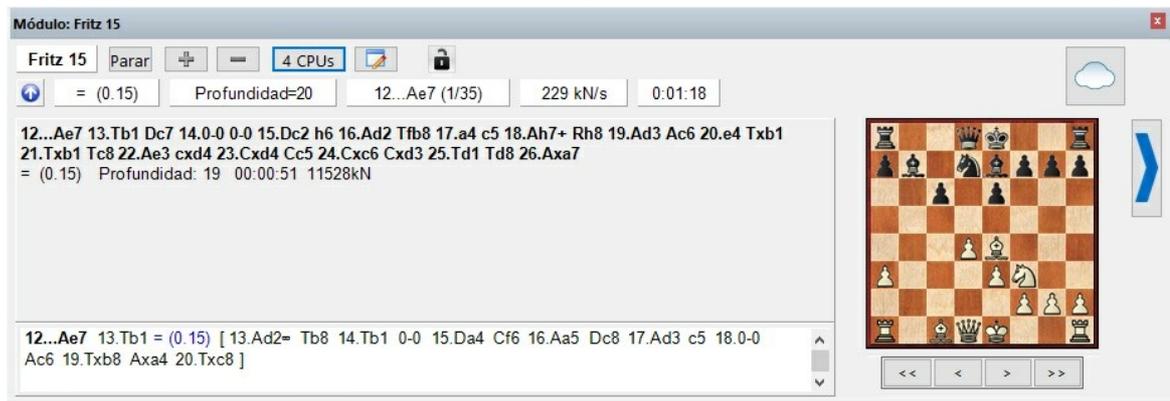
Tenga en cuenta que el tablero de análisis sólo es para análisis rápidos, temporales. *Las variantes que se pueden ver en la notación de análisis no se guardarán con la partida.*

2.3.14 Tablero de variantes

Se puede activar el tablero de variantes haciendo clic derecho en el [panel del módulo](#) y seleccionando "Tablero de variantes" en el menú contextual.

El tamaño del tablero de variantes dependerá de lo grande que sea el panel del módulo.

El propósito del tablero de variantes es permitirle reproducir la mejor variante que el módulo ha encontrado en un momento dado, durante su búsqueda.

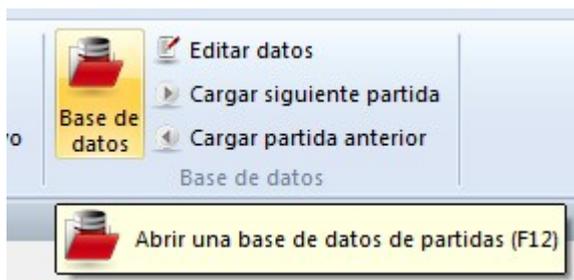


En la parte inferior del tablero hay un conjunto de botones, con los que se controla la reproducción de jugadas: se puede avanzar o retroceder de jugada en jugada o saltar al comienzo o al final de una variante.

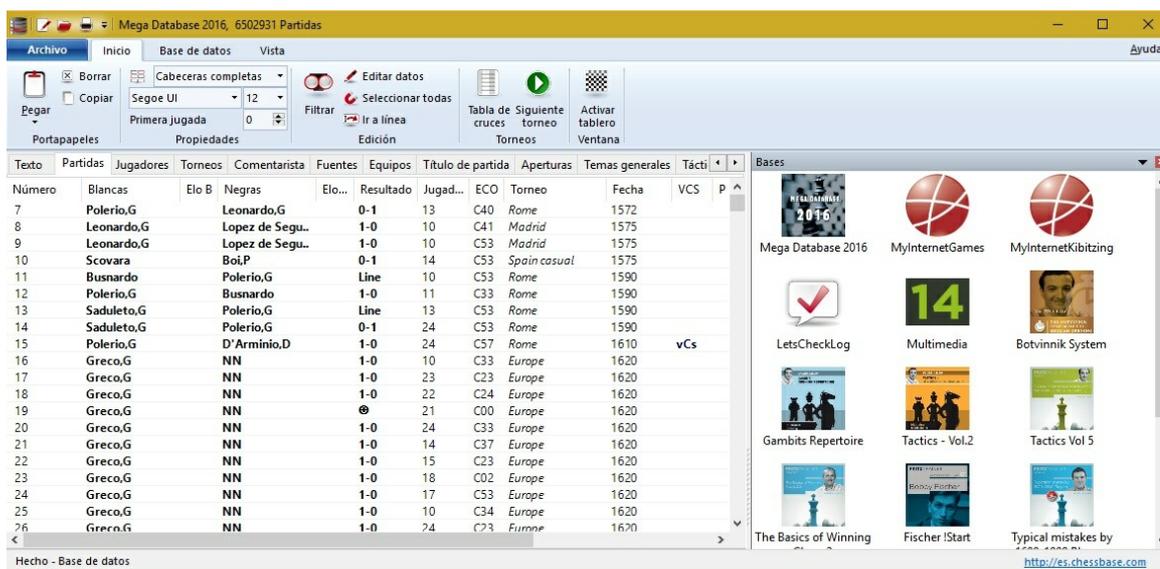
2.3.15 Ventana de bases de datos

Este programa tiene sofisticadas funciones de base de datos y puede almacenar cualquier número de partidas en muchas bases de datos diferentes. Pueden ser partidas jugadas contra el programa, pero también partidas históricas y famosas, de las que le facilita en gran cantidad el fabricante, ChessBase. Las partidas se clasifican automáticamente según toda clase de criterios y dispone de potentes herramientas de búsqueda que son capaces de localizar cualquier partida en muy poco tiempo.

Inicio Base de datos

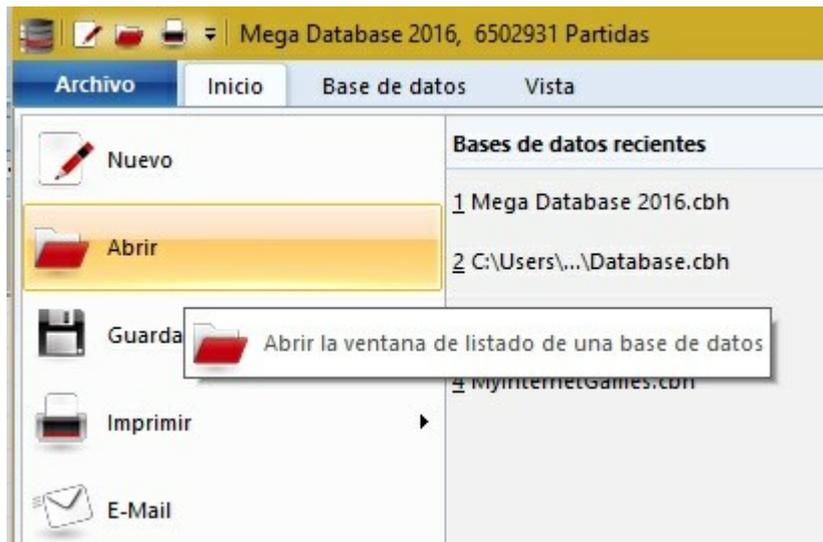


Abre una ventana separada de base de datos con una lista de partidas. También puede acceder a ella desde la ventana de tablero principal pulsando F12. Esta misma tecla le devolverán a la ventana de tablero. También hay botones en ambas barras de menú para hacer lo mismo.



La ventana de base de datos siempre muestra el contenido de la base de datos que esté abierta en ese momento. Puede cambiar a otra base de datos, crear una nueva, copiar partidas, hacer que el programa las analice, crear tablas de emparejamiento, índices, etc. Aquí tiene las funciones principales:

Menú Archivo – Abrir (o Ctrl-0)



Use esta orden para examinar la base de datos que quiera. Las bases de datos pueden tener distintos formatos ([CBH](#), [CBF](#), [PGN](#), etc.)

Puede convertir partidas de un formato a otro con solo copiarlas en una base de datos con el formato requerido.

Filtrar partidas (o Ctrl-F)

Produce una "máscara de búsqueda" en la que le puede indicar al programa que busque partidas determinadas.

En la parte superior de la lista hay cierto número de separadores con los que se accede a distintos índices.

Texto	Partidas	Jugadores	Torneos	Comentarista	Fuentes	Equipos	Título de partida	Aperturas	
Número	Blancas	Elo B	Negras	Elo...	Resultado	Jugad...	ECO	Torneo	Fecha
1337995	Lauber,A	2290	Bartolomaeus,C	2170	1-0	17	A80	Dresden U20	1995

El listado de partidas contiene índices de los textos, partidas y fragmentos de partidas incluyendo (cuando están disponibles) índices de jugadores, torneos, comentaristas, torneos, aperturas... E información a primera vista de resultado, fecha y número de jugada, entre otros muchos datos.

- **Partidas** le ofrece el listado de las mismas por el orden en que se están almacenadas en la base de datos.
- **Jugadores** permite localizar rápidamente todas las partidas de un ajedrecista determinado.
- **Torneos** ofrece la localización de las partidas en función del torneo en el que se jugaron.
- **Comentaristas** facilita el acceso a las partidas anotadas por un determinado autor.
- **Fuentes** sirve para ver las partidas clasificadas según su origen.
- **Equipos** ofrece las partidas agrupadas por los equipos en las competiciones en

grupo.

- **Título de partida:** con la ayuda de textos descriptivos libres es posible también clasificar las partidas
- **Aperturas** produce una lista clasificada por el tipo de variantes empleadas para iniciar la partida. Al hacer doble clic en una categoría se abren sus subordinadas y/o las partidas que contiene. Si no está familiarizado con el índice de aperturas "ECO", puede hacer clic en Base de datos – Funciones de indexación - Instalar clave y escoja una clasificación descriptiva ("pequeña") en la que aparecen los nombres más conocidos, como "Siciliana", "Pirc", "Defensa Francesa", etc.

Los siguientes índices no se muestran si no se activa la opción "[Usar claves temáticas](#)" en *Archivo - Opciones - Diseño*

- **Temas generales** le ofrece un índice para localizar partidas según los temas del medio juego ("posiciones críticas", "estructura de peones", etc.).
- **Tácticas** es un índice de temas tácticos, como sacrificios, mates o jugadas brillantes.
- **Estrategia** contiene entradas como ideas ganadoras, centinelas, etc.
- **Finales** incluye las distintas categorías comunes de finales de partida.

Por favor, advierta que muchas bases de datos de ChessBase tienen índices de partidas distintos y a menudo más amplios y especializados.

Bases de datos recientes

Al hacer clic en el menú Archivo aparece a la derecha un listado con las últimas bases de datos que se han abierto.

Con sólo hacer clic sobre una entrada, se abrirá la base de datos correspondiente.

2.4 Introducir jugadas

2.4.1 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)

La notación de la partida se muestra en el [panel de notación](#):

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 notación larga y abreviada en el menú *Archivo - Opciones Notación*.

La forma oficial de anotar las jugadas está recogida en las [reglas de la FIDE](#).

2.4.2 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.



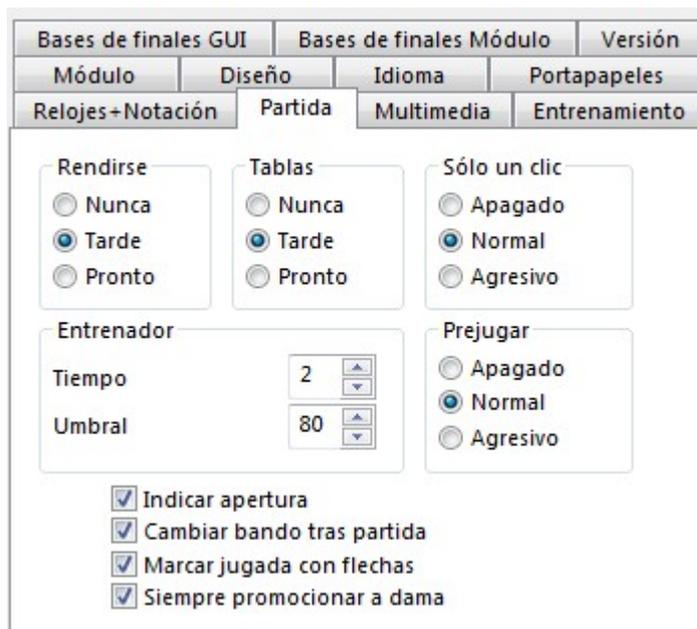
Si las blancas siguen moviendo el ratón, hasta e4, entonces es esa potencial casilla de destino la que se resalta en color amarillo pálido.

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.

2.4.3 Introducir jugadas con un clic

En partidas rápidas contra el ordenador puede tener un final ganador pero no darle tiempo a efectuar las jugadas.



Para evitar esta situación desesperante, hemos añadido un sistema de juego con un solo toque de ratón:

- ▶ Si pulsa sobre una pieza que sólo tenga un movimiento legal, el mismo se efectúa inmediatamente.
- ▶ Si pulsa sobre una pieza con más de una jugada legal, pero en una de ellas puede capturar, se efectúa esta última (secuencias típicas de recaptura). Para efectuar otra jugada alternativa deberá usar un segundo clic para marcar la casilla de destino.
- ▶ Si pulsa en una casilla a la que sólo pueda ir una pieza, se realizará esa jugada. Si puede ir a la casilla más de una pieza, deberá usar un segundo clic para marcar la pieza deseada – excepto si una de las piezas ha ejecutado una de las dos últimas jugadas, en cuyo caso se escogería ésta automáticamente. Esto le permite, por ejemplo, dar rápidas series de jaques.
- ▶ Si pulsa las casillas g1 o g8 y está permitido el enroque corto, se realizará.

Dejadas

Consiste en coger una pieza mientras su oponente aún está pensando y mantenerla suspendida sobre la casilla de destino. Tan pronto como mueva su oponente, sólo

tiene que soltarla, sin que apenas corra su reloj. Es una técnica un poco peligrosa: si el rival juega algo inesperado y suelta la pieza, luego sólo podrá observar el desastre. Aún así las dejadas se usan ampliamente en las partidas más rápidas que se juegan en el servidor.

Prejugar

Mientras su oponente piensa, puede realizar una o más jugadas, especialmente cuando son obvias o forzadas. Se marcan con una flecha verde y se ejecutan inmediatamente cuando sea su turno. Esto ahorra muchísimo tiempo y es especialmente útil en los finales, donde puede programar series enteras de jugadas como a2-a4-a5-a6-a7-a8. Al hacer clic derecho sobre el tablero se borrarán todas las prejugadas.

2.4.4 Introducir jugadas con el teclado

Debido a la belleza de la interfaz gráfica del programa, probablemente preferirá [introducir jugadas usando el ratón](#). Hay, sin embargo, una interesante alternativa: puede escribir las jugadas con el teclado, una posibilidad que pueden preferir algunos ajedrecistas experimentados.

Para introducir las jugadas con el teclado, escriba la casilla inicial y la de destino, p. e. g1f3.

2.4.5 Variantes

Una variante es una alternativa a siguiente jugada. Es útil almacenar sus análisis en forma de variantes ya que ChessBase le permite reproducirlas en el tablero. Básicamente se retrocede una jugada y se introduce otra en su lugar. En la notación de la partida la variante se presenta entre corchetes y con sangría.

Introducir movimientos se ha hecho mucho más fácil. El diálogo de variantes aparece con mucha menos frecuencia. Se se introduce una jugada alternativa en la notación, normalmente se crea una variante sin que se muestre el diálogo de variantes.

```
Axe3 25.Txe3 c5= Antipov,M (2462)-Heimann,A (2493)/Athens/2012/ 17...Rf8 18.Cfd2 Cd7 19.Cc4 Cc5 20.Cxc5 Axc5 21.c3 f6 22.Ae3
Axe3 ½,Carlsen,M (2772)-Leko,P (2756)/Dortmund/2009/ ]
13.a5
[ 13.Ac4 Ad6 ( 13...Ac5!?) 14.Cb3 Ab7 ( ♘14...Te8!?) 15.h3 Rf8 16.Ad3 Ac8 17.Ae3 Ae6 18.Cfd2 Re8 19.f3 Ae7 20.Ac4 Ac8 21.Ted1
Ab7 22.Af2 Cd7 23.Ad3 Cf8 24.Cc4 Ce6 25.Cba5± Carlsen,M (2776)-Aronian,L (2750)/Nice rpd/2009/;
13.Cc4 Ad6 14.a5 Ae6 15.Ae3 Tab8 16.Cfd2 Cg4 17.h3 Cxe3 18.Cxe3 Ac5 19.Axe6 Txd2 20.Ad5 Axe3 ( 20...Cd8!?) 21.fxe3 Ce7
22.Ac4 Txc2 23.b3 Txc4 24.bxc4 Rf8≡ Wan,Y (2477)-Tkachiev,V (2662)/Jakarta/2012/ ]
13...Ac5N
[ 13...Ad6 ]
14.Ac4 ♘
[ 14.Aa4 Cxa5 15.Cxe5 Cg4 16.Cxg4 Axc4±;
♘14.h3!?! Ab7 ( 14...Te8 15.Cc4.) ]
14...Cg4 15.Te2 Ae6! 16.Axe6
[ 16.Ad3 b3↑ ]
16...fxe6 17.h3 Cf6 18.Te1 Tab8 19.Cc4 Tb5 ♘ 20.b3
[ 20.Ccxe5?! Cxe5 21.Cxe5 Axf2+ 22.Rxf2 Txe5≡ ♘/♞;
20.Ae3 Ce8↑ ♘ ]
20...Ad4 21.Ab2
[ 21.Cxd4 exd4≡ ♘ ]
```

Una variante puede iniciarse con solo introducir una jugada alternativa, que

automáticamente abre una ventana de variante.

También puede emplear el muestrario de comentarios o la cinta Insertar – Variantes:



Insertar variante

Retrocede la jugada actual y le permite incorporar una línea alternativa (equivalente a pulsar "T")

Fin de variante

Da por acabada la variante y vuelve a la línea principal, en la que podrá seguir añadiendo jugadas.

Borrar variante

Elimina de la partida la variante actual y todas sus subvariantes. Ctrl-Z sirve para deshacer.

Promocionar variante

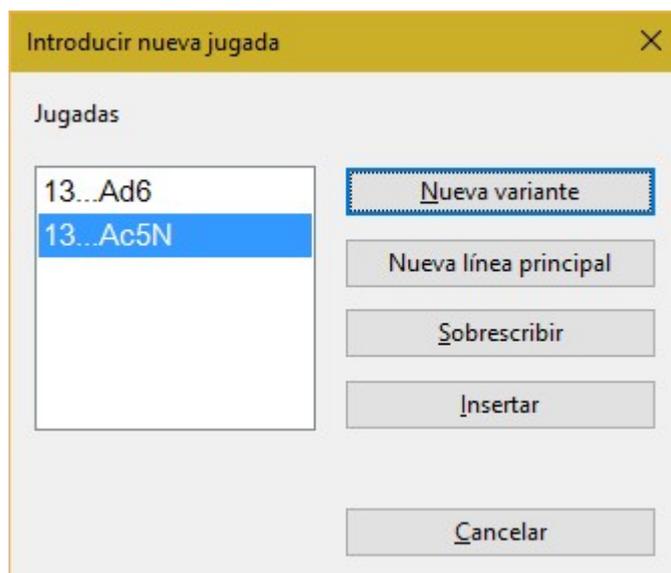
La variante actual se eleva al nivel inmediato superior y la que ocupe ese lugar se convierte en subvariante. Ctrl-Z sirve para deshacer esta función.

Jugada en blanco

Inserta en la notación un salto de turno. De esa forma es posible hacer varias jugadas consecutivas de un mismo bando para, por ejemplo, mostrar un plan.

El diálogo para introducir una nueva jugada se muestra si se introduce un movimiento alternativo al que se acaba de escribir, porque este es un caso en el que frecuentemente tienen que corregirse errores.

Nota: si mantiene pulsada la tecla CTRL mientras hace la jugada alternativa, siempre se muestra el diálogo de variantes:



- **Nueva variante** dará inicio a una nueva línea de juego, que seguirá en paralelo con las jugadas originales;
- **Nueva línea principal** considerará la jugada como perteneciente a ésta y convertirá el resto de la partida original en una variante;
- **Sobrescribir** reemplazará las jugadas originales con las nuevas;
- **Insertar** incluirá la nueva jugada en la partida, manteniendo tantos movimientos a continuación como sea posible.

Esta última función es útil cuando ha introducido varias jugadas y descubre que una es incorrecta (caballo o torre equivocado, casilla de destino errónea) En vez de introducir todas las jugadas de nuevo, use Insertar, con lo que ChessBase mantendrá tantas como sea posible. Naturalmente ChessBase comprobará que sean legales.

2.4.6 Prejugar

Bases de finales GUI		Bases de finales Módulo		Versión			
Módulo		Diseño		Idioma		Portapapeles	
Relojes+Notación		Partida		Multimedia		Entrenamiento	
Rendirse <input type="radio"/> Nunca <input checked="" type="radio"/> Tarde <input type="radio"/> Pronto		Tablas <input type="radio"/> Nunca <input checked="" type="radio"/> Tarde <input type="radio"/> Pronto		Sólo un clic <input type="radio"/> Apagado <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Agresivo			
Entrenador Tiempo: 2 Umbral: 80		Prejugar <input type="radio"/> Apagado <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Agresivo					
<input checked="" type="checkbox"/> Indicar apertura <input checked="" type="checkbox"/> Cambiar bando tras partida <input checked="" type="checkbox"/> Marcar jugada con flechas <input checked="" type="checkbox"/> Siempre promocionar a dama							

Esta función le ayuda a ahorrar tiempo en el ajedrez relámpago o rápido. Mientras es el turno de su rival y él está pensando su respuesta, usted ya puede ejecutar el movimiento planeado en el tablero. Es adecuado especialmente cuando tiene respuestas obvias y permite ahorrar valiosos segundos de tiempo en las partidas bala o relámpago.

La respuesta se muestra en el tablero con una flecha verde. En un final puede tener sentido realizar varias jugadas consecutivas, como por ejemplo en el caso de un avance de peón (e3-e4-e5-e6-e7-e8). En ese caso las jugadas se ejecutan automáticamente tan pronto como el rival ha movido. Cuando se hace así, siempre se promociona a dama.

Pista: si su rival no ha respondido aún y quiere anular la jugada, puede hacerlo con clic derecho sobre el tablero gráfico.

¿Qué efecto tienen los distintos ajustes?

Apagado es fácil de entender: desactiva la función.

Normal siempre se ejecuta el primer movimiento de la lista. Si no es una jugada legal, el programa no la admite y tiene que hacer otra.

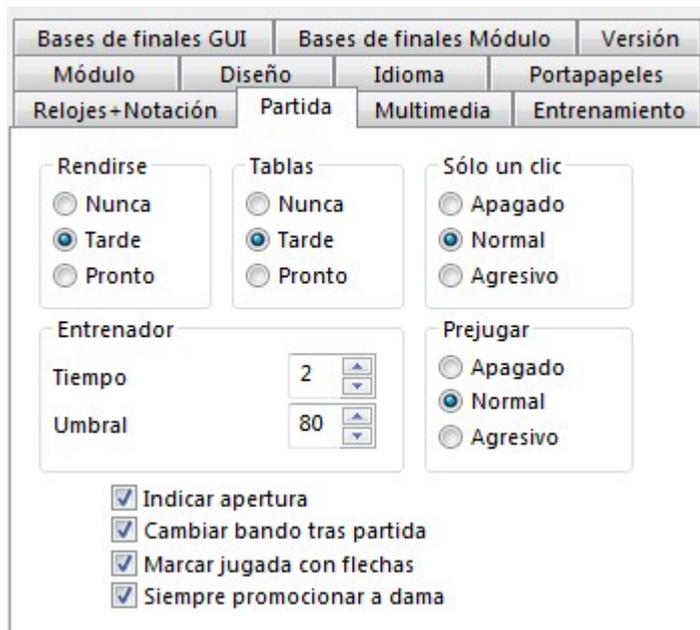
Agresivo. Con ese ajuste, siempre se hace un intento de ejecutar el primer movimiento de la lista. Si no es legal, entonces solo se anula esa jugada y se intenta realizar la siguiente de la lista.

La función y su lógica requieren cierta práctica. También hay quien dice en tono de broma que es una forma de perder todas las partidas y de hacerlo con increíble rapidez.

Pista: antes de probar esta función en el servidor de ajedrez y perder valiosos puntos Elo, practíquela contra módulos de ajedrez. La opción también funciona en partidas con controles de tiempo largos contra módulos de ajedrez.

2.4.7 Los peones siempre promocionan a dama

Problema: siempre que me toca jugar, Fritz automáticamente corona en dama los peones que promocionan. No se ofrece la opción de elegir otra pieza, aunque tengo desactivada la opción "Siempre promocionar a dama" en [Opciones - Partida](#).



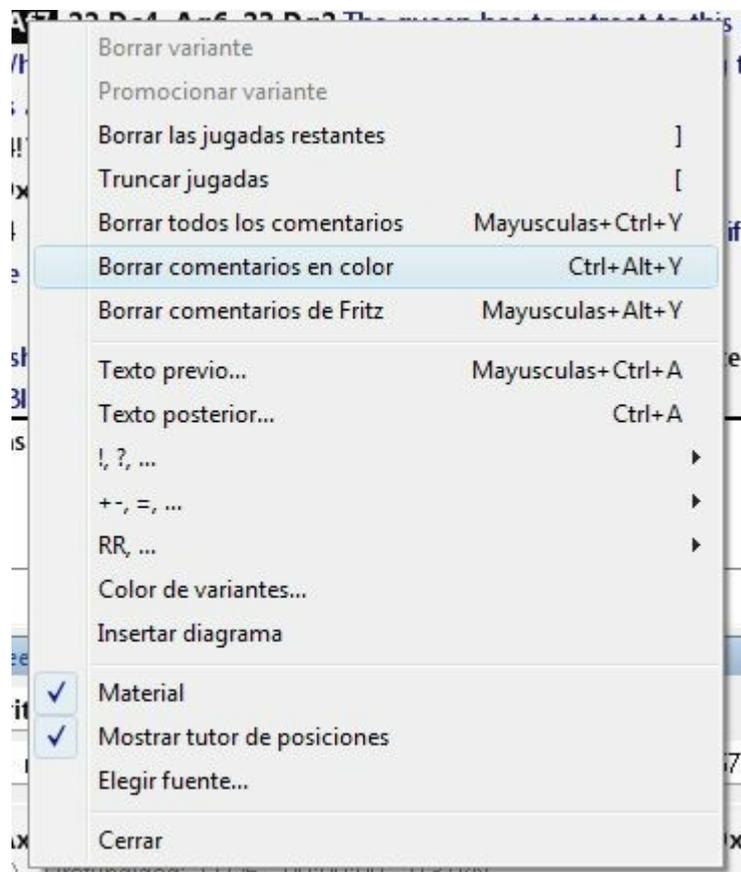
Los peones siempre promocionan a Dama cuando se tiene activada la opción "[Solo un clic](#)" - "Agresivo" o cuando se usa la opción de [prejugar](#). Tiene sentido especialmente en partidas bala en el servidor, cuando se intenta ahorrar todo el tiempo posible en la respuestas.

Siempre se puede forzar el diálogo de promoción, pulsando y manteniendo pulsada la combinación de teclas *Ctrl-Mayúsculas* antes de mover el peón a la última fila.



2.4.8 Editar y comentar partidas

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:



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 "Herramientas" - "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

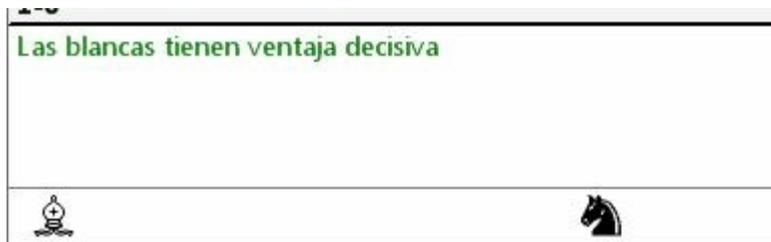
Le permite cambiar el color de cada variante por separado.

Insertar diagrama

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.



Mostrar tutor de posiciones

Otra función útil de entrenamiento se activa y desactiva con esta opción. Arranca un módulo especial con grandes conocimientos ajedrecísticos, que genera una breve descripción estratégica en lenguaje normal sobre la posición del tablero en cada momento.

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

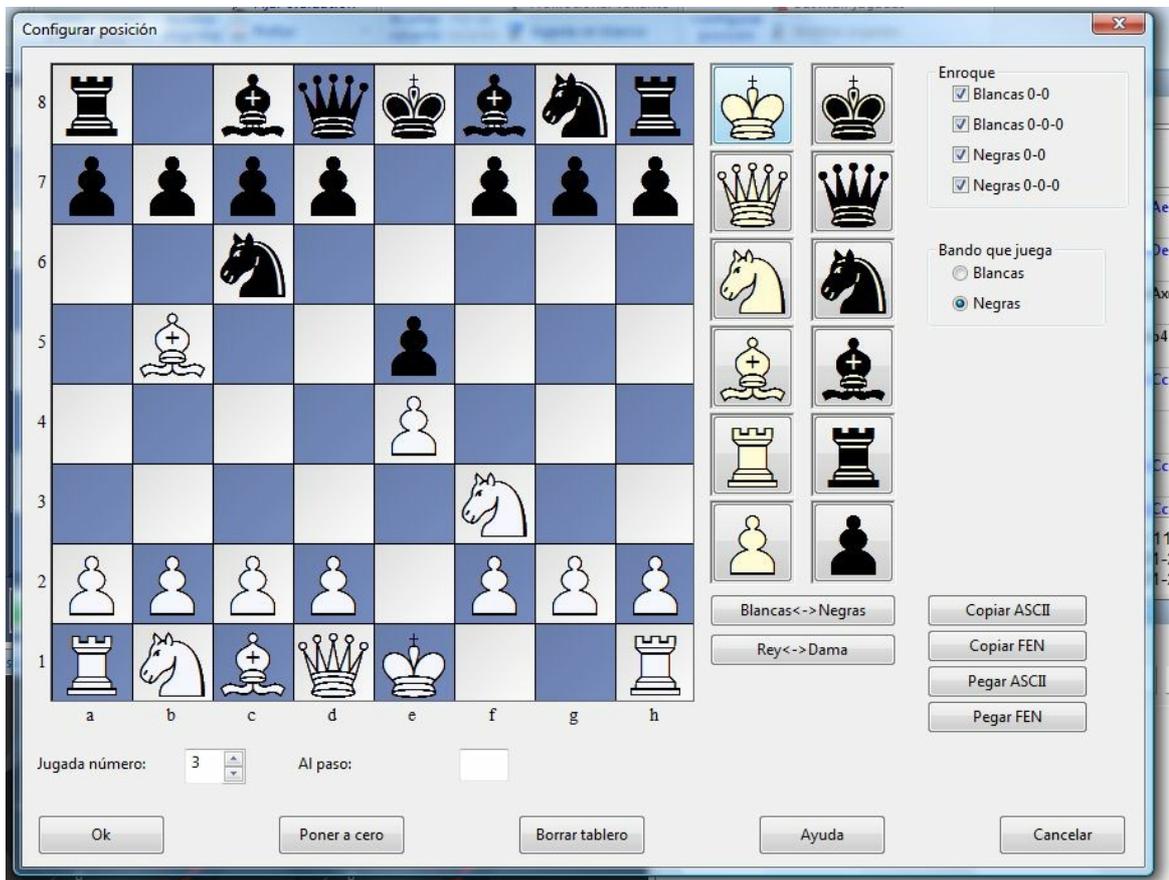
se eliminarán las flechas y casillas coloreadas. Es muy útil para las explicaciones y clases de ajedrez.

2.4.9 Configuración de posiciones

Insertar - Configurar posición



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

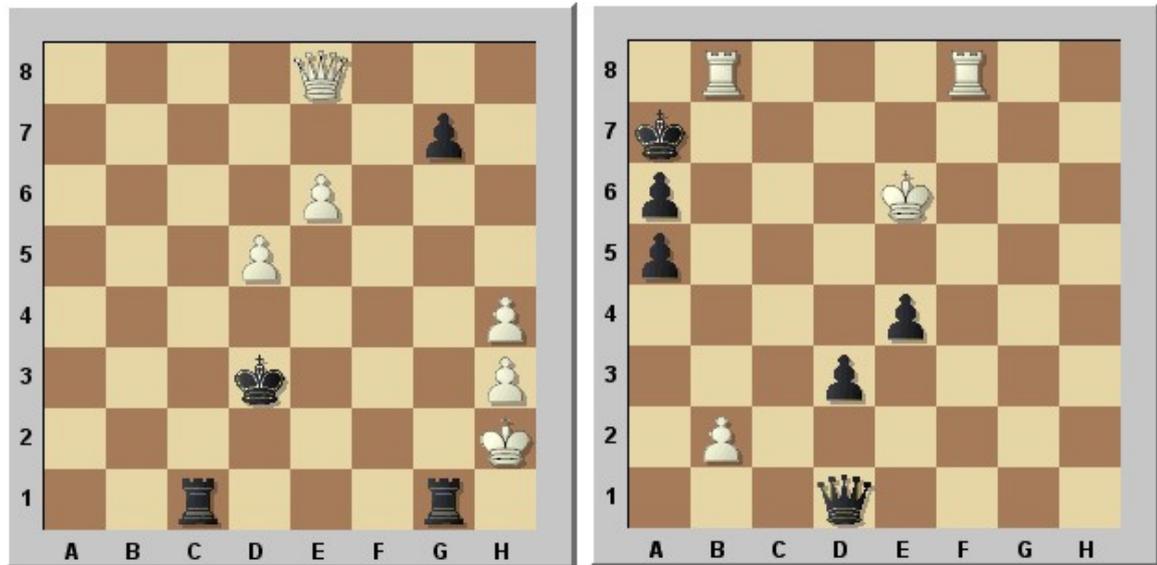
Para el resto de abreviaturas véase la [introducción de jugadas con el teclado](#)

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.



Esta es la posición del ejemplo superior, reflejada verticalmente (mueven negras) y horizontalmente.

2.5 Teclado

2.5.1 Introducir jugadas con el teclado

Debido a la belleza de la interfaz gráfica del programa, probablemente preferirá [introducir jugadas usando el ratón](#). Hay, sin embargo, una interesante alternativa: puede escribir las jugadas con el teclado, una posibilidad que pueden preferir algunos ajedrecistas experimentados.

Para introducir las jugadas con el teclado, escriba la casilla inicial y la de destino, p. e. g1f3.

2.5.2 Introducir símbolos con el teclado

En la edición de comentarios en forma de texto y en la carátula para guardar o reemplazar partidas puede usar figuras y [símbolos](#) de comentario de ajedrez. Aparecerán en la ventana de notación, en el listado de partidas y en la impresión. He aquí la lista de todos los símbolos, sus significados y como introducirlos con el teclado. Si no se visualizan adecuadamente quiere decir que no se tiene correctamente instalada la [fuente TrueType](#) "Figurine...". En ese caso no podrá apreciar los símbolos apropiados en la columna de la izquierda, de la tabla que sigue:

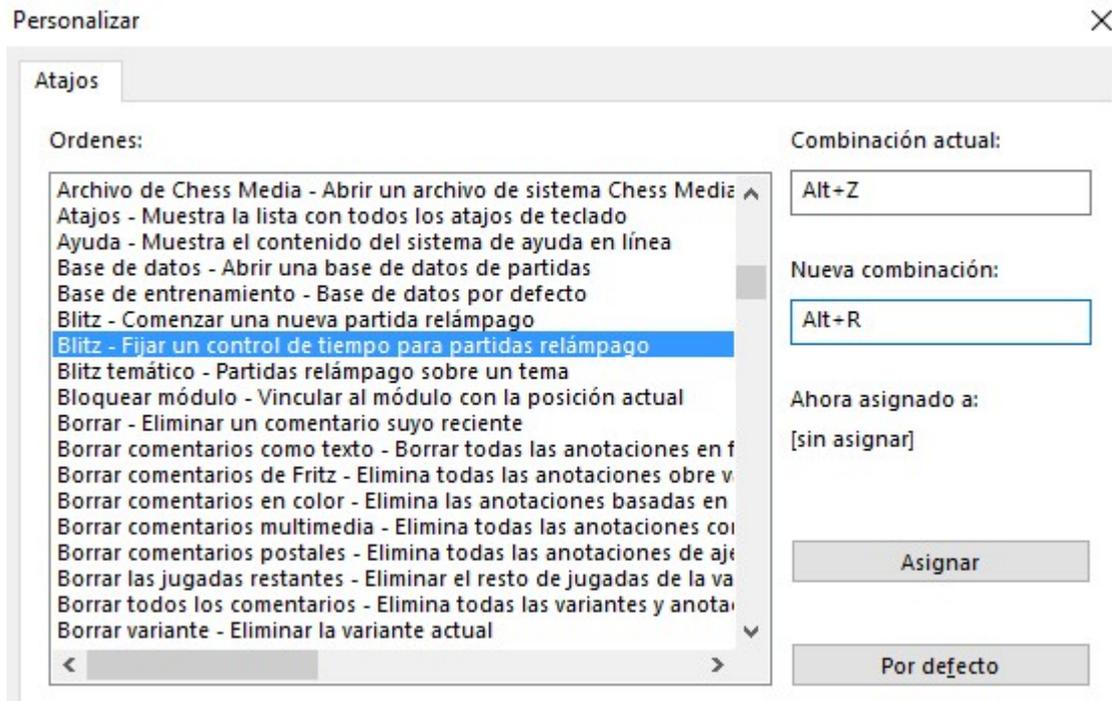
Caracter	Teclado	Significado
♔	Ctrl-K	Rey (K ing)
♚	Ctrl-Q	Dama (Q ueen)
♘	Ctrl-N	Caballo (K night)
♗	Ctrl-B	Alfil (B ishop)

	Ctrl-R	Torre (R ook)
	Ctrl-P	Peón
→	Ctrl-A	con a taque
↑	Ctrl-I	con i niciativa
↔	Shift-Ctrl-C	con c ontrajuego
Δ	Ctrl-Alt-I	con idea de...
○	Ctrl-S	ventaja e spacial
⊕	Ctrl-Z	tiempo, apuros de tiempo
⊙	Ctrl-Alt-D	ventaja de d esarrollo
↔	Ctrl-L	fila
↗	Shift-Ctrl-D	d iagonal
⊙	Ctrl-Alt-Z	z ugzwang
⊕	Ctrl-Alt-C	c entro
×	Shift-Ctrl-W	punto débil
□	Ctrl-O	forzado
L	Ctrl-W	con
┘	Ctrl-Alt-W	sin
«	Ctrl-Alt-Q	ala de dama
»	Ctrl-Alt-K	ala de rey
⊥	Ctrl-E	final
	Ctrl-Alt-P	par de alfiles
	Ctrl-Alt-O	alfiles de distinto color
	Ctrl-Alt-E	alfiles del mismo color
∞	Ctrl-M	con compensación
±	Ctrl-1	Blancas mejor
±	Ctrl-2	Blancas ligeramente mejor
∞	Ctrl-3	poco claro
∞	Ctrl-4	Negras ligeramente mejor
∞	Ctrl-5	Negras mejor
⊂	Ctrl-Alt-B	Mejor es
½	Ctrl-Alt-R	tablas
♠	Shift-Ctrl-P	peón pasado

○	Ctrl-.	peón aislado
---	--------	--------------

2.5.3 Configurar atajos con el teclado

En el menú *Archivo - Personalizar teclas* puede modificar los atajos, cambiar sus asignaciones o incluso crearlos para funciones que no los tengan asignados. Hay muchos atajos que permiten un más rápido y eficaz manejo del programa: CTRL+N empieza una nueva partida, CTRL+F gira el tablero o pulsando la barra espaciadora se fuerza una jugada por parte del ordenador.



La ventanilla ofrece un listado con todas las funciones del programa para las cuales se pueden asignar atajos. La forma de proceder es la siguiente:

Haga clic en la función a la que quiere asignarle una pulsación de teclas.

Si ya existe un atajo para esa orden, aparecerá en el campo *Combinación actual*.

En *Nueva combinación* puede modificarlo o asignar un atajo nuevo. Para realizar la asignación debe pulsar las teclas que quiere que formen la combinación, no escribir su nombre.

Si el atajo ya correspondía a otra función aparecerá en *Ahora asignado a*.

Haciendo clic en *Asignar* será adoptado el atajo a la función seleccionada.

3 Referencia

3.1 Ayuda durante la partida

3.1.1 Ayuda y entrenamiento durante la partida

Durante la partida puede pedirle consejo al programa.

[Pista](#)

El programa analizará la posición para Ud. y le ofrecerá consejo

[Sugerencia](#)

El programa sugerirá una jugada

[Amenazas](#)

Muestra las amenazas directas

[Explicación de las jugadas](#)

Genera una lista con todas las jugadas legales comentando sus consecuencias

[Tutor posicional](#)

Genera una breve descripción estratégica de la posición del tablero en cada momento.

[Casillas amenazadas](#)

Destaca con colores las casillas atacadas y amenazadas

[Espía](#)

Muestra automáticamente el plan o amenaza con una flecha con códigos de color

[Apuntadores](#)

Abre una ventana nueva con un [módulo](#) distinto con el que aconsejarse

[Jugada prevista](#)

Indica qué jugada está esperando el programa como respuesta

[Pistas dinámicas](#)

Se muestran las posibilidades de maniobras de ataque y defensa relacionadas con cada casilla por la que se pasa el cursor

[Pistas en la apertura](#)

Muestra con flechas verdes las jugadas de apertura más importantes

[Ver búsqueda](#)

Muestra gráficamente sobre el tablero los posibles planes de ambos bandos

[Indicadores](#)

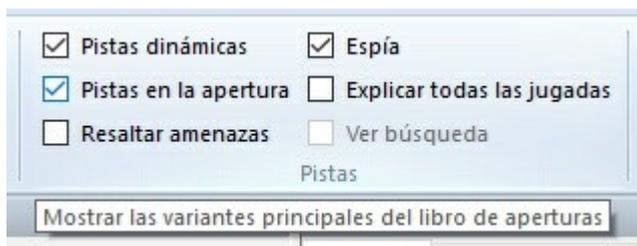
El indicador de agudeza muestra lo complicado de la posición y el matómetro las posibilidades de que surja una línea de mate

[Let's check](#)

Cualquier posición que haya sido analizada por alguien en algún momento se almacena voluntariamente en un servidor.

3.1.2 Pistas en la apertura

Entrenamiento > Pistas en la apertura sirve para mostrar información útil al comienzo de una partida de ajedrez o apertura. Esto sólo es posible si se ha cargado un [libro de aperturas](#).



Si esta opción se selecciona durante la apertura, el programa usa flechas para mostrar las jugadas más importantes en una determinada posición.



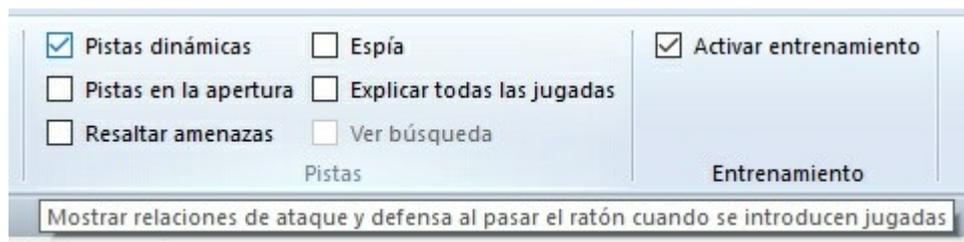
En este ejemplo se muestra el tablero tras las primeras jugadas de la Defensa Francesa: 1.e4 e6 2.d4 d5. Es el turno de las blancas y con las flechas verdes se

indican las jugadas plausibles que puede realizar.

Nota: Las flechas no se dibujan con arreglo a cálculos realizados por el programa, sino sobre los datos obtenidos del libro de aperturas. Por este motivo, las pistas durante la apertura solo pueden verse si se ha cargado un [libro](#) previamente.

3.1.3 Pistas dinámicas

Al realizar una jugada, se puede ver el equilibrio de fuerzas sobre el tablero por medio de flechas. Esta característica se activa por medio *Entrenamiento - Pistas dinámicas*.

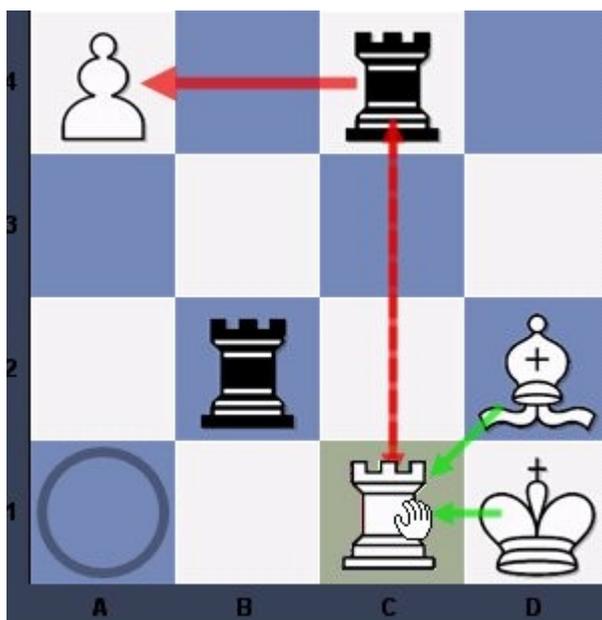


Se muestran las posibilidades de ataque y las maniobras defensivas para cada casilla por la que pasa el cursor. Este efecto de "*sobrevuelo del cursor*" facilita la comprensión del equilibrio de fuerzas sobre el tablero.

La información se muestra en dos colores. Las **flechas verdes** son maniobras defensivas y las **rojas** se refieren a ataques.

También se diferencia el tipo de línea. Un **trazo continuo** señala una defensa o un ataque directos. Las **líneas discontinuas** muestran la posibilidad de ataque o defensa, en función de la jugada que siga a continuación.

Si la **línea roja es más gruesa**, indica una jugada que gana material.

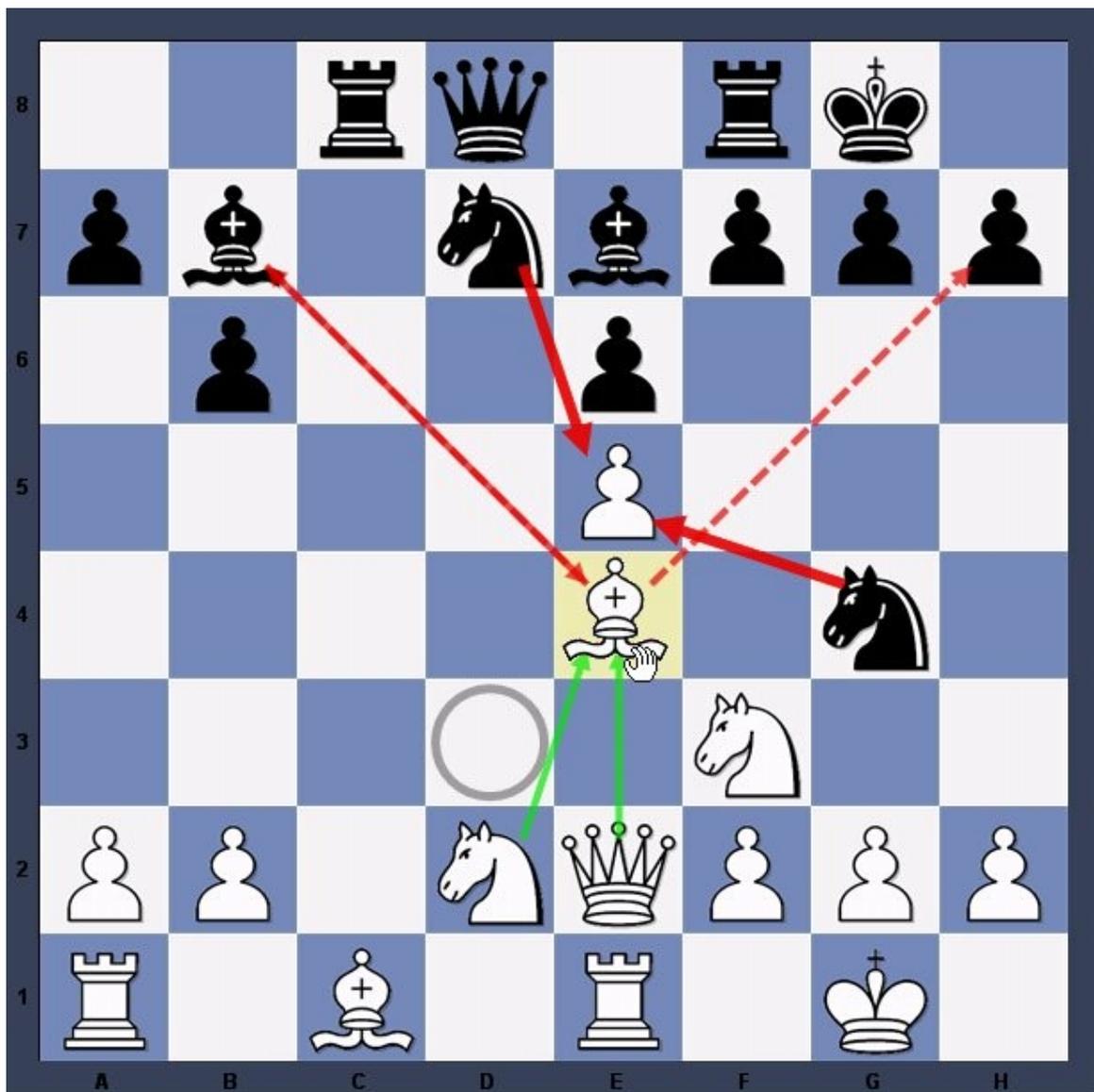


En este ejemplo, el jugador pretende mover su torre desde a1 (marcado con un círculo) a c1 y al arrastrar la piezas hasta c1 sin soltarla dejar la pieza puede ver que las flechas verdes desde el alfil y el rey indican que la torre en c1 está suficientemente defendida.

La línea discontinua desde c1 a c4 muestra que las blancas tienen la posibilidad de capturar la torre negra si no hacen una jugada que lo evite.

La línea gruesa entre c4 y a4 muestra que el peón puede ser capturado inmediatamente con ganancia de material par alas negras.

Aquí tienen otro ejemplo sobre un tablero completo:



Las blancas han movido su alfil desde d3 a e4 sin soltar el botón izquierdo del ratón. La casilla de origen d3 se señala con un círculo. La casilla analizada e4 aparece con el fondo coloreado.

Las flechas verdes muestran que el caballo en d2 y la dama en e2 defenderían al alfil.

La línea roja discontinua entre b7 y e4 muestra una posibilidad de captura. Puesto que ambos alfiles tienen la posibilidad de captarse mutuamente, la línea tiene dos puntas de flecha.

También hay una línea discontinua entre e4 y h7, que muestra que el alfil tiene la opción de capturar ese peón en la jugada siguiente.

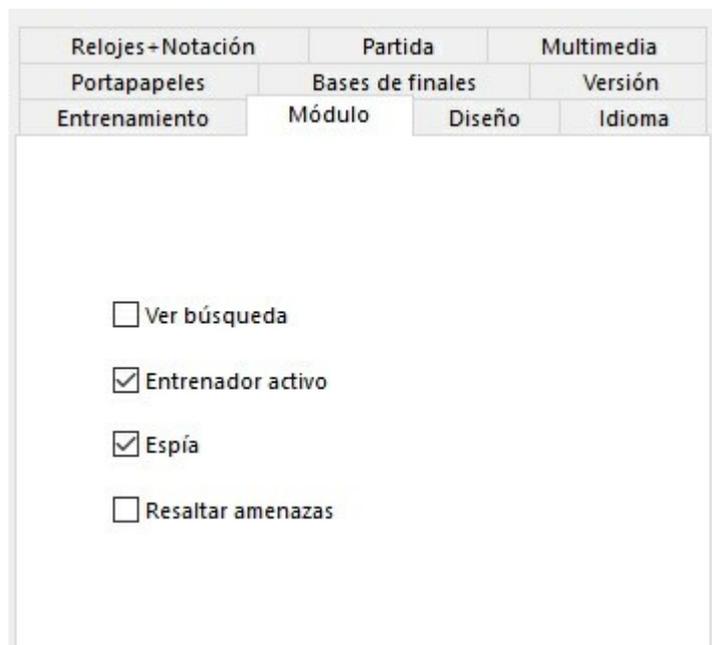
Hay líneas rojas gruesas desde d7 y g4 hasta e5. Indican que tras la jugada del alfil a e4 (que se produciría si soltásemos el botón izquierdo del ratón) cualquiera de los

caballos podría capturar el peón.

Esto significa que las pistas dinámicas pueden ser una ayuda eficaz a la hora de mover, mostrando las consecuencias que se producirían.

3.1.4 Ver búsqueda

Menú Archivo - Opciones - Módulo



También puede activarse o desactivarse en la pestaña *Entrenamiento - Pistas*

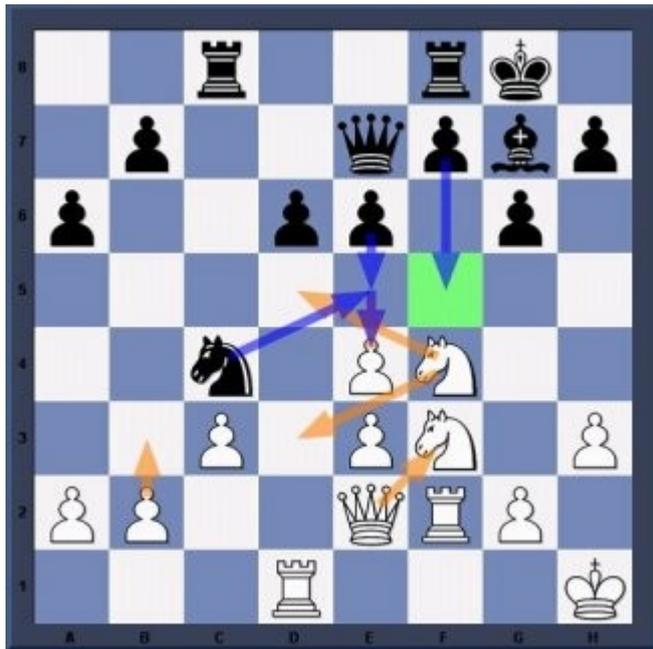


Mientras que Fritz estudia una posición, bien durante una partida o bien durante un análisis, el programa facilita información detallada al respecto en el [panel del módulo](#), por ejemplo, la valoración, la profundidad de búsqueda y la mejor continuación.

El [tablero de variantes](#) muestra la posición a la que se llega siguiendo la mejor variante, que puede reproducirse en él.

La opción "Ver búsqueda" va un poco más allá. Durante un análisis infinito (ALT-F2), muestra por medio de elementos gráficos no sólo las maniobras tácticas, sino también

los posibles planes para ambos bandos.



En este ejemplo podemos ver como funciona.

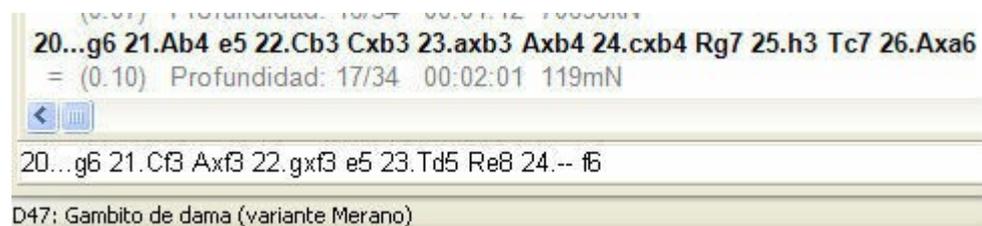
Las flechas naranjas muestran los planes que el módulo prefiere para las blancas, mientras que las flechas azules indican el plan que han calculado para las negras.

Las posibles casillas de destino se resaltan en verde si juegan un papel especial en las maniobras tácticas. En el ejemplo anterior, la casilla f5 es muy importante y por eso la jugada f7-f5 se muestra como el plan principal de las negras.

Nota: Actualmente esta función sólo está disponible para algunos módulos y no la admiten otros.

Se recomienda darle al programa cierto tiempo para pensar en las posiciones críticas. Cuanto más tiempo tenga, más precisos serán los resultados.

En la parte inferior del panel del módulo, se muestra la variante que se está examinando en cada instante.



En el ejemplo, el módulo Fritz está pensando como reaccionar si a 20... g6 se responde 21. Cf3, incluso aunque en principio considera que la mejor respuesta es 21.Ab4. La

ventaja de esta forma de presentación es que se mantiene actualizada incluso si la mejor línea permanece inalterable durante mucho tiempo.

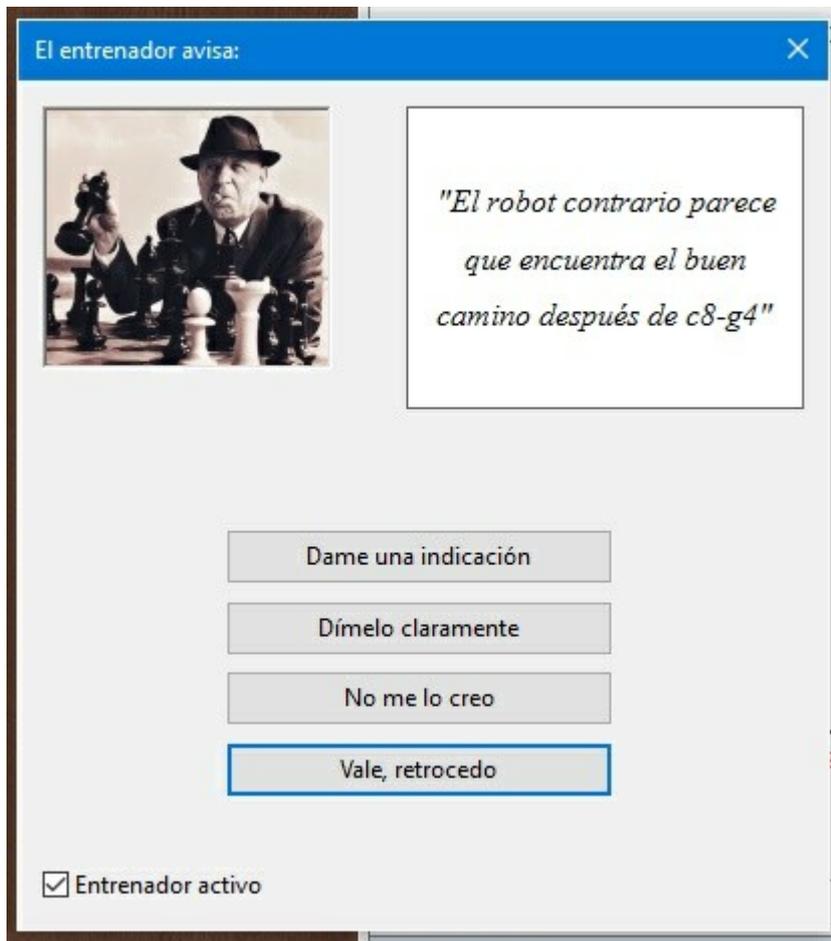
3.1.5 Entrenador

Puede activar y desactivar esta función en *Inicio - Entrenador*.

El entrenador sirve para ayudarle durante la partida.



Puede pedirle una [pista](#). No se trata de sugerir directamente una jugada sino de que el programa le ayude a analizar la posición. La calidad de la ayuda puede graduarse en las [opciones](#) de partida.

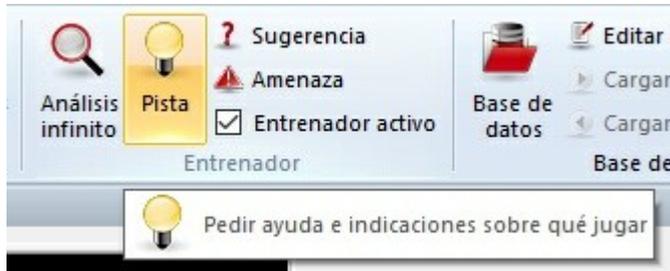


El entrenador también puede [sugerirle](#) una jugada concreta.

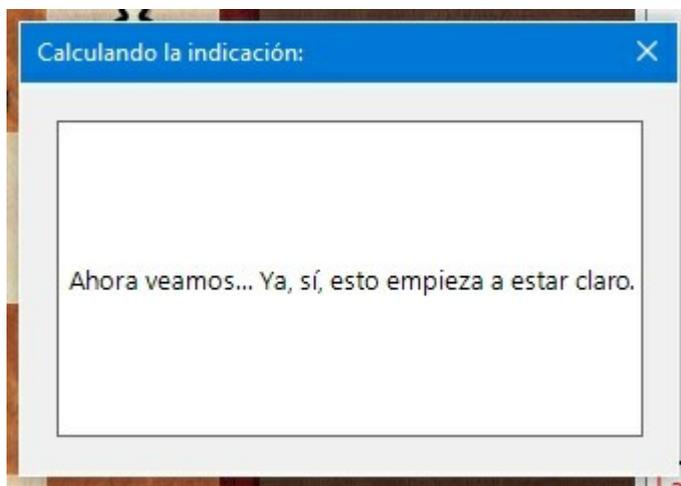
Si tiene un despiste o realiza una jugada muy mala, aparecerá para ofrecerle ayuda.

3.1.6 Pistas

Inicio - Pista (también pulsando F2)



Se abre una ventana especial con amplios consejos sobre la posición en curso.



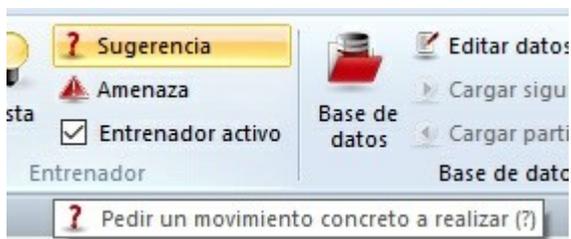


Pulsando los botones podrá encontrar información sobre las piezas que tiene atacadas, las que tiene indefensas, qué piezas las amenazan. "Plan de Fritz" le muestra las amenazas a las que se enfrenta y "Sugerencia" le da una indicación constructiva sobre qué jugar a continuación.

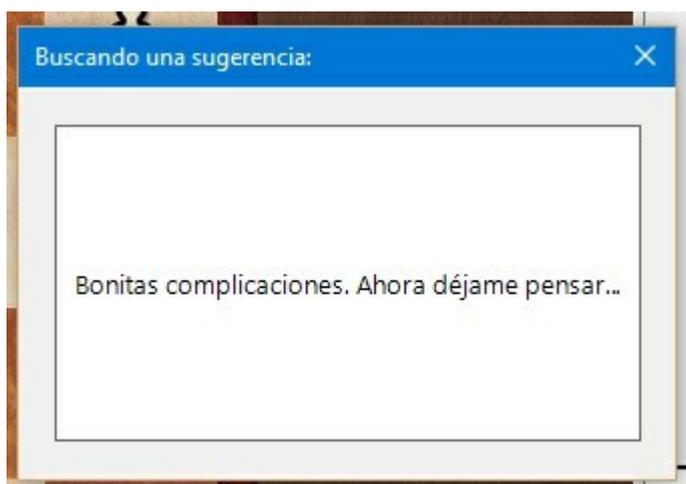
La calidad de la asistencia prestada por el entrenador depende de cuanto tiempo le adjudique para trabajar en [Opciones de Partida](#).

3.1.7 Sugerencias

Inicio *Sugerencia* (también pulsando "?")



El programa hará una rápida comprobación y le indicará un movimiento, que se muestra con una flecha sobre el tablero.



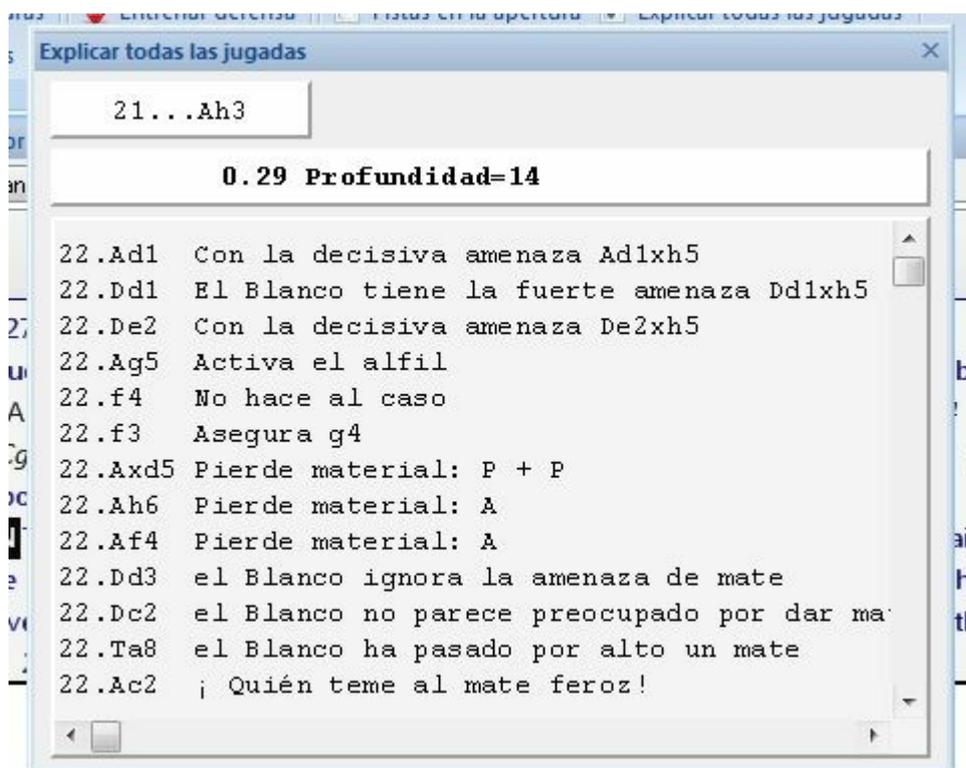
La calidad de la asistencia prestada por el entrenador depende de cuanto tiempo le adjudique para trabajar en [Opciones - Partida](#).

3.1.8 Explicar todas las jugadas

Entrenamiento *Explicar todas las jugadas*



Se abrirá una nueva ventana con un listado de todas las jugadas legales posibles en la posición en que estemos, ordenadas de acuerdo con su valor. La primera será la que el programa considera mejor. El programa irá actualizando la lista según vaya aumentando la profundidad del análisis.



Para cada jugada da una pequeña descripción. Si hace clic sobre una, el programa le mostrará (en la parte superior) la variante principal que acarrearía junto con la evaluación de la posición resultante. También pueden aparecer flechas y casillas coloreadas en el tablero para ilustrar lo indicado.

Haciendo doble clic sobre una jugada se ejecuta en el tablero.

Haga clic de nuevo en "Explicar todas las jugadas" para eliminar la ventana o clic derecho sobre el panel y luego "cerrar".

3.1.9 Tutor de posiciones

Clic derecho en el panel de notación Mostrar tutor de posiciones

Otra función útil de entrenamiento se activa y desactiva con esta opción. Arranca un módulo especial con grandes conocimientos ajedrecísticos, que genera una breve descripción estratégica en lenguaje normal sobre la posición del tablero en cada momento. La información se muestra al pie del panel de notación.

28.Dxe2 Db3 29.Dd2 Ae7 **30.Dc3** De6 0 31.Cd3 b5 32.Cc5 Axc5
 [32...Dc4 33.Dxc4 bxc4 34.Ce6+ Rf7 35.Cxc7]
 33.Dxc5 Dd6 34.Dxb5 Dd2+ 35.Rf3 Dd1+ 36.De2 Dh1+ 37.Dg2 De1 38.Dc2

Las blancas amenazan ganar material: Dc3xb3; Horquilla de las blancas: b3+c6

3.1.10 Amenazas

Inicio Amenaza



Le muestra la amenaza inmediata, es decir, lo que puede hacer el oponente si no se realiza ninguna jugada defensiva. Se muestra sobre el tablero con una flecha roja.

Advertencia: se puede hacer que un apuntador muestre las amenazas en cada posición que se conforme en el tablero. Haga clic derecho en la ventana de módulo del [apuntador](#) y seleccione "Amenaza".

3.1.11 Casillas amenazadas

Entrenamiento Resaltar amenazas



Le indica el estado de cada pieza en el tablero.

- Si la casilla es **roja** significa que está siendo atacada y no tiene suficientes defensas o que la amenaza una pieza de menor valor. Es una señal de peligro y significa que debe tomar medidas para evitar la pérdida de la pieza.
- Si es **amarilla** señala que la pieza está amenazada, pero defendida suficientemente.
- El **verde** avisa de que la pieza está en contacto con las enemigas pero bien defendida.

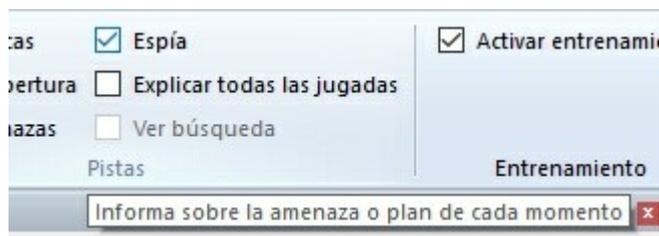
Ayuda para sus jugadas

Con la función de "resaltar amenazas" el programa le ayudará también con la jugada que se dispone a realizar. Al hacer clic sobre una pieza, todas las casillas a las que puede legalmente ir se resaltan con los códigos de color indicados:

- **rojo** para las peligrosas, en las que perderá material con seguridad,
- **amarillo** para las que están en disputa y
- **verde** para las seguras.

3.1.12 Espía

Entrenamiento *Espía*



Espía emplea flechas de colores para mostrar lo que planea hacer el programa en su siguiente jugada, a diferencia de la función [Resaltar amenazas](#),



Esta función ayuda a principiantes y jugadores intermedios a evitar errores tácticos elementales. Las partidas que se juegan con la función Espía activada son de mucha mejor calidad. Esta función se ha mejorado y ahora el espía muestra solo amenazas fuertes inequívocas.

Nota: Si se pueden producir combinaciones sencillas, se muestran con una flecha azul.

3.1.13 Apuntadores

Módulo *Añadir apuntador (CTRL - K)*



Un apuntador es una persona que observa desde fuera cómo se desarrolla una partida. Suelen ser notables por sus consejos y por saber todo mejor que quienes están jugando.

Puede escoger un [módulo](#) adicional en la ventana que se abre.

Se mostrará una nueva ventana de módulo, con el elegido trabajando en paralelo con el que se tuviese activo. Puede usar uno o varios apuntadores (hasta un máximo de seis) para auxiliarse en sus enfrentamientos con el módulo principal o para obtener una segunda opinión en un análisis. Recuerde que comparten el tiempo del procesador y memoria RAM, de forma que la calidad y rapidez del análisis se resiente con cada apuntador que active

Haga clic en "Quitar apuntador" o "Quitar todos los apuntadores" para librarse de los módulos adicionales. También puede hacer clic derecho en la ventana correspondiente y seleccionar "Cerrar".

Los apuntadores no pueden combinarse con la ventana "[Explicar todas las jugadas](#)".

3.1.14 Indicadores de la posición

"

Por medio de *Vista Información de la posición* se abre un panel con un indicador sobre la agudeza de la partida y otro con el *matémetro*. ¿Qué significa lo que muestran?



Este ejemplo está tomado de una fase inicial de una partida. "Agudeza" da idea de lo complicada y aguda que es la posición. Cuanto mayor sea el valor mostrado, más complejos serán los aspectos tácticos y posicionales de la posición.

El "matémetro" indica la probabilidad de que haya una amenaza de mate. En la primera imagen, no hay ninguna amenaza de mate a la vista.

La imagen siguiente procede de una fase avanzada de la partida.



La posición es muy aguda, con problemas tácticos y posicionales complejos. Además, el matémetro nos indica que la amenaza potencial de mate ha aumentado. En el último ejemplo, el matémetro refleja una posición en la que hay mate en tres.



La información de la posición es especialmente útil para los principiantes ya que les ofrece una guía útil durante la partida. También es interesante para seguir la evolución de las partidas durante las retransmisiones.

3.2 Niveles de juego

3.2.1 Niveles

Niveles de fuerza completa

- ▶ [Blitz, ajedrez rápido](#)
- ▶ [Partidas largas](#)

En ambos casos es aconsejable usar la función "[optimizar la fuerza de juego](#)" si quiere sacar el máximo provecho del programa.



Puede usar también **Entrenamiento – Partida evaluada** y jugar una partida seria de torneo en la que el programa emitirá una valoración objetiva de su fuerza de juego.



Nivel de fuerza reducida

- ▶ [Amistosos](#)

▶

Además, puede hacerse que el programa juegue dentro de un tiempo o profundidad de búsqueda preestablecidos. Haga clic en *Inicio* *Niveles* para acceder a dichos parámetros.

Modalidades de ajedrez no ortodoxas

- ▶ [Ajedrez ganapierde](#)
- ▶ [Ajedrez 960](#)

3.2.2 Blitz o relámpago

En las partidas relámpago (o "blitz") y rápidas, deben realizarse todas las jugadas que compongan la partida en un tiempo determinado, normalmente expresado en minutos.

Tiempo (min): 4

Incremento por jugada: 2

Bon. hum. total (min): 0

Bon. hum. x jug. (seg): 0

Por defecto

5min 25min 4min+2seg 15min+10seg

10min 60min 2min+12seg 90min+30seg

Comenzar partida Ayuda Cancelar

En la ventana que aparece se pueden seleccionar distintos controles de tiempo para partidas relámpago y rápidas (p. e. 5 minutos para relámpago o 25 para rápidas) También puede usar un reloj tipo Fischer que adjudica bonificaciones de tiempo por jugada a cada bando (p. e. 4+2 = 4 minutos para toda la partida más 2 segundos adicionales por cada jugada realizada) Las bonificaciones se añaden al tiempo que resta tan pronto como se ejecuta una jugada. De este modo se evita que un bando gane sólo porque el otro haya agotado su tiempo.

"Bonificación humano" permite adjudicar más tiempo al jugador de carne y hueso, bien fijando una cantidad de tiempo superior para toda la partida, bien incrementando sus bonificaciones por jugada. De este modo se le permitirá disponer de más tiempo que el ordenador, bien para compensarlo por tener que introducir las jugadas en el ordenador o bien para concederle una ventaja.

Notas:

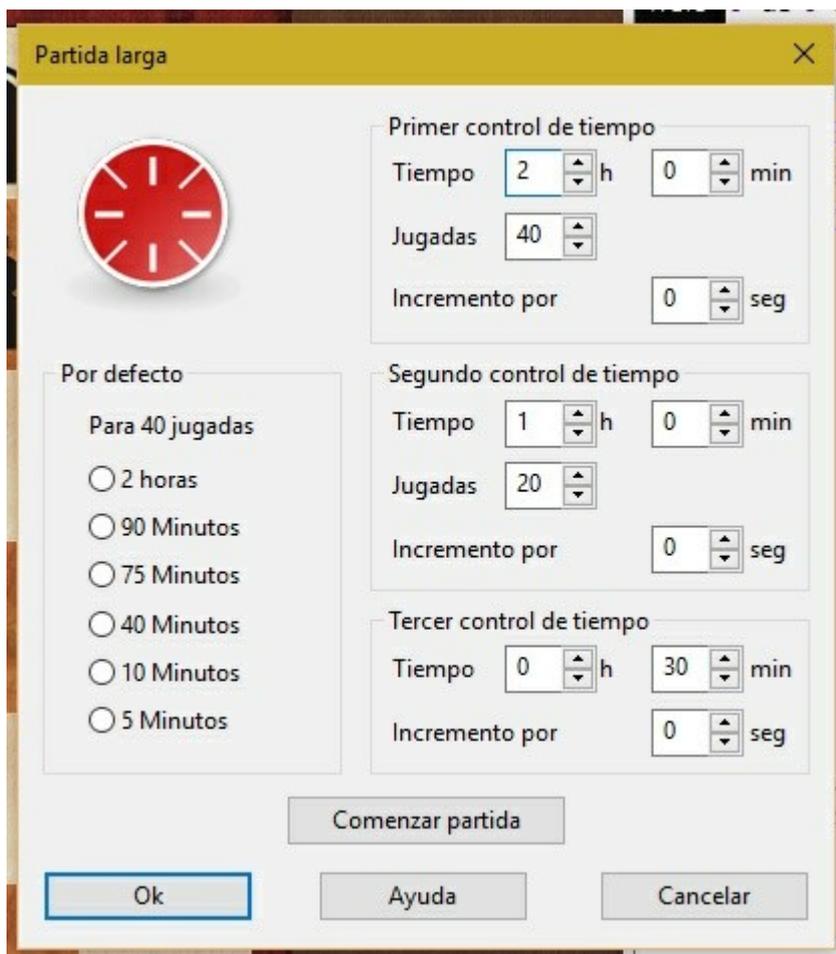
- Puede establecer los controles de tiempo haciendo clic derecho sobre el [reloj de ajedrez](#) y seleccionando bien "Blitz" o "Larga".
- El programa valora para el Elo de forma diferenciada las partidas bala, relámpago y largas.

3.2.3 Partidas largas

Inicio Larga



En las partidas de torneo se requiere que se ejecuten un número concreto de jugadas en un determinado tiempo. Normalmente tienen diversas fases, p. e. 2 horas para los primeros 40 movimientos, 1 hora para los 20 siguientes y 30 minutos para el resto de la partida (unos controles de tiempo muy usuales)



Puede ajustar los valores de cada fase u optar por alguno de los valores predefinidos que aparecen a la izquierda.

Fijando un valor de cero para el segundo y tercer control de tiempo, no se tendrán en cuenta. El primer control de tiempo se usa siempre.

No alcanzar los controles de tiempo definidos implica la pérdida de la partida. Si se usa menos tiempo del especificado para una fase, el sobrante se añade al de la siguiente fase.

El programa valora para el Elo de forma diferenciada las partidas bala, relámpago y largas.

3.2.4 Modo Amistoso

Entrenamiento Amistoso



Inicio - Amistoso



El programa ofrece un modo de partidas amistosas completamente renovado.

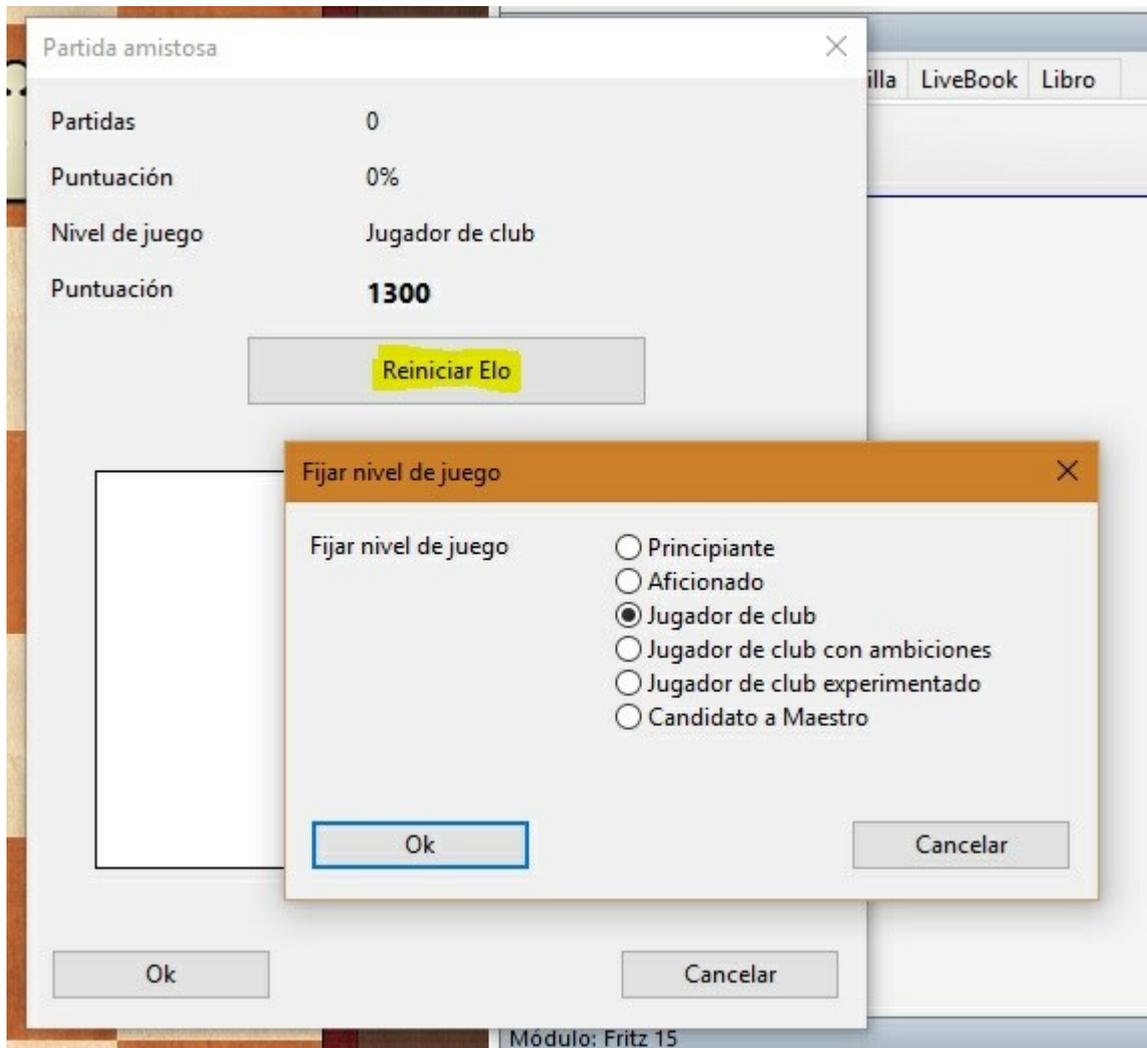
Los programas de ajedrez modernos son demasiado fuertes para casi todos los ajedrecistas. Se puede usar el modo amistoso para adaptar la fuerza de juego, de forma que el usuario tenga opciones de ganar sin que el programa cometa errores primitivos. En función de los ajustes iniciales que establezca y las partidas que haya jugado, el programa intenta ajustar la fuerza de juego al mismo nivel que la del jugador.

Se puede iniciar una partida amistosa directamente desde el menú inicial con la banda Modo amistoso. Eso significa que ya no tiene que hacerlo por medio del menú Entrenamiento. No obstante sigue estando disponible allí, por si desea usarlo.

Nota: Las partidas normales se siguen iniciando con la cinta Nueva partida. Debe tener en cuenta que el programa siempre arranca en modo de análisis por omisión. Eso es debido a que la experiencia nos indica que la mayor parte de los usuarios emplean el programa para analizar sus partidas y se ha adecuado el programa a ese uso. Por ese motivo debe seleccionar un modo de juego antes de jugar contra el

ordenador.

Puede empezar a jugar directamente o seleccionar un nivel de juego inicial haciendo clic en el botón *Reiniciar Elo*.



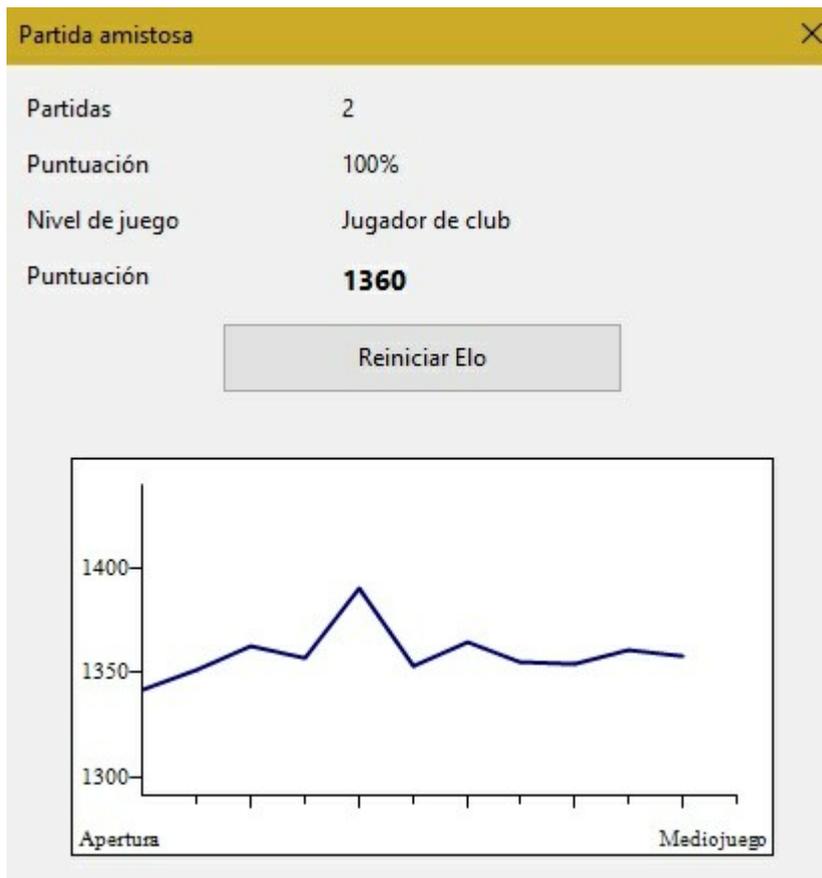
El programa no juega necesariamente mal en los niveles más bajos. Si le da oportunidades tácticas, si deja piezas sin defender o permite que den mate, el programa aprovechará la situación. Eso le ayudará a aprender de los errores. No pierda el ánimo si sale derrotado en las primeras partidas. El programa ajustará su fuerza de juego a medida que pasa el tiempo.

El programa intentará ser tan fuerte como usted. Recuerda los resultados de las partidas amistosas anteriores y en función de ellas ajusta su nivel de juego. El programa también intenta ajustar su fuerza mientras juega.

Cada nueva partida amistosa se cambian los bandos, jugando una vez con blancas y otra con negras.

Si ya ha jugado partidas contra el programa en el modo amistoso, verá un diagrama

cuando lo arranque.



Se muestra el número de partidas jugadas, los resultados en forma de porcentaje, el nivel alcanzado y la puntuación Elo. El botón *Reiniciar Elo* borra los resultados almacenados y comienza una nueva valoración de sus partidas desde cero.

El diagrama presenta una vista general de la valoración en las distintas fases de la partida, desde la apertura hasta el final. Una valoración baja en la fase de apertura indica que el usuario debe invertir más tiempo en el entrenamiento de aperturas.

Durante las partidas amistosas, el programa ofrece al usuario consejos útiles. El entrenador no está activo, pero si pasa por alto una oportunidad táctica el programa genera una pregunta de entrenamiento al respecto.

? e5 1.2 8.a3 7 a6 1.5 9.Dc2 4 g6 1.5 10.b3 1.6 Ab7 1.6 11.Ab2 1.6 a5 1.3 12.Cxe5!
 Axd4 8 Axc2 2 14.Rxc2 8 cxd4 2 15.Cef3 15 De7 4 16.Tae1 6 h6 5 17.Cxd4 3 Axa3
 (b4 2 19.Td110 Df8 1.9 20.Cb5 10 **Tb8** 1.8 *** 21.Cc7+? 18 se ha saltado algo Rd8
 T 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

Entrenamiento: Juegan negras

Solución: Td5-d1

[Continuar](#) [Siguiete cuestión](#) [Inténtelo otra vez](#)

[Cargar partida siguiente](#)

Ver tablero de lado

Bando que juega Blancas Negras

Su puntuación en esta jugada: 0/10
Puntos de la partida: 0/10 = 0%

0:04:41

Nota: Todas las partidas jugadas en el modo amistoso se guardan en la base de datos [Autosave](#) en la carpeta del usuario.

Si abre una partida de la base de datos Autosave, se muestra inmediatamente la posición en la que el usuario pasó por alto una oportunidad y se plantea una pregunta de entrenamiento. Las oportunidades tácticas aprovechadas se marcan con un símbolo de admiración (!)

También puede usar el modo de análisis para examinar la partida y ver el golpe táctico omitido.

3.2.5 Jugar una partida amistosa



Los relojes de ajedrez muestran el tiempo de reflexión empleado, pero no tienen otra finalidad. Puede pensar tanto como quiera.

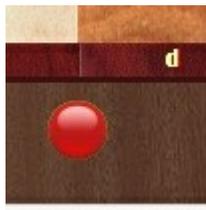
Ejecute sus movimientos en el tablero gráfico.

Durante la partida, están disponibles los siguientes botones de función en la barra de herramientas.



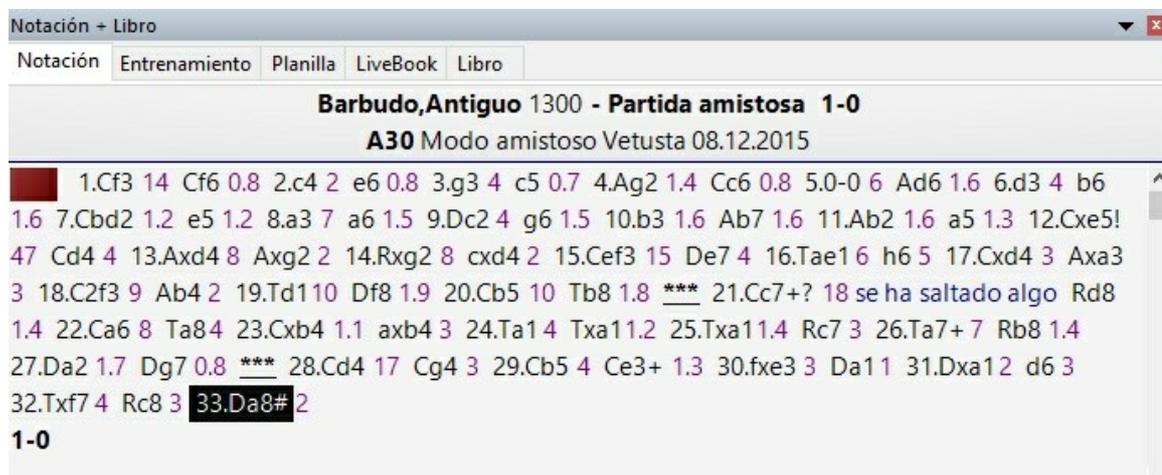
- | | | |
|-----------------------|---|---|
| Cancelar | - | Termina la partida en curso inmediatamente. |
| Rendirse | - | Da la victoria al rival. |
| Ofrecer tablas | - | Pregunta al programa si acepta el empate. |
| Compongo | - | Deshace la última jugada. |
| Pista | - | El programa le hace una sugerencia para su próxima jugada, indicando también amenazas y planes si lo desea. |
| Sugerencia | - | Muestra una flecha como indicación. |

Bajo el tablero hay una pequeña luz de alerta. Cuando brilla en verde, la partida transcurre sin sobresaltos.



Si la luz parpadea significa que la posición ofrece una posibilidad táctica para el usuario.

Esto contrasta con las partidas serias evaluadas, en las que no se permite ninguna ayuda. Esta es una indicación muy útil. Si hace una jugada que no es la que espera el programa, éste la inserta en la notación y cuando reproduzca la partida, en la posición crítica, se le planteará una pregunta de entrenamiento.



3.2.6 Ajedrez ganapierde

Inicio - Nueva partida – Ganapierde

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.

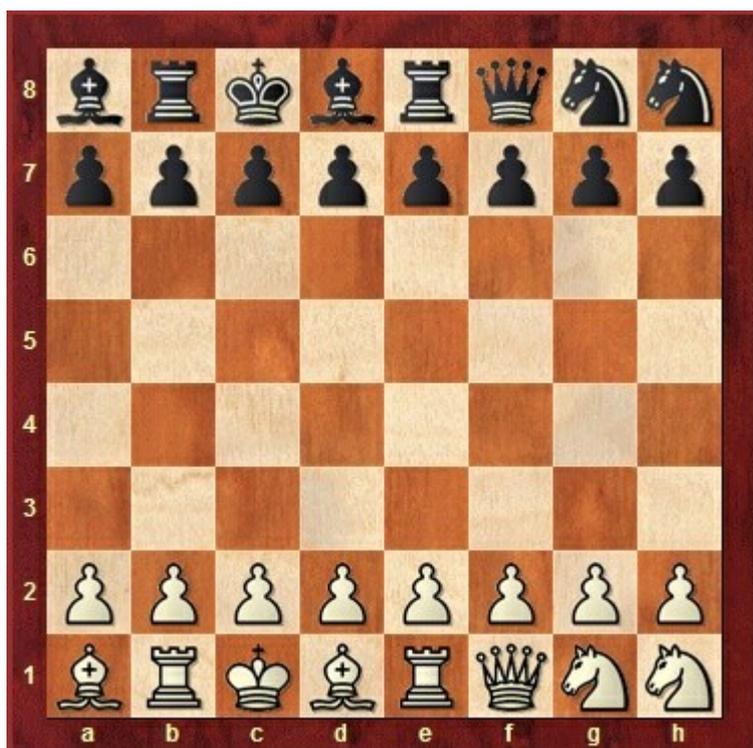


3.2.7 Ajedrez 960

Inicio - Nueva partida – [Ajedrez 960](#)

Es una variante del ajedrez mezclado o aleatorio definido por el legendario Bobby Fischer. En la posición inicial los peones se sitúan en la forma habitual. Las demás piezas se sitúan de forma semi-aleatoria, pero igual para ambos bandos. Hay dos condiciones: las torres deben estar una a cada lado del rey y los alfiles deben estar en casillas de colores diferentes. Eso significa que hay 960 posiciones distintas para comenzar a jugar y de ahí proviene el nombre.

