



ChessBase

**PlayChess.com**

# Contents

	0
<b>Part I Accesso al server Playchess.com</b>	<b>6</b>
1 Accesso al server Playchess.com .....	6
2 Connessione al server .....	6
3 Numero di serie .....	7
4 Creazione di un nuovo account .....	9
5 Posizione geografica .....	11
6 Firewall .....	13
7 Aggiornamento online .....	13
8 Statistiche di utilizzo .....	14
<b>Part II Nozioni di base</b>	<b>15</b>
1 Introduzione .....	15
2 L'uso dei nastri .....	16
3 Ancoraggio delle finestre .....	19
4 Membri Premium .....	21
5 Le stanze virtuali scacchistiche .....	22
6 La schermata principale del server .....	24
7 Sfidanti .....	25
8 Chat .....	27
9 Giocare sul server .....	28
10 Modalità gioco .....	29
11 Mostra la ricerca .....	31
12 Come seguire lezioni di training o eventi in diretta .....	33
13 Partecipare ad un torneo .....	34
14 Numero di serie .....	34
<b>Part III Manuale di riferimento</b>	<b>36</b>
1 Il gioco .....	36
Giocare sul server .....	36
Sfidanti .....	37
Formula .....	39
Formule separate per partite con umani e computer .....	40
Filtro anti-lag .....	42
Immissione delle mosse .....	44
Orologi .....	45
Punteggio Elo .....	47
Le Top List .....	47

Opzioni di gioco .....	49
Fare il trespolante (osservare) .....	51
Case minacciate .....	52
Spia .....	53
Punteggi .....	54
Lista Elo giocatori .....	57
Ducati .....	58
Visualizza conto .....	59
Pagamento di giocatori .....	60
Faccine .....	61
Elenco strutturato delle partite su Playchess.com .....	62
Visualizzazione Multiscacchiera .....	63
Visualizzazione della differenza di tempo per scacchiere multiple .....	65
Visualizzazione delle mosse dopo la fine della partita .....	66
Caricare le partite osservate sul server .....	66
Sfide con tempi Flessibili .....	67
Opzioni del server .....	69
Icone Fotografiche .....	78
Informazioni sul Grado .....	79
Trovare giocatori .....	80
Ricerca rapida nell'elenco dei giocatori .....	80
Informazioni durante una Sessione di Chat .....	81
Verifica Lag .....	81
Calendario degli Appuntamenti .....	81
Finestrella Mappamondo .....	82
Statistiche del server .....	83
Scacchi Tematici .....	84
Shuffle chess .....	88
Giocare con i ducati .....	89
Altre funzioni .....	91
<b>2 Analisi Let's Check .....</b>	<b>92</b>
La funzione Let's Check .....	92
Avvio della funzione Let's Check .....	94
LiveBook .....	96
Commenti nel LiveBook .....	99
Risposte ad alcune domande .....	100
<b>3 Sessioni di allenamento .....</b>	<b>102</b>
Trasmissione e insegnamento .....	102
Sfida tattica sul server .....	106
Come seguire lezioni di training o eventi in diretta .....	108
Editare ed annotare una partita .....	109
Commento grafico .....	110
Impostare una posizione .....	112
La tavolozza di annotazione .....	113
Commento testuale .....	113
Simboli di commento .....	114
<b>4 Configurazione del programma .....</b>	<b>115</b>
Opzioni server .....	115
Impostazioni server .....	116
Impostazioni Server Giocatori .....	117
Impostazioni Server Musica .....	118
Impostazioni Server Unità .....	119
Impostazioni del Mappamondo .....	119

Impostazioni Server Mappamondo disegnato .....	121
Impostazioni Server Foto Mappamondo (DirectX) .....	122
Impostazioni Server Design .....	122
Immissione delle mosse .....	123
Personalizzare la tastiera .....	125
Layout di schermo .....	126
Colori e aspetto finestra .....	127
Design scacchiera (2D) .....	128
Convertire l'orario del server .....	130
Opzioni - Lingua .....	131
Icone sulle finestre .....	132
Opzioni sonore .....	132
<b>5 Le finestre del programma .....</b>	<b>133</b>
Ancoraggio delle finestre .....	133
La finestra notazione .....	135
La schermata principale del server .....	136
Le stanze virtuali scacchistiche .....	138
Chess Media System .....	139
Mappamondo .....	140
<b>6 Tornei e simultanee .....</b>	<b>141</b>
Tornei .....	141
Partecipare ad un torneo .....	144
Tipi di torneo .....	145
Invito agli eventi .....	146
Esibizioni in simultanea .....	147
<b>7 Chat .....</b>	<b>149</b>
Impostazioni di chat .....	149
Chat .....	151
Canali per le chat .....	152
Messaggi di posta elettronica .....	153
URL nella finestra chat .....	155
<b>8 Vita di società .....</b>	<b>155</b>
Immagine/Informazioni personali .....	155
Stato sociale .....	156
Grado .....	157
Informazioni estese sulle graduatorie .....	158
Informazioni estese sulle colonne .....	159
Applauso .....	160
Valutazione di un giocatore .....	160
Aggiungi amici / Ignora .....	161
Seconda finestra chat sul server .....	161
Aggiungi una nuova città sulla mappa .....	164
Mostra la posizione sulla mappa con un click .....	165
Trova gli amici sul mappamondo .....	168
Cerca giocatori titolati .....	168
Mostra Informazioni Astro\Meteo .....	170
<b>9 Gli scacchi .....</b>	<b>173</b>
Classificazione ECO delle aperture .....	173
Notazione scacchistica .....	173
<b>10 Opzioni scacchiera .....</b>	<b>174</b>
Opzioni – Orologi+Notazione .....	174
Opzioni- Partita .....	175

---

Opzioni – Multimedia .....	177
Opzioni – Clipboard .....	179
Opzioni – Versione .....	180
Opzioni database dei finali .....	181
Opzioni – Training .....	182

**Index****183**

## 1 Accesso al server Playchess.com

### 1.1 Accesso al server Playchess.com

#### Accesso al server Playchess.com

---

Per poter giocare sul server Playchess è necessario essere online, il che significa che bisogna collegarsi alla propria rete o al proprio provider. Se non si è online il programma utilizza la connessione predefinita a Internet di Windows per tentare la connessione.

Se stai usando uno dei nostri programmi ti puoi connettere cliccando "Playchess.com" dalla schermata di avvio



Se siete già registrati, o se volete accedere in qualità di 'ospite' dovrete connettervi tramite [la schermata di login](#), che vi permette di settare il vostro account.

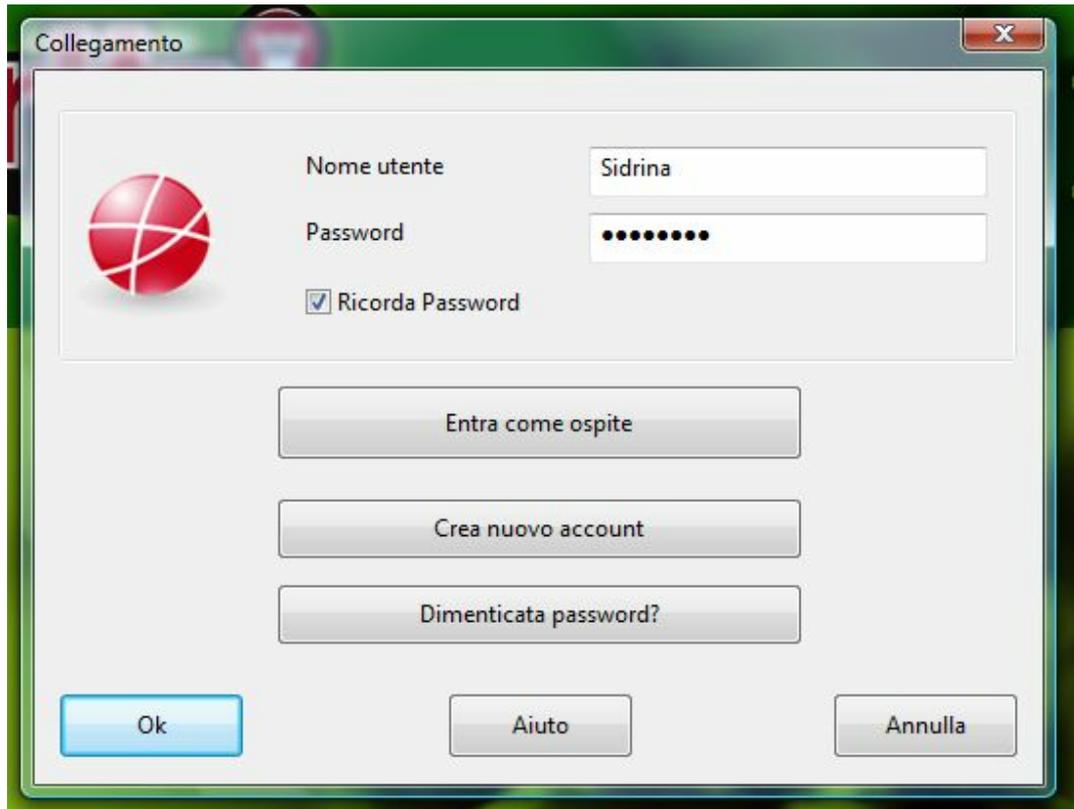
Nel caso entriate come 'ospite', però, sul server si avranno meno diritti. Dopo un po' di tempo è consigliabile impostare un account da utilizzare regolarmente.

### 1.2 Connessione al server

#### Connessione al server

---

Quando vi collegate al server potete farlo come ospite od usare un account (con password annessa) o crearne uno nuovo.



- ▶ **Nome:** questo è il nome unico (o "handle") che vi identifica sul server. Sceglietelo attentamente perché non può essere cambiato. È bene evitare nomi di giocatori famosi o di programmi per computer (es: "Kasparov" o "Fritz").
- ▶ **Password:** dopo aver creato l'account immettete una password scelta da voi. Potete far sì che il vostro PC se la ricordi in modo da dover solo cliccare su "OK" per connettersi le volte successive.
- ▶ **Entra come ospite:** potete entrare nella zona gioco come ospite, giusto per darvi un'occhiata attorno. Naturalmente vi sono privilegi che non avrete connettendovi come ospite.
- ▶ **Crea nuovo account:** usatelo per [creare un nuovo account](#) ed avere tutti i privilegi dei membri regolari.
- ▶ **Dimenticata password?:** se avete dimenticato la vostra password vi sarà mandata per email. Funziona solo se avete inserito la vostra e-mail nei vostri [Dati utente](#)

## 1.3 Numero di serie

### Numero di serie

---

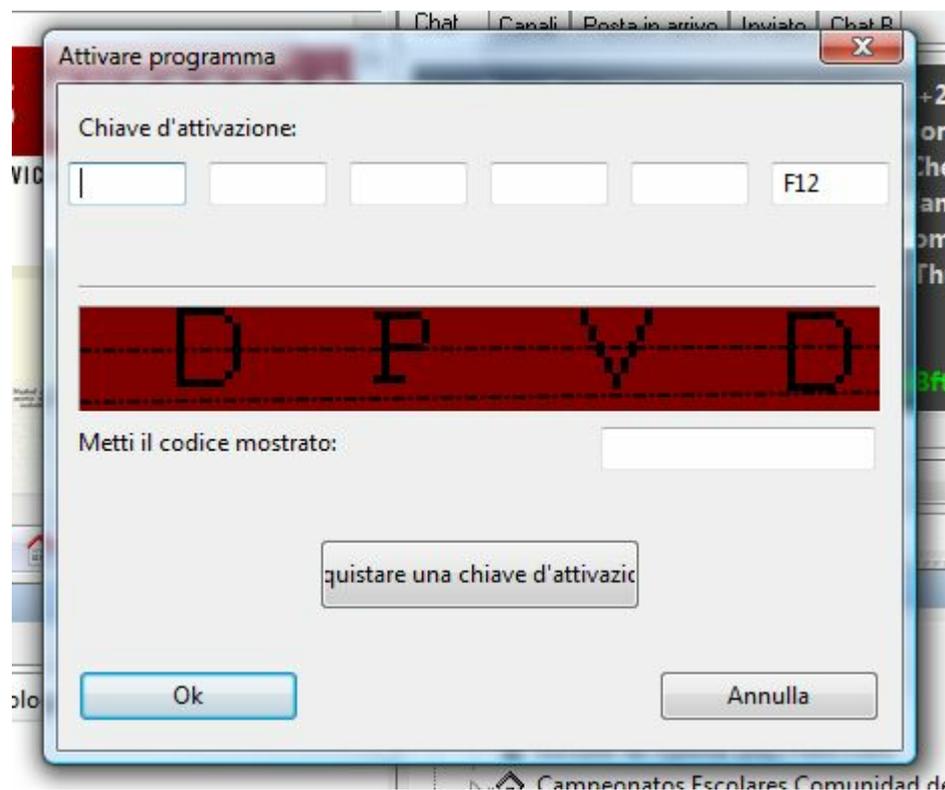
Account → Immetti numero di serie



Molti diritti e privilegi sul server Playchess sono disponibili solo per gli utenti identificabili. Per registrarsi correttamente è necessario immettere il numero di serie del programma.

*Potete ordinare un numero di serie nel sito [www.chessbase.com](http://www.chessbase.com) o direttamente dal distributore Le due Torri usando per esempio la vostra carta di credito. Vi sarà spedito via posta elettronica rapidamente, nel frattempo voi potrete continuare a giocare. [Cliccate qui per acquistarlo](#) sul sito ChessBase. Maggiori informazioni anche dal distributore italiano Le due Torri [www.chess.it](http://www.chess.it)*

Fare clic su *Immetti numero di serie* nel menu *Aiuto* e digitare i cinque gruppi di cifre e lettere. Per farlo, è necessario prima essersi collegati al server Playchess.



Il numero di serie deve essere inserito dopo il periodo di prova del client, altrimenti il vostro Grado sarà ridotto a **Ospite**.

Se si dispone di un account Playchess creato con una versione più vecchia del programma, quando si accede con la nuova versione, il server chiede di immettere il numero di serie. Se non ci si registra correttamente, l'account viene cancellato dopo 30 giorni. Si potrà

comunque sempre accedere con la vecchia versione del programma.

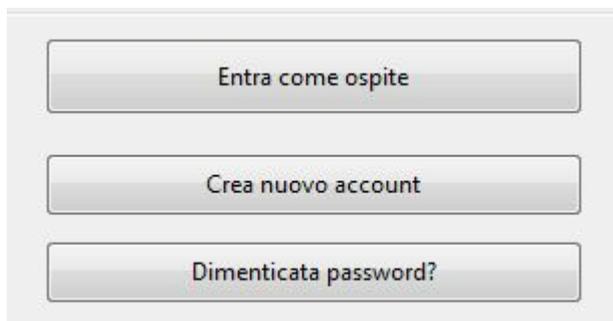
- ▶ **I Grandi Maestri FIDE ottengono un account gratuito illimitato.** È sufficiente spedire una breve e-mail a [info@chessbase.com](mailto:info@chessbase.com), incluso un numero di telefono. Dopodiché riceverete il [Grado](#) di Re.
- ▶ Conservare il numero di serie in un posto sicuro. Costituisce la prova di acquisto del programma e, se viene perso, non può essere sostituito.
- ▶ Non consentire a nessun altro di utilizzare il proprio numero di serie. In questo caso si causerebbero conflitti sul server Playchess e può condurre alla perdita del vostro account.

## 1.4 Creazione di un nuovo account

### Creazione di un nuovo account

---

Quando vi connettete al server, potete entrare come ospite, o potete usare un account esistente o crearne uno nuovo.



Quando si accede per la prima volta con l'intenzione di crearsi un proprio account è necessario fare clic su "Crea Nuovo Account". Non ci si deve preoccupare se i dati sono incompleti, è possibile anche modificare i dati o aggiungerne di nuovi in seguito.

Informazioni personali: Garry Kasparov



Primo nome: Garry  
 Cognome: Kasparov  
 Membro da: 22/1/2003  
 Grado: 

Melodia Personale

Note personali:

Popolarità

Applauso	2147
Onestà	Molto onesto
Comportamento (esempio:	Molto popolare

Russia

Città più vicina:  
(Nessuno)

Elo

Ok

- ▶ **Singolo soprannome:** sceglierlo con cura, poiché è un elemento che non potrà essere modificato con facilità. È meglio evitare nomi di giocatori famosi o di programmi di scacchi, come "Kasparov" o "Junior".
- ▶ **E-Mail:** l'indirizzo di E-mail è necessario, nel caso si dimentichi la password. Si tratta anche di una misura di sicurezza contro gli usi impropri del server. Gli account privi di indirizzo di E-mail verranno considerati come temporanei e dopo un po' di tempo verranno cancellati.
- ▶ **Primo nome, Cognome:** questi dati rendono la visita al server più personalizzata. È il miglior modo per farsi degli amici e unirsi a un gruppo.
- ▶ **Immagine:** deve essere in formato BPM e non più grande di 100 KB. Un buon formato è 130 x 180 pixel. L'immagine viene visualizzata accanto alla scacchiera dell'avversario e serve per personalizzare ulteriormente la partita.
- ▶ **Trova coordinate:** Quando si fa clic su questa opzione viene visualizzata una nuova finestra di dialogo, nella quale è possibile selezionare una città e una nazione. La selezione della nazione visualizza la relativa bandiera nella lista. Alla città vengono attribuite automaticamente le [coordinate geografiche](#) e quando si è in linea si viene visualizzati come punti sul mappamondo.
- ▶ **Dati su Rating e titolo:** Anche questi dati sono facoltativi, ma diventano necessari se si desidera comparire in liste speciali dei migliori giovani, delle migliori giocatrici, dei migliori giocatori anziani, ecc.
- ▶ **Password:** Dopo che sono stati inseriti i dati dell'account, viene richiesta una password. È necessario immettere anche un promemoria per la password, che verrà inviato al giocatore per posta elettronica nel caso si dimentichi la password. In futuro, ogni volta che si

accederà al server Playchess si potrà entrare con un solo clic.

Successivamente ogni volta che accederete a Playchess entrerete con un singolo clic. Tutti i dati personali, compreso la password, potranno essere cambiati in qualunque momento. Naturalmente nessun dato sarà comunicato a terze parti o sarà usato a scopi commerciali.

## 1.5 Posizione geografica

### Posizione geografica

---

#### Account - Edita dati utente → Trova coordinate

Qui potete dare la vostra posizione geografica, di modo di comparire come puntino rosso sul [mappamondo](#). Inoltre vi permette di trovare gente nella lista dei giocatori vicina a voi.



Posizione geografica

Scegli la città più vicina

Palau, Italia

Seleziona da mappa

Latitudine

41 12186  N  S

Longitudine

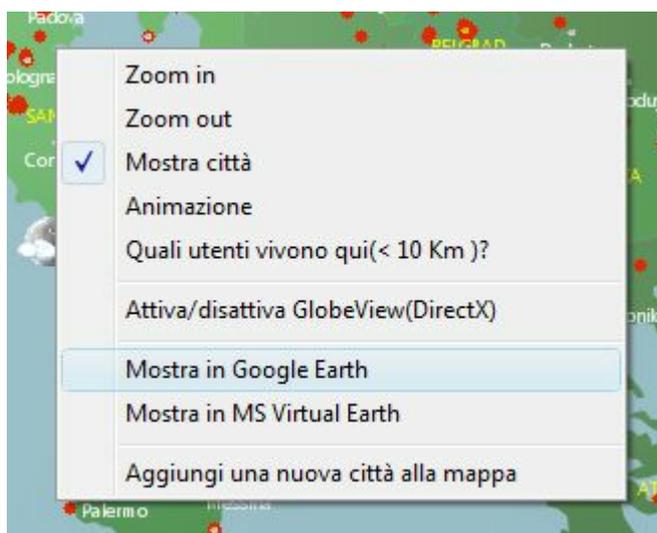
9 41983  W  E

41°07'19" N 009°25'11" E

Italia



Ok Aiuto Annulla



- ▶ **Scegli la città più vicina:** Selezionate la città dove vivete o quella che è più vicina al vostro luogo di residenza. Ci saranno nuove città aggiunte nel corso del tempo.
- ▶ **Latitudine/Longitudine:** E' regolata automaticamente quando scegliete una città. Ma potete modificarle per dare la vostra posizione esatta. Un buon modo di trovare le vostre geo-coordinate (se non possedete un'unità GPS) è quello di consultare il sito [Google Maps](#).
- ▶ **Paese:** Produrrà la bandiera nazionale nella lista giocatori.

## 1.6 Firewall

### Firewall

---

"Firewall" è una barriera di sicurezza (software) tra un computer, o una rete, e Internet. Esso impedisce ai virus, ai virus-worm e ad altri programmi pericolosi di entrare nel computer. Il firewall può essere installato sul computer come pacchetto software ("firewall personale") oppure può essere posizionato su un computer firewall separato o su un router di rete.

#### Firewall personali

I firewall del tipo di Internet Security o ZoneAlarm, della Symantec, proteggono i singoli computer. La prima volta che si accede al server Playchess il firewall richiede il permesso di effettuare la connessione. In seguito è possibile configurare il programma in modo che consenta l'accesso al server senza richiedere ogni volta il permesso. Il permesso si riferisce solo a questa applicazione e in nessun modo alla sicurezza del proprio firewall personale.

#### Firewall di rete

Se si è collegati in rete con un computer firewall dedicato, è necessario che l'amministratore di rete configuri il firewall in modo che consenta l'accesso al server Playchess.com. È necessario che l'amministratore abiliti la "**Porta 6002**" per l'indirizzo [www.playchess.com](#) (il server alternativo). È possibile trovare facilmente l'indirizzo IP del server tramite il comando *ping playchess.com*.

## 1.7 Aggiornamento online

### Aggiornamento online

---

Menu applicazione → Aggiorna programma



I nostri programmi vengono periodicamente migliorati e completati e ne vengono rimossi gli errori riscontrati durante l'uso.

I file di aggiornamento verranno installati automaticamente. In qualche caso verrà richiesto il riavvio del computer, ma prima il programma visualizzerà una richiesta di conferma.

**Importante:** dovete avere inserito [numero di serie](#) numero di serie del vostro account per ricevere aggiornamenti dal server.

## 1.8 Statistiche di utilizzo

### Statistiche di utilizzo

---

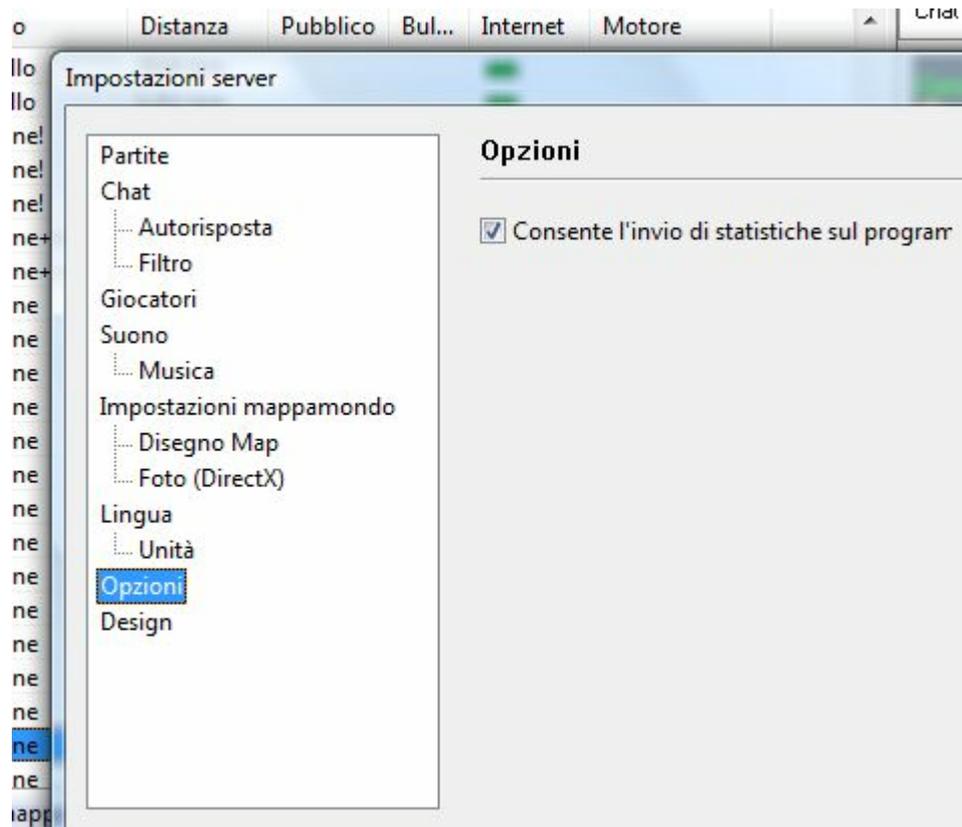
Per lo sviluppo futuro del programma, è utile raccogliere informazioni sul modo di utilizzo del programma stesso. Quali funzioni vengono utilizzate più spesso? Quali funzioni sono utilizzate raramente? Quali sono gli interessi principali degli utenti?

Pertanto, il programma richiede all'utente se consente l'invio dei dati.

Se l'utente concede il suo assenso, il programma invia solo dati riguardo all'uso di funzioni specifiche. Non invia nessun dato personale relativo all'utente. Questa funzione è una valida fonte di informazioni che potrà essere utilizzata per lo sviluppo futuro del programma.

Nelle opzioni del programma è possibile attivare o disattivare in modo permanente questa funzione.

Se si deseleziona la casella „Consenti invio di statistiche sul programma“ l'invio dei dati viene interrotto.



## 2 Nozioni di base

### 2.1 Introduzione

#### Introduzione

---



[La novità dei nastri](#)

[Membri Premium](#)

[Statistiche di utilizzo](#)

[Come sfidare un giocatore](#)

[Giocare sul server](#)

[Come chattare](#)

[Come seguire lezioni o trasmissioni](#)

[Come partecipare a un torneo](#)

[Come allenare la tattica](#)

[Come ottenere un numero seriale](#)

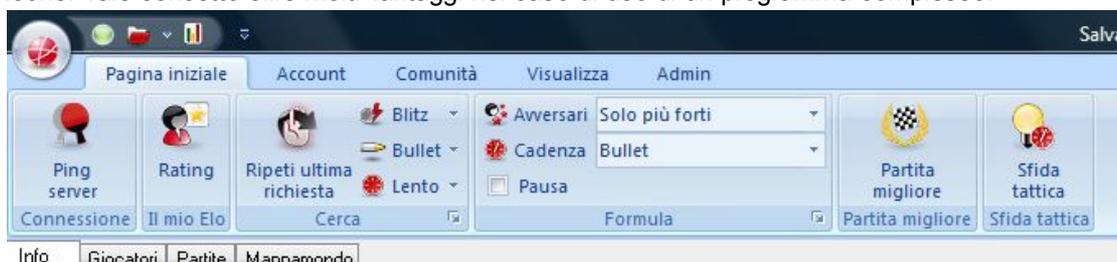
[Il sito Internet Playchess](#)

[Notizie, nuovi prodotti, assistenza, download](#)

## 2.2 L'uso dei nastri

### La novità dei nastri

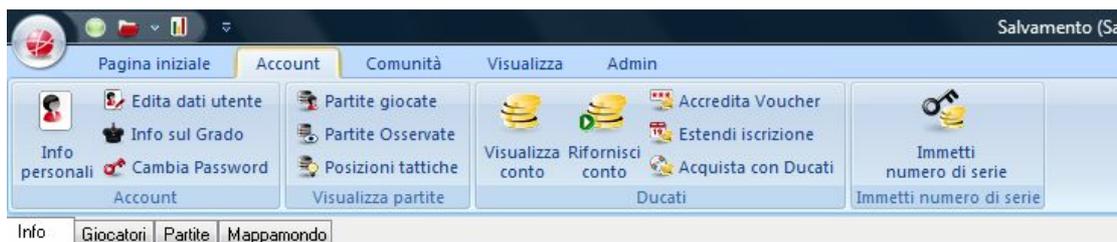
Fritz presenta un design basato sulle linee guida di „Microsoft Fluent UI“. I cosiddetti *nastri* sono stati implementati per la prima volta da Microsoft in Office 2007. Il nastro, chiamato anche „banda“, è un concetto grafico di visualizzazione che combina gli elementi dei menu e delle icone. Tale concetto offre molti vantaggi nel caso di uso di un programma complesso.



In pratica, per trovare le funzioni desiderate, l'utente non deve più spostarsi attraverso vari livelli di menu e sottomenu. Invece, vengono visualizzate semplici icone per le varie funzioni del programma, in base al contesto in cui si utilizza il programma stesso.

Nell'intestazione della finestra vengono visualizzate parole – proprio come nei menu tradizionali – che rappresentano gruppi di comandi, come „Avvia“, „Inserisci“ o „Scacchiera“.

Tuttavia, facendo clic su una parola non si apre un menu, ma un elenco di icone che rappresentano i comandi salienti. Ogni „menu“ è dotato del suo elenco di icone.



Sullo schermo, il nastro occupa più spazio della classica combinazione di menu e icone. All'interno del nastro i simboli sono raggruppati in base alla risoluzione del monitor e alle dimensioni della finestra. Poiché è possibile aggiungere ai nastri altri comandi, raramente è necessario l'utilizzo di finestre di dialogo. È anche possibile ridurre a icona i nastri. Basta fare clic sul nastro con il pulsante destro del mouse e selezionare „Riduci a icona il nastro“.

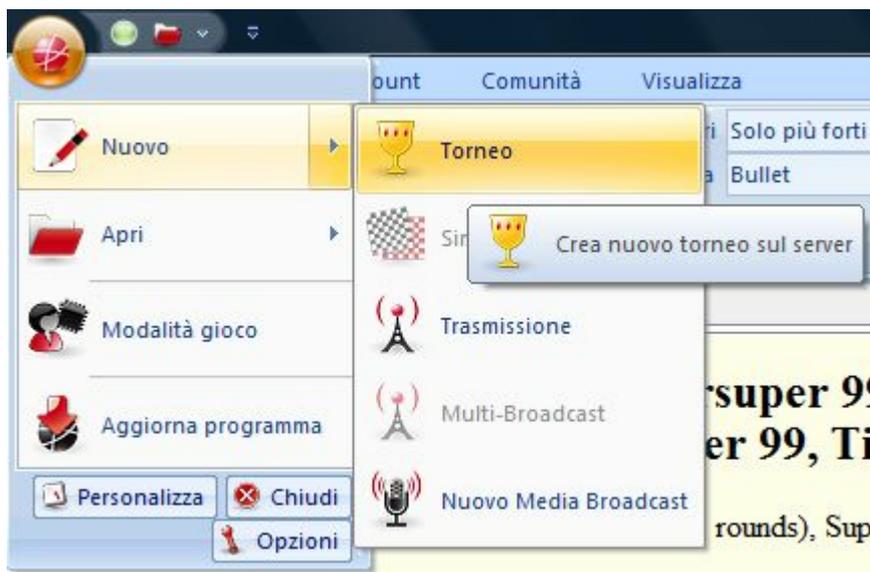


In questo modo le parole dei comandi rimangono sullo schermo, ma l'elenco delle icone viene rimosso fino a quando non si fa clic su di esso.

In questo contesto, una funzione molto importante è quella del menu utente. Vi si accede tramite l'icona situata nell'angolo superiore sinistro della finestra del programma.



Questo menu viene utilizzato per modificare impostazioni importanti e per accedere alle funzioni centrali del programma, come la finestra di dialogo delle opzioni.



Un altro componente importante è la barra degli strumenti, visualizzata accanto all'icona del menu utente. Le icone della barra possono essere utilizzate per accedere rapidamente alle funzioni più utilizzate, con un semplice clic del mouse.



L'utente può scegliere che la barra di accesso rapido venga visualizzata nella parte superiore della finestra del programma oppure sotto il nastro. Per selezionare l'opzione desiderata, basta fare clic sulla barra degli strumenti con il pulsante destro del mouse.

In seguito, viene visualizzata la schermata riportata qui sotto.

L'utente può adattare la barra degli strumenti ai suoi gusti personali. Facendo clic con il pulsante destro del mouse su qualsiasi icona del nastro, vengono visualizzate le opzioni seguenti.

Il comando „Aggiungi alla barra di accesso rapido“ consente all'utente di personalizzare l'ambiente aggiungendo alla barra di accesso rapido le funzioni utilizzate più frequentemente.

Questo concetto offre molti vantaggi nel lavoro giornaliero con Fritz. Ad esempio, è possibile eseguire molti comandi in modo semplice, come la selezione della scacchiera o di offerte del server scacchistico. Poiché la funzioni vengono ordinate sulla base delle frequenza d'uso, l'operazione è rapida e semplice.

Nel lavoro con il programma, l'utente deve sempre controllare se un elemento è seguito da una piccola freccia. Ciò significa che sono disponibili altre funzioni.



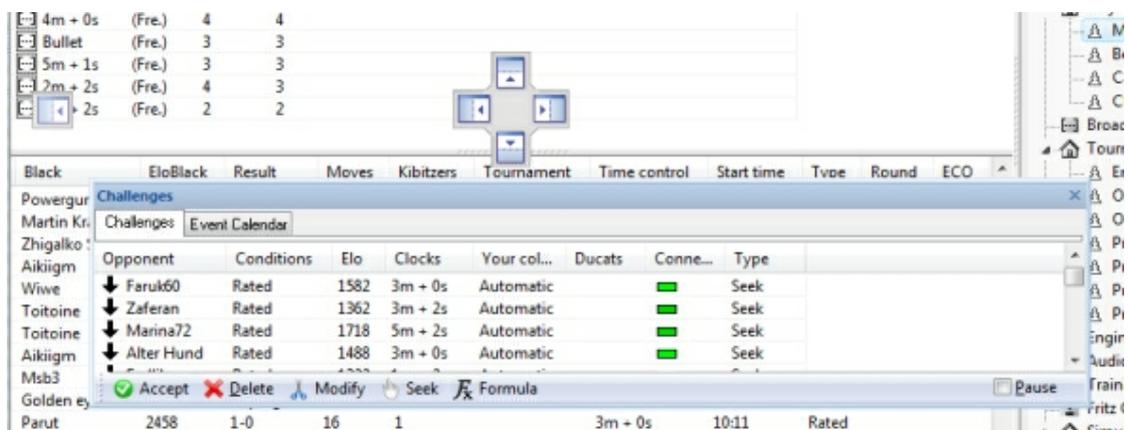
Facendo clic sulla piccola freccia si apre un sottomenu con funzioni aggiuntive.

L'utilizzo dei nastri semplifica la gestione del programma. È vero che il nuovo concetto richiede un po' di tempo perché l'utente, abituato alla vecchia struttura dei menu, possa abituarsi. Tuttavia, il nuovo concetto è più semplice ed è più facile accedere a molte funzioni.

## 2.3 Ancoraggio delle finestre

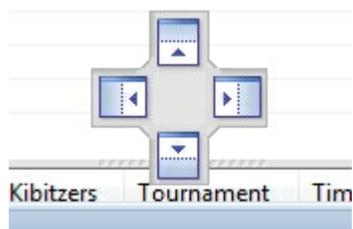
### Ancoraggio delle finestre

Il programma ora offre un nuovo modo di ancorare e disancorare le finestre in maniera intuitiva. Basta fare clic sulla barra superiore di un pannello e tenere premuto il pulsante del mouse mentre lo si trascina nella posizione desiderata. In questo modo si disancora la finestra. Nell'esempio seguente si è posizionato l'orologio direttamente sopra la scacchiera

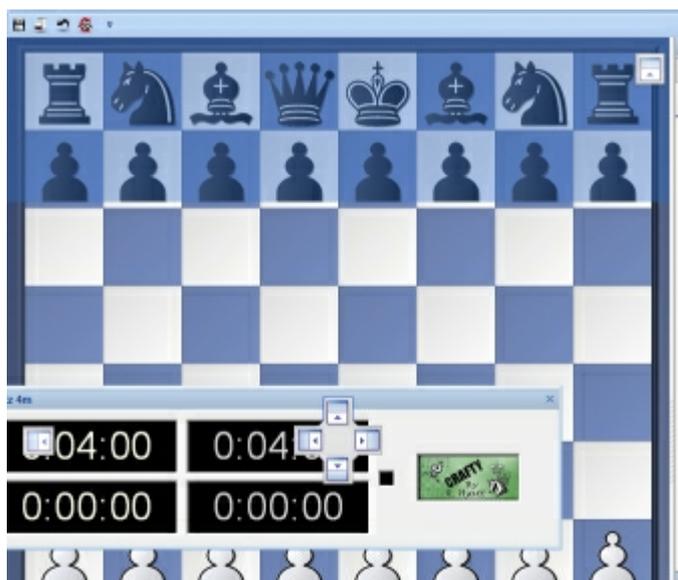


Ora sullo schermo vengono visualizzati diversi pulsanti a forma di freccia. Tali frecce compaiono ogni volta che si sposta una delle finestre sullo schermo. Si possono utilizzare per posizionare le finestre con più precisione.

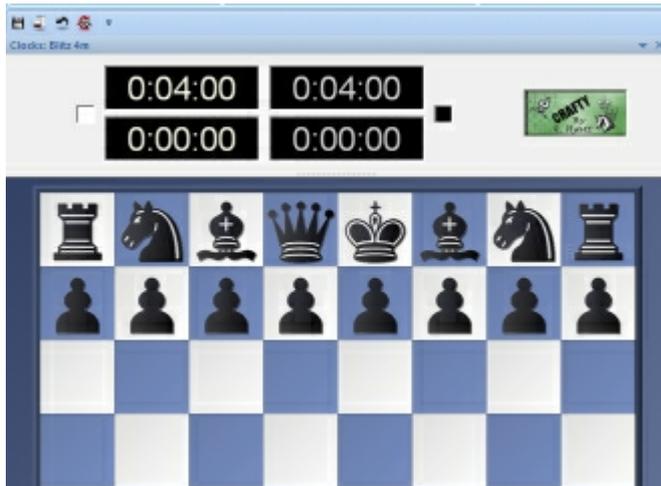
Per ancorare una finestra, spostare il mouse sopra la parte ombreggiata di un pulsante mentre si tiene premuto il pulsante del mouse. In questo modo viene visualizzata la nuova posizione della finestra prima che si rilasci il pulsante.



Nell'esempio, sposteremo la finestra dell'orologio muovendo il mouse sopra il pulsante freccia superiore. In questo modo potremo spostare l'orologio direttamente sopra la scacchiera. Quando viene visualizzata sullo schermo l'area ombreggiata in blu, si può rilasciare il pulsante del mouse.



In questo modo l'orologio viene posizionato esattamente nella zona ombreggiata.

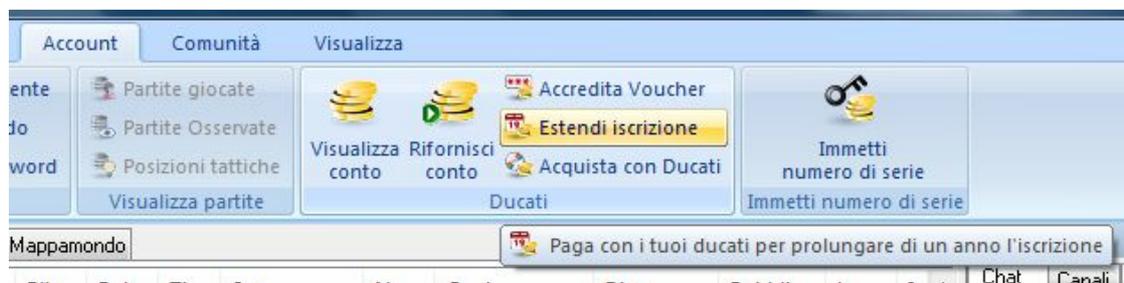


Il metodo di posizionamento delle finestre tramite i pulsanti freccia è semplice da utilizzare se si tiene presente che la posizione della finestra viene sempre mostrata tramite l'area ombreggiata accanto ai pulsanti freccia. Facendo pratica, sarà possibile constatare che è possibile posizionare le finestre con grande rapidità.

## 2.4 Membri Premium

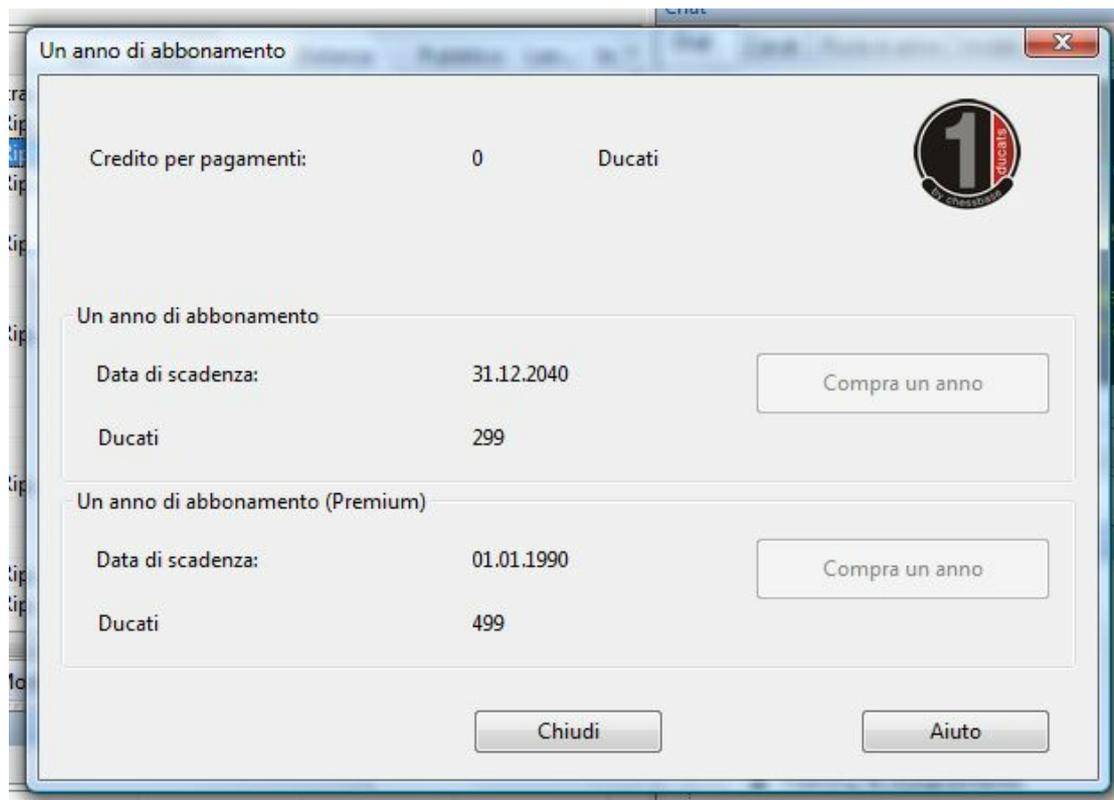
### Membri Premium

Ci sono due livelli di adesione su Playchess.com.



Account - Accredita Voucher: Questo incassa un buono, per esempio, un premio che hai vinto.

Account - Estendi iscrizione: la finestra di dialogo può essere utilizzata per rinnovare la propria iscrizione a Playchess.com.



Fritz 13 contiene tutti e due i livelli di iscrizione. Ai membri Premium sono concessi diritti aggiuntivi e inoltre:

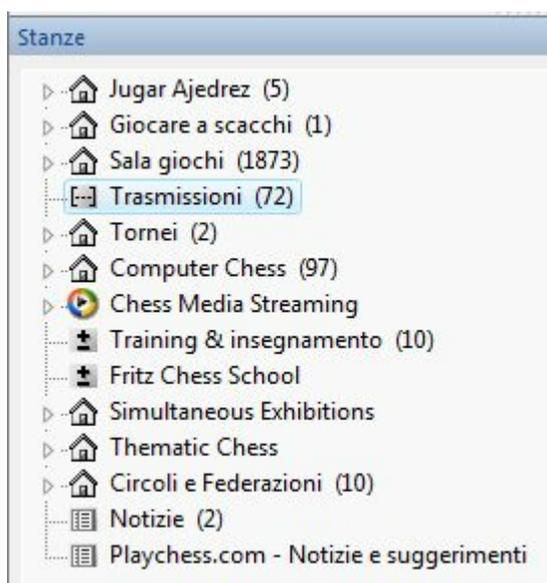
- Training gratuito dal vivo, ad esempio con Daniel King o Dennis Breder
- Radio/TV: Monokrossus, ChessBase TV
- Commenti dal vivo durante i tornei, ad esempio da parte di Daniel King e Leontxo Garcia
- Partecipazione ai nuovi tornei di campionato sul server (a partire da gennaio 2010)
- I membri Premium sono visualizzati in modo speciale nell'elenco dei giocatori

Esiste ancora il numero di serie „normale“; che equivale all'iscrizione „di base“. I membri di base devono pagare le offerte Premium con i [ducats](#).

## 2.5 Le stanze virtuali scacchistiche

### Le stanze virtuali scacchistiche

Playchess ha diverse stanze, che sono raggruppate in una struttura ad albero. Nell'angolo inferiore destro della schermata potete vedere le stanze a cui potete accedere:



Ogni stanza serve a uno scopo diverso e in futuro ne verranno create ancora altre. Accanto alle varie stanze viene visualizzato il numero di visitatori attualmente presenti in esse.

Per entrare in una stanza, basta fare doppio clic su di essa. Appena entrati, si può chattare con altri visitatori, sfidarli per una partita, osservare altri visitatori mentre giocano, ecc.

La stanza di gioco principale è quella in cui normalmente si viene inseriti non appena si accede al server Playchess. In questa stanza è severamente vietato l'uso del computer per il gioco. Il server esegue un monitoraggio costante delle partite e registra un rapporto sulle attività "sospette" di qualsiasi giocatore. Il server può eliminare il rating o annullare un account se rileva una chiara evidenza dell'uso del computer.

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

- ▶ Se si desidera giocare facendosi aiutare dal computer è possibile farlo nella stanza *Gioco con programmi*.
- ▶ Nella stanza "*Notizie*" si trovano le notizie scacchistiche più recenti in varie lingue.
- ▶ La stanza "*Training & insegnamento*" serve allo scopo descritto nel suo nome.
- ▶ La stanza "*Trasmissioni*" è il luogo virtuale nel quale vengono trasmessi dal vivo eventi scacchistici di rilievo.
- ▶ Visitare periodicamente la stanza "*Playchess.com - Notizie e suggerimenti*" per leggere le risposte alle domande rivolte più di frequente allo staff tecnico.

*Le federazioni e i circoli scacchistici delle varie nazioni possono disporre di una propria stanza virtuale.*

## 2.6 La schermata principale del server

### La schermata principale del server

Quando si accede al server Playchess viene visualizzata una schermata del tipo di quella riportata di seguito. A sinistra viene visualizzato un elenco di giocatori o di partite, al di sotto l'elenco delle sfide. Per passare da un elenco all'altro, è sufficiente fare clic su una delle schede visualizzate nella parte superiore della schermata. Se si fa clic su una delle intestazioni dell'elenco, lo si ordina in base al criterio corrispondente (nome, rating, titolo, ecc.).

Nome	Blitz	Bul...	Tit...	Status	Na...	Grado	Distanza	Pubb...	Len...	Internet	Motore
Robot 4				Amministra...		Sysop	1748 km				
Podolle	1925	2005		Osserva/Rip...		Pedone++	1244 km				
Thomas Luther	2358		GM	Osserva/Rip...		Re+!	1526 km	2032			
Dbojkov	2786	2536	GM	Osserva/Rip...		Re!	2365 km				
Michael Richter	2740	2609	IM			Re++	1750 km	1533			
Kendo	2731	2725	IM	Osserva/Rip...		Re++	1291 km	2128			
Nyx	2632	2621	GM	Osserva/Rip...		Re++	1623 km	1727			
Agababean	1686	1709	GM			Re++	2731 km				
Pinkpanther	3007		GM	Osserva/Rip...		Re+	1340 km				
KonstantinLanda	2816	2560	GM	Riposa		Re+	1344 km	1727			
Spasov	2791	2546	GM	Riposa		Re+	2714 km				
Taktikus	2765	2598		Osserva		Re+	1988 km				
Zsuzsa Veroci	1975		GM	Osserva/Rip...		Re+	1990 km				
Peony	2814	2992	GM	Osserva/Rip...		Re	1993 km				
Cskamoskva	2807	2672	GM	Osserva		Re	1803 km				
Jon Levitt	2156		GM	Riposa		Re	1098 km				
Diggory	2760	2598	IM	Riposa		Donna++	1920 km				
Rode	2580	2520	FM	Osserva		Donna++	1527 km				
Schachriese	2499	2368		Osserva/Rip...		Donna++	1648 km	2160			
Blitz	2405	2502		Osserva/Rip...		Donna++	1702 km				

Si noti che quando spostate il vostro mouse sopra un *Nome* nella lista una piccola icona della foto sarà visualizzata (se un'immagine del giocatore è disponibile). Se spostate il mouse sopra una colonna *Distanza* la posizione del giocatore sarà visualizzata su un piccola mappa del mondo.

Cliccando su una delle linguette in cima alla lista *Giocatori* potete ottenere diverse liste o vedere che attività c'è nella stanza.

- ▶ **Info** riporta le ultime informazioni sulle attività del server Playchess o della stanza. È visualizzata in un browser in HTML e può contenere link ad altre pagine.
- ▶ **Giocatori** vi dà la lista dei visitatori presenti nella stanza. Potete ordinare la liste per nome, Elo, Titolo, Status, eccetera. Cliccando una seconda volta si inverte l'ordine. Le varie colonne possono essere spostate semplicemente trascinandole in un altro posto. Premendo CTRL+ (tasto CTRL più il segno + del tastierino numerico) si ottimizzerà la larghezza delle colonne.

**Nota:** Cliccando col tasto destro su un nome richiederete informazioni supplementari sul giocatore (foto, Elo, posizione geografica). Potete anche definire lo [stato sociale](#) di un giocatore.

- ▶ **Partite** mostra le partite che sono in corso e le partite appena terminate in questa stanza. Potete fare doppio clic per caricarla e osservarla.

Potete ordinare le partite cliccando il titolo della colonna. Ordinandole per "risultato" le

partite in corso verranno spostate in cima alla lista

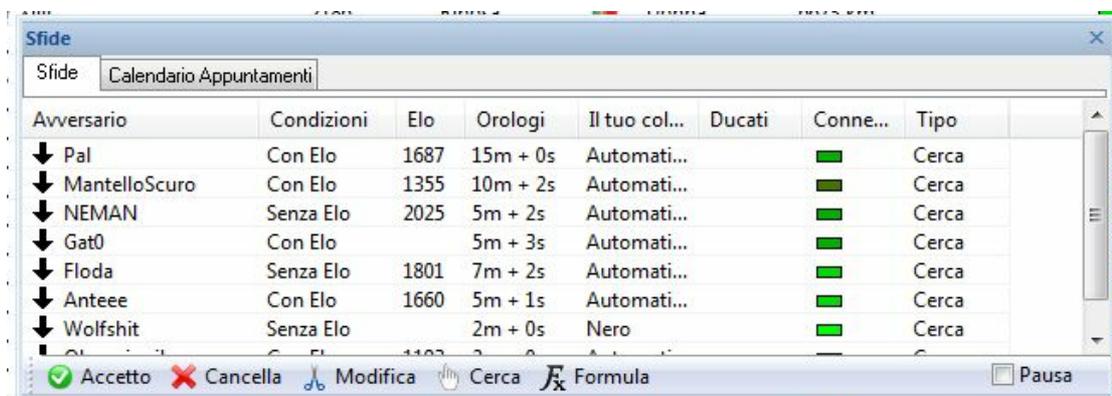
- ▶ **Mappamondo** mostra l'attività del server Playchess sul mappamondo. Ogni utente è rappresentato da un punto rosso sulla mappa

## 2.7 Sfidanti

### Sfidanti

Nella finestra dei giocatori è possibile visualizzare tutti i visitatori attualmente presenti in una stanza. Si può sfidare chiunque non stia già giocando facendo clic su "Sfida" (o facendo doppio clic sul nome).

Nella finestra di dialogo visualizzata si può suggerire la cadenza di gioco, chiedere di giocare con il Bianco o con il Nero, ecc. Il comando "Lo sfidante manda partita" consente di inviare le mosse di inizio, ad esempio di riprendere una partita aggiornata.

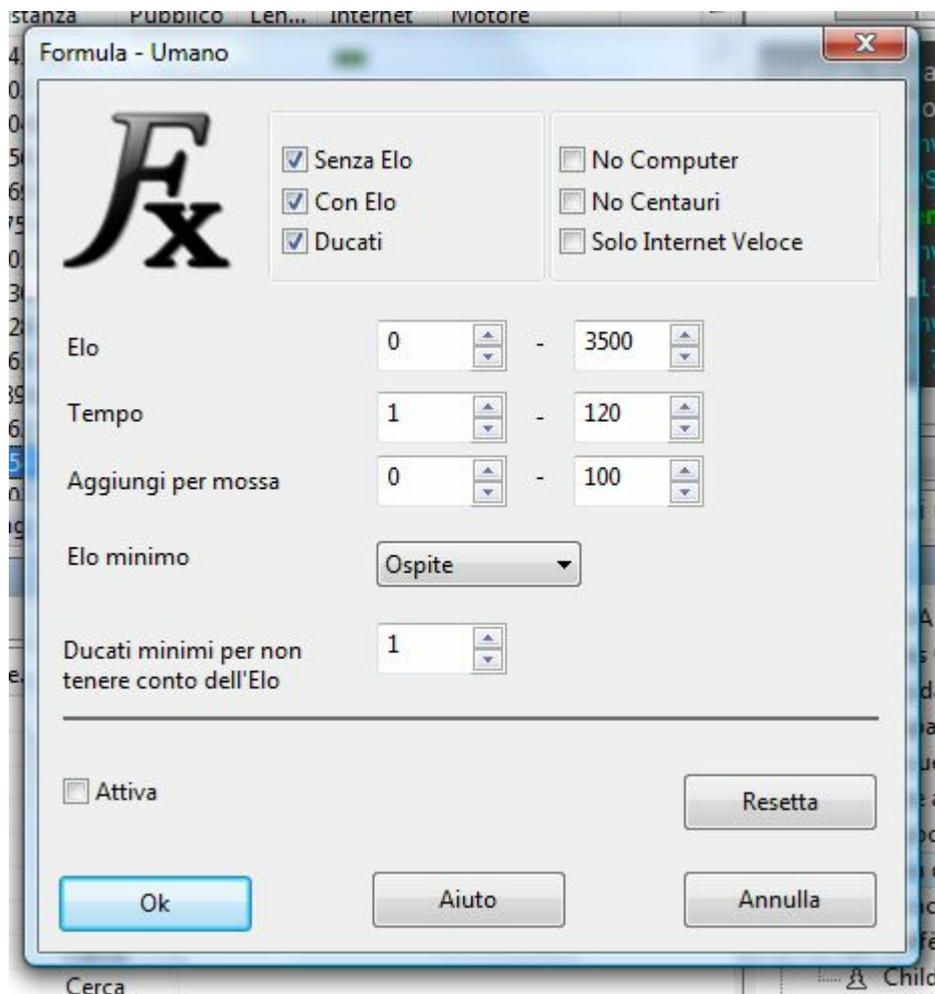


Quando si viene sfidati, si ode un rullo di tamburo e nella finestra "Sfide" viene visualizzato il nome dello sfidante. È possibile impostare le condizioni, il rating dell'avversario, la cadenza di gioco, ecc.

- ▶ Si può accettare, rifiutare o modificare la sfida (cioè, negoziare le condizioni).
- ▶ Il comando "Cerca" consente di inviare una sfida generale a tutti quelli che sono attualmente disponibili. Le sfide generali vengono visualizzate sotto forma di frecce nere, mentre le sfide dirette appaiono sotto forma di frecce rosse.
- ▶ In [Formula](#) è possibile impostare un certo numero di condizioni, ad esempio la cadenza di gioco, la forza dell'avversario, ecc. Le sfide non corrispondenti ai parametri impostati

vengono rifiutate automaticamente.

- ▶ Il comando "Pausa" consente di visitare una stanza senza essere sfidato dagli altri visitatori. Comunque, le sfide generali vengono sempre visualizzate nella lista. Naturalmente, non è possibile sfidare altri giocatori quando sono in pausa.



- ▶ Quando si sfida un giocatore, si suggerisce la cadenza di gioco. I colori vengono automaticamente assegnati dal server oppure si può chiedere di giocare con il Bianco o con il Nero.
- ▶ Nella sfida si può offrire di giocare una [partita con Elo](#). Ciò significa che il risultato verrà utilizzato per calcolare e registrare la forza di gioco il base al sistema di rating Elo, riconosciuto a livello internazionale. Esistono tre rating separati, uno per gli "scacchi bullet" (tre minuti per tutta la partita), uno per il gioco lampo tradizionale (da 5 a 15 minuti) e uno per le partite lunghe.
- ▶ Il comando "Lo sfidante manda partita" consente di iniziare una partita da una posizione diversa da quella normale. Il comando viene utilizzato per riprendere partite aggiornate o per giocare un torneo tematico. Si può caricare una partita da un database oppure immettere le mosse sulla scacchiera prima di sfidare l'avversario.

