FRITZ 15
Fritz
playchess.com
Database
Afsluiten
CHESSBASE ACCOUNT
PLAYCHESS
LIVE DATABASE
MY GAMES CLOUD
FRITZ ONLINE
VIDEO FLAT
OPENINGS
TRAINING
ENGINE CLOUD
LET'S CHECK
CB NEWS
fritz
ChessBase

Fritz 15

Inleiding

0

Teil I Eerste stappen 9

1 Inleiding ... 9
2 Een partij spelen ... 9
3 Hulp en training ... 11
4 Niveaus ... 12
5 Waarde van de stukken ... 14
6 Stelling opzetten ... 15

Teil II Gebruik in het algemeen 17

1 Activering programma ... 17
2 Programma update ... 21
3 Partijen invoeren ... 22
4 Ribbons ... 22
5 Iconenbalk ... 26
6 Vensters docken ... 27
7 Standaard Lay-outs ... 30
8 Lay-outs bewaren en laden ... 31
9 Venster iconen ... 31
10 Kleurenschema's ... 32
11 Bord ontwerp - 2D bord ... 32
12 Bord ontwerp - 3D bord ... 35
13 3D bord - Opties ... 39
14 3D bord - Stijl ... 42
15 3D bord - Render Opties ... 43
16 3D bord - Info ... 44
17 3D bord - Bedenktijd aanpassen ... 45
18 3D bord - Magisch Oog ... 47
19 Instellingen ... 49

Visitekaartje en Info ... 49
Instellingen ... 51
Klok en Notatie ... 52
Partij ... 53
Multimedia ... 56
Babbel bestanden kopiëren ... 57
Klembord ... 58
Training ... 61
Design ... 61
Taal ... 64

© ChessBase 2015

Versie ... 65
Engine ... 66
20 Programma vensters ... 67
Vensters ... 67
Notatie venster ... 69
Boek venster ... 70
Schaakklokken ... 73
Engine venster ... 76
De Kiebitzer ... 79
Evaluatieprofiel ... 80
Spraakvenster ... 82
Venster iconen ... 82
21 Zetten invoeren ... 83
Schaak notatie ... 83
Zetten met één enkele klik ... 85
Zetten invoeren ... 87
Varianten ... 88
Partij bewerken en becommentariëren ... 90
Stelling opzetten ... 93
Partijen invoeren ... 95
Nul zet invoegen ... 96
22 Toetsenbord ... 96
Zetten met toetsenbord ... 96
Sneltoetsen voor commentaar ... 96
Toetscombinaties aanpassen ... 98
Teil III Referentie 99
1 Hulp tijdens de partij ... 99
Hulp en coaching ... 99
De trainer ... 100
Hint ... 101
Aanbeveling ... 102
Verkaar alle zetten ... 103
Dashboard ... 105
Stellings uitlegger ... 107
Dynamische hints ... 108
Opening tips ... 110
Classificeer Opening ... 111
Dreiging ... 113
Bedreigde velden ... 114
Spion ... 115
De Kiebitzer ... 116
Toon berekeningen ... 117
2 Niveaus ... 118
Niveaus ... 118
Snelschaak ... 119
Lange partij ... 121
Oefenen ... 122
Vriendelijke mode ... 124
Vriendschappelijke partij ... 128
Handicap en plezier ... 129
Weggeefschaak ... 132

© ChessBase 2015

Schaak 960 ... 133
Partij met rating ... 135
Titels in ELO-partijen ... 139
Optimaliseer sterkte ... 140
3 Het openingsboek ... 140
Het openingsboek ... 140
Het boekvenster ... 142
Boek op het scherm ... 145
Boek instellingen ... 148
Toernooi zet ... 151
ECO codes ... 152
Openingsboek naar hard disk ... 152
Importeer oud boek ... 153
Partijen aan openingsboek toevoegen ... 154
Analyses aan openingsboek toevoegen ... 155
Openingsboek, leer van database ... 156
4 Database functies ... 158
Database ... 158
Database Doorzoeker ... 161
Tekst ... 162
Kolommen sorteren ... 164
Spelers Database ... 165
Partijen ... 166
Partijen laden en naspelen ... 167
Partij bewaren ... 169
Partij bewaren - Commentator en teams ... 172
Partijen kopiëren ... 175
Partijen verwijderen ... 176
Autosave database ... 178
Zoeken naar partijen ... 178
Zoeken naar namen, toernooien, enz. ... 179
Zoeken naar bordstellingen ... 181
Zoeken naar partij-analyse ... 183
Zoeken naar medailles ... 185
Zoeken naar speeltijden ... 186
Zoekversneller ... 187
Zoeken naar stelling ... 187
Spelers ... 188
Toernooien ... 190
Commentator ... 192
Bronnen ... 192
Teams ... 193
Partijnaam ... 195
Openingen ... 196
Algemene Thema's ... 197
Databases samenvoegen ... 199
Database verwijderen ... 199
Backup database ... 200
Database naar hard disk kopiëren ... 200
Database opmaken ... 201
EPD-Opmaak ... 202
EPD gebruiken ... 203
ChessBase Magazine ... 205
ChessBase ... 206

© ChessBase 2015

5 Partijen analyseren ... 208

Onbeperkte analyse ... 208
Waardering van de stelling ... 209
Uitgebreide engine informatie ... 210
Volledige analyses ... 211
Correspondentie analyse ... 213
Blunder controle ... 216
Vergelijk analyses ... 218
Stelling uitspelen ... 220
Gemeenschappelijke Analyse ... 221
Monte Carlo ... 226
De Kiebitzer ... 229
Toon berekeningen ... 230
Analyse bord ... 231
Variantenbord ... 233
Mat zoeken ... 234
Let`s Check ... 236
Beschrijving ... 236
LiveBook ... 238
Let's Check starten ... 241
Hoe moet u een partij analyseren met Let's Check? ... 245
Wat betekenen de groene, blauw e en rode letters bij de diepte? ... 246
Waarom springt de voortgangsbalk terug bij 100% ? ... 247
Let's Check server statistieken ... 247
Let's Check context menu ... 247
Informatie in het chat venster ... 248
Commentaar in LiveBook ... 251
LiveBook als openingsboek ... 253
Netw erk analyse ... 254
Partij analyse met Let's Check ... 255
Erelijsten ... 256
Snelheidsmeter ... 258
Vragen over Let`s Check ... 258
Wordt mijn analyse altijd naar de Let's Check server gestuurd? ... 258
Kan Let’s Check anoniem gebruikt w orden? ... 259
Wat kost het? ... 259
Welk verschil maakt de kracht van mijn computer? ... 259
Welke engines zijn toegestaan? ... 259
Kunnen varianten en beoordelingen gemanipuleerd w orden? ... 259
Kunnen onzin zetten ingevoerd en geanalyseerd w orden? ... 260
Hoe w orden de Let's Check erelijsten gemaakt? ... 260
Wat betekenen de tw ee diagrammen in LiveBook? ... 260
Kan tekst commentaar aangepast of verw ijderd w orden? ... 261
Engine-Cloud.com ... 261
Server Engine-Cloud.com ... 261
Lijst ... 263
Bord met aangeboden engine ... 267
Engine verbinding ... 270
Privé gebruik van een Cloud Engine ... 270
Openbare Cloud Engines ... 271
Een openbare Cloud Engine aanbieden ... 276
Samenvatting van het veiling systeem ... 280
Hints ... 282
Gebruik van Cloud Engines ... 282

© ChessBase 2015

Providers van Cloud Engines ... 284
Examples ... 285
Cloud Engines op Playchess.com ... 285
Partijen spelen ... 292
Let's Check ... 293
Engine wedstrijden ... 293
Testen met Cloud Engines ... 296
Oneindige ananlyse met een Cloud Engine ... 298
Instellingen voor providers ... 300
Engine ... 300
Computer ... 301
Revenue ... 302
Privé gebruikers ... 304
Genegeerde gebruikers ... 305
Een bod uitbrengen ... 305
Dukaten ... 306
Rating Lijst ... 307
6 Training ... 309
Rekentraining ... 309
Openings-training ... 310
Eindspel training ... 312
Tactische Training ... 313
Thema schaak ... 315
Training database uitbreiden ... 316
Trainingsresultaten wissen ... 318
7 Commentaar ... 318
Partij veranderen en becommentariëren ... 318
Tekst commentaar ... 322
Commentaar symbolen ... 323
Commentaar palet ... 324
Medailles ... 326
Grafisch commentaar ... 326
Schaak Media Systeem ... 327
8 Computerschaak ... 330
Engines ... 330
Engine laden ... 331
Engine uitschakelen ... 334
Nieuwe UCI engine ... 334
UCI Priority instellen ... 337
Hash tabellen ... 339
Engine management ... 340
Engine match ... 341
De Nunn tweekamp ... 346
Engine toernooien (met mensen) ... 347
Toernooi op Internet publiceren ... 350
Test set oplossen ... 351
Vergelijk analyses ... 354
Permanent rekenen ... 355
Verwachte tegenzet ... 356
Engine parameters ... 356
Extra optie in Engine venster ... 359
Eindspel tablebases ... 359
Eindspel databases naar hard disk kopiëren ... 360

© ChessBase 2015

Tablebases Engine ... 362
Benchmark ... 364
Engine Interface ... 366
9 ChessBase Web Apps ... 367
Startscherm ... 367
ChessBase Account ... 368
Playchess ... 369
Live Database ... 389
My Games Cloud ... 392
FAQ Mijn Eigen Partijen ... 405
Fritz Online ... 406
Video Flat ... 406
Openings ... 411
Training ... 419
Engine Cloud ... 422
Let's Check ... 424
CB News ... 425
10 Elo rating ... 425
Elo-rating en lijst ... 425
De Elo startlijst ... 426
Elo lijst bekijken ... 428
11 Randapparatuur ... 429
DGT Bord ... 429
12 FAQ ... 430
3D bord problemen ... 430
Kopieer boom naar vaste schijf niet beschikbaar ... 432
Problemen met de weergave van het lijstvenster? ... 432
Letters op het bord? ... 433
Referentie database ... 433
Hoe update ik mijn programma? ... 434
Admin Tool ... 435
Voorbeelden ... 437
Zetinvoer optimaliseren ... 437
Zoeken in de database, kleine- of hoofdletters ... 438
Denktijd weergeven ... 439
De juiste promotie ... 441
Partijen met rating ... 443
Trainen met Thema schaak ... 444
Openingsboeken verbeteren ... 445
Alternatieve stukken ... 447
Openingsreferentie genereren ... 448
Verklaar alle zetten ... 450
Teil IV FIDE Schaakregels 452
1 Inleiding ... 452
2 Voorwoord ... 452
3 Basisspelregels ... 452
Artikel 1: Aard en doel van het schaakspel ... 453
Artikel 2: De beginopstelling van de stukken op het schaakbord ... 453
Artikel 3: De loop der stukken ... 455
Artikel 4: Het uitvoeren van een zet ... 467

© ChessBase 2015

Artikel 5: Het einde van de partij ... 469
4 Wedstrijdregels ... 469
Artikel 6: De schaakklok ... 469
Artikel 7: Onregelmatigheden ... 472
Artikel 8: Het noteren van de zetten ... 474
Artikel 9: Remise ... 475
Artikel 10: De score ... 477
Artikel 11: Het gedrag van de spelers ... 477
Artikel 12: De taak van de arbiter (zie Voorwoord) ... 479
5 Aanhangsels ... 480
A. Regels voor Rapidschaak ... 480
B. Regels voor Snelschaak ... 481
C. De notatie van schaakpartijen / Algebraïsche notatie ... 482
D. Regels voor het schaken met blinden en visueel gehandicapte spelers ... 485
E. Richtlijnen voor partijen die afgebroken moeten worden ... 487
F. Regels voor Chess960 ... 490
G. Versneld beëindigen ... 491
6 Index van onderwerpen ... 493

Index 500

© ChessBase 2015

1 Eerste stappen

1.1 Inleiding

Een partij spelen
Niveaus
Hulp en training
Interface met ribbons
Partijen laden en naspelen
Volledige analyse
Let's Check
Engine Cloud.com
Web Apps

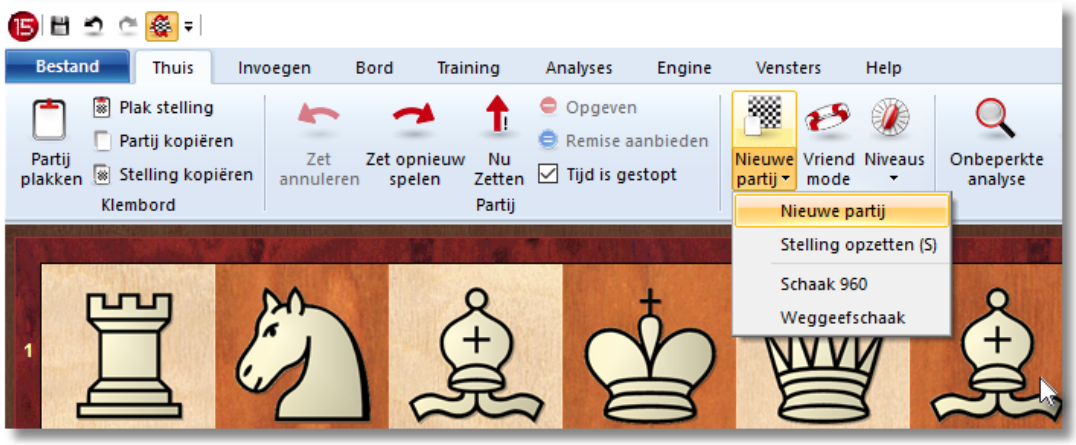
U kunt meer informatie over ChessBase programma's vinden op www.chessbase.com.

1.2 Een partij spelen

Nadat het programma is geïnstalleerd kunt u er meteen tegen gaan spelen.

Kijk ook bij het hoofdstuk over de Web Apps.

U kunt meteen beginnen met zetten.



Let op: Voor u begint met een nieuwe partij moet u een niveau kiezen waarop u wilt spelen. Anders zal het programma starten met oneindige analyse. De ervaring heeft geleerd dat de meeste gebruikers het programma gebruiken voor het analyseren van eigen partijen. Klik op ***Vriend mode*** en daarna op ***Herstel rating*** om een niveau te kiezen.

Het programma zet de stukken op en kan dan een partij tegen u gaan spelen. U kunt kiezen uit een aantal verschillende partijen: snelschaak, lange (toernooi) partijen, vriendelijke modus, enzovoorts. Ctrl-N begint een nieuwe partij zoals u het laatst hebt gespeeld.

- Om een stuk te zetten klikt u met de muis op het stuk, houdt de linker muistoets vast en plaats het stuk op het gewenste veld. U kunt ook op het stuk klikken en dan op het gewenste veld (of eerst het gewenste veld en dan het stuk).

- Om te rokeren beweegt u alleen de koning twee velden naar links of naar rechts. De toren wordt automatisch op het juiste veld geplaatst.

- Als u *en-passant* kunt slaan, klikt u op het veld waar u naartoe kunt slaan.

- Als u promoveert met een pion biedt het programma u een schermpje aan waaruit u het gewenste stuk kunt kiezen.

- Wilt u Fritz laten beginnen, druk dan op de spatiebalk. De eerste zet wordt automatisch uitgevoerd.

Het programma accepteert alleen legale zetten. Als u probeert een zet uit te voeren die niet overeenkomt met de schaakregels, zal het stuk weer terugspringen naar het uitgangsveld. Het programma zal automatisch na een paar seconden een zet doen. Een zet terugnemen kan met een klik op de *Zet annuleren* knop.

in menu **Thuis - Zet** annuleren

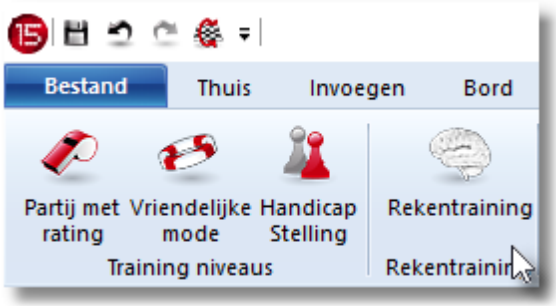
of via de blauwe pijl op de schuifbalk onder het bord

U kunt *Remise aanbieden* of *Opgeven* als de situatie op het bord hopeloos is.

© ChessBase 2015

Help

Het programma is zelfs voor de beste grootmeesters ter wereld een harde noot om te kraken. U hebt waarschijnlijk af en toe hulp nodig tijdens een partij. U kunt het eens met de speciale Vriendschappelijke-modus proberen, waarin het programma het niveau aan het uwe zal proberen aan te passen. Als u het programma eens een keer alle hoeken van het beeldscherm wilt laten zien, kunt u het eens proberen met de Handicap niveaus.



Dan speelt het programma als een volslagen idioot.

Autosave

Alle partijen worden automatisch bewaard in een database met de naam *Autosave* die staat in de map *C:\Users\username\Documents\ChessBase\MyWork*. Deze kunt u ook openen vanuit het database venster via *Bestand - Openen - Open Database*.

Alle partijen die op de schaakserver zijn gespeeld worden automatisch bewaard in een bestand met de naam *MyInternetGames*.

1.3 Hulp en training

Tijdens een partij kunt u het programma om advies vragen.

Hint	Het programma gaat de stelling analyseren en geeft een hint.
Aanbeveling	Het programma zal een zet aanbieden.

© ChessBase 2015

Dreiging	Laat de directe dreiging zien.
Verklaar alle zetten	Laat een lijst met alle mogelijke legale zetten zien en wat het nut van die zetten zijn.
Stellings uitlegger	Genereert een korte strategische beschrijving van de huidige bordstelling.
Bedreigde velden	Laat alle aangevallen en bedreigde velden in kleur zien.
Spion	Laat het plan of dreiging zien middels een gekleurde pijl.
De Kiebitzer	Opent een nieuw venster met een andere engine die u kunt gebruiken als raadgever.
Verwachte tegenzet	Laat zien welke zet het programma op dat moment verwacht.
Dynamische hints	Aanvalslijnen op het schaakbord verschijnen in de vorm van transparante pijlen.
Opening Tips	Het programma laat met groene pijlen de meest gangbare openingen zien.
Trainer kijkt mee	Fritz zal uw zetten kritisch bekijken en advies geven als u het rechte pad verlaat.
Dashboard	Hoe intrigerend is een partij op een bepaald ogenblik?
Let's Check	Elke positie die ooit door een speler is geanalyseerd wordt op vrijwillige basis opgeslagen op een server.

1.4 Niveaus

Volle kracht niveaus

- Snelschaak
- Lange (toernooi) partijen

Als u op deze niveaus wilt spelen, is het raadzaam de functie optimaliseer speelsterkte te kiezen als u het beste uit het programma wilt halen.

© ChessBase 2015

U kunt ook via *Training* *Partij* met rating een serieuze toernooi partij spelen waarin het programma uw speelsterkte objectief kan inschatten.

Niveaus met beperkte speelsterkte

- Vriendelijke mode
- Oefenen
- Handicap Stelling

U kunt behalve de bovengenoemde instellingen het programma ook nog partijen spelen binnen een bepaalde tijd of de zoekdiepte per zet bepalen. Klik op *Thuis* *Niveaus* om deze instellingen te doen.

Variaties op het schaakspel

- Weggeefschaak
- Schaak 960

© ChessBase 2015

1.5 Waarde van de stukken

De waarde van de schaakstukken is een elementair en essentieel strategisch criterium. In partijen van topspelers kan zelfs een enkel pionnetje al doorslaggevend zijn. De waarde de stukken wordt gemeten in pioneenheden:

Stuk	Waarde in pioneenheden
Pion	1.0
Paard	3.0
Loper	3.0

© ChessBase 2015

Toren	5.0
Dame	9.0

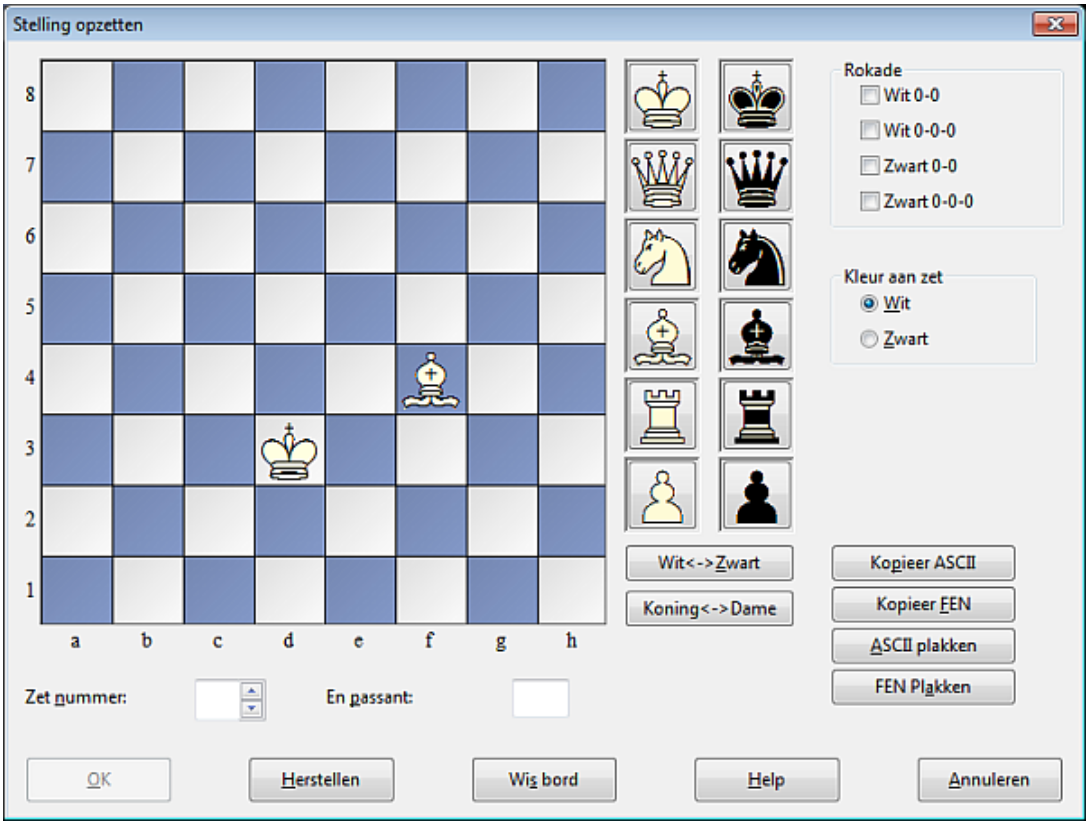
Het programma geeft zijn positionele evaluatie in pioneenheden, altijd vanuit het perspectief van wit. Als het programma een waardering van +1.30 geeft betekent dit dat het programma de stelling beter voor wit inschat met een waardering van 1.3 pionnen. Als wit een pion voorstaat dan betekent de extra 0.3 dat er positionele overwegingen een rol spelen (mobiliteit van de stukken, ontwikkeling, veilige koning, pionnenstructuur enzovoorts.) Als er −3.00 op het scherm verschijnt, betekent het dat wit een stuk achter staat, -een paard of een loper, die namelijk beiden een waarde van drie pionnen hebben.

1.6 Stelling opzetten

Invoegen – Stelling opzetten (S)

Dit opent een dialoogvenster waarin u een totaal nieuwe stelling kunt opzetten. Het werkt heel eenvoudig.

© ChessBase 2015



- Kies een stuk uit de kolommen rechts, klik, en zet er één - of meer - op het bord door op een veld te klikken. De rechter muisknop verandert de kleur van een neergezet stuk, een tweede klik verwijdert het weer.

- U kunt ook een stuk van het ene naar het andere veld slepen, dan moet u echter de rechter muisknop vasthouden.

- Wis bord leegt het bord, herstel geeft u de beginopstelling.

- De knoppen *Kopieer/Plakken ASCII*, *Kopieer/Plakken FEN* worden gebruikt om stellingen in te voeren die volgens een standaardmethode als tekst zijn genoteerd. Markeer de stelling in een tekstverwerker of browser en toets Ctrl-C om deze naar het klembord van Windows te kopiëren. Vervolgens gaat u naar *Stelling opzetten* in het programma en drukt u op de knop *Plakken*. De stelling zal op het bord verschijnen. De kopieer knoppen zullen een tekst beschrijving van het diagram naar het Windows klembord brengen. FEN staat voor *Forsyth-Edwards Notation*, en het soortgelijke EPD for *Extended Position Description* (Zie ook EPD-opmaak).

Voorbeeld van een ASCII stellingsbeschrijving:
wKd6,Rc8,g8,Pg2, bKh7,Qe1,Pd4,e3,h5,h6

© ChessBase 2015

Voorbeeld van een FEN beschrijving van dezelfde stelling:
2R3R1/7k/3K3p/7p/3p4/4p3/6P1/4q3 w - - 0 1

U kunt een van deze beide beschrijvingen uit het help menu kopiëren en dan plakken in S*telling opzetten*.

Nadat u de stelling hebt ingevoerd dient u, indien relevant, de rokaderechten voor beide kanten aan te geven. In bepaalde gevallen kan het van belang zijn aan te geven dat degene die aan zet is *en passant* kan slaan. U moet aangeven op welke lijn deze slagzet kan volgen. U kunt het programma ook zeggen welke kant aan zet is en of het moet beginnen met het tellen van de zetten bij 1 of een hoger zetnummer. Klik op *OK* om de stelling te bevestigen.

De stelling spiegelen
Deze knoppen die onder de stukken staan kunt u gebruiken om de bordstelling op twee manieren te veranderen:
- wit <-> zwart spiegelt de bordstelling verticaal, d.w.z. tussen wit en zwart, en verandert welke kleur er aan zet is.
- Koning <-> Dame spiegelt de bordstelling horizontaal, zodat de stukken links naar rechts verplaatst worden en die rechts staan gaan naar links.

2 Gebruik in het algemeen

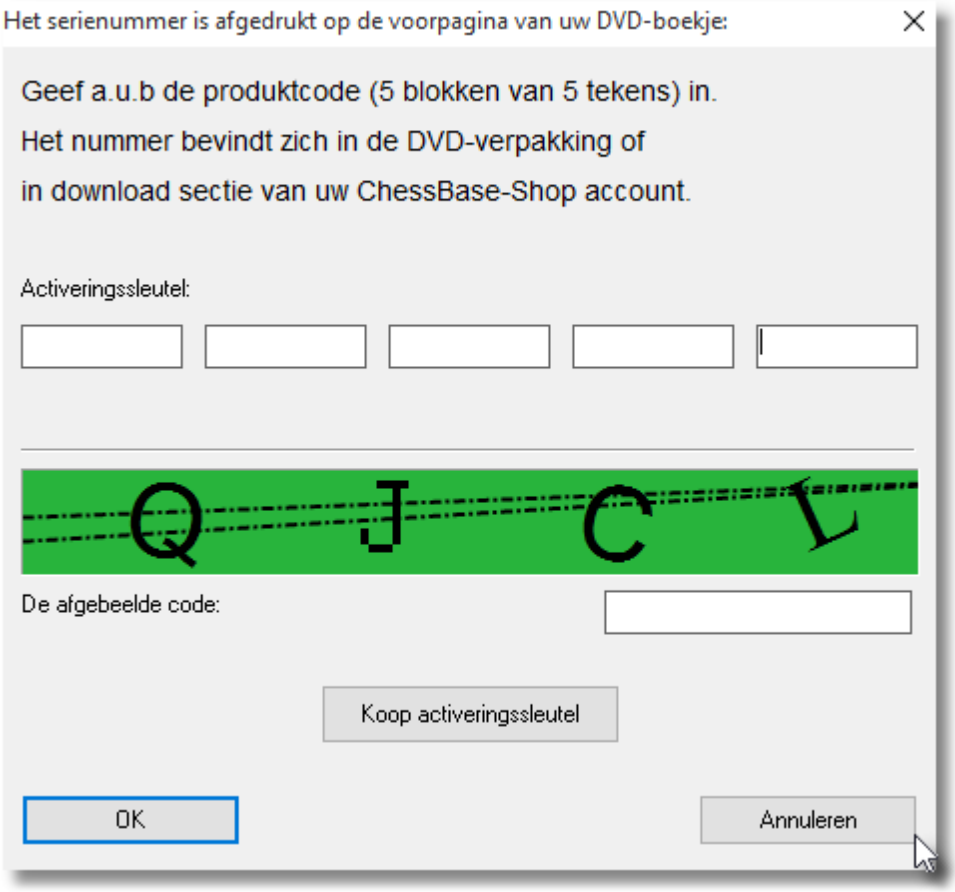
2.1 Activering programma

Het programma wordt geactiveerd met een serienummer.

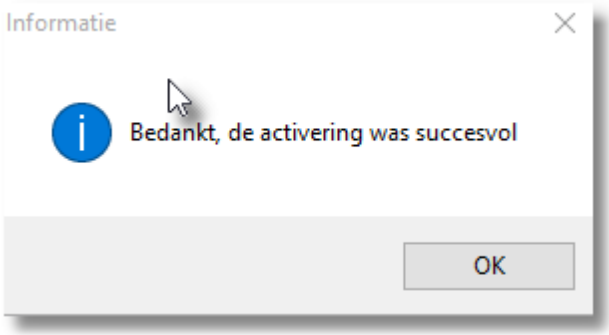
Nadat het serienummer is ingevoerd, dient u het programma te registreren op het internet via *Bestand - Activeren - Activeer*.

Er verschijnen dan twee vensters. In het ene scherm dient u de productcode in te vullen samen met een afgebeelde code.

© ChessBase 2015



Als u op *OK* klikt, verschijnt er een scherm dat de activering succesvol was.



Wanneer een serienummer niet reeds aanwezig is in de invoervakken, typ dan het nummer in dat is afgedrukt op de omslag van de handleiding.

Handmatige Activering

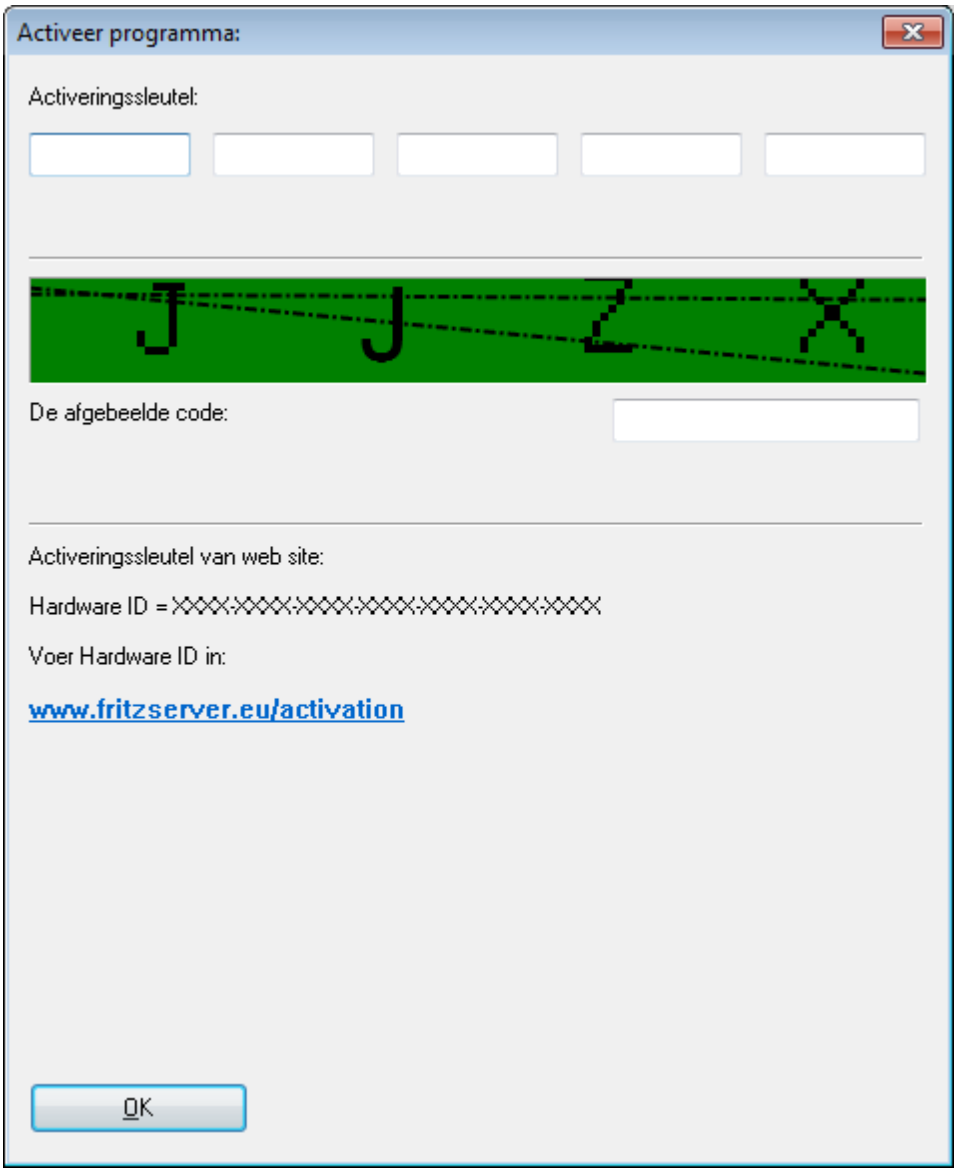
Het is ook mogelijk om het programma te laten registeren zonder internet verbinding (bijvoorbeeld voor een laptop of een tweede

© ChessBase 2015

computer). Om dit te doen dient u de hardware sleutel te vinden van de computer die niet op het internet is aangesloten.

Start Fritz en kies *Bestand - Activeren - Activeren* offline.

Na invoering van het serienummer zal het programma de hardware sleutel van uw computer weergeven.



Maak een aantekening van deze hardware sleutel (Hardware ID) en gebruik vervolgens een computer met internet verbinding om naar de volgende site te gaan:

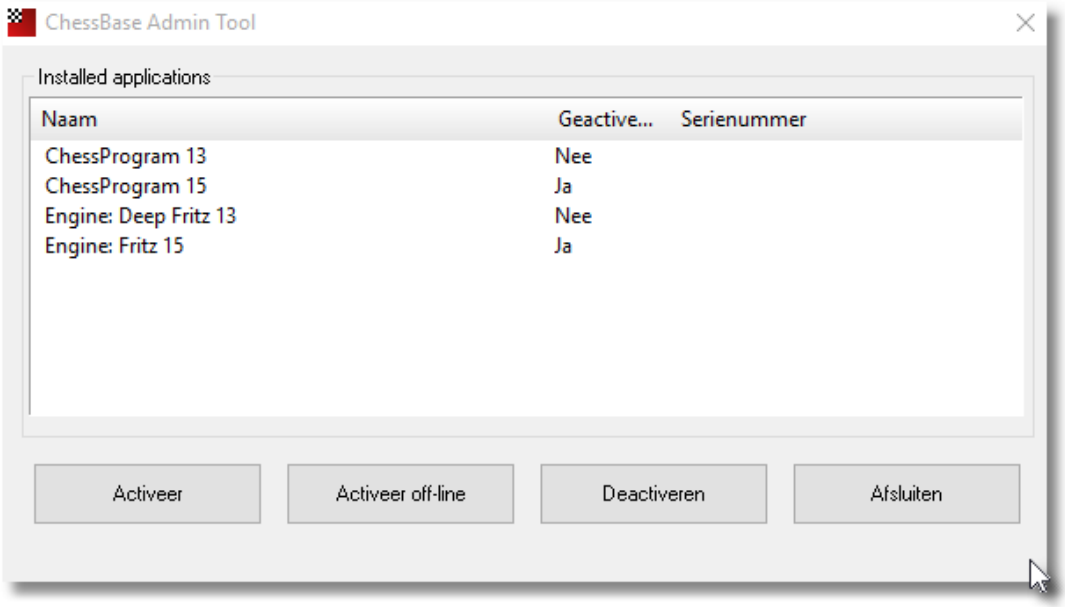
https://www.fritzserver.eu/activation/

© ChessBase 2015

De webpagina zal u dan een activeringssleutel geven die u veilig moet bewaren. Voer de sleutel en de veiligheidscode in (hier XNNP) in het activeringsmenu van uw computer zonder internetverbinding, en klik op OK.

Indien u deze codes correct heeft ingevoerd zal het programma met succes worden geactiveerd.

Het tweede venster dat u te zien krijgt bij het activeren is van de ChessBase Admin Tool. Hiermee kunt u zien welke ChessBase producten u geactiveerd hebt. In onderstaande schermafdruk zijn de serienummers weggehaald.



Deze ChessBase Admin Tool is erg belangrijk! Als u bijvoorbeeld uw computer opnieuw zou willen installeren met een schone Windows installatie moet u eerst uw ChessBase producten deactiveren met deze *ChessBase Admin Tool*. U vindt de tool in deze map: C:\Program Files\ChessBase\ChessProgram15.

Het serienummer kan namerlijk op maximaal drie computers worden gebruikt. Als u het programma op een nieuwe computer wilt installeren, of u wilt het besturingssyst
herinstalleren, dan zou u eerst de huidige registratie online moeten deactiveren. Hiermee wordt het aantal resterende installaties met één verhoogd en daarna kan het programma opnieuw worden geïnstalleerd op een andere computer.

© ChessBase 2015

2.2 Programma update

Bestand - Activeren – Programma updaten

Van tijd tot tijd worden onze programma's verbeterd en versterkt, en worden de schoonheidsfoutjes verwijderd. Er zijn twee manieren om de *mini-upgrades* te verkrijgen en om ervan te vergewissen dat u de laatste versie geïnstalleerd heeft:

- Installeer de updates met ChessBase Magazine.
- Start het Fritz programma op en kies *Bestand - Activeren - Programma updaten*.

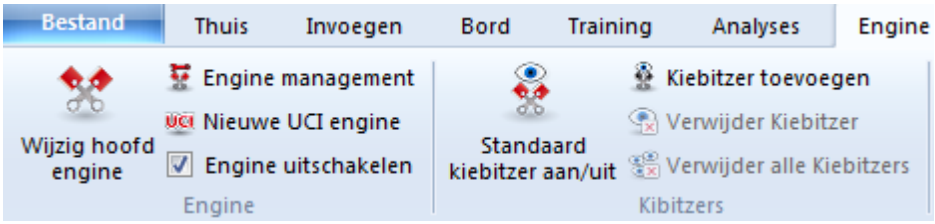
De update bestanden worden automatisch geïnstalleerd over de huidige versie van het programma. In sommige gevallen is een herstart van de computer vereist, het programma geeft in dat geval een waarschuwing. Let op: de update werkt alleen juist als Fritz in de standaard map is geïnstalleerd bij de installatie.

© ChessBase 2015

2.3 Partijen invoeren

Probleem:
U wilt graag met behulp van Fritz uw partijen van de schaakclub invoeren en bewaren. Iedere keer wanneer u een zet wilt invoeren geeft het programma een zet terug en verstoort daarmee het ingeven van de zetten. Hoe kunt u Fritz ertoe bewegen om ongestoord de invoer van uw partij te accepteren?

Oplossing:
Thuis - Nieuwe Partij geeft u de beginstelling en een leeg notatievenster. Klik vervolgens op *Engine - Engine uitschakelen*. In deze modus kan men op het bord zetten invoeren zonder dat het programma met een tegenzet antwoordt.



Indien u de ingavemodus van Fritz wilt verlaten en terug wilt naar de gewone speelmodus, schakelt u gewoon de Engine weer in door het vinkje bij *Engine uitschakelen* te verwijderen.

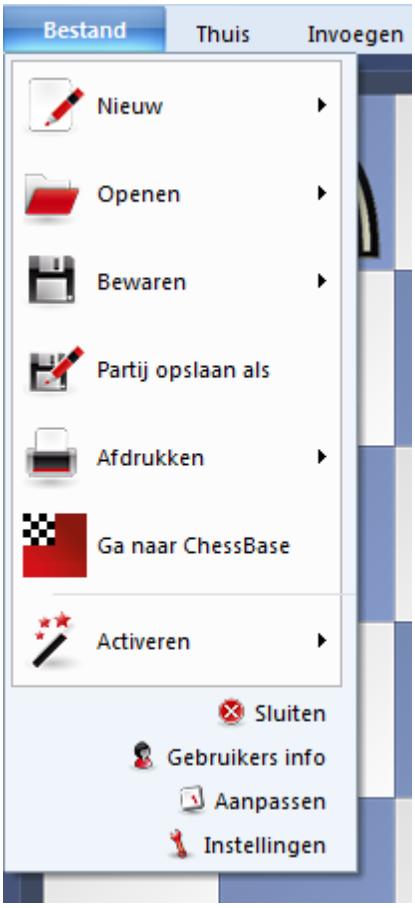
2.4 Ribbons

De diverse functies van het programma worden weergegeven in ribbons. De zogenaamde ribbons werden voor het eerst uitgebracht door Microsoft in het Office 2007 pakket. De ribbon, ook wel *lint* genoemd is een grafisch concept dat de elementen van de hoofd- en submenu's combineert.

Er is een nieuw tijdperk aangebroken waarin gebruikers niet meer door de vele menu's en submenu's hoeven te ploegen om functies te vinden. In plaats daarvan worden eenvoudige iconen weergegeven. De zogenaamde ribbons nemen meer ruimte in op het scherm dan de klassieke combinatie van menu's en iconen. De symbolen worden gegroepeerd in de ribbon, afhankelijk van de resolutie van de monitor en het formaat van het beeldscherm. Omdat extra commando's kunnen worden toegevoegd aan de ribbons is het zelden noodzakelijk om dialoogvensters te gebruiken. Het is ook mogelijk om de ribbons te minimaliseren. Dit wordt gedaan met een rechtsklik in de ribbon en vervolgens *Minimaliseer ribbon* te kiezen.

Nu zijn alleen de hoofdmenu's nog zichtbaar op het scherm. De ribbons worden pas weergegeven wanneer er op een menu geklikt wordt.
In de menubalk zijn de verschillende hoofdmenu's zoals *Thuis*, *Invoegen* of *Bord* als tabbladen afgebeeld. Door een tabblad aan te klikken wordt de band met relevante commando's weergegeven. Elk tabblad heeft zijn eigen band met iconen. Een belangrijk onderdeel van dit concept is het menu *Bestand*.

© ChessBase 2015

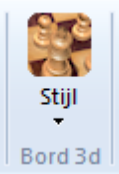


Via *Bestand* verkrijgt u toegang tot de belangrijke instellingen en primaire functies van het programma, bijvoorbeeld het starten van het instellingendialoog.

Een andere belangrijke component is de menubalk naast het gebruikersmenu. Met deze iconen kunt u snel toegang krijgen tot verschillende onderdelen.

© ChessBase 2015

U moet altijd even kijken of een menu onderaan een kleine driehoek heeft.



Als dit het geval is, betekent het dat er meer functies beschikbaar zijn na een klik op de driehoek.

Als bij *Stijl* op het driehoekje onderaan klikt, krijgt u een submenu met extra opties.

De ribbons maken het gebruik van het programma makkelijker. Het is waar dat het nieuwe gebruikersconcept enige flexibiliteit van de gebruiker

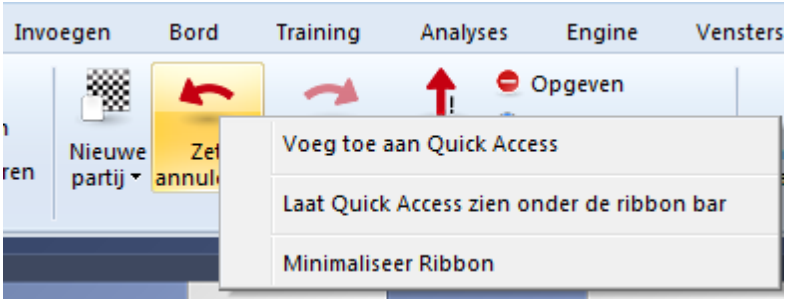
© ChessBase 2015

verlangt om zich aan te passen wanneer hij aan de oude menustructuur gewend was. Het is echter zo dat dit nieuwe concept veel eenvoudiger is en dat de vele functies sneller toegankelijk zijn.

2.5 Iconenbalk

Bovenin het programmavenster van het schaakprogramma en het databaseprogramma, staat naast het ronde icoon voor het Bestand een balk met iconen. Met deze iconen kunt u snel toegang krijgen tot veel gebruikte functies.

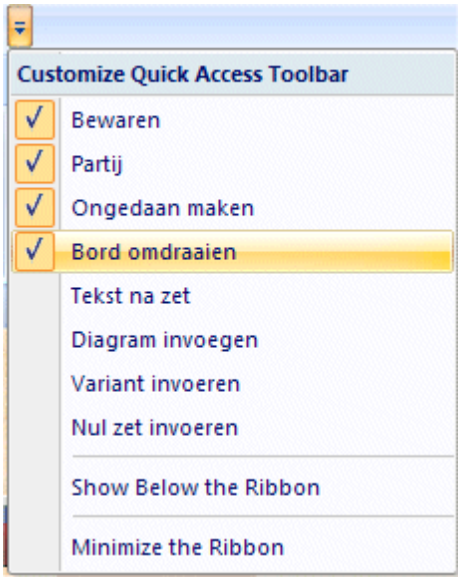
De gebruiker kan de iconenbalk naar eigen wens aanpassen. Rechtsklik een icoon uit een ribbon en kies *Add to Quick Access Toolbar* om deze functie aan de iconenbalk toe te voegen. We gaan als voorbeeld de knop *Zet Annuleren* toevoegen aan de iconenbalk.



Na het uitvoeren hiervan is de icoon voor *Zet Annuleren* toegevoegd aan de iconenbalk:

Het meest rechtse symbool (pijl naar onderen) in bovenstaande iconenbalk opent een lijstje met de meest voorkomende handelingen waarvoor men een icoontje zou willen hebben. Met een klik op dit symbool wordt onderstaande lijst geopend. Het biedt een alternatieve manier om een icoon snel op te nemen in de iconenbalk of juist te verwijderen.

© ChessBase 2015

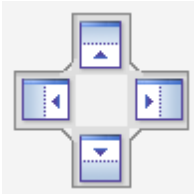


Zoals u ziet is er geen regeltje voor *Zet Annuleren* bijgekomen. De lijst wordt dus niet gesynchroniseerd met de iconenbalk. Als u het icoontje voor *Zet Annuleren* wilt verwijderen, dient u dat betreffende icoontje te rechtsklikken en vervolgens *Remove from Quick Access Toolbar* te kiezen.
De Iconenbalk wordt voortdurend bijgewerkt. De iconen worden gerangschikt in de mate waarin ze gebruikt zijn. Dit maakt het gebruik ervan sneller en makkelijker. Bovendien kunnen veel functies worden benaderd via een rechtsklikmenu van de muis en met toetsenbordcommando's.
De iconenbalk kan ook onder de ribbons geplaatst worden met de functie *Show Quick Access Toolbar Below the Ribbon*. Dit neemt echter iets meer ruimte in op het scherm.
Om technische reden is het helaas niet mogelijk om het rechtsklikmenu van de ribbons in het Nederlands weer te geven.

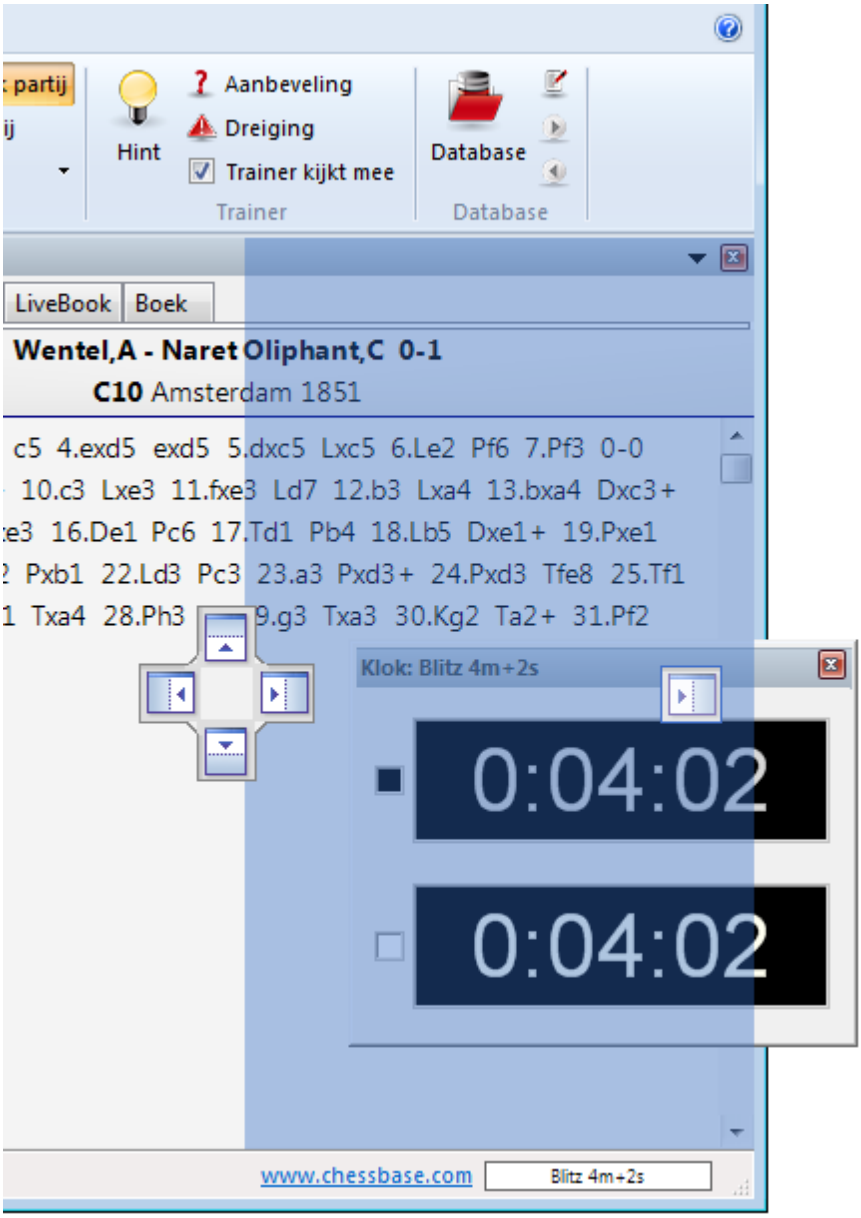
2.6 Vensters docken

Het programma biedt nu een nieuwe, meer intuïtieve manier voor het koppelen en ontkoppelen van vensters. U doet dit door te klikken op de topbalk van een venster en de muisknop ingedrukt te houden terwijl u deze over het scherm versleept. Sleep het venster eenvoudig naar de plaats waar u het venster wil hebben. Als u de muistoets indrukt, staan er verscheidene pijltjesknoppen op het scherm. Deze pijltjesknoppen verschijnen iedere keer wanneer u een venster verplaatst. Deze knoppen kunnen gebruikt worden om het venster nauwkeuriger te plaatsen.

© ChessBase 2015



Om een venster te koppelen beweegt u de muis over het gearceerde deel van de pijltjesknop terwijl u de muisknop ingedrukt houdt. De nieuwe plaats voor het venster zal worden weergegeven voordat u de muisknop loslaat.


partij
Hint
Aanbeveling
Dreiging
Trainer kijkt mee
Trainer
Database
Database
LiveBook
Boek
Wentel,A - Naret Oliphant,C 0-1
C10 Amsterdam 1851
c5 4.exd5 exd5 5.dxc5 Lxc5 6.Le2 Pf6 7.Pf3 0-0
10.c3 Lxe3 11.fxe3 Ld7 12.b3 Lxa4 13.bxa4 Dxc3+
16.De1 Pc6 17.Td1 Pb4 18.Lb5 Dxe1+ 19.Pxe1
Pxb1 22.Ld3 Pc3 23.a3 Pxd3+ 24.Pxd3 Tfe8 25.Tf1
Txa4 28.Ph3 9.g3 Txa3 30.Kg2 Ta2+ 31.Pf2
Klok: Blitz 4m+2s
0:04:02
0:04:02
www.chessbase.com
Blitz 4m+2s

2.7 Standaard Lay-outs

Vensters – Standaard lay-out

Hier vindt u een aantal voor gedefinieerde lay-outs die in diverse situaties nuttig zijn. Deze kunnen ook snel via het toetsenbord gekozen worden. Ctrl+8 (alle vensters) en *Standaard* worden in de praktijk het meest gekozen. Elke keer als u het programma opstart wordt de lay-out genomen die u de vorige keer heeft gebruikt.

Lay-out	Beschrijving
Standaard	De standaard fabrieksinstelling met alle belangrijke vensters.
Lange notatie	Het programma venster is maximaal en het notatie venster vergroot om partijen na te spelen.
Groot engine venster	Het engine venster is op maximale grootte en er wordt een klein varianten bord geïnstalleerd.
Groot analyse venster	Een groot analyse bord wordt geopend zodat u de stelling kunt analyseren.
Alleen bord	Alle vensters zijn gesloten, alleen het bord wordt weergegeven. Dit is vooral indrukwekkend in de modus *Volledig scherm* (*Beeld*).
Bord en klok	Alleen het bord en de klok. Ideaal voor serieuze partijen.
Boek doorzoeken	Groot bord en groot boekvenster, ideaal om openingen te bestuderen.
Alle vensters	Opent en rangschikt alle belangrijke vensters, ook het evaluatieprofiel en het spreukenvenster.

© ChessBase 2015

Mini Fritz	Rechtsboven op uw scherm zult u een klein venster vinden met daarin een bord.

Het is handig de toetsenbord codes, Ctrl+1 Ctrl+5 enzovoorts te leren om snel de gewenste lay-out te kunnen laden.

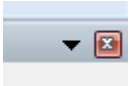
2.8 Lay-outs bewaren en laden

Vensters - Lay-out bewaren / Lay-out laden

Als u uw eigen ideale lay-out hebt gemaakt, kunt u deze bewaren en later laden. Voer een naam in voor de lay-out als hier om gevraagd wordt. U kunt een onbeperkt aantal lay-outs bewaren.

2.9 Venster iconen

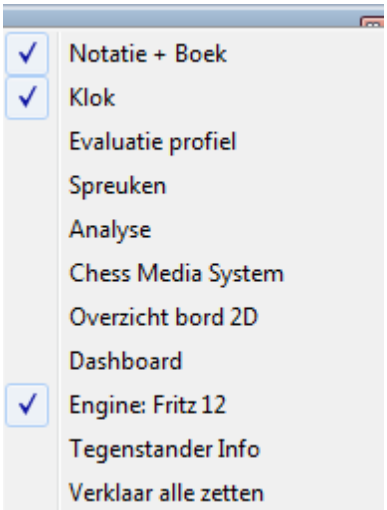
Elk venster heeft een driehoekje en een kruisje in de rechterbovenhoek.



Zoals vertrouwd zal een klik op het X-symbool het venster afsluiten.

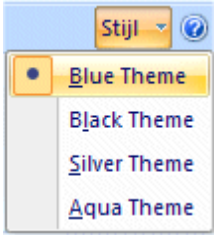
Door op het kleine driehoekje te klikken wordt een menu geopend. Met het menu kan de gebruiker vensters verbergen of weer tevoorschijn halen wanneer ze nodig zijn.

© ChessBase 2015



2.10 Kleurenschema's

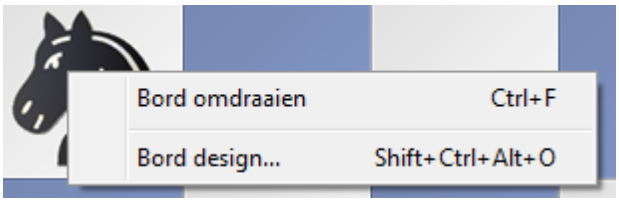
Rechts bovenaan het scherm, naast de hulpknop, staat de functie *Stijl*.



U kunt deze gebruiken om te schakelen tussen verscheidene voor gedefinieerde kleurenschema's voor het weergeven van de ribbons.

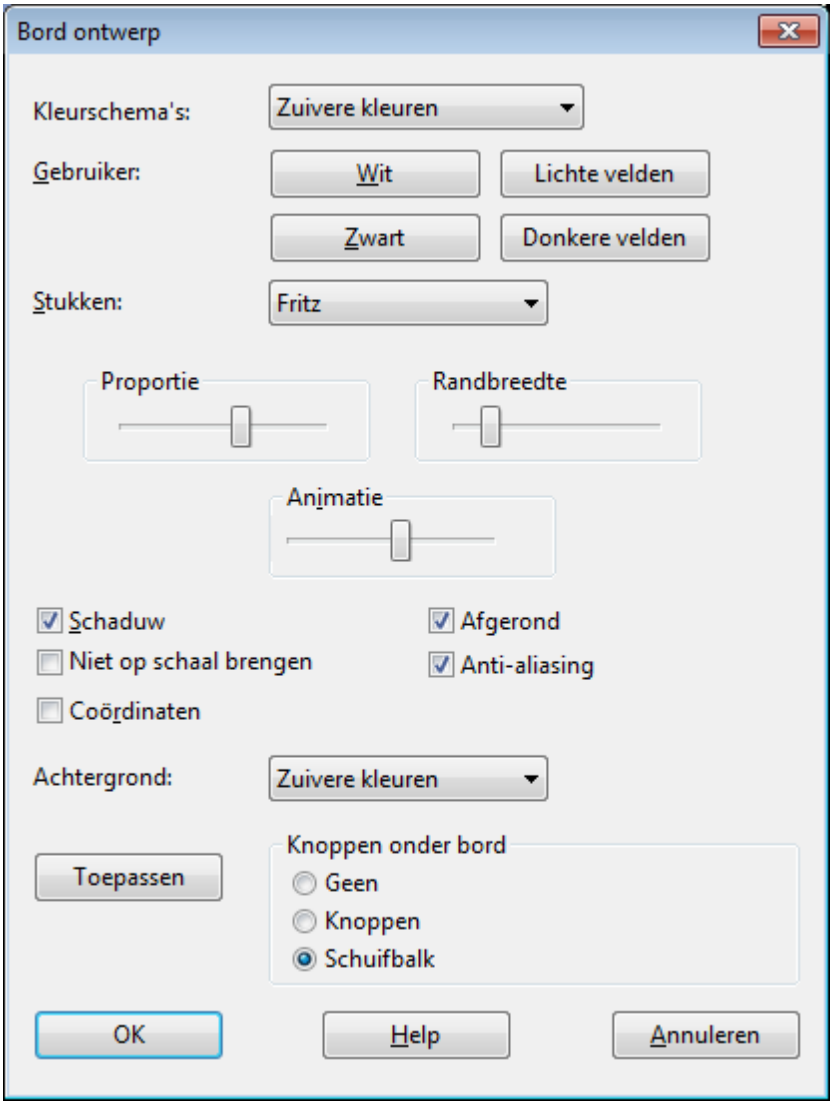
2.11 Bord ontwerp - 2D bord

Rechtsklik op schaakbord – Bord omdraaien



Het 2D bord kan van grootte worden veranderd door de grootte van het bordvenster te veranderen. Als u met de rechter muistoets op het bord klikt, verschijnt een dialoogvenster, waarin u met *Bord design* het ontwerp van het bord kunt veranderen.

© ChessBase 2015



U kunt verschillende materialen (hout, marmer enzovoorts.) en kleurenschema's voor de lichte en donkere velden en voor de achtergrond kiezen. U kunt coördinaten rond het bord laten zetten en naspeelpijlen onder het bord.

U kunt tevens uit een aantal verschillende sets stukken kiezen. U kunt de stukken nog fraaier op het bord laten toveren door bepaalde effecten met behulp van het Windows-programma (*Eigenschappen voor Beeldscherm - Effecten*) toe te voegen

Hier zijn de details:

- *Kleurschema's* - kiest de kleur en de structuur van de donkere en lichte velden van het schaakbord. Als u een eigen kleurenmix wilt maken kiest u *eenheidskleur* en de kleuren die u geschikt vindt voor de velden

© ChessBase 2015

en stukken. U kunt ook ander materiaal gebruiken door op *User BMP* te klikken in de kleurenschema's.

- *Stukken* - U kunt uit minstens vijf sets stukken kiezen. *Fritz* is de standaard, *USCF* vindt u in Amerikaanse schaaktijdschriften en *Oldstyle* is een nostalgische set die werd gebruikt in oude schaakboeken uit de vorige eeuw. Het is zelfs mogelijk om alle schaakstukken te laten verdwijnen met *Blind all* voor een ouderwets potje blindschaak.

- *Proportie* - reguleert de relatieve grootte van de stukken in verhouding tot het bord.

- *Marge* - breedte bepaalt hoe breed de kanten van het bord moeten zijn.

- *Animatie* - bepaalt hoe snel de stukken over het bord bewegen.

- *Schaduwen* - zorgt ervoor dat een schaduw effect ontstaat, zodat de stukken iets over het bord lijken te zweven.

- *Afgerond* - zorgt ervoor dat de stukken er ronder uitzien.

- *Niet op schaal brengen* - schakelt over naar de oude *Fritz* stukken met vaste grootte.

- *Achtergrond* - Ook hier kunt u uw eigen bitmap materiaal gebruiken door op *Gebruiker BMP* te klikken.

- *Coördinaten* - U ziet de coördinaten om het bord staan: 1-8 en a-h.

- Knoppen onder bord zet pijlen en een schuifbalk onder het bord om een partij gemakkelijk na te kunnen spelen.

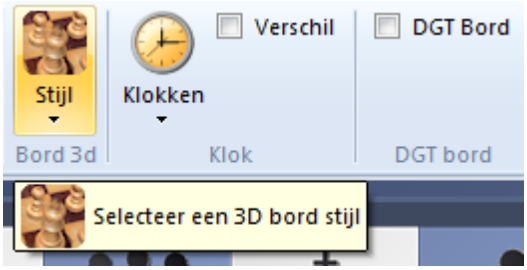
Met de knoppen kunt u snel naar het begin of het einde van een partij springen of zet voor zet de partij doorspelen. De blauwe *Zet annuleren* knop is handig om een nieuwe zet in te voeren en de oude zetten te overschrijven zonder dat het programma tegensputtert. Normaal gesproken vraagt het programma of u een nieuwe variant wilt invoegen of overschrijven. Met de schuifbalk kunt u comfortabel door de gehele partij gaan.

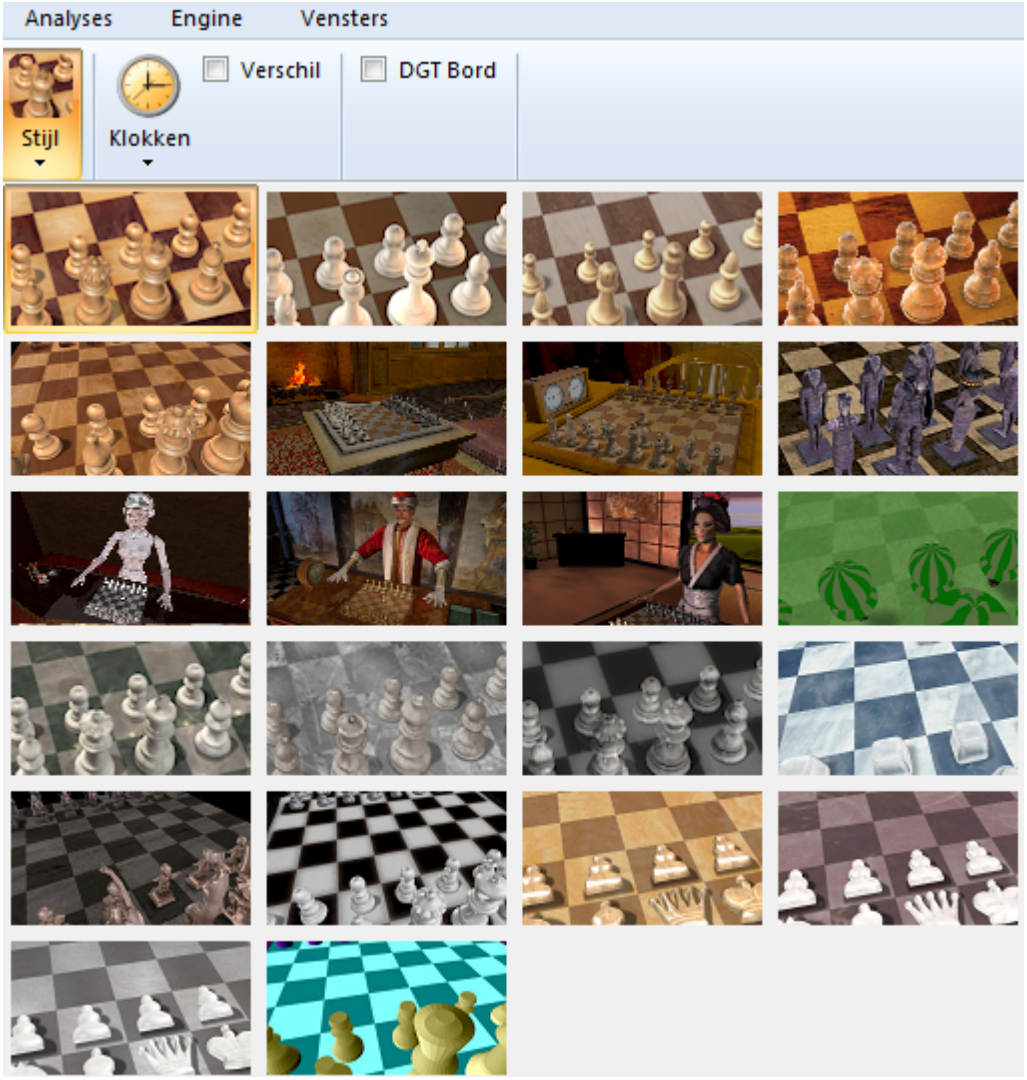
© ChessBase 2015

- *Toepassen* - Met de knop toepassen kunt u de instellingen direct testen en overnemen

2.12 Bord ontwerp - 3D bord

Bord - Stijl - Bord 3d

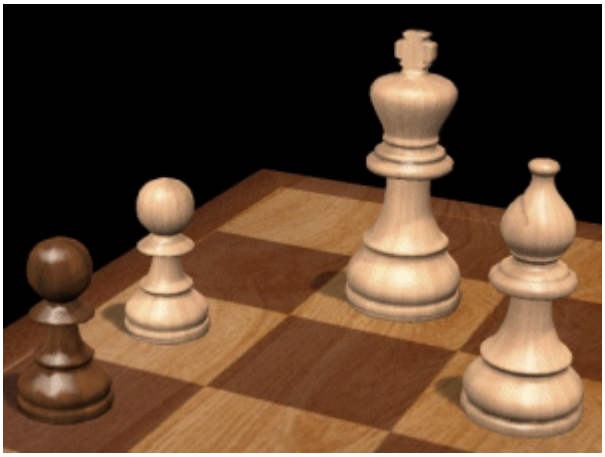




Hiermee wisselt u naar een fotorealistisch driedimensionaal bord. Voor de hoge resolutie hebt u DirectX 9.0 of hoger nodig en een grafische kaart.

© ChessBase 2015

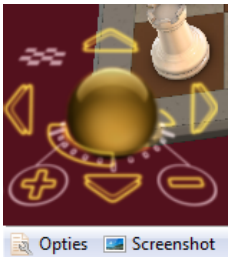
Zo ziet een klein stukje van een 3D bord eruit als u inzoomt.



Merk op dat er een nieuw venster met een 2D verschijnt als u wisselt naar een 3D bord. U kunt dat venster gebruiken om zetten uit te voeren of een partij te volgen.

U kunt andere stukken en achtergronden kiezen. Gebruik het controlepaneel links onderaan om het bord te bewegen, op te tillen of om in- of uit te zoomen.

© ChessBase 2015



- Klik op de gouden bal en houd de linkermuisknop ingedrukt, verplaats de muis om het bord op te tillen.
- Met de vier pijlen rondom de bol kunt u het bord verplaatsen.
- Gebruik + en - om in- en uit te zoomen.
- Met het kleine schaakbord links bovenaan kunt u de instellingen terugzetten. Hiermee wordt het bord gecentreerd en passend gemaakt voor het venster.

- U kunt ook zoomen met Ctrl in combinatie met het muiswieltje.
- U kunt rechtsklikken op het bord (of links klikken op de rand) en de muis verplaatsen om de hoek van het bord te veranderen.
- Met Ctrl + rechtsklik bepaalt u wat er in het midden van het venster moet staan.

Toetsenbord combinaties

U kunt het bord ook bedienen met toetscombinaties:

- met de komma en de punt kunt u het bord draaien
- met de i en de o kunt u in- en uit zoomen
- met de v en de y kunt u het bord omhoog en omlaag verplaatsen
- met de 9 en de 0 kunt u het bord naar links en rechts verplaatsen

F6 en F7

Voor u een instelling aanpast kunt u op F6 drukken waarmee u de huidige instelling bewaart. Nadat u het een en ander hebt aangepast, kunt u naar de vorige instellingen met F7.

Screenshot

Hiermee maakt u een screenshot van het scherm zonder de controleknoppen. U krijgt een dialoogvenster waar u de resolutie kunt invoeren. Als u een groot getal gebruikt, krijgt u een afbeelding in hoge resolutie die opgeslagen worden als JPG op uw harde schijf.

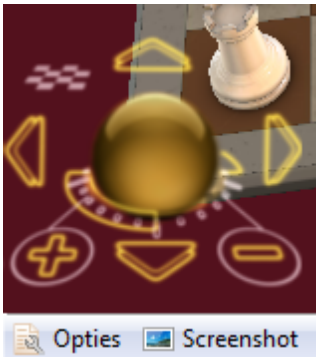
Opties

Hiermee krijgt u een dialoogvenster waarmee u de instellingen van de grafische kaart kunt aanpassen.

© ChessBase 2015

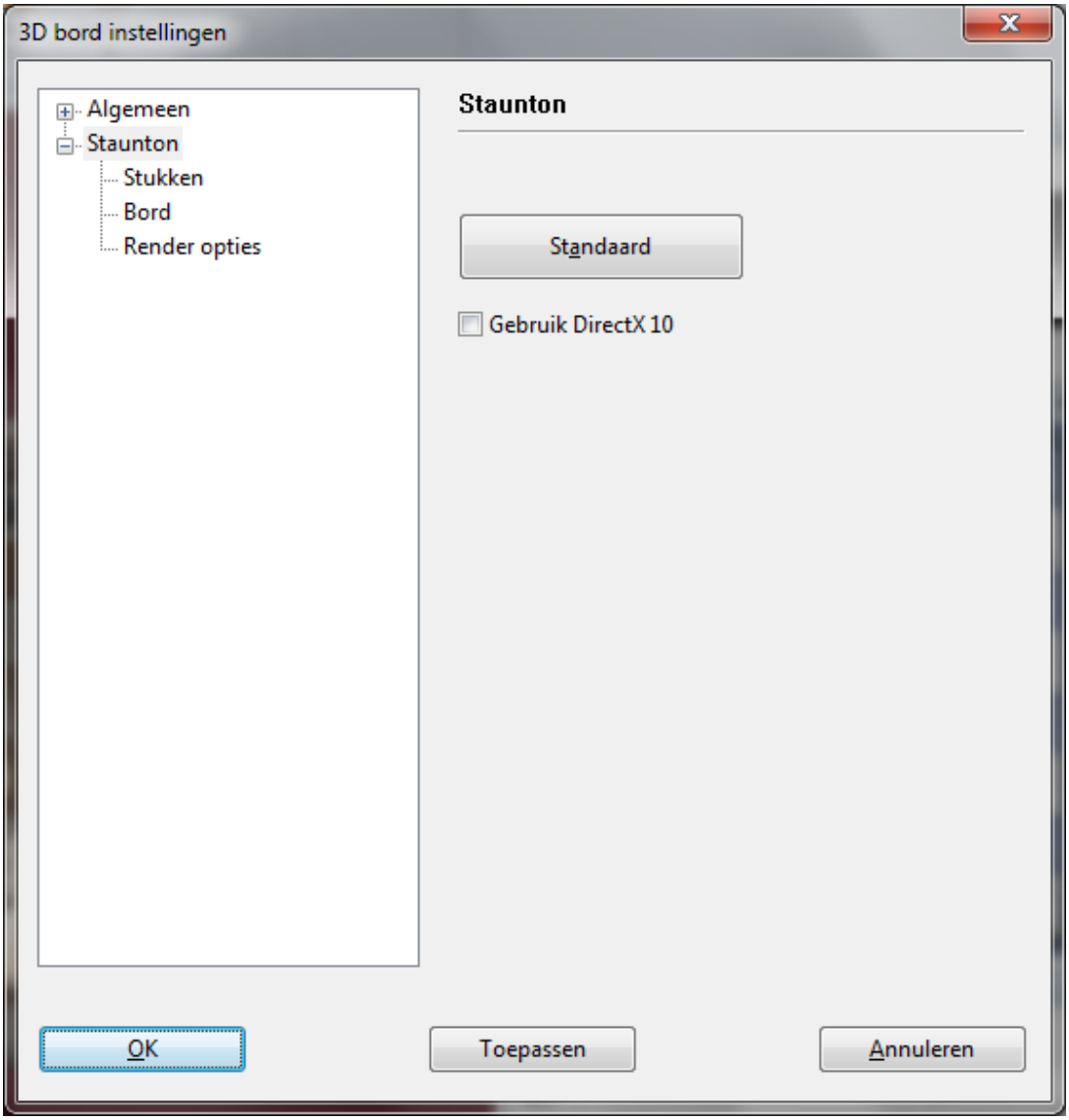
2.13 3D bord - Opties

3D Opties (links onderaan in het 3D venster)



Met dit dialoogvenster kunt een van de vele 3D ontwerpen kiezen en het ontwerp optimaliseren voor uw scherm en uw grafische kaart.

© ChessBase 2015



Hieronder volgt een korte beschrijving van de belangrijkste 3D ontwerpen. Er zullen meer borden beschikbaar komen bij de opties na een update van het programma.

- Fritz Ruimte
  Dit is een klassieke Spaanse schaakruimte met een tafel, stoelen, schilderijen, boekenkast, etc. U kunt de 3D knop gebruiken om de kamer te verkennen of om in te zoomen op het bord en de analoge klok om een partij te spelen.
- Glas, hout, marmer, metaal, modern, zilver, eenvoudig, klassiek
  Dit zijn schaakborden met verschillende stukken in verschillende materialen, ontwerpen en stijlen. Sommige zijn zeer gedetailleerd en kunnen de grafische kaart behoorlijk belasten. U kunt spectaculaire screenshots maken van de borden met de Screenshot functie onder

© ChessBase 2015

aan het scherm.

- De Symbolen borden hebben platte stukken die gebruikt worden met het bord omhoog, zoals bij een 2D bord, behalve dat de stukken 3D vormen hebben.
- Egypte, Shredder, etc. zijn borden met gebeeldhouwde stukken, zoals bijvoorbeeld de Egyptische stukken op de piramide.
- Mia, Turk
  Dit zijn nieuwe ambitieuze simulaties van de futuristische Metropolis achtige robot en de beroemde Chess Turk gebouwd in de achttiende eeuw door de Hongaarse ingenieur Baron Wolfgang von Kempelen.

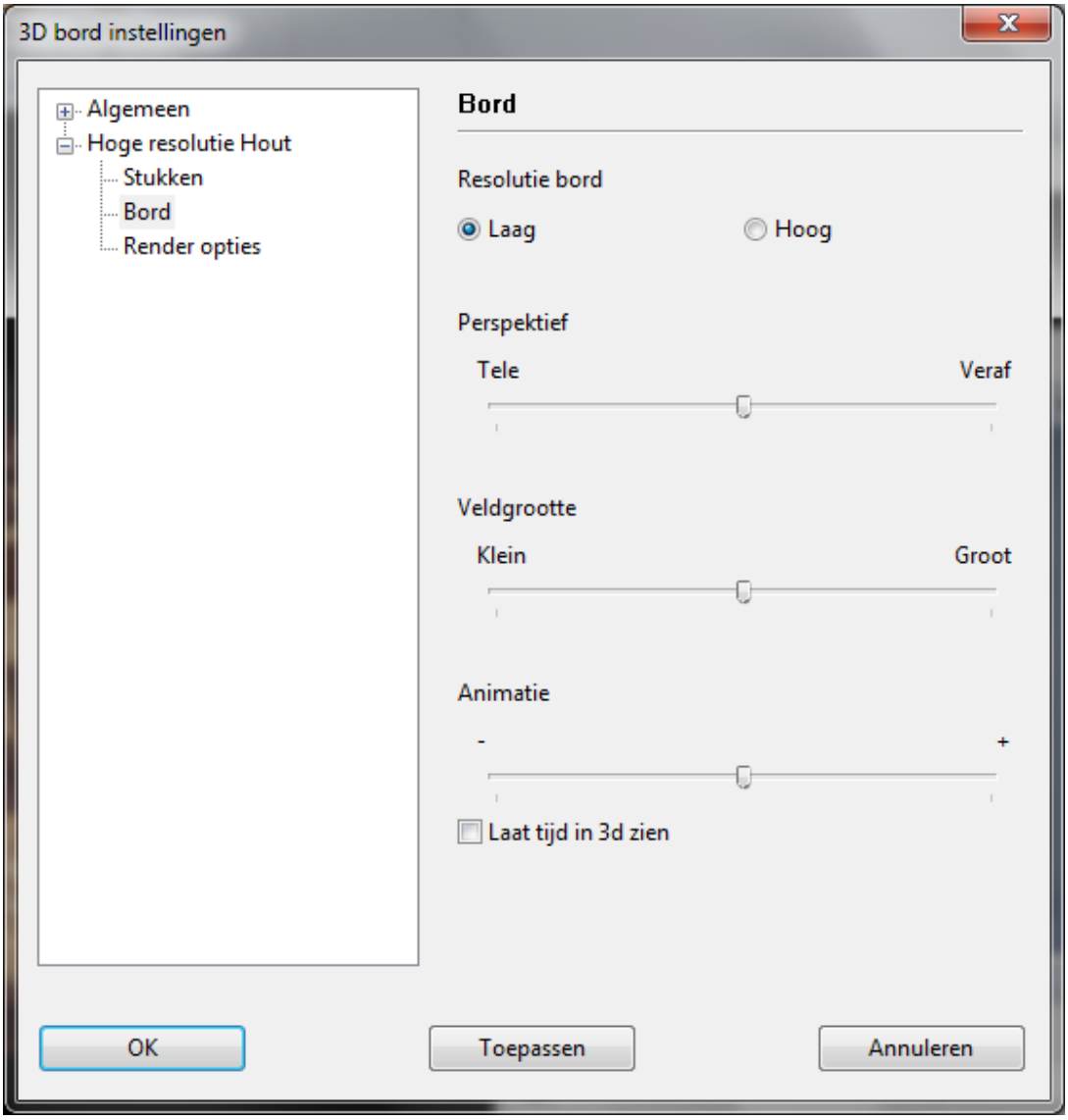
De Turk was een beroemd schakende automaat die in 1769 gebouwd is door Wolfgang von Kempelen (1734-1804) om de Oostenrijkse keizerin Maria Theresa te vermaken. Het was geconstrueerd in de vorm van een kast, 1 meter 20 lang, 60 centimeter diep en ongeveer 1 meter hoog. Een houten pop met een tulband op zijn hoofd, was aan de kast bevestigd. De deuren van de kast konden worden geopend om de inwendige machines te laten zien. De indruk werd hierdoor gewekt dat er geen plaats zou zijn voor een mens. Desondanks was de machine in staat om een sterke tegenstander het moeilijk te maken. Zelfs Napoleon heeft tegen de machine geschaakt. In werkelijkheid zat er een klein persoon in die op hoog niveau kon schaken. Deze persoon bestuurde met behulp van een ingewikkeld mechaniek de houten pop.

© ChessBase 2015

2.14 3D bord - Stijl

3D Opties - Stukken, Bord

Hier kunt u verschillende instellingen kiezen voor de stukken en het bord. U kunt ook de resolutie voor de achtergronden kiezen, zodat u kunt controleren of uw grafische kaart de complexiteit van de 3D afbeeldingen aankan.



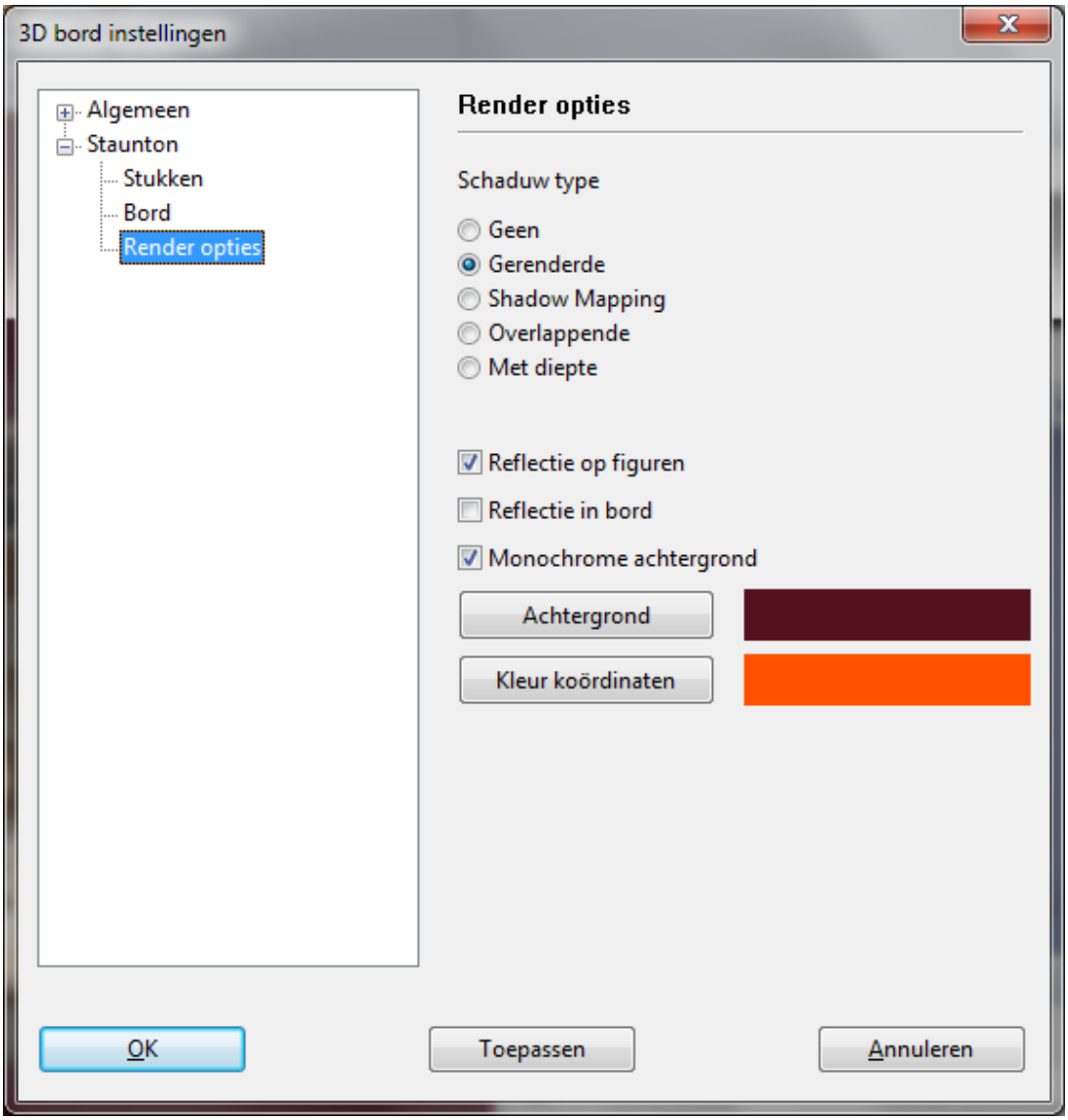
Laat tijd in 3d zien
Met deze optie kunt u een 3D klok tonen aan de onderkant van het bord.

Let op!

U krijgt het mooiste beeld als u Werkbalk zichtbaar uitschakelt (*Opties - Algemeen*) en naar volledig venster gaat (Ctrl-Alt-F). Sluit alle andere vensters met Ctrl-5. Prachtig om partijen na te spelen! Als het bord te licht of te donker is, kunt u dat aanpassen met de gamma instellingen. U kunt terug naar de standaard lay-out met Shift-Ctrl-Alt-F9.

2.15 3D bord - Render Opties

3D Opties - Render opties

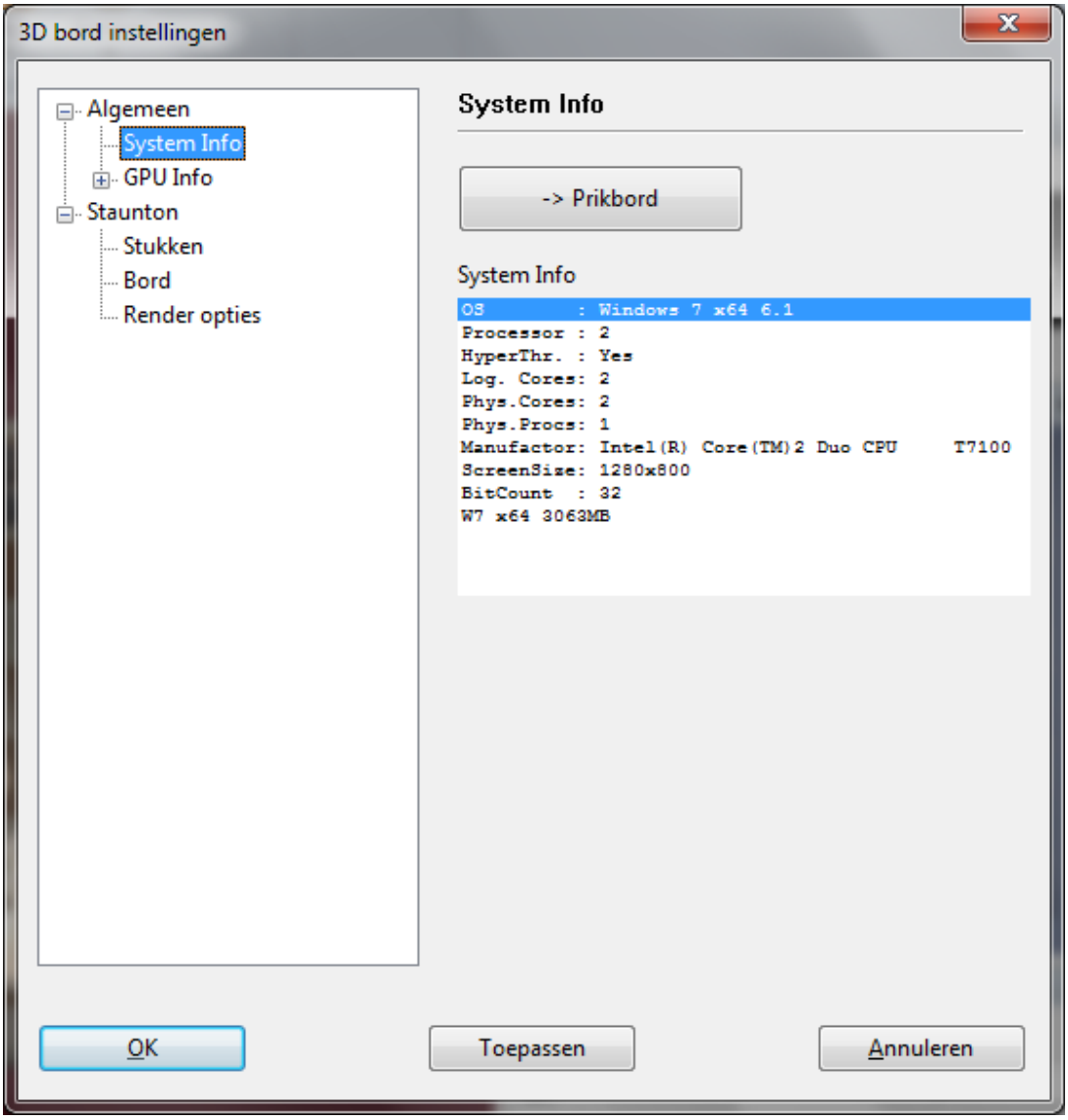


Hier kunt u een aantal 3D effecten aanpassen. U kunt de schaduw van stukken aan- of uitzetten, ze laten renderen of real-time laten berekenen. U kunt hiermee experimenteren, maar de kwaliteit hangt erg af van de kracht van uw grafische kaart.

© ChessBase 2015

2.16 3D bord - Info

3D Instellingen - System



Met -> *Prikbord* kunt u de waarden naar het klembord kopiëren zodat u die kunt plakken in andere applicaties, zoals bijvoorbeeld een tekstverwerker of een e-mail programma. Het is belangrijk dat u deze gegevens meestuurt naar de technische support van ChessBase in het geval u problemen ondervindt met de 3D functies. Het support adres is info@chessbase.com.

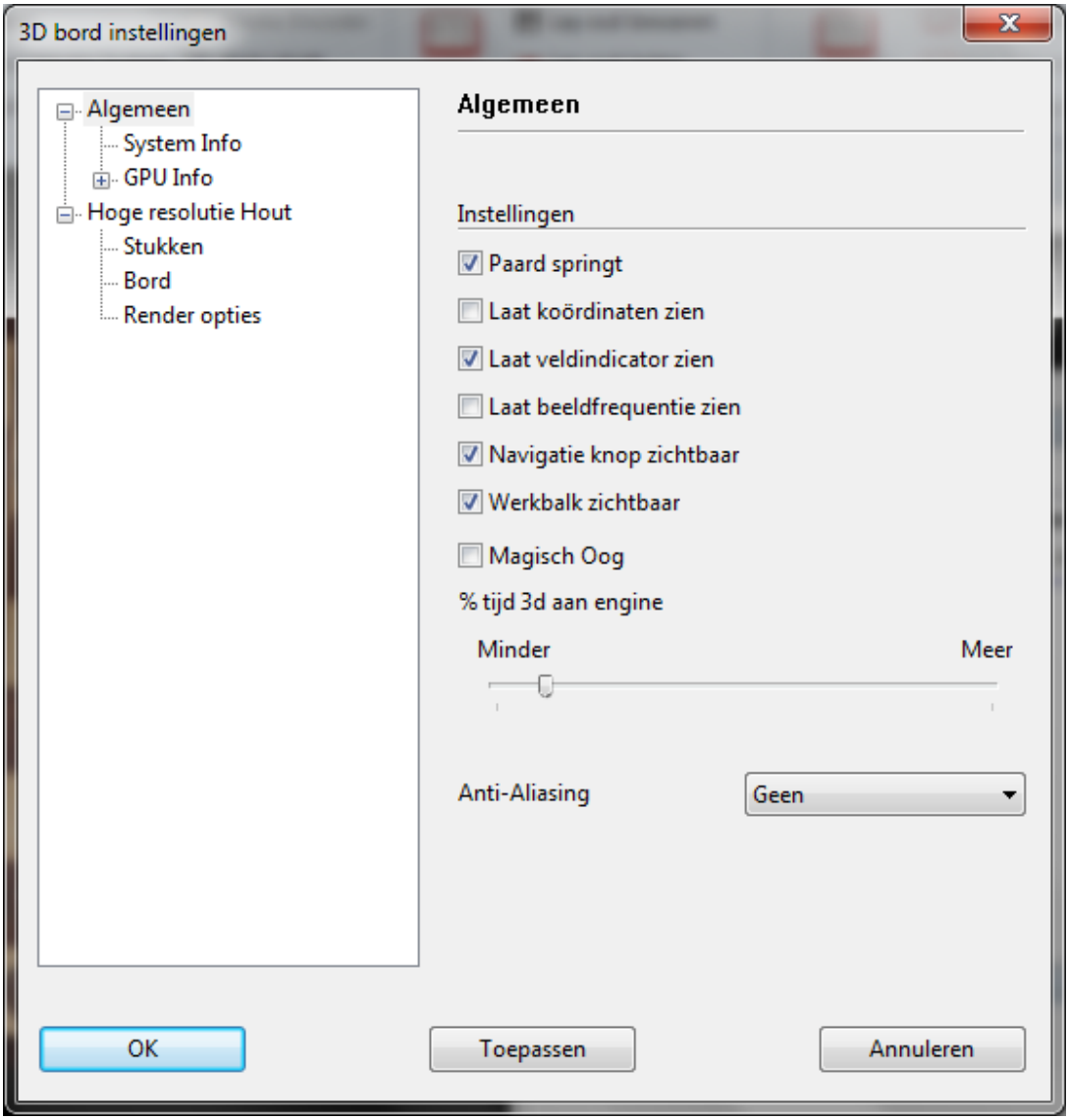
© ChessBase 2015

2.17 3D bord - Bedenktijd aanpassen

De 3D animaties vergen erg veel capaciteit van uw computer.

U hebt een sterke grafische kaart nodig voor goede prestaties. De prestaties kunnen verbeterd worden door enkele aanpassingen te doen bij *Opties - Algemeen*.

© ChessBase 2015



U kunt de schuifbalk gebruiken om te bepalen hoeveel processortijd de CPU mag besteden aan het renderen van de 3D afbeeldingen. Als u veel toebedeelt aan de grafische module zal er minder tijd overblijven voor de schaak engine, zodat de speelsterke afneemt. Als u wilt dat de schaak engine zo sterk mogelijk speelt, moet u een lage waarde kiezen voor % tijd 3d aan engine.

Als u *Laat beeldfrequentie zien* aanzet, kunt u zien hoe vaak de afbeeldingen opnieuw gemaakt worden.

Als u meerdere processoren in uw computer hebt, zullen de 3D afbeeldingen afgehandeld worden door één van de processoren. De schaak engine kan dan 100% van de andere processoren gebruiken.

© ChessBase 2015

Het kan lang duren eer de Schaak Turk tevoorschijn komt, afhankelijk van de configuratie van uw hardware. U kunt dit versnellen door een eenvoudiger 3D weergave te kiezen voor u het programma afsluit. De instelling wordt dan opgeslagen. De volgende keer dat u de Schaak Turk start, zal het minder tijd kosten.

2.18 3D bord - Magisch Oog

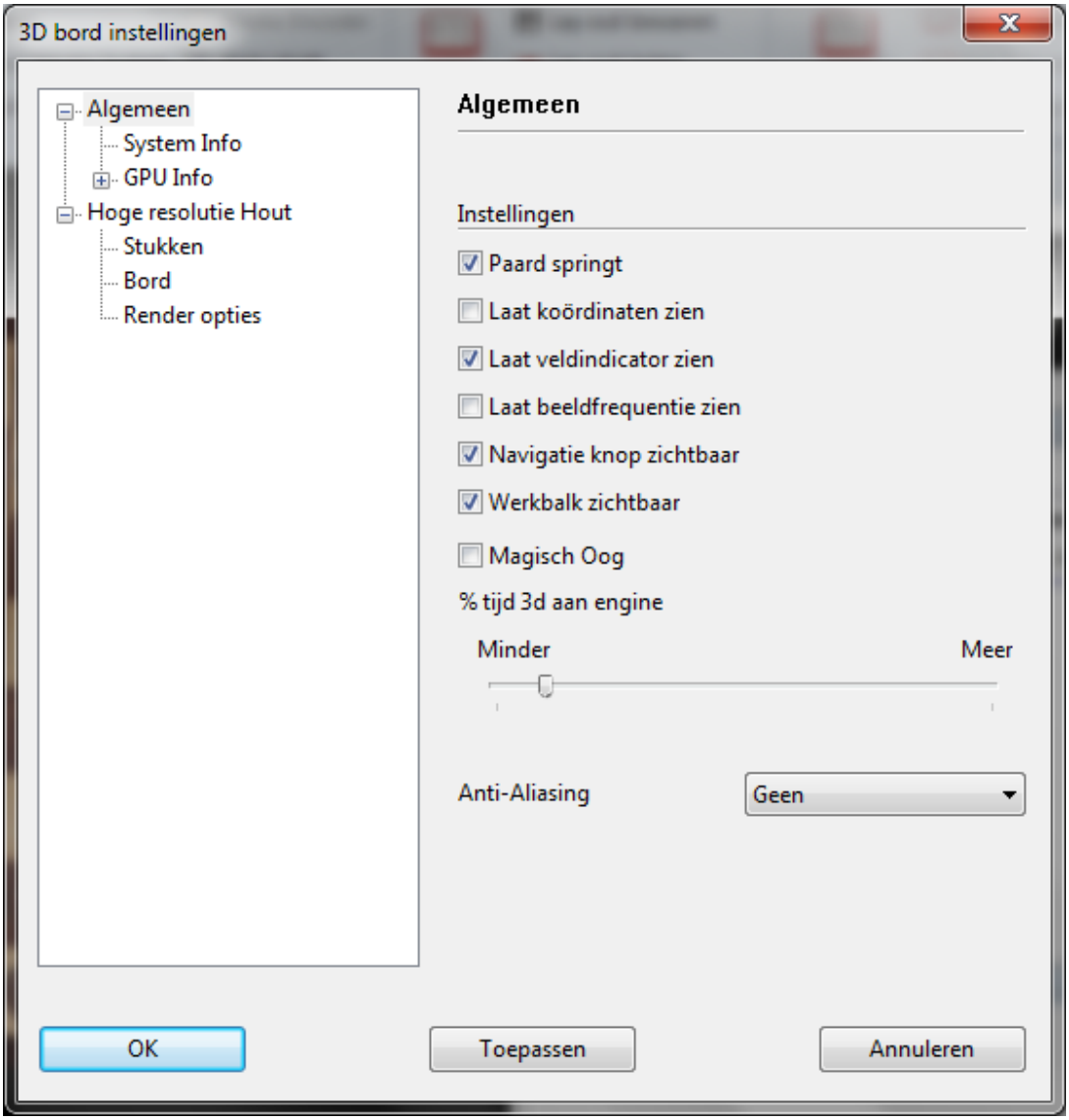
Het Magisch Oog kan bij bijna elk 3d bord worden toegevoegd. Het visualiseert het rekenproces van de schaakengine. De eerste drie zetten van de hoofdvariant worden afgebeeld door middel van twee laser stralen die wijzen naar de begin- en eindvelden van het bord.

In het kleine scherm linksboven wordt het zicht afgebeeld wat het magische oog op dat moment ziet. De kleur van het oog volgt de actuele waardering van de stelling. Zo betekent een blauwe kleur dat de stelling neutraal is.

U kunt op de + en - tekens klikken om het kleine venster te vergroten of te verkleinen.

© ChessBase 2015

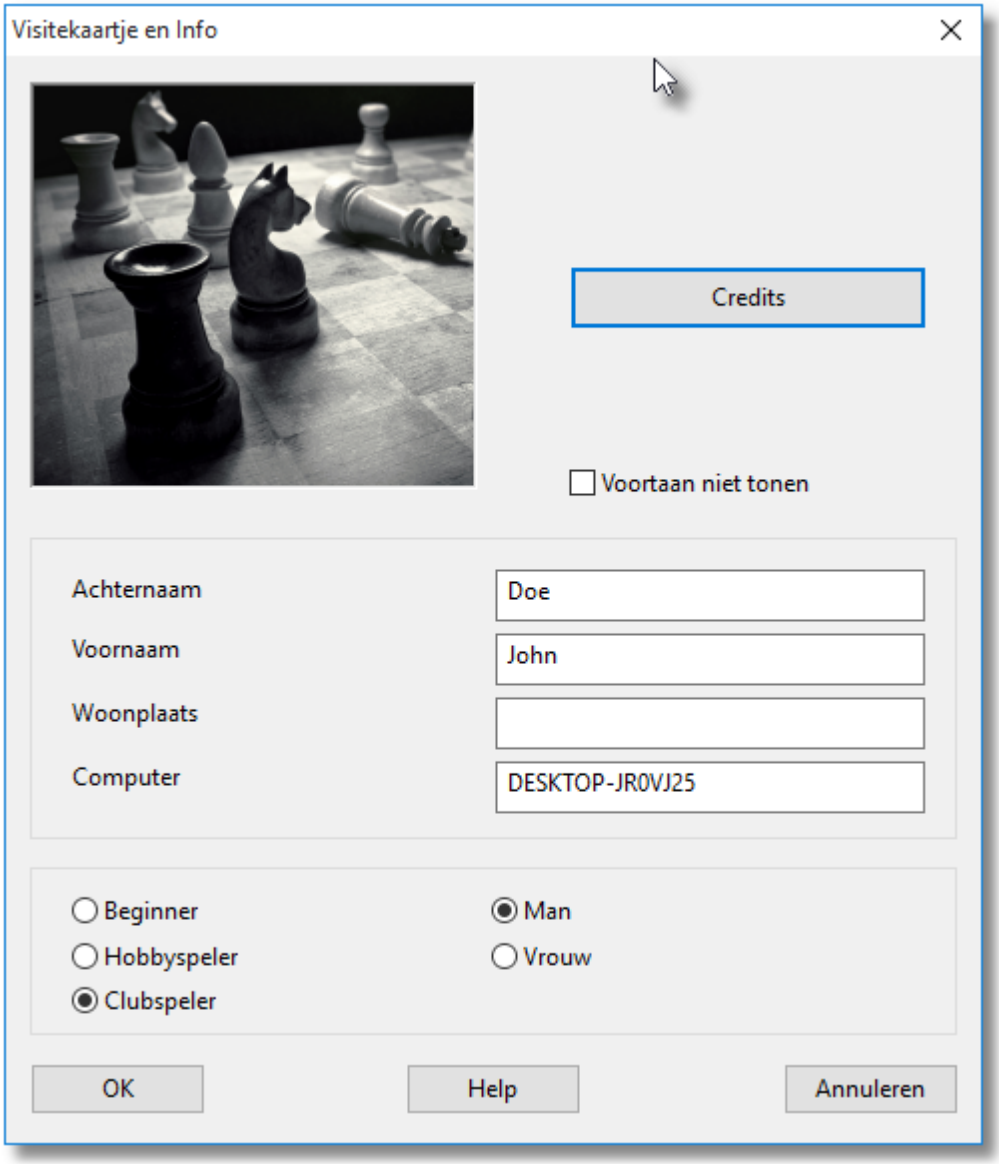
Als u niet wilt dat het Magisch Oog aanwezig is, dan kunt u dit uitschakelen in de dialoog 3D bord instellingen, in de sectie Algemeen.



© ChessBase 2015

2.19 Instellingen

2.19.1 Visitekaartje en Info



Wanneer u het programma voor het eerst start, zal het programma vragen naar uw volledige naam, de stad waar u woont en de naam van uw computer. Het programma wil ook graag weten of u een hobbyschaker bent of op een club speelt. Als u de eerste mogelijkheid kiest, zal het programma starten in de Vriendschappelijke modus, gebruikt lange algebraïsche notatie, en zal coördinaten om het schaakbord plaatsen.

Deze informatie wordt gebruikt als u partijen bewaart en voor de boodschappen en brutale opmerkingen op het beeldscherm. U kunt de

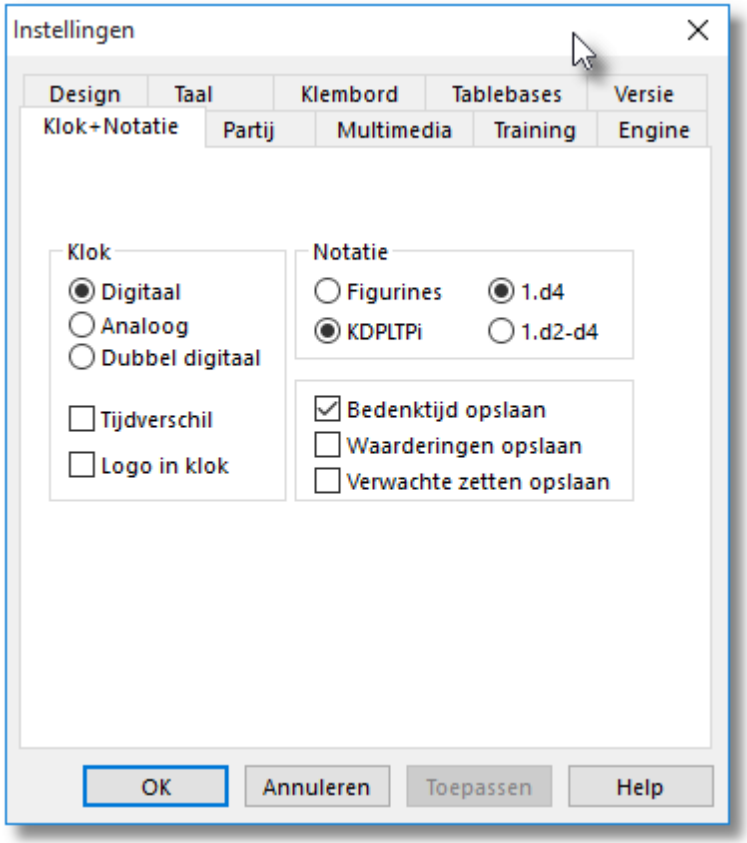
informatie heel gemakkelijk veranderen als u klikt op *Bestand - Gebruikers info*.

2.19.2 Instellingen

Bestand - Instellingen

2.19.3 Klok en Notatie

Bestand – Instellingen – Klok + Notatie



- Digitaal/Analoog/Dubbel digitaal: U kunt uit deze verschillende schaak klokken kiezen.
- Tijdverschil: De tweede klok geeft aan hoeveel tijd zwart voor- of achter loopt op wit.
- Logo in klok: Rechts naast de klok verschijnt het logo van de actieve schaak-engine (als er voldoende ruimte is).
- Figurines / KDPLT.x+: U kunt kiezen uit letters en figurines voor de stukken. Dit is zowel van toepassing op de notatie op het scherm als bij het afdrukken.
- 1.d4 / 1.d2-d4: U kunt hier kiezen uit de korte- en lange algebraïsche notatie. De laatstgenoemde mogelijkheid is makkelijker voor beginners en wordt automatisch gebruikt als u te kennen geeft een amateur te zijn tijdens de installatie. Als u kort noteert wordt het uitgangsveld niet genoteerd.

© ChessBase 2015

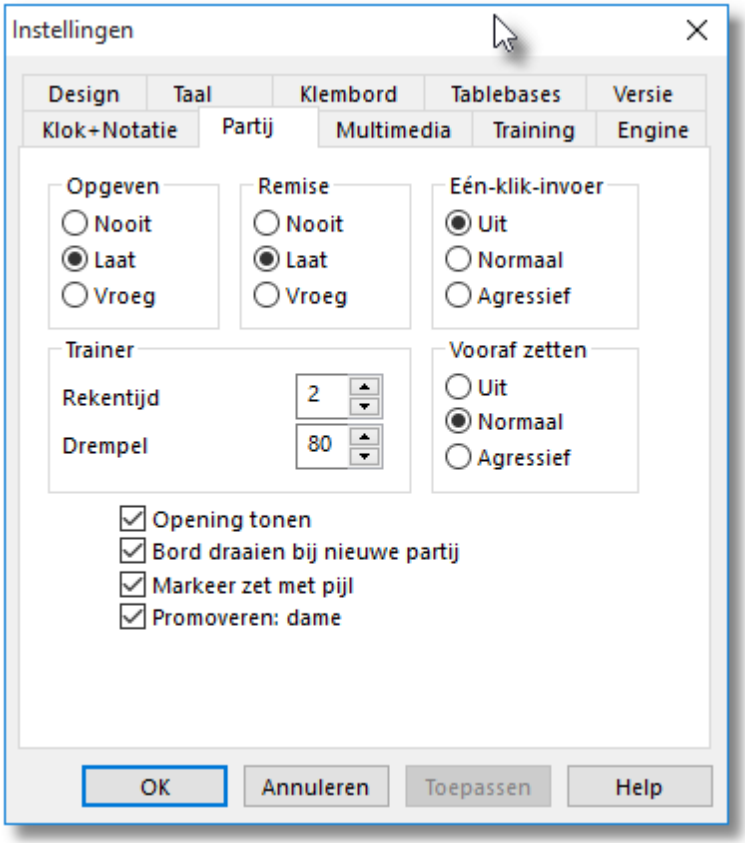
- Bedenktijd opslaan: De tijd die beide spelers gebruiken wordt in de notatie opgeslagen.

- Waarderingen opslaan: Als u deze optie kiest, zal het programma na elke zet de waardering en zoekdiepte opslaan. De volgorde is waardering/diepte. Het evaluatieprofiel gebruikt deze gegevens om de grafiek te kunnen weergeven.

- Verwachte zetten opslaan: Het programma slaat de zet die het verwacht op wanneer de tegenstander iets anders speelt. U kunt zo onmiddellijk het verschil in waardering zien.

2.19.4 Partij

Bestand – Instellingen – Partij



Hier kunt u een aantal instellingen opnemen die betrekking hebben op de partij.

▸ **Opgeven:** *Laat* betekent dat het programma drie keer een waardering van 6.5 pioneenheden of slechter voor zichzelf moet zien

voor het de handdoek in de ring zal gooien. *Vroeg* betekent dat de waardering drie keer bij min 4.8 moet liggen. *Nooit* betekent nooit. Merk op dat het programma niet zal opgeven als u mat kunt zetten. Hebt u ook eens een pleziertje!

- **Eén-klik-invoer:** U speelt een vluggertje, u staat gewonnen, maar u heeft geen tijd meer? Gebruik dan de één-klik-zet om deze situatie te vermijden.

Normaal: Als u op een veld klikt waar maar één stuk naar toe kan, wordt de zet onmiddellijk uitgevoerd. Als er echter ook een ander stuk naar dat veld zou kunnen gaan, moet u eerst het gewenste stuk aanklikken. Klikt u op g1 of g8 en de korte rokade is legaal, dan zal de zet automatisch worden uitgevoerd.
Agressief: Hetzelfde als hierboven beschreven, met het verschil dat het laatst verplaatste stuk automatisch wordt gekozen. Zo kunt u vliegensvlug een lange serie schaakjes geven of een lange koningsmars ondernemen. Tweede verschil: het gekozen stuk dat een aantal zetten achter elkaar uitvoert kan ook stukken van de tegenstander in de serie van zetten automatisch slaan.

Let op:
U kunt een speciale techniek toepassen, de zogenaamde *dropping*. Dit houdt in dat u een stuk oppakt terwijl de tegenstander nog nadenkt, en deze boven het bestemmingsveld houdt. Zodra de tegenstander zet, laat u het stuk los met een minimum verlies aan tijd. Het is een beetje roekeloos - als de tegenstander iets onverwachts speelt kunt u het stuk per ongeluk loslaten en daarmee de mist ingaan. Toch wordt dropping vaak gebruikt in snelle partijen op de schaakserver.

Trainer: U kunt hier de kwaliteit van de trainer beïnvloeden:
- Rekentijd: Als u de functies Hint en Aanbeveling in het help menu aanklikt moet het programma snel rekenen. Als u meer tijd toestaat zal de kwaliteit van de voorstellen een stuk beter worden.
- Drempel: Als u een fout maakt en de trainer verschijnt, kunt u het programma vertellen hoe serieus de fout gewaardeerd mag worden (in pioneenheden) voordat de trainer zich daadwerkelijk met de partij mag bemoeien.

Openingen tonen: U ziet de ECO codes en namen tijdens de openingsfase van de partij. De namen verschijnen in de box onder aan het scherm.

Bord draaien bij nieuwe partij: Fritz wil ook wel eens met wit spelen. Wanneer de optie aan staat wacht het programma af met welke kleur u de partij begint.

Voorbeeld 1: De beginopstelling is op het bord en u start met de

© ChessBase 2015

spatiebalk een zet voor wit. Fritz concludeert daaruit dat het met wit zal spelen en draait automatisch het bord om. In het geval dat u een zet met wit uitvoert, speelt het programma met zwart en wordt het bord consequent niet gedraaid.

Voorbeeld 2: U begint een nieuwe partij en de zwarte figuren bevinden zich *omgedraaid* op het bord. U wilt natuurlijk met wit vanuit de onderste regel spelen. Wanneer u een zet voor wit invoert, wordt het bord automatisch gedraaid.

Tip:
Ctrl-F draait altijd het bord om.

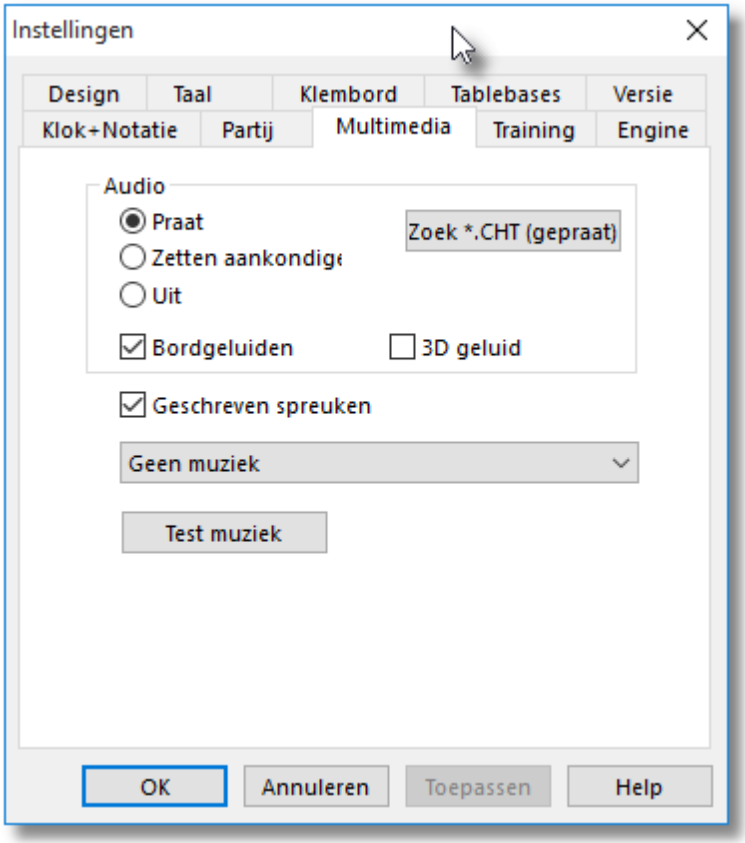
Markeer zet met pijl:
De zetten van uw tegenstander worden gemarkeerd met een gele pijl, zodat u ze sneller ziet. Dit is bijzonder handig wanneer u op het internet speelt.

Promoveren: dame
Bespaar weer een seconde met deze instelling, een pion die promoveert zal automatisch een dame worden.

© ChessBase 2015

2.19.5 Multimedia

Bestand - Instellingen - Multimedia



Hier kunt u de multimedia onderdelen van het programma instellen.

Praat: U kunt het programma tijdens de partij laten babbelen, maar u kunt het geklets ook uitschakelen als de brutale teksten van het programma u storen. De opmerkingen passen zich aan aan de situatie op het bord- als u een betere stelling heeft, heeft geblunderd, een agressieve zet heeft gespeeld, de partij uit een boek heeft nagespeeld, enzovoorts. Het programma zal ook commentaar geven op de gespeelde opening.

Zetten aankondigen: Het programma zal de zetten aankondigen als u dat wilt. Dat is handig als u het intelligente DGT bord gebruikt, slecht op het beeldscherm kunt kijken, of om alert te blijven als u een lange partij mocht spelen.

Bordgeluiden: U kunt de geluiden op het bord aan-en uitschakelen (bijvoorbeeld zetten, slaan van een stuk, hoesten, tikken van de klok, enzovoorts.) die tijdens een partij kunnen voorkomen.

© ChessBase 2015

Zoek *.CHT(gepraat): Als u wilt dat het programma u aanspreekt tijdens de partij moet u wel even vertellen waar de TALK-bestanden zijn gelokaliseerd. Klik op *Bladeren* en zoek naar het bestand *Talk.cht*. Dit is vooral belangrijk als u de TALK-bestanden op uw harddisk heeft gekopieerd.

- Als het programma eenmaal de Talk bestanden heeft gevonden zou u op de test-knop moeten klikken om te kijken of alles goed werkt.

- Wanneer u genoeg heeft van het gebabbel kunt u het vinkje bij *Praat* weghalen. U kunt het later weer aanvinken.

3D geluid: Als u een geluidskaart heeft die surround geluid ondersteunt, dan kunt u deze inschakelen voor 3D geluidseffecten. Deze zijn alleen van toepassing op de bordgeluiden.

Geschreven spreuken: Tijdens de partij zal het programma in geschreven vorm met u babbelen, in de statusbalk onder aan het scherm. U kunt ook een speciaal spraak venster openen. Net als bij de gesproken vorm geeft het programma commentaar, afhankelijk van de situatie op het bord, die trouwens niet identiek zijn aan de gesproken opmerkingen

Muziek/JSBach: Als u *muziek* aanvinkt, hoort u af en toe een stukje muziek, bijvoorbeeld als u het programma start, een partij wint of een titel wint. Als u van Barokmuziek houdt, dan kunt u op de tonen van Johann Sebastian Bach een partijtje spelen. De muziek wordt via het MIDI-kanaal (SW - synthesizer) afgespeeld, die in te stellen is met *Volumeregeling* van Windows.

2.19.5.1 Babbel bestanden kopiëren

Fritz is niet alleen een sterk, maar ook een zeer loslippig schaakprogramma. De *Talk* bestanden bestaan uit gesproken commentaar wat het programma gebruikt tijdens de partij. Ze worden gewoonlijk van DVD afgespeeld. Als u genoeg hard disk ruimte heeft kunt u ze kopiëren. Deze oplossing heeft het grote voordeel dat u niet iedere keer de DVD in de speler hoeft te leggen.

Gebruik de volgende procedure:

Maak ergens op uw hard disk een nieuwe map aan voor de *Talk* bestanden. Noem deze bijvoorbeeld *FritzTalk*.
Kopieer de map TALK met inhoud van de DVD naar die map.
Kopieer vervolgens de twee bestanden *Talk.cht* in de map FritzTalk.
Verwijder de schrijfbeveiliging van deze twee bestanden (bestanden op een DVD zijn altijd beveiligd voor schrijven). Dit doet u door ze te

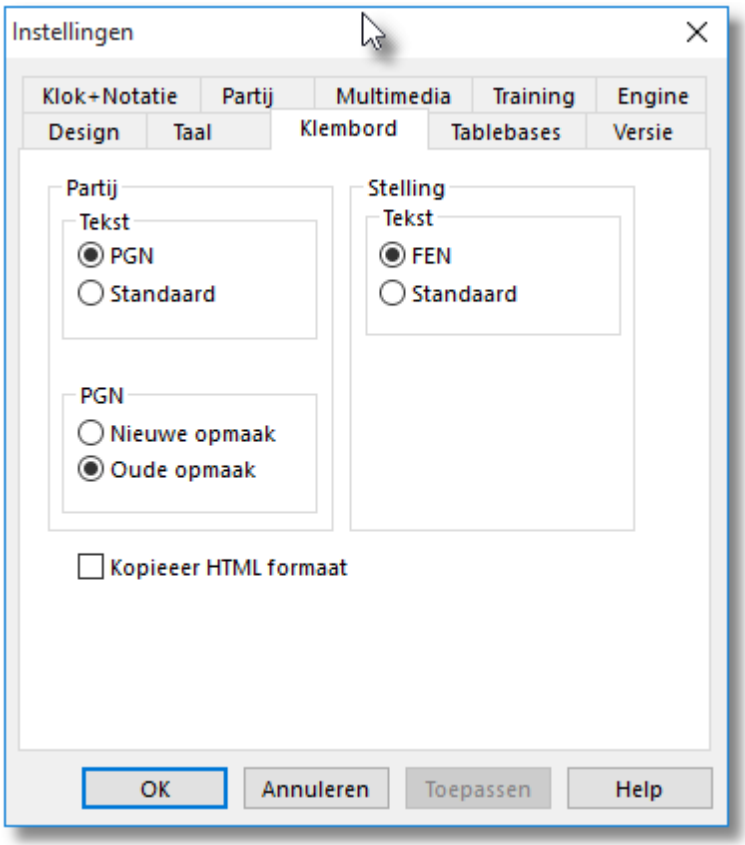
© ChessBase 2015

markeren in verkenner, vervolgens rechtsklikt u en kiest u *Eigenschappen*. Vink de *Alleen-lezen* eigenschap uit.

Bij *Bestand - Instellingen Multimedia* klikt u op de Zoek *.CHT (gepraat) knop. Vertel het programma in welke map dit bestand staat.

2.19.6 Klembord

Bestand – Instellingen – Klembord



In dit dialoogvenster kunt u aangeven in welke opmaak u de partijen en bordstellingen wilt opslaan in het Windows klembord. Vanuit het klembord kunnen ze worden geplakt (met Ctrl-V) in een tekstverwerker of tekenprogramma.

Bewerken - Partij kopiëren (of Ctrl-C) kopieert de partij annotatie naar het Windows klembord. U kunt aangeven of dat in het PGN- of in de standaard opmaak is, en, wanneer het PGN is, of het in de oude opmaak moet zijn, die makkelijker te lezen is, of in de nieuwere versie, die beter is voor sommige schaakprogramma's.

Dit is de standaard opmaak:

© ChessBase 2015

(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
Dit is een PGN koptekst
[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"]

Dit is de oude PGN notatie
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
Dit is de nieuwe PGN opmaak
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

Bordstelling/Tekst

De actuele bordstelling wordt gekopieerd als FEN of in de traditionele tekstomschrijving. Beiden zijn omschreven in het hoofdstuk Stelling opzetten.

In HTML opmaak kopiëren

Als u voor deze optie kiest zal het programma HTML code genereren wanneer u Ctrl-C toetst in een partij. U kunt het plakken in een

© ChessBase 2015

tekstverwerker, een HTML bewerkingsprogramma of een e-mail programma.
Het programma kopieert een partij in verschillende opmaken naar het klembord, zoals zuiver tekst, PGN en RTF. In veel toepassingen bestaat er een *Plakken speciaal* functie die u toestaat om de geschikte opmaak te kiezen. Ze zijn allemaal tegelijkertijd aanwezig in het klembord. "In HTML opmaak kopiëren" verzekert u ervan dat deze opmaak ook beschikbaar is.

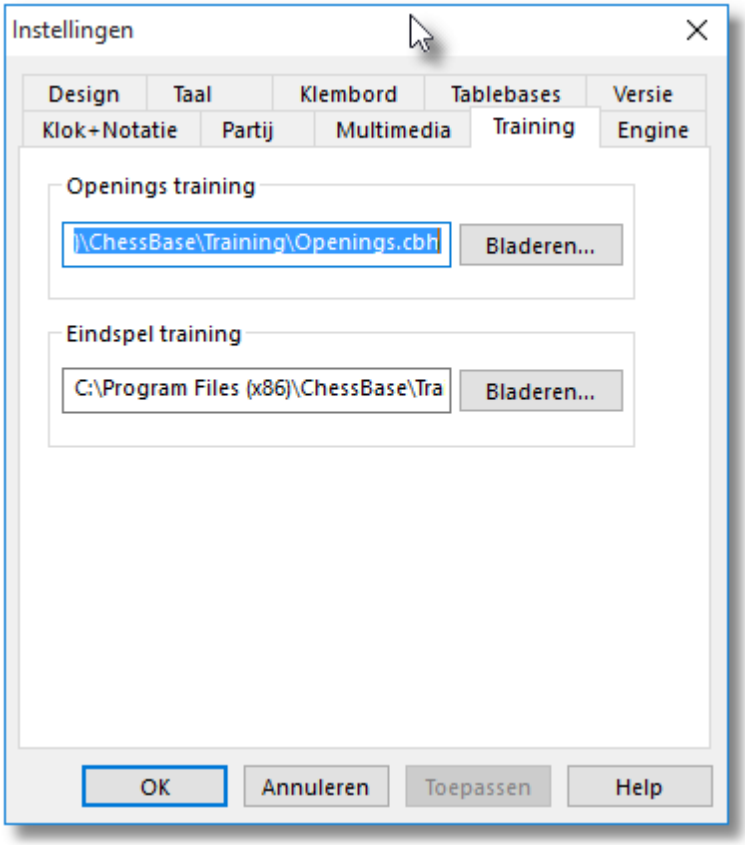
Hieronder kunt u zien hoe de HTML code eruit ziet in het klembord. De achtergrond is lichtgeel, de kopregel van de partij is in formaat 3 en de zetten staan in een aparte paragraaf zonder afgebroken regels. De afdruk zou erg mooi moeten zijn.

```
<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>
```

© ChessBase 2015

2.19.7 Training

Bestand – Instellingen – Training



U kunt uw eigen databases maken voor de openings- en eindspel trainingen. Deze kunnen waar dan ook op uw harddisk worden opgeslagen. maar u moet het programma wel vertellen waar ze zijn.

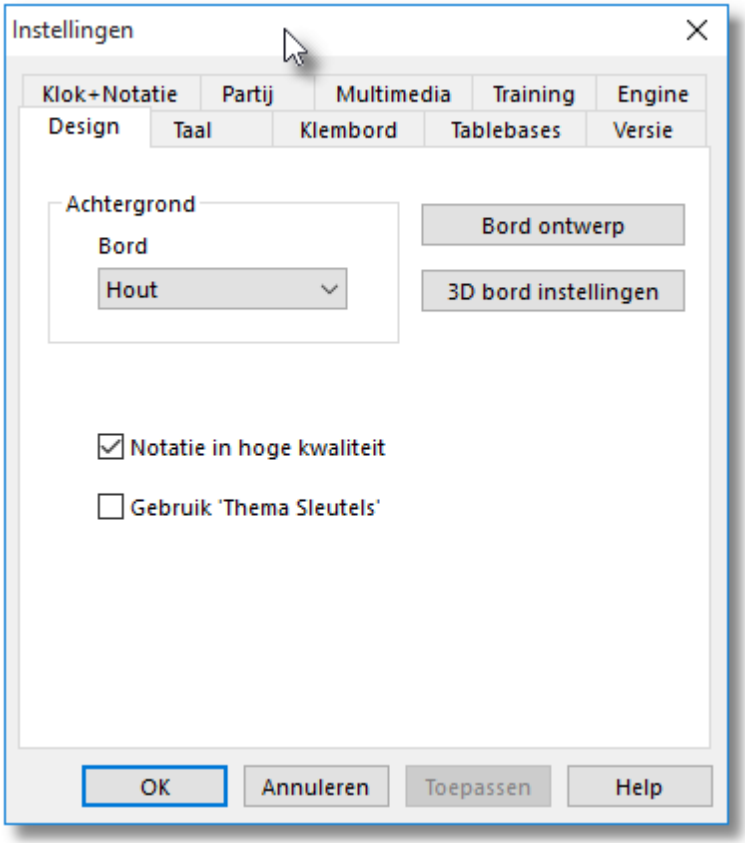
Gebruik de *Bladeren* knop om de bestanden te zoeken en klik op *OK* om ze te bewaren.

2.19.8 Design

Bestand – Instellingen – Design

Hier kunt u een aantal opties instellen die het uiterlijk van het programma beïnvloeden.

© ChessBase 2015



- *Achtergrond Bord:* Kies het materiaal, de kleuren of een plaatje (Gebruiker BMP) voor het gebied rond het bord.

- *Bord ontwerp:* Stel de bordkleuren in. U kunt dit zelfde dialoogvenster krijgen door het bord te rechtsklikken en vervolgens *Bord Design* te kiezen.

- *3D bord instellingen:* Verander de instellingen van het 3D bord

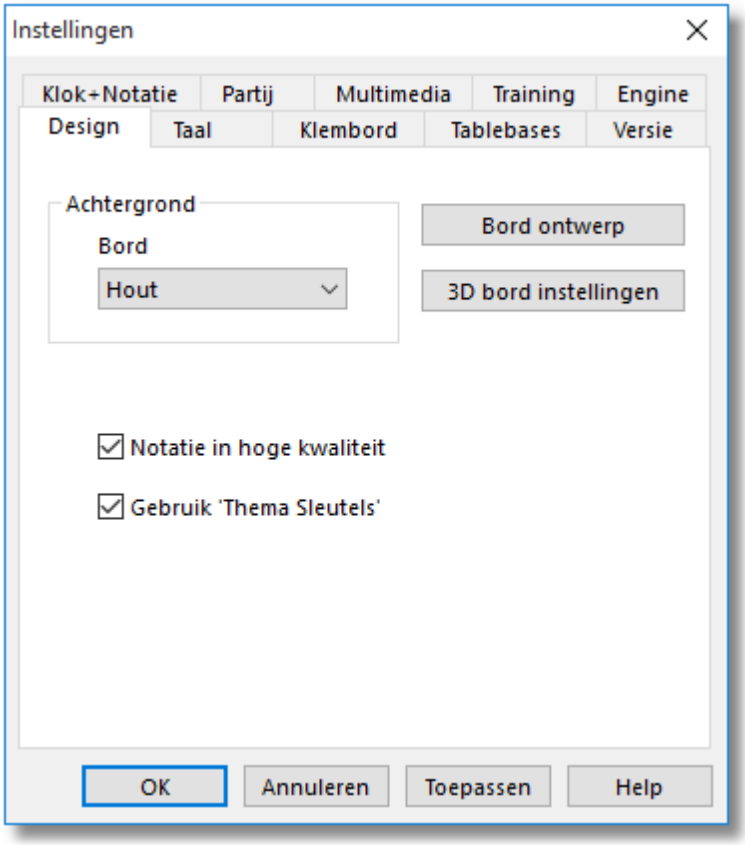
- *Dikte splitter:* Stel de breedte in van de balk tussen de vensters.

- *Notatie in hoge kwaliteit:* Wanneer dit hokje aangevinkt is, zal het gebruikte lettertype in het notatievenster vet en mooi afgerond zijn. In zeldzame gevallen kan er een probleem zijn met het tonen van het venster met de lijsten of het venster met de notatie. Als bijvoorbeeld de informatie pas tevoorschijn komt als u naar beneden scrolt of als u Alt-Tab doet, dan kan het helpen in dit menu een aanpassing te doen. Als u deze optie deactiveert, zullen de problemen niet meer optreden.

- *Gebruik "Thema Sleutels":* Als een database geclassificeerd is met *Thema Sleutels*, dan kunt u relevante onderdelen benaderen via de tab. Deze optie verschijnt dan boven de lijst. ChessBase heeft naast de

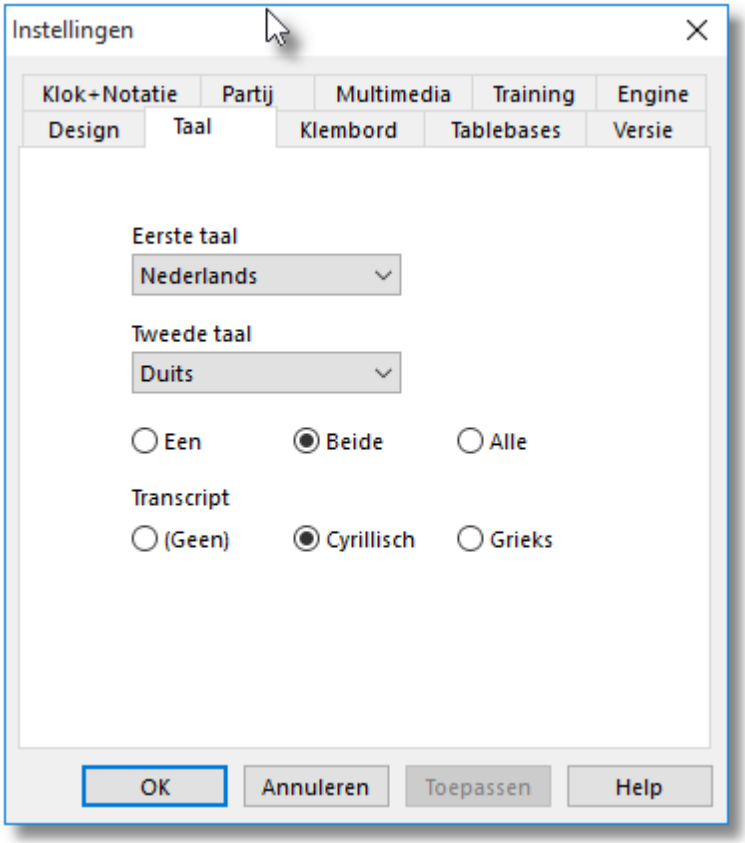
© ChessBase 2015

openings sleutels ook thema sleutels geclassificeerd waar u dan snel toegang tot hebt bij bepaalde partijen met thema's uit het middenspel of het eindspel.



2.19.9 Taal

Bestand – Instellingen – Taal

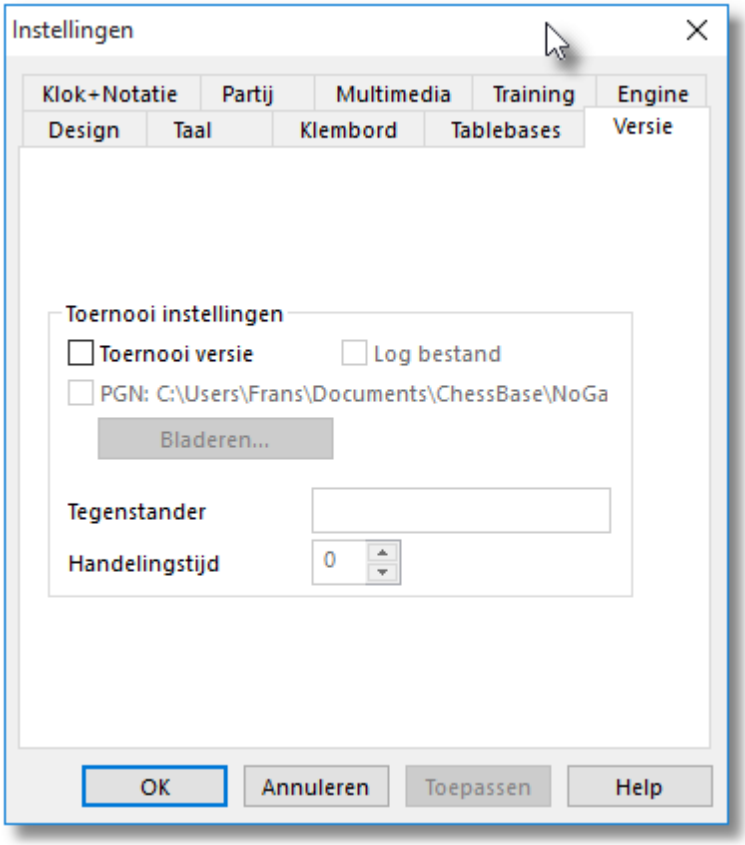


U kunt een taal naar keuze instellen voor het programma zelf en voor de commentaren voor de partij. Als u tekstcommentaar toevoegen kiest, kunt u bepalen in welke taal het commentaar wordt geschreven. U kunt ook uitkiezen of u het commentaar in één, twee of alle talen wilt zien. Het kan voorkomen dat een partij slechts in één bepaalde taal is geanalyseerd. Met de keuze *Alle* mist u geen enkel commentaar.

© ChessBase 2015

2.19.10 Versie

Bestand – Instellingen – Versie



Toernooi versie

Dit schakelt naar een speciale modus waarbij het gebied rond het bord rood wordt wanneer het programma een zet heeft gedaan. Dit dient als signaal voor de bediener, in het speciaal wanneer het programma tegen een menselijke tegenstander speelt en het niet acceptabel is om een geluidssignaal te laten horen. De optie is alleen zinvol bij dit soort gelegenheden en is niet relevant voor gewone gebruikers.

Log bestand

Wanneer u dit aanvinkt, zal het programma een log bestand van de partij bijhouden zodat alles minutieus gecontroleerd kan worden na belangrijke toernooi partijen. Het bestand kan worden afgedrukt en worden gegeven aan de arbiter.

PGN

Hier kunt u een bestand aangeven waarin de partij in PGN opmaak wordt bijgehouden. Het wordt bijgewerkt na elke zet en bevat de zetten en de waardering van het programma. Deze functie is bruikbaar voor

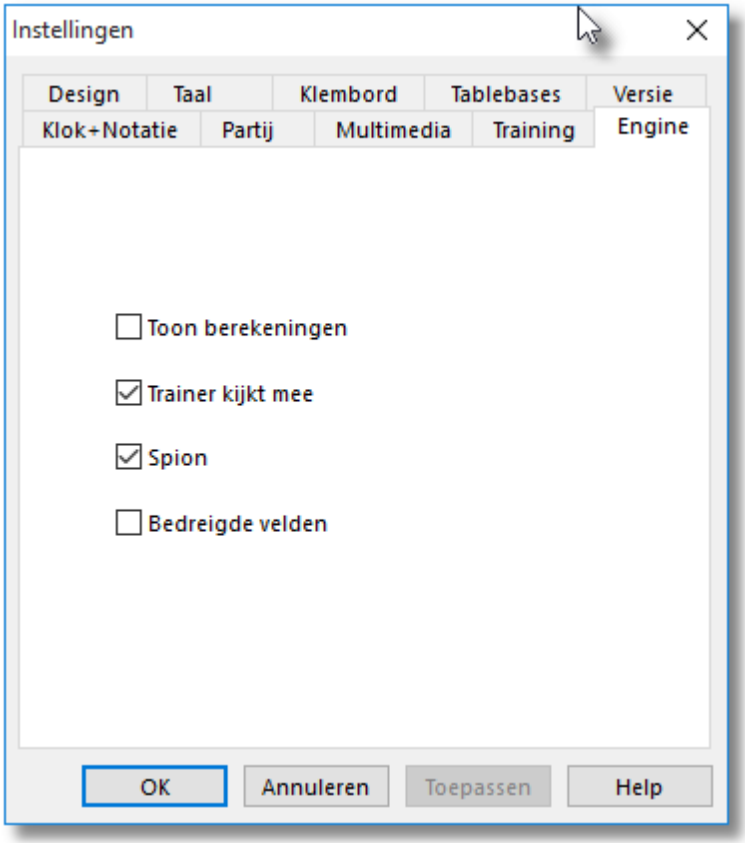
© ChessBase 2015

het publiceren van partijen op het internet.

Handelingstijd
U kunt opgeven hoeveel tijd het programma zou moeten aftrekken van zijn eigen bedenktijd om een compensatie te geven voor de menselijke bediener die enige tijd nodig heeft om de zet op te schrijven en de zet uit te voeren voor de tegenstander en om de zetten van de computer uit te voeren op het officiële schaakbord.

2.19.11 Engine

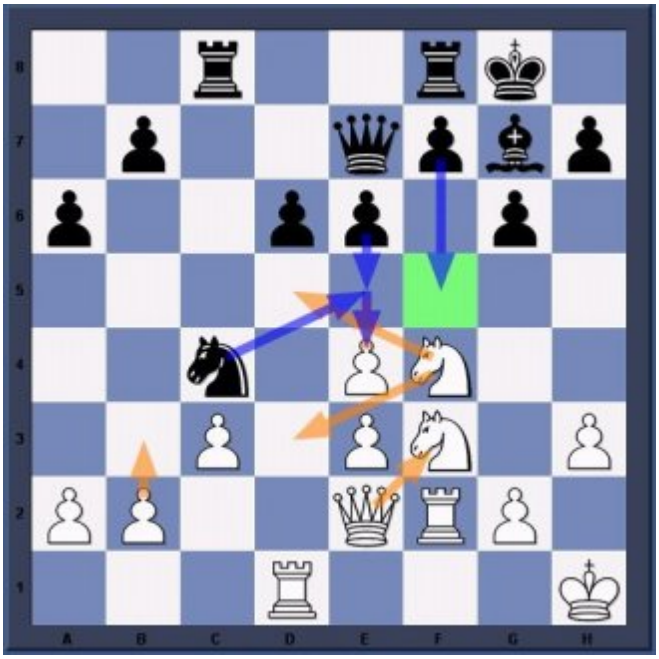
Bestand - Instellingen - Engine



Terwijl Fritz nadenkt over een zet tijdens een partij of een analyse geeft het programma gedetailleerde informatie in het engine venster, bijvoorbeeld tijdens de evaluatie, de zoekdiepte en de beste voortzetting.

Het varianten bord toont de beste voortzetting die gespeeld kan worden op het varianten bord.

© ChessBase 2015



Gedurende de onbeperkte analyse (Alt F2) worden er grafische elementen gebruikt om tactische manoeuvres en plannen voor beide kleuren te tonen.

De oranje pijlen tonen de plannen voor wit, de blauwe pijlen tonen de plannen voor zwart.

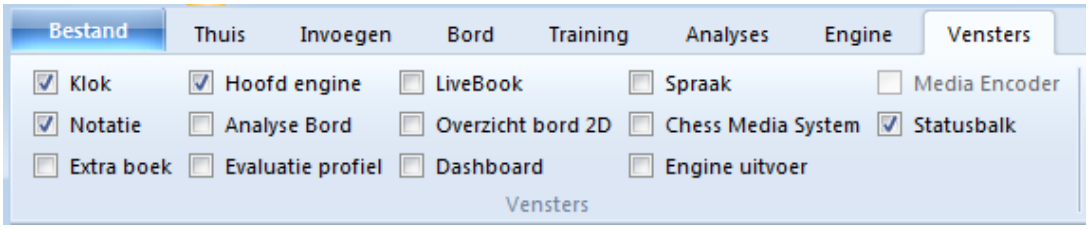
Bepaalde bestemmingsvelden worden groen gekleurd als ze een speciale rol spelen in het plan. In bovenstaand voorbeeld is f5 erg belangrijk en dus is f7-f5 zwarts belangrijkste plan.

Let op:
Deze functie is momenteel alleen beschikbaar voor de Fritz engine en wordt niet ondersteund door andere engines.

2.20 Programma vensters

2.20.1 Vensters

Vensters



Vensters kunnen hier uit en aan gezet worden. U kunt ook rechts klikken en dan sluiten kiezen om ze te sluiten.

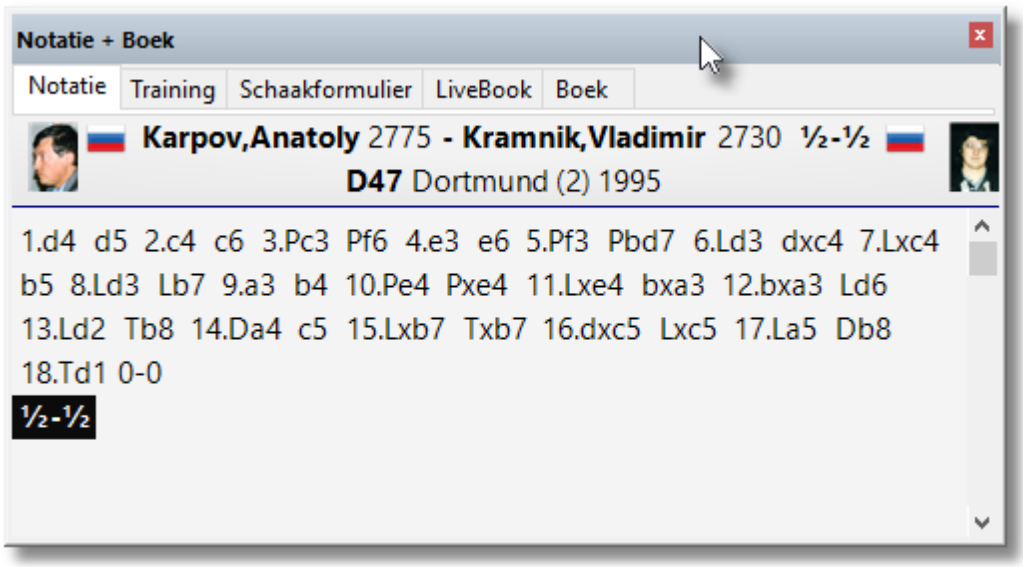
Een beschrijving van enkele vensters:

Klok	Schaakklokken met als optie een engine logo.
Notatie	Partijnotatie, varianten en commentaar.
Extra boek	Een speciaal venster voor de openingsboek *boom* met volledige statistieken voor elke zet. Gewoonlijk is dit een tabblad in het notatie venster.
Hoofd engine	Geeft informatie over het denkproces van de engine (schaakmachine) tijdens de partij. Er kan een variantenbord bij geplaatst worden.
Analyse Bord	Geeft een apart bord weer voor analyse doeleinden.
Evaluatie profiel	Geeft een grafische voorstelling van de waardering en de gebruikte tijd gedurende een partij.
LiveBook	
Overzicht bord 2D	Als u graag naar een 3D bord kijkt maar de zetten wilt invoeren op een 2D bord, dan kunt u dit extra overzichtsbord gebruiken.
Dashboard	Op twee meters kunt u aflezen hoe intrigerend de huidige bordstelling is en ook of er mat dreigt.
Spraak	Venster voor de geschreven spreuken tijdens de partij.
Chess Media System	Een speciaal audio/video systeem waarbij je een speler of leraar ziet die de stukken op het schaakbord zet.
Engine uitvoer	Gereserveerd voor extra informatie afkomstig van de engine. Dit is vooral voor de auteurs van engines interessant.
Statusbalk	De statusbalk staat onderaan het scherm en geeft statusberichten weer van diverse functies.

© ChessBase 2015

2.20.2 Notatie venster

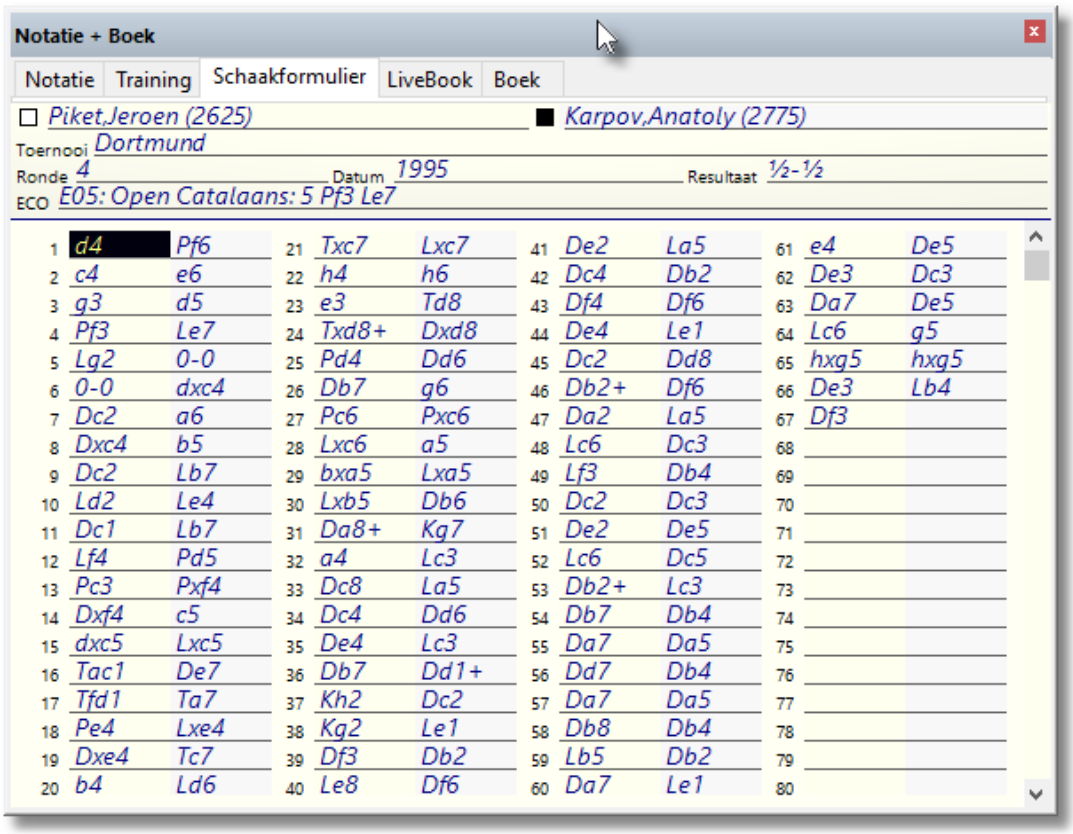
Alle zetten van een partij worden getoond in het notatievenster.



Als u een internetverbinding open hebt staan, heeft het programma direct toegang tot een spelersdatabase op onze servers en worden er foto's van de spelers getoond.

Er kunnen varianten en commentaren worden toegevoegd. U kunt naar elk gewenst moment in de partij springen door op de zet te klikken - het bord volgt op de voet. U kunt ook de pijltoetsen gebruiken om te navigeren.
Bovenin het notatiescherm ziet u het tabblad voor het openingsboek. Deze is alleen zichtbaar wanneer het aparte venster voor het openingsboek gesloten is. Zo kunt u ruimte op het scherm sparen en snel schakelen tussen het notatiescherm en het openingsboek.

Schaakformulier
In reguliere partijen zonder commentaar kunt u het prettiger vinden om het schaakformulier te gebruiken. Klik op het tabblad bovenin het notatievenster om het zichtbaar te maken. Merk op dat u dit schaakformulier heel mooi kunt afdrukken met *Bestand - Afdrukken - Schaakformulier.*



In deze weergave kunt u de zetten en de tijden zien maar geen evaluaties, varianten of tekst commentaar.

Sommige gebruikers hebben problemen met het tonen van partijen op het scherm en met het printen ervan. Vooral de schaaksymbolen leveren dan problemen op.

- **Oorzaak:** Het programma gebruikt speciale True Type fonts voor de schaaknotatie en de stukken. Soms zijn deze fonts niet goed geïnstalleerd samen met het programma. Dit is vooral het geval als u geen administrator rechten hebt bij het installeren.

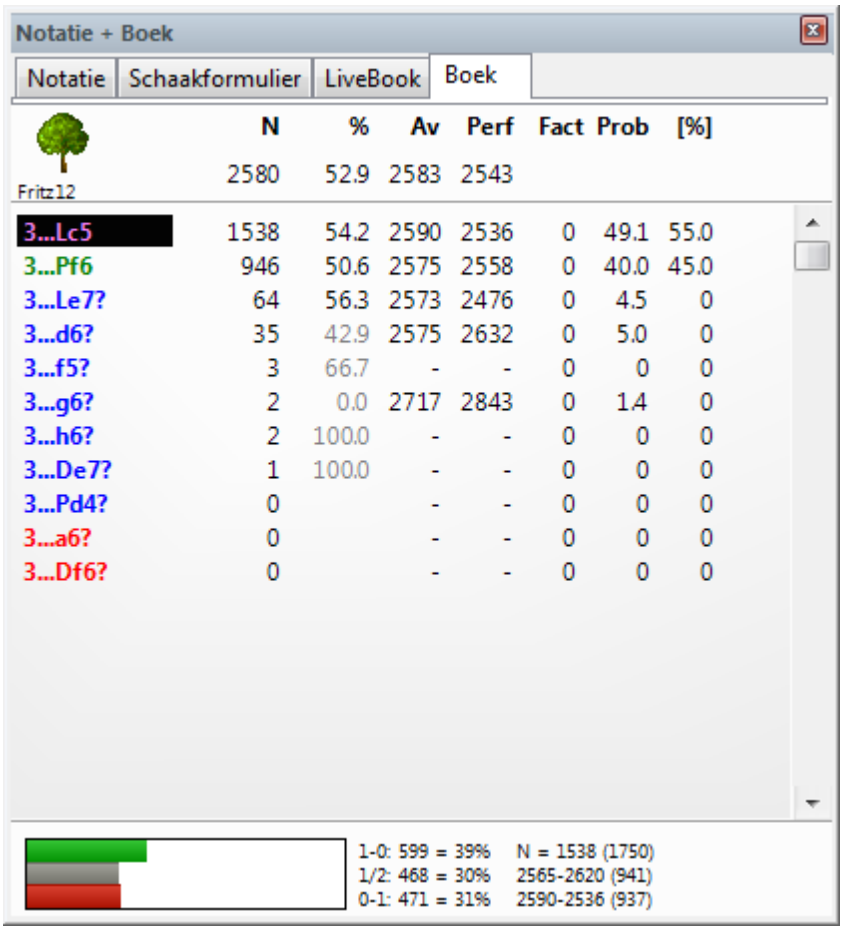
- **Oplossing:** Installeer de fonts handmatig via het configuratiescherm. Alle fonts zijn te vinden in de \FONTS map op de DVD met het programma. U kunt ook proberen het programma opnieuw te installeren.

2.20.3 Boek venster

In het eerste deel van de partij speelt het programma uit het openingsboek. Hier kunnen miljoenen openingsstellingen in staan en voor elk van deze stellingen kan het programma allerlei informatie

geven, zoals de waardering, hoe vaak een zet is gespeeld en met welk resultaat. Het programma bewaart zijn eigen ervaringen met openingsvarianten. Het leert dus van zijn overwinningen en nederlagen.

U kunt het openingsboek op twee manieren weergeven: in een apart venster (*Vensters-Extra boek*) of door op het tabblad *Boek* te klikken, bovenaan het notatievenster. Als er geen openingsboek geladen is, zal een knop verschijnen die u de gelegenheid geeft een boek van de harde schijf te laden



	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
	2580	52.9	2583	2543			
3...Lc5	1538	54.2	2590	2536	0	49.1	55.0
3...Pf6	946	50.6	2575	2558	0	40.0	45.0
3...Le7?	64	56.3	2573	2476	0	4.5	0
3...d6?	35	42.9	2575	2632	0	5.0	0
3...f5?	3	66.7	-	-	0	0	0
3...g6?	2	0.0	2717	2843	0	1.4	0
3...h6?	2	100.0	-	-	0	0	0
3...De7?	1	100.0	-	-	0	0	0
3...Pd4?	0		-	-	0	0	0
3...a6?	0		-	-	0	0	0
3...Df6?	0		-	-	0	0	0

Dit ziet u in de boom van het openingsboek:

- *Zetten: (Boom-icoon)* Soms verschijnt een zet in het grijs, wat betekent dat de zet nog nooit eerder werd gespeeld, maar naar een stelling kan leiden die al eens is voortgekomen vanuit een andere stelling.