He aquí una de las posiciones iniciales del ajedrez 960:



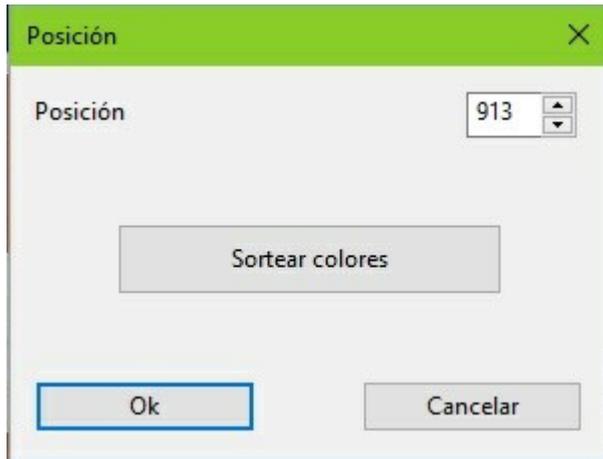
En ajedrez 960 cada bando puede enrocar una vez durante la partida. El enroque implica al rey y a la torre, que terminan en las casillas tradicionales cuando se completa el movimiento: Rg1-Tf1 o Rc1-Td1 (para las blancas) Las condiciones para enrocar son similares a las del ajedrez ortodoxo: las casillas entre ambas piezas deben estar vacías y ninguna de las piezas ni las casillas por las que atraviesan o terminan debe estar amenazada. Obviamente, las casillas de destino del rey y la torre deben también estar libres.

Tenga en cuenta que a veces el rey o la torre no se moverán durante el enroque. Por ejemplo, en la posición anterior, cuando el alfil deje libre la casilla d1, las blancas pueden enrocar sólo moviendo la torre desde b1 a d1. Para ello debe mover el rey a la izquierda, sobre la torre.

Al enrocar, recuerde lo siguiente:

- ▶ Todas las casillas entre el rey y la torre del enroque deben estar vacantes.
- ▶ En el enroque no se pueden capturar piezas.
- ▶ El rey y la torre del enroque no pueden saltar por encima de otras piezas distintas.
- ▶ En algunas posiciones iniciales, el rey o la torre (pero no ambos) no se mueven al enrocar.

Al iniciar una partida de ajedrez 960 se obtiene el siguiente diálogo:



Puede "sortear colores" y dejar que el programa seleccione al azar la posición inicial entre las 960 posibles o puede seguir jugando a partir de la misma posición inicial que la última vez o escribir un número para lograr una posición conocida por usted.

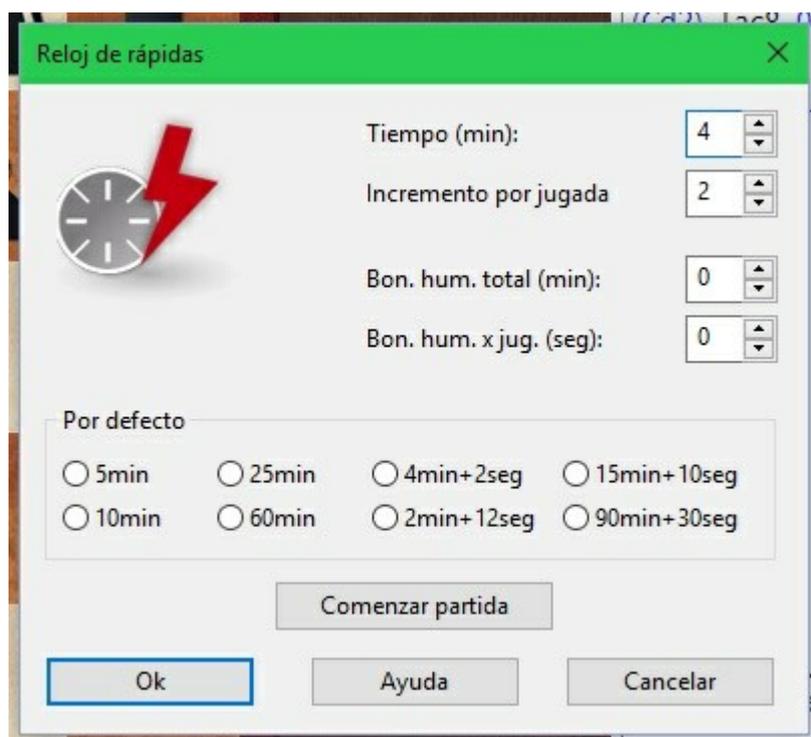
3.2.8 Partidas evaluadas

Entrenamiento Partida evaluada

Las partidas evaluadas son las más emocionantes y también la forma más honrada de poner a prueba a un programa de ajedrez. Se juega contra el programa con auténticas condiciones de torneo. Se guardan los resultados y recibe una puntuación Elo

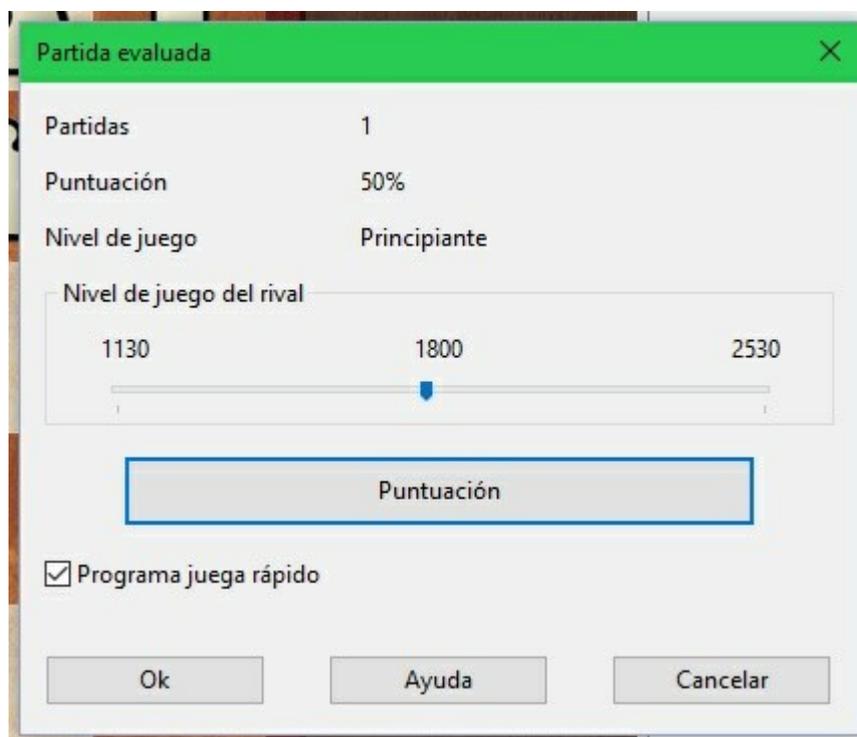


En primer lugar debe seleccionar el tipo de controles de tiempo que quiere, sean bala, relámpago o de partidas largas. El programa le dará diferentes puntuaciones Elo para cada control de tiempo.



Las siguientes partidas de la sesión se iniciarán con los controles de tiempo que hubiera seleccionado. Si quiere jugar con otros controles de tiempo debe cambiar los ajustes en la cinta *Inicio - Niveles*.

Esta es la ventana de diálogo inicial para el modo de partida evaluada:



Emplee el indicador deslizante para seleccionar la fuerza de juego del programa en las partidas evaluadas. Si ya hubiera jugado partidas evaluadas contra el ordenador, verá información estadística sobre sus resultados.

Programa juega rápido: si se selecciona esta opción, el programa ejecuta sus jugadas que forma inmediata o con mucha rapidez. Esto puede tener un efecto desmoralizador sobre los jugadores humanos, especialmente en partidas relámpago. Si se desactiva esta opción, el programa tiene un juego de apariencia más humana.

Lo que marca la diferencia del modo evaluado es que no es posible retroceder y enmendar jugadas y no se reciben sugerencias ni pistas por parte del programa. Eso hace que la partida sea idéntica a las de torneo. Las funciones que tiene el usuario a su alcance son menos que en el más tolerante modo amistoso.



Puede rendirse, ofrecer tablas o, si el ordenador no hubiera realizado su jugada, puede enmendar un movimiento realizado accidentalmente.

El programa puntúa su juego de forma diferenciada para ritmos bala, relámpago y partidas largas. Puede ver las puntuaciones si hace clic en el botón Puntuación en el diálogo de inicio del modo.

The screenshot shows a software window titled "Resultados de partidas evaluadas" with a green header bar. On the left, there is a list of game types: "Bala", "Blitz", and "Lento". The "Blitz" type is selected. The main area displays statistics for "Blitz":

Total partidas	1
Resultados almacenados	1
Blancas	1
Victorias	0
Tablas	0
Derrotas	1
Resultado	0.0/1 = 0.0%
Oponentes Puntuación	1800
Puntuación	0
Fecha	5/12/2015

Below the statistics are two buttons: "Gráfica" and "Borrar todos los resultados". At the bottom of the window are three buttons: "Ok", "Ayuda", and "Cancelar". On the right side, there is a table with two columns: "Oponente" and "Resultado".

Oponente	Resultado
1800	0-1

Esta ventana muestra las puntuaciones según cada tipo de partida. El botón "Gráfica" muestra el perfil de la evolución de la puntuación a lo largo del tiempo.

3.2.9 Optimizar la fuerza de juego

[Inicio](#) [Niveles](#) [Optimizar fuerza](#)



Sólo se puede activar esta función en partidas [relámpago](#) o [largas](#), con controles de tiempo. Configura el programa para sacarle la máxima fuerza, como sigue:

- Se desconectan las [funciones multimedia](#).
- Se optimiza el tamaño de las [tablas hash](#).
- Las [opciones del libro de aperturas](#) se configuran para un juego serio.

3.3 El libro de aperturas

3.3.1 El libro de aperturas

En la fase inicial del juego el programa dispone de un "libro de aperturas". Puede llegar a tener millones de posiciones y Fritz tiene para cada una completa información sobre las jugadas realizadas, su frecuencia y los resultados obtenidos. El programa almacena sus propias experiencias con las variantes que va jugando. Aprende de sus éxitos y fracasos.

Notación + Libro							
Notación	Entrenamiento	Planilla	LiveBook	Libro			
	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
Shredder12	585256	55.5	2513	2549			
1.e4!!	253817	54.6	2509	2543	0	32.0	32.7
1.d4!!	213880	56.4	2518	2558	0	30.1	30.9
1.Cf3!	61306	55.6	2511	2549	0	18.7	18.9
1.c4!	46476	56.3	2513	2551	0	17.1	17.4
1.g3	5995	55.0	2503	2534	0	1.6	0
1.b3?!	1549	52.7	2498	2516	0	0.4	0
1.f4?!	1107	46.0	2475	2459	0	0.2	0
1.Cc3	474	45.7	2472	2463	0	0	0
1.b4	270	49.1	2485	2492	0	0	0
1.e3?!	109	48.2	2458	2478	0	0	0
1.d3?!	101	49.0	2471	2470	0	0	0
1.c3?!	53	50.0	2495	2497	0	0	0
1.a3?	46	41.3	2483	2439	0	0	0
1.g4	29	37.9	2453	2407	0	0	0
1.h3?	29	36.2	2445	2416	0	0	0
1.h4?	8	68.8	2427	2577	0	0	0
1.Ch3?	3	50.0	2473	2461	0	0	0
1.Ca3?	3	33.3	2463	2380	0	0	0
1.a4?	1	50.0	2427	2417	0	0	0
1.f3?	0		-	-	0	0	0
0...Cf6-g8	1	50.0	2418	2483			

	1-0: 20607 = 34% N = 61306 (61333)
	1/2: 27004 = 44% 2511-2549 (61318)
	0-1: 13695 = 22% 2509-2472 (61318)

El libro de aperturas se llama también "árbol" porque la ramificación de las variantes en las aperturas se parece a la estructura de un árbol. Los archivos que componen el árbol son bastante grandes. El programa necesita unos 80 bytes para almacenar una posición y toda la información relacionada con ella. Puede mantener dichos archivos en el CD del programa, pero en este caso el programa no podrá ir modificando el libro a medida que va jugando, es decir, no podrá "aprender". Por ello se aconseja [copiarlo al disco duro](#).

Advertencias:

- El tamaño del árbol de aperturas sólo está limitado por el espacio libre en el disco. Es importante recalcar que el acceso a la información siempre es muy rápido, incluso si los archivos son realmente gigantescos.
- Los árboles de aperturas existentes pueden ampliarse con facilidad, con solo [importar partidas](#) a ellos. Ello significa que donde quiera que se disponga de una colección de partidas de alta calidad, el programa podrá leerlas y ampliar sus conocimientos sobre las aperturas.

- El árbol identifica todas las transposiciones, incluso aquellas que nunca han sucedido en las partidas con las que se ha generado. A veces podrá cambiar de una posición a otra con jugadas que nunca se han realizado antes.
- El árbol puede manejar los colores a la inversa perfectamente. Por ejemplo, tras 1.d3 d5 2.d4 el programa es probable que responda 2...c5! y juegue el Gambito de Dama invertido, con las negras.
- El árbol de aperturas no es sólo un instrumento para hacer más fuerte al programa sino que también es una potente herramienta de entrenamiento para los ajedrecistas. Por ello cada jugada puede comentarse con símbolos como "!" y "+=".

Nota muy importante: es muy importante que mantenga todas sus bases de datos y libros de aperturas en el directorio por defecto (Mis Documentos\ChessBase) sugerido por Fritz. De otro modo, el sistema operativo intentará hacer copias de seguridad de todos esos enormes archivos cada vez que cierre el programa.

3.3.2 El panel de Libro

En la fase inicial del juego el programa consulta un "libro de aperturas". Consta de millones de posiciones de apertura, para las que se tiene completa información sobre las jugadas que se realizaron, con qué frecuencia y con cuáles resultados. El programa guarda también sus propias experiencias con las variantes de apertura que ha jugado: aprende del éxito y el fracaso.

Véase también [LiveBook...](#)

Puede consultar el libro de aperturas haciendo clic sobre la pestaña *Libro* que está en la parte superior de la ventana de notación. Si no está ninguno cargado, aparecerá un botón que le permitirá abrir uno.

Notación + Libro

Notación Entrenamiento Planilla LiveBook Libro



	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
Fritz 15	996	52.4	2636	2616			
6...dxc4	917	51.9	2637	2620	0	85.7	85.7
6...Ad6	36	48.6	2627	2651	0	10.0	10.0
6...Ab4	30	73.3	2605	2444	0	0	0
6...Ae7	11	50.0	2615	2606	0	3.8	3.8
6...b6	3	66.7	2597	2503	0	0.5	0.5
6...a6	2	100.0	2605	2305	0	0	0
6.Af1-d3	2178	53.2	2639	2614			
6.Cb1-c3	80	57.5	2623	2587			
6.Cg1-f3	7	35.7	2647	2711			



1-0: 221 = 24% N = 917 (92%)
 1/2: 509 = 56% 2633-2651 (917)
 0-1: 187 = 20% 2637-2620 (917)

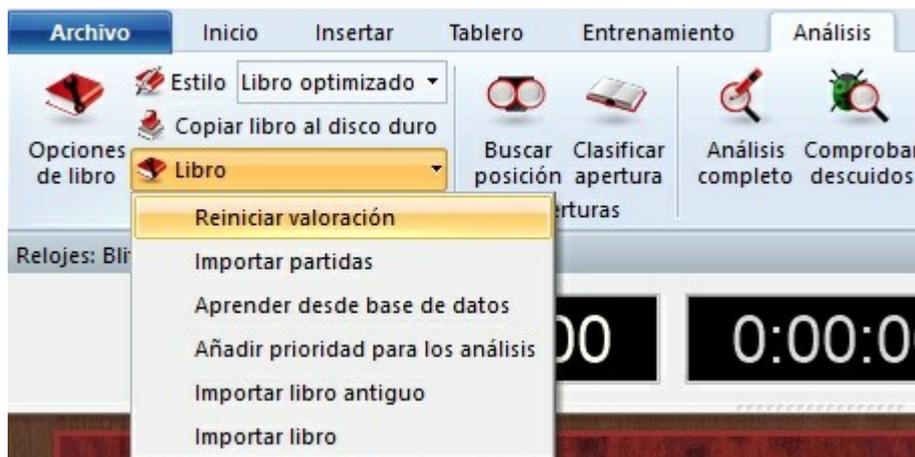
[Vista ampliada del libro...](#)

Esto es lo que aparece en el árbol del libro de aperturas:

- **Jugadas:** a veces el movimiento aparecerá en gris, lo que quiere decir que se ha producido en muy pocas partidas por lo que los resultados no tienen relevancia estadística.
- **N:** número de partidas. En la cabecera encontrará el número total de partidas que conducen a la posición actual del tablero; en la propia columna, el número de partidas en las que se realizó cada jugada.
- **%:** Puntuación porcentual lograda por el movimiento, siempre desde el punto de vista del color que juega. Si el número de partidas es bajo, el porcentaje se muestra en gris porque no tiene mucha significación estadística.
- **Av:** Elo promedio de los jugadores que realizaron el movimiento. Si sólo un pequeño porcentaje de los jugadores tenían puntuación, el número se muestra en gris.
- **Perf:** realización Elo de la jugada. Es la puntuación que podría haber alcanzado un jugador que en un torneo ficticio hubiese jugado el movimiento en todas sus

partidas.

- **Fact:** la ponderación o peso adjudicado a cada jugada controla la probabilidad de que se escoja un movimiento. El valor puede ir de -125 a +125 y controla la probabilidad con la que el programa ejecutará la jugada. Los valores se establecen inicialmente en cero, pero pueden cambiar cuando Fritz juega las distintas variantes. Se puede decir que Fritz *aprende de la experiencia*. Puede cambiar los valores haciendo clic derecho sobre una jugada y escogiendo "Cambiar ponderaciones". Para poner a cero todos los valores haga clic en *Análisis Libro - Reiniciar valoración*. Tras ello el programa usará sólo la información puramente estadística para seleccionar sus movimientos.



- **Prob y [%]:** El primer valor es la probabilidad estadística pura de la jugada, basada en el número de veces que se ha jugado y los resultados logrados en las partidas que formaron el libro. Es la probabilidad de que el programa ejecute el movimiento, si no ha cambiado sus ponderaciones – sea manualmente o por aprendizaje automático. El valor de la derecha [%] es la probabilidad práctica de que el programa lo juegue. Es producto de la evaluación estadística y de la ponderación. Si cambia esta última podrá ver como cambia el valor del [%] (pero no del "Prob"). En las *opciones del libro* podrá determinar cuanto influirán las ponderaciones a la probabilidad de juego.

En la parte inferior del panel del libro hay un gráfico que muestra los porcentajes de victorias, tablas y derrotas alcanzados con la jugada seleccionada en cada momento.

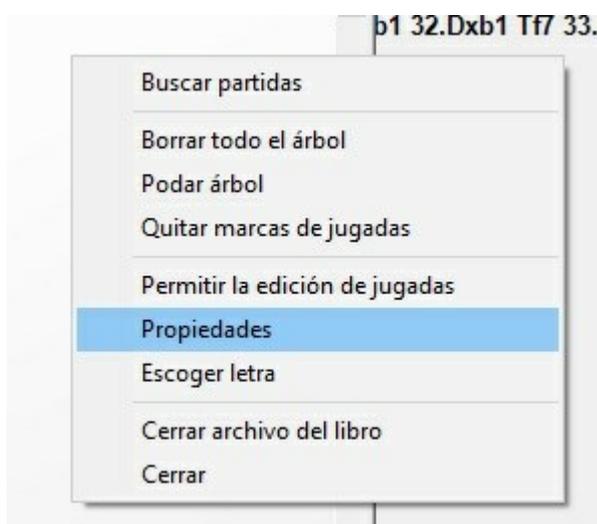
Cómo moverse por el árbol:

- Use las flechas del cursor arriba/abajo para mover la barra de desplazamiento en la misma dirección.
- Pulse las teclas cursor derecho/izquierdo para avanzar o retroceder en las variantes.
- Haga clic en una jugada para avanzar en esa variante.
- Haga clic derecho sobre un movimiento para introducirle comentarios.
- Podrá usar este último menú para excluir una jugada de las partidas de torneo. Las jugadas así marcadas se mostrarán en color rojo. Repita la acción para volver a hacerlas jugables.
- Use F11 para abrir o cerrar la ventana del árbol de aperturas.

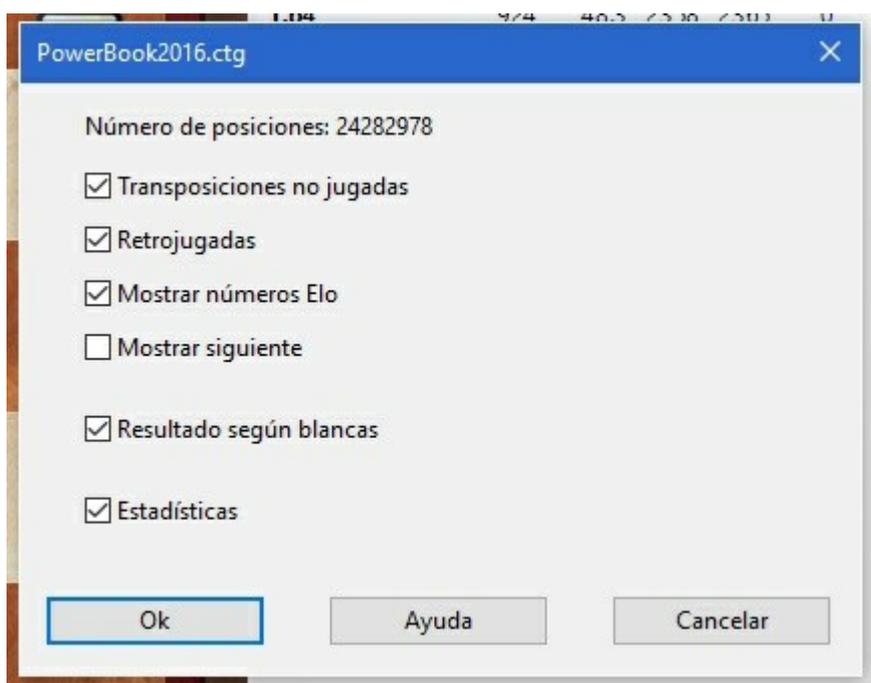
[Opciones para ver el libro](#)

3.3.3 Opciones para ver el libro

Para configurar la [ventana del árbol](#) haga clic derecho en una zona libre de la misma y seleccione **Propiedades** en el menú que aparezca.



Obtendrá entonces una ventana de diálogo en la que puede activar o desactivar distintas opciones al respecto.



- En la esquina superior izquierda puede ver el **número de posiciones** del árbol
- **Transposiciones no jugadas** son movimientos que realmente no se produjeron en las partidas con las que se formó el árbol pero que conducen a otra posición conocida.
- **Retrojugadas** son aquellas que nos traen a la posición actual desde otra posición conocida del árbol.

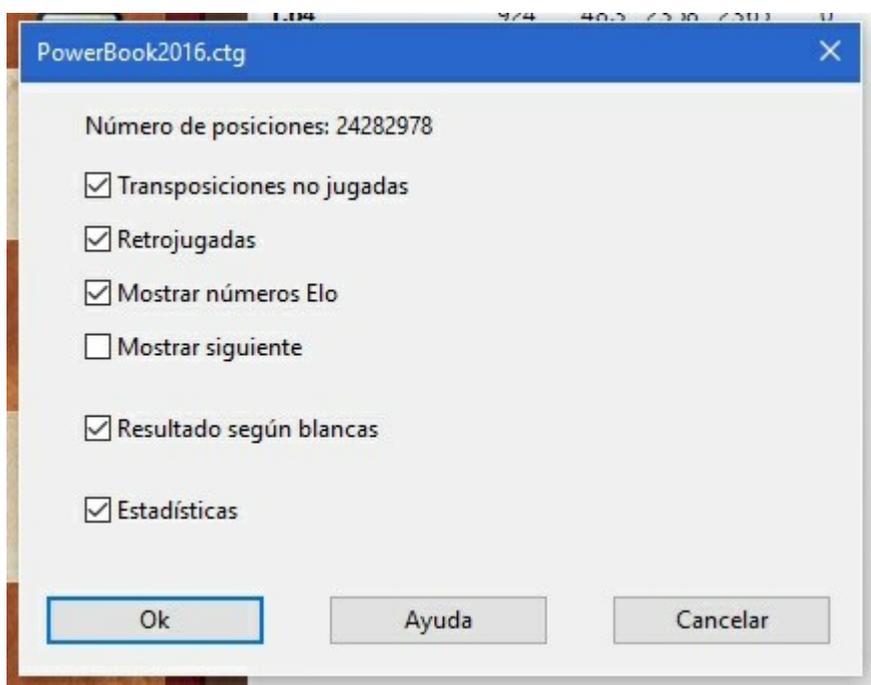
- **Mostrar números Elo** puede desactivarse para aumentar la velocidad de navegación por el libro (en ordenadores lentos).
- **Estadísticas** proporciona detalles exactos de cada jugada en forma de gráfico de barras, en la parte inferior de la ventana. Muestra el número total de partidas en las que se produjo y los porcentajes partidas ganadas, empatadas y perdidas. Los gráficos facilitan que se capte la información con un simple vistazo. También se muestran las cifras totales y en porcentaje.

Las transposiciones no jugadas y las retrojugadas sólo deberían usarse cuando se necesiten, pues implican muchos accesos al disco y tienden a hacer más lenta la presentación del árbol.

Véase también [LiveBook...](#)

3.3.4 Vista ampliada del libro de aperturas

En las [opciones del libro](#) puede escoger *Mostrar siguiente* para cambiar la forma en la que aparece la información.



Así es más fácil ver las continuaciones y las estadísticas que se almacenan en el árbol de posiciones.

2...Cf6 359 51.0%	3.Ab2!! 364 50.8%	3.b4 119 38.7%	3.e3 66 45.5%	3.g3?! 17 44.1%	3.c4 6 50.0%	3.d4 4 62.5%	3.d3
2...c5!! 159 50.6%	3.e3 148 52.7%	3.Ab2 25 44.0%	3.c4 2 0.0%	3.g3 1 50.0%	3.b4 1 50.0%	3.e4 1 100.0%	
2...Ag4 228 48.9%	3.Ab2 142 49.6%	3.d4 2 25.0%	3.b4 4 50.0%	3.Ce5 8 68.8%	3.e3? 94 49.5%	3.g3? 10 40.0%	
2...c6 24 43.8%	3.c4 367 50.1%	3.g3 55 50.0%	3.Ab2 23 39.1%	3.e3 4 37.5%	3.b4 1 100.0%	3.d4 1 0.0%	
2...Af5? 40 65.0%	3.Ab2 47 64.9%	3.b4 1 50.0%	3.g3 1 50.0%				
2...Cc6?! 3 33.3%	3.Ab2? 4 25.0%	3.d4 1 0.0%					
2...f6? 3 50.0%	3.d4 3 50.0%						
2...e6? 9 72.2%	3.d4 4 75.0%	3.c4 571 53.2%	3.Ab2 14 64.3%	3.e3 3 100.0%	3.g3 1 100.0%		
2...g6 1 50.0%	3.Ab2 1 50.0%						
2.Cg1-f3 401 52.0%							
2.b2-b3 14202 54.6%							



1-0: 49 = 31%	N = 159 (165)
1/2: 63 = 40%	2503-2514 (159)
0-1: 47 = 30%	2509-2500 (159)

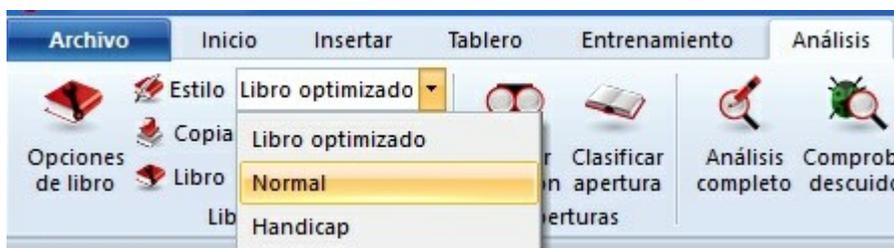
En cada casilla se muestra una jugada, el número de partidas en la que se dio y su tasa de éxito en porcentaje.

Si el porcentaje se muestra en gris es que no hay partidas suficientes para que el valor sea estadísticamente significativo.

Pista: Las jugadas subsiguientes se muestran una tras otra. Si se hace clic en la jugada siguiente, ambas se reproducen en el tablero. Puede hacer la prueba en la posición inicial. Haga clic en una jugada que siga a 1.e4, (por ejemplo, 1...c5) Ambas jugadas se ejecutarán inmediatamente.

3.3.5 Ajustes en el libro

Análisis - Libro de aperturas



► **Libro optimizado** indica al programa que no juegue movimientos excluidos de torneos. Si no se tiene marcada esa opción, esas jugadas pueden ser realizadas a veces.

- ▶ **Normal** para partidas informales, con juego variado.
- ▶ **Handicap** para partidas con niveles de fuerza reducidos.

Opciones de libro

Libro de torneo

Mínimo de partidas: 2

Hasta jugada: 30

Variedad de juego: 250

Influencia del valor de aprendizaje: 50

Fuerza del aprendizaje: 300

Optimizar

Normal

Handicap

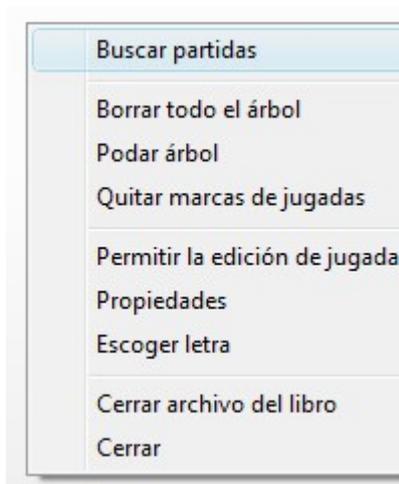
Ok Ayuda Cancelar

- ▶ **Libro de torneo** instruye al programa para que no juegue aquellos movimientos que hayan sido excluidos del juego de torneo. Si no está marcada esta opción, estas jugadas se pueden emplear ocasionalmente.
- ▶ **Mínimo de partidas** indica al programa de cuantas partidas se tiene que disponer para que se realice una jugada.
- ▶ **Hasta jugada** determina cuanto deberá avanzar el programa por el libro.
- ▶ **Variedad de juego** ajusta la elección de movimientos: sólo los que tengan una valoración estadística más alta o también aquellos más inusuales (indicador a la derecha = más variedad)

- **Influencia del valor de aprendizaje** especifica como las ponderaciones del aprendizaje influyen en la probabilidad de que se juegue un movimiento (a la derecha = máxima)
- **Fuerza del aprendizaje** establece con que fuerza se ajustan las ponderaciones en función de cada partida individual (a la derecha = máxima)
- **Optimizar** coloca estos últimos tres parámetros en sus valores originales, para una fuerza de juego óptima.
- **Normal** para partidas con ese calificativo.
- **Handicap** para las que se jueguen en niveles con fuerza reducida.

Opciones de libro ampliadas

Clic derecho en la ventana del árbol (en una zona libre) abre el menú de opciones ampliadas:



- **Buscar partidas** obtiene un listado con las partidas de la base de datos abierta que contengan la posición del tablero en ese momento.
- **Borrar el árbol** elimina el árbol de su disco duro.
- **Podar el árbol** elimina las jugadas que se han jugado en pocas partidas.
- **Quitar marcas de jugadas** elimina todos los símbolos de valoración que asesoran al programa en la elección de variantes.
- **Permitir la edición de jugadas** hace posible añadir jugadas al árbol ejecutándolas sobre el tablero.
- **Propiedades** le permite establecer ciertas opciones de visualización, como "transposiciones no jugadas" (movimientos que no han sido jugados pero que llevan a otra posición conocida) y "retrojugadas" (movimientos que generan la posición actual desde otras del árbol).
- **Escoger letra** sirve para determinar el tipo y tamaño de letra con el que deseamos ver el árbol.
- **Cerrar archivo del libro** deja de usar el libro de aperturas cargado.
- **Cerrar** elimina de la presentación en pantalla el panel del árbol, pero el libro permanece activo si no se ha cerrado el archivo. Use la paleta "Vista" o Ctrl-Alt-B para volver a reactivarla.

3.3.6 Jugadas de torneo

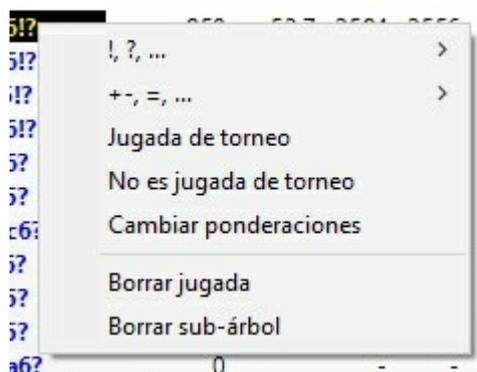
Las jugadas de torneo aparecen resaltadas en color verde en la ventana del árbol de aperturas.

Notación + Libro							
Notación	Entrenamiento	Planilla	LiveBook	Libro			
	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
Fritz 14	22969	55.9	2594	2552			
1...Cf6	11828	56.4	2594	2550	0	36.5	39.8
1...d5	6354	55.5	2601	2560	0	30.4	33.2
1...c5	2681	55.0	2590	2558	0	24.8	27.0
1...g6!?	958	53.7	2594	2556	0	3.4	0
1...d6!?	335	55.2	2571	2533	0	1.5	0
1...f5!?	351	60.1	2558	2491	0	1.2	0
1...e6!?	280	58.8	2577	2536	0	1.0	0
1...b6?	91	44.0	2603	2614	0	1.0	0
1...b5?	19	50.0	2582	2605	0	0.2	0
1...Cc6?	58	71.6	2544	2445	0	0	0
1...c6?	12	70.8	2619	2467	0	0	0
1...e5?	2	50.0	-	-	0	0	0
1...h5?	0		-	-	0	0	0
1...Ca6?	0		-	-	0	0	0
1...h6?	0		-	-	0	0	0
1...a6?	0		-	-	0	0	0
1...Ch6?	0		-	-	0	0	0
1...a5?	0		-	-	0	0	0
1...f6?	0		-	-	0	0	0
1...g5?	0		-	-	0	0	0
1.Cg1-f3	272609	56.4	2588	2547			

1-0: 2010 = 32%	N = 6354 (6877)
1/2: 3031 = 48%	2597-2639 (5608)
0-1: 1313 = 21%	2601-2560 (5619)

Dichos movimientos son ejecutados por el programa si así se le indica en las [opciones del libro](#). No jugará los que se hayan excluido del juego de torneo, que aparecen marcados en rojo.

Haciendo **clic derecho** sobre una jugada, se puede cambiar su estado, activando "Jugada de torneo" o "No es jugada de torneo".



3.3.7 Clasificación de aperturas ECO

ECO proviene de las iniciales de las palabras "Encyclopaedia of Chess Openings", que significan "Enciclopedia de las Aperturas de Ajedrez". Su uso se ha generalizado por todos los jugadores y publicaciones ajedrecísticas del mundo. Las variantes de una apertura se designan con un código formado por una letra (A – E) y un número de dos dígitos. No obstante en algunos casos se cita también el nombre tradicional. Ejemplos:

A51 Gambito Budapest, variante Fajarowicz

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

La clasificación ECO que emplea este programa ha sido mejorada por el destacado experto en aperturas **GM Dr. John Nunn**.

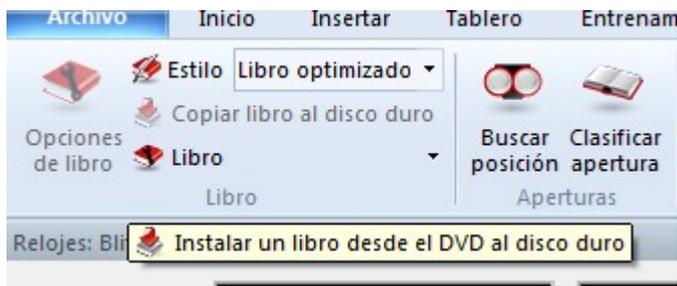
El programa puede crear un índice de aperturas basado en el código ECO.



Al guardar una partida se le adjudicará automáticamente el código ECO que le corresponda. También puede hacer que el programa revise y establezca el código ECO adecuado en cada partida en bases de datos que no lo tengan o cuyo origen no sea fiable.

3.3.8 Copia de libros de aperturas al disco duro

Análisis Copiar libro al disco duro



Sirve para copiar un libro desde un CD o DVD al disco duro, logrando un acceso al mismo más rápido y habilitando las características de aprendizaje.

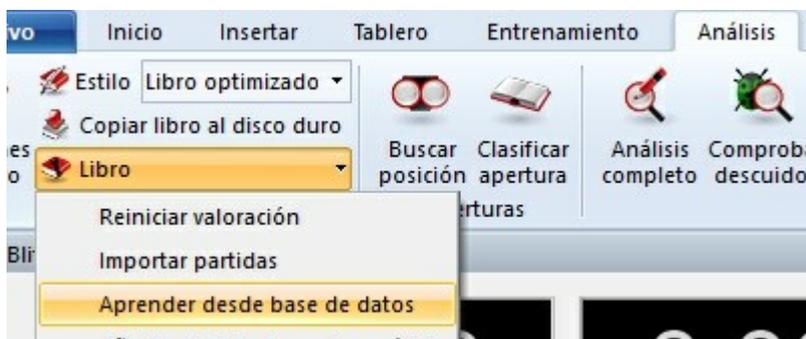
[Cuando no está disponible esta opción...](#)

3.3.9 Afinación del libro de aperturas

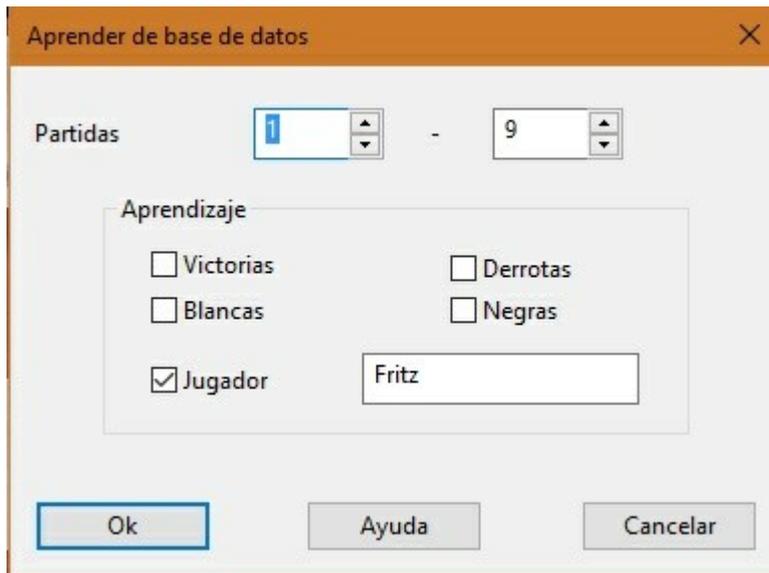
Dependiendo de la apertura, puede suceder que un programa de ajedrez no rinda al máximo debido a que selecciona una variante de apertura desfavorable.

Supongamos que a lo largo del tiempo usted ha ido reuniendo en una base de datos las partidas en las que el programa ha sido derrotado por una variante de apertura desfavorable. Para que no se repita esa situación, puede alertar al módulo sobre esa variante.

En la pantalla principal, cargamos el libro de Fritz y seleccionamos en Análisis - [Libro de apertura](#) la opción "Aprender desde base de datos".



En la ventana de diálogo que aparece debe seleccionar la base de datos que contiene las derrotas mencionadas y luego aparece la ventana siguiente:



En ella podemos establecer la información que debe tenerse en cuenta. Con ella, se ajustarán las ponderaciones del libro de aperturas, como si el módulo hubiese jugado las partidas en cuestión.

En circunstancias normales, el programa ajusta las ponderaciones de cada jugada del libro de aperturas según la experiencia obtenida en sus propias partidas. Dichas ponderaciones le sirven a la hora de elegir los movimientos a realizar. Ese proceso de ajuste automático de ponderaciones, se llama "aprendizaje".

Siguiendo las partidas de módulos importantes en la sala de máquinas, también se pueden aprovechar para afinar nuestro libro de aperturas...

3.3.10 Importar libros antiguos

Análisis Libro

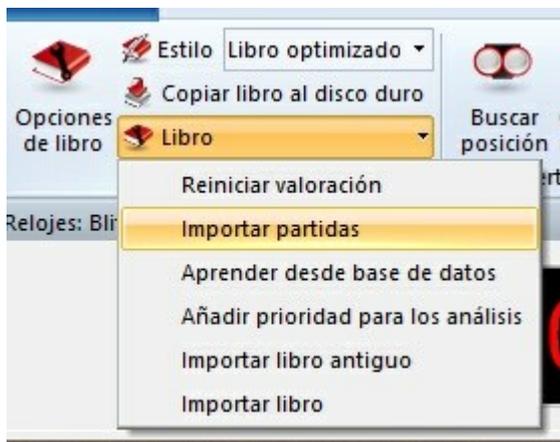


- Importar libro** funde el contenido de otro libro con el del que tengamos abierto.
- Importar libro antiguo** convierte un libro que esté en el antiguo formato FBK e importa su contenido.

El programa también puede convertir e importar libros de los programas Genius, Rebel y Chess Master. Si una jugada ya se encuentra en el libro se marcará como *movimiento de torneo preferido*.

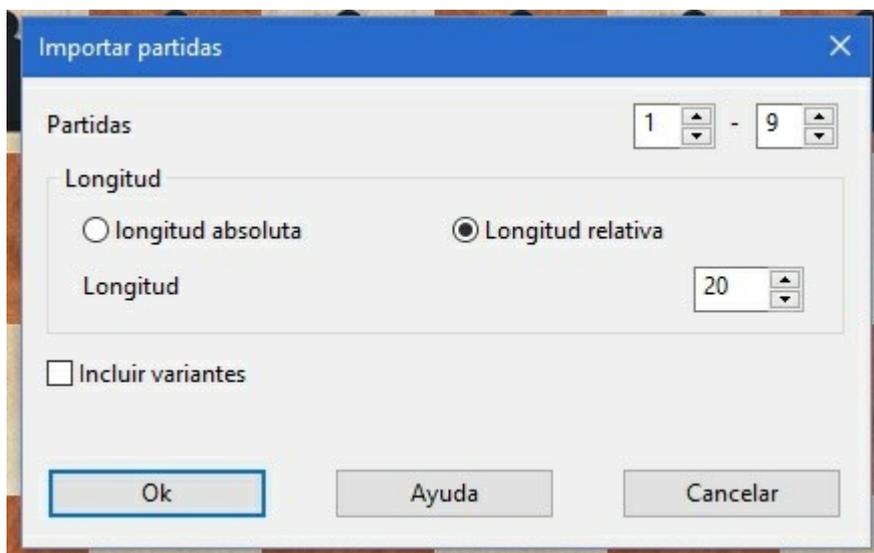
3.3.11 Importar partidas al libro

Análisis Libro Importar partidas



Se trata de una función muy potente. Le permite construir libros de aperturas gigantescos con un mínimo esfuerzo. Puede, por ejemplo, importar todas las partidas de su base de datos principal, o las de una variante específica (para crear un libro altamente especializado)

Las partidas de la base de datos se fundirán en el árbol de posiciones. La longitud de las variantes que coloquemos en el árbol es crucial para el tamaño final del mismo. No tiene sentido introducir las partidas completas en el árbol, sino que deben truncarse en algún punto.



El programa le permite limitar la longitud de las variantes de dos formas distintas:

1. Se puede indicar que cada variante debe tener "n" jugadas.
2. Suele ser más útil, sin embargo, limitar la longitud de las mismas a partir de la posición que permite la [clasificación ECO](#) de la apertura. Esto da como resultado variantes más largas para las teóricas líneas principales (la clasificación ECO se encuentra más avanzada la partida) y más cortas para las líneas menores, que se desvían antes.

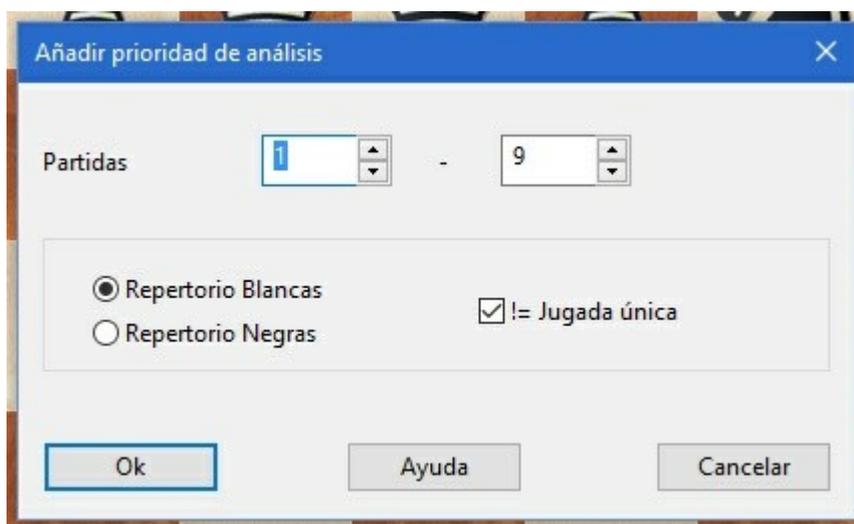
Obviamente, si fija una longitud menor – absoluta o relativa – el árbol será más compacto, pero es más probable perder información valiosa. Si la longitud es grande, el árbol será enorme y puede que contenga información superflua. *Un valor que en la práctica se demuestra bueno es importar partidas con una longitud de 20 relativa al código ECO.*

También se pueden tener en cuenta las variantes, es decir, los análisis que puedan contener las partidas. Pero estos no se considerarán a la hora de construir las estadísticas.

3.3.12 Importar análisis al libro

Análisis Libro Añadir prioridad para los análisis

Importa las variantes de una base de datos y marca las jugadas como movimientos de torneo, para que sean jugadas con prioridad. El efecto de esta función es que el programa aprenda de los análisis de los grandes maestros, incorporando los mismos como *jugadas de torneo* (resaltadas en verde)



En la ventana de diálogo que se abre puede escoger el tratamiento que se dará a cada línea:

- **Repertorio blancas:** las jugadas blancas se convierten en [movimientos de torneo](#), las negras se ignoran.
- **Repertorio negras:** las jugadas negras se convierten en movimientos de torneo, las blancas se ignoran.
- **! = jugada única:** con esta opción, las jugadas que están comentadas con una exclamación serán las únicas que se jugarán. Aparecerán escritas en color verde en

la ventana del libro mientras que sus alternativas pasarán a lucir el rojo, es decir, que no se emplearán en partidas serias de torneo.

Las jugadas que se marquen con una interrogación (?) no se jugarán en el modo de torneo y aparecerán resaltadas en rojo en la [ventana del libro](#).

3.3.13 Aprendizaje desde una base de datos

El programa aprende de las partidas que juega, pero también se pueden mejorar el libro de aperturas de otras formas.

Las herramientas para ello se encuentran en *Análisis Libro*:

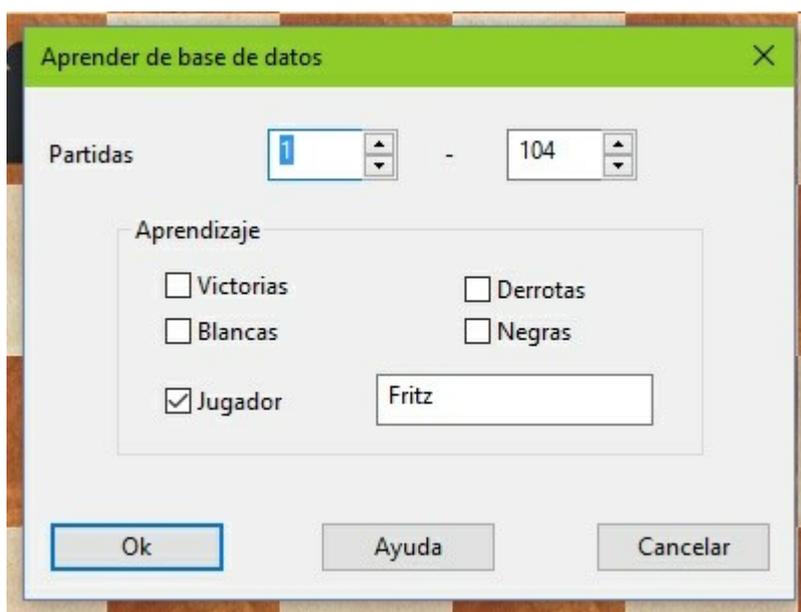
- ❖ **Importar libro** funde el contenido de otro libro con el del que tengamos abierto.
- ❖ **Importar libro antiguo** convierte un libro que esté en el antiguo formato FBK e importa su contenido.
- ❖ **Importar partidas** incluye en el árbol las que se encuentren en la base de datos que se seleccione, incorporando las estadísticas
- ❖ **Aprender de base de datos** añade las estadísticas de una determinada base de datos, sin incorporar las jugadas al árbol
- ❖ **Añadir prioridad de análisis** importa las variantes de una base de datos a especificar y marca sus jugadas como preferidas para jugar en torneos.

El programa asigna "ponderaciones" a las distintas líneas del árbol. Dichas ponderaciones determinan la probabilidad con la que el programa escogerá una jugada. El entorno de valores está entre -125 y +125. Inicialmente se fija en cero. Las ponderaciones se muestran en una [columna](#) de la ventana del libro.

Aprendizaje desde una base de datos

Con esta función el programa aprende de la experiencia de otros jugadores. Examina las partidas de la base de datos como si las hubiese jugado él mismo. Teniendo en cuenta los resultados, se alterarán las ponderaciones de las distintas variantes.

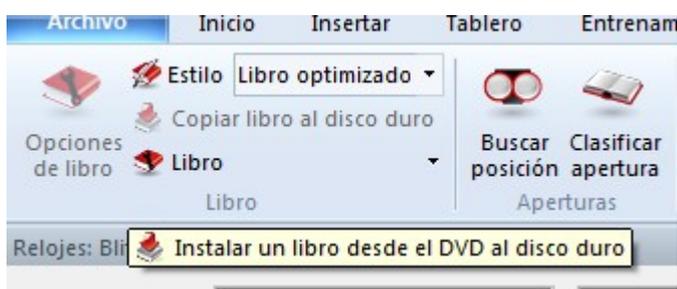
Análisis Libro Aprender desde base de datos trae a primer plano una ventana de diálogo en la que se pueden introducir los parámetros que controlan la función.



- **Victorias:** sólo se tienen en cuenta las partidas ganadas; el programa incrementará las ponderaciones de las jugadas con blancas si ganan estas o de las negras, si este fue el bando vencedor.
- **Derrotas:** sólo se consideran las partidas perdidas; si pierden las blancas, las ponderaciones de sus jugadas bajan y de forma similar se trata a las negras.
- **Blancas:** el programa evalúa las partidas sólo desde el punto de vista de las blancas. Las ponderaciones de las blancas suben o bajan, según sus resultados.
- **Negras:** de forma análoga al anterior, pero con el bando negro.
- **Jugador:** sólo se tienen en cuenta las partidas en las que intervenga el ajedrecista reseñado.

Estas cinco opciones pueden combinarse de la forma que se quiera. También se puede restringir la importación a un determinado número de partidas de las que componen la base de datos en los recuadros "Partidas" que hay en la parte superior.

3.3.14 Copiar libro al disco duro aparece desactivado



Sólo funciona cuando se ha cargado un libro almacenado en un CD/DVD y no existe aún en el disco duro.

Si quiere copiar un libro desde un CD/DVD, cárguelo antes. Puede realizarlo haciendo clic en el separador "Libro" de la parte superior del panel de notación.

Si ya hay cargado un libro, haga clic derecho en un punto vacío del panel y seleccione "Cerrar archivo del libro". Aparecerá un botón llamado "Cargar libro".

Haga clic sobre él y seleccione el libro del CD /DVD. El archivo debería tener la extensión *.ctg

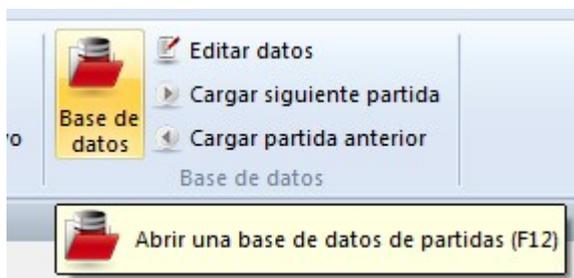
Una vez cargado el libro, estará disponible la función "Copiar libro al disco duro".

3.4 Funciones de base de datos

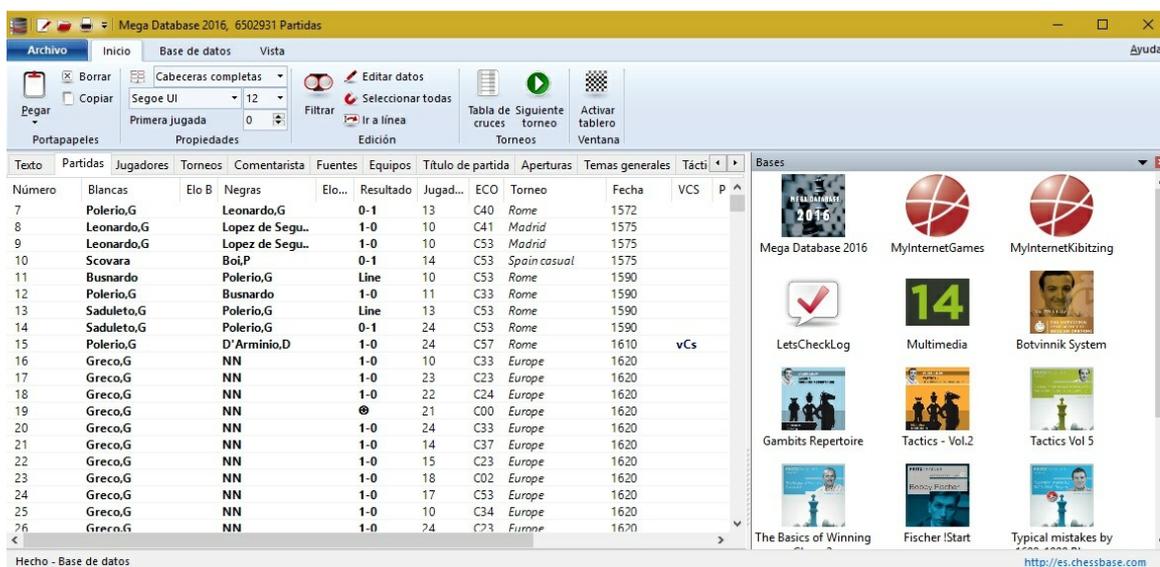
3.4.1 La ventana de base de datos

Este programa tiene sofisticadas funciones de base de datos y puede almacenar cualquier número de partidas en muchas bases de datos diferentes. Pueden ser partidas jugadas contra el programa, pero también partidas históricas y famosas, de las que le facilita en gran cantidad el fabricante, ChessBase. Las partidas se clasifican automáticamente según toda clase de criterios y dispone de potentes herramientas de búsqueda que son capaces de localizar cualquier partida en muy poco tiempo.

Inicio Base de datos

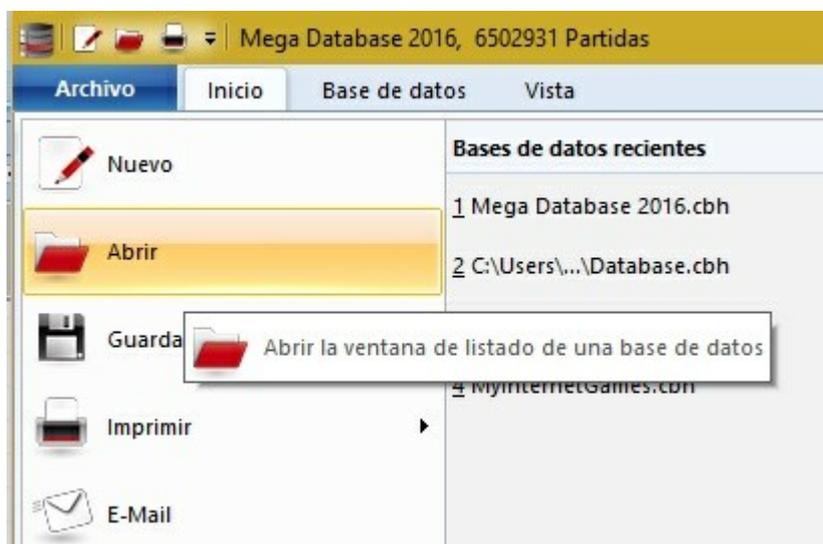


Abre una ventana separada de base de datos con una lista de partidas. También puede acceder a ella desde la ventana de tablero principal pulsando F12. Esta misma tecla le devolverán a la ventana de tablero. También hay botones en ambas barras de menú para hacer lo mismo.



La ventana de base de datos siempre muestra el contenido de la base de datos que esté abierta en ese momento. Puede cambiar a otra base de datos, crear una nueva, copiar partidas, hacer que el programa las analice, crear tablas de emparejamiento, índices, etc. Aquí tiene las funciones principales:

Menú Archivo – Abrir (o Ctrl-O)



Use esta orden para examinar la base de datos que quiera. Las bases de datos pueden tener distintos formatos ([CBH](#), [CBF](#), [PGN](#), etc.)

Puede convertir partidas de un formato a otro con solo copiarlas en una base de datos con el formato requerido.

Filtrar partidas (o Ctrl-F)

Produce una “[máscara de búsqueda](#)” en la que le puede indicar al programa que busque partidas determinadas.

En la parte superior de la lista hay cierto número de separadores con los que se accede a distintos índices.

Texto	Partidas	Jugadores	Torneos	Comentarista	Fuentes	Equipos	Título de partida	Aperturas	
Número	Blancas	Elo B	Negras	Elo...	Resultado	Jugad...	ECO	Torneo	Fecha
1337995	Lauber,A	2290	Bartolomaeus,C	2170	1-0	17	A80	Dresden U20	1995

El listado de partidas contiene índices de los textos, partidas y fragmentos de partidas incluyendo (cuando están disponibles) índices de jugadores, torneos, comentaristas, torneos, aperturas... E información a primera vista de resultado, fecha y número de jugada, entre otros muchos datos.

- **Partidas** le ofrece el listado de las mismas por el orden en que se están almacenadas en la base de datos.
- **Jugadores** permite localizar rápidamente todas las partidas de un ajedrecista

determinado.

- **Torneos** ofrece la localización de las partidas en función del torneo en el que se jugaron.
- **Comentaristas** facilita el acceso a las partidas anotadas por un determinado autor.
- **Fuentes** sirve para ver las partidas clasificadas según su origen.
- **Equipos** ofrece las partidas agrupadas por los equipos en las competiciones en grupo.
- **Título de partida:** con la ayuda de textos descriptivos libres es posible también clasificar las partidas
- **Aperturas** produce una lista clasificada por el tipo de variantes empleadas para iniciar la partida. Al hacer doble clic en una categoría se abren sus subordinadas y/o las partidas que contiene. Si no está familiarizado con el índice de aperturas "ECO", puede hacer clic en Base de datos – Funciones de indexación - Instalar clave y escoja una clasificación descriptiva ("pequeña") en la que aparecen los nombres más conocidos, como "Siciliana", "Pirc", "Defensa Francesa", etc.

Los siguientes índices no se muestran si no se activa la opción "[Usar claves temáticas](#)" en *Archivo - Opciones - Diseño*

- **Temas generales** le ofrece un índice para localizar partidas según los temas del medio juego ("posiciones críticas", "estructura de peones", etc.).
- **Tácticas** es un índice de temas tácticos, como sacrificios, mates o jugadas brillantes.
- **Estrategia** contiene entradas como ideas ganadoras, centinelas, etc.
- **Finales** incluye las distintas categorías comunes de finales de partida.

Por favor, advierta que muchas bases de datos de ChessBase tienen índices de partidas distintos y a menudo más amplios y especializados.

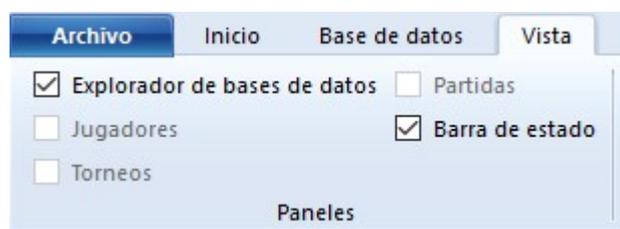
Bases de datos recientes

Al hacer clic en el menú Archivo aparece a la derecha un listado con las últimas bases de datos que se han abierto.

Con sólo hacer clic sobre una entrada, se abrirá la base de datos correspondiente.

3.4.2 Vista previa

Ventana de bases de datos - Vista - Explorador de bases de datos



Se ha integrado en la ventana de bases de datos un panel de vista previa.



Se muestran las bases de datos compradas y descargadas de ChessBase.

Es posible cambiar el formato de la vista previa haciendo clic derecho, en el menú contextual. La vista "Detalles" es particularmente informativa. Muestra el lugar del disco en el que está guardada la base de datos.

Al hacer clic en un símbolo de base de datos se muestra a la izquierda el listado de partidas correspondiente. Al hacer doble clic en una partida, ésta se carga en la ventana de tablero.

Nota: El explorador de bases de datos solo muestra aquellas almacenadas en la carpeta por defecto para bases de datos.

Esto debería ser especialmente útil para ayudar a los principiantes con el manejo de las bases de datos.

Pista: Si quiere que sus bases de datos aparezcan en el explorador de bases de datos, instálelas o cópielas en la carpeta por defecto. También se pueden ver las bases instaladas en /Mis documentos/ChessBase/Shop.

3.4.3 Índice de partidas

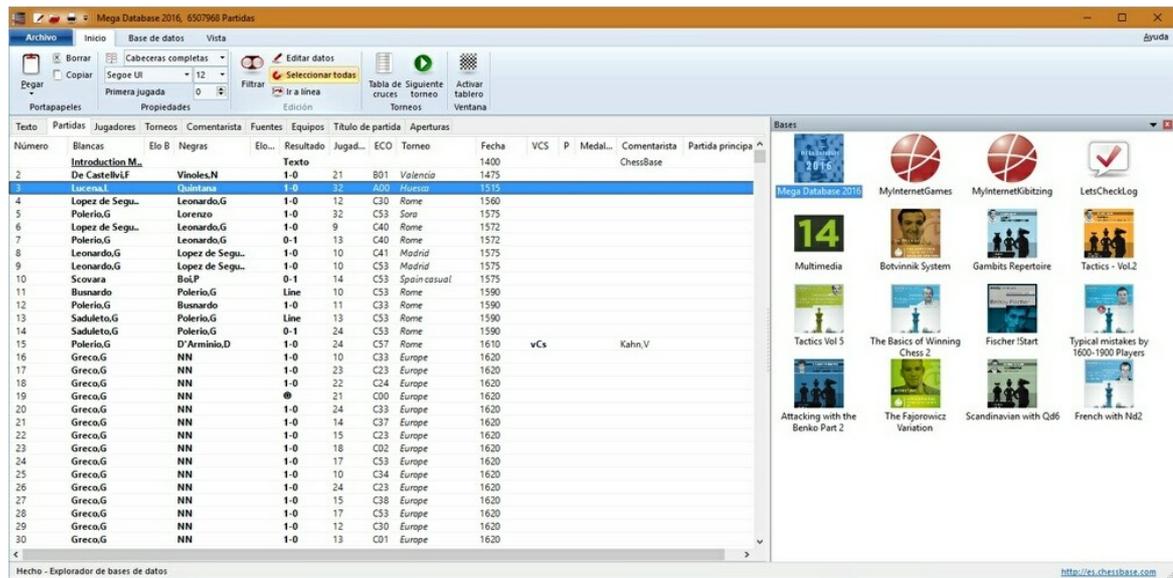
El listado de partidas dispone de varias pestañas en la parte superior para acceder a los distintos índices y clasificaciones de las partidas.

Se dispone de los siguientes tipos de índices:

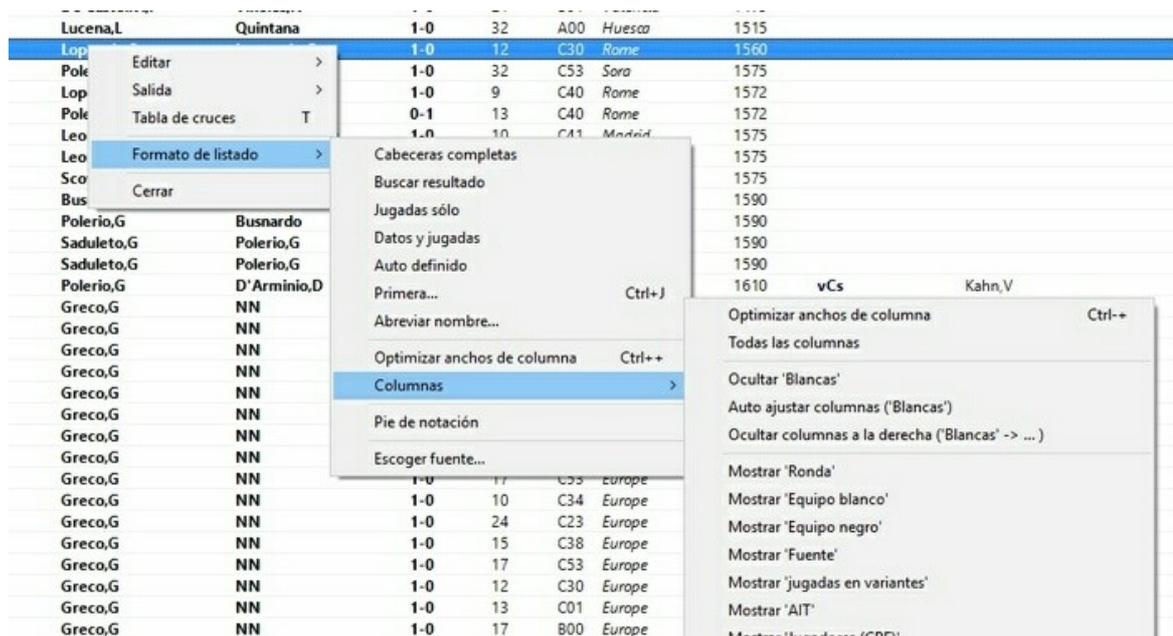
- [Texto](#)
- [Jugadores](#)
- [Torneos](#)
- [Comentarista](#)
- [Fuentes](#)
- [Equipos](#)
- [Título de partida](#)
- [Aperturas](#)
- [Temáticos](#)



El listado de partidas es el que se suele usar con más frecuencia. En él las partidas normalmente aparecen en el orden en el que están grabadas en la base de datos, pero ese orden puede alterarse para facilitar el acceso a las partidas. Comprender el funcionamiento general del sistema de presentación de la información en filas y columnas le permitirá sacar mucho provecho de los programas de ChessBase.



Al hacer clic derecho sobre el listado y seleccionar *Formato de listado - Columnas - Todas las columnas* se mostrarán en el listado todas las columnas disponibles. También puede seleccionar de forma individualizada las columnas que quiere que se vean y las que no.



Haciendo clic derecho con el ratón sobre un listado, en el menú contextual que se ofrece, se puede acceder también a funciones relacionada con la presentación y edición de los datos disponibles y seleccionados.

En la parte superior del listado, aparece una cinta de funciones que contiene las disponibles para procesar la información de la base de datos, al alcance de unos pocos clics de ratón.



Selección de partidas

- Si se hace clic con el ratón en dos partidas mientras se mantiene pulsada la tecla de mayúsculas, se seleccionan todas las partidas que hay entre las clicadas.
- Si se hace clic con el ratón en dos partidas mientras se mantiene pulsada la tecla CTRL, se seleccionan las dos partidas clicadas.

Texto	Partidas	Jugadores	Torneos	Comentarista	Fuentes	Equipos	Título de partida	Aperturas	Temas generales
Número	Blancas	Elo B	Negras	Elo...	Resultado	Jugad...	ECO	Torneo	Fecha
	Introduction M..				Texto				1400
2	De Castellvi,F	Vinoles,N			1-0	21	B01	Valencia	1475
3	Lucena,L	Quintana			1-0	32	A00	Huesca	1515
4	Lopez de Segu..	Leonardo,G			1-0	12	C30	Rome	1560
5	Polerio,G	Lorenzo			1-0	32	C53	Sora	1575
6	Lopez de Segu..	Leonardo,G			1-0	9	C40	Rome	1572
7	Polerio,G	Leonardo,G			0-1	13	C40	Rome	1572
8	Leonardo,G	Lopez de Segu..			1-0	10	C41	Madrid	1575
9	Leonardo,G	Lopez de Segu..			1-0	10	C53	Madrid	1575
10	Scovara	Boi,P			0-1	14	C53	Spain casual	1575
11	Busnardo	Polerio,G			Line	10	C53	Rome	1590

En el listado de partidas puede ver los números de las mismas, nombres de los jugadores, sus puntuaciones Elo (que pueden no verse si hay poco espacio), el torneo, ronda y comentarista (entre corchetes)

Tras estos datos a veces encontrará las "medallas", que son un rectángulo de colores, que sirve para destacar las características de una partida.

En la columna siguiente se muestra el código ECO, la fecha, el resultado y el número de jugadas que la componen. A la derecha hay una columna que indica si la partida contiene:

V = variantes (líneas alternativas)

C = comentarios en forma de texto

A = comentarios gráficos (casillas y flechas de colores)

F = anotaciones de ajedrez por correspondencia o análisis detallado

I = posiciones críticas (comentarios especiales)

- T = preguntas de entrenamiento
 S = símbolos de comentario (!, !?, etc.)
 G = una cita de otra partida
 R = si es una partida de "repertorio"
 M = elementos multimedia (sonido, fotografías, vídeos)
 P = la partida comienza en una posición (estudios, problemas)
 E = partidas de torneos por equipos.

Las iniciales anteriores pueden ser minúsculas, si las variantes, comentarios, etc. no son extensos.

Evento	Fecha	VCS	Fuente	Medal...	jugadas en v...	Comentarista	Material final
liga 1516	20.09.2015	RCS	CBM 169		1348	Meyer,CD	DTTAC5P - DTTA.
-chT Mamaia	09.10.2015	rCS	CBM 169		352	Marin,M	-
d Slam Final.	28.10.2015	rCS	CBM 169		339	Krasenkow,M	TA - T
e Carlo FID..	04.10.2015	rCS	CBM 169		326	Mikhalchishin..	-
-chT Mamaia	05.10.2015	rCS	CBM 169		351	Marin,M	-
-chT Mamaia	10.10.2015	rCS	CBM 169		330	Marin,M	-
e Carlo FID..	05.10.2015	rCS	CBM 169		311	Mikhalchishin..	-
-chT Mamaia	11.10.2015	rCS	CBM 169		358	Marin,M	-
vsky Karpa..	06.10.2015	rCS	CBM 169		532	Bologan,V	-
d Slam Final.	30.10.2015	VCS	CBM 169		297	Roiz,M	-
e Carlo FID..	10.10.2015	VCS	CBM 169		182	Mikhalchishin..	-
e Carlo FID..	09.10.2015	VCS	CBM 169		292	Mikhalchishin..	-
d Slam Final.	26.10.2015	VCS	CBM 169		142	Gormally,D	ACC4P - D2P
d Slam Final.	02.11.2015	VCS	CBM 169		110	Pavlovic,M	D1P - D
d Slam Final.	30.10.2015	VCS	CBM 169		99	Szabo,Kr	-
-chT Mamaia	03.10.2015	VCS	CBM 169		268	Marin,M	-
american-c..	27.10.2015	VCS	CBM 169		254	Gormally,D	TA4P - C2P
vsky Karpa..	29.09.2015	VCS	CBM 169		145	Sutovsky,E	DT5P - TTCC3P
e Carlo FID..	14.10.2015	vCs	CBM 169		16	RR	-
GER King	02.11.2015		CBM 169				-

Por ejemplo, "Vca" significa que hay muchas variantes pero relativamente poco texto y comentarios gráficos

3.4.4 Utilización de las columnas

En todos los listados, las entradas pueden ordenarse haciendo clic con el botón izquierdo del ratón sobre la cabecera de la columna que contiene la información que queremos usar como criterio de ordenación.

Si se hace clic una segunda vez, se invierte el orden. Por ejemplo, de ascendente pasa a descendente.

Texto	Partidas	Jugadores	Torneos	Comentarista	Fuentes	Equipos	Ti
Número	Blancas	Elo B	Negras	Elo N	Resultado		
95	Zhukova,N	2482	Pogonina,N	2445	1/2-1/2		
83	Zhukova,N	2482	Cramling,P	2513	1-0		

Ejemplo: al hacer clic en Blancas, el listado se ordena alfabéticamente según los ajedrecistas que conducen las blancas en orden ascendente. Si se hace clic una segunda vez, se presenta la información en orden descendente. Si se hace clic en Elo B, aparecerán en la parte superior de la lista las partidas cuyos jugadores de blancas tengan el Elo más alto. Si se hace clic una segunda vez, será los jugadores con menos Elo los que aparezcan arriba.

Pista: si se hace clic derecho sobre una cabecera de columna, aparece un menú contextual que permite configurar la presentación u ocultación de columnas y su apariencia de de forma ágil.

El ancho de las columnas puede variarse arrastrando los separadores.

El emplazamiento de las columnas puede modificarse. Para ello arrastraremos la cabecera de la columna hacia el lugar donde queramos que aparezca esa información.

Equipos	Título de partida	Aperturas	Torneos	Temas generales	Tácticas	Estrate	
Resultado	Jugadas	ECO	Torneo	Jugadas	Fecha	VCS	F
1/2-1/2	32	A28	Monte Carlo FID..	11.10.2015			Cl
1-0	33	D24	Monte Carlo FID..	09.10.2015			Cl

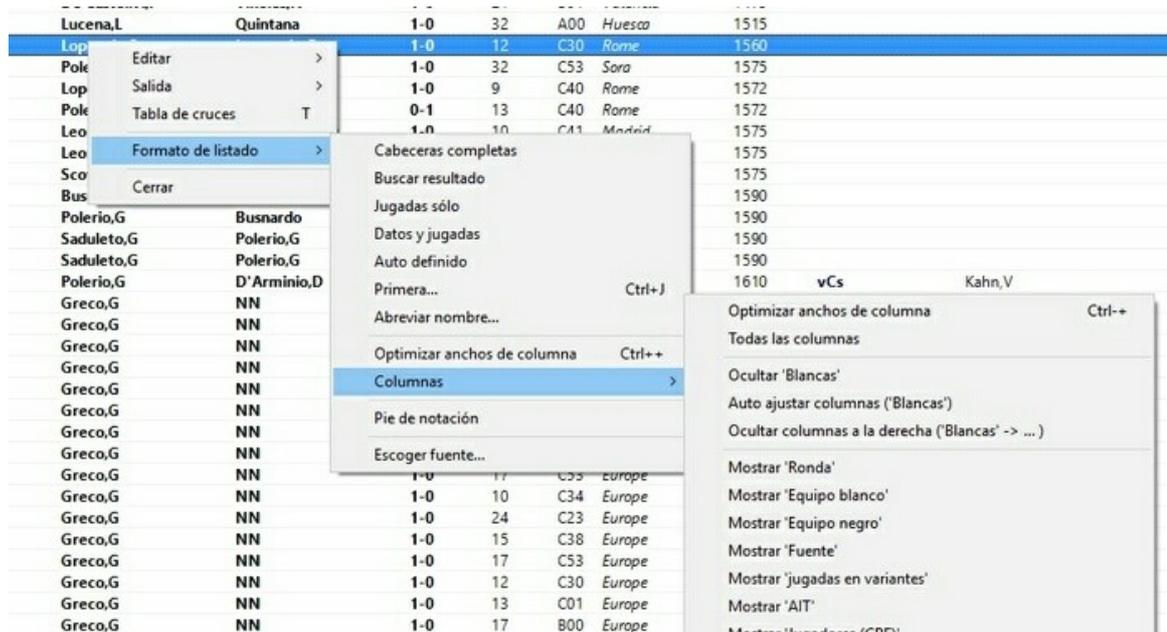
En el ejemplo se va a situar la columna Jugadas entre las de Torneo y Fecha.

3.4.5 Vistas de listados

La información en las distintas litas (partidas, jugadores, torneos, comentaristas, etc.) se distribuye en columnas.

El listado de partidas contiene la relación de textos, partidas y fragmentos de partidas que contiene la base de datos.

Al hacer clic derecho en una ventana de listado, la opción *Formato de listado* le permite elegir entre distintos tipos de configuración.



Puede probar a pedirle al programa que muestre todas las columnas, para tener una idea de la información que puede tener disponible en un momento dado y que le puede servir para [ordenar los listados](#).

También tiene opciones preconfiguradas, con las combinaciones más habituales, por ejemplo, la de mostrar los datos principales de las partidas y la notación:

Texto	Partidas	Jugadores	Torneos	Comentarista	Fuentes	Equipos	Título de partida	Aperturas	Temas generales	Tácticas	Estrategia	Finales
Jugadores (CBF)						Resultado	Año	Notación				
Info						Texto	Texto					
Loxine,Jakov 2411 - Smerdon,David 2516						½-½	2015	1.e4 d5 2.exd5 Cf6 3.Cf3 Dxd5 4.d4 Ag4 5.Ae2 Cc6 6.c4 Df5 7.Ae3 0-0-0				
Laznicka,Viktor 2676 - Smirin,Iliia 2655						½-½	2015	1.c4 g6 2.Cc3 Ag7 3.g3 e5 4.Ag2 Cc6 5.d3 d6 6.e4 Cd4 7.Cge2 Ag4 8.h3				
Lysyj,Igor 2671 - Korobov,Anton 2700						½-½	2015	1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3 Ab7 5.Cc3 d5 6.Ag5 Ae7 7.e3 0-0 8.cxd5 C				
Morozevich,Alexander 2711 - Bologan,Viktor 2607						0-1	2015	1.Cf3 d5 2.g3 c6 3.Ag2 Af5 4.c4 e6 5.Db3 Db6 6.d3 Cf6 7.Ae3 Dxb3 8.ax				
Shirov,Alexei 2712 - Inarkiev,Ernesto 2660						½-½	2015	1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 d6 8.c3 f				
Sutovsky,Emil 2635 - Khismatullin,Denis 2651						1-0	2015	1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.h3 e5 7.Cb3 Ae6 8.f4 f				
Inarkiev,Ernesto 2660 - Laznicka,Viktor 2676						1-0	2015	1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.Cf3 Cgf6 6.Ag5 h6 7.Ah4 Ae7 8				
Khismatullin,Denis 2651 - Bologan,Viktor 2607						½-½	2015	1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cc3 Cf6 4.cxd5 cxd5 5.Af4 Cc6 6.e3 Af5 7.Db3 Db6 8.E				
Korobov,Anton 2700 - Morozevich,Alexander 2711						1-0	2015	1.d4 d5 2.c4 Cc6 3.Cf3 Ag4 4.Cc3 e6 5.e3 Cf6 6.Da4 Axf3 7.gxf3 Ab4 8.A				
Smirin,Iliia 2655 - Lysyj,Igor 2671						½-½	2015	1.Cf3 Cf6 2.g3 d5 3.Ag2 e6 4.0-0 Ae7 5.d4 0-0 6.c4 dxc4 7.Da4 a6 8.Dxc				
Sutovsky,Emil 2635 - Shirov,Alexei 2712						1-0	2015	1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.Cc3 a6 4.d4 cxd4 5.Cxd4 Cf6 6.h3 e5 7.Cb3 Ae6 8.f4 C				
Bologan,Viktor 2607 - Korobov,Anton 2700						½-½	2015	1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae2 e5 7.Cb3 Ae7 8.0-				
Laznicka,Viktor 2676 - Sutovsky,Emil 2635						1-0	2015	1.Cf3 e5 2.e4 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e5 6.Cd6 7.Ae5 a6 8.f				

3.4.6 Índice de jugadores

Si hace clic en la pestaña Jugadores en el [listado de partidas](#) se abre el índice de ajedrecistas, con la lista de todos aquellos que figuran la vinculados a las partidas guardadas en la base de datos abierta.

El listado de jugadores está ordenado alfabéticamente.

Puede usar el listado de jugadores para obtener una visión general inmediata de las actividades ajedrecísticas del jugador seleccionado en la base de datos. El índice de

jugadores se divide en 3 paneles, que a su vez se estructuran en [columnas](#) para hacer más fácil la ordenación de la información. Puede adaptar la información que muestran los tres paneles activando/desactivando la visualización de columnas.

Texto	Partidas	Jugadores	Torneos	Comentarista	Fuentes	Equipos	Título de partida	Aperturas	Temas generales	Tácticas	Estrategia	Finales		
Apellidos	Nombre	# Games	Elo	Partidas										
Karpinski	Paloma Pi..	7		Blancas	Elo B	Negras	Elo...	Resultado	Año	Torneo				
Karpinski	Waldemar	9		Kalinkin,B		Karpov,A		½-½	1961	Cheliabinsk				
Karpinsky	Kirill	9		Lazarevic,M		Karpov,A		0-1	1961	Cheliabinsk				
Karpitskiy	Denis	9		Schneider,A		Karpov,A		0-1	1961	Cheliabinsk				
Karpman	B	1		Shusharin		Karpov,A		0-1	1961	Cheliabinsk				
Karpman	Vadim	264		Karpov,A		Maksimov		1-0	1961	Magnitogorsk				
Karpov	Alexander	324		Karpov,A		Nedelin		1-0	1961	RUS-ch U10 Boro..				
Karpov	Alexey	7		Timoschenko,G		Karpov,A		0-1	1961	RUS-ch U10 Boro..				
Karpov	Anatoly	3912		Kalashnikov,V		Karpov,A		½-½	1961	Zlatoust				
Karpov	Anatoly2	1		Karpov,A		Alekseev,V		½-½	1961	Zlatoust				
Karpov	Arkadiy	164		Karpov,A		Budakov,V		½-½	1961	Zlatoust				
Karpov	Egor	16		Karpov,A		Gaimaletdinov		1-0	1961	Zlatoust				
Karpov	Georgy V	9		Karpov,A		Kalashnikov,V		1-0	1961	Zlatoust				
Karpov	Igor	61		Karpov,A		Mukhudulin		½-½	1961	Zlatoust				
Karpov	Ivan	24		Karpov,A		Ponomariov,B		1-0	1961	Zlatoust				
Karpov	Mykola	9		Torneos										
Karpov	Nikolay	6		Nº	Título	Lugar	Fecha	Tipo	Naci...	Cat	R...	Nº	C...	Coc...
Karpov	Petr	9		34	Moscow Tal Me.	Moscow	29.08.2008	Torne..	RU	XX	34	306	✓	
Karpov	VV	5		32	World Champio..	Baguio City	18.07.1978	Encue..	PH		32	32	✓	
Karpov	Vadim	132		31	EU-ch Blitz	Ajaccio	25.10.2007	Abiert..	FR		32	322		
Karpov	Viktor	72		28	Puhajarve rap o..	Puhajarve	29.11.2013	Torne..	FI		35	177		
Karpov	Vladimir	28		26	Vienna Lugner..	Vienna	16.04.2005	Simult..	AT		1	26		
Karpova	Anna	20		25	Radom sim	Radom	21.05.2000	Simult..	PL		1	25	✓	
Karpova	Elena	9		25	Wolfsburg sim	Wolfsburg	20.01.2007	Simult..	DE		1	25		
Karpova	Luba	9		24	World Champio..	London/Lenin..	28.07.1986	Encue..	GB		24	24	✓	
				24	World Champio..	Lyon/New Yor..	08.10.1990	Encue..	US		24	24	✓	
				24	Candidates final	Moscow	16.09.1974	Encue..	RU		24	24	✓	
				24	World Champio..	Moscow	03.09.1985	Encue..	RU		24	24	✓	

En el panel de la izquierda hay una lista de todos los jugadores que tienen partidas registradas en la base de datos abierta. Al hacer clic en la cabecera de columna *Nombre*, la lista se ordena alfabéticamente.

En la parte inferior del panel hay un campo que permite hacer búsquedas rápidas. Escriba las primeras letras del nombre del jugador y el listado se irá desplazando hacia la entrada deseada.

Al hacer clic en el nombre de un jugador se muestran las partidas correspondientes en uno de los paneles de la derecha, mientras que en el otro se ofrece el índice de los torneos en los que ha participado según la información disponible en la base de datos.

Pista: en el campo de búsquedas también puede usar letras minúsculas al comienzo del apellido.

Puede cerrar los paneles con los listados de partidas y torneos haciendo clic derecho sobre ellos y eligiendo *Cerrar*. Para volver a abrirlos debe ir a la pestaña *Vista* y poner una marca de comprobación en la opción correspondiente.

También puede cambiar la distribución de los paneles de la forma habitual arrastrando las barras de separación.

Al hacer clic derecho en el nombre de un jugador y escoger *Editar* le aparece la siguiente ventana de diálogo, que le permite cambiar el nombre y establecer el Elo en todas las partidas del jugador en cuestión.



3.4.7 Índice de torneos

Lo mismo que el [índice de jugadores](#), el índice de torneos se estructura en 3 paneles.

Texto	Partidas	Jugadores	Torneos	Comentarista	Fuentes	Equipos	Título de partida	Aperturas	Temas generales	Tácticas	Estrategia	Finales			
Nº	Título	Lugar	Fecha	Tipo	Naci...	Cat	R...	Nº	Blancas	Elo B	Negras	Elo...	Resultado	Año	Torneo
	Agzamov Mem..	Tashkent	11.03.2015	Abierto			9	90	Alonso,S	2488	Perez Ponsa,F	2533	0-1	2015	American Cont
	Aktjubinsk May..	Aktjubinsk	03.01.2015	Torneo			11	66	Alonso,S	2488	Kovalyov,A	2613	½-½	2015	American Cont
	Albena Vivaco..	Albena	14.09.2015	Abierto			9	154	Flores,D	2567	Gonzalez Vidal,..	2550	0-1	2015	American Cont
	Albena op-A	Albena	17.06.2015	Abierto			9	324	Flores,D	2567	Alonso,S	2488	½-½	2015	American Cont
	Albena op-B	Albena	17.06.2015	Abierto			9	93	Gonzalez Vidal..	2550	Alonso,S	2488	1-0	2015	American Cont
	Algiers Ameyar..	Algiers	09.06.2015	Abierto			9	139	Gonzalez Vidal..	2550	Iturrizaga Bon..	2613	0-1	2015	American Cont
	Algiers op 3rd	Algiers	22.02.2015	Abierto			9	195	Iturrizaga Bon..	2613	Perez Ponsa,F	2533	½-½	2015	American Cont
	Almeria Indalo..	Almeria	27.02.2015	Abierto			7	28	Iturrizaga Bon..	2613	Flores,D	2567	½-½	2015	American Cont
	Alta CC-ch	Alta	14.01.2015	Abierto			10	73	Iturrizaga Bon..	2613	Alonso,S	2488	1-0	2015	American Cont
	Altay-ch	Barnaul	03.01.2015	Abierto			9	165	Kovalyov,A	2613	Gonzalez Vidal,..	2550	1-0	2015	American Cont
	Alzira op 2nd	Alzira	21.08.2015	Abierto			7	68	Kovalyov,A	2613	Iturrizaga Bon..	2613	½-½	2015	American Cont
	Ambalangoda..	Ambalangoda	29.05.2015	Abierto			9	112	Kovalyov,A	2613	Flores,D	2567	½-½	2015	American Cont
	Ambelikipi op..	Athens	14.01.2015	Abierto			7	37	Perez Ponsa,F	2533	Flores,D	2567	½-½	2015	American Cont
	American Conti..	Montevideo	15.05.2015	Abierto			11	824	Perez Ponsa,F	2533	Gonzalez Vidal..	2550	1-0	2015	American Cont
	Amposta Balag..	Amposta	15.07.2015	Abierto			9	89	Perez Ponsa,F	2533	Kovalyov,A	2613	½-½	2015	American Cont
	Amsterdam Bat..	Amsterdam	20.02.2015	Torneo		VIII	9	45							
	Amsterdam Bat..	Amsterdam	19.02.2015	Torneo		VII	9	45							
	Amsterdam Eu..	Amsterdam	12.11.2015	Encue..			4	4							
	Amsterdam Eu..	Amsterdam	12.11.2015	Encue..			4	4							
	Amsterdam Eu..	Amsterdam	12.11.2015	Encue..			4	4							
	Amsterdam Eu..	Amsterdam	12.11.2015	Encue..			4	4							
	Amsterdam Sci..	Amsterdam	11.07.2015	Abierto			9	108							
	Anapolis STD op	Anapolis	14.08.2015	Abierto			6	56							
	Andorra op 33r..	Erts La Massa..	18.07.2015	Abierto			9	180							
	Angarsk Alfa C..	Angarsk	19.05.2015	Torneo			11	66							
	Angers op 10th	Angers	24.04.2015	Abierto			6	90							
	Anogia op 4th	Anogia	09.07.2015	Abierto			9	178							
	Antananarivo 07	Antananarivo	10.07.2015	Torneo			9	44							

Nº	Apellidos	Nombre	# Ga...	Elo
5	Flores	Diego	1194	
5	Iturrizaga Bonelli	Eduardo	1020	
5	Alonso	Salvador	925	
5	Gonzalez Vidal	Yuri	817	
5	Kovalyov	Anton	803	
5	Perez Ponsa	Federico	536	

La información de los paneles se estructura en [columnas](#) para hacer más fácil la ordenación de la información. Puede adaptar la información que muestran los tres paneles activando desactivando la visualización de columnas.

En el panel de la izquierda se ofrece una lista de todos los torneos cuyas partidas figuran en la base de datos abierta. Si hace clic en la cabecera de columna Título la lista se ordena alfabéticamente según el nombre de los torneos.

En la parte derecha se muestra un panel con todas las partidas, correspondientes al torneo seleccionado en el panel de la izquierda, incluidas en la base de datos abierta.

En otro panel bajo el anterior se listan todos los ajedrecistas que han tomado parte en el torneo y que tienen partidas acreditadas en la base de datos abierta.

3.4.8 Índice de comentaristas

El comentarista de una partida se incluye en los datos de la misma cuando se guarda o reemplaza su información, en la segunda pestaña del diálogo correspondiente.



The screenshot shows a dialog box titled "Datos partida" with a close button (X) in the top right corner. It has two tabs: "Jugadores y resultado" and "Comentarista y equipos", with the second tab selected. The "Comentarista y equipos" tab contains the following fields and buttons:

Comentarista	<input type="text" value="Aagaard"/>	
Equipo blanco	<input type="text"/>	<input type="button" value="Detalles"/>
Equipo negro	<input type="text"/>	<input type="button" value="Detalles"/>
Fuente	<input type="text" value="EXT 2001"/>	<input type="button" value="Detalles"/>

Si una partida no ha sido comentada, ese campo figurará en blanco. Si usted añade sus propios comentarios a una partida que no tiene Comentarista, el programa automáticamente incorporará su nombre en el campo Comentarista.

El índice de comentaristas se estructura en dos paneles.

