



PlayChess.com

ChessBase 2015

Inleiding

	0
Teil I Toegang	6
1 Toegang tot Playchess.com	6
2 Login	6
3 Serienummer	8
4 Nieuw account aanmaken	9
5 Geografische positie	12
6 Firewall	13
7 Online update	15
Teil II Aan de slag	16
1 Inleiding	16
2 Ribbons	17
3 Schermindeling	20
4 Bezoekerslijst	23
5 Schaak kamers	25
6 Hoofdscherm	27
7 Uitdagingen	30
8 Chat	32
9 Op de server spelen	35
10 Trainingslessen en evenementen	37
11 Deelnemen aan een toernooi	38
Teil III Referentie	39
1 Spelen	39
Op de server spelen	39
Uitdagingen	41
Formule	44
Gescheiden formules	45
Analyseren na een partij	49
Lags uitfilteren	50
Zet invoer	51
Schaakklokken	53
Elo ratings	55
Toplijsten	56
Zetten met een enkele klik	57
Meekijken	59
Bedreigde velden	60
Spion	61
Ratings	62
Spelers ratinglijst	66

Dukaten	68
Spelers betalen	70
Emoticons	70
Multibord	72
Tijdverschil voor multiborden	74
Laad bekeken partijen	75
Flexibele uitdagingen	76
Server instellingen	78
Foto afbeeldingen	93
Rang informatie	93
Lokale schakers	94
Status info tijdens chat	96
Tekstballon lag	97
Evenementen kalender	97
Wereldkaart tooltip	98
Server statistieken	99
Schaakvarianten	100
Shuffle schaak	103
Spelen voor dukaten	105
Lidmaatschap verlengen	106
Laat rekening zien	107
Overige functies	107
2 Let's Check	108
Beschrijving	108
LiveBook	111
Let's Check starten	114
Hoe moet u een partij analyseren met Let's Check?	117
Wat betekenen de groene, blauwe en rode letters bij de diepte?	119
Waarom springt de voortgangsbalk terug bij 100%?	119
Let's Check server statistieken	119
Let's Check context menu	119
Informatie in het chat venster	120
Commentaar in LiveBook	123
LiveBook als openingsboek	124
Netwerk analyse	126
Partij analyse met Let's Check	127
Erelijsten	128
Snelheidsmeter	129
3 Trainingslessen	130
Uitzending en training	130
Trainingslessen en evenementen	133
Grafisch commentaar	135
Stelling opzetten	136
Commentaar palet	138
Tekst commentaar	140
Commentaar symbolen	141
Partij bewerken en annoteren	142
4 Het programma configureren	144
Server instellingen	144
Server instellingen - Partijen	159
Server instellingen - Chat	160
Server instellingen - Spelers	164
Server instellingen - Geluid	165

Server instellingen - Wereldkaart instellingen	167
Server instellingen - Taal	170
Server instellingen - Design	172
Zet invoer	173
Toetsenbord aanpassen	175
Vensters aanpassen	176
Bordontwerp 2D	179
Servertijd omrekenen	182
Venster iconen	182
5 Programma vensters	183
Het notatievenster	183
Hoofdscherm	183
Gestructureerde spelerslijst	186
Schaak kamers	188
Schaak Media Systeem	191
Wereldkaart	192
6 Toernooien	194
Toernooi organiseren	194
Verbinding verbroken.....	196
Tabblad Info publiceren.....	197
Tabblad Info aanpassen.....	198
Soorten toernooien	199
Round Robin.....	200
Knock Out.....	209
Zwitsers.....	218
Scheveningen.....	225
Handmatig.....	233
Deelnemen aan toernooi	239
Gelijk eindigen	240
Partijen	240
7 Chat	242
Chat instellingen	242
Chat	244
Chat kanalen	248
Status info tijdens chat	249
Berichten	249
Tweede chat venster	251
8 Sociaal	254
Afbeelding	254
Sociale status	255
Rangen op Playchess.com	256
Uitgebreide ranginformatie	257
Uitgebreide kolom informatie	258
Snel zoeken in de spelerslijst	259
Aantal zetten kolom	259
Applaus	260
Waardeer speler	261
Vriendenlijst / Negeren	262
Stad toevoegen	264
Klik locatie weergeven	266
Vrienden zoeken op de kaart	268
Zoek spelers met titel	269

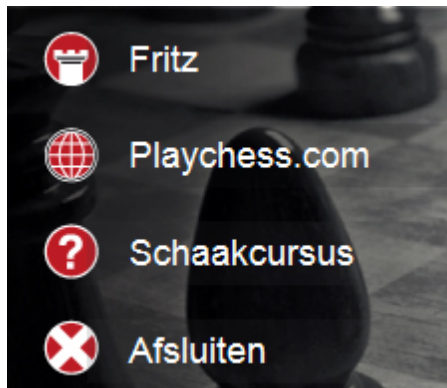
9 Overig	270
Simultaans	270
ECO schaakopeningen classificatie	273
Schaaknotatie	274
Tactiek training	275
 Index	 278

1 Toegang

1.1 Toegang tot Playchess.com

Om vanuit Fritz te kunnen schaken op de Playchess server moet u aangesloten zijn op het internet. Als u niet online bent, zal het programma proberen om met de standaard Windows verbinding de verbinding tot stand te brengen.

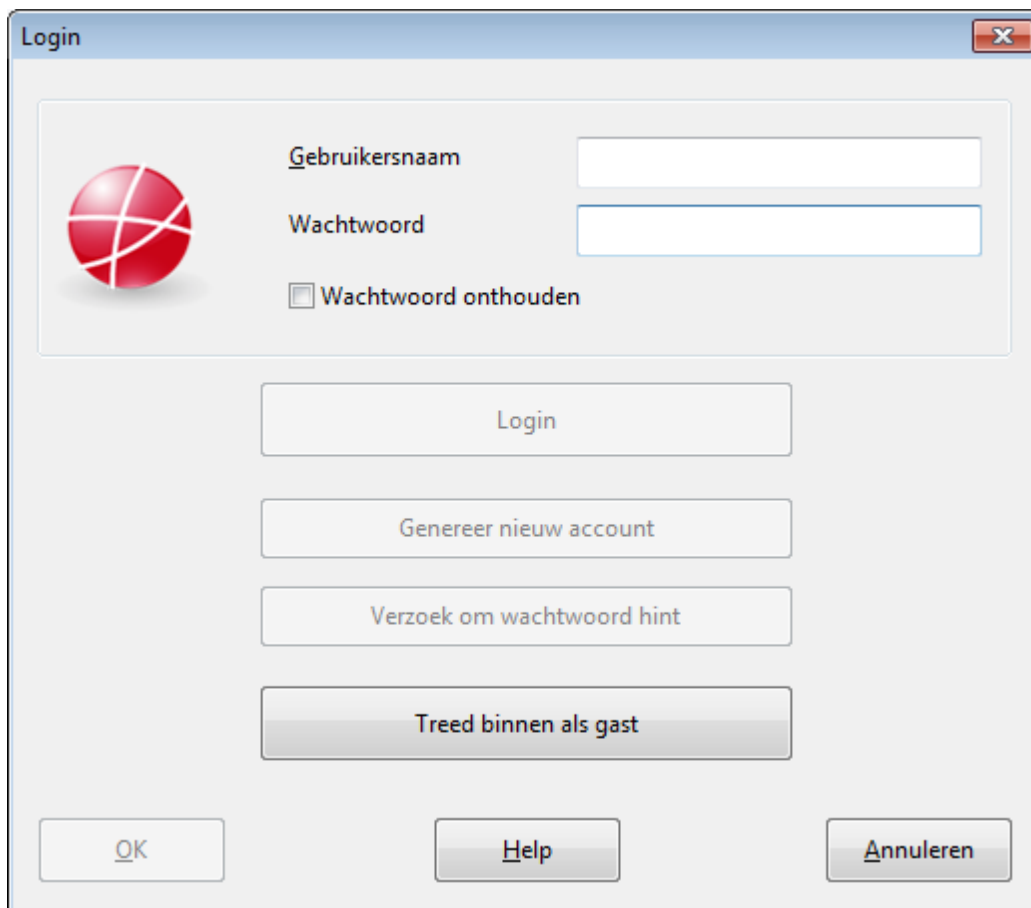
Klik in het startscherm van Fritz op Playchess.com. Er verschijnt een inlogscherm waarmee u een account kunt maken.



U kunt ook binnengaan als guest (gast) als u eerst even wat wil rondneuzen. Als gast heeft u echter wat minder privileges op de server. Het is raadzaam een account in te richten dat u regelmatig kunt gaan gebruiken. Dan wordt bijvoorbeeld de score van alle partijen met rating bijgehouden.

1.2 Login

Wanneer u inlogt op de server kunt u dat doen als gast, of een bestaand account gebruiken (dat opgeslagen is met het wachtwoord) of u kunt een nieuw account maken.



The screenshot shows a standard Windows-style dialog box titled "Login". On the left side, there is a red globe icon with white grid lines. To the right of the icon, there are two text input fields: "Gebruikersnaam" (Username) and "Wachtwoord" (Password). Below the password field is a checkbox labeled "Wachtwoord onthouden" (Remember password). In the center of the dialog, there are four buttons stacked vertically: "Login", "Genereer nieuw account" (Generate new account), "Verzoek om wachtwoord hint" (Request password hint), and "Treed binnen als gast" (Log in as guest). At the bottom of the dialog, there are three buttons: "OK", "Help", and "Annuleren" (Cancel).

Gebruikersnaam

Dit is een unieke bijnaam die u identificeert op de server. Kies deze naam zorgvuldig, daar het één van de dingen is die niet kan worden veranderd. Vermijd namen van bekende schakers of computerprogramma's (bijvoorbeeld Kasparov of Junior).

Merk Op:

U kunt per serienummer maximaal één account registreren.

Wachtwoord

Nadat u een account heeft gemaakt, heeft u ook een wachtwoord. Dit kan door de computer onthouden worden zodat u de volgende keer alleen op *OK* hoeft te klikken of de *Enter* toets indrukt om in te loggen.

Genereer nieuw account

Gebruik dit om een [account te maken](#) waarmee u alle privileges van een volwaardig lid verkrijgt.

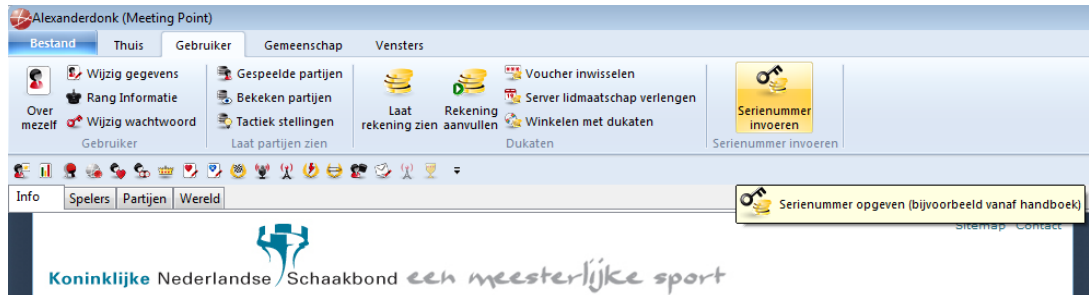
Verzoek om wachtwoord hint

Als u uw wachtwoord bent vergeten, kan het naar u toegestuurd worden via e-mail. Dit werkt alleen als u een juist email-adres heeft ingevuld in de [gebruikersgegevens](#).

Treed binnen als gast

U kunt de speelzone binnengaan als gast, bijvoorbeeld om eens rond te neuzen hoe alles werkt. Er is een aantal privileges die u niet heeft als u slechts als gast binnentreedt.

1.3 Serienummer



Er zijn vele rechten en privileges op de Playchess server die alleen beschikbaar zijn voor identificeerbare gebruikers. Voor een goede registratie dient u het serienummer van uw programma in te voeren. Dit kan gevonden worden op de voorkant van de papieren handleiding of het kan per e-mail aan u verstuurd zijn wanneer u het programma online gekocht heeft.

U kunt een serienummer kopen in de online shop op www.chessbase.com met gebruik van uw creditcard. Het zal snel naar u gemaild worden, intussen kunt u eenvoudig doorgaan met spelen. [Klik hier om te bestellen](#)
Klik op Serienummer opgeven in het Help menu en typ de vijf groepen van cijfers en letters in. U moet zijn ingelogd bij de Playchess server op het moment dat u dat doet.



Server lidmaatschap verlengen:

Serienummer:

De afgebeelde code:

Koop serienummer

OK Annuleren

U heeft 30 dagen de tijd om te registreren. Daarna zullen de privileges worden ingetrokken en uw status zal tot Gast zijn gereduceerd. Natuurlijk kunt u uw serienummer ook na deze 30 dagen gebruiken.

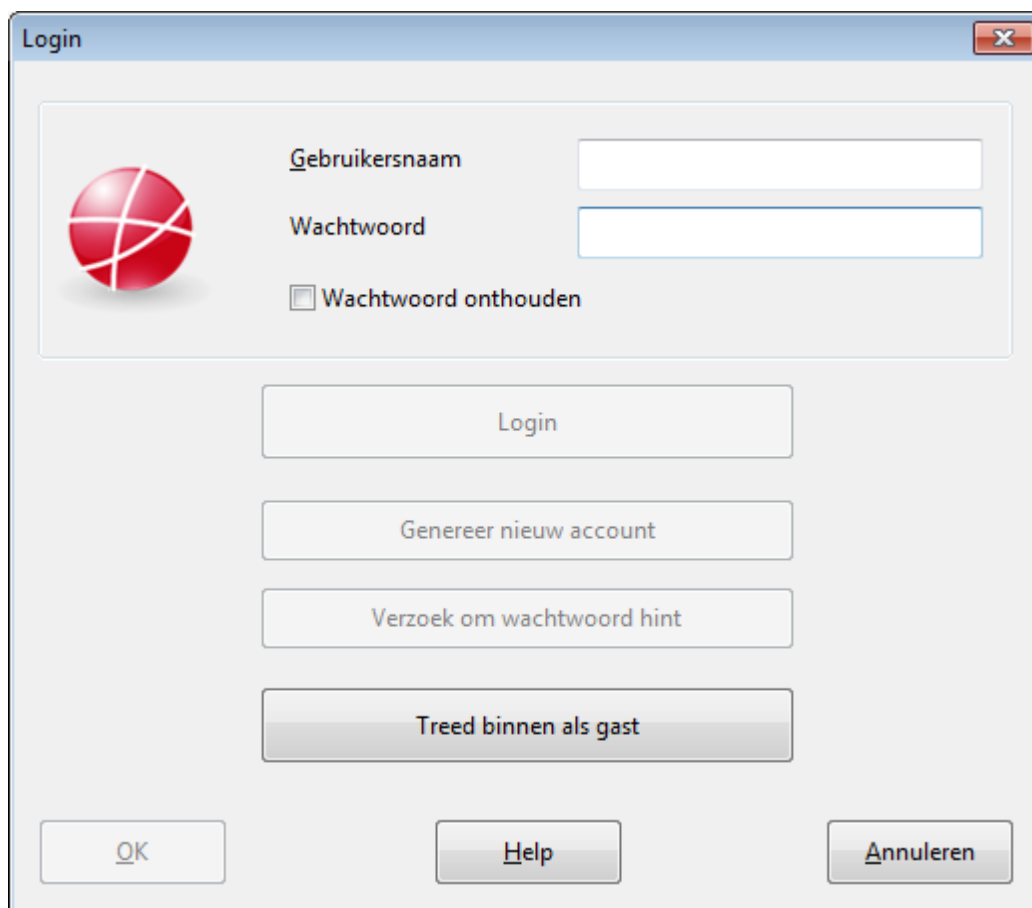
Belangrijk:

Wanneer u een Playchess account heeft dat met een oudere versie aangemaakt is, zal er naar een serienummer gevraagd worden wanneer u met een nieuwe versie inlogt. Als u niet correct registreert, zal na 30 dagen uw account op gast worden gezet. U kunt nog wel inloggen met de oude versie.

- Bewaar uw serienummer altijd op een veilige plaats. Het is het bewijs van aankoop en kan niet worden vervangen wanneer het zoek is geraakt.
- Sta niet toe dat iemand anders uw serienummer gebruikt. Om technische redenen kan één serienummer tegelijkertijd ingelogd zijn.
- U kunt maximaal één account registreren op één serienummer.

1.4 Nieuw account aanmaken

Wanneer u op de server inlogt, kunt u dat doen als gast, een bestaand account gebruiken (dat samen met het wachtwoord is bewaard) of een nieuw account genereren.



The screenshot shows a 'Login' dialog box with a red globe icon on the left. The form contains the following elements:

- Input field for 'Gebruikersnaam' (Username)
- Input field for 'Wachtwoord' (Password)
- Checkbox for 'Wachtwoord onthouden' (Remember password)
- Buttons: 'Login', 'Genereer nieuw account' (Generate new account), 'Verzoek om wachtwoord hint' (Request password hint), 'Treed binnen als gast' (Log in as guest)
- Footer buttons: 'OK', 'Help', 'Annuleren' (Cancel)

Klik op *Genereer nieuw account* wanneer u voor de eerste keer naar binnen gaat. Maakt u zich geen zorgen wanneer de gegevens niet volledig zijn, die kunnen achteraf nog worden aangevuld of aangepast. Een aantal gegevens, zoals bijvoorbeeld uw naam en woonplaats, kunnen al automatisch ingevuld staan.

Gebruikergegevens

Geboorteland

Unieke naam: Roosendaal

E-Mail: |

Voornaam: Frans

Achternaam: Peeters

Land: (Geen)

Geografische positie: 00°00'00'' N 000°00'00'' W

Zoek coördinaten

Uw foto. (<= 70kB)

Foto wijzigen

Rating gegevens

Geslacht: Man Vrouw Comp.

Geboortedag: 1- 1-2011

FIDE Titel FM IM GM

Geen download van mijn partijen

OK Help Annuleren

Persoonlijke informatie

Unieke naam

Dit is een unieke bijnaam die u identificeert op de server. Kies deze naam zorgvuldig, daar het één van de dingen is die niet kan worden veranderd. Vermijd namen van bekende schakers of computer programma's (bijvoorbeeld Kasparov of Junior).

E-Mail

Het e-mail adres is noodzakelijk voor het geval u uw wachtwoord vergeten bent. Het is ook een beveiliging tegen misbruik van de server. Uw e-mail adres zal discreet worden behandeld en niet worden gebruikt voor commerciële doeleinden.

Voor- en achternaam

Hiermee maakt u uw bezoek aan de server persoonlijker. Het is de beste manier om vrienden te maken en mee te doen met groepen.

Uw foto

Deze moet in JPG of BMP opmaak zijn en niet groter dan 100kB. Een goed formaat is 130 x 180 pixels. Het plaatje zal verschijnen naast het bord van uw tegenstander.

Zoek coördinaten

Wanneer u deze aanklikt, verschijnt een nieuw dialoogvenster waarin u een stad en een land kunt kiezen. Het laatste zal de nationale vlag in de spelerslijst weergeven. De stad zal automatisch de geo-coördinaten instellen, zodat er een rood puntje

verschijnt op de wereldkaart op het moment dat u online bent. Als uw stad niet in de lijst staat, kunt u de coördinaten opzoeken met bijvoorbeeld Google Earth.

Rating gegevens

Dit is ook optioneel maar het wordt gebruikt als u in de speciale lijst wilt voorkomen van beste jeugd-, vrouwelijke- of senior enzovoorts schaker.

Tip:

Bij geboortedag: om snel van jaar te kunnen veranderen, kunt u op het jaartal klikken in de kalender die verschijnt.

Persoonlijke informatie

Hier kunt u een beetje persoonlijke informatie toevoegen – hobby's, interesses, enzovoorts. Het kan door andere bezoekers bezichtigd worden op de schaakserver.

Wachtwoord

Nadat u de informatie voor de account heeft ingevoerd, wordt u een wachtwoord gevraagd. U moet ook een wachtwoord hint geven, die u gemaild zal worden in het geval u uw wachtwoord vergeet. U kunt ook het wachtwoord zelf intypen maar het is beter om een duidelijke hint te geven die u zult begrijpen.

Merk op dat u één account kunt aanmaken. Alle persoonlijke gegevens, inclusief het wachtwoord, kunnen op ieder moment worden veranderd binnen het programma. Vanzelfsprekend zal niets van uw gegevens worden doorgegeven aan derden of worden gebruikt voor advertentie doeleinden.

1.5 Geografische positie

Gebruiker – Wijzig gegevens – Zoek coördinaten

Hier kunt u uw geografische positie opgeven, zodat u als een rood puntje verschijnt op de [wereldkaart](#). U kunt dit gebruiken om naar spelers uit uw buurt te zoeken of gewoon om te zien hoever iemand van u vandaan is.

Geografische positie

Kies een stad in de buurt

Accra, Ghana

Selecteer van Kaart

Breedtegraad

0 00000 N S

Lengtegraad

0 00000 W E

00°00'00'' N 000°00'00'' W

(Geen)

OK Help Annuleren

- Kies een stad in de buurt: Kies de stad uit waarin u woont of de stad die zich het dichtst bij uw woonplaats bevindt. Na verloop van tijd zullen er nieuwe steden worden toegevoegd.
- Breedtegraad/Lengtegraad: Deze worden automatisch ingesteld wanneer u een stad uit de lijst heeft gekozen, maar u kunt deze aanpassen door uw exacte locatie op te geven. Een goede manier om uw geo-coördinaten te zoeken (als u niet over een GPS apparaat beschikt) is door de website [Getty](#) te raadplegen.
- Land: Geeft de nationale vlag weer in de spelerslijst.

1.6 Firewall

Een firewall is een veiligheids-barrière tussen een computer of netwerk en het internet. Het voorkomt dat virussen, wormen of andere kwaadaardige beesten, toegang krijgen tot uw computer. De firewall kan worden geïnstalleerd middels een software pakket op uw computer (een persoonlijke firewall) of het kan worden ingebracht in een aparte firewall computer of router in een netwerk.

Persoonlijke firewall



Een firewall zoals Symantec's Internet Security of ZoneAlarm beschermt een persoonlijke computer. Bij de eerste keer dat u zich toegang verschafft tot de Playchess server zal de firewall toestemming vragen om de verbinding tot stand te brengen. U kunt de firewall zo instellen dat bij een volgend bezoek aan de Playchess server niet nog eens om toestemming gevraagd wordt. De toestemming geldt alleen voor deze applicatie en brengt de veiligheid die de firewall biedt niet in gevaar.

Instellingen aanpassen voor elk type netwerk



U kunt de firewallinstellingen aanpassen voor elk gebruikt type netwerklocatie.

[Wat zijn netwerklocaties?](#)

Instellingen voor netwerklocatie Thuis of Bedrijf (particulier)

-  Windows Firewall inschakelen
 - Alle binnenkomende verbindingen blokkeren, inclusief verbindingen in de lijst met toegestane programma's
 - Melding weergeven als Windows Firewall een nieuw programma blokkeert
-  Windows Firewall uitschakelen (niet aanbevolen)

Instellingen voor netwerklocatie Openbaar

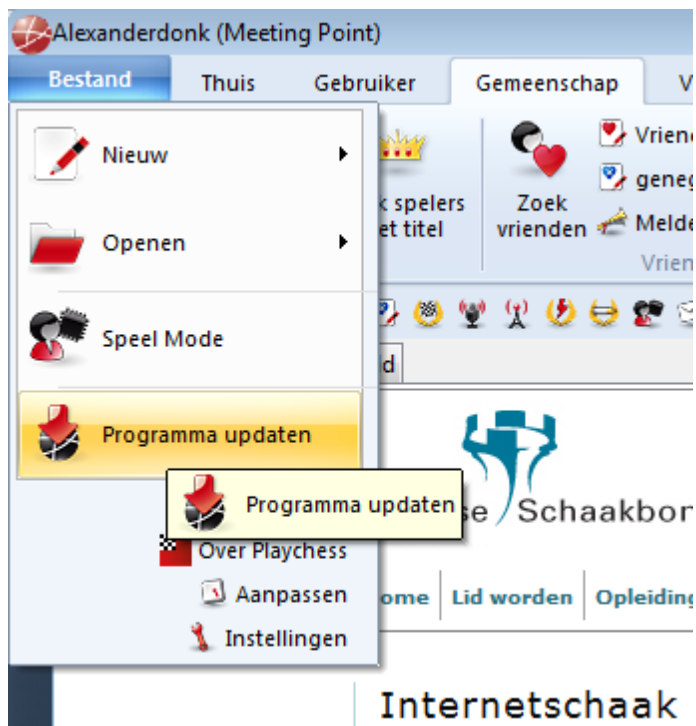
-  Windows Firewall inschakelen
 - Alle binnenkomende verbindingen blokkeren, inclusief verbindingen in de lijst met toegestane programma's
 - Melding weergeven als Windows Firewall een nieuw programma blokkeert
-  Windows Firewall uitschakelen (niet aanbevolen)

Netwerk firewall

Als u verbonden bent met een netwerk middels een speciale firewall, kan het noodzakelijk zijn dat de systeembeheerder de firewall moet aanpassen voordat u toegang heeft tot Playchess.com. De systeembeheerder zal dan **poort 6002** moeten vrijgeven voor het adres www.playchess.com en voor www.schach.de (de alternatieve server). U kunt het IP adres van de server eenvoudig vinden met commando ping playchess.com.

1.7 Online update

Bestand – Programma updaten



Onze programma's worden periodiek verbeterd en uitgebreid. Op de volgende manier kunt u aan deze mini-upgrade komen en ervoor zorgen dat u de laatste versie van het programma heeft geïnstalleerd:

Log in op de Playchess server en klik op *Programma updaten* in *Bestand*.



Om gebruik te kunnen maken van de updates, moet het programma wel worden geactiveerd. De update bestanden zullen daarna automatisch worden geïnstalleerd over de huidige versie van het programma. In sommige gevallen is een herstart van uw computer noodzakelijk, maar het programma zal u hiervoor waarschuwen wanneer dat nodig is.

Belangrijk:

U moet dus uw [serienummer](#) voor uw account hebben opgegeven om de updates te kunnen ontvangen van de server.

2 Aan de slag

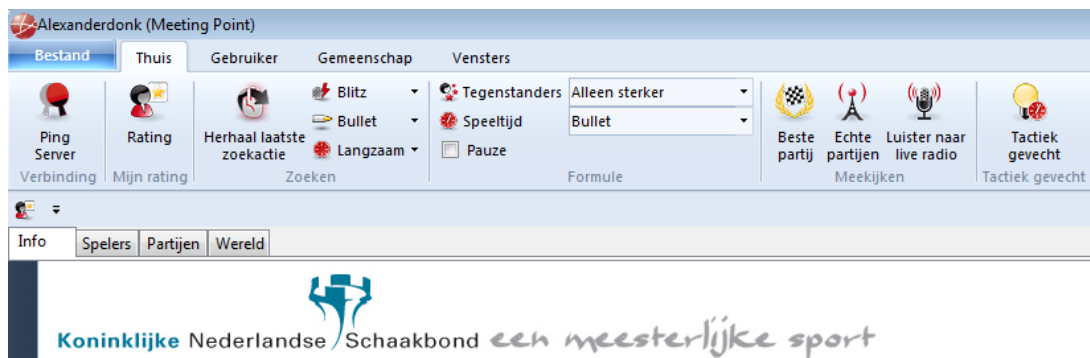
2.1 Inleiding



[Een speler uitdagen](#)
[Spelen op de server](#)
[Chatten](#)
[Trainingslessen en uitzendingen volgen](#)
[Deelnemen aan een toernooi](#)
[Tactiek trainen](#)
[Een serienummer kopen](#)
[Playchess website](#)
[Schaaknieuws, nieuwe producten, ondersteuning, downloads](#)
[Let's Check](#)

2.2 Ribbons

De diverse functies van het programma worden weergegeven in *ribbons*. De zogenaamde *ribbons* werden voor het eerst uitgebracht door Microsoft in het Office 2007 pakket. Het ribbon, ook wel lint genoemd is een grafisch concept dat de elementen van de hoofd- en submenu's combineert. Als u start met Playchess komt u binnen bij het Meeting Point van de KNSB.

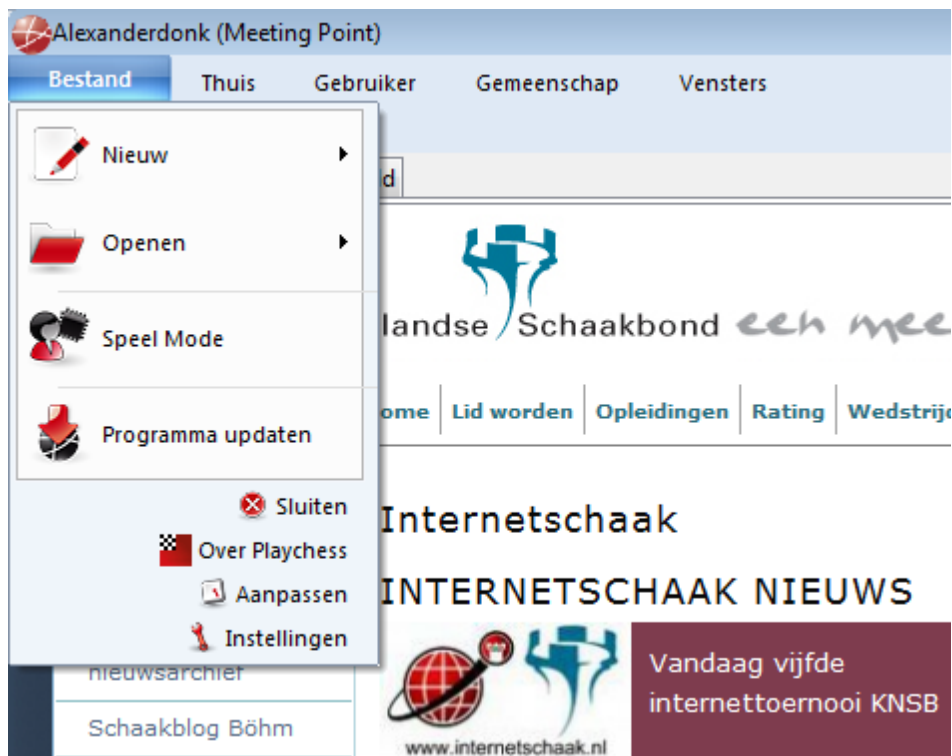


De symbolen worden gegroepeerd in de ribbon, afhankelijk van de resolutie van de monitor en het formaat van het beeldscherm. Omdat extra commando's kunnen worden toegevoegd aan de ribbons is het zelden noodzakelijk om dialoogvensters te gebruiken. Het is ook mogelijk om de ribbons te minimaliseren. Dit wordt gedaan met een rechtsklik in het ribbon en vervolgens *Minimaliseer Ribbon* te kiezen.



Nu zijn alleen de hoofdmenu's nog zichtbaar op het scherm. De ribbons worden pas weergegeven wanneer er op een menu geklikt wordt. In de menubalk zijn de verschillende hoofdmenu's zoals *Bestand*, *Thuis*, *Gebruiker*, *Gemeenschap* of *Vensters* als tabbladen afgebeeld. Door een tabblad aan te

klikken wordt de band met relevante commando's weergegeven. Elk tabblad heeft zijn eigen band met iconen. Een belangrijk tabblad is het tabblad *Bestand*. Via *Bestand* verkrijgt u toegang tot de belangrijke instellingen en primaire functies van het programma, bijvoorbeeld het starten van een nieuw toernooi.



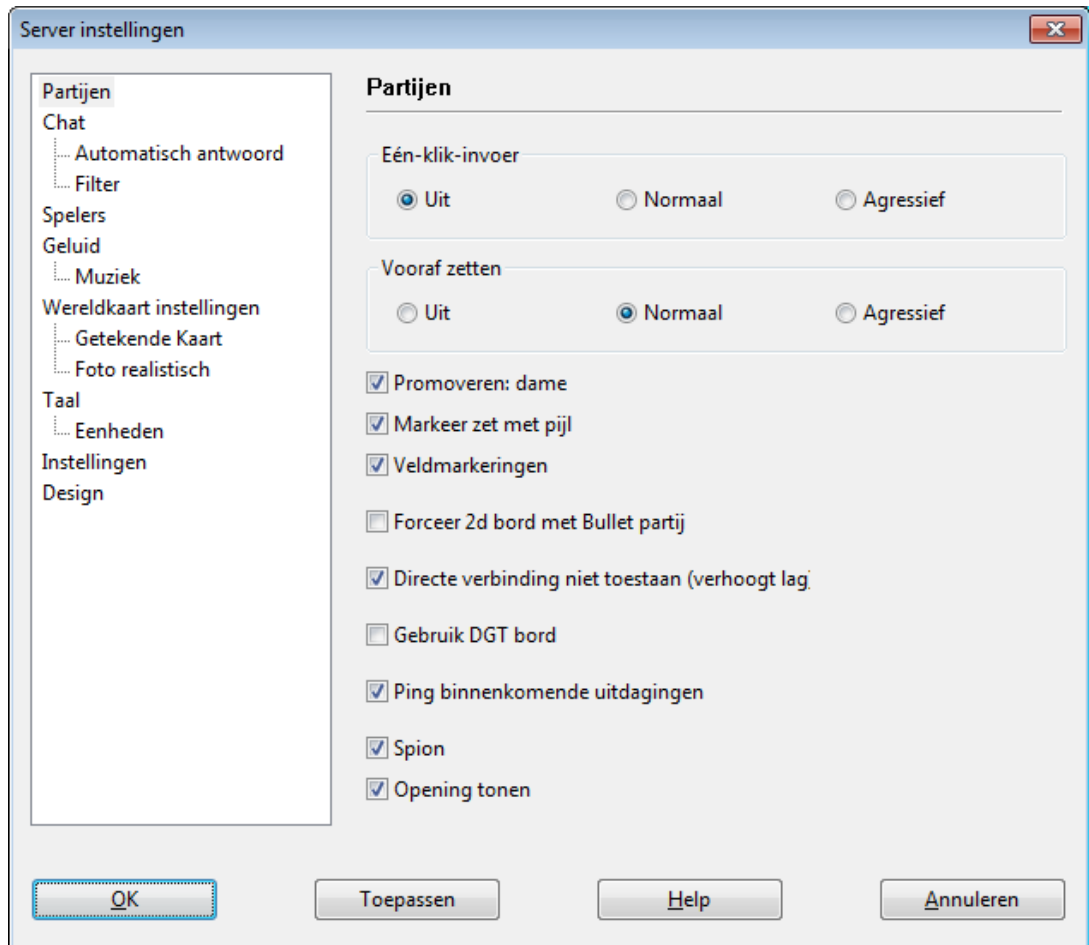
Een ander belangrijk menu is het *Quick Access* menu, van waaruit toegang kan worden verkregen tot vaak gebruikte functies met een enkele muisklik. U kunt onderdelen aan- en uitzetten (tonen of niet tonen) en u kunt dat menu boven of onder de ribbon bar zetten.



Bij het werken met het programma zou de gebruiker altijd moeten bekijken of een item een klein, naar onderen gericht driehoekje bevat. Als dit driehoekje erbij staat betekent dit dat er meerdere functies beschikbaar zijn. Onderstaand voorbeeld toont de keuze van rangen. Een klik op het driehoekje naast *Melden vanaf rang* opent een submenu met extra functies.



Bij het menu *Bestand - Instellingen* kunt u verschillende serverinstellingen maken.



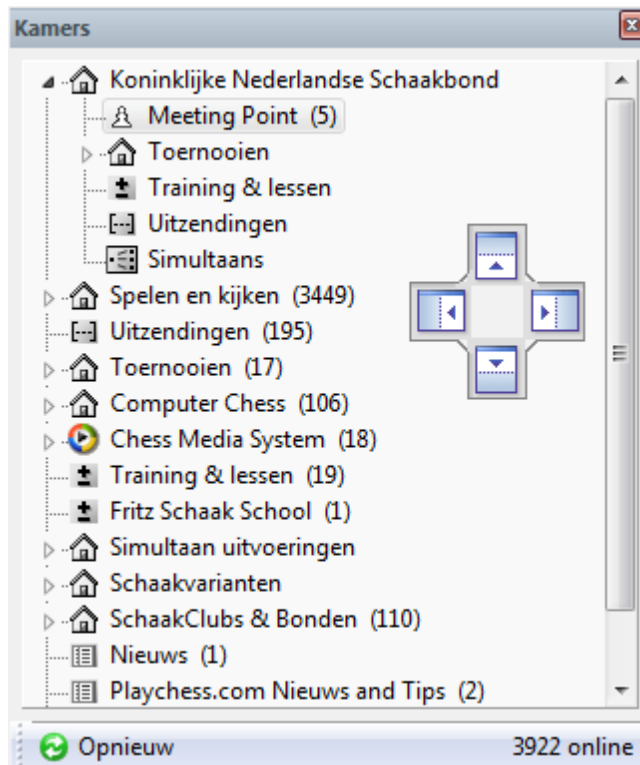
2.3 Schermindeling

Als u begint met het programma zijn de fabrieksinstellingen geladen. U kunt de layout van het scherm en vele andere aspecten van het programma op allerlei manieren aanpassen. Om een venster aan te passen zet u de muis op een horizontale of verticale scheidingsbalk. Door de linker muisknop in te drukken en vast te houden kunt u de afmetingen van het venster veranderen.

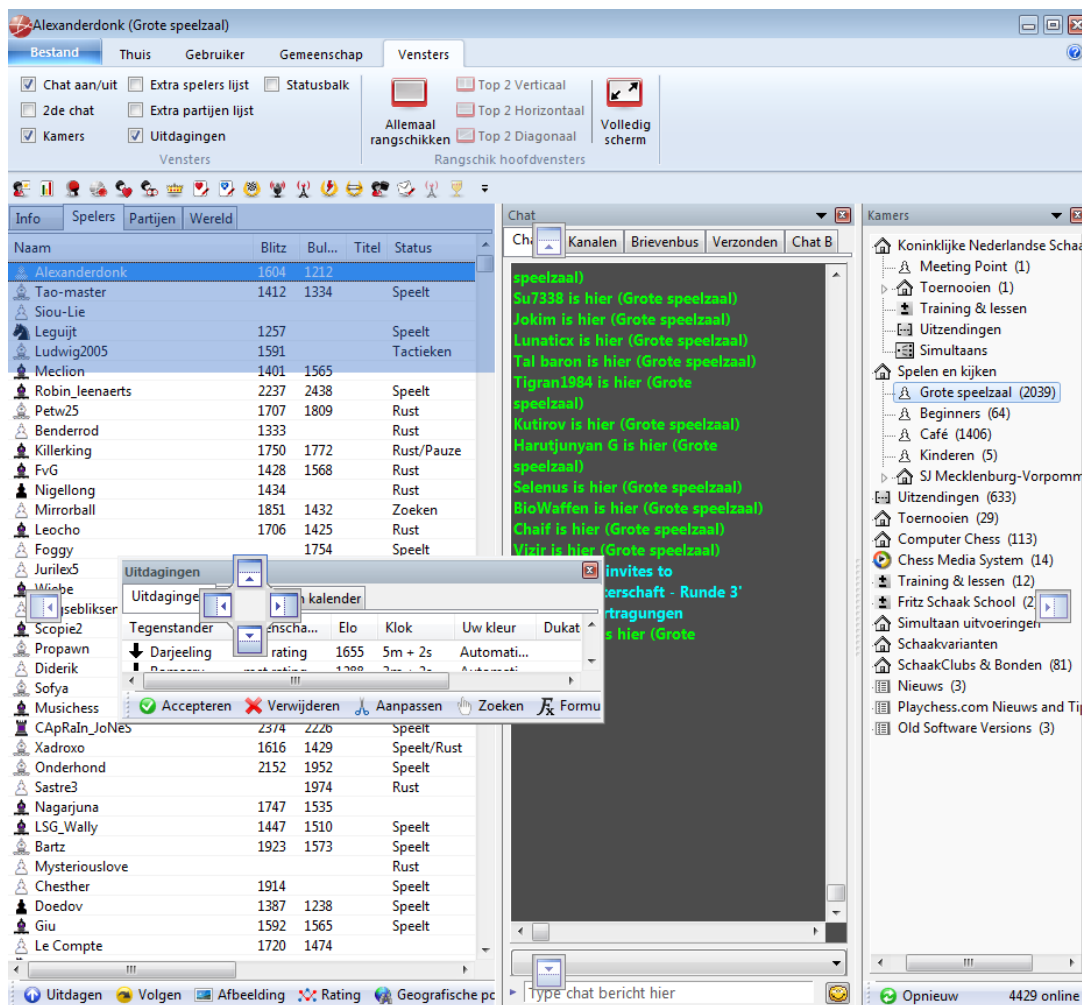
Het programma zal alle overige elementen hieraan aanpassen, zodat u nooit een venster zult verliezen en vensters niet gedeeltelijk over elkaar heen komen te liggen. Elk van de afzonderlijke vensters kan ook verplaatst worden naar een andere plaats op het scherm. Beweeg de muis op de twee parallelle lijnen onder de scheidingsbalk. Nu moet u met de linker muisknop klikken en de knop ingedrukt houden en kunt u het venster naar een andere plaats op het scherm slepen.

U kunt vensters eenvoudig verplaatsen op uw scherm. U doet dit door te klikken op

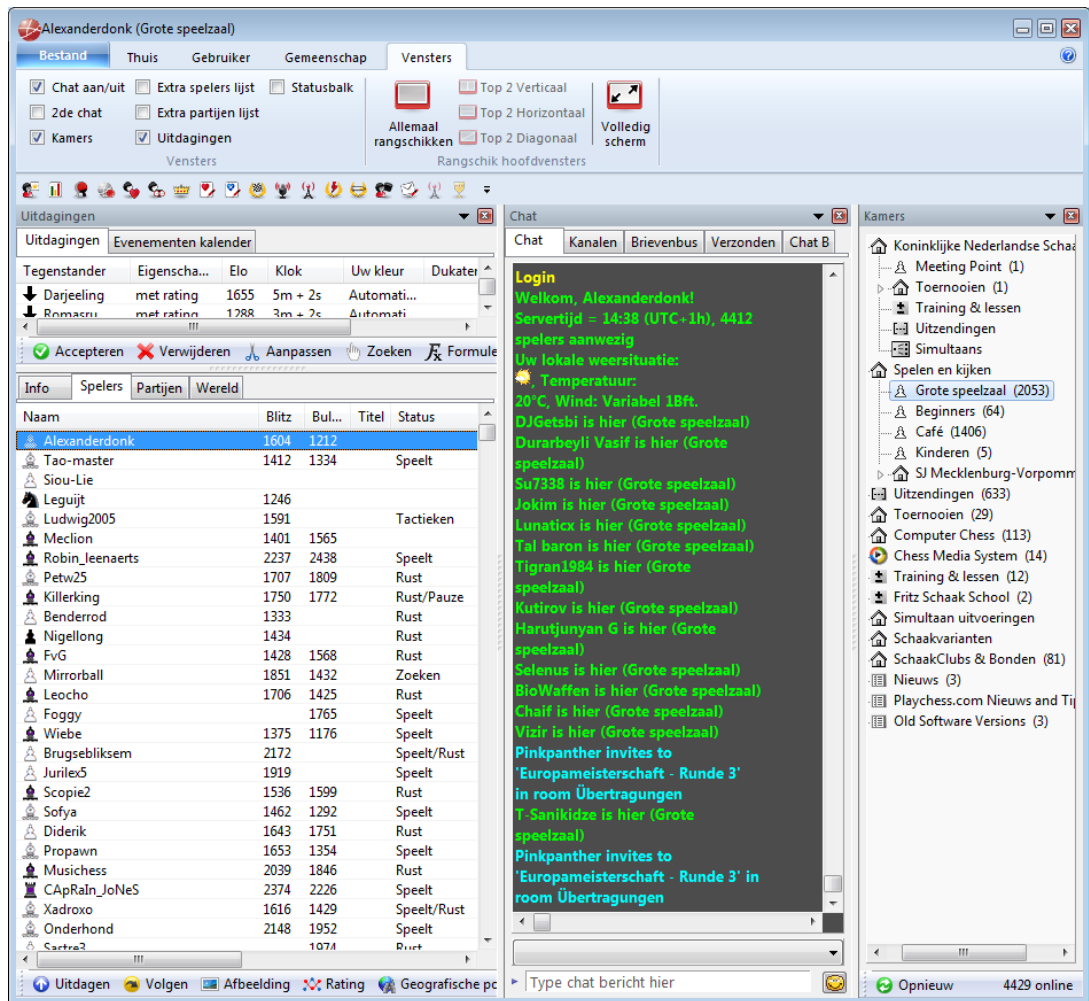
de bovenste balk van een venster en de muisknop ingedrukt te houden terwijl u deze over het scherm versleept. Er staan nu verscheidene pijltjesknoppen op het scherm. Deze pijltjesknoppen verschijnen iedere keer wanneer u een venster verplaatst. Deze knoppen kunnen gebruikt worden om het venster nauwkeuriger te plaatsen.



Om een venster te koppelen beweegt u de muis over het gearceerde deel van de pijltjesknop terwijl u de muisknop ingedrukt houdt. De nieuwe plaats voor het venster zal worden weergegeven voordat u de muisknop loslaat. In ons voorbeeld zullen we het uitdagingenvenster verplaatsen door de muis over de bovenste pijl te bewegen. Dit zal het uitdagingenvenster boven de spelerslijst plaatsen. Wanneer u het gearceerde blauwe gebied op het scherm ziet, kunt u de muisknop loslaten.



Het uitdagingenvenster wordt geplaatst in het gebied dat zojuist gearceerd was.



Deze methode voor het verplaatsen van vensters met gebruik van de pijltjestoetsen is makkelijk wanneer u onthoudt dat de plaats van het venster altijd aangegeven wordt door het gearceerde gebiedje naast de pijltjestoetsen. Met een beetje oefening zult u zien dat u de vensters zeer snel kunt plaatsen.

2.4 Bezoekerslijst

De lijst van bezoekers in de kamer waar u bent binnengegaan verschijnt gewoonlijk aan de linkerkant in het hoofdscherm. Door op de tabbladen te klikken, krijgt u verschillende lijsten of presentaties van de activiteiten in de kamer.

- Info verschaft het laatste nieuws omtrent de activiteiten op de Playchess server of in de kamer. Het wordt weergegeven in een HTML document en kan links naar andere pagina's bevatten.
- Spelers geeft een lijst weer van alle bezoekers die op dat moment aanwezig zijn in de kamer.

U kunt de lijsten sorteren op naam, rating (voor Blitz of Bullet), titel, status,

enzovoorts door te klikken op de kolom-koppen. De kolommen kunnen verschoven worden door ze eenvoudig te slepen naar een nieuwe plaats. U kun ook de breedte veranderen door de splitter te verschuiven. Door te drukken op Ctrl+ (d.w.z. de Ctrl toets en de plus toets op het numerieke toetsenbord) wordt de breedte voor elke kolom automatisch geoptimaliseerd. U kunt hiertoe ook dubbelklikken op de splitter.

Info	Spelers	Partijen	Wereld									
Naam	Blitz	Bullet	Titel	Niveau	Land	Status	Afstand	Sociaal	Langzaam	Internet	Engine	
HarryPotter2	2965	2761	GM	Koning++		Rust	11278 km		1951	oksn		
Boris Avrukh	2950		GM	Koning+		Rust	3351 km			oksn		
Bobance	2914	2891	GM	Koning++		Speelt	1439 km			oksn		
Miladinko	2858	2725	GM	Koning			1587 km			oksn		
Harutjunyan G	2778	2832	GM	Koning++			3302 km			oksn		
Kosanovic	2705	2321	GM	Koning++			1371 km			oksn		
Golub	2370	2501	GM	Loper			901 km		1838	oksn		

Als u de lijst heeft sorteert op naam door op de kolomkop *Naam* te klikken, kunt u vervolgens de eerste paar letters intoetsen van de speler die u zoekt. De cursor springt dan direct naar deze naam als deze ook daadwerkelijk aanwezig is in die kamer.

Merk op:

Met het rechts-klikken op een naam verkrijgt u informatie over de speler (foto, rating, geografische locatie). U kunt ook de [sociale status](#) van een speler instellen.

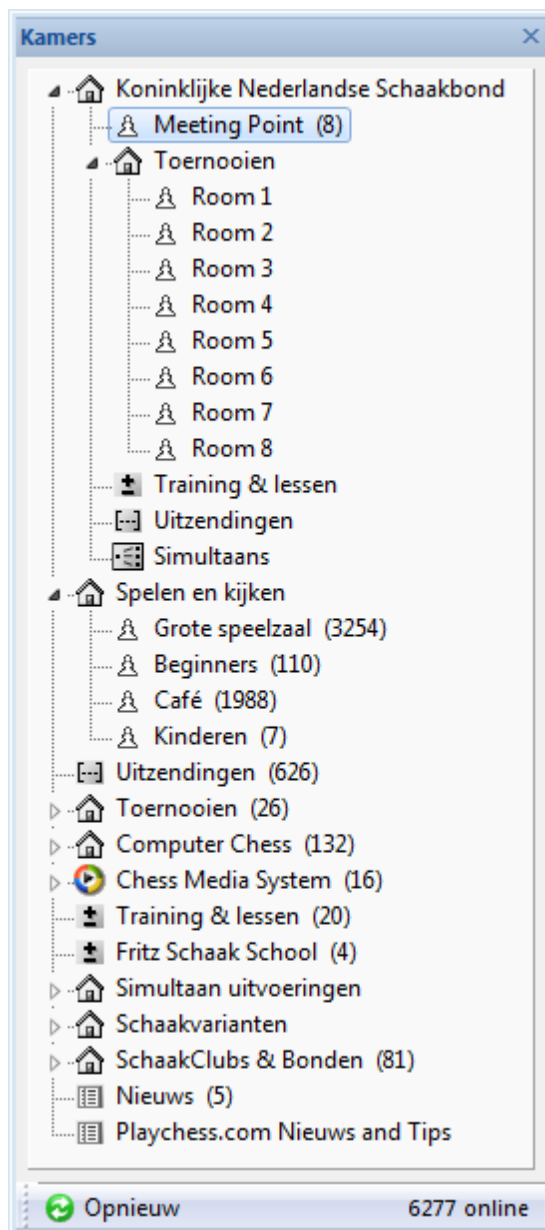
Merk Op:

Als u met de muis wijzer over de naam van een speler gaat, verschijnt een mini afbeelding, indien voorhanden.

- Partijen toont de partijen die bezig zijn en de partijen die recent gespeeld zijn. U kunt er op dubbelklikken om de partij te laden en te bekijken. Door te klikken op *Resultaat* worden de partijen die bezig zijn bovenaan weergegeven.
- Wereld geeft de activiteit van de Playchess server weer op een wereldkaart. Elke bezoeker is gemarkeerd als een rode punt op de wereldbol.

2.5 Schaak kamers

Rechtsonder op het welkomtscherm ziet u de beschikbare kamers van de Playchess server.



Elke kamer heeft een eigen doel en er zullen er meer komen in de toekomst. Het getal tussen haakjes achter de kamer is het aantal bezoekers.

U kunt een kamer binnen gaan door er op te dubbelklikken. Gebruik dan de tabbladen om de spelers of partijen te zien. U kunt nu chatten met andere bezoekers, ze uitdagen voor een partijje, of naar hun partijen kijken.

Ø De grote speelzaal is de kamer waar u gewoonlijk in zit wanneer u op de Playchess server inlogt. Bedenk dat het gebruik van computers strikt verboden is in deze kamer. De server is continu bezig om de partijen te bekijken en zal verdachte

activiteiten van elke speler rapporteren. De server kan ratings wissen of een account opzeggen wanneer het een duidelijk bewijs voor computer gebruik detecteert.

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

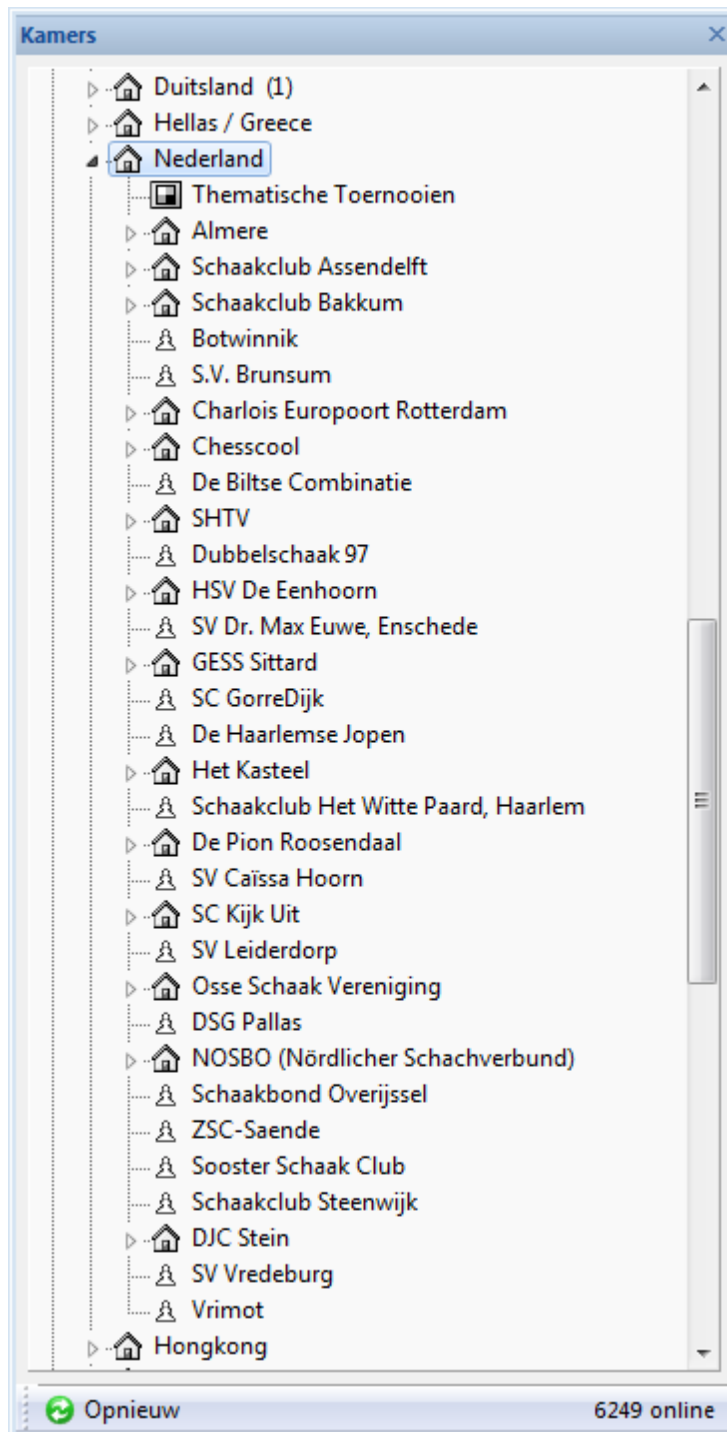
Als u met de computer wilt spelen, kunt u dat doen in het Computer Chess huis. In de Nieuws kamer vindt u het laatste schaaknieuws in vele verschillende talen. Trainen & lessen is precies wat het zegt, in de Uitzendingen kamer vinden de grote schaak-gebeurtenissen live plaats. Bezoek Technische ondersteuning regelmatig om de antwoorden te lezen op vaak gestelde vragen.

De Koninklijke Nederlandse Schaakbond heeft een eigen Meeting Point en verschillende Rooms. Elke veertien dagen vindt er op zaterdagavond een internetschaaktoernooi plaats georganiseerd door de KNSB. Alle info vindt u op het tabblad Info van het Meeting Point.

Merk op dat landen, schaakbonden en clubs hun eigen kamers kunnen hebben. Nederland vindt u in het lijstje bij de H van Holland. [Klik hier voor de details.](#)

Om als club of school een eigen kamer te krijgen stuurt u dus een e-mail naar zimmerfrei@schach.de. U geeft daarin aan hoe de kamer moet heten en welke website er getoond moet worden als een speler die kamer binnen komt. Als u veel toernooien gaat organiseren is het verstandig meteen om meerdere kamers te vragen. Als u lessen gaat verzorgen of met simultaans gaat werken, moet u dat ook aangeven want dat kan alleen in speciale kamers.

Het duurt altijd even eer de kamers zichtbaar worden, want u ziet ze pas na een herstart van de server van Playchess en dat gebeurt niet zo heel vaak. Er zijn geen kosten aan verbonden maar Playchess wil wel graag hebben dat u als tegenprestatie een Playchess logo met link plaatst op de voorpagina van uw clubsite.



2.6 Hoofdscherm

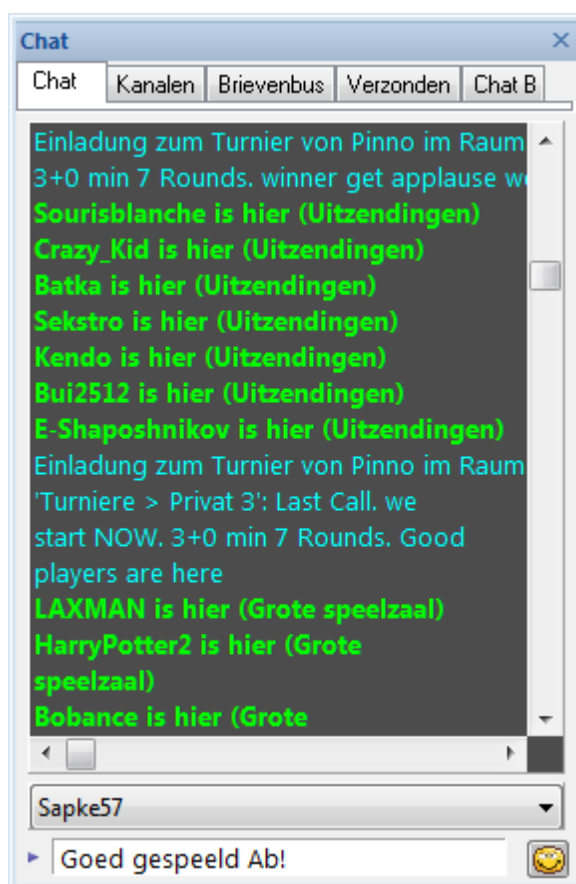
Wanneer u inlogt op de Playchess server, zal het online hoofdscherm geopend worden.

Aan de linkerkant is een lijst met spelers of partijen, daaronder de uitdagingenlijst. U kunt bij veel vensters bovenaan het scherm op de tabbladen klikken om te

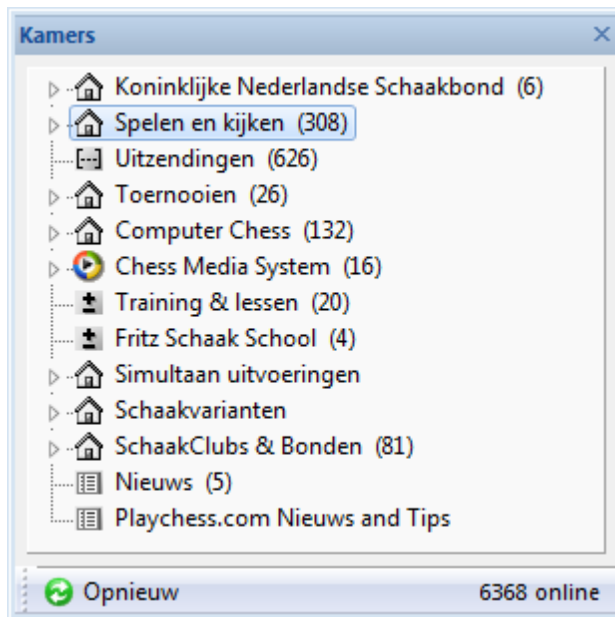
schakelen tussen de verschillende lijsten. Door te klikken op een kolomkop wordt de lijst volgens die kop (naam, rating, titel, enzovoorts) gesorteerd.

Info	Spelers	Partijen	Wereld								
Naam	Blitz	Bullet	Titel	Niveau	Land	Status	Afstand	Sociaal	Langzaam	Internet	
ArthurDent_2003	2246	1892		Loper++		Speelt	162 km				
Nstewart	2203		FM	Loper+!		Speelt	209 km				
BuLLetchamp	1930	1952		Loper		Speelt	5874 km				
Kolisch	1918	1803		Paard!		Speelt	536 km				
Klapperschlage	1831	1731		Loper		Rust/Pauze	345 km		1810		

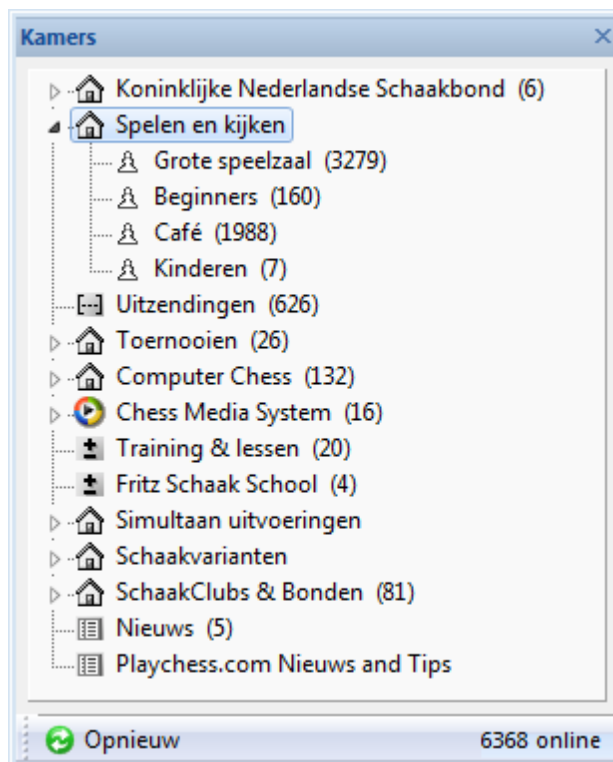
Aan de rechterkant staat het [chatvenster](#), daaronder de verschillende kamers.



Klik op een huis of de naam naast het huis om dat huis te openen.



Vervolgens klikt u op een kamer om die kamer binnen te gaan. U kunt de kamers dichtklappen door op het zwarte driehoekje voor de kamer te klikken. Om een andere kamer te openen, klikt u eenvoudig op een andere kamer.



2.7 Uitdagingen

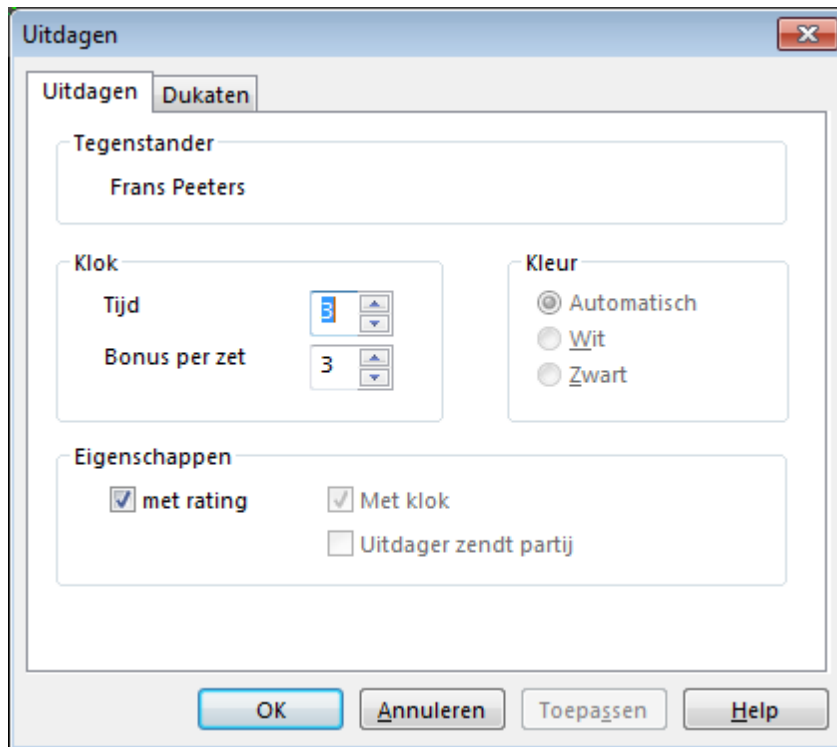
In de spelerslijst ziet u alle bezoekers die aanwezig zijn in een kamer. U kunt iemand uitdagen die niet aan het spelen is door op het icoon Uitdagen te klikken of door de naam te dubbelklikken. Nog makkelijker is het om een algemene uitnodiging te doen met *Zoeken*. Dit werkt echter alleen wanneer er geen vinkje geplaatst is in het hokje *Pauze* onderaan het scherm.

In het dialoogvenster dat verschijnt kunt u de speeltijd en kleur (Wit of Zwart) enzovoorts voorstellen. *Uitdager zendt partij* staat u toe om de begin zetten door te geven, bijvoorbeeld om een onderbroken partij voort te zetten.

Tegenstander	Eigenscha...	Elo	Klok	Uw kleur	Dukaten	Verbin...	Type
↓ BRDO	Dukaten/m...	2654	1m + 0s	Automatisch	5	■	Zoeken
↑ Alexanderdonk	met rating		10m + 0s	Automatisch		■	Uitgaande
↓ Titus_b	Dukaten/m...	1761	5m + 0s	Automatisch	3	■	Zoeken
↓ Eva-chess	Dukaten/m...	2481	3m + 0s	Automatisch	5	■	Zoeken
↓ Golub	Dukaten/m...	2399	3m + 0s	Automatisch	5	■	Zoeken
↓ Karlimann	Dukaten/m...	1832	5m + 0s	Automatisch	2	■	Zoeken
↓ Yago	met rating	1327	45m + 0s	Automatisch		■	Zoeken
↓ Alexanderdonk	met rating	1410	3m + 3s	Automatisch		■	Inkomende
↓ Herkl	met rating	1476	1m + 2s	Automatisch		■	Zoeken
↓ Daggball	met rating		5m + 0s	Automatisch		■	Zoeken
↓ Vollheinz	zonder rating	1950	3m + 1s	Automatisch		■	Zoeken
↓ Ganzfix	met rating	1344	1m + 0s	Automatisch		■	Zoeken

Wanneer u wordt uitgedaagd, hoort u een tromgeroffel en de naam van de uitdager verschijnt in het Uitdagingen venster met een rode pijl. U kunt de voorwaarden zien, de rating van uw uitdager, de bedenktijden, enz.

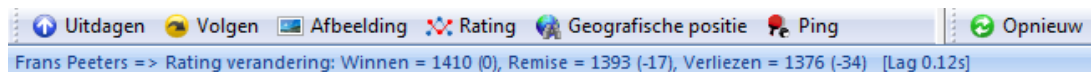
- U kunt de uitdaging accepteren, verwijderen of aanpassen (d.w.z. onderhandelen over de voorwaarden).
- Met *Zoeken* doet u een algemene oproep aan iedereen die beschikbaar is. Dit is de meeste efficiënte manier om een partij aan te bieden. Algemene uitdagingen verschijnen als zwarte pijlen, directe uitdagingen zijn rode pijlen.
- In de [Formule](#) kunt u een aantal voorwaarden opgeven, bijvoorbeeld de speeltijd, de sterkte van uw tegenstander, enzovoorts. Uitdagingen die niet aan de voorwaarden voldoen worden automatisch afgewezen.
- *Pauze* stelt u in staat om een kamer te bezoeken zonder dat u direct uitgedaagd wordt. Algemene uitdagingen verschijnen nog wel in de lijst. Vanzelfsprekend kunt u geen spelers uitdagen die zichzelf gepauzeerd hebben.



- Wanneer u een speler uitdaagt, stelt u de bedenktijden voor. De kleuren worden automatisch bepaald door de server, of u kunt vragen voor Wit of Zwart.
- In uw uitdaging kunt u aanbieden om een [partij met rating](#) te spelen. Dit betekent dat het resultaat zal worden gebruikt om uw speelsterkte te berekenen volgens het internationaal erkende Elo rating systeem. Er zijn drie aparte ratings: een voor Bullet (drie minuten voor de gehele partij), een voor traditionele Blitz (5 - 15 minuten) en een voor langzame partijen.
- Met *Uitdager stuurt partij* kunt u een partij beginnen vanaf een andere bordstelling dan de normale beginstelling. Dit wordt gebruikt om afgebroken partijen voort te zetten of om een thema toernooi te spelen. U moet de partij uit een database laden of de zetten op het bord uitvoeren voordat u uw tegenstander uitdaagt.