**Nota:** quando si fa clic su una sfida in arrivo, il programma visualizza il cambiamento di rating in caso di vittoria, patta o sconfitta e anche il tempo attuale di lag dell'avversario.



## 2.8 Chat

### Chat

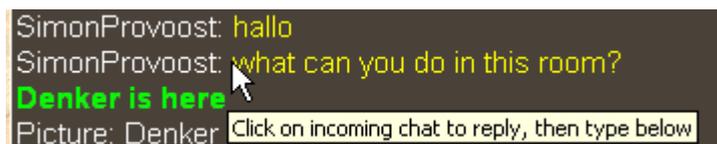
In tutte le stanze potete chattare con gli altri visitatori.

Cliccate sul nome del vostro partner di chat, quindi digitate il vostro testo. Premete Invio per mandarlo.



### Funzioni di chat

- ▶ È possibile fare clic sul nome di un certo numero di visitatori tenendo premuto il tasto Ctrl per chattare con tutti contemporaneamente. Si può anche fare clic su un messaggio per rispondere al mittente.



- ▶ Tutti i partner di chat della sessione attuale sono memorizzati in una lista a discesa, per cui è possibile tornare a chattare quando lo si desidera.
- ▶ Il comando "Manda a tutti" nella lista dei partner di chat invia il messaggio a tutti i visitatori. Questo comando deve essere utilizzato solo se si deve fare qualche annuncio di interesse generale. In alcune circostanze l'uso del comando viene limitato.
- ▶ Fare clic con il pulsante destro e selezionare "Proprietà" per immettere [messaggi standard](#) messaggi standard che verranno visualizzati automaticamente se qualcuno invia un messaggio mentre si sta giocando o si è inattivi per un lungo periodo di tempo. Una tipica risposta automatica potrebbe essere "Sono assente, tornerò alle 7".
- ▶ Mentre si sta giocando una partita, è possibile chattare con l'avversario direttamente sotto la scacchiera senza fare clic su un nome o su un messaggio. Questa conversazione è privata e non può essere vista dagli altri visitatori.
- ▶ È possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra di chat e copiare l'intero testo o una singola riga. È anche possibile impostare uno stile e un corpo di carattere diversi.
- ▶ Se ci si avvede che sul server qualcuno si comporta in modo disonesto, fare clic sulla finestra di chat con il pulsante destro del mouse e poi fare clic su "Riferisci abuso". L'intero contenuto della chat viene inviato, senza modifiche, agli amministratori. Il comando "Valuta giocatore" consente di attribuire a un visitatore specifico una valutazione positiva o negativa
- ▶ [Valuta giocatore](#) vi permette di dare a specifici giocatori una valutazione positiva o negativa.

- ▶ Fare clic con il pulsante destro e utilizzare il comando Modifica – Ignora utente per bloccare la chat di visitatori non graditi. È possibile sbloccarli nel menu Modifica (Edita lista amici).
- ▶ Fare clic sulla finestra con il pulsante destro del mouse e utilizzare il comando Modifica – Filtra chat a tutti per impostare lo [status minimo](#) dei partner di chat.
- ▶ Se si dispone di Windows XP è possibile far leggere al computer il contenuto della chat. Per farlo, attivare l'opzione "Da chat a parlato" nel menu delle [opzioni di chat](#).

Vedi anche [canali di chat](#) and [faccine](#)

## 2.9 Giocare sul server

### Giocare sul server

---

Giocando nel server:

- ▶ Non si possono ritirare le mosse.
- ▶ Le partite giocate sono di dominio pubblico, per cui altre persone possono assistervi.

Durante la partita, è possibile utilizzare alcune tecniche speciali, come l'immissione con singolo clic, il trascinarsi e il "premove". Esse sono descritte nella sezione sull'[immissione con singolo clic](#) e nelle [impostazioni del server](#).

### Regole FIDE di patta

Per le partite sul server di Fritz si applicano le Regole FIDE. Non è necessario conoscere i dettagli esatti per richiedere la vittoria. Ad esempio, è corretto che un giocatore richieda la vittoria per il tempo in una posizione in cui ha solo il Re e un Alfiere? Molti pensano che sia proibito (Materiale insufficiente). Ma si consideri la posizione seguente:



Il Bianco può richiedere la vittoria per il tempo, in base alle regole FIDE. Il motivo è che

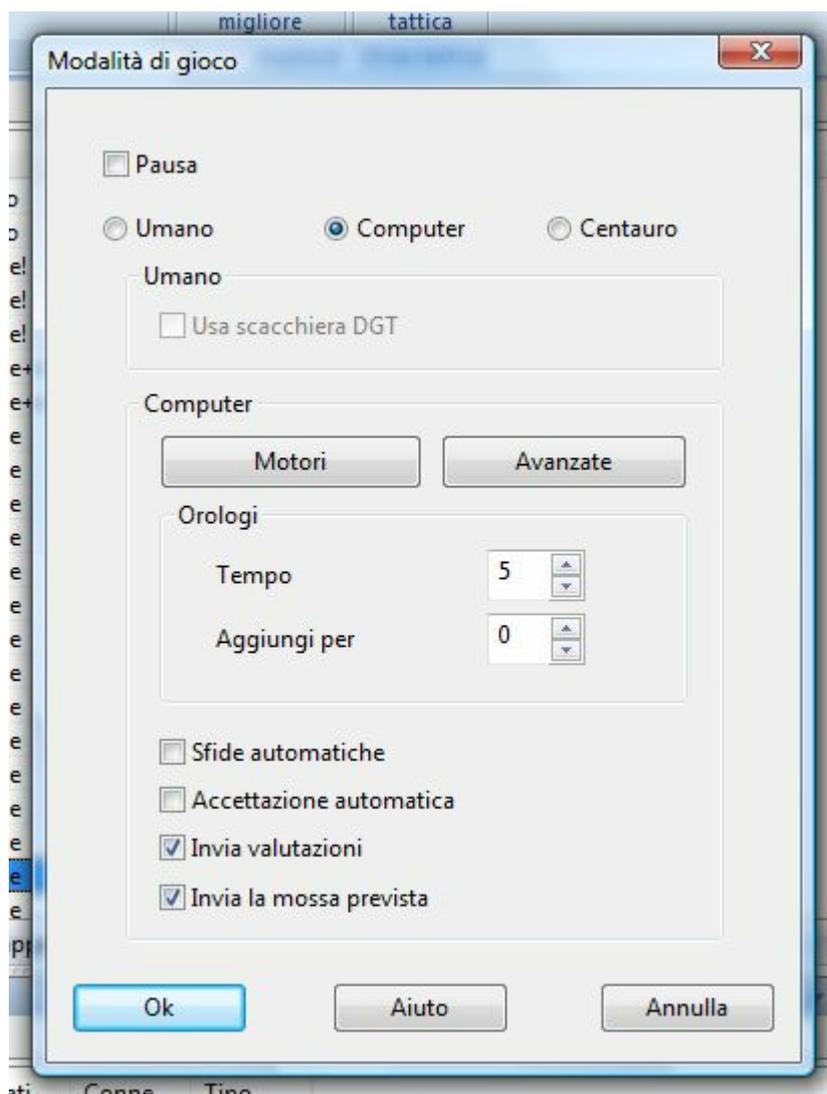
l'avversario potrebbe perdere questa partita se giocasse veramente male: **1...c1C 2.Rc2 Ca2 3. Ab2#**. Ecco tutto quello che conta: la possibilità teorica della perdita della partita da parte di uno dei giocatori.

## 2.10 Modalità gioco

### Modalità gioco

*Menu applicazione -> Modalità gioco*





- ▶ Esempio: Seleziona la sala 'Gioco con programmi' per giocare contro altri motori e clicca su "**computer**".
- ▶ Seleziona 'Centauro' se volete giocare voi ma con l'assistenza del vostro motore.
- ▶ Clicca su "**motori**" per scegliere il motore
- ▶ Tempo (minuti) + Aggiungi per mossa (secondi)
- ▶ Se desiderate che il programma sfidi o accetti le sfide automaticamente selezionate "Accettazione automatica"
- ▶ Se desiderate vedere le valutazioni ed le mosse previste, attivate le ultime due opzioni.

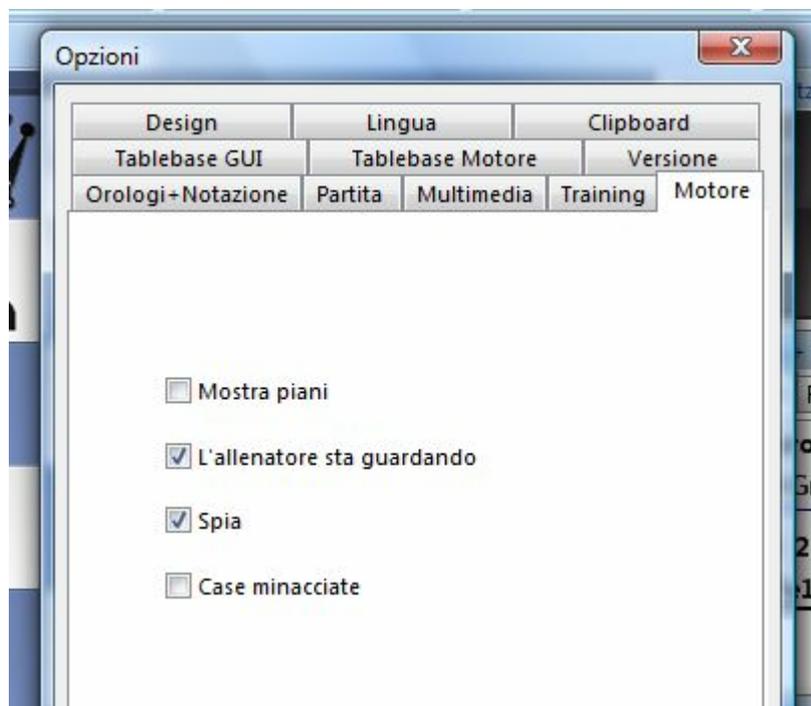
**Modalità umano** : Esclude le partite dei computer o aiutati dal computer (centauri).

**Centauro** : si può giocare con l'assistenza di un motore (o in altro modo)

## 2.11 Mostra la ricerca

### Mostra la ricerca

*Opzioni scacchiera -> Mostra i Piani*



Mentre Fritz sta pensando ad una mossa, durante la partita o durante una analisi, il programma fornisce informazioni dettagliate nella finestra motore, per esempio la valutazione, la profondità di ricerca e la linea di gioco migliore.

La "scacchiera varianti" mostra la linea migliore, che può essere giocata come variante sulla scacchiera.

L'opzione "*Mostra i Piani*" fa un passo in avanti. Durante *l'Analisi Infinita* (ALT-F2) usa i grafici per visualizzare non soltanto le manovre tattiche, ma anche i possibili piani per entrambi i colori.



Questo esempio mostra come la funzione "Mostra i Piani" funziona.

Le frecce arancioni mostrano i piani che il programma preferisce per il bianco, le frecce blu i piani che sono stati calcolati per nero.

La case di destinazione possibili sono colorate di verde se svolgono un ruolo speciale nelle manovre tattiche. Nel suddetto esempio la casa f5 è molto importante e la mossa f7-f5 è visualizzata come piano principale del nero.

**Nota:** Questa funzione è per il momento disponibile soltanto con il motore di Fritz e non è supportata da altri motori.

È raccomandabile dare al programma più tempo di pensare nelle posizioni critiche. Più tempo ha Fritz, più ricche saranno le informazioni che fornirà.

Qui sotto nella finestra del motore la linea attualmente esaminata è mostrata sempre.



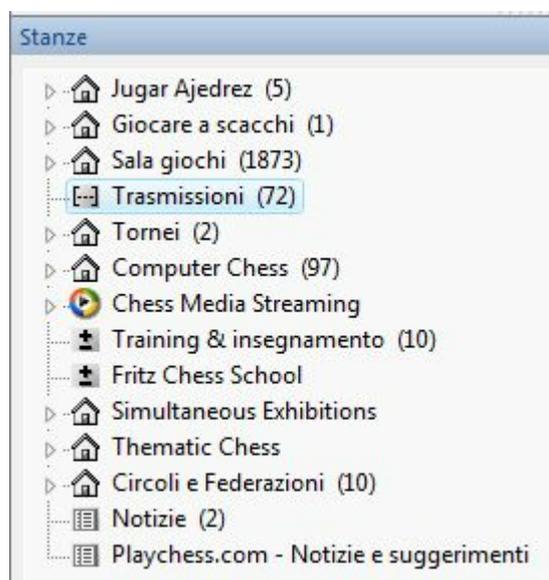
In questo esempio il motore di Fritz sta pensando a come reagire se a 20.Cd3 si risponde con 20... Tcd8, anche se la linea migliore è 20...Ah6. Il vantaggio di mostrare questa linea è che è continuamente aggiornata, anche se la linea migliore rimane identica per molto tempo.

## 2.12 Come seguire lezioni di training o eventi in diretta

### Come seguire lezioni di training o eventi in diretta

Sul server sono presenti due stanze virtuali speciali, chiamate "Trasmissione" e "Training e insegnamento".

1. Entrate nella stanza cliccando sul nome della stanza.



2. Selezionate la linguetta partite nella finestra lista.

Info	Giocatori	Partite	Mappamondo									
Torneo	Turno	Partite	In corso	Osservatori	Trasmi...	Risultato	Amministratore					
[+] Tutte le partite		19	2	1471	10							
[!] Trasmissione Importante		10	1	1422	10							
[+] The London Chess Classic	1 (Tue.)	4	1	1230	4							
[+] World Chess Cup	6 (Tue.)	4		135	4							
[+] World Chess Cup semifi...	6 (Mon.)	3		57	2							
[+] Multimedia		6	1	49								
[+] von Dennis Breder	(Tue.)	1	1	46			Dennis Breder					
[+] Da ...		2		2								
[+] TV ChessBase	(Tue.)	1		1								
Bianco	EloBia...	Nero	EloNero	Risult...	Osservatori	Torneo	Cadenza	Ora di i...	Tipo	Turno	ECO	Mo...
[!] McShane,L...		Short,Nigel		In corso	791	The London ...		14:48	Trasm...	1	C45	
[!] Carlsen,M...		Kramnik,Vladi...		1-0	210	The London ...		14:48	Trasm...	1	A29	43
[!] Nakamura,...		Hua,Ni		½-½	124	The London ...		14:48	Trasm...	1	D45	46
[!] Howell,Da...		Adams,Michael		½-½	105	The London ...		14:48	Trasm...	1	C45	45

3. Cliccate due volte sulla partite in corso o sulla sessione di training. In alternativa trovate l'amministratore dell'evento nella lista giocatori e cliccate due volte sul suo nome. Oppure cliccate su osserva in fondo alla lista.

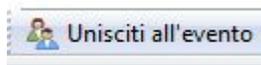
## 2.13 Partecipare ad un torneo

### Partecipare ad un torneo

---

I tornei si svolgono nelle stanze torneo. Per la maggior parte delle stanze è necessario almeno il [grado](#) di cavallo.

Cliccate sul pulsante *Unisciti all'evento* sotto la lista giocatori:



Il direttore del torneo riceverà un messaggio automatico di chat che lo avverte che avete intenzione di unirvi all'evento. Anche lo status nella lista giocatori cambia in Vuole. Quando il direttore del torneo accetta la vostra adesione il vostro status cambia in Registrato.

Se avete grado di Alfiere o più potete [organizzare tornei](#).

## 2.14 Numero di serie

### Numero di serie

---

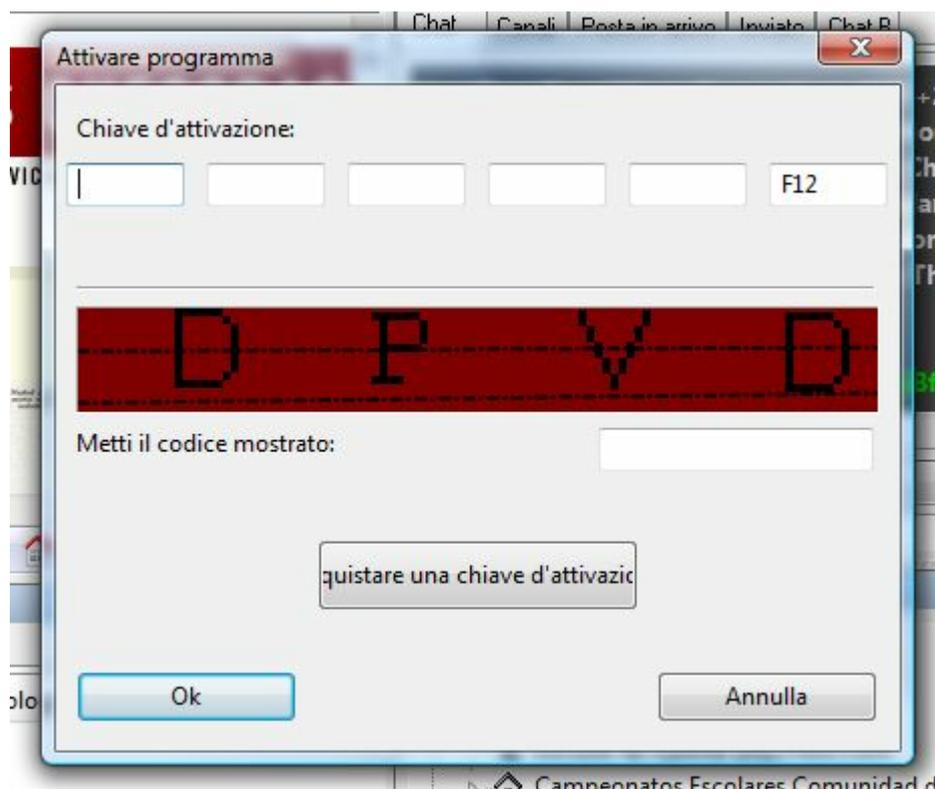
Account → Immetti numero di serie



Molti diritti e privilegi sul server Playchess sono disponibili solo per gli utenti identificabili. Per registrarsi correttamente è necessario immettere il numero di serie del programma.

Potete ordinare un numero di serie nel sito [www.chessbase.com](http://www.chessbase.com) o direttamente dal distributore *Le due Torri* usando per esempio la vostra carta di credito. Vi sarà spedito via posta elettronica rapidamente, nel frattempo voi potrete continuare a giocare. [Cliccate qui per acquistarlo](#) sul sito ChessBase. Maggiori informazioni anche dal distributore italiano *Le due Torri* [www.chess.it](http://www.chess.it)

Fare clic su *Immetti numero di serie* nel menu *Aiuto* e digitare i cinque gruppi di cifre e lettere. Per farlo, è necessario prima essersi collegati al server Playchess.



Il numero di serie deve essere inserito dopo il periodo di prova del client, altrimenti il vostro Grado sarà ridotto a **Ospite**.

Se si dispone di un account Playchess creato con una versione più vecchia del programma, quando si accede con la nuova versione, il server chiede di immettere il numero di serie. Se non ci si registra correttamente, l'account viene cancellato dopo 30 giorni. Si potrà comunque sempre accedere con la vecchia versione del programma.

- ▶ **I Grandi Maestri FIDE ottengono un account gratuito illimitato.** È sufficiente spedire una breve e-mail a [info@chessbase.com](mailto:info@chessbase.com), incluso un numero di telefono. Dopodiché riceverete il [Grado](#) di *Re*.
- ▶ Conservare il numero di serie in un posto sicuro. Costituisce la prova di acquisto del programma e, se viene perso, non può essere sostituito.
- ▶ Non consentire a nessun altro di utilizzare il proprio numero di serie. In questo caso si causerebbero conflitti sul server Playchess e può condurre alla perdita del vostro account.

## 3 Manuale di riferimento

### 3.1 Il gioco

#### 3.1.1 Giocare sul server

##### Giocare sul server

---

Giocando nel server:

- ▶ Non si possono ritirare le mosse.
- ▶ Le partite giocate sono di dominio pubblico, per cui altre persone possono assistervi.

Durante la partita, è possibile utilizzare alcune tecniche speciali, come l'immissione con singolo clic, il trascinarsi e il "premove". Esse sono descritte nella sezione sull'[immissione con singolo clic](#) e nelle [impostazioni del server](#).

##### Regole FIDE di patta

Per le partite sul server di Fritz si applicano le Regole FIDE. Non è necessario conoscere i dettagli esatti per richiedere la vittoria. Ad esempio, è corretto che un giocatore richieda la vittoria per il tempo in una posizione in cui ha solo il Re e un Alfiere? Molti pensano che sia proibito (Materiale insufficiente). Ma si consideri la posizione seguente:



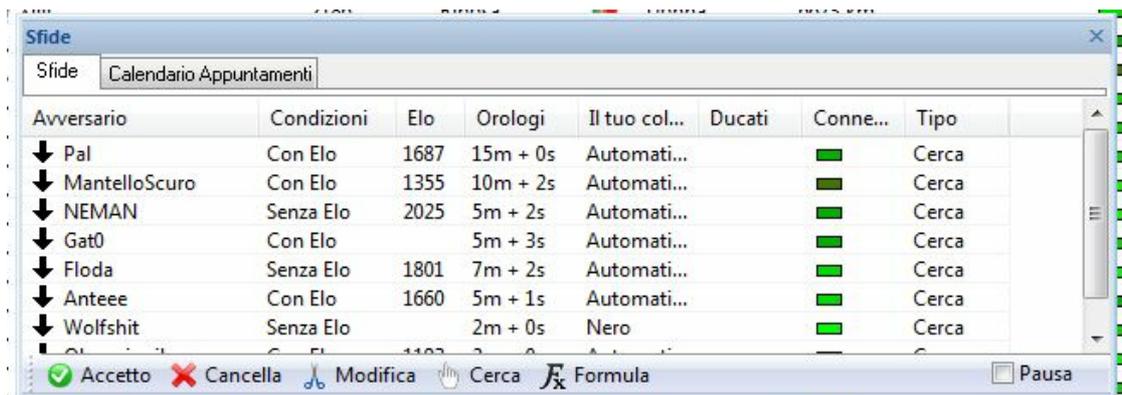
Il Bianco può richiedere la vittoria per il tempo, in base alle regole FIDE. Il motivo è che l'avversario potrebbe perdere questa partita se giocasse veramente male: **1...c1C 2.Rc2 Ca2 3. Ab2#**. Ecco tutto quello che conta: la possibilità teorica della perdita della partita da parte di uno dei giocatori.

### 3.1.2 Sfidanti

#### Sfidanti

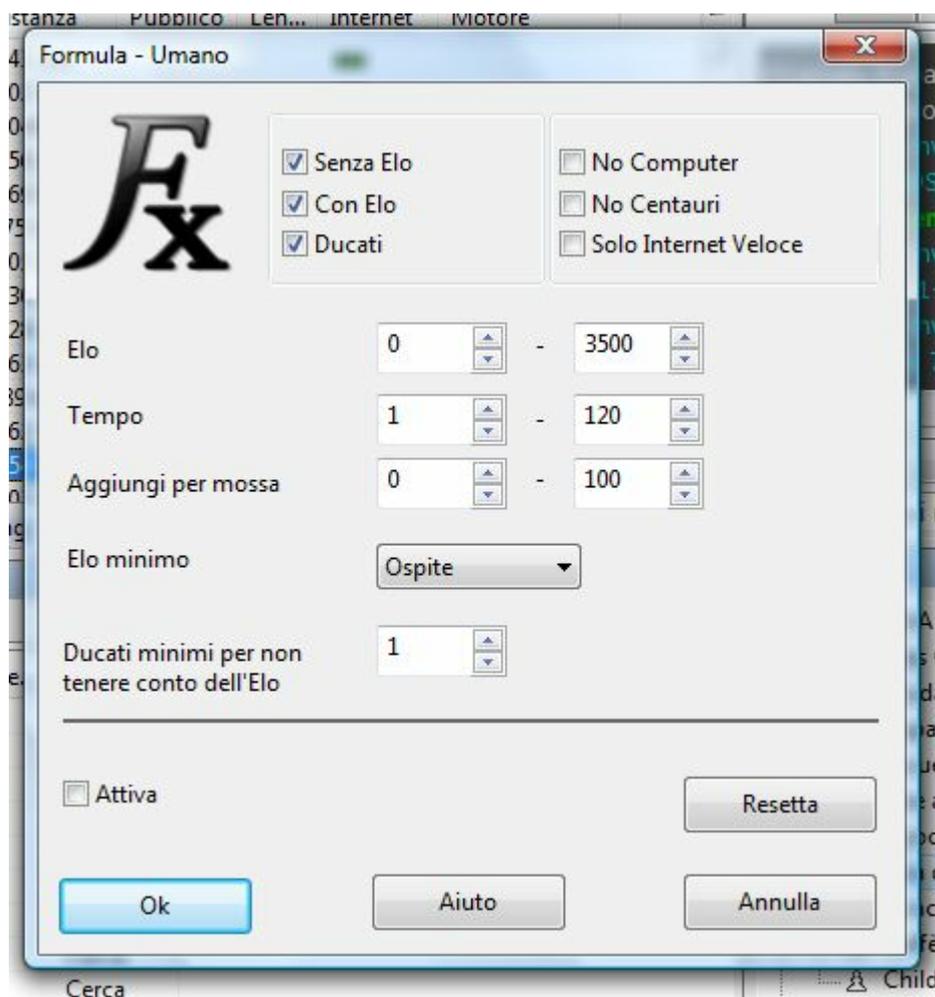
Nella finestra dei giocatori è possibile visualizzare tutti i visitatori attualmente presenti in una stanza. Si può sfidare chiunque non stia già giocando facendo clic su "Sfida" (o facendo doppio clic sul nome).

Nella finestra di dialogo visualizzata si può suggerire la cadenza di gioco, chiedere di giocare con il Bianco o con il Nero, ecc. Il comando "Lo sfidante manda partita" consente di inviare le mosse di inizio, ad esempio di riprendere una partita aggiornata.



Quando si viene sfidati, si ode un rullo di tamburo e nella finestra "Sfide" viene visualizzato il nome dello sfidante. È possibile impostare le condizioni, il rating dell'avversario, la cadenza di gioco, ecc.

- ▶ Si può accettare, rifiutare o modificare la sfida (cioè, negoziare le condizioni).
- ▶ Il comando "Cerca" consente di inviare una sfida generale a tutti quelli che sono attualmente disponibili. Le sfide generali vengono visualizzate sotto forma di frecce nere, mentre le sfide dirette appaiono sotto forma di frecce rosse.
- ▶ In [Formula](#) è possibile impostare un certo numero di condizioni, ad esempio la cadenza di gioco, la forza dell'avversario, ecc. Le sfide non corrispondenti ai parametri impostati vengono rifiutate automaticamente.
- ▶ Il comando "Pausa" consente di visitare una stanza senza essere sfidato dagli altri visitatori. Comunque, le sfide generali vengono sempre visualizzate nella lista. Naturalmente, non è possibile sfidare altri giocatori quando sono in pausa.



- ▶ Quando si sfida un giocatore, si suggerisce la cadenza di gioco. I colori vengono automaticamente assegnati dal server oppure si può chiedere di giocare con il Bianco o con il Nero.
- ▶ Nella sfida si può offrire di giocare una [partita con Elo](#). Ciò significa che il risultato verrà utilizzato per calcolare e registrare la forza di gioco il base al sistema di rating Elo, riconosciuto a livello internazionale. Esistono tre rating separati, uno per gli "scacchi bullet" (tre minuti per tutta la partita), uno per il gioco lampo tradizionale (da 5 a 15 minuti) e uno per le partite lunghe.
- ▶ Il comando "Lo sfidante manda partita" consente di iniziare una partita da una posizione diversa da quella normale. Il comando viene utilizzato per riprendere partite aggiornate o per giocare un torneo tematico. Si può caricare una partita da un database oppure immettere le mosse sulla scacchiera prima di sfidare l'avversario.

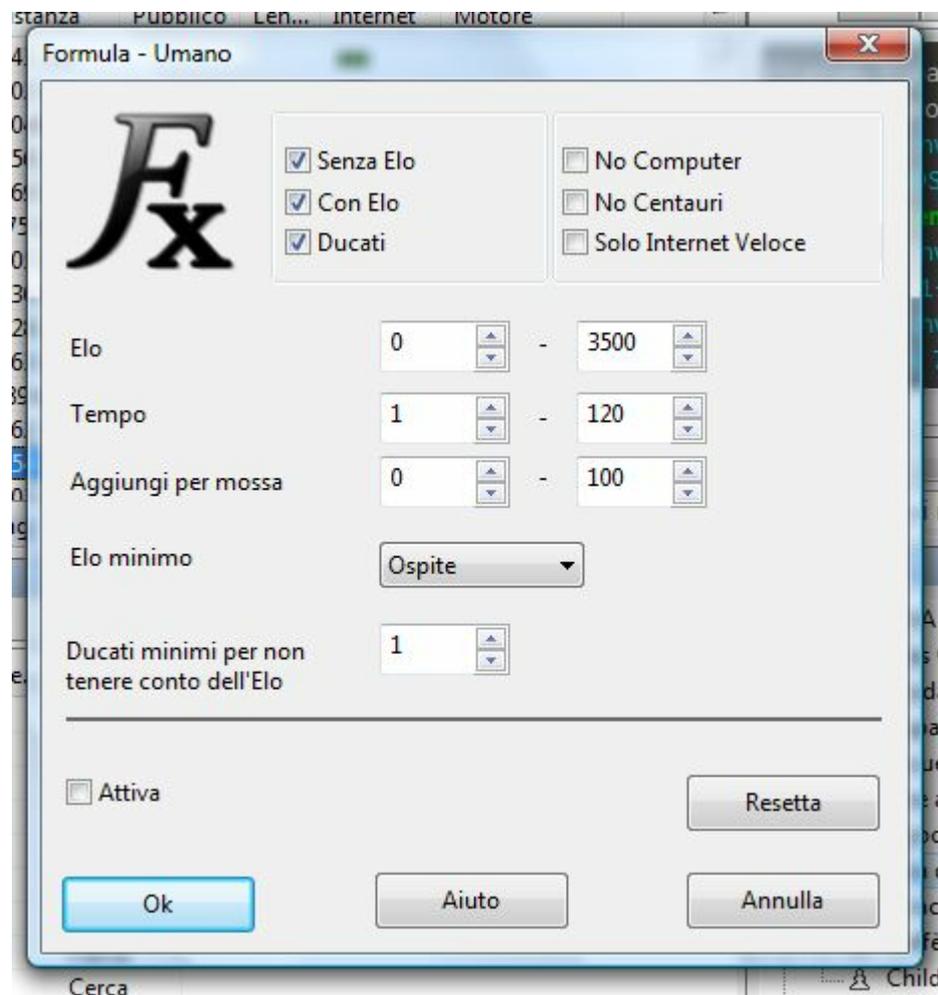
**Nota:** quando si fa clic su una sfida in arrivo, il programma visualizza il cambiamento di rating in caso di vittoria, patta o sconfitta e anche il tempo attuale di lag dell'avversario.



### 3.1.3 Formula

#### Formula

Permette di regolare un filtro che consiste di un certo numero di condizioni: per esempio, tempo di riflessione, forza dell'avversario, ecc. Le sfide che non soddisfano tali condizioni saranno rifiutate automaticamente.



- ▶ **Senza Elo/Con Elo/Ducati:** richiede solo partite con Elo o senza Elo, include/esclude i [Ducati](#).
- ▶ **No Computers/No centauri:** esclude partite di computer o partite giocate con l'assistenza del computer (centauri).
- ▶ **Fast Internet Only:** Potete escludere gli utenti afflitti da lag
- ▶ **Elo:** solo partite contro giocatori con un [Elo](#) compreso tra i due valori.
- ▶ **Tempo/Aggiungi per mossa:** Il tempo per tutte le mosse e l'incremento per ogni mossa.
- ▶ **Elo minimo:** potete richiedere che l'avversario abbia un determinato Grado (ospite, Pedone, Cavallo, ecc.). Questi gradi sono guadagnati quando giocate sul server.
- ▶ **Ducati minimi per non tenere conto dell'Elo:** Se un giocatore più debole vi offre dei ducati per giocare una partita potete escludere il vostro limite di Elo. Fissate il vostro prezzo

in ducati qui.

- ▶ **Attiva:** Dovete cliccare qui se desiderate che la formula venga applicata.
- ▶ **Resetta:** Cancella tutto, quindi tutte le sfide vengono accettate.

## Esempio

Se volete giocare una partita lampo informale contro un avversario che abbia un Elo compreso tra i 1500 e i 1700 punti:

Attivate "Senza Elo", disattivate "Con Elo"

Elo = 1500 - 1700

Time = 5 – 5

Gain per move = 0 – 0

Spuntate "Attiva"

Se trovate uno sfidante che accetta la vostra formula egli comparirà nella finestra di sfida. Tutti gli altri saranno filtrati fuori.

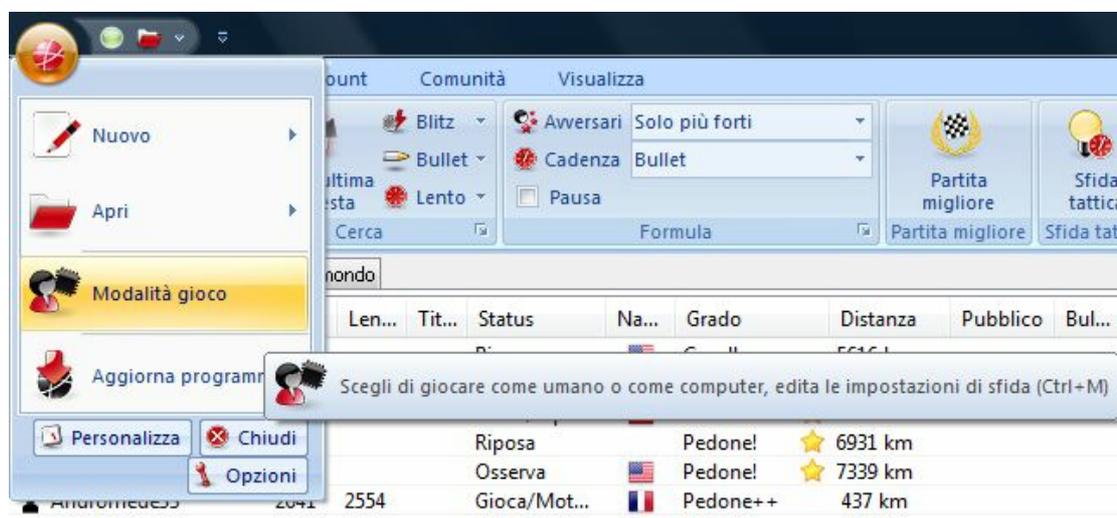
### 3.1.4 Formule separate per partite con umani e computer

#### Formule separate per partite con umani e computer

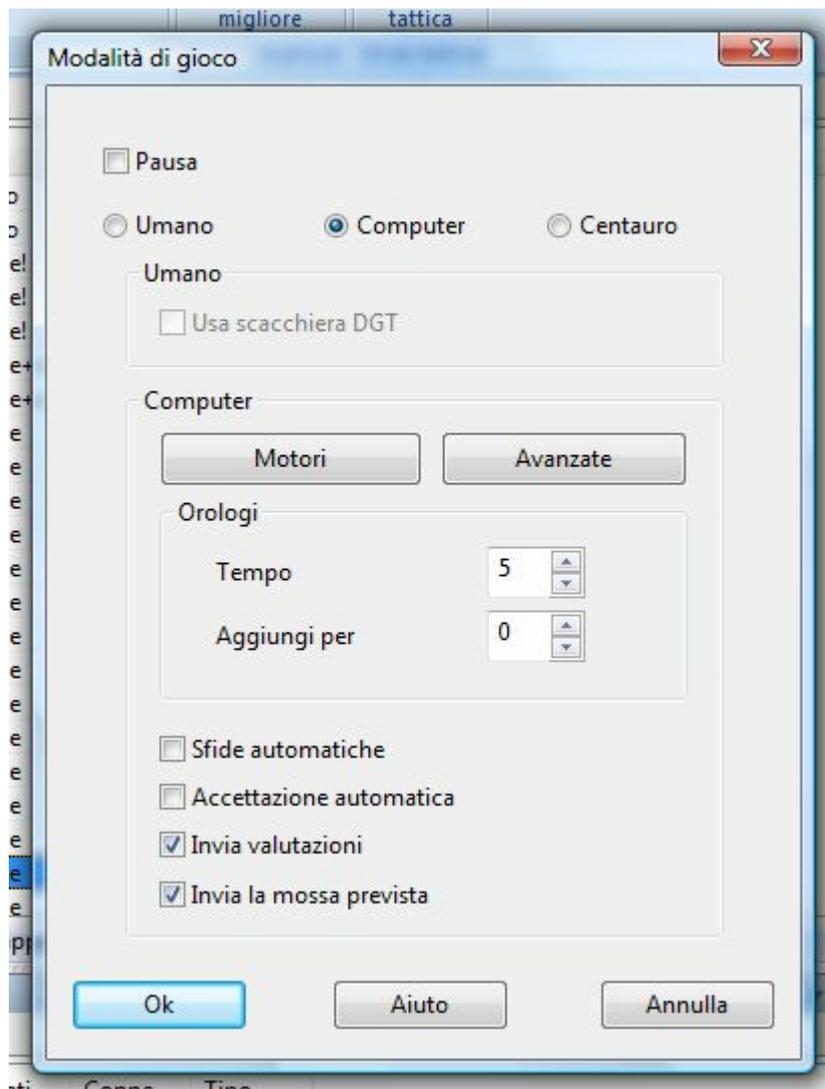
Il client offre la possibilità di creare formule diverse per il gioco contro gli umani e contro i computer.

Entrare nella sala di gioco principale riservata ai programmi.

*Menu applicazione – Modalità di gioco*

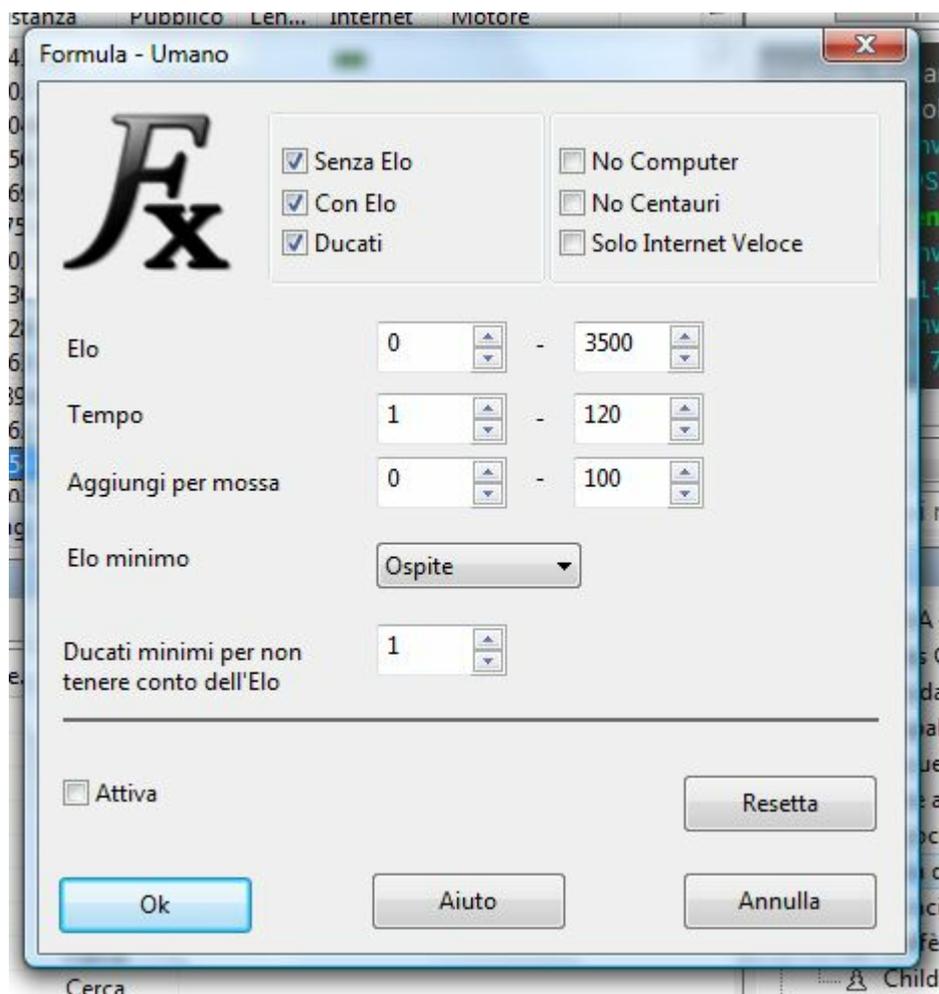


Selezionare la modalità „Computer“ e le impostazioni della formula per un giocatore computer.



Utilizzare il pulsante „Definisci motore“ per selezionare un motore scacchistico.

Fare clic sul pulsante della formula nella finestra *Sfide*. Ora viene visualizzata la finestra di dialogo per la definizione della formula.



Scegliere un'impostazione, ad esempio Elo 2000 – 3000.

È importante ricordare che le impostazioni vengono salvate in modo permanente, Anche se si passa alla modalità „Umano“. Provare per credere!

Entrare nella sala di gioco principale del gruppo „*Play and Watch*“ .

*Menu utente – Modalità di gioco – Umano*

Aprire di nuovo la finestra di dialogo della formula, visualizzata in precedenza, ed eseguire le modifiche desiderate.

In questo modo si finalizzano le impostazioni. Ora il programma „ricorda“ le impostazioni e cambia la formula in modo appropriato quando si passa da una modalità di gioco all'altra.

### 3.1.5 Filtro anti-lag

#### Filtro anti-lag

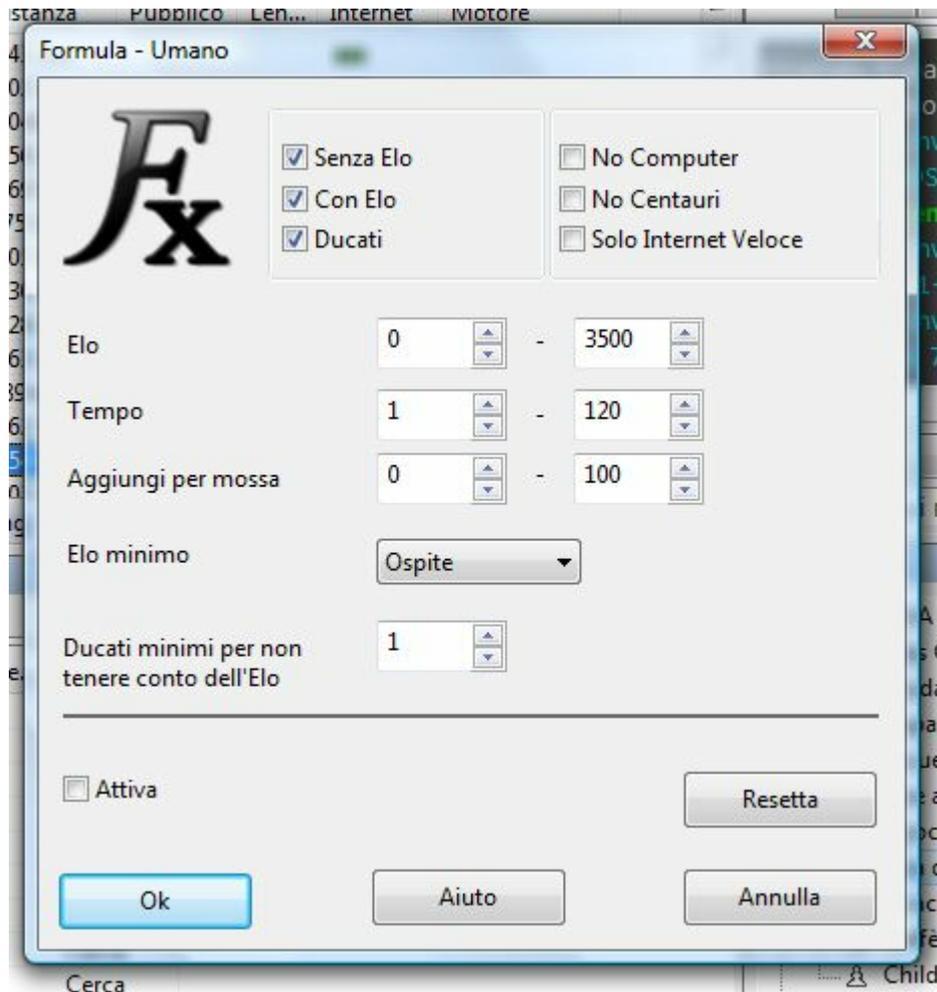
I giocatori che preferiscono giocare [bullet](#) o [blitz](#) devono avere una buona connessione ad

Internet, così come i loro avversari, di modo che la partita può essere giocata uniformemente.

Una cattiva connessione alla rete è particolarmente fastidiosa nelle partite con tempi di riflessione ridotti

Il ritardo causato dai tempi di attesa in Internet sono comunemente chiamati "Lag".

È possibile settare un'opzione per filtrare le connessioni lente nella finestra di dialogo [Formula](#):



Potete escludere gli utenti afflitti da lag usando il settaggio "*Solo Internet Veloce*".

Il server usa questo settaggio per bloccare le sfide dei giocatori con una connessione eccessivamente lenta.

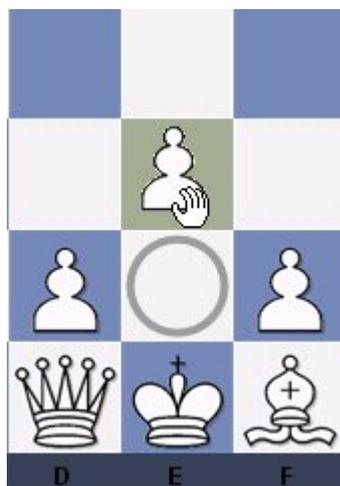
### 3.1.6 Immissione delle mosse

#### Immissione delle mosse

Quando inserite le mosse sulla scacchiera 2D bordo la casa di partenza e la casa di destinazione sono marcate chiaramente con la modalità "mouseover".

Cosa significa "mouseover"? Per esempio quando passate il cursore del mouse sopra un bottone del programma si apre una piccola casella di testo e delle informazioni vengono visualizzate. Mouseover offre informazioni supplementari che sono relative alla posizione dove il cursore è posizionato.

I seguenti esempi mostrano il significato di Mouseover mentre inseriamo una mossa.

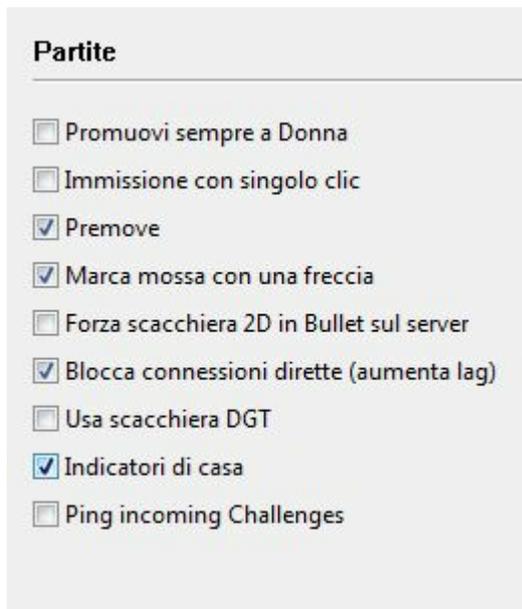


Il bianco seleziona il pedone e2 e lo sposta tenendo premuto il tasto del mouse. La casa e2 è segnata con un cerchietto. Quando il mouse arriva sopra la casa e3 essa si colora.



Se il bianco continua ad avanzare il pedone verso la casa e4, questa casa di destinazione

potenziale si colora. Il programma sta usando elementi grafici per aiutarvi ad evitare mosse illegali sulla scacchiera. Ciò è estremamente utile nelle partite rated e sul server Playchess.



"Square Markers" Questa opzione si trova nel menu [Opzioni -> Partite](#) e fa sì che la casa di partenza venga marcata con un cerchietto durante l'immissione della mossa.

### 3.1.7 Orologi

#### Orologi

##### Cliccare col tasto destro sull'orologio per selezionare

I giocatori di scacchi usano un doppio orologio per registrare separatamente i tempi impiegati da entrambi. L'orologio sulla sinistra registra il tempo del Bianco, mentre quello sulla destra registra il tempo del Nero.



Il doppio orologio digitale mostra il tempo totale in alto ed il tempo dell'ultima mossa sotto.



Si può fare clic sulla finestra dell'orologio e passare a un orologio analogico. Infine, con un clic con il pulsante destro potete aggiungere il logo di un motore

C'è inoltre un orologio foto-realistico di scacchi "Garde". Potete zoommare per ingrandirlo ed inoltre premendo il tasto sinistro del mouse lo si può inclinare e girare

**Nota:** Potete regolare il tempo di riflessione per "partite lampo" o "a tempo lungo" cliccando col tasto destro sull'orologio.

Per partite lampo e bullet, la *Differenza di Tempo* mostra il vostro tempo e la differenza col vostro avversario



Cliccate col destro e selezionate *Differenza di Tempo*. L'orologio di sinistra mostrerà il tempo totale, mentre l'orologio di destra mostrerà la differenza col vostro avversario. Nell'esempio della figura voi avete 14 secondi più del vostro avversario. Se avete meno tempo del vostro avversario

la differenza sarà negativa e verrà mostrata in rosso.

### 3.1.8 Punteggio Elo

#### Punteggio Elo

---

Il *punteggio Elo*, inventato dallo statistico ungherese professor Arpad Elo, esprime la forza dei giocatori di scacchi. Forti giocatori di circolo possono raggiungere 2000 punti, i Maestri Internazionali da 2300 a 2500 punti, i Grandi Maestri fino a 2700, con un piccolo numero di giocatori che hanno superato anche questo limite (Garry Kasparov è il solo giocatore nella storia ad aver superato i 2800).

Il calcolo dell'Elo può essere usato anche per valutare la forza di un motore scacchistico. Questo programma vi aiuta in questo producendo valutazioni e classifiche sulla base dei tornei tra motori. Il programma contiene infatti un sistema completo di gestione dell'Elo. Norme di GM e MI vengono assegnate automaticamente, così come i titoli. Questo calcolo dell'Elo può essere usato anche per valutare le prestazioni umane, anche per tornei storici tenuti prima dell'invenzione dell'Elo. Se avete già una lista Elo preesistente potete aggiungere il torneo per aggiornare la lista.

Ecco una lista di categorie con relativo Elo:

Forza di gioco	Categoria del giocatore
1000-1400	Da amatore a categoria nazionale
1400-1900	da categoria nazionale a Candidato Maestro
1900-2300	Giocatore di livello magistrale
2300-2450	Maestro Internazionale (MI)
2450-2600	Grande Maestro (GM)
2600-2850	Super Grande Maestro, Campione del Mondo

### 3.1.9 Le Top List

#### Le Top List

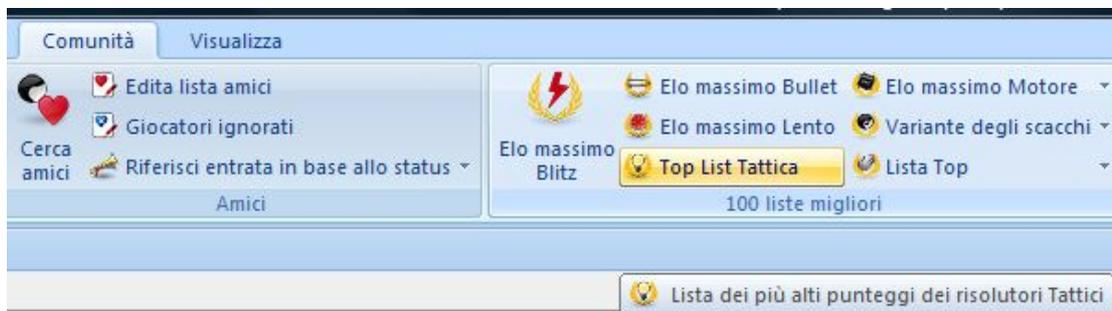
---

Playchess offre la possibilità votare gli altri utenti.

Un modo di fare questo è la funzione di [Applauso](#). Un altro metodo è quello di ciccare col tasto destro del mouse nella lista del giocatore, quindi scegliete nel menu di contesto *Modifica* ->

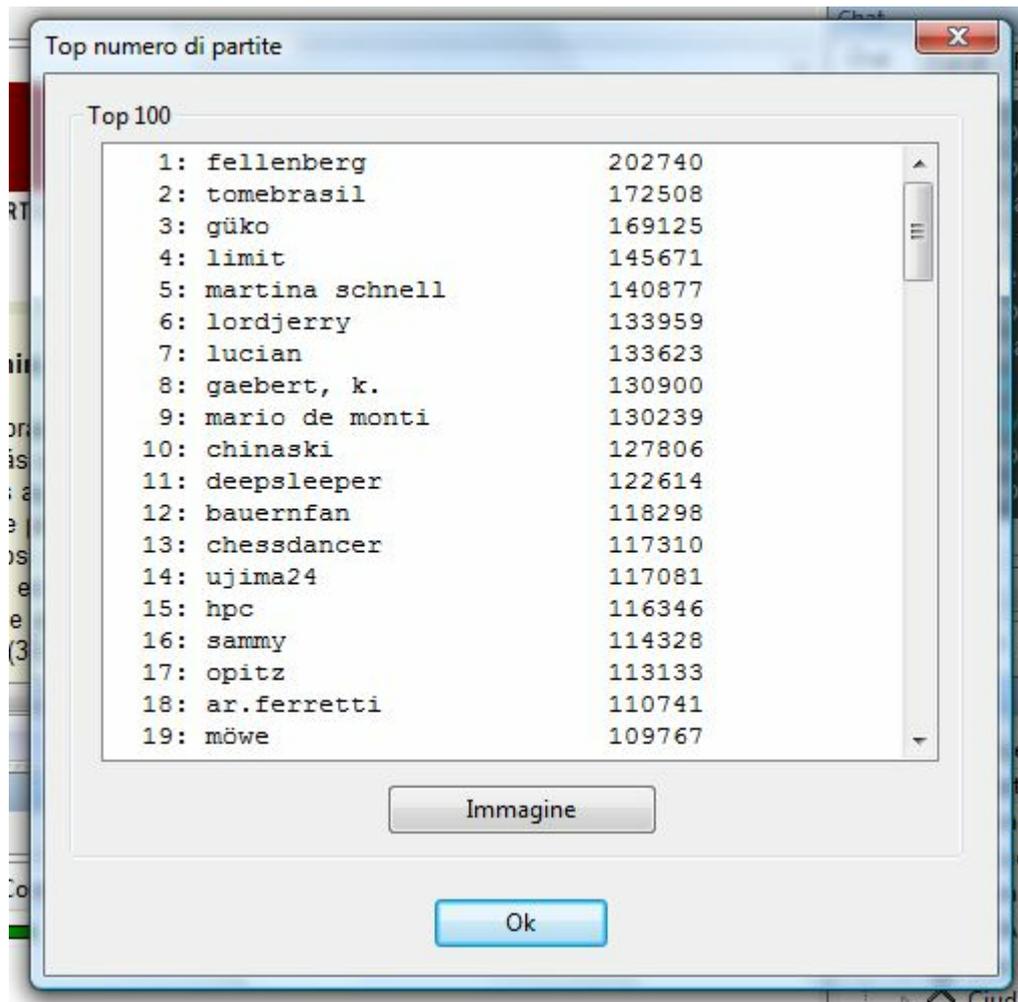
*Valuta giocatore* per fare una valutazione. Queste informazioni possono essere utili per altri giocatori.

Il menu **Comunità** → **Top Lists** può essere usato per mostrare una lista completa delle valutazioni di tutti i giocatori sul server Playchess.



Se desiderate sapere, per esempio, chi ha giocato il maggior numero di partite su Playchess, basta cliccare sulla voce *Lista Top Numero partite giocate* per aprire il box seguente





Qui trovate la lista dei giocatori compreso il numero partite che hanno giocato. Cliccando su *immagine* si apre la finestra di dialogo con i dati personali del giocatore.

**Applauso** elenca quante volte i giocatori sono stati applauditi da altri utenti.

**Comportamento** elenca i giocatori per la loro popolarità. Chessbase non ha influenza su questa lista, perché la valutazione è basata sui voti di altri giocatori.