- *Aantal partijen: (N)* In de kop vindt u het totaal aantal partijen dat naar deze stelling heeft geleid, in de kolom zelf het aantal partijen waarin de zetten werden uitgevoerd.

© ChessBase 2015

- *%:* Percentage score bereikt door de zet, altijd gezien vanuit het perspectief van de kleur die aan zet is. Als het aantal partijen laag is, zal het percentage grijs worden weergegeven, omdat het geen grote statistieke betekenis heeft.

Let op:
In het rechtsklik menu van het boekvenster staat nu ook de keuze *Resultaat vanuit wit*. Als deze aangevinkt is, dan wordt dit percentage getoond vanuit het perspectief van wit en dus niet van de kleur die aan zet is.

- *Av:* Elo gemiddelde van de spelers van de gespeelde zet. Als slechts een klein aantal van de spelers een rating heeft wordt het percentage grijs weergegeven.

- *Perf:* Elo prestatie van de zet. Dit is de rating die een speler zou hebben bereikt in een virtueel toernooi als hij deze zet in al zijn partijen zou hebben gespeeld.

- *Gewichten (Fact):* De gewichten (belangrijkheid) controleren de waarschijnlijkheid dat het programma een bepaalde zet zal kiezen. De waarde ligt tussen −125 en +125. De waarden zijn op 0 gezet, maar dat kan veranderen als het programma partijen gaat spelen met de verschillende varianten. U kunt dus zeggen dat het programma leert van zijn ervaringen. U kunt de gewichten ook handmatig veranderen middels een rechtsklik op de annotatie en *Waardes aanpassen* aan te klikken. Om alles weer in de oorspronkelijke stand terug te zetten klikt u op *Analyses Boek Gewichten terug naar fabrieksinstellingen*. Het programma zal dan alleen de pure statistische waarden gebruiken bij de zetkeuze.

- *Prob en [%]:* De eerste waarde is de pure statistische waarschijnlijkheid van een zet, gebaseerd op het aantal keren dat de zet is gespeeld en de resultaten die zijn bereikt in de partijen die in het boek zijn opgenomen. Dit is de waarschijnlijkheid dat de zet door het programma zal worden gespeeld, mits de gewichten niet zijn veranderd- handmatig of door de automatische leerfunctie. De waarde rechts [%] is de praktische waarschijnlijkheid dat het programma de zet zal spelen. Dit is een gevolg van de statistische evaluatie en de gewichten. Als u de gewichten verandert zult u zien dat de waarde [%] (maar niet de *Prob*) verandert. In boek opties kunt u vastleggen hoe sterk de gewichten de waarschijnlijkheid beïnvloeden.

Twee manieren om de boom te gebruiken

- Als u door een partij wilt lopen en de daarbij behorende varianten wilt zien, moet u een apart venster voor de boom openen. Vervolgens kunt u met de cursortoetsen links/rechts door de partij navigeren, terwijl de

© ChessBase 2015

varianten in het boomvenster de zetten van de partij volgen.

- De andere manier is handig wanneer u wilt bekijken of een opening goed gespeeld is en hoe het anders had gekund. Sluit hiervoor het boomvenster (Shift+Ctrl+F12 of via *Vensters - Extra boek*) en gebruik het tabblad bovenin het notatiescherm. In het notatie scherm kunt u naar de stelling gaan die u wilt bekijken. Vervolgens klikt u op het tabblad *Boek*. Hierin staan nu de varianten die behoren bij de gegeven bordstelling. Wanneer u de boom doorloopt in een bepaalde tak worden deze zetten gelijk op het bord uitgevoerd en als commentaar in het notatiescherm bijgeschreven.

- Gebruik de cursor toetsen omhoog/omlaag om de selectiebalk omhoog en omlaag te bewegen.

- Gebruik de cursor toetsen links/rechts om door de varianten te navigeren.

- Klik op een zet met de muis om een zet verder te gaan in de variant.

- Met een rechtsklik kunt u de zet van commentaar voorzien.

- In hetzelfde menu kunt u een zet in toernooipartijen uitsluiten. De zet wordt rood. Herhaal de procedure om de zet weer in het boek op te nemen.

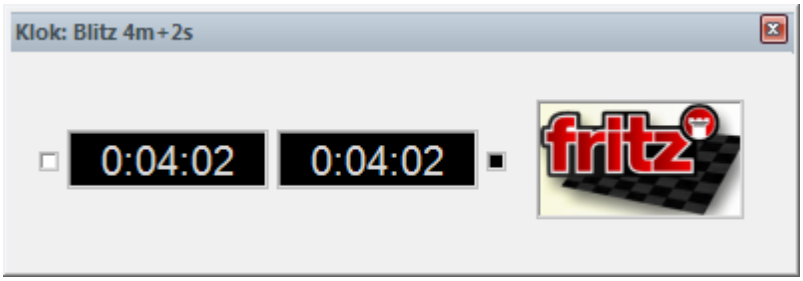
- Druk op Shift+Ctrl+F12 om het boom venster te openen of te sluiten.

De notatie die wordt gebruikt in het boomvenster is dezelfde als die ingesteld is bij *Bestand - Instellingen - tabblad Klok+Notatie*.

Verschijning boek op het scherm

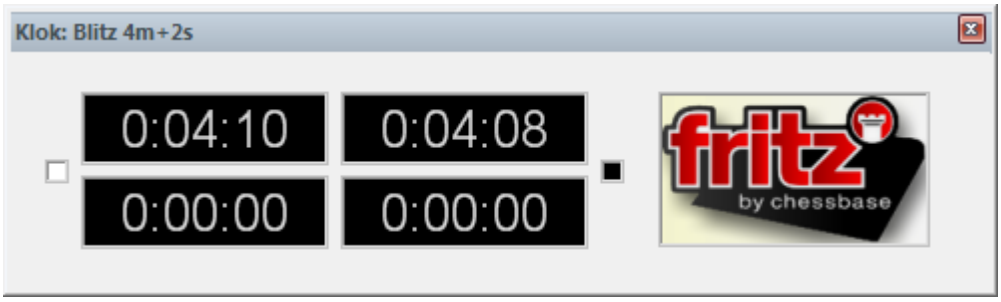
2.20.4 Schaakklokken

Schakers gebruiken een dubbele klok die afzonderlijk de gebruikte tijd van beide partijen registreert.



De klok aan de linkerzijde registreert de tijd van wit, de klok aan de rechterkant de tijd die zwart gebruikt.
U kunt op de klok middels een klik op de rechtermuistoets omschakelen naar een analoge klok .

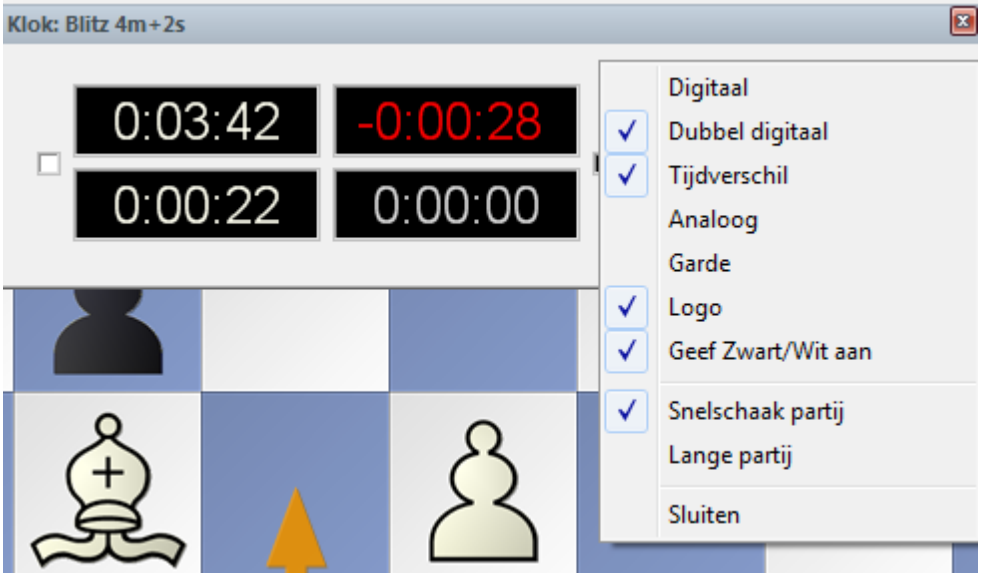
De dubbele digitale klok toont de totaal verstreken tijd en het tijdverbruik van de laatste zet eronder. De linker klok is voor wit, de rechter voor zwart.



U kunt ook een engine logo toevoegen.

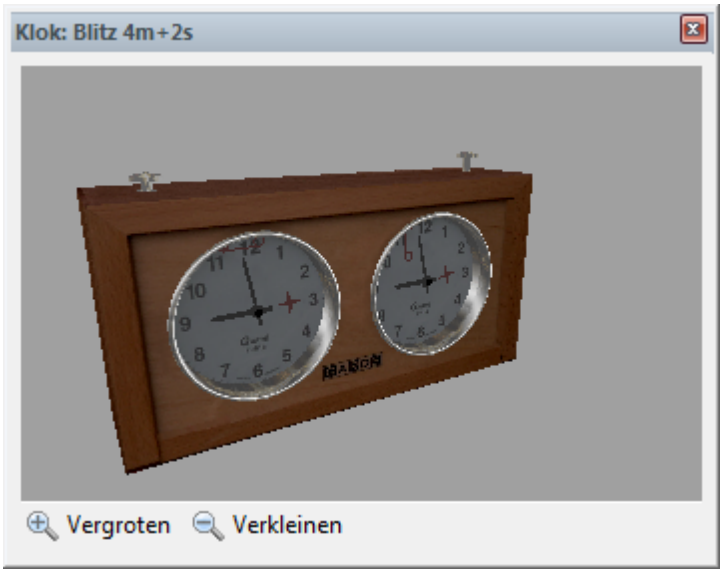
Als u kiest voor *Tijdverschil* dan laat de klik het verschil zien tussen uw tijd en die van de tegenstander:

© ChessBase 2015



De linker klok laat de absolute tijd zien. De rechter klok laat het verschil zien.

Er is ook een fotorealistische *Garde* klok. U kunt in- en uitzoomen of de klok hellen en draaien door de linkermuisknop ingedrukt te houden en de muis te bewegen.

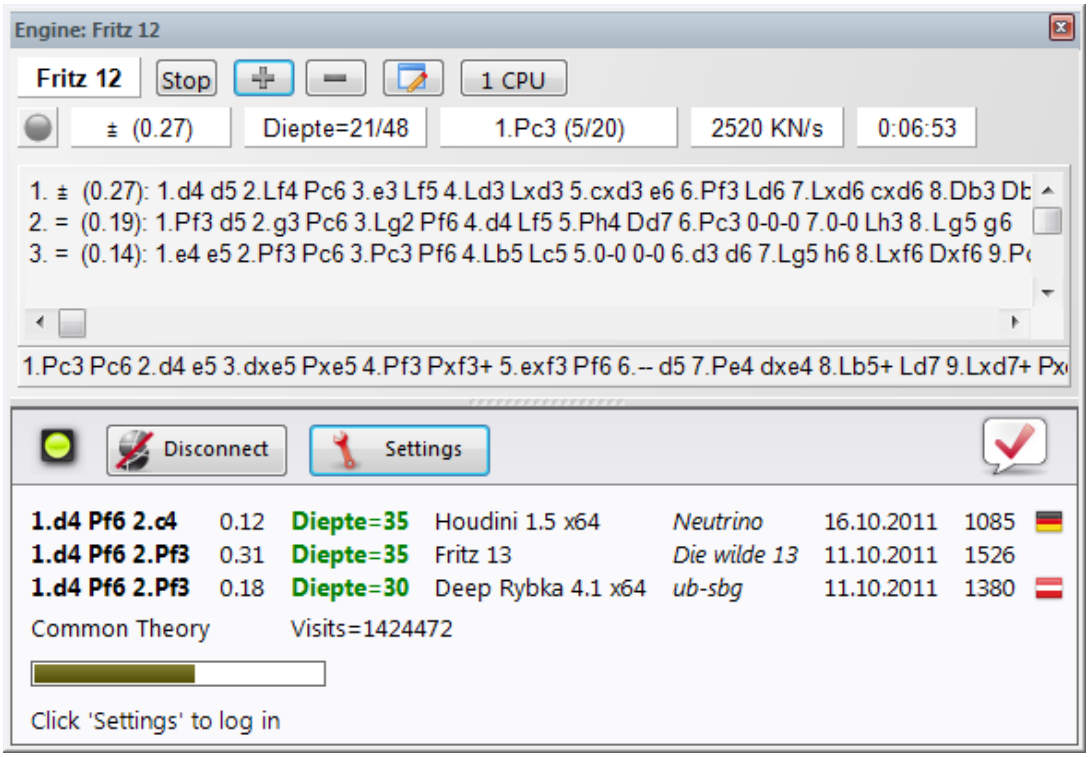


- Merk op: U kunt de tijden voor snelschaak of toernooi partijen instellen met een rechtsklik op de klok.

© ChessBase 2015

2.20.5 Engine venster

Dit programma biedt u een overvloed aan informatie betreffende zijn denkprocessen gedurende het verloop van een partij. Dit is de *Zoek informatie* en geeft weer wat de computer gevonden heeft terwijl het de volgende zet aan het berekenen is.



Merk op: Met een klik op een variant in het engine venster wordt de zet onmiddellijk gespeeld. Dit werkt op dezelfde manier als bij het openingsboek.

- Linksboven kunt u zien welke schaak engine op dat moment de zetten berekent.

- Met de *Stop* knop kunt u de berekening stoppen en herstarten, of een zet forceren.

- Met de + en – knoppen wordt het aantal varianten dat gelijktijdig berekend wordt vergroot of verkleind. Deze knoppen verdwijnen gedurende een gewone partij en zijn alleen beschikbaar in de analyse mode. (Alt+F2)

- 2 CPU's is een knop waar u kunt instellen hoeveel processorkernen de engine mag gebruiken. Dit werkt alleen wanneer u over een systeem beschikt met meerdere processorkernen en als de schaakengine ook

© ChessBase 2015

meerdere processorkernen kan aansturen.

- In de tweede regel staat een lamp die rood oplicht als de engine iets dramatisch gevonden heeft (d.w.z. wanneer de waarde plotseling sterk stijgt of daalt). Een pijltje omhoog of omlaag geeft een uiterste aan. De computer heeft dan iets goeds of slechts gevonden in de bordstelling, maar weet nog niet wat dat is.

- De volgende sectie geeft een waardeoordeel. De waardering wordt gegeven in pion eenheden, altijd gezien vanuit het oogpunt van wit. Als het programma een waarde van -0.41 weergeeft betekent dit dat de waardering voor de stelling van zwart beter is met het equivalent van 0.41 pionnen. Als zwart in werkelijkheid een pion voorstaat dan is het verschil, -0.69 het resultaat van een zwakkere bordstelling (Beweeglijkheid, inzet van stukken, veiligheid van de koning, pionnenstructuur enzovoorts.). Een waarde van −3.00 betekent dat wit een stuk achterstaat, een paard of een loper, die beiden gelijk zijn aan het equivalent van drie pionnen. Torens zijn vijf pionnen waard en de Dame negen. Naast de exacte pionwaarden is de waardering ook weergegeven met de standaard schaaksymbolen: +− betekent dat wit aan de winnende hand is, −+ betekent dat zwart sterker staat, = betekent dat de stelling van beide kanten even sterk is.

- De zoekdiepte vertelt u hoeveel zetten diep het speurwerk gevorderd is De waarde is in halve zetten. Het eerste getal is de "brute kracht" diepte, de tweede is de diepte tot waar zekere kritische varianten zijn onderzocht. De waarde is in "lagen" of halve zetten. Bijvoorbeeld een "diepte = 19" betekend dat de engine heeft gezocht naar elke voortzetting met een diepte van 19 lagen (9 en een halve zet).

- De tijd geeft aan hoe lang de engine tot dusverre heeft gespendeerd aan een afzonderlijke zet. Nadat het een zet gedaan heeft laat het programma zien welke zet het verwacht van u.

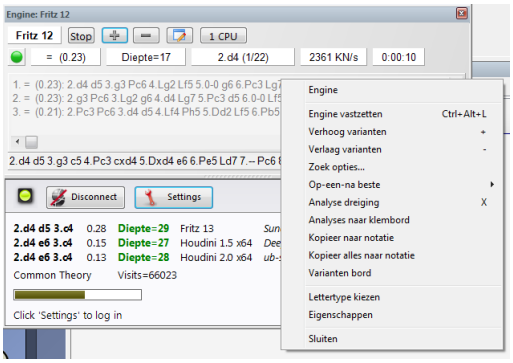
- In de ruimte onder de zoek informatie ziet u de *uitgangs variant*, d. w.z. de beste voortzetting tot dusverre gevonden. Bij de zoekinformatie is ook het aantal stellingen gegeven. Soms moet het aantal varianten verkleind worden om dit te zien, met de - knop. In de laatste regel van het voorbeeld heeft de engine 295 miljoen stellingen doorzocht. U kunt in het venster rechtsklikken om de hoeveelheid informatie aan te passen en andere instellingen zoals het voorbij laten lopen van de gevonden zetten of het bekijken van alleen de laatst gevonden zet. U kunt ook een klein *varianten bord* plaatsen waarop u de hoofd variant kunt bekijken (de best gevonden zet tot dusverre, plus alle navolgende zetten) die het programma op dat moment overweegt.

© ChessBase 2015

- Onderaan het engine venster wordt altijd de huidig onderzochte variant weergegeven.

Rechtsklik menu in het engine venster

Als u in het engine venster rechtsklikt, krijgt u een menu met een aantal functies en opties. Enkele van deze onderwerpen zullen alleen beschikbaar zijn wanner het programma in de Analyse modus staat (Alt-F2).



- Engine: Hiermee kunt u van engine veranderen.

- Engine vastzetten: Gewoonlijk zal in de Analyse modus de engine automatisch het bord volgen. U kunt echter de bordstelling vastzetten en de partij doorspelen zonder dat de engine meeloopt. Klik nogmaals hierop om de functie uit te schakelen.

- Verhoog/verlaag varianten: Menige engine kan meer dan één variant tegelijk berekenen. Druk + of –, of klik de + of – knoppen boven in het engine venster om het aantal varianten wat de engine gelijktijdig verwerkt te vergroten of te verkleinen.

- Op-een-na beste: Wanneer de engine meervoudige varianten berekent, deelt het programma haar vindingrijkheid met verschillende zetten. Indien u kiest voor *Op-een-na beste*, of u drukt op Y, dan wordt de beste zet wat het programma tot dusverre heeft gevonden afgedankt en besteedt het haar volledige aandacht (verwerkings kracht) aan de volgende beste zet. Zoek Betere instrueert de engine om te zoeken naar zetten met een hogere evaluatie waarden dan de tot-nu-toe gevonden variant. Zoek beduidend beter laat de engine zoeken naar een variant waarvan de evaluatiewaarde een minimaal verschil heeft, de zogenaamde offset-waarde. Deze offset kunt u in centipawns (1/100 pioneenheden) invoeren wanneer u *Eigenschappen* kiest.

- Analyse dreiging: Deze functie laat u de onmiddellijke dreiging zien, d. w.z. wat de tegenstander zal doen als er geen defensieve zet wordt gedaan. De dreiging wordt altijd op het huidige ingestelde niveau berekend.

© ChessBase 2015

- Analyses naar klembord: kopieert de huidige analyse naar het Windows klembord. U kunt het *Plakken* in een tekstverwerker.

- Kopieer naar notatie: Kopieert de analyse naar het notatievenster. De hoofdvariant wordt met de stellingswaardering ingevoegd. Daarnaast wordt aangegeven van welke engine deze informatie komt.

- Scroll hoofdvariant: Het programma zal standaard de gehele historie, d.w.z. alle varianten die het doorzocht heeft, weergeven. U kunt deze uitschakelen en alleen naar de laatst gevonden variant kijken.

- Extra Zoek Info: De tweede grijze regel in bovenstaand voorbeeld die de waardering, de zoekdiepte, de denktijd en het aantal doorzochte stellingen weergeeft kan hiermee in- en uitgeschakeld worden.

- Scroll alleen nieuwe zetten: Er wordt alleen een nieuwe regel gemaakt wanneer de uitgangsvariant verandert.

- Varianten bord: Dit geeft een klein bord weer waarop de huidig berekende variant wordt weergegeven. U kunt nu de reken-voortgang van de engine makkelijk volgen. Met de pijltjestoetsen onder het bord kunt u de verwachtte vervolgzetten (van dat moment) bekijken.

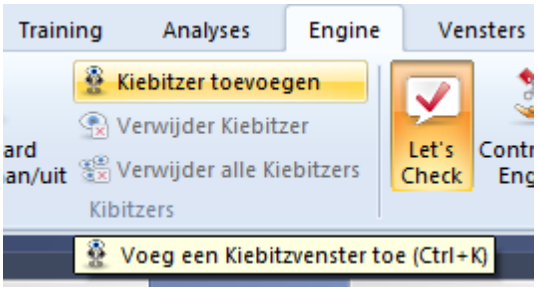
- Lettertype kiezen: Niet alleen het lettertype maar ook de lettergrootte voor de schaak annotatie kan ingesteld worden.

- Eigenschappen: Hiermee kunt u de engine parameters aanpassen.

- Sluiten: Sluit het engine venster.

2.20.6 De Kiebitzer

Engine – Kiebitzer toevoegen (Ctrl+K)



Kiebitzers zijn toegevoegde engines in een eigen venster, die aan een actuele bordstelling meerekenen. De Kiebitzer stopt wanneer de hoofdengine rekent, om het geen rekenkracht te ontnemen, en rekent mee wanneer de menselijke tegenstander aan zet is. Zo kan men

© ChessBase 2015

proberen door intelligente selectie van de zetvoorstellen van de Kiebitzer Fritz te verslaan. In de *Analyse* modus lopen alle Kiebitzers normaal mee.

U kunt een Kiebitzer toevoegen door een engine uit te kiezen. Er verschijnt een nieuwe engine die parallel werkt met de al draaiende engine U kunt één of meer Kiebitzers toevoegen (hooguit zes) om advies te laten geven tijdens de partij tegen de hoofdengine. Vergeet niet dat de engines de kracht van de processor moeten delen, dus de kwaliteit van de analyses zal minder worden als u veel Kiebitzers toevoegt.

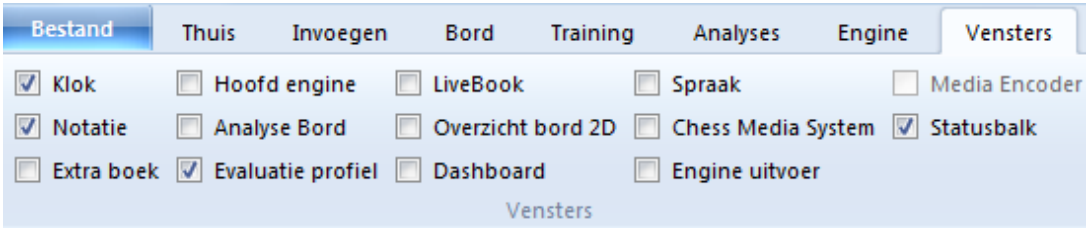
Klik op *Verwijder Kiebitzer* of *Verwijder alle Kiebitzers* om de extra engine(s) te verwijderen. Met een rechter muisklik kan het ook: klik op een betweter en sluit hem.

De Kiebitzer kan niet worden gecombineerd met het Verklaar alle zetten venster.

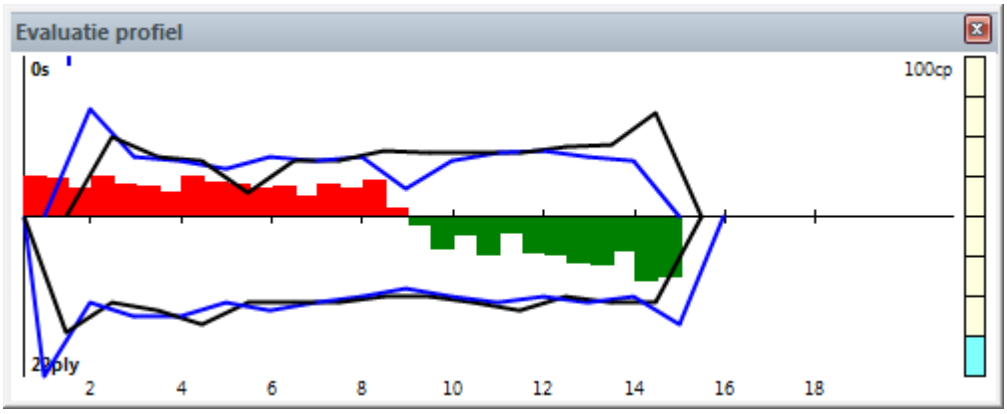
Standaard Kiebitzer aan/uit laat de hoofdengine op een bepaalde bordstelling in de onbeperkte analyse modus draaien.

2.20.7 Evaluatieprofiel

Vensters - Evaluatieprofiel



Het evaluatieprofiel geeft grafisch de waardering in de tijd weer gedurende de partij.



Zo leest u het evaluatieprofiel:
Balk boven de lijn: voordeel voor wit
Balk onder de lijn: voordeel voor zwart
Groene balk: voordeel voor speler
Rode balk: voordeel voor de computer
Gele balk: de grafiek gaat buiten de schaal van het huidige venster.

De schaal is weergegeven in *centi-pionnen* = 1/100ste van een pion.

In het evaluatieprofiel is de tijd die beide partijen hebben gebruikt inbegrepen.
blauwe lijn: tijd gebruikt door wit
zwarte lijn: tijd gebruikt door zwart

De schaal is in seconden aangegeven.

- De lijn onder de horizontale as toont de zoekdiepte van het programma.

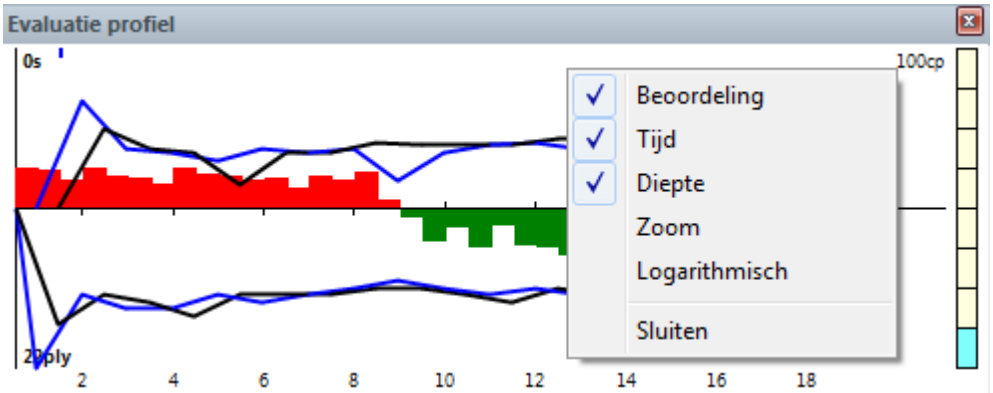
- Rechts staat een "thermometer" die de waardering grafisch weergeeft. Deze waardering is ook in centi-pionnen.

- U kunt op het evaluatieprofiel klikken om naar een bepaald moment in de partij te springen. Dat is handig als u snel de partij wilt bekijken en wilt zien waar de waardering dramatisch veranderde. Een klein blauw streepje geeft aan waar u zich in de partij bevindt.

- Door te rechtsklikken kunt u de tijd en/of het evaluatieprofiel laten verbergen of weergeven.

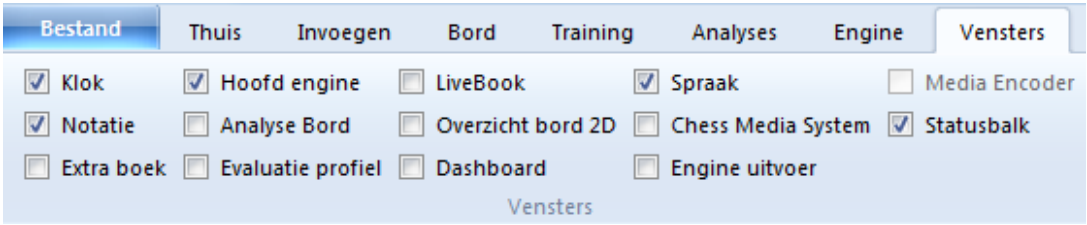
- Rechtsklik en kies *Zoom* om het profiel uit te vergroten.

© ChessBase 2015



2.20.8 Spraakvenster

Vensters – Spraak

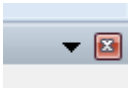


Tijdens een partij geeft het programma in geschreven vorm commentaar (Weet je zeker dat die zet goed is?). U kunt de vriendelijke opmerkingen lezen wanneer u het spraak venster opent. De opmerkingen hebben net als in het gesproken gedeelte betrekking op de gebeurtenissen op het bord.

Een paar voorbeelden van de meer dan duizend verschillende opmerkingen:
"Nog een partij? Je bent wel in de stemming vandaag, Bart!"
"Laat je niet voor de gek houden". Alleen van fouten kun je leren"
"Woont Fischer tegenwoordig in Boedapest?"
"To play or not to play, daar gaat het hier om"
"Ben je soms ook goed in Stratego?"
"Promotieveld, here I come!"
"Hé, het is hier geen zelfbediening hoor!"
"Jullie mensen doen alles voor een schaakje"

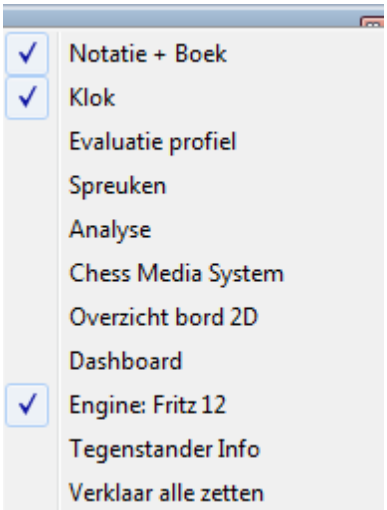
2.20.9 Venster iconen

Elk venster heeft een driehoekje en een kruisje in de rechterbovenhoek.



Zoals vertrouwd zal een klik op het X-symbool het venster afsluiten.

Door op het kleine driehoekje te klikken wordt een menu geopend. Met het menu kan de gebruiker vensters verbergen of weer tevoorschijn halen wanneer ze nodig zijn.

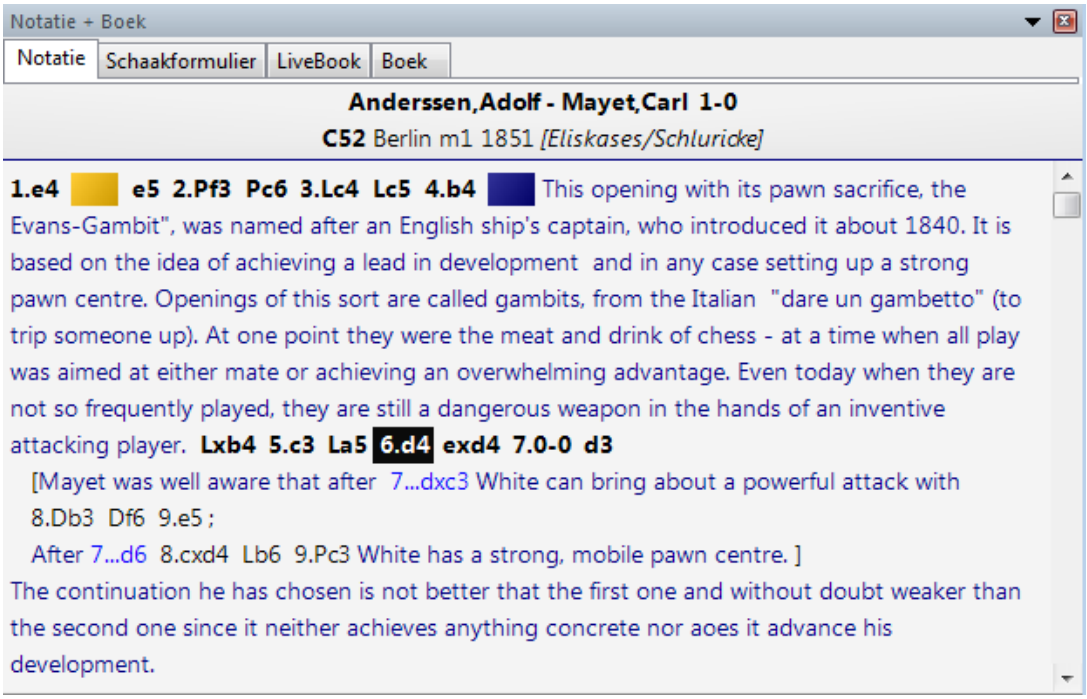


2.21 Zetten invoeren

2.21.1 Schaak notatie

Een baanbrekende factor in de progressie van het schaakspel was de uitvinding van een efficiënte notatie om zetten te beschrijven. De notatie wordt beschreven met behulp van de naam van de stukken, acht letters (a-h) en acht nummers (1-8).

© ChessBase 2015



Om een zet te noteren doen we het volgende:

- Een zetnummer: zet 1 is de zet van wit en het antwoord van zwart. Elk component wordt ook wel een *ply* of *halve zet* genoemd.

- De letter van het stuk (voor de koning, dame, toren, loper en paard). U kunt ook *figurines* gebruiken, kleine afbeeldingen van de stukken.

- Coördinaten die vastleggen waar het stuk zich naar toe beweegt.

De namen van de stukken

Koning	K
Dame	D
Toren	T
Loper	L
Paard	P

Voor de pion is geen letter gereserveerd, alleen de coördinaten worden aangegeven.

- In de lange algebraïsche notatie gebruikt u de letter van het stuk, gevolgd door het start en eindveld: Bijvoorbeeld: 1. Pg1-f3.

© ChessBase 2015

- In de korte algebraïsche notatie gebruikt u indien mogelijk alleen het doelveld. Voorbeeld: 1.Pf3, omdat alleen het paard van g1 zich naar f3 kan bewegen. Soms zult u een extra letter aan de korte notatie moeten toevoegen Voorbeeld: 5.Pbd2 als twee paarden naar d2 kunnen springen, eentje vanaf b1 en het andere paard vanaf f3. Als de paarden op b1 en b3 staan en naar d2 willen schrijft u: P1d2.

- Pionzetten worden zonder eigen letter genoteerd: Voorbeeld 1.d2-d4 of 1.d4.

- Slagzetten worden genoteerd met een x. Voorbeeld: 3.Pf3xd4 of 3. Pxd4.

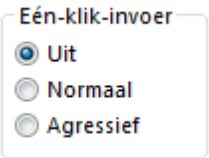
- Als u schaak geeft gebruikt u een +, mat is #.

U kunt tussen lange en korte notatie springen door bij Bestand - Instellingen – tabblad Notatie de gewenste notatie aan te vinken.

Als alternatief kunt u *figurines* gebruiken. In de notatie worden de letters vervangen door veelzeggende symbolen. Bij pionzetten ontbreekt het figuur, bijvoorbeeld *2.d2-d4*.

2.21.2 Zetten met één enkele klik

Bestand – Instellingen – Partij



In vluggertjes komt het voor dat u een winnend eindspel heeft, maar geen tijd meer heeft om de zetten snel genoeg uit te voeren. Om dit vervelende verschijnsel te vermijden hebben we een speciale één-klik zet functie ingebouwd. De daarvoor benodigde instellingen kunt u aangeven via *Bestand - Instellingen - Partij.*

U kunt dit het snelst leren door het eenvoudig uit te proberen. Om de eigenschappen van het systeem beter te leren kennen beginnen we met de optie "Normaal". Bij het invoeren van de zetten met de muis gebeurt het volgende:
Wanneer u het doelveld van een stuk aanklikt, en slechts één stuk kan naar dat veld toe, dan wordt die zet onmiddellijk uitgevoerd. Dit principe laat zich het makkelijkst begrijpen door het uit te proberen. Begin eenvoudig een nieuwe partij. Wanneer u naar voorbeeld van Bobby Fischer de sterkste openingszet 1. e2-e4 invoeren wilt, behoeft u slechts

© ChessBase 2015

eenmaal het veld e4 aan te klikken. De zet wordt dan onmiddellijk uitgevoerd. In vergelijking met de normale zetinvoer, waarbij zowel het uitgangsveld als het doelveld aangeklikt moet worden, spaart men met deze procedure veel kostbare bedenktijd.

In een verder gevorderde partij zal het altijd weer tot de situatie komen dat meerdere stukken op het geplande doelveld kunnen komen. In dat geval zal het laatst verplaatste stuk verzet worden. Deze optie is vooral in tijdnood nuttig, maar ook bij stukmanoeuvres. Deze functie is alleen beschikbaar met de instelling *agressief.*
Wanneer het onduidelijk is welk stuk naar het aangeklikte doelveld moet gaan, moet u het bedoelde stuk met een tweede muisklik aangeven.

Tot nu toe hebben we ons bezig gehouden met de enkele-zet-invoer op een doelveld. Het kan echter ook omgekeerd, indien men eerst het stuk aanklikt waarmee gezet gaat worden. Met deze methode kan men ook zeer veel bedenktijd voor de invoer van een zet besparen:
Als u op een stuk klikt, dat maar één legale zet kan doen, wordt die meteen uitgevoerd.
Klikt u op een stuk dat meer dan één legale zet kan uitvoeren, maar waarbij één van die legale zetten een slagzet is, zal die zet automatisch worden uitgevoerd (typische terugslag sequentie). Anders moet u nog een tweede keer klikken op het veld waar het stuk naartoe moet gaan. Deze functie is alleen beschikbaar met de instelling *agressief.*

Let op:
Wanneer de keuze op *agressief* staat wordt er bij het promoveren van een pion altijd naar een dame gepromoveerd! U kunt het dialoog voor het promoveren naar een ander stuk forceren door de Ctrl-Shift toetsen in te drukken voordat u de pion naar de laatste rij zet.
Klikt u op g1 of g8, en de korte rokade is mogelijk, dan zal die zet worden uitgevoerd.

Dropping
Er is een speciale techniek die *dropping* genoemd wordt. Dit houdt in dat u een stuk oppakt terwijl de tegenstander nog aan het denken is en boven het doelveld vasthoudt. Zodra de tegenstander haar zet geeft laat u het stuk vallen met een minimum aan tijdverbruik. Deze techniek is een beetje roekeloos - als de tegenstander iets onverwachts speelt en u laat het stuk vallen dan gaat u de mist in. Toch wordt dropping veelvuldig toegepast in snelle schaakpartijen op de schaak server.

Premove
Terwijl je tegenstander aan zet is, kun je alvast de volgende of meerdere zetten uitvoeren. Ze worden gemarkeerd met een groene pijl en onmiddellijk uitgevoerd als u aan zet komt. Het bespaart veel tijd en is vooral handig bij eindspelen, bijvoorbeeld bij zetten zoals a2-a4-a5-

© ChessBase 2015

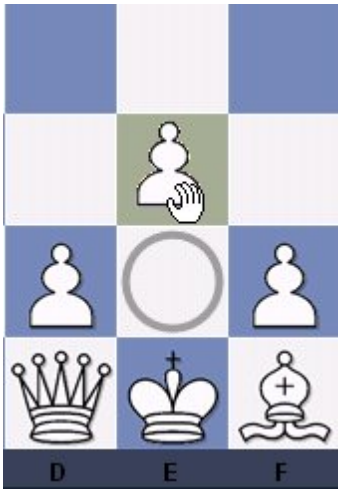
a6-a7-a8. Met rechts klikken op het bord kunt u alle *premoves* verwijderen.

2.21.3 Zetten invoeren

Wanneer er zetten op het 2D bord worden ingevoerd, worden de vertrek- en aankomstvelden duidelijk gemarkeerd in de *muisover* modus.

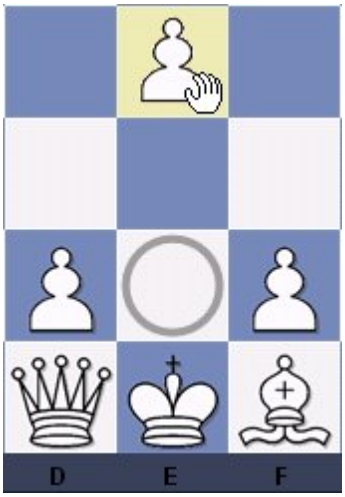
Wat betekent *muisover*? Als u bijvoorbeeld de muiscursor boven de knoppen van het programma houdt, wordt er een kleine regel met informatie weergegeven. *Muisover* biedt aanvullende informatie die relevant is aan de positie van de cursor.

De volgende voorbeelden tonen de betekenis van *Muisover* terwijl een zet wordt ingevoerd.



Wit selecteert de pion op e2 en beweegt het terwijl de muisknop ingedrukt blijft. Het vertrekveld e2 is gemarkeerd met een cirkel. Wanneer de muis beweegt over veld e3 is het veld gekleurd.

© ChessBase 2015

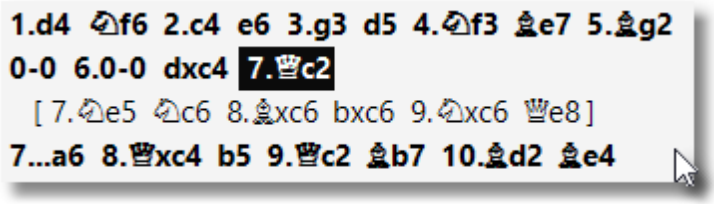


Als wit doorgaat met het slepen van de pion naar veld e4, dan wordt dit potentiële veld gekleurd. Het programma gebruikt grafische hulpmiddelen om illegale zetten te vermijden op het schaakbord. Dit is zeer handig in partijen met rating en bij partijen op de schaakserver.

2.21.4 Varianten

Een variant is een alternatief ten opzichte van het invoeren van commentaar op een zet. In principe neem je een zet terug en voer je in de plaats daarvan een andere in. In de notatie wordt een variant getoond tussen rechte haken en springt de tekst in.

Zetten invoeren is veel makkelijker gemaakt. Het varianten dialoogvenster komt niet zo vaak meer tevoorschijn. Als een alternatieve zet wordt ingevoerd in de notatie, wordt er automatisch een variant ingevoerd zonder dat het varianten dialoogvenster tevoorschijn komt.



Een variant kan automatisch gestart worden door een andere zet in te voeren, waardoor er automatisch een varianten venster tevoorschijn komt.

U kunt ook het annotatiepalet gebruiken of de mogelijkheden gebruiken bij het menu van *Invoegen - Variant*.

© ChessBase 2015

Variant invoeren
Neemt de huidige zet terug en geeft u de gelegenheid een alternatieve zet in te voeren. Kan ook met de letter T.

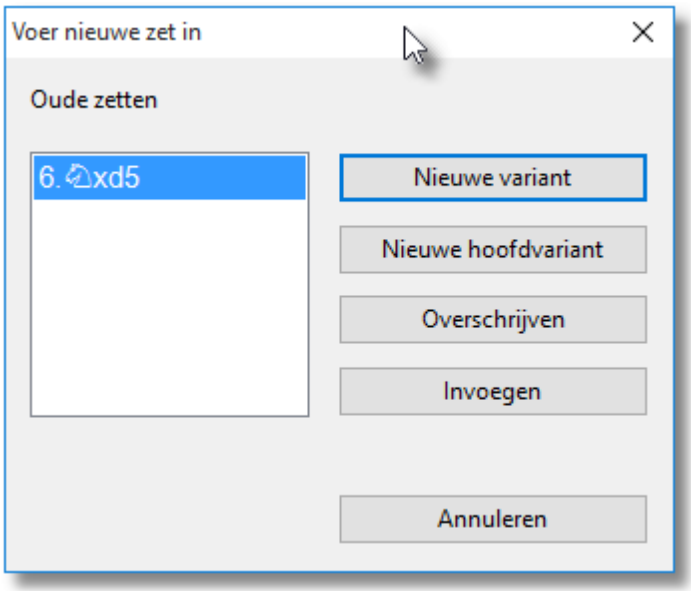
Einde variant
Beëindigt de variant en springt weer terug naar de partij, zodat u verder kunt gaan met het invoeren. Kan ook met de letter M.

Verwijder variant
Verwijdert de huidige variant en alle subvarianten van de partij. Met Ctrl-Z kunt u dit ongedaan maken.

Variant promoveren
De huidige variant krijgt een niveau hoger en deze variant wordt een subvariant. Met Ctrl -Z kunt u dit ongedaan maken.

Het varianten dialoogvenster wordt getoond als een alternatieve zet wordt ingevoerd ten opzichte van de laatste zet, want dit is een geval waar vaak fouten moeten worden gecorrigeerd.

Let op: Met Ctrl - Mouseclick wordt altijd het varianten dialoogvenster gestart!



2.21.5 Partij bewerken en becommentariëren

Invoegen

Er is een aantal functies en annotatie gereedschappen beschikbaar. Onthoud dat alle veranderingen alleen in het vluchtige geheugen gemaakt worden. U moet de partij *Bewaren* of *Vervangen* zoals is beschreven in de voorgaande paragrafen, als u ze wilt opslaan op disk. De belangrijkste functies staan in de ribbons maar er zijn ook nog andere functies in het rechtsklikmenu van het annotatievenster.

Opmerking:
Veel van deze acties kunnen ongedaan gemaakt worden met de zwarte pijl in de iconenbalk.

Tekst voor/na een zet

Een tekstverwerker verschijnt waarin u uw commentaar voor of na een zet kunt tikken. Met de tabbladen bovenin de tekstverwerker kunt u aangeven in welke taal (talen) u de annotatie maakt. In het menu *Extra - Instellingen - Taal* kunt u aangeven welke taal (talen) er gebruikt wordt wanneer u een partij laadt.

Voeg diagram toe aan lijst

Dit markeert de positie voor een diagram voor wanneer u het gaat afdrukken. U kunt hetzelfde bereiken door eerst Ctrl-A (Tekst invoegen) en dan Ctrl-D in te drukken. Wanneer u de partij afdrukt verschijnt een diagram op deze positie.
!,?... / +-,=..., RR, ...
Dit plaatst schaak becommentariërings symbolen (bijvoorbeeld !! = een uitstekende zet, ?? = een blunder) of een evaluatie van een stelling (bijvoorbeeld +− is wit gaat winnen, −/+ is zwart is beter), in de partij notatie en ze worden met de zetten bewaard. RR becommentariërings symbolen verschijnen voor de zet (bijvoorbeeld *Beter is* of *Met het idee*)
Handig om te onthouden: Ctrl-A geeft het tekstvenster weer.

Variant invoeren / Einde variant

Begin met het aanklikken van *Variant invoeren*, maak de variant door de stukken te verplaatsen en beëindig de variant door op de knop *Einde variant* te klikken.

Verwijder variant

Dit verwijdert een variant (met alle zijtakken) uit de partij. Het geldt voor de variant waarop de cursor op dat moment staat.

Variant promoveren
Dit verhoogt de huidige variant naar een niveau hoger, waarbij de hoger-gelegen-variant de subvariant wordt.

Nul zet invoeren
Voor het demonstreren van een idee kan het handig zijn om meerdere zetten, zonder tegenzetten voor een bepaalde kant, in de notatie in te voegen. Dit is met menu *Invoegen - Nul zet invoegen* of Ctrl-Alt-0 te realiseren. Wanneer u met Alt-F2 de analysemodus (=standaard Kiebitzer aan/uit) inschakelt, kunt u voor een partij meerdere zetten achter elkaar invoeren zonder antwoordzetten. Het kan ook voor het analyseren van bepaalde typen engines handig zijn.

Stelling opzetten
Zie Stelling opzetten

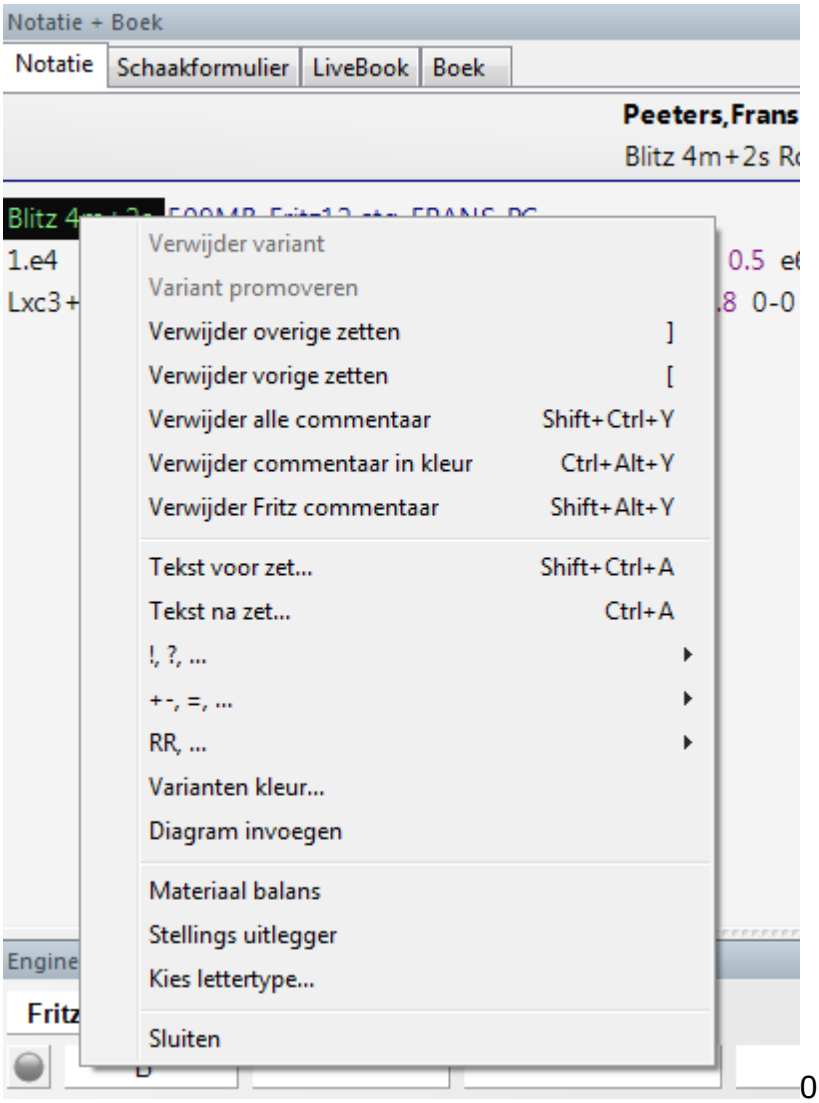
Verwijder alle commentaar
Verwijdert alle varianten en commentaar van de partij.

Zetten omwisselen
Dit is alleen functioneel wanneer de cursor op een variant staat. Met een druk op deze knop wordt de variant als gespeelde zet in de partij gezet en de werkelijk gespeelde zet wordt een variant.

Voeg in partij
Dit werkt alleen wanneer de cursor op een variant staat. De variant wordt in de annotatie een werkelijk gespeelde zet en de zetten die werkelijk gespeeld waren worden verwijderd. Wanneer de uitslag is veranderd door deze wijziging of wanneer de annotatie niet meer klopt wordt deze in rood weergegeven.

Het rechtsklikmenu van het annotatievenster ziet er als volgt uit:

© ChessBase 2015



Verwijder overgebleven zetten / zetten afkappen

Verwijdert alle zetten voor of na de huidige bordstelling. Als u de voorgaande zetten verwijdert (afkappen) zal het programma automatisch een omschrijving van de stelling invoegen zodat het dat partijfragment later weer kan laden.

Verwijder commentaar in kleur

Verwijdert alle gekleurde pijlen en velden uit het de partij.

Verwijder Fritz commentaar

Hiermee raakt u de zoekinformatie kwijt die soms in de partij wordt weergegeven (als u dat aangeeft).

Variantenkleur

Hiermee kunt u de kleur veranderen van individuele varianten,

bijvoorbeeld om speciale varianten te markeren of om uw eigen analyses een aparte kleur te geven.

Materiaal

Onder het annotatie venster wordt een materiaal balans weergegeven. In ons voorbeeld heeft wit twee lopers voor 4 pionnen, een paard en een toren.

Stellingsuitlegger

Een andere leerzame functie is de stellingsuitlegger. Hiermee wordt een speciale schaakengine geactiveerd die veel schaakkennis bevat. Het genereert een korte strategische beschrijving van de huidige bordstelling in duidelijke tekst.

Neemt materiaal terug
Zwart heeft een nieuwe achtergelegen pion: d6
Wit zou op de koning zijde moeten spelen
Zwart zou op de dame zijde moeten spelen

Kies lettertype

Hiermee kunt u de lettergrootte en -type voor de schaak annotatie instellen. Vergewis u ervan dat u er één selecteert beginnend met *Figurine* zodat de schaakfiguurtjes en becommentariëringssymbolen correct worden weergegeven. Om schaak figuurtjes te krijgen moet de keuze in *Bestand - Instellingen - Klok en Notatie* op *figurines* ingesteld staan.

Grafisch commentaar

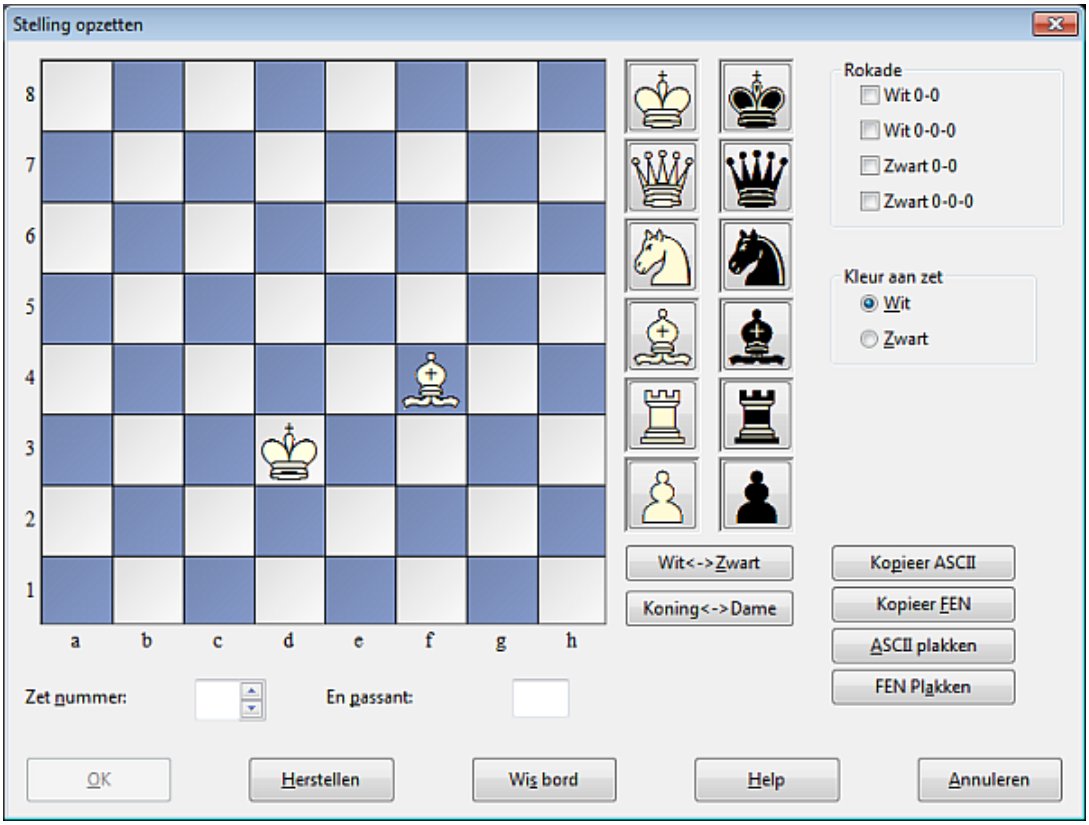
Het programma gebruikt gekleurde pijlen en velden om tactische punten te illustreren en voor het verduidelijken van strategische thema's en tactieken. U kunt deze handmatig invoeren met gebruikmaking van de combinatie toetsenbord en muis. Druk de Alt toets in en klik op een veld of teken een lijn van het ene naar het andere veld. Dit zal resulteren in een groen veld of een groene pijl. Alt+Ctrl doet hetzelfde in geel, Alt+Shift in rood.

2.21.6 Stelling opzetten

Invoegen – Stelling opzetten (S)

Dit opent een dialoogvenster waarin u een totaal nieuwe stelling kunt opzetten. Het werkt heel eenvoudig.

© ChessBase 2015



- Kies een stuk uit de kolommen rechts, klik, en zet er één - of meer - op het bord door op een veld te klikken. De rechter muisknop verandert de kleur van een neergezet stuk, een tweede klik verwijdert het weer.

- U kunt ook een stuk van het ene naar het andere veld slepen, dan moet u echter de rechter muisknop vasthouden.

- Wis bord leegt het bord, herstel geeft u de beginopstelling.

- De knoppen *Kopieer/Plakken ASCII*, *Kopieer/Plakken FEN* worden gebruikt om stellingen in te voeren die volgens een standaardmethode als tekst zijn genoteerd. Markeer de stelling in een tekstverwerker of browser en toets Ctrl-C om deze naar het klembord van Windows te kopiëren. Vervolgens gaat u naar *Stelling opzetten* in het programma en drukt u op de knop *Plakken*. De stelling zal op het bord verschijnen. De kopieer knoppen zullen een tekst beschrijving van het diagram naar het Windows klembord brengen. FEN staat voor *Forsyth-Edwards Notation*, en het soortgelijke EPD for *Extended Position Description* (Zie ook EPD-opmaak).

Voorbeeld van een ASCII stellingsbeschrijving:
wKd6,Rc8,g8,Pg2, bKh7,Qe1,Pd4,e3,h5,h6

© ChessBase 2015

Voorbeeld van een FEN beschrijving van dezelfde stelling:
2R3R1/7k/3K3p/7p/3p4/4p3/6P1/4q3 w - - 0 1

U kunt een van deze beide beschrijvingen uit het help menu kopiëren en dan plakken in *Stelling opzetten*.

Nadat u de stelling hebt ingevoerd dient u, indien relevant, de rokaderechten voor beide kanten aan te geven. In bepaalde gevallen kan het van belang zijn aan te geven dat degene die aan zet is *en passant* kan slaan. U moet aangeven op welke lijn deze slagzet kan volgen. U kunt het programma ook zeggen welke kant aan zet is en of het moet beginnen met het tellen van de zetten bij 1 of een hoger zetnummer. Klik op *OK* om de stelling te bevestigen.

De stelling spiegelen
Deze knoppen die onder de stukken staan kunt u gebruiken om de bordstelling op twee manieren te veranderen:
- wit <-> zwart spiegelt de bordstelling verticaal, d.w.z. tussen wit en zwart, en verandert welke kleur er aan zet is.
- Koning <-> Dame spiegelt de bordstelling horizontaal, zodat de stukken links naar rechts verplaatst worden en die rechts staan gaan naar links.

2.21.7 Partijen invoeren

Probleem:
U wilt graag met behulp van Fritz uw partijen van de schaakclub invoeren en bewaren. Iedere keer wanneer u een zet wilt invoeren geeft het programma een zet terug en verstoort daarmee het ingeven van de zetten. Hoe kunt u Fritz ertoe bewegen om ongestoord de invoer van uw partij te accepteren?

Oplossing:
Thuis - Nieuwe Partij geeft u de beginstelling en een leeg notatievenster. Klik vervolgens op *Engine - Engine uitschakelen*. In deze modus kan men op het bord zetten invoeren zonder dat het programma met een tegenzet antwoordt.

Indien u de ingavemodus van Fritz wilt verlaten en terug wilt naar de gewone speelmodus, schakelt u gewoon de Engine weer in door het

vinkje bij *Engine uitschakelen* te verwijderen.

2.21.8 Nul zet invoegen

Voor het demonstreren van een idee kan het handig zijn om meerdere zetten, zonder tegenzetten voor een bepaalde kant, in de notatie in te voegen. Dit is met *Invoegen - Nul zet invoegen* of Ctrl-Alt-0 te realiseren.

Wanneer u met Alt-F2 de analysemodus inschakelt, kunt u voor een partij meerdere zetten achterelkaar invoeren zonder antwoordzetten.

2.22 Toetsenbord

2.22.1 Zetten met toetsenbord

Aangezien het programma een mooie grafische interface heeft, zult u er waarschijnlijk voor kiezen om de zetten met de muis in te voeren. Er is echter een interessant alternatief. U kunt de zetten met het toetsenbord ingeven, een faciliteit die sommige ervaren schakers prefereren.

Om zetten met het toetsenbord uit te voeren typt u het vertrek en aankomstveld, bijvoorbeeld g1f3.

2.22.2 Sneltoetsen voor commentaar

Om bepaalde schaak commentaar symbolen in uw tekst te verwerken moet u een aantal speciale shortcuts op het toetsenbord kennen. Als dat niet echt lekker gaat dan is waarschijnlijk de TrueType font *Figurine* niet op de juiste manier geïnstalleerd. In dat geval zult u waarschijnlijk de linker kolom in de onderstaande tabel niet kunnen zien.

© ChessBase 2015

Karakter	Keyboard	Betekenis
¢	Ctrl-K	Koning
£	Ctrl-Q	Dame
¤	Ctrl-N	Paard
¥	Ctrl-B	Loper
¦	Ctrl-R	Toren
§	Ctrl-P	Pion
¸	Ctrl-A	aanval
ƒ	Ctrl-I	initiatief
„	Shift-Ctrl-C	met tegenkansen
…	Ctrl-Alt-I	met het idee
†	Ctrl-S	ruimtevoordeel
‟	Ctrl-Z	tijd, tijdsnood
‰	Ctrl-Alt-D	ontwikkelingsvoorsprong
‘	Ctrl-L	rij
’	Shift-Ctrl-D	diagonaal
‡	Ctrl-Alt-Z	zetdwang
”	Ctrl-Alt-C	centrum
×	Shift-Ctrl-W	zwak punt
™	Ctrl-O	enige zet
ª	Ctrl-W	met
º	Ctrl-Alt-W	zonder
«	Ctrl-Alt-Q	damesvleugel
»	Ctrl-Alt-K	koningsvleugel
¬	Ctrl-E	eindspel
	Ctrl-Alt-P	loperpaar
®	Ctrl-Alt-O	ongelijke lopers
¯	Ctrl-Alt-E	gelijke lopers
°	Ctrl-M	met compensatie
±	Ctrl-1	wit staat beter
²	Ctrl-2	White staat iets beter

© ChessBase 2015

÷	Ctrl-3	onduidelijk
³	Ctrl-4	zwart staat iets beter
µ	Ctrl-5	zwart staat beter
¹	Ctrl-Alt-B	beter is
½	Ctrl-Alt-R	remise
þ	Shift-Ctrl-P	vrij pion
•	Ctrl-.	geïsoleerde pion

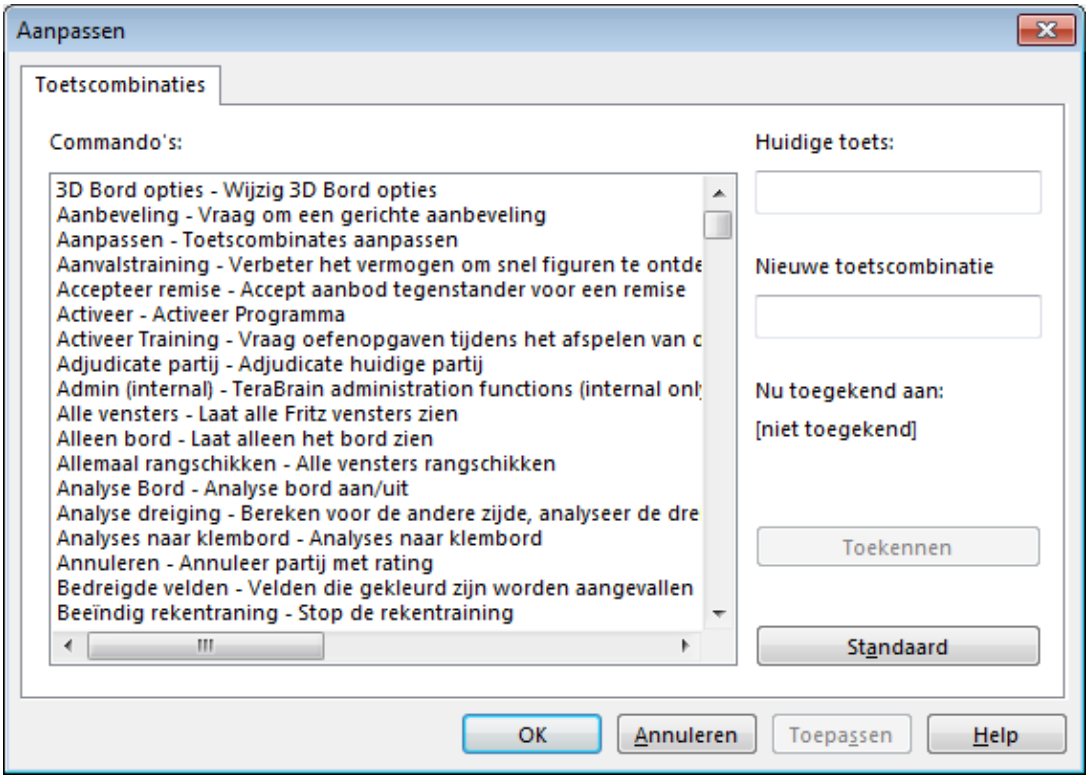
2.22.3 Toetscombinaties aanpassen

Bestand – Aanpassen

Er zijn veel toetscombinaties die de bediening van het programma versnellen en vergemakkelijken. Bijvoorbeeld Ctrl+N start een nieuwe partij, Ctrl+F keert het bord om en wanneer u op de spatiebalk drukt wordt de computer geforceerd een zet te doen.

U kunt aan het toetsenbord uw eigen toetscombinaties toekennen, zelfs voor functies die er nog geen hebben.

© ChessBase 2015



Alle commando's staan links weergegeven, u kunt er een kiezen en er een toetscombinatie aan toekennen door eenvoudig de bijhorende toetsen in het invoerveld rechts in te drukken.

Als de functie reeds een toetscombinatie heeft, dan wordt dit weergegeven onder *Huidige toets:*.
Wanneer u een toetscombinatie invoert die al voor een ander commando gebruikt wordt dan wordt dit vermeld onder *Nu toegekend aan:*.

3 Referentie

3.1 Hulp tijdens de partij

3.1.1 Hulp en coaching

Tijdens een partij kunt u het programma om advies vragen.

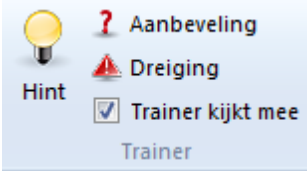
Hint	Het programma gaat de stelling analyseren en geeft een hint.
Aanbeveling	Het programma zal een zet aanbieden.
Dreiging	Laat de directe dreiging zien.
Verklaar alle zetten	Laat een lijst met alle mogelijke legale zetten zien en wat het nut van die zetten zijn.

© ChessBase 2015

Stellings uitlegger	Genereert een korte strategische beschrijving van de huidige bordstelling.
Bedreigde velden	Laat alle aangevallen en bedreigde velden in kleur zien.
Spion	Laat het plan of dreiging zien middels een gekleurde pijl.
De Kiebitzer	Opent een nieuw venster met een andere engine die u kunt gebruiken als raadgever.
Verwachte tegenzet	Laat zien welke zet het programma op dat moment verwacht.
Dynamische hints	Aanvalslijnen op het schaakbord verschijnen in de vorm van transparante pijlen.
Opening Tips	Het programma laat met groene pijlen de meest gangbare openingen zien.
Trainer kijkt mee	Fritz zal uw zetten kritisch bekijken en advies geven als u het rechte pad verlaat.
Dashboard	Hoe intrigerend is een partij op een bepaald ogenblik?
Let's Check	Elke positie die ooit door een speler is geanalyseerd wordt op vrijwillige basis opgeslagen op een server.

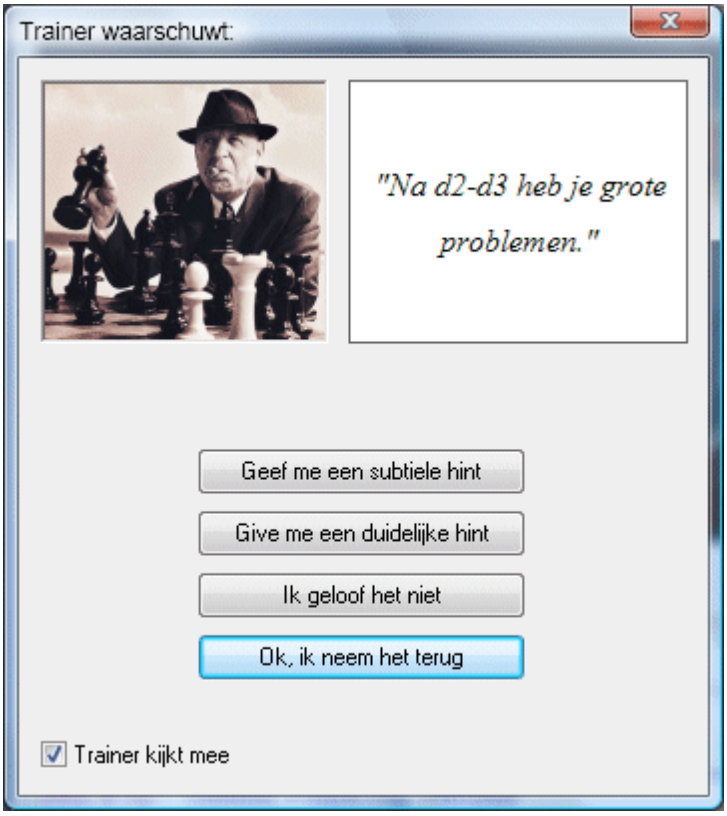
3.1.2 De trainer

Thuis – Trainer



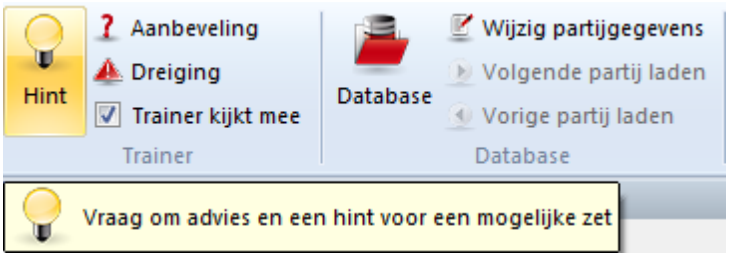
Trainer kijkt mee
De trainer helpt u graag tijdens een partij. Als u blundert of een zwakke zet speelt schiet de trainer u te hulp. U kunt deze functie aan- en uitschakelen in *Thuis - Trainer kijkt mee.*

© ChessBase 2015



3.1.3 Hint

Thuis – Hint



Als u op *Hint* klikt verschijnt een venster met daarin uitgebreide informatie over de stelling op het bord.

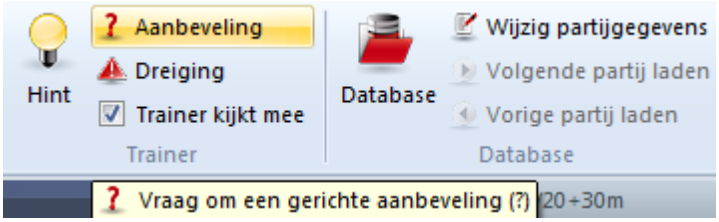
U kunt knoppen aanklikken om te zien welke vijandelijke stukken uw eigen stukken bedreigen, welke stukken staan aangevallen en welke moeten worden verdedigd.

© ChessBase 2015

Een goede tip is zeer afhankelijk van de zoekdiepte die u in kunt stellen bij Partij instellingen.

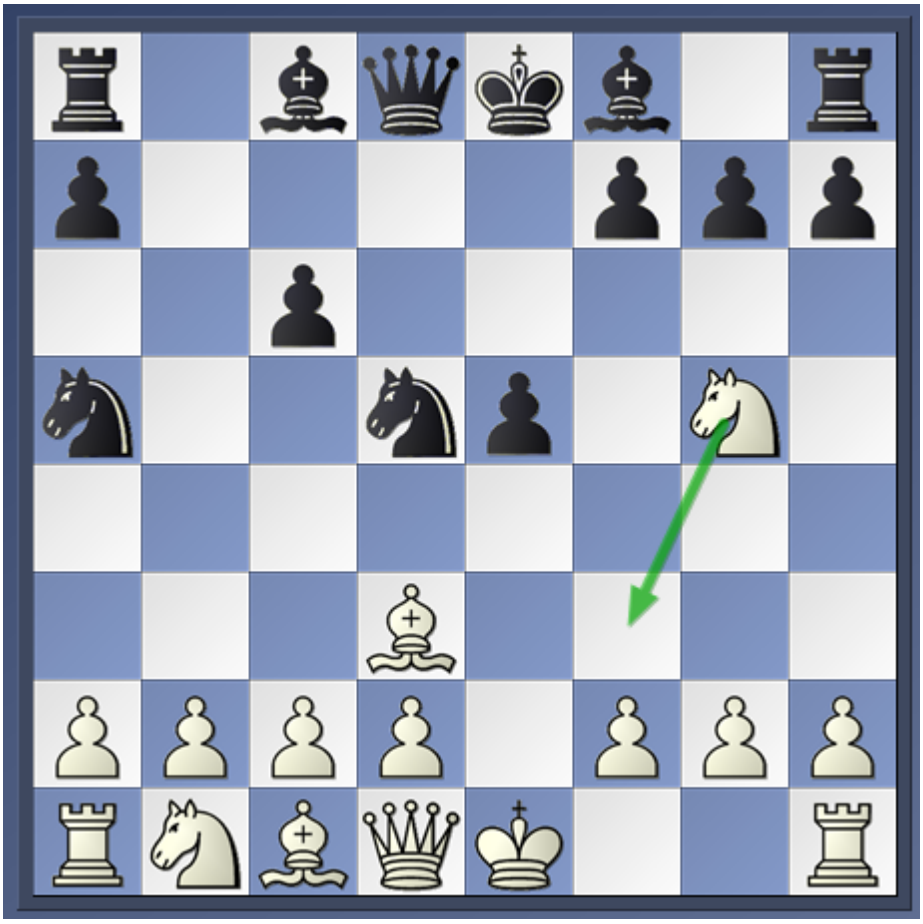
3.1.4 Aanbeveling

Thuis – Aanbeveling (?)



Het programma zal de stelling snel analyseren en geeft een aanbeveling. De zet wordt met een gekleurde pijl op het bord zichtbaar gemaakt als u het 2D bord gebruikt. Bij een 3D-bord is deze functie niet actief.

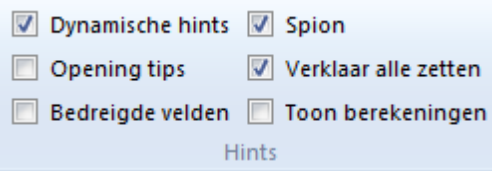
© ChessBase 2015



Ook hier geldt dat de kwaliteit van het voorstel afhankelijk is van de zoekdiepte, die u in kunt stellen bij Partij instellingen.

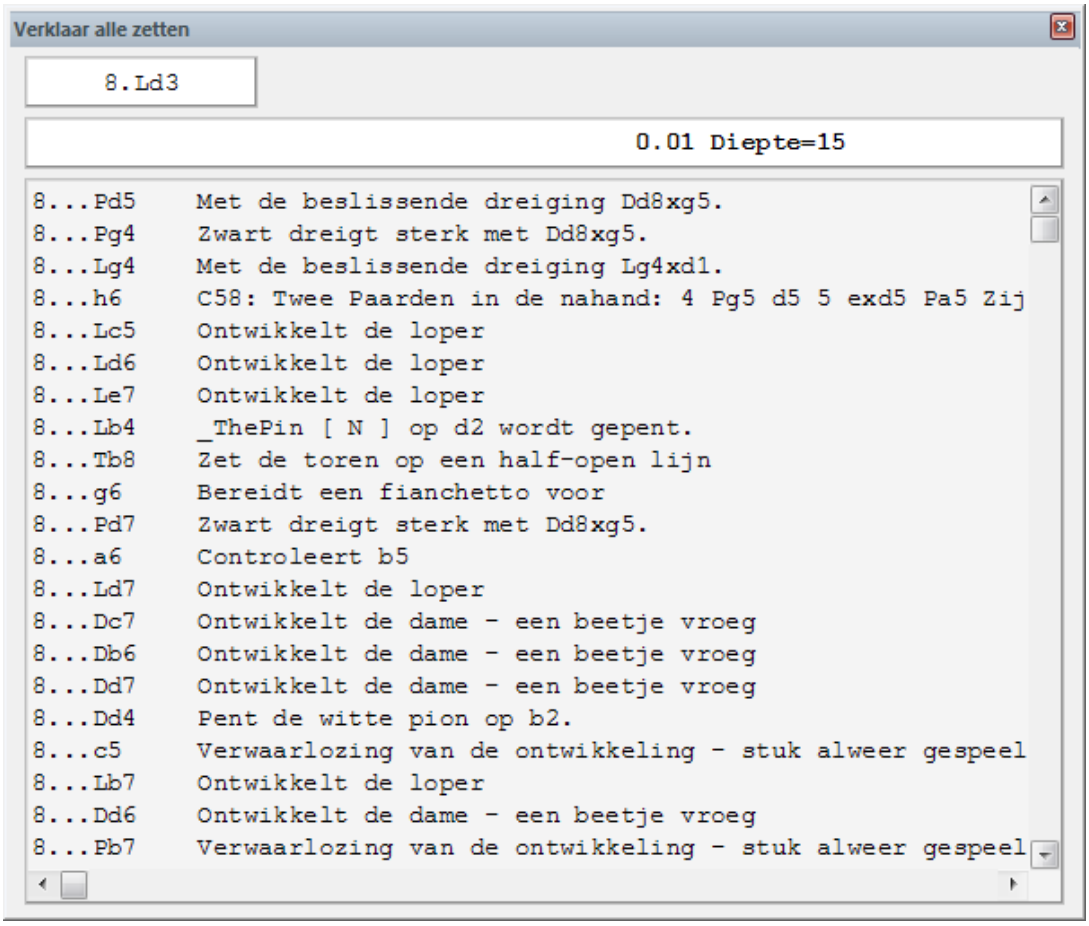
3.1.5 Verkaar alle zetten

Training – Verklaar alle zetten

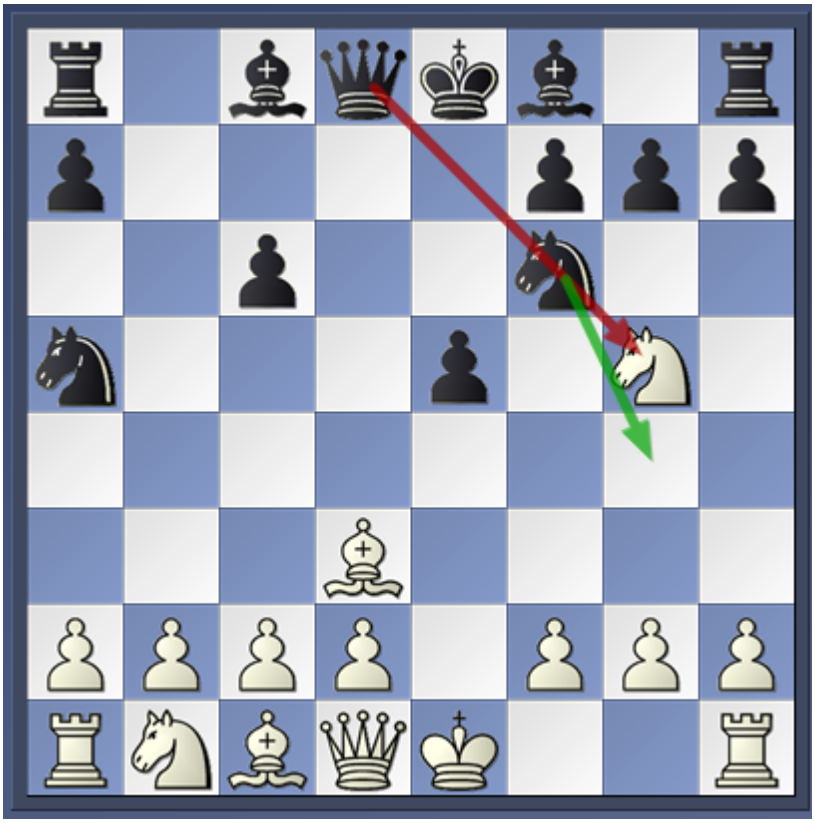


Hier opent u een nieuw venster met alle mogelijke legale zetten in deze stelling, gesorteerd naar waardering. De eerste zet in de lijst is de beste volgens het programma. Af en toe zal de lijst opnieuw worden samengesteld als het programma dieper gaat rekenen.

© ChessBase 2015



Elke zet wordt kort besproken. Als u op een willekeurige zet klikt, dan zal de hoofdvariant worden getoond samen met de waardering. Een gekleurde pijl geeft dan aan wat de bedoeling is van de zet.



Middels een dubbelklik kunt u de zet op het bord uitvoeren.

Klik opnieuw op *Verklaar alle zetten* om het venster te sluiten, een rechtsklik en sluiten gaat ook. Als uw scherm niet meer optimaal is ingedeeld klikt u op *Vensters - Standaard Lay-out - Standaard*.

3.1.6 Dashboard

Vensters - Dashboard

Hiermee opent u een venster met twee meters voor de scherpte van de partij en de Mat-O-Meter.
Deze meters werken altijd. Als het lampje (midden, boven) rood is, dan wijzen deze meters nog niet de goede stand aan. Nadat de nieuwe waarden zijn berekend wordt het lampje weer grijs en staan de meters op de juiste waarde.

© ChessBase 2015

Bovenstaand voorbeeld is uit een vroeg gedeelte van een partij. De scherpte geeft weer hoe gecompliceerd en tactisch scherp de bordstelling is. Hoe hoger de waarde, hoe complexer de tactische en positionele aspecten van de bordstelling zijn.

De Mat-O-Meter toont de mogelijkheid van schaakmat. In dit voorbeeld ziet u dat er nog geen matdreiging aanwezig is.

Het volgende voorbeeld is van een later punt in de partij.

Dit voorbeeld toont dat de bordstelling erg scherp is, d.w.z. dat er zeer complexe, tactische en strategische problemen in de stelling staan. De Mat-O-Meter geeft ook aan dat het gevaar voor schaakmat veel hoger is.

Het laatste voorbeeld is wat de Mat-O-Meter aangeeft in een bordstelling met mat in drie.

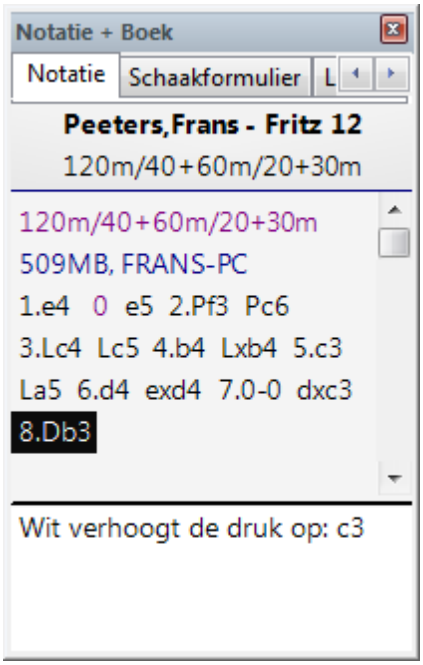
© ChessBase 2015

Het dashboard is in het bijzonder nuttig voor beginnende schakers. Met een blik op deze klokken ziet de beginner of de toeschouwer die zojuist is binnengewandeld de status van de partij.

3.1.7 Stellings uitlegger

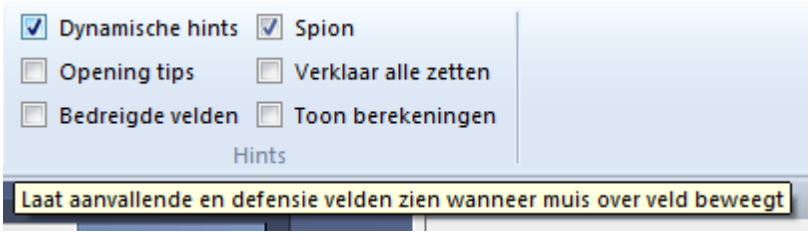
Rechtsklik in het notatievenster - Stellings uitlegger

Een speciale schaak engine met heel veel schaakkennis genereert een strategische beschrijving in gewone taal over de huidige bordstelling. De informatie wordt onder het notatievenster weergegeven. In dit geval: "Wit verhoogt de druk op: c3."



3.1.8 Dynamische hints

Wanneer een zet wordt uitgevoerd kan de machtsverhouding door middel van pijlen worden weergegeven. Deze functie kan worden ingeschakeld met *Training - Dynamische Hints*.

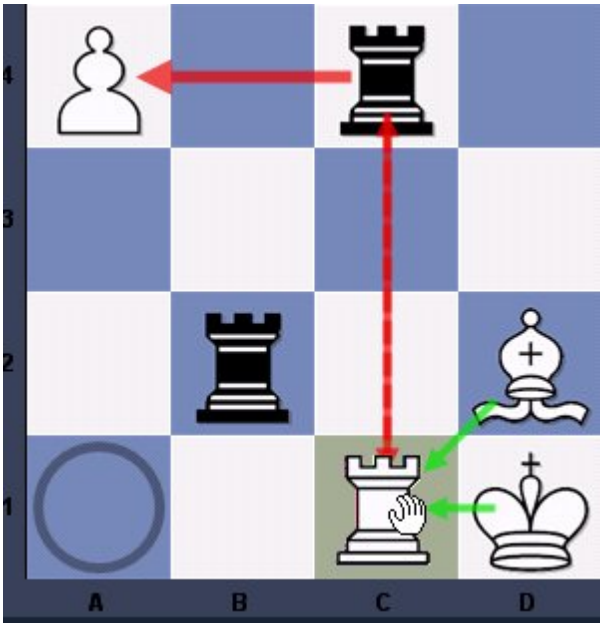


Mogelijkheden voor aanvals- en verdedigingsmanoeuvres worden voor elk veld getoond wanneer u er met de muis overheen gaat. Hiermee verkrijgt u een beter inzicht in de machtsverhouding op het bord.

De informatie wordt in twee kleuren weergegeven. Groene pijlen zijn verdedigende manoeuvres, rode pijlen zijn aanvallen.

Andere verschillen worden weergegeven met het type lijn. Een niet onderbroken lijn toont een directe aanval of verdediging, terwijl gestippelde lijnen een mogelijke aanval of verdediging weergeven die afhangt van de volgende zet.

Als de rode lijn breder is, dan betreft het een zet die materiaal wint.



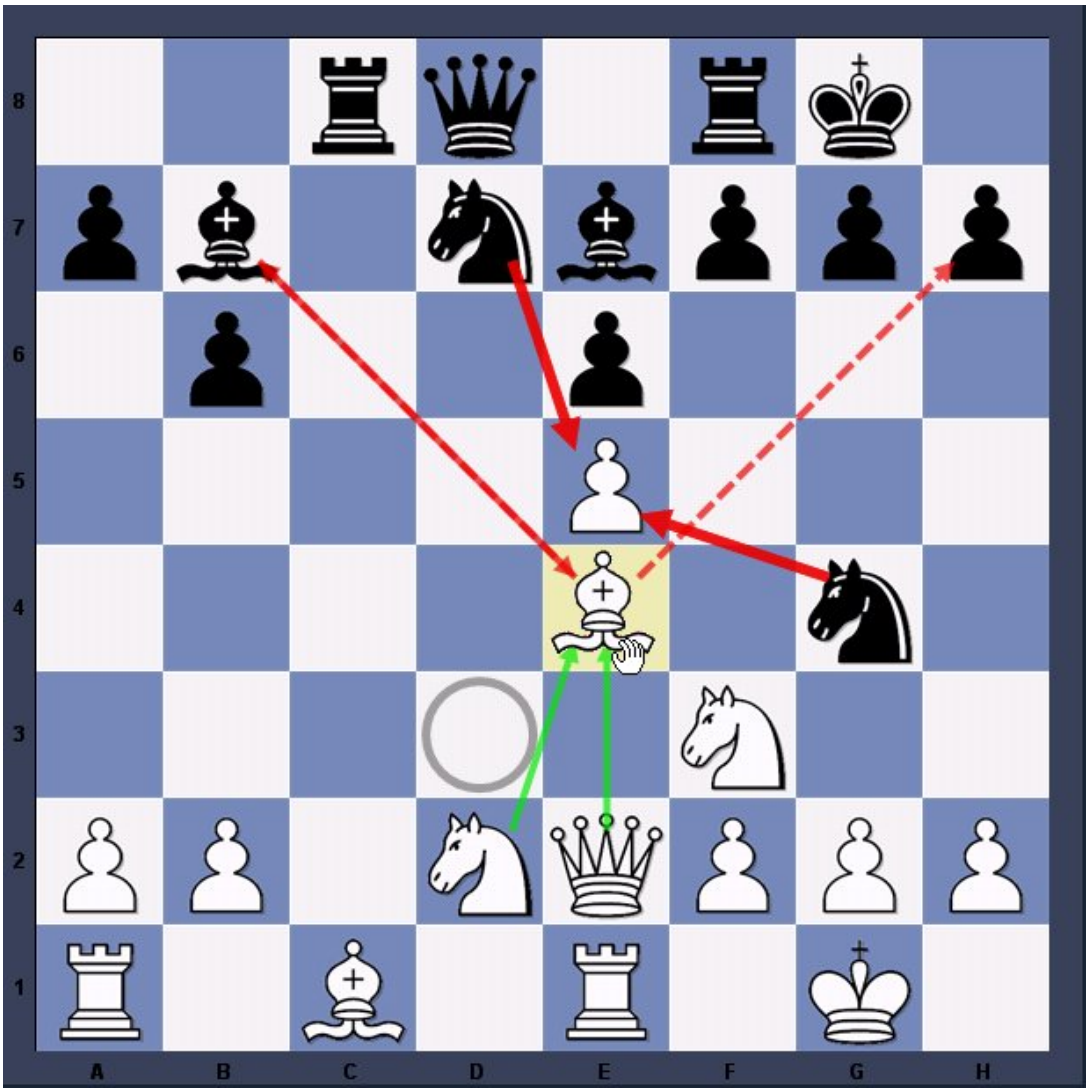
In dit voorbeeld heeft de speler zijn toren verplaatst van a1 (gemarkeerd met een cirkel) naar c1. De muis zweeft boven veld c1. De

© ChessBase 2015

groene pijlen van de loper en de koning tonen dat de toren op c1 voldoende verdedigd is.

De gestippelde lijn van c1 naar c4 toont dat wit de mogelijkheid heeft om de zwarte toren te slaan als deze geen zet doet om dat te voorkomen. De dikke rode pijl van c4 naar a4 geeft aan dat de pion direct kan worden geslagen, waarmee zwart materiaal wint.

Hier is een ander voorbeeld met een volledig bord:



Wit heeft zijn loper verplaatst van d3 naar e4 zonder de linkermuisknop los te laten. d3 is gemarkeerd met een cirkel, e4 is gemarkeerd met een gekleurde achtergrond.

De groene pijlen tonen dat het paard op d2 en de dame op e2 de loper verdedigen.

© ChessBase 2015

De gestippelde rode lijn tussen b7 en e4 tonen de slag mogelijkheden. Omdat beide lopers een kans hebben om elkaar te slaan, heeft de lijn twee pijlkoppen.

Er is ook een gestippelde lijn van e4 naar h7. Deze geeft aan dat de loper een kans heeft om de pion te slaan in de volgende zet.

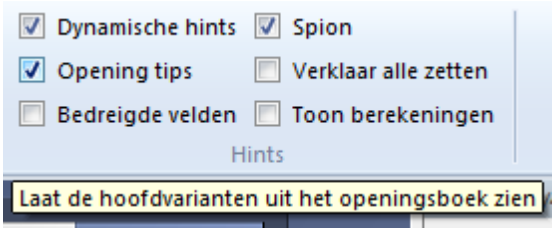
Er zijn dikker rode lijnen van d7 naar g4 en e5. Deze geven aan dat nadat de witte loper is neergezet op veld e4 (door het loslaten van de muisknop) elk van de twee paarden de pion kan slaan.

Dit betekent dat de dynamische hints een effectieve hulp tijdens een zet kunnen zijn door de gevolgen te tonen die op het bord zullen plaatsvinden.

3.1.9 Opening tips

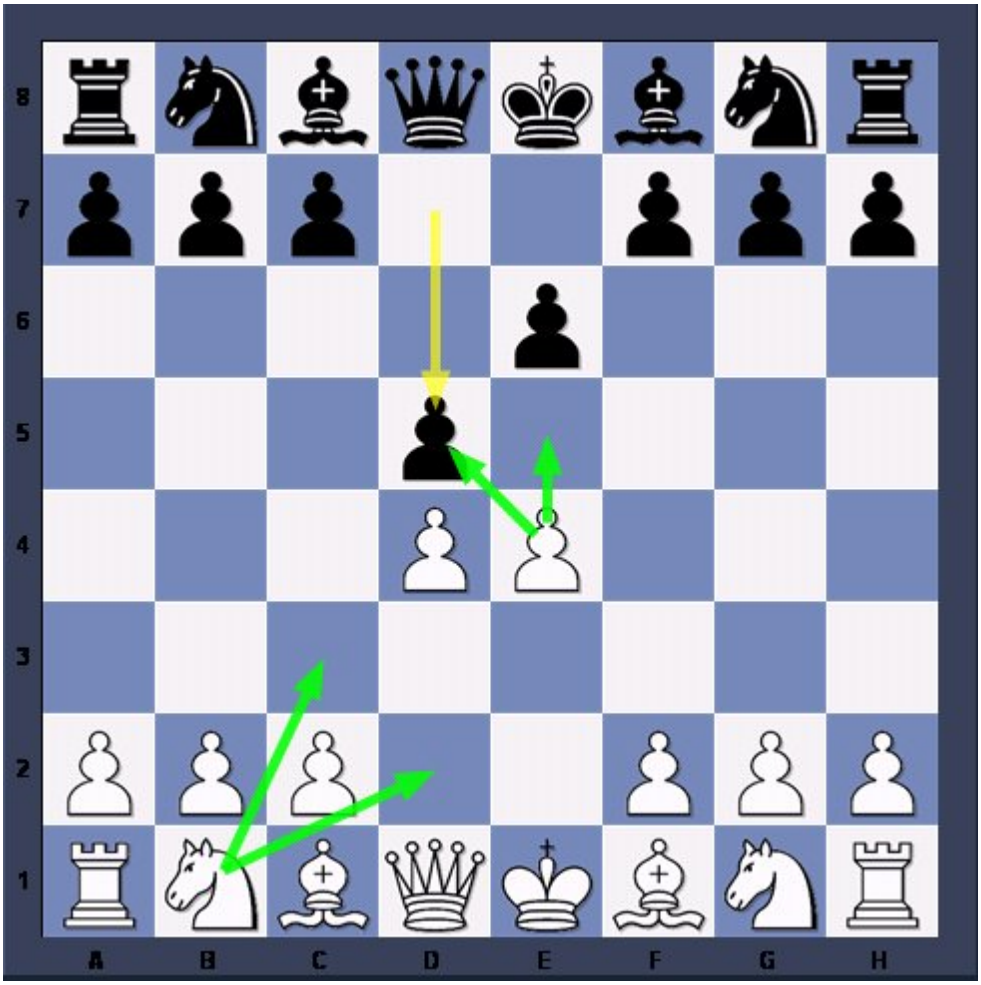
Training - Opening tips

Deze optie kan worden gebruikt om nuttige informatie in het begin van een schaakpartij weer te geven. Deze fase wordt gewoonlijk de opening genoemd. Het werkt alleen wanneer een openingsboek geladen is.



Wanneer deze optie aanstaat gedurende de opening, zal het programma groene pijlen gebruiken om de belangrijkste zetten in de stelling weer te geven.

© ChessBase 2015



Dit voorbeeld toont het bord na de eerste zetten van de Franse verdediging, 1. e4 e6 2.d4 d5. Het is nu de beurt aan wit en de groene pijlen tonen vier plausibele zetten die hij kan doen.

Merk op:
De pijlen zijn niet gebaseerd op berekeningen van het programma, maar op de gegevens van het openingsboek. Om deze reden kan *Opening tips* alleen gebruikt worden wanneer een openingsboek geladen is.

3.1.10 Classificeer Opening

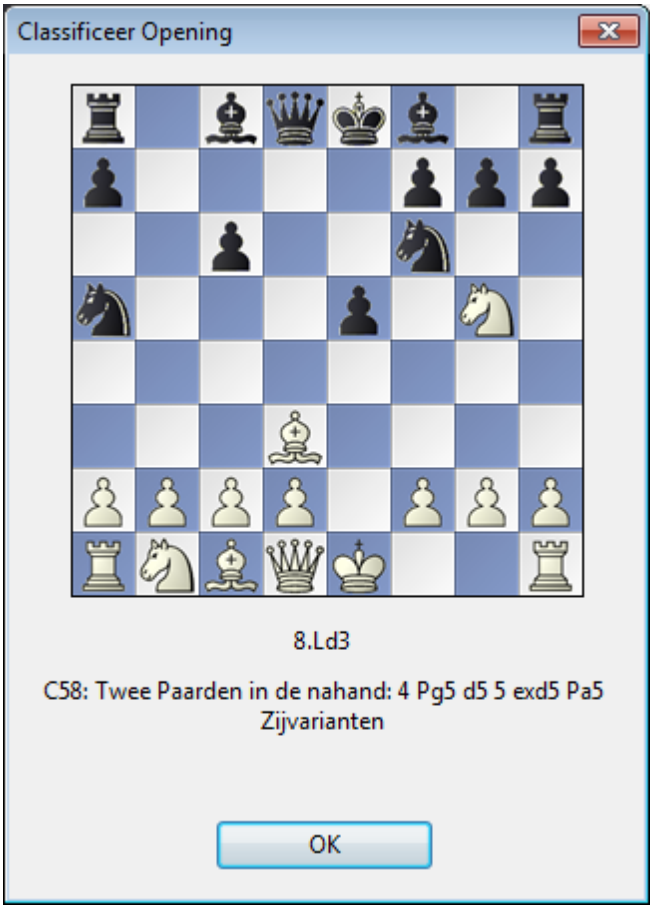
Het programma kan de opening nauwkeuriger classificeren. De functie *Classificeer Opening* maakt het voor de gebruiker mogelijk om te tonen tot welk openingssysteem een specifieke bordstelling behoort.

Merk op:
Deze functie is alleen bruikbaar in de openingsfase van een partij. In het midden- of eindspel is het niet meer mogelijk om de classificatie uit te voeren.

© ChessBase 2015

Deze functie staat bij *Analyses - Classificeer Opening*.

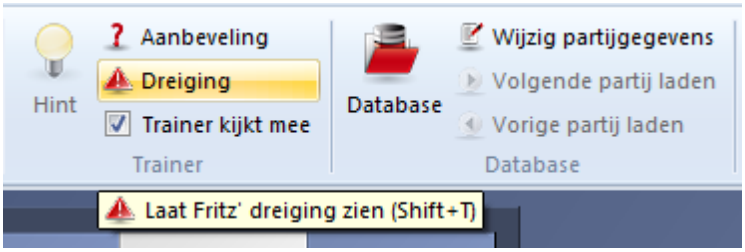
Kies deze functie in de openingsfase van een partij. Het volgende voorbeeld toont het resultaat:



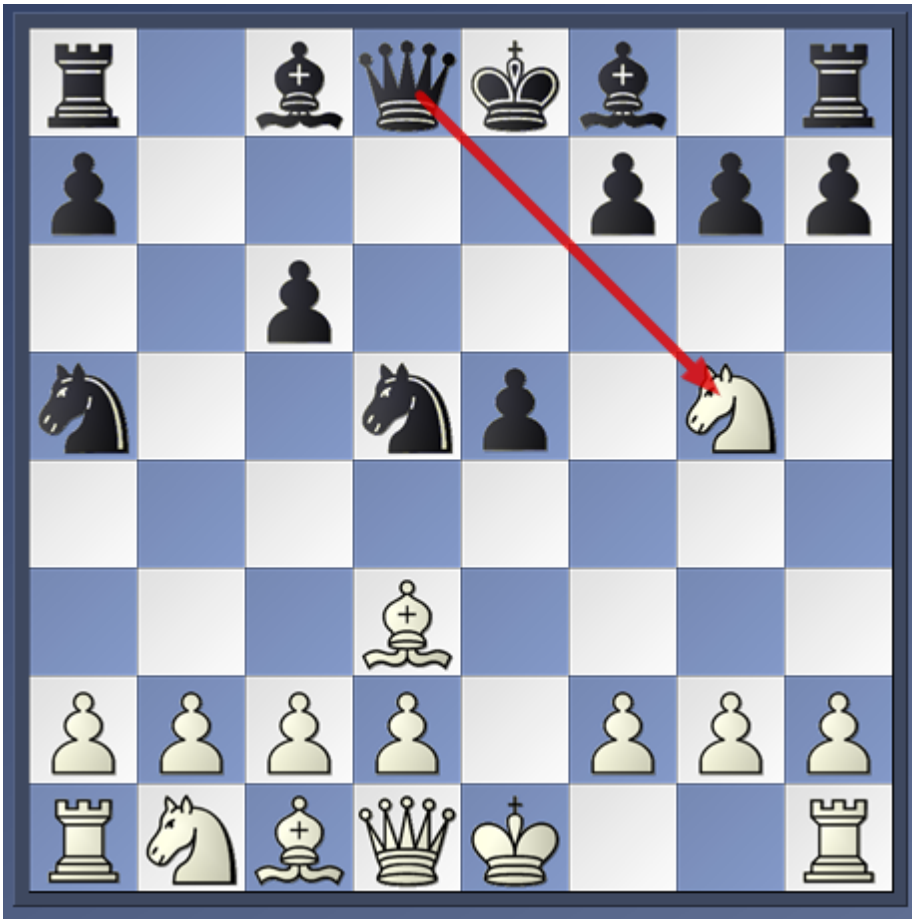
Het programma onderzoekt het bord en vergelijkt dit met de bordstellingen van de openingssleutel. In dit voorbeeld was het mogelijk om een exacte samenhang met een opening te maken en de naam is gepresenteerd onderaan in het venster.

3.1.11 Dreiging

Thuis – Dreiging (Shift-T)



U ziet nu onmiddellijk wat dreigt, oftewel wat uw tegenstander gaat doen als u even niet oplet en geen defensieve zet doet. De dreiging wordt met een rode pijl op het bord zichtbaar.

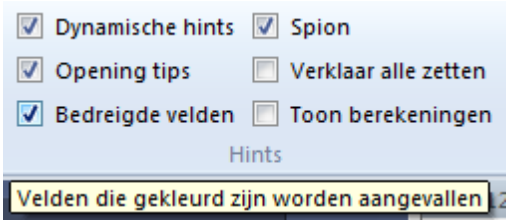


© ChessBase 2015

Merk op:
Een Kiebitzer kan worden ingeschakeld om de dreiging in elke stelling die op het bord verschijnt te laten zien. U begint met een rechtsklik op het engine venster van de Kiebitzer en kiest vervolgens *Dreiging*.

3.1.12 Bedreigde velden

Training– Bedreigde velden



Deze optie toont u de status van elk stuk op het bord.

- Als een veld rood is, betekent het dat het stuk bedreigd wordt en niet voldoende is verdedigd, of aangevallen wordt door een zwakker stuk. Als dat het geval is moeten alle rode lampjes gaan branden en u zult maatregelen moeten nemen om ongelukken te voorkomen.

- Geel betekent dat het stuk aangevallen is, maar nog net verdedigd kan worden. U moet er wel op gaan letten de komende zetten en geen verdedigende stukken verplaatsen.

- Groen betekent dat het stuk bedreigd wordt, maar voldoende wordt

© ChessBase 2015

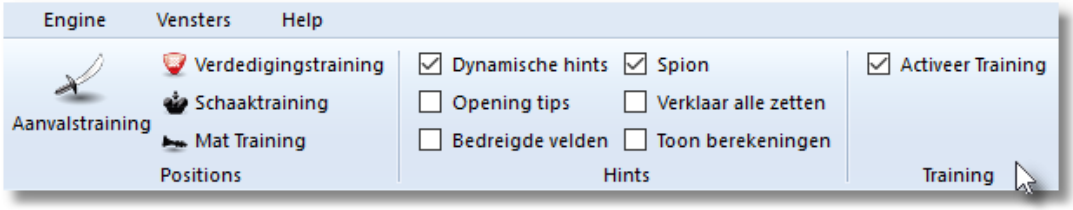
verdedigd. U kunt het verdedigende stuk rustig ergens anders neerzetten.

Hulp tijdens de zetten
Met de *Bedreigde velden* optie op aan zal het programma u helpen bij het zoeken naar een goede zet. Klikt u op een stuk, dan zullen alle velden die kunnen worden bereikt in de desbetreffende kleurcodes worden aangegeven:

- rood voor gevaarlijke velden: u zult bijna zeker materiaal gaan verliezen,
- geel voor dubieuze velden en
- groen voor veilige velden.

3.1.13 Spion

Training – Spion



De spion gebruikt rode pijlen om dreigingen aan te geven tijdens de huidige bordstelling. In tegenstelling tot de functie *Dreiging* toont deze weergave ook wat er zal gebeuren in de daarop volgende zet.

Deze functie is bruikbaar voor beginners en amateurs omdat het helpt om elementaire tactische fouten te voorkomen.

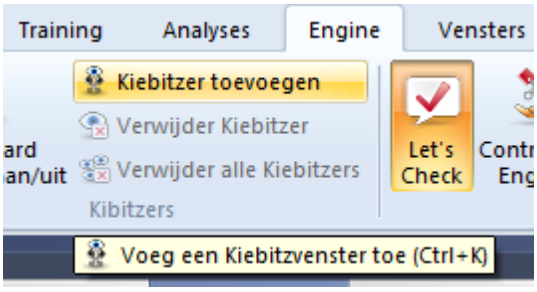
© ChessBase 2015

Partijen die gespeeld zijn met de spion aan zijn van veel hogere kwaliteit. Deze functie is verbeterd en nu toont de spion alleen nog maar de onmiskenbare dreigingen.

Let op: Als eenvoudige combinaties mogelijk zijn, worden die getoond met blauwe pijlen op het bord.

3.1.14 De Kiebitzer

Engine – Kiebitzer toevoegen (Ctrl+K)



Kiebitzers zijn toegevoegde engines in een eigen venster, die aan een actuele bordstelling meerekenen. De Kiebitzer stopt wanneer de hoofdengine rekent, om het geen rekenkracht te ontnemen, en rekent mee wanneer de menselijke tegenstander aan zet is. Zo kan men proberen door intelligente selectie van de zetvoorstellen van de Kiebitzer Fritz te verslaan. In de *Analyse* modus lopen alle Kiebitzers normaal mee.

U kunt een Kiebitzer toevoegen door een engine uit te kiezen. Er verschijnt een nieuwe engine die parallel werkt met de al draaiende engine U kunt één of meer Kiebitzers toevoegen (hooguit zes) om advies te laten geven tijdens de partij tegen de hoofdengine. Vergeet niet dat de engines de kracht van de processor moeten delen, dus de kwaliteit van de analyses zal minder worden als u veel Kiebitzers toevoegt.

Klik op *Verwijder Kiebitzer* of *Verwijder alle Kiebitzers* om de extra engine(s) te verwijderen. Met een rechter muisklik kan het ook: klik op een betweter en sluit hem.

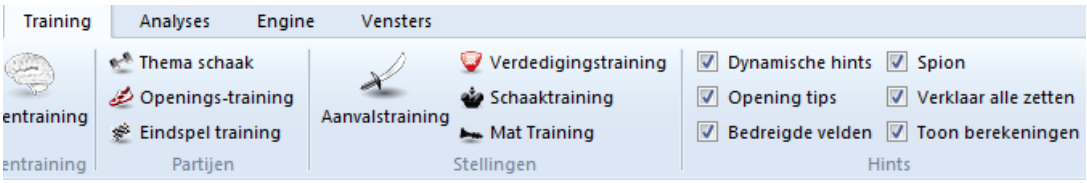
De Kiebitzer kan niet worden gecombineerd met het Verklaar alle zetten venster.

Standaard Kiebitzer aan/uit laat de hoofdengine op een bepaalde bordstelling in de onbeperkte analyse modus draaien.

© ChessBase 2015

3.1.15 Toon berekeningen

Training - Toon berekeningen



Terwijl Fritz over een zet aan het nadenken is, gedurende een partij of tijdens het analyseren ervan, zal het programma gedetailleerde informatie weergeven in het engine venster, bijvoorbeeld de evaluatie, de zoekdiepte en de beste voortzetting.

Het variantenbord toont de beste variant die op dit bord uitgespeeld kan worden.

De functie *Toon berekeningen* gaat een stap verder. Als de standaard Kiebitzer is ingeschakeld (Alt-F2) gebruikt het grafische symbolen om tactische manoeuvres en mogelijke plannen voor beide zijden weer te geven.

Dit voorbeeld laat zien hoe de functie *Toon berekeningen* werkt.

De witte pijlen tonen de plannen die het programma verkiest voor wit,

© ChessBase 2015

de grijze pijlen geven de plannen weer die zijn berekend voor zwart.

Mogelijke aankomstvelden zijn groen gekleurd wanneer zij een speciale rol spelen in de tactische manoeuvres. In het bovenstaande voorbeeld is veld c5 zeer belangrijk, daarom zal de engine ervoor kiezen om c6-c5 te spelen.

Merk op:
Deze functie is op dit moment alleen beschikbaar voor de Fritz engine en wordt niet ondersteund door andere engines.

Het is aan te raden om het programma meer bedenktijd te geven in kritische stellingen. Hoe meer bedenktijd Fritz heeft, hoe informatiever de resultaten zullen zijn.

3.2 Niveaus

3.2.1 Niveaus

Volle kracht niveaus

- Snelschaak
- Lange (toernooi) partijen

Als u op deze niveaus wilt spelen, is het raadzaam de functie optimaliseer speelsterkte te kiezen als u het beste uit het programma wilt halen.

U kunt ook via *Training* *Partij* met rating een serieuze toernooi partij spelen waarin het programma uw speelsterkte objectief kan inschatten.

Niveaus met beperkte speelsterkte

- Vriendelijke mode
- Oefenen
- Handicap Stelling

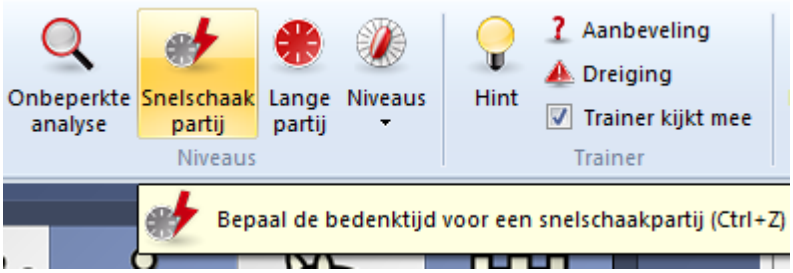
U kunt behalve de bovengenoemde instellingen het programma ook nog partijen spelen binnen een bepaalde tijd of de zoekdiepte per zet bepalen. Klik op *Thuis* *Niveaus* om deze instellingen te doen.

Variaties op het schaakspel

- Weggeefschaak
- Schaak 960

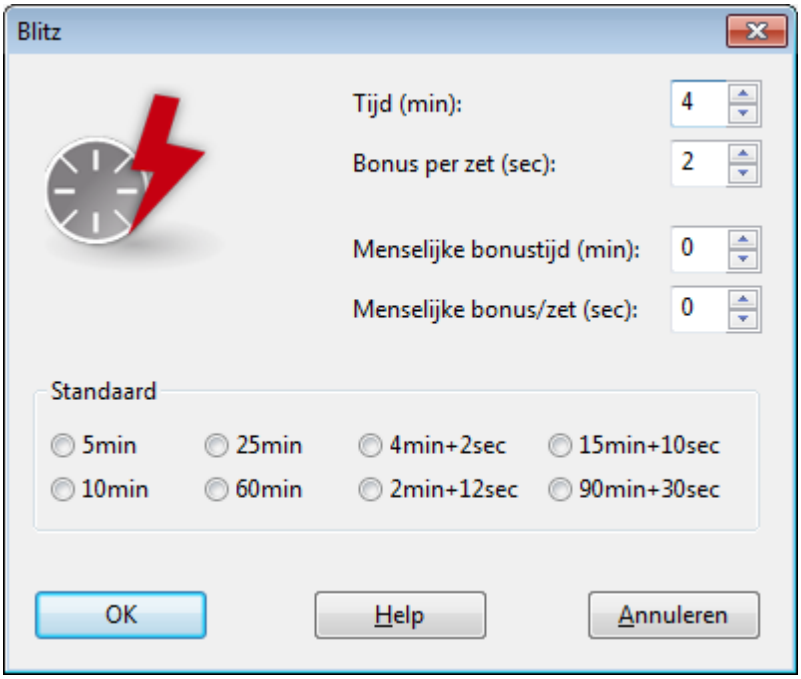
3.2.2 Snelschaak

Thuis – Snelschaak



© ChessBase 2015

In snelschaakpartijen (Blitz) moeten alle zetten binnen een bepaalde tijd worden uitgevoerd, meestal binnen een aantal minuten.



U kunt ook een bonus (in seconden) voor elke zet aangeven. Deze extra tijd wordt bij de overgebleven tijd toegevoegd als de zet is uitgevoerd. Zo wordt vermeden dat partijen alleen worden gewonnen omdat een van de spelers sneller is en de ander door de vlag gaat. Dat heeft volgens velen weinig meer met schaken te maken.

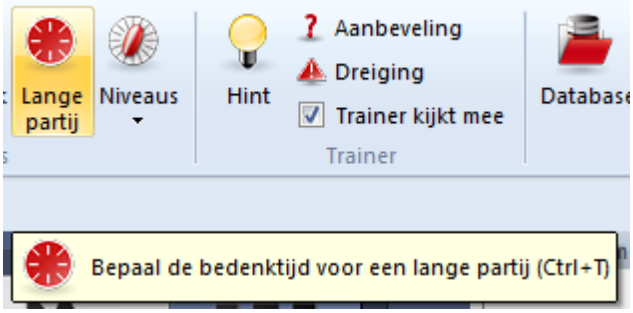
U kunt de menselijke speler een tijdsvoordeel geven, voor de gehele partij of voor elke zet. Dit compenseert de bedientijd, u moet per slot van rekening uw zetten op het scherm uitvoeren. U kunt dan wat langer nadenken dan de computer.

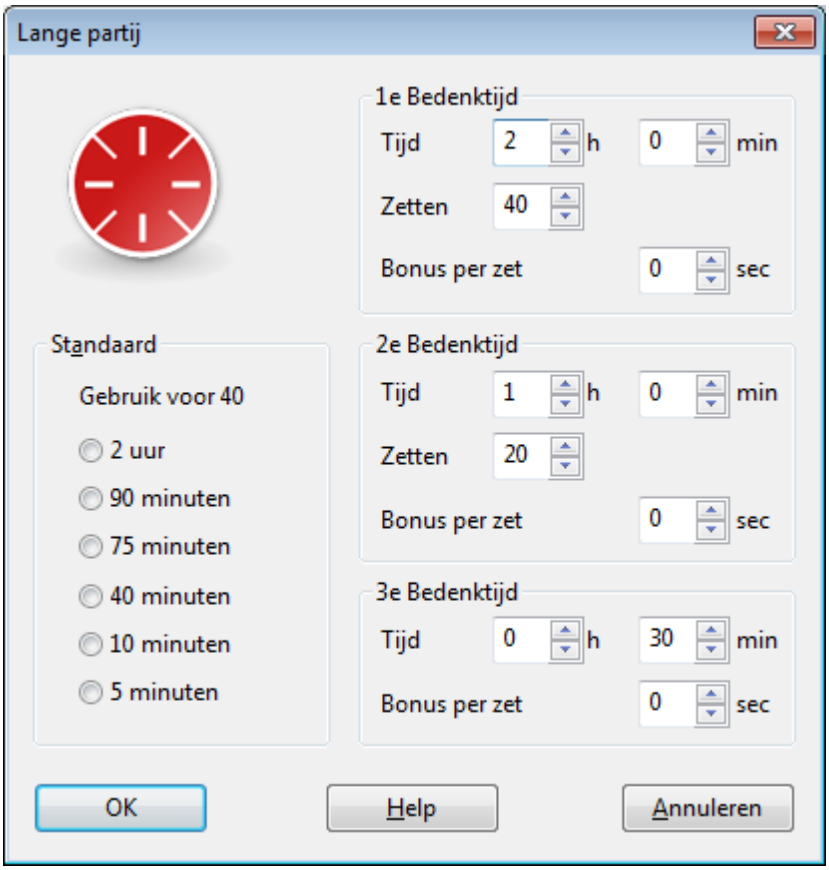
Let op:
- De speeltijden voor *Snelschaak* en *Lange partijen* kunt u instellen door te rechtsklikken op de schaakklok.
- Het programma gebruikt verschillende scores voor de verschillende vormen van schaak (Bullet, Blitz, lange partij).

© ChessBase 2015

3.2.3 Lange partij

Thuis – Lange partij





In een toernooi is het gebruikelijk dat u een aantal zetten binnen een bepaalde tijd moet uitvoeren. Normaal gesproken zijn er een paar fasen bijvoorbeeld twee uur voor de eerste 40 zetten, een uur voor de volgende 20 en 30 minuten voor de rest van de partij (een gebruikelijke indeling voor toernooien).

U kunt de "Lange partij" instellingen echter ook naar eigen inzicht voor

© ChessBase 2015

elke fase veranderen. U kunt ook één van de gebruikelijke voorgedefinieerde niveaus kiezen. (Standaard)

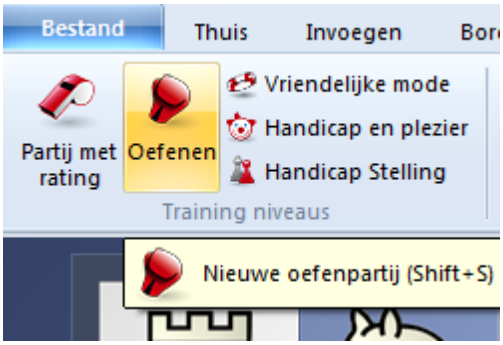
U kunt de eerste speeltijd niet op nul zetten. Als u dat probeert zal het programma dat weigeren.

Als u het niet redt in de voorgegeven tijd de zetten uit te voeren, verliest u op tijd. Als u minder tijd heeft gebruikt, wordt die extra tijd bij de volgende fase opgeteld.

Let op: Het programma gebruikt verschillende scores voor de verschillende vormen van schaak (Bullet, Blitz, lange partij).

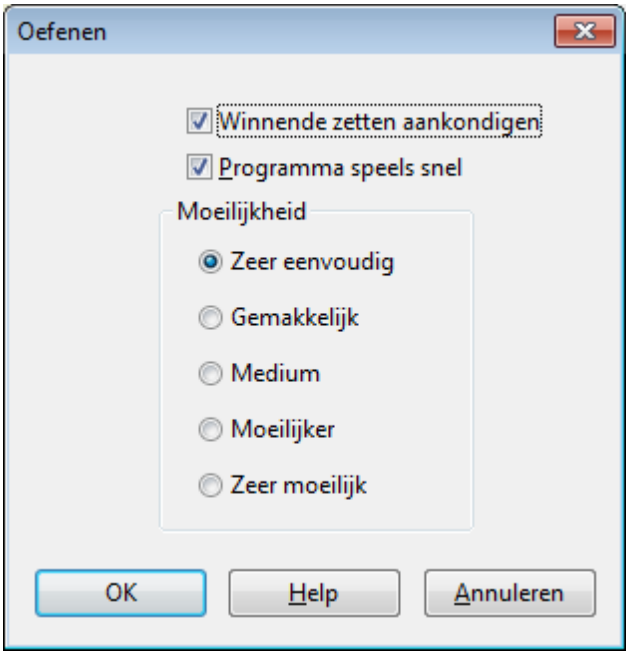
3.2.4 Oefenen

Training – Oefenen



Deze modus is een perfecte trainingsmethode voor redelijk gevorderde spelers.

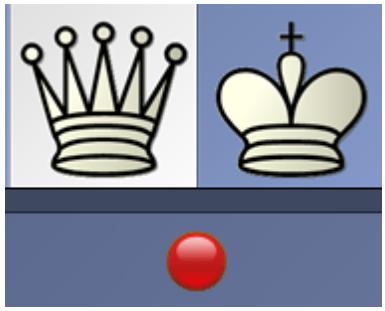
© ChessBase 2015



Het programma zal een aardig potje spelen, maar maakt af en toe een tactische fout. Als de computer een zet vindt die de tegenstander op een handige manier kan uitbuiten, zal het programma juist deze zet spelen. Het is een erg menselijke manier van spelen die u ook vaak op schaakclubs aantreft.

U kunt de moeilijkheidsgraad van de tactische verwikkelingen instellen. *Zeer eenvoudig* is bedoeld voor spelers met een rating van rond de 1400 en biedt vorkjes en kleine combinaties aan (twee zetten). *Gemiddeld* is bedoeld voor spelers met een rating tussen de 1700 en 1900 en *Zeer moeilijk* is voor spelers vanaf 1900 tot aan grootmeesters toe.

Als u de *Oefen* modus aanzet, kunt u uit het rijtje *Zeer eenvoudig* tot *Zeer moeilijk* kiezen. U kunt ook nog aangeven of het programma winnende zetten aan moet kondigen, dat betekent dat er een rood lampje onder het bord gaat knipperen als er een goede zet door u kan worden gespeeld.



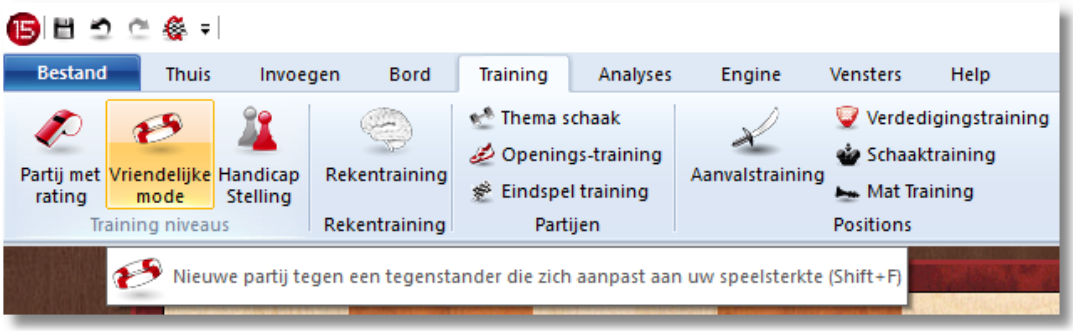
Daarentegen zal het programma, als u die optie niet waarneemt, in de notatie "*U heeft iets gemist*" schrijven, zodat u later, als u de partij

© ChessBase 2015

naspeelt, kunt nakijken waar u een mooie kans heeft gemist.

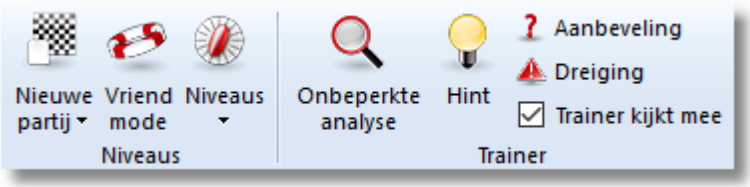
Oefenen is erg geschikt voor gemiddelde spelers, maar ook voor sterke clubspelers. De klok registreert weliswaar de tijd die u gebruikt maar is niet echt belangrijk. U mag zolang nadenken als u wilt!

3.2.5 Vriendelijke mode



Het spelen van vriendschappelijke partijen is geheel vernieuwd. Moderne schaakprogramma's zijn te sterk voor bijna alle schakers. U kunt een vriendschappelijke wedstrijd spelen waarbij de speelsterkte van het programma aangepast wordt zodat u een reële kans hebt om te winnen zonder dat het programma domme fouten maakt. Het programma probeert zijn eigen speelsterkte aan te passen aan dat van u op basis van uw instellingen en de partijen die u gespeeld hebt.

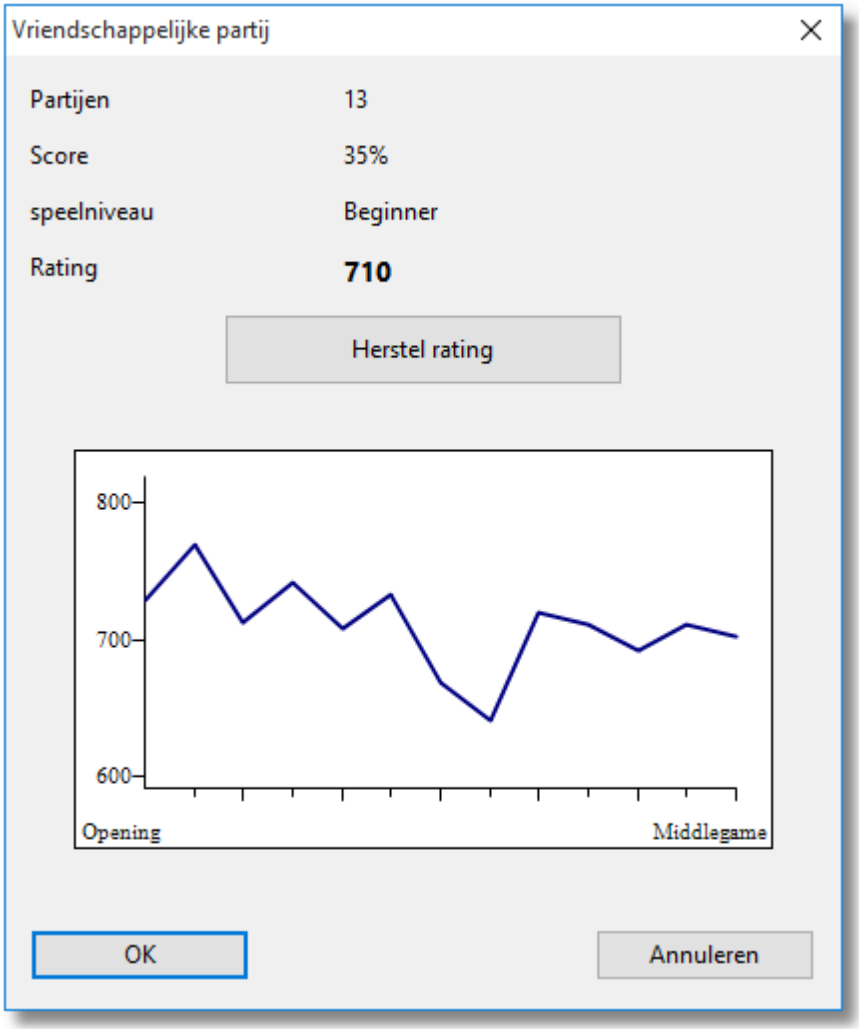
Een vriendschappelijke partij kan nu meteen gestart worden vanuit het start menu via het lint Vriend mode. Dit houdt in dat u de partij niet meer hoeft te starten via het Training menu. Maar u kunt nog steeds het Training menu gebruiken voor de vriendschappelijke partij indien u dat wenst.

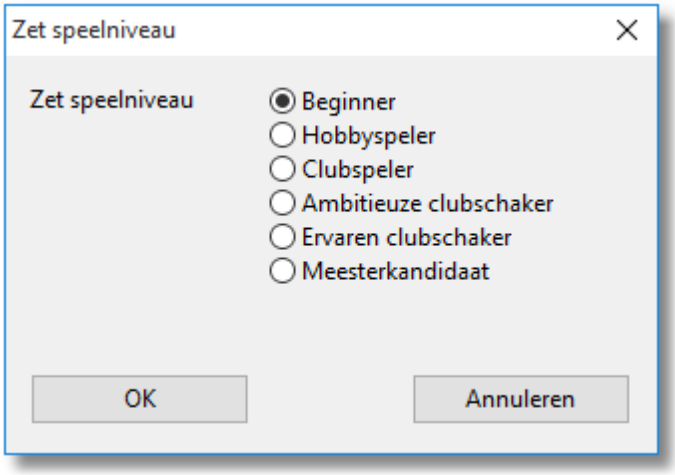


Let op: Een normale partij wordt nog steeds gestart met *Thuis - Nieuwe partij*. Als het programma start, is dat altijd in de analyse modus. De ervaring heeft geleerd dat de meeste gebruikers het programma gebruiken om eigen partijen te analyseren. Het programma is aangepast voor dit gebruik. Vandaar dat u nu altijd voor een normale partij moet kiezen als u tegen het programma wil schaken. U kunt een standaard niveau kiezen als u begint met *Vriend mode*. Dit niveau wordt

© ChessBase 2015

gebruikt voor toekomstig gebruik. Klik hiervoor op *Herstel rating*.





Zet speelniveau bepaalt de sterkte waarmee het programma hoort te

© ChessBase 2015

spelen. Het programma hoeft niet per se slechter te spelen op de lagere niveaus. Als u het programma tactische kansen geeft, stukken ongedekt laat of kansen geeft voor schaakmat, dan zal het programma die kansen pakken. Dit helpt u om van uw fouten te leren. Verlies geen geduld als u in het begin al uw partijen verliest. Het programma past zich vanzelf aan voor het juiste niveau.

Het programma zal proberen net zo sterk te spelen als u. Het programma onthoudt de uitslagen van de voorgaande vriendschappelijke partijen en past vanzelf zijn speelniveau aan. Het programma probeert zelfs tijdens het spelen zijn niveau aan te passen.

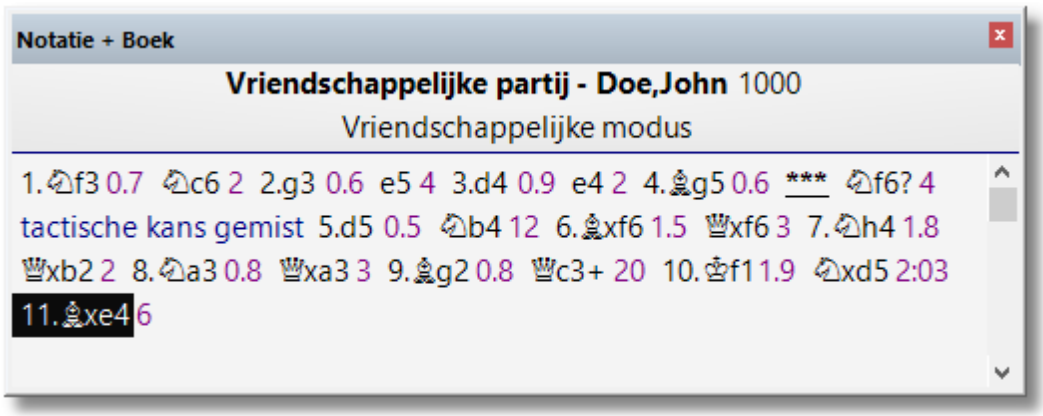
Elk nieuw vriendschappelijk partijtje is met de andere kleur, dus elk tweede partijtje speelt u met zwart.

Als u al partijen gespeeld hebt tegen het programma krijgt u bij de start een diagram te zien.

Het toont het aantal partijen dat u hebt gespeeld, de resultaten daarvan in een percentage, het niveau dat u hebt bereikt en uw Elo rating. Met de knop *Herstel rating* worden alle resultaten gewist en begint er een nieuwe beoordeling van uw niveau.

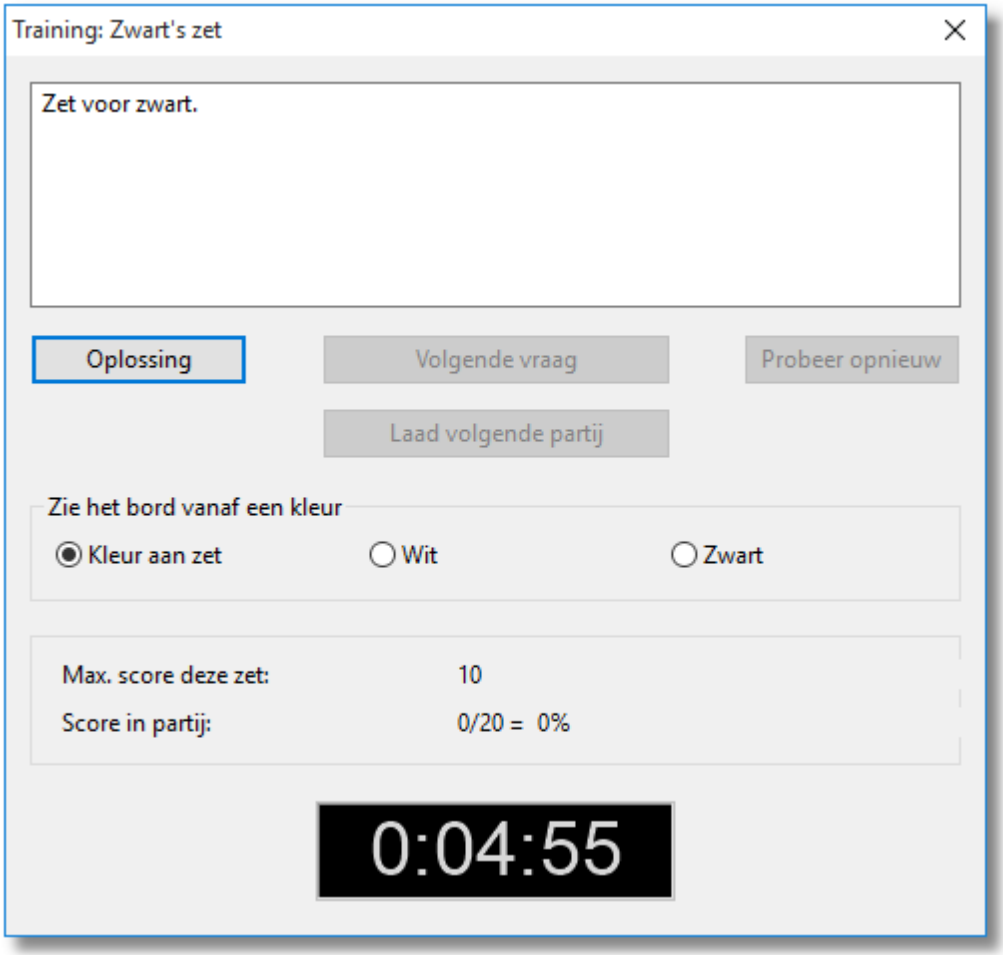
Het diagram toont een overzicht van de beoordeling in de verschillende fases van het spel. Dat gaat van de opening tot aan het eindspel. Een lage beoordeling in de openingsfase betekent dat de gebruiker meer tijd moet investeren aan de openingstraining.

Tijdens vriendschappelijke wedstrijden geeft het programma nuttig advies. De Coach is niet actief, maar als u een tactische kans mist, voegt het programma de gemiste kans toe aan de notatie en markeert dat als een punt van aandacht voor de training.



Let op: Alle vriendschappelijke partijen worden opgeslagen in de

Autosave database in de map van de gebruiker. Als u op een later moment een partij laadt vanuit de *Autosave* database wordt de stelling getoond waar u de tactische kans hebt gemist en een trainingsvraag wordt gesteld.



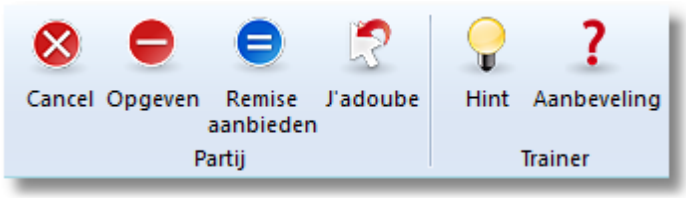
U kunt eventueel ook de stelling analyseren om te onderzoeken welke tactische kans u gemist hebt.

© ChessBase 2015

3.2.6 Vriendschappelijke partij

De schaakklok laat zien hoeveel tijd u hebt verbruikt, maar dit heeft geen ander nut. U kunt zolang nadenken als u wil.

Voer uw zetten in op het bord. Tijdens de partij hebt u de volgende knoppen tot uw beschikking.



- Cancel - Dit beëindigt de partij onmiddellijk.
- Opgeven - Hiermee geeft de partij op.
- Remise aanbieden - U kunt het programma remise

aanbieden.

- J`adoube - Hiermee neemt u de laatste zet terug.
- Hint - Het programma doet een suggestie voor uw volgende zet en toont de dreigingen en plannen als u dat wil.
- Aanbeveling - Toont een pijl met een suggestie.

Onder het schaakbord ziet u een klein waarschuwingslicht. Als het licht groen is, verloop de partij normaal.
Als het licht knippert, betekent dit dat de speler een tactische mogelijkheid heeft in deze stelling.

Dit is in tegenstelling tot serieuze rating partijen waar geen hulp beschikbaar is. Dit is een handige tip. Als u een onverwachte zet doet voor het programma, dan wordt dit getoond in de notatie en als u de partij naspeelt, wordt deze stelling gebruikt als trainingsstelling.

3.2.7 Handicap en plezier

Training – Handicap en plezier

Op een snelle computer is dit programma sterker dan 99.99% van alle schaakspelers. Of u nu een beginner bent of een gelegenheidsschaker, dit betekent gewoonlijk dat u elke partij van tafel wordt geveegd. Dat

© ChessBase 2015

kan aardig frustrerend zijn en uw interesse in schaken doen verliezen.

Om deze reden zijn er een aantal voorgedefinieerde handicap niveaus waarin u de speelsterkte kunt verlagen en de engine op vele verschillende manieren kunt veranderen. Door de schuiven te bewegen kunt u de basis sterkte verhogen of verlagen, Koningsaanvallen en stukkenruil forceren, de speelrichting beïnvloeden, enzovoorts.

- **Voorgedefinieerde tegenstanders:** Hier kunt u uit een lijst knotsgekke tegenstanders kiezen (Sluipmoordenaar, Stoomwals, Angsthaas, Desperado, enzovoorts.) Ieder heeft zijn eigen karakter en speelt met een persoonlijke tekortkoming.

- **Speelsterkte:** U kunt de basis speelsterkte instellen in Elo rating

© ChessBase 2015

punten. Helaas is het niet mogelijk om zo laag te gaan als soms mogelijk is. U kunt dan beter een zwakkere engine gebruiken. Een aantal gratis te downloaden UCI engines zijn beschikbaar op de website van ChessBase.

- **Koningsaanval:** Dit bepaalt of het programma zich primair zal bezighouden met het aanvallen van uw koning, zelfs wanneer dit betekent dat het zijn eigen veiligheid daarvoor verwaarloost.

- **Figuur positionering:** Worden de stukken strategisch neergezet, of zo maar ergens?

- **Mobiliteit:** Hoe snel trekken we naar het front?

- **Stukkenruil:** Moet het programma ruilen bij elke gelegenheid?

- **Variëteit:** Heeft vooral betrekking op de opening.

- **Blunderniveau:** U kunt aangeven hoeveel materiaal het programma zou moeten opofferen om aan de andere criteria te kunnen voldoen. Als u bijvoorbeeld maximale stukspel met de dame heeft ingesteld en een blunderniveau van 1.0 betekent dit dat het programma soms een pion offert om de dame een stap te laten doen. Een instelling van 3.0 of meer zal het een heel stuk laten opofferen voor het privilege.

- **Verdediging van de Koning:** Moet het programma zich zorgen maken om de veiligheid van de koning, of hem maar in zijn sop gaar laten koken.

- **Pion structuur:** Niets is zo belangrijk als een goede opstelling van de pionnen. Dat ze weinig punten waard zijn zegt niet zoveel.

- **Controle over het centrum:** Degene die over het centrum heerst kan alle kanten op!

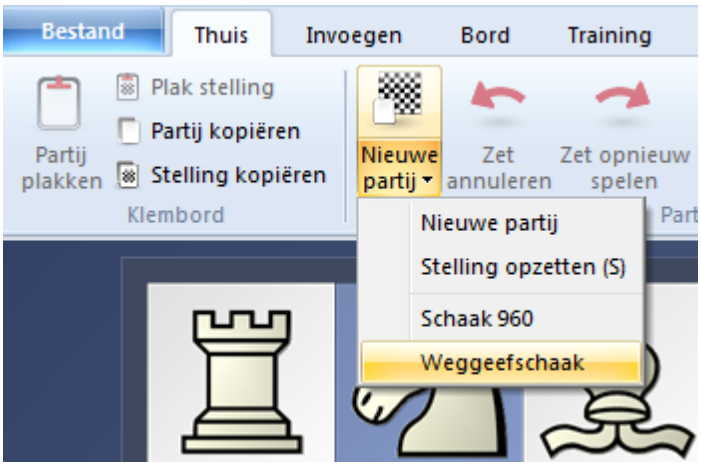
- **Stukkenspel:** Hier kunt u aangeven welke stukken het programma moet gebruiken. De schuif onderaan bepaalt hoe vaak het programma deze stukken moet bewegen.

De schaakklok houdt alleen de tijd bij en heeft geen verdere betekenis. U kunt zo lang als u wilt nadenken.

© ChessBase 2015

3.2.8 Weggeefschaak

Thuis – Nieuwe Partij – Weggeefschaak



De regels van het weggeefschaak zijn eenvoudig: slaan is verplicht. Als een speler meer dan een stuk kan slaan, kan hij kiezen uit een van de slagzetten. De koning heeft geen speciale rol en kan net als alle andere stukken worden geslagen. Er bestaat geen schaak, schaakmat of rokeren. Pionnen mogen ook tot koning worden gepromoveerd. De eerste speler die al zijn stukken verliest, wint het spel. Als een speler zichzelf pat kan zetten heeft hij ook gewonnen.

Volledige regels

De regels van Weggeefschaak zijn dezelfde als die van het gewone schaken met uitzondering van de volgende toevoegingen:

- Slaan is verplicht.
- Wanneer een speler kan slaan maar verschillende keuzes heeft om een stuk te slaan, dan mag de slagzet gekozen worden.
- De koning speelt geen speciale rol in het partij, d.w.z.:
  - hij kan worden geslagen, net als elk ander stuk
  - er is geen schaak of schaakmat
  - er is geen rokeren
  - pionnen mogen ook tot koning promoveren

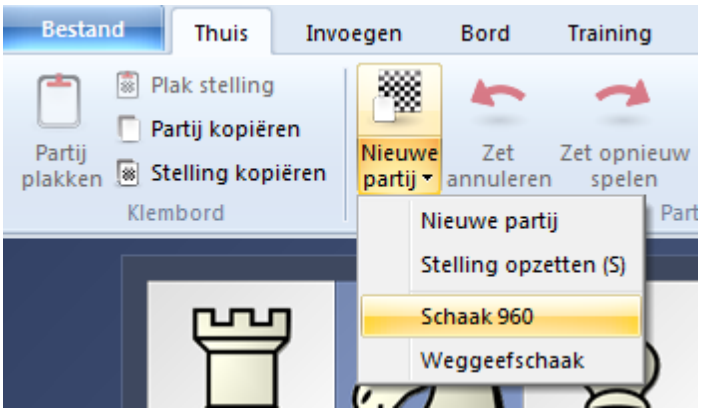
Advies

In Weggeefschaak bestaan bekende reeksen van zetten die winnen. Experts hebben aangetoond dat bij een zekere opening de zetten gedwongen verliezen, zoals: 1.b4, 1.d3, 1.d4, 1.e4, 1.f4, 1.h3, 1.h4, 1. Nf3 en 1.Nc3. Maar deze geforceerde reeksen zijn zeer moeilijk te vinden en het programma heeft ze niet in een openingsboek staan. Dit betekent dat u nog plezier kunt hebben met de partij.

© ChessBase 2015

3.2.9 Schaak 960

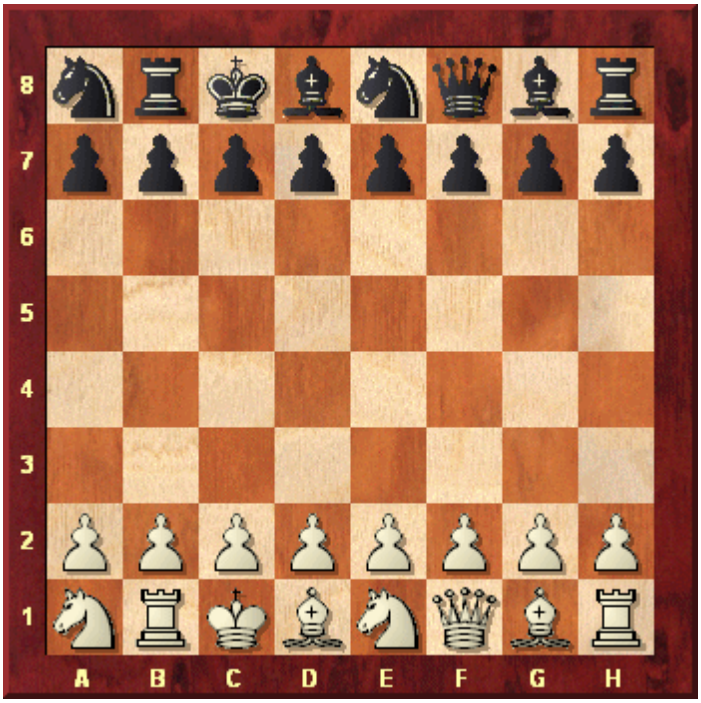
Thuis –Nieuwe partij –Schaak 960



Deze variant op het schaakspel is bedacht door de toenmalige wereldkampioen Bobby Fischer. De pionnen worden aan beide zijden op dezelfde manier geplaatst als bij het gewone schaken, namelijk op de tweede en de zevende rij. Ook blijven de zetmogelijkheden van de stukken onveranderd. De plaatsing van de officieren is echter anders. De stukken van zwart worden gespiegeld en in dezelfde volgorde neergezet. Bij de opstelling geldt dat er altijd een toren links en de andere toren rechts van de koning staat. Als we deze regels toepassen en we zetten de officieren steeds in een andere volgorde neer, dan zijn er 960 verschillende beginopstellingen mogelijk, vandaar de naam Schaak 960.

Hier is een mogelijke Schaak 960 beginopstelling:

© ChessBase 2015



Bij Schaak 960 mag iedere zijde eenmaal rokeren gedurende de partij. Rokeren heeft betrekking op zowel de koning als de toren die op de traditionele plekken terechtkomen wanneer het rokeren uitgevoerd is: Kg1-Tf1 of Kc1-Td1. De voorwaarden voor rokeren lijken op het klassieke schaken: de velden tussen de twee stukken moeten leeg zijn en geen van de stukken, of de velden die worden gepasseerd of waar de stukken op terecht komen mogen aangevallen staan.

Vanzelfsprekend moeten ook de doelvelden voor de koning en de toren leeg zijn. Merk op dat de koning of de toren soms niet verplaatsen tijdens rokeren. In de stelling hierboven bijvoorbeeld, waarbij de loper veld d1 heeft verlaten, kan wit rokeren door alleen de toren te verzetten van veld b1 naar d1. Om deze zet uit te voeren zet u de witte koning een plaats naar links, op de toren.

Denk bij het rokeren aan het volgende:

- Alle velden tussen de koning en de rokerende toren moeten leeg zijn.
- Bij het rokeren kunnen geen stukken geslagen worden.
- De koning en de rokerende toren kunnen niet over andere stukken *springen* maar wel over elkaar.
- In sommige beginopstellingen beweegt de koning of de toren niet (maar niet allebei) tijdens de rokade.

Wanneer u een Schaak 960 partij begint, krijgt u het volgende dialoogvenster:

© ChessBase 2015

U kunt op *Trek lootjes* klikken en het programma een willekeurige beginopstelling laten kiezen, of u kunt doorgaan met spelen in de vorige stelling, of u kunt een getal invoeren om een beginopstelling te krijgen die u kent.

3.2.10 Partij met rating

Partijen met rating zijn spannend en het is ook de eerlijkste manier om tegen een computer te spelen. U speelt dan zoals bij echte toernooien of wedstrijden. Uw resultaten worden opgeslagen en u krijgt een Elo rating.

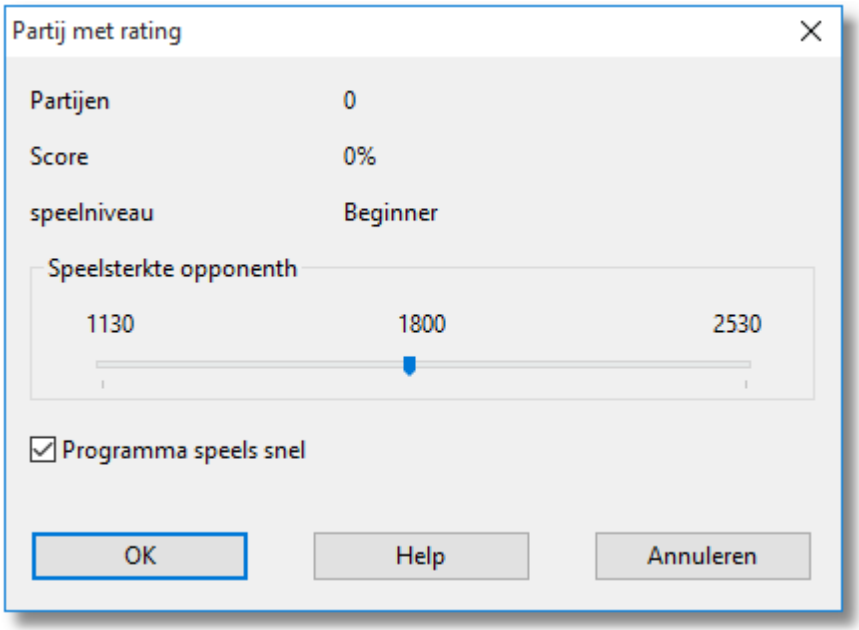
Partijen met rating kunt u in het menu vinden bij *Training Partijen met rating*.

Eerst kiest u het speeltempo, namelijk Bullet, Blitz of lange partij. Het programma geeft u verschillende ratings voor elk speeltempo.

© ChessBase 2015

De volgende partijen in deze sessie worden gestart met het speeltempo dat u hebt gekozen. Als u met een ander speeltempo wilt spelen, moet u dat aanpassen in het lint bij Thuis – Niveaus.

Dit is het startvenster voor een partij met rating:



Dit zet het programma in een speciale modus voor serieuze toernooipartijen waarin het u een objectieve beoordeling over uw speelsterkte geeft.

Met de schuifbalk kunt u de sterkte van het programma instellen voor het spelen van een partij met rating. Als u al partijen met rating hebt gespeeld tegen de computer krijgt u statistische informatie over de

© ChessBase 2015

resultaten in het Rating venster.

Programma speelt snel: Als deze optie is gekozen zal het programma meteen of heel snel zetten. Dit kan een demotiverend effect hebben op mensen, vooral in de Blitz modus. Als u deze optie uit zet, speelt het programma “menselijker".

In Elo-partijen kunt u geen zetten terugnemen of enige hulp verwachten van het programma. U kunt alleen remise aanbieden of opgeven.

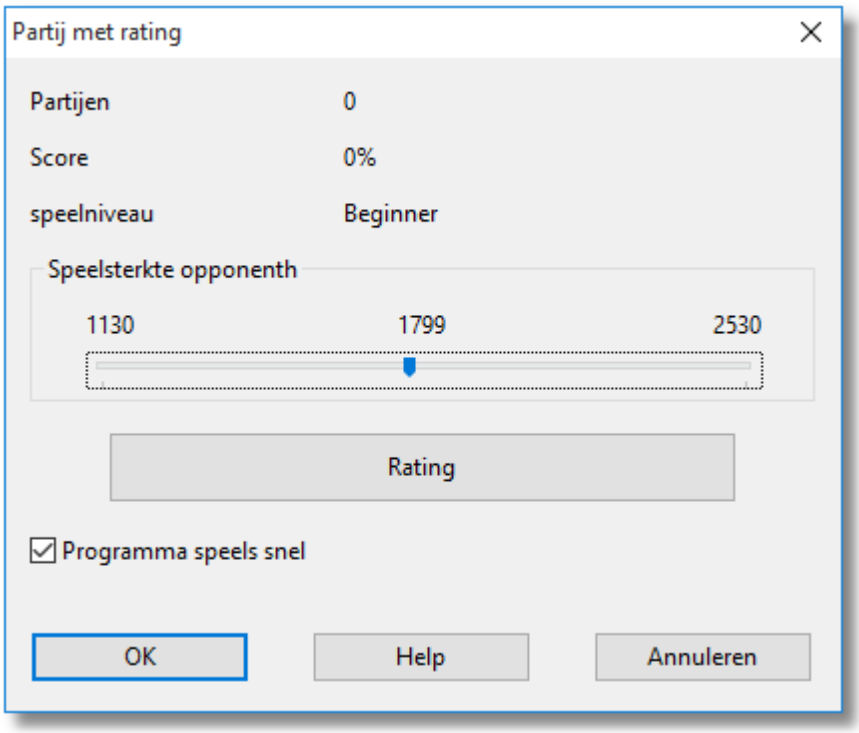
De enige knoppen die beschikbaar zijn tijdens een Elo-partij:
Annuleren, remise aanbieden, opgeven, dubbele inzet en J’adoube.