Merk op:

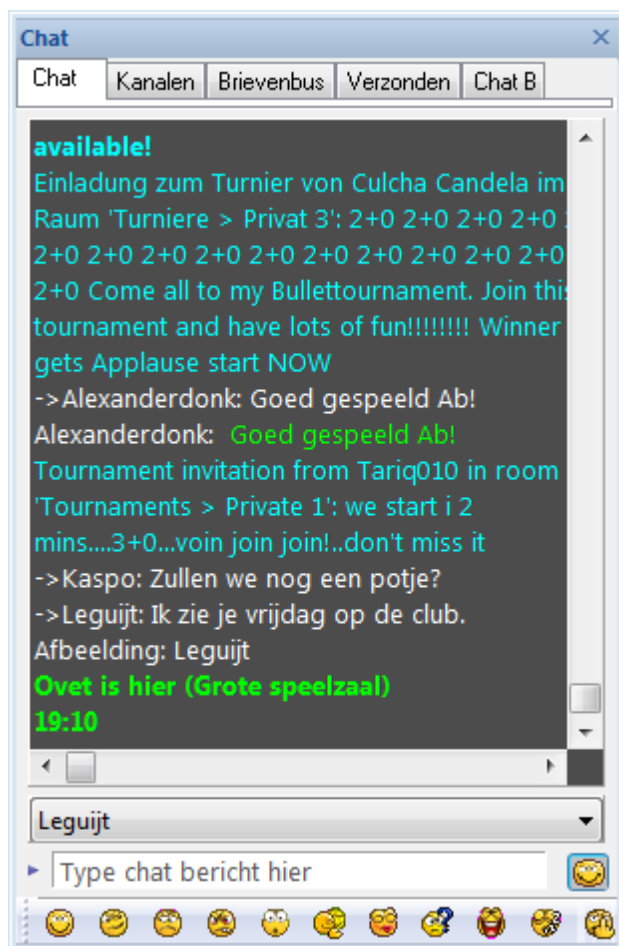
Wanneer u klikt op een inkomende uitdager laat het programma zien hoe uw rating zal veranderen in geval van een gewonnen of verloren partij of wanneer deze in remise eindigt, alsmede de huidige vertragingstijd (Lag) van de uitdager.



2.8 Chat

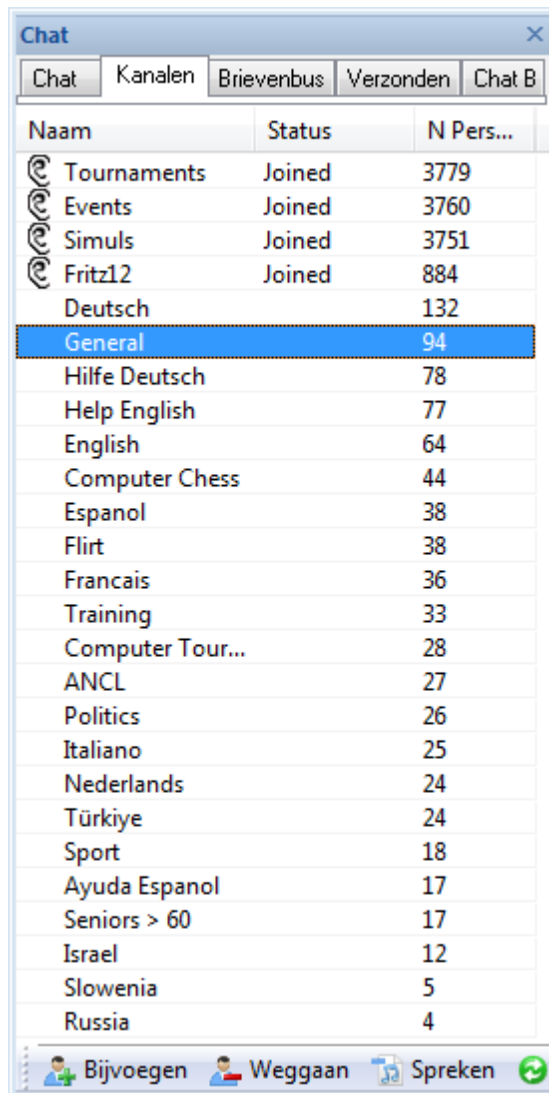
In alle kamers kunt u chatten met andere bezoekers.

Klik op de naam van uw chatpartner, en typ vervolgens uw tekst. Druk op de Enter toets om het te versturen.

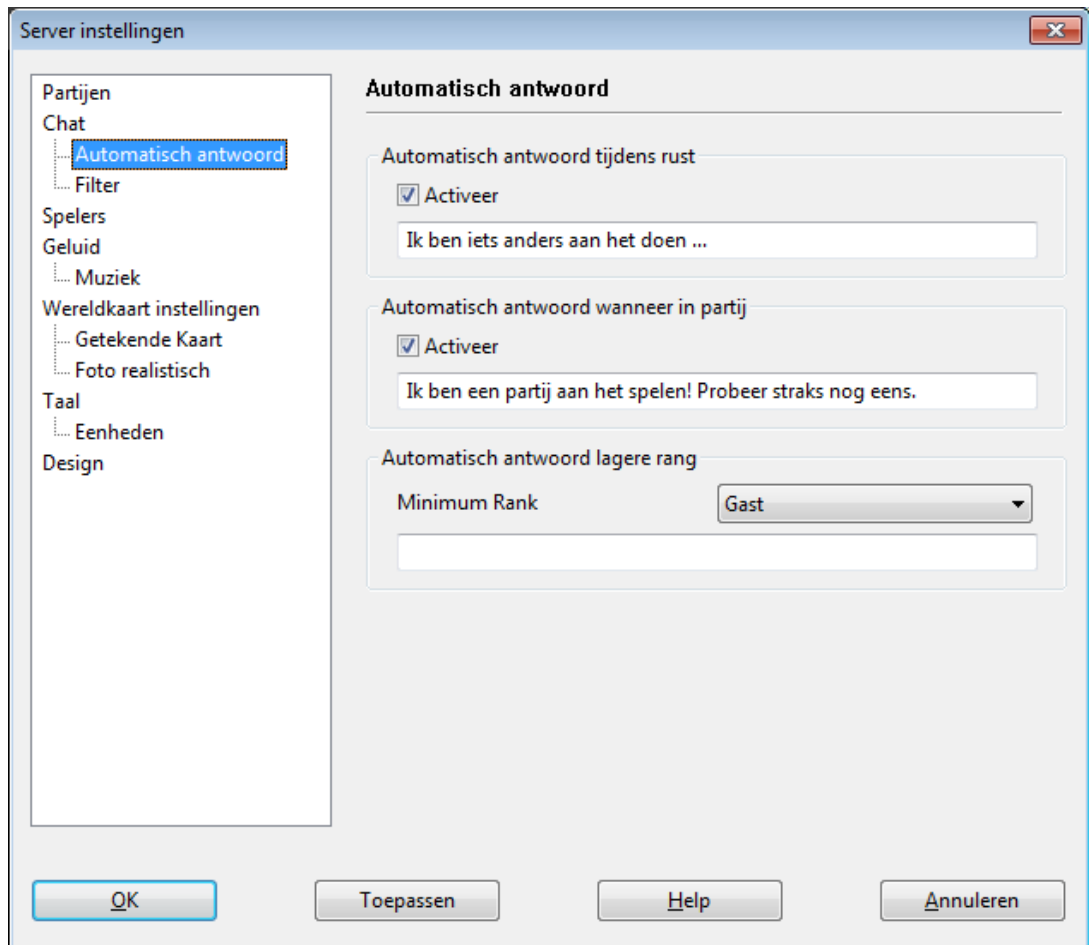


Chat functies

- U kunt met Ctrl-klik een aantal bezoekers selecteren en met iedereen tegelijk chatten. U kunt ook op een bericht klikken en de verzender van dat bericht beantwoorden.



- Wanneer u het kanaal *General* selecteert, verstuurt u uw bericht aan alle bezoekers. U zou dit alleen moeten gebruiken wanneer u een algemene mededeling wilt doen. Het is ook beperkt in zekere omstandigheden. Om te kunnen spreken op kanaal *General* opent u tabblad *Kanalen*. Vervolgens kiest u het kanaal waarop u wilt spreken en klikt u onderaan op het *Spreken* icoon.
- Alle chatpartners van de huidige sessie zijn bewaard in een afrollijst, zodat u ze snel kunt terugvinden.
- U kunt rechts-klikken in het chatvenster en de gehele tekst of een enkele regel kopiëren. U kunt daar ook het lettertype en de lettergrootte instellen.



- Rechts-klik in het chatvenster en kies Eigenschappen om [standaard berichten](#) automatisch te laten versturen als iemand een bericht verstuurt terwijl u in een partij zit of even weg bent.
- Wanneer u een partij speelt kunt u direct met uw tegenstander chatten onder het bord, zonder te klikken op een naam of op een bericht. De conversatie is privé en kan niet worden gezien door de toeschouwers.
- Rechts-klik in het chat-venster en kies *Rapporteur* misbruik als iemand zich misdraagt op de server. Het gehele tekstbestand van de chat wordt ongecensureerd verstuurd naar de administrator. [Waardeer speler](#) geeft een bepaalde speler een positief of negatief certificaat.
- Rechtsklik en gebruik *Bewerken – Persoon* negeren om de chat van onvriendelijke bezoekers te weren. U kunt de blokkering weer opheffen via *Gemeenschap – Vriendenlijst* bijwerken.
- Rechtsklik het chat-venster en gebruik *Filter – Publieke chat* op rang om de minimale [rang](#) van uw chat partners in te stellen.
- Als u Windows XP of hoger heeft kunt u de chat laten voorlezen. Om dit te doen moet u de *Chat wordt uitgesproken* optie inschakelen in het [Chat-instellingen](#) menu. Zie ook [Chat kanalen](#).

2.9 Op de server spelen

Het spelen op de server lijkt veel op het spelen tegen het programma, met een paar belangrijke uitzonderingen:

- U kunt geen zetten terugnemen.
- Uw partijen zijn openbaar, andere mensen kunnen ze volgen op de server. U kunt zien hoeveel mensen en wie er kijken in het *Publiek* venster.

Tijdens de partij kunt u enkele speciale technieken toepassen, zoals één-klik invoer, dropping en vooraf zetten. Deze zijn omschreven in het hoofdstuk [Zetten met een enkele klik uitvoeren](#), en in [server instellingen](#).

Partij knoppen

Bovenaan het bordvenster staat een aantal knoppen. Wanneer de muis boven een knop gehouden wordt, kunt u de functie van de knop lezen.



De functies in het menu *Thuis* van links naar rechts, zijn:

- **Opnieuw verbinden:** voor het geval dat er een probleem is opgetreden met uw internet toegang.
- **Opgeven:** Gebruik dit als u op wil geven.
- **Applaus voor tegenstander:** U kunt applaudisseren voor de partij van uw tegenstander. De server houdt het [applaus](#) in de gaten, het verbetert de [sociale status](#).
- **Rematch aanbieden:** Dit is de beste manier om onmiddellijk een volgend potje te spelen, met verwisselde kleuren.
- **Remise aanbieden:** U zou deze knop niet te vaak moeten gebruiken. Het is erg

onbeleefd om uw tegenstander voortdurend remise aan te bieden, vooral als u slechter staat op het bord of ten aanzien van de klok. Wanneer u dit toch doet, kan het leiden tot negatieve punten die uw sociale status beïnvloedt. Met deze knop verstuurt u automatisch een bericht en de remise-knop bij uw tegenstander begint te knippen.

- **Accepteer remise:** Deze knop wordt alleen actief wanneer de tegenstander remise aanbiedt. Wilt u de remise niet accepteren? Doe dan gewoon de volgende zet.
- **Afbreken/Adjourn:** Uw tegenstander moet het ermee eens zijn om dit te doen.
- **Accepteer afbreken:** Als u geen winst wilt claimen maar wel de verbreking accepteert vanwege de omstandigheden.
- **Claim winst na verbroken verbinding:** Als uw tegenstander voor langere tijd offline is, kunt u aanspraak maken op de punten die u toekomen als u wint.
- **Ping tegenstander:** Dit verstuurt een ping naar uw tegenstander en geeft de tijdsvertraging in het chatvenster.
- **Evalueer Opponent:** Beoordeel eerlijkheid en gedrag van uw opponent. Hiermee bepaalt u de populariteit van een speler.
- **Tegenstander info:** Geeft aanvullende informatie over uw tegenstander.
- **Analyse focus:** Na de partij kunt u deze laten analyseren met de computer. Dit wordt ook wel autopsie genoemd. Tijdens de partij is deze functie niet beschikbaar.

FIDE remise regels

Voor de partijen op de Fritz server is het FIDE reglement van toepassing. De exacte details voor het opeisen van een overwinning kunnen onbekend zijn.

Voorbeeld: is het juist dat een speler aanspraak maakt op de overwinning wanneer het in een stelling staat met alleen een koning en een loper? Veel mensen beschouwen dit als verboden (onvoldoende materiaal). Maar overweeg eens de volgende stelling:



Wit kan feitelijk winnen op tijd, volgens het FIDE reglement. De argumentatie is dat

de tegenstander de stelling kan verliezen als hij zeer slecht speelt: 1...c1P 2.Kc2 Pa2 3.Lb2#. Dit is wat geldt: de theoretische mogelijkheid dat een partij verloren kan worden.

2.10 Trainingslessen en evenementen

Trainingslessen en live evenementen spelen zich af in speciale kamers. Ze heten Training & lessen en Uitzendingen.

1. Ga de kamer binnen door op de naam van de kamer te klikken in het kamervenster.



2. Selecteer het tabblad *Partijen* in het online lijstvenster.

The screenshot shows the Playchess interface for a tournament named 'Alexanderdonk (Uitzendingen)'. The top menu includes 'Bestand', 'Thuis', 'Gebruiker', 'Gemeenschap', and 'Vensters'. The 'Vensters' menu is open, showing options like 'Chat aan/uit', 'Extra spelers lijst', 'Statusbalk', '2de chat', 'Extra partijen lijst', 'Kamers', and 'Uitdagingen'. There are also buttons for 'Allemaal rangschikken' and 'Volledig scherm'.

Toernooi	Ronde	Partijen	Bezig	Kibitzers	Belangrijke uitzendi...	Resultaat	Voorzitt...
Alle Partijen		214	73	3425	46		
Belangrijke uitzending		46	46	3142	46		
18th Euro-TCh Open: Nederlande-Rusland	3 (Sat.)	3	3	675	3		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Deutschland-Ungarn	3 (Sat.)	4	4	588	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Armenien-England	3 (Sat.)	4	4	380	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Bulgarien-Polen	3 (Sat.)	4	4	283	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Aserbeidschan-Griekenland	3 (Sat.)	4	4	232	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Kroatië-Ukraine	3 (Sat.)	4	4	231	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Frankrijk-Israël	3 (Sat.)	4	4	218	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Nederlande-Rusland	3 (Sat.)	1	1	157	1		Robot 4
18th Euro-TCh Women: Armenien-Deutschland	3 (Sat.)	4	4	131	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Roemenië-Spanië	3 (Sat.)	4	4	130	2		Robot 4
Chess Attack Serien 2011-2012	2 (Sat.)	12	12	104			Robot 3
18th Euro-TCh Open: Letland-Tsjechië	3 (Sat.)	4	4	77	2		Robot 4
18th Euro-TCh Women: Roemenië-Rusland	3 (Sat.)	4	4	38	4		Robot 4
18th Euro-TCh Women: Nederlande-Ukraine	3 (Sat.)	4	4	37	4		Robot 4
18th Euro-TCh Women: Tsjechië-Turkije	3 (Sat.)	4	4	35			Robot 4

Wit	EloWit	Zwart	EloZwart	Result...	Kib...	Toernooi	Begin tijd	Type	R..	ECO
! Svidler,Peter	2740	Giri,Anish	2722	Bezig	253	18th Euro-TCh Open: Rusland-Nederlande	13:50	Uitzending	3	D37
! Leko,Peter	2728	Naiditsch,Arka...	2707	Bezig	227	18th Euro-TCh Open: Ungarn-Deutschland	13:51	Uitzending	3	D41
! Stellwagen...	2625	Morozevich,Al...	2737	Bezig	224	18th Euro-TCh Open: Nederlande-Rusland	13:50	Uitzending	3	C92
! Topalov,V...	2768	Wojtaszek,Rad...	2704	Bezig	215	18th Euro-TCh Open: Bulgarien-Polen	13:51	Uitzending	3	
! Adams,Mi...	2733	Aronian,Levon	2807	Bezig	211	18th Euro-TCh Open: England-Armenien	13:51	Uitzending	3	C85
! Karjakin,Se...	2772	Smeets,Jan	2619	Bezig	198	18th Euro-TCh Open: Rusland-Nederlande	13:50	Uitzending	3	D19
! Van Wely,L...		Grischuk,Alexa...	2757	Bezig	157	18th Euro-TCh Open: Nederlande-Rusland	13:50	Uitzending	3	D76
! Gustafsson...	2631	Balogh,Csaba	2662	Bezig	137	18th Euro-TCh Open: Deutschland-Ungarn	13:51	Uitzending	3	D10
! Meier,Georg	2648	Almasi,Zoltan	2710	Bezig	129	18th Euro-TCh Open: Deutschland-Ungarn	13:51	Uitzending	3	E15
! Stevic,Hrv...	2621	Ivanchuk,Vassily	2765	Bezig	125	18th Euro-TCh Open: Kroatië-Ukraine	13:51	Uitzending	3	B22
! Movesian...	2715	Short,Nigel D	2698	Bezig	101	18th Euro-TCh Open: Armenien-England	13:51	Uitzending	3	A25
! Banikas,Hr...	2620	Radjabov,Tei...	2752	Bezig	100	18th Euro-TCh Open: Griekenland-Aserbeidschan	13:50	Uitzending	3	E99
! Berkes,Fer...	2706	Fridman,Daniel	2652	Bezig	95	18th Euro-TCh Open: Ungarn-Deutschland	13:51	Uitzending	3	D37
! Vachier-La...	2715	Sutovsky,Emil	2690	Bezig	82	18th Euro-TCh Open: Frankrijk-Israël	13:51	Uitzending	3	D85

3. Dubbelklik de partij die de les voorstelt of de live uitzending. Als alternatief kunt u ook naar de voorzitter van het evenement zoeken in de spelerslijst en zijn naam dubbelklikken. Of klik eenvoudig op de knop Meekijken onder aan de partijenlijst.

2.11 Deelnemen aan een toernooi

Toernooien spelen zich af in de toernooi kamers. Klik op een toernooi kamer in het toernooivenster om binnen te gaan. Klik op de knop *Meedoen* onderaan de spelerslijst:



De toernooi voorzitter ontvangt automatisch een bericht dat u wilt meedoen en uw status in de spelerslijst verandert naar *Wil meedoen*. Zodra de toernooi voorzitter uw aanvraag accepteert zal uw status veranderen naar *Geregistreerd*. Als u de rang van een Loper heeft of hoger kunt u zelf [toernooien organiseren](#).

3 Referentie

3.1 Spelen

3.1.1 Op de server spelen

Het spelen op de server lijkt veel op het spelen tegen het programma, met een paar belangrijke uitzonderingen:

- U kunt geen zetten terugnemen.
- Uw partijen zijn openbaar, andere mensen kunnen ze volgen op de server. U kunt zien hoeveel mensen en wie er kijken in het *Publiek* venster.

Tijdens de partij kunt u enkele speciale technieken toepassen, zoals één-klik invoer, dropping en vooraf zetten. Deze zijn omschreven in het hoofdstuk [Zetten met een enkele klik uitvoeren](#), en in [server instellingen](#).

Partij knoppen

Bovenaan het bordvenster staat een aantal knoppen. Wanneer de muis boven een knop gehouden wordt, kunt u de functie van de knop lezen.



De functies in het menu *Thuis* van links naar rechts, zijn:

- **Opnieuw verbinden:** voor het geval dat er een probleem is opgetreden met uw internet toegang.
- **Opgeven:** Gebruik dit als u op wil geven.
- **Applaus voor tegenstander:** U kunt applaudisseren voor de partij van uw tegenstander. De server houdt het [applaus](#) in de gaten, het verbetert de [sociale status](#).

- **Rematch aanbieden:** Dit is de beste manier om onmiddellijk een volgend potje te spelen, met verwisselde kleuren.
- **Remise aanbieden:** U zou deze knop niet te vaak moeten gebruiken. Het is erg onbeleefd om uw tegenstander voortdurend remise aan te bieden, vooral als u slechter staat op het bord of ten aanzien van de klok. Wanneer u dit toch doet, kan het leiden tot negatieve punten die uw sociale status beïnvloedt. Met deze knop verstuurt u automatisch een bericht en de remise-knop bij uw tegenstander begint te knippen.
- **Accepteer remise:** Deze knop wordt alleen actief wanneer de tegenstander remise aanbiedt. Wilt u de remise niet accepteren? Doe dan gewoon de volgende zet.
- **Afbreken/Adjourn:** Uw tegenstander moet het ermee eens zijn om dit te doen.
- **Accepteer afbreken:** Als u geen winst wilt claimen maar wel de verbreking accepteert vanwege de omstandigheden.
- **Claim winst na verbroken verbinding:** Als uw tegenstander voor langere tijd offline is, kunt u aanspraak maken op de punten die u toekomen als u wint.
- **Ping tegenstander:** Dit verstuurt een ping naar uw tegenstander en geeft de tijdsvertraging in het chatvenster.
- **Evalueer Opponent:** Beoordeel eerlijkheid en gedrag van uw opponent. Hiermee bepaalt u de populariteit van een speler.
- **Tegenstander info:** Geeft aanvullende informatie over uw tegenstander.
- **Analyse focus:** Na de partij kunt u deze laten analyseren met de computer. Dit wordt ook wel autopsie genoemd. Tijdens de partij is deze functie niet beschikbaar.

FIDE remise regels

Voor de partijen op de Fritz server is het FIDE reglement van toepassing. De exacte details voor het opeisen van een overwinning kunnen onbekend zijn.

Voorbeeld: is het juist dat een speler aanspraak maakt op de overwinning wanneer het in een stelling staat met alleen een koning en een loper? Veel mensen beschouwen dit als verboden (onvoldoende materiaal). Maar overweeg eens de volgende stelling:



Wit kan feitelijk winnen op tijd, volgens het FIDE reglement. De argumentatie is dat de tegenstander de stelling kan verliezen als hij zeer slecht speelt: 1...c1P 2.Kc2 Pa2 3.Lb2#. Dit is wat geldt: de theoretische mogelijkheid dat een partij verloren kan worden.

3.1.2 Uitdagingen

In de spelerslijst ziet u alle bezoekers die aanwezig zijn in een kamer. U kunt iemand uitdagen die niet aan het spelen is door op het icoon Uitdagen te klikken of door de naam te dubbelklikken. Nog makkelijker is het om een algemene uitnodiging te doen met *Zoeken*. Dit werkt echter alleen wanneer er geen vinkje geplaatst is in het hokje *Pauze* onderaan het scherm.

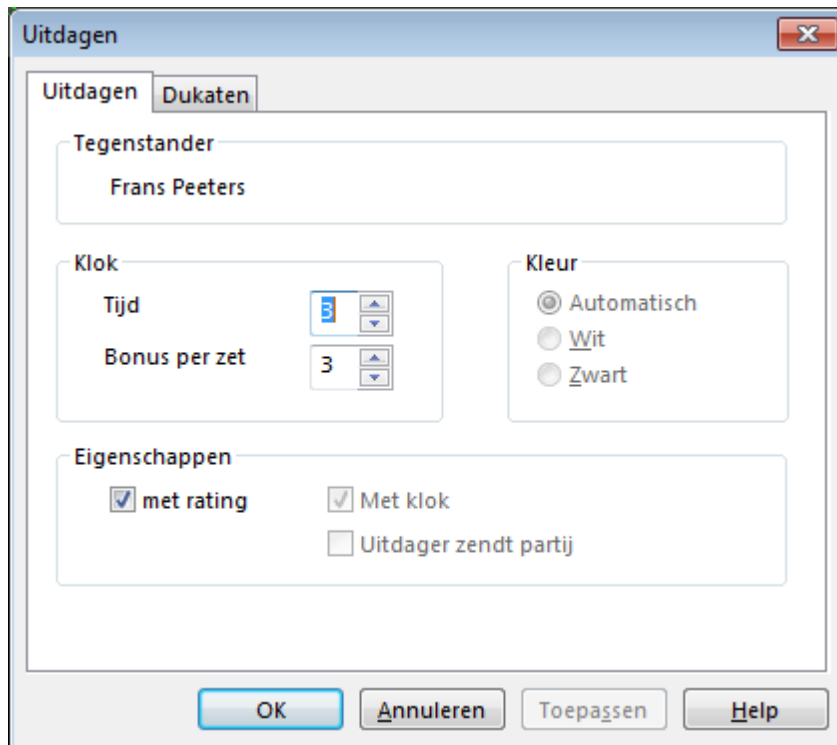
In het dialoogvenster dat verschijnt kunt u de speeltijd en kleur (Wit of Zwart) enzovoorts voorstellen. *Uitdager zendt partij* staat u toe om de begin zetten door te geven, bijvoorbeeld om een onderbroken partij voort te zetten.

Uitdagingen							
Uitdagingen		Evenementen kalender					
Tegenstander	Eigenscha...	Elo	Klok	Uw kleur	Dukaten	Verbin...	Type
↓ BRDO	Dukaten/m...	2654	1m + 0s	Automatisch	5	■	Zoeken
↑ Alexanderdonk	met rating		10m + 0s	Automatisch		■	Uitgaande
↓ Titus_b	Dukaten/m...	1761	5m + 0s	Automatisch	3	■	Zoeken
↓ Eva-chess	Dukaten/m...	2481	3m + 0s	Automatisch	5	■	Zoeken
↓ Golub	Dukaten/m...	2399	3m + 0s	Automatisch	5	■	Zoeken
↓ Karlimann	Dukaten/m...	1832	5m + 0s	Automatisch	2	■	Zoeken
↓ Yago	met rating	1327	45m + 0s	Automatisch		■	Zoeken
↓ Alexanderdonk	met rating	1410	3m + 3s	Automatisch		■	Inkomende
↓ Herkl	met rating	1476	1m + 2s	Automatisch		■	Zoeken
↓ Daggball	met rating		5m + 0s	Automatisch		■	Zoeken
↓ Vollheinz	zonder rating	1950	3m + 1s	Automatisch		■	Zoeken
↓ Ganzfix	met rating	1344	1m + 0s	Automatisch		■	Zoeken

Accepteren
 Verwijderen
 Aanpassen
 Zoeken
 Formule
 Pauze

Wanneer u wordt uitgedaagd, hoort u een tromgeroffel en de naam van de uitdager verschijnt in het Uitdagingen venster met een rode pijl. U kunt de voorwaarden zien, de rating van uw uitdager, de bedenktijden, enz.

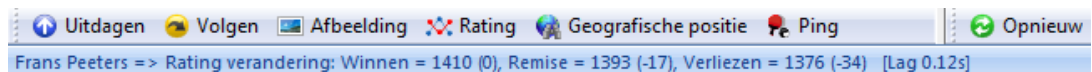
- U kunt de uitdaging accepteren, verwijderen of aanpassen (d.w.z. onderhandelen over de voorwaarden).
- Met *Zoeken* doet u een algemene oproep aan iedereen die beschikbaar is. Dit is de meeste efficiënte manier om een partij aan te bieden. Algemene uitdagingen verschijnen als zwarte pijlen, directe uitdagingen zijn rode pijlen.
- In de [Formule](#) kunt u een aantal voorwaarden opgeven, bijvoorbeeld de speeltijd, de sterkte van uw tegenstander, enzovoorts. Uitdagingen die niet aan de voorwaarden voldoen worden automatisch afgewezen.
- *Pauze* stelt u in staat om een kamer te bezoeken zonder dat u direct uitgedaagd wordt. Algemene uitdagingen verschijnen nog wel in de lijst. Vanzelfsprekend kunt u geen spelers uitdagen die zichzelf gepauzeerd hebben.



- Wanneer u een speler uitdaagt, stelt u de bedenktijden voor. De kleuren worden automatisch bepaald door de server, of u kunt vragen voor Wit of Zwart.
- In uw uitdaging kunt u aanbieden om een [partij met rating](#) te spelen. Dit betekent dat het resultaat zal worden gebruikt om uw speelsterkte te berekenen volgens het internationaal erkende Elo rating systeem. Er zijn drie aparte ratings: een voor Bullet (drie minuten voor de gehele partij), een voor traditionele Blitz (5 - 15 minuten) en een voor langzame partijen.
- Met *Uitdager stuurt partij* kunt u een partij beginnen vanaf een andere bordstelling dan de normale beginstelling. Dit wordt gebruikt om afgebroken partijen voort te zetten of om een thema toernooi te spelen. U moet de partij uit een database laden of de zetten op het bord uitvoeren voordat u uw tegenstander uitdaagt.

Merk op:

Wanneer u klikt op een inkomende uitdager laat het programma zien hoe uw rating zal veranderen in geval van een gewonnen of verloren partij of wanneer deze in remise eindigt, alsmede de huidige vertragingstijd (Lag) van de uitdager.



3.1.3 Formule

Hiermee maakt u een filter bestaande uit een aantal voorwaarden, bijvoorbeeld speeltijd, sterkte van tegenstander, enzovoorts Uitdaggers die hier niet aan voldoen worden automatisch afgewezen.

- **zonder/met rating:** aanvraag voor partijen met of zonder berekening van de Elo rating.
- **Geen computers/Centaurs:** sluiten zuivere computer partijen of computer ondersteunende partijen uit.
- **Elo:** alleen partijen tegen spelers binnen een opgegeven [Elo](#) bereik.
- **Tijd/Bonus per zet:** tempo van de partij – de tijdsduur voor alle zetten en de verhoging per zet.
- **Minimale rang:** U kunt eisen dat een tegenstander een bepaalde rang heeft (gast, pion, paard enzovoorts). Deze rangen kunnen worden verdiend door frequent te spelen op de server.
- **Min. Dukaten voor Elo compensatie:** Als een zwakkere speler u Dukaten aanbiedt voor een partij, dan mag hij/zij wel een Elo rating hebben die buiten het door u ingestelde Elo-bereik ligt. Geef hier uw prijs in Dukaten op.
- **Activeer:** U moet hier op klikken indien u wilt dat het filter wordt toegepast.
- **Herstellen:** Wist alles zodanig dat elke uitdaging weer wordt aangenomen.

Bijvoorbeeld:

U wilt een vriendschappelijke snelschaak partij tegen een opponent met een Elo rating die ligt tussen de 1500 en de 1700 Elo.

Formule - Menselijk

Fx

zonder rating
 met rating
 Dukaten

Geen computers
 Geen Centaurs
 Alleen snelle verbinding

Elo: 1500 - 1700

Tijd: 1 - 10

Bonus per zet: 0 - 5

Minimale rang: Gast

Min. Dukaten voor Elo compensatie: 0

Activeer

Herstellen

OK Help Annuleren

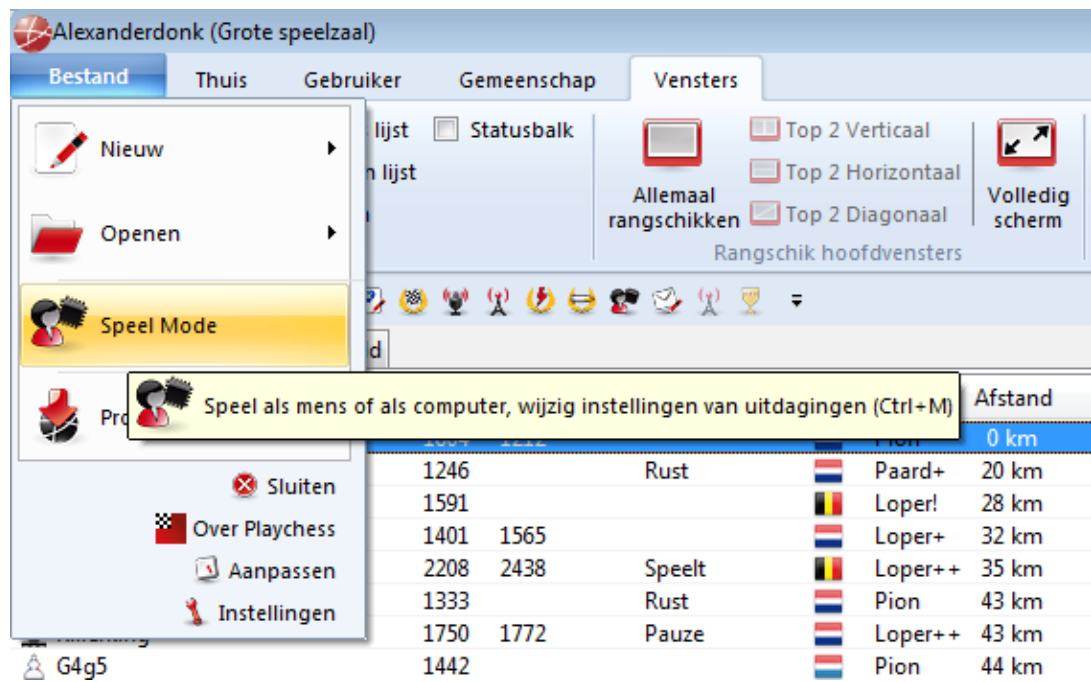
Als er een tegenstander is die aan deze voorwaarden voldoet, wordt deze in het uitdagingen venster weergegeven. Alle anderen zullen eruit worden gefilterd.

3.1.4 Gescheiden formules

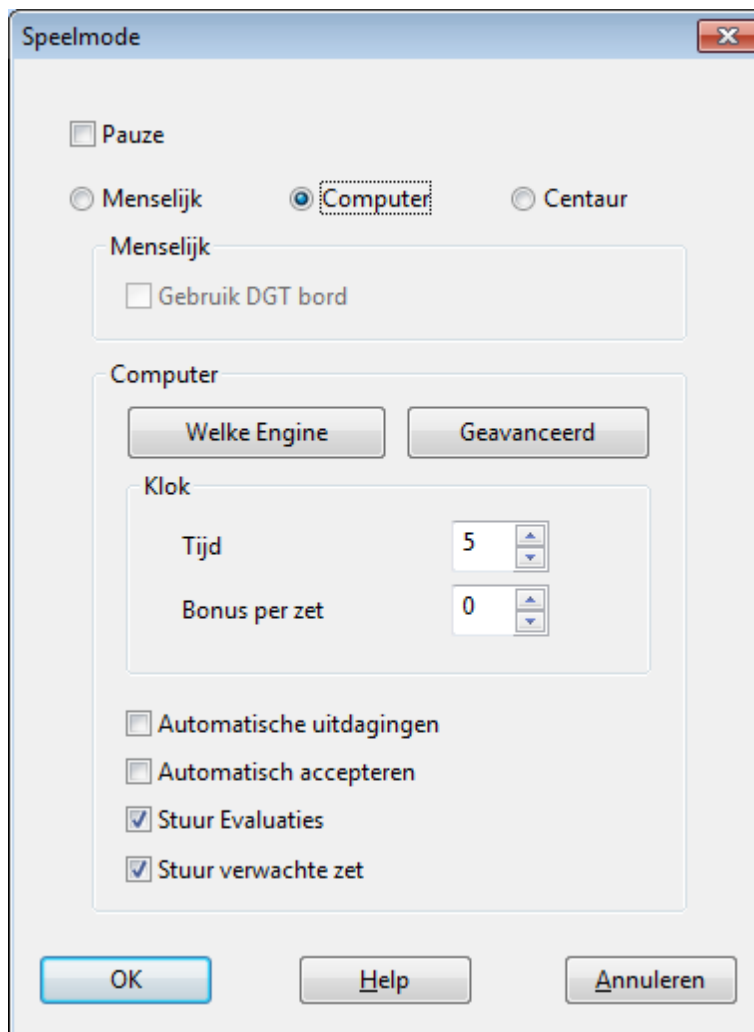
Het programma biedt de mogelijkheid om verschillende formules te maken voor menselijke spelers en computers.

Ga het Computer Chess huis binnen, en dubbelklik vervolgens op *Computers toegestaan* om de kamer binnen te gaan.

Bestand – Speel Mode



Kies de modus *Computer* en de instellingen voor de formule als de computer speelt.



Gebruik de *Welke engine* knop om een engine uit te kiezen. Klik op *OK* wanneer u dat gedaan heeft.
Klik nu op de formule knop onderaan het *Uitdagingen* venster. U ziet nu het dialoog voor de formule.

Formule - Computer/Centaur

Fx

zonder rating
 met rating
 Dukaten

Geen computers
 Geen Centaurs
 Alleen snelle verbinding

Elo: 2200 - 3500

Tijd: 1 - 120

Bonus per zet: 0 - 100

Minimale rang: Gast

Min. Dukaten voor Elo compensatie: 1

Activeer

Herstellen

OK Help Annuleren

Kies bijvoorbeeld een Elo bereik van 2200-3500 Elo.

Het is belangrijk om te zien dat deze instellingen permanent opgeslagen zijn, zelfs wanneer u verandert naar de menselijke speelmode. Probeer dat uit! Ga naar de Grote speelzaal in *Spelen en Kijken*.

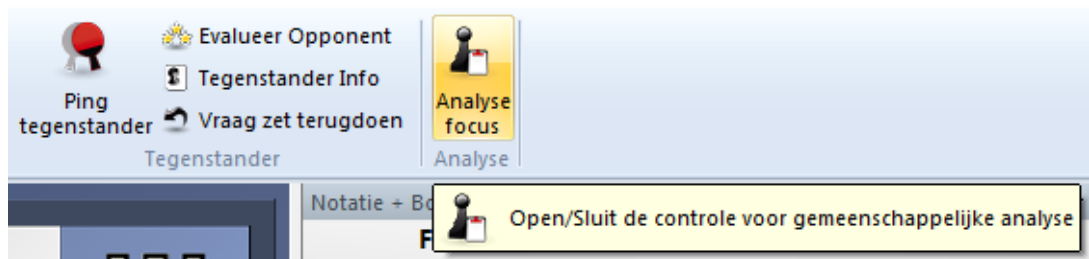
Bestand – Speel Mode – Menselijk, en klik weer op OK.

Open het formule dialoog en pas eventueel de gegevens aan.

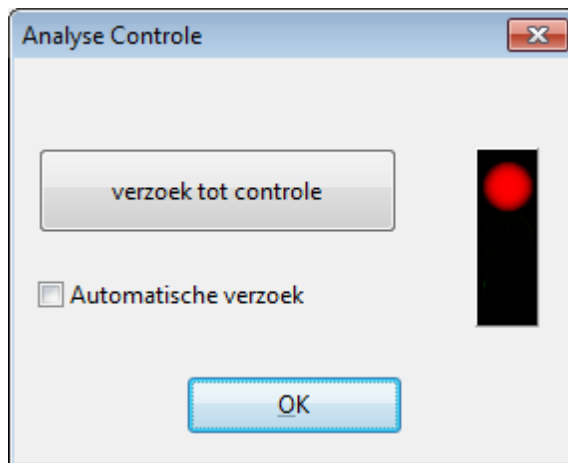
Hiermee zijn de instellingen gemaakt. Het programma onthoudt nu de instellingen voor de formule wanneer u van speelmode verandert.

3.1.5 Analyseren na een partij

Thuis - Analyse focus



Als de partij beslist is, wordt bovenstaande functie actief. U kunt nu de partij gezamenlijk met uw opponent analyseren. U kunt gekleurde pijlen gebruiken, varianten invoegen en natuurlijk staat het chatkanaal ook nog open. Als u op deze knop drukt verschijnt het volgende venster rechtsonder in het scherm:



Druk op de knop *verzoek tot controle*. Nu kunt u beginnen. Het schaakbord van uw tegenstander is nu gesynchroniseerd met uw bord. Pijlen, varianten en dergelijke worden direct op beide borden weergegeven. Als uw opponent ook op *Analyse focus* drukt, krijgt u hiervan een melding en kunt u hem toestaan om zijn analyse te geven.

Wilt u geen analyse doen maar direct tegen dezelfde tegenstander nog een potje schaken, druk dan op de *Rematch aanbieden* knop.



Uw tegenstander krijgt de vraag of hij ook daadwerkelijk nog een potje wil schaken en zodra hij dit bevestigend heeft beantwoord, staat het bord in de beginopstelling met verwisselde kleuren en kunt u gelijk beginnen.

3.1.6 Lags uitfilteren

Spelers die graag bullet- of blitzpartijen spelen willen graag dat hun tegenstander een snelle internetverbinding heeft, zodat de partij gladjes verloopt.

Voorals slechte netwerkverbindingen zijn vervelend in partijen met korte speeltijden.

Vertragingen die worden veroorzaakt door wachttijden op internet worden *lag* genoemd.

Het is mogelijk om een filter in te stellen die vertraagde verbindingen eruit filtert:

Formule - Menselijk

Fx

zonder rating
 met rating
 Dukaten

Geen computers
 Geen Centaurs
 Alleen snelle verbinding

Elo: 0 - 3000

Tijd: 1 - 120

Bonus per zet: 0 - 60

Minimale rang: Gast

Min. Dukaten voor Elo compensatie: 0

Activeer

Herstellen

OK Help Annuleren

U kunt de lags eruit filteren met de optie *Alleen snelle verbinding*.

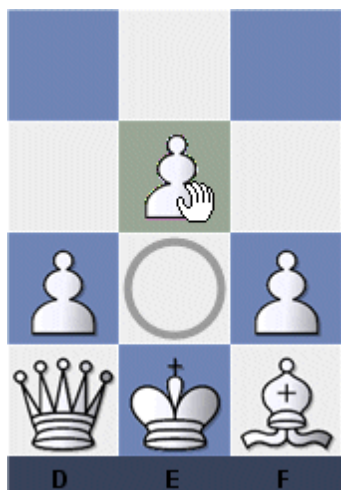
De schaakserver gebruikt deze instelling om uitdagingen van spelers te blokkeren die een slechte internetverbinding hebben.

3.1.7 Zet invoer

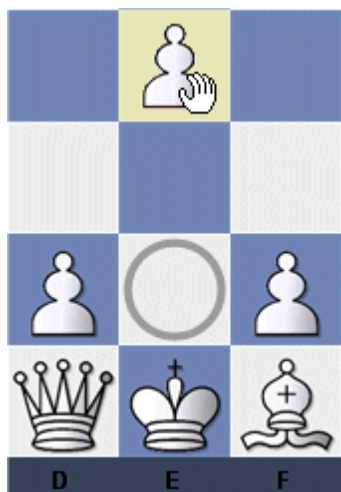
Wanneer er zetten op het 2D bord worden ingevoerd, worden de vertrek- en aankomstvelden duidelijk gemarkeerd in de muisover modus.

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

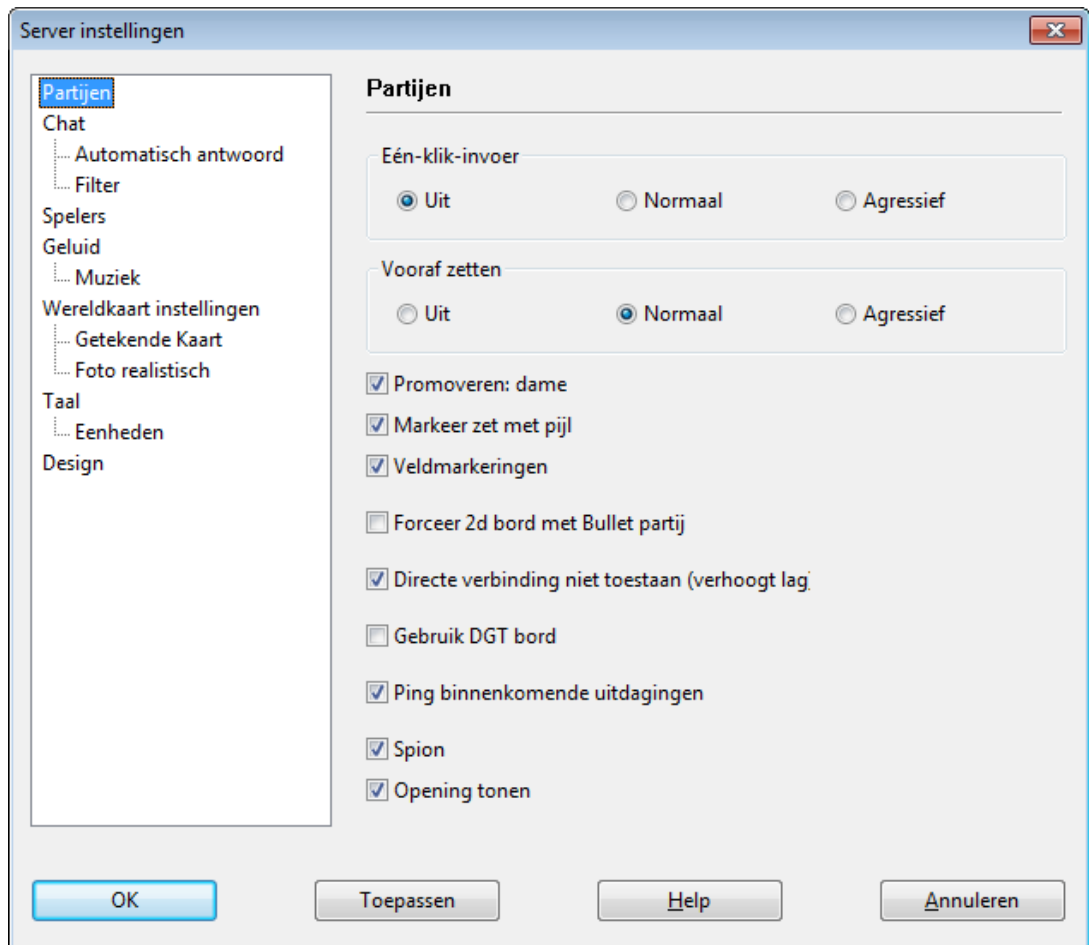
De volgende voorbeelden tonen de betekenis van muisover terwijl een zet wordt ingevoerd.



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



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



Veldmarkering

Deze optie in *Bestand - Instellingen – Partijen* vermijdt dat het vertrekveld van een stuk wordt gemarkeerd met een cirkel tijdens het verzetten van een stuk.

3.1.8 Schaakklokken

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



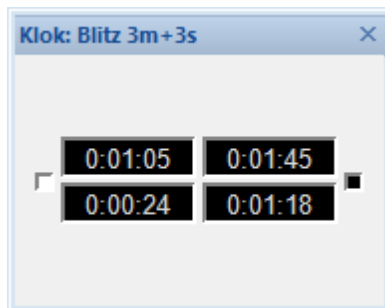
De klok aan de linkerkant registreert de tijd van Wit, de klok aan de rechterkant de

tijd die Zwart gebruikt.

U kunt op de klok middels een klik op de rechtermuistoets omschakelen naar een analoge klok.



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

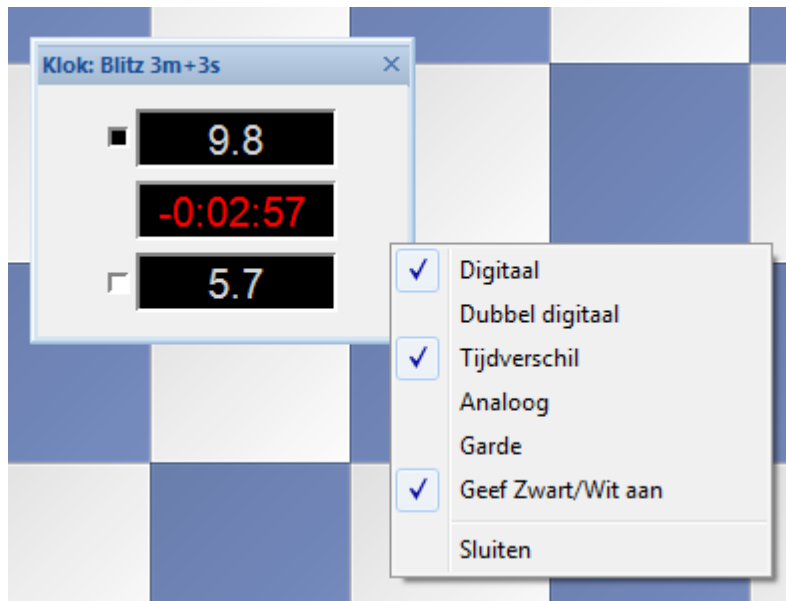


Wilt u een 3D klok, kies dan voor de "Garde"



U kunt ook een engine logo toevoegen.

In bullet en blitz partijen kunt u het tijdverschil laten tonen. U ziet dan in één oogopslag of u meer of minder tijd heeft dan uw tegenstander.

**Merk op:**

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

3.1.9 Elo ratings

Elo ratings, uitgevonden door de Hongaarse statisticus Professor Arpa Elo, drukt de speelsterkte van schaakspelers uit. Sterke clubspelers kunnen 2000 punten bereiken, Internationale Meesters hebben meestal tussen de 2300 en 2500 punten, Grootmeesters tot 2700, met een zeer klein aantal spelers die daar boven komen. Gary Kasparov is de enige speler uit de geschiedenis die boven de 2800 is gekomen.

De Elo ratings kunnen ook aangewend worden om schaak engines te waarderen. Dit programma helpt u dat te doen door rating- en classificatie lijsten te produceren op basis van engine toernooien. In feite bevat het een compleet Elo beheersingssysteem. GM en IM normen worden automatisch herkend en de daarbij behorende titels worden toegekend. De Elo berekening kan worden gebruikt om de menselijke prestatie te waarderen, zelfs voor historische toernooien die gehouden werden ver voordat het Elo systeem was uitgevonden. Als u een bestaande Elo lijst heeft, kunt u een toernooi toevoegen om de lijst bij te werken.

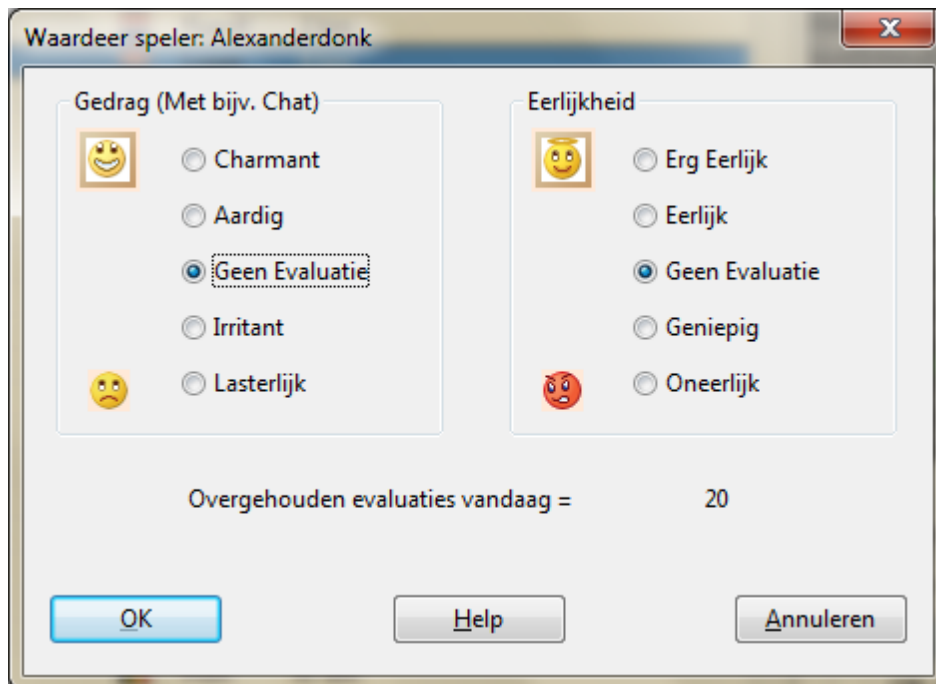
Lijst met rating categorieën:

Speelsterkte	Categorie speler
1000-1600	Gemiddelde clubspelers
1600-2100	Sterke clubspelers
2100-2300	Internationale competitie speler

2300-2450	Internationale Meester (IM)
2450-2600	Grootmeester (GM)
2600-2850	Supergrootmeester, wereldkampioen

3.1.10 Toplijsten

De schaakserver biedt de mogelijkheid om andere spelers te waarderen. Dit kan bijvoorbeeld met de Applaus functie. Een andere methode is door de naam van de speler te rechtsklikken, en vervolgens uit het contextmenu de keuze *Bewerken – Waardeer speler* te kiezen. Er wordt een dialoog gestart waarin een waardering kan worden gegeven. Deze informatie kan nuttig zijn voor andere spelers.

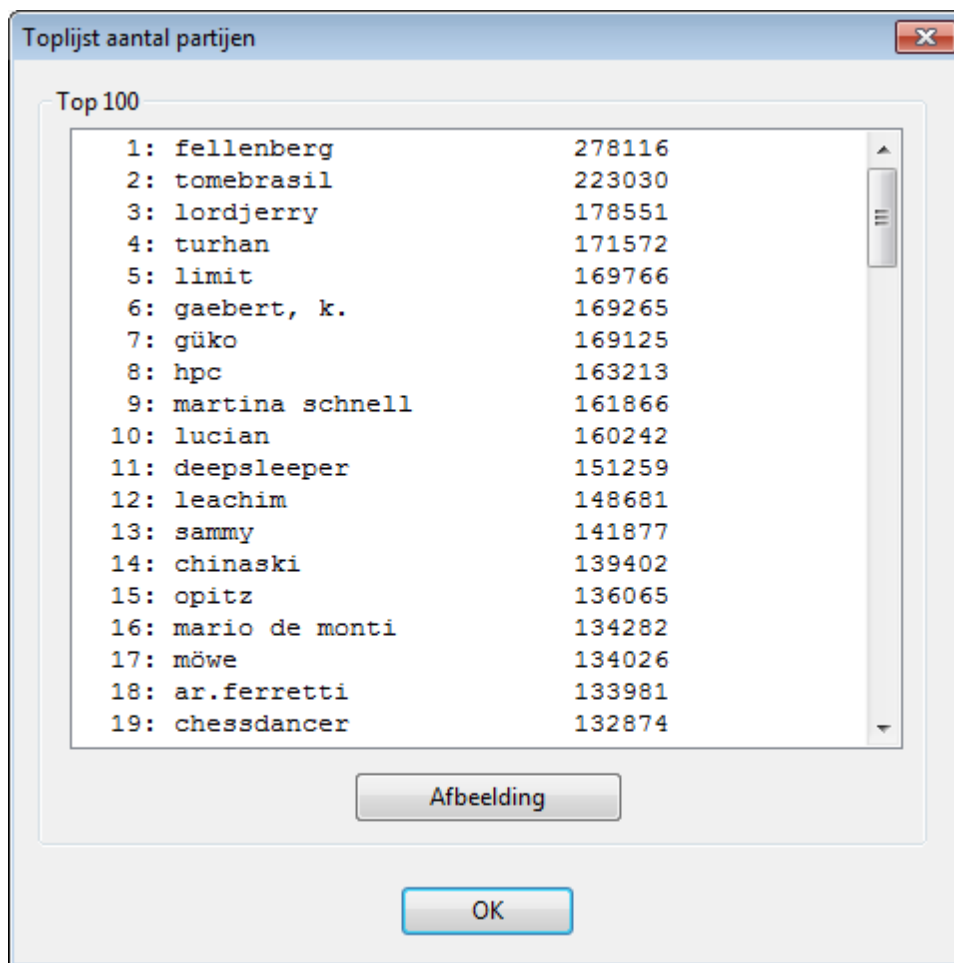


Met *Gemeenschap – Overig - Toplijsten* wordt een complete lijst getoond met de waarderingen van alle spelers op de schaakserver.

Naam	Blitz	Bul...	Titel	Status	Land	Niveau	Afstand	Sociaal	Lan...	Internet	Engine
Alexanderdonk	1604	1212				Pion	0 km				
Frans Peeters	1363		Rust			Sysop	9 km				
Leguijt	1246		Rust			Paard+	20 km				

Als u bijvoorbeeld wilt weten wie de meeste partijen heeft gespeeld op de schaakserver, dan klikt u op *Toplijst Aantal Partijen* om het volgende venster te

openen



Hier ziet u een lijst van de spelers met het aantal partijen dat ze gespeeld hebben. Door op de knop *Afbeelding* te klikken worden de persoonlijke gegevens van de speler weergegeven.

Toplijst Applaus toont de spelers in volgorde van hoe vaak er is geapplaudisseerd door andere spelers.

Toplijst Manieren toont de spelers in volgorde van hun populariteit.

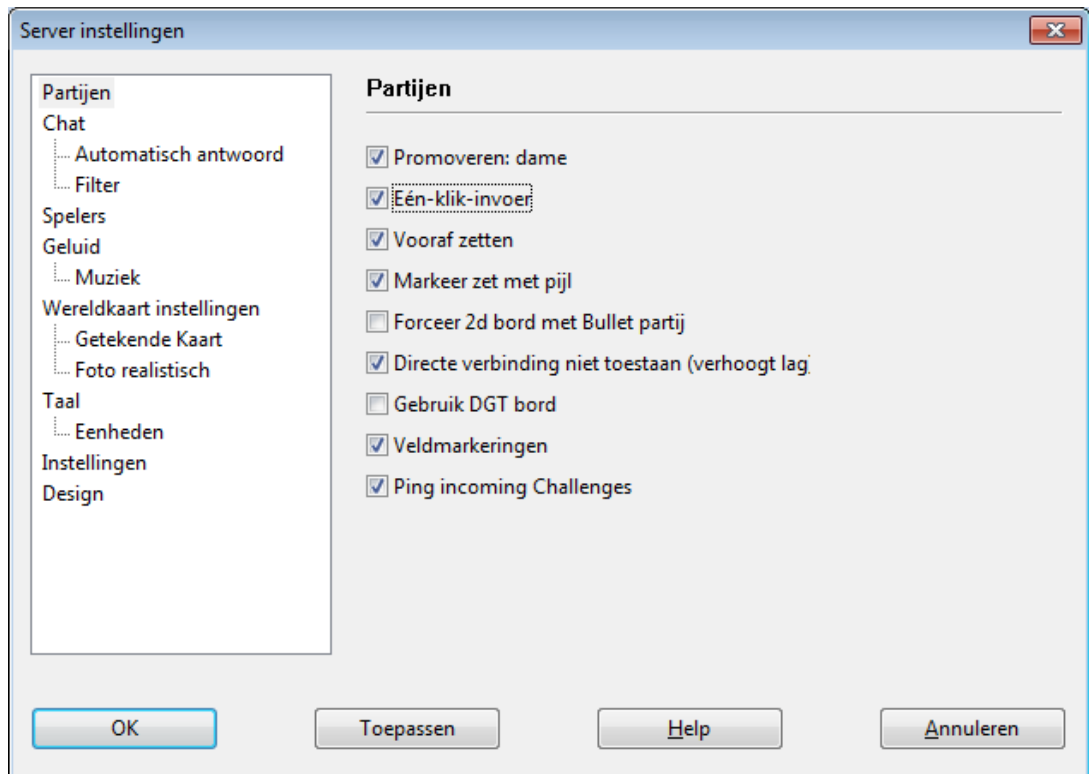
Merk op:

ChessBase heeft geen invloed op deze lijst omdat de waardering is gebaseerd op het stemmen van de andere spelers.

3.1.11 Zetten met een enkele klik

Bestand – Instellingen – Partijen

U kunt de Eén-klik-invoer in de server instellingen aan- of uitvinken:



- Als u op een veld klikt waar maar één stuk naar toe kan, dan voert het programma die zet uit. Als meer dan één stuk naar een veld kan gaan, dan moet u een tweede klik gebruiken om het programma te vertellen welk stuk dat is – behalve als een van de stukken heeft bewogen in de laatste twee zetten. In dat geval wordt automatisch dit stuk gekozen. Hiermee kunt u bijvoorbeeld snel achter elkaar schaak geven!
- Klikt u op g1 of g8, en de korte rokade is mogelijk, dan zal die zet worden uitgevoerd.

Dropping

Er is een speciale techniek die *dropping* genoemd wordt. Dit houdt in dat u een stuk oppakt terwijl de tegenstander nog aan het denken is en boven het doelveld vasthoudt. Zodra de tegenstander zijn zet doet, laat u het stuk vallen met een minimum aan tijdverbruik. Deze techniek is een beetje riskant – als de tegenstander iets onverwachts speelt en u laat het stuk vallen, dan gaat u de mist in. Toch wordt dropping veelvuldig toegepast in snelle schaakpartijen op de schaakserver.

Vooraf zetten

Terwijl uw tegenstander aan het denken is kunt u al een of meerdere zetten ingeven, vooral wanneer deze overduidelijk zijn. Ze zijn met een groene pijl gemarkeerd en worden onmiddellijk uitgevoerd wanneer het uw beurt is. Dit spaart een hoop tijd en is vooral nuttig in eindspelen waarin je een reeks van zetten vooraf kunt ingeven zoals a2-a4-a5-a6-a7-a8. Merk op dat u met een rechtsklik op het bord alle vooraf ingegeven zetten wist.

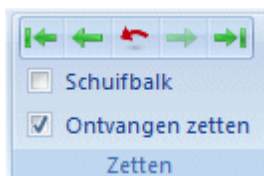
3.1.12 Meekijken

U kunt de lopende partijen van andere spelers volgen met de knop *Volgen* onderaan de spelerslijst of de knop *Meekijken* onderaan de partijenlijst. Het verschil is dat bij gebruik van de knop *Volgen* een speler wordt gevolgd en dat automatisch een volgende partij van dezelfde speler wordt weergegeven wanneer hij aan een volgende partij begint. Op de server wordt ook het woord *Kiebitzen* gebruikt, hetgeen dus betekent: Een lopende partij volgen.

U kunt ook een partij in de partijenlijst dubbelklikken. U krijgt een bord en kunt de partij daarop volgen. U kunt chatten met andere toeschouwers en over de partij discussiëren. U kunt ook een schaakengine activeren (in het *Engine* menu of met Alt-F2) en dat gebruiken om de bordstelling te analyseren.

Belangrijk

- Als u de stukken op het bord wilt verplaatsen, moet u eerst afhaken van de uitzending. U doet dit door het vinkje weg te halen bij *Ontvangen zetten* in het menu *Thuis*.



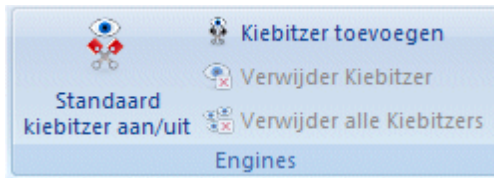
U kunt ook Ctrl-U intoetsen om af te haken van de partij en ook weer om terug te keren naar de partij.

- Er is ook een apart analyse-bord dat u kunt openen in een apart venster: *Vensters – Analyse bord*.
- Om een partij te bewaren moet u eerst afhaken van de uitzending. Klik vervolgens op *Save* in de iconenlijst of druk Ctrl-S.
- Rechtsboven in het bordvenster vindt u een aantal knoppen (in het menu *Thuis*)



Deze kunnen worden gebruikt om te applaudisseren voor wit of zwart, de persoonlijke informatie van wit of zwart te bekijken of deze spelers te beoordelen op hun gedrag en eerlijkheid.

- In het menu *Thuis* kunt u ook een *Kiebitzer* toevoegen die aan de lopende partij meerekent. Dit is met name bruikbaar bij lange partijen.



Kiebitzen in de Computers toegestaan kamer

De partijen die u heeft gevolgd in de *Computers toegestaan* kamer worden opgeslagen in de database *MyInternetKibitzing.cbh*. De eerste waardering wordt opgeslagen als commentaar.

3.1.13 Bedreigde velden

Extra hulp terwijl u een partij van iemand anders volgt:

Training – Bedreigde velden

Geeft de status van elk stuk weer op het bord.

- Een rood veld betekent dat een stuk aangevallen is en onvoldoende verdedigd staat of dat het aangevallen wordt door een stuk van mindere waarde. Dit is gewoonlijk een alarmerend signaal en het betekent dat er actieve maatregelen genomen moeten worden om te vermijden dat het stuk verloren gaat.
- Geel betekent dat een stuk aangevallen wordt, maar dat het voldoende verdedigd staat. U moet wel oppassen met het verzetten van een verdedigend stuk.
- Groen betekent dat het stuk door de tegenstander geslagen kan worden maar dat het goed verdedigd staat. Gewoonlijk is het in orde om een verdedigend stuk te verzetten.

Hulp met uw zetten

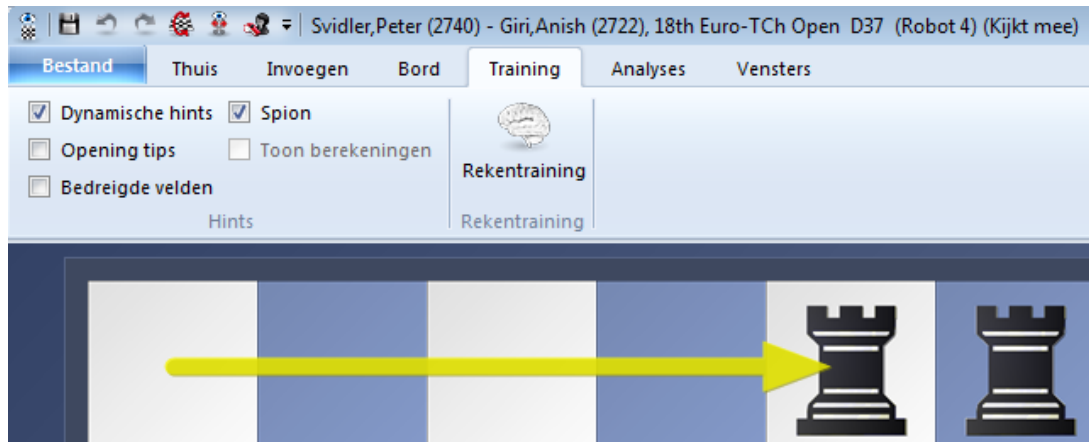
Met de bedreigde velden functie ingeschakeld zal het programma bovendien u helpen met de zet die u op het punt staat om te maken. Als u een stuk aanklikt, zullen alle velden waar het naar toe kan bewegen weergegeven worden met een kleurcode:

- rood voor gevaarlijke velden waarop u bijna zeker materiaal zult verliezen
- geel voor velden die aangevallen staan en
- groen voor veilige velden

Zie ook [De spion](#).

3.1.14 Spion

Training – Spion (bij volgen of kiebitzen van een partij)



Terwijl u een partij op de server volgt, kunt u de *Spion* inschakelen. Het zal u middels pijlen de bedreiging in de huidige stelling tonen.

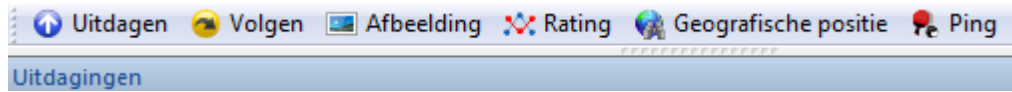


De spion gebruikt gekleurde pijlen om de dreiging aan te geven in de huidige bordstelling. In tegenstelling tot de functie *Toon dreiging* geeft deze functie ook aan wat er in de volgende zet zal gaan gebeuren.

Deze functie is niet alleen leerzaam voor beginners, omdat het helpt om elementaire tactische fouten te voorkomen. Partijen die met de spion zijn gespeeld zijn van hogere kwaliteit. Deze functie is verbeterd nu de spion alleen nog maar onmiskenbare dreigingen aangeeft.

3.1.15 Ratings

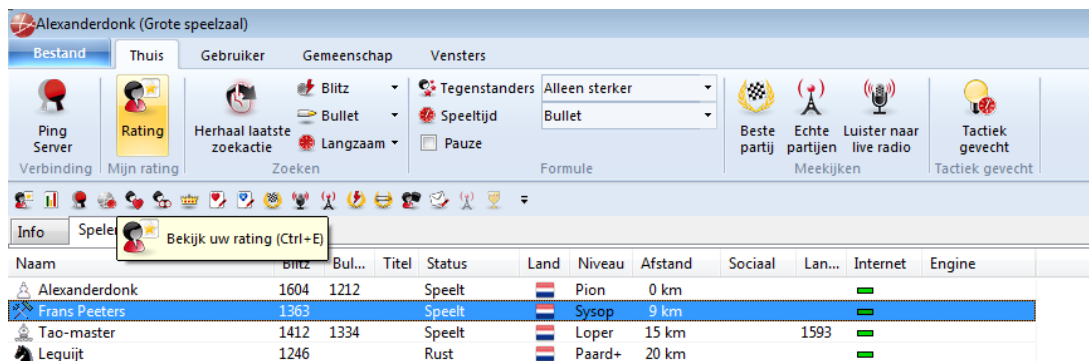
Beeld – Rating



De reden dat u partijen met rating speelt op de server is om een hogere rating te verkrijgen. Deze is gebaseerd op het goed bekende [Elo systeem](#) wat bij het schaken gebruikt wordt.

De Playchess server berekent en beheert tot vijf verschillende ratings voor elke speler:

- **Bullet:** voor partijen met een tijdsduur van 3 minuten + 0 seconden of minder voor alle zetten.
- **Blitz:** partijen met een tijdsduur van 15 minuten of minder voor alle zetten.
- **Langzaam:** toernooipartijen met meer dan 15 minuten voor alle zetten.
- **Computer:** ratings die bereikt zijn door de computer (alleen in de kamer computers toegestaan).
- **Centaur:** deze wordt berekend voor mensen die spelen met computer ondersteuning (of omgekeerd).