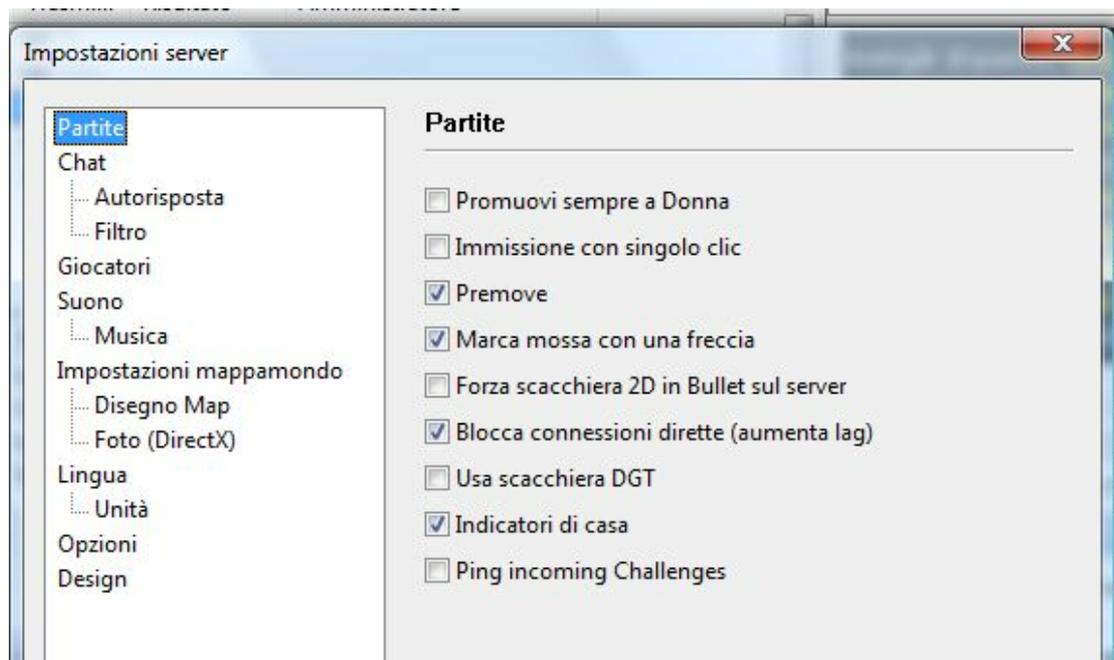
**Nota:** Chessbase non ha influenza su questa lista, perché le classifiche sono basate sui voti degli altri giocatori.

### 3.1.10 Opzioni di gioco

#### Opzioni di gioco

---

Potete passare all'*Immissione con singolo clic* nelle opzioni del server



Se cliccate su un pezzo che ha a disposizione una sola mossa legale, essa viene eseguita immediatamente

- ▶ Se cliccate su un pezzo che ha a disposizione più di una mossa legale, ma se una delle mosse disponibili consiste nella cattura di un pezzo appena mosso, questa mossa viene eseguita automaticamente (in genere si tratta di sequenze di catture). Altrimenti, dovrete fare un secondo clic per indicare a Fritz in quale casa si deve muovere il pezzo.
- ▶ Se cliccate su una casa in cui può muovere un solo pezzo, Fritz esegue quella mossa. Se più di un pezzo può muovere in quella casa, dovrete fare un secondo clic per indicare a Fritz quale pezzo – tranne nel caso in cui uno dei pezzi abbia eseguito una delle ultime due mosse. In questo caso, viene scelto automaticamente il pezzo in questione. Ciò consente, per esempio, di dare una serie di scacchi in modo molto rapido.
- ▶ Se cliccate sulle case g1 o g8 e l'arrocco corto è legale, viene eseguito automaticamente.

## Dropping

Esiste una tecnica speciale chiamata "**Dropping**" (**rilascio**). Essa viene eseguita afferrando un pezzo mentre l'avversario sta ancora pensando e tenendolo sospeso sopra la casa di destinazione. Appena l'avversario ha mosso, si rilascia il pezzo, non utilizzando così praticamente nessun tempo dell'orologio. Si tratta di una tecnica un po' pericolosa – se l'avversario gioca una mossa imprevista si potrebbe rilasciare il pezzo e perdere la partita. Tuttavia questa tecnica viene molto utilizzata nelle partite veloci giocate sul server per il gioco online..

## Premove

Mentre il vostro avversario sta pensando voi potete inserire una o più mosse, specialmente se sono owie. La mossa viene marcata con una freccia verde ed è immediatamente eseguita quando è il vostro turno di muovere. Ciò salva molto tempo ed è particolarmente utile nei finali, in

cui potreste *premuovere* un'intera serie di mosse come a2-a4-a5-a6-a7-a8. Si noti che cliccando col tasto destro sulla scacchiera cancellerete tutte le premove inserite.

### 3.1.11 Fare il trespolante (osservare)

#### Fare il trespolante (osservare)

Potete osservare partite di altri giocatori in corso con il pulsante *Seguente* sotto la lista Giocatori o con il pulsante *Osserva* nella lista Partite.

Info	Giocatori	Partite	Mappamondo						
Nome	Blitz	Bul...	Tit...	Status	Na...	Grado	Distanz		
👑 BELKO	2539	2642	GM	Gioca	🇹🇷	Re	1169 km		
👑 Chabanon	2462	2556	GM	Gioca	🇫🇷	Re	875 km		
👑 Mira	1909	1767	IM		🇸🇪	Donna++*!	1298 km	★	
👑 Avancada	2594	2718	FM		🇩🇪	Donna++	1305 km		
👑 Barssi	2378	2277	IM	Gioca	🇩🇪	Donna++	1330 km		
👑 Mj4u	2254	2461		Gioca	🇩🇪	Donna++	1628 km		
👑 SevostianovPavel	2188	2414	IM	Gioca/Riposa	🇺🇾	Donna++	3163 km		
👑 RedTiger	2671	2701		Osserva	🇧🇷	Donna+	589 km		
👑 Gyzobacsi	2509		IM	Riposa	🇮🇹	Donna+	1962 km		
👑 The Wave	2504	2293		Riposa	🇸🇪	Donna+	2254 km		
👑 Rokimarcano	2408	2533		Gioca	🇮🇹	Donna+	2103 km		
👑 Abcdef	2750	2023	IM	Riposa	🇮🇹	Donna	1803 km		
👑 Gyuri-bacsi	2690	2669		Cerca	🇮🇹	Donna	2127 km		
👑 Ervin ozkan	2630	2502			🇹🇷	Donna	2860 km		

Sfida Seguente Immagine Elo Mostra utente sulla mappa Ping

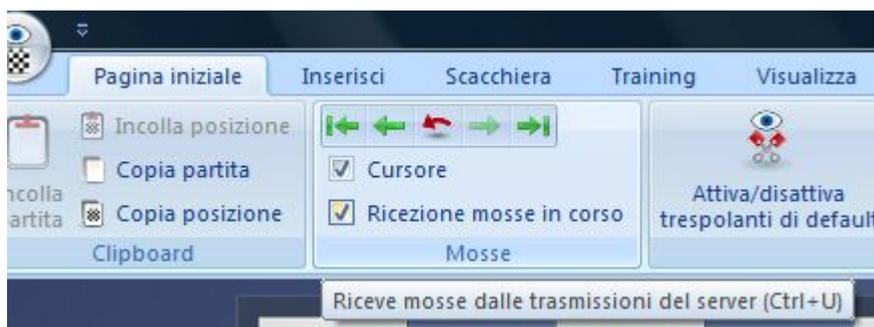


La differenza tra questi 2 pulsanti è che il pulsante *Seguente* mostra automaticamente la partita seguente dello stesso giocatore quando comincia una nuova partita. Fare il "trespolante" significa osservare una partita in corso di svolgimento.

Se si fa doppio clic su una delle partite dell'elenco viene visualizzata una scacchiera e si può assistere alla partita in diretta. È possibile chattare con altri spettatori e discutere con essi della partita. E' anche possibile lanciare un motore per analizzare la posizione.

#### Note

- ▶ Se si desidera muovere i pezzi sulla scacchiera è necessario "disconnettere" la trasmissione dal menu "Partita". Per disconnettere e poi riconnettere una trasmissione si può anche premere Ctrl-U.



- ▶ Si può anche attivare una scacchiera di analisi separata in una finestra a parte.
- ▶ Per salvare la partita è necessario prima disconnettere la trasmissione. Quindi, fare clic su "Salva" nel menu File oppure premere Ctrl-S.
- ▶ Nell'angolo superiore destro della finestra scacchiera si trovano alcuni pulsanti:



Possono essere utilizzati per avviare un motore scacchistico (vedi sopra), per modificare le impostazioni della scacchiera 3D, per applaudire il Nero o il Bianco, per ottenere informazioni sul giocatore con il Nero o con il Bianco, per collegare o scollegare al trasmissione.

Scollegare la trasmissione significa che avete il controllo completo sulla scacchiera ma la partita non verrà aggiornata fino a che non vi collegherete di nuovo al server cliccando sullo stesso pulsante.

#### Trespolante nella stanza Motori

Quando salvate delle partite da voi viste nella stanza motori, la prima valutazione è salvata come commento. Nelle precedenti versioni ciò avveniva solo per le partite giocate da voi stessi.

### 3.1.12 Case minacciate

#### Case minacciate

Aiuto supplementare mentre osservate una partita:

##### Menu: Aiuto → Case minacciate

Ciò vi mostra la situazione di ogni pezzo sulla scacchiera.

- ▶ Se una casella è **rossa** significa che il pezzo è attaccato e non sufficientemente difeso, o che è attaccato da un pezzo di minor valore. Questo di solito è un segnale di pericolo piuttosto serio, e significa che bisogna prendere adeguate contromisure per evitare di perdere un pezzo.
- ▶ Se è **gialla** significa che il pezzo è sotto attacco ma che è sufficientemente difeso. Dovete fare attenzione nel muovere qualsiasi pezzo che ne difende un altro
- ▶ **Verde** significa che il pezzo è in contatto con pezzi avversari ma è ben difeso. In questo caso, potete muovere il pezzo che ne difende un altro.

### Aiuto per muovere

Con l'opzione "Case minacciate" attiva, inoltre, Fritz vi aiuterà anche per la mossa che state per fare. Quando cliccate su un pezzo, tutte le case in cui può legalmente muovere sono indicate nel colore corrispondente:

- ▶ **rosso** per case pericolose nelle quali sicuramente perderete materiale
- ▶ **giallo** per case contestate e
- ▶ **verde** per case sicure.

Vedi anche [La spia](#).

## 3.1.13 Spia

### Spia

Quando state osservando una partita sul server, potete attivare la *spia*. Vi mostrerà la minaccia nella posizione corrente. *Training -> Spia*.

La funzione Spia utilizza frecce colorate per mostrare le minacce insite nella posizione corrente. A differenza della funzione „Mostra minaccia“ la funzione visualizza anche ciò che potrebbe verificarsi alla mossa seguente.

Questa funzione è molto utile per i principianti, perché aiuta ad evitare errori tattici elementari. Le partite giocate con la funzione Spia attivata sono di qualità decisamente migliore. La funzione è stata migliorata e ora visualizza solo minacce forti e incontestabili.





A29: Apertura Inglese: Variante dei Quattro Cavalli con 4 g3

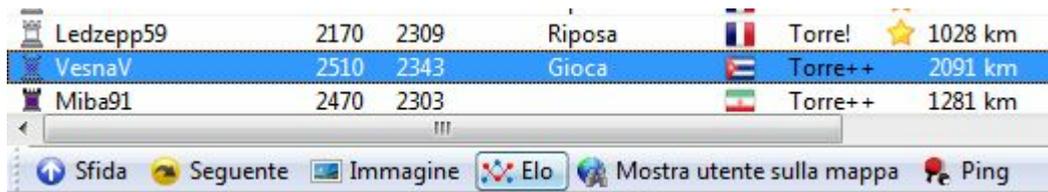
**Nota:** se sono possibili combinazioni semplici, vengono visualizzate sulla scacchiera tramite una freccia blu.

### 3.1.14 Punteggi

#### Punteggi

---

Elo



Ledzepp59	2170	2309	Riposa	Torre!	1028 km
VesnaV	2510	2343	Gioca	Torre++	2091 km
Miba91	2470	2303		Torre++	1281 km

Il motivo per cui si giocano partite con Elo sul server è quello di acquisire un rating più elevato. Il rating è basato sul [sistema Elo](#), molto conosciuto in ambito scacchistico.

Il server Playchess calcola e memorizza fino a cinque diversi elenchi di rating per ogni giocatore:

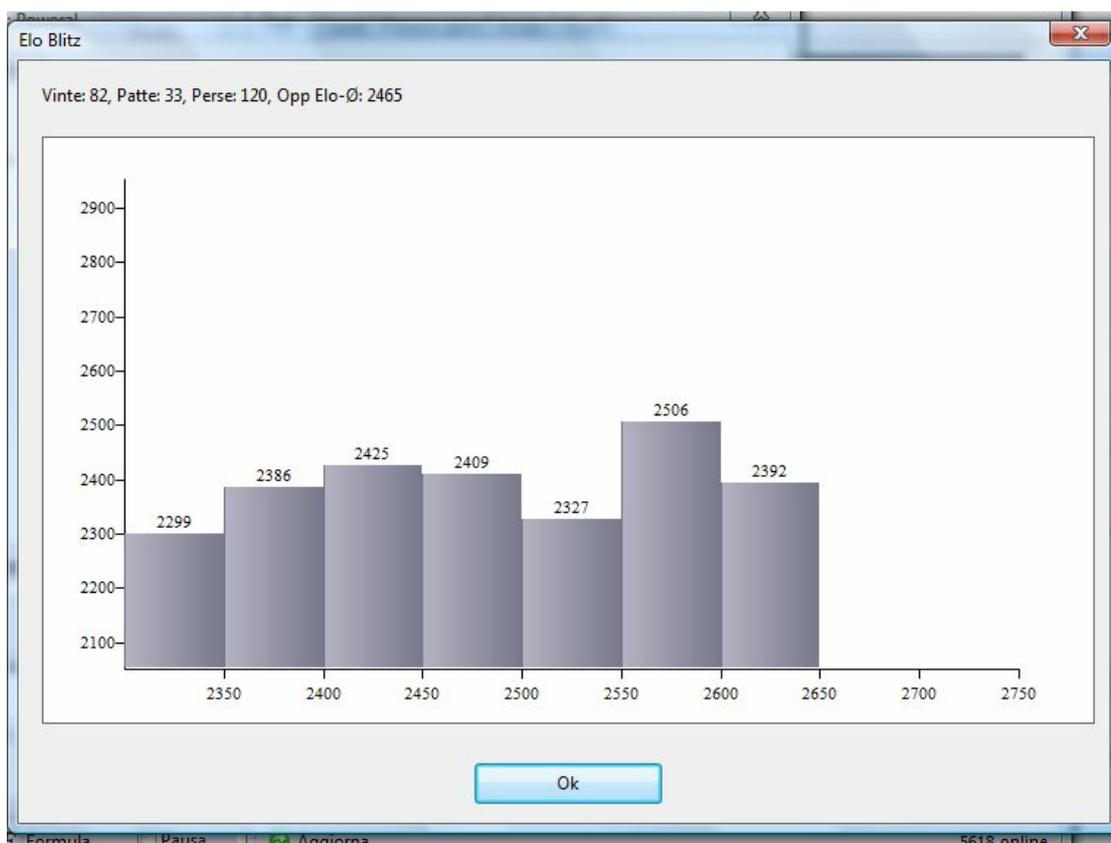
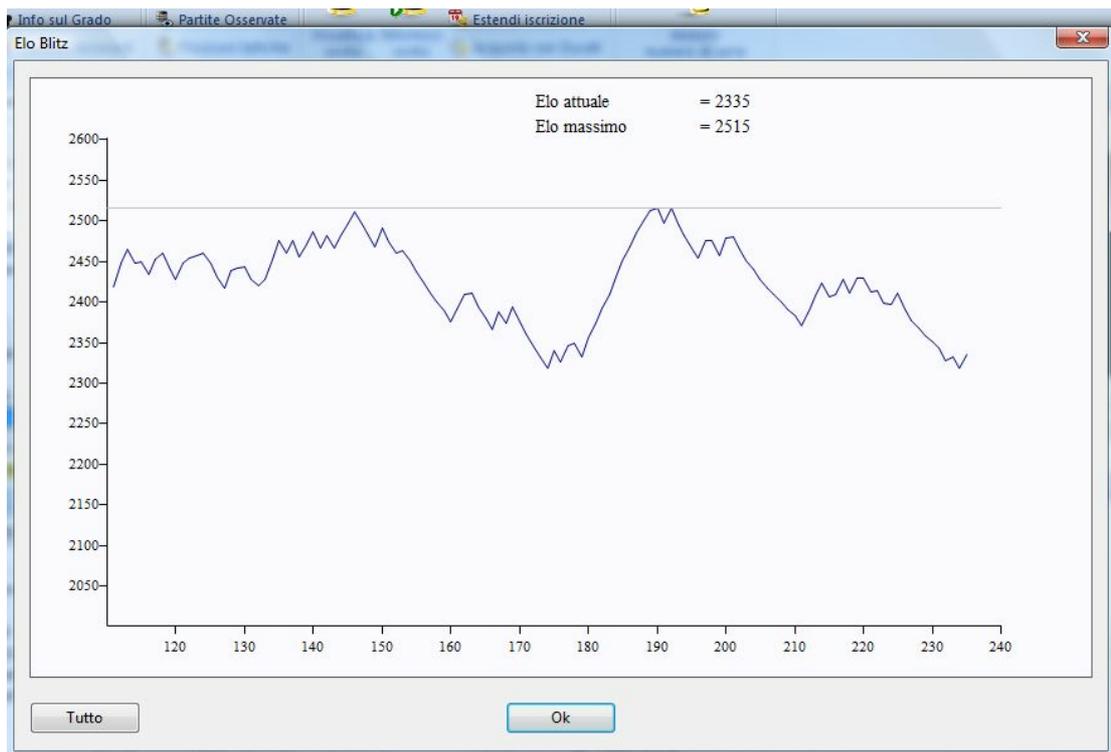
- ▶ **Bullet:** per partite giocate con cadenza di 3 minuti + 0 secondi o meno per tutte le mosse.
- ▶ **Partita Blitz:** partite giocate con cadenza di 15 minuti o meno per tutte le mosse.
- ▶ **Lunghe:** partite di torneo con cadenza di 15 minuti per tutte le mosse
- ▶ **Computer:** rating ottenuti con l'aiuto di un computer (solo nella stanza virtuale "Gioco con programmi").
- ▶ **Centauri:** questo rating viene calcolato per gli umani che giocano con l'assistenza di un computer (o viceversa).

Per visualizzare il proprio rating, fare clic su *Elo* oppure premere Ctrl-E. Per visualizzare il rating di un altro giocatore, fare clic sul relativo nome nella lista, quindi fare clic sul nome con il pulsante destro del mouse e selezionare Visualizza rating. Si può anche utilizzare il pulsante "Visualizza rating" posizionato al di sotto della lista dei giocatori.

È possibile visualizzare diverse liste e diversi grafici, ad esempio:

Questo elenco visualizza le partite più recenti del giocatore: gli avversari, i risultati, i rating degli avversari, il colore con cui ha giocato e il numero di mosse. Facendo clic sulle intestazioni si ordina la lista in base al rating degli avversari, al numero delle mosse, ecc.

Si può anche visualizzare un istogramma dell'Elo (performance contro giocatori di diverse categorie di rating) oppure la lista degli avversari suddivisi per rating Elo. Il grafico Elo potrebbe essere più interessante:



Fare clic su un giocatore con il pulsante destro del mouse e poi su "Mostra storia avversario"

per visualizzare il proprio score contro quel giocatore. L'opzione non è attiva se non si è giocata nessuna partita contro quel giocatore.

Fare clic su *Visualizza – Rating massimi* per visualizzare una lista dei migliori giocatori di ogni categoria.

### Altre liste visualizzate

- ▶ Clicca col tasto destro su un giocatore e scegli *Mostra storia avversario* per vedere il tuo risultato contro quel giocatore. Questa opzione è inattiva se non hai mai giocato contro quel giocatore.
- ▶ Clicca sul Rating massimi per vedere la lista dei Top Players in ogni categoria.

Bullet	Blitz	Tattica
Totale partite		9314
Risultati memorizzati		235
Bianco		117
Vinte		82
Patte		33
Perse		120
Risultato	98.5/235 = 41.9%	
Avversari Elo		2465
N Avversari		90
<b>Elo</b>		<b>2335</b>
Grado ±		1160/36486
Data		8/12/2009

- ▶ **Posizione di classifica** mostra la posizione in relazione agli altri giocatori. In questo esempio il giocatore è in 1160esima posizione tra 36486 giocatori classificati.

Nota: La posizione di classifica è mostrata per ogni tipo di partita. Per avere la classifica per altri tipi di partite, dovete selezionare la relativa linguetta al di sopra della schermata

## 3.1.15 Lista Elo giocatori

### Lista Elo giocatori

---

Come si può valutare la propria forza di gioco rispetto ad altri giocatori?

Un importante criterio per giudicare la vostra forza di gioco è il [punteggio](#) che raggiungete nelle partite con Elo giocate sul server di Playchess. Ulteriori informazioni utili sono fornite dalla lista Elo completa del server.

Che posizione avete nella lista di tutti i giocatori sul server?

Potete trovare queste informazioni nella finestra di dialogo **Vedi Elo**, che può essere aperta cliccando col tasto destro su un giocatore o premendo il pulsante sotto la finestra giocatori.

Ledzepp59	2170	2309	Riposa	Torre!	1028 km
VesnaV	2510	2343	Gioca	Torre++	2091 km
Miba91	2470	2303		Torre++	1281 km

Sfida Seguente Immagine Elo Mostra utente sulla mappa Ping

Nella finestra di dialogo con il punteggio potete anche vedere le seguenti informazioni:

Bullet	Blitz	Tattica
Totale partite		9314
Risultati memorizzati		235
Bianco		117
Vinte		82
Patte		33
Perse		120
Risultato	98.5/235 =	41.9%
Avversari Elo		2465
N Avversari		90
<b>Elo</b>		<b>2335</b>
Grado ±		1160/36486
Data		8/12/2009

**Grado** mostra la posizione nella lista in confronto agli altri giocatori. In questo esempio il giocatore è al 1160esimo posto fra 36486 giocatori valutati.

**Nota:** La posizione è indicata per ogni tipo di gioco. Per visualizzare la valutazione per altri tipi di gioco bisogna selezionare la linguetta nella parte superiore della finestra.

### 3.1.16 Ducati

#### Ducati

##### Account → Ducati

Sul server Playchess server si possono eseguire diverse transazioni di tipo economico. Ad esempio, si può pagare per il privilegio di giocare in un'esibizione in simultanea oppure per la lezione privata di un Grande Maestro

I *Ducati* sono la valuta utilizzata sul server Playchess. Si possono acquistare ducati nel negozio

virtuale ChessBase oppure si possono guadagnare da altri visitatori. È anche possibile vincere ducati in tornei o in altri eventi che si svolgono sul server.



Etimologia: l'italiano antico ducato, moneta con il ritratto del Doge, deriva da duca, doge, dal greco tardo duk-, dux capo, dal latino duc-, dux.

Un importante prerequisito per poter eseguire transazioni con i Ducati è di essere registrati correttamente con nome, E-mail e [numero di serie](#). Dopo la registrazione, si può accedere alle funzioni seguenti.

**Rifornisci conto** – Potete acquistare ducati nel ChessBase Shop.

**Visualizza conto** – Questo mostra quanti crediti avete e quanto avete guadagnato finora.

**Offri pagamento** – Questo offre un pagamento, in ducati, al giocatore selezionato nella lista.

### Alcune cose da sapere

Un ducato vale circa 8.6 centesimi, 11.6 ducati equivalgono ad un Euro (circa un dollaro). La conversione contiene l'IVA richiesta dalla legge tedesca. Potete comprare i ducati al ChessBase Shop a questo tasso. Gli istruttori registrati possono fare contratti con ChessBase per convertire i ducati in Euro.

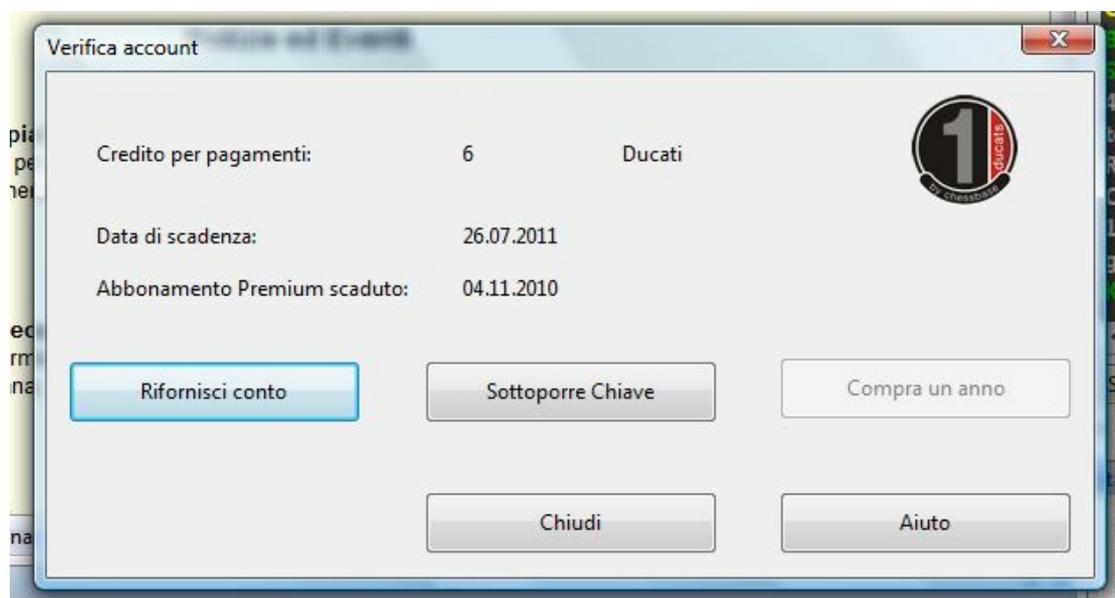
## 3.1.17 Visualizza conto

### Visualizza conto



**Account - Visualizza conto** mostra lo stato corrente del tuo account. Questo

mostra anche la quantità di ducati che possiedi, denaro con il quale si possono acquistare dei prodotti. Si riceve un ammontare solo se gli altri giocatori vi inviano denaro. Per fare questo è necessario aver creato un account con ChessBase.



Fritz 13 contiene tutti e due i livelli di iscrizione. Ai membri Premium sono concessi diritti aggiuntivi e inoltre:

- Training gratuito dal vivo, ad esempio con Daniel King o Dennis Breder
- Radio/TV: Monokrossus, ChessBase TV
- Commenti dal vivo durante i tornei, ad esempio da parte di Daniel King e Leontxo Garcia
- Partecipazione ai nuovi tornei di campionato sul server (a partire da gennaio 2010)
- I membri Premium sono visualizzati in modo speciale nell'elenco dei giocatori

Esiste ancora il numero di serie „normale“; che equivale all'iscrizione „di base“. I membri di base devono pagare le offerte Premium con i [ducati](#).

### 3.1.18 Pagamento di giocatori

#### Pagamento di giocatori

##### Clic col tasto destro del mouse – Offri pagamento

Se si offre a qualcuno (ad esempio, a un Grande Maestro) il pagamento per un servizio, viene visualizzata una finestra di dialogo nella quale è possibile immettere la somma, in [ducati](#), e la causale del pagamento. Se la persona accetta, viene chiesta una riconferma e poi la somma viene trasferita sul suo conto.

È consigliabile specificare dettagliatamente il motivo del pagamento, per mantenere aggiornata la propria contabilità. Esempi: "Simultanea" o "Lezione privata".

### 3.1.19 Faccine

#### Faccine

E' diventata un'abitudine in Internet usare caratteri speciali e simboli per esprimere le proprie emozioni. Per esempio, se una persona scrive:) segnala che è di umore particolarmente buono.

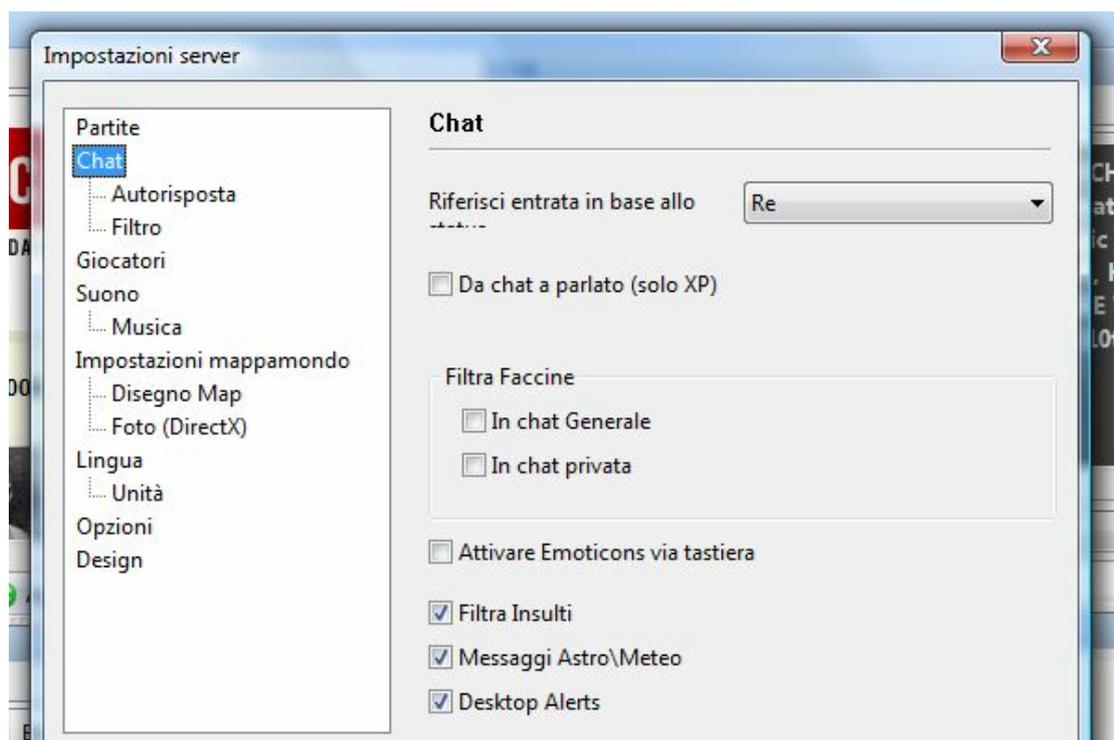
Sotto la linea di comando della chat di Fritz 9 c'è una lista di icone che possono essere usate per esprimere come vi sentite. Questa lista di icone è visualizzata dopo che avete cliccato sulla faccina alla destra della linea di comando della chat.



Se spostate il puntatore del mouse sopra un'icona il relativo significato è visualizzato in una piccola finestra. Cliccando su un'icona la si inserisce nella linea di chat. Premendo invio la faccina verrà inviata alla persona(e) che legge la chat.

**Nota:** Le faccine possono essere viste soltanto dagli utenti che stanno usando Fritz 9 o superiore. Chiunque stia usando una versione più vecchia vedrà soltanto la linea di testo.

Il menu applicazione → *Opzioni* → *Chat* può essere utilizzato per filtrare le faccine. Potete decidere le faccine debbano essere usate nelle conversazioni pubbliche, nelle chat riservate o in tutte le chat.



È inoltre possibile decidere se gli *smileys* scritti come testo debbano essere trasmessi agli altri come icone.

### 3.1.20 Elenco strutturato delle partite su Playchess.com

#### Elenco strutturato delle partite su Playchess.com

Sul server scacchistico, l'elenco delle partite è stato ristrutturato. Ora la visualizzazione dei tornei e dei tempi di riflessione è molto più facile da capire.

La struttura è stata disposta in base ai tornei e ai tempi di riflessione.

Info	Giocatori	Partite	Mappamondo			
Torneo		Turno	Partite	In corso	Osservatori	Trasmi
[--] Tutte le partite			860	807	258	
[--] 1m + 0s		(Tue.)	94	84	164	
[--] 3m + 0s		(Tue.)	205	177	71	
[--] Lento		(Tue.)	97	93	10	
[--] Blitz		(Tue.)	177	177	4	
[--] 3m + 1s		(Tue.)	20	16	4	
[--] 5m + 0s		(Tue.)	136	132	3	
[--] 2m + 0s		(Tue.)	35	34	1	
[--] 4m + 0s		(Tue.)	11	10	1	

**Partite** Viene visualizzato il numero di partite di un certo tipo

**In corso** Partite non ancora terminate

**Kibitzer** Numero degli spettatori

Questa opzione è molto utile nella stanza delle trasmissioni.

Torneo	Turno	Partite	In corso	Osservatori	Trasmi...	Risultato	Amministratore
Tutte le partite		19	2	1471	10		
! Trasmissione Importante		10	1	1422	10		
The London Chess Classic 1 (Tue.)	4	1	1230	4			
World Chess Cup	6 (Tue.)	4	135	4			
World Chess Cup semifi...	6 (Mon.)	3	57	2			
Multimedia	6	1	49				
von Dennis Breder	(Tue.)	1	1	46			Dennis Breder
Da ...		2	2				
TV Chess Base	(Ei...)	1	1				

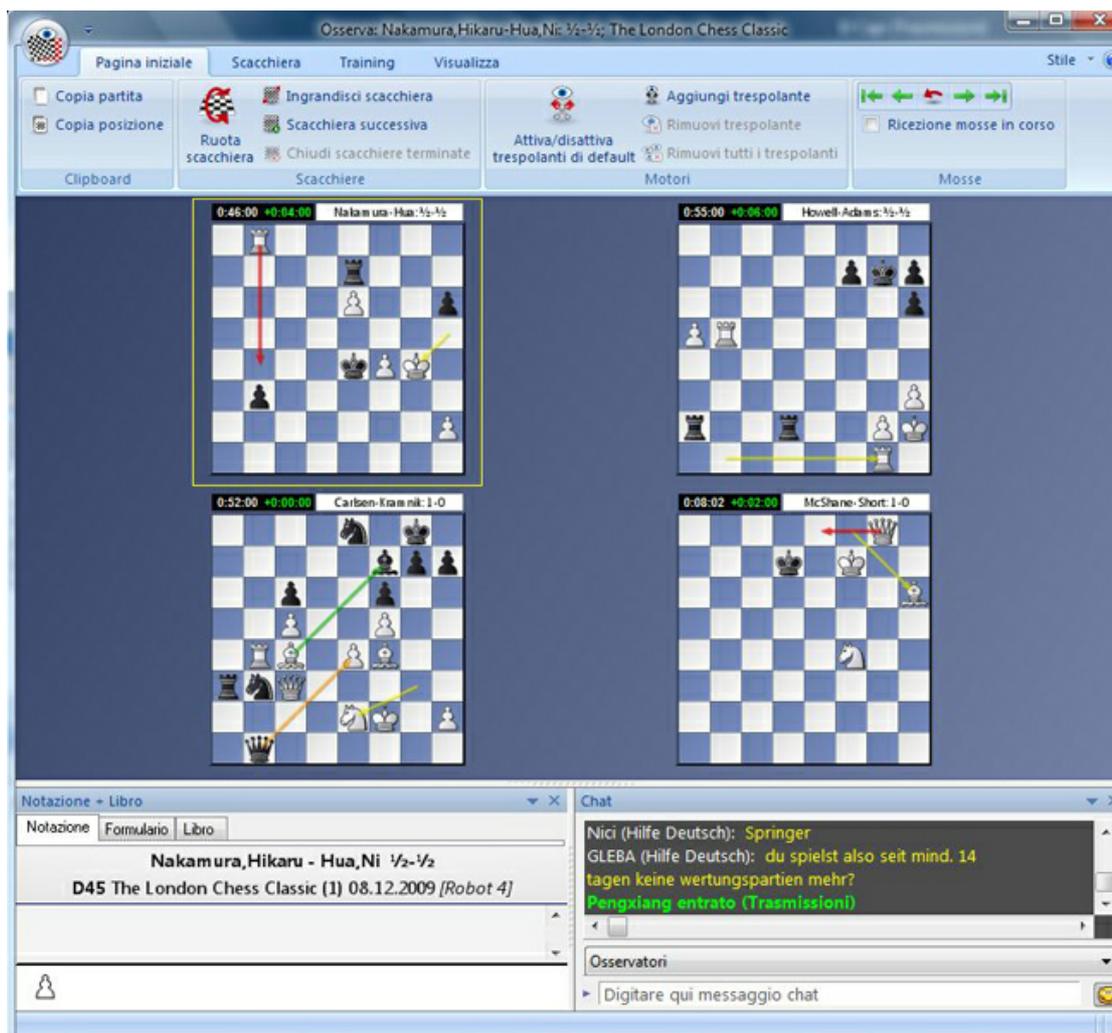
Bianco	EloBia...	Nero	EloNero	Risult...	Osservatori	Torneo	Cadenza	Ora di i...	Tipo	Turno	ECO	Mo..
! McShane,L...		Short,Nigel		In corso	791	The London ...		14:48	Trasm...	1	C45	
! Carlsen,M...		Kramnik,Vladi...		1-0	210	The London ...		14:48	Trasm...	1	A29	43
! Nakamura,...		Hua,Ni		½-½	124	The London ...		14:48	Trasm...	1	D45	46
! Howell,Da...		Adams,Michael		½-½	105	The London ...		14:48	Trasm...	1	C45	45

Facendo doppio clic su un torneo si caricano tutte le partite del torneo con una [visualizzazione a più scacchiere](#).

### 3.1.21 Visualizzazione Multiscacchiera

#### Visualizzazione Multiscacchiera

La funzione Multiscacchiera è un modo semplice di osservare comodamente più partite in un'unica finestra. Questa funzione può essere molto utile quando si osservano match a squadre o partite di torneo.



**Finestra Partita:** Selezionare la partita che si vuole osservare. Cliccando su Vedi si aggiungerà la partita nella finestra Multiscacchiera. È anche possibile avviare la Multiscacchiera cliccando con il bottone destro del mouse sulla partita dopodiché cliccando su Osserva.



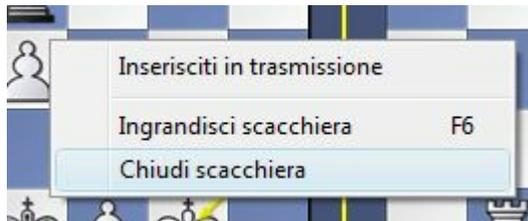
La multiscacchiera è disponibile in ogni stanza di gioco e può essere usata per visualizzare fino a 12 scacchiere contemporaneamente, dipende dalla vostra risoluzione video

Suggerimento: Selezionate una scacchiera cliccandoci sopra. Questo vi conetterà alla notazione della partita, e alla finestra chat. Se avete un motore di analisi, esso comincerà ad analizzare la partita. Premete Ctrl-F per girare la scacchiera selezionata.

## Funzioni

Cliccando su ognuna delle scacchiere caricate si potrà osservare le mosse giocate nell'apposita

finestra. Cliccando con il bottone destro del mouse su una qualsiasi scacchiera si potranno utilizzare le seguenti opzioni:



**Inserisciti/Disattiva** Trasmissione apre o chiude la trasmissione

**Ingrandisci Scacchiera** massimizza la scacchiera selezionata e chiude le altre scacchiere della finestra. È possibile ritornare alla finestra Multiscacchiera cliccando con il bottone destro e selezionando la voce Multiscacchiera nel menu.

*Consiglio: Utilizzando il bottone F6 si può passare velocemente da una modalità all'altra*

**Chiudi Scacchiera** fa scomparire la scacchiera selezionata dalla finestra Multiscacchiera.

### 3.1.22 Visualizzazione della differenza di tempo per scacchiere multiple

#### Visualizzazione della differenza di tempo per scacchiere multiple

Avviare una sessione visualizzando scacchiere multiple. In questo modo si possono seguire più partite contemporaneamente.

Facendo clic su *Differenza* si attiva la visualizzazione delle differenze di tempo sugli orologi.



L'orologio viene visualizzato come nell'esempio riportato di seguito:



Nella colonna a sinistra viene visualizzato il tempo utilizzato dal Bianco. Nella colonna a destra viene visualizzata la differenza del Nero rispetto al Bianco sotto forma di valore positivo o negativo.

### 3.1.23 Visualizzazione delle mosse dopo la fine della partita

#### Visualizzazione delle mosse dopo la fine della partita

Nell'[elenco delle partite](#) viene visualizzata una nuova colonna.

Nella colonna „Mosse“ vengono visualizzate informazioni sul numero delle mosse delle partite.

Nero	EloNero	Risult...	Osservatori	Torneo	Ora di i...	Tipo	Turno	ECO	Mosse
Ponomariov,R...	2739	0-1	37	World Chess ...	12:20	Trasm...	6.4	D85	57
Malakhov,Vlad...	2706	1-0	32	World Chess ...	13:43	Trasm...	6.5	D27	53
Ponomariov,R...	2739	0-1	30	World Chess ...	14:45	Trasm...	6.6	E35	25
Malakhov,Vlad...	2706	0-1	29	World Chess ...	10:51	Trasm...	6.3	D15	66

In questo modo si può scoprire facilmente quante mosse sono state giocate in una determinata partita.

Nella colonna Osservatori si può vedere quante persone stanno guardando la partita in corso.

### 3.1.24 Caricare le partite osservate sul server

#### Caricare le partite osservate sul server

Account → Partite Osservate



È possibile imparare molto analizzando le partite di forti giocatori. È molto semplice osservare partite sul server Playchess.com.

Ogni partita che osservi come spettatore (kibitzer) viene salvato automaticamente nel database "MyInternetKibitzing". Il detto database si trova, solitamente, in Documenti\ChessBase. Questo file potrà essere in un'altra cartella se, al momento dell'installazione avrete deciso un'altra destinazione.

Durante l'apertura di un database sul server, il database scelto è dipendente dalla stanza nella quale siete, per esempio *MyInternetMachineGames* nella stanza motori, *MyInternetGames-960* nella stanza 960. Nelle precedenti versioni veniva sempre aperto *MyInternetGames*.

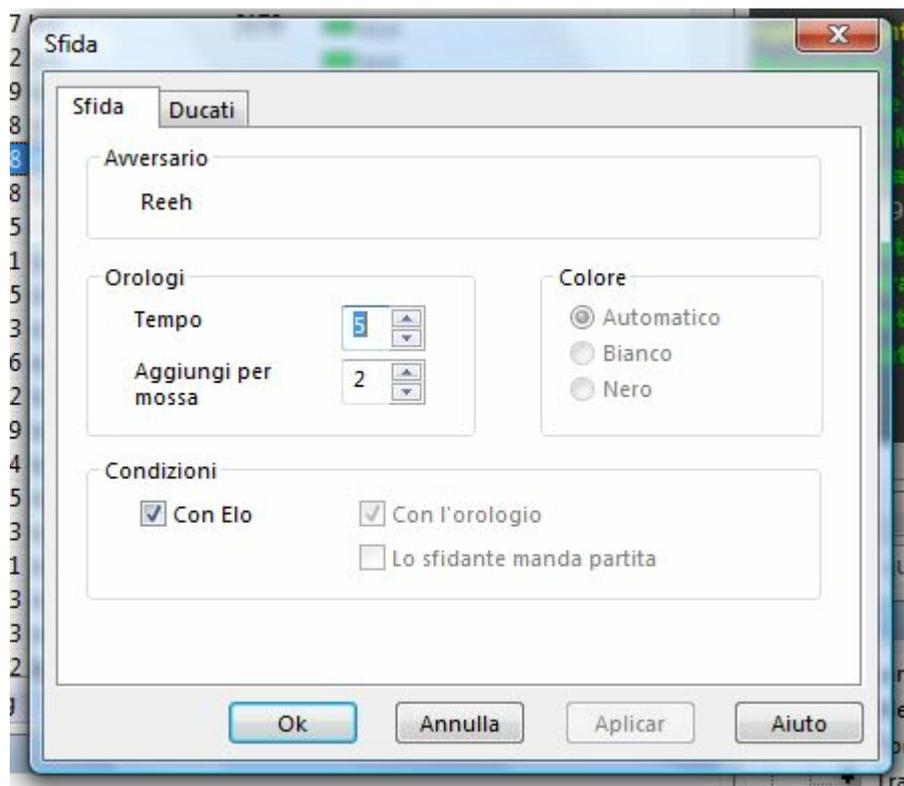
### 3.1.25 Sfide con tempi Flessibili

#### Sfide con tempi flessibili

È possibile sfidare un giocatore ad una partita nella lista dei giocatori. Per fare questo un giocatore deve essere selezionato cliccando sul suo nome, e cliccando poi sul tasto *Sfida*. Le condizioni di gioco sono mostrate nella finestra *Sfida*.



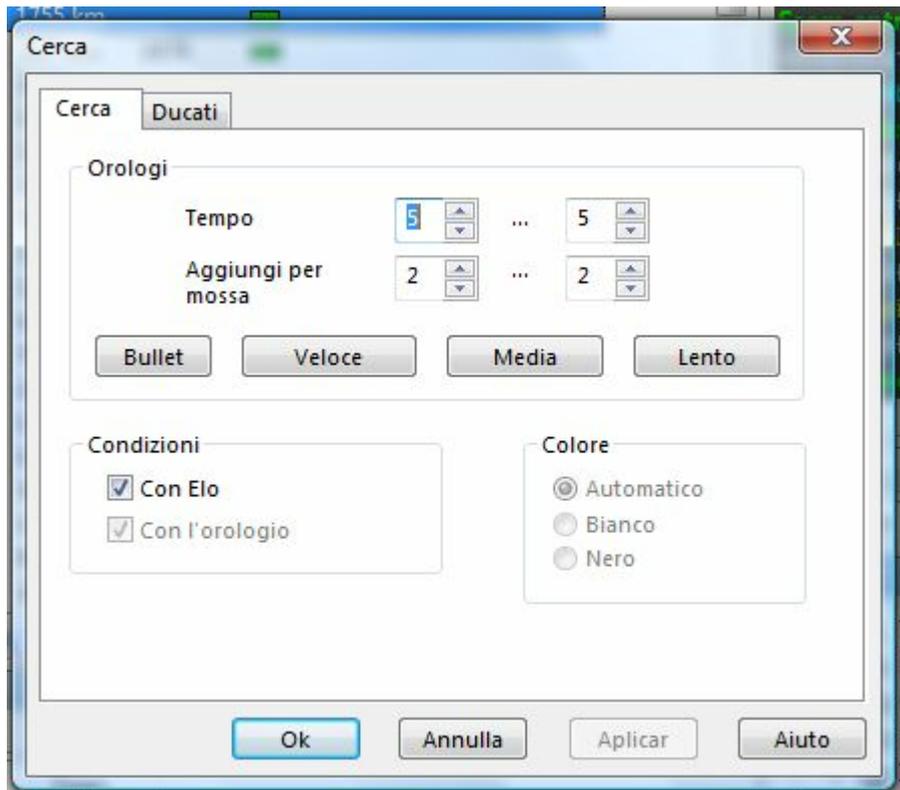
Questa finestra usa la seguente mascherina d'entrata:



Già conoscete questa finestra di dialogo dalle versioni precedenti.

Nella finestra *Sfide* potete cliccare sul tasto *Cerca* per inviare una sfida ad ogni giocatore disponibile nella stanza.

La finestra *Cerca* ha il seguente formato:



Potete definire una gamma di tempi di riflessione dove siete preparati per giocare. Nel suddetto esempio avete stabilito che siete preparati per giocare una partita che va da 5 a 10 minuti. Non c'è l'incremento ad ogni mossa, quindi l'orologio di Fischer non verrà utilizzato.

I tasti *Bullet*, *Veloce*, *Media* e *Lento* possono essere usati caricare rapidamente settaggi predefiniti. Questi settaggi possono essere modificati, se necessario.

### 3.1.26 Opzioni del server

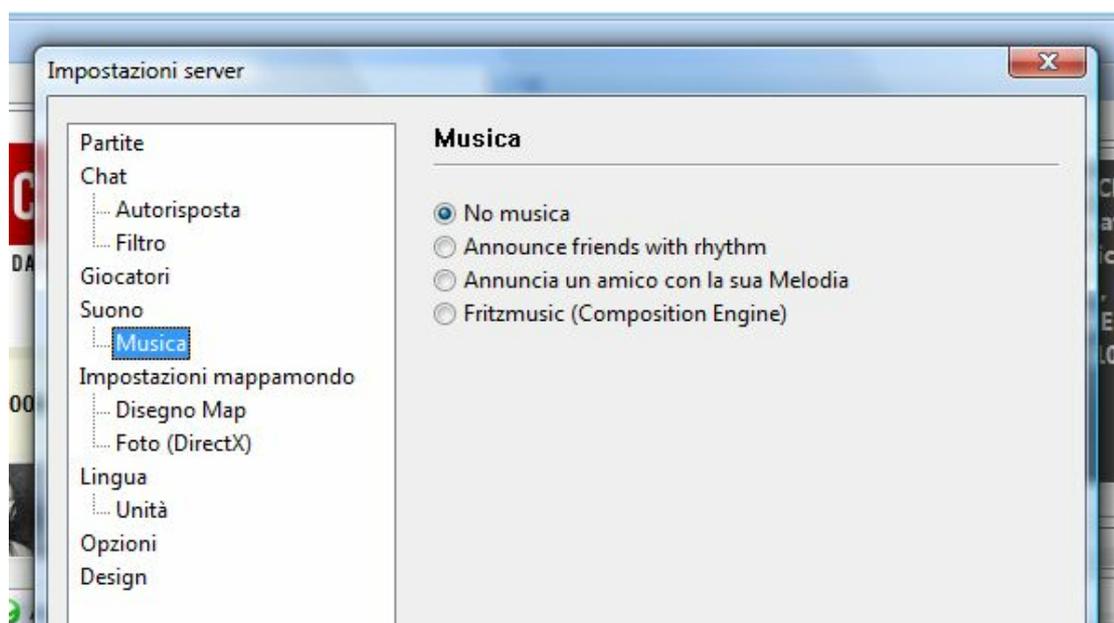
#### Opzioni del server

---

Menu applicazione → Opzioni



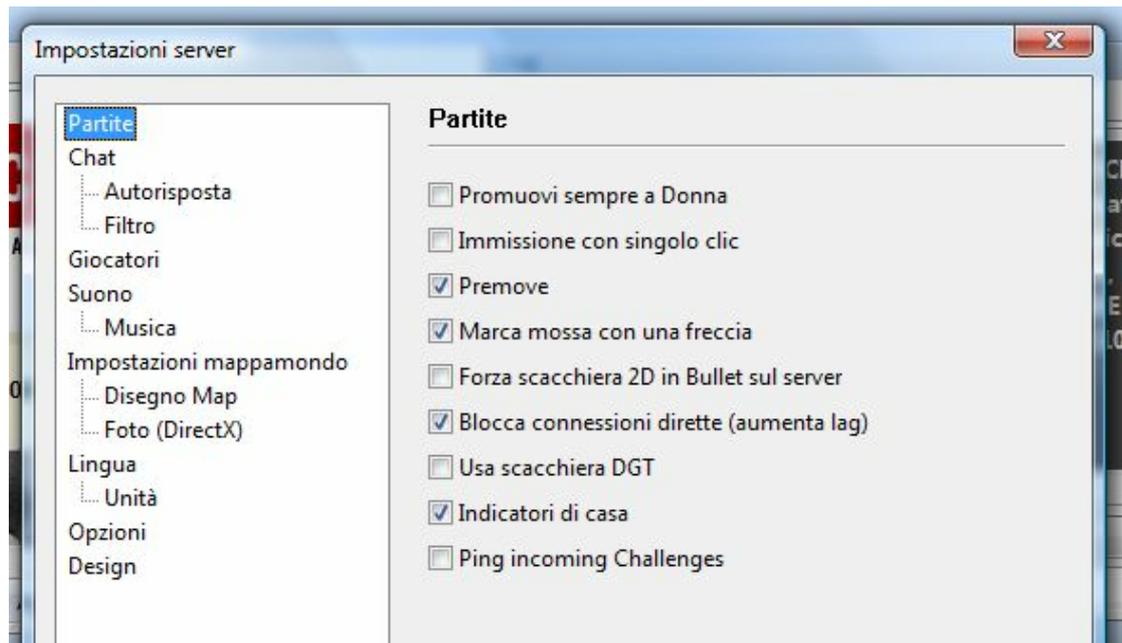
Tutti i parametri principali possono essere cambiati nella finestra di dialogo *Impostazioni Server*.



Nella parte sinistra della finestra c'è una lista di parametri che possono essere cambiati, divisi nelle loro categorie. Facendo doppio clic su un nome di categoria si nascondono i parametri; doppio clic quando i parametri sono nascosti per esporli ancora.

I seguenti parametri possono essere cambiati:

## Partite



**Promuovi sempre a Regina:** un pedone arrivato sulla casa di promozione si trasforma automaticamente in Regina.

**Immissione singolo clic:** i pezzi si muovono nella casa di destinazione semplicemente cliccando su detta casa senza bisogno di trascinarli dalla casa di partenza a quella di arrivo (quando solo un pezzo può arrivare in quella specifica casa di destinazione).

**Remove:** Permette di prenotare una mossa prima che l'avversario abbia mosso. Molto utile se la mossa del proprio avversario è ovvia, perché fa risparmiare tempo nelle partite blitz e bullet. La mossa è accompagnata da una freccia verde, ed è giocata immediatamente dopo la mossa dell'avversario.

**Marca mossa con una freccia:** L'ultima mossa è segnalata con una freccia gialla sulla scacchiera.

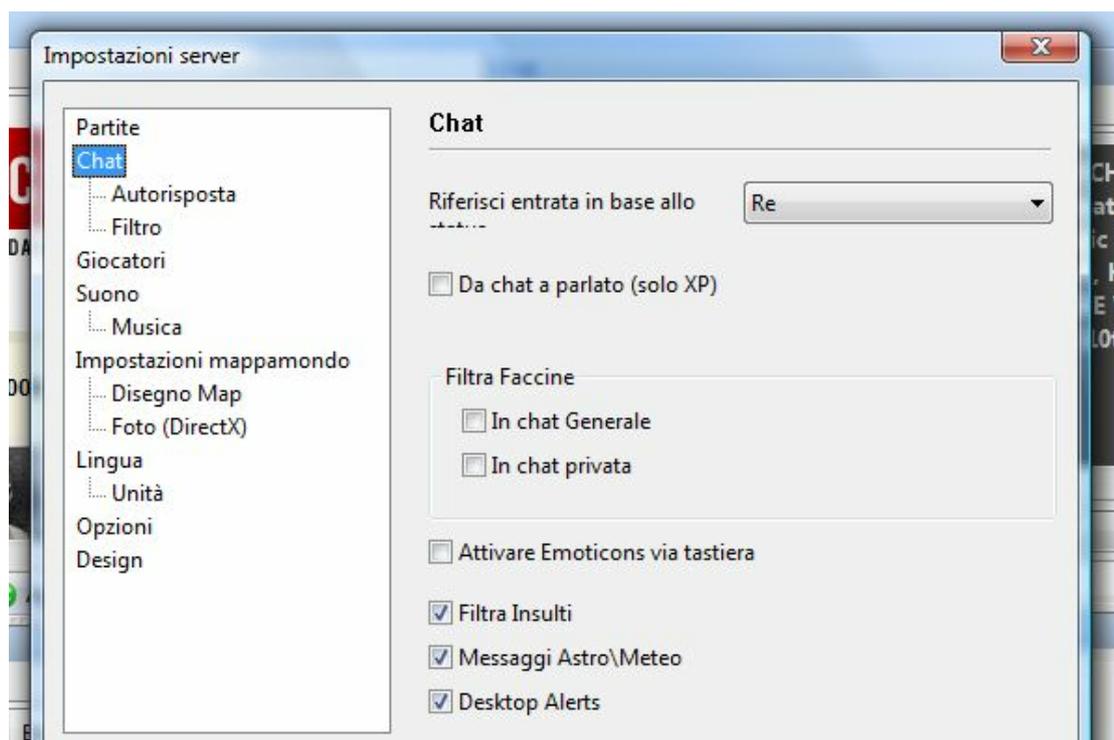
**Forza scacchiera 2D in bullet sul server:** La velocità è essenziale quando si giocano partite bullet, il programma permette di aprire direttamente la scacchiera 2D quando iniziamo un bullet.

**Blocca connessioni dirette:** Normalmente il server crea una connessione peer to peer durante una partita tra i due giocatori. Ciò riduce il ritardo (lag) tra una mossa e l'altra, cosa particolarmente importante durante le partite rapide. La connessione diretta non è molto importante nelle partite lunghe, ed alcune volte non è permessa a chi fa uso di firewall.