Alle Elo-partijen worden automatisch opgeslagen in de *AutoSave* database. Na een bepaald aantal partijen krijgt u een waardering voor uw prestatie en, als deze goed is, een titel toekenning van de computer.

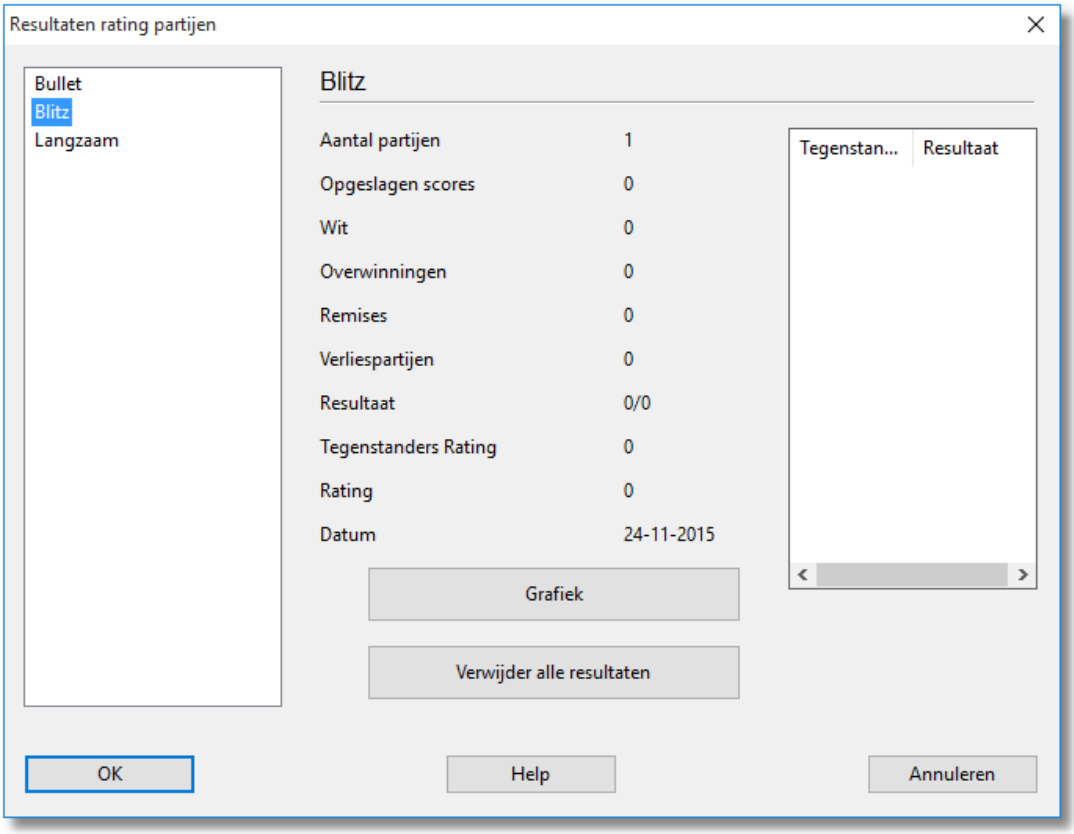
Wat het spelen met rating anders maakt, is dat zetten niet kunnen worden teruggenomen en er geen suggesties of hints worden gegeven door het programma. Hierdoor is het spelen van de partij bijna hetzelfde als het spelen van een echte partij. De mogelijkheden zijn beperkter dan bij het spelen in de vriendschappelijke modus.

Het programma bepaalt uw rating voor het spelen van Bullet, Blitz en lange partijen. U kunt die ratings tonen door in het startvenster te klikken op de knop *Rating*.

© ChessBase 2015



U krijgt dan per speeltempo een overzicht van uw ratings.



3.2.11 Titels in ELO-partijen

Nadat u een bepaald aantal partijen met rating heeft gespeeld, wordt u een titel toegekend. De titel die u krijgt hangt af van het aantal partijen en de resultaten. Als u bijvoorbeeld in staat bent om meer dan 2200 punten te halen in meer dan 30 partijen, dan krijgt u de titel van Kandidaat Meester. Het programma geeft ook uw Elo rating weer, gebaseerd op de prestatie in deze partijen. Dit wordt continu bijgewerkt.

Als u op de knop *Meer* in het Elo-partij dialoogvenster klikt, ziet u de individuele resultaten die u tot dusverre heeft bereikt.

Titel	Partijen	Elo rating
Schaker	5	0
Ambitieuze schaker	10	1200
Sterke schaker	16	1300
Club schaker	20	1350
Serieuze club schaker	24	1500
Ervaren club schaker	24	1600
Sterke club schaker	28	1700
Clubkampioenskandidaat	28	1800
Club kampioen	30	1900
Dorpskampioen	30	2000
Stadskampioen	30	2100
Meesterkandidaat	30	2200
FIDE meester	30	2300
Internationaal Meester	40	2400
GrootMeester	40	2500
Super-GrootMeester	40	2600
Uitdager	40	2700
Wereldkampioen der mensen	40	2800
Wereldkampioen	50	3000

© ChessBase 2015

3.2.12 Optimaliseer sterkte

Thuis – Niveaus – Optimaliseer sterkte

Deze functie is alleen beschikbaar in Snelschaak of Lange partijen met tijdslimiet. Het configureert het programma voor maximale speelsterkte.

Dit wordt als volgt bereikt:

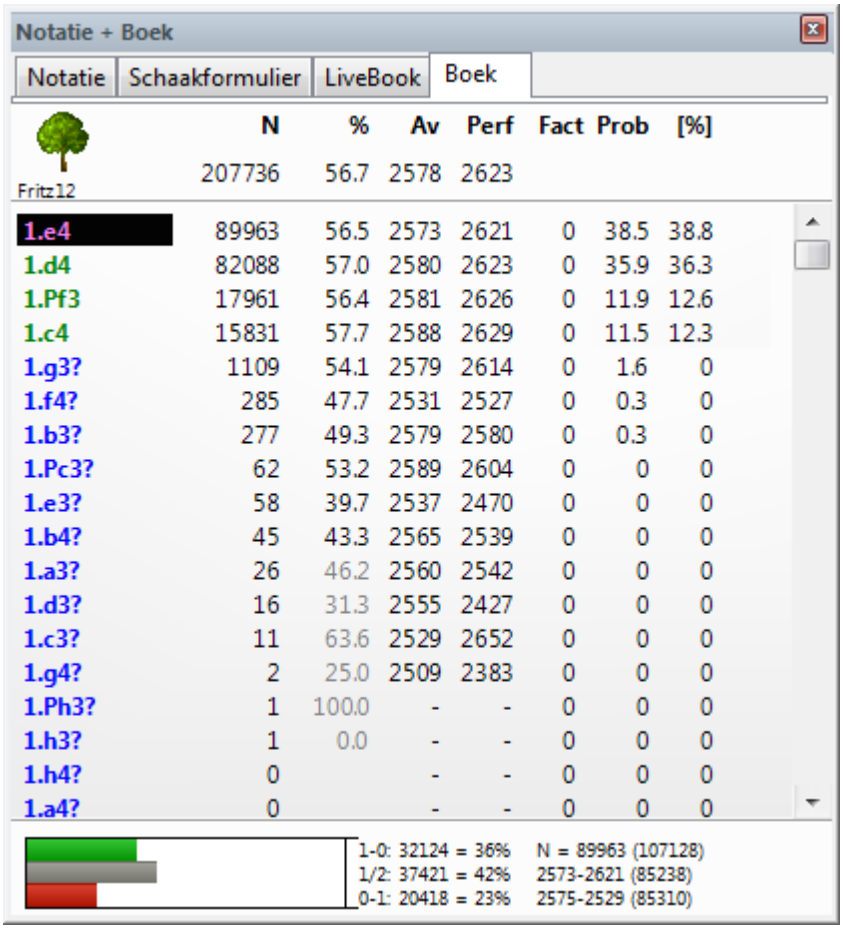
- De Multimedia functies zijn uitgeschakeld.
- De hash tabel grootte is geoptimaliseerd.
- De openingsboek eigenschappen zijn geconfigureerd voor serieus spel.

3.3 Het openingsboek

3.3.1 Het openingsboek

In de initiële fase van een partij speelt het programma uit een openingsboek. Dit kan bestaan uit miljoenen openingsstellingen en voor elke opening heeft het programma volledige informatie over welke zetten er werden gespeeld en hoe vaak en met welke resultaten. Het programma slaat zijn eigen ervaringen op met de openingsvarianten die het heeft gespeeld. Het leert van succes en nederlaag.

© ChessBase 2015



	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
	207736	56.7	2578	2623			
1.e4	89963	56.5	2573	2621	0	38.5	38.8
1.d4	82088	57.0	2580	2623	0	35.9	36.3
1.Pf3	17961	56.4	2581	2626	0	11.9	12.6
1.c4	15831	57.7	2588	2629	0	11.5	12.3
1.g3?	1109	54.1	2579	2614	0	1.6	0
1.f4?	285	47.7	2531	2527	0	0.3	0
1.b3?	277	49.3	2579	2580	0	0.3	0
1.Pc3?	62	53.2	2589	2604	0	0	0
1.e3?	58	39.7	2537	2470	0	0	0
1.b4?	45	43.3	2565	2539	0	0	0
1.a3?	26	46.2	2560	2542	0	0	0
1.d3?	16	31.3	2555	2427	0	0	0
1.c3?	11	63.6	2529	2652	0	0	0
1.g4?	2	25.0	2509	2383	0	0	0
1.Ph3?	1	100.0	-	-	0	0	0
1.h3?	1	0.0	-	-	0	0	0
1.h4?	0		-	-	0	0	0
1.a4?	0		-	-	0	0	0

Het openingsboek wordt de *boom* genoemd omdat de vertakkende varianten in de opening lijken op de structuur van een boom. De bestanden waaruit de boom bestaat zijn vrij groot. Het programma eist ongeveer 80 bytes om een stelling met alle verwante informatie op te slaan. U kunt de bestanden op de CD laten staan. Echter, in dit geval is het programma niet in staat om het boek aan te passen als het partijen speelt, d.w.z. het kan niet leren. Daarom is het aan te raden om ze te kopiëren op uw hard disk.

Enkele aanwijzingen:

- De grootte van de openingsboom is slechts beperkt door de hoeveelheid beschikbare harddisk ruimte. Het is belangrijk te weten dat de toegang tot de informatie extreem snel is, zelfs als de bestanden werkelijk gigantisch zijn.

- Bestaande openingsbomen kunnen gemakkelijk worden uitgebreid, eenvoudig door de partijen te importeren. Dit betekent dat wanneer dan ook een reeks van hoge kwaliteits partijen beschikbaar is, het programma deze kan lezen en haar kennis van de openingen kan

© ChessBase 2015

uitbreiden.

- De boom herkent alle transposities (alternatieve zetten die naar dezelfde stellingen kunnen leiden) en zelfs degene die niet voorkwamen in de partijen waaruit de boom was samengesteld. Soms kunt u overgaan van de ene bekende stelling naar een andere met een zet die nog nooit gespeeld is.

- De boom kan perfect omgaan met verwisselde kleur. Bijvoorbeeld na 1.d3 d5 2.d4 zal het programma waarschijnlijk 2...c5! doen en speelt het de gehele Dame Gambiet-opening met zwart.

- Het openingsboek is niet zomaar een instrument om het programma sterk te maken, het is ook een zeer leerzame bron om te trainen voor schaakspelers. Om deze reden kan elke zet worden gemarkeerd met schaaksymbolen zoals ! en +=.

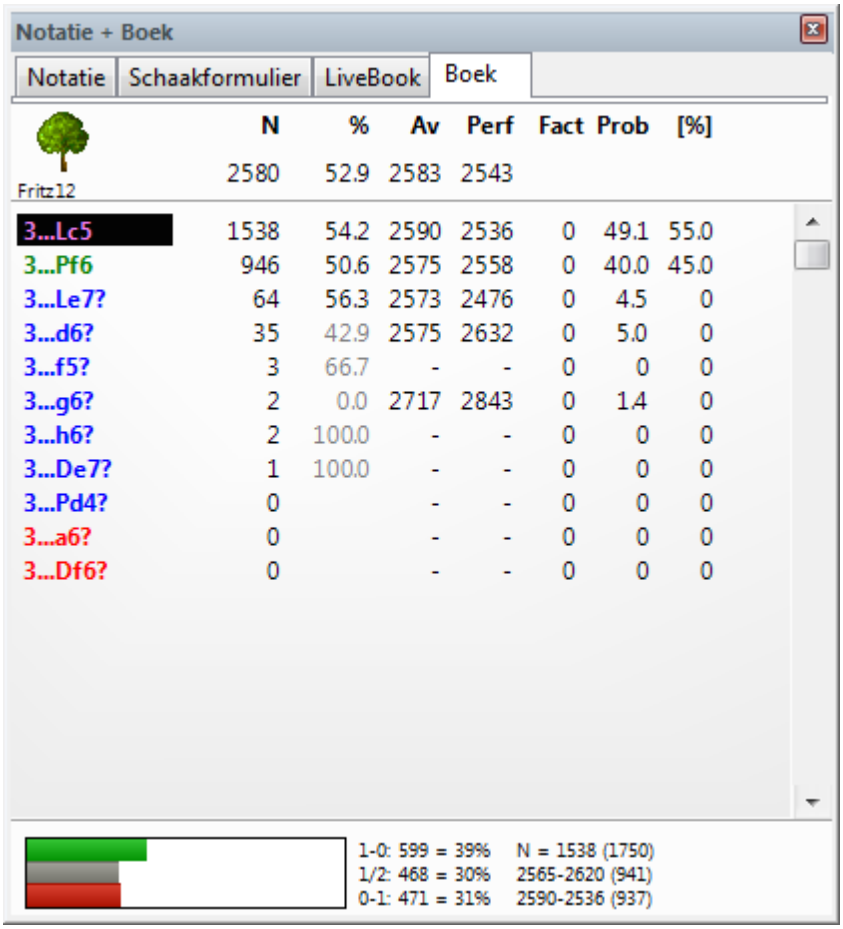
Belangrijk:
Wanneer u Windows-XP gebruikt, is het erg belangrijk dat u uw databases en openingsboeken in de standaard map bewaart (Mijn Documenten\ChessBase) zoals voorgesteld door Fritz. Indien u dat niet doet zal het besturingssysteem proberen de gigantische bestanden veilig te stellen (kopiëren) in reservebestanden iedere keer wanneer u het programma afsluit.

3.3.2 Het boekvenster

In het eerste deel van de partij speelt het programma uit het openingsboek. Hier kunnen miljoenen openingsstellingen in staan en voor elk van deze stellingen kan het programma allerlei informatie geven, zoals de waardering, hoe vaak een zet is gespeeld en met welk resultaat. Het programma bewaart zijn eigen ervaringen met openingsvarianten. Het leert dus van zijn overwinningen en nederlagen.

U kunt het openingsboek op twee manieren weergeven: in een apart venster (*Vensters-Extra boek*) of door op het tabblad *Boek* te klikken, bovenaan het notatievenster. Als er geen openingsboek geladen is, zal een knop verschijnen die u de gelegenheid geeft een boek van de harde schijf te laden

© ChessBase 2015



Dit ziet u in de boom van het openingsboek:

- *Zetten: (Boom-icoon)* Soms verschijnt een zet in het grijs, wat betekent dat de zet nog nooit eerder werd gespeeld, maar naar een stelling kan leiden die al eens is voortgekomen vanuit een andere stelling.

- *Aantal partijen: (N)* In de kop vindt u het totaal aantal partijen dat naar deze stelling heeft geleid, in de kolom zelf het aantal partijen waarin de zetten werden uitgevoerd.

- *%:* Percentage score bereikt door de zet, altijd gezien vanuit het perspectief van de kleur die aan zet is. Als het aantal partijen laag is, zal het percentage grijs worden weergegeven, omdat het geen grote statistieke betekenis heeft.

Let op:
In het rechtsklik menu van het boekvenster staat nu ook de keuze *Resultaat vanuit wit*. Als deze aangevinkt is, dan wordt dit percentage getoond vanuit het perspectief van wit en dus niet van de kleur die aan zet is.

© ChessBase 2015

- *Av:* Elo gemiddelde van de spelers van de gespeelde zet. Als slechts een klein aantal van de spelers een rating heeft wordt het percentage grijs weergegeven.

- *Perf:* Elo prestatie van de zet. Dit is de rating die een speler zou hebben bereikt in een virtueel toernooi als hij deze zet in al zijn partijen zou hebben gespeeld.

- *Gewichten (Fact):* De gewichten (belangrijkheid) controleren de waarschijnlijkheid dat het programma een bepaalde zet zal kiezen. De waarde ligt tussen −125 en +125. De waarden zijn op 0 gezet, maar dat kan veranderen als het programma partijen gaat spelen met de verschillende varianten. U kunt dus zeggen dat het programma leert van zijn ervaringen. U kunt de gewichten ook handmatig veranderen middels een rechtsklik op de annotatie en *Waardes aanpassen* aan te klikken. Om alles weer in de oorspronkelijke stand terug te zetten klikt u op *Analyses Boek Gewichten terug naar fabrieksinstellingen*. Het programma zal dan alleen de pure statistische waarden gebruiken bij de zetkeuze.

- *Prob en [%]:* De eerste waarde is de pure statistische waarschijnlijkheid van een zet, gebaseerd op het aantal keren dat de zet is gespeeld en de resultaten die zijn bereikt in de partijen die in het boek zijn opgenomen. Dit is de waarschijnlijkheid dat de zet door het programma zal worden gespeeld, mits de gewichten niet zijn veranderd- handmatig of door de automatische leerfunctie. De waarde rechts [%] is de praktische waarschijnlijkheid dat het programma de zet zal spelen. Dit is een gevolg van de statistische evaluatie en de gewichten. Als u de gewichten verandert zult u zien dat de waarde [%] (maar niet de *Prob*) verandert. In boek opties kunt u vastleggen hoe sterk de gewichten de waarschijnlijkheid beïnvloeden.

Twee manieren om de boom te gebruiken

- Als u door een partij wilt lopen en de daarbij behorende varianten wilt zien, moet u een apart venster voor de boom openen. Vervolgens kunt u met de cursortoetsen links/rechts door de partij navigeren, terwijl de varianten in het boomvenster de zetten van de partij volgen.

- De andere manier is handig wanneer u wilt bekijken of een opening goed gespeeld is en hoe het anders had gekund. Sluit hiervoor het boomvenster (Shift+Ctrl+F12 of via *Vensters - Extra boek*) en gebruik het tabblad bovenin het notatiescherm. In het notatie scherm kunt u naar de stelling gaan die u wilt bekijken. Vervolgens klikt u op het tabblad *Boek*. Hierin staan nu de varianten die behoren bij de gegeven bordstelling. Wanneer u de boom doorloopt in een bepaalde tak worden deze zetten gelijk op het bord uitgevoerd en als commentaar in het

© ChessBase 2015

notatiescherm bijgeschreven.

- Gebruik de cursor toetsen omhoog/omlaag om de selectiebalk omhoog en omlaag te bewegen.

- Gebruik de cursor toetsen links/rechts om door de varianten te navigeren.

- Klik op een zet met de muis om een zet verder te gaan in de variant.

- Met een rechtsklik kunt u de zet van commentaar voorzien.

- In hetzelfde menu kunt u een zet in toernooipartijen uitsluiten. De zet wordt rood. Herhaal de procedure om de zet weer in het boek op te nemen.

- Druk op Shift+Ctrl+F12 om het boom venster te openen of te sluiten.

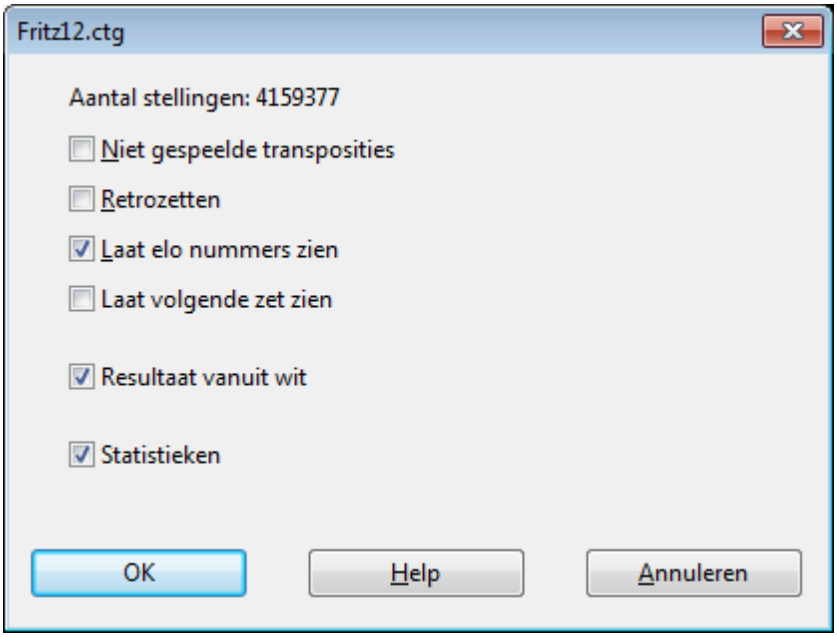
De notatie die wordt gebruikt in het boomvenster is dezelfde als die ingesteld is bij *Bestand - Instellingen - tabblad Klok+Notatie*.

Verschijning boek op het scherm

3.3.3 Boek op het scherm

Om het *boom* venster te configureren, rechtsklikt u in een vrije ruimte en selecteert u *Eigenschappen* in het menu. Een dialoogvenster verschijnt waarin een aantal elementen van het boomvenster kunnen worden in- en uitgeschakeld.

© ChessBase 2015



- Bovenaan ziet u het aantal stellingen in de boom.

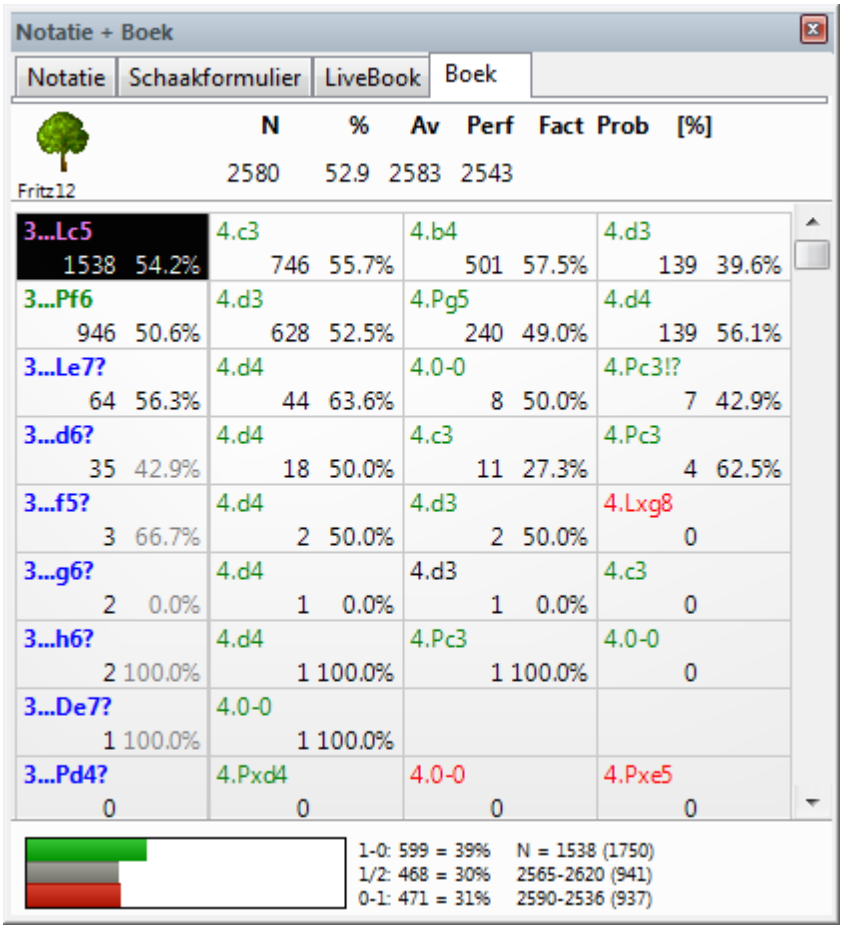
- *Niet gespeelde transposities* zijn zetten die nooit werkelijk gespeeld zijn in de partijen die samengevoegd zijn in de boom, maar die kunnen leiden tot een andere bekende stelling.

- *Retrozetten* zijn zetten die leiden naar deze stelling vanuit andere stellingen in de bomen.

- *Laat Elo nummers* zien kan uitgeschakeld worden om de weergave van het boek te versnellen (op langzame computers).

- *Laat volgende zet zien:* Het boek wordt getoond in een tabel. De tabel weergave is bruikbaar in partijen met veel openingsvarianten. U zou dit ook kunnen gebruiken wanneer u een aantal partijen van een bepaalde opening samenvoegt.

© ChessBase 2015



- *Resultaat vanuit wit:* Gewoonlijk wordt het percentage score altijd vanuit het perspectief van de kleur aan zet weergegeven. Als u dit vakje aanvinkt, wordt de score vanuit het perspectief van wit getoond.

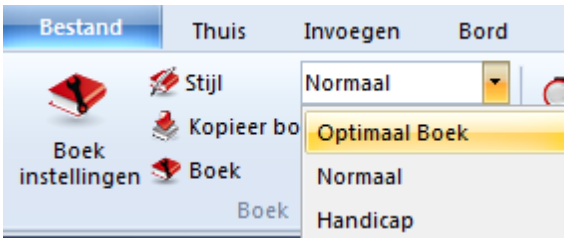
- *Statistieken* geeft de bijzonderheden van elke stelling weer in een staafdiagram onder aan het scherm. Het toont in hoeveel partijen de zet voorkomt en welk percentage van deze partijen won, verloor of eindigde in remise. De grafische weergave verschaft veel informatie in een oogwenk

Niet gespeelde transposities en *retro zetten* zouden slechts gebruikt moeten worden wanneer dat nodig is. Door de vele harddisk handelingen vertraagt deze de weergave van de boom.

© ChessBase 2015

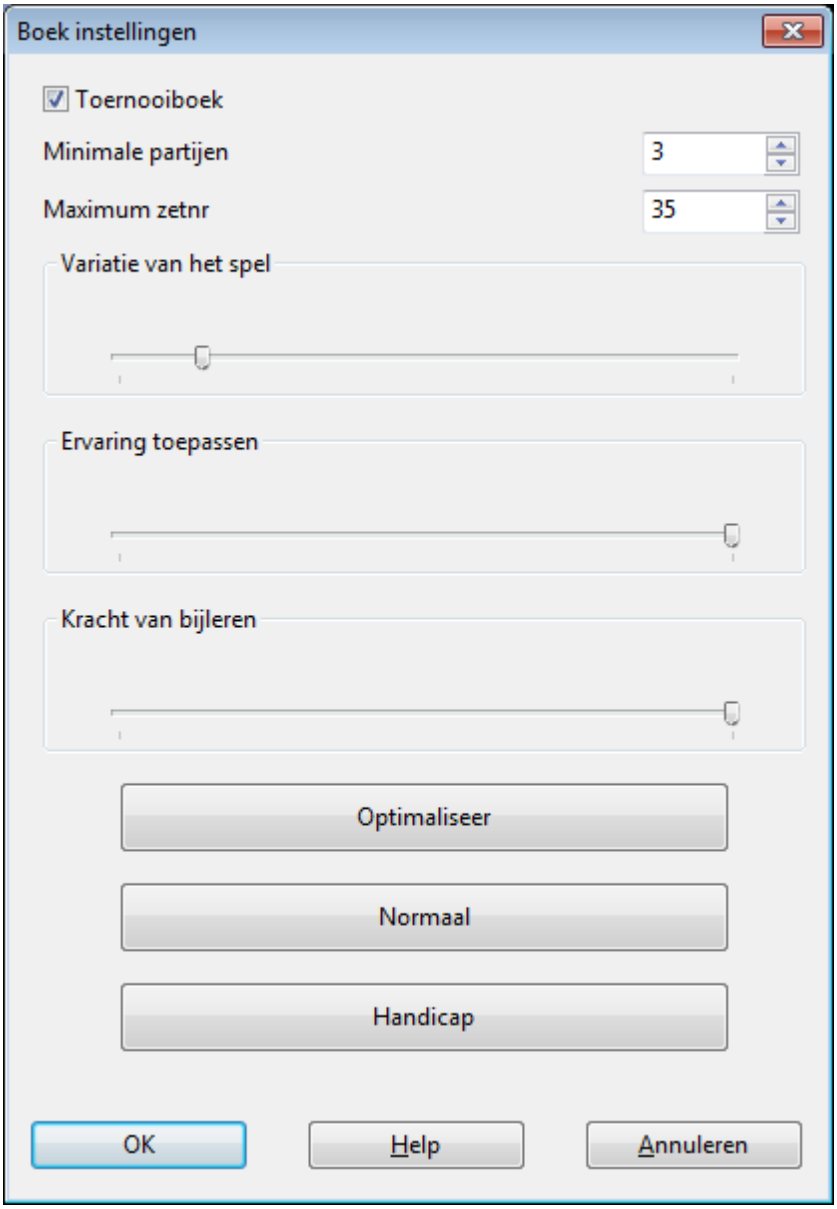
3.3.4 Boek instellingen

Analyses – Boek instellingen (F4)



- *Optimaal Boek* geeft het programma de opdracht geen zetten te spelen die niet in toernooivorm zijn gespeeld. Als deze optie uit staat, kunnen deze zetten wel gespeeld worden.
- *Normaal* is voor vriendschappelijke partijen.
- *Handicap* is voor partijen met een handicap.

© ChessBase 2015



- *Boek gebruiken* bepaalt of het openingsboek al dan niet gebruikt wordt.

- *Toernooiboek* draagt het programma op om geen zetten te doen die zijn uitgesloten van toernooispel. Als de optie uitstaat kunnen de zetten die wel uitgesloten zijn voor toernooispel soms gespeeld worden.

- *Minimale partijen* vertelt het programma hoeveel partijen beschikbaar moeten zijn voordat een zet gedaan wordt.

- *Variatie van het spel* bepaalt welke zetten er gekozen worden: alleen die met de hoogste statistische waarde, of ook de meer zeldzame zetten (schuif rechts is gevarieerd).

© ChessBase 2015

- *Ervaring toepassen* bepaalt hoe de leergewichten in de boom de waarschijnlijkheid van de huidige zet beïnvloedt. (rechts = maximaal)

- *Kracht van bijleren* bepaalt in welke mate de gewichten worden bijgesteld op basis van individuele partijen (rechts = maximaal).

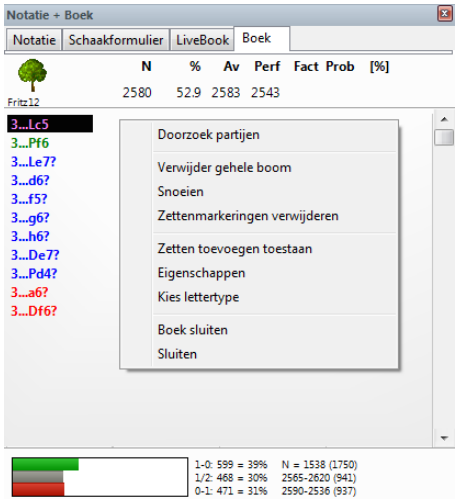
- *Optimaliseer* zet de laatste drie parameters terug naar hun originele waarden, voor optimale speelsterkte.

- *Normaal* is voor vriendschappelijke partijen.

- *Handicap* voor partijen met handicap.

Uitgebreide boek instellingen

Rechtsklik het boomvenster (in een vrije ruimte) voor uitgebreide boekinstellingen.



- *Doorzoek partijen* geeft een lijst weer met alle partijen waarin de huidige bordstelling voorkomt.

- *Verwijder gehele boom* verwijdert de boom van uw hard disk.

- *Snoeien* verwijdert zetten die gespeeld zijn in slechts een paar partijen.

- *Zettenmarkeringen verwijderen* verwijdert alle waarderingssymbolen die het programma aanmoedigen of ontmoedigen om een bepaalde variant te spelen.

- *Zetten toevoegen toestaan* maakt het mogelijk om zetten toe te voegen aan de boom door ze uit te voeren op het bord.

- *Eigenschappen* zie Verschijning boek op het scherm

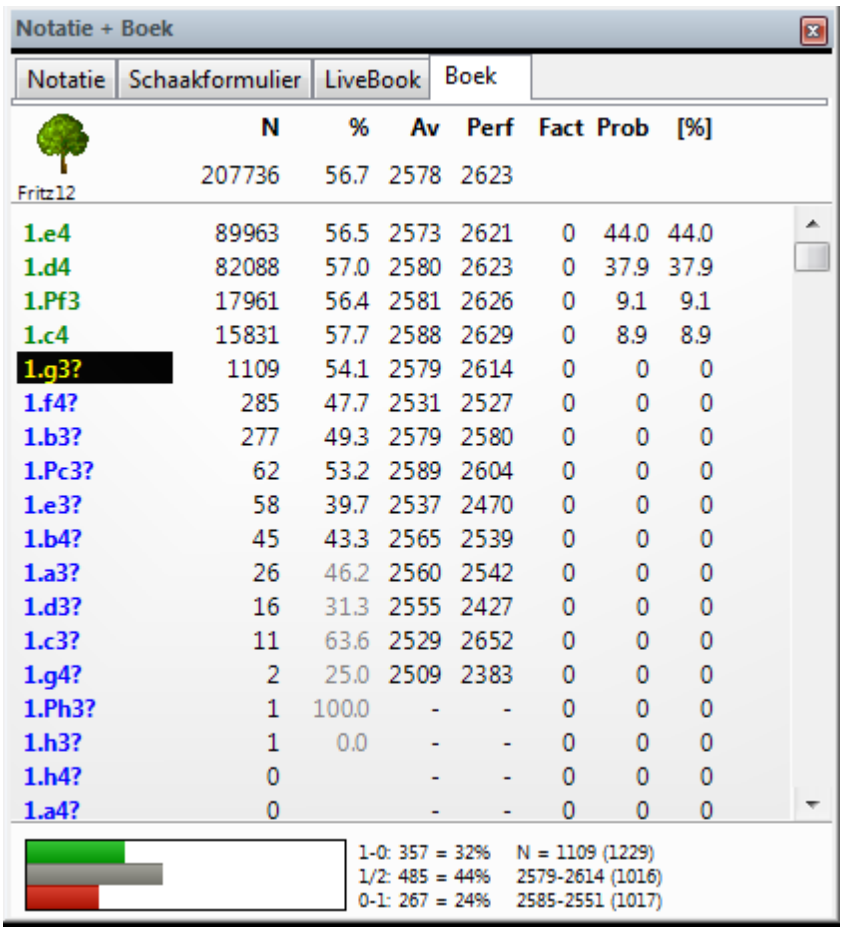
© ChessBase 2015

- *Kies lettertype* stelt u in staat om een ander lettertype en grootte in te stellen.

- *Sluiten* sluit het boomvenster (het boek blijft actief). Gebruik *Vensters - Notatie* of Ctrl-Alt-N om het venster te heropenen.

3.3.5 Toernooi zet

Een toernooizet verschijnt in het groen in het openingsboom venster.



	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
	207736	56.7	2578	2623			
1.e4	89963	56.5	2573	2621	0	44.0	44.0
1.d4	82088	57.0	2580	2623	0	37.9	37.9
1.Pf3	17961	56.4	2581	2626	0	9.1	9.1
1.c4	15831	57.7	2588	2629	0	8.9	8.9
1.g3?	1109	54.1	2579	2614	0	0	0
1.f4?	285	47.7	2531	2527	0	0	0
1.b3?	277	49.3	2579	2580	0	0	0
1.Pc3?	62	53.2	2589	2604	0	0	0
1.e3?	58	39.7	2537	2470	0	0	0
1.b4?	45	43.3	2565	2539	0	0	0
1.a3?	26	46.2	2560	2542	0	0	0
1.d3?	16	31.3	2555	2427	0	0	0
1.c3?	11	63.6	2529	2652	0	0	0
1.g4?	2	25.0	2509	2383	0	0	0
1.Ph3?	1	100.0	-	-	0	0	0
1.h3?	1	0.0	-	-	0	0	0
1.h4?	0		-	-	0	0	0
1.a4?	0		-	-	0	0	0

Toernooizetten worden gespeeld door het programma als u daar om vraagt in boek instellingen. Het zal geen zet spelen die uitgesloten is van toernooispel die in rood is weergegeven in de boom.

Als u rechtsklikt op een zet kunt u de status veranderen, bijvoorbeeld *Geen toernooi zet*.

© ChessBase 2015

3.3.6 ECO codes

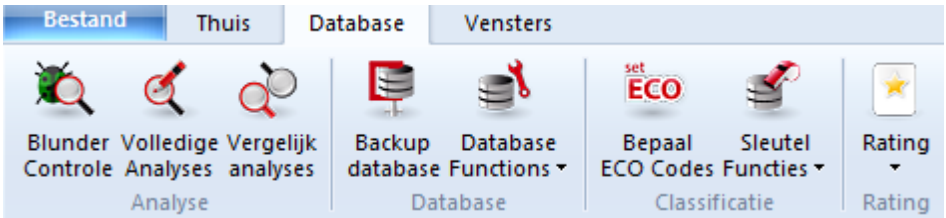
ECO staat voor "Encyclopaedia of Chess Openings". Het is ontwikkeld door de Schaak zegsman in Joegoslavië en wordt door bijna alle schaakspelers en in publicaties over de hele wereld gebruikt. Afzonderlijke openingsvarianten hebben een code bestaande uit een letter (A - E) en een tweecijferig getal. Voor de meesten bestaat ook een naam.

Voorbeelden:
A51 Boedapester Gambiet, Fajarowicz Variant
B72 Siciliaans Draak: 6 Le3, varianten met h3+Lc4 en zijvarianten.

De ECO classificatie die door dit programma gebruikt wordt werd verbeterd door de voorname openingsexpert GM Dr. John Nunn.

Het programma kan een openingssleutel maken die gebaseerd is op de ECO code. Klik op *Database- Sleutel Functies - Installeer sleutel* in het database venster en kies *Fijn* voor de sleutel. Als u daarentegen G*rof* kiest zult u de minder formele classificatie krijgen met wel bekende namen zoals Siciliaans, Franse verdediging, etc.

Wanneer u een partij opslaat wordt automatisch de correcte ECO code ingevoegd.



3.3.7 Openingsboek naar hard disk

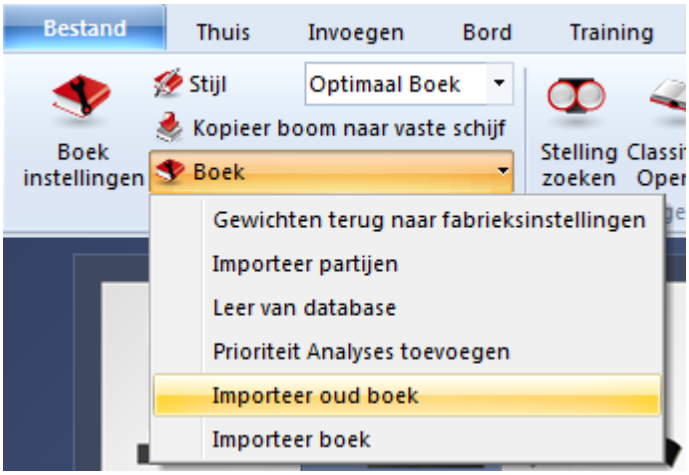
Analyses - Kopieer boom naar vaste schijf

Dit kopieert een openingsboom van de CD of DVD naar uw hard disk. Het maakt de toegang tot de openingsboom sneller en stelt het

programma in staat om te leren van de gespeelde partijen en door het lezen van (nieuwe) databases.

3.3.8 Importeer oud boek

Analyses – Boek – Importeer oud boek



- *Importeer boek* voegt de inhoud van een ander boek toe aan het huidige.

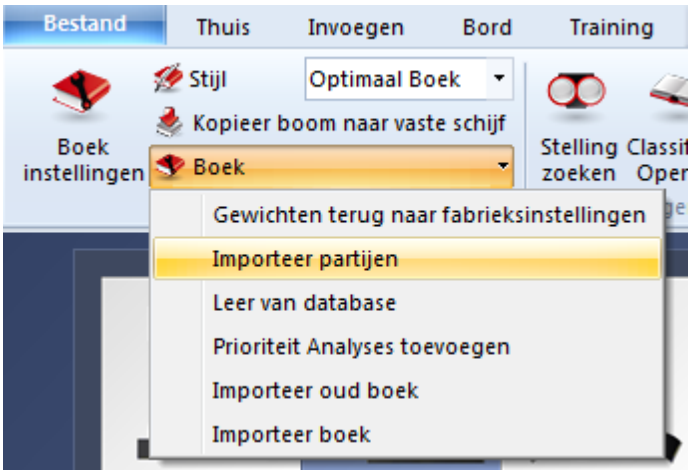
- *Importeer oud boek* vertaalt een boek uit het de (FBK) opmaak en importeert de inhoud.

Het programma kan ook boeken van de programma's Genius, Rebel en Chess Master vertalen en importeren. Als een zet reeds voorkomt in het openingsboek kan het worden gemarkeerd als voorkeurs toernooizet.

© ChessBase 2015

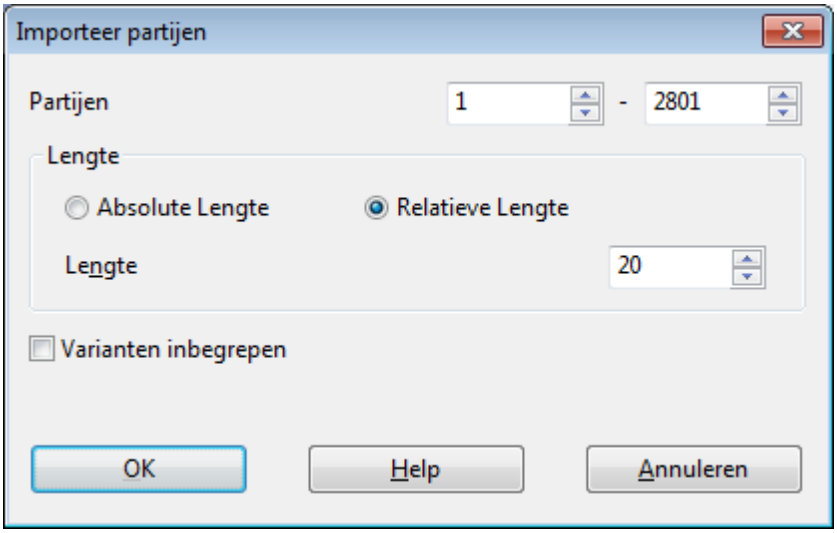
3.3.9 Partijen aan openingsboek toevoegen

Analyses – Boek – Importeer partijen



Dit is een zeer krachtige functie. Het stelt u in staat om gigantische openingsbomen te bouwen met minimale moeite. U kunt, bijvoorbeeld, alle partijen importeren van uw hoofd database, of alle partijen met een specifieke variant (om een zeer bijzonder boek te maken).

De partijen van de database zullen samengevoegd worden aan een stellingenboom. Cruciaal voor de maat van de resulterende boom is de lengte van de varianten die aan de boom toegevoegd worden. Om er volledige partijen aan toe te voegen is niet zo zinvol, dus kunt u ze op een bepaald punt afbreken.



U kunt de varianten limiteren op twee verschillende manieren.
1. U kunt specificeren dat elke variant *n* zetten lang is.

© ChessBase 2015

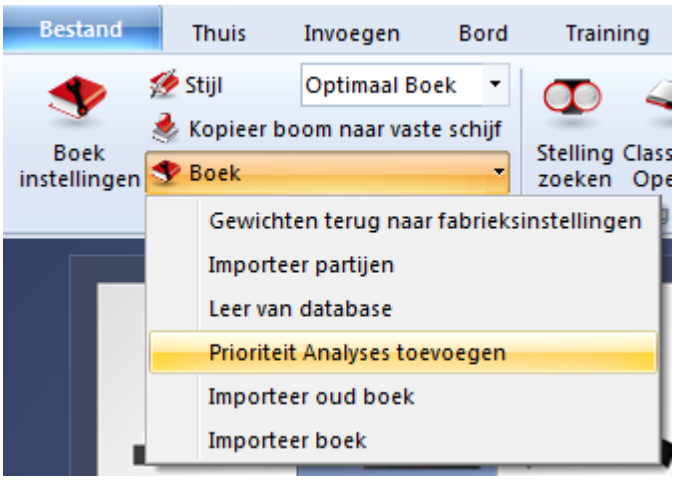
2. Het is normaal gesproken verstandiger om de varianten relatief aan de ECO classificatie te limiteren. Dit resulteert in lange varianten in theoretische hoofdlijnen (ECO classificatie wordt laat in de partij gevonden) en korte varianten in de zijlijnen d.w.z. korte aftakkingen.

Het ligt voor de hand dat wanneer u een korte lengte kiest - absoluut of relatief - de boom compact zal zijn. Maar dan loopt u het risico waardevolle informatie te missen. Als u kiest voor een erg hoge waarde dan zal de boom gigantisch zijn en een heleboel overbodige informatie bevatten. Een goede praktische waarde voor het importeren van partijen is relatief 20.

U kunt ook variaties toevoegen, d.w.z. analyses die in de partijen kunnen zitten. Deze worden echter niet toegevoegd aan de statistische analyses.

3.3.10 Analyses aan openingsboek toevoegen

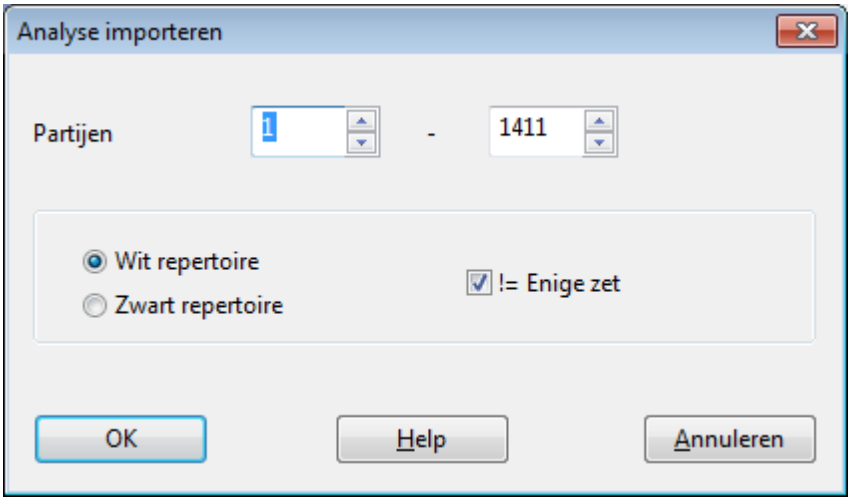
Analyses – Boek – Prioriteit Analyses toevoegen



Importeert de varianten van een opgegeven database en markeert de zetten als voorkeurs toernooizetten. In feite leert het programma van de analyses van de grootmeesters. De analyses zullen worden verenigd als (groene) toernooi zetten.

In de dialoogvenster kunt u aangeven hoe de individuele varianten worden behandeld:

© ChessBase 2015



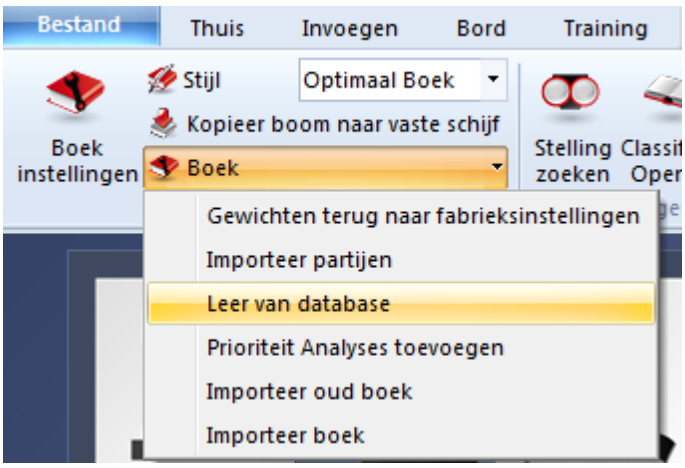
- *Wit repertoire:* Elke witte zet wordt een toernooi zet, zwarte zetten worden genegeerd.

- *Zwart repertoire:* Elke zwarte zet wordt een toernooi zet, witte zetten worden genegeerd.

Zetten die worden geannoteerd met een vraagteken worden niet gespeeld in toernooi mode en verschijnen in het rood in het boek venster.

! = Enige zet: Deze optie zorgt ervoor dat alleen de zetten met een uitroepteken worden gespeeld. Ze verschijnen in het groen in het boek venster terwijl alle alternatieven rood worden (d.w.z. dat ze niet gespeeld worden in serieuze toernooi partijen).

3.3.11 Openingsboek, leer van database



Het programma leert van de partijen die het speelt. Maar u kunt ook het

boek verbeteren op verschillende manieren.

De gereedschappen hiervoor staan in het menu *Analyses- Boek*

- *Importeer boek* voegt de inhoud van een ander boek samen met het huidige.
- *Importeer oud boek* vertaalt de inhoud van een boek in een oude opmaak (FBK) en importeert de inhoud.
- *Importeer partijen* voegt de partijen van een geselecteerde database toe aan de boom, met volledige statistieken.
- *Leer van database* voegt alleen de statistieken van een geselecteerde database toe dus zonder de zetten in de boom.
- *Prioriteit Analyses toevoegen* voegt de varianten uit een opgegeven database toe en markeert de zetten als voorkeurs toernooizetten.

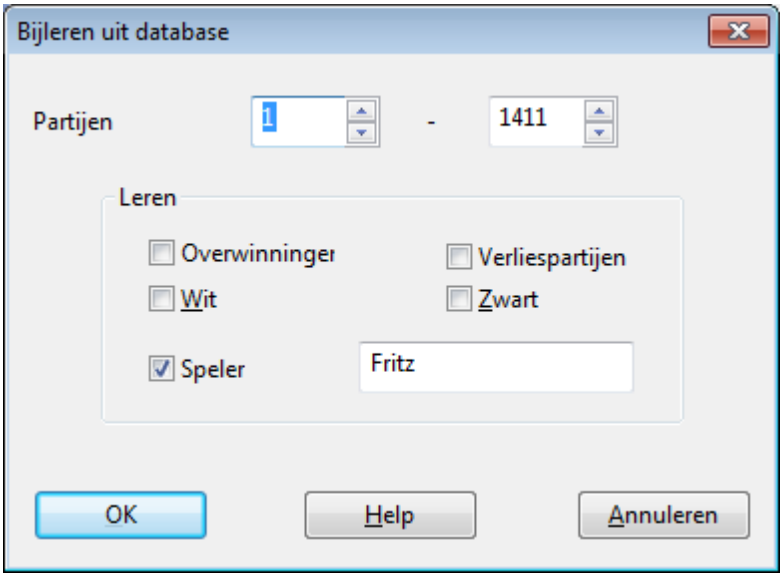
Het programma kent *gewichten* toe aan de individuele varianten uit het boek. Deze gewichten beïnvloeden de waarschijnlijkheid waarmee het programma de keuze van de zet maakt in een partij. De waarde kan variëren tussen -125 en +125. De waarden zijn aanvankelijk ingesteld op nul. De gewichten staan in de Engine kolom in het boek venster.

Leer van database

Met deze functie leert het programma van de ervaringen van andere spelers. Het kijkt naar de partijen in de database en doet alsof het zelf de partijen heeft gespeeld. Op basis van de resultaten verandert het de gewichten van de individuele varianten.

Analyses - Boek - Leer van database

Een dialoogvenster verschijnt waarin u een aantal leer parameters kunt instellen.



- *Overwinningen:* Alleen de gewonnen partijen worden gebruikt, het programma verhoogt het gewicht van de witte zetten als wit gewonnen heeft, en van zwart als zwart gewonnen heeft.

- *Verliespartijen:* Alleen verloren partijen worden in overweging genomen. Als wit verloor wordt het gewicht van de witte zetten vermindert en als zwart verloor wordt het gewicht van de zwarte zetten vermindert.

- *Wit:* het programma evalueert de partijen alleen vanuit het perspectief van wit. De gewichten voor witte zetten worden vergroot als wit won en verminderd als wit verloor.

- *Zwart:* het programma evalueert de partijen alleen vanuit het perspectief van zwart. De gewichten voor zwarte zetten worden vergroot als zwart won en verminderd als zwart verloor.

- *Speler:* Overweegt alleen de partijen van een specifieke speler uit de database.

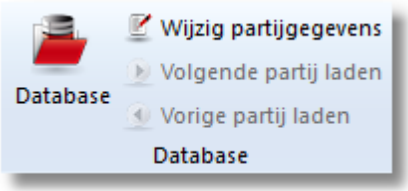
Deze vijf opties kunnen op elke manier die u wilt gecombineerd worden. U kunt ook een limiet stellen aan het aantal partijen uit de database (*Partijen* boven in de dialoogvenster).

3.4 Database functies

3.4.1 Database

Thuis – Database

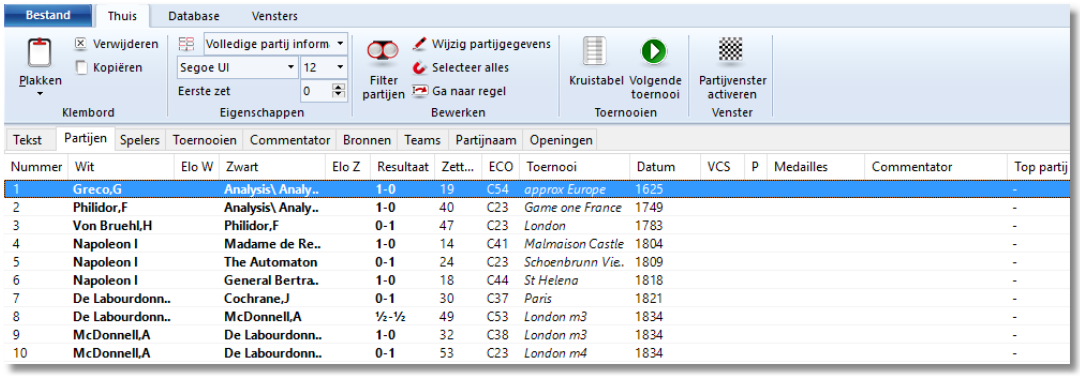
Dit programma heeft verfijnde database functies en kan elk aantal partijen opslaan in veel verschillende databases. Dit kunnen partijen zijn die u speelt tegen het programma, maar ook historische en actuele partijen die verkrijgbaar zijn in zeer grote aantallen van de producent ChessBase. De partijen worden automatisch geclassificeerd volgens alle soorten criteria. En u beschikt over krachtige zoekfuncties die elke willekeurige partij vindt in een zeer korte tijd.



Dit opent het aparte database venster met een lijst partijen. U komt daar ook terecht door F12 of Esc in te drukken. Dezelfde toetsen

© ChessBase 2015

brengen u ook weer terug naar het bord venster. Er zijn ook knoppen in beide menubalken die hetzelfde doen.



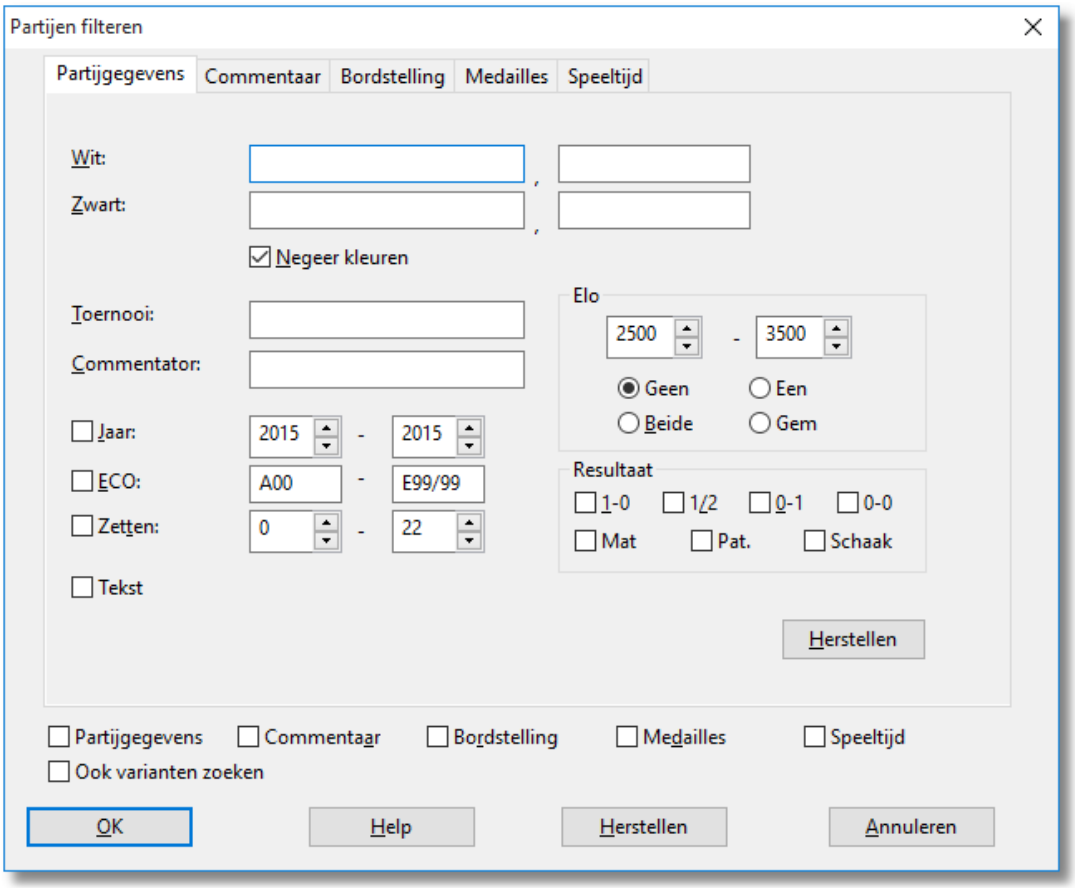
Het database venster geeft altijd de inhoud van de huidig geopende database weer. U kunt wisselen tussen andere databases, nieuwe maken, partijen kopiëren, ze door het programma laten analyseren, toernooi tabellen aanmaken, indexes en vele andere dingen. Hier zijn de hoofdfuncties:

Bestand – Open – Database (Ctrl-0)

In het database venster krijgt u een bestandskiezer waarin u kunt zoeken naar de door u gewenste database. De databases kunnen in vele verschillende formaten – CBH, CBF, PGN, enzovoorts staan. U kunt ook partijen vertalen vanuit de ene opmaak in het andere door ze te kopiëren in de database.

Thuis – Filter partijen (of Ctrl-F)

produceert een zoek masker waarin u het programma kunt vertellen te zoeken naar specifieke partijen.



Aan de top van de lijst staat een aantal tabbladen die leiden naar de verschillende indexes.

- *Partijen* geeft u de eenvoudige partijen lijst van de geopende database.

- *Openingen* produceert een lijst met openingen. Dubbelklik op een opening om naar de sub-varianten te gaan van de partijen van die opening. Als u niet bekend met de *ECO* openings index kunt u klikken op *Bestand Nieuw Installeer sleutel* en kies voor de omschrijvende (klein) classificatie met welbekende namen als *Sicilian, Pirc, French Defence*, etc.

- *Thema's* geeft u een index met middenpartij thema's zoals (*kritische stellingen, pionstructuren*, enzovoorts.).

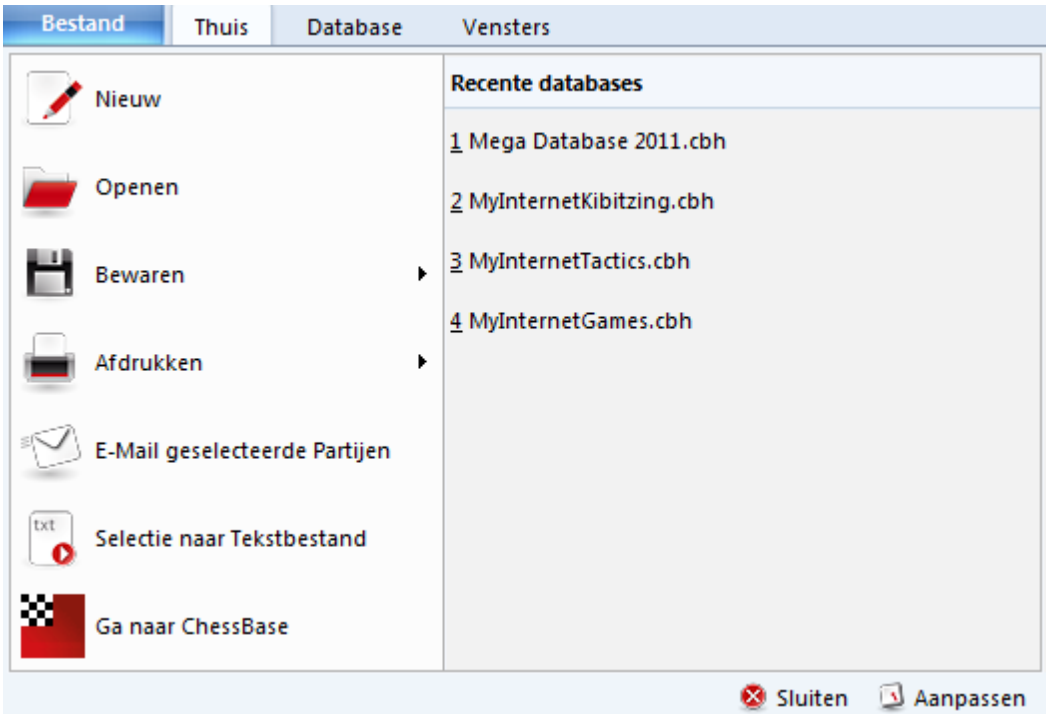
- *Tactieken* is een index met tactische thema's, zoals opofferingen, schaakmat of briljante zetten.

- *Strategie* bevat indexen zoals voorposten, winnende ideeën, vooruitgeschoven pionnen, enzovoorts.

- *Eindspelen* heeft verschillende gebruikelijke eindspel categorieën.

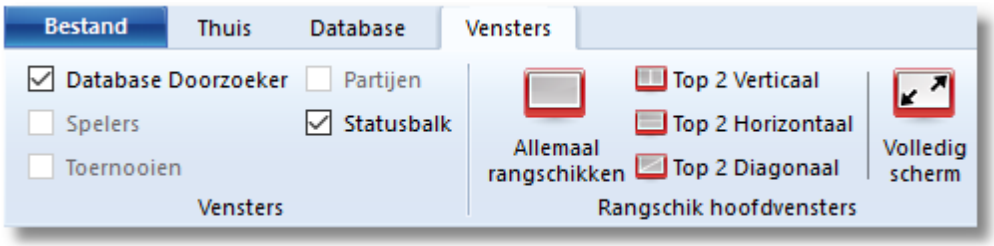
Aandachtspunt:
Veel ChessBase data CD's hebben veel verschillende, vaak meer uitgebreide en gespecialiseerde partij indexen.

Recente databases
Klik op *Bestand* en u ziet direct aan de rechterzijde van het afrol menu de databases die u het laatst geopend heeft.



U kunt gewoon op een database klikken om er naar toe te springen.

3.4.2 Database Doorzoeker



Als u de *Database Doorzoeker* aanzet, ziet u een apart venster met de databases die beschikbaar zijn.

Klik op een database om de lijst met partijen van die database te bekijken.
Dubbelklik op een partij in de lijst om de partij op een bord te zien.

3.4.3 Tekst

Database - Vensters - Tabblad Tekst

Database teksten zijn geen partijen maar verslagen met tekst, foto's, video's, stellingen, links naar andere partijen, sleutels enzovoorts kunnen bevatten. Het verschijnt op dezelfde manier als een partij in de database lijst, en het kan op dezelfde manier geladen worden. Het geeft een nieuw venster met het verslag.

© ChessBase 2015

Video Wijk02 (1 min 32 sec)

We first see Vladimir Kramnik, who politely shakes hands with my video camera, then Alexei Shirov, who is scheduled to play Kramnik. The two are quite hostile to each other, but that this does not preclude a handshake at the beginning of the game. Vishy Anand has been waiting for this exciting moment and comes over to check whether I captured the handshake on video. That's the kind of thing Vishy thinks of during a game. Garry Kasparov enters and does his usual rituals (ending with the watch thing) before his game against Loek van Wely.

Video Anand1 (1 min 37 sec)

The first to finish that day was Vishy Anand, who was on a killing spree against the Dutch players. In the press room he tells us about his win against Jan Timman.

Video GK01 (2 min 18 sec)

Soon after the time controls Garry Kasparov agrees to a draw against Loek van Wely. Afterwards they analyse the game together, with a bemused Yassir Seirawan watching on.

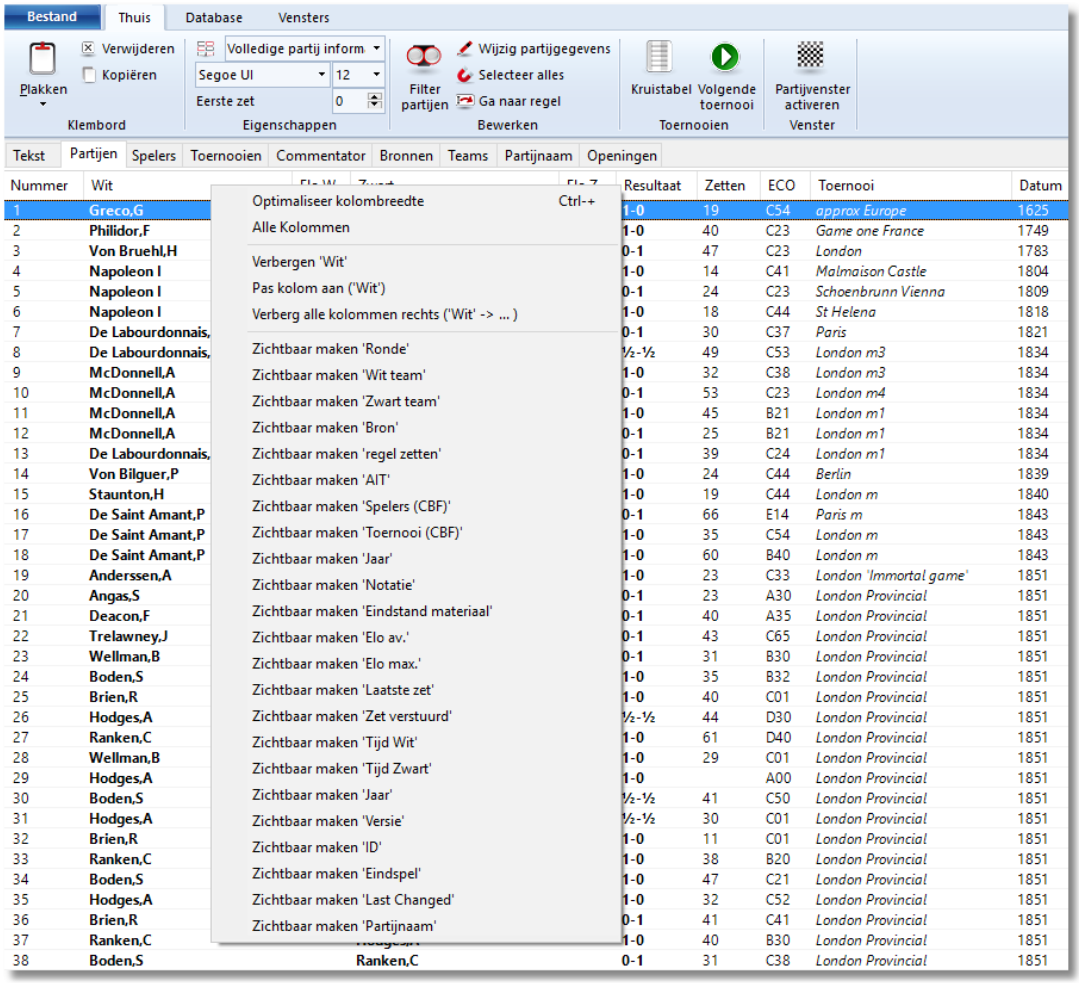
Dit is een voorbeeld van een database tekst uit ChessBase Magazine, met videobeelden uit een toernooi in Wijk aan Zee. Wanneer u op een video icoon klikt, wordt de video afgespeeld. ChessBase Magazine bevat

gewoonlijk maximaal een uur aan videobeelden.

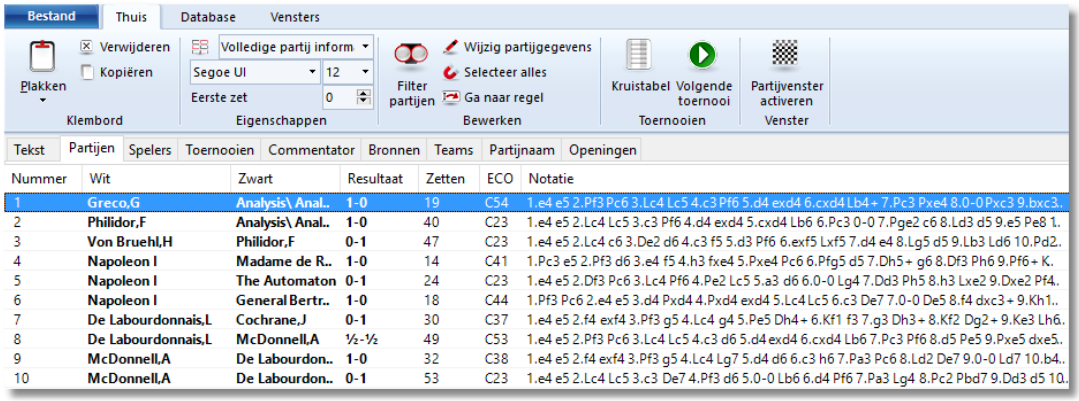
Database teksten zijn alleen verkrijgbaar in de CBH database opmaak.

3.4.4 Kolommen sorteren

Door te dubbelklikken op een kolom kunt u sorteren op die kolom. Door rechts te klikken op een kolom, kunt u allerlei keuzes maken wat u wilt zien en hoe u dat wil zien. U kunt ook kolommen smaller en breder maken door met uw muis op de scheidingen van de kolomkoppen te gaan staan en dan de kolom naar rechts of links te slepen. Net zoals u dat gewend bent in Windows.



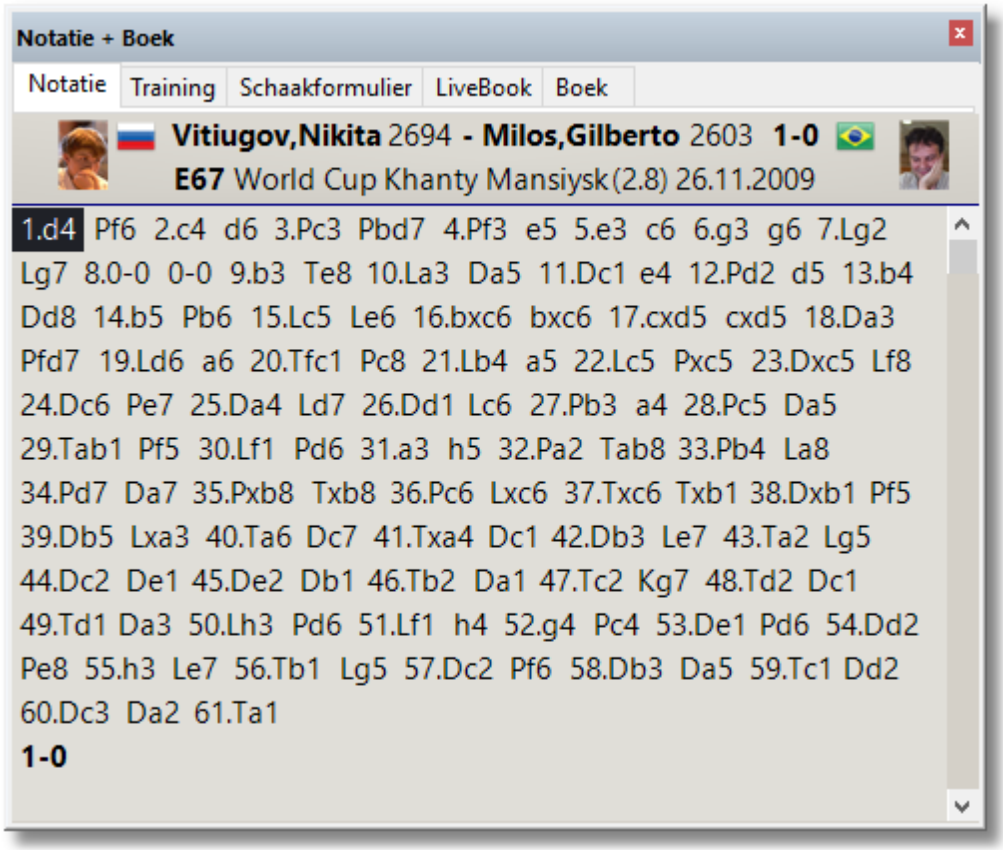
Zo kunt u de lijst helemaal naar uw eigen hand zetten. Verberg kolommen die u niet wenst te zien en toon enkel wat u wel wil zien. Hieronder is bijvoorbeeld de rating weggelaten en de notatie getoond.



3.4.5 Spelers Database

De spelers database is een enorme catalogus met meer dan 100.000 spelers en duizenden foto's. Praktisch elke speler met een internationale rating staat in deze encyclopedie.
De spelers encyclopedie is onderdeel van het programma ChessBase. Als u beschikt over ChessBase kunt u namen standaardiseren bij het opslaan. Het volstaat een gedeelte van de naam te typen. Het programma toont dan een lijst met namen waar u uit kunt kiezen.

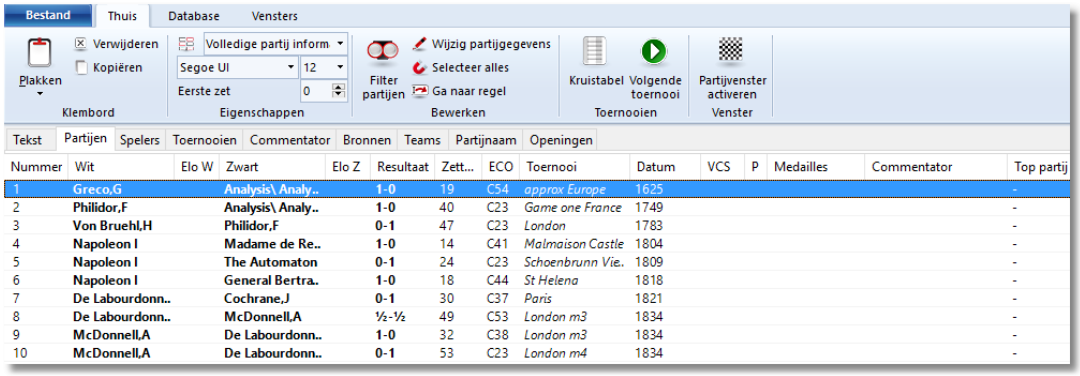
Het programma werkt met de *Online Player Database* en zal een foto tonen van de spelers in het notatievenster.



3.4.6 Partijen

Database - Partijen

Dit geeft de partijenlijst van de geopende database weer.



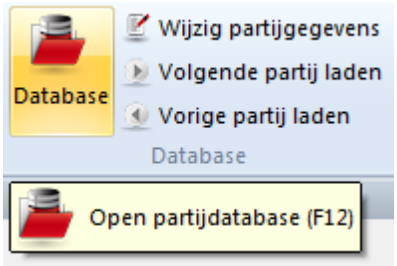
Nummer	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Zett...	ECO	Toernooi	Datum	VCS	P	Medailles	Commentator	Top partij
1	Greco,G		Analysis\ Analy..		1-0	19	C54	approx Europe	1625					-
2	Philidor,F		Analysis\ Analy..		1-0	40	C23	Game one France	1749					-
3	Von Bruehl,H		Philidor,F		0-1	47	C23	London	1783					-
4	Napoleon I		Madame de Re..		1-0	14	C41	Malmaison Castle	1804					-
5	Napoleon I		The Automaton		0-1	24	C23	Schoenbrunn Vie.	1809					-
6	Napoleon I		General Bertra..		1-0	18	C44	St Helena	1818					-
7	De Labourdonn..		Cochrane,J		0-1	30	C37	Paris	1821					-
8	De Labourdonn..		McDonnell,A		½-½	49	C53	London m3	1834					-
9	McDonnell,A		De Labourdonn..		1-0	32	C38	London m3	1834					-
10	McDonnell,A		De Labourdonn..		0-1	53	C23	London m4	1834					-

De partijenlijst wordt veel gebruikt in het Database venster. U kunt er een database mee verkennen, zoeken in de database naar bijvoorbeeld openingen of een bepaalde speler. Het is belangrijk goed te leren werken met deze lijst.

© ChessBase 2015

3.4.6.1 Partijen laden en naspelen

Bestand – Database



Opent het database venster met een lijst partijen. U kunt daar ook komen vanuit het bord door op F12 of Escape te drukken.

Bestand – Openen – Open Database (Ctrl-0 vanuit databasevenster)
Selecteert de grote database. Deze bevindt zich op uw CD/DVD, maar het kan worden geïnstalleerd op uw hard disk.

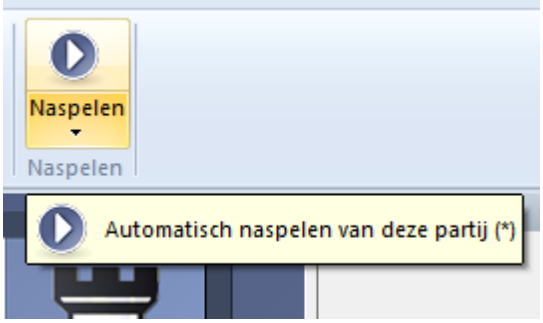
Dubbelklik een partij uit de lijst
In de partijen lijst kunt u een partij dubbelklikken of de donkere balk (cursor) verschuiven en op Enter drukken. Dit brengt u terug naar het hoofd schaakbord scherm met de partij geladen in het annotatie venster.

De partij naspelen met de cursor-toetsen
U kunt ook de naspeeltoetsen gebruiken bovenin het scherm (*Invoegen*), of met de opname knoppen onder het bord.

Als er geen opname knoppen zijn, rechtsklik dan op het bord, of op de ruimte erom heen en selecteer *Knoppen onder het bord.*

De blauwe terugname knop in het midden heeft een speciaal doel: Het programma zal u niet lastig vallen met de vraag wat het met de nieuwe zet moet doen maar overschrijft eenvoudigweg de oude zetten.

Analyses – Naspelen (of *)



Speelt de zetten van de huidige partij automatisch af. U kunt de snelheid van het afspelen instellen in het tevoorschijn gekomen dialoog venster.

Database naspelen (Shift+Ctrl+D)

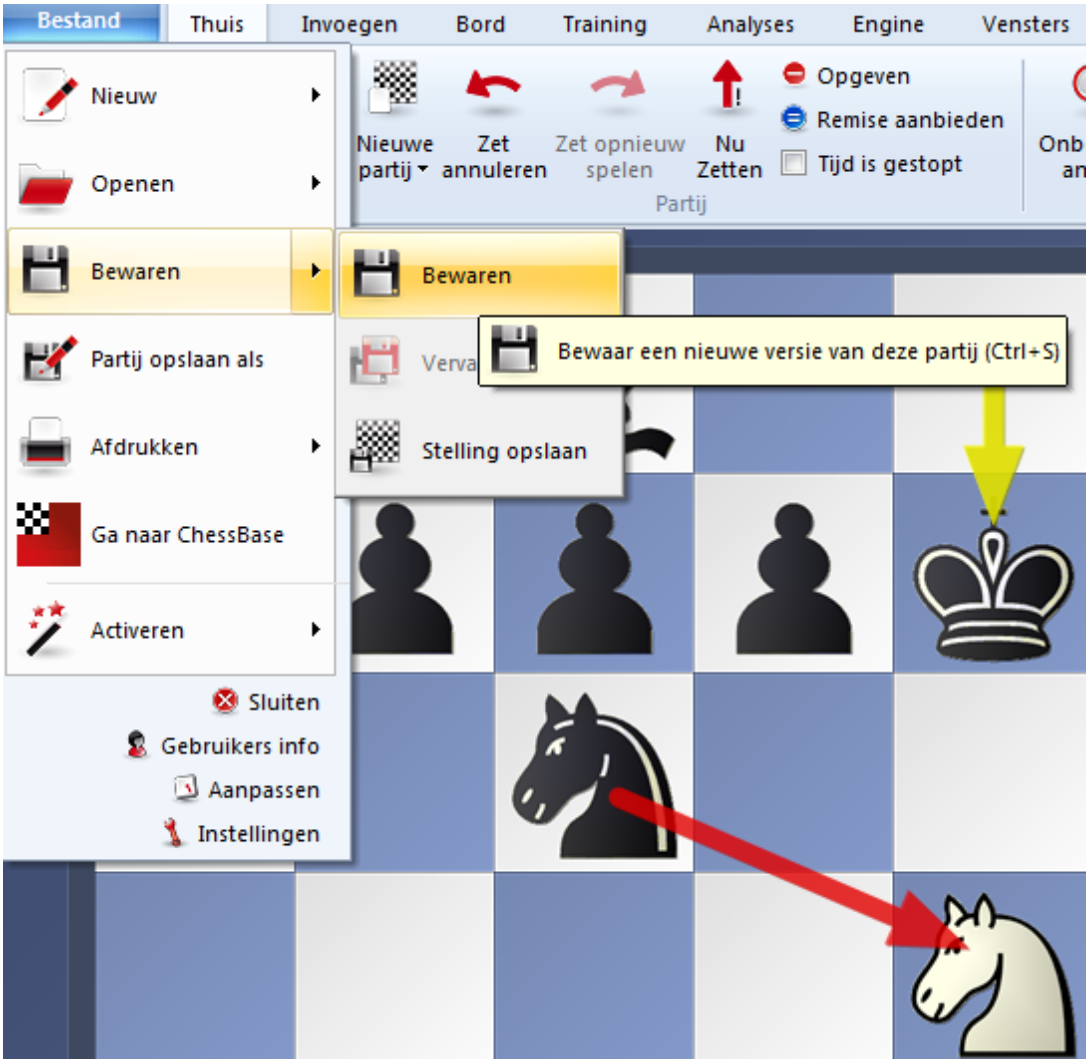
Dit is een speciale functie voor demonstratie doeleinden. U kunt een database selecteren en het programma de partijen een voor een laten naspelen. Om te zoeken naar bepaalde partijen in de database, gebruikt u de zoek partij functie.

Belangrijk:
Wanneer u Windows-XP gebruikt is het erg belangrijk dat u uw databases en openingsboeken in de standaard map bewaart (Mijn Documenten\ChessBase) zoals voorgesteld door Fritz. Indien u dat niet doet, zal het besturingssysteem proberen de gigantische bestanden veilig te stellen (kopiëren) in reservebestanden iedere keer wanneer u het programma afsluit.

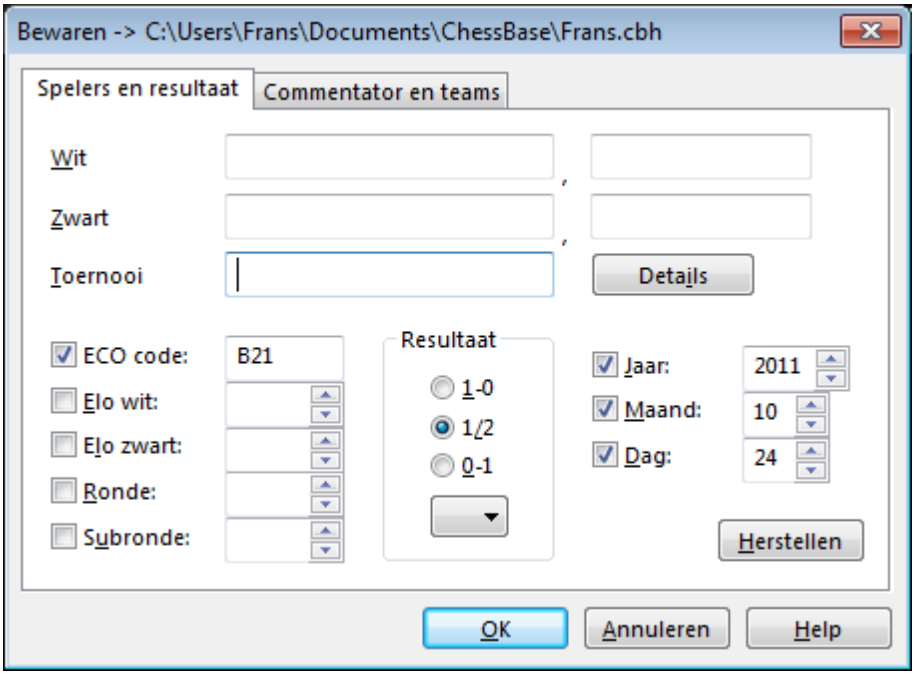
© ChessBase 2015

3.4.6.2 Partij bewaren

Bestand – Bewaren (Ctrl-S)



Indien u een aparte partijenlijst wilt samenstellen, kunt u vooraf een nieuwe database aanleggen. Om dit te doen gaat u eerst naar het database venster (met bijvoorbeeld ESC) en kies dan *Bestand - Nieuw* of toets Ctrl-X. Voer de naam van de nieuwe database in. Sluit het database venster en speel een partij. Voor het bewaren van de partij kiest u *Bestand - Bewaren* of Ctrl-S. Fritz zal u vragen in welke database de partij moet staan. Kies de door u net aangelegde database uit.



De partijgegevens kunt u, voordat u het bewaart, invullen met *Thuis - Wijzig partijgegevens*. U kunt ook de partijgegevens in de partijenlijst bewerken zonder de partij te laden. Rechtsklik een partij en selecteer *Bewerken - Wijzig partij gegevens* (F2).

Spelersnamen (wit/zwart)

Voer de achternaam en de voornaam(en) in van de witte en zwarte spelers. Probeer zo mogelijk de gestandaardiseerde spelling te gebruiken, vooral wanneer u partijen invoert van internationaal bekende schakers. Om de standaardisatie van de namen betrouwbaarder te maken kunt u de schakers database gebruiken die de namen van meer dan 100.000 schakers bevat - praktisch iedereen met een internationale rating. Typ de naam in of een deel ervan en klik vervolgens op de knop met het vraagteken rechts. Een lijst met namen zal verschijnen waaruit u de juiste kunt kiezen.

Toernooi

In het veld voor het toernooi voert u gewoonlijk de naam en plaats van het toernooi in. Als u dit precies wilt doen zou u op de knop *Details* moeten klikken. Een speciaal dialoogvenster verschijnt waarin u een aantal belangrijke gegevens kunt opnemen.

- *Titel, Plaats:* Voer de officiële naam en plaats van het toernooi in. Als het toernooi geen naam heeft, (bijvoorbeeld New York 1924) voer dan de plaats in op beide regels. Het zal slechts eenmalig verschijnen in de partijen lijst.
- *Datum:* Het jaar, maand en dag van het toernooi, niet de individuele partij (deze wordt ingevoerd in het Bewaar dialoog). Gebruikelijk is de

© ChessBase 2015

dag te nemen van de openingsceremonie of de dag dat de eerste ronde wordt gespeeld. Als de exacte datum niet beschikbaar is, kunt u de maand en dag open laten en alleen het jaar invullen.

- *Compleet:* Aanvinken als u alle partijen van het toernooi heeft. Een compleet toernooi heeft een groene markering aan de rechterkant in de partijen lijst.
- *Land:* Klik het afrol menu rechts om een lijst te zien van land-afkortingen en kies de ene die u wilt.
- *Rondes:* Geef het aantal rondes. In speciale toernooien, (zoals knock-outs en Grand Prix) kunt u *subrondes* aangeven in het *Bewaar* dialoog. Hierdoor kan het programma de partijen op de juiste manier sorteren. Het programma kan ook lege voortgangstabellen genereren in open toernooien als de rondes correct worden ingevoerd.
- *Categorie:* Voer een categorie in tussen 1 en 25. Dit zal weergegeven worden in de toernooi lijst.
- *Type:* Omschrijf het systeem voor het toernooi, Swiss, team, knock-out, simultaan, enzovoorts. Dit wordt ook in de toernooilijst weergegeven.
- *Tijd:* Vink het spel aan (blitz, rapid, normaal of correspondentie schaak).

ECO code

De ECO code wordt automatisch ingevoegd door het programma. U kunt het corrigeren als u het niet eens bent met het programma.

Elo wit/zwart

Geef de rating voor wit en zwart, indien beschikbaar.

Ronde, subronde

Geef de ronde op en, in geval van knock-outs of Grand Prix, de subronde.

Datum (jaar, maand, dag)

Hier geeft u het jaar, maand en dag op waarop de partij is gespeeld. Verwar dit niet met de toernooi datum. Als de precieze datum niet bekend is, kunt u de dag en maand open laten.

Resultaat

Vink aan wat van toepassing is. 1-0 (wit won), ½-½ (remise) of 0-1 (zwart won). Indien u niet een volledige partij hebt ingegeven, bijvoorbeeld wanneer de zetten slechts voor analyse dient, dan kunt u een evaluatie symbool gebruiken i.p.v. het resultaat. Klik op het afrolmenu onderaan om er een te kiezen.

Herstellen

Wist alle data in het *Bewaar* dialoog.

© ChessBase 2015

Commentator en teams

Klik op het *Commentator en teams* tabblad bovenin het *Bewaar* dialoog om de volgende data in te voeren:

- **Commentator**

Als u varianten en becommentariëring hebt ingevoerd zou u hier uw naam in moeten vullen. Het programma zal u automatisch de gebruikersnaam aanbieden die is ingevoerd in *Bestand - Gebruikers info*.

- **Wit / Zwart team**

Als een partij onderdeel is van een team kampioenschap kunt u de namen van de teams hier weergeven.

- **Bron**

Hier kan de bronvermelding gegeven worden. Als u dit precies wilt doen, kunt u op *Details* drukken voor uitgebreide gegevens.

Belangrijk:

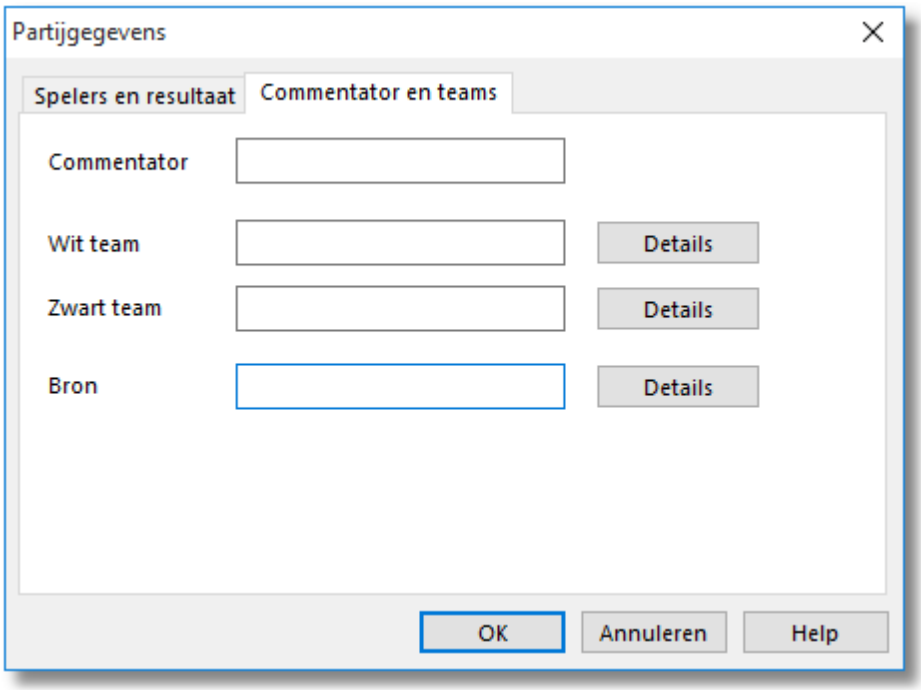
- Partijen kunnen niet opgeslagen worden in een database die zich op CD/DVD bevindt. Vergeet niet een nieuwe database aan te maken voor uw partijen die u waarschijnlijk niet wilt plakken aan het einde van een database met historische partijen.

- Alle partijen die u speelt tegen het programma worden automatisch opgeslagen in een bestand genaamd autosave.cbh. U kunt te allen tijde deze database raadplegen en partijen zoeken die u mogelijk niet handmatig hebt bewaard.

3.4.6.3 Partij bewaren - Commentator en teams

Bij het opslaan van een partij kunt u op het tweede tabblad gegevens invullen over de commentator en eventueel de teams.

© ChessBase 2015



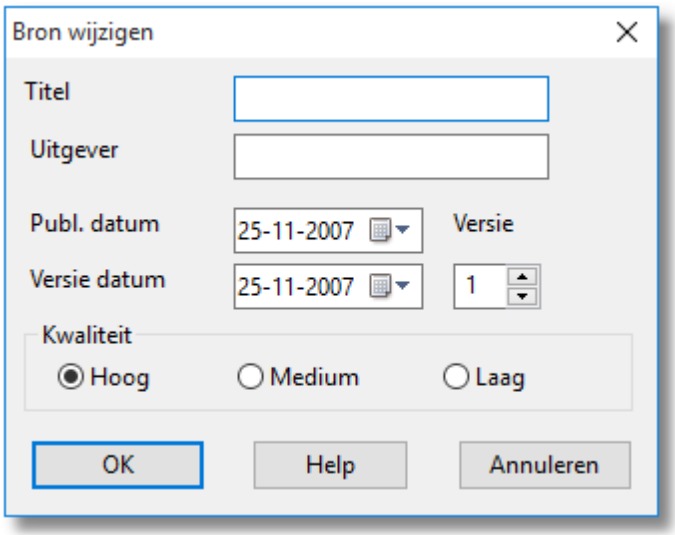
Commentator
Als u zelf varianten en teksten aangebracht hebt, kunt u hier uw naam ingeven. ChessBase zal hier automatisch de naam neerzetten die is ingevuld bij *Gebruikers info*.

© ChessBase 2015

Wit/Zwart team
Als een partij onderdeel is van een teamkampioenschap, dan kunt u hier de namen van de teams invoeren. Ze worden getoond bij de index van de database.

Bron
U kunt een bron opgeven. Als u dat goed wilt doen, moet u eigenlijk ook de *Details* invoeren. De bron wordt getoond bij de index van de database.

© ChessBase 2015



3.4.6.4 Partijen kopiëren

Het kan in de praktijk voorkomen dat u alleen bepaalde partijen uit een database naar een andere database wilt kopiëren.

Om dit voor elkaar te krijgen gaat u als volgt te werk:

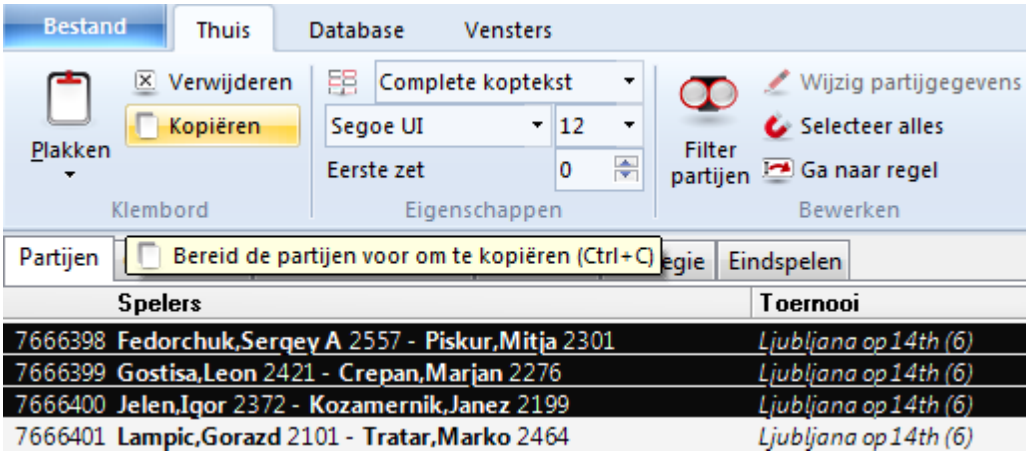
- Ga naar het databasevenster (met bijvoorbeeld ESC) en open de database.

- Selecteer uit de lijst de partijen die u wilt kopiëren. Indien u aparte partijen wilt selecteren houdt u de Ctrl toets ingedrukt terwijl u met de muis de gewenste partijen aanklikt.

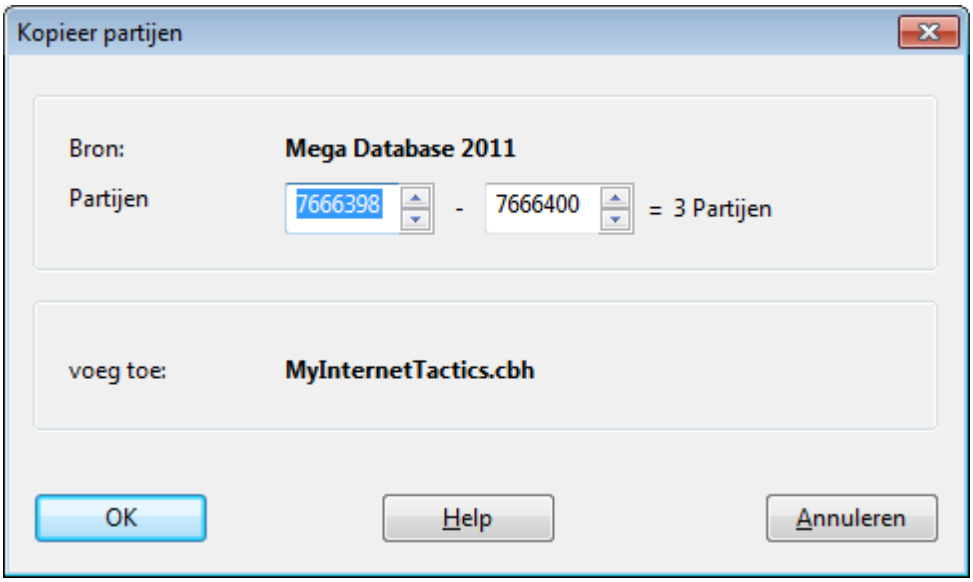
- Indien u echter partijen wilt markeren die als een blok aan elkaar staan, kunt u de eerste partij aanklikken en vervolgens de Shift toets ingedrukt houden terwijl u de laatste partij aanklikt. Als het goed is, wordt het hele blok nu gemarkeerd.

- Kies nu *Thuis - Kopiëren* of Ctrl-C. Alle geselecteerde partijen worden nu naar het klembord gekopieerd.

© ChessBase 2015



- Open vervolgens de database waarin u de partijen wilt kopiëren en kies *Thuis - Plakken*. Bevestig met *OK*. De geselecteerde partijen worden nu in de database gekopieerd.



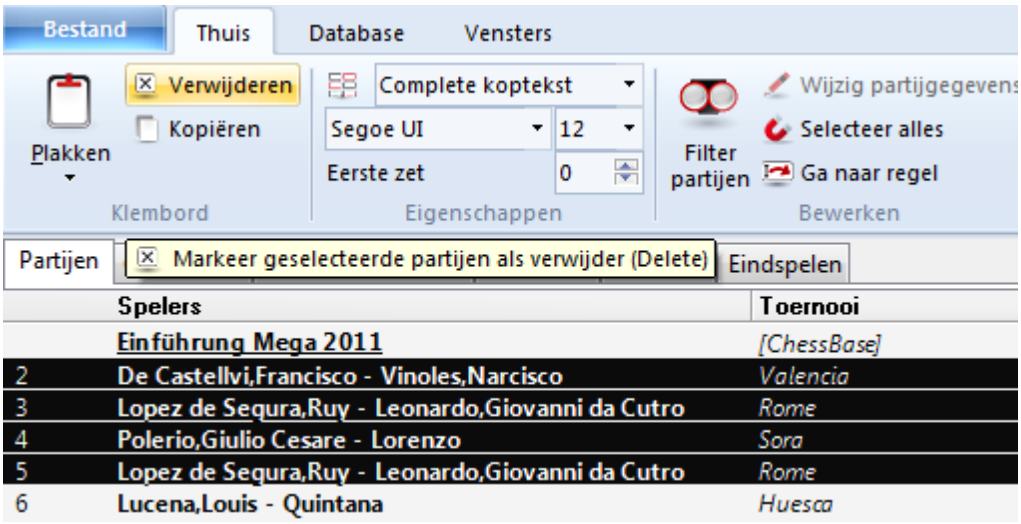
3.4.6.5 Partijen verwijderen

U wilt in een database bepaalde partijen wissen. Dat gaat als volgt:

- Ga naar het database venster en open de database.

- In de partijenlijst markeert u de partijen die u wilt wissen. Met Ctrl-klik markeert u enkele partijen. U kunt de partijen ook bloksgewijs markeren: markeer de eerste partij en vervolgens drukt u de Shift toets in wanneer u de laatste partij aanklikt. Alle partijen selecteren kunt u doen met een rechtsklik - *Bewerken - Alles selecteren*. Gemarkeerde of geselecteerde partijen herkent u aan de donkere achtergrond.

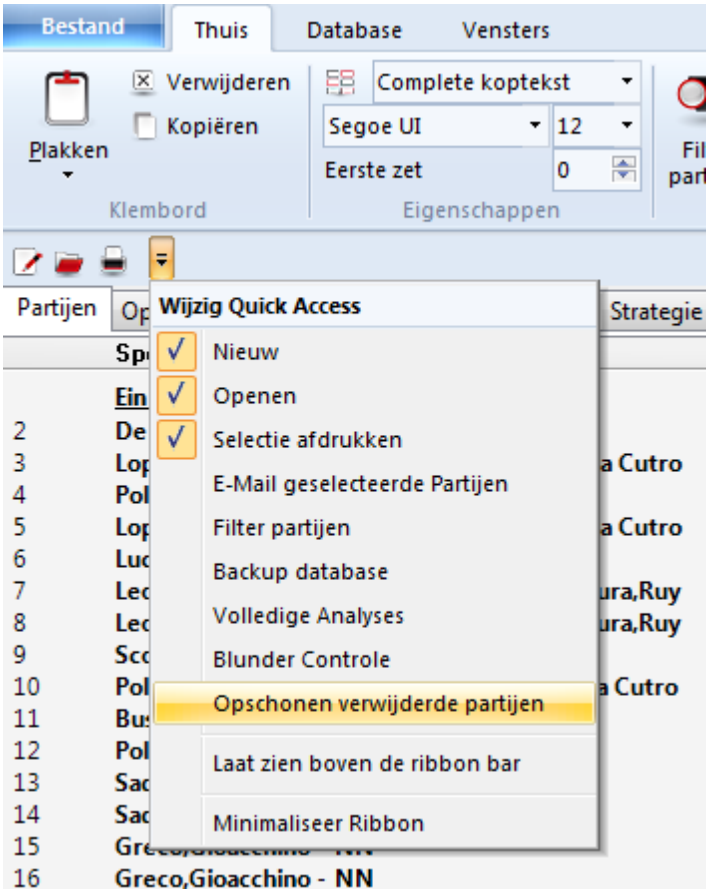
- *Thuis - Verwijderen of rechtsklik - Bewerken - Verwijderen* markeert de partijen in de database met een doorstreep teken. U zult zich nu afvragen waarom de partijen nog steeds zichtbaar zijn. Hier is een gegronde reden voor. Nu heeft u nog steeds de mogelijkheid om de wis actie ongedaan te maken. Wanneer u de doorgestreepte partijen nogmaals markeert en de toets *Delete* indrukt, worden de doorgestreepte partijen weer als normale partijen weergegeven.



- Wanneer u de partijen definitief wilt verwijderen, kiest u vanuit de iconenbalk het icoontje voor *Opschonen verwijderde partijen*. De partijen worden nu volledig uit de database verwijderd.

- Hieronder ziet u hoe u het icoontje voor het *Opschonen* aan de Quick Access Toolbar (= iconenbalk) kunt toevoegen.

© ChessBase 2015



3.4.6.6 Autosave database

Alle gespeelde partijen tegen Fritz zullen automatisch worden bewaard in een speciale *Autosave* database. Deze bevindt zich in de map *C:\Users\usernaam\Documents\ChessBase\MyWork* (als u geen andere map gekozen heeft tijdens de installatie).

De *Autosave* database is altijd aanwezig in de historie lijst bovenin het database venster.

3.4.6.7 Zoeken naar partijen

Databasevenster: Thuis – Filter partijen (Ctrl-F)

Hiermee produceert het programma een *zoekmasker* waarin u het programma kunt vertellen om te zoeken naar specifieke partijen.

- Zoek naar namen, toernooi, jaar enzovoorts.
- Zoek naar partij commentaar
- Zoek naar stellingen of stelling fragmenten
- Zoek naar medailles
- Zoek naar speeltijden

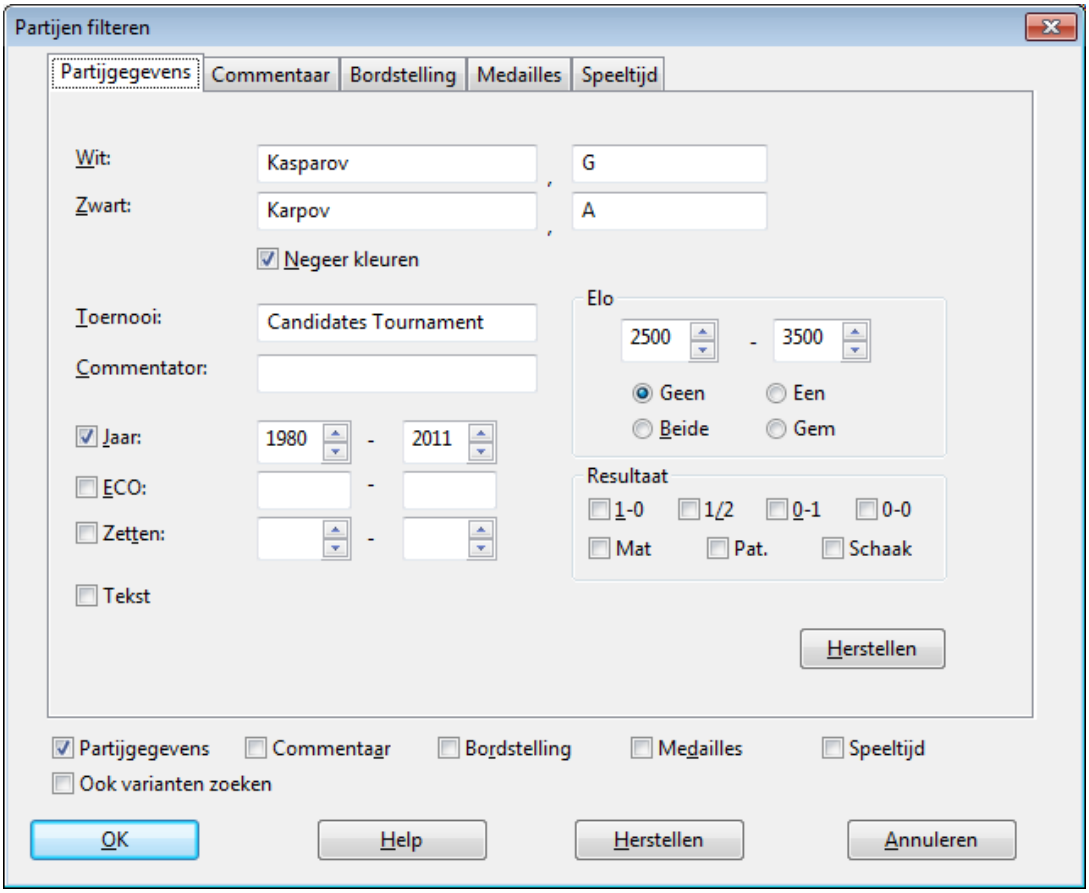
In het database venster schakelt de Tab toets het filter in of uit.

3.4.6.8 Zoeken naar namen, toernooien, enz.

Databasevenster: Thuis – Filter partijen (Ctrl-F)

In het database venster, produceert dit een *zoekmasker* waarin u het programma kunt vertellen om te zoeken naar specifieke partijen. Door te klikken op een van de tabbladen bovenin het zoek masker kunt u uit verschillende categorieën kiezen.

© ChessBase 2015



- **Wit/Zwart:** Voer de naam of een deel van de naam in ("Kasp" is voldoende voor 's partijen). Het filter is gevoelig voor hoofd- en kleine letters, vergeet dus niet om een hoofdletter aan het begin van een naam te tikken. Natuurlijk zal "asparov" ook genoeg zijn voor Kasparov's partijen.

- **Negeer kleuren:** Als u de naam van een speler invoert, zullen al zijn partijen worden weergegeven. Als *Kleur negeren* uitstaat, dan zullen alleen zijn witte of zwarte partijen worden weergegeven. Als twee namen ingevuld zijn en *Kleur negeren* staat aan, dan worden alle partijen tegen elkaar gevonden worden. Als *Kleur negeren* daarentegen uit staat, zullen alleen partijen gevonden worden waarbij de eerste speler wit had en de tweede zwart.

- **Toernooi, Commentator:** Hier kunt u zoeken naar specifieke toernooien of partijen met commentaar van bepaalde commentatoren. Ook hier is het zoeken hoofdletter gevoelig.

- **Jaar:** Om te zoeken naar partijen uit een specifieke periode kunt u hier de jaartallen invoeren.

© ChessBase 2015

- **ECO:** U kunt zoeken naar partijen met een bepaalde ECO sleutel, bijvoorbeeld *C43 C45*.

- **Zetten:** voor het zoeken naar lange of korte partijen.

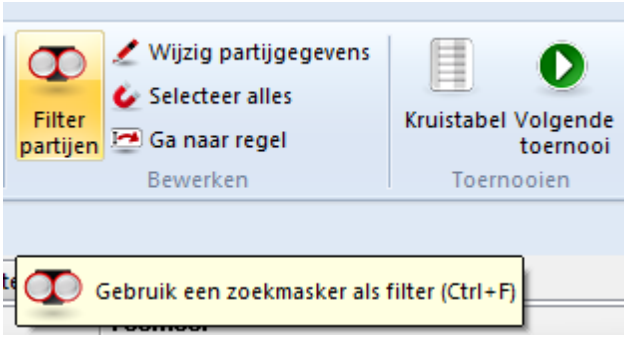
- **Tekst:** haalt database teksten. op. Dit zijn geen partijen maar verslagen die plaatjes, video's, stellingen, links naar partijen, sleutels of andere teksten bevat.

- **Elo:** Zoeken naar partijen binnen een zeker Elo bereik.

- **Resultaat:** vindt partijen waarin wit won, zwart won of wanneer het eindigde in remise, mat, pat of schaak. Met de keuze 0-0 doorzoekt het programma de database op partijen die in de database staan en geen uitslag hebben.

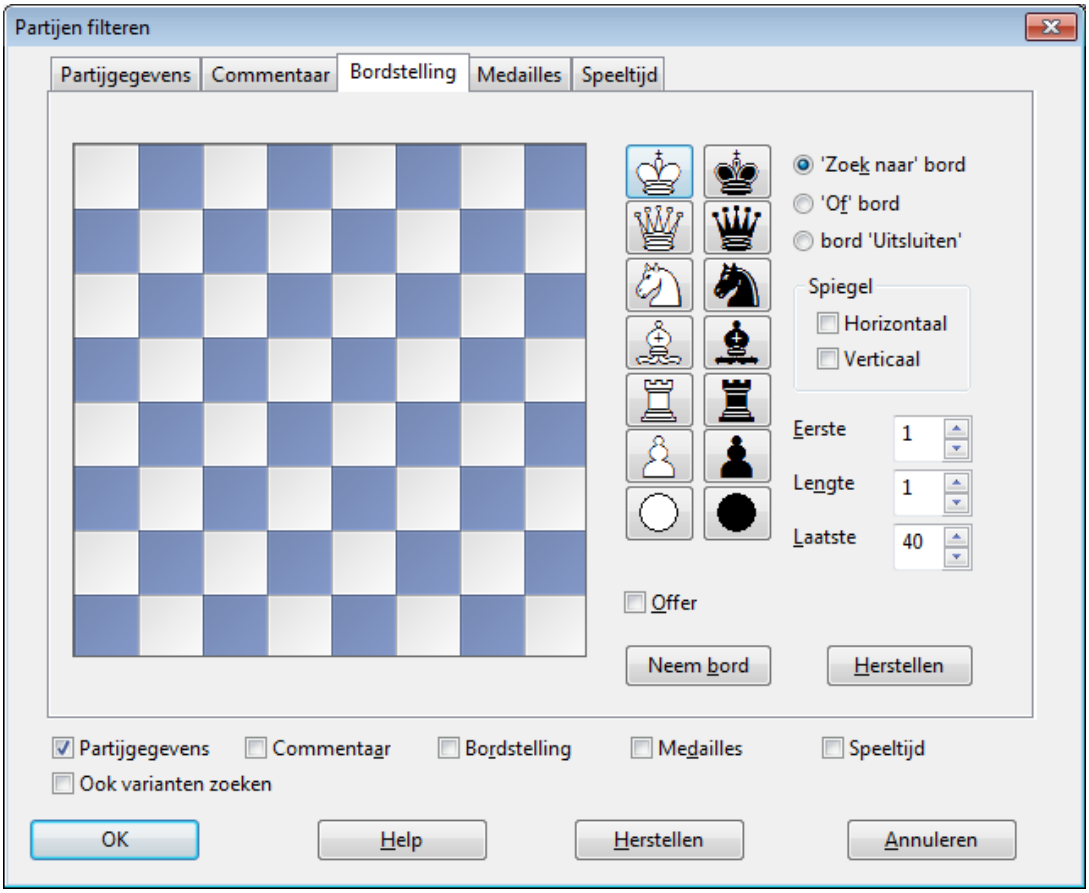
3.4.6.9 Zoeken naar bordstellingen

Databasevenster: Thuis – Filter partijen (Ctrl-F)



Kies *Bordstelling* om te zoeken naar partijen die bepaalde stellingen of fragmenten van die stelling bevatten.

© ChessBase 2015



Om de stukken op het bord te plaatsen klikt u op een stuk aan de rechterkant en vervolgens op een veld in het bord. Door op de rechtermuis knop te drukken plaatst u een stuk van de tegengestelde kleur. De twee *jokers* onderaan kunnen worden gebruikt om een willekeurig stuk aan te geven.

In het bovenstaande voorbeeld worden alle partijen geselecteerd waarbij wit een loper opoffert op h7. Merk op dat wanneer u een van de gefilterde partijen laadt, het programma springt naar het moment waarop dat gebeurt.

- **Zoek naar bord, Of-bord en bord Uitsluiten:** U kunt voor elk van deze mogelijkheden stukken plaatsen. In het eerste geval zal het programma zoeken naar die stelling. Op het *Of bord* kunt u een tweede stelling plaatsen waar het programma tegelijk naar kan zoeken. In het laatste geval zullen de partijen worden geselecteerd waarin die stelling juist niet voorkomt. Op dit bord kunt u meerdere stukken op een veld plaatsen.

- **Spiegeling: horizontaal/verticaal:** hiermee kunt u de stelling op het bord horizontaal of verticaal spiegelen en tegelijkertijd zoeken voor

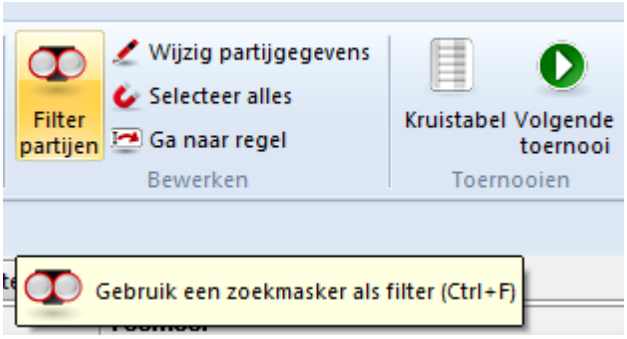
hetzelfde fragment aan de boven en onderkant (horizontale spiegeling) bijvoorbeeld zoek loperoffer op h7 of h2 of op de linker en rechterkant (verticale spiegeling), loper op h7 of a7. Beide spiegelingen tegelijk is ook mogelijk (loper op h7 of h2 of a2 of a7). Bij gebruik van de horizontale spiegeling zullen de kleuren vaak tegengesteld zijn.

- **Eerste, lengte, laatste:** Beperkt de selectie naar een bepaalde fase van de partij. In het bovenstaande voorbeeld zal het filter zoeken vanaf zet vijf van de partij en stoppen bij zet 40. De stelling moet gevonden worden voor één zet (lengte).

- **Bord kopiëren:** brengt de huidige stand op het hoofd schaakbord over naar het *Zoek bord*. U kunt nog veranderingen aanbrengen voordat u het filter start.

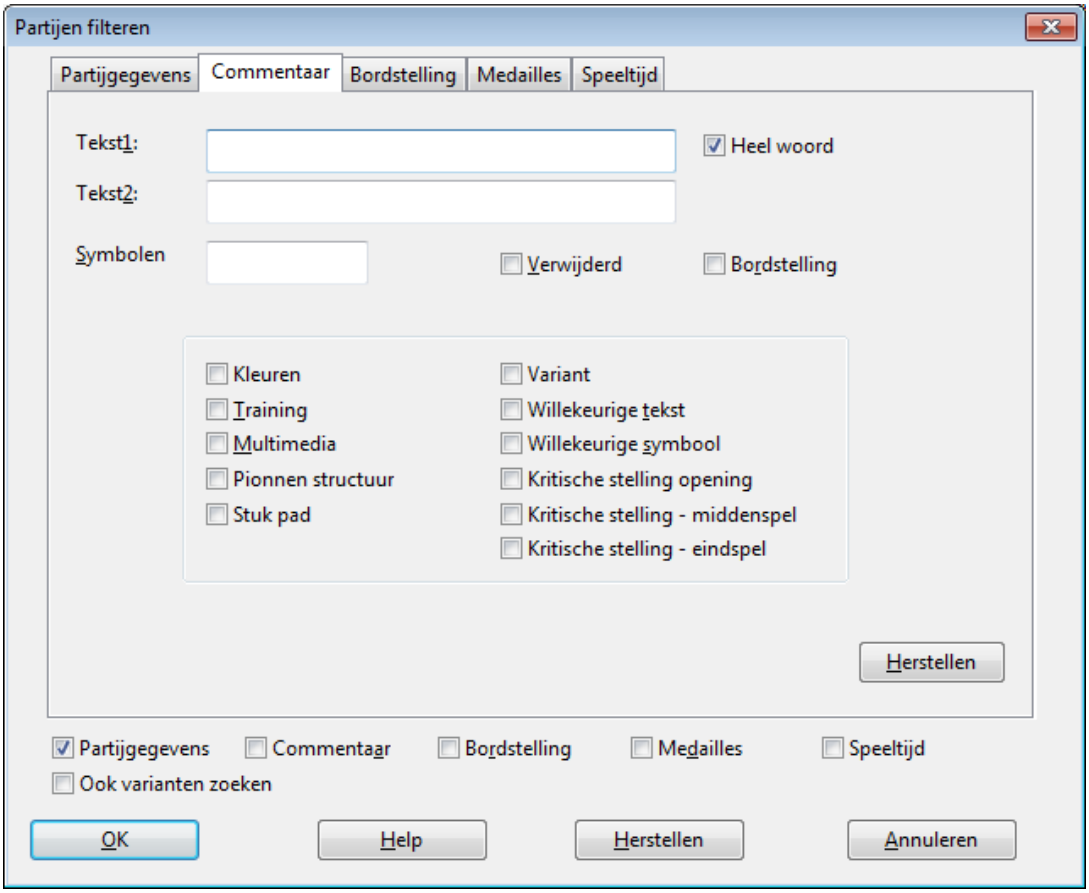
3.4.6.10 Zoeken naar partij-analyse

Databasevenster: Thuis – Filter partijen (Ctrl-F)



Partijen kunnen tekst commentaar bevatten die gegenereerd is door het programma of die door u zelf is ingevoerd. Los hiervan bestaan de uitgebreid becommentarieerde partijen uit ChessBase Magazine , met schaak-commentaar symbolen en grafische elementen.

Databasevenster: *Thuis* *Filter partijen* (of Ctrl-F) in het database venster produceert een *zoekmasker*. Klik *Commentaar.* Op dit scherm kunt u zoeken naar verschillende soorten van commentaar.



- **Tekst1, Tekst2:** Voeg twee woorden in en het programma zal zoeken naar alle partijen met een van de twee woorden.

- **Heel woord:** betekent dat het op zich zelf moet staan. In het voorbeeld zal het filter niet "Briljante" vinden. Klik uit als u dat wenst.

- **Symbolen:** Is voor commentaar symbolen zoals ! en !?.

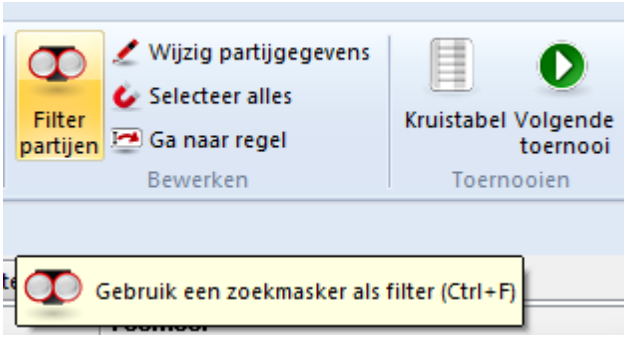
- **Verwijderd:** Vink aan om verwijderde partijen te herstellen.

- **Bordstelling:** Zoekt naar partijen die vanuit een speciale stelling beginnen (bijvoorbeeld problemen en studies).

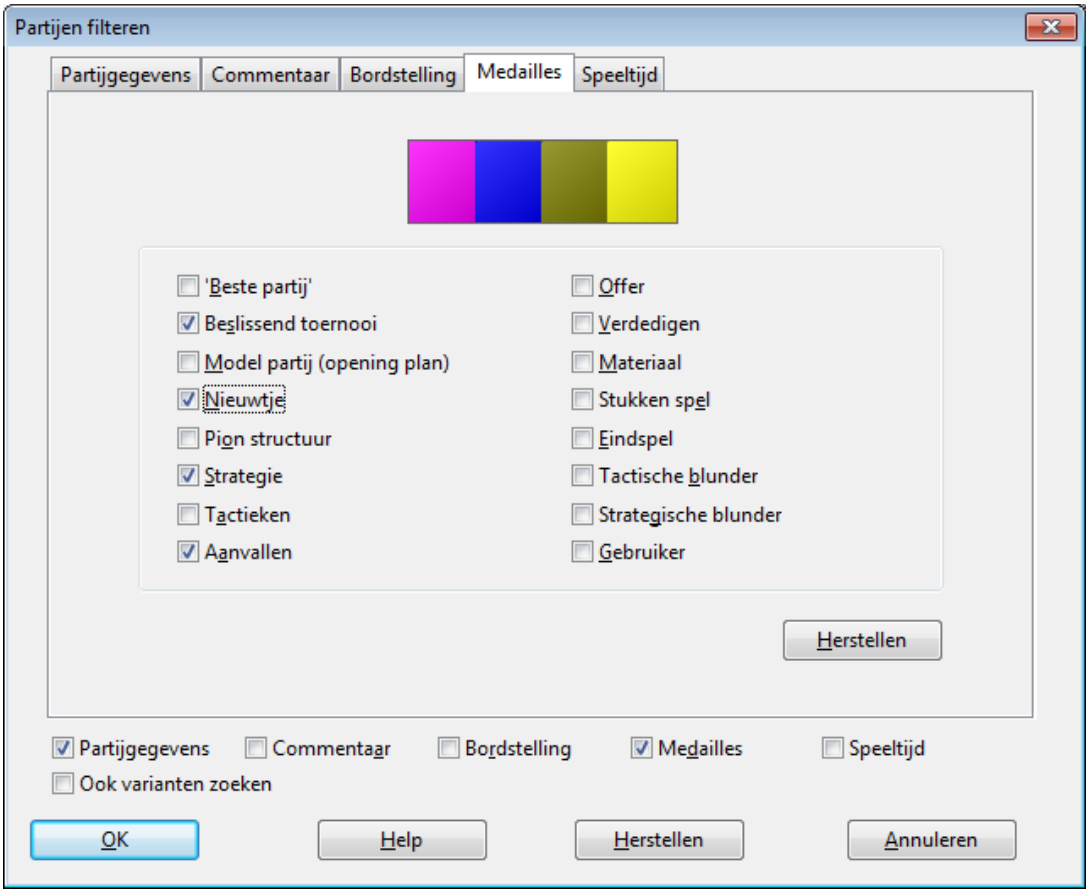
U kunt ook zoeken naar partijen die varianten, training-stellingen, multimedia, gekleurde velden en pijlen (*Kleuren*), pionstructuren, route der stukken, kritische stellingen, enzovoorts bevatten.

3.4.6.11 Zoeken naar medailles

Databasevenster: Thuis – Filter partijen (Ctrl-F)



Klik op *Medailles* om te zoeken naar partijen die als zeer interessant zijn aangemerkt. De medailles omvatten categorieën zoals een nieuwtje, pionnenstructuur, aanval, verdediging, opoffering, blunders, enzovoorts.

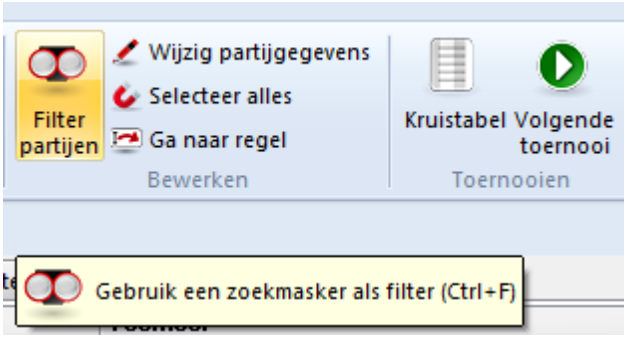


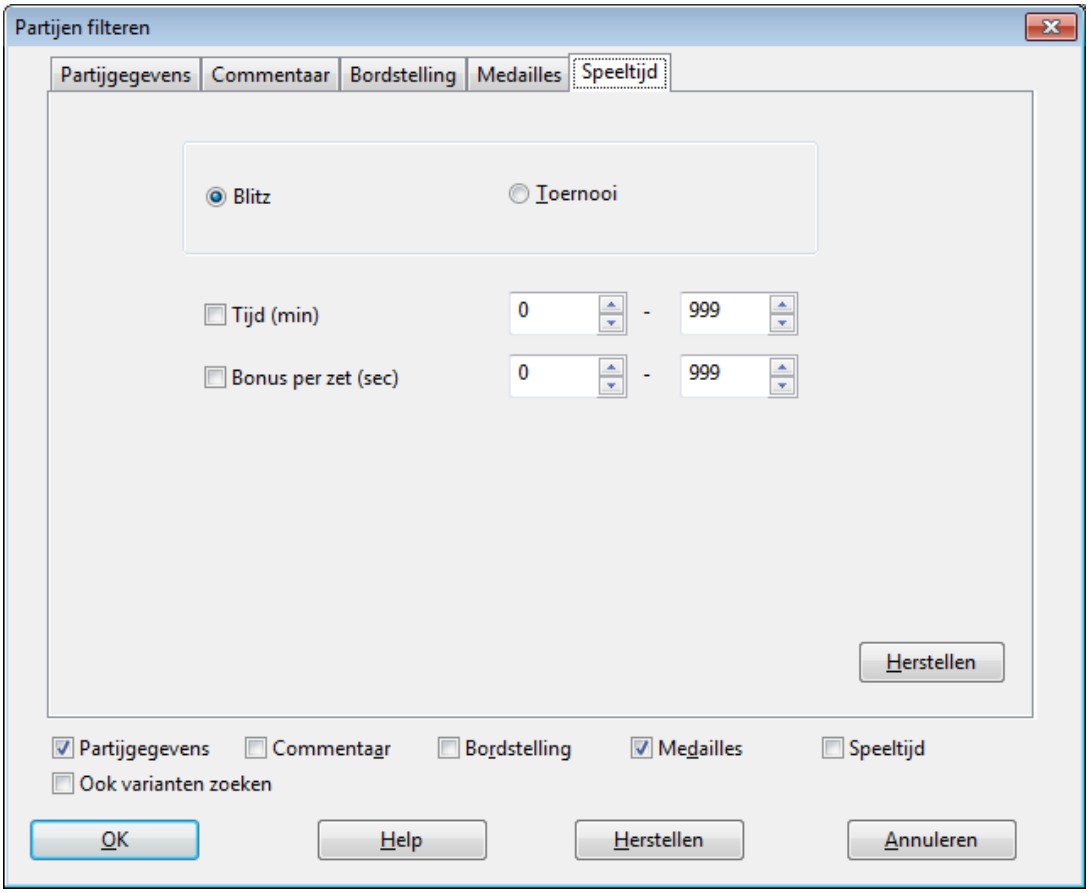
In het zoekmasker kunt u op meerdere categorieën klikken. Merk op dat het filter de partijen zal ophalen waarin alle categorieën aangevinkt zijn.

© ChessBase 2015

3.4.6.12 Zoeken naar speeltijden

Databasevenster: Thuis – Filter partijen (Ctrl-F)





De partijen die op de schaakserver zijn gespeeld bevatten ook snelschaakpartijen. Met dit gedeelte van het filter kunt u zoeken naar partijen met een bepaalde speelduur.

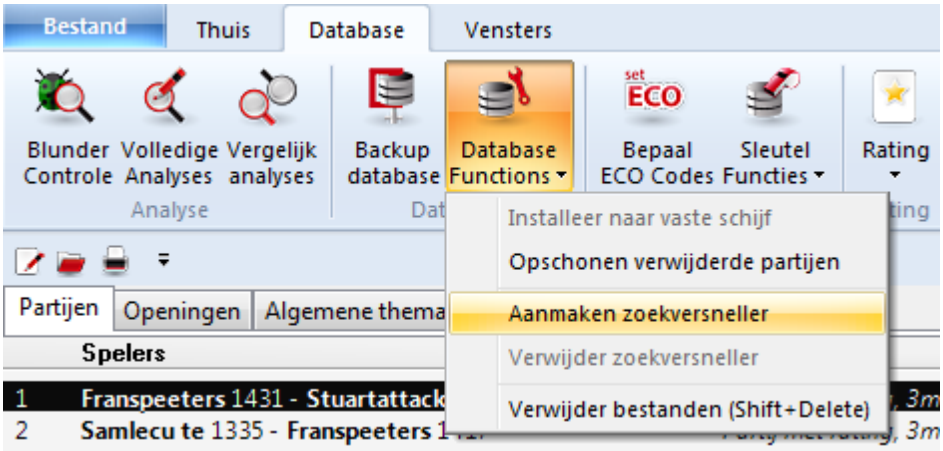
Belangrijk:
U vindt de database met de partijen die u op de schaakserver heeft

gespeeld in Mijn Documenten\ChessBase\. Er zijn nu verscheidene databases, zoals MyInternetGames, MyInternetGames-960, MyInternetMachineGames, etc.

Vink *Blitz* aan om te zoeken naar snelschaakpartijen en voer de basis- en bonustijd in.
Als u toernooipartijen zoekt, voert u alleen de basistijd in en vinkt u de *Bonus per zet* tijd uit.

3.4.6.13 Zoekversneller

Databasevenster: Database functies - Aanmaken zoekversneller / Verwijder zoekversneller



De zoekversneller bestaat uit een paar extra bestanden die aan de database vastgeknoopt worden. Ze nemen per partij circa 50 bytes in (dus dat kan aardig oplopen). Maar het versnelt het zoeken naar specifieke partijen en stellingen aanzienlijk. Deze booster bestanden hebben de extensie .CBB en CBO en kunnen worden verwijderd van de harddisk indien ze niet langer benodigd zijn.

Het programma zal u verzoeken om een zoekversneller te creëren wanneer een grote database deze nog niet heeft. Met *Verwijder zoekversneller* kunt u deze extra bestanden wissen.

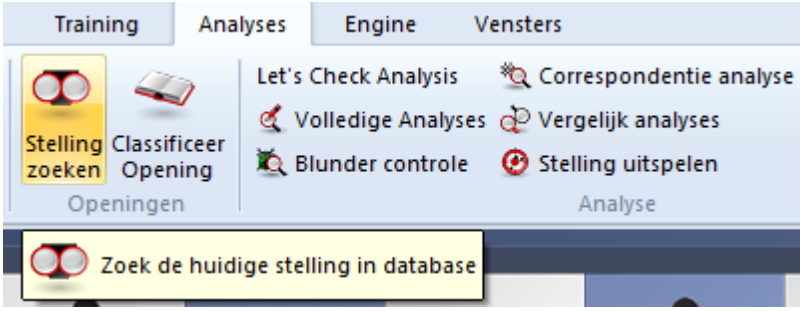
3.4.6.14 Zoeken naar stelling

Analyses – Stelling zoeken (vanuit hoofd venster)

Dit is een zeer krachtige functie die alle partijen uit de geopende database haalt waar de huidige bordstelling in voorkomt.

Als u dubbelklikt op een van de partijen zal het geladen worden op het hoofd bord zodat het nagespeeld kan worden.

Vergewis u ervan dat u de oorspronkelijke partij bewaard heeft, anders gaat het verloren. U kunt ook F11 gebruiken om de ene partij na de andere partij uit de partijenlijst te laden om zodoende de voortgang te bestuderen.



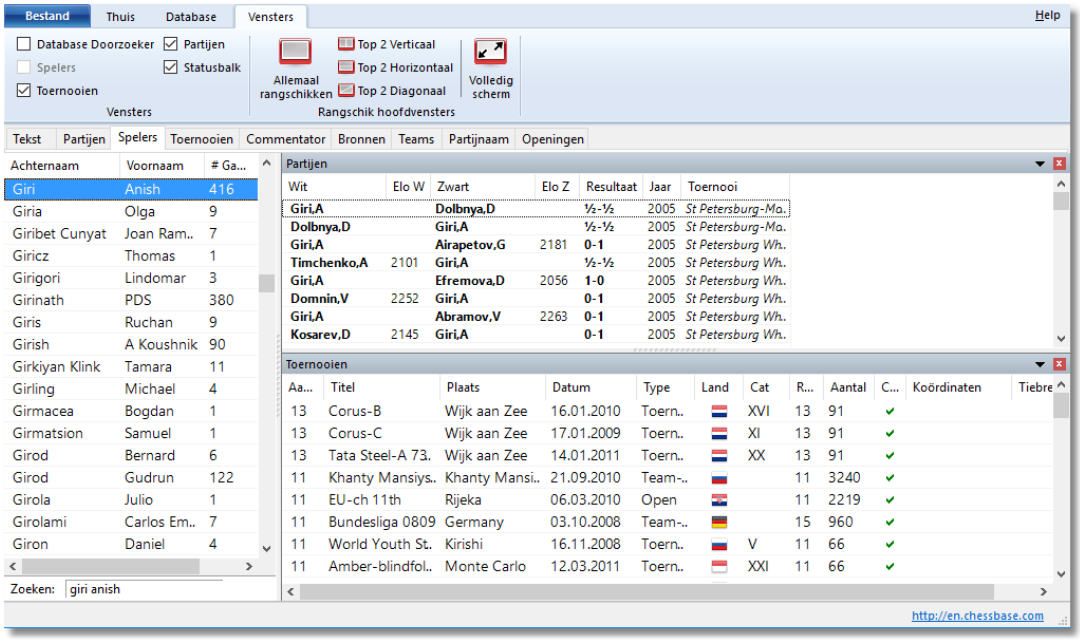
De snelheid van het filter kan aanzienlijk worden versneld door een zoekversneller te creëren. De database die op uw DVD staat heeft al een zoekversneller, dus daar hoeft u niets meer aan te doen.

3.4.7 Spelers

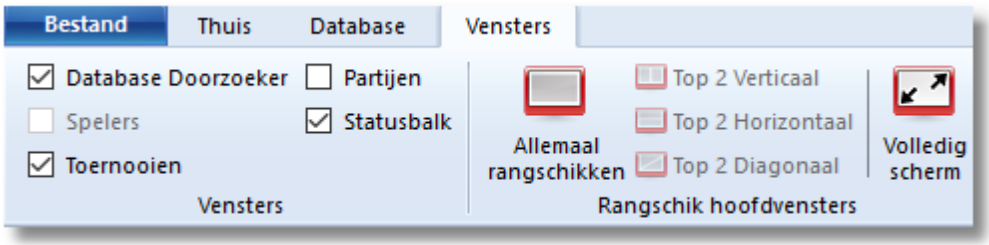
Database - Spelers

De spelerslijst is gesorteerd op alfabet. U kunt deze spelers index gebruiken om een overzicht te krijgen van alle schaakactiviteiten van een bepaalde speler. De spelers index bestaat uit drie gedeelten die ook weer onderverdeeld zijn in kolommen. U kunt de informatie aanpassen door kolommen aan en uit te zetten. Links onderaan ziet u een zoekvenster waar u een naam in kunt geven.

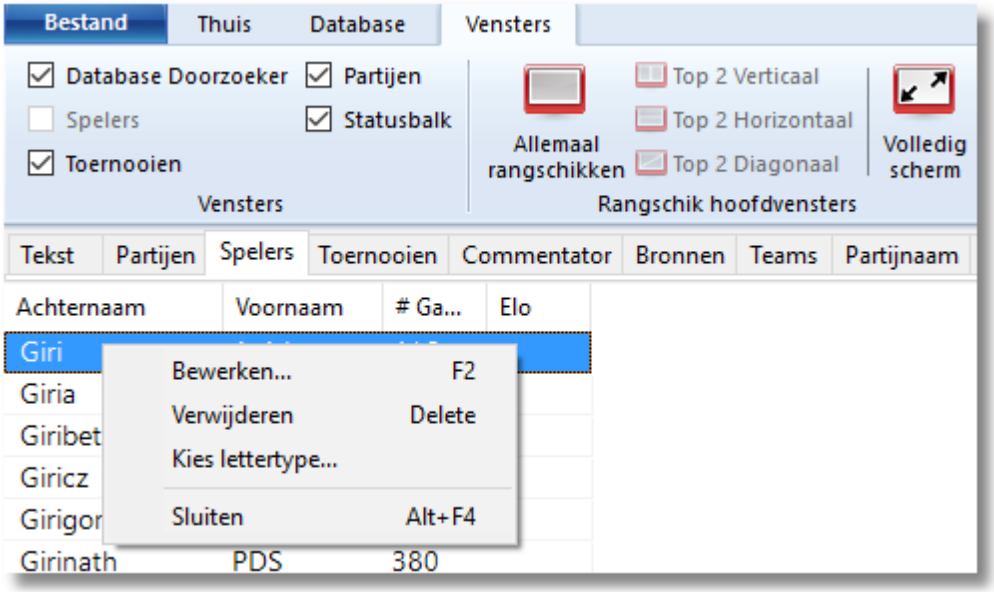
© ChessBase 2015



U kunt het Partijen venster of het Toernooien venster sluiten door rechts te klikken en *Sluiten* te kiezen, of door op het witte kruisje met de rode achtergrond te klikken. Daarna kunt u ze weer openen door ze aan te vinken bij *Vensters*.



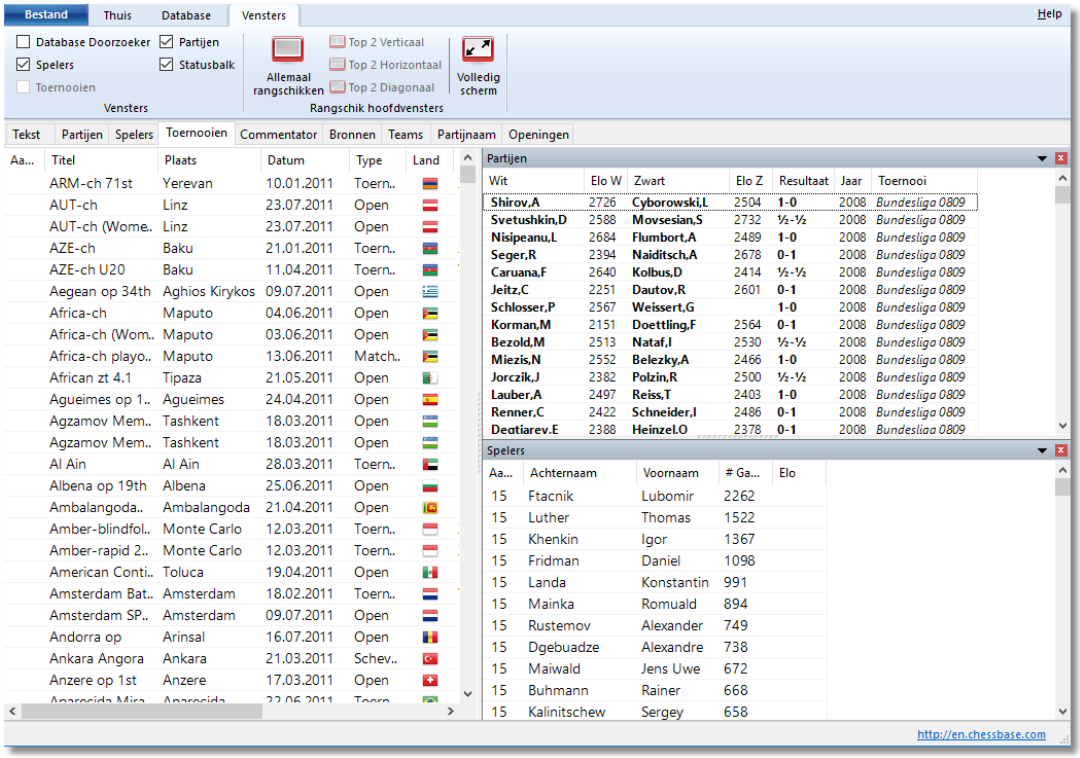
Als u van een speler de naam wilt aanpassen, kunt u met rechtsklik *Bewerken* de naam aanpassen van de speler voor al de partijen die u geselecteerd hebt.



3.4.8 Toernooien

Database - Toernooien

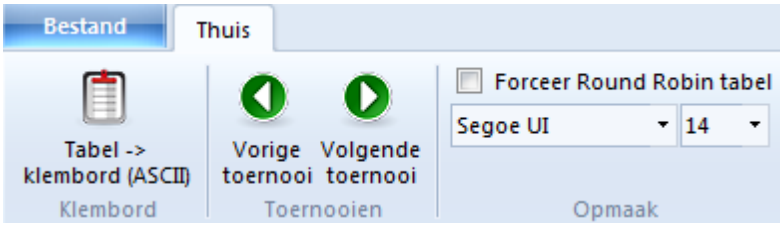
Net zoals de *Spelers* index is de *Toernooien* index ingedeeld in drie vensters met kolommen. U kunt alle vensters en kolommen weer sorteren en alles precies naar uw hand zetten.



In de meegeleverde Fritz database zijn veel toernooien compleet opgeslagen. In het database venster kunt u de toernooi tabellen bekijken.

- Plaats de cursor op een partij in de partijenlijst.
- Druk de toets T of *Thuis - Kruis tabel.*
- De toernooi tabel met de individuele resultaten van de spelers wordt weergegeven

De volgende opties zijn beschikbaar:



Via het toetsenbord kunnen deze functies ook uitgevoerd worden:

N: Geeft de tabel van het volgende toernooi aan.
P: Geeft de tabel van het vorige toernooi aan.
R: Verzorgt een overzichtelijke toernooi tabel (Round Robin).
C: Kopieert de tabel naar het klembord. U kunt de tabel in bijvoorbeeld uw tekstverwerker overnemen.
F: Formaat tabel, d.w.z. dat u de lettergrootte kunt instellen.

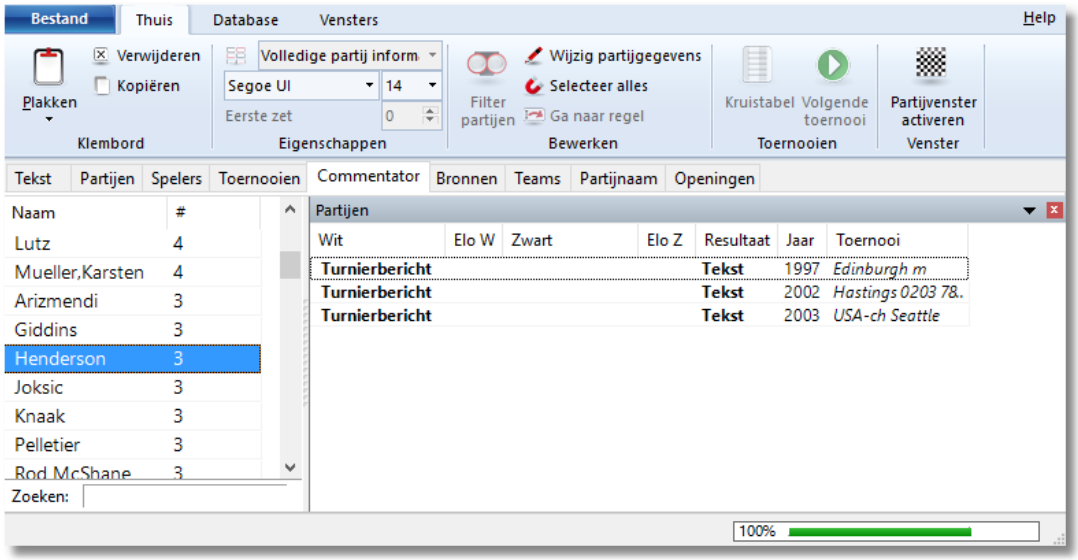
© ChessBase 2015

3.4.9 Commentator

Database - Commentator

De naam van de persoon die de partij van commentaar voorziet wordt opgeslagen in de data van de partij als die wordt opgeslagen of vervangen. De naam staat op de tweede pagina van het venster dat tevoorschijn komt als u de partij wilt opslaan. Als er geen commentaar is gegeven, blijft dit veld leeg. Als u uw eigen commentaar toevoegt, dan zal het programma automatisch uw naam opnemen in het commentator veld.

Het commentaar scherm bestaat uit twee vensters.



Aan de linkerkant staan de namen van de commentators met daarachter het aantal partijen dat ze becommentarieerd hebben.

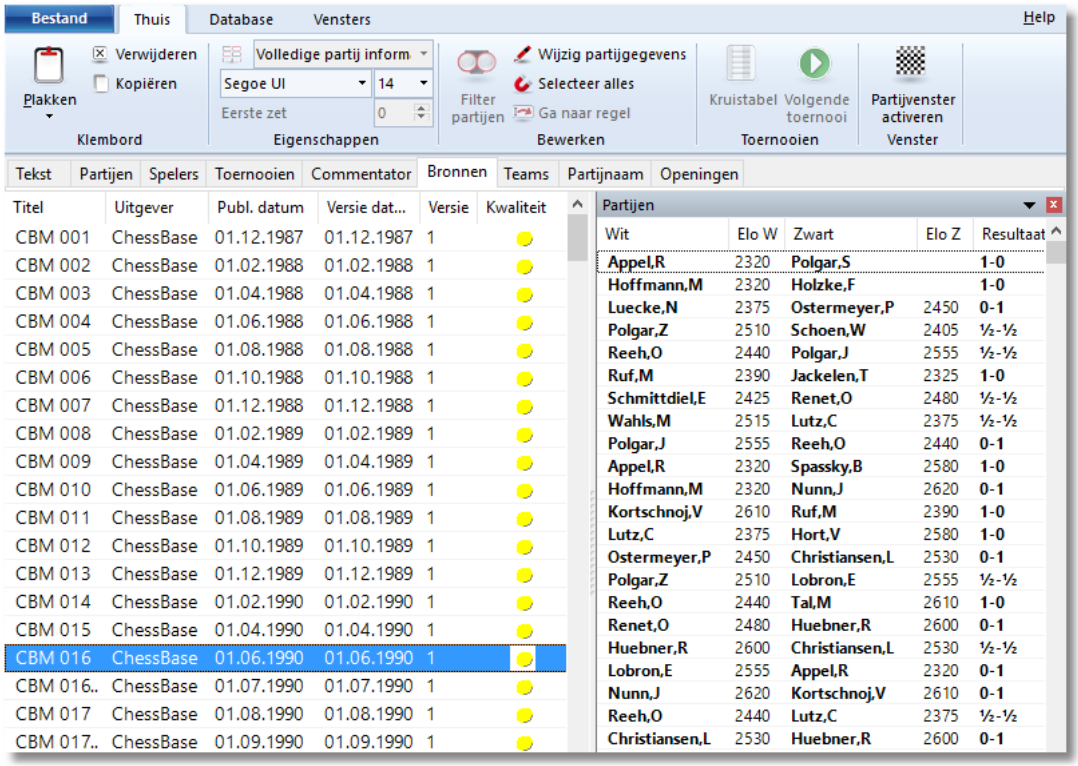
De kolommen kunt u sorteren zodat u het scherm naar uw eigen hand kunt zetten.
Links onderaan ziet u een veld waarmee u kunt zoeken naar een commentator.

3.4.10 Bronnen

Database - Bronnen

Van elke partij is een bron beschikbaar om aan te geven waar de partij

vandaan komt.



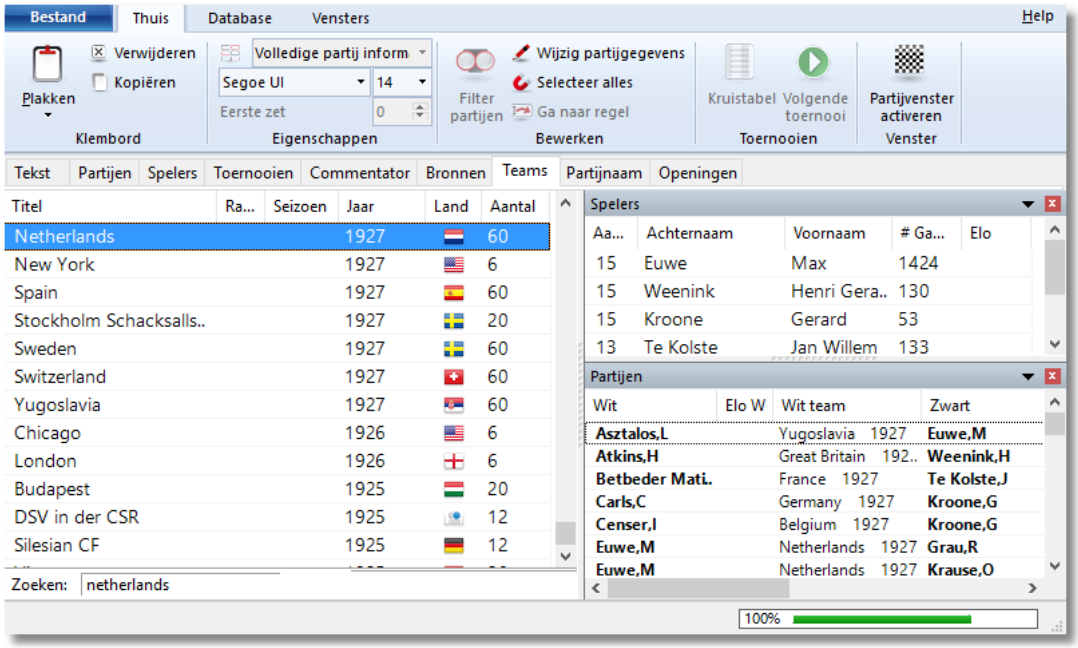
De bronnen index bevat een lijst met alle bronnen. De kolommen kunnen worden gesorteerd op dezelfde wijze als de spelerslijst en de toernooi index.

3.4.11 Teams

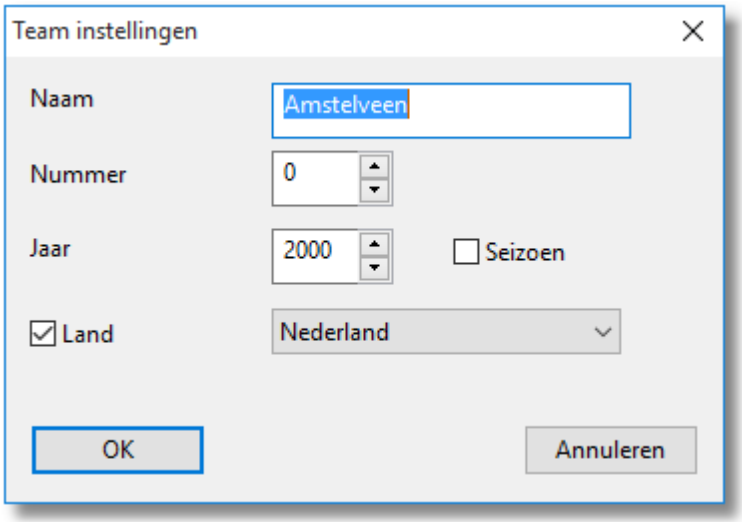
Database - Teams

Hiermee kunt u een lijst maken van partijen van spelers die voor hetzelfde team spelen. Als u een partij van een wedstrijd tussen twee teams opslaat, kunt u de namen van de teams ingeven op de tweede pagina bij het opslaan. Als alle team wedstrijden dezelfde toernooinaam hebben, kan er een juiste tabel van de teams worden gemaakt. De informatie van de teams index is opgedeeld in drie vensters.