Texto	Partidas	Jugadores	Torneos	Comentarista	Fuentes	Equipos	Título de partida	Aperturas	Temas generales	Tácticas	Estrategia	Finales
Nombre	#											
Ftacnik,L	4959											
Bulletin	4238											
ChessBase	4206											
Ribli	4053											
RR	2580											
Hecht	1727											
Finkel,A	1703											
Stohl,I	1551											
Marin,M	1434											
Huzman	1394											
Krasenkow,M	1309											
Dautov	1210											
Tsesarsky	1184											
Atalik,S	1107											
Rogozenco,D	1089											
Donaldson	1030											
Knaak,R	967											
Lukacs	921											
Primel,D	887											
Psakhis,L	868											
Huebner,R	838											
Horn,Pe	826											
Chekhov	774											
Blatny,P	772											
Schussler	770											
Postny,E	753											
Mueller,Karsten	742											
Atlas,V	729											
Buscar:												

Partidas	Blancas	Elo B	Negras	Elo...	Resultado	Año	Torneo
Rytshagov,M	2525	Aagaard,J	2435	1/2-1/2	1998	Excelsior Cup	
Aagaard,J	2395	Houska,M	2385	1-0	1998	Hampstead IM	
Aagaard,J	2395	Williams,S	2315	1-0	1998	Hampstead IM	
Aagaard,J	2395	Cobb,J	2330	1-0	1998	Hampstead IM	
Sasikiran,K	2470	Aagaard,J	2420	1-0	1998	Hampstead GM 3.	
Baklan,V	2585	Aagaard,J	2420	1-0	1998	Groningen op	
Jonkman,H	2310	Aagaard,J	2420	0-1	1998	Groningen op	
Aagaard,J	2420	Reinderman,D	2540	1/2-1/2	1998	Groningen op	
Ernst,S	2420	Aagaard,J	2420	1/2-1/2	1998	Groningen op	
Aagaard,J	2420	Kempinski,R	2545	1/2-1/2	1998	Groningen op	
Hillarp Persso..	2507	Aagaard,J	2403	1/2-1/2	1999	Politiken Cup 2 1st	
Aagaard,J	2403	Schandorff,L	2514	0-1	1999	Politiken Cup 2 1st	
Barkhagen,J	2442	Aagaard,J	2403	1-0	1999	Politiken Cup 2 1st	
Shabalov,A	2566	Aagaard,J	2403	0-1	1999	Wichem op 5th	
Bellon Lopez,J	2425	Kosmo,S	2206	1-0	2004	Rilton Cup 34th	
Volkov,S	2628	Bellon Lopez,J	2425	1-0	2004	Rilton Cup 34th	
Edlund,R	2206	Peng,Z	2420	0-1	2004	Rilton Cup 34th	
Handke,F	2467	Poley,V	2402	1-0	2004	Rilton Cup 34th	
Volkov,S	2628	Cramling,P	2477	1-0	2004	Rilton Cup 34th	
Hermansson,E	2414	Akesson,R	2472	1-0	2005	Rilton Cup 34th	
Palo,D	2526	Khenkin,I	2587	0-1	2005	Rilton Cup 34th	
Ullbin,M	2556	Cramling,P	2477	0-1	2005	Rilton Cup 34th	
Volkov,S	2628	Hermansson,E	2414	1/2-1/2	2005	Rilton Cup 34th	
Handke,F	2467	Furhoff,J	2338	0-1	2005	Rilton Cup 34th	
Kosteniuk,A	2490	Onischuk,A	2652	1-0	2005	Corus-B Wijk aa.	
Nijboer,F	2549	Mamedyarov,S	2657	0-1	2005	Corus-B Wijk aa.	
Stellwagen,D	2524	Ernst,S	2509	1-0	2005	Corus-B Wijk aa.	
Ernst,S	2509	Stefanova,A	2491	0-1	2005	Corus-B Wijk aa.	
Georgiev,V	2517	Bosboom,M	2426	1-0	2005	Corus-C Wijk aa.	

En el panel de la izquierda se muestra la lista de comentaristas y se informa del número de partidas comentadas por cada uno de ellos.

La información de los paneles se estructura en [columnas](#) para hacer más fácil la ordenación de la información.

Si se hace clic en la cabecera de la columna **#** se ordena el listado en función del número de partidas comentadas.

En la parte inferior del panel hay un campo en el que se puede escribir el nombre del comentarista para localizarlo más rápidamente en el listado.

En el panel de la derecha se muestran las partidas comentadas por la persona seleccionada en el panel de la izquierda.

3.4.9 Índice de fuentes

En la cabecera de las partidas puede incluirse información sobre su procedencia.

Es posible acceder a las partidas de una base de datos a través de la información sobre su origen. Eso se consigue mediante el índice Fuentes.

Texto	Partidas	Jugadores	Torneos	Comentarista	Fuentes	Equipos	Título de partida	Aperturas	Temas generales	Tácticas	Estrategia	Finales
Título	Editor	Fecha de Publ.	Fecha de versión	V ₁	Partidas							
CBM 155	ChessBase	16.07.2013	16.07.2013	1	Blancas	Elo B	Negras	Elo...	Resultado	Año	Torneo	
CBM 155 Extra	ChessBase	26.08.2013	26.08.2013	1	Agrest,I	2223	Danielian,E	2458	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 156	ChessBase	17.09.2013	17.09.2013	1	Arabidze,M	2406	Stjzhkina,O	2177	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 156 Extra	ChessBase	22.10.2013	22.10.2013	1	Avramidou,A	2007	Mammadova,G	2331	1/2-1/2	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 157	ChessBase	12.11.2013	12.11.2013	1	Bodnaruk,A	2429	Mammadzada,G	2182	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 157 Extra	ChessBase	19.12.2013	19.12.2013	1	Bokuchava,M	2027	Kochetkova,J	2333	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 158	ChessBase	16.01.2014	16.01.2014	1	Brunello,M	2321	Litvinenko,E	1978	1/2-1/2	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 158 Extra	ChessBase	28.02.2014	28.02.2014	1	Bulmaga,I	2357	Sazonova,A	2082	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 159	ChessBase	17.03.2014	17.03.2014	1	Daulyte,D	2405	Tsolakidou,S	2157	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 159 Extra	ChessBase	24.04.2014	24.04.2014	1	De Rosa,M	2081	Gvetadze,S	2356	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 160	ChessBase	15.05.2014	15.05.2014	1	Dzagnidze,N	2541	Olсарova,K	2274	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 160 Extra	ChessBase	01.07.2014	01.07.2014	1	Fuchs,J	2280	Brezaljeva,S	1456	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 161	ChessBase	16.07.2014	16.07.2014	1	Girya,O	2493	Dragomirescu,A	2251	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 161 Extra	ChessBase	29.08.2014	29.08.2014	1	Golubenko,V	2292	Balimezova,M	1631	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 162	ChessBase	17.09.2014	17.09.2014	1	Havlikova,K	2229	Socko,M	2462	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 162 Extra	ChessBase	17.10.2014	17.10.2014	1	Ionescu,I	2253	Gunina,V	2501	1/2-1/2	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 163	ChessBase	11.11.2014	11.11.2014	1	Ivanova,S	2038	Cosma,E	2344	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 163 Extra	ChessBase	23.12.2014	23.12.2014	1	Javakishvili,L	2474	Abdulla,K	2233	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 164	ChessBase	15.01.2015	15.01.2015	1	Kashlinskaya,A	2441	Isgandarova,K	2184	1/2-1/2	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 164 Extra	ChessBase	02.03.2015	02.03.2015	1	Kaya,E	1987	Vasilevich,I	2328	1/2-1/2	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 165	ChessBase	11.03.2015	11.03.2015	1	Kazimova,N	2180	Batsiashevii,N	2417	1/2-1/2	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 165 Extra	ChessBase	21.04.2015	21.04.2015	1	Khalafova,N	2191	Mkrtchian,L	2446	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 166	ChessBase	11.05.2015	11.05.2015	1	Khurtsidze,N	2460	Dordzhieva,D	2225	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 166 Extra	ChessBase	18.06.2015	18.06.2015	1	Kouvatsov,M	2152	Foisor,C	2383	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 167	ChessBase	13.07.2015	13.07.2015	1	Krasteva,B	1361	Galojan,L	2277	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 167 Extra	ChessBase	14.09.2015	14.09.2015	1	Kulon,K	2341	Azimova,K	2033	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
CBM 168	ChessBase	14.09.2015	14.09.2015	1	Kursova,M	2331	Mammadova,N	2019	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
Candidates	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	1	Manakova,M	2273	Muzychuk,M	2521	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
Buscar:					Mirzoeva,E	2241	Kosintseva,T	2476	1/2-1/2	2014	EU-ch (Women)..	
					Nikolova,A	2303	Antova,G	1876	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
					Ohme,M	2352	Amrayeva,A	2065	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
					Olсарova,T	2251	Hoang,T	2490	1/2-1/2	2014	EU-ch (Women)..	
					Ovod,E	2330	Vasova,M	1991	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
					Paehtz,E	2456	Belenkaya,D	2223	1-0	2014	EU-ch (Women)..	
					Paramzina,A	2117	Gaponenko,I	2380	0-1	2014	EU-ch (Women)..	
					Pavlidou,E	2209	Zhukova,N	2451	0-1	2014	EU-ch (Women)..	

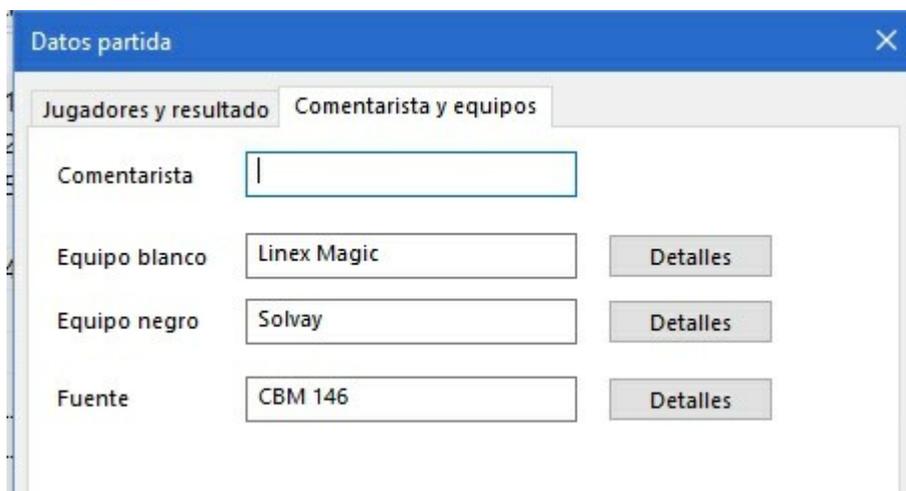
En el panel de la izquierda aparece la relación de fuentes especificadas en las partidas de la base de datos abierta. Si se selecciona una fuente en dicho panel, en el panel de la derecha aparecen las partidas atribuidas a dicha fuente.

Es posible localizar rápidamente una fuente en el listado tecleando su nombre en el campo Buscar situado en la parte inferior del panel de la izquierda.

La información de los paneles se estructura en [columnas](#) para hacer más fácil la ordenación de la información.

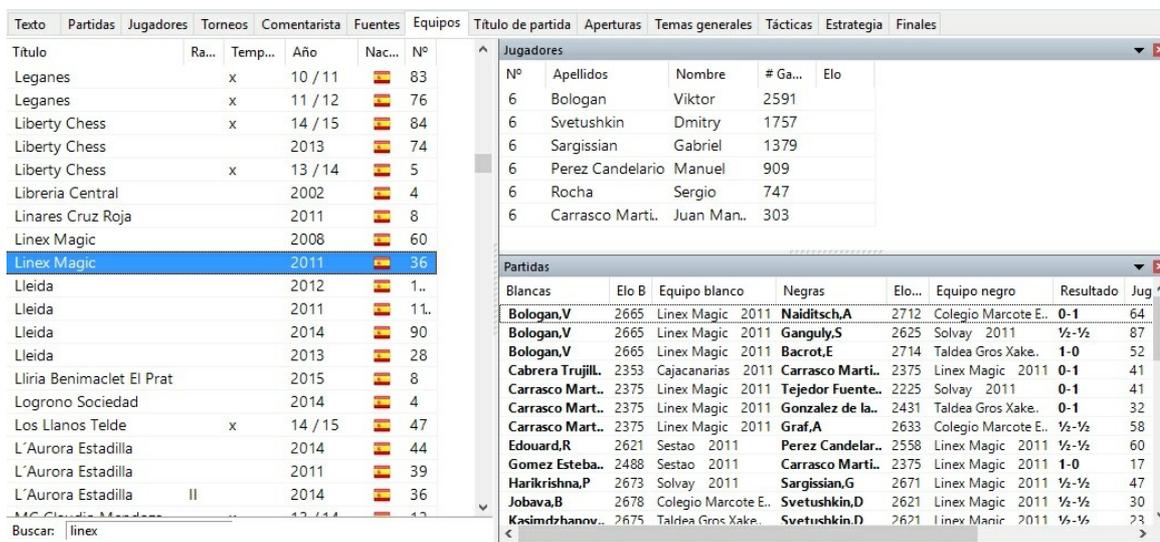
3.4.10 Índice de equipos

En las cabeceras de las partidas disputadas en competiciones por equipos puede incluirse información sobre estos.



Si se completan correctamente las cabeceras de las partidas en lo que respecta a nombres de equipos y nombres de torneos, el programa podrá generar correctamente las clasificaciones correspondientes.

La información disponible en el índice de equipos se estructura en 3 paneles.



La información de los paneles se estructura en [columnas](#) para hacer más fácil la ordenación de la información.

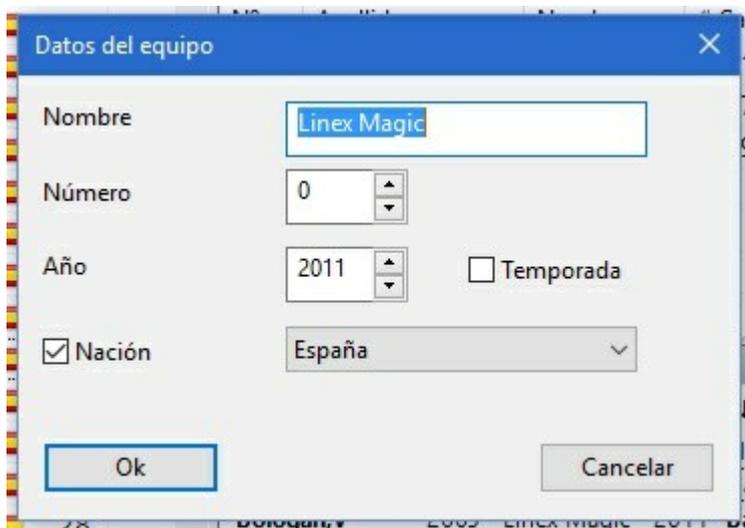
En el panel de la izquierda se enumeran todos los equipos consignados en partidas incluidas en la base de datos abierta.

Si se hace clic en uno de los equipos, en la parte superior derecha se muestra un panel con la lista de jugadores vinculados al equipo correspondiente y debajo del panel

anterior se incluye otro con todas las partidas relacionadas con el equipo.

Es posible localizar rápidamente un equipo en el listado tecleando su nombre en el campo *Buscar* situado en la parte inferior del panel de la izquierda.

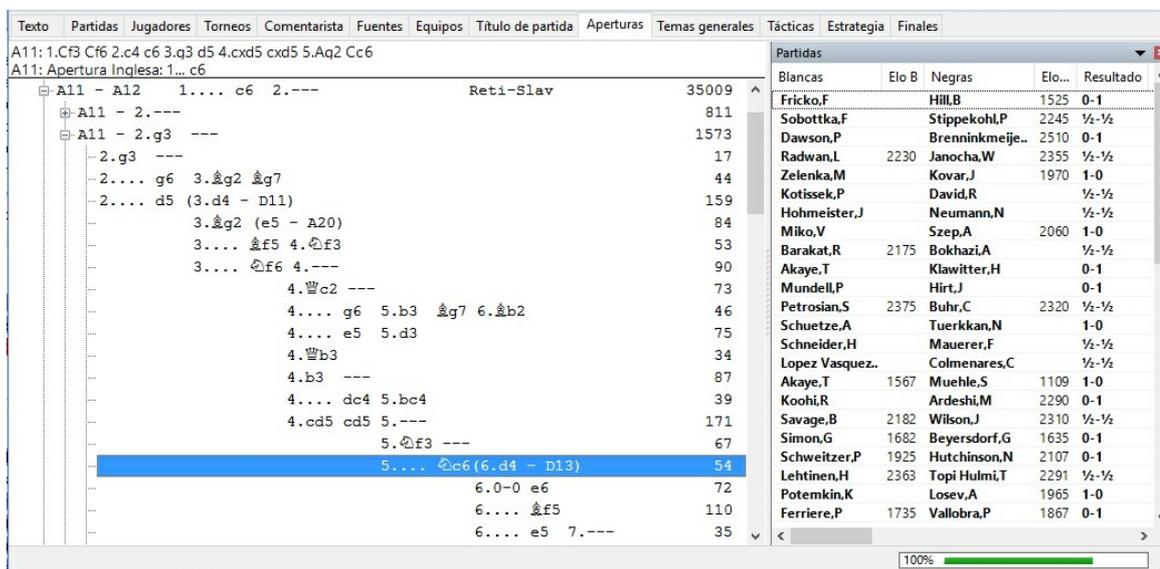
Si se hace clic derecho en el panel de la izquierda sobre la entrada correspondiente a un equipo y se escoge Editar se obtiene la siguiente ventana de diálogo:



En ella es posible editar los datos correspondientes al equipo en todas las partidas.

3.4.11 Índice de aperturas

Es posible localizar partidas por el tipo de apertura empleado en ellas.



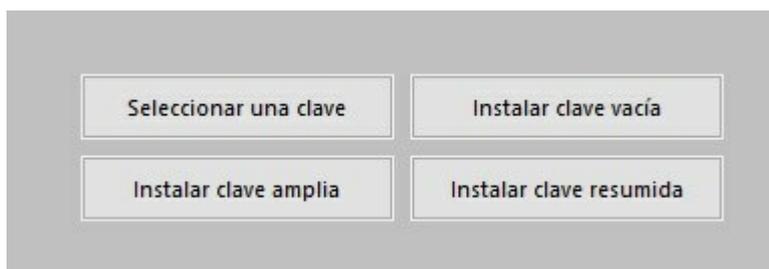
Para clasificar una partida de acuerdo con la clasificación [ECO](#) el programa reproduce las partidas desde el final hasta que encuentre una posición que encaja en una clave de

clasificación y se la asigna. Reproduce las partidas desde el final para garantizar que siempre se localiza la posición de clasificación más avanzada o detallada.

Véase [Clasificar apertura](#)

En el panel de la izquierda se dispone del árbol de variantes que da lugar a la clasificación de las aperturas y al hacer clic en una rama, se muestran en el panel de la derecha las partidas correspondientes.

Si la base de datos en cuestión no dispone de un índice de aperturas, es posible instalarle uno.



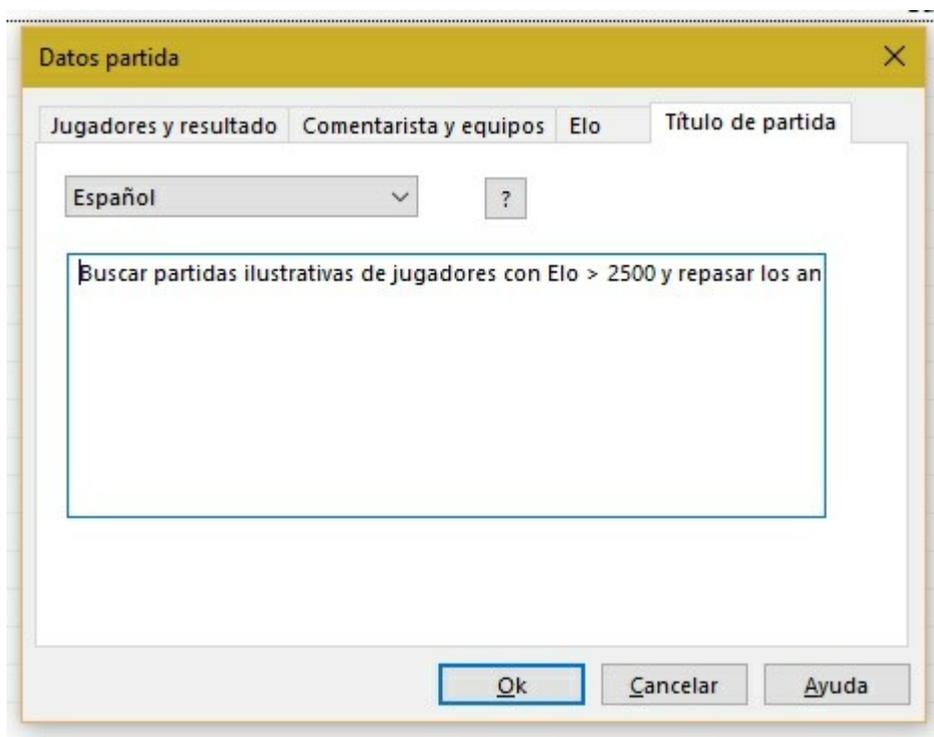
Si no hay ninguna clave, verá los botones que se muestran en la parte superior. Haga clic en *Instalar una clave amplia o resumida*. En el primer caso obtendrá una clave detallada del estilo de la ECO; en el segundo conseguirá una clave descriptiva, más pequeña.

También puede hacer clic en *Seleccionar una clave* para asignar una que corresponda a otra base de datos. Se copiará en la base en uso y se ordenarán las partidas según la misma.

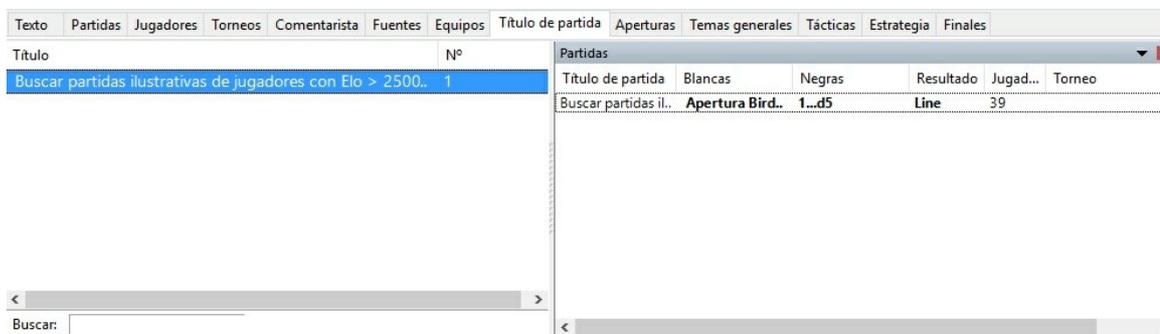
Por último, también puede *instalar una clave vacía* y empezar a definir las posiciones de clasificación o los criterios de ordenación por usted mismo, para lo que necesitará el programa gestor de base de datos ChessBase.

3.4.12 Título de partida

Cuando se guarda una partida es posible añadir un texto descriptivo vinculado a un idioma.



De momento esta opción sólo está disponible en el programa ChessBase 13, pero Fritz 15 ya ofrece la posibilidad de localizar las partidas que incluyen esa información mediante un índice.



Estos textos pueden emplearse para encontrar rápidamente ciertos tipos de partidas. Se muestran en los listados de partidas en los listados de jugadores para referenciar partidas. La inclusión de este tipo de texto libre en las cabeceras de las partidas permite clasificar libremente las mismas y localizarlas de forma rápida.

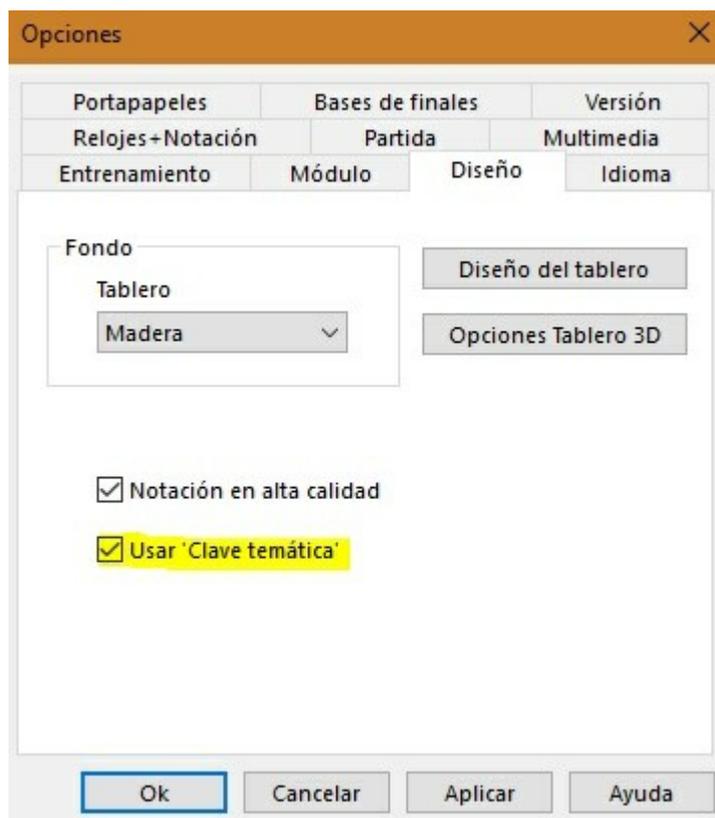
Por ejemplo, si estamos examinando una colección de partidas, podemos usar ese campo como marcador, para recordar donde quedamos y lo que nos queda pendiente por hacer con dicha partida.

3.4.13 Índices temáticos

Ventana de base de datos - Temas generales /Táctica /Estrategia /Finales

Equipos	Título de partida	Aperturas	Temas generales	Tácticas	Estrategia	Finales
Resultado	Jugadas	ECO	Torneo	Fecha	VCS	Fuente
Med						
Line	39	A00..			RC	

Los índices temáticos sólo están disponibles si se tiene activada la opción *Usar 'Clave temática'* en *Archivo - Opciones - Diseño*.



El programa tiene dos métodos principales para acceder a una base de datos:

- Por un lado la [máscara de búsqueda](#) le ofrece un sistema flexible para buscar combinando varios criterios;
- por otra parte los índices ([aperturas](#), [jugadores](#), finales, etc.) le facilitan medios estructurados de acceso que tienen la ventaja adicional de ser virtualmente instantáneos.

Los índices temáticos combinan ambos métodos. Cada entrada en el índice o clave se define por el contenido de una máscara de búsqueda, y esta definición se almacena de forma permanente con el índice.

Si carga una partida desde una clave temática, el programa saltará a la posición en la que se cumplen los criterios correspondientes, si ello fuese posible.

3.4.14 Cargar y reproducir partidas

Inicio - Base de datos

Abre la [ventana de base de datos](#), en la que encontrará el listado de partidas que componen la misma. Puede ir también desde la ventana de tablero principal pulsando F12 o Esc.

Menú Archivo Abrir Base de datos (o Ctrl-0)

Seleccione la base de datos principal. Se encuentra en su DVD del programa, pero puede [instalarse en su disco duro](#).

Hacer doble clic sobre una partida del listado

En el listado de partidas que se visualiza puede hacer doble clic sobre una partida o mover la barra oscura con las teclas del cursor y luego pulsar "Intro".

Automáticamente volverá a la pantalla del tablero, con la partida elegida cargada en la ventana de notación.

Ver la partida con las teclas del cursor o con los botones de reproducción

Puede usar tanto los botones al efecto que hay en la barra de menús, en la parte superior de la pantalla, o los que se encuentran en la debajo del tablero.



Si los botones de reproducción de la barra de menús no aparecen selecciónelos en Insertar.

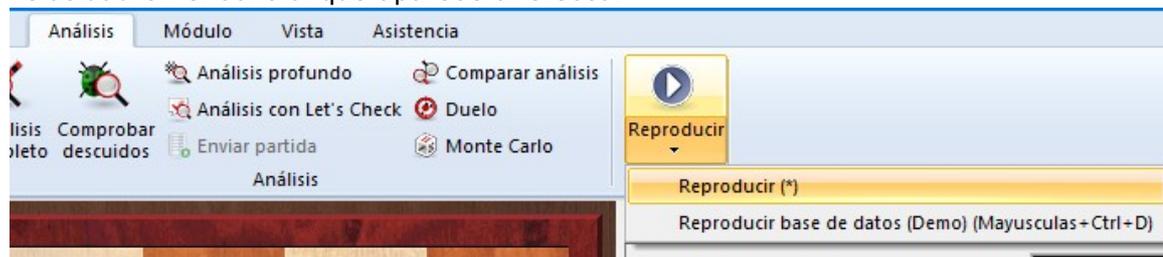
Si no se ven los botones bajo el tablero, selecciónelos en el menú que aparece al hacer clic derecho en la zona del tablero.

El botón de retroceso que está en el centro tiene un propósito especial: el programa no preguntará que es lo que hay que hacer cuando se introduce una jugada nueva sobre otra anterior sino que automáticamente sobrescribirá esta última.

La regleta de desplazamiento, permite avanzar y retroceder rápidamente por la partida, arrastrando el control.

Análisis – Reproducir

Se reproducirán automáticamente las jugadas de la partida actual. Puede ajustar la velocidad en el control que aparece al efecto.



3.4.15 Guardar partidas

Menú Archivo Guardar (o Ctrl-S)

Guardará la partida en la [base de datos](#) que se encuentre abierta en ese momento

También puede activar el diálogo de Guardar para introducir todos los datos con antelación, es decir, antes de que realmente vaya a guardar la partida. Haga clic en *Inicio Editar datos*. También puede editar los datos de la partida en el listado de partidas de una base de datos sin necesidad de cargar la partida en una ventana de tablero. Haga clic derecho y seleccione *Editar Editar los datos de la partida* (o pulse F2)

➤ Nombres de los jugadores (Blancas/Negras)

Escriba los apellidos y nombres de los jugadores según quien lleve las blancas y quien las negras. Debería procurar emplear grafías normalizadas, especialmente al escribir los nombres de jugadores conocidos internacionalmente. Para facilitar la normalización, puede emplear la [enciclopedia de jugadores](#) que contiene el nombre de más de 100.000 jugadores (prácticamente todos los que tienen puntuación internacional) .

➤ Torneo

En el campo de torneo normalmente bastará con indicar el nombre y el lugar en el que se disputó. Si quiere hacerlo de forma más adecuada, debe hacer clic en el botón *Detalles*. Se abrirá una ventana específica en la que configurar otros datos relevantes.

- **Título, Lugar:** escriba el nombre oficial y el lugar en el que se disputó. Si el torneo

no tiene nombre (p.e. Nueva York 1924) introduzca el lugar en ambas líneas. Sólo aparecerá una en el listado de partidas.

- **Fecha:** el año, mes y día del comienzo del torneo, no de la partida en concreto (La fecha de ésta se introduce en la ventana principal). Normalmente se toma como fecha del torneo la de la ceremonia inaugural o la de la primera ronda. Si no se dispone de la fecha exacta, pueden dejarse en blanco los datos ignorados, por ejemplo, haciendo constar sólo el año.
- **Completo:** seleccione esta opción si en la base de datos van a constar todas la partidas del torneo. Los torneos completos figurarán con una marca de comprobación verde en el índice de torneos.
- **Nación:** en la lista desplegable seleccione la abreviatura que identifica al país en el que se disputó el torneo.
- **Rondas:** escriba el número de rondas. En torneos especiales, (como KO o Grand Prix) se pueden especificar las "subrondas" en la ventana principal. Esto permite al programa ordenar las partidas adecuadamente y también generar las tablas de resultados sin errores.
- **Categoría:** escriba la categoría del torneo con un número entre 1 y 25. Se mostrará en el índice de torneos.
- **Tipo:** especifique el sistema de competición (match, suizo, por equipos, KO, simultáneas, etc.) También figurará en el índice de torneos.
- **Controles de tiempo:** indique el ritmo de juego (blitz, rápidas, normal o ajedrez postal)

➤ **Código ECO**

El [código ECO](#) lo inserta automáticamente el programa. Puede corregirlo, si no está de acuerdo.

➤ **Elo**

Escriba las puntuaciones de los jugadores de blancas y negras.

➤ **Ronda, subronda**

Especifique la ronda y, en el caso de competiciones por KO o Grand Prix, la subronda.

➤ **Fecha (año, mes, día)**

Aquí puede indicar el año, mes y día en que se jugó la partida. No debe confundirse con la fecha del torneo. Si no se dispone de la fecha exacta, deje en blanco el campo ignorado.

➤ **Resultado**

Elija entre 1-0 (victoria blanca), ½-½ (tablas) o 0-1 (triunfo de las negras) Si no va a introducir una partida completa, es decir, si las jugadas representan análisis o estudios, quizás prefiera emplear los símbolos de valoración en vez del resultado. Al hacer clic en la flecha de la caja de resultados dispondrá de un menú de símbolos para elegir.

➤ **Poner a cero**

Borra todos los datos del diálogo de guardar partida.

[Comentarista y Equipos](#)

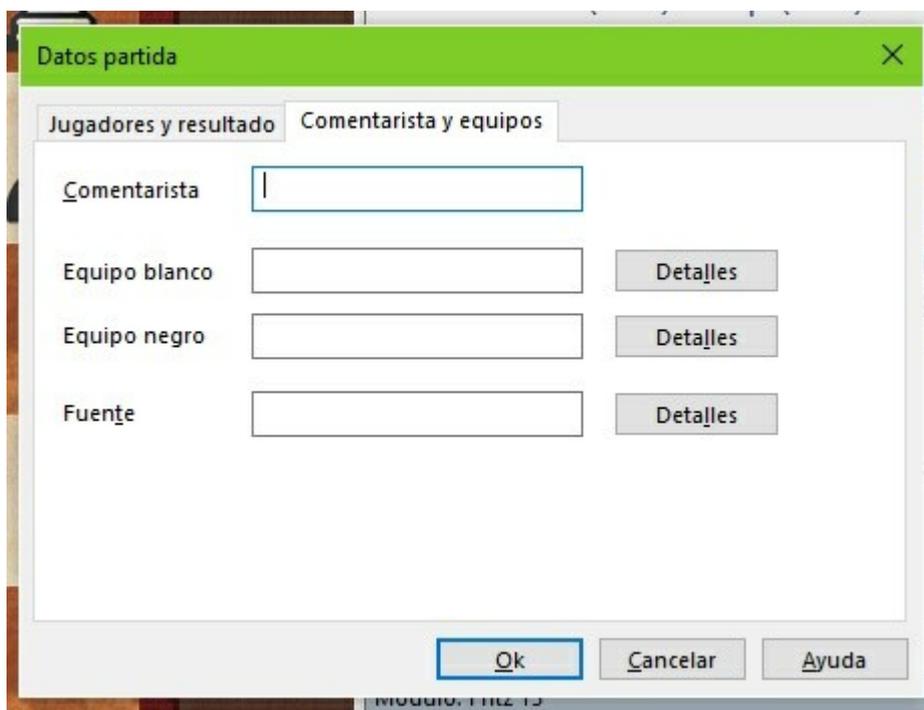
Notas

- ❖ Las partidas no pueden guardarse en una base de datos situada en un CD o DVD. Acuérdesse de crear una base de datos para sus partidas particulares, pues probablemente le resulte conveniente mantenerlas separadas de otras, por ejemplo, de bases de datos que sean compilaciones de partidas históricas.

- ❖ Todas las partidas que juegue contra el programa se guardan automáticamente en la base de datos llamada [autosave.cbh](#). Siempre puede acceder a esta base de datos y comprobar las partidas que no haya guardado manualmente.

3.4.16 Máscara de guardar partida: comentarista, equipos y fuente

Haciendo clic en la pestaña Comentarista y equipos accede a una segunda hoja de datos.



The image shows a screenshot of a software dialog box titled "Datos partida" with a green header bar. It has two tabs: "Jugadores y resultado" and "Comentarista y equipos", with the second tab selected. The dialog contains several input fields and buttons:

- A text input field labeled "Comentarista" with a cursor inside.
- A text input field labeled "Equipo blanco" with a "Detalles" button to its right.
- A text input field labeled "Equipo negro" with a "Detalles" button to its right.
- A text input field labeled "Fuente" with a "Detalles" button to its right.
- At the bottom, there are three buttons: "Ok", "Cancelar", and "Ayuda".

Comentarista

Si ha introducido variantes y comentarios en forma de texto debería indicar aquí de quien proceden. ChessBase automáticamente le ofrecerá emplear el nombre de usuario designado en el menú *Archivo Opciones Usuario*. En el [índice de comentaristas](#) obtendrá una lista de todos aquellos que hayan hecho esa labor en la base de datos.

Equipo blanco/negro

Si la partida es parte de un campeonato por equipos, debería indicar aquí el nombre de los equipos a los que pertenecen los jugadores. Se obtiene un listado en el [índice de equipos](#) de la base de datos.

Fuente

Para asignar el origen del que procede la partida. Puede ampliar los datos al respecto haciendo clic en el botón *Detalles* que abre un diálogo para editar los datos de la fuente. En el [índice de fuentes](#) tendrá un listado de todas las disponibles en la base de datos.

3.4.17 Copiar partidas

Vamos a ver como se copian partidas de una base de datos a otra. Funciona de forma muy parecida al proceso de copia de archivos en el Explorador de Archivos de Windows o a copiar textos en un procesador.

Hay dos conceptos que emplearemos en esta descripción y que conviene tener claros:

Base de datos de origen: aquella que contiene las partidas que se quieren copiar.

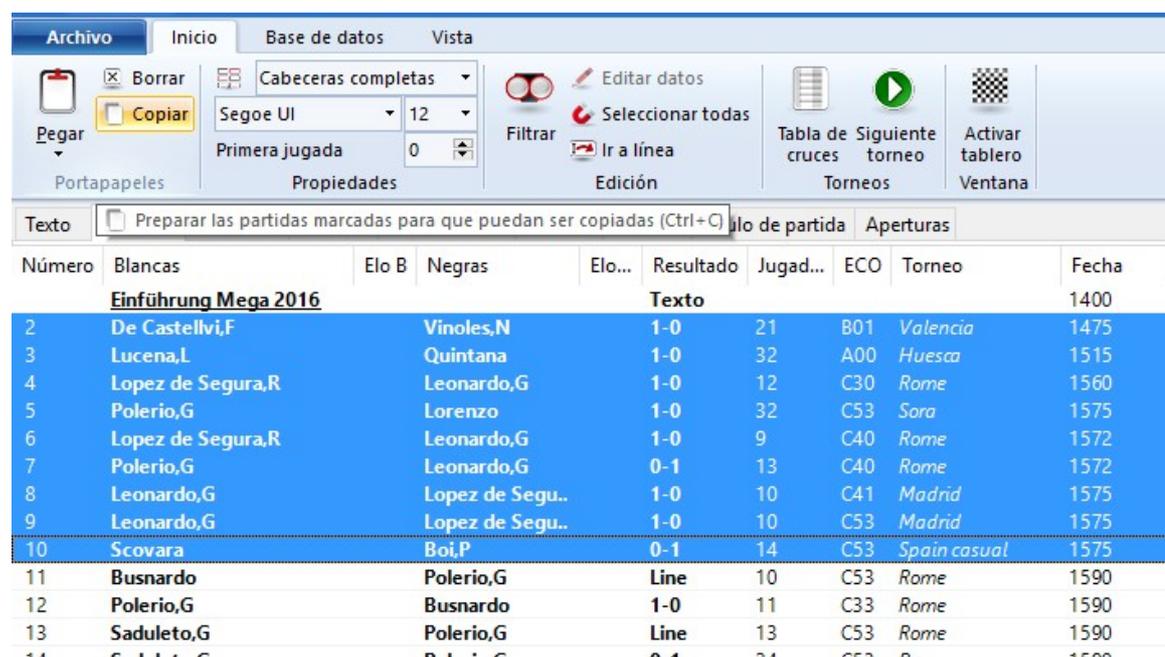
Base de datos de destino: a la que se quieren copiar las partidas.

El primer paso es ir a la ventana de [listado de partidas](#) (Atajo: tecla F12)

Abra la base de datos de origen: *menú Archivo - Abrir - Base de datos*

Resalte las partidas que quiere copiar. Hay varias formas de hacerlo. Puede mantener pulsada la tecla CTRL y luego ir haciendo clic con el ratón sobre las partidas. Si las partidas forman un bloque, es decir, si están almacenadas de forma contigua, puede mantener pulsada la tecla de mayúsculas y luego usar el cursor de flecha arriba o abajo, para señalar todo el bloque, tras haber hecho clic sobre la primera partida.

Si quiere copiar todas las partidas de la base de datos, puede ir a *Inicio - Edición* y optar por *Seleccionar todas* o también puede realizar esto con el atajo del teclado CTRL-A.



Número	Blancas	Elo B	Negras	Elo...	Resultado	Jugad...	ECO	Torneo	Fecha
Einführung Mega 2016									1400
2	De Castellví,F		Vinoles,N		1-0	21	B01	Valencia	1475
3	Lucena,L		Quintana		1-0	32	A00	Huesca	1515
4	Lopez de Segura,R		Leonardo,G		1-0	12	C30	Rome	1560
5	Polerio,G		Lorenzo		1-0	32	C53	Sora	1575
6	Lopez de Segura,R		Leonardo,G		1-0	9	C40	Rome	1572
7	Polerio,G		Leonardo,G		0-1	13	C40	Rome	1572
8	Leonardo,G		Lopez de Segu..		1-0	10	C41	Madrid	1575
9	Leonardo,G		Lopez de Segu..		1-0	10	C53	Madrid	1575
10	Scovara		Boi,P		0-1	14	C53	Spain casual	1575
11	Busnardo		Polerio,G		Line	10	C53	Rome	1590
12	Polerio,G		Busnardo		1-0	11	C33	Rome	1590
13	Saduleto,G		Polerio,G		Line	13	C53	Rome	1590

Una vez resaltadas las partidas a copiar, vaya a *Inicio* y seleccione *Copiar* (o pulse la combinación de teclas CTRL-C) Aparentemente no sucede nada, pero el programa ya sabe que partidas quiere usted copiar.

El paso siguiente es abrir la base de datos de destino. De nuevo: *menú Archivo - Abrir - Base de datos*.

Luego vaya al menú *Edición* y seleccione *Pegar* (o pulse la combinación de teclas CTRL-V)

Le aparecerá una ventana en la que se le pide que confirme su orden para copiar las

partidas.

Haga clic en el botón "OK".

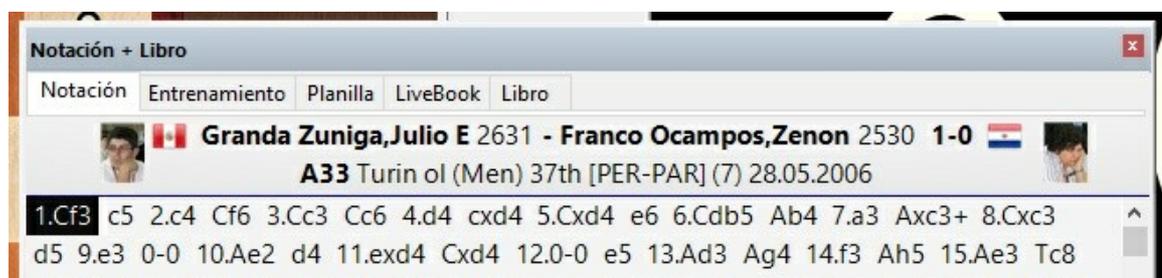
Se copiarán las partidas, añadiéndolas al final de la base de datos de destino.

3.4.18 Enciclopedia de jugadores

La enciclopedia de jugadores es un enorme catálogo en el que constan más de 100.000 ajedrecistas y decenas de miles de fotos. Prácticamente todos los jugadores con puntuación internacional constan en la enciclopedia.

La enciclopedia de jugadores forma parte del [programa ChessBase](#). Si dispone de él, puede usarla para normalizar los nombres cuando [guarde una partida](#). Puede teclear su nombre o parte de él y luego hacer que el programa le presente una lista de nombres para escoger el correcto.

El programa accede a la enciclopedia de jugadores en Internet para mostrar imágenes de los protagonistas de la partida en el panel de notación:



3.4.19 Base de datos autosave

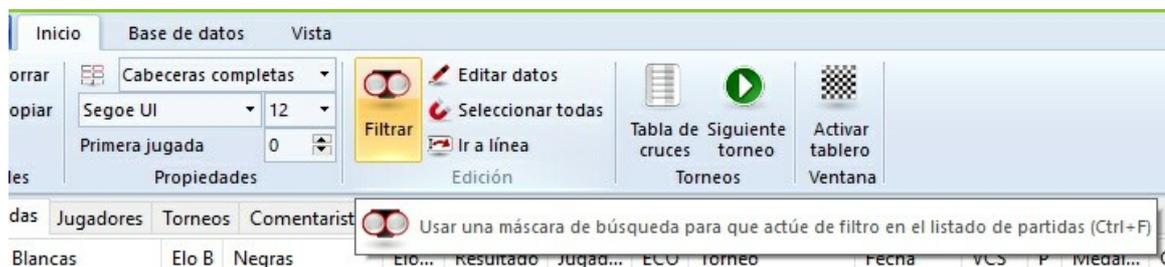
Todas las partidas que juegue contra el programa se guardarán automáticamente en un archivo llamado *autosave.cbh*, que está situada en el directorio `\Mis Documentos\ChessBase\MyWork\`, salvo que haya indicado otra cosa durante el proceso de instalación.

Siempre puede acceder a esta base de datos y comprobar las partidas que puede no haber guardado manualmente. Por supuesto también puede guardar las partidas en una base de datos diferente, según se describe en el epígrafe "[Guardar las partidas](#)".

La base de datos *autosave* siempre aparecerá en la parte superior de la lista de bases de datos abiertas recientemente en la [ventana de base de datos](#).

3.4.20 Buscar partidas

Ventana de base de datos - Inicio - Filtrar (o Ctrl-F)



Genera una "máscara de búsqueda" en la que puede indicarle al programa que localice partidas que tengan determinadas características.

- [Búsquedas por nombres, torneos, años, etc.](#)
- [Búsquedas de determinados comentarios](#)
- [Búsquedas de posiciones o fragmentos de las mismas](#)
- [Búsquedas por medallas](#)

En la ventana de base de datos pulse la tecla del **tabulador** para activar o desactivar el filtro.

3.4.21 Buscar por nombres, torneos, etc.

Inicio - Filtrar (o Ctrl-F) en la ventana de base de datos da paso a una "máscara de búsqueda". Haciendo clic en las distintas pestañas de la parte superior puede definir toda clase de opciones de búsqueda.

Filtrar partidas

Datos partida | Anotaciones | Posición | Medallas | Control de tiempo

Blancas: ,

Negras: ,

Ignorar colores

Torneo:

Comentarista:

Año: -

ECO: -

Jugadas: -

Texto

Elo: -

Ninguno Una
 Ambos Media

Resultado
 1-0 1/2 0-1 0-0
 Mate Ahogado Jaque

Datos partida Anotaciones Posición Medallas Control de tiempo
 Incluir líneas en búsqueda

- **Blancas / Negras:** escriba el nombre o parte de él ("Kasp" basta para encontrar las partidas de Kasparov). La búsqueda tiene en cuenta las mayúsculas, así que acuérdesse de poner una al principio del nombre. También puede emplear comodines: "*kasparov" le buscará también las partidas del gran Garry.
- **Ignorar colores:** si introduce el nombre de un jugador y marca esta opción, se mostrarán todas sus partidas. Si no está activada esta casilla, sólo se mostrarán las que haya jugado con blancas o con negras, según dónde se haya introducido el nombre. Cuando se ha escrito el nombre de dos jugadores, esta opción servirá para que se recuperen todos sus enfrentamientos, sin que se tenga en cuenta con qué piezas han jugado.
- **Torneo, Comentarista:** la búsqueda de determinados torneos y comentaristas es análoga a la de jugadores. Se tienen en cuenta las mayúsculas.
- **Año:** para buscar en un determinado periodo de tiempo, escriba aquí los años.
- Puede determinar las partidas según su [código ECO](#), por ejemplo "C43" - "C45".
- **Jugadas:** con esta opción puede buscar partidas de determinada longitud.
- **Texto:** localiza [textos de base de datos](#). No se trata de partidas propiamente sino de reportajes que pueden contener fotografías, vídeos, posiciones, enlaces con partidas, con índices, otros textos, etc.

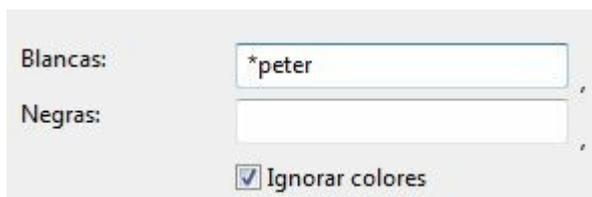
- **Elo:** cuando busque partidas de jugadores que estén en un rango determinado de [Elo](#) puede fijar si los valores se aplican a un jugador, a los dos o al Elo medio.
- **Resultado:** para conseguir partidas con victoria blanca (1-0), negra (0-1), tablas (1/2-1/2) o que terminaron en mate (++) , ahogado o jaque. Se puede ahora también buscar partidas que no tengan resultado asignado. Para ello hay que seleccionar la opción 0-0

3.4.22 Buscar nombres escritos con minúscula

Si usa la máscara de búsqueda en Fritz para localizar determinados jugadores, Fritz solo selecciona en la base de datos aquellas entradas cuyo nombre de jugador comienzan con mayúscula. No obstante, cuando se juegan partidas en el servidor o cuando se obtienen datos de Internet, muchos nombres de jugadores aparecen escritos con minúscula al principio. ¿Hay alguna forma de recuperar esas entradas?

La función de búsqueda de Fritz o ChessBase considera que todos los nombres comienzan con mayúscula. Si, por ejemplo, está buscando a "peter", el programa cambia el criterio de búsqueda a "Peter". Ese procedimiento ofrece muchas ventajas cuando se están buscando nombres.

Pero que dado que hay muchas partidas en, por ejemplo la base de datos MyInternetGames con los nombres con minúsculas, debería haber un sistema para localizarlos y seleccionarlos.



Blancas:

Negras:

Ignorar colores

Solución: en la búsqueda escriba un * delante de los nombres. Así, en el ejemplo mencionado, solo tiene que escribir "*peter" en la máscara de búsqueda.

3.4.23 Buscar por control de tiempo

Ventana de base de datos, Inicio - Filtrar (o Ctrl-F)

The screenshot shows a dialog box titled "Filtrar partidas" with a close button (X) in the top right corner. It has five tabs: "Datos partida", "Anotaciones", "Posición", "Medallas", and "Control de tiempo". The "Control de tiempo" tab is selected. Inside the dialog, there are two radio buttons: "Blitz" (which is selected) and "Torneo". Below these are two rows of settings, each with a checked checkbox and two spinners. The first row is "Tiempo (min)" with spinners set to 4 and 5. The second row is "Incremento por jugada (seg) (:)" with spinners set to 2 and 5. A "Poner a cero" button is located at the bottom right of the main content area. Below the main content area, there are several checkboxes: "Datos partida", "Anotaciones", "Posición", "Medallas", "Control de tiempo" (which is checked), and "Incluir líneas en búsqueda". At the very bottom, there are four buttons: "Ok", "Ayuda", "Poner a cero", and "Cancelar".

Es útil para localizar partidas jugadas en el servidor, en duelos de módulos o torneos.

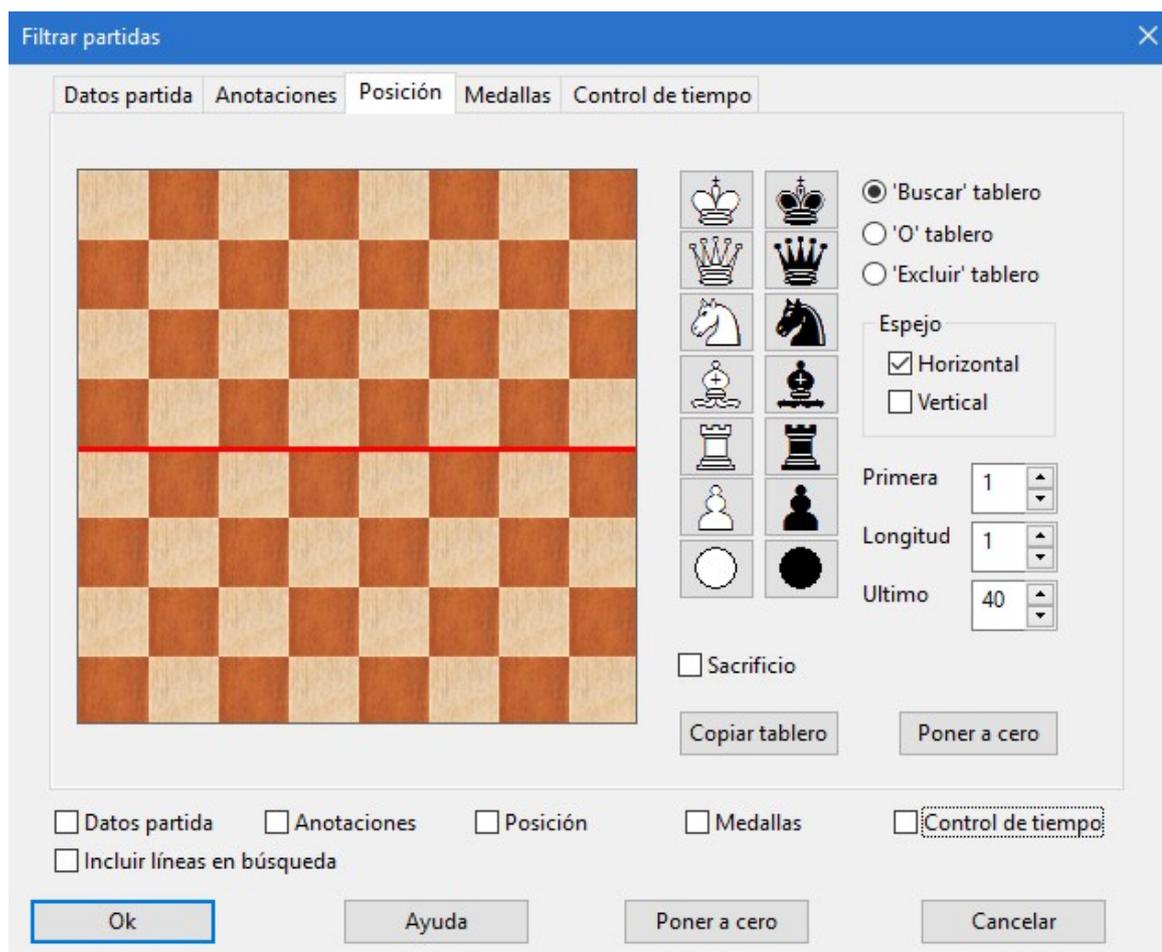
Nota: la base de datos con las partidas jugadas en el servidor Playchess.com se encuentra en "Mis documentos\ChessBase\MyInternetGames.cbh".

Haga clic en *Blitz* para buscar partidas relámpago y establezca los rangos de valores para el tiempo global y el incremento por jugada.

Si escoge *Torneo*, fije el tiempo en minutos para el primer control y quite la marca a la opción de incremento por jugada.

3.4.24 Buscar fragmentos de posiciones

Inicio - Filtrar (o Ctrl-F) en la ventana de base de datos genera una "máscara de búsqueda". Haga clic en "Posición". Es esa pantalla podrá ordenar búsquedas de partidas que contengan posiciones concretas o fragmentos de las mismas.



Para depositar piezas en el tablero haga clic sobre la deseada en las columnas de la derecha y luego sobre la casilla de destino. Haciendo clic derecho se cambia el color de la pieza. Volviendo a hacer clic anula la colocación. Los dos comodines de la parte inferior pueden usarse para indicar que cualquier pieza del color indicado puede ocupar la casilla en cuestión.

Por ejemplo, si pone un alfil blanco en h7 y el rey negro en g8 se localizarán todas las partidas en las que las blancas ejecuten un sacrificio de alfil en h7. Cuando cargue una de las partidas, el programa saltará automáticamente a la posición de búsqueda.

- **Tableros a buscar, a excluir y Or:** puede colocar distintas piezas en cada uno de ellos. En el primer caso se buscarán fragmentos posicionales. En el segundo comprobará que los fragmentos posicionales *no se den* en las partidas obtenidas. En este tablero puede colocar varias piezas por casilla. En el tablero "Or" puede disponer una segunda configuración de piezas para que se la busque simultáneamente.
- **Espejo horizontal / vertical:** le permiten girar los tableros horizontal y/o verticalmente y buscar las posiciones en la parte superior o inferior del mismo y en el ala de dama o en la de rey (p. e. para buscar sacrificios en h7 o h2).
- **Primera, longitud, última:** sirve para restringir la búsqueda a una fase concreta de la partida. En el ejemplo se buscará entre las jugadas 5 y 40. La posición debe darse durante al menos 1 jugada (longitud)

- **Copiar tablero** transfiere la posición actual de la ventana de tablero principal del programa al de buscar. Puede modificarla antes de iniciar la búsqueda.

3.4.25 Buscar anotaciones

Ventana de base de datos, Inicio - Filtrar

Las partidas pueden contener [comentarios en forma de texto](#), bien [generados por el programa](#) o bien escritos por usted. Además, las partidas que se incluyen en [ChessBase Magazine](#) están ampliamente comentadas con texto, [símbolos ajedrecísticos](#) y [elementos gráficos](#).

Filtrar (o Ctrl-F) en la ventana de base de datos da paso a una "máscara de búsqueda". Haga clic en "Anotaciones". Es esa pantalla podrá ordenar búsquedas de distintos tipos de los mismos.

- **Texto1, Texto2:** Para introducir dos cadenas de texto de forma que el programa localice todas las partidas en las que aparezca alguna de ellas.
- **Palabra completa** indica que la cadena introducida debe tratarse como tal, es decir, sin incluir expresiones que la contengan. Desactive la opción si no quiere que esto suceda.
- **Símbolos** es para localizar los [símbolos de comentario ajedrecístico](#) como "!" y "!" que escriba en esa casilla.

- **Borradas** recupera las partidas marcadas para borrar.
- **Posición** lista las partidas que empiecen en una posición distinta de la inicial de la partida (caso de problemas y estudios)

También puede buscar partidas que tengan variantes, posiciones de entrenamiento, elementos multimedia, casillas y/o flechas coloreadas ("Colores"), marcas de estructuras de peones, recorridos de piezas, posiciones críticas, etc.

3.4.26 Buscar medallas

Inicio - Filtrar (o Ctrl-F) en la ventana de base de datos genera una "máscara de búsqueda". Haga clic en "Medallas" para localizar partidas que tengan asignada alguna de los tipos que le interesen. Las [medallas](#) incluyen categorías como novedades, estructura de peones, ataque, defensa, sacrificio, errores, etc.

The screenshot shows the 'Filtrar partidas' dialog box with the following elements:

- Tabbed interface with 'Medallas' selected.
- A row of five colored squares: yellow, blue, green, yellow, red.
- Grid of checkboxes:

<input checked="" type="checkbox"/> 'Mejor partida'	<input checked="" type="checkbox"/> Sacrificio
<input type="checkbox"/> Decide el torneo	<input type="checkbox"/> Defensa
<input checked="" type="checkbox"/> Partida modelo (plan de apert	<input type="checkbox"/> Material
<input type="checkbox"/> Novedad	<input type="checkbox"/> Juego de piezas
<input checked="" type="checkbox"/> Estructura de peones	<input type="checkbox"/> Final
<input type="checkbox"/> Estrategia	<input type="checkbox"/> Error táctico
<input type="checkbox"/> Tácticas	<input type="checkbox"/> Error estratégico
<input checked="" type="checkbox"/> Ataque	<input type="checkbox"/> Usuario
- 'Poner a cero' button.
- Bottom row of checkboxes:

<input type="checkbox"/> Datos partida	<input type="checkbox"/> Anotaciones	<input type="checkbox"/> Posición	<input checked="" type="checkbox"/> Medallas	<input type="checkbox"/> Control de tiempo
<input type="checkbox"/> Incluir líneas en búsqueda				

En la máscara de búsqueda puede marcar múltiples categorías de cada vez. Adviértase que el programa buscará las partidas en las que se den **todas** las categorías indicadas.

3.4.27 Acelerador de búsqueda

Ventana de base de datos Base de datos - Funciones de base de datos - Crear / Eliminar acelerador de búsqueda



El acelerador de búsqueda está formado por dos ficheros que se añaden a la base de datos. Consumen unos 50 bytes por partida, de forma que pueden ser bastante grandes, pero aceleran considerablemente la [búsqueda de partidas y posiciones concretas](#). Los ficheros tienen las extensiones .CBB y CBO y se pueden eliminar del disco duro cuando no sean necesarios.

El programa ofrecerá la creación de aceleradores de búsqueda para bases de datos grandes que no dispongan de él.

3.4.28 Encontrar una posición

Análisis Buscar posición

Es una función muy potente que localiza en la base de datos abierta todas las partidas en las que se produzca la posición actual del tablero.

Si se hace doble clic en una de las partidas, se cargará en la ventana principal para que pueda ser reproducida (¡Asegúrese de haber guardado antes la partida original, pues en caso contrario la perderá!) También puede pulsar F10 para ir cargando una partida tras otra y estudiar sus continuaciones.



La velocidad de búsqueda puede aumentar considerablemente creando un [acelerador de búsqueda](#). La base de datos que se le facilita con el DVD del programa ya tiene uno, de modo que no necesita hacer nada al respecto en ella.

3.4.29 Comprimir una base de datos

Ventana de base de datos - Base de datos Archivar (o Ctrl-Z) comprimirá todos los ficheros que componen la base de datos en uso en uno solo (con la [extensión .CBV](#))



Todos los programas de ChessBase pueden abrir y descomprimir estos ficheros de archivo en otros normales de base de datos.

Los ficheros de archivo quedan ya comprimidos y permiten enviar por correo electrónico, en un solo archivo adjunto, toda una base de datos. Son también la mejor forma de publicar partidas en Internet o de realizar una copia de seguridad.

3.4.30 Archivado de una base de datos

Las [bases de datos](#) en formato ChessBase constan en realidad de varios archivos.

Cuando se crea una base de datos en formato CBH, el programa (ChessBase, Fritz o cualquiera de los otros programas de juego) le pedirán un nombre para el archivo .CBH. Eso no indica que toda la base de datos se almacene en ese único archivo.

El archivo .CBH almacena sólo las cabeceras de los partidas; los comentarios se guardan en otro archivo, las jugadas en otro, cada índice tiene su archivo, etc.

Eso significa que si quiere hacer una copia de seguridad de una base de datos de ChessBase o Fritz, necesitará incluir todos los archivos que conforman la base de datos. Una base de datos de ChessBase/Fritz en formato .CBH tiene un mínimo de siete y un máximo de doce archivos independientes. Si sólo hace la copia de seguridad del archivo .CBH y posteriormente intenta abrirlo, no logrará nada: también se necesitan los demás archivos.

Pero ChessBase y los distintos programas de juego que ofrecemos, le dan la opción de agrupar todos esos archivos en uno solo. Tiene la extensión .CBV y en él se *almacenan los diversos archivos de la base de datos en uno solo comprimido*. Esto permite una salvaguarda, copia o envío de las bases de datos más sencilla y segura.

En los programas de juego, como Fritz, primero debe ir a la ventana de base de datos, donde aparece el listado de partidas de la que tenga activa. Para archivarla, vaya a la ventana de base de datos, "Base de datos" - "Archivar".



La función activa el selector de archivos de Windows, para que seleccione la ubicación del archivo único comprimido.

Se recomienda crear el archivo .CBV en una carpeta distinta.

Una vez que los diversos archivos de la base de datos han sido comprimidos en un solo archivo .CBV, podrá copiarlo a un disquete, CD, DVD, etc. Si su base de datos original (Que no se ve alterada en el proceso) se estropea o se borra accidentalmente, puede recuperarla a partir de la copia comprimida.

Se recomienda realizar copias de seguridad frecuentemente. Es muy importante (No sólo para las bases de datos de ajedrez: cualquier cosa importante que guarde en un ordenador, debería tener copia de seguridad) También les recomendamos emplear discos desechables, ya que los reescribibles a veces sólo pueden leerse en la unidad que los creó, lo que puede ser un inconveniente, en determinados casos.

3.4.31 Base de datos de referencia

¿Ha establecido una base de datos como referencia en el [análisis completo](#), pero el programa no la emplea?



La base de datos empleada como referencia, debe tener instalada una clave o índice de aperturas.

Puede comprobar si lo tiene fácilmente en la ventana de base de datos. Haga clic en el separador "[Aperturas](#)". Si no hay un índice instalado, verá 4 botones para optar por distintas formas de crear uno. Lo mejor es o bien seleccionar una clave amplia o bien instalar las de las bases de datos Mega, Big o la que acompaña al programa de juego.

Si hace clic en el botón "Seleccionar clave", podrá localizar un archivo con extensión *.cko, que debería estar presente en las bases de datos mencionadas.

3.4.32 Copiar una base de datos al disco duro

Ventana de base de datos - Bases de datos - Funciones de bases de datos - Instalar en el disco duro



Con este programa se le entrega una colección de partidas de gran calidad, situadas en el directorio \DATABASE del DVD. Si quiere añadir partidas a dicha base de datos, modificar las existentes o simplemente que el acceso a las mismas sea más rápido, debería copiarla al disco duro.

En la ventana de base de datos, *Base de datos - Funciones de base de datos - Instalar en el disco duro* copia al disco duro la base abierta en un medio no grabable. El programa le pedirá el directorio de destino y luego copiará todos los ficheros necesarios a él.

También puede usar la función para cualquier otra base de datos que [abra](#) con el programa y que no esté en el disco duro o en un medio que no permita la modificación de los archivos.

3.4.33 Textos en bases de datos

Un texto de base de datos no es una partida sino un informe, que puede contener fotografías, vídeos, posiciones, enlaces con partidas, claves, otros textos, etc. Aparece como si fuese una partida en el listado de estas de una base de datos y puede cargarse del mismo modo que aquellas. No obstante, la ventana en que aparece es distinta:

The screenshot shows the ChessBase Magazine website for December 2015, issue 169. The page is divided into several sections:

- Navigation:** Includes 'Archivo', 'Inicio', 'Actualizar producto', 'Abrir', 'Adelantar', 'Iniciar', 'Navigation', and 'Actualizar'.
- Language:** 'Inglés' and 'Aleman'.
- Header:** 'CHESSBASE MAGAZINE' and 'December 2015' with issue number '169'.
- Contents:** A list of links for various content types, including 'Booklet of CBM 169 in PDF', 'EU-Cup 2015', 'World Cup 2015', 'Recent Tournaments', 'Openings', 'Opening Traps', 'Strategy', 'Tactics', 'Endgames', 'Move by Move', 'CBM-Test', 'Opening videos', 'New Products (with videos)', and 'Tournament Database'.
- Main Content:** Titled 'The best of CBM #169', it lists ten highlights:
 - Masterful game: enjoy [Kramnik's attacking win over Topalov](#) with the analysis of the ex-world champion.
 - [Eljanov-Nakamura](#): the best player in the World Cup shows how to defeat the best players in the world.
 - Practical repertoire against the Dutch: Erwin I'Ami initiates you into the subtleties of the variation [2.Nc3 d5 3.Bg5 d5 4.e3](#) (video)
 - What can you do against the Wing Gambit (1.e4 c5 2.b4 cxb4 3.a3)? In his [opening article](#) Robert Ris demonstrates new and surprising ways.
 - Chinese elite chess: play through the game Ding Liren-Wei Yi ["Move by Move"](#) with Simon Williams. (Video training)
 - Overwhelming attack, outstanding annotations: enjoy [Sutovsky-Shirov](#) with the analyses of the winner (Najdorf Variation with 6.h3).
 - Missed chance in the World Cup final: together with Karsten Müller find a spectacular [drawing possibility](#) in an ending with bishops and opposite colours! (Video)
 - Are there [strong doubled pawns](#)? Let Mihail Marin show you when doubled pawns signify an advantage and how to exploit it.
 - "Play of the day": Daniel King documents the dramatic end of the World Cup tiebreaks between [Karjakin and Eljanov](#). (Video analysis)
 - Tactics to open your eyes: enjoy the most amazing [tactical point](#) in this issue! (Interactive video by Oliver Reeh)
- High points from world class tournaments to admire and enjoy:** Look forward to analyses by world class players, "Round-up-Shows" with Daniel King (video), and much, much more! Click above left for one of the two top tournaments or here: [EU-Cup 2015](#) [World Cup 2015](#)
- Just Training:** A section for training materials.

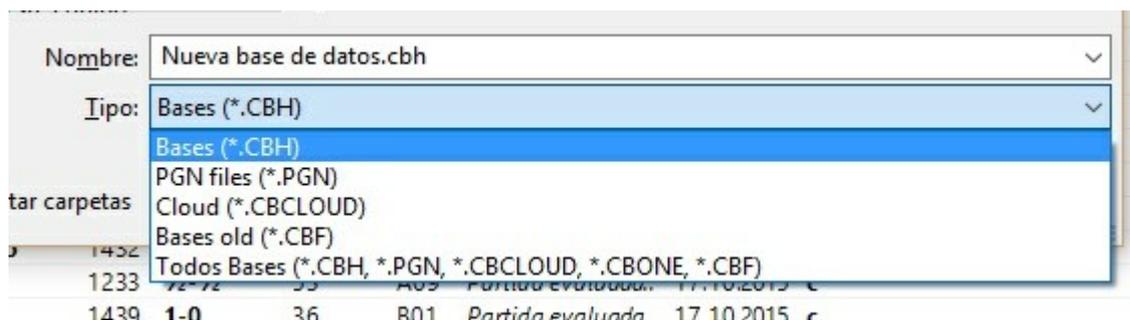
Este es un ejemplo obtenido de [ChessBase Magazine](http://www.chessbase.com).

Al hacer clic sobre un vídeo (del que se muestra el fotograma inicial), se reproduce.

Sólo se dispone de textos de base de datos en el [formato CBH](#).

3.4.34 Formatos de bases de datos

Este programa lee y escribe en todos los formatos de archivo de ChessBase, incluyendo el antiguo formato CBF, el habitual formato CBH, el archivo compacto de ChessBase CBV, el internacional PGN y las posiciones EPD (estas sólo pueden importarse en una base de datos) Cuando se copian partidas de un formato a otro, se convierten automáticamente al del archivo de destino.



El programa emplea el formato de árbol de aperturas CTG, pero también puede importar los antiguos libros en formato FBK.

PGN es un formato de tipo texto aceptado internacionalmente, que puede verse y modificarse con cualquier editor ASCII. En Internet podrá encontrar muchas partidas en este formato. Incluso si dichos archivos contienen mucho texto adicional – reportajes sobre torneos, tablas, mensajes en general – puede tenerse acceso directo a las partidas, sin ninguna conversión adicional. Sólo tiene que asegurarse que el archivo tiene la extensión “PGN”. El programa ignorará el texto que haya entre las partidas.

Se pueden convertir partidas de un formato a otro con sólo copiarlas a una base de datos que tenga el formato deseado.

3.4.35 ChessBase Magazine

Cada 2 meses se publica una singular revista electrónica de ajedrez: [ChessBase Magazine](#), que contiene más de 1000 partidas de los mejores torneos del mundo. La mayor parte están ampliamente comentadas, a menudo por los mejores jugadores de ajedrez y en gran parte con comentarios textuales fáciles de entender. Hay una sección especial para investigación de aperturas, gambitos, tácticas, medio juego y finales, errores. Para los jugadores ambiciosos, ChessBase Magazine contiene lo último en material de entrenamiento.

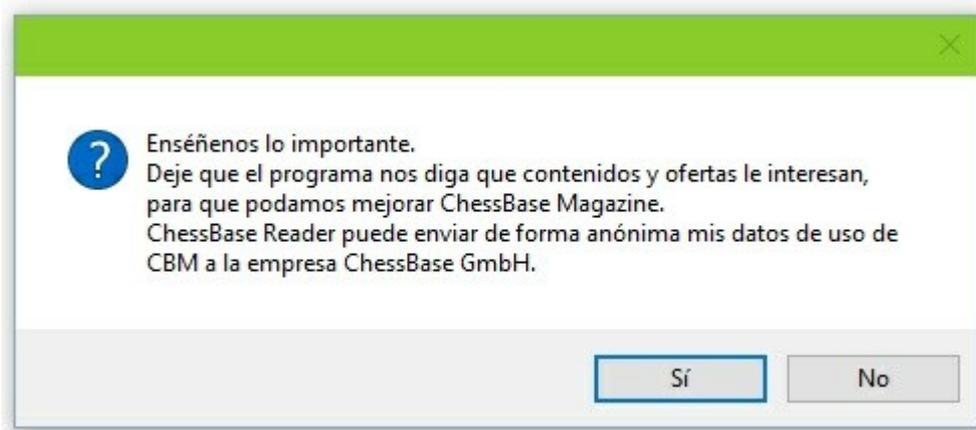


Para suscribirse o comprar números sueltos...

La revista es también una herramienta ideal para actualizar el árbol de aperturas. Cada 2 meses puede ejecutar la función *Análisis - Libro - Importar partidas* o *Aprender de base de datos* y el conocimiento del programa sobre la teoría de las aperturas se pondrá al día.

ChessBase Magazine también contiene excitantes reportajes multimedia de los torneos más actuales, entrevistas privadas con jugadores punteros, comentarios en vídeo de sus partidas...

Con este programa podrá disfrutar de todos los aspectos de ChessBase Magazine, incluyendo los textos y las secuencias multimedia. Incluye en el DVD un lector que posee las funciones más importantes del programa ChessBase.



Para poder estar al tanto de lo que más atrae a los lectores, el programa le pide permiso para recopilar las estadísticas de ChessBase Magazine, para tenerlas en cuenta en futuros ejemplares.

3.4.36 ChessBase

Este programa tiene diversas funciones que provienen del programa gestor de base de datos de ajedrez ChessBase, que es una herramienta habitual para los jugadores más destacados de todo el mundo. El software que tiene en sus manos es perfecto para aficionados que quieran cuidar sus partidas y repasar las de los maestros. Pero si se decide a trabajar en serio con grandes bases de datos debería considerar la adquisición de ChessBase.

¿Qué ofrece ChessBase más allá de las funciones de Fritz?

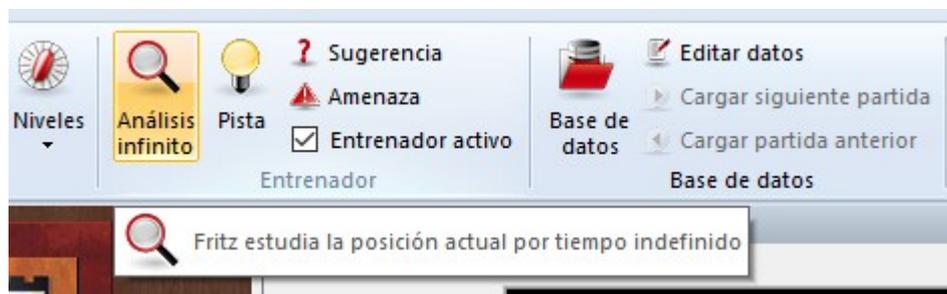
- Operación en paralelo en muchas bases de datos y partidas, con copia fácil de cualquier número de partidas con la facilidad de arrastrar y soltar, tránsito entre bases de datos en la ventana de base de datos.
- Un gran número de potentes funciones de búsqueda, por ejemplo distribución de material, jugadas, maniobras, sacrificios, estructuras, comentarios textuales. Creación de aceleradores de búsqueda para aumentar drásticamente la localización.
- Acceso a claves superrápidas de jugadores y torneos. Claves de finales.
- Enciclopedia de jugadores con datos de todos ellos con rating y miles de retratos.
- Entrada de texto con editor WYSIWYG, con funciones de hipertexto (carga ilustraciones, salta a partidas, reproduce archivos multimedia, etc.)
- Creación de completos informes de aperturas, desde cualquier posición, con un solo clic del ratón. El informe contiene las partidas históricas y recientes, continuaciones críticas, recomendaciones para su repertorio, planes típicos, etc.
- Creación de dossiers de jugadores con un solo clic del ratón, incluyendo fotografías, evolución del Elo, mejores torneos, repertorio de sus aperturas, grandes combinaciones, comentarios, combinaciones de mate, etc.
- Eliminación automática de duplicados. Ordena partidas con distintos criterios. Potentes funciones de portapapeles.
- Completa gestión de sus partidas postales, con impresión de tarjetas o cartas.
- Funciones avanzadas de impresión, por ejemplo impresión estilo ECO de informes de aperturas. Creación de archivos de texto en ASCII, RTF y HTML con diagramas, ideales para la publicación de torneos en la web.
- Creación y mantenimiento de claves temáticas, acceso a motivos tácticos y estratégicos. Se incluyen sofisticadas claves temáticas que pueden modificarse con ChessBase.
- Copia árboles de variantes de una partida a otra con arrastrar y soltar.
- Amplia muestra de datos estadísticos, por ejemplo de jugadores: torneos más exitosos, preferencias en las aperturas, mejor y peor resultado contra otros jugadores, etc.
- Control de integridad de bases de datos dañadas.
- Fácil edición de datos de partidas de modo global, por ejemplo para normalizar los nombres de jugadores y torneos.

Tiene información completa en la web: es.chessbase.com

3.5 Análisis de partidas

3.5.1 Análisis infinito

Inicio *Análisis infinito (Alt-F2)*



Nota: antes de comenzar a jugar hay que advertir que el programa se configura en el modo de análisis por defecto. La experiencia nos indica que la mayor parte de los usuarios emplean el programa para analizar las partidas propias y esa configuración le facilita la tarea. Así que si quiere jugar contra el programa debe seleccionar antes un control de tiempo y un nivel de juego.

El programa se pone en un modo especial en el que no responde cuando se ejecuta una jugada sino que simplemente analiza la posición que se muestra en el tablero. De esta forma podrá introducir las jugadas de una partida.

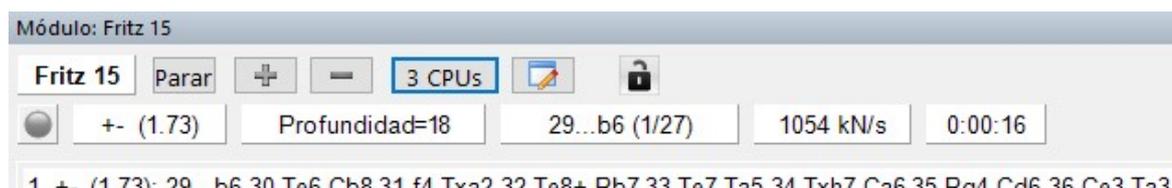
Haciendo clic otra vez en el mismo menú o pulsando Alt-F2 se vuelve al modo normal de juego.

También hay un botón en la barra de herramientas de la parte superior para iniciar o terminar el análisis infinito.

Véase también [Let's Check...](#)

3.5.2 Valoración de posiciones

Los módulos de ajedrez evalúan la posición con ayuda de un valor numérico. La evaluación se expresa tomando como [unidad un peón](#) siempre desde el punto de vista de las blancas. Si el programa muestra un valor +1.30 quiere decir que considera que la posición blanca es mejor con un equivalente de 1,3 peones. Si las blancas llevasen un peón de ventaja, el 0,3 adicional valora elementos posicionales (movilidad, colocación de las piezas, seguridad del rey, estructura de peones, etc.). Un valor de -3.00 significa que las blancas tienen una pieza de menos – un alfil o un caballo, ambos equivalentes a 3 peones. Las torres valen 5 y la reina unos 9 peones. Por supuesto el valor del rey es infinito – si lo pierde habrá sido derrotado en la partida.



En el ejemplo la valoración de la posición es de $+1.73$, es decir, casi 2 peones de ventaja o su equivalente. El signo más significa que es favorable a las blancas.

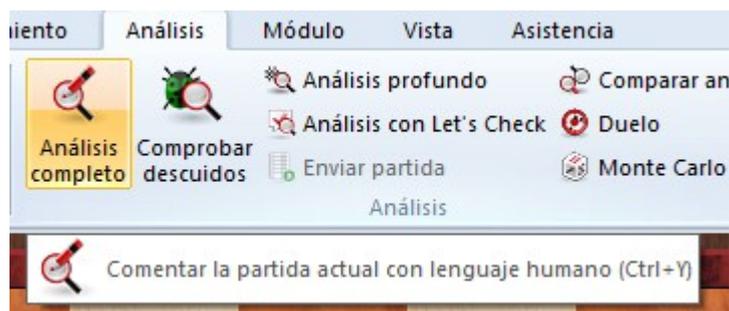
Siempre es así: los valores positivos indican ventaja blanca y los negativos, negra.

Además de una valoración numérica precisa, el símbolo que aparece como prefijo de la cifra indica la misma usando los símbolos de comentario tradicionales:

Símbolo	Significado	Símbolo	Significado
+–	Las blancas ganan	–+	Las negras ganan
± o +/-	Las blancas tienen clara ventaja	--/+	Las negras tienen clara ventaja
+/=	Las blancas están ligeramente mejor	=/+	Las negras están ligeramente mejor
=	Ambos bandos están igualados		

3.5.3 Análisis completo

Análisis Análisis completo - Avanzado



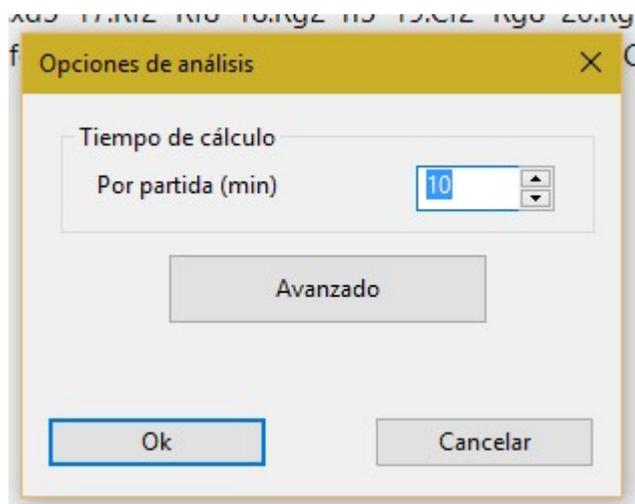
Es una función muy potente que ha ganado muchos premios al mejor comentario ajedrecístico generado por ordenador, en concreto en 1996, 1997 y 1998 recibió la *Herschberg Award* de la *International Computer Chess Association* (Asociación Internacional de Ajedrez por Ordenador)

El programa no sólo comenta las partidas con un alto nivel en lenguaje humano sino que es el único capaz de identificar categorías tácticas y del tipo "que pasaría si...". Estas últimas se tratan de jugadas inferiores que no han sido ejecutadas pero que tienen gran interés para los humanos. "Naturalmente las blancas no pueden capturar el alfil porque entonces..." es un inicio típico de un comentario didáctico de esta clase que puede obtener.

El [perfil de evaluación](#) también le ofrece una imagen clara de cómo se ha desarrollado una partida y de cuándo se han cometido los errores decisivos. Recuerde que puede hacer clic sobre cualquier punto del perfil para saltar a dicho momento de la partida.

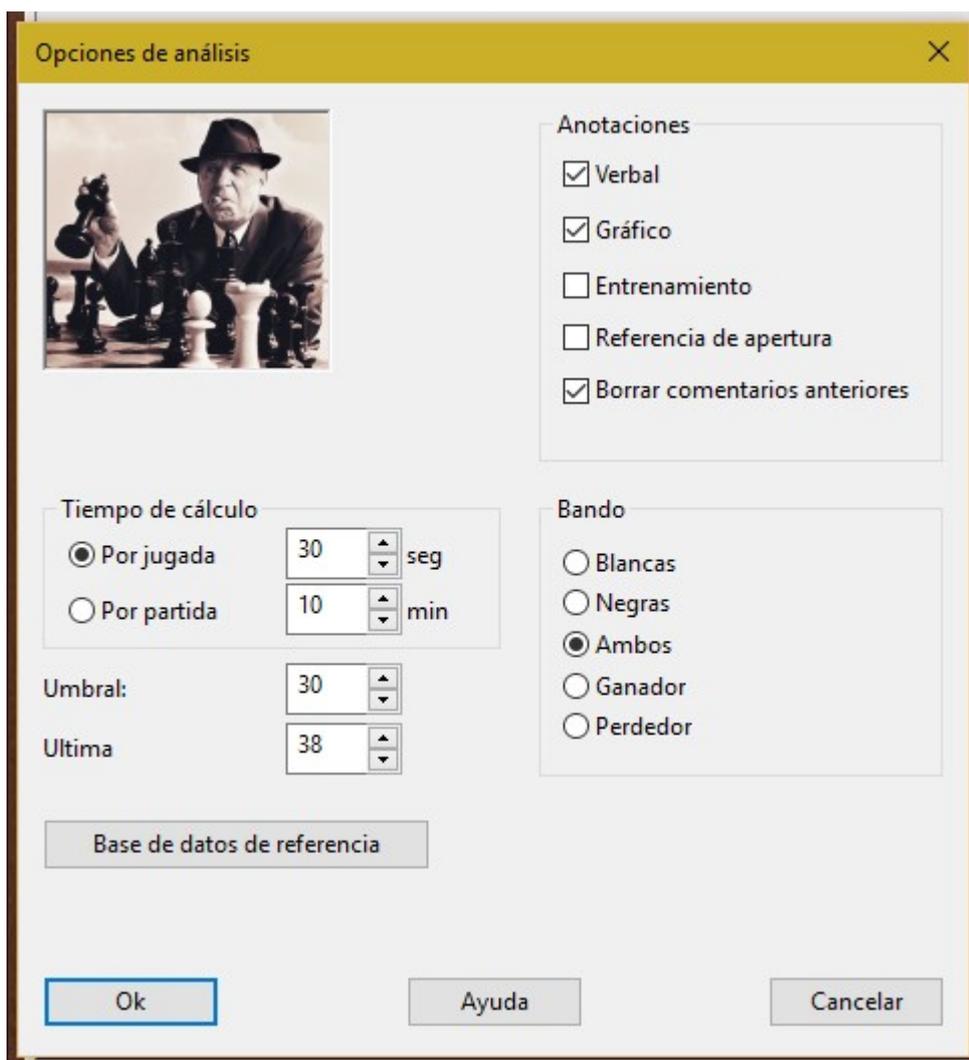
Se puede analizar tanto partidas cargadas en la ventana principal como aquellas seleccionadas en la ventana de base de datos. En esta última, podrá incluso seleccionar varias partidas de una vez para que se vayan analizando correlativamente. Si analiza una partida en la ventana de juego y quiere luego almacenar los análisis

deberá acordarse de reemplazarla o [guardarla](#) . Si activa la función desde la base de datos, podrá establecer que esa operación se realice automáticamente.



Puede establecer un tiempo total aproximado para analizar toda la partida en minutos. Con solo hacer clic en *OK* comenzará el análisis. Para detenerlo debe hacer clic en el botón *Stop* que aparecerá en la barra de menús durante la ejecución de aquél.

Dispone de ajustes avanzados, para precisar con más detalle cómo desea que se realice el análisis, disponibles en el botón *Avanzado*.



En la ventana de diálogo dispone de diversas opciones:

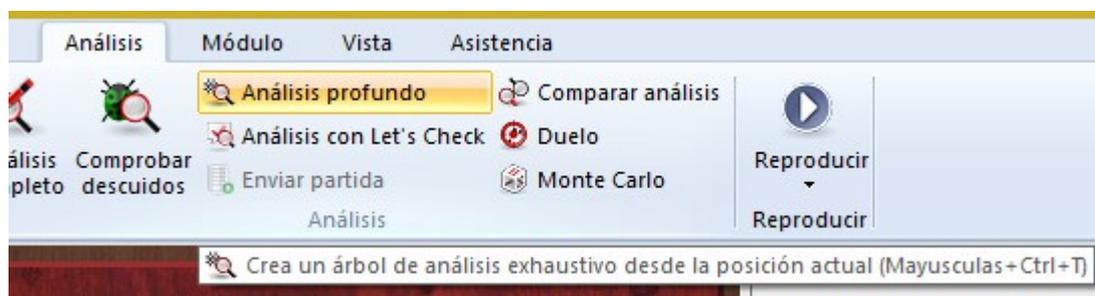
- **Tiempo de cálculo por jugada:** es el valor mínimo del mismo que se empleará en una jugada. Si se generan variantes se invertirá la misma cantidad de tiempo en cada jugada de la línea principal. Naturalmente, a más tiempo, mejor calidad del análisis.
- **Tiempo de cálculo por partida:** sirve para establecer un tiempo total aproximado para analizar toda la partida. En minutos.
- **Umbral:** sirve para establecer cuando se considerará que se ha cometido un error. Si da un valor alto (p. e. 300 = [tres peones](#)) sólo se considerarán los errores graves. Si el valor es bajo, el número de comentarios del tipo "Mejor es..." y de variantes aumentará.
- **Última:** establece el límite del análisis. Los análisis siempre empiezan desde el final de la partida y avanzan hacia el principio, terminando en la jugada que se indique en este campo (es decir, "1" = analizar desde la primera jugada de la partida)
- **Base de datos de referencia:** si el programa tiene acceso a una base de datos grande puede generar comentarios con referencias muy interesantes, citando

partidas similares a la actual e identificando novedades. Haga clic en el botón "Base de datos de referencia" para indicarle a Fritz la base de datos que debe tomar como tal.

- **Referencia de apertura:** incluye automáticamente citas de otras partidas similares. Para que esta opción esté disponible deberá haber seleccionado previamente una base de datos de referencia, por medio del botón [Base de datos de referencia](#).
- **Almacenamiento:** es importante cuando quiere analizar automáticamente varias partidas marcadas de un listado. El programa debe saber si las partidas comentadas deben reemplazar a las originales o si deben añadirse, como si fueran nuevas, al final de la base de datos.
- **Borrar comentarios anteriores:** para indicarle al programa si debe añadir sus comentarios a los ya existentes o si debe prescindir de ellos e iniciar el análisis a partir de una notación limpia.
- **Verbal / Gráfico / Entrenamiento:** normalmente el programa comenta la partida con la ayuda de variantes y símbolos de comentario. Si el modo "verbal" está activado también se incluirán comentarios en lenguaje natural ("Esto echa a perder la partida" o "Las negras deben devolver material") "Gráfico" permite al programa incluir flechas y casillas coloreadas en sus anotaciones. "Entrenamiento" le permite generar preguntas (p. e. "¿Cómo se refutaría la jugada x?" o "¿Por qué no capturaron las blancas con x a y?") Tales preguntas aparecerán cuando reproduzca la partida. Se establecerán incluso lapsos de tiempo y puntuaciones para evaluar las contestaciones.
- **Bando:** sirve para restringir el análisis a blancas, negras, al ganador o al perdedor.

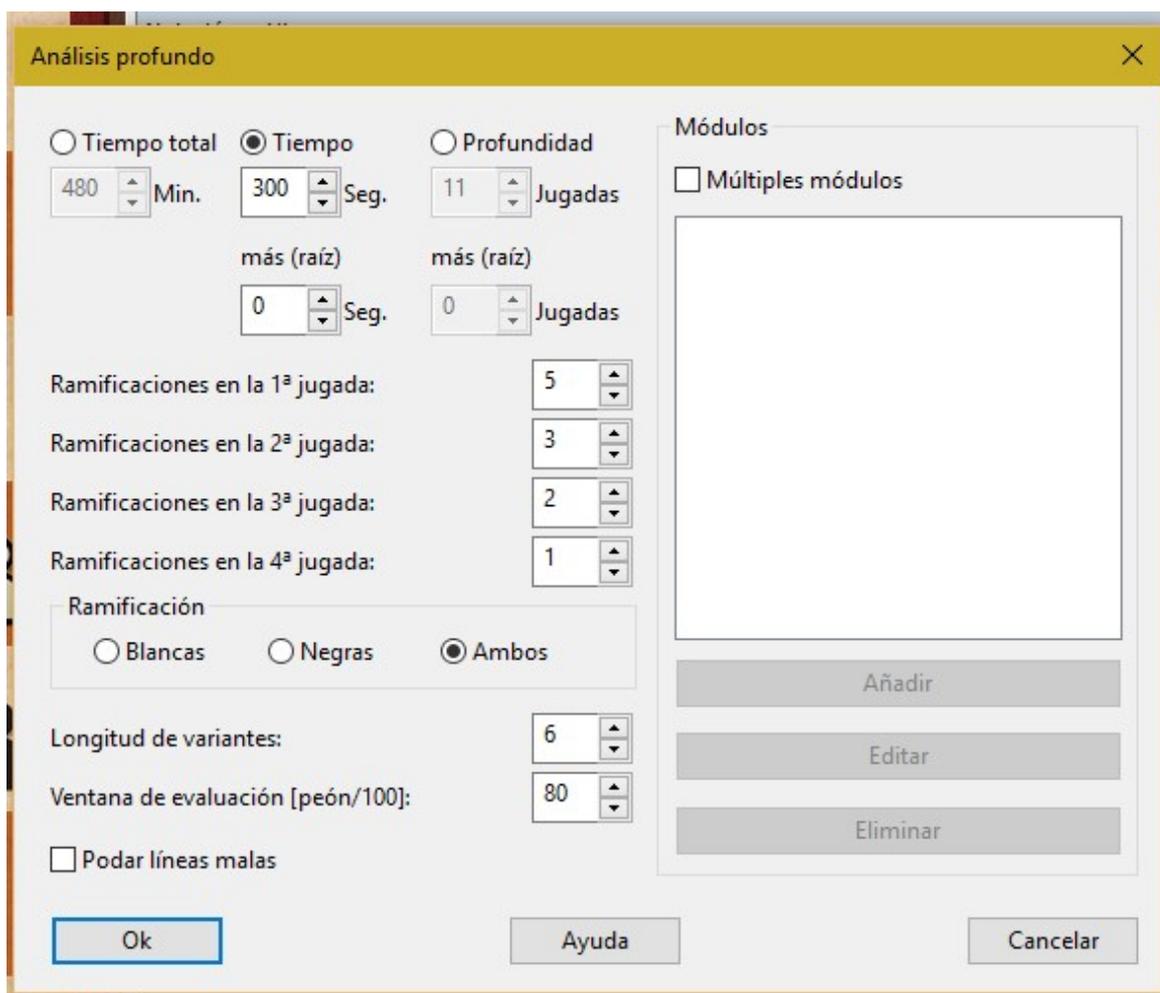
3.5.4 Análisis en profundidad de una posición

Análisis Análisis profundo.