**Usa scacchiera DGT:** Con questa opzione si può attivare la scacchiera DGT.

**Square Markers:** La casa di partenza viene marcata con un cerchietto durante l'immissione della mossa.

## Chat



**Riferisci Entrata in Base allo Status:** permette di decidere da quale grado si desidera ricevere un messaggio di entrata nella stanza

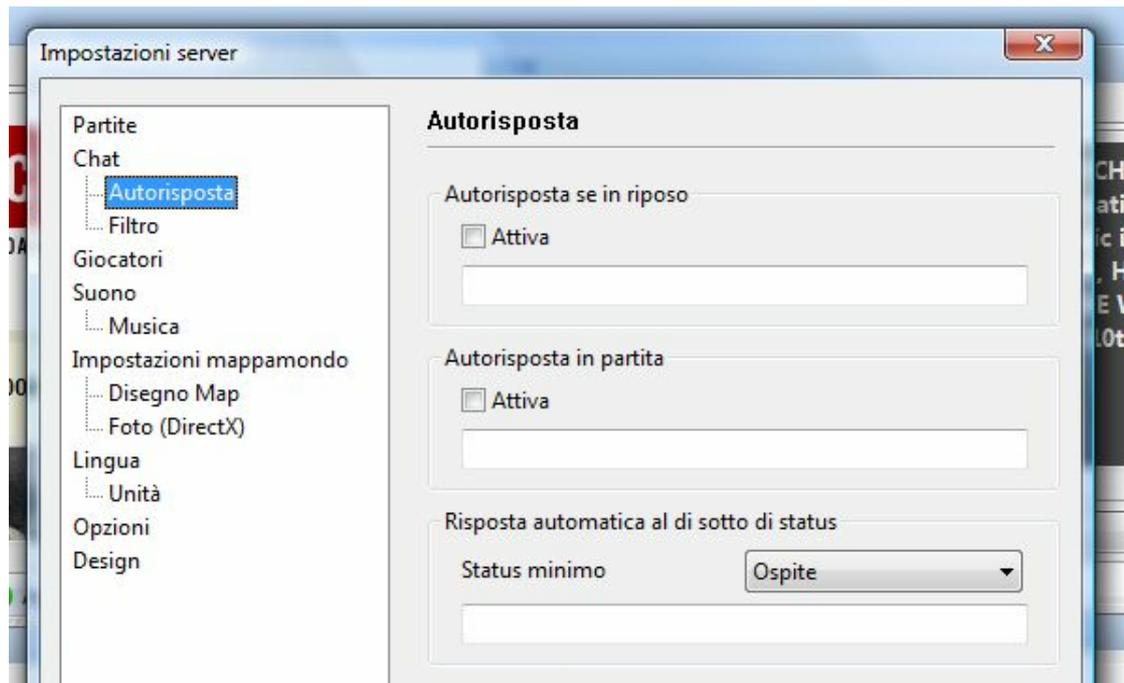
**Da chat a parlato (Windows XP)** Windows XP incorpora un sistema audio di chat. Basta attivare quest'opzione per sentire via audio ciò che viene scritto in chat

**Filtra faccine:** è possibile decidere se attivare gli emoticons o meno e se attivarli sono in determinate chat. Oltre a questo è possibile decidere se visualizzare le faccine anche quando vengono immesse via tastiera, ad esempio ;-)

**Filtra insulti:** Il sistema blocca automaticamente gli insulti in chat.

**Messaggi su meteo ed astri:** quest'opzione attiva o disattiva le informazioni astro\meteo.

## Risposte Automatiche



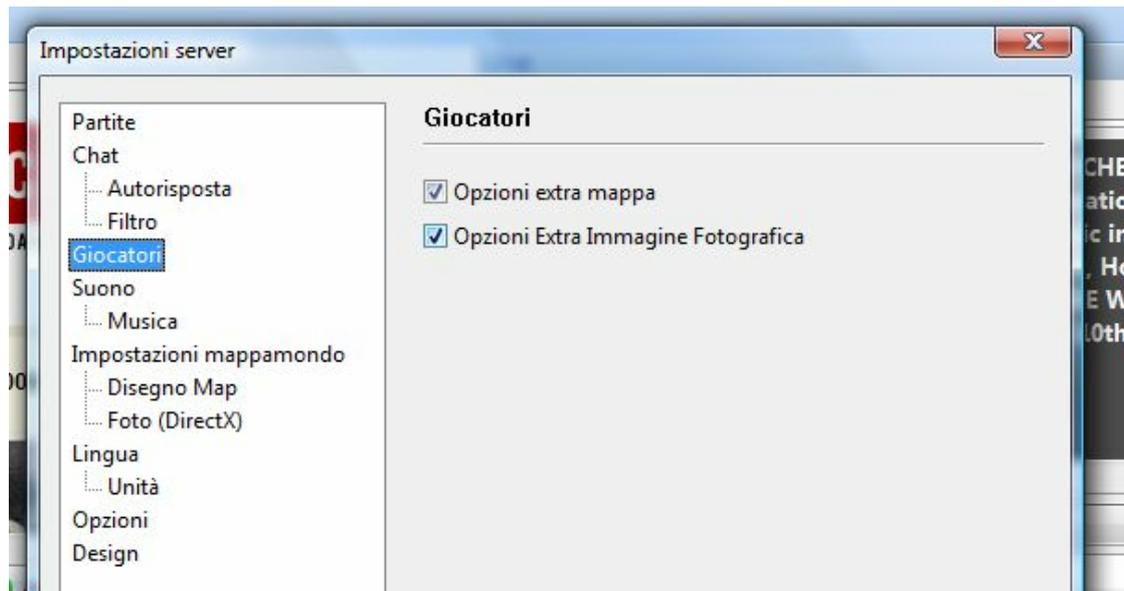
È possibile settare alcune risposte in automatico quando:

1. si sta giocando una partita
2. non si è davanti al pc

Mentre state giocando una partita solitamente non volete rispondere ai messaggi di chat. È possibile trasmettere una risposta automatica ad un altro utente quando non avete tempo di rispondere. Cliccate col tasto destro sulla finestra di chat e selezionate *proprietà* per aprire una finestra di dialogo per registrare le risposte automatiche.

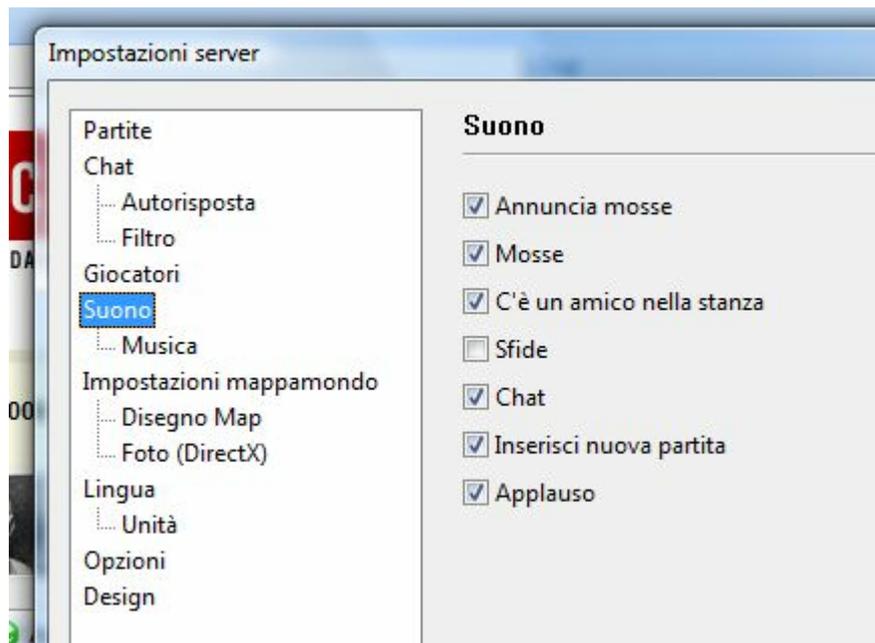
La *Risposta automatica al di sotto il status* significa che ogni utente sotto lo status specificato riceve una risposta automatica ed il testo non è visualizzato nella vostra finestra di chat.

## Giocatori



Questa sezione serve ad attivare le finestrelle informazioni passando il cursore del mouse sulla finestra giocatori.

## Opzioni Musica



**Annuncia mosse:** Le mosse sono annunciate dagli altoparlanti del computer.

**Mosse:** effetti sonori quando i pezzi muovono sulla scacchiera.

**Amico entrato nella stanza** segnala quando entra un giocatore indicato come amico

**Sfide:** produce un rullio di tamburi quando qualcuno vi sfida direttamente.

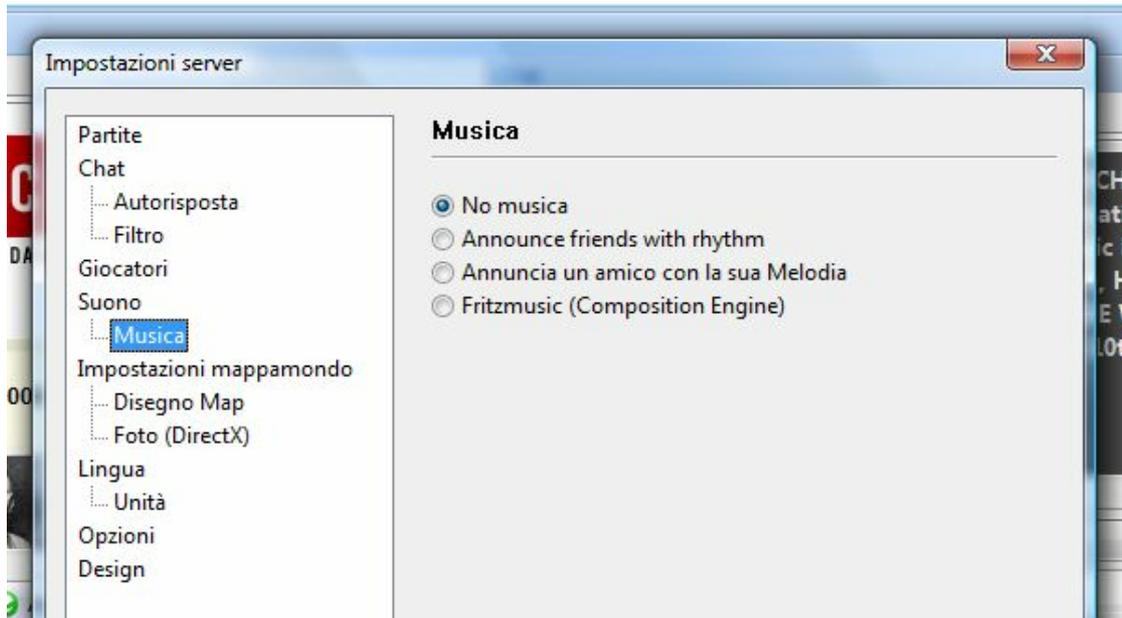
**Chat:** quando siete da un po' inattivi (ed il vostro status nella lista visitatori è cambiato in

"riposa") il messaggio successivo indirizzato specificatamente a voi sarà accompagnato da uno squillo di telefono. Qui potete disattivare questa funzione.

**Nuova partita:** suono per le nuove partite.

**Applauso:** se vincete o pattate una partita.

## Musica



Il programma del server può accompagnare alcuni eventi con una musica:

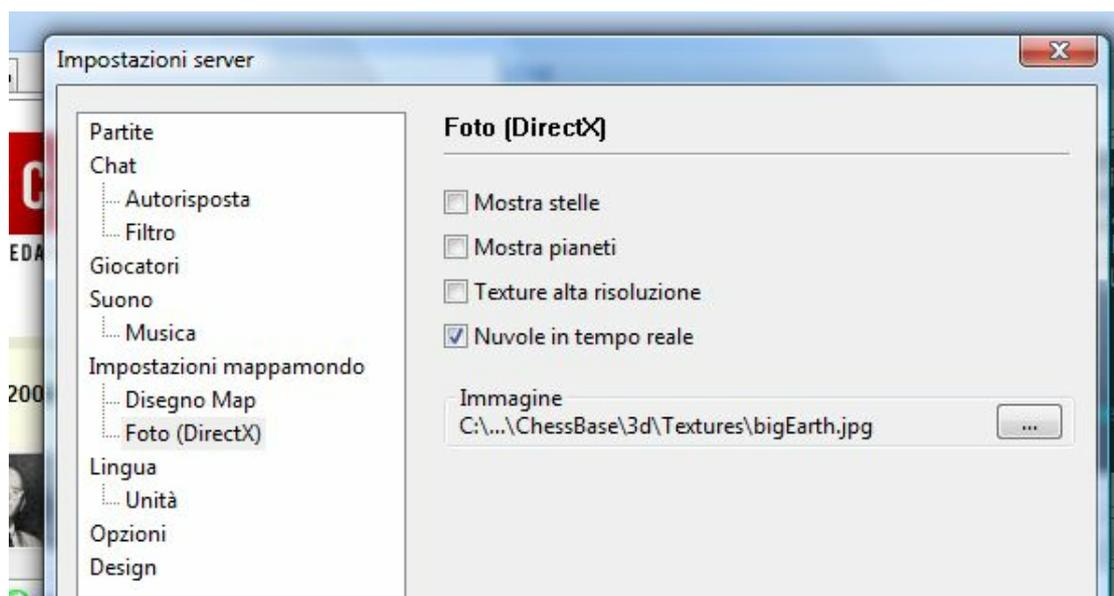
**No Musica:** disattiva l'opzione.

**Annuncia un amico con un ritmo:** il programma attiverà un suono di tamburi quando un amico entra in sala.

**Annuncia un amico con la sua melodia:** il programma avierà una melodia quando un amico entra in sala

**Musica di Fritz Non-stop:** Questa è un'opzione molto comoda per i giocatori a cui piace ascoltare musica durante le partite

## Mappamondo



Si può modificare la visualizzazione del Mappamondo:

**Disegno mappa / Foto (directX)** attiva i due tipi di visualizzazione disegno o mappamondo fotografato

**Ombre della notte** indica il giorno e la notte nel mondo.

**Mostra sole/luna:** Mostra la posizione del sole e della.

## Mappamondo disegnato

Si possono selezionare alcune opzioni per rendere la mappa più particolareggiata:

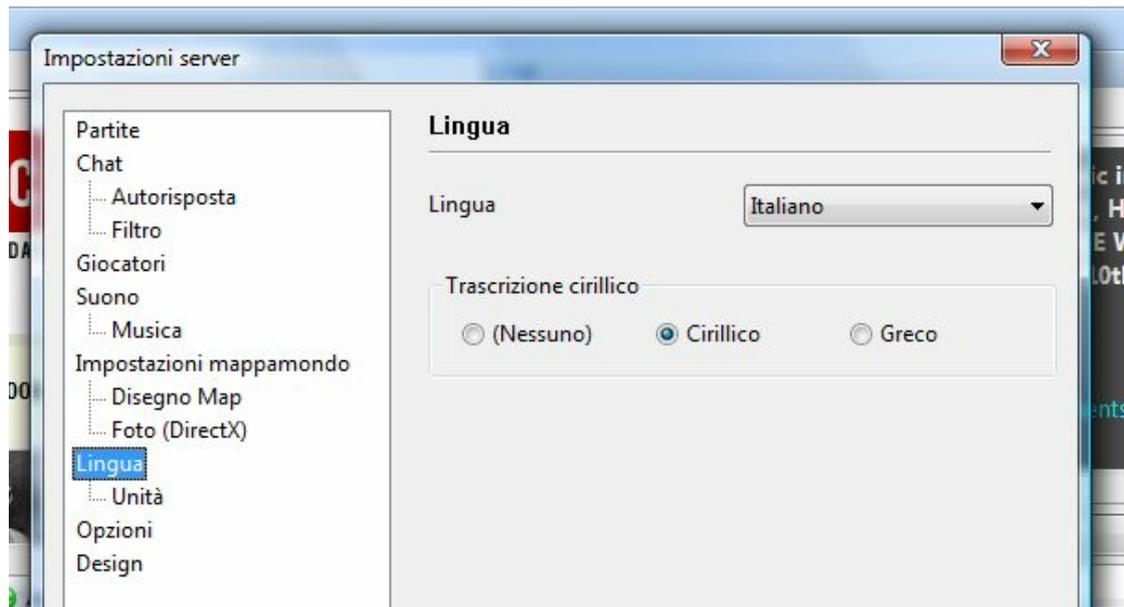
**Mostra città** indica la posizione delle principali località.

**Stazione Spaziale ISS** Mostra la posizione della Stazione Spaziale Internazionale.

**Mostra Meteo** attiva/disattiva il meteo.

**Mappa molto dettagliata (accesso seguente)** permette di visualizzare mappe più dettagliate quando si ingrandisce la mappa.

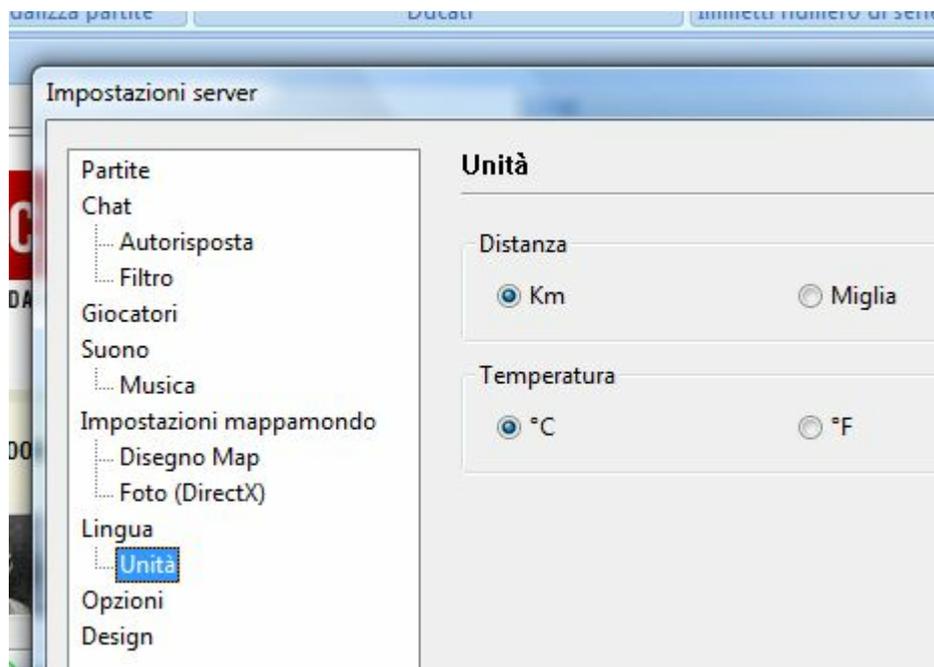
## Lingua



Nel menu: **Strumenti** -> **Opzioni** -> **Lingua** potete selezionare quale lingua volete che il programma usi.

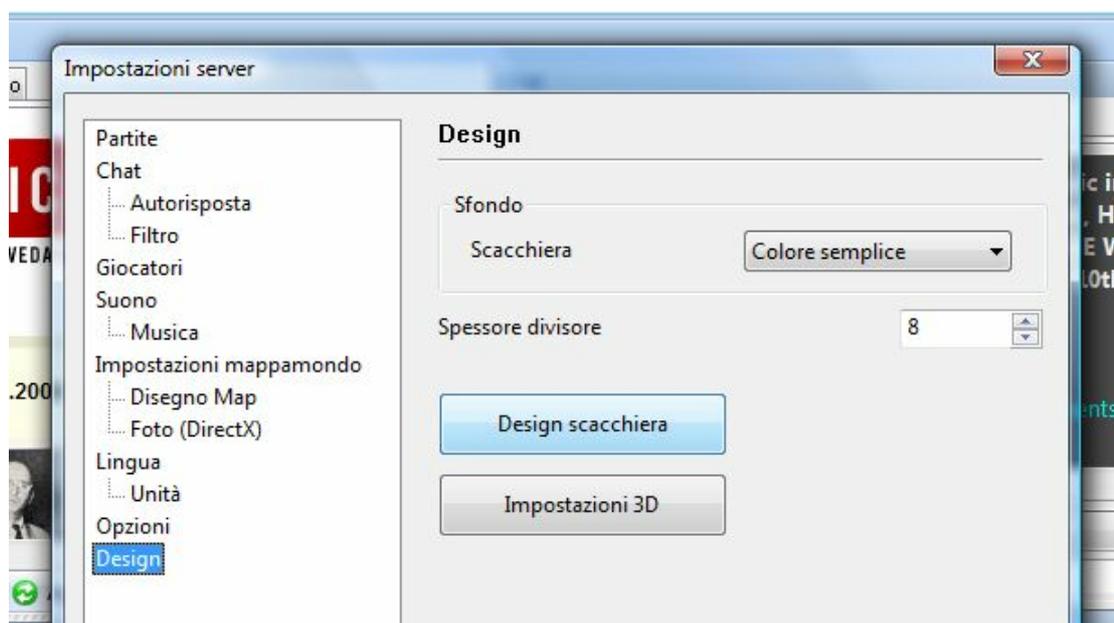
**Trascrizione Cirillico:** opzione attivabile dagli utenti che utilizzano alcuni tipi di caratteri.

## Unità



In questa finestra di dialogo si possono settare le unità di misura per le distanze e la temperatura; per esempio potete decidere se la distanza tra i giocatori sia mostrata in miglia o in chilometri. Le impostazioni di default sono quelle usate in Germania

## Design



In questa sezione si possono fare tutte le modifiche riguardanti l'interfaccia grafica del programma:

**Finestre / Scacchiera:** da qui si possono selezionare i colore degli sfondi della scacchiera e delle finestre

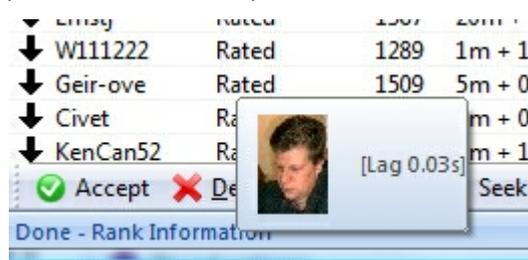
**Design Scacchiera:** Apre la finestra opzioni della scacchiera 2D.

**Impostazioni 3D:** Apre la finestra opzioni della scacchiera 3D.

### 3.1.27 Icone Fotografiche

#### Icane Fotografiche

Muovendo il cursore del mouse sul nome di un giocatore nelle finestre *Giocatori* o *Sfide* è possibile vedere una piccola icona o la foto del giocatore, se disponibile.



Le foto sono disponibili solo per i giocatori che hanno caricato un'immagine nelle informazioni personali.

### 3.1.28 Informazioni sul Grado

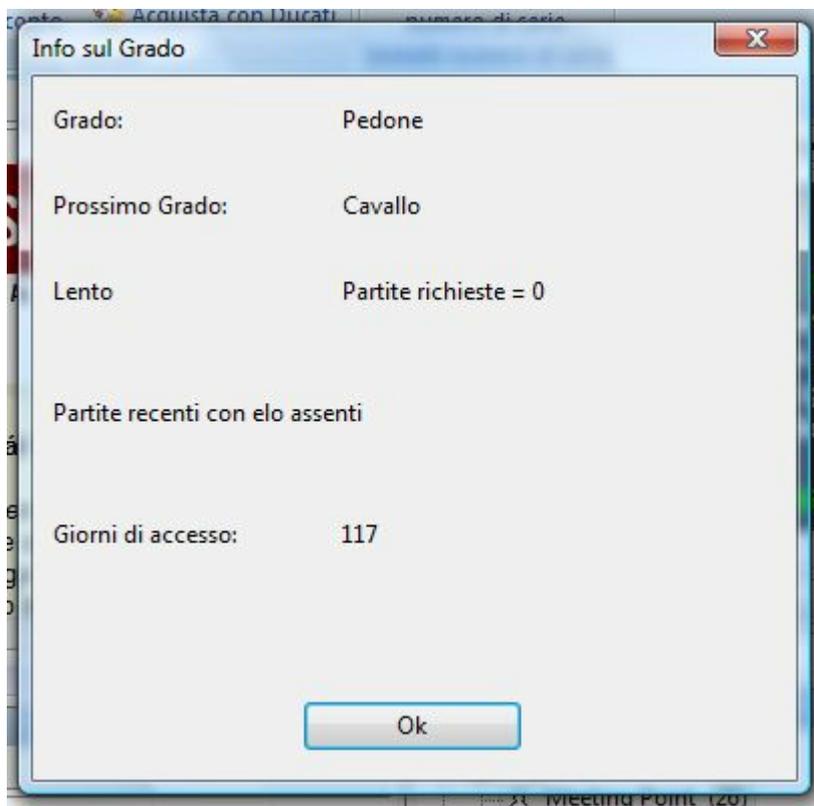
#### Informazioni sul Grado

##### Account -> Info sul Grado

Usando *Account -> Info sul Grado* potete ottenere informazioni sul vostro Grado sul server.



**Grado:** Il vostro Grado corrente.



**Prossimo Grado:** Il Grado successivo al vostro

**Bullet:** Il server seleziona un tipo di gioco dove voi avete giocato con maggior successo fino a quel momento. Nell'esempio qui sopra è *Bullet*. Avete bisogno di un punteggio Elo di 2300 per avanzare al grado successivo, che è Torre.

### 3.1.29 Trovare giocatori

#### Trovare giocatori

---

Sopra la finestra Giocatori c'è una linguetta denominata "Mappamondo".

Il Mappamondo indica con un punto rosso il punto esatto in cui si trovano i giocatori presenti nella sala.

Muovendo il cursore su un punto rosso nel mappamondo apparirà il nome del giocatore corrispondente a quel punto. Cliccando con il bottone destro sul nome si potranno vedere altre informazioni su quel giocatore.

La mappa può essere aperta anche dalla finestra Giocatori. Cliccando con il destro sul nome di un giocatore nella lista e andando a "Mostra Utente sulla Mappa" apparirà la mappa con una freccia rossa che indica l'esatta posizione del giocatore



È possibile anche vedere chi vive vicino ad un utente o in una città cliccando sul punto rosso sulla mappa con il bottone destro del mouse e scegliendo l'opzione "Chi vive qui (<10km)?". Apparirà una lista con tutti gli utenti che vivono in quel punto del mondo anche se non sono connessi in quel momento.

La lista dei giocatori locali può essere usata per ottenere ulteriori informazioni su ogni giocatore. Cliccando col tasto destro e selezionando *Immagine* si apre la finestra delle informazioni personali.

### 3.1.30 Ricerca rapida nell'elenco dei giocatori

#### Ricerca rapida nell'elenco dei giocatori

---

È possibile ricercare un giocatore nell'elenco giocatori del server.

La funzione è attiva solo se l'elenco dei giocatori è ordinato per ordine alfabetico.

Per eseguire la ricerca, basta digitare le prime lettere del nome del giocatore.

### 3.1.31 Informazioni durante una Sessione di Chat

#### Informazioni durante una Sessione di Chat

Chattando in playchess.com capita di scrivere messaggi lunghi, e capita anche di non capire sempre se una sessione di chat sia finita o meno.

Nella barra di stato in basso a sinistra della finestra si può sapere se qualcuno ci sta scrivendo un messaggio.

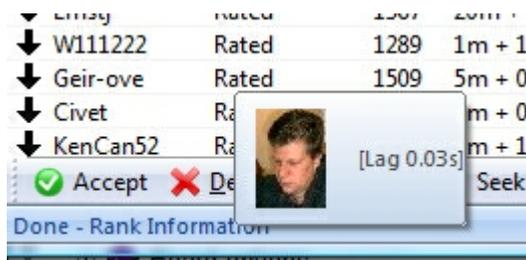
**Nota:** Questa funzione è attiva solamente tra utenti che usano Fritz 9 o programmi più recenti.

### 3.1.32 Verifica Lag

#### Verifica Lag

Le informazioni nella finestra delle *sfide* sono elencate in colonne. Se spostate il vostro puntatore del mouse sopra il nome di un giocatore nella colonna *Avversario* un'icona fotografica del giocatore sarà visualizzata, se disponibile.

Se spostate il cursore in una qualsiasi altra colonna la qualità della connessione collegamento dell'avversario all'assistente sarà visualizzata sotto forma di finestrella descrittiva.



**Suggerimento:** se cliccate su una offerta nella *finestra Sfide* verrà visualizzato alla base della finestra la variazione dell'Elo in base al risultato.



Potete vedere immediatamente gli effetti del risultato della partita sul vostro Elo. Alla fine della riga viene anche mostrato il lag dell'avversario.

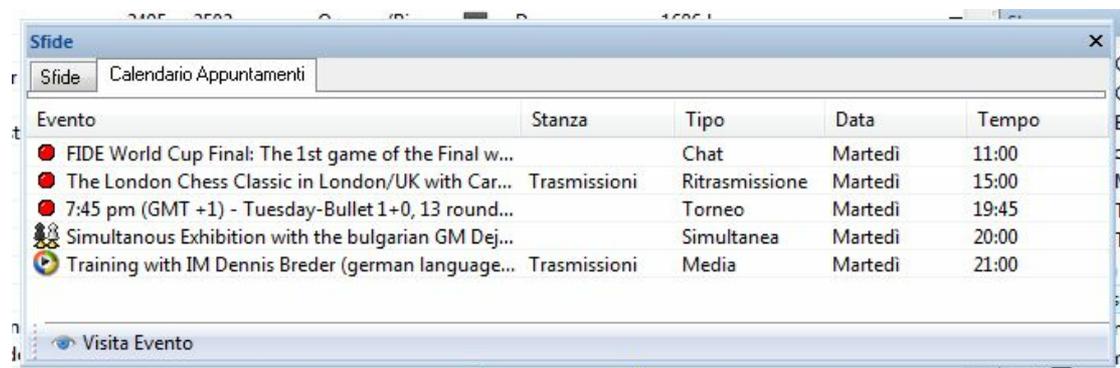
### 3.1.33 Calendario degli Appuntamenti

#### Calendario degli Appuntamenti

Sono moltissimi gli eventi che si svolgono sul server playchess.com. Ci sono Tornei, dirette dai

tornei principali sparsi nel mondo e lezioni gratuite.

Per non perdere nessuno degli appuntamenti che si susseguono sul server si può utilizzare il Calendario presente nella Finestra Sfide. Cliccando sulla linguetta sulla Finestra Sfide si aprirà il Calendario Appuntamenti.



Come in tutte le altre finestre , le informazioni sugli eventi sono ordinate nelle colonne.

Stanza	Tipo	Data	Tempo
.	Chat	Martedì	11:00
. Trasmissioni	Ritrasmissione	Martedì	15:00
.	Torneo	Martedì	19:45
.	Simultanea	Martedì	20:00
. Trasmissioni	Media	Martedì	21:00

**Evento** è il nome dell'Evento.

**Stanza** è la stanza in cui si svolgerà l'evento.

**Tipo** descrive i contenuti dell'evento, per esempio una lezione(training).

**Data/Ora** è l'orario dell'evento.

### 3.1.34 Finestrella Mappamondo

#### Finestrella Mappamondo

Nella *Lista giocatori* (nella finestra Giocatori) potete vedere dove vive un giocatore usando la *Finestrella Mappamondo*

Posizionate il cursore del mouse sulla colonna *Distanza*. Il programma mostrerà una piccola mappa del mondo.

e	Grado	Distanza	Lento	Internet	Motore	Pubblico
	Sysop++**	1527 km		ok,sn		
	Re	9104 km		ok,sn		
	Donna+	8942 km		ok,sn		
	Torre++	1307 km	2088	ok,sn		
	Alfiere++!	0 km		ok,sn		
	Alfiere+!	15				
	Alfiere+!	15				
	Alfiere+!	22				
	Alfiere!	4				
	Alfiere!	1607 km		ok,sn		

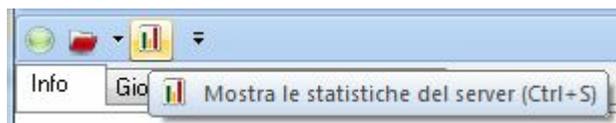


Il posto dove il giocatore selezionato vive è evidenziato da una crocetta gialla.

### 3.1.35 Statistiche del server

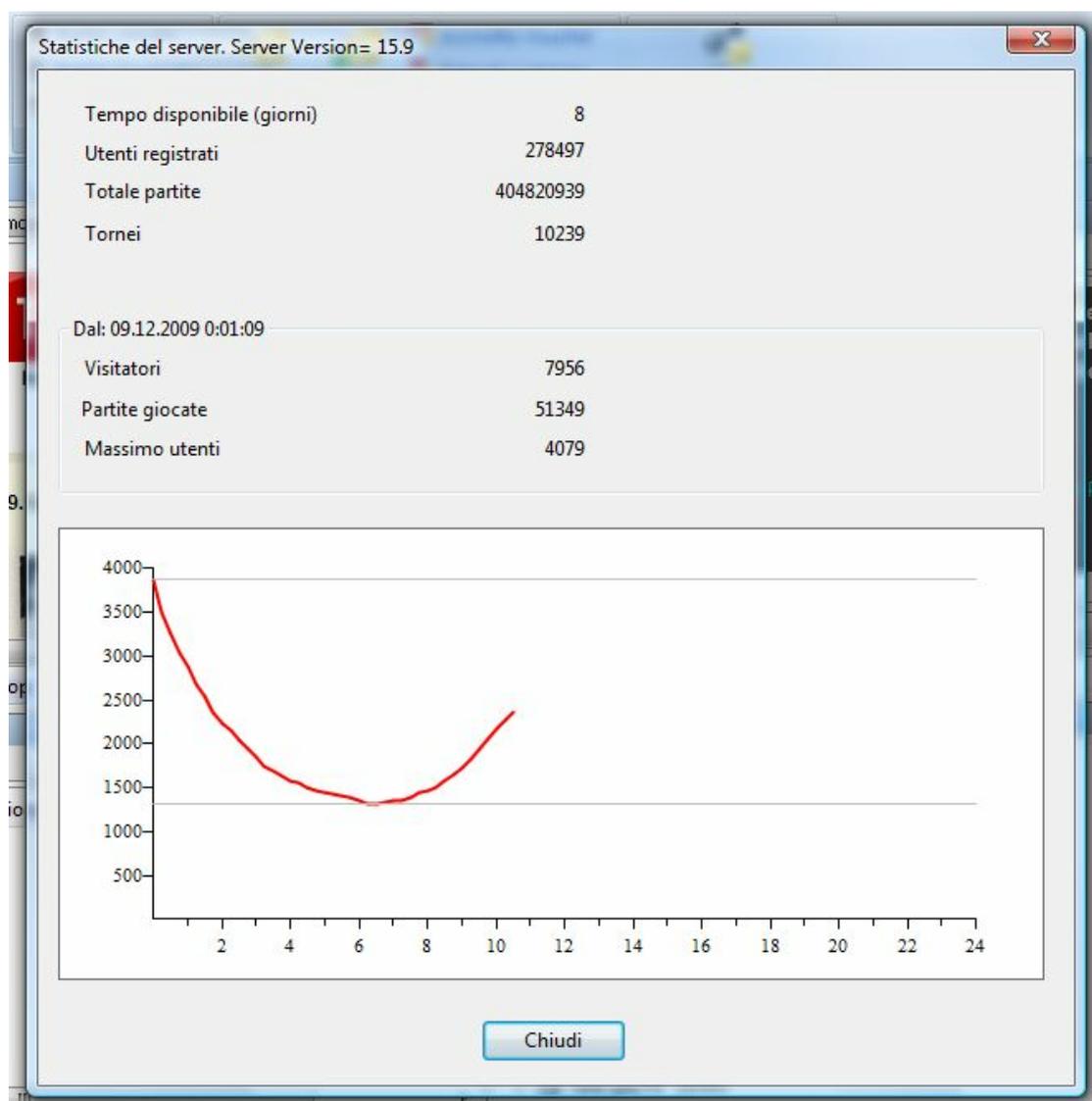
#### Statistiche del server

##### Comunità → Statistiche server



Questa funzione fornisce una panoramica delle attività giornaliere del server: quante persone hanno un account, quante persone hanno avuto accesso al server nel giorno specificato dall'ultima mezzanotte (UTC+1), il maggior numero di persone presenti sul server in assoluto, quante partite sono state giocate fino a quel momento.

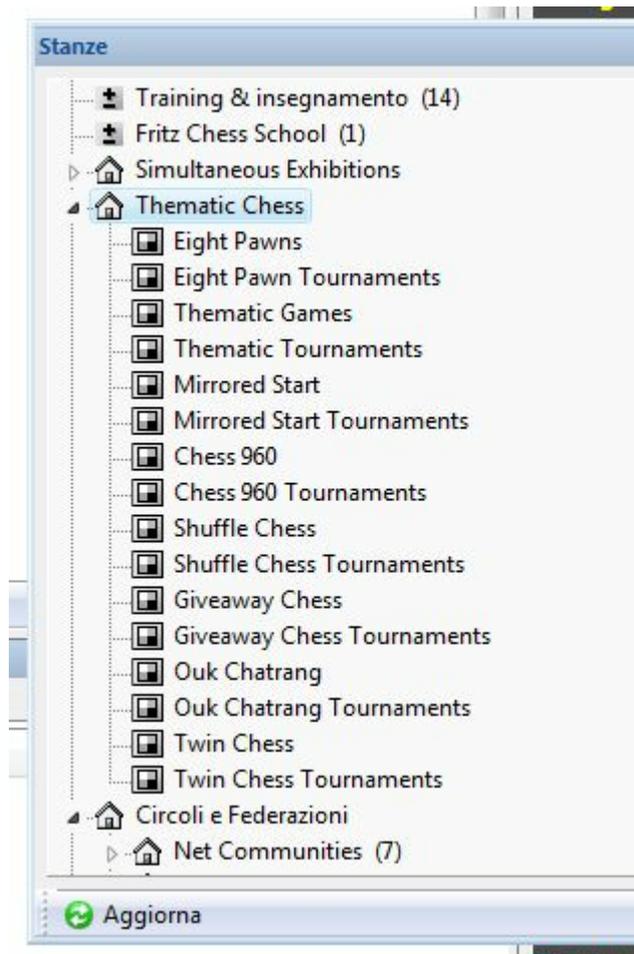
La versione del software è mostrata in alto. Il server necessita di tanto in tanto di aggiornamento software/hardware. Il tempo disponibile mostra il numero dei giorni dall'ultimo aggiornamento.



### 3.1.36 Scacchi Tematici

#### Scacchi Tematici

In playchess.com c'è una sezione denominata *Scacchi Tematici*. In questa sezione ci sono molte stanze dove praticare diverse varianti del gioco degli scacchi



- ▶ Nella stanza *otto pedoni* le partite sono giocate solo con i pedoni, senza pezzi.
- ▶ La stanza *Shuffle chess* è per il Fischer Random Chess, senza le regole speciali di arrocco. Esistono 960 differenti posizioni di partenza, e ogni giorno ne viene scelta una casualmente.
- ▶ Le *Partite tematiche* cominciano con un'apertura specifica. Ogni giocatore che ha almeno il [Grado](#) di Alfiere può inserire un'apertura tematica iniziando una [nuova trasmissione](#) nella stanza *Partite tematiche*. Si può anche inserire una posizione da dove cominciare la partita.

La stanza *Partite tematiche* non è disponibile per i possessori di vecchie versioni del programma

## Otto pedoni

---

Negli *otto pedoni* le partite sono giocate solo con i pedoni, senza pezzi.

## Shuffle Chess

---

L'unica differenza tra Shuffle Chess e scacchi classici è la posizione iniziale. I pezzi possono essere messi sulla scacchiera in una delle 2800 posizioni settabili dalla finestra di dialogo che compare ad inizio partita. Questo tipo di gioco mette da parte la teoria esaltando le doti tattiche

e di comprensione posizionale.

## Ouk Chatrang (Scacchi Cambogiani)

L'*Ouk Chatrang* ha alcune importanti differenze dal gioco degli scacchi.



Si gioca su una scacchiera di 8x8, ma le caselle non hanno per forza colori differenti. Lo scopo del gioco è di dare scacco matto al re avversario, esattamente come negli scacchi classici. Lo Stallo si considera patta.

I pezzi hanno nomi differenti:

- Ang or Sdach (Re)
- Neang (Donna)
- Tuuk (Torre)
- Koul (Generale)

- Ses (Cavallo)
- Trey (Pesce)

Nella posizione di partenza ci sono due differenze. Tutti i pesci (= pedoni) sono sulla terza traversa. Il Re è sempre alla sinistra della Donna. L'immagine seguente mostra la posizione iniziale dell'Ouk Chatrang.

### **I movimenti**

1. Il Trey (Pedone) si muove come negli scacchi. Si muove di una casella in avanti e mangia diagonalmente. Non si può avanzare di due caselle inizialmente, e non esiste la regola dell'En Passant. Raggiunta la linea pedonale avversaria (per il Bianco la sesta e per il Nero la terza) il pedone si trasforma in un Trey Bak. Questo pezzo si muove come una Neang (Donna), e l'unica differenza con la donna sta solo nel nome.
2. Il Ses (Cavallo) si muove come il Cavallo negli scacchi.
3. Il Koul (Generale) si può muovere di una casella in avanti o in diagonale in qualsiasi direzione. Ciò significa che ha 5 mosse legali.
4. Il Tuuk (Torre) si muove come negli scacchi.
5. La Neang (Donna) Si può muovere di una casa diagonalmente in tutte le direzioni. Alla prima mossa si potrà muovere quindi solo in d2 ed f2.
6. L'Ang o Sdaach (Re) si muove come negli scacchi. Non esiste l'arrocco, ma alla sua prima mossa si può spostare come fosse un cavallo, sempre che non passi per una casa attaccata.

Tutte le mosse legali possono essere usate per catturare un pezzo come nel gioco degli scacchi. Se il pezzo finisce in una casa occupata da un pezzo avversario lo cattura

### **Regole aggiuntive**

La patta può avvenire per:

1. Accordo tra i giocatori
2. Materiale insufficiente
3. Stallo
4. Tripla ripetizione

## **Twin Chess**

La posizione iniziale nel Twin Chess è la stessa che negli scacchi classici, con un'unica importante differenza. Né il Bianco né il Nero hanno la Donna, al suo posto c'è un secondo re.



È possibile catturare un re, e in questo caso verrà rimosso dalla scacchiera. Il primo giocatore che perde entrambe i re perde la partita. Tutte le altre regole sono uguali a quelle degli scacchi. I due re possono arroccare rispettivamente dalla propria parte e non esiste arrocco lungo.

### 3.1.37 Shuffle chess

#### Shuffle chess

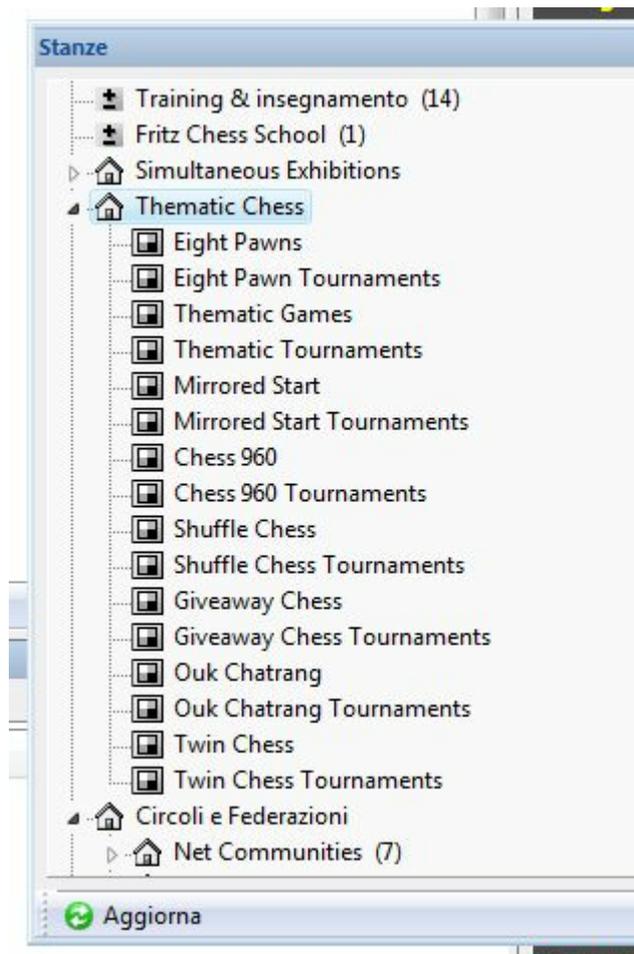
---

"Shuffle chess" costituisce una variante del gioco degli scacchi in cui la posizione di partenza viene generata a caso. Ciò neutralizza tutta la teoria delle aperture, forzando i giocatori a trovare idee e soluzioni direttamente sulla scacchiera.

All'inizio della partita i pezzi vengono disposti su case casuali, ma simmetriche per entrambi i colori (ad esempio, se il Re bianco viene posizionato in c1 il Re nero sarà posizionato in c8). I pedoni sono disposti nella loro posizione normale, nella seconda e nella settima traversa. L'arrocco è possibile solo se il Re e una o entrambe le Torri si trovano nelle loro case normali.

Esistono ben 2.880 combinazioni possibile per iniziare una partita di Shuffle chess. Il programma ne seleziona una a caso, ma nella finestra di dialogo visualizzata l'utente può anch'egli selezionare una posizione

Visitate la stanza shuffle chess per giocare questo tipo di partita:



### 3.1.38 Giocare con i ducati

#### Giocare con i ducati

---



Giocare con i [Ducati](#) ha molte applicazioni:

- ▶ Come maestro potete far pagare altri giocatori per giocare con voi.
- ▶ Come amatore potete offrire ai maestri qualcosa per giocare contro di loro.

- ▶ Tra giocatori di pari forza i ducati possono essere usati semplicemente come posta.

### Come ottenere ducati:

- ▶ Potete ordinare ducati online. Nella finestra principale richiamate il menu *Account* -> *Rifornisci conto*.



- ▶ Vincendo premi in tornei privati o ufficiali.

### Come convertire i ducati in soldi veri:

I trainer registrati possono concludere un contratto con la ChessBase per convertire i ducati in soldi veri, specialmente se essi organizzano lezioni private e simultanee. ChessBase non garantisce automaticamente questo contratto.

I giocatori con titolo riconosciuto, con il grado di Re o Regina, possono sempre ricevere Ducati dagli altri giocatori. Se sono utenti registrati, ChessBase convertirà questi Ducati in contanti.

Altri giocatori possono comprare tutti I prodotti ChessBase nel sito [www.chessbase.com/shop](http://www.chessbase.com/shop) a 10 ducati per 1 Euro.

### Posta ed onorario

Giocando coi ducati potete offrire una posta e un onorario. La posta è quello che si vince. L'onorario è quello che si paga indipendentemente dal risultato. Se offrite una partita con un onorario positivo il vostro avversario vi paga per la partita. Se lo offrite negativo siete voi che pagate il vostro avversario.

Esempio: sfidate un grande maestro per un onorario di -10 ducati ed una posta di 4 ducati. I pagamenti saranno:

- Pagate 6 ducati al grande maestro se vincete
- Pagate 10 ducati se pattate
- Pagate 14 ducati se perdete

[Membri Premium...](#)

### 3.1.39 Altre funzioni

#### Altre funzioni

- ▶ **Account – Edita dati utente:** consente di modificare i [dati personali dell'utente](#).



- ▶ **Account – Cambia Password:** consente di modificare la password. Non dimenticare di memorizzare un suggerimento che verrà inviato per posta elettronica nel caso si dimentichi la password.



- ▶ **Menu applicazione – Personalizza:** visualizza tutte le scorciatoie da tastiera disponibili sul server.



## 3.2 Analisi Let's Check

### 3.2.1 La funzione Let's Check

La funzione "**Let's check**" è una funzione di analisi completamente nuova che rivoluzionerà il mondo scacchistico negli anni a venire.

L'analisi dei motori ha cambiato il mondo scacchistico per sempre. Ormai, molti aspetti vengono dati per scontati. Ad esempio, un motore lento su un vecchio notebook non sempre esegue analisi corrette, tuttavia spesso si attende solo alcuni minuti per poi eseguire in modo acritico le mosse consigliate. Le posizioni di gioco più note sono analizzate da migliaia di giocatori più e più volte. Ciò implica lo sperpero di un'immensa quantità di tempo e di energia elettrica, entrambe risorse limitate.

Fritz offre un'alternativa. Ogni posizione analizzata da un utente in qualsiasi momento può essere volontariamente salvata su un server. Quindi, le varianti suggerite dal motore diventano disponibili a chiunque si interessi alla posizione. Si è chiamato questo sistema "Let's Check", perché è possibile accedere immediatamente a un'analisi dettagliata senza perdere alcun tempo.

Chiunque analizzi una variante più in profondità di un predecessore sovrascrive l'analisi precedente. Ciò significa che le informazioni fornite dalla funzione Let's Check diventano sempre più precise con il passare del tempo. Il sistema è basato sulla cooperazione. Nessuno deve pubblicare le sue analisi segrete di preparazione delle aperture. Ma nel caso di partite storiche o appena giocate vale la pena condividere le proprie analisi con altri, perché il processo può essere eseguito in modo automatico. Grazie a questa funzione, tutti gli utenti del programma possono contribuire a creare un enorme database di conoscenze scacchistiche. Qualsiasi posizione si stia analizzando, il programma può inviare, a richiesta, le analisi eseguite al server "Let's check". Le analisi migliori vengono accettate e incluse nel database di conoscenze scacchistiche. Il nuovo database di conoscenze scacchistiche offre all'utente un accesso rapido alle analisi e alle valutazioni di altri forti programmi scacchistici ed è anche possibile confrontare le proprie analisi con quelle già memorizzate nel database stesso. Nel caso di trasmissioni dal vivo sul server Playchess.com, migliaia di computer potranno seguire in parallelo le partite dei Grandi Maestri e aggiungere le varie analisi al *database "Let's Check"*. In futuro tale funzione diventerà uno strumento insostituibile per l'analisi delle aperture.



Quando si memorizza una variante in Let's Check si può anche aggiungervi il proprio nome. Se in seguito l'analisi viene sostituita da una valutazione più profonda, il nome del nuovo utente sostituisce quello del precedente. Per ogni posizione sono ammesse tre varianti. Chiunque analizzi una posizione in profondità per la prima volta diventa lo "scopritore" e il suo nome viene associato alla posizione per sempre, anche se altri utenti inviano analisi più approfondite. Escluse le posizioni teoriche comuni, qualsiasi posizione può essere "scoperta".

I nomi di tutti coloro che avranno vinto o scoperto varianti figureranno in un elenco d'onore. La vincita di una variante ha più valore in base a quanto spesso essa viene visitata e dalla profondità della variante precedente. Naturalmente, è anche possibile utilizzare la funzione Let's Check in modo anonimo, cioè senza immettere alcun nome.

Come principiante, appassionato o Grande Maestro, con l'aiuto della funzione "Let's Check" ogni giocatore potrà contribuire al database. Da segnalare: chiunque analizzi una posizione per la prima volta guadagna la posizione per se stesso e le analisi vengono collegate con il suo nome. Chi può vincere più posizioni? Con l'aiuto di analisi più profonde, è possibile vincere posizioni di altri giocatori ed entrare nell'elenco d'onore "Let's Check". (Come programmi di analisi sono ammessi tutti i motori scacchistici, sia per singolo processore che per multiprocessore).

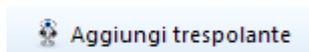
Grazie alla funzione Let's Check ogni giocatore può accedere alla teoria corrente delle aperture e alle valutazioni dei motori scacchistici più forti. Fritz presenta la teoria delle aperture sotto forma di albero statistico. Il cosiddetto "LiveBook" visualizza per ogni posizione non solo le statistiche complete basate sul database online Chessbase (aggiornato settimanalmente - attualmente costituito da circa cinque milioni di partite) ma anche il numero di volte in cui una continuazione è stata esaminata nel database "Let's Check".

### 3.2.2 Avvio della funzione Let's Check

Nella finestra scacchiera, avviare un motore, ad esempio con il comando "Attiva/Disattiva trespolti di default".



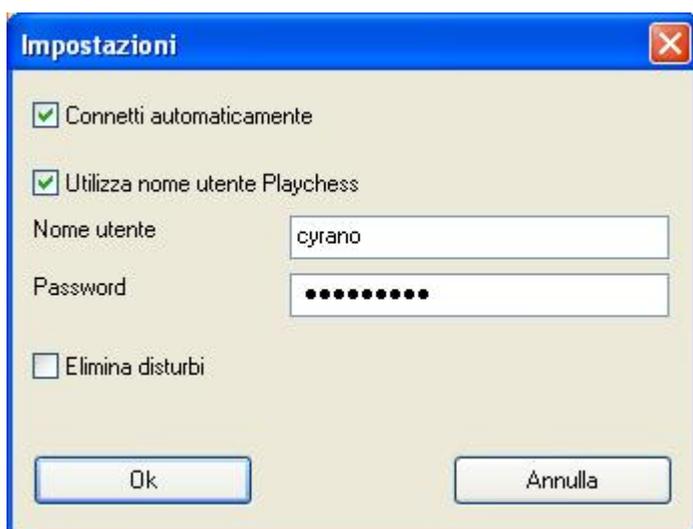
oppure con il comando "Aggiungi trespolti".

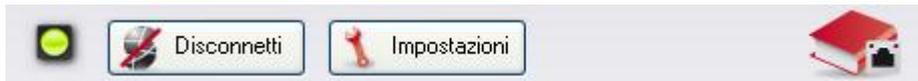


Per avviare la funzione Let's Check, fare clic sulla grande freccia blu a destra della finestra motore.



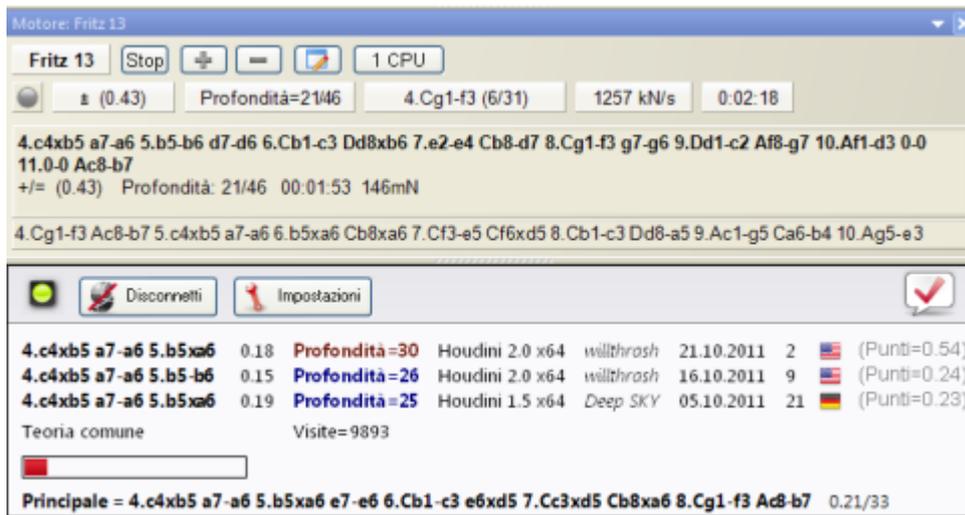
Fare clic su "Impostazioni" per immettere i dettagli di accesso al server scacchistico e al fine di aggiungere il proprio nome alle analisi.





Per lavorare privatamente, fare clic su "*Disconnetti*". Quando il pulsante di connessione è verde, si è connessi al server.

Chiunque salvi una variante in Let's Check può aggiungervi il proprio nome. Se la variante viene poi sostituita da un'analisi più profonda, il nome viene sostituito da quello del nuovo utente. Per ogni posizione sono ammesse fino a tre varianti. Chiunque analizzi una posizione a una profondità sufficiente diventa lo "Scopritore" della posizione. Il suo nome è unito per sempre alla posizione, anche se in seguito altri utenti aggiungono varianti più profonde.

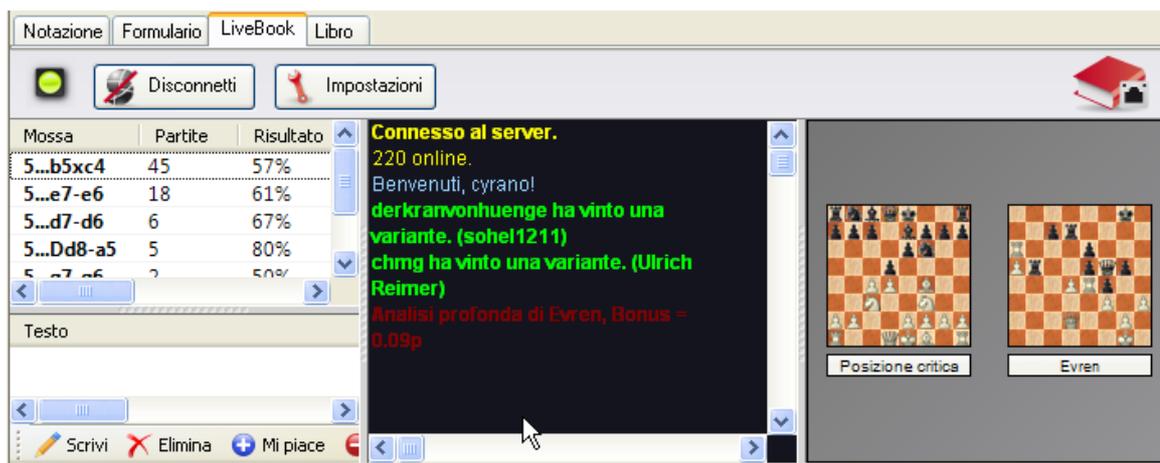


Nella finestra viene anche indicato se la posizione fa parte della teoria standard delle aperture, il numero delle visite e la variante principale.