© ChessBase 2015



Links ziet u de namen van de teams. De informatie kan gesorteerd worden op kolom door op de kolomkoppen te klikken. Aan de rechterkant ziet u bij *Spelers* de lijst van spelers van het geselecteerde team en daaronder bij *Partijen* een venster met een lijst van de partijen die gespeeld zijn door die spelers in dat toernooi. U kunt zoeken door rechts te klikken op een team. U kunt dan met *Bewerken* de gegevens aanpassen.



3.4.12 Partijnaam

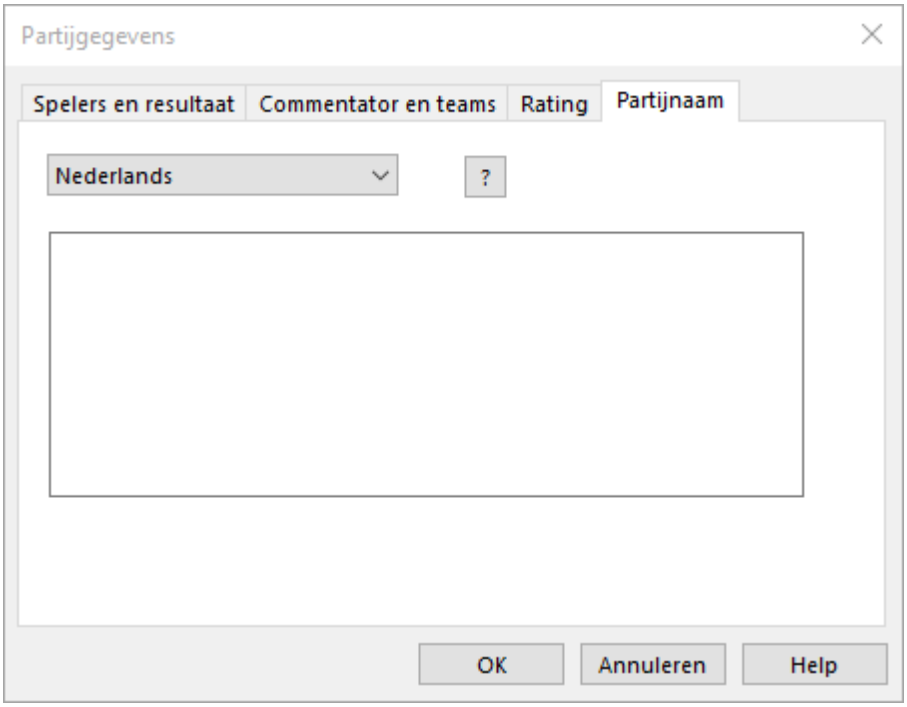
Database - Partijnaam

Als een partij wordt opgeslagen kan een beschrijving worden toegevoegd, afhankelijk van de gekozen taal. Deze informatie komt tevoorschijn bij *Partijnaam*. De taal waarin de toevoeging is geschreven wordt ook vermeld.

Met deze beschrijvingen kunt u bepaalde partijen heel snel terug vinden. De tekst die u hebt toegevoegd wordt getoond in de partijen index en de spelers index. De teksten worden getoond als u klikt op de knop *Partijnamen* in het menu *Speler*, *Partijen* en *Toernooien*. Hiermee hebt u de mogelijkheid partijen te vinden zonder gebruik te maken van de namen van de spelers. Hiermee hebt u een nieuwe manier om snel bepaalde partijen terug te vinden.

De nieuwe index is heel goed te gebruiken voor eenvoudige classificatie en u kunt er partijen mee terug vinden die anders moeilijk te vinden zouden zijn met het filter.

Deze *Partijnamen* kunt u enkel met ChessBase 13 toevoegen!

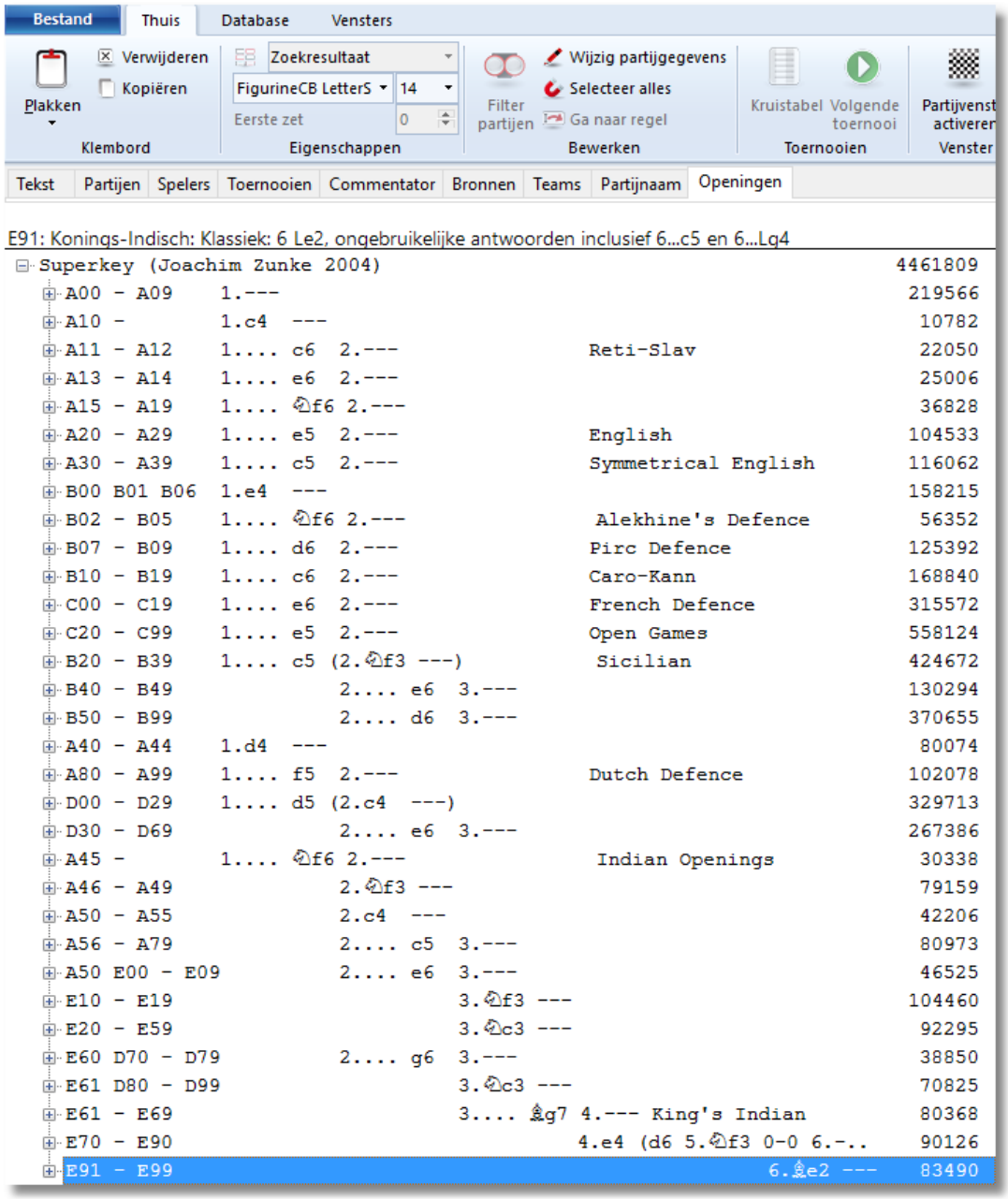


3.4.13 Openingen

Database - Openingen

Openingsclassificatie in ChessBase/Fritz heeft te maken met de identificatie door openingen sleutels. Het programma speelt elke partij achteruit na en vergelijkt elke stelling met alle stellingen in de classificatie posities van de openingen sleutel. Zodra een match is gespeeld, weet het programma onder welke sleutel die wedstrijd hoort. De reden van het achteruit spelen heeft te maken met het gegeven dat we geïnteresseerd zijn in de diepste stelling, dat wil zeggen de stelling met het meest aantal varianten.

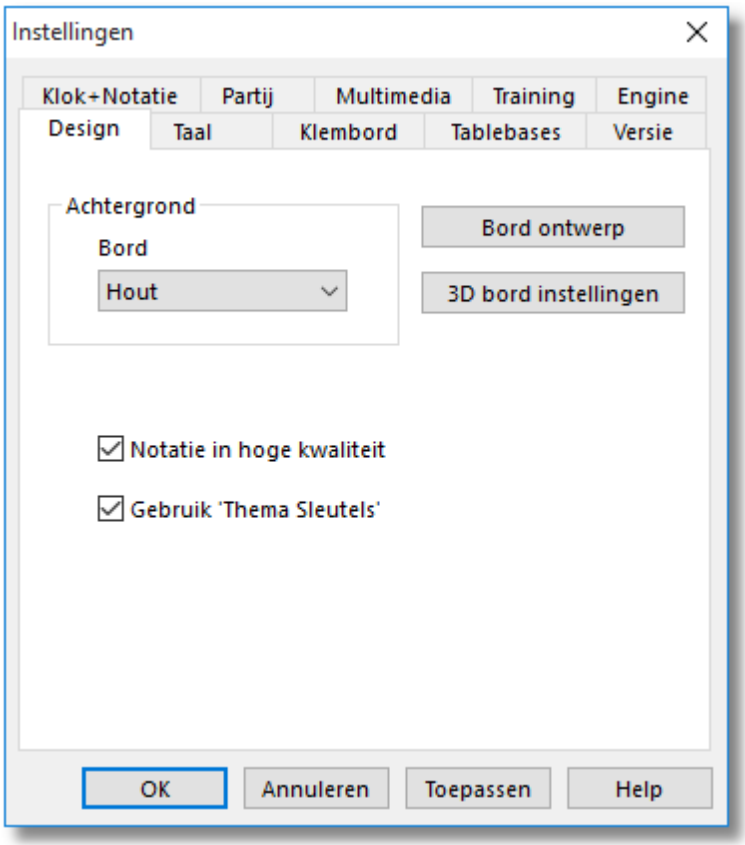
© ChessBase 2015



3.4.14 Algemene Thema's

Database - Algemene Thema's

Algemene thema's moeten geactiveerd worden in het *Instellingen* menu bij *Design*. Vink Gebruik *"Thema Sleutels"* aan.



ChessBase heeft twee belangrijke manieren om databases te benaderen. Aan de ene kant hebt u met zoekvensters een flexibele manier om op verschillende criteria te zoeken. Van de andere kant bieden de sleutels (openingen, spelers, etc.) u een gestructureerde manier om een database te benaderen met het bijkomende voordeel dat dit heel snel werkt.
Met *Algemene Thema's* combineert u beide manieren. Een sleutel wordt gedefinieerd door de inhoud van het zoekvenster en deze definitie wordt bij elkaar opgeslagen.
De classificatie sleutels voor thema's, strategie, tactiek en eindspelen kunnen allemaal bekeken worden door op de tabs te klikken in de lijst. Als u een partij laadt vanuit een thema sleutel, dan zal het programma springen naar de positie in de partij (als dat mogelijk is).

© ChessBase 2015

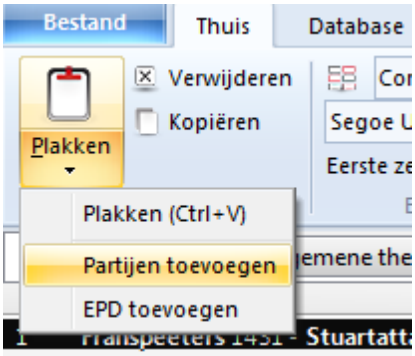
3.4.15 Databases samenvoegen

Stel, u heeft twee databases en u zou ze graag tot één complete database willen samenvoegen. Wanneer u de partijen van de ene database naar de andere kopieert bereikt u hetzelfde.

Dit doet u als volgt:

- Ga naar het database venster en open Database 1, waarin u de partijen van Database 2 kopiëren wilt.

- Klik *Thuis - Plakken - Partijen toevoegen*

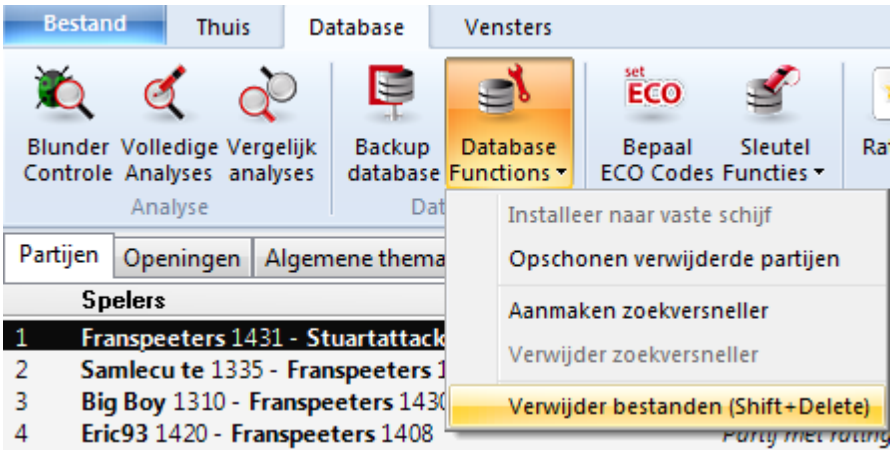


- Fritz moet nu weten welke database er toegevoegd moet worden. Kies in het dialoogvenster Database 2.

- Bevestig met *OK*. De partijen worden nu aan de lijst van Database 1 toegevoegd.

3.4.16 Database verwijderen

In het databasevenster kunt u databases verwijderen.



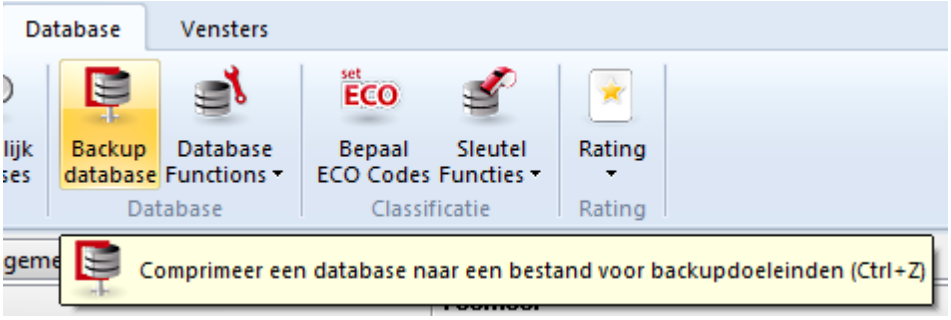
- Open de database die u verwijderen wilt.

- *Database - Database Functies - Verwijder bestanden* of SHIFT-Delete verwijdert de database van harddisk.

- Bevestig deze beslissing met *OK*.

3.4.17 Backup database

Databasevenster: Database – Back-up Database (Ctrl-Z)



Dit zal alle bestanden die de huidige database bevat comprimeren en in een enkele file samenvoegen, een zogenaamd *archief bestand* (met de extensie .cbv).

Alle ChessBase programma's kunnen de archief bestanden openen en uitpakken naar een normale database.
Archief bestanden zijn gecomprimeerd en kunnen als een enkele file worden verzonden met e-mail. Dat is ook de beste manier om partijen te publiceren op internet.

3.4.18 Database naar hard disk kopiëren

Bij dit programma ontvangt u een verzameling eerste klas partijen die zich bevinden op de DVD in de locatie \DATABASE. Als u partijen wilt toevoegen aan deze database, of er sneller toegang toe wilt hebben dan kunt u het op uw hard disk kopiëren.

© ChessBase 2015

In het database venster, klik *Database Database Functies - Installeer naar vaste schijf*. Het programma zal u vragen naar een map en kopieert vervolgens de benodigde bestanden naar die map.

NB:
Deze functie is alleen te benaderen wanneer een database vanaf cd/dvd geopend is.

3.4.19 Database opmaken

Dit programma leest en schrijft alle ChessBase opmaken inclusief de oude CBF opmaak, de gebruikelijke multimedia CBH opmaak, de ChessBase archief opmaak CBV, de internationale PGN opmaak en EPD stellingen. De laatste kunnen alleen geïmporteerd worden. Wanneer u partijen kopieert van de ene in de andere opmaak, dan worden ze automatisch vertaald.

Het programma gebruikt de openingsboom opmaak CTG, maar het kan oude boeken in FBK opmaak importeren.
PGN is een internationaal geaccepteerde tekstopmaak die gelezen en bewerkt kan worden met een eenvoudige ASCII-tekstverwerker. Op het internet zult u vele partijen aantreffen in PGN opmaak. Zelfs wanneer deze bestanden een heleboel extra tekst bevatten, zoals toernooi verslagen, tabellen, algemene berichten enzovoorts dan kunnen ze toch direct uitgevoerd worden, zonder een voorafgaande vertaalslag. Vergewis u er alleen van dat het bestand de extensie *PGN* heeft. Het programma zal alle tekst tussen de partijen negeren.

U kunt de partijen vertalen van de ene in de andere opmaak door ze te kopiëren naar de database in de vereiste opmaak.

© ChessBase 2015

3.4.20 EPD-Opmaak

Gebruikers van Fritz en ChessBase kunnen ervan op aan dat ze met hun programma elke gangbaar data opmaak kunnen gebruiken. Gewoonlijk zult u voor het bewaren van partijen en schaakannotatie met onze CBH-opmaak uitkomen.

Wanneer u vaak op internet surft en schaaksites bezoekt, zult u met verschillende soorten data opmaak geconfronteerd worden die gebaseerd zijn op zuivere ASCII-tekst. Deze kunnen zowel schaakpartijen (complete partij notaties) als bordstellingen voorstellen. Een standaard voor het opslaan van schaakannotatie is de PGN-opmaak.

We zullen ons op deze plaats een keer wat intensiever met de EPD-opmaak bezig houden, dat op het web veelvuldig voor het beschrijven van een schaakstelling ingezet wordt en natuurlijk ook door Fritz en ChessBase begrepen wordt.

Opbouw van een EPD-opmaak

1. Elke stellingsdefinitie binnen een EPD blok staat in een aparte regel.
2. Het schaakbord wordt van linksboven naar rechtsonder uitgebeeld.
3. De rijen van het bord worden altijd door een schuine streep (/) gescheiden.
4. Principieel worden de Engelse stukaanduidingen (KQRBNP) gebruikt.
5. Voor de witte stukken worden hoofdletters gebruikt, voor de zwarte stukken kleine letters.
6. Lege velden, d.w.z. het aantal lege velden wordt binnen EPD met een getal aangeduid.
7. Na de bordstelling staat een spatie en dan nog het zet-recht van de huidige stelling. W staat voor wit aan zet, B staat voor zwart. Nu moeten nog de rokade-rechten gedefinieerd worden
8. K staat voor de korte witte rokade, Q voor de lange witte rokade, gevolgd door de zwarte rokade rechten met dezelfde letters, nu echter met kleine letters.

Tot dusverre is alles nog makkelijk te begrijpen. Nu moet in de EPD nog een eventuele en passant mogelijkheid overwogen en gedefinieerd worden. Hiervoor volgt na een verdere spatie de ingave voor de potentieel mogelijke en passant zet. Binnen de EPD-opmaak is er een beperkte mogelijkheid om commentaar in te voegen. Vaak staat aan het einde van een regel de afkorting *bm* (*Best Move*, ofwel beste zet).

EPD gebruiken

© ChessBase 2015

3.4.21 EPD gebruiken

EPD-String aanmaken

Om een EPD-String van de huidige stelling te maken doet men het volgende:

Neem het bord over met *Stelling opzetten* door het drukken op de toets S. U vindt daar een knop *Kopieer FEN*. U kopieert hiermee de EPD-String van de huidige bordopstelling naar het klembord. Verlaat *Stelling opzetten*, ZONDER op de *OK* knop te drukken. De stelling bevindt zich nu in FEN, d.w.z. EPD-opmaak in het klembord en kan door een andere applicatie, bijvoorbeeld in uw e-mail programma, overgenomen worden.

Er bestaat nog een andere mogelijkheid om uit Fritz een EPD-String naar het klembord te kopiëren. Klikt u eens, terwijl Fritz rekent, met de rechtermuis knop in het analyse venster. In dit afrolmenu bevindt zich *Naar Klembord kopiëren*. Wanneer u bijvoorbeeld naar uw e-mail programma gaat en de functie *Plakken* (of Ctrl-V) uitvoert, ziet het resultaat er als volgt uit:

Flohr – Thomas
3r1rk1/pq3pp1/1p1bpn1p/8/2PN3Q/1P6/PB3PPP/3RR1K1 w - - 0

1Analysis by Fritz:
1.Dxf6-- gxf6
 -+ (-2.94) Tiefe: 1/3 00:00:00
 -+ (-5.09) Tiefe: 1/3 00:00:00
(Schreiner, Trier 09.10.2001)

Fritz kopieert niet alleen de huidige stelling in de vorm van een EPD-string naar het Klembord, maar voegt tegelijk belangrijke aanvullende informatie toe! Naast zuivere analyseresultaten zoals verbruikte bedenktijd, rekendiepte, hoofdvariant, weet de ontvanger meteen uit welke partij de stelling komt (Flohr - Thomas) en wie de stelling ingevoegd heeft. Deze functie is ideaal geschikt om bij discussies met schaakvrienden de waardering van het programma op te nemen.

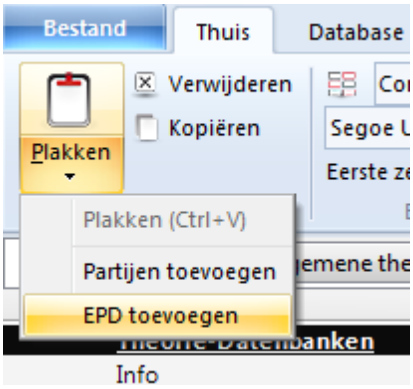
Zie ook: Stelling opzetten

EPD in CBH-Database overnemen

In het database venster van Fritz bestaat de mogelijkheid om een stelling in EPD-opmaak in een CBH-Database op te nemen.

Dat gaat als volgt:

- Ga naar het database venster van Fritz. (bijvoorbeeld met ESC)
- Leg met Ctrl-X of met *Bestand - Nieuw een nieuwe database aan*.
- Klik *Thuis - Plakken - EPD toevoegen*



- Er verschijnt een dialoogvenster. Kies vervolgens de EPD-data die u wilt importeren uit en bevestig met *OK*.

De stellingen in EPD-opmaak worden naar de CBH-opmaak omgezet.

© ChessBase 2015

3.4.22 ChessBase Magazine

Elke twee maanden wordt een uniek elektronisch schaakblad uitgebracht: ChessBase Magazine bevat meer dan 1000 partijen uit de beste toernooien over de hele wereld. Een meerderheid hiervan is becommentarieerd, vaak door wereldklasse spelers en vaak in begrijpelijke taal. Er zijn speciale artikelen voor openingsonderzoekingen, gambieten, tactieken, midden- en eindspelen, blunders, enzovoorts. ChessBase Magazine biedt het ultieme trainingsmateriaal voor ambitieuze spelers.

Het Magazine is ook het ideale opwaarderingswerktuig voor de openingsboom. Elke twee maanden kunt u de functie Partijen importeren of *Leer van database* uitvoeren, waarmee de kennis van het programma over de openingstheorie weer volledig bijgewerkt is.

ChessBase Magazine bevat ook spannende multimedia verslagen van actuele toernooien, privé interviews met topspelers en video commentaar van hun partijen. U moet het gezien hebben om het te geloven. Luister naar Kasparov die zijn partij tegen Deep Blue uitlegt, hoe Kramnik zich beklaagt over een verloren partij, Anand die een hilarische schaak anekdote vertelt.

Met dit programma kunt u alle aspecten die het ChessBase Magazine biedt ervaren, inclusief de verslagen en de multimedia bestanden. Er is ook een verkleinde versie van ChessBase 9.0 gratis te downloaden vanaf de website www.chessbase.com. Het biedt meer dan 90% van de functionaliteit van het volledige ChessBase programma en heet ChessBase Light 2009.

© ChessBase 2015

Indien u ChessBase Magazine wilt uitproberen, kunt u het aanvragen bij een verkooppunt van ChessBase of direct op onze website: www.chessbase.com. Houd uw credit card binnen handbereik. De laatste editie kost ongeveer 15 Euro.

3.4.23 ChessBase

Dit programma heeft een groot aantal functies die uit het database programma ChessBase komen, de standaard uitrusting van menig topspeler uit de hele wereld. Onze schaakprogramma's zijn perfect voor amateurs die hun eigen partijen willen analyseren en rond willen neuzen in de grootmeester partijen. Maar als u besluit om serieus aan de slag te gaan met zeer grote databases dan is ChessBase een uitstekende keus.

Nieuw in ChessBase 13

Met de ChessBase Cloud kunt u nu vanaf elke computer of mobiel apparaat gebruik maken van onze databases. U kunt uw eigen repertoire opbouwen en uw partijen opslaan in onze cloud.
Optimaliseer de performance van de engines met analyse taken. Bepaal eerst welke stellingen geanalyseerd moeten worden. Uw eigen engine zal over een lange periode onafhankelijk informatie vergaren en die opslaan voor een diepte-analyse.
Met de verbeterde repertoire functie kunt u een repertoire opbouwen voor wit en zwart.
Ergonomisch: Makkelijker analyseren en annoteren met een nieuwe serie knoppen. Efficiëntere invoer van varianten tijdens de analyse, nieuwe varianten aanvaard zonder bevestiging. En nog veel meer!

© ChessBase 2015

Dit is wat ChessBase biedt naast de functies van dit programma:

- Parallel bedrijf op vele databases en partijen, eenvoudig kopiëren van elk aantal partijen met *drag & drop*, navigeren tussen databases in het database venster.

- Krachtige zoekfuncties, bijvoorbeeld materiaal verdeling, zetten, manoeuvres, opofferingen, structuren. Het maken van zoekversnellers die de zoeksnelheid drastisch verhogen.

- Toegang tot supersnelle spelers, commentators, toernooi sleutels en eindspel sleutels.

- Spelers encyclopedie met gegevens van alle getaxeerde spelers en duizenden portretten.

- Invoer van tekst met de ingebouwde WYSIWYG (Wat u ziet is wat u krijgt) tekstverwerker, met hypertekst functionaliteit (plaatjes, sprongen naar partijen, afspelen van multimedia bestanden, enzovoorts).

- Het maken van openingsverslagen in elke stelling met een enkele muisklik. Het verslag bevat alle historisch belangrijke en actuele Grootmeester partijen, alle kritische voortzettingen, repertoire aanbevelingen, typische plannen enzovoorts.

- Oproepen van speler portretten met een muisklik, inclusief foto's, Elo ontwikkeling, best gespeelde toernooien, openingsrepertoire, grootse combinaties, commentaar, mat combinaties enzovoorts.

- Automatische eliminatie van doublures, sorteren van partijen met verscheidene criteria, krachtige klembord functies.

- Volledige administratie van uw correspondentie schaakpartijen, met afdrukken van postkaarten of brieven.

- Verbeterde afdruk functies bijvoorbeeld het in ECO-stijl afdrukken van openingsanalyses. Het maken van ASCII, RTF en HTML bestanden met diagrammen, ideaal om toernooi verslagen op het web te publiceren.

- Het maken en onderhouden van themasleutels, toegang tot tactische en strategische motieven. Verfijnde thema sleutels zijn beschikbaar en kunnen worden aangepast met ChessBase.

- Kopieer varianten bomen vanuit de ene partij naar de andere met *drag & drop*.

© ChessBase 2015

- Voeg gesproken commentaar in de partijen en training stellingen. Ontwerp volledige trainingscursussen.

- Uitgebreide statistieken van spelers: de meest succesrijke toernooien, openingsvoorkeuren, beste en slechtste resultaten tegen specifieke spelers, enzovoorts.

- Integriteitstest voor beschadigde databases.

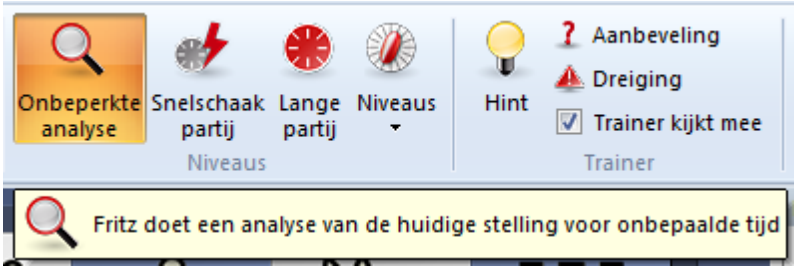
- Gemakkelijke globale bewerking van partijgegevens zoals het standaardiseren van de namen van spelers en toernooien.

Volledige informatie is beschikbaar op onze website: www.chessbase.com.

3.5 Partijen analyseren

3.5.1 Onbeperkte analyse

Thuis – Onbeperkte analyse (Alt-F2)



Let op: Voor u begint met een nieuwe partij moet u een niveau kiezen waarop u wilt spelen. Anders zal het programma starten met oneindige analyse. De ervaring heeft geleerd dat de meeste gebruikers het programma gebruiken voor het analyseren van eigen partijen. Klik op ***Vriend mode*** en daarna op ***Herstel rating*** om een niveau te kiezen.

Dit zet het programma in een speciale mode waarin het geen antwoord op een zet geeft maar in plaats daarvan een analyse maakt van de bordstelling. U kunt nu alle zetten van een partij invoeren. De schaakengine rekent voortdurend de varianten door. Als u tijdens het invoeren van een partij die u op de club heeft gespeeld iets groens of roods in het engine venster ziet weet u al op welk punt een fout is gemaakt.

Het klikken op hetzelfde menu of door het drukken van de toetsencombinatie Alt-F2 brengt u terug naar de normale partij modus.

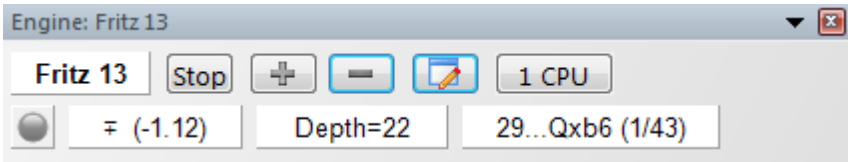
© ChessBase 2015

Zie ook de analyse bij Let's Check.

3.5.2 Waardering van de stelling

Wordt weergegeven in de *Onbeperkte analyse* modus.

De schaak engine beoordeelt stellingen met behulp van numerieke waarden. De waardering wordt uitgedrukt in pion eenheden, altijd vanuit het oogpunt van wit. Als het programma een waarde van +1.30 weergeeft, betekent dit dat de stelling van wit beter is met het equivalent van 1.3 pionnen. Als wit in werkelijkheid een pion voorstaat dan is de toegevoegde waarde van 0.3 te danken aan de betere bordstelling (beweeglijkheid, inzet van de stukken, veiligheid van de koning, pionnenstructuur, enzovoorts.) Een weergave van -3.00 betekent dat wit een stuk achter staat, een loper of een paard, die beide de waarde hebben van drie pionnen. Torens zijn vijf pionnen waard en de koningin ongeveer negen pionnen. De waarde van de koning is oneindig, - verlies hem en u heeft de partij verloren.



In dit voorbeeld is de waardering van de stelling - + 1.12, d.w.z. ruim meer dan een hele pion. De negatieve waarde betekent dat zwart voor staat met 1.12 pion. Dit geldt altijd: positieve waardes in het voordeel voor wit, negatieve waardes zijn in het voordeel voor zwart.
Naast de exacte pionwaarde wordt de waardering ook in standaard schaaksymbolen weergegeven:

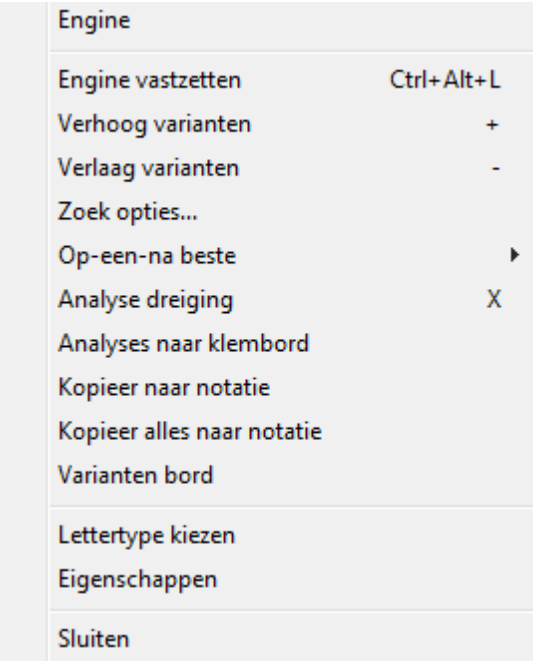
=	De stelling is ongeveer gelijk
²	wit staat iets beter
±	wit staat duidelijk beter
+-	wit wint
-+	zwart wint
µ	zwart is duidelijk beter
³	zwart staat iets beter

© ChessBase 2015

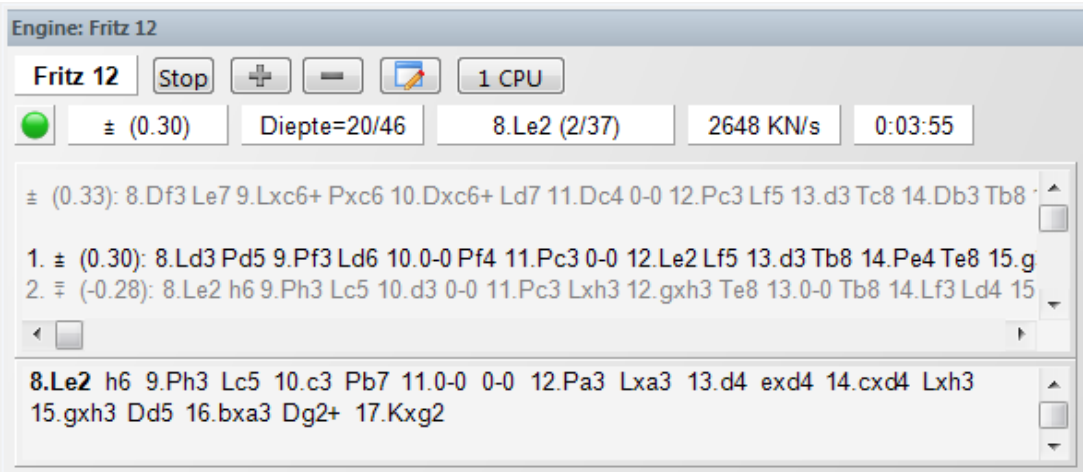
3.5.3 Uitgebreide engine informatie

In de analyse modus laat de standaard engine nieuwe informatie zien in het engine venster.

Door rechts te klikken in het engine venster wordt er een nieuw menu geopend.



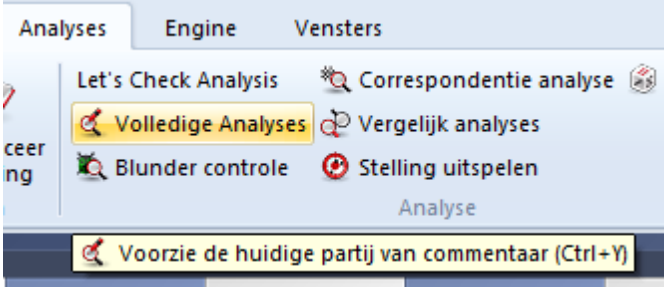
Op-een-na-beste berekent de op één na beste zet. Terwijl de engine aan het rekenen is, kunt u deze informatie sneller krijgen door op de letter Y te drukken. Aan het begin van het venster wordt de beste zet op één na in het grijs weergegeven.



© ChessBase 2015

3.5.4 Volledige analyses

Analyses – Volledige analyses



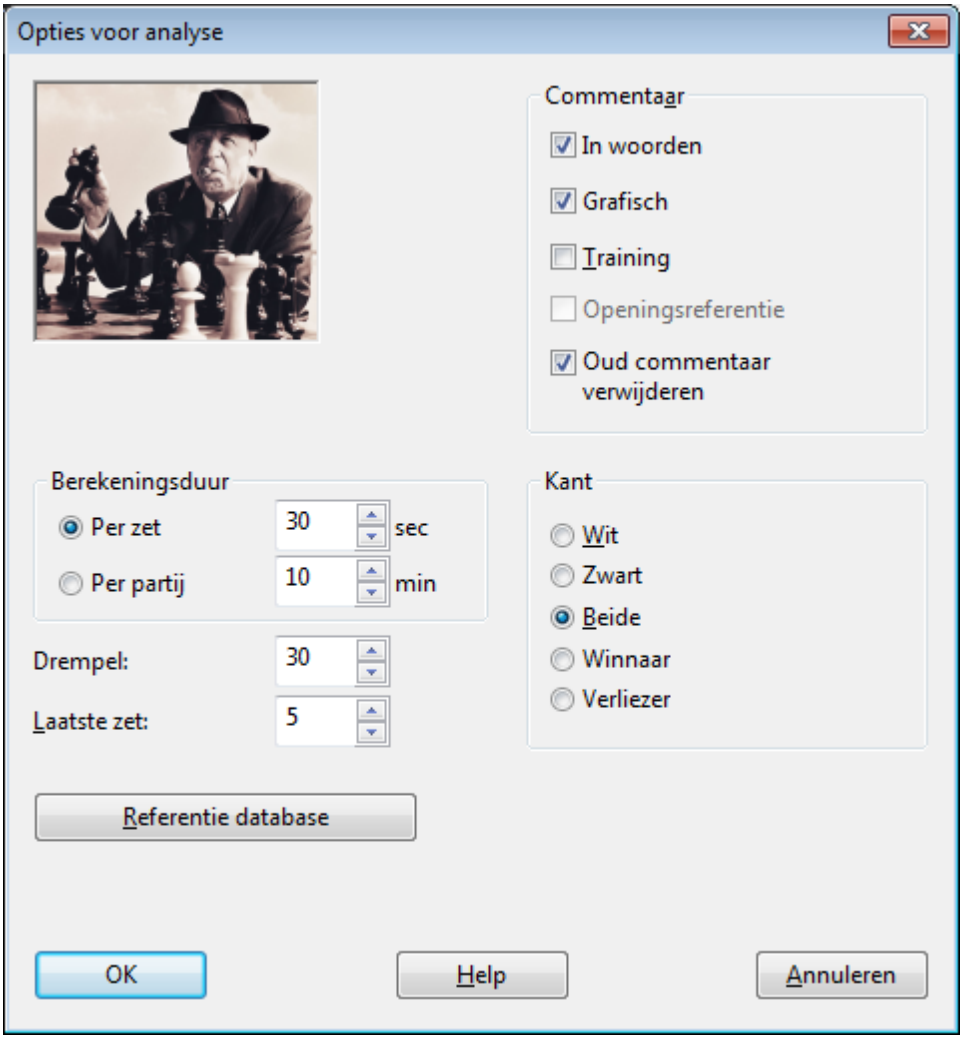
Dit is een zeer krachtige functie die herhaaldelijk in de prijzen is gevallen. Om precies te zijn in 1996, 1997 en 1998 de Herschberg Award van de International Computer Chess Association voor de beste computer gegenereerde becommentariëring van schaakpartijen.

Het programma is niet alleen in staat om commentaar te leveren in zeer hoge kwaliteit en in natuurlijke taalvorm, maar het is tevens het enige programma dat tactische categorieën en *bomen* kan identificeren. De laatste zijn minderwaardige zetten die niet gespeeld worden maar die zeer interessant zijn voor menselijke spelers. "Natuurlijk kan wit de loper niet slaan omdat ..." is karakteristiek voor het type didactische commentaar dat u krijgt.

Het evaluatieprofiel geeft ook een goed beeld van hoe het spel zich ontwikkelde en geeft de beslissende momenten aan waarop het mis ging. Onthoud dat u op elke plaats in het evaluatieprofiel kunt klikken om naar dat punt in de partij te gaan.

U kunt de automatische analyses oproepen voor de partij in het hoofdscherm, maar u kunt het ook gebruiken in het database venster. Daar kunt u zelfs een aantal partijen markeren voor analyse.

© ChessBase 2015



In het dialoogvenster is een aantal verschillende opties. Als u eenvoudigweg op *OK* klikt, zal de analyse starten. Om de automatische analyse te stoppen klikt u op de *Stop* knop in de menubalk.

Dit zijn de opties:

- **Berekeningsduur:** Dit is de minimum tijdsduur wat het programma aan een zet besteedt. Als het varianten maakt dan wordt dezelfde hoeveelheid tijd besteed aan elke zet in de hoofd variant. Vanzelfsprekend zal een grotere rekentijd de kwaliteit van de analyse vergroten.

- **Drempel:** Hier geeft u aan wanneer het programma een zet als fout beoordeelt. Als u een hoge waarde invoert (bijvoorbeeld 300=drie pion eenheden), dan zullen alleen ernstige blunders worden aangemerkt. Als u het een erg lage waarde geeft dan zullen commentaren als "Beter is ..." en varianten daarop, meer voorkomen.

- **Laatste zet:** Geeft een limiet aan de analyse. Analyses starten altijd aan het eind van de partij, gaan achteruit, tot deze opgegeven zet (bijvoorbeeld 1 = analyse vanaf zet 1 van de partij).

- **Referentie database:** Als het programma toegang heeft tot een grote database kan het wat zeer interessante referentie commentaar opleveren door het citeren van recent gespeelde partijen die lijken op de huidige partij en het vaststellen van nieuwtjes. Klik de *Referentie DB* knop aan en vertel het programma welke database het zou moeten gebruiken.

- **Bewaren:** Dit is van toepassing wanneer u automatisch een aantal partijen laat analyseren uit de partijen lijst. Het programma moet weten of de geannoteerde partijen de originele partijen moet overschrijven of dat ze geplakt moeten worden aan het einde van de database. Zichtbaar wanneer deze functie vanuit het database venster wordt gestart voor meerdere partijen.

- **In woorden/Grafisch/Training:** Gewoonlijk annoteert het programma de partijen met behulp van varianten en symbolen. Als *In woorden* is aangevinkt, zal het ook commentaar in de gewone taal invoegen. (*Koning gaat opzij* of *zwart verliest materiaal*). *Grafisch* voorziet de annotatie van gekleurde pijlen en velden. *Training* genereert quizvragen zoals "Hoe zou de (inferieure) zet x vermeden kunnen worden?" of "Waarom speelde wit niet x neemt y?" Deze vragen verschijnen als u ze gaat naspelen. Het programma zal ook een toegestane tijd geven voor het oplossen en punten toekennen aan training bordstellingen.

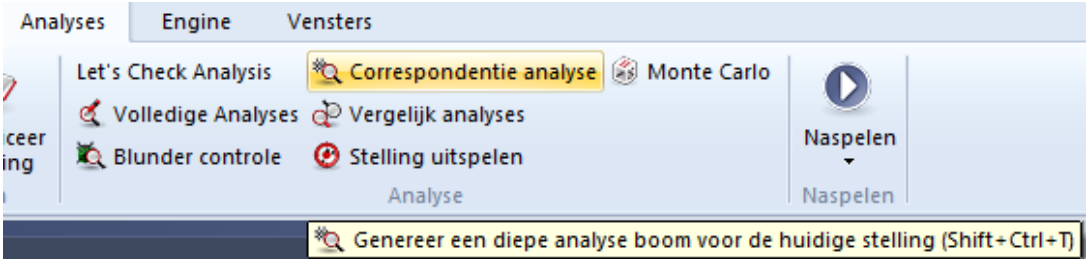
- **Oud commentaar verwijderen:** Moet het programma annotaties toevoegen aan de reeds becommentarieerde partij of moet het oude commentaar eerst verwijderd worden?

- **Kant:** Hier kunt u de analyse beperken naar de speler van de witte of de zwarte stukken, of naar de winnaar of verliezer.

3.5.5 Correspondentie analyse

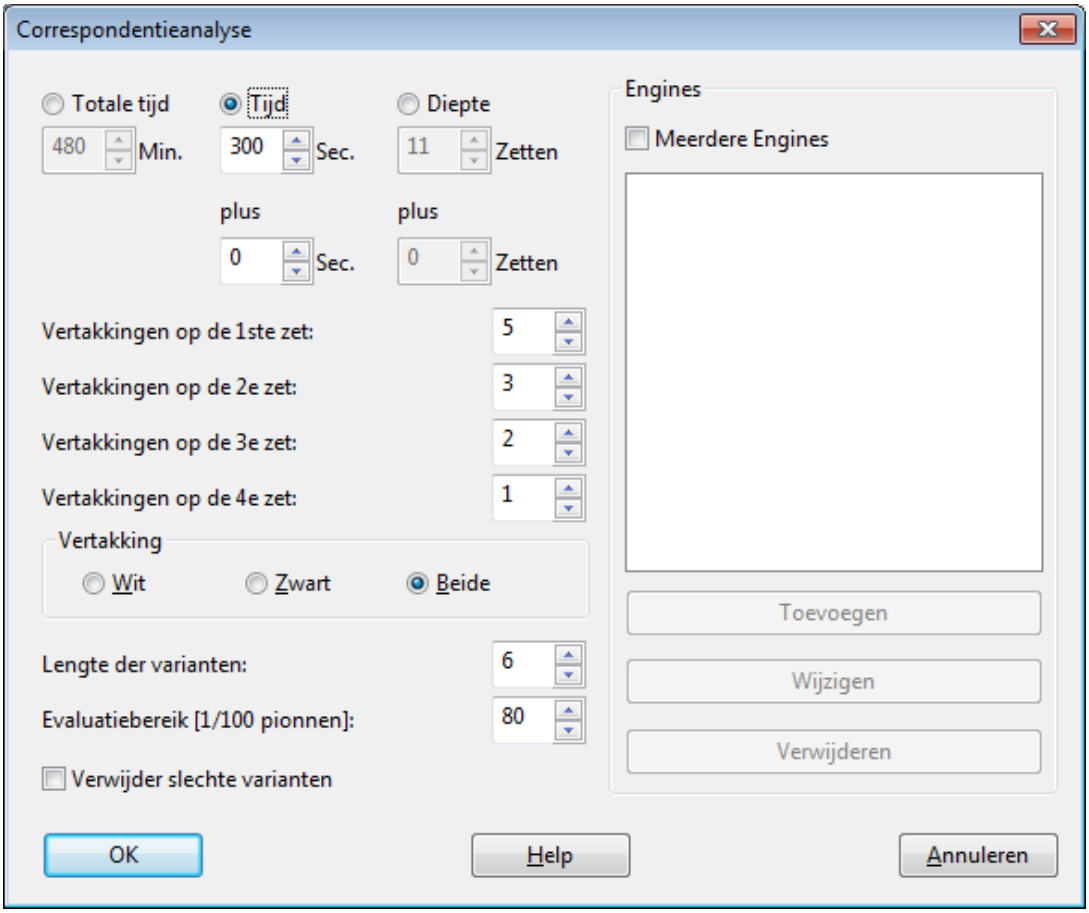
Analyses – Correspondentie analyse (Shift+Ctrl+T)

© ChessBase 2015



Deze functie wordt gebruikt om een specifieke stelling te analyseren. Het is zeer geschikt voor een diepgaande en gedetailleerde analyse van een kritische stelling, en vooral interessant voor correspondentie spelers.

Correspondentie analyse genereert een gedetailleerd analyse boom voor de gegeven stelling. U kunt bepalen hoe diep en breed de boom gaat worden en welke zetten er in mee worden genomen of juist worden uitgesloten van de analyse.



Tijd/Diepte: De nauwkeurigheid van de analyse wordt bepaald door de beschikbare tijd per zet, of bij de door u opgegeven reken diepte. De tijd per zet is flexibeler daar het programma veel dieper kan gaan in specifieke stellingen (bijvoorbeeld in het eindspel).

© ChessBase 2015

Plus (wortel): Hiermee kunt u voor stellingen die aan het begin van de vertakkingen staan (de wortels) extra rekentijd of rekendiepte geven, zodat de analyse verder gaat dan de stellingen die uit de zoekmachine komen.

Vertakkingen: De vertakkingen op de eerste, tweede en derde zetten bepalen hoeveel alternatieve zetten worden gegeven. Hoe hoger de waardes, des te breder de analyse boom wordt. Het programma kan echter de vertakkingsfactor veranderen indien het denkt dat de stelling dit verdient. Dit is afhankelijk van het waarderingsvenster dat hieronder beschreven is. Indien er zetten bestaan achter de aanwezige stelling, worden ze altijd meegenomen in de analyse.

Vertakking: wit, zwart, beide bepaalt of de alternatieve zetten worden gegeven voor één kant of beide. Bijvoorbeeld: U wilt aantonen dat wit in een specifieke stelling onvermijdelijk zal winnen. In dat geval bent u niet geïnteresseerd in alternatieven voor wit en zet u de vertakking op zwart.

Lengte der varianten: stelt de lengte van de varianten in.

Evaluatiebereik: Deze waarde, gegeven in honderdsten van een pion, bepaalt wanneer een variant terzijde wordt gelegd. De waarde 80, bijvoorbeeld, betekent dat zetten die 0.8 pionnen slechter zijn dan de best gevonden zet niet verder worden onderzocht, zelfs wanneer de vertakkingsfactor dit toelaat.

Verwijder slechte varianten: betekent dat slechte voortzettingen zoals deze herkend worden door het Alpha-Beta algoritme, worden genegeerd en niet verder zullen worden onderzocht.

Aan het eind van de correspondentie analyse zijn alle gevonden varianten gesorteerd waarbij de sterkste zetten in de hoofdlijn staan.

Merk op:

- U kunt de analyse beïnvloeden door voortzettingen aan de partij toe te voegen. Deze zetten en varianten worden altijd in overweging genomen. Als u geen zetten toevoegt is het programma vrij om naar welke variant dan ook te kijken als het denkt dat het de moeite waard is.

- Als u een zet annoteert met een ? dan zal de zet buiten de overweging worden gehouden. Dit is dus een uitstekende manier om varianten buiten te sluiten waarvan u weet dat ze tot niets leiden, maar die gewoonlijk uitgebreid door het programma geanalyseerd worden.

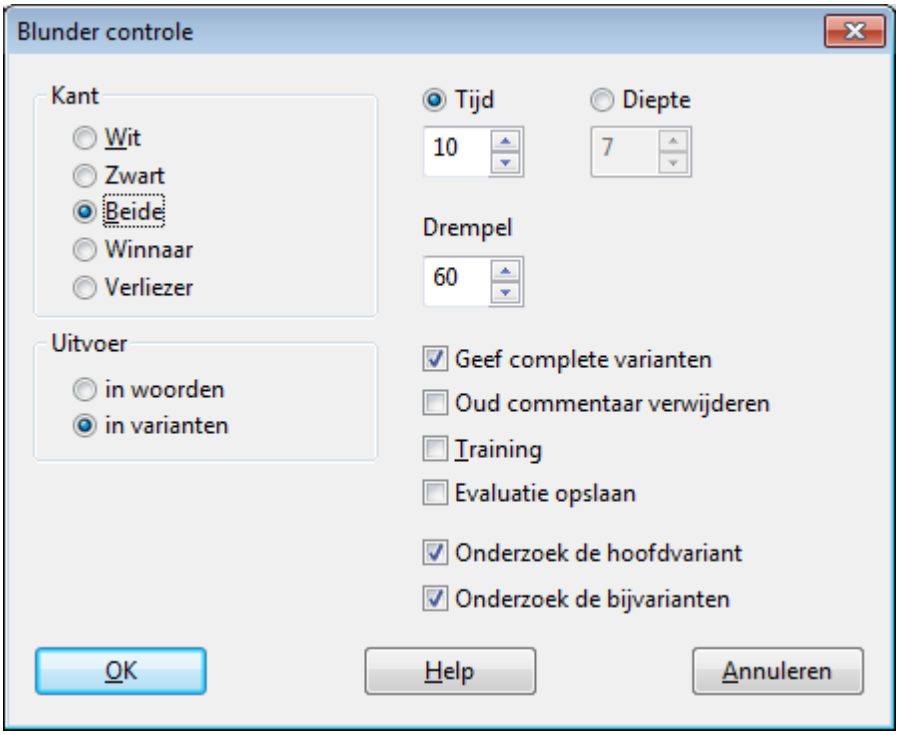
© ChessBase 2015

- U kunt meer dan één engine gebruiken om een stelling te analyseren. De engines worden gebruikt in de volgorde waarin ze in de lijst staan. Als u vier engines heeft en twee varianten, dan zullen de eerste twee engines hiervoor gebruikt worden. Bedenk dat een engine alleen op een bordstelling rekent en dat u zelf het aantal varianten kunt instellen. Zou u alle vier de engines aan het werk willen hebben dan stelt u het aantal varianten in op vier. Wilt u de tweede en derde engine gebruiken voor twee varianten dan moet u de eerste engine uit de lijst verwijderen.

- Het is vaak beter om het programma slechts voor een zijde veel alternatieven te laten analyseren. Als u bijvoorbeeld wilt weten of wit in een bepaalde stelling gewonnen staat, kunt u de vertakkingsfactor op zwart zetten om te zien of het programma een verdediging kan vinden tegen de beste aanval van wit.

3.5.6 Blunder controle

Analyses – Blunder controle



Dit biedt geen volledige analyse van de partij, maar een eenvoudig tactisch onderzoek wat opvallende fouten aan het licht brengt.

In het blunder dialoogvenster staat een aantal opties:

- **Kant:** U kunt de analyse beperken tot de speler van de witte of zwarte stukken of tot de winnaar of verliezer (precies hetzelfde als bij de automatische analyse).

- **Uitvoer:** Als de partij die u analyseert reeds beschikt over annotatie wilt u misschien niet dat de analyse wordt bedolven onder varianten. Door het de opmerkingen in woorden te laten weergeven zijn deze makkelijker terug te vinden in de annotatie.

- **Geef complete varianten, Oud commentaar verwijderen, Training:** U kunt het programma vragen om de oude analyse (commentaar en varianten) te wissen, en de varianten volledig te vermelden. U kunt ook aangeven dat u trainingsstellingen wilt laten genereren.

- **Tijd/diepte, drempel:** Hier kunt u de gemiddelde zoekdiepte aangeven per zet. Voer de minimale tijd in dat het programma mag besteden aan een zet. De drempel bepaalt wanneer een zet als fout wordt aangemerkt. Als u een hoge waarde invoert (bijvoorbeeld 300 = drie pion eenheden), zullen alleen ernstige fouten worden overwogen. Als u een erg lage waarde invoert, zal het aantal becommentariëringen

© ChessBase 2015

en varianten toenemen, als u voor de drempel nul invoert, zal het programma op elke zet commentaar geven, zelfs als er niets valt te zeggen.

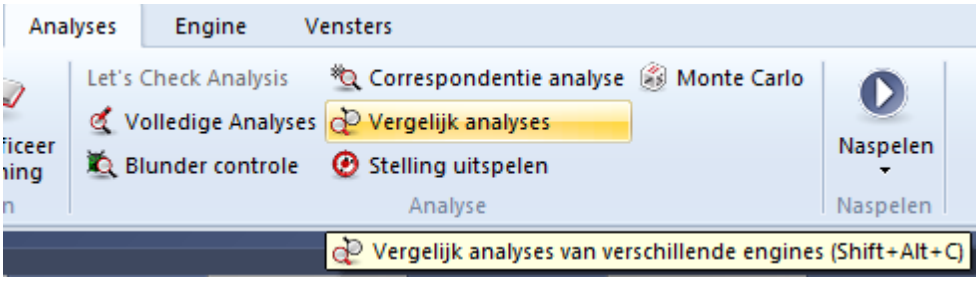
- **Onderzoek de hoofdvariant/bijvarianten:** Alleen de hoofdvariant wordt onderzocht, of alleen de bijvarianten, of beide.

- **Evaluatie opslaan:** Als u het blunder onderzoek op één of meerdere partijen uitvoert in het database venster (markeer de partijen en voer *Blundercheck*) uit, dan kan hiermee voor elke bordstelling van de partij de waardering in de partij-notatie opgeslagen worden. Alleen van partijen waarin deze waardering is opgeslagen kan het evaluatieprofiel worden afgebeeld.

Partijen waarin het blunder onderzoek ernstige fouten heeft gevonden worden gemarkeerd met de zwarte *Tactische blunder* medaille, zodat ze makkelijk teruggevonden kunnen worden in de partijenlijst en met het zoek masker.
De naam van de engine die werd gebruikt voor het blunder onderzoek wordt voor de eerste zet genoemd. Als u de partij nog eens analyseert met een andere engine dan zal de naam van deze engine voor elke nieuwe variant staan.

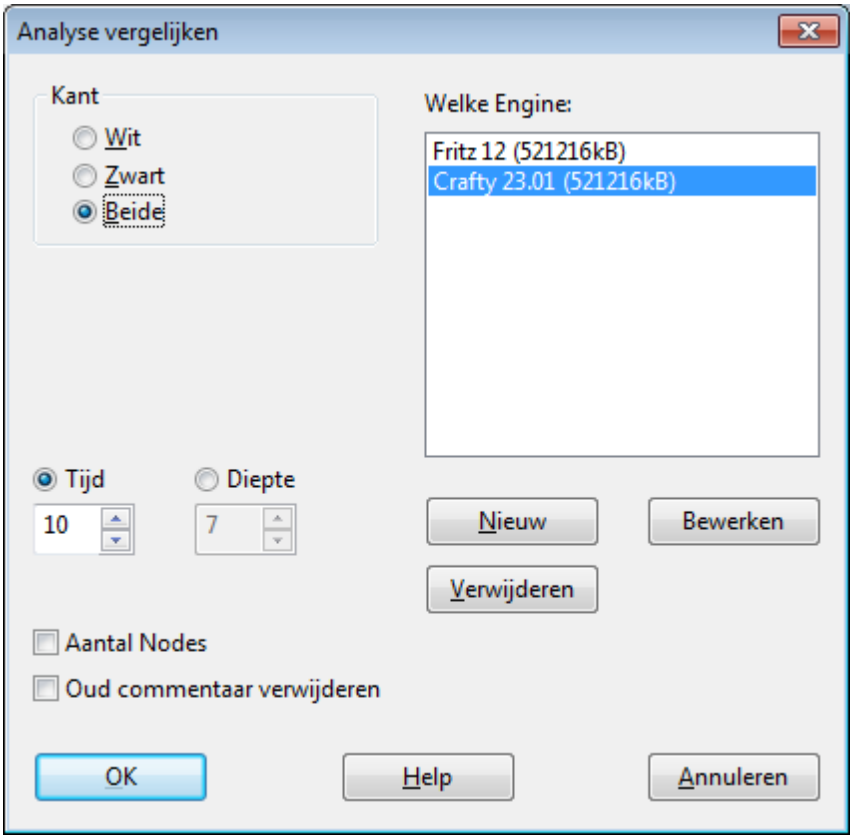
3.5.7 Vergelijk analyses

Analyses – Vergelijk analyses (Shift+Alt+C)



De automatische analyse vergelijking van twee verschillende engines heeft twee belangrijke toepassingen. Ten eerste is het een uitstekende manier om de sterke en zwakke punten van de engine vast te stellen. Aan de andere kant, vanuit het schaakperspectief gezien, is het zeer interessant om de ontknopingen van twee verschillende engines te vergelijken. De ene kan tactisch betrouwbaarder zijn, de andere strategisch veiliger.

© ChessBase 2015



Het is ook interessant om twee computers met dezelfde engine te vergelijken. Met de *Vergelijk analyses* functie kunt u onderzoeken wat elk vindt op een opgegeven zoekdiepte, of hoeveel knopen worden doorzocht voordat een bepaalde zoekdiepte bereikt wordt.

U kunt een variantenkleur instellen voor elke engine (tijdens het laden) zodat het in een oogwenk duidelijk is welke engine de varianten heeft gegenereerd.

Hoe laadt u engines?

- *Nieuw:* Hier kunt u een engine uit een lijst met beschikbare engines selecteren.
- *Bewerken:* Als de engines geladen zijn kunt u nog wat instellingen aanpassen zoals de omvang hashtabel, variantenkleur, enzovoorts.

U kunt *Vergelijk analyses* toepassen op een aantal partijen (in het database venster). In dit geval moet u aangeven of de geanalyseerde partijen vervangen moeten worden of dat zij als nieuwe kopieën aan het einde van de database komen.

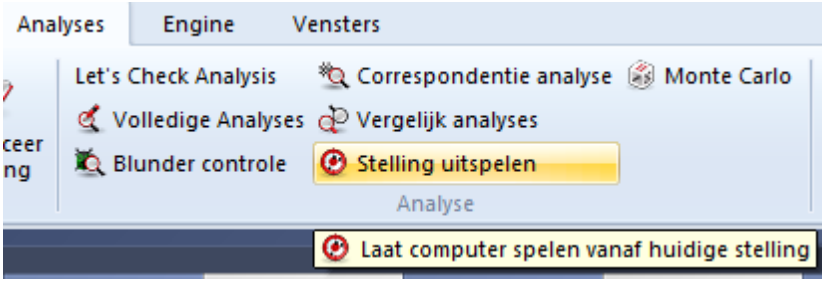
Belangrijk:
U kunt dezelfde engine meer dan één keer laden. Met gebruik van *Bewerken - Engineparameters* kunt u de verscheidene engine

© ChessBase 2015

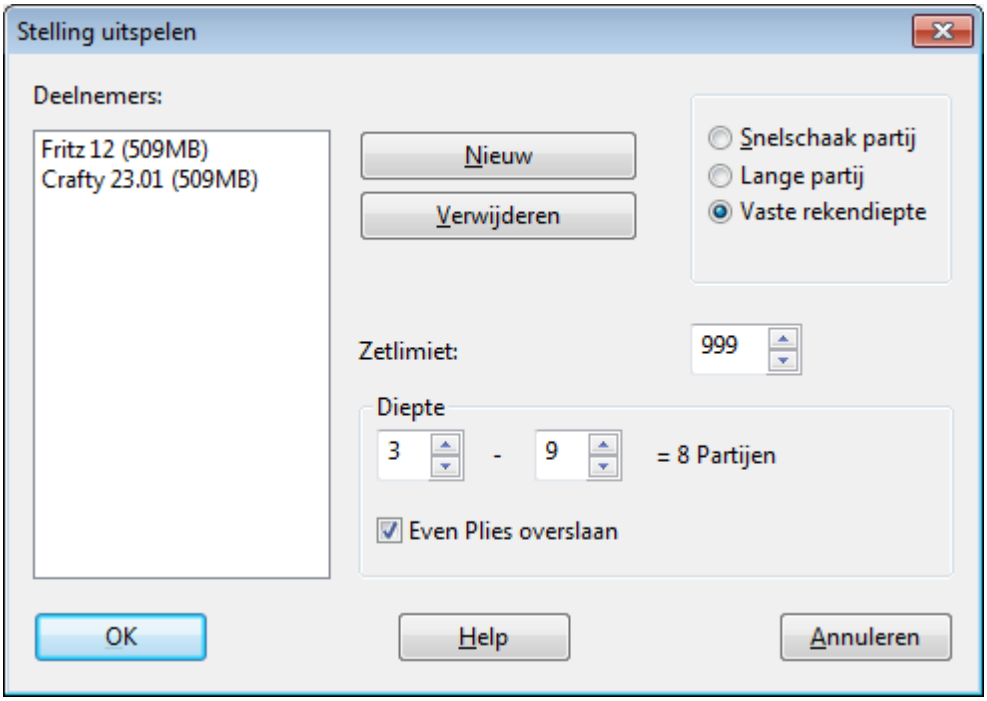
parameters instellen. Zodoende kunt u onderzoeken hoe de instellingen de prestatie van de engine beïnvloeden.

3.5.8 Stelling uitspelen

Analyses – Stelling uitspelen



Dit stelt u in staat om met een of meerdere engines de rest van de partij uit te laten spelen. Het wordt gebruikt om de verschillende engines te testen – die ze tactische, strategische of eindspel stellingen op verschillende diepten laat uitspelen – maar ook voor analytische doeleinden.



- **Nieuw** wordt gebruikt om nieuwe engines toe te voegen voor het uitspelen.

- **Verwijderen** wordt gebruikt om ze weer te verwijderen.

© ChessBase 2015

- **Zetlimiet:** U kunt een maximum speellengte en gemiddelde zoekdiepte opgeven voor elke zet.

- **Diepte:** Als u de diepte instelt op 5 – 9 worden nieuwe partijen gespeeld op elke afzonderlijke diepte. Met twee engines zal het programma elke diepte twee keer spelen, één keer met zwart en één keer met wit.

- **Even plies overslaan:** Vermijdt de zwakheid van sommige engines op even (2-4-6 enzovoorts.) dieptes. In het bovenstaande voorbeeld met de instelling 3-9 en met het overslaan van even dieptes, resulteert het uitspelen in vier partijen met een zoekdiepte van 3, 5, 7 en 9. Omdat er drie engines, zijn wordt voor het volledig uitspelen twaalf partijen gespeeld. Er wordt na elke ply van kleur gewisseld.

De partijen van uitspeel-analyses worden bewaard in de engine database.

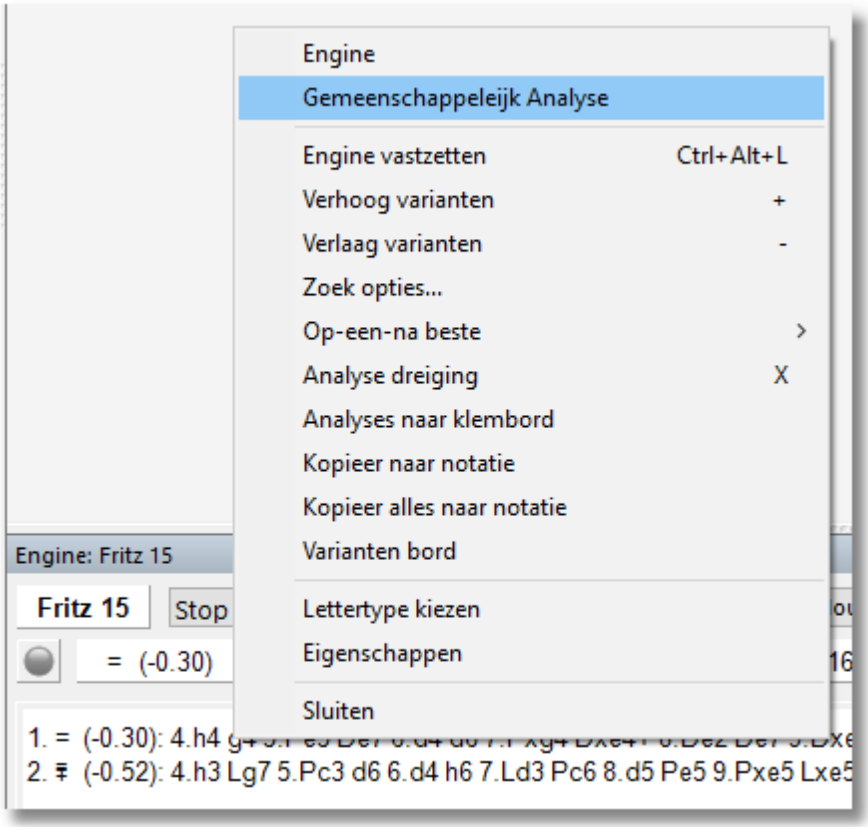
3.5.9 Gemeenschappelijke Analyse

Gemeenschappelijke Analyse wordt gebruikt om een enkele stelling te onderzoeken.

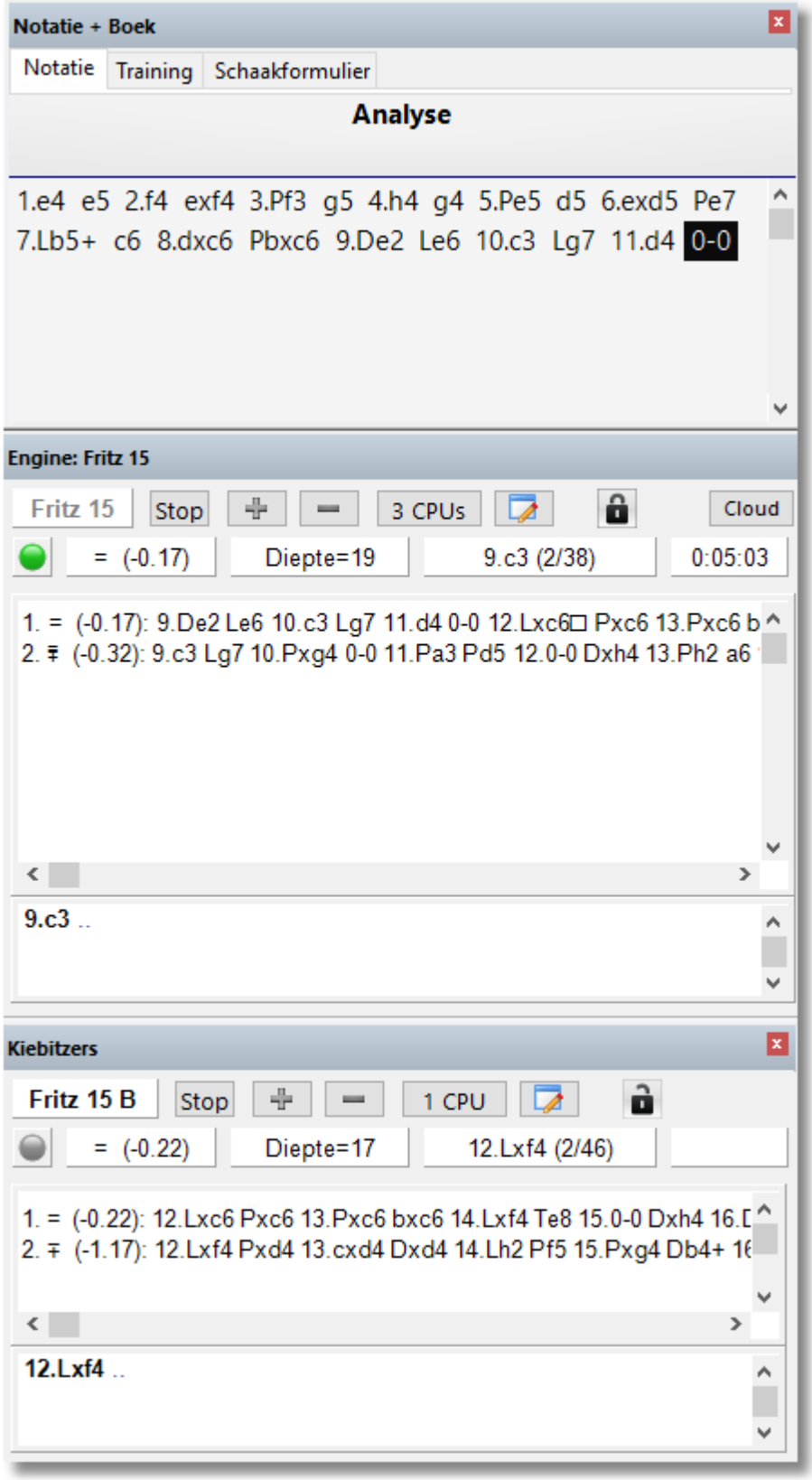
Start *Oneindige Analyse* (Alt F2)

Klik dan rechts in het analysevenster van de engine en kies *Gemeenschappelijke Analyse* van dat menu.

© ChessBase 2015



Het venster van de engine splits zich dan in tweeën. De oorspronkelijke engine geeft de helft van zijn processorkracht weg om een tweede sessie te starten van dezelfde engine. Deze beide engines gaan vervolgens de stelling onderzoeken met ieder de helft van de rekenkracht van de computer.
De eerste engine staat vast op de stelling van het moment waarop u de *Gemeenschappelijke Analyse* startte.



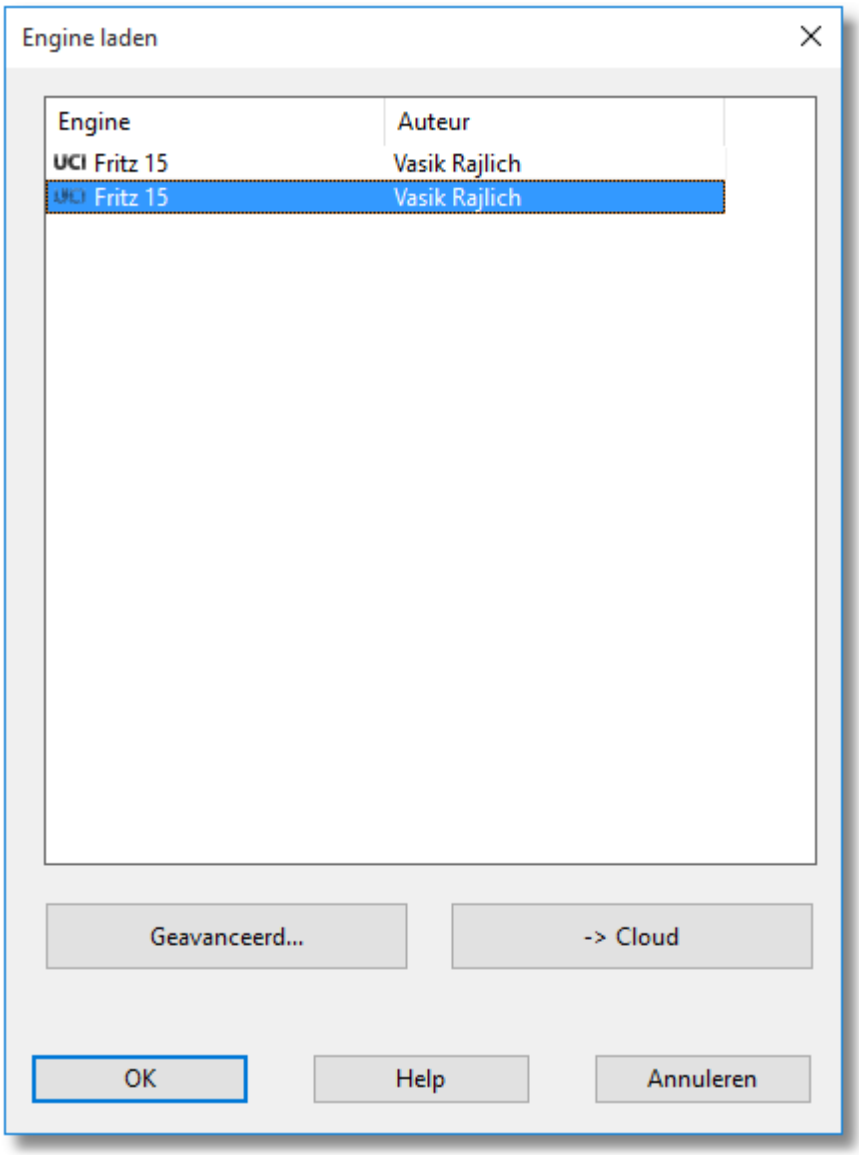
© ChessBase 2015

De tweede engine (aangeduid als engine B) heeft de vrijheid om verschillende stellingen te analyseren als u bladert door de notatie van de partij. De tweede engine slaat ook zijn analyses op in dezelfde hash tabellen die gedeeld worden met engine A.

Na zet 8 is *Gemeenschappelijke Analyse* aangezet. Engine A onderzoekt nog steeds de stelling na zet 8. Engine B onderzoekt de stelling na zet 11 en zal zijn bevindingen in de hash tabellen plaatsen die gedeeld worden met engine A. In theorie is engine B drie zetten verder dan zijn tweelingbroer en hij zet dus stellingen in de hash tabellen die engine A nog niet bereikt heeft. Maar als engine A ook bij die stellingen komt, kan hij gebruik maken van wat engine B al heeft onderzocht. En daardoor kan engine A veel sneller veel meer stellingen nog dieper analyseren dan wat de engine in zijn eentje had kunnen doen. U kunt het vergelijken met een leger dat verkenners vooruit stuurt. Engine B geeft dus extra informatie aan engine A.

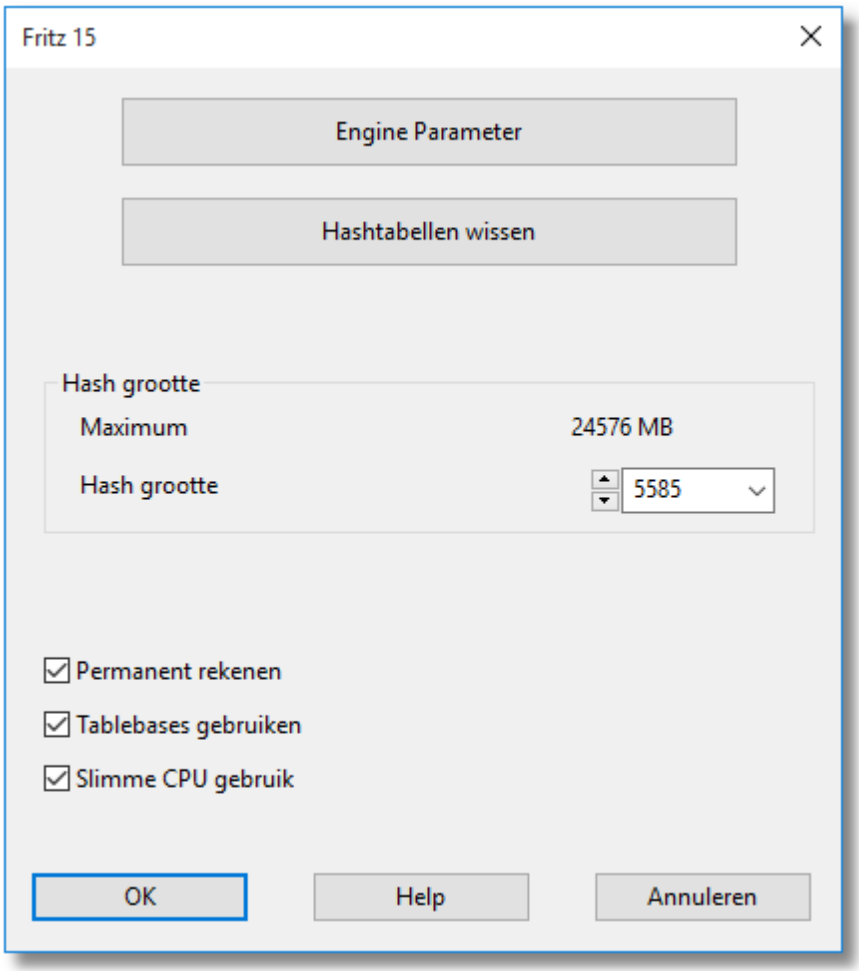
Gemeenschappelijke Analyse wordt het best gebruikt met grote hash tabellen, zo groot als mogelijk zonder dat er buitensporige hard disk activiteit ontstaat. U kunt die hash tabellen bepalen in het venster waar u de engine kiest. Kies *Wijzig hoofd engine*.

Kies *Geavanceerd* bij de engine.



En pas de hashtabellen eventueel aan.

© ChessBase 2015

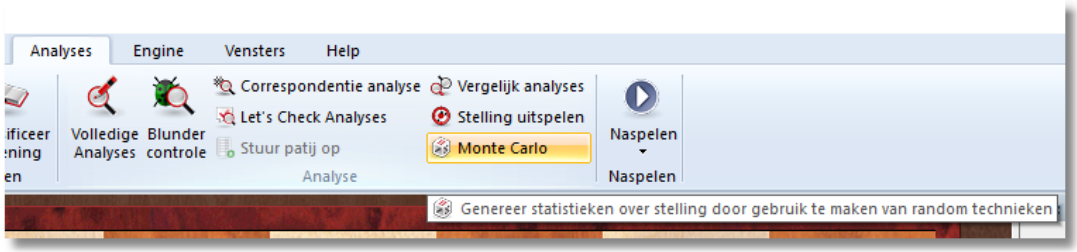


3.5.10 Monte Carlo

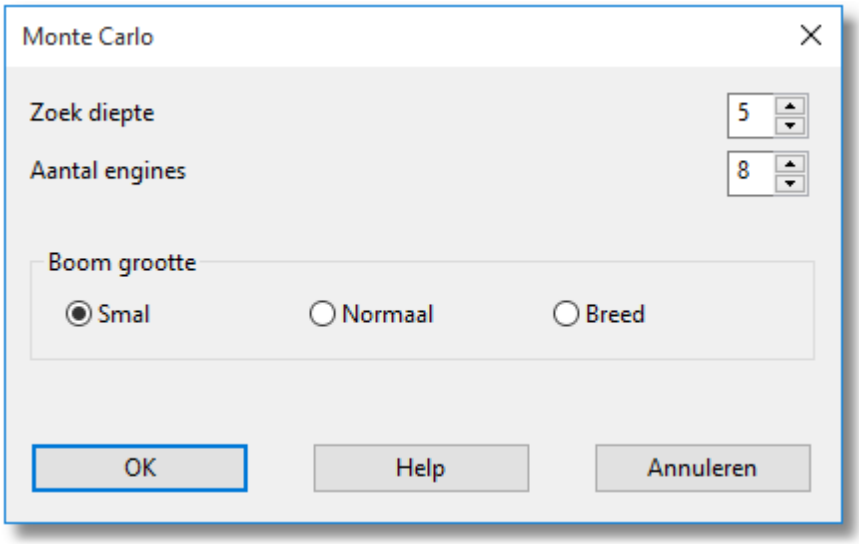
Analyses – Monte Carlo

Met de *Monte Carlo* analyse speelt de engine een groot aantal partijen tegen zichzelf en hij slaat de resultaten op in de vorm van een statistisch boomdiagram.
Om een *Monte Carlo* analyse te starten kiest u *Analyses - Monte Carlo*.

© ChessBase 2015



In het notatievenster verdwijnt de partij en er wordt een boek geladen worden.

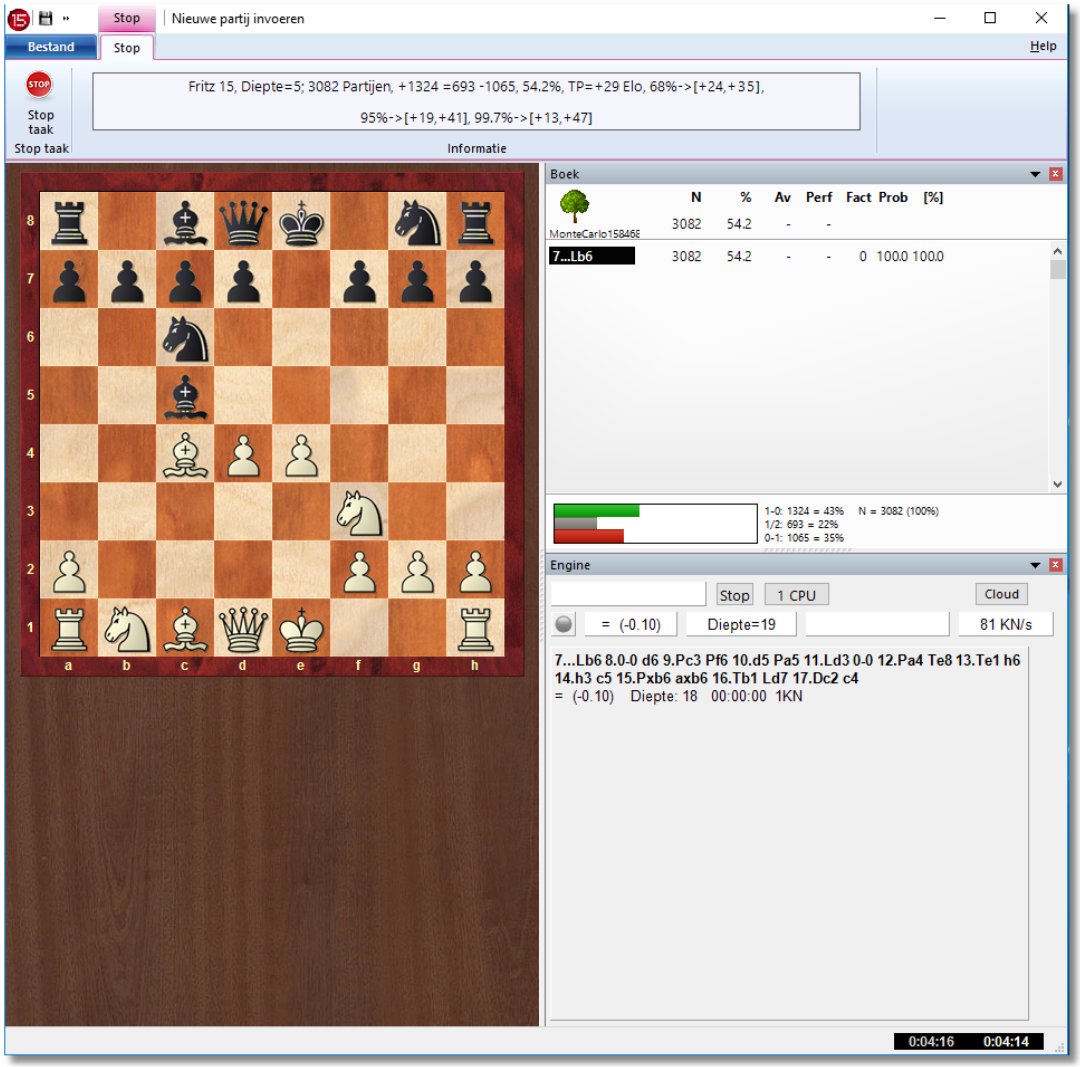


Met de zoekdiepte wordt bepaald hoe ver vooruit de engine moet zoeken. Dat gaat in plies, oftewel halve zetten. Als u dit op vijf laat staan, zal de engine tweeëneenhalve zet vooruit denken voor er een zet wordt gedaan. Onthoud dat de engine een heleboel partijen tegen zichzelf speelt en de zetten opslaat in een boomdiagram, dus de zoekdiepte is belangrijk. U moet zaken tegen elkaar afwegen. Hoe hoger u de zoekdiepte zet, hoe meer tijd het de engine kost een zet te doen. Hoe lager u de zoekdiepte zet, hoe meer partijen binnen een bepaalde tijd gespeeld zullen worden, maar de zetten zullen oppervlakkiger zijn.

U moet ook onthouden dat u enkel oneven getallen gebruikt voor de zoekdiepte, aangezien schaakengines een bepaalde blinde vlek hebben als ze analyseren op een even aantal plies. Dus: oneven aantal zoekdiepte invoeren!

De tweede instelling is de boom grootte. Dit is in bepaald opzicht hetzelfde als het aantal takken in de *Deep Position Analysis* en is opnieuw een factor ten opzichte van de tijd. Als u een smalle boom

kiest, zult u niet heel veel verschillende alternatieve zetten zien in het boomdiagram maar in het algemeen kunt u sneller spelen en wordt de boom sneller gemaakt. Brede bomen tonen meer alternatieven maar het duurt langer om ze te genereren. Het kost meer processor tijd en vertraagt de engine.



De software start de engine. Even lijkt het alsof er niets gebeurt, maar dan komt er een boomdiagram op de plaats van het notatievenster.

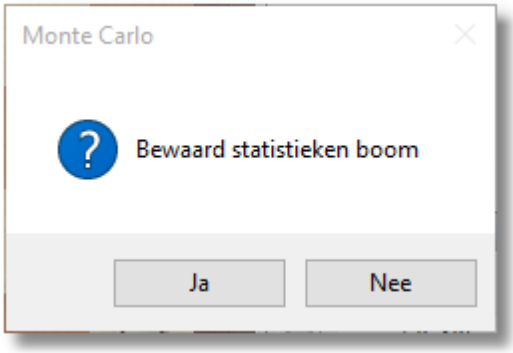
Het scherm lijkt op het scherm van een normaal boomdiagram dat u gewend bent. Het is net even anders. U ziet nog steeds de **N** voor het aantal partijen waar naar gekeken is en een percentage dat aangeeft hoe wit het gedaan heeft in die partijen.

U kunt de zetten spelen terwijl de boom nog wordt gegenereerd. U kunt met de pijltjestoetsen door de zetten lopen om zetten te selecteren.

© ChessBase 2015

U kunt de *Monte Carlo* analyse zo lang aan laten staan als u wil. Onthoud dat de statistische resultaten alleen maar betrouwbaarder worden als er meer partijen worden gespeeld.

Om de *Monte Carlo* analyse te stoppen klikt u op *Stop taak* links bovenaan. Er verschijnt een venster met de vraag of u de analyse wil bewaren.



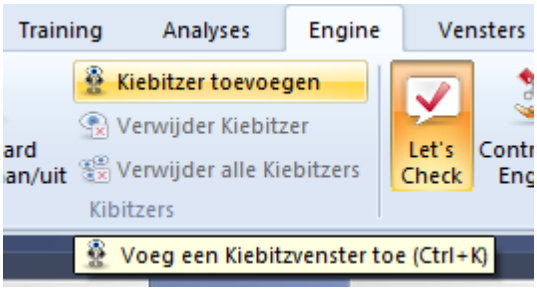
Als u *Ja* kiest, krijgt u een standaard venster waar u een map kunt kiezen en het bestand kunt opslaan. Merk op dat alle zetten die u deed voor u de analyse aanzette ook worden opgeslagen als onderdeel van de boom.

Als u *Nee* kiest keert u terug naar het normale bordvenster, maar u zult merken dat zetten die u naspeelde tijdens de analyse worden weergegeven als varianten en subvarianten in het notatievenster.

Het lijkt allemaal erg ingewikkeld, maar het is vrij eenvoudig: met de Monte Carlo analyse speelt de engine een groot aantal partijen tegen zichzelf en hij slaat de resultaten op in de vorm van een statistisch boomdiagram.

3.5.11 De Kiebitzer

Engine – Kiebitzer toevoegen (Ctrl+K)



Kiebitzers zijn toegevoegde engines in een eigen venster, die aan een actuele bordstelling meerekenen. De Kiebitzer stopt wanneer de hoofdengine rekent, om het geen rekenkracht te ontnemen, en rekent mee wanneer de menselijke tegenstander aan zet is. Zo kan men proberen door intelligente selectie van de zetvoorstellen van de Kiebitzer Fritz te verslaan. In de *Analyse* modus lopen alle Kiebitzers normaal mee.

U kunt een Kiebitzer toevoegen door een engine uit te kiezen. Er verschijnt een nieuwe engine die parallel werkt met de al draaiende engine U kunt één of meer Kiebitzers toevoegen (hooguit zes) om advies te laten geven tijdens de partij tegen de hoofdengine. Vergeet niet dat de engines de kracht van de processor moeten delen, dus de kwaliteit van de analyses zal minder worden als u veel Kiebitzers toevoegt.

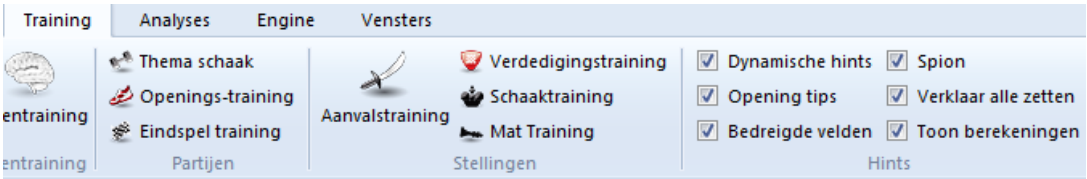
Klik op *Verwijder Kiebitzer* of *Verwijder alle Kiebitzers* om de extra engine(s) te verwijderen. Met een rechter muisklik kan het ook: klik op een betweter en sluit hem.

De Kiebitzer kan niet worden gecombineerd met het Verklaar alle zetten venster.

Standaard Kiebitzer aan/uit laat de hoofdengine op een bepaalde bordstelling in de onbeperkte analyse modus draaien.

3.5.12 Toon berekeningen

Training - Toon berekeningen



Terwijl Fritz over een zet aan het nadenken is, gedurende een partij of tijdens het analyseren ervan, zal het programma gedetailleerde informatie weergeven in het engine venster, bijvoorbeeld de evaluatie, de zoekdiepte en de beste voortzetting.

Het variantenbord toont de beste variant die op dit bord uitgespeeld kan worden.

De functie *Toon berekeningen* gaat een stap verder. Als de standaard Kiebitzer is ingeschakeld (Alt-F2) gebruikt het grafische symbolen om

© ChessBase 2015

tactische manoeuvres en mogelijke plannen voor beide zijden weer te geven.

Dit voorbeeld laat zien hoe de functie *Toon berekeningen* werkt.

De witte pijlen tonen de plannen die het programma verkiest voor wit, de grijze pijlen geven de plannen weer die zijn berekend voor zwart.

Mogelijke aankomstvelden zijn groen gekleurd wanneer zij een speciale rol spelen in de tactische manoeuvres. In het bovenstaande voorbeeld is veld c5 zeer belangrijk, daarom zal de engine ervoor kiezen om c6-c5 te spelen.

Merk op:
Deze functie is op dit moment alleen beschikbaar voor de Fritz engine en wordt niet ondersteund door andere engines.

Het is aan te raden om het programma meer bedenktijd te geven in kritische stellingen. Hoe meer bedenktijd Fritz heeft, hoe informatiever de resultaten zullen zijn.

3.5.13 Analyse bord

Vensters – Analyse Bord (Ctrl-Alt-A)

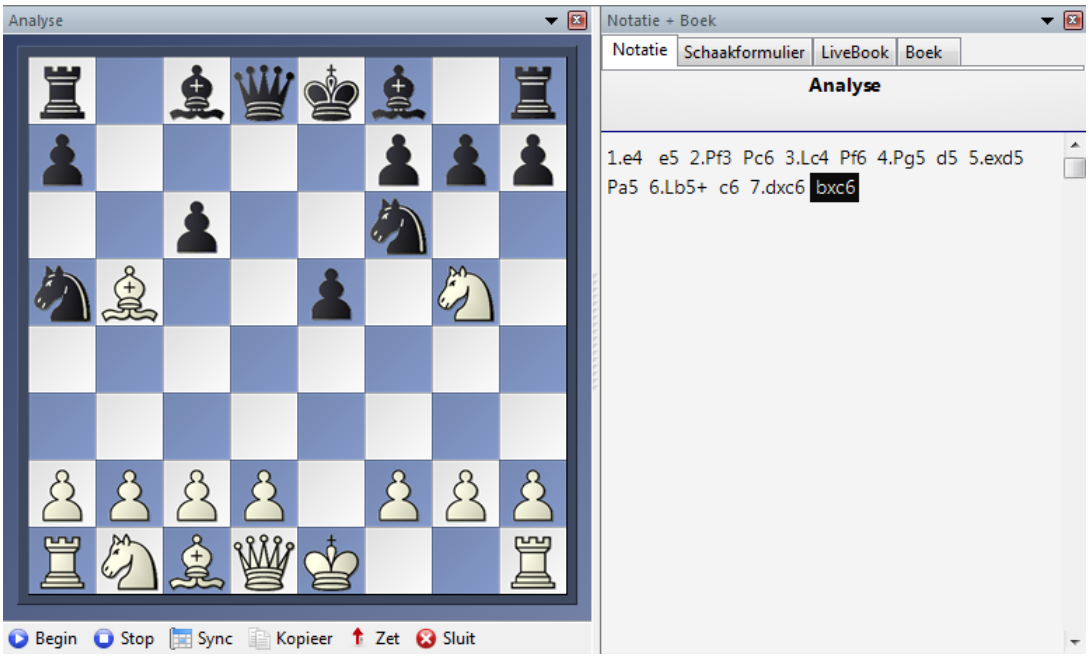
Het analyse bord verschijnt in een apart venster en kan worden gebruikt

© ChessBase 2015

om een geladen partij te analyseren. U kunt het analyse bord verschuiven naar een comfortabele plek, - zoals u met alle vensters van het Fritz 12 programma kunt doen - door het te pakken bovenaan het venster en het te laten vallen op een ander deel van het scherm.

Een groot voordeel van het analyse bord is dat het een apart bord is waarop gewerkt kan worden. Het lijkt op het gebruik van een zak-schaakbordje bij het bekijken van een GM-partij. U heeft het originele bord in beeld en u kunt experimenteren met varianten op het kleine bord.

Het grootste voordeel van het analyse bord wordt duidelijk wanneer u ingelogd bent op de Playchess server en een partij bekijkt. In theorie kunt u periodiek *Afhaken* van de uitzending (door bijvoorbeeld op Ctrl-U te drukken) en de analyse beginnen op het hoofdbord. Maar dan ziet u niet of en wanneer er nieuwe zetten gedaan worden, en zodra u weer meegaat met de uitzending springt het bord meteen naar de huidige stelling in de partij. Met het nieuwe analyse bord worden de zaken beduidend makkelijker. U kunt een partij bekijken en, zonder de bordstelling te verstoren, een paar andere varianten uitproberen op het tweede bord.



Er is een aantal knoppen onder het bord om de analyse te ondersteunen.

- **Begin** – dit activeert het analyse bord (dat aanvankelijk leeg is) en kopieert de stelling van het hoofdbord er naar toe. U kunt beginnen met stukken te verzetten op het analysebord, gebruikmakend van de Fritz

engine als u dat wenst. De nieuwe varianten verschijnen als een kopie in de notatie van het hoofdscherm, maar de stelling op het hoofdscherm blijft onveranderd.

- **Stop** – dit beëindigt de analyse sessie, leegt het analyse bord en springt naar de hoofdpartij notatie. Als u het analyse bord weer opstart zult u zien dat de vorige analyse nog aanwezig is.

- **Sync** – hiermee springt u terug naar de stelling op het hoofdscherm, wat
handig is wanneer u in een diep genestelde varianten boom zit en snel terug wilt naar de originele bordstelling.

- **Kopieer** – Dit kopieert de huidige partij en alle analyse die het bevat naar het analyse bord.

- **Zet** – Dit kopieert de eerste zet van uw analyse naar het hoofdbord. Als u bijvoorbeeld tegen Fritz speelt en het analyse bord er naast gebruikt, kunt u een variant uitproberen en op *Move* klikken wanneer u besluit deze zet te doen tegen het programma.

- **Sluit** – Dit sluit het analysebord. Om het te heropenen op de originele plaats, druk Ctrl-Alt-A.

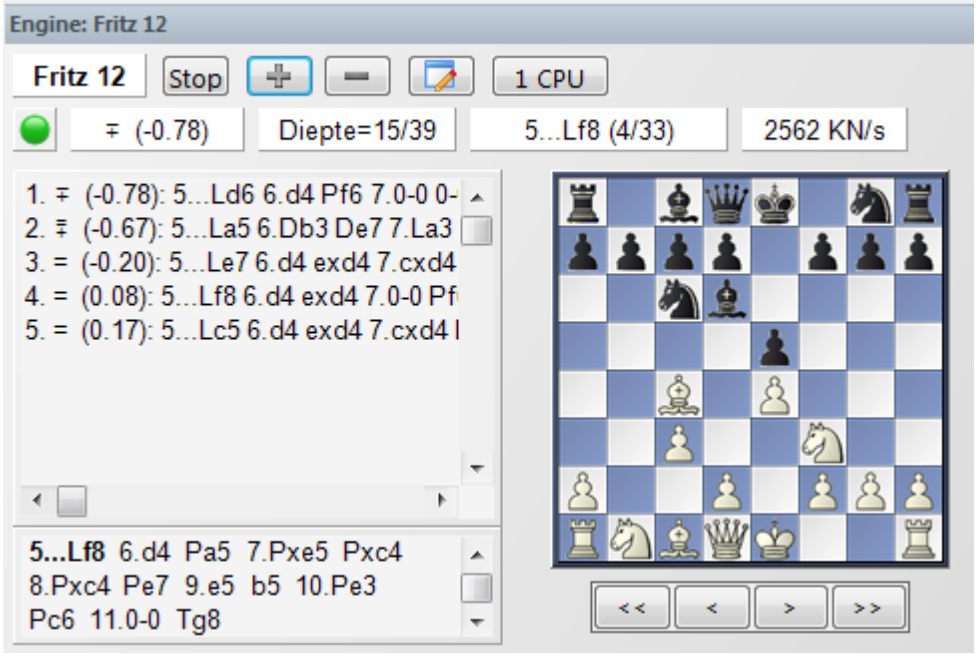
Merk op dat het analyse bord er alleen is voor een snelle tijdelijke analyse. De varianten die u in de analyse notatie ziet zullen niet samen met de partij worden opgeslagen.

3.5.14 Variantenbord

U kunt het variantenbord activeren door te rechtsklikken in het engine venster en vervolgens *Varianten bord* te kiezen uit het contextmenu.

De grootte van het variantenbord zal variëren met de grootte van het engine venster. Het doel van het variantenbord is om de tot dan toe best gevonden variant die de engine heeft gevonden, na te spelen.

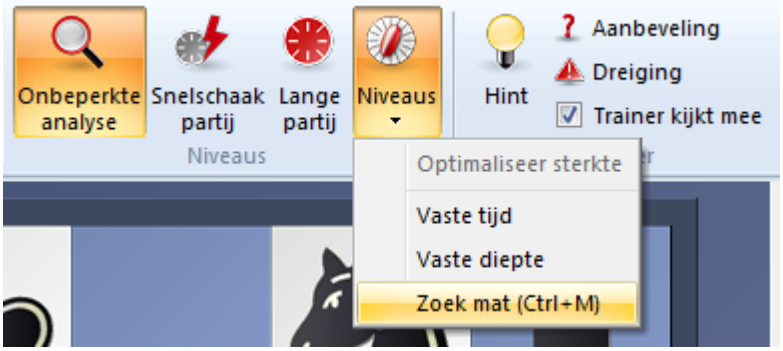
© ChessBase 2015



Onder het bord staan de bekende cassetterecorder knoppen waarmee u de zetten op het bord kunt doornemen. U kunt een zet voor- of achterwaarts door de variant gaan met behulp van de enkele pijlknoppen. Als u direct naar het begin of het einde van een variant wilt gaan, kunt u de dubbele pijlknoppen gebruiken.

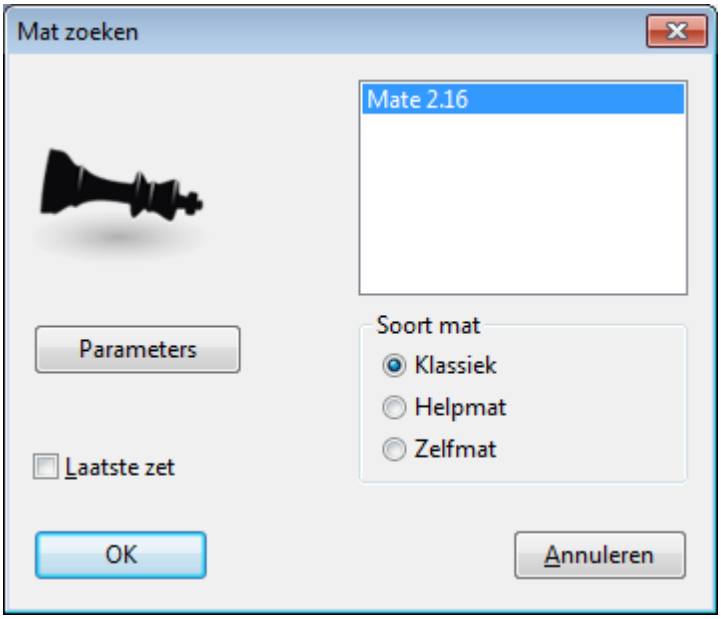
3.5.15 Mat zoeken

Thuis – Niveaus – Zoek mat (Ctrl-M)

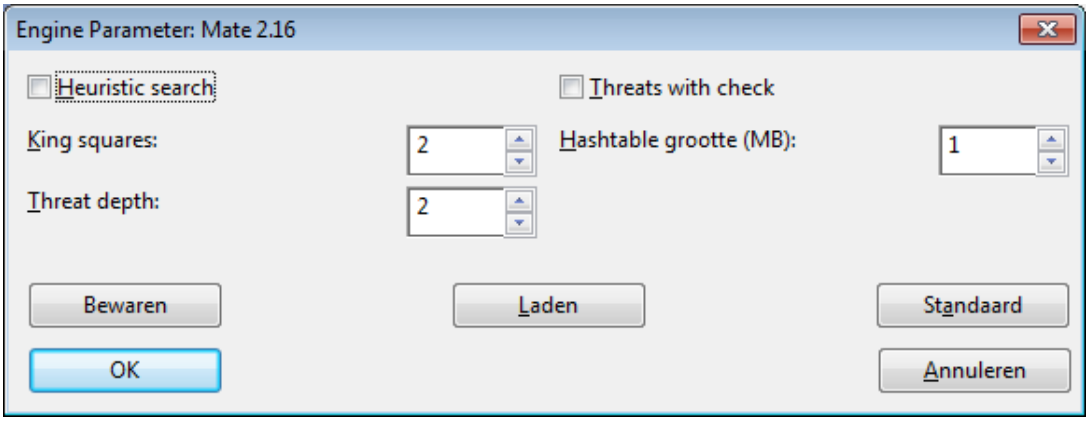


Dit stelt u in staat schaakproblemen op te lossen (*wit speelt en mat in n zetten*). Er is een speciaal mat oplossings engine die ook zelfmat aankan waarin wit zwart moet dwingen om hem mat te zetten, en helpmat, waarbij beide kanten samenwerken om zwart mat te zetten.

© ChessBase 2015



In het dialoog venster voor mat zoeken kunt u een engine selecteren (alleen engines die gespecialiseerd zijn in mat situaties zullen worden weergegeven) en aangeven wat voor probleem u wilt oplossen.
Met de parameters kunt u een aantal opties instellen, speciaal voor diepgaande matproblemen die anders te lang zouden duren.



Als u *Heuristic search* aanklikt, staan de volgende parameters ter beschikking:

- *King squares*: Er worden alleen zetten onderzocht die de verdedigende koning dit aantal vluchtvelden toelaat. Standaard op 2.
- *Threat depth*: Er worden alleen zetten onderzocht die mat dreigen en wel met ten hoogste dit aantal zetten. Standaard op 2.

Threats with check: zie Threat depth. Bovendien moet de matdreiging met schaakzetten uitgevoerd worden.

© ChessBase 2015

Belangrijk:
Deze parameters zijn alleen beschikbaar bij klassieke mat. In zelfmat staan alleen de *King squares* ofwel de vluchtvelden ter beschikking. In *Zelfmat* werken deze instellingen niet.

Het programma zal niet alleen de sleutelzet van het probleem weergeven maar zal in feite de gehele oplossing genereren, met alternatieve verdedigingen door zwart. Als het probleem meer dan één oplossing heeft (d.w.z. het is *vervalst*) dan zullen wisselende oplossingen worden gegeven als varianten van de eerste zet van wit. *Laatste zet* geeft aan of de laatste zet van het probleem, die meestal zonneklaar is, toegevoegd moet worden of niet.

3.5.16 Let`s Check

3.5.16.1 Beschrijving

Let's Check

Let's Check is een compleet nieuwe functie bij het analyseren die de schaakwereld de komende jaren op zijn kop zal zetten. Sinds de engines er zijn is het analyseren totaal veranderd. Het is zo duidelijk dat veel aspecten niet vanzelfsprekend zijn. Een langzame engine op een oude laptop spreekt bijvoorbeeld niet altijd de waarheid, en toch gaan mensen er klakkeloos vanuit dat de machine de juiste zet aanbeveelt. Populaire stellingen worden steeds maar weer geanalyseerd door duizenden spelers. Dit betekent dat er een hoop energie verspild wordt.

Fritz biedt hulp. Elke positie die ooit is geanalyseerd door wie dan ook kan vrijwillig opgeslagen worden op een server. De mogelijke varianten zijn dan beschikbaar voor iedereen die deze positie bestudeert. We noemen dit systeem *Let's Check* omdat gedetailleerde informatie direct beschikbaar is zonder tijd te hoeven investeren.

Wie een diepere analyse van een variant vindt overschrijft de vorige. Dit betekent dat de *Let's Check* informatie steeds preciezer wordt. Het systeem is gebaseerd op samenwerking. Niemand hoeft zijn geheime voorbereiding te publiceren. Maar in het geval van huidige en historische partijen is het de moeite waard om uw analyse te delen met anderen, aangezien het geen enkele klik extra kost. Met deze functie kunnen alle gebruikers van het programma een enorme database opbouwen. Welke stelling je ook aan het analyseren bent, je kunt hem opsturen naar de *Let's Check* server. De beste analyses worden geaccepteerd in de database. Met deze nieuwe database kunnen de gebruikers heel snel toegang krijgen tot de analyse van sterke schaakprogramma's en is het mogelijk je eigen analyse hiermee te vergelijken. De live uitzendingen op Playchess worden gevolgd door honderden computers en de analyses worden toegevoegd aan de Let's Check database. Deze functie zal in de

© ChessBase 2015

nabije toekomst een onvervangbaar stuk gereedschap worden voor openingsanalyses.

Iedereen die een variant achterlaat op de server kan daar zijn naam aan verbinden. Als de analyse vervangen wordt door een diepere analyse, dan wordt de naam vervangen door de naam van de maker van de diepere analyse. Voor elke stelling zijn er drie varianten geoorloofd. De eerste die de variant voldoende diep analyseert wordt beschouwd als de ontdekker van de variant. Zijn naam wordt voor altijd verbonden aan deze stelling, ook als anderen later diepere varianten toevoegen.

Er is een erelijst met namen van personen die stellingen gewonnen hebben, dat wil zeggen dat ze hun naam verbonden hebben aan een stelling. Hoe vaker de stelling bezocht is en hoe dieper de variant is, hoe belangrijker de ontdekking is. Het is ook mogelijk *Let's Check* anoniem te gebruiken.

Het maakt niet uit of u een beginner, een clubspeler of een

grootmeester bent. Met behulp van *Let's Check* kan iedereen bijdragen aan de database. Vooral waardevol is dat de persoon die een stelling voor de eerste keer analyseert zijn naam verbonden krijgt aan deze analyse. Wie kan er de meeste stellingen winnen? Met behulp van diepere analyses kunt u stellingen overnemen van andere spelers en op de erelijst komen van *Let's Check*. Alle engines worden toegestaan, ook multi-processor versies.

Met *Let's Check* heeft elke schaker toegang tot de huidige openingstheorie en kan hij gebruik maken van de evaluaties van de sterkste engines. Fritz toont de complete openingstheorie als een statistische boom. Het *LiveBook* toont niet alleen de complete statistieken gebaseerd op de wekelijks bijgewerkte ChessBase Online Database (met momenteel vijf miljoen partijen), maar ook hoe een bepaalde voortzetting onderzocht is in de *Let's Check* database.

LiveBook

Online Openingsboek

Analyseren

Partij analyse

Contribute Engine

3.5.16.2 LiveBook

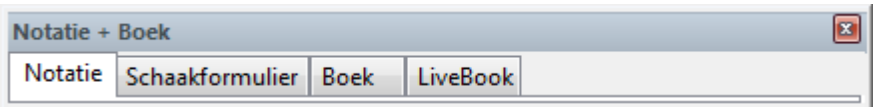
De data van *Let's Check* kan gebruikt worden als een openingsboek. Aangezien alle openingen van de online database hier al in zitten, is *LiveBook* de allergrootste bron van informatie voor de opening. U kunt dit boek gebruiken om te spelen of om dingen in op te zoeken. Het *LiveBook* is *live* omdat het per seconde kan veranderen. Elke stelling die gecontroleerd wordt met *LiveBook*, wordt meteen beschikbaar gesteld samen met een evaluatie.

Als een toppartij uitgezonden wordt en de kijkers *LiveBook* gebruiken, is er meteen na afloop van de partij een volledige analyse met evaluatie beschikbaar.

Iedereen kan zetten toevoegen aan *LiveBook*, ongeacht hoe verstandig ze zijn. Net als een menselijk brein vergeet *LiveBook* onbelangrijke informatie die zelden wordt geraadpleegd.

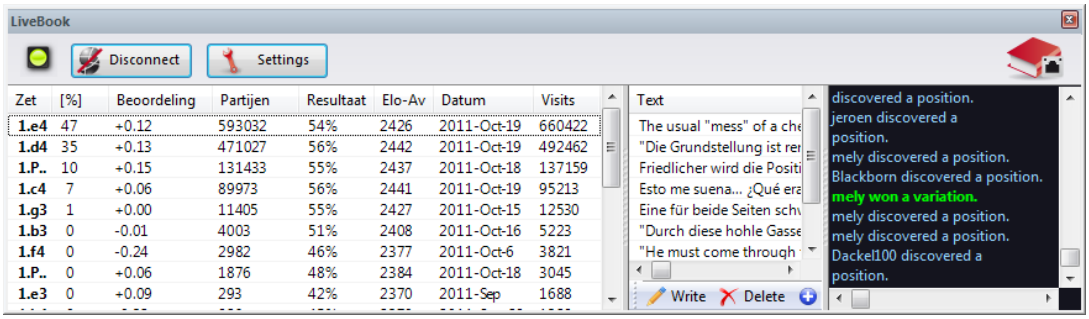
© ChessBase 2015

Klik op het tabblad *LiveBook* in het notatievenster.



Als u verbonden bent, wordt elke zet opgeslagen, dus klik op *Disconnect* als u privé wilt analyseren. Data wordt alleen uitgewisseld met *LiveBook* als het verbindingslichtje groen is.

De informatie over de zetten wordt getoond in kolommen.

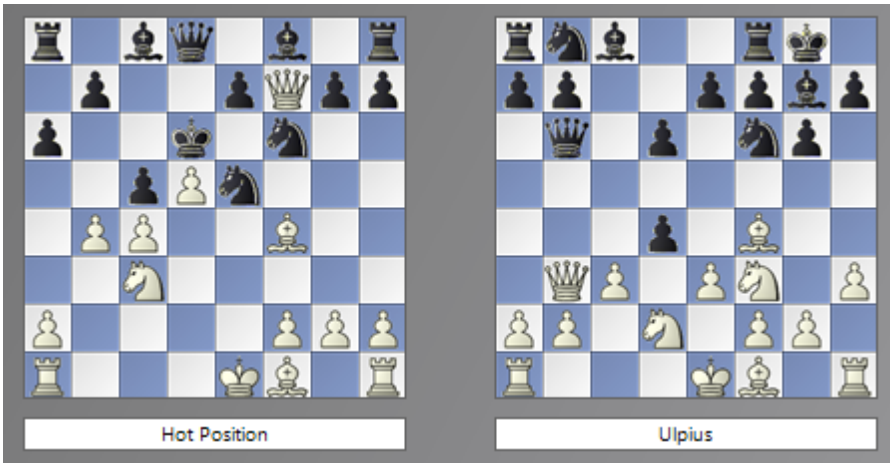


- **Zet**: toont de mogelijk zetten in deze stelling.
- **[%]** : De frequentie waarmee deze zet is gespeeld, gebaseerd op de partijen in *LiveBook*.
- **Beoordeling**: Het gemiddelde van beoordelingen van engines.
- **Partijen:** Het aantal partijen waarin de zet is gespeeld.
- **Resultaat**: Het gemiddelde resultaat van de zet.
- **Elo-AV**: Het gemiddelde van de Elo's van de spelers die de zet gebruikt hebben.
- **Datum:** De laatste analyse toegevoegd aan *LiveBook*.
- **Visits**: Het aantal bezoekers van deze stelling.

Als de engine en *Let's Check* actief zijn, kan er aanvullende informatie gevonden worden in het engine venster.

Informatieborden in LiveBook

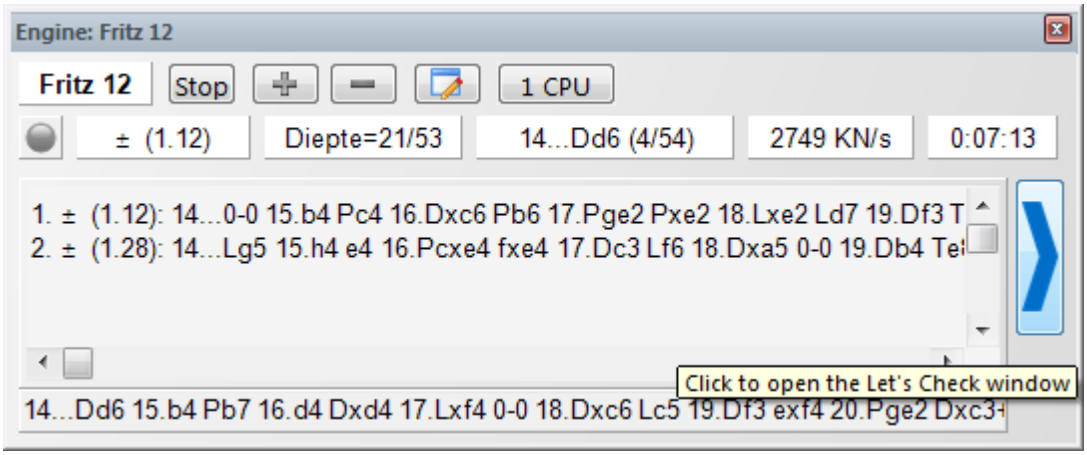
In LiveBook ziet u twee mini borden.



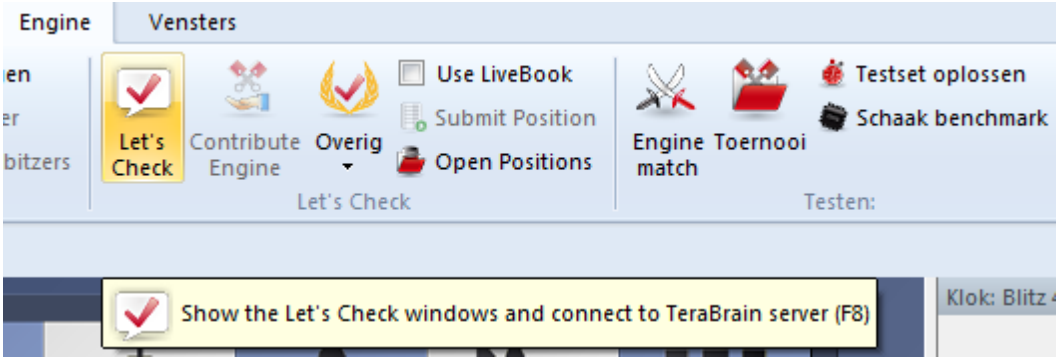
Het linkse mini bord toont de stelling die op dit moment het meest onderzocht wordt. Het rechtse mini bord hoort bij de huidige chat. Als er bijvoorbeeld staat dat iemand deze stelling gewonnen heeft, dan wordt die stelling getoond. Als u op een regel klikt in de chat wordt de bijbehorende stelling getoond. Als u op het bord klikt, wordt deze stelling gekopieerd.

3.5.16.3 Let's Check starten

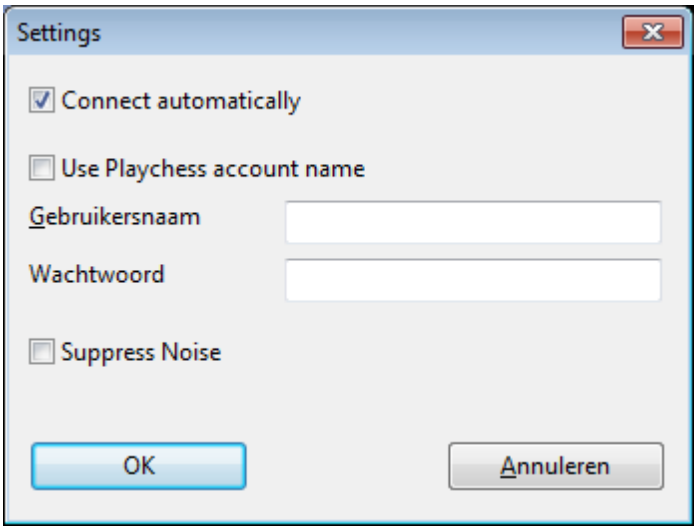
Klik op de grote blauwe pijl rechts van het engine venster om *Let's Check* te starten.



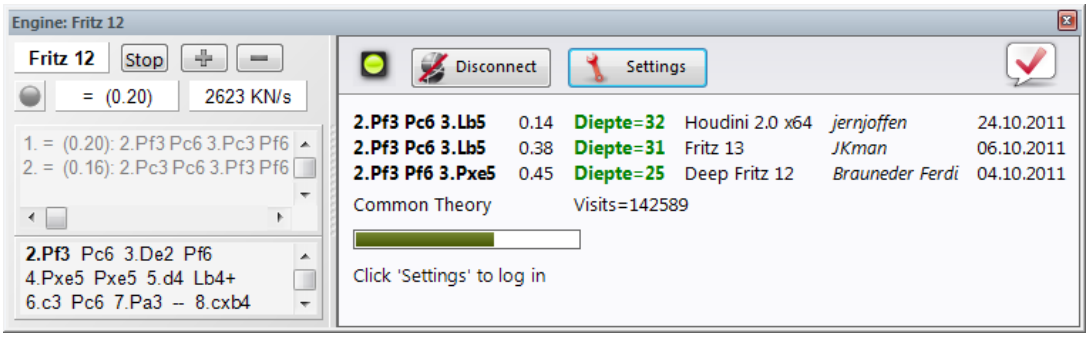
U kunt *Let's Check* ook starten via *Engine - Let's Check*.



Klik op *Settings* om in te loggen op de server en uw naam toe te voegen aan de analyse.



Om privé te werken kunt u op *Disconnect* klikken. Als de verbindingsknop groen is, bent u verbonden met de server.



Iedereen die een variant achterlaat op de server kan daar zijn naam aan verbinden. Als de analyse vervangen wordt door een diepere analyse, dan wordt de naam vervangen door de naam van de maker van de diepere analyse. Voor elke stelling zijn er drie varianten geoorloofd. De

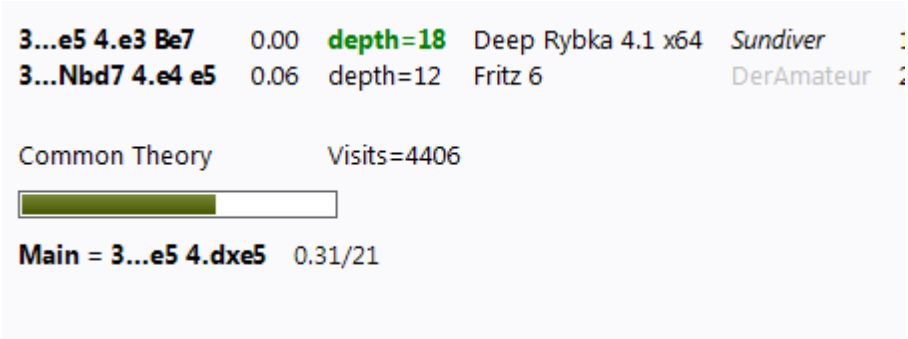
eerste die de variant voldoende diep analyseert wordt beschouwd als de ontdekker van de variant. Zijn naam wordt voor altijd verbonden aan deze stelling, ook als anderen later diepere varianten toevoegen.

U wint een *variant* als u de tweede of derde variant vervangt in een lijst van drie varianten. U wint een *stelling* als u de eerste variant in de lijst vervangt.

De datum waarop de variant is aangemaakt komt te staan naast de naam van de ontdekker.

De waarde naast de vlag geeft aan hoe vaak de variant is bevestigd. Hoe hoger dit getal is, hoe betrouwbaarder de informatie is.

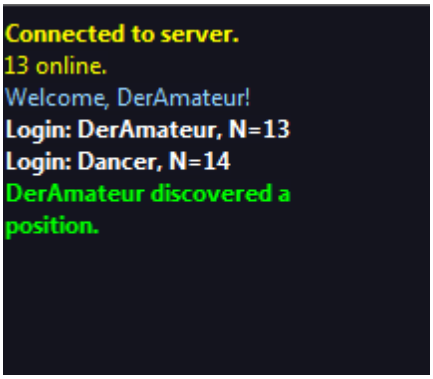
Het venster verschijnt ook als het een standaard opening betreft volgens de theorie. Verder worden het aantal bezoeken getoond en de hoofdvariant.



Voortgangsbalk

Diepe analyses zijn zeer waardevol. De voortgangsbalk zal tonen hoe lang het ongeveer gaat duren voor de stelling geanalyseerd is en uw naam toegevoegd kan worden aan het boek. Zodra de analyse aanvaard is, wordt dit getoond in het chatvenster.

© ChessBase 2015



Merk op:
Buiten de bekende theorie om kan elke stelling *ontdekt* worden.

Er is een erelijst met namen van personen die stellingen gewonnen hebben, dat wil zeggen dat ze hun naam verbonden hebben aan een stelling. Hoe vaker de stelling bezocht is en hoe dieper de variant is, hoe belangrijker de ontdekking is. Het is ook mogelijk *Let's Check* anoniem te gebruiken.

Een stelling ontdekken

Om een stelling te ontdekken is er meer tijd nodig dan bij een standaard analyse. De groene voortgangsbalk schiet een beetje terug als de volgende stap wordt getoond.

Het systeem heeft drie niveaus:
1. Snelle berekening (zwart)
2. Diepe berekening (groen)
3. Zeer diepe berekening (Ontdekker, alleen de eerste keer)

Diepere berekeningen kunnen de variant overschrijven, maar de naam van de ontdekker van de stelling blijft. Het venster toont ook of de stelling tot de gangbare theorie behoort, het aantal bezoeken, de hoofdvariant en de zoekdiepte.

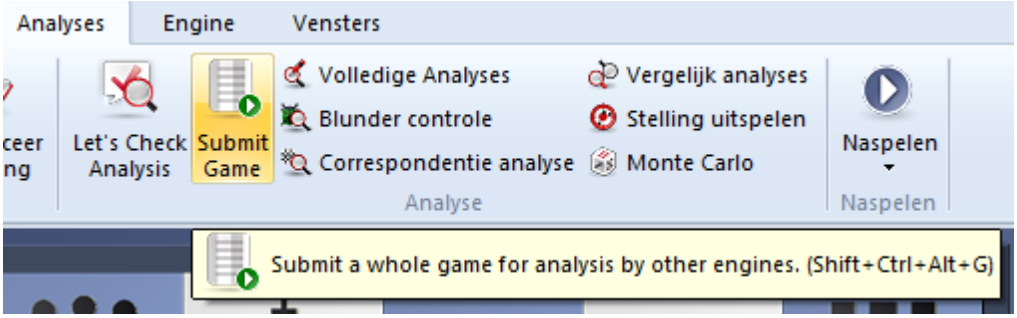
My Line op het eind van de regel heeft te maken met de variant die ontdekt is (drie halve zetten) en die op dat moment getoond wordt aan de linkerkant van het *Let's Check* venster. De ontdekker van de stelling wordt apart opgeslagen en heeft niets te maken met deze informatie.

De beoordeling van de analyse wordt ook getoond.

© ChessBase 2015

3.5.16.4 Hoe moet u een partij analyseren met Let's Check?

Een uitgebreide analyse die normaal meer dan een uur duurt, kan nu in enkele minuten uitgevoerd worden.



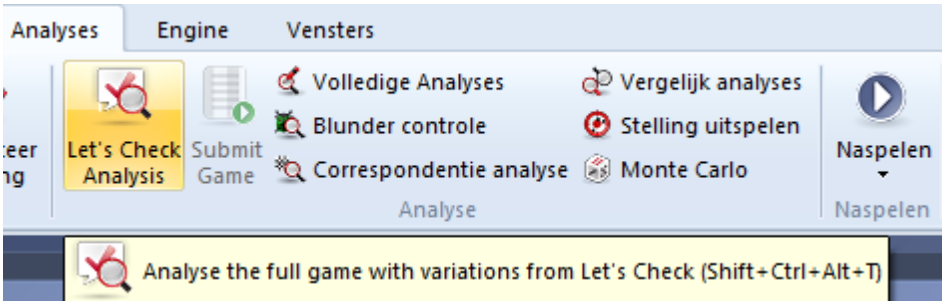
De voorwaarde hiervoor is wel dat u al voldoende analyse punten hebt gewonnen met de bijdrage van uw eigen engine. Het puntensysteem maakt een balans op tussen het leveren en het gebruik van analyse kracht. Voor elke stelling die u analyseert met uw engine krijgt u 1 punt. Als u een complete partij analyseert, krijgt u ongeveer 1,3 punten per stelling. Dit verschil is er in het belang van de server.

Voor wat betreft de analyses is het betrekkelijk onbelangrijk dat de beoordelingen komen van verschillende engines. Aan de ene kant lijken de engines tegenwoordig zo sterk op elkaar dat je graag eens een andere variant zou zien. Van de andere kant heeft het schaaktechnisch gezien geen zin om te vertrouwen op verschillen in 1/100 pion waarden. De analyses van engines zijn subjectief omdat ze hun oordeel vooral baseren op partijen van engine tegen engine. U moet de beoordelingen enkel beschouwen als richtlijnen in stellingen die niet tactisch zijn.

Hoe kan ik in één keer alle resultaten bekijken van een partij die ik aangeleverd heb?

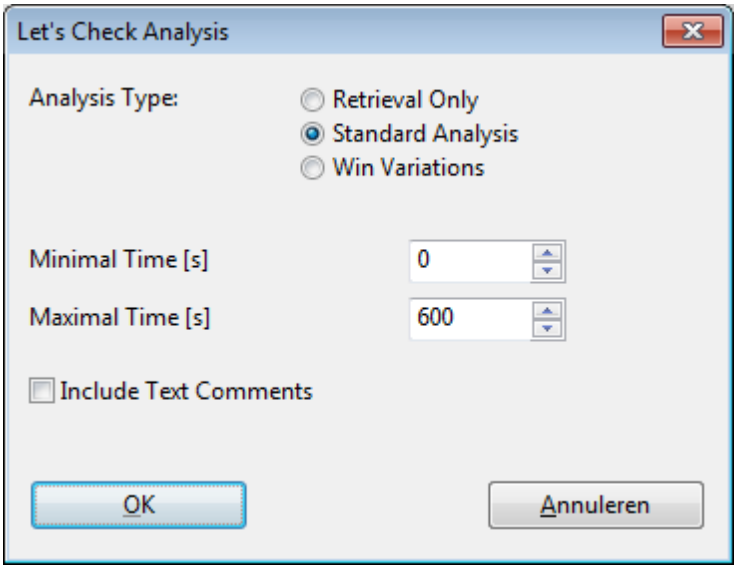
In het chat venster van het *LiveBook* kunt u zien hoeveel stellingen er al geanalyseerd zijn. De eerste resultaten verschijnen al na ongeveer een minuut. Zodra de partij klaar is, kunt u *Let's Check Analysis* kiezen in het *Analyse* menu en *Toevoegen* kiezen.

Alle berekende varianten zullen toegevoegd worden in de notatie.



© ChessBase 2015

Er zijn drie soorten analyses:



1) **Retrieval Only** neemt gewoon varianten van de server zonder enige berekening.
2) **Standard Analysis** analyseert tot de minimale diepte is bereikt om een naam van een persoon in te kunnen vullen. Als een variant met deze diepte al bestaat, dan worden er geen verdere berekeningen gemaakt.
3) **Win Variations** rekent door tot er minstens een winnende variant uit komt.

De *minimum* en *maximum* rekentijd per zet beperken de berekeningstijd.

Deze toegang tot varianten is heel praktisch nadat live uitzendingen op de server afgelopen zijn. Die live partijen worden door veel toeschouwers geanalyseerd en na afloop zijn er meteen veel uitgebreide analyses beschikbaar.

3.5.16.5 Wat betekenen de groene, blauwe en rode letters bij de diepte?

Let's Check heeft drie niveaus van beoordelen. Het groene niveau is het laagste niveau en duurt ongeveer een minuut op een moderne computer met een goede engine. Beoordelingen lager dan dit niveau worden buiten beschouwing gelaten bij het kiezen van een hoofdvariant.

Het blauwe niveau is de diepte die nodig is om een nieuwe stelling te ontdekken. Bij het rode niveau krijgt u *Diepe analyse* te zien in het chat venster. Op een moderne computer met vier processoren kan dit nog wel een uur duren.

© ChessBase 2015

3.5.16.6 Waarom springt de voortgangsbalk terug bij 100% ?

De voortgangsbalk toont hoe ver u af bent van uw volgende doel. Dat kan de diepte zijn om een variant te winnen. Zodra dit doel bereikt is, toont de voortgangsbalk de tijd die nodig is om de volgende variant te winnen.

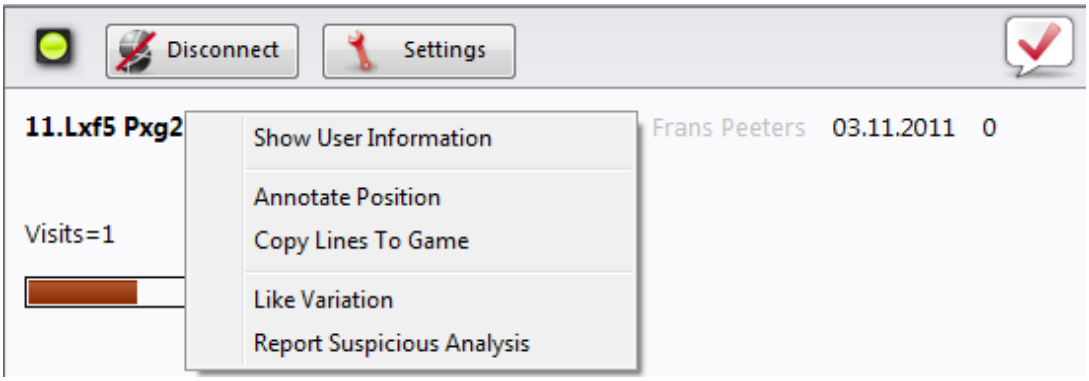
Als er niets overblijft om te winnen, dan zijn de diepte doelen bereikt en komt er een boodschap *Deep Analysis* in beeld bij het chat venster van het *LiveBook* venster.

3.5.16.7 Let's Check server statistieken

U kunt op elk moment de realtime server statistieken bekijken.

3.5.16.8 Let's Check context menu

Met rechts klikken in het *Let's Check* venster krijgt u een context menu met verschillende mogelijkheden:



Show User Information

Dit toont informatie over de gebruiker die informatie naar het LiveBook stuurt. Dit kan alleen met een Playchess gebruikersnaam. In het dialoogvenster met de persoonlijke informatie treft u statistieken aan. Hier kunt u uw aantal punten bekijken en het aantal varianten dat u hebt gewonnen. Het aantal punten is afhankelijk van de waarde van de stellingen die geanalyseerd zijn. Het venster toont enkel het totaal aantal punten. Het aantal varianten kan op elk moment veranderen als een andere gebruiker een diepere analyse opslaat voor een variant. Het venster toont ook het aantal *Lines Liked* en het aantal *Comments Liked* dat er toegekend is door andere gebruikers.

Annotate Position

Hiermee worden analyses van andere gebruikers in de notatie geplaatst. Rechtsklik in het *Let's Check* venster en klik dan op *Annotate Position*. Hiermee kopieert u de analyses van de *Let's Check Database* tot vier niveaus diep. Er worden alleen maar varianten gebruikt van het niveau

© ChessBase 2015

groen.

Copy Lines To Game

Hiermee kopieert u alle bestaande varianten (niet alleen maar de geselecteerde varianten) naar de notatie.

Wat betekent "Engine/Game Correlation" bovenaan het *Let's Check* venster na een *Let's Check* analyse?

Deze waarde geeft de relatie aan tussen de zetten die in de partij zijn gedaan ten opzichte van de suggesties die gedaan zijn door de engines. Er is geen correlatie tot vals spelen want sterke spelers kunnen hier heel hoog scoren in partijen die tactisch gezien eenvoudig zijn. Er zijn historische partijen bekend waar de correlatie boven de 70% is. Lage waarden tonen aan dat er geen computer gebruikt is. Bij de top 10 grootmeesters is het gebruikelijk dat zij partijen winnen met een correlatie van meer dan 50%. Zelfs als verschillende schaakprogramma's het eens zijn om dezelfde variant te spelen in een stelling, dan nog hoeft dat niet te betekenen dat dit per se de beste zetten zijn. Het huidige record voor de hoogste correlatie (november 2011) is 98% in de partij Feller-Sethuraman, Kampioenschap van Parijs 2010. De precisie is duidelijk aanwezig in de andere partijen van Feller tijdens dit toernooi en met een TPR van 2859 werd hij duidelijk winnaar.

Like Variation / Report Suspicious Analysis

Met deze functies kunt u een rapport sturen naar de server met een beoordeling van de geselecteerde variant. Het wordt ook getoond in het chat venster van het *LiveBook*.

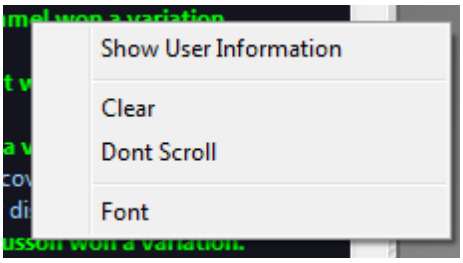
3.5.16.9 Informatie in het chat venster

In het LiveBook chat venster kunt u belangrijke informatie van de server lezen.

Nieuwe commentaren worden getoond maar ook namen van gebruikers die een nieuwe stelling of variant hebben gewonnen.

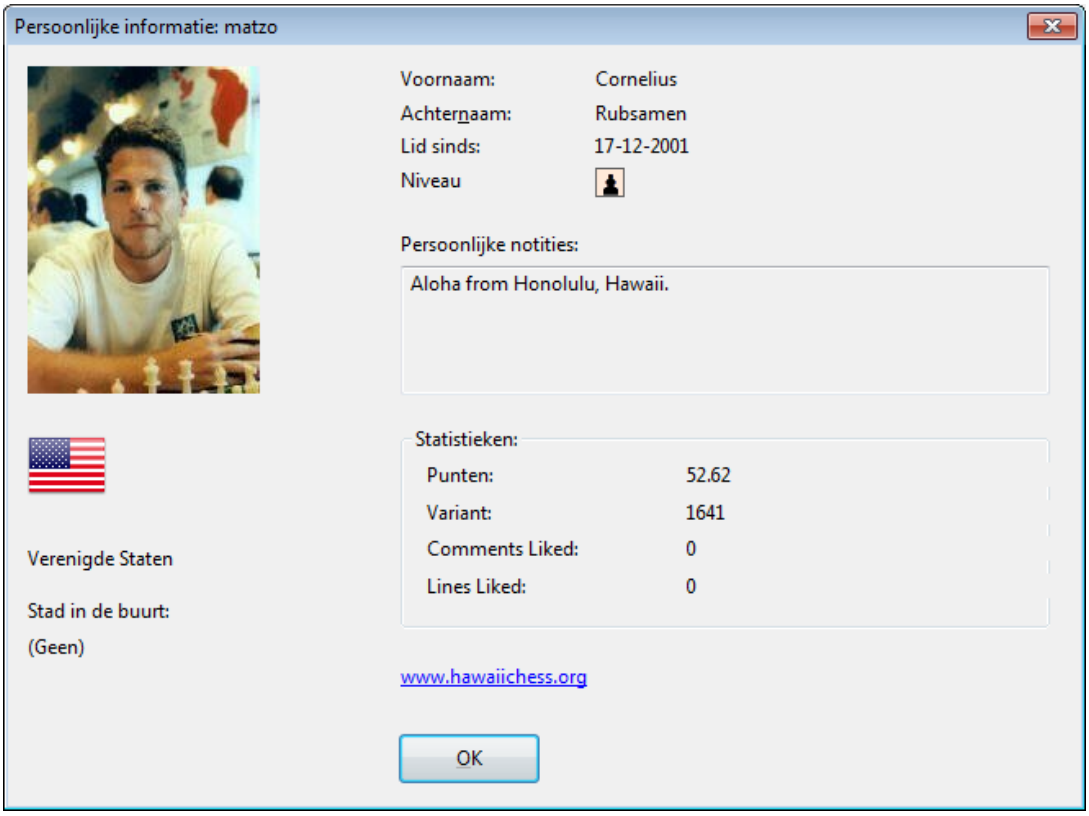
© ChessBase 2015

Voor het chat venster is er ook een context menu.



Show User Information
Hiermee krijgt u gedetailleerde informatie over de gebruiker die de engine analyse in het *LiveBook* heeft geplaatst.

© ChessBase 2015



Het aantal punten is afhankelijk van de waarde van de stellingen die geanalyseerd zijn. Het venster toont enkel het totaal aantal punten. Het aantal varianten kan op elk moment veranderen als een andere gebruiker een diepere analyse opslaat voor een variant. Het venster toont ook het aantal *Lines Liked* en het aantal *Comments Liked* dat er toegekend is door andere gebruikers.

Clear
Hiermee wist u het chat venster.

Dont Scroll
Dit bevriest het chat venster op de huidige positie.

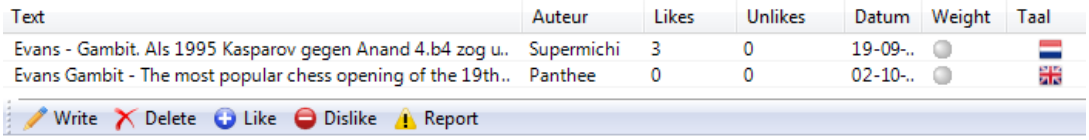
Font
U kunt een ander lettertype kiezen voor het tonen van de tekst in het chat venster.

Belangrijke informatie in het chat venster
Warning: N variations = 3
Deze boodschap verschijnt als een gebruiker zijn engine in multi-line modus gebruikt. Dit heeft als resultaat dat een analyse niet erg diep is en dus minder waardevol is voor *Let's Check*. Het is belangrijk zo diep mogelijk te analyseren.

© ChessBase 2015

3.5.16.10 Commentaar in LiveBook

De beoordelingen in *Let's Check* komen alleen maar van schaakprogramma's. Elke positie kan tekst commentaar hebben met een maximale lengte van 139 karakters.

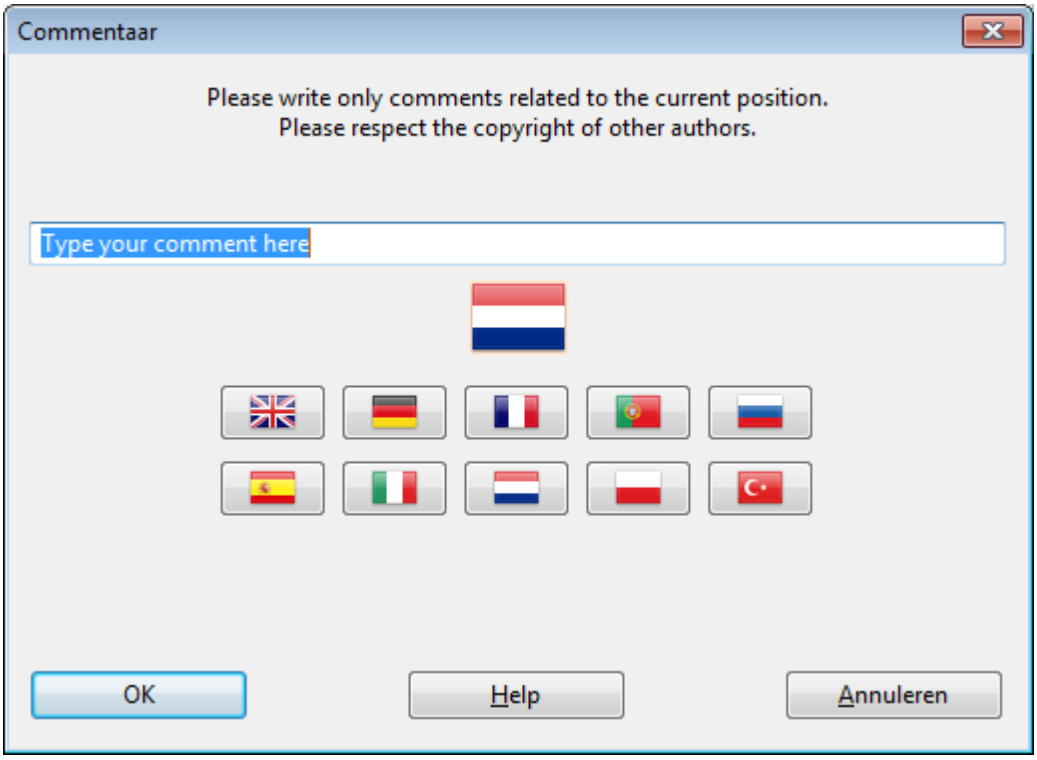


Andere gebruikers kunnen de commentaren beoordelen met *Like* of *Dislike*. De teksten van commentatoren die vaker gewaardeerd worden komen bovenaan te staan.

Teksten mogen alleen maar te maken hebben met de schaakinhoud van de huidige positie en mogen geen copyrights schenden van andere auteurs. Iedereen die zich hier niet aan houdt, wordt zonder waarschuwing verwijderd.

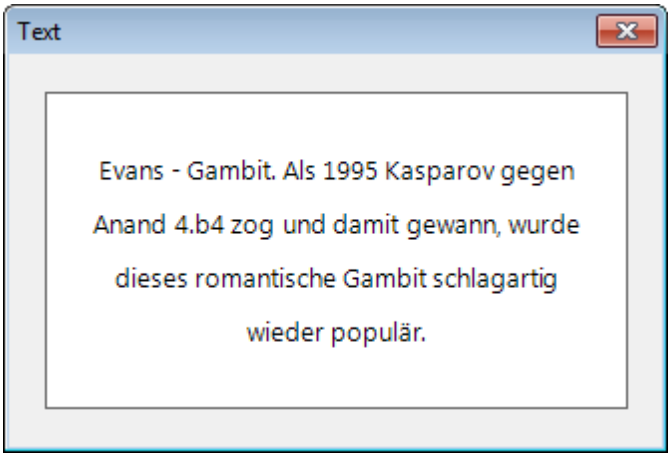
Gebruik:
Afhankelijk van de grootte van het scherm van het LiveBook venster is het invoerveld rechts of onderaan. Als u op *Write* klikt, wordt er een dialoogvenster geopend. U moet wel ingelogd zijn met uw Playchess account.

© ChessBase 2015



Door op een vlag te klikken kiest u een taal.
Het commentaar kan verwijderd of aangepast worden tot het moment waarop iemand *Like* of *Dislike* gebruikt.

Tip:
Door te klikken op het commentaar wordt er een apart venster geopend zodat u de tekst beter kunt lezen.



U kunt uw eigen commentaar toevoegen aan *LiveBook* met *Write* als de stelling nog niet verwerkt is.

© ChessBase 2015

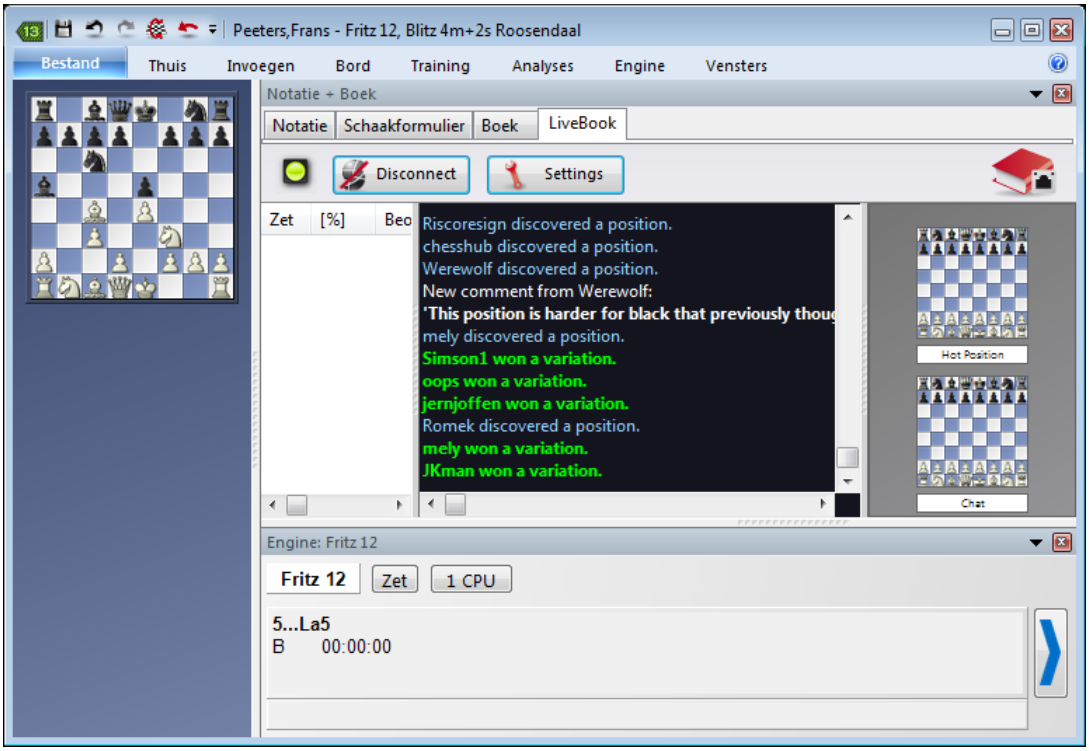
3.5.16.11 LiveBook als openingsboek

LiveBook is niet alleen maar gemaakt om als bron van informatie te dienen. Het kan ook gebruikt worden als openingsboek tegen schaakprogramma's.

Start een nieuwe partij met Ctrl+N.

Activeer *Notatie+Boek* en kies *LiveBook*.

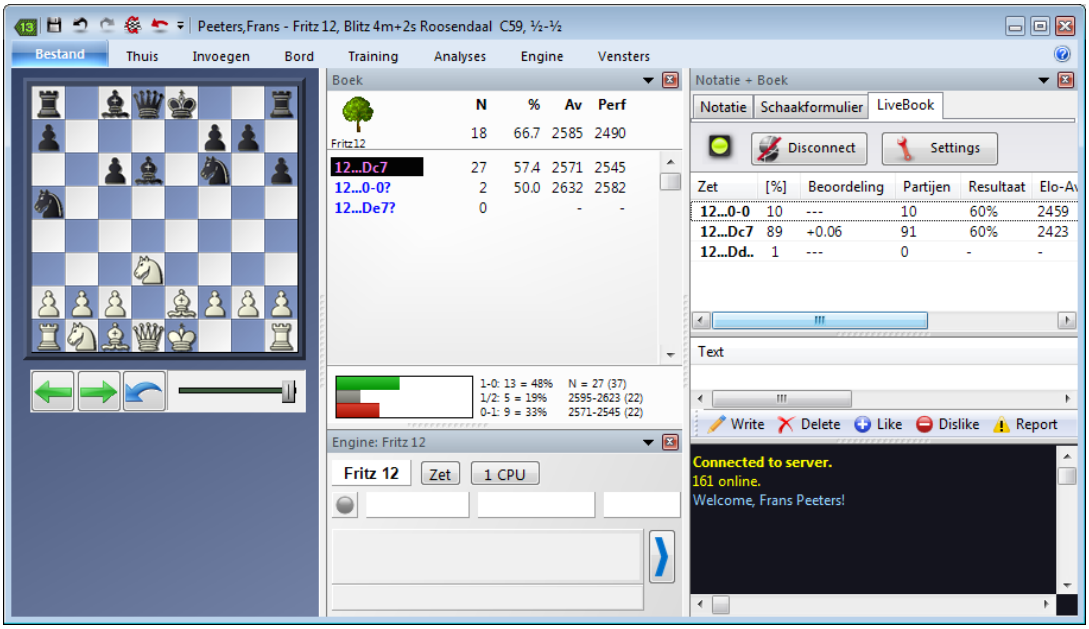
Speel de eerste zet. Het schaakprogramma antwoordt meteen en vanwege de snelheid van de server worden de openingszetten zonder vertraging gespeeld.



Aangezien *LiveBook* gebaseerd is op een enorme online database zal de analyse van het schaakprogramma optimaal werken in de opening.

Tip:
Als u een openingsboek op uw harde schijf hebt staan, dan kunt u dat meteen vergelijken met de huidige statistieken in *LiveBook*. Klik op *Notatie+Boek* en speel volgens de mogelijkheden van het boek op uw harde schijf.

© ChessBase 2015



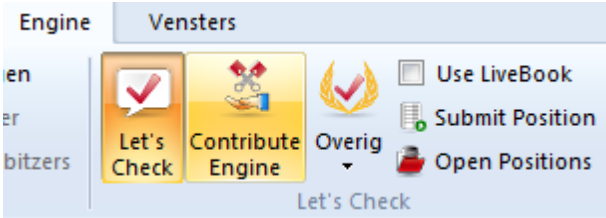
LiveBook is gebaseerd op een enorme online database en de computer analyses van anderen. Dit betekent dat het programma speelt met de optimale openingskennis van de theorie.

Als op uw harde schijf een openingsboek beschikbaar is, kan dit meteen vergeleken worden met de statistieken van *LiveBook*. Klik op *Notatie+Boek* en pas uw openingsboek op de harde schijf eventueel aan.

3.5.16.12 Netwerk analyse

Engine - Contribute Engine

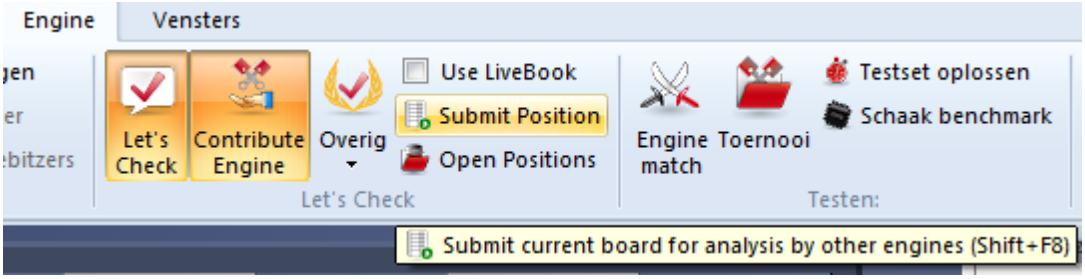
Als u snel hoger wil komen op de erelijst van *Let's Check* dan moet u uw engine ter beschikking stellen aan de gemeenschap. Het systeem denkt als één groot wereldwijd schaakbrein na over posities die op dit moment of in de nabije toekomst interessant zouden kunnen zijn. Als u ingelogd bent bij de *Let's Check* server kunt u posities veroveren of zelfs ontdekken.