Klik *Thuis – Rating* of druk Ctrl+E om uw eigen ratings te zien. Om de rating van een andere speler te zien selecteert u eerst de speler door erop te klikken en vervolgens met een rechtsklik *Laat rating zien*. U kunt ook de *Rating* knop onderaan de spelerslijst gebruiken.

Er is een aantal verschillende lijsten en grafieken, bijvoorbeeld:

Resultaten rating partijen: Alexanderdonk

Bullet Blitz **Langzaam**

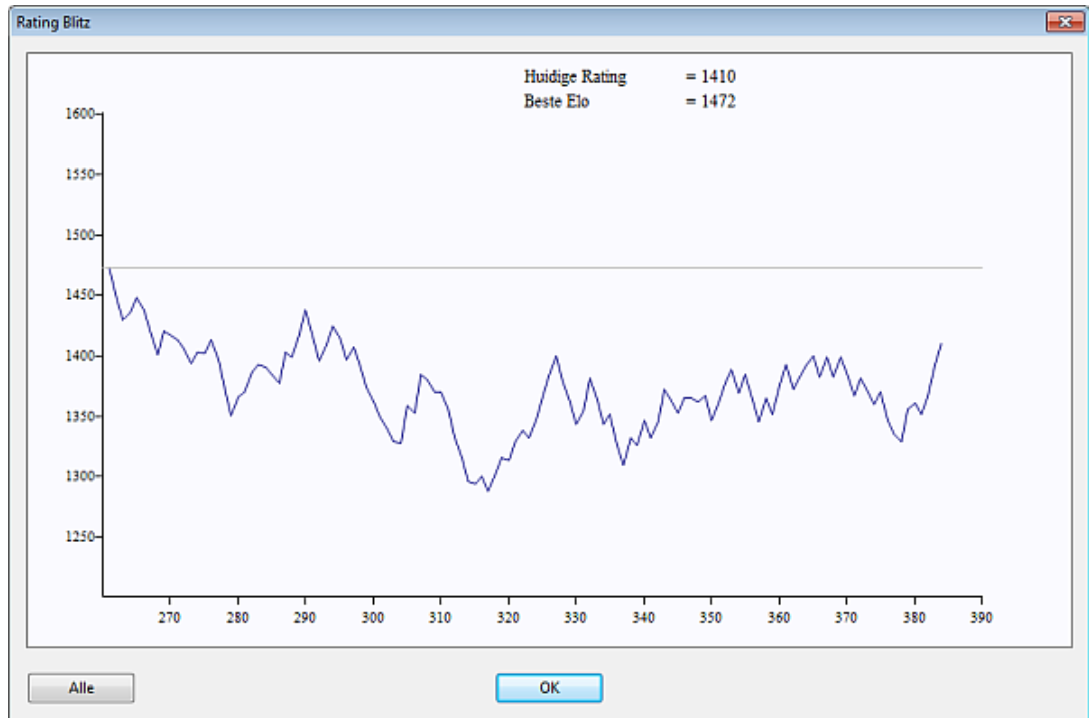
Aantal partijen	525	Tegenstander	Resul...	Elo	Kant	#	Land
Opgeslagen scores	384	hans van 't hof	1	1401	Black	525.	
Wit	193	chessthrrill	1	1585	White	524.	
Overwinningen	188	bluesmäxchen	1	1312	White	523.	
Remises	9	reineck	0	1526	Black	522.	
Verliespartijen	187	yigido10	1	1041	Black	521.	
Resultaat	192.5/384 = 50.1%	marten72	1	1534	White	520.	
Tegenstanders Elo	1401	victormeldrew	0	1611	White	519.	
N Tegenstanders	272	cheldu	0	1472	Black	518.	
Rating	1410	davi 11	0	1225	White	517.	
Ranking ±	31169/45047	davi 11	1	1236	Black	516.	
Datum	31-12-2010	gerd p	0	1457	Black	515.	
		marelli	0	1545	White	514.	
		hp1616	1	1308	Black	513.	
		englishnick	0	1376	White	512.	
		kochise	0	1481	Black	511.	

Afbeelding Elo histogram Elo verdeling Grafiek

OK Annuleren Help

Dit toont de meest recente partijen van de spelers, de tegenstanders, het resultaat, de rating van de tegenstander, met welke kleur hij speelde en het aantal zetten. Merk op dat u de lijst kunt sorteren volgens elk van de kolom-koppen door erop te klikken.

U kunt ook een Elo histogram (prestatie van spelers in verschillende rating categorieën) bekijken of de Elo verdeling van de tegenstanders. De Elo grafiek kon wel eens het interessantste zijn:



Andere rating weergaven

- Rechtsklik een speler en kies *Laat info over tegenstander zien* om uw individuele score te zien tegen deze speler. Deze optie is niet beschikbaar als u nog niet tegen hem gespeeld heeft.
- Klik in het menu *Gemeenschap – Top 100 lijsten* op een van de icons om een lijst van topspelers te zien in elke categorie.

Alexanderdonk (Grote speelzaal)

Bestand Thuis Gebruiker Gemeenschap Vensters

Speler zoeken informatie afbeelden Mensen
Gebruikers Zoek spelers met titel
Vriendenlijst bijwerken Vrienden
Vriendenlijst bijwerken genegeerde spelers
Zoek vrienden Melden vanaf rang

Blitz Bullet Slow Tactiek
Computerschaak Schaak variant Overig

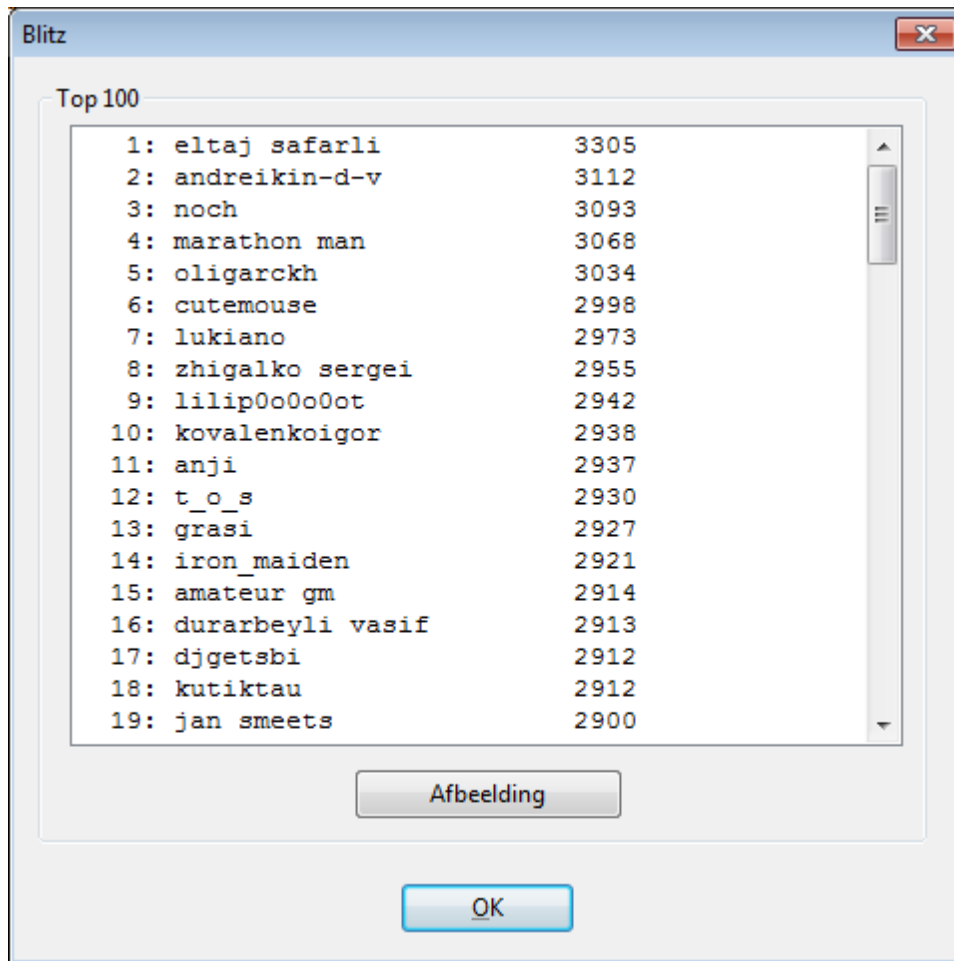
Nieuw bericht Server statistieken omrekenen Server

Info Spelers Partijen Wereld

Ranglijst van de beste Blitz spelers (Shift+Ctrl+2)

Naam	Blitz	Bul...	Titel	Status	Land	Niveau	Afstand	Sociaal	Lan...	Internet	Engine
Alexanderdonk	1604	1212		Speelt		Pion	0 km				
Frans Peeters	1363			Speelt		Sysop	9 km				
Tao-master	1412	1334		Speelt		Loper	15 km	1593			

Klik op *Blitz* om de Top 100 van de Blitz schakers te zien.



In het dialoog met de ratings ziet u de volgende informatie. Dus rechtsklikken op een speler en daarna *Laat rating zien*.

Resultaten rating partijen: Alexanderdonk

Bullet **Blitz** Tactiek

Aantal partijen	635	Tegenstander	Resul...	Elo	Kant	#	Land
Opgeslagen scores	387	kouros	1	1478	White	635.	
Wit	192	newplan	1	1746	Black	634.	
Overwinningen	195	elo	½	1422	White	633.	
Remises	12	asror-93	1	1519	Black	632.	
Verliespartijen	180	schachgerd	1	1353	White	631.	
Resultaat	201.0/387 = 51.9%	qimena	1	1408	White	630.	
Tegenstanders Elo	1411	vladi schwerin	0	1774	Black	628.	
N Tegenstanders	300	heimatbrief	1	1672	White	627.	
Rating	1604	murdok	1	1344	White	626.	
Ranking ±		lupema	1	1381	Black	625.	
Datum	19-8-2011	lupema	1	1394	White	624.	
		franz11	½	1385	Black	623.	
		lalusci	0	1563	White	622.	
		aleloza	0	1446	White	621.	

Afbeelding Elo histogram Elo verdeling Grafiek

OK Annuleren Help

3.1.16 Spelers ratinglijst

Hoe kunt u uw eigen speelsterkte meten in verhouding tot andere spelers?

Een belangrijk criterium voor het beoordelen van uw speelsterkte is de rating die u is gegeven voor de partijen die u met rating heeft gespeeld op de schaakserver. Meer nuttige informatie wordt verstrekt in de complete ratinglijst op de schaakserver.

Op welke positie staat u in een lijst van alle gewaardeerde spelers op de schaakserver?

U kunt deze informatie vinden in het dialoogvenster Ratings, dat kan worden geopend door of de spelersinformatie te rechtsklikken of door op de knop te klikken onderaan het spelersvenster.

The screenshot shows the 'Alexanderdonk (Grote speelzaal)' interface. At the top, there are tabs for 'Bestand', 'Thuis', 'Gebruiker', 'Gemeenschap', and 'Vensters'. Below these are various icons for player search, friend lists, and server statistics. A table lists players with columns for Name, Blitz, Bul..., Titel, Status, Land, Niveau, Afstand, Sociaal, Lan..., Internet, and Engine. The 'Kroket' player is highlighted, and a context menu is open over it, showing options like 'Volgen', 'Laat rating zien', 'Afbeelding', 'Geografische positie', 'Verstuur e-mail', 'Laat info over tegenstander zien', 'Bewerken', and 'Statistieken...'. The table data is as follows:

Naam	Blitz	Bul...	Titel	Status	Land	Niveau	Afstand	Sociaal	Lan...	Internet	Engine
Alexanderdonk	1604	1212				Pion	0 km			■	
Frans Peeters	1363					Sysop	9 km			■	
Tao-master	1412	1334		Speelt		Loper	15 km		1593	■	
Leguijt	1246			Rust		Paard+	20 km			■	
Tarakadzin	1744	1810		Speelt		Loper	26 km			■	
Meclion	1404	1565		Speelt		Loper+	32 km		1602	■	
Nils el Libero	2472	2529		Speelt		Toren!	35 km		1777	■	
Robin_jeenaerts	2241	2438				Loper++	35 km		1952	■	
Kroket						Loper++	38 km			■	
Mollenbrok						Paard	39 km			■	
Aikiroterdam						Loper	41 km			■	
Gdr						Loper+	42 km			■	
Ladgaron40						Pion	43 km			■	
Killering						Loper++	43 km		1624	■	
Kevinunited						Loper++	44 km		1768	■	
MaestroDjees						Loper+	44 km			■	
Nigellong						Pion++!	44 km		1670	■	
Strik						Pion	47 km			■	
Mirrorball						Pion	47 km			■	
Topov						Loper++!	49 km		1804	■	
Leocho	1700	1425		Rust		Loper++	53 km		1837	■	
RudyVdW	1754			Speelt		Pion	56 km			■	
Brugseblisksem	2211			Kijkt mee/R...		Pion	56 km			■	

In het dialoogvenster met de ratings ziet u ook de volgende informatie:

Rating 2614

Ranking ± 481/32761

Ranking± toont de positie in de lijst relatief aan de andere spelers. In dit voorbeeld staat de speler op de 481e plaats tussen de 32761 spelers die ook een rating hebben.

Merk op:

De positie in de rating wordt per type partij bepaald. Om de rating van de andere typen partijen te krijgen moet u het juiste tabblad hebben gekozen aan de bovenkant van het venster.

Resultaten rating partijen: Alexanderdonk

Bullet Blitz **Langzaam**

Aantal partijen	525	Tegenstander	Resul...	Elo	Kant	#	Land
Opgeslagen scores	384	hans van 't hof	1	1401	Black	525.	
Wit	193	chessthrrill	1	1585	White	524.	
Overwinningen	188	bluesmäxchen	1	1312	White	523.	
Remises	9	reineck	0	1526	Black	522.	
Verliespartijen	187	yigido10	1	1041	Black	521.	
Resultaat	192.5/384 = 50.1%	marten72	1	1534	White	520.	
Tegenstanders Elo	1401	victormeldrew	0	1611	White	519.	
N Tegenstanders	272	cheldu	0	1472	Black	518.	
Rating	1410	davi 11	0	1225	White	517.	
Ranking ±	31169/45047	davi 11	1	1236	Black	516.	
Datum	31-12-2010	gerd p	0	1457	Black	515.	
		marelli	0	1545	White	514.	
		hp1616	1	1308	Black	513.	
		englishnick	0	1376	White	512.	
		kochise	0	1481	Black	511.	

Afbeelding Elo histogram Elo verdeling Grafiek

OK Annuleren Help

3.1.17 Dukaten

Gebruiker – Dukaten

Laat rekening zien Rekening aanvullen Voucher inwisselen Server lidmaatschap verlengen Winkelen met dukaten

Dukaten

Er is een aantal monetaire transacties die u kunt ondernemen op de Playchess server. U kunt bijvoorbeeld betalen voor het privilege om mee te kunnen doen aan een simultaan uitvoering, of voor privé lessen die gegeven worden door een grootmeester.

Dukaat is de valuta voor de Playchess server. U kunt dukaten kopen in de ChessBase winkel, of u kunt ze verdienen van andere bezoekers. Het is zelfs mogelijk om dukaten te verdienen in toernooien of andere evenementen op de server.



Dukaat

Etymologie: Midden Engels, van Midden Frans, van Oud Italiaans ducato munt met het portret van de doge erop, van duca doge, vanuit Laat Grieks douk-, doux leider, van Latijn duc-, dux. Datum: 14e eeuw.

Een belangrijke voorwaarde voor monetaire transacties met dukaten is dat u correct bent geregistreerd met naam, e-mail en serienummer.

Daarna heeft u de volgende functies:

- **Rekening aanvullen** – U kunt dukaten kopen in de ChessBase Shop.
- **Laat rekening zien** – Dit laat zien hoeveel krediet u heeft en hoeveel u tot dusverre heeft verdiend.
- **Betaling aanbieden** – Dit biedt een betaling aan, in dukaten, aan de geselecteerde speler uit de lijst.

Naam	Blitz	Bullet	Titel	Niveau	Land
Holger_Lieske				Sysop+*!	
Frans Peeters				Sysop	
Podolle	1925	2005		Pion++	
Broken sword	2379	2808	FM	Koning+*	
HarryPotter2					
Harutjunyan G					
BRDO					
Giorgi_Gamzardia					
Boris Avrukh					
Cutemouse					
Leonking					
Cskamoskva					
Doe12345					
Nuavangtrang					
Pourkashiyani					
Mira					
G-Unitworld					
Jens K					
Patroles					
Blitz pro	2576	2426		Dame++	

Rechtsklik de naam van een trainer in de spelerslijst en kies *Betaling aanbieden*. Deze optie is alleen beschikbaar als het een speler betreft die betalingen kan ontvangen. Het aanbieden van een betaling voert deze niet automatisch uit. De andere persoon moet eerst de transactie goedkeuren, en dan wordt u nog gevraagd of u werkelijk de betaling wilt laten uitvoeren.

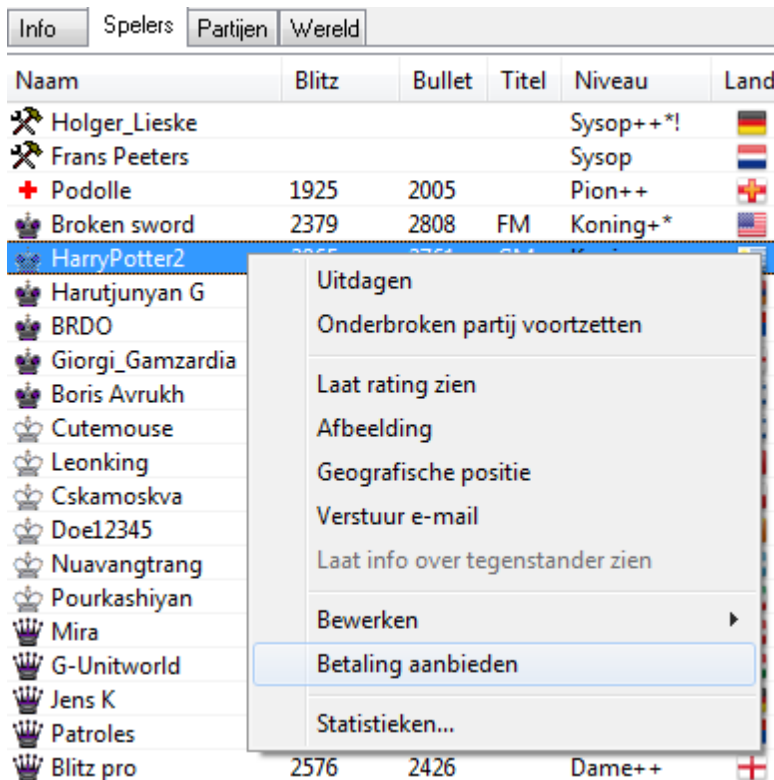
Een paar belangrijke zaken

- De waarde van een dukaat is ongeveer 8,6 cent, dus 11,6 dukaten zijn gelijk aan een Euro. De omwisseling bevat belasting die vereist is door de Duitse wetgeving. U kunt dukaten kopen van de ChessBase shop tegen deze koers.
- Alleen geregistreerde spelers kunnen dukaten terug verkopen aan ChessBase. Erkende spelers met een [titel](#) van koning of dame kunnen altijd dukaten ontvangen van andere spelers. Als zij geregistreerd zijn zal ChessBase deze omwisselen in gewone valuta.

3.1.18 Spelers betalen

Als u iemand (bijvoorbeeld een Grootmeester) een betaling aanbiedt voor een verleende service, zal er een dialoogvenster verschijnen waarin u het bedrag in [dukataten](#) kunt invoeren en de reden voor de betaling. Wanneer uw partner akkoord gaat, zal u om een bevestiging gevraagd worden waarna het bedrag zal worden overgeschreven naar zijn rekening.

Het is raadzaam om een goede omschrijving voor de betaling te geven, om zodoende zicht te houden op waar het geld is heengegaan. Voorbeelden hiervoor zijn Simultaan partij of Privé les.

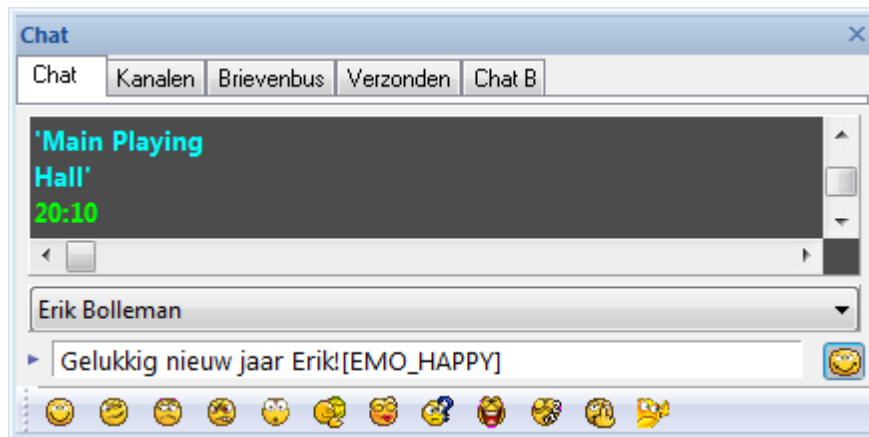


Rechtsklik de naam van een trainer in de spelerslijst en kies Betaling aanbieden. Deze optie is alleen beschikbaar als het een speler betreft die betalingen kan ontvangen.

3.1.19 Emoticons

Emoticons worden vaak gebruikt om met behulp van een bepaalde volgorde van karakters een emotie uit te drukken. Als iemand bijvoorbeeld :) schrijft dan wil deze persoon hiermee een vrolijke gemoedstoestand uiten.

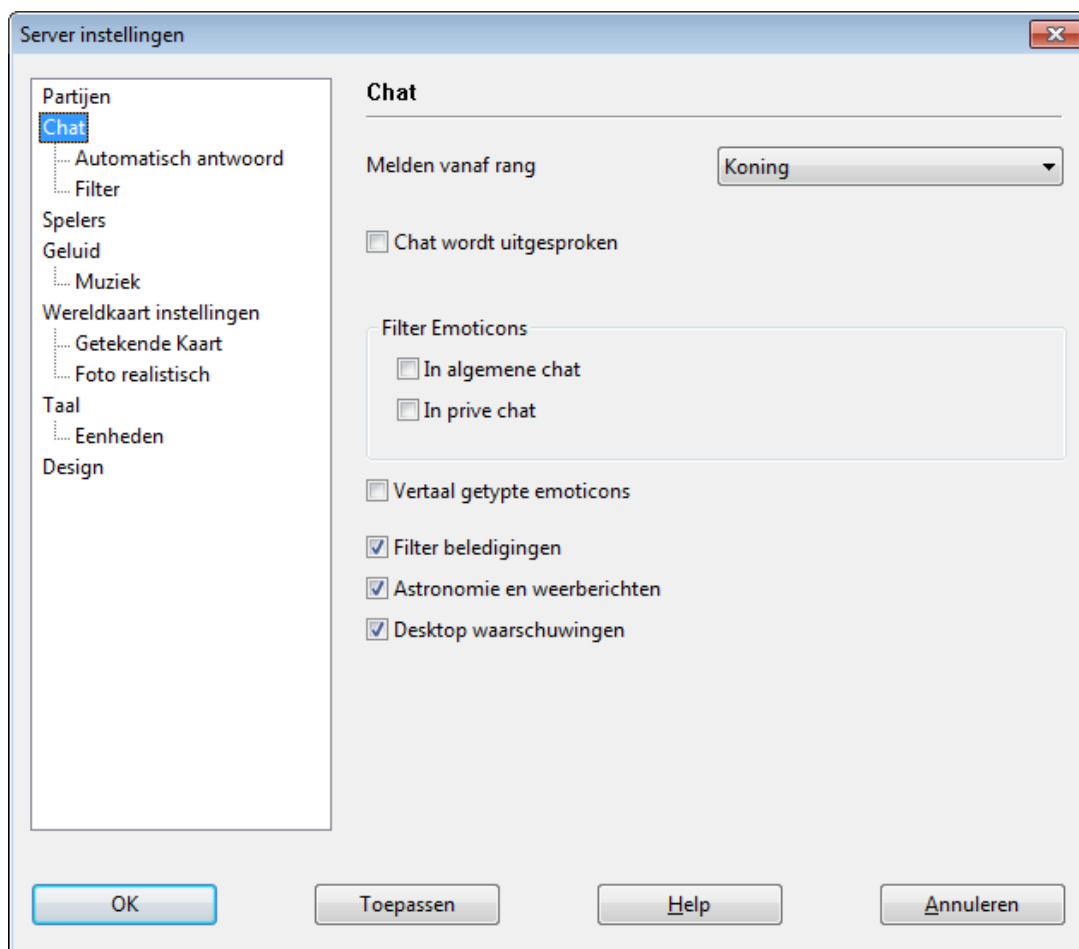
Onder de invoerregel van het chatgedeelte bevindt zich een kleine emoticon symbool. Door deze aan te klikken verschijnt de emoticon balk. Deze balk gaat weer weg door nog een keer op het emoticon symbool naast de invoerregel te klikken.



Als u met de muis over één van de emoticons beweegt, dan wordt de betekenis afgebeeld in een klein venster. Als u op één van de emoticons klikt, dan verschijnt deze in de chatregel. Als u vervolgens op de Enter toets drukt, dan wordt de emoticon verstuurd. U kunt meerdere emoticons per regel versturen.

Opmerking:

Deze emoticons kunnen alleen ontvangen worden door gebruikers van Fritz 9 of een nieuwer programma. Bij oudere versies wordt de emoticon als tekst afgebeeld. Onder *Bestand – Instellingen – Chat* kunt u bepalen of emoticons gefilterd moeten worden.



Met *Vertaal getypte emoticons* worden veel gebruikte emoticons zoals :) direct omgezet naar symbolen bij de ontvanger.

3.1.20 Multibord

Het multibord biedt een comfortabele manier om in één venster meerdere partijen gelijktijdig te bekijken. Dit kan bijvoorbeeld bruikbaar zijn wanneer teams tegen elkaar zijn of wanneer er verschillende partijen gespeeld worden tijdens een schaaktoernooi. Bij een toernooi gaat u naar het tabblad *Partijen* en dubbelklikt u een ronde.



Partijenlijst

Kies de partijen die u wilt volgen door Ctrl klik of Shift klik te gebruiken. Met een klik op het icoon Meekijken worden de gekozen partijen op het multibord scherm weergegeven.

Wit	EloWit	Zwart	EloZwart	Resultaat
Amlodipine	1535	Servomax	1490	Bezig
Happymoves	1291	Spiacio	1444	Bezig
Hudron	1411	Reglin	1505	Bezig
Shaieq	1297	Hcc	1469	Bezig
Tournesol	1315	Herkl	1512	Bezig

Meekijken

Toernooiijst

Kies een toernooi uit en klik op het icoon *Meekijken*. U kunt nu echter niet de partijen kiezen. De beste partijen die nog niet zijn afgelopen worden getoond.

Het geel omrande schaakbord is het actieve bord. U kunt van actief bord veranderen door op een ander bord te klikken. De notatie volgt het actieve bord. Net zoals in een enkelvoudig bordvenster kunt u hier ook een engine mee laten kijken. Als u een chatvenster of een engine laat meedraaien, dan heeft deze betrekking op het actieve bord.

Het multibord is in elke kamer op de server beschikbaar. Het is mogelijk om tot een maximum van twaalf partijen gelijktijdig mee te kijken, afhankelijk van de resolutie van uw scherm.

Functies

U kunt een van de borden in het multibord venster rechtsklikken om het volgende contextmenu te krijgen:



Afhaken van uitzending

Nieuwe zetten worden niet meer uitgevoerd op het bord. U kunt het nu dubbelklikken om het mee te nemen naar het bordvenster om het bijvoorbeeld te analyseren. U kunt weer terugkeren door het bord nogmaals te rechtsklikken en vervolgens *Met uitzending meegaan* te kiezen.

Maximaliseer Bord

Laat de andere borden verdwijnen en zet dat bord zo groot als mogelijk op het scherm. U kunt weer terugkeren door dat bord nogmaals te rechtsklikken en vervolgens *Bord herstellen* te kiezen.

3.1.21 Tijdsverschil voor multiborden

Begin een sessie met multiborden. Hiermee kunt u meerdere partijen tegelijkertijd bekijken.

Door het vinkje te plaatsen in *Bord – Verschil* wordt het tijdsverschil van de schaakklok geactiveerd.



De schaakklok ziet er dan als hieronder uit:



De linker kolom toont de tijd die wit heeft verbruikt. De rechterkolom toont het verschil dat zwart heeft ten opzichte van wit met een positieve (groen) of negatieve (rood) waarde.

3.1.22 Laad bekeken partijen

Gebruiker – Bekeken partijen



Het is mogelijk om veel te leren over schaken door het volgen van partijen van hele sterke spelers. Het is makkelijk om de partijen te volgen op de schaakserver Playchess.com
Elke partij die u bekijkt als toeschouwer (kiebitzer) wordt automatisch bewaard in de

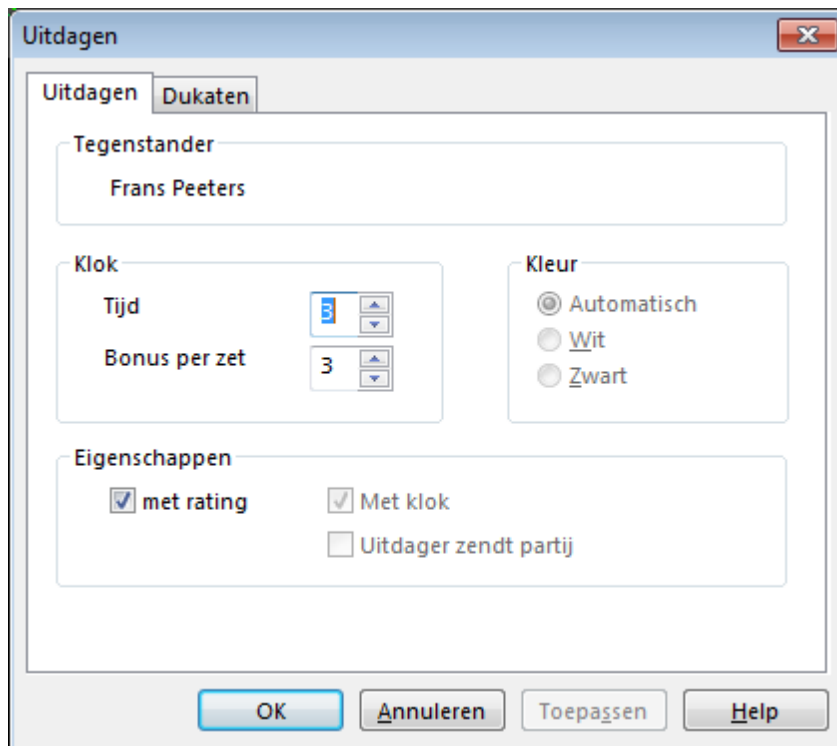
database *MyInternetKibitzing*. Deze database wordt gewoonlijk bewaard in de map *Mijn Documenten/ChessBase*. Dit pad zal anders zijn wanneer het expliciet anders geconfigureerd is.

Gebruiker – Bekeken partijen geeft direct toegang tot alle partijen die zijn opgeslagen in deze database.

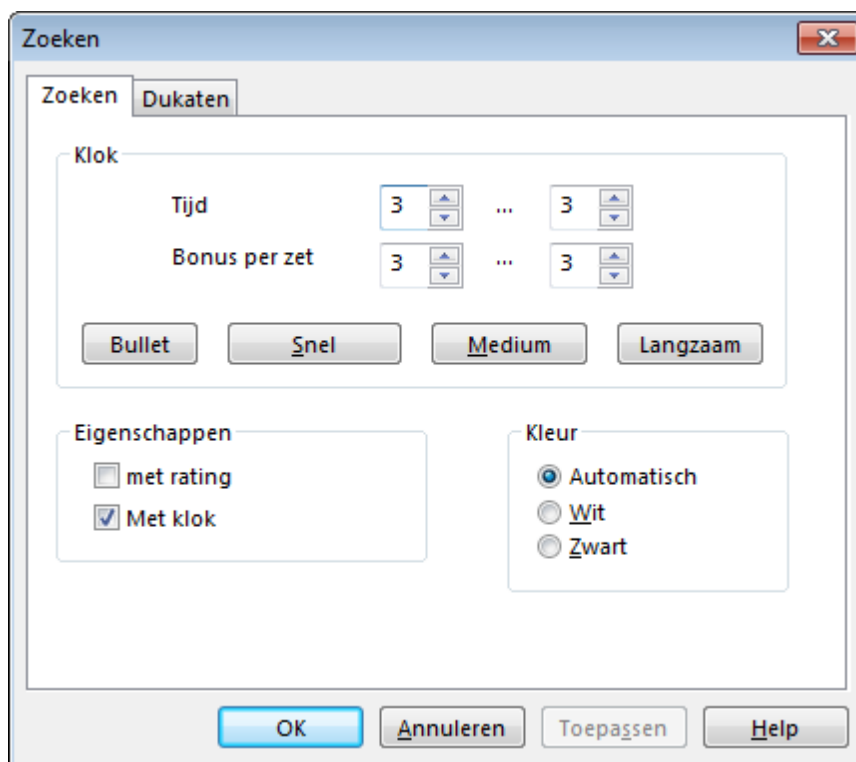
Als u een database op de server opent, wordt de database gekozen afhankelijk van de kamer waarin u zich op dat moment bevindt, bijvoorbeeld *MyInternetMachineGames* in de *Computers toegestaan* kamer en *MyInternetGames-960* in de *Chess-960* kamer.

3.1.23 Flexibele uitdagingen

Het is mogelijk om een speler uit te dagen voor een partijtje in de spelerslijst. Om dit te doen, moet de speler geselecteerd worden door op zijn naam te klikken, gevolgd door een klik op de knop *Uitdagen*. De voorwaarden voor de partij worden weergegeven in het dialoog *Uitdagen*. Het dialoog gebruikt het volgende invoermasker:



In het *Uitdagingen* venster kunt u klikken op de knop *Zoeken* om een uitdaging aan elke beschikbare speler in de kamer te sturen. Het dialoog voor *Zoeken* is hieronder weergegeven.

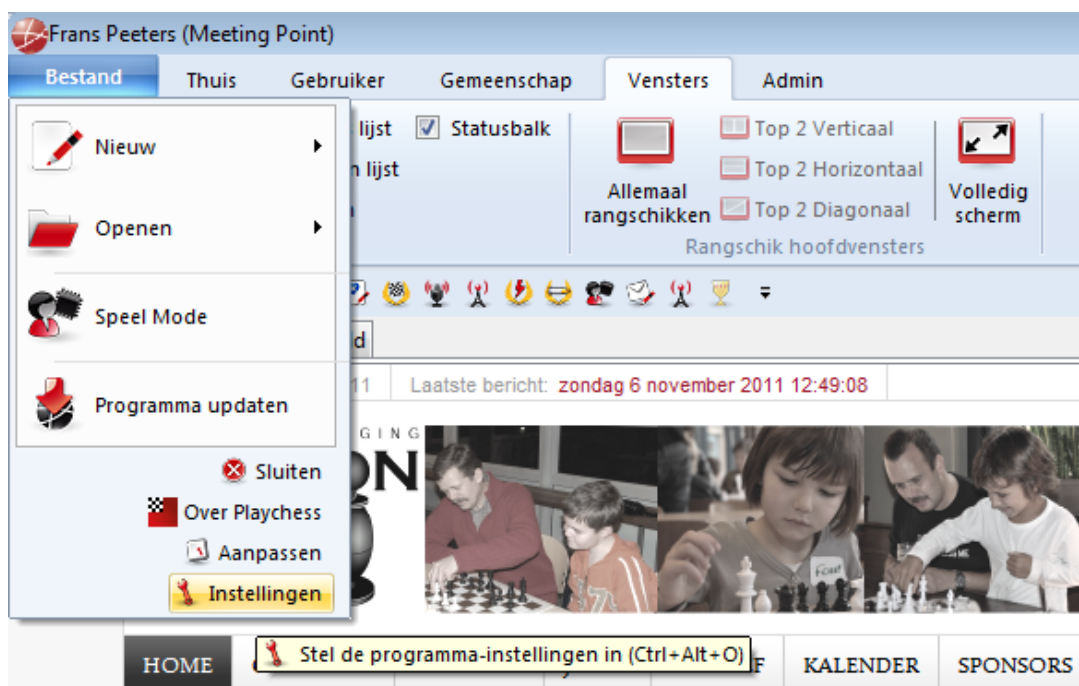


U kunt een bereik aangeven voor het tempo dat u wilt spelen. In het bovenstaande voorbeeld heeft u gezegd dat u alleen bereid bent om partijen te spelen van 3 minuten. Er is bonustijd per zet van 3 seconden.

De knoppen *Bullet*, *Snel*, *Medium* en *Langzaam* kunnen worden gebruikt om snel voor gedefinieerde instellingen te laden. Deze instellingen kunnen achteraf nog worden aangepast, indien nodig.

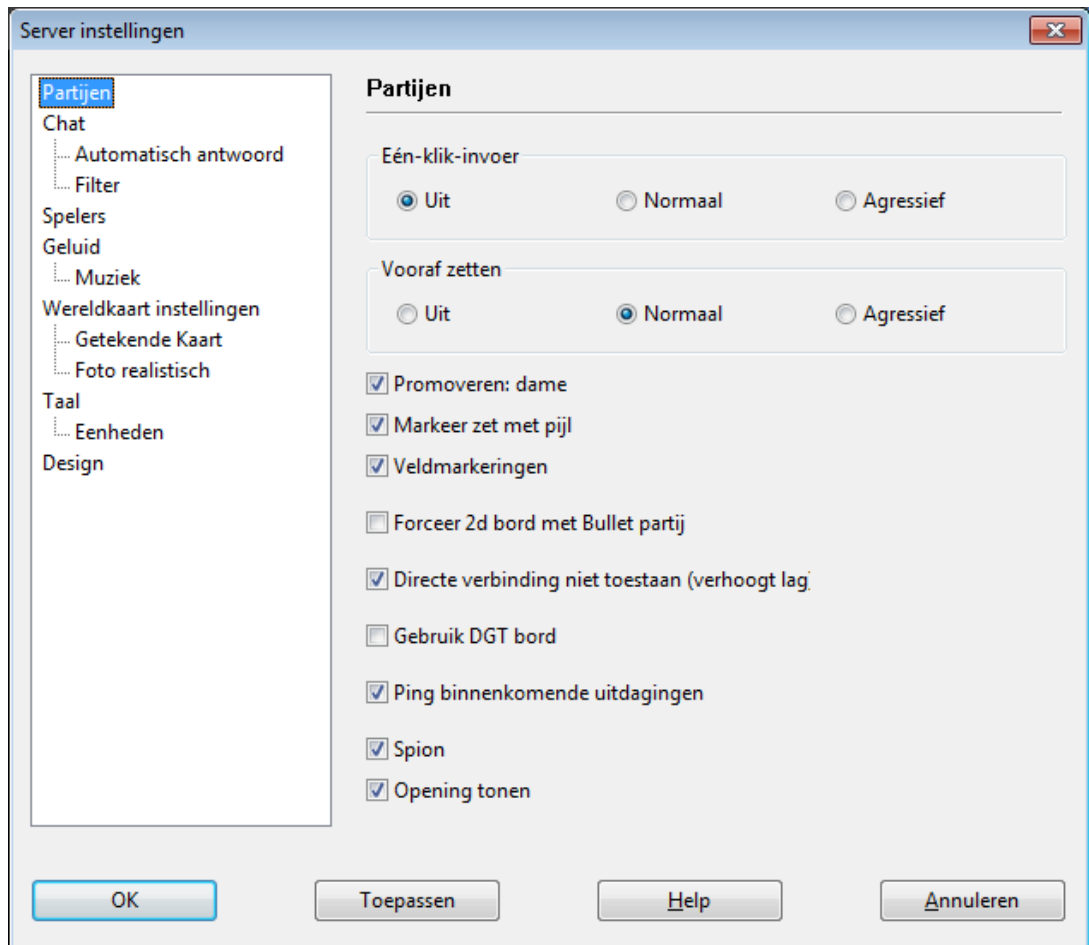
3.1.24 Server instellingen

Alle belangrijke server instellingen kunnen gewijzigd worden bij *Bestand - Instellingen*.



Aan de linkerkant zijn de mogelijke instellingen per categorie gegroepeerd. Als u links klikt op een categorie of een subcategorie, dan wordt rechts aangegeven hoe de huidige instellingen zijn. Het programma onthoudt welke instellingen u het laatst hebt aangepast. Bij de volgende keer dat u naar Instellingen gaat, keert u terug op de plaats waar u het laatst iets hebt aangepast.

Partijen



Eén-klik-invoer

Zetten worden uitgevoerd na een enkele klik op het doel veld.

Vooraf zetten

Hiermee kunt u zetten uitvoeren voordat de tegenstander gezet heeft. Dit kan makkelijk zijn wanneer bijna zeker bent wat uw tegenstander gaat zetten. Het spaart ook tijd. De zet wordt getekend met een groene pijl en wordt, indien mogelijk, automatisch uitgevoerd nadat uw tegenstander een zet heeft gedaan.

Promoveren: dame

Een pion wordt altijd gepromoveerd tot een dame.

Markeer zet met pijl

De laatste zet wordt gemarkeerd door een gele pijl

Forceer 2d bord met Bullet partij

Omdat snelheid belangrijk is, kan gekozen worden om altijd met het 2d bord te spelen.

Directe verbinding niet toestaan

In vele gevallen wordt de lag (= vertraging) minder wanneer de zetten over een directe verbinding, zonder tussenkomst van de server, verstuurd worden.

Gebruik DGT bord

Dit activeert de verbinding met het DGT schaakbord

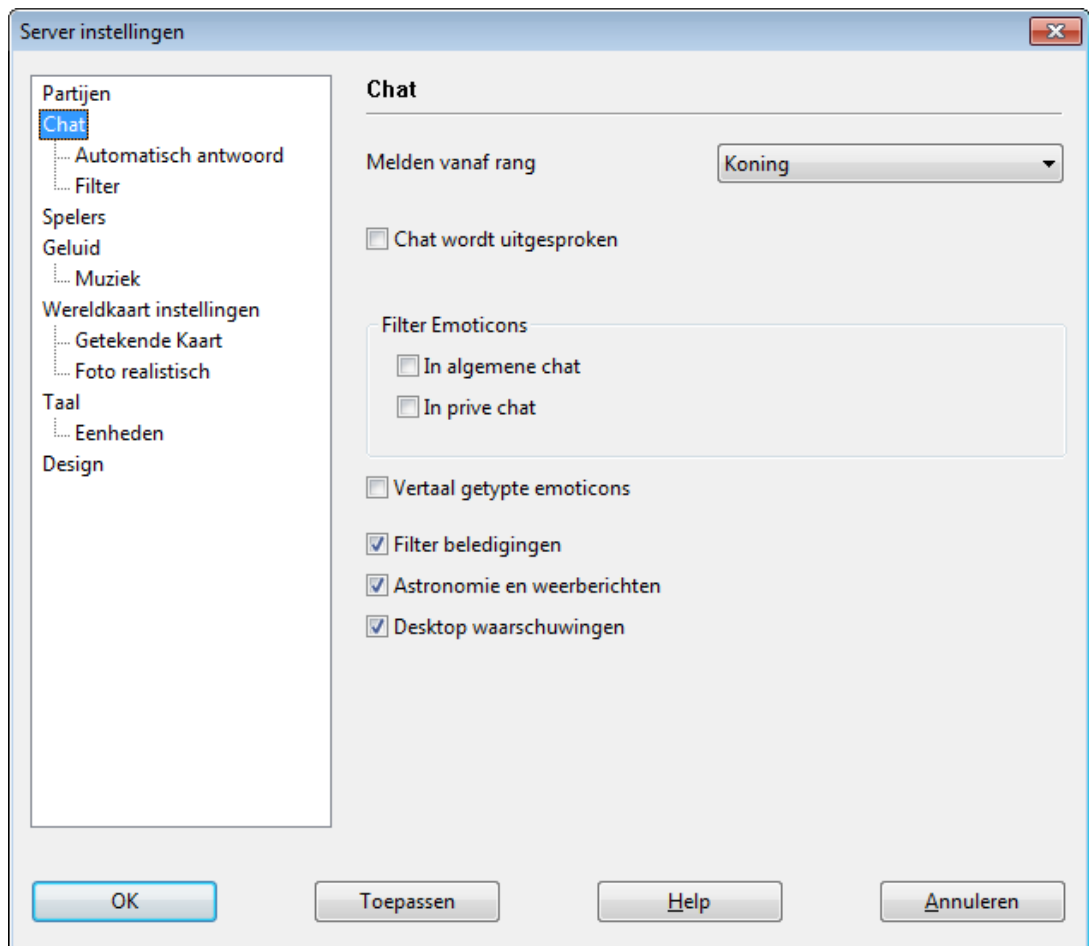
Veldmarkeringen

Markeert het veld van het stuk dat u wilt verzetten en geeft aan waar dat stuk naar toe kan gaan.

Ping incoming Challenges

Meet de internetverbinding tussen u en uw tegenstander.

Chat



Melden vanaf rang

Zorgt er voor dat een bericht wordt afgebeeld wanneer een speler met een bepaalde rang inlogt.

Chat wordt uitgesproken

Dit biedt de mogelijkheid om tekst uit te laten spreken. Engelse tekst wordt behoorlijk goed uitgesproken, maar bij Nederlandse chats gaat het niet zo goed.

Filter Emoticons

U bepaalt hier of emoticons getoond worden in de chat.

Vertaal getypte emoticons

U kunt gangbare emoticons maken met uw toetsenbord.

Filter beledigingen

De server blokkeert automatisch berichten die beledigingen bevatten. Woorden in de Engelse taal die niet zo netjes zijn worden gefilterd.

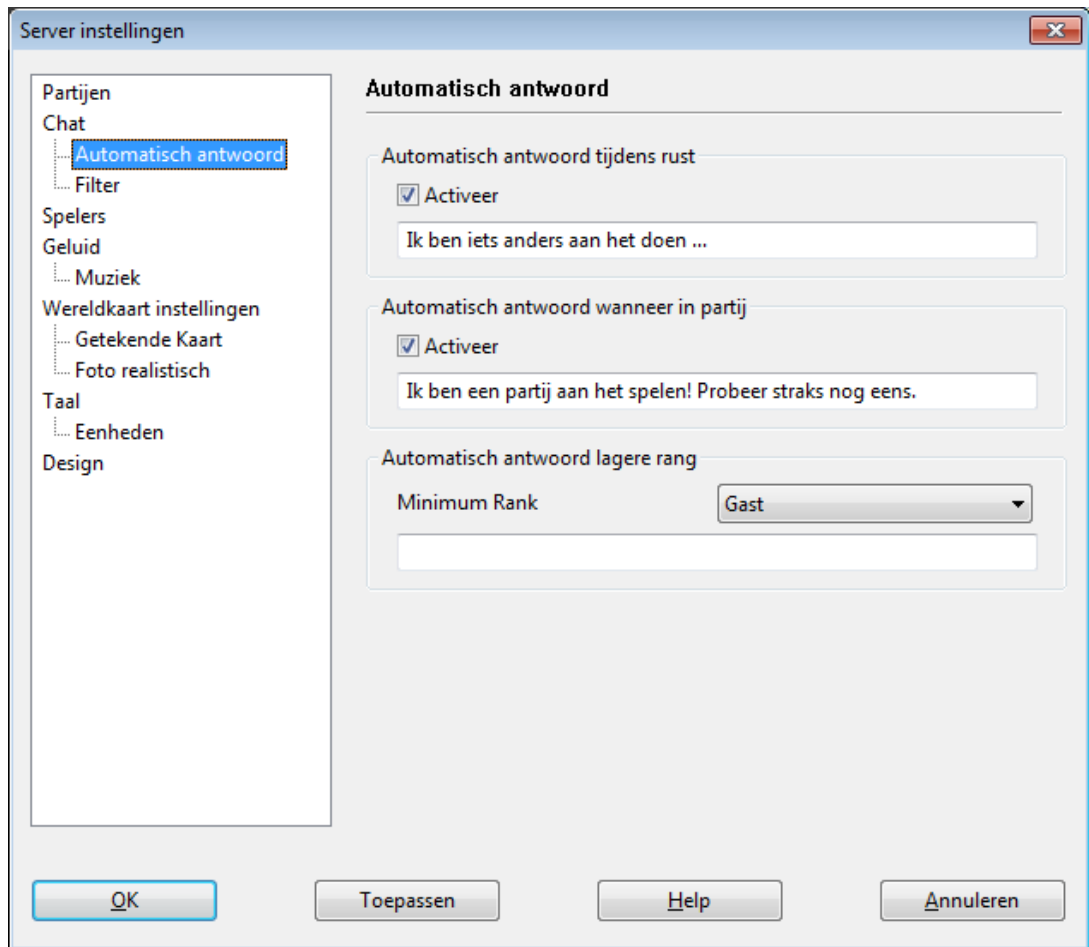
Astronomie en weerberichten

Dit activeert berichten van astronomische en weerkundige aard.

Desktop Alerts

Als een van uw vrienden of een speler met een hoge rang de kamer binnenkomt, verschijnt er een popup in de system tray.

Chat - Automatisch antwoord



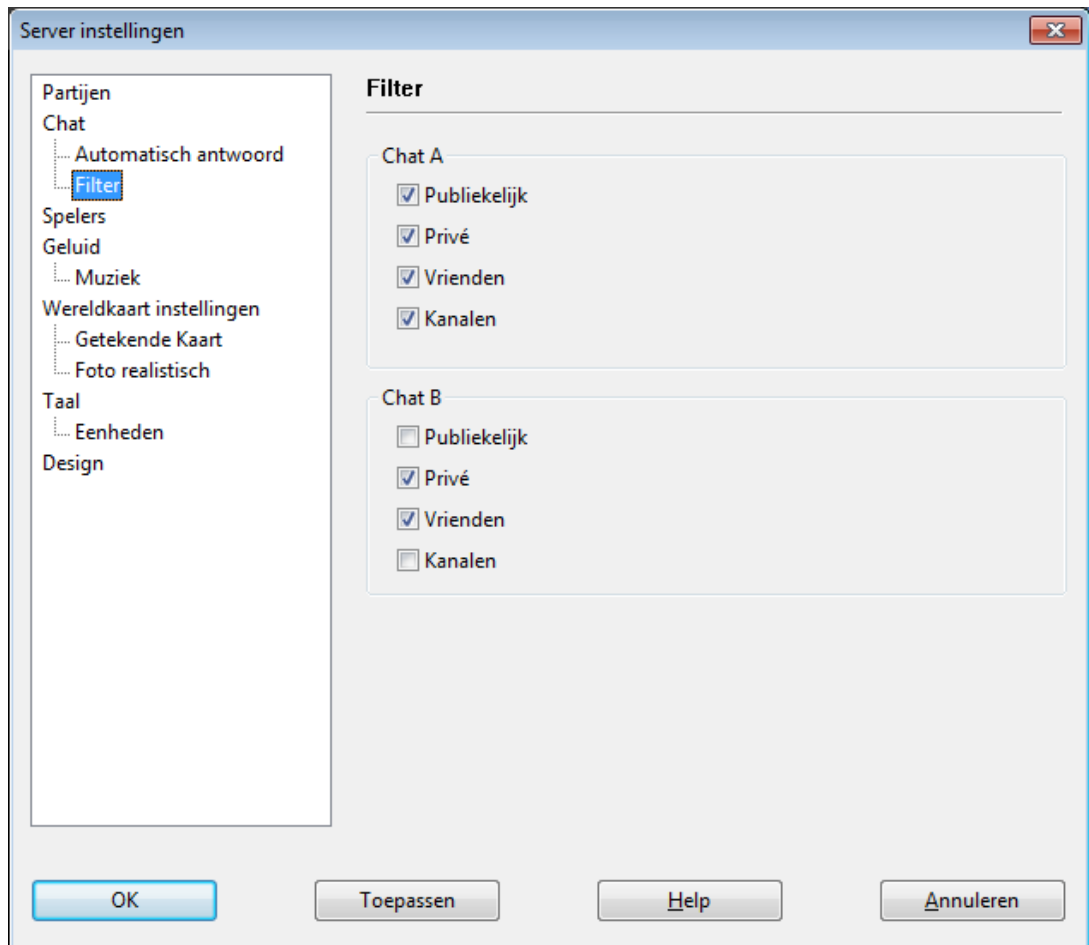
Er zijn twee situaties denkbaar wanneer u niet graag reageert op chat van een ander.

1. U speelt een partij.
2. U bevindt zich op dat moment niet achter uw computer.

Het is mogelijk om automatische antwoorden te versturen.

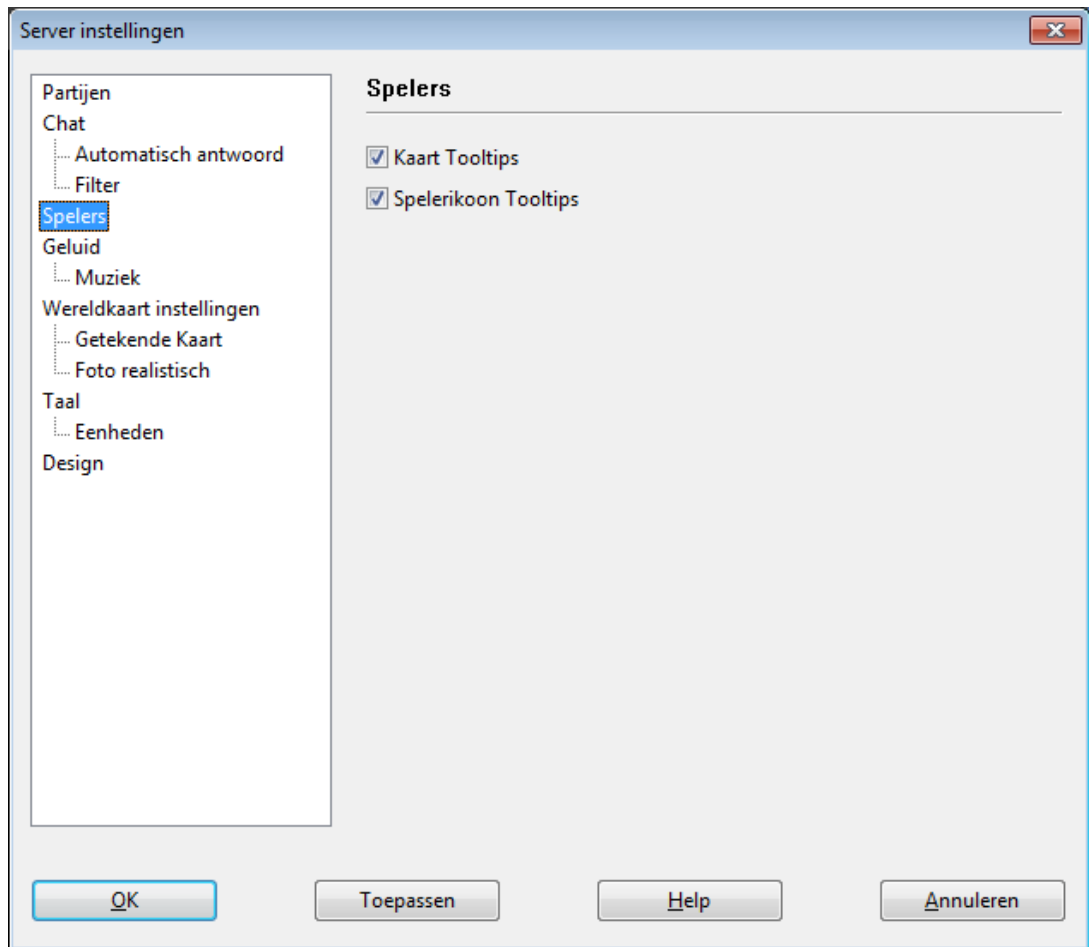
De Automatisch antwoord lagere rang houdt in dat elke gebruiker onder een bepaalde rang een automatisch antwoord krijgt. Deze tekst wordt niet in uw chatvenster afgebeeld.

Chat - Filter



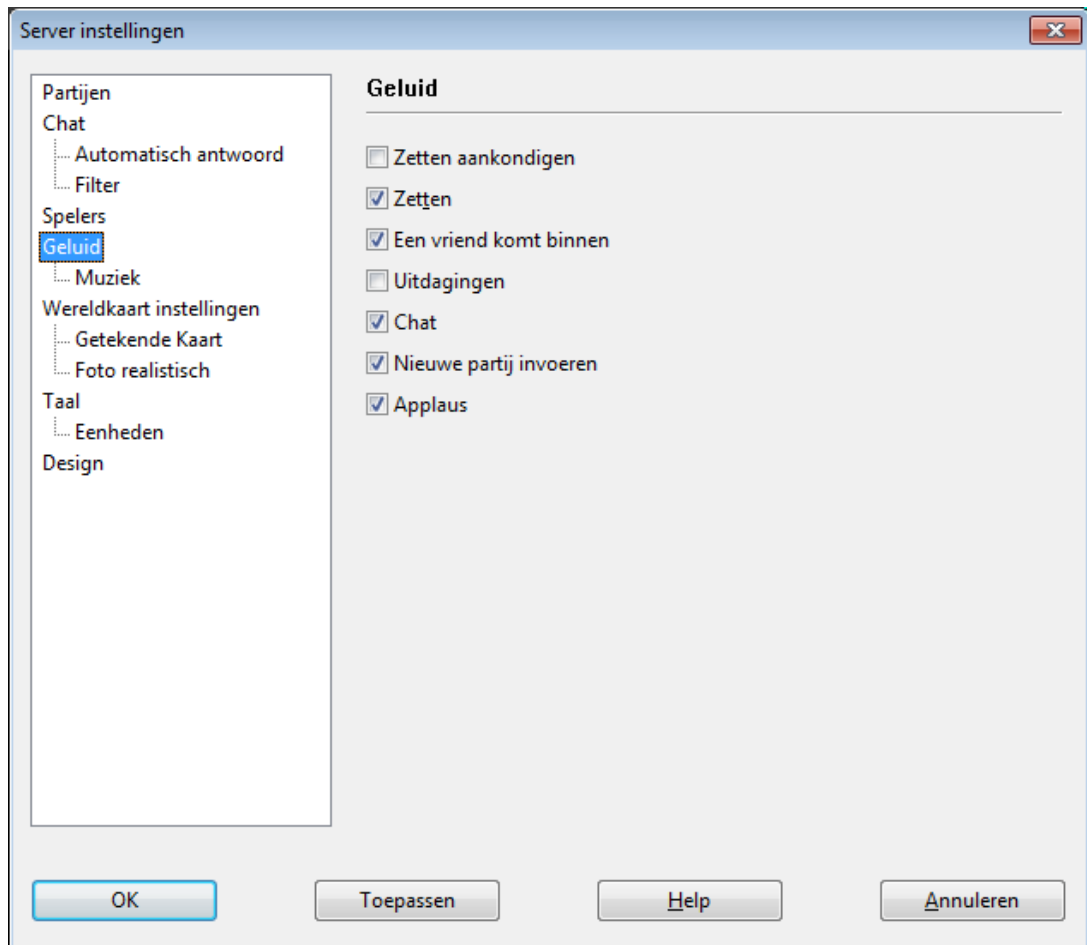
Als u een extra venster voor de chat heeft aangevinkt, dan is dat Chat B. Wanneer u een vinkje plaatst bij een van deze onderdelen, dan wordt de chat wel ontvangen, anders niet.

Spelers



Dit bepaalt welke iconen (kleine afbeeldingen, tooltips) worden getoond wanneer u met de muisaanwijzer over de spelerslijst beweegt.

Geluid



Zetten aankondigen

De bordcoördinaten worden uitgesproken over uw luidsprekers.

Zetten

Realistische bordgeluiden zijn hoorbaar.

Een vriend komt binnen

Wanneer een speler binnenkomt die als vriend gemarkeerd is, dan klinkt een akoestisch signaal.

Uitdagingen

Uitdagingen worden hoorbaar gemaakt door een waarschuwingsgeluid.

Chat

Als u een tijd het programma niet bediend hebt, dan wordt de eerstvolgende chat hoorbaar gemaakt door een telefoongeluid om u er op te attenderen.

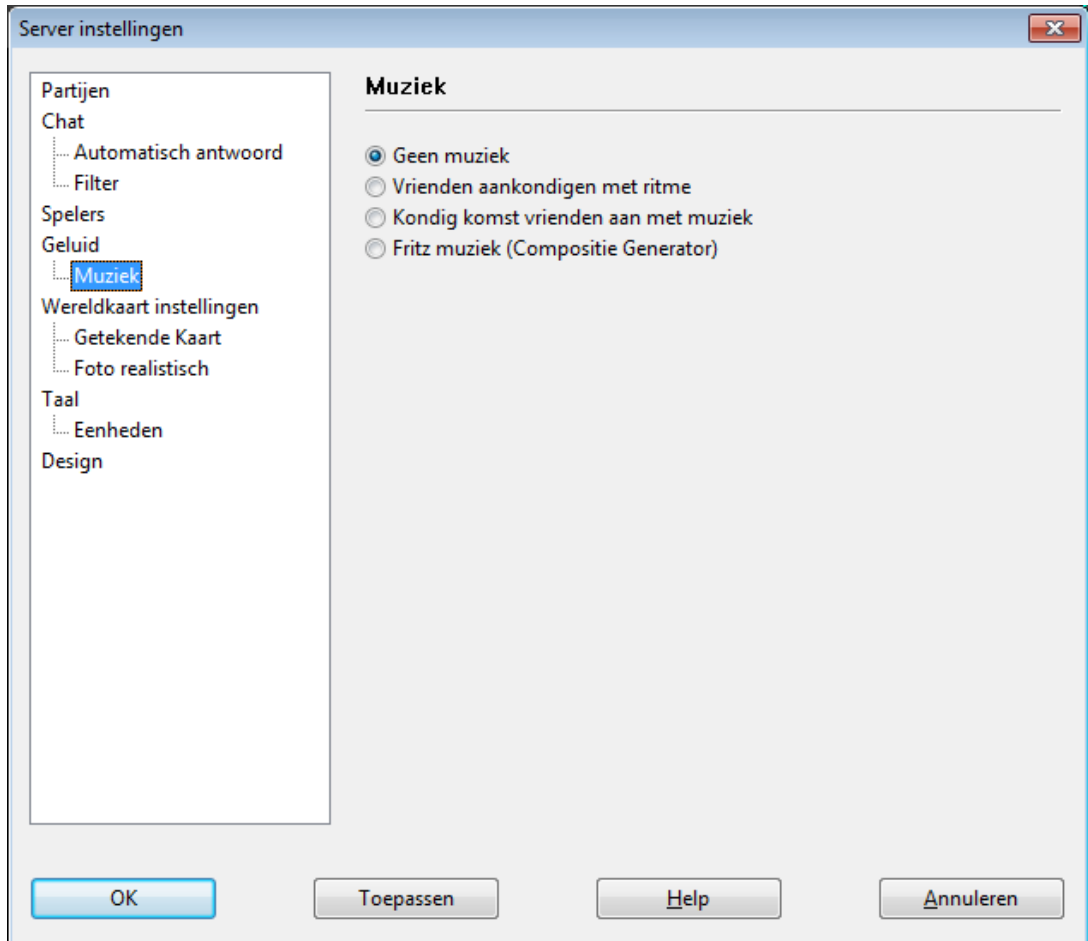
Nieuwe partij invoeren

Het geluid van stukken die opgezet worden om een nieuwe partij te beginnen.

Applaus

Als u een partij gewonnen heeft, wordt een applaus hoorbaar.

Geluid - Muziek



Het server gedeelte kan bepaalde gebeurtenissen van de server voorzien van muziek.

Geen Muziek

Er wordt geen muziek afgespeeld.

Vrienden aankondigen met ritme

Het programma genereert een drumbeat wanneer een speler die door u gemarkeerd is als vriend, inlogt.

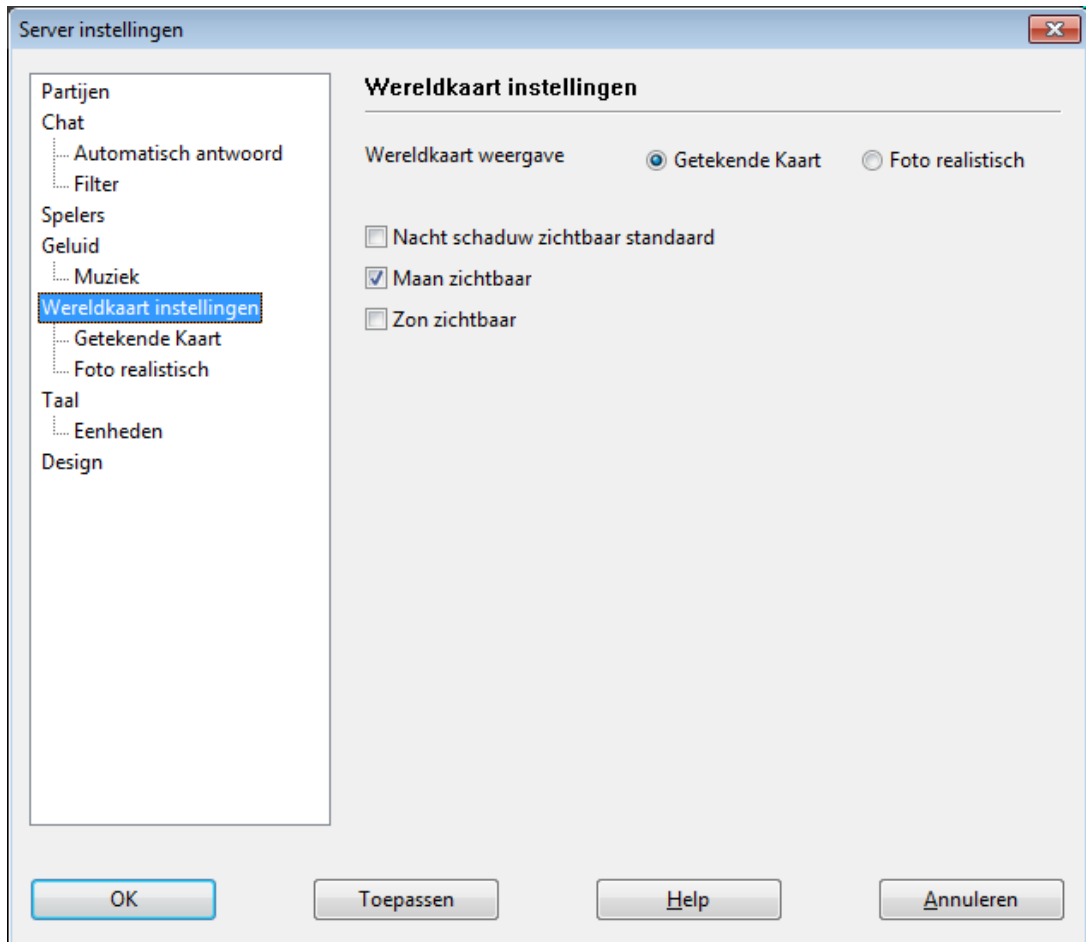
Kondig komst vrienden aan met muziek

Het programma genereert een korte herkenningmelodie wanneer een speler die door u gemarkeerd is als vriend, inlogt.

Fritz Muziek

Voor muziek die voortdurend op de achtergrond te horen is.

Wereldkaart instellingen



Hier maakt u de keuze tussen de getekende en de fotorealistische wereldkaart. Als u niet wilt dat uw computer tijd verliest aan de opbouw van de fotorealistische kaart kunt u het beste de getekende kaart gebruiken.