### Barra di avanzamento

Le analisi profonde hanno grande valore. La barra di avanzamento mostra all'incirca quanto tempo è necessario prima che la posizione sia stata analizzata in modo sufficiente perché possa essere aggiunta al libro online.

Non appena le analisi sono state accettate, nella finestra di chat viene visualizzata la conferma.



**Nota:** escludendo le posizioni della teoria comune delle aperture, è possibile "scoprire" qualsiasi posizione.

I nomi di coloro che hanno vinto una posizione sono riportati in un elenco d'onore. La vincita ha più valore se la posizione è stata visitata più spesso e se l'analisi precedente era molto profonda. Naturalmente, è anche possibile utilizzare la funzione Let's Check in forma anonima, cioè senza indicare alcun nome.

### Scoprire una posizione

Per "scoprire" una posizione è necessario più tempo di calcolo che per un'analisi standard. La barra di avanzamento verde si muove molto lentamente.

Il sistema visualizza tre livelli:

1. Calcolo rapido (display nero)
2. Calcolo profondo (display verde)
3. Calcolo molto profondo (Scopritore - Discoverer, solo il primo utente)

Calcoli più profondi possono sovrascrivere una variante, ma il nome dello scopritore della variante rimane per sempre.

### 3.2.3 LiveBook

I dati Let's Check possono essere utilizzati come libro delle aperture. Poiché tutte le aperture del database online sono contenute nel LiveBook, esso rappresenta già la più vasta fonte di informazione sulle mosse di apertura giocate. È possibile utilizzare il libro per il gioco o soltanto per la ricerca di informazioni. Il LiveBook è "live" perché può cambiare di secondo in secondo. Ogni posizione controllata tramite il LiveBook diventa immediatamente disponibile insieme a una valutazione.



Quando viene trasmessa una partita di Grandi Maestri e gli spettatori utilizzano il LiveBook, a fine partita nel LiveBook è disponibile un'analisi completa con le valutazioni.

Tutti possono aggiungere mosse al LiveBook, indipendentemente dal loro valore. Come un cervello umano, il LiveBook "dimentica" le informazioni poco importanti o alle quali si accede raramente.

Fare clic sulla scheda "LiveBook" nella finestra Notazione.



Se si è connessi, ogni mossa eseguita viene memorizzata; per la preparazione privata, fare clic su "Disconnetti". I dati vengono trasferiti al LiveBook solo quando la spia di connessione è verde.

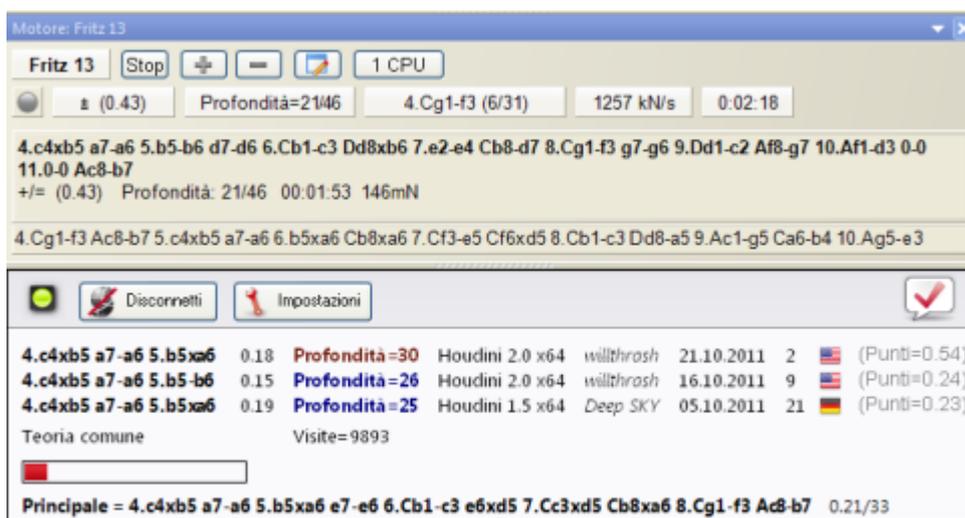
Le informazioni sulla posizione vengono visualizzate in colonne.

Mossa	Partite	Risultato	Elo-Av	Data	Valutazione	Visite
1.e4	592118	54%	2426	2011-Oct-12	=	652442
1.d4	470271	56%	2442	2011-Oct-12	=	487060
1.Cf3	131183	55%	2437	2011-Oct-12	=	135549

- **Mossa**: visualizza le mosse possibili nella posizione.
- **[ % ]**: frequenza con la quale la mossa è stata giocata. Le statistiche sono basate sulle partite presenti nel LiveBook.
- **Valutazione**: media delle valutazioni aggiunte dai motori scacchistici.
- **Partite**: numero delle partite nelle quali la mossa è stata giocata.
- **Risultato**: performance media della mossa.
- **Elo-AV**: Elo medio dei giocatori delle partite incluse nella statistica.
- **Data**: data dell'ultima analisi aggiunta al LiveBook.
- **Visite**: numero di accessi alla posizione visualizzata.

Se sul server viene giocata una partita tra Grandi Maestri e molti spettatori utilizzano la funzione Let's Check, al termine la partita diventa disponibile per intero nel LiveBook, con analisi dei motori abbastanza profonde.

Tutti possono aggiungere mosse al LiveBook, indipendentemente dal loro valore. Come un cervello umano, il LiveBook "dimentica" le informazioni poco importanti o alle quali si accede raramente. Quando la funzione Let's Check è attiva, se il motore attivo aggiunge altre informazioni, esse vengono visualizzate nella finestra motore.



## Scacchiere informative nel LiveBook

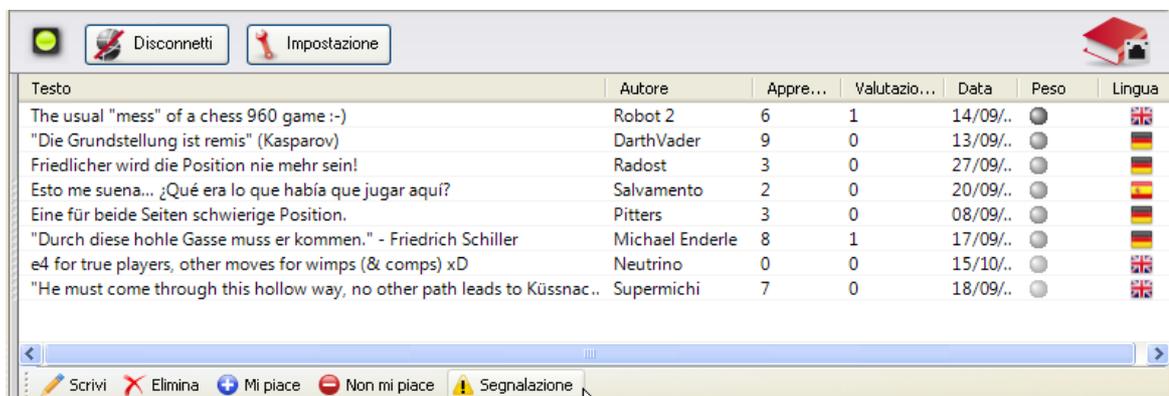
Nella finestra del LiveBook sono visualizzate due scacchiere in miniatura.



La scacchiera a sinistra o superiore visualizza la posizione con il numero maggiore di accessi al momento. La scacchiera a destra o inferiore visualizza il contenuto corrente della chat. Se, ad esempio, viene visualizzato, "DerAmateur ha vinto una posizione", viene visualizzata la posizione corrispondente. Facendo clic su una linea nella finestra della chat, viene visualizzata la posizione corrispondente. Facendo clic sulla scacchiera, si copia la posizione.

### 3.2.4 Commenti nel LiveBook

Le valutazioni contenute in Let's Check provengono esclusivamente dai programmi scacchistici. A ogni posizione del LiveBook può essere attribuito un commento testuale in qualsiasi lingua, con una lunghezza massima di 139 caratteri.



Gli altri utenti possono valutare i commenti con "**Mi piace**" o "**Non mi piace**". I commentatori che ricevono più apprezzamenti vengono valutati meglio dal sistema e i loro testi vengono disposti in cima agli altri.

Sono consentiti solo testi che riguardino la posizione corrente e che non violino il copyright di altri autori. Chiunque violi tali regole viene immediatamente escluso dal sistema.

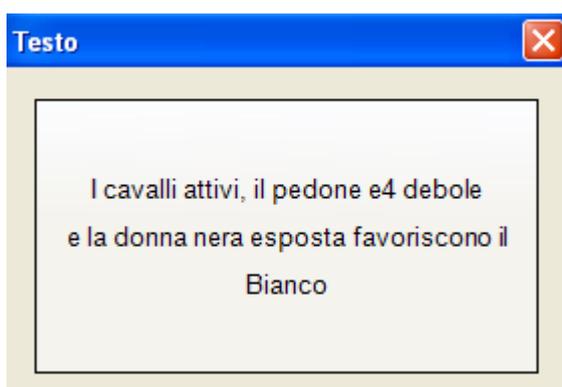
**Uso:** a seconda delle dimensioni della finestra LiveBook, il campo di immissione testo si trova sulla destra o in fondo. Facendo clic su "**Scrivi**" viene aperta la finestra di dialogo.



Per scegliere la lingua desiderata, fare clic sulla bandiera corrispondente.

Il commento può essere cancellato o modificato fino a quando qualcun altro lo valuta.

**Suggerimento:** facendo clic su un commento, esso viene aperto in una finestra di anteprima che ne rende più semplice la lettura.



In questo modo il commento viene visualizzato più chiaramente in un'apposita finestra.

### 3.2.5 Risposte ad alcune domande

#### **Le mie analisi vengono sempre inviate al server Let's Check?**

No. Se si fa clic sul pulsante "Disconnetti", si interrompe la connessione e non viene inviato più nessun dato tramite Internet.

#### **È possibile utilizzare l'analisi Let's Check in modo anonimo?**

È possibile utilizzare l'analisi Let's Check senza accedere a un account Playchess.com. In questo caso, non si riceve nessuna informazione su chi ha analizzato una determinata posizione

#### **Quanto costa?**

L'uso della funzione Let's Check è incluso nel prezzo di Fritz 13. Si garantisce che Fritz 13

supporterà la funzione fino alla fine del 2014.

### **Che differenza può fare la potenza del mio computer?**

Fritz esegue regolarmente test di velocità su ogni computer. I computer veloci sono avvantaggiati. Se si partecipa con un motore, è possibile elaborare più posizioni in minor tempo e guadagnare "crediti".

Anche i motori "Deep" sono avvantaggiati. L'analisi in modalità multi-variante necessita di più tempo. Se si accede all'account Playchess.com, il proprio "indice di velocità" viene visualizzato nella finestra Chat.

### **Quali motori possono partecipare?**

Per la funzione [Let's Check](#) è possibile utilizzare *qualsiasi* motore che possa essere utilizzato sotto l'interfaccia di Fritz.

### **È possibile che varianti e valutazioni vengano manipolate?**

Siccome l'accesso al server Let's Check è consentito a tutti i motori, è possibile che vengano utilizzati motori vecchi, mal programmati o addirittura manipolati. In tutte le comunità virtuali che condividono dati online è possibile che vengano introdotti contenuti distruttivi.

La potenza dell'hardware e il tempo di elaborazione delle varianti sono fondamentali, per cui diventa molto difficile falsificare un'analisi, anche se si sostiene che un motore abbia compiuto analisi al livello più profondo.

Nella finestra Let's Check è possibile controllare quante volte una variante è stata verificata da altri utenti. Il sistema è dotato di una funzione di "pulizia" automatica, per cui le varianti non verificate e le valutazioni obsolete di vecchi motori con il tempo vengono cancellate.

### **È possibile che vengano immesse e analizzate mosse senza senso?**

Sono ritenute valide per l'analisi tutte le posizioni e le mosse legali. Le mosse poco studiate e senza profondità di analisi dopo un po' di tempo vengono cancellate.

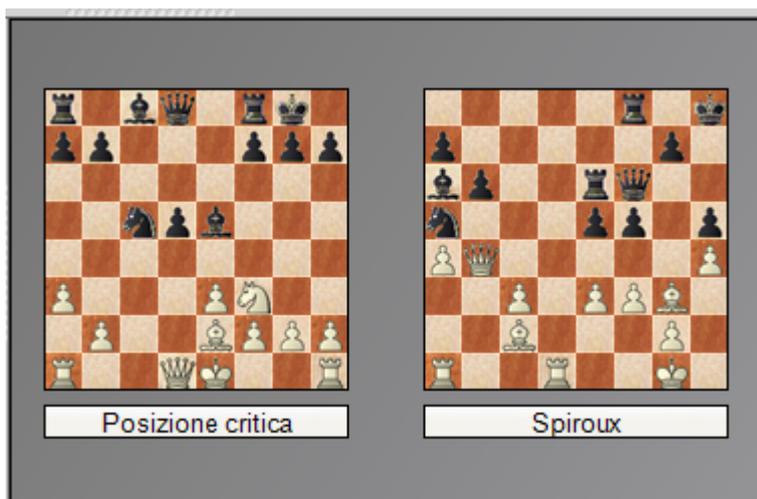
Se non si desidera visualizzare mosse inutili, selezionare l'opzione "*Hide rare moves*" ("Nascondi mosse rare").

### **Come vengono creati gli elenchi d'onore di Let's Check?**

Per ogni variante vinta vengono assegnati dei punti. Il numero di punti dipende dalla popolarità della posizione e dal tempo impiegato per il calcolo. La posizione di partenza è quella con più valore perché viene visitata più delle altre. Se si perde la variante a causa di qualcun altro, si perdono anche i punti guadagnati per aver vinto in precedenza la variante stessa, per questo quando non si è attivi i punti vengono perduti.

### **A che cosa servono i due diagrammi visualizzati nella finestra LiveBook?**

Nel diagramma a sinistra (o in alto) vengono visualizzate le posizioni più popolari, cioè le posizioni analizzate dalla maggior parte degli utenti. Nel diagramma a destra (o in basso) vengono visualizzate le posizioni scoperte o vinte nella finestra di chat.



Nella finestra di chat, se si fa clic su una posizione vinta/scoperta, viene visualizzata la posizione in questione. È possibile copiare la posizione nella scacchiera principale (*Pagina iniziale - Incolla posizione*). Quindi, è possibile scorrere all'indietro le mosse della variante, se sono conosciute dal sistema.

### **È possibile modificare o cancellare un commento testuale?**

È possibile modificare o cancellare i propri commenti fino a quando qualcun altro non fa clic su "**Mi piace**" o "**Non mi piace**". Per modificare i commenti, basta fare clic su di essi con il pulsante destro del mouse.

Gli Amministratori del sistema possono correggere errori di battitura o cancellare commenti che violano i diritti d'autore oppure commenti che non riguardano argomenti scacchistici. I diritti d'autore vengono violati quando i commenti sono tratti da una fonte superando i limiti di citazione generalmente accettati.

## **3.3 Sessioni di allenamento**

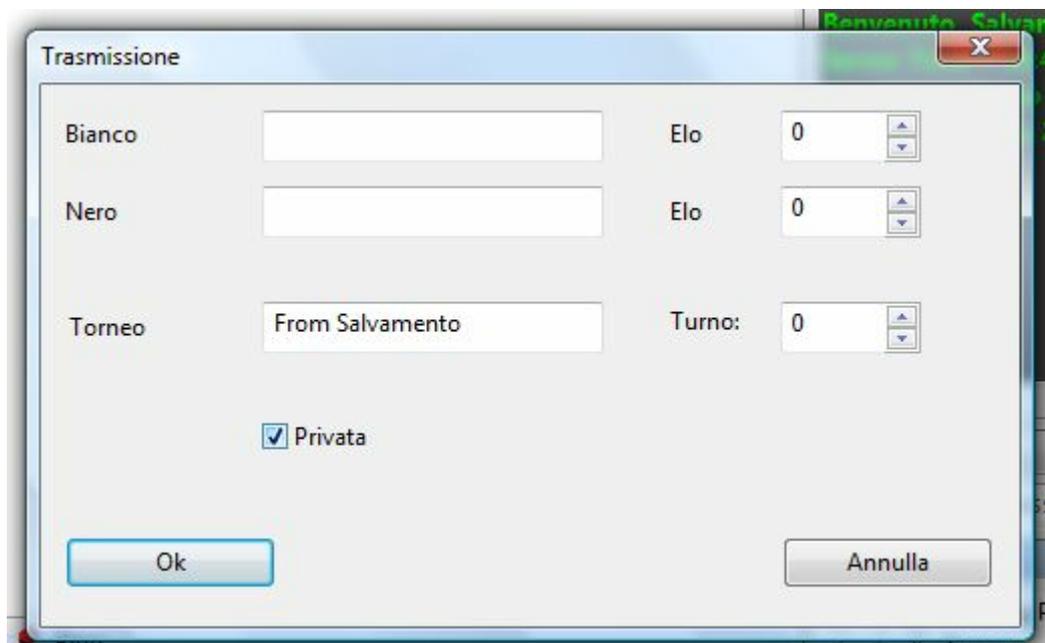
### **3.3.1 Trasmissione e insegnamento**

#### **Trasmissione e insegnamento**

---

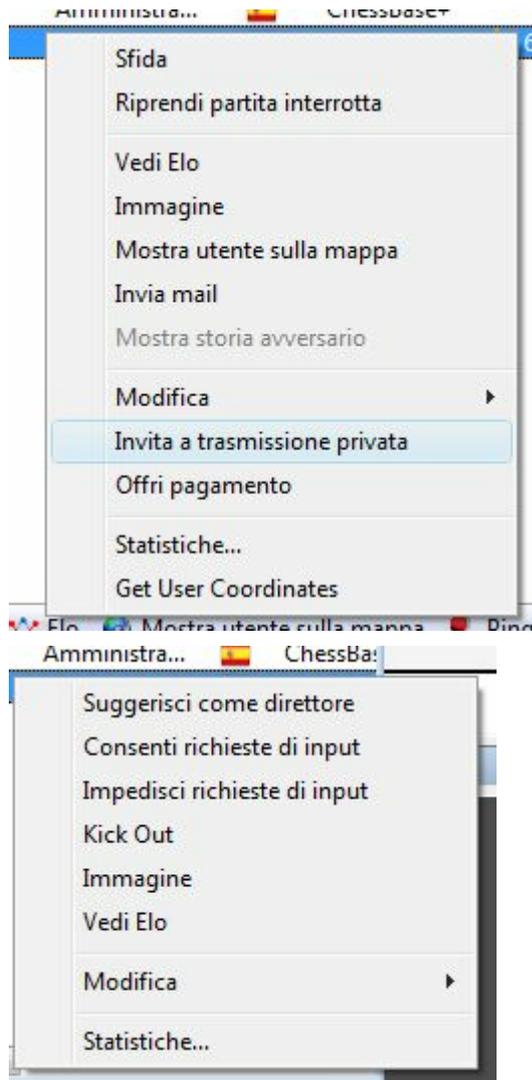
**Menu applicazione → Nuovo → Trasmissione**

Sul server sono presenti due stanze virtuali speciali, chiamate "*Trasmissione*" e "*Training e insegnamento*". Vengono utilizzate per la copertura di eventi dal vivo, per tenere conferenze o per dare lezioni.



La funzione speciale disponibile in queste stanze consiste nella possibilità di trasmettere partite e discuterne in modo interattivo con gli altri visitatori. Ecco come funziona:

- ▶ Prima di tutto, occorre entrare nella stanza.
- ▶ Fare clic su *Trasmissione*. Digitare i nomi di entrambi i colori o il titolo della conferenza.
- ▶ Ora si possono immettere le mosse per entrambi i colori e digitare note sul fondo della schermata. Potete anche utilizzare i [commenti grafici](#) per riordinare gli argomenti.
- ▶ Potete affidare il controllo della trasmissione a qualcun'altro. Cliccate col tasto destro nella finestra degli spettatori su uno di essi. Apparirà il seguente menu:



Scegliete *Consenti richieste di input* per permettere alla possibilità di consegnare il controllo a un altro utente. Apparirà una finestra di dialogo con semaforo:



Una finestra di dialogo simile compare allo spettatore che avete invitato. Nella sua finestra di

dialogo apparirà un tasto con scritto richiesta di controllo e sopra il tasto il nome della persona che detiene il controllo.

Quando qualcuno degli spettatori clicca su richiesta di controllo, il semaforo cambia colore. Quando la casella di *Auto-Richiesta* è spuntata, il controllo è consegnato immediatamente quando la persona che ha il controllo clicca sopra il tasto *Rinuncia a controllo*. Quando questa casella è spuntata il controllo della questa casella non invia un segnale (luce arancione) alla persona che detiene il controllo, Quindi se volete ottenere il controllo sulla scacchiera è meglio prima spuntare questa casella, e poi premere il tasto *Richiedi controllo*.

- ▶ Il comando *Partita – Tempo dal vivo* consente di specificare per quanto tempo la partita deve rimanere nella lista delle partite del server.
- ▶ Il comando *Inserisci – Focus analisi* consente di far controllare la scacchiera a un altro utente. Fare doppio clic su un visitatore e utilizzare questa funzione per consentirgli il controllo.

Chiunque può avviare una trasmissione, anche delle proprie partite di circolo. Ma nelle stanze di trasmissione e di training non è possibile giocare partite contro gli altri visitatori.

### Training privato

Quando si avvia una trasmissione, si dispone dell'opzione di renderla una sessione privata.

In questo caso nessuno può unirsi alla scacchiera di trasmissione se non è stato invitato. L'invito viene eseguito facendo clic sul nome di un visitatore con il pulsante destro del mouse e invitandolo in modo specifico a unirsi alla trasmissione.

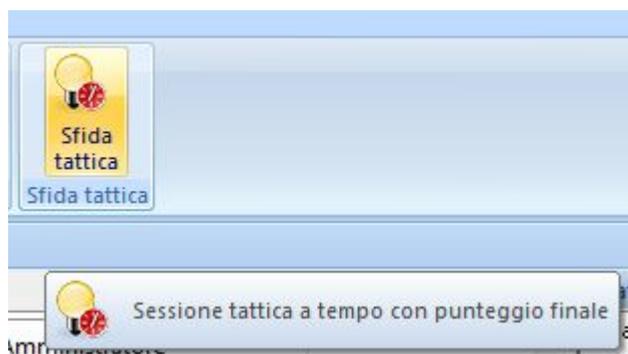
Le trasmissioni private sono possibili solo per [membri registrati](#) che godono almeno dello [status](#) di Cavallo.

## 3.3.2 Sfida tattica sul server

### Sfida tattica sul server

---

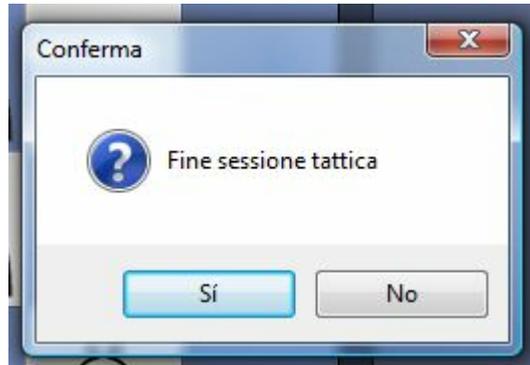
Possedere una buona abilità combinatoria è un fattore importante per aumentare la forza pratica di gioco. Con *Sfida tattica* sul server potrete appositamente allenare la vostra visione tattica e con essa la vostra forza generale di gioco.



Aprire una sessione con *Pagina iniziale* -> *Sfida tattica*. Ora il server, per cinque minuti filati, vi

produrrà così tanti problemi tattici quanti sarete in grado di risolverne. Quando appare una posizione semplicemente fate la vostra mossa risolutiva. Il server vi produrrà ora una nuova posizione, senza commenti di sorta, oppure una contromossa alla quale dovrete replicare.

Avrete un massimo di 30 sec. per risolvere ogni posizione. Le posizioni sono piuttosto facili, così sarete sempre più spesso in grado di risolverne tante rapidamente. Lo scopo è risolvere i problemi il più velocemente possibile. Nell'orologio della finestra soluzioni potrete vedere a sinistra il tempo che userete per la posizione in corso e a destra il tempo totale.



Attraverso il tempo impiegato per le soluzioni, il server calolerà la vostra performance (in punti Elo). Una lista dei migliori solutori sarà visibile sul server.



Tutte le posizioni tattiche e i tempi di soluzione sono immagazzinati nel database *My Documents\ChessBase\MyInternetTactics*. Lì troverete anche la mossa giusta delle posizioni che non avrete risolto.



Bullet	Blitz	Tattica
Sessioni:	64	
Posizioni:	6539	
Risolto:	5319	
<b>Elo:</b>	<b>2915</b>	
Data:	26/4/2009	

Il database delle posizioni che si trova sul server verrà aggiornato periodicamente.

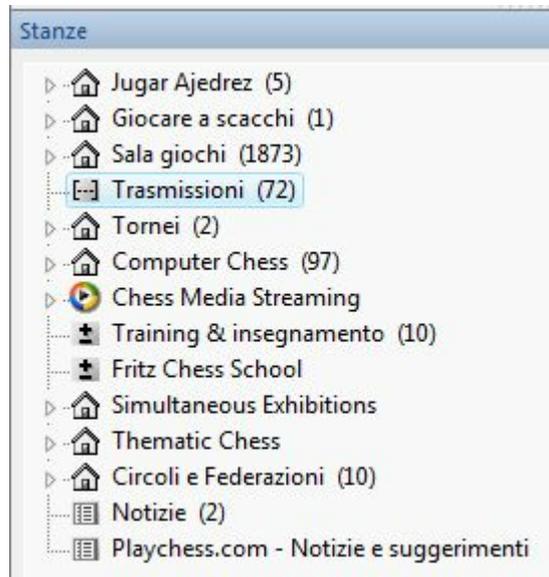
### 3.3.3 Come seguire lezioni di training o eventi in diretta

#### Come seguire lezioni di training o eventi in diretta

---

Sul server sono presenti due stanze virtuali speciali, chiamate "Trasmissione" e "Training e insegnamento".

1. Entrate nella stanza cliccando sul nome della stanza.



2. Selezionate la linguetta partite nella finestra lista.

Info	Giocatori	Partite	Mappamondo							
Torneo	Turno	Partite	In corso	Osservatori	Trasmi...	Risultato	Amministratore			
Tutte le partite		19	2	1471	10					
Trasmissione Importante		10	1	1422	10					
The London Chess Classic 1 (Tue.)	4	1	1230	4						
World Chess Cup	6 (Tue.)	4		135	4					
World Chess Cup semifi...	6 (Mon.)	3		57	2					
Multimedia		6	1	49						
von Dennis Breder	(Tue.)	1	1	46			Dennis Breder			
Da ...		2		2						
TV ChessBase	(E...)	1		1						

Bianco	EloBia...	Nero	EloNero	Risult...	Osservatori	Torneo	Cadenza	Ora di i...	Tipo	Turno	ECO	Mo..
McShane,L...		Short,Nigel		In corso	791	The London ...		14:48	Trasm...	1	C45	
Carlsen,M...		Kramnik,Vladi...		1-0	210	The London ...		14:48	Trasm...	1	A29	43
Nakamura,...		Hua,Ni		½-½	124	The London ...		14:48	Trasm...	1	D45	46
Howell,Da...		Adams,Michael		½-½	105	The London ...		14:48	Trasm...	1	C45	45

3. Cliccate due volte sulla partite in corso o sulla sessione di training. In alternativa trovate l'amministratore dell'evento nella lista giocatori e cliccate due volte sul suo nome. Oppure cliccate su osserva in fondo alla lista.

### 3.3.4 Editare ed annotare una partita

#### Editare ed annotare una partita

**Cliccare col tasto destro nella finestra notazione o nella finestra libro**

All'uopo possono essere usati numerosi strumenti e funzioni. Ricordate che tutte le modifiche sono solo temporanee. Se vorrete renderle definitive dovrete "salvare" o "sostituire" la partita come descritto in precedenza.

##### **Cancella variante**

Elimina una variante (e le sue sottovarianti) dalla partita. Si attiva sulla variante nella quale è posizionato al momento il cursore.

##### **Promuovi variante**

Sposta la variante corrente al livello superiore, scambiandosi di posto con quella che prima era la variante superiore (che ora diventa inferiore).

##### **Cancella mosse precedenti/successive**

Rimuove tutte le mosse che si trovano prima o dopo la posizione al momento sulla scacchiera. Se cancellerete mosse precedenti Fritz inserirà automaticamente una descrizione di posizione, cosicché potrà caricare nuovamente questo "frammento" di partita anche in seguito.

##### **Elimina tutti i commenti**

Rimuove dalla partita tutte le varianti e i commenti scritti.

##### **Cancella i commenti a colori**

Rimuove tutte [le frecce e le case colorate](#) dalla partita.

##### **Cancella Tempo + Valutazione**

Ciò elimina le informazioni di tempo e valutazione che Fritz inserisce a volte a fianco alle mosse (quando gli dite di farlo)

##### **Testo prima/dopo la mossa**

Entrambe le funzioni vi offrono uno spazio di testo nel quale potrete inserire le vostre note e i vostri commenti prima o dopo una mossa. Le linguette poste in cima vi consentono di specificare in quale lingua state commentando la partita. Nel menu "Strumenti -> Opzioni ->

*Lingua*" potrete specificare quale lingua debba essere mostrata durante il caricamento di una partita.

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

Inserimento di simboli di commento scacchistici (es. "!!" = mossa eccellente, "??" = una cappella orrenda; "+-" = il Bianco è vincente, "-/+" = il Nero sta meglio), che compaiono nella notazione e che vengono salvate con le mosse.

#### **Colore varianti**

Consente di cambiare il colore di singole varianti, per es. evidenziando quelle speciali o quelle eseguite da voi.

#### **Inserisci diagramma**

Inserisce un diagramma (della posizione a video) nella partita, cosicché se la stamperete comparirà anche il diagramma. Potete anche premere Ctrl-A (inserisce testo dopo la mossa) e Ctrl-D.

#### **Materiale**

Vi apparirà un riquadro con il bilancio del materiale. Nell'esempio il Nero ha mangiato un Cavallo per un Alfiere e un pedone.

#### **Scegli font**

Permette di impostare la dimensione delle font nella notazione. Siate certi di scegliere una font del tipo "Figurine..." poiché solo queste hanno i simboli dei pezzi.

#### **Commento grafico**

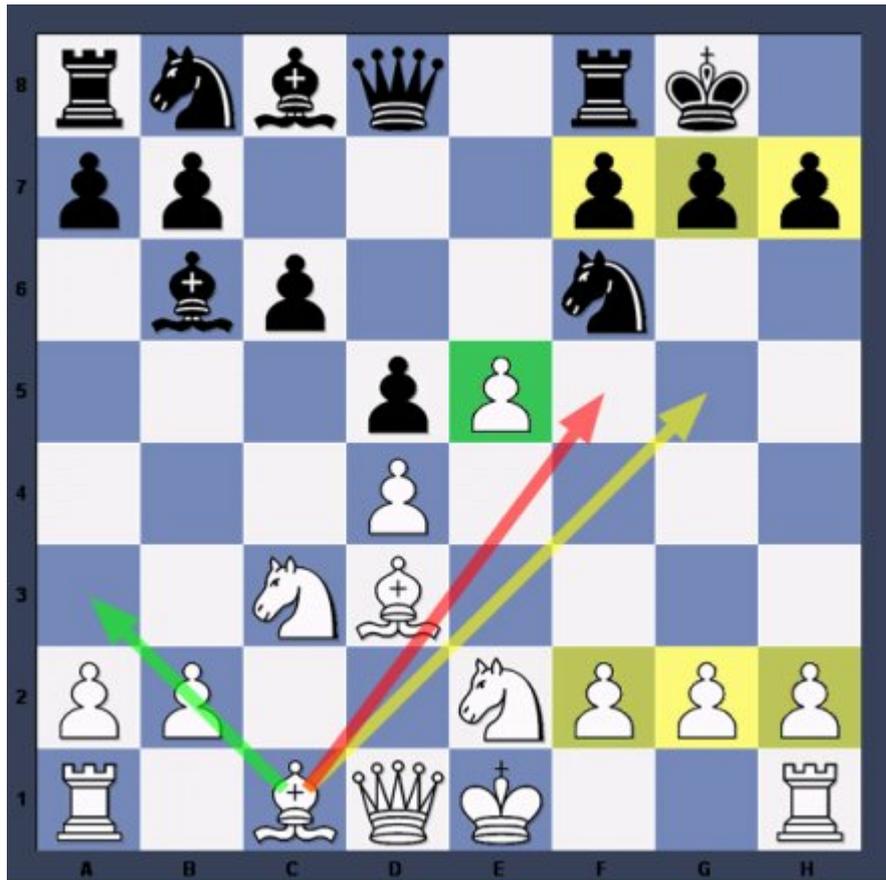
Fritz indica i punti tattici e chiarisce i temi strategici ed i piani tramite frecce e case colorate. Potete voi stessi inserire questi indicatori utilizzando una combinazione di mouse e tastiera. Premete il tasto Alt e cliccate su una casa, oppure tracciate col mouse un percorso tra una casa ed un'altra. Ciò farà apparire una casa o una freccia verde. Con Alt+Ctrl la medesima sarà in giallo, con Alt+Maiusc in rosso.

### **3.3.5 Commento grafico**

#### **Commento grafico**

---

Il programma usa frecce e caselle colorate per illustrare punti tattici e per rendere più chiari i temi strategici ed i piani.



Questi si inseriscono usando una combinazione di mouse e tastiera:

Marcare casa verde,  
disegnare freccia verde

Premete il tasto Alt e cliccate sulla casella o disegnate una linea da 'a' a 'b'.

Marcare casa rossa,  
disegnare freccia rossa

Premete Alt + Maiusc e cliccate sulla casella o disegnate una linea da 'a' a 'b'.

Marcare casa gialla,  
disegnare freccia gialla

Premete Alt + Ctrl e cliccate sulla casella o disegnate una linea da 'a' a 'b'.

► Se disegnate ancora una linea dello stesso colore la cancellate.

Il commento grafico è immagazzinato insieme alla partita, e appare automaticamente quando la si rivede.

sul server, potete usare i commenti grafici nelle sessioni di allenamento ([Trasmissioni](#))

### 3.3.6 Impostare una posizione

#### Impostare una posizione

---

##### Finestra Trasmissione, Inserisci - Nuova partita - Impostare una posizione

Questa opzione apre una finestra nella quale potrete immettere una nuova posizione. L'operazione è abbastanza semplice:

- ▶ Scegliete un pezzo sulla colonna di destra cliccandovi sopra e mettetelo su una casa cliccando nuovamente. Cliccando col destro cambierete il colore del pezzo, ad esempio da bianco a nero, un secondo clic eliminerà il pezzo.
- ▶ È anche possibile trascinare un pezzo da una casa a un'altra, tenendo premuto il pulsante del mouse durante l'azione.
- ▶ Potrete anche *pulire* completamente la scacchiera (“*Sparecchio?*”) o impostare la posizione di partenza (“*Reset*”).
- ▶ I pulsanti “Copia/Incolla ASCII”, “Copia/Incolla FEN” sono usati per l'immissione di diagrammi in formato testo. Selezionate la posizione che si trova ad esempio in Word, premete Ctrl-C per copiarla negli Appunti di Windows. Andate poi su “*Imposta posizione*” di Fritz e cliccate sul pulsante “Incolla”. La posizione comparirà sulla scacchiera. Il pulsante “Copia” copierà invece la posizione dalla scacchiera agli Appunti di Windows. FEN è l'acronimo di “Forsyth-Edwards Notation” (Notazione Forsyth-Edwards) e il formato simile EPD è l'acronimo di “Extended Position Description” (Descrizione estesa della posizione).

Esempio della descrizione di una posizione in formato ASCII:

```
wKd6,Rc8,g8,Pg2, bKh7,Qe1,Pd4,e3,h5,h6
```

Esempio della descrizione della stessa posizione in formato FEN:

```
2R3R1/7k/3K3p/7p/3p4/4p3/6P1/4q3 w - - 0 1
```

*Potete provare a copiare queste due descrizioni dal file della Guida e incollarle in Imposta posizione.*

Dopo aver impostato una posizione, potrete anche dare delle indicazioni supplementari, se necessarie, quale lo stato dell'arrocco per ogni colore (cioè se è permesso). In rari casi potrebbe anche essere necessario segnalare quale colore possa prendere *en passant*. Indicate quindi in quale colonna è possibile tale mossa. Potete anche informare il programma a quale colore sta la mossa e se occorre contare le mosse dalla numero 1 o da un numero superiore. Con “OK” terminerete il processo d'impostazione posizione.

Sul server potete impostare posizioni di allenamento durante una [trasmissione](#) con questo sistema.

### 3.3.7 La tavolozza di annotazione

#### La tavolozza di annotazione

La tavolozza annotazione è un ausilio per poter inserire i simboli scacchistici per il commento con un singolo clic.

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

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



### 3.3.8 Commento testuale

#### Commento testuale

Se state facendo una [lezione di allenamento o altra trasmissione](#), potete annotare le mosse con testo

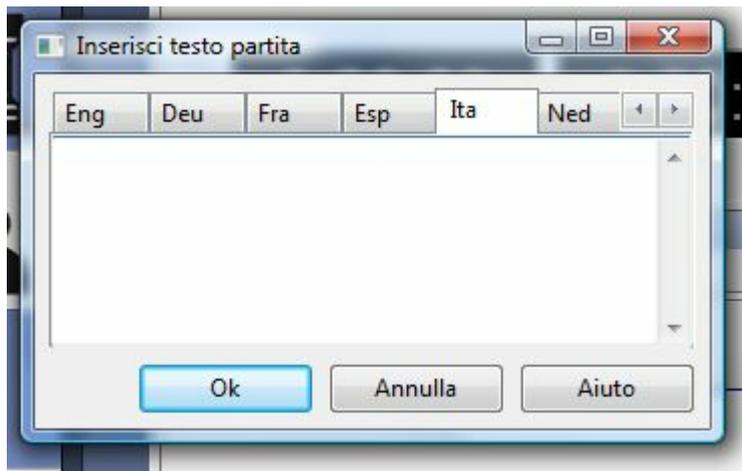
**Menu:** clic col tasto destro sulla finestra notazione → **Testo prima/dopo la mossa**

Un'annotazione è un testo che potete inserire per commentare una mossa o una posizione. Ecco come fare:

- ▶ Tasto destro del mouse sulla notazione, poi selezionate *“Testo dopo la mossa”*. Potete anche premere Ctrl-A.
- ▶ Tasto destro del mouse sulla notazione, poi selezionate *“Testo prima della mossa”*. Potete anche premere Maiusc-Ctrl-A.

Entrambe le funzioni vi offrono uno spazio di testo nel quale potrete inserire le vostre note e i vostri commenti.

Potete usare la maggior parte delle normali funzioni di editazione di Windows nell’inserire commenti. Per esempio potete premere Ctrl-X e Ctrl-C per tagliare o copiare testo, per poi incollarlo con Ctrl-V. Potete anche inserire testo da una fonte diversa copiandolo nella clipboard di Windows e poi incollandola nel vostro testo.



Potete anche usare i simboli scacchistici di commento, che possono essere digitati dalla tastiera.

### Alcuni punti da sottolineare

Il commento di testo può essere scritto in diverse lingue. Prima di digitarlo potete specificare se debba essere neutrale o in una delle lingua permesse: inglese, tedesco, francese, spagnolo, italiano, olandese e portoghese.

Nel menu applicazione → *Opzioni* → *Lingua* potete determinare [quale lingua debba essere mostrata](#) quando caricate una partita. *“Tutte”* indica indipendenza dalla lingua, e perciò sono mostrate tutte.

Potete **marcare una posizione per un diagramma** inserendo un carattere Ctrl-D nel testo. Quando stampate la partita, in diagramma apparirà in quella posizione.

## 3.3.9 Simboli di commento

### Simboli di commento

---

Negli scacchi vi è un sistema di commento che usa simboli speciali per annotare mosse o posizioni. Il vantaggio è che possono essere letti in ogni lingua e capiti immediatamente da scacchisti di tutto il mondo.

Il programma capisce tutti questi simboli. Ecco i più importanti:

Simboli	Significato
!	Mossa buona
!!	Mossa molto buona
?	Mossa cattiva
??	Mossa molto cattiva, svista
!?	Mossa interessante
?!	Mossa dubbia
=	La posizione è circa pari
±	Il Bianco sta leggermente meglio
±	Il Bianco sta chiaramente meglio
+−	Il Bianco sta vincendo
∓	Il Nero sta leggermente meglio
∓	Il Nero sta chiaramente meglio
−+	Il Nero sta vincendo
↑	Con attacco
→	Con iniziativa
↔	Con controggioco

[Come inserire simboli di commento dalla tastiera](#)

## 3.4 Configurazione del programma

### 3.4.1 Opzioni server

#### Opzioni del server

---

Menu applicazione → Opzioni



In questa finestra di dialogo è possibile impostare un certo numero di parametri:

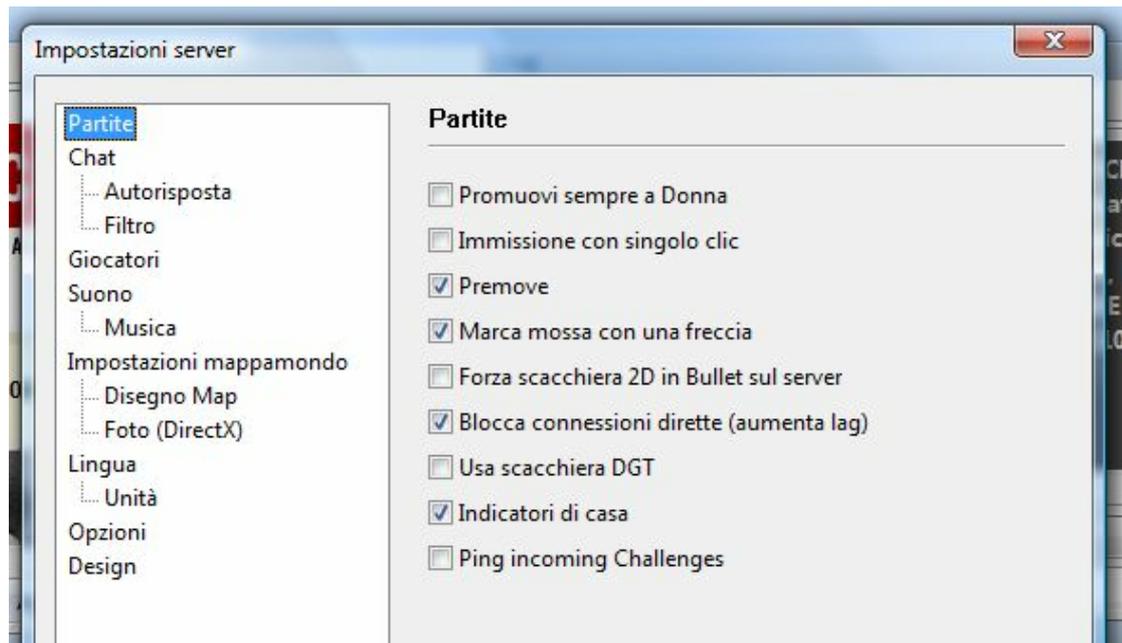
- ▶ **Suono:** si desidera ascoltare gli [effetti sonori](#) per le mosse sulla scacchiera, quando un amico entra nella stanza, per la chat e per le sfide?
- ▶ **Chat:** immettere messaggi standard che vengono visualizzati automaticamente se qualcuno tenta di [chattare](#) con l'utente mentre sta giocando una partita o è in pausa (cioè inattivo per un lungo periodo di tempo). Tipiche risposte automatiche sono, ad esempio: "Spiacente, sto giocando una partita" o "Non ci sono, tornerò alle 7".
- ▶ **Impostazioni mappamondo:** consente di configurare il [mappamondo](#).
- ▶ **Lingua:** imposta la lingua predefinita per il programma e per le annotazioni delle partite.
- ▶ **Design:** consente di modificare il [design della scacchiera e l'aspetto delle finestre](#).

### 3.4.2 Impostazioni server

#### Impostazioni server

---

Menu applicazione → Opzioni – Impostazioni server



- ▶ **Promuovi sempre a Regina:** un pedone arrivato sulla casa di promozione si trasforma automaticamente in Regina.
- ▶ **Immissione singolo clic:** i pezzi si muovono nella casa di destinazione semplicemente [cliccando una volta](#) su detta casa senza bisogno di trascinarli dalla casa di partenza a quella di arrivo (quando solo un pezzo può arrivare in quella specifica casa di destinazione).
- ▶ **Premove:** Permette di prenotare una mossa prima che l'avversario abbia mosso. Molto utile se la mossa del proprio avversario è ovvia, perché fa risparmiare tempo nelle partite blitz e bullet. La mossa è accompagnata da una freccia verde, ed è giocata immediatamente dopo la mossa dell'avversario.
- ▶ **Marca mossa con una freccia:** L'ultima mossa è segnalata con una freccia gialla sulla scacchiera.
- ▶ **Forza scacchiera 2D in bullet sul server:** La velocità è essenziale quando si giocano partite bullet, il programma permette di aprire direttamente la scacchiera 2D quando iniziamo un bullet.
- ▶ **Blocca connessioni dirette:** Normalmente il server crea una connessione peer to peer durante una partita tra i due giocatori. Ciò riduce il ritardo (lag) tra una mossa e l'altra, cosa particolarmente importante durante le partite rapide. La connessione diretta non è molto importante nelle partite lunghe, ed alcune volte non è permessa a chi fa uso di firewall.
- ▶ **Usa scacchiera DGT:** Con questa opzione si può attivare la scacchiera DGT.
- ▶ **Square Markers:** La casa di partenza viene marcata con un cerchietto durante [l'immissione della mossa](#).

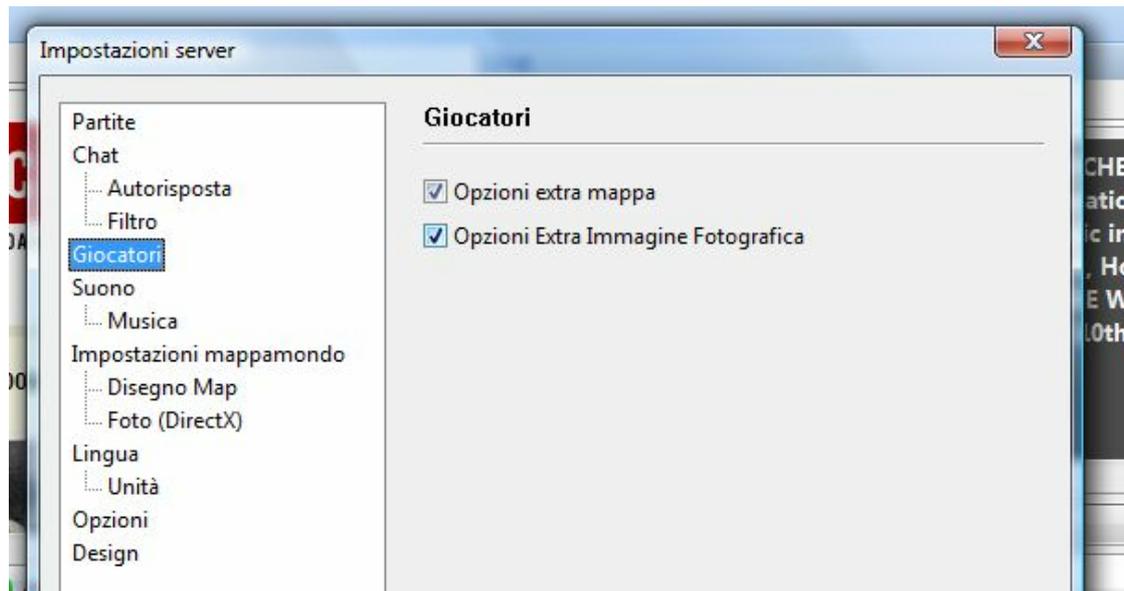
### 3.4.3 Impostazioni Server Giocatori

#### Impostazioni Server Giocatori

---

Questa sezione serve ad attivare le finestrelle informazioni passando il cursore del mouse sulla

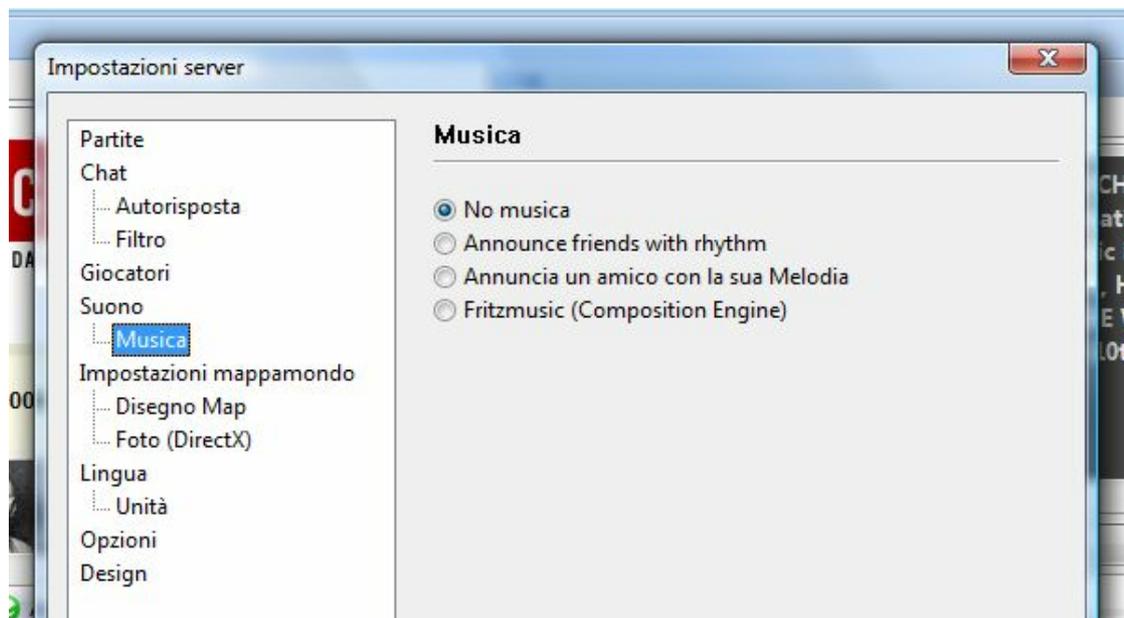
finestra giocatori.



### 3.4.4 Impostazioni Server Musica

#### Impostazioni Server Musica

Il programma del server può accompagnare alcuni eventi con una musica.



**No Musica:** disattiva l'opzione.

**Annuncia un amico con un ritmo:** il programma attiverà un suono di tamburi quando un amico

entra in sala.

**Annuncia un amico con la sua melodia:** il programma avierà una melodia quando un amico entra in sala

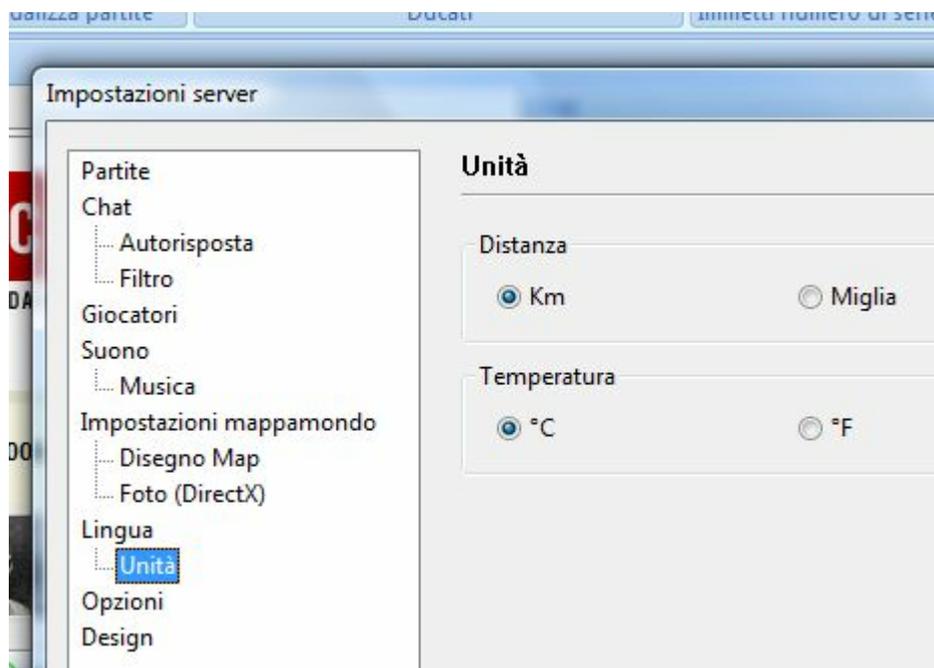
**Musica di Fritz Non-stop:** Questa è un'opzione molto comoda per i giocatori a cui piace ascoltare musica durante le partite

### 3.4.5 Impostazioni Server Unità

#### Impostazioni Server Unità

---

In questa finestra di dialogo si possono settare le unità di misura per le distanze e la temperatura. Per esempio potete decidere se la distanza tra due giocatori debba essere mostrata in miglia o in chilometri

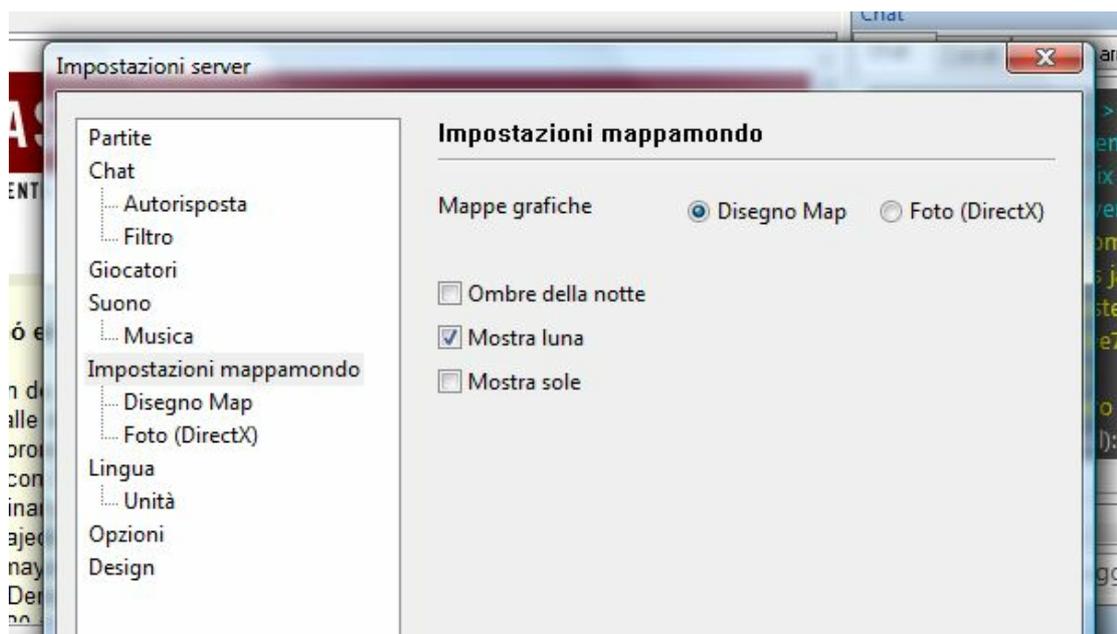


### 3.4.6 Impostazioni del Mappamondo

#### Impostazioni del mappamondo

---

Menu applicazione → Opzioni → Impostazioni mappamondo



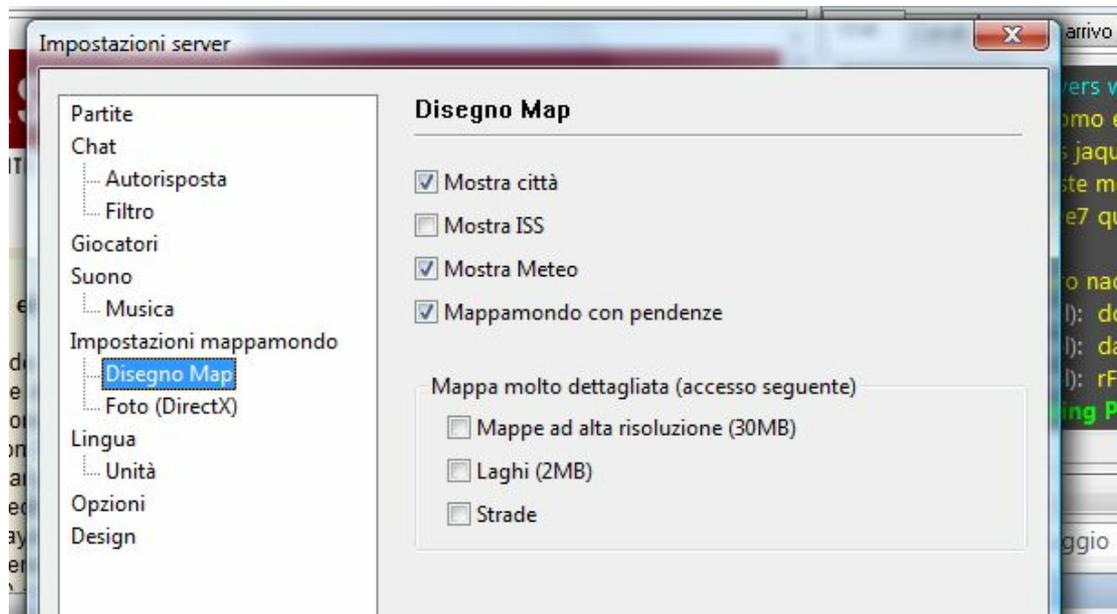
Si può modificare la visualizzazione del Mappamondo:

**Disegno mappa / Foto (directX)** attiva i due tipi di visualizzazione disegno o mappamondo fotografato

**Ombre della notte** indica il giorno e la notte nel mondo.

**Mostra sole/luna:** Mostra la posizione del sole e della.

### Mappamondo disegnato



Si possono selezionare alcune opzioni per rendere la mappa più particolareggiata:

**Mostra città** indica la posizione delle principali località.

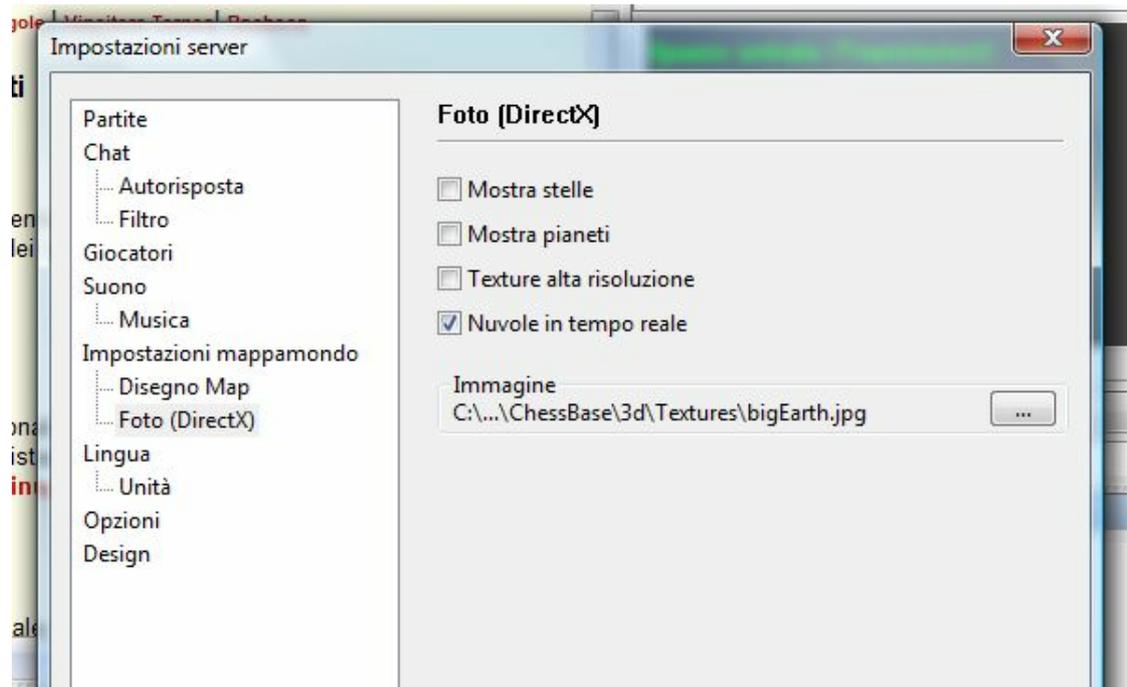
**Stazione Spaziale ISS** Mostra la posizione della Stazione Spaziale Internazionale.