Nadat deze functie gestart is, is uw engine beschikbaar gesteld om posities te analyseren gekozen door de server. De server kiest posities gebaseerd op verschillende criteria, zoals bijvoorbeeld het belang van de

positie op dat moment. Met *Contribute Engine* helpt u mee aan een online boek voor andere gebruikers.

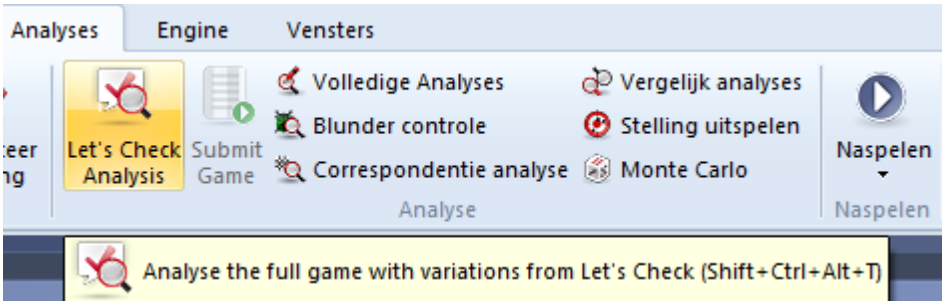
U kunt dit proces op elk moment afbreken. Dat kan door het venster te sluiten, een nieuwe partij te starten of door nogmaals op *Contribute Engine* te klikken.



Het is ook mogelijk posities aan te dragen voor analyses. Deze posities worden aangeboden aan de engines die beschikbaar gesteld zijn door de gebruikers. Iedereen die een engine beschikbaar stelt, krijgt hiervoor bonuspunten. Als uw bonuspunten in de plus staan, worden de posities die u onderzocht wilt hebben eerder behandeld. Zelfs als u in de min staat, kunt u een aantal posities aandragen, maar ze zullen onder aan het lijstje staan en misschien zelfs verlopen zijn eer ze aan de beurt zijn.

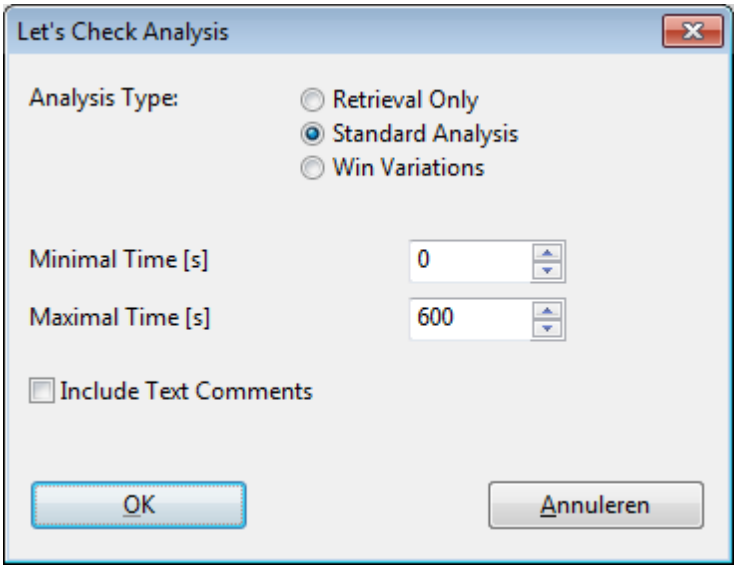
3.5.16.13 Partij analyse met Let's Check

Analysis - Let's Check Analysis



Met *Let's Check* kunt u heel snel een partij controleren. Als alle stellingen al bekend zijn duurt de volledige analyse maar enkele seconden. Blunders worden gemarkeerd met vraagtekens en de beste zetten met uitroeptekens.

Er zijn drie typen analyses:



1) **Retrieval Only** neemt gewoon varianten van de server zonder enige berekening.
2) **Standard Analysis** analyseert tot de minimale diepte is bereikt om een naam van een persoon in te kunnen vullen. Als een variant met deze diepte al bestaat, dan worden er geen verdere berekeningen gemaakt.
3) **Win Variations** rekent door tot er minstens een winnende variant uit komt.

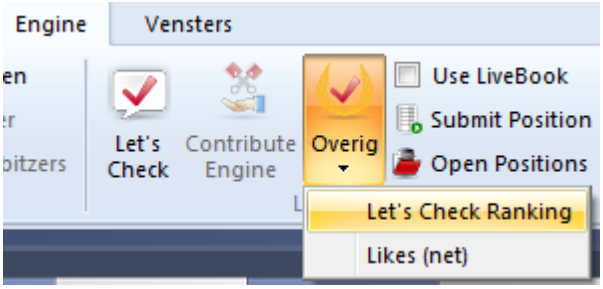
Tips:

a) Deze toegang tot varianten is heel praktisch nadat live uitzendingen op de server afgelopen zijn. Die live partijen worden door veel toeschouwers geanalyseerd en na afloop zijn er meteen veel uitgebreide analyses beschikbaar.
b) Als u beroemde historische partijen analyseert met *Win variations* en een hoge *Minimal Time*, dan is het mogelijk dat u nieuwe stellingen gaat ontdekken.

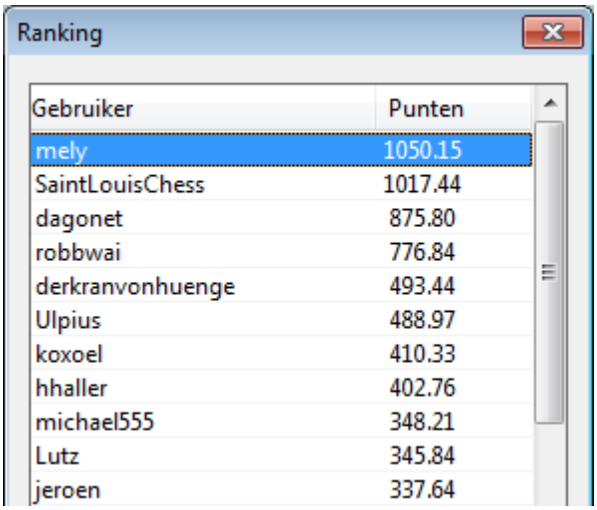
3.5.16.14 Erelijsten

Het programma kent twee ranglijsten voor het gebruik van de online analyses.

© ChessBase 2015



Let's Check Ranking



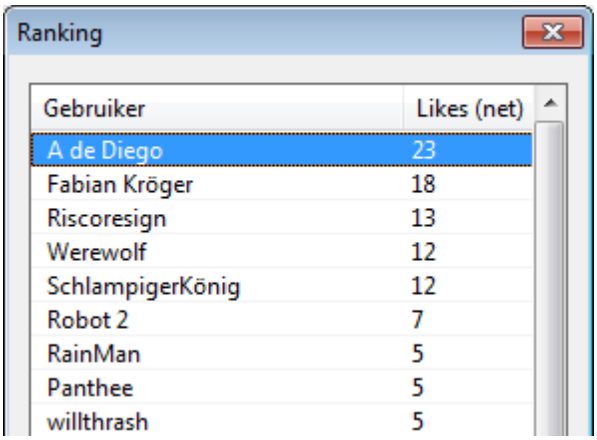
Ranking

Gebruiker	Punten
mely	1050.15
SaintLouisChess	1017.44
dagonet	875.80
robbwai	776.84
derkranvonhuenge	493.44
Ulpius	488.97
koxoel	410.33
hhaller	402.76
michael555	348.21
Lutz	345.84
jeroen	337.64

De lijst is gebaseerd op de frequentie van de engine analyses en de zoekdiepte.

Likes (net)

Deze lijst toont een ranglijst van de gebruikers met de meeste keer *Like*.



Ranking

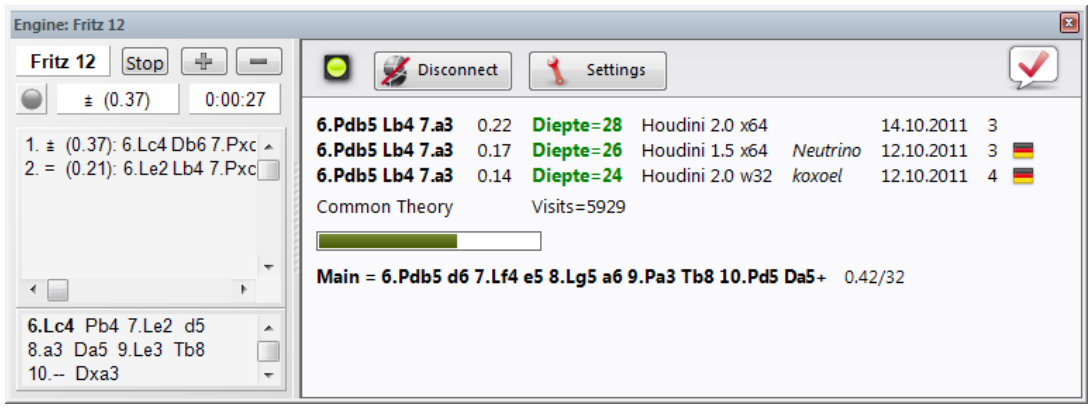
Gebruiker	Likes (net)
A de Diego	23
Fabian Kröger	18
Riscoresign	13
Werewolf	12
SchlampigerKönig	12
Robot 2	7
RainMan	5
Panthee	5
willthrash	5

© ChessBase 2015

3.5.16.15 Snelheidsmeter

De snelheidsmeter toont een relatieve waarde. Hij is gebaseerd op de snelheid van een computer van een van onze ontwikkelaars.

De waarde is relevant omdat het een indicatie geeft over hoe lang het zal duren om een variant te berekenen.

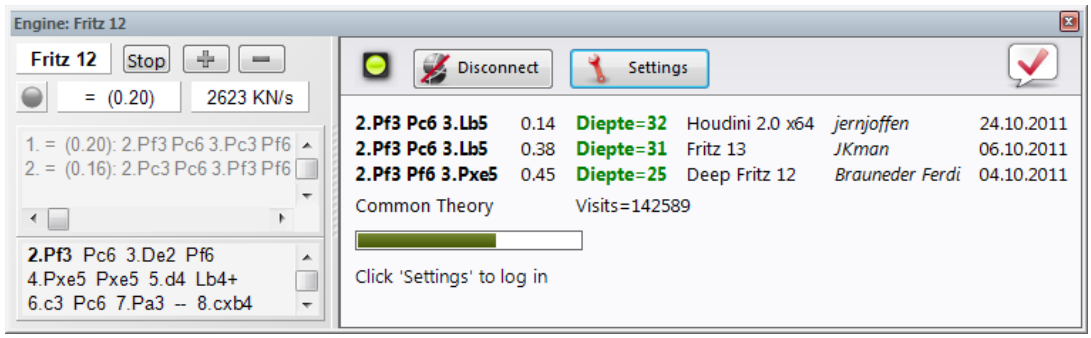


Hoe lager het getal is, hoe langer het zal duren eer de variant groen wordt.

3.5.17 Vragen over Let`s Check

3.5.17.1 Wordt mijn analyse altijd naar de Let's Check server gestuurd?

Nee. Door een klik op *Disconnect* wordt de verbinding verbroken en wordt er geen data meer verstuurd.



Hiervoor moet Fritz 13 geactiveerd zijn met een geldige activerings sleutel.

Als *Let's Check* actief is, wordt de analyse van de engine naar de server gestuurd en worden bestaande analyses ontvangen. Alle onderzoeken van een stelling worden opgeslagen in de databases en tellen als *visits*. Andere data wordt niet verstuurd, en zeker geen complete partijen.

© ChessBase 2015

Als informatie wordt verstuurd, dan betekent dit dat de gebruiker zijn zetten ingevoerd heeft met *Let's Check* aan.

3.5.17.2 Kan Let's Check anoniem gebruikt worden?

Let's Check kan gebruikt worden zonder in te loggen met een Playchess account.

In dat geval zult u geen informatie krijgen over wie welke positie heeft geanalyseerd.

3.5.17.3 Wat kost het?

Let's Check zit inbegrepen in de prijs van Fritz 13. ChessBase garandeert dat Fritz 13 deze functie zal ondersteunen tot eind 2014.

3.5.17.4 Welk verschil maakt de kracht van mijn computer?

Fritz oefent regelmatig snelheidstests uit op uw computer. Snelle computers hebben altijd een voordeel. Door uw engine bij te laten dragen aan *Let's Check* kunt u meer posities in dezelfde tijd onderzoeken en kunt u ook bonuspunten winnen.

Deep engines hebben ook een sterk voordeel. Analyseren in de multi-variation modus kost meer tijd. Als u inlogt op Playchess wordt uw snelheids index getoond in het Chat venster.

3.5.17.5 Welke engines zijn toegestaan?

Elke engine die werkt met Fritz kan gebruikt worden voor *Let's Check*.

3.5.17.6 Kunnen varianten en beoordelingen gemanipuleerd worden?

Aangezien Let's Check open staat voor alle engines is het mogelijk dat oude, slechte of gemanipuleerde engines gebruikt worden. Slechte content is altijd mogelijk als die content gedeeld wordt in een online community.

De hardware en de verwerkingstijd van varianten spelen een rol, dus zal het moeilijk zijn een analyse te vervalsen zelfs als een engine gemeld heeft dat de diepst mogelijke analyse gebruikt is.

In het *Let's Check* venster kunt u ook zien hoe vaak een variant gecontroleerd is door andere gebruikers. Het systeem schoont zichzelf op en zodoende zullen de verouderde beoordelingen van verouderde engines vanzelf een keer verdwijnen.

© ChessBase 2015

3.5.17.7 Kunnen onzin zetten ingevoerd en geanalyseerd worden?

Alle legale posities en zetten kunnen aangeboden worden ter analyse. Zetten die maar zelden geraadpleegd worden zullen na een bepaalde tijd vanzelf verdwijnen.

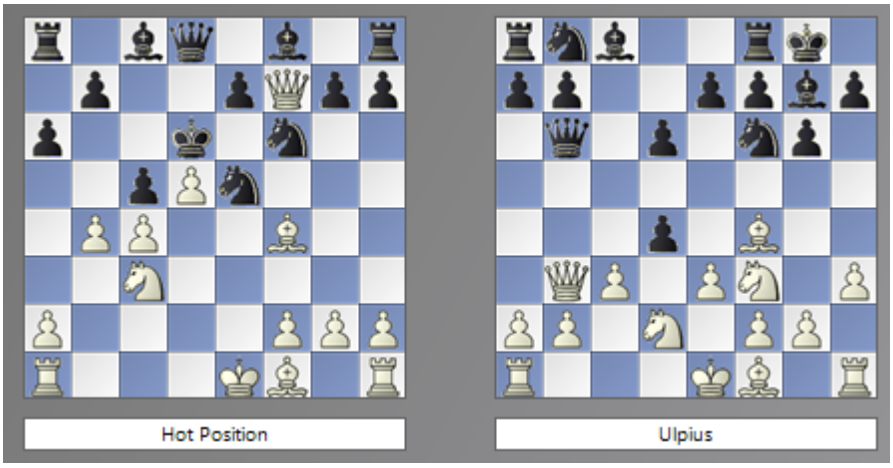
Als u geen onzinnige zetten wilt zien, kunt u de optie *Suppress Noise* aanzetten.

3.5.17.8 Hoe worden de Let's Check erelijsten gemaakt?

Voor een winnende variant worden punten toegekend. Het aantal punten hangt af van de populariteit van de positie en de tijd die besteed is aan de berekening. De startpositie is het belangrijkst want die wordt het meest bezocht. Als u een variant verliest aan iemand anders, dan verspeelt u enige punten die u hebt gekregen voor het winnen van deze variant. Uw punten kunnen dus zakken als u niet actief bent.

3.5.17.9 Wat betekenen de twee diagrammen in LiveBook?

Het linkse mini bord toont de positie die op dit moment het meest onderzocht wordt. Het rechtse mini bord hoort bij de huidige chat. Als er bijvoorbeeld staat dat iemand deze positie gewonnen heeft, dan wordt die positie getoond. Als u op een regel klikt in de chat wordt de bijbehorende positie getoond. Als u op het bord klikt, wordt deze positie gekopieerd.



Als de eerste zet van een engine variant leidt naar een positie die tot in diepte is geanalyseerd door een engine, dan wordt dit de belangrijkste variant. Dit wordt herhaald tot er geen posities meer gevonden worden of er 10 halve zetten bereikt zijn.

© ChessBase 2015

3.5.17.10 Kan tekst commentaar aangepast of verwijderd worden?

U kunt uw eigen commentaar aanpassen of verwijderen tot iemand een *Like* of *Dislike* heeft uitgebracht. Commentaar kan aangepast worden door er rechts op te klikken.

Beheerders kunnen spelfouten verbeteren of commentaar verwijderen als het copyright overtreden wordt of als het commentaar niet over de positie gaat. Het copyright wordt overtreden als commentaar zodanig overgenomen wordt vanuit een bron dat het meer is dan geaccepteerd citeren.

3.5.18 Engine-Cloud.com

3.5.18.1 Server Engine-Cloud.com

De nieuwe server *Engine-Cloud.com* is een innovatieve manier voor het analyseren met behulp van schaakengines. Het is mogelijk via het internet engines te gebruiken die op andermans computers staan. Het is ook ideaal voor schakers die verschillende computers tot hun beschikking hebben en deze willen combineren voor gedetailleerde analyse. U kunt ook een engine op uw eigen computer ter beschikking stellen aan andere gebruikers op het internet.

- Verbeter de kwaliteit van uw analyse door verschillende engines op verschillende computers te gebruiken en combineer de resultaten in één enkel venster. Dat is net zo comfortabel als wanneer u de engines op uw eigen lokale computer zou draaien.

- Als u zelf verschillende computers hebt, kunt u met *Engine Cloud* met deze computers één analyse doen. U hebt alle bronnen van de beschikbare hardware en software tot uw beschikking.

- Het is mogelijk een computer op afstand te benaderen en de schaakengine op die computer te gebruiken in de Fritz interface alsof die engine op uw eigen computer staat.

- Dit systeem levert toernooispelers grote voordelen op. Ze kunnen naar toernooien gaan met een betrekkelijk eenvoudige laptop. Tussen de rondes door kunnen ze *Engine Cloud* gebruiken om stellingen te analyseren met krachtiger computers die ze thuis hebben staan.

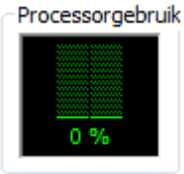
- Schaakengines zijn extreme applicaties die hoge eisen stellen aan de kracht van de computer. Dat betekent dat hiervoor veel energie nodig is. Als u veel met een notebook werkt, kunt u de rekenkracht gebruiken van andere computers om de levensduur van de batterij van uw laptop te verlengen en toch het maximum aan rekenkracht voor het analyseren gebruiken. Een ander voordeel is dat de ventilator niet

© ChessBase 2015

zo intensief gebruikt wordt, zodat de computer minder geluid maakt tijdens het werken.

- Krachtige computers zijn duur. Door gebruik te maken van *Engine Cloud* betaalt u een klein bedrag om de beste engines te gebruiken op extreem sterke hardware. U kunt zelf bepalen hoe vaak u gebruik wenst te maken van de bronnen. U hoeft dus niet veel geld te investeren in dure hardware om eersteklas analyses te maken.

- Voor complexe analyses kunt u gebruikt maken van verschillende machines tegelijkertijd met de kiebitzers die allemaal op volle kracht werken.



- Als u snelle hardware en de beste engines bezit, kunt u *Engine Cloud* gebruiken om deze bronnen aan anderen aan te bieden tegen een

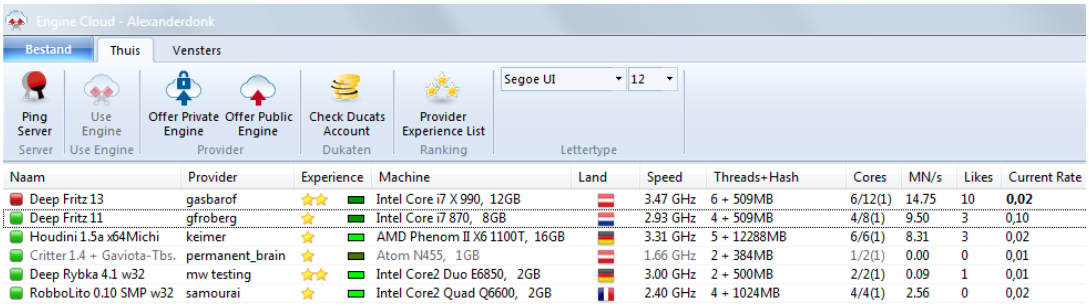
kleine vergoeding.

- U kunt *Cloud Engines* op precies dezelfde manier gebruiken als lokale machines, dus bijvoorbeeld voor analyse, engine wedstrijden of voor partijen in de kamer *Computers toegestaan* op *Playchess.com*.

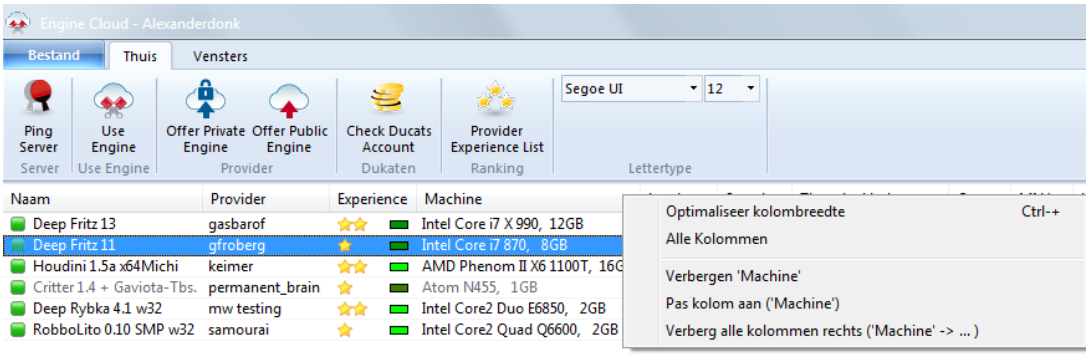
3.5.18.2 Lijst

Nadat u ingelogd bent bij *Engine Cloud* met uw *Playchess.com* account ziet u het startscherm van de server.

Hier kunt u een engine aanbieden en ziet u een lijst van *Cloud Engines* die aangeboden worden door andere mensen.



De lijst kan gesorteerd worden op kolommen. Door rechts te klikken op de kop van een kolom kunt u de lijst aanpassen aan uw eigen wensen.



De volgende informatie wordt aangeboden in de lijst.

Naam	Provider	Experience	Machine	Land	Speed	Threads+Hash	Cores	MN/s	Likes	Current Rate
Deep Fritz 13	gasbarof	★★	Intel Core i7 X 990, 12GB		3.47 GHz	6 + 509MB	6/12(1)	14.75	10	**Free**
Deep Fritz 11	gfroberg	★	Intel Core i7 870, 8GB		2.93 GHz	4 + 509MB	4/8(1)	9.50	3	0,10
Houdini 1.5a x64Michi	keimer	★★	AMD Phenom II X6 1100T, 16GB		3.31 GHz	5 + 12288MB	6/6(1)	8.31	3	**0,30**
Critter 1.4 + Gaviota-Tbs.	permanent_brain	★	Atom N455, 1GB		1.66 GHz	2 + 384MB	1/2(1)	0.00	0	0,01
Deep Rybka 4.1 w32	mw testing	★★	Intel Core2 Duo E6850, 2GB		3.00 GHz	2 + 500MB	2/2(1)	0.09	1	**0,01**
Stockfish 0412f4a w32	samourai	★	Intel Core2 Quad Q6600, 2GB		2.40 GHz	4 + 1024MB	4/4(1)	2.26	0	0,02

Naam De naam van de engine die wordt aangeboden.

Provider De naam van de Playchess.com gebruiker. U kunt rechts klikken op een kolom en daarna klikken op *Laat informatie van gebruiker zien*.

Experience Hoeveel ervaring heeft een gebruiker gebaseerd op het gebruik van de engine, het aantal verschillende gebruikers, het aantal *Likes* en het aantal dukaten die verdiend zijn.
U kunt ook de kwaliteit van de internet verbinding zien.

Machine De configuratie van de hardware die aangeboden wordt.

Land Het land waar de provider vandaan komt.

Threads + Hash Het aantal processen dat gebruikt wordt door de engine, gevolgd door de afmeting van de hash tabellen.

Cores Het aantal cores en threads dat geleverd wordt door de provider. U ziet bijvoorbeeld dat *gfroberg* 4 cores aanbiedt met 8 threads in 1 processor.

MN/s De prestatie van de Cloud Engine uitgedrukt in meganodes per seconde.

Likes Het aantal positieve beoordelingen van de configuratie van deze gebruiker.

Current Rate De prijs per minuut voor het gebruik van de engine, zoals bepaald door de gebruiker.

Fix Rate De vaste prijs per minuut, zoals bepaald door de gebruiker.

Max Fix Time De tijdslimiet voor het gebruik van de engine bij de *Fixed Rate*. Na deze periode kan de gebruiker

afgesloten worden.

Booking Fee De eenmalige bijdrage, onafhankelijk van de tijd die wordt gebruikt.

Waiting Het aantal gebruikers in de wachtrij om de engine te mogen gebruiken, in de volgorde van wat ze hebben geboden voor het gebruik van de engine.

Auteur De naam van de ontwikkelaar van de schaakengine.

Let's Check De snelheid waarmee de *Let's Check* server benaderd kan worden. Hoe hoger de index, hoe sneller *Let's Check* werkt.

Sommige informatie in de lijst wordt getoond in een andere kleur of in een ander lettertype.

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

Als u zelf een Cloud engine gebruikt, wordt dat getoond met groen en onderstreept. In dit voorbeeld wordt *Houdini* gebruikt voor analyse.

Als een engine enkel voor privégebruik beschikbaar is, staat hij in de lijst in de kleur blauw.

Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E8400

De kleur van een engine verandert in rood als er een aanbod is gedaan voor een engine.

Deep Junior 12 x64	ben	★★
Fritz 10	deramateur	★
Fritz 13	sundiver	★★
Fritz 13	nag kings	★

Dit gebeurt als er verschillende aanbiedingen zijn voor een engine en er een wachtrij is.

© ChessBase 2015

Waiting
In use
In use
-
-
In use
1 Waiting
In use
-

Als uw aanbod niet het hoogste is, zal de engine pas geladen worden als de andere gebruikers er geen gebruik meer van maken. Deze manier van gebruik is handig als u niet de hele tijd aan uw computer zit en u de kosten wil beperken.

Als de hardware configuratie van een provider verandert, wordt de tekst in de kolom *Machine* grijs weergegeven.

Naam	Provider	Experience	Machine	Land	Speed	Threads+Hash
Deep Fritz 13	gasbarof	★★	Intel Core i7 X 990, 12GB		3.47 GHz	6 + 509MB
Deep Fritz 11	gfroberg	★	Intel Core i7 870, 8GB		2.93 GHz	4 + 509MB
Houdini 1.5a x64Michi	keimer	★★	AMD Phenom II X6 1100T, 16GB		3.31 GHz	5 + 12288MB
Critter 1.4 + Gaviota-Tbs.	permanent_brain	★	Atom N455, 1GB		1.66 GHz	2 + 384MB
Deep Rybka 4.1 w32	mw testing	★★	Intel Core2 Duo E6850, 2GB		3.00 GHz	2 + 500MB
Stockfish 0412f4a w32	samourai	★	Intel Core2 Quad Q6600, 2GB		2.40 GHz	4 + 1024MB
Deep Fritz 13	cbernscherer		AMD Phenom II X4 810, 8GB		2.60 GHz	2 + 1024MB
Deep Rybka 4.1 SSE42 x64	n1mtzo	★	AMD Six-Core (TB_6), 7GB		3.62 GHz	4 + 2048MB
Deep Rybka 4.1 x64	piper	★	Intel Core i7 880, 16GB		3.06 GHz	4 + 509MB

Er zijn verschillende symbolen mogelijk links van de naam van de engine.

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

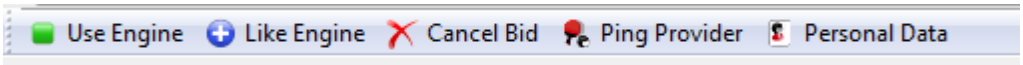
Alle engines met een groen symbool kunnen meteen gebruikt worden voor analyse door te dubbelklikken op de naam van de engine.

Als een geel symbool wordt gebruikt dan wordt de engine gebruikt door iemand anders, maar u kunt wel gebruik van de engine door een hoger bod uit te brengen.

De naam van de engine wordt rood weergegeven als er een wachtlijst is voor de engine. Een rood symbool naast de naam houdt in dat er een vast bedrag per minuut gevraagd wordt.

© ChessBase 2015

Onderaan de lijst vindt u een taakbalk met veelgebruikte symbolen.

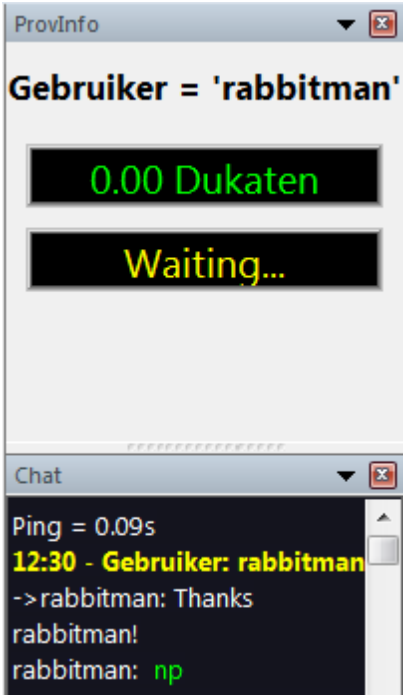


Use Engine	De gekozen engine wordt geladen.
Like Engine	U kunt aangeven dat u de engine goed vindt.
Cancel Bid	Hiermee trekt u uw bod in voor de engine.
Ping Provider	Hiermee meet u de snelheid van de internetverbinding van de provider.
Personal Data	Dit opent een menu met persoonlijke gegevens.

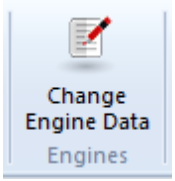
3.5.18.3 Bord met aangeboden engine

Als u een engine publiekelijk openbaar maakt, wordt er een nieuw venster geopend.

Als iemand gebruik maakt van de engine die u beschikbaar hebt gesteld, dan wordt de positie getoond die de gebruiker analyseert met uw engine. Het venster toont u ook informatie over de gebruiker, de tijd die hij al gebruikt heeft om te analyseren en het aantal dukaten dat overgeschreven is.



U kunt met de gebruiker chatten in het chat venster.

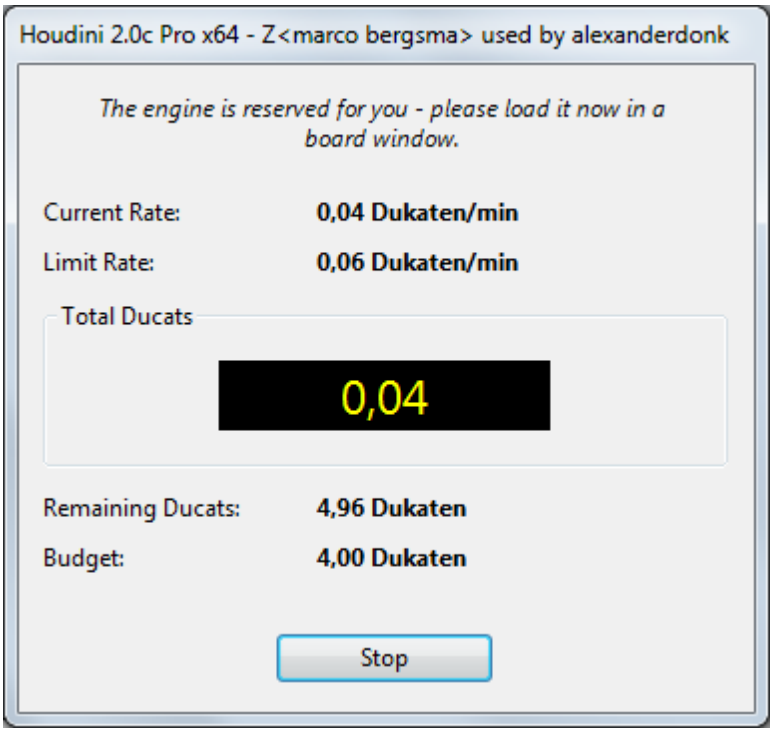


Met *Change Engine Data* kunt u de voorwaarden aanpassen voor het gebruik van de engine. Als u het venster sluit, wordt de engine gestopt en is hij niet meer beschikbaar.

© ChessBase 2015

3.5.18.4 Engine verbinding

Nadat u een engine hebt geladen voor uw eigen analyse door te dubbelklikken op de engine komt er een venster over de betaling van de Cloud Engine.



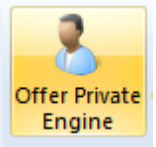
In dit venster kunt u de prijs zien van de engine en hoeveel u tot op dat moment hebt betaald voor de engine. Uw saldo in dukaten wordt ook getoond.

3.5.18.5 Privé gebruik van een Cloud Engine

Als u verschillende computers bezit, kunt u ze verbinden met *Engine Cloud* en ze samen gebruiken om te analyseren.

Eerst moet u Fritz starten op de computer waar de engine is geïnstalleerd. Klik in het menu op *Engine - Open Cloud Engines*.

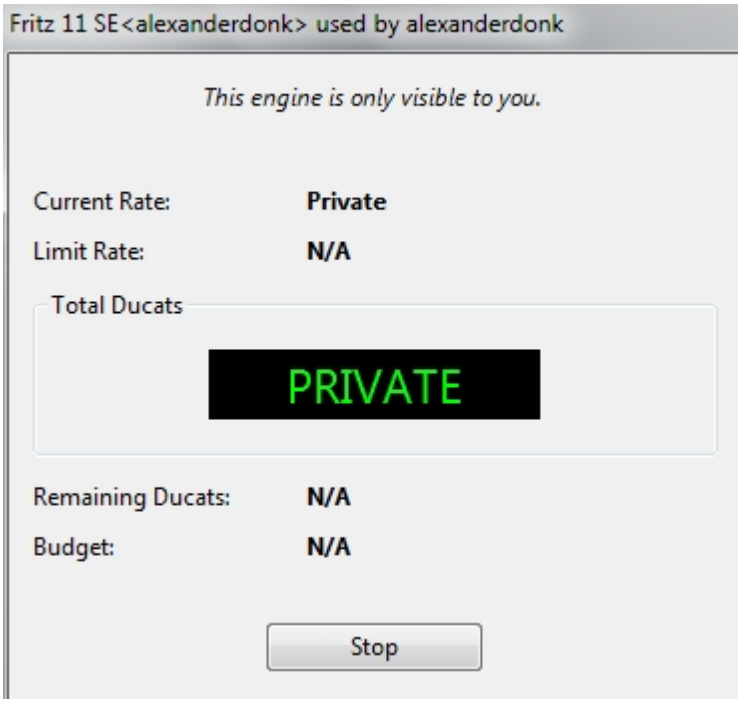
Log in met uw account voor Playchess. In het keuzemenu kiest u de engine die u wilt gebruiken als *Cloud Engine* en selecteer daarna *Offer private engine*.



Start nu Fritz op de andere computer die u wilt gebruiken voor de analyse en kies *Engine - Open Cloud Engines* nog een keer.

Log in met hetzelfde account als op de andere computer. De engine die u beschikbaar hebt gesteld staat in het blauw in de lijst. Als u alleen de privé engines wil zien, vinkt u *Private Only* aan.

Door te dubbelklikken op een engine wordt het connectie venster geopend en de engine wordt nu getoond in het bord venster en is klaar voor de analyse of om een partij te spelen.



3.5.18.6 Openbare Cloud Engines

Om de public Cloud Engines te kunnen gebruiken, hebt u dukaten nodig. De dukaat is de geldsoort die gebruikt wordt op de server *Playchess.com*. U kunt ermee betalen voor diensten zoals bijvoorbeeld privé training en de dukaten worden ook gebruikt om het gebruik van de engines te betalen.

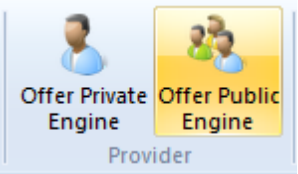
Soms bieden gebruikers hun computer gratis aan. Deze engines zijn gemarkeerd als *Free* in de kolom *Booking Fee*, maar het is mogelijk dat

een andere gebruiker de engine overneemt van u door dukaten aan te bieden voor het gebruik.

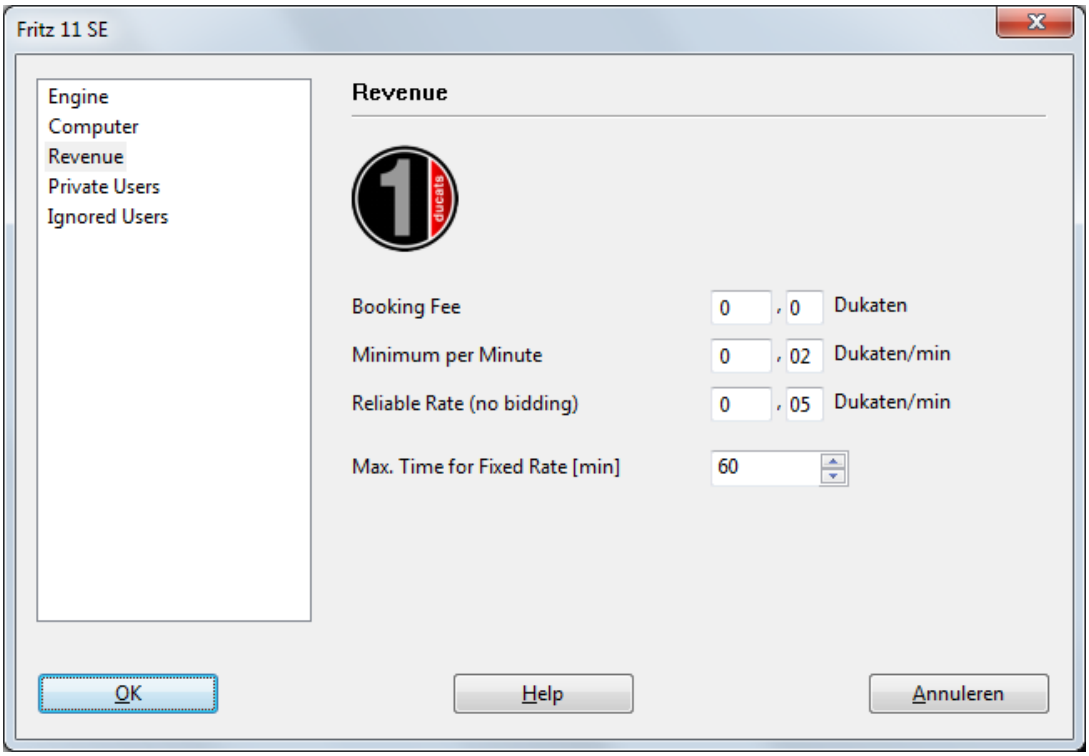
Booking Fee	Max Fix Time
Free	60 min
0,02	120 min
0,02	120 min

U kunt dukaten kopen in de online ChessBase winkel op www.chessbase.com.

In de kolom *Naam* worden de beschikbare engines getoond. Als een engine gemarkeerd is met een groene punt voor de naam kan de engine meteen geladen worden en is die gereed om er mee te analyseren.



Als u een engine aanbiedt voor openbaar gebruik kunt u de voorwaarden van gebruik vastleggen in het Revenue menu.



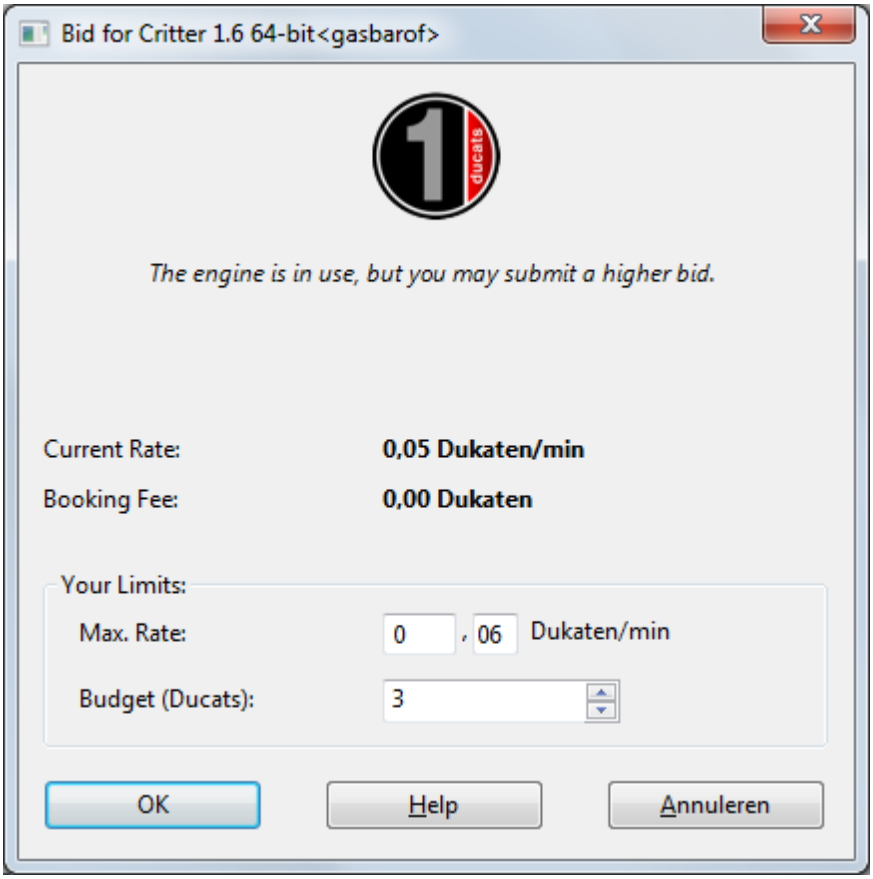
De ***Booking Fee*** wordt altijd verrekend als een engine wordt gebruikt. Het is mogelijk de waarde op nul te zetten.

Het ***Minimum per Minute*** moet op een laag tarief gesteld worden, maar andere gebruikers kunnen een hoger bedrag bieden en de controle over de engine op elk moment overnemen. U kunt een boventarief instellen voor het bod, maar enkel het bestaande tarief wordt verrekend als geen andere gebruiker de engine overneemt. Deze instelling is gevoelig als er een lage vraag is.

U kunt er zeker van zijn dat u een engine behoudt door hem te boeken met een ***Reliable Rate***. Deze vergoeding is enigszins hoger dan de standaard vergoeding, maar andere gebruikers mogen uw bod niet verhogen en u bent verzekerd van het gebruik van de *Cloud Engine*. Dit wordt aanbevolen als er een grote vraag is op de *Engine Cloud Server*. Gedurende de analyse betaalt de gebruiker nooit meer vooruit dan de prijs voor één minuut. Als u niet tevreden bent over de resultaten van de engine kunt u stoppen met het gebruik ervan. Op deze manier kunt u zoveel engines proberen als u wilt zonder risico te nemen.

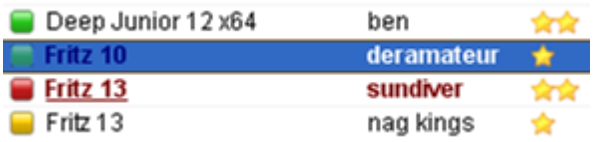
Als er een geel symbool links van de engine staat, wordt de engine op dat moment gebruikt door een andere gebruiker. Als u de engine graag wil gebruiken, kunt u een hoger bod uitbrengen.

© ChessBase 2015



Als een engine gebruikt wordt, wordt er een bedrag toegevoegd aan het bod dat gelijk is aan de huidige prijs per minuut. Dit is ook het geval als het bod niet lukt. Dit is gedaan om de gebruiker te beschermen tegen destructieve biedingen die alleen maar gedaan worden om een engine af te pakken. Als een bod niet succesvol is, wordt de gebruiker in een wachtrij geplaatst. Dit betekent dat de bieder automatisch controle krijgt over de engine als de vorige gebruiker stopt met het gebruik van de engine. Nadat een engine geboekt is, wordt er een nieuw venster geopend met de huidige stelling en start de engine de analyse.

Als er een wachtlijst is voor de engine wordt de volledige naam in het rood getoond.

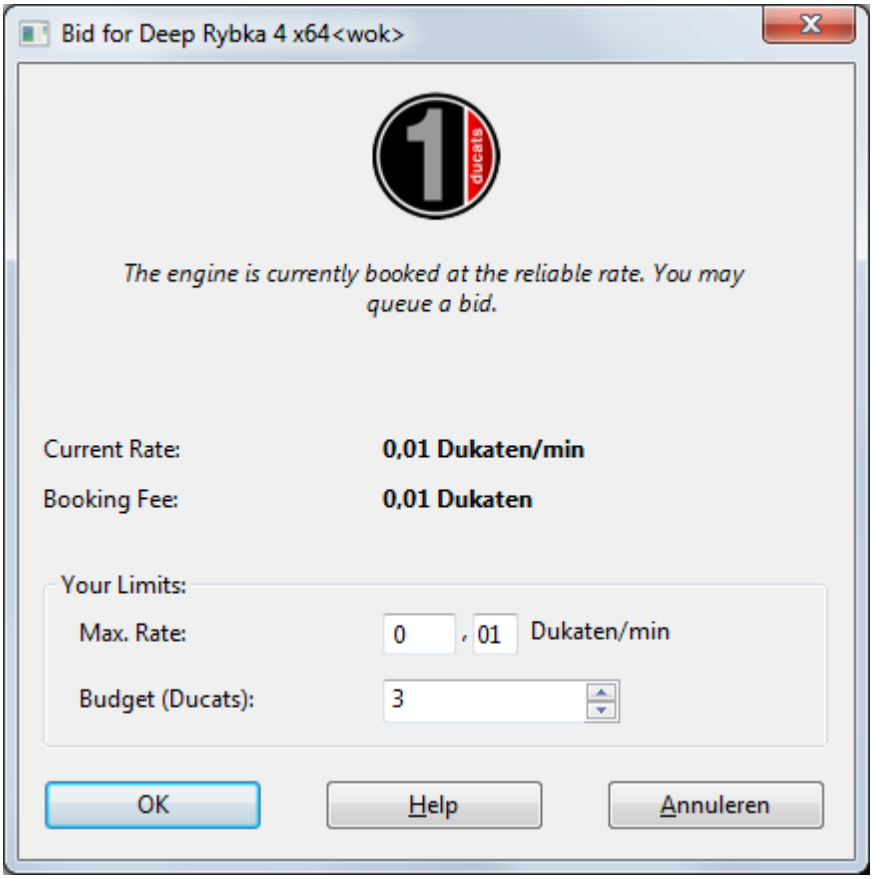


Als er een rood symbool links van de engine staat, is de engine geboekt voor een vaste prijs, een betrouwbaar bedrag per minuut.

Zoals al eerder gesteld kan een engine afgepakt worden van een andere

© ChessBase 2015

gebruiker door een hoger bod uit te brengen.



Zodra een engine verandert van gebruiker wordt er een venster geopend met de status van de engine, het bod en het saldo.

Door op de *Stop* knop te klikken, wordt het gebruik van de engine gestopt en hoeft er niet meer te worden betaald.

© ChessBase 2015

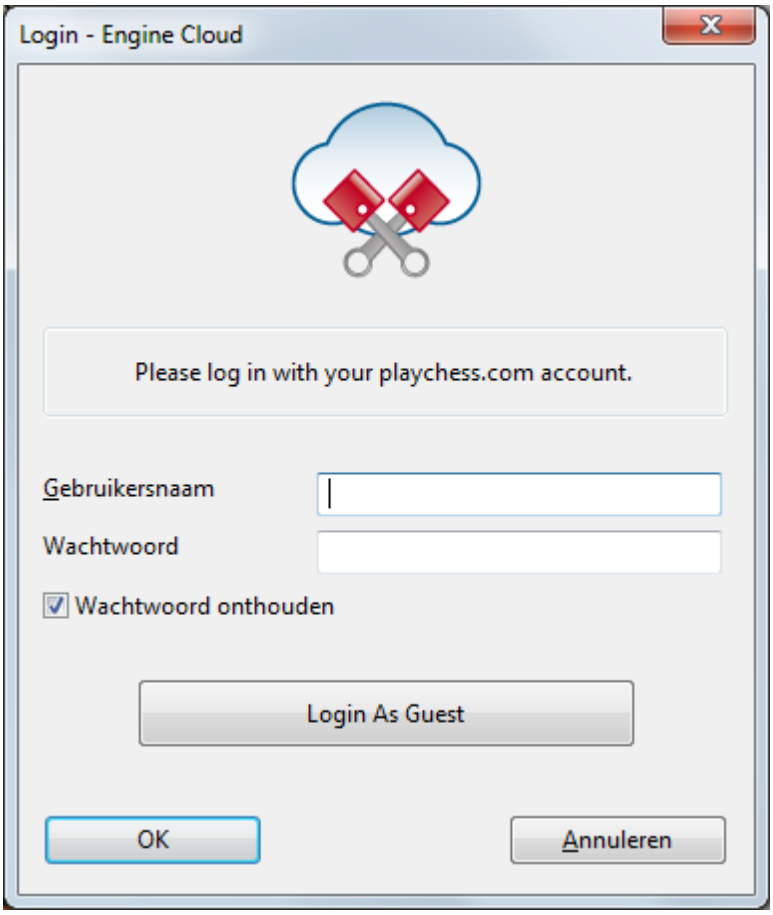
3.5.18.7 Een openbare Cloud Engine aanbieden

Elke schaak engine met de engine lay-out die geïntroduceerd is met Fritz 11 kan gebruikt worden als *Cloud Engine*. Deze engines kunnen eenvoudig herkend worden aan de extensie ***.engine**.

UCI engines kunnen ook gebruikt worden als *Cloud Engines*. In het geval van een UCI engine moet u letten op de voorwaarden van de licenties van de maker van de UCI engine. De oudere engines kunnen nog steeds gebruikt worden in de Fritz GUI, maar ze worden niet geaccepteerd als *Cloud Engines*. Alleen de bruikbare engines worden getoond.

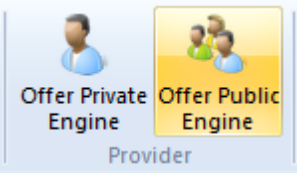
Nadat het schaakprogramma gestart is, klikt u in het menu op *Engine - Open Cloud Engines*.

De volgende stap is inloggen met uw bestaand *Playchess.com* account.



Let op: Als *Guest* kunt u wel de activiteiten zien van de *Cloud Engine* server, maar kunt u geen engine laden of deelnemen aan de analyse mogelijkheden.

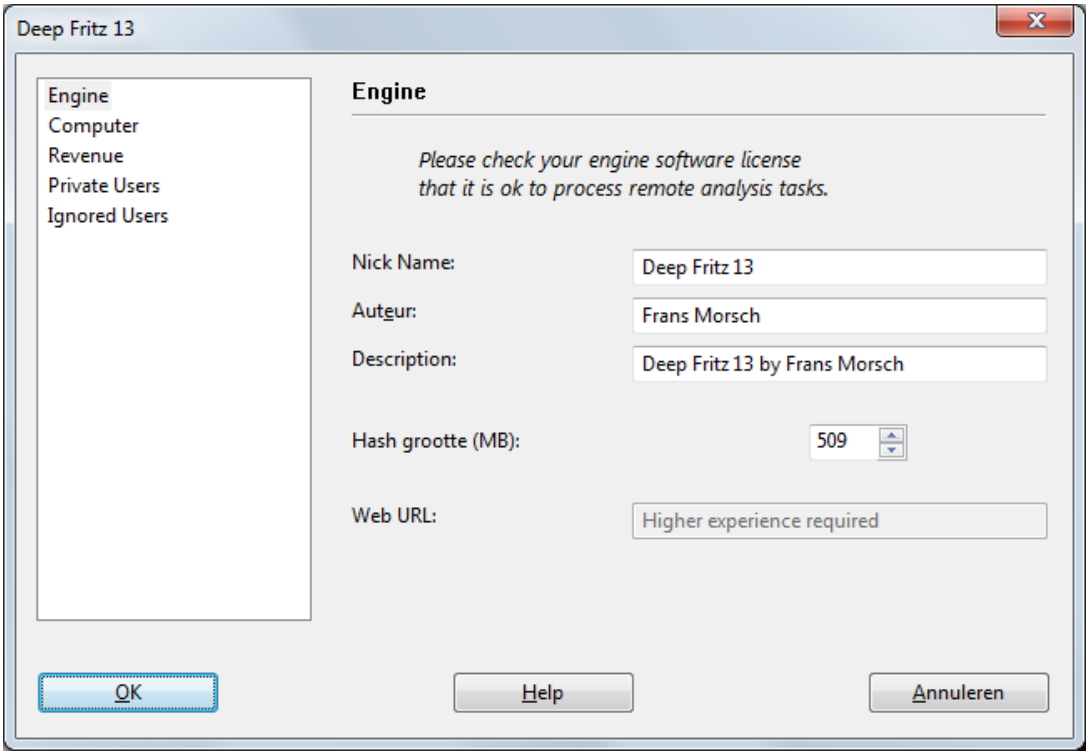
Nadat u verbonden bent met de server klikt u op de knop *Offer Public Engine*.



Kies een engine en bevestig de selectie met *OK*.

In het configuratiescherm van de *Cloud Engine* die u geselecteerd hebt, hebt u de volgende opties:

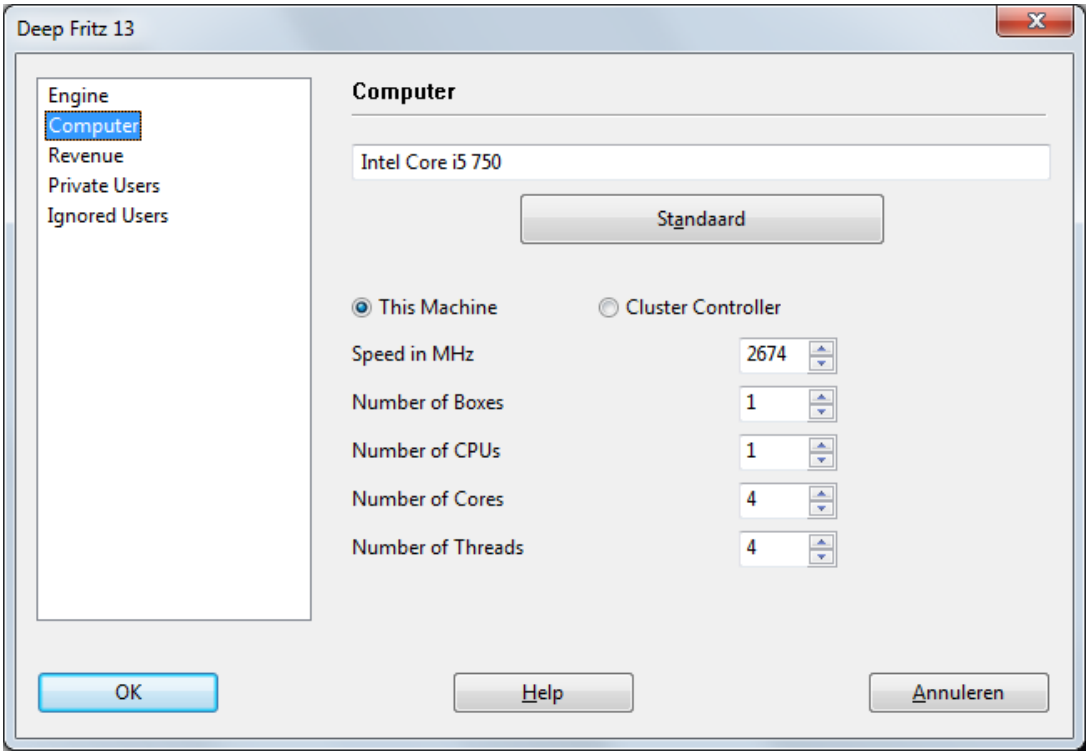
Engine



Hier kunt u de informatie kwijt over de gebruikte schaak engine.

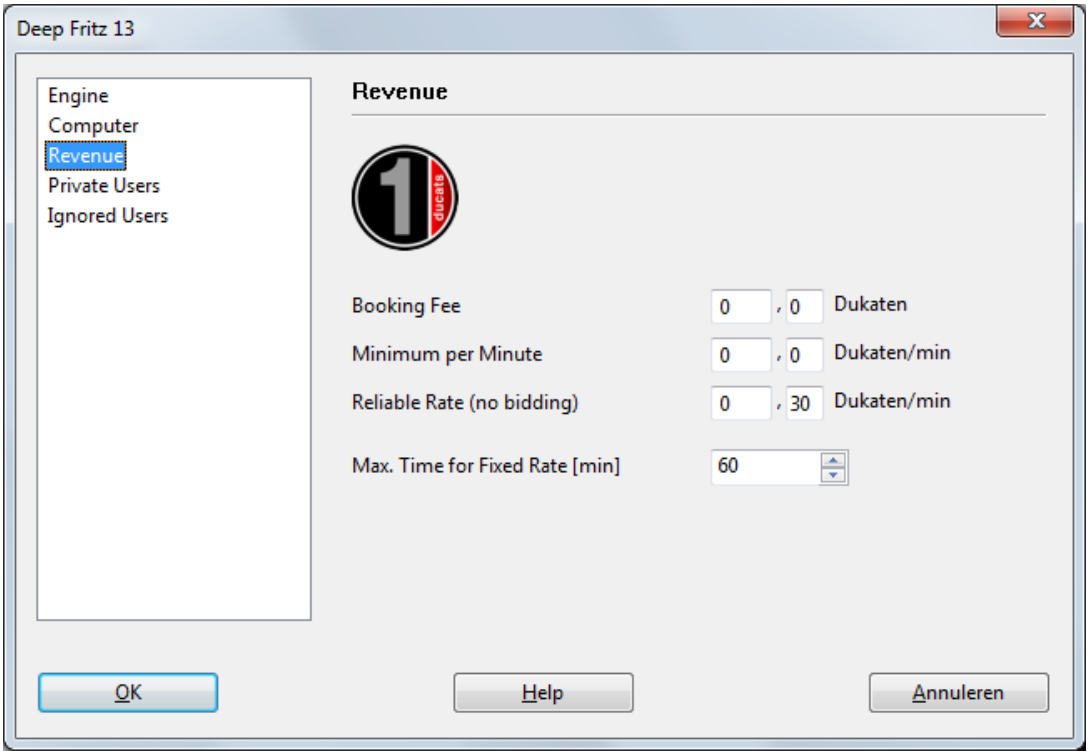
Computer

© ChessBase 2015



Hier worden de instellingen voor de hardware resources ingesteld. *This Machine* haalt de gegevens op van de Systeem Instellingen. Door *Cluster Controller* te kiezen kunt u uw eigen instellingen maken voor de resources die u beschikbaar wilt stellen, bijvoorbeeld het aantal cores of threads.

Revenue

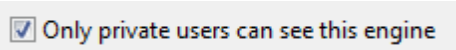


Hier bepaalt u de prijs voor potentiële gebruikers van de engine. De betekenis van de verschillende parameters wordt beschreven in een ander gedeelte.

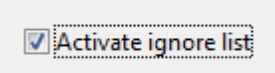
Private Users / Ignored Users

Hier voegt u gebruikers toe die u wilt toestaan de engine te gebruiken bij private analyses.

Indien u *Only private users can see this engine* aanvinkt, kunnen alleen de genoemde gebruikers de engine gebruiken die aangeboden wordt.



Het is ook mogelijk te voorkomen dat bepaalde gebruikers de engine gebruiken. Vink dan *Activate ignore list* aan.



Opmerkingen voor de providers van public engines

Als u pas begint met het aanbieden van *Engine Cloud* kunt u het best een laag bedrag vragen. Dan weet u zeker dat zoveel mogelijk gebruikers

© ChessBase 2015

uw hardware/software combinatie zullen gebruiken. U zult vast en zeker dukaten ontvangen als u een *Cloud Engine* aanbiedt aan gebruikers voor een vaste prijs. Naar onze mening moeten uw eerste pogingen een *Cloud Engine* aan te bieden er voor zorgen dat u een goede reputatie opbouwt onder gebruikers zodat ze grote analyses zullen doen met uw engines.

De server identificeert de engine per gebruikersnaam, de engine naam en de hardware sleutel. Het systeem berekent de gemiddelde snelheid en noemt de positieve rating van de andere gebruikers in de *Likes* kolom.

3.5.18.8 Samenvatting van het veiling systeem

Het is belangrijk het verschil te begrijpen tussen providers en gebruikers in het *Engine Cloud* systeem.

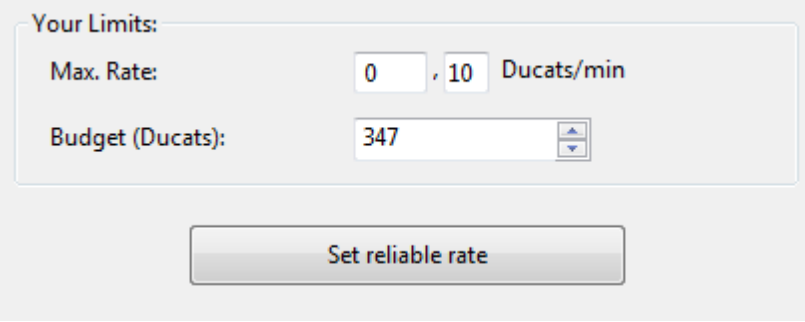
Het is mogelijk zowel provider en gebruiker tegelijkertijd te zijn.

Een Cloud Engine huren voor een vast bedrag

Er moet een boekingsbedrag plus een vast bedrag per minuut betaald worden.

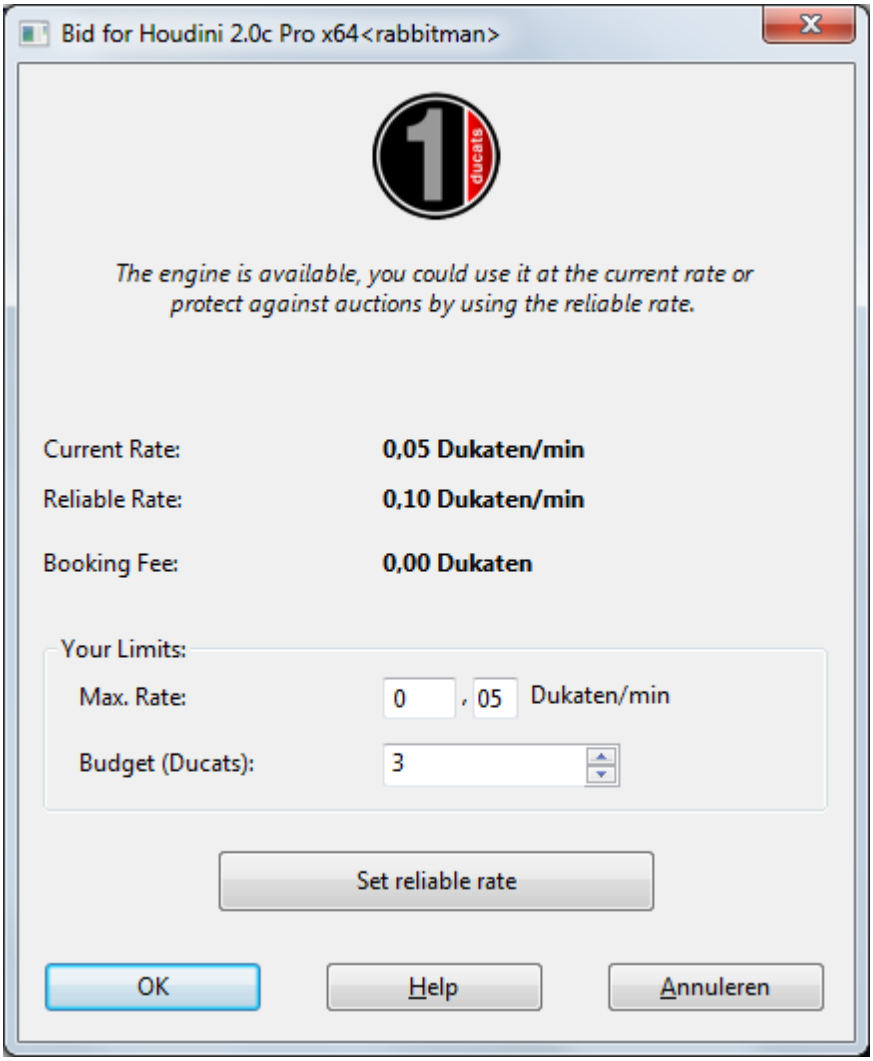
Als er een rood symbool voor de regel staat, kan de engine niet afgenomen worden door een hoger bod uit te brengen. Er kan alsnog een bod worden uitgebracht, maar dat wordt niet geaccepteerd tot het moment waarop de gebruiker stopt met die engine of tot het moment waarop de tijd op is. Als het bord venster geopend is, zal de engine meteen starten met het analyseren van de stelling.

Normaal gesproken is er een maximale tijd waarop je de engine tegen een vaste prijs kunt huren.



Als de tijd voorbij is, is er geen bescherming meer tegen een hoger bod, maar als er geen andere biedingen zijn kun je gewoon verder blijven analyseren.

Alle engines met een groen symbool kunnen meteen gebruikt worden voor analyse door te klikken op de naam van de engine.

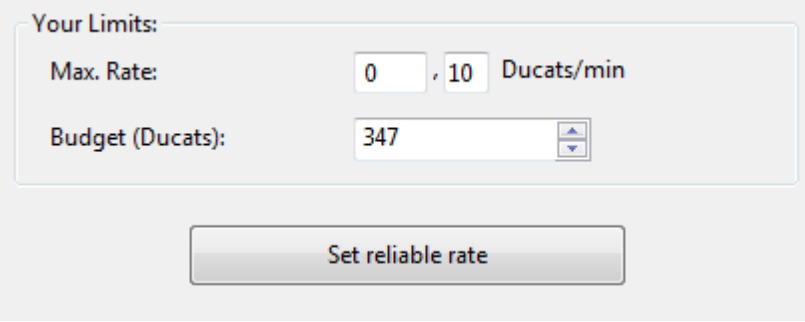


In het dialoogvenster kun je de instellingen van de provider zien tegen de huidige prijs, de vaste prijs en het boekingsbedrag.

Een Cloud Engine huren via een veiling

In dit geval moet je een boekingsbedrag betalen en het huidige bedrag per minuut. Het gele symbool voor de engine geeft aan dat de engine in gebruik is. Als u de engine graag wil gebruiken, kunt u proberen een hoger bod uit te brengen via het menu met *Limits - Max Rate*.

© ChessBase 2015



Als iemand een hoger bod uitbrengt dan uw bod stijgt de prijs automatisch, net zoals op eBay. Vanaf de volgende minuut moet de gebruiker dan de hogere prijs betalen. Als de andere bieder zijn bod intrekt, bijvoorbeeld door uit te loggen, valt de prijs gelijkmatig terug naar de oude waarde.

Als de gebruiker overboden wordt, krijgt hij een waarschuwing en moet hij reageren. Als hij zijn prijs niet verhoogt, wordt de engine gestopt na 20 seconden. De nieuwe gebruiker betaalt dan de hogere prijs die hij aangeboden heeft. Zelfs als de engine gestopt wordt, kan het een paar minuten duren voor de prijs terugvalt op de oude prijs. Dit houdt in dat de prijzen automatisch hoger zijn als er veilingen zijn voor populaire engines.

Commissie

Op het eind van de huurperiode betaalt de provider een transactie commissie van 2% aan de server.

Als de provider de engine stopt, wordt de helft van de prijs terug betaald sinds de start van het proces van de eerste analyse.

Als je opbiedt tegen een andere gebruiker, moet je voor de server de prijs betalen van één minuut, zelfs als je bod niet succesvol is. Dit is om te voorkomen dat mensen voor de lol gaan bieden.

3.5.18.9 Hints

3.5.18.9.1 Gebruik van Cloud Engines

Kunnen engines gebruikt worden zonder dukaten te gebruiken?

Dit is mogelijk als je enkel private engines gebruikt op je eigen computers

voor eigen gebruik. Dit is een van de manieren om Engine Cloud te gebruiken. U kunt ook de engines van anderen gebruiken waar in de kolom *Booking Fee* het woordje *Free* staat.

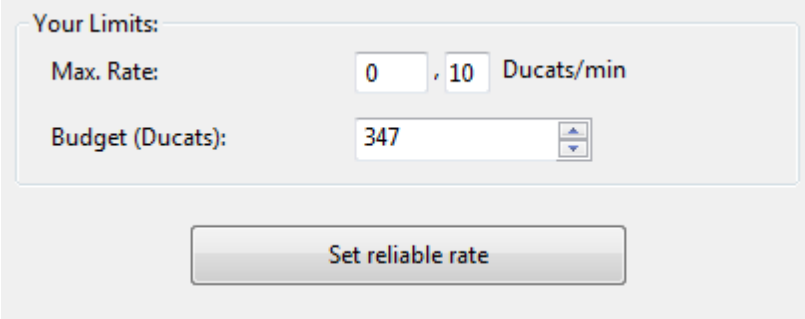
Booking Fee	Max Fix Time
Free	60 min
0,02	120 min
0,02	120 min

Kan ik een lager aanbod doen dan de prijs die per minuut gevraagd wordt? Kan ik onderhandelen over de prijs?

U kunt altijd een bod uitbrengen. De provider wordt op de hoogte gebracht en heeft de mogelijkheid de boekingsbijdrage te verlagen. Als hij dat doet, wordt de engine automatisch geladen. Het is aan te bevelen van tevoren een bordvenster met de stelling gereed te hebben staan. Als een engine wordt geladen terwijl de gebruiker afwezig is, start de engine automatisch de stelling op het bord.

Kan de tijd dat je een engine wil gebruiken beperkt worden?

Dit kan door het budget voor een engine te verlagen.



Zodra de limiet is bereikt, zal de *Cloud Engine* stoppen en wordt de huidige analyse inclusief de beoordeling in de notatie verwerkt.

Kun je engine wedstrijden spelen met Cloud Engines?

Ja. *Engine Cloud* heeft een interessant type autoplayer. U kunt beide

© ChessBase 2015

engines laden vanaf de *Engine Cloud* server, of u kunt één engine laden om tegen een engine te spelen die lokaal op uw eigen computer staat. De *Cloud Engines* kunnen gebruikt worden voor testomgevingen, permanente analyse op de *Let's Check Server* of in de *Machine Room* op *Playchess.com*.

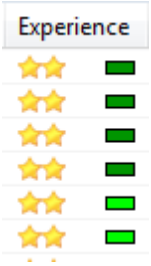
3.5.18.9.2 Providers van Cloud Engines

Kan een engine aangeboden worden aan slechts een kleine groep gebruikers?

Bij de engine instellingen is er een sectie *Private Users*. Hier kunt u een lijst maken van gebruikers die uw engine mogen gebruiken.

Wat betekenen de sterren in de kolom *Experience*?

De sterren geven aan hoe vaak de engine van een provider gebruikt is. Het aantal sterren is gebaseerd op het aantal keren dat de engine gebruik tis, het aantal verschillende gebruikers, het aantal *Likes* en het bedrag in dukaten dat er mee verdiend is.



Welke prijs moet ik vragen voor mijn systeem

configuratie?

De prijs wordt bepaald door vraag en aanbod. U moet eigenlijk beginnen met uw *Cloud Engine* gratis aan te bieden. Dan kunt u ervaring opdoen en tot een geschikte prijs komen.

Wat betekent *Max Time for Fixed Rate*?

De vaste prijs beschermt de gebruiker van een *Cloud Engine* dat zijn bod door anderen verhoogd wordt. Nadat de tijd verlopen die ingesteld is door de provider verlopen is, kan er opnieuw geboden worden voor de *Cloud Engine*. De huidige gebruiker kan verder gaan met het gebruik als er geen ander bod is gedaan.

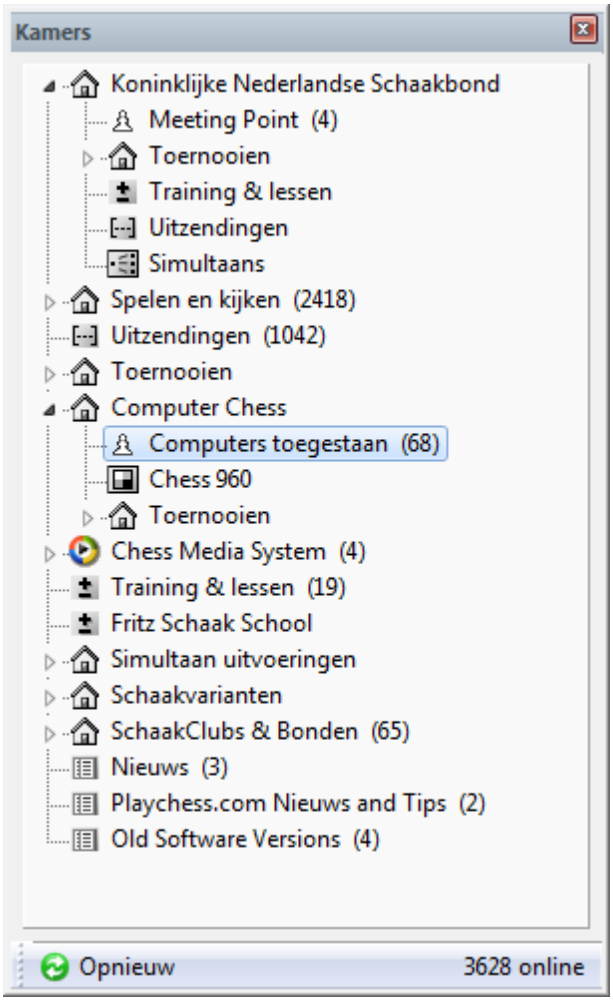
Kan er meer dan één engine aangeboden worden op een computer?

Nee. De identificatie van een engine is een combinatie van de gebruikersnaam, de naam van de engine en de hardware sleutel. Deze combinatie is uniek voor elke engine.

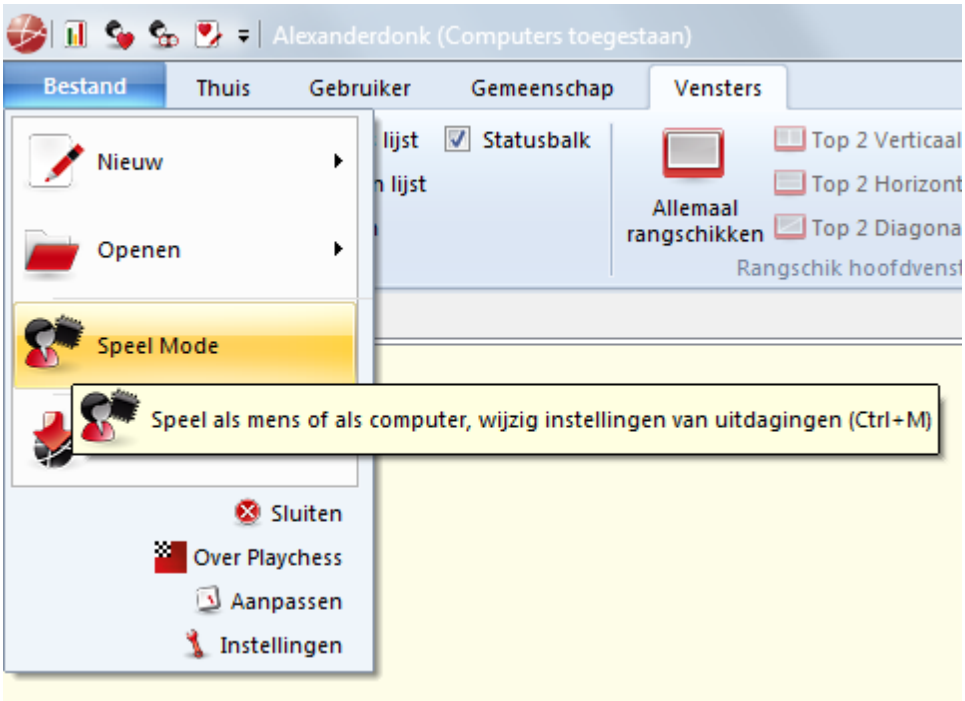
3.5.19 Examples

3.5.19.1 Cloud Engines op Playchess.com

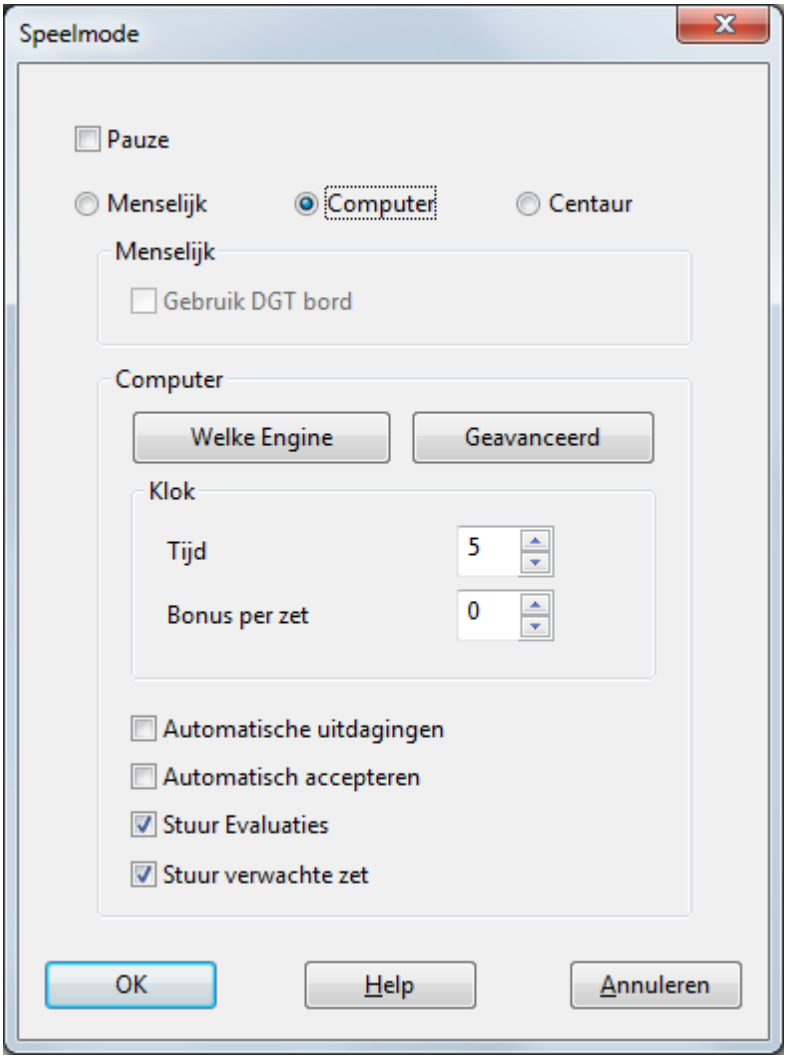
Cloud Engines kunnen op verschillende manieren gebruikt worden. U kunt ze gebruiken voor uw eigen analyses en voor testdoeleinden. Dat kan voor engine wedstrijden, permanente analyse of in de kamer *Computers toegestaan* op de *Playchess.com* server.



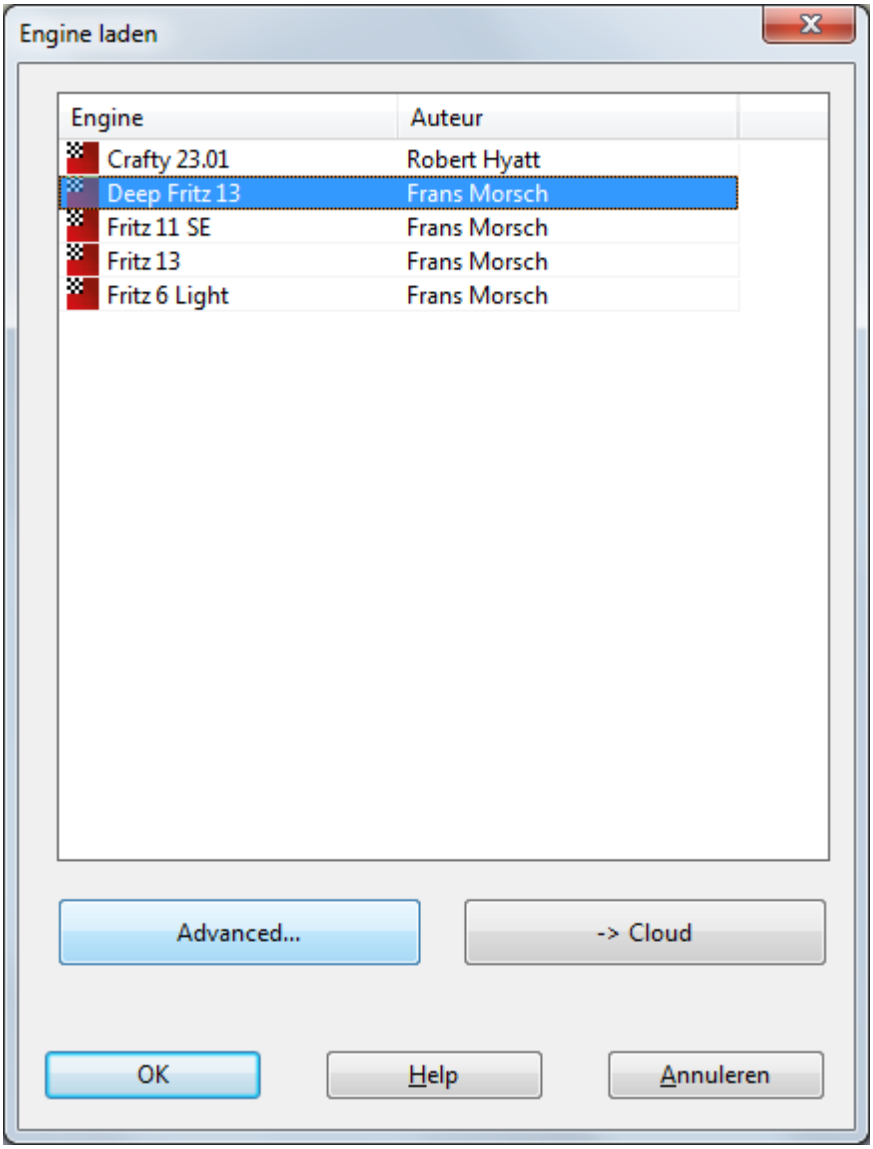
U kunt *Cloud Engines* gebruiken in de kamer *Computers toegestaan* op *Playchess*. Ga naar *Computers toegestaan* en selecteer *Bestand - Speelmode*.



Kies bij *Speelmode* voor *Computer* en klik daarna op *Welke Engine.*

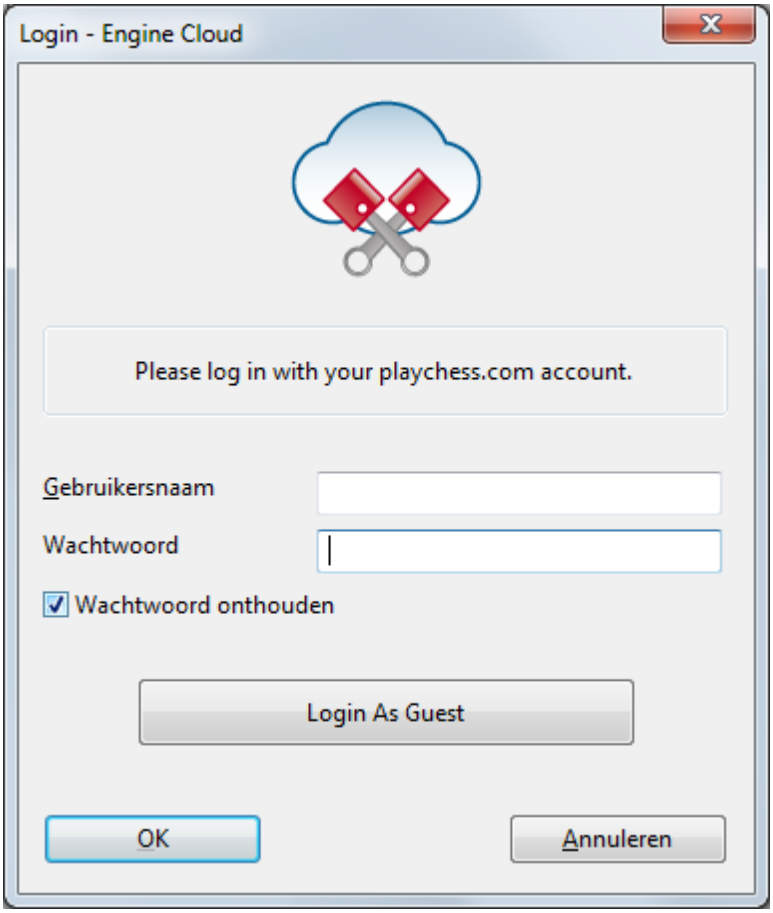


Kies nu voor -> *Cloud.*



Log in met uw *Playchess* account.

© ChessBase 2015

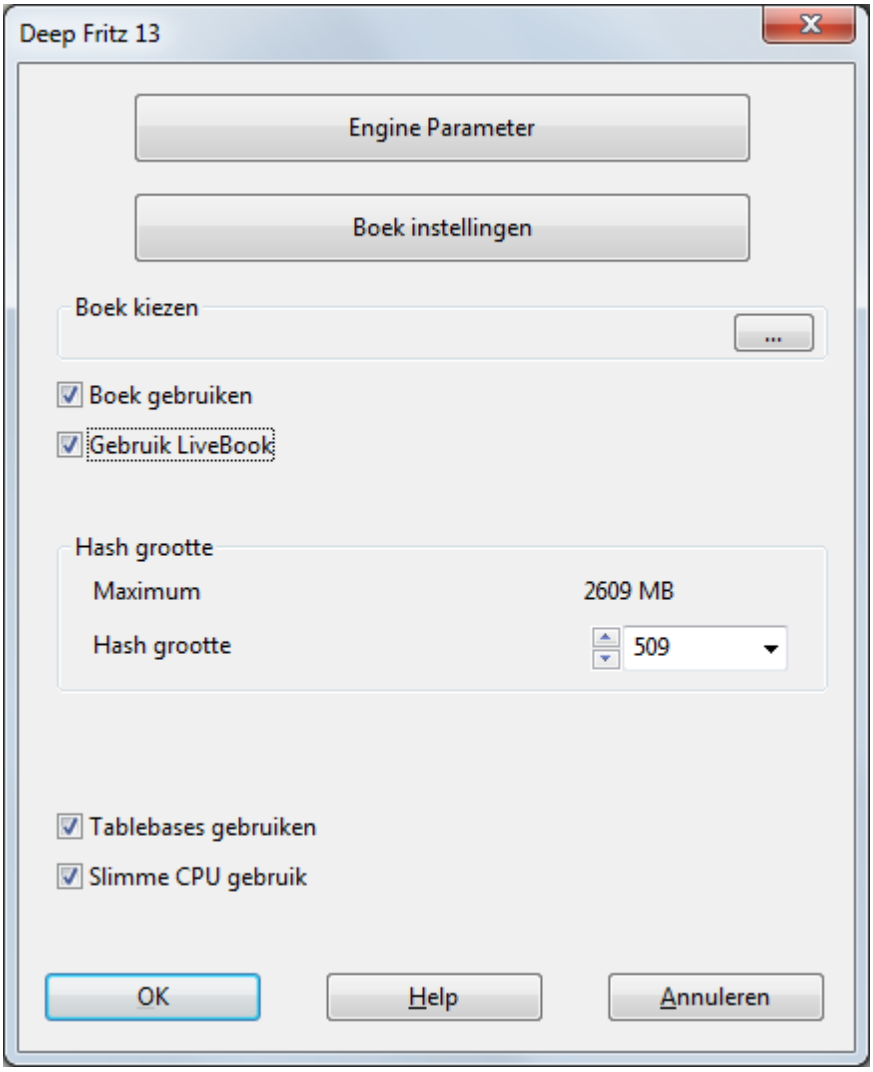


Het hoofdscherm van *Engine Cloud Server* wordt geopend in een nieuw venster. U kunt de engine kiezen die u wilt gebruiken door te dubbelklikken op één van de engine namen in de lijst.

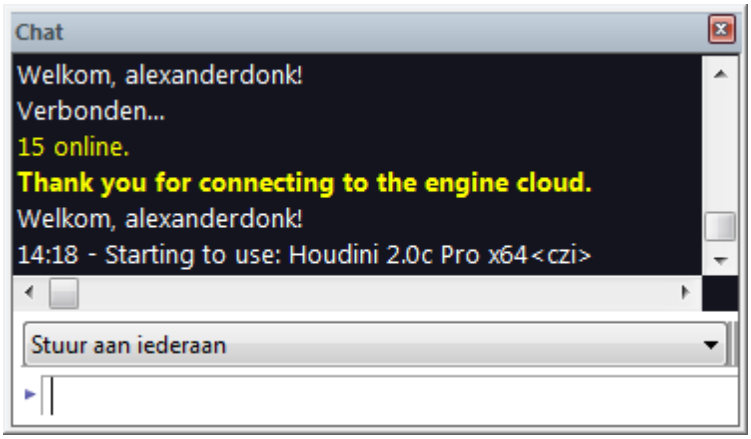
Hierna komt er een venster met de engine verbinding en de engine kan meteen gebruikt worden net zoals wanneer u een lokale engine gebruikt.

Door op de *Advanced* knop te klikken, kunt u een openingsboek of Live Boek kiezen.

© ChessBase 2015



U krijgt een bevestiging in het Chat venster als u een *Cloud Engine* hebt geladen.



© ChessBase 2015

3.5.19.2 Partijen spelen

U kunt tegen elke *Cloud Engine* spelen als u tegen de computer speelt.

Via het menu *Engine - Open Cloud Engines* komt u in het hoofdmenu van de *Engine Cloud Server*. Kies één van de *Cloud Engines*. Nadat u een bod uitgebracht hebt en bevestigd hebt dat u de engine wilt gebruiken kunt u een partij spelen tegen de *Cloud Engine*.

Door middel van *Engine Cloud* kunt u zelfs op een betrekkelijk langzame computer de beste engines met enorme rekenkracht gebruiken.

© ChessBase 2015

3.5.19.3 Let's Check

De *Cloud Engines* kunnen gebruikt worden op de Let's Check server op precies dezelfde manier als een lokale engine.

De snelheidsindex is gebaseerd op de snelheid van de engine van de provider, niet op de snelheid van de computer waarop u Let's Check gebruikt.

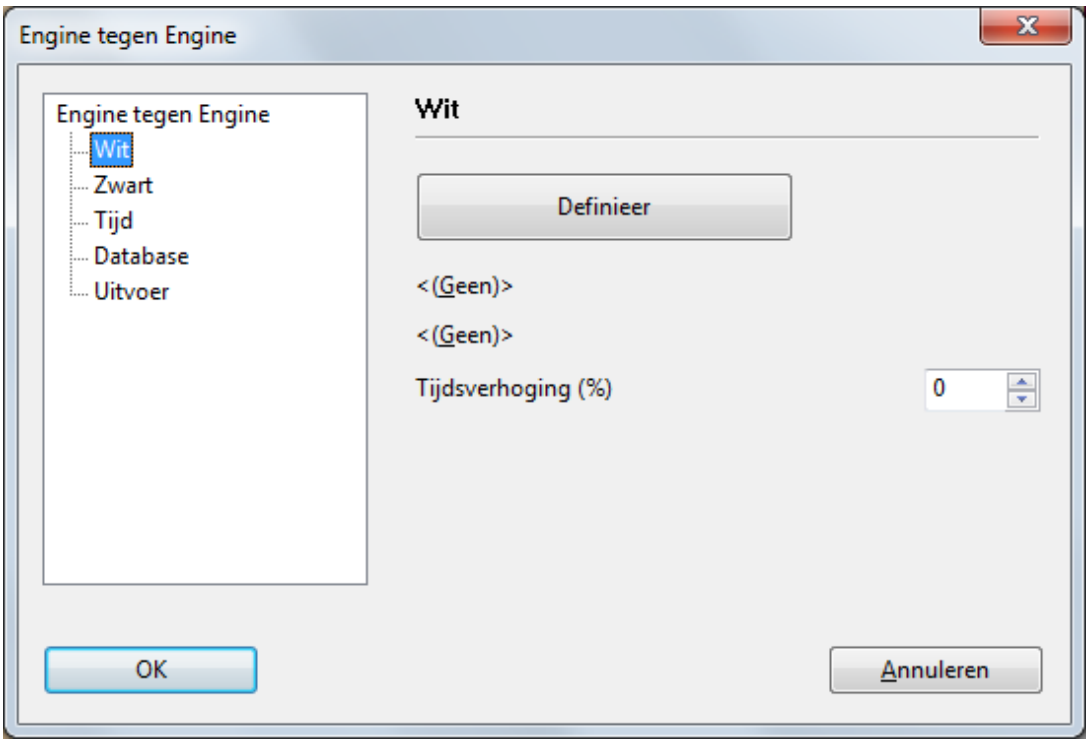
3.5.19.4 Engine wedstrijden

U kunt Cloud Engines gebruiken voor engine wedstrijden. Het is ook mogelijk engine wedstrijden te spelen van Cloud Engines tegen lokale engines.

Engine *Engine match*

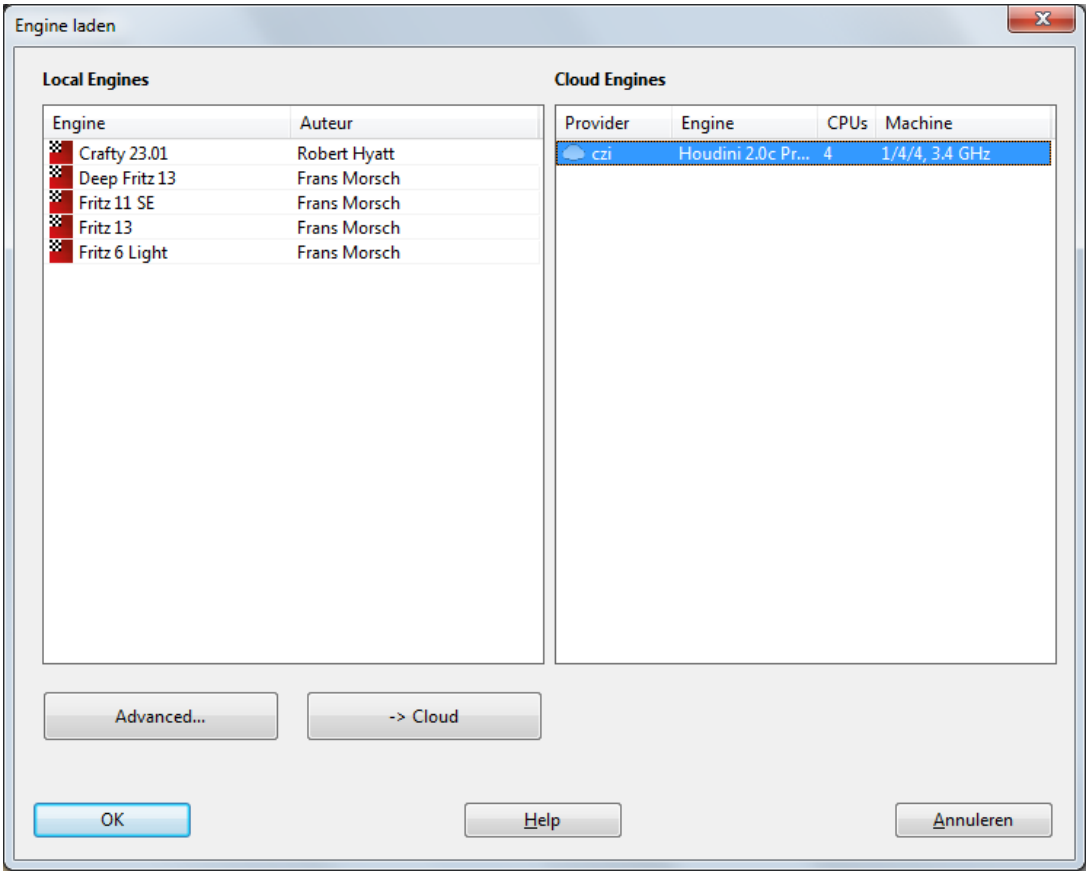
Laad eerst de Cloud Engine die u wilt gebruiken vanuit de lijst op de Engine Cloud Server.

Klik daarna bij Engine - Engine Match op Definieer.



Dan krijgt u een lijst met beschikbare engines, zowel lokale engines als Cloud Engines.

© ChessBase 2015



U kunt nu twee engines tegen elkaar laten spelen. In dit geval staat Deep Fritz 13 lokaal en Houdini wordt als *Cloud Engine* ingezet.

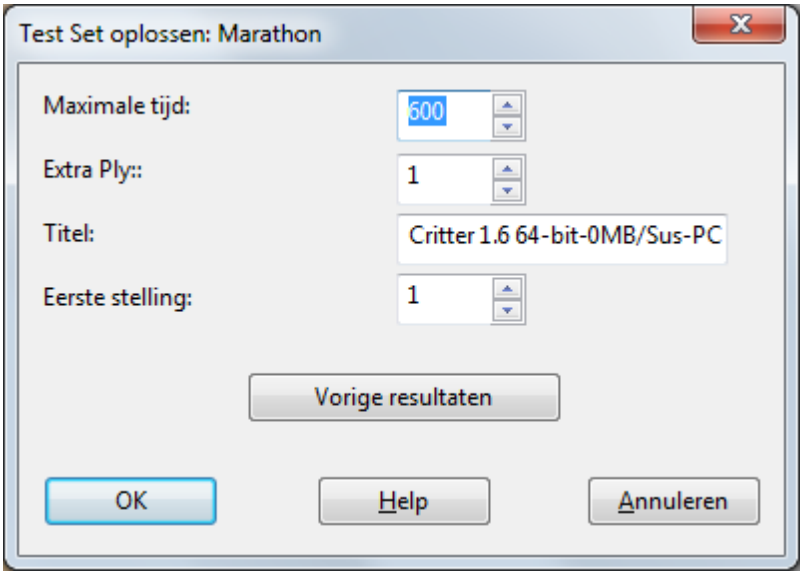
© ChessBase 2015

3.5.19.5 Testen met Cloud Engines

Eerst moet u de *Cloud Engine* laden die u wilt gebruiken om te testen. Het connectie venster toont de status van de engine die u geladen hebt. Daarna kunt u de test starten via het menu met *Engine - Testset oplossen*.

Open een testset.

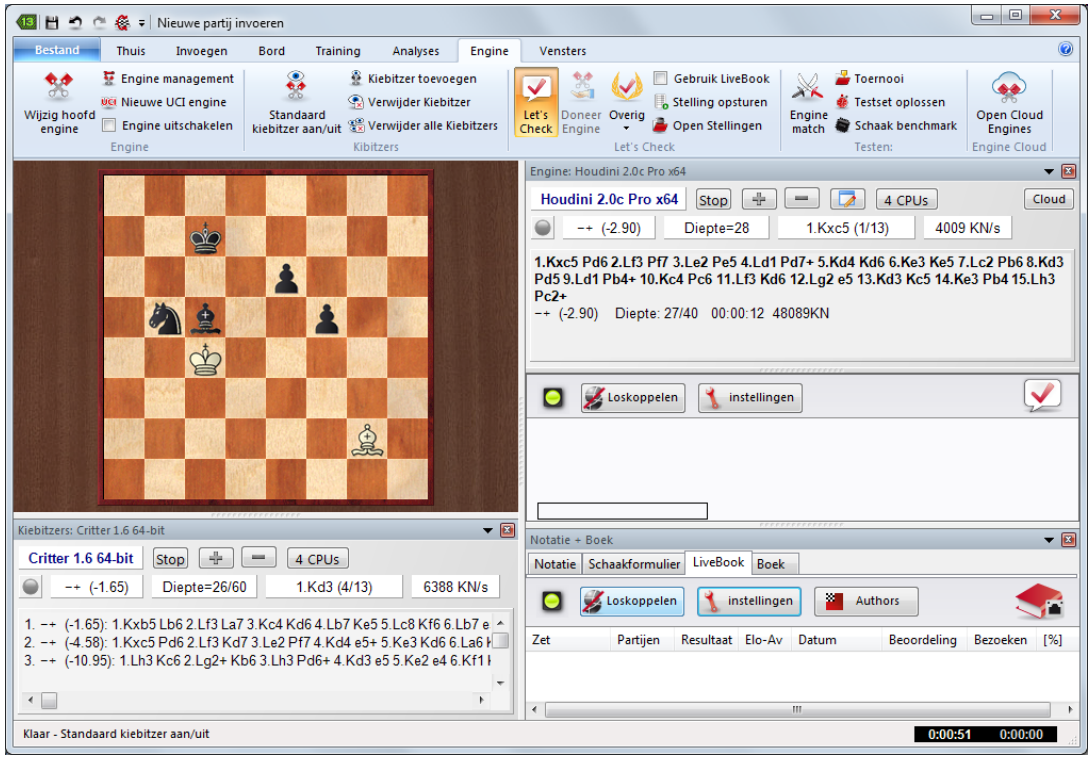
De *Cloud Engine* zal de analyse uitvoeren.



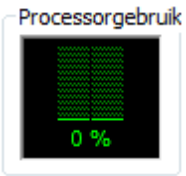
© ChessBase 2015

3.5.19.6 Oneindige ananlyse met een Cloud Engine

Elke partij kan geanalyseerd worden door verschillende *Cloud Engines* tegelijkertijd. Aangezien de *Cloud Engines* op volle snelheid werken, ongeacht de beperkingen van de lokale computer, kunt u heel snel geschikte analyse resultaten bereiken.



In de afbeelding hierboven kunt u zien dat verschillende *Cloud Engines* een analyse maken van een stelling. In *Taakbeheer* kunt u zien dat het processorgebruik erg laag zal zijn.



De Cloud Engines kunnen zelfs op zwakke computers zeer precieze resultaten leveren.

Dit soort analyses kan ook gedaan worden terwijl u een uitzending bekijkt op Playchess.

© ChessBase 2015

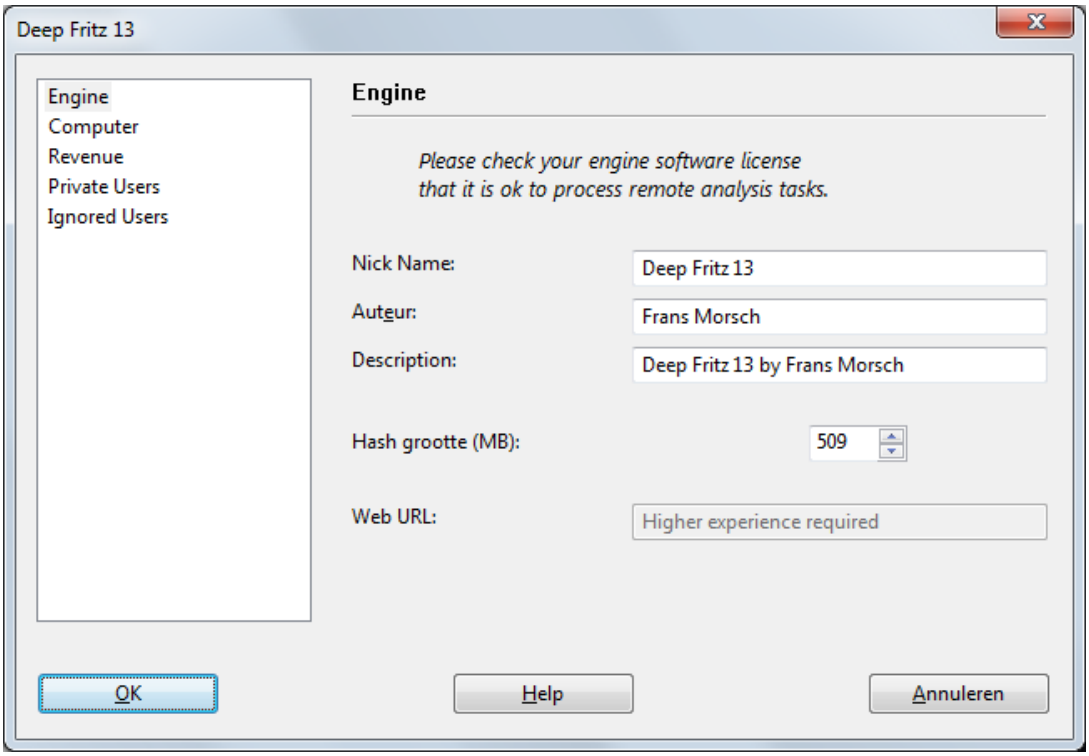
3.5.20 Instellingen voor providers

Engine
Computer
Revenue
Private Users
Ignored Users

- Engine
- Computer
- Revenue
- Private Users
- Ignored Users

3.5.21 Engine

Bij de sectie *Engine* ziet u de standaard instellingen die getoond worden van de engine in het hoofdscherm van *Engine Cloud*.



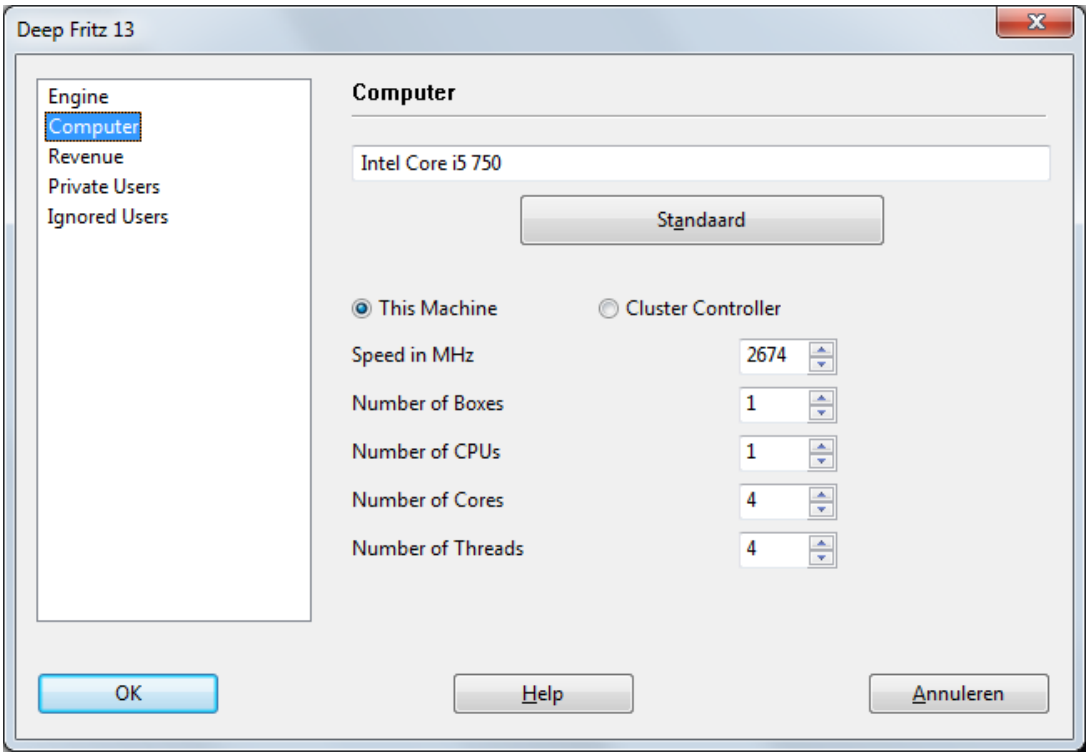
Let op: Let op met welke gebruikerslicentie van de software u *Engine*

Cloud wil gebruiken!

- **Nick Name:** Kies een bijnaam die u aan de engine in de lijst wil geven.
- **Auteur:** De naam van de ontwikkelaar van de schaak engine.
- **Description:** The provider kan een korte omschrijving van zijn configuratie tonen.
- **Hash grootte:** De omvang van de hashtabellen in MegaBytes.
- **Web URL:** Het adres van een website met meer informatie.

3.5.22 Computer

In de sectie *Computer* kan de provider de systeeminstellingen aanpassen van de machine die hij aanbiedt. Als u geen wijzigingen wilt aanbrengen, klikt u *This Machine* aan en dan worden de systeem instellingen van Windows genomen.



De optie *Cluster Controller* hebt u nodig als u toegang hebt tot een cluster. Een cluster is een groep van computers in een netwerk die naar de buitenwereld optreedt als één computer. Een cluster werkt erg

efficiënt om intensieve analyses te doen met schaakengines.

Als u toegang hebt tot een cluster en dit cluster wilt aanbieden, dan wordt dat als *Cluster* getoond in de kolom *Cores*.

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)

De volgende parameters zijn beschikbaar:

Speed in MHz De processor snelheid.

Number of Boxes Deze parameter is alleen relevant voor clusters.

Number of CPUs Het aantal processoren dat gebruikt wordt.

Number of Cores Het aantal processor cores.

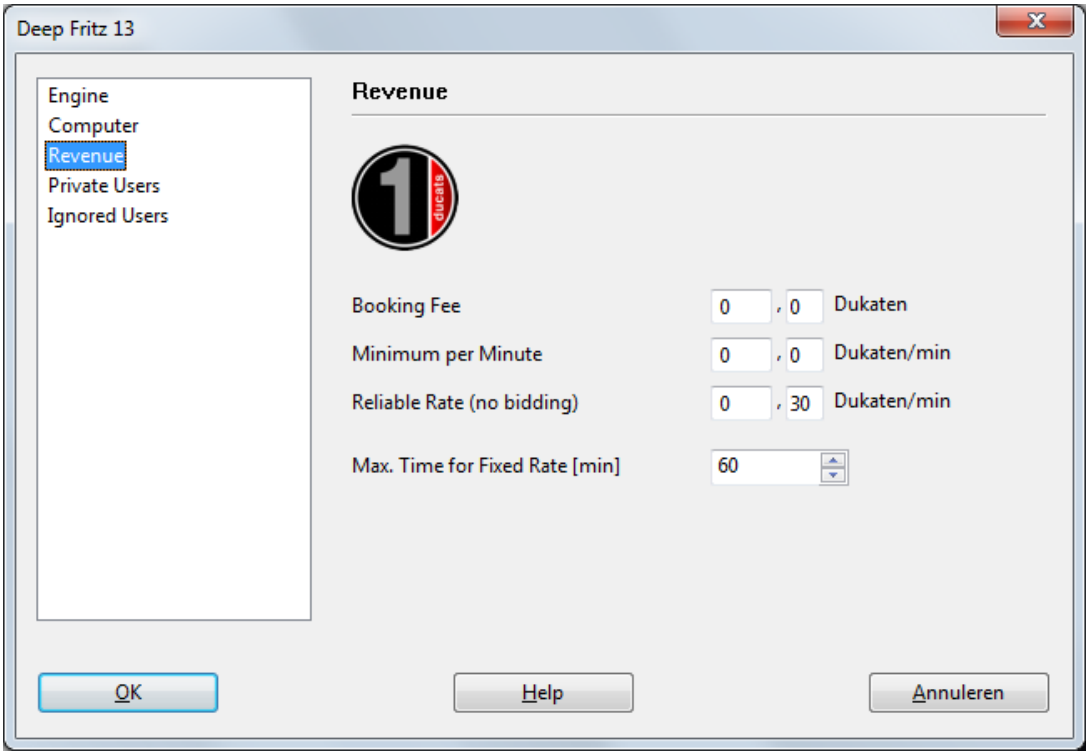
Number of Threads Het aantal parallelle taken dat toegestaan is in het proces.

3.5.23 Revenue

Een schaak engine kost geld, bijvoorbeeld voor de elektriciteit die gebruikt wordt.

De sectie Revenue bepaalt hoeveel de gebruikers moeten betalen aan de provider voor het gebruik van zijn engine.

© ChessBase 2015



De *Booking Fee* wordt verrekend zodra een engine gebruikt wordt. U kunt deze waarde op nul zetten.

Het *Minimum per Minute* is de laagste prijs waarvoor een gebruiker de engine kan gebruiken. Andere gebruikers kunnen op elk moment meer bieden.

De *Reliable Rate (no bidding)* is een hoger bedrag waarboven geen bod mag worden uitgebracht. Andere gebruikers kunnen de Cloud Engine niet overnemen door meer te bieden. Gebruikers betalen de *Reliable Rate* als er veel vraag is naar engines op die Engine Cloud Server.

Zie ook:

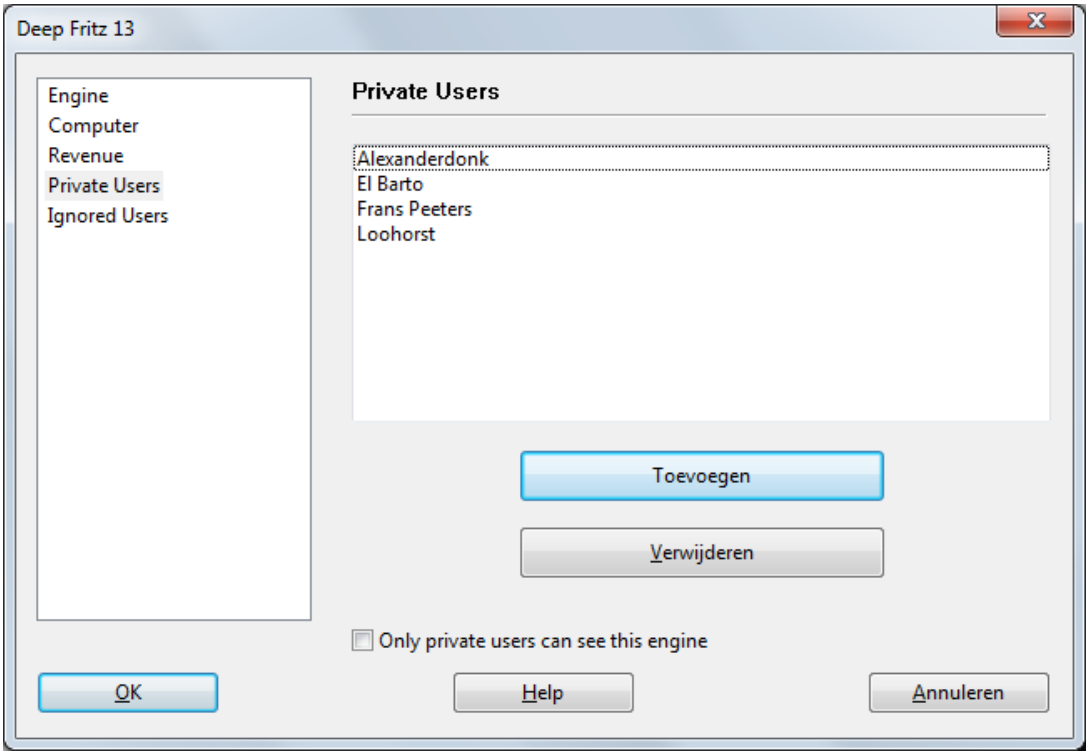
-> Veiling systeem

-> Providers van Cloud Engines

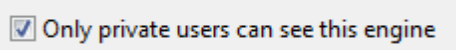
© ChessBase 2015

3.5.24 Privé gebruikers

In deze sectie kunt u gebruikers noemen die gebruik mogen maken van uw privé analyses.



Plaats een vinkje bij *Only Private users can see this engine* als u alleen maar de gebruikers van de lijst de engine wil laten gebruiken.

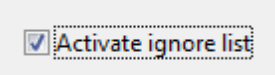


Als een engine enkel beschikbaar is voor privé gebruikers, dan staat hij vet gedrukt in de lijst.

© ChessBase 2015

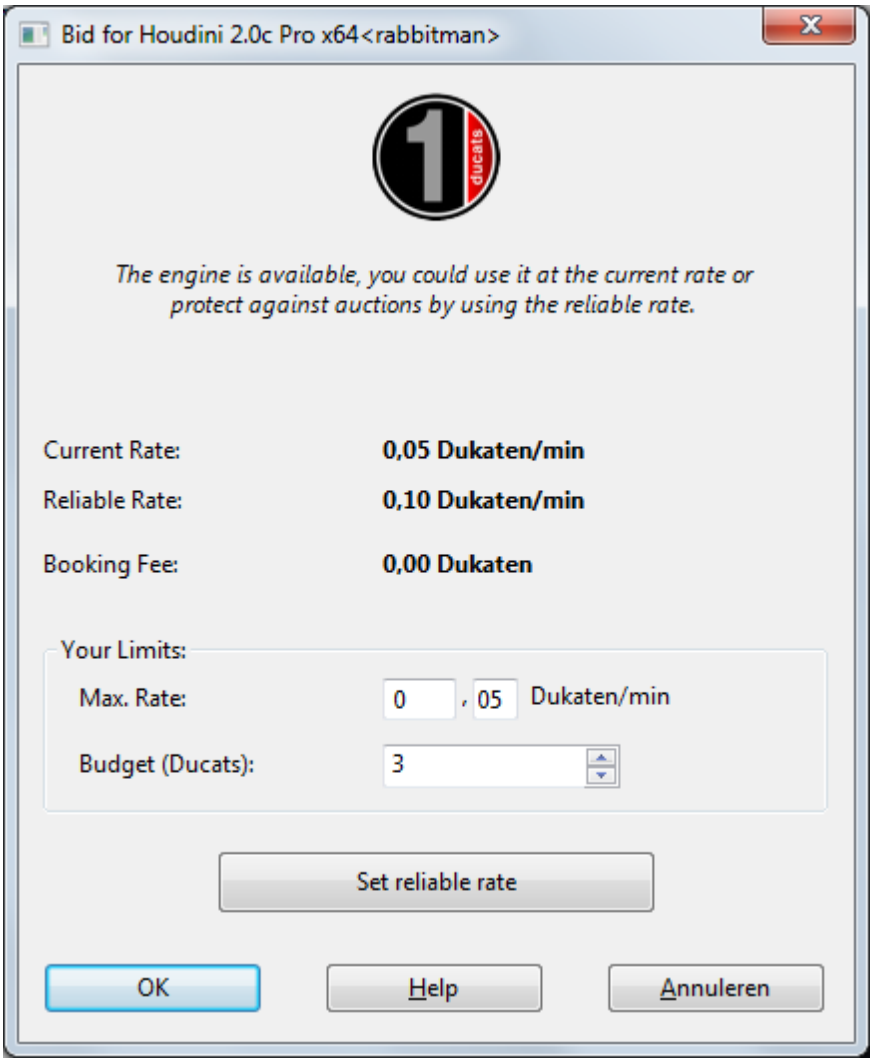
3.5.25 Genegeerde gebruikers

Het is mogelijk bepaalde gebruikers te verbieden uw engine te gebruiken. De engine is dan onzichtbaar voor die gebruikers. Nadat u de gebruikers toegevoegd hebt aan de lijst, moet u een vinkje plaatsen bij *Activate ignore list*.



3.5.26 Een bod uitbrengen

Nadat u dubbel geklikt hebt op een engine in het Engine Cloud venster wordt er een dialoogvenster geopend om een bod uit te brengen.



Het dialoogvenster toont de status van de engine. In dit geval wordt er

getoond dat de engine beschikbaar is tegen de huidige prijs.

Current Rate Dit toont de prijs die de gebruiker moet betalen om de engine te gebruiken.

Reliable Rate Dit is de vaste prijs die bepaald is door de provider.

Booking Fee Dit is de commissie die eenmalig betaald moet worden.

Bij *Max. Rate* kan de gebruiker overeenkomen een hoger bedrag te betalen voor het gebruik. Als er een ander bod komt, wordt de prijs automatisch verhoogd, net zoals op eBay. De gebruiker moet dan vanaf de volgende minuut de hogere prijs betalen. Als de andere gebruiker zijn bod intrekt, zakt de prijs gelijkmatig terug naar de oude waarde.

Als het nieuwe bod hoger is, krijgt de gebruiker een waarschuwing en moet hij meteen reageren. Als hij niet reageert wordt de engine gestopt na 20 seconden.

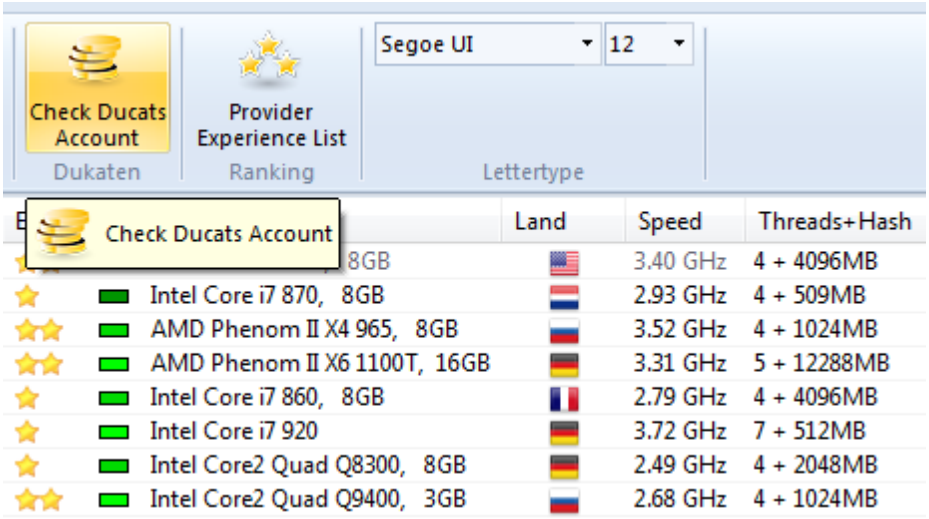
Let op: In het chat venster wordt u op de hoogte gehouden van de resultaten van de biedingen.

Zie ook:

-> Veiling systeem

-> Providers van Cloud Engines

3.5.27 Dukaten



© ChessBase 2015

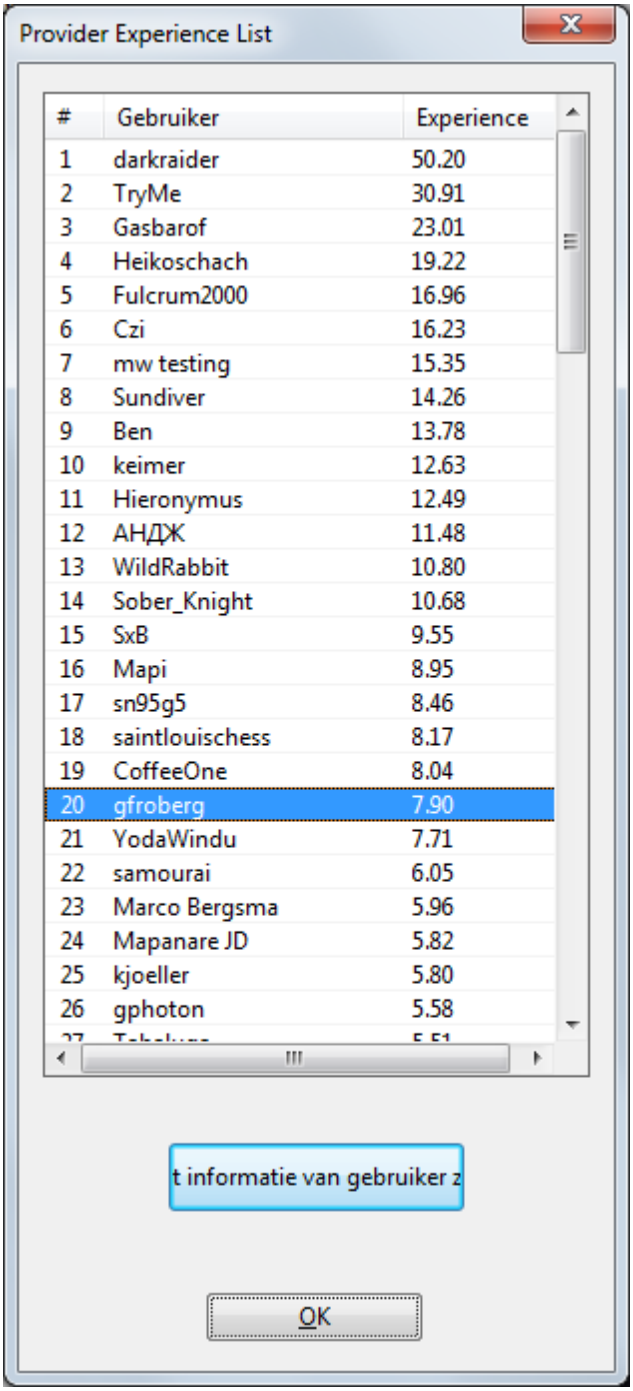
De dukaat is de muntsoort waarmee betaald wordt op de Playchess server. U kunt dukaten kopen in de ChessBase Shop.

Een dukaat is ongeveer 8.6 eurocent waard, 11.6 dukaten is ongeveer gelijk aan één Euro (ongeveer een dollar). De conversie bevat de BTW die volgens de Duitse wet moet worden afgedragen. U kunt tegen deze koers dukaten kopen in de ChessBase winkel.

3.5.28 Rating Lijst

In het hoofdscherm van de *Engine Cloud Server* kunt u een ratinglijst openen gebaseerd op gebruikerservaringen. De rating in de lijst is gebaseerd op de tijd dat de engine gebruikt is, het aantal verschillende gebruikers, het aantal *Likes* en het aantal dukaten dat verdiend is.

© ChessBase 2015

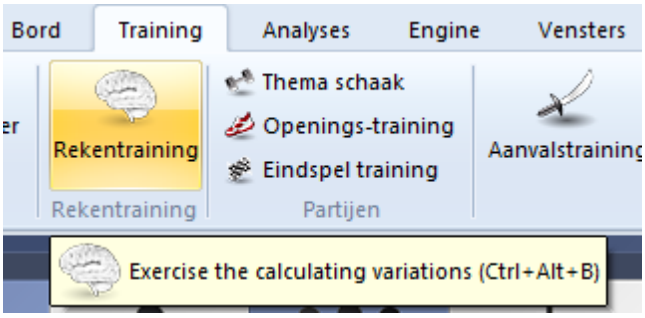


#	Gebruiker	Experience
1	darkraider	50.20
2	TryMe	30.91
3	Gasbarof	23.01
4	Heikoschach	19.22
5	Fulcrum2000	16.96
6	Czi	16.23
7	mw testing	15.35
8	Sundiver	14.26
9	Ben	13.78
10	keimer	12.63
11	Hieronymus	12.49
12	АНДЖ	11.48
13	WildRabbit	10.80
14	Sober_Knight	10.68
15	SxB	9.55
16	Mapi	8.95
17	sn95g5	8.46
18	saintlouischess	8.17
19	CoffeeOne	8.04
20	gfroberg	7.90
21	YodaWindu	7.71
22	samourai	6.05
23	Marco Bergsma	5.96
24	Mapanare JD	5.82
25	kjoeller	5.80
26	gphoton	5.58

3.6 Training

3.6.1 Rekentraining

Training - Rekentraining (Ctrl+Alt+B)



U kunt uw speelsterkte drastisch verbeteren door vaak te oefenen met het doorrekenen van varianten. Deze functie helpt u om zetten denkbeeldig uit te voeren zonder dat de stukken verzet worden. Dit is waar het om gaat tijdens een schaakpartij!

Reken training kan beginnen vanaf elke willekeurige stelling. Klik op *Training - Reken training* (Ctrl-Alt-B).
U kunt zetten invoeren door te klikken op de velden of door ze te slepen, net zoals in een partij. Elke zet wordt toegevoegd aan de notatie. U kunt in de notatie klikken en ook de navigatie toetsen gebruiken. Op elke plek kunt u beginnen met een nieuwe variant. Echter, de stukken op het hoofdbord zullen altijd in dezelfde bordstelling blijven staan.

De rekentraining geeft toegang tot verschillende functies.

Controleer legaliteit: Gewoonlijk bent u gewend dat u geen illegale zet kunt uitvoeren. Op dit bord kan dat wel en als u er zeker van wilt zijn dat deze zet wel klopt, kunt u hierop klikken voordat u uw score laat berekenen.

Controleer tactieken: De schaakengine wordt ingeschakeld om de zet te analyseren. Door naar de waardering te kijken kunt u zien of de door u voorgestelde zet tot verbetering leidt en welke zet u als antwoord

© ChessBase 2015

kunt verwachten.

Kwaliteit score: Dit kost enige tijd. De schaakengine onderzoekt elke zet die u heeft gemaakt en geeft daar punten voor. Eenvoudige zetten leveren 1 punt op, sterke zetten 4 punten, missers worden bestraft met negatieve punten.

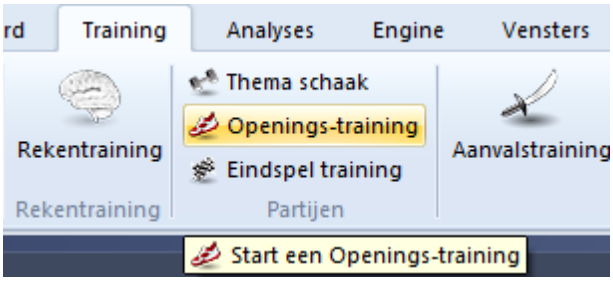
Start rekentraining opnieuw: wist alle varianten.

Beëindig reken training: Stopt de rekentraining en geeft u de kans om de varianten in de partij notatie in te voegen.

Belangrijk:
U kunt de rekentraining ook op de schaakserver gebruiker tijdens het volgen van een uitzetting. Dit is vooral leerzaam tijdens het volgende van partijen met lange bedenktijd zodat u kunt proberen te voorspellen wat iemand speelt. Deze interactieve manier van meedenken leert u meer dan het kijken naar de hoofdvariant in het enginevenster.

3.6.2 Openings-training

Training – Openings-training



Het programma heeft speciale functies voor openingen en eindspelen. In beide gevallen blijft u tegen de computer spelen, totdat u weet hoe u de bordstelling moet aanpakken.

© ChessBase 2015

In de lijst met openingen kiest u die ene uit die u wilt leren. De bordstelling die de opening definieert wordt op het bord weergegeven. Klik op *OK* wanneer dat degene is die u wilt oefenen.

De stelling wordt overgenomen op het hoofdbord en u kunt beginnen met tegen de computer te spelen. Iedere keer dat u op Ctrl-N drukt (voor een nieuwe partij) verschijnt dezelfde stelling op het bord – totdat u de openingstraining uitschakelt.

Er zijn drie checkboxes linksboven:

Leer zetten: Nu wordt de beginopstelling op het hoofdbord neergezet en er wordt van u verwacht de opening van begin af aan te spelen. De volgorde waarin de zetten van de opening gedaan moet worden kunt u lezen onder het bord in de dialoogvenster.

Wisselen van kleur: Zorgt dat er van kleur gewisseld wordt zodra u een nieuwe partij begint, zodat u beide kanten leert van de opening.

© ChessBase 2015

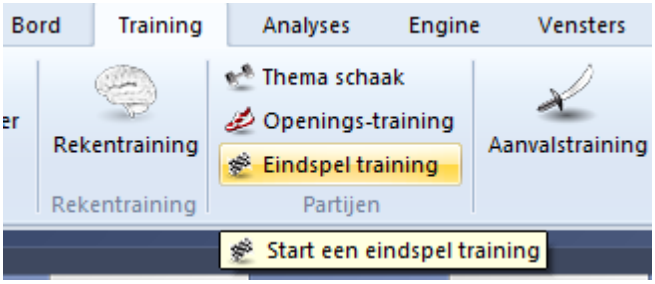
Gedetailleerd: U verkrijgt een meer gedetailleerde openingslijst (zoals in bovenstaand plaatje) dan de basislijst.
Wanneer u een opening oefent tegen de computer en u doet een zet die niet behoort tot de gekozen opening, dan zal de trainer verschijnen en daar melding van maken.

U krijgt de volgende keuze:
Laat zet zien: Toont de volgende zet van de opening.
Negeren: Uw zet blijft staan. Natuurlijk betekent dit dat u van de opening heeft afgeweken.
Doe zet terug: De zet wordt terug genomen en u mag nog eens proberen om de juiste zet te spelen.

Merk op:
U kunt de openings-training database uitbreiden.

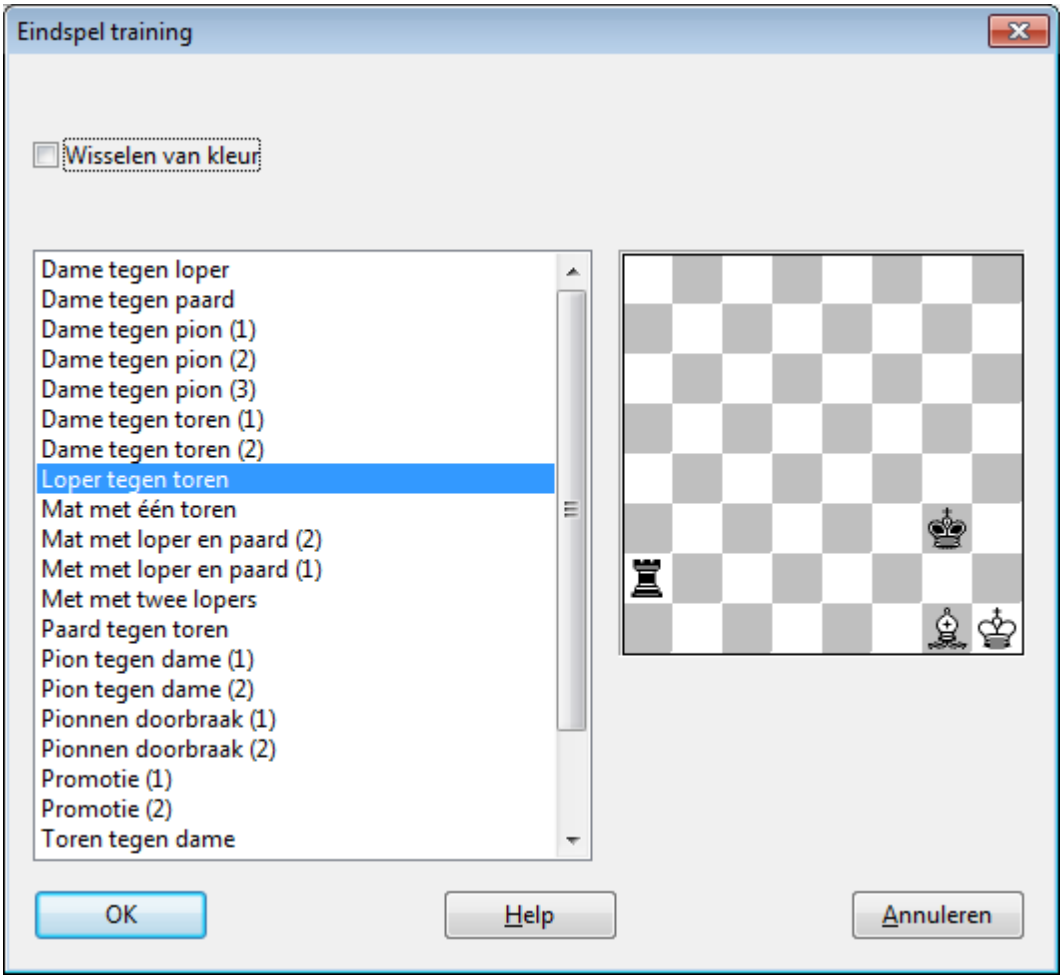
3.6.3 Eindspel training

Training – Eindspel training



Dit lijkt op de openingstraining, behalve dan dat u instructieve eindspel bordstellingen krijgt voorgeschoteld. In de lijst van eindspelen die verschijnt kunt u er een uitzoeken om op te oefenen. De bordstelling wordt op het hoofdbord overgenomen waarna u kunt beginnen met het spelen tegen de computer. Wanneer u er niet in slaagt om met succes de bordstelling op te lossen kunt u Ctrl-N intoetsen om opnieuw te beginnen.

© ChessBase 2015

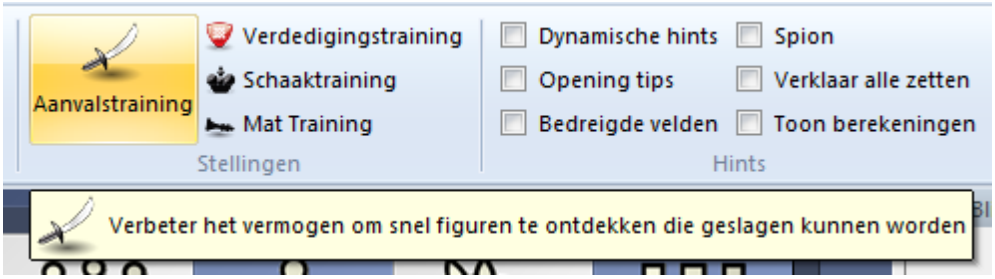


In de dialoog voor de training van eindspelen heeft u slechts één checkbox: wisselen van kleur. Hiermee kunt u beide zijden van het eindspel proberen.

Merk op:
U kunt de eindspel training database uitbreiden.

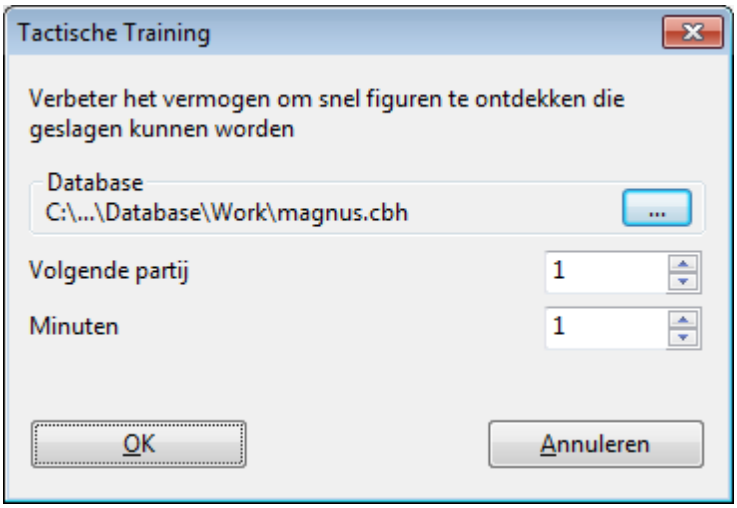
3.6.4 Tactische Training

Training – Aanvalstraining



Er zijn een aantal basisvaardigheden in het schaken, zoals het snel herkennen van patronen die geoefend kunnen worden. Het programma heeft een aantal modules ingebouwd om deze vaardigheden te oefenen en te verbeteren.

Deze speciale trainingsmodules genereren automatisch oefenstellingen. In deze stellingen moet u alle stukken herkennen die aangevallen worden, schaak geven of die niet verdedigd zijn. Deze stellingen worden gekozen uit een database naar keuze.



De dialoog die nu verschijnt laat u een database kiezen en het nummer van de partij waarmee gestart wordt. Het programma houdt zelf bij welke partijen al gebruikt zijn voor de training. U kunt ook de maximale tijd instellen die u voor elke stelling krijgt.

Het bovenstaande plaatje laat de dialoog zien die verschijnt wanneer u voor *Aanvalstraining* kiest. De overige werken op dezelfde manier, alleen de opdracht is anders.

- **Aanvalstraining** – Hier klikt u alle witte en zwarte figuren aan die geslagen kunnen worden door de tegenstander.

- **Verdedigingstraining** – Klik op alle velden die niet door uw eigen stukken verdedigd worden.

- **Schaaktraining** – Klik op alle stukken die de tegenstander schaak kunnen zetten.

- **Mat training** – Klik op alle stukken waar een matdreiging mee uitgevoerd kan worden.

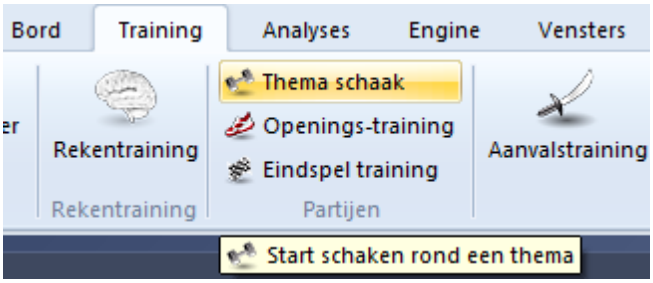
© ChessBase 2015

Door een klik op een veld, krijgt dit veld een groen kleur. Door nog een keer te klikken, verdwijnt de groene kleur. Als u het probleem oplost in de toegewezen tijd dan wordt automatisch een nieuwe stelling getoond. Als het niet lukt om het probleem binnen de gestelde tijd op te lossen dan laat het programma de juiste oplossing zien. U krijgt tevens statistieken van uw score. Klik op *Stop* om de training sessie te beëindigen.

.

3.6.5 Thema schaak

Training – Thema schaak



In deze modus start de partij vanuit de stelling die u zelf heeft ingegeven. Dit kan een opening zijn, een midden- of eindspel stelling.

© ChessBase 2015

- Om een thema schaak te beginnen zet u de stelling op het bord door het invoeren van zetten of met *stelling opzetten (S).*

- Klik nu op *Training Thema schaak*. De stelling zal worden weergegeven in een dialoog.

- Klik op *OK* om het hoofdbord te krijgen. U kunt nu de stelling tegen de computer uitspelen.

- Wanneer u klaar bent kunt u met Ctrl-N opnieuw de partij spelen vanaf de eerder ingevoerde bordstelling.

- Als u de optie *Kleur wisselen* heeft aangevinkt in het thema schaak dialoog, dan zal er iedere keer van kleur gewisseld worden als een nieuwe partij wordt begonnen.

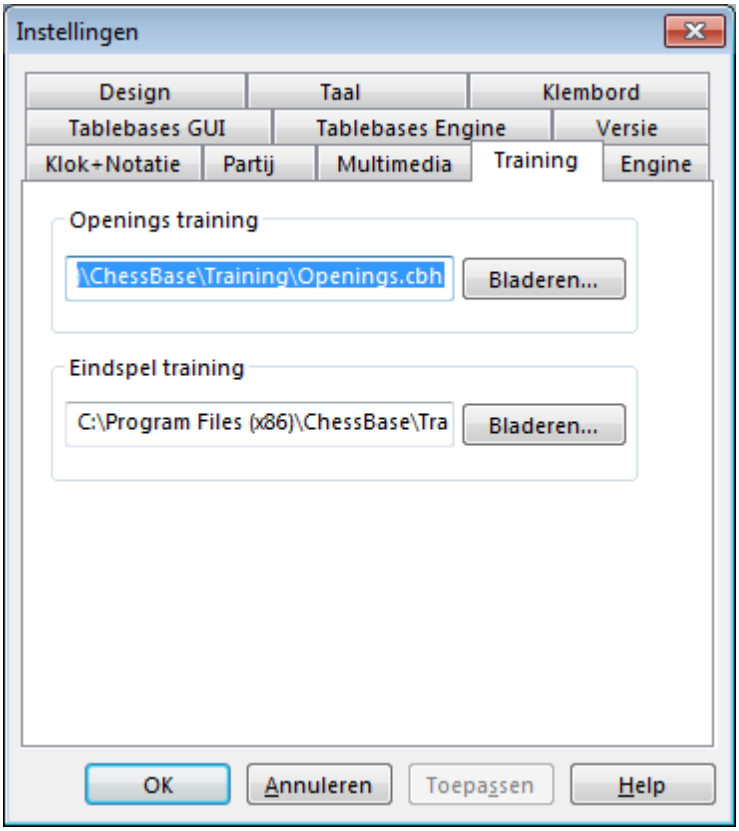
- Als u de checkbox voor *Leer zetten* aanvinkt, dan krijgt u de beginopstelling iedere keer dat u op Ctrl-N drukt, en er wordt van u verwacht dat u naar de thema stelling toewerkt. Wanneer u een zet doet die geen deel uitmaakt van de variant dan zal de trainer verschijnen en u waarschuwen. Dit werkt hetzelfde als in de openings training.

3.6.6 Training database uitbreiden

Bestand - Instellingen - Training

De openings- en eindspel training die meegeleverd is met het programma kan uitgebreid of vervangen worden door trainingsbestanden die u zelf maakt.

© ChessBase 2015



De basis bestaat uit twee gewone databases die in de map Program Files\ChessBase\Training.behoren te staan. De namen mogen niet veranderd worden, ze heten Openings.cbh and Endgames.cbh. U kunt ze ook op een andere locatie bewaren maar dan moet u het pad aanpassen in de Training instellingen.

Praktische tips

- Voer de zetten in voor de hoofdvariant van elke opening en bewaar de partij. Geef deze een naam om de opening te beschrijven (bijvoorbeeld Benoni Verdediging - Klassieke Variant) U kunt de velden voor de witte en zwarte speler gebruiken om deze benaming in te voeren.

- U kunt varianten invoeren die het programma naar willekeur zal kiezen, al naar gelang de kleur die de computer heeft. De keuze is beïnvloedbaar door gebruik van commentaarsymbolen. Een ! verdubbelt het aantal keren dat een zet gespeeld wordt, een !! zal het verdrievoudigen. Zetten die gemarkeerd zijn met ?, ?? of ?! zullen nooit worden gespeeld door de computer.

© ChessBase 2015

3.6.7 Trainingsresultaten wissen

De scores van de tactische trainingen worden opgeslagen in een bestand **Highscore.ini**. Als u uw scores wilt wissen, kunt u dit bestand verwijderen. Gebruik de zoekfunctie van Windows om het bestand te vinden.

3.7 Commentaar

3.7.1 Partij veranderen en becommentariëren

Invoegen

Er is een aantal functies en annotatie gereedschappen beschikbaar. Onthoud dat alle veranderingen alleen in het vluchtige geheugen gemaakt worden. U moet de partij *Bewaren* of *Vervangen* zoals is beschreven in de voorgaande paragrafen, als u ze wilt opslaan op disk. De belangrijkste functies staan in de ribbons maar er zijn ook nog andere functies in het rechtsklikmenu van het annotatievenster.

Opmerking:
Veel van deze acties kunnen ongedaan gemaakt worden met de zwarte pijl in de iconenbalk.

Tekst voor/na een zet

Een tekstverwerker verschijnt waarin u uw commentaar voor of na een zet kunt tikken. Met de tabbladen bovenin de tekstverwerker kunt u aangeven in welke taal (talen) u de annotatie maakt. In het menu *Extra - Instellingen - Taal* kunt u aangeven welke taal (talen) er gebruikt wordt wanneer u een partij laadt.

Voeg diagram toe aan lijst

Dit markeert de positie voor een diagram voor wanneer u het gaat afdrukken. U kunt hetzelfde bereiken door eerst Ctrl-A (Tekst invoegen) en dan Ctrl-D in te drukken. Wanneer u de partij afdrukt verschijnt een diagram op deze positie.
!,?... / +-,=..., RR, ...
Dit plaatst schaak becommentariërings symbolen (bijvoorbeeld !! = een uitstekende zet, ?? = een blunder) of een evaluatie van een stelling (bijvoorbeeld +− is wit gaat winnen, −/+ is zwart is beter), in de partij notatie en ze worden met de zetten bewaard. RR becommentariërings symbolen verschijnen voor de zet (bijvoorbeeld *Beter is* of *Met het idee*

)
Handig om te onthouden: Ctrl-A geeft het tekstvenster weer.

Variant invoeren / Einde variant
Begin met het aanklikken van *Variant invoeren*, maak de variant door de stukken te verplaatsen en beëindig de variant door op de knop *Einde variant* te klikken.

Verwijder variant
Dit verwijdert een variant (met alle zijtakken) uit de partij. Het geldt voor de variant waarop de cursor op dat moment staat.

Variant promoveren
Dit verhoogt de huidige variant naar een niveau hoger, waarbij de hoger-gelegen-variant de subvariant wordt.

Nul zet invoeren
Voor het demonstreren van een idee kan het handig zijn om meerdere zetten, zonder tegenzetten voor een bepaalde kant, in de notatie in te voegen. Dit is met menu *Invoegen - Nul zet invoegen* of Ctrl-Alt-0 te realiseren. Wanneer u met Alt-F2 de analysemodus (=standaard Kiebitzer aan/uit) inschakelt, kunt u voor een partij meerdere zetten achter elkaar invoeren zonder antwoordzetten. Het kan ook voor het analyseren van bepaalde typen engines handig zijn.

Stelling opzetten
Zie Stelling opzetten

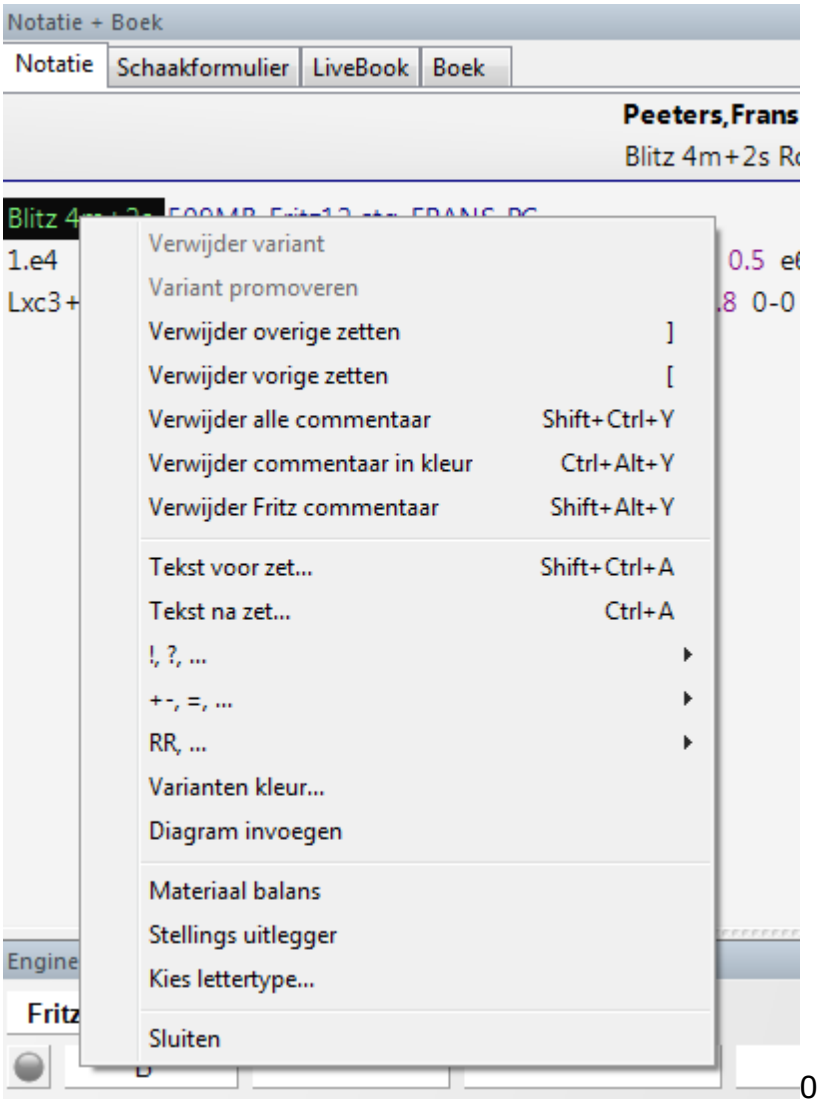
Verwijder alle commentaar
Verwijdert alle varianten en commentaar van de partij.

Zetten omwisselen
Dit is alleen functioneel wanneer de cursor op een variant staat. Met een druk op deze knop wordt de variant als gespeelde zet in de partij gezet en de werkelijk gespeelde zet wordt een variant.

Voeg in partij
Dit werkt alleen wanneer de cursor op een variant staat. De variant wordt in de annotatie een werkelijk gespeelde zet en de zetten die werkelijk gespeeld waren worden verwijderd. Wanneer de uitslag is veranderd door deze wijziging of wanneer de annotatie niet meer klopt wordt deze in rood weergegeven.

Het rechtsklikmenu van het annotatievenster ziet er als volgt uit:

© ChessBase 2015



Verwijder overgebleven zetten / zetten afkappen

Verwijdert alle zetten voor of na de huidige bordstelling. Als u de voorgaande zetten verwijdert (afkappen) zal het programma automatisch een omschrijving van de stelling invoegen zodat het dat partijfragment later weer kan laden.

Verwijder commentaar in kleur

Verwijdert alle gekleurde pijlen en velden uit het de partij.

Verwijder Fritz commentaar

Hiermee raakt u de zoekinformatie kwijt die soms in de partij wordt weergegeven (als u dat aangeeft).

Variantenkleur

Hiermee kunt u de kleur veranderen van individuele varianten,

bijvoorbeeld om speciale varianten te markeren of om uw eigen analyses een aparte kleur te geven.

Materiaal

Onder het annotatie venster wordt een materiaal balans weergegeven. In ons voorbeeld heeft wit twee lopers voor 4 pionnen, een paard en een toren.

Stellingsuitlegger

Een andere leerzame functie is de stellingsuitlegger. Hiermee wordt een speciale schaakengine geactiveerd die veel schaakkennis bevat. Het genereert een korte strategische beschrijving van de huidige bordstelling in duidelijke tekst.

Neemt materiaal terug
Zwart heeft een nieuwe achtergelegen pion: d6
Wit zou op de koning zijde moeten spelen
Zwart zou op de dame zijde moeten spelen

Kies lettertype

Hiermee kunt u de lettergrootte en -type voor de schaak annotatie instellen. Vergewis u ervan dat u er één selecteert beginnend met *Figurine* zodat de schaakfiguurtjes en becommentariëringssymbolen correct worden weergegeven. Om schaak figuurtjes te krijgen moet de keuze in *Bestand - Instellingen - Klok en Notatie* op *figurines* ingesteld staan.