Esta función se usa para analizar una posición concreta y no una partida. Es muy adecuada para obtener una visión detallada de una posición crítica y tiene especial interés para los jugadores postales.

Con el *análisis profundo* se genera un árbol de análisis detallado para la posición en cuestión. Puede determinar cuan profundo y amplio deba ser el árbol y que jugadas incluir o excluir del mismo.



- **Tiempo / profundidad:** la precisión del análisis se determina por el tiempo disponible por jugada o por la profundidad permitida. El tiempo por jugada es más flexible puesto que permite al programa profundizar en ciertas posiciones (p. e. en los finales) Pero si está ejecutando el análisis en segundo plano entonces es mejor establecer una profundidad de búsqueda porque de este modo se garantiza que el análisis abarcará hasta la misma incluso aunque se asignen pocos recursos de la CPU al programa.
- **Más (raíz)** le permite añadir un tiempo o profundidad adicional para investigar la posición inicial, de modo que se examine con más detenimiento que cualquier otra que pueda surgir en la búsqueda.
- **Ramificaciones:** los factores de ramificación para las jugadas 1, 2, 3 y 4 definen cuantas jugadas alternativas se tendrán en cuenta. A mayor valor, más amplio el árbol de análisis. Sin embargo, el programa puede cambiar el factor de ramificación si considera que la posición lo merece. Ello depende de la ventana de evaluación, que se describe más adelante. Si constan jugadas posteriores a la posición *siempre* se considerarán.
- **Ramificación: blancas, negras, ambos** determina si las alternativas deben darse para uno de los bandos o para ambos. Ejemplo: quiere demostrar que en determinada posición las blancas ganan de modo forzado; en este caso no le interesarán las

alternativas blancas y debería establecer sólo la ramificación para las negras.

- **Longitud de variantes:** fija la longitud de las variantes analizadas.
- **Ventana de evaluación:** este valor, expresado en centésimas de peón, determina cuando el programa desechará una variante. El valor 80, por ejemplo, significa que las jugadas que sean 0.8 peones peores que la mejor, no serán tenidas en cuenta, incluso aunque el factor de ramificación lo permitiese.
- **Podar líneas malas** significa que las continuaciones consideradas como malas por el algoritmo Alfa-Beta se ignorarán y no se examinarán con mayor profundidad.

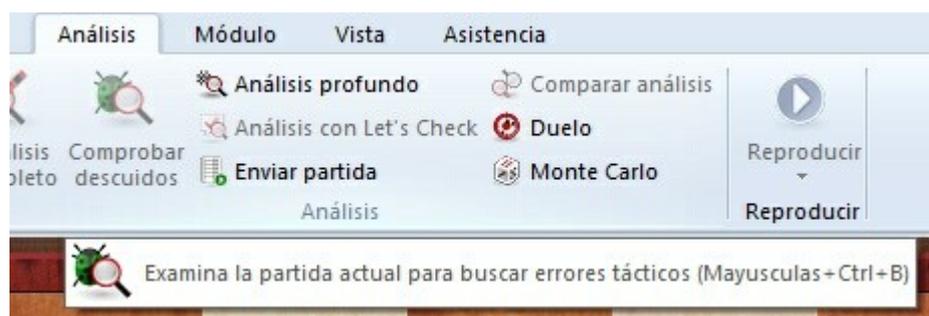
Para terminar el análisis profundo, se ordenarán todas las variantes generadas, colocando las jugadas más fuertes en la línea principal.

Notas

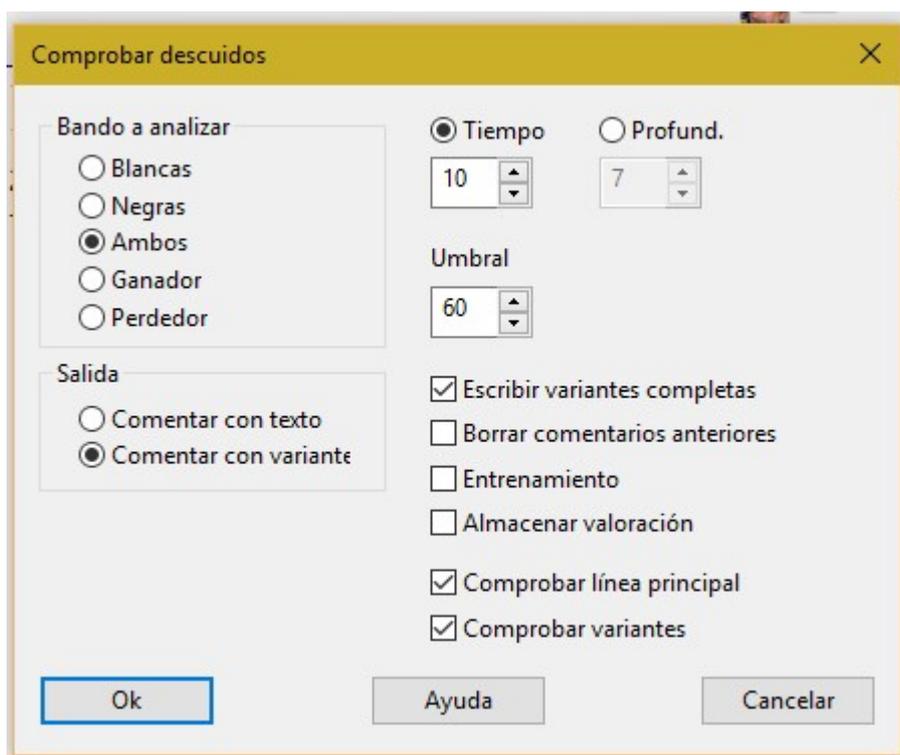
- Puede influir en los análisis añadiendo continuaciones a la posición. Esas jugadas y variantes siempre serán tenidas en cuenta. Si no hay ninguna jugada o variante en la posición, el programa escogerá las que le parezcan mejores.
- Si se marca una jugada con "?" no se tendrá en consideración. Esta es una forma sencilla y estupenda de excluir líneas que ya se sabe que no conducen a nada pero que, de otra forma, serían intensamente analizadas por el programa.
- Puede usar más de un módulo para analizar una posición. Los módulos se usarán en el orden en el que estén en el listado: si tiene cuatro módulos y dos variantes, se emplearán para ellas los primeros dos módulos.
- A menudo es mejor dejar que el programa analice muchas alternativas para sólo un bando. Por ejemplo, si quiere saber si las blancas pueden forzar la victoria en una posición dada puede establecer un factor de ramificación sólo para las negras, para ver si el programa puede encontrar alguna defensa contra la mejor línea de ataque de las blancas.

3.5.5 Comprobación de descuidos

Análisis Comprobar descuidos



Esta función no genera un [análisis completo](#) de la partida, sino un mero examen táctico, que revele despistes. En la ventana de diálogo se puede actuar sobre diversas opciones:



- **Bando a analizar:** Puede restringir el análisis al juego de blancas o negras, al ganador o al perdedor (muy similar al [análisis automático](#))
- **Salida:** Si la partida que está comprobando ya tuviera anotaciones, es posible que prefiriese que el análisis del programa no se pierda entre las variantes. Haciendo que escriba sus observaciones como anotaciones textuales es más fácil localizarlas en la notación de la partida.
- **Escribir variantes completas, borrar comentarios anteriores, entrenamiento:** También puede optar por borrar los análisis anteriores y que rescriba por completo las variantes, o que se generen automáticamente preguntas de entrenamiento.
- **Almacenamiento, Tiempo / Profundidad, Umbral:** Puede especificar aquí la profundidad media de búsqueda por jugada o introducir el tiempo mínimo que el programa debe emplear en cada movimiento. El umbral define cuando una jugada se considera un error. Si se fija un valor alto (por ejemplo 300 = tres [peones](#)), sólo se considerarán los errores más graves. Si la cifra es muy baja, aumentará el número de variantes y comentarios y si pone un cero, el programa comentará todas las jugadas, incluso aunque no tenga nada que decir.
- **Comprobar línea principal / variantes:** se comprueba solo aquella o estas o ambas.
- **Almacenamiento:** Si está comprobando una o varias partidas en la ventana de base de datos (marcando varias y ejecutando "Comprobar descuidos") podrá especificar si las partidas, tras el examen, se guardarán en el mismo lugar de la base de datos, es decir, reemplazarán a las originales o si se añadirán al final de dicha base, como si fueran nuevas.

Las partidas en las que el comprobar errores haya revelado fallos serios se marcarán con la [medalla](#) negra de "Error táctico", de modo que puedan encontrarse fácilmente

en el listado y con la [carátula de búsqueda](#).

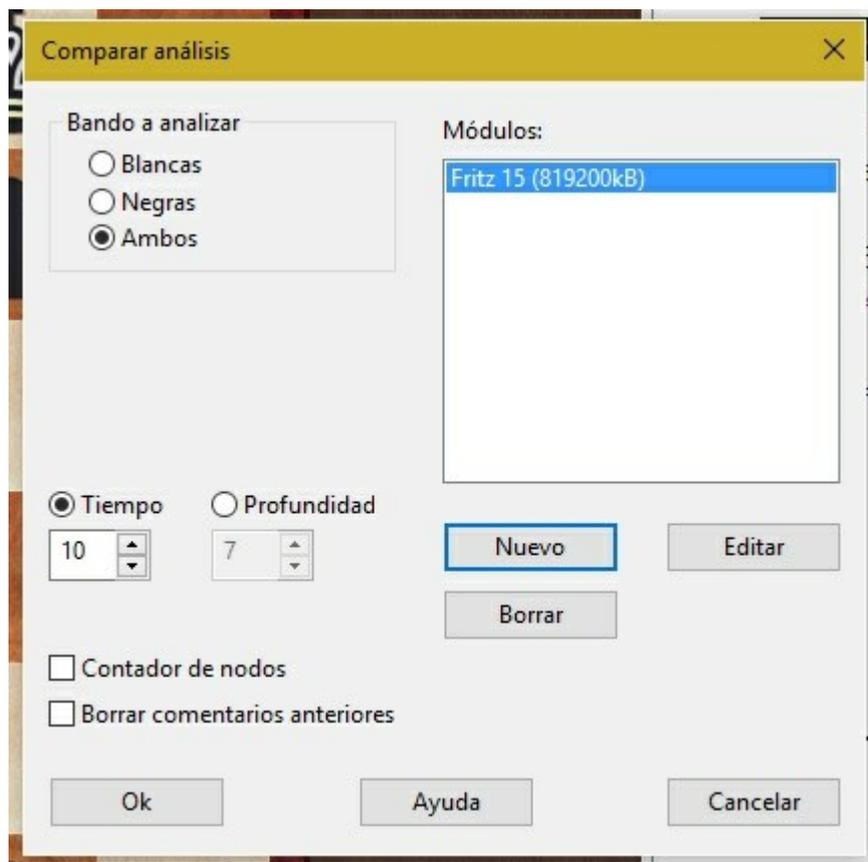
El nombre del [módulo](#) usado en el análisis aparecerá como una anotación en forma de texto, antes de la primera jugada. Si después vuelve a examinar la partida con otro módulo, su nombre se antepondrá a las nuevas variantes que incorpore (excepto, claro está, si escoge borrar comentarios anteriores)

3.5.6 Análisis comparativo

Análisis Comparar análisis



La comparación automática de los análisis de [módulos](#) distintos tiene dos usos principales. En primer lugar es una manera excelente de evaluar los puntos fuertes y las debilidades de los módulos. Además, desde un punto de vista ajedrecístico, es muy interesante comparar las conclusiones que se obtienen de dos motores distintos: uno puede ser más fiable tácticamente mientras que el otro tiene una visión posicional más profunda.

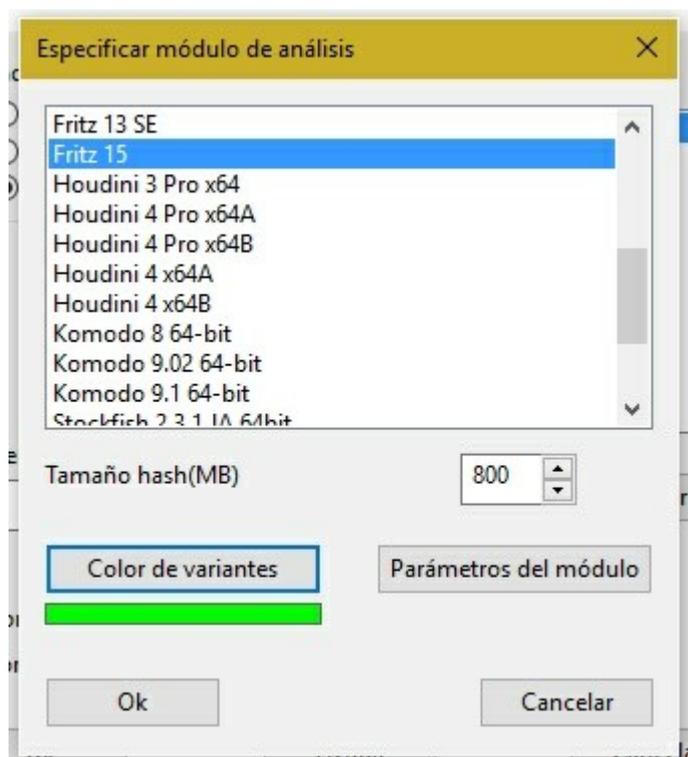


También es interesante poner a prueba dos versiones del mismo módulo. La función "comparar análisis" le permite comprobar lo que averigua cada uno para una profundidad de análisis específica o cuantos nodos o posiciones comprueban para alcanzar determinada profundidad de búsqueda.

Puede fijarse un color de variante para cada módulo (cuando lo cargue) de forma que se puedan diferenciar de un vistazo las variantes generadas.

Cómo se cargan los módulos:

- **Nuevo** sirve para seleccionar los módulos en una lista con los disponibles.
- **Editar** permite cambiar los parámetros de los módulos ya cargados (tamaño de tablas hash, color de las variantes)



Puede emplear "comparar análisis" para varias partidas (en la ventana de base de datos) En este caso deberá indicar si las partidas una vez examinadas van a reemplazar a las originales o si se van a añadir como entradas distintas al final de la base de datos.

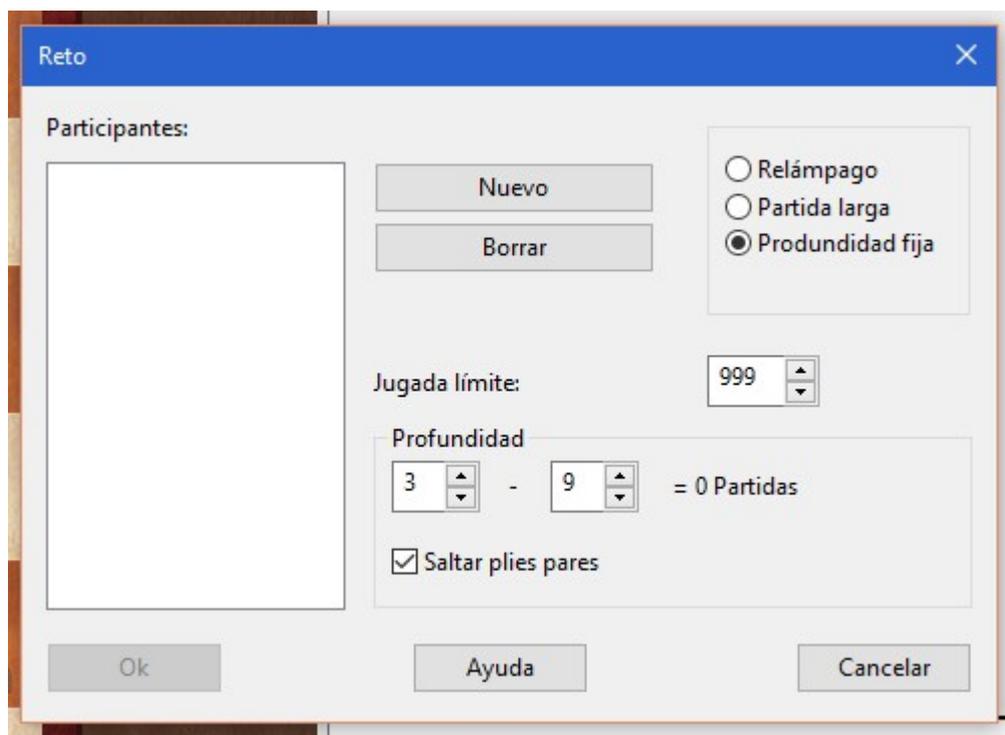
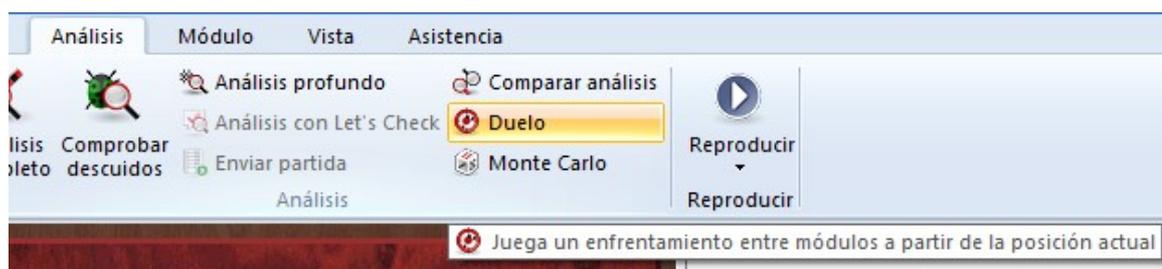
Advertencia: se puede cargar un módulo más de una vez y luego usando *Editar Parámetros* establecer distintas características. Así puede determinar como afectan al rendimiento ajedrecístico los distintos factores ajustables de cada módulo.

3.5.7 Análisis mediante duelos

Análisis Duelo

Le permite usar uno o más módulos para jugar el resto de la partida. Se emplea para probar los distintos módulos, dejándolos jugar a distintas profundidades posiciones

tácticas, estratégicas o de finales, pero también es útil con fines analíticos.



- **Nuevo** permite añadir módulos a la lista.
- **Borrar** sirve para eliminarlos de la lista.
- **Jugada límite:** para establecer una duración máxima de la partida.
- **Profundidad:** Si se establece 5 – 9, se jugarán nuevas partidas a partir de cada ply de profundidad. Usando dos módulos, el programa los cambiará de bando a cada ply de profundidad.
- **Saltar plies pares** le permite evitar las debilidades de algunos módulos en los plies pares. Siguiendo con el ejemplo, si se establece una profundidad 5 – 9 plies y se saltan los pares, resultarán 3 partidas (en las profundidades de búsqueda 5, 7 y 9) Puesto que se cambia de bando tras cada partida, tendremos un total de seis partidas en el duelo.

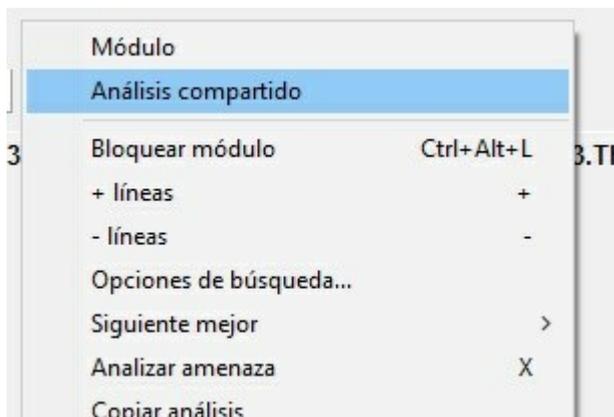
Las partidas de los análisis mediante duelos se guardan en la base de datos [engine-engine](#).

3.5.8 Análisis compartido

Se usa para analizar una sola posición en profundidad.

Arranque el [análisis infinito](#) (ALT-F2)

Luego haga clic derecho en el panel del módulo y en el menú contextual que se ofrece, seleccione *Análisis compartido*.



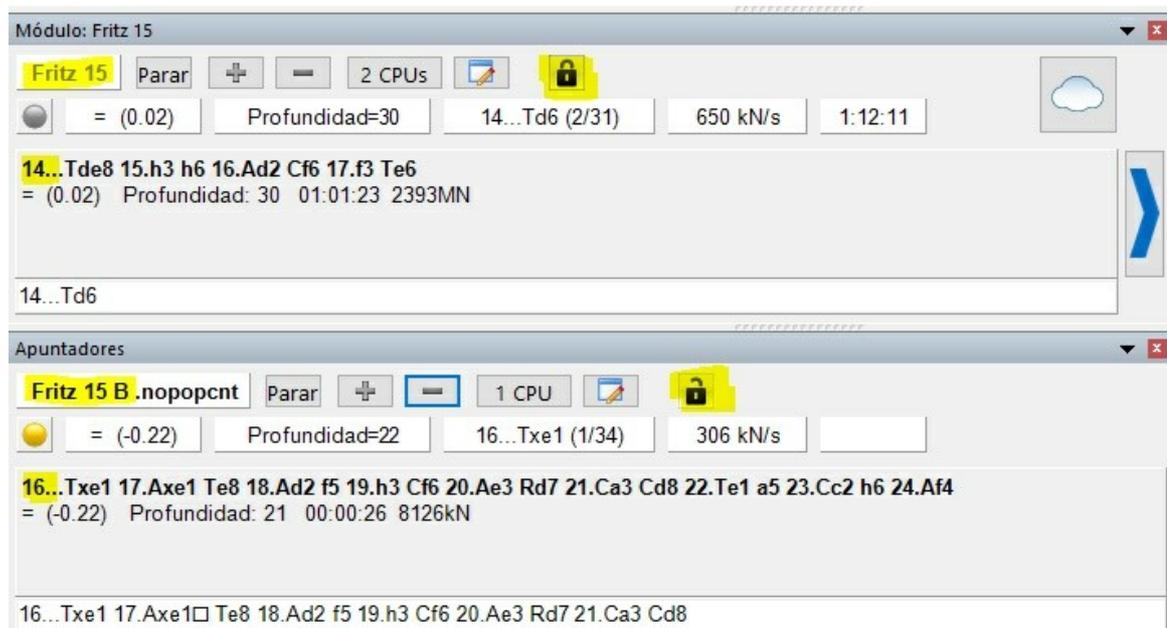
El panel del módulo se divide en dos.

El módulo de ajedrez inicial cede aproximadamente la mitad de los ciclos de procesamiento del ordenador.

El programa entonces arranca una nueva instancia del mismo módulo de ajedrez al que asigna la potencia de procesamiento liberada; en otras palabras, el programa arranca una copia idéntica del mismo módulo de ajedrez.

Ambos módulos comienzan a analizar la posición.

El primer módulo queda fijado a la posición que estaba analizando cuando se inició el análisis compartido.



El segundo módulo (en el panel inferior, marcado con la letra B) puede analizar libremente otras posiciones a medida que el usuario se desplace por la notación.

Este segundo módulo almacenará sus análisis en las mismas tablas de transposición o [tablas hash](#) que el módulo inicial.

Pongamos que iniciamos el análisis compartido y luego avanzamos tres jugadas en la notación de la partida. El módulo A seguirá analizando la posición inicial, la que había cuando el análisis infinito, pero el módulo B estará analizando la posición que hay 3 jugadas más tarde y almacenará las valoraciones en las tablas de transposición que comparte con el módulo A; en teoría el módulo B siempre estará tres jugadas por delante que su gemelo y, por lo tanto estará almacenando valoraciones de posiciones a las que el módulo A no habrá llegado aún.

Cuando el módulo A llega a esas posiciones, se encontrará con toda una panoplia de ellas ya analizadas. Eso le permitirá analizar muchas más posiciones muy rápidamente y profundizar mucho más que si estuviera analizando del modo tradicional. Es como una unidad militar que envía una patrulla de reconocimiento por delante, para informar sobre el terreno y las posiciones enemigas que encuentra. Cuando todo está dicho y hecho, el módulo B aporta análisis adicionales al módulo A.

Una última pista sobre los análisis compartidos: es mejor usarlos con tablas de transposición de gran tamaño, tan grandes como sea posible sin afectar al rendimiento del ordenador para las actividades básicas. Recuerde que puede establecer el tamaño de las tablas de transposición en la ventana de selección de módulos, a la que se puede acceder pulsando F3 en la ventana principal del programa.

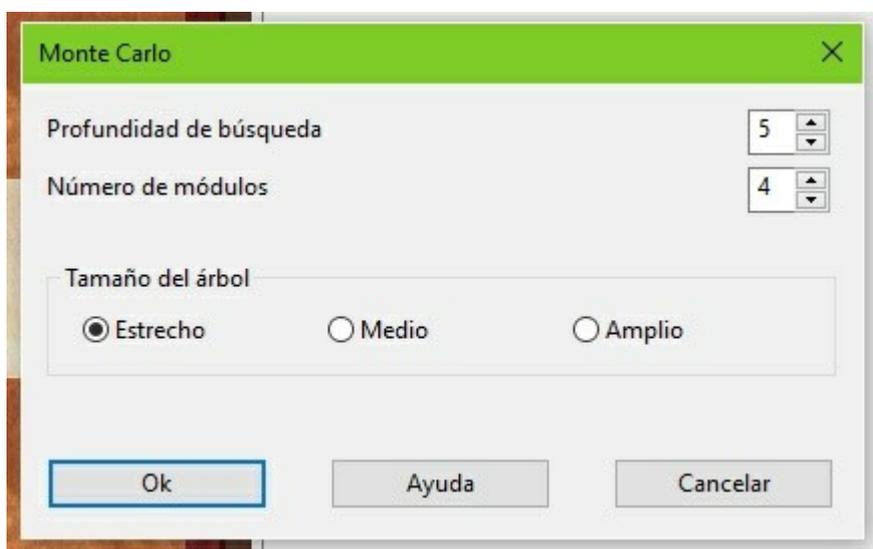
3.5.9 Monte Carlo

Análisis - Monte Carlo



La función no está disponible para todos los módulos. Sólo algunos permiten analizar de esta forma. Si el módulo que tiene cargado no admite el análisis Monte Carlo, la opción aparecerá desvaída.

Al activar la función, la pantalla toma un nuevo aspecto y se abre una ventana de diálogo para establecer los ajustes con los que se realizará el análisis.



La profundidad de búsqueda tiene un valor de 5 por omisión. Sirve para controlar cuantas medias jugadas ("plies") considerará el módulo antes de realizar una jugada. Por ejemplo, si deja el valor en 5, el módulo considerará 2,5 movimientos antes de realizar una jugada. Recuerde que el módulo va a jugar gran cantidad de partidas contra si mismo y almacenará los resultados en forma de árbol de variantes, así que la profundidad de búsqueda es importante. Debe ser consciente, sin embargo, de que hay que lograr una solución de compromiso: a mayor profundidad de búsqueda, mayor será el tiempo que tarde el módulo en realizar una jugada, o sea que tiene que llegar a un equilibrio entre tiempo y profundidad de cálculo. Por otro lado, fijar un valor de la profundidad de búsqueda más bajo significa que se jugarán muchas más partidas en un tiempo dado, pero las jugadas serán más superficiales.

Tenga presente también que debe usar números impares para la profundidad de búsqueda, porque los módulos de ajedrez tienden a desarrollar puntos ciegos tácticos cuando analizan con profundidades de *plies* pares. Para recordar: impares, buenos;

pares, malos.

El segundo ajuste es el tamaño del árbol. En cierto modo es algo similar al factor de ramificación del [análisis profundo de posiciones](#) y es otro compromiso entre "espacio" y tiempo. Si crea un árbol estrecho, no verá muchas jugadas alternativas en el árbol, pero el proceso general de jugar las partidas y generar el árbol será más rápido. Un árbol amplio muestra más alternativas, pero lleva más tiempo generarlo: requiere más tiempo de procesamiento y por tanto ralentiza el módulo de ajedrez.

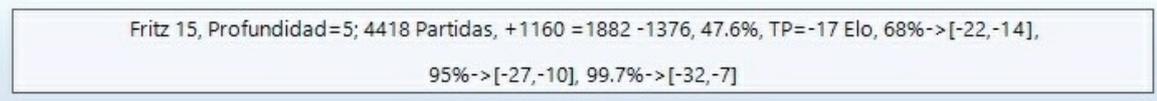


El programa cargará el módulo y e le aparecerá una ventana informándole de esa tarea durante algunos instantes.

En cuanto empiece a funcionar, el árbol comenzará a llenarse con información.

Aunque se parece al árbol o [libro de aperturas](#), éste funciona de forma un poco diferente. "N" es el número de partidas jugadas (en la captura de pantalla anterior iban 4417) y el porcentaje indica el resultado obtenido desde el punto de vista de las blancas.

Advierta que puede desplazarse por los movimientos del árbol mientras se está generando. Emplee las teclas del cursor para ello: izquierda/derecha para avanzar y retroceder y arriba/abajo para seleccionar una jugada cuando se muestran varias.



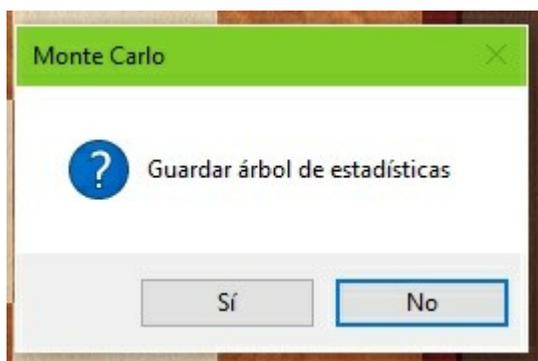
Esta información nos recuerda el módulo en uso y la profundidad de juego que establecimos antes de comenzar el proceso. Vemos el número de partidas en juego y

los resultados.

Puede dejar que el análisis Monte Carlo siga funcionando cuanto tiempo quiera. Recuerde que cuantas más partidas juegue el módulo, más fiables serán las estadísticas obtenidas.

Para detener el análisis Monte Carlo debe hacer clic en el botón "Stop" en la parte superior izquierda de la pantalla.

Se le preguntará si desea guardar el árbol con las estadísticas obtenidas.



Si hace clic en Sí se abrirá un selector de archivos de Windows para que indique la ubicación y el nombre del archivo. Debe tener en cuenta que todas las jugadas de la partida anteriores a aquella en la que se inició el análisis también se guardan en el árbol.

Si selecciona No, volverá a la ventana de tablero normal, pero si reprodujo algunas jugadas del árbol durante el análisis, estas se habrán incorporado a la notación de la partida como variantes y subvariantes.

Todo esto que parece muy complicado al describirlo, en realidad es muy simple de poner en práctica: en el análisis Monte Carlo el módulo juega contra si mismo un gran número de partidas y ofrece los resultados en forma de árbol estadístico.

3.5.10 Los apuntadores

Módulo Añadir apuntador (CTRL - K)



Un apuntador es una persona que observa desde fuera cómo se desarrolla una partida. Suelen ser notables por sus consejos y por saber todo mejor que quienes están

jugando.

Puede escoger un [módulo](#) adicional en la ventana que se abre.

Se mostrará una nueva ventana de módulo, con el elegido trabajando en paralelo con el que se tuviese activo. Puede usar uno o varios apuntadores (hasta un máximo de seis) para auxiliarse en sus enfrentamientos con el módulo principal o para obtener una segunda opinión en un análisis. Recuerde que comparten el tiempo del procesador y memoria RAM, de forma que la calidad y rapidez del análisis se resiente con cada apuntador que active

Haga clic en "Quitar apuntador" o "Quitar todos los apuntadores" para librarse de los módulos adicionales. También puede hacer clic derecho en la ventana correspondiente y seleccionar "Cerrar".

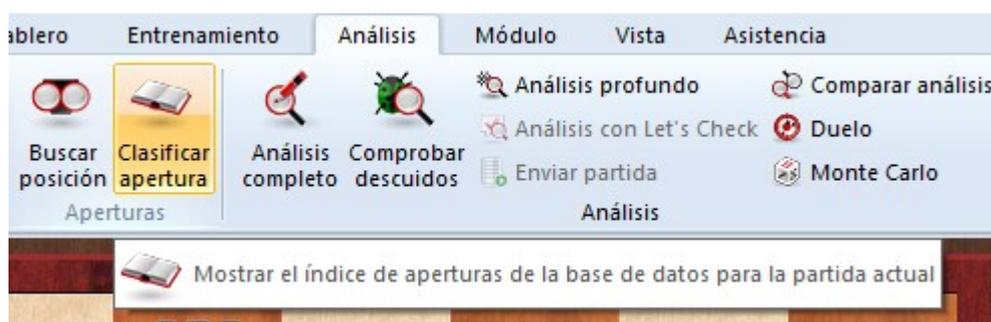
Los apuntadores no pueden combinarse con la ventana "[Explicar todas las jugadas](#)".

3.5.11 Clasificar apertura

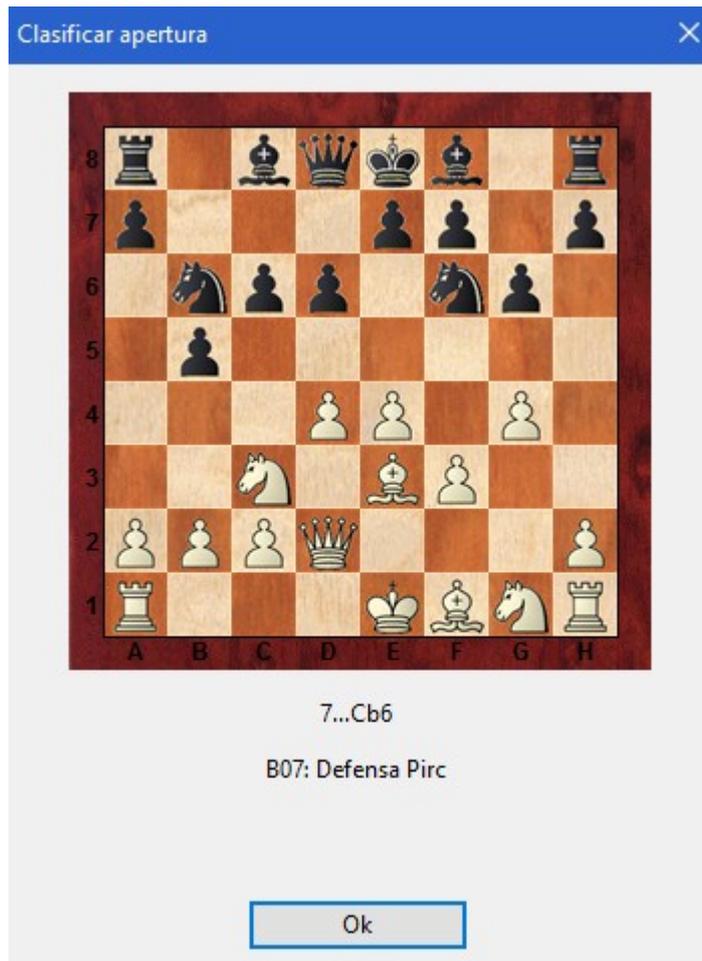
La función "Clasificar apertura" facilita al usuario a qué sistema de apertura pertenece una posición del tablero.

Nota: Esta función solo es útil en la fase de apertura de la partida. En el mediojuego y en el final no es posible establecer una clasificación de la apertura.

Esta función está en el menú *Análisis* *Clasificar apertura*.



Al activar la función en una partida durante la apertura, aparece una ventana con el resultado de la clasificación:

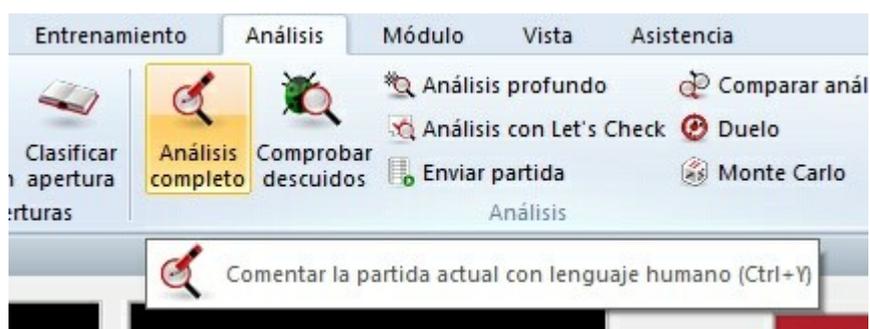


El programa examina el tablero y lo compara con las posiciones de clasificación. En este ejemplo fue posible establecer una correlación exacta con una apertura y se presenta su nombre en la ventana de información.

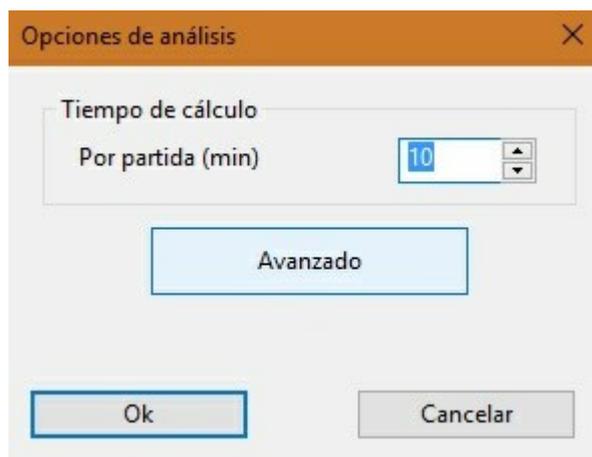
Véase también la información sobre el [índice de aperturas...](#)

3.5.12 Generar referencias de apertura

Fritz ofrece numerosas funciones innovadoras para ayudarle a analizar las partidas con eficacia. En el [análisis completo](#) de partidas automatizado hay una opción para integrar en él no solo variantes y comentarios en forma de texto, sino también referencias sobre la apertura jugada.



Para ello está el ajuste avanzado "Referencia de apertura".





Con ayuda de una base de datos de referencia, Fritz puede [clasificar](#) la partida. El programa integra partidas con un esquema de apertura similar, a modo de comparación y señala el punto en el que la partida objeto del análisis se separa de la teoría de aperturas.

La opción solo es posible activarla si previamente tiene definida la base de datos de referencia. A tal fin, haga clic en el botón "Base de datos de referencia" y seleccione una base completa y de calidad.

En programa incluye una base de datos grande y de calidad que puede cumplir perfectamente ese cometido.

3.5.13 Indicadores de la posición

Por medio de *Vista Información de la posición* se abre un panel con un indicador sobre la agudeza de la partida y otro con el *matémetro*. ¿Qué significa lo que muestran?



Este ejemplo está tomado de una fase inicial de una partida. "Agudeza" da idea de lo complicada y aguda que es la posición. Cuanto mayor sea el valor mostrado, más complejos serán los aspectos tácticos y posicionales de la posición.

El "matémetro" indica la probabilidad de que haya una amenaza de mate. En la primera imagen, no hay ninguna amenaza de mate a la vista.

La imagen siguiente procede de una fase avanzada de la partida.



La posición es muy aguda, con problemas tácticos y posicionales complejos. Además, el matémetro nos indica que la amenaza potencial de mate ha aumentado. En el último ejemplo, el matémetro refleja una posición en la que hay mate en tres.



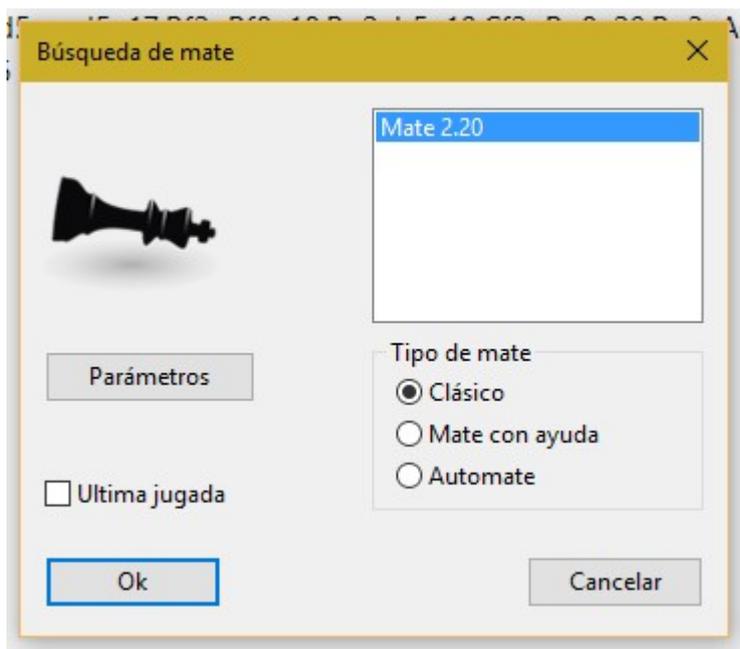
La información de la posición es especialmente útil para los principiantes ya que les ofrece una guía útil durante la partida. También es interesante para seguir la evolución de las partidas durante las retransmisiones.

3.5.14 Mates, problemas y composiciones

Inicio - Niveles - Buscar mate (o Ctrl-M)



Le permite resolver problemas de ajedrez ("Blancas juegan y mate en n ") Fritz dispone de un modulo especial para ello que también resuelve *automates* (cuando las blancas deben forzar a las negras a dar mate) y *mates con ayuda*, en los que ambos bandos colaboran para dar mate.



En la ventana podrá seleccionar el módulo a emplear (solo se muestran los módulos especializados en búsquedas de mate) y especificar la clase de problema a resolver.

En "Parámetros" podrá fijar ciertos valores, especialmente útiles para problemas largos, cuya resolución podría llevar mucho tiempo de otro modo.

- Haga clic en "Heuristic search" (Búsqueda heurística) y fije el número máximo de casillas de escape que puede tener el rey negro.
- "Threat with check" ("Amenazas con jaque") indica cuan profunda debe ser la amenaza de mate para que sea tenida en cuenta.

El programa no solo mostrará la jugada inicial de la solución sino que la generará completa, con las defensas alternativas de las negras. Si el problema tiene más de una solución (es decir, si está "cocinado"), se indicarán las alternativas como líneas de la primera jugada blanca. *Ultima jugada* especifica si debe incluirse la misma (que normalmente es evidente) o no en la solución.

3.5.15 Let`s Check

3.5.15.1 Descripción

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

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. Fritz 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...](#)

[Uso del Livebook como libro de aperturas...](#)

[Análisis...](#)

[Análisis de partidas...](#)

[Aportar módulos...](#)

3.5.15.2 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](#).



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.

Jugada	Partidas	Resulta...	Elo-Av	Fecha	Evaluación	Visitas	[%]
3.d4	25043	57%	2438	2015-Dec-11	=	420998	61
3.Cc3	12798	59%	2451	2015-Dec-6	±	164047	24
3.g3	6082	58%	2443	2015-Dec-3	=	76034	11
3.b3	924	53%	2419	2015-Dec-5	=	13727	2
3.b4	779	54%	2429	2015-Nov-28	=	15149	2
3.e3	8	38%	2347	2015-Oct	=	1268	0
3.e4	4	88%	2547	2013	±	459	0
3.d3	3	50%	2357	2013	=	776	0
3.a3	3	33%	2406	2015-Oct	=	161	0
3.Cg1	1	50%	2590	2013	=	232	0
3.a4	0	-	-	2011	---	6	0
3.Ca3	0	-	-	2011	---	13	0
3.c5	0	-	-	2012	±	52	0
3.Dc2	0	-	-	2012	=	74	0
3.Db3	0	-	-	2012	---	12	0
3.Da4	0	-	-	2012	---	18	0
3.Ce5	0	-	-	2012	---	13	0
3.Cg5	0	-	-	2012	---	24	0
3.a4	0	-	-	2012	±	82	0

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 de información en LiveBook

En el panel de LiveBook hay dos tableros en miniatura.

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 en la línea correspondiente del panel de charla, se muestra la posición. Haciendo clic derecho sobre un tablero es posible copiar la posición al tablero principal.

3.5.15.3 Arrancar Let's check

Haga clic en la flecha azul del [panel del módulo](#) para iniciar Let's Check.



También puede usar la banda *Módulo - 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 en 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.



Cuando 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

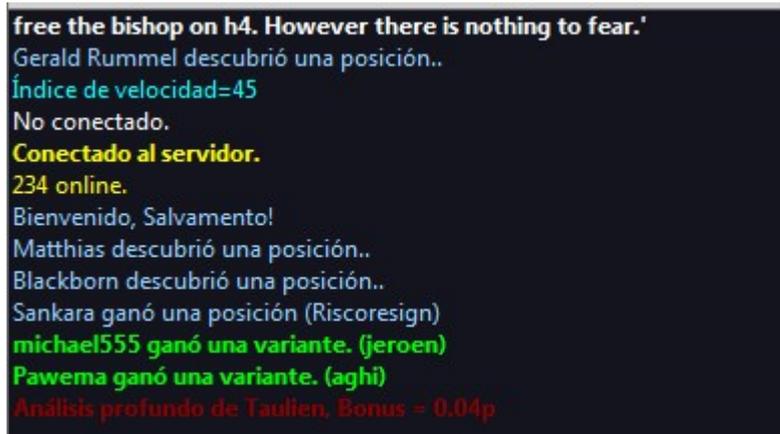
La referencia "Mi variante" tiene que ver con la variante que ha sido descubierta (3 medias jugadas) y que se muestra en ese momento en el panel de Let's Check. El descubridor de la posición se guarda separadamente y no tiene nada que ver con esta información.

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](#)):



free the bishop on h4. However there is nothing to fear.'
Gerald Rummel descubrió una posición..
Índice de velocidad=45
No conectado.
Conectado al servidor.
234 online.
Bienvenido, Salvamento!
Matthias descubrió una posición..
Blackborn descubrió una posición..
Sankara ganó una posición (Riscoresign)
michael555 ganó una variante. (jeroen)
Pawema ganó una variante. (aghi)
Análisis profundo de Taulien. Bonus = 0.04p

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.

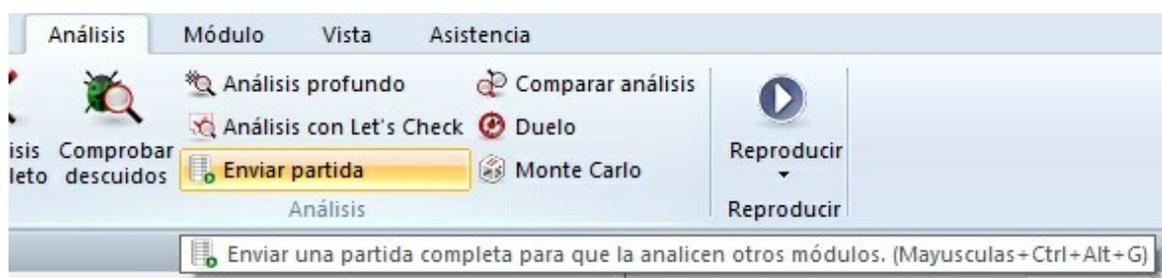
El sistema tiene [tres niveles](#):

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.

3.5.15.4 ¿Cómo analizar una partida con Let's Check?

Un análisis profundo que normalmente duraría más de una hora, puede llevarse a cabo ahora en cuestión de minutos.



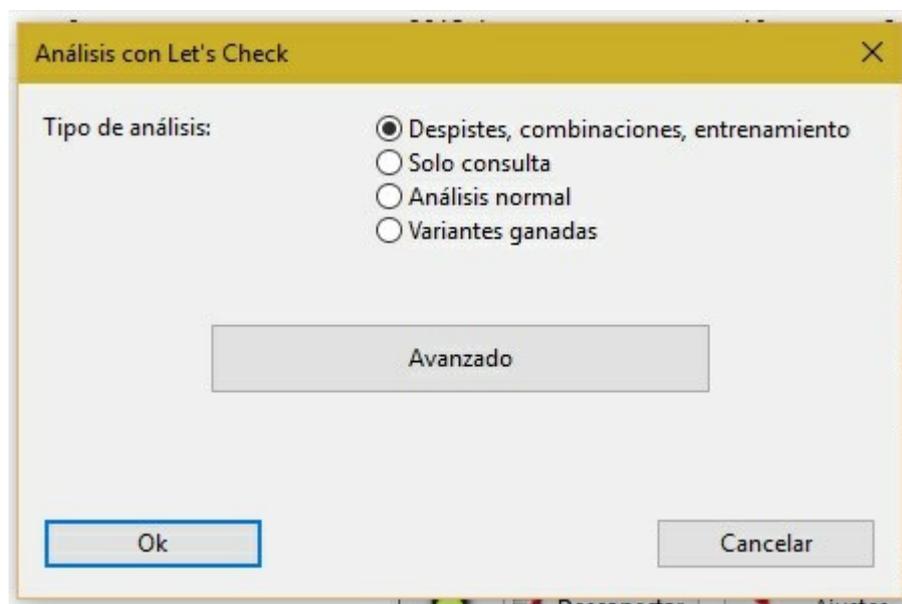
La condición es que haya ganado ya bastantes créditos aportando sus módulos. El sistema de créditos logra un equilibrio entre la potencia de análisis que se da y la que se recibe. Por cada posición que analiza mientras contribuye con su módulo, gana 1 crédito. Si analiza una partida completa ganará aproximadamente 1,3 créditos por posición. Esta diferencia es para beneficiar los propios intereses del servidor.

En lo que al análisis se refiere es relativamente poco relevante que las valoraciones provengan de distintos módulos. Por un lado, los programas punteros de la actualidad son muy similares y tardan en divergir en las variantes. Por otra parte, no tiene sentido estar pendiente de diferencias de centésimas de peón. Los análisis de los módulos son subjetivos porque en su mayor parte han sido afinados en partidas entre módulos. Solo deberían usarse como orientaciones en posiciones no tácticas.

¿Cómo puedo acceder a todos los resultados de una partida que he enviado?

En el panel de charla del Live Book puede ver cuantas posiciones se han analizado ya. El primer resultado llega normalmente al cabo de un minuto. Tan pronto como termine la partida seleccione "Análisis con Let's Check" en la paleta Análisis y escoja "Añadir".

Todas las variantes calculadas se insertarán en la notación de la partida.



Este acceso a las variantes es muy práctico tras las partidas retransmitidas en el servidor. Las partidas seguidas por muchos usuarios normalmente están disponibles inmediatamente en cuanto terminan con análisis profundos.

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

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



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.

3.5.15.6 ¿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.



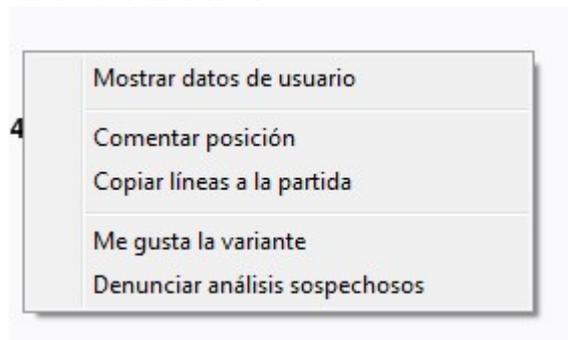
Cuando ya no queda nada más que ganar, los objetivos profundos de la posición se consideran alcanzados y aparece en el [panel de información](#) el mensaje "Análisis profundo".

3.5.15.7 Estadísticas del servidor Let's Check

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

3.5.15.8 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 Live Book.

¿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 actualmente (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 que le hizo claro vencedor.

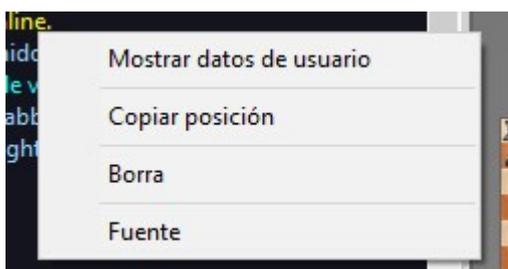
3.5.15.9 Panel de información

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

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



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.

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.

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?

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.

3.5.15.10 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	Idioma
The usual "mess" of a chess 960 game :-)	Robot 2	3	1	14/09/..	●	🇬🇧
"Die Grundstellung ist remis" (Kasparov)	DarthVader	9	0	13/09/..	●	🇩🇪
A very sharp move !!!	DerAmateur	0	0	22/09/..	●	🇬🇧
Friedlicher wird die Position nie mehr sein!	Radost	3	0	27/09/..	●	🇩🇪
Esto me suena... ¿Qué era lo que había que jugar aquí?	Salvamento	2	0	20/09/..	●	🇪🇸
Eine für beide Seiten schwierige Position.	Pitters	3	0	08/09/..	●	🇩🇪
"Durch diese hohle Gasse muss er kommen." - Friedric..	Michael Enderl.	7	0	17/09/..	●	🇩🇪
"He must come through this hollow way, no other pa..	Supermichi	6	0	18/09/..	●	🇬🇧

 Escribir
  Borrar
  Me gusta
  No me gusta
  Denunciar

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.

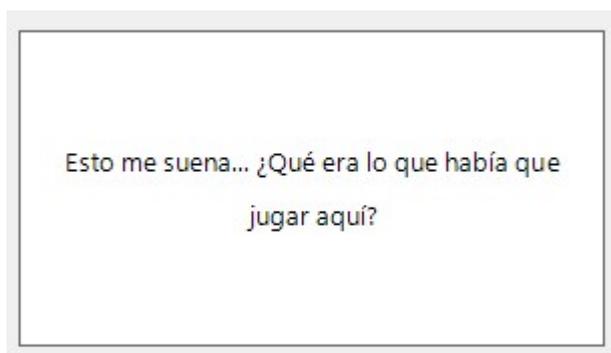
Uso: Dependiendo del tamaño del panel del LiveBook, los comentarios de texto se mostrarán a la derecha o en la parte inferior. Al hacer clic en "**Escribir**" se abre un diálogo para mecanografiar el comentario.



Al hacer clic en una bandera, se selecciona el 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".

3.5.15.11 Uso de LiveBook como libro de aperturas

El LiveBook no se ha creado solo como fuente de información. También puede usarse como [libro de aperturas](#) en partidas jugadas contra los módulos de ajedrez.

Inicie una nueva partida pulsando **Ctrl-N**.

Active el separador "Libro" y seleccione "Usar [LiveBook](#)".

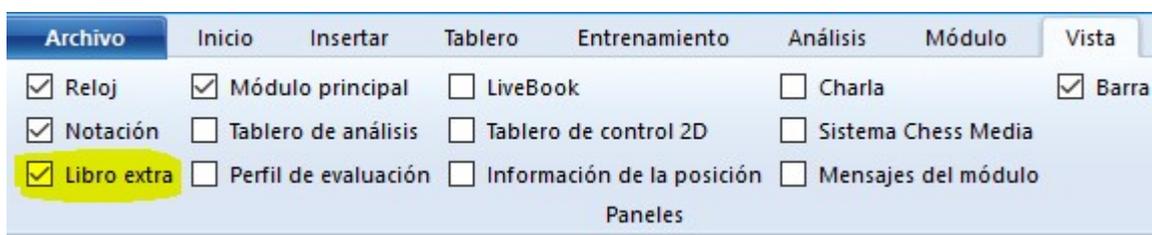


Si tuviera un libro local, estático cargado, deberá cerrarlo antes (clic derecho - *Cerrar*) para tener acceso a esta opción.

Realice la primera jugada. El programa de ajedrez responderá automáticamente y sin retardos, dada la velocidad del servidor.

Puesto que el LiveBook se basa en la enorme base de datos de Internet y en el análisis de posiciones con los ordenadores de muchos usuarios, el programa trabajará en la apertura con las condiciones teóricas óptimas.

Pista: Si dispone también de un libro de aperturas local, en el disco duro, puede configurar la pantalla (*Vista - Paneles - Libro extra*) para comparar directamente sus estadísticas y valoraciones con las del LiveBook.



The screenshot shows the ChessBase interface. On the left, a tree view shows a book structure with nodes like 'Fritz 15', '2...e6', '2...d4', '2...dxc4', '2...Cf6', '2.c2-c4', and '2.Cg1-B'. The main window displays a table of games with columns for 'Jugada', 'Partidas', 'Resulta...', 'Elo-Av', 'Fecha', 'Evaluación', and 'Visitas'. The table lists various chess openings and their statistics. On the right, there is a 'Texto' field with some text and a 'Me gusta' button. At the bottom, there are two chessboard visualizations labeled 'Posición candela' and 'Pacifirabbit'.

Jugada	Partidas	Resulta...	Elo-Av	Fecha	Evaluación	Visitas
2...e6	7855	56%	2417	2015-Dec-11	=	128192
2...e6	7727	58%	2415	2015-Dec-8	=	136325
2...d4	1874	46%	2458	2015-Dec-1	=	72655
2...dxc4	835	58%	2419	2015-Nov-16	=	31522
2...Cf6	127	73%	2336	2015-Aug	±	17799
2...c5	9	50%	2364	2014	±	2538
2...e5	1	50%	2510	1999	±	595
2...Cc6	1	100%	2207	2006	±	1385
2...a5	0	-	-	2011	---	17
2...a6	0	-	-	2012	---	23
2...b5	0	-	-	2012	±	93
2...b6	0	-	-	2011	±	105
2...Cd7	0	-	-	2015-Mar	---	8
2...Ca6	0	-	-	2013	---	10

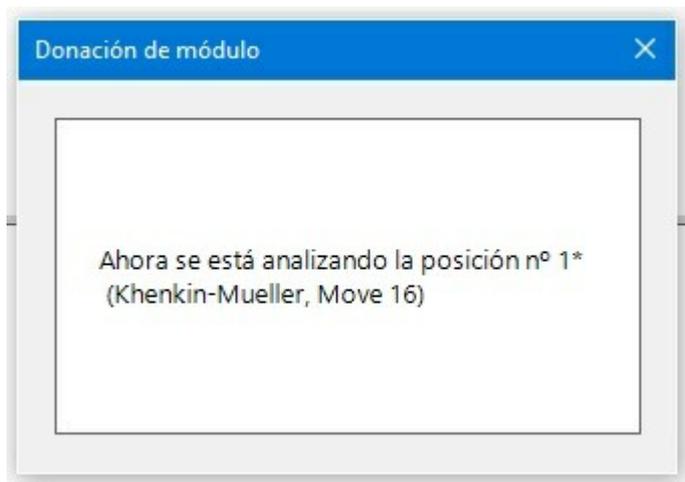
3.5.15.12 Análisis en red

Quien quiera subir en los escalafones honoríficos de Let's Check debería aportar temporalmente su [módulo](#) a la comunidad. El sistema piensa como un cerebro ajedrecístico global sobre posiciones que parecen interesar a la gente en un momento dado o que pueden convertirse en interesantes pronto.

Módulo - Aportar módulo

The screenshot shows the 'Aportar módulo' interface. It has a top bar with 'Módulo', 'Vista', and 'Asistencia'. Below this, there are several buttons and options: 'Let's Check', 'Aportar módulo', 'Los más...', 'Posiciones comprobadas', 'Usar LiveBook', 'Enviar posición', 'Enfrentamiento de Módulos', 'Procesa batería de tests', 'Ajedrez Benchmark', and 'Control'. A message box at the bottom states: 'El servidor puede enviarle posiciones para analizar. Puede interrumpirlo en cualquier momento.'

Tras arrancar esta función, el módulo con el que el usuario ha contribuido se emplea para analizar posiciones escogidas por el servidor. Hace la selección atendiendo a distintos criterios, como su interés actual. Al usar "Aportar módulo" está ayudando a crear un libro de aperturas cada vez más fuerte para los usuarios.



Es posible desactivar esta función en cualquier momento. Basta con cerrar la ventana, iniciar una partida nueva o volver a hacer clic en el botón "Aportar módulo".

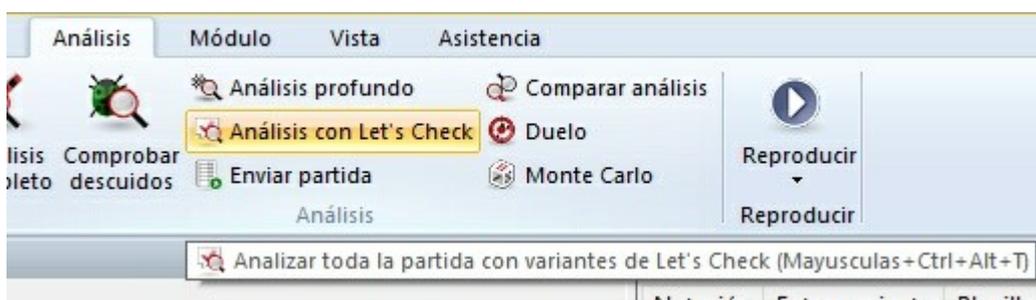


También se pueden sugerir posiciones para analizar con los módulos aportados.

Quien contribuye con un módulo recibe "créditos". Si su cuenta tiene un saldo de créditos positivo, las posiciones que envíe para analizar se tratarán con preferencia y se escogerán antes. Se pueden sugerir posiciones sin tener créditos, pero se colocarán al final de la lista y puede que caduquen antes de que llegue su turno.

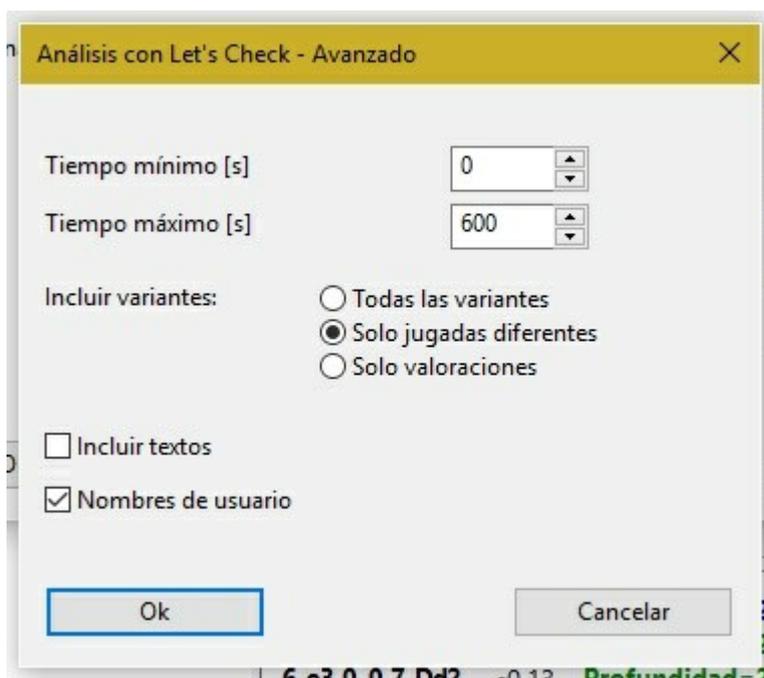
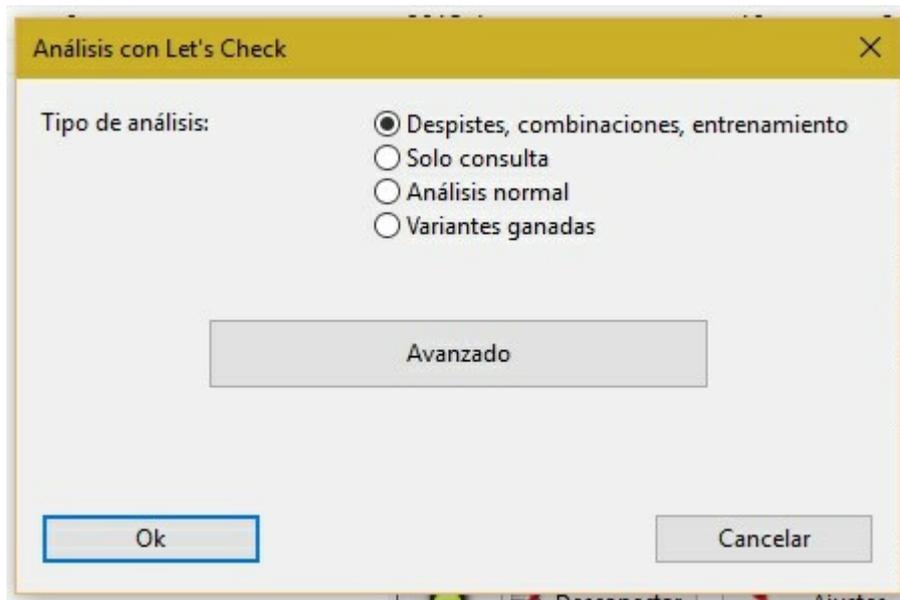
3.5.15.13 Análisis de partidas con Let's Check

Análisis - Análisis con Let's Check



Let's Check puede comentar rápidamente una partida con variantes de módulos. Si todas las posiciones son ya conocidas, el análisis completo solo dura unos segundos. Los errores garrafales se señalan con signos de interrogación y las mejores jugadas conocidas se marcan con signos de admiración.

Hay varios tipos de análisis:



- 1) "**Despistes, combinaciones, entrenamiento**" busca sólo ese tipo de incidencias tácticas.
- 2) "**Solo consulta**" simplemente recupera del servidor variantes conocidas y no hace ningún cálculo.
- 3) "**Análisis normal**" analiza hasta que se alcanza la profundidad mínima para darle el nombre de una persona. Si ya existe una variante con esa profundidad, no se hacen

cálculos.

4) "**Variantes ganadas**" calcula hasta que al menos se gana una variante.

En las opciones avanzadas se pueden establecer los límites de tiempo *mínimo* y *máximo* por jugada, acotar el análisis y hacerlo más o menos exhaustivo y decidir si se quiere recuperar los nombres de usuario y los textos que figuren en el servidor relacionados con el material obtenido del servidor Let's Check.

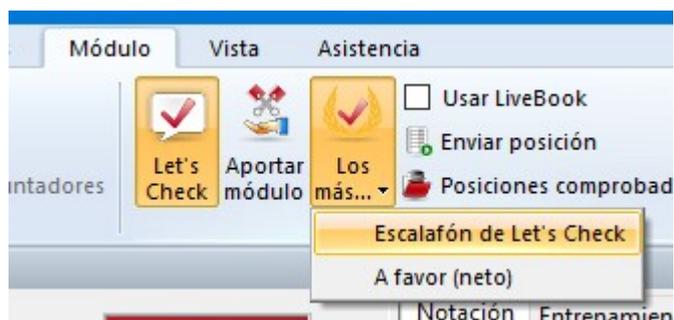
Pistas:

a) Tras una partida retransmitida en directo, probablemente ya se disponga en el servidor de análisis profundos de toda la partida.

b) Si se analizan partidas históricas famosas con "Variantes ganadas" con un tiempo mínimo grande, es posible que descubra nuevas posiciones.

3.5.15.14 Escalafones de honor

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



Puntuación



#	Usuario	Puntos
1	Clare	286054.82
2	Pacificrabbit	235161.42
3	Blackborn	123107.50
4	Kaos_00	64933.32
5	jernjoffen	48641.82
6	Freeze1	39894.26
7	Tennistoody	37782.40
8	TwoKnights	34047.15
9	DoctorMove	32485.65
10	Gerald Rummel	27161.55
11	Tequila	26324.90
12	Software_012	22307.69
13	bking_US	20875.36
14	Thewi	19617.70
15	steffan	19557.96
16	KatherineJoleneS	18600.51
17	rookalinc	18162.65
18	Tarantula-Hawk	17850.82
19	KingRik	16251.93
20	Jorasch	16083.41
21	JML26	15995.80
22	Illusion35	14339.28
23	rich1chess	13998.20
24	A Lost Game	13443.53
25	mely	13010.13
26	cxi	12813.38
27	...	12705.30

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	Robot 2	46
2	A de Diego	42
3	tobyhoch	39
4	hemmer	34
5	madhatter5	32
6	Panthee	30
7	Fabian Kröger	22
8	Bortkiewicz	22
9	Jörg Baier	17
10	Riscoresign	16
11	Armistead	16
12	DarthVader	14
13	SchlampigerKönig	13
14	Werewolf	12
15	Supermichi	11
16	Lee60	10
17	Newton Ville	8
18	hessmaster	8
19	Lucigrapher	8
20	willthrash	7
21	Radost	6
22	Büttiker	6
23	Simson1	6
24	ÈOPI	6
25	AirGibson	6
26	Bertman	5
27	Rein-M...	5

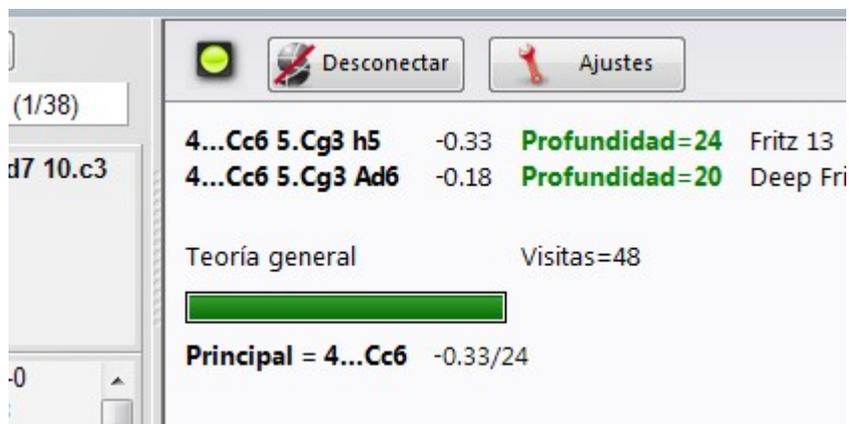
3.5.15.15 Índice de velocidad

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.

(Thx_ultra)
Índice de velocidad=84
Ulpius descubrió una posición..

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



3.5.15.16 Preguntas frecuentes sobre Let's Check

3.5.15.16.1 ¿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 del módulo 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.

3.5.15.16.2 ¿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.

3.5.15.16.3 ¿Cuánto cuesta Let's Check?

El uso de Let's Check está incluido en el precio del programa. El programa mantendrá esta característica hasta el final de 2016.

3.5.15.16.4 ¿En qué influye la potencia de mi ordenador?

Fritz 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.

3.5.15.16.5 ¿Qué módulos se permiten?

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

3.5.15.16.6 ¿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.

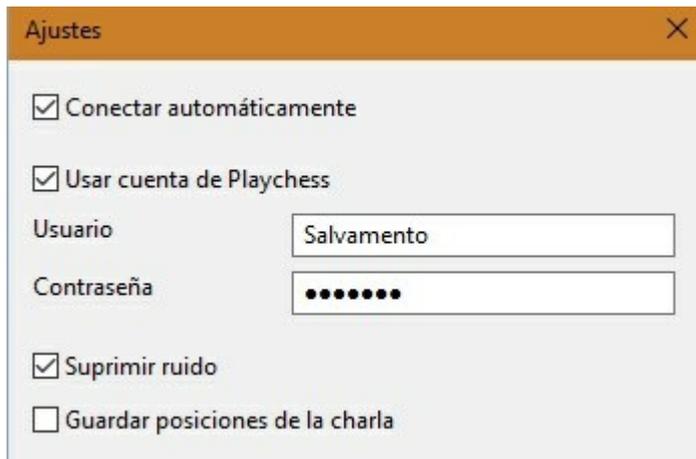
La potencia de los equipos y el tiempo de proceso de las variantes juegan un papel, así que será difícil falsificar los análisis incluso si un módulo informa que ha hecho los análisis más profundos.

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.

3.5.15.16.7 ¿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.

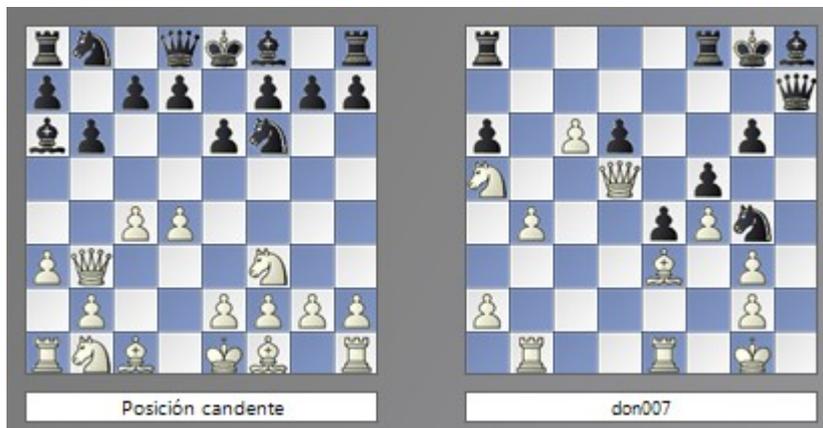


3.5.15.16.8 ¿Cómo se crea el escalafón de Let's Check?

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.

3.5.15.16.9 ¿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)

3.5.15.16.10 ¿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.

3.5.16 Servidor de módulos en la nube

3.5.16.1 Servidor Engine-Cloud.com

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 módulo 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 de Fritz como si estuviesen almacenados en su propio ordenador.
- Este sistema ofrece muchas ventajas a los jugadores de torneos. Pueden viajar con un notebook 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.

The screenshot displays the Chess Engine Cloud interface. At the top, there are navigation tabs: Archivo, Inicio, Vista, and Ayuda. Below these are several icons for actions like 'Emitir Ping', 'Conectar', 'Usar módulo', 'Ofrecer módulo privado', 'Ofrecer módulo público', 'Comprobar ducados', and 'Escalañon de suministradores'. A table lists various modules with columns for Nombre, Suministra..., Experi..., Máquina, Nación, Precio..., MN/s, Velocid..., Hilos+Hash, Núcleos, Gu..., Precio..., Tiempo Max..., Precio d..., Esper..., Autor, and Let's... The table contains multiple rows of data for different hardware configurations and users. 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 the text 'Gracias por conectarse a la nube de módulos. 61 online. Bienvenido, antiguo barbudo!' and a text input field.

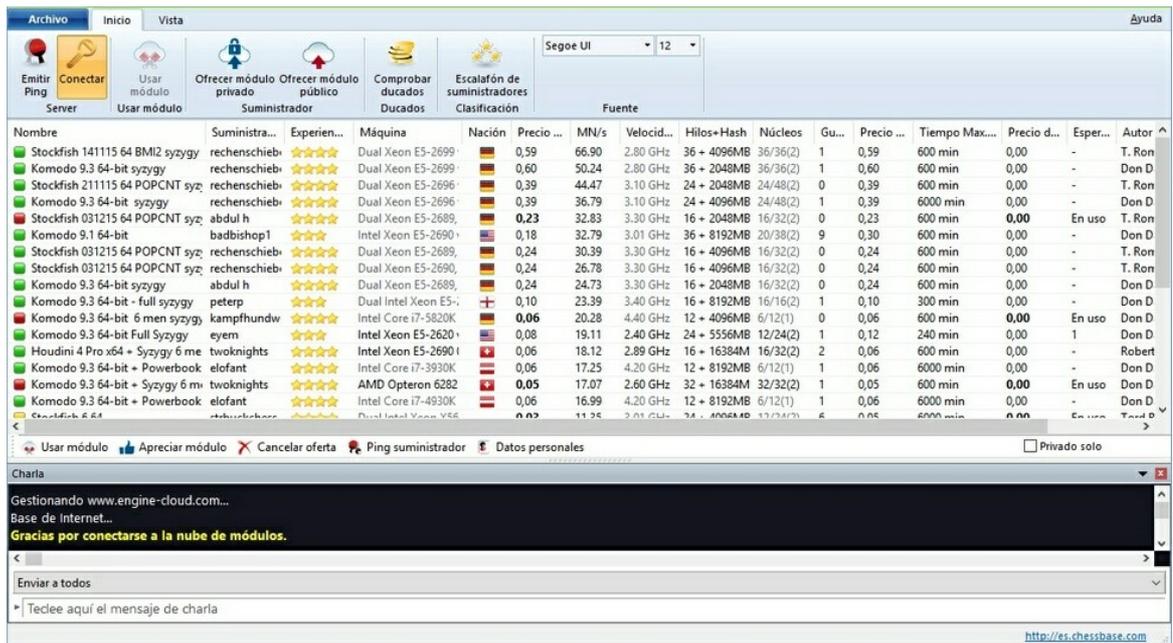
- Si posee un equipo rápido y módulos de primera fila, puede usar la nube de módulos para ofertar sus recursos a otros usuarios por una pequeña tarifa.
- Puede usar los [módulos de la nube](#) para hacer lo mismo que con módulos locales, como analizar, disputar [duelos de módulos](#) o jugar partidas en la Sala de máquinas de Playchess.com.

3.5.16.2 Vista de listado

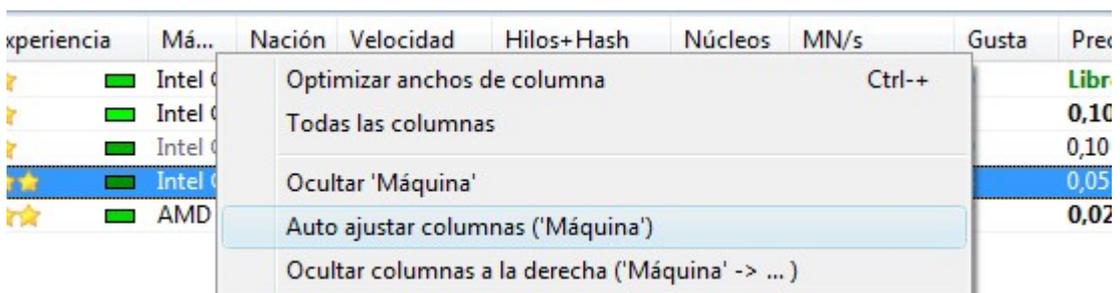
Tras conectarse a la nube de módulos con los datos de su **cuenta de Playchess.com**, verá la pantalla principal del servidor.



En ella puede ofrecer módulos y ver la lista de los módulos que otras personas ofrecen.



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.



La información que se ofrece en las columnas del listado es la siguiente:

Nombre	Suministrador	Experiencia	Máquina	Nación	Precio actual	MN/s	Velocidad	Hilos+Hash	Núcleos	Gusta	Precio fijo	Tiempo Max. Fijo	Precio de reserva	Esperando	Autor	Let's Check
Komodo 9.1 64-bit	badbishop1	☆☆☆☆	Intel Xeon E5-2690		0,18	32.79	3.01 GHz	36 + 8192MB	20/38(2)	9	0,30	600 min	0,00	-	Don Dailey, Larr	105
Stockfish 6 64	struckchess	☆☆☆☆	Dual Intel Xeon X56		0,03	11.35	3.01 GHz	24 + 4096MB	12/24(2)	6	0,05	6000 min	0,00	-	Tord Romstad,	93
Komodo 9.1 64-bit	doctor smart	☆☆☆☆	Intel Core i7-2600		0,01	10.07	3.39 GHz	8 + 2048MB	4/8(1)	6	0,05	6000 min	0,00	-	Don Dailey, Larr	88
Houdini 4 Pro 64 + Syzygy 6 me	twinklights	☆☆☆☆	Intel Xeon E5-2690		0,06	18.12	2.89 GHz	16 + 16384MB	16/32(2)	2	0,06	600 min	0,00	-	Robert Houdart	166
Komodo 9.3 64-bit full Syzygy on	aku1gm	☆☆☆☆	AMD FX-8350 Eight		0,02	9.08	4.01 GHz	8 + 12288MB	8/8(1)	2	0,02	6000 min	0,00	En uso	Don Dailey, Larr	128
Stockfish 6 64bit	feigel	☆☆☆☆	Intel Xeon W3530		Libre	6.09	2.80 GHz	8 + 3396MB	8/8(2)	2	0,02	60 min	Libre	En uso	Tord Romstad,	118
Stockfish 141115 64 BM2 syzygy	rechenschieber	☆☆☆☆	Dual Xeon E5-2690		0,59	66.90	2.80 GHz	36 + 4096MB	36/36(2)	1	0,59	600 min	0,00	-	T. Romstad, M.	253

- 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 *hash*.
- 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 indicaciones.

Deep Fritz 11	gfroberg	★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	4
Houdini 2.0 w32	kjoeller	★	Intel Core2 Quad		2.33 GHz	3
Stockfish 2.2.2 JA SSE42 1C	sxb	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	1
Houdini 1.5a x64Michi	keimer	★	AMD Phenom II X		3.31 GHz	5
Deep Junior 12 x64	ben	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	2
Deep Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E		3.00 GHz	2

Si usted está usando un módulo de la nube, se resalta en verde y subrayado.

En este ejemplo el módulo Houdini 1.5a x64Michi se está usando para analizar.

Si un módulo solo está disponible para uso particular, se muestra en azul.

Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E8400
----------	------------	---	-----------------------

El color de un módulo cambia a rojo cuando se le ha hecho una oferta.

Deep Junior 12 x64	ben	★★
Fritz 10	deramateur	★
Fritz 13	sundiver	★★
Fritz 13	nag kings	★

Eso sucede cuando hay varias ofertas por el módulo y hay lista de espera.

Esperando
-
1 Esperando
-
En uso
-
-

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 la configuración del equipo de un suministrador, cambia el texto en la columna Máquina, cambia el nombre del módulo a gris claro.

Máquina	Nación	Velocidad	Hilos+Hash
Intel Core i7 Q 720, 4GB		1.60 GHz	4 + 512MB
AMD Phenom II X4 965, 8GE		3.52 GHz	4 + 512MB
Intel Core i7 870, 8GB		2.93 GHz	4 + 509MB
Intel Core i7-2600, 8GB		3.39 GHz	4 + 4096MB
Intel Core i7 X 980, 24GB		3.33 GHz	6 + 16384MB

Pueden aparecer varios símbolos a la izquierda del nombre del módulo.

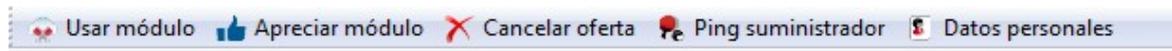
	Deep Hiarcs 13.2	ben
	Deep Junior 12 x64	ben
	Komodo64 SSE Version 4	sxb
	Komodo 4 SSE42 x64	tryme
	Deep Rybka 4.1 SSE42 x64	tryme
	Stockfish 2.2.2 SSE42 x64	tryme
	Critter 1.4a SSE42 x64	tryme
	Fritz 13	haschme

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 con 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.

3.5.16.3 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: **0,10 Ducados/min**
Precio límite: **0,10 Ducados/min**

Total ducados

0,10

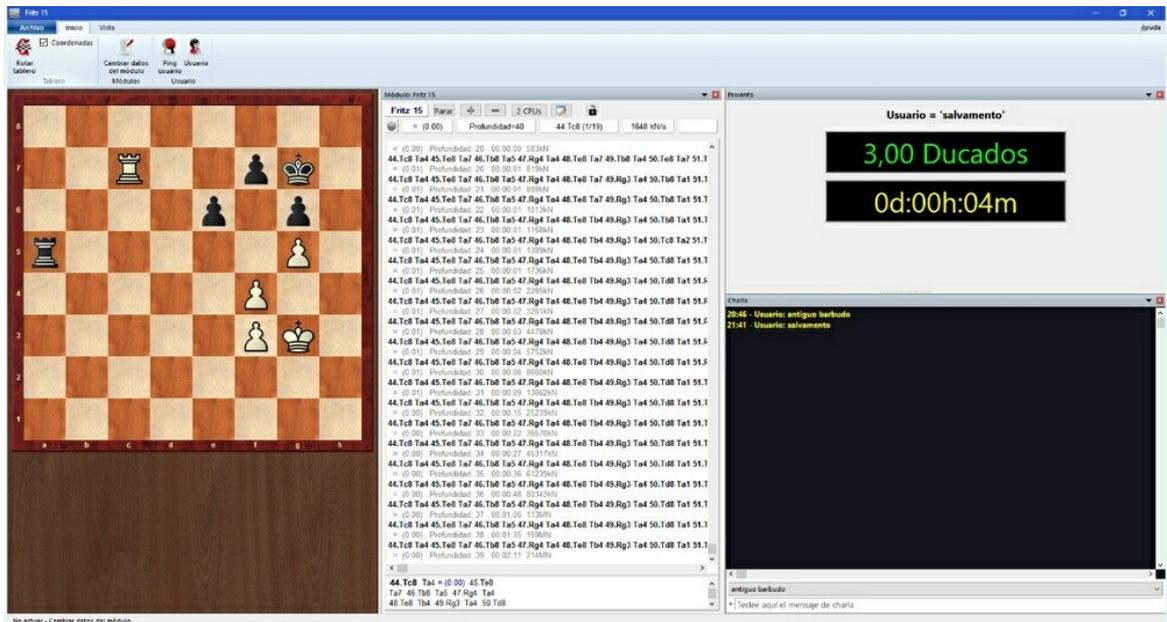
Ducados restantes: **10,47 Ducados**
Presupuesto: **9,00 Ducados**

Parar

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.

3.5.16.4 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 trasferidos.

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.

3.5.16.5 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 Fritz en el ordenador en el que tiene instalado el módulo. Haga clic en el separador *Módulo* *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 Fritz en el otro ordenador que quiere emplear en el análisis y seleccione *Módulo* *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.

3.5.16.6 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.

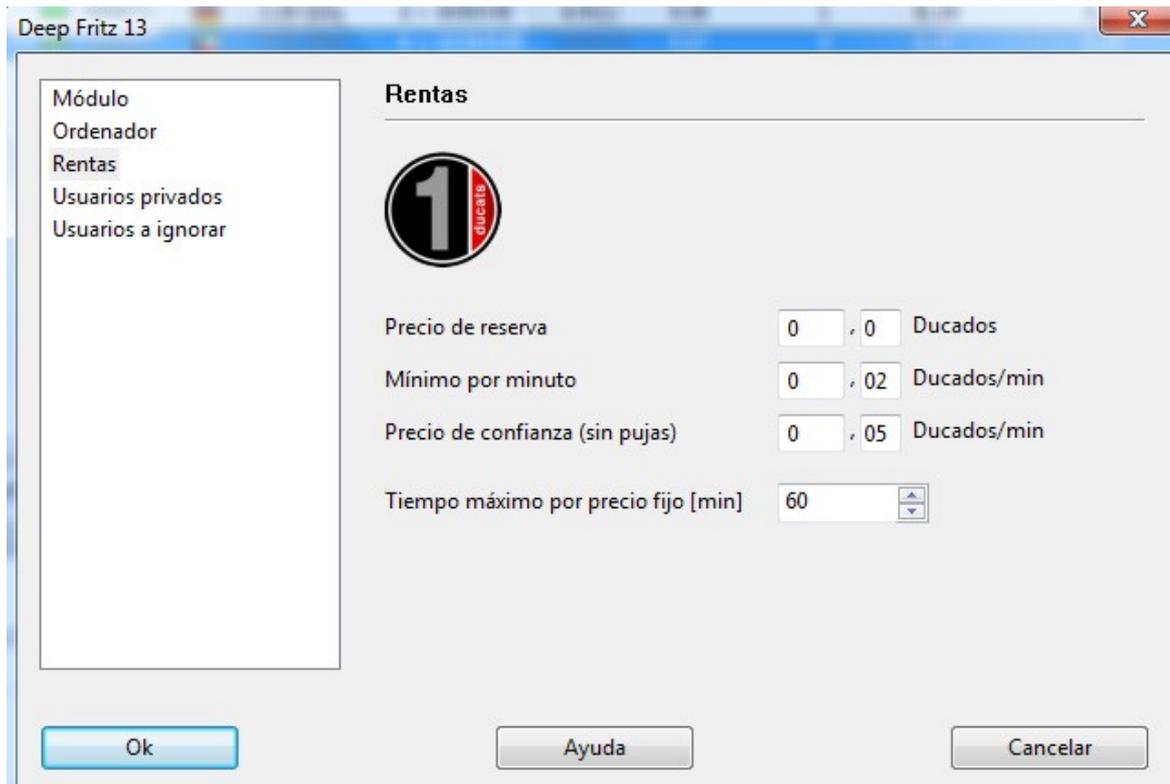
Tiempo Max. Fijo	Precio de reserva
60 min	Libre
60 min	0,02
60 min	0,05
60 min	0,10

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](#).



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.



El módulo está en uso, pero puede enviar una puja más alta.

Precio actual: **0,10 Ducados/min**

Precio de reserva: **0,10 Ducados**

Sus límites:

Precio máximo: 0 , 11 Ducados/min

Presupuesto (Ducados): 9

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.



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.



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.

3.5.16.7 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 de Fritz, 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.



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

Ordenador

[Rentas](#)[Usuarios privados](#)[Usuarios a ignorar](#)

Notas para los suministradores de módulos públicos

Cuando comience a usar la nube de módulos debería cargar una cantidad muy pequeño 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 más fiables y con mejor reputación.

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*.

3.5.16.8 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.

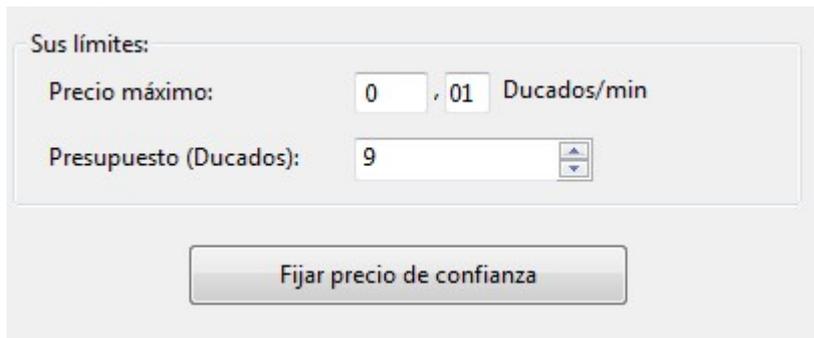
Alquiler de un módulo en la nube por un precio cerrado

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 él 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.



Sus límites:

Precio máximo: 0 , 01 Ducados/min

Presupuesto (Ducados): 9

Fijar precio de confianza

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.



1 ducats

El módulo está disponible. Puede usarlo al precio actual o protegerse de pujas con el precio de confianza.

Precio actual: **0,02 Ducados/min**

Precio de confianza: **0,02 Ducados/min**

Precio de reserva: **0,02 Ducados**

Sus límites:

Precio máximo: 0 , 02 Ducados/min

Presupuesto (Ducados): 9

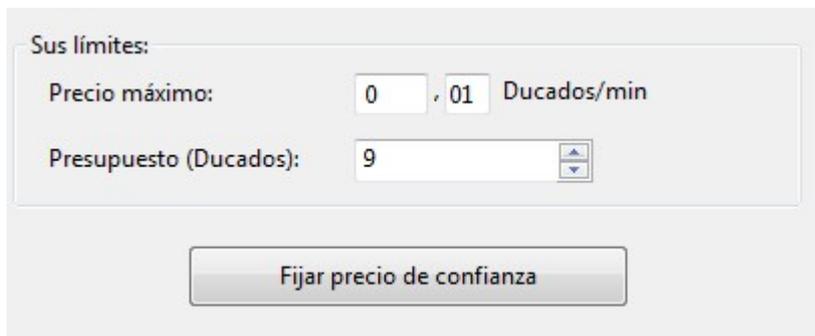
Fijar precio de confianza

Ok Ayuda Cancelar

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*.