**Mostra Meteo** attiva/disattiva il meteo.

**Mappa molto dettagliata (accesso seguente)** permette di visualizzare mappe più dettagliate quando si ingrandisce la mappa.

## Il pianeta e le mappe ad alta risoluzione

Se avete una scheda grafica veloce con un acceleratore 3D e avete installate le DirectX e se avete abbastanza memoria (256Mb o più) potete provare le dettagliate e foto-realistiche mappe del pianeta. Le immagini sono state prese da reali fotografie satellitari. Cliccate col tasto destro sul pianeta e selezionate *Attiva/Disattiva GlobeView (DirectX)*.



## Le mappe ad alta risoluzione

Se siete fortunati possessori del Fritz Powerbook, avete a disposizione le mappe ad alta risoluzione dei laghi e delle zone abitate. Per usarli, i file con estensione .cbw devono essere salvati nella stessa cartella del programma. I file si trovano nella cartella \HighDetailedGlobe.

### 3.4.7 Impostazioni Server Mappamondo disegnato

#### Impostazioni Server Mappamondo disegnato

Si possono selezionare alcune opzioni per rendere la mappa più particolareggiata

**Mostra città** indica la posizione delle principali località.

**Mostra ISS** Mostra la posizione della Stazione Spaziale Internazionale.

**Mostra Meteo** attiva/disattiva il meteo.

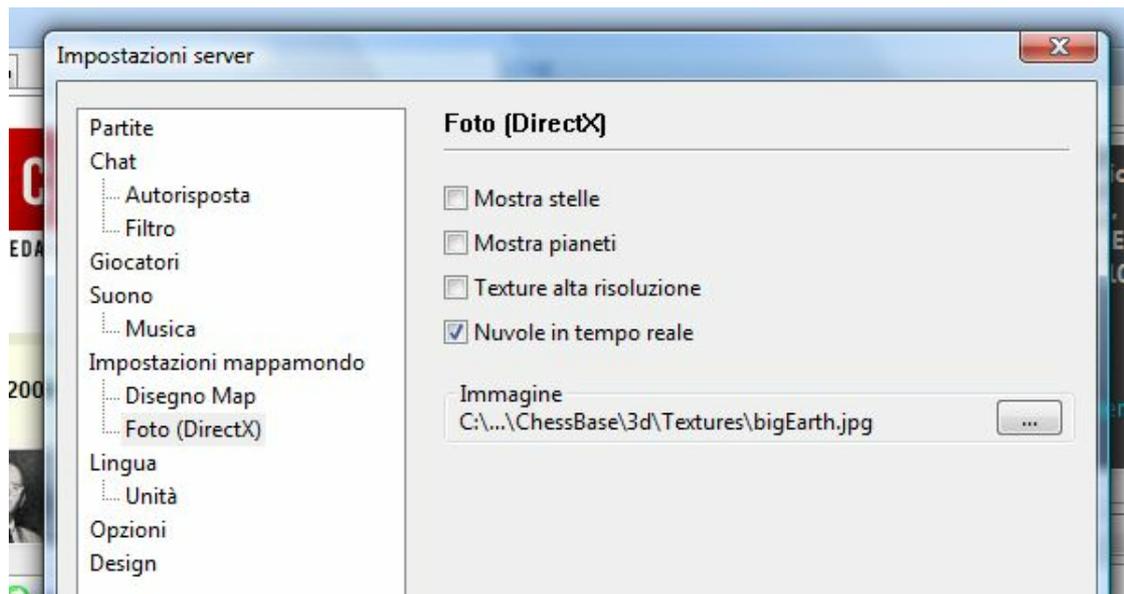
**Mappa molto dettagliata** permette di visualizzare mappe più dettagliate quando si ingrandisce la mappa.

### 3.4.8 Impostazioni Server Foto Mappamondo (DirectX)

#### Impostazioni Server Foto Mappamondo (DirectX)

---

È possibile migliorare la grafica ed i dettagli del Mappamondo reale in modo che indichi anche le stelle ed i pianeti.

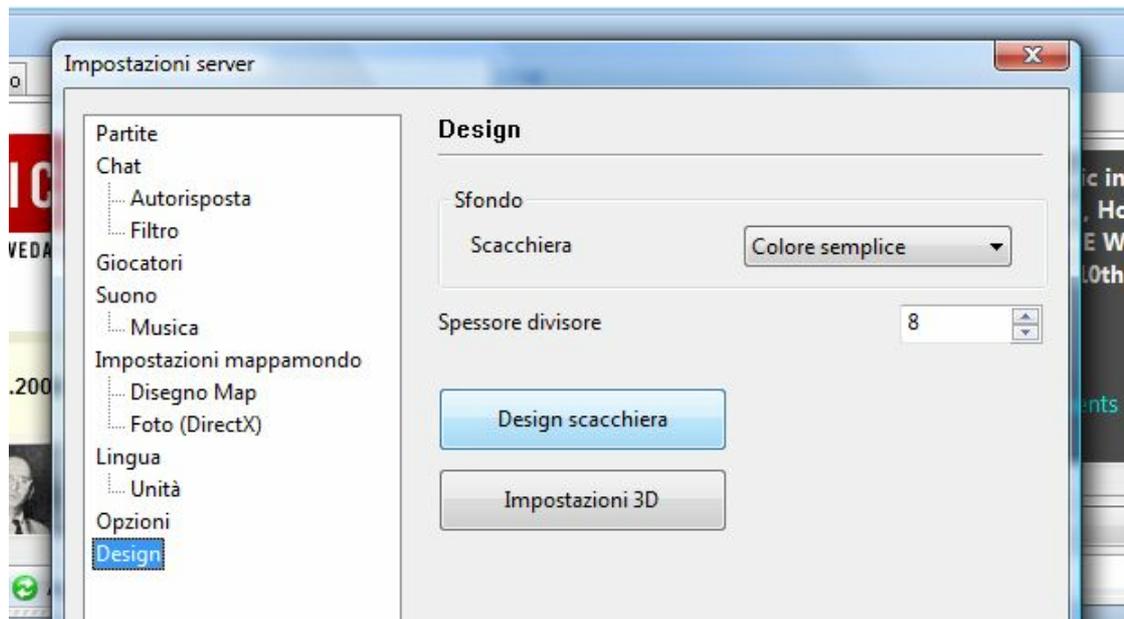


### 3.4.9 Impostazioni Server Design

#### Impostazioni Server Design

---

In questa sezione si possono fare tutte le modifiche riguardanti l'interfaccia grafica del client.



**Sfondo / Scacchiera:** da qui si possono selezionare i colori degli sfondi della scacchiera e delle finestre

### **Design Scacchiera**

Apri la finestra [opzioni della scacchiera 2D](#).

### **Impostazioni 3D**

Apri la finestra opzioni della scacchiera 3D.

## **3.4.10 Immissione delle mosse**

### **Immissione delle mosse**

---

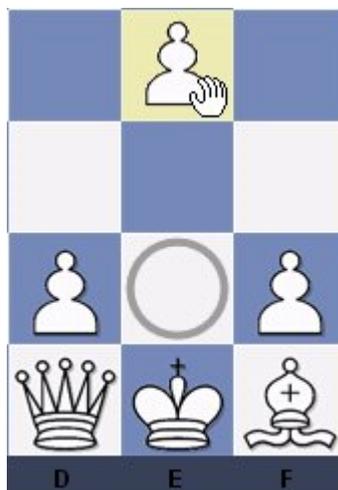
Quando inserite le mosse sulla scacchiera 2D bordo la casa di partenza e la casa di destinazione sono marcate chiaramente con la modalità "*mouseover*".

Cosa significa "*mouseover*"? Per esempio quando passate il cursore del mouse sopra un bottone del programma si apre una piccola casella di testo e delle informazioni vengono visualizzate. Mouseover offre informazioni supplementari che sono relative alla posizione dove il cursore è posizionato.

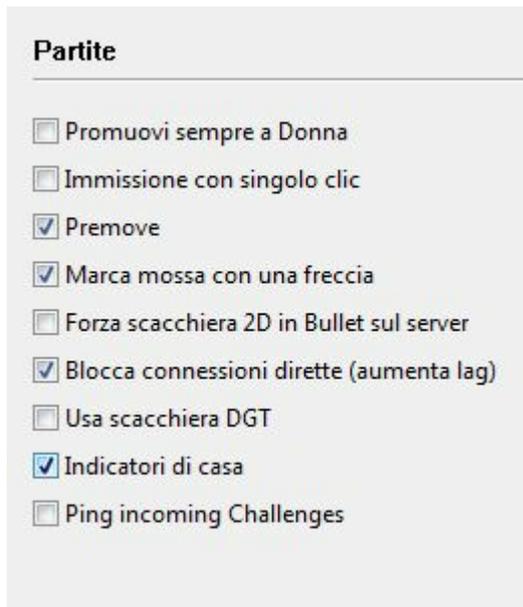
I seguenti esempi mostrano il significato di Mouseover mentre inseriamo una mossa.



Il bianco seleziona il pedone e2 e lo sposta tenendo premuto il tasto del mouse. La casa e2 è segnata con un cerchietto. Quando il mouse arriva sopra la casa e3 essa si colora.



Se il bianco continua ad avanzare il pedone verso la casa e4, questa casa di destinazione potenziale si colora. Il programma sta usando elementi grafici per aiutarvi ad evitare mosse illegali sulla scacchiera. Ciò è estremamente utile nelle partite rated e sul server Playchess.



"*Square Markers*" Questa opzione si trova nel menu [Opzioni -> Partite](#) e fa sì che la casa di partenza venga marcata con un cerchietto durante l'immissione della mossa.

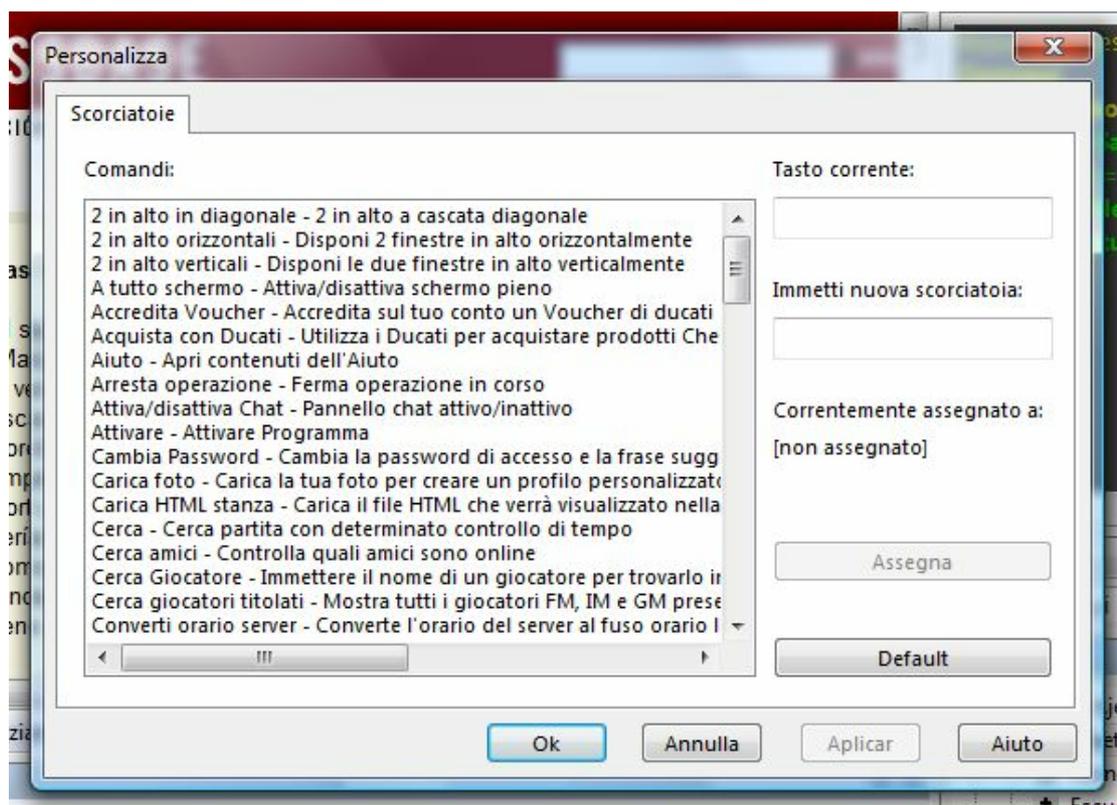
### 3.4.11 Personalizzare la tastiera

#### Personalizzare la tastiera

---

##### Menu applicazione → Personalizza...

Esistono molte scorciatoie da tastiera che rendono la gestione del programma più rapida e più efficace. È possibile personalizzare la tastiera e assegnare le proprie scorciatoie da tastiera, anche per funzioni che non sono assegnate a nessun tasto

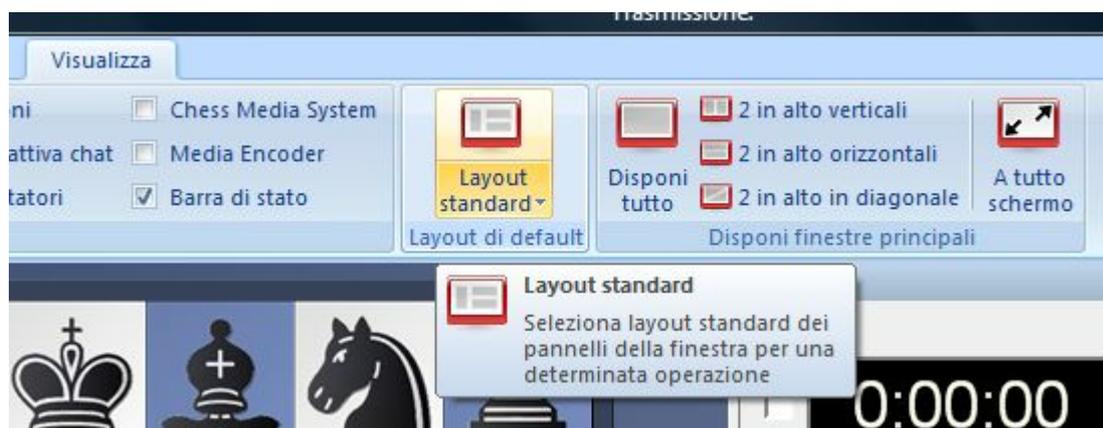


### 3.4.12 Layout di schermo

#### Layout di schermo

##### Visualizza → Layout standard

Quando per la prima volta avviate Fritz vengono caricate le “impostazioni originali” di fabbrica. Potete cambiare il layout dello schermo e molti altri aspetti del programma in molti modi diversi. Oppure potete scegliere uno dei molti layout standard disponibili nel menu “Finestra” – “Layout standard”. Potete anche sistemare manualmente le finestre per creare il vostro layout personalizzato – e, se vi piace, potete salvarlo per usarlo in futuro.



I singoli “pannelli” possono essere modificati a piacere. Per reimpostare una finestra muovete il cursore su una barra di separazione verticale od orizzontale. Esso così cambia in un “cursore di ridimensionamento”. Potete ora premere e tenere premuto il tasto sinistro per ridimensionare la finestra.



Fritz farà sempre in modo che muoviate una finestra in un posto ragionevole (per esempio non vi consentirà di mettere gli orologi al centro dello schermo). Quando la finestra è vicina alla sua meta il bordo grigio chiaro scatta nella sua destinazione finale. Potete ora lasciare il tasto del mouse per lasciarla lì.

Potete anche muovere (o risistemare) i menu e i blocchi di icone in cima allo schermo.

Fritz è dotato di un certo numero di configurazioni preimpostate che possono rivelarsi utili in diverse situazioni.

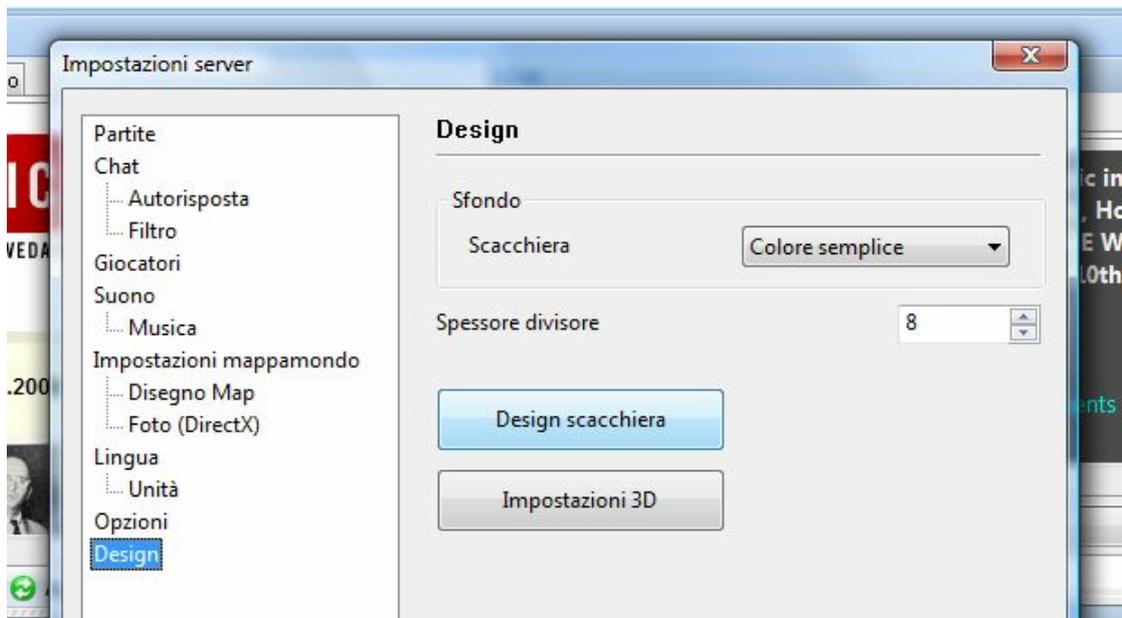


### 3.4.13 Colori e aspetto finestra

#### Colori e aspetto finestra

##### Menu applicazione → Opzioni → Design

Qui potete impostare un certo numero di opzioni che influiscono sull'aspetto del programma.



► **Sfondo → Scacchiera:** qui potete scegliere un materiale, un colore o un'immagine (in

formato BMP) per l'area intorno alla scacchiera.

- ▶ **Spessore divisione:** qui è possibile regolare la larghezza della [barra di separazione tra le finestre](#).
- ▶ **Design scacchiera:** questa opzione consente di impostare i [colori della scacchiera](#).
- ▶ **Impostazioni 3D:** Cambia l'aspetto della scacchiera 3D

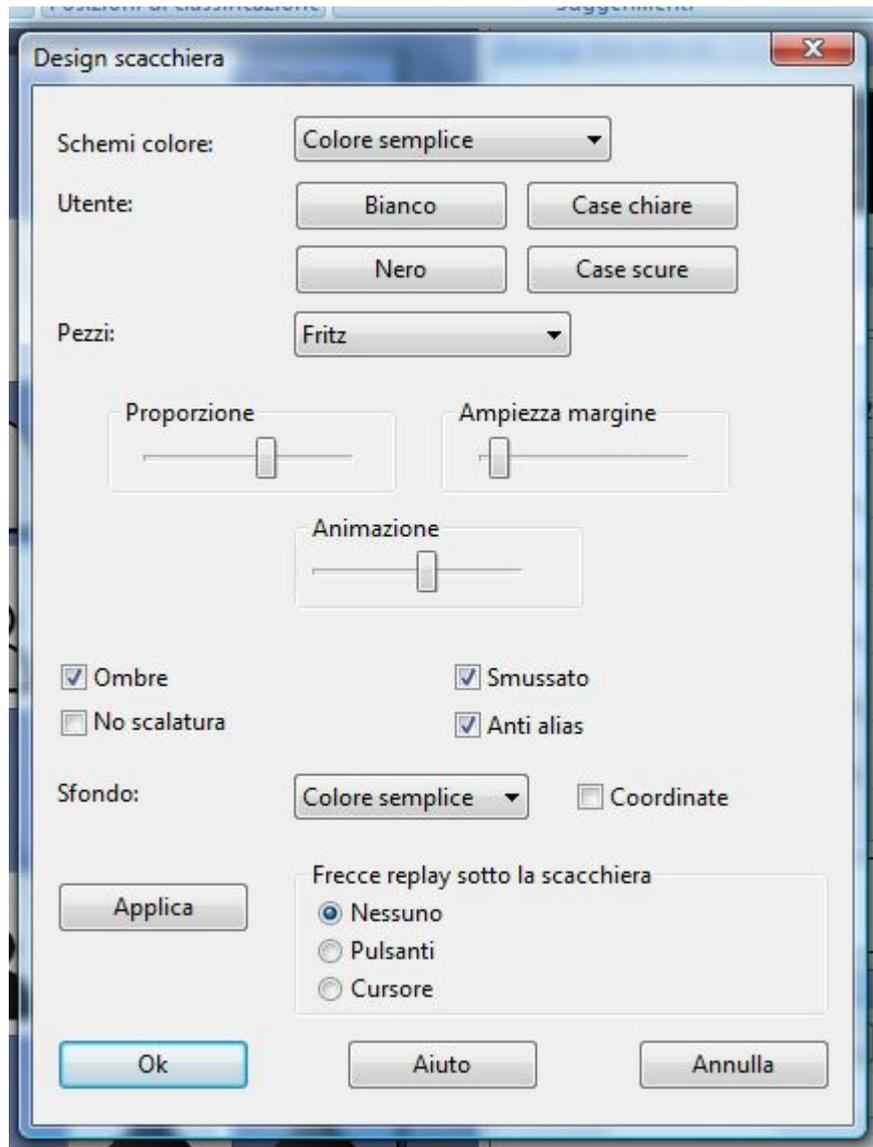
### 3.4.14 Design scacchiera (2D)

#### Design scacchiera (2D)

---

**Menu: Visualizza → Scacchiera 2D**

La scacchiera 2D può essere ridimensionata cambiando la dimensione della finestra scacchiera. Potete anche vedere la seguente finestra di dialogo se **claccate col tasto destro sulla scacchiera**.



Potete scegliere tra diversi materiali (legno, marmo, ecc.), schemi di colore per le case chiare e scure e per lo sfondo. Potete avere o meno le coordinate attorno alla scacchiera o i pulsanti di replay mosse sotto di essa.

Vi sono anche diversi stili dei pezzi. Potete ulteriormente migliorare l'aspetto dei pezzi attivando *"Bordi lisci delle font di schermo"* nel menu di Windows *"Mostra proprietà -> effetti"*.

Ecco i dettagli:

**Modelli colore** seleziona il colore e la trama delle case scure e chiare della scacchiera. Se desiderate inserire colori personalizzati, cliccare su *"Scegli colore"* e selezionate i colori desiderati per le case e per i pezzi. Potete anche usare un materiale diverso, cliccando su *"User BMP"* nei Modelli di colore.

**Pezzi:** potete scegliere uno dei tre set di pezzi. *"Fritz"* è quello predefinito, *"USCF"* è un set disegnato sullo stile delle pubblicazioni scacchistiche americane, e *"Oldstyle"* è un set nostalgico usato nei libri di scacchi dell'inizio del secolo scorso.

**Proporzione** regola le dimensioni relative dei pezzi in rapporto alla scacchiera.

**Margine** determina la larghezza dei margini della scacchiera.

**Animazione** determina la velocità di spostamento dei pezzi sulla scacchiera.

**Ombre** inserisce nei pezzi un'ombreggiatura, in modo da apparire come leggermente sollevati sulla scacchiera.

**Arrotondati** fa apparire i pezzi leggermente arrotondati.

**No scalatura** passa alle vecchie font dei pezzi "Fritz" a dimensioni fisse. In questo caso potete usare il vostro materiale bitmap, cliccando su "*BMP utente*".

**Coordinate** attiva le coordinate 1–8 e a–h intorno alla scacchiera.

**Frecce avanti/indietro** al di sotto della scacchiera inserisce sotto la scacchiera cinque pulsanti in stile registratore.

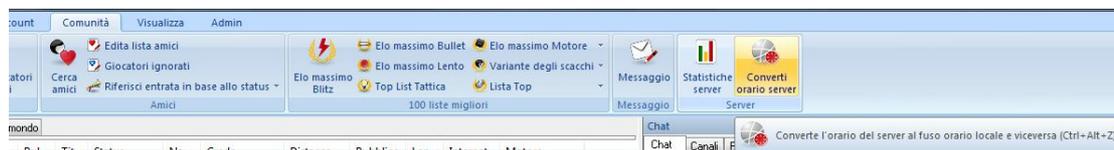


I pulsanti consentono di saltare all'inizio o alla fine della partita oppure di spostarsi di una mossa in avanti o indietro. La freccia rossa all'indietro consente di immettere una nuova mossa e sovrascrivere le vecchie senza che Fritz chieda conferma (normalmente Fritz chiede se si desidera sovrascrivere le vecchie mosse o iniziare una nuova variante).

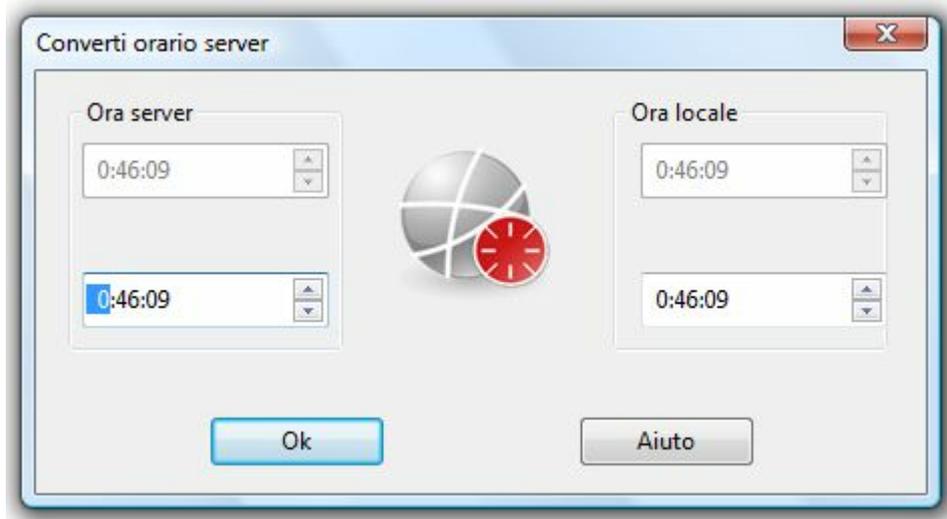
### 3.4.15 Convertire l'orario del server

#### Convertire l'orario del server

##### Comunità → Converti orario server



L'orario del server, che è mostrato quando vi collegate nel server Playchess, è l'orario del centro Europa (Middle European Time) (MET). È l'ora locale di Germania, Francia, Spagna, ecc.



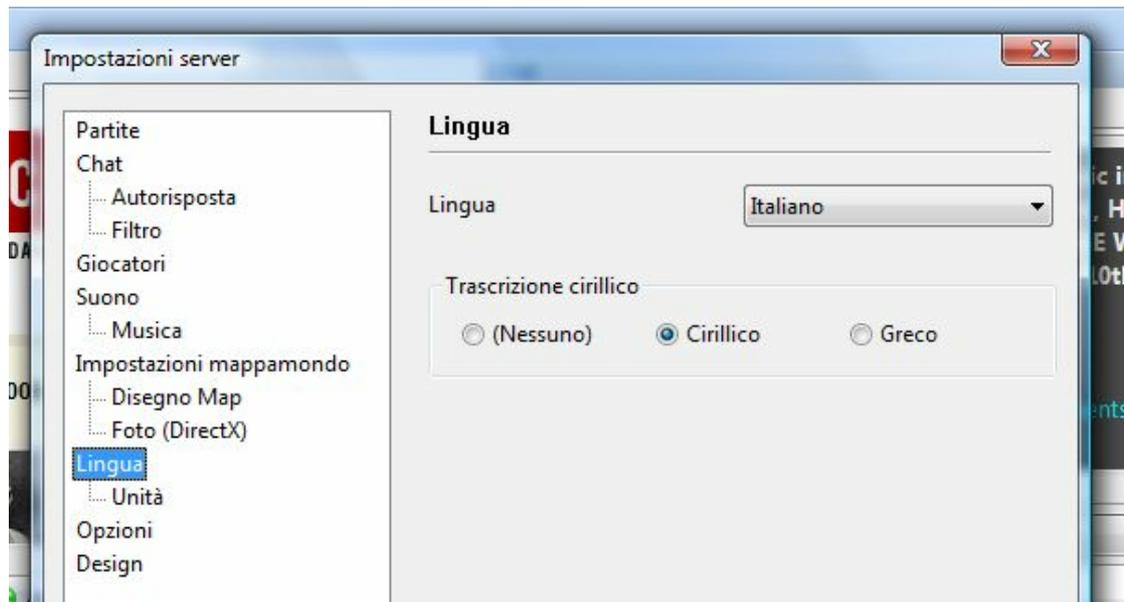
Usate *Converti orario server* per convertirlo nel vostro orario locale.

### 3.4.16 Opzioni - Lingua

#### Opzioni - Lingua

##### Menu applicazione → Opzioni – Lingua

Potete impostare la lingua desiderata per Fritz e per i commenti alle partite (quando immettete [testo di commento](#) potete specificare in quale lingua desiderate annotare la partita). Potete scegliere di visualizzare il commento in una, due o tre lingue. Se una partita non contiene nessun commento nelle lingue specificate, vengono visualizzate le altre lingue, in modo da non perdere niente.



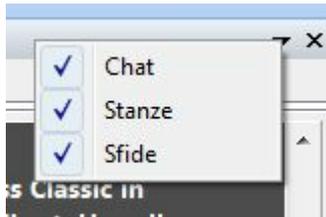
**Trascrizione Cirillico:** Se una persona usa un computer con un set di caratteri Cirillico o Greco, le lettere sono convertite in modo che il testo sia leggibile.

### 3.4.17 Icone sulle finestre

#### Icone sulle finestre

---

Il programma ora ha icone supplementari per le finestre più importanti.



Cliccando sul simbolo X si chiude la finestra.

Cliccando sulla freccia si apre un piccolo menu. Questo menu permette che l'utente nasconda o mostri rapidamente le finestre se e quando sono necessarie.

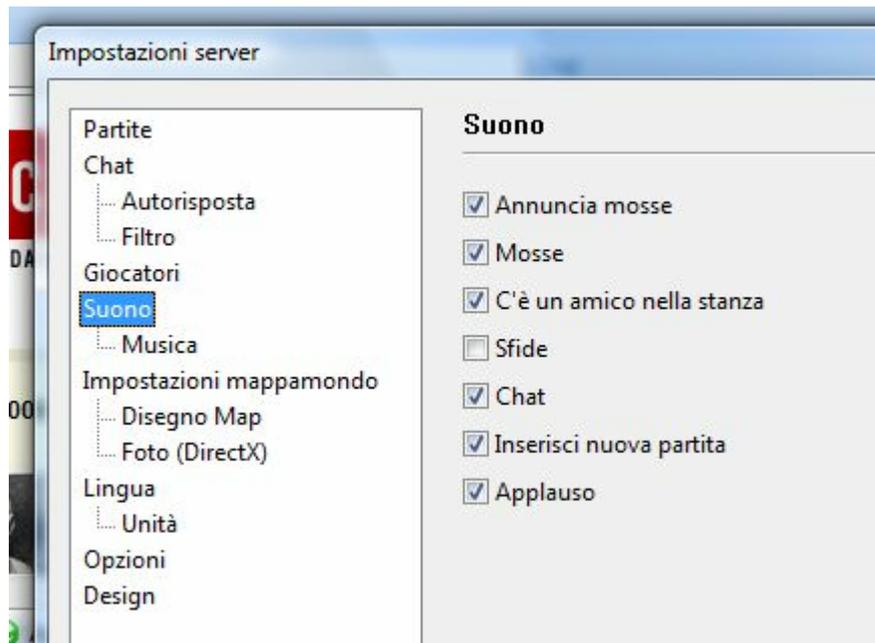
### 3.4.18 Opzioni sonore

#### Opzioni sonore

---

**Menu applicazione → Opzioni → Suono**

Determina quali effetti sonori vanno usati in Playchess.



- ▶ **Annuncia mosse:** legge la notazione delle mosse quando osservate le partite.
- ▶ **Mosse:** effetti sonori quando i pezzi muovono sulla scacchiera.
- ▶ **C'è un amico nella stanza** segnala quando entra un giocatore indicato come amico.
- ▶ **Sfide:** produce un rullio di tamburi quando qualcuno vi sfida direttamente.
- ▶ **Chat:** quando siete da un po' inattivi (ed il vostro status nella lista visitatori è cambiato in "riposa") il messaggio successivo indirizzato specificatamente a voi sarà accompagnato da uno squillo di telefono. Qui potete disattivare questa funzione.
- ▶ **Inserisci nuova partita:** suono per le nuove partite.
- ▶ **Applauso:** se vincete o pattate una partita.

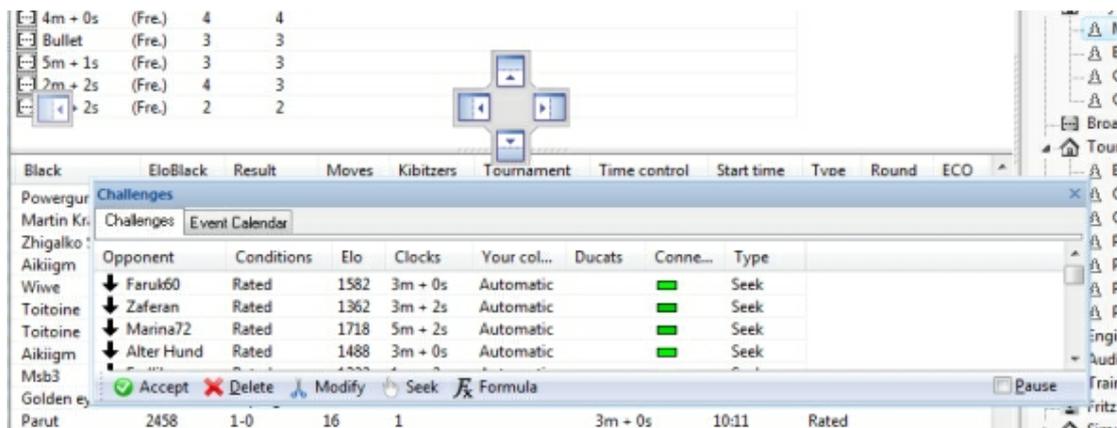
## 3.5 Le finestre del programma

### 3.5.1 Ancoraggio delle finestre

#### Ancoraggio delle finestre

---

Il programma ora offre un nuovo modo di ancorare e disancorare le finestre in maniera intuitiva. Basta fare clic sulla barra superiore di un pannello e tenere premuto il pulsante del mouse mentre lo si trascina nella posizione desiderata. In questo modo si disancora la finestra. Nell'esempio seguente si è posizionato l'orologio direttamente sopra la scacchiera

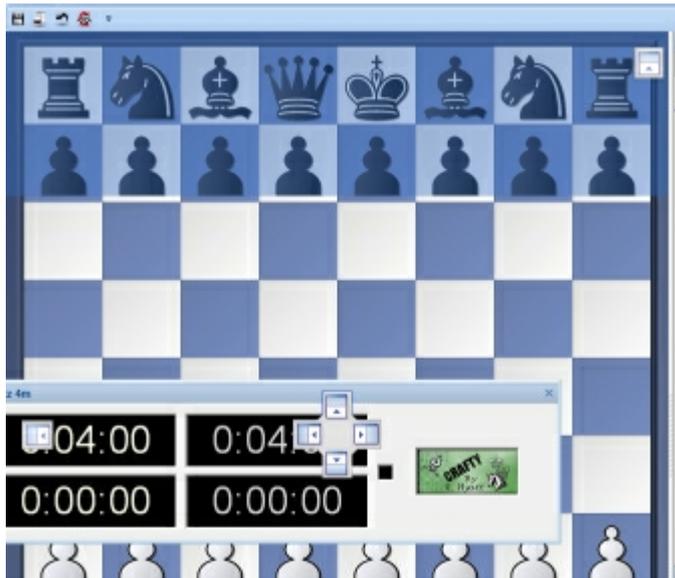


Ora sullo schermo vengono visualizzati diversi pulsanti a forma di freccia. Tali frecce compaiono ogni volta che si sposta una delle finestre sullo schermo. Si possono utilizzare per posizionare le finestre con più precisione.

Per ancorare una finestra, spostare il mouse sopra la parte ombreggiata di un pulsante mentre si tiene premuto il pulsante del mouse. In questo modo viene visualizzata la nuova posizione della finestra prima che si rilasci il pulsante.



Nell'esempio, sposteremo la finestra dell'orologio muovendo il mouse sopra il pulsante freccia superiore. In questo modo potremo spostare l'orologio direttamente sopra la scacchiera. Quando viene visualizzata sullo schermo l'area ombreggiata in blu, si può rilasciare il pulsante del mouse.



In questo modo l'orologio viene posizionato esattamente nella zona ombreggiata.



Il metodo di posizionamento delle finestre tramite i pulsanti freccia è semplice da utilizzare se si tiene presente che la posizione della finestra viene sempre mostrata tramite l'area ombreggiata accanto ai pulsanti freccia. Facendo pratica, sarà possibile constatare che è possibile posizionare le finestre con grande rapidità.

### 3.5.2 La finestra notazione

#### La finestra notazione

---

Nella finestra notazione vengono visualizzate tutte le mosse della partita.

Notazione + Libro

Notazione **Formulario** Libro

**Greco, Gioacchino - Analysis\Analyse 1-0**  
C54 approx Europe 1625 [ChessBase]

**1.e4** e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Cxc3 9.bxc3 Axc3 10.Db3 Greco invented free play with the pieces. Free pieces will win: free diagonals for the bishops, free files for the rooks!! **Axa1** Black is intent on winning by capturing more material.

**11.Axf7+** White is aiming for mate. **Rf8 12.Ag5 Ce7 13.Ce5**  **Axd4** Black tries to capture as much as possible, and White tries to mate.

**14.Ag6**  aha! If the king has not yet castled, the weakest square is always f7. **d5** He is still defending.

**15.Df3+** No mate, but.. **Af5 16.Axf5 Axe5 17.Ae6+ Af6 18.Axf6 Re8**  
[ 18...gxf6 19.Dxf6+ Re8 20.Df7# ]

**19.Axg7** Powerful bishops, discovered by Greco.

Queste possono essere varianti o note di commento. Potete saltare in qualsiasi punto della partita cliccando semplicemente sulla notazione: apparirà subito la scacchiera con la posizione corrispondente. Anche i tasti freccia della tastiera possono essere usati per navigare tra le mosse.

#### Notazione in stile formulario

Nella partite normali senza commento potreste trovare più comodo usare lo stile di notazione formulario. Cliccate sulla linguetta in alto per selezionarla.

Alcuni utenti potrebbero trovare problemi con la notazione e la stampa per quanto riguarda i simboli scacchistici.

- ▶ **Causa:** il programma usa speciali font TrueType per la notazione scacchistica ed i pezzi. Qualche volta esse possono non essere installate correttamente, per esempio con Windows NT/2000 se l'installazione non ha avuto i necessari diritti amministrativi.
- ▶ **Soluzione:** installare manualmente le font usando il pannello di controllo Windows. Tutte le font si trovano nella directory \FONTS del CD del programma.

### 3.5.3 La schermata principale del server

#### La schermata principale del server

Quando si accede al server Playchess viene visualizzata una schermata del tipo di quella riportata di seguito. A sinistra viene visualizzato un elenco di giocatori o di partite, al di sotto l'elenco delle sfide. Per passare da un elenco all'altro, è sufficiente fare clic su una delle schede visualizzate nella parte superiore della schermata. Se si fa clic su una delle intestazioni dell'elenco, lo si ordina in base al criterio corrispondente (nome, rating, titolo, ecc.).

Info	Giocatori	Partite	Mappamondo									
Nome	Blitz	Bul...	Tit...	Status	Na...	Grado	Distanza	Pubb...	Len...	Internet	Motore	
Robot 4				Amministra...		Sysop	1748 km					
Podolle	1925	2005		Osserva/Rip...		Pedone++	1244 km					
Thomas Luther	2358		GM	Osserva/Rip...		Re+!	1526 km		2032			
Dbojkov	2786	2536	GM	Osserva/Rip...		Re!	2365 km					
Michael Richter	2740	2609	IM			Re++	1750 km		1533			
Kendo	2731	2725	IM	Osserva/Rip...		Re++	1291 km		2128			
Nyx	2632	2621	GM	Osserva/Rip...		Re++	1623 km		1727			
Agababean	1686	1709	GM			Re++	2731 km					
Pinkpanther	3007		GM	Osserva/Rip...		Re+	1340 km					
KonstantinLanda	2816	2560	GM	Riposa		Re+	1344 km		1727			
Spasov	2791	2546	GM	Riposa		Re+	2714 km					
Taktikus	2765	2598		Osserva		Re+	1988 km					
Zsuzsa Veroci	1975		GM	Osserva/Rip...		Re+	1990 km					
Peony	2814	2992	GM	Osserva/Rip...		Re	1993 km					
Cskamoskva	2807	2672	GM	Osserva		Re	1803 km					
Jon Levitt	2156		GM	Riposa		Re	1098 km					
Diggory	2760	2598	IM	Riposa		Donna++	1920 km					
Rode	2580	2520	FM	Osserva		Donna++	1527 km					
Schachriese	2499	2368		Osserva/Rip...		Donna++	1648 km		2160			

Si noti che quando spostate il vostro mouse sopra un *Nome* nella lista una piccola icona della foto sarà visualizzata (se un'immagine del giocatore è disponibile). Se spostate il mouse sopra una colonna *Distanza* la posizione del giocatore sarà visualizzata su un piccola mappa del mondo.

Cliccando su una delle linguette in cima alla lista *Giocatori* potete ottenere diverse liste o vedere che attività c'è nella stanza.

- ▶ **Info** riporta le ultime informazioni sulle attività del server Playchess o della stanza. È visualizzata in un browser in HTML e può contenere link ad altre pagine.
- ▶ **Giocatori** vi dà la lista dei visitatori presenti nella stanza. Potete ordinare la liste per nome, Elo, Titolo, Status, eccetera. Cliccando una seconda volta si inverte l'ordine. Le varie colonne possono essere spostate semplicemente trascinandole in un altro posto. Premendo CTRL+ (tasto CTRL più il segno + del tastierino numerico) si ottimizzerà la larghezza delle colonne.

**Nota:** Cliccando col tasto destro su un nome richiamerete informazioni supplementari sul giocatore (foto, Elo, posizione geografica). Potete anche definire lo [stato sociale](#) di un giocatore.

- ▶ **Partite** mostra le partite che sono in corso e le partite appena terminate in questa stanza. Potete fare doppio clic per caricarla e osservarla.

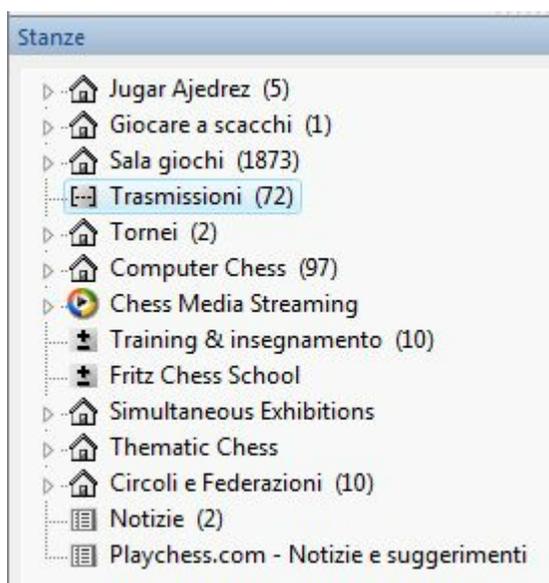
Potete ordinare le partite cliccando il titolo della colonna. Ordinandole per "risultato" le partite in corso verranno spostate in cima alla lista

- ▶ **Mappamondo** mostra l'attività del server Playchess sul mappamondo. Ogni utente è rappresentato da un punto rosso sulla mappa

### 3.5.4 Le stanze virtuali scacchistiche

#### Le stanze virtuali scacchistiche

Playchess ha diverse stanze, che sono raggruppate in una struttura ad albero. Nell'angolo inferiore destro della schermata potete vedere le stanze a cui potete accedere:



Ogni stanza serve a uno scopo diverso e in futuro ne verranno create ancora altre. Accanto alle varie stanze viene visualizzato il numero di visitatori attualmente presenti in esse.

Per entrare in una stanza, basta fare doppio clic su di essa. Appena entrati, si può chattare con altri visitatori, sfidarli per una partita, osservare altri visitatori mentre giocano, ecc.

La stanza di gioco principale è quella in cui normalmente si viene inseriti non appena si accede al server Playchess. In questa stanza è severamente vietato l'uso del computer per il gioco. Il server esegue un monitoraggio costante delle partite e registra un rapporto sulle attività "sospette" di qualsiasi giocatore. Il server può eliminare il rating o annullare un account se rileva una chiara evidenza dell'uso del computer.

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

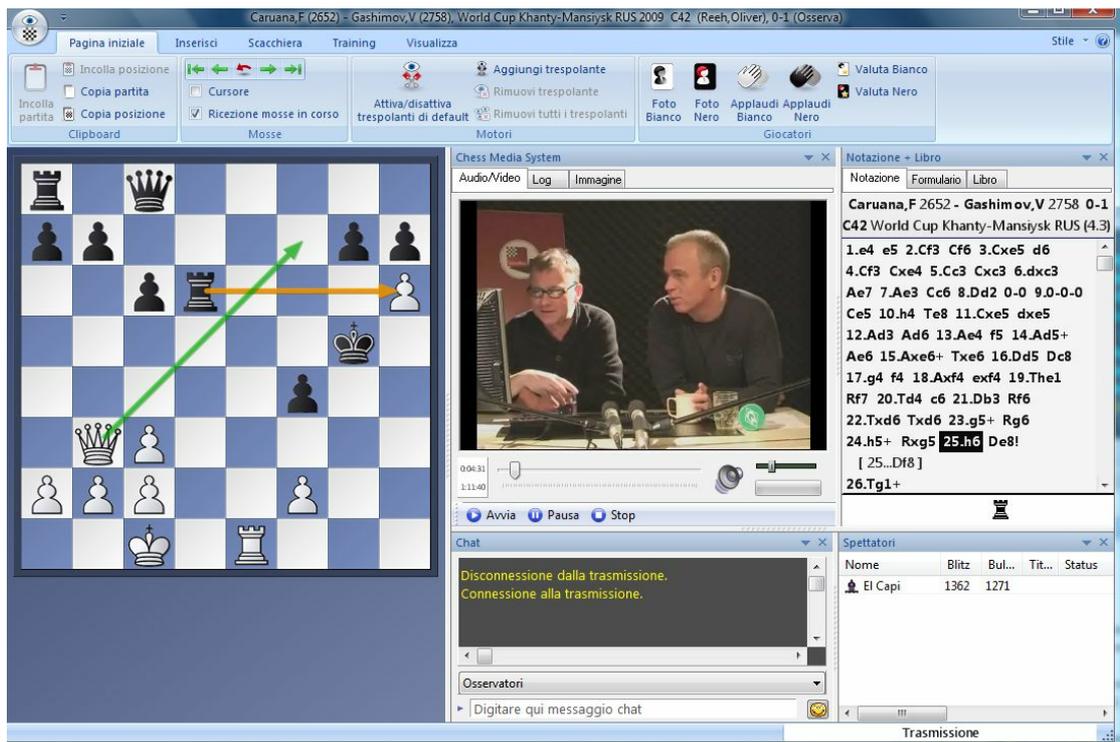
- ▶ Se si desidera giocare facendosi aiutare dal computer è possibile farlo nella stanza *Gioco con programmi*.
- ▶ Nella stanza "Notizie" si trovano le notizie scacchistiche più recenti in varie lingue.
- ▶ La stanza "Training & insegnamento" serve allo scopo descritto nel suo nome.

- ▶ La stanza "Trasmissioni" è il luogo virtuale nel quale vengono trasmessi dal vivo eventi scacchistici di rilievo.
- ▶ Visitare periodicamente la stanza "Playchess.com - Notizie e suggerimenti" per leggere le risposte alle domande rivolte più di frequente allo staff tecnico.

*Le federazioni e i circoli scacchistici delle varie nazioni possono disporre di una propria stanza virtuale.*

### 3.5.5 Chess Media System

#### Chess Media System



Il Chess Media System, sviluppato da ChessBase, ha la capacità di sincronizzare le mosse e il video relativo. Mentre state osservando e ascoltando un Grande Maestro, le mosse che il Grande Maestro inserisce nel suo computer vengono visualizzate simultaneamente sulla vostra scacchiera. I piani di gioco e le minacce sono indicate con le frecce colorate e le case deboli e le strutture pedonali sono visualizzate con le case colorate. Imparare a giocare a scacchi non è mai stato così attraente!

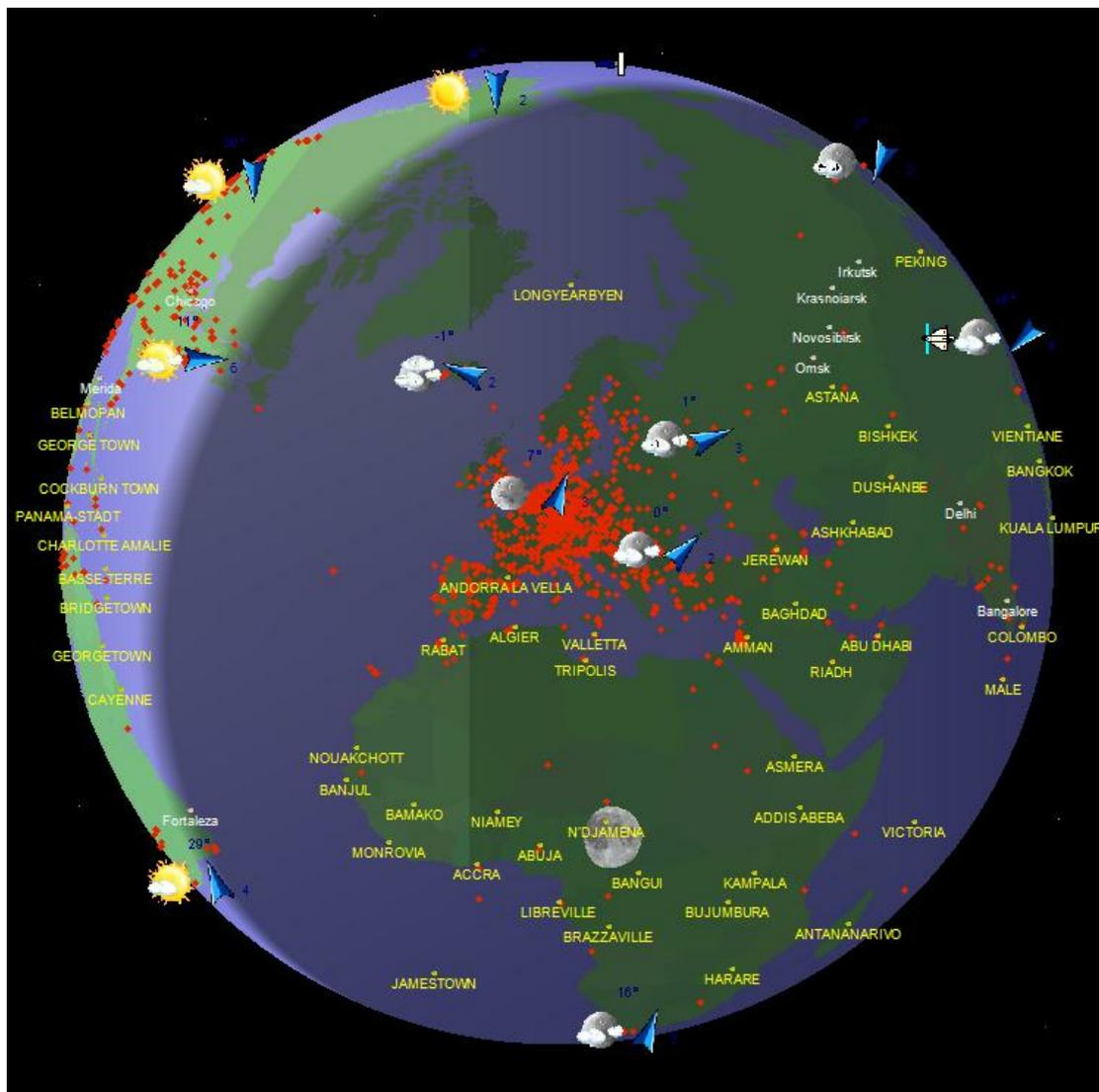
Radio ChessBase (o TV ChessBase) trasmette regolarmente nella [stanza](#) trasmissioni. C'è inoltre una stanza chiamata denominata "Chess Media System" dove potete seguire le lezioni o vedete la cronaca di un torneo importante. Aprite la "lista partite" per vedere i file *Chess Media*. I file sono trasmessi in "streaming video", così da non doverli scaricare sul disco fisso. Se il pagamento (in [ducati](#)) è effettuato, potete guardare che lo stesso video per un periodo di 24 ore. Potete aprire/chiedere la finestra Chess Media dal menu *Visualizza -> Chess Media*.