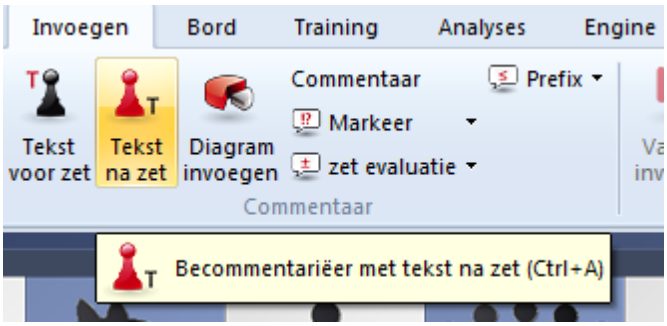
Grafisch commentaar

Het programma gebruikt gekleurde pijlen en velden om tactische punten te illustreren en voor het verduidelijken van strategische thema's en tactieken. U kunt deze handmatig invoeren met gebruikmaking van de combinatie toetsenbord en muis. Druk de Alt toets in en klik op een veld of teken een lijn van het ene naar het andere veld. Dit zal resulteren in een groen veld of een groene pijl. Alt+Ctrl doet hetzelfde in geel, Alt+Shift in rood.

© ChessBase 2015

3.7.2 Tekst commentaar

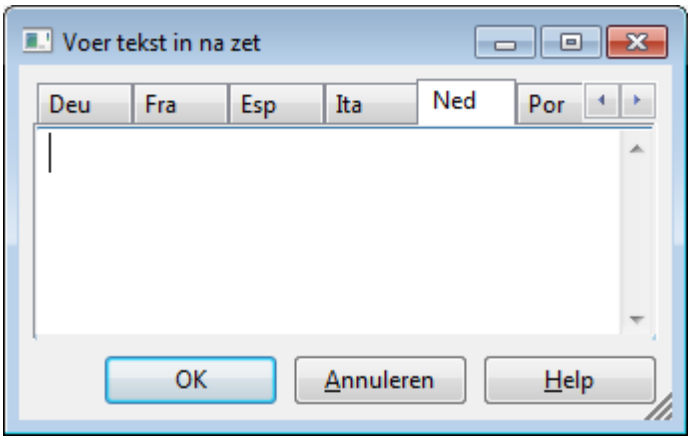
Invoegen – Tekst invoegen voor/na zet



Een annotatie is tekst die u kunt invoeren om een zet of een stelling te becommentariëren. Alternatief voert u de tekst zo in:

- Rechtsklik de annotatie en kies *Tekst na zet*. U kunt ook Ctrl-A indrukken.
- Rechtsklik de annotatie en kies *Tekst voor zet*. U kunt ook Shift-Ctrl-A indrukken.

In beide gevallen krijgt u een tekstverwerker waarin u het commentaar kunt tikken.



U kunt bij het invoeren van het commentaar de meeste van de gebruikelijke Windows functies gebruiken. U kunt bijvoorbeeld Ctrl-X en Ctrl-C gebruiken voor het knippen en kopiëren van stukken tekst en Ctrl-V voor het plakken ervan.

U kunt zelfs tekst invoegen uit een andere bron door het eerst naar het klembord te kopiëren en vervolgens dat te plakken in uw eigen tekst.

U kunt ook alle speciale schaak commentaar symbolen gebruiken die met het toetsenbord kunnen worden ingevoerd.

© ChessBase 2015

Enige opmerkingen:

- Tekst commentaar kan in verschillende talen worden geschreven. Voordat u de tekst invoert kunt u aangeven of het in een neutrale taal is geschreven of in één van de volgende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans, Italiaans, Nederlands, Portugees of Pools.

- Via *Bestand Instellingen Taal* kunt u kiezen welke talen er weergegeven moeten worden als u een partij laadt. *ALL* is taal onafhankelijk en zal altijd worden weergegeven.

3.7.3 Commentaar symbolen

Bij het schaken bestaat een verkort schrift wat speciale symbolen gebruikt om de zetten of stellingen te beschrijven. Het voordeel is dat ze gelezen kunnen worden in elke taal en onmiddellijk worden begrepen door alle schaakspelers ter wereld.

Met Ctrl+Alt+S start u het commentaar palet.

Het programma kent alle internationale schaak commentaar symbolen. Hier volgen de belangrijkste:

Symbol	Betekenis
!	Goede zet
!!	Zeer goede zet

© ChessBase 2015

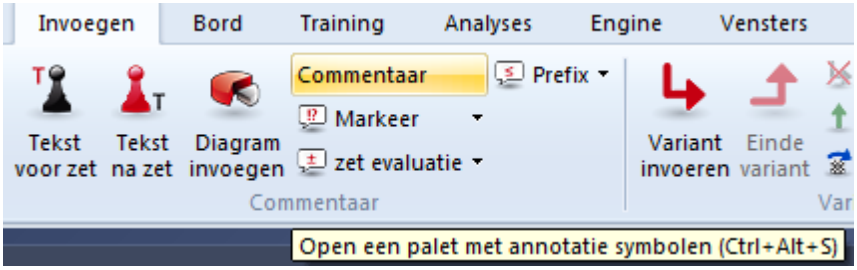
?	Slechte zet
??	Zeer slechte zet, blunder
!?	Interessante zet
?!	Twijfelachtige zet
=	De stelling is ongeveer gelijk
²	wit staat iets beter
±	wit staat duidelijk beter
+-	wit wint
³	zwart staat iets beter
µ	zwart staat duidelijk beter
-+	zwart wint
ƒ	Met aanval
‚	Met initiatief
„	Met tegenspel

Hoe kunt u commentaarsymbolen invoeren?

3.7.4 Commentaar palet

Invoegen – Commentaar – Commentaar palet

Er is een speciaal palet dat u helpt bij het invoeren van schaak commentaar symbolen met een enkele klik.



- De eerste regel bevat zet waarderingen (goede zet, blunder enzovoorts) die na een zet verschijnen.

- De volgende twee regels zijn voornamelijk bordstelling waarderingen (wit staat beter, onduidelijk). Deze verschijnen ook na een zet.

- De symbolen in de vierde regel (beter is, met het idee, enzovoorts.) worden automatisch ingevoegd vóór een zet.

- *Geen* verwijdert elk symbool die aan de huidige zet vast zit.

Als u de muispijl op een symbool zet wordt de betekenis weergegeven.

- Tekst voor zet / na zet: Gebruik dit om tekst commentaar voor of na de huidige zet in te voeren.

- Start variant: Gaat een zet terug en staat u toe om een alternatieve variant in te voegen.

- Variant promoveren
De huidige variant wordt een niveau verhoogd en de variant die vervangen wordt, wordt een niveau lager gezet. Dit kan hersteld worden met *Ongedaan maken* uit de iconenbalk (zwarte pijl).

- Variant verwijderen
Verwijdert de huidige variant met alle subvarianten uit de partij. Dit kan weer hersteld worden met *Ongedaan maken* uit de iconenbalk.

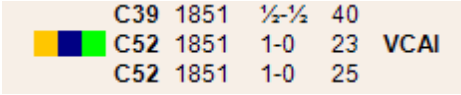
© ChessBase 2015

- Variant beëindigen

Beëindigt de variant en springt naar de hoofdvariant, waar u kunt doorgaan met het invoeren van zetten in de hoofd variant.

3.7.5 Medailles

Als een partij een interessant aspect heeft, dan kan het *medailles* ontvangen. De medailles verschijnen als gekleurde strepen in de partijenlijst. Het is met name bruikbaar om te zoeken naar partijen die tot een bepaalde categorie behoren.



Medailles worden soms automatisch toegekend door het programma. Maar in de meeste gevallen zijn ze al gegeven aan de partij, erin gezet door de medewerkers van ChessBase.

3.7.6 Grafisch commentaar

Het programma gebruikt gekleurde pijlen en velden om tactische punten te illustreren en voor het verduidelijken van strategische thema's en plannen.

Deze worden ingevoerd met de combinatie van de muis en het toetsenbord:

Markeer een veld	Druk op de Alt toets en klik een veld

groen, teken een groene pijl	of trek een lijn van a naar b.
Markeer een veld rood, teken een rode pijl	Druk Alt + Shift en klik een op een veld of teken een lijn van a naar b.
Markeer een veld geel, teken een gele pijl	Druk Alt + Ctrl en klik op een veld of teken een lijn van a naar b.

- Als u een pijl met dezelfde kleur nogmaals trekt dan wordt de pijl gewist.

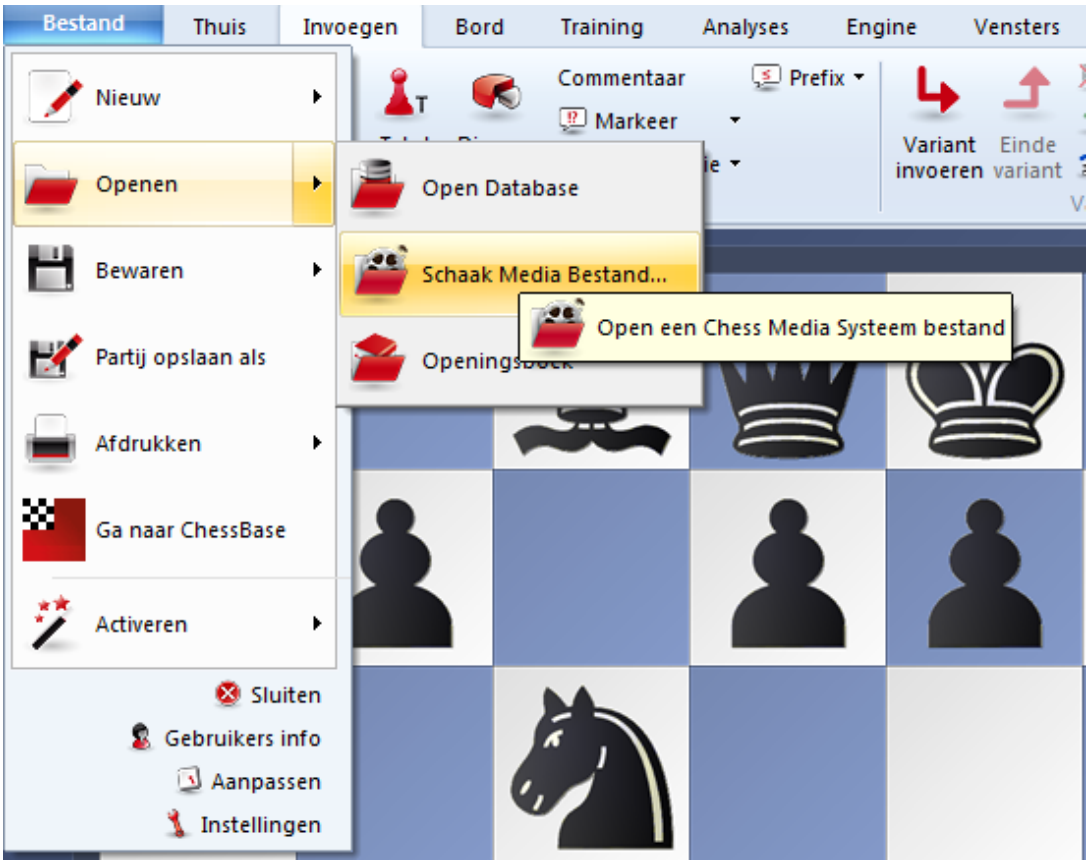
- Een linker muisklik in het gebied rond het schaakbord wist alle grafische elementen van de huidige bordstelling.
Het grafische commentaar wordt tezamen met de partij opgeslagen en verschijnt automatisch bij het naspelen.

3.7.7 Schaak Media Systeem

Het Schaak Media Systeem stelt een schaakleraar in staat om commentaar te geven op partijen terwijl de stukken worden verplaatst, pijlen worden getrokken of velden worden gemarkeerd op het grafische schaakbord. Door een videocamera te gebruiken of een eenvoudige microfoon kunnen schaak-experts lezingen geven of commentaar leveren op partijen, terwijl ze zetten uitvoeren op het bord. Deze lezingen kunnen worden opgenomen en later worden bekeken. De lezingen kunnen ook live worden uitgezonden over het internet op de schaakserver of ze kunnen worden bekeken vanaf CD / DVD.

Hoe werkt het Schaak Media Systeem? Het maakt gebruik van de Windows Streaming Media opmaak (de bestanden hebben de extensie .wmv en .wma) om video en/of audio bestanden tegelijkertijd op te nemen. Wat er gedaan wordt op het schaakbord wordt opgenomen door het programma en de instructies worden in de multimedia stream ingesloten. Wanneer het bestand wordt afgespeeld wordt alles betrouwbaar weergegeven op het grafische schaakbord.

Er zijn verschillende manieren om een lezing te bekijken:
Als u de lezing op een CD of DVD heeft staan, zoals die van Garry Kasparov, Viktor Kortchnoi en andere grote leraren en trainers, dan kunt u het bestand eenvoudig openen met *Bestand - Openen - Schaak Media Bestand*.



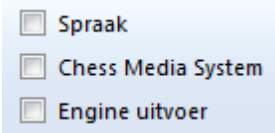
Vaak worden de multimedia bestanden ook in een database opgenomen. U opent de database en dubbelklikt vervolgens een van de tekstitems. Daarin is een index opgenomen met iconen of plaatjes van de video lessen. Door te dubbelklikken op de icoon of het plaatje wordt het Chess Media bestand geopend.

Als de lezing op de schaakserver wordt gegeven, dan laadt u de partij.

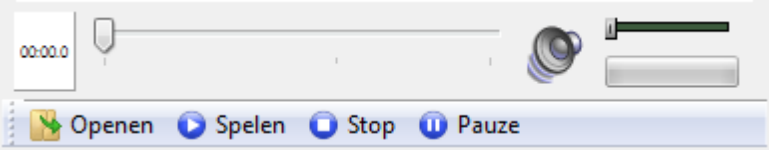
© ChessBase 2015

Het programma zal de Chess Media uitzending detecteren en het media venster openen. Gewoonlijk hebben lezingen en uitzendingen namen zoals *TV ChessBase*. Merk op dat er geen multimedia uitzendingen zijn in de grote speelhal en in andere toernooi kamers. Ze worden gewoonlijk gevonden in *Uitzendingen*, *Training en lessen* en in de *Chess Media Systeem* kamer. In de laatste kunt u een aantal opgenomen lezingen vinden.

Wanneer het Media Systeem venster niet automatisch opent kunt u dit handmatig doen met *Vensters - Chess Media System*.



Onderaan het scherm staat een aantal bedieningsknoppen.



Met deze knoppen kunt u een nieuw bestand openen, afspelen, stoppen, pauzeren, het volume veranderen en er is een schuifregelaar om naar een ander moment in de video te springen. Merk op dat het enkele seconden duurt voordat de bordstelling synchroon loopt met het beeld. Het is opgeslagen op regelmatige intervallen in het media bestand.

Merk op dat u de partij kunt pauzeren op elk moment en kunt opslaan met Ctrl-S in een aparte database. U kunt ook een engine mee laten draaien en de bordstelling laten analyseren. Maar verzeker u ervan dat u uw analyses in een aparte database opslaat voordat u verder gaat. Anders wordt de partij overschreven door de partij die wordt afgespeeld in het media bestand.

Systeem vereisten

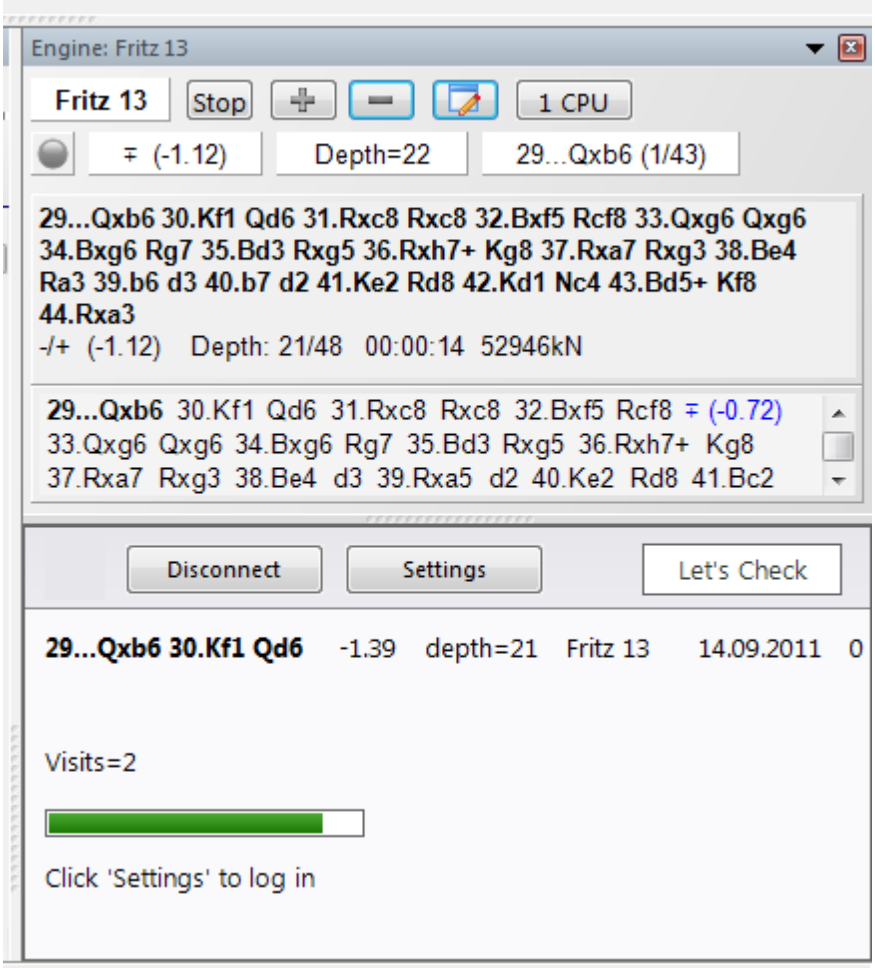
Om de Chess Media bestanden te kunnen horen en zien is het noodzakelijk dat u een werkende geluidskaart heeft op uw computer en de Windows Media Player versie 9 of hoger heeft geïnstalleerd. Deze is gratis te downloaden op de Microsoft website, maar waarschijnlijk is het al geïnstalleerd op uw computer.

© ChessBase 2015

3.8 Computerschaak

3.8.1 Engines

Het gedeelte in het programma dat eigenlijk schaakt is onafhankelijk van de grafische interface. Het spelende gedeelte wordt *schaak engine* of *schaakmotor* genoemd. De engine kan worden veranderd (*Engine Wijzig hoofd* engine), en de interface kan meer dan een enkele engine ondersteunen. U kunt engine matches en engine toernooien opvoeren. ChessBase publiceert regelmatig nieuwe engines, zodat u op de hoogte blijft van de sterkste schaaksoftware ter wereld.



De huidige top engines (oktober 2011)

- **Fritz 13**

Een zeer sterke nieuwe versie van het programma die de klassieke wereldkampioen Vladimir Kramnik tot een 4:4 gelijkspel bracht in Bahrein in oktober 2002 en in remise eindigde tegen Garry Kasparov in New York in 2003. Fritz 13 bevat een grote hoeveelheid schaakkennis,

© ChessBase 2015

wat het in staat stelt om goede plannen en ideeën te vinden, zelfs in stellingen waarin geen tactische kansen aanwezig zijn. Auteurs: Frans Morsch (Nederland) en Mathias Feist (Duitsland).

- **Deep Fritz**
Een supersnelle multiprocessor versie van de gangbare Fritz engine.

- **Rybka**
Rybka, een sterk schaakprogramma, staat duidelijk bovenaan in de ranglijst met een rating ver boven de Elo 3000. Rybka 3 bestaat reeds, met een dramatische verbetering van ten minste 80 Elo punten. De vertaling van Rybka is *kleine vis*, het is de omhoog schietende ster van computerschaak en de heersende wereldkampioen.

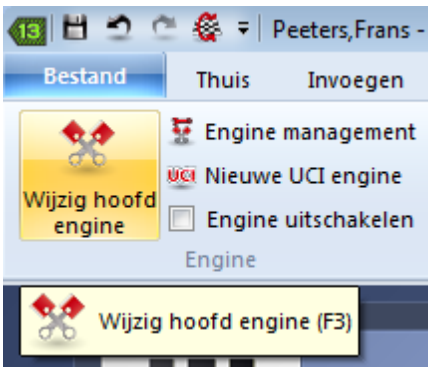
- **Shredder 11**
Winnaar van een aantal wereldkampioen titels. Auteur: Stefan Meyer-Kahlen (Duitsland).

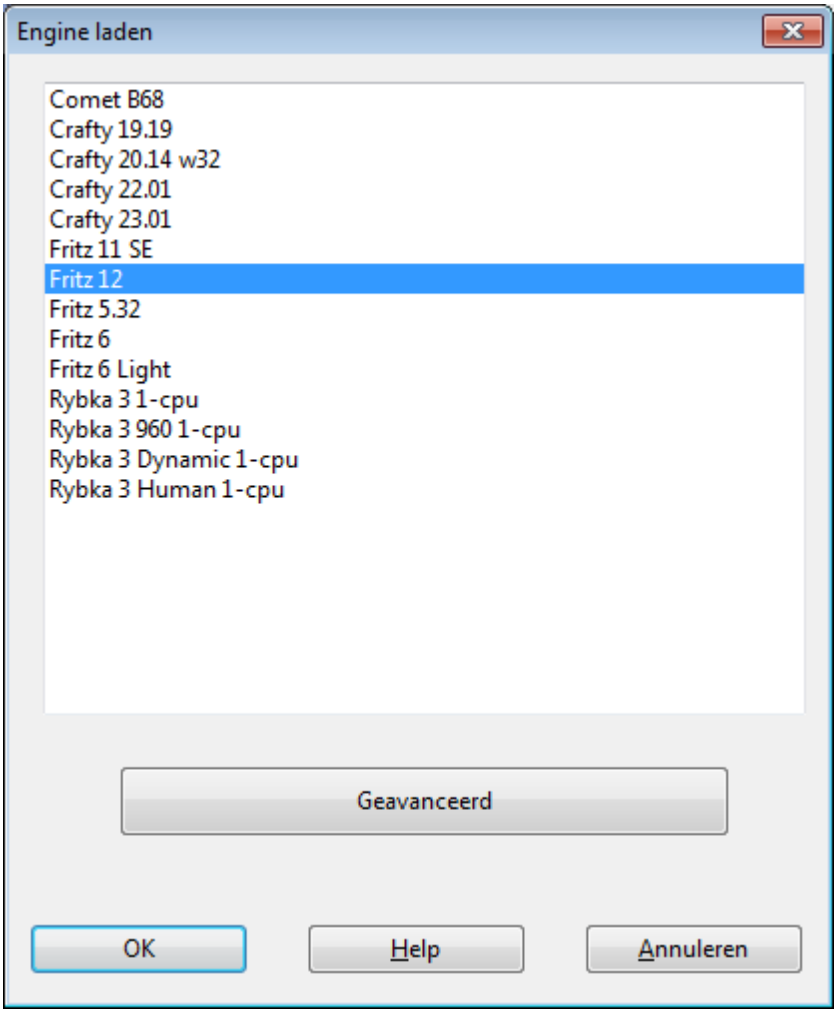
- **Hiarcs 12**
Een positioneel zeer sterke engine geschreven door Mark Uniacke (Engeland).

- **Houdini**
Houdini is een zeer sterke engine van de hand van de Belgische programmeur Robert Houdart.

3.8.2 Engine laden

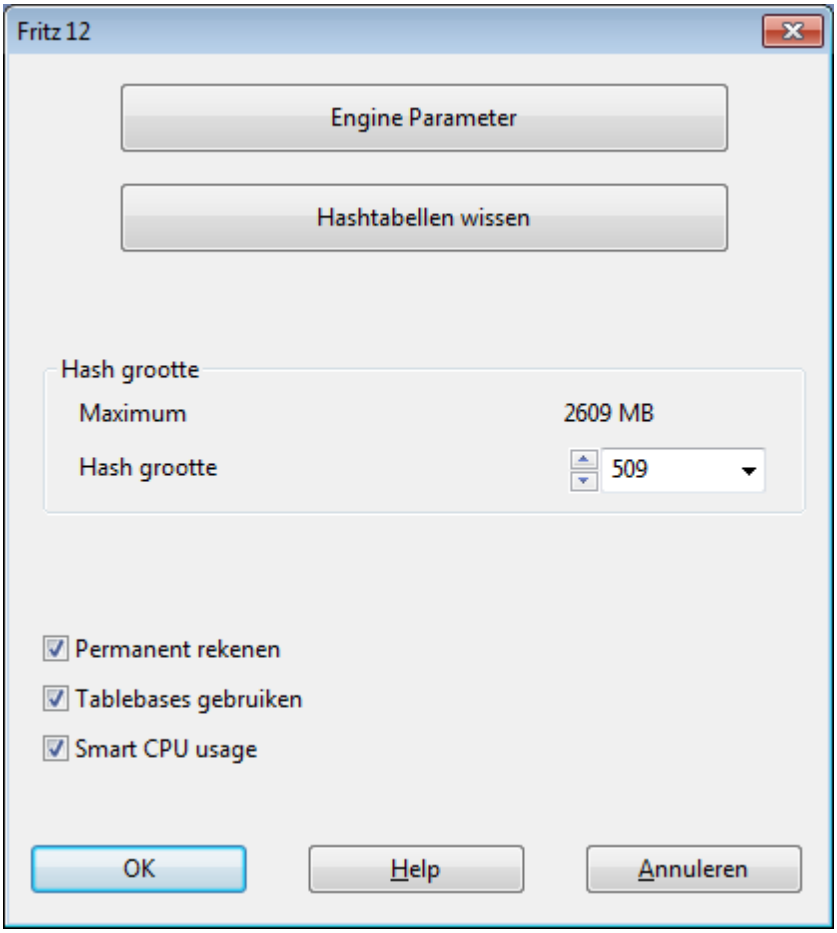
Engine – Wijzig hoofd engine (F3)





Toont een dialoogvenster waar u engines kunt laden en verschillende engine parameters kunt instellen.

© ChessBase 2015



- *Hashtabellen wissen:* Alle informatie wordt uit de hashtabellen verwijderd (die misschien tijdens een eerdere zoekopdracht zijn gevuld).

- *Engine parameter:* Klik om de engine parameters in te stellen die beschikbaar zijn voor de gekozen engine.

- *Hash grootte* is belangrijk als u naar de optimale speelsterkte zoekt, vooral bij langere bedenktijden.

- *Permanent rekenen* betekent *denken in de tijd van de tegenstander*. Het is een voordeel omdat de engine vaak juist raadt wat de tegenstander zal gaan spelen en heeft dan reeds zijn antwoord berekend. Als u deze instelling uitschakelt, rekent de engine niet langzamer maar rekent minder stellingen door en speelt daarom iets zwakker.

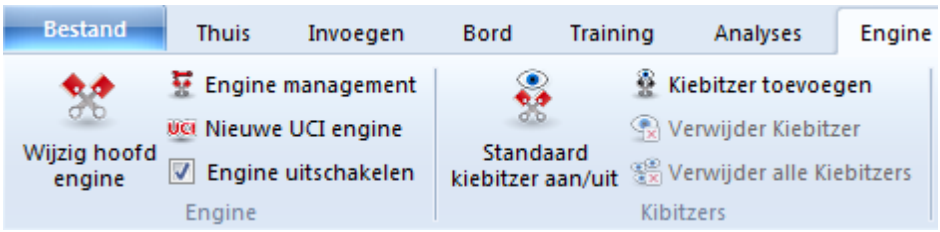
- *Tablebases* zijn speciale eindspel databases die het programma toestaan om vijf-stuk eindspelen perfect uit te spelen. Deze kunnen tijdens het doorrekenen aan varianten gevonden worden.

© ChessBase 2015

3.8.3 Engine uitschakelen

Engine – Engine uitschakelen

Gewoonlijk zal het programma tegen u spelen wanneer u een zet invoert. u kunt ook onbeperkte analyse gebruiken, waarbij de engine in de achtergrond rekent terwijl u de zetten invoert voor beide zijden.



Als u de engine toch wilt uitschakelen, dan kunt u dat doen met *Engine uitschakelen*. De engine zal nu zelfs niet in de achtergrond draaien, wat beter is wanneer u aantal programma's tegelijk draait.

3.8.4 Nieuwe UCI engine

Engine - Nieuwe UCI engine

Wat is UCI ?
Fritz werd ontworpen als een meervoudige-engine systeem. Dit betekent dat de grafische gebruikers interface en de werkelijke schaak engine (de module die de zetten berekent) strikt gescheiden zijn. Ze gebruiken een voorgedefinieerde interface om met elkaar te communiceren.
UCI staat voor Universal Chess Interface. Het is een nieuwe communicatie standaard gedefinieerd door Stefan Meyer-Kahlen. De UCI interface sluit nauw aan bij het *Winboard* protocol. Dit betekent dat de bestaande Winboard engines gemakkelijk aan te passen zijn om te werken onder Fritz. Voor de programmeurs hiervan biedt de nieuwe UCI interface de volgende voordelen:

- De engine kan draaien vanaf de Fritz7 interface, waarin talloze geavanceerde test faciliteiten staan die u in staat stellen om de sterkte van de engine te verbeteren.

© ChessBase 2015

- De engine werkt met optimale prestatie en sterkte zonder de noodzaak van bijkomende adapters.
- De engine zal beschikbaar zijn voor een groot aantal gebruikers, die in staat zijn om het te installeren zonder moeilijke configuratie zoals het vaak het geval is met Winboard.
- Het UCI protocol mag gebruikt worden zonder licentie kosten, voor zowel privé als voor commerciële doeleinden.

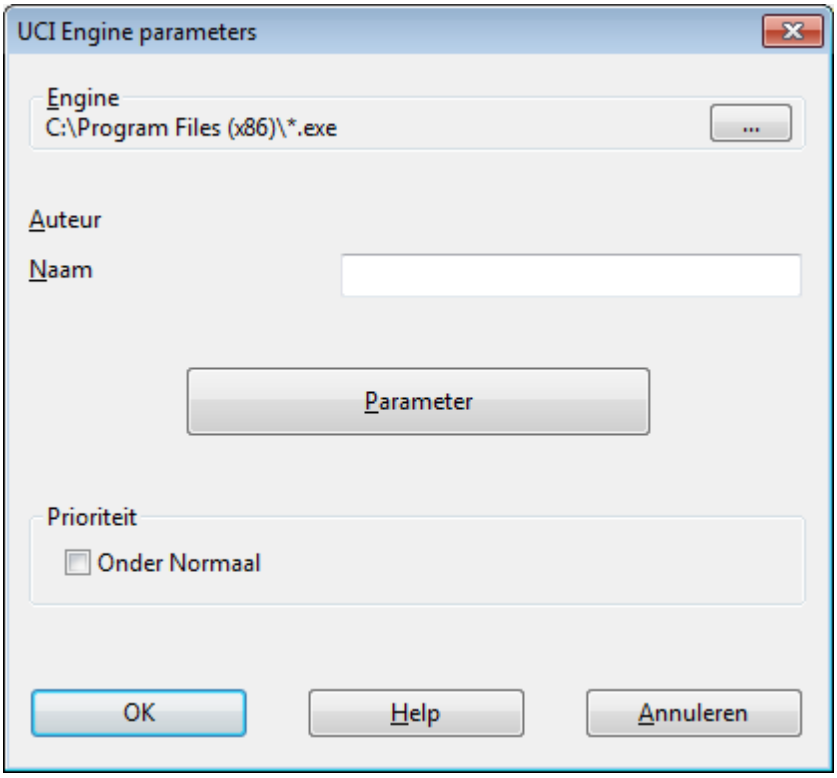
Belangrijk:
Een UCI Engine wordt geïnstalleerd in Fritz middels *Engine - Nieuwe UCI Engine*. Het dialoogvenster heeft twee functies:

1. Een nieuwe UCI engine kan worden gekozen en beschikbaar worden gemaakt voor Fritz.
2. De parameters van een geïnstalleerde engine kunnen worden aangepast. De aangepaste engine kan dan worden bewaard onder een andere naam.

Voor wat het hernoemen van de engines aangaat zijn er bepaalde beperkingen. De originele engine naam moet deel uitmaken van de nieuwe naam. Als de engine wordt bewaard met de standaard instellingen moet de engine naam onveranderd blijven, d.w.z. u kunt de engine naam niet bewerken/veranderen. Anderzijds moet u de naam veranderen als u de standaard parameters verandert, waarbij de nieuwe naam deel uitmaakt van de originele naam. De naam van de auteur kan niet worden verwijderd. U behoeft deze ook niet te veranderen wanneer u de parameters verandert.

Voorbeeld: Laten we veronderstellen dat u de UCI versie van Shredder 6.0 gebruikt onder de Fritz 13 interface. U verandert bepaalde parameters van de engine. U zult willen dat deze engine met een andere naam verschijnt in de engine-lijst. De standaard naam is *Shredder 6*. U kunt deze bijvoorbeeld veranderen naar *Shredder 6 strategisch monster* omdat het de originele naam omvat. Maar u kunt het niet veranderen in *Fred's schaak engine.*

© ChessBase 2015



Een UCI engine installeren

Voordat een UCI engine wordt weergegeven in het Fritz engine dialoog (F3) moet het geïnstalleerd worden. Dit wordt gedaan in een paar eenvoudige stappen:

1. Selecteer de optie *Nieuwe UCI engine* in het *Engine* menu.
2. Vervolgens moet u het programma vertellen waar de UCI engine staat. Gebruik *Bladeren* (= de knop met drie puntjes) en lokaliseer de UCI engine op uw hard disk.
3. De naam van de engine en de auteur worden automatisch gegeven. Klik eenvoudig *OK* om de engine te installeren. De engine zal nu worden weergegeven in de Fritz engine lijst.
4. Merk op dat de UCI engine kan worden opgeslagen in elke willekeurige map of partitie van uw hard disk.

Engines aanpassen

Vele UCI engines staan u toe om een aantal zoek en waarderings parameters aan te passen die de speelstijl van de engine beïnvloeden. Om de parameters te veranderen gaat u verder zoals hierboven beschreven. In de *UCI engine parameters* dialoog klik op de knop *Parameters*.

Elke UCI engine zal de parameters weergeven die veranderd kunnen worden, en is voor iedere engine weer anders. Als u één of meerdere parameters verandert, worden de invoervelden voor *Naam* en *Auteur* actief en kunnen aangepast worden, met de beperkingen die hierboven beschreven zijn.

© ChessBase 2015

Na klikken op *OK* is de nieuwe engine geregistreerd en zal in de Fritz engine lijst verschijnen, tezamen met andere UCI en inheemse Fritz engines.

Belangrijk:
Het aanpassen en bewaren van een engine met een andere naam maakt geen nieuwe kopie van de engine op uw hard disk. Alleen de aangepaste parameters zijn opgeslagen onder de nieuw naam en worden toegepast op de engine wanneer deze opgestart wordt.

Zie ook: Engine Interface
Zie ook: Set UCI Priority

Laad logo

U kunt verschillende logo's voor verschillende UCI-engines installeren. Deze worden weergegeven in engine-wedstrijden. Hiervoor is het noodzakelijk dat:

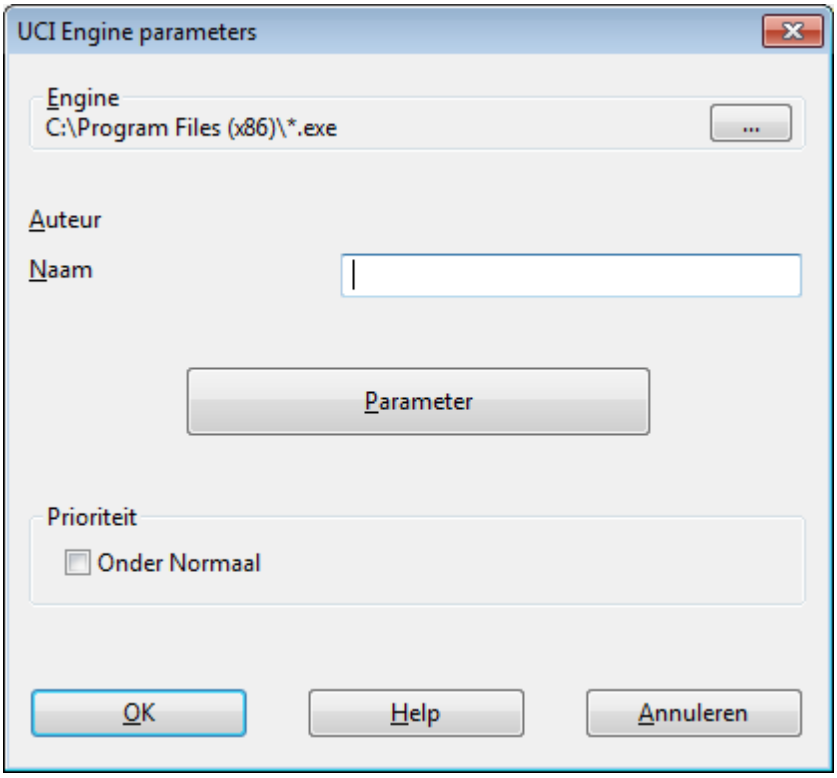
- het logo in BMP opmaak staat
- de maat niet groter is dan 100 x 50 pixels
- de bestandsnaam van het logo hetzelfde is als die van de engine
- deze in dezelfde map staat als de engine

3.8.5 UCI Priority instellen

Fritz werd opgezet als een multi-engine schaakprogramma en er kunnen veel verschillende schaakengines worden geïntegreerd. De gebruikersinterface en het schaakprogramma zelf zijn strikt gescheiden en communiceren met elkaar via een standaard interface. Veel schaakengines die het UCI protocol gebruiken kunnen worden gedownload van internet. UCI is een protocol dat was bedacht door Stefan Meyer-Kahlen en staat voor *Universal Chess Interface*. Fritz ondersteunt de engines die het UCI protocol gebruiken volledig. Engine – Nieuwe UCI engine opent een dialoog om de UCI engine te integreren.

De installatie wordt met een intuïtief dialoog uitgevoerd.

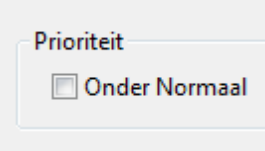
© ChessBase 2015



Het programma moet eerst verteld worden waar de UCI engine op de computer is opgeslagen. De knop *Bladeren* opent een navigatiescherm dat gebruikt kan worden om de map te selecteren waarin de engine staat.

Nadat het pad is geselecteerd worden de velden *Naam* en *Auteur* automatisch ingevuld, tenminste, als de engine deze gegevens bevat. Er is een knop met de naam *Parameter* die kan worden gebruikt om de speelstijl van de engine te veranderen.

In Fritz staat een parameter om de prioriteit van de UCI engine in te stellen. Wat betekent het wanneer de prioriteit lager wordt gezet?



Dat heeft te maken met de verdeling van de processortijd. De communicatie tussen de gebruikersinterface en de schaakengine wordt door een apart programma uitgevoerd, de Engine Interface. De Engine Interface draait op een lage prioriteit om de schaakengine het maximum aan processortijd te geven. Sommige UCI engines hebben problemen met de standaard instelling omdat zij teveel processortijd in beslag

© ChessBase 2015

nemen en de Engine Interface kan de resultaten van de berekening niet ontvangen. De instelling *Lagere Prioriteit* lost deze problemen op wanneer bepaalde UCI engines worden gebruikt.

Zelfs wanneer een lagere prioriteit is ingesteld, verkrijgt de UCI engine alle processorkracht die het nodig heeft en geeft haar beste prestatie. Deze instelling beïnvloedt de prestatie van een UCI engine niet nadelig! Dit is eenvoudig te testen door dezelfde bordstelling met beide instellingen te laten analyseren. Er is geen verschil in de snelheid van de engine, het maakt slechts het gebruik ervan beter.

Maar waarom kan de prioriteit lager worden ingesteld voor UCI engines en niet voor Fritz (en de andere engines die door ChessBase worden verkocht)? De eigen ChessBase engines worden gekoppeld als DLL's aan de gebruikersinterface wat betekent dat deze, in tegenstelling met de UCI engines, geen externe processen zijn. Geen extern protocol is benodigd, dus is er geen prioriteitsinstelling.

3.8.6 Hash tabellen

Hash tabellen zijn geheugen locaties waarin het programma stellingen en waarderingen kan opslaan terwijl het bezig is om de zetten van een partij te berekenen. Als het programma dezelfde stelling weer tegenkomt, kan het eenvoudig de waardering uit de hash tabel overnemen in plaats van opnieuw de stelling te gaan analyseren.
Hash tabellen vergroten de speelsterkte van het programma aanzienlijk. Dit is zeker waar bij de tactisch sterke engines zoals Fritz, Junior of Nimzo. Sommige bekijken meer dan 500,000 stellingen per seconde en zullen daarmee de hash tabellen snel vullen. Daarna gaat het zoeken langzamer. Dit is niet het geval in een langzamere, positiespel georiënteerd programma, die veel minder stellingen per seconde verwerkt en daarom de hash tabellen minder snel vult.
Voor diepe analyses of bij partijen met veel bedenktijd, heeft de engine grote hash tabellen nodig. Toernooi partijen met een gemiddelde van drie minuten (180 seconden) per zet zouden in ideale omstandigheden meer dan 256 MB aan hash tabellen nodig hebben. Bij snelschaak is 16 tot 64 MB voldoende.
Sommige engines werken optimaal wanneer de tabel groottes machten van twee zijn. Dit betekent dat een 64 MB hash tabel veel beter is dan eentje van 63 MB. Hash tabellen worden ingesteld in het Laad engine menu.

Enkele technisch kanttekeningen

- Windows neemt onbenut geheugen in beslag en gebruikt het voor interne doeleinden, bijvoorbeeld om bestanden te cachen en om de hard disk te versnellen. Als u grote hash tabellen instelt moet Windows

© ChessBase 2015

geheugenruimte vrij maken wanneer u de engine voor de eerste keer gebruikt. Hierbij zal het in plaats van het vluchtige geheugen de inhoud op hard disk schrijven en bestanden afsluiten. Dit proces kan soms een minuut of meer duren waarbij de hard disk continu zal draaien.

- Nadat de geheugenruimte voor de hash tabellen is vrij gemaakt zou de hard disk geen activiteit meer mogen vertonen, behalve voor korte zoekacties tijdens de openingen. Dit geldt ook voor vervolg partijen.

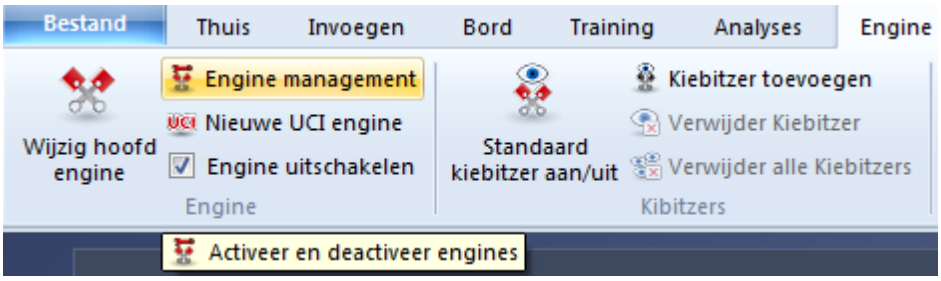
- Als er sprake is van continue disk activiteit gedurende de partij dan heeft u de grootte van de hash tabel te groot gemaakt. Windows heeft dan een deel van de tabel op uw hard disk gezet, wat het programma aanzienlijk vertraagt. U zult zien dat de zoekdiepte erg laag blijft.

- Indien er helemaal geen disk activiteit is wanneer u de engine start, betekent dit gewoonlijk dat u een te bescheiden hash tabel grootte heeft ingesteld. U kunt dan de grootte van de tabel aanpassen om optimale speelsterkte te krijgen.

- Als u een belangrijk toernooispel speelt met grote hash tabellen zou u de engine eenmaal moeten starten om Windows te dwingen geheugenruimte vrij te maken. Druk Alt-F2 om de engine te starten en weer op Alt-F2 om de engine te stoppen als alles rustig is.

3.8.7 Engine management

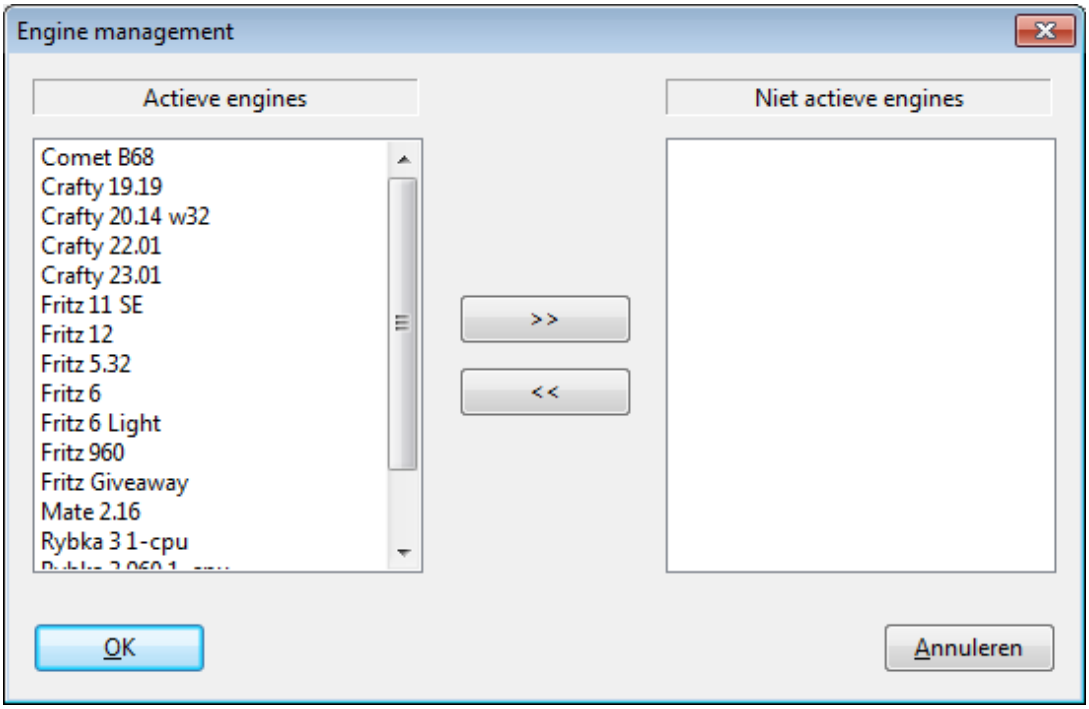
Engine – Engine management



Een van de sterkste punten van de ChessBase programma's is dat er een strikte scheiding is tussen de interface, die het grafische deel en de functionaliteit voor rekening neemt, en de schaak engines, die de zetten berekenen. Dit maakt het mogelijk om de vele interessante schaak engines toe te passen die geschreven zijn door getalenteerde programmeurs uit alle hoeken van de wereld. De auteurs behoeven zich zelf niet druk te maken over de interface, ze kunnen hun volledige aandacht wijden aan het verbeteren van de intelligentie van hun engines. Als u een groot aantal engines verzameld heeft, wordt de keuzelijst lang en onhandig. De functie *Engine management* helpt u om de engines te

© ChessBase 2015

archiveren en ze te activeren op het moment dat ze nodig zijn.



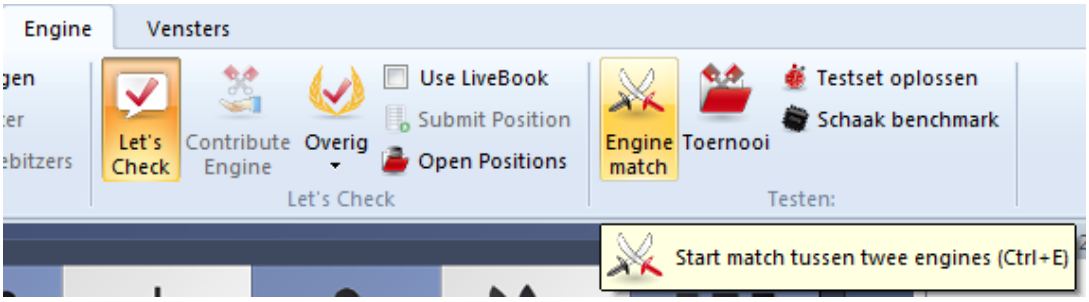
- *Actieve engines:* deze zijn degenen die zichtbaar zijn wanneer u een engine laadt.

- *Niet actieve engines:* zijn degene die geparkeerd staan voor later gebruik.

- De knoppen >> en << worden gebruikt om de engines te verplaatsen van het ene venster naar het andere.

3.8.8 Engine match

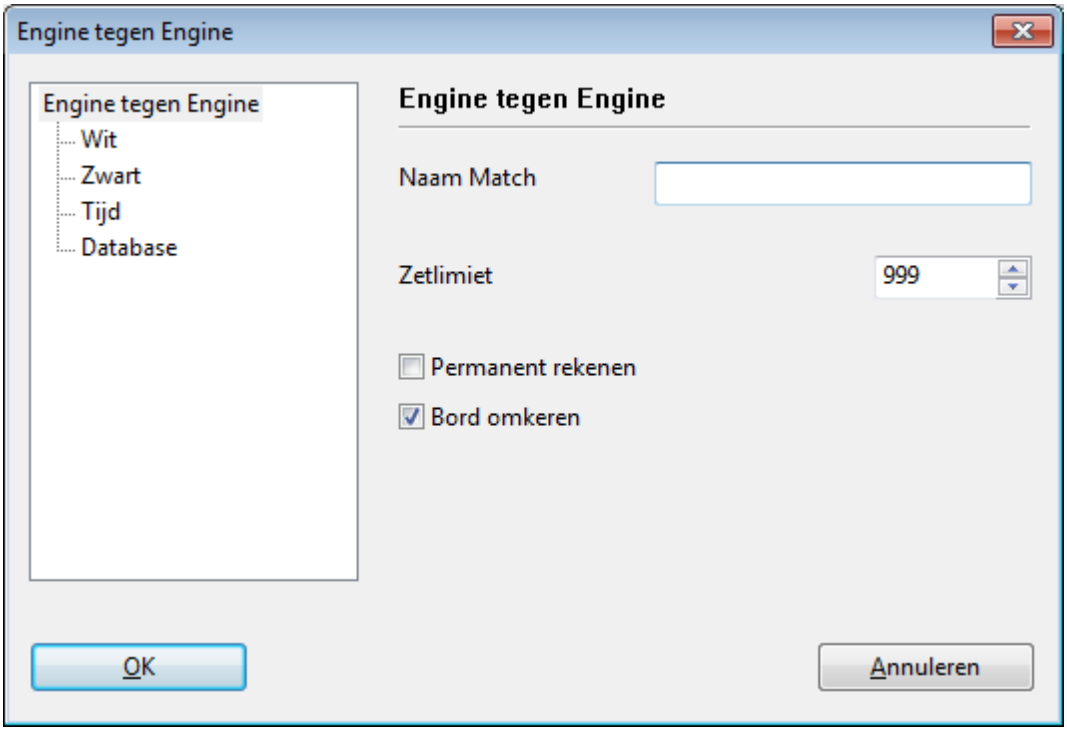
Engine – Engine match



Hiermee kunt u een automatische engine tweekamp opvoeren tussen twee computer tegenstanders. U kunt ook een engine tegen zichzelf

© ChessBase 2015

laten spelen, om bijvoorbeeld de kwaliteit van de verschillende openingsboeken te testen. In de engine dialoogvenster kunt u aangeven welke engines moeten spelen, welke boeken zij moeten gebruiken, tijdslimieten, aantal partijen, enzovoorts.



- **Naam Match:** Dit is de naam die zal verschijnen in de toernooikolom van de partijenlijst.

- **Zetlimiet:** Beperkt de lengte van de individuele partijen. Het aantal geeft het aantal deelzetten aan (totaal aantal zetten = aantal deelzetten x2), nadat de zetten uit het openingsboek gespeeld zijn. De partijen zullen in de database worden opgeslagen zonder uitslag maar met een waarderingssymbool.

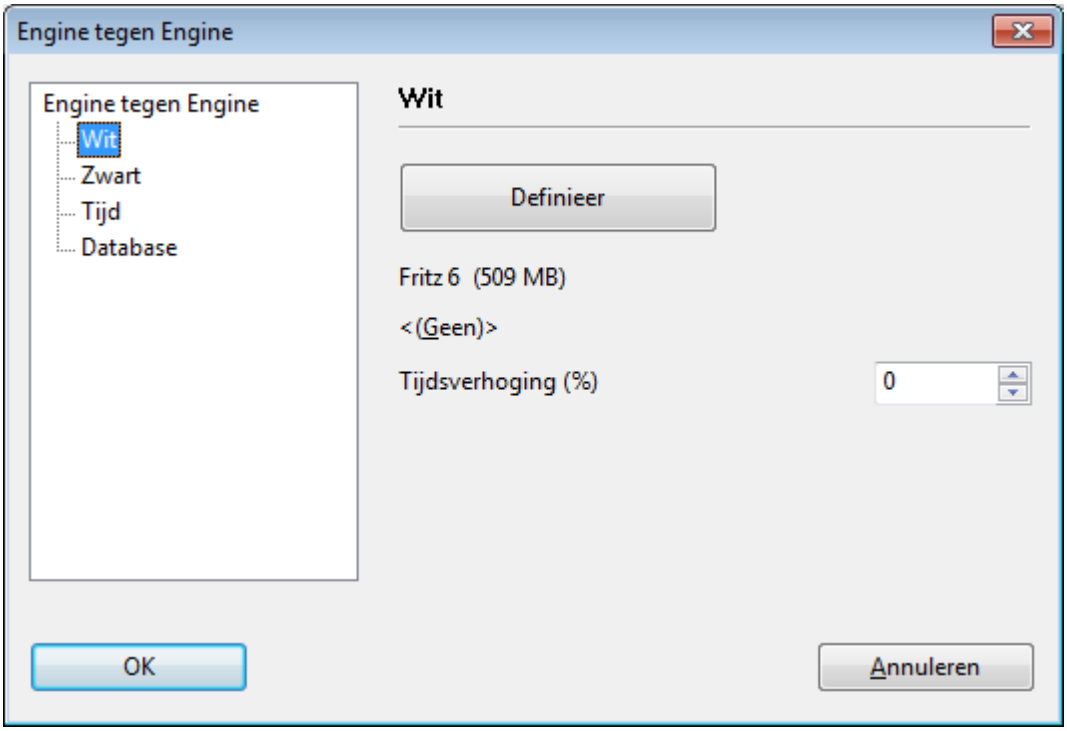
Een tip:
Als u een openingsboek wilt onderzoeken, zet dan de Zetlimiet op 1. Het programma zal naar het eind van de varianten gaan, een zet berekenen en ze dan bewaren met een waarderingssymbool.

- **Permanent rekenen:** U kunt aangeven of de engines moeten doorgaan met denken terwijl de tegenstander aan de beurt is. Dit betekent echter dat de engine slechts 50% van de processorkracht kan gebruiken.

- **Verwisselde kleuren:** Na elke partij wordt er gewisseld zodat elke engine even vaak met wit als met zwart speelt. Als beide programma's gebruik maken van hetzelfde openingsboek, of wanneer u een

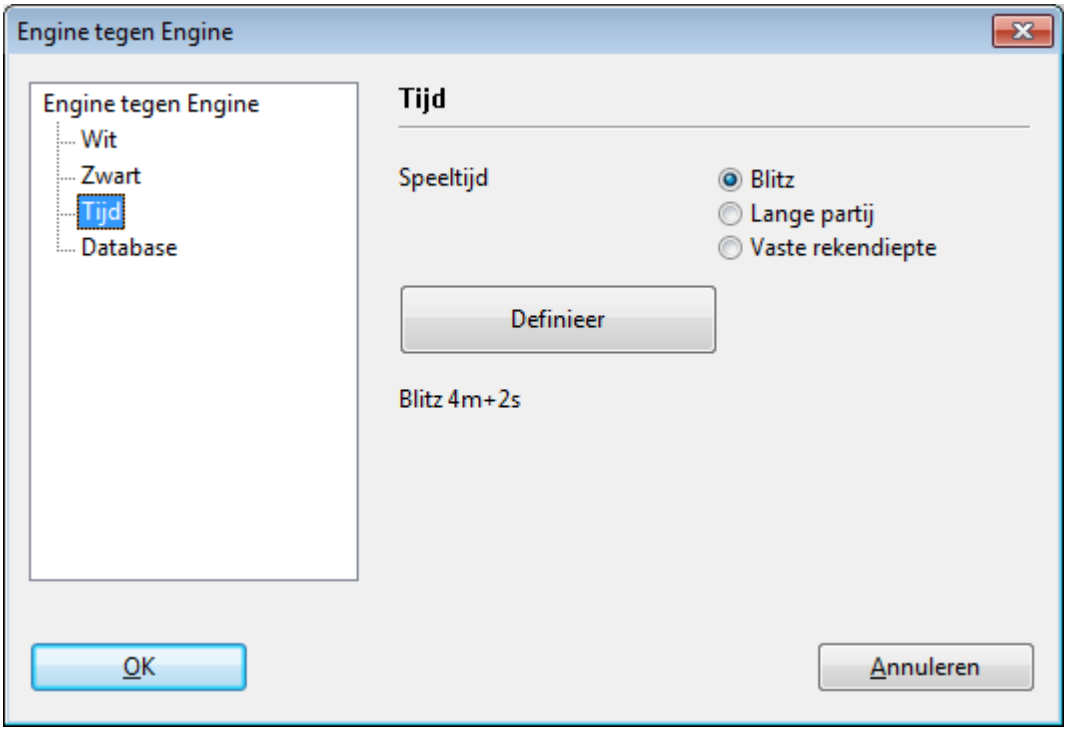
© ChessBase 2015

openingsdatabase gebruikt zoals de Nunn tweekamp, zal elke engine dezelfde opening spelen met wit en dan met zwart.

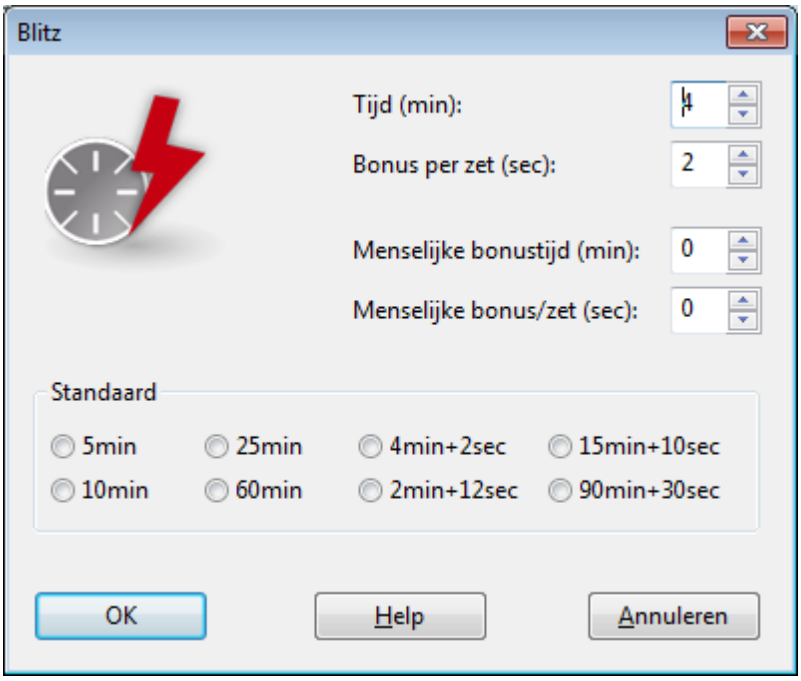


- **Definieer:** Met deze twee knoppen kiest en configureert u de engines. U kunt de hash tabel grootte instellen, het gebruik van eindspel tablebases, het openings boek en mogelijk de engine parameters. U kunt een Elo rating aan de engine geven. De linker engine heeft wit in de eerste partij.

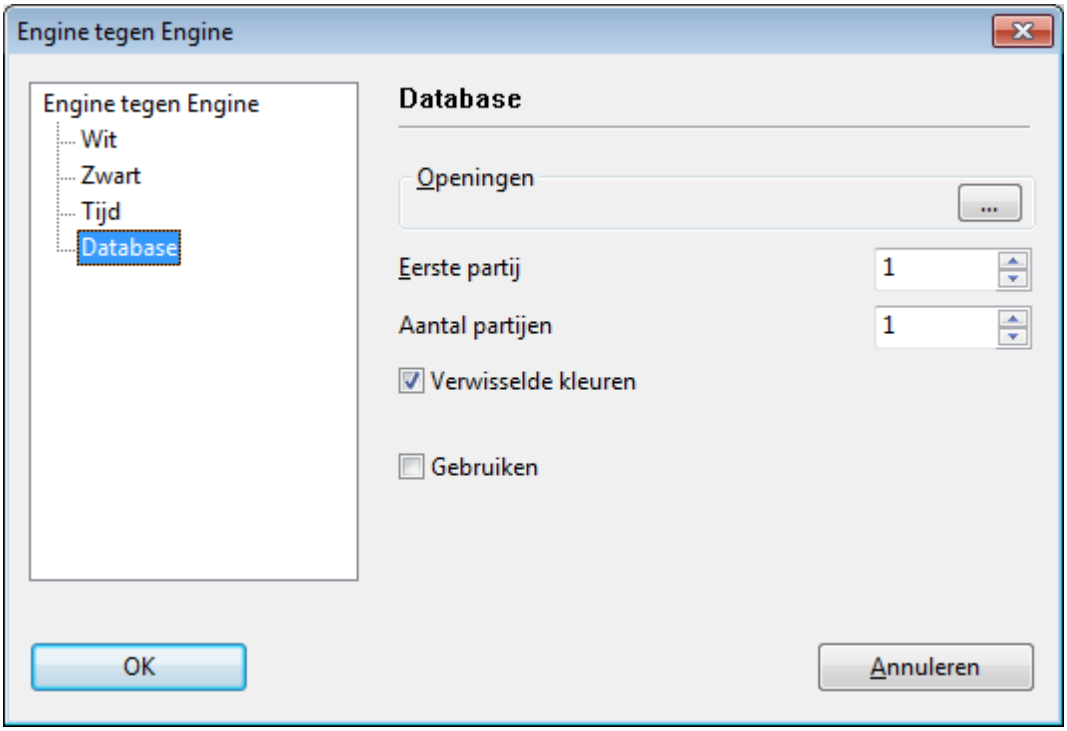
© ChessBase 2015



- **Snelschaak-/lange partij/vaste rekendiepte:** U kunt een snelschaak- of een gewone partij met toernooitijden met de engines spelen. Het is ook interessant om de rekendiepte aan te geven die op verschillende waardes kan worden ingesteld voor elke engine.



© ChessBase 2015



- **Aantal partijen:** U kunt opgeven hoeveel partijen er moeten worden gespeeld.

- **Openingen DB:** Dit is een speciale functie waarmee u een partijen database kunt kiezen. De engines laden elke partij, springen naar het eind, en spelen vanaf dat punt. Met deze taak kunt u *thema toernooien* opvoeren en ook interessante experimenten doen zoals de Nunn match, waarin elke speler tien representatieve openingsstellingen moet spelen met zwart en wit. Deze stellingen staan op uw CD (Nunn.cbf) en zijn gekozen door Grootmeester John Nunn. Het zijn de standaard stellingen geworden om schaak engines te testen zonder de invloed van het openings boek.

- **Openingen DB:** Eerste partij: Als u een openingen database gebruikt kunt u hier opgeven vanaf welke positie de wedstrijd moet beginnen.

Informatie tijdens de partij

Terwijl een engine match loopt is er veel informatie beschikbaar om u van de voortgang op hoogte te houden. Deze kunnen bovenin het scherm gevonden worden.

© ChessBase 2015

- Bovenaan ziet u de namen van de twee engines.

- Met de *Stop* taak knop stopt u de match.

- Klik de middelste knop wanneer u een partij wilt arbitreren. Dit is nuttig wanneer een zijde duidelijk wint maar de partij uren voortzet voordat het is beëindigd.

- De derde knop zal een toernooi tabel maken die u een overzicht verschaft van de tot dan toe gespeelde engine match.

Waar worden de partijen opgeslagen?
Er wordt een speciale engine-engine database gemaakt om alle partijen van de engine matches op te slaan. Standaard is dit c:\Mijn Documenten\[gebruiker]\ChessBase\CompBase.
De engine-engine database heet "Engmatch" en is terug te vinden in de historie van de lijst met partijen.

3.8.9 De Nunn tweekamp

Het gebruik van een openingsdatabase in een engine vs engine match heeft enkele interessante toepassingen. U kunt bijvoorbeeld een thema-toernooi beginnen om de kwaliteit van uw favoriete openingssysteem te testen, de verscheidene varianten opslaan in de database om daarna het programma ze te laten uitspelen tegen zichzelf. Of u kunt een reeks partijen of stellingen die u wilt laten analyseren opslaan in een database en het programma erop af laten. Het kan ook worden gebruikt om de wel bekende Nunn test uit te voeren.

GM John Nunn heeft een reeks van tien openingen gekozen om de engine-sterkte te testen. De openings database die vereist is voor deze wedstrijd kunt u vinden op uw DVD en zal automatisch worden geïnstalleerd op uw hard disk (in de map \testsets). Als u een engine match begint met gebruik van deze *Openingen DB* met *Verwisselde kleuren* zult u 20 partijen krijgen die u een goed idee geven over de zuivere speelsterkte van de engines.

Er is een aantal redenen voor dit type experiment, die het gebruik van traditionele openingsboeken overbodig maakt:

© ChessBase 2015

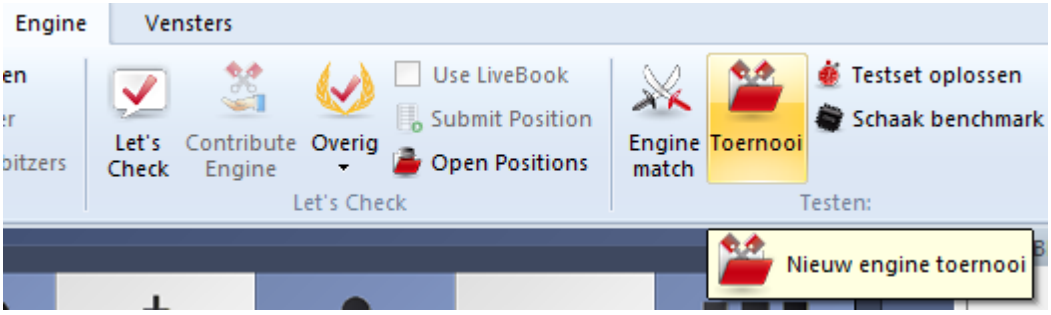
- Met de hoeveelheid moeite die gedaan wordt voor het maken van geoptimaliseerde openingsboeken, en met de komst van leerboeken is het meten van de speelsterkte van de schaak engine zelf naar de achtergrond geschoven. Een groot aantal computer versus computer partijen worden beslist door het openingsboek.

- Het is mogelijk om de resultaten van een programma te verbeteren door het eenvoudig *boeken* van de tegenstander, d.w.z. varianten toevoegen in de boeken die toegespitst zijn op een specifiek programma. Zulke *killer openingen* verschijnen regelmatig op de borden van testers en verbeteren de score van het programma drastisch, zonder de noodzaak om de speelsterkte van de engine te vergroten.

- Het is belangrijk om een vaste reeks partijen te definiëren die zouden moeten worden gespeeld in een test, in plaats van willekeurige partijen, waarbij het gevaar van selectief verslag optreedt. Een Nunn wedstrijd is slechts geldig als er precies twintig partijen aan worden onderworpen. Het is volkomen reproduceerbaar en voor iedereen gemakkelijk te begrijpen. Het is nog zuiverder wanneer de exacte hardware configuratie bekend is en de denktijden en waardering van elke zet genoteerd zijn, wat het programma automatisch doet.

3.8.10 Engine toernooien (met mensen)

Engine – Toernooi



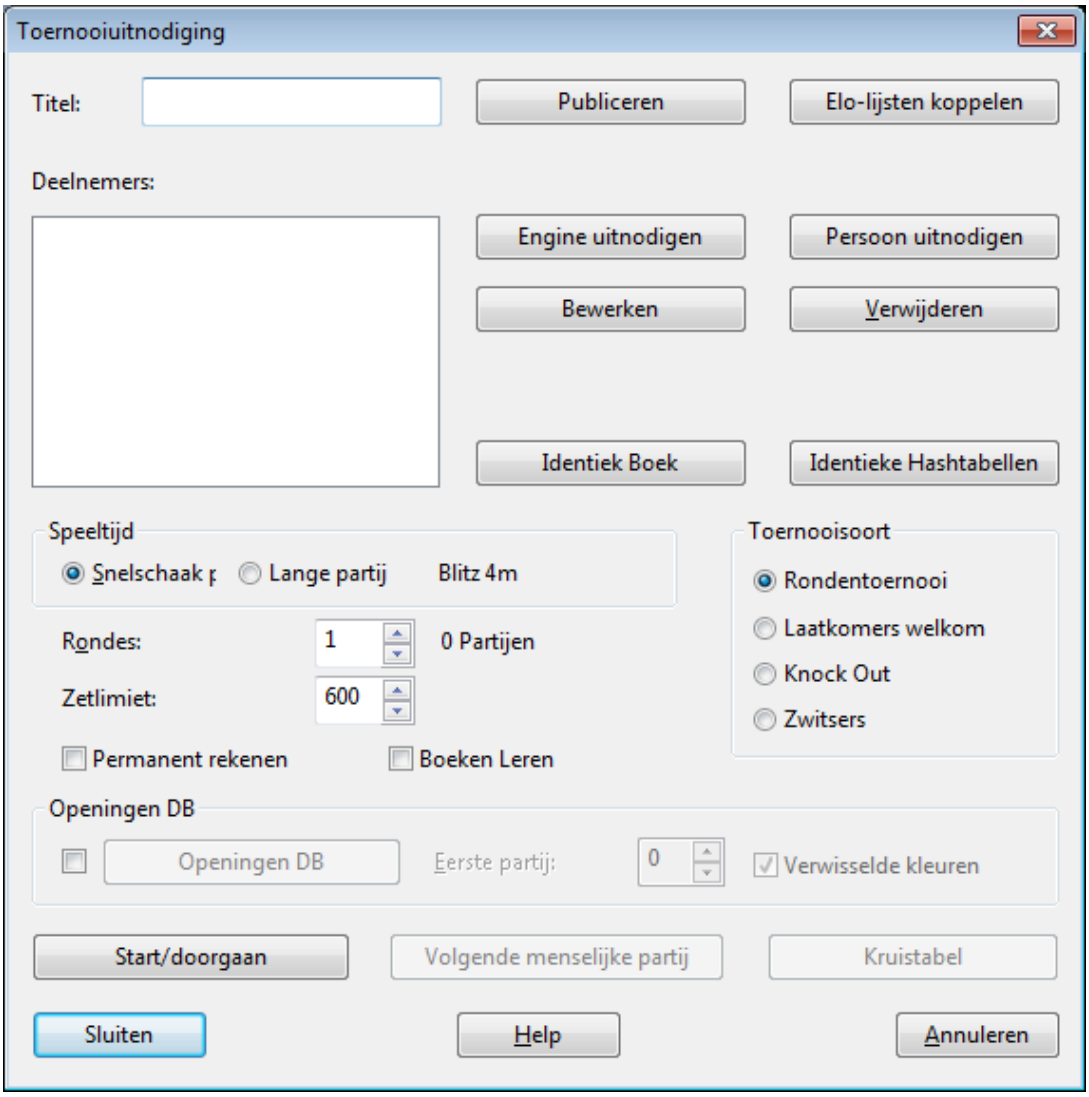
Dit programma kan automatisch volledige toernooien organiseren met vele deelnemers. Het is de beste manier om schaak engines te waarderen. In enkele opzichten is het beter dan engine matches, omdat sommige programma's veel problemen kunnen hebben met één rivaal, terwijl ze veel beter presteren tegen anderen. In engine toernooien ontmoet elk programma verschillende tegenstanders en wordt de globale speelsterkte bepaald.

Een wedstrijd instellen kan makkelijk en snel gedaan worden. U nodigt engines uit voor een toernooi, stelt de tijdsduur vast, geeft het aantal

© ChessBase 2015

partijen op, start het toernooi en laat de computer de rest doen.

Wanneer u op *Engine Toernooi* klikt wordt u gevraagd een bestandsnaam te geven, (extensie = TRN). Daarna verschijnt een dialoogvenster waarin u het toernooi kunt opstellen (of kunt doorgaan met een bestaand toernooi).



- **Titel:** De naam die u ingevuld heeft voor het toernooi. Deze verschijnt in de toernooi-kolom van de partijen lijst.

- **Publiceren:** Hiermee kunt u automatisch en live de partijen publiceren op internet.

- **Elo lijsten koppelen:** Als u de toernooien koppelt aan een bestaande Elo rating lijst dan zullen de Elo ratings worden overgenomen en worden er correcte kruistabellen gegenereerd.

© ChessBase 2015

- **Engine uitnodigen:** U kunt kiezen uit de engines die op uw systeem geïnstalleerd zijn. Voor elke engine kunt u een openingsboek kiezen, de boek en engine-opties instellen, hash-tabel grootte, enzovoorts.

- **Persoon uitnodigen:** Ook een mens mag meespelen in het toernooi. U kunt wanneer u maar wilt de partijen spelen. Open eenvoudig weg het toernooi en klik *Volgende menselijke partij.*

- **Bewerken:** Hiermee kunt u de instellingen van de engine bewerken die u ingevuld heeft tijdens het uitnodigen van de engine.

- **Verwijderen:** Verwijdert een deelnemer die u uitgenodigd heeft uit het toernooi.

- **Identiek boek/hashtabellen:** Alle engines gebruiken hetzelfde openingsboek en/of dezelfde hash table-grootte.

- **Snelschaak/lange partij:** Het toernooi wordt gespeeld met *Snelschaak/toernooi* tijdsduur. Klik op een van deze speeltijden om ze nader te specificeren.

- **Rondes:** Geeft het aantal ronden in een Zwitsers toernooi, of het aantal keren dat elke speler tegen alle andere spelers moet spelen in een ronde.

- **Permanent rekenen:** De engines mogen denken in de tegenstander zijn tijd. Dit betekend dat elke deelnemer de helft van de verwerkingskracht kan gebruiken gedurende de hele partij.

- **Boeken leren:** De openingsboeken zullen aangepast en verbeterd worden door de gespeelde partijen. Dit betekent dat de engines varianten gaan vermijden die slechte resultaten hadden en de varianten met een goed resultaat worden getracht in het spel te krijgen.

- **Ronden toernooi:** In dit toernooi speelt elke speler tegen alle tegenstanders. *Rondes* zegt hoeveel keer.

- **Laatkomers welkom:** Engines kunnen nog toegevoegd worden terwijl het toernooi al aan de gang is. Ze zullen tegen alle andere engines uitkomen (die al tegen elkaar hebben gespeeld), en het aantal ronden dat in *Rondes* is aangegeven spelen.

- **knock-out:** Verliezers gaan weg, alleen winnaars gaan door in de volgende ronde.

- **Zwitsers:** De engines spelen n ronden (bepaald door *Rondes*) tegen

© ChessBase 2015

elkaar, waarbij n minder is dan het aantal tegenstanders in het toernooi. In het Zwitserse systeem worden de tegenstanders gekozen volgens hun lopende score, d.w.z. dat degenen die ongeveer gelijk gescoord hebben, tegen elkaar zullen uitkomen.

- **Start/Doorgaan:** Indien u uw computer nodig heeft gedurende een toernooi, kunt u het onderbreken en later ermee doorgaan. Klik *Engine – Toernooi* en kies het toernooi in de bestandskiezer en klik de *Start/ Doorgaan* knop in het toernooi dialoog venster.

- **Volgende menselijke partij:** Als u meedoet in het toernooi kunt u hierop klikken wanneer u klaar bent om te gaan spelen.

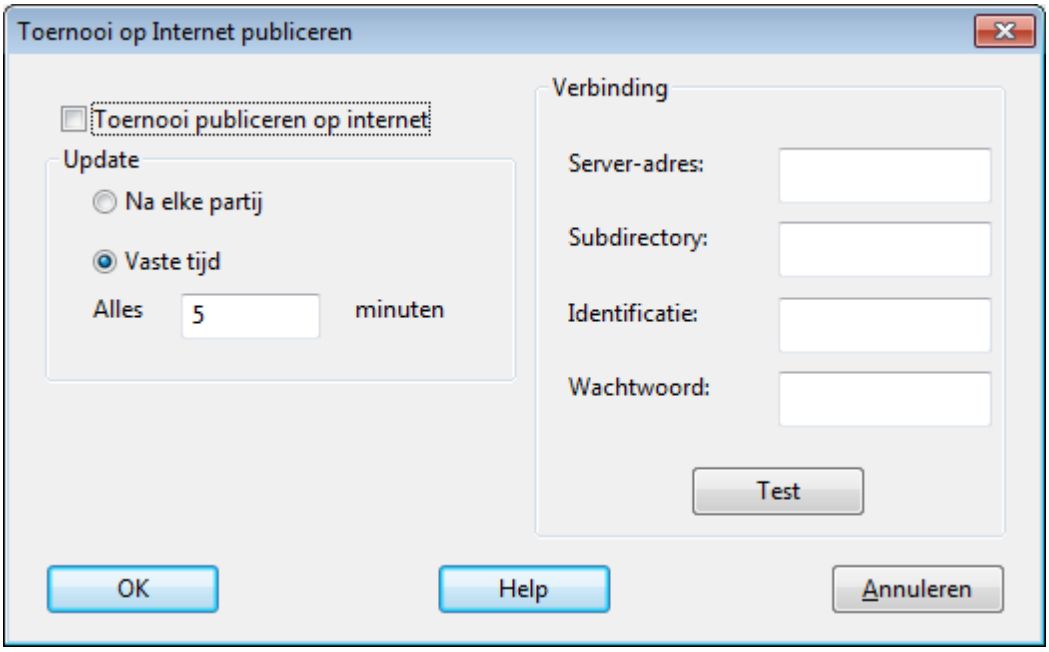
Toernooi database
Het programma slaat automatisch alle engine toernooien op in een toernooi database. Deze vindt u in de map: c:\Mijn documenten\ChessBase\CompBase\EngTourn, als u tenminste geen andere map heeft aangegeven tijdens het installeren van het programma.

3.8.11 Toernooi op Internet publiceren

Engine – Toernooi –> Toernooi uitnodiging – Publiceren

Met deze functie kunt u hele toernooien organiseren met vele deelnemers, menselijk en/of computer, volledig automatisch. Deze toernooien kunnen *live* worden gepubliceerd op het internet. Het programma zal de webpagina's met regelmatige tussenpozen bijwerken. Het zal zelfs een javascript diagram van de huidige partij invoegen, zodat bezoekers van de website het kunnen volgen én naspelen met hun browsers.
Wanneer u een toernooi begint of vervolgt kunt u op de *Publiceer* knop klikken. U krijgt het volgende dialoogvenster:

© ChessBase 2015



- **Update:** hier kunt u kiezen tussen een bijwerking na elke partij of met regelmatige tussenpozen, bijvoorbeeld elke 5 minuten.

- **Server-adres:** Hier moet u het FTP adres van uw webserver invullen (bijvoorbeeld myserver.com)

- **Subdirectory:** Het is aan te bevelen om een sub-map te maken voor het toernooi. Als u dit veld leeg laat zal het toernooi in de hoofdmap gepubliceerd worden.

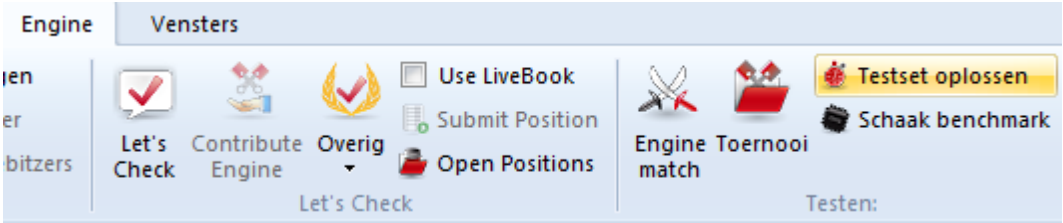
- **Identificatie:** Uw gebruikersnaam (username) op de server.

- **Wachtwoord:** Het wachtwoord geeft het programma toegang tot uw domein.

- **Test:** Bekijkt of de verbinding tot stand gebracht kan worden.

3.8.12 Test set oplossen

Engine – Testset oplossen



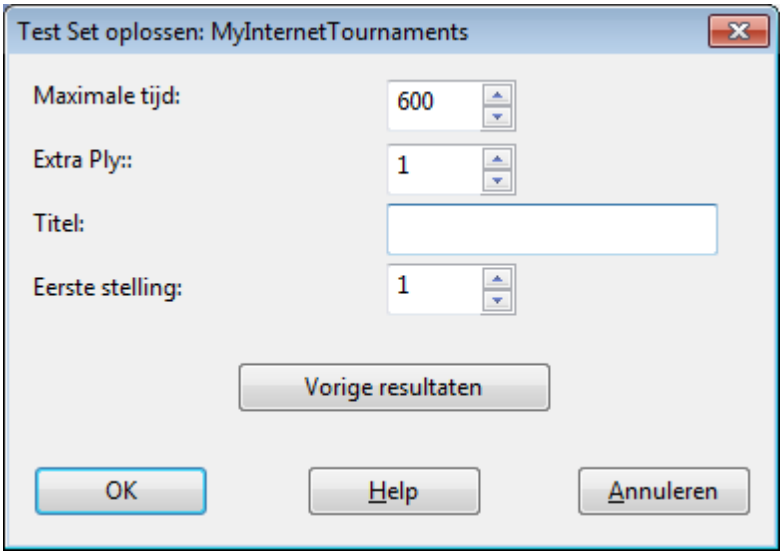
Een reeks test-stellingen oplossen is een objectieve manier om de sterkte van een engine vast te stellen. Maar het is een vervelende taak om elke stelling in te voeren, de engine te starten en vervolgens de tijden waarin de stelling opgelost is te noteren.

U kunt een hele database met teststellingen automatisch starten. De tijdsduur voor het oplossen en de punten die eraan worden gegeven worden automatisch genoteerd tezamen met de zetten. Zelfs de naam van de engine wordt weergegeven achter de eerste zet van de oplossing.

Na het installeren van het programma heeft u een test set van 200 moeilijke tactische stellingen om mee te experimenteren. Het staat in de map ChessBase\Testsets. Zo voert u de test uit:

- Schakel naar het database venster (ESC) en open een database met test stellingen. De database mag alleen stellingen bevatten, geen partijen. Elke stelling moet de eerste zet van de oplossing hebben. Als er twee oplossingen zijn moet de alternatieve zet weergegeven worden als een variant.

- Klik in het bord venster op *Engine* *Testset* oplossen. Het volgende dialoogvenster verschijnt:



Maximale tijd: Bepaalt hoe lang het programma mag denken op elke stelling.

Extra ply: Wanneer de engine de oplossing vindt, zou het niet onmiddellijk mogen stoppen. De juiste zet zou door toeval gevonden kunnen zijn. Het programma zou minstens de gehele huidige diepte-laag moeten berekenen. Dit komt overeen met de instelling Extra Ply = 1 .

© ChessBase 2015

Als u er dubbel zeker van wilt zijn kunt u het programma één of twee lagen dieper laten gaan. Dit kan echter de verwerkingstijd aanzienlijk vergroten.

Eerste stelling: Vanaf welke stelling moet het programma beginnen? Als u een sessie heeft afgebroken kunt u het op een later tijdstip voortzetten.

Vorige resultaten: het programma houdt bij welke resultaten het heeft geboekt, met welke engine de test gedaan is en geeft deze weer in een gesorteerde lijst.

Deze bevat de volgende resultaten:
- Het aantal stellingen wat opgelost is in de opgegeven maximale tijd per stelling.
- De gemiddelde tijdsduur waarin de oplossing gevonden is van alle opgeloste stellingen.
- De gemiddelde tijdsduur van alle stellingen, inclusief de stellingen die niet opgelost zijn.

De laatste waarde, die natuurlijk wordt beïnvloed door de ingestelde maximale tijd, is de meest heldere. Terwijl het programma aan het werk is ziet u de actuele resultaten (hoeveel stellingen er opgelost zijn, het percentage, de gemiddelde tijd) in het gebied net onder de titelbalk.

In de waarderingslijst die weergegeven wordt (*Vorige resultaten*), kunt u de resultaten van individuele engines verwijderen, of alle resultaten. U kunt de resultaten ook kopiëren naar het klembord (*Resultaten Opslaan*) en ze bijvoorbeeld in een spreadsheet programma invoeren (Ctrl-V).

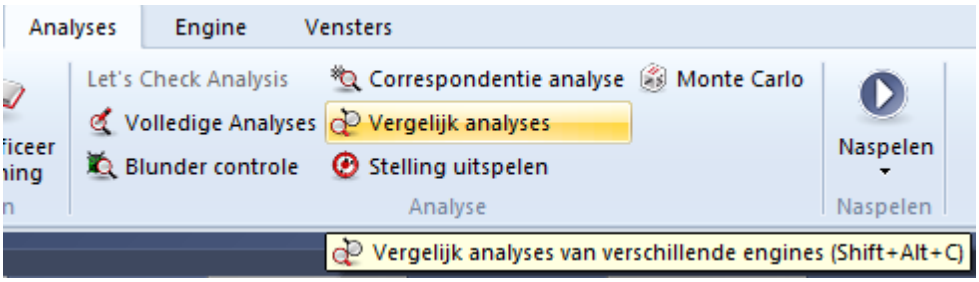
De niet opgeloste stellingen zijn in de database met medailles gemarkeerd. Stellingen die niet opgelost waren in de huidige test zijn gemarkeerd met zwarte medailles voor *Tactische blunders*. Degene die niet opgelost werden door enig programma krijgen de *Gebruiker* medaille, die blauw-groen is. U kunt de medailles in de database lijst zien en er op zoeken met behulp van het zoekmasker. Dat is de beste manier om een lijst te krijgen met niet opgeloste stellingen. Door naar het bord venster te gaan kunt u met F11 de ene na de andere stelling laden.

Belangrijk:
Een stelling kan ook opgelost zijn wanneer één of meerdere zetten niet gespeeld worden. Dit geeft u aan door de zet te annoteren met een ?. Als de annotatie bijvoorbeeld zegt: 1.Ne5? (1.Ng5?) dan is de bordstelling opgelost wanneer geen van beide zetten zich in de hoofdvariant bevindt.

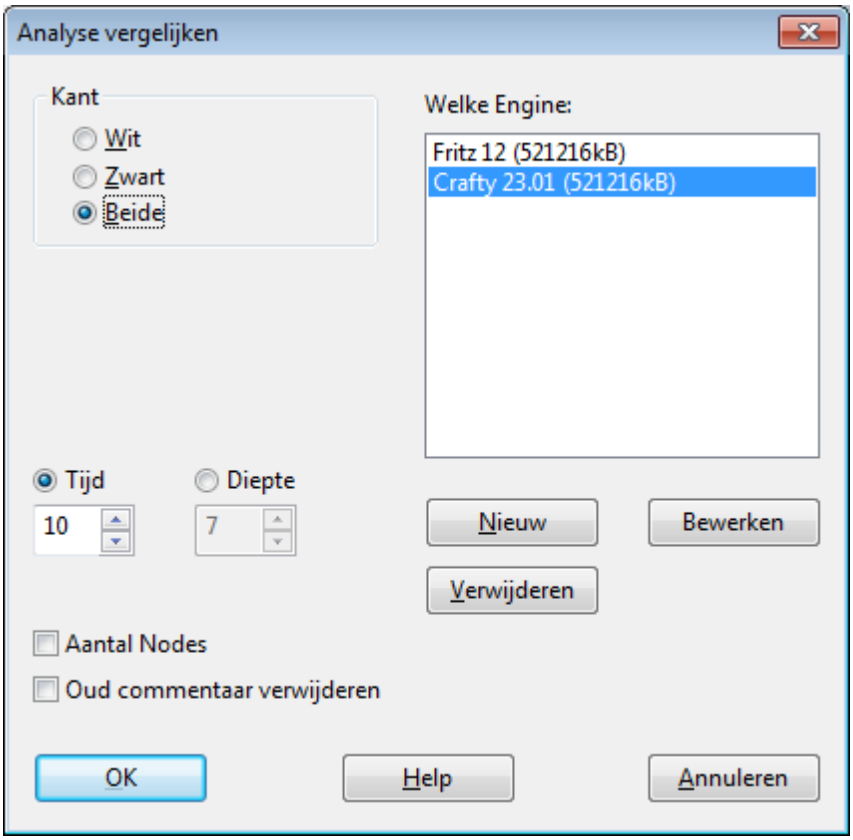
© ChessBase 2015

3.8.13 Vergelijk analyses

Analyses – Vergelijk analyses (Shift+Alt+C)



De automatische analyse vergelijking van twee verschillende engines heeft twee belangrijke toepassingen. Ten eerste is het een uitstekende manier om de sterke en zwakke punten van de engine vast te stellen. Aan de andere kant, vanuit het schaakperspectief gezien, is het zeer interessant om de ontknopingen van twee verschillende engines te vergelijken. De ene kan tactisch betrouwbaarder zijn, de andere strategisch veiliger.



Het is ook interessant om twee computers met dezelfde engine te vergelijken. Met de *Vergelijk analyses* functie kunt u onderzoeken wat

elk vindt op een opgegeven zoekdiepte, of hoeveel knopen worden doorzocht voordat een bepaalde zoekdiepte bereikt wordt.

U kunt een variantenkleur instellen voor elke engine (tijdens het laden) zodat het in een oogwenk duidelijk is welke engine de varianten heeft gegenereerd.

Hoe laadt u engines?

- *Nieuw:* Hier kunt u een engine uit een lijst met beschikbare engines selecteren.
- *Bewerken:* Als de engines geladen zijn kunt u nog wat instellingen aanpassen zoals de omvang hashtabel, variantenkleur, enzovoorts.

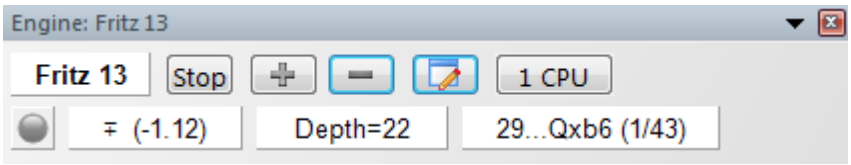
U kunt *Vergelijk analyses* toepassen op een aantal partijen (in het database venster). In dit geval moet u aangeven of de geanalyseerde partijen vervangen moeten worden of dat zij als nieuwe kopieën aan het einde van de database komen.

Belangrijk:
U kunt dezelfde engine meer dan één keer laden. Met gebruik van *Bewerken - Engineparameters* kunt u de verscheidene engine parameters instellen. Zodoende kunt u onderzoeken hoe de instellingen de prestatie van de engine beïnvloeden.

3.8.14 Permanent rekenen

Permanent Rekenen betekent dat het programma denkt in de tijd van de tegenstander.

Nadat het een zet heeft gedaan probeert het programma te raden welke zet de tegenstander zal doen en begint daar een antwoord op te bedenken. Als Fritz het juist heeft dan zal het antwoord snel zijn, soms onmiddellijk. Het programma toont de verwachte tegenzet in het engine venster.



Als twee engines tegen elkaar spelen in een toernooi zal het gebruik van permanent brein de tegenzet vertragen (omdat het de rekenkracht moet delen met de opponent).

© ChessBase 2015

3.8.15 Verwachte tegenzet

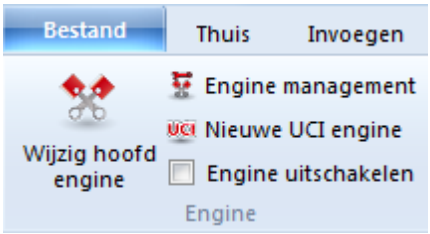
Nadat het programma een zet gedaan heeft, verwacht het reeds de zet van de tegenstander. In werkelijkheid gaat het programma door met het rekenen in de tijd van de tegenstander in de veronderstelling dat deze zet gespeeld wordt. Als de tegenstander werkelijk de verwachte tegenzet doet kan het programma sneller zetten, soms onmiddellijk.

U kunt zien welke zet de engine verwacht in het engine venster:

De verwachte zet (in dit voorbeeld d4) is weergegeven in het engine venster. Het is niet beschikbaar in beperkte speelniveaus zoals Oefenen, Vriendschappelijke modus en Handicap.

3.8.16 Engine parameters

Engine – Wijzig hoofdengine – Engine Parameters



De meeste schaakengines kunnen worden aangepast. Het veranderen van de engine's parameters verandert de speelstijl en de manier waarop het partijen analyseert. Elke engine vertelt het programma wat er geconfigureerd kan worden en wat de namen van de individuele parameters zijn. Om deze reden zijn de namen van de engine parameters vaak alleen in de Engelse taal beschikbaar.

Merk op:
De standaard configuratie van de Fritz engine is uitvoerig getest door ChessBase. Het is mogelijk dat in sommige omstandigheden andere instellingen tot betere resultaten leiden, maar voor de beste algehele prestatie en sterkste spel is het aanbevolen dat u de standaard instellingen onveranderd laat.

Gewoonlijk kunt u de volgende parameters instellen:

Aggressiveness: Dit beïnvloedt de speelstijl en kan worden ingesteld van -2(passief) tot +2(agressief). De standaardinstelling is nul.

© ChessBase 2015

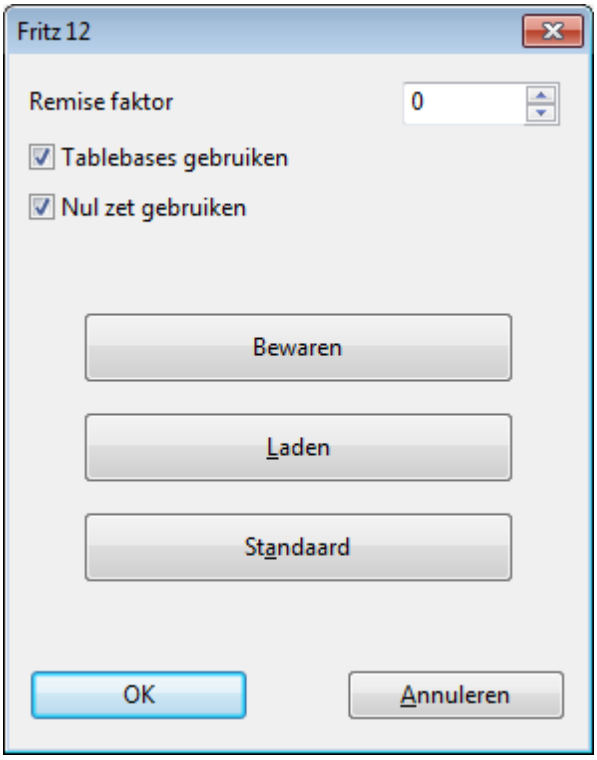
Selectivity: Sommige engines werken met een zeer efficiënte zoek strategie, het zogenaamde *nul zet algoritme*. In wezen staat dit het programma toe om onder zekere omstandigheden de zetten die niet bedreigend zijn te negeren. Aldus is het mogelijk om veel dieper in de stelling te zoeken. Het is echter soms van vitaal belang om zetten die niets bedreigen juist wel in aanmerking te nemen. Dit gebeurt in zogenaamde *zugzwang* stellingen (Vrij vertaald: een stelling waarop slechts één antwoord mogelijk is.), die zelden voorkomen in partijen maar een belangrijke rol spelen in vele studies. Het instellen van *selectivity* op nul schakelt het nul zet algoritme uit en het programma lost de studies correct op. Maar onthoudt deze weer op de standaardwaarde in te stellen voor gewone partijen. Het verhoogt de haalbare sterkte aanzienlijk.

Contempt value: Een zeer sterk programma kan zich zelf soms bedriegen door remise aan te bieden omdat het te veel respect toont aan de tegenstander. Op een snelle machine kan het programma plotseling zetten herhalen, omdat het een zeer diepe variant gezien heeft die iets beter is voor de tegenstander (hoewel de tegenstander geen kans heeft op het werkelijk vinden van die variant). Om deze tendens tegen te gaan hebben we de *minachting factor* geïntroduceerd, welke in wezen het programma vertelt geen medelijden te tonen aan zwakke tegenstanders.
Een positieve *contempt value* zal er voor zorgen dat het programma remise vermijdt, terwijl een negatieve waarde er voor zorgt dat het voor remise gaat, zelfs als het denkt beter te zijn, in wezen respect tonend voor de tegenstander. De waarde is in honderdste pion, dus een waarde van 50 betekent dat het programma voor een overwinning gaat, zelfs als het denkt dat het een halve pion achter staat (wat al snel gebeurt in bepaalde openingen). Als het programma speelt tegen een top grootmeester dan is het gewoonlijk beter om de waarde op min 50 te zetten, zodat het met zeer veel zelfvertrouwen speelt en remise zal aanbieden als de kans zich voordoet.

Engine parameters van de Fritz engine

U kunt de parameters van de Fritz engine aanpassen. U kunt de engine van uw keuze laden met functietoets F3. Er is een knop met de naam *Engine Parameters* die voor de Fritz engine het volgende dialoogscherm oproept.

© ChessBase 2015



Remise faktor = 0 : Fritz speelt zoals gewoonlijk.

Remise faktor > 0: Fritz probeert een patstelling te bereiken. Dit kan nuttig zijn in een situatie waarbij een remise partij voldoende is om een toernooi te winnen.

Remise faktor < 0: Fritz probeert een patstelling te vermijden. Met een waarde van bijvoorbeeld -100 zou Fritz bereid zijn om een pion op te offeren om de patstelling te vermijden.

Tablebases gebruiken: Fritz gebruikt de Eindspel Tablebases om zeer snel de juiste evaluatie van een stelling te krijgen van stellingen die voorkomen in de tablebases.

Nul zet gebruiken: Een *Null move* (nulzet) is een speciale mogelijkheid van de schaakengine dat gebruikt wordt tijdens het doorlopen van de zoekboom, waardoor de engine dieper kan zoeken. Als een kleur twee keer achter elkaar zet (nulzet voor de tegenstander) en de engine ziet hierdoor geen groot voordeel, dan beschouwt de engine de eerste zet als een slechte. Normaal gesproken is dit zeer effectief. Er zijn echter een paar uitzonderingssituaties waarin het beter is om het uit te schakelen, bijvoorbeeld in eindspel situaties waar een kleur gedwongen is om te zetten.

Bewaren: Dit bewaart de aanpassingen. Het opent een dialoog om de

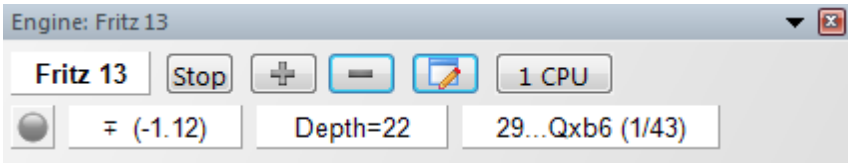
bestandsnaam voor de instellingen te geven. De extensie van het configuratiebestand is *.param.

Laden: Dit opent een dialoog om de eerder opgeslagen engine parameters te laden. De parameterbestanden kunnen worden gevonden in de map EngineParameter.

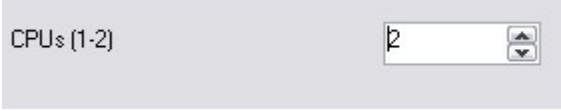
Standaard: Deze knop herstelt de fabrieksinstellingen.

3.8.17 Extra optie in Engine venster

De gebruiker kan nu in het engine venster een nieuwe weergave zien van het aantal processorkernen dat ingezet wordt. Deze weergave is alleen relevant voor computersystemen met meerdere processorkernen en schaakengines die in staat zijn om meer dan één processorkern aan te sturen (dat zijn de zogenaamde *deep*- engines, bijvoorbeeld Deep Fritz).



Door op de CPU knop in het enginevenster te klikken kan het aantal processorkernen dat ingezet wordt aangepast worden.



3.8.18 Eindspel tablebases

Veel schaakprogramma's kunnen alle belangrijke stuk eindspelen met 4, 5 en een deel van de 6 stukken op het bord perfect uitspelen. Dit moet letterlijk genomen worden. Op de DVD-set Endgame Turbo2 vindt u de belangrijkste eindspelen. Deze bevatten volledige informatie over elke legale stelling die mogelijk is in deze eindspelen. In elke fase weet het programma of de stelling gewonnen of verloren staat of dat het eindigt in remise, en hoeveel zetten het duurt voordat het wint of verliest (bij perfect spel voor beide kanten).

De eindspel databases staan in de Nalimov opmaak en staan bekend als *Tablebases*.

© ChessBase 2015

Eugene Nalimov uit Novosibirsk (tegenwoordig in Redmond) schreef de krachtige algoritmes om de eindspel tablebases te genereren.

Toegang tot de tablebases verhoogt de speelsterkte van het programma in het eindspel aanzienlijk. Wanneer het één van de 5 of 6 stuk bordstellingen tegenkomt kan het programma stoppen en een compleet nauwkeurige beoordeling geven uit de tablebases. Het hoeft niet meer duizenden stellingen te genereren die volgen op die bordstelling. De toegang tot de tablebases is echter vrij traag (in vergelijking met het genereren en doorrekenen van zetten). U kunt het versnellen door de tablebases te kopiëren naar uw hard disk.

Gebruik de eindspel databases om eindspelen te oefenen of om moeilijke stellingen te bestuderen. Zelfs 's werelds grootste deskundigen kunnen u geen betrouwbaarder analytische hulp bieden.

Probleem:
Hoewel Fritz toegang heeft tot de informatie in de eindspel databases, geeft het programma in elementaire eindspelen duidelijk foute analyses, bijvoorbeeld spookmat, aan.

Oplossing:
Zorg ervoor dat u bij de inzet van deze eindspel databases geen niveau kiest waarmee het programma slechts met verlaagde speelsterkte speelt. Met speelniveaus zoals *Vriendelijke mode* of *Handicap* probeert het programma tegen beter weten in de tegenstander kansen te bieden en speelt daarom opzettelijk niet de beste zet.

3.8.19 Eindspel databases naar hard disk kopiëren

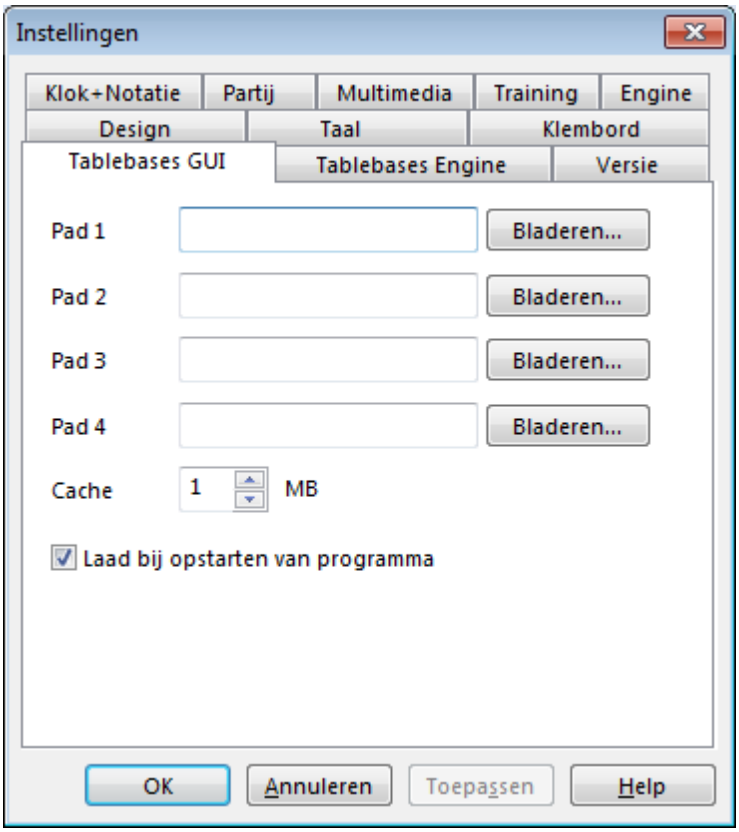
Bestand – Instellingen – Tablebases GUI

Toegang tot de eindspeldatabases (Nalimov tablebases) van harddisk is

© ChessBase 2015

veel sneller dan vanaf CD of DVD. Het is aan te raden om ze op uw harddisk te installeren, indien u genoeg ruimte heeft.

Maak een map op uw harddisk en kopieer de inhoud van de DVD's naar de nieuwe map. Vertel de computer waar deze map staat in het *Instellingen* dialoog venster:



Merk op dat u de tablebase bestanden in verschillende mappen of harddisks kunt zetten. Gebruik de *Bladeren* knop om de mappen op te zoeken. U kunt tot maximaal vier paden in de dialoogvenster invoeren.

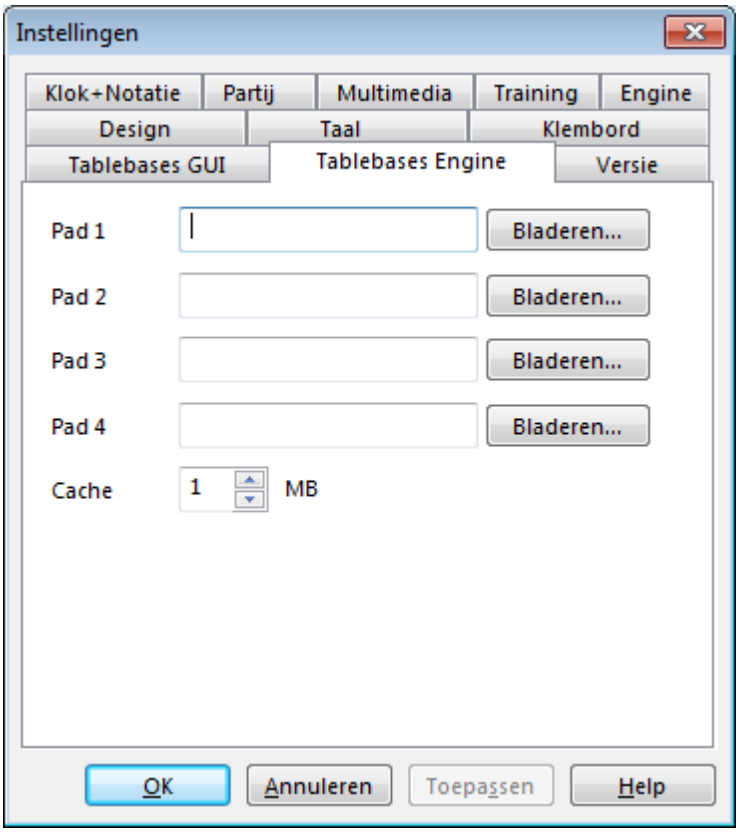
Het cache geheugen wordt gebruikt om de toegang tot de tablebases te versnellen tijdens een partij. Het is aan te raden om een waarde tussen de 1 en 8Mb te nemen.

Er is ook een tabblad *Tablebases Engine*. Wanneer een engine, zoals Rybka, aan iedere processorkern een aparte versie engine toekent, zal het RAM geheugen snel vol lopen. Met het tabblad *Tablebases Engine* kunt u het geheugenverbruik regelen. Zie ook: Tablebases Engine.

© ChessBase 2015

3.8.20 Tablebases Engine

Bestand – Instellingen – Tablebases Engine



De Rybka engine werkt iets anders dan andere engines. Om meer controle te hebben over het geheugenverbruik van uw computer is er een verschil gemaakt tussen het toekennen van tablebases aan de engine en het toekennen van tablebases aan de GUI.

Wat zijn de effecten van deze instellingen op het gedrag van het programma? Het staat u toe om vast te stellen welke tablebases in het geheugen worden geladen door de Rybka engine. Om de tablebases engine beter te begrijpen is de volgende uitleg over de manier waarop de Rybka engine geheugen gebruikt noodzakelijk.

Geheugenverbruik door Deep Rybka

Door de wijze waarop Rybka werkt, moet er met gedetailleerde technische aspecten van meervoudige processor computers (of computers met meerdere processorkernen) rekening worden gehouden. Rybka start een aparte versie van de engine op voor elke processor. Elk van deze versies van de engine maakt gebruik van zijn eigen geheugenruimte. Gespecificeerd:

Ø Inclusief 4+5 stuk tablebases vereist voor elke versie van de engine

© ChessBase 2015

ongeveer 110-120 MB geheugen.
Ø Elke engine krijgt zijn eigen tablebase cache geheugen.
Ø Aan de andere kant is de hash table slechts eenmaal vereist voor alle engines.

Voorbeeld: 8 processorkernen, 256MB tablebase cache, 2 GB hash table.

- Engines 8x120MB = ongeveer 1GB
- Tablebase cache 8x256MB = 2 GB
- Hash table 2GB
- Het geheugen gebruik van Windows varieert nogal en het is beter om een extra GB vrij te hebben om veilig te zijn.

Aldus zouden deze instellingen een computer vereisen met 8GB aan RAM geheugen. Als u bovenstaande probeert met een computer met slechts 4GB aan geheugen, dan zal de engine in slow motion opstarten omdat Windows continu bezig is met schrijf- en leesacties naar het wisselbestand waarmee de harde schijf wordt bedoeld.

Om dit uit te leggen is de waarde van de tablebase cache opzettelijk hoog gekozen. De eenvoudigste maatregel om het geheugenverbruik te verminderen is door het verkleinen van het cache geheugen. Als u deze instelt op 32MB dan zouden de 8 versies van Rybka draaien met een 2GB hashtable op een computer met 4GB RAM. Maar dit laat weinig ruimte over voor andere programma's.

Tot dusverre hebben we de 6-stuk tablebases buiten beschouwing gelaten. Het geheugenverbruik stijgt exponentieel met dit type data. Als vuistregel kunnen we stellen dat voor elke GB aan tablebases op de hard disk een geheugenruimte van 1-1.5MB aan RAM voor iedere versie van de engine benodigd is. Dus als u 100GB aan tablebases heeft dan heeft u voor bovenstaand voorbeeld 8x100MB tot 8x150MB = 1200MB RAM nodig. Dat zal dus nog steeds werken op een computer met 8GB aan RAM. Het zou een computer met 4GB overstromen, zelfs met een kleine tablebase cache.

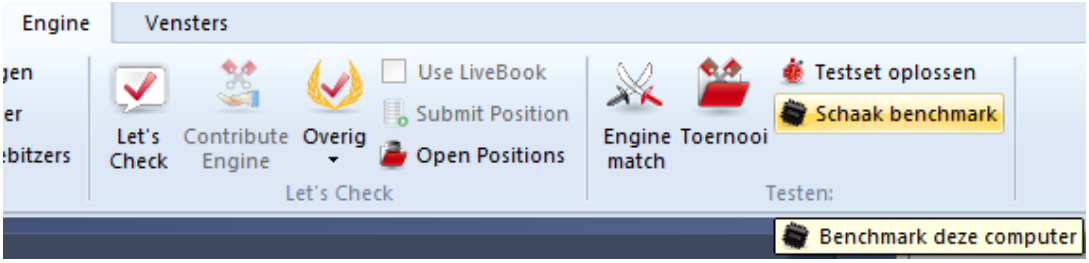
U kunt het geheugenverbruik controleren met *Taakbeheer* onder tabblad *Prestaties*. De grafiek *Geschiedenis van verbruik Fysiek geheugen* geeft het momentane geheugenverbruik aan. (Soms staat het geheugenverbruik in de onderste regel van *Taakbeheer*). Onder het kopje *Fysiek geheugen*, *Totaal*, kunt u zien hoeveel geheugen de computer heeft. De waarde van het momentane geheugenverbruik kan groter worden dan de beschikbare hoeveelheid geheugen. Wanneer dat punt bereikt wordt zal Windows extra ruimte creëren door het wisselbestand in te schakelen.

© ChessBase 2015

Tip:
Meer dan 3GB RAM kan alleen gebruikt worden op de 64 bit versie van Windows! Als u de 32 bit versie gebruikt dan moeten de hashtabellen verkleind worden tot 1GB of 512MB. U kunt het geheugenprobleem verkleinen door helemaal geen tablebases te gebruiken of door ten minste de cache lager in te stellen. De eerste optie pakt de cache aan (8x32MB = 256MB en ook de data voor 4+5 stuk tablebases (ongeveer 8x15MB = 120MB).

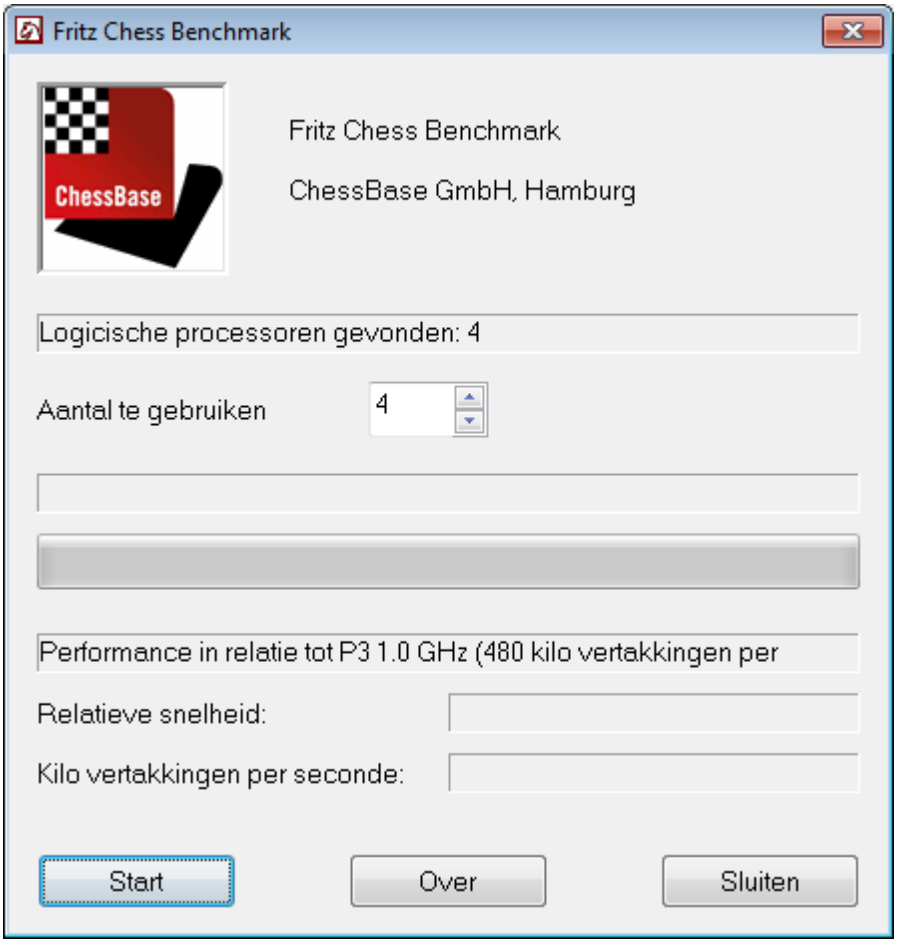
3.8.21 Benchmark

Engine – Schaak benchmark



De snelheid van de hardware waarop de engine draait heeft grote invloed op de speelsterkte. De optimale configuratie van de hardware speelt een belangrijke rol. Bijvoorbeeld de hoeveelheid eerste en tweede level cache, de toegangssnelheid tot het geheugen en andere soortgelijke factoren, kunnen leiden tot aanzienlijke verschillen. Twee computers met exact dezelfde processor kunnen substantiële verschillen opleveren.

© ChessBase 2015



De Fritz benchmark helpt u om de schaaksterkte van uw hardware te meten. Om de resultaten reproduceerbaar te maken wordt de test altijd uitgevoerd door één dezelfde engine.

Een typische benchmark waarde voor een 1.0 GHz Pentium 3 is 1.4 Als, na het uitvoeren van de schaakbenchmark een waarde van 1.4 komt te staan, dan wil dat zeggen dat het 1.4x sneller is dan een P3 die draait op 1 GHz. De Centrino en Athlon processoren geven veel betere waarden omdat ze beter zijn toegespitst op het type berekeningen die gebruikt worden door schaak engines.

De benchmark geeft u ook het aantal stellingen die de engine genereert en verwerkt per seconde. Deze waarde (in *kilo knopen*) weerspiegelt hoofdzakelijk de processor snelheid en is onafhankelijk van de hash tables. Enkele engines zullen tot twee miljoen knopen per seconde kunnen rekenen op moderne hardware. Denk er echter aan dat een lagere waarde niet noodzakelijkerwijs betekend dat de engine zwakker is. Gewoonlijk verwerken dat soort engines meer schaakkennis.

Fritz Chess Benchmark.exe

© ChessBase 2015

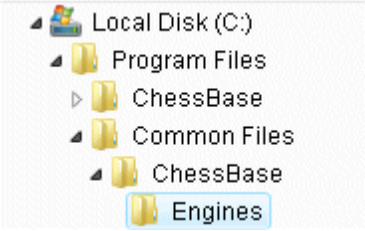
Op de programma DVD staat een programmaatje met de naam Fritz Chess Benchmark.exe. Dat is hetzelfde programma dat gebruikt wordt voor de Schaak Benchmark wat hierboven beschreven is. Dit programma kan ook onafhankelijk uitgevoerd worden, wat betekent dat u het op een geheugenstick kunt kopiëren en het op verschillende computers kunt draaien wanneer u een nieuwe gaat aanschaffen. Het zal u helpen met het kiezen van een computer dat u goede waarden geeft voor schaak berekeningen.

3.8.22 Engine Interface

De engine interface van het programma is aangepast aan de laatste Windows specificaties, bijvoorbeeld Windows Vista / Windows 7.

Dit betekend dat alle huidige en toekomstige engines niet worden bewaard in de folder:
\Program Files\ChessBase\Engines

maar wel in:
\Program Files\Common Files\ChessBase\Engines.



Dit is de map waarin de nieuwe Fritz engine en de laatste versie van Crafty zal worden geïnstalleerd.

Oudere schaak-engines die geïnstalleerd zijn door voorgaande versies van het programma zullen in de map
\Program Files\ChessBase\Engines blijven staan.

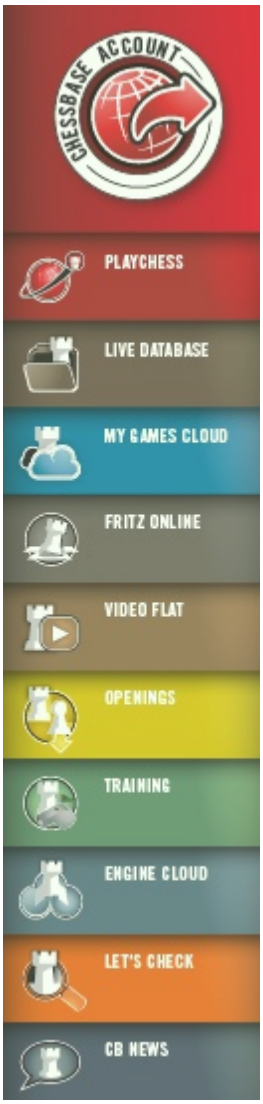
UCI Engines
UCI engines kunnen nog steeds in elke map en in elke partitie op de harde schijf worden geïnstalleerd op de computer.

De UCI configuratie bestanden met de extensie *.uci moeten altijd worden opgeslagen in de map

\My Documents\ and \Settings\<username>\Application Files\ChessBase\Engines.UCI.

3.9 ChessBase Web Apps

In dit hoofdstuk een overzicht van alle ChessBase Wep Apps.



3.9.1 Startscherm

Nadat het programma geïnstalleerd is, kunt u dubbelklikken op de snelkoppeling op het bureaublad.
Eerst krijgt u het startscherm te zien.

© ChessBase 2015

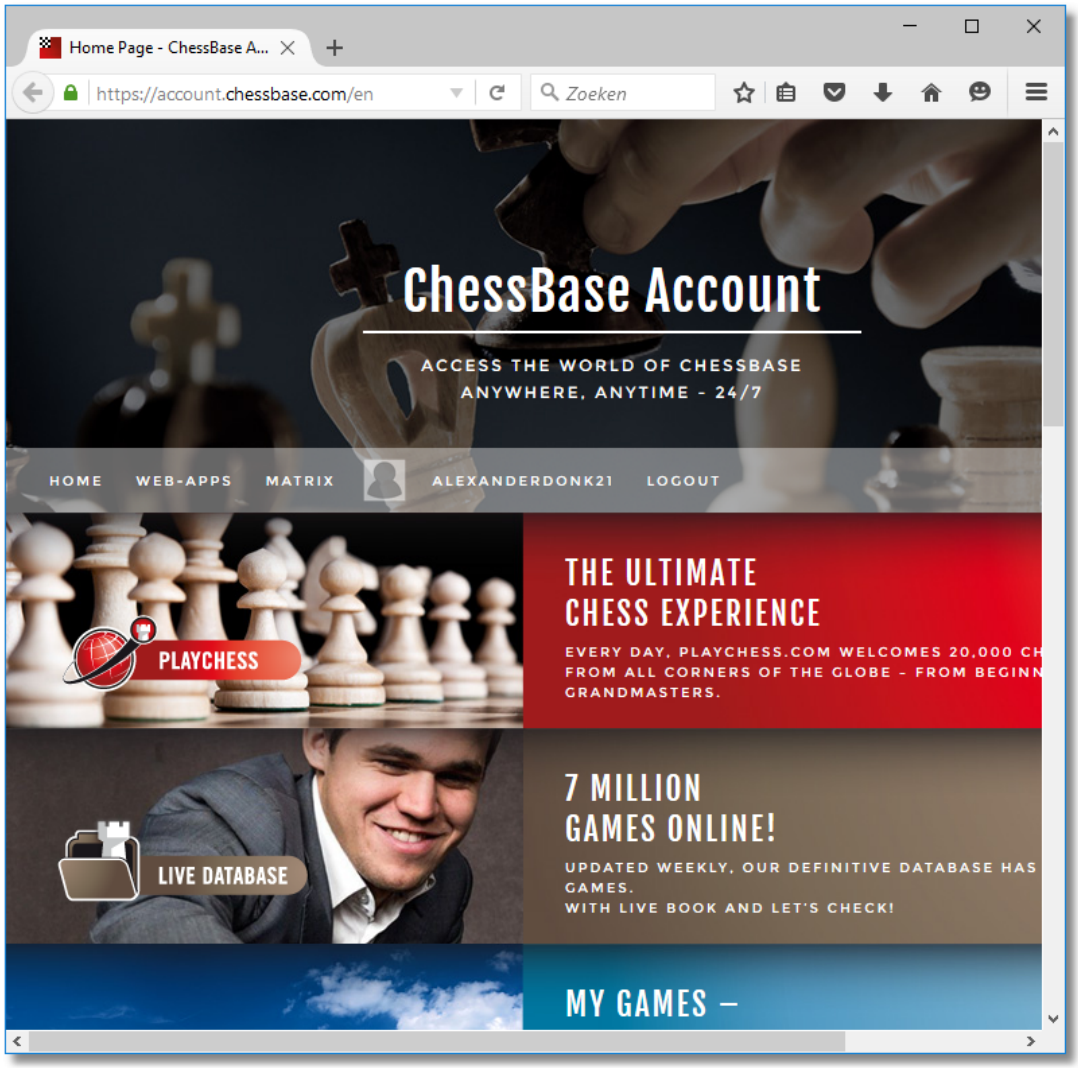
Met **Fritz** start u het schaakprogramma. **playchess.com** verbindt u met onze schaakserver. **Database** opent de database module van Fritz 15 en toont de partijenlijst van de laatst geopende database.

U kunt de knoppen aan de rechterkant gebruiker om de web based apps te starten met een browser.

3.9.2 ChessBase Account

Met een klik op het bovenste gedeelte van de rechterkant van het startscherm komt u in uw online ChessBase account.

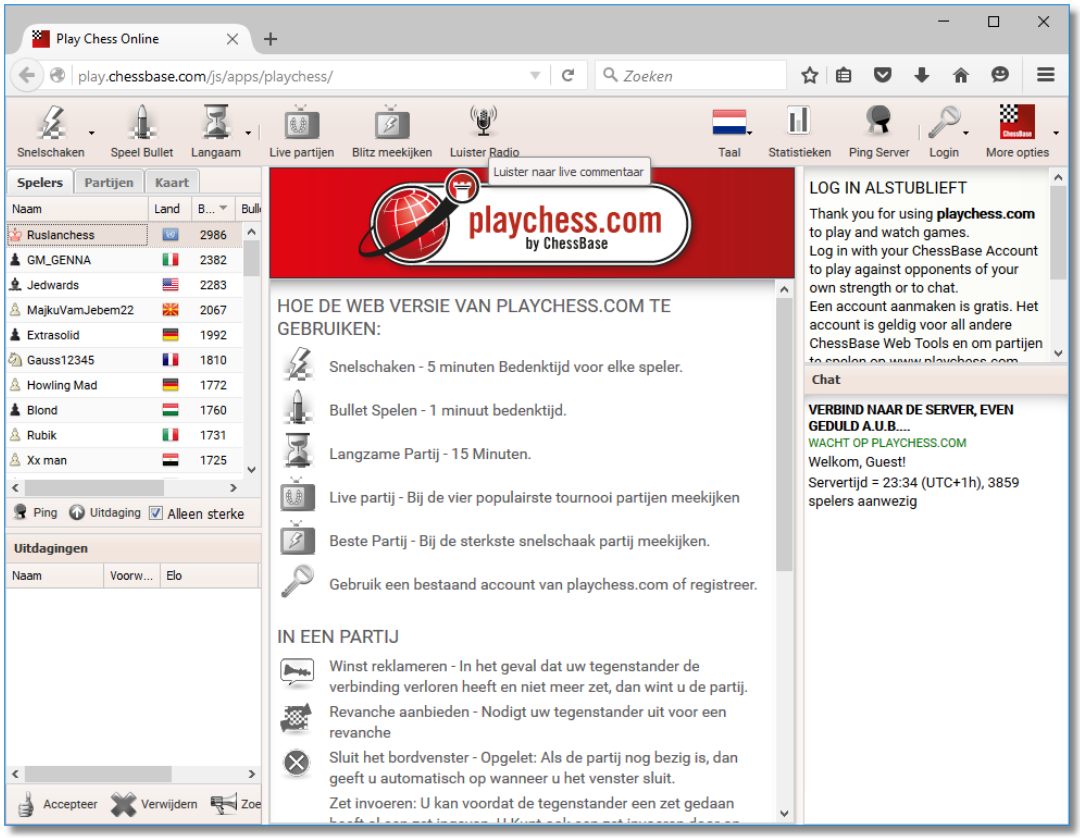
© ChessBase 2015



3.9.3 Playchess

Met de webclient van Playchess kunt u schaken met vrienden van over de hele wereld. U kunt uitzendingen volgen of chatten met andere bezoekers. Er worden steeds nieuwe onderdelen toegevoegd.
U kunt inloggen als *guest* (gast) of met een geregistreerd account. Als gast hebt u niet alle mogelijkheden tot uw beschikking.

© ChessBase 2015



Toegang

Als u de schaakserver even wilt proberen, volstaat het om in te loggen als gast. Klik op *Guest* bij het login scherm. Als gast kunt u uw eerste wedstrijden spelen of meekijken bij andere spelers, hoewel niet alle opties beschikbaar zijn. Als u alle functies wilt kunnen gebruiken van het programma, dan moet u een account aanmaken.

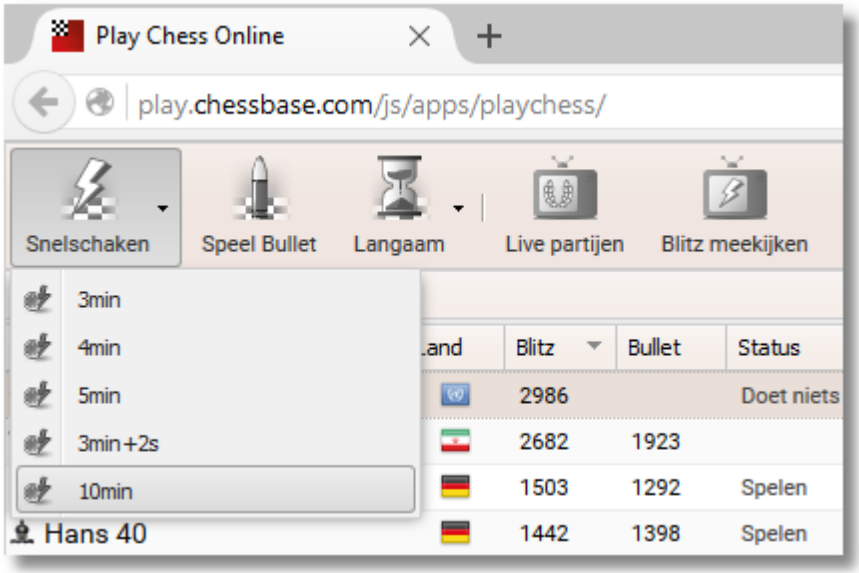
De volgende functies zijn beschikbaar op de homepage.

- Snelschaken Hiermee wordt een partij gestart met vijf minuten voor elke speler.
- Speel Bullet Hiermee wordt een partij gestart met slechts één minuut per speler per partij.
- Langzaam Hiermee wordt een partij gestart met vijftien minuten per persoon per partij.
- Live partijen Hiermee kunt u meekijken met partijen van

grootmeesters. U kunt de vier populairste partijen van huidige toernooien op verschillende borden tonen.

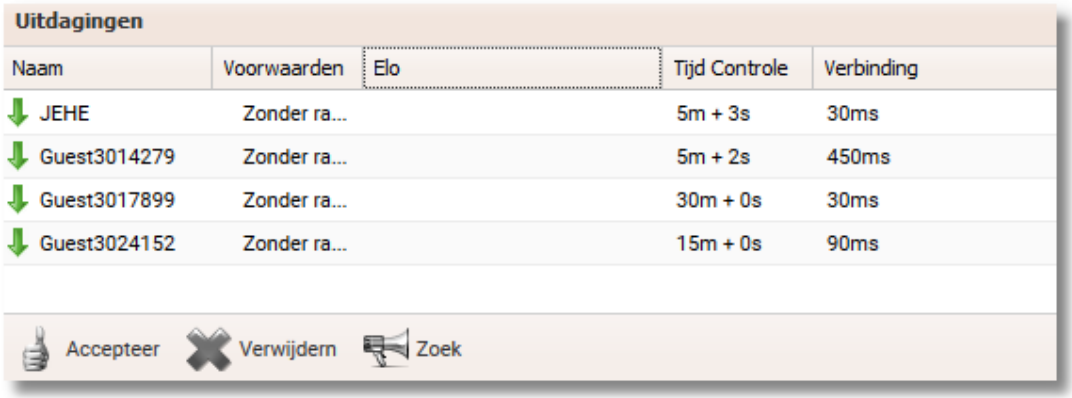
- Blitz meekijken Hiermee wordt de partij gestart met de op dat moment sterkste spelers.
- Luister Radio U kunt partijen bekijken met live audio commentaar.

Soms ziet u een pijltje rechts van het icoon. Dit betekent dat er meer functies beschikbaar zijn. Klik op het pijltje om ze te tonen.



Uw eerste partijen spelen als Gast

In het uitdagingen venster wordt u uitgenodigd te spelen. Uitdagingen van andere spelers worden gemarkeerd met een groene pijl.



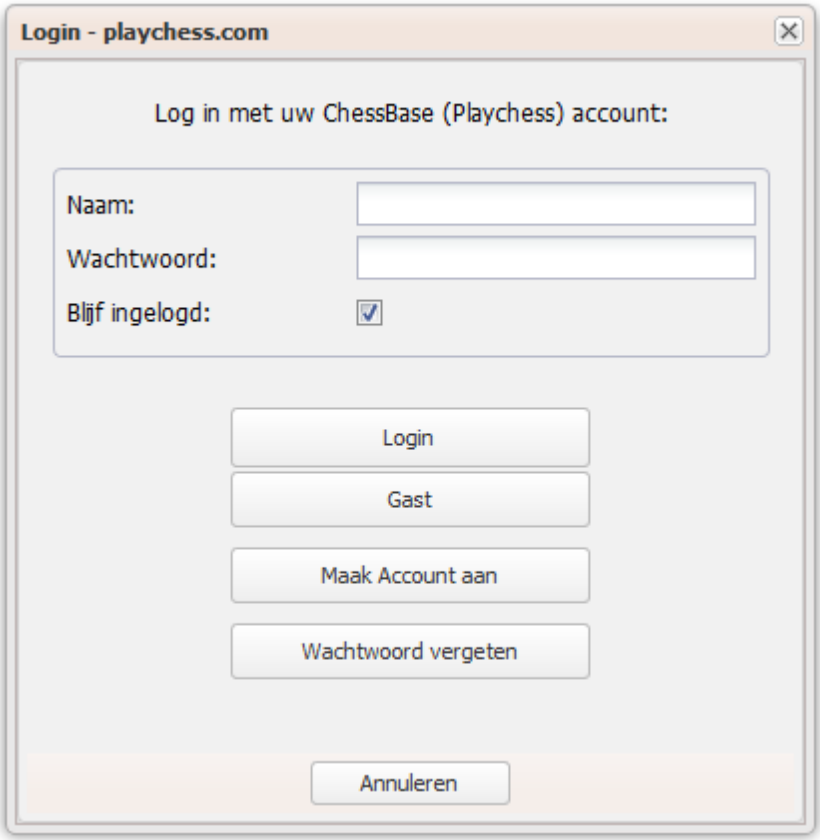
Klik op de naam van één van de spelers en klik dan op *Accepteer*. Er wordt een partij gestart op een bord in een nieuw venster met de tijd die

© ChessBase 2015

gekozen is.

Account maken

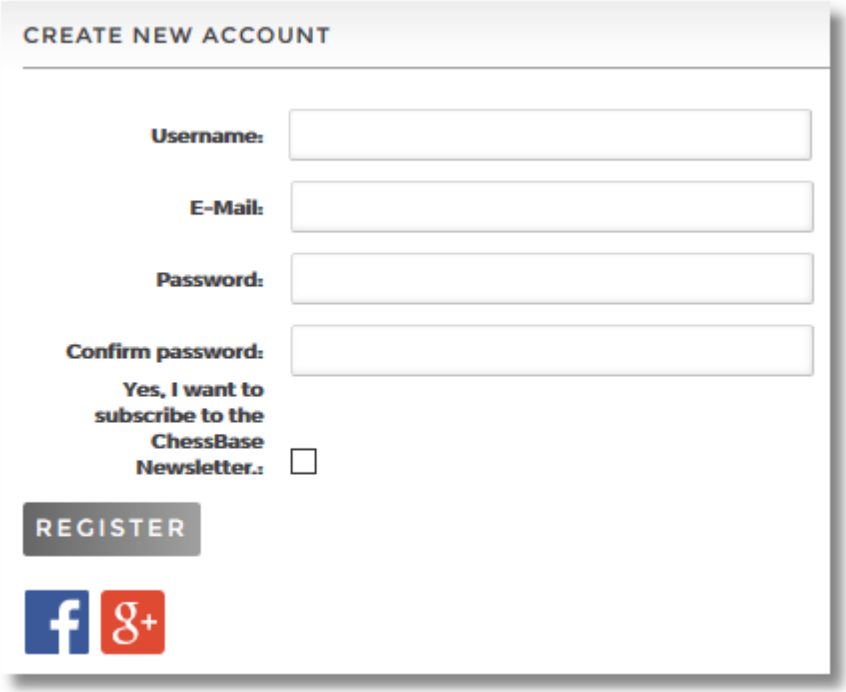
U kunt het best een account aanmaken als u alle functies wil gebruiken. Door op de *Login* knop te klikken kunt u inloggen met een bestaand account of een nieuw account aanmaken.



Voer een bestaande naam (handle) in waarmee u in de ratinglijst opgenomen wilt worden. Voer het wachtwoord in dat u hebt opgegeven.

Om een nieuw account te maken, klikt u op *Maak Account aan*. De volgende velden moeten worden ingevuld:

© ChessBase 2015



Username: De naam waarmee u in de lijst wil voorkomen.

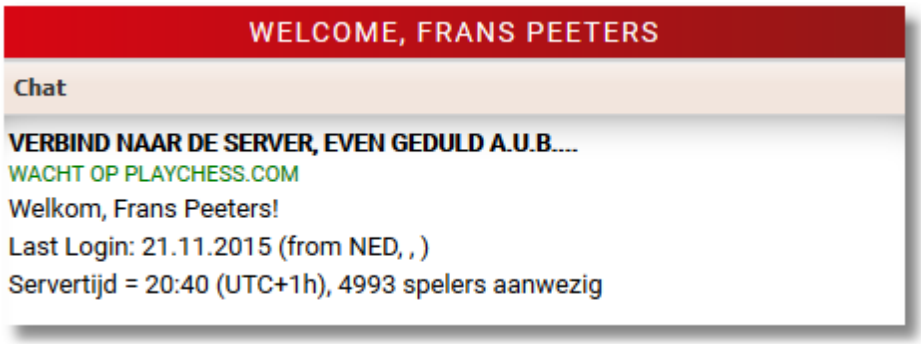
E-mail:
Het e-mailadres is nodig voor het geval u uw wachtwoord vergeet. Het wordt ook gebruikt om de gebruiker te identificeren en een account te ontsluiten als het voor de eerste keer gebruikt wordt.
Let op: Het e-mailadres wordt enkel gebruikt voor de identificatie. Er wordt vertrouwelijk mee omgegaan en het wordt niet gebruikt voor reclame.

Password: Om veiligheidsredenen moet het wachtwoord twee keer worden ingegeven.

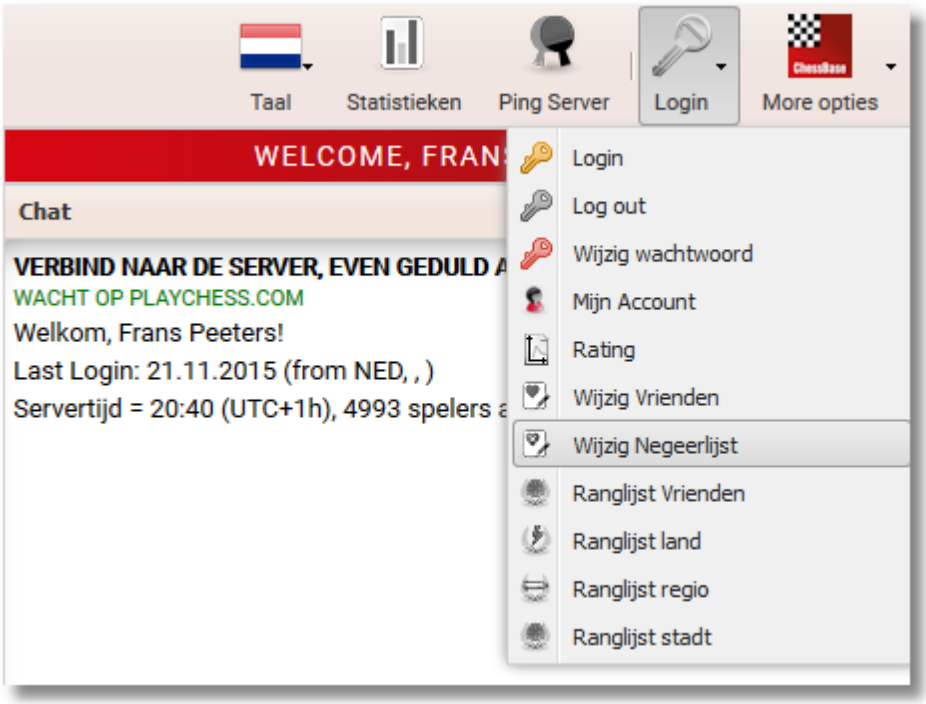
Tip:
Noteer het wachtwoord ergens en bewaar dat goed. Om veiligheidsredenen worden wachtwoorden niet opgeslagen op de server. Dat houdt in dat zelfs de systeembeheerders uw wachtwoord niet kunnen zien. Als u uw wachtwoord bent vergeten, kunt u dat opvragen door het e-mailadres in te geven.

Informatie over de status van het inloggen wordt gegeven in het chatvenster.

© ChessBase 2015



Door op de knop *Login* te klikken, kunt u uw account bijwerken. U hebt bijvoorbeeld de mogelijkheid bepaalde gebruikers als vrienden aan te merken en bepaalde andere gebruikers juist te negeren. Als een speler inlogt die ook uw vriend is, zult u een geluidje horen en verschijnt er een berichtje in het chatvenster.
Het tegenovergestelde vindt plaats als u een gebruiker toevoegt aan de *Negeerlijst*.

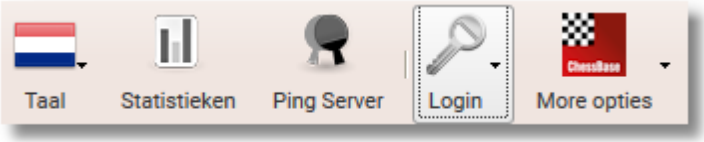


Gebruik Interface

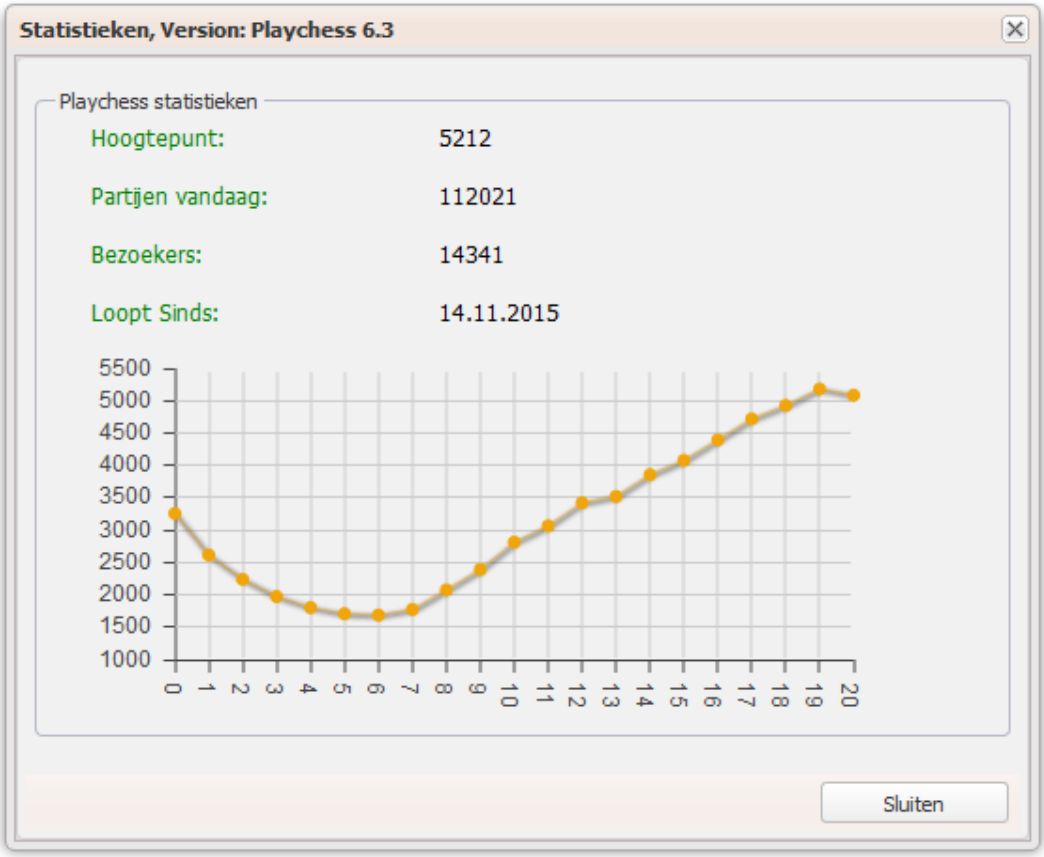
Het welkomstscherm is verdeeld in verschillende vensters. De belangrijkste en meest gebruikte functies staan in de taakbalk bovenaan het venster.

© ChessBase 2015

Rechts bovenaan treft u de volgende knoppen:



- **Taal:** Selecteer een taal.
- **Statistieken:** Met deze knop wordt een nieuw venster geopend met details over het gebruik van de server sinds de laatste herstart.

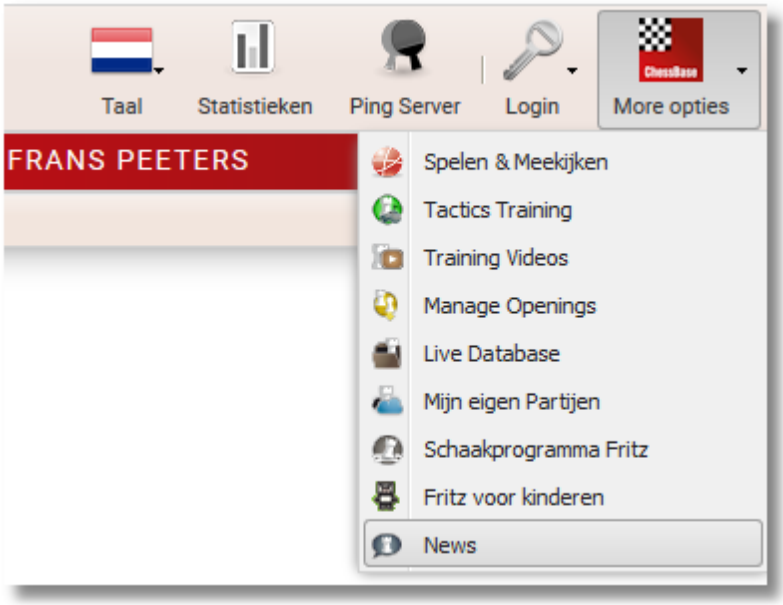


Het scherm toont het meest aantal simultane gebruikers, het aantal partijen van de dag, het aantal bezoekers en de datum van de laatste herstart.

- **Login:** Hier kunt u uw account configureren.

© ChessBase 2015

- **Meer opties:** Met deze knop hebt u toegang tot andere applicaties.



Het welkomstscherm heeft drie tabbladen.

Spelers / Partijen / Kaart

U kunt de lijst met spelers bekijken, de lijst met partijen die op dat moment gespeeld worden of de kaart waarop u kunt inzoomen.

Uitdagingen

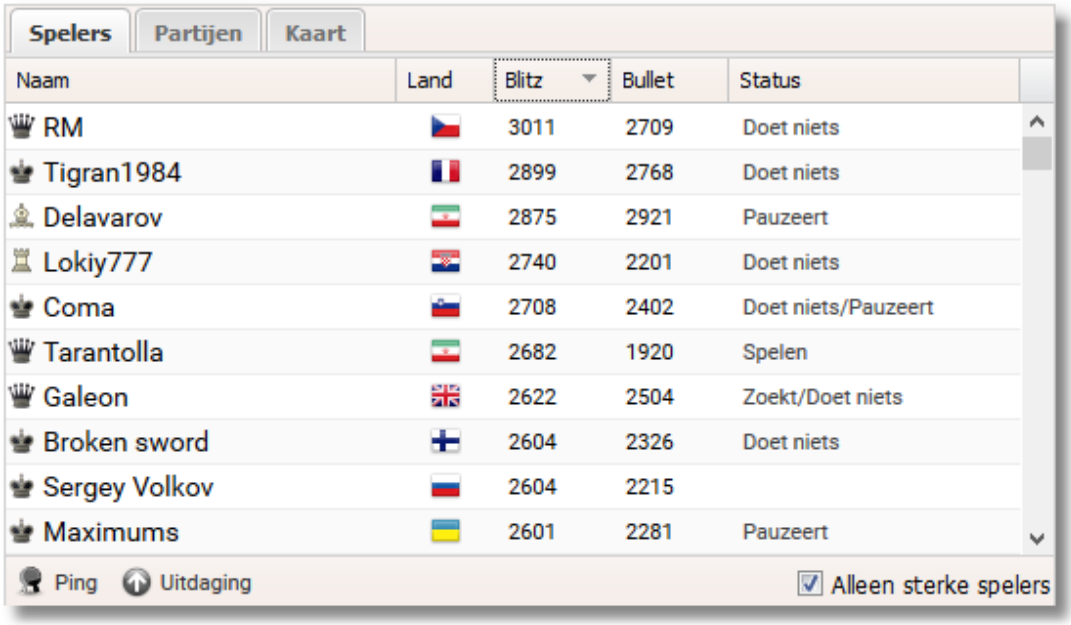
© ChessBase 2015

In dit venster kunt u open uitdagingen zien die naar iedereen gestuurd worden.
Directe uitdagingen worden aangegeven met een rode pijl. Open uitdagingen met een groene pijl.

Chat
U kunt met de aanwezigen chatten. Klik op een naam en typ iets rechts onderaan in het chatvenster.
Enkel geregistreerde gebruikers kunnen chatten.
Nadat u een speler geselecteerd hebt, verschijnt de naam van de speler voor het chatvenster.
U kunt het venster aanpassen door op de randen te klikken en te slepen.
Als u speelt of meekijkt, komt er in het midden van het scherm een schaakbord.

Spelers
Het programma toont een lijst met alle spelers die online zijn. De lijst is verdeeld in kolommen met de volgende informatie.

© ChessBase 2015



- **Naam:** De naam en de rang van de speler. Het symbool links van de speler is de rang.
- **Land:** Het land waar de speler woont.
- **Blitz:** De blitz rating van de speler.
- **Bullet:** De bullet rating van de speler.
- **Status:** Deze kolom toont wat de speler aan het doen is. Of hij aan het spelen is, niets aan het doen is, of iets aan het doen is.

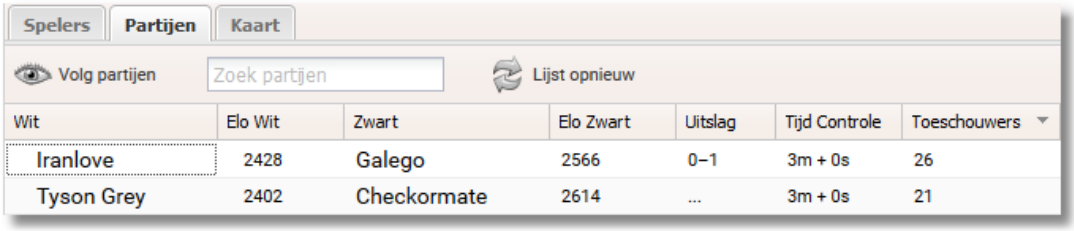
Als u in de lijst een speler selecteert en op de knop *Uitdaging* klikt, wordt er een uitdaging naar de speler gestuurd. U kunt ook dubbelklikken op de naam.

Ping Server

Hiermee meet u de kwaliteit van de verbinding en krijgt u het resultaat in het chatvenster.

Partijen

Hier kunt u de partijen zien die op dat moment gespeeld worden.



U ziet een complete lijst van alle partijen die gespeeld worden inclusief het speeltempo. U kunt zoeken naar een speler door zijn naam te typen in het zoekvenster. De kolommen kunt u sorteren zoals u dat gewend bent bij Windows. U ziet ook de ratings, de uitslag van de partij en het aantal toeschouwers. U kunt dubbelklikken in de lijst om mee te kijken met een partij.

Kaart

Op de wereldkaart staan rode stippen om de locatie van de spelers aan te duiden.

© ChessBase 2015

Dit geeft een indruk waar de meeste spelers vandaan komen. U kunt in- en uitzoomen op de kaart.

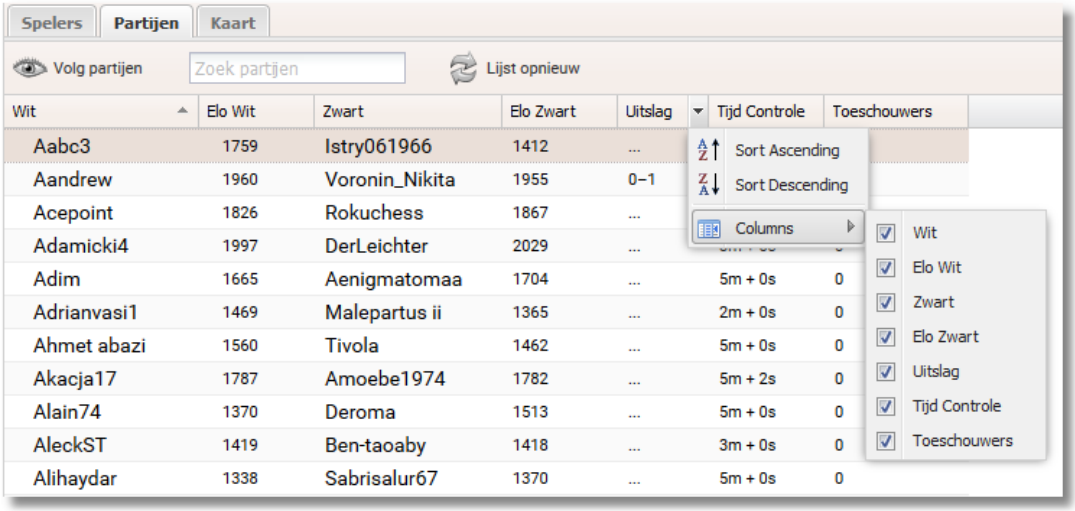
Kolommen sorteren
In alle gevallen waarin u een venster ziet met kolommen, kunt u sorteren op die kolommen door op de kop van de kolom te klikken. Door nogmaals op die kop te klikken, wordt de sorteervolgorde omgedraaid.