Sus límites:

Precio máximo: 0 , 01 Ducados/min

Presupuesto (Ducados): 9

Fijar precio de confianza

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.

3.5.16.9 Dudas frecuentes

3.5.16.9.1 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.

Tiempo Max. Fijo	Precio de reserva
60 min	Libre
60 min	0,02
60 min	0,05
60 min	0,10

¿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 a 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.

Sus límites:

Precio máximo: , Ducados/min

Presupuesto (Ducados):

Tan pronto como se alcanza el límite, el módulo de la nube es descargado y su análisis se copia a la ventana de notación.

¿Pueden disputarse duelos de módulos con módulos de la nube?

Sí. Los módulos de la nube ofrecen una forma interesante de juego en automático. Se pueden cargar ambos módulos desde la nube o usar un módulo de la nube para jugar contra otro que esté en su ordenador. Los módulos de la nube pueden emplearse para someterlos a tests, para análisis permanentes en el servidor Let's Check o en la Sala de Máquinas de Playchess.com. Si uso módulo de la nube para estos propósitos debería fijar el precio. Eso le asegura contra sobrepujas. Si perdiese la capacidad de usar un módulo por una sobrepuja en medio de una partida, se le dará por perdida.

3.5.16.9.2 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 proveedor 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 proveedor, 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?

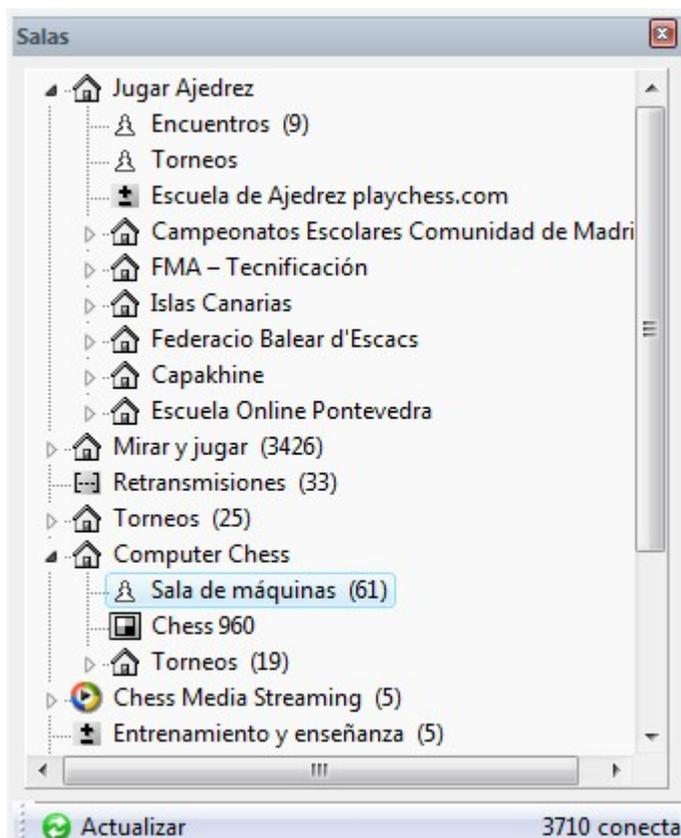
No. La identificación de un módulo se hace combinando el nombre de usuario, el

nombre del módulo y la clave de identificación del equipo. Esa combinación es única para cada ordenador.

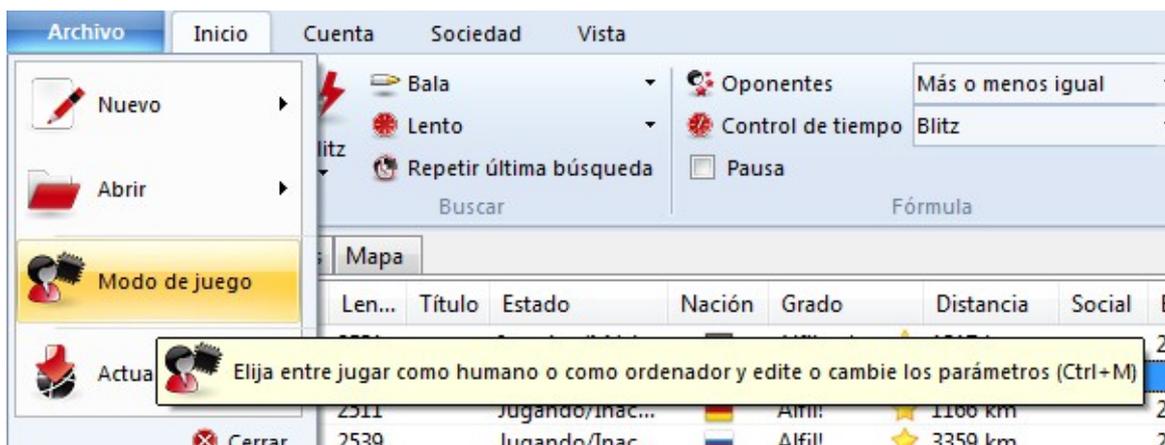
3.5.16.10 Ejemplos

3.5.16.10.1 Módulos en la nube en Playchess.com

Los módulos en la nube pueden usarse de muchas formas distintas. Puede emplearlos para sus propios análisis y pruebas. Eso puede hacerse con duelos de módulos, análisis infinitos o en la Sala de Máquinas del servidor Playchess.com.

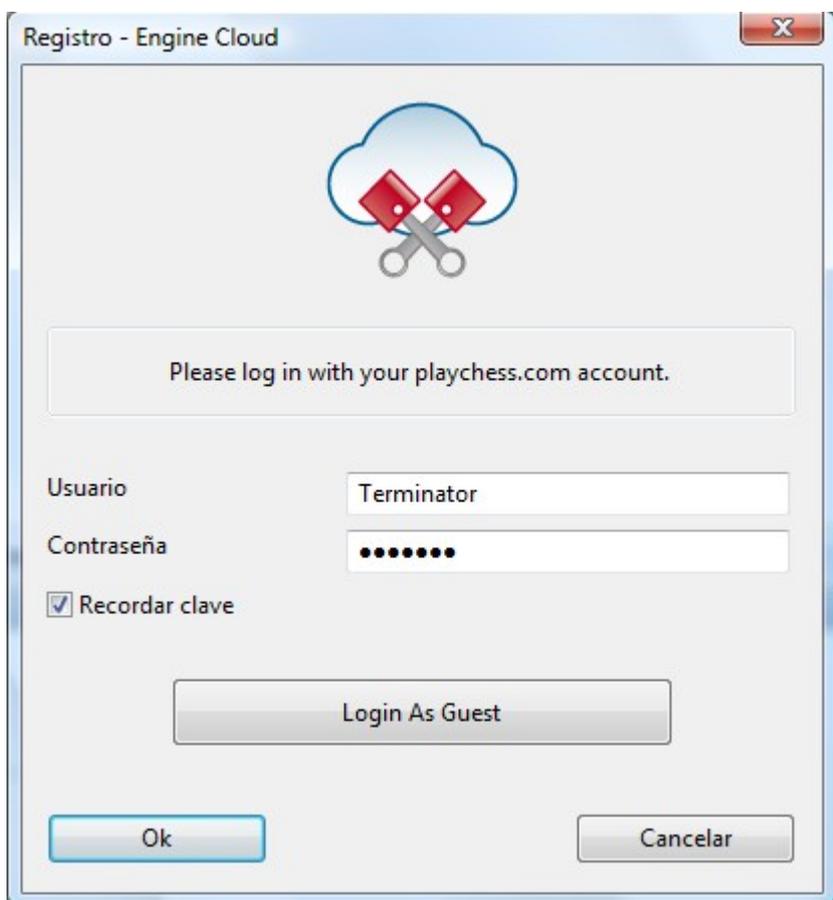


Puede usar módulos de la nube en la sala de máquinas de Playchess.com. Entre en la sala de máquinas y seleccione la opción *Archivo Modo de juego Ordenador*.



Haga clic en el botón *Módulo* para iniciar el diálogo de carga del mismo. Hay un botón *Nube* ("-> Cloud") en ese diálogo.

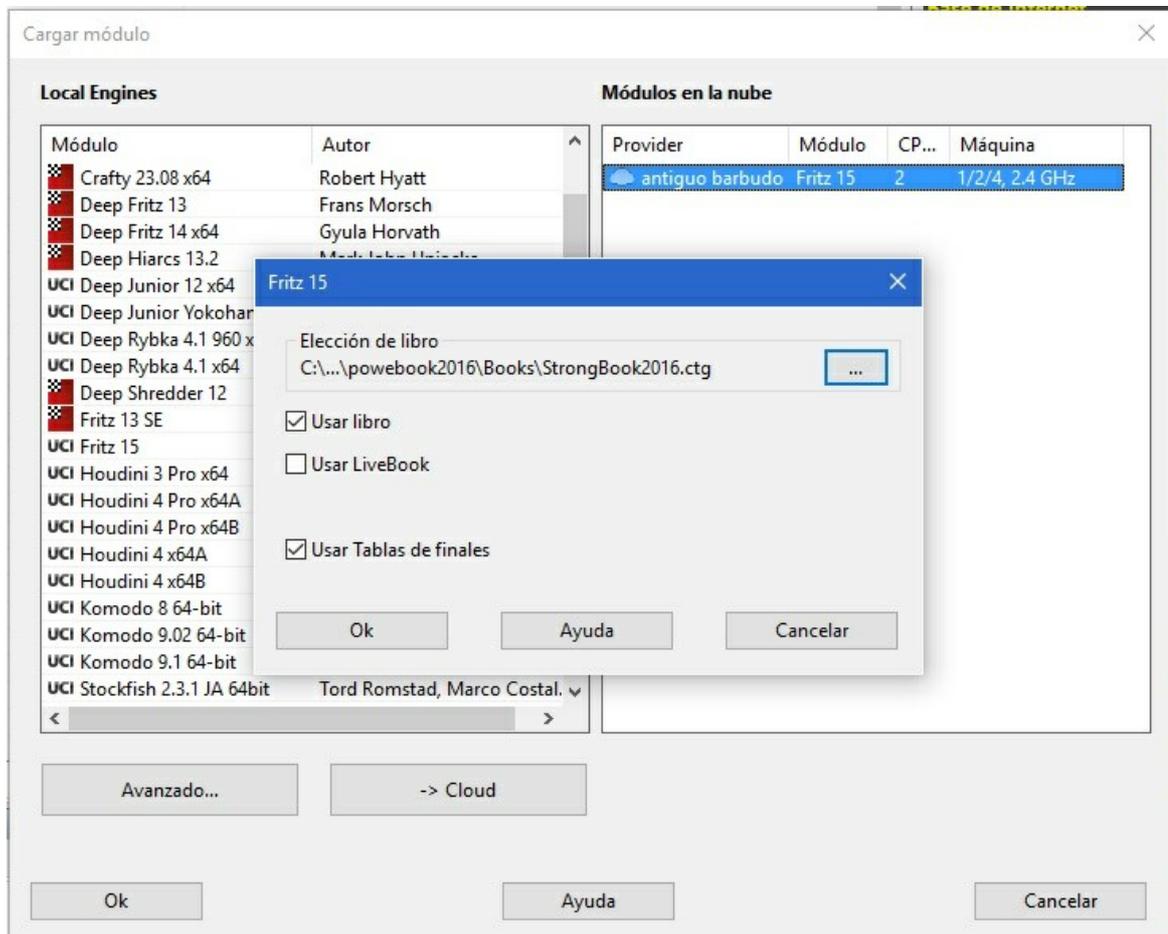
Si hace clic en él, se le pedirá que se conecte al servidor de la nube de módulos.



Ahora se abre por separado la ventana principal del servidor de la nube de módulos. Puede seleccionar el módulo que quiere usar en la sala de máquinas haciendo doble clic en uno de los nombres de módulo de la lista.

Una vez hecho eso se muestra una ventana para la [conexión del módulo](#) y éste puede ser usado en la sala de máquinas de la misma manera que cualquier otro módulo local.

Al hacer clic en el botón *Avanzado* puede establecer la ruta del libro de aperturas o seleccionar el [LiveBook](#).



Aparece una confirmación en el panel de charla cuando se ha cargado un módulo de la nube.



3.5.16.10.2 Jugar partidas

Puede usar cualquier módulo de la nube como rival para jugar contra el ordenador.

El menú *Módulo* *Abrir módulos de la nube* abre la [ventana principal](#) del servidor de módulos en la nube. Escoja y cargue uno de ellos. Tras haber realizado una puja y confirmado que quiere usar el módulo, podrá jugar una partida contra él.



Al usar la nube en módulos puede emplear módulos de primera fila con enorme capacidad de procesamiento incluso en ordenadores relativamente lentos.

3.5.16.10.3 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.

3.5.16.10.4 Enfrentamientos de módulos

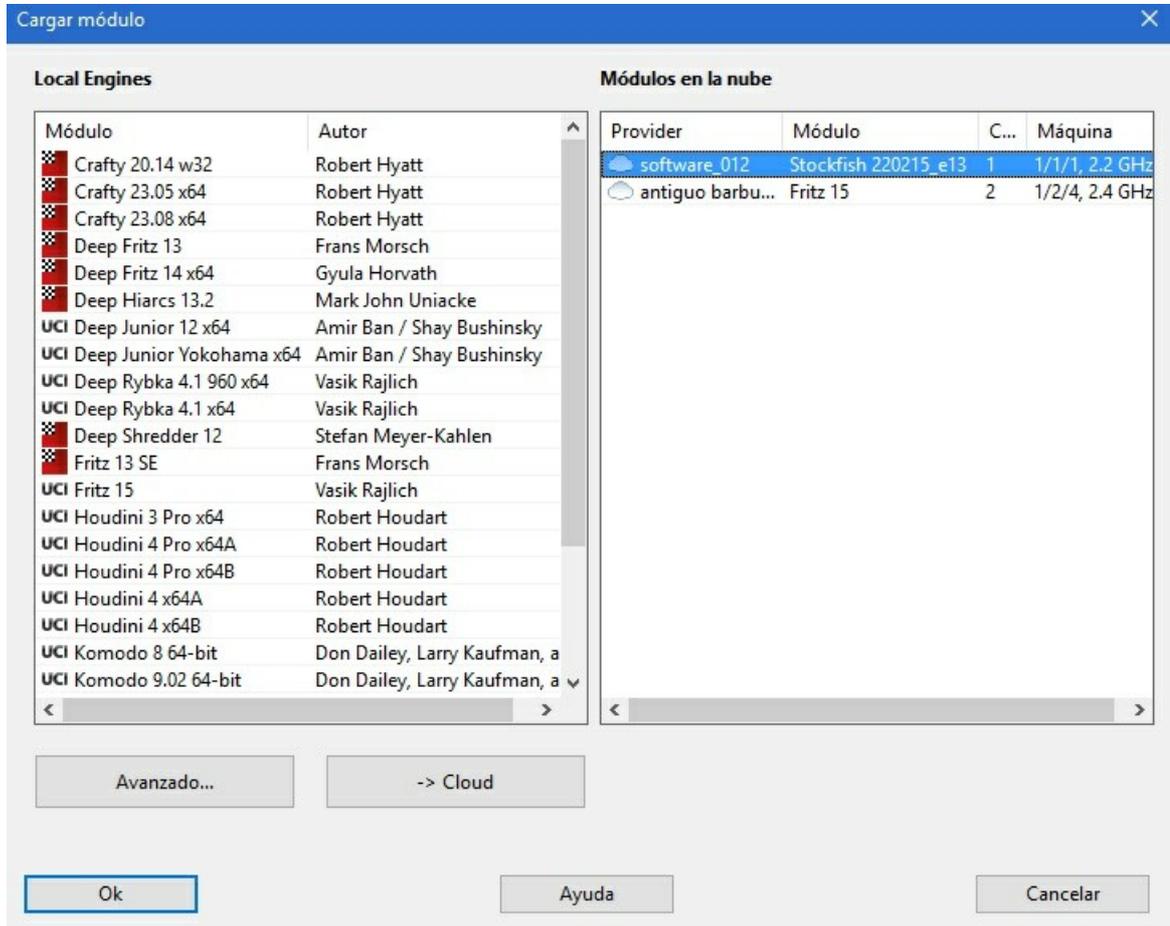
Puede usar los módulos de la nube para [enfrentamientos entre módulos](#). También es posible jugar enfrentamientos de módulos entre módulos de la nube y módulos locales.

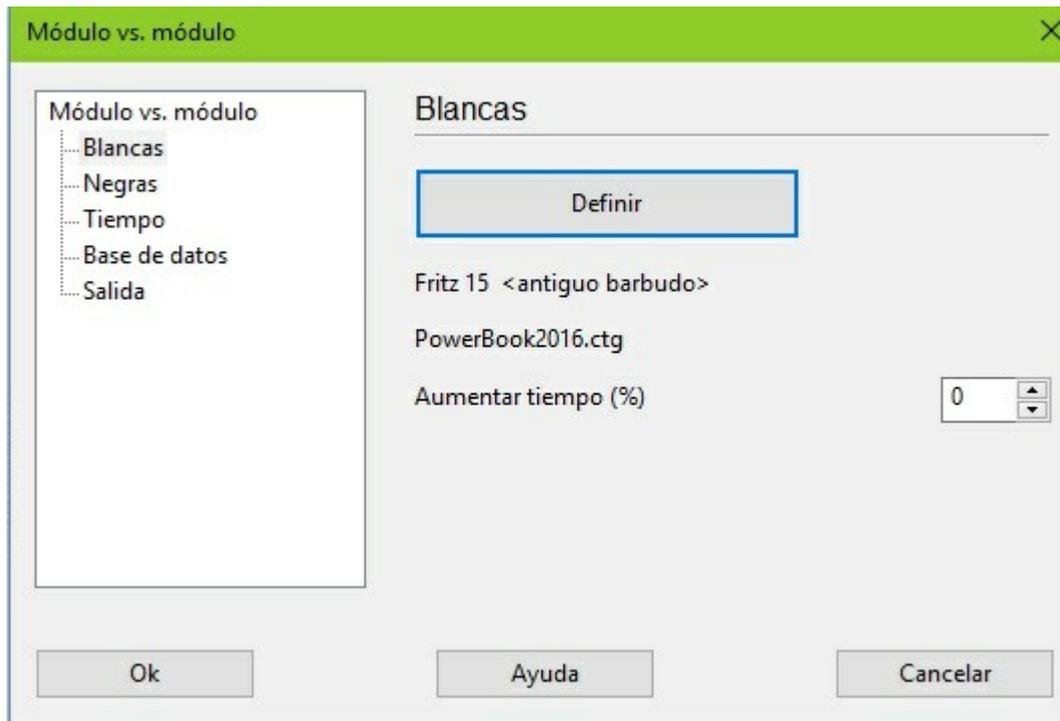
Menú *Módulo* *Enfrentamiento de módulos* *Blancas / Negras*



Primero cargue los módulos de la nube que quiere usar en la [ventana principal](#) del servidor de la nube de módulos. Al hacer clic en el botón *Definir* se abre el diálogo de carga de módulos.

Allí puede ver la lista de módulos locales disponibles. Haciendo clic en el botón *Nube* también puede seleccionar un módulo que esté en la nube.

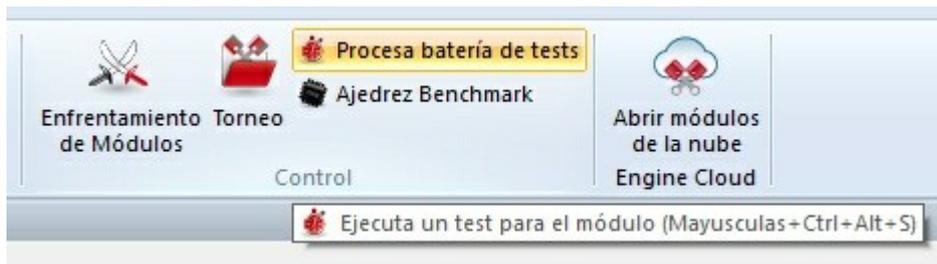




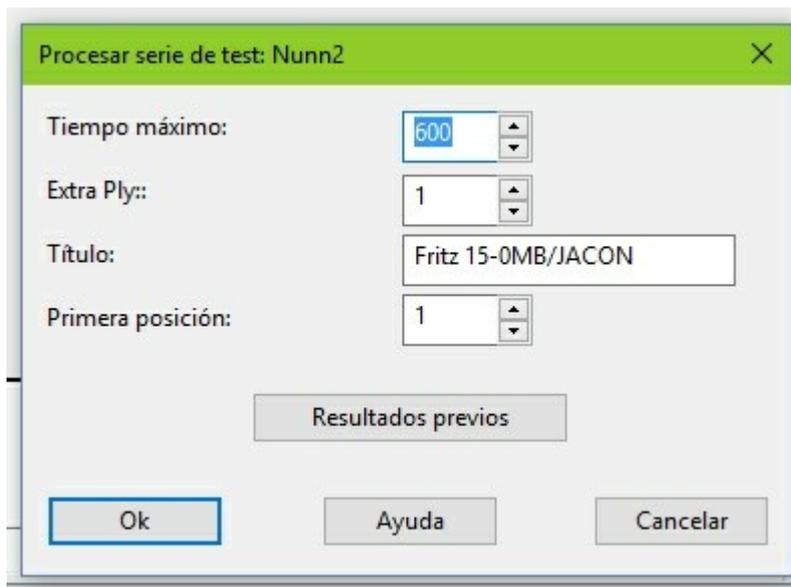
3.5.16.10.5 Resolver baterías de tests

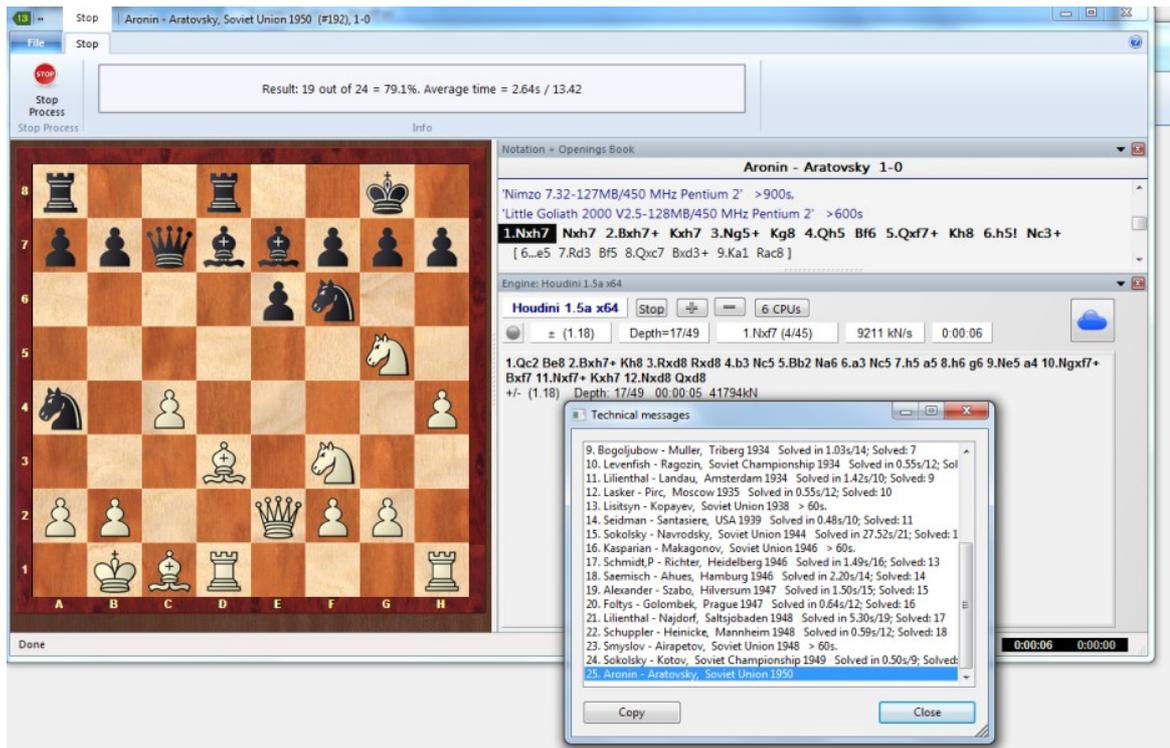
Primero cargue el módulo de la nube que quiere usar para la [batería de test](#). La [ventana de conexión](#) le dice el estado del módulo que ha cargado.

Entonces puede cargar el test con el menú *Módulo Procesar batería de tests*.



El módulo de la nube entonces lleva a cabo los análisis.





3.5.16.10.6 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.



El diagrama de la parte superior muestra el análisis de una posición con dos módulos en la nube, cada uno de los cuales está funcionando a la máxima velocidad en la ventana

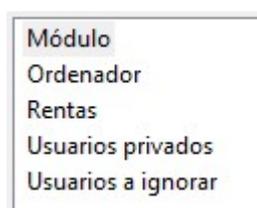
del tablero. Como se puede comprobar en el administrador de tareas, la carga de la CPU local es muy baja.



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.

3.5.16.11 Diálogos de ajuste para suministradores



- [Módulo...](#)
- [Ordenador...](#)
- [Rentas...](#)
- [Usuarios privados...](#)
- [Usuarios a ignorar...](#)

3.5.16.11.1 Módulo

La sección Módulo define los ajustes normalizados para mostrar el módulo en la [ventana principal del servidor de la nube de módulos](#).

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.

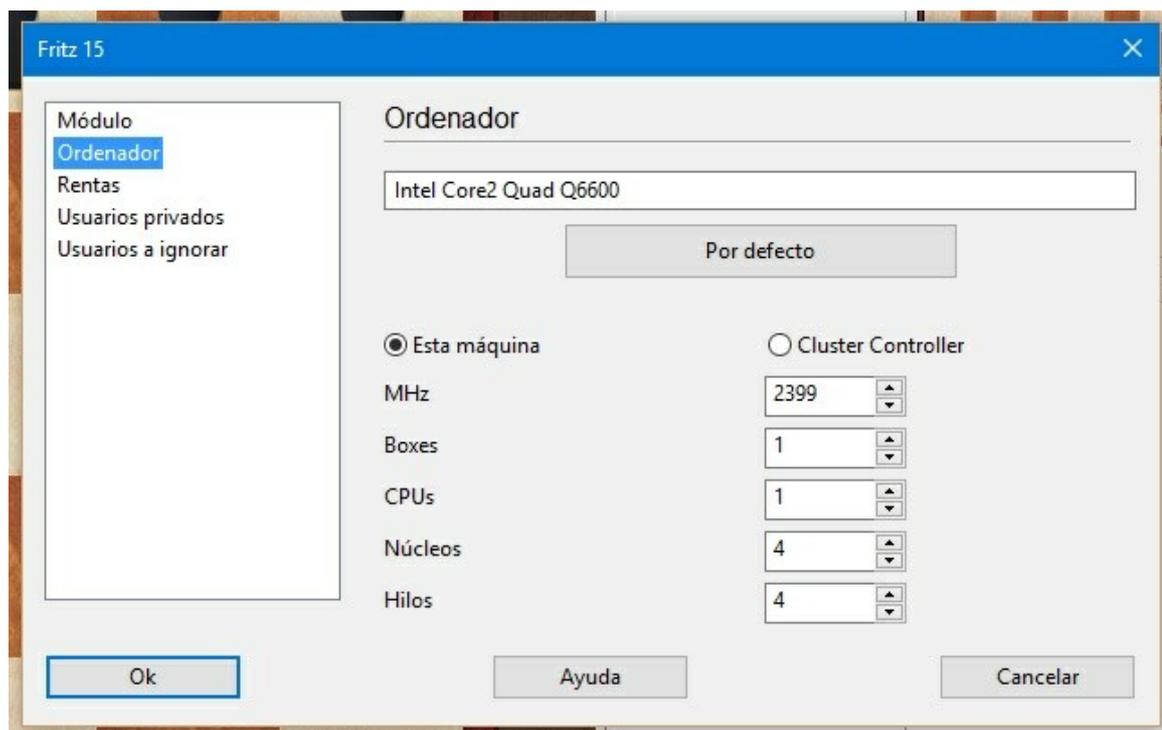
Descripción: El suministrador hacer una breve descripción de su configuración.

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.

3.5.16.11.2 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.



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*:

Cores
4/8(1)
4/8(1)
2/4(1)
2/4(1)
6/6(1)
6/6(1)
4/4(1)
6/6(1)
Cluster
4/4(1)

3.5.16.11.3 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	0	,	0	Ducados
Mínimo por minuto	0	,	02	Ducados/min
Precio de confianza (sin pujas)	0	,	05	Ducados/min
Tiempo máximo por precio fijo [min]	60			

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...](#)

3.5.16.11.4 Usuarios privados

En este apartado puede designar a los usuarios a los que permitirá tomar parte en sus [análisis privados](#).

Usuarios privados

Ben
DerAmateur
Sidrina

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.

Solo los usuarios privados pueden ver este mó

Si un módulo solo está disponible para uso privado en el listado se muestra en color azul y subrayado.

3.5.16.11.5 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

3.5.16.12 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: **0,02 Ducados/min**

Precio de confianza: **0,02 Ducados/min**

Precio de reserva: **0,02 Ducados**

Sus límites:

Precio máximo: 0 , 02 Ducados/min

Presupuesto (Ducados): 9

Fijar precio de confianza

Ok Ayuda Cancelar

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...](#)

3.5.16.13 Ducados

Comprobar ducados	Escalafón de suministradores	Segoe UI	12	Fuentes
Comprobar la cuenta de ducados				Fuentes+Hash Núcleo:
				512MB 4/8(1)
AMD P	3.52 GHz	4 + 512MB	4/4(1)	
Intel Ci	2.93 GHz	4 + 509MB	4/8(1)	
Intel Ci	3.39 GHz	4 + 4096MB	4/8(1)	

Los ducados son la unidad de intercambio en el servidor Playchess. Puede adquirir ducados en la [tienda de ChessBase](#).

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.

3.5.16.14 Escalafón de suministradores



En la ventana principal del servidor de la nube de módulos se puede abrir un escalafón basado 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.

Escalafón de suministradores

#	Usuario	Experiencia
1	Aku1GM	3555.64
2	Gasbarof	3394.62
3	Rechenschieber	2757.76
4	zenivzen	2723.93
5	mely	2070.32
6	A Lost Game	2060.12
7	Werewolf	2051.00
8	Elofant	1995.44
9	TwoKnights	1289.39
10	bking_US	1063.22
11	Mats Bengtsson	1010.65
12	Kolja Kühn	952.64
13	Kampfhundwerfer	917.58
14	Icander	903.74
15	zibr	864.38
16	Abdul H	786.41
17	drodger	689.54
18	Norbert80	670.25
19	mollari	654.32
20	Strbuckchess	644.73
21	danb	612.90
22	imtkain	583.97
23	Doctor Smart	539.76
24	AHДЖ	493.93
25	EyeM	431.08
26	CoffeeOne	420.59
27	Killer Instinct	410.70

Mostrar datos de usuario

Ok

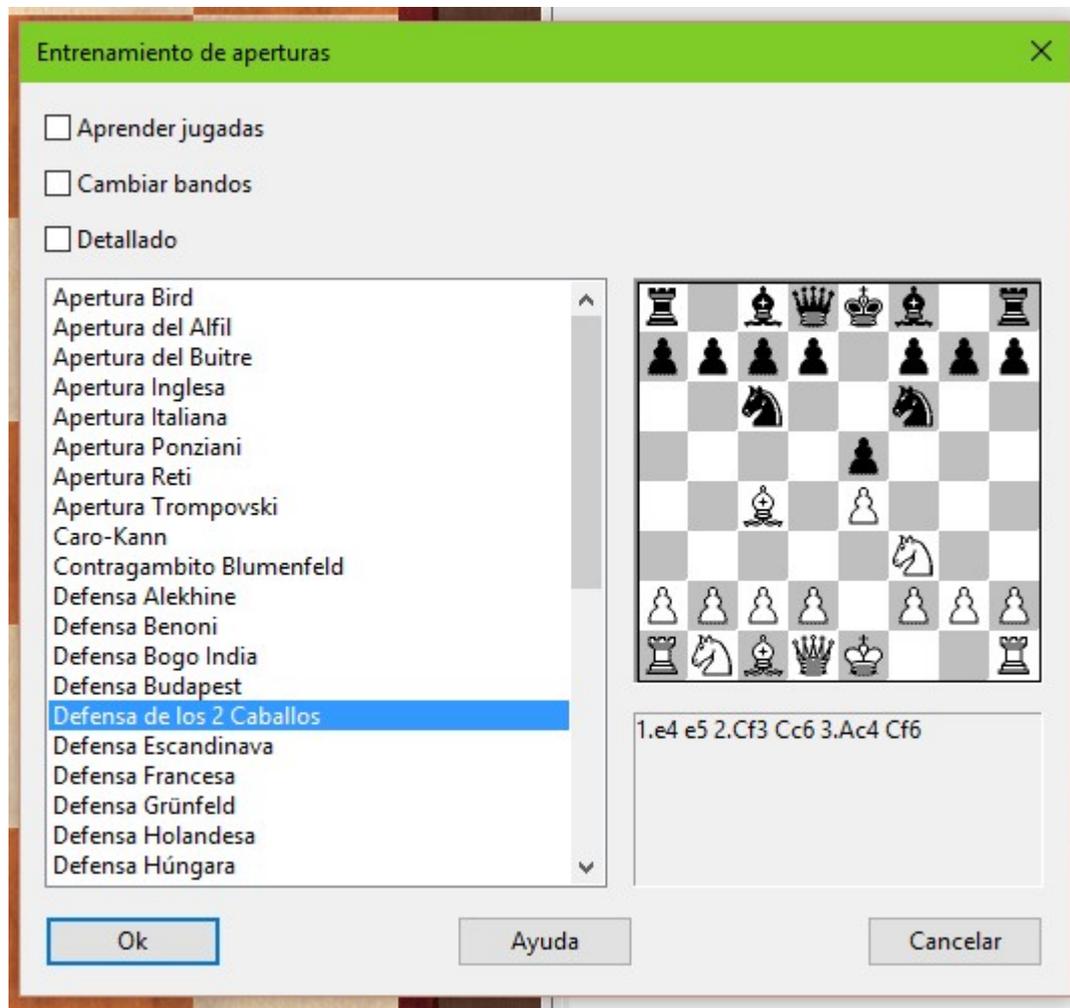
3.6 Entrenamiento

3.6.1 Entrenamiento de aperturas

Entrenamiento Entrenamiento de aperturas



El programa tiene funciones especiales de entrenamiento para las aperturas y los finales. En ambos casos puede jugar una y otra vez una posición contra el ordenador hasta que aprenda a desenvolverse en ella.



En la lista de aperturas que se le muestra puede escoger cual quiere aprender. La posición que define cada variante se muestra en el tablero. Haga clic sobre OK una vez

localizada la que le interese.

La posición se transfiere al tablero principal y puede comenzar a jugar contra el ordenador. Cada vez que pulse Ctrl-N, para iniciar una nueva partida aparecerá la misma posición en el tablero, hasta que desactive el modo de entrenamiento de aperturas.

Arriba a la izquierda dispone de tres opciones:

- **Aprender jugadas:** la partida comienza desde la posición inicial y deberá jugar la variante escogida desde el principio, tal y como se muestra en la notación que hay debajo del tablero.
- **Cambiar bandos:** cada vez que inicie una nueva partida se intercambiarán los bandos con el ordenador, para de este modo poder practicar la apertura desde los dos lados.
- **Detallado:** según quiera un listado de aperturas más sencillo o más prolijo.

Cuando se practica una apertura contra el ordenador, si se introduce una jugada que no forma parte de la teoría, aparecerá el [entrenador](#) y le avisará. Le ofrecerá las siguientes alternativas:

- **Mostrar jugada:** le indicará la continuación de la variante principal en esa posición.
- **Ignorar:** admite la jugada introducida y con ello la desviación de la línea elegida.
- **Retroceder jugada:** le permite enmendar la jugada equivocada con otro intento.

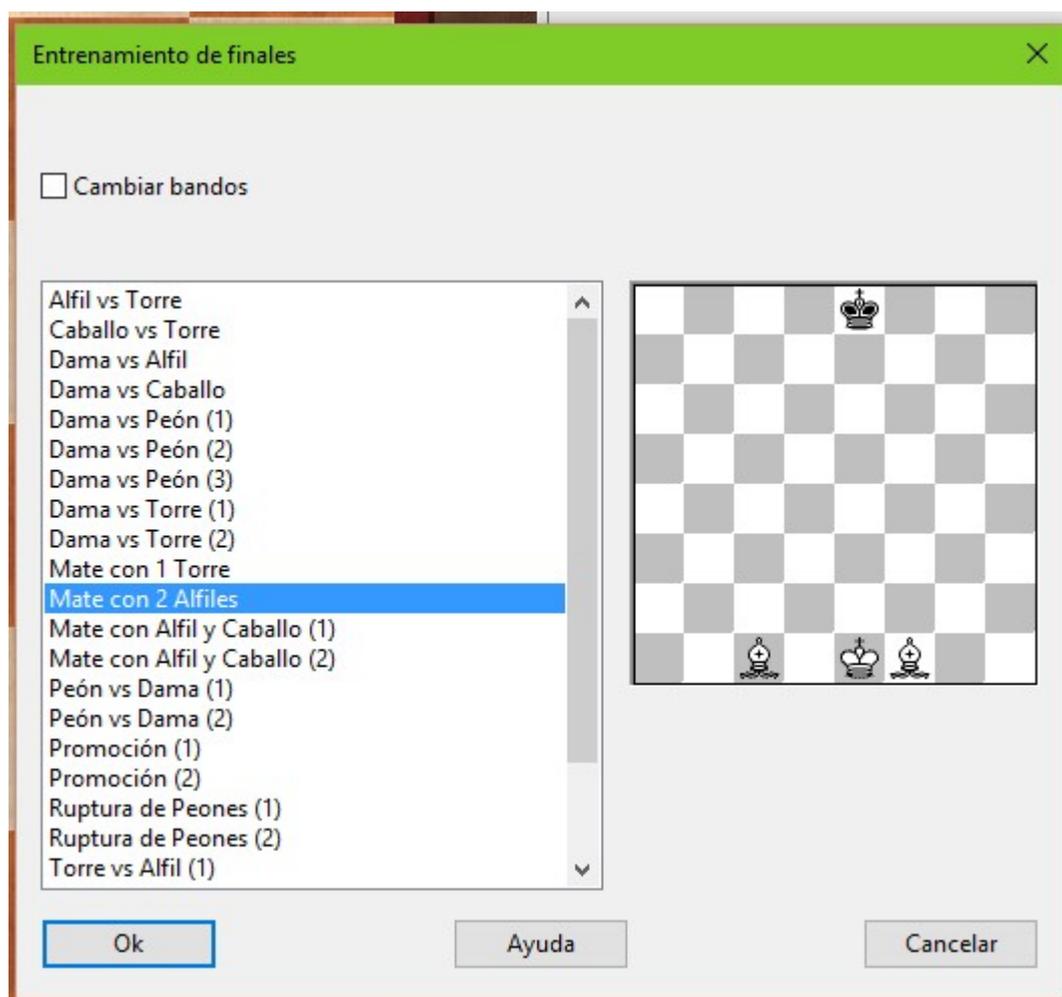
Nota: puede [ampliar la base de datos de entrenamiento de aperturas](#) usted mismo.

3.6.2 Entrenamiento de finales

Entrenamiento Entrenamiento de finales



Es similar al [entrenamiento de aperturas](#), excepto que en este caso se le ofrecen posiciones del final de partida para practicar.



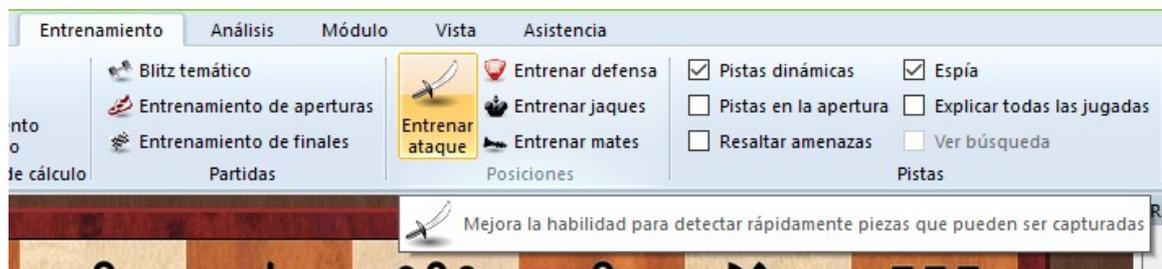
En la lista de finales que se le muestra puede escoger aquél que quiera practicar. La posición correspondiente se transfiere al tablero principal y puede empezar a jugar contra el ordenador. Si no logra resolver la tarea encomendada sólo tiene que pulsar Ctrl-N para empezar de nuevo e intentarlo otra vez.

Aquí dispone de una sola opción: *Cambiar bandos*. Esto le permite abordar las posiciones desde cualquier punto de vista.

Nota: puede [ampliar la base de datos de entrenamiento de finales](#).

3.6.3 Entrenamiento táctico

Entrenamiento Entrenar Ataque/Jaques/Defensa/Mates

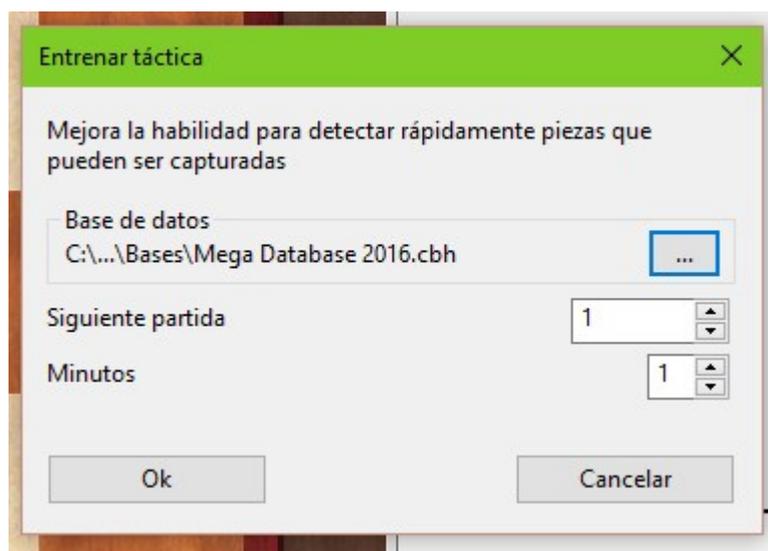


Hay ciertas habilidades básicas en el ajedrez, como la capacidad de localizar motivos tácticos de forma rápida y fiable, que pueden ponerse a punto. El programa dispone de módulos para ayudarle a mejorar sus

capacidades en esta área.

Los módulos especiales de entrenamiento automáticamente generan posiciones para practicar en las que deberá localizar todas las piezas atacadas, en jaque o indefensas. Las posiciones se obtienen de la base de datos que usted seleccione.

Haga clic en *Entrenamiento* y seleccione una de las opciones: ataque, jaques, mates o defensa.



En el diálogo que se abre puede seleccionar una base de datos y el número de la partida en la que quiere comenzar. El programa lleva registro de las partidas que ya ha examinado y le ofrece la siguiente cuando vuelve a activar la función. También puede fijar el tiempo asignado por posición.

La imagen de la parte superior muestra el diálogo que aparece para el entrenamiento de ataques. En los demás casos funciona de forma similar (excepto que la tarea a abordar es distinta). He aquí los objetivos a lograr:

Ataque – debe hacer clic sobre todas las piezas blancas y negras que pueden ser capturadas por el enemigo;

Jaques – debe hacer clic sobre todas las piezas que pueden dar jaque al rey enemigo,

moviéndolas a la casilla del jaque;

Defensa – haga clic en todas las casillas que no están defendidas al menos por una pieza amiga.

Mate – haga clic en todas las piezas blancas y negras que intervienen en crear amenazas de mate al ser movidas.

Al hacer clic las casillas se resaltan en verde. Si se vuelve a hacer clic, se quita el resaltado. Si resuelve el problema en el tiempo asignado el programa le presentará automáticamente otra posición. Si no, le indicará la solución correcta. También se generan estadísticas con los resultados y puede seguir a la próxima posición de entrenamiento. Haga clic en el botón rojo "Stop" que está en la esquina superior izquierda para finalizar la sesión de entrenamiento.



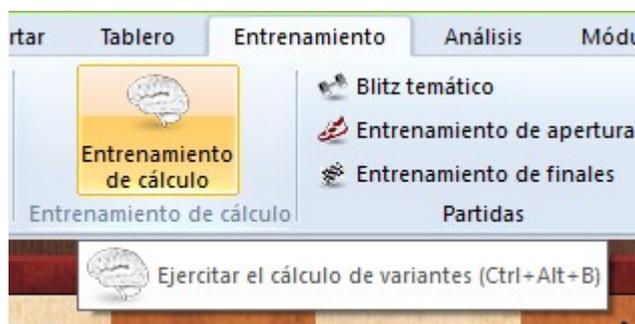
En el ejemplo anterior se supone que hemos marcado todas las piezas blancas y negras sometidas a ataque. La solución correcta es casi la presentada, excepto que no estaba marcado el alfil en c4, amenazado por el Cb6, y tampoco el peón d2, amenazado por la dama desde d8.

Se resaltan en verde los aciertos, en amarillo las omisiones y en rojo los fallos.

3.6.4 Entrenamiento de cálculo

Se puede mejorar enormemente la fuerza de juego entrenando el cálculo de variantes. Esta función es divertida de usar y ayuda a aprender la visualización de jugadas en el tablero sin mover las piezas. ¡Al fin y al cabo de esto se trata el ajedrez!

El entrenamiento de cálculo se puede iniciar a partir de cualquier posición sobre el tablero. Active *Entrenamiento* -> *Entrenamiento de cálculo* (Ctrl-Alt-B)



Las jugadas se introducen haciendo clic o arrastrando con el ratón como en el tablero normal. Se va añadiendo cada jugada a la notación. Se puede hacer clic en la notación y moverse adelante o atrás con las teclas de flecha. En cualquier momento se pueden introducir nuevas variantes. Sin embargo las piezas siempre permanecen fijas en la posición inicial.

El entrenamiento de cálculo ofrece distintos niveles de información:

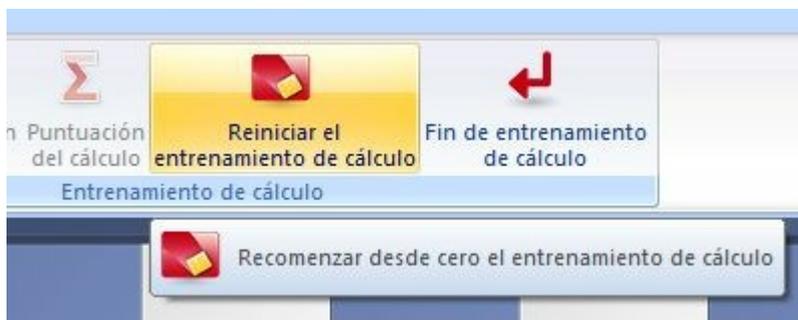


De izquierda a derecha:

1. La flecha que apunta a la izquierda retrocede una jugada.
2. La flecha curvada anula la última jugada para una corrección rápida: la siguiente jugada que se introduzca se sobrescribirá sin preguntar.
3. La flecha que apunta a la derecha avanza una jugada en la notación.
4. La marca verde de comprobación comprueba la legalidad de todas las jugadas. Como en los cálculos reales, puede introducir movimientos ilegales.
5. Puede arrancar el módulo para un análisis interactivo. Sin embargo el tablero continuará en la posición inicial. Es adecuado para las comprobaciones tácticas sin mover las piezas.
6. Puntuación de la calidad de su cálculo. Esta operación puede llevar algún tiempo. El módulo examina todas las jugadas introducidas y asigna una puntuación. Los movimientos simples reciben un punto, las jugadas fuertes, cuatro y los descuidos tácticos puntúan negativo.
7. Reiniciar el entrenamiento de cálculo borra todas las variantes, para comenzar de nuevo.
8. Fin de entrenamiento de cálculo da por concluido el mismo y, si lo desea, funde sus variantes con la notación de la partida.

Cuando se realiza el entrenamiento de cálculo, solo muestra la notación algebraica larga, sin las iniciales de las piezas.

El entrenamiento de cálculo se ha ampliado. El usuario dispone de nuevas opciones, como la de borrar los resultados ya conseguidos con el programa para comenzar de nuevo.



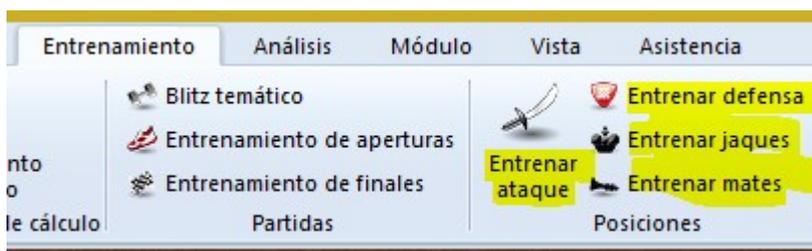
Primero el programa pregunta si el usuario quiere realmente borrar los resultados. El programa también comprueba si las jugadas introducidas son legales.

Importante: Puede emplear el entrenamiento de cálculo en el servidor de ajedrez durante una retransmisión por medio de *Entrenamiento* -> *Entrenamiento de cálculo*. Se recomienda especialmente durante las retransmisiones de partidas en directo, cuando los jugadores invierten bastante tiempo considerando una posición. Lo ayudará mucho más que simplemente mirar la línea principal de su módulo.

3.6.5 Borrar resultados de entrenamientos

El programa ofrece [entrenamiento](#) para principiantes.

Por medio de *Entrenamiento* -> *Ataque / Jaques / Defensa* puede entrenar su agilidad visual en relación con el tablero.



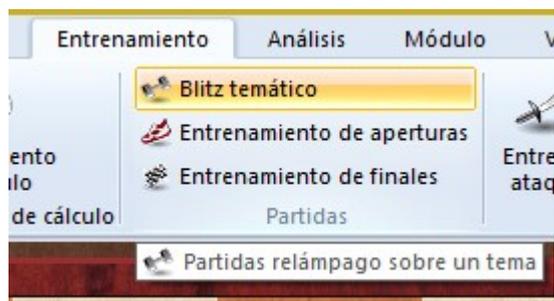
El programa almacena los resultados y los muestra tras cada sesión.

¿Es posible anular los resultados y recomenzar desde cero?

Si borra el archivo "**Highscore.cbini**", se anularán los resultados almacenados hasta ese momento. Use la función de búsqueda de archivos de Windows para localizarlo en su ordenador.

3.6.6 Partidas blitz temáticas

Entrenamiento *Blitz temático*



En este modo la partida empieza desde la posición que se tenga en el tablero. Puede ser una posición de la apertura, del medio juego o de un final.



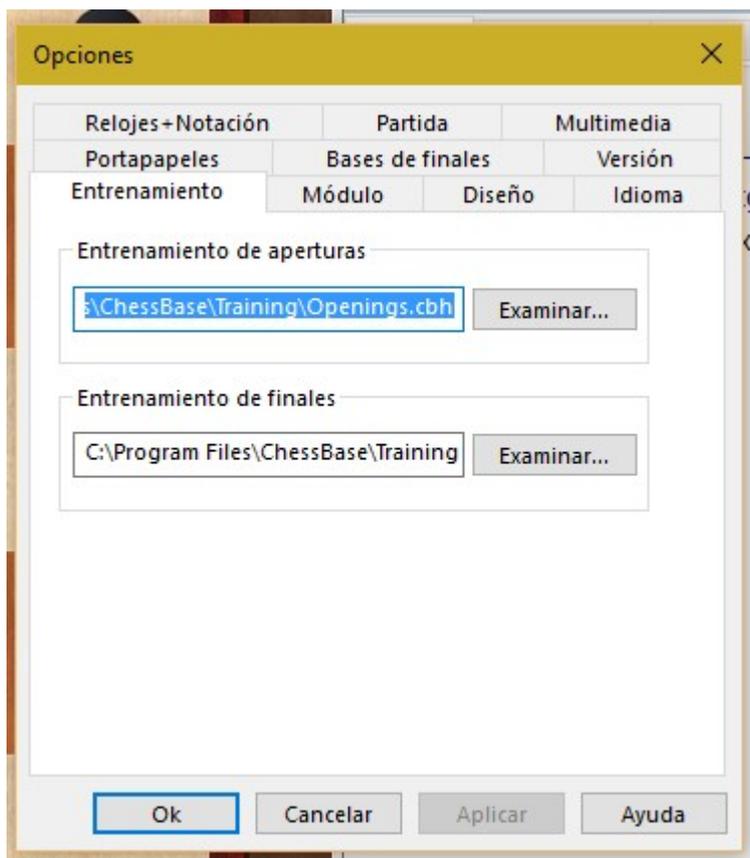
- Para empezar un blitz temático coloque la posición de comienzo en el tablero, bien introduciendo las jugadas que llevan a ella o bien componiendo la posición directamente.
- Luego haga clic en *Entrenamiento Blitz temático*. Se mostrará la posición en una ventana de diálogo.
- Haga clic en OK para volver a la posición del tablero y jugar contra el ordenador a partir de la posición citada.
- Cuando haya terminado pulse *Ctrl + N* (= nueva partida) para volver a intentarlo. Se volverá a la misma posición de partida para que pueda repetir el juego.
- Si hace clic en "**Cambiar bandos**" en el diálogo que aparece al comienzo, se

alternarán los colores cada vez que se recomience.

- Si hace clic en "**Aprender jugadas**" cada vez que pulse Ctrl-N irá a la posición inicial de la partida y se espera que alcance la posición temática por usted mismo. Si introduce una jugada que no sea parte de la variante el [entrenador](#) aparecerá para avisarle. Esto funciona de forma similar al [entrenamiento de aperturas](#).

3.6.7 Ampliación de la base de datos de entrenamiento

El entrenamiento de [aperturas](#) y [finales](#) que se distribuye con el programa puede ser ampliado o reemplazado con archivos que usted mismo cree al efecto.



Se basan en dos bases de datos normales que deberían estar almacenadas en el directorio *Archivos de programa \\ ChessBase \\ Training*. Deberían llamarse *Openings.cbh* y *Endgames.cbh* respectivamente para el entrenamiento de aperturas y finales. También puede guardarlas en un lugar distinto pero entonces debe indicar en qué carpeta están en las [Opciones de entrenamiento](#).

Consejos prácticos

- ❖ Para el entrenamiento de aperturas introduzca las jugadas de la línea principal de cada apertura y [guarde la partida](#). Dele un nombre que describa la apertura (p.e. Defensa Benoni - Variante Clásica. Puede usar los campos correspondientes a los nombres de los jugadores para formatear los nombres de las aperturas y sus variantes adecuadamente.

- ❖ Puede introducir variantes que el programa escogerá de forma aleatoria cuando las inicie el bando que él representa en la apertura. Puede influir en la elección situando símbolos de comentario. Una "!" doblará el número de posibilidades de que opte por esa jugada, y una "!!" triplicará dicho valor. Las jugadas marcadas con "?", "??" y "?!" nunca las realizará el ordenador.

3.6.8 Notas sobre las partidas evaluadas

Se pueden jugar [partidas evaluadas](#) contra Fritz. En este modo se puede especificar con que fuerza [Elo](#) estimada debe jugar Fritz.

El diálogo para las partidas evaluadas se activa en *Entrenamiento* *Partida evaluada*.

El aspecto más importante de las partidas evaluadas es que ambos bandos parten de las mismas condiciones.

Por ejemplo, si en una partida normal puede establecer una bonificación de xx segundos para el bando humano, sin embargo eso no se tiene en cuenta en las partidas evaluadas. Tampoco se acepta el enmendar jugadas.

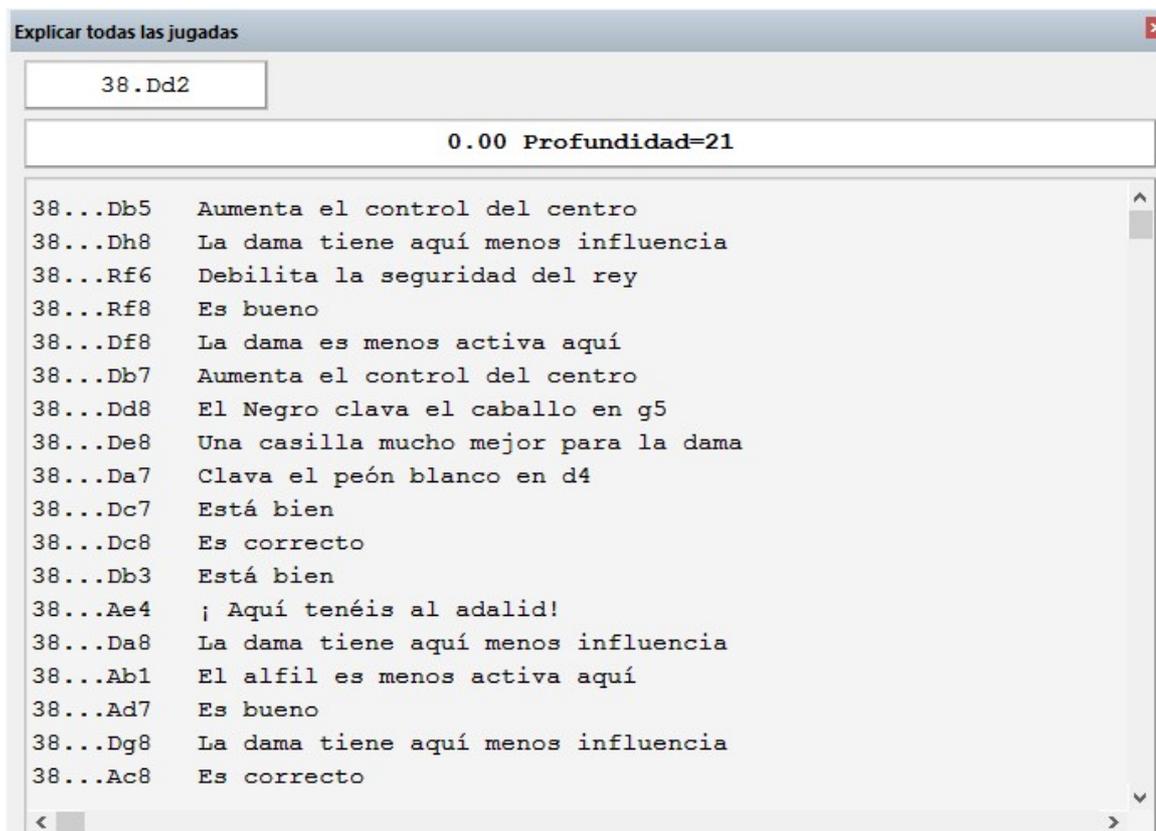
Eso no es un error del programa, sino que está programado así voluntariamente, para reproducir las condiciones de un encuentro o un torneo. Si no se siguiesen esa norma básica, la valoración Elo no tendría sentido.

3.6.9 Explicar todas las jugadas



En *Entrenamiento* tiene la función [Explicar todas las jugadas](#). Le ofrece una lista de todas las jugadas legales posibles, con una breve explicación en lenguaje humano.

Por supuesto, esta función está destinada sobre todo a los principiantes, pero también puede ser útil en el análisis de una posición.



El orden de las jugadas en el listado se establece según la calidad de las continuaciones. El programa coloca las jugadas que considera mejores en la parte superior de la lista, lo que puede ser útil, por ejemplo, al analizar jugadas de la apertura. Según se va profundizando en el análisis, se irá actualizando el listado.

Para cada jugada da una pequeña descripción. Si hace clic sobre una, el programa le mostrará (en la parte superior) la variante principal que acarrearía junto con la evaluación de la posición resultante. También pueden aparecer flechas y casillas coloreadas en el tablero para ilustrar lo indicado.

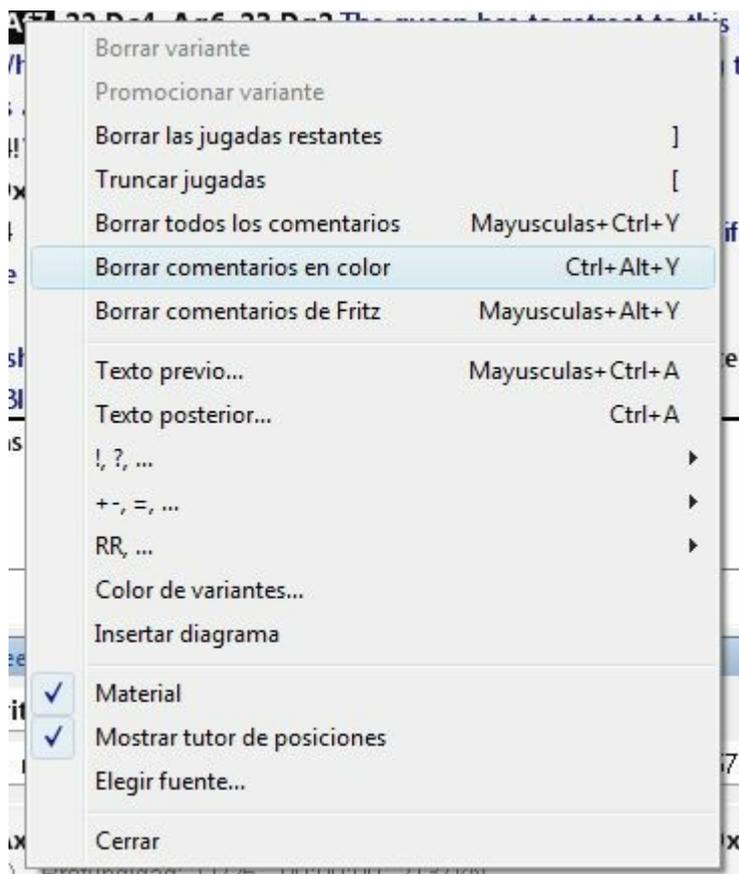
Haciendo doble clic sobre una jugada se ejecuta en el tablero.

Haga clic de nuevo en "Explicar todas las jugadas" para eliminar la ventana o clic derecho sobre el panel y luego "cerrar".

3.7 Anotaciones y comentarios

3.7.1 Editar y comentar partidas

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:



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 "Herramientas" - "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

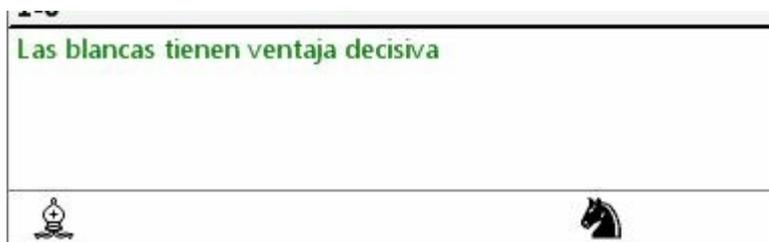
Le permite cambiar el color de cada variante por separado.

Insertar diagrama

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.



Mostrar tutor de posiciones

Otra función útil de entrenamiento se activa y desactiva con esta opción. Arranca un módulo especial con grandes conocimientos ajedrecísticos, que genera una breve descripción estratégica en lenguaje normal sobre la posición del tablero en cada momento.

Escoger letra

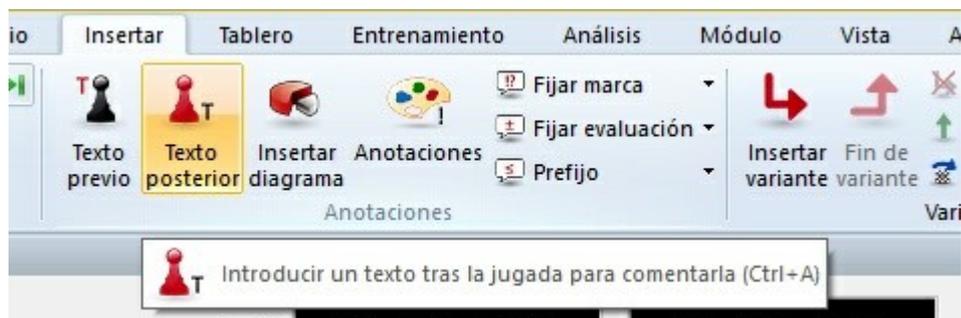
Le permite establecer el tamaño y tipo de letra para la notación. Asegúrese de elegir una que empiece con "Figurine..." de forma que las figuritas para representar las piezas y los símbolos de comentario se muestren adecuadamente.

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.

3.7.2 Comentarios en forma de texto

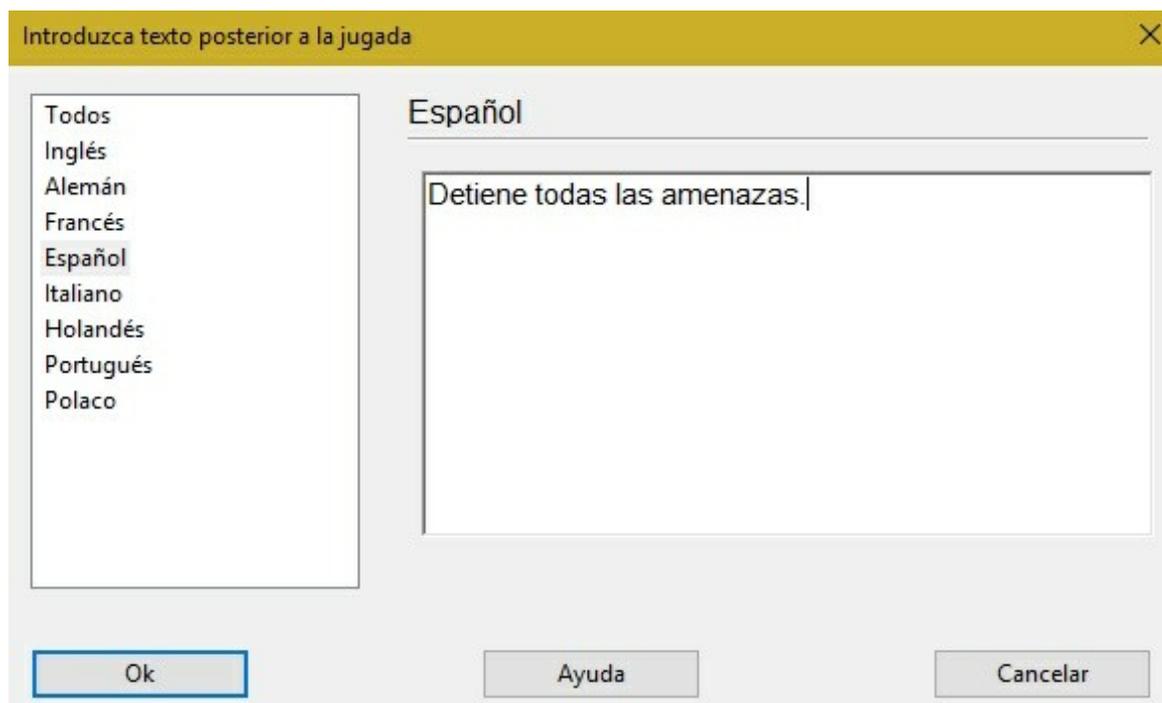
Insertar - Texto previo/posterior



Una anotación es texto que se 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 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 "Todos" 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 ese lugar.

3.7.3 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:

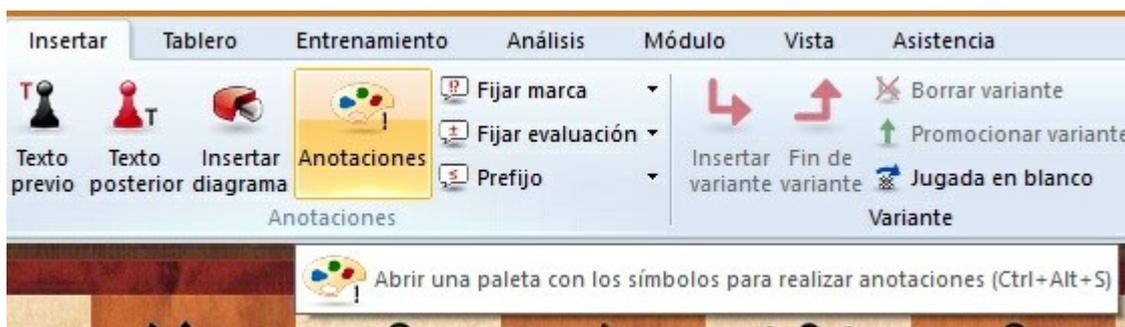
Símbolo	Significado
!	Jugada buena
!!	Jugada muy buena
?	Jugada mala
??	Jugada muy mala, error
!?	Jugada interesante
?!	Jugada dudosa
=	La posición es igualada
±	Blancas ligeramente mejor
±	Blancas claramente mejor
+-	Blancas están ganando
∓	Negras ligeramente mejor
∓	Negras claramente mejor
-+	Negras están ganando
↑	Con ataque

- Con iniciativa
- ↔ Con contrajuego

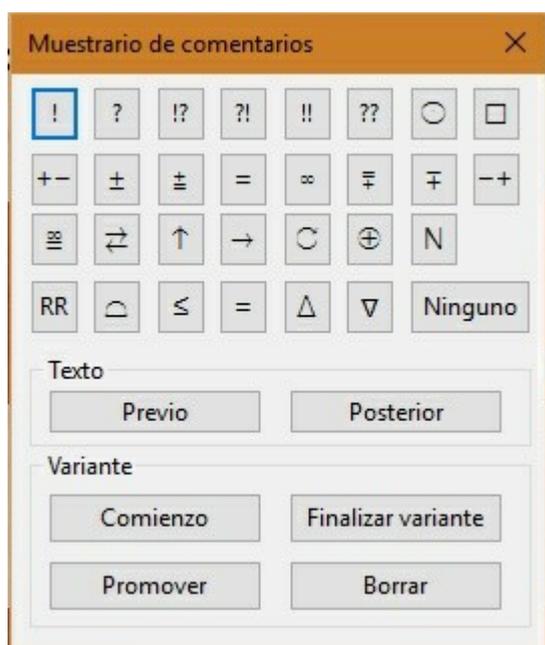
[Cómo introducir símbolos de comentario con el teclado.](#)

3.7.4 Muestrario de símbolos

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.

3.7.5 Medallas

Cuando una partida presenta algún aspecto interesante se le adjudica una "medalla". Estas aparecen como tiras coloreadas en el listado de partidas. Su uso principal es para facilitar la localización de partidas agrupadas por categorías.

	A47 1930	½-½	80	c
	A47 1930	½-½	41	c
	A47 1930	1-0	31	ca
	D04 1930	1-0	30	vca
	D04 1930	1-0	33	c
	D05 1930	1-0	36	ca
	D05 1930	1-0	41	c
	D05 1931	1-0	40	ca
	D04 1931	1-0	32	VCA
	A47 1931	1-0	54	c
	D05 1931	0-1	33	vca
	D05 1931	1-0	31	c

En ocasiones las medallas [se conceden automáticamente](#) por el programa, pero en la mayor parte de los casos, ya estarán asignadas a las partidas por los que contribuyen a las colecciones de ChessBase.

3.7.6 Comentarios 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.

3.7.7 Sistema Chess Media

El sistema Chess Media permite a los enseñantes y ponentes de dar lecciones y hacer comentarios sobre partidas a la vez que mueven las piezas, dibujan flechas o resaltan casillas en el tablero gráfico. Por medio de una videocámara o con un simple micrófono, los expertos pueden impartir lecciones o comentar partidas a la vez que mueven las

piezas sobre el tablero. Estas clases pueden grabarse y reproducirse posteriormente. Las lecciones pueden transmitirse en directo por Internet a través del servidor Playchess.com o pueden grabarse y distribuirse en CD o DVD.



Garry Kasparov dando una clase sobre el Gambito de Dama

El sistema Chess Media de ChessBase hace uso del formato Windows Streaming Media (Sus archivos tienen extensión .wmv o .wma) para capturar vídeo y/o audio. Lo que se ejecuta sobre el tablero lo graba el programa y se incrusta en el archivo multimedia. Al reproducir el archivo, se obtiene una reproducción fiel y sincronizada.

Hay distintas formas de visualizar una clase:

- Si está en soporte CD o DVD, como las de Garry Kasparov, Viktor Korchnoi y otros grandes profesores y entrenadores, sólo tiene que abrir el archivo por medio del menú Archivo – Abrir – Archivo de Chess Media". El programa abrirá la ventana de Chess Media y ya puede relajarse y ver la partida.



- Si está en el servidor Playchess.com tiene que cargar la partida. El programa detectará la retransmisión de un archivo Chess Media y abrirá el panel correspondiente. Normalmente las clases y retransmisiones tienen nombres como "TV ChessBase". Advierta que las retransmisiones multimedia no están disponibles en la sala de juego principal ni en otras salas de torneo. Normalmente se encuentran en las salas "Retransmisiones", "Enseñanza y entrenamiento" y "Sistema Chess Media".

Es esta última hay muchas clases grabadas.

Si el panel de Chess Media no se abre automáticamente, puede hacerlo manualmente por medio de Vista *Sistema Chess Media*. En la parte inferior del panel hay diversos botones para abrir nuevos archivos y controlar la reproducción de los mismos.

Los botones sirven para abrir un archivo, iniciar la reproducción, detenerla o pausarla, cambiar el volumen del sonido y avanzar o retroceder hasta un momento determinado del archivo. En este último caso, tenga en cuenta que pueden tardarse unos segundos en la sincronización.

Advierta que puede pausar la partida en cualquier momento y emplear *Ctrl-S* para [guardarla](#) en una base de datos diferente. También puede [arrancar un módulo](#) para que analice la posición del tablero. Pero asegúrese de guardar sus análisis en una base de datos distinta antes de continuar o se perderán cuando retome la reproducción de la clase.

Requisitos del sistema

Para poder ver y oír las clases en sistema Chess Media necesita que su ordenador disponga de un sistema de sonido y tener instalada la última versión de *Windows Media Player*, que se puede descargar de forma gratuita desde la página web de Microsoft, aunque normalmente viene ya instalado en los ordenadores.

3.8 Ciberajedrez

3.8.1 Módulos

La parte del programa que juega al ajedrez está separada y es independiente de la interfaz gráfica. Se denomina "**módulo de ajedrez**". Puede [cambiarse](#) (Módulo - Cambiar módulo principal) y, además, la interfaz puede soportar la convivencia de varios módulos funcionando a la vez.

Se pueden gestionar [duelos](#) y [torneos de módulos](#).



ChessBase saca al mercado nuevos módulos con regularidad, por lo que podrá estar al día y disponer del software ajedrecístico más potente del mundo.

[Véase también Interfaz de módulos...](#)

Otros módulos en la actualidad (Noviembre 2015)

Deep Fritz 14

Una nueva versión muy fuerte del módulo que consiguió entablar 4:4 con el campeón del mundo de ajedrez clásico Vladimir Kramnik en Bahrein en octubre de 2002 y entabló contra Garry Kasparov en Nueva York en 2003. Fritz tiene programados grandes conocimientos ajedrecísticos, que le permiten encontrar buenos planes e ideas en posiciones en las que no hay oportunidades tácticas.

Komodo

Un programa de ajedrez muy fuerte, con Elo por encima de 3000. es especialmente útil en los análisis de aperturas, porque su programador gran maestro se ha asegurado de que el programa esté de acuerdo generalmente con la teoría aceptada. También es muy bueno valorando posiciones con desequilibrio de material. Su rendimiento ha mejorado con el empleo de [tablas de finales SyZyGy](#). También ofrece un rendimiento especialmente bueno cuando usa 8 o más núcleos.

Houdini

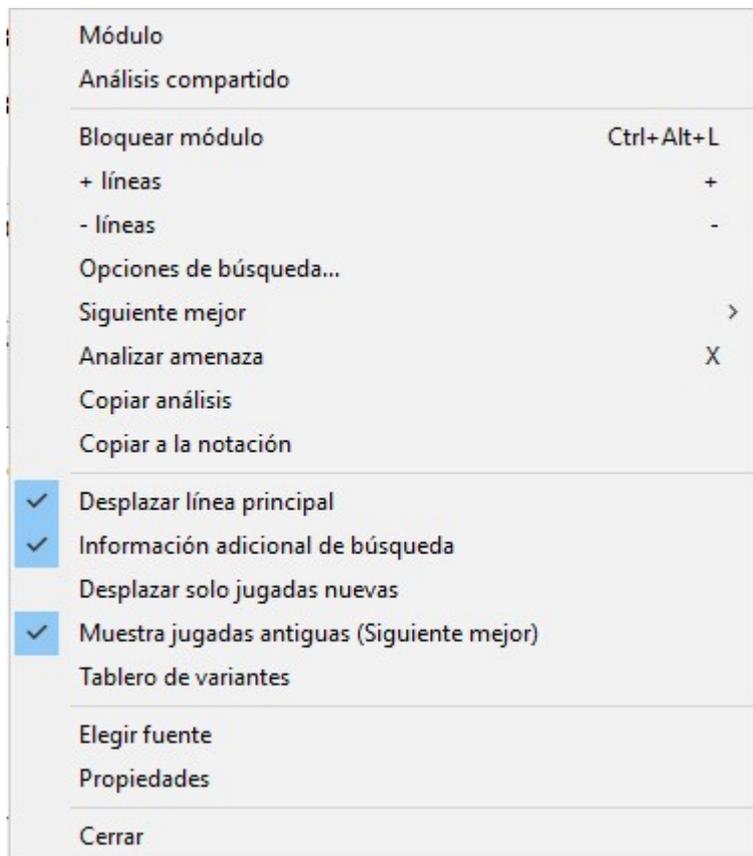
Es uno de los programas de análisis más populares del mundo, que emplea unas funciones de evaluación extremadamente precisas que se correlacionan directamente con las expectativas del módulo de ganar una posición. el modo táctico mejorado hace de Houdini uno de los mejores solucionadores de problemas de todos los tiempos.

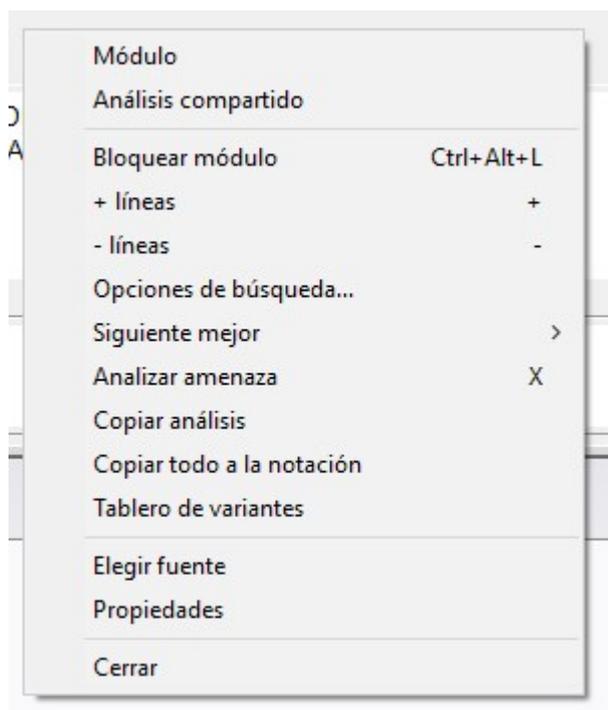
Véase también [módulos en la nube...](#)

3.8.2 Información ampliada del módulo

En el modo de análisis se muestra nueva información en el panel del módulo.

Al hacer clic derecho en dicho panel se abre un menú contextual, que varía en función de las opciones que tengamos seleccionadas:



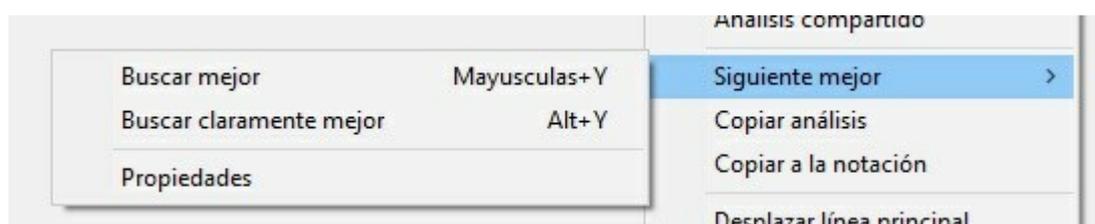


Siguiete mejor calcula la segunda mejor continuación alternativa. Mientras el módulo está calculando, se puede acceder rápidamente a esa información pulsando la tecla Y. En la parte superior del panel del módulo, la mejor línea encontrada hasta el momento, se muestra en gris.

Tras ella se muestran las posibles alternativas.

Pista: esta información está al principio del listado de jugadas del módulo. Si no puede verla, use la barra de desplazamiento, para mover la vista hasta la parte superior.

Aviso: la opción *Siguiete mejor* solo está disponible cuando el módulo está analizando una línea, no cuando analiza varias en paralelo.



Siguiete mejor dispone de opciones. *Buscar mejor* calcula alternativas a la línea principal. *Buscar claramente mejor* sólo tiene en cuenta las variantes cuya valoración sea superior a la línea principal en la cantidad de centésimas de peón fijada en *Propiedades*.

En la parte inferior del [panel del módulo](#) se muestra la línea que se está examinando en ese momento y se mantiene actualizada, con lo que se puede ver el proceso de cálculo del módulo, aunque la mejor línea mostrada permanezca inalterable durante los

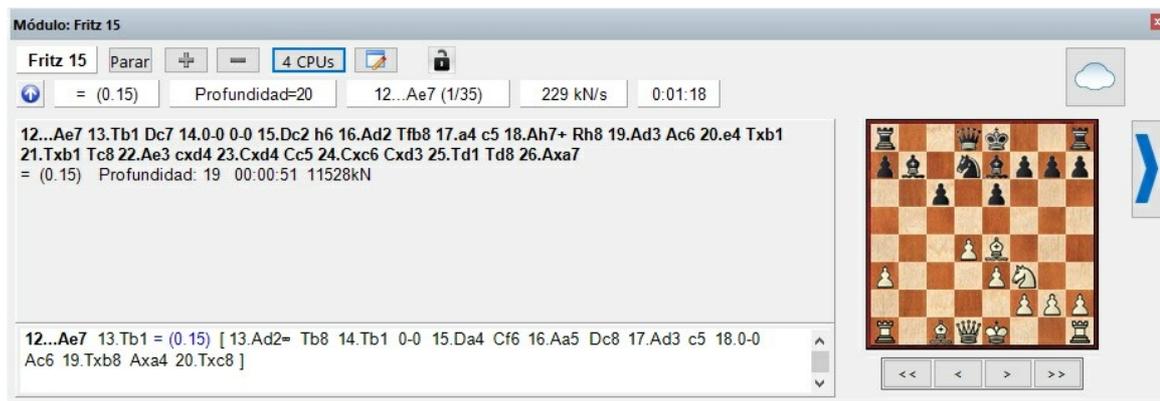
largos procesamientos.

3.8.3 Tablero de variantes

Se puede activar el tablero de variantes haciendo clic derecho en el [panel del módulo](#) y seleccionando "Tablero de variantes" en el menú contextual.

El tamaño del tablero de variantes dependerá de lo grande que sea el panel del módulo.

El propósito del tablero de variantes es permitirle reproducir la mejor variante que el módulo ha encontrado en un momento dado, durante su búsqueda.



En la parte inferior del tablero hay un conjunto de botones, con los que se controla la reproducción de jugadas: se puede avanzar o retroceder de jugada en jugada o saltar al comienzo o al final de una variante.

3.8.4 Interfaz de los módulos

La interfaz de los [módulos](#) del programa se ha adaptado a las últimas especificaciones de Windows (*Windows 8* y *10*).

Esto significa que todos los módulos actuales y futuros ya no se incluirán en la carpeta **\Archivos de programa \ChessBase \Engines** sino en **\Archivos de programa \Archivos comunes \ChessBase \engines**

Esta es la carpeta en la que se instalará el nuevo módulo Fritz y la última versión de Crafty.

Los antiguos módulos de ajedrez instalados por las versiones anteriores del programa quedarán en la carpeta **\Archivos de programa \ChessBase \Engines**

Módulos UCI

Los [módulos UCI](#) pueden seguir instalándose en cualquier carpeta de cualquier partición en cualquier lugar del ordenador.

Los archivos de configuración UCI con extensión *.uci deben siempre guardarse en las

carpetas

**\Mis documentos\ y \Documents and Settings \<usuario> \Datos de programa
\ChessBase \Engines.UCI**

3.8.5 Parámetros del módulo Fritz

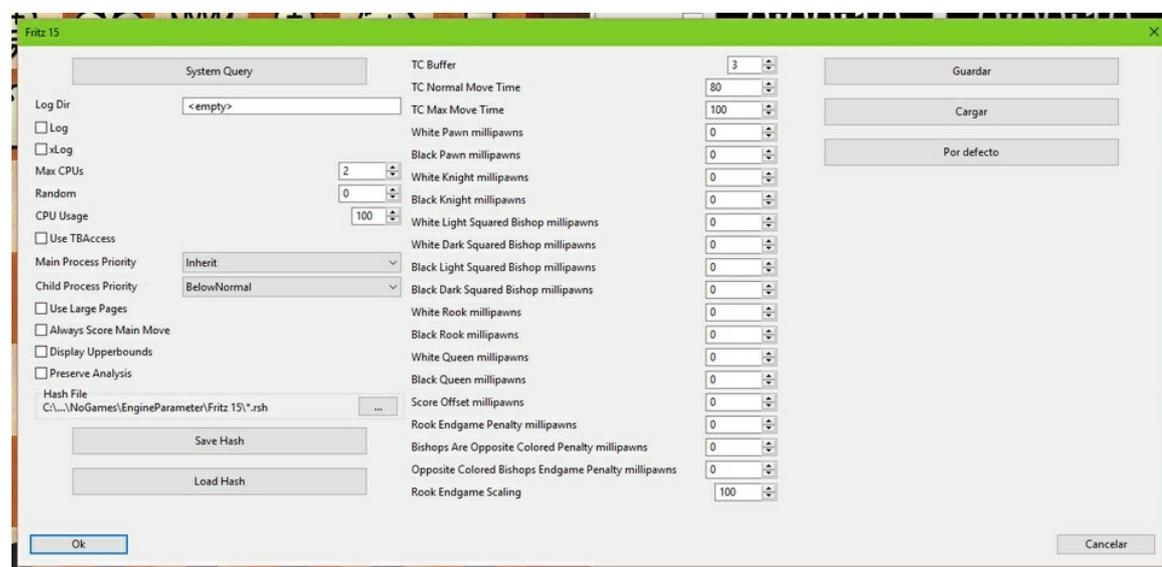
Módulo Cambiar módulo principal Avanzado - Parámetros del módulo

La mayoría de los [módulos](#) de ajedrez distribuidos con el programa pueden modificarse. Cambiando los parámetros de los módulos se altera su forma de juego y de análisis. Cada módulo le indica al programa lo que puede ser configurado y cuales son los nombres de los distintos parámetros. Por este motivo, los nombres de los parámetros de los módulos suelen estar sólo en inglés.

Nota: La configuración por defecto del módulo ha sido cuidadosamente comprobada. Es posible que en determinadas circunstancias otros ajustes den mejores resultados, pero para el mejor rendimiento general y el juego más fuerte se recomienda que no se cambien los ajustes.

Parámetros del módulo Fritz

Se pueden modificar los parámetros del módulo Fritz. Cuando se inicia la carga de un módulo con la tecla de función F3 se debe seleccionar cuál se quiere cargar. En el diálogo [Avanzado](#), hay un botón llamado "Parámetros del módulo" que abre el siguiente diálogo:



Log - Sirve para que quede registrada la actividad del módulo en un archivo.

xLog - Lo mismo que el anterior, pero en formato XML

Max CPU - Número máximo de núcleos que usará el módulo.

CPU usage - Si quiere usar menos de un núcleo, fije el porcentaje en este parámetro.

Main Process Priority / Child Process Priority: Establece la prioridad de los procesos principales y secundarios del módulo sin necesidad de acudir al administrador de tareas de Windows.

Inherit significa que tomará la prioridad que le fije la GUI.

Use Large Pages - Permite indicarle al módulo que haga uso de los archivos de paginación de memoria grandes, de haberlos habilitado en el sistema operativo.

Always Score Main Move - Sin activar, el módulo pasa a buscar jugadas alternativas en los casos de "fail lows"; activada, dará primero una valoración a la jugada. Se recomienda activarlo para análisis y desactivarlo para jugar partidas.

Display Upperbounds - Sin activar, Rybka no indicará al usuario cuando se produce una jugada fallida. Se recomienda activarlo para los análisis interactivos y desactivarlo para las partidas.

Preserve analysis - El módulo guarda los contenidos de los análisis almacenados en tablas hash o tablas de transposición. Debido a que puede relentizar mucho el módulo si fuesen archivos muy grandes con los accesos al disco duro, la opción por defecto está desactivada.

Save Hash / Load Hash - Permite guardar y cargar los análisis guardados en el archivo establecido en el parámetro anterior.

TCBuffer - Ajuste para compensar el tiempo sustraído del reloj de ajedrez. Útil para partidas bala o relámpago, para evitar perder por tiempo y también suele dar una mejor gestión del tiempo cuando se ajusta en 3. El ajuste no tiene relevancia cuando hay controles con incremento.

TCNormal Move Time - El ritmo al que debería jugar la partida el módulo. Los valores más bajos harán que el módulo juegue más rápido y viceversa.

TC Max Move Time - La cantidad de tiempo que el módulo desearía invertir en posiciones críticas. Los valores más altos harán que el módulo piense más tiempo en esos casos.

Estos tres últimos ajustes son muy sensibles al hardware, el control de tiempo e incluso el rival.

[Desviaciones del valor de las piezas cp] - Las desviaciones en la valoración de las piezas se dan en centésimas de peón. Hay que tener en cuenta que el comportamiento es distinto en el análisis que en las partidas. En los análisis "Blancas" (White) y "Negras" (Black) se toman al pie de la letra, de forma que si se analiza desde el punto de vista del contrario se obtiene la misma valoración. En las partidas "Blancas" significa "Mis piezas" y "Negras" significa "Las piezas del rival", sin tener en cuenta el color del bando que esté manejando.

Rook Endgame Scaling: si ve que el módulo entra mucho en finales de tablas con torre y peón de más, pruebe a bajar este valor. También es útil para el análisis de posiciones.

Guardar: Almacena los nuevos parámetros del módulo. Abre una ventana de diálogo para seleccionar el nombre de archivo para guardar los parámetros. La extensión del archivo en el que se guardan los ajustes de configuración es *.param.

Cargar: Abre una ventana de diálogo para cargar unos ajustes previamente guardados. Por defecto se encuentran en la carpeta Mis documentos\ChessBase\NoGames\EngineParameter.

Por defecto: Devuelve los valores de los ajustes a los establecidos de fábrica por el autor.

Pista: Puede hacer [duelos de módulos](#) para poner a prueba las modificaciones.

Por favor, tenga en cuenta: los parámetros por defecto son los que los programadores consideran los más fuertes para el juego en general.

3.8.6 Parámetros de los módulos

Módulo Cambiar módulo principal Avanzado - Parámetros del módulo

Muchos de los [módulos](#) disponibles cuentan con parámetros especiales que se pueden ajustar. Para ello haga clic en el botón "Parámetros de módulo" en la ventana del mismo. Así podrá cambiar los valores que afectan al estilo de juego del módulo. Cada uno presentará los parámetros que tienen más influencia en sus algoritmos.

Los ajustes en los módulos cambiarán su manera de jugar y de analizar. Cada módulo informará automáticamente al programa cuáles son las posibilidades de ajuste que tiene y cómo se llaman los diferentes parámetros. Por esa razón muchas veces las denominaciones de los parámetros solamente aparecen en inglés.

Aviso: Los ajustes de los módulos son los comprobados y optimizados por parte de sus programadores.

[Parámetros del módulo Fritz 15](#)

Parámetros que suelen aparecer en distintos módulos

Les ofrecemos a continuación algunos parámetros que suelen aparecer en los distintos módulos, solo a título orientativo, pues es cada programador el que da nombre a los distintos ajustes y determina la influencia cuantitativa permitida al usuario.