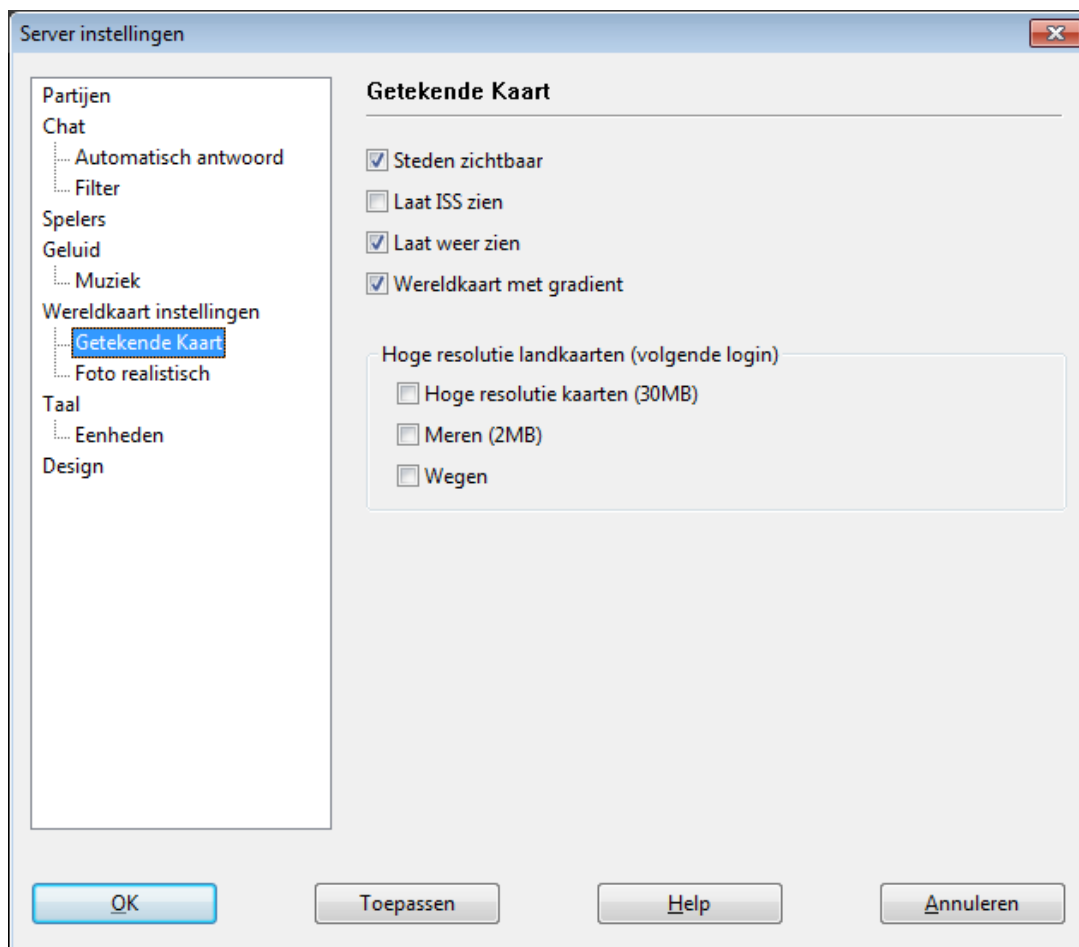
Nacht schaduw zichtbaar standaard

Het donkere gedeelte van de kaart geeft aan waar de zon al onder is gegaan.

Maan/Zon zichtbaar

Spreekt voor zich.

Wereldkaart instellingen - Getekende Kaart



Steden zichtbaar

Laat de grootste steden zien.

Laat ISS zien

Laat de positie van het International Space Station op de wereldkaart zien.

Laat weer zien

Toont het weer als u enigszins ingezoomd bent op de kaart.

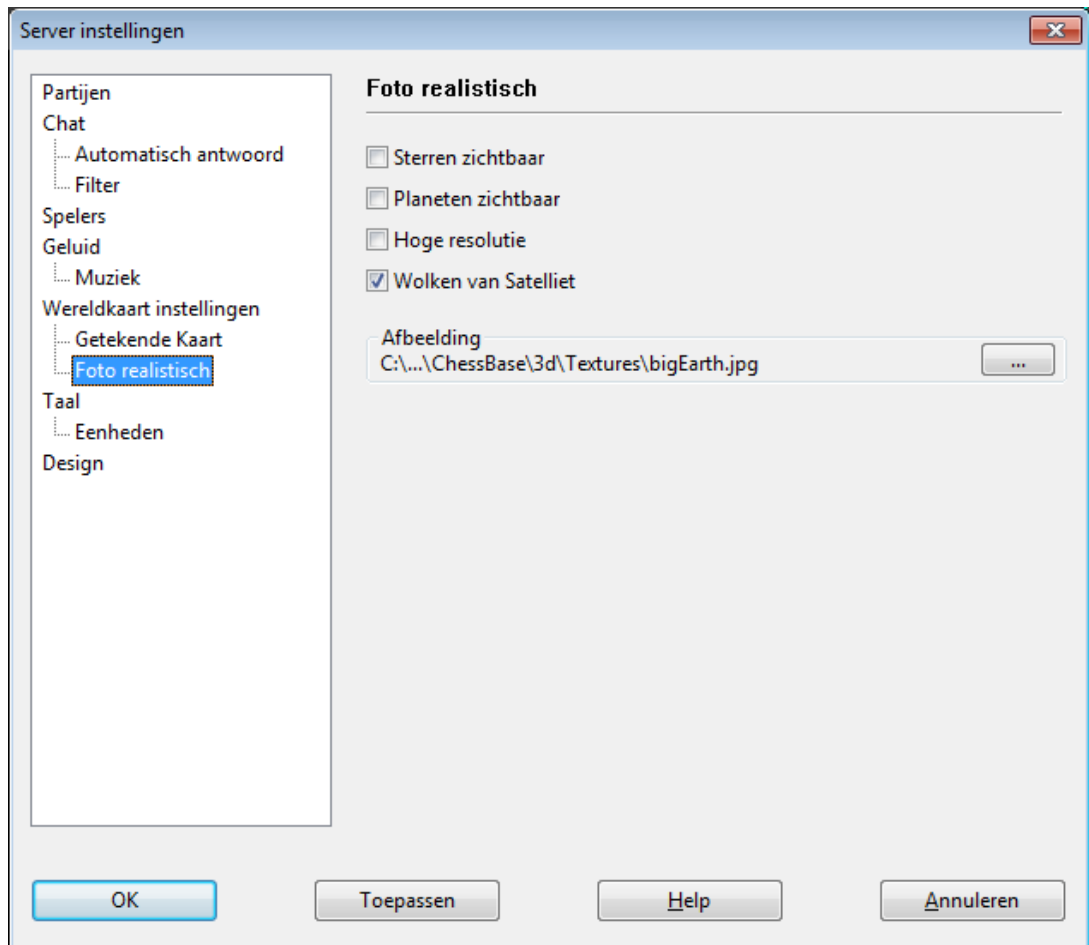
Wereldkaart met gradiënt

De kaart wordt getoond met geleidelijke kleurovergangen.

Hoge resolutie

Nauwkeurigere kaarten vereisen meer geheugenruimte, maar zijn mooier.

Wereldkaart instellingen - Foto realistisch



Sterren/Planeten zichtbaar

en dat in een schaakprogramma...

Hoge resolutie

Het kan nog mooier, maar het kost geheugen en snelheid!

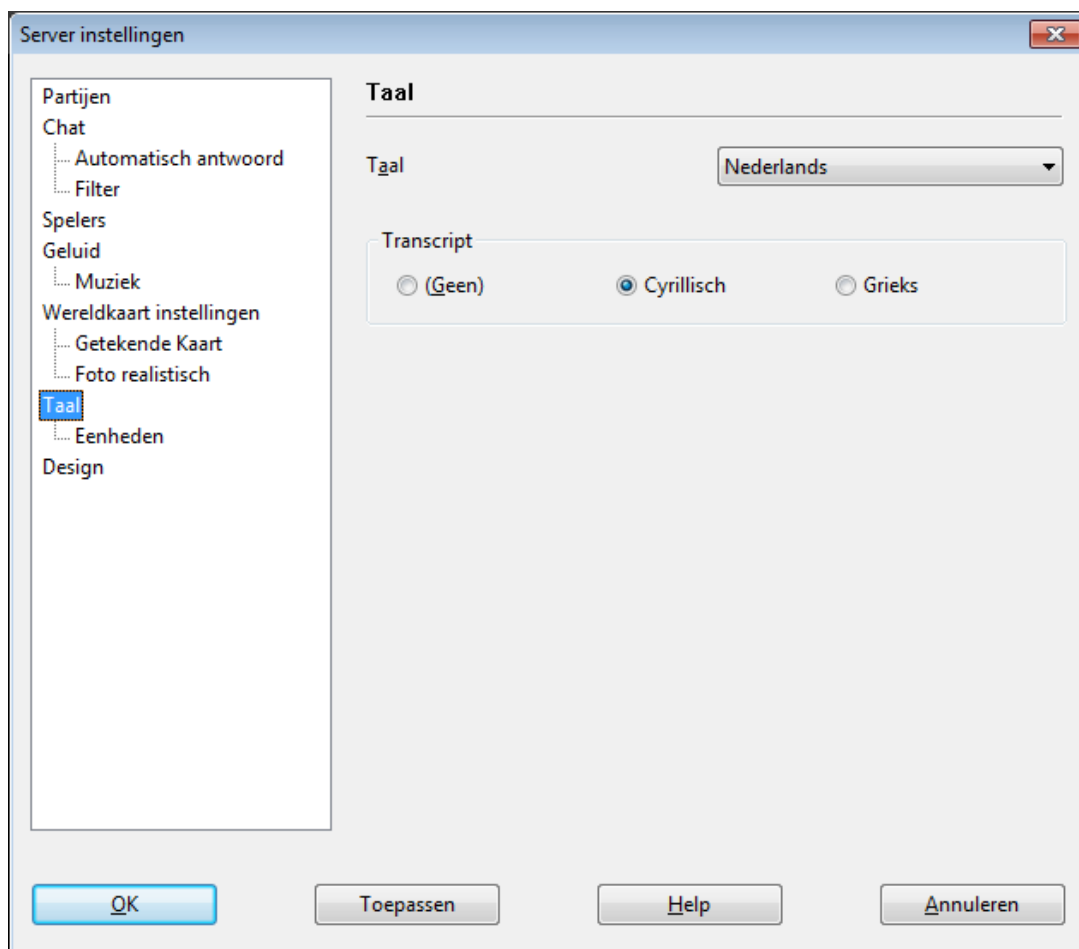
Wolken van Satelliet

Elk uur worden weefoto's van een satelliet ververst en op de juiste plek boven de wereldbol gezet.

Afbeelding

Het is mogelijk om een scherper plaatje van internet te downloaden en deze te laden in het programma. Wanneer u op de blader knop drukt, kunt u ook kiezen voor bijvoorbeeld het plaatje monsterearth.jpg. De URL voor het downloaden voor een andere wereldbol is: <http://earthobservatory.nasa.gov/Features/BlueMarble/>

Taal

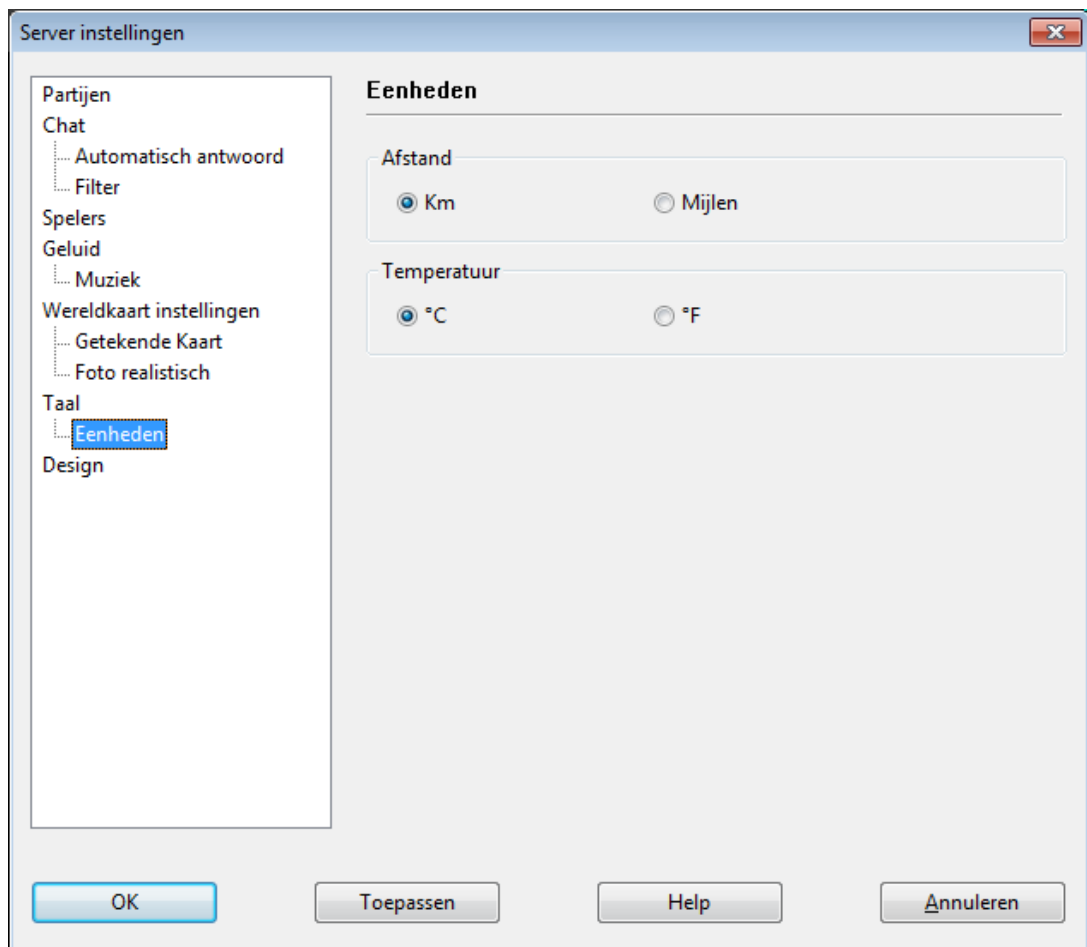


Het programma is in meerdere talen te gebruiken.

Transcript

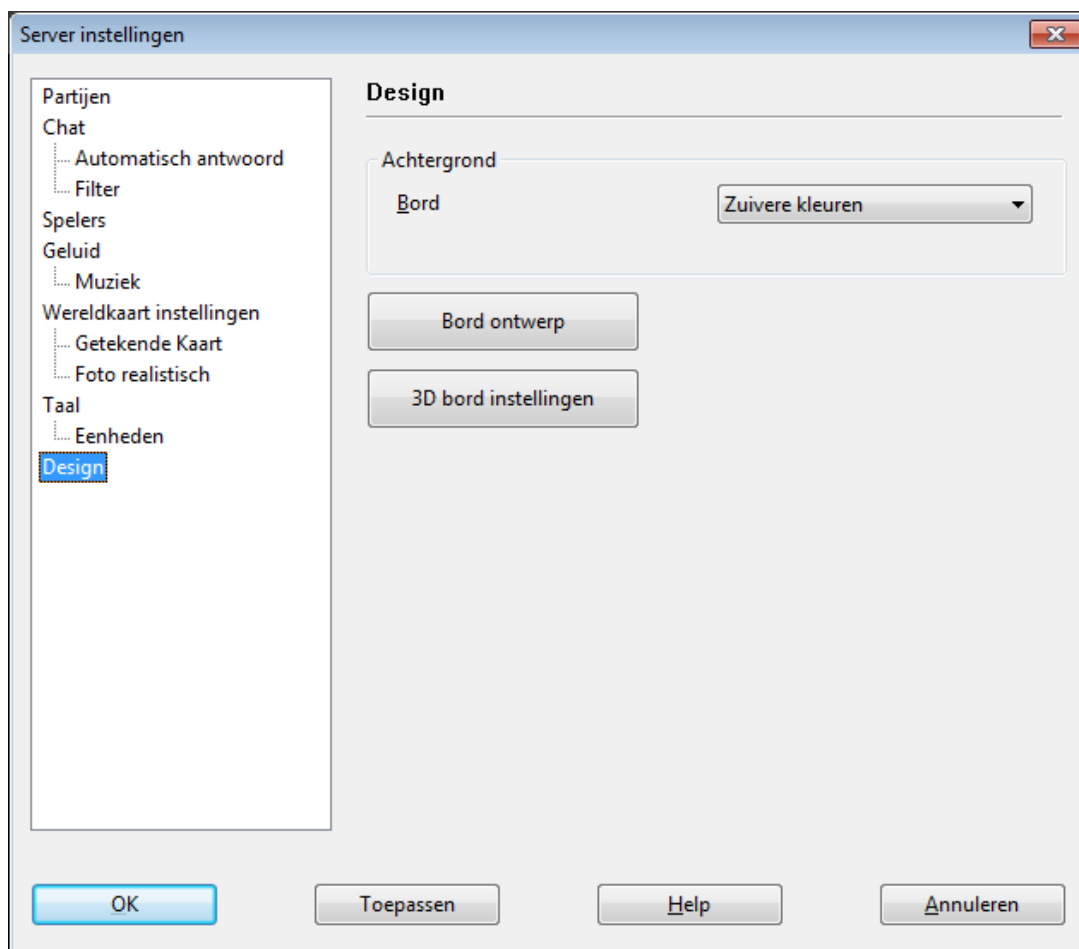
Als u een computer gebruikt met een Cyrillische of Griekse karakterset dan worden de karakters zodanig geconverteerd dat ze bruikbaar zijn.

Taal - Eenheden



Via deze opties kunt u kiezen in welke eenheden afstand en temperatuur moet worden weergegeven.

Design



Hiermee kunt u de grafische vormgeving van het programma aanpassen.

Achtergrond Bord

Hier kunt u andere kleuren kiezen voor alle vensters en schaakborden.

Dikte splitter

De splitter is de smalle balk die de vensters van elkaar scheidt. Hiermee stelt u de breedte van de balk in.

Bord ontwerp

Dit opent het dialoogvenster voor de instellingen van het 2d bord.

3D Bord Instellingen

Dit opent het dialoogvenster voor de instellingen van het 3d bord.

3.1.25 Foto afbeeldingen

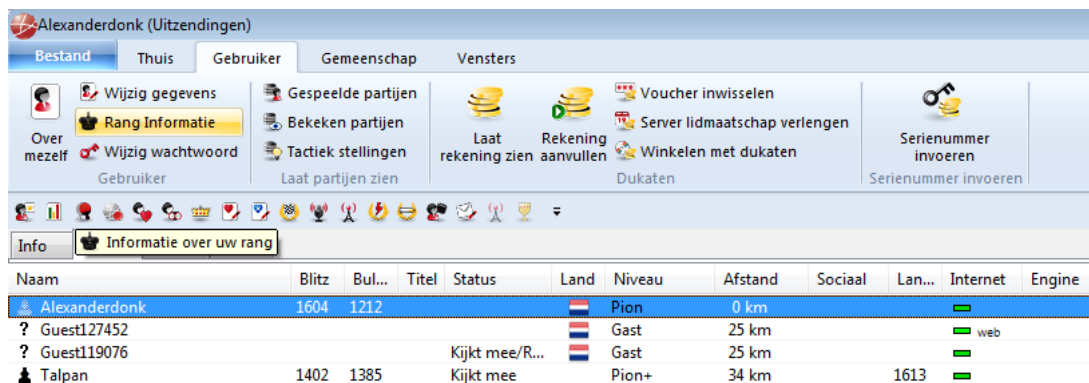
Wanneer u in de spelerslijst met de muis over een spelersnaam beweegt, dan wordt na een zeer korte tijd een kleine afbeelding zichtbaar, indien beschikbaar.








 Boris Avrukh	2950		GM	Koning+		Rust	3351 km
 Star_fir1997	2607	2656	FM	Koning+		Rust	3827 km
 Nuavany	2573	2408		Koning		Zoeken/Verbro...	8960 km
 Belusi	2504	2257	GM	Koning		Rust	3224 km
 Mira	1925	1811	IM	Dame++*!			593 km
 Litti	2497	2089	FM	Dame++! ★		Speelt	210 km

De afbeelding is alleen beschikbaar indien degene zelf een foto geplaatst heeft bij de gebruikersinformatie.

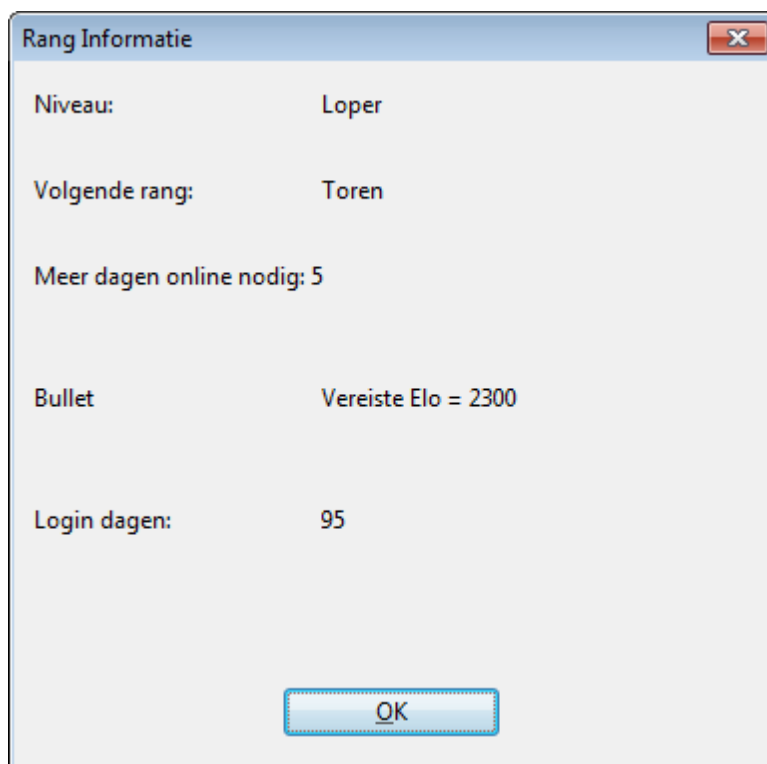
3.1.26 Rang informatie

Gebruiker – Rang Informatie



Naam	Blitz	Bul...	Titel	Status	Land	Niveau	Afstand	Sociaal	Lan...	Internet	Engine
Alexanderdonk	1604	1212				Pion	0 km				
? Guest127452						Gast	25 km			 web	
? Guest119076				Kijkt mee/R...		Gast	25 km				
Talpan	1402	1385		Kijkt mee		Pion+	34 km		1613		

Hiermee verkrijgt u informatie over uw rang en rating op de schaakserver.



Niveau: uw huidige rang.

Volgende rang: De eerstvolgende rang.

Daaronder staat vermeld wat u moet doen om een hogere rang te krijgen. Dit kan zijn door de juiste gegevens in te vullen (bijvoorbeeld geografische positie) of door meer partijen te spelen.

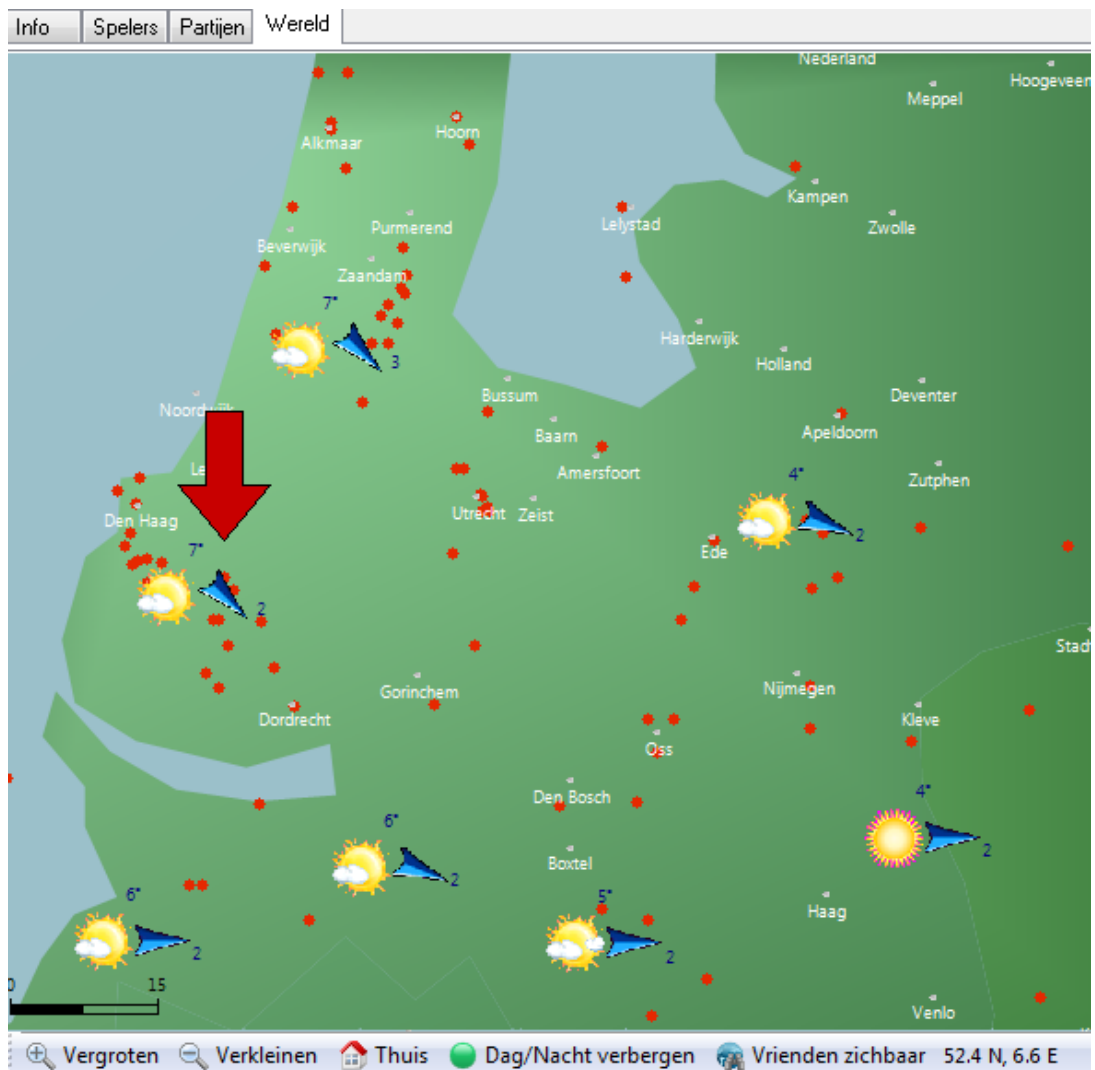
3.1.27 Lokale schakers

Bovenaan het spelersvenster bevindt zich een tabblad *Wereld*.

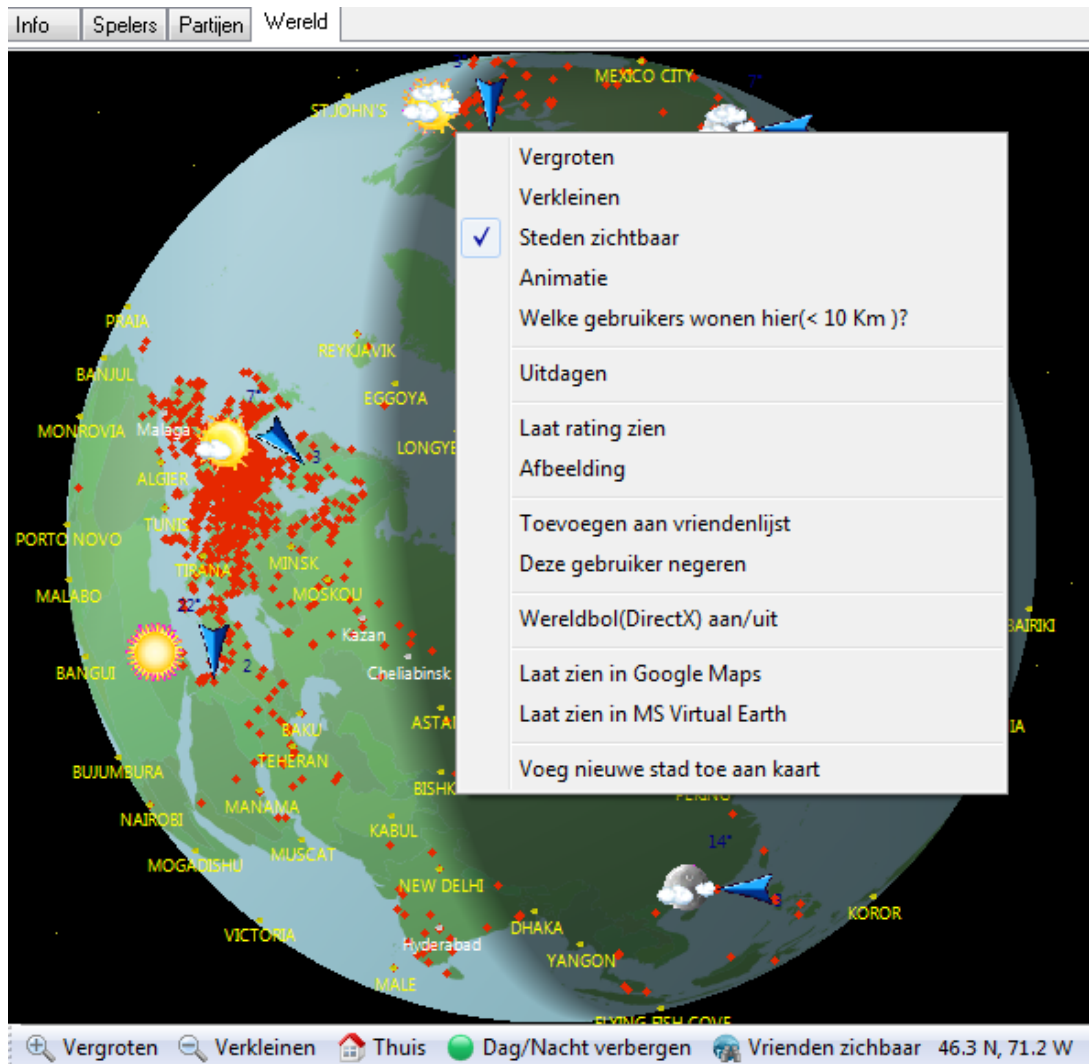
De wereldkaart heeft rode stippen die de exacte locatie van de ingelogde schakers weergeven.

Wanneer u uw muis over een rode stip op de kaart houdt, wordt de naam van de schaker weergegeven. Door te rechtsklikken op de naam worden er andere gegevens over hem weergegeven, bijvoorbeeld zijn foto en zijn rating.

De kaart kan direct vanuit de spelerslijst geopend worden. Wanneer u de naam van een speler rechts klikt en vervolgens *Geografische positie* kiest, dan wordt de kaart geopend met een rode pijl die de geselecteerde speler aanwijst.



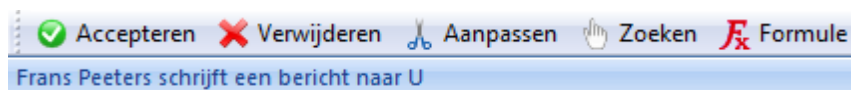
U kunt de naam op de kaart van een speler rechtsklikken en vervolgens kiezen *Welke spelers wonen hier (<10km)?*. Hiermee verkrijgt u een lijst van spelers die in de buurt van de geselecteerde speler wonen.



De lijst met lokale spelers kan dan weer worden gebruikt om verdere informatie over iedere speler te krijgen. Door te klikken op het menu-item *Afbeelding* wordt het dialoogvenster opgeroepen met de *Persoonlijke informatie*.

3.1.28 Status info tijdens chat

Als u aan het chatten bent met een andere speler op de playchess.com server, dan kan het zijn dat uw chatpartner niet weet dat u iets aan het schrijven bent. Als iemand een lang bericht aan het typen is, dan wordt dat links onderaan zichtbaar gemaakt door de volgende melding:



Opmerking:

Dit bericht is alleen zichtbaar als u en uw chatpartner Fritz 9 of een nieuwer programma gebruiken.

3.1.29 Tekstballon lag

De informatie in het *Uitdagingen* venster wordt weergegeven in een tabel. Als u uw muis over een spelersnaam beweegt, wordt een foto van de speler afgebeeld indien deze beschikbaar is en de kwaliteit van de verbinding van de betreffende speler weergegeven in de vorm van lag-tijd.

Uitdagingen					
Uitdagingen		Evenementen kalender			
Tegenstander	Eigenschappen	Elo	Klok	Uw kleur	
↓ Schirmer	met rating	1582	20m + 0s	Automatisch	
↓ Gandar	met ra	1352	+ 0s	Automatisch	
↓ Speedy69	met ra		+ 0s	Automatisch	
↓ Greb	met ra		+ 0s	Automatisch	
↓ Paige1704	met ra		+ 0s	Automatisch	
↓ Hakron	zonder		+ 1s	Automatisch	
↓ Paco P	zonder		+ 15s	Automatisch	

Tip:

Als u klikt op een van de spelers in het *Uitdagingen* venster, ziet u hoe uw Elo rating zal veranderen, afhankelijk van de uitslag van de partij. Dit geldt alleen voor partijen die met rating worden gespeeld.

✓ Accepteren	✗ Verwijderen	↺ Aanpassen	👤 Zoeken	⚡ Formule
Albator-78 => Rating verandering: Winnen = 1214 (0), Remise = 1197 (-17), Verliezen = 1180 (-34) [Lag 0.18s]				

U kunt onmiddellijk het effect op uw eigen Elo zien bij elk resultaat van de partij. Aan het einde van de statusregel wordt de lag-tijd ook weergegeven.

3.1.30 Evenementen kalender

Op de Playchess.com schaakserver vinden regelmatig uitzendingen en belangrijke gebeurtenissen plaats. Deze kunnen bestaan uit toernooien, (video/audio) uitzendingen en schaaklessen.

Om op de hoogte te blijven van aankomende gebeurtenissen is er een *Evenementen kalender*. Dit venster opent u door op het overeenkomende tabblad in het *Uitdagingen* venster te klikken.

Uitdagingen				
Uitdagingen		Evenementen kalender		
Gebeurtenis	Kamer	Type	Datum	Tijd
🟡 ATTENTION: Only Emails from @chessbase.com ...	Grote speelzaal	Overige	Zondag	06:00
😊 Happy New Year ~~~ Bonne Année ~~~ Feliz Año...	Grote speelzaal	Chat	Zondag	06:00
🏰 53° Tornei di Capodanno, Reggio Emilia/Italy - Iva...	Uitzendingen	Relay	Zondag	15:00
🏰 2010-11 Hastings International Chess Congress, H...	Uitzendingen	Relay	Zondag	15:15
🏰 XXI Int'l Chess Festival CRACOVIA in Cracow/Pola...	Uitzendingen	Relay	Zondag	15:30
🏰 XL Rilton Cup in Stockholm/Sweden with Naiditsc...	Uitzendingen	Relay	Zondag	17:00
🏆 8:00 pm (Server time, GMT+1) - Sunday Tournam...		Toernooi	Zondag	20:00

De informatie is, net zoals bij alle andere vensters, gerangschikt in kolommen.

Gebeurtenis: is de naam van de gebeurtenis

Kamer: is de kamer waar de gebeurtenis plaatsvindt

Type: beschrijft de soort gebeurtenis

Datum/Tijd: beschrijft wanneer het plaatsvindt.

Bij sommige gebeurtenissen belandt u door een dubbelklik automatisch in de juiste kamer/partij.

3.1.31 Wereldkaart tooltip

In de spelerslijst is het mogelijk om direct te zien waar een speler woont door gebruik te maken van de wereldkaart tooltip.

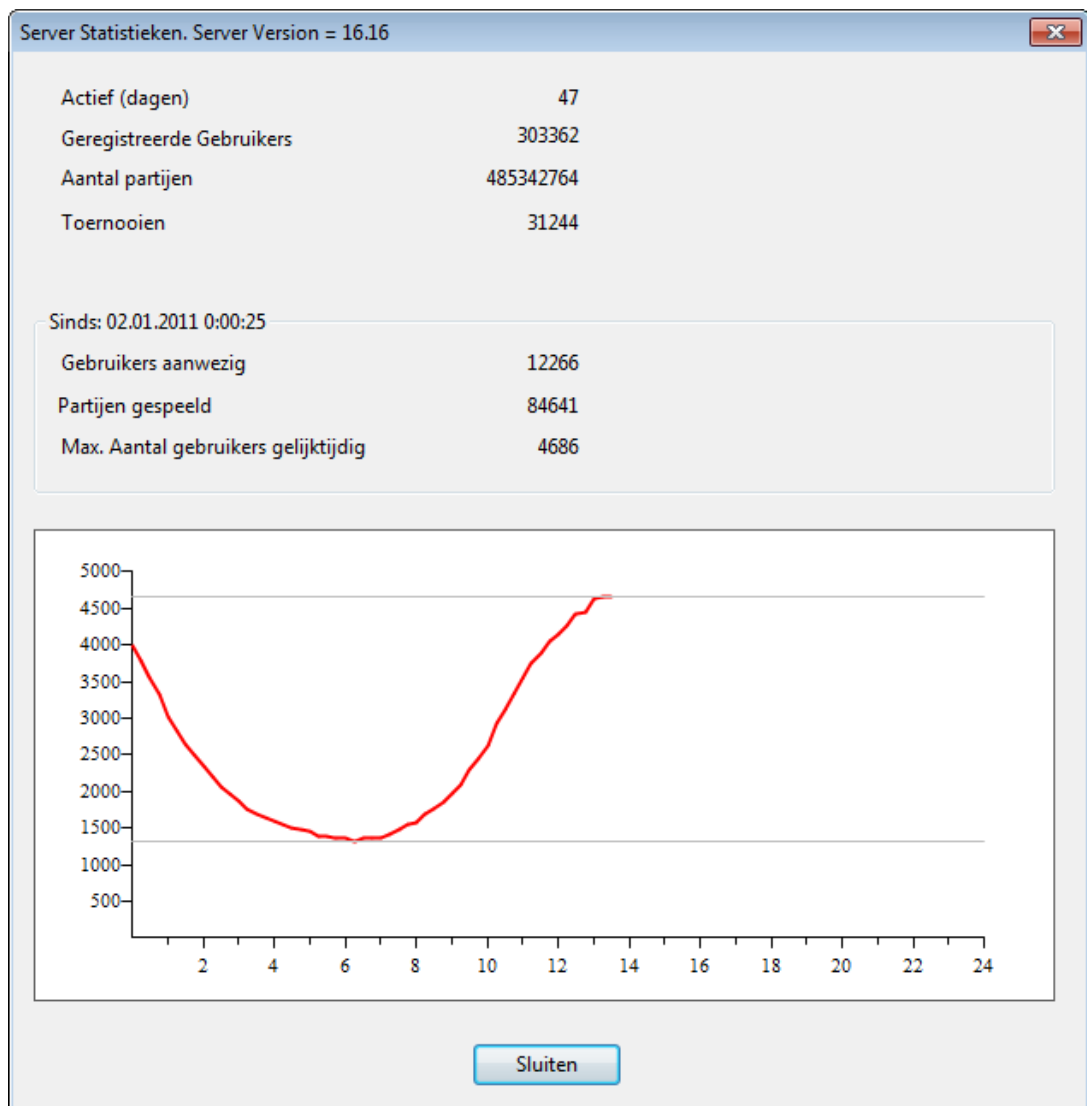
Beweeg de muis over de kolom *Afstand*. Het programma laat een kleine kaart van de wereld zien.

Alexanderdonk (Uitzendingen)											
Bestand		Thuis		Gebruiker		Gemeenschap		Vensters			
👤	Wijzig gegevens	📄	Gespeelde partijen	🍔	Voucher inwisselen	🔑	Server lidmaatschap verlengen	🔑	Serienummer invoeren		
👤	Over mezelf	📄	Bekeken partijen	🍔	Laat rekening zien	🔑	Winkelen met dukaten	🔑	Serienummer invoeren		
👤	Wijzig wachtwoord	📄	Tactiek stellingen	🍔	Rekening aanvullen	🔑	Dukaten	🔑	Serienummer invoeren		
👤	Gebruiker	📄	Laat partijen zien	🍔		🔑		🔑			
Info	Spelers	Partijen	Wereld								
Naam	Blitz	Bul...	Titel	Status	Land	Niveau	Afstand	Sociaal	Lan...	Internet	Engine
👤 Parkroad	2015	1763	Rust		🇳🇱	Loper+	18226 km		1825	🟢	
? Taz2008				Kijkt mee/R...	🇳🇱	Gast	17025 km			🟢	
? Guest127062				Kijkt mee	🇳🇱	Gast	16730 km			🟢	
👤 Queenpower	1663	1662		Kijkt mee	🇳🇱	Loper++	1661			🟢	
👤 Klark	2259			Kijkt mee	🇳🇱	Koning	1521			🟢	
👤 Timebandit2	2089	2230		Kijkt mee/R...	🇳🇱	Loper+!	1504			🟢	
👤 Jonwh	2069	1950		Kijkt mee/R...	🇳🇱	Pion++	1503			🟢	
👤 Masciarelli				Kijkt mee	🇳🇱	Pion++	14177 km			🟢	

De locatie van de geselecteerde speler is gemarkeerd door een kleine gele kruis op de mini wereldkaart.

3.1.32 Server statistieken

Gemeenschap – Server statistieken

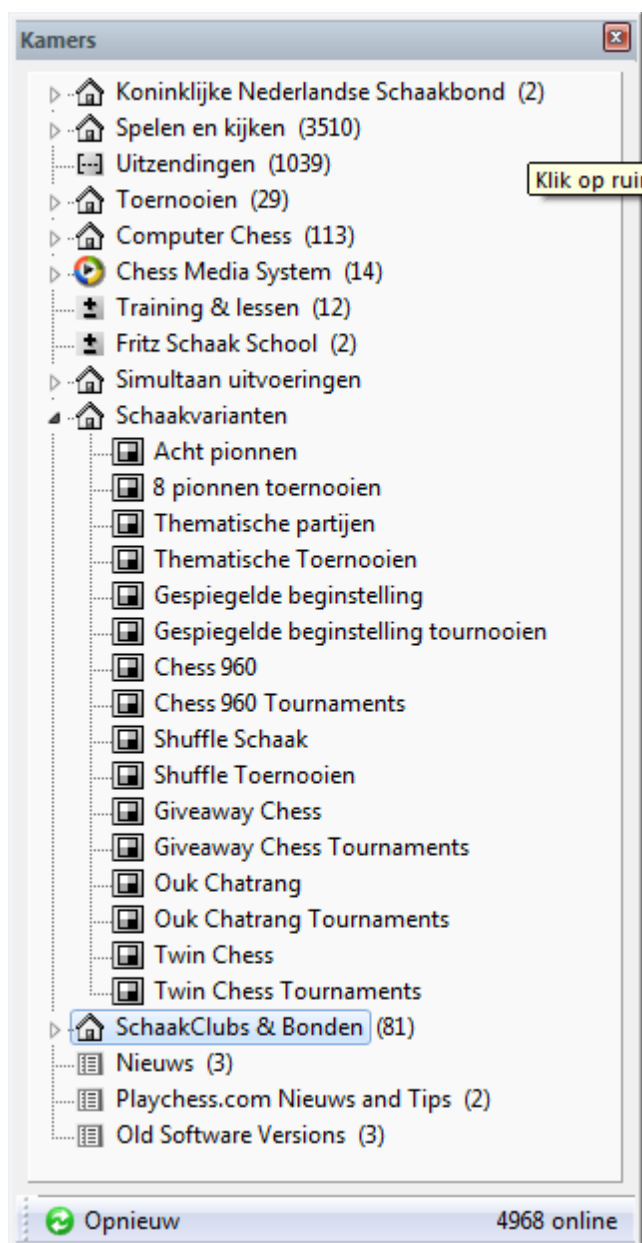


Deze functie geeft u een overzicht over de dagelijkse activiteit op de server, hoeveel mensen een account hebben, hoeveel mensen er ingelogd zijn op die dag, het grootst aantal ingelogden op een bepaald moment, en de hoeveel partijen die er tot dusverre zijn gespeeld.

De softwareversie van de server staat in de kop van dit dialoogvenster. De server moet van tijd tot tijd onderhouden worden op het gebied van hardware en software. *Actief (dagen)* toont het aantal dagen vanaf het laatste onderhoud.

3.1.33 Schaakvarianten

De schaakserver ondersteunt een aantal variaties op het schaken. Deze kunnen gevonden worden in de Schaakvarianten kamers.



Thematische partijen beginnen met een bepaalde opening. Elke speler met de minimale rang van Loper kan de thema zetten invoeren door een nieuwe uitzending te beginnen in de *Thematische partijen* kamer. U kunt ook een bordstelling opzetten van waaruit de partijen moeten beginnen.

Acht pionnen

Acht pionnen partijen worden gespeeld met 8 pionnen en geen stukken.

Shuffle Chess

Het enige verschil tussen Shuffle Chess en het klassieke schaakspel is de beginopstelling. De stukken kunnen worden opgezet in een van de 2880 beginopstellingen die via het dialoogvenster gekozen kan worden. Deze schaakvariant betekent dat theoretische kennis niet zo belangrijk is als wel de flexibele waardering van een bordstelling. Zeer ongebruikelijke stellingen kunnen op het bord verschijnen die een grote tactische analyse vereisen van de spelers.

Ouk ChatRang (Cambodiaanse Schaak)

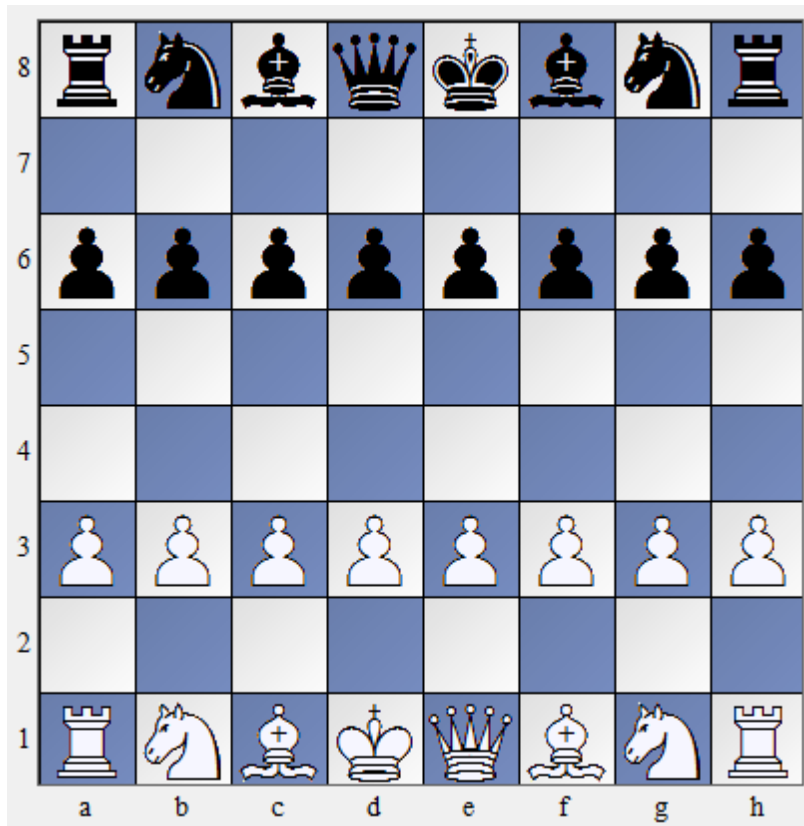
Het spel Ouk Chatrang verschilt veel van het klassieke schaken.

Het wordt op een bord van 8x8 gespeeld maar niet noodzakelijk met velden van verschillende kleuren. Het doel is om mat te zetten. Pat is een gelijkspel

De figuren hebben volgende namen. Koning, Dame, Toren, Loper, Paard en pion worden respectievelijk genoemd:

- Ang of Sdaach (koning)
- Neang (dame)
- Tuuk (toren)
- Koul (loper)
- Ses (paard)
- Trey (pion)

Alle pionnen beginnen op de 3de rij. De koning bevindt zich altijd links van de dame. Het volgende diagram toont de beginopstelling van Ouk Chatrang:



Zetten

1. De pionnen (Trey) bewegen hetzelfde als in het klassieke schaken. In het begin is het niet mogelijk om twee plaatsen naar voren te gaan en dus is er ook geen En Passant. Als je de zesde rij haalt, dan wordt de pion omgetoverd in een Trey Bak. Dit is een figuur die gelijk is aan een dame, alleen de naam is anders.
2. Het paard (Ses) beweegt zich net als het paard uit het klassieke schaak.
3. De loper (Koul) kan één veld vooruit, diagonaal bewegen. Het heeft dus maximaal vijf mogelijke velden.
4. De toren (Tuuk) beweegt hetzelfde als in het klassieke schaak.
5. De dame (Neang) kan een veld diagonaal bewegen. Bij de eerste zet kan het twee velden voorwaarts, bijvoorbeeld van e1 naar e3.
6. De koning (Ang of Sdaach) beweegt hetzelfde als in het klassieke schaken. Er is geen rokade. Maar de eerste zet mag hij bewegen alsof het een paard is, zolang het niet in schaak komt te staan.

Elke legale zet kan worden gebruikt om een stuk te slaan. Net zoals in het gewone schaakspel.

Bijkomende regels:

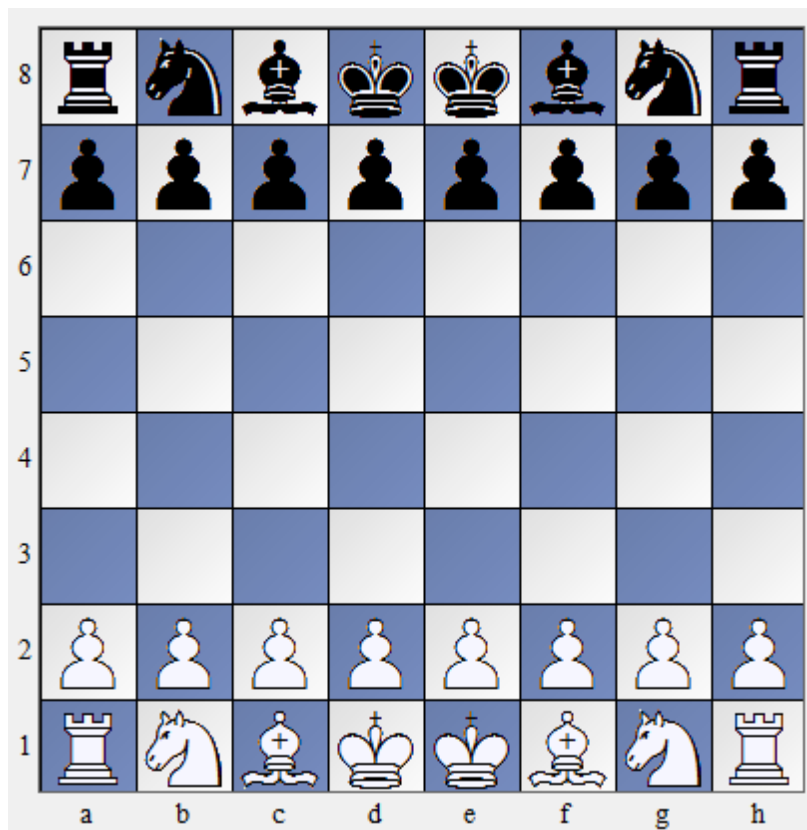
Een gelijkspel kan tot stand komen onder de volgende omstandigheden:

1. Akkoord van beide spelers.
2. Onvoldoende materiaal voor schaakmat.

3. Pat.
4. Drievoudige zetherhaling..

Twin Chess

De beginstelling is hetzelfde als in klassieke schaken, alleen wordt de dame vervangen door een koning. De enige manier om aan een dame te komen is te promoveren. Een koning kan geslagen worden. Beide koningen kunnen een korte rokade uitvoeren. Lange rokade is ook toegestaan, indien de andere koning verplaatst is.



Een koning kan geslagen worden. De eerste speler die beide koningen heeft verloren, verliest daarmee ook de partij. Alle andere regels en zetten zijn hetzelfde als in het gewone schaakspel. Beide koningen kunnen een korte rokade uitvoeren. De lange rokade is mogelijk in beide richtingen, als de andere koning niet meer in de weg staat.

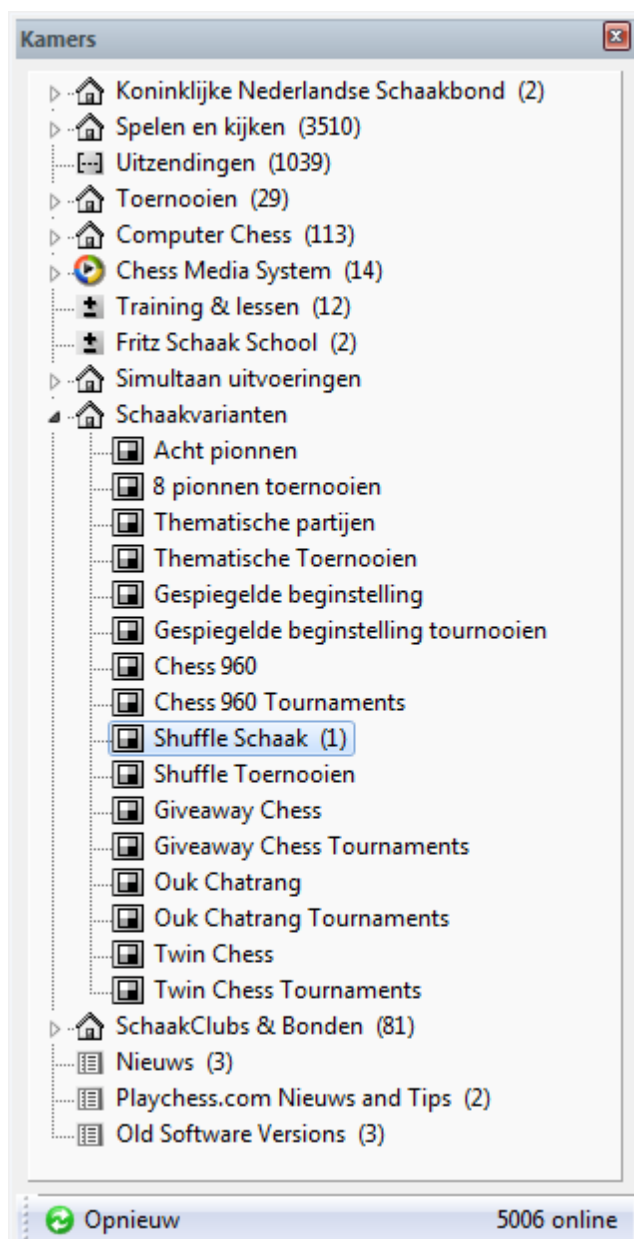
3.1.34 Shuffle schaak

Shuffle schaak is een variant op het schaakspel waarbij de beginopstelling naar willekeur wordt gemaakt. Dit neutraliseert de grote hoeveelheid openingen kennis en zo worden de spelers gedwongen om ideeën en oplossingen te bedenken op het bord.

In het begin van de partij worden de stukken willekeurig op de velden geplaatst, maar symmetrisch voor beide zijden. Als de Witte koning bijvoorbeeld op C1 staat zal de zwarte koning op c8 staan. De pionnen staan op hun gebruikelijke plaatsen op de tweede en zevende rij. Rokeren is alleen mogelijk wanneer de koning en één (of beide) torens toevallig op de normale velden staan.

Er zijn 2880 mogelijke combinaties voor de beginopstelling van een shuffle schaak partij. Het programma zal er een naar willekeur kiezen maar het is ook mogelijk om een specifieke beginopstelling te nemen in het dialoogvenster.

Bezoek de Shuffle schaakkamer om deze schaakvariant te spelen:



3.1.35 Spelen voor dukaten



Spelen voor [dukaten](#) kent veel toepassingen:

- Als een meester kunt u automatisch andere spelers voor uw partijen in rekening brengen.
- Als amateur kunt u meesters een vast bedrag aanbieden als u tegen ze wilt spelen.
- Tussen spelers kunt u eenvoudig om een inzet spelen.

Hoe verkrijgt u dukaten?

- U kunt de dukaten online bestellen. In het hoofdvenster gebruik Gebruiker – Rekening aanvullen.
- Win prijzen in privé of officiële dukaten toernooien.

Dukaten omzetten naar werkelijk geld of goederen

Geregistreerde trainers kunnen een contract afsluiten met ChessBase om de Dukaten in geld om te zetten, vooral wanneer zij privé training geven en simultaanschaak spelen. ChessBase garandeert dit contract niet automatisch.

Andere spelers kunnen alle ChessBase producten kopen op www.chessbase.com/shop tegen een koers van 10 dukaten voor 1 Euro.

Inzet en vast bedrag

Bij het spelen om dukaten kunt u een inzet of een vast bedrag aanbieden. De inzet is wat de winnaar krijgt. Het vaste bedrag moet worden betaald, ongeacht de uitslag van de partij. Als u een partij aanbiedt met een positief vast bedrag, dan betaalt de tegenstander u voor de partij. Wanneer u een negatief vast bedrag aanbiedt, betaalt u uw tegenstander voor de partij.

Voorbeeld:

U daagt een grootmeester uit met een vast bedrag van -10 dukaten en een inzet van 4 dukaten. De betalingen zullen dan zijn:

U wint: U betaalt 6 dukaten aan de grootmeester

Remise: U betaalt 10 dukaten

U verliest: U betaalt 14 dukaten

3.1.36 Lidmaatschap verlengen

Er zijn twee typen lidmaatschappen op de schaakserver Playchess.com

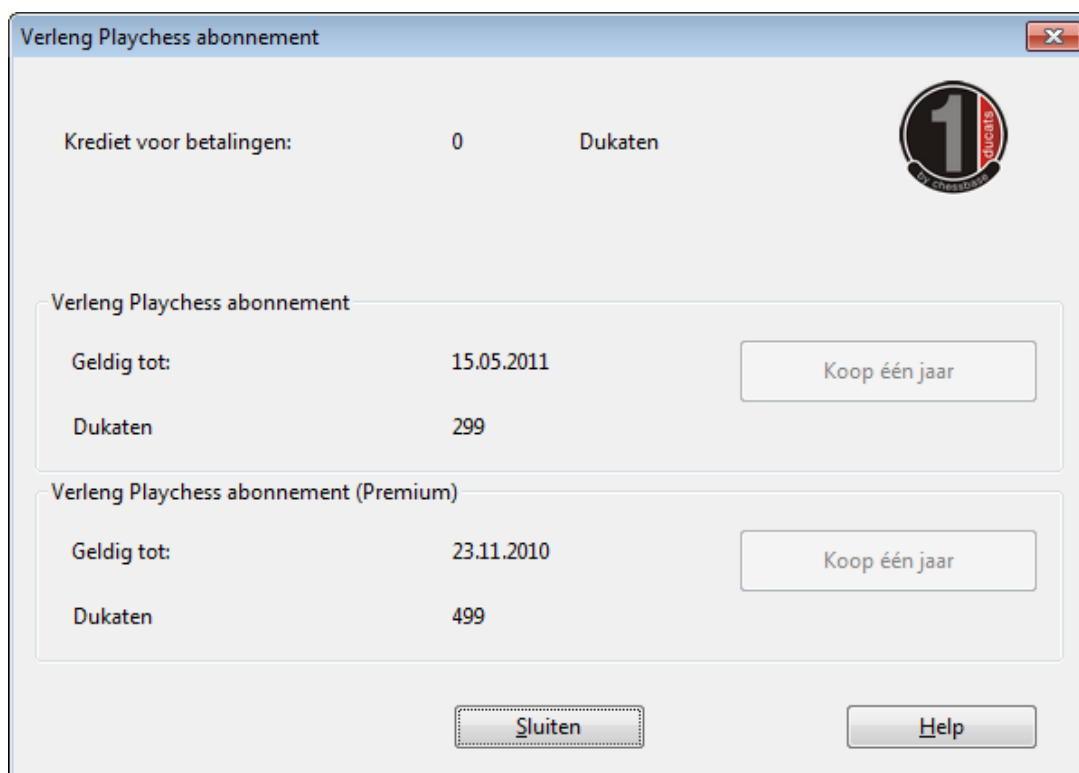


Gebruiker – Voucher inwisselen

Hiermee verzilvert u een voucher, bijvoorbeeld een prijs die u gewonnen heeft.

Gebruiker – Server lidmaatschap verlengen

Dit dialoogvenster is bedoeld om uw lidmaatschap op de schaakserver te verlengen.



Premium leden krijgen meer rechten en aanbiedingen:

- Gratis live training met bijvoorbeeld Daniel King, Dennis Breder.
- Radio/TV: Monokrossus, ChessBase TV.
- Live commentaar bij toernooien, bijvoorbeeld door Daniel King, Leontxo Garcia.
- Deelname in nieuwe liga toernooien op de server.
- Premium leden hebben een speciale markering in de spelerslijst.

Het gewone serienummer blijft bestaan, dit is het basis lidmaatschap. Basis leden moeten betalen voor premium aanbiedingen met [dukaten](#).

3.1.37 Laat rekening zien



Gebruiker – *Laat rekening zien* toont de huidige status van uw account. Dit toon ook de hoeveelheid dukaten die u bezit, het Playchess geld waarmee u dingen kunt kopen. U ontvangt alleen inkomen als andere spelers u geld sturen. Om dit te kunnen doen moet u een account bij ChessBase hebben ingericht.

3.1.38 Overige functies

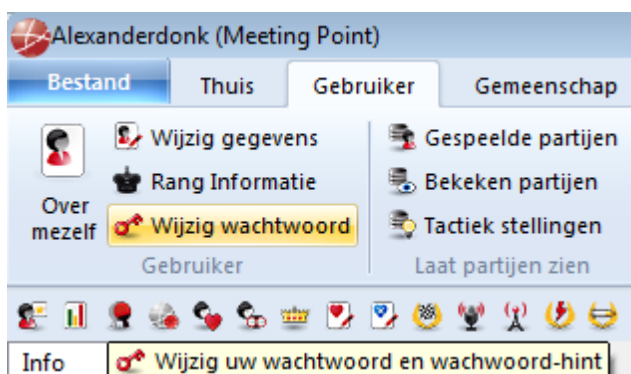
Gebruiker – Wijzig gegevens

Hiermee kunt u de [persoonsgegevens](#) aanpassen.



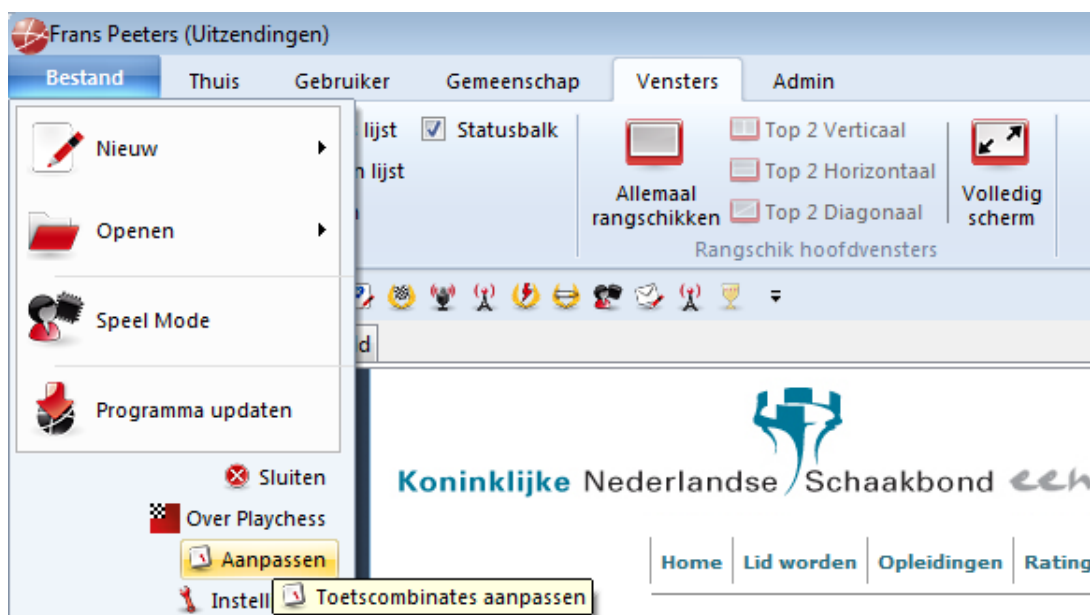
Gebruiker – Wijzig wachtwoord

U kunt uw wachtwoord hier wijzigen. Vergeet niet om een hint op te geven die per e-mail naar u toe wordt verzonden in het geval dat u uw wachtwoord vergeten bent.

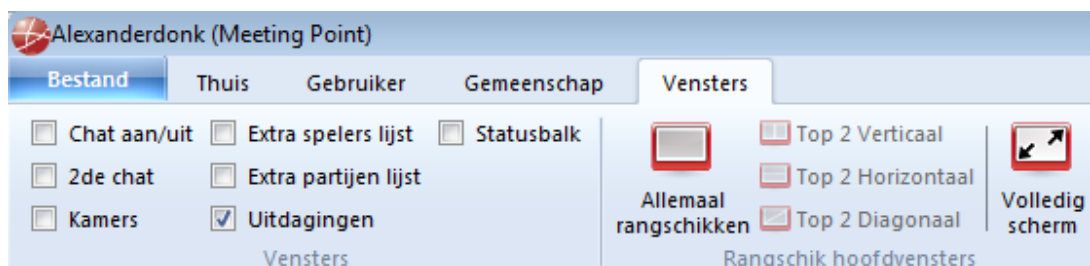


Bestand – Aanpassen

Toont alle sneltoetsen die beschikbaar zijn op de server.



Vensters



Hiermee kunt u de schermindeling configureren, elementen toevoegen of verwijderen.

Allemaal Rangschikken

Helpt u om het scherm snel opnieuw in te delen wanneer alles in de war is.

3.2 Let's Check

3.2.1 Beschrijving

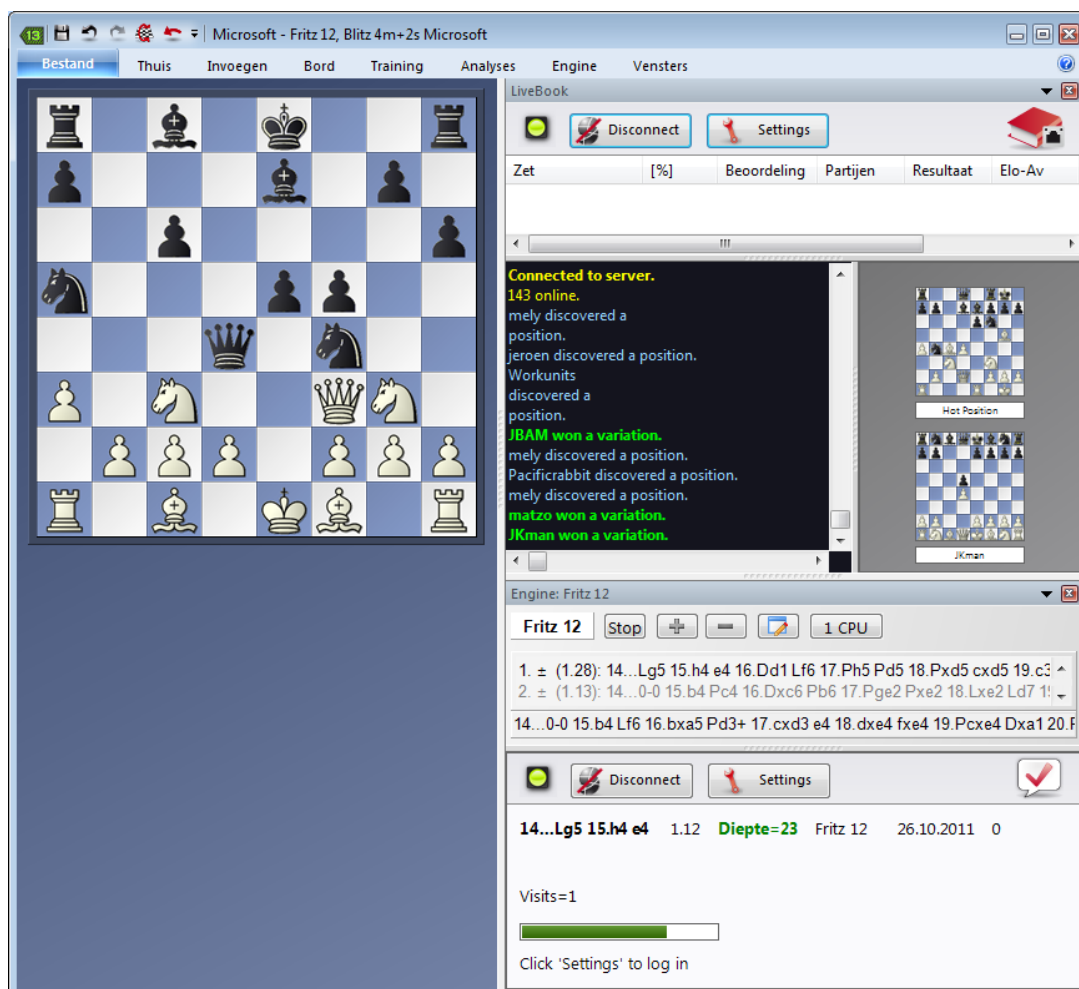
Let's Check

Let's Check is een compleet nieuwe functie bij het analyseren die de schaakwereld de komende jaren op zijn kop zal zetten. Sinds de engines er zijn is het analyseren totaal veranderd. Het is zo duidelijk dat veel aspecten niet vanzelfsprekend zijn. Een langzame engine op een oude laptop spreekt bijvoorbeeld niet altijd de waarheid, en

toch gaan mensen er klakkeloos vanuit dat de machine de juiste zet aanbeveelt. Populaire stellingen worden steeds maar weer geanalyseerd door duizenden spelers. Dit betekent dat er een hoop energie verspild wordt.

Fritz biedt hulp. Elke positie die ooit is geanalyseerd door wie dan ook kan vrijwillig opgeslagen worden op een server. De mogelijke varianten zijn dan beschikbaar voor iedereen die deze positie bestudeert. We noemen dit systeem *Let's Check* omdat gedetailleerde informatie direct beschikbaar is zonder tijd te hoeven investeren.