Voorbeelden:
Door op *Wit* te klikken in de lijst met partijen worden de partijen alfabetisch gesorteerd op naam van de spelers met wit. Door nogmaals op die kolom te klikken, gaat de sortering van z naar a. Door op *Elo* te klikken wordt de lijst gesorteerd op rating van hoog naar laag. Door nog een keer op Elo te klikken wordt de lijst van laag naar hoog gesorteerd.

Dit geldt voor alle vensters waar u kolommen ziet.

Behalve de lijst te sorteren, kunt u ook kolommen verbergen of tonen. Dit is mogelijk in alle vensters met kolommen. Houd de muis op de kop van een kolom en er verschijnt een zwart pijltje omlaag. Klik op het pijltje en u kunt de kolommen configureren.

© ChessBase 2015



Partijen spelen

Een tegenstander vinden

Er zijn verschillende manieren om op Playchess een tegenstander te vinden. De makkelijkste manier is om een uitdaging te sturen met gebruik van de knop in de taakbalk bovenaan het venster.

- **Snelschaken** Hiermee wordt een partij gestart met vijf minuten voor elke speler.
- **Speel Bullet** Hiermee wordt een partij gestart met slechts één minuut per speler per partij.
- **Langzaam** Hiermee wordt een partij gestart met vijftien minuten per persoon per partij.

Links onderaan vindt u het uitdagingen scherm.

Deze lijst bevat uitdagingen door andere spelers. De lijst is opgedeeld in

© ChessBase 2015

kolommen:

- **Naam:** Deze kolom bevat de namen van de spelers die uitdagingen sturen.
- **Voorwaarden:** In deze kolom staat of ze met of zonder rating willen spelen.
- **Elo:** Deze kolom toont de rating van de speler.
- **Tijd Controle:** Het speeltempo waarmee gespeeld zal worden.
- **Verbinding:** De kwaliteit van de verbinding.

Open uitdagingen worden getoond met een groene pijl. Als u klikt op een speler met een groene pijl, dan zal er een venster met een bord verschijnen om de partij te spelen.

Uitdagingen aan u persoonlijk worden gemarkeerd met een rode pijl.

Er komt een blauwe pijl te staan bij spelers die u persoonlijk hebt uitgedaagd. De spelers die deze uitdaging ontvangen zien een groene pijl.

Onder de uitdagingen ziet u drie knoppen.

Als u op een speler klikt en daarna op *Accepteer* klikt, aanvaardt u een uitdaging. Hetzelfde gebeurt als u dubbelklikt op een speler. Er verschijnt een bord en de partij kan beginnen.

Met *Verwijderen* kunt u uitdagingen verwijderen uit de lijst.

Met *Zoek* kunt u een nieuwe uitdaging zoeken. Met deze knop kunt u een speeltempo instellen. *Tijd:* is de tijd in minuten, en *Per zet:* is de increment per zet in seconden. Met elke zet die u doet, krijgt u dat aantal seconden erbij.

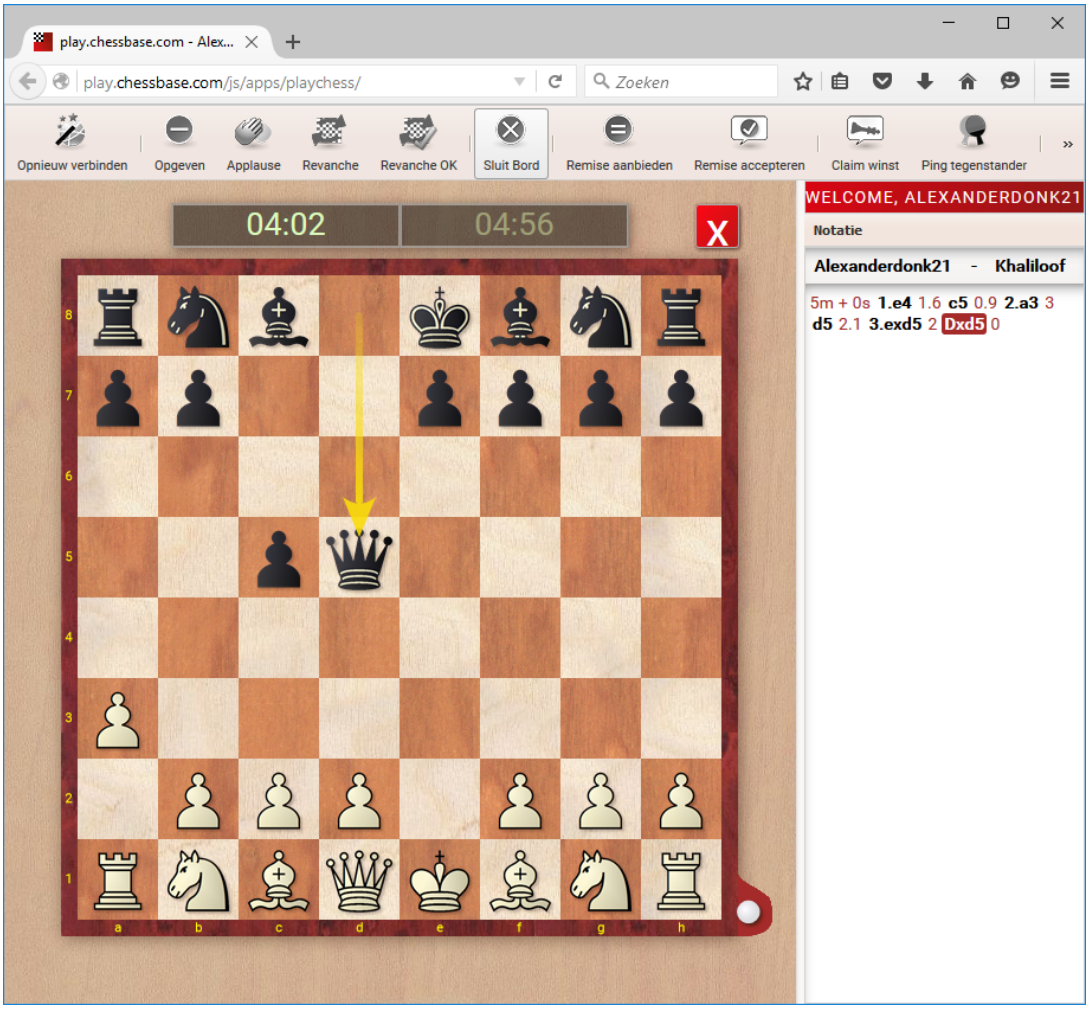
© ChessBase 2015

Een tegenstander zoeken in de spelerslijst
In de spelerslijst kunt u aan de status van de spelers zien welke spelers op dat moment niet aan het spelen zijn. Selecteer een speler en klik op de *Uitdaging* knop. Uw uitdaging wordt meteen naar de speler gestuurd en wordt gemarkeerd met een rode pijl.

Bord venster

Nadat u een uitdaging hebt aangenomen wordt het bordvenster gestart en kunt u eenasuto partij spelen.

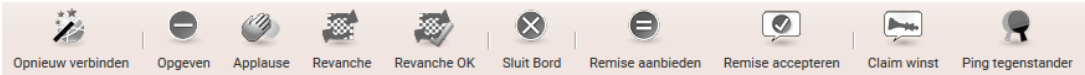
© ChessBase 2015



Naast het bord verschijnt de notatie en een chatvenster. U kunt het chatvenster gebruiken om korte berichten uit te wisselen met uw tegenstander.
U kunt het bordvenster gebruiken om partijen te spelen of partijen te bekijken van andere spelers. De tijd per speler wordt getoond in de klokken boven het bord.
De laatste zet van de tegenstander wordt gemarkeerd met een pijl. U kunt zetten door met de muis een stuk te verslepen.

Tip:
U kunt al zetten terwijl uw tegenstander nog aan zet is. Dit is nuttig wanneer de volgende zet vanzelfsprekend is en het scheelt u kostbare seconden bij blitz en bullet partijen. Uw zet wordt getoond op het bord met een groene pijl.

Boven het bordvenster ziet u een taakbalk met de belangrijkste functies.



- **Opnieuw verbinden:** Als u uw verbinding verloren hebt, kunt u hiermee opnieuw verbinden met de server.
- **Opgeven:** Hiermee geeft u deze partij op.
- **Applaus:** U kunt applaus geven aan de andere speler. De andere speler ziet dan een boodschap in zijn chatvenster en de server houdt bij hoe vaak deze speler applaus heeft gekregen. Deze functie is alleen beschikbaar voor spelers die geregistreerd hebben en een nummer hebben ingevoerd.
- **Revanche:** Als een wedstrijd is afgelopen, kunt u hiermee aanvragen nog een partij tegen dezelfde speler te spelen.
- **Revanche OK:** Hiermee aanvaardt u een revanche aanvraag.
- **Sluit Bord:** Dit sluit het bordvenster. U kunt het bord ook sluiten door rechtsboven op het kruisje te klikken.
  Let op: Als de partij nog bezig is en u sluit de partij, dan hebt u automatisch opgegeven!
- **Remise aanbieden:** Hiermee kunt u remise aanbieden.
- **Remise accepteren:** Hiermee kunt u een remiseaanbod van uw tegenstander aannemen.
- **Claim winst:** Hiermee kunt u de winst claimen als de tegenstander niet meer verbonden is met de server.
- **Ping tegenstander:** Controleer de verbinding van uw tegenstander.

U kunt de configuratie van het bord aanpassen. Klik op de kleine pijl naast de knop van het bord.

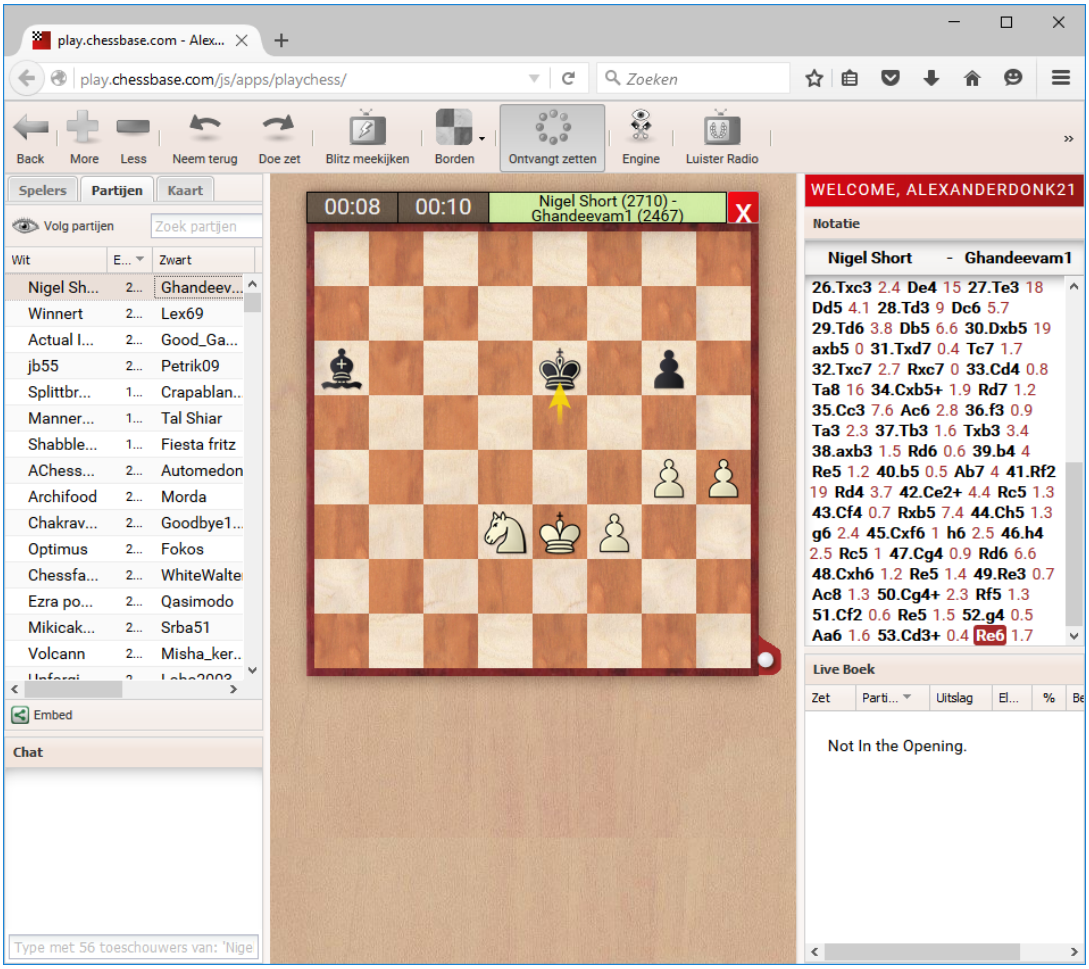
Kies een schaakset uit de lijst. De lay-out van het bord wordt dan aangepast.

Zetten invoeren
U kunt zetten invoeren door een stuk met de muis te verslepen naar het veld waar het naar toe moet of door te klikken op het veld waar het moet komen te staan. U kunt ook al zetten terwijl uw tegenstander nog aan zet is. Dit is nuttig wanneer de volgende zet vanzelfsprekend is en het scheelt u kostbare seconden bij blitz en bullet partijen. Uw zet wordt getoond op het bord met een groene pijl. U kunt zo'n zet terugnemen door nogmaals op dat stuk te klikken of door ergens naast het bord te klikken.

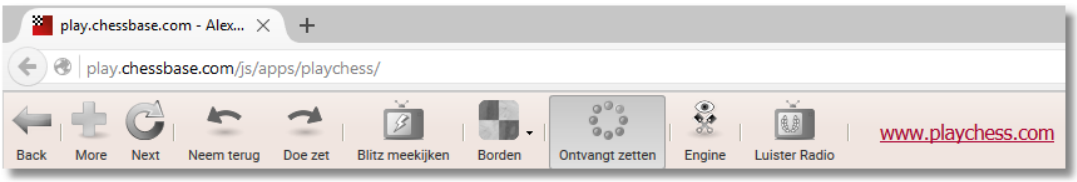
Promotie
Als een pion promoveert, klik op het veld waar gepromoveerd wordt en sleep de pion naar het stuk waartoe gepromoveerd moet worden.

Kibitzen
Meekijken met andere partijen is bijna net zo spannend als zelf spelen. Toeschouwers die meekijken bij andere partijen noemen we kibitzers. Het programma biedt verschillende mogelijkheden partijen te volgen. Door te dubbelklikken op een partij in de partijenlijst kunt u die partij volgen. De makkelijkste manier om mee te kijken is op de knop *Blitz meekijken* te klikken. Hiermee wordt de partij getoond van de sterkste speler die op dat moment aan het spelen is.

© ChessBase 2015



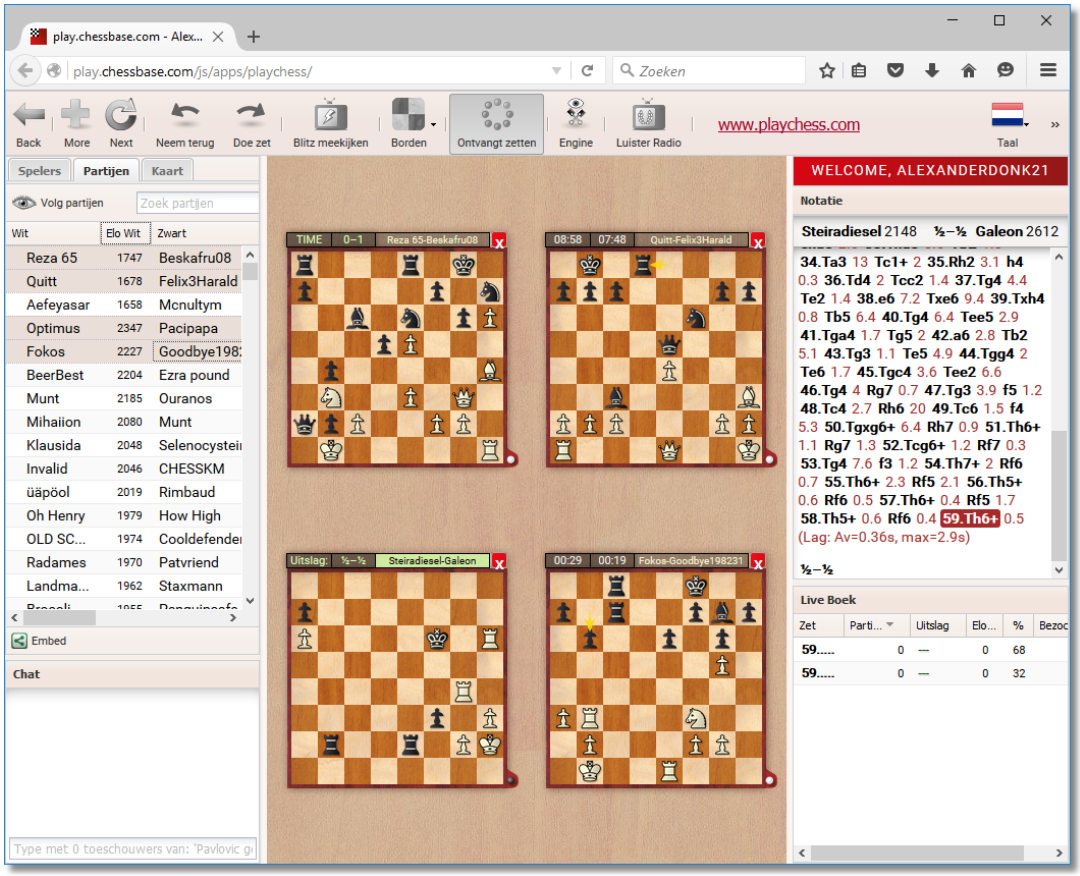
Op deze manier kunt u altijd heel eenvoudig meekijken met de sterkste spelers. U kunt alle vensters aanpassen aan de maat van uw eigen voorkeur. U kunt het chatvenster gebruiken om te chatten met andere kibitzers. Er zijn wat verschillen met de knoppen die u ziet op het moment dat u zelf speelt. Met de knop *Ontvangt zetten* kunt u het ontvangen van zetten aan- en uitzetten. Dit is handig als u een stelling wilt onderzoeken met een engine.



Met de knop *Engine* kunt u een schaakengine aanzetten die de stelling op het bord analyseert.

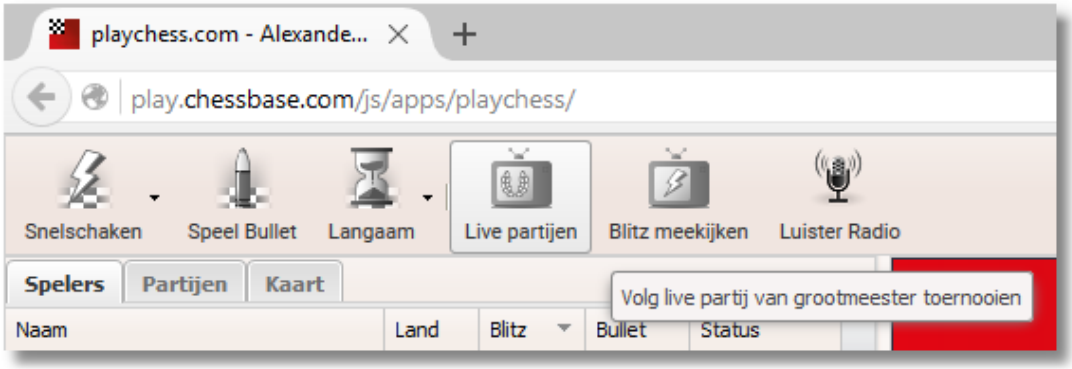
Multibord

U kunt verschillende partijen tegelijkertijd bekijken met een multibord. Dat gaat als volgt:
Open de partijenlijst met een klik op het tabblad *Partijen*. Kies de partijen die u wilt volgen met behulp van de Shift en Ctrl toets zoals u dat gewend bent bij het selecteren in Windows. Dus met Ctrl ingedrukt, kunt u gewoon één voor één de partijen aanklikken die u wilt volgen. Als u de selectie gemaakt hebt, klikt u op *Volg partijen*. U krijgt dan alle partijen te zien die u hebt aangeklikt.



U kunt maar één notatie tegelijk bekijken. Klik op een ander bord om de notatie van het andere bord te bekijken.

Met een klik op *Live partijen* in het hoofdmenu krijgt u een multibord met de populairste partijen die op dat moment in toernooien gespeeld worden.

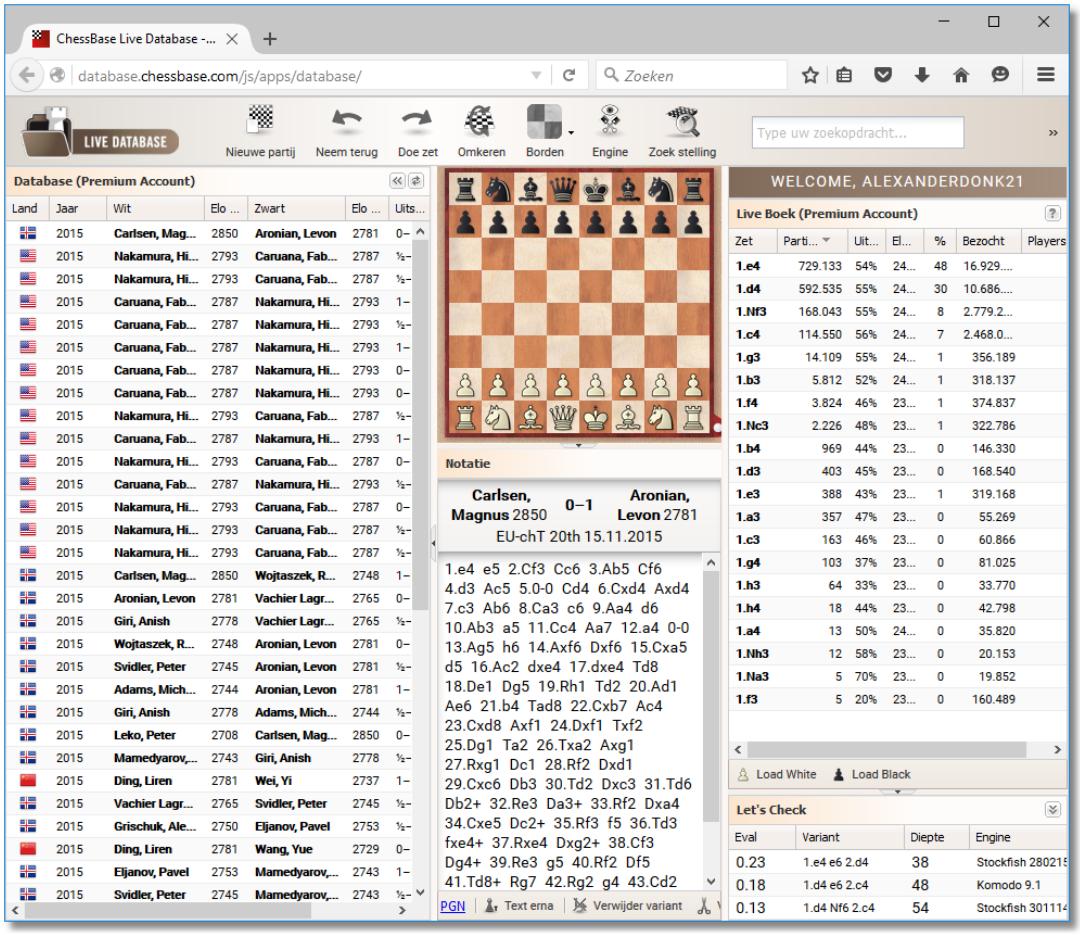


3.9.4 Live Database

Een belangrijke functie van ChessBase is de Online Database die u met een browser kunt benaderen. U kunt enkel gebruik maken van deze functie als u een geregistreerde gebruiker van ChessBase bent. De registratie is gratis en het account kan gebruikt worden voor alle ChessBase Web Tools.

Met een klik op *Live Database* in het startscherm van Fritz komt u terecht in een enorme database waar u kunt zoeken naar spelers en stellingen.

© ChessBase 2015

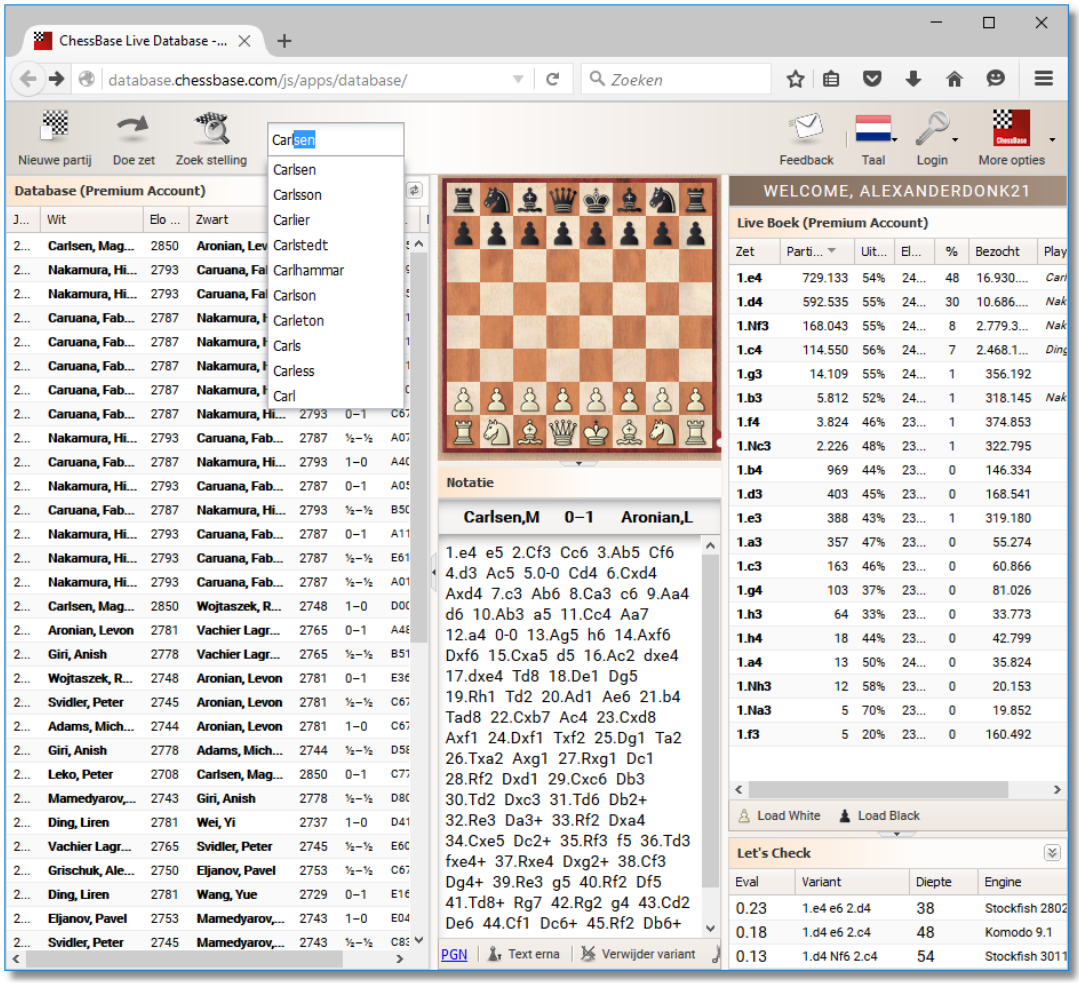


User Interface

Bovenaan het scherm ziet u welke mogelijkheden u hebt. Informatie over het aanpassen van het bordvenster, het sorteren van kolommen en het Live Boek kunt u vinden in de beschrijvingen van de andere applicaties.

Naar spelers zoeken

Nadat u de applicatie hebt gestart, ziet u een invoerveld boven de partijenlijst. Hier kunt u invoeren waar u naar op zoek bent.
Terwijl u aan het typen bent waarnaar u op zoek bent, krijgt u al suggesties. Dat kunnen namen zijn van spelers of van toernooien.



Als u zoekt naar *Carlsen* krijgt u alle partijen van Carlsen te zien. Als u op een partij klikt, verschijnt die partij op het bord en kunt u die partij analyseren.

Zoeken naar stellingen

U kunt in alle partijen in de online database zoeken naar een bepaalde stelling. Klik op *Nieuwe partij* en speel de zetten tot aan de stelling die u zoekt. Klik daarna op *Zoek stelling*.

Let's Check

Behalve de informatie in het Live Boek kunt u ook gebruik maken van Let's Check. Dit is een nieuwe manier van analyseren in onze programma's waarbij een enorme database is opgebouwd door heel veel gebruikers samen. Alle posities die ooit zijn geanalyseerd zijn vrijwillig op onze server geplaatst. De varianten van de engines zijn nu voor iedereen beschikbaar.

U ziet de evaluaties van de stellingen van de engines. U kunt uw eigen openingenrepertoire uploaden met de knoppen *Load White* en *Load Black*.

3.9.5 My Games Cloud

Een belangrijk nieuw aspect in de software van ChessBase is de mogelijkheid databases niet alleen op te slaan op de harde schijf van een computer, maar ook extern op de servers van ChessBase. Dit heeft als voordeel dat u overal ter wereld bij uw data kunt, zolang u maar een internetverbinding hebt. Het betekent ook dat bestaande databases niet steeds opnieuw gekopieerd en geïnstalleerd hoeven te worden. Bovendien is het nu mogelijk een database aan te leveren die gebruikt kan worden door andere gebruikers.

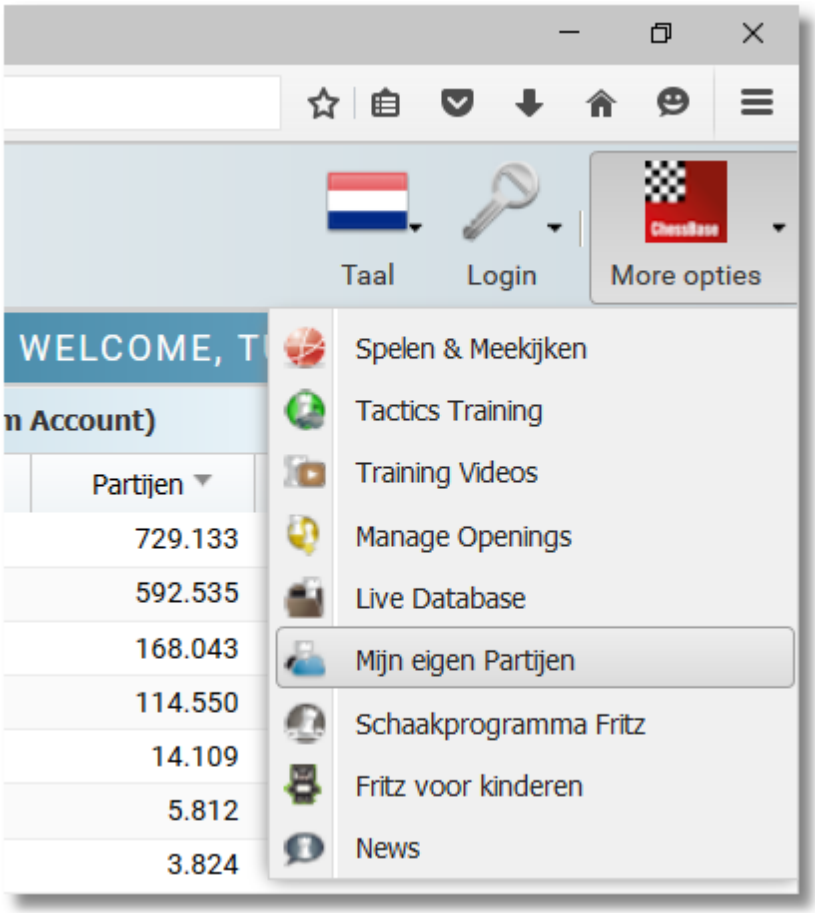
Het is mogelijk een cloud database te gebruiken vanaf een computer

met internetverbinding en een browser, maar ook vanaf mobiele apparaten. Een groot voordeel van het gebruik van een cloud database is dat je bijvoorbeeld trainingsmateriaal gereed kunt maken voor een toernooi. Zelfs als je teamgenoten geen Windows PC hebben kun je ze voorzien van informatie over de partijen van hun tegenstanders en suggesties doen.

Toegang / Inloggen
Net als met de toegang voor Playchess.com is alles wat je nodig hebt een ChessBase account.

Toegang is gratis, maar u hebt enkel volledige toegang tot alle functionaliteit als u een actief Playchess.com account hebt. U kunt inloggen met uw Playchess account, of u kunt een nieuw account aanmaken op de website.

U kunt de cloud server bereiken via *Meer opties - Mijn eigen Partijen*.



Afhankelijk van het type ChessBase abonnement dat u hebt, kunt u hier een groot aantal databases aanmaken die u ook altijd weer kunt

© ChessBase 2015

verwijderen.

De databases *Black Repertoire*, *White Repertoire* en *My Games* zijn standaard aanwezig. Als u probeert deze te verwijderen, zullen wel alle partijen verwijderd worden maar de databases zelf kunt u niet verwijderen.

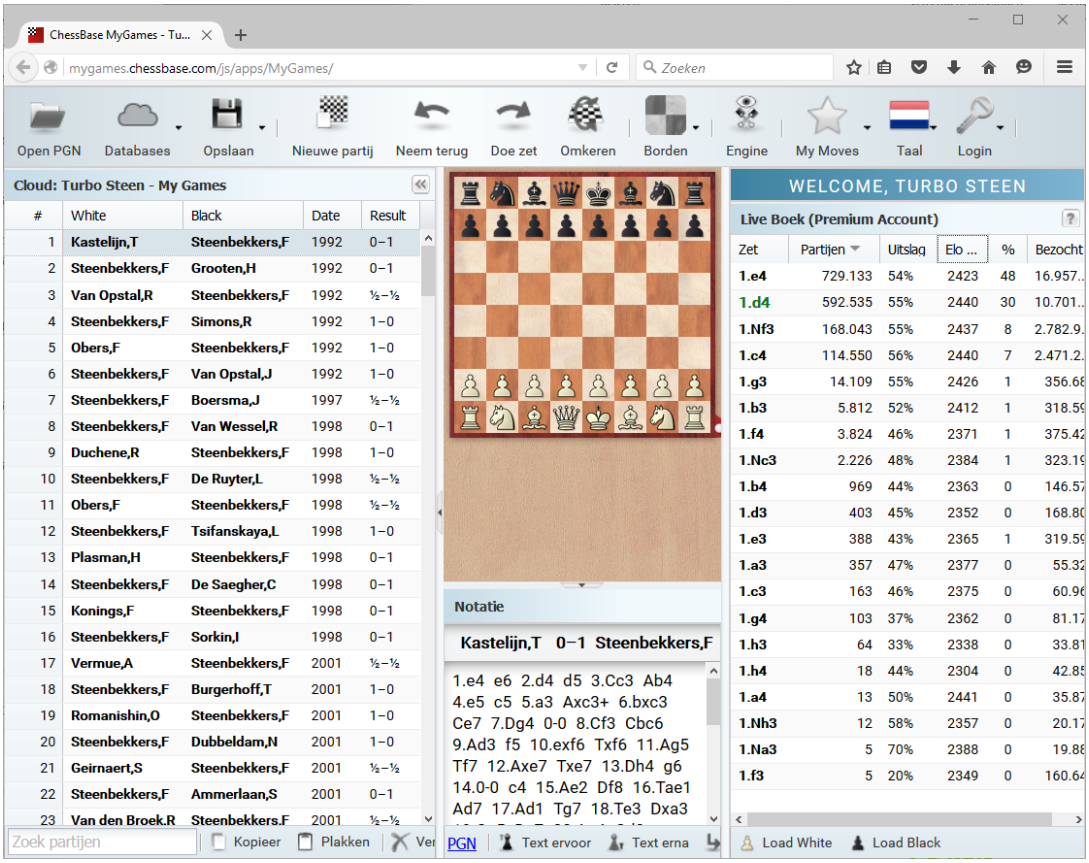
Inloggen als *Gast* heeft geen zin voor deze functie, u moet hiervoor echt een ChessBase account aanmaken.

U kunt de database die u hebt aangemaakt met ChessBase 13 in de cloud benaderen met elke browser. Het tegenovergestelde is ook mogelijk. U kunt data aanmaken of aanpassen met de browser en later die data weer benaderen met ChessBase 13.

Opslagcapaciteit voor de cloud database
De capaciteit van de opslag die u hebt is afhankelijk van het type Playchess account dat u hebt. Met een gratis ChessBase account hebt u 200 MB opslag. Dat zijn ruwweg 10.000 partijen. Met een basis account hebt u 100 MB en met een Premium Account hebt u 250 MB opslag.

User Interface
De user interface heeft een duidelijk structuur. Bovenaan ziet u de functies die mogelijk zijn. Verder is er een bordvenster, een notatievenster, de partijenlijst en hebt u directe toegang tot het *Live Book*, met daarin allerlei statistische informatie.

© ChessBase 2015



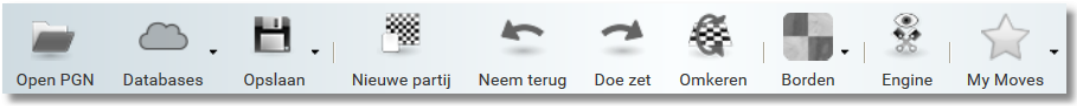
Alle vensters kunt aangepast worden via de kop van de kolom.

Op het grafische bord kunt u zetten invoeren of partijen naspelen die in de database staan.

U kunt het bord configureren door een andere set te kiezen bij het menu *Borden*.

De partijenlijst van de geselecteerde database en de statistische informatie over de stelling worden ook getoond in het Live Boek.

Andere belangrijke functies, zoals het terugnemen van een zet, het bord omdraaien of het laden van een engine kunt u bovenaan het scherm vinden.



Notatievenster
Het notatievenster toont de notatie van de partij die geopend is en eventueel commentaar.

Door te klikken op een zet in het notatievenster springt het bord naar die stelling. Er is een taakbalk onder het notatievenster om de notatie aan te passen.

- **Tekst ervoor** - Hiermee voegt u tekst in vóór een geselecteerde zet Voer de zet in via het invoerveld onderaan het scherm.
- **Tekst erna** - Hiermee voegt u tekst toe na de geselecteerde zet.
- **Begin variant** - Hiermee gaat u een zet terug en start u een variant.
- **Promoveer variant** - Hiermee maakt u een subvariant de hoofdvariant.
- **Verwijder variant** - Hiermee verwijdert u een variant.
- **Variant inkorten** - Hiermee verwijdert u alle notatie vanaf dit punt.

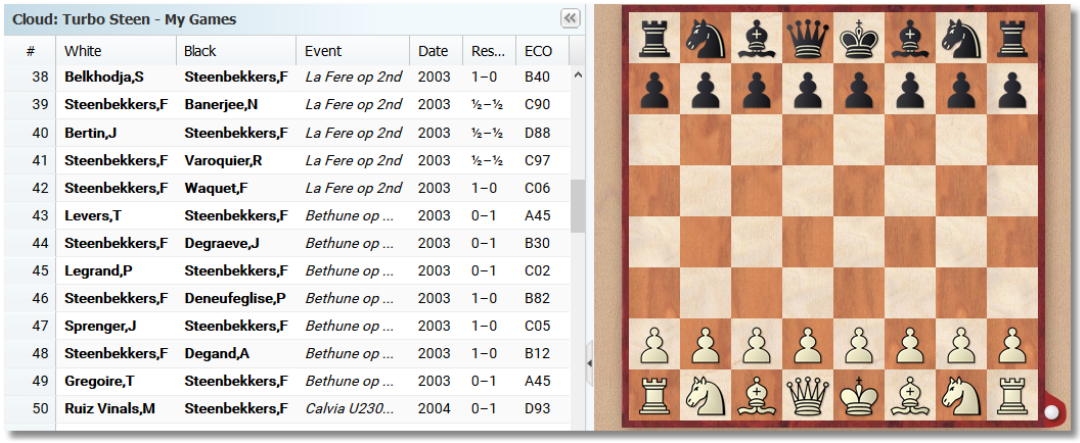
Let op: U kunt zetten markeren en die direct toevoegen aan uw openingsrepertoire.

Commentaar symbolen - Schaakpartijen worden vaak voorzien van commentaar met internationale symbolen.

Deze symbolen kunnen worden toegevoegd aan de notatie.

Partijenlijst
De partijenlijst toont een lijst met alle partijen opgeslagen in deze database.

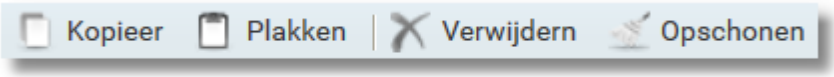
© ChessBase 2015



Aan de titel van de lijst kunt u zien welke database op dit moment gebruikt wordt.

Cloud geeft aan dat het een cloud database is. U kunt ook een pgn inlezen, zoals in onderstaand scherm is gebeurd.

De volgende functies zijn beschikbaar bij het werken met de partijenlijst.



Kopieer / Plakken: Met *Kopieer* en *Plakken* kunt u partijen van de ene naar de andere database kopiëren. *Kopieer* kopieert naar het klembord. Als u een andere database opent, kunt u met *Plakken* die partijen daar in plaatsen.

Verwijderen / Opschonen: Met *Verwijderen* markeert u een partij als zijnde verwijderd, maar daarmee is ie nog niet verwijderd uit de

database. Met *Opschonen* kunt u gemarkeerde partijen echt fysiek verwijderen uit de database. Als u een partij markeert als verwijderd kunt u die actie ongedaan maken door die partij te selecteren en nog een keer op *Verwijderen* te klikken. Als u eenmaal *Opschonen* hebt gebruikt, kunt u verwijderde partijen hier niet meer terughalen.

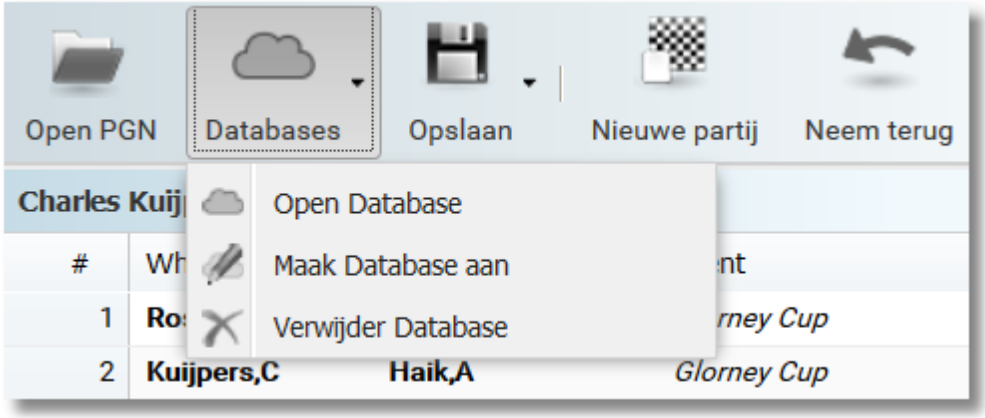
Met het invoerveld onderaan kunt u zoeken in de database, bijvoorbeeld naar partijen van een bepaalde speler.

Het programma zal meteen alle partijen tonen die gevonden zijn.

Databases onderhouden

U kunt de app gebruiken voor het werken met partijen en stellingen die op de cloud server staan. U kunt databases aanmaken, openen en verwijderen.

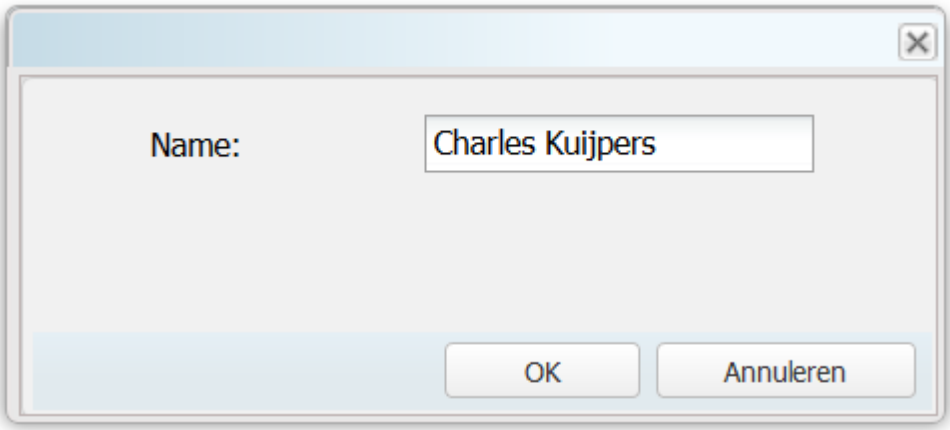
Boven het schaakbord ziet u een knop *Databases*. Aan het klein zwarte pijltje kunt u zien dat er nog meer functies beschikbaar zijn.



Met Open PGN kunt u altijd een database openen die lokaal op uw computer staat.

Door te klikken op *Maak Database aan* opent er een venster. Geef een nieuwe naam in van de database en klik op *OK*. Hiermee wordt er een database aangemaakt en opgeslagen op de cloud server.

© ChessBase 2015



Door te klikken op *Open Database* komt er een lijst van beschikbare databases tevoorschijn.

In de kolommen ziet u de namen van de databases, het aantal partijen in de database en de naam van de eigenaar van de database.

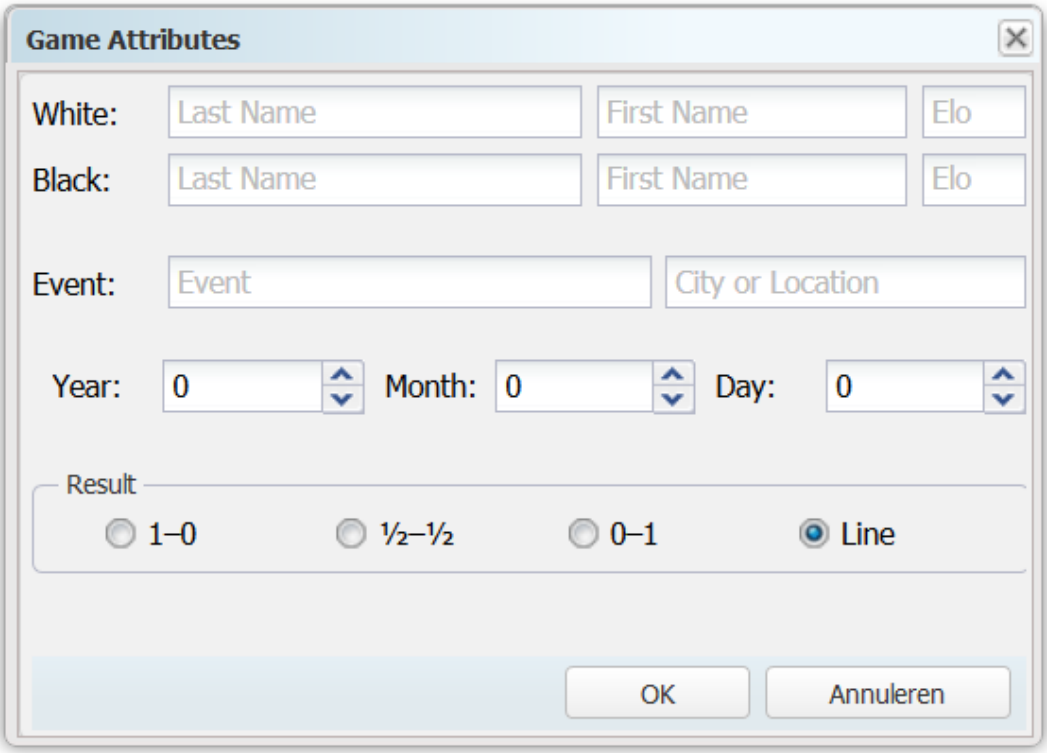
Delete Database
Hiermee verwijdert u een database van de server. Het kan niet ongedaan gemaakt worden!

Een database bouwen
Er zijn verschillende manieren een database te bouwen zonder de hulp van ChessBase 13. Hieronder staat beschreven hoe u de applicatie kunt gebruiken om een database op te bouwen met een eenvoudig user account. Gebruikers met ChessBase 13 en geregistreerde gebruikers

© ChessBase 2015

van ChessBase hebben meer mogelijkheden met de complexe database software.

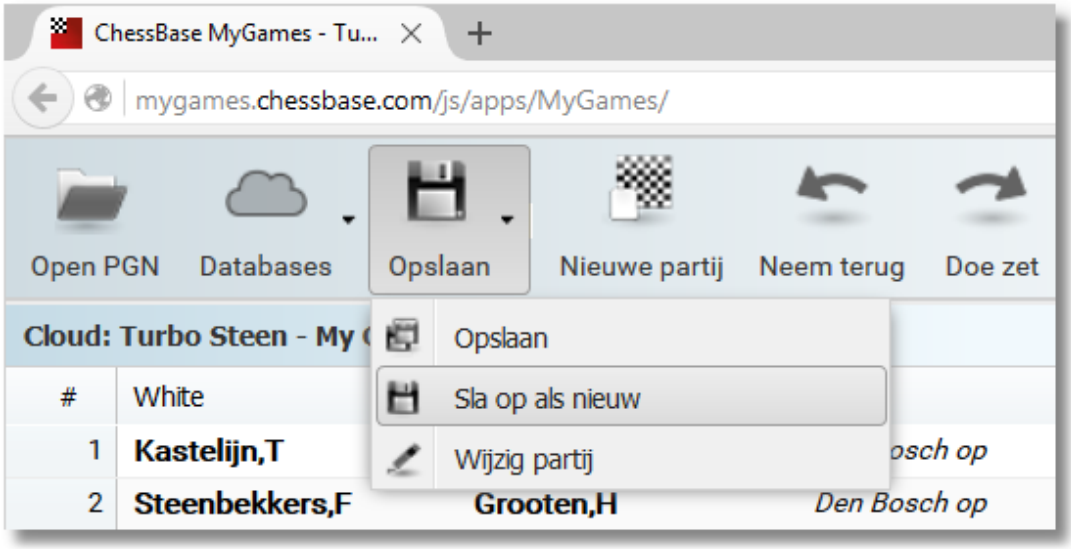
U kunt zetten invoeren op het grafische bord en dan de partij opslaan. Door te klikken op *Opslaan* krijgt u eerst de vraag in welke database u wil opslaan en daarna het volgende scherm:



Nadat u de gegevens hebt ingevuld, kunt u op *OK* klikken.

Met *Sla op als nieuw* slaat u een partij die u aangepast hebt op als een nieuwe partij in de database. Door gebruik te maken van *Verwijderen* en *Opschonen* kunt u later dubbele partijen verwijderen uit de lijst met partijen.

© ChessBase 2015



Nieuwe partijen worden toegevoegd aan het eind van de database.

U kunt *Open PGN* gebruiken om een PGN te openen die lokaal op uw computer staat. De partijenlijst wordt getoond.

Selecteer de partijen die u zou willen kopiëren naar een cloud database. Maak eventueel gebruik van *Shift* en *Ctrl* om de selectie uit te breiden. Klik daarna op *Kopieer*.

Klik nu op *Open Database* en open de database waar de partijen naartoe moeten. Klik op *OK* en de geselecteerde partijen zullen gekopieerd worden naar de nieuwe database.

Analysis

Terwijl u een partij naspeelt of een nieuwe partij invoert kunt u een engine gebruiken om u te assisteren met de analyse. Klik hiervoor op *Engine*.

Een analyse engine is een schaakprogramma dat de huidige stelling evalueert en de resultaten hiervan toont. Het geeft een goede indruk van de stelling die op het bord staat.

In het engine venster wordt informatie getoond over de evaluatie van de stelling, altijd vanuit het oogpunt van wit. De engine geeft ook aan wat de hoofdvariant is, met welke diepte er geanalyseerd is en de tijd die het heeft geduurd om te evalueren.

© ChessBase 2015

Boek Venster

Het programma toont ook het Live Boek in een venster. Dit is een enorm boomdiagram met openingen gebaseerd op de Let's Check server. Alle stellingen van openingen van de online database staan daar in en dat maakt dit Live Boek tot de meest uitgebreide en meest up-to-date bron voor openingstheorie. U kunt spelen tegen het *Live Boek*, of u kunt het gebruiken om varianten op te zoeken.

U kunt het *Live Boek* gebruiken om een indruk te krijgen van de kwaliteit van de voortzetting en dat kan goed helpen bij het naspelen van de partij.

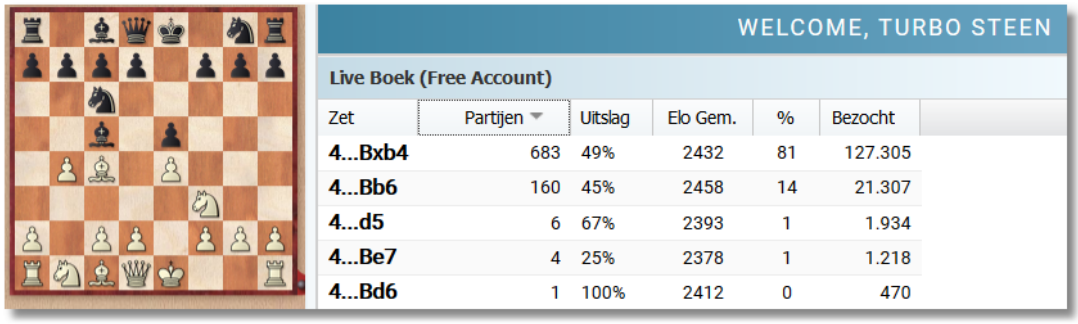
Als u klikt op een zet in het *Live Boek* wordt de zet op het bord uitgevoerd.

Tip: Als u zetten invoert kunt u uzelf veel tijd besparen als u de zetten invoert met behulp van het *Live Boek*. Als u klikt op *Nieuwe partij* wordt er een leeg bord getoond waar u zetten kunt invoeren. Door te klikken op de zetten in het *Live Boek* worden de zetten op het bord uitgevoerd.

Het is ook mogelijk varianten in te voeren. Ga terug naar de plaats waar een variant ingevoerd moet worden en doe een andere zet. Er is geen varianten dialoogvenster. De zetten worden meteen ingevoerd als een variant.

De informatie over de huidige stelling is verdeeld in kolommen.

© ChessBase 2015



Zet	Partijen	Uitslag	Elo Gem.	%	Bezocht
4...Bxb4	683	49%	2432	81	127.305
4...Bb6	160	45%	2458	14	21.307
4...d5	6	67%	2393	1	1.934
4...Be7	4	25%	2378	1	1.218
4...Bd6	1	100%	2412	0	470

Zet: Alle mogelijke zetten in deze stelling.
Partijen: Het aantal partijen met deze zet gespeeld.
Uitslag: De uitslag van de partijen met deze zet vanuit wit bezien.
Elo Gem.: De gemiddelde Elo van de spelers van partijen waarin de zet gespeeld is.
%: Het percentage van de partijen waarin de zet is gespeeld.
Bezocht: Het aantal keren dat bezoekers hebben gekeken naar deze stelling.

Sorteren op kolommen
Als een lijst wordt geopend, bijvoorbeeld de partijenlijst of het Live Boek, dan staat alle informatie in kolommen.
Door op de kop van een kolom te klikken wordt de kolom gesorteerd van A naar Z. Als u nog een keer klikt, gaat de sortering van Z naar A.

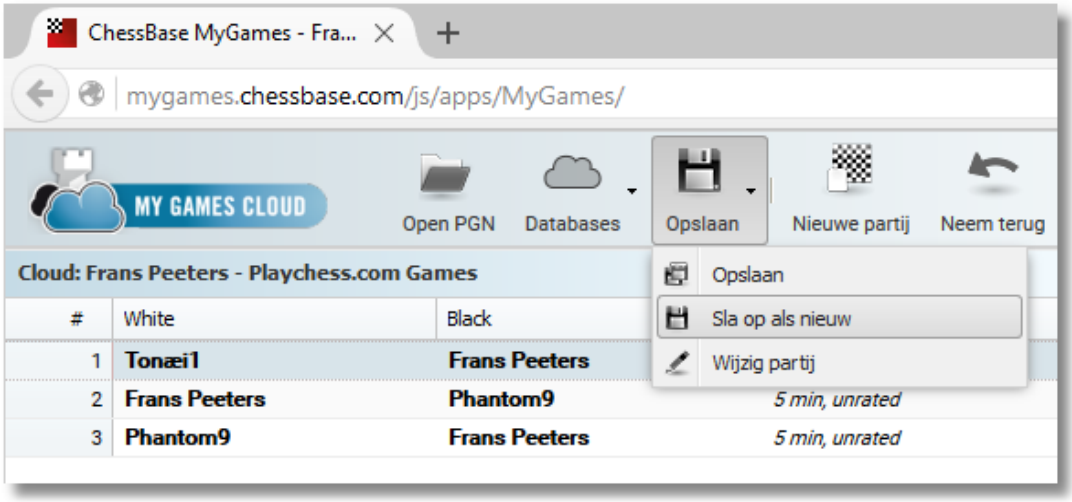
Bijvoorbeeld:
Door te klikken op *Wit* in de partijenlijst worden de partijen gesorteerd op alfabet van de speler met wit. Door nog een keer te klikken worden de partijen gesorteerd in omgekeerde volgorde. Door te klikken op partijen in het *Live Boek* worden de partijen gesorteerd op meest gangbare zetten. Door een tweede keer te klikken wordt de meest ongebruikelijke zet als eerste getoond.

© ChessBase 2015

3.9.6 FAQ Mijn Eigen Partijen

Kan ik de analyse van de engine opslaan in de notatie?
Nee. Dit is enkel mogelijk met het programma ChessBase of met Fritz.

Hoe kan ik de notatie aanpassen nadat ik commentaar toegevoegd heb?
Via het menu *Opslaan - Opslaan* vervangt u de partij door de partij met de aanpassingen. Met *Opslaan - Sla op als nieuw* slaat u de partij op met de nieuwe notatie maar blijft de voorgaande versie staan.



Hoe kopieer ik partijen van de ene database naar de andere?
Selecteer de partijen die gekopieerd moeten worden. Gebruik eventueel Ctrl om meerdere partijen te selecteren. Klik dan op *Kopieer*. Open de database waar de partijen naar toe moeten en klik op *Plakken*. Hiermee kopieert u de partijen vanuit een lokaal opgeslagen PGN of een cloud database.

Kan ik partijen verwijderen van de database?
Ja. Selecteer de partijen in de database. Gebruik eventueel Ctrl om meerdere partijen te selecteren. Klik dan op *Verwijderen*. De partijen worden doorgestreept en lichtgrijs weergegeven. De reden hiervan is dat u deze actie altijd nog ongedaan kunt maken door de partij te kiezen en wederom op *Verwijderen* te klikken. Met *Opschonen* verwijdert u de partijen definitief. Deze actie kan niet ongedaan gemaakt worden.

Kan ik CBH en CBF databases openen met mijn browser?
Nee. De huidige versie van het programma ondersteunt enkel het formaat *.cbcloud en PGN.

© ChessBase 2015

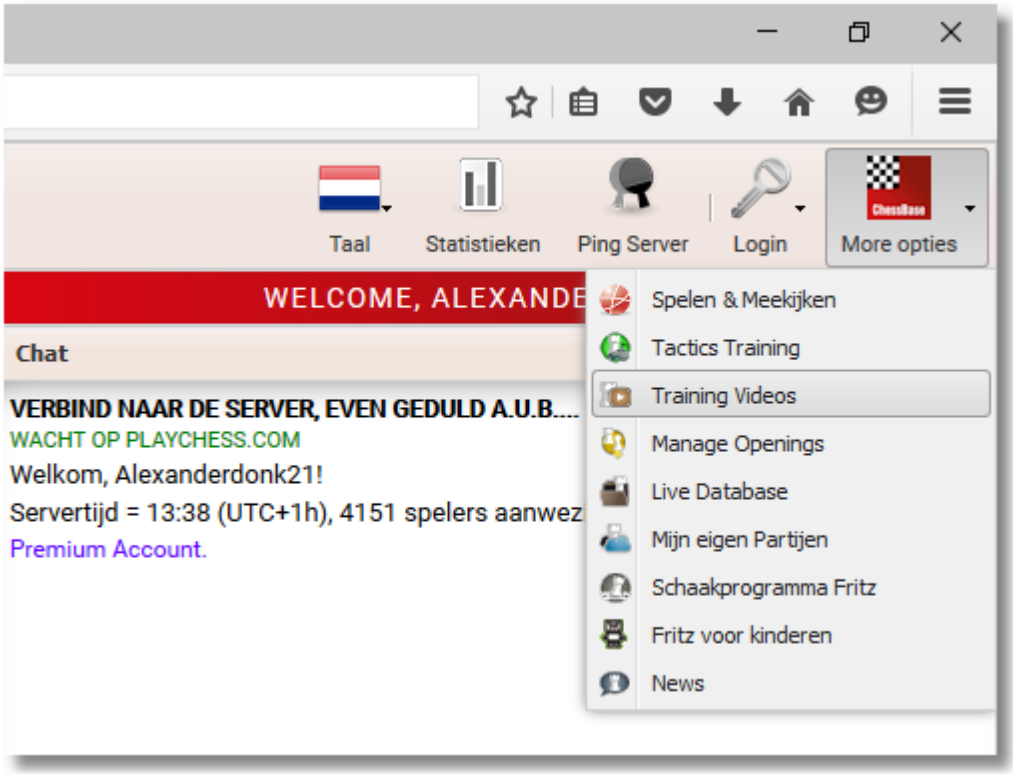
3.9.7 Fritz Online

Met Fritz Online kunt u altijd online schaken tegen Fritz.

3.9.8 Video Flat

Met een klik op de *Video Flat* in het startscherm kunt u heel veel videomateriaal bekijken. U kunt ook de app starten vanuit het Login Menu.

© ChessBase 2015



Er zijn video's in verschillende categorieën, zoals trainingsvideo's en verslagen van toernooien.

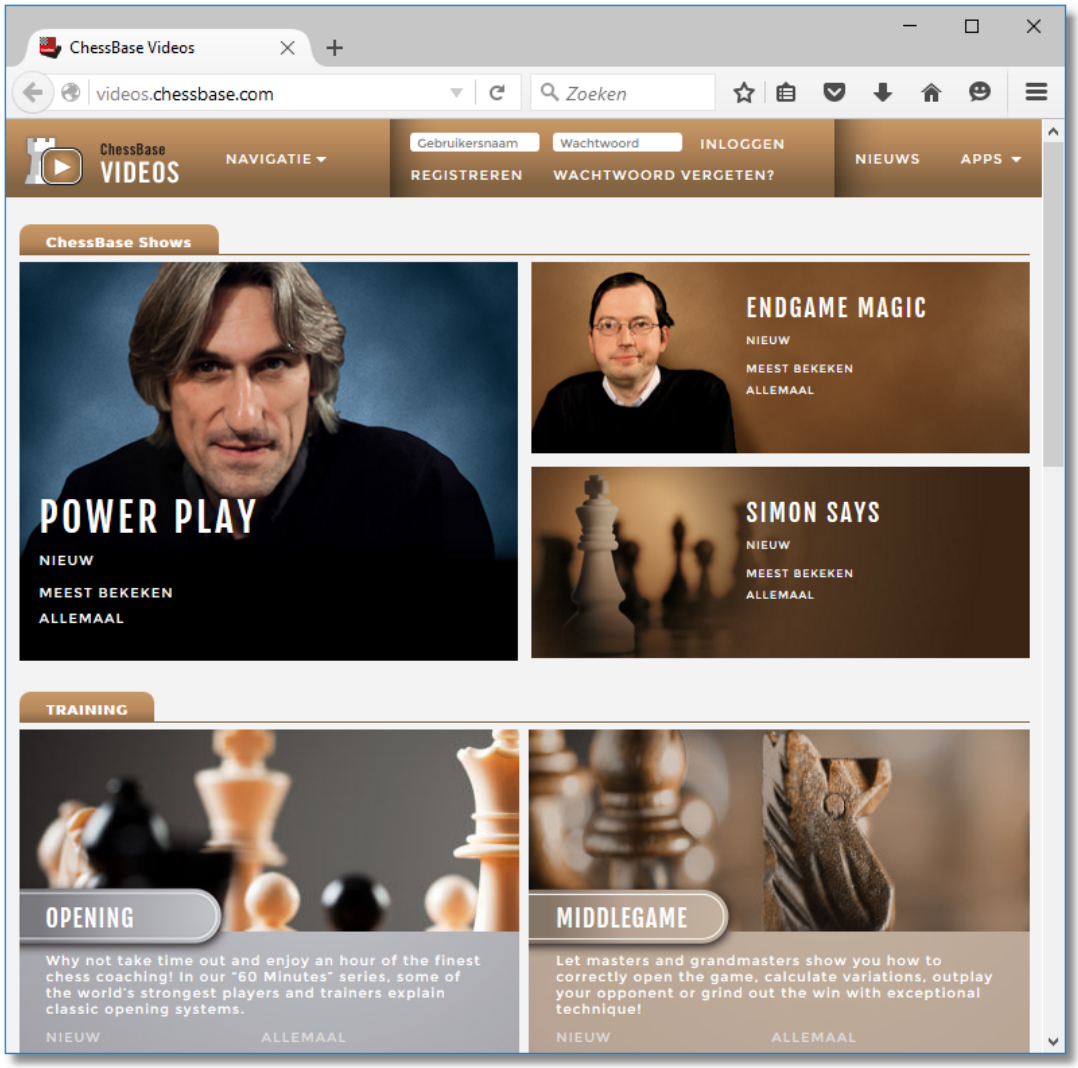
De online ChessBase video bibliotheek is een uitgebreid archief van alle schaakuitzendingen die vertoond zijn op de playchess.com server gedurende de afgelopen jaren. Er zijn hoogtepunten te vinden zoals de *Power Play* show van Daniel King, de *Endgame Magic Show* van Karsten Müller of TV ChessBase. Op dit moment staan er ongeveer 300 video's online en het aantal groeit nog steeds.

Move by move is warm aanbevolen. Geselecteerde grootmeesters leren je zet voor zet winnende technieken aan! Probeer de vragen van Daniel King of Simon Williams te beantwoorden en je zult de strategieën achter de zetten van de meesters begrijpen.

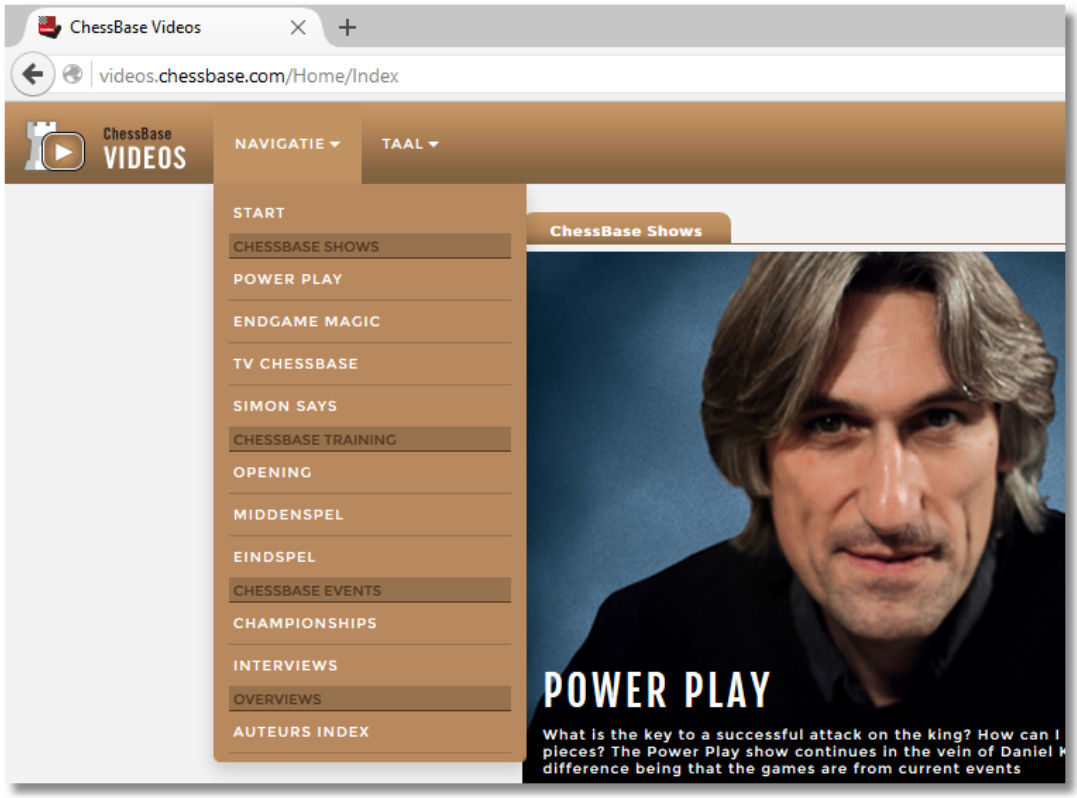
U hebt ook gratis toegang tot de *60 minutes* serie. Bekende spelers en coaches vertellen over concepten in de opening en inspireren u met interessante ideeën die u zullen helpen uw repertoire te vergroten.

Regelmatig worden er nieuwe video's toegevoegd. Om van dit aanbod gebruik te kunnen maken, hebt u een geregistreerd account nodig.

© ChessBase 2015



Klik bijvoorbeeld op *Navigatie* om een keuze te maken.



U krijgt een gestructureerd overzicht van de inhoud van de video portal. Klik op een onderdeel om de juiste video's te zien te krijgen, bijvoorbeeld de lijst met *Power Play* video's van GM Daniel King.

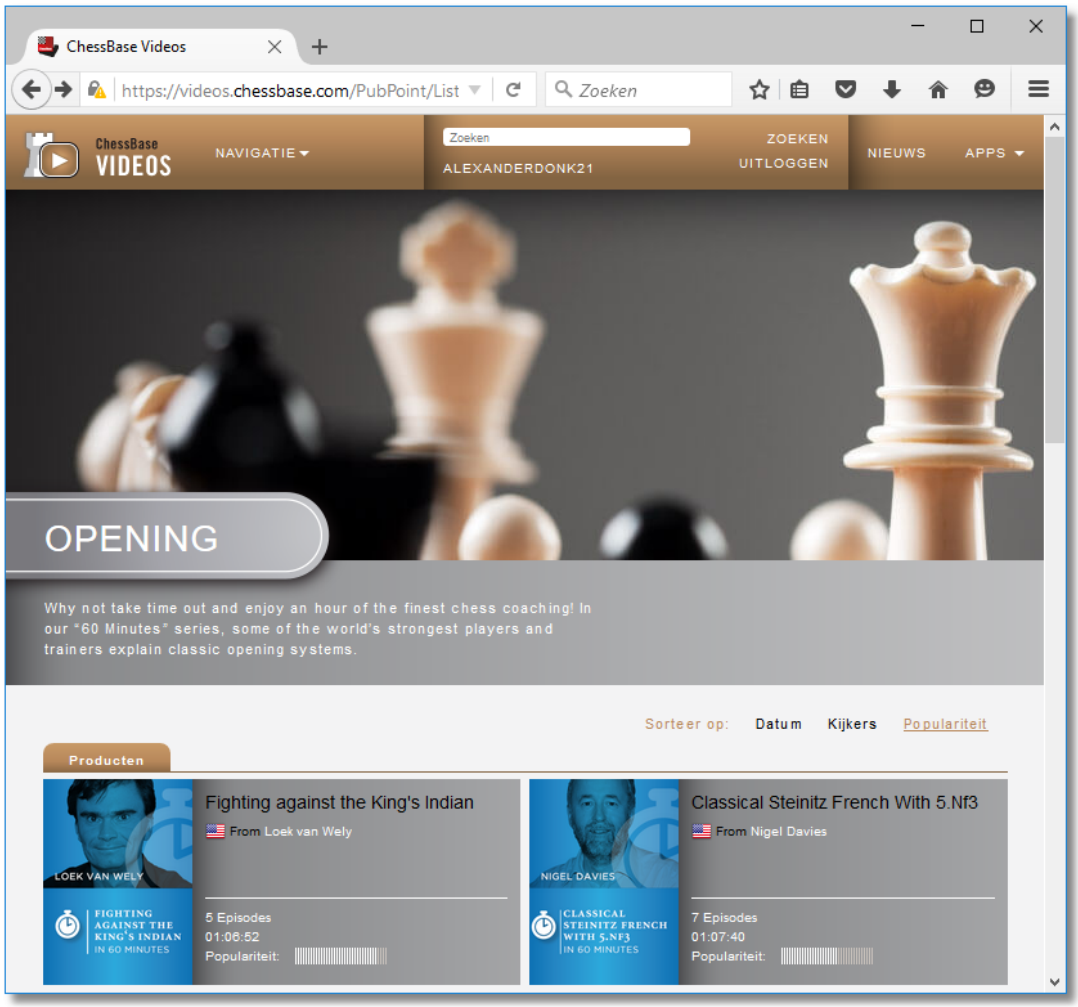
Door op de naam van een video te klikken wordt de video gestart.

U kunt de videokwaliteit en het volume aanpassen, het filmpje bekijken in het volledige scherm en de video pauzeren en starten.

De categorieën bij *Training* op het startscherm zullen interessant zijn voor de meeste gebruikers.

Er zijn video's voor de verschillende fases (opening, middenspel, eindspel) van schaakpartijen, waarmee u kunt bepalen waar u het best mee aan de slag kunt gaan.

De lijst met video's kan gesorteerd worden op datum, aantal keren bekeken en populariteit.



Het video portaal is een uitstekende plek om even doorheen te bladeren. De demonstratievideo's geven de gebruikers een goed beeld van de producten voor ze tot aanschaf over kunnen gaan.

© ChessBase 2015

3.9.9 Openings

Voor een actieve schaker is het belangrijk een openingen repertoire op te bouwen. Deze nieuwe app kan u heel goed helpen met het leren van een opening en u kunt de app ook gebruiken om een repertoire op te bouwen.

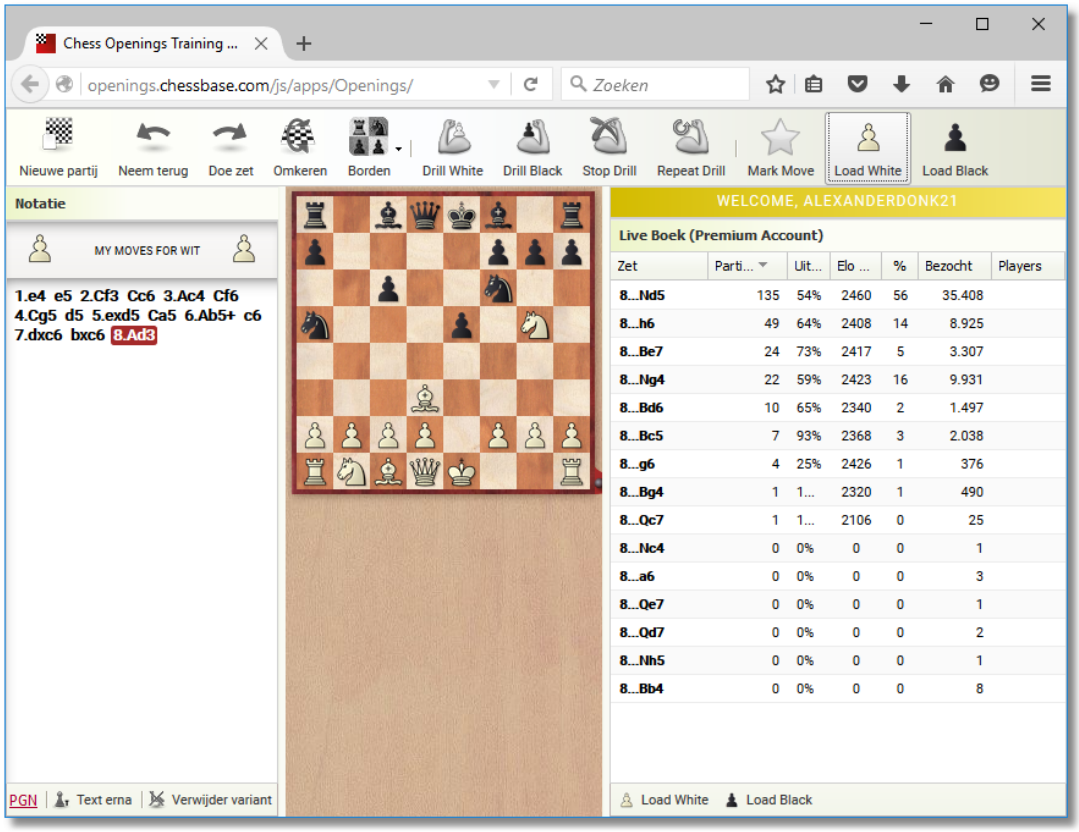
Het repertoire voor wit en zwart wordt opgeslagen in verschillende boomvarianten.

De app kan gestart worden vanaf het beginscherm van Fritz 15 of direct van het login scherm.

De gebruiker krijgt hulp bij de belangrijkste punten van het opstellen van een repertoire. Gebaseerd op de huidige openingstheorie zal de app de juiste zetten kiezen voor het openingsrepertoire en die openingsvarianten opslaan in de boomvarianten, één voor wit en één voor zwart. Aangezien de app werkt met elke browser kunt u altijd bij uw openingsrepertoire, het enige wat u nodig heeft is een internetverbinding. U kunt werken met een PC, een table of een smartphone. De app kan u ook trainen in het onthouden van de variantenboom.

Nadat u bent ingelogd ziet u een taakbalk boven het schaakbord met alle benodigde functies. U kunt uw zetten uitvoeren op het bord of klikken op de zetten in het *Live Boek* scherm naast het schaakbord.

© ChessBase 2015

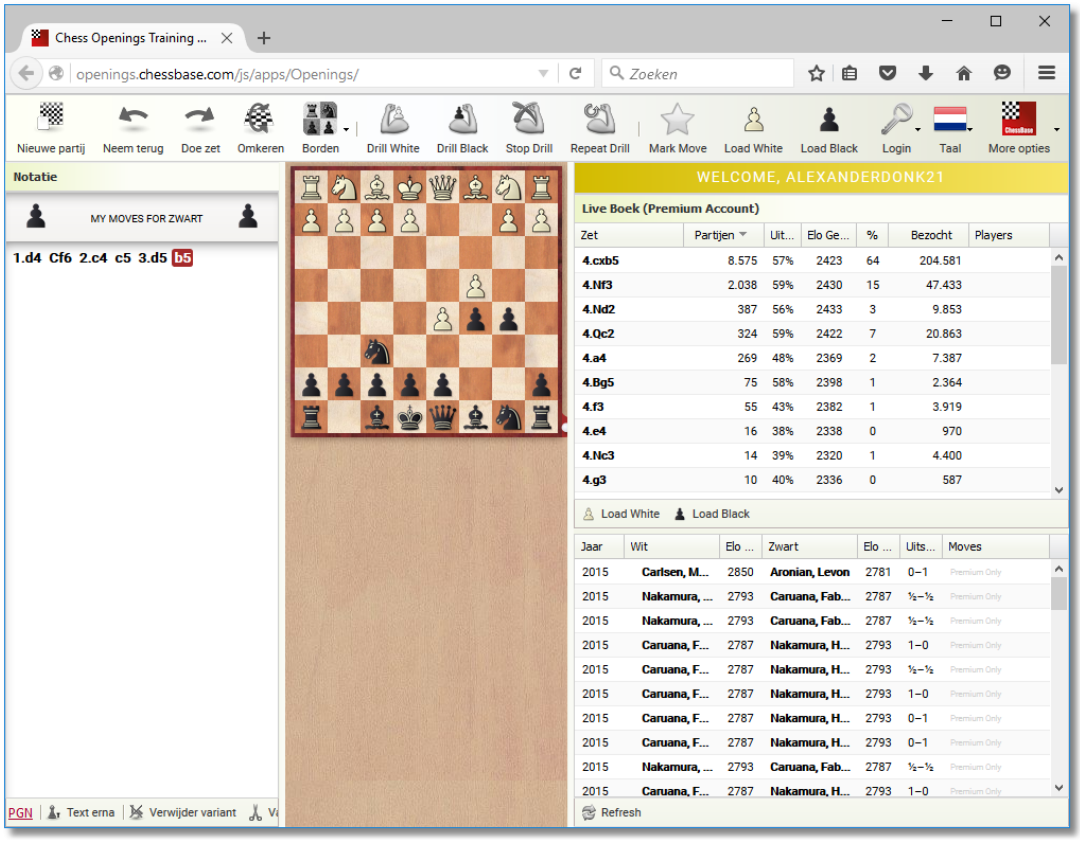


Laten we een paar voorbeelden bekijken hoe de app u kan helpen met de openingstraining. Vanuit de beginstelling moet zwart een antwoord hebben op 1.e4 en 1.d4.

In het lint klikt u op *Load Black*. Het bord wordt automatisch omgedraaid, zwart komt onderaan. De komende zetten gaan gebruikt worden voor het repertoire van deze gebruiker met zwart.

Terwijl u zetten invoert, toont het *Live Boek* statistische informatie over elke zet, waarmee u de kwaliteit van varianten kunt beoordelen. Het *Live Boek* geeft de belangrijkste varianten voor de huidige stelling. Aan de Elo, het percentage, enzovoorts kunt u zien hoe populair en succesvol een bepaalde variant is.

Let op: Relevante openingszetten van uzelf worden gemarkeerd in het Live Boek!



Onder het *Live Boek* vindt u een lijst met partijen in de online database waar deze opening werd gespeeld. De lijst kan gesorteerd worden door op de koppen van de kolommen te klikken. U kunt bijvoorbeeld een lijst maken met alle partijen met deze stelling die door zwart gewonnen zijn.

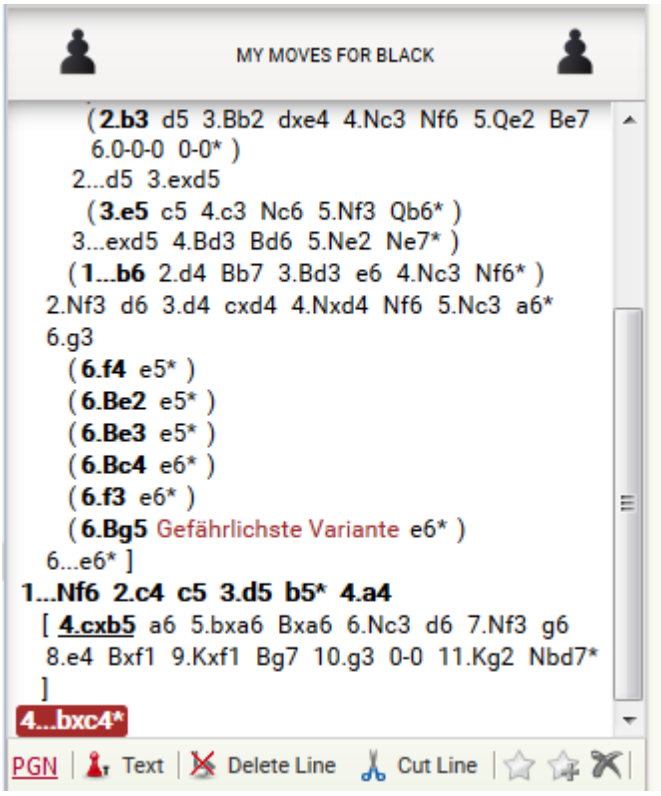
Door te klikken op een partij in de lijst wordt de notatie van die partij getoond en kunt u de partij naspelen. Door te klikken op *Load White* of *Load Black* komt u weer terug in de notatie van het repertoire.

Links onderaan vindt u nog enkele belangrijke functies. U kunt commentaar invoegen of verwijderen en varianten verwijderen.

Door op Mark Move te klikken wordt een zet opgeslagen en ook de variant die bij de zet hoort zodat u daar later mee kunt trainen.

Als antwoord op 1.d4 volgt hieronder een voorbeeld voor een repertoire voor zwart voor het Wolga gambiet.

© ChessBase 2015



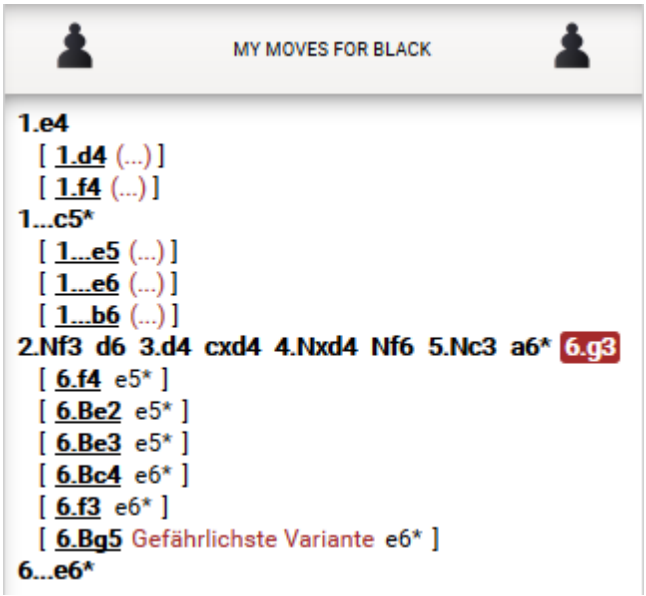
Dit toont het repertoire van zwart in de webapp in de vorm van een notatie boom.

Hoe kan het repertoire later geladen worden?
Klik op de knop *Load White* of *Load Black*. Het notatievenster toont de juiste variantenboom. Nadat u ingelogd bent, kan de app het repertoire koppelen aan de gebruiker die het aangemaakt heeft en zodoende wordt het relevante repertoire in kleur getoond in het *Live Boek*.

De gekleurde zetten geven aan welke zetten opgenomen zijn in uw repertoire.

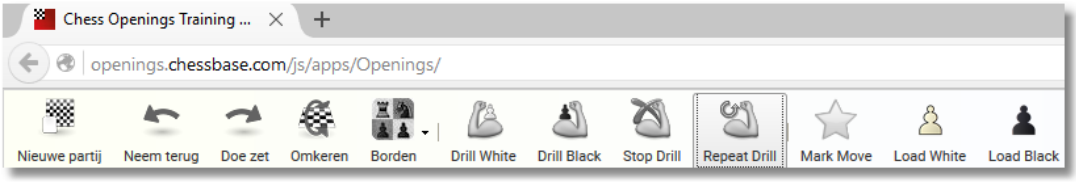
Als u daar mee verder gaat, kan de variantenboom tamelijk ingewikkeld worden. Om het netjes te houden zal het programma de notatie invouwen en enkel de relevante variant tonen.

© ChessBase 2015



Repertoire onthouden

Het is voor spelers belangrijk om de openingsvarianten te onthouden. De app heeft een functie om ze te oefenen met onthouden binnen het repertoire dat u hebt opgeslagen. Klik op de knoppen *Drill White* en *Drill Black* om het repertoire te oefenen. U kunt het oefenen starten aan het begin van een variant of ergens in het midden van een variant.



Het venster verandert in deze modus en een nieuw informatievenster wordt getoond naast het schaakbord. Als u een zet doet die niet in het repertoire zit, dan wordt het bericht *Not in your moves* getoond. Maar het blijft mogelijk zetten in te voeren om ze uit te proberen.

Om u te helpen wordt het stuk dat gezet moet worden gemarkeerd met een kleur.

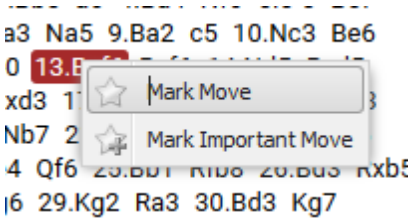
Voortgang in uw studie wordt getoond in het *Learned* venster. Verder kunt u daar het aantal partijen in uw repertoire zien en het aantal partijen in de online database die deze zetten gebruiken.

© ChessBase 2015

Als u niet weet hoe u verder moet bij een oefening, dan kunt u op *End Drill* klikken om terug te keren naar de standaard weergave van het *Live Boek*, waar u dan in kleur de zetten kunt zien waarmee u verder had moeten gaan.

Commentaar met tekst en speciale symbolen

In het *Live Boek* worden de zetten die van belang zijn voor uw repertoire getoond in kleur. In de notatie kunt u met Mark Move aangeven welke zet uw voorkeur heeft. U kunt deze optie kiezen via het lint in de taakbalk of door rechts te klikken in de notatie.



In de notatie wordt de zet gemarkeerd met een asterisk **(*)** en de variant wordt gemarkeerd om opgeslagen te worden.

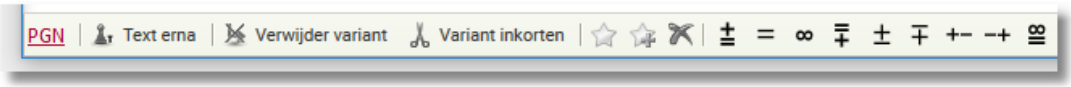
Een andere mogelijkheid is de optie om een zet aan te merken als bijzonder belangrijk. Dit wordt gedaan met *Mark Important Move*. Deze zet wordt in de notatie en het *Live Boek* weergegeven met twee asterisken.

© ChessBase 2015

Live Book (Premium Account)						
Move	Gam...	Re...	Elo ...	%	Visits	Players
1.e4	727.746	54%	2423	48	16.674....	
1.d4	591.318	55%	2440	30	10.532....	
1.Nf3**	167.691	55%	2437	8	2.741.3...	
1.c4	114.302	56%	2440	7	2.433.5...	

Hiermee wordt ook de presentatie van de zet in de variantenboom aangepast.

Elke zet in de variantenboom kan voorzien worden van tekst of van een speciaal karakter. De knoppen hiervoor vindt u onderaan het notatievenster.



Door te klikken op **Text erna** kunt u tekst plaatsen na een zet. Als u klaar bent met het invoeren, drukt u op *Enter* en de tekst is toegevoegd aan de notatie.

U kunt ook schaaksymbolen invoegen (initiatief, gelijk, etc.). Deze symbolen komen niet alleen in de notatie, maar worden ook getoond in uw persoonlijke *Live Boek*.

De variantenboom aanpassen
U kunt zetten of hele varianten verwijderen in de variantenboom. De knoppen hiervoor vindt u ook onderaan het notatievenster.

Variant inkorten verwijdert de antwoorden op de geselecteerde zet.
Verwijder variant verwijdert de hele variant uit de boom.

Markeringen kunnen verwijderd worden en ongedaan gemaakt worden.

In de praktijk kan het heel goed voorkomen dat met een haastige klik van de muis er per ongeluk varianten verwijderd worden. Ze zijn echter niet permanent verwijderd, want het programma maakt een back-up in de *Cloud Database* telkens als er iets verwijderd wordt.

Hoe kunnen deze back-ups benaderd worden en teruggeplaatst worden in de notatie?

Open de app *My Games Cloud*.

© ChessBase 2015

Klik in het menu op *Databases - Open Database*.

In de geselecteerde databases is er een database met als naam *My Moves Backup*. Door te dubbelklikken op deze database kunt u de back-up zien met de originele notatie en kunt u de data importeren om de verwijdering ongedaan te maken. Aan de datums kunt u precies zien wanneer u voor het laatst aan de database hebt gewerkt.

Markeer de notaties die u wil importeren en kies *My Moves*.

Met de functie *Insert game in My Moves* maakt u de verwijdering ongedaan. Ga terug naar de app *Openings*.

Tip: In de *Cloud Database* is er nog een makkelijke manier om uw repertoire uit te breiden. Klik op de knop *My Move* onderaan het scherm.

Samenvatting

De Openingen training app is een eenvoudige tool om uw repertoire te beheren.

Zetten kunnen ingevoerd worden op het grafische bord of door te klikken in het *Live Boek*.

Het openingsrepertoire wordt opgeslagen als een notatieboom, apart voor wit en voor zwart.

Met *Mark Move* kunt u zetten markeren in uw openingsrepertoire. Geselecteerde zetten worden in het *Live Boek* in kleur weergegeven.

U kunt de zetten en complexe varianten van buiten leren vanaf het begin of vanaf elke willekeurige positie. Het programma houdt u op de hoogte van uw vorderingen en waarschuwt u bij fouten. Alternatieve voortzettingen kunnen herkend worden door snel over te schakelen naar het *Live Boek*.

De notatie kan aangepast worden door gebruik te maken van de knoppen voor de speciale functies of door rechts te klikken in de notatie. U kunt zetten of hele reeksen met zetten verwijderen. Het is mogelijk tekst, varianten of schaaksymbolen toe te voegen.

De huidige variant wordt altijd weergegeven als de hoofdvariant in de notatie. Hiermee weet u zeker dat het scherm makkelijk te begrijpen is, zelf in het geval van complexe varianten. Takken kunnen herkend worden aan de rechte haken.

© ChessBase 2015

Door te klikken op verborgen zetten kan de notatie worden uitgeklapt.

Het programma maakt back-ups en u hebt de mogelijkheid uw repertoire uit te breiden terwijl u partijen naspeelt in de *Cloud Database*.

3.9.10 Training

"Schaken is voor 99% tactiek." Zo is de mening van experts. Een belangrijk gedeelte van praktische speelsterkte is dat je gedegen tactische capaciteiten moet hebben.

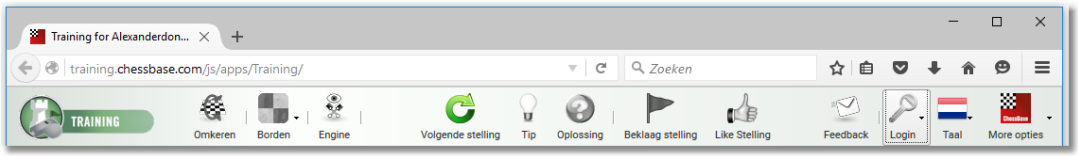
Deze gratis tactiek app biedt een enorme selectie van tactische stellingen. Hoewel de stellingen gegenereerd zijn door computers zijn ze heel relevant voor de praktijk, en door ze op te lossen traint u uzelf in tactiek.

Zoals bij alle apps is de toegang onafhankelijk. U hebt enkel een browser nodig, ongeacht welk besturingssysteem u gebruikt.

Het is mogelijk de tactiek trainer te gebruiken als *Gast*, maar de volledige functionaliteit krijgt u alleen maar als u registreert met een

account.

Voor u begint, moet u even kijken naar de belangrijkste functies die u kunt gebruiken vanaf de taakbalk.



Met *Omkeren* kunt u het bord omkeren. De betekenis van de andere knoppen spreekt voor zich. Bij *Borden* kunt u een andere set met schaakstukken kiezen.

De verleidelijke knop *Engine* start de analyse van een stelling met een engine. U kunt niet valsspelen want de analyse toont de evaluatie pas nadat u een oplossing hebt aangedragen.

De knop *Volgende stelling* toont de volgende tactische stelling. Als u de stelling op het scherm negeert en naar een volgende stelling doorklikt, worden er punten afgetrokken van uw score.

In het geval van moeilijke stellingen is er een *Advies* knop. Het programma geeft de gebruiker min of meer concrete tips om hoe verder te gaan. De tips worden gegeven als tekst of door stukken te markeren op het bord.

Met de knop *Oplossing* krijgt u meteen de oplossing te zien. Hiermee krijgt u aftrek van punten. Deze worden aangegeven in rood en ze worden van uw rating afgetrokken,

De oplossing wordt getoond met een groene pijl op het bord.

Als u het niet eens bent met een oplossing, dan kunt u een bericht sturen naar de ontwikkelaar met de knop *Beklaag stelling*. Als u een stelling leuk vindt, kunt u dat aangeven met de knop *Like stelling*.

Rechts van de navigatiebalk is er een knop *Feedback* waarmee u feedback kunt sturen naar de ontwikkelaars van de app. Deze functie is bestemd voor algemene tips en suggesties. De app is in allerlei talen en u hoeft enkel de juiste taal te kiezen.

Nadat u de app gestart hebt, ziet u de stelling op het scherm. Rechts ziet u informatie over de moeilijkheidsgraad en het aantal opgeloste stellingen en ook uw eigen rating en prestatie.

© ChessBase 2015

U start met een rating van 1600 en de stellingen die aangeboden worden zijn tamelijk eenvoudig. De moeilijkheidsgraad neemt toe naargelang u meer problemen oplost. Zelfs als u een hoge rating hebt, zal de app elke keer als u start eerst enkele eenvoudige stellingen geven om op te warmen.

Als u afsluit terwijl een stelling niet is opgelost, zal de stelling als onopgelost achterblijven en dat heeft een negatief effect op uw persoonlijke rating. U kunt dit voorkomen door niet op *Volgende stelling* te klikken voor u de app afsluit. Net als bij blitz partijen verandert de rating na elke sessie.

Rechts van het scherm zijn er twee vensters met informatie.

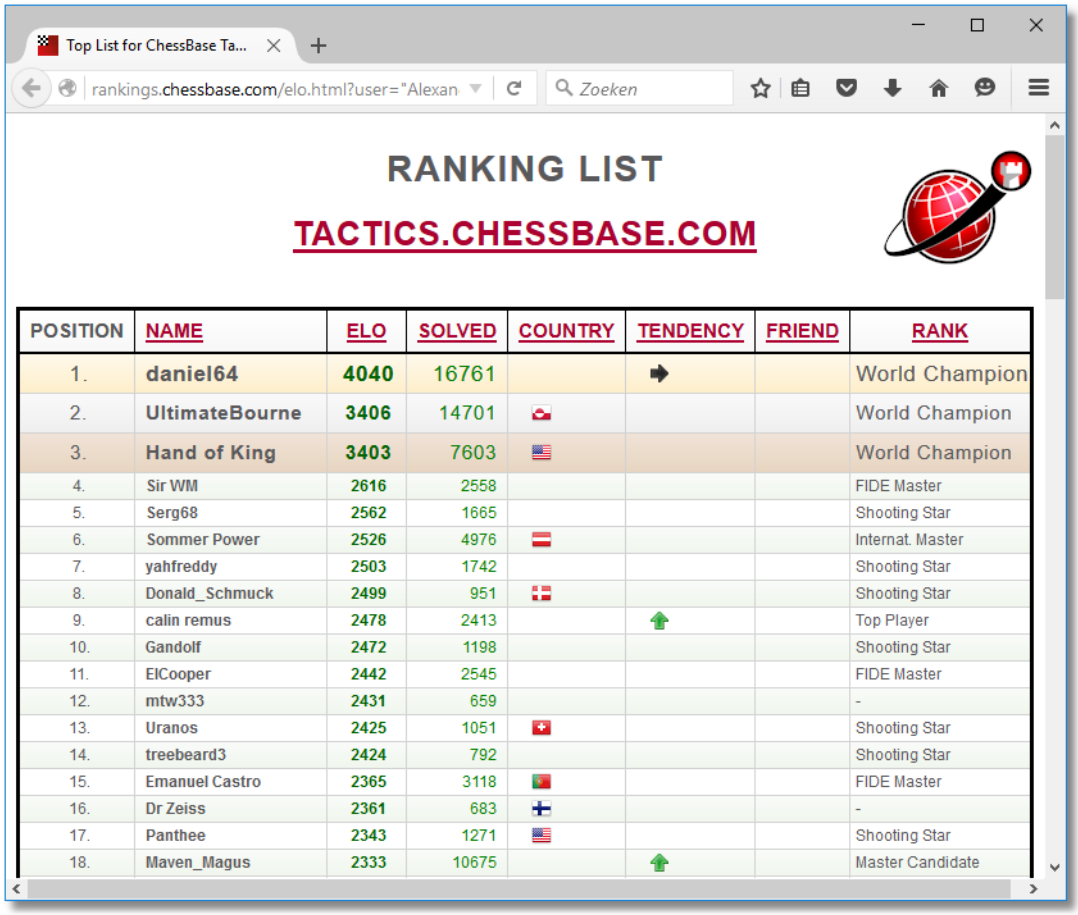
In het eerste venster staat informatie over de moeilijkheidsgraad van de stelling en vindt u de volgende informatie tussen haakjes:
Het aantal stellingen dat u hebt gekregen.
De gemiddelde tijd die u nodig hebt gehad om de stelling op te lossen.
Het nummer van de stelling.

In het tweede venster kunt u informatie vinden over uw resultaten, dat wil zeggen over het aantal stellingen dat u hebt opgelost, over uw rang en uw rating.

Na elk probleem wordt de verandering in rating aangegeven in groen (hoger) of in rood (lager).

Als u klikt op *Ranglijst* krijgt u een tabel te zien met de ranking van alle geregistreerde spelers.

© ChessBase 2015



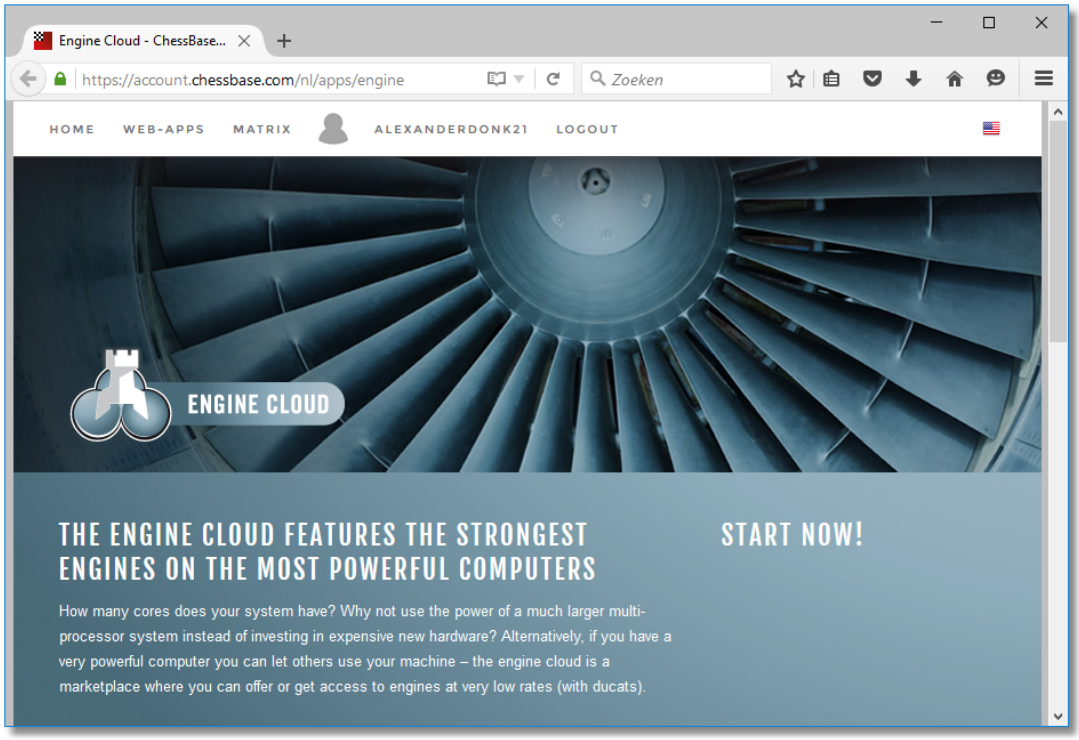
POSITION	NAME	ELO	SOLVED	COUNTRY	TENDENCY	FRIEND	RANK
1.	daniel64	4040	16761				World Champion
2.	UltimateBourne	3406	14701				World Champion
3.	Hand of King	3403	7603				World Champion
4.	Sir WM	2616	2558				FIDE Master
5.	Serg68	2562	1665				Shooting Star
6.	Sommer Power	2526	4976				Internat. Master
7.	yahfreddy	2503	1742				Shooting Star
8.	Donald_Schmuck	2499	951				Shooting Star
9.	calin remus	2478	2413				Top Player
10.	Gandolf	2472	1198				Shooting Star
11.	ElCooper	2442	2545				FIDE Master
12.	mtw333	2431	659				-
13.	Uranos	2425	1051				Shooting Star
14.	treebeard3	2424	792				Shooting Star
15.	Emanuel Castro	2365	3118				FIDE Master
16.	Dr Zeiss	2361	683				-
17.	Panthee	2343	1271				Shooting Star
18.	Maven_Magus	2333	10675				Master Candidate

De lijst kan gesorteerd worden door op de koppen van de kolommen te klikken. Als je bijvoorbeeld klikt op de kolom ELO komen de gebruikers met de hoogste rating tevoorschijn. Als je nog een keer klikt op ELO wordt de volgorde omgedraaid en dan komen de gebruikers met de laagste rating bovenaan. Na het oplossen van tenminste twintig problemen komt u voor in de lijst.

Het programma gebruikt de instellingen van *Playchess.com* voor het bepalen van de nationaliteit.

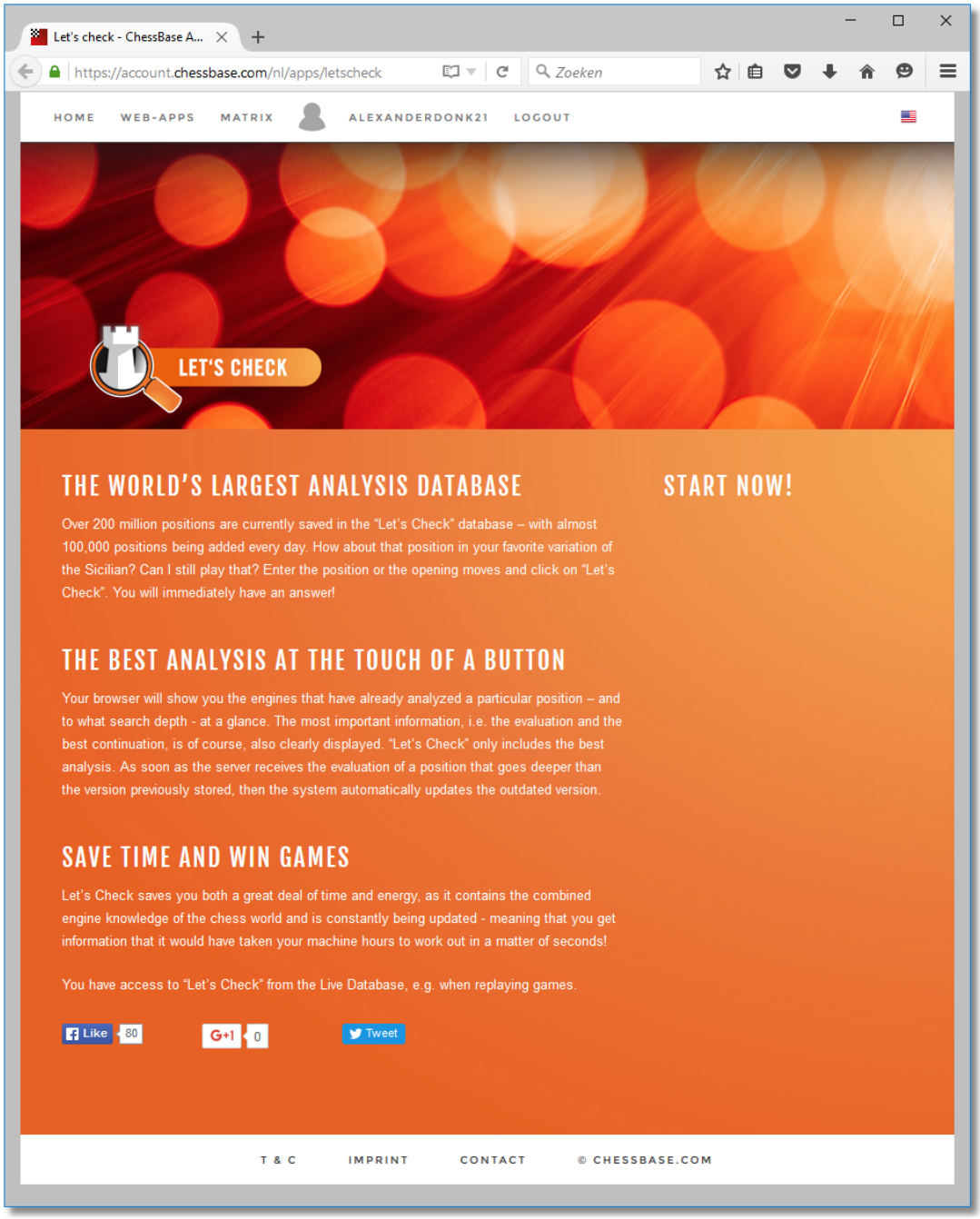
3.9.11 Engine Cloud

Met de Engine Cloud kunt u bij het analyseren de kracht van uw eigen computer ter beschikking stellen aan anderen of juist gebruik maken van computers van anderen.


Engine Cloud - ChessBase...
https://account.chessbase.com/nl/apps/engine
Zoeken
HOME
WEB-APPS
MATRIX
ALEXANDERDONK21
LOGOUT
ENGINE CLOUD
THE ENGINE CLOUD FEATURES THE STRONGEST ENGINES ON THE MOST POWERFUL COMPUTERS
How many cores does your system have? Why not use the power of a much larger multi-processor system instead of investing in expensive new hardware? Alternatively, if you have a very powerful computer you can let others use your machine – the engine cloud is a marketplace where you can offer or get access to engines at very low rates (with ducats).
START NOW!

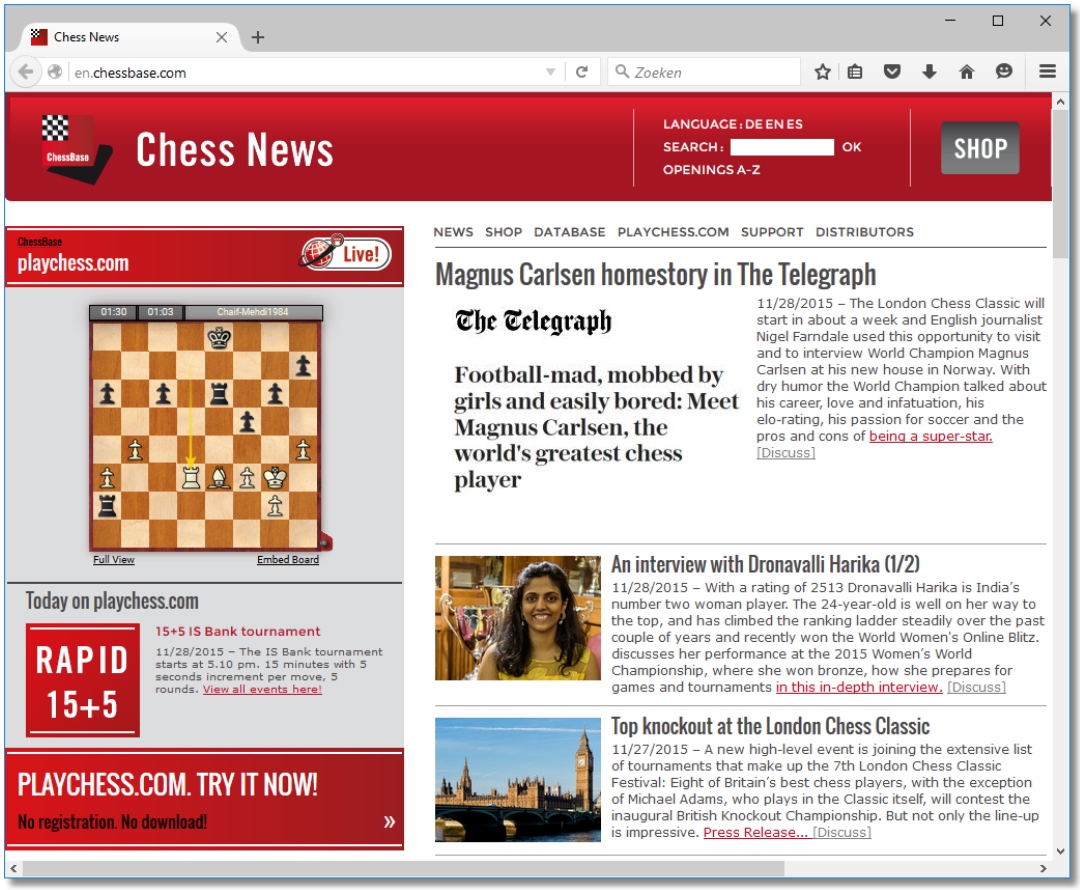
3.9.12 Let's Check

Met deze app kunt u gebruik maken van Let's Check.



3.9.13 CB News

Met deze app leest u het laatste nieuws van ChessBase.



3.10 Elo rating

3.10.1 Elo-rating en lijst

Elo ratings, uitgevonden door de in Hongarije geboren Amerikaanse statisticus Professor Arpa Elo, drukt de speelsterkte van schaakspelers uit. Sterke clubspelers kunnen 2000 punten bereiken, Internationale Meesters hebben meestal tussen de 2300 en 2500 punten, Grootmeesters tot 2700, met een zeer klein aantal spelers die daar boven komen.
De Elo ratings kunnen ook aangewend worden om schaak engines te waarderen. Dit programma helpt u dat te doen door rating- en classificatie lijsten te produceren op basis van engine toernooien. In feite bevat het een compleet Elo beheersingssysteem. GM en IM normen worden automatisch herkend en de daarbij behorende titels worden toegekend. De Elo berekening kan worden gebruikt om de menselijke prestatie te waarderen, zelfs voor historische toernooien die gehouden werden ver voordat het Elo systeem was uitgevonden. Als u een

bestaande Elo lijst heeft, kunt u een toernooi toevoegen om de lijst bij te werken.

Lijst met rating categorieën

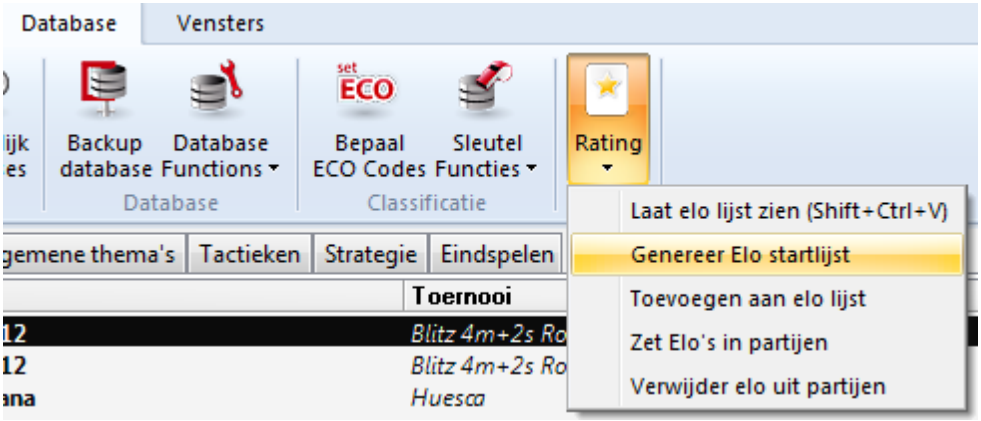
Speelsterkte	Categorie speler
1000-1600	Gemiddelde clubspeler
1600-2100	Sterke clubspeler
2100-2300	Internationale competitie speler
2300-2450	Internationale Meester (IM)
2450-2600	Grootmeester (GM)
2600-2850	Supergrootmeester, wereldkampioenen

's Werelds sterkste schaakengines, draaiend op snelle hardware hebben een Elo rating die boven de 2800 ligt. Ze zijn een waardige tegenstander voor de sterkste menselijke schaakspelers.

Voordat u kunt beginnen met toernooien te waarderen zou u een Elo start lijst moeten maken. Dit geeft alle spelers een aannemelijke beginwaarde. Daarna moet u de lijst bijhouden door gespeelde toernooien in te voeren. Markeer de partijen van een toernooi en rechtsklik een van deze gemarkeerde partijen en kies vervolgens *Toevoegen aan Elo lijst*. Als er geen Elo lijst geopend is dan zal een bestandskiezer verschijnen waarin u de lijst kunt kiezen waaraan de partijen toegevoegd moeten worden.

3.10.2 De Elo startlijst

Databasevenster: Database - Rating



Unix uitvinder en computerschaak pionier Ken Thompson heeft een algoritme ontwikkeld waardoor het mogelijk is om een Elo rating lijst te maken uit een willekeurige reeks partijen. Elke partijen database kan

© ChessBase 2015

worden beschouwd als een gigantisch toernooi. Elke speler krijgt dezelfde waardering (bijvoorbeeld 2400). Na het evalueren van de resultaten van alle partijen in de database krijgt iedere speler een nieuwe rating. Met deze nieuwe waarden worden de partijen uit de database opnieuw gewaardeerd. Dit wordt keer op keer gedaan totdat de ratings van alle spelers stabiliseren en dus de waardes constant blijven.

Het Elo beheerssysteem in ons schaakprogramma was hoofdzakelijk bedoeld om engine toernooien te waarderen. Maar het is zeer interessant om het ook op menselijke resultaten toe te passen. Het kan ook vrij spannend zijn om Elo lijsten te maken voor historische partij gegevens. Voor een foutloze werking van het systeem is het absoluut noodzakelijk om de namen van de spelers eensluidend te houden. We adviseren om de grote hoge-kwaliteits databases van ChessBase (bijvoorbeeld MegaDatabase) te gebruiken voor het maken van historische Elo lijsten. De meeste andere databases bevatten spelersnamen met verschillende spelling en andere onnauwkeurigheden. Bovendien kunnen databases die geen complete toernooien bevatten de waardering vertekenen.

Een lijst van tenminste 300 tot 500 partijen is nodig voor engine ratings. Onterechte waarden in de startlijst zijn geen probleem omdat na een paar engine toernooien de programma's hun werkelijke rating naderen. (Ondergewaardeerde engines zullen omhoogschieten, ver overgewaardeerde zullen snel punten verliezen).

Dit is hoe een Elo lijst gegenereerd wordt:

- Om een Elo startlijst te maken moet u eerst alle partijen in de database lijst selecteren die gebruikt zullen worden voor de berekening. Als u de hele database wilt gebruiken drukt u Ctrl-A.
- Kies Database - Rating - Genereer Elo *startlijst*
- Het programma zal u een bestandsnaam vragen. Als u een bestaande Elo lijst kiest wordt de inhoud overschreven.
- Indien er niet voldoende partijen zijn per speler in de database wordt u daarvan op de hoogte gebracht. De ratings worden nu niet berekend.

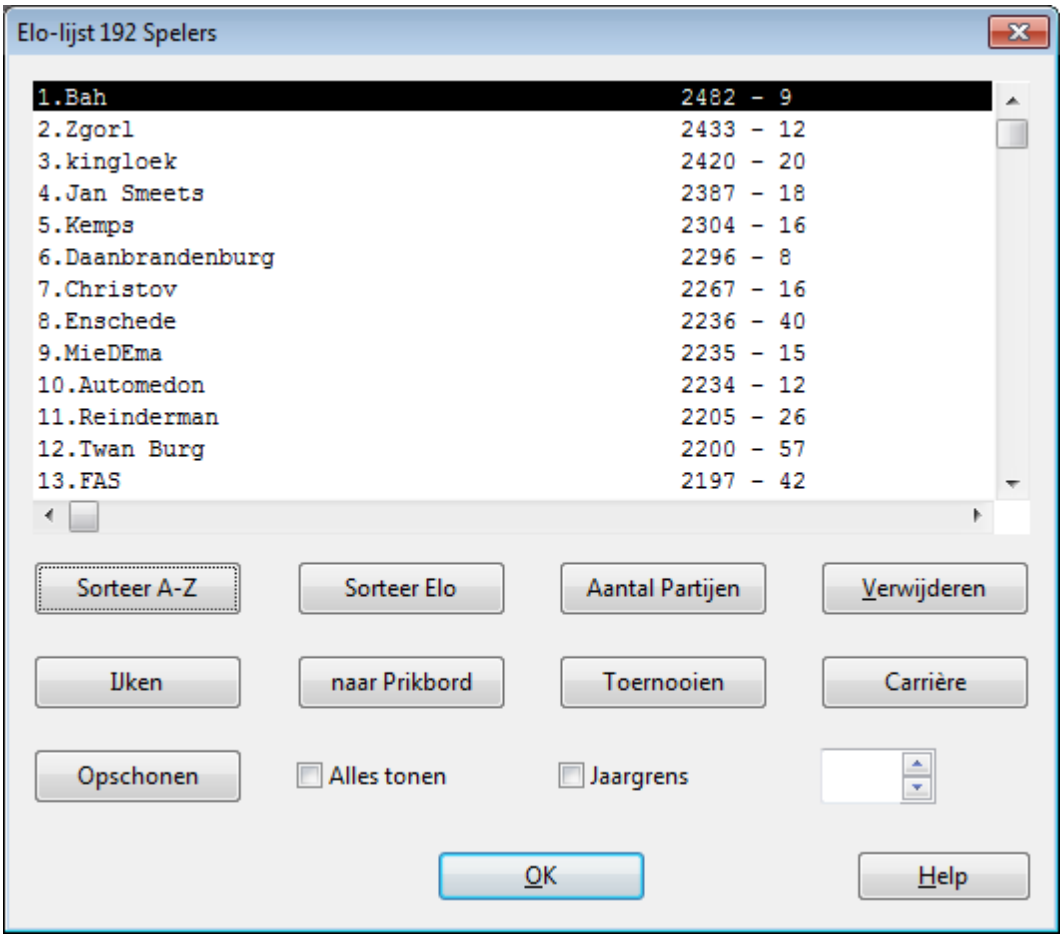
Het Thompson algoritme berekent relatieve speelsterkte. Het veronderstelt dat de gemiddelde rating van alle spelers in de ratinglijst 2400 bedraagt. Dit zal gewoonlijk niet het geval zijn. Om juiste praktische ratings te krijgen is het nodig om de lijst te kalibreren door de optelling of subtractie van een zeker percentage van elke speler. De beste manier om dat te doen is een stabiele speler met een bekende rating te nemen (onze favoriet is John Nunn, die jaren lang op 2600 heeft gestaan) en deze als referentie te nemen. Het verschil (offset) tussen zijn waardering en 2600 kan worden gebruikt om de ratings van de andere spelers aan te passen. Dus nadat het programma klaar is met de Elo berekening kan de lijst geijkt worden.

© ChessBase 2015

Klik op *IJken* en voer een juiste corrigeer offset in. Zie Elo lijst bekijken.

3.10.3 Elo lijst bekijken

Onder de Elo-lijst staan een aantal knoppen waarmee u de lijst kunt alfabetiseren, of kunt ordenen naar de ratings, of het aantal partijen enzovoorts. Hier volgt de uitleg:



- **Sorteer A-Z:** Sorteert de lijst in alfabetische volgorde volgens de namen van de spelers.

- **Sorteer Elo:** Sorteert de lijst volgens de Elo rating (standaard).

- **Aantal partijen:** Sorteert de lijst volgens het aantal toernooi partijen.

- **Verwijderen:** De geselecteerde partijen zullen verwijderd worden als u hier op klikt.

© ChessBase 2015

- **IJken:** Voor het herwaarderen of het ijken van de lijst door het optellen of aftrekken van een zeker percentage voor iedere speler.

- **naar Prikbord:** Kopieert de hele lijst naar het Windows klembord. u kunt het plakken in een tekstverwerker of in een spreadsheet.

- **Toernooien:** Geeft de lijst weer van alle toernooien die zijn gebruikt om de lijst samen te stellen.

- **Carrière:** Geeft de toernooilijst waaraan de geselecteerde speler heeft deelgenomen.

- **Opschonen:** Zal alle spelers die al meer dan zes jaar inactief zijn verwijderen, gerekend vanaf het laatst gewaardeerde toernooi.

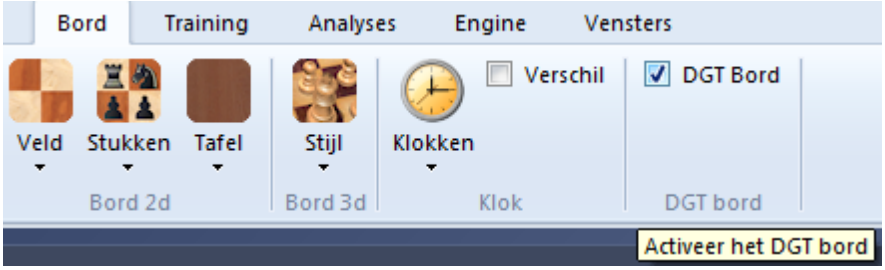
- **Alles tonen:** Geeft alle gewaardeerde spelers weer, zelfs voor de spelers waarvan het aantal partijen te klein is voor een juiste rating.

- **Jaar grens:** Beperkt de toernooi lijst tot het door u opgegeven jaar.

3.11 Randapparatuur

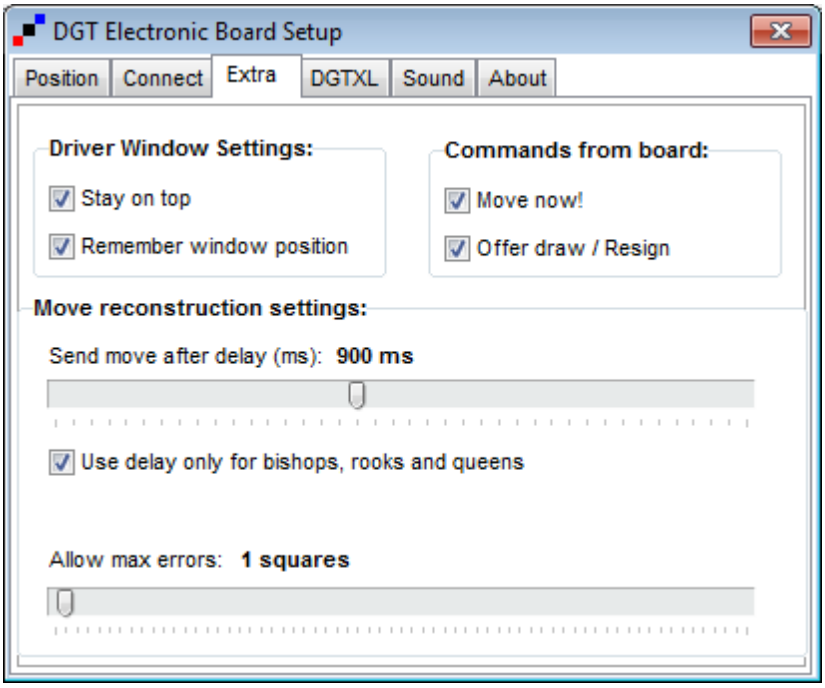
3.11.1 DGT Bord

Bord – DGT bord



Het programma maakt contact met de buitenwereld via een seriële kabel of een USB kabel. Op dit moment zijn twee drivers beschikbaar.

- DGT-Bord: Met dit besturingsprogramma kunt u het prachtige intelligente aftastbord gebruiken, gemaakt door het Nederlandse bedrijf DGT. Het bord kan de verschillende stukken identificeren, d.w.z. dat het kan bepalen of er een witte loper of een zwart paard op een veld staat. Als u *Zetten omroepen* in het Bestand – Instellingen – Multimedia menu inschakelt, zal het programma de zetten aankondigen zodat u zelfs niet naar het scherm hoeft te kijken.



Het programma kan ook de DGT XL schaakklok aansturen. Deze klok geeft de tijd weer en ook de zetten die zijn gespeeld. Dit betekent dat u op het DGT bord kunt spelen, met de klok aangesloten, en dat u de zetten van de schaak engine kunt aflezen op het display van de schaakklok.

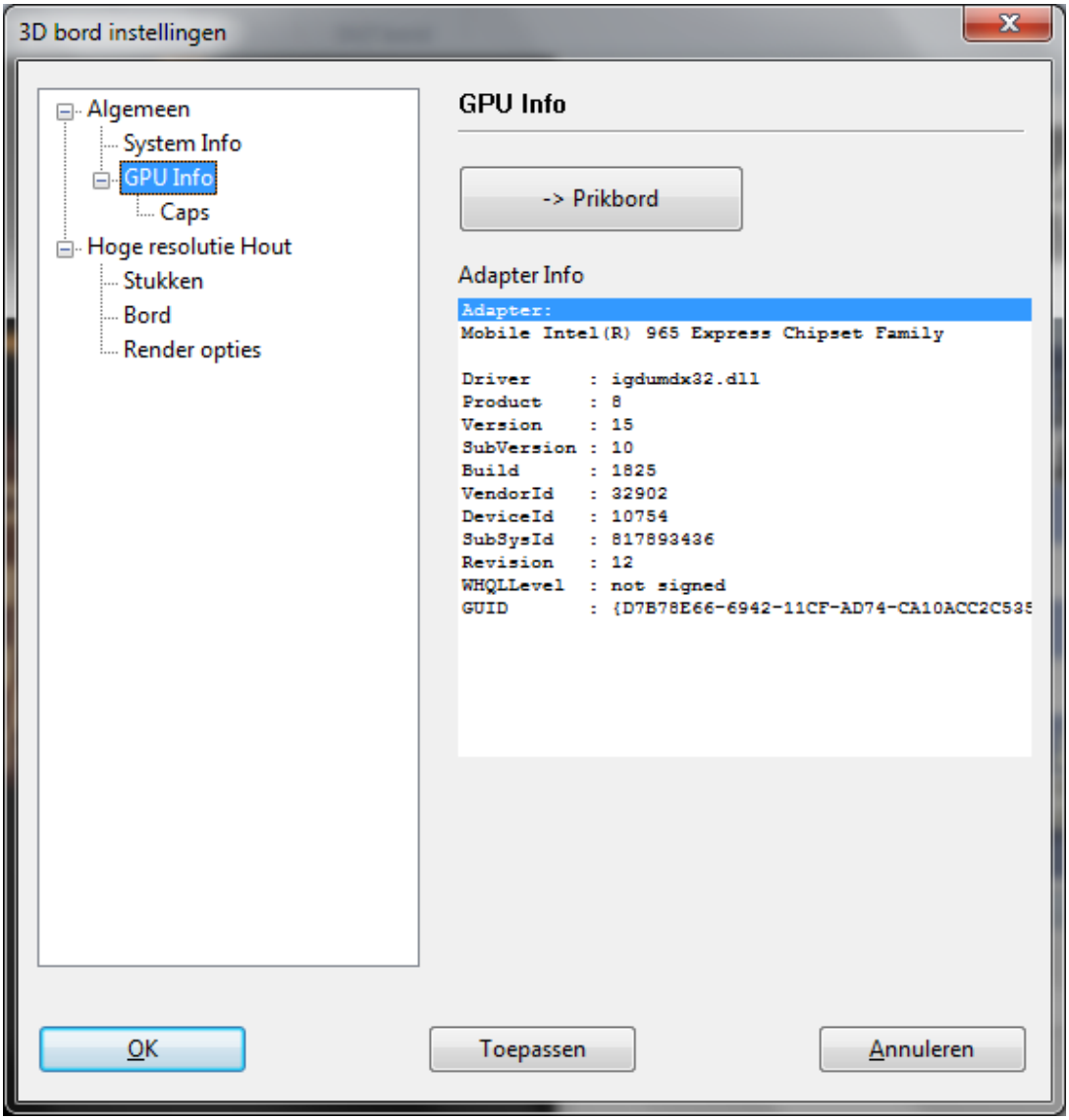
3.12 FAQ

3.12.1 3D bord problemen

Hoewel het 3D bord getest is op verscheidene grafische kaarten kunnen fouten voorkomen wanneer u een grafische kaart gebruikt waarmee het programma niet getest is. Dit deel is nogal complex en de programmeur heeft veel informatie nodig om een oplossing te vinden. Om deze reden is een speciale functie gemaakt waarmee het mogelijk is om alle benodigde informatie te verzamelen.

Onder het 3D bord staat de knop *Opties*. Klik op deze knop en open vervolgens de map algemeen. Er zijn drie verschillende informatieblokken, waarvan GPU Info de belangrijkste is. Gebruik de knop *->Prikbord* om de informatie naar het Windows klembord te kopiëren.

© ChessBase 2015



Om zo volledig mogelijk te zijn zou u van alle drie de informatieblokken (*System Info*, *GPU Info en Caps*) de informatie in de e-mail moeten zetten. Nadat u op de knop *->Prikbord* heeft geklikt kunt u de informatie in een email plakken met de toetscombinatie Ctrl-V.

Vergeet niet om ook een beschrijving van het probleem in de e-mail te geven. Het e-mailadres voor ondersteuning is info@chessbase.com.

© ChessBase 2015

3.12.2 Kopieer boom naar vaste schijf niet beschikbaar

Analyses - Kopieer boom naar vaste schijf

Het werkt alleen als u een boek van CD/DVD heeft geladen die nog niet op de harde schijf staat.

Als u een boek van CD/DVD wilt kopiëren moet u deze eerst laden. U kunt dit doen door het boek te openen met een klik op het tabblad *Boek* bovenaan het annotatie venster.

Als er al een boek is geladen, rechtsklik dan in een lege ruimte in het venster en kies *Boek sluiten*. Er verschijnt nu een knop met de tekst *Boek laden*.

Klik op deze knop en kies het boek van de CD. Het bestand heeft de extensie *.ctg.

Nadat u het boek heeft geladen is de functie *Kopieer boom naar vaste schijf* beschikbaar.

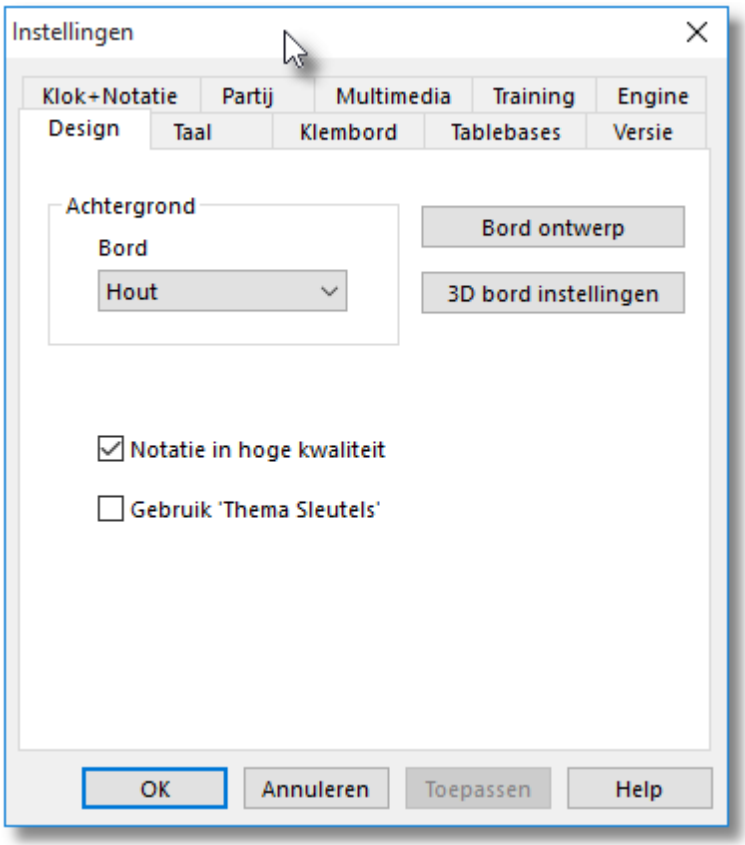
3.12.3 Problemen met de weergave van het lijstvenster?

Bestand - Instellingen - tabblad Design

In zeldzame gevallen kunnen problemen optreden met de weergave van de lijstvensters of het notatievenster.
Als bijvoorbeeld wat in de lijst behoort te staan niet verschijnt totdat u de lijst omhoog of omlaag over het scherm heeft gerold, of totdat u de toetscombinatie Alt-Tab heeft gebruikt, dan zal een aanpassing in het instellingendialoog helpen.

Op het tabblad *Design* staat de optie *Notatie in hoge kwaliteit*.

© ChessBase 2015



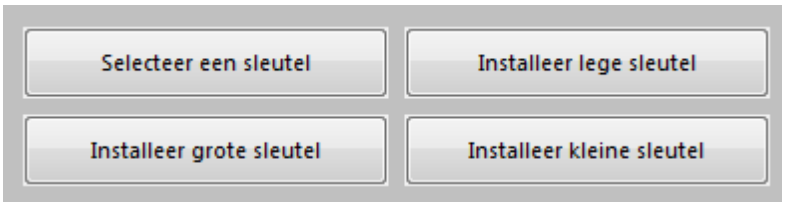
Als u het vinkje bij deze optie weghaalt zal het probleem met de weergave verholpen zijn.

3.12.4 Letters op het bord?

Krijgt u letters op het bord in plaats van stukken? Dan zijn de fonts niet juist geïnstalleerd. Probeer het programma opnieuw te installeren.

3.12.5 Referentie database

U stelt de database in als Referentie database in de Volledige analyse, maar het programma gebruikt het niet?



De database die als referentiedatabase wordt gebruikt moet een openingssleutel bevatten.

© ChessBase 2015

U kunt dit makkelijk controleren in het databasevenster. Laadt eerst de betreffende database en klik vervolgens op het tabblad *Openingen*. Als er nog geen sleutel is geïnstalleerd dan ziet u vier knoppen die u de mogelijkheid geven om er een te installeren. U kunt het beste voor de grote sleutel kiezen of er een installeren van de Mega database, de Big database of de database die is meegeleverd met het schaakprogramma.

Als u klikt op de knop *Selecteer een sleutel* dan zoekt u naar een bestand met de extensie *.cko, die aanwezig zou moeten zijn in een van de genoemde databases.

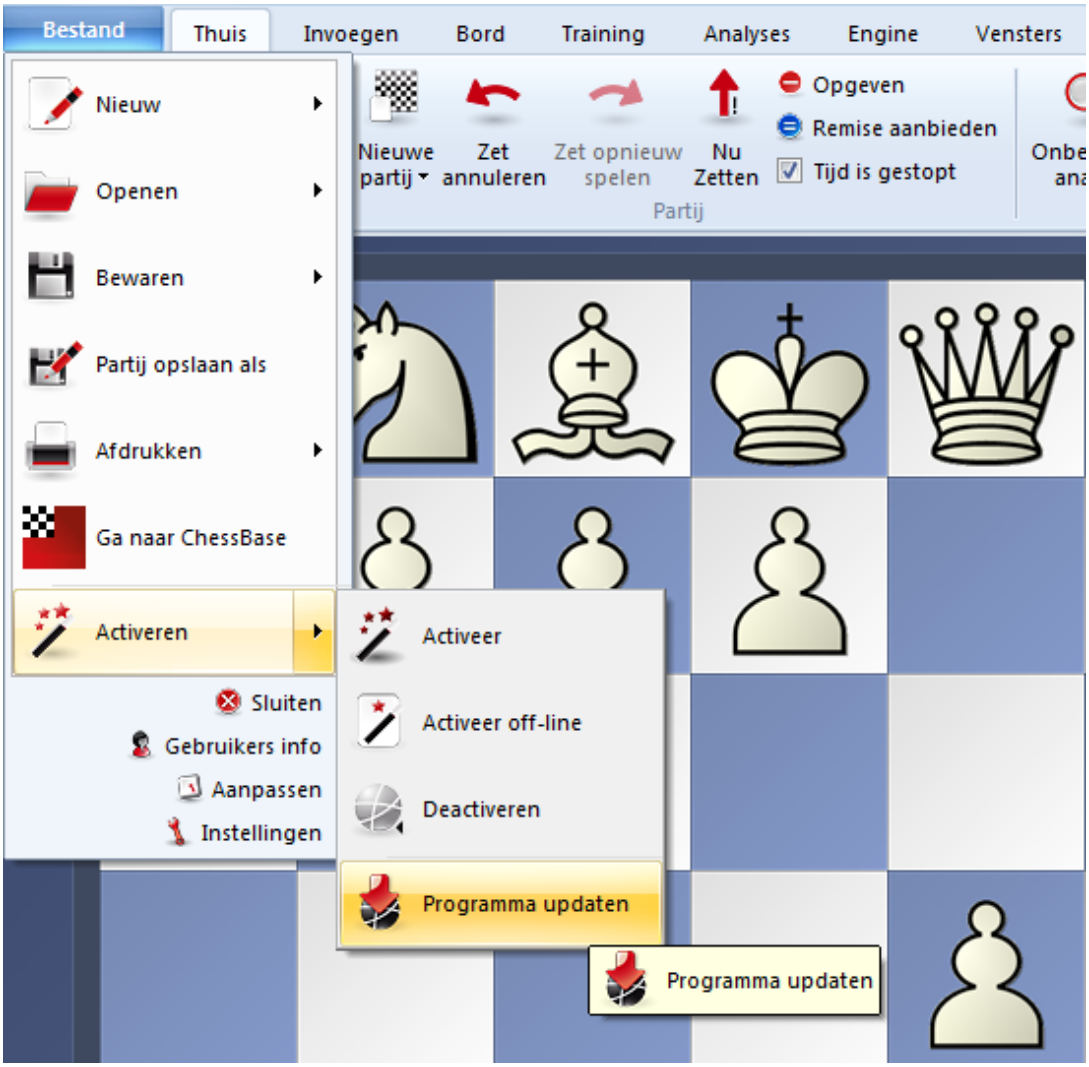
3.12.6 Hoe update ik mijn programma?

Bestand - Activeren - Programma updaten

Het is belangrijk dat u de laatste update van het programma gebruikt; programma foutjes kunnen verholpen zijn maar er kunnen ook nieuwe functies zijn toegevoegd.

Eerst moet u uw programma activeren om programma updates te kunnen ontvangen.

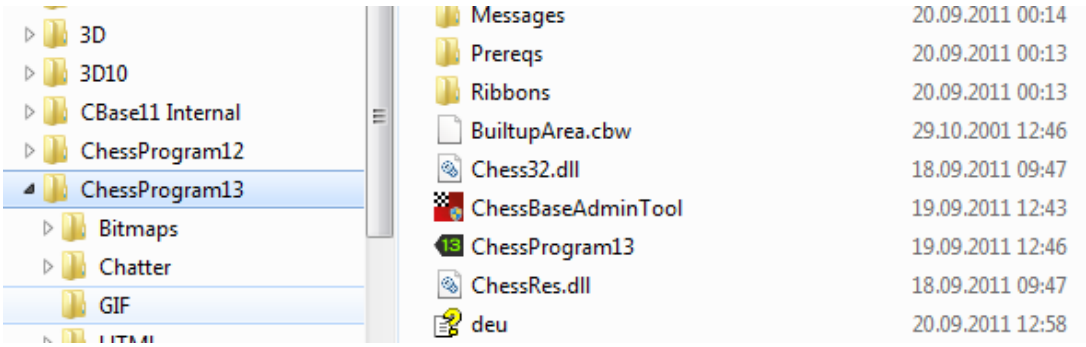
© ChessBase 2015



Zodra u dit heeft aangeklikt zal het programma u informeren of er een nieuwe update beschikbaar is. Nadat het upgrade bestand is geladen zal het programma u vragen om uit te loggen. Doe dit en wacht geduldig af tot het programma antwoord met het bericht *Internet upgrade ok*.

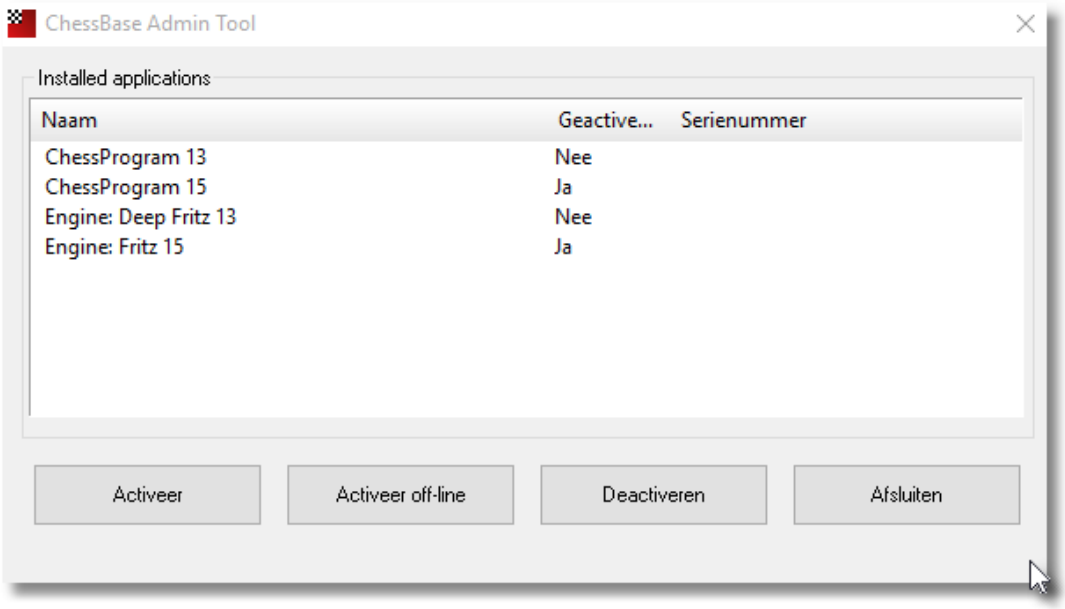
3.12.7 Admin Tool

In de programma map vindt u een apart programma ChessBaseAdminTool.exe.



Deze applicatie wordt automatisch gestart nadat het programma is gestart en geeft u informatie over de activatie status van de geïnstalleerde programma's.

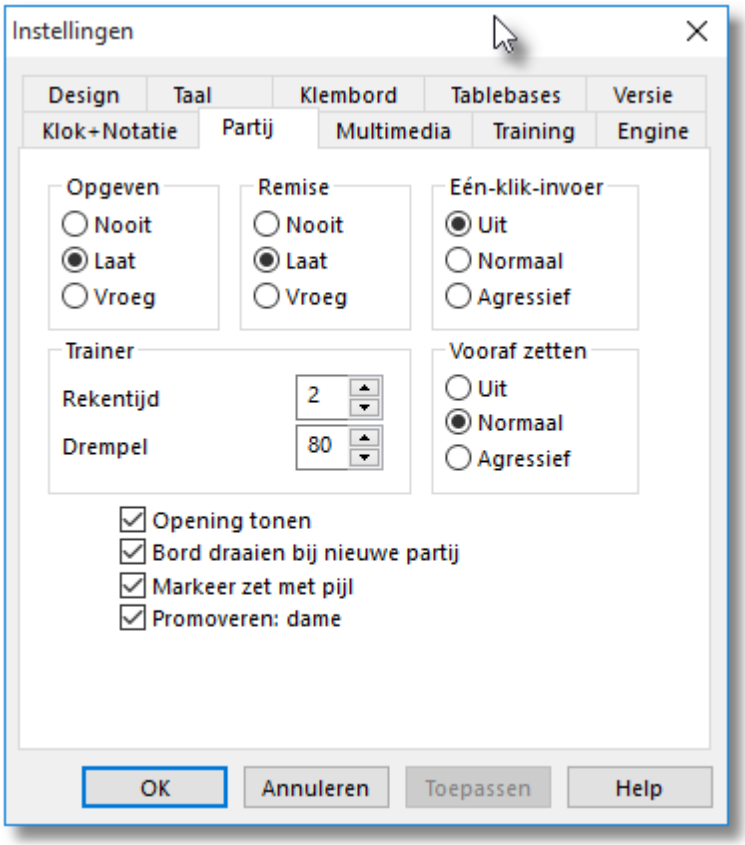
In geval van problemen met het activeren van het programma kunt u dit programma handmatig starten door dubbel te klikken op het EXE bestand.



3.12.8 Voorbeelden

3.12.8.1 Zetinvoer optimaliseren

Bestand - Instellingen - Partij - Vooraf zetten



De functie *Vooraf zetten* helpt u om tijd te sparen in Blitz of snelschaakpartijen. Terwijl uw tegenstander denkt kunt u al de geplande zetten op het bord uitvoeren. Dit is in het bijzonder slim wanneer u duidelijke tegenzetten heeft en het kostbare seconden spaart.

De tegenzet wordt op het bord afgebeeld als een groene pijl. In een eindspel kan het verstandig zijn om een reeks zetten in te voeren, bijvoorbeeld bij een doorbraak van een pion zoals e4-e5-e6-e7-e8. In dit geval worden de zetten automatisch uitgevoerd zodra uw tegenstander gezet heeft. Als de reeks gedaan is, is de promotie altijd naar een Dame.

Tip:
Als uw tegenstander nog niet gezet heeft en u wilt uw invoer wissen, dan kunt u elke voor ingegeven reeks van zetten wissen met een rechtsklik op het grafische schaakbord.

© ChessBase 2015

Wat is het effect van de individuele parameters? De instelling *Uit* is makkelijk te begrijpen, dat deactiveert deze functie.

Normaal: Met deze instelling is het altijd de eerste zet uit de lijst die wordt uitgevoerd. Als de zet niet legaal is, wordt de lijst gewist en u moet zelf uw antwoord geven.

Agressief: Met deze instelling wordt ook de eerste zet uit de lijst uitgevoerd. Als de zet niet legaal is, dan wordt alleen deze zet gewist en wordt de eerstvolgende uit de lijst op het bord gespeeld.

Deze functie vereist enige oefening want het biedt een doeltreffende manier om elke partij te verliezen en wel op een ongelofelijk snelle manier. U zou daarom deze manier van schaken eerst moeten uitproberen tegen het schaakprogramma. Deze optie werkt ook in de klassieke manier van spelen tegen schaakengines.

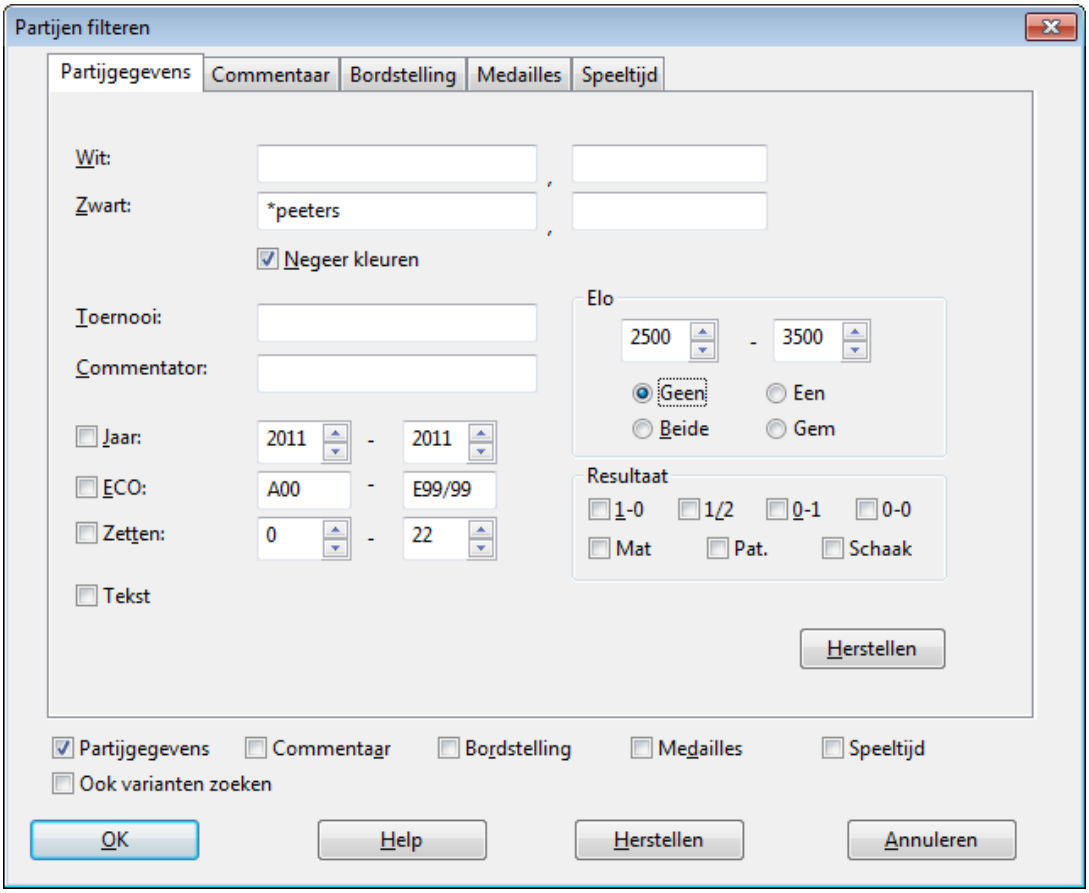
3.12.8.2 Zoeken in de database, kleine- of hoofdletters

Als u het filter in Fritz gebruikt om te zoeken naar specifieke spelers, selecteert Fritz alleen die partijen waarbij de naam van de speler begint met een hoofdletter. Maar wanneer u partijen speelt op de schaakserver of partijgegevens van het internet haalt, dan begint de naam van een speler vaak met een kleine letter. Is er een manier om de partijen te verzamelen van spelers waarvan de naam met een kleine letter begint?

De zoekfunctie van Fritz of ChessBase neemt aan dat alle namen met een hoofdletter beginnen. Als u bijvoorbeeld zoekt naar "peeters", dan verandert het programma deze naam automatisch in "Peeters". Deze eigenschap biedt gewoonlijk veel voordelen wanneer u zoekt op namen.

Maar, omdat er veel partijen in bijvoorbeeld de database MyInternetGames staan met namen die beginnen met een kleine letter, moet er toch een manier zijn om deze te filteren.