Selectivity: Los módulos emplean una técnica de búsqueda selectiva. Eso significa que en vez de examinar todas las posibles líneas de juego, aunque resulten tontas, tratan de estrechar el campo hacia las que consideran con más sentido. Esto les permite alcanzar mayores profundidades de análisis, aun a riesgo de perder alguna continuación poco usual. Si baja el valor de la selectividad, el programa tomará en consideración más continuaciones posibles. La probabilidad de que pase algo por alto

disminuye, pero también la profundidad de búsqueda y la fuerza de juego general. *Note que en posiciones complicadas de zugzwang, donde no hay amenazas directas pero uno de los bandos pierde porque se ve forzado a jugar, el reducir la selectividad puede conducir a mejores resultados en los análisis.*

Draw o contempt value: Le indica al programa cuando aceptar o evitar las tablas. Si el valor es positivo, evitará las líneas que conduzcan a tablas forzadas. Si es negativo, el programa buscará ese tipo de líneas. El valor se establece en centésimas de peón (1/100 peones). +100 significa que el programa aceptará sacrificar un peón por evitar tablas, -100 que aceptará las tablas incluso si tiene un peón de más.

Playing style: Es el estilo de juego. Normalmente se dan diversas opciones descriptivas, p.e. normal, agresivo, defensivo...

Position learning: Esta opción permite al módulo consultar un archivo especial de aprendizaje.

Retain hash tables: Permite al programa acudir a los resultados almacenados en las [tablas hash](#) en búsquedas anteriores. Es una función muy potente que permite a los módulos aprender cada vez más sobre una posición, especialmente cuando se analizan muchas variantes ejecutando las jugadas sobre el tablero.

Hyper-modern: Al activarlo el módulo jugará al estilo hipermoderno, es decir, fianchetando los alfiles, retrasando la ocupación del centro y atacando por los flancos.

Use tablebases: En determinadas circunstancias puede desear que el programa no consulte las [bases de datos de finales](#).

Tablebase depth: Determina cuando debe empezar el programa a consultar las [bases de datos de finales](#). Con un valor más alto, las bases de datos de finales se consultarán más tarde y con menos frecuencia. Puede ser necesario si piensa que el acceso a las tablas de finales está ralentizando el programa, pero estará limitando una mayor perfección en el juego.

Threat extensions: Hace que el programa preste especial atención a las amenazas del rival. Resulta especialmente efectivo al examinar posiciones tácticas o al resolver series de tests.

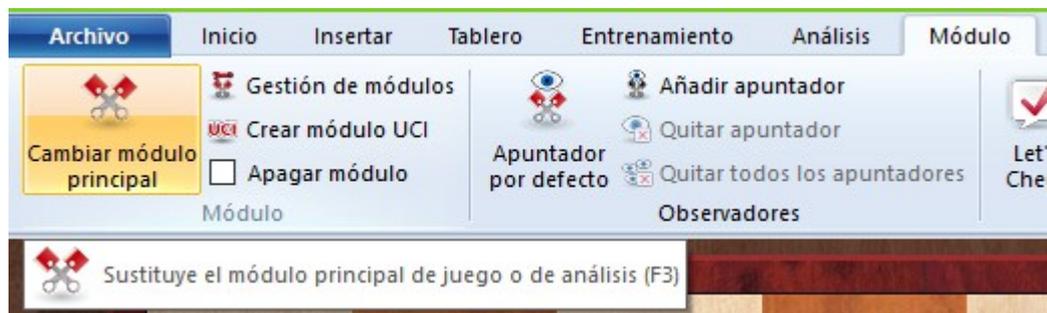
Combinations: Con esta opción, el programa buscará con más intensidad combinaciones y golpes tácticos.

Smart search: Hace que el programa ponga énfasis adicional en los motivos posicionales.

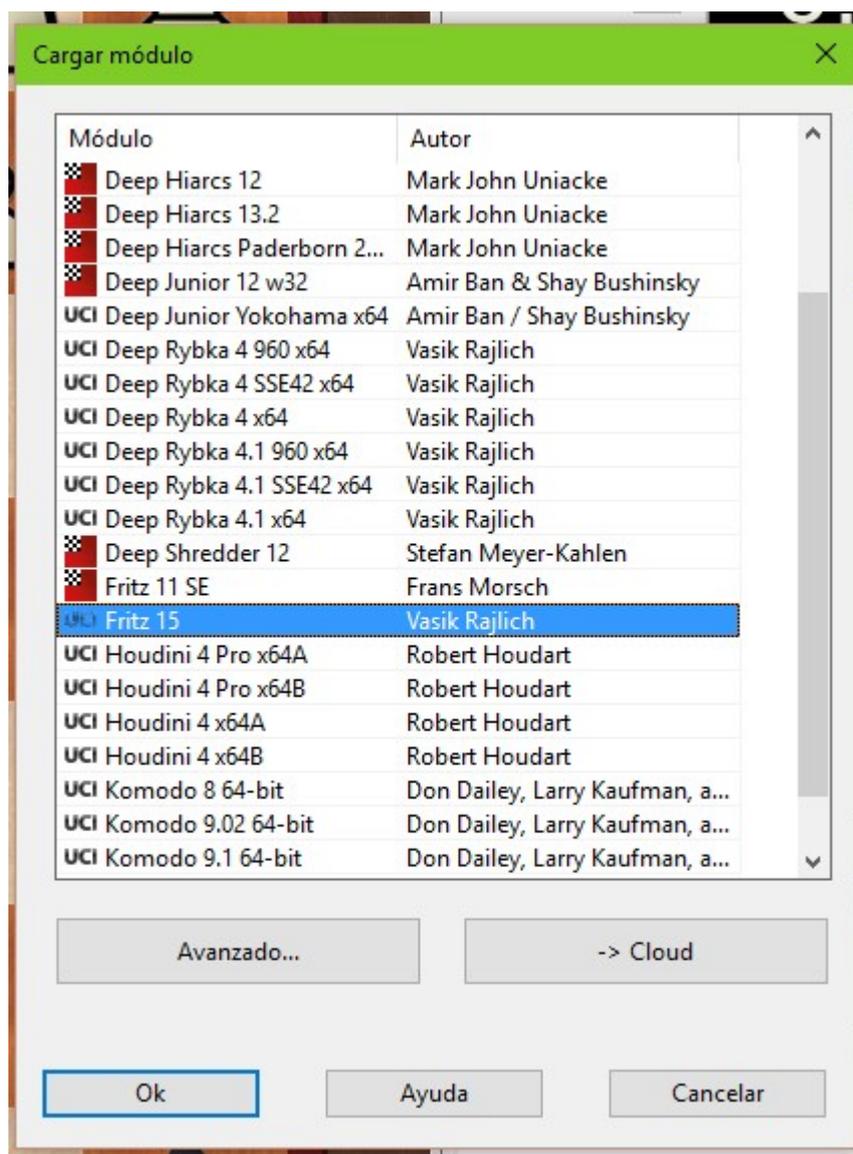
Save almacena los nuevos parámetros del módulo. **Restore** borra los cambios que se acaben de hacer. **Defaults** vuelve a los parámetros de fábrica.

3.8.7 Carga de módulos

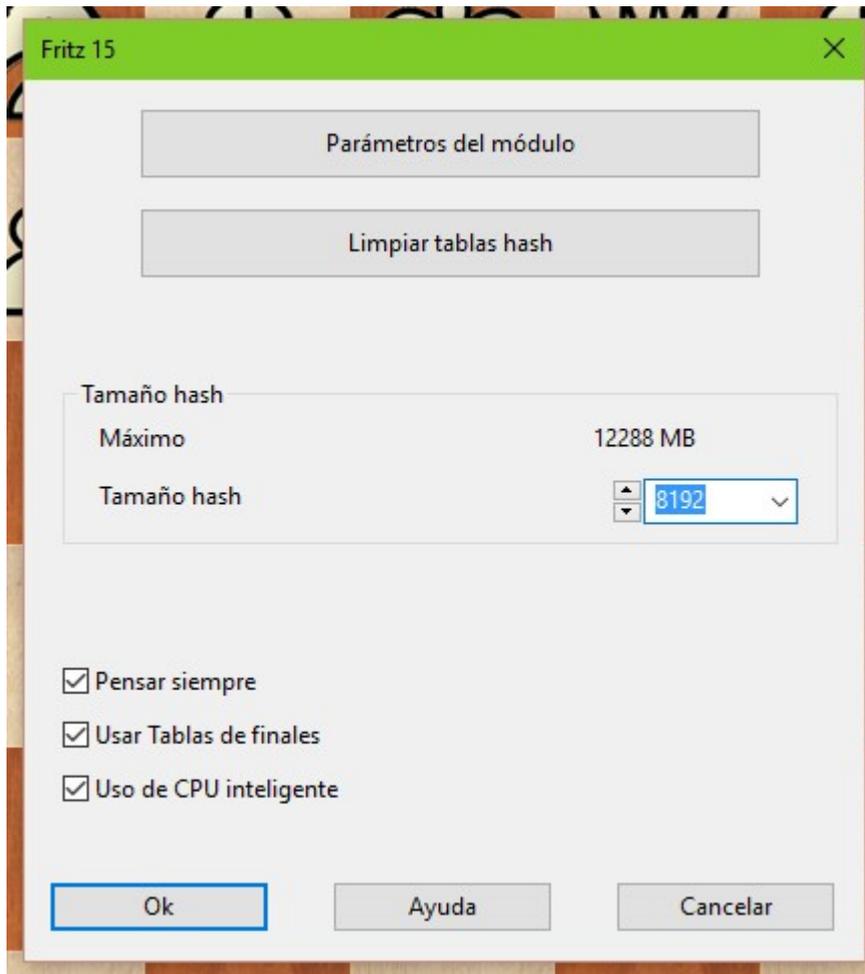
Módulo - Cambiar módulo principal



Se activa una ventana en la que puede elegir el [módulo](#) a cargar y en el botón *Avanzado* se pueden establecer los valores de los distintos parámetros del mismo y demás ajustes de funcionamiento.



3.8.8 Ajustes avanzados de carga de módulos



Parámetros del módulo: haga clic en este botón para establecer los [ajustes del módulo](#) seleccionados permitidos por su programador.

Limpiar tablas hash: elimina la información de las [tablas de transposición o tablas hash](#) que pudiera haber quedado almacenada de análisis anteriores.

Tamaño hash: se fija aquí el tamaño de las tablas hash o tablas de transposición. Es importante si se busca el rendimiento óptimo, especialmente con controles de tiempo grandes.

Pensar siempre hace que el módulo piense también durante el tiempo del rival. Aumenta la fuerza y agiliza el cálculo porque el módulo a menudo adivina lo que el oponente va a jugar y ya tiene preparada una respuesta.

Usar tablas de finales son bases de datos de finales especiales que permiten al programa jugar perfectamente los finales de 5 piezas, incluso cuando llega a ellos en análisis.

Uso de CPU inteligente

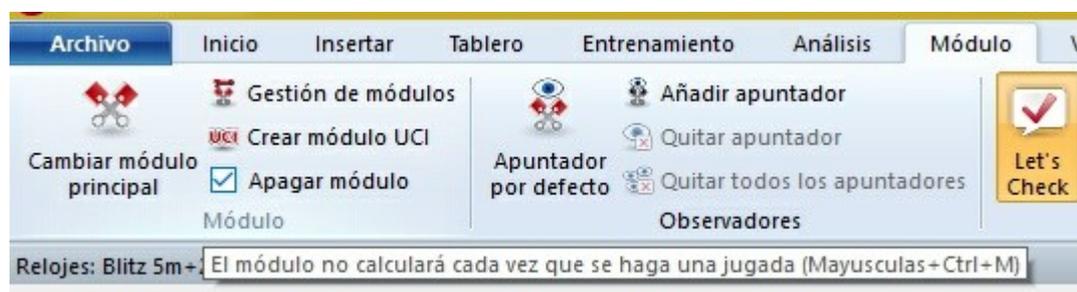
En un ordenador con *hyperthreading* (i7 4 núcleos + 4 *hyperthreading*) un módulo "deep" (es decir, optimizado para funcionar en equipos con varios núcleos) solo inicia 4 hilos o procesos. En un ordenador sin *hyperthreading* (i5, AMD) usa n-1 hilos o procesos, siendo n el número de núcleos. Si desactiva esta opción, se iniciará el módulo como en versiones anteriores.

Excepción: cuando el usuario ha definido explícitamente el número de hilos o procesos, por ejemplo al definir un módulo UCI.

3.8.9 Desactivación del módulo

Módulo *Apagar módulo*

Normalmente cuando se introduce una jugada en el ordenador, el programa le responde. También puede cambiar al modo de [análisis infinito](#), en cuyo caso el módulo realizará los cálculos en segundo plano mientras usted introduce las jugadas de ambos bandos.



Si quiere que el módulo deje de funcionar completamente podrá hacerlo con la opción "Apagar módulo". De esta forma, el módulo no trabajará en segundo plano, lo que puede ser útil si está trabajando con varios programas al mismo tiempo.

3.8.10 Módulos UCI

¿Qué es UCI?

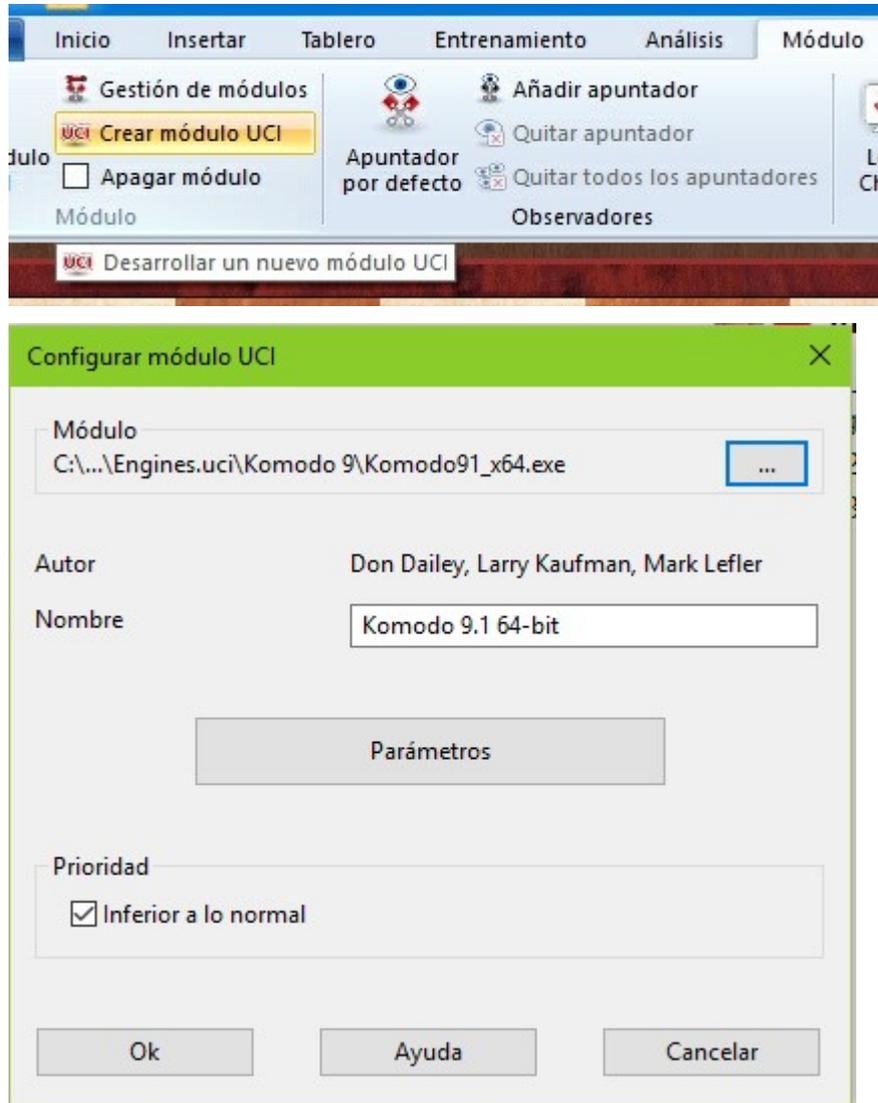
Este programa fue diseñado como un sistema multimodular. Eso significa que la interfaz gráfica que sirve para interrelacionarse con el usuario y el módulo de ajedrez propiamente dicho están estrictamente separados y emplean un protocolo predefinido para intercambiar la información.

Las siglas *UCI* provienen de la expresión **U**niversal **C**hess **I**nterface que significa "interfaz universal de ajedrez". Es una nueva norma de comunicación definida por Stefan Meyer-Kahlen. Está muy relacionada con el protocolo "Winboard", lo que significa que los módulos diseñados para Winboard pueden ser adaptados fácilmente por sus autores a la nueva interfaz. Para dichos programadores, el sistema UCI tiene las siguientes ventajas:

- El módulo puede funcionar con una interfaz que tiene muchísimas funciones de prueba avanzadas, lo que hace más fácil la mejora de la fuerza del módulo.
- El módulo funciona a su máximo rendimiento y fuerza sin necesidad de adaptadores adicionales.

- El módulo se pondrá a disposición de gran número de usuarios, que podrán instalarlo sin necesidad de complicadas configuraciones, como ocurre con Winboard.
- El protocolo UCI puede usarse sin pagar licencias, tanto de forma privada como comercial.

Un módulo UCI se instala usando el menú *Módulo* *Crear módulo UCI*.



Esta función tiene dos finalidades:

1. Seleccionar un nuevo módulo UCI para que esté disponible con la interfaz de Fritz.
2. Poder modificar los parámetros de un módulo que haya sido previamente instalado. El módulo modificado puede guardarse con un nombre diferente.

Con relación al cambio de nombre de los módulos existen ciertas limitaciones. El nombre original del módulo debe estar incluido en el nuevo. Si el módulo se guarda con sus parámetros por defecto, el nombre debe permanecer en su forma original, es decir, que en ese caso no se le permitirá cambiar el nombre. Por otra parte, si cambia los parámetros por defecto, debe cambiarle el nombre (reteniendo el nombre original como parte del nuevo). No puede cambiarse el nombre del autor del módulo.

Ejemplo: supongamos que tiene la versión UCI de Shredder en la interfaz de Fritz. Ha cambiado algunos parámetros del módulo. Quiere que el módulo así transformado aparezca con un nombre diferenciado en la lista de módulos. El nombre original es "Shredder 6". Podrá, por ejemplo, cambiarlo a "Shredder 6 monstruo táctico" porque contiene el nombre original, pero no podrá bautizarlo como "Módulo de Fred".

Instalación de un módulo UCI

Para que se muestre un módulo UCI en la lista de módulos disponibles (F3) debe instalarse. Esto se hace por medio de pocos y sencillos pasos:

1. Seleccione la opción *Crear módulo UCI* en *Módulo*.
2. Luego debe decirle al programa dónde está situado el módulo UCI por medio del selector de archivos que se pone a su disposición, haciendo clic en "Examinar".
3. Se muestra automáticamente el nombre del módulo y el de su autor. Basta entonces pulsar en "OK" para terminar con la instalación.

Advierta que el módulo UCI puede almacenarse en cualquier directorio o partición de su disco duro.

Modificación de módulos

Muchos módulos UCI le permiten modificar ciertos parámetros para influir en sus procesos de selección y búsqueda de jugadas, lo que influye en el estilo de juego de los mismos. Para cambiar los parámetros repita los pasos indicados. En el diálogo para *Crear módulo UCI* haga clic en el botón *Parámetros*.

Cada módulo UCI mostrará los parámetros que pueden cambiarse y que pueden variar de unos a otros. Si cambia alguno de los parámetros, los campos "Nombre" y "Autor" se activan y pueden modificarse, con las limitaciones descritas.

Tras pulsar en "OK" el nuevo módulo se registra y aparecerá en el listado de módulos disponibles, junto con los demás módulos UCI y Fritz nativos.

Por favor advierta que el modificar y almacenar un módulo con un nombre diferente no crea una nueva copia del módulo en su disco duro. Sólo se almacenan los parámetros modificados con el nuevo nombre y se aplican al módulo original cuando se arranca.

Véase también:

[Interfaz del módulo](#)

[Prioridad UCI](#)

Cargar un logotipo

Puede instalar distintos logotipos para los diferentes módulos UCI, que se mostrarán en los enfrentamientos entre módulos. Para poder hacerlo es necesario que:

- ✓ el logotipo esté en formato BMP
- ✓ su tamaño no sea superior a 100 x 50 pixels
- ✓ el nombre del archivo del logo sea idéntico al del módulo
- ✓ se encuentren logotipo y módulo en el mismo directorio

3.8.11 Prioridad de los módulos UCI

Fritz se concibió como un programa de ajedrez para múltiples módulos y permite que se integren en él muchos motores de ajedrez. La interfaz del usuario y el programa de ajedrez propiamente dicho están estrictamente separados y se comunican entre sí por medio de una interfaz normalizada. Muchos módulos de ajedrez que pueden descargarse de Internet emplean el [protocolo UCI](#). UCI es un protocolo ideado por Stefan Meyer-Kahlen, cuyas siglas provienen de **Universal Chess Interface** (Interfaz Universal de Ajedrez)

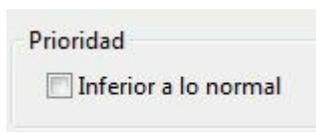
Fritz admite módulos que empleen el protocolo UCI. Vaya a *Módulo - Crear módulo UCI* para integrar un módulo UCI con la interfaz.

La instalación se lleva a cabo por medio de un diálogo intuitivo.

En primer lugar hay que decirle al programa en que lugar del ordenador está almacenado el módulo UCI. El botón "Examinar" abre un árbol de carpetas que se puede emplear para seleccionar la que contiene el módulo.

Una vez seleccionada la ruta, los campos "Nombre" y "Autor" se rellenan automáticamente, siempre y cuando el módulo contenga dichos datos. Hay un botón llamado "Parámetros" que puede emplearse para modificar el estilo de juego del módulo.

En Fritz hay un Nuevo parámetro para determinar la prioridad de un módulo UCI. ¿Qué significa fijar la prioridad por debajo de lo normal?



Esto tiene que ver con la distribución del tiempo del procesador. La comunicación entre la interfaz del usuario y el módulo de ajedrez la lleva a cabo un programa distinto: la interfaz del módulo. La interfaz del módulo funciona con prioridad baja para dar al módulo de ajedrez la máxima cantidad de recursos. Algunos módulos UCI tienen problemas con los ajustes por defecto porque emplean demasiados recursos y la interfaz del módulo no puede recibir los resultados de las valoraciones y otros datos similares. Al ajustar la prioridad en "inferior a lo normal" se resuelve los problemas de visualización que surgen al emplear ciertos módulos UCI.

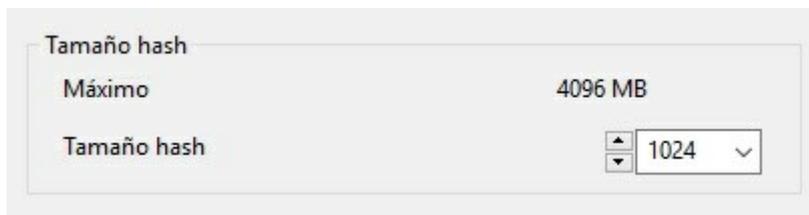
Incluso cuando se fija la prioridad en baja, un módulo UCI recibe toda la velocidad necesaria del procesador y se le da el mejor rendimiento. ¡Este ajuste no afecta negativamente al rendimiento del módulo UCI! Es fácil de comprobar al analizar la misma posición con y sin el ajuste. No hay cambios en la velocidad del módulo, sólo hace que su funcionamiento sea más suave.

¿Por qué puede disminuirse la prioridad de los módulos UCI y no de Fritz (y los demás módulos que vende ChessBase)? Los módulos nativos de ChessBase están enlazados con la interfaz del usuario como archivos DLL, lo que significa que, al contrario que los módulos UCI, no son procesos externos. No se necesita un protocolo externo y no es necesario ajustar la prioridad.

Véase también [Interfaz del módulo...](#)

3.8.12 Tablas Hash

Las tablas hash o tablas de transposición son espacios de memoria en los que el programa almacena posiciones y valoraciones durante el cálculo de las jugadas. Si el módulo encuentra la misma posición otra vez, sólo tiene que tomar la valoración de las tablas, en vez de volver a analizar la posición otra vez.



Las tablas hash aumentan considerablemente la fuerza de juego del programa, especialmente en módulos tácticamente fuertes, como Fritz, Junior o Shredder. Algunos calculan bastante más de 500.000 posiciones por segundo y llenarán las tablas hash con mucha rapidez. Una vez llenas, la búsqueda se hace más lenta. Ese no es el caso de los programas más lentos, de corte posicional, que procesan menos posiciones por segundo y a los que les lleva más tiempo rellenar las tablas de transposición.

Para controles de tiempo más lentos y análisis más profundos se necesitan tablas hash mayores. Las partidas de torneo, con una media de 3 minutos (180 segundos) por jugada requerirían idealmente más de 256 MB para las tablas hash. En partidas relámpago suele bastar entre 16 y 64 MB.

Algunos módulos trabajan mejor con tamaños de tablas de transposición que sean potencias de 2. Eso significa que un tamaño de 64 MB es más adecuado que otro de 63 MB. El tamaño de las tablas de transposición se establece en el menú de [carga de módulos](#).

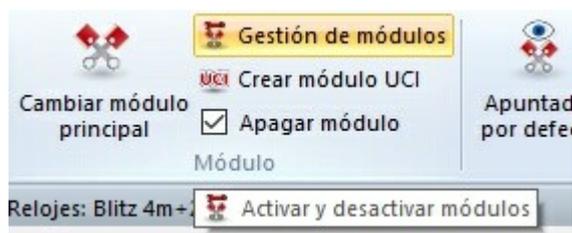
Algunas advertencias técnicas

- ❖ El sistema operativo Windows utiliza la memoria no usada para gestiones internas (p. e. como caché de archivos para acelerar el acceso al disco duro). Si se establecen unas tablas hash muy grandes, Windows tiene que liberar memoria la primera vez que active el módulo. Para hacerlo, escribe su contenido al disco duro, cierra archivos, etc. El proceso puede a veces llevar un tiempo apreciable, en el que se notará actividad en el disco duro.
- ❖ Una vez que la memoria necesaria para las tablas hash ha sido liberada, el disco duro no debería mostrar más actividad, excepto para breves búsquedas en el libro de aperturas o en las tablas de finales. Esto es de aplicación también para las partidas siguientes.
- ❖ Si durante la partida se observa actividad constante en el disco duro, es que ha establecido unas tablas de transposición demasiado grandes. Windows ha instalado parte de las tablas en el disco duro, lo que hace que el programa funcione mucho más lento. Notará que la profundidad de búsqueda es muy pequeña.
- ❖ Si no hay apenas actividad en el disco duro la primera vez que carga un módulo, generalmente significa que ha sido muy comedido a la hora de fijar el tamaño de las tablas de transposición. Puede que desee aumentar su tamaño para lograr una fuerza de juego óptima.

- ❖ Si está jugando una partida importante de torneo con tablas hash muy grandes, debería arrancar el módulo una vez para obligar a Windows a liberar la memoria necesaria. Pulse Alt-F2 para arrancar el módulo y vuelva a pulsar Alt-F2 para detenerlo una vez que se haya estabilizado el sistema.

3.8.13 Gestión de módulos

Módulo - Gestión de módulos



Una de las fuerzas de concepto de los programas de ChessBase es la estricta separación entre la interfaz gráfica y el propio programa de ajedrez, el [módulo](#) . Para los usuarios esto les permite experimentar con un gran número de módulos de autores diferentes que tienen formas distintas de jugar en una misma interfaz de usuario. Para los programadores de los módulos este sistema tiene la ventaja de que no tienen que preocuparse por la programación de la interfaz con el usuario sino sólo de mejorar la capacidad de sus módulos.

Si dispone de un gran número de módulos o distintas versiones del mismo módulo, a la hora de seleccionarlos aparecerá un largo listado con todos ellos, lo que puede inducir a error y dificultar la elección del módulo correcto. Pues bien, la gestión de módulos le permite administrarlos con claridad.

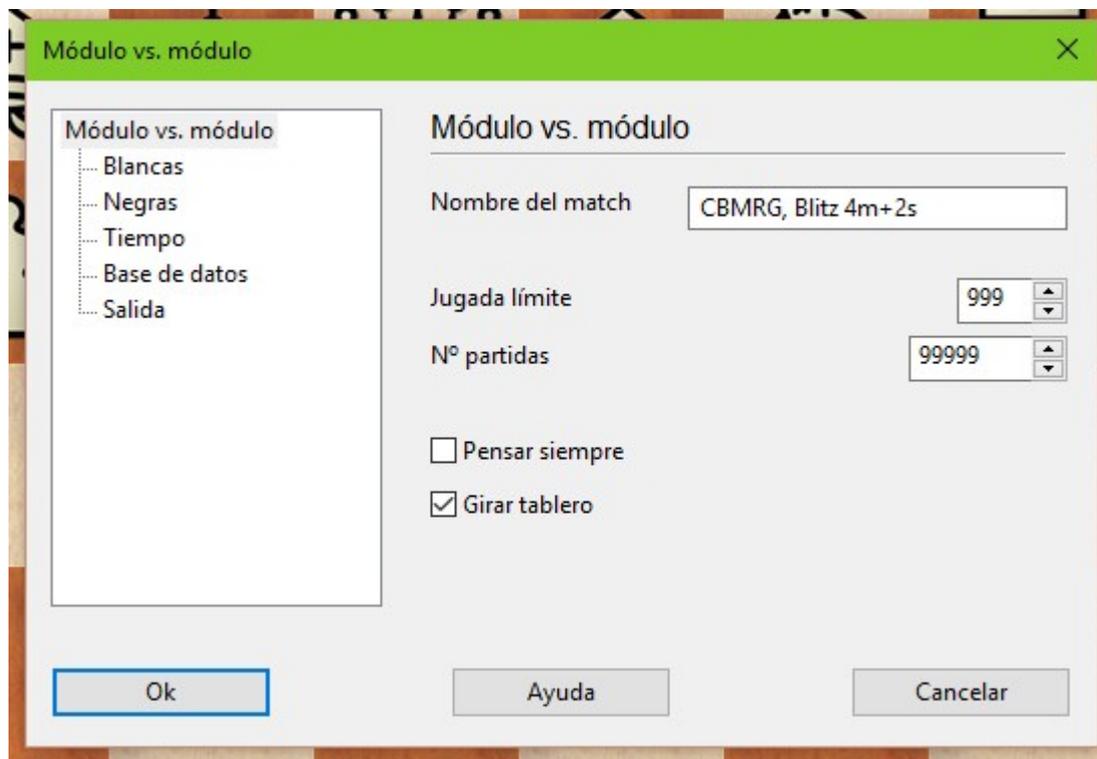
- *Activos* son los que quiere que estén disponibles inmediatamente para ser utilizados por el programa mediante el diálogo de [carga](#) (F3).
- *Antiguos* sirve para clasificar las versiones anteriores o los que se emplean con menos asiduidad.
- Resaltando un módulo en una de las columnas puede pasarlo a la otra con los botones ">>" o "<<".

3.8.14 Enfrentamiento entre módulos

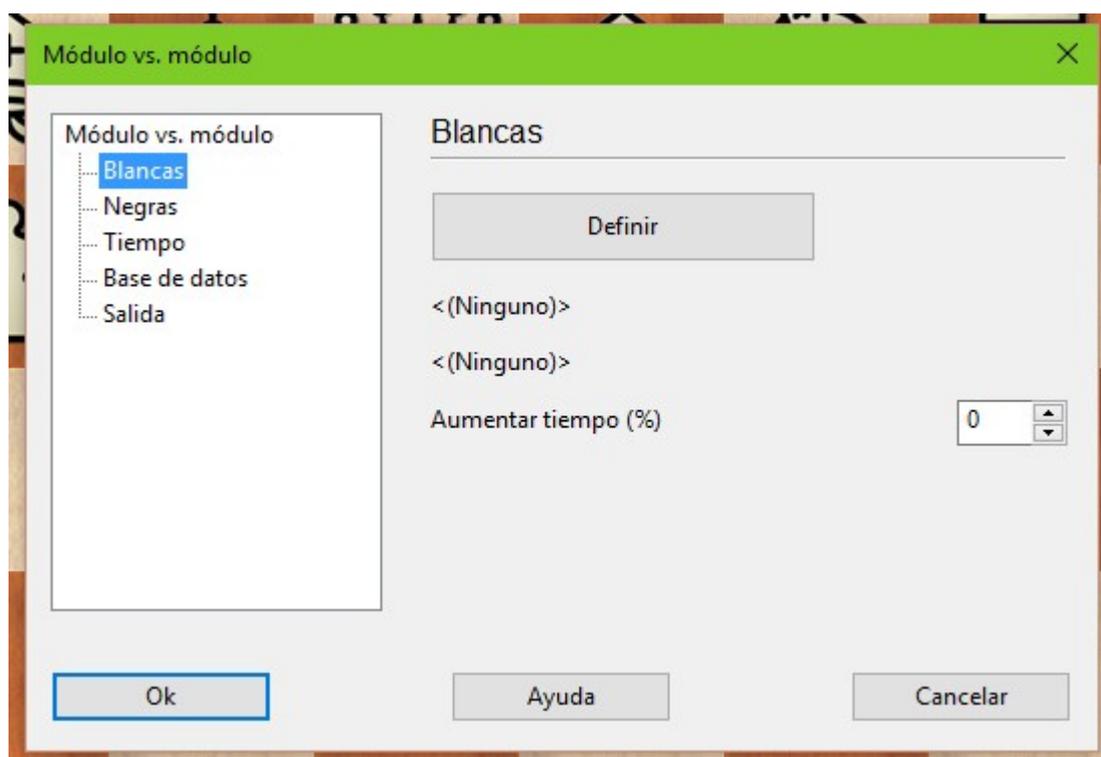
Módulo Enfrentamiento de módulos



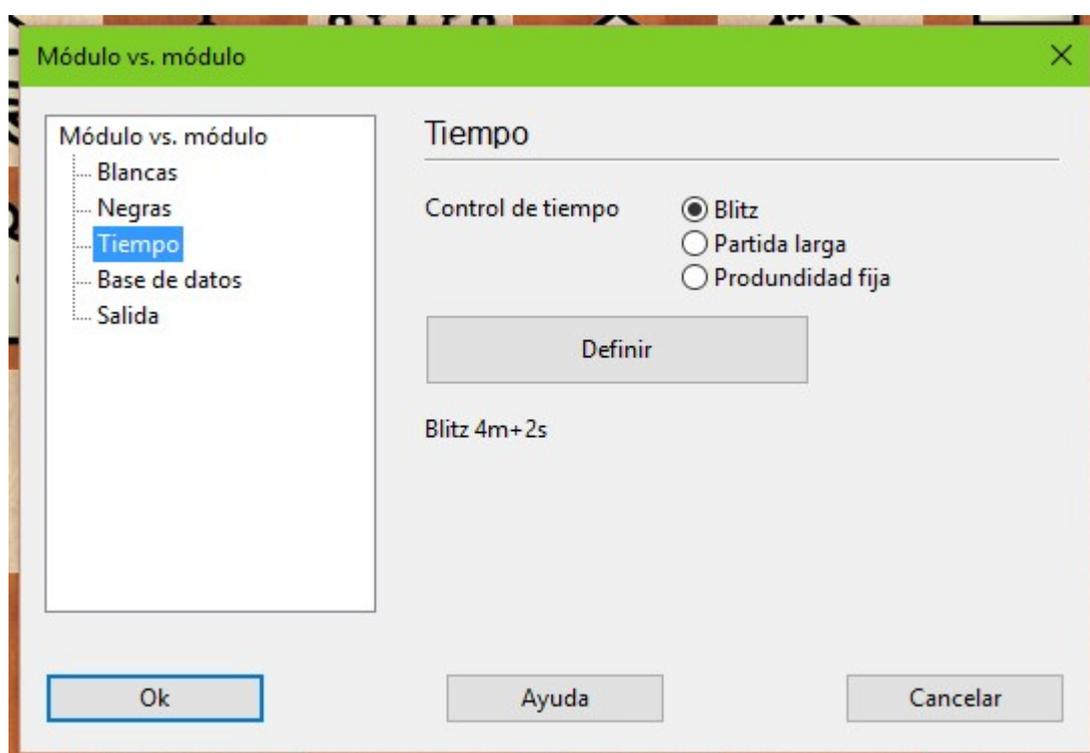
Le permite gestionar duelos automáticos entre dos oponentes cibernéticos También puede hacer que un módulo se enfrente contra sí mismo, por ejemplo, para probar las bondades de distintos libros de aperturas. En la ventana puede especificar los módulos a emplear, los libros que utilizarán, límites de tiempo, número de partidas, etc.



- **Nombre del Match:** Aparecerá en la línea de información de partidas cuando se guarden en el disco.



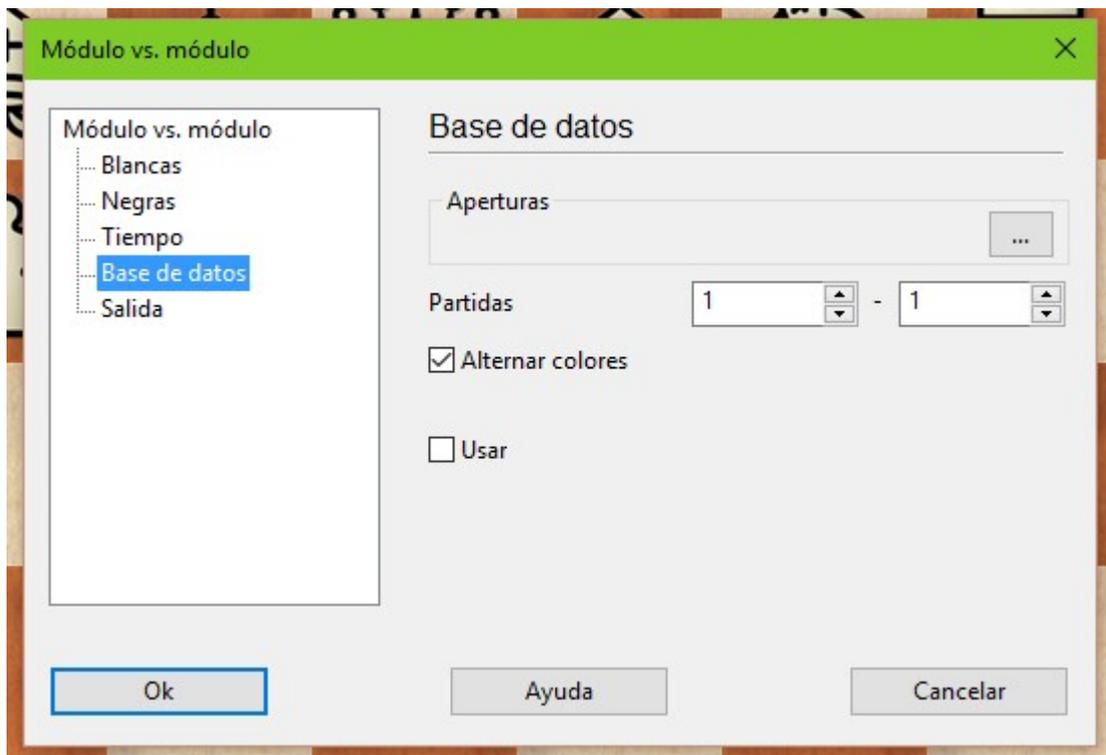
- **Definir:** para seleccionar y configurar los módulos. Puede establecer el [tamaño de las tablas hash](#), el uso de [bases de datos de finales](#), el [libro de aperturas](#) y los posibles [parámetros del módulo](#). Puede adjudicarle una puntuación Elo también.



- **Rápida / larga / Profundidad fija:** permite establecer los controles de tiempo o

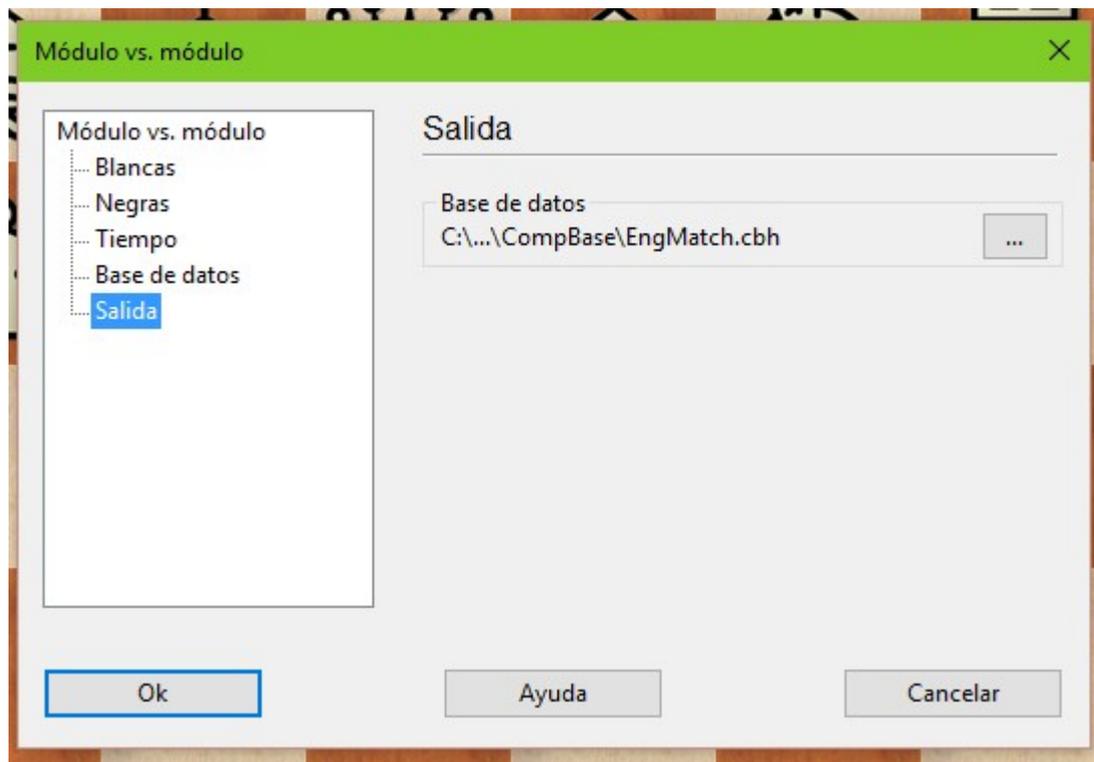
profundidad de búsqueda. También es interesante esta última, de la que se pueden adjudicar distintos valores para cada módulo.

- **Número de partidas:** ¿cuántas partidas componen el enfrentamiento?
- **Jugada límite:** para acotar la longitud de las partidas. La cifra indica los plies o medias jugadas, una vez abandonado el libro de aperturas. En la base de datos las partidas se almacenarán sin resultado pero con un símbolo de valoración.
- **Una pista:** si quiere comprobar un libro de aperturas ponga la jugada límite en 1 : el programa irá hasta el final de las distintas líneas, calculará una jugada y las guardará con un símbolo de valoración.
- **Pensar siempre:** para especificar si los módulos deben continuar [trabajando mientras calcula el contrincante](#). Esto implica, sin embargo, que cada módulo usará el 50% de la potencia del procesador.



- **BD de aperturas:** esta característica especial le permite escoger una base de datos de partidas. Los módulos cargarán cada una, saltarán al final y continuarán jugando desde ese punto. Esta función le permitirá crear "torneos temáticos" y también realizar experimentos interesantes como el "[Match de Nunn](#)", en el cual cada bando debe jugar 10 posiciones de apertura representativas, con blancas y con negras. Las posiciones se incluyen en el DVD del programa (Nunn.cbf) y fueron seleccionadas por el Gran Maestro John Nunn. Se han convertido en un estándar para probar los módulos de ajedrez sin la influencia de los libros de aperturas.
- **Primera partida:** si usa una base de datos de apertura, puede especificar aquí en que partida se debe empezar.
- **Alternar colores:** tras cada juego se intercambian los bandos, de forma que los módulos juegan una partida con blancas y otra con negras. Si ambos programas usan el mismo libro de aperturas o si se está empleando una base de datos de aperturas,

como el "[Match de Nunn](#)", cada módulo jugará dos veces la misma apertura, una vez con blancas y otra con negras.



Información mostrada

Durante los enfrentamientos entre módulos, en la parte superior se presenta una barra de estado con información sobre su desarrollo.

- ✓ En la parte superior izquierda podrá ver el nombre de los módulos.
- ✓ Dispone de un botón que permite detener el duelo.
- ✓ Haga clic en el botón del medio cuando quiera adjudicar una partida. Es útil cuando un bando está ganando claramente, pero la partida se puede prolongar antes de alcanzar el resultado previsto.
- ✓ El tercer botón genera una tabla del torneo, con un resumen de los resultados hasta ese momento.

En la parte superior de la pantalla hay más información: el nombre de los programas, el marcador actual, el número de tablas y el resultado porcentual. También puede ver el rendimiento en Elo, con la desviación estándar entre corchetes y la certidumbre (en porcentaje) de que el rendimiento esté dentro del margen de error.

Dónde se guardan las partidas

Las partidas de los duelos entre módulos se guardan en una base de datos especial. Por defecto está en `\Mis documentos\ChessBase\CompBase`.

La base de datos se denomina "EngMatch" y siempre está presente en la lista que se muestra en la parte superior de la [ventana de base de datos](#). En la sección **Salida**

puede cambiar este ajuste.

3.8.15 El match de Nunn

El uso de una base de datos de aperturas en un [enfrentamiento entre módulos](#) tiene algunas aplicaciones interesantes. Por ejemplo, puede crear un torneo temático para poner a prueba su sistema de aperturas favorito, almacenando varias líneas en la base de datos y haciendo luego que el programa las juegue contra si mismo. O puede almacenar conjuntos de partidas o posiciones que quiera analizar y hacer que el programa las trabaje. También puede usarse para efectuar el bien conocido "Test de Nunn".

El GM John Nunn ha seleccionado series de 10 aperturas para probar los programas de ajedrez entre sí. La base de datos de apertura requerida para desarrollar el enfrentamiento se encuentra en el DVD del programa y se instalará automáticamente en su disco duro en el directorio \TESTSETS. Si empieza un [match entre dos módulos](#) usando esta "Base de datos de apertura" y "Alternar colores" logrará 20 partidas que le darán una buena evaluación de la fuerza de juego pura de las máquinas.

Hay varias razones para estos enfrentamientos experimentales, que eliminan el uso de los libros de aperturas tradicionales:

- ❖ Con el mayor esfuerzo puesto en la producción de libros de aperturas optimizados y con la llegada de los libros con aprendizaje, la medida de la fuerza de juego de los módulos de ajedrez en sí mismos había sido relegada a un segundo plano. Un gran número de enfrentamientos entre ordenadores se decidía por los libros de aperturas.
- ❖ Es posible mejorar los resultados de un programa contra otro simplemente con "registrar" al oponente, es decir, incluir aperturas en los libros dirigidas contra un programa concreto. Tales "aperturas matadoras" aparecen repetidamente en los tableros de pruebas y aumentan drásticamente la puntuación de un programa, sin ningún incremento de la fuerza de juego de su máquina.
- ❖ Es importante definir un grupo determinado de partidas a jugar en la prueba, en vez de usar un conjunto aleatorio, donde exista el peligro de informaciones selectivas. Un Match de Nunn sólo es válido si se han resuelto las 20 partidas y se puede reproducir enteramente y es transparente para todos, especialmente si se conoce la configuración precisa del hardware y se saben los [tiempos de cálculo y la evaluación](#) de cada jugada, que son registrados automáticamente por nuestro programa.

3.8.16 Torneos de módulos

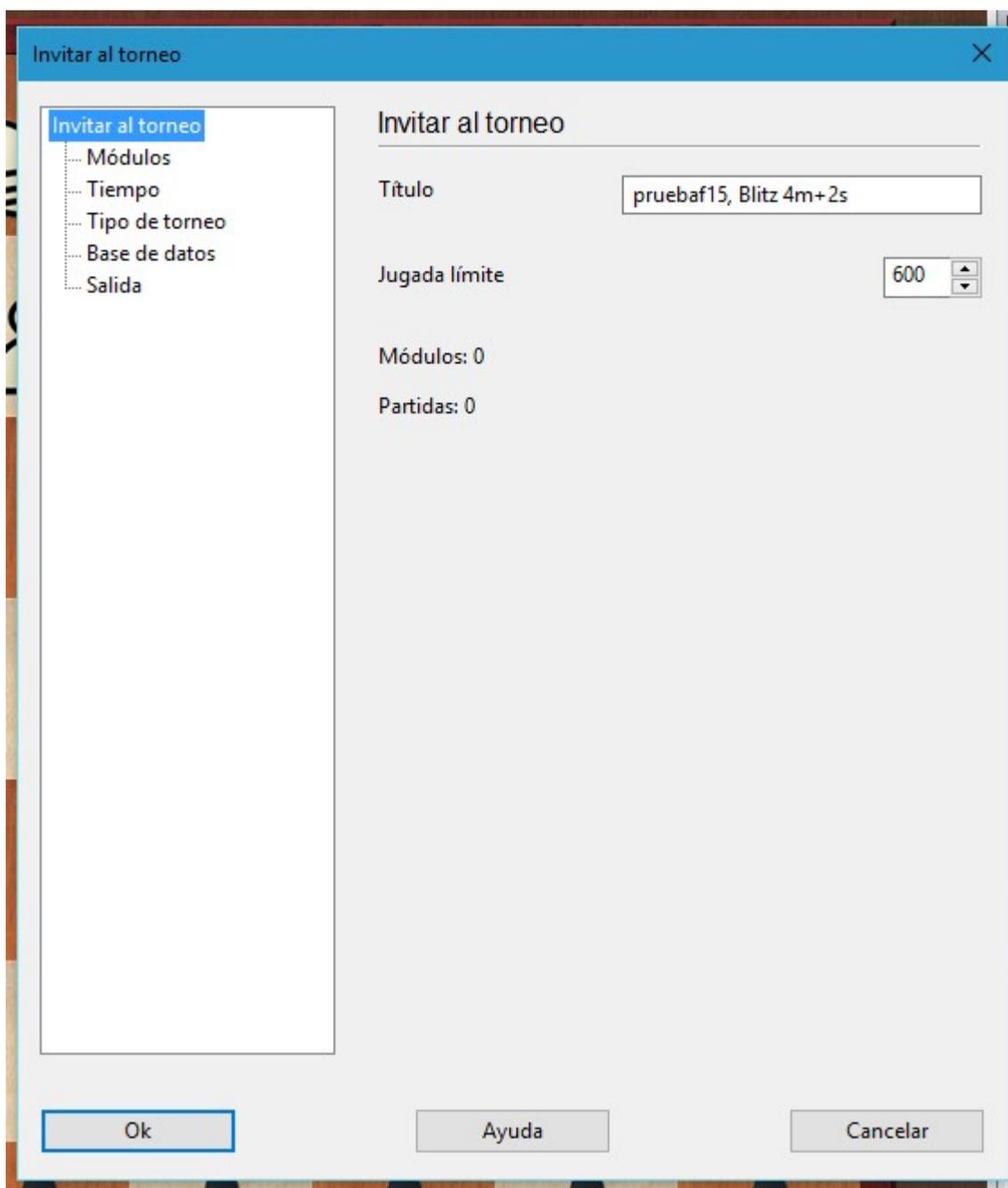
Módulo Torneo



Este programa puede gestionar torneos completos con muchos participantes, de forma completamente automática. Es la mejor forma de establecer la clasificación de los [módulos](#) de ajedrez. En algunos aspectos es mejor que el [duelo entre módulos](#), puesto que algunos programas tienen problemas con un rival, pero lo hacen mejor contra otros. En los torneos se encuentra mayor variedad de oponentes y se determina mejor la fuerza general de juego.

El iniciar un torneo es algo que se realiza de forma fácil y sencilla. Invite a los módulos, ponga un control de tiempo, especifique el número de rondas, empiece el torneo y deje que el ordenador haga el resto.

Al activar la función se le pide un nombre de archivo (con extensión: .TRN) Luego aparece una ventana de diálogo en la que seleccionar los pormenores del torneo (o continuar con uno existente)



Título: El nombre del torneo. Aparecerá en la columna correspondiente en el listado de partidas.

Jugada límite sirve para poner coto a posibles empecinamientos de los módulos por jugar hasta el infinito posiciones que puedan caer más allá de su comprensión.

En la sección **Módulos** puede seleccionar los que participarán en el torneo entre aquellos que tenga instalados en su ordenador, estableciendo los ajustes del módulo, el tamaño de las tablas de transposición o tablas hash, el libro de aperturas, etc. .

Módulo	Autor
Crafty 23.05 x64	
Deep Fritz 14 x64	
UCI Deep Junior Yokohama x64	Amir Ban / Shay Bushinsky
UCI Deep Rybka 4.1 x64	Vasik Rajlich
UCI Houdini 4 Pro x64A	Robert Houdart
UCI Stockfish 2.3.1 JA 64bit	Tord Romstad, Marco Costalba
Fritz 15	Vasik Rajlich

Añadir: Puede escoger entre aquellos instalados en su ordenador. Para cada uno puede determinar un libro de aperturas, establecer las opciones del libro, del módulo, tablas hash, etc.

Editar: Para modificar los parámetros de un módulo invitado.

Retirar: Elimina a un participante del torneo.

Unificar libros/hash: Todos los módulos usarán el mismo [libro de aperturas](#) y/o el mismo tamaño de [tablas hash](#).

Blitz / Partida larga: Para establecer los controles de tiempo que se emplearán, que se precisarán en el botón **Definir**.

Pensar siempre: Se permitirá a los módulos [pensar durante el tiempo del oponente](#). Implica que cada participante empleará el 50% de la potencia del procesador, cuando se enfrenten dos módulos.

Invitar al torneo

- Módulos
- Tiempo
- Tipo de torneo**
- Base de datos
- Salida

Tipo de torneo

Tipo de torneo

Liga .

Carrera de baquetas

K.O.

Suizo

Ciclos

Ciclos: Para fijar el número de rondas en un suizo o el número de vueltas en una liga.

Liga (Round robin): Cada participante juega contra todos los demás (los "ciclos" indican cuantas veces)

Carrera de baquetas (Run the gauntlet): Permite incluir nuevos módulos en un torneo en marcha. Jugarán contra todos los demás participantes (que ya se hayan enfrentado), tantas veces como "ciclos" se especifiquen.

KO: Los jugadores se van eliminando en sus enfrentamientos, avanzando el ganador a la siguiente ronda.

Suizo: Los módulos juegan n rondas (establecidas en "ciclos") contra otros, siendo n menor que el número de oponentes del torneo. En el sistema suizo los oponentes se escogen de acuerdo con las puntuaciones parciales, es decir, se emparejan aquellos con puntuaciones aproximadamente iguales.

Invitar al torneo

- Módulos
- Tiempo
- Tipo de torneo
- Base de datos**
- Salida

Base de datos

Aperturas

Primera partida

Alternar colores

Usar

Aperturas: Permite elegir la base de datos que se usará como referencia para la selección de aperturas. El botón con los puntos suspensivos sirve para indicar cual se desea usar y la casilla **Usar** sirve para habilitarla o deshabilitarla.

Alternar colores sirve para indicar que se debe cambiar de bando cada partida.

Invitar al torneo

- Módulos
- Tiempo
- Tipo de torneo
- Base de datos
- Salida**

Salida

Base de datos

C:\...\ChessBase\CompBase\EngTourn.cbh

El programa guarda automáticamente todos los [torneos de módulos](#) en una base de

datos de torneo. La encontrará en \Mis documentos\ChessBase\CompBase\EngTourn, a menos que haya especificado otra dirección en la instalación del programa. En la sección **Salida** puede especificar otra base de datos y otra localización.

3.8.17 Ejecutar series de tests

Módulo *Procesar batería de tests*

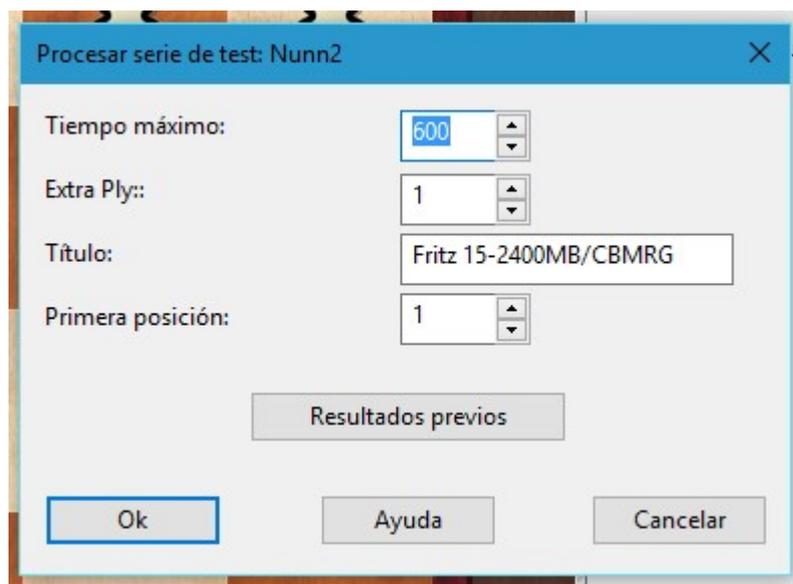


La resolución de series de posiciones de prueba es una manera objetiva de evaluar la fuerza de un [módulo](#), pero resulta tedioso introducir cada posición, arrancar el módulo y luego crear el protocolo de los tiempos de respuesta.

Puede hacer que se ejecute automáticamente toda una base de datos de posiciones. Los tiempos de resolución y valores se graban automáticamente con las jugadas. Incluso se anota el nombre del módulo detrás del primer movimiento de la solución.

Tras instalar el programa encontrará en el directorio ChessBase\Testsets un juego de tests de 200 posiciones tácticas difíciles con las que experimentar. Así se ejecuta una batería de tests:

- ✓ Cambie a la ventana de base de datos y abra la de posiciones de test. La base de datos deberá contener *sólo* posiciones y no partidas. Cada posición debería contener el primer movimiento de la solución. Si hay dos soluciones, el movimiento alternativo debería indicarse como una variante.
- ✓ En la ventana del tablero vaya a *Módulo Procesar batería de tests*. Aparecerá la siguiente ventana de diálogo:



Tiempo máximo indica el máximo permitido para cada posición.

Extra ply: Cuando el módulo encuentra la solución, no debe parar automáticamente. La jugada correcta puede haber sido fruto de la casualidad. El programa debe al menos terminar de calcular la profundidad en ply en curso. Ello corresponde al valor *Extra ply* = 1. Si quiere aumentar la certidumbre puede hacer que el programa vaya uno o dos ply más profundo. Ello puede llevar a que se amplíe en gran manera el tiempo de procesamiento.

Primera posición le permite indicar desde qué punto debe comenzar el programa. Si ha tenido que interrumpir una sesión, podrá reanudarla posteriormente haciendo uso de esta opción.

Resultados previos: el programa guarda un registro de los resultados logrados por cada máquina que realiza el test y los muestra en un breve listado, que contiene los siguientes resultados:

- El número de posiciones resueltas en el tiempo máximo por posición.
- El tiempo medio de resolución de todas las posiciones logradas.
- El tiempo medio de resolución para todas las posiciones (incluyendo aquellas no resueltas)

Este valor, que por supuesto está influido por el tiempo máximo permitido, es el más ilustrativo.

Mientras está activa la función puede ver los resultados (número de posiciones resueltas, porcentaje, promedio de tiempo) en la parte superior de la ventana de tablero.

En el listado que se muestra al pulsar "Resultados previos" pueden borrarse los resultados de determinados módulos, o todos, o copiar los resultados al portapapeles de Windows, para pegarlo después en una hoja de cálculo.

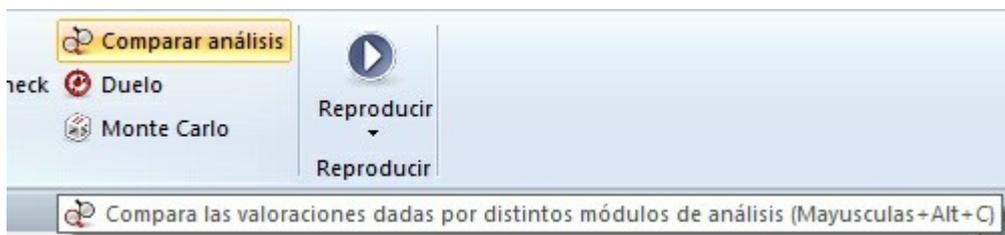
Las posiciones sin resolver se marcan en la base de datos con "[medallas](#)". Las posiciones no resueltas en el test reciente se marcan con medallas negras para "errores tácticos". Las que no se resolvieron por ningún programa reciben la medalla "usuario", que es verde azulado. Puede ver las medallas en el listado de la base de datos y localizarlas con la [máscara de búsqueda](#). Es la mejor forma de lograr una lista de las posiciones sin resolver. Puede cambiar a la ventana del tablero y pulsar F10 para cargar una posición detrás de otra.

Nota

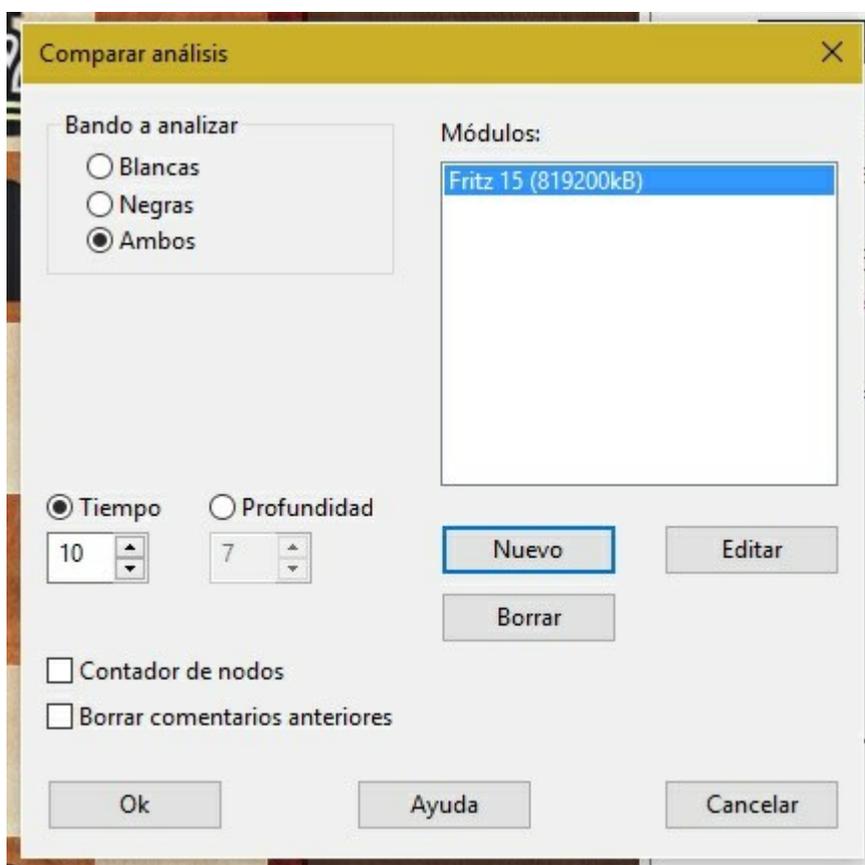
Se puede definir una posición como resuelta si una o más jugadas *no* son realizadas. Esto se hace comentando las jugadas a evitar con "?". Por ejemplo si en la notación se coloca 1.Ce5? (1.Cg5?) entonces la posición se considerará resuelta siempre que ninguna de esas jugadas aparezca en la línea principal.

3.8.18 Análisis comparativo

Análisis Comparar análisis



La comparación automática de los análisis de [módulos](#) distintos tiene dos usos principales. En primer lugar es una manera excelente de evaluar los puntos fuertes y las debilidades de los módulos. Además, desde un punto de vista ajedrecístico, es muy interesante comparar las conclusiones que se obtienen de dos motores distintos: uno puede ser más fiable tácticamente mientras que el otro tiene una visión posicional más profunda.

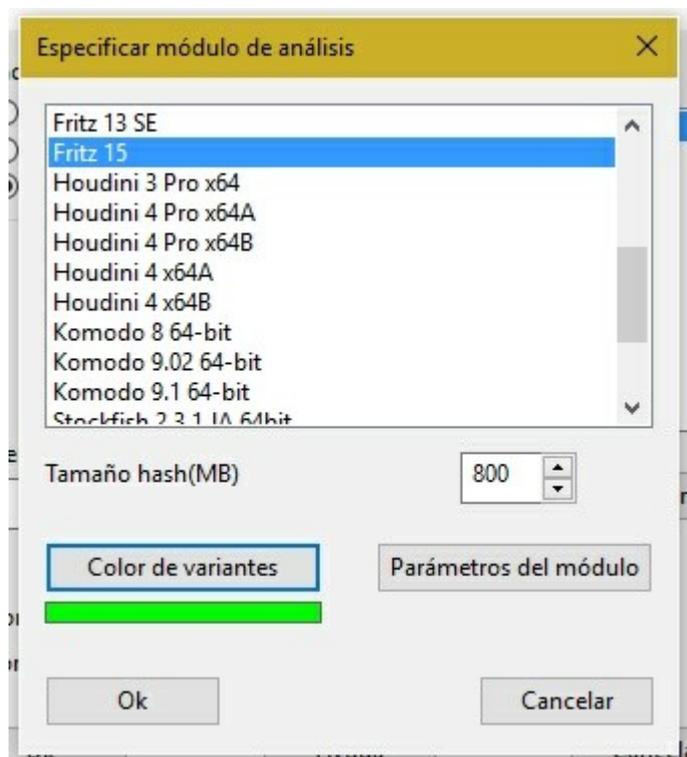


También es interesante poner a prueba dos versiones del mismo módulo. La función "comparar análisis" le permite comprobar lo que averigua cada uno para una profundidad de análisis específica o cuantos nodos o posiciones comprueban para alcanzar determinada profundidad de búsqueda.

Puede fijarse un color de variante para cada módulo (cuando lo cargue) de forma que se puedan diferenciar de un vistazo las variantes generadas.

Cómo se cargan los módulos:

- **Nuevo** sirve para seleccionar los módulos en una lista con los disponibles.
- **Editar** permite cambiar los parámetros de los módulos ya cargados (tamaño de tablas hash, color de las variantes)



Puede emplear "comparar análisis" para varias partidas (en la ventana de base de datos) En este caso deberá indicar si las partidas una vez examinadas van a reemplazar a las originales o si se van a añadir como entradas distintas al final de la base de datos.

Advertencia: se puede cargar un módulo más de una vez y luego usando *Editar Parámetros* establecer distintas características. Así puede determinar como afectan al rendimiento ajedrecístico los distintos factores ajustables de cada módulo.

3.8.19 Pensar siempre

"Pensar siempre" es la expresión usada para indicar que el programa continúa calculando durante el tiempo del oponente.

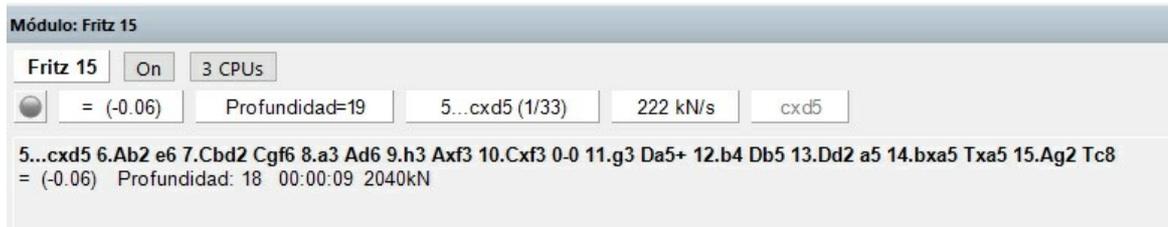
Al ejecutar una jugada el programa trata de adivinar qué responderá el oponente y calcula una respuesta a su hipótesis. Si acierta, el juego continúa con rapidez, a veces inmediatamente. El programa muestra la [jugada prevista](#) en la ventana del módulo.

En los torneos entre módulos, al enfrentarse dos que tengan habilitado el pensar siempre, se frena la velocidad del sistema, al tener que compartir los recursos.

3.8.20 Jugada esperada

Tras haber ejecutado un movimiento, el programa espera una determinada respuesta del oponente. De hecho, continúa [calculando durante el tiempo del contrincante](#), asumiendo que la respuesta será la calculada. Si acierta, el programa ejecutará el movimiento siguiente mucho más rápido, a veces instantáneamente.

Puede saber lo que el módulo tiene previsto que usted juegue en su ventana:



No se muestra, sin embargo, en los modos de juego restringidos como [Amistoso](#)

3.8.21 Tablas de finales

Muchos programas de ajedrez pueden jugar los finales más importantes con 4 y 5 piezas perfectamente, en el sentido literal de la expresión.

Disponen de información completa de todas las posiciones legales que pueden producirse en esos finales. En cualquier momento el programa sabe si la posición está ganada, perdida o si es tablas y los movimientos que restan para ganar o perder (asumiendo que ambos bandos jugase de forma perfecta).

El programa admite el uso de las tablas de finales Syzygy (© Ronald de Man), Gaviota (© Miguel A. Ballicora) y Nalimov (© Eugene Nalimov).

Bases [Syzygy](#)

El conjunto de tablas para los finales con 6 piezas es la solución recomendada para Houdini.

Lo caracteriza su mejor compresión (menor tamaño de archivo), con mucho, y mejor rendimiento. especialmente cuando se calculan múltiples variantes que demandan información simultáneamente de las tablas de finales. Houdini se ha ajustado para sacar partido a este sistema de bases de finales de última generación, para conseguir fuerza y precisión en esa fase de la partida, con cualquier control de tiempo y con cualquier número de núcleos. Aunque se recomienda instalar los archivos en un disco SSD, el rendimiento de las Syzygy en un disco duro normal es de todas formas muy bueno.

El único inconveniente de las tablas Syzygy es que no incluyen información sobre la distancia exacta al mate. Si en una posición quiere saber ese dato, necesitará una solución alternativa.

Para que los módulos y la interfaz gráfica puedan tener acceso a las bases de finales Syzygy, tiene que [instalarlas](#). Comercializamos una recopilación de las mismas como [Endgame Turbo 4...](#)

Bases Nalimov

Para que los módulos y la interfaz gráfica puedan tener acceso a las bases de finales Nalimov, tiene que [instalarlas](#).



Eugene Nalimov, de Novosibirsk (actualmente vive en Redmond) escribió los potentes algoritmos que generan las tablas de finales.

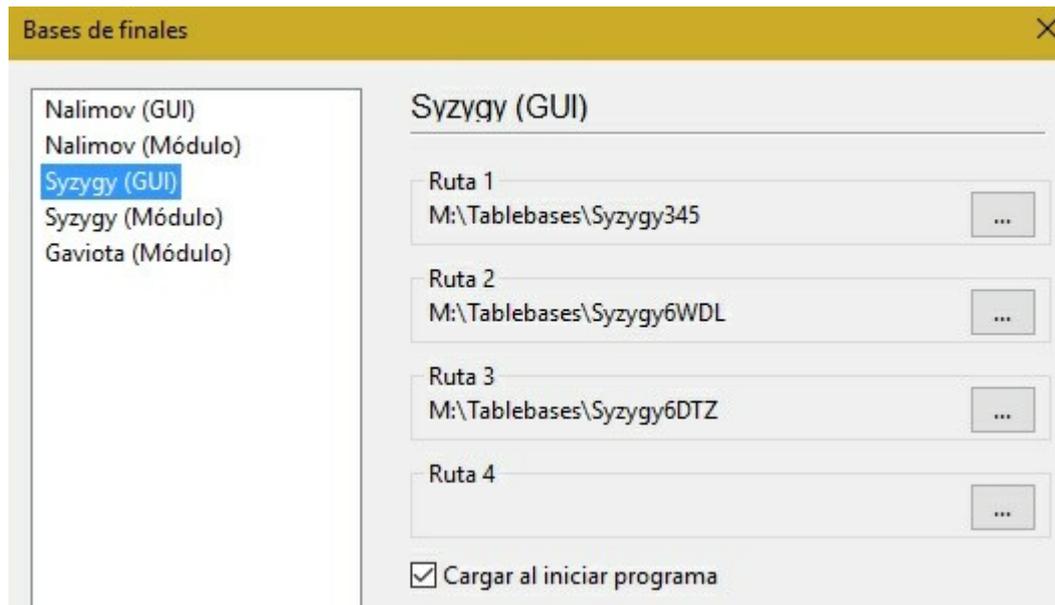
El acceso a las tablas de finales mejora considerablemente la fuerza de juego de los módulos en esa parte de la partida. En el momento en el que encuentra una de los finales de cinco o seis piezas sólo tiene que consultar las tablas para conocer el resultado exacto, sin tener que generar miles de posiciones subsiguientes.

[Sobre el uso de las tablas de finales...](#)

3.8.22 Tablas Syzygy

El programa admite un formato de tablas de finales relativamente nuevas, las Syzygy. Las versiones anteriores solo admitían las tablas de Nalimov, que también se admiten en esta versión. El nuevo formato fue diseñado por Ronald de Man de Holanda. Los módulos de ajedrez más nuevos también admiten ya este formato.

Puede activar las tablas de finales Syzygy en los ajustes del programa, en el menú Archivo – Opciones – Tablas de finales – Detalles



Especifique la ruta hasta la carpeta en la que se guardan las tablas Syzygy tanto para la GUI como para el módulo. Si se hace clic en el botón con los puntos suspensivos, se abre el diálogo de Windows para seleccionar la carpeta. Haga clic en OK para confirmar los ajustes y el programa usará entonces la información de las tablas de finales.

Puede comprobar si el acceso funciona examinando el panel de análisis de un módulo de ajedrez.



En este ejemplo puede ver indicaciones del tipo "tb= xxx", que muestran la frecuencia con la que el módulo de ajedrez Houdini está accediendo a las tablas de finales. Una gran ventaja de las bases Syzygy es que son mucho más pequeñas. Las tablas de 6 piezas necesitan 150 GB de disco duro, mientras que las Nalimov requieren más de 1 TB.

Las tablas Syzygy tienen en cuenta la regla de tablas por 50 jugadas en las que no se capture ninguna pieza ni se mueva ningún peón. Puesto que se puede acceder a los datos en la RAM con mucha rapidez y eficacia, muchos módulos de ajedrez moderno emplean exclusivamente las tablas Syzygy.

Por ejemplo, el módulo Komodo solo usa las tablas Syzygy durante los análisis, pero también emplea las tablas de Nalimov cuando la posición se da sobre el tablero. Cabe esperar que las tablas Syzygy se vuelvan cada vez más populares entre los desarrolladores de módulos.

La mejor forma de conseguir las tablas Syzygy completas es comprar Endgame Turbo 4 en nuestra tienda en Internet.

Debido al tamaño de las tablas, es mejor instalarlas fuera de la carpeta Mis documentos, como por ejemplo en C:/Tablebases/.

Hay dos tipos diferentes de tablas.

1. WDL (Win-Draw-Loss). En estos archivos solo se almacena información sobre el resultado de la posición. Esa es la única información empleada en la búsqueda. Basándose en esa información, el módulo de ajedrez no puede decir cuantas jugadas llevará ganar la partida. Al módulo solo se le informa si la posición es victoria (Win), derrota (Loss) o tablas (Draw)

2. DTZ (Distance to zero). Estas tablas se usan para que la GUI genere un valor que diga cuantas jugadas llevará ganar la partida. Algunos módulos usan esa información durante la búsqueda.

Las bases Syzygy admiten tanto el formato WDL como el DTZ. Este último solo se usa cuando una posición concreta ya se da sobre el tablero. Sin embargo a veces se muestra el número de jugadas para alcanzar otro final, no para el jaque mate. Otro final comienza tras cualquier jugada que pone a uno el contador de la regla de las 50 jugadas: por definición, cada vez que se captura una pieza o que se mueve un peón. Si se sigue moviendo el peón, tras cada jugada el contador vuelve a 1. Eso significa que el contador se reinicia tras cada jugada que cambia la posición de forma irreversible.

Las tablas Syzygy son diferentes de las usadas hasta ahora. No siempre se muestran las jugadas hasta el mate, sino que pueden indicar la transición a otro final. Al ordenar las jugadas, las de peón, capturas y promociones se colocan en primer lugar, porque son las que hacen avanzar la partida.

Por ejemplo, si usa el módulo Komodo 8 para analizar un final de 5 o 6 piezas que puede ganarse, las bases Syzygy pueden dar una valoración de +250. Ya no aparece "Mate en x jugadas".

Como en el caso de las tablas Nalimov, hay 290 archivos para los finales de 3, 4 y 5 piezas, pero se distribuyen de forma diferente. Las tablas de Nalimov tienen dos archivos por final, uno para "juegan blancas" y otro para "juegan negras". Las tablas Syzygy solo necesitan un archivo, sin que importe a quien le toca jugar, pero hay dos versiones de cada tabla: uno contiene la información WDL (Win-Draw-Loss) y el otro la DTZ (Distance-To-Zero)

3.8.23 Instalar las bases de datos de finales en el disco duro

—

Menú Archivo Opciones Bases de finales

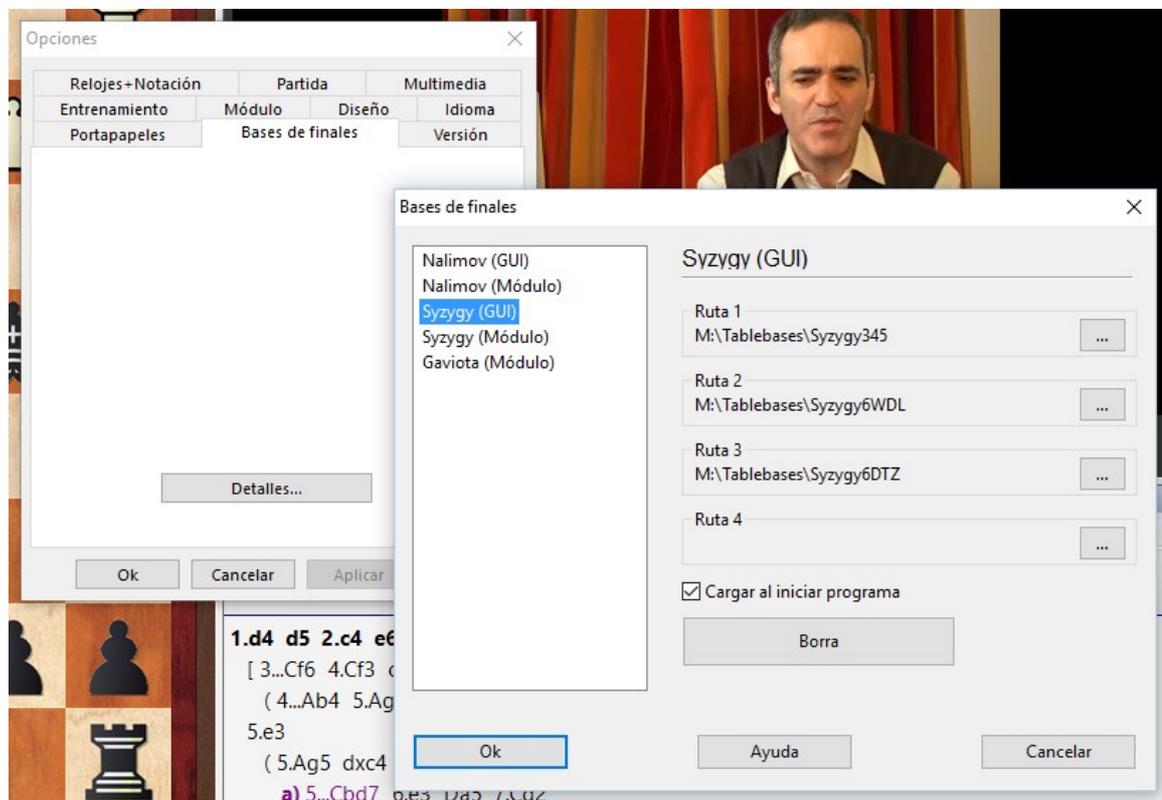
Es mucho más rápido el acceso a las bases de datos de finales desde el disco duro. Por eso es recomendable copiarlas a él, si dispone de las mismas en DVD.

Las bases de datos de finales requieren mucho espacio en el disco. Por eso es posible repartirlas en diferentes particiones del disco duro o entre el disco duro y otros medios

de almacenamiento. Es necesario comunicarle al programa dónde tiene que buscarlas.

Aunque recomendamos el uso de las bases de finales Syzygy, Houdini 4 sigue admitiendo las bases de Nalimov y las Gaviota.

En el menú Archivo - Opciones - Bases de finales podrá indicarle a Fritz hasta 4 directorios en los que ubicar los distintos tipos de bases de finales que pueda tener instalados:



Puede optar por escribir la ruta completa en el campo o por señalarla pulsando el botón *Examinar*.

El caché también influye en la velocidad de acceso a las tablas de finales. Los valores aconsejables oscilan entre 1 Mb y 8 Mb, dependiendo de la memoria RAM disponible. Tenga en cuenta también la memoria asignada a las [tablas de transposición](#).

3.8.24 Rendimiento ajedrecístico del ordenador

Módulo Ajedrez Benchmark

La velocidad del hardware en el que se ejecuta tiene una gran influencia en la fuerza de juego del programa. Obviamente un Pentium a 3 Ghz le dará mucho mejor resultado que uno a 1,7 GHz. Pero la óptima configuración del hardware también juega un papel importante. Por ejemplo, la cantidad de caché de primer y segundo nivel, la velocidad de acceso a memoria y otros factores similares pueden acarrear considerables variaciones. Dos ordenadores con exactamente el mismo procesador pueden producir resultados muy distintos.



Una función al efecto le permitirá probar el rendimiento específico en ajedrez de su hardware. Para que los resultados sean equiparables siempre se ejecuta con un módulo de ajedrez normalizado.

El resultado del test del dependerá en gran manera del tamaño de las [tablas hash](#). También depende del número de aplicaciones que tenga activas en segundo plano. Debería usar el test para comprobar la eficacia de su configuración actual.

El valor típico de la benchmark para una Pentium a 2.6 GHz con 128 MB de tablas hash es 1.4 (es decir, es 1,4 veces más rápido que un P3 a 1 GHz. Debería obtener un valor de kilonodos por segundo de alrededor de 600. Los Centrino y Athlon le darán mucho mejor resultado, puesto que son más adecuados a la clase de cálculos (íntegros) empleados por los módulos de ajedrez.

El valor de nodos por segundo de la benchmark le indica el número de posiciones que el módulo genera y evalúa en un segundo. Ese valor (en "kilonodos") es independiente de las tablas de transposición y es función casi en exclusiva de la velocidad del procesador. Algunos módulos llegan hasta los dos millones de nodos por segundo en ordenadores modernos. Pero recuerde que una velocidad más baja en nodos no significa necesariamente que sean más débiles, sino que muchas veces lo que sucede es que tienen que procesar más conocimientos ajedrecísticos.

Fritz Chess Benchmark.exe

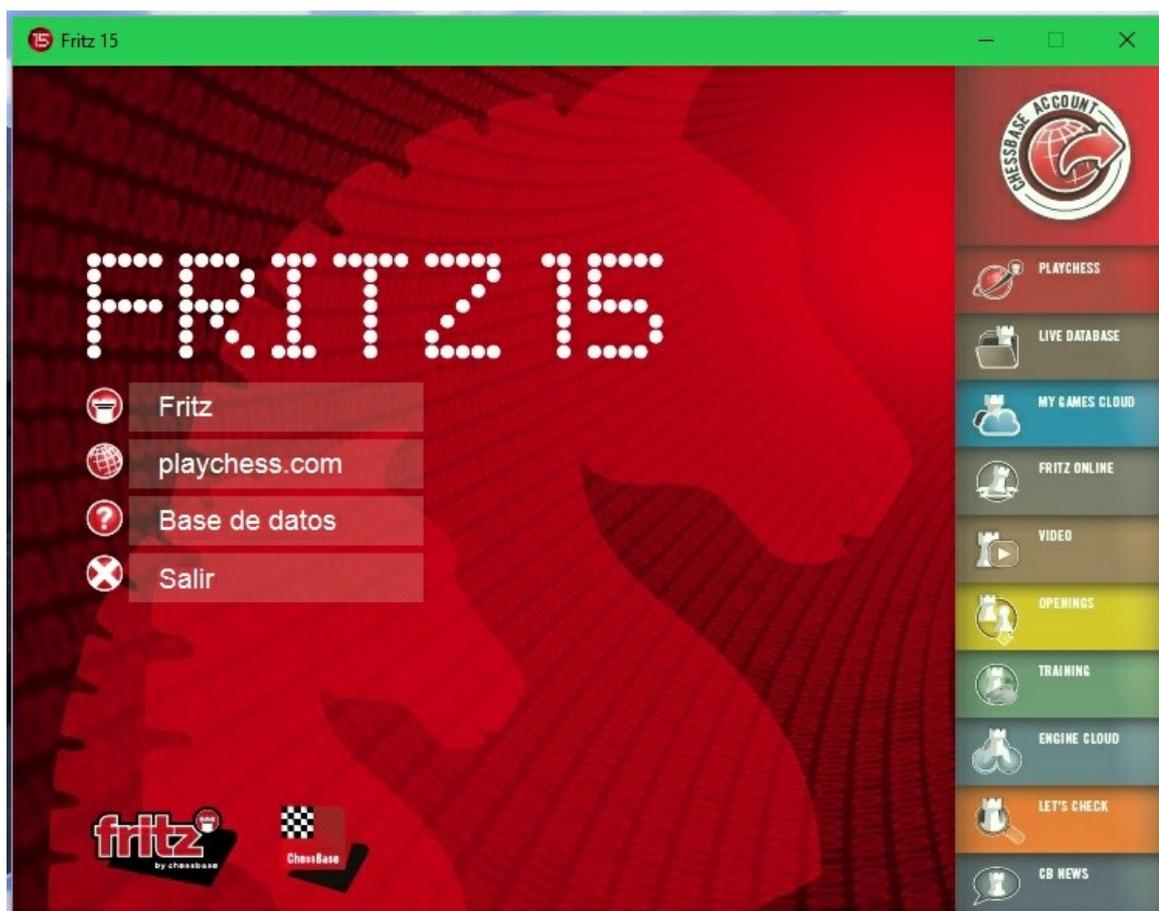
En el directorio del programa (por defecto C:\Archivos de programa\ChessBase\ChessProgram15) hay una utilidad llamada *Fritz Chess Benchmark.exe*. Es lo que se ejecuta al hacer funcionar la Ajedrez Benchmark que se describió más arriba. La utilidad puede también hacerse funcionar de forma independiente, lo que significa que puede copiarla en un lápiz de memoria y hacerla funcionar en distintos ordenadores, cuando vaya a adquirir uno. Eso lo ayudará a asegurarse de que selecciona una máquina que tenga buena capacidad para los cálculos ajedrecísticos.

3.9 Aplicaciones web de ChessBase

3.9.1 Pantalla inicial

Tras instalar el programa puede arrancarlo haciendo doble clic en el icono del programa situado en el escritorio.

En primer lugar se muestra la pantalla de arranque.



Fritz da comienzo al programa de ajedrez clásico.

Playchess.com conecta con el servidor de ajedrez.

Base de datos abre el módulo del programa de gestión de bases de datos de ajedrez y muestra las partidas de la última base usada.

Puede usar los botones del lado derecho de la pantalla de arranque para acceder a las aplicaciones web, que pueden usarse con cualquier navegador actualizado. Puede realizar ejercicios de entrenamiento táctico, gestionar sus partidas en la nube o consultar nuestra gran base de datos en Internet.

3.9.2 Playchess

Empleando el acceso al servidor Playchess con la aplicación web se pueden jugar partidas, seguir retransmisiones o charlar con amigos y cada vez se irán añadiendo más funciones .

Se puede conectar como invitado o con una cuenta personal. En calidad de invitado, no se dispondrá de muchas funciones. Cuando se conecte con una cuenta, las funciones disponibles dependerán del [tipo de suscripción](#) que tenga.

Acceso

Si quiere probar el servidor de ajedrez por vez primera, puede hacerlo como *Invitado*. Haga clic en el botón con esa indicación en el diálogo de conexión.

Puede jugar unas partidas o ver a otras personas que juegan como invitados, pero no dispondrá de todas las funciones. Si quiere disponer de todas las funciones debe crear una cuenta de usuario.

Dispone de las siguientes funciones en la página principal de la aplicación:



- **Jugar blitz** - Inicia una partida con 5 minutos por bando.
- **Jugar bala** - Inicia una partida con 1 minuto por bando.
- **Jugar lenta** - Inicia una partida con 15 minutos por bando.
- **Partidas en directo** - Le permite mirar partidas de grandes maestros. Puede cargar las cuatro más populares de torneos que se estén disputando en ese momento.
- **Mirar blitz** - Para mirar la partida relámpago más fuerte de las que se estén jugando en Playchess.
- **Oír la radio** - Para seguir los comentarios en directo o programas de ajedrez que se estén emitiendo en ese instante.

Una flecha pequeña en el botón de una función indica que se dispone de más opciones que se despliegan al hacer clic sobre ella. Por ejemplo, para elegir distintos controles de tiempo en las partidas relámpago o blitz:



Jugar partidas

En el panel de retos aparecen ofertas para jugar partidas. Los retos entrantes de otros jugadores se indican con una flecha verde.

Retos				
Nombre	Condiciones	Elo	Control de...	Conexión
↓ MRRPT	Evaluada		1m + 0s	60ms
↓ Adrianvasi1	Evaluada		2m + 0s	120ms
↓ Emil33	Evaluada		2m + 1s	60ms
↓ Revenant	Evaluada		2m + 1s	270ms

Haga clic en una de las entradas de la lista y luego pulse en el botón *Aceptar*. Entonces se comienza la partida en una nueva ventana, de tablero, con los controles de tiempo especificados.

Crear una cuenta

Lo más recomendable es crear una cuenta para usar con todas las aplicaciones web, e incluso para usarla con los programas Fritz y ChessBase y con las aplicaciones para dispositivos móviles. Al hacer clic en el botón Conectar se ofrece un diálogo para emplear una cuenta existente o crear una nueva.

Conectar - playchess.com

Por favor conecte con su cuenta ChessBase (Playchess):

Nombre: Antiguo Barbudo

Contraseña: ●●●●●●●

Seguir conectado:

Conectar

Invitado

Crear cuenta

Contraseña olvidada

Cancelar

Escriba el apodo o nombre de usuario de su cuenta, con el que aparecerá en los listado en el campo Nombre. Escriba la contraseña que eligió al crear la cuenta. Pulse en el botón *Conectar*.

Un poco más abajo hay un botón que le permitirá crear una cuenta. Para ello necesitará facilitar los siguientes datos:

Nombre de usuario: el apodo con el que desea aparecer en las listas de jugadores.

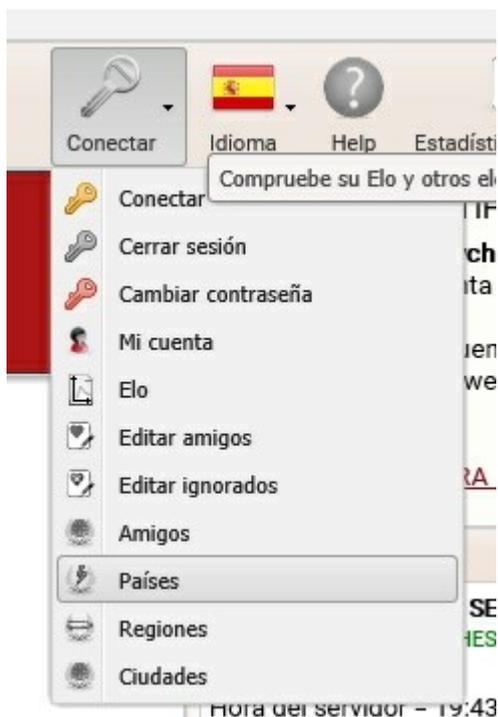
E-mail: la dirección de correo electrónico que se empleará si olvida su contraseña o para acreditar la titularidad de la cuenta y activarla la primera vez que se usa.

Nota importante.- La dirección de correo electrónico sólo se usa para identificarlo. No se usa para enviar publicidad y tampoco se facilita a terceros ni figura en su perfil público.

Contraseña: para evitar errores mecanográficos, debe escribirla dos veces.

Pista: por favor, mantenga en secreto su contraseña. Por motivos de seguridad, el servidor no almacena las contraseñas como texto, lo que significa que ni los operadores del sistema pueden conocerla. No la envíe por e-mail. Nunca la pedimos. Si la ha olvidado, puede solicitar que se le reinicie la misma e-mail. Recibirá un mensaje de correo electrónico con instrucciones sobre como proceder.

En el panel de charla se ofrece información sobre la conexión y la actividad del servidor.