### 3.5.6 Mappamondo

#### Mappamondo

Fare clic su "Mappamondo" nell'elenco dei visitatori

Viene visualizzato un mappamondo con i giocatori online indicati da puntini rossi.



Sono disponibili le funzioni seguenti:

- ▶ **Clic del mouse** centra la località del globo su cui si è fatto clic.
- ▶ **Zoom in/out**: consente di aumentare o di diminuire la scala di visualizzazione. In fondo allo schermo ci sono due pulsanti che consentono di fare lo stesso, ma l'azione si può anche eseguire facendo clic sul mappamondo con il pulsante destro del mouse e poi selezionando Zoom in o Zoom out.
- ▶ **Centra**: centra sul globo la propria località.

- ▶ **Mostra giorno/notte:** visualizza sul globo le zone in cui è giorno e quelle in cui è notte.
- ▶ **Coordinate geografiche:** Spostando il cursore sopra al globo vengono visualizzate le coordinate geografiche (longitudine e latitudine) del punto in cui si trova il puntatore del mouse.
- ▶ **Animazione:** se si desidera che il mappamondo ruoti automaticamente, fare clic su di esso con il pulsante destro del mouse e selezionare "Animazione".
- ▶ Quando si sposta il puntatore del mouse su un puntino rosso, viene indicato il nome del giocatore. Facendo clic sul puntino con il pulsante destro del mouse si possono visualizzare le informazioni relative a quel giocatore (immagine, rating, ecc.).
- ▶ Se si fa clic su un visitatore dell'elenco principale con il pulsante destro del mouse è possibile utilizzare l'opzione "Mostra utenti sulla mappa" per trovare il punto in cui è localizzato il giocatore.
- ▶ In menu applicazione → *Opzioni* → [Impostazioni mappamondo](#) è possibile configurare la visualizzazione (mostra città, sole, luna, ecc.).

## 3.6 Tornei e simultanee

### 3.6.1 Tornei

#### Tornei

---

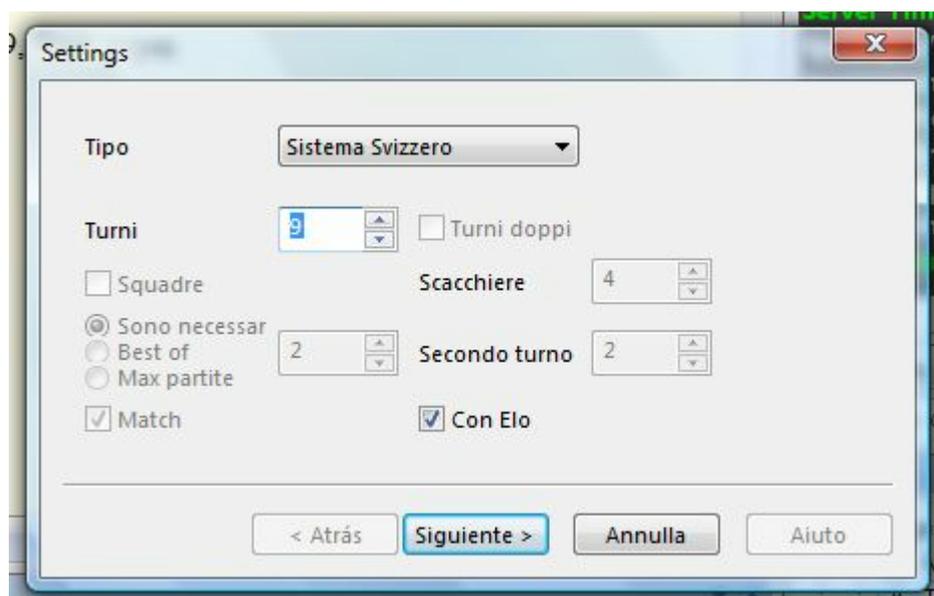
Sul server Playchess si possono organizzare tornei e parteciparvi. Tuttavia, l'organizzazione di un torneo è riservata solo agli [utenti registrati](#) dotati come minimo del [grado](#) di Alfiere.

Avvio di un torneo

**Menu applicazione → Nuovo → Torneo**

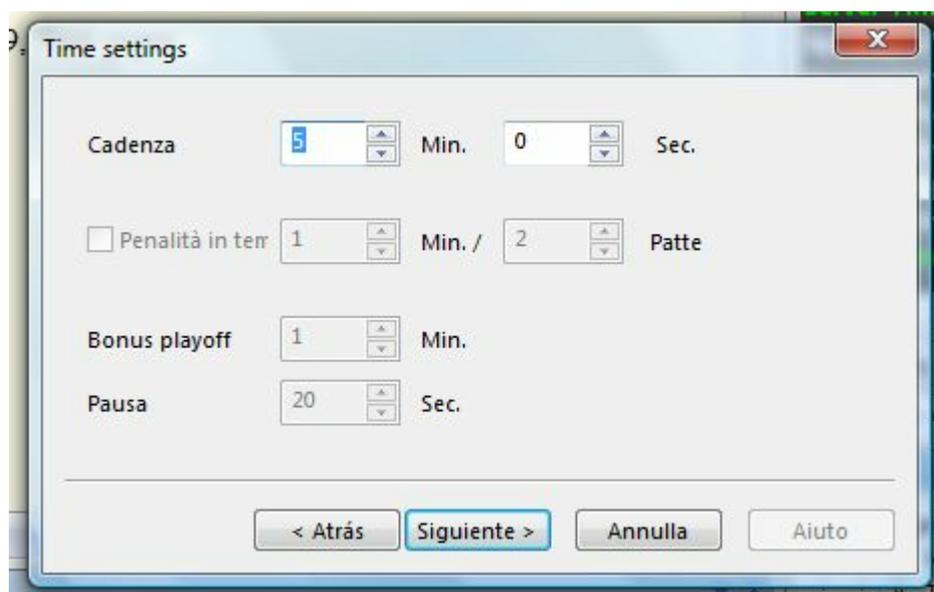
È possibile svolgere un torneo solo in una delle stanze riservate a questo scopo.

Facendo clic su Nuovo torneo viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di avviare un torneo. Una procedura guidata condurrà l'utente nelle varie fasi dell'impostazione.



Esempio di impostazione di un torneo a eliminazione diretta. Le prime 4 partite servono per eliminare velocemente i giocatori più deboli, e dal secondo turno si gioca al meglio delle 6 partite. Una descrizione dei diversi tipi di torneo può essere letta nel capitolo [Tipi di torneo](#).

Il pulsante *Avanti* > vi porta ai tempi di riflessione.



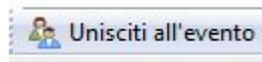
Nota: Qui potete dare del tempo extra al bianco per gli spareggi nella partita decisiva. Dopo che avete impostato i parametri ottenete il grado di Assistente di Torneo con il quale potete mandare [gli inviti](#) agli altri giocatori nel server



Dopo l'avvio del torneo si può decidere quali giocatore debbano prendervi parte, aggiungendoli o rimuovendoli dalla lista. Basta fare clic su un giocatore con il pulsante destro del mouse e utilizzare i comandi "Aggiungi" o "Rimuovi". È anche possibile fare clic su un certo numero di giocatori con tenendo premuto il tasto Ctrl e poi aggiungere i giocatori alla lista dei partecipanti al torneo.

Il comando *Lista ->Chat* pubblica la lista corrente dei partecipanti nella finestra di chat. Il comando *Trasmissione* invia nuovamente l'annuncio del torneo.

Quando si è completata la lista dei partecipanti, viene visualizzata la finestra di dialogo di gestione del torneo, dalla quale è possibile avviare i turni, inviare messaggi ai partecipanti, correggere i risultati, ecc. Non chiudete la finestra di gestione del torneo finché il torneo è in corso di svolgimento.



Se si verificano problemi di connessione in una scacchiera, entrambi i giocatori devono chiudere la finestra scacchiera. Dopo di che è possibile riavviare la partita.

Durante il torneo viene generata una tabella in formato HTML, aggiornata dopo ogni turno. Essa viene visualizzata nella finestra Info.

## MaxoChess Fuerteventura 2006 Final 2006 (TD: Fernando Moran, Time: 3m + 1s)

1	Star Wars		3166	+19		1	1	1	½	1	1	1	1	1	1	8.5 / 9	
2	Garian		2708	+253	0		1	½	1	½	1	1	1	1	1	7.0 / 9	
3	Assedo		2750	+109	0	0		1	½	½	1	1	1	1	1	6.0 / 9	
4	Ovet		2704	+79	0	½	0		1	1	1	1	0	½	½	5.0 / 9	
5	Necromant		2654	+96	½	0	½	0		1	0	1	1	½	½	4.5 / 9	17.75
6	Rakhmanator		2634	+118	0	½	½	0	0		1	1	½	1	½	4.5 / 9	14.75
7	MASLAKKOSTIA		2610	+24	0	0	0	0	1	0		0	1	1	3.0 / 9	8.00	
8	Xhrg		2653	-23	0	0	0	0	0	0	1		1	1	3.0 / 9	6.50	
9	Radzio000		2813	-246	0	0	0	1	0	½	0	0		1	2.5 / 9		
10	Odjinud		2714	-331	0	0	0	½	½	0	0	0	0		1.0 / 9		

Media Elo: 2740 <=> Cat: 20 gm = 2.97 m = 1.17

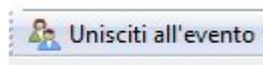
È possibile interrompere un torneo e riprenderlo in seguito. Basta chiudere il torneo e poi, quando si desidera continuare, fare clic su *File* → *Apri* → *Torneo*.

### 3.6.2 Partecipare ad un torneo

#### Partecipare ad un torneo

I tornei si svolgono nelle stanze torneo. Per la maggior parte delle stanze è necessario almeno il [grado](#) di cavallo.

Cliccate sul pulsante *Unisciti all'evento* sotto la lista giocatori:



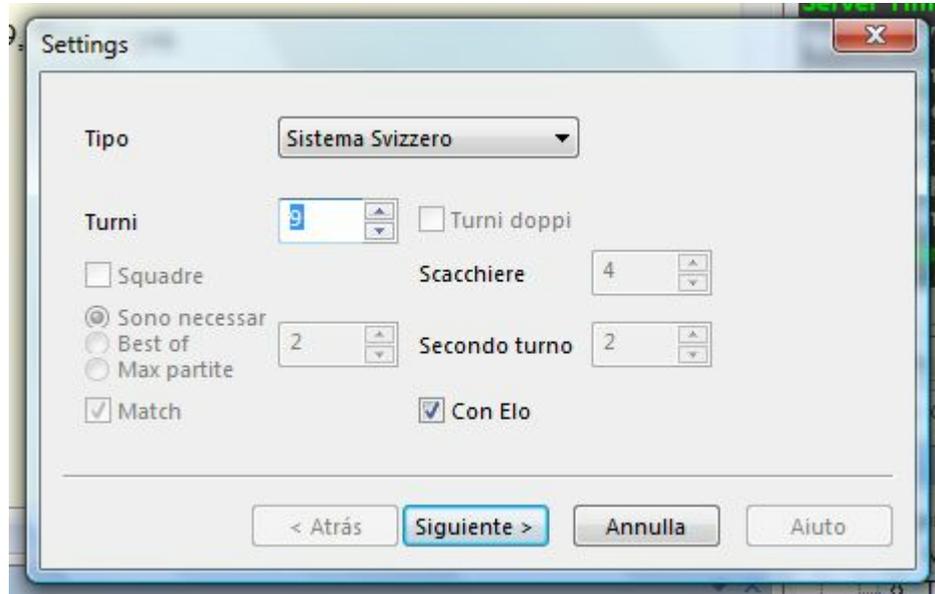
Il direttore del torneo riceverà un messaggio automatico di chat che lo avverte che avete intenzione di unirvi all'evento. Anche lo status nella lista giocatori cambia in Vuole. Quando il direttore del torneo accetta la vostra adesione il vostro status cambia in Registrato.

Se avete grado di Alfiere o più potete [organizzare tornei](#).

### 3.6.3 Tipi di torneo

#### Tipi di torneo

Potete organizzare cinque tipi diversi di torneo sul server:



1. Girone all'italiana
2. A eliminazione diretta
3. Sistema svizzero
4. Sistema Scheveningen
5. Accoppiamenti manuali

#### Girone all'italiana

Ogni giocatore incontra tutti gli altri. L'ordine di partenza dei giocatori è casuale. Gli abbinamenti seguono la regola che ogni giocatore giocherà a colori alternati (eccetto una volta per giocatore durante il torneo) e che la prima metà dei giocatori avrà un bianco in più mentre la seconda metà avrà un nero in più.

Nei tornei all'italiana potete raddoppiare i turni spuntando il box "Turni doppi", e la seconda metà del torneo verrà giocata a colori invertiti, cosicché il numero di partite giocate col bianco e col nero sarà il medesimo.

#### A eliminazione diretta

I giocatori vengono ordinati per punteggio Elo, e il giocatore primo della lista incontrerà l'ultimo, il secondo incontrerà il penultimo ecc.. Se tutti i giocatori più forti avanzano, allora lo stesso accade nel secondo turno. Se si continua così, i numeri 1 e 2 dovrebbero giocare la finale. Se si seleziona "Sono necessarie le vittorie", le partite che finiscono patte non vengono contate. Bisogna selezionare un numero x di vittorie per avanzare. Al meglio delle 4 partite è semplice. Il primo che fa 2,5 punti passa il turno. È possibile settare un numero differente di partite dalla fase 2 in poi, per esempio "al meglio delle 6 partite". Il primo turno è per eliminare i giocatori deboli: non avete bisogno di molti turni per fare quello. Avete bisogno di un tiebreak, che è una partita *sudden death*. Il bianco avrà 1 minuto in più, ma dovrà vincere per passare il turno.

### Sistema svizzero

L'idea di base è che i giocatori che fanno la stessa quantità di punti devono giocare tra di loro se possibile. Per il primo turno i giocatori sono ordinati per punteggio Elo, e divisi a metà. Il giocatore numero 1 giocherà col primo giocatore della seconda metà, il numero 2 col secondo della seconda metà eccetera. I colori sono alternati, e la prima scacchiera avrà il colore a sorteggio. Con 100 giocatori sarà così:

1 – 51  
51 – 2  
3 – 53  
...  
0  
51 – 1  
2 – 52  
53 – 3  
....

La probabilità che il giocatore migliore vinca il torneo è molto alta, anche con un piccolo numero di turni. Più turni giocate, più accurata sarà la classifica

### Sistema Scheveningen

Ci sono due squadre. Ogni giocatore della squadra1 gioca contro ogni giocatore della squadra2. Funziona meglio quando le squadre hanno lo stesso numero di giocatori. I tornei "veterans vs ladies" per esempio hanno usato questo sistema. Come nel torneo all'italiana, nella seconda metà del torneo i colori saranno invertiti se è a turni doppi

### Accoppiamenti manuali

Abbinare i giocatori e li lasciate giocare un determinato numero partite. Potete regolare un numero fisso di partite o lo stile a eliminazione diretta (vittorie al meglio di). Come interpretare questo sarà una vostra decisione. Se desiderate giocare con un sistema di abbinamenti che non è coperto dagli altri sistemi, potete usare questo.

## 3.6.4 Invito agli eventi

### Invito agli eventi

---

#### Menu applicazione → Nuovo → Torneo

Quando si [organizza un torneo](#) è necessario rendere pubblica la notizia e inviare un invito agli altri giocatori presenti sul server. Quando si avvia il torneo, l'assistente di torneo aiuterà l'utente a farlo.

Un evento (torneo, simultanea, ecc.) è contraddistinto da un titolo e da un testo di invito. L'annuncio viene inviato a tutti i visitatori presenti sul server Playchess. I messaggi utilizzano i [canali di chat](#) Tornei e Simultanee, che vengono aperti automaticamente ogni volta che si accede al server. Se gli inviti troppo frequenti sono un disturbo, è possibile disattivarli nella finestra dei canali di chat.

**Si noti** che l'invito viene inviato solo ai giocatori che godono del [grado](#) di Cavallo o di un grado

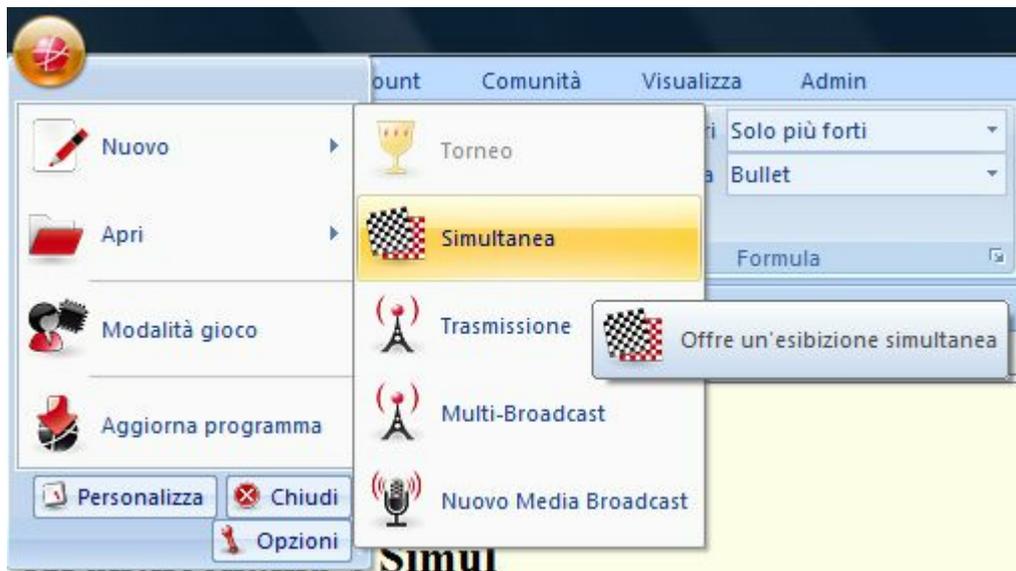
superiore

### 3.6.5 Esibizioni in simultanea

#### Esibizioni in simultanea

Le esibizioni in simultanea funzionano come i [tornei](#) normali e possono essere svolte solo nelle stanze virtuali riservate ad esse (*Esibizioni in simultanea – Simultanee per giocatori con Elo, Simultanee A, Simultanee B, ecc.*).

Tutti coloro che desiderano parteciparvi devono entrare nelle stanze apposite e fare clic sul pulsante Unisciti all'evento, situato in fondo alla lista dei giocatori. In questo modo si viene registrati presso il direttore dell'evento.



Esistono tre tipi di esibizione in simultanea:

#### **Simultanea con orologio**

Il giocatore che conduce la simultanea ha a disposizione esattamente lo stesso tempo di ognuno dei suoi avversari. Egli può giocare nell'ordine di scacchiere che preferisce.

#### ▶ **Simultanea itinerante**

In questa forma di simultanea, il giocatore passa da scacchiera a scacchiera. Quando sta giocando sulla scacchiera di un avversario specifico il bordo di questa scacchiera diventa rosso, ad indicare che l'avversario deve muovere. La mossa deve essere eseguita entro dieci secondi. Se per una o due volte il giocatore non muove entro questo limite di tempo, il giocatore che conduce la simultanea ha il diritto di richiedere la vittoria.

#### ▶ **Simultanea a numero aperto**

Si tratta di un'esibizione in simultanea senza orologi, e chi conduce la simultanea passa da una scacchiera all'altra come nella simultanea itinerante. La differenza principale sta nel fatto che quando una partita è finita un altro giocatore può entrare sulla scacchiera vuota. Se si desidera giocare, basta immettere il proprio nome nella lista di attesa.

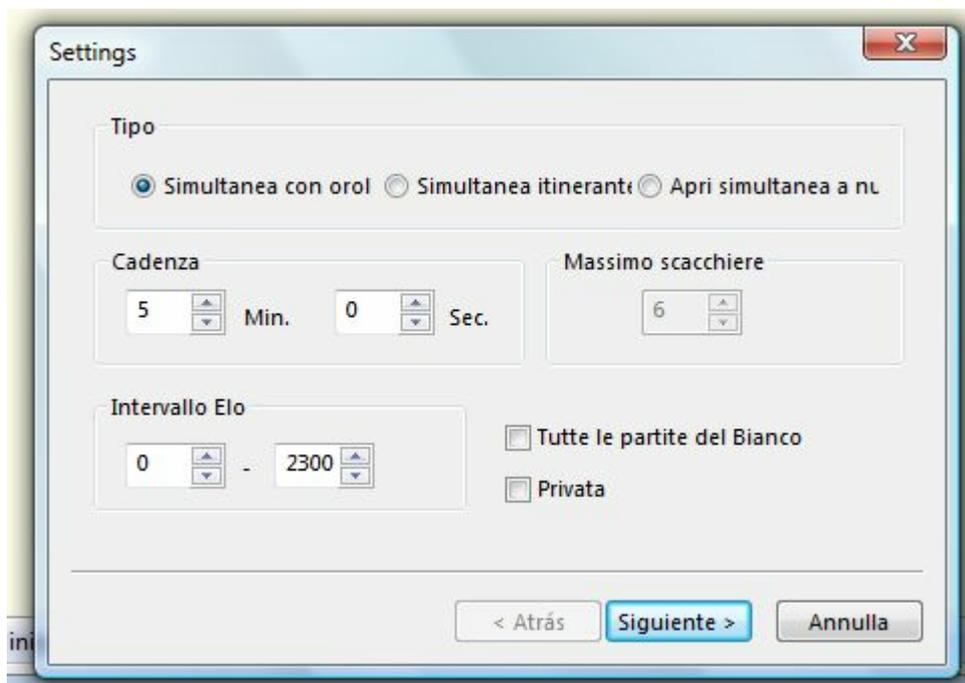
Le partite in simultanea non vengono conteggiate per il rating Elo sul server Playchess.

## Esecuzione di un'esibizione in simultanea

**Menu: File → Nuovo → Simultanea**

Questo comando richiede una certa familiarità con le operazioni in simultanea ed è meglio prima provarlo con due o tre scacchiere e con avversari deboli.

Fare clic su *File → Nuovo → Simultanea*. Nella finestra di dialogo visualizzata è possibile impostare la cadenza (se lo si desidera) e la gamma Elo degli avversari.



Il numero massimo di scacchiere è importante solo per le simultanee a numero aperto. Negli altri due tipi di simultanea, il numero delle scacchiere è determinato dal numero dei partecipanti invitati. In una simultanea a numero aperto si può iniziare a giocare con alcune scacchiere vuote. Se nella stanza entra qualcuno che desidera giocare, basta che si unisca all'evento e inizi a giocare su una scacchiera vuota.

Facendo clic su Next viene visualizzata la finestra di dialogo [Invito a simultanea](#) dalla quale l'inizio della simultanea viene trasmesso nei canali di annunci del server Playchess.

Dopo aver trasmesso il testo di annuncio, viene visualizzata la finestra del registro. Essa è molto simile al [Registro del torneo](#). È possibile aggiungere o rimuovere giocatori dalla lista selezionandoli nella lista dei giocatori e poi facendo clic su "Aggiungi" o "Rimuovi". Per discutere della partecipazione dei vari giocatori, prima di aggiungerli, si può utilizzare la finestra di chat.

Si noti che il comando *Lista → Chat* pubblica la lista corrente dei partecipanti nella finestra di chat. Il comando *Trasmisione* invia nuovamente l'annuncio del torneo.

### Alcune cose da ricordare

- ▶ Quando è stata avviata la simultanea, viene visualizzata una finestra con le scacchiere di tutti gli avversari. È possibile passare dalle scacchiere multiple a una scacchiera singola premendo **F6** (o facendo clic su *Partita → Ingrandisci scacchiera*). Viene ingrandita la

scacchiera con i bordi gialli.

- ▶ Su ogni scacchiera un LED segnala a chi sta la mossa. Rosso significa che tocca al giocatore che conduce la simultanea, verde che è il turno dell'avversario.
- ▶ Si può offrire la patta o abbandonare la partita facendo clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse o utilizzando uno dei pulsanti situati sotto la scacchiera evidenziata (con il bordo giallo).
- ▶ Le offerte di patta dell'avversario vengono segnalate tramite uno sfondo verde chiaro per il nome che si trova nell'angolo superiore destro della scacchiera.
- ▶ In una simultanea itinerante, se un avversario non muove entro dieci secondi (vedi sopra) si può fare clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse e poi su Salta. Se ciò si verifica più di due volte, si può fare clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse e richiedere la vittoria per quella partita.
- ▶ Quando la partita è finita, si può chiudere la scacchiera nel menu *Partita*. Se si tratta di una simultanea a numero aperto, dopo che si è chiusa la scacchiera, può entrare un nuovo giocatore.
- ▶ Si può dare uno sguardo alla lista di attesa nel menu *Partita*.
- ▶ Se, durante la simultanea, si verifica un problema, ad esempio se si interrompe la connessione ad Internet, si può riprendere il display molto facilmente. Per farlo, utilizzare il comando *File* → *Apri* → *Simultanea*. Ma prima bisogna fare clic sul pulsante *Riconnettiti* nella finestra del display della simultanea. In genere, in questo modo viene ripristinata la connessione ed è possibile continuare.
- ▶ I visitatori che hanno una versione più vecchia del programma non possono partecipare alle simultanee.

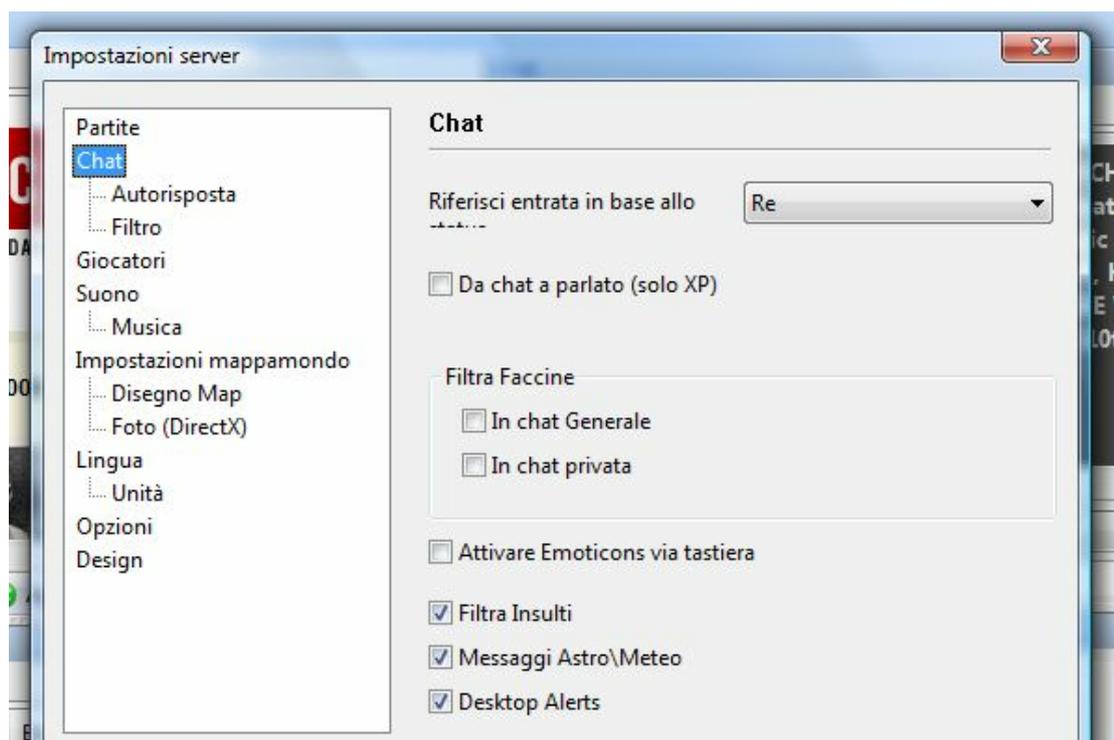
## 3.7 Chat

### 3.7.1 Impostazioni di chat

#### Impostazioni di chat

---

Menu applicazione → Opzioni → Chat



**Riferisci Entrata in Base allo Status:** permette di decidere da quale grado si desidera ricevere un messaggio di entrata nella stanza

**Da chat a parlato (Windows XP)** Windows XP incorpora un sistema audio di chat. Basta attivare quest'opzione per sentire via audio ciò che viene scritto in chat

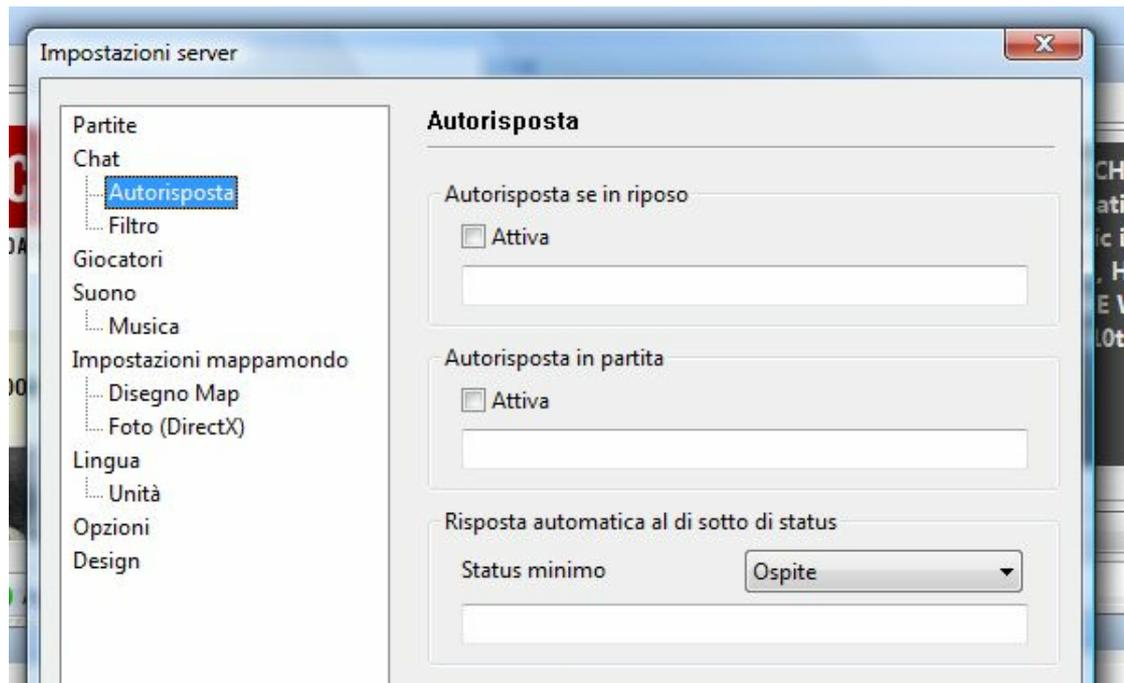
**Filtra faccine:** è possibile decidere se attivare gli emoticons o meno e se attivarli sono in determinate chat. Oltre a questo è possibile decidere se visualizzare le faccine anche quando vengono immesse via tastiera, ad esempio ;-)

**Filtra insulti:** Il sistema blocca automaticamente gli insulti in chat.

**Messaggi su meteo ed astri:** quest'opzione attiva o disattiva le informazioni astro\meteo.

### Risposte Automatiche

Ci sono due situazioni tipiche in cui non potete rispondere ad una chat:



1. se state giocando una partita
2. se non siete davanti al PC

Mentre state giocando una partita solitamente non volete rispondere ai messaggi di chat. È possibile trasmettere una risposta automatica ad un altro utente quando non avete tempo di rispondere. Cliccate col tasto destro sulla finestra di chat e selezionate *proprietà* per aprire una finestra di dialogo per registrare le risposte automatiche.

La *Risposta automatica al di sotto il status* significa che ogni utente sotto lo status specificato riceve una risposta automatica ed il testo non è visualizzato nella vostra finestra di chat.

## 3.7.2 Chat

### Chat

---

In tutte le stanze potete chattare con gli altri visitatori.

Cliccate sul nome del vostro partner di chat, quindi digitate il vostro testo. Premete Invio per mandarlo.



### Funzioni di chat

- ▶ È possibile fare clic sul nome di un certo numero di visitatori tenendo premuto il tasto Ctrl per chattare con tutti contemporaneamente. Si può anche fare clic su un messaggio per rispondere al mittente.



- ▶ Tutti i partner di chat della sessione attuale sono memorizzati in una lista a discesa, per cui è possibile tornare a chattare quando lo si desidera.
- ▶ Il comando "Manda a tutti" nella lista dei partner di chat invia il messaggio a tutti i visitatori. Questo comando deve essere utilizzato solo se si deve fare qualche annuncio di interesse generale. In alcune circostanze l'uso del comando viene limitato.
- ▶ Fare clic con il pulsante destro e selezionare "Proprietà" per immettere [messaggi standard](#) messaggi standard che verranno visualizzati automaticamente se qualcuno invia un messaggio mentre si sta giocando o si è inattivi per un lungo periodo di tempo. Una tipica risposta automatica potrebbe essere "Sono assente, tornerò alle 7".
- ▶ Mentre si sta giocando una partita, è possibile chattare con l'avversario direttamente sotto la scacchiera senza fare clic su un nome o su un messaggio. Questa conversazione è privata e non può essere vista dagli altri visitatori.
- ▶ È possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra di chat e copiare l'intero testo o una singola riga. È anche possibile impostare uno stile e un corpo di carattere diversi.
- ▶ Se ci si avvede che sul server qualcuno si comporta in modo disonesto, fare clic sulla finestra di chat con il pulsante destro del mouse e poi fare clic su "Riferisci abuso". L'intero contenuto della chat viene inviato, senza modifiche, agli amministratori. Il comando "Valuta giocatore" consente di attribuire a un visitatore specifico una valutazione positiva o negativa
- ▶ [Valuta giocatore](#) vi permette di dare a specifici giocatori una valutazione positiva o negativa.
- ▶ Fare clic con il pulsante destro e utilizzare il comando Modifica – Ignora utente per bloccare la chat di visitatori non graditi. È possibile sbloccarli nel menu Modifica (Edita lista amici).
- ▶ Fare clic sulla finestra con il pulsante destro del mouse e utilizzare il comando Modifica – Filtra chat a tutti per impostare lo [status minimo](#) dei partner di chat.
- ▶ Se si dispone di Windows XP è possibile far leggere al computer il contenuto della chat. Per farlo, attivare l'opzione "Da chat a parlato" nel menu delle [opzioni di chat](#).

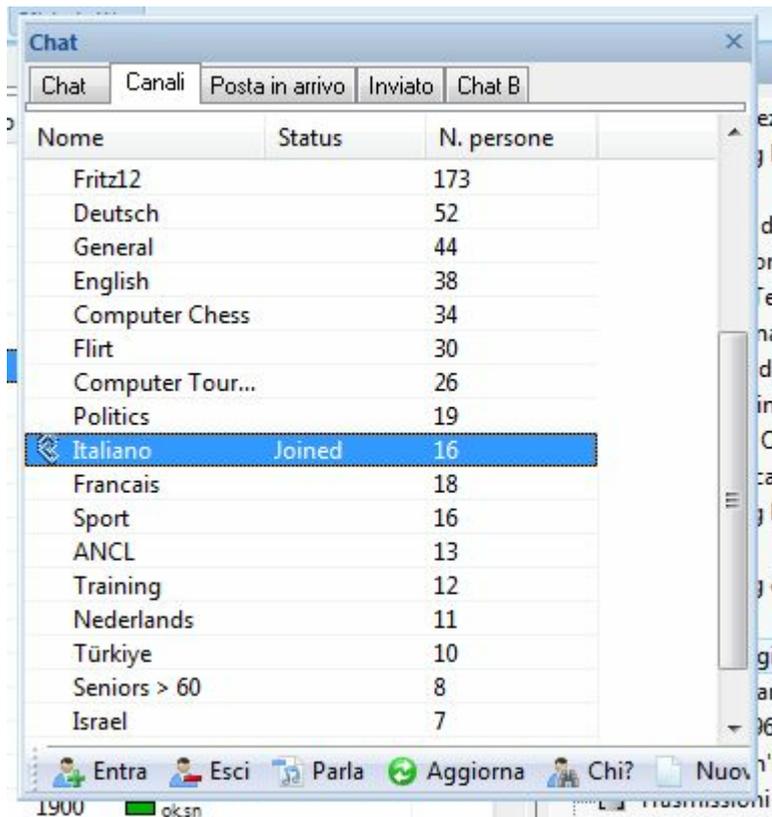
Vedi anche [canali di chat](#) and [faccine](#)

### 3.7.3 Canali per le chat

#### Canali per le chat

Normalmente la chat è riservata alla stanza virtuale apposita. Esistono, però, canali speciali che consentono di chattare con un gruppo specifico di persone in qualsiasi stanza ci si trovi.

Nella parte superiore della finestra Chat è presente una scheda che consente di visualizzare questi canali.



In fondo alla finestra dei canali sono situati alcuni pulsanti:

Fare clic su un canale e poi utilizzare un pulsante per eseguire una delle operazioni seguenti:

- ▶ Entra – consente di "ascoltare" uno o più canali.
- ▶ Esci – esce dal canale.
- ▶ Parla – consente di "parlare" in questo canale. Si può chattare in qualsiasi canale, l'ultimo utilizzato viene sempre posizionato in cima alla lista e ad esso viene attribuita l'icona "Parla".
- ▶ Aggiorna – mostra il numero corrente dei visitatori presenti in ogni canale (l'aggiornamento non viene eseguito automaticamente).
- ▶ Chi? – visualizza i nomi dei visitatori presenti in un canale.
- ▶ Nuovo - crea un nuovo canale (grado minimo = Alfiere)

I canali di chat attivi vengono visualizzati nella lista a discesa, situata in fondo alla finestra di chat, tramite la quale possono essere facilmente selezionati.

**Si noti** che la prima volta che ci si collega al server Playchess vengono [impostati automaticamente](#) i canali "Torneo" e "Simultanee".

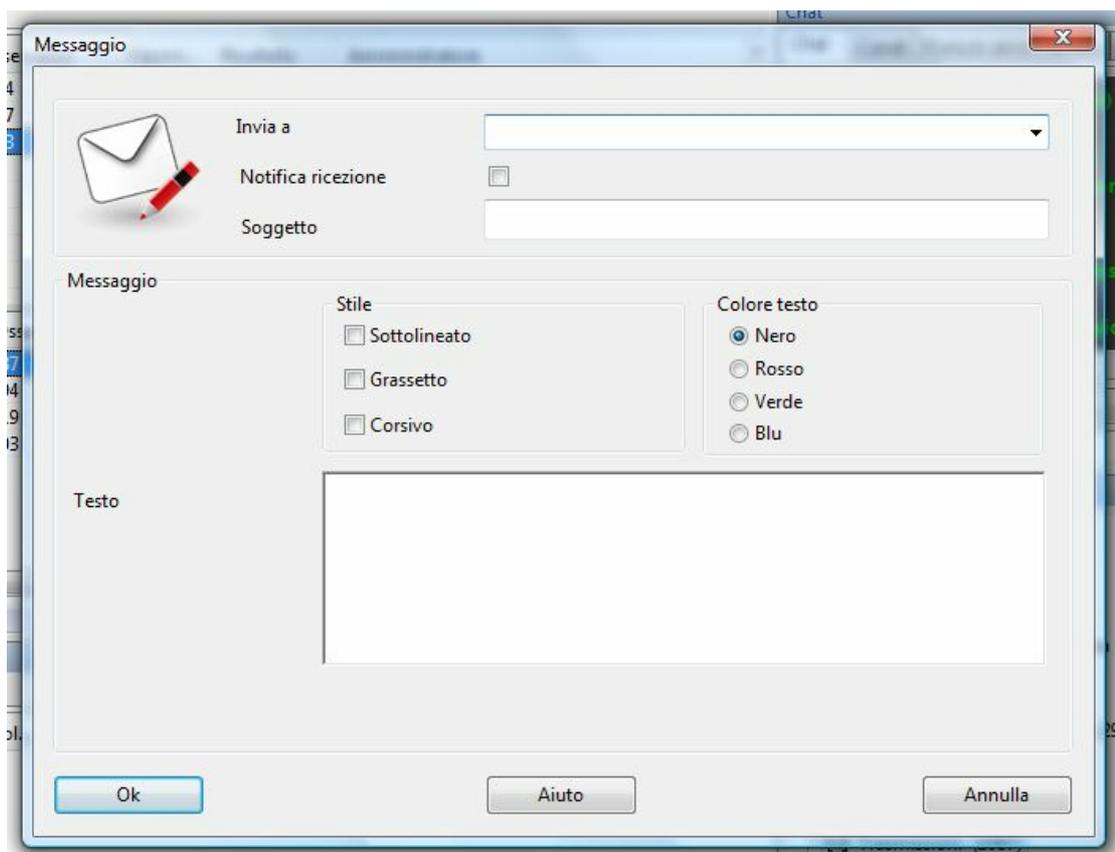
### 3.7.4 Messaggi di posta elettronica

#### Messaggi di posta elettronica

---

Il server Playchess è dotato di un suo servizio di posta elettronica, che consente di scambiare

messaggi con altri visitatori.



- ▶ **Posta in arrivo:** fare clic su questa scheda per controllare se c'è posta in arrivo. Fare clic sui singoli messaggi per leggerli. Se si desidera rispondere, fare clic al pulsante che si trova sotto al messaggio.
- ▶ **Posta in uscita:** da qui è possibile scrivere nuovi messaggi. Fare clic su "Nuovo" e digitare il testo. I messaggi inviati vengono memorizzati qui.
- ▶ **Messaggi:** si possono formattare i messaggi con gli stili sottolineato, grassetto e corsivo e si possono utilizzare diversi colori per i caratteri. Se si desidera una conferma della consegna del messaggio, fare clic su "Notifica ricezione".
- ▶ **Lunghezza:** I messaggi non possono superare 1024 caratteri. Se il messaggio è troppo lungo, viene visualizzato un avviso sotto al campo di immissione.

- ▶ **RTF:** È possibile formattare i messaggi in un elaboratore di testi e poi copiarli direttamente nella finestra di immissione. Il testo può contenere formattazione RTF.

**Nota:** Si può inviare un nuovo messaggio anche facendo clic su File – Nuovo – Nuovo messaggio nella schermata principale.

Per poter mandare messaggi dovete aver inserito un [numero seriale](#) per il vostro account.

### 3.7.5 URL nella finestra chat

#### URL nella finestra chat

---

Se scrivete un URL come "<http://www.chessbase.com>" nella finestra chat, il vostro interlocutore potrà cliccarci sopra

*Nota:* L' URL deve cominciare con "http://".

## 3.8 Vita di società

### 3.8.1 Immagine/Informazioni personali

#### Immagine/Informazioni personali

---

##### Clic con il tasto destro → Immagine

In questo modo vengono visualizzate le informazioni personali relative a un giocatore. È possibile visualizzare facendo clic sul giocatore con il pulsante destro del mouse e selezionando "Immagine" o facendo clic su un giocatore e poi sul pulsante "Immagine", situato in fondo alla lista.

Nome	Blitz	Bul...	Tit...	Status	Na...	Grado	Distanza	Pubb...	Len...	Internet	Motore
Schatti	2510	2410	FM	Riposa	Italia	Torre++	1395 km				

In questo modo si visualizzano tutte le informazioni pubbliche relative al giocatore, compreso il suo [punteggio Elo](#) e il suo [stato sociale](#).

The screenshot shows a window titled "Informazioni personali: boris Avrukh". It contains a profile picture of a man, a list of personal details, and a section for personal notes. The details include: Primo nome: Boris; Cognome: Avrukh; Membro da: 6/4/2004; Grado: (a crown icon). The personal notes mention being an Israeli Champion in 2008 and offer private lessons. The popularity section shows 537 Applauso and a Comportamento of ?!. The user's country is listed as Israele and their nearest city as Beersheba. There are buttons for "Elo", "Ok", and "Melodia Personale". A link to the user's WordPress blog is also present.

Primo nome:	Boris
Cognome:	Avrukh
Membro da:	6/4/2004
Grado	

Note personali:

Israeli Champion 2008! Member of Israeli team ,which have won a silver medal in Dresden. Available for private lessons. The price upon agreement. All levels are welcome.If you are interested please contact me here,or via my mail avrukhboris@hotmail.com

Popolarità	
Applauso	537
Onestà	
Comportamento (esempio: ?!	

<http://avrukhboris.wordpress.com/>

È anche possibile visualizzare informazioni relative a giocatori non collegati al server Playchess. Per farlo, fare clic su *Visualizza* → *Visualizza info utente e digita il [nickname](#) di un giocatore.*

### 3.8.2 Stato sociale

#### Stato sociale

##### Grado

A sinistra del nome dei giocatori viene visualizzato un simbolo che mostra il grado (o status) dei giocatori

Info	Giocatori		Partite		Mappamondo					
Nome	Blitz	Bul...	Tit...	Status	Nazione	Grado	Distanza	Lento	Internet	
Holger_Lieske				Riposa		Sysop++*!	8000 km			
Don-Nadie	1827	2054		Pausa		Sysop+*!	7641 km	1876		
Michael Kopylov			IM	Riposa		Sysop+!	7728 km			
Bernoulli	2011	2077				Alfiere++	7834 km	1924		
Snoop Dogg	2986	2851	IM	Gioca		Re++	10631 km			
Kendo	2731	2725	IM	Riposa		Re++	7776 km	2128		
XXXL	2595	2295	GM	Gioca		Re++	9029 km			
Agababean	1788	1709	GM	Gioca		Re++	9261 km			
Boris Avrukh	2937		GM	Riposa		Re+	10650 km			
Giorgi_Gamzardia	2752	3001	FM	Riposa		Re+	10626 km			
Zerowolf	3068		GM			Re	6717 km			
Mircea	2356	1704	GM	Gioca		Re	7359 km			
Mira	1918	1767	IM			Donna++*!	7935 km	1920		
DaVinci	2797	2784		Gioca		Donna+!	8035 km			
Reeh	2748		IM	Gioca		Donna+!	7748 km			
Patroles	2700	2568	FM	Cerca/Riposa		Donna++	8996 km			

Quando si gioca per la prima volta si ottiene il grado di *Pedone*. Dopo circa una settimana di gioco regolare si passa a *Cavallo*. Dopo un mese di gioco e un rating Playchess superiore a 1600 si arriva al grado di *Alfiere*. Ai Grandi Maestri FIDE viene assegnato il grado di *Re*, ai Maestri Internazionali viene assegnato il grado di *Donna*.

Vedi anche [Informazioni estese sulle colonne ....](#)

Accanto agli ospiti viene visualizzato un punto interrogativo. I membri del personale ChessBase sono contrassegnati da un simbolo speciale ChessBase. Quando vengono visualizzati sul server, è possibile porre loro delle domande tecniche.

## Popolarità

Potete controllare la popolarità di un giocatore nella sua [scheda personale](#) cliccando col tasto destro e scegliendo *Immagine*

Popolarità	
Applauso	1803
Onestà	Molto onesto
Comportamento (esempio:	Molto popolare

Questo indica quante volte e quanto spesso è stato [applaudito](#) per le sue partite, ed anche la [valutazione sociale](#) ricevuta dagli altri giocatori.

### 3.8.3 Grado

#### Grado

Il grado su playchess.com va da *Pedone* a *Re* a seconda della durata della condizione di iscritto, dei numeri delle partite giocate e della forza di gioco.



I Grandi Maestri FIDE ottengono direttamente il grado di *Re*, i Maestri Internazionali il grado di *Donna*.

Grado	Giorni di connessione	Partite	Forza
Pedone	0	0	0
Cavallo	6	10	0
Alfiere	25	100	1300
Torre	100	1000	2300
Donna	400	2000	2450
Re	600	5000	2600 (Bullet 2700)

Il cattivo comportamento nella chat o l'uso illegale dei programmi scacchistici sarà punito con un grado fisso di pedone o di ospite. Anche account senza numero seriale dopo un certo tempo vengono retrocessi a ospiti.

Vedi anche

[Informazioni estese sulle graduatorie ....](#)

[Informazioni estese sulle colonne ....](#)

### 3.8.4 Informazioni estese sulle graduatorie

#### Informazioni estese sulle graduatorie

---

Nella *lista giocatori* ci sono piccoli simboli alla sinistra dei nomi dei giocatori per indicare la loro posizione nella graduatoria del server. La classifica è basata sulla forza di un giocatore e da quanto tempo sta giocando. I giocatori titolati ottengono automaticamente il grado di Re (Grande Maestro FIDE) o di Regina (Maestro Internazionale).

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

C'è un'altra differenziazione nella lista. Alcuni simboli sono bianchi, altri neri. I giocatori che si sono connessi al server almeno 500 volte sono ottengono automaticamente il simbolo nero. Questo mostra chi sono i giocatori più attivi sul server Playchess.

Vedi anche [Informazioni estese sulle colonne ....](#)

### 3.8.5 Informazioni estese sulle colonne

#### Informazioni estese sulle colonne

Nella finestra del giocatore c'è una colonna intitolata "**Grado**". Le voci in questa colonna indicano il Grado di ogni giocatore. Cliccando sull'intestazione della colonna la lista può essere ordinata per Grado in ordine ascendente o discendente.

Grado	Distanza
Sysop++*!	★ 1755 km
Sysop+*!	★ 827 km
Sysop+!	★ 1652 km
Alfiere++!	★ 1746 km
Alfiere++	1320 km
Re++	1119 km
Re+	3802 km
Re+	10048 km
Re	9104 km
Re	1216 km
Donna++*!	★ 1298 km
Donna*	7929 km
Donna++	2242 km
Donna++	1305 km

Ci sono simboli supplementari dopo il Grado, segni più o asterischi.

Un più indica che il giocatore si è connesso al server almeno 500 volte.

Due segni più indicano il giocatore si è connesso al server almeno 1000 volte.

Un asterisco indica che il giocatore ha organizzato ed effettuato almeno 100 tornei sul server.

### 3.8.6 Applauso

#### Applauso

Se il vostro avversario ha giocato bene, potreste desiderare di applaudirlo. Il giocatore riceverà un messaggio corrispondente nella sua finestra di chat e il server manterrà il conteggio di quanti applausi ha ricevuto. Potete controllare questo nella [scheda personale](#) del giocatore. Cliccate sul tasto *Applauso*



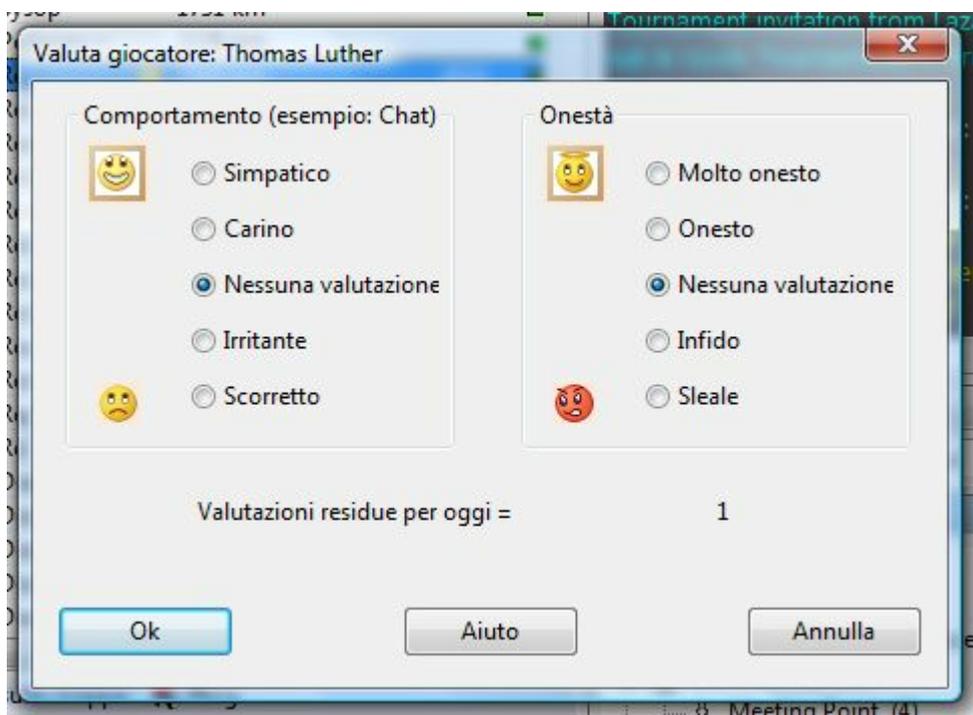
Se state osservando una partita potete applaudire uno o entrambi i giocatori: c'è un tasto sia per il bianco che per il nero

Potete inoltre applaudire un giocatore nella *Lista Giocatori* cliccando col tasto destro e selezionando *Modifica -> Invia applauso*. Potete inviare un numero limitato di applausi al giorno

### 3.8.7 Valutazione di un giocatore

#### Valutazione di un giocatore

*Clic con il destro -> Modifica -> Valuta giocatore*



È possibile attribuire a un giocatore un punteggio positivo o negativo per il suo comportamento

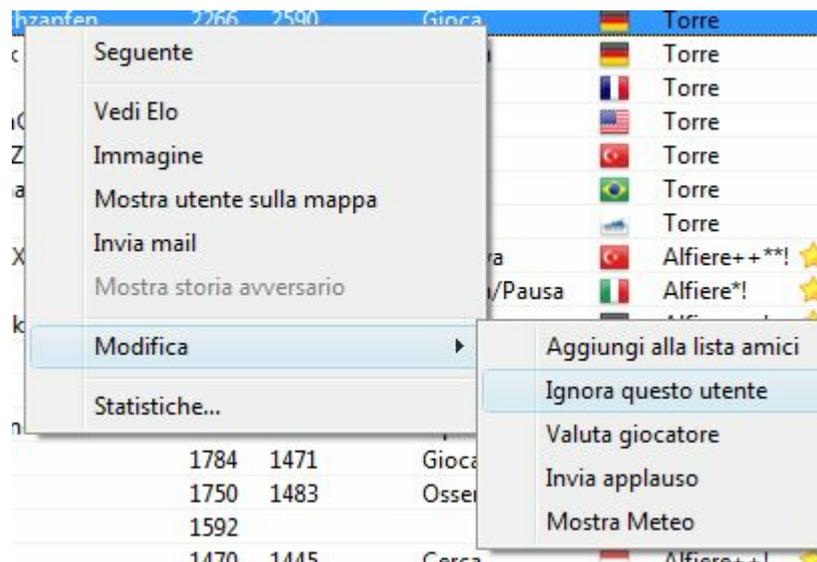
sul server o durante una partita. Basta fare clic sul nome con il pulsante destro del mouse e immettere le valutazioni desiderate. È possibile farlo solo per un determinato numero di volte ogni giorno.

Il server conserva tutte le valutazioni ricevute dai giocatori. Esse influiscono sul suo [stato sociale](#), visualizzato nelle [informazioni personali](#).

### 3.8.8 Aggiungi amici / Ignora

#### Aggiungi amici / Ignora

Clic su un giocatore con il pulsante destro del mouse -> Modifica ->Aggiungi/Ignora



- ▶ **Aggiungi alla lista Amici:** Se si definisce un giocatore come amico, quando entra nella stanza di gioco si viene avvisati tramite un segnale acustico. È anche possibile ordinare l'elenco in base allo stato e visualizzare tutti gli amici in cima alla lista.
- ▶ **Ignora questo utente:** in questo modo diventa impossibile al giocatore sfidare l'utente o rivolgersi a lui nella finestra della chat. Utilizzare questo comando per visitatori ostili.