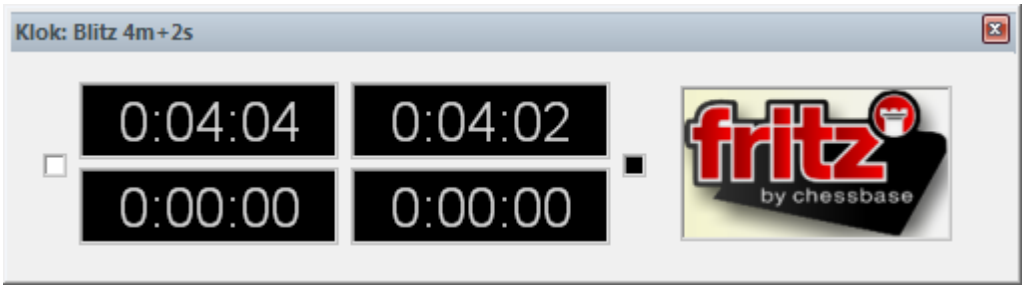
© ChessBase 2015



Oplossing:
Zet een * voor de naam. Dus in voorgaand voorbeeld zou u eenvoudig "*peeters" in het tekstveld voor de spelersnaam moeten invullen. Het * teken wordt als joker gebruikt.

3.12.8.3 Denktijd weergeven

De schaakklok van Fritz geeft de verstreken denktijd aan voor beide zijden. De linkerklok is voor wit en de rechterklok toont de verbruikte tijd van zwart.

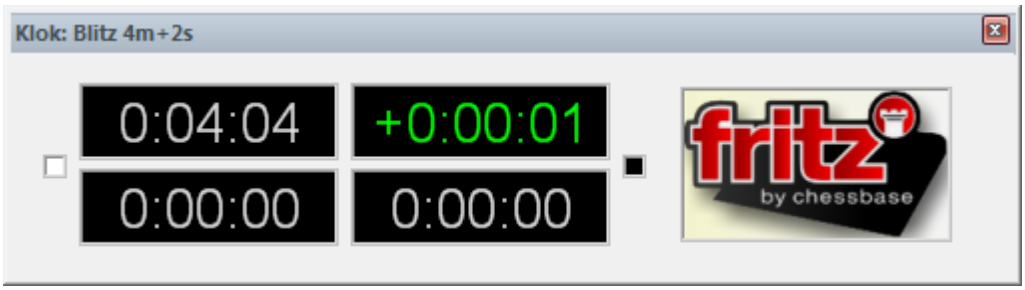


Het programma kent twee soorten schaakklokken: digitaal en analoog en u kunt uw keuze maken met een rechtsklik in het klokvenster. Het

venster voor de schaakklok kan ook een logo voor de gebruikte engine weergeven.

Bijzonder informatief is de klok met de dubbele digitale weergave. U verkrijgt deze met een rechtsklik in het klokvenster en de keuze *Dubbel digitaal*. De bovenste klok toont altijd de volledig verstreken tijd en de onderste klok de tijd die wordt gespendeerd aan de huidige zet.

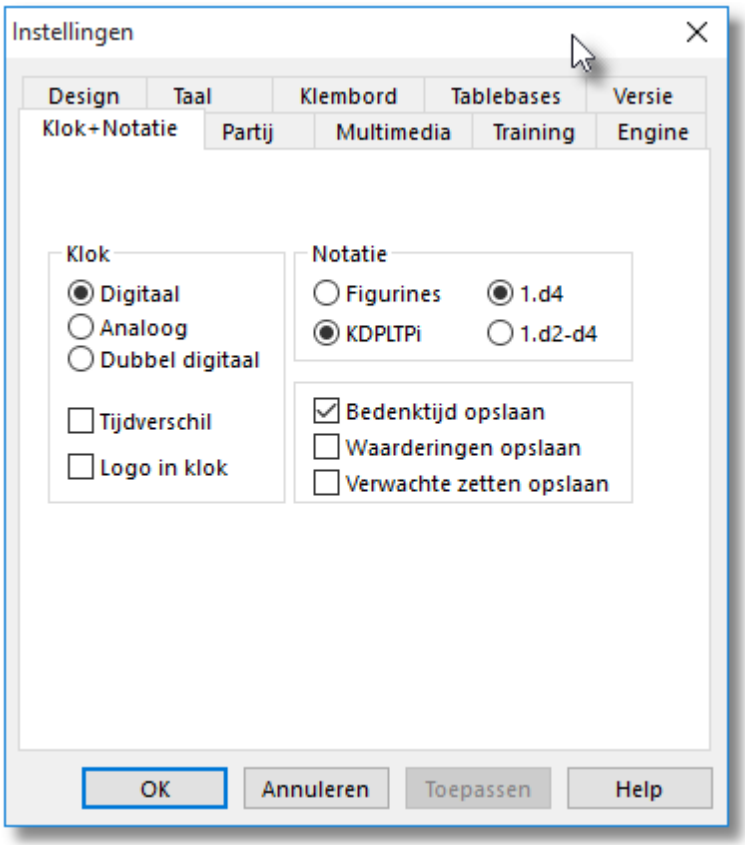
U kunt ook voor het verschil in denktijd tussen twee spelers kiezen, of dat nu een partij tegen Fritz is of op de schaakserver. Deze informatieve presentatie van de denktijd is in het bijzonder bruikbaar bij Blitz of snelschaakpartijen op de schaakserver.



De waarde die in de groene kleur is weergegeven toont een positieve waarde Een negatieve waarde wordt in rode cijfers weergegeven.

De weergave kan worden ingesteld met het rechtsklikmenu van de klok of via het instellingendialoog uit *Bestand - Instellingen - Klok+Notatie*.

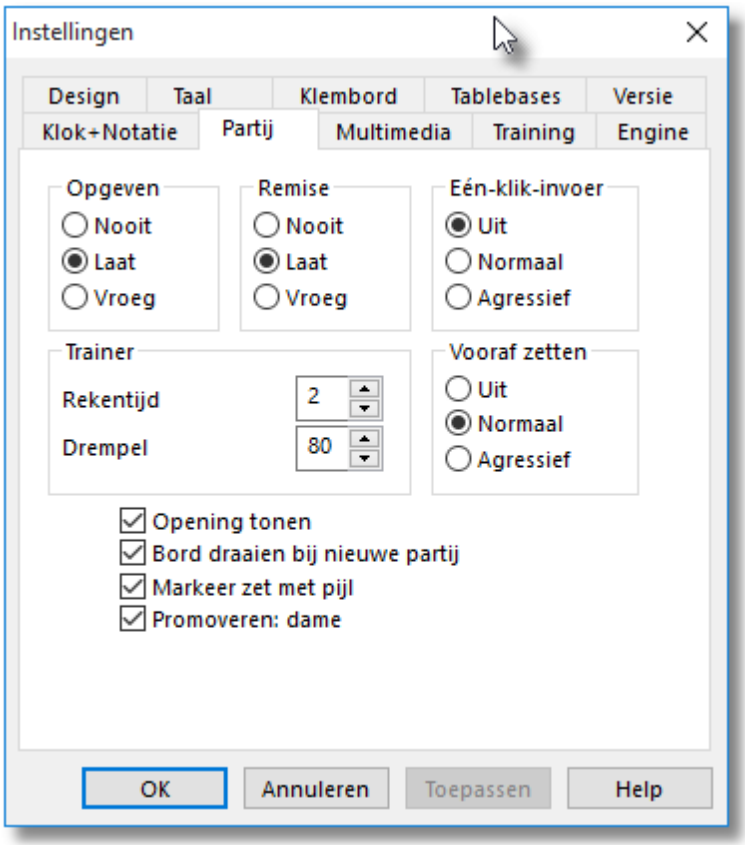
© ChessBase 2015



3.12.8.4 De juiste promotie

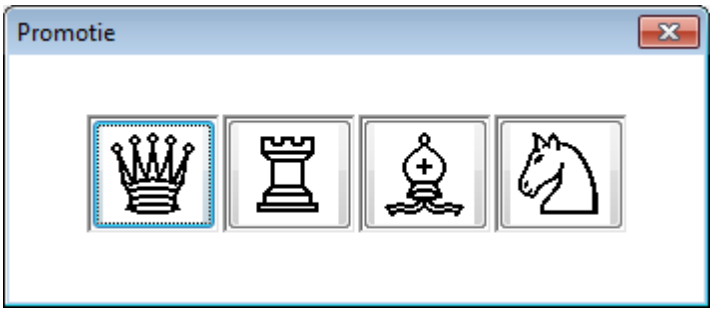
Probleem:
Iedere keer dat het uw beurt is, promoveert Fritz automatisch naar een dame wanneer een pion de laatste rij bereikt. De optie voor het promoveren naar een ander stuk wordt niet aangeboden, hoewel u de keuze *Promoveren: Dame* in de instellingen hebt uitgevinkt.

© ChessBase 2015



Een pion wordt altijd tot dame gepromoveerd wanneer een van de opties: *Eén-klik-invoer* en/of *Vooraf zetten* op agressief is ingesteld. Dit is vooral logisch bij snelschaakpartijen op de schaakserver, wanneer u niet veel tijd wilt verspillen aan uw tegenzet.

U kunt het dialoog voor het promoveren naar een ander stuk forceren door de Ctrl-Shift toetsen in te drukken voordat u de pion naar de laatste rij zet.

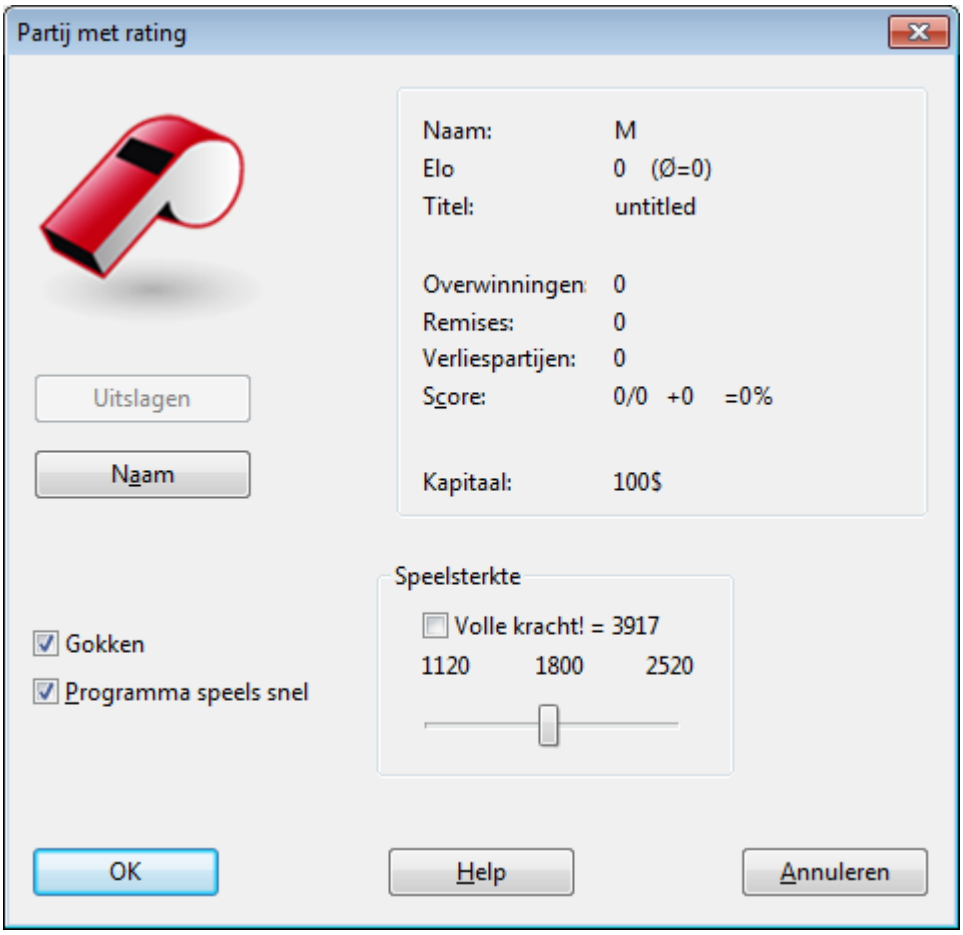


© ChessBase 2015

3.12.8.5 Partijen met rating

U kunt partijen met rating spelen tegen Fritz. In deze modus kunt u de geschatte speelsterkte van Fritz instellen.

U roept het dialoog voor partijen met rating op met *Training - Partij met rating.*



In het dialoogvenster kunt u instellen hoe sterk de computer moet spelen. Bij *Volle kracht!* speelt de computer op zijn sterkst. Als u geen hele sterke speler bent is het leuker om het niveau aan te passen aan uw eigen niveau. U kunt ook een zwakkere engine kiezen en die wat zwakker laten spelen.

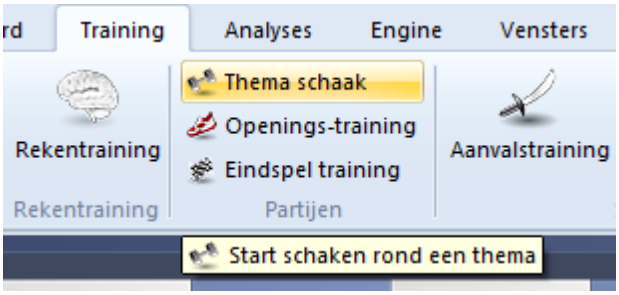
Bij partijen met rating kunt u geen zet terugnemen of hulp inroepen van het programma. U kunt enkel een remise aanbieden of opgeven.

© ChessBase 2015

Gokken
In partijen met rating kunt u spelen om virtueel geld, je start met $100. Als u *Gokken* aanzet, kunt u de inzet verdubbelen tijdens de partij, net zoals bij bijvoorbeeld backgammon. Als u de inzet verdubbelt, geeft u de tegenstander de kans tussen opgeven en doorspelen met de verdubbelde inzet. Uw tegenstander heeft hetzelfde recht en zal ook op een strategisch moment de inzet verdubbelen.
In het begin mogen beide partijen verdubbelen. Na het eerste aanbod gaat het recht naar de andere partij. Als uw tegenstander verdubbelt en u akkoord gaat, dan mag u alleen nog verdubbelen en dan wordt er dus om het viervoudige bedrag gespeeld. Het bedrag van uw rekening (het geld dat u nog over hebt) wordt getoond in het dialoogvenster van de partijen met rating.

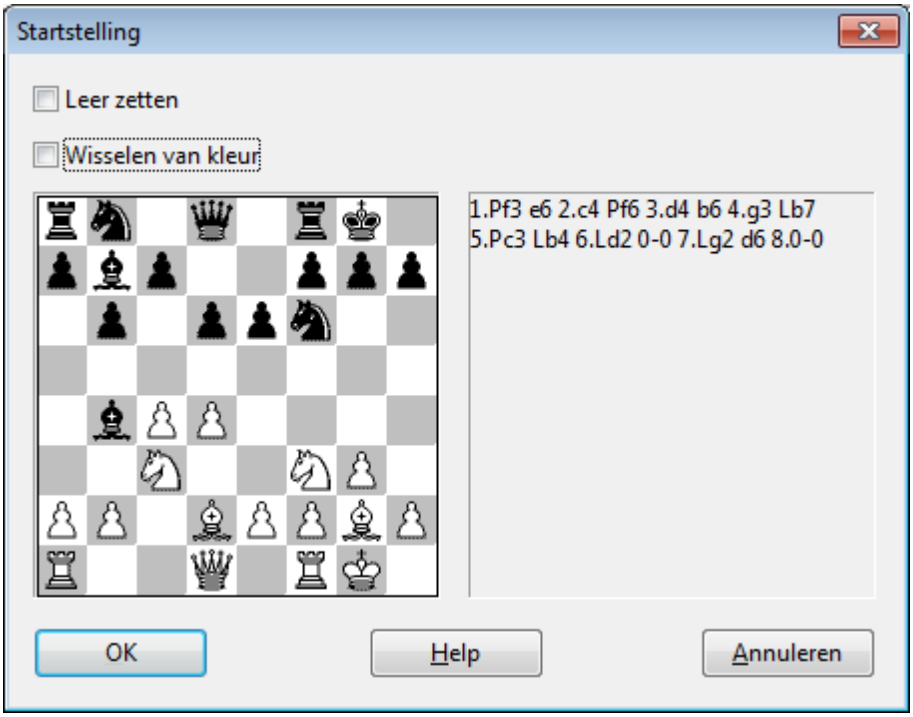
3.12.8.6 Trainen met Thema schaak

Training - Thema schaak



Met *Training - Thema schaak* kunt u vanuit een startstelling uitstekend oefenen tegen de computer. Speel een stelling tot een aantal zetten en kies dan *Training - Thema Schaak*.

© ChessBase 2015



Op deze manier kunt u een stelling verder spelen tegen de computer. De functie lijkt op de *Openingen training*, maar in dit geval start u vanuit een bepaalde stelling.

Een interessante optie is Leer zetten. Als dit geactiveerd is begint de computer vanuit het begin, vanaf de beginopstelling. Als u een zet doet die afwijkt van de ingevoerde zetten komt de coach tevoorschijn. Hij deelt mede dat er een zet is gedaan die niet past in de variant die naar de positie moet leiden.

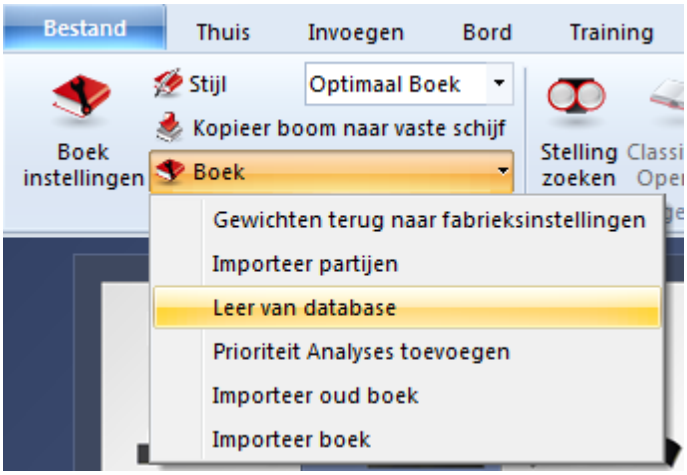
Als u *Leer zetten* deactiveert, dan zal elke partij starten vanuit de positie die ingegeven is.

Wisselen van kleur is ook een goede optie. U zult de zetten beter begrijpen als u met beide kleuren speelt. Als u dit aanzet, zult u telkens als u een nieuwe partij start de andere kleur krijgen.

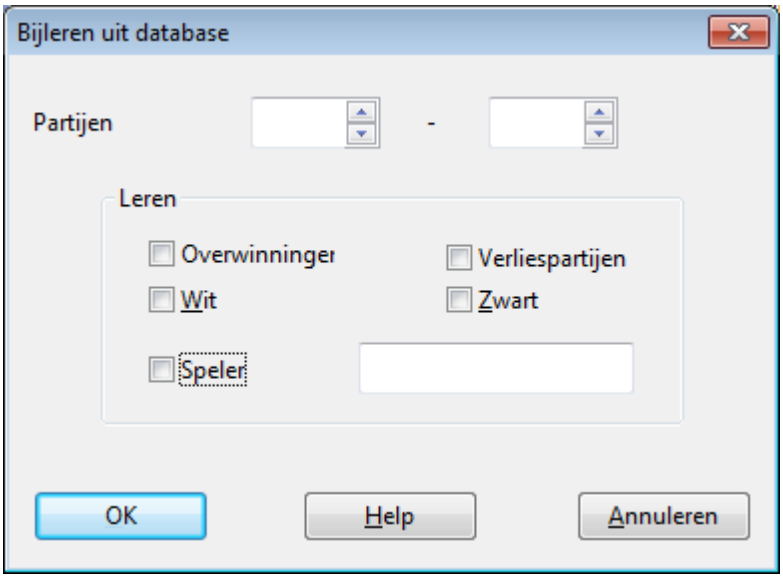
3.12.8.7 Openingsboeken verbeteren

Het kan gebeuren dat een schaakprogramma niet optimaal presteert omdat het in een ongunstige openingsvariant is terecht gekomen. Laat ons voorstellen dat u een database heeft samengesteld met partijen waarin het computerprogramma werd verslagen vanwege de ongunstige opening. Om ervoor te zorgen dat deze situatie niet nog eens voorkomt, kunt u de engine tegen deze opening wapenen. Vanuit het hoofdscherm laden we het openingsboek van Fritz en kiezen we via *Analyses - Boek* de functie *Leer van database*.

© ChessBase 2015



U geeft de locatie aan van de database met de eerder genoemde verloren partijen, waarna het volgende dialoog verschijnt met het aantal partijen ingevuld.



We kunnen nu aangeven welke informatie uit de database in overweging moet worden genomen. De opties (die allemaal gecombineerd kunnen worden) gaan op in de gewichten van het openingsboek, alsof de engine zelf de partijen in kwestie had gespeeld.

In gewone omstandigheden zal het programma de gewichten aanpassen aan elke stelling in het openingsboek volgens de ervaring die het heeft gekregen bij het spelen van eigen partijen. Deze gewichten bepalen de waarschijnlijkheid waarmee een specifieke zet wordt gespeeld. Het proces van het automatisch aanpassen van deze gewichten na het winnen met een specifieke variant heet *Leren*.

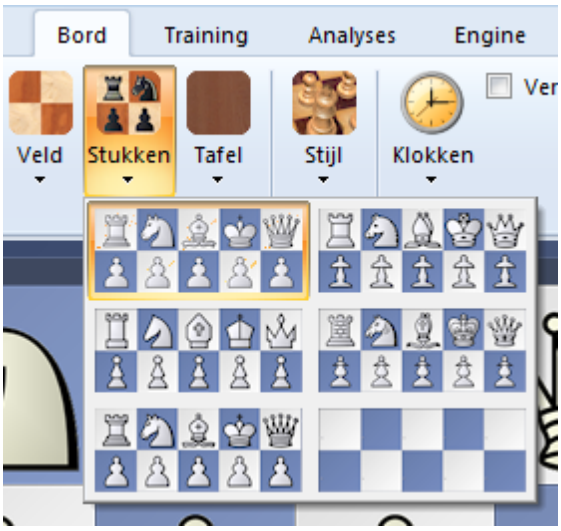
© ChessBase 2015

Deze eigenschap heeft andere praktische doelen. Veel computerschakers zijn begaan met het spelen van schaakpartijen met schaakengines in de *Computers toegestaan* kamer van de schaakserver.

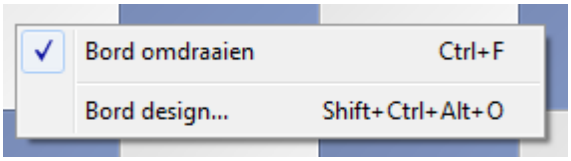
3.12.8.8 Alternatieve stukken

Naast standaard stukken is het ook mogelijk alternatieve stukken te gebruiken.

Bij *Bord* kunt u kiezen voor *Stukken*.

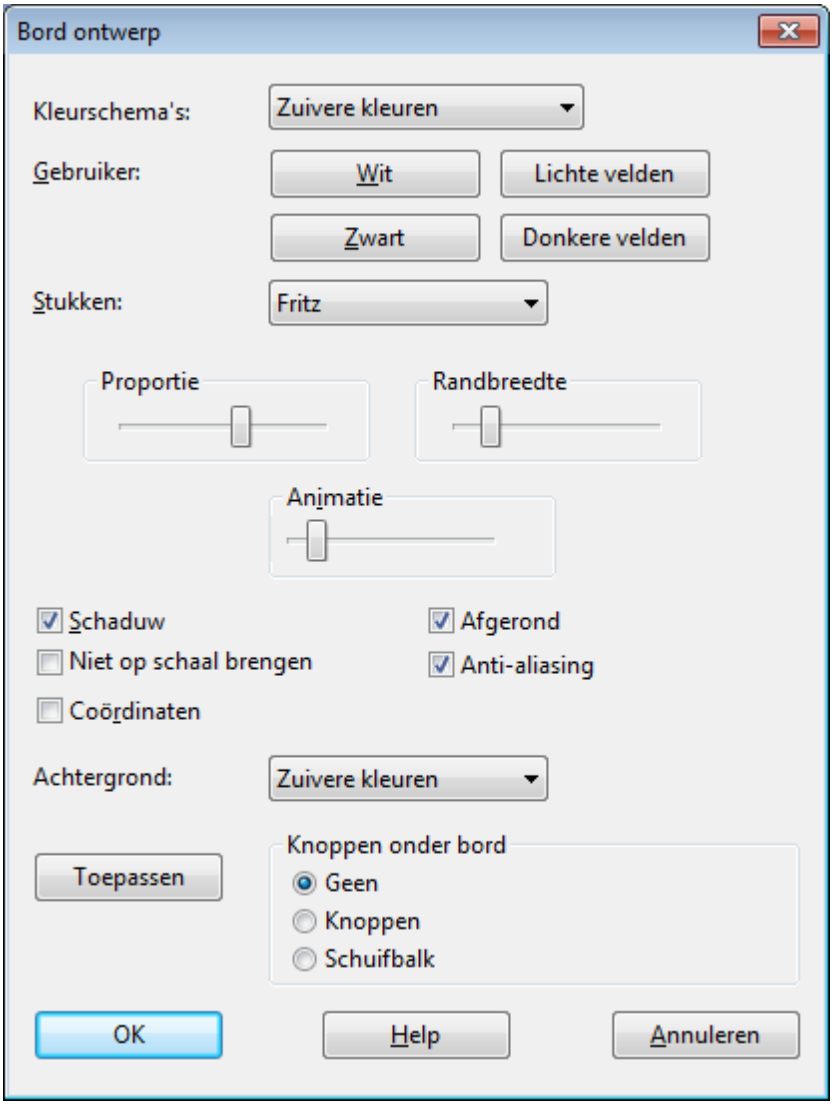


De eenvoudigste manier om andere stukken in te stellen is door rechts te klikken op het bord en *Bord design* te kiezen.



U krijgt dan onderstaand venster:

© ChessBase 2015

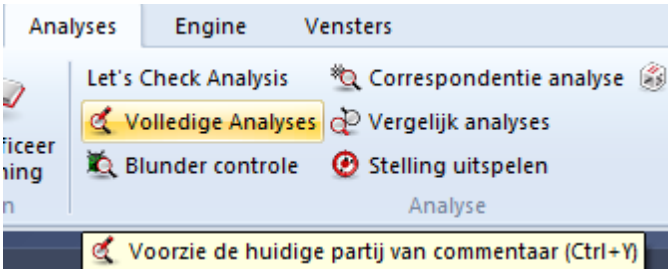


Kies *Stukken* om een andere set met stukken te kiezen.

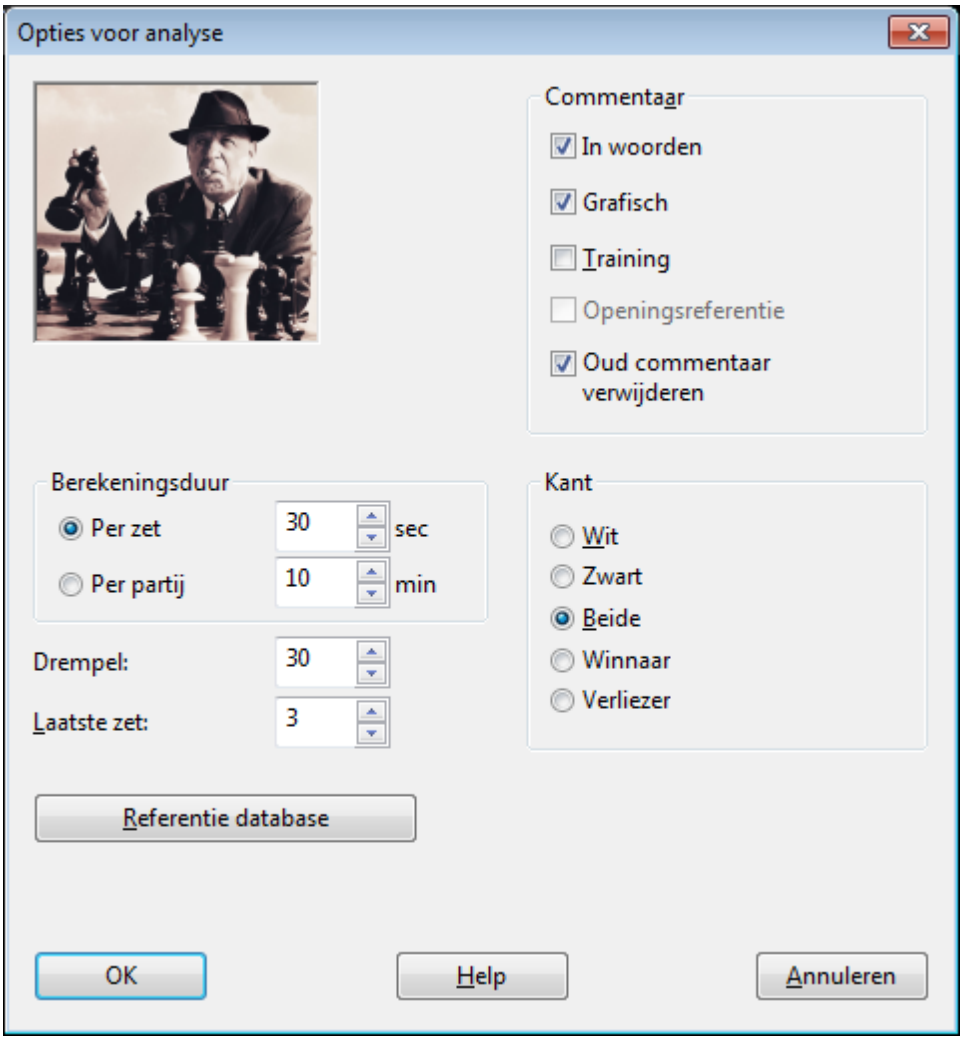
3.12.8.9 Openingsreferentie genereren

Fritz biedt talrijke innovatieve functies om u te helpen met het efficiënt analyseren van partijen. In de automatische Volledige analyse van partijen bestaat de optie voor het integreren van varianten en tekstcommentaar. Dit kan ook worden gebruikt voor de openingsreferentie.

© ChessBase 2015



U komt dan bij de *Opties voor analyse*.



Met behulp van de referentiedatabase kan Fritz de partij classificeren. Het programma integreert partijen om te kunnen vergelijken en markeert het punt waar de partij die geanalyseerd wordt afwijkt van de openingstheorie.

De optie *Openingsreferentie* is alleen beschikbaar nadat de *Referentie database* is gekozen. Klik op de knop *Referentie database* en kies een

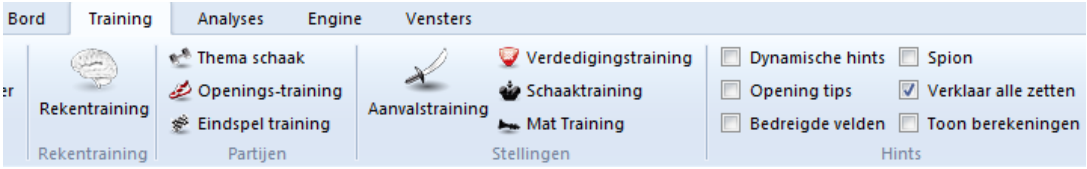
© ChessBase 2015

goed geannoteerde database uit.

Merk op:
De Fritz DVD ROM heeft ook een grote database met partijen die u als *Referentie database* kunt instellen.

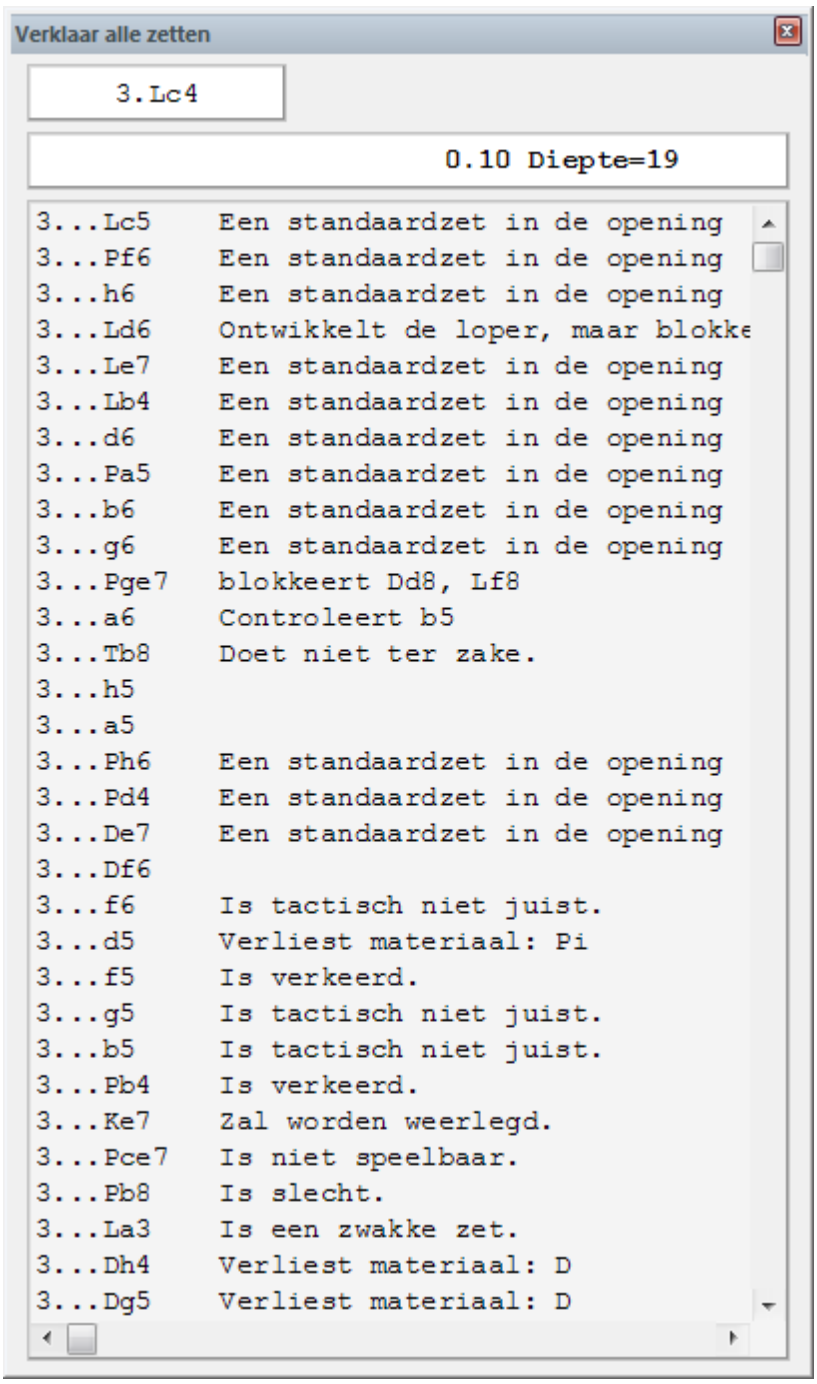
3.12.8.10 Verklaar alle zetten

Bij *Training* hebt u de optie *Verklaar alle zetten*.



Deze functie geeft u alle mogelijke legale voortzettingen met een korte uitleg. In eerste instantie is dit bedoeld voor beginnende schakers, maar het geeft ook nuttige informatie bij het analyseren.

© ChessBase 2015



De volgorde van de zetten wordt bepaald door de kwaliteit van de voortzetting. Het programma zet de goede zetten bovenaan.

© ChessBase 2015

4 FIDE Schaakregels

4.1 Inleiding

De FIDE-Regels voor het Schaakspel gelden voor het bordschaak.
De Regels voor het Schaakspel bestaan uit twee delen: 1. De Basisspelregels en 2. De Wedstrijdregels.
De Engelse tekst is de authentieke versie van de Regels voor het Schaakspel, aangenomen op het 84e FIDE-Congres te Tallinn (Estland) in oktober 2013, die van kracht zijn geworden op 1 juli 2014.
In de vertaling van deze Regels gelden de aanduidingen voor mannelijke personen ook voor vrouwelijke.

4.2 Voorwoord

De Regels voor het Schaakspel kunnen niet alle mogelijke situaties dekken die tijdens een partij voorkomen. Evenmin kunnen ze alle administratieve kwesties regelen. In situaties die niet nauwkeurig door een artikel van de Regels worden geregeld moet het mogelijk zijn om tot een juiste beslissing te komen door analoge situaties in overweging te nemen, die wel in de Regels voor het Schaakspel worden behandeld. In de regels wordt er vanuit gegaan dat arbiters over de vereiste bekwaamheid beschikken, een goed beoordelingsvermogen hebben en volstrekt objectief zijn. Een te gedetailleerde beschrijving van een regel kan ertoe leiden dat de arbiter niet in volle vrijheid kan beslissen en dit zou hem daardoor kunnen beletten de oplossing van een probleem te vinden, gebaseerd op billijkheid, logica en bijzondere omstandigheden. De FIDE doet een beroep op alle schakers en schaakbonden deze opvatting te aanvaarden.

Een partij die verwerkt wordt voor de FIDE-rating moet gespeeld zijn volgens de FIDE-Regels voor het Schaakspel.

Het is aan te raden om partijen die niet verwerkt worden voor de FIDE-rating wel te spelen volgens de FIDE-Regels voor het Schaakspel.

Aangesloten federaties mogen de FIDE vragen om een officiële beslissing te nemen over problemen betreffende de Regels voor het Schaakspel.

4.3 Basisspelregels

Artikel 1 tot en met 5 gaan over de basisspelregels.

© ChessBase 2015

4.3.1 Artikel 1: Aard en doel van het schaakspel

Basisspelregels

1.1
De schaakpartij wordt gespeeld tussen twee tegenstanders die om de beurt hun stukken verplaatsen op een vierkant bord dat 'schaakbord' wordt genoemd. De speler met de lichtgekleurde stukken (Wit) doet de eerste zet, vervolgens zetten de spelers afwisselend, waarbij de speler met de donkergekleurde stukken (Zwart) de volgende zet doet. Men zegt dat een speler 'aan zet is', wanneer de zet van zijn tegenstander is 'gedaan' (zie artikel 6.2).

1.2
Het doel van elke speler is, de koning van de tegenstander zodanig 'aan te vallen' dat de tegenstander geen reglementaire zet meer kan doen. Men zegt dat een speler die dit doel bereikt, de koning van de tegenstander heeft 'matgezet' en dat hij de partij heeft gewonnen. Het aangevallen laten staan van de eigen koning, het aan een aanval blootstellen van de eigen koning, en ook het 'slaan' van de tegenstanders koning is niet toegestaan. De speler wiens koning is matgezet, heeft de partij verloren.

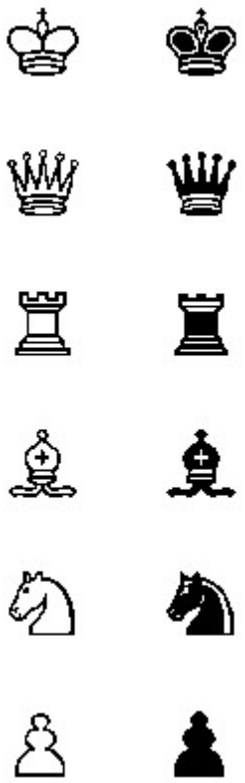
1.3
Als de stelling zodanig is dat mat niet meer mogelijk is met welke reeks van reglementaire zetten dan ook, dan is de partij remise (zie artikel 5.2b).

4.3.2 Artikel 2: De beginopstelling van de stukken op het schaakbord

2.1
Het schaakbord bestaat uit 64 vierkante velden van gelijke grootte in een rooster van 8x8, die afwisselend licht (de 'witte' velden) en donker (de 'zwarte' velden) zijn gekleurd. Het schaakbord wordt zodanig tussen de spelers geplaatst, dat het hoekveld dat het dichtst bij de rechterzijde van de speler ligt, wit is.

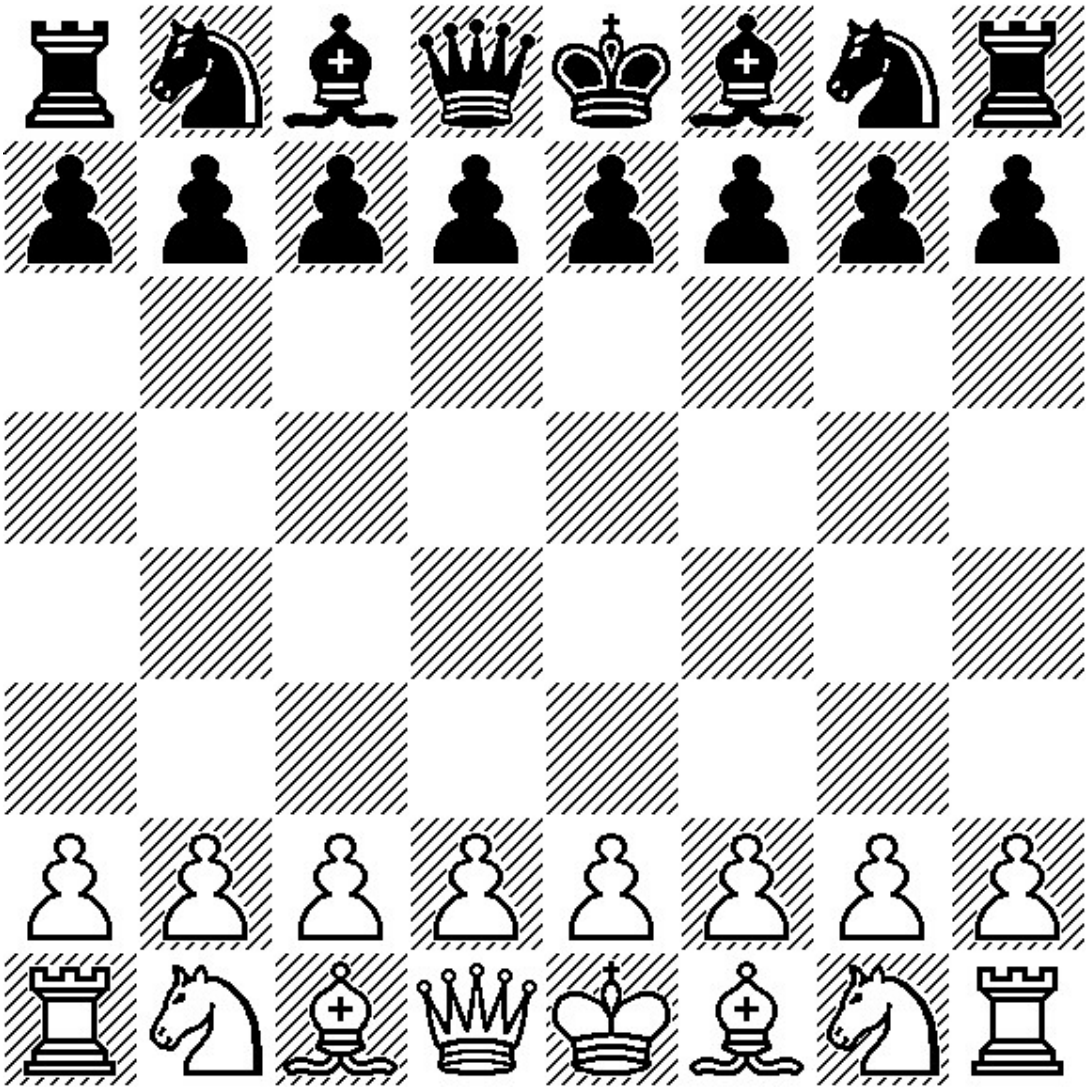
2.2
Bij het begin van de partij heeft de ene speler zestien lichtgekleurde stukken
(de 'witte' stukken); de andere heeft zestien donkergekleurde stukken (de 'zwarte' stukken). Deze stukken zijn met aanduiding van de gebruikelijke symbolen de volgende:

© ChessBase 2015



2.3
De beginopstelling van de stukken op het schaakbord is als volgt:

© ChessBase 2015



2.4
De acht verticale kolommen van velden noemt men ‘lijnen’. De acht horizontale reeksen van velden noemt men ‘rijen’. Een van een bordrand naar een aanliggende rand lopende rechte lijn van velden van dezelfde kleur wordt een ‘diagonaal’ genoemd.

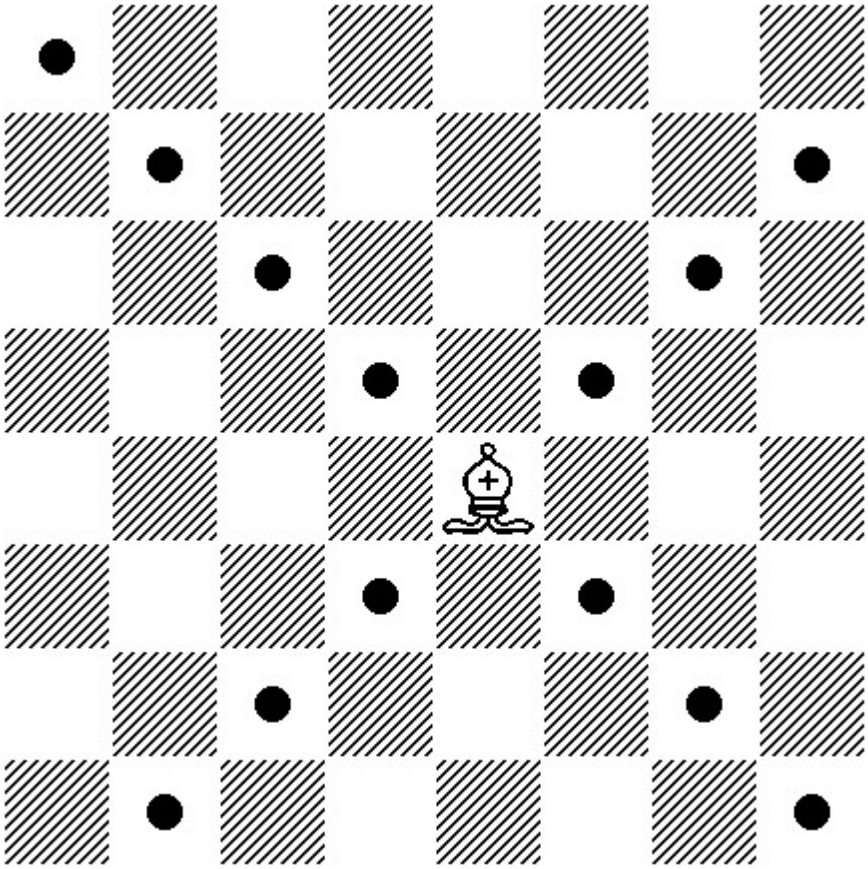
4.3.3 Artikel 3: De loop der stukken

3.1
Het is niet toegestaan een stuk te verplaatsen naar een veld waarop een stuk van dezelfde kleur staat. Als een stuk naar een veld wordt verplaatst waarop een stuk van de tegenstander staat dan wordt dit geslagen en van het schaakbord verwijderd als deel van dezelfde zet. Men zegt dat een stuk een stuk van de tegenstander aanvalt, als men

© ChessBase 2015

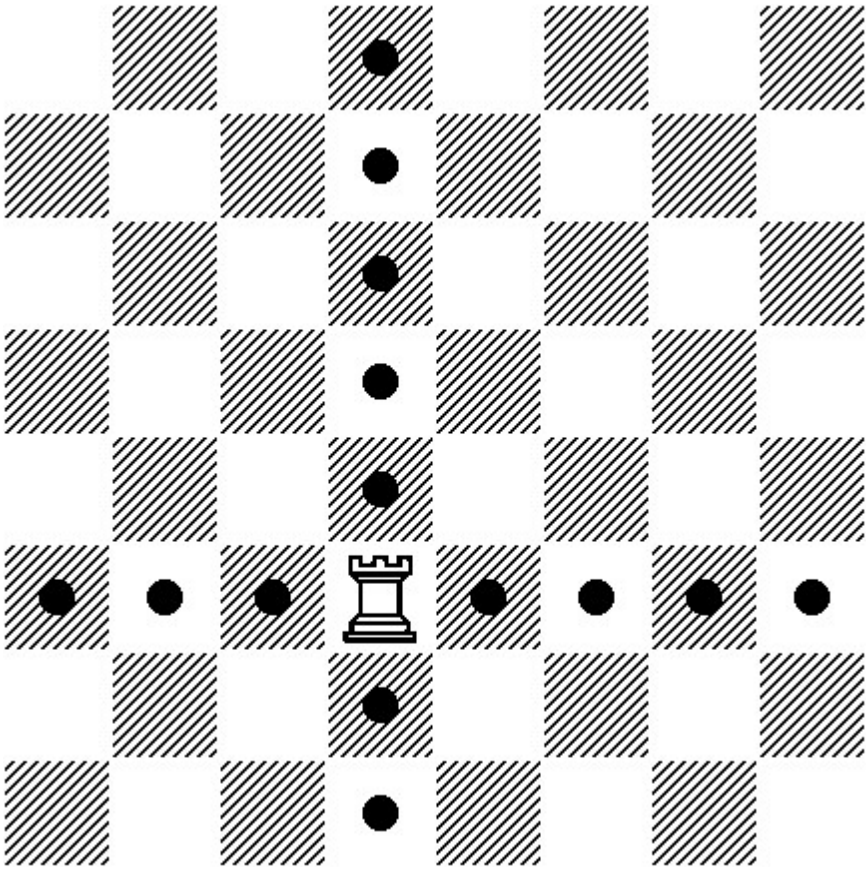
met het eerstgenoemde stuk op dat veld iets kan slaan overeenkomstig de artikelen 3.2 tot en met 3.8.
Een stuk wordt geacht een veld aan te vallen, zelfs als dit stuk niet naar dat veld verplaatst mag worden omdat de koning van de eigen kleur als gevolg daarvan aangevallen blijft staan of aangevallen komt te staan.

3.2
Een loper mag worden verplaatst naar elk veld van een diagonaal waarop hij staat.



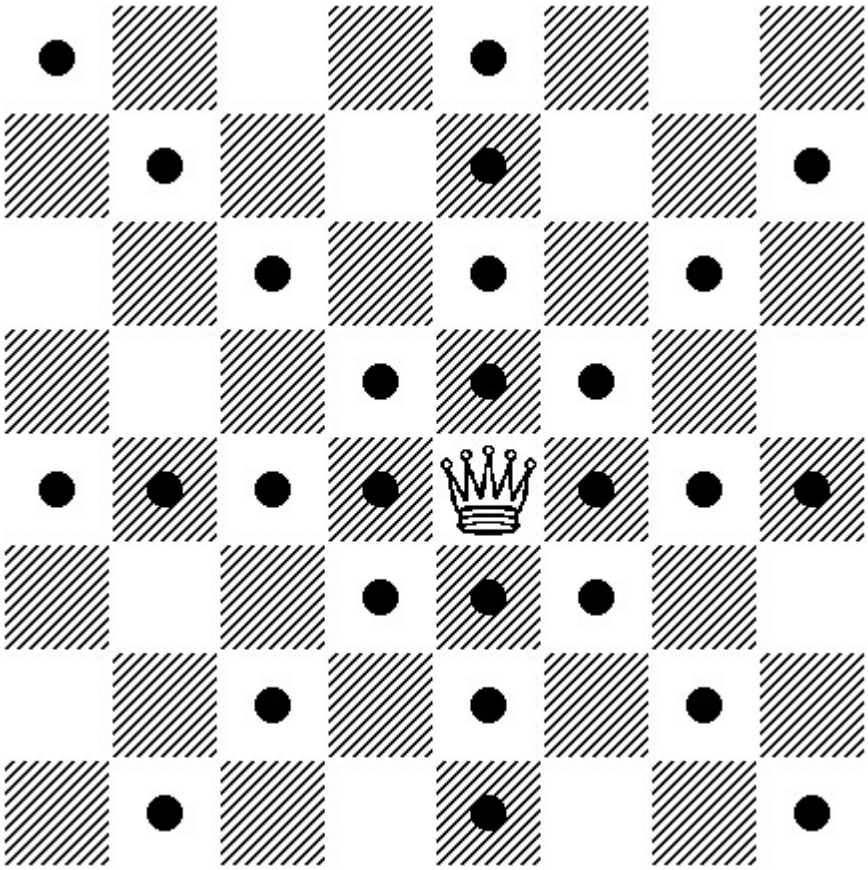
3.3
Een toren mag worden verplaatst naar elk veld van de lijn of rij waarop hij staat.

© ChessBase 2015



3.4
Een dame mag worden verplaatst naar elk veld van de lijn, de rij of een diagonaal waarop zij staat.

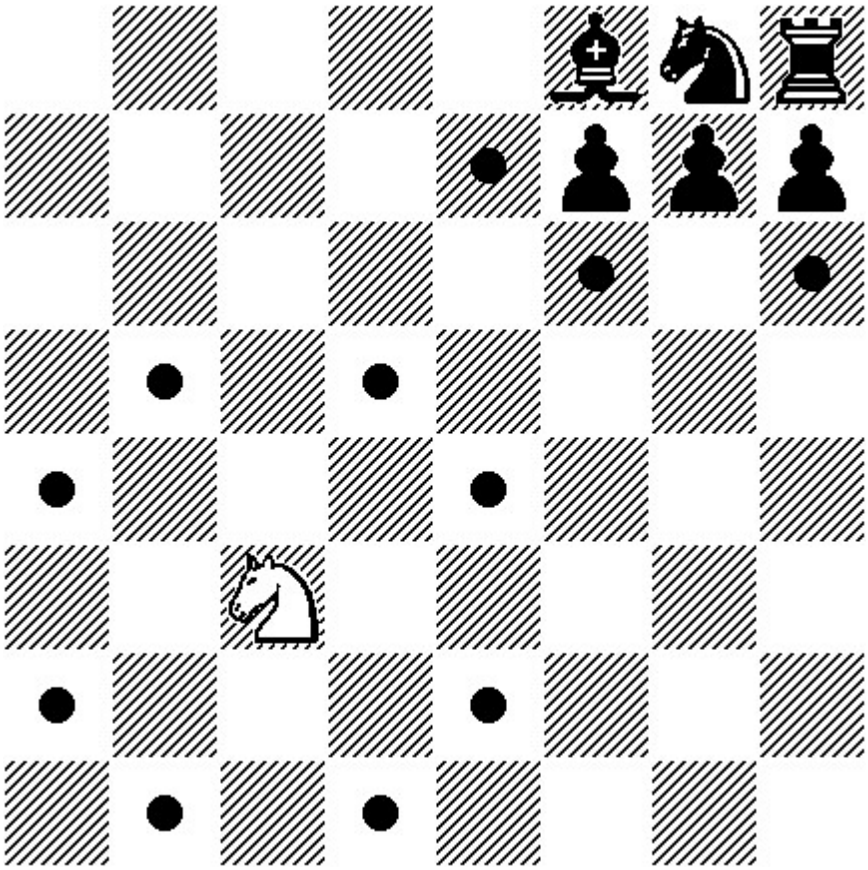
© ChessBase 2015



3.5
Bij deze zetten mag een loper, toren of dame niet over andere stukken heen worden verplaatst.

3.6
Een paard mag worden verplaatst naar een van de dichtstbijzijnde velden die niet op dezelfde lijn, rij of diagonaal liggen als waarop het staat.

© ChessBase 2015



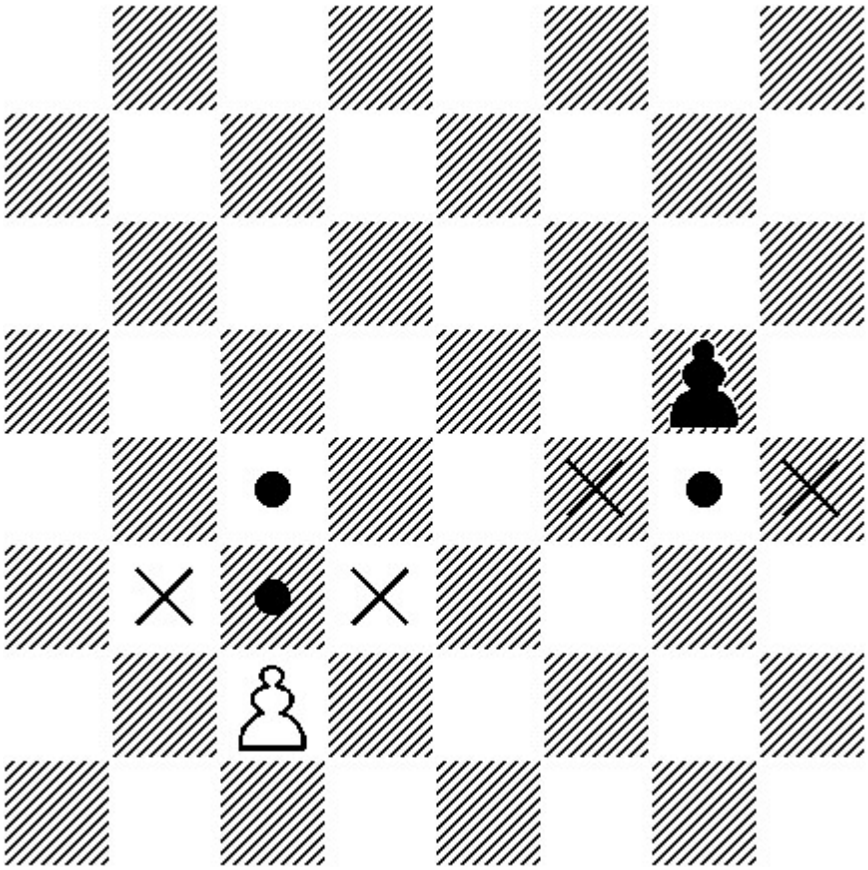
3.7

a. Een pion mag voorwaarts worden verplaatst naar het veld direct vóór hem op dezelfde lijn, onder voorbehoud dat dit veld onbezet is, of

b. bij zijn eerste zet mag een pion worden verplaatst als in 3.7.a; als alternatief mag hij twee velden op dezelfde lijn naar voren worden verplaatst onder voorwaarde dat beide velden onbezet zijn, of

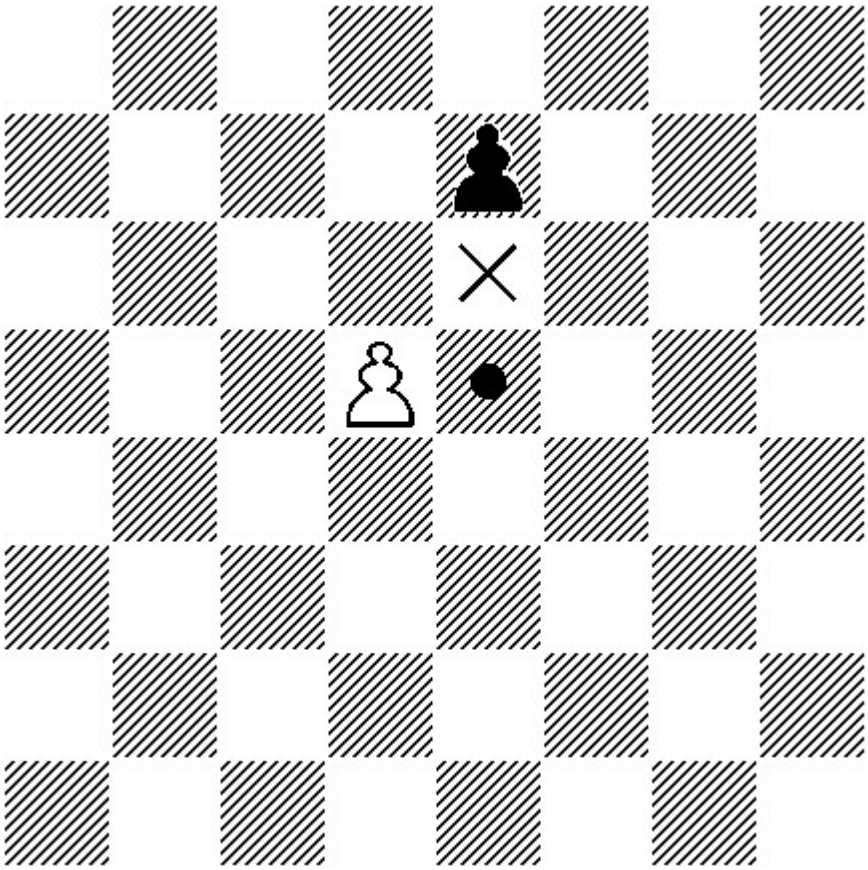
c. een pion mag worden verplaatst naar een door een stuk van de tegenstander bezet veld schuin voor hem op een aangrenzende lijn. Hierbij wordt dit stuk geslagen.

© ChessBase 2015



d. Met een pion die op een veld staat op dezelfde rij en op een aangrenzende
lijn als een pion van de tegenstander die net twee velden in één zet vanaf zijn oorspronkelijke veld naar voren is verplaatst, mag die pion van de tegenstander geslagen worden alsof deze slechts één veld naar voren is verplaatst. Dit slaan is alleen reglementair bij de eerstvolgende zet en wordt ‘en passant’ slaan genoemd.

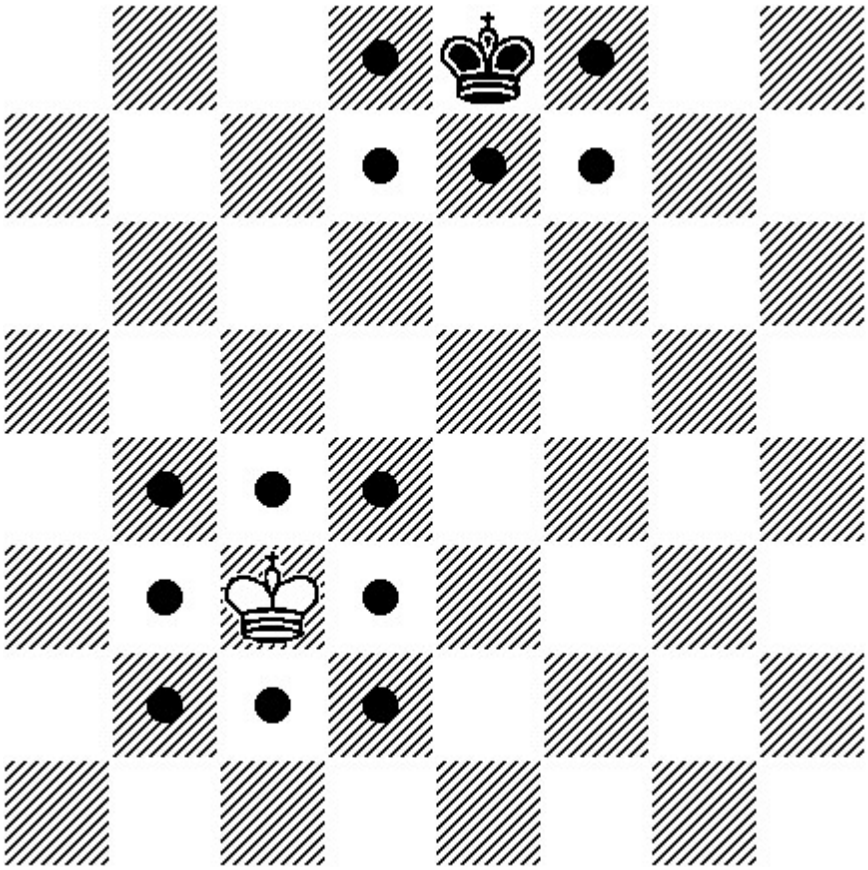
© ChessBase 2015



e. Als een aan zet zijnde speler een pion speelt naar de rij die het verst van zijn beginpositie is verwijderd, dan moet hij als deel van dezelfde zet, de pion vervangen door een nieuwe dame, toren, loper of paard van de kleur van de pion op het bedoelde aankomstveld. Dit veld heet het promotieveld. De keuze van de speler is niet beperkt tot stukken die eerder zijn geslagen. Deze vervanging van een pion door een ander stuk wordt 'promotie' genoemd. Het nieuwe stuk functioneert onmiddellijk.

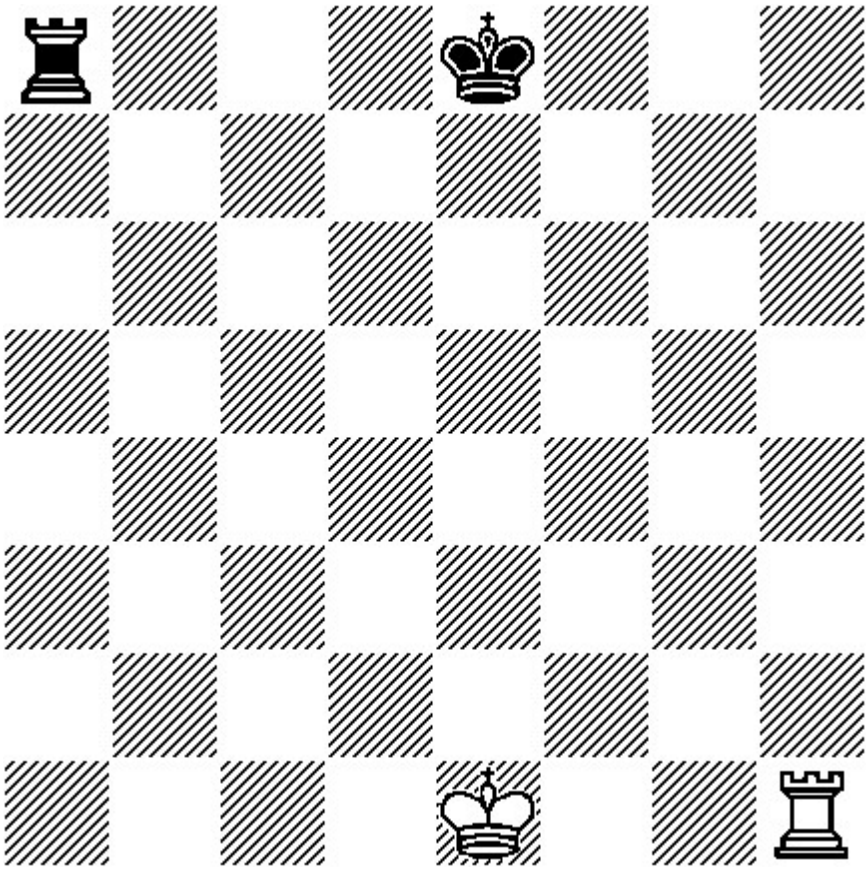
3.8
Er zijn twee verschillende manieren waarop men een koning mag verplaatsen:
a. door verplaatsing naar een aangrenzend veld,

© ChessBase 2015



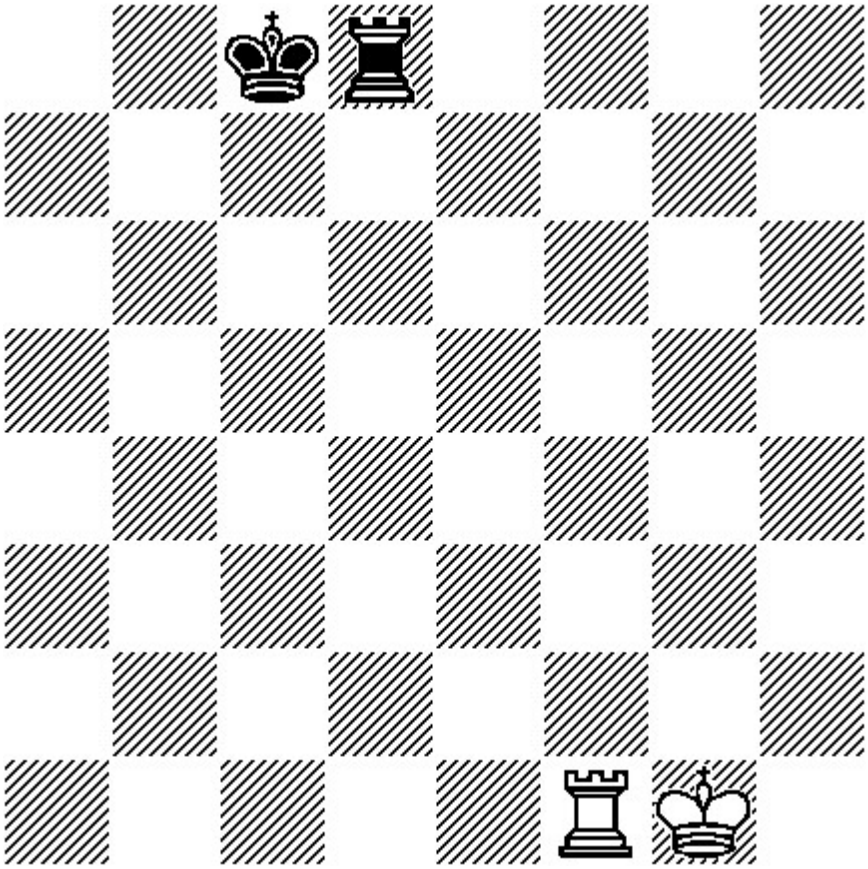
b. door ‘rokeren’. Dit is een zet met een koning en een toren van dezelfde kleur op de eerste rij van de speler, geldend als een enkele koningszet, die wordt uitgevoerd door de koning van zijn oorspronkelijke veld twee velden in de richting van de toren op zijn oorspronkelijke veld te verplaatsen, en daarna de toren over de koning heen te verplaatsen naar het door de koning zojuist overschreden veld.

© ChessBase 2015



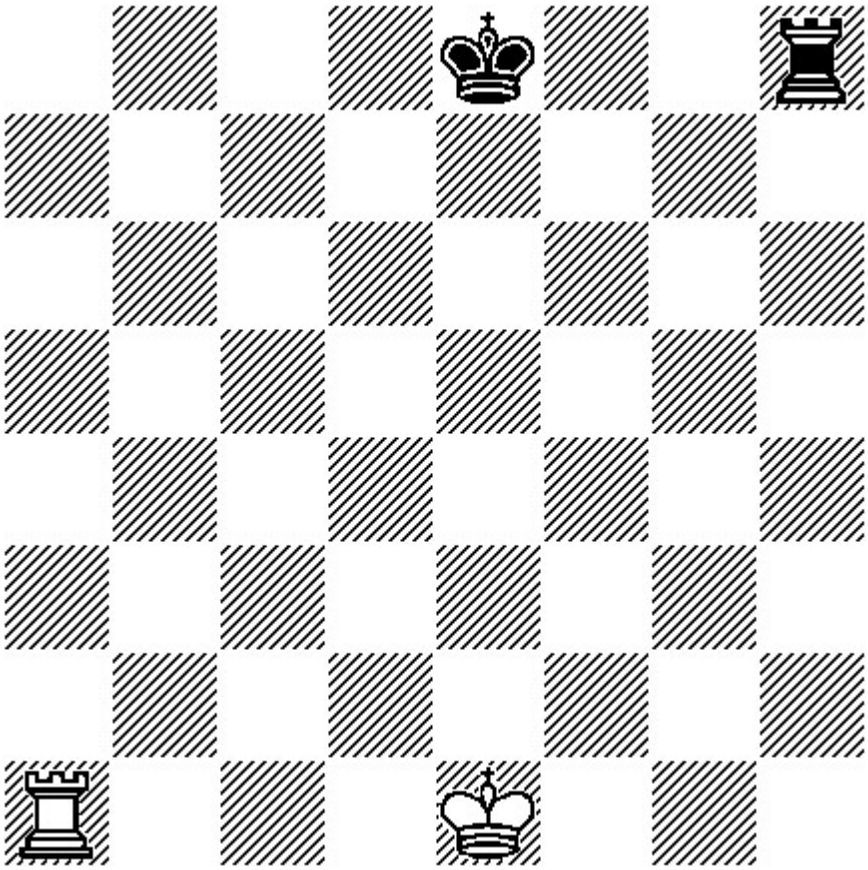
Vóór wits korte rokade
Vóór zwarts lange rokade

© ChessBase 2015



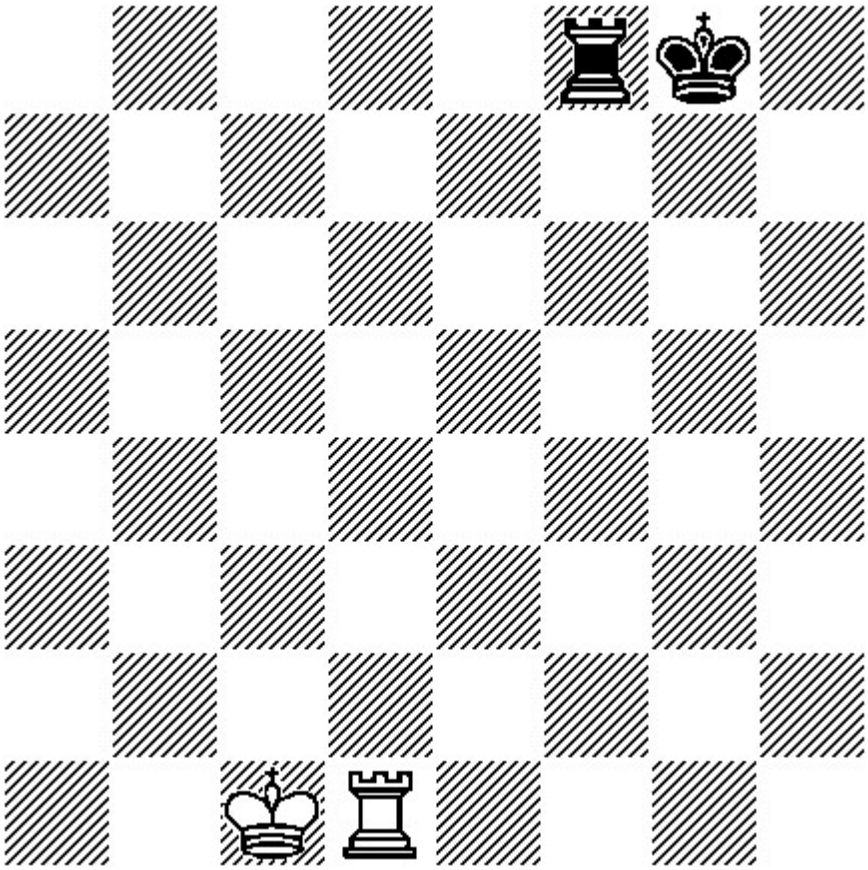
Ná wits korte rokade.
Ná zwarts lange rokade.

© ChessBase 2015



Vóór wits lange rokade.
Vóór zwarts korte rokade.

© ChessBase 2015



Ná wits lange rokade.
Ná zwarts korte rokade.

1) Het recht op rokeren is opgeheven:
 a. als met de koning al een zet is gedaan, of
 b. met een toren waarmee reeds is gezet.

2) Rokeren is tijdelijk niet toegestaan:
 a. als het veld waarop de koning staat, het veld dat overschreden wordt
 of het veld waarop hij geplaatst zou moeten worden, wordt aangevallen door een of meer stukken van de tegenstander;
 b. als er een stuk staat tussen de koning en de toren waarmee wordt beoogd te rokeren.

3.9
Men zegt dat de koning 'schaak' staat, als hij wordt aangevallen door een of meer stukken van de tegenstander, zelfs als deze stukken niet naar het door de koning bezette veld verplaatst zouden mogen worden omdat ze dan de eigen koning in schaak zetten of laten staan. Geen enkel stuk mag worden verplaatst als ten gevolge daarvan de eigen

© ChessBase 2015

koning dan schaak komt te staan of schaak blijft staan.

3.10
a. Een zet is reglementair als aan alle relevante vereisten van artikel 3.1 – 3.9 is voldaan.
b. Een zet is onreglementair als niet aan alle relevante vereisten van artikel 3.1 – 3.9 is voldaan.
c. Een stelling is onreglementair als deze niet bereikt kan worden door een willekeurige serie reglementaire zetten.

4.3.4 Artikel 4: Het uitvoeren van een zet

4.1
Bij het doen van een zet mag slechts één hand worden gebruikt.

4.2
Onder voorwaarde dat hij eerst zijn bedoeling daartoe kenbaar maakt (bijvoorbeeld door 'j'adoube' of 'ik zet recht' te zeggen), mag alleen de aan zet zijnde speler een of meer stukken op hun velden rechtzetten.

4.3
Als de aan zet zijnde speler, behoudens het in artikel 4.2 vermelde, op het schaakbord, met de bedoeling te zetten of te slaan:
a. een of meer van zijn eigen stukken aanraakt, dan moet hij spelen met het eerst-aangeraakte stuk dat kan worden verplaatst,
b. een of meer van de stukken van zijn tegenstander aanraakt, dan moet hij het eerst-aangeraakte stuk slaan dat kan worden geslagen,
c. één stuk van elke kleur aanraakt, dan moet hij het stuk van zijn tegenstander met zijn eigen stuk slaan. Indien dit onreglementair is, dan moet hij het eerst-aangeraakte stuk verplaatsen of slaan dat kan worden verplaatst of geslagen. Als het onduidelijk is of het eigen stuk van de speler of dat van zijn tegenstander het eerst was aangeraakt, wordt het eigen stuk van de speler beschouwd als te zijn aangeraakt vóór dat van zijn tegenstander.

4.4
Als een speler die aan zet is:
a. zijn koning en een toren aanraakt, dan moet hij met deze toren rokeren, indien dit reglementair is toegestaan.
b. opzettelijk een toren aanraakt en daarna zijn koning, dan mag hij bij die zet
niet met deze toren rokeren en is artikel 4.3a op de situatie van toepassing.
c. met de bedoeling om te rokeren de koning aanraakt en daarna een toren,
maar rokeren met deze toren is niet toegestaan, dan moet de speler

© ChessBase 2015

een andere reglementaire zet met zijn koning doen (dit kan rokeren met de andere toren inhouden). Als er geen reglementaire zet met de koning mogelijk is, dan is elke andere reglementaire zet toegestaan.

d. een pion laat promoveren, dan is de keuze voor een nieuw stuk definitief als het nieuwe stuk het promotieveld heeft aangeraakt.

.5
Als geen van de aangeraakte stukken volgens de artikelen 4.3 of 4.4 kan worden verplaatst of geslagen, dan is elke andere reglementaire zet toegestaan.

.6
De promotiezet kan op verschillende wijzen gedaan worden.
De pion hoeft niet op het aankomstveld geplaatst te worden.
Het wegnemen van de pion en het plaatsen van het nieuwe stuk op het promotieveld mag in willekeurige volgorde gedaan worden.
Als op het promotieveld een stuk van de tegenstander staat, dan moet dit geslagen worden.

.7
Als een stuk op een veld is losgelaten en het een reglementaire zet of een deel van een reglementaire zet betreft, dan mag het in deze zet niet meer op een ander veld worden geplaatst. De zet wordt beschouwd als te zijn gedaan, in geval van:

a. slaan, zodra het geslagen stuk van het bord is verwijderd en de hand van

de speler, nadat deze zijn eigen stuk op het nieuwe veld heeft gezet, laatstgenoemd stuk heeft losgelaten;

b. rokade, zodra de hand van de speler de toren op het veld van bestemming

heeft losgelaten. Wanneer de hand van de speler de koning heeft losgelaten, is de zet nog niet gedaan, maar de speler heeft dan niet meer het recht een andere zet uit te voeren dan de rokade aan die zijde, als deze reglementair is (zie ook artikel 4.4c);

c. promotie, zodra de hand van de speler het nieuwe stuk op het promotieveld heeft losgelaten en de pion van het bord verwijderd is.

.8
Een speler verspeelt zijn recht op een claim tegen een overtreding van artikel 4.1 - 4.7 door zijn tegenstander, als de hand van de speler een stuk aanraakt met het doel daarmee te zetten of te slaan.

.9
Als een speler niet in staat is om zelf te zetten, mag de speler gebruik maken van een door hem voorgestelde assistent om de zetten te doen. Deze assistent moet voor de arbiter aanvaardbaar zijn.

© ChessBase 2015

4.3.5 Artikel 5: Het einde van de partij

5.1
a. De partij is gewonnen door de speler die de koning van zijn tegenstander heeft matgezet. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, onder voorwaarde dat de zet waarmee de matpositie werd bereikt in overeenstemming is met artikel 3 en de artikelen 4.2 - 4.7.
b. De partij is gewonnen door de speler wiens tegenstander verklaart dat hij opgeeft. Dit beëindigt de partij onmiddellijk.

5.2
a. De partij is remise als de aan zet zijnde speler geen reglementaire zet kan doen en zijn koning niet schaak staat. Men zegt dat de partij in 'pat' eindigt. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, onder voorwaarde dat de zet waarmee de patstelling werd bereikt in overeenstemming is met artikel 3 en de artikelen 4.2 - 4.7.
b. De partij is remise als een stelling is ontstaan waarin geen van beide spelers
de koning van zijn tegenstander mat kan zetten met welke reeks van reglementaire zetten dan ook. Men zegt dat de partij in 'een dode stelling' eindigt. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, onder voorwaarde dat de zet waarmee de dode stelling werd bereikt in overeenstemming is met artikel 3 en de artikelen 4.2 - 4.7.
c. De partij is remise als beide spelers dit tijdens de partij overeenkomen. Dit beëindigt de partij onmiddellijk.
d. De partij kan remise worden verklaard als een identieke stelling tenminste voor de derde maal op het punt staat op het schaakbord te verschijnen of is verschenen (zie artikel 9.2).
e. De partij kan remise worden verklaard als tijdens de laatste vijftig opeenvolgende zetten door beide spelers geen pion is verplaatst en niets is geslagen (zie artikel 9.3).

4.4 Wedstrijdregels

Artikel 6 tot en met 12 gaan over de wedstrijdregels.

4.4.1 Artikel 6: De schaakklok

6.1
Met 'schaakklok' wordt een klok met twee uurwerken bedoeld, zodanig met elkaar verbonden dat er op elk moment slechts één kan lopen.
Met 'klok' wordt in de Regels voor het Schaakspel een van de twee uurwerken bedoeld.
Elk uurwerk heeft een 'vlag'.
Het 'vallen van een vlag' betekent het verstreken zijn van de aan een

© ChessBase 2015

speler toegekende bedenktijd.

6.2
a. Tijdens de partij moet elke speler die zijn zet op het schaakbord heeft gedaan, zijn eigen klok stilzetten en de klok van zijn tegenstander in gang brengen (met andere woorden: hij drukt zijn klok in). Dit indrukken 'voltooit' de zet. Een zet is ook voltooid als:
1) de zet de partij beëindigt (zie de artikelen 5.1a, 5.2a, 5.2b, 5.2c, 9.6a, 9.6b en 9.7), of
2) de speler een volgende zet heeft gedaan, in geval zijn vorige zet niet voltooid was.

Een speler moet altijd de kans krijgen zijn klok stil te zetten na het doen van een zet, zelfs als de tegenstander zijn volgende zet al heeft gedaan.
De tijd tussen het doen van de zet op het schaakbord en het indrukken van zijn klok wordt beschouwd als deel van de aan de speler toegekende bedenktijd.
b. Een speler moet zijn klok indrukken met dezelfde hand als waarmee hij zijn zet deed. Het is een speler verboden een vinger op de klok te houden of erboven te laten ‘zweven’.
c. De spelers dienen de schaakklok correct te behandelen. Het is verboden de klok met kracht in te drukken, hem op te tillen, de klok in te drukken voordat hij gezet heeft of om te gooien. Een incorrecte behandeling van de klok moet worden bestraft overeenkomstig artikel 12.9.
d. Alleen de speler van wie de klok loopt mag de stukken rechtzetten.
e. Als een speler niet in staat is de klok te bedienen, mag de speler gebruik maken van een door hem voorgestelde assistent om de bediening uit te voeren. Deze assistent moet voor de arbiter aanvaardbaar zijn. De klokken moeten door de arbiter op een redelijke wijze worden bijgesteld. Deze bijstelling mag niet toegepast worden als de speler door een fysieke of geestelijke beperking niet in staat is de klok te bedienen.

6.3
a. Bij gebruik van een schaakklok moet elke speler een minimum aantal zetten of alle zetten voltooien in een toegekende tijdsperiode en/of er kan hem bij elke zet extra tijd worden toegekend. Al deze factoren moeten vooraf worden omschreven.
b. De tijd die een speler uit de ene periode over heeft, wordt toegevoegd aan de tijd die beschikbaar is voor de volgende periode, behalve bij een ‘nietopsparende tijdsinstelling’. Bij een niet-opsparende tijdsinstelling krijgen beide spelers een ‘basisbedenktijd’. Ook krijgt elke speler een ‘vaste extra tijd’ bij elke zet. Het aftellen van de basisbedenktijd begint pas nadat de extra tijd-per-zet is verbruikt. Onder voorwaarde dat de speler zijn klok stilzet vóór het verstrijken van deze extra tijd-per-zet, verandert de basisbedenktijd niet, ongeacht hoeveel extra tijd-per-zet is

© ChessBase 2015

verbruikt.

6.4
Onmiddellijk nadat een vlag valt, moet worden gecontroleerd of aan het bepaalde in artikel 6.3a is voldaan.

6.5
Vóór het begin van de partij bepaalt de arbiter waar de schaakklok wordt geplaatst.

6.6
Op het vastgestelde aanvangstijdstip van de partij wordt de klok van de speler met de witte stukken in gang gebracht.

6.7
a. Het wedstrijdreglement moet aangeven binnen hoeveel tijd een speler na het begin van de zitting voor het eerst aan het schaakbord verschenen moet zijn ('verzuimtijd'). Een speler verliest de partij als hij na de verzuimtijd voor het eerst aan het schaakbord verschijnt, tenzij de arbiter anders beslist.
b. Indien het wedstrijdreglement aangeeft dat de verzuimtijd niet 0 is en geen van beide spelers bij het begin aanwezig is, dan verliest de speler die met de witte stukken speelt alle tijd die verloopt tot hij arriveert, tenzij in het wedstrijdreglement iets anders is omschreven of de arbiter anders beslist.

6.8
Een vlag wordt beschouwd te zijn gevallen als de arbiter het feit waarneemt of als een der spelers dit terecht claimt.

6.9
Als een speler het voorgeschreven aantal zetten niet heeft voltooid in de toegekende bedenktijd, dan is de partij voor hem verloren, tenzij een van de artikelen 5.1a, 5.1b, 5.2a, 5.2b of 5.2c van toepassing is.
De partij is echter remise als de stelling zodanig is dat de tegenstander de koning van de speler nooit mat kan zetten, door welke reeks van reglementaire zetten dan ook.

6.10
a Elke aanduiding van de schaakklok wordt als beslissend beschouwd, tenzij er sprake is van een kennelijk gebrek. Een schaakklok met een kennelijk gebrek moet worden vervangen door de arbiter, die met uiterste zorgvuldigheid moet bepalen welke tijden er op de vervangende schaakklok moeten worden aangebracht.
b Als tijdens de partij geconstateerd wordt dat de instelling van een of beide klokken incorrect is, dan moet een van de spelers of de arbiter de schaakklok onmiddellijk stilzetten. De arbiter moet de correcte instelling

© ChessBase 2015

invoeren en de kloktijden en zonodig de zettenteller aanpassen. Hij moet met uiterste zorgvuldigheid de juiste instellingen van de schaakklok bepalen.

6.11
Als beide vlaggen zijn gevallen en het onmogelijk is vast te stellen welke vlag het eerst viel, dan
a. moet de partij worden voortgezet als dit gebeurt in een periode die niet de laatste is.
b. is de partij remise als dit gebeurt in een periode waarbinnen alle resterende zetten moeten worden gedaan.

6.12
a. Als de partij moet worden onderbroken, dan moet de arbiter de schaakklok stilzetten.
b. Een speler mag de schaakklok slechts stilzetten om de hulp van de arbiter in te roepen, bijvoorbeeld als er promotie heeft plaatsgevonden en het vereiste stuk niet beschikbaar is.
c. De arbiter beslist wanneer de partij wordt hervat.
d. Als een speler de schaakklok stilzet om de hulp van de arbiter in te roepen, bepaalt de arbiter of de speler daar een geldige reden voor had. Als het duidelijk is dat de speler geen geldige reden had om de schaakklok stil te zetten, moet hij worden bestraft overeenkomstig artikel 12.9.

6.13
Beeldschermen, monitoren en demonstratieborden die de bereikte stelling, de zetten en het aantal zetten tonen, alsmede klokken die ook het aantal zetten weergeven, zijn toegestaan in de speelzaal. De speler mag een claim echter niet uitsluitend baseren op informatie die op deze wijze wordt getoond.

4.4.2 Artikel 7: Onregelmatigheden

7.1
Als er zich een onregelmatigheid voordoet en/of de stukken moeten worden teruggezet naar een vorige stelling, dan moet de arbiter met uiterste zorgvuldigheid bepalen welke tijden op de schaakklok moeten worden aangebracht. De arbiter mag ook besluiten de kloktijden niet aan te passen. Zonodig moet hij ook de zettenteller van de schaakklok bijstellen.

7.2
a. Als tijdens een partij geconstateerd wordt dat de beginopstelling onjuist was, dan moet de partij ongeldig worden verklaard en moet er

© ChessBase 2015

een nieuwe partij worden gespeeld.
b. Als tijdens een partij geconstateerd wordt dat het schaakbord anders lag dan artikel 2.1 voorschrijft, dan wordt de partij vervolgd maar de bereikte stelling moet worden overgebracht op een juist geplaatst schaakbord.

7.3
Als een partij begonnen is met verwisselde kleuren, moet er worden doorgespeeld, tenzij de arbiter anders beslist.

7.4
Als door toedoen van een speler een of meer stukken niet op de juiste plaats staan, dan moet hij de stelling in zijn eigen tijd herstellen. Indien noodzakelijk moet de speler of zijn tegenstander de schaakklok stilzetten en om de assistentie van de arbiter vragen. De arbiter kan de speler die de stukken van hun juiste plaats bracht bestraffen.

7.5
a. Als tijdens een partij blijkt dat er een onreglementaire zet is voltooid, moet de stelling teruggebracht worden naar de stelling onmiddellijk voorafgaand aan de onregelmatigheid. Als deze niet kan worden bepaald, moet de partij voortgezet worden vanuit de laatste vast te stellen stelling voor de onregelmatigheid. De artikelen 4.3 en 4.7 zijn van toepassing op de zet die de onreglementaire zet vervangt. De partij moet dan worden voortgezet vanuit deze herstelde stelling.
Als de speler een pion heeft gespeeld naar de rij die het verst van zijn beginpositie is verwijderd, de klok heeft ingedrukt, maar de pion niet heeft vervangen door een nieuw stuk, dan is de zet onreglementair. De pion moet vervangen worden door een dame van dezelfde kleur als de pion.
b. Na de in artikel 7.5a beschreven handeling moet de arbiter bij de eerste voltooide onreglementaire zet van een speler, twee minuten extra tijd aan zijn tegenstander geven; bij een tweede onreglementaire zet van dezelfde speler moet de arbiter de partij voor hem verloren verklaren. De partij is echter remise als de stelling zodanig is dat de tegenstander niet mat kan zetten door welke reeks van reglementaire zetten dan ook.

7.6
Wanneer gedurende een partij blijkt dat een stuk niet meer op zijn juiste veld staat, moet de stelling worden teruggebracht tot de stelling voor de onregelmatigheid. Als de stelling onmiddellijk voor de onregelmatigheid niet met zekerheid kan worden vastgesteld, moet de partij worden voortgezet vanuit de laatste vast te stellen stelling voor de onregelmatigheid.

© ChessBase 2015

4.4.3 Artikel 8: Het noteren van de zetten

8.1
a. Zolang de partij duurt is elke speler verplicht zijn eigen zetten en die van zijn tegenstander op de juiste wijze te noteren, zet voor zet, zo duidelijk en leesbaar mogelijk, in de algebraïsche notatie (aanhangsel C), op het notatieformulier dat voor de wedstrijd is voorgeschreven. Het is niet toegestaan zetten vooraf te noteren, tenzij de speler remise claimt op grond van artikel 9.2 of 9.3, of er wordt afgebroken volgens aanhangsel E.1a.
b. Het notatieformulier mag alleen worden gebruikt om de zetten, de kloktijden, de remisevoorstellen, zaken betreffende een claim en andere relevante gegevens te noteren.
c. Een speler mag een zet van zijn tegenstander beantwoorden alvorens die te noteren, als hij dit wenst. Hij moet zijn vorige zet opschrijven voordat hij een nieuwe doet.
d. Het aanbieden van remise moet door beide spelers worden genoteerd met het volgende teken (=).
e. Als een speler niet in staat is te noteren, mag de speler gebruik maken van
een door hem voorgestelde assistent om de zetten te noteren. Deze assistent moet voor de arbiter aanvaardbaar zijn. Zijn klok moet door de arbiter op een redelijke wijze worden bijgesteld. Deze bijstelling mag niet toegepast worden als de speler door een fysieke of geestelijke beperking niet in staat is te noteren.

.2
Het notatieformulier moet tijdens de hele partij zichtbaar zijn voor de arbiter.

.3
De notatieformulieren zijn eigendom van de organisator van de wedstrijd.

.4
Als een speler op enig moment in een periode minder dan vijf minuten over heeft op zijn klok en hij er niet minstens dertig seconden toegevoegde tijd per zet bij krijgt, dan is hij voor het restant van die periode niet verplicht zich aan de vereisten van artikel 8.1 te houden.

.5
a. Als beide spelers niet noteren volgens artikel 8.4, dan moet de arbiter of een assistent proberen aanwezig te zijn en te noteren. In dit geval moet de arbiter de schaakklok onmiddellijk na het vallen van een vlag stilzetten. Beide spelers moeten dan hun notatieformulier bijwerken, gebruik makend van het formulier van de arbiter of van de

© ChessBase 2015

tegenstander.

b. Als slechts één speler niet genoteerd heeft volgens artikel 8.4, dan moet hij

zodra er een vlag is gevallen, zijn notatieformulier volledig bijwerken alvorens een zet op het schaakbord te doen. Indien hij zelf aan zet is, mag hij het formulier van zijn tegenstander gebruiken, maar hij dient dit terug te geven alvorens een zet te doen.

c. Als er geen volledig notatieformulier beschikbaar is, dan moeten de spelers de partij reconstrueren op een tweede schaakbord onder toezicht van de arbiter of een assistent. Voordat de reconstructie plaatsvindt moet hij eerst alle beschikbare relevante informatie noteren, zoals de bereikte stelling in de partij, de kloktijden, wiens klok liep en het aantal gedane/voltooide zetten.

.6

Als met het bijwerken van de notatieformulieren niet aangetoond kan worden dat een speler de toegekende bedenktijd heeft overschreden, dan moet de volgende zet als de eerste van de volgende periode worden beschouwd, tenzij het duidelijk is dat er meer zetten zijn gedaan of voltooid.

.7

Aan het eind van de partij dienen beide spelers beide notatieformulieren te ondertekenen, waarbij de uitslag van de partij wordt aangegeven. Zelfs als deze incorrect is, blijft de uitslag gehandhaafd tenzij de arbiter anders beslist.

4.4.4 Artikel 9: Remise

9.1

a. In een wedstrijdreglement kan omschreven worden dat spelers geen remise mogen overeenkomen binnen een bepaald aantal zetten, of (zelfs) helemaal niet, zonder toestemming van de arbiter.

b. Echter, als het wedstrijdreglement een remiseovereenkomst toestaat dan gelden de volgende regels:

1. Een speler die remise wil aanbieden, dient dit te doen nadat hij zijn zet op het schaakbord heeft gedaan, en voordat hij zijn klok indrukt. Een remiseaanbod op elk ander moment tijdens de partij is wel geldig, maar moet worden getoetst aan artikel 11.5. Aan het aanbod kunnen geen voorwaarden worden verbonden. In beide gevallen kan het aanbod niet worden ingetrokken en blijft het van kracht totdat de tegenstander het aanneemt, het mondeling afwijst, het afwijst door een stuk aan te raken met de bedoeling er een zet mee te doen of het te slaan, of de partij op een andere wijze is beëindigd.
2. Een remiseaanbod dient door elke speler op zijn notatieformulier te worden aangegeven met het teken (=).

© ChessBase 2015

3. Een remiseclaim overeenkomstig de artikelen 9.2 of 9.3 moet als een remiseaanbod worden beschouwd.

9.2
De partij is remise, als een aan zet zijnde speler terecht claimt dat dezelfde stelling voor minstens de derde keer (niet noodzakelijkerwijs door opeenvolgende herhaling van zetten)
a. tot stand gaat komen, als hij eerst zijn zet, die niet gewijzigd mag worden, op zijn notatieformulier noteert en de arbiter zijn voornemen meedeelt om deze zet spelen, of
b. zojuist tot stand is gekomen, en de speler die remise claimt aan zet is.
Stellingen worden geacht dezelfde te zijn, alleen als dezelfde speler aan zet is, stukken van dezelfde soort en kleur dezelfde velden bezetten, en de mogelijke zetten van alle stukken van beide spelers dezelfde zijn.
Stellingen zijn niet dezelfde als:
1) een pion die en passant had kunnen worden geslagen niet langer op deze wijze kan worden geslagen.
2) een koning of toren het recht op rokeren hadden, maar doordat ze gezet zijn dit recht niet meer hebben. Het recht op rokeren vervalt zodra de koning of de toren gezet zijn.

9.3 De partij is remise, als een aan zet zijnde speler terecht claimt dat
a. er met de door hem op het notatieformulier genoteerde en aan de arbiter meegedeelde zet, die niet gewijzigd mag worden, de situatie wordt bereikt, dat er met de laatste vijftig opeenvolgende zetten van beide spelers geen pion is verzet en niets is geslagen, of
b. er met de laatste vijftig opeenvolgende voltooide zetten van beide spelers geen pion is verzet en niets is geslagen.

.4 Als de speler een stuk aanraakt zoals beschreven in artikel 4.3, dan verliest hij bij deze zet het recht om op grond van artikel 9.2 of 9.3 remise te claimen.

.5 Als een speler remise claimt op grond van artikel 9.2 of 9.3, dan moet hij of de arbiter de schaakklok stilzetten (zie artikel 6.12a of 6.12b). Hij mag zijn claim niet intrekken.
a. Als blijkt dat de claim terecht is, dan is de partij onmiddellijk remise.
b. Als blijkt dat de claim onterecht is, dan moet de arbiter twee minuten toevoegen aan de bedenktijd van de tegenstander. Daarna moet de partij worden voortgezet. Als de claim gebaseerd was op een voorgenomen zet, dan moet deze zet worden gedaan met inachtneming van de artikelen 3 en 4.

9.6
De partij is remise als een of beide van de volgende punten aan de orde zijn:

© ChessBase 2015

a. dezelfde stelling, zoals in 9.2b, is bereikt na ten minste vijf opeenvolgende alternerende zetten van beide spelers.
b. in een reeks van 75 opeenvolgende voltooide zetten van beide spelers is er geen pion verzet en er is niets geslagen. Als de laatste zet mat tot gevolg heeft, gaat mat voor.

9.7
De partij is remise als een stelling is bereikt waarin mat niet mogelijk is door welke reeks van reglementaire zetten dan ook. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, op voorwaarde dat de zet waardoor deze stelling tot stand kwam in overeenstemming is met artikel 3 en de artikelen 4.2-4.7.

4.4.5 Artikel 10: De score

10.1
Tenzij in het wedstrijdreglement iets anders wordt omschreven, krijgt een speler die zijn partij wint, of reglementair wint, één punt (1), een speler die zijn partij verliest of reglementair verliest krijgt geen punten (0), en een speler die remise speelt krijgt een half punt (½).

4.4.6 Artikel 11: Het gedrag van de spelers

11.1
De spelers dienen zich te onthouden van handelingen waardoor het schaakspel in diskrediet wordt gebracht.

11.2
Onder spelersgebied wordt verstaan: de speelruimte, toiletten, koffiekamer, rookruimte en andere door de arbiter aangewezen ruimten.
Onder speelruimte wordt verstaan: de ruimte waar de wedstrijd gespeeld wordt. Alleen met toestemming van de arbiter mag:
a. een speler het spelersgebied verlaten.
b. de aan zet zijnde speler de speelruimte verlaten.
c. iemand die geen speler of arbiter is, de speelruimte betreden.

11.3
a. Tijdens het spelen is het spelers verboden gebruik te maken van enigerlei aantekening, informatiebron of advies of op een ander schaakbord welke partij dan ook te analyseren.
b. Tijdens de wedstrijd is het een speler verboden om een mobiele telefoon of andere elektronische communicatiemiddelen in het spelersgebied bij zich te hebben. Als geconstateerd wordt dat een

© ChessBase 2015

speler zo'n apparaat meegenomen heeft naar het spelersgebied, dan verliest die speler de partij. De tegenstander wint. Het wedstrijdreglement mag een andere, minder zware straf opleggen.

De arbiter mag de speler verzoeken dat hij zijn kleren, tassen en andere zaken op discrete wijze laat doorzoeken. De arbiter, of een door de arbiter aangewezen persoon die het onderzoek bij de speler uitvoert, moet van hetzelfde geslacht zijn als de speler. Als een speler weigert mee te werken aan dit onderzoek, dan moet de arbiter een straf opleggen overeenkomstig artikel 12.9.

c. Roken is alleen toegestaan in de door de arbiter aangegeven gedeelten van het spelersgebied.

.4
Spelers die hun partij hebben beëindigd, worden als toeschouwers beschouwd.

.5
Het is verboden de tegenstander, op welke wijze dan ook, af te leiden of te hinderen. Hieronder vallen ook onredelijke claims of onredelijke remisevoorstellen, of het maken van lawaai of het anderszins laten klinken van geluiden in het spelersgebied.

.6
Overtreding van enig deel uit de artikelen 11.1 - 11.5 moet leiden tot straffen overeenkomstig artikel 12.9.

.7
Wanneer een speler herhaaldelijk weigert zich aan de Regels voor het Schaakspel te houden, moet hij bestraft worden met het verlies van de partij. De arbiter stelt de score van de tegenstander vast.

.8
Als beide spelers schuldig zijn volgens artikel 11.7, dan moet de partij voor beide spelers verloren worden verklaard.

.9
Een speler heeft het recht om van de arbiter uitleg te krijgen over bepaalde punten uit de *Regels voor het Schaakspel*.

.10
Tenzij in het wedstrijdreglement iets anders wordt omschreven, mag een speler tegen elke beslissing van de arbiter beroep aantekenen, zelfs na het ondertekenen van het notatieformulier (zie artikel 8.7).

© ChessBase 2015

4.4.7 Artikel 12: De taak van de arbiter (zie Voorwoord)

12.1
De arbiter moet erop toezien dat de *Regels voor het Schaakspel* strikt worden nageleefd.

12.2
De arbiter moet
a) er voor zorgen dat er sportief gespeeld wordt.
b) zodanig optreden dat de wedstrijd optimaal verloopt.
c) er voor zorgen dat goede speelomstandigheden worden gehandhaafd.
d) er voor zorgen dat de spelers niet worden gehinderd.
e) toezien op het verloop van het toernooi.
f) handelen in het belang van spelers met een fysieke of geestelijke beperking en degenen die medische hulp nodig hebben.

.3
De arbiter houdt de partijen in het oog, in het bijzonder als de spelers weinig tijd hebben. Hij moet erop toezien dat door hem genomen beslissingen worden uitgevoerd, en de spelers zonodig bestraffen.

.4
De arbiter mag assistenten aanwijzen om partijen in het oog te houden, bijvoorbeeld als verscheidene spelers weinig tijd over hebben.

.5
De arbiter mag een of beide spelers extra bedenktijd toekennen bij een van buiten komende verstoring van de partij.

.6
De arbiter mag niet ingrijpen in een partij behalve in gevallen, beschreven in de Regels voor het Schaakspel. De arbiter mag niet meedelen hoeveel zetten er zijn voltooid, behalve bij toepassing van artikel 8.5 als tenminste één vlag is gevallen. De arbiter mag een speler niet informeren dat zijn tegenstander een zet heeft voltooid of dat de speler zijn klok niet heeft ingedrukt.

.7
Als iemand een onregelmatigheid waarneemt dan mag hij alleen de arbiter daarop attenderen. Spelers van andere partijen mogen niet praten over of zich bemoeien met een partij. Toeschouwers mogen zich niet bemoeien met een partij. De arbiter kan overtreders hiervan, uit het spelersgebied wegsturen.

.8

© ChessBase 2015

Tenzij de arbiter toestemming heeft gegeven, is het voor iedereen verboden een mobiele telefoon of wat voor communicatiemiddel dan ook te gebruiken in het spelersgebied en elke andere door de arbiter aangewezen ruimte die aan het spelersgebied grenst.

.9
Straffen die de arbiter kan opleggen:
a. een waarschuwing
b. vermeerdering van de bedenktijd van de tegenstander
c. vermindering van de bedenktijd van de in overtreding zijnde speler
d. vermeerdering van de punten in de partij, gescoord door de tegenstander van de in overtreding zijnde speler tot het maximum beschikbare aantal punten in deze partij
e. vermindering van de punten in de partij, gescoord door de in overtreding zijnde speler
f. de partij verloren verklaren voor de in overtreding zijnde speler (de arbiter bepaalt ook de score van de tegenstander)
g. een vooraf bekendgemaakte boete
h. een speler uitsluiten van de wedstrijd.

4.5 Aanhangsels

Aanhangsels bij de FIDE Schaakregels

4.5.1 A. Regels voor Rapidschaak

A1
Bij ‘rapidschaak’ moeten alle zetten worden voltooid binnen een vastgestelde tijd van meer dan tien minuten maar minder dan zestig minuten per speler; of de toegekende tijd vermeerderd met zestigmaal de toegevoegde tijd per zet is meer dan tien minuten, maar minder dan zestig minuten per speler.

A2
Spelers behoeven hun zetten niet op te schrijven.

A3
De Wedstrijdregels zijn van toepassing als:
a. één arbiter toezicht heeft op maximaal drie partijen en
b. elke partij genoteerd wordt door de arbiter of zijn assistent en, zo mogelijk, met behulp van elektronische hulpmiddelen wordt vastgelegd.

A4
Als artikel A3 niet van toepassing is:
a. Zodra beide spelers vanuit de beginopstelling tien zetten hebben voltooid:

© ChessBase 2015

1) kan geen correctie worden toegepast op de instelling van de schaakklok, tenzij het niet corrigeren een negatief effect heeft op het wedstrijdschema.
2) kan er geen claim meer ingediend worden met betrekking tot een onjuiste beginopstelling of een verkeerd geplaatst schaakbord. In het geval van verkeerde plaatsing van de koning is rokeren niet toegestaan. In het geval van verkeerde plaatsing van een toren is rokeren met deze toren niet toegestaan.
b. Een onreglementaire zet is voltooid zodra de speler zijn klok heeft ingedrukt. Als de arbiter dit waarneemt moet hij de partij voor de overtredende speler verloren verklaren, vooropgesteld dat de tegenstander nog niet zijn volgende zet gedaan heeft. Als de arbiter niet ingrijpt, mag de tegenstander winst claimen, vooropgesteld dat de tegenstander nog niet zijn volgende zet gedaan heeft.
Echter, de partij is remise als de stelling zodanig is dat de tegenstander de koning van de speler nooit mat kan zetten, door welke reeks van reglementaire zetten dan ook. Als de tegenstander geen winst claimt en de arbiter niet ingrijpt, blijft de onreglementaire zet gehandhaafd en de partij wordt voortgezet. Als de tegenstander een onreglementaire zet heeft beantwoord kan deze niet meer worden gecorrigeerd, tenzij de spelers dit besluiten zonder tussenkomst van de arbiter.
c. Om de winst na tijdsoverschrijding te claimen moet betrokkene de schaakklok stilzetten en de arbiter hiervan in kennis stellen. De claim wordt slechts toegewezen als de vlag van degene die claimde niet en die van zijn tegenstander wel is gevallen na het stilzetten van de schaakklok. Echter, de partij is remise als de stelling zodanig is dat de speler de koning van de tegenstander nooit mat kan zetten, door welke reeks van reglementaire zetten dan ook.
d. Als de arbiter waarneemt dat beide koningen schaak staan of dat er een pion op de verste rij van zijn uitgangspositie staat, dan moet de arbiter wachten tot de volgende zet is voltooid. Daarna, als de onreglementaire stelling nog steeds op het bord staat, moet hij de partij remise verklaren.

A5
Het Wedstrijdreglement moet omschrijven of artikel A3 of artikel A4 geldt voor de hele wedstrijd.

4.5.2 B. Regels voor Snelschaak

B1
Bij ‘snelschaak’ moeten alle zetten worden voltooid binnen een

© ChessBase 2015

vastgestelde tijd van tien minuten of minder per speler; of de toegekende tijd vermeerderd met zestigmaal de toegevoegde tijd per zet is tien minuten of minder per speler.

B2
De straffen genoemd in de artikelen 7 en 9 van de Wedstrijdregels zijn één in plaats van twee minuten.

B3
De Wedstrijdregels zijn van toepassing als:
a. één arbiter toezicht heeft op één partij en
b. elke partij genoteerd wordt door de arbiter of zijn assistent en, zo mogelijk, met behulp van elektronische hulpmiddelen wordt vastgelegd.

B4
Als B3 niet van toepassing is dan worden de partijen gespeeld volgens de Regels voor Rapidschaak zoals vermeld in artikel A4, mede met inachtneming van A2.

B5
Het wedstrijdreglement moet omschrijven of artikel B3 of artikel B4 geldt voor de gehele wedstrijd.

4.5.3 C. De notatie van schaakpartijen / Algebraïsche notatie

De FIDE erkent voor haar eigen toernooien en matches slechts één systeem van noteren, het algebraïsch systeem, en beveelt het gebruik van deze uniforme schaaknotatie ook aan voor schaakboeken en -tijdschriften. Notatieformulieren met een andere notatie mogen niet worden gebruikt als bewijs in gevallen waarin normaal het notatieformulier van een speler daartoe wordt gebruikt. Een arbiter die ziet dat een speler een andere notatie gebruikt, moet hem wijzen op wat vereist is.

Beschrijving van het Algebraïsch Systeem

C1
In deze beschrijving wordt met ‘stuk’ een stuk ongelijk aan een pion bedoeld.

C2
Elk stuk wordt aangeduid door een afkorting. In het Nederlands door de beginletter -een hoofdletter- van zijn naam,
Voorbeeld: K = koning, D = dame, T = toren, L = loper en P = paard.

© ChessBase 2015

C3
Een speler mag als afkorting van de naam van de stukken de naam die gebruikelijk is in zijn land gebruiken. Voorbeelden: F = fou (Frans voor loper), B = bishop (Engels voor loper). In gedrukte publicaties wordt het gebruik van figurines aanbevolen.

C4
Pionnen worden niet aangeduid door een beginletter; ze zijn daarentegen herkenbaar door het ontbreken van zo'n letter. Voorbeelden: e5, d4, a5.

C5
De acht lijnen (voor wit van links naar rechts, voor zwart van rechts naar links) worden achtereenvolgens aangeduid door de kleine letters a, b, c, d, e, f, g en h.

C6
De acht rijen (voor wit van onder naar boven, voor zwart van boven naar onder) worden achtereenvolgens genummerd met 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 en 8. In de beginopstelling staan de witte stukken dus op de eerste en tweede rij, de zwarte op de zevende en achtste rij.

C7
Uit het voorgaande volgt dat elk van de 64 velden onveranderlijk wordt aangeduid door een unieke combinatie van een letter en een cijfer.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

C8
Elke zet wordt aangeduid door: (a) de afkorting van de naam van het stuk, en (b) het veld van aankomst. Tussen (a) en (b) wordt geen koppelteken geplaatst.
Voorbeelden: Le5, Pf3, Td1.
Bij pionzetten wordt alleen het aankomstveld genoteerd. Voorbeelden: e5, d4, a5.

© ChessBase 2015

C9
Wanneer er met een stuk geslagen wordt, mag er een x geplaatst worden tussen (a) de afkorting van de naam van het betreffende stuk, en (b) het veld van aankomst. Voorbeelden: Lxe5, Pxf3, Txd1, zie ook artikel C10.
Wanneer er met een pion geslagen wordt, moet de lijn van vertrek worden aangegeven, dan mag een x volgen, en dan het veld van aankomst. Voorbeelden: dxe5, gxf3, axb5. Als er met een pion 'en passant' geslagen wordt, dan mag er 'e.p.' aan de notatie toegevoegd worden. Voorbeeld exd6 e.p..

C10
Wanneer er twee identieke stukken naar hetzelfde veld kunnen worden verplaatst, wordt de zet als volgt genoteerd:
1. indien beide stukken op dezelfde rij staan door (a) de beginletter van het stuk, (b) de lijn van vertrek en (c) het veld van aankomst;
2. indien beide stukken op dezelfde lijn staan door (a) de afkorting van de naam van het stuk, (b) het cijfer van het veld van vertrek en (c) het veld van aankomst;
Indien de stukken op verschillende lijnen en rijen staan, dan heeft methode 1. de voorkeur.
Indien er sprake is van slaan, mag er een x ingevoegd worden tussen (b) en (c).
Voorbeelden:
a. Er zijn twee paarden, op g1 en e1, en een ervan gaat naar f3: Pgf3 ofwel Pef3.
b. Er zijn twee paarden, op g5 en g1, en een ervan gaat naar f3: P5f3 ofwel P1f3.
c. Er zijn twee paarden, op h2 en d4, en een ervan gaat naar f3: Phf3 ofwel Pdf3.
d. Als er op f3 iets wordt geslagen, dan zijn bovenstaande voorbeelden goed, maar er mag een x tussengevoegd worden: (1) Pgxf3 ofwel Pexf3; (2) P5xf3 ofwel P1xf3; (3) Phxf3 ofwel Pdxf3.

C11
In geval van promotie van een pion wordt de feitelijke pionzet genoteerd, onmiddellijk gevolgd door de afkorting van de naam van het nieuwe stuk. Voorbeelden: d8D, exf8P, b1L, g1T.

C12
Een remiseaanbod/-voorstel moet genoteerd worden als (=).

C13 Afkortingen:
0-0 = rokade met toren h1 of toren h8 (korte rokade)
0-0-0 = rokade met toren a1 of toren a8 (lange rokade)
x = slaan

© ChessBase 2015

+ = schaak
++ of # = mat
e.p. = 'en passant' slaan
De laatste vier zijn niet verplicht.

Voorbeeldpartij:
1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 3. d4 exd4 4. e5 Pe4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Pxd6 7. Lg5 Pc6 8. De3+ Le7 9.Pbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1(=)
Of: 1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 3. d4 ed4 4. e5 Pe4 5. Dd4 d5 6. ed6 Pd6 7. Lg5 Pc6 8. De3 Le7 9.Pbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1(=)

4.5.4 D. Regels voor het schaken met blinden en visueel gehandicapte spelers

D1
Een toernooiorganisatie moet, in overleg met de arbiter, de bevoegdheid hebben om de volgende regels aan te passen, al naar gelang de plaatselijke omstandigheden dat wenselijk maken. Bij wedstrijdschaak tussen ziende en visueel gehandicapte spelers (blind in de zin van de wet) mag iedere speler om het gebruik van twee schaakborden verzoeken, waarbij de ziende speler dan een normaal schaakbord gebruikt en de visueel gehandicapte speler een speciaal geconstrueerd bord. Het speciaal geconstrueerde schaakbord dient aan de volgende eisen te voldoen:
a) tenminste 20 bij 20 centimeter;
b) de zwarte velden iets verhoogd;
c) in ieder veld een opening waarin een stuk stevig blijft staan;
De eisen waaraan de stukken moeten voldoen zijn:
a) ieder stuk is voorzien van een pen die in de opening van het bord past;
b) ieder stuk is van het Stauntonmodel, waarbij de zwarte stukken van een speciaal merkteken zijn voorzien.

D2
Er wordt gespeeld onder de volgende regels:

1. De zetten worden duidelijk aangekondigd, door de tegenstander herhaald en op zijn bord uitgevoerd. Als de speler een pion laat promoveren moet hij aankondigen welk stuk gekozen wordt. Om de aankondiging zo duidelijk mogelijk te maken wordt het gebruik van de volgende namen in plaats van de corresponderende letters aanbevolen.

Voor de lijnen:
A - Anna
B - Bella
C - Cesar
D - David
E - Eva

© ChessBase 2015

F - Felix
G - Gustav
H - Hector
Tenzij de arbiter anders beslist krijgen de rijen van wit naar zwart de Duitse getallen:
1 - eins
2 - zwei
3 - drei
4 - vier
5 - fünf
6 - sechs
7 - sieben
8 - acht
Rokeren wordt aangekondigd met de Duitse benamingen 'Lange Rochade' of ' Kurze Rochade'.
De stukken dragen de namen: König, Dame, Turm, Läufer, Springer en Bauer.

2. Op het schaakbord van de visueel gehandicapte speler wordt een stuk als 'aangeraakt' beschouwd als het uit de opening is genomen.

3.Een zet wordt als gedaan beschouwd wanneer:
a. ingeval van slaan, het geslagen stuk verwijderd is van het schaakbord van de aan zet zijnde speler;
b. een stuk in een andere opening is geplaatst;
c. de zet is aangekondigd.
Pas dan mag de klok van de tegenstander in gang worden gebracht.

4. Voor zover het de punten 2 en 3 betreft, zijn de normale regels van kracht voor de ziende speler.

5. Een speciaal voor visueel gehandicapten geconstrueerde schaakklok is toegestaan. Deze moet voorzien zijn van de volgende kenmerken:
a. Een wijzerplaat met verstevigde wijzers, waarbij de aanduidingen per vijf minuten zijn gemarkeerd met een verhoogde stip, en per vijftien minuten met twee verhoogde stippen.
b. Een vlag die gemakkelijk kan worden gevoeld. Er dient voor te worden gezorgd dat de vlag zo geconstrueerd is dat de speler de minutenwijzer kan voelen gedurende de laatste vijf minuten van het hele uur.
c. Het is toegestaan dat de klok hoorbaar het aantal zetten doorgeeft aan de visueel gehandicapte speler.

6. De visueel gehandicapte speler dient de notatie van de partij bij te houden in braille- of gewoon schrift, of de zetten vast te leggen op een opnameapparaat.

© ChessBase 2015

7. Een verspreking bij het aankondigen van een zet moet onmiddellijk worden gecorrigeerd, in elk geval voordat de klok van de tegenstander in gang wordt gebracht.

8. Als er gedurende een partij twee verschillende stellingen ontstaan op de twee schaakborden, moet dit worden gecorrigeerd met behulp van de arbiter en door het raadplegen van de partijnotaties van beide spelers. Als de twee partijnotaties met elkaar overeenkomen, moet de speler die de juiste zet heeft opgeschreven maar de verkeerde heeft gedaan, zijn stelling weer in overeenstemming brengen met de zet die op de partijnotaties staat vermeld. Wanneer dergelijke verschillen voorkomen en ook de twee partijnotaties blijken te verschillen, moeten de zetten worden teruggenomen tot op het punt waar de twee notaties overeenkomen en een arbiter moet de schaakklok dienovereenkomstig bijstellen.

9. De visueel gehandicapte speler heeft het recht om gebruik te maken van een assistent die een of meer van de volgende taken heeft:
a. Het doen van de zetten van beide spelers op het schaakbord van de tegenstander.
b. Het aankondigen van de zetten van beide spelers.
c. Het bijhouden van de notatie van de visueel gehandicapte speler en de klok van zijn tegenstander in gang brengen (rekening houdend met regel 3.c).
d. Het slechts op diens verzoek informeren van de visueel gehandicapte speler over het aantal gedane zetten en de tijd die door beide spelers is verbruikt.
e. Het opeisen van de partij in gevallen waarin de tijdslimiet is overschreden en het informeren van een arbiter wanneer de ziende speler een van zijn stukken heeft aangeraakt.
f. Het verrichten van de nodige formaliteiten wanneer de partij wordt afgebroken.

10 Wanneer de visueel gehandicapte speler geen gebruik maakt van een assistent, mag de ziende speler gebruik maken van een assistent voor het uitvoeren van de taken vermeld onder punt 9.a en 9.b.

4.5.5 E. Richtlijnen voor partijen die afgebroken moeten worden

E1
a. Als een partij niet is beëindigd na het verstrijken van de voorgeschreven speeltijd, dan moet de arbiter de aan zet zijnde speler vragen zijn zet ‘af te geven’. De speler moet zijn zet op zijn notatieformulier schrijven in een niet voor tweeërlei uitleg vatbare

© ChessBase 2015

notatie, het notatieformulier en dat van zijn tegenstander in een envelop doen, deze sluiten en pas dan de schaakklok stilzetten. Totdat hij de schaakklok heeft stilgezet, heeft de speler het recht zijn afgegeven zet te wijzigen. Als de speler een zet op het schaakbord doet nadat de arbiter hem heeft gezegd een zet af te geven, dan moet hij dezelfde zet noteren als zijn afgegeven zet.
b. Een aan zet zijnde speler die afbreekt voor het verstrijken van de voorgeschreven speeltijd, wordt geacht te hebben afgegeven op het tijdstip waarop de zitting officieel eindigt, en zijn dan resterende tijd dient te worden geregistreerd.

E2
Op de envelop moeten worden vermeld:
a. de namen van de spelers
b. de stelling onmiddellijk voorafgaand aan de afgegeven zet
c. de door elke speler verbruikte bedenktijd
d. de naam van de speler die de zet heeft afgegeven
e. het nummer van de afgegeven zet
f. het remiseaanbod als het voorstel nog van kracht is
g. de datum, tijd en locatie van hervatting van de partij.

E3
De arbiter moet de juistheid van de gegevens op de envelop controleren en hij is verantwoordelijk voor het bewaren ervan.

E4
Als een speler remise aanbiedt nadat zijn tegenstander een zet heeft afgegeven, dan is dit aanbod geldig totdat zijn tegenstander het heeft aangenomen of afgewezen zoals omschreven in artikel 9.1.

E5
Voor de hervatting van de partij moet de stelling onmiddellijk voorafgaand aan de afgegeven zet op het schaakbord worden opgezet, en de door elk der spelers tot het moment van afbreken verbruikte bedenktijd op de schaakklok worden ingesteld. (Zie richtlijnen 2b en 2c)

E6
Als vóór de hervatting remise is overeengekomen of een van de spelers de arbiter heeft laten weten dat hij opgeeft, dan is de partij beëindigd.

E7
De envelop wordt pas geopend als de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet aanwezig is.

E8
Behalve in de gevallen genoemd in de artikelen 5, 6.9, 9.6 en 9.7 is de partij verloren voor de speler wiens afgegeven zet:

© ChessBase 2015

a. voor meer dan één uitleg vatbaar is, of
b. zodanig is genoteerd dat het onmogelijk is vast te stellen wat er is bedoeld, of
c. onreglementair is.

E9
Als op het afgesproken aanvangstijdstip van de hervatting
a. de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet aanwezig is, dan wordt de envelop geopend, de afgegeven zet op het schaakbord gedaan en zijn klok in gang gebracht.
b. de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet afwezig is, dan wordt zijn klok in gang gebracht. Bij zijn aankomst mag hij zijn klok stilzetten en de arbiter roepen. Dan wordt de envelop geopend en de afgegeven zet op het schaakbord gedaan. Zijn klok wordt weer in gang gebracht.
c. de speler die de zet heeft afgegeven afwezig is, dan heeft zijn tegenstander het recht om in plaats van op de normale manier zijn antwoordzet te doen, deze op zijn notatieformulier te schrijven en dat in een nieuwe envelop te doen, zijn klok stil te zetten en die van zijn tegenstander in gang te brengen. In dat geval moet de envelop aan de arbiter in bewaring worden gegeven en worden geopend bij de aankomst van de afwezige speler.

E10
Een speler verliest de partij als hij na de verzuimtijd voor het eerst aan het schaakbord verschijnt, tenzij de arbiter anders beslist.

E11
Indien het wedstrijdreglement aangeeft dat de verzuimtijd niet 0 is, geldt het volgende: indien beide spelers afwezig zijn dan verliest de speler die moet reageren op de afgegeven zet alle tijd die verloopt tot hij arriveert; tenzij in het wedstrijdreglement iets anders is omschreven of de arbiter anders beslist.

E12
a. Als de envelop met de afgegeven zet zoek is, dan wordt de partij hervat vanuit de stelling waarin werd afgebroken, met de kloktijden van dat moment. Als de verbruikte bedenktijd van elke speler niet kan worden vastgesteld, dan beslist de arbiter hierover. De speler die zijn zet heeft afgegeven, doet de zet waarvan hij verklaart die te hebben afgegeven, op het schaakbord.
b. Als het onmogelijk is de stelling te reconstrueren, dan wordt de partij ongeldig verklaard en moet er een nieuwe partij worden gespeeld.

E13
Als een van beide spelers, voordat hij bij de hervatting zijn eerste zet doet, erop wijst dat de verbruikte bedenktijd onjuist is ingesteld op een

© ChessBase 2015

van beide klokken, dan moet dit worden gecorrigeerd. Als de fout op dat moment niet wordt geconstateerd, gaat de partij verder zonder correctie, tenzij de arbiter de consequenties te ernstig vindt.

E14
De duur van elke zitting met afgebroken partijen wordt bepaald aan de hand van de klok van de arbiter. De begintijd moet vooraf bekend worden gemaakt.

4.5.6 F. Regels voor Chess960

F1
Voordat een partij Chess960 begint, wordt er een willekeurige stelling opgezet die desondanks aan bepaalde regels moet voldoen. Hierna wordt de partij gespeeld op dezelfde manier als een partij volgens de normale Regels voor het Schaakspel. In het bijzonder worden stukken en pionnen op de normale manier verplaatst, en het doel van elke speler is het matzetten van de koning van de tegenstander.

F2
Het opzetten van de beginopstelling
Hierbij wordt de volgende procedure gehanteerd.
De witte pionnen worden, net als bij de normale Basisspelregels, op de tweede rij geplaatst. De overige witte stukken worden willekeurig op de eerste rij geplaatst, maar met de volgende beperkingen:
a. De koning wordt tussen beide torens geplaatst;
b. De lopers worden op velden van verschillende kleur geplaatst;
c. De zwarte stukken worden tegenover de witte stukken geplaatst. De beginopstelling kan voor de partij worden gegenereerd door een computerprogramma, maar er kan ook gebruik worden gemaakt van dobbelstenen, munten, kaarten, etc.

F3
Regels voor het rokeren
a. Beide spelers mogen per partij eenmaal rokeren, een zet door mogelijk zowel de koning als een toren als een enkele zet. Het is echter nodig een paar extra regels toe te voegen aan de standaard regels omdat de startpositie van zowel de koning als de torens kan afwijken van normaal.
b Afhankelijk van de positie voor de rokade wordt op een van de vier volgende methodes gerokeerd:
1. tweezet rokade: een zet van de koning en een zet van de toren, of
2. verwisselings rokade: de koning en de toren verwisselen van plaats, of
3. koningszet rokade: alleen de koning wordt verplaatst, of
4. torenzet rokade: alleen de toren wordt verplaatst.

© ChessBase 2015

Aanbevelingen
1. Als op een echt bord tegen een menselijke speler gerokeerd wordt, is het aan te raden om eerst de koning van het bord te nemen, dan de toren te verplaatsen van zijn startpositie naar zijn doelpositie en vervolgens de koning op zijn doelpositie te plaatsen.
2. Na de rokade staan de toren en de koning op precies dezelfde positie als ze zouden staan bij gewoon schaak.

Verduidelijking
Na rokeren aan de kant van de c-lijn (genoteerd als 0-0-0 en bekend als rokeren op de damevleugel in het klassieke schaak) staat de koning op de c-lijn (c1 bij wit en c8 bij zwart) en de toren op de d-lijn (d1 bij wit en d8 bij zwart). Na rokeren aan de kant van de g-lijn (genoteerd als 0-0 en bekend als rokeren op de koningsvleugel in het klassieke schaak) staat de koning op de g-lijn (g1 bij wit en g8 bij zwart) en de toren op de f-lijn (f1 bij wit en f8 bij zwart).

Opmerkingen
1. Om misverstanden te voorkomen verdient het aanbeveling om de rokade mondeling aan te kondigen.
2. Vanuit sommige beginopstellingen wordt de koning of de toren (maar niet beide) niet verplaatst tijdens de rokade.
3. Vanuit sommige beginopstellingen kan al op de eerste zet gerokeerd worden.
4. Alle velden tussen het uitgangsveld en het doelveld (inclusief het doelveld) van de koning, als die van de toren moeten onbezet zijn op de koning en rokadetoren na.
5. Vanuit sommige beginopstellingen kunnen velden gevuld zijn die bij normaal schaak onbezet moeten zijn tijdens rokeren. Bijvoorbeeld, na rokeren aan de kant van de c-lijn (0-0-0) is het mogelijk dat de velden a, b en/of e bezet zijn, en na rokeren aan de kant van de g-lijn (0-0) is het mogelijk dat de velden e en/of h bezet zijn.

4.5.7 G. Versneld beëindigen

G1
‘Versneld beëindigen’ betreft de periode van een partij waarin alle resterende zetten moeten worden voltooid in een beperkte tijd.

G2
Voor aanvang van een wedstrijd moet aangekondigd worden of dit aanhangsel van kracht is of niet en of artikel G4 dan wel G5 wordt toegepast.

G3

© ChessBase 2015

Dit aanhangsel kan alleen van kracht zijn op partijen die vallen onder de normale regels of onder de Regels voor Rapidschaak zonder toegevoegde tijd per zet en niet op partijen onder de Regels voor Snelschaak.

G4
Als de aan zet zijnde speler minder dan twee minuten op zijn klok over heeft, dan mag hij, zo mogelijk, verzoeken om over te gaan op een niet-opsparende of wel-opsparende tijdsinstelling met 5 extra seconden per zet voor beide spelers. Dit is ook een remiseaanbod/-voorstel. Als dit remisevoorstel wordt afgewezen en de arbiter gaat akkoord met het eerder genoemde verzoek dan moet die extra tijd op de schaakklok worden ingesteld. De tegenstander krijgt 2 minuten extra tijd en de partij wordt voortgezet.

G5
Als artikel G4 niet van kracht is en de aan zet zijnde speler minder dan twee minuten op zijn klok over heeft, dan mag hij remise claimen voor zijn vlag valt. Hij moet de arbiter waarschuwen en mag de schaakklok stilzetten (zie artikel 6.12b). Hij mag claimen dat het niet mogelijk is dat zijn tegenstander op een normale manier kan winnen en/of dat zijn tegenstander geen poging doet de partij op een normale manier te winnen.
a. Als de arbiter er mee instemt dat de tegenstander geen poging doet de partij op een normale manier te winnen, of dat het niet mogelijk is om op een normale manier te winnen, dan moet hij de partij remise verklaren.
Anders moet hij zijn beslissing uitstellen of de claim afwijzen.
b. Als de arbiter zijn beslissing uitstelt, dan kan aan de tegenstander twee minuten extra bedenktijd worden toegekend en moet de partij worden voortgezet, indien mogelijk in aanwezigheid van een arbiter. De arbiter moet de definitieve uitslag later in de partij meedelen of zo snel mogelijk nadat er een vlag is gevallen. Hij moet de partij remise verklaren als hij ermee instemt dat het niet mogelijk is de slotstelling op een normale manier te winnen, of dat de tegenstander niet voldoende geprobeerd heeft op een normale manier te winnen.
c. Als de arbiter de claim heeft afgewezen dan moet aan de tegenstander twee minuten extra bedenktijd toegekend worden.

G6
Het volgende is van kracht voor een wedstrijd buiten aanwezigheid van een arbiter
a. Een speler mag remise claimen als hij minder dan twee minuten op zijn klok over heeft en voordat zijn vlag is gevallen. Dit beëindigt de partij.
Hij mag claimen op basis van het feit
1. dat zijn tegenstander niet op een normale wijze kan winnen, en/of

© ChessBase 2015

2. dat zijn tegenstander geen poging doet om op een normale wijze te winnen.
In (1) moet de speler de eindstelling opschrijven en zijn tegenstander moet dit verifiëren.
In (2) moet de speler de eindstelling opschrijven en een volledig bijgewerkt notatieformulier overleggen. De tegenstander moet het notatieformulier en de eindstelling verifiëren.
b. De claim moet worden voorgelegd aan de toegewezen arbiter.

4.6 Index van onderwerpen

Index van onderwerpen in de *Regels voor het Schaakspel*

Het getal achter het onderwerp verwijst naar het artikel van de Regels waarin het voor het eerst genoemd wordt.

50 zettenregel: 5.2e. Een speler mag remise claimen als de laatste 50 zetten door beide spelers zijn voltooid zonder dat er een pion is verplaatst en niets is geslagen.

75 zettenregel: 9.6b. De partij is remise als de laatste 75 zetten door beide spelers zijn voltooid zonder dat er een pion is verplaatst en niets is geslagen.

aanval: 1.2. Een stuk wordt aangevallen door een stuk van de tegenstander als die het stuk kan slaan op zijn veld.

afbreken: 8.1. In plaats van het spelen van de partij in één sessie, wordt de partij tijdelijk stopgezet en op een later tijdstip voortgezet.

afgegeven zet: E. Wanneer een partij wordt afgebroken geeft de speler zijn volgende zet af in een envelop.

algebraïsche notatie: 8.1. Het vastleggen van de zetten gebruikmakend van a-h en 1-8 op het 8x8 bord.

analyse: 11.3a. Als een of meer spelers zetten doen op een bord met het doel de beste voortzetting te vinden.

arbiter: Voorwoord. De persoon die verantwoordelijk is er voor te zorgen dat het wedstrijdreglement wordt nageleefd.

assistent: 4.9. Iemand die op verscheidene manieren kan helpen om de wedstrijd soepel te laten verlopen.

beeldscherm: 6.13. Een elektronische weergave van de stelling op het

© ChessBase 2015

bord.

begin van de zitting: 6.7a. de start van de partij, tenzij het wedstrijdreglement anders bepaalt.

beoordelingsvrijheid van de arbiter: Er zijn ongeveer 39 gevallen in de Regels waar de arbiter zijn oordeel over moet geven.

beroep: 11.10. Normaal gesproken heeft een speler het recht te protesteren tegen een beslissing van de arbiter of de organisatie.

bord: 1.1. Kort woord voor schaakbord.

bordschaak: Inleiding. De Regels hebben alleen betrekking op deze vorm van schaken, geen internet, noch correspondentie, enzovoort.

Bronstein-tijdsinstelling: 6.3b. Zie niet-opsparende tijdsinstelling.

Chess960: F. Een variant van schaken waar de stukken op de achterste rij in een van de 960 mogelijke ongelijksoortige posities staan opgesteld.

claim: 4.8. De speler kan bij verschillende situaties een claim indienen bij de arbiter.

damevleugel: F3. De verticale helft van het bord waarop de dame staat bij het begin van de partij.

demonstratiebord: 6.13. Een weergave van de stelling op het bord waarvan de stukken met de hand worden verplaatst.

diagonaal: 2.4. Een van een bordrand naar een aanliggende rand lopende rechte lijn van velden van dezelfde kleur.

dode stelling: 5.2b. Beide spelers kunnen onmogelijk de koning van de tegenstander mat zetten met welke reeks van reglementaire zetten dan ook.

en passant: 3.7d. Zie het betreffende artikel voor een uitleg. Genoteerd als e.p..

Fischer-modus: Zie opsparende tijdsinstelling.

gedaan: 1.1. Een zet wordt gezegd te zijn gedaan, wanneer het stuk is verplaatst naar zijn nieuwe veld, de hand het stuk heeft losgelaten en het geslagen stuk, indien aanwezig, is verwijderd van het bord.

© ChessBase 2015

gehandicapt: 6.2e. Een situatie, veroorzaakt door bijvoorbeeld een fysieke of geestelijke beperking, die leidt tot een gedeeltelijk of volledig verlies van de mogelijkheid om schaakhandelingen uit te voeren.

handicap: Zie gehandicapt.

ik zet recht: Zie j'adoube.

increment: 6.3. Een hoeveelheid tijd (van 2 tot 60 seconden) die toegevoegd wordt voor het doen van een zet. Dit kan toegepast worden bij een niet-opsparende tijdsinstelling of een opsparende tijdsinstelling.

indrukken van de klok: 6.2a. De handeling van het indrukken van de knop of hendel op een schaakklok die het uurwerk van de speler stopt en dat van zijn tegenstander aan de gang brengt.

ingrijpen: 12.7. Je ergens mee bemoeien om het resultaat te beïnvloeden.

j'adoube: 4.2. Kenbaar maken dat de speler een stuk recht wil zetten, zonder de intentie er een zet mee te doen.

klok: 6.1. Een van de twee uurwerken.

koningsvleugel: F3. De verticale helft van het bord waarop de koning staat bij het begin van de partij.

kwaliteit: Wanneer de ene speler een toren is kwijtgeraakt en de ander een loper of paard is kwijtgeraakt.

licht stuk: Loper of paard.

lijn: 2.4. Een verticale kolom van acht velden op het schaakbord.

mat: 1.2. Afkorting van schaakmat.

mobiele telefoon: 11.3b.

monitor: 6.13. Een elektronische weergave van de stelling op het bord.

niet-opsparende tijdsinstelling (Bronstein): 6.3b. Iedere speler krijgt een basisbedenktijd toegewezen en krijgt bij elke zet een vooraf afgesproken hoeveelheid extra tijd. Van de basisbedenktijd gaat pas tijd af nadat deze extra tijd verstreken is. Als de speler zijn klok indrukt voordat de extra tijd verstreken is, zal zijn basisbedenktijd niet wijzigen.

© ChessBase 2015

normale manier: G5. Op een positieve manier spelen met het doel te winnen; of met een stelling waarin het reëel is dat gewonnen kan worden op een andere manier dan door vlagval.

notatieformulier: 8.1a. Een vel papier met ruimte voor het noteren van de zetten.
Dit kan ook elektronisch gebeuren.

nultolerantie: 6.7a. De verzuimtijd is 0 minuten.

onreglementair: 3.10c. Een stelling of zet die niet toegestaan is door de Regels voor het Schaakspel.

opgeven: 5.1b. Waar een speler eerder opgeeft, dan door te spelen tot hij mat gezet wordt.

opsparende tijdsinstelling (Fischer): 6.3b. Als een speler voor elke zet extra tijd krijgt (vaak 30 seconden).

organisator: 8.3. De persoon verantwoordelijk voor de locatie, data, prijzengeld, uitnodigingen, toernooivorm, enzovoort.

pat: 5.2a. Indien de aan zet zijnde speler geen reglementaire zet heeft en zijn koning niet schaak staat.

promotie: 3.7e. Wanneer een pion de achtste rij bereikt en wordt vervangen door een nieuwe dame, toren, loper of paard van dezelfde kleur.

promotieveld: 3.7e. Het veld waar een pion op komt wanneer die de achtste rij bereikt.

punten: 10.1. Normaal behaalt een speler 1 punt voor een overwinning, een ½ punt voor remise en 0 punten voor verlies. Een alternatief is 3 punten voor een overwinning, 1 punt voor remise en 0 punten voor verlies.

rapidschaak: A. Een partij waarbij de bedenktijd van iedere speler meer dan 10 minuten is, maar minder dan 60.

reglementaire zet: Zie artikel 3.10a..

reglementair winst of verlies: 10.1. Een winst- of verliespartij zonder gevolgen voor de rating. remise: 5.2. Als de partij beëindigd is zonder een winnaar.

© ChessBase 2015

Remiseaanbod/-voorstel: 9.1b. Als een speler remise aanbiedt/voorstelt aan zijn tegenstander. Dit wordt op het notatieformulier genoteerd met het teken (=).

rij: 2.4. Een horizontale reeks van acht velden op het schaakbord.

rokeren: 3.8b. Een koningszet in de richting van een toren. Zie het artikel. Genoteerd als 0-0 voor rokeren aan de koningszijde en 0-0-0 voor rokeren aan de damezijde.

ruil: Wanneer een speler een stuk slaat van dezelfde waarde als het stuk dat van hem teruggeslagen wordt.

ruimte grenzend aan het speelgebied: Een aan het spelersgebied, niet tot het spelersgebied behorende, grenzende ruimte. Bijvoorbeeld de ruimte voor toeschouwers.

schaak: 3.9. Als een koning door één of meer stukken van de tegenstander wordt aangevallen. Genoteerd als +.

schaakbord: 1.1. Het rooster van 8x8, zoals in 2.1.

schaakklok: 6.1. Een klok met twee uurwerken die met elkaar verbonden zijn.

schaakmat: 1.2. Als de koning wordt aangevallen en de aanval kan niet afgeslagen worden. Genoteerd als ++ of #.

schaakspel: De 32 stukken op het schaakbord.

slaan: 3.1. Als een stuk verplaatst wordt van zijn veld naar een veld dat bezet is door een stuk van de tegenstander, wordt het laatste stuk van het bord gehaald. Zie ook artikel 3.7d. Genoteerd als x.

snelschaken: B. Een partij waarin elke speler in totaal 10 minuten of minder bedenktijd heeft.

speelruimte: 11.2. De plaats waar de partijen van een wedstrijd worden gespeeld.

spelersgebied: 11.2. De ruimten waar de spelers mogen komen tijdens de wedstrijd.

sportief spel: 12.2a. Wanneer er recht gesproken moet worden, moet soms een eigen oordeel in overweging genomen worden, als de arbiter vindt dat de Regels onvoldoende uitkomst bieden.

© ChessBase 2015

standaardschaak: Een partij waar de bedenktijd van iedere speler minstens 60 minuten is.

straffen: 12.9. De arbiter kan straffen uitdelen zoals in oplopende volgorde van zwaarte vermeld in artikel 12.9.

stuk: 2. 1. Een van de 32 figuren op het bord. Of: 2. Een dame, toren, loper of paard.

tijdcontrole: 6.4. 1. De beschrijving van de aan de speler toegewezen tijd. Bijvoorbeeld: 40 zetten in 90 minuten gevolgd door alle overige zetten in 30 minuten, plus 30 seconden increment vanaf zet 1. Of 2. Een speler heeft 'de tijdcontrole gehaald', als hij bijvoorbeeld 40 zetten heeft voltooid binnen 90 minuten.

tijdsperiode: 6.3a. Een gedeelte van de partij waarin de spelers een aantal zetten of alle zetten binnen een bepaalde tijd moeten voltooien.

toeschouwers: 11.4 en 12.7. Mensen, anderen dan arbiters of spelers, die de partijen bekijken. Dit geldt ook voor spelers die hun partijen hebben beëindigd.

toezien: 12.1. Aanschouwen of controleren.

uitleg: 11.9. Een speler heeft het recht om uitleg te krijgen over een artikel.

uitslag: 8.7. Gewoonlijk is de uitslag 1-0, 0-1 of ½-½. In uitzonderlijke omstandigheden kunnen beide spelers verliezen (artikel 11.8), of de een scoort ½ en de ander 0. Voor niet gespeelde partijen worden de scores aangegeven met +/- (Wit wint reglementair), -/+ (Zwart wint reglementair), -/- (beide spelers verliezen reglementair).

versneld beëindigen: G1. De laatste periode van een partij waarin de speler alle resterende zetten moet voltooien in een eindige tijd.

verzuimtijd: 6.7a. De tijd die een speler te laat mag komen om reglementair verlies te voorkomen.

vlag: 6.1. Het hulpmiddel dat laat zien wanneer een tijdsperiode verstreken is.

vlagval: 6.1. Wanneer de aan de speler toegekende bedenktijd is verstreken.

voltooide zet: 6.2a. Als een speler zijn zet heeft gedaan en daarna zijn klok ingedrukt heeft.

© ChessBase 2015

wedstrijdreglement: 6.7a. Op verschillende punten in de Regels zijn er keuzemogelijkheden. Het wedstrijdreglement moet aangeven welke keuzen zijn gemaakt.

wit: 2.2. 1. Er zijn 16 licht gekleurde stukken en 32 velden, genaamd wit. Of 2. Wanneer het met een hoofdletter staat verwijst het ook naar de speler met de witte stukken.

zet: 1.1. 1. 40 zetten in 90 minuten verwijst naar 40 zetten door elke speler. Of 2. aan zet zijn geeft aan wie het recht heeft de volgende zet te doen. Of 3. Wits zet verwijst naar de enkele zet van Wit.

zetherhaling: 5.2d. 1. Een speler mag remise claimen als dezelfde stelling drie keer voorkomt. 2. Een partij is remise als na vijf opeenvolgende zetherhalingen dezelfde stelling vijf keer voorkomt.

zettenteller: 6.10b. Een hulpmiddel van een schaakklok dat kan worden gebruikt om het aantal keren te registreren dat de klok is ingedrukt door elke speler.

zitting: 6.7a. de start van de partij, tenzij het wedstrijdreglement anders bepaalt. zwart: 2.2. 1. Er zijn 16 donker gekleurde stukken en 32

zwarte velden. Of 2. Met een hoofdletter verwijst het naar de speler met de zwarte stukken.

© ChessBase 2015

Index

- 2 -

2d 32

- 3 -

3d 35
3d - bedenktijd 45
3d - bord problemen 430
3d - opties 39
3d - render opties 43
3d - stijl 42
3d - system info 44
3d -magisch oog 47

- A -

aanbeveling 102
aanhangsels 480
aantal engines 226
aanvalstraining 313
activering 17
admin tool 17, 435
advies 11, 99
afgebroken partijen 487
algemene thema's 197
analyse bord 231
analyse insturen 258
analyse met let's check 245
analyses toevoegen openingsboek 155
andere stukken 447
autosave 9, 178

- B -

babbelbestanden 56, 57
back-up database 200
basisspelregels 452
bedenktijd weergeven 439
bedreigde velden 114
benchmark 364
beoordelingen manipuleren 259
blind 485
blitzpartij 119
blunder controle 216
bod uitbrengen 305
boekvenster 70, 142
boom grootte 226
boom naar vaste schijf 432
boom verwijderen 148
booster 187
bord draaien 53
bord met aangeboden engines 267
bordgeluiden 56
bordontwerp 32
bronnen 192

- C -

chess 960 490
chess media system 327
chessbase 206
chessbase account 368
chessbase magazine 205
chessbase nieuws 425
classificeer opening 111
cloud engine in het openbaar aanbieden 276
cloud engine wedstrijden 293
cloud engines en let`s check 293
cloud engines op playchess.com 285
commentaar 90, 318
commentaar in livebook 251
commentaar met toetsenbord 96
commentaar palet 324
commentaar symbolen 323
commentator 192
computerkracht 259
contributing engine 254
correspondentie analyse 213

- D -

dashboard 105
database archiveren 200
database doorzoeker 161
database formaten 201
database naar hard disk 200

© ChessBase 2015

database preview 161
database tekst 162
database venster 158
database verwijderen 199
databases samenvoegen 199
deactivering 17
deep analysis 248
deep fritz 330
design 61
dgt-bord 429
diagram 90, 318
docken 27
don't like 251
dreiging 113
dropping 85
dukaten 306
dynamische hints 108

- E -

eco code 152
één-klik invoer 53, 85
einde variant 88
eindspel databases 359, 360
eindspeltraining 312
elo-lijst 428
elo-partij 135
elo-rating 425
elo-startlijst 426
engine 66
engine cloud 261, 422
engine cloud autoplayer 270
engine cloud verbinding 270
engine informatie 210
engine interface 366
engine laden 331
engine management 340
engine match 341
engine parameters 356
engine toernooien 347
engine uitschakelen 334
engine venster 76, 359
engine/partij correlatie 247
engines 76, 330
epd 15, 93
epd formaat 202
epd gebruiken 203
erelijst 256, 260
evaluatie profiel 80

- F -

fen 15, 93, 203
fide regels 452
fide-regels 469, 480
fide-regels aanhangsel a 480
fide-regels aanhangsel b 481
fide-regels aanhangsel c 482
fide-regels aanhangsel d 485
fide-regels aanhangsel e 487
fide-regels aanhangsel f 490
fide-regels aanhangsel g 491
fide-regels artikel 01 453
fide-regels artikel 02 453
fide-regels artikel 03 455
fide-regels artikel 04 467
fide-regels artikel 05 469
fide-regels artikel 06 469
fide-regels artikel 07 472
fide-regels artikel 08 474
fide-regels artikel 09 475
fide-regels artikel 10 477
fide-regels artikel 11 477
fide-regels artikel 12 479
fide-regels inleiding 452
fide-regels voorwoord 452
figurines 52
filter 178, 179, 181
font problemen 69
fritz online 406

- G -

gebruik van cloud engines 282
gebruikers info 248
gebruikersinfo 49
gebruikslicentie van de software 300
gekleurde letters 246
gele pijl 326
gemeenschappelijke analyse 221
genegeerde gebruikers 305
gokken 135, 443

© ChessBase 2015

grafisch commentaar 326

- H -

handicap en plezier 129
hardware instellingen 301
hash tabellen 331, 339
hiarcs 330
hint 101
hints 11, 99
honours list 256, 260
houdini 330
hulp 11, 99
huren van een cloud engine met een veiling 280
huren van een cloud engine voor een vast bedrag 280

- I -

iconen 31, 82
iconenbalk 26
importeer boek 153
importeer oud boek 153
importeer partijen 154
info 49
instellingen 51, 53, 56, 61
instellingen cloud engine 300
instellingen opbrengsten 302
instellingen privé gebruikers 304
instellingen voor providers 300
instellingenk 52

- K -

kiebitzer 79, 116, 229
klembord 58
kleurenschema's 32
klok 52
knoppenbalk 26
kolommen sorteren 164
kosten cloud engine 280
kosten let's check 259
kruistabel 190

- L -

lange partij 121
lay-out 27
lay-out bewaren 31
lay-out laden 31
lay-outs 30
leer van database 156
let’s check 236
let's check 241, 258, 424
Let's Check anoniem gebruiken 259
let's check context menu 247
letters op het bord 433
lijst met cloud engines 263
like 251
likes 256
lint 22
live database 389
livebook 238, 251
livebook als openingsboek 253

- M -

mat zoeken 234
mat-o-meter 105
medailles 326
mijn partijen 392
mini diagrammen in livebook 260
miniborden 238
monte carlo 226
mouseover 87
muisover 87
multimedia 56
muziek 56
my games cloud 392

- N -

nalimov 359
naspeelknoppen 167
naspeelpijlen 32
netwerk analyse 254
nieuwe partij 9
niveaus 12, 118
notatie 52, 83, 482

© ChessBase 2015

notatiescherm 69
nul zet 96
nunn tweekamp 346

- O -

oefenen 122
onbeperkte analyse 208
oneindige analyse met cloud engines 298
online player database 165
onzinnige zetten 260
op-één-na-beste 76, 210
openbare cloud engines 271
opening tips 110
openingen 196, 411
openingen tonen 53
openings boek 156
openingsboek 140
openingsboek naar harddisk 152
openingsboek verbeteren 445
openingsreferentie 448
openingstraining 310
opmerkingen voor providers van openbare engines 276
optimaliseer sterkte 140

- P -

partij analyse 255
partij becommentariëren 90, 318
partij bewaren 169
partij bewerken 90, 318
partij invoeren 22, 95
partij met rating 135
partij verwijderen 176
partij zoeken 178
partijen 9, 167
partijen kopiëren 175
partijen lijst 166
partijen spelen tegen een engine cloud 292
partijen toevoegen aan openingsboek 154
partijnaam 195
permanent rekenen 355
playchess 369
praat 56
premove 85
privé cloud engine 270
problemen met lijstweergave 432
processorkernen 359
promotie 441
promoveren 53
providers van cloud engines 284

- Q -

quick access 26

- R -

rapidschaak 480
rating lijst 307
referentie database 433, 448
rekentraining 309
retro zetten 145
ribbons 22
rybka 330

- S -

schaak 960 133
schaak media systeem 327
schaakformulier 69
schaakklokken 73
schaakproblemen 234
serienummer 17
server engine-cloud.com 261
server statistieken 247
shredder 330
slechtziend 485
sleutel 433
snelheidsmeter 258
snelschaak 119, 481
sneltoetsen 96
spelers database 165, 188
spion 115
spraakvenster 82
spreuken 56, 82
standaard lay-outs 30
stelling opzetten 15, 93
stelling uitspelen 220
stellingsuitlegger 90, 107, 318
stijl 32, 35

© ChessBase 2015

stukken design 32
suppress noise 260
symbolen voor de naam van de cloud engines 263

- T -

taal 64
tablebases 331, 360
tablebases engines 362
tactiek 419
tactische training 313
talk 57
teams 193
tekst commentaar 322
tekst commentaar aanpassen 261
tekst commentaar verwijderen 261
tekstbestand genereren 192
testen met cloud engines 296
testset oplossen 351
themaschaak 315, 444
titels in partijen met rating 139
toegestane engines 259
toernooi publiceren op internet 350
toernooi zet 70, 142
toernooitabel 190
toernooizet 151
toeschouwer 79, 116, 229
toetscombinaties 98
toetsenbord 96
toon berekeningen 117, 230
trainer 100, 101
training 61, 419
training database uitbreiden 316
trainingresultaten wissen 318
transposities 145
Turk 39

- U -

uci 334, 366
uci priority 337
update 434
updaten 21

- V -

variant invoeren 88
varianten manipuleren 259
variantenbord 233
vensters 67
vergelijk analyses 218, 354
verklaar alle zetten 103, 450
versie 65
versneld beëindigen 491
verwachte tegenzet 356
video's 406
visitekaartje 49
volledige analyses 211
voortgangsbalk 247
vriendelijke mode 124
vriendschappelijke partij 124, 128

- W -

waarde van de stukken 14
waardering stelling 209
web apps 367, 368, 369, 389, 406, 411, 419
wedstrijdregels 469
weggeefschaak 132
wep apss 392

- Z -

zetaanduiding 326
zetinvoer optimaliseren 437
zetten met toetsenbord 96
zetten toevoegen aan boom 148
zoek diepte 226
zoek medailles 185
zoek speeltijden 186
zoek stelling 181, 187
zoekdiepte 76
zoeken 179
zoeken geanalyseerde partijen 183
zoeken in databases met joker 438
zoekmasker 178, 179
zoekversneller 187

© ChessBase 2015