En el botón Conectar puede configurar diversos aspectos de su cuenta. Por ejemplo, puede seleccionar usuarios a considerar como amigos o a ignorar.

Cuando se conecte al servidor un jugador amigo, suena un aviso acústico y aparece un mensaje en el panel de charla.

Si añade a un usuario a la lista de personas a ignorar, todos sus mensajes y retos serán filtrados por el servidor, de forma que no le llegarán nunca a usted.

En la parte superior derecha se dispone además de los siguientes botones:



- **Idioma** sirve para seleccionar el que quiera usar para la interfaz gráfica.
- **Estadísticas del servidor** abre una ventana con información sobre los datos de uso del servidor desde la última vez que se reinició: pico de conexiones, número de partidas diarias, número de visitantes, fecha del último reinicio, etc.
- **Más herramientas** sirve para acceder a otras aplicaciones web.
- **Ping Servidor** mide la calidad de la conexión del usuario con Playchess y muestra el resultado en el panel de charla.

La pantalla principal se divide en varios paneles. Puede cambiarse el tamaño de los paneles arrastrando los separadores.

Jugadores / Partidas/ Mapa

Jugadores		Partidas	Mapa		
Nombre	País	Relá...	Bala	Estado	
 Gaby_Assmann		1605	1513	Inactivo	
 Georg Meier		2785	2604	Inactivo	
 Maximums		2605	2281	Inactivo/Pausa	
 Melmac		2410	2012	Jugando	
 Coma		2711	2402	Pausa	
 Sergey volkov		2564	2215	Buscando/Inactivo	
 Spiderman4		2413	2187	Jugando	
 Centar jug		2636	2556	Buscando/Inactivo	
 HectorElissalt		2078		Inactivo	
 Subbigadu		2686	2128	Inactivo	
 Jordan		2566	2546	Inactivo	
 Ahmad jax mk4		2562	2022	Jugando	

 Ping
  Reto
 Solo jugadores fuertes

En esta zona, por medio de las pestañas correspondientes, se muestra la lista de jugadores conectados, la de las partidas en disputa y recientemente terminadas y un mapamundi con los jugadores conectados.

Retos

En este panel se muestran los ofrecimientos para jugar partidas.

Retos				
Nombre	Condiciones	Elo	Control de t...	Conexión
↓ Sein und Zeit	Evaluada		16m + 0s	90ms
↓ Hellrider999	Evaluada		3m + 2s	0ms
↓ Claudiojazz	Evaluada		5m + 2s	120ms
↓ Coldplay	Evaluada		4m + 0s	30ms

 Aceptar  Borrar  Buscar

Puede hacer clic sobre un reto y luego en Aceptar para empezar a jugar.

También puede buscar activamente un rival. Más adelante veremos como.

Charla

En esta zona de la pantalla se muestran mensajes escrito, bien públicos o bien intercambiados con otros usuarios.

Sólo es posible charlar en el servidor cuando se ha identificado con su nombre de usuario y contraseña, no conectado como invitado.

Tras seleccionar a un jugador, su nombre aparece en la línea de entrada del mensaje escrito.

Listado de jugadores

La información de los jugadores conectados al servidor se ofrece en forma de tabla, con datos agrupados en columnas, que contienen la siguiente información:

Jugadores		Partidas	Mapa			
Nombre	País	Relá...	Bala	Estado		
 Gaby_Assmann		1605	1513	Inactivo		
 Georg Meier		2785	2604	Inactivo		
 Maximums		2605	2281	Inactivo/Pausa		
 Melmac		2410	2012	Jugando		
 Coma		2711	2402	Pausa		
 Sergey volkov		2564	2215	Buscando/Inactivo		
 Spiderman4		2413	2187	Jugando		
 Centar jug		2636	2556	Buscando/Inactivo		
 HectorElissalt		2078		Inactivo		
 Subbigadu		2686	2128	Inactivo		
 Jordan		2566	2546	Inactivo		
 Ahmad jax mk4		2562	2022	Jugando		

Ping  Reto Solo jugadores fuertes

- **Nombre** - Nombre de usuario del jugador en el servidor, con un símbolo a la izquierda que indica su rango.
- **País** - Donde vive o del que es natural el usuario.
- **Relámpago** - Elo de partidas relámpago en Playchess.
- **Bala** - Elo de partidas rápidas en Playchess.
- **Estado** - Se muestra lo que está haciendo el jugador: en pausa, inactivo o jugando, por ejemplo.

Si selecciona un jugador, haciendo clic sobre él y luego pulsa el botón *Retó* se envía una solicitud al jugador para echar una partida.

Ping mide la calidad de la conexión con el jugador seleccionado a través de Playchess y muestra el resultado en el panel de charla.

Listado de partidas

Se muestra en la pestaña dispuesta al efecto la relación de partidas que se disputan en el servidor en un momento dado o que se acaban de disputar recientemente.

Jugadores		Partidas		Mapa		
 Mirar partidas	<input type="text" value="Buscar partidas"/>			 Actualizar lista		
Blancas	Elo bl... ▾	Negras	Elo neg...	Resultado	Control de tie...	Esp...
Subbiga...	2688	Georg Meier	2746	0-1	3m + 0s	1
Anlashock	2684	Subbigadu	2649	0-1	3m + 0s	1
Anlashock	2682	Subbigadu	2651	0-1	3m + 0s	2
Subbiga...	2669	Anlashock	2663	1-0	3m + 0s	7
Subbiga...	2661	Georg Meier	2773	0-1	3m + 0s	5
Bah	2598	Twan Burg	2553	1-0	3m + 0s	4
Ahmad j...	2598	GothicMelancholy	2442	1-0	3m + 0s	1
Ahmad j...	2570	GothicMelancholy	2470	0-1	3m + 0s	1
Lumps us	2551	Zauberer1971	2226	Ejecutá...	3m + 2s	10
Zeveraar...	2522	Giorgi_gamzardia	2462	1-0	3m + 0s	2
GothicM...	2492	Ahmad jax mk4	2548	0-1	3m + 0s	3

 Embed

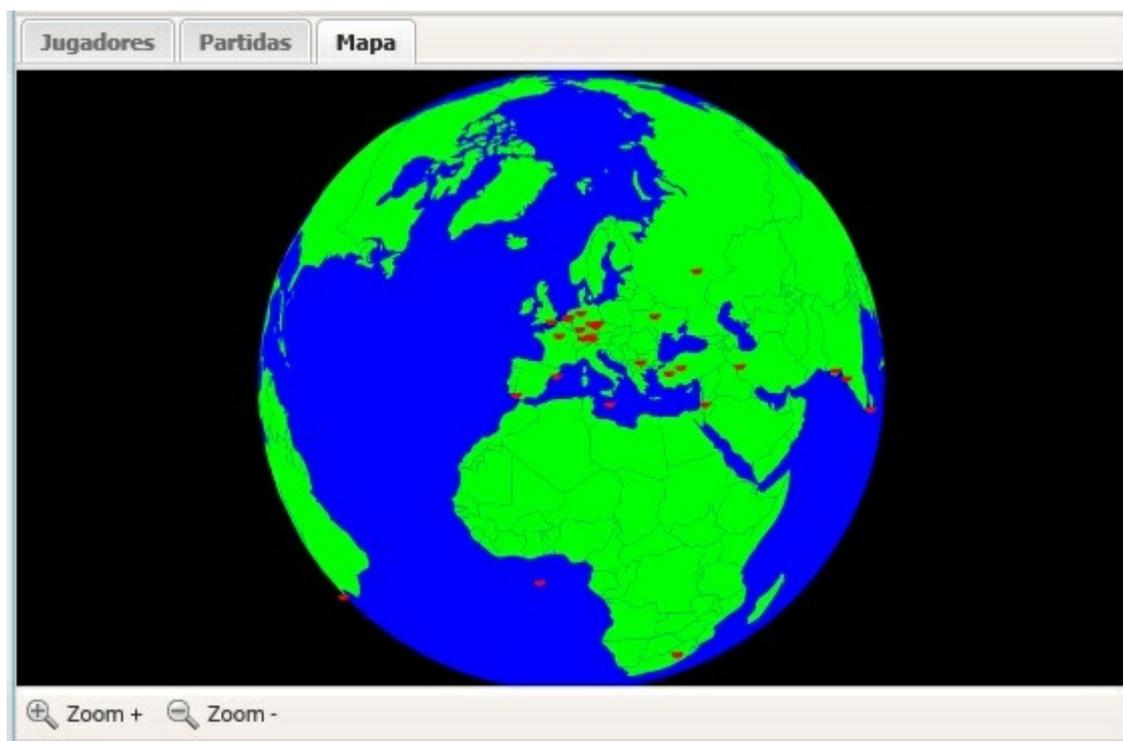
Se facilita información sobre los jugadores, su Elo, el control de tiempo, el número de espectadores. Puede usar el campo de búsqueda para localizar una partida escribiendo por ejemplo el nombre de uno de los jugadores.

Como toda la información dispuesta en columnas, es posible mostrarla ordenarla según se explicó, haciendo clic sobre la cabeceras correspondientes.

Al hacer doble clic sobre una partida, se carga en una ventana de tablero, donde podrá seguirla.

Mapa

Sobre el globo se muestran los jugadores conectados como puntos rojos.



Los botones *Zoom +* y *Zoom -* sirven para acercar o alejar el mapa, para tener una vista más general o más detallada.

Ordenación por columnas

En los listados, al hacer clic en la cabecera de una columna se ordena según el dato que se muestre en ella. Si se vuelve a hacer clic, se invierte el orden.

Ejemplos: al hacer clic en **Blancas** en el listado de partidas, se ordenan estas alfabéticamente según el nombre de los jugadores que conducen las blancas. Si se hace clic una segunda vez, se invierte el orden. Si se hace clic en **Elo blancas** las partidas se muestran ordenadas por el nivel de fuerza de los ajedrecistas que dirigen las blancas. Si se vuelve a hacer clic en la misma cabecera, se muestran primero los jugadores más débiles.

El mismo principio se aplica a todas las ventanas de listado que usan columnas.

Adaptación de las columnas

La presentación en columnas puede adaptarse a sus preferencias. Si pasa el puntero del ratón sobre la cabecera de una columna, se muestra una pequeña flecha negra. Si hace clic en ella puede configurar las columnas.

Además de ordenar los listados, puede decidir mostrar u ocultar la información en las diferentes columnas. Esto es posible en todos los listados que emplean columnas.

Nombre	País	Relá...	Bala
		1724	161
		1337	
		1356	
Ajedrecina		993	
Ala		667	118
Albenno		680	
Albrecht von Wal		667	201
Albulus		1379	

Jugar partidas

Conseguir un rival

Hay varias formas de encontrar un rival en Playchess.com. La más fácil es enviar un reto abierto, usando los botones de la parte superior izquierda de la pantalla.

- **Jugar blitz** - Inicia una partida con 5 minutos por bando.
- **Jugar bala** - Inicia una partida con 1 minuto por bando.
- **Jugar lenta** - Inicia una partida con 15 minutos por bando.

En la parte inferior izquierda de la pantalla está el panel *Retos*.

En ella se muestran las peticiones de otros jugadores. La lista también dispone la información en columnas:

Retos				
Nombre	Condiciones	Elo	Control de t...	Conexión
Sein und Zeit	Evaluada		16m + 0s	90ms
Hellrider999	Evaluada		3m + 2s	0ms
Claudiojazz	Evaluada		5m + 2s	120ms
Coldplay	Evaluada		4m + 0s	30ms

Aceptar
 Borrar
 Buscar

- **Nombre** del jugador que envía la petición.
- **Condiciones** indica si la partida va a ser evaluada (cuenta para el Elo) o no.
- **Elo**: muestra la puntuación de quien lanza el reto.
- **Control de tiempo** muestra el ritmo de juego que quiere el que lanza el reto.
- **Conexión** señala la calidad de la conexión del jugador que lanza el reto.

Los retos de entrada se indican con una flecha verde. Si hace clic en un elemento de

la lista con una flecha verde, se abre una ventana de tablero para que comience a jugar inmediatamente.

Los retos que se le han enviado a usted directamente por medio del listado de jugadores (Véase más arriba) se indican con una flecha roja.

Una flecha azul marca el reto que usted envía (que lo verán con una flecha verde)

Hay tres botones en la parte inferior del panel de retos.



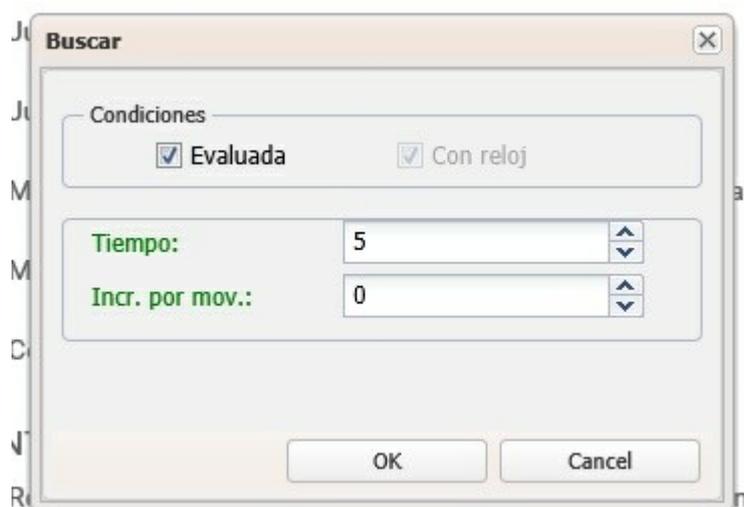
Si se hace clic en un elemento de la lista de retos entrantes y luego se hace clic en *Aceptar* o si se hace doble clic en un reto entrante, se abre una ventana de tablero para empezar a jugar la partida.

Borrar elimina un reto de la lista

Buscar abre una ventana de diálogo para indicar los controles de tiempo deseados. *Tiempo* es el número de minutos para toda la partida e *Incr. por mov.* es el número de segundos que se deben añadir al tiempo total tras cada jugada.

También se puede indicar si se desea jugar una partida evaluada (que cuenta para el Elo) o no y, en este segundo caso, si se quiere jugar con reloj o no.

Una vez ajustados los valores deseados, al pulsar en OK se lanza el reto.



Buscar un rival en la lista de jugadores

En la columna *Estado* se pueden localizar los jugadores que no están disputando ninguna partida en ese momento. Seleccione uno haciendo clic sobre su nombre y luego haga clic sobre el botón *Reto*. Su petición le llegará directamente al interesado y aparecerá con una flecha roja en el panel de retos del jugador elegido.

Ventana de tablero

Si acepta usted un reto o si le aceptan el que usted hubiere enviado, se abrirá una ventana de tablero para jugar la partida.



Junto al panel con el tablero aparecen el panel de notación y el de charla.

Puede usar el panel de charla para enviar a su rival mensajes de texto cortos.

La ventana de tablero puede usarla para jugar partidas o para ver las que juegan otros en el servidor. El tiempo se muestra en los dos relojes que están en la parte superior del tablero.

La última jugada del rival se marca con una flecha.

Realización de jugadas

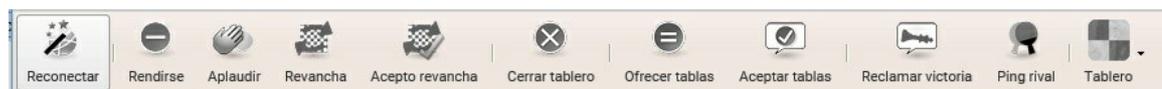
Las jugadas se realizan arrastrando las piezas con el ratón desde la casilla de origen hasta la de destino.

Pista: puede realizar una jugada mientras es el turno de su rival. Eso es útil si sólo hay una jugada evidente y sirve para ahorrar segundos en las partidas blitz y bala. Su jugada se muestra con una flecha verde sobre el tablero. Puede anular la jugada anticipada volviendo a hacer clic en la misma pieza o haciendo clic fuera del tablero.

Promoción

Cuando un peón llega a la octava fila, haga clic en la casilla de destino y arrástrela sobre la pieza a la que desea promocionar.

En la parte superior de la ventana de tablero hay diversos botones con las funciones más importantes.



- **Reconectar** - Si ha perdido la conexión con el servidor puede hacer clic en este botón para intentar recuperarla y seguir con la partida.
- **Rendirse** - Abandona la partida y da la victoria al rival.
- **Aplaudir** - Para enviar un reconocimiento a su rival, que recibe un mensaje en el panel de charla e incrementa su contador de aplausos. Esta función sólo está disponible para usuarios registrados con suscripción en vigor.
- **Revancha** - Tras completar una partida, ofrece al rival jugar otra con los colores cambiados.
- **Acepto revancha** - Sirve para aceptar la oferta de revancha recibida del rival.
- **Cerrar tablero** - Cierra la ventana de tablero, lo mismo que haciendo clic sobre la X roja que se muestra en la parte superior derecha del tablero.

Atención: si la partida no ha terminado y cierra el tablero, se le dará por perdida!

- **Ofrecer tablas** - Pide tablas al rival.
- **Aceptar tablas** - Acepta la oferta de tablas realizada por el rival.
- **Reclamar victoria** - Pide la adjudicación de la partida si el rival sale del servidor.
- **Ping rival** - Comprueba la conexión con el oponente.

Puede elegir entre distintas combinaciones de piezas y tableros con el botón *Tablero*.



Pruebe las distintas opciones haciendo clic sobre ellas, hasta encontrar la que más le guste.

Ver partidas

Mirar como juegan otros puede ser casi tan emocionante como jugar uno mismo.

La aplicación ofrece distintas formas de seguir las partidas que se están jugando.

Al hacer doble clic en un elemento del listado de partidas, se carga la misma en una ventana de tablero.

La forma más fácil de ver una partida es hacer clic en *Mirar blitz*, que carga la partida que estén jugando los ajedrecistas más fuertes en la ventana de tablero.

Eso significa que puede mirar fácilmente las partidas de los jugadores más fuertes en cualquier momento.

Puede arrastrar el separador de los paneles a derecha e izquierda para aumentar o disminuir el tamaño del tablero.

Puede usar el panel de charla para conversar con otros espectadores.

Hay botones de funciones en la ventana de tablero distintos a cuando juega una partida.

El botón *Recibiendo jugadas* activa o desactiva la llegada de movimientos de la partida desde el servidor. Al desconectar la transmisión puede analizar una posición más detenidamente con un módulo de ajedrez, por ejemplo.



El botón *Módulo* arranca un módulo de ajedrez que analiza la posición del tablero y va siguiendo la partida.

Multitablero

Es posible seguir varias partidas a la vez con la vista multitablero, por ejemplo para no perder ni un ápice de la acción en partidas críticas de un torneo.

Para ello:

Abra el listado de partidas haciendo clic en la pestaña *Partidas*.
 Seleccione las partidas que quiere mirar haciendo clic en las entradas del listado mientras mantiene pulsada la tecla CTRL.

Haga clic en el botón *Mirar partidas* para cargarlas en una ventana multitablero.

The screenshot shows the website www.londonchessclassic.com with a multi-board interface. On the left, there is a list of players and their ratings. The main area displays four chess boards with their respective times and player names: Anand-Carlsen (1:27:52 vs 1:43:02), Caruana-Nakamura (1:25:39 vs 1:45:59), Vachier-Lagrave-Topalov (1:39:09 vs 1:32:14), and Grischuk-Giri (1:27:16 vs 1:43:49). On the right, there is a 'Notación' section showing the chess notation for the Anand-Carlsen game, and a 'Live Book' table.

Jugada	Partidas	Resultado	Elo m.	%	Vistas
15.Bg5	0	---	0	50	4
15.Nnd5	0	+0.51/...	0	25	2
15.g4	45	+0.63/...	0	13	1
15.Mg3	0	+0.10	0	13	1
15.Kh2	16	+0.57/...	0		

Al hacer clic sobre un tablero, se activa su notación y las referencias de Live Book y Let's check.

Al hacer clic en el botón *Partidas en directo* carga las cuatro partidas más populares de los torneos que se están retransmitiendo en una ventana multitablero.

3.9.3 Live Database y Let's Check

Esta herramienta permite acceder a la base de datos de Internet en su navegador.

No están disponibles todas las funciones hasta que se identifique con una cuenta ChessBase.

Obtener una cuenta es gratis y la misma sirve para todas las herramientas web de ChessBase.

En la gran base de datos disponible por Internet puede buscar jugadores o posiciones.

The screenshot displays the ChessBase software interface. At the top, there are navigation icons and a search bar labeled 'Escriba el texto a buscar...'. Below this is a 'Database (Premium Account)' table listing chess games with columns for 'País', 'Año', 'Blancas', 'Negras', 'Elo.', 'Res.', 'ECO', and 'Moves'. The main area features a chessboard with a yellow arrow pointing to a square. To the right, there is a 'Live Book (Premium Account)' table with columns for 'Jugada', 'Partidas', 'Re.', 'Elo me...', '%', 'Visitas', and 'Players'. Below the board, a 'Notación' section shows the game details for Carlsen, Magnus (2850) vs Aronian, Levon (2781) from the EU-chT 20th, with the opening moves: 1.e4 e5 2.c3 c6 3.Ab5 Cf6 4.d3 Ac3 5.0-0 Cd4 6.Cxd4 Axd4 7.c3 Ab6 8.Ca3 c6 9.Aa4 d6 10.Ab3 a5 11.Ac4 Aa7 12.a4 0-0 13.Ag5 h6 14.Axf6 Dxf6 15.Cxa5 d5 16.Ac2 dxe4 17.dxe4 Td8 18.De1 Dg5 19.Rh1 Td2 20.Ad1 Ae6 21.b4 Tadb 22.Cxb7 Ac4 23.Cxd8 Axf1 24.Dxf1 Txf2 25.Dg1 Ta2 26.Txa2 Axx1 27.Rxg1 Dc1 28.Rf2 Dxd1 29.Cxc6 Db3 30.Td2 Dxc3 31.Td6 Db2+ 32.Re3 Da3+ 33.Rf2 Dxa4 34.Cxe5 Dc2+ 35.Rf3 f5 36.Td3 fxe4+ 37.Rxe4 Dxx2+ 38.Cf3 Dg4+ 39.Re3 g5 40.Rf2 Df5 41.Td8+ Rg7 42.Rg2 g4 43.Cd2 De6 44.Cf1 Dc6+ 45.Rf2 Db6+.

Interfaz del usuario

En la parte alta de la pantalla, se pueden ver las funciones disponibles.

Encontrará información sobre la ventana de tablero, la notación, el listado de partidas, la ordenación por columnas y el [Live Book](#) en la descripción de otras aplicaciones.

Buscar jugadores

En la parte superior dispone de un campo para escribir los criterios de búsqueda por los que quiere localizar partidas en la base de datos de Internet.

This screenshot shows a close-up of the search functionality. A search bar labeled 'Buscar tablero' contains the text 'Carls'. A dropdown menu is open, displaying a list of suggestions: Carlsen, Carlsson, Carlstedt, Carlson, Carls, Carlsten, Carlstrom, Carlskov, Carlssen, and Carlsen/Cmilyte.

A medida que escribe el texto, la aplicación le hará sugerencias. Pueden ser nombres de jugadores o de torneos, por ejemplo.

Al buscar por *Carlsen* se listarán todas las partidas del campeón mundial.

Si se hace clic en las cabeceras de las columnas se pueden afinar las búsquedas, por ejemplo mostrando en primer lugar las partidas que jugó con blancas.

Si hace clic en una partida, puede reproducirla en la ventana de tablero y analizarla con la ayuda de un módulo de ajedrez.

Buscar posiciones

Es posible buscar en la base de datos partidas en las que se produzca la posición que muestra el tablero en ese instante. Haga clic en el botón *Buscar tablero*.

En el listado se le ofrecerá la relación de partidas encontradas.

Puede ordenar la lista haciendo clic en la cabecera del dato que quiere usar como criterio de ordenación.

Por ejemplo, si se hace clic en *Elo blancas* se presentan las partidas según la puntuación Elo del jugador que conduce las piezas de ese color. la lista comienza con el jugador de mayor Elo. Si se vuelve a hacer clic en la cabecera, se establece el orden inverso.

Nota: No se pueden combinar los dos criterios de búsqueda simultáneamente (nombre y posición)

Let's Check

Además de la información del Live Book, la aplicación permite acceder a [Let's Check](#). Es una nueva función de análisis de nuestros programas, con la cual muchos usuarios han contribuido a construir una enorme base de datos de conocimientos ajedrecísticos. Todas las posiciones analizadas alguna vez por alguien se guardan en ese servidor. Las variantes investigadas por los módulos se ofrecen a todos los que busquen una posición almacenada en el servidor de análisis, sin falta de hacer ningún cálculo.

Live Book (Premium Account)						
Jugada	Partidas ▾	Re...	Elo me...	%	Visitas	Players
5.c3	828	57%	2553	45	128.748	
5.0-0	556	54%	2482	23	66.463	
5.Bxc6	460	57%	2574	17	48.950	
5.Nc3	103	52%	2514	5	15.232	
5.Nbd2	48	51%	2603	5	15.602	
5.Qe2	30	57%	2486	0	1.177	
5.Be3	23	39%	2495	1	2.160	
5.Bc4	7	50%	2438	2	4.761	
5.Bg5	3	50%	2612	1	2.166	
5.h3	2	25%	2346	1	1.925	
5.Ba4	0	0%	0	0	214	
5.Bf4	0	0%	0	0	6	
5.Nh4	0	0%	0	0	2	
5.Ng1	0	0%	0	0	2	
5.g4	0	0%	0	0	1	
5.h4	0	0%	0	0	3	

Let's Check			
Eval.	Variante	Prof.	Módulo
0.25	5.Bxc6 dxc6 6.0-0	24	Fritz 11 SE
0.18	5.Bxc6 dxc6 6.0-0	31	Stockfish 6
0.02	5.0-0 Nd4 6.Ba4	25	Deep Hiarcs 13.2

Se presenta la valoración de la posición del tablero, la profundidad de búsqueda y el módulo empleado para el análisis.



Puede cargar el repertorio con blancas o con negras que tenga guardado en la nube.

3.9.4 MyGames

Una importante nueva característica de nuestro programa [ChessBase 13](#) es la posibilidad de guardar bases de datos no sólo en el disco duro del ordenador, sino también en los servidores de ChessBase. Esto tiene la ventaja de que puede acceder a sus datos desde cualquier sitio. También significa que no tiene que copiar y volver a instalar bases existentes. Además, es posible compartir bases de datos fácilmente con otros usuarios.

Es posible usar una base de datos en la nube desde cualquier ordenador o dispositivo con acceso a internet y un navegador web. Una posibilidad que ofrece una base de datos en la nube es preparar material de entrenamiento para un torneo que se avecina. Aunque sus compañeros de equipo no dispongan de un ordenador con Windows, puede facilitarles información sobre las partidas de su rival es y hacerle sugerencias.

Acceso, identificación

Aunque el acceso es gratuito, la funcionalidad completa de la nube sólo está disponible si tiene una cuenta de ChessBase.

Las posibilidades disponibles en la nube de bases de datos dependerán del [tipo de suscripción](#) que tenga.

Las bases de datos "My Games", "White Repertoire" y "Black Repertoire" siempre están instaladas. Si intenta borrar estas bases de datos, se eliminan todas las partidas pero no las bases de datos propiamente dichas.

No es posible disponer de acceso como invitado en esta aplicación web, pues no tendría sentido.

Puede acceder a las bases de datos que haya guardado en la nube con ChessBase 13 por medio de cualquier navegador de internet. También es posible a la inversa: pueda crear bases de datos con la aplicación web y posteriormente acceder a ellas con ChessBase 13.

Espacio de almacenamiento en la nube

Dependerá del [tipo de suscripción](#) que tenga.

Interfaz

En la parte superior derecha de la pantalla se dispone de los botones generales para cambiar el idioma, gestionar la cuenta y la conexión y acceder a otras aplicaciones web.

En la parte superior izquierda están los botones con las funciones principales específicas de esta aplicación.



La aplicación estructura la información en cuatro paneles principales.

Hay un panel en la parte izquierda en el que se muestra el listado de partidas de la base de datos que esté abierta. Mediante un botón con una doble flecha apuntando hacia la izquierda que está en la parte superior derecha del panel, se puede escamotear este para permitir más espacio a los otros paneles.

Además se dispone del panel de tablero, del panel de notación y de acceso directo al [Live Book](#).

The screenshot shows the 'mygames.chessbase.com' interface. On the left, there is a table titled 'Cloud: Antiguo Barbudo - Playchess.com Games' with columns for #, White, Black, Event, Date, Res., and ECO. The table lists 10 games. In the center is a chessboard with a yellow arrow pointing to the knight on e4. Below the board is a notation panel for a game between 'Vladsor 1635' and 'Antiguo Barbudo 1383', showing the moves: 1.e4 0.7 d5 2.1 2.exd5 3.9 Dxd5 1.5 3.Cc3 1.9 Da5 1.1 4.d4 3 c6 0.5 5.Cf3 6.4 Cf6 1.8 6.Ae2 6.2 Af5 1.6 7.0-0 1.7 Cc7 2.5 8.Af4 5.4 e6 2.3 9.Ce5 10 Cxe5 9.9 10.dxe5 8.7 Cd5 2.3 11.Cxd5 1.8 Dxd5 15 12.Dxd5 2 cxd5 2.2 13.c3 9.8 a6 1.5 14.h4 8.1 h6 3.5 15.Ae3 8.5 Ae7 4.7 16.g3 5.3 0-0 6 17.Tf6 1.3.9 Tac8 4.6 18.o4 5.8 Ae5 25 19.Axc5 20 Txc5 3.8 20.b4 1.6 Tcc8 13 21.c5 12 Tc7 19 22.a4 11 Tf6 1.9 23.Td1 25 a5 14 24.Ad3 19 Ag4 6.7 25.Tdc1 13 axb4 1.9 26.Tab1 1.2 Txc5 28 27.Txc5 5.4 Txc5 2.5 28.Ra2 4.6 Tc3 40 29.Af1 26 b3 5.3 30.Tb2 12. Below the notation panel are buttons for 'PSN', 'Texto antes', 'Texto después', 'Iniciar línea', 'Promocional line', 'Load White', and 'Load Black'. On the right, there is a 'BIENVENIDO ANTIGUO BARBUDO' section with a 'Live Book (Premium Account)' table showing player statistics.

Jugada	Partidas	Result.	Elo...	%	Visitas
8.Bd2	2	100%	2483	33	253
8.Bf4	5	40%	2358	26	197
8.Nf4	2	50%	2405	13	97
8.h3	1	100%	2665	11	83
8.a3	1	50%	2090	6	42
8.Bd3	1	0%	2320	4	30
8.Re1	1	50%	2368	3	19

Los paneles se pueden cambiar de tamaño arrastrando las líneas de separación.

En el tablero gráfico se pueden reproducir partidas e introducir jugadas. En el botón *Tablero* dispone de distintos diseños para elegir.

Panel de notación

El panel de notación contiene las jugadas de la partida cargada y cualquier comentario que incluya.

Listado de partidas

Contiene la relación de todas las partidas que se incluyen en la base de datos.

En la barra de título del panel figura el nombre de la base de datos abierta.

Nube ("Cloud") indica que se trata de una base de datos almacenada en el servidor.

Para seleccionar una partida, haga clic sobre ella. Para seleccionar varias partidas, haga clic sobre ellas mientras mantiene pulsada la tecla CTRL.

En la parte inferior del panel dispone de diversas funciones para usar con el listado de partidas.



Copiar/Pegar: seleccione las partidas deseadas. *Copiar* las guarda temporalmente en un portapapeles. Si abre otra base de datos puede incorporarlas a ella haciendo clic en *Pegar*.

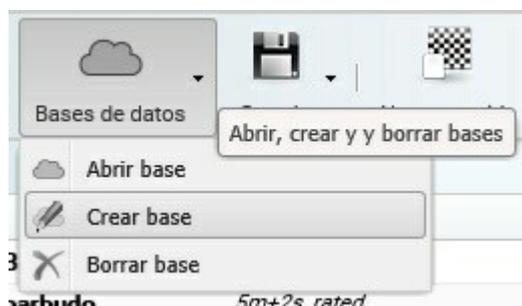
Borrar/Limpiar: Seleccione las partidas en la base de datos. Mantenga pulsada la tecla CTRL si quiere marcar más de una partida. Luego haga clic en *Borrar* para eliminarlas. Si selecciona las partidas marcadas y hace clic en *Borrar* de nuevo, se desmarcan las partidas y vuelven a estar disponibles. Si quiere borrar las partidas de forma permanente, haga clic en el botón *Limpiar*. Eso elimina de la base de datos todas las partidas marcadas para borrar. ¡No puede deshacerse!

El campo que hay en la parte inferior del panel del listado de partidas permite filtrar el mismo, por ejemplo para localizar las partidas de un determinado jugador o de un torneo concreto.

Gestión de bases de datos

Puede usar la aplicación para trabajar con partidas de ajedrez y posiciones en el servidor de base de datos en la nube. Puede crear, abrir o borrar bases de datos.

En el botón que se llama bases de datos, al hacer clic en la pequeña flecha negra se ofrecen las diversas opciones.



El botón *Abrir PGN* le permite abrir una base de datos con ese formato que tenga en su ordenador o dispositivo.

Al hacer clic en *Crear base* se abre un diálogo para escribir el nombre de la nueva base de datos. Confírmelo pulsando en OK. Eso creará una nueva base de datos en el servidor de la nube.

Al hacer clic en *Abrir base* se abre una ventana en la que se muestran las distintas bases de datos disponibles para que seleccione la deseada.



En las columnas puede ver el nombre de las bases, la cantidad de partidas que hay en cada una y el usuario propietario de la misma.

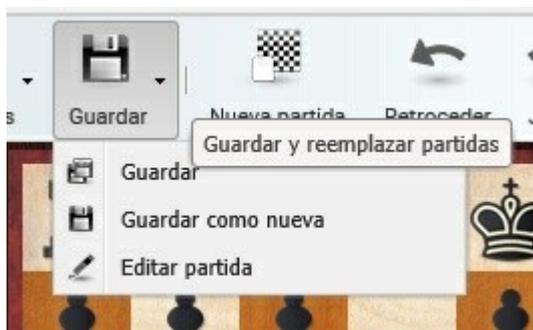
Borrar base elimina la base del servidor. ¡No tiene vuelta atrás! **No podrá recuperar la base borrada.**

Construcción de una base de datos

Hay distintas formas en las que puede añadir partidas a una base de datos sin usar Chessbase 13. A continuación le explicamos cómo hacerlo con la aplicación web y una cuenta de usuario. Los que posean ChessBase 13 y una cuenta de usuario registrado tiene muchas más posibilidades.



Puede ejecutar los movimientos en el tablero gráfico y luego guardar la partida. Haga clic en el botón *Guardar*.



Se abre el siguiente diálogo para escribir los datos de cabecera de la partida:



Game Attributes

White:	Last Name	First Name	Elo
Black:	Last Name	First Name	Elo
Event:	Event		
	City or Location		
Year:	0	Month: 0	Day: 0
Result			
<input type="radio"/> 1-0 <input type="radio"/> 1/2-1/2 <input type="radio"/> 0-1 <input checked="" type="radio"/> Line			
OK		Cancelar	

Confírmelos haciendo clic en OK.

Guardar como nueva permite almacenar una partida editada como una nueva entrada en la base de datos. Empleando *Borrar* y *Limpiar* posteriormente podrá eliminar los duplicados del listado de partidas.

Las nuevas partidas se guardan al final de la base de datos.

Puede usar Abrir PGN para examinar el contenido de una base de datos con ese formato que tenga guardada en su equipo. Una vez abierta, en el listado de partidas

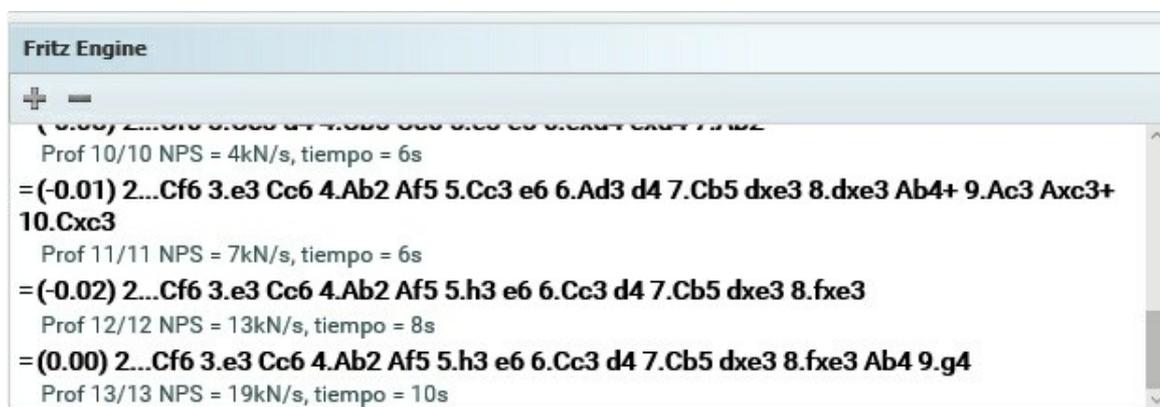
seleccione las que desee copiar. Luego haga clic en el botón *Copiar*. A continuación haga clic en *Abrir base* y seleccione la base de datos en la que quiere copiar las partidas. Haga clic en *OK* para abrirla. Haga clic en *Pegar* para copiar las partidas seleccionadas anteriormente en la nueva base de datos.

Análisis

Mientras se reproduce una partida o cuando se están introduciendo jugadas de una nueva, puede emplear un módulo de ajedrez como ayuda en los análisis. Para hacerlo haga clic en el botón *Módulo*.

Un módulo de análisis es un programa de ajedrez que valora la posición que aparece en el tablero en cada momento sí muestra el resultado.

En el panel del módulo se muestra la información de los cálculos de la máquina, con las continuaciones que considera principales, la profundidad de cálculo y el tiempo empleado. La valoración de la posición siempre se realiza desde el punto de vista de las blancas.



Panel del libro

El programa también muestra el [Live Book](#) en una parte de la pantalla. Se trata de un árbol de aperturas enorme basado en los análisis del servidor Let's Check. Contiene todas las posiciones de apertura de la base de datos de internet, lo que hace del Live Book la más amplia y actualizada fuente de teoría de aperturas. Es posible emplearlo para jugar o simplemente usarlo para examinar una variante.

BIENVENIDO ANTIGUO BARBUDO					
Live Book (Premium Account)					
Jugada	Partidas	Resultado	Elo me...	%	Visitas ▼
2...Nf6	937	51%	2395	39	29.239
2...c5	458	48%	2417	31	23.177
2...Bg4	539	45%	2449	13	9.447
2...Nc6	19	53%	2408	4	3.293
2...Bf5	94	46%	2420	4	2.773
2...e6	24	73%	2327	3	2.556
2...c6	61	47%	2409	3	1.999
2...f6	6	58%	2348	1	487
2...g6	2	25%	2404	0	346
2...h6	2	75%	2391	0	162
2...Nd7	1	50%	2349	0	145
2...b6	1	50%	2360	0	78

 Load White
  Load Black

Puede usar el Live Book para hacerse una idea de la calidad de la continuación, lo que supone una valiosa ayuda cuando se reproducen partidas.

Si hace clic en una jugada del Live Book, el movimiento se ejecutan el tablero.

Pista: Al introducir las jugadas de una partida puede ahorrarse muchos clic con el ratón si ejecuta los movimientos del apertura con ayuda del Live Book. Al hacer clic en *Nueva partida* se sitúa tablero en la posición inicial, con la notación en blanco. Haciendo click en las jugadas del Live Book, se transfieren rápidamente los movimientos a la partida.

En la vista del libro podrá ver sus jugadas de repertorio resaltadas con colores.

La información en el panel del libro también se ofrece estructurada en columnas.

Jugada: Especifica las jugadas registradas que se han realizado en dicha posición.

Partidas: Aporta el número de partidas en las que se realizó cada movimiento.

Resultado: Muestra la tasa de éxito de cada jugada desde la perspectiva de las blancas.

Elo medio: Indica la media del Elo de los jugadores que optaron por el movimiento.

[%]: La cifra señala el número de partidas en las que se realizó cada jugada como distribución porcentual.

Visitas: Ofrece el dato del número de visitantes que han mirado la posición resultante de realizar cada jugada.

Ordenación por columnas

Cuando se abre un listado, por ejemplo listado de partidas o el Live Book, la información se ofrece en forma de tabla, agrupando en cada columna datos del mismo tipo.

Al hacer clic en la cabecera de una columna se ordena el listado en función de los datos que figuran en la misma. Si se hace clic una segunda vez, se invierte el orden.

Ejemplo: Si se hace clic en la columna Partidas del Live Book, la lista se ordena situando en la parte superior las jugadas realizadas en mayor número de partidas. Si se hace clic una segunda vez se verán en la parte superior las jugadas que menos veces se han ejecutado.

3.9.5 Preguntas frecuentes sobre MyGames

¿Se pueden almacenar análisis del módulo de ajedrez en la notación?

No. Eso sólo es posible si se usan los programas ChessBase o Fritz.

¿Cómo se puede sustituir la notación de una partida tras añadir nuevos comentarios?

El menú *Guardar - Guardar* reemplaza la partida con los nuevos cambios. *Guardar - Guardar como nueva* almacena la partida con la nueva notación en la base de datos, pero mantiene la versión anterior.

¿Cómo se puede copiar una partida de una base de datos a otra?

Seleccione las partidas en la base de datos. Mantenga pulsada la tecla CTRL si quiere copiar más de una partida. Luego haga clic en *Copiar*. Abra la base de datos de destino y haga clic en *Pegar*. Eso copia las partidas bien desde una base de datos PGN local o desde una base de datos en la nube.

¿Se pueden borrar partidas de las bases de datos?

Sí. Seleccione las partidas en la base de datos. Mantenga pulsada la tecla CTRL si quiere seleccionar más de una partida. Luego haga clic en *Borrar*. Puede que se pregunte porque las partidas se siguen viendo mostradas en tipografía desvaída. El motivo es que tiene la posibilidad de deshacer la acción. Si selecciona las partidas marcadas y hace clic en *Borrar* de nuevo, se desmarcan las partidas y vuelven a estar disponibles.

Si quiere borrar las partidas de forma permanente, haga clic en el botón *Limpiar*. Eso

elimina de la base de datos todas las partidas marcadas para borrar. ¡No puede deshacerse!

¿Se pueden abrir bases de datos CBH y CBF con el navegador?

No. La actual versión de la aplicación sólo admite los formatos *.cbcloud y PGN.

3.9.6 Fritz Online

¿Le gustaría jugar una partida de ajedrez mientras está lejos de casa? Eso no es ningún problema con la versión en forma de aplicación web de nuestro programa de ajedrez Fritz.

Puede hacer jugadas en el tablero y en la parte superior dispone de los relojes de ajedrez para blancas y negras. El de la izquierda es el de las blancas y el de la derecha el de las negras.



Bajo el tablero hay varios botones con las funciones disponibles. Si pasa el puntero del ratón por encima de cada botón se le muestra la descripción de la función correspondiente con una etiqueta.

El programa indica la última jugada realizada con una flecha amarilla. Si se le pide, puede dar una pista, que se señala con una flecha verde sobre el tablero.



No se pueden establecer controles de tiempo. Al comienzo de la partida, el programa juega casi inmediatamente, sin retraso. Eso se debe a que emplea un [libro de aperturas](#), por lo que no necesita prácticamente realizar cálculos.

Es posible optar por una partida amistosa. es el mejor ajuste para los aficionados. el programa intentará ajustarse a su nivel de juego.

3.9.7 Video

En este portal están disponibles vídeos de diversos tipos, por ejemplo de entrenamiento o reportajes de torneos.

La biblioteca de vídeos de ChessBase en Internet es un enorme archivo con todos los programas emitidos en el servidor Playchess.com durante los últimos años. En ella encontrará hitos como los programas de Daniel King "Power Play", la serie de Karsten Müller "Endgame Magic" o los programas de TV ChessBase. en el momento de escribir estas líneas son unos 300 vídeos los disponibles, pero su número crece continuamente.

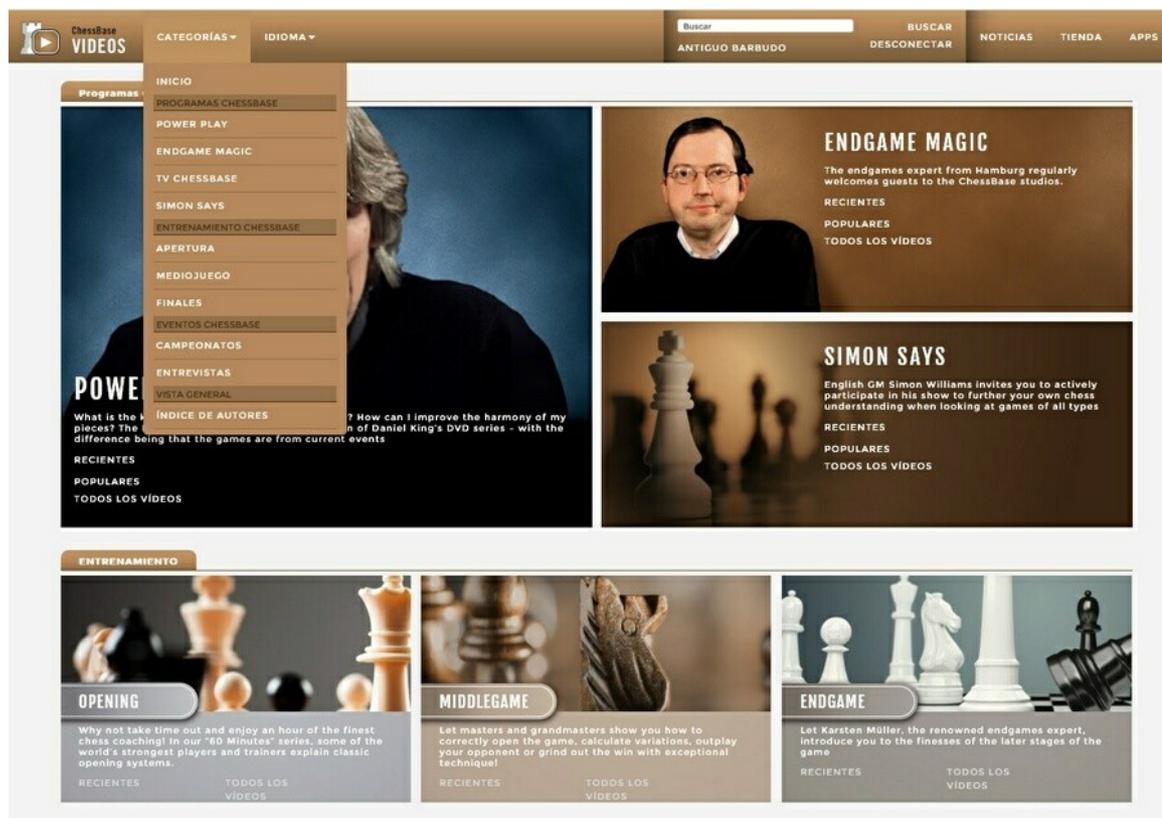
Le recomendamos especialmente la serie "Move by move". Las partidas seleccionadas de grandes maestros le ayudarán a aprender técnicas ganadoras jugada a jugada. Intente responder las cuestiones que plantean Daniel King y Simon Williams y entenderá las estrategias que hay detrás de las jugadas de los maestros.

La videoteca también le ofrece acceso gratuito a 10 vídeos de la serie "60 minutes". Jugadores y entrenadores muy conocidos explican conceptos de apertura y le inspiran con interesantes ideas que le ayudarán a ampliar su repertorio.

Se añaden nuevos vídeos con regularidad.

Para poder aprovechar esta oferta es necesario que se conecte con un nombre de usuario y contraseña.

La forma más fácil de localizar lo que quiere es hacer clic en *Categorías* en la pestaña principal.



Eso ofrece al usuario una vista general claramente estructurada con los contenidos de la videoteca. Haciendo clic en cualquier elemento de la lista muestra los vídeos disponibles en esa categoría.

Al hacer clic en cualquiera de los vídeos se abren en una ventana de Chess Media, en la que se ve el vídeo sincronizado con la acción del tablero.

Move by Move 56
Simon Williams

Middle game
Question 1

2:02 / 2:52

Aronian, L 2765 1-0 Caruana, F 2808
3rd Sinquefeld Cup 2015

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 d5 4.Sc3 Le7 1st Interactive Moment:
What are the main moves for White in this position? 5.Lf4
[5.Lg5 0-0 6.e3 h6 7.Lh4 Se4 8.Lxe7 Dxe7]
[5.g3]
5...0-0 6.e3 Sbd7 2nd Interactive Moment 7.c5
[7.Dc2 c5 8.Td1
(8.0-0-0 cxd4 9.exd4 dxc4 10.Lxc4 Sb6 11.Lb3 Sbd5?)
8...cxd4 9.Txd4=]
[7.cxd5 Sxd5 8.Sxd5 exd5=]
7...Se4
[7. c6 8.Ld3 b6 9.b4]

LIKE

Puede usar los controles para ajustar el volumen del sonido y la calidad del vídeo, seleccionar el modo a pantalla completa o pausar el vídeo.

Los vídeos de la categoría *Entrenamiento* en la pantalla inicial resultan interesantes para la mayor parte de los usuarios.

Hay muchos vídeos sobre las distintas fases de las partidas de ajedrez, que pueden resultar indicativos para saber que productos se adecúan mejor a sus necesidades.

La lista de vídeos puede ordenarse por fecha, número de visualizaciones y popularidad.

The screenshot shows the ChessBase VIDEOS website interface. At the top, there is a navigation bar with 'CATEGORÍAS', 'IDIOMA', a search bar, and links for 'BUSCAR', 'ANTIGUO BARBUDO', 'DESCONECTAR', 'NOTICIAS', 'TIENDA', and 'APPS'. Below the navigation bar is a featured video section for Daniel King, including a portrait and a short biography. The main content area is titled 'Videos' and contains a list of video entries with columns for date, video title, duration, and popularity.

Fecha	Título	Duración	Popularidad
18/11/2015	European Team Ch	62:46 Min	Popularity bar
15/04/2015	Power Play Show US Championships Part 1	48:51 Min	Popularity bar
15/04/2015	Power Play Show US Championships Part	7:55 Min	Popularity bar
11/03/2015	Power Play Show part 2	14:38 Min	Popularity bar
11/03/2015	Power Play Show part 1	14:26 Min	Popularity bar
11/03/2015	Power Play Show part 3	31:46 Min	Popularity bar
11/02/2015	Power Play Show Liquidation On The Chess Board	74:02 Min	Popularity bar

La videoteca es un sitio ideal para rebuscar y disfrutar del ajedrez mientras se aprende.

3.9.8 Openings

El desarrollo de un repertorio de aperturas es una parte importante del entrenamiento de un jugador en activo. La aplicación para la gestión y entrenamiento del repertorio es de gran ayuda al respecto.

Los repertorios con blancas y negras se guardan en árboles de variantes distintos.

Basándose en la teoría de aperturas actual, la aplicación ayuda al usuario a escoger las jugadas apropiadas para su repertorio y guarda las variantes de apertura en árboles de movimientos, uno para blancas y otro para negras. Dado que la aplicación funciona en cualquier navegador de Internet, siempre que disponga de conexión a la red podrá acceder a su repertorio desde cualquier sitio empleando una tableta, un teléfono inteligente o un PC. La aplicación también ofrece posibilidad de entrenar para ayudar a memorizar el árbol de variantes.

Una vez identificado con su nombre de usuario y contraseña ver a todas las funciones disponibles en la parte superior de la pantalla. Puede introducir jugadas bien directamente ejecutándolas sobre el tablero o bien haciendo clic sobre la entrada correspondiente del Live Book que se muestra a la derecha de el mismo.

The screenshot shows the ChessBase interface with a chess board in the center. The board is set to a perspective view from the black side. On the left, there is a list of moves: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 [Exd4] 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ag5 e6 7.Dd2 a6 8.0-0 Ae7*. On the right, there is a 'Live Book (Premium Account)' table with columns for 'Jugada', 'Partidas', 'Resultado', 'Elo medio', '%', and 'Valoras * - Players'. Below the table, there are buttons for 'Cargar blancas' and 'Cargar negras'. At the bottom, there is a 'Database (Premium Account)' table with columns for 'Año', 'Blancas', 'Negras', 'Elo...', 'Res.', and 'Movs'.

Vamos a ver unos ejemplos para ver la ayuda que ofrece la aplicación a la hora de trabajar con el repertorio de aperturas. En la posición inicial debe prepararse un repertorio para jugar con negras y responder a 1.e4 y 1.d4. Haga girar el tablero para verlo desde la perspectiva de las piezas negras.

Si hace clic en el botón Cargar negras, se indica que las siguientes jugadas conformarán el repertorio con negras del usuario.



A medida que se introducen las jugadas, el Live Book muestra datos estadísticos de cada una, lo que ofrece información sobre la calidad de las distintas variantes. El Live

Book muestra las continuaciones principales para la posición que se vea en ese momento y el Elo, porcentaje, etc. indican lo popular y exitosa que es la variante.

Nota: Las jugadas destacadas de su repertorio de aperturas aparecerán resaltadas en el Live Book.

Debajo del panel del Live Book se muestra una lista con las partidas de la base de datos de Internet en la que se ha dado la posición cuestión. Esta lista puede ordenarse haciendo clic en las cabeceras de columna, por ejemplo para ordenarlas en función del Elo de los ajedrecistas que emplearon una determinada continuación o para ver en primer lugar las partidas que ganaron las negras.

BIENVENIDO ANTIGUO BARBUDO						
Live Book (Premium Account)						
Jugada	Partidas	Resultado	Elo medio	%	Visitas ▾	Players
5.e3	381	54%	2419	54	9.129	
5.g3**	424	53%	2428	41	6.922	
5.cxd5	39	65%	2475	2	375	
5.d3	1	50%	2397	1	139	
5.g4	2	0%	2529	1	100	
5.Qc2	4	50%	2398	0	78	
5.Rg1	1	50%	2324	0	27	

 Cargar blancas
  Cargar negras

Database (Premium Account)						
Año	Blancas	Elo ...	Negras	Elo ...	Res...	Moves
2015	Vidit, Santos...	2651	Bruzon Batista,...	2659	0-1	4.Bb2 Be7 5.e3 0-0 6.d4 ...
2014	Morozevich, ...	2724	Kramnik, Vladi...	2760	1-0	4.g3 d4 5.Bg2 Nc6 6.0-0...
2015	Bogdanovich,...	2590	Bruzon Batista,...	2659	1-0	4.Bb2 Be7 5.g3 0-0 6.Bg...
2015	Bogdanovich,...	2590	Kravtsiv, Martyn	2621	0-1	4.Bb2 Be7 5.g3 0-0 6.Bg...
2014	Malakhov, VI...	2696	Riazantsev, Ale...	2678	0-1	4.g3 Be7 5.Bg2 0-0 6.0-0...
2014	Bauer, Christi...	2658	Fressinet, Laur...	2708	0-1	4.g3 Be7 5.Bg2 0-0 6.0-0...
2013	Kramnik, Vla...	2784	Fridman, Daniel	2629	1-0	4.g3 Be7 5.Bg2 0-0 6.0-0...
2013	Malakhov, VI...	2711	Hracek, Zbynek	2636	½-½	4.g3 Be7 5.Bg2 0-0 6.0-0...

 Refresh

Al hacer clic en una entrada del listado de partidas, se carga la partida correspondiente en el panel de notación para que pueda ser reproducida. Si se hace clic en *Cargar negras* o *Cargar blancas* se vuelve a recuperar la notación del

repertorio.

En la parte inferior del panel de notación hay una serie de botones con funciones específicas para la edición de la misma. Puede insertar comentarios en forma de texto o eliminar jugadas innecesarias.

Al hacer clic en *Marcar jugada* se almacena el movimiento y la variante que condujo a ella en su repertorio.

Esta es la apariencia de un repertorio con blancas a construir a partir de las jugadas 1. Cf3 y 1.e4. Como se está trabajando con la primera opción, todo lo relacionado con la segunda aparece plegado. Para mostrarlo debe hacer clic sobre los tres puntos suspensivos:



En la imagen se muestra el aspecto que tiene un repertorio con blancas en el panel de notación de la aplicación.

¿Cómo se carga un repertorio posteriormente?

Haciendo clic en los botones *Cargar blancas* y *Cargar negras* en el panel de notación se carga el correspondiente árbol de variantes y las jugadas se muestran resaltadas con colores en el Live Book.

A medida que se avanza en la creación de un repertorio, el árbol de variantes puede volverse muy complejo. Para una mayor claridad y una mejor comprensión por el usuario, la aplicación "pliega" u oculta algunas parte de la notación para mostrar sólo las variantes relevantes.

Memorizar repertorios

Para los jugadores de torneo activos, es esencial memorizar las variantes de apertura. La aplicación dispone de unas funciones para que usted pueda practicar con los repertorios que tiene almacenados. Haga clic en los botones *Práctica blancas* o *Práctica negras* para practicar la ejecución del repertorio. Puede iniciar el ejercicio

desde la posición inicial o a partir de un momento seleccionado del árbol de variantes.



El aspecto de la ventana se cambia en este modo y se muestra una nueva ventana de información junto al tablero. Si usted realiza una jugada que no está en el repertorio recibirá un aviso. Sin embargo, es posible seguir haciendo jugadas para investigar a donde se llega.

Para ayudarlo, al cabo de un tiempo sin realizar la jugada, la aplicación resalta la pieza que tiene que mover coloreándola.

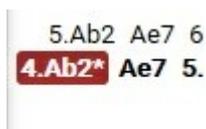
Los progresos en sus estudios se muestran mediante en indicador *Aprendido* ("Learned"). Además puede ver el número de jugadas de su repertorio (*Mis jugadas*) y el número de *Partidas* que hay en la base de datos de internet que emplean esos movimientos.



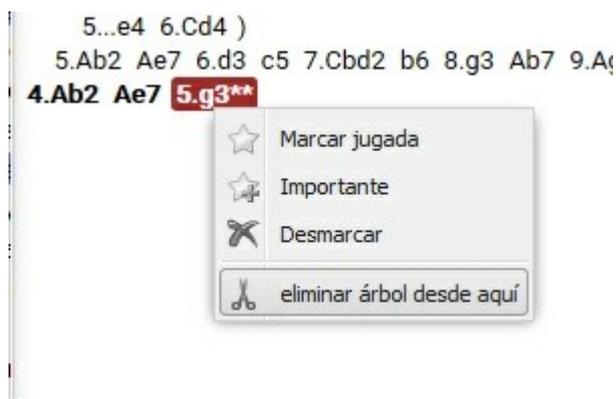
Si no conoce la continuación en un ejercicio puede hacer clic en el botón *Detener práctica* Para volver al aspecto normal de la aplicación, con el Live Book, en el que puede ver las jugadas de la continuación resaltadas con otro color.

Comentarios con texto y símbolos

En el Live Book las jugadas relevantes para su repertorio se destacan con otro color. Dentro de la notación puede mostrar su preferencia con la opción *Marcar jugada*. Puede seleccionar esta opción por medio del botón de la barra de herramientas o haciendo clic derecho sobre el movimiento en el panel de notación.



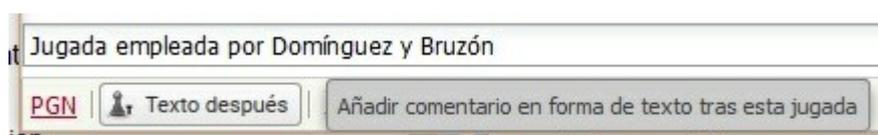
En la notación la jugada se marca con un asterisco (*) y se almacena la variante.



Otra posibilidad es la opción de marcar una jugada como Importante. El movimiento en cuestión aparecerá en la notación y en el libro seguido por dos asteriscos.

Live Book (Premium Account)						
Jugada	Partidas	Resultado	Elo medio	%	Visitas ▼	Players
5.e3	381	54%	2419	54	9.135	
5.g3**	424	53%	2428	41	6.922	
5.cxd5	39	65%	2475	2	375	
5.d3	1	50%	2397	1	139	
5.g4	2	0%	2529	1	100	
5.Qc2	4	50%	2398	0	78	
5.Rg1	1	50%	2324	0	27	

Cualquier jugada del árbol de variantes puede comentarse con texto o con símbolos especiales. Los botones de función para hacerlo se encuentran en la parte inferior del panel de notación.



Al hacer clic en *Texto después* es posible mecanografiar un comentario, que se cierra pulsando la tecla Intro, con lo que se añade a la notación.

También es posible usar símbolos de comentario ajedrecístico. En este caso, se incorporan no sólo a la notación, sino también a Live Book.

Editar un árbol de variantes

Puede borrar jugadas concretas con toda una variante en el repertorio. Los botones de función que permiten hacer esto se encuentran en la parte inferior del panel de notación.

Cortar línea elimina las respuestas a la jugada seleccionada. **Borrar línea** elimina toda la variante del árbol.



En la práctica fácilmente puede pasar que un clic apresurado accidental por variantes de forma indeseada. Esas variantes no se pierden de forma permanente, porque el programa crea una copia de seguridad antes de cada borrado que se almacena en la nube de bases de datos.

¿Cómo se puede acceder a esas copias de seguridad y recuperarlas en el árbol de notación?

Abra la aplicación [MyGames](#).

Haga clic en el menú Base de datos - Abrir base.

Entre las bases de datos que se le ofrecen para abrir hay una llamada "My Moves Backup". Al hacer doble click en ella carga las copias de seguridad almacenadas con la notación original y puede importar los datos para recuperar lo que había borrado. Las fechas me indican con exactitud cuándo fue la última vez que trabajó con la base de datos.

Marque la notación que desearía importar y seleccione *Mis jugadas*.

La función *Insertar partida en mis jugadas* deshace el borrador anterior. Ya puede volver a la aplicación de entrenamiento de aperturas.

Pista: En la nube de base de datos hay otra forma fácil de ampliar la base de datos de repertorio: haga clic en el botón **Mi jugada** en la parte inferior del panel de notación cuando al reproducir una partida decida que hay una jugada que quiere incorporar a su repertorio.

Resumen

La aplicación de entrenamiento de aperturas le ofrece una herramienta sencilla a la par que práctica para gestionar su repertorio.

Las jugadas se pueden realizar sobre el tablero gráfico o haciendo clic en las entradas del [Live Book](#).

El repertorio de aperturas se almacena como árbol de notación, de forma separada para blancas y negras.

Con la función *Marcar jugada* puede incorporar variantes al repertorio de aperturas. Las jugadas seleccionadas aparecen destacadas con colores en el [Live Book](#).

Puede practicar las jugadas y memorizar variantes complejas bien desde la posición inicial o desde cualquier otra jugada. El programa le mantiene informado sobre sus progresos y le advierte de posibles errores. Las continuaciones alternativas pueden ser reconocidas cambiando rápidamente al [Live Book](#).

La notación de la partida puede editarse con los botones de función que hay en la parte inferior del panel de notación o haciendo clic derecho sobre una jugada. Se pueden borrar jugadas o líneas completas. Es posible añadir texto, variantes o símbolos de comentario ajedrecístico.

La variación actual siempre se muestra como línea principal en la notación. Eso garantiza que la información se muestre siempre de manera fácilmente comprensible, incluso en el caso de complejos árboles de variantes. Las ramificaciones se identifican con corchetes.

Cuando se hace clic en ramificaciones ocultas, se despliegan en la notación.

El programa crea copias de seguridad y tiene la posibilidad de ampliar su repertorio mientras reproduce partidas en la nube de base de datos.

3.9.9 Entrenamiento táctico

"El ajedrez es un 99% táctica". Esa es la opinión de los expertos. Una parte importante de la fuerza de juego práctica radica en tener sólidos fundamentos tácticos.

La aplicación gratuita de táctica ofrece una enorme selección de posiciones. Al resolverlas entrenará sus capacidades tácticas.



Debe usar una cuenta de usuario para acceder a esta aplicación. Como en el caso de las demás herramientas, el acceso es independiente del sistema operativo. Todo lo que necesita es un navegador web.

Es posible usar el entrenamiento táctico como Invitado, pero para poder acceder a todas las funciones debe disponer de una cuenta de usuario.

Antes de comenzar debe conocer las funciones más importantes que tiene a su

disposición en la barra de herramientas.

Girar tablero sirve para rotarlo, alternado entre la perspectiva de las negras y las blancas cada vez que se pulsa. El significado de los demás botones resulta evidente.

Tablero permite escoger el tipo de tablero y piezas.

El tentador botón *Módulo* sirve para analizar la posición con un programa de ajedrez. No es posible hacer trampas porque el módulo solo ofrece sus cálculos y valoraciones después de que el usuario haya tratado de encontrar una solución por sí mismo.

El botón *Siguiente posición* carga otro ejercicio de táctica. Si ignora la posición que se muestra en pantalla y salta a otra, se le restan puntos de su Elo táctico personal.

En el caso de posiciones difíciles hay un botón que permite pedir *pistas*, que pueden mostrarse en forma de texto o señalando alguna pieza en el tablero.

El botón *Solución* muestra la forma de resolver el problema. Usarlo también implica la pérdida de puntos, que se muestran resultados en rojo. La solución se muestra con una flecha verde sobre el tablero.

Si no está contento con una posición, puede enviar un mensaje al desarrollador con el botón *Criticar posición*. Si una posición le gusta especialmente puede valorarla positivamente con el botón *Me gusta*.

A la derecha de la barra de navegación hay un botón para *enviar comentarios* a los desarrolladores de la aplicación. Esta función está pensada para indicaciones y sugerencias generales. La herramienta es plurilingüe, así que solo tiene que seleccionar el idioma.

Mientras se muestra la posición a resolver en la pantalla, a la derecha se dispone de información adicional sobre el grado de dificultad, el número de posiciones resueltas, su Elo y rendimiento.

Se comienza con una puntuación Elo de 1600 y las primeras tareas a resolver son relativamente fáciles. A medida que va entrenando, el nivel de las posiciones se va tratando de ajustar al suyo. Al comienzo de cada sesión, incluso aunque tenga un Elo alto, se le ofrecerán posiciones relativamente fáciles a modo de calentamiento.

Si cierra la aplicación sin resolver una posición, ésta queda registrada como no resuelta y tiene un impacto negativo en su puntuación personal. Puede evitarlo si no hace clic en "Siguiente posición" antes de salir de la aplicación. Lo mismo que en las partidas relámpago, su Elo táctico se actualiza después de cada sesión de entrenamiento.

En la parte derecha de la pantalla hay dos pequeñas ventanas de información.

En la primera se informa sobre la dificultad de la posición y se presentan los siguientes datos:

Dificultad: 1554 (N=157, Ø345, #248)

Nunca vista antes. Pistas = 2

Negras juegan y ganan. (Fácil)

El número de posiciones resueltas hasta el momento.

El tiempo medio que han necesitado otros usuarios para resolver la posición.

El número de la posición.

En la segunda ventana hay información sobre sus resultados, por ejemplo el número de posiciones resueltas, su Elo táctico y su posición en la clasificación.

Usuario: Antiguo Barbudo

Posiciones resueltas: 55/72

Su Elo: 1754

Su rango: Beginner

[Clasificaciones](#)

Después de cada problema, las variaciones en el Elo táctico se muestra en verde (aumentos) o en rojo (disminuciones).

Usuario: Antiguo Barbudo

Posiciones resueltas: 57/74

Su Elo: 1760 (+1.8)

Su rango: Beginner

[Clasificaciones](#)

Si hace clic en "Clasificaciones" se muestra una tabla con los nombres y resultados de los usuarios que han empleado la herramienta de táctica.

RANKING LIST

TACTICS.CHESSBASE.COM



POSITION	NAME	ELO	SOLVED	COUNTRY	TENDENCY	FRIEND	RANK
2501.	FDNicol	1768	1062				Strong Player
2502.	avis	1768	1008				Strong Player
2503.	laetitia	1768	496				Talent
2504.	RaginiArora	1768	384				Strong Apprentice
2505.	Calandria	1768	225		➡		Apprentice
2506.	kingkasp	1768	205				Apprentice
2507.	JFCepedaG	1768	114				Beginner
2508.	CP-Chess	1768	107				Beginner
2509.	Varunchess	1768	57				Beginner
2510.	AD176chess	1768	47				-
2511.	SAC2001	1768	45				-
2512.	avinash_the_best	1768	38				-
2513.	TSW	1768	31				-
2514.	Pfarr	1768	27				-
2515.	Kramnik17	1768	24				-
2516.	manuelper	1767	1468		➡		Attacking Player
2517.	Gala87	1767	1255				Club Player
2518.	nocaja	1767	228				Apprentice
2519.	Hhorse	1767	67				-

La lista puede ordenarse haciendo clic en las cabeceras de las columnas. Por ejemplo, si hace clic en *Elo* los usuarios con las puntuaciones más altas se muestran en la parte superior. Si vuelve a hacer clic en *Elo*, se invierte el orden y se muestran en la parte superior los usuarios con la puntuación más baja. Un usuario tiene que resolver al menos 20 problemas para aparecer en la clasificación.

¿Cómo se puede especificar el país? El programa emplea el país que haya especificado en la configuración de su cuenta de ChessBase. En Playchess.com:
Pestaña: Cuenta >> Editar datos del usuario >> Buscar coordenadas >> Cambiar país

¿Qué significa la columna "Amigo"? Si tiene alguna persona especificada en la lista de amigos de Playchess.com que use esta aplicación puede comparar sus resultados.

3.10 Puntuaciones Elo

3.10.1 Puntuaciones y listas Elo

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 ha sobrepasado los 2800)

Las puntuaciones Elo también pueden usarse para evaluar los módulos de ajedrez. Con este programa podrá generar y gestionar listados de puntuación basados en los resultados de torneos entre los módulos. De hecho se trata de un completo programa de gestión del Elo. Se reconocen automáticamente las normas para GM y MI y se adjudican los títulos correspondientes. El cálculo del Elo puede usarse también para

comprobar el rendimiento de las personas, incluso aplicándolo a torneos históricos que han tenido lugar mucho antes de que el sistema de puntuación se hubiese inventado. Cuando se dispone de una lista Elo, se puede mantener actualizada según los resultados de los torneos.

Como aproximación, les ofrecemos la siguiente lista de referencia de las categorías y la 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

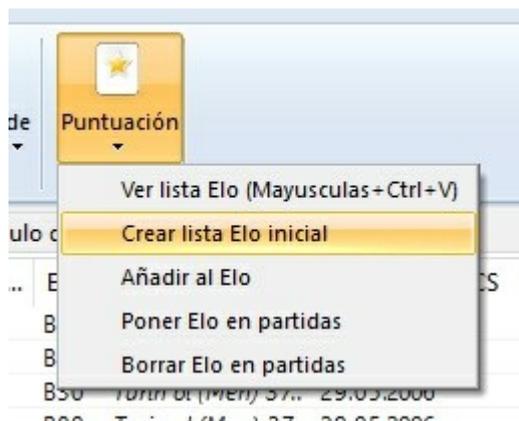
Los módulos de ajedrez más fuertes del mundo funcionando en ordenadores rápidos hoy en día (2005) alcanzan una puntuación Elo superior a 2800. Son un reto para los más fuertes jugadores humanos.

Antes de empezar a evaluar torneos deberá crear una [lista Elo inicial](#). Con ella se adjudica a cada jugador una puntuación inicial plausible. Después deberá mantener la lista actualizada, evaluando los torneos a medida que se van sucediendo. Para esto deberá marcar las partidas que forman parte del torneo, hacer clic derecho y seleccionar "Añadir a lista Elo" en el menú emergente. Si no hay ninguna lista Elo abierta, aparecerá un selector de archivos para que la escoja.

3.10.2 La lista Elo inicial

Ventana de base de datos - Base de datos - Puntuación - Crear lista Elo inicial

El padre del Unix y pionero del ajedrez por computadora **Ken Thompson** sugirió un algoritmo para crear una lista Elo a partir de una base de datos de partidas arbitrarias. Trata la base como un gran torneo: cada jugador tiene el mismo Elo inicial (por ejemplo 2400), con el que se calcula el rendimiento en el torneo para todo el mundo. En una iteración posterior se incluye el rendimiento en el valor inicial, y se calcula un rendimiento más exacto. Tras varias repeticiones los valores del Elo convergen hacia valores estables.



La gestión del Elo en nuestro programa de ajedrez ha sido introducida principalmente para valorar los torneos entre ordenadores, pero resulta muy interesante aplicarla también a las personas, incluso creando listas Elo con datos de partidas históricas. *Para que el sistema funcione adecuadamente es absolutamente crítico que los nombres de los jugadores sean unívocos.* Por ello recomendamos el uso de bases de datos de alta calidad de ChessBase (por ejemplo la MegaDatabase2000), porque muchas otras bases de datos contienen los nombres de los jugadores con distintos deletreos. Además, las colecciones de partidas que no contienen torneos completos distorsionan los *ratings*.

Para los módulos, una buena lista inicial podría basarse en 300-500 partidas. Los errores en la lista inicial no son un gran problema porque tras varios torneos los valores se aproximarán a los correctos (los módulos infravalorados aumentarán rápido su puntuación y los sobrevalorados la perderán)

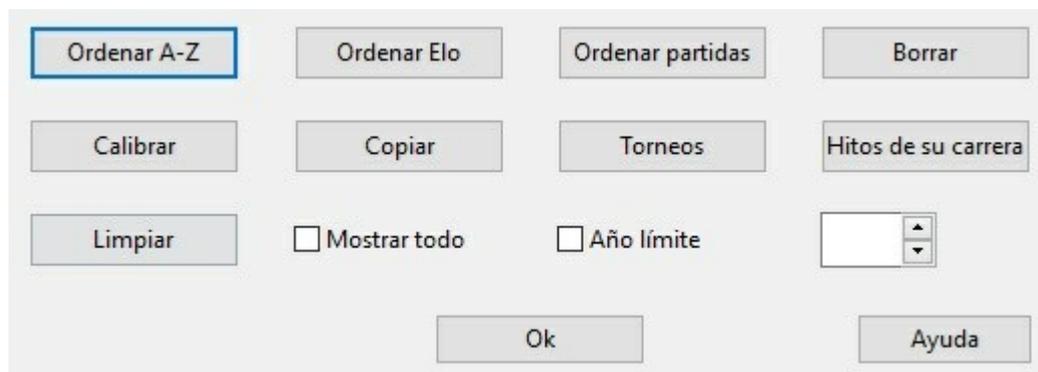
Así se genera una lista Elo

- Para crear la lista base, seleccione las partidas que quiera usar para el cálculo en la ventana de base de datos. Si quiere considerarlas todas, pulse CTRL-A.
- Active Base de datos - *Puntuación* - *Crear lista Elo inicial*.
- El programa le pedirá un nombre de archivo. Si se corresponde con una lista Elo ya existente, su contenido se reemplazará por el nuevo.
- La lista necesita un número mínimo de partidas por jugador. Si no tiene suficientes (caso de una base muy pequeña o con demasiados jugadores), se le informará de ello y la creación fracasará.

El algoritmo de Thompson calcula fuerzas de juego relativas. Asume que la puntuación promedio de todos los jugadores es de 2400, que no tiene porqué ser el caso. Para obtener puntuaciones prácticas correctas es necesario reescalar o *calibrar* la lista, añadiendo o sustrayendo un cierto porcentaje a cada jugador. La mejor forma de hacerlo es escoger un jugador muy estable con un rating conocido y sumar o restar una cifra que convierta su rating calculado en el real. El programa ajustará las puntuaciones del resto de jugadores. De modo que una vez que el programa ha terminado de calcular el Elo, deberá calibrar la lista. Haga clic en *Calibrar* e introduzca el valor de la corrección a aplicar.

3.10.3 Visualización de la lista Elo

En la parte inferior de la ventana de la lista Elo hay varios botones que le permitirán ordenarla alfabéticamente, por puntuación, número de partidas, etc.



Esto es lo que hacen dichos botones:

- **Ordenar A-Z:** ordena alfabéticamente según los nombres de los jugadores.
- **Ordenar Elo:** ordena según la puntuación Elo (por defecto)
- **Ordenar partidas:** ordena según el número de partidas de torneos.
- **Borrar:** le permite marcar jugadores y eliminarlos de la lista.
- **Calibrar:** para reescalar o [calibrar la lista](#) añadiendo o sustrayendo un cierto porcentaje a cada jugador.
- **Copiar:** envía la lista al portapapeles de Windows. Luego lo puede reexpedir a un procesador de texto u hoja de cálculo.
- **Torneos:** muestra la lista de todos los que se han empleado en el cálculo de la puntuación.
- **Carrera:** enseña la lista de torneos en que ha participado el jugador seleccionado.
- **Limpiar:** quita de la lista a los jugadores que hayan permanecido inactivos durante más de 6 años, a contar desde el último torneo evaluado.
- **Mostrar todo:** se visualizarán todos los jugadores evaluados, incluso aquellos para los que se dispone de muy pocas partidas para el cálculo correcto de su puntuación.
- **Año límite:** permite restringir el listado a torneos jugados a partir de un cierto periodo.

3.11 Hardware externo

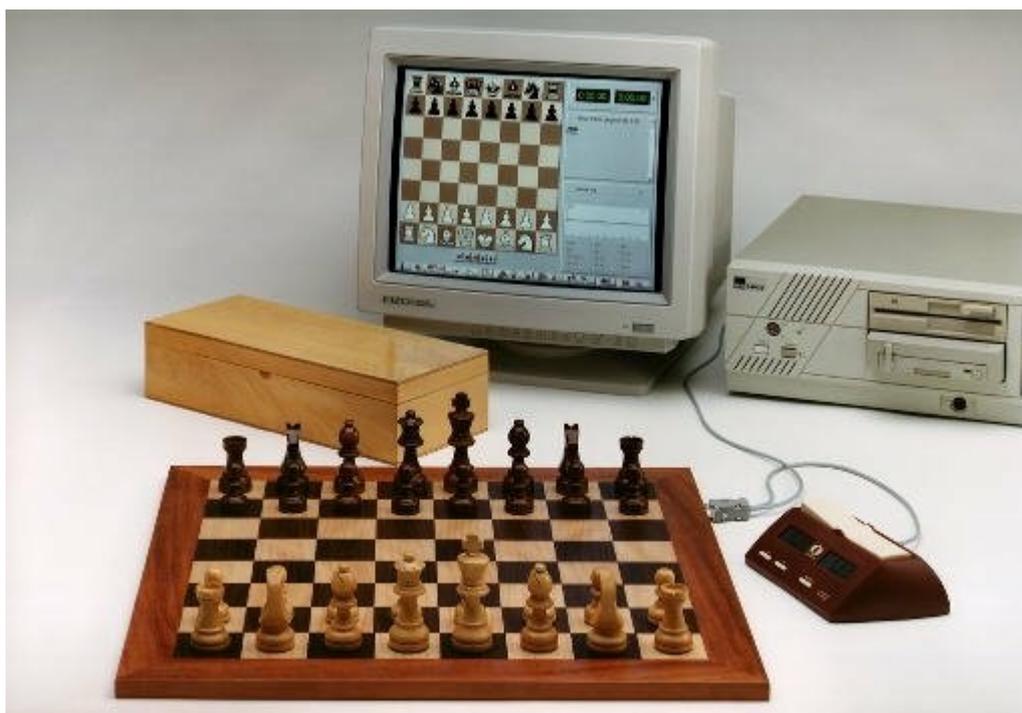
3.11.1 Conexión de hardware externo

Tablero - Tablero DGT

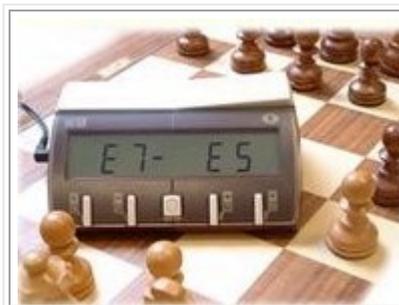


El programa se comunica con el mundo exterior mediante un cable serie o USB

Tablero DGT: este controlador le permitirá usar el hermoso e inteligente tablero con sensores fabricado por la compañía holandesa DGT. El tablero identifica las distintas piezas, es decir, "sabe" si hay un alfil blanco o un caballo negro en determinada casilla. Si activa "Anunciar jugadas" en el menú Archivo - [Opciones - Multimedia](#), el programa anunciará verbalmente sus movimientos, de forma que no tendrá ni que estar pendiente de la pantalla del ordenador.



La conexión entre el tablero y el PC puede tener hasta 10 metros de longitud y muchas de las funciones (nueva partida, configurar posición, etc.) pueden ejecutarse sin tocar el ordenador.



El programa también puede conectarse al **reloj de ajedrez DGT XL**. Este reloj muestra el tiempo y también las jugadas que se realizan. Eso significa que se puede jugar en un tablero DGT, con el reloj conectado, y se pueden leer las jugadas del módulo de ajedrez en la pantalla del reloj.

4 FAQ

4.1 Copiar libro al disco duro aparece desactivado



Sólo funciona cuando se ha cargado un libro almacenado en un CD/DVD y no existe aún en el disco duro.

Si quiere copiar un libro desde un CD/DVD, cárguelo antes. Puede realizarlo haciendo clic en el separador "Libro" de la parte superior del panel de notación.

Si ya hay cargado un libro, haga clic derecho en un punto vacío del panel y seleccione "Cerrar archivo del libro". Aparecerá un botón llamado "Cargar libro".

Haga clic sobre él y seleccione el libro del CD /DVD. El archivo debería tener la extensión *.ctg

Una vez cargado el libro, estará disponible la función "Copiar libro al disco duro".

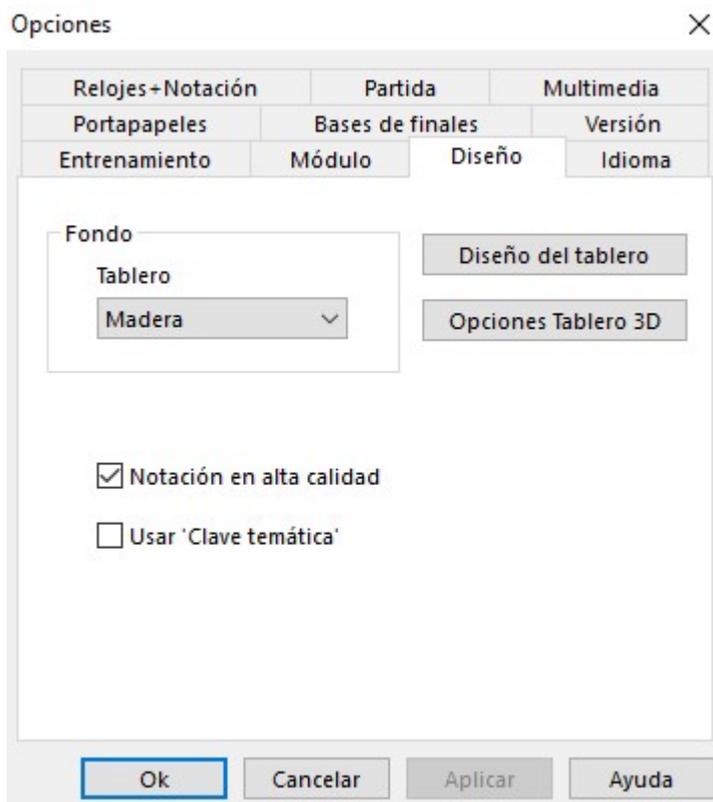
4.2 Problemas al mostrar los listados y notaciones

En casos raros puede haber problemas con la forma en que se muestran los listados o la [notación](#).

Si, por ejemplo, lo mostrado en los listados no aparece hasta que se ha desplazado por el listado o hasta que ha pulsado la combinación de teclas ALT + TAB, entonces será útil un cambio en el [diálogo de opciones](#) de Fritz.

Menú Archivo - Opciones - Diseño

En la ventana de diálogo está marcada la opción "Notación en alta calidad".



Si la desactiva, entonces ya no tendrá problemas con la presentación de textos.

4.3 Tableros 3D: problemas

Aunque los tableros 3D han sido probados en muchas tarjetas gráficas distintas, pueden darse errores en aquellas tarjetas con los que no han sido probados. Se trata de unas pruebas bastante complejas y los programadores necesitan mucha información para encontrar una solución. Por dicha razón, se ha incorporado al programa una función especial que recopila toda la información necesaria para los programadores.

En la parte inferior del panel del tablero 3D haga clic en el botón "Parámetros". Luego, en la ventana que se abre, vaya a la opción "General". En ella tiene las categorías "System info" y "GPU info". Podrá copiar la información precisa al portapapeles para luego pegarla (CTRL + V) en un mensaje de correo electrónico.

¡No se olvide de describir en el mensaje con todo el detalle que pueda cual es el problema que se le presenta!

4.4 Veo letras en vez de piezas

¿Ve letras en el tablero en vez de piezas?

En caso de que vea letras en vez piezas sobre el tablero, reinstale el programa.

4.5 Base de datos de referencia

¿Ha establecido una base de datos como referencia en el [análisis completo](#), pero el programa no la emplea?



La base de datos empleada como referencia, debe tener instalada una clave o índice de aperturas.

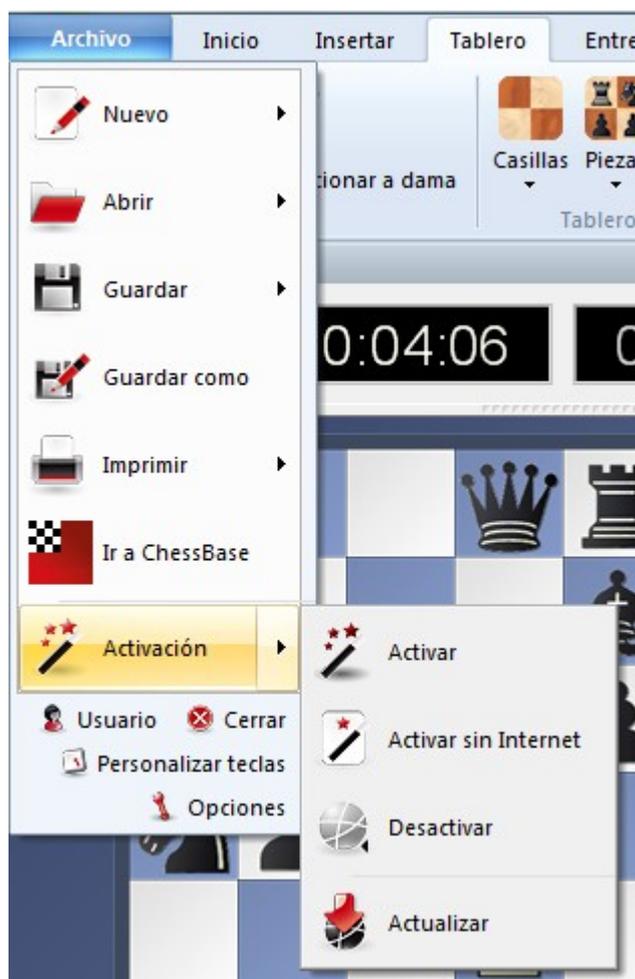
Puede comprobar si lo tiene fácilmente en la ventana de base de datos. Haga clic en el separador "[Aperturas](#)". Si no hay un índice instalado, verá 4 botones para optar por distintas formas de crear uno. Lo mejor es o bien seleccionar una clave amplia o bien instalar las de las bases de datos Mega, Big o la que acompaña al programa de juego.

Si hace clic en el botón "Seleccionar clave", podrá localizar un archivo con extensión *.cko, que debería estar presente en las bases de datos mencionadas.

4.6 Actualizar el programa

Existen dos razones fundamentales por las que siempre debería emplear la última actualización del programa: se habrán resuelto problemas con respecto a versiones anteriores y también se habrá incrementado la funcionalidad.

Primero debe [activar el programa](#) para poder obtener actualizaciones.

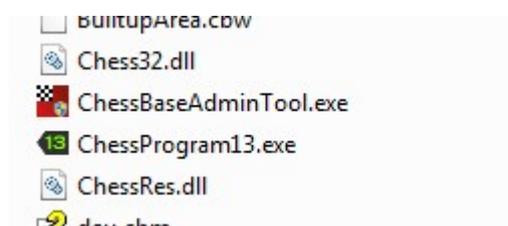


Haciendo clic en *Actualizar*, el programa le informará si existe alguna actualización disponible.

Tras la descarga del archivo de actualización, el programa le pedirá que confirme la desconexión. Hágalo y espere pacientemente hasta que el programa le informe de que la actualización por Internet ha terminado satisfactoriamente ("*Internet upgrade ok*")

4.7 Herramienta de administración

En la carpeta del programa encontrará la utilidad "*ChessBaseAdminTool.exe*".



Se inicia automáticamente cuando se usa el programa por vez primera para realizar la [activación](#). En caso de problemas con ese proceso o para desactivar el programa,

puede arrancar directamente la utilidad desde el explorador de archivos de Windows haciendo doble clic en el archivo EXE.

Activar inicia el diálogo para activar el programa.

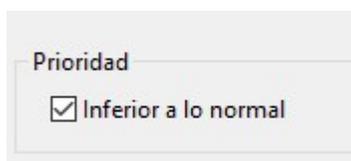
Activar sin Internet permite activar el programa en un equipo sin acceso a Internet.

Desactivar desvincula el número de serie del programa con la instalación correspondiente.

4.8 Mejora del rendimiento del ordenador

Hay varias formas de mantener el rendimiento general del ordenador mientras calcula el módulo:

- Hacer funcionar el módulo con prioridad más baja de la normal. La mayor parte de las interfaces gráficas tienen esta opción para los [módulos UCI](#). Fritz y ChessBase tienen una casilla para marcar llamada "Prioridad inferior a lo normal" en el diálogo para crear los módulos UCI.



- Si quiere que su ordenador realice otras tareas mientras analiza posiciones de ajedrez, ajuste la opción de configuración del [módulo](#) a un valor menor que el número de núcleos físicos de su ordenador. Por ejemplo, use 3 en un ordenador "quad-core". Eso dejará libre un núcleo para otras aplicaciones, mientras el análisis de ajedrez usa los otros 3.

4.9 Tamaño de las tablas hash según el tiempo de reflexión

Para [análisis infinito](#) o partidas con [controles de tiempo largos](#) se deben emplear tablas de transposición o tablas hash tan grandes como sea posible, habitualmente sobre la mitad del total de memoria RAM del ordenador. Por ejemplo, en un sistema con 4 GB de memoria RAM, debería poder usar sin problemas hasta 2048 MB para las tablas hash o en un sistema con 12 GB de RAM, podría usar hasta 8192 MB.

Para partidas más cortas, por ejemplo, partidas entre 3 y 5 minutos, es mejor usar 256 MB o 512 MB ya que con ello se obtendrá mejor rendimiento. Para partidas de 16 minutos, un tamaño de 1024 MB o 2048 MB para las tablas de transposición estaría bien.

Si conoce el tiempo medio por jugada (T , en segundos) y la velocidad media de cálculo de nodos de su ordenador (S , en kN/s), puede calcular el tamaño óptimo de las tablas hash con la fórmula: $(T \times S / 100)$ MB.

Por ejemplo, si usa un control de tiempo de 10 minutos para 40 jugadas repetidamente, el tiempo medio por jugada es $T = 15$ segundos.

En un equipo que procese unos 2,000 kN/s, el tamaño óptimo de las tablas hash sería

de aproximadamente:

$$(15 \times 2,000 / 100) = 300 \text{ MB}$$

En otras palabras, 256 MB o 512 MB serían los valores recomendables.

4.10 Análisis profundo de una posición

Si usa el [análisis profundo de posiciones](#) es posible que el módulo avance por variantes arriesgadas sin tomar nota de opciones de igualar o entablar casi cada jugada. ¿cabe esperar eso?

Si quiere que el módulo busque líneas de tablas, debe poner el parámetro Contención ("Contempt") en 0.

El programa aborda los análisis profundos de posiciones simulando condiciones de partida. Eso significa que el módulo piensa que es una partida en vez de un análisis y activa el valor 1 para el parámetro Contención ("Contempt"). Para evitarlo, es mejor ajustar ese parámetro en 0 manualmente para los análisis profundos de posiciones.

4.11 Sobre el uso de tablas de finales

Pregunta: No comprendo el concepto de fijar una profundidad para el acceso a las tablas de finales. ¿Por qué no en todas las posiciones en las que se da un final con 3, 4 o 5 piezas los módulos no acuden a la tabla de finales para hacer la valoración correspondiente?