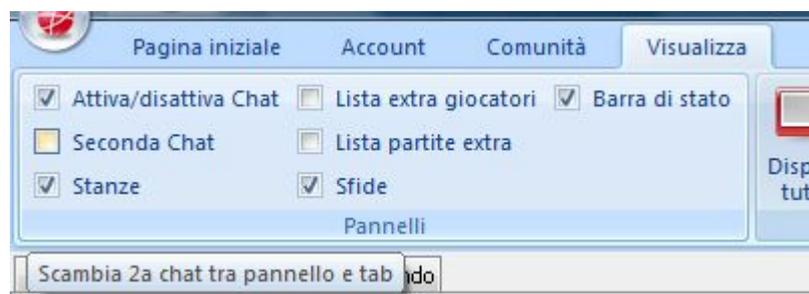
È possibile modificare la lista degli amici tramite il comando "Edita lista amici" del menu "Comunità". Potete ordinare i giocatori secondo il loro stato sociale cliccando su *Status* nella parte superiore della lista.

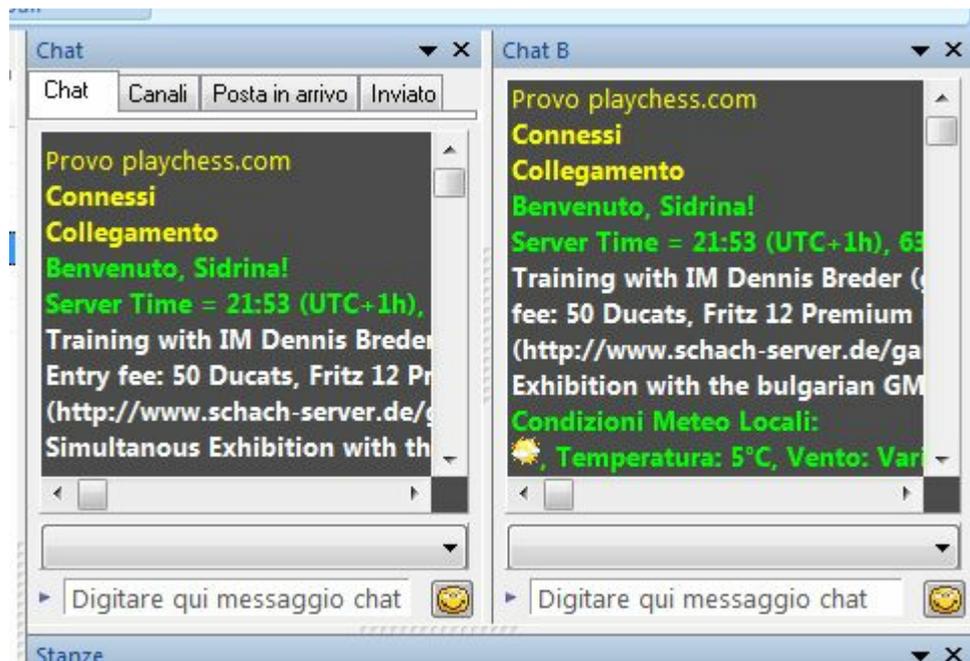
Vedi anche [Trova amici sulla mappa ...](#)

### 3.8.9 Seconda finestra chat sul server

#### Seconda finestra chat sul server

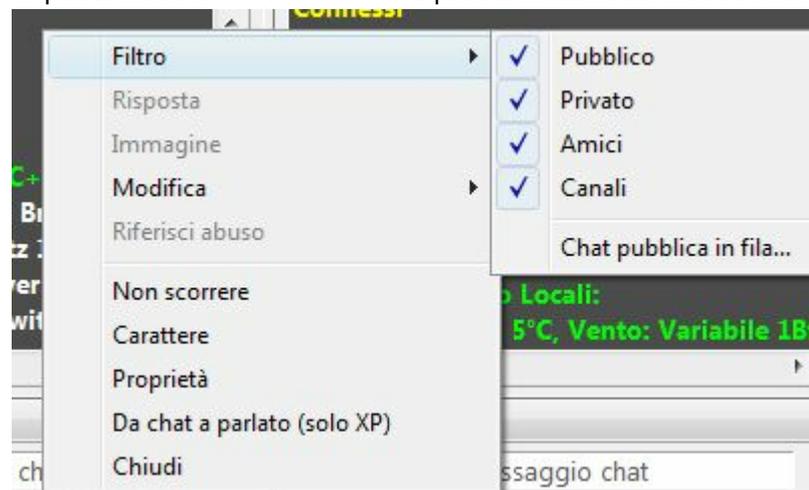
Per una migliore visione generale in caso di una chat intensa potete dividere la finestra chat tra pubblica e privata.





Potete anche usare il menu di volta in volta: *Visualizza -> Pannelli -> Seconda Chat*.

Clic destro sulla finestra chat e impostate un filtro. Per es., permettete solo la chat privata in una finestra. In questo modo la chat sarà divisa e potrete metterla su finestre diverse.



Nota: Queste impostazioni verranno salvate solo per la prima finestra, se la seconda chat è visibile come vetro della finestra supplementare. Altrimenti si potrebbe semplicemente ignorare le chat in arrivo dopo il riavvio del programma, perché è filtrata nella finestra principale.

### 3.8.10 Aggiungi una nuova città sulla mappa

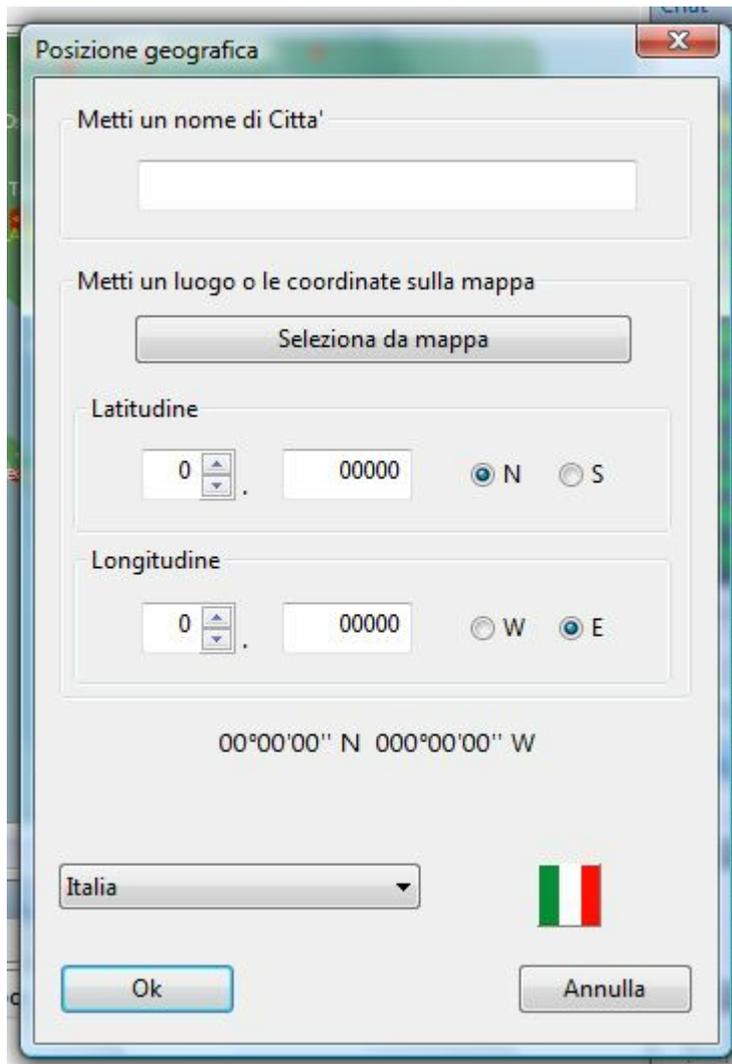
#### Aggiungi una nuova città sulla mappa

---

Cliccando col tasto destro sulla mappa e selezionando *Aggiungi una nuova città sulla mappa* potete aggiungere una città inserendo le esatte coordinate se la città non è già nella lista dei nomi di città.



Questo apre una finestra di dialogo chiamata *"Posizione Geografica"*



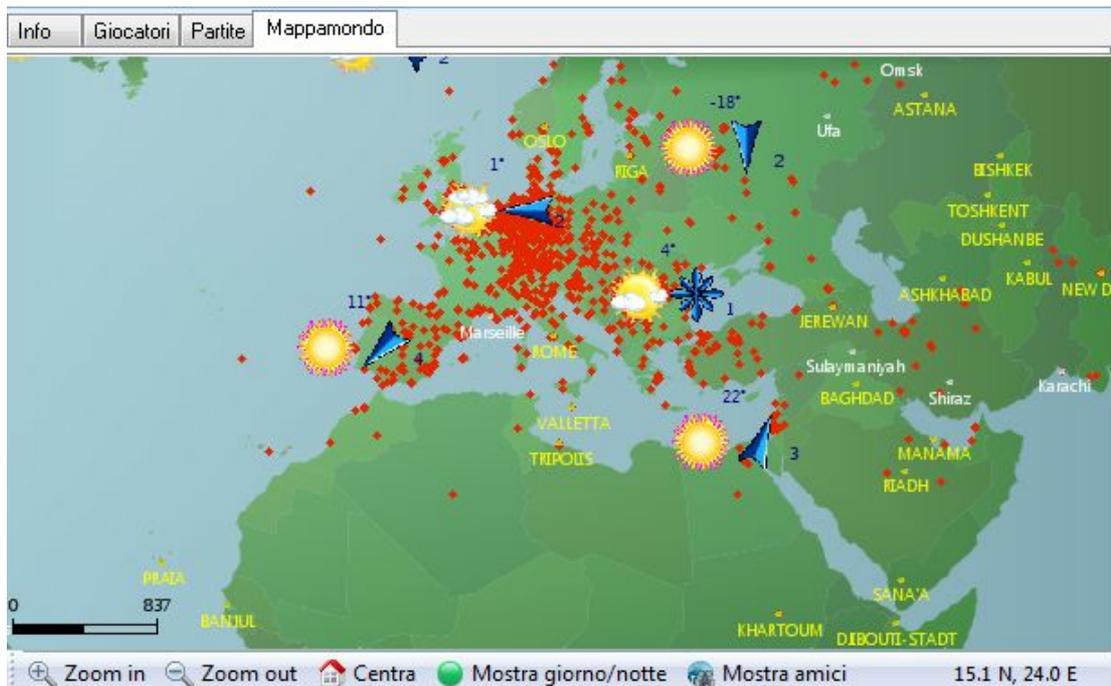
Il tasto "seleziona da mappa" può essere utilizzato per inserire il nuovo nome direttamente sulla mappa.

### 3.8.11 Mostra la posizione sulla mappa con un click

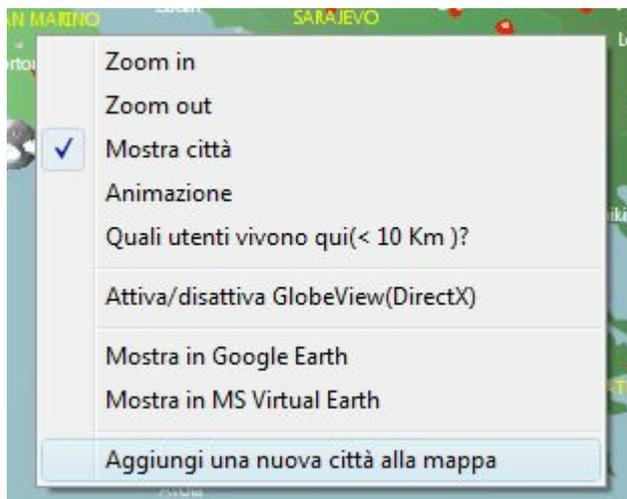
#### Mostra la posizione sulla mappa con un clic

---

Sulla [finestra dei giocatori](#) c'è una linguetta chiamata "**Mappamondo**".



Il programma usa dei puntini rossi per mostrare la posizione esatta di tutti i giocatori connessi. Con un clic col tasto destro del mouse su un puntino rosso potete accedere ad un menu di contesto con varie informazioni sulla persona.



Scegliendo *Mostra in Google Earth Maps* o *Mostra in MS Virtual Earth* si apre il servizio di mappe delle rispettive case di software nel vostro browser. Il programma visualizza la posizione dove l'utente vive.



Google Earth e Virtual Earth forniscono lo stesso servizio. Entrambe le aziende forniscono mappe e foto satellitari ad alta risoluzione della terra, che sono integrate nei loro software. Dopo aver individuato il posto potete passare dalla mappa ad una foto satellitare per prendere conoscenza della regione. Il programma del server assicura che il punto esatto della mappa sia selezionato.



Esempio di foto satellitare della terra di Google.

### 3.8.12 Trova gli amici sul mappamondo

#### Trova gli amici sul mappamondo

---

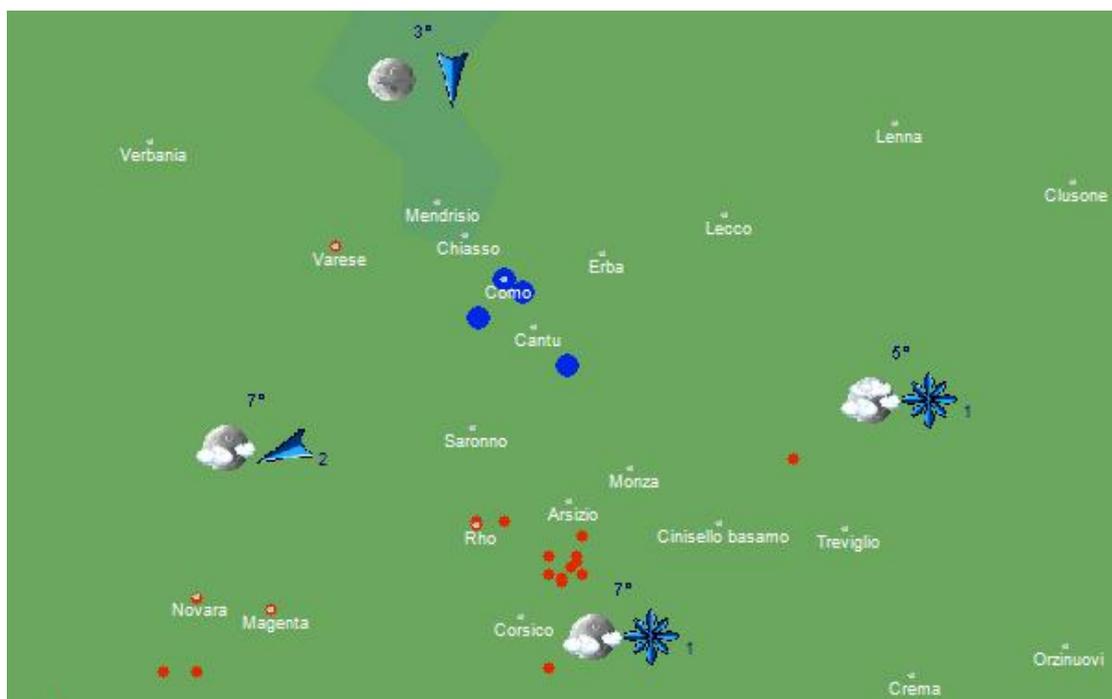
Sopra la finestra del giocatore c'è una linguetta chiamata "[Mappamondo](#)".

Quando cliccate sopra questa linguetta vedrete un mappamondo con i puntini rossi che indicano la posizione degli utenti attualmente presenti sul server.

Sotto il la finestra mappamondo c'è un tasto chiamato "[Mostra amici](#)".



Se cliccate su questo tasto tutti gli utenti a cui avete dato lo status di "amico" verranno mostrati sul mappamondo con un grosso punto blu.



Cliccando sul tasto una seconda volta questa funzione viene disattivata.

### 3.8.13 Cerca giocatori titolati

#### Cerca giocatori titolati

---

Il menu *Comunità* -> *Cerca* -> *Cerca giocatori titolati* trova tutti i giocatori attualmente in linea con i titoli ufficiali della FIDE.



In questa lista potete vedere facilmente in quale stanza il titolo è presente. La barra di comando elenca il numero di giocatori titolati che sono on-line.

Cerca giocatori titolati: 11 Re + 25 Donna

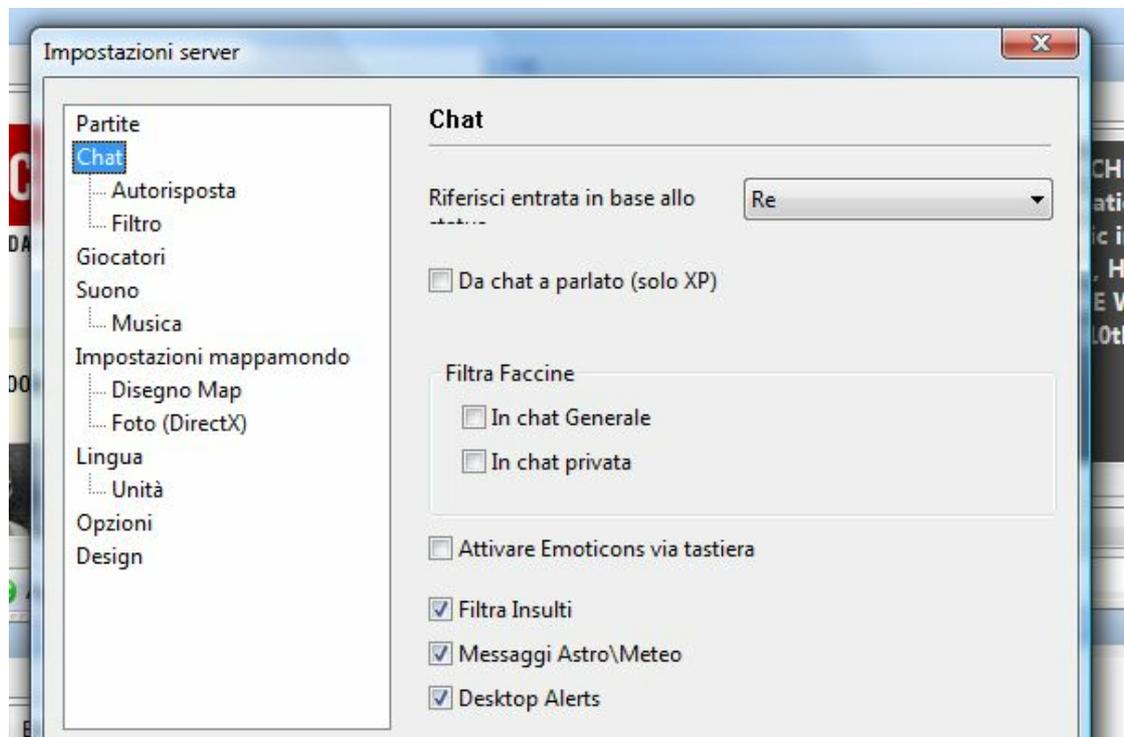
Nome	Stanze	Grado	Pubblico	Nazi...
👑 juliok	Trasmissioni	Donna+		🇮🇹
👑 superpeppi	Sala da gioco principale	Donna++		🇩🇪
👑 denker	Training & insegnamento	Re+		🇩🇪
👑 chessfamily	Sala da gioco principale	Donna++		🇨🇭
👑 craig19	Sala da gioco principale	Donna+		🇬🇧
👑 dirtydeki1	Sala da gioco principale	Donna		🇪🇸
👑 panada2008	Trasmissioni	Re		🇨🇳
👑 panbuk	Sala da gioco principale	Donna		🇩🇪
👑 elifant	Sala da gioco principale	Donna++		🇩🇪
👑 jaskier	Sala da gioco principale	Donna++		🇵🇱
👑 davinci	Sala da gioco principale	Donna+!		🇮🇹
👑 renet64	Training & insegnamento	Re		🇮🇹
👑 xhrg		Donna+		🇨🇳
👑 veddelha	Sala da gioco principale	Donna		🇵🇹
👑 woland13	Training & insegnamento	Re		🇷🇺
👑 dicta	Sala da gioco principale	Donna+		🇮🇹
👑 aikiigm	Sala da gioco principale	Donna		🇷🇺
👑 boris avrukh	Sala da gioco principale	Re+		🇮🇹
👑 hyxiom	Training & insegnamento	Re		🇫🇷

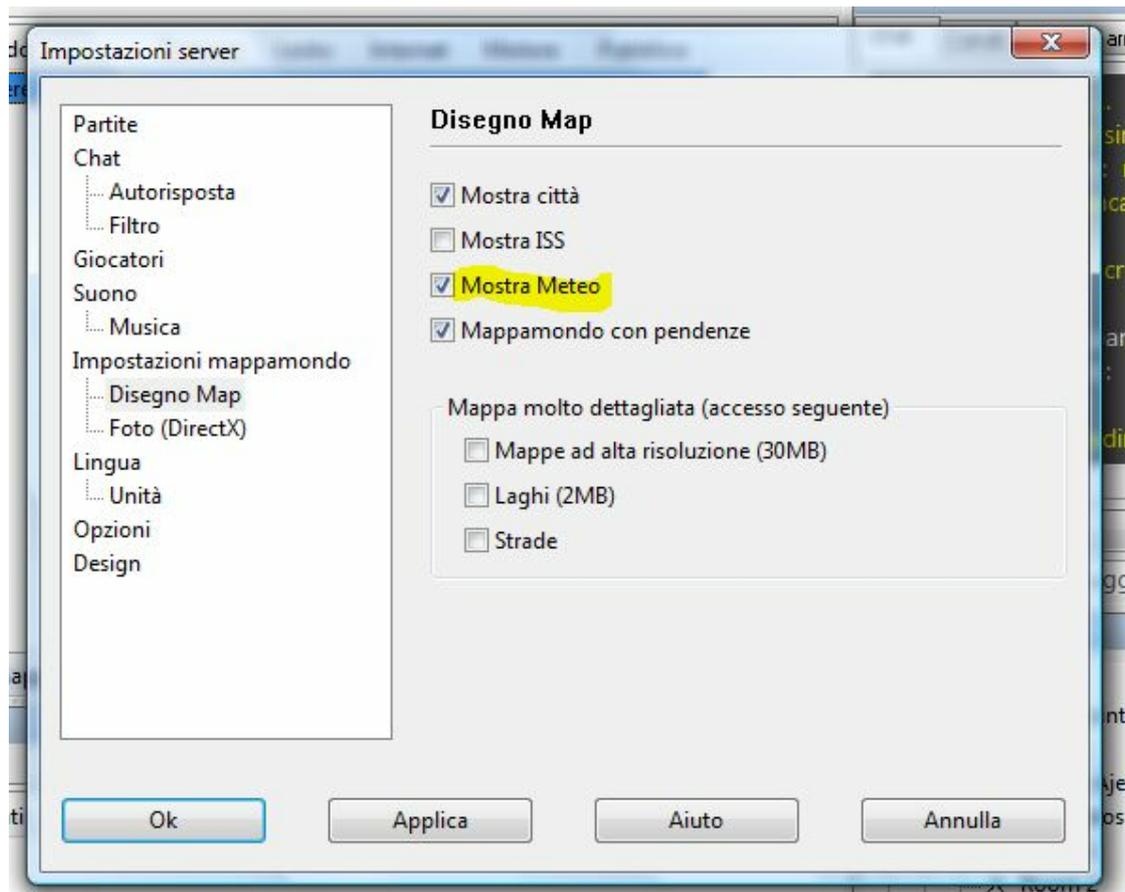
Nel suddetto esempio c'è un giocatore col grado di V.I.P. sono undici giocatori con il grado di "Re" e ventotto giocatori con il grado di "Regina".

### 3.8.14 Mostra Informazioni Astro\Meteo

#### Mostra Informazioni Astro\Meteo

Menu applicazione → Opzioni → Chat / Disegno map



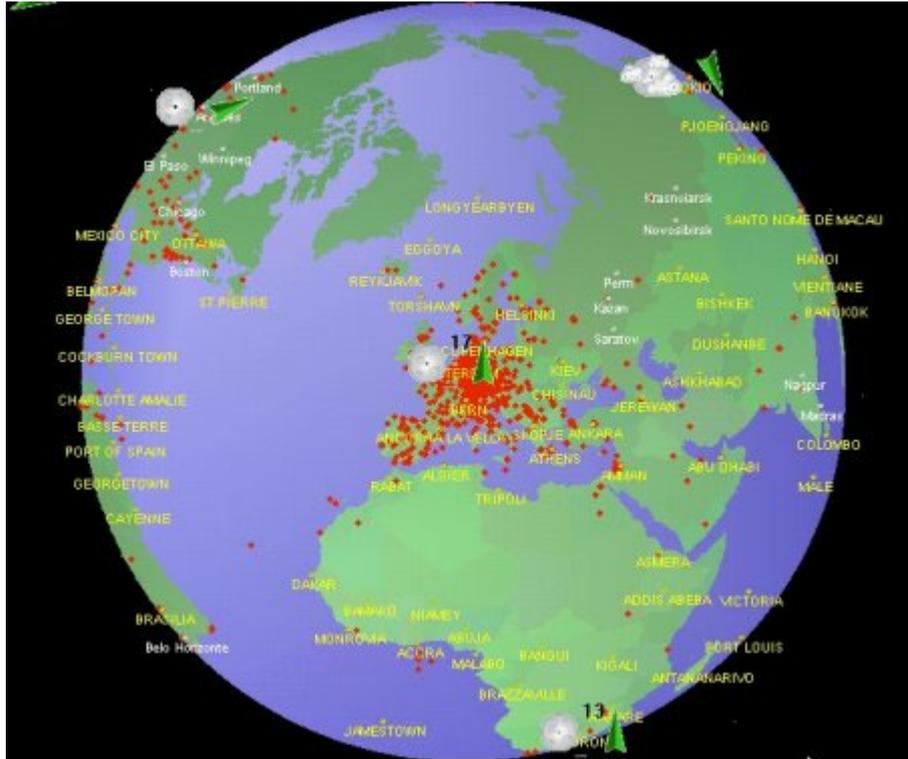


Questa funzione mostra la seguente informazione nella *Finestra chat*

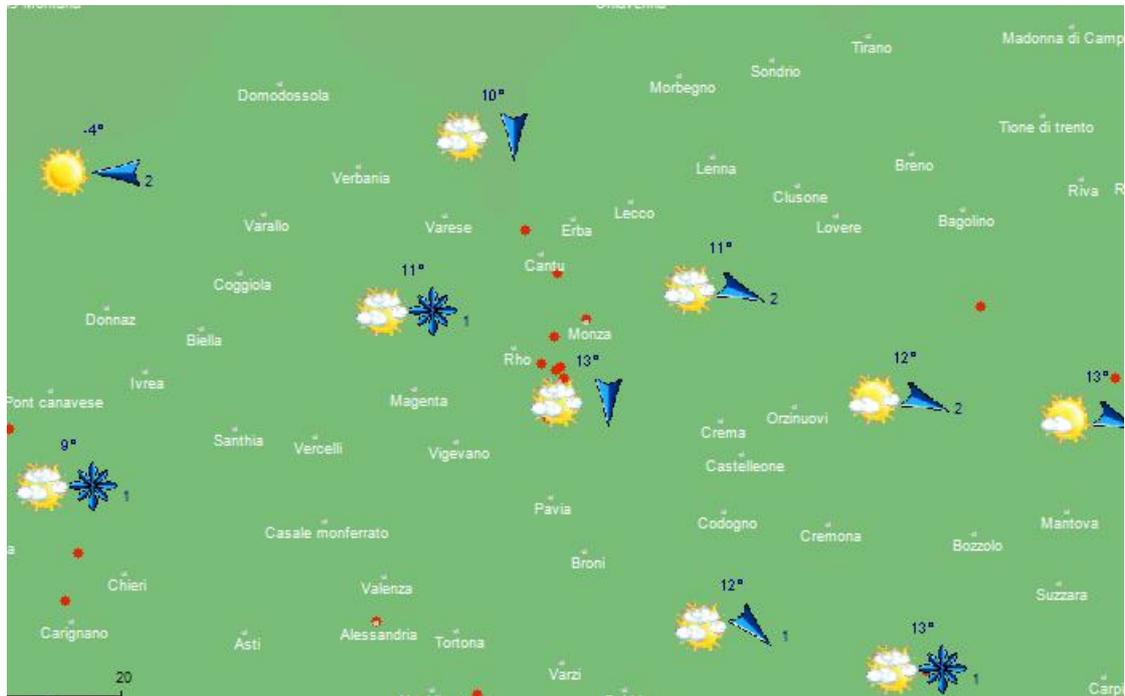
```
Alba 07:41 Tramonto 16:41
La luna compare 13:37 La luna scompare 00:34
Sole: sull'orizzonte (Alt=22°), Sud (AZ=190°)
☀️, Temperatura: 12°C, Vento: Nord Ovest 1Bft.
Tendenza: Soleggiato
```

Quando sorge il sole, quando tramonta, la temperatura, la direzione del vento.

Le direzioni generali dei venti vengono mostrate anche nel globo con delle frecce verdi.



Se si fa uno zoom in una parte del mondo, per esempio la propria città, vengono visualizzate ulteriori informazioni.



## 3.9 Gli scacchi

### 3.9.1 Classificazione ECO delle aperture

#### Classificazione ECO delle aperture

---

ECO sta per "Encyclopaedia of Chess Openings" (Enciclopedia delle aperture scacchistiche). Il sistema è stato creato dagli editori dell'Informatore scacchistico, in Jugoslavia, e viene usato da quasi tutte le riviste ed i giocatori di scacchi del mondo. Le singole varianti di apertura sono indicate da un codice che consiste di una lettera (A – E) e di un numero di due cifre. La maggior parte delle varianti sono anche indicate da un nome. Per esempio:

A51 Gambetto di Budapest, Variante Fajarowicz

B72 Siciliana, Variante del Dragone: 6 Ae3, linee con h3 più Ac4 e linee secondarie.

La classificazione ECO usata da Fritz è stata migliorata da uno dei più grandi esperti di aperture, il **GM Dr. John Nunn**.

Fritz può creare una chiave di apertura basata sul codice ECO.

Nella finestra database, cliccate su "Nuovo" – "Indice aperture"

e scegliete "Dettagliato" per la creazione dell'indice.

Se, invece, scegliete "Descrittivo" otterrete una classificazione meno formale, con nomi ben conosciuti, del tipo "Siciliana", "Pirc", "Difesa Francese", ecc.

Quando salvate una partita, Fritz inserisce automaticamente il codice ECO corretto.

1. Volume A contiene tutto ciò che non è contenuto negli altri 4 volumi (come l'Inglese e le altre aperture eccentriche).
2. Volume B copre tutte le aperture con 1.e4 dove il nero replica diversamente da 1...e6 o 1...e5.
3. Volume C copre la Difesa Francese e tutte le aperture con il doppio passo del pedone di Re.
4. Volume D contiene tutte le aperture con il doppio passo del pedone di Donna tutte le aperture dove 3.Cc3 Ag7 non seguono le mosse 1.d4 Cf6 2.c4 g6
5. Volume E contiene le aperture dove 2...e6 o 2...g6 3.Cc3 Ag7 seguono le mosse 1.d4 Cf6 2.c4.

### 3.9.2 Notazione scacchistica

#### Notazione scacchistica

---

Uno dei fattori più importanti per il progresso della conoscenza scacchistica è stata l'invenzione di un sistema efficace per descrivere le mosse. Esso è costituito dai nomi dei pezzi, dai nomi delle 8 colonne (a – h) e delle 8 traverse (1 – 8).

Per registrare una mossa è necessario quanto segue:

- ▶ Il numero di mossa. La mossa 1 è costituita dalla mossa del Bianco seguita dalla mossa del Nero. Ognuna di queste due componenti viene chiamata in inglese "ply" o, in italiano, "semimossa".
- ▶ La lettera corrispondente al nome del pezzo (per Re, Donna, Torre, Alfiere e Cavallo). Potete anche usare le "figurine", piccole immagini dei pezzi.
- ▶ Le coordinate che indicano la posizione esatta del pezzo.

I nomi dei pezzi sono:

King (Re) K

Queen (Donna) Q

Rook (Torre) R

Bishop (Alfiere) B

Knight (Cavallo) N

L'iniziale del Pedone viene omessa, mentre vengono indicate solo le coordinate della mossa.

- ▶ Nella notazione completa si usa la lettera che indica il pezzo, seguita dalla casa di partenza e da quella di destinazione. Per esempio: 1.Cg1-f3.
- ▶ Nella notazione abbreviata quando è possibile si usa solo la casa di destinazione. Per esempio: 1.Cf3, perché solo il Cavallo in g1 può muovere in f3. Nel caso di ambiguità bisogna aggiungere un'altra lettera. Per esempio: 5.Cbd2 se due cavalli possono muovere in d2, uno da b1 e uno da f3. Se i Cavalli si trovano in b1 e b3 si scrive C1d2.
- ▶ Le mosse di pedone vengono indicate solo con le case. Per esempio: 1.d2-d4 o 1.d4
- ▶ Le catture vengono indicate con una "x". Per esempio: 3.Cf3xd4 o 3.Cxd4.
- ▶ Gli scacchi sono indicati dal segno "+", mentre il matto viene indicato con "#".

Potete passare dalla notazione completa a quella abbreviata dalla **finestra scacchiera**:  
*Strumenti -> Opzioni -> Notazione*. In alternativa potete usare le figurine. La notazione cambierà in simboli espliciti.

## 3.10 Opzioni scacchiera

### 3.10.1 Opzioni – Orologi+Notazione

#### Opzioni – Orologi+Notazione

---

Menu applicazione -> Opzioni -> Orologi+Notazione



**Orologi Digitale/Analogico/Doppio digitale:** Scegliete il tipo di orologio che volete.

**Logo sull'orologio:** Mostra il logo del motore attivo alla destra dell'orologio.

**Notazione Figurine/RDTAC:** si può scegliere tra le lettere e le figurine. Questo si applica alla notazione e alla stampa.

**d4 / 1.d2-d4:** qui potete scegliere tra notazione abbreviata e notazione completa. La seconda indica sempre le case di partenza e di arrivo della mossa. È più comprensibile per i principianti e viene impostata automaticamente se specificate che siete un appassionato quando installate il programma. Nella notazione abbreviata la casa di partenza non viene indicata se la mossa non è ambigua.

**Registra tempo riflessione:** il tempo usato dai giocatori nella notazione dopo ogni mossa.

**Registra valutazioni:** in questo modo il programma memorizza dopo ogni mossa la sua valutazione e la profondità di ricerca. Il formato è valutazione/profondità.

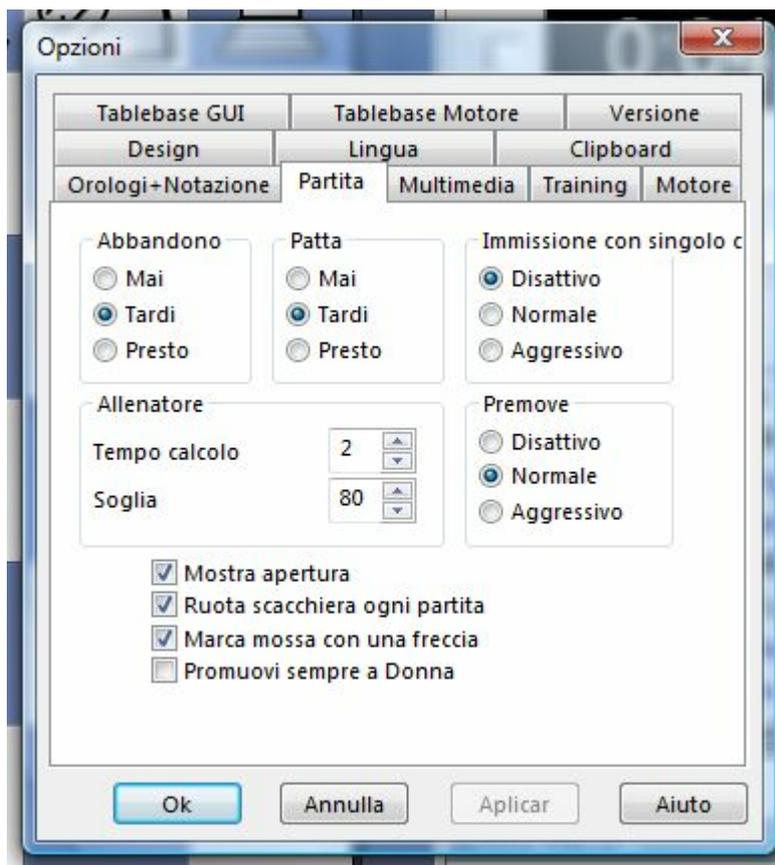
**Salva mossa attesa:** il programma registra la mossa attesa ogni volta che l'avversario gioca una mossa diversa.

### 3.10.2 Opzioni- Partita

#### Opzioni- Partita

---

menu applicazione → Opzioni → Partita



Qui potete impostare un certo numero di parametri concernenti la partita.

**Abbandono:** "Tardi" significa che Fritz deve vedere per tre volte consecutive una valutazione di 6,5 unità di pedone o peggio per se stesso prima di gettare la spugna. "Presto" significa che deve vedere una valutazione negativa di 4,8 per tre volte. "Mai" significa... mai!

*Noterete che Fritz non abbandona se si accorge che sta per essere mattato. Perché privarvi di tale divertimento?*

**Patta:** Ha gli stessi parametri dell'abbandono: *Presto, Tardi e Mai*.

**Immissione con singolo clic:** state giocando una partita lampo e state vincendo, ma il tempo si sta esaurendo. Per evitare questa situazione usate l'immissione con un singolo clic.

**Normale:** se cliccate su una casa sulla quale può muovere solo un pezzo, il pezzo vi viene mosso immediatamente. Se più di un pezzo può muoversi in quella casa per eseguire la mossa è necessario anche cliccare sul pezzo. Se cliccate su g1 o su g8 e l'arrocco corto è legale, esso viene eseguito immediatamente.

**Aggressivo:** lo stesso di normale, ma nel caso più di un pezzo possa muovere nella casa sulla quale avete cliccato viene scelto automaticamente il pezzo mosso per ultimo. Ciò consente di eseguire una lunga serie di scacchi o l'avanzamento del Re in modo molto rapido. Seconda differenza: se cliccate su un pezzo che può eseguire un certo numero di mosse, se una di queste mosse consiste nella cattura del pezzo che il vostro avversario ha appena mosso la cattura viene eseguita automaticamente.

Nota: Si può anche utilizzare una tecnica speciale chiamata "dropping" (rilascio). Essa viene eseguita afferrando un pezzo mentre l'avversario sta ancora pensando e tenendolo sospeso sopra la casa di destinazione. Appena l'avversario ha mosso, si rilascia il pezzo, non utilizzando

così praticamente nessun tempo dell'orologio. Si tratta di una tecnica un po' pericolosa – se l'avversario gioca una mossa imprevista si potrebbe rilasciare il pezzo e perdere la partita. Tuttavia questa tecnica viene molto utilizzata nelle partite veloci giocate sul server per il gioco online..

**Allenatore:** qui si può influire sulla qualità dell'allenamento:

*Tempo calcolo:* quando usate le funzioni “Suggerisci” e “Proponi” nel menu “Aiuto”, Fritz deve eseguire dei calcoli rapidi. Se gli concedete più tempo la qualità dell'allenamento migliorerà

*Soglia:* quando fate un errore, appare la finestra dell'allenatore. Qui potete comunicare a Fritz quanto serio deve essere il vostro errore (in unità di pedoni) perché l'allenatore intervenga nella partita

**.Mostra apertura:** questa opzione visualizza il codice ECO e il nome durante l'apertura della partita. Il nome appare sulla barra di stato, in fondo allo schermo.

**Ruota scacchiera ogni partita:** Fritz ama giocare con il Bianco. Il programma ruota la scacchiera quando si inizia una nuova partita, come un giocatore umano. Se volete giocare sempre con il Bianco, potete disattivare questa opzione (potete ruotare manualmente la scacchiera con i tasti Ctrl-F).

**Marca mossa con la freccia:** Le mosse dell'avversario vengono contrassegnate da una freccia gialla, in modo da poterle osservare più facilmente. Questa funzione è particolarmente utile quando si gioca in Internet

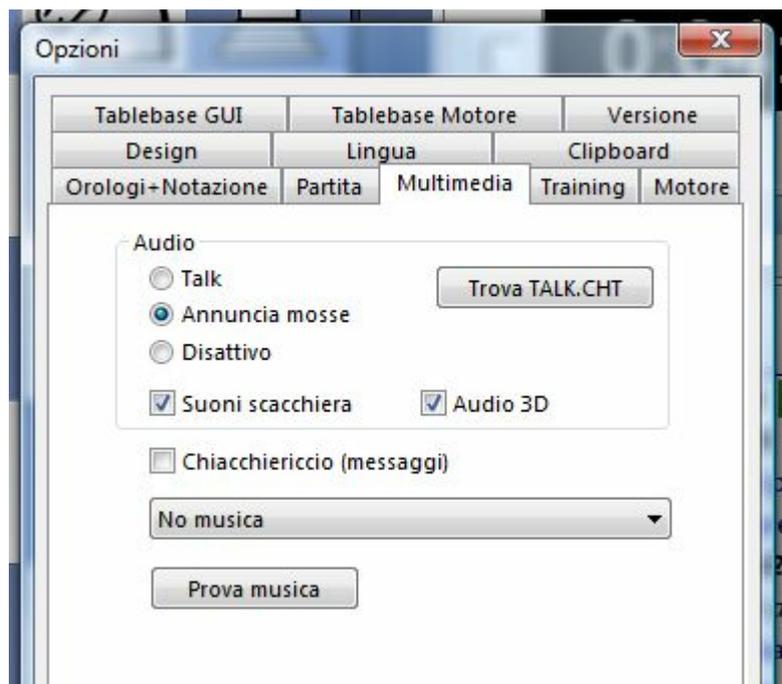
**Promuovi sempre a Donna:** E' un salvatempo per le partite lampo, dove promuovendo sempre a Donna (si promuove a Donna quasi sempre) si possono salvare preziosi secondi.

### 3.10.3 Opzioni – Multimedia

#### Opzioni – Multimedia

---

Menu applicazione → Opzioni – Multimedia



Questa opzione consente di configurare gli elementi multimediali di Fritz.

**Talk:** potete consentire a Fritz di parlare durante la partita oppure potete fargli tener chiuso il becco, se le sue continue osservazioni vi danno sui nervi. Le osservazioni dipendono da quello che succede sulla scacchiera – se avete migliorato la vostra posizione, fatto una cappella, effettuato una mossa aggressiva, portato il programma fuori del libro di aperture, ecc. Fritz fa anche dei commenti sull'apertura che si sta giocando.

**Annuncia mosse:** se lo desiderate, Fritz può annunciare le sue mosse quando le esegue. Questa funzione è utile se usate la scacchiera con sensore intelligente DGT o nel caso abbiate problemi di vista oppure semplicemente se state giocando una partita con tempi lunghi e volete essere avvisati quando il computer fa la sua mossa.

**Suoni scacchiera:** questa opzione consente di attivare o disattivare gli effetti sonori (per esempio, mosse, catture, il tic-tac degli orologi, i colpi di tosse, ecc.) usati durante la partita.

**Trova TALK.CHT:** se volete che Fritz vi parli durante la partita, probabilmente dovrete comunicargli dove sono situati i file audio (TALK). Cliccate su "*Sfoglia*" e cercate il file Talk.cht. Ciò è particolarmente importante se avete copiato il file TALK sul disco fisso.

Nella finestra che appare cliccate "Trova TALK.CHT" e indicate al programma dove sono localizzati i file del talk.

Una volta che il programma ha trovato i file talk è bene testarli per vedere se tutto funziona. Se volete per un po' rinunciare alle chiacchiere potete farlo cliccando su "Silenzio". Potete riattivarlo in seguito tramite lo stesso riquadro

**Suoni 3D:** Se avete un sistema audio che supporta il surround, potete attivare questa funzione per gli effetti dei suoni 3D.

**Chiacchiericcio (messaggi):** durante la partita il programma chiacchiererà in forma scritta, nella barra di stato che si trova in fondo alla finestra (potete anche aprire una finestra chiacchiericcio). Come nel caso del "Talk" parlato, le osservazioni dipendono dall'andamento della partita e dall'ultima mossa giocata. Tuttavia, esse non sono identiche a quelle parlate.

**Musica/JSBach:** se si attiva l'opzione "*Musica*", in momenti diversi – per esempio, all'inizio, quando si vince una partita o si guadagna un titolo in una partita seria – potrete ascoltare un breve pezzo musicale. Se vi piace la musica barocca, mentre giocate contro Fritz potete ascoltare le arie di Johann Sebastian Bach in sottofondo.

#### **Copia i file Talk sul disco fisso**

I file "Talk" consistono nel linguaggio parlato che il programma usa durante la partita. Si possono far funzionare dal DVD, ma se avete spazio sufficiente sul disco fisso potete copiarli lì, usando la seguente procedura:

Create una cartella dove volete sul vostro hard disk, per esempio \TALK

Copiate la cartella TALK (incluso il suo contenuto) dal DVD in quella cartella.

Copiate il file TALK.CHT nella nuova cartella TALK.

Togliete l'attributo di sola lettura da questi file (i file di un CD/DVD sono sempre protetti). Lo si fa evidenziando tutti i file (per esempio premendo il tasto CTRL+il numero 5 del tastierino numerico), quindi cliccando col tasto destro del mouse si seleziona *Proprietà*. Togliete l'attributo di sola lettura.

Nel menu Opzioni → Multimedia cliccate sul pulsante "trova TALK.CHT". mostrate al programma dove si trova questo file.

### **3.10.4 Opzioni – Clipboard**

#### **Opzioni – Clipboard**

---

##### **Menu applicazione → Opzioni → Clipboard**

In questa finestra di dialogo è possibile specificare il formato in cui le partite e le posizioni devono essere memorizzate negli Appunti di windows. Da qui è possibile incollarle (con i tasti Ctrl-V) in un elaboratore di testi o in un programma di disegno.

*Copia partita (o Ctrl+C)* copia la partita negli appunti di Windows. Potete specificare se debbano essere in PGN o in formato standard e se il formato PGN debba essere nel vecchio formato, più facile da leggere, o nel nuovo formato, che è migliore per alcuni programmi di scacchi.

*Questo è il formato standard:*

(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

*Questa è l'intestazione del formato PGN:*

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

Questa è la notazione nel vecchio formato PGN:

```
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
```

E questo è il nuovo formato PGN:

```
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
```

### Posizione/Testo -> FEN/Vecchio formato

La posizione corrente è copiata negli appunti in formato FEN o nel tradizionale formato descrittivo. Sono entrambi descritti in *Imposta posizione*

### Copia in formato HTML

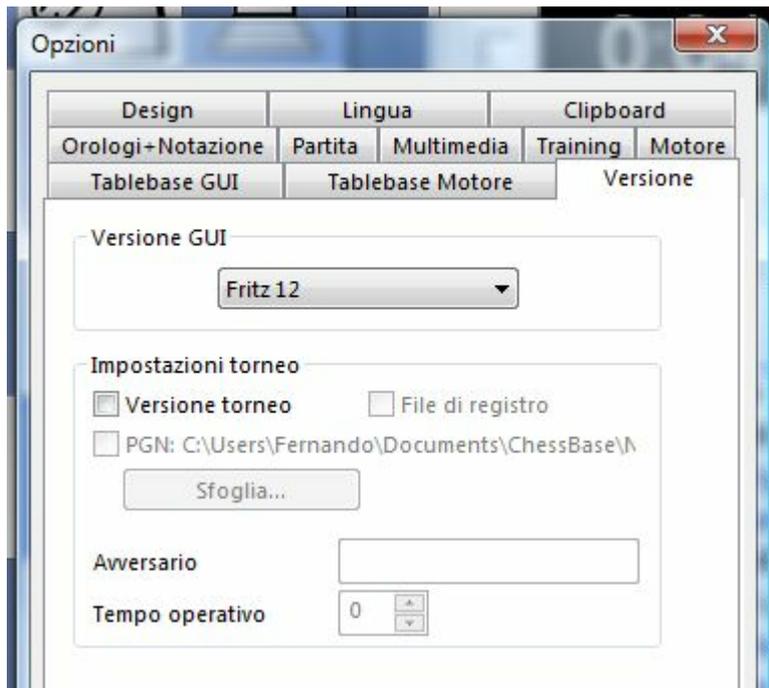
Se attivate questa opzione il programma genererà il codice HTML quando premete CTRL+C in una partita. Questo potete incollarlo in un word processor, in un HTML editor o nel vostro client di posta elettronica. Il programma copia la partita in molti tipi di formato negli appunti: incluso il formato testo, il PGN e il RichTextFormat. In molte applicazioni c'è il comando "Incolla speciale" che vi consente di scegliere quello che volete. "Copia in formato HTML" vi assicura semplicemente che anche questo formato sia disponibile.

## 3.10.5 Opzioni – Versione

### Opzioni – Versione

---

Menu applicazione -> Opzioni -> Versione



Ci sono diversi motori scacchistici che possono funzionare sotto la stessa interfaccia del programma. Qui potete scegliere quale motore fornirà l'interfaccia come default.

**Versione torneo:** Usa una modalità speciale dove lo sfondo della scacchiera diventa di colore rosso quando il programma muove. Questo è utile come segnale per un operatore umano, particolarmente quando il programma sta giocando contro un avversario umano e non è accettabile usare un segnale sonoro. L'opzione è utile solo in questo caso e non è rilevante per gli utenti normali.

**Log file:** induce il programma a salvare i log della partita, di modo che tutto può essere controllato meticolosamente dopo importanti partite di torneo. Il file può essere stampato e dato all'arbitro.

**PGN:** qui potete specificare il percorso per il salvataggio in formato .PGN delle partite. È aggiornato ogni volta che una mossa è fatta e contiene tutte le mosse e la valutazione del programma. Questa funzione è utile per la pubblicazione delle partite su Internet.

**Tempo dell'operatore:** potete specificare quanto tempo il programma dovrebbe dedurre dal relativo proprio tempo per compensare il ritardo di un operatore umano, che ha bisogno di un certo tempo di eseguire le mosse dell'avversario (ed eseguire le mosse del computer sulla scacchiera ufficiale

### 3.10.6 Opzioni database dei finali

#### Opzioni database dei finali

Molti programmi di scacchi possono giocare perfettamente tutti i finali con quattro e cinque pezzi sulla scacchiera. Questa affermazione va presa alla lettera. Sul DVD del programma ci sono i più importanti database dei finali. Contengono le informazioni complete su ogni posizione legale che è possibile in questi finali. In ogni fase del finale il programma sa se la posizione è vinta, patta o persa e quante mosse ci vogliono per arrivare alla vittoria o alla sconfitta (giocando le mosse migliori per entrambi i colori).

Il database dei finali è nel formato Nalimov ed è meglio conosciuto come "Tablebase". Sono nella cartella \TBs del vostro DVD.

L'accesso alle tablebase aumenta la forza del programma nel finale considerevolmente.

Ogni volta capita una posizione di 5 pezzi, il programma interrompe la ricerca e ottiene la valutazione esatta della posizione dalle tablebase. Non deve analizzare le milioni di posizioni successive. Ma accedere alle tablebase è abbastanza lento (rispetto alla generazione ed alla valutazione delle mosse). Potete velocizzare questo copiando le tablebase sul vostro disco fisso.

Usate le tablebase per esercitarvi nei finali o per studiare le posizioni difficili. Neppure gli esperti più grandi nel mondo possono darvi un aiuto analitico più sicuro.

### **Endgame Turbo**

ChessBase ha pubblicato un prodotto, **Endgame Turbo**, che consiste di cinque DVD pieni di tablebase. Con l'aiuto di **Endgame Turbo**, tutti i cinque e un certo numero di sei pezzi saranno giocati con perfezione assoluta. Poiché le posizioni sono comunque trovate dalla ricerca, il programma gioca molto meglio l'intero finale, comprese le posizioni con più di sei pezzi sulla scacchiera

## **3.10.7 Opzioni – Training**

### **Opzioni – Training**

---

#### **Menu applicazione → Opzioni → Training**

È possibile creare i propri database per il training sulle aperture e per il training sui finali. È possibile memorizzare i file in qualsiasi punto del disco rigido. Ma è necessario comunicare al programma la posizione di questi file.

Utilizzare il pulsante "Sfoglia" per localizzare i file e poi fare clic su "OK" per salvare l'impostazione.

# Index

## - 9 -

960 84

## - A -

Accesso 6, 9  
 Account 6, 9  
 Aggiornamento 13  
 Aggiornamento software 13  
 Aggiungi nuova città alla mappa 164  
 Allenamento 102  
 Amici 161  
 Amici sul mappamondo 168  
 Ancoraggio delle finestre 19, 133  
 Annotazioni in allenamento 109, 110, 112  
 Applauso 155, 156, 160  
 Avvio della funzione Let's Check 94

## - C -

Calendario degli eventi 81  
 Canali 152  
 Case minacciate 52  
 Cerca giocatori titolati 168  
 Chat 27, 149, 151, 152  
 Chess Media System 139  
 Classifica 157  
 Classifica lista giocatori 57  
 Classifiche 54  
 Colori Windows e design 127  
 Come seguire lezioni di training o eventi in diretta 33, 108  
 Commenti grafici 110  
 Commenti nel LiveBook 99  
 Commento testuale 113

## - D -

Design scacchiera 128  
 Differenza di tempo scacchiere multiple 65

Ducati 60, 89

## - E -

È possibile utilizzare l'analisi Let's Check in modo anonimo? 100  
 ECO 173  
 Edita e annota una partita 109  
 Email 153  
 Esibizioni in simultanea 147  
 Eventi 146, 147

## - F -

Faccine 61  
 Filtrare il lag nella formula 42  
 Filtro anti-lag 42  
 Finestrella Lag 81  
 Finestrella mappamondo 82  
 Firewall 13  
 Formula 39  
 Foto 155  
 Funzione Let's Check 92

## - G -

Giocare per i ducati 89  
 Gioco online 13, 22, 24, 25, 27, 28, 36, 37, 51, 54, 91, 102, 115, 136, 138, 140, 151, 156  
 Globo 11, 119, 140  
 Google Earth 165  
 GPS 11, 119

## - I -

Icone sui pannelli 132  
 Ignora 161  
 Immissione mosse con singolo click 49  
 Impostazione posizione 112  
 Impostazioni server 116  
 Impostazioni Server Design 122  
 Impostazioni Server mappamondo dettagliato 122  
 Impostazioni Server mappamondo disegnato 121  
 Impostazioni Server Musica 118  
 Impostazioni Server Unità 119  
 Informazioni personali 155

Informazioni sulle classifiche estese 158  
 Informazioni sulle colonne estese 159  
 Inserimento mosse 44, 123  
 Inserisci le mosse con un singolo click 49, 116  
 Introduzione 15  
 Inviti 146, 147

## - L -

Layout schermo 126  
 Le mie analisi vengono sempre inviate al server Let's Check? 100  
 Le Top List 47  
 Lingua 131  
 Liste 24, 136  
 LiveBook 96  
 Login 6

## - M -

Maggiori informazioni sui punteggi 159  
 Manutenzione server 83  
 Mappa 11  
 Mappamondo 140  
 Media Player 139  
 Membri Premium 21  
 Mostra la posizione con un clic 165

## - N -

Nastri 16  
 Notazione 135, 173  
 Notazione scacchistica 135  
 Numero seriale 7, 34

## - O -

Opzioni Allenamento 182  
 Opzioni Clipboard 179  
 Opzioni database finali 181  
 Opzioni Multimedia 177  
 Opzioni Orologio e notazione 174  
 Opzioni Partita 175  
 Opzioni Versione 180  
 Ora server 130  
 Orologi 45

Orologi scacchistici 45  
 Osservare 52, 53, 58, 145

## - P -

Pagamenti 47, 60  
 Partecipa a un torneo 34, 144  
 Partite serie 54  
 Personalizza tastiera 125  
 Porta 6002 13  
 Posizione geografica 11, 119, 164  
 Premium 21  
 Remove 116  
 Problemi di font 135  
 Punteggio Elo 47, 54

## - R -

Re 157  
 Registrazione 7, 34  
 Ricerca rapida giocatori 80  
 Risposte ad alcune domande su Let's Check 100

## - S -

Scacchi tematici 84, 88  
 Scacchiere multiple 63  
 Scoprire una posizione 94  
 Seconda finestra chat sul server 161  
 Separate Formulas for Human and Computer Games 40  
 Server di gioco 28, 36  
 Sfida 25, 37  
 Sfida tattica sul server 106  
 Shuffle 88  
 Simboli Bianco/Nero 158  
 Simboli di commento 114  
 Simultanee 146  
 Spia 53, 58, 145  
 Stanze 22, 138  
 Statistiche 83  
 Statistiche del server 83  
 Statistiche di utilizzo 14  
 Stato sociale 156, 160  
 Status Informazioni in Chat 81  
 Structured Game List on Playchess.com 62

**- T -**

Tavolozza annotazione 113  
Tipi di torneo 145  
Top List 47  
Tornei 34, 141, 144, 146  
Trasmissione 102  
Trespolante 51  
Trova amici sul mappamondo 168

**- U -**

URL nella finestra chat 155

**- V -**

Valuta giocatore 155, 160  
Visualizza conto 59  
Visualizza la ricerca 31  
Visualizzazione mosse dopo fine partita 66

**- W -**

Windows 126, 127  
Windows Media Player 139