Wie een diepere analyse van een variant vindt overschrijft de vorige. Dit betekent dat de *Let's Check* informatie steeds preciezer wordt. Het systeem is gebaseerd op samenwerking. Niemand hoeft zijn geheime voorbereiding te publiceren. Maar in het geval van huidige en historische partijen is het de moeite waard om uw analyse te delen met anderen, aangezien het geen enkele klik extra kost. Met deze functie kunnen alle gebruikers van het programma een enorme database opbouwen. Welke stelling je ook aan het analyseren bent, je kunt hem opsturen naar de *Let's Check* server. De beste analyses worden geaccepteerd in de database. Met deze nieuwe database kunnen de gebruikers heel snel toegang krijgen tot de analyse van sterke schaakprogramma's en is het mogelijk je eigen analyse hiermee te vergelijken. De live uitzendingen op Playchess worden gevolgd door honderden computers en de analyses worden toegevoegd aan de [Let's Check database](#). Deze functie zal in de nabije toekomst een onvervangbaar stuk gereedschap worden voor openingsanalyses.



Iedereen die een variant achterlaat op de server kan daar zijn naam aan verbinden. Als de analyse vervangen wordt door een diepere analyse, dan wordt de naam vervangen door de naam van de maker van de diepere analyse. Voor elke stelling zijn er drie varianten geoorloofd. De eerste die de variant voldoende diep analyseert wordt beschouwd als de ontdekker van de variant. Zijn naam wordt voor altijd verbonden aan deze stelling, ook als anderen later diepere varianten toevoegen.

Er is een erelijst met namen van personen die stellingen gewonnen hebben, dat wil zeggen dat ze hun naam verbonden hebben aan een stelling. Hoe vaker de stelling bezocht is en hoe dieper de variant is, hoe belangrijker de ontdekking is. Het is ook mogelijk *Let's Check* anoniem te gebruiken.

Het maakt niet uit of u een beginner, een clubspeler of een grootmeester bent. Met behulp van *Let's Check* kan iedereen bijdragen aan de database. Vooral waardevol is dat de persoon die een stelling voor de eerste keer analyseert zijn naam verbonden krijgt aan deze analyse. Wie kan er de meeste stellingen winnen? Met behulp van diepere analyses kunt u stellingen overnemen van andere spelers en op de erelijst komen van *Let's Check*. Alle engines worden toegestaan, ook multi-processor versies.

Met *Let's Check* heeft elke schaker toegang tot de huidige openingstheorie en kan hij gebruik maken van de evaluaties van de sterkste engines. Fritz toont de complete openingstheorie als een statistische boom. Het *LiveBook* toont niet alleen de complete statistieken gebaseerd op de wekelijks bijgewerkte ChessBase Online Database (met momenteel vijf miljoen partijen), maar ook hoe een bepaalde voortzetting onderzocht is in de *Let's Check* database.

[LiveBook](#)

[Online Openingsboek](#)

[Analyseren](#)

[Partij analyse](#)

[Contribute Engine](#)

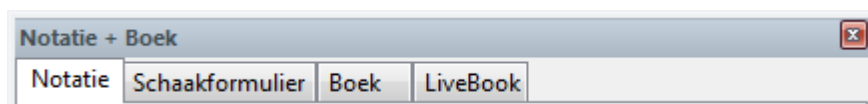
3.2.2 LiveBook

De data van *Let's Check* kan gebruikt worden als een openingsboek. Aangezien alle openingen van de online database hier al in zitten, is *LiveBook* de allergrootste bron van informatie voor de opening. U kunt dit boek gebruiken om te spelen of om dingen in op te zoeken. Het *LiveBook* is *live* omdat het per seconde kan veranderen. Elke stelling die gecontroleerd wordt met *LiveBook*, wordt meteen beschikbaar gesteld samen met een evaluatie.

Als een toppartij uitgezonden wordt en de kijkers *LiveBook* gebruiken, is er meteen na afloop van de partij een volledige analyse met evaluatie beschikbaar.

Iedereen kan zetten toevoegen aan *LiveBook*, ongeacht hoe verstandig ze zijn. Net als een menselijk brein vergeet *LiveBook* onbelangrijke informatie die zelden wordt geraadpleegd.

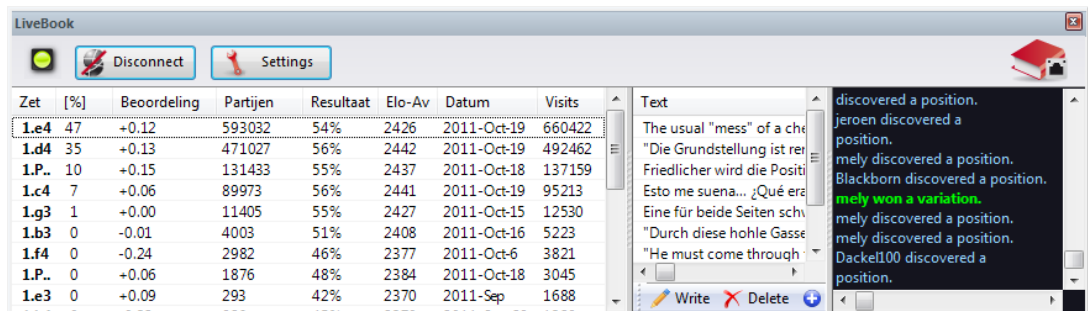
Klik op het tabblad *LiveBook* in het [notatievenster](#).



Als u verbonden bent, wordt elke zet opgeslagen, dus klik op *Disconnect* als u privé wilt analyseren. Data wordt alleen uitgewisseld met *LiveBook* als het verbindingslichtje groen is.



De informatie over de zetten wordt getoond in kolommen.



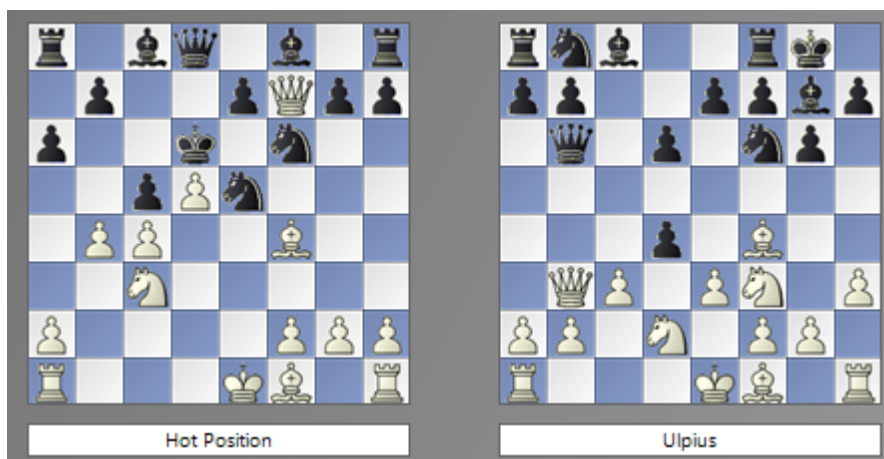
- **Zet**: toont de mogelijk zetten in deze stelling.
- **[%]**: De frequentie waarmee deze zet is gespeeld, gebaseerd op de partijen in *LiveBook*.

- **Beoordeling:** Het gemiddelde van beoordelingen van engines.
- **Partijen:** Het aantal partijen waarin de zet is gespeeld.
- **Resultaat:** Het gemiddelde resultaat van de zet.
- **Elo-AV:** Het gemiddelde van de Elo's van de spelers die de zet gebruikt hebben.
- **Datum:** De laatste analyse toegevoegd aan *LiveBook*.
- **Visits:** Het aantal bezoekers van deze stelling.

Als de engine en *Let's Check* actief zijn, kan er aanvullende informatie gevonden worden in het engine venster.

Informatieborden in LiveBook

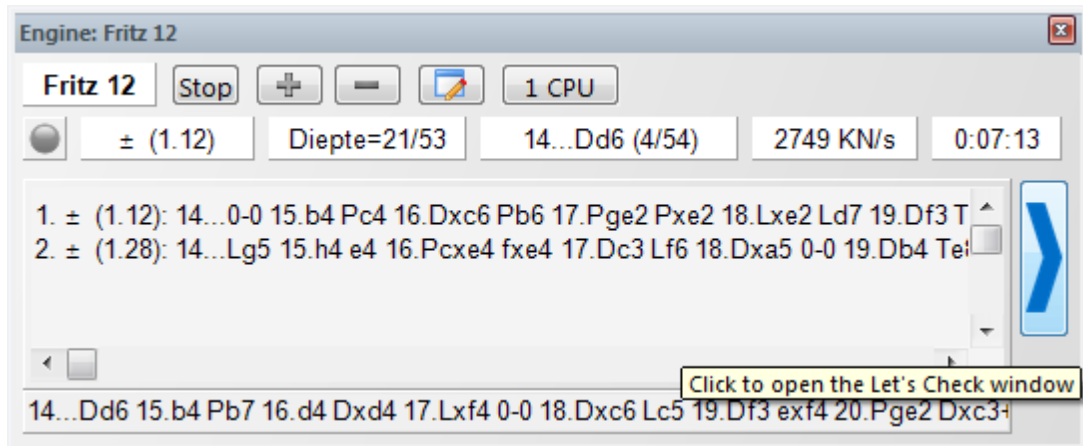
In LiveBook ziet u twee mini borden.



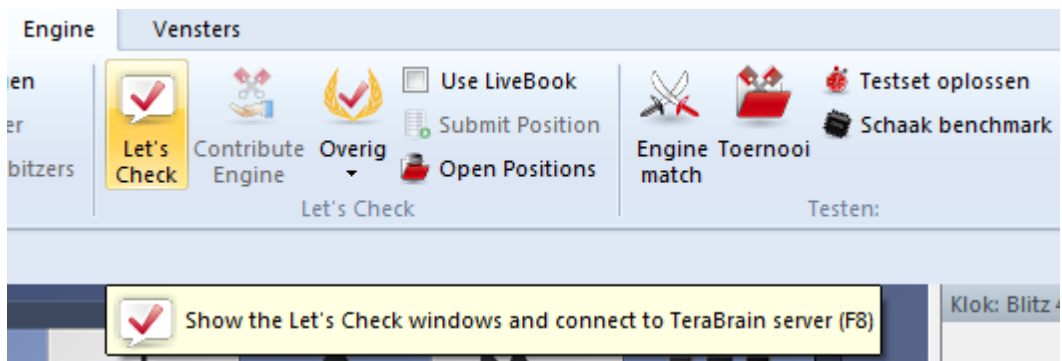
Het linkse mini bord toont de stelling die op dit moment het meest onderzocht wordt. Het rechtse mini bord hoort bij de huidige chat. Als er bijvoorbeeld staat dat iemand deze stelling gewonnen heeft, dan wordt die stelling getoond. Als u op een regel klikt in de chat wordt de bijbehorende stelling getoond. Als u op het bord klikt, wordt deze stelling gekopieerd.

3.2.3 Let's Check starten

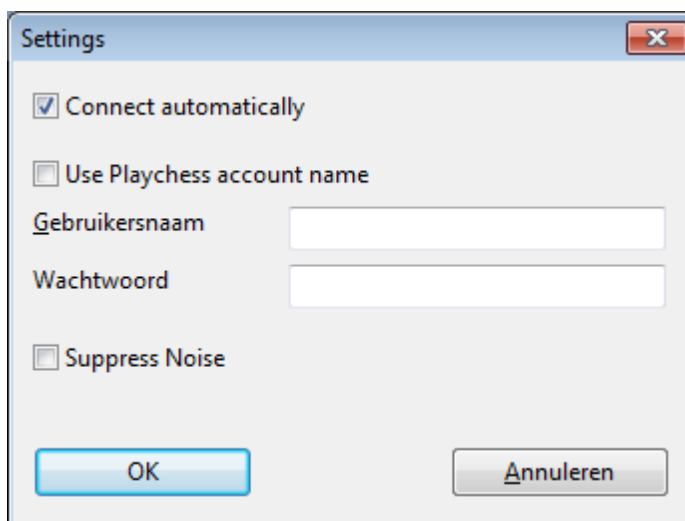
Klik op de grote blauwe pijl rechts van het engine venster om *Let's Check* te starten.



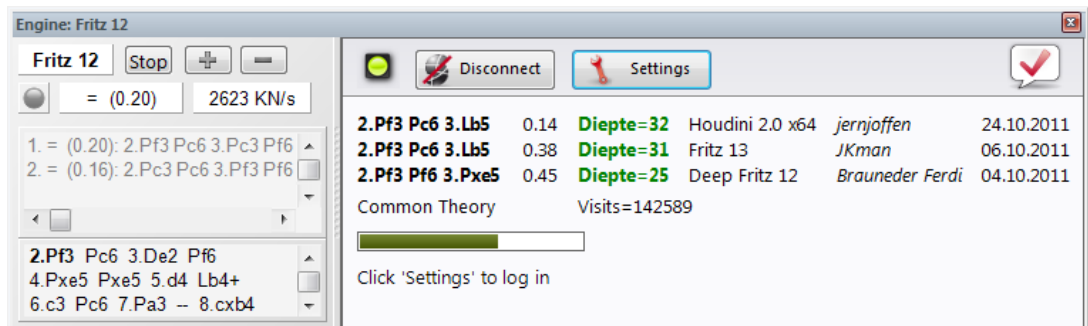
U kunt *Let's Check* ook starten via *Engine - Let's Check*.



Klik op *Settings* om in te loggen op de server en uw naam toe te voegen aan de analyse.



Om privé te werken kunt u op *Disconnect* klikken. Als de verbindingsknop groen is, bent u verbonden met de server.



Iedereen die een variant achterlaat op de server kan daar zijn naam aan verbinden. Als de analyse vervangen wordt door een diepere analyse, dan wordt de naam vervangen door de naam van de maker van de diepere analyse. Voor elke stelling zijn er drie varianten geoorloofd. De eerste die de variant voldoende diep analyseert wordt beschouwd als de ontdekker van de variant. Zijn naam wordt voor altijd verbonden aan deze stelling, ook als anderen later diepere varianten toevoegen.

U wint een *variant* als u de tweede of derde variant vervangt in een lijst van drie varianten. U wint een *stelling* als u de eerste variant in de lijst vervangt.

De datum waarop de variant is aangemaakt komt te staan naast de naam van de ontdekker.




De waarde naast de vlag geeft aan hoe vaak de variant is bevestigd. Hoe hoger dit getal is, hoe betrouwbaarder de informatie is.

Het venster verschijnt ook als het een standaard opening betreft volgens de theorie. Verder worden het aantal bezoeken getoond en de hoofdvariant.

3...e5 4.e3 Be7 0.00 **depth=18** Deep Rybka 4.1 x64 Sundiver 1
 3...Nbd7 4.e4 e5 0.06 depth=12 Fritz 6 DerAmateur 2

Common Theory Visits=4406



Main = 3...e5 4.dxe5 0.31/21

Voortgangsbalk

Diepe analyses zijn zeer waardevol. De voortgangsbalk zal tonen hoe lang het ongeveer gaat duren voor de stelling geanalyseerd is en uw naam toegevoegd kan worden aan het boek. Zodra de analyse aanvaard is, wordt dit getoond in het chatvenster.

```

Connected to server.
13 online.
Welcome, DerAmateur!
Login: DerAmateur, N=13
Login: Dancer, N=14
DerAmateur discovered a
position.
  
```

Merk op:

Buiten de bekende theorie om kan elke stelling *ontdekt* worden.

Er is een erelijst met namen van personen die stellingen gewonnen hebben, dat wil zeggen dat ze hun naam verbonden hebben aan een stelling. Hoe vaker de stelling bezocht is en hoe dieper de variant is, hoe belangrijker de ontdekking is. Het is ook mogelijk *Let's Check* anoniem te gebruiken.

Een stelling ontdekken

Om een stelling te ontdekken is er meer tijd nodig dan bij een standaard analyse. De groene voortgangsbalk schiet een beetje terug als de volgende stap wordt getoond.

Het systeem heeft drie niveaus:

1. Snelle berekening (zwart)
2. Diepe berekening (groen)
3. Zeer diepe berekening (Ontdekker, alleen de eerste keer)

Diepere berekeningen kunnen de variant overschrijven, maar de naam van de

ontdekker van de stelling blijft. Het venster toont ook of de stelling tot de gangbare theorie behoort, het aantal bezoeken, de hoofdvariant en de zoekdiepte.

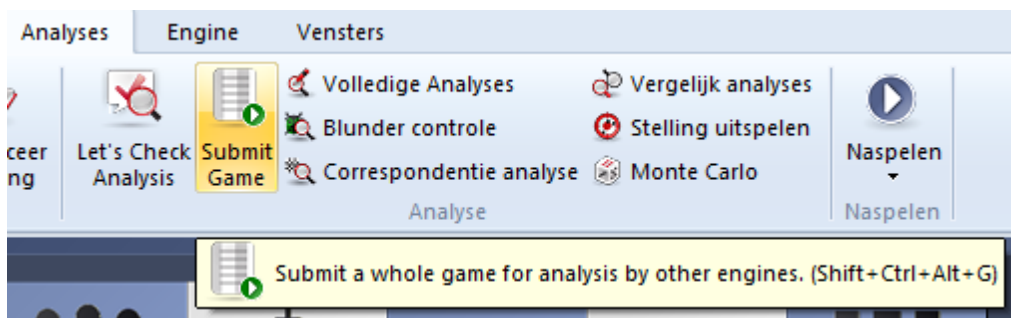


My Line op het eind van de regel heeft te maken met de variant die ontdekt is (drie halve zetten) en die op dat moment getoond wordt aan de linkerkant van het *Let's Check* venster. De ontdekker van de stelling wordt apart opgeslagen en heeft niets te maken met deze informatie.

De beoordeling van de analyse wordt ook getoond.

3.2.4 Hoe moet u een partij analyseren met Let's Check?

Een uitgebreide analyse die normaal meer dan een uur duurt, kan nu in enkele minuten uitgevoerd worden.



De voorwaarde hiervoor is wel dat u al voldoende analyse punten hebt gewonnen met de bijdrage van uw eigen engine. Het puntensysteem maakt een balans op tussen het leveren en het gebruik van analyse kracht. Voor elke stelling die u analyseert met uw engine krijgt u 1 punt. Als u een complete partij analyseert, krijgt u ongeveer 1,3 punten per stelling. Dit verschil is er in het belang van de server.

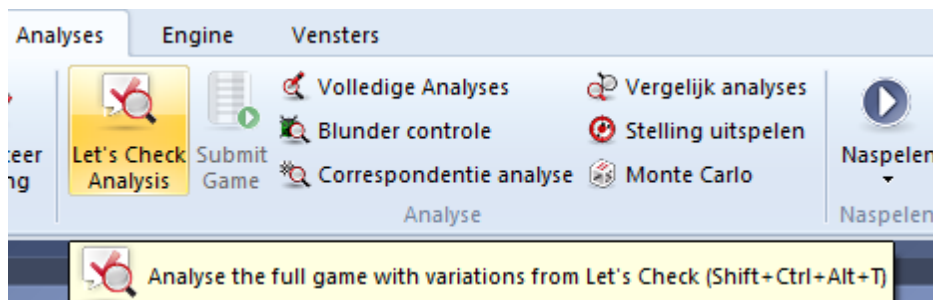
Voor wat betreft de analyses is het betrekkelijk onbelangrijk dat de beoordelingen komen van verschillende engines. Aan de ene kant lijken de engines tegenwoordig zo sterk op elkaar dat je graag eens een andere variant zou zien. Van de andere kant heeft het schaaktechnisch gezien geen zin om te vertrouwen op verschillen in 1/100 pion waarden. De analyses van engines zijn subjectief omdat ze hun oordeel vooral baseren op partijen van engine tegen engine. U moet de beoordelingen enkel beschouwen als richtlijnen in stellingen die niet tactisch zijn.

Hoe kan ik in één keer alle resultaten bekijken van een partij die ik

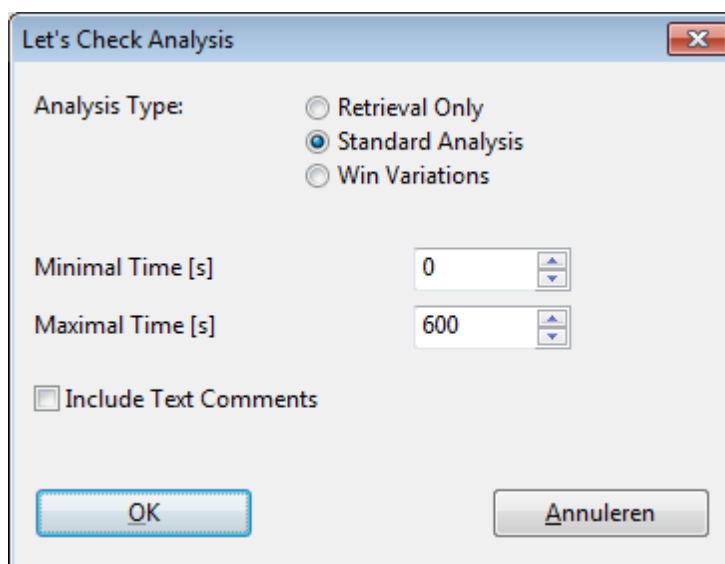
aangeleverd heb?

In het chat venster van het *LiveBook* kunt u zien hoeveel stellingen er al geanalyseerd zijn. De eerste resultaten verschijnen al na ongeveer een minuut. Zodra de partij klaar is, kunt u *Let's Check Analysis* kiezen in het *Analyse* menu en *Toevoegen* kiezen.

Alle berekende varianten zullen toegevoegd worden in de notatie.



Er zijn drie soorten analyses:



- 1) **Retrieval Only** neemt gewoon varianten van de server zonder enige berekening.
- 2) **Standard Analysis** analyseert tot de minimale diepte is bereikt om een naam van een persoon in te kunnen vullen. Als een variant met deze diepte al bestaat, dan worden er geen verdere berekeningen gemaakt.
- 3) **Win Variations** rekent door tot er minstens een winnende variant uit komt.

De *minimum* en *maximum* rekentijd per zet beperken de berekeningstijd.

Deze toegang tot varianten is heel praktisch nadat live uitzendingen op de server afgelopen zijn. Die live partijen worden door veel toeschouwers geanalyseerd en na

afloop zijn er meteen veel uitgebreide analyses beschikbaar.

3.2.5 Wat betekenen de groene, blauwe en rode letters bij de diepte?

Let's Check heeft drie niveaus van beoordelen. Het groene niveau is het laagste niveau en duurt ongeveer een minuut op een moderne computer met een goede engine. Beoordelingen lager dan dit niveau worden buiten beschouwing gelaten bij het kiezen van een hoofdvariant.

Het blauwe niveau is de diepte die nodig is om een nieuwe stelling te ontdekken. Bij het rode niveau krijgt u *Diepe analyse* te zien in het [chat venster](#). Op een moderne computer met vier processoren kan dit nog wel een uur duren.

3.2.6 Waarom springt de voortgangsbalk terug bij 100% ?

De [voortgangsbalk](#) toont hoe ver u af bent van uw volgende doel. Dat kan de diepte zijn om een variant te winnen. Zodra dit doel bereikt is, toont de voortgangsbalk de tijd die nodig is om de volgende variant te winnen.

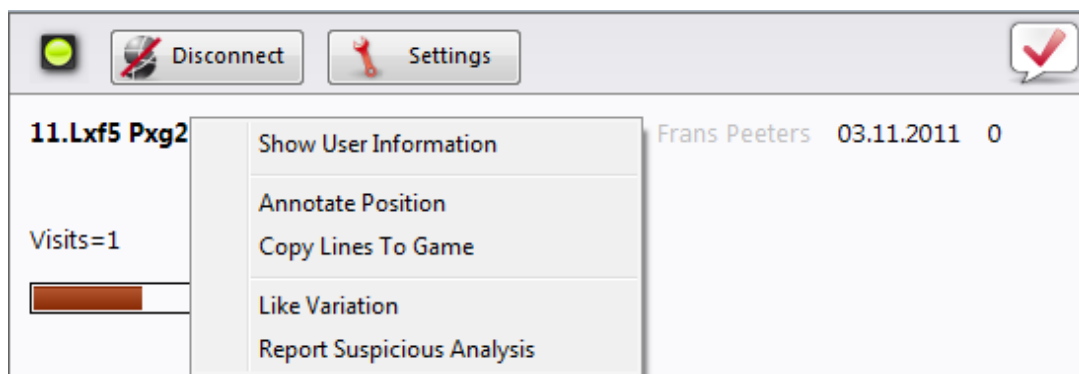
Als er niets overblijft om te winnen, dan zijn de diepte doelen bereikt en komt er een boodschap *Deep Analysis* in beeld bij het [chat venster](#) van het *LiveBook* venster.

3.2.7 Let's Check server statistieken

U kunt op elk moment de realtime [server statistieken](#) bekijken.

3.2.8 Let's Check context menu

Met rechts klikken in het *Let's Check* venster krijgt u een context menu met verschillende mogelijkheden:



Show User Information

Dit toont informatie over de gebruiker die informatie naar het LiveBook stuurt. Dit kan alleen met een Playchess gebruikersnaam. In het dialoogvenster met de persoonlijke informatie treft u statistieken aan. Hier kunt u uw aantal punten bekijken en het aantal varianten dat u hebt gewonnen. Het aantal punten is afhankelijk van de waarde van de stellingen die geanalyseerd zijn. Het venster toont enkel het totaal aantal punten. Het aantal varianten kan op elk moment veranderen als een andere

gebruiker een diepere analyse opslaat voor een variant. Het venster toont ook het aantal *Lines Liked* en het aantal *Comments Liked* dat er toegekend is door andere gebruikers.

Annotate Position

Hiermee worden analyses van andere gebruikers in de notatie geplaatst. Rechtsklik in het *Let's Check* venster en klik dan op *Annotate Position*. Hiermee kopieert u de analyses van de *Let's Check* Database tot vier niveaus diep. Er worden alleen maar varianten gebruikt van het niveau groen.

Copy Lines To Game

Hiermee kopieert u alle bestaande varianten (niet alleen maar de geselecteerde varianten) naar de notatie.

Wat betekent *Engine/Game Correlation* bovenaan het *Let's Check* venster na een *Let's Check* analyse?

Deze waarde geeft de relatie aan tussen de zetten die in de partij zijn gedaan ten opzichte van de suggesties die gedaan zijn door de engines. Er is geen correlatie tot vals spelen want sterke spelers kunnen hier heel hoog scoren in partijen die tactisch gezien eenvoudig zijn. Er zijn historische partijen bekend waar de correlatie boven de 70% is. Lage waarden tonen aan dat er geen computer gebruikt is. Bij de top 10 grootmeesters is het gebruikelijk dat zij partijen winnen met een correlatie van meer dan 50%. Zelfs als verschillende schaakprogramma's het eens zijn om dezelfde variant te spelen in een stelling, dan nog hoeft dat niet te betekenen dat dit per se de beste zetten zijn. Het huidige record voor de hoogste correlatie (november 2011) is 98% in de partij Feller-Sethuraman, Kampioenschap van Parijs 2010. De precisie is duidelijk aanwezig in de andere partijen van Feller tijdens dit toernooi en met een TPR van 2859 werd hij duidelijk winnaar.

Like Variation / Report Suspicious Analysis

Met deze functies kunt u een rapport sturen naar de server met een beoordeling van de geselecteerde variant. Het wordt ook getoond in het chat venster van het *LiveBook*.

3.2.9 Informatie in het chat venster

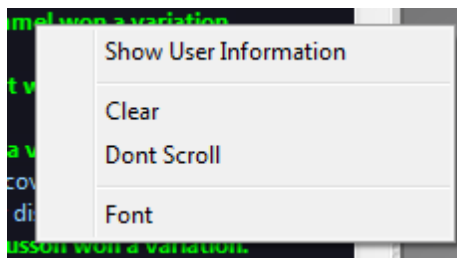
In het *LiveBook* chat venster kunt u belangrijke informatie van de server lezen.

Nieuwe commentaren worden getoond maar ook namen van gebruikers die een nieuwe stelling of variant hebben gewonnen.



Speed index=49
Gerald Rummel won a variation.
(Palmur)
Pacifcrabbit won a variation.
(Mapi)
Ulpus won a variation. (Mapi)
Winston discovered a position..
DerAmateur discovered a position..
BrentMagnusson won a variation.
(michael555)
BrentMagnusson won a position
(Gormonde)



Voor het chat venster is er ook een context menu.



Show User Information


Hiermee krijgt u gedetailleerde informatie over de gebruiker die de engine analyse in het *LiveBook* heeft geplaatst.

Persoonlijke informatie: matzo

Verenigde Staten

Stad in de buurt:
(Geen)

Voornaam: Cornelius
Achternaam: Rubsamen
Lid sinds: 17-12-2001
Niveau: 

Persoonlijke notities:
Aloha from Honolulu, Hawaii.

Statistieken:

Punten:	52.62
Variant:	1641
Comments Liked:	0
Lines Liked:	0

www.hawaiiichess.org

OK

Het aantal punten is afhankelijk van de waarde van de stellingen die geanalyseerd zijn. Het venster toont enkel het totaal aantal punten. Het aantal varianten kan op elk moment veranderen als een andere gebruiker een diepere analyse opslaat voor een variant. Het venster toont ook het aantal *Lines Liked* en het aantal *Comments Liked* dat er toegekend is door andere gebruikers.

Clear

Hiermee wist u het chat venster.

Dont Scroll

Dit bevriest het chat venster op de huidige positie.

Font

U kunt een ander lettertype kiezen voor het tonen van de tekst in het chat venster.



Belangrijke informatie in het chat venster






Warning: N variations = 3

Deze boodschap verschijnt als een gebruiker zijn engine in multi-line modus gebruikt. Dit heeft als resultaat dat een analyse niet erg diep is en dus minder waardevol is voor *Let's Check*. Het is belangrijk zo diep mogelijk te analyseren.

3.2.10 Commentaar in LiveBook

De beoordelingen in *Let's Check* komen alleen maar van schaakprogramma's. Elke positie kan tekst commentaar hebben met een maximale lengte van 139 karakters.

Text	Auteur	Likes	Unlikes	Datum	Weight	Taal
Evans - Gambit. Als 1995 Kasparov tegen Anand 4.b4 zog u..	Supermichi	3	0	19-09-..	●	
Evans Gambit - The most popular chess opening of the 19th..	Panthee	0	0	02-10-..	●	

 Write  Delete  Like  Dislike  Report

Andere gebruikers kunnen de commentaren beoordelen met *Like* of *Dislike*. De teksten van commentatoren die vaker gewaardeerd worden komen bovenaan te staan.

Teksten mogen alleen maar te maken hebben met de schaakhoud van de huidige positie en mogen geen copyrights schenden van andere auteurs. Iedereen die zich hier niet aan houdt, wordt zonder waarschuwing verwijderd.

Gebruik:

Afhankelijk van de grootte van het scherm van het LiveBook venster is het invoerveld rechts of onderaan. Als u op *Write* klikt, wordt er een dialoogvenster geopend. U moet wel ingelogd zijn met uw Playchess account.

Commentaar

Please write only comments related to the current position.
Please respect the copyright of other authors.

Type your comment here



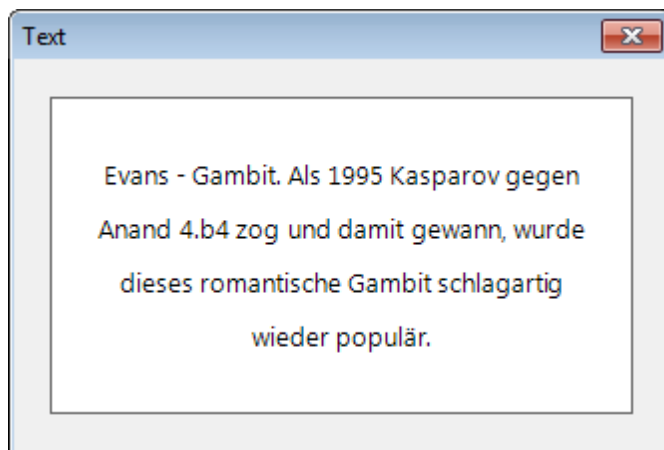
    

OK Help Annuleren

Door op een vlag te klikken kiest u een taal.
Het commentaar kan verwijderd of aangepast worden tot het moment waarop iemand Like of Dislike gebruikt.

Tip:

Door te klikken op het commentaar wordt er een apart venster geopend zodat u de tekst beter kunt lezen.



U kunt uw eigen commentaar toevoegen aan LiveBook met Write als de stelling nog niet verwerkt is.

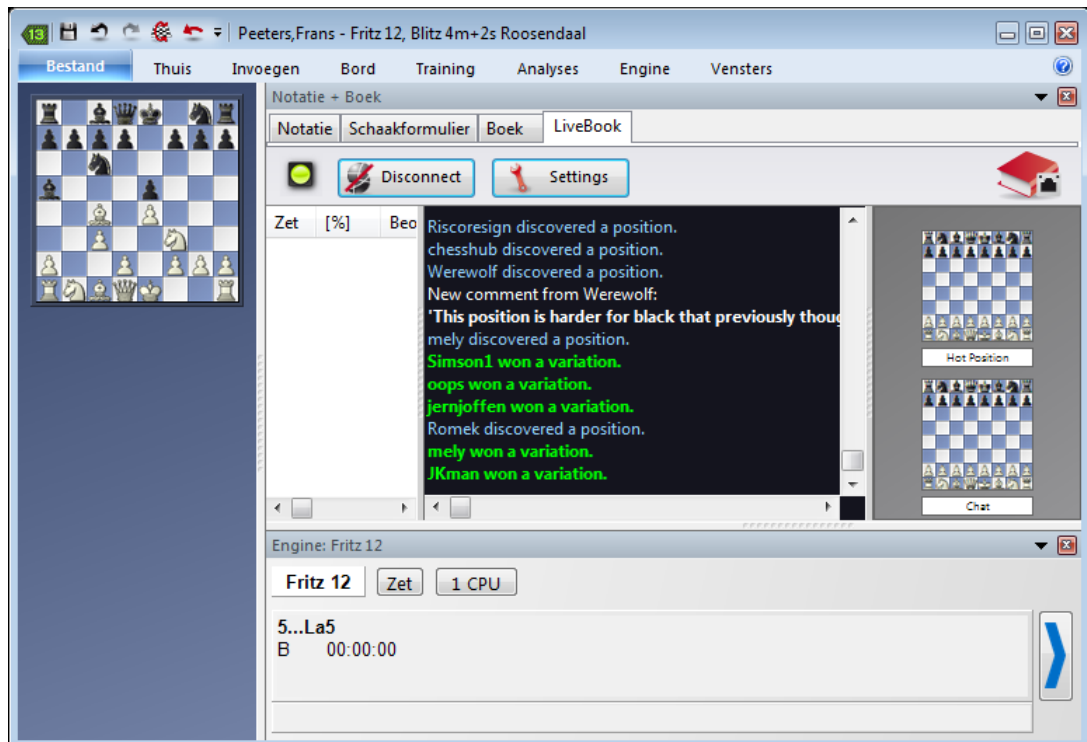
3.2.11 LiveBook als openingsboek

LiveBook is niet alleen maar gemaakt om als bron van informatie te dienen. Het kan ook gebruikt worden als openingsboek tegen schaakprogramma's.

Start een nieuwe partij met Ctrl+N.

Activeer *Notatie+Boek* en kies [LiveBook](#).

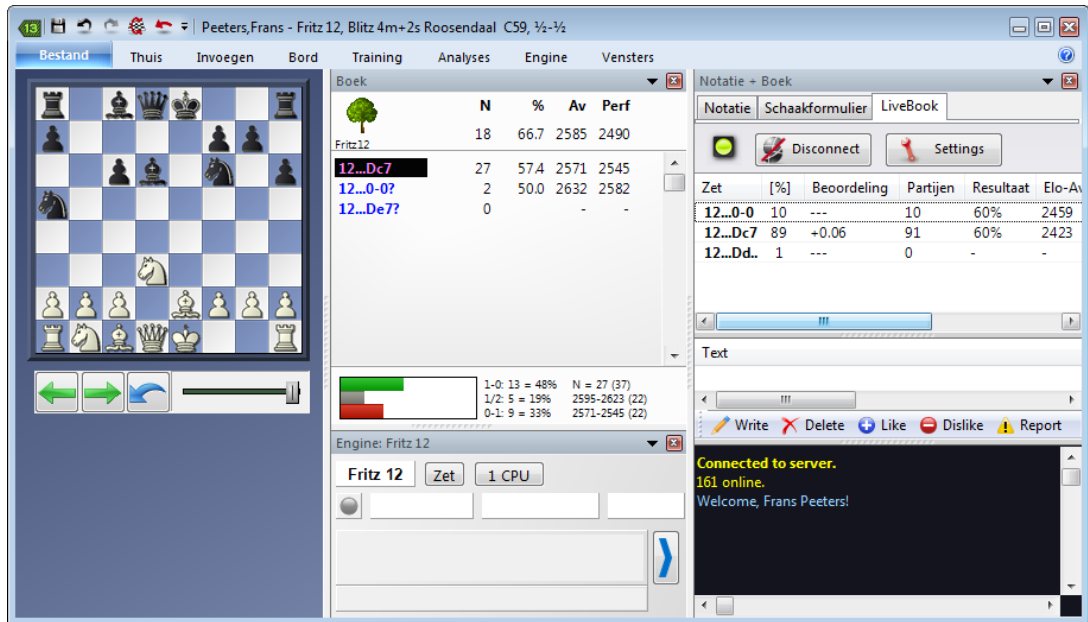
Speel de eerste zet. Het schaakprogramma antwoordt meteen en vanwege de snelheid van de server worden de openingszetten zonder vertraging gespeeld.



Aangezien *LiveBook* gebaseerd is op een enorme online database zal de analyse van het schaakprogramma optimaal werken in de opening.

Tip:

Als u een openingsboek op uw harde schijf hebt staan, dan kunt u dat meteen vergelijken met de huidige statistieken in *LiveBook*. Klik op *Notatie+Boek* en speel volgens de mogelijkheden van het boek op uw harde schijf.



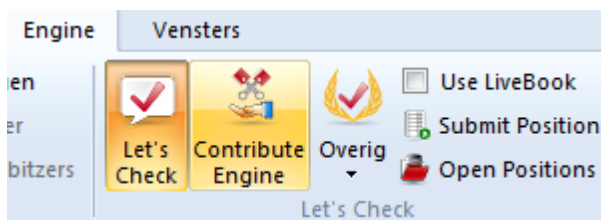
LiveBook is gebaseerd op een enorme online database en de computer analyses van anderen. Dit betekent dat het programma speelt met de optimale openingskennis van de theorie.

Als op uw harde schijf een openingsboek beschikbaar is, kan dit meteen vergeleken worden met de statistieken van *LiveBook*. Klik op *Notatie+Boek* en pas uw openingsboek op de harde schijf eventueel aan.

3.2.12 Netwerk analyse

Engine - Contribute Engine

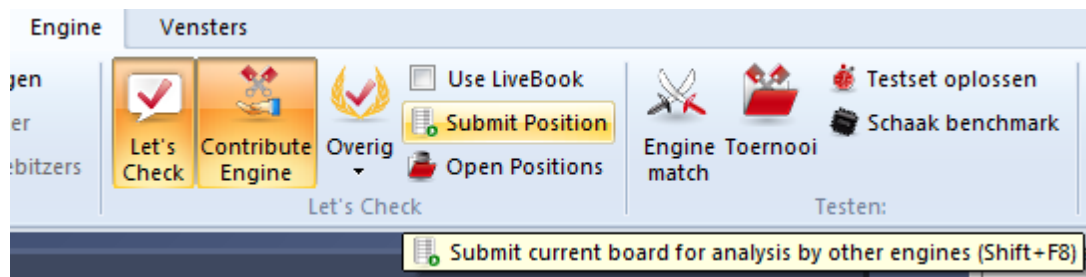
Als u snel hoger wil komen op de erelijst van *Let's Check* dan moet u uw engine ter beschikking stellen aan de gemeenschap. Het systeem denkt als één groot wereldwijd schaakbrein na over posities die op dit moment of in de nabije toekomst interessant zouden kunnen zijn. Als u ingelogd bent bij de *Let's Check* server kunt u posities veroveren of zelfs ontdekken.



Nadat deze functie gestart is, is uw engine beschikbaar gesteld om posities te analyseren gekozen door de server. De server kiest posities gebaseerd op

verschillende criteria, zoals bijvoorbeeld het belang van de positie op dat moment. Met *Contribute Engine* helpt u mee aan een online boek voor andere gebruikers.

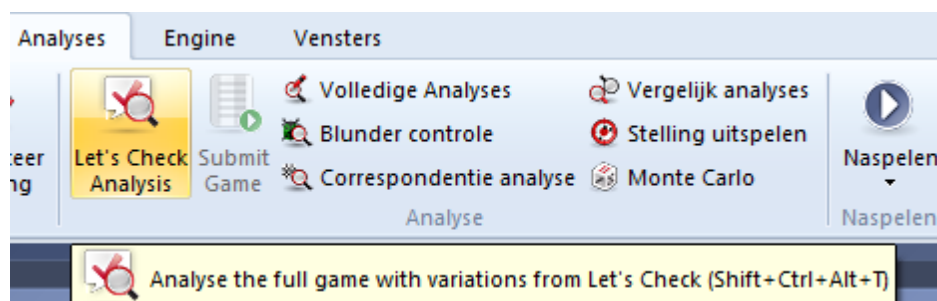
U kunt dit proces op elk moment afbreken. Dat kan door het venster te sluiten, een nieuwe partij te starten of door nogmaals op *Contribute Engine* te klikken.



Het is ook mogelijk posities aan te dragen voor analyses. Deze posities worden aangeboden aan de engines die beschikbaar gesteld zijn door de gebruikers. Iedereen die een engine beschikbaar stelt, krijgt hiervoor bonuspunten. Als uw bonuspunten in de plus staan, worden de posities die u onderzocht wilt hebben eerder behandeld. Zelfs als u in de min staat, kunt u een aantal posities aandragen, maar ze zullen onder aan het lijstje staan en misschien zelfs verlopen zijn eer ze aan de beurt zijn.

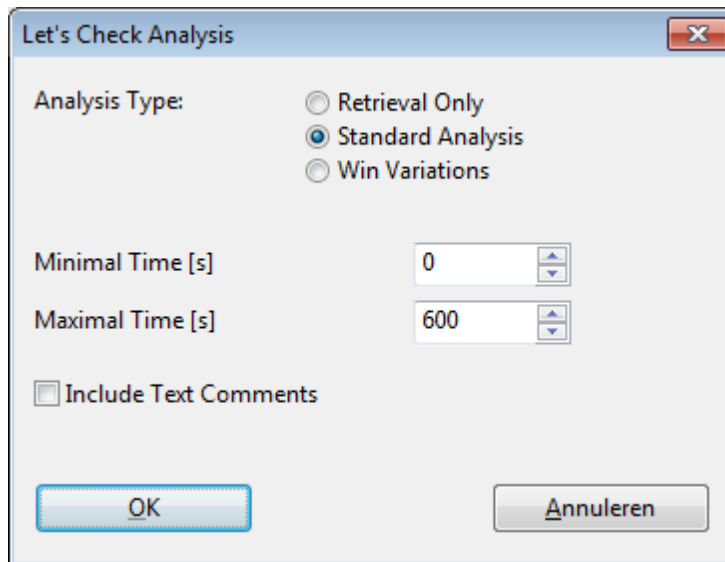
3.2.13 Partij analyse met Let's Check

Analysis - Let's Check Analysis



Met Let's Check kunt u heel snel een partij controleren. Als alle stellingen al bekend zijn duurt de volledige analyse maar enkele seconden. Blunders worden gemarkeerd met vraagtekens en de beste zetten met uitroepetekens.

Er zijn drie typen analyses:



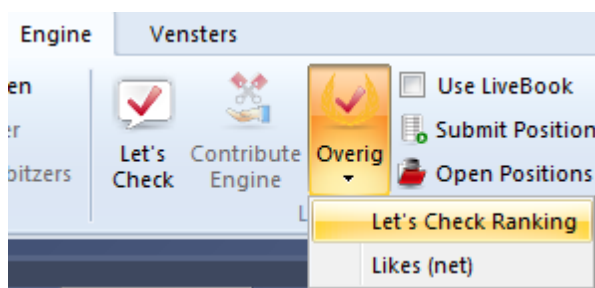
- 1) **Retrieval Only** neemt gewoon varianten van de server zonder enige berekening.
- 2) **Standard Analysis** analyseert tot de minimale diepte is bereikt om een naam van een persoon in te kunnen vullen. Als een variant met deze diepte al bestaat, dan worden er geen verdere berekeningen gemaakt.
- 3) **Win Variations** rekent door tot er minstens een winnende variant uit komt.

Tips:

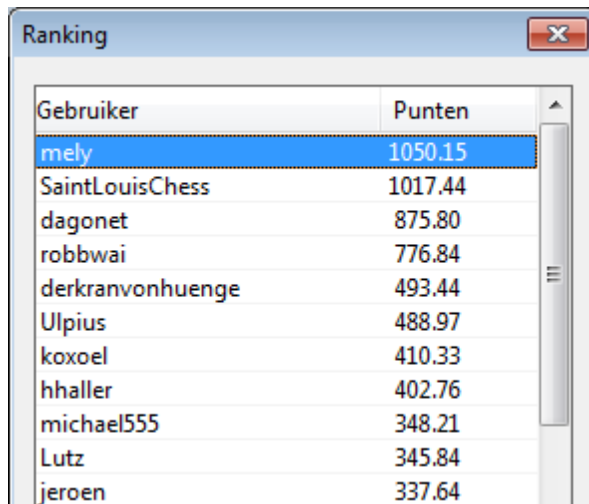
- a) Deze toegang tot varianten is heel praktisch nadat live uitzendingen op de server afgelopen zijn. Die live partijen worden door veel toeschouwers geanalyseerd en na afloop zijn er meteen veel uitgebreide analyses beschikbaar.
- b) Als u beroemde historische partijen analyseert met *Win variations* en een hoge *Minimal Time*, dan is het mogelijk dat u nieuwe stellingen gaat ontdekken.

3.2.14 Erelijsten

Het programma kent twee ranglijsten voor het gebruik van de online analyses.



Let's Check Ranking



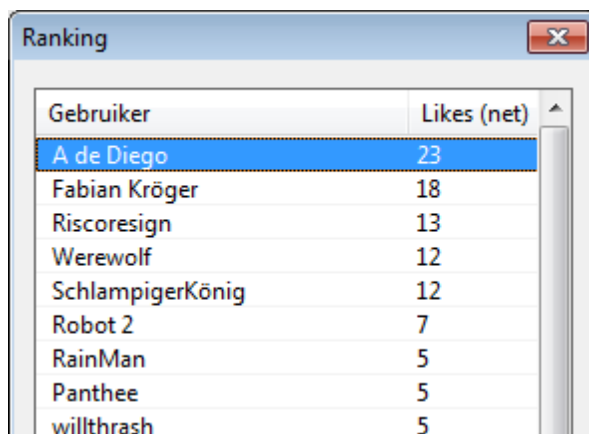
A screenshot of a 'Ranking' window. The window has a title bar with a close button. The main content is a table with two columns: 'Gebruiker' and 'Punten'. The table lists ten users with their corresponding scores. The user 'mely' is highlighted in blue.

Gebruiker	Punten
mely	1050.15
SaintLouisChess	1017.44
dagonet	875.80
robbwai	776.84
derkranvonhuenge	493.44
Ulpus	488.97
koxoel	410.33
hhaller	402.76
michael555	348.21
Lutz	345.84
jeroen	337.64

De lijst is gebaseerd op de frequentie van de engine analyses en de zoekdiepte.

Likes (net)

Deze lijst toont een ranglijst van de gebruikers met de meeste keer *Like*.



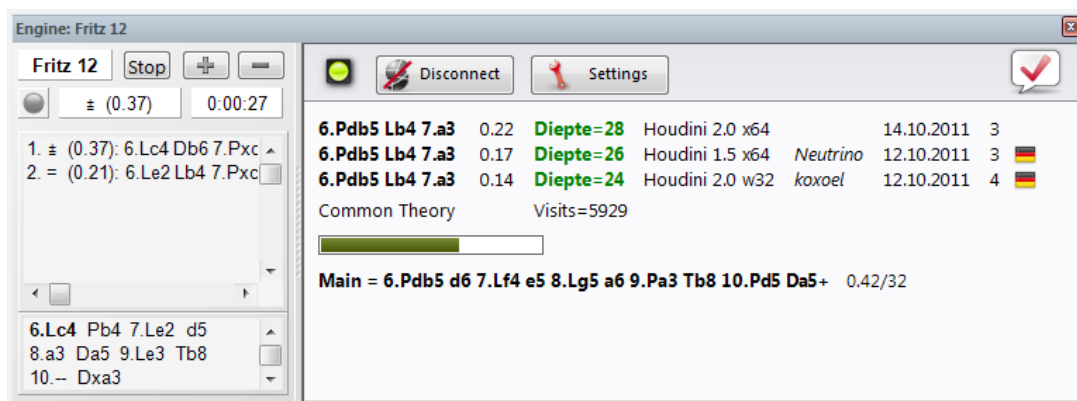
A screenshot of a 'Ranking' window. The window has a title bar with a close button. The main content is a table with two columns: 'Gebruiker' and 'Likes (net)'. The table lists ten users with their corresponding net likes. The user 'A de Diego' is highlighted in blue.

Gebruiker	Likes (net)
A de Diego	23
Fabian Kröger	18
Riscoresign	13
Werewolf	12
SchlampigerKönig	12
Robot 2	7
RainMan	5
Panthee	5
willthrash	5

3.2.15 Snelheidsmeter

De snelheidsmeter toont een relatieve waarde. Hij is gebaseerd op de snelheid van een computer van een van onze ontwikkelaars.

De waarde is relevant omdat het een indicatie geeft over hoe lang het zal duren om een variant te berekenen.

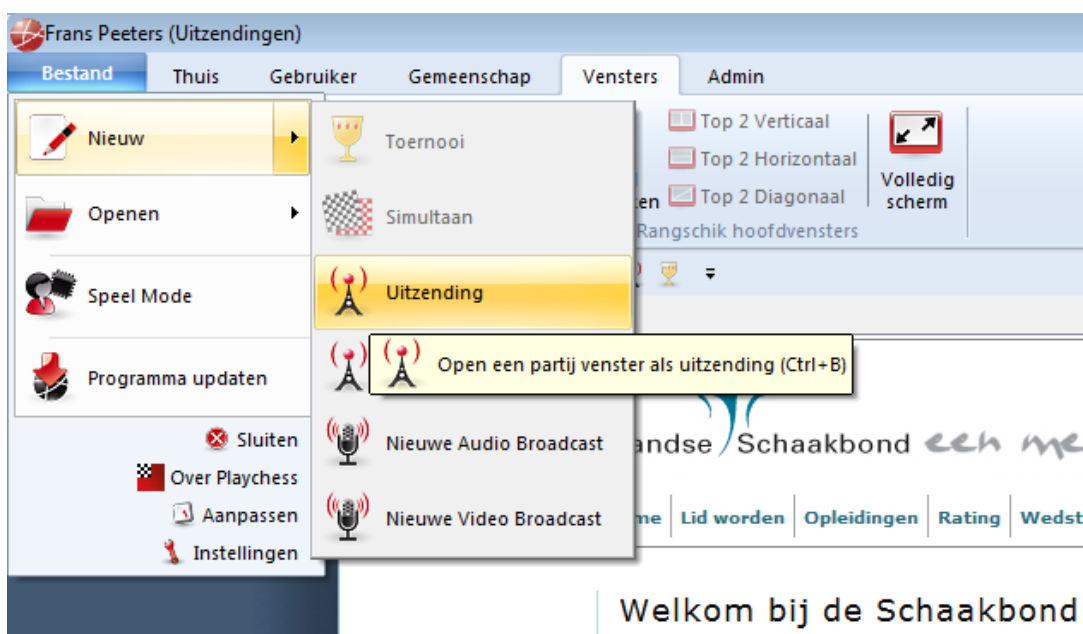


Hoe lager het getal is, hoe langer het zal duren eer de variant groen wordt.

3.3 Trainingslessen

3.3.1 Uitzending en training

Bestand – Nieuw – Uitzending

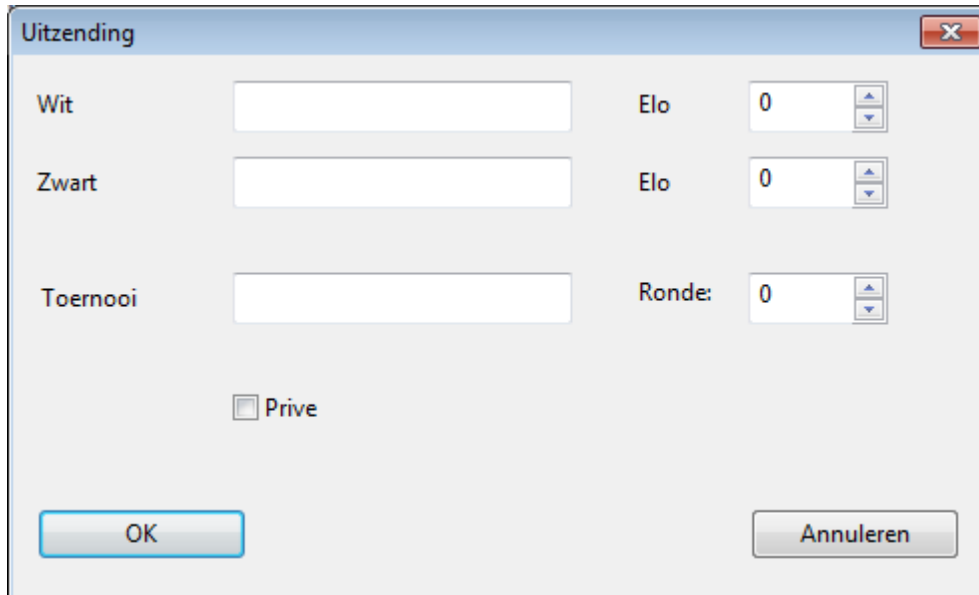


Er zijn twee speciale kamers genaamd *Uitzendingen* en *Training & Lessen*. Deze worden gebruikt om rechtstreekse gebeurtenissen te verslaan, lezingen te houden, of om les te geven. Er zullen meer kamers worden toegevoegd wanneer er vraag naar is.

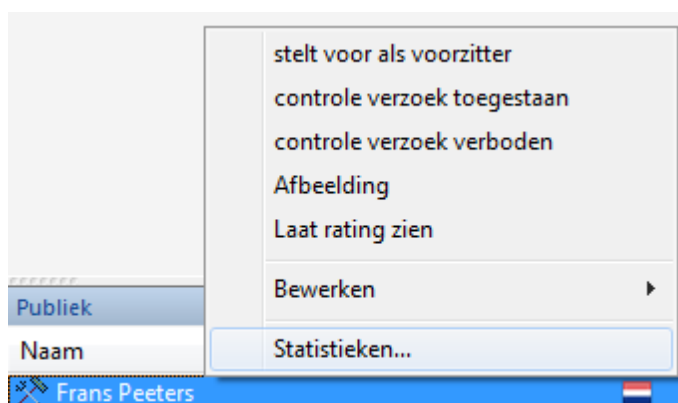
Iedereen kan een uitzending beginnen, zelfs partijen van uw schaakclub. Maar u zou geen partijen moeten spelen tegen andere bezoekers in de Uitzending en Training kamers

Wat er zo speciaal aan deze kamers is, is de mogelijkheid om partijen uit te zenden en ze interactief te bespreken met andere bezoekers. U moet wel de minimale [rang](#) van een looper hebben. Om zelf een les voor te zitten doet u het volgende:

- Ga de kamer in.
- Klik *Bestand – Nieuw – Uitzending*. Typ de namen in voor beide zijden of een titel voor de lezing.



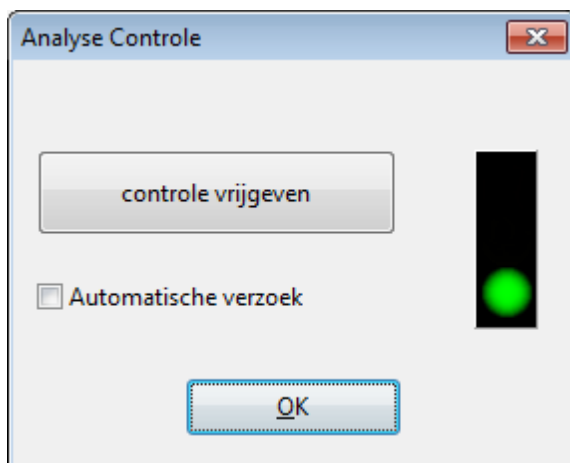
- Nu kunt u zetten invoeren voor beide kanten, onderaan commentaar typen of in het annotatievenster. U kunt ook gebruik maken van [grafisch commentaar](#) om de zaken te verduidelijken.
- Om de besturing van het bord aan iemand anders over te dragen, rechts klikt u de meekijker in het publieksvenster. U krijgt het volgende menu:



Dit kan ook vanuit het menu met de knop *Analyse focus*.



Kies *controle vrijgeven* om de mogelijkheid tot het overdragen van de besturing te activeren. Er verschijnt een dialoogvenster:



Een soortgelijk dialoogvenster verschijnt bij de mensen uit het publiek. Nu echter met een knop *Verzoek tot controle* en boven de knop staat aangegeven wie er op dat moment de controle in handen heeft. Wanneer iemand uit het publiek op de knop *Verzoek tot controle* drukt, verandert het stoplicht van groen naar oranje.

Wanneer nu op de knop *controle vrijgeven* wordt gedrukt, wordt de besturing overgedragen aan de ander.

Met het *Automatisch verzoek* vakje wordt de controle gelijk overgedragen wanneer degene die de besturing in handen heeft op *controle vrijgeven* klikt. Een verschil is echter dat het licht bij degene met controle niet op oranje springt. Het beste is daarom om eerst het vakje aan te vinken en bovendien eenmalig op de knop *verzoek tot controle* te drukken als u de besturing van het bord wilt overnemen.

- *Thuis – Uitzendtijd* geeft u de mogelijkheid om aan te geven hoe lang de partij in de partijenlijst op de server blijft staan.
- Als u als voorzitter de controle niet wilt overgeven kunt u met *Thuis – Analyse focus* de touwtjes in handen houden. Het *Analyse controle* venster verdwijnt nu, anderen kunnen geen controle over het bord vragen.
- De voorzitter kan ook het voorzitterschap overdragen door iemand in het publieksvenster te rechtsklikken en vervolgens stelt voor als voorzitter te kiezen. Als voorzitter kunt u mensen uit het publiek verwijderen met *Kick Out* en aan iemand anders de besturing overdragen.

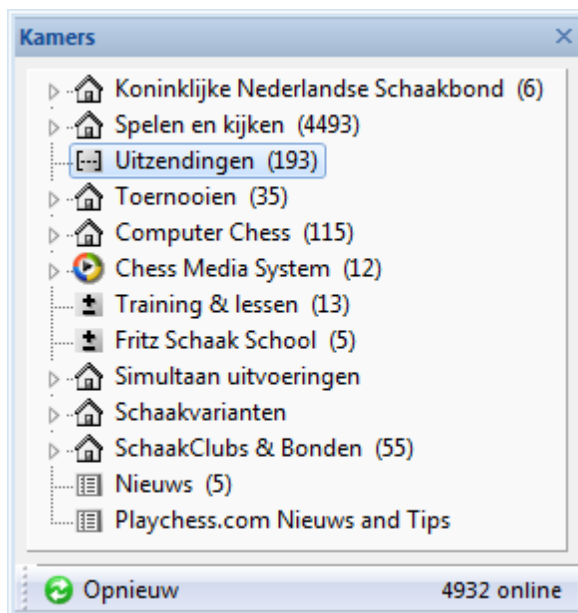
Privé training

Wanneer u een uitzending begint, heeft u de mogelijkheid om er een privé sessie van te maken. In dit geval zal niemand mee kunnen doen aan de uitzending tenzij ze expliciet worden uitgenodigd. Wanneer u op OK drukt, zal het bordvenster verschijnen. Om nu iemand uit te nodigen, keert u terug (zonder het bordvenster te sluiten) naar de spelers lijst. Vervolgens rechts klikt u een speler en selecteert u Uitnodigen tot privé. Privé uitzendingen zijn alleen mogelijk voor [geregistreerde leden](#) die de minimale [rang](#) van een paard hebben.

3.3.2 Trainingslessen en evenementen

Trainingslessen en live evenementen spelen zich af in speciale kamers. Ze heten Training & lessen en Uitzendingen.

1. Ga de kamer binnen door op de naam van de kamer te klikken in het kamervenster.



2. Selecteer het tabblad *Partijen* in het online lijstvenster.

Alexanderdonk (Uitzendingen)

Bestand Thuis Gebruiker Gemeenschap Vensters

Chat aan/uit
 Extra spelers lijst
 Statusbalk
 Top 2 Verticaal
 Top 2 Horizontaal
 Volledig scherm

2de chat
 Extra partijen lijst
 Kamers
 Uitdagingen

Allemaal rangschikken
 Rangschik hoofdvensters

Info Spelers Partijen Wereld

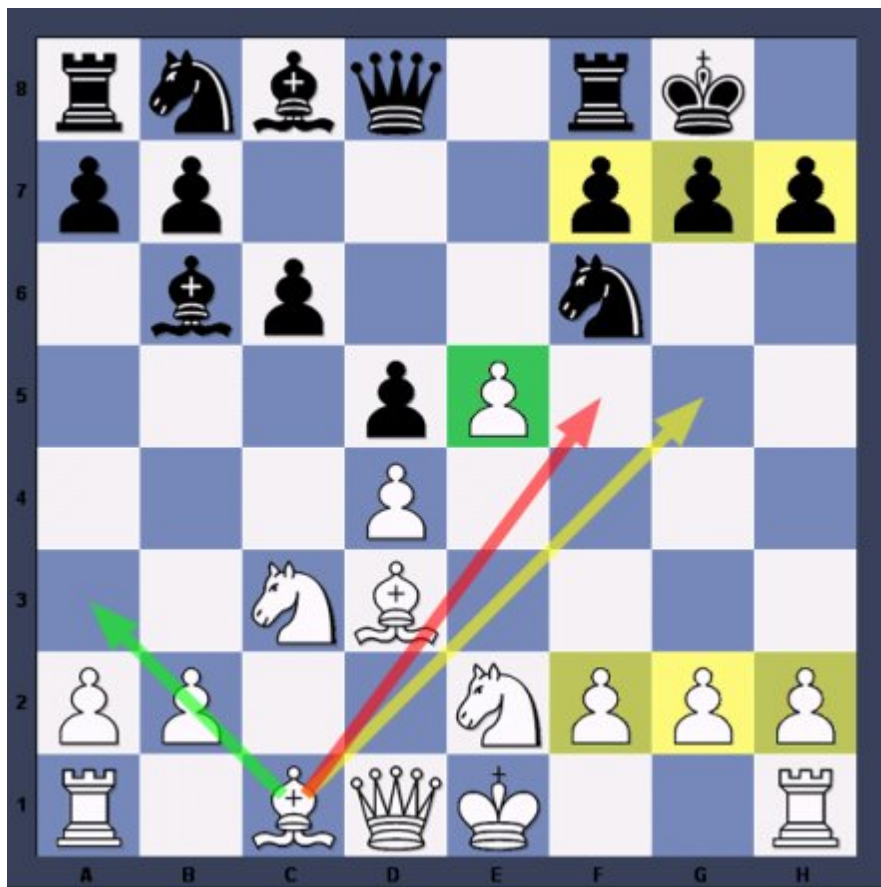
Toernooi	Ronde	Partijen	Bezig	Kibitzers	Belangrijke uitzendi...	Resultaat	Voorzitt...
Alle Partijen		214	73	3425	46		
Belangrijke uitzending		46	46	3142	46		
18th Euro-TCh Open: Nederlande-Rusland	3 (Sat.)	3	3	675	3		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Deutschland-Ungarn	3 (Sat.)	4	4	588	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Armenien-England	3 (Sat.)	4	4	380	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Bulgarien-Polen	3 (Sat.)	4	4	283	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Aserbeidschan-Griekenland	3 (Sat.)	4	4	232	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Kroatië-Ukraine	3 (Sat.)	4	4	231	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Frankrijk-Israël	3 (Sat.)	4	4	218	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Nederlande-Rusland	3 (Sat.)	1	1	157	1		Robot 4
18th Euro-TCh Women: Nederlande-Deutschland	3 (Sat.)	4	4	131	4		Robot 4
18th Euro-TCh Open: Roemenië-Spanië	3 (Sat.)	4	4	130	2		Robot 4
Chess Attack Serien 2011-2012	2 (Sat.)	12	12	104			Robot 3
18th Euro-TCh Open: Letland-Tsjechië	3 (Sat.)	4	4	77	2		Robot 4
18th Euro-TCh Women: Roemenië-Rusland	3 (Sat.)	4	4	38	4		Robot 4
18th Euro-TCh Women: Nederlande-Ukraine	3 (Sat.)	4	4	37	4		Robot 4
18th Euro-TCh Women: Tsjechië-Turkije	3 (Sat.)	4	4	35			Robot 4

Wit	EloWit	Zwart	EloZwart	Result...	Kib...	Toernooi	Begin tijd	Type	R..	ECO
! Svidler,Peter	2740	Giri,Anish	2722	Bezig	253	18th Euro-TCh Open: Rusland-Nederlande	13:50	Uitzending	3	D37
! Leko,Peter	2728	Naiditsch,Arka...	2707	Bezig	227	18th Euro-TCh Open: Ungarn-Deutschland	13:51	Uitzending	3	D41
! Stellwagen...	2625	Morozevich,Al...	2737	Bezig	224	18th Euro-TCh Open: Nederlande-Rusland	13:50	Uitzending	3	C92
! Topalov,V...	2768	Wojtaszek,Rad...	2704	Bezig	215	18th Euro-TCh Open: Bulgarien-Polen	13:51	Uitzending	3	
! Adams,Mi...	2733	Aronian,Levon	2807	Bezig	211	18th Euro-TCh Open: England-Armenien	13:51	Uitzending	3	C85
! Karjakin,Se...	2772	Smeets,Jan	2619	Bezig	198	18th Euro-TCh Open: Rusland-Nederlande	13:50	Uitzending	3	D19
! Van Wely,L...		Grischuk,Alexa...	2757	Bezig	157	18th Euro-TCh Open: Nederlande-Rusland	13:50	Uitzending	3	D76
! Gustafsson...	2631	Balogh,Csaba	2662	Bezig	137	18th Euro-TCh Open: Deutschland-Ungarn	13:51	Uitzending	3	D10
! Meier,Georg	2648	Almasi,Zoltan	2710	Bezig	129	18th Euro-TCh Open: Deutschland-Ungarn	13:51	Uitzending	3	E15
! Stevic,Hrv...	2621	Ivanchuk,Vassily	2765	Bezig	125	18th Euro-TCh Open: Kroatië-Ukraine	13:51	Uitzending	3	B22
! Movsesian...	2715	Short,Nigel D	2698	Bezig	101	18th Euro-TCh Open: Armenien-England	13:51	Uitzending	3	A25
! Banikas,Hr...	2620	Radjabov,Tei...	2752	Bezig	100	18th Euro-TCh Open: Griekenland-Aserbeidschan	13:50	Uitzending	3	E99
! Berkes,Fer...	2706	Fridman,Daniel	2652	Bezig	95	18th Euro-TCh Open: Ungarn-Deutschland	13:51	Uitzending	3	D37
! Vachier-La...	2715	Sutovsky,Emil	2690	Bezig	82	18th Euro-TCh Open: Frankrijk-Israël	13:51	Uitzending	3	D85

3. Dubbelklik de partij die de les voorstelt of de live uitzending. Als alternatief kunt u ook naar de voorzitter van het evenement zoeken in de spelerslijst en zijn naam dubbelklikken. Of klik eenvoudig op de knop Meekijken onder aan de partijenlijst.

3.3.3 Grafisch commentaar

Het programma gebruikt gekleurde pijlen en velden om tactische punten te illustreren en voor het verduidelijken van strategische thema's en plannen.



Deze worden ingevoerd met de combinatie van de muis en het toetsenbord:

Markeer een veld groen,
teken een groene pijl

Markeer een veld rood,
teken een rode pijl

Markeer een veld geel,
teken een gele pijl

Druk op de Alt toets en klik een veld of trek
een lijn van a naar b.

Druk Alt + Shift en klik een op een veld of
teken een lijn van a naar b.

Druk Alt + Ctrl en klik op een veld of teken
een lijn van a naar b.

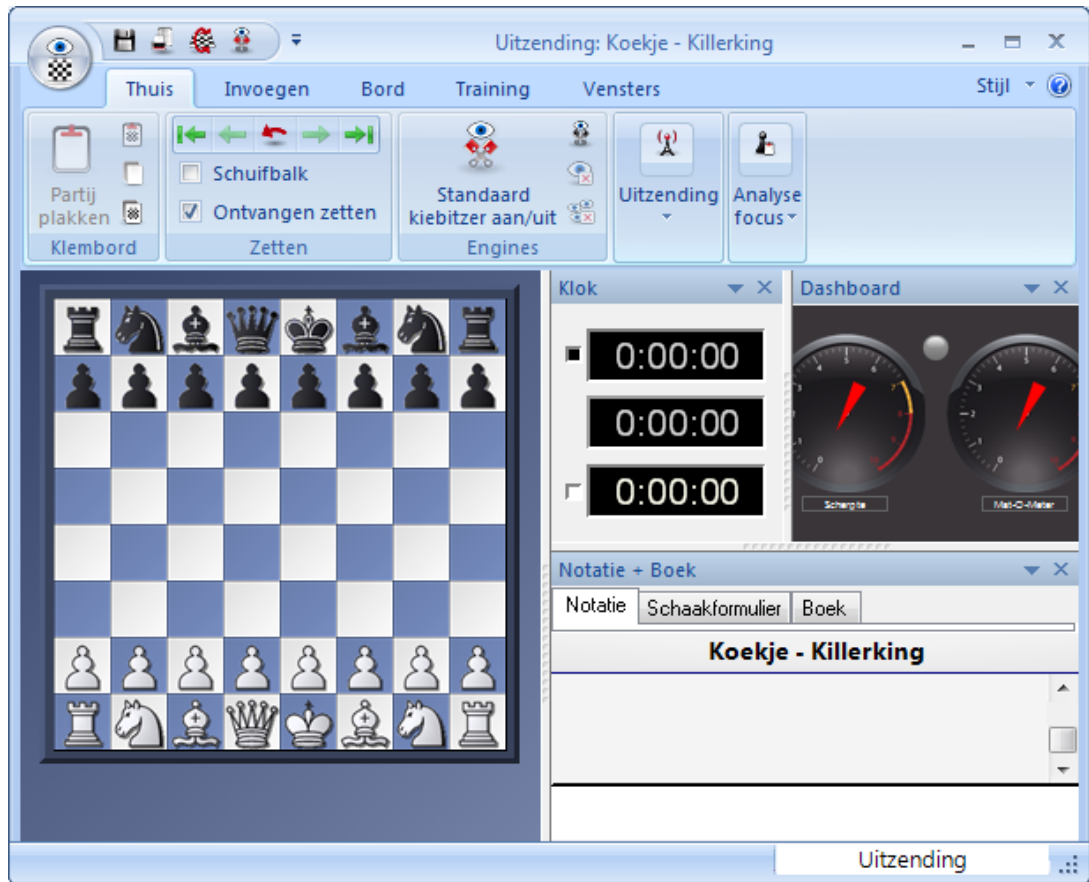
- Als u een pijl met dezelfde kleur nogmaals trekt, dan wordt de pijl gewist.
- Ctrl-E wist alle grafische elementen uit de huidige stelling.

Het grafische commentaar wordt met de partij opgeslagen en verschijnt automatisch tijdens het naspelen.

Op de schaakserver kunt u grafisch commentaar in trainingslessen gebruiken. ([Uitzendingen](#))

3.3.4 Stelling opzetten

Nieuw - Uitzending Bord – Namen invullen



Druk op de s om een nieuwe stelling op te zetten.



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

- Kies een stuk uit de kolommen rechts, klik, en zet er één -of meer- op het bord door op een veld te klikken. De rechter muisknop verandert de kleur van een neergezet stuk, een tweede klik verwijdert het weer.
- U kunt ook een stuk van het ene naar het andere veld slepen, dan moet u echter de rechter muisknop vasthouden.
- Wis bord leegt het bord, herstel geeft u de beginopstelling.
- De knoppen *Kopieer/Plakken ASCII*, *Kopieer/Plakken FEN* worden gebruikt om stellingen in te voeren die volgens een standaardmethode als tekst zijn genoteerd. Markeer de stelling in een tekstverwerker of browser en toets Ctrl-C om deze naar het klambord van Windows te kopiëren. Vervolgens gaat u naar *Stelling opzetten* in het programma en drukt u op de knop *Plakken*. De stelling zal op het bord verschijnen. De kopieer knoppen zullen een tekst beschrijving van het diagram naar het Windows klambord brengen. FEN staat voor Forsyth-Edwards Notation, en het soortgelijke *EPD for Extended Position Description*.

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

Voorbeeld van een FEN beschrijving van dezelfde stelling:

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

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

Nadat u de stelling hebt ingevoerd, dient u, indien relevant, de rokaderechten voor

beide kanten aan te geven. In bepaalde gevallen kan het van belang zijn aan te geven dat degene die aan zet is en passant kan slaan. U moet aangeven op welke lijn deze slagzet kan volgen. U kunt het programma ook vertellen welke kleur aan zet is en of het moet beginnen met het tellen van de zetten bij 1 of een hoger zetnummer. Klik op *OK* om de stelling te bevestigen.

De stelling spiegelen

Deze knoppen die onder de stukken staan kunt u gebruiken om de bordstelling op twee manieren te veranderen:

- Wit <-> Zwart spiegelt de bordstelling verticaal, dat wil zeggen tussen wit en zwart, en verandert welke kleur er aan zet is.
- Koning <-> Dame spiegelt de bordstelling horizontaal, zodat de stukken van links naar rechts verplaatst worden en die rechts staan gaan naar links.

Op de schaakserver kunt u op deze manier schaakproblemen opstellen in een [uitzending](#).

3.3.5 Commentaar palet

Er is een speciaal palet dat u helpt bij het invoeren van [schaak commentaar symbolen](#) met een enkele klik.



Klik rechts onderaan op het pijltje schuin naar beneden voor het speciale commentaar palet.



- De eerste regel bevat zet waarderingen (goede zet, blunder enzovoorts) die na een zet verschijnen.
- De volgende twee regels zijn voornamelijk bordstelling waarderingen (wit staat beter, onduidelijk). Deze verschijnen ook na een zet.
- De symbolen in de vierde regel (beter is, met het idee, enzovoorts) worden automatisch ingevoegd vóór een zet.
- *Geen* verwijdert elk symbool dat aan de huidige zet vast zit.
- Als u de muis op een symbool zet, wordt de betekenis weergegeven.
- *Tekst Voor zet / Na zet*
Gebruik dit om tekst commentaar voor of na de huidige zet in te voeren.
- *Start variant*
Gaat een zet terug en staat u toe om een alternatieve variant in te voegen.
- *Variant Promoveren*
De huidige variant wordt een niveau verhoogd en de variant die vervangen wordt, wordt een niveau lager gezet. Dit kan hersteld worden met Ongedaan maken uit de iconenlijst (zwarte pijl).
- *Variant Verwijderen*
Verwijdert de huidige variant met alle subvarianten uit de partij. Dit kan weer hersteld worden met Ongedaan maken uit de iconenlijst.
- *Variant Beëindigen*
Beëindigt de variant en springt naar de hoofdvariant, waar u kunt doorgaan met het invoeren van zetten in de hoofd variant.

3.3.6 Tekst commentaar

Als u een [trainingsles of andere uitzending](#) voert, kunt u de zetten annoteren met tekst.

Een annotatie is tekst die u kunt invoeren om een zet of een stelling te becommentariëren. Alternatief voert u de tekst zo in:

- Rechtsklik de annotatie en kies *Tekst na zet*. U kunt ook Ctrl-A indrukken.
- Rechtsklik de annotatie en kies *Tekst voor zet*. U kunt ook Shift-Ctrl-A indrukken.

In beide gevallen krijgt u een tekstverwerker waarin u het commentaar kunt tikken. Het kan ook via *Invoegen - Tekst voor zet* of *Tekst na zet*.



U kunt bij het invoeren van het commentaar de meeste van de gebruikelijke Windows functies gebruiken. U kunt bijvoorbeeld Ctrl-X en Ctrl-C gebruiken voor het knippen en kopiëren van stukken tekst en Ctrl-V voor het plakken ervan. U kunt zelfs tekst invoegen uit een andere bron door het eerst naar het klembord te kopiëren en vervolgens dat te plakken in uw eigen tekst.

U kunt ook alle speciale [schaak commentaar symbolen](#) gebruiken die met het toetsenbord kunnen worden ingevoerd.

Enige opmerkingen:

- Tekst commentaar kan in verschillende talen worden geschreven. Voordat u de tekst invoert kunt u aangeven of het in een neutrale taal is geschreven of in één van de volgende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans, Italiaans, Nederlands,

Portugees of Pools.

- Bij *Bestand – Instellingen – Taal* kunt u kiezen welke taal er weergegeven moeten worden als u een partij laadt.

3.3.7 Commentaar symbolen

Bij het schaken bestaat een verkort schrift dat speciale symbolen gebruikt om de zetten of stellingen te beschrijven. Het voordeel is dat ze gelezen kunnen worden in elke taal en onmiddellijk worden begrepen door alle schaakspelers ter wereld.

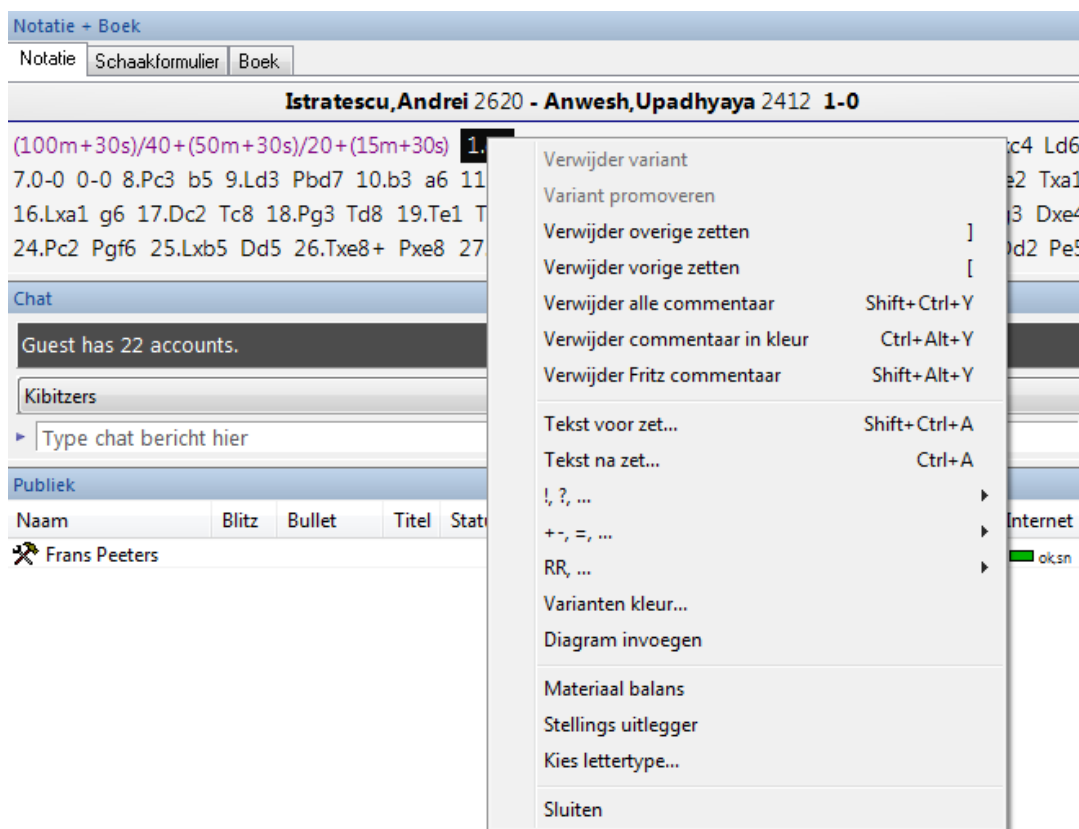
Het programma kent alle internationale schaak commentaar symbolen. Hier volgen de belangrijkste:

Symbool	Betekenis
!	Goede zet
!!	Zeer goede zet
?	Slechte zet
??	Zeer slechte zet, blunder
!?	Interessante zet
?!	Twijfelachtige zet
=	De stelling is ongeveer gelijk
²	Wit staat iets beter
±	Wit staat duidelijk beter
+-	Wit wint
³	Zwart staat iets beter
μ	Zwart staat duidelijk beter
-+	Zwart wint
<i>f</i>	Met aanval
,	Met initiatief
„	Met tegenspel

[Hoe kunt u commentaarsymbolen invoeren?](#)

3.3.8 Partij bewerken en annoteren

Rechtsklik in de partij annotatie



Er is een aantal functies en annotatie gereedschappen beschikbaar. Onthoud dat alle veranderingen alleen in het interne geheugen opgeslagen worden. U moet de partij *Bewaren* of *Vervangen* zoals is beschreven in de voorgaande paragrafen als u ze fysiek wilt opslaan op disk.

Verwijder variant

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

Variant promoveren

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

Verwijder overige zetten / vorige zetten

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

Verwijder alle commentaar

Verwijdert alle varianten en becommentariëring van de partij.

Verwijder commentaar in kleur

Verwijdert alle [gekleurde pijlen en velden](#) uit de partij.

Verwijder Fritz commentaar

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

Tekst voor/na een zet

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

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

Dit plaatst schaak becommentariërings symbolen (bijvoorbeeld !! = een uitstekende zet, ?? = een blunder) of een evaluatie van een stelling (bijvoorbeeld +- = wit gaat winnen, -/+ = zwart is beter), in de partij notatie en ze worden met de zetten bewaard. RR becommentariërings symbolen verschijnen voor de zet (bijvoorbeeld Beter is of Met het idee)

Handig om te onthouden: Ctrl-A geeft het tekstvenster weer.

Variantenkleur

Hiermee kunt u de kleur veranderen van individuele varianten, bijvoorbeeld om speciale varianten te markeren of om uw eigen analyses een aparte kleur te geven. Voeg diagram toe aan lijst

Dit markeert de positie voor een diagram voor wanneer u het gaat afdrukken. U kunt hetzelfde bereiken door eerst Ctrl-A (Tekst invoegen) en dan Ctrl-D in te drukken.

Wanneer u de partij afdrukt verschijnt een diagram op deze positie.

Materiaalbalans

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



Kies lettertype

Hiermee kunt u de lettergrootte en het lettertype voor de schaakannotatie instellen. Vergewis u ervan dat u er één selecteert beginnend met Figurine zodat de schaak figuurtjes en becommentariërings symbolen correct worden weergegeven.

Grafisch commentaar

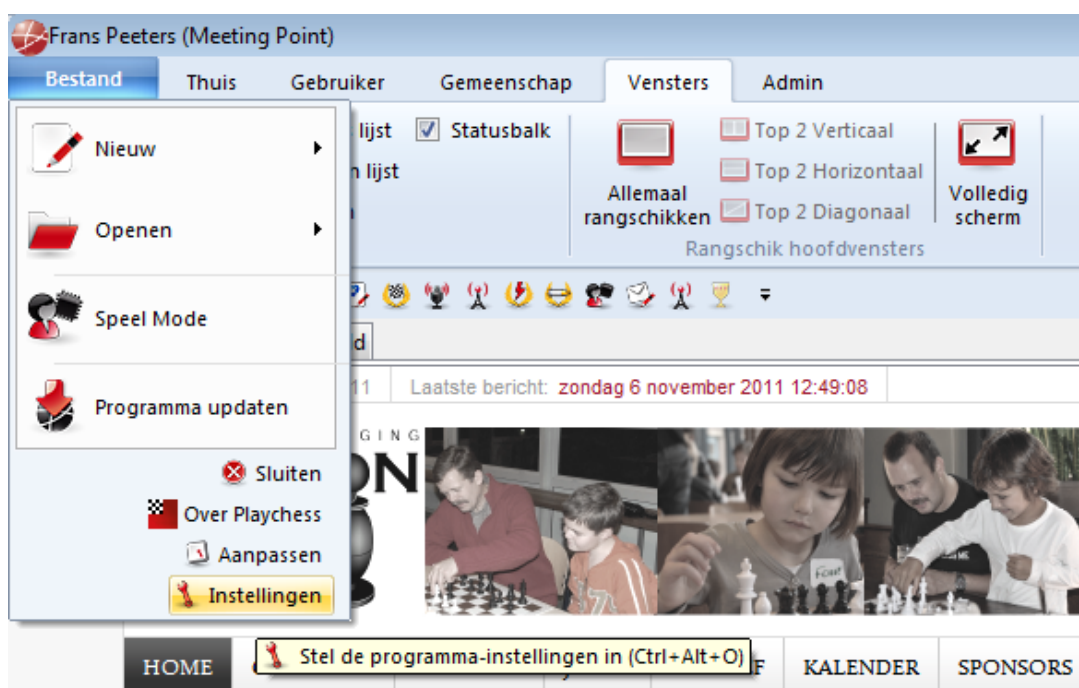
Het programma gebruikt gekleurde pijlen en velden om tactische punten te illustreren en voor het verduidelijken van strategische thema's en tactieken. U kunt deze handmatig invoeren met gebruikmaking van de combinatie toetsenbord en muis. Druk de Alt toets in en klik op een veld of teken een lijn van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

hetzelfde in geel, Alt+Shift in rood.

3.4 Het programma configureren

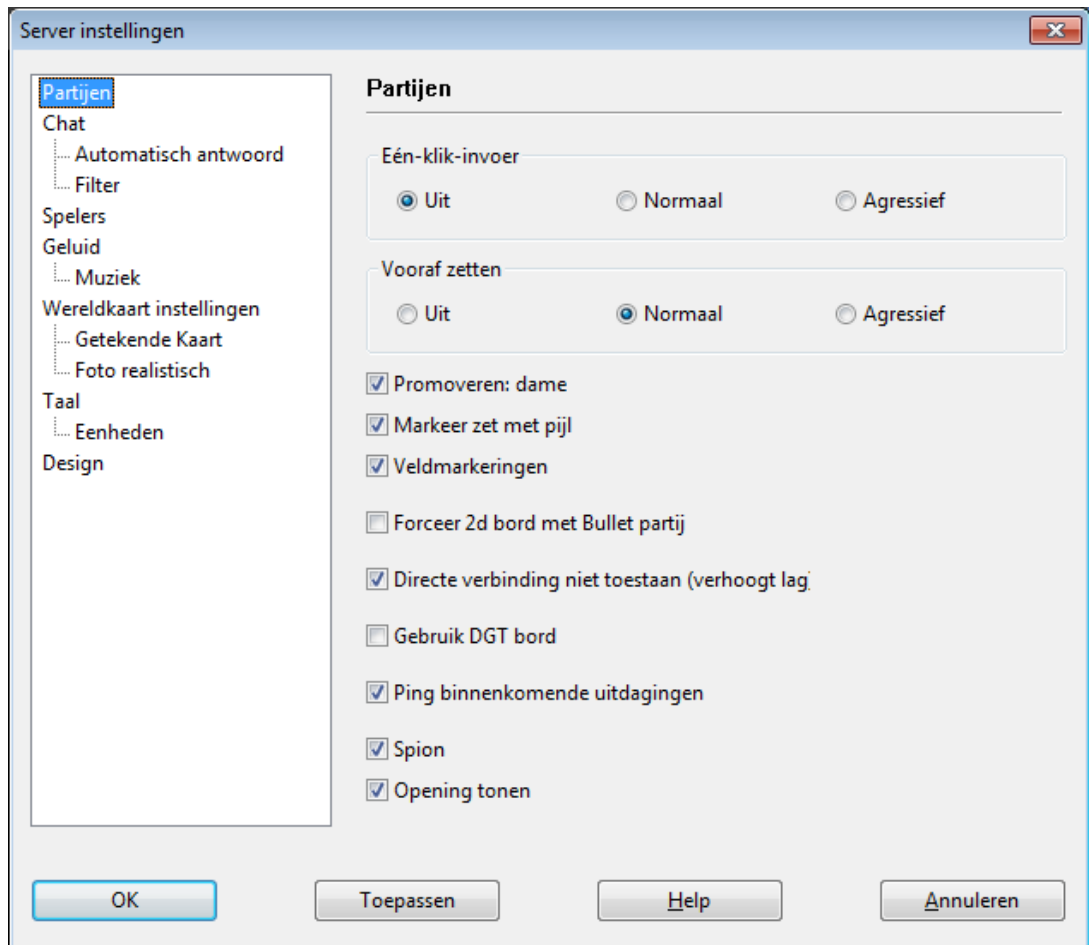
3.4.1 Server instellingen

Alle belangrijke server instellingen kunnen gewijzigd worden bij Bestand - Instellingen.



Aan de linkerkant zijn de mogelijke instellingen per categorie gegroepeerd. Als u links klikt op een categorie of een subcategorie, dan wordt rechts aangegeven hoe de huidige instellingen zijn. Het programma onthoudt welke instellingen u het laatst hebt aangepast. Bij de volgende keer dat u naar Instellingen gaat, keert u terug op de plaats waar u het laatst iets hebt aangepast.

Partijen



Eén-klik-invoer

Zetten worden uitgevoerd na een enkele klik op het doel veld.

Vooraf zetten

Hiermee kunt u zetten uitvoeren voordat de tegenstander gezet heeft. Dit kan makkelijk zijn wanneer bijna zeker bent wat uw tegenstander gaat zetten. Het spaart ook tijd. De zet wordt getekend met een groene pijl en wordt, indien mogelijk, automatisch uitgevoerd nadat uw tegenstander een zet heeft gedaan.

Promoveren: dame

Een pion wordt altijd gepromoveerd tot een dame.

Markeer zet met pijl

De laatste zet wordt gemarkeerd door een gele pijl

Forceer 2d bord met Bullet partij

Omdat snelheid belangrijk is, kan gekozen worden om altijd met het 2d bord te spelen.

Directe verbinding niet toestaan

In vele gevallen wordt de lag (= vertraging) minder wanneer de zetten over een directe verbinding, zonder tussenkomst van de server, verstuurd worden.

Gebruik DGT bord

Dit activeert de verbinding met het DGT schaakbord

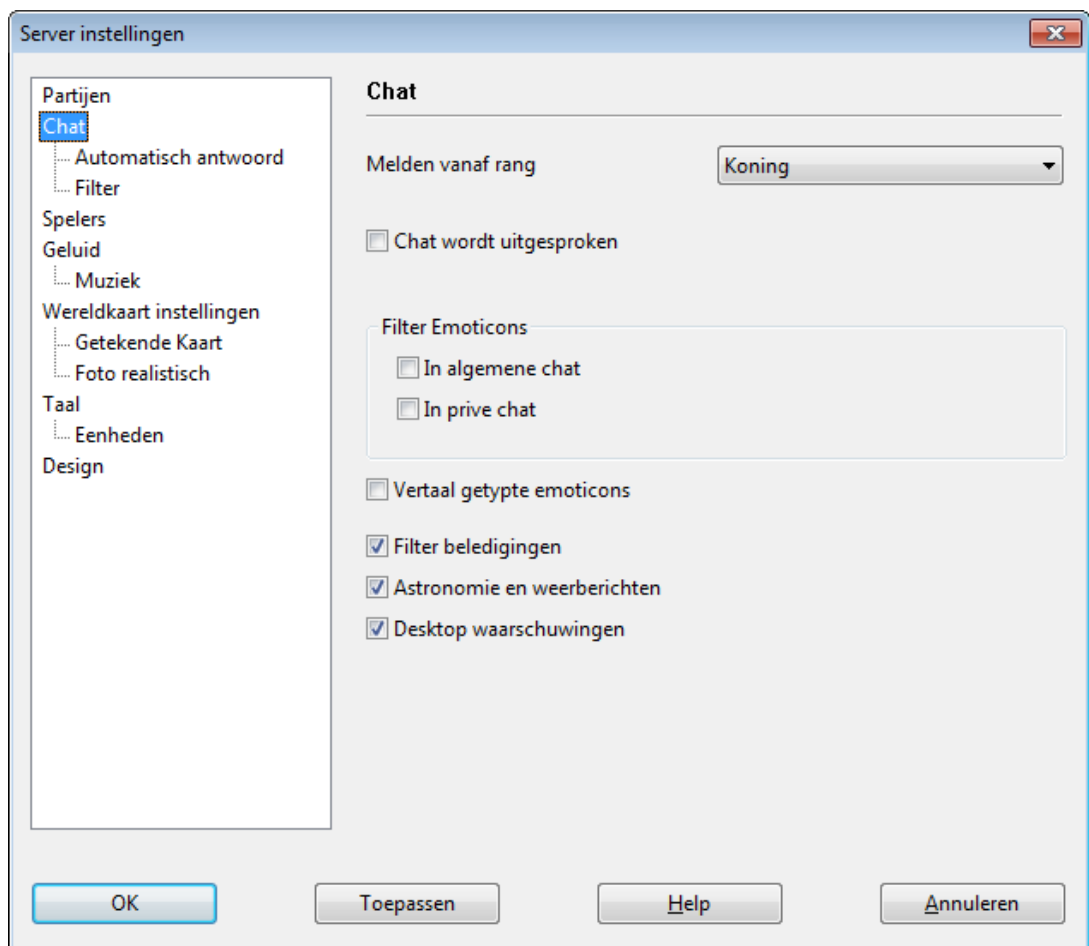
Veldmarkeringen

Markeert het veld van het stuk dat u wilt verzetten en geeft aan waar dat stuk naar toe kan gaan.

Ping incoming Challenges

Meet de internetverbinding tussen u en uw tegenstander.

Chat



Melden vanaf rang

Zorgt er voor dat een bericht wordt afgebeeld wanneer een speler met een bepaalde rang inlogt.

Chat wordt uitgesproken

Dit biedt de mogelijkheid om tekst uit te laten spreken. Engelse tekst wordt behoorlijk goed uitgesproken, maar bij Nederlandse chats gaat het niet zo goed.

Filter Emoticons

U bepaalt hier of emoticons getoond worden in de chat.

Vertaal getypte emoticons

U kunt gangbare emoticons maken met uw toetsenbord.

Filter beledigingen

De server blokkeert automatisch berichten die beledigingen bevatten. Woorden in de Engelse taal die niet zo netjes zijn worden gefilterd.

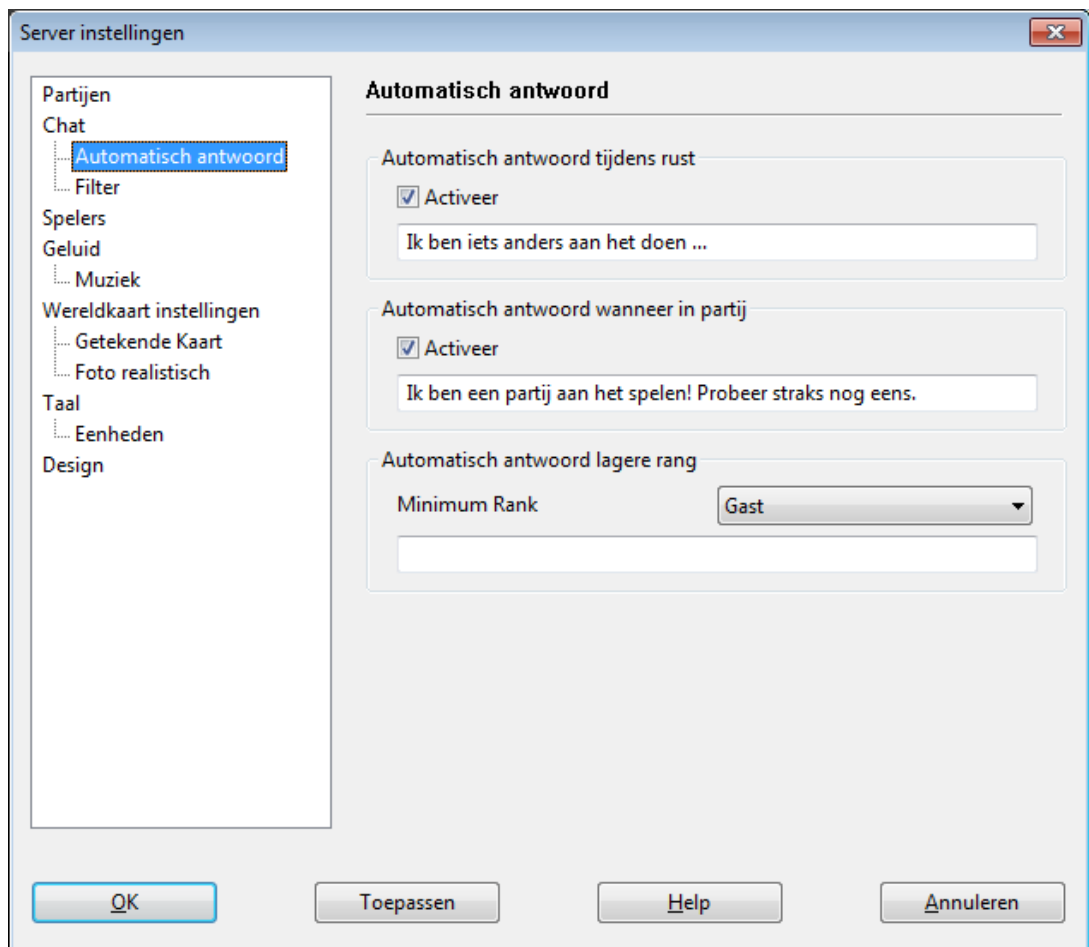
Astronomie en weerberichten

Dit activeert berichten van astronomische en weerkundige aard.

Desktop Alerts

Als een van uw vrienden of een speler met een hoge rang de kamer binnenkomt, verschijnt er een popup in de system tray.

Chat - Automatisch antwoord



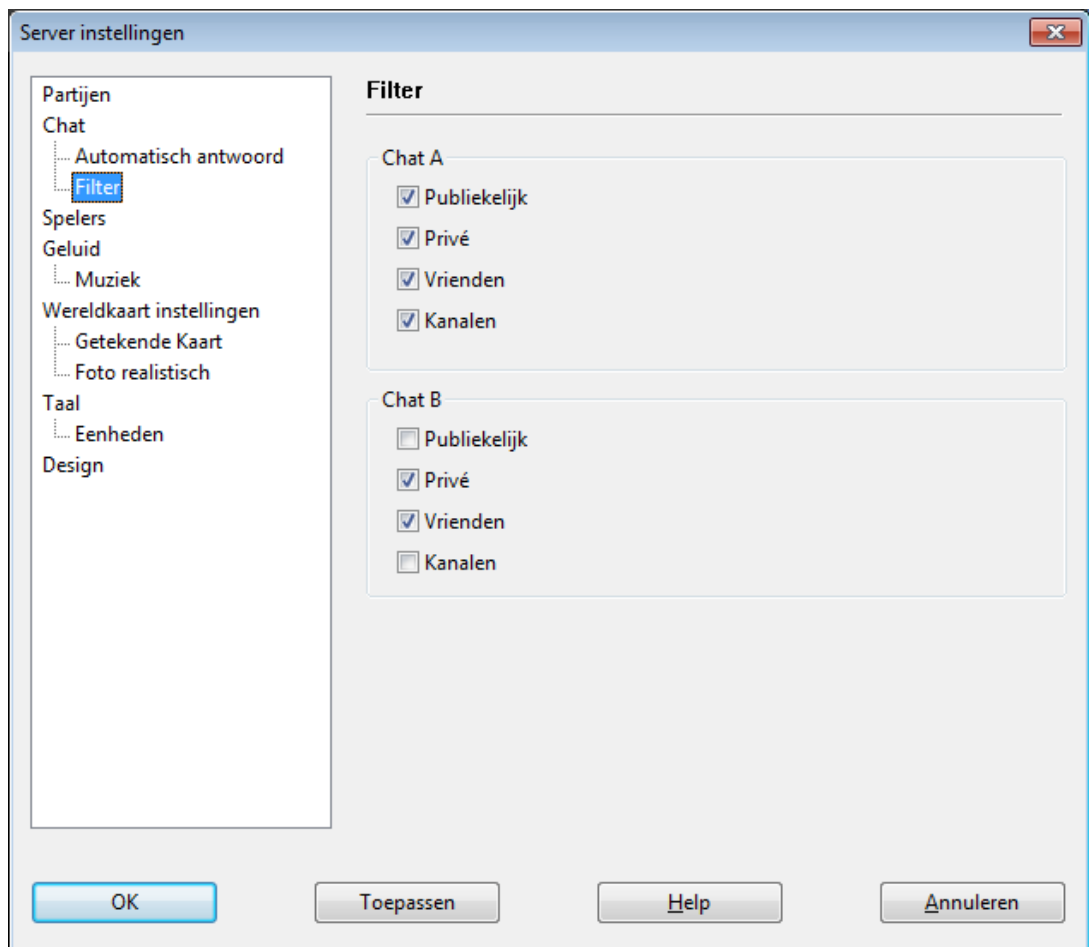
Er zijn twee situaties denkbaar wanneer u niet graag reageert op chat van een ander.

1. U speelt een partij.
2. U bevindt zich op dat moment niet achter uw computer.

Het is mogelijk om automatische antwoorden te versturen.

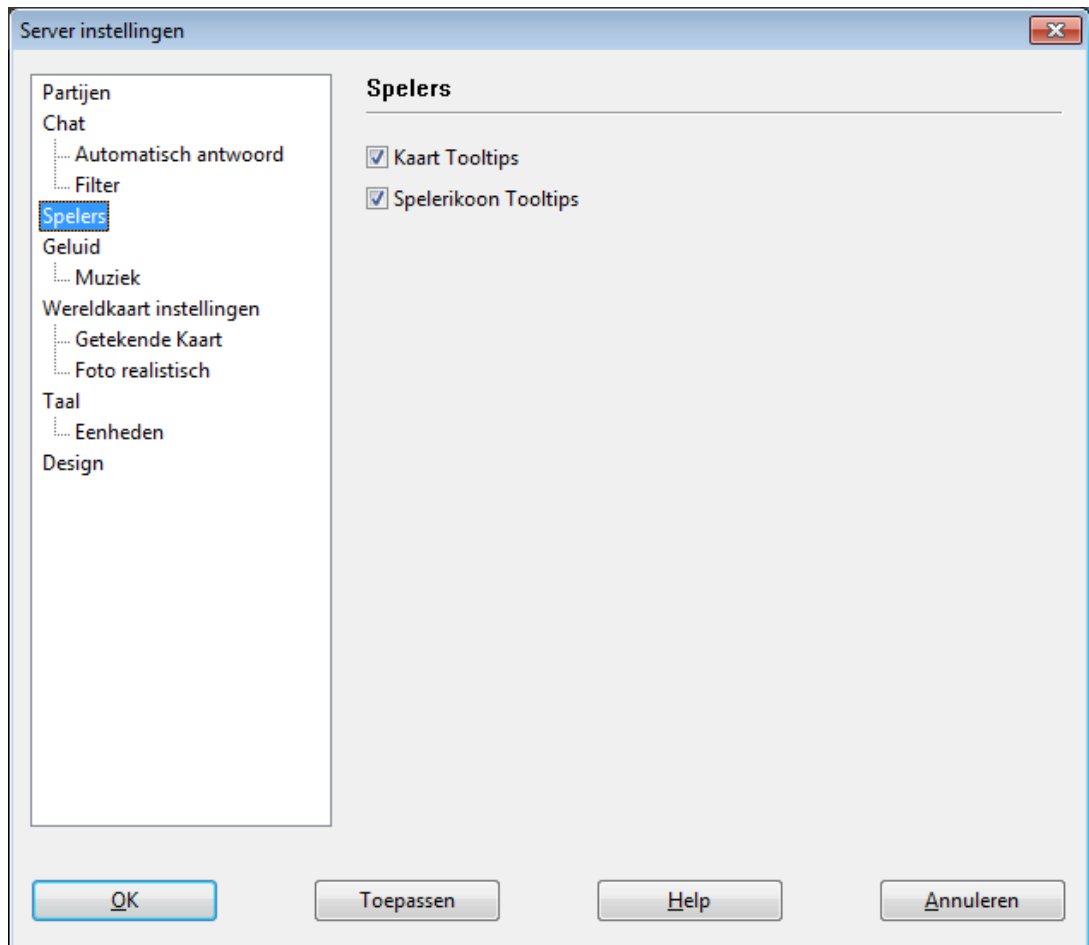
Automatisch antwoord lagere rang houdt in dat elke gebruiker onder een bepaalde rang een automatisch antwoord krijgt. Deze tekst wordt niet in uw chatvenster afgebeeld.

Chat - Filter



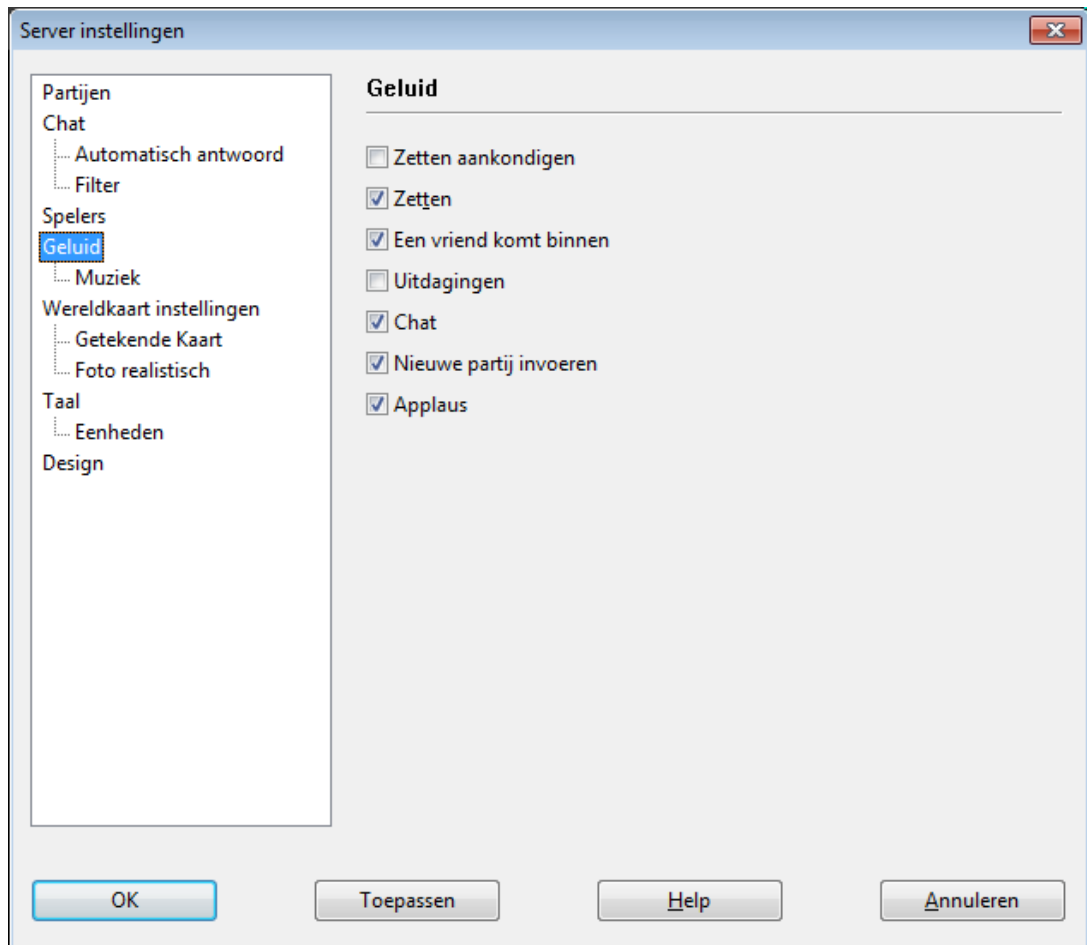
Als u een extra venster voor de chat heeft aangevinkt, dan is dat Chat B. Wanneer u een vinkje plaatst bij een van deze onderdelen, dan wordt de chat wel ontvangen, anders niet.

Spelers



Dit bepaalt welke iconen (kleine afbeeldingen, tooltips) worden getoond wanneer u met de muisaanwijzer over de spelerslijst beweegt.

Geluid



Zetten aankondigen

De bordcoördinaten worden uitgesproken over uw luidsprekers.

Zetten

Realistische bordgeluiden zijn hoorbaar.

Een vriend komt binnen

Wanneer een speler binnenkomt die als vriend gemarkeerd is, dan klinkt een akoestisch signaal.

Uitdagingen

Uitdagingen worden hoorbaar gemaakt door een waarschuwingsgeluid.

Chat

Als u een tijd het programma niet bediend hebt, dan wordt de eerstvolgende chat hoorbaar gemaakt door een telefoongeluid om u er op te attenderen.

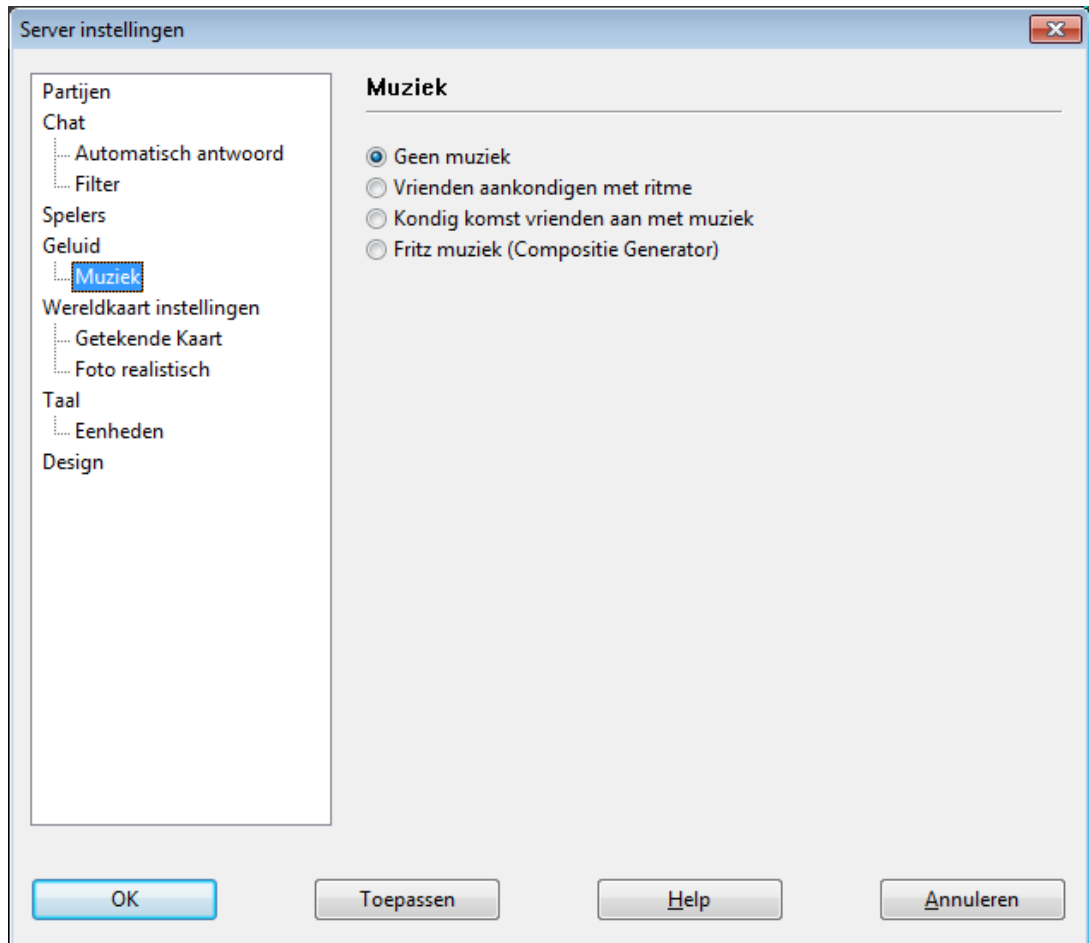
Nieuwe partij invoeren

Het geluid van stukken die opgezet worden om een nieuwe partij te beginnen.

Applaus

Als u een partij gewonnen heeft, wordt een applaus hoorbaar.

Geluid - Muziek



Het server gedeelte kan bepaalde gebeurtenissen van de server voorzien van muziek.

Geen Muziek

Er wordt geen muziek afgespeeld.

Vrienden aankondigen met ritme

Het programma genereert een drumbeat wanneer een speler die door u gemarkeerd is als vriend, inlogt.

Kondig komst vrienden aan met muziek

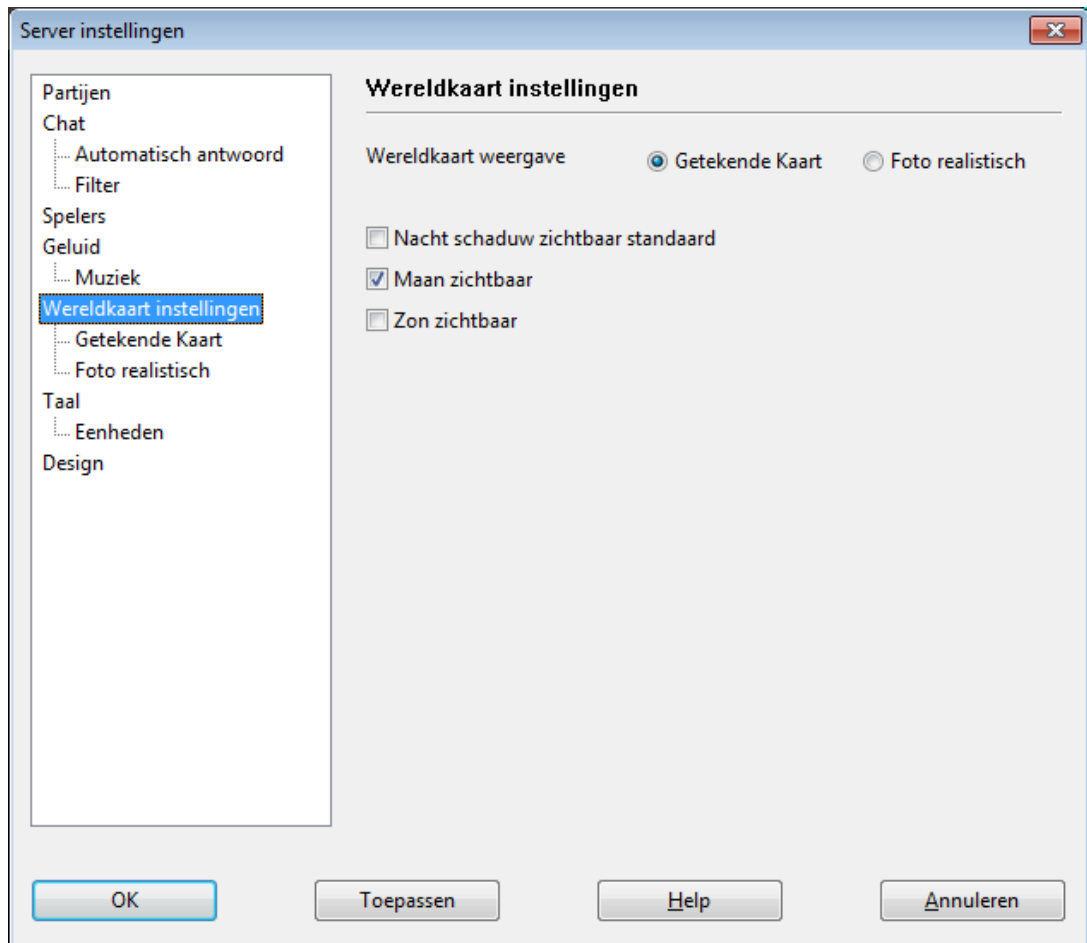
Het programma genereert een korte herkenningmelodie wanneer een speler die

door u gemarkeerd is als vriend, inlogt.

Fritz Muziek

Voor muziek die voortdurend op de achtergrond te horen is.

Wereldkaart instellingen



Hier maakt u de keuze tussen de getekende en de fotorealistische wereldkaart. Als u niet wilt dat uw computer tijd verliest aan de opbouw van de fotorealistische kaart kunt u het beste de getekende kaart gebruiken.

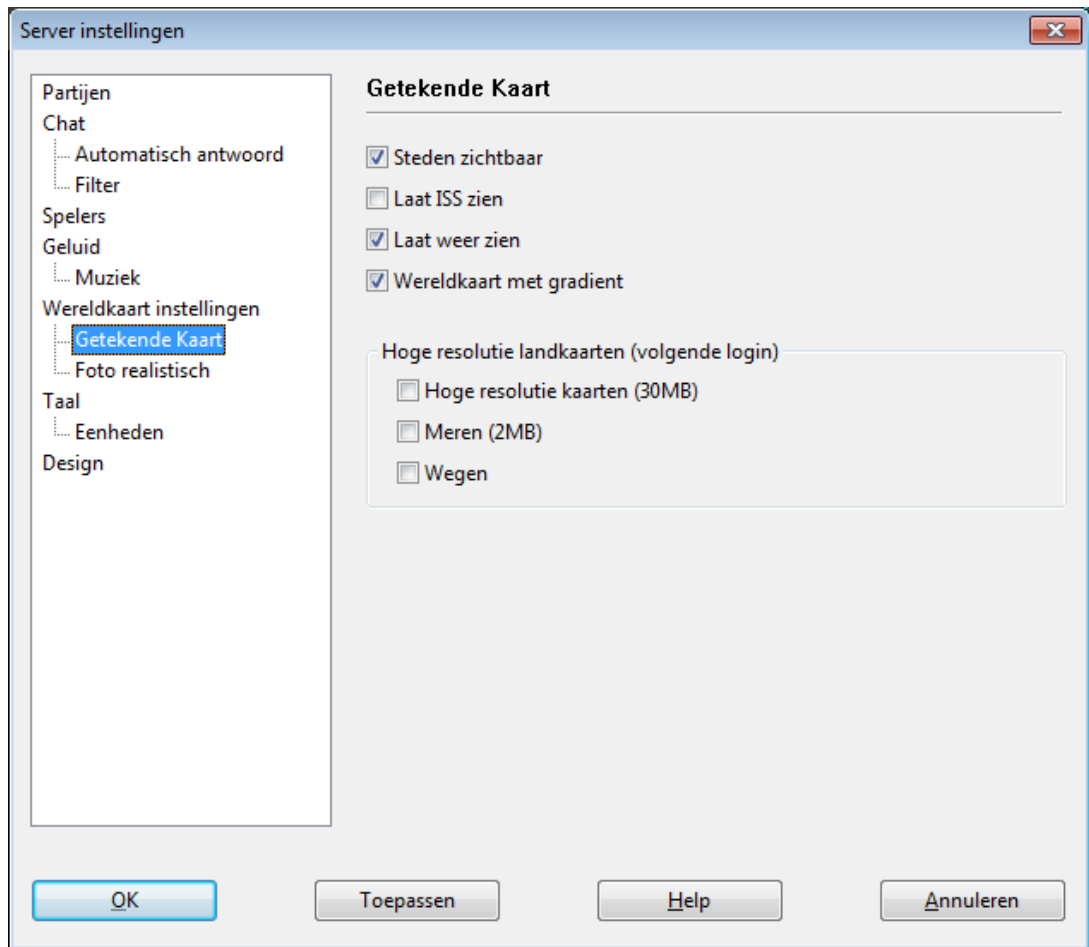
Nacht schaduw zichtbaar standaard

Het donkere gedeelte van de kaart geeft aan waar de zon al onder is gegaan.

Maan/Zon zichtbaar

Spreekt voor zich.

Wereldkaart instellingen - Getekende Kaart



Steden zichtbaar

Laat de grootste steden zien.

Laat ISS zien

Laat de positie van het International Space Station op de wereldkaart zien.

Laat weer zien

Toont het weer als u enigszins ingezoomd bent op de kaart.

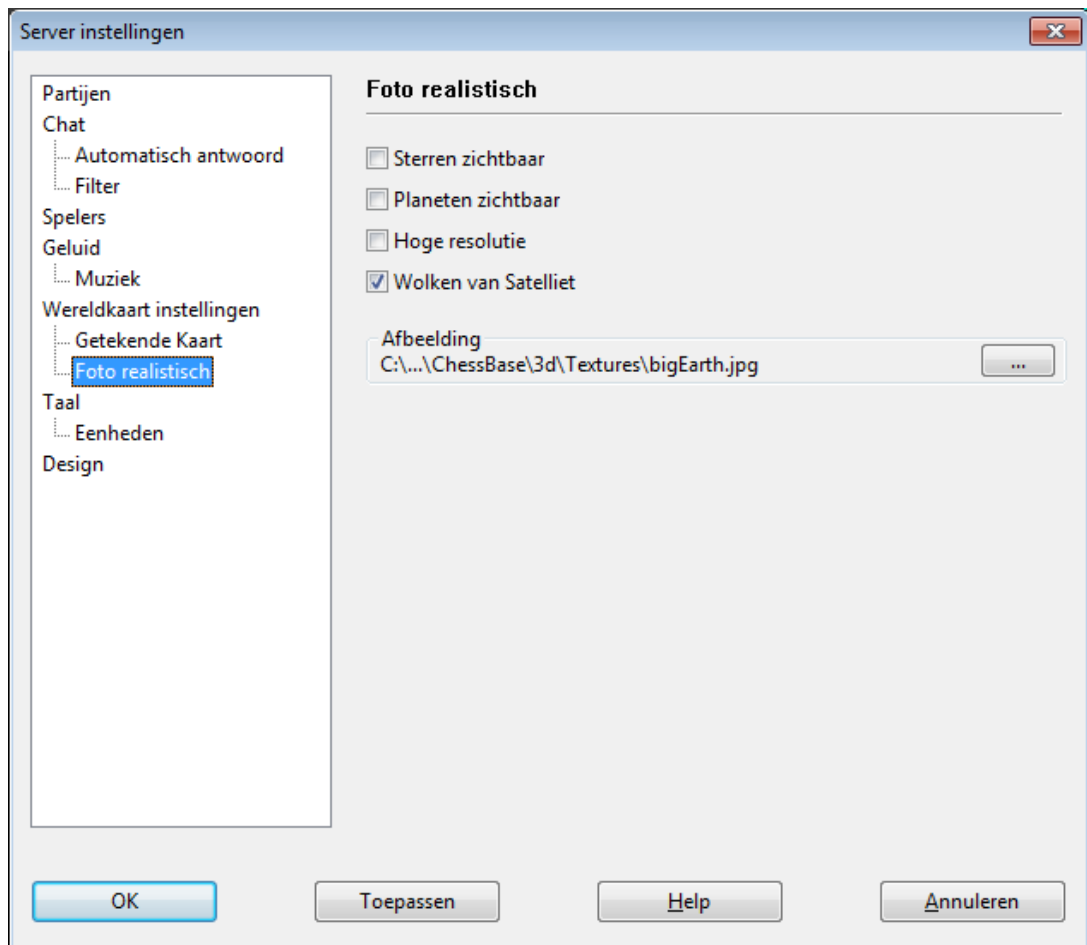
Wereldkaart met gradiënt

De kaart wordt getoond met geleidelijke kleurovergangen.

Hoge resolutie

Nauwkeurigere kaarten vereisen meer geheugenruimte, maar zijn mooier.

Wereldkaart instellingen - Foto realistisch



Sterren/Planeten zichtbaar

En dat in een schaakprogramma...

Hoge resolutie

Het kan nog mooier, maar het kost geheugen en snelheid!

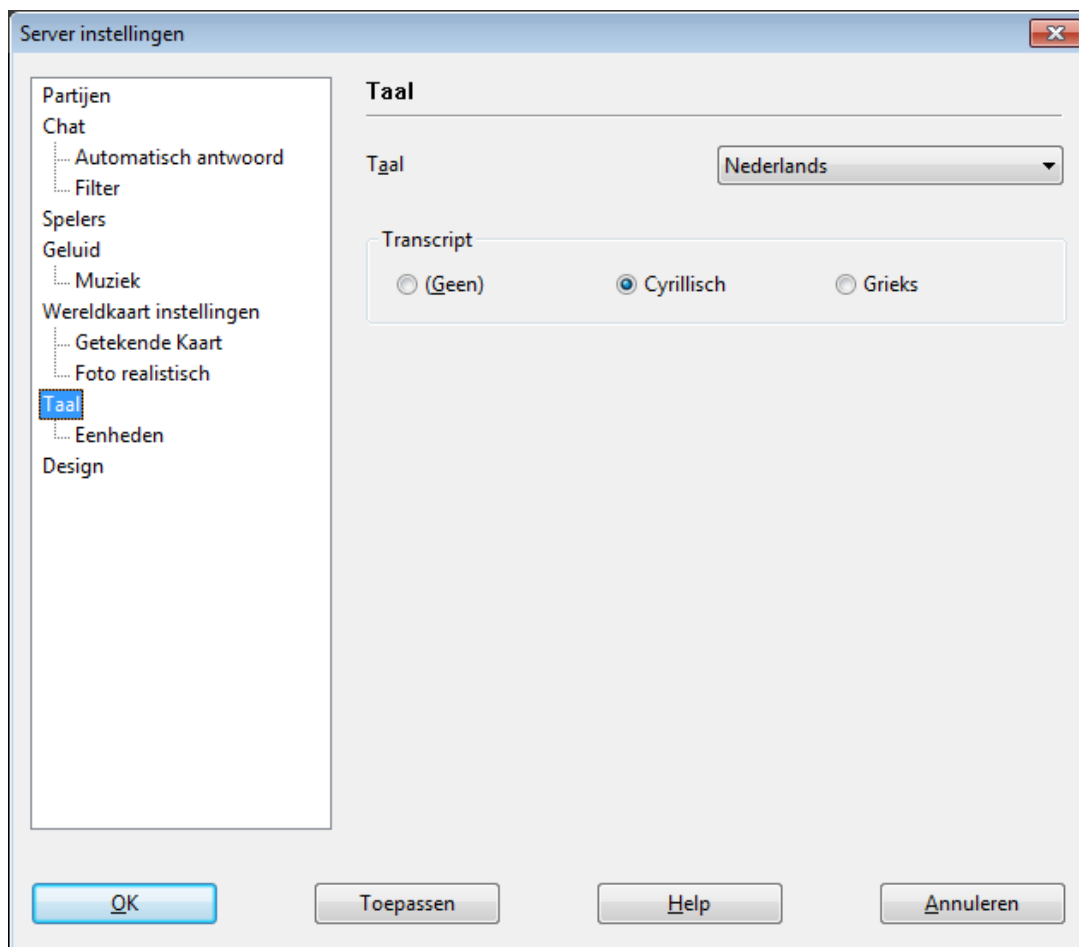
Wolken van Satelliet

Elk uur worden weerfoto's van een satelliet ververst en op de juiste plek boven de wereldbol gezet.

Afbeelding

Het is mogelijk om een scherper plaatje van internet te downloaden en deze te laden in het programma. Wanneer u op de blader knop drukt, kunt u ook kiezen voor bijvoorbeeld het plaatje monsterearth.jpg. De URL voor het downloaden voor een andere wereldbol is: <http://earthobservatory.nasa.gov/Features/BlueMarble/>

Taal

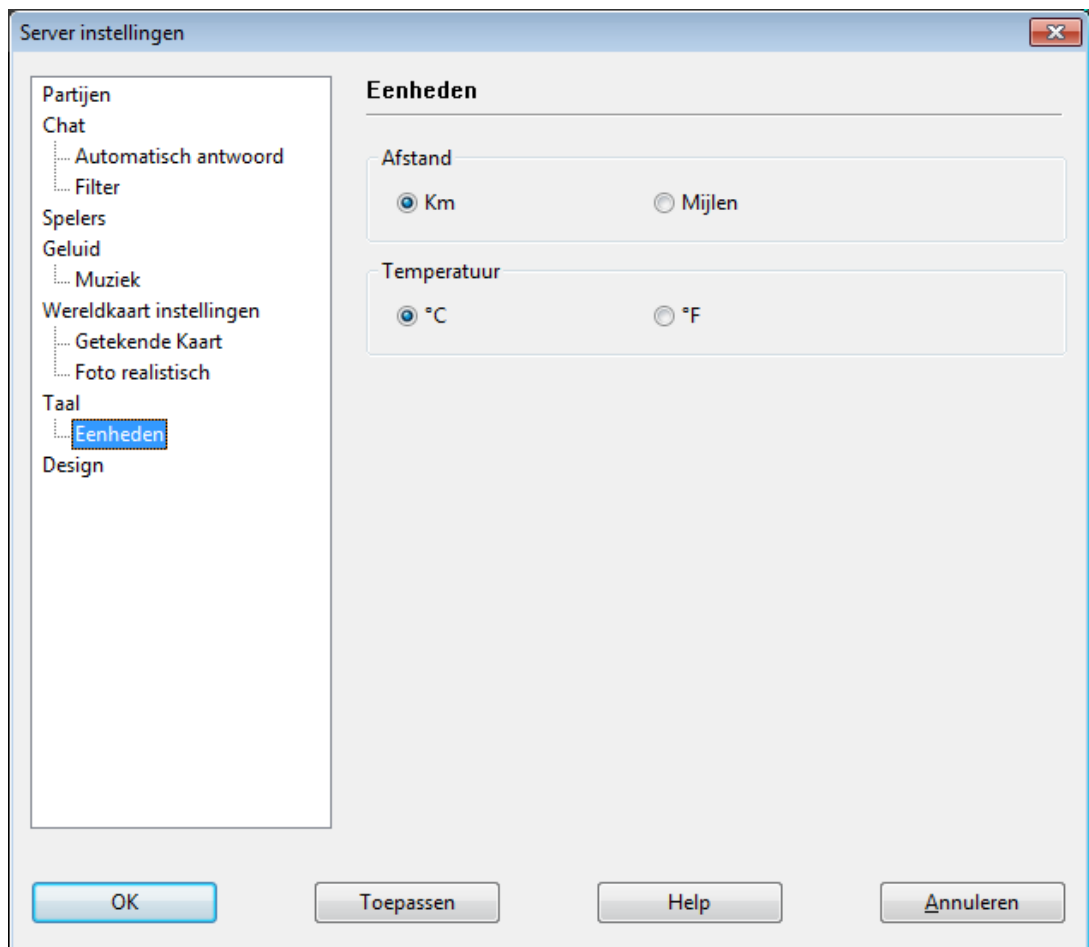


Het programma is in meerdere talen te gebruiken.

Transcript

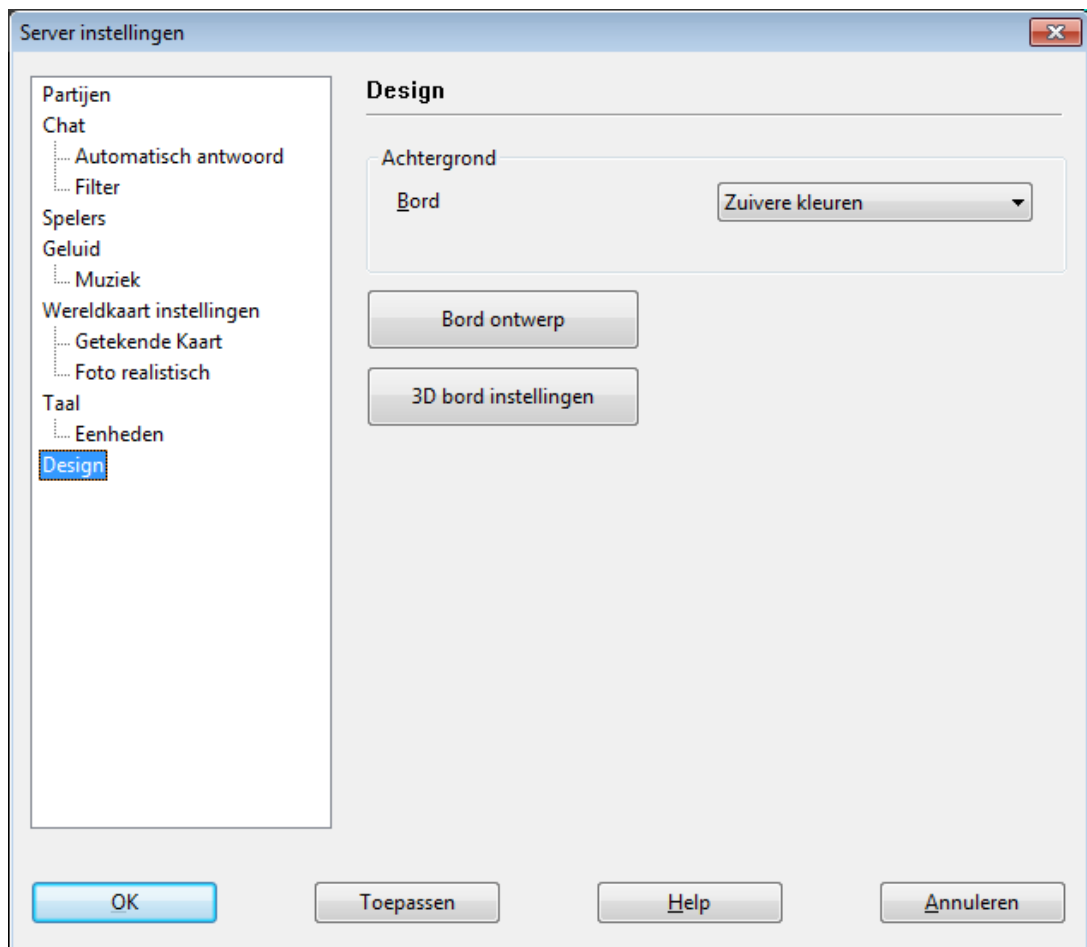
Als u een computer gebruikt met een Cyrillische of Griekse karakterset dan worden de karakters zodanig geconverteerd dat ze bruikbaar zijn.

Taal - Eenheden



Via deze opties kunt u kiezen in welke eenheden afstand en temperatuur moet worden weergegeven.

Design



Hiermee kunt u de grafische vormgeving van het programma aanpassen.

Achtergrond Bord

Hier kunt u andere kleuren kiezen voor alle vensters en schaakborden.

Dikte splitter

De splitter is de smalle balk die de vensters van elkaar scheidt. Hiermee stelt u de breedte van de balk in.

Bord ontwerp

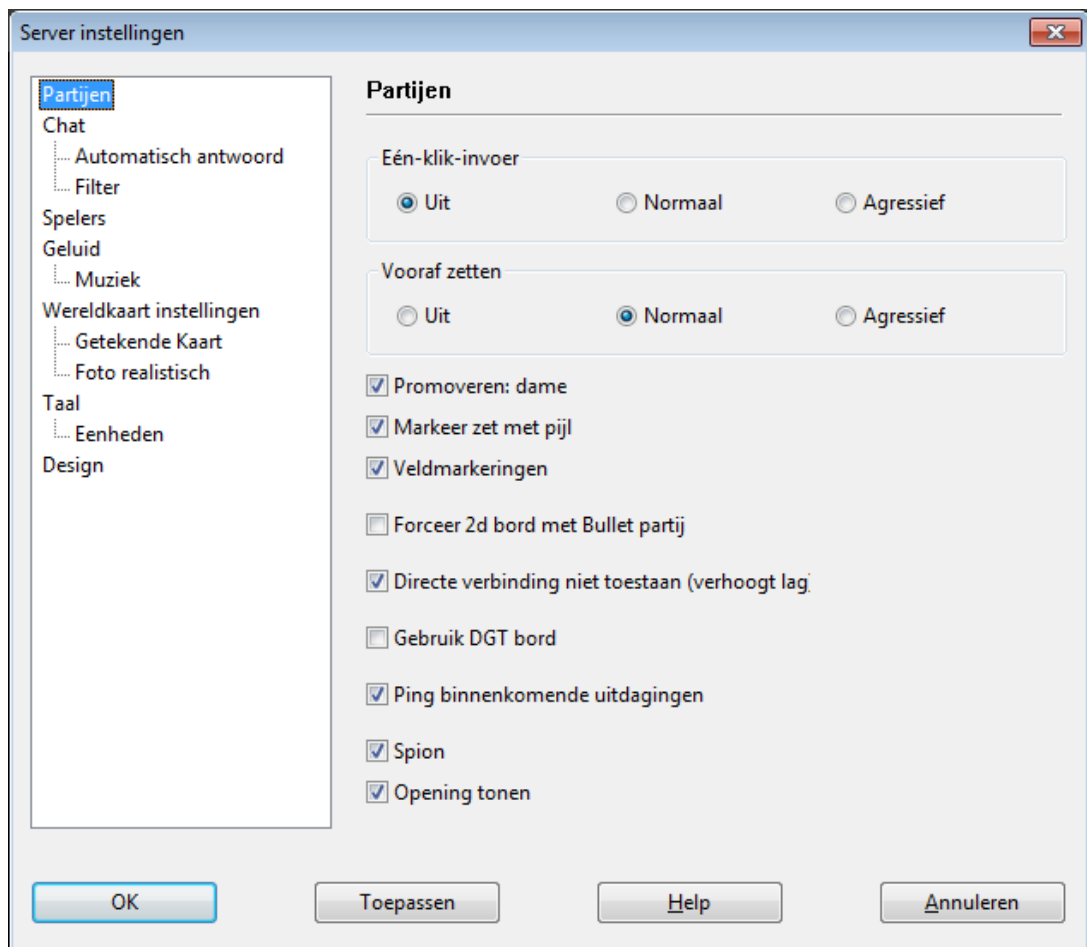
Dit opent het dialoogvenster voor de instellingen van het 2d bord.

3D Bord Instellingen

Dit opent het dialoogvenster voor de instellingen van het 3d bord.

3.4.2 Server instellingen - Partijen

Partijen



Eén-klik-invoer

Zetten worden uitgevoerd na een enkele klik op het doel veld.

Vooraf zetten

Hiermee kunt u zetten uitvoeren voordat de tegenstander gezet heeft. Dit kan makkelijk zijn wanneer bijna zeker bent wat uw tegenstander gaat zetten. Het spaart ook tijd. De zet wordt getekend met een groene pijl en wordt, indien mogelijk, automatisch uitgevoerd nadat uw tegenstander een zet heeft gedaan.

Promoveren: dame

Een pion wordt altijd gepromoveerd tot een dame.

Markeer zet met pijl

De laatste zet wordt gemarkeerd door een gele pijl

Forceer 2d bord met Bullet partij

Omdat snelheid belangrijk is, kan gekozen worden om altijd met het 2d bord te spelen.

Directe verbinding niet toestaan

In vele gevallen wordt de lag (= vertraging) minder wanneer de zetten over een directe verbinding, zonder tussenkomst van de server, verstuurd worden.

Gebruik DGT bord

Dit activeert de verbinding met het DGT schaakbord

Veldmarkeringen

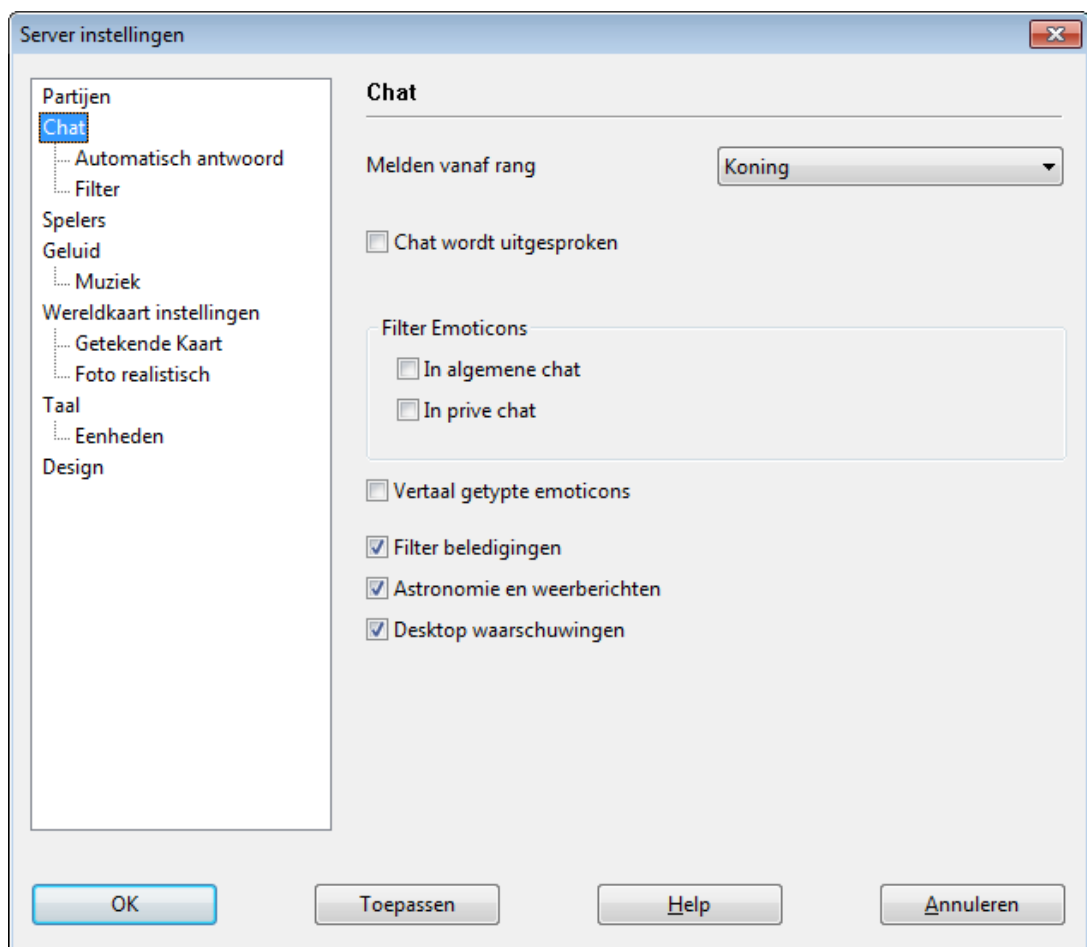
Markeert het veld van het stuk dat u wilt verzetten en geeft aan waar dat stuk naar toe kan gaan.

Ping incoming Challenges

Meet de internetverbinding tussen u en uw tegenstander.

3.4.3 Server instellingen - Chat

Chat



Melden vanaf rang

Zorgt er voor dat een bericht wordt afgebeeld wanneer een speler met een bepaalde rang inlogt.

Chat wordt uitgesproken

Dit biedt de mogelijkheid om tekst uit te laten spreken. Engelse tekst wordt behoorlijk goed uitgesproken, maar bij Nederlandse chats gaat het niet zo goed.

Filter Emoticons

U bepaalt hier of emoticons getoond worden in de chat.

Vertaal getypte emoticons

U kunt gangbare emoticons maken met uw toetsenbord.

Filter beledigingen

De server blokkeert automatisch berichten die beledigingen bevatten. Woorden in de Engelse taal die niet zo netjes zijn worden gefilterd.

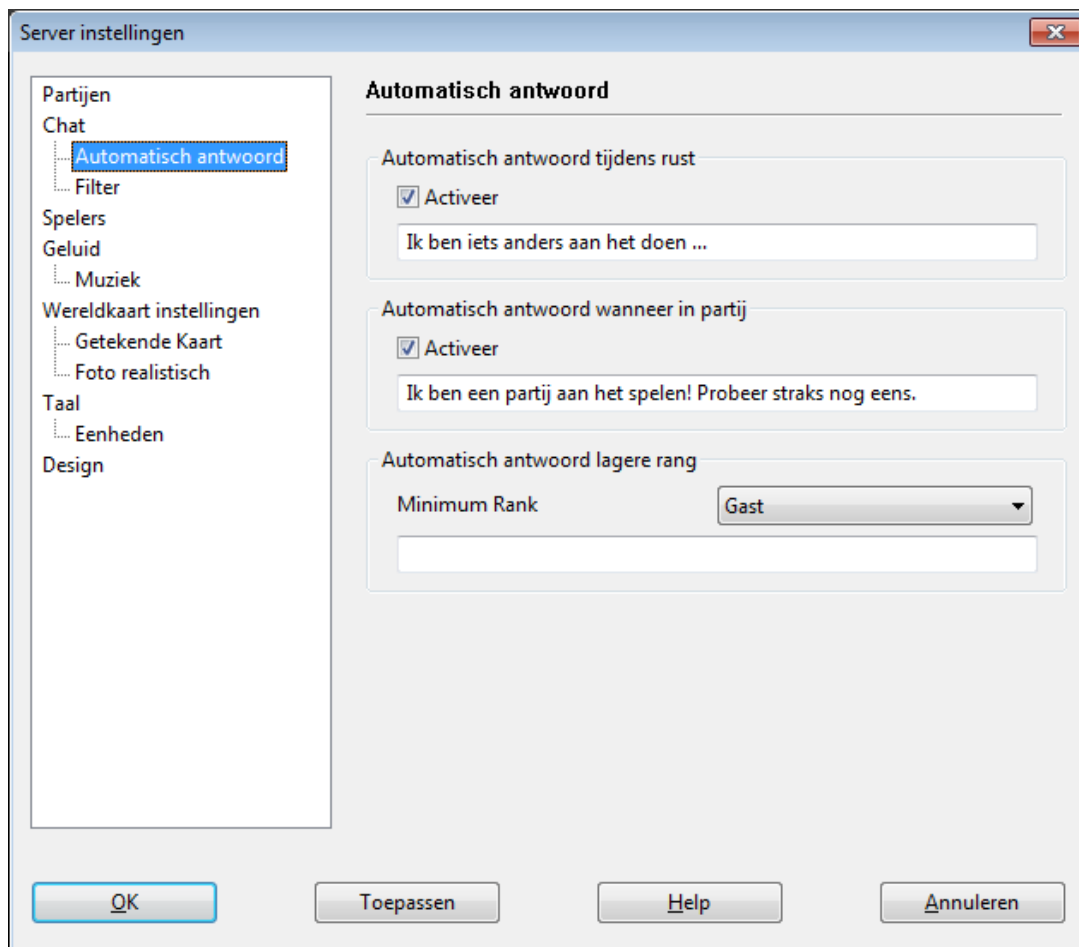
Astronomie en weerberichten

Dit activeert berichten van astronomische en weerkundige aard.

Desktop Alerts

Als een van uw vrienden of een speler met een hoge rang de kamer binnenkomt, verschijnt er een popup in de system tray.

Chat - Automatisch antwoord



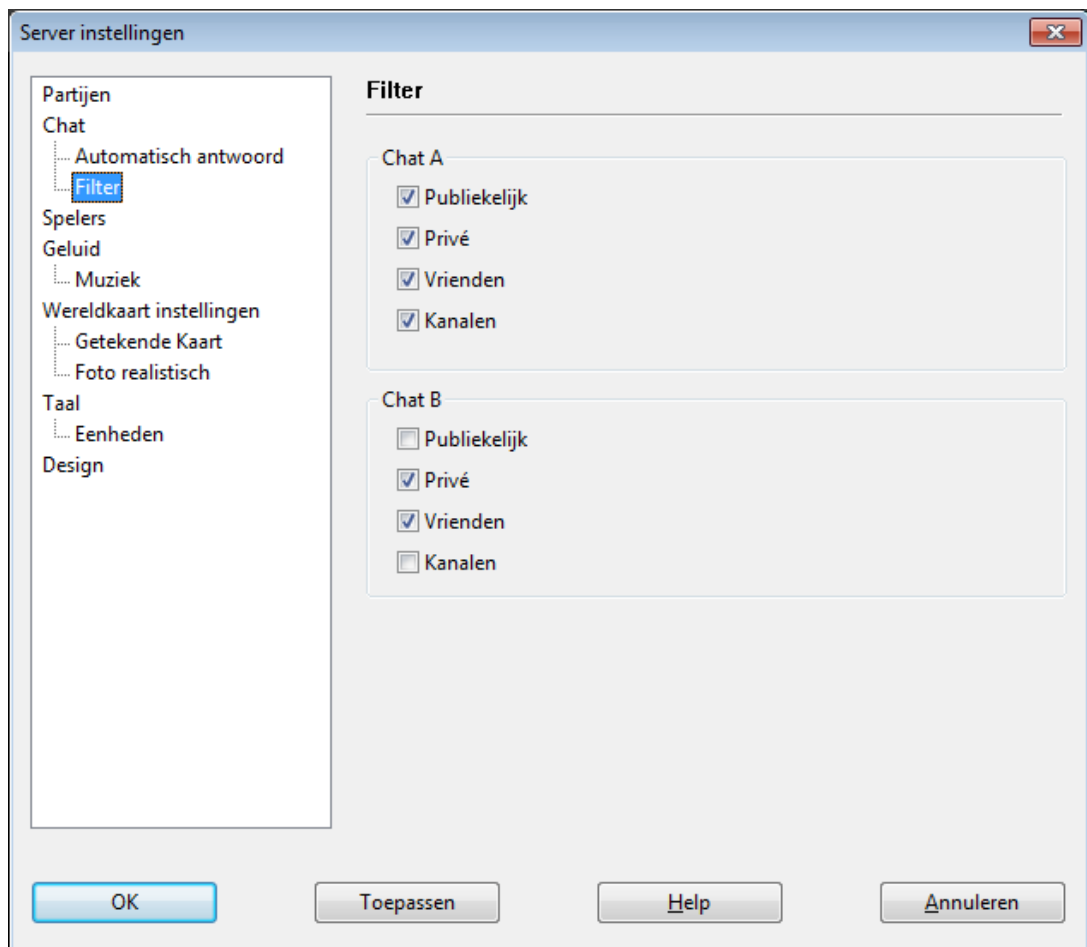
Er zijn twee situaties denkbaar wanneer u niet graag reageert op chat van een ander.

1. U speelt een partij.
2. U bevindt zich op dat moment niet achter uw computer.

Het is mogelijk om automatische antwoorden te versturen.

Automatisch antwoord lagere rang houdt in dat elke gebruiker onder een bepaalde rang een automatisch antwoord krijgt. Deze tekst wordt niet in uw chatvenster afgebeeld.

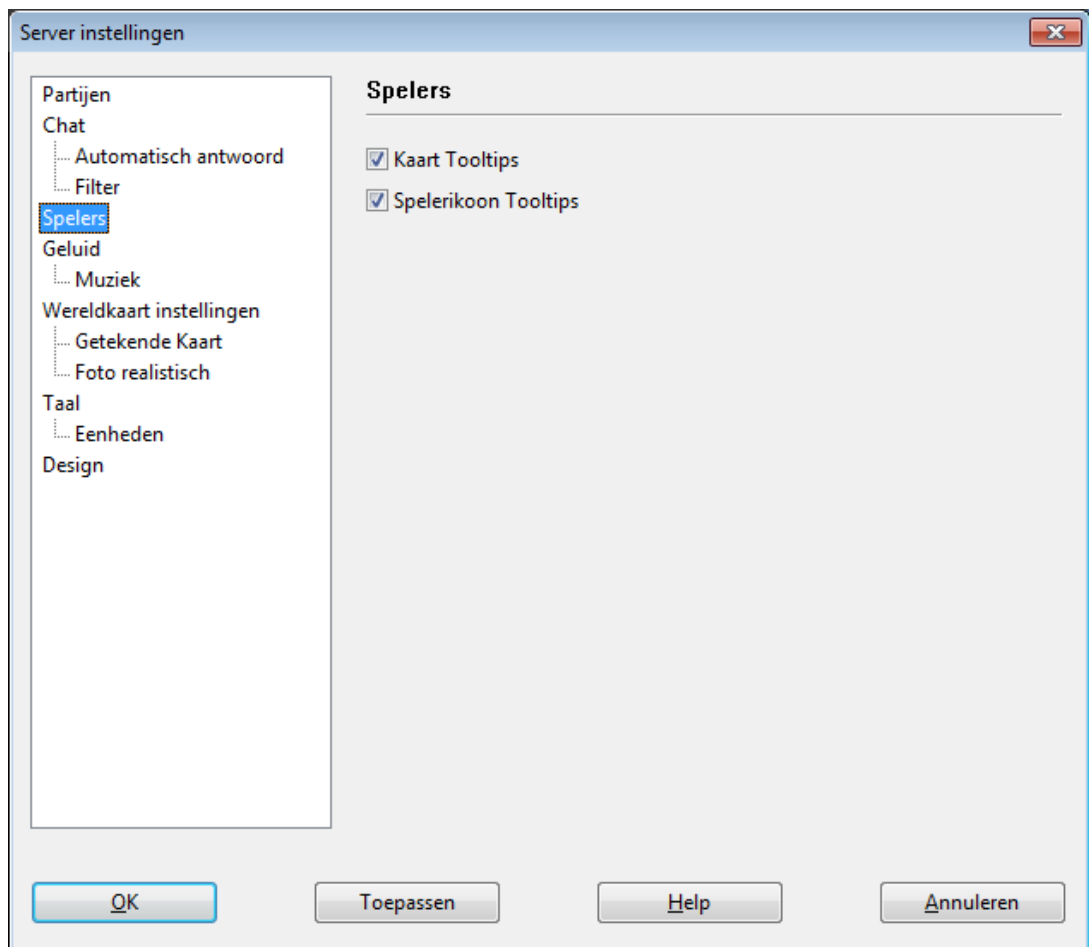
Chat - Filter



Als u een extra venster voor de chat heeft aangevinkt, dan is dat Chat B. Wanneer u een vinkje plaatst bij een van deze onderdelen, dan wordt de chat wel ontvangen, anders niet.

3.4.4 Server instellingen - Spelers

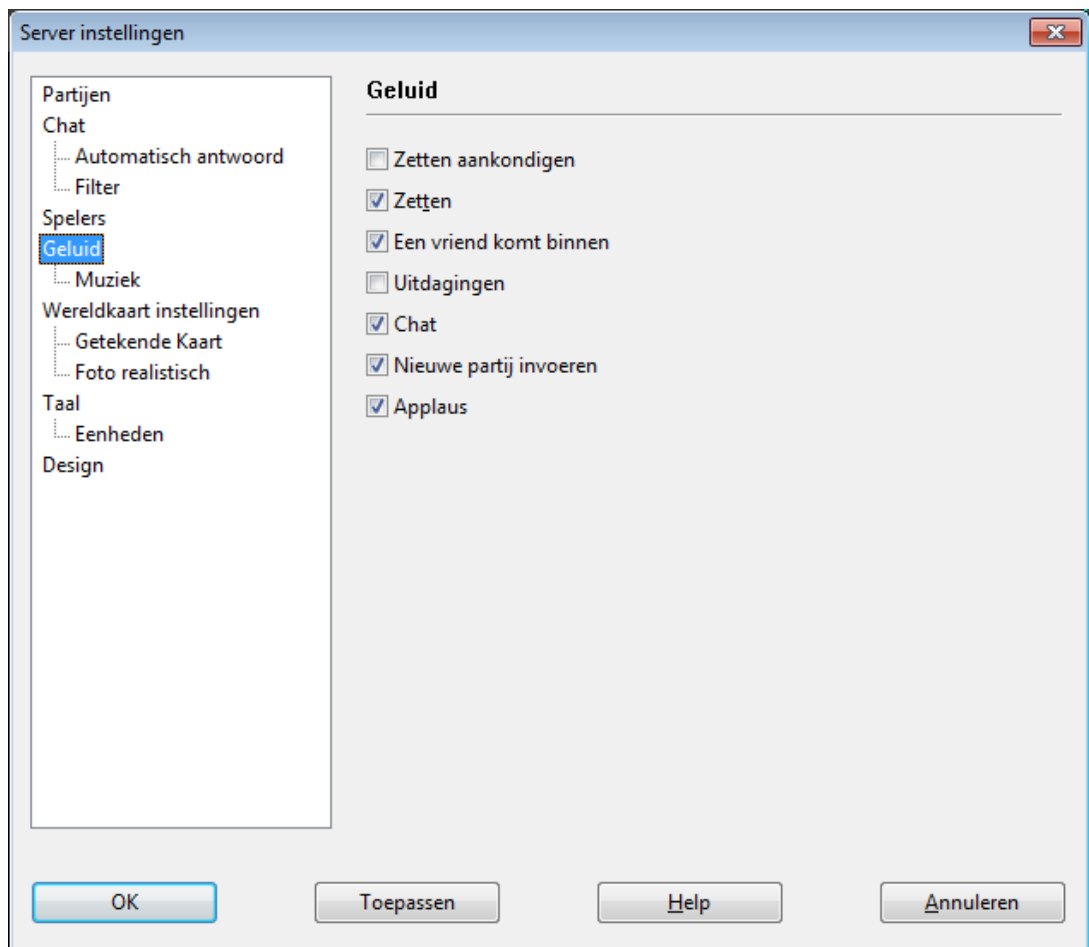
Spelers



Dit bepaalt welke iconen (kleine afbeeldingen, tooltips) worden getoond wanneer u met de muisaanwijzer over de spelerslijst beweegt.

3.4.5 Server instellingen - Geluid

Geluid



Zetten aankondigen

De bordcoördinaten worden uitgesproken over uw luidsprekers.

Zetten

Realistische bordgeluiden zijn hoorbaar.

Een vriend komt binnen

Wanneer een speler binnenkomt die als vriend gemarkeerd is, dan klinkt een akoestisch signaal.

Uitdagingen

Uitdagingen worden hoorbaar gemaakt door een waarschuwingsgeluid.

Chat

Als u een tijd het programma niet bediend hebt, dan wordt de eerstvolgende chat hoorbaar gemaakt door een telefoongeluid om u er op te attenderen.

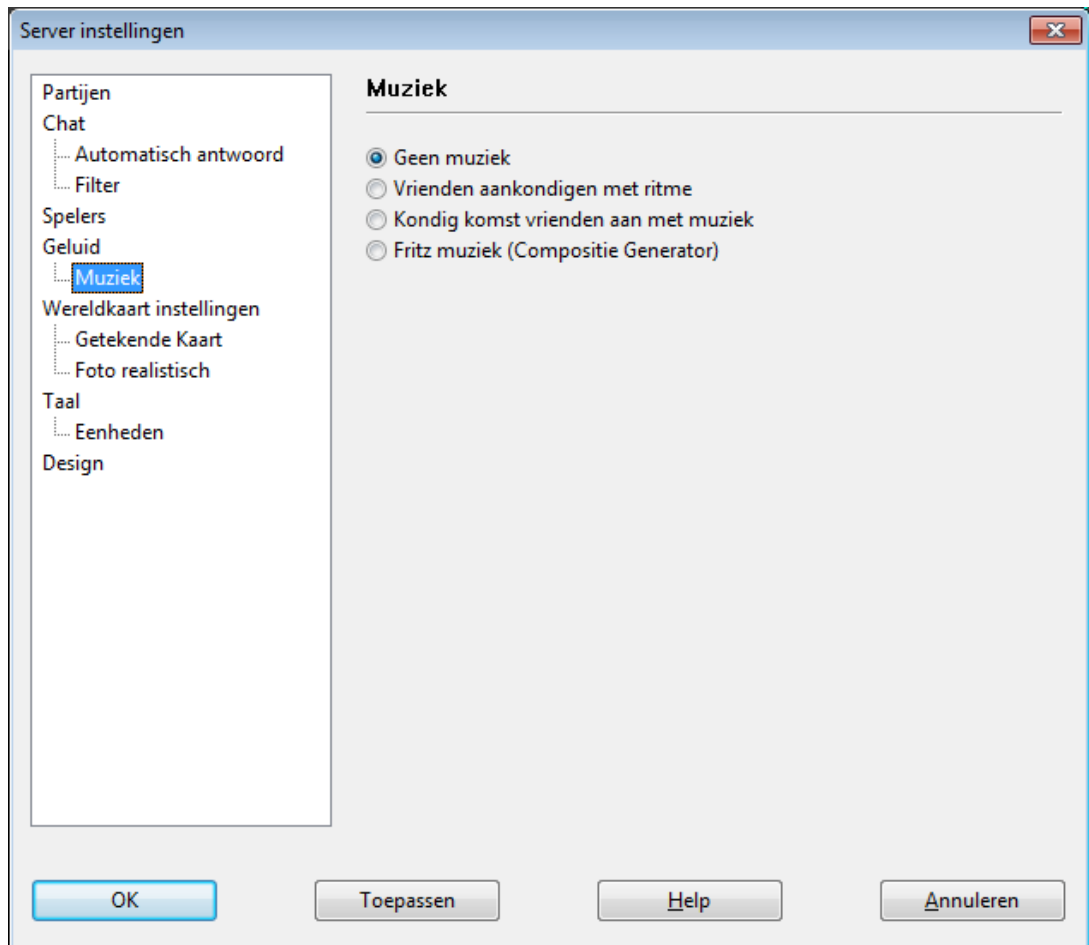
Nieuwe partij invoeren

Het geluid van stukken die opgezet worden om een nieuwe partij te beginnen.

Applaus

Als u een partij gewonnen heeft, wordt een applaus hoorbaar.

Geluid - Muziek



Het server gedeelte kan bepaalde gebeurtenissen van de server voorzien van muziek.

Geen Muziek

Er wordt geen muziek afgespeeld.

Vrienden aankondigen met ritme

Het programma genereert een drumbeat wanneer een speler die door u

gemarkeerd is als vriend, inlogt.

Kondig komst vrienden aan met muziek

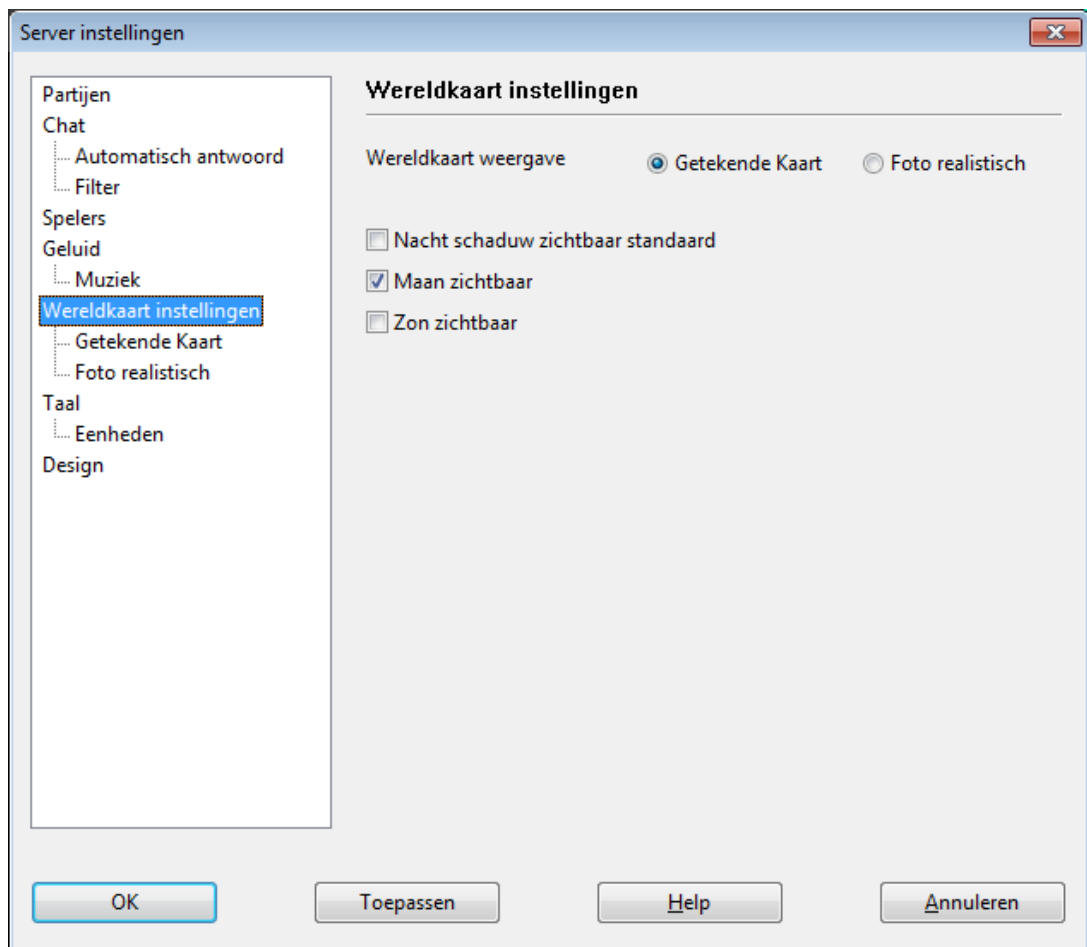
Het programma genereert een korte herkenningmelodie wanneer een speler die door u gemarkeerd is als vriend, inlogt.

Fritz Muziek

Voor muziek die voortdurend op de achtergrond te horen is.

3.4.6 Server instellingen - Wereldkaart instellingen

Wereldkaart instellingen



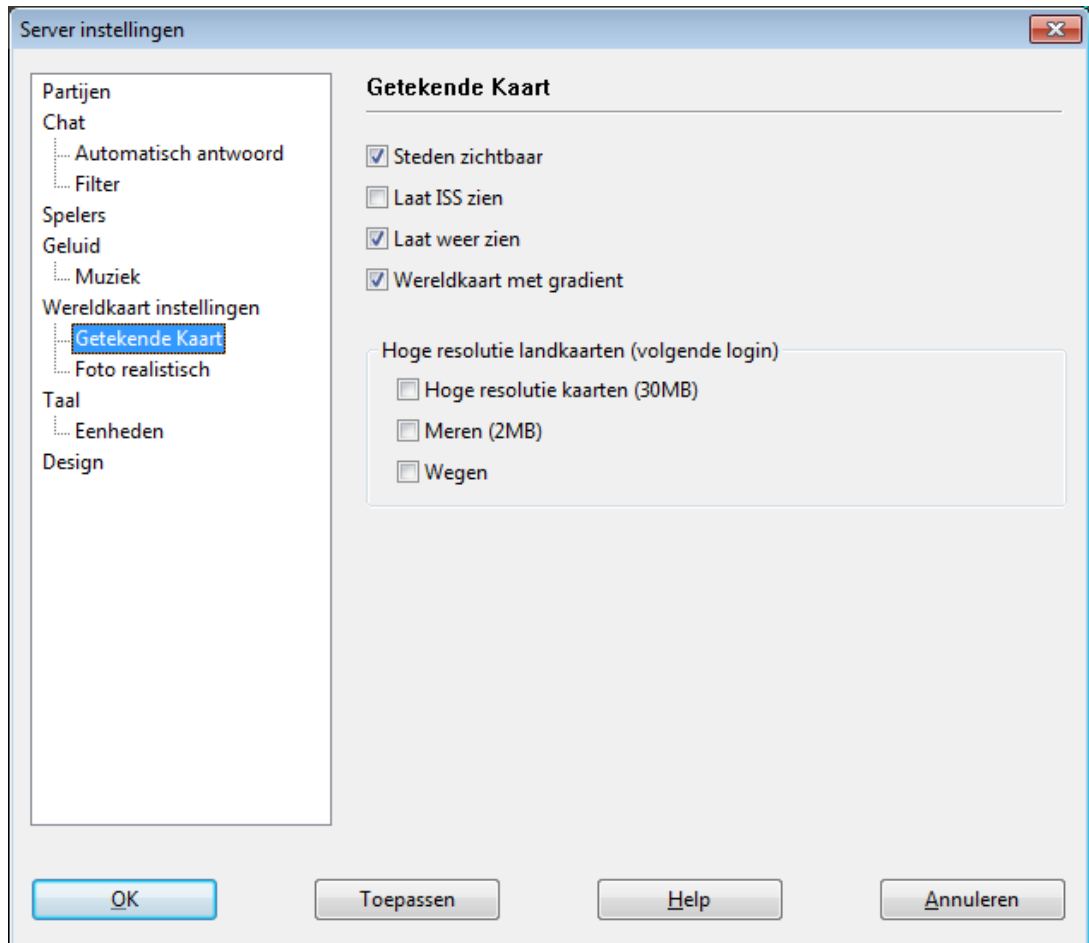
Hier maakt u de keuze tussen de getekende en de fotorealistische wereldkaart. Als u niet wilt dat uw computer tijd verliest aan de opbouw van de fotorealistische kaart kunt u het beste de getekende kaart gebruiken.

Nacht schaduw zichtbaar standaard

Het donkere gedeelte van de kaart geeft aan waar de zon al onder is gegaan.

Maan/Zon zichtbaar

Spreekt voor zich.

Wereldkaart instellingen - Getekende Kaart**Steden zichtbaar**

Laat de grootste steden zien.

Laat ISS zien

Laat de positie van het International Space Station op de wereldkaart zien.

Laat weer zien

Toont het weer als u enigszins ingezoomd bent op de kaart.

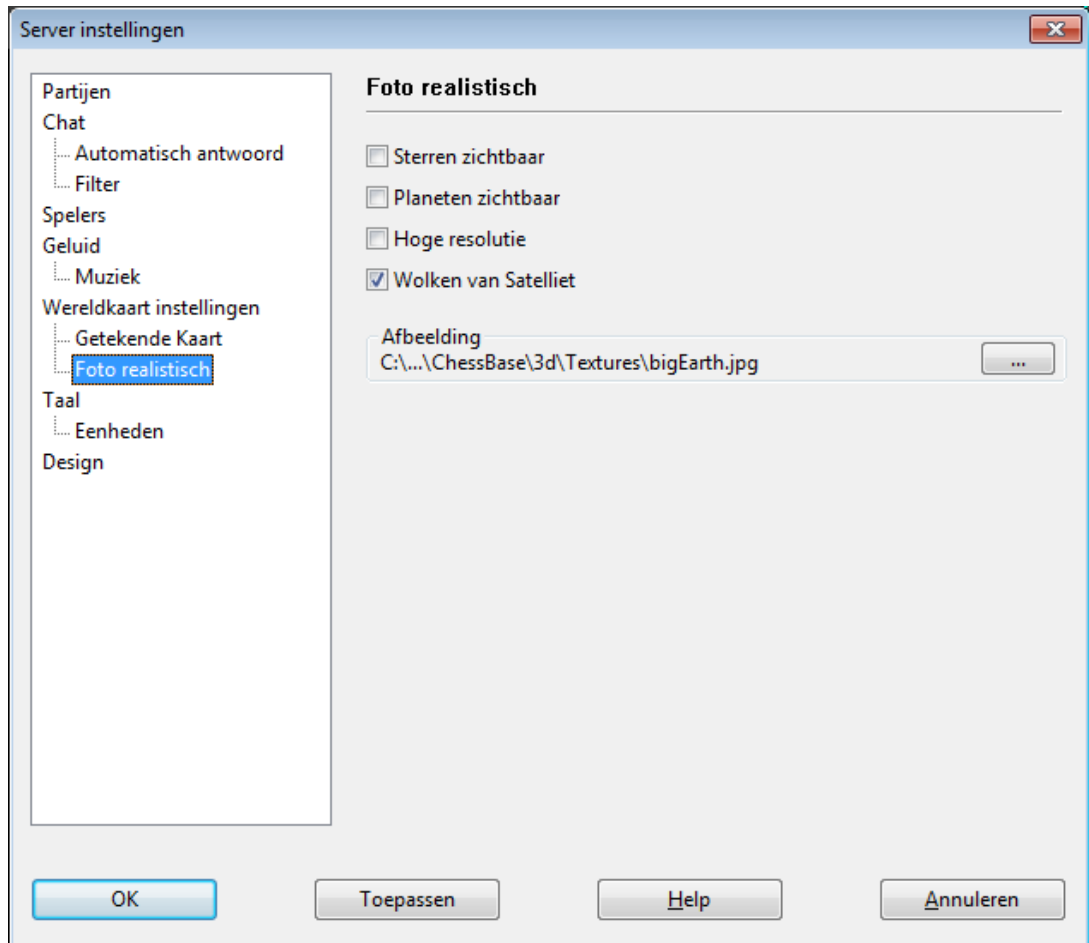
Wereldkaart met gradiënt

De kaart wordt getoond met geleidelijke kleurovergangen.

Hoge resolutie

Nauwkeurigere kaarten vereisen meer geheugenruimte, maar zijn mooier.

Wereldkaart instellingen - Foto realistisch



Sterren/Planeten zichtbaar

En dat in een schaakprogramma...

Hoge resolutie

Het kan nog mooier, maar het kost geheugen en snelheid!

Wolken van Satelliet

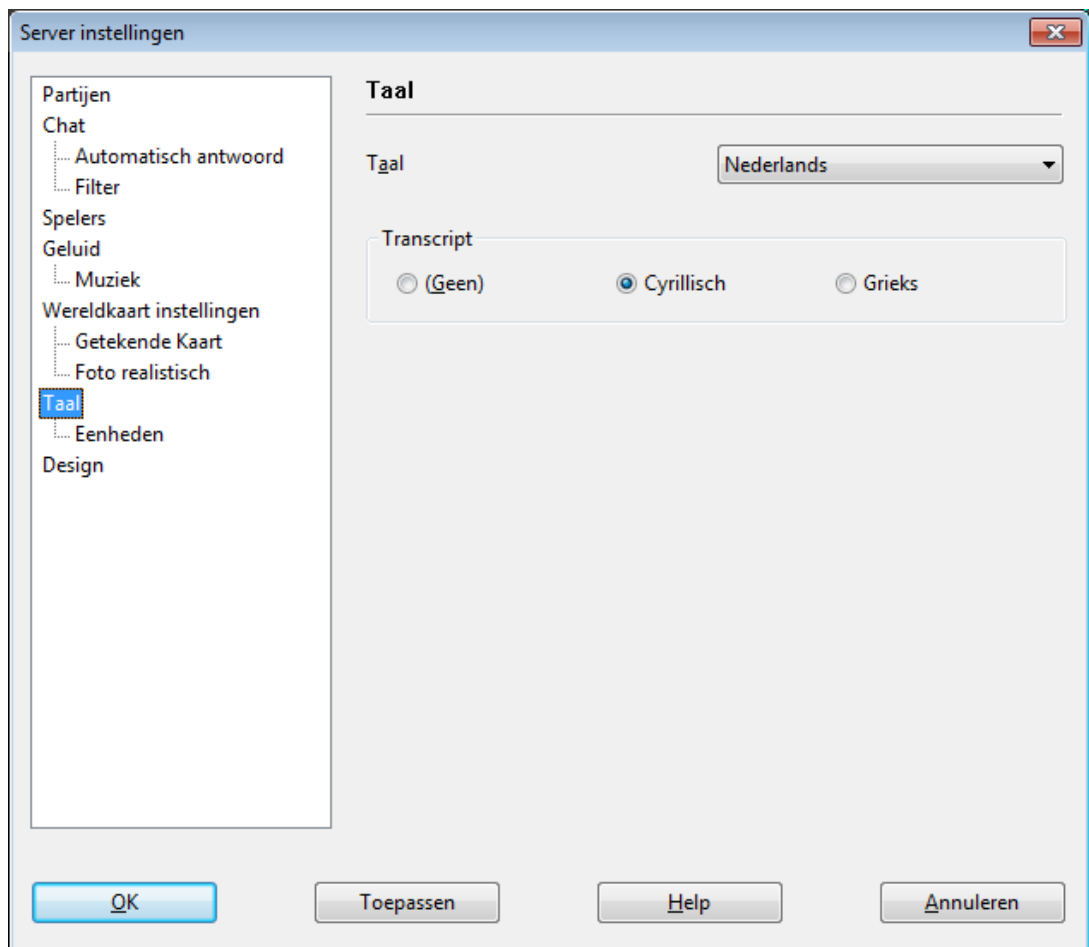
Elk uur worden weefoto's van een satelliet ververst en op de juiste plek boven de wereldbol gezet.

Afbeelding

Het is mogelijk om een scherper plaatje van internet te downloaden en deze te laden in het programma. Wanneer u op de blader knop drukt, kunt u ook kiezen voor bijvoorbeeld het plaatje monsterearth.jpg. De URL voor het downloaden voor een andere wereldbol is: <http://earthobservatory.nasa.gov/Features/BlueMarble/>

3.4.7 Server instellingen - Taal

Taal

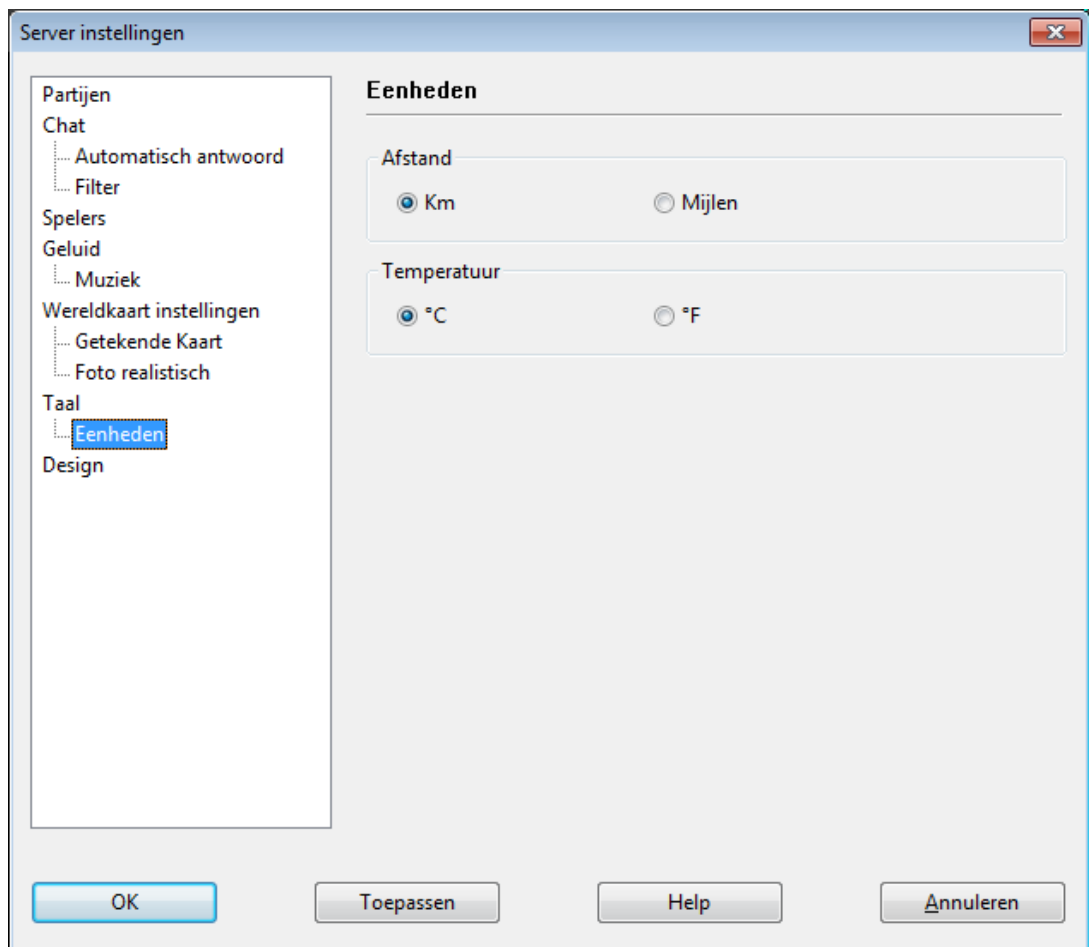


Het programma is in meerdere talen te gebruiken.

Transcript

Als u een computer gebruikt met een Cyrillische of Griekse karakterset dan worden de karakters zodanig geconverteerd dat ze bruikbaar zijn.

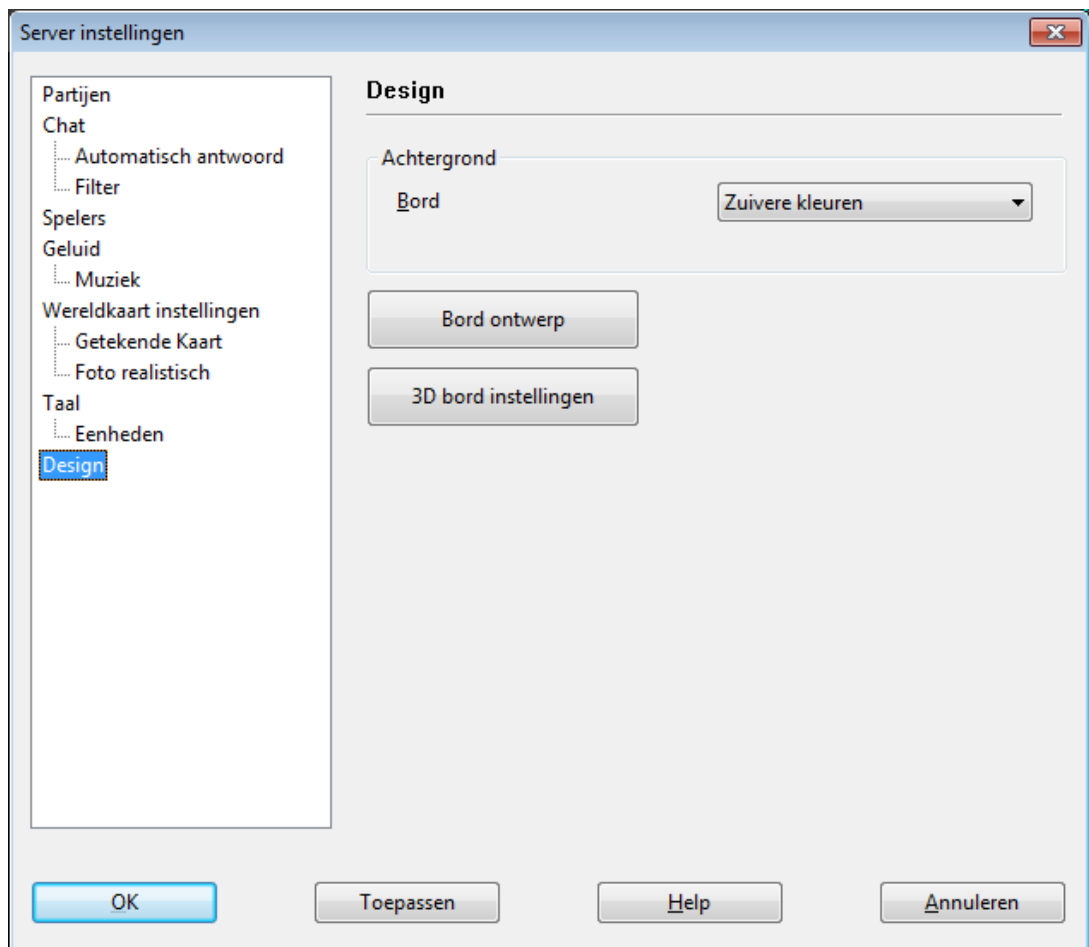
Taal - Eenheden



Via deze opties kunt u kiezen in welke eenheden afstand en temperatuur moet worden weergegeven.

3.4.8 Server instellingen - Design

Design



Hiermee kunt u de grafische vormgeving van het programma aanpassen.

Achtergrond Bord

Hier kunt u andere kleuren kiezen voor alle vensters en schaakborden.

Dikte splitter

De splitter is de smalle balk die de vensters van elkaar scheidt. Hiermee stelt u de breedte van de balk in.

Bord ontwerp

Dit opent het dialoogvenster voor de instellingen van het 2d bord.

3D Bord Instellingen

Dit opent het dialoogvenster voor de instellingen van het 3d bord.

3.4.9 Zet invoer

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

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

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

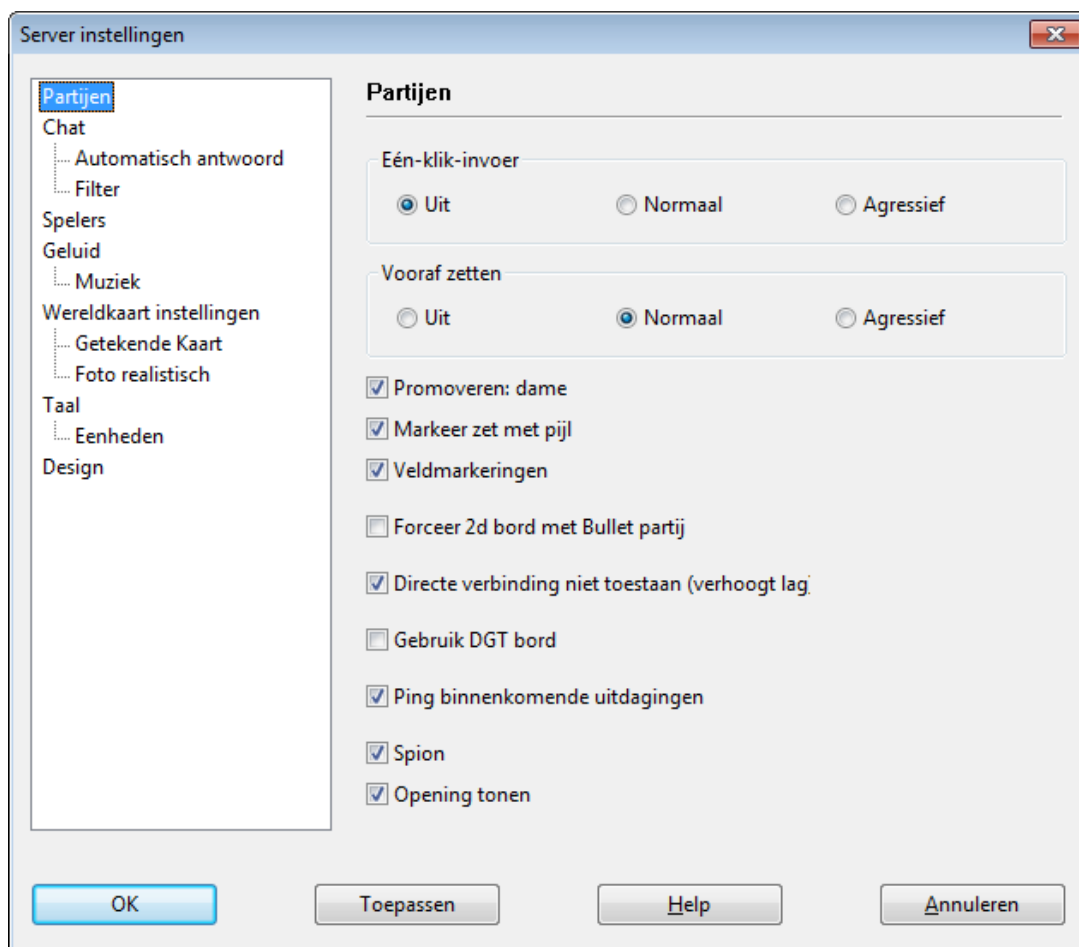


Wit selecteert de pion op e2 en beweegt de muis terwijl de muisknop ingedrukt blijft. Het vertrekveld e2 is gemarkeerd met een cirkel. Wanneer de muis beweegt over veld e3 is het veld gekleurd.



Als wit doorgaat met het slepen van de pion naar veld e4, dan wordt dit potentiële veld gekleurd. Het programma gebruikt grafische hulpmiddelen om illegale zetten te

vermijden op het schaakbord. Dit is zeer handig in partijen met rating en bij partijen op de schaakserver.

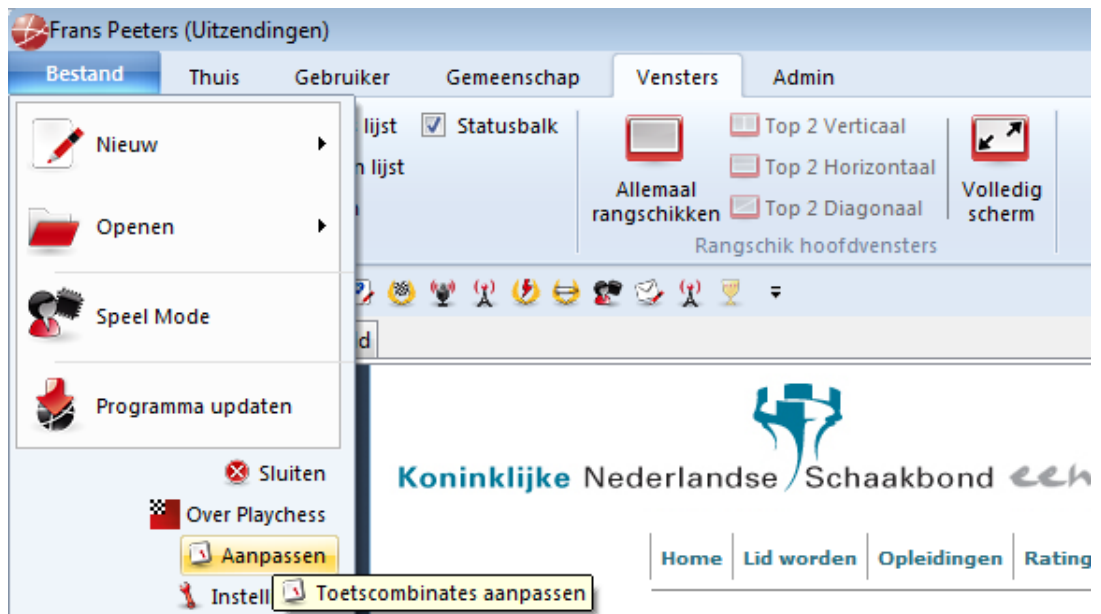


Veldmarkering

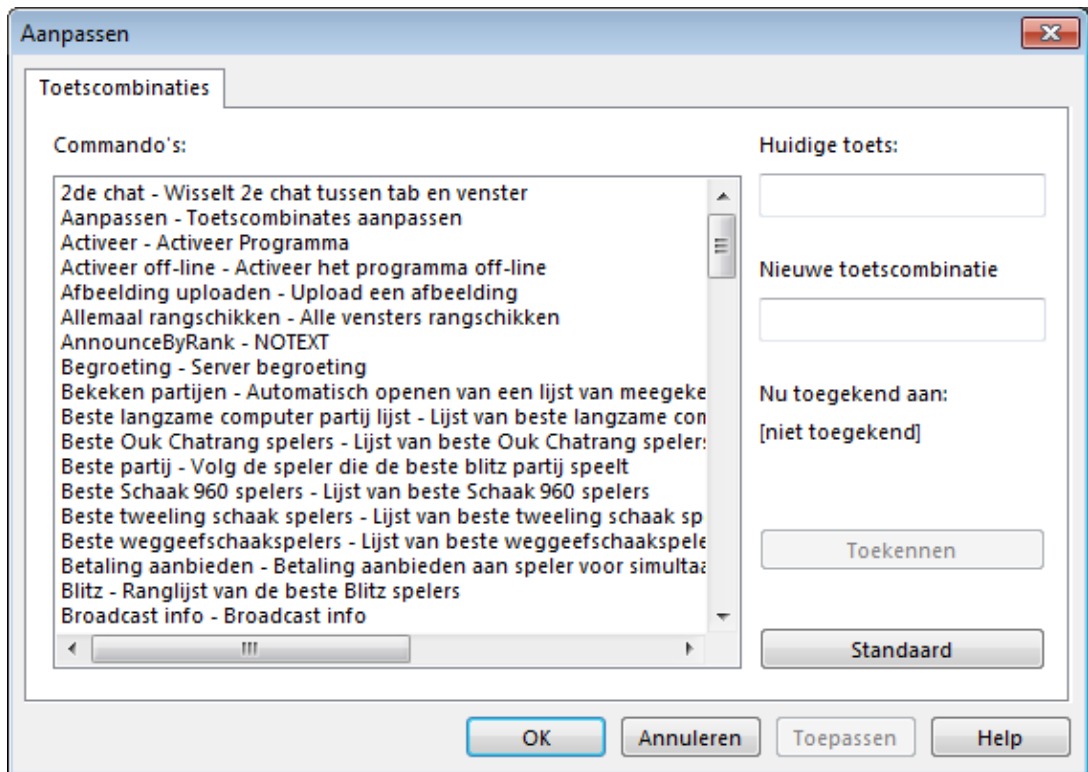
Deze optie in *Bestand - Instellingen – Partijen* vermijdt dat het vertrekveld van een stuk wordt gemarkeerd met een cirkel tijdens het verzetten van een stuk.

3.4.10 Toetsenbord aanpassen

Bestand – Aanpassen



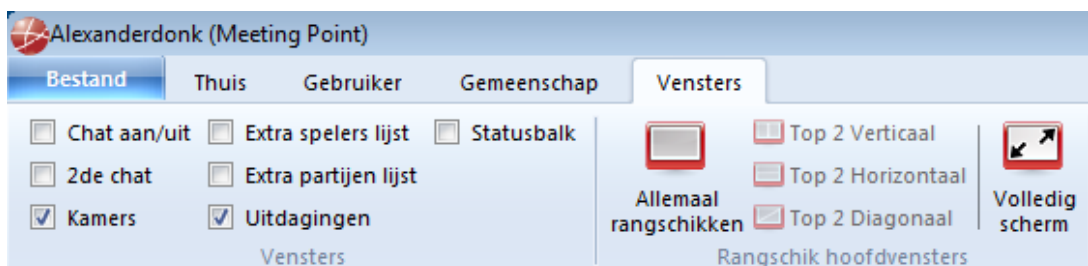
Er zijn veel toetscombinaties die het bedienen van het programma sneller en effectiever maken. U kunt het toetsenbord aanpassen en uw eigen toetscombinaties toekennen, zelfs aan functies waar nog geen toetscombinatie voor bestaat.



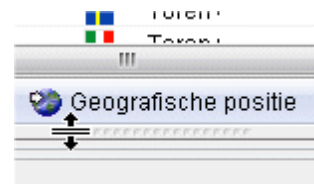
3.4.11 Vensters aanpassen

Vensters – Allemaal rangschikken

Als u begint met het programma zijn bepaalde fabrieksinstellingen geladen. U kunt de lay-out van het scherm en vele andere aspecten van het programma op allerlei manieren aanpassen.

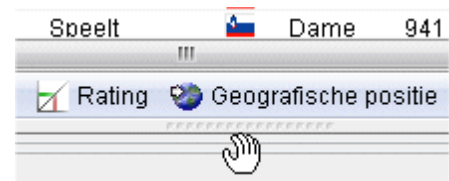


Om een venster aan te passen zet u de muis op een horizontale of verticale scheidingsbalk. Daardoor krijgt u een schuifmuis. Door vervolgens de linker muisknop in te drukken en vast te houden kunt u de afmetingen van het venster veranderen.

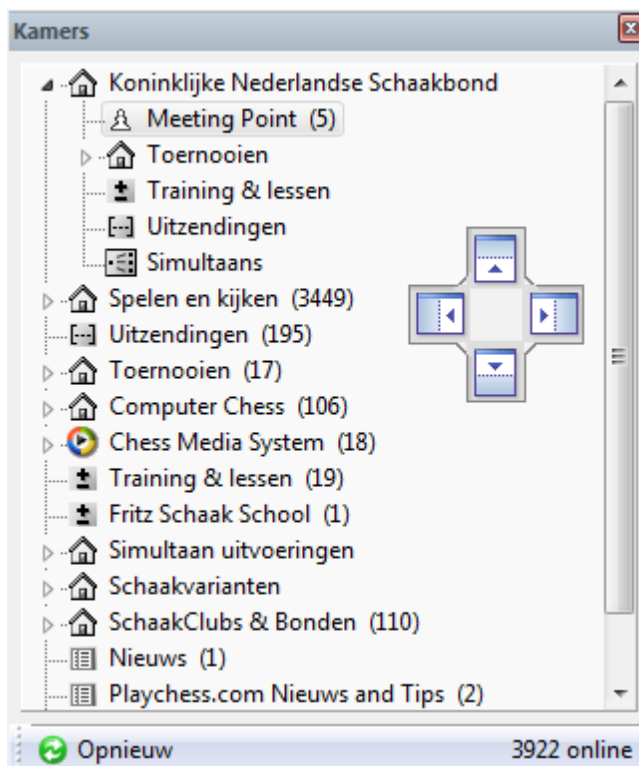


Het programma zal alle overige elementen hieraan aanpassen, zodat u nooit een venster zult verliezen en vensters niet gedeeltelijk over elkaar heen komen te liggen.

Elk van de afzonderlijke vensters kan ook verplaatst worden naar een andere plaats op het scherm. Beweeg de muis op de twee parallelle lijnen onder de scheidingsbalk. Nu moet u met de linker muisknop klikken en de knop ingedrukt houden. Nu kunt u het venster naar een andere plaats op het scherm slepen.

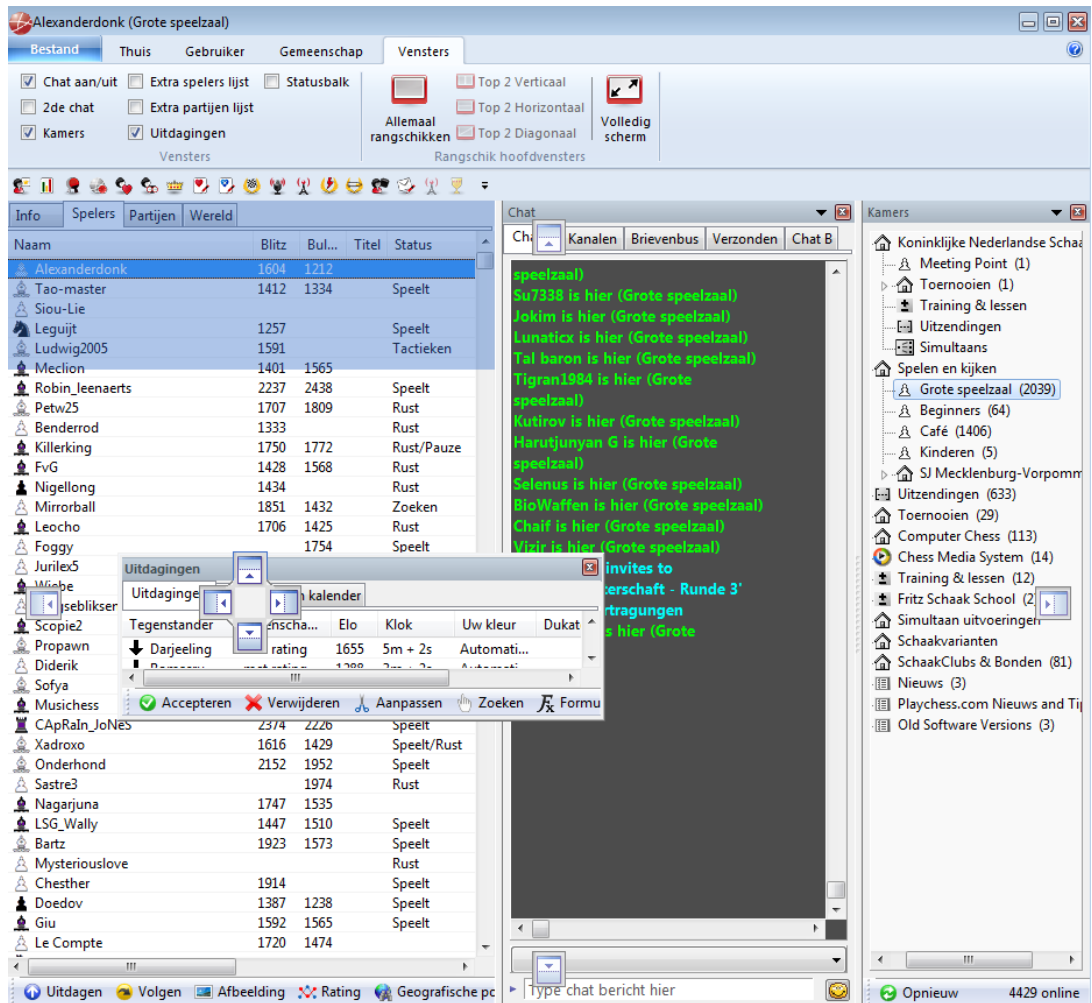


Het programma biedt nu een nieuwe, meer intuïtieve manier voor het koppelen en ontkoppelen van vensters. U doet dit door te klikken op de topbalk van een venster en de muisknop ingedrukt te houden terwijl u deze over het scherm versleept. Er staan nu verscheidene pijltjesknoppen op het scherm. Deze pijltjesknoppen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

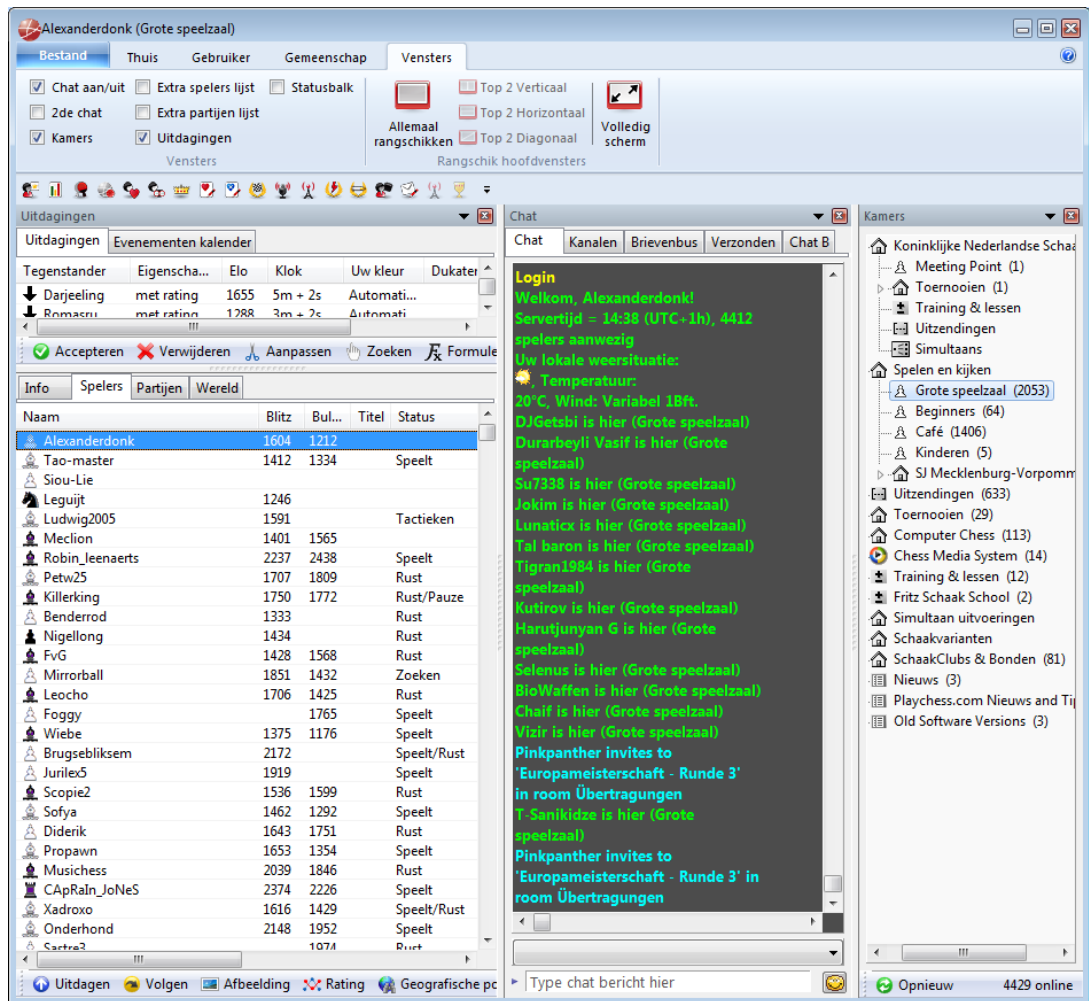


Om een venster te koppelen beweegt u de muis over het gearceerde deel van de pijltjesknop terwijl u de muisknop ingedrukt houdt. De nieuwe plaats voor het venster zal worden weergegeven voordat u de muisknop loslaat. In ons voorbeeld zullen we het uitdagingenvenster verplaatsen door de muis over de bovenste pijl te bewegen.

Dit zal het uitdagingenvenster boven de spelerslijst plaatsen. Wanneer u het gearceerde blauwe gebied op het scherm ziet, kunt u de muisknop loslaten.



Het uitdagingenvenster wordt geplaatst in het gebied wat zojuist gearceerd was.

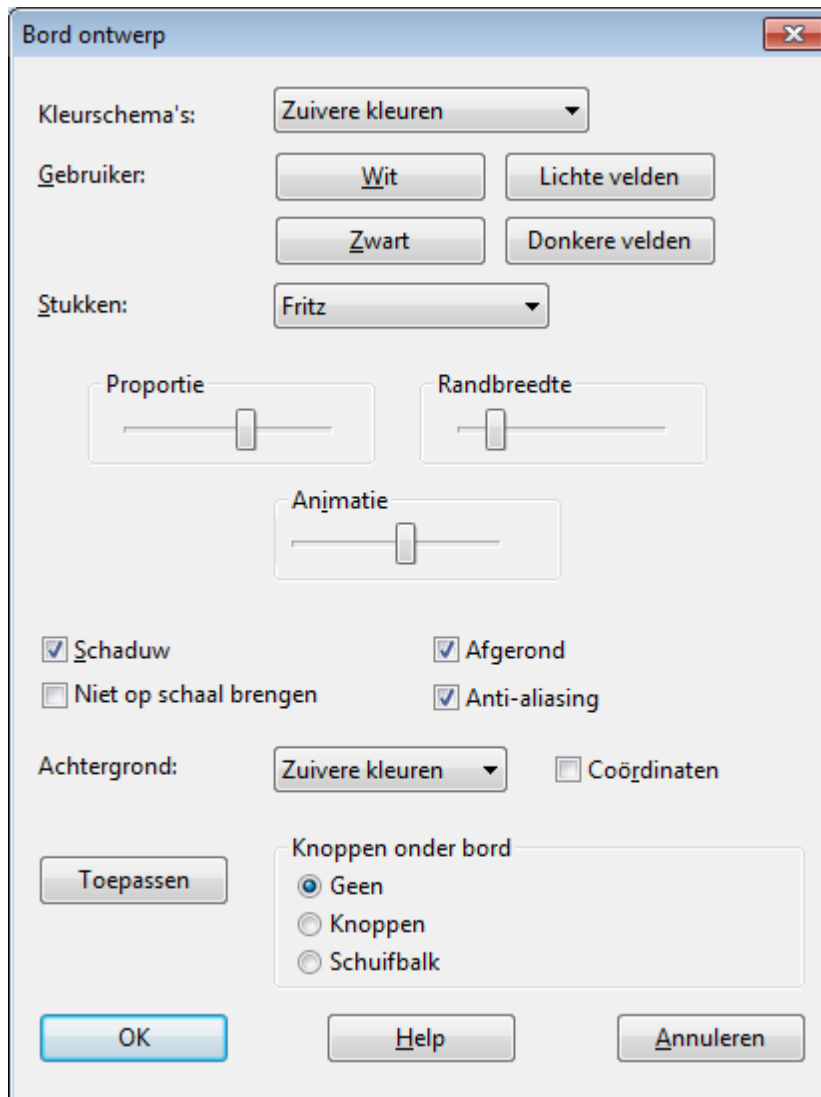


Deze methode voor het verplaatsen van vensters met gebruik van de pijltoetsen is makkelijk wanneer u onthoudt dat de plaats van het venster altijd aangegeven wordt door het gearceerde gebiedje naast de pijltoetsen. Met een beetje oefening zult u zien dat u de vensters zeer snel kunt plaatsen.

3.4.12 Bordontwerp 2D

Bord – Bord 2D

Als u met de rechter muistoets op het bord klikt, verschijnt een dialoogvenster waarin u het ontwerp van het bord kunt veranderen.



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

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

Hier zijn de details:

- **Kleurenschema's** kiest de kleur en de structuur van de donkere en lichte velden van het schaakbord. Als u een eigen kleurenmix wilt maken kiest u eenheidskleur en de kleuren die u geschikt vindt voor de velden en stukken. U kunt ook ander materiaal gebruiken door op User BMP te klikken in de kleuren schema's.
- **Stukken** U kunt uit minstens vijf sets stukken kiezen. Fritz is de standaard, USCF vindt u in Amerikaanse schaaktijdschriften en Oldstyle is een nostalgische set die

werd gebruikt in oude schaakboeken uit de vorige eeuw. Het is zelfs mogelijk om alle schaakstukken te laten verdwijnen met Blind all voor een ouderwets potje blindschaak.

- **Proportie** reguleert de relatieve grootte van de stukken in verhouding tot het bord.
- **Randbreedte** bepaalt hoe breed de kanten van het bord moeten zijn.
- **Animatie** bepaalt hoe snel de stukken over het bord bewegen.
- **Schaduw** zorgt ervoor dat een schaduw effect ontstaat, zodat de stukken iets over het bord lijken te zweven.
- **Afgerond** zorgt ervoor dat de stukken er ronder uitzien.
- **Niet op schaal brengen** schakelt over naar de oude Fritz stukken met vaste grootte.
- **Achtergrond** Ook hier kunt u uw eigen bitmap materiaal gebruiken door op Gebruiker BMP te klikken.
- **Coördinaten** U ziet de coördinaten om het bord staan: 1-8 en a-h.



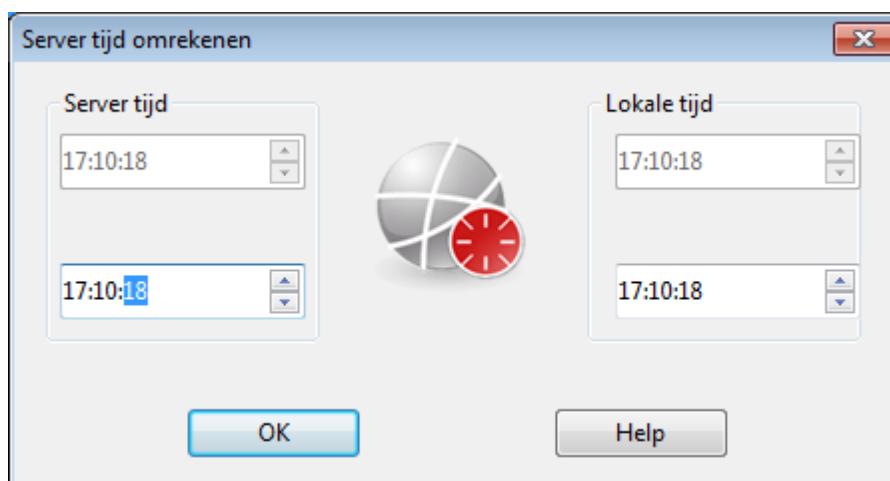
- **Knoppen onder bord** zet pijlen onder het bord om een partij gemakkelijk na te kunnen spelen. Met de knoppen kunt u snel naar het begin of het einde van een partij springen of zet voor zet de partij doorspelen.
- **Toepassen** Met de knop toepassen kunt u de instellingen direct testen en overnemen.

3.4.13 Servertijd omrekenen

Gemeenschap – Servertijd omrekenen



De servertijd die weergegeven wordt wanneer u inlogt op de Playchess server, is de MET-tijd (Midden Europa Tijd). Het is de lokale tijd in Duitsland, Frankrijk, Spanje, Nederland enzovoorts.



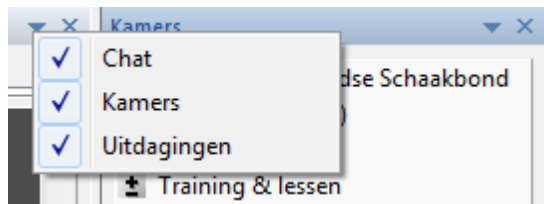
Gebruik *Server tijd omrekenen* om de tijd naar uw lokale tijd om te zetten.

3.4.14 Venster iconen

Het programma heeft nu extra iconen voor de belangrijke vensters.



Zoals vertrouwd zal een klik op het X-symbool het venster afsluiten. Door op het kleine driehoekje te klikken, wordt een menu geopend. Met het menu kan de gebruiker vensters verbergen of weer tevoorschijn halen wanneer ze nodig zijn.



3.5 Programma vensters

3.5.1 Het notatievenster

Het notatievenster toont alle zetten van een partij. Daarnaast kunnen er varianten of commentaren in staan. U kunt naar elke fase in de partij springen door in de notatie te klikken, het bord zal volgen. U kunt ook de pijltjestoetsen gebruiken om in de notatie te navigeren.

In gewone partijen zonder commentaar zult u het misschien beter vinden om de notatie in de vorm van een schaakformulier te gebruiken. Klik op het tabblad Schaakformulier bovenaan het notatievenster om deze te zien. Hier kunt u alle zetten zien, maar geen evaluaties, varianten of commentaar.

Sommige gebruikers kunnen problemen tegenkomen met de notatie op het scherm en bij het afdrucken. Met name de schaaksymbolen kunnen niet juist zijn.

Oorzaak

Het programma gebruikt speciale TrueType lettertypes voor de schaaknotatie en voor de stukken op het bord. Deze kunnen soms niet goed geïnstalleerd zijn samen met het programma. Wellicht moet u bijvoorbeeld over de juiste administratieve rechten beschikken om de lettertypes te kunnen installeren.

Oplossing

Installeer de lettertypes met de hand door gebruik te maken van het Windows Configuratie paneel – Fonts. Alle schaakfonts kunnen worden gevonden op de programma DVD's van ChessBase.

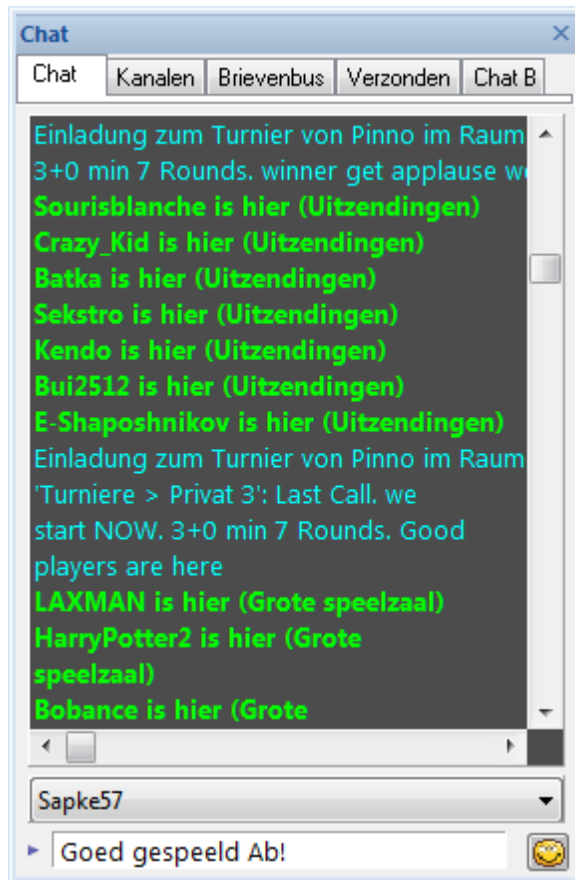
3.5.2 Hoofdscherm

Wanneer u inlogt op de Playchess server, zal het online hoofdscherm geopend worden.

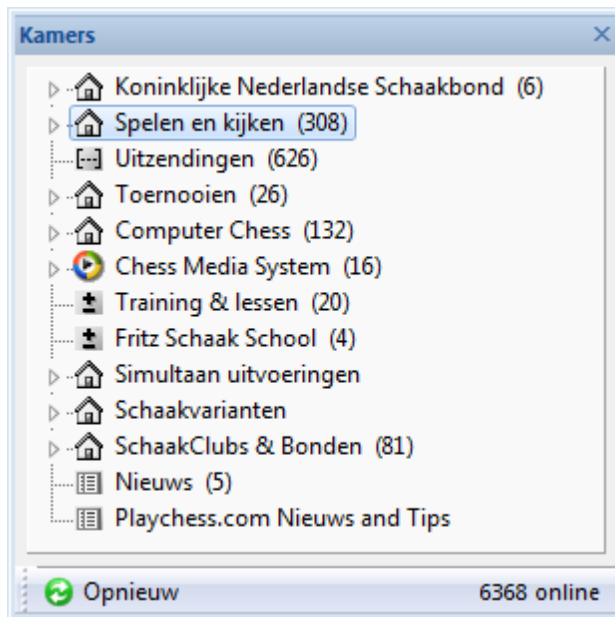
Aan de linkerkant is een lijst met spelers of partijen, daaronder de uitdagingenlijst. U kunt bij veel vensters bovenaan het scherm op de tabbladen klikken om te schakelen tussen de verschillende lijsten. Door te klikken op een kolomkop wordt de lijst volgens die kop (naam, rating, titel, enzovoorts) gesorteerd.

Naam	Blitz	Bullet	Titel	Niveau	Land	Status	Afstand	Sociaal	Langzaam	Internet
ArthurDent_2003	2246	1892		Loper++		Speelt	162 km			ok,sn
Nstewart	2203		FM	Loper+!		Speelt	209 km			ok,sn
BuLLetchamp	1930	1952		Loper		Speelt	5874 km			ok,sn
Kolisch	1918	1803		Paard!		Speelt	536 km			ok,sn
Klapperschlage	1831	1731		Loper		Rust/Pauze	345 km	1810		ok,sn

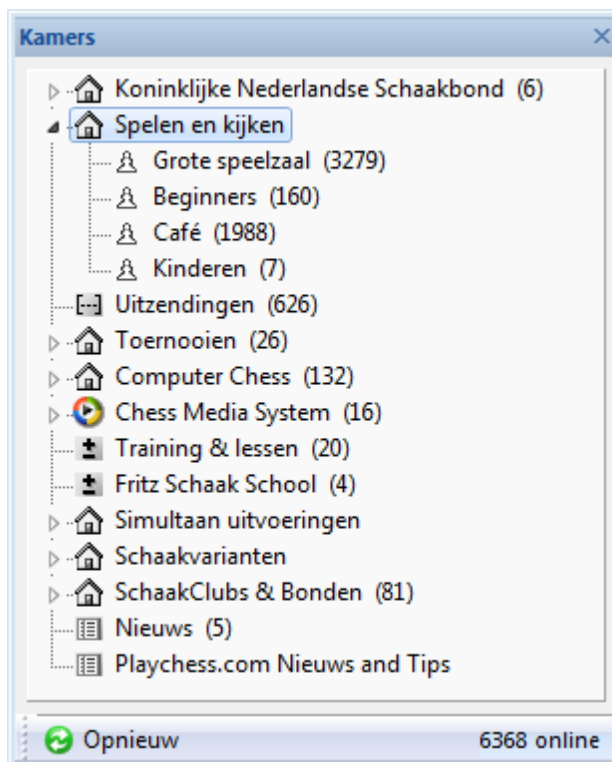
Aan de rechterkant staat het [chatvenster](#), daaronder de verschillende kamers.



Klik op een huis of de naam naast het huis om dat huis te openen.

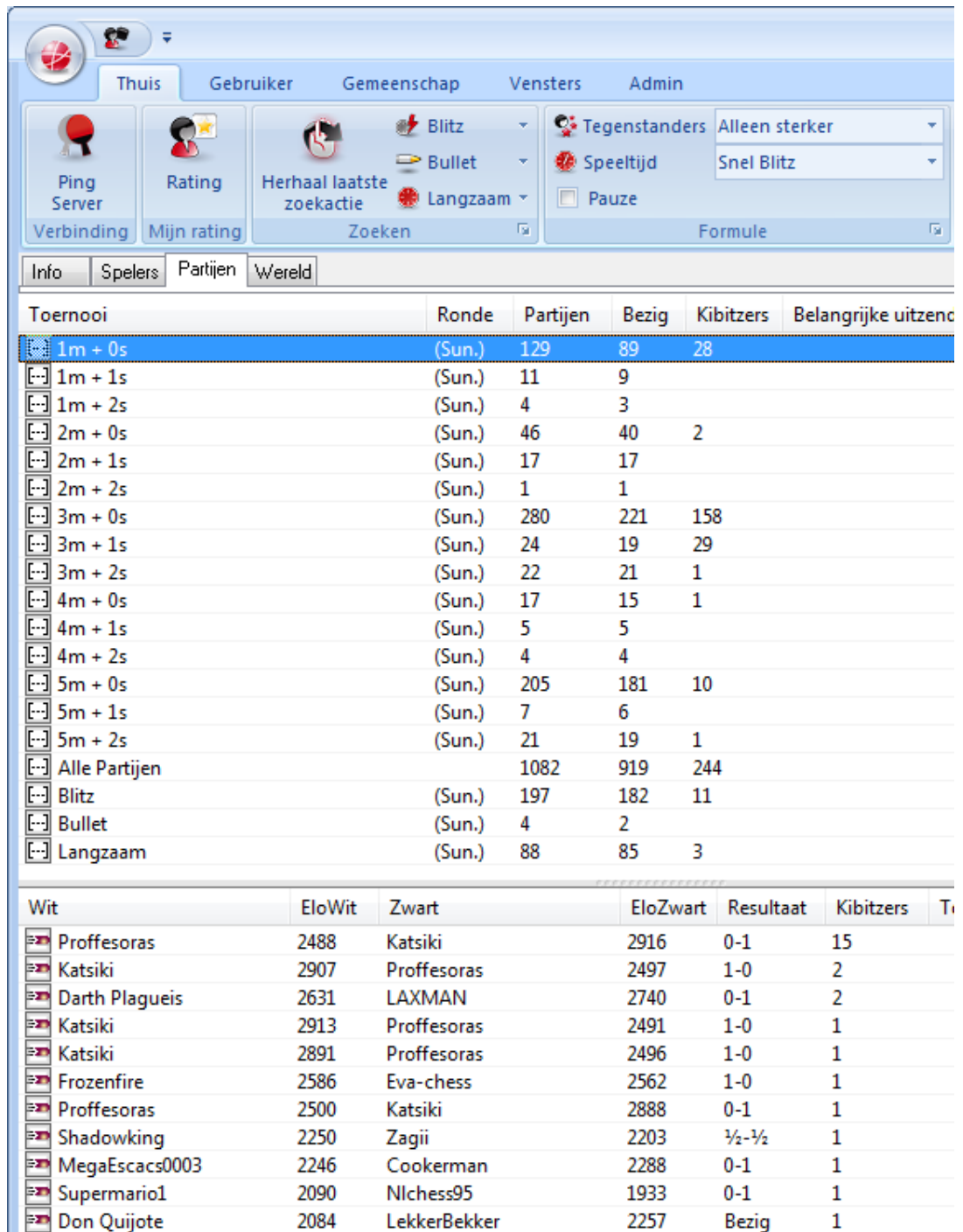


Vervolgens klikt u op een kamer om die kamer binnen te gaan. U kunt de kamers dichtklappen door op het zwarte driehoekje voor de kamer te klikken. Om een andere kamer te openen, klikt u eenvoudig op een andere kamer.



3.5.3 Gestructureerde spelerslijst

De weergave van toernooien en bedenktijd is gemakkelijk te begrijpen.



The screenshot shows the Playchess interface with a tournament list and a player list. The tournament list is a table with columns: Toernooi, Ronde, Partijen, Bezig, Kibitzers, and Belangrijke uitzendingen. The player list is a table with columns: Wit, EloWit, Zwart, EloZwart, Resultaat, Kibitzers, and Tijd.

Toernooi	Ronde	Partijen	Bezig	Kibitzers	Belangrijke uitzendingen
1m + 0s	(Sun.)	129	89	28	
[->] 1m + 1s	(Sun.)	11	9		
[->] 1m + 2s	(Sun.)	4	3		
[->] 2m + 0s	(Sun.)	46	40	2	
[->] 2m + 1s	(Sun.)	17	17		
[->] 2m + 2s	(Sun.)	1	1		
[->] 3m + 0s	(Sun.)	280	221	158	
[->] 3m + 1s	(Sun.)	24	19	29	
[->] 3m + 2s	(Sun.)	22	21	1	
[->] 4m + 0s	(Sun.)	17	15	1	
[->] 4m + 1s	(Sun.)	5	5		
[->] 4m + 2s	(Sun.)	4	4		
[->] 5m + 0s	(Sun.)	205	181	10	
[->] 5m + 1s	(Sun.)	7	6		
[->] 5m + 2s	(Sun.)	21	19	1	
[->] Alle Partijen		1082	919	244	
[->] Blitz	(Sun.)	197	182	11	
[->] Bullet	(Sun.)	4	2		
[->] Langzaam	(Sun.)	88	85	3	

Wit	EloWit	Zwart	EloZwart	Resultaat	Kibitzers	Tijd
⇒ Proffesoras	2488	Katsiki	2916	0-1	15	
⇒ Katsiki	2907	Proffesoras	2497	1-0	2	
⇒ Darth Plagueis	2631	LAXMAN	2740	0-1	2	
⇒ Katsiki	2913	Proffesoras	2491	1-0	1	
⇒ Katsiki	2891	Proffesoras	2496	1-0	1	
⇒ Frozenfire	2586	Eva-chess	2562	1-0	1	
⇒ Proffesoras	2500	Katsiki	2888	0-1	1	
⇒ Shadowking	2250	Zagii	2203	½-½	1	
⇒ MegaEscacs0003	2246	Cookerman	2288	0-1	1	
⇒ Supermario1	2090	Nlchess95	1933	0-1	1	
⇒ Don Quijote	2084	LekkerBekker	2257	Bezig	1	

In de uitzendingen kamer kunt u met een dubbelklik op een toernooi of een ronde alle partijen laden van die ronde of dat toernooi in het multibord scherm.

Kijkt mee: Stellwagen,Daniel (2625)-Morozevich,Alexander (2737); 18th Euro-TCh Open

Bestand Thuis Bord Training Vensters

Partij kopiëren
 Stelling kopiëren

Bord omdraaien
 Maximaliseer Bord
 Volgende bord
 Sluit afgesloten partijen

Kiebitzer toevoegen
 Verwijder Kiebitzer
 Verwijder alle Kiebitzers

Standaard kiebitzer aan/uit
 Ontvangen zetten

Klembord Borden Engines Zetten

0:46:10 1:30:00 Stellwagen-Morozevich

1:30:00 0:50:06 Karjakin-Smeets

1:30:00 1:30:00 Svidler-Giri: 1/2-1/2

Notatie + Boek

Notatie Schaakformulier LiveBoo

Stellwagen,Daniel 2625 - Morozevich
C92 18th Euro-TCh Open [Niederlande]

Da5 31 24.h4 31 Lc8 54
 25.Pc6 40 Da4 38 26.Dxa4 34
 bxa4 30 27.Pb4 53 **f5** 32

Chat

Woef

Type chat bericht hier

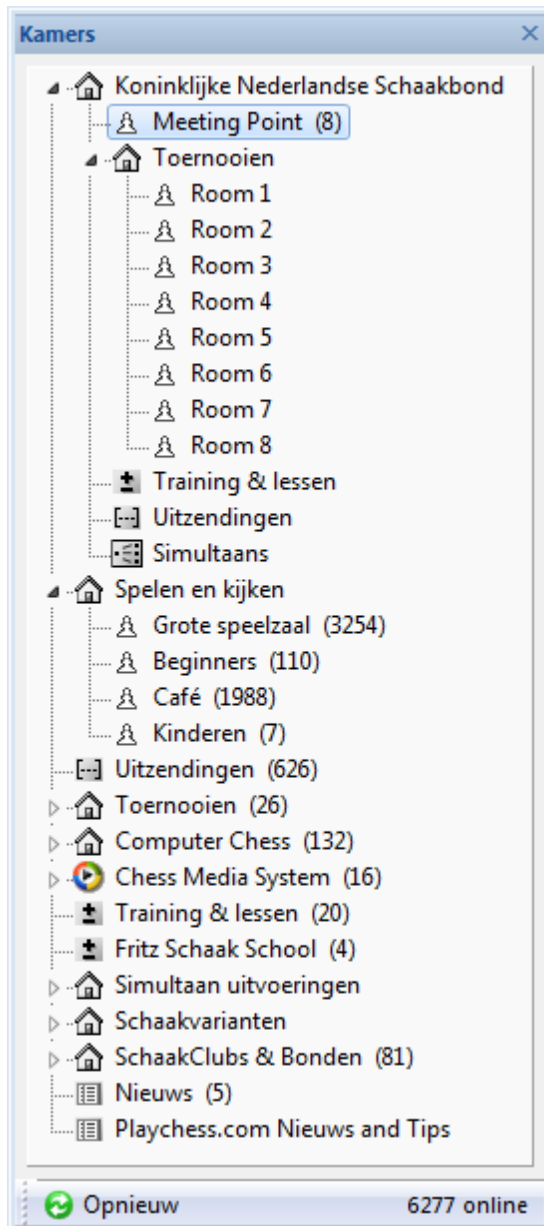
Publiek

Naam	Blitz	Bul...	Titel	Status	Land	Niveau	Afstand
Heine	2851		GM	Kijkt m...		Koning	1331 km
Woef	2839	2869	GM	Kijkt m...		Koning+	78 km
Andrei21	2794	2717	IM	Kijkt m...		Dame++	1861 km
Mikhail Golu...	2684		GM	Kijkt m...		Koning	1988 km
Spartakus27	2630	2359		Kijkt m...		Loper!	1863 km
MCSE6	2433	2708		Kijkt m...		Pion+	585 km
Ned500	2418			Kijkt m...		Dame	2838 km
Ben w.	2398	2428		Kijkt m...		Pion++	506 km
KinnRossi2	2392			Kijkt m...		Loper	635 km

www.chessbase.com

3.5.4 Schaak kamers

Rechts onder op het welkomstscherf ziet u de beschikbare kamers van de Playchess server.



Elke kamer heeft een eigen doel en er zullen er meer komen in de toekomst. Het getal tussen haakjes achter de kamer is het aantal bezoekers.

U kunt een kamer binnen gaan door er op te dubbelklikken. Gebruik dan de tabbladen om de spelers of partijen te zien. U kunt nu chatten met andere bezoekers, ze uitdagen voor een partijtje, of naar hun partijen kijken.

Ø De grote speelzaal is de kamer waar u gewoonlijk in zit wanneer u op de Playchess server inlogt. Bedenk dat het gebruik van computers strikt verboden is in deze kamer. De server is continu bezig om de partijen te bekijken en zal verdachte

activiteiten van elke speler rapporteren. De server kan ratings wissen of een account opzeggen wanneer het een duidelijk bewijs voor computer gebruik detecteert.

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

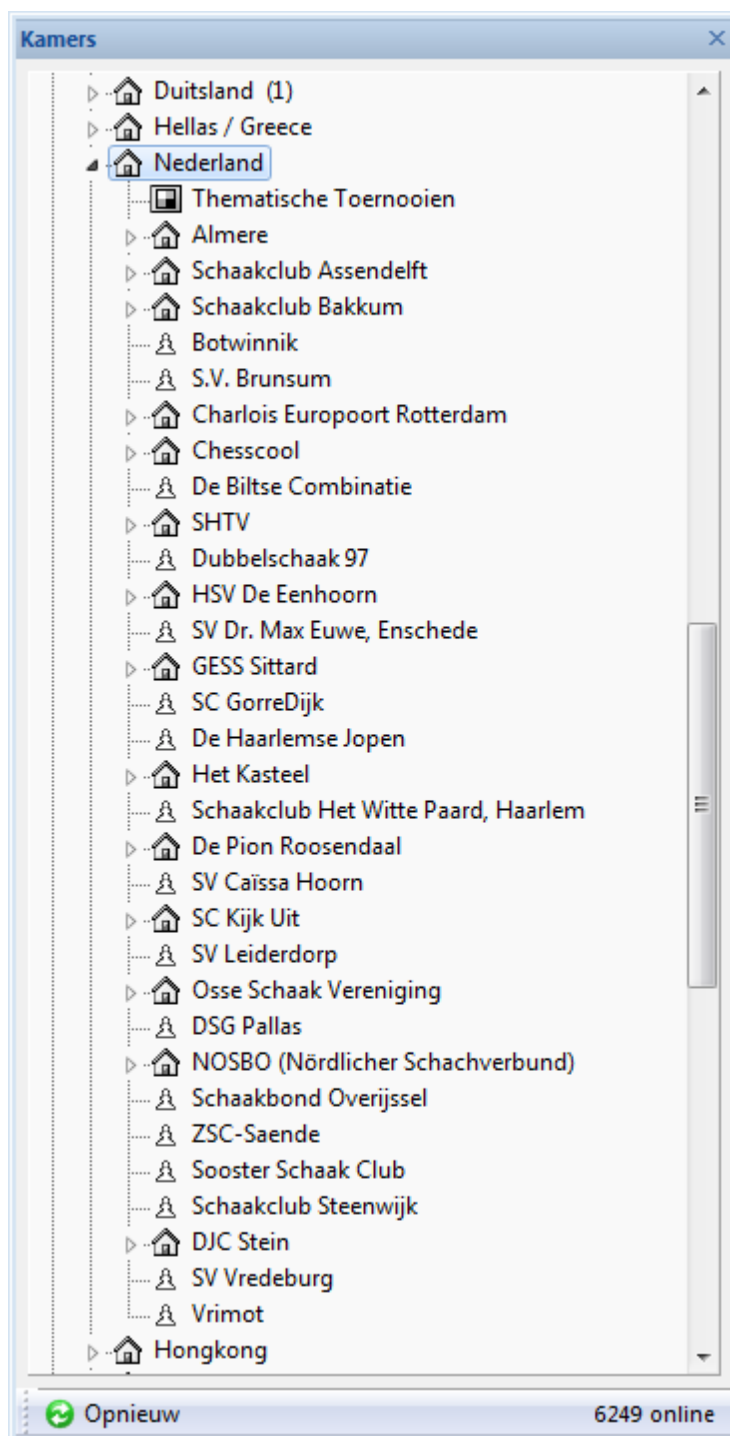
Als u met de computer wilt spelen, kunt u dat doen in het Computer Chess huis. In de Nieuws kamer vindt u het laatste schaaknieuws in vele verschillende talen. Trainen & lessen is precies wat het zegt, in de Uitzendingen kamer vinden de grote schaak-gebeurtenissen live plaats. Bezoek Technische ondersteuning regelmatig om de antwoorden te lezen op vaak gestelde vragen.

De Koninklijke Nederlandse Schaakbond heeft een eigen Meeting Point en verschillende Rooms. Elke veertien dagen vindt er op zaterdagavond een internetschaaktoernooi plaats georganiseerd door de KNSB. Alle info vindt u op het tabblad Info van het Meeting Point.

Merk op dat landen, schaakbonden en clubs hun eigen kamers kunnen hebben. Nederland vindt u in het lijstje bij de H van Holland. [Klik hier voor de details.](#)

Om als club of school een eigen kamer te krijgen stuurt u dus een e-mail naar zimmerfrei@schach.de. U geeft daarin aan hoe de kamer moet heten en welke website er getoond moet worden als een speler die kamer binnen komt. Als u veel toernooien gaat organiseren is het verstandig meteen om meerdere kamers te vragen. Als u lessen gaat verzorgen of met simultaans gaat werken, moet u dat ook aangeven want dat kan alleen in speciale kamers.

Het duurt altijd even eer de kamers zichtbaar worden, want u ziet ze pas na een herstart van de server van Playchess en dat gebeurt niet zo heel vaak. Er zijn geen kosten aan verbonden maar Playchess wil wel graag hebben dat u als tegenprestatie een Playchess logo met link plaatst op de voorpagina van uw clubsite.



3.5.5 Schaak Media Systeem

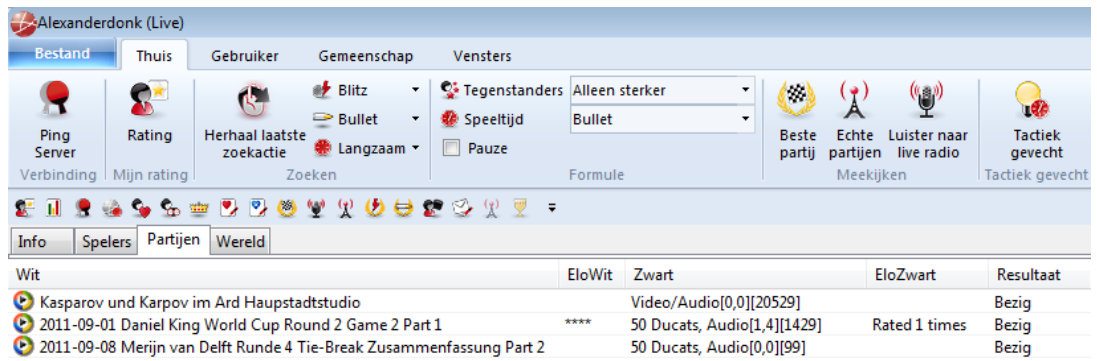


Het door ChessBase ontwikkelde Schaak Media Systeem is in staat om schaakzetten en videobeelden gecombineerd weer te geven. Terwijl u kijkt en luistert naar de grootmeester worden de zetten die de grootmeester op zijn computer uitvoert gelijktijdig op uw bord weergegeven. Plannen en dreigingen worden verduidelijkt met pijlen en bedreigde velden en structuren met gekleurde velden. Het leren schaken is nog nooit zo aantrekkelijk gemaakt.

Radio ChessBase (of TV ChessBase) zendt regelmatig uit in de [kamer Uitzendingen](#). Er is ook een kamer *Chess Media System* waarin u al dan niet tegen een kleine betaling van enkele [dukaten](#) een les kunt volgen of een verslag van een belangrijk toernooi kunt zien. Open de partijenlijst om de verschillende Schaak Media Bestanden te zien. Deze bestanden worden als streaming verzonden, u kunt ze dus niet op uw harde schijf opslaan. Wel kunt u, wanneer u ervoor betaald heeft, nog 24 uur lang datzelfde bestand nogmaals zien.

In de partijenlijst staat in de kolom zwart de prijs voor de gehele uitzending. Het eerste gedeelte van een uitzending is altijd gratis te bekijken. Daarna komt er een dialoog met de vraag of u hiervoor wilt betalen. Er is een aantal uitzendingen dat geheel gratis te volgen is.

De partijen die Audio en of Videogegevens bevatten zijn te herkennen aan het Media symbool in de partijenlijst.

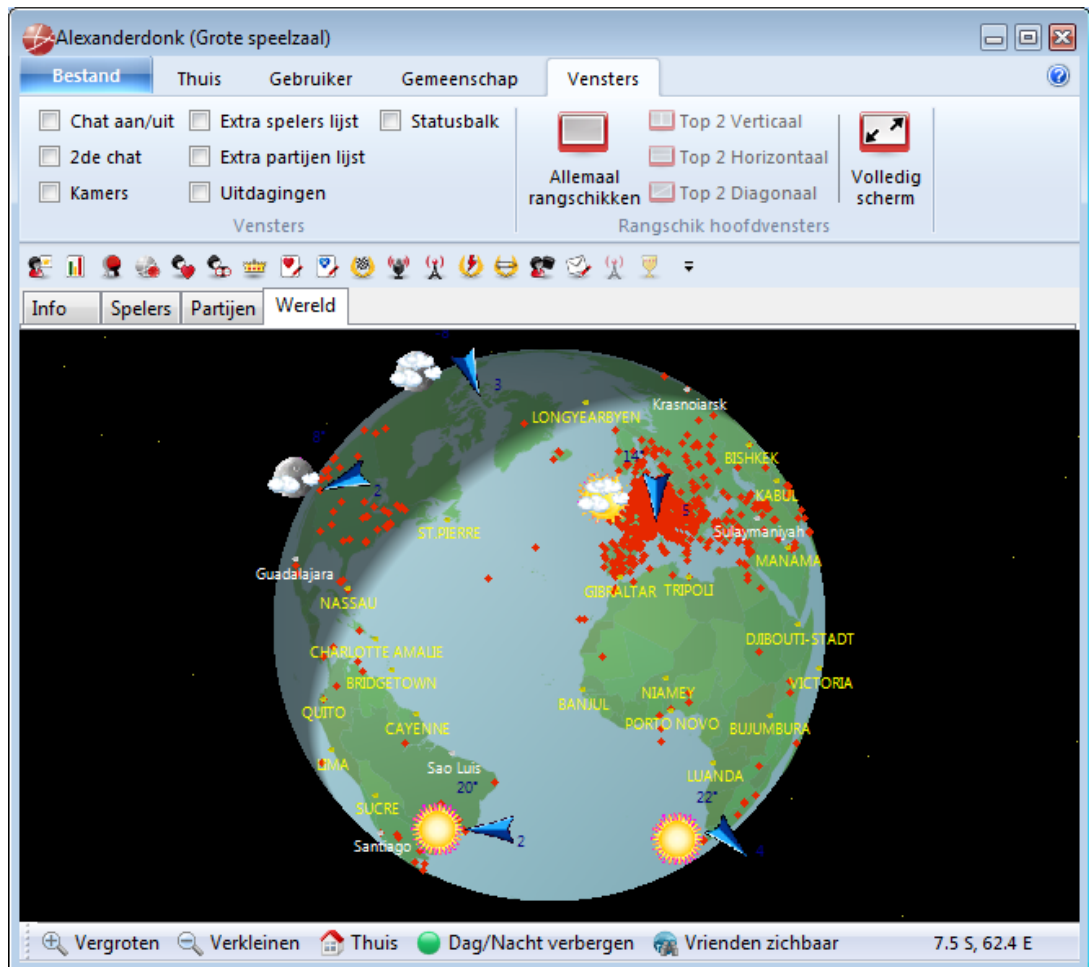


Voor een goede werking van het Chess Media Systeem moet Windows Media Player versie 9 of hoger geïnstalleerd zijn.
De geluidssterkte is te veranderen door te klikken op de luidspreker symbolen.

3.5.6 Wereldkaart

Klik op het tabblad Wereld bovenaan de spelers lijst

Deze toont een wereldbol met kleine rode stippen voor de spelers die online zijn.

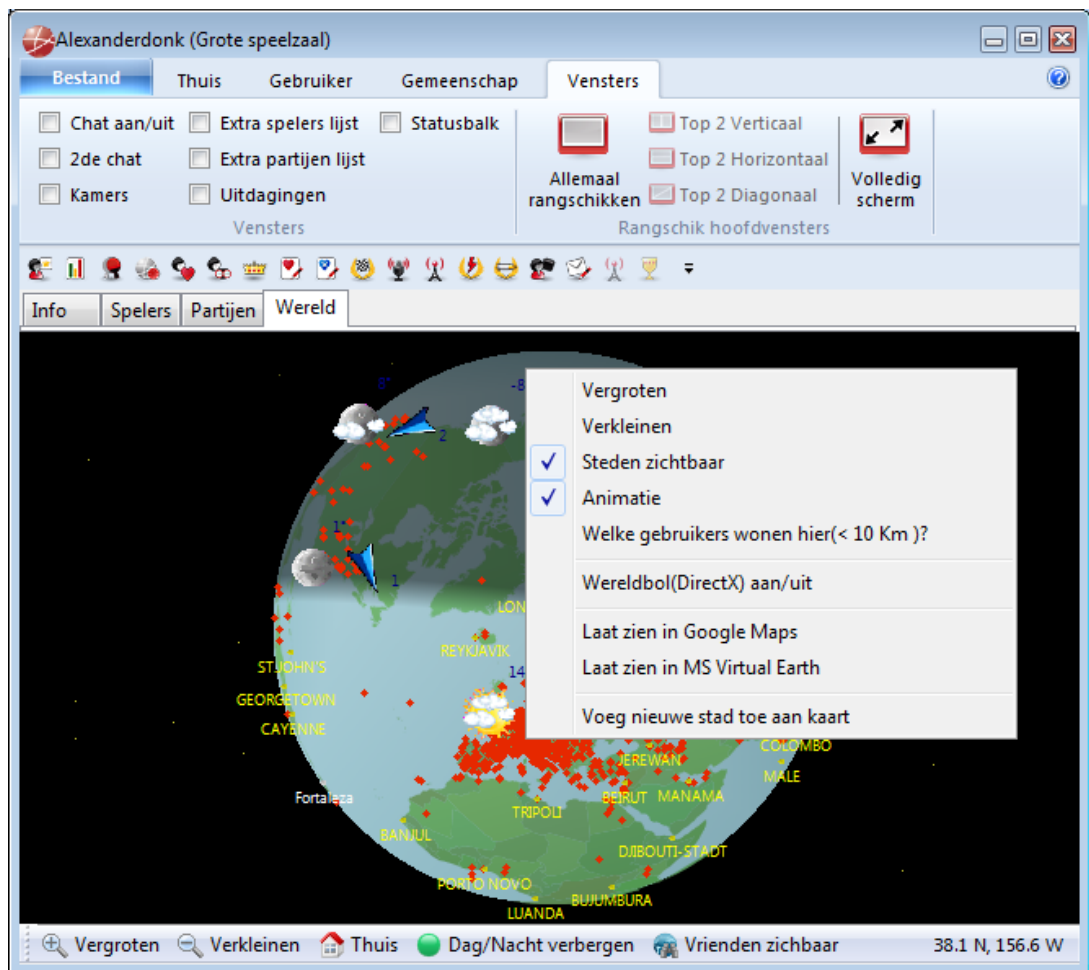


De volgende functies zijn beschikbaar:

- Muisklik centreert de plaats die u klikt in de wereldbol.
- **Vergroten/Verkleinen** vergroot of verkleint de schaal. Er zijn twee knoppen onderaan om dit te doen, maar u kunt ook rechts-klikken in de kaart om in- of uit te zoomen.
- **Thuis** centreert uw eigen locatie op de wereld.
- **Dag/Nacht zichtbaar** geeft de dag- en nachtzones weer op de aardbol. Het schakelt tussen het wel en niet weergeven van dag/nacht. Alleen beschikbaar bij de getekende kaart.
- **Geo-coördinaten:** Wanneer u over de aardbol beweegt met de muis, worden de geo-coördinaten weergegeven (Noorderbreedte en Westerlandte).
- **Animatie:** Rechtsklik de wereldbol en kies Animatie als u de wereldbol automatisch wilt laten ronddraaien.
- als u de muis op een stip zet, wordt de naam van de speler weergegeven. Met de rechtermuisknop kunt u de informatie over de speler krijgen (foto, rating, enzovoorts).
- Als u rechts klikt op een speler in de spelerslijst kunt u met geografische positie uitvinden waar de speler zich bevindt.
- Bij *Bestand – Instellingen – Wereldkaart instellingen* kunt u de weergave instellen.

(steden, zon, maan, enzovoorts).

Als u rechts klikt op de wereldbol komt er een menu beschikbaar voor meer instellingen.



3.6 Toernooien

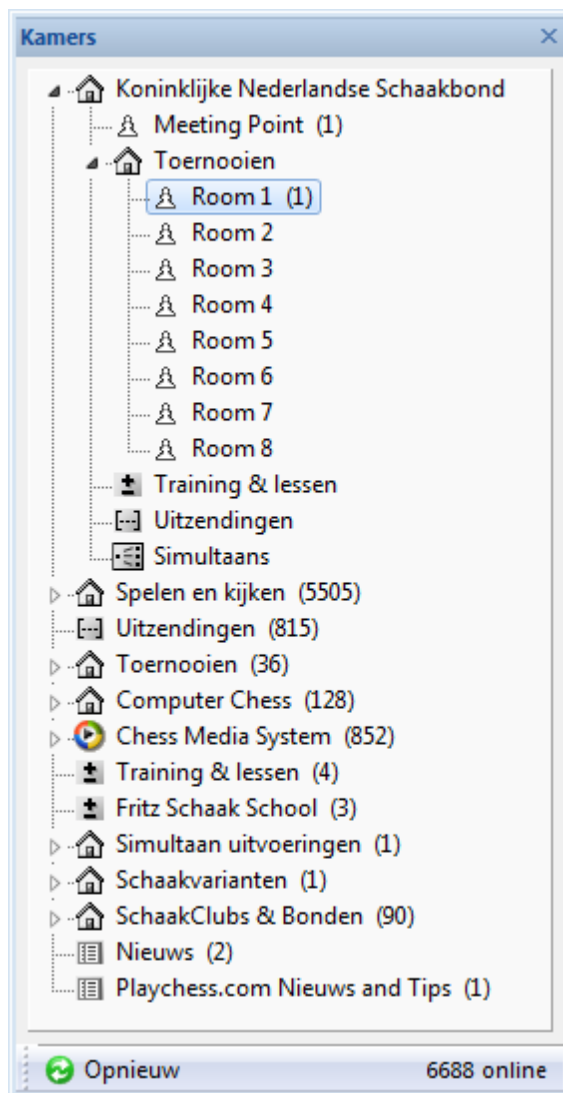
3.6.1 Toernooi organiseren

Bestand – Nieuw – Toernooi

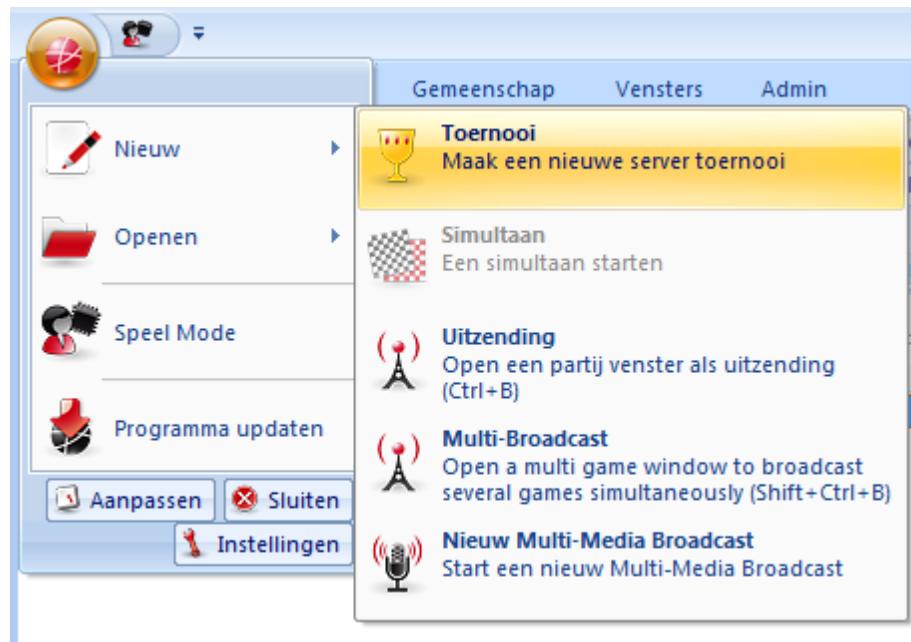
Een toernooi organiseren is voorbehouden aan [geregistreeerde spelers](#) die de minimale [rang](#) van een Loper hebben. Er zijn verschillende soorten toernooien.

Een toernooi beginnen

U kunt een toernooi alleen organiseren in een van de toernooikamers, bijvoorbeeld in een toernooikamer van de KNSB of in een toernooikamer van uw eigen vereniging.



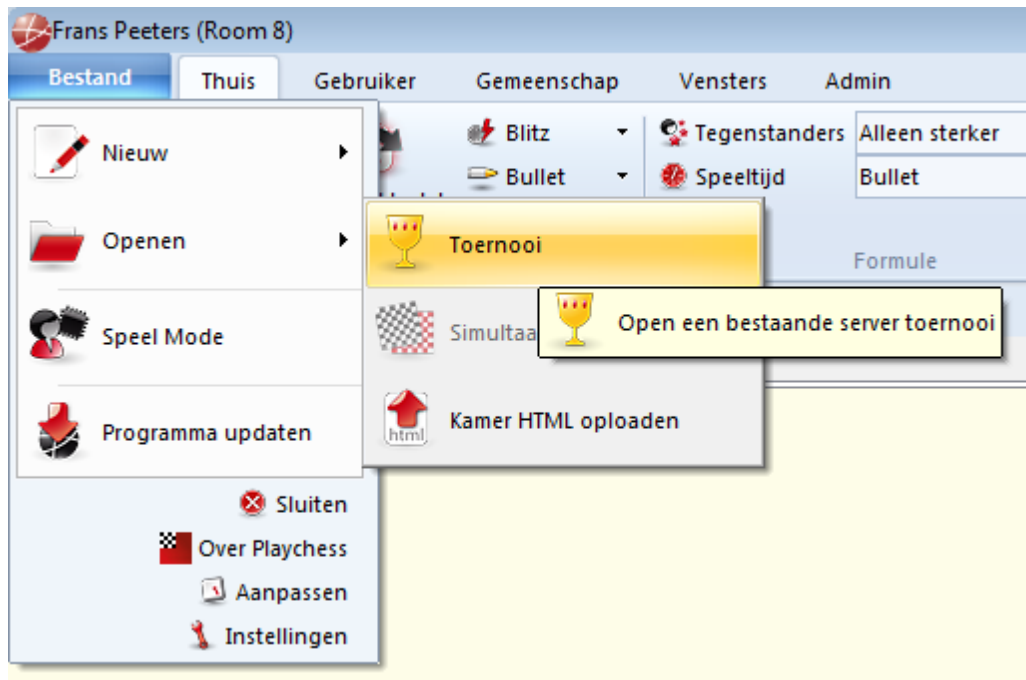
Ga naar een Toernooikamer en klik op *Bestand - Nieuw - Toernooi*.



3.6.1.1 Verbinding verbroken

Bij het starten van het toernooi wordt u meteen gevraagd het toernooi ergens op uw hard disk op te slaan. Als tijdens het toernooi de internetverbinding van de Toernooileider verbroken wordt, kan hij het toernooi opnieuw openen en proberen verder te gaan waar de verbinding werd verbroken. Het is dus wel belangrijk dat u bij aanvang van het toernooi weet waar het toernooi wordt opgeslagen!

Bestand - Openen - Toernooi: Open een bestaande server toernooi



Blader naar het bestand van het toernooi en klik op *Openen*.

3.6.1.2 Tabblad Info publiceren

De toernooizalen op Playchess hebben allemaal een eigen URL en ze zijn extern te benaderen. Dat betekent dat u toernooien die op Playchess gespeeld worden kunt volgen zonder dat u inlogt. U zou ook de externe link kunnen publiceren zodat belangstellenden die geen Playchess hebben toch het toernooi kunnen volgen.

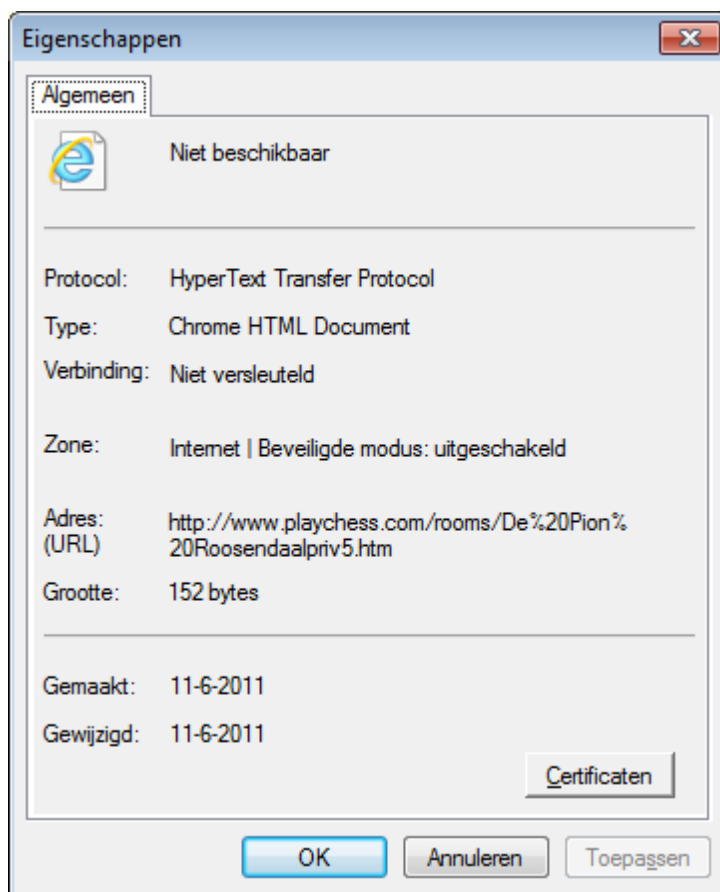
De Toernooizalen van de KNSB zijn bijvoorbeeld als volgt genummerd:

Room 1: <http://www.playchess.com/rooms/Toernooientourn0.htm>

Room 2: <http://www.playchess.com/rooms/Toernooientourn1.htm>

Enzovoorts.

U kunt bij elke room naar het tabblad *Info* gaan en dan rechtsklikken op de pagina. Bij *Eigenschappen* kunt u dan zien wat de URL is van de betreffende Info pagina. In onderstaande afbeelding ziet u de eigenschappen van kamer 5 van De Pion Roosendaal.



3.6.1.3 Tabblad Info aanpassen

Tijdens een toernooi worden automatisch alle standen gepubliceerd op het tabblad *Info*. Het is mogelijk deze pagina te downloaden, aan te passen en weer terug te plaatsen.

U kunt rechts klikken op de *Info* pagina en de broncode bekijken in een teksteditor, zoals bijvoorbeeld Kladblok. Vervolgens kunt u de pagina aanpassen en opslaan als een html pagina, dus met als extensie html of htm.

Daarna kunt u de pagina terugplaatsen via *Bestand - Openen - Kamer HTML uploaden*.



3.6.2 Soorten toernooien

Op de server kunnen verschillende soorten toernooien georganiseerd worden:

1. Round Robin
2. Knock out
3. Zwitsers systeem
4. Scheveningen systeem
5. Handmatig koppelen

Round Robin

Elke speler speelt tegen elke speler. Het tegen elkaar uit laten komen van spelers is willekeurig. Het koppelen van de spelers wordt zo gedaan dat een ieder per partij van kleur wisselt (behalve één keer in het toernooi). De eerste helft van de spelers één keer meer met wit dan met zwart en de andere helft speelt één keer meer met zwart dan met wit.

Wanneer het vinkje *Dubbel* wordt aangeklikt, wordt de Round Robin twee maal gespeeld. In de tweede helft echter wordt er van kleur gewisseld zodat het aantal witte en zwarte partijen weer gelijk is.

Knock out

Spelers worden vooraf op hun speelsterkte geselecteerd. Vervolgens speelt de sterkste tegen de zwakste, de op een na beste tegen de op een na zwakste enzovoorts. Wanneer alle sterke spelers doorgaan, gebeurt hetzelfde in de tweede ronde. Als dit op dezelfde manier doorgaat zullen de nummers 1 en 2 elkaar tegenkomen in de finale.

Wanneer *Winst nodig* gekozen is, tellen de remises niet. Je hebt een x aantal gewonnen partijen nodig om door te mogen. *De beste van* bijvoorbeeld 4 is duidelijk. De eerste met 2,5 punten gaat door. Het is mogelijk om een ander aantal partijen in de tweede ronde te hebben, bijvoorbeeld De beste van 6. De eerste ronde wordt dan gezien om de zwakste spelers uit te schakelen en daarom wil je niet veel rondes. Wat je nodig hebt is een tiebreak, een beslissende wedstrijd is. Wit krijgt extra tijd en moet winnen.

Zwitsers systeem

Het basis idee is dat spelers die hetzelfde aantal punten behaald hebben tegen elkaar uitkomen als dat mogelijk is. Voor de eerste ronde zijn de spelers gesorteerd op hun rating en speler1 speelt tegen de speler die op de helft+1 staat, speler2 speelt tegen de helft+2 en zo verder. Kleuren worden per ronde gewisseld, bord 1 krijgt een willekeurige kleur. Voor 100 spelers is het daarom

1 – 51

51 – 2

3 – 53

...

of

51 – 1

2 – 52

53 – 3

....

De waarschijnlijkheid dat de beste speler het toernooi wint is erg groot, zelfs met een klein aantal ronden. Hoe meer rondes er gespeeld worden, hoe beter het resultaat.

Scheveningen systeem

Dit wordt gebruikt voor twee teams waarbij elke speler van team A tegen elke speler van team B speelt. Het werkt het beste wanneer de teams even groot zijn. Net zoals bij de Round Robin wordt er van kleur gewisseld wanneer het een dubbel toernooi is.

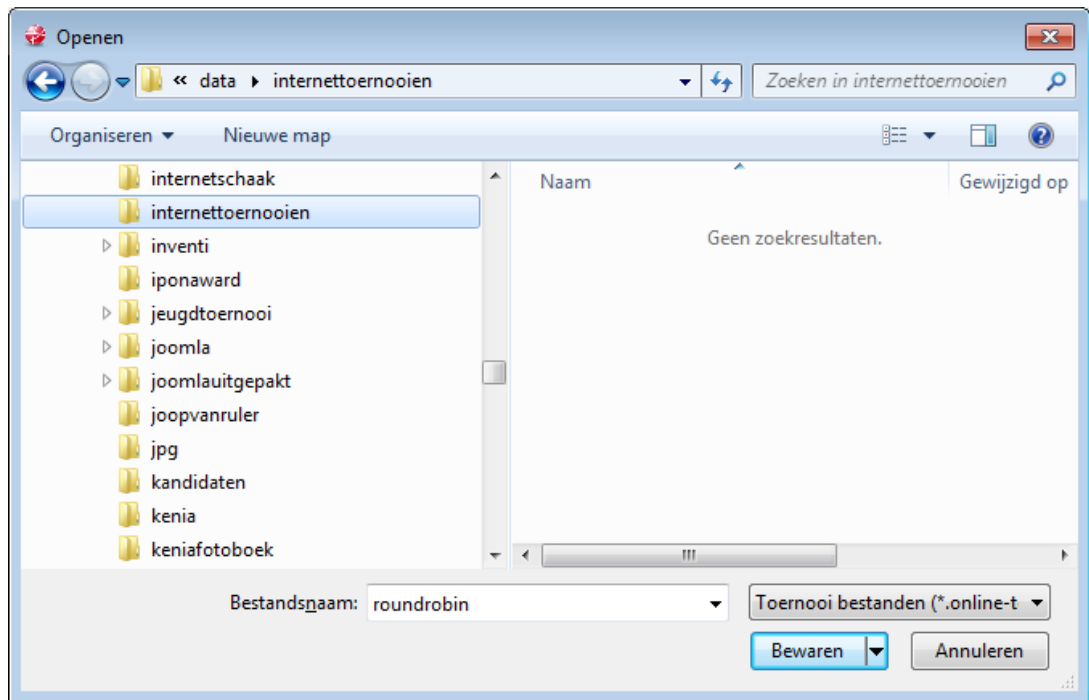
Handmatig koppelen

Spelers worden gekoppeld en spelen een aantal ronden tegen elkaar. Het aantal rondes kan ingesteld worden maar je kunt ook kiezen voor een Knock Out stijl met *Winst nodig* of *De beste van x partijen*. Hoe dit geïnterpreteerd wordt, is aan de wedstrijdleider. Wanneer u een systeem wilt spelen dat anders is dan een van de bovenstaande systemen, dan kunt u dit gebruiken.

3.6.2.1 Round Robin

Bij een *Round Robin* speelt iedereen tegen iedereen volgens een zogenaamde *Berger* paringstabel. De eerste ronde worden er willekeurige lotingsnummers toegekend en daarna wordt er gespeeld volgens de *Berger* tabel.

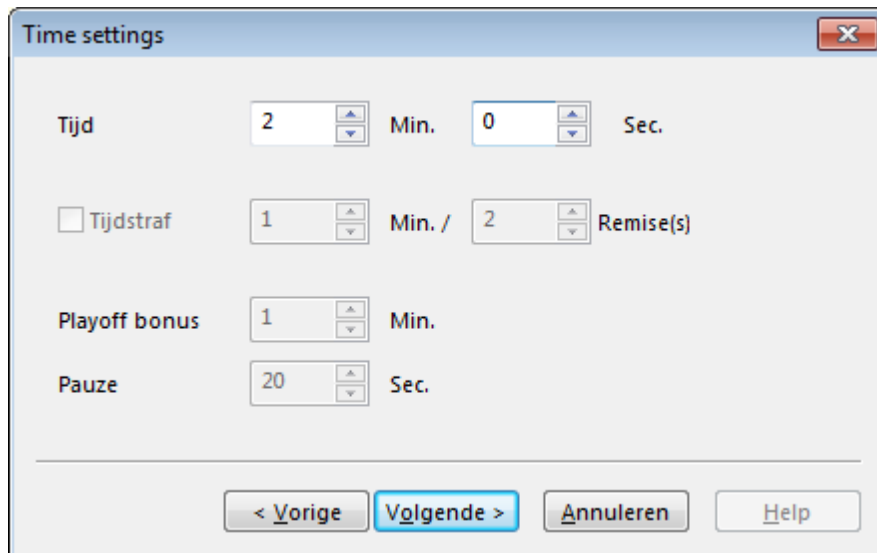
Maak een nieuw toernooi via *Bestand - Nieuw - Toernooi*. Er wordt meteen gevraagd om het toernooi op te slaan. Kies een passende plaats op uw computer. Maak eventueel een nieuwe map aan waar u al uw toernooibestanden bewaart. Klik op *Bewaren* om verder te gaan.



Daarna wordt meteen gevraagd wat voor een soort toernooi u wilt gaan spelen. Kies voor *Round Robin*, de bovenste optie.



U kunt nu de *Time settings* aanpassen. Klik op *Volgende* om verder te gaan.

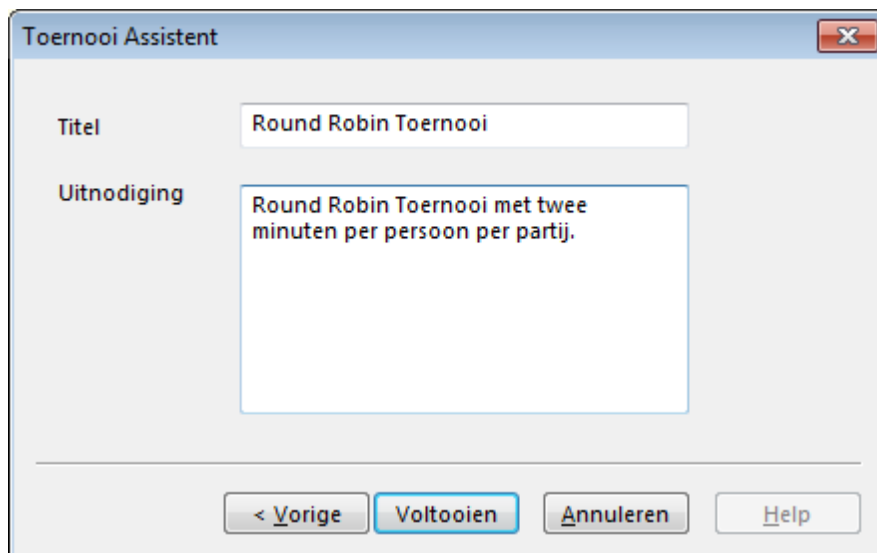


The 'Time settings' dialog box contains the following fields and controls:

- Tijd:** 2 Min., 0 Sec.
- Tijdstraf:** 1 Min. / 2 Remise(s)
- Playoff bonus:** 1 Min.
- Pauze:** 20 Sec.

Buttons at the bottom: < Vorige, Volgende >, Annuleren, Help.

Daarna komt de *Toernooi Assistent* waarmee u het toernooi kunt aankondigen op Playchess.



The 'Toernooi Assistent' dialog box contains the following fields and controls:

- Titel:** Round Robin Toernooi
- Uitnodiging:** Round Robin Toernooi met twee minuten per persoon per partij.

Buttons at the bottom: < Vorige, Voltooien, Annuleren, Help.

De uitnodiging die u typt verschijnt in het Chat venster van alle spelers die online zijn. Het venster met de *Speler Verzamelaar* verschijnt als u op *Voltooien* klikt. Klik een speler aan die mee wil doen en klik op *Toevoegen* of houd Ctrl ingedrukt om meerdere spelers tegelijk te markeren en klik daarna op *Toevoegen*.

Naam	Blitz	Bullet	Niveau	Land	Status	Afstand	Langzaam	Internet	Engine	Sociaal	Titel
XxMARSxx	1778	1786	Loper		Geregistreerd	117 km			oksn		
The Dutch	1541	1208	Loper++		Geregistreerd	107 km	1619		oksn		
BertHollander	1490	1511	Loper!		Geregistreerd	125 km	1764		oksn		
Slugger	1359	1264	Loper++		Weg	114 km	1829		oksn		
Mentaal	1354	1279	Pion!			72 km			oksn.sus		
Meandmyself	1064		Paard		Geregistreerd	72 km			gn		
Frans Peeters			Sysop		Toernooileider	0 km			oksn		

Klik op OK en de indeling voor de eerste ronde verschijnt met grijze bolletjes voor de namen.

Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1		The Dutch	Meandmyself	?-?
2		XxMARSxx	BertHollander	?-?

Klik onderaan op *Ronde 1 Start* om de eerste ronde te starten. U kunt de ronde aankondigen door op de *Gong* te klikken. De grijze bolletjes veranderen in rood ten teken dat de partijen gestart zijn. Zodra er een zet gedaan is, worden de bolletjes geel.

Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1	●	The Dutch	Meandmyself	?-?
2	●	XxMARSxx	BertHollander	?-?

U kunt naar het tabblad *Partijen* gaan en daar op de naam van het toernooi klikken zodat u alle partijen kunt volgen.

Toernooi	Ronde	Partijen	Bezig	Kibitzers	Belangrijke uitzending	Resultaat	Voorzitter
Alle Partijen		2	2				
Round Robin Toernooi	1 (Tue.)	2	2				

In het multibord scherm kunt u alle partijen volgen.

The screenshot shows the ChessBase interface with two chess boards and a public list. The left board, titled 'The Dutch-Meandmyself', shows a game in progress with a timer of 0:00:53 and a score of -0:00:08. The right board, titled 'XxMARSxx-BertHollander:1-0', shows a game in progress with a timer of 0:01:12 and a score of +0:00:11. Below the boards, the 'Notatie + Boek' window displays the game notation for 'The Dutch - Meandmyself'.

Notatie + Boek

Notatie Schaakformulier Boek

The Dutch - Meandmyself
Round Robin Toernooi blitz (1) 04.01.2011

1.d4 12 d5 1.8 2.Pf3 0.9 Pc6 10 3.Pc3
1.8 Pf6 3 4.Lf4 1.3 e6 6 5.e3 1.3 Ld6
2 6.Lxd6 3 Dxd6 5 7.Ld3 3 0-0 4
8.0-0 11 Pb4 0.9 9.Le2 3 c5 4 10.a3
1.4 Pc6 3 11.dxc5 3 Dxc5 3 12.Pd4
1.4 a6 6 13.Dd2 9 e5 0.7 14.Pxc6 3
Dxc6 7 15.f3 8 **b5** 3

Publiek

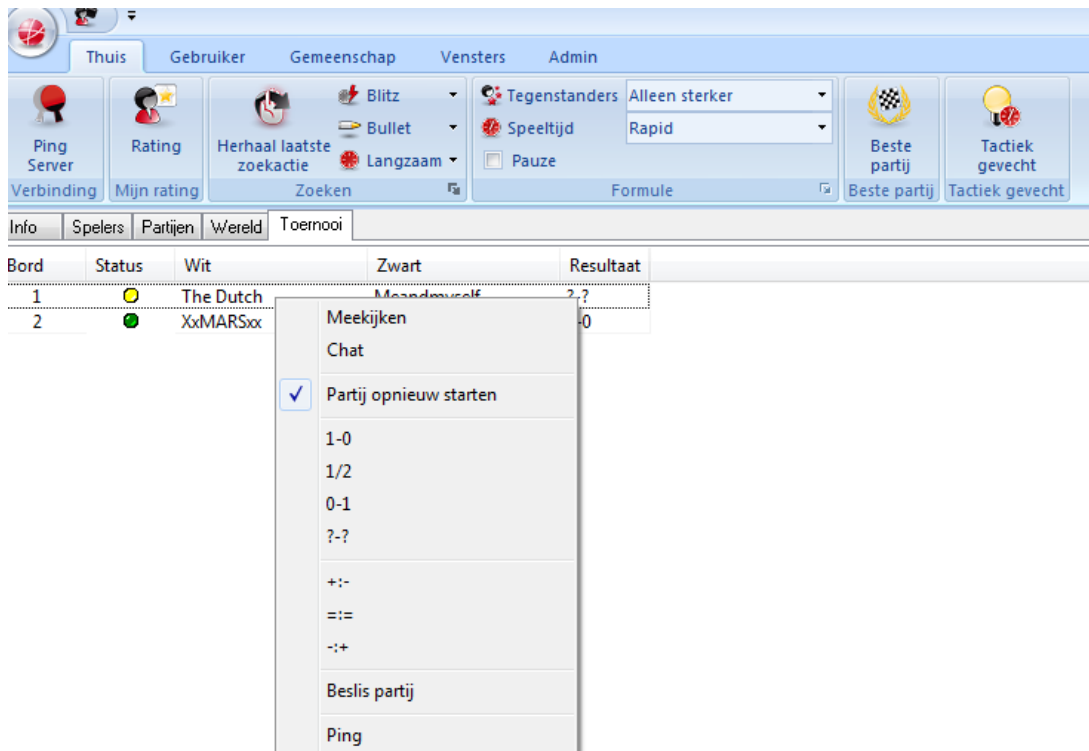
Naam	Blitz	Bul...	Titel	Status	L
Koekje	1456	1425		Kijkt mee	
Frans Peeters				Toernooilei...	

D00: 1 d4 d5: Ongebruikelijke Varianten

Als een partij beëindigd is, verschijnt er op het tabblad *Toernooi* een uitslag en een groen bolletje bij de betreffende partij.

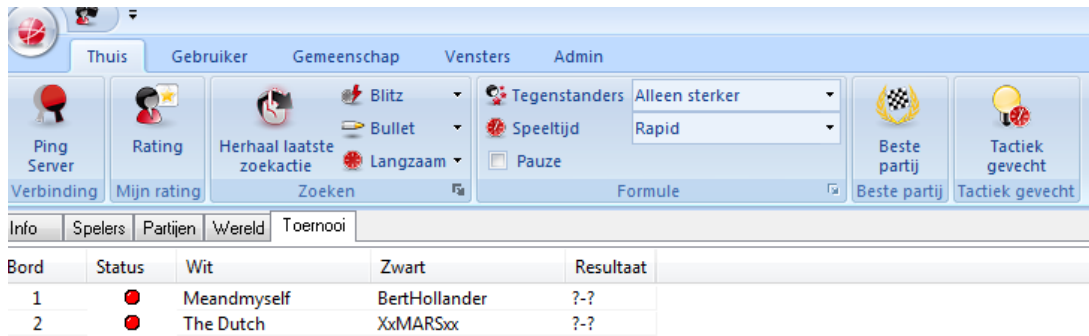


Als er problemen zijn om de partij gestart te krijgen of u een uitslag in wil vullen, kunt u rechtsklikken op de partij.



Als alle wedstrijden gespeeld zijn, klikt u op *Volgende* om de volgende ronde te spelen. Als alle wedstrijden gespeeld zijn en u een volgende ronde gereed zet, worden de uitslagen automatisch in het chatvenster getoond. Ook de nieuwe indeling die u maakt, verschijnt geheel automatisch in het chatvenster.

De rode bolletjes verschijnen en als er een zet gedaan wordt, wordt het bolletje geel.



The screenshot shows the ChessBase 2015 software interface. At the top, there are menu tabs: 'Thuis', 'Gebruiker', 'Gemeenschap', 'Vensters', and 'Admin'. Below these are several toolbars with icons for 'Ping Server', 'Rating', 'Herhaal laatste zoekactie', 'Blitz', 'Bullet', 'Langzaam', 'Tegenstanders', 'Speeltijd', 'Pauze', 'Formule', 'Beste partij', and 'Tactiek gevecht'. A dropdown menu for 'Tegenstanders' is open, showing 'Alleen sterker' and 'Rapid'. Below the toolbars are tabs for 'Info', 'Spelers', 