Los accesos a las tablas de finales son muy lentos en comparación con la valoración normal del módulo. Supongamos que tiene un final de rey, dama y peón contra rey y caballo. Incluso sin consultar las tablas de finales, el módulo puede saber que es un final que gana fácilmente el bando que tiene la dama. Consultar la tabla de finales para esa posición podría significar una reducción de la fuerza de juego del programa, ya que fácilmente habría evaluado otras 1000 posiciones en vez de hacer uso de una consulta a las tablas de finales, que no le habrían aportado nada desde un punto de vista práctico.

Incluso los accesos a las bases que se cargan en memoria como Gaviota o Scorpio son a veces relativamente lentos en comparación con la valoración de la posición que hace el módulo, en especial cuando se mantienen varios hilos de cálculo. Si dos procesos realizan a la vez una consulta a las tablas, el segundo tiene que esperar a que el primero termine su consulta.

Eso se ve agravado en el caso de módulos como Houdini, que contienen muchos conocimientos sobre finales en su propia función de evaluación. Por ejemplo, incluso en un tipo de finales no muy evidentes como rey, alfil y peón contra rey y alfil, con alfiles del mismo color, Houdini sabe bastante bien que posiciones están ganadas y cuales son tablas. Eso significa que excepto para finales difíciles de evaluar como rey, dama y peón contra rey y dama, las bases de finales de 5 piezas no aumentan realmente la fuerza de juego de Houdini.

Para manejar esta situación de forma inteligente, Houdini variará la frecuencia de acceso a las tablas de finales en función del tipo de final que se esté dando. En los finales difíciles de evaluar, Houdini accederá a las bases de finales mucho antes que en aquellos más fáciles de evaluar.

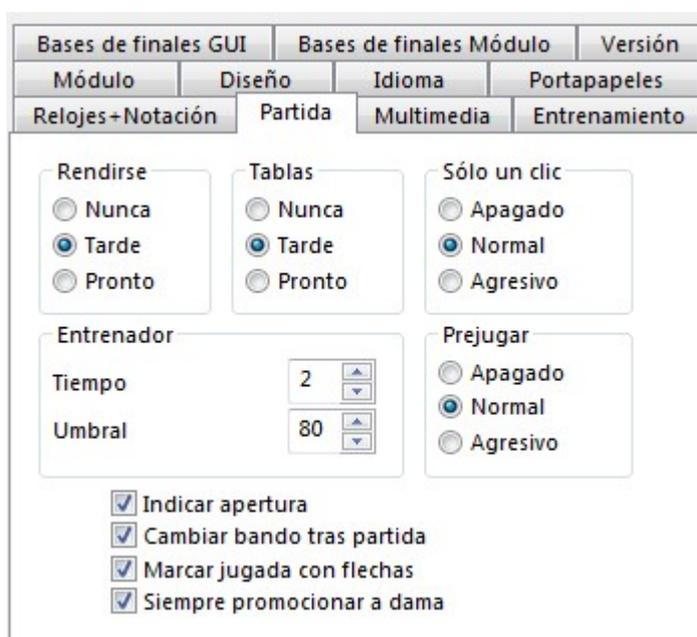
La frecuencia del acceso está además influenciada por los siguientes parámetros:

· *Hard Probe Depth* es la profundidad más temprana que hace que la consulta a las bases de finales ocasione un acceso al disco. Se puede reducir este valor si las tablas de finales están instaladas en un disco muy rápido o si está funcionando con menos de 4 procesos de cálculo.

· *Soft Probe Depth* es la profundidad más temprana que usa solo la memoria caché. Puede reducir este valor si está funcionando con menos de 4 procesos de cálculo.

4.12 Ejemplos

4.12.1 Prejugar



Esta función le ayuda a ahorrar tiempo en el ajedrez relámpago o rápido. Mientras es el turno de su rival y él está pensando su respuesta, usted ya puede ejecutar el movimiento planeado en el tablero. Es adecuado especialmente cuando tiene respuestas obvias y permite ahorrar valiosos segundos de tiempo en las partidas bala o relámpago.

La respuesta se muestra en el tablero con una flecha verde. En un final puede tener sentido realizar varias jugadas consecutivas, como por ejemplo en el caso de un avance de peón (e3-e4-e5-e6-e7-e8). En ese caso las jugadas se ejecutan automáticamente tan pronto como el rival ha movido. Cuando se hace así, siempre se promociona a dama.

Pista: si su rival no ha respondido aún y quiere anular la jugada, puede hacerlo con clic derecho sobre el tablero gráfico.

¿Qué efecto tienen los distintos ajustes?

Apagado es fácil de entender: desactiva la función.

Normal siempre se ejecuta el primer movimiento de la lista. Si no es una jugada legal, el programa no la admite y tiene que hacer otra.

Agresivo. Con ese ajuste, siempre se hace un intento de ejecutar el primer movimiento de la lista. Si no es legal, entonces solo se anula esa jugada y se intenta realizar la siguiente de la lista.

La función y su lógica requieren cierta práctica. También hay quien dice en tono de broma que es una forma de perder todas las partidas y de hacerlo con increíble rapidez.

Pista: antes de probar esta función en el servidor de ajedrez y perder valiosos puntos Elo, practíquela contra módulos de ajedrez. La opción también funciona en partidas con controles de tiempo largos contra módulos de ajedrez.

4.12.2 Buscar nombres escritos con minúscula

Si usa la máscara de búsqueda en Fritz para localizar determinados jugadores, Fritz solo selecciona en la base de datos aquellas entradas cuyo nombre de jugador comienzan con mayúscula. No obstante, cuando se juegan partidas en el servidor o cuando se obtienen datos de Internet, muchos nombres de jugadores aparecen escritos con minúscula al principio. ¿Hay alguna forma de recuperar esas entradas?

La función de búsqueda de Fritz o ChessBase considera que todos los nombres comienzan con mayúscula. Si, por ejemplo, está buscando a "peter", el programa cambia el criterio de búsqueda a "Peter". Ese procedimiento ofrece muchas ventajas cuando se están buscando nombres.

Pero que dado que hay muchas partidas en, por ejemplo la base de datos MyInternetGames con los nombres con minúsculas, debería haber un sistema para localizarlos y seleccionarlos.



Blancas:

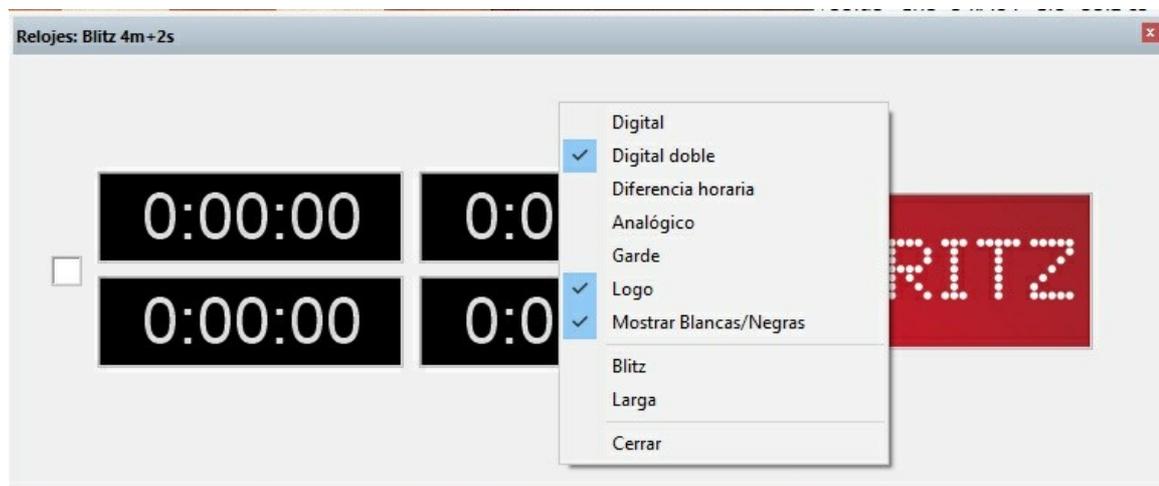
Negras:

Ignorar colores

Solución: en la búsqueda escriba un * delante de los nombres. Así, en el ejemplo mencionado, solo tiene que escribir "*peter" en la máscara de búsqueda.

4.12.3 Mostrar el tiempo de reflexión

El reloj de ajedrez de Fritz muestra el tiempo transcurrido para ambos bandos. El reloj de la izquierda es el de las blancas y el de la derecha, el de las negras.



El programa tiene dos tipos de reloj de ajedrez, digital y analógico y puede seleccionarlos haciendo clic derecho sobre el panel. También se puede mostrar junto al reloj el logotipo del módulo que esté activado, si se selecciona en el menú contextual (clic derecho). Particularmente informativa es la vista con el reloj digital doble, que también se ofrece como opción en dicho menú contextual. En la parte superior se muestra el tiempo total y en la inferior, el tiempo empleado en la jugada.

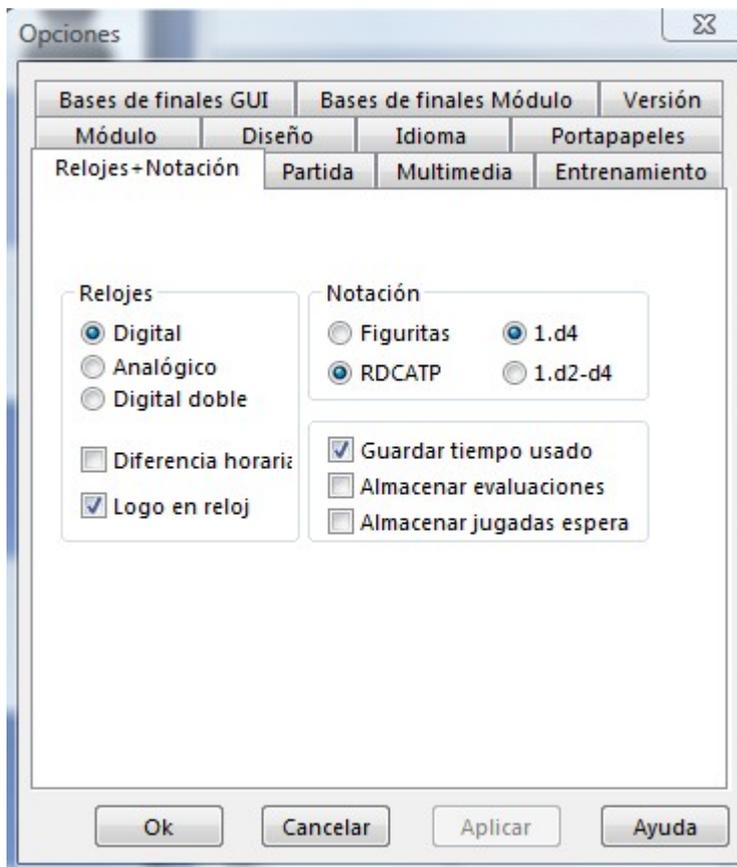
También se puede escoger que el reloj muestre la diferencia de tiempos entre ambos jugadores, tanto cuando se juega contra Fritz como en Playchess.com. Resulta especialmente útil cuando se juegan partidas relámpago o bala en Playchess.com.



El valor mostrado en verde tiene signo positivo. En el ejemplo, las blancas tienen una ventaja de 20 segundos sobre su rival. Los valores negativos se destacan en rojo.



La configuración del reloj puede establecerse mediante el menú contextual o por medio del menú Archivo, en [Opciones - Relojes + Notación](#).



4.12.4 Los peones siempre promocionan a dama

Problema: siempre que me toca jugar, Fritz automáticamente corona en dama los peones que promocionan. No se ofrece la opción de elegir otra pieza, aunque tengo desactivada la opción "Siempre promocionar a dama" en [Opciones - Partida](#).



Los peones siempre promocionan a Dama cuando se tiene activada la opción "[Solo un clic](#)" - "Agresivo" o cuando se usa la opción de [prejugar](#). Tiene sentido especialmente en partidas bala en el servidor, cuando se intenta ahorrar todo el tiempo posible en la respuestas.

Siempre se puede forzar el diálogo de promoción, pulsando y manteniendo pulsada la combinación de teclas *Ctrl-Mayúsculas* antes de mover el peón a la última fila.



4.12.5 Notas sobre las partidas evaluadas

Se pueden jugar [partidas evaluadas](#) contra Fritz. En este modo se puede especificar con que fuerza [Elo](#) estimada debe jugar Fritz.

El diálogo para las partidas evaluadas se activa en *Entrenamiento Partida evaluada*.

El aspecto más importante de las partidas evaluadas es que ambos bandos parten de las mismas condiciones.

Por ejemplo, si en una partida normal puede establecer una bonificación de xx segundos para el bando humano, sin embargo eso no se tiene en cuenta en las partidas evaluadas. Tampoco se acepta el enmendar jugadas.

Eso no es un error del programa, sino que está programado así voluntariamente, para reproducir las condiciones de un encuentro o un torneo. Si no se siguiesen esa norma básica, la valoración Elo no tendría sentido.

4.12.6 Entrenar con partidas relámpago temáticas

El entrenamiento ajedrecístico puede efectuarse de modo eficiente con la opción "[Blitz temático](#)".



¿Cuál es el elemento importante de esta opción? Un método reconocido de aumentar la fuerza de juego consiste en adquirir tanta experiencia como sea posible con tipos de posición concretos. Esta función permite jugar contra el ordenador a partir de una posición determinada. No importa que sean posiciones de apertura, del mediojuego o del final. Esta función es similar al entrenamiento de apertura, excepto que en todos los casos se comienza desde la última posición.

Una opción interesante es *Aprender jugadas*. Cuando se activa, la partida comienza desde el principio, desde la posición inicial. Si se introduce una jugada que se desvía de las jugadas de apertura hacia la posición conocida, aparece el entrenador, lo mismo que en el entrenamiento de aperturas, para avisar que una jugada realizada no se ajusta a la variante que lleva a la posición seleccionada.

Si se desactiva la opción *Aprender jugadas*, entonces cada partida comienza directamente desde la posición básica predefinida al iniciar la función.

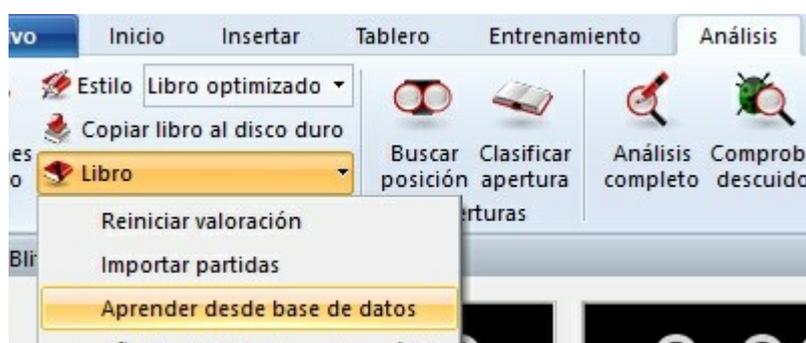
La opción *Cambiar bandos* también tiene mucho sentido. Puede usted profundizar su comprensión sobre como tratar un tipo de posición concreta practicando las estrategias empleadas por cada bando. Así, cuando se emplea esta opción, cada vez que se inicia una nueva partida, se cambia de bando.

4.12.7 Afinación del libro de aperturas

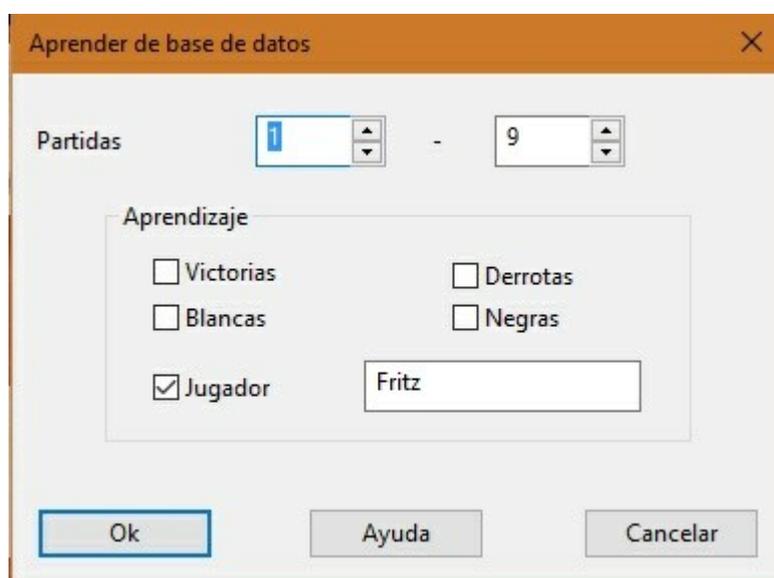
Dependiendo de la apertura, puede suceder que un programa de ajedrez no rinda al máximo debido a que selecciona una variante de apertura desfavorable.

Supongamos que a lo largo del tiempo usted ha ido reuniendo en una base de datos las partidas en las que el programa ha sido derrotado por una variante de apertura desfavorable. Para que no se repita esa situación, puede alertar al módulo sobre esa variante.

En la pantalla principal, cargamos el libro de Fritz y seleccionamos en Análisis - [Libro de apertura](#) la opción "Aprender desde base de datos".



En la ventana de diálogo que aparece debe seleccionar la base de datos que contiene las derrotas mencionadas y luego aparece la ventana siguiente:



En ella podemos establecer la información que debe tenerse en cuenta. Con ella, se ajustarán las ponderaciones del libro de aperturas, como si el módulo hubiese jugado las partidas en cuestión.

En circunstancias normales, el programa ajusta las ponderaciones de cada jugada del libro de aperturas según la experiencia obtenida en sus propias partidas. Dichas ponderaciones le sirven a la hora de elegir los movimientos a realizar. Ese proceso de ajuste automático de ponderaciones, se llama "aprendizaje".

Siguiendo las partidas de módulos importantes en la sala de máquinas, también se pueden aprovechar para afinar nuestro libro de aperturas...

4.12.8 Diseños de piezas alternativas

Además, del conjunto de piezas normal, Fritz ofrece varias alternativas para elegir.

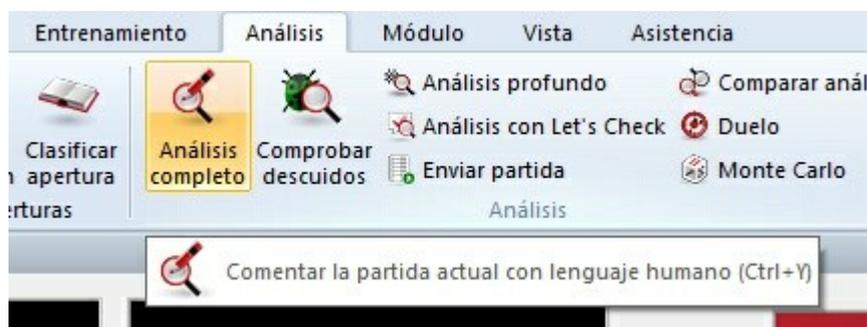
La forma más sencilla de cambiarlas es en la pestaña *Tablero*.



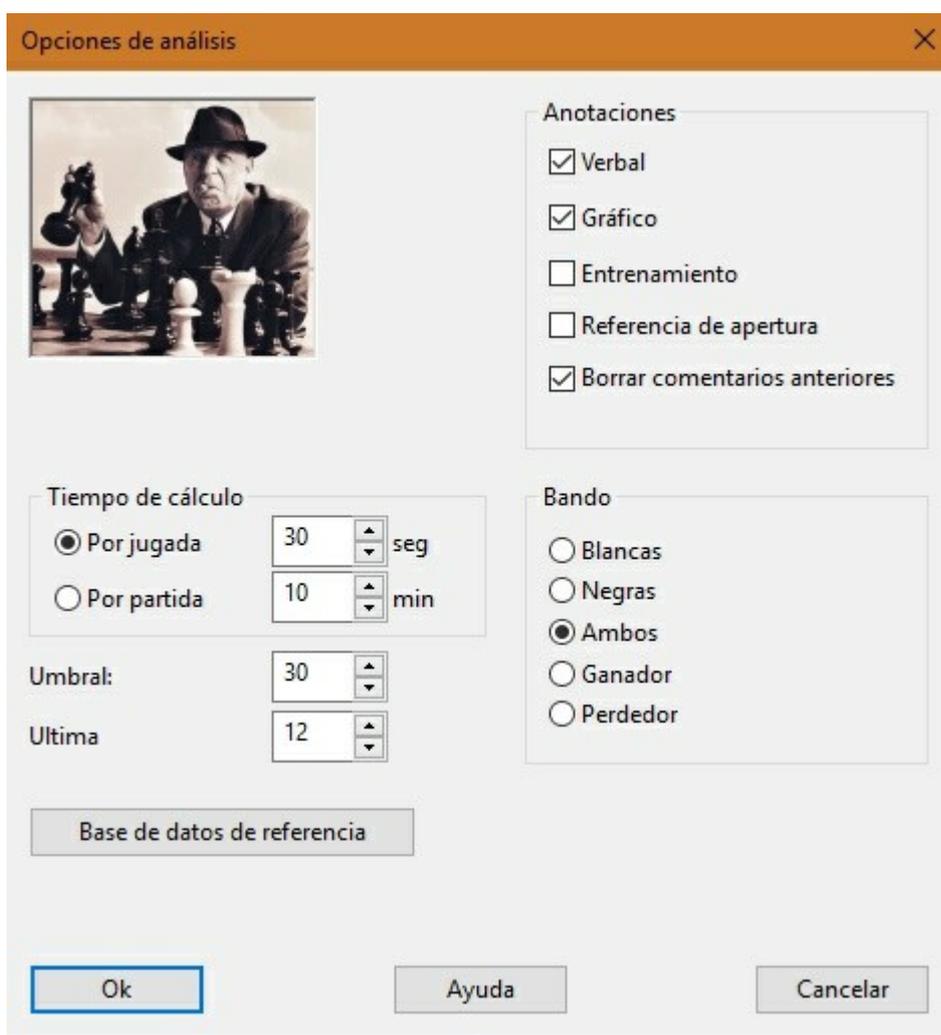
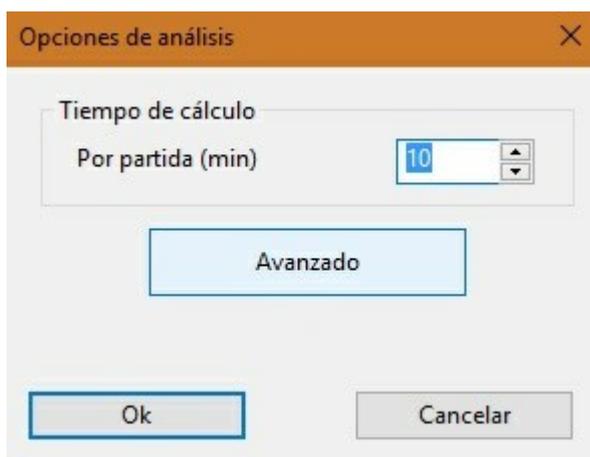
También puede hacer clic derecho sobre el tablero y escoger [Diseño de tablero](#).

4.12.9 Generar referencias de apertura

Fritz ofrece numerosas funciones innovadoras para ayudarle a analizar las partidas con eficacia. En el [análisis completo](#) de partidas automatizado hay una opción para integrar en él no solo variantes y comentarios en forma de texto, sino también referencias sobre la apertura jugada.



Para ello está el ajuste avanzado "Referencia de apertura".



Con ayuda de una base de datos de referencia, Fritz puede [clasificar](#) la partida. El programa integra partidas con un esquema de apertura similar, a modo de comparación y señala el punto en el que la partida objeto del análisis se separa de la teoría de aperturas.

La opción solo es posible activarla si previamente tiene definida la base de datos de referencia. A tal fin, haga clic en el botón "Base de datos de referencia" y seleccione una base completa y de calidad.

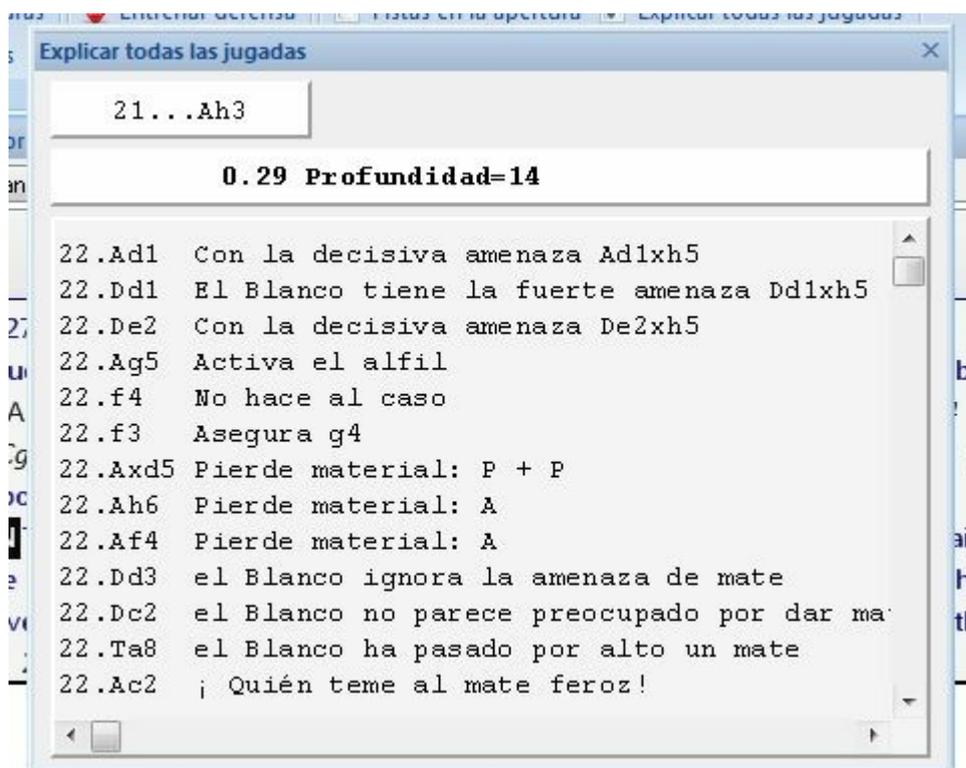
En programa incluye una base de datos grande y de calidad que puede cumplir perfectamente ese cometido.

4.12.10 Explicar todas las jugadas

Entrenamiento Explicar todas las jugadas



Se abrirá una nueva ventana con un listado de todas las jugadas legales posibles en la posición en que estemos, ordenadas de acuerdo con su valor. La primera será la que el programa considera mejor. El programa irá actualizando la lista según vaya aumentando la profundidad del análisis.



Para cada jugada da una pequeña descripción. Si hace clic sobre una, el programa le mostrará (en la parte superior) la variante principal que acarrearía junto con la

evaluación de la posición resultante. También pueden aparecer flechas y casillas coloreadas en el tablero para ilustrar lo indicado.

Haciendo doble clic sobre una jugada se ejecuta en el tablero.

Haga clic de nuevo en "Explicar todas las jugadas" para eliminar la ventana o clic derecho sobre el panel y luego "cerrar".

5 Leyes del ajedrez de la FIDE

5.1 Reglas de juego

5.1.1 Art. 0: Prólogo

En la página web de la s Federación Española de Ajedrez puede encontrar una [sección dedicada a las Leyes del Ajedrez](#), así como otra con las reglamentaciones internas.

En la página web de la FIDE dispone de la reglamentación original en inglés, en forma de [manual](#), en el que se incluyen también disposiciones organizativas y administrativas.

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE cubren el juego sobre el tablero.

Las Leyes del Ajedrez se componen de dos partes: 1. Reglas básicas de juego y 2. Reglas de competición

El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez que se adoptaron en el LXXXIV Congreso de la FIDE celebrado en Talin (Estonia) en octubre de 2013 y que entraron en vigor el 1 de julio de 2014.

En estas Leyes, las palabras "él", "al" (a él), "su" (de él) y "suyo" incluyen a "ella", "a ella", "su" (de ella) y "suya". En todos los casos "jugador" y "adversario" incluyen a "jugadora" y "adversaria".

Prólogo

Las Leyes del Ajedrez no pueden abarcar todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, así como tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un Artículo de las Leyes, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas examinadas en las mismas. Las Leyes presuponen que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios para ello. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales. La FIDE apela a todos los jugadores de ajedrez y federaciones para que acepten este criterio.

Una condición necesaria para que una partida sea valorada por la FIDE es que se debe jugar de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la Fide.

Se recomienda que las partidas no valoradas por la FIDE se jueguen de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la FIDE.

Las Federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que se pronuncie sobre las

cuestiones relativas a las Leyes del Ajedrez.

5.1.2 Art. 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez

1.1. La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus propias piezas sobre un tablero cuadrado, llamado "tablero de ajedrez". El jugador con las piezas claras (el Blanco) realiza el primer movimiento, y posteriormente los jugadores mueven alternativamente, con lo que el jugador con las piezas oscuras (el Negro) realiza el siguiente movimiento. Se dice que un jugador "está en juego" cuando se ha realizado el movimiento de su adversario.

1.2. El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario "bajo ataque", de tal forma que el adversario no disponga de ninguna "jugada" (movimiento de pieza) legal que evite la "captura" del rey en la siguiente jugada. Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado "mate" al rey de su adversario y que ha ganado la partida. El adversario, cuyo rey ha recibido el mate, pierde la partida.

1.3. Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas.

5.1.3 Art. 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero

2.1. El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 8 x 8, alternativamente claras (las casillas "blancas") y oscuras (las casillas "negras")

El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina derecha más cercana a cada jugador sea blanca.

2.2. Al comienzo de la partida, un jugador dispone de 16 piezas de color claro (las piezas "blancas"); el otro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas "negras")

Estas piezas son las siguientes:

Un rey blanco:	Un rey negro:
Una dama blanca:	Una dama negra:
Dos torres blancas:	Dos torres negras:
Dos alfiles blancos:	Dos alfiles negros:
Dos caballos blancos:	Dos caballos negros:
Ocho peones blancos:	Ocho peones negros:

2.3. La posición inicial de las piezas sobre el tablero es la siguiente:



2.4. Las ocho hileras verticales de casillas se denominan "columnas". Las ocho hileras horizontales de casillas se denominan "filas". Una sucesión de casillas del mismo color en línea recta que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente se denomina "diagonal".

5.1.4 Art. 3: El movimiento de las piezas

3.1. No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento. Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a los Artículos 3.2 a 3.8.

Se considera que una pieza ataca una casilla, incluso si esta, no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.

3.2. El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.

3.3. La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra

3.4. La dama puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna o diagonal en las que se encuentra.

3.5. Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna otra pieza.

3.6. El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.

3.7.

(a) El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla inmediatamente delante suyo en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o

(b) en su primer movimiento el peón puede ser movido como en (a); alternatively, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas; o

(c) el peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza del adversario que esté en diagonal delante de él, sobre una columna adyacente, capturando dicha pieza.

(d) Un peón que ocupa una casilla en la misma fila y en una columna adyacente que un peón del adversario que acaba de avanzar dos casillas en un solo movimiento desde su casilla original, puede capturar este peón del adversario como si éste hubiera avanzado sólo una casilla. Esta captura es sólo legal en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura "al paso".

(e) Cuando un jugador, que está en juego, mueve un peón a la fila más alejada desde su posición inicial, debe cambiarlo como parte del mismo movimiento por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón en la casilla de llegada. Esta se conoce como la casilla de "promoción". La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente. Este cambio de un peón por otra pieza se denomina "promoción", siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.

3.8

(a) Hay dos formas diferentes de mover el rey:

(i) desplazándolo a cualquier casilla adyacente

(ii) "enrocando". El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, que cuenta como una simple jugada del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.

(1) Se ha perdido el derecho al enroque:

a) si el rey ya ha sido movido, o

b) con una torre que ya ha sido movida.

(2) El enroque está temporalmente impedido:

a) si la casilla en la que se encuentra el rey, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario,

b) si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque.

3.9 Se dice que el rey está "en jaque" si está atacado por una o más piezas del adversario, incluso aunque dichas piezas no pudieran ser movidas a la casilla ocupada por el rey porque dejarían o situarían a su propio rey en jaque. Ninguna pieza puede ser movida de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque.

3.10

a. Un movimiento es legal cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 - 3.9.

- b.** Un movimiento es ilegal cuando no cumpla con los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 -3.9
- c.** Una posición es ilegal cuando no se puede alcanzar mediante una serie de movimientos legales.

5.1.5 Art. 4: La acción de mover las piezas

- 4.1.** Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.
- 4.2.** El jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo "compongo")
- 4.3.** Exceptuando lo previsto en el artículo 4.2, si el jugador que está en juego toca deliberadamente sobre el tablero
 - (a)** una o más piezas propias, debe mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o
 - (b)** una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada o
 - (c)** una pieza de cada color, debe capturar la pieza del adversario con la suya o, si ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar. Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada.
- 4.4.** Si el jugador que está en juego
 - (a)** toca su rey y una torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo o
 - (b)** toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en esa jugada y se procederá según lo establecido en el artículo 4.3(a) o
 - (c)** con la intención de enrocar, toca el rey o rey y torre a la vez, siendo ilegal el enroque por ese lado, el jugador debe hacer otra jugada legal con su rey, lo que puede incluir el enroque por el otro lado. Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier jugada legal o
 - (d)** promociona un peón, la elección de la pieza se considerará definitiva cuando ésta toque la casilla de promoción.
- 4.5.** Si ninguna de las piezas tocadas de acuerdo con los artículos 4.3 o 4.4 puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier movimiento legal.
- 4.6.** El acto de promoción puede realizarse de varias maneras:
 - a.** el peón no tiene por qué ser colocado en la casilla de llegada;
 - b.** la retirada del peón y la colocación de la nueva pieza en la casilla de promoción pueden realizarse en cualquier orden;Si una pieza del oponente se encuentra en la casilla de llegada, debe ser capturada.
- 4.7.** Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como movimiento legal o parte de un movimiento legal, ya no puede ser movida a otra casilla en este movimiento. Se considera realizado un movimiento:
 - a.** en el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero

y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla, o

b. en el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, el movimiento no se considera todavía completado, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal. Si el enroque por ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey (que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal.

c. en el caso de la promoción, cuando la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de promoción, y el peón se ha retirado del tablero.

4.8 Una vez que un jugador toca una pieza con la intención de moverla o capturarla, pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario de los artículos 4.1 – 4.7.

4.9. Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación.

5.1.6 Art. 5: La finalización de la partida

5.1.

(a) La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de mate cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 - 4.7.

(b) La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.

5.2.

(a) La partida es tablas cuando el jugador que está en juego no puede hacer ninguna jugada legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está "ahogado". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de rey ahogado cumpla con el artículo 3 y los artículos 4.2 - 4.7.

(b) La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de jugadas legales. Se dice entonces que la partida termina en una "posición muerta". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó tal posición cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 a 4.7.

(c) La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma. Esto finaliza inmediatamente la partida.

(d) La partida puede ser tablas si se va a dar o ya se ha dado una posición idéntica, al menos tres veces sobre el tablero (Véase [artículo 9.2](#)).

(e) La partida puede ser tablas si cada jugador ha realizado los últimos 50 movimientos sin que haya habido ningún movimiento de peón ni captura de pieza. ([Ver artículo 9.3](#))

5.2 Reglas de competición

5.2.1 Art. 6: El reloj de ajedrez

6.1. Se entiende por "reloj de ajedrez" un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que sólo uno de ellos pueda funcionar en cada momento.

En las presentes Leyes, el término "reloj" hace referencia a uno de los dos citados indicadores de tiempo.

Cada pantalla del reloj cuenta con una "bandera".

Se entiende por "caída de bandera" la conclusión del tiempo asignado a un jugador.

6.2.

a. Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su movimiento sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario (es decir, deberá pulsar su reloj). Esto "completa" el movimiento. También se completa un movimiento si:

(1) el movimiento termina la partida (véanse los artículos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b y 9.7), o

(2) el jugador ha realizado su siguiente movimiento, en caso de que no se haya completado su movimiento anterior.

A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj después de realizar su movimiento, incluso después de que su adversario haya realizado su siguiente movimiento. El tiempo transcurrido entre la realización del movimiento y la puesta en marcha del reloj se considera como parte del tiempo asignado al jugador.

b. Un jugador debe pulsar su reloj con la misma mano con la que realizó su movimiento. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o "rondando" por encima del mismo.

c. Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, cogerlo, pulsar antes de jugar o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el Artículo 12.9.

d. Sólo se permite ajustar las piezas al jugador cuyo reloj está en marcha.

e. Si un jugador es incapaz de utilizar el reloj, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará al reloj de un jugador discapacitado.

6.3

a. Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos, o todos, en un período de tiempo prefijado y/o puede recibir un determinado tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.

b. El tiempo no consumido por un jugador durante un período se añade a su tiempo disponible para el siguiente período, si lo hubiera.

En la modalidad de demora, ambos jugadores reciben un determinado "tiempo

principal de reflexión". Además, por cada movimiento reciben un "tiempo extra fijo". El descuento del tiempo principal comienza sólo cuando el tiempo extra fijo se ha agotado. El tiempo principal de reflexión no cambia, siempre que el jugador detenga su reloj antes de que se agote el tiempo extra, independientemente de la proporción de tiempo extra utilizado.

6.4 Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del Artículo 6.3.a.

6.5 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decidirá la ubicación del reloj de ajedrez.

6.6 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del Blanco.

6.7

a. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa.

b. En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa.

6.8 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando uno de los dos jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido.

6.9 Excepto los casos donde se aplique uno de los Artículos 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b o 5.2.c, si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales

6.10

a. Toda indicación proporcionada por el reloj de ajedrez se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado por el árbitro, quien deberá hacer uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez reemplazado.

b. Si se descubre durante la partida que la configuración de cualquiera de ambos relojes es incorrecta, un jugador o el árbitro parará los relojes de inmediato. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de movimientos si es necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración del reloj.

6.11 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces

a. continuará la partida si esto ocurre en cualquier periodo excepto el último.

b. la partida será declarada tablas si esto ocurre en el último periodo, en el que se han de completar todos los movimientos restantes.

6.12

- a.** Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez.
- b.** Un jugador puede detener el reloj de ajedrez sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo cuando se ha producido una promoción y no está disponible la pieza requerida.
- c.** El árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida.
- d.** Si un jugador detiene el reloj de ajedrez para solicitar la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detenerlo, será sancionado conforme al Artículo 12.9.

6.13 En el recinto de juego se permite el uso de pantallas, monitores o tableros murales que muestren la posición actual sobre el tablero, los movimientos y el número de movimientos realizados o completados, así como relojes que muestren incluso el número de movimientos. Sin embargo, el jugador no puede realizar una reclamación basándose sólo en la información mostrada por este tipo de dispositivos.

5.2.2 Art. 7: Irregularidades

7.1. Si se produce una irregularidad y las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en los relojes. Esto incluye el derecho de no cambiar el tiempo del reloj. También, en caso necesario, ajustará el contador de movimientos

7.2

(a) Si en el curso de una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva.

(b) Si en el curso de una partida se comprueba que el único error ha sido que el tablero no se colocó de acuerdo con el [Artículo 2.1](#), la partida continuará pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente.

7.3. Si una partida ha comenzado con los colores invertidos, la misma continuará salvo que el árbitro decida otra cosa.

7.4. Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo. Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener los relojes y solicitar la asistencia del árbitro. Éste puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.

7.5.

(a) Si en el curso de una partida se comprueba que se ha completado un movimiento ilegal, se restablecerá la posición inmediatamente anterior a la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediatamente anterior a la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Al movimiento que reemplace al movimiento ilegal se le aplicarán los artículos 4.3 y 4.7. Después continuará la partida a partir de esta posición restablecida.

Si el jugador mueve un peón a la fila más lejana y pulsa el reloj, pero no sustituye el peón por una nueva pieza, el movimiento es ilegal. El peón se sustituye por una dama del mismo color que el peón.

(b) Después de actuar conforme al Artículo 7.5.a, para el primer movimiento ilegal completada el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra al adversario; para el segundo movimiento ilegal completada del mismo jugador, el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.

7.6 Si durante una partida se comprueba que algunas piezas han sido desplazadas de sus casillas, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede identificarse dicha posición, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Después continuará la partida a partir de esta posición.

5.2.3 Art. 8: La anotación de las jugadas

8.1.

(a) En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propios movimientos y las de su adversario en la forma correcta, movimiento tras movimiento, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica (ver Apéndice C), en la planilla prescrita para la competición. Está prohibido anotar los movimientos antes de realizarlos, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según el Apéndice E.1.a.

(b) La planilla se utilizará únicamente para anotar los movimientos, los tiempos de los relojes, las ofertas de tablas, temas relacionados con una reclamación u otros datos relevantes.

(c) Un jugador puede replicar a un movimiento de su adversario antes de anotarlo, si así lo desea. Debe anotar su movimiento previo antes de realizar otra.

(d) Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas con el símbolo (=)

(e) Si un jugador es incapaz de anotar, puede proporcionar un asistente, aceptable para el árbitro, para anotar los movimientos. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará a un jugador discapacitado

8.2. La planilla estará a la vista del árbitro durante toda la partida.

8.3. Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo.

8.4. Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj en algún momento de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada movimiento, no está obligado hasta el final del periodo a cumplir los requisitos del Artículo 8.1.

8.5.

(a) Si ningún jugador anota la partida según el Artículo 8.4, el árbitro o un asistente procurarán estar presentes y anotar los movimientos. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará el reloj de ajedrez y ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario.

(b) Si sólo un jugador ha dejado de anotar la partida según el Artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cualquiera de las dos

banderas antes de mover cualquier pieza en el tablero. Supuesto que el jugador esté en juego, puede utilizar la planilla de su adversario pero tendrá que devolverla antes de hacer un movimiento.

(c) Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo transcurrido en ambos relojes, cuál estaba en marcha y el número de movimientos realizados o completados, si se dispone de tal información.

8.6. Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, la siguiente jugada realizada será considerada como la primera del siguiente periodo de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado o completado más jugadas.

8.7 Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.

5.2.4 Art. 9: La partida tablas

9.1.

(a) Las bases del torneo podrán prohibir a los jugadores acordar tablas, bien antes de un número concreto de jugadas o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro.

(b) Si las bases del torneo permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente:

1) Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo después de haber hecho una jugada sobre el tablero y antes de detener su reloj y poner en marcha el del adversario. Una oferta en cualquier otro momento de la partida será válida, pero se tendrá en consideración el artículo 11.5. La oferta no puede ir ligada a ninguna condición. En ambos casos, no se puede retirar la oferta y mantiene su validez hasta que el adversario la acepte, la rechace bien verbalmente o bien tocando una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida concluya de alguna otra forma.

2) La oferta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con el símbolo (=)

3) Una reclamación de tablas conforme a los Artículos 9.2 o 9.3 tendrá la consideración de una oferta de tablas

9.2. La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición de jugadas):

(a) va a producirse, si el jugador primero anota su jugada, que no puede cambiarse, en su planilla, y declara al árbitro su intención de realizarla; o

(b) acaba de producirse, añadiéndose la circunstancia de que el reclamante está en juego.

Se considera que las posiciones son la misma si y solo si el mismo jugador está en juego, las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos. Por lo tanto, las

posiciones no son la misma si:

- 1)** al principio de la secuencia un peón pudiera haber sido capturado al paso.
- 2)** un rey o una torre tuvieran derecho al enroque, pero perdieran este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde sólo después de mover el rey o la torre.

9.3. La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si:

- (a)** escribe en su planilla su movimiento, que no puede ser cambiado, y declara al árbitro su intención de realizarla, lo que dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos por cada jugador no se hayan realizado movimientos de peón ni capturas; o
- (b)** se hayan completado los últimos 50 movimientos de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas.

9.4. Si un jugador toca una pieza según el artículo 4.3 sin haber reclamado tablas, pierde el derecho a reclamarlas en esa jugada, en base a los artículos 9.2 y 9.3.

9.5. Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 o 9.3, el jugador o el árbitro detendrá el reloj de ajedrez (ver Artículo 6.12a o 6.12.b). No se le permite retirar su reclamación.

- (a)** Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.
- (b)** Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá dos minutos al tiempo restante de su adversario y la partida continuará. Si la reclamación se basaba en una jugada anunciada, ésta habrá de realizarse según los artículos 3 y el artículo 4.

9.6. La partida es tablas si se produce uno o los dos siguientes casos:

- (a)** la misma posición ha aparecido, como en 9.2b, por al menos cinco movimientos alternativos consecutivos de cada jugador.
- (b)** se ha completado cualquier serie consecutiva de 75 movimientos por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta de jaque mate, este prevalecerá.

9.7 La partida es tablas cuando se llega a una posición a partir de la cual no puede producirse un mate mediante ninguna posible combinación de movimientos legales. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que produjo esta posición esté de acuerdo con los artículos 3 y 4.2-4.7.

5.2.5 Art. 10: Puntuación

10.1. A menos que las bases de la competición especifiquen otra cosa, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (1/2)

5.2.6 Art. 11: La conducta de los jugadores

11.1. Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.

11.2. El "recinto de juego" se define como la "zona de juego", aseos, salas de descanso, aseos, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro.

La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición.

Sólo con el permiso del árbitro puede:

- (a) un jugador abandonar el recinto de juego.
- (b) el jugador que está en juego salir de la zona de juego.
- (c) una persona que no es ni jugador ni árbitro acceder a la zona de juego.

11.3.

(a) Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información, consejos o análisis en otro tablero.

(b) Durante la partida, está prohibido que un jugador tenga un teléfono móvil y/u otros medios de comunicación electrónicos en el recinto de juego. Si es evidente que un jugador trajo un dispositivo de este tipo al recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará.

Las bases de un torneo pueden especificar una sanción diferente, menos grave.

El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos y otros artículos en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que éste. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9.

(c) Sólo se permitirá fumar en la sección del local de juego designada por el árbitro.

11.4. Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.

11.5. Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.

11.6. Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 11.1 a 11.5 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 12.9.

11.7. La persistente negativa de un jugador a cumplir con las Leyes del Ajedrez será sancionada con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del adversario.

11.8. Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el Artículo 11.7, la partida se declarará perdida para ambos.

11.9. Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto de las Leyes del Ajedrez..

11.10. A menos que las reglas de la competición especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, aunque el jugador haya firmado la

planilla (véase el Artículo 8.7).

5.2.7 Art. 12: El papel del árbitro

12.1 El árbitro velará por que se cumplan estrictamente las Leyes del Ajedrez.

12.2 El árbitro deberá:

- a) garantizar el juego limpio.
- b) actuar en el mejor interés de la competición.
- c) asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego.
- d) asegurarse de que los jugadores no sean molestados.
- e) supervisar el desarrollo de la competición.
- f) tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de las personas que necesitan atención médica.

12.3 El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.

12.4 El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas, por ejemplo, cuando hay varios jugadores apurados de tiempo.

12.5 El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.

12.6 El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las Leyes del Ajedrez. No indicará el número de movimientos completados, excepto en aplicación del Artículo 8.5 cuando al menos una de las banderas haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador de que su adversario ha realizado un movimiento o de que no ha pulsado su reloj.

12.7 Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en una partida. Los espectadores no están autorizados a intervenir en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.

12.8 Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.

12.9 El árbitro puede aplicar las siguientes sanciones:

- a. una advertencia;
- b. aumentar el tiempo restante del adversario;
- c. reducir el tiempo restante del infractor;
- d. aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
- e. reducir la puntuación obtenida en la partida por el infractor;
- f. declarar la partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario)
- g. una multa anunciada con antelación.

h. la expulsión de la competición.

5.3 Apéndices

5.3.1 Ap. A: Ajedrez rápido

A.1 Una partida de "Ajedrez Rápido" es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos pero menos de 60 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 es más de 10 pero menos de 60 minutos para cada jugador.

A.2 Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos.

A.3 Se aplicarán las Reglas de Competición si:

a. un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y

b. cada partida es apuntada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

A.4 En caso contrario se aplicará lo siguiente:

a. Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador,

(1) No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.

(2) no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de emplazamiento incorrecto del rey, no se permitirá el enroque. En el caso de la colocación incorrecta de una torre, el enroque con esta torre no estará permitido.

b. Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj. Si el árbitro observa esto, declarará la partida perdida por el jugador, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar la victoria, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el oponente ha hecho su siguiente movimiento, un movimiento ilegal no se puede corregir a menos que haya mutuo acuerdo entre los jugadores sin la intervención del árbitro.

c. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, el reclamante debe tener todavía tiempo en su propio reloj, después de haber detenido el reloj de ajedrez. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el reclamante no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna combinación posible de movimientos legales.

d. Si el árbitro observa que ambos reyes están en jaque, o un peón en la fila más alejada de su posición original, deberá esperar hasta que se complete el próximo

movimiento. Entonces, si la posición ilegal sigue sobre el tablero, se declarará la partida tablas.

A.5 Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo A.4 durante toda la competición.

5.3.2 Ap. B: Ajedrez relámpago

B.1 Una partida de "Ajedrez Relámpago" es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 sea de 10 minutos o menos por cada jugador.

B.2 Las penalizaciones señaladas en los artículos 7 y 9 de las Reglas de Competición serán de un minuto en lugar de dos minutos.

B.3 Las Reglas de Competición se aplicarán si:

a. cada arbitro supervisa una partida y

b. cada partida es anotada por el árbitro o un asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

B.4 De lo contrario, el juego se regirá por las Leyes de Ajedrez Rápido como en el Apéndice A.4.

B.5 Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.

5.3.3 Ap. C: Notación algebraica

La FIDE sólo reconoce para sus propios torneos y matches un sistema de anotación, el Sistema Algebraico, y recomienda también el uso de este sistema uniforme de anotación ajedrecística para literatura y revistas de ajedrez. Las planillas en las que se utilice un sistema de anotación distinto al algebraico, no podrán ser utilizadas como prueba en casos en los que la planilla de un jugador se usa para tal fin. Un árbitro que observe que un jugador utiliza un sistema de anotación distinto al algebraico, advertirá al jugador sobre este requisito.

Descripción del sistema algebraico

C1. En esta descripción *pieza* significa cualquier pieza excepto un peón.

C2. Cada pieza se indica por la primera letra de su nombre en mayúscula. Ejemplo: Rey = R, Dama = D, Torre = T, Alfil = A, Caballo = C.

C3. Para la primera letra del nombre de una pieza, cada jugador es libre de usar, la primera letra del nombre normalmente empleado en su país. Por ejemplo, F = fou (francés) o L = Läufer (alemán), en vez de A = Alfil. En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.

C4. Los peones no se indicarán por su inicial, sino que se les reconoce precisamente por la ausencia de la misma. Ejemplo: e5, d4, a5.

C5. Las ocho columnas (de izquierda a derecha para las blancas y de derecha a izquierda para las negras) serán designadas con letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g y

h, respectivamente.

C6. Las ocho filas (desde abajo hacia arriba para las blancas y desde arriba hacia abajo para las negras) se numerarán 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8 respectivamente. Consecuentemente, en la posición inicial las piezas y peones de las blancas están ubicadas en la primera y segunda fila; y las piezas y peones de las negras en la octava y séptima fila.

C7. Como una consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las sesenta y cuatro casillas es indicada invariablemente por una sola combinación de una letra y un número.

C8. Cada movimiento de una pieza se indica por

(a) la primera letra del nombre de la pieza en cuestión y

(b) la casilla de destino. No hay guión entre (a) y (b). Ejemplos: Ae5, Cf3, Td1. En el caso de los peones sólo se indica la casilla de destino. Ejemplos: e5, d4, a5.

C9. Cuando una pieza realiza una captura, se inserta una 'x' entre

(a) la primera letra del nombre de la pieza en cuestión y

(b) la casilla de destino. Ejemplos: Axe5, Cxf3, Txd1.

Cuando un peón realiza una captura, deberá indicarse la columna de origen, luego una 'x' y finalmente la casilla de destino. Ejemplos: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura "al paso", se escribe como casilla de destino aquella que finalmente ocupa el peón que realiza la captura, añadiéndose a la notación "a.p.". Ejemplo: exd6 a.p.

C10. Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza que mueve se indica como sigue:

(1) Si ambas piezas están en la misma fila mediante

(a) la inicial del nombre de la pieza,

(b) la columna de la casilla de salida y

(c) la casilla de llegada.

(2) Si ambas piezas están en una misma columna mediante

(a) la inicial del nombre de la pieza,

(b) la fila de la casilla de partida, y

(c) la casilla de llegada.

(3) Si las piezas están en diferentes filas y columnas, es preferible el método (1). En el caso de una captura, debe insertarse una 'x' entre (b) y (c).

Ejemplos:

(1) Hay dos caballos, en las casillas g1 y e1, y uno de ellos debe moverse a la casilla f3: será Cgf3 o Cef3, según corresponda.

(2) Hay dos caballos, en las casillas g5 y g1 y uno de ellos debe moverse a la casilla f3: será C5f3 o C1f3, según corresponda

(3) Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y uno de ellos debe moverse a la casilla f3: será Chf3 o Cdf3, según corresponda.

Si se da una captura en la casilla f3, se modifican los ejemplos anteriores insertando

una 'x' según el caso: **(1)** Cgxf3 o Cexf3, **(2)** C5f3 o C1f3, **(3)** Chxf3 o Cdx3, según corresponda.

C11. Si dos peones pueden capturar la misma pieza o peón del oponente, el peón que se mueve se indica por

(a) la letra de la columna de partida,

(b) una 'x',

(c) la casilla de llegada.

Ejemplo: si hay peones blancos en las casillas c4 y e4 y un peón o pieza negra en la casilla d5, la anotación para la jugada blanca será cxd5 o exd5, según corresponda.

C12. En el caso de la promoción de un peón, se indica la jugada del peón, seguida inmediatamente por la inicial de la nueva pieza.

Ejemplos: d8D, f8C, b1A, g1T.

C13. La oferta de tablas deberá anotarse como (=)

Abreviaturas esenciales:

0-0 enroque con torre h1 ó h8 (enroque por el flanco rey o enroque corto)

0-0-0 enroque con torre a1 ó a8 (enroque por el flanco de dama o enroque largo)

x captura

+ jaque

++ o # jaque mate

a.p. captura "al paso"

Ejemplo de partida:

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.Ad2 0-0 5.e4 d5 6.exd5 exd5 7.cxd5 Axc3 8.Axc3 Cxd5 9.Cf3 b6 10.Db3 Cxc3 11.bxc3 c5 12.Ae2 cxd4 13.Cxd4 Te8 14.0-0 Cd7 15.a4 Cc5 16.Db4 Ab7

5.3.4 Ap. D: Jugadores ciegos y discapacitados visuales

D1. La organización del torneo, previa consulta con el árbitro, tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el ajedrez de competición, cuando uno de los jugadores es discapacitado visual (legalmente *ciego*), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado y su adversario uno normal. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:

(a) un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros;

(b) las casillas negras ligeramente elevadas;

(c) un agujero de seguridad en cada casilla;

Los requisitos para las piezas son:

(a) cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad;

(b) piezas de diseño Staunton, con las piezas negras especialmente identificadas.

D2. El juego se regirá por las siguientes reglas:

1. Las jugadas se anunciarán claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero. Para hacer que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización

de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras del sistema algebraico:

- a - Anna
- b - Bella
- c - Cesar
- d - David
- e - Eva
- f - Felix
- g - Gustav
- h - Hector

A menos que el árbitro decida otra cosa, las filas, del Blanco al Negro, serán numeradas en alemán:

- 1 - eins
- 2 - zwei
- 3 - drei
- 4 - vier
- 5 - fuenf
- 6 - sechs
- 7 - sieben
- 8 - acht

El enroque se anuncia *Lange Rochade* (en alemán para el enroque largo) y *Kurze Rochade* (en alemán para el enroque corto).

Las piezas llevan los nombres: *Koenig* (rey), *Dame* (dama), *Turm* (torre), *Laeufer* (alfil), *Springer* (caballo) y *Bauer* (peón)

2. En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará "tocada" una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad.

3. Se considerará una jugada "realizada" cuando:

(a) en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar;

(b) se coloca una pieza en un agujero de seguridad distinto;

(c) la jugada ha sido anunciada.

Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.

4. En lo que se refiere a estas [reglas 2](#) y [3](#) (consideración de pieza tocada y jugada realizada), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.

5. Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Incorporará las siguientes características:

(a) una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;

(b) una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que

la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora.

(c) Opcionalmente, un medio de audición que le anuncie al jugador discapacitado visual el número de movimientos.

6. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar las jugadas mediante un magnetófono.

7. Un *lapsus linguae* en el anuncio de una jugada debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario.

8. Si en el transcurso de una partida aparecieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben ser corregidas con la ayuda de un árbitro y consultando ambas planillas. Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien el movimiento pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito. Cuando las anotaciones en las planillas difieren, se retrocederán los movimientos hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y, consecuentemente, el árbitro ajustará los relojes.

9. El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:

A. Realizar la jugada de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario.

B. Anunciar las jugadas de ambos jugadores.

C. Encargarse de anotar la partida por parte del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c).

D. Informar al discapacitado visual, sólo a requerimiento de éste, del número de jugadas completadas y del tiempo empleado por ambos jugadores.

E. Reclamar la partida en caso de que se haya excedido el límite de tiempo e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas

F. Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplase la partida. Si el discapacitado visual no se vale de un asistente, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos 9.A y B.

10. Si el jugador discapacitado visual no se vale de un asistente, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos 9.(a) y 9.(b).

5.3.5 Ap. E Aplazamientos de partidas

E1.

(a) Si una partida no ha terminado al final del tiempo establecido para la sesión, el árbitro exigirá al jugador que esté en juego que "selle" su jugada. El jugador debe anotar su jugada de forma clara e inequívoca en su planilla, poner su planilla y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, parar su reloj sin poner en marcha el de su adversario. Hasta que haya parado los relojes, el jugador mantiene el derecho a cambiar su jugada secreta. Si, tras haber sido advertido por el árbitro para que selle su jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, debe anotar dicha jugada en su planilla como su jugada secreta.

(b) Un jugador que, estando en juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado la jugada secreta a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante.

E2. En el sobre se escribirán los siguientes datos:

- (a) los nombres de los jugadores;
- (b) la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta;
- (c) el tiempo empleado por cada jugador;
- (d) el nombre del jugador que ha realizado la jugada secreta;
- (e) el número de la jugada secreta;
- (f) la oferta de tablas, si la propuesta sigue vigente;
- (g) la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.

E3. El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.

E4. Si un jugador propone tablas después de que su adversario haya sellado su jugada, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el artículo 9.1.

E5. Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.

E6. Si se acuerdan tablas antes de la reanudación de la partida, o si uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, finaliza la partida.

E7. El sobre se abrirá sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada secreta.

E8. Excepto en los casos mencionados en los artículos 5, 6.10 y 9.6, pierde la partida un jugador cuya anotación de la jugada secreta:

- (a) sea ambigua; o
- (b) esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien
- (c) resulte ser una jugada ilegal.

E9. Si a la hora establecida para la reanudación:

(a) Está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se abre el sobre, se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero y se pone en marcha su reloj.

(b) No está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se pondrá en marcha su reloj. Al llegar, el jugador puede detener su reloj y requerir la presencia del árbitro. Es entonces cuando se abre el sobre y se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj.

(c) No está presente el jugador que selló su jugada, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su jugada en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su jugada en la forma normal. Si así fuere, el sobre se lo pasará al árbitro para su custodia y se abrirá a la llegada del jugador ausente.

E10. Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia, perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa. Sin embargo, si la jugada secreta acaba la partida, este resultado prevalecerá.

E11. Si las bases de un torneo especifican que el tiempo de incomparecencia no es

cero, se aplicará lo siguiente: si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el jugador que tiene que responder a la jugada sellada pierde todo el tiempo que transcurre hasta que llega, a menos que el bases del torneo especifiquen o el árbitro decida otra cosa

E12.

(a) Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, la partida continuará a partir de la posición y con los tiempos anotados en el momento del aplazamiento. Si no se pudiera restablecer el tiempo consumido por cada jugador, los relojes serán ajustados por el árbitro. El jugador que hizo la jugada secreta, ejecuta sobre el tablero la jugada que declara ser la que selló.

(b) Si es imposible restablecer la posición, se anula la partida y deberá jugarse una nueva.

E13. Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primera jugada, uno de los jugadores muestra que el tiempo consumido ha sido ajustado incorrectamente en alguno de los relojes, el error debe ser corregido. Si no se prueba el error en ese momento, la partida continúa sin hacer correcciones, salvo que el árbitro decida otra cosa.

E14. La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el reloj del árbitro. Las horas de comienzo y finalización serán anunciadas con antelación.

5.3.6 Ap. F: Ajedrez 960

F1 Antes del comienzo de una partida de ajedrez 960 se sortea la posición inicial de las piezas según unas reglas concretas. Después se juega la partida de la misma forma que en el ajedrez normal. En concreto, las piezas y peones se mueven normalmente y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.

F2 *Requerimientos de la posición inicial*

La posición inicial en ajedrez 960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se ponen en la segunda fila como en el ajedrez normal. Todas las piezas blancas restantes se sitúan al azar en la primera línea, pero con las restricciones siguientes:

- a. El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.
- b. Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.
- c. Las piezas negras se sitúan simétricamente a las piezas blancas.

La posición inicial se puede generar antes de la partida por medio de un programa informático o usando dados, monedas, cartas, etc.

F3 *El enroque en ajedrez 960*

- a. El ajedrez 960 permite que cada jugador se enroque una vez por partida, en un único movimiento que podrá incluir al rey y la torre. Sin embargo, hay que hacer unas pocas precisiones sobre las reglas del enroque del ajedrez normal, pues éstas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable en ajedrez 960.
- b. Cómo enrocarse

En ajedrez 960 la maniobra del enroque se realiza siguiendo uno de estos métodos, según la posición inicial del rey y la torre:

1. Enroque por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro

con la torre.

2. Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.
3. Enroque por movimiento de rey: se mueve sólo el rey.
4. Enroque por movimiento de torre: se mueve sólo la torre.

Recomendación

1. Cuando el enroque lo realice un jugador humano en un tablero físico, se recomienda que mueva el rey fuera de la superficie de juego junto a la que ha de ser su posición final, mueva la torre de su casilla de origen a la de destino, y sitúe entonces el rey en su casilla de destino.
2. Después de enrocarse, las posiciones finales del rey y la torre serán exactamente las mismas que en el ajedrez estándar.

Aclaración

De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como O-O-O y conocido como enroque largo en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla c (c1 para las blancas y c8 para las negras) y la torre sobre la d (d1 para las blancas y d8 para las negras). Tras enrocarse por el flanco g (anotado como O-O y conocido como enroque corto en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla g (g1 para las blancas y g8 para las negras) y la torre sobre la f (f1 para las blancas y f8 para las negras).

Notas

1. Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar "me voy a enrocar" antes de enrocarse.
2. En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).
3. En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en la primera jugada.
4. Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey y la de destino (incluyendo esta última), y todas las casillas situadas entre la casilla de origen de la torre y la de destino (incluyendo esta última), deberán estar vacías, a excepción de la del rey y la de la torre con la que se enroque.
5. En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez estándar deberían estar vacías. Por ejemplo, tras enrocarse por el flanco c (O-O-O), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (O-O) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.

5.3.7 Ap. G: Finales a caída de bandera

- G.1.** Un "final a caída de bandera" es la última fase de una partida, cuando todos los movimientos (restantes) deben hacerse en un tiempo limitado.
- G.2.** Se anunciará antes del inicio del torneo si se aplicará o no este Apéndice.
- G.3.** Este Apéndice sólo se aplicará a las partidas estándar y partidas de ajedrez Rápido sin incremento y no a partidas Blitz.

G.4. Si el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede solicitar que se conceda, si fuera posible, una demora de tiempo o un tiempo acumulado extra de cinco segundos por movimiento para ambos jugadores. Esta solicitud constituye también una oferta de tablas. Si ésta se rechaza, y el árbitro está de acuerdo con la solicitud, los relojes se ajustaran con el tiempo extra, al oponente se le concederán dos minutos extra y el juego continuará.

G.5. Si el artículo G.4 no es aplicable y el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Llamará al árbitro y puede detener el reloj (véase el artículo 6.12 b). Puede reclamar sobre la base de que su adversario no puede ganar por medios normales, y/o que su oponente no hace ningún esfuerzo para ganar por medios normales

a. Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación.

b. Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El árbitro decretará el resultado final posteriormente durante la partida o tan pronto como sea posible después de que una bandera haya caído. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el adversario no estaba haciendo lo suficiente para ganar por medios normales.

c. Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario.

G.6. Lo que sigue es aplicable cuando la competición no está supervisada por ningún árbitro:

a. Un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto concluye la partida.

Puede reclamar en base a que:

- 1.** su adversario no puede ganar por procedimientos normales, y/o
- 2.** su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.

En (1) el jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla.

En (2) el jugador debe anotar la posición final y presentar como prueba una planilla actualizada. El adversario verificará tanto la planilla como la posición final.

b. La reclamación será remitida a un árbitro designado.

5.3.8 Directrices para jugar contra ordenadores

Aunque ya no aparecen estas directrices en las reglas de 2014, las mantenemos por su interés

Reglas de juego para ordenadores

En estas Leyes, las palabras "él", "al" (a él), "su" (de él) y "suyo" incluyen a "ella", "a ella", "su" (de ella) y "suya". En todos los casos "jugador" y "adversario" incluyen a "jugadora" y "adversaria".

1. General

1.1 La partida deberá jugarse de acuerdo con las reglas de la FIDE en un tablero de ajedrez de competición y empleando un reloj de torneo.

(GA '93) El reloj oficial prima sobre el incorporado en el ordenador.

1.2 El operador se considera como el "jugador del ordenador" excepto que el artículo 7 ("La pieza tocada") no se aplica al operador.

1.3 Una vez que el jugador ha realizado un movimiento, el operador lo introducirá en el ordenador y lo anotará en la planilla del torneo.

1.4 Después de que el ordenador haya señalado una jugada, el operador la realizará en el tablero de torneo, arrancará el reloj del jugador y anotará la jugada en la planilla.

2. Controles de tiempo

2.1 El ritmo de tiempo ajustado en el ordenador debería dar un margen por el tiempo que empleará el operador en transferir las jugadas hacia y desde el tablero de torneo.

2.2 Si el ordenador está apurado de tiempo, el operador puede seleccionar un ritmo de juego más rápido que debe mantenerse hasta que se haya pasado el control de tiempo. El operador puede en ese momento hacer que el ordenador vuelva al ritmo de juego requerido para alcanzar el siguiente control de tiempo. No se permiten otras variaciones de los parámetros establecidos.

2.3 El operador no puede obligar al ordenador a jugar.

3. Derechos y deberes del operador

3.1 El operador debe obedecer todas las instrucciones del ordenador.

3.2 El operador puede aceptar o rehusar las ofertas de tablas del jugador según lo previsto en las leyes de la FIDE. El jugador puede sugerir que el ordenador debería rendirse y el operador puede rendirse en nombre del ordenador. En cada caso, antes de decidirse, el operador puede consultar, en presencia del árbitro, con una persona designada previamente y aceptada por el árbitro.

3.3 Sólo si el propio ordenador se lo indica, puede el operador ofrecer tablas o reclamar tablas por repetición.

3.4 El operador puede cambiar cartuchos u otra memoria sólo siguiendo indicaciones del ordenador.

3.5 Si el ordenador sella una jugada, el árbitro puede indicar al jugador que se aleje temporalmente a una posición desde la que no pueda ver en la pantalla del ordenador la jugada a sellarse. El árbitro debe comprobar que la jugada indicada por el ordenador se registra en la planilla. El operador es responsable de mantener la seguridad del movimiento indicado en la pantalla del ordenador. En el momento de reanudar la partida, es responsabilidad del operador asegurarse de que la posición ha sido introducida correctamente en el ordenador.

4. Premios

(GA '93) Los ordenadores que tomen parte en torneos de humanos sólo pueden recibir premios especiales para ordenadores, en todo caso.

5.3.9 Glosario

El número después del término se refiere a la primera vez que aparece en las Leyes.

Abandono: 5.1b. Cuando un jugador se da por vencido, en lugar de jugar hasta recibir mate.

Ahogado: 5.2a. Si el jugador no tiene ningún movimiento legal y su rey no está en jaque.

Ajedrez 960: Una variante del ajedrez donde las piezas de la fila trasera se configuran en una de las 960 posiciones distintas posibles

Ajedrez rápido: A. Una partida donde el tiempo de reflexión de cada jugador es de más de 10 minutos, pero menos de 60.

Ajustar: Ver Compongo.

Al paso: 3.7d. Ver este artículo para obtener una explicación. En la notación, a.p.

Analizar: 11.3. Cuando uno o más jugadores hacen movimientos en un tablero para tratar de determinar cuál es la mejor continuación.

Apelar: 11.11. Normalmente, un jugador tiene el derecho de apelar contra la decisión del árbitro o del organizador.

Aplazamiento: 8.1. En lugar de jugar la partida en una sesión, se detiene temporalmente y continúa posteriormente.

Árbitro: Prologo. La(s) persona(s) responsable(s) de asegurar que se cumplan las reglas de una competición.

Área contigua: 12.8 sala adjunta a la sala de juego, que no es parte del área de juego. Por ejemplo, la zona reservada para los espectadores.

Área/zona de juego: 11.2. El lugar donde se juegan las partidas de una competición.

Asistente: 8.1. Una persona que puede ayudar al buen funcionamiento de la competición de varias formas.

Ataque: 3.1. Una pieza se dice que ataca a una pieza del oponente si la pieza puede efectuar una captura en esa casilla.

Bandera: 6.1. El dispositivo que muestra cuando un período de tiempo ha expirado.

Bases del torneo: 6.7a. En varios apartados de las Leyes hay opciones. Las bases de la competición, deben indicar qué opciones se eligen.

Blanco: 2.2. 1. Hay 16 piezas de color claro y 32 casillas denominadas blancas. O 2. En mayúsculas, hace también referencia al jugador de las piezas blancas.

Blitz: Apéndice B una partida donde el tiempo de cada jugador es 10 minutos o menos.

Caída de bandera: 6.1. Cuando el tiempo asignado a un jugador ha expirado.

Capturar: 3.1. Cuando una pieza se mueve de su casilla a una casilla ocupada por una pieza del oponente, ésta se retira del tablero. Ver también 3.7d. En la anotación x.

Casilla de promoción: La casilla que alcanza un peón en la octava fila.

Columna: 2.4. Una hilera vertical de ocho casillas del tablero.

Componer ("Compongo") 4.2. Avisar de que el jugador desea ajustar una pieza, pero no necesariamente con intención de moverla.

Contador de movimientos: 6.10b. Un dispositivo del reloj que puede utilizarse para registrar el número de veces que el reloj ha sido presionado por cada jugador.

Control de tiempo:

1. La norma sobre el tiempo que tiene el jugador. Por ejemplo, 40 movimientos en 90 minutos, todos los movimientos en 30 minutos, más 30 segundos de forma acumulativa desde el movimiento 1. O

2. De un jugador se dice que 'ha llegado al control de tiempo', si, por ejemplo, ha

completado los 40 movimientos en menos de 90 minutos.

Dama: Un peón en dama, significa promocionar un peón a dama.

Deficiencia: Ver Discapacidad.

Diagonal: 2.4. Línea recta de casillas del mismo color que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente.

Discapacidad: 6.2e. Condición, como por ejemplo invalidez física o mental, que se traduce en pérdida parcial o completa de la capacidad de una persona para realizar ciertas actividades de ajedrez.

Discreción del árbitro: Hay aproximadamente 39 casos en las Leyes, donde el árbitro debe usar su buen juicio.

Enroque: 3.8b. Un movimiento del rey y la torre. Vea el artículo. En anotación 0-0 enroque en el flanco de rey, 0-0-0 enroque en el flanco de dama.

Espectadores: 11.4. Las personas que no sean árbitros o jugadores que están viendo las partidas. Esto incluye a los jugadores después de que sus partidas han terminado.

Explicación: 11.6. El jugador tiene derecho a obtener una explicación de las Leyes.

Fila: 2.4. Una hilera horizontal de ocho casillas del tablero.

Final a caída de bandera: G.1. La última parte de una partida en la que el jugador debe completar un número indeterminado de movimientos en un tiempo limitado.

Flanco de dama: 3.8a. La mitad vertical del tablero en el que la dama se encuentra en el inicio de la partida.

Flanco de rey: 3.8a. La mitad vertical del tablero en el que el rey se encuentra al comienzo de la partida.

Incremento: 6.1. Una cantidad de tiempo (de 2 a 60 segundos) que se añade desde el principio antes de cada movimiento del jugador. Esto puede ser en tanto en modo de retardo o en el modo acumulativo.

Intercambio: 3.7e.

1. Cuando un peón promociona. O

2. Cuando un jugador captura una pieza del mismo valor que la suya y esta pieza es recapturada. O

3. Cuando un jugador ha perdido una torre y el otro ha perdido un alfil o caballo.

Intervenir: 12.7. Implicarse en algo que está sucediendo y que puede afectar al resultado.

Invalidez: Ver Discapacidad.

Jaque mate: 1.2. Cuando se ataca al rey y no se puede impedir la amenaza. En la notación ++ o #.

Jaque: 3.9. Cuando un rey es atacado por una o más de las piezas del oponente. En la notación +.

Juego de piezas de ajedrez: Las 32 piezas sobre el tablero de ajedrez.

Juego limpio: 12.2a. Hacer justicia cuando el árbitro determina que las Leyes son inadecuadas o incompletas.

Juego sobre el tablero: Introducción. Las Leyes sólo cubren este tipo de ajedrez, no internet, ni correspondencia, etc.

Movimiento ilegal: 3.10c. Una posición o movimiento que es imposible debido a las Leyes del Ajedrez.

Jugada secreta: Apéndice E. Cuando se aplaza una partida y se sella su siguiente movimiento en un sobre.

Jugada/Jugar: 1.1.

1. 40 jugadas en 90 minutos, se refiere a 40 movimientos por cada jugador.

2. Estar en juego se refiere al derecho del jugador para hacer la próxima jugada. O 3. Mejor jugada del Blanco se refiere a la única jugada del Blanco.

Local de juego: 11.2. El único lugar al que los jugadores tienen acceso durante la partida.

Mate: Abreviatura de jaque mate.

Medios normales/Procedimientos normales: G.5 esforzarse para tratar de ganar, o bien, tener una posición tal que existe la posibilidad real de ganar la partida de forma diferente que por caída de bandera.

Modo acumulativo (Fischer): Cuando un jugador recibe una cantidad adicional de tiempo (a menudo 30 segundos) antes de cada movimiento.

Modo Bronstein: 6.3b. Ver Modo de demora.

Modo de Fischer: Ver el modo acumulativo

Modo de retardo (Bronstein): 6.3b. Ambos jugadores reciben un asignado "tiempo principal de reflexión". Cada jugador también recibe un "tiempo extra fijo" con cada movimiento. La cuenta atrás del tiempo principal de reflexión sólo comienza después de que haya transcurrido el tiempo extra fijo. Siempre y cuando el jugador presione su reloj antes de consumir el tiempo extra fijo, el tiempo principal de reflexión no cambia, independientemente de la proporción de tiempo extra fijo utilizado.

Monitor: 6.13. Una pantalla electrónica con la posición del tablero.

Movimiento completado: 6.7a. Cuando un jugador ha realizado su movimiento y luego se presiona su reloj.

Movimiento legal: Véase el artículo 3.10a.

Negro: 2.2. 1. Hay 16 piezas de color oscuro y 32 casillas de color negro. 2. Con mayúsculas, esto también hace referencia al jugador de las piezas negras.

Notación algebraica: 8.1. Registro de los movimientos utilizando a-h y 1-8 en el tablero de 8x8.

Oferta de tablas: 9.1.b. Cuando un jugador ofrece tablas al oponente. Esto se indica en la planilla con el símbolo (=).

Organizador: 8.3. La persona responsable del lugar de celebración, fechas, premios, invitaciones, formato de la competición, etc.

Pantalla: 6.13. Una pantalla electrónica con la posición en el tablero.

Partida estándar: G3. Cuando el tiempo para cada jugador es al menos de 60 minutos.

Período de tiempo: 8.6 Una parte del juego donde los jugadores deben completar una serie de movimientos o todos los movimientos en un tiempo determinado.

Pieza menor. Alfil o caballo.

Pieza tocada: 4.3. Si un jugador toca una pieza con la intención de moverla, está obligado a moverla.

Pieza: 2. 1. Una de las 32 figuras sobre el tablero. O 2. Una dama, torre, alfil o caballo.

Planilla: 8.1. Una hoja de papel con espacios para escribir los movimientos. También puede ser electrónica.

Posición muerta: 5.2b. Cuando ninguno de los jugadores puede dar mate al rey del oponente con cualquier serie de movimientos legales

Promoción: 3.7e. Cuando un peón alcanza la octava fila y se sustituye por una reina, torre, alfil o caballo del mismo color.

Pulsar el reloj: 6.2a. El acto de accionar el botón o palanca en un reloj de ajedrez para que se detenga el reloj del jugador y comience a funcionar el de su oponente.

Puntos: 10.1. Normalmente, un jugador anota 1 punto por una victoria, ½ punto por empate, 0 por una derrota. Una alternativa es 3 por victoria, 1 por empate, 0 por derrota.

Realizado: 1.1. Un movimiento se dice que ha sido realizado cuando la pieza ha sido movida a su nueva casilla, la mano ha dejado la pieza y la pieza capturada, si la hay, se ha retirado del tablero.

Reclamar: 6.8. El jugador puede reclamar al árbitro en diversas circunstancias.

Regla de los 50 movimientos: 5.2e. Un jugador puede reclamar tablas si los últimos 50 movimientos se han completado por parte de cada jugador sin movimientos de peón

y sin capturas.

Regla de los 75 movimientos: 9.6b. La partida es tablas si los últimos 75 movimientos se han completado por parte de cada jugador sin movimientos de peón y sin capturas.

Reloj de ajedrez: 6.1. Un reloj con dos indicadores de tiempo conectados entre sí.

Reloj: 6.1. Uno de los dos indicadores de tiempo.

Renuncia: 4.8.

1. Perder el derecho de hacer una reclamación o movimiento. O

2. Perder una partida debido a una infracción de las Leyes.

Repetición: 5.2.d.

1. Un jugador puede reclamar tablas si se produce la misma posición tres veces.

2. La partida es tablas si se produce la misma posición en cinco ocasiones.

Resultados: 8.7. Por lo general, el resultado es 1-0, 0-1 o $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. En circunstancias excepcionales, ambos jugadores pueden perder (artículo 11.10), o que uno puntúe $\frac{1}{2}$ y el otro 0 (artículo 12.3b). Para las partidas sin jugar las puntuaciones se indican con +/- (Blanco gana por incomparecencia), -/+ (Negro gana por incomparecencia), -/- (Ambos jugadores pierden por incomparecencia).

Salas de descanso: 11.2. Aseos, también la habitación de descanso en el Campeonato Mundial, donde los jugadores pueden relajarse.

Sanciones: 12.3. El árbitro puede aplicar sanciones que se enumeran en el art. 12.9 por orden ascendente de gravedad.

Supervisar: 12,3.2e Inspeccionar o controlar.

Tablas: 5.2. Cuando la partida acaba sin victoria de ninguno de los jugadores.

Tablero de ajedrez: 1.1. Un cuadrado de 8x8 como en 2.1.

Tablero de demostración: 6.13. Pantalla que indica la posición del tablero donde las piezas se mueven manualmente.

Tablero: 2.4. Tablero de ajedrez.

Teléfono celular: Ver Teléfono móvil.

Teléfono móvil: 11.3.b Teléfono celular.

Tiempo de incomparecencia: 6.6. El tiempo especificado en que un jugador puede llegar tarde sin perder por incomparecencia.

Tolerancia cero: 6.7b. Cuando un jugador tiene que llegar al tablero antes del inicio de la sesión.

Vertical: 2.4. La octava fila es considerada a menudo como la zona más alta de un tablero de ajedrez. Así, cada columna se conoce como "vertical"

Referencias

- ¿ -

- ¿Cómo analizar una partida con Let's Check? 228
- ¿Cómo se crea el escalafón de Let's Check? 244
- ¿Cuánto cuesta Let's Check? 242
- ¿En qué influye la potencia de mi ordenador? 243
- ¿Letras en el tablero? 386
- ¿Por qué a menudo la barra de progreso retrocede tras llegar al 100%? 230
- ¿Puede editarse o borrarse un comentario en forma de texto? 245
- ¿Puede usarse Let's Check anónimamente? 242
- ¿Pueden introducirse y analizarse jugadas sin sentido? 243
- ¿Pueden manipularse las variantes y valoraciones? 243
- ¿Qué módulos se permiten? 243
- ¿Qué significan las letras verdes, azules y rojas? 230
- ¿Qué significan los diagramas del panel LiveBook? 244
- ¿Se envían siempre mis análisis a Let's Check? 242

- 3 -

- 3D problemas 52, 386
- 3D Tablero 38, 48, 50
- 3D Tablero Ajustes 40

- A -

- Acelerador de búsqueda 191
- Activación del programa 13
- Activación herramienta 388
- Activación problemas 388
- Actualización del programa 16, 387
- Administración herramienta 388
- Afinación del libro de aperturas 152, 397
- Ajedrez mezclado 22, 124
- Ajedrez temático 288
- Ajustar tiempo del módulo 51

- Ajustes 54, 55, 57, 58, 145
- Ajustes avanzados del módulo 311
- Alquiler de módulos en la nube 258
- Alternativas en las piezas 37, 398
- Amenazas 120
- Ampliación del panel del módulo 84
- Ampliar las bases de datos de entrenamiento 289
- Análisis 203
- Análisis compartido 210
- Análisis completo 200
- Análisis de una posición en profundidad 203
- Análisis en red 236
- Análisis profundo 232
- Análisis profundo de una posición 203
- Analizar sin límite 199
- Anclaje de paneles 31, 70
- Anotaciones 296
- Apagar el módulo 312
- Apertura ECO 215
- Aperturas - Entrenar 140, 281
- Aperturas - Libro 140
- Aplazamientos de partidas 420
- Aportar módulos 236
- Aprendizaje libro 156
- Apuntador 85, 122, 214
- Apuntadores 85, 122, 214
- Archivar base de datos 192
- Atajos con el teclado - configurar 107
- Atajos con el teclado - creación 107
- Ataque Jaque Defensa Entrenar 284
- Aumentar la velocidad de búsqueda 191
- Autosave 183

- B -

- Bancos de partidas 178
- Base de datos - archivar 192
- Base de datos - ventana 89, 158
- Base de datos - Ventana de 89, 158, 178
- Base de datos Autosave 183
- Base de datos de referencia no funciona 193, 387
- Bases de datos - Textos 194
- Bases de datos de finales 331
- Baterías de tests 327
- Benchmark 335
- Blitz 126

Blitz temático 288
 Borrar puntuaciones de entrenamiento 287
 Buscar comentarios en las partidas 189, 190
 Buscar fragmentos posicionales 187, 191
 Buscar medallas 190
 Buscar partidas 184
 Buscar por control de tiempo 187
 Buscar por jugadores y otros datos 184
 Buscar por nombres de jugadores torneos etc 184
 Buscar una posición 187

- C -

Cálculo para entrenar 286
 Casillas amenazadas 121
 Códigos de colores 297
 Columnas 165
 Comentar partidas con texto 294
 Comentarios en el LiveBook 233
 Comentarios gráficos 298
 Completo - análisis 200
 Comprimir base de datos 192
 Comprobación de descuidos 205
 Comprobar errores 205
 Conectar hardware 384
 Configuración 58
 Configurar atajos con el teclado 107
 Configurar posiciones 25, 103
 Controles de tiempo 127
 Copiar libro al disco duro 152
 Copiar libro al disco duro no disponible 157, 385
 Copiar partidas 182
 Correlación módulo/partida 231
 CPU uso inteligente 311
 Charla panel 87
 Chess Media Sistema 298
 ChessBase 198

- D -

Desactivación problemas 388
 DGT- tablero 384
 Diseño - Opciones 61
 Diseño del tablero 38
 Diseños de pantalla - Guardar y cargar 53
 Diseños: cargar y guardar 53

Disposiciones estándar 27
 Ducados 278
 Duelo con módulos en la nube 267
 Duelos 208

- E -

Echar partidas 18, 127, 136, 178, 179, 184
 Elo - lista 381, 383
 Enclopedia de jugadores 183
 Enfrentamiento módulos 317
 Engine Fritz online 365
 Engine-Cloud.com 245
 Entrenador 115
 Entrenamiento 60, 281, 282, 289
 Entrenamiento - Ampliar la base de datos 289
 Entrenamiento - Opciones 60
 Entrenamiento de aperturas 140, 281
 Entrenamiento de finales 282, 288
 Entrenamiento y ayuda 21, 108
 Entrenar con partidas relámpago temáticas 396
 Entrenar y practicar 21, 60, 108, 281, 282, 289
 Escalafón de suministradores 279
 Escalafones de honor 239
 Escribir símbolos con el teclado 105
 Espía 122
 Establecer módulo en la nube 273
 Estadísticas del servidor Let's Check 231
 Evaluación de la posición 199
 Evaluación del Elo 290, 395
 Explicar todas las jugadas 118, 400
 Explorador de bases de datos 160

- F -

FAQ My Own Games 364
 Filtrar partidas 184
 Finales - bases de datos de 63, 334
 Finales a caída de bandera 423
 Frecuencia de acceso a las tablas de finales 390
 FritzMark 335
 Fuerza de juego - Optimizar 140

- G -

Ganapierde 133

Gestión de módulos 317
 Glosario 426
 Gráficos para comentar partidas 298

- H -

Habla - Localizar y probar 57
 Hacer jugadas con el teclado 96, 105
 Hacer jugadas con un solo clic 95
 Hardware externo 401
 Hash - tablas 316
 Hash tamaño 389

- I -

Iconos en los paneles 34, 72
 Idiomas 62
 Importar libros antiguos 153
 Indicación 116
 Indicadores de la posición 123, 218
 Índice de aperturas 174
 Índice de comentaristas 170
 Índice de equipos 173
 Índice de fuentes 171
 Índice de jugadores 167
 Índice de partidas 162
 Índice de torneos 169
 Índice de velocidad 241
 Índices temáticos 177
 Información de usuario 232
 Información sobre el usuario 68
 Ingresos en la nube de módulos 275
 Interfaz del módulo 304
 Introducción 9
 Introducir jugadas muy rápidamente 95
 Introducir una posición 25, 103

- J -

Jugada de torneo 75, 142, 150
 Jugada esperada 331
 Jugada prevista 331
 Jugadas - explicar 118, 400
 Jugadas de libro preferidas 75, 142, 150
 Jugadores ciegos y deficientes visuales 418
 Jugando 18

Jugar con rapidez 99, 391
 Jugar una partida amistosa 132

- L -

Largas - Partidas de torneo 22, 124, 127
 Let's Check arranque 225
 Let's Check - menú contextual 231
 Let's check descripción 221
 Letras en el tablero 52
 Let's Check 352
 Let's Check analizar partidas 237
 Libro - copiar al disco duro 152
 Libro de aperturas 140
 Libro de aperturas - Copiar al disco duro 152
 Libro de aperturas - Importar partidas 154
 Libro de aperturas ampliado 146
 Libros antiguos - Importar 153
 licencia de uso del software 273
 Listado nube de módulos 247
 Listados vistas 166
 Live Database 352
 LiveBook 223
 LiveBook como libro de aperturas 235
 Localizar comentarios 189
 Localizar una posición 187, 191

- M -

Máscara de guardar partida: comentarista, equipos y fuente 181
 Mate y problemas 220
 Matémetro 123, 218
 Mates - resolución 220
 Mayúsculas y minúsculas 186, 392
 Medallas 297
 Medallas - Buscar 190
 Métodos abreviados con el teclado 105, 107
 Mezclar la posición inicial de las piezas 134
 Modo amistoso 128
 Módulo 81, 309, 317
 Módulo - Desactivar 312
 Módulo - panel 81
 Módulo con información ampliada 302
 Módulo de la nube privado 252
 Módulo opciones 65

Módulos 300
 Módulos - gestión 317
 Módulos en la nube para analizar 271
 Módulos en la nube para duelos 267
 Módulos en la nube para jugar partidas 266
 Módulos en la nube y resolución de tests 269
 Módulos públicos en la nube 253
 Módulos UCI 312
 Monte Carlo 212
 Mostrar planes 66, 113
 Motores de ajedrez 81, 300, 309, 317
 Movimientos explicados 290
 Muestrario para anotaciones 296
 My Own Games 356

- N -

Nalimov 63, 331, 334
 Niveles 22, 124
 Niveles de juego 22, 124
 Notación 73
 Notación algebraica - reglas 416
 Notación de ajedrez 73
 Nube de módulos dudas de los suministradores 262
 Nube de módulos en Playchess.com 263
 Nube de módulos especificar hardware 273
 Nube de módulos listado 247
 Nube de módulos oferta pública 256
 Nube de módulos pistas 261
 Nube de módulos precios 258
 Nube de módulos rentas 275
 Nube de módulos usuarios particulares 276
 Nube de módulos y Let's Check 267
 Nube de módulos y usuarios a ignorar 277
 Nube módulo privado 252
 Número de serie 12

- O -

Oferta de módulos públicos en la nube 256
 Ojo mágico 46
 Opciones 54, 55, 57, 145
 Opciones - Entrenamiento 60
 Opciones - Portapapeles 58
 Opciones - Tablebases 63

Opciones - Versión 64
 Opciones Módulo 65
 Opening Training 370
 Optimizar la fuerza de juego 140
 ordenar por columnas 165

- P -

Paletas de funciones 9, 28
 Panel de charla 87
 Panel de información 232
 Panel de relojes 77
 Panel del módulo 81
 Paneles 69
 Paneles - Iconos 34, 72
 Paneles y ventanas 69
 Parámetros del módulo Fritz 305
 Parámetros generales de los módulos 307
 Partidas 127, 136, 178, 179, 184
 Partidas - Editar y comentar 101, 291
 Partidas - importar en el libro de aperturas 154
 Partidas amistosas 128
 Partidas evaluadas 136
 Partidas largas 127, 295
 Partidas relámpago temáticas entrenamiento 396
 Partidas temáticas 288
 Pegar en el portapapeles 58
 Pensar siempre 330
 Peón como unidad 24
 Pista 116
 Pistas dinámicas 110
 Pistas en la apertura 109
 Playchess App 337
 Poner a prueba los módulos 327
 Portapapeles 58
 Portapapeles - Opciones 58
 Practicar finales 282, 288
 Prejugar 99, 391
 Privado en la nube 252
 Problemas al mostrar los listados y notaciones 52, 385
 Problemas con tipos de letras 73
 Procesar series de tests 327
 Producing opening references 216, 398
 Promoción incorrecta 100, 395
 Puja 277

Puja de módulos en la nube 258

- R -

Realizar jugadas 17, 94

Reglas de ajedrez 960 422

Reglas del ajedrez 401, 402, 403, 405, 406, 407, 409, 410, 411, 412, 413

Reglas del ajedrez rápido 415

Reglas del ajedrez relámpago 416

Reglas para jugar contra ordenadores 424

Relojes 77

Relojes de ajedrez 77

Rendimiento ordenador 389

- S -

Servidor Engine-Cloud.com 245

Símbolos - muestrario 296

Símbolos a la izquierda del nombre de los módulos 247

Símbolos de comentario con el teclado 105

Símbolos para comentar partidas 295

Símbolos para comentarios 295

Solo un clic 95

Startscreen 336

Subasta de módulos en la nube 258

Sugerencia 117

Suministrador de módulos en la nube 256

Suministradores vista general de ajustes 272

Syzygy 332

- T -

Tablas de finales 63, 331, 334

Tablas de finales uso 390

Tablas de transposición 316

Tablero 3D 38, 48

Tablero de análisis 87

Tablero de variantes 89, 304

Tablero diseño 38

Tableros en LiveBook 223

Tactics Training online 377

Temáticas - partidas 288

Texto en jugadas 294

Textos en las bases de datos 194

Tiempo de reflexión 80, 393

Título de partida 176

Torneos de módulos 322

Training Videos 367

Tutor de posiciones 119

- U -

UCI - Fijar prioridad 315

UCI - módulos 312

Usuario - datos 68

Usuarios a ignorar 277

- V -

Valor de las piezas 24

Valoración de la fuerza por medio de partidas 136

Valoración de la posición 199

Valoración de las piezas 24

Variantes 96

Ventana de conexión nube de módulos 251

Ventana de tablero con módulo suministrado en la nube 252

Ventanas 69

Ver búsqueda 66, 113

Versión del programa 68

Vista previa bases de datos 160

Visualizaciones predeterminadas 27

- W -

Windows 8 y 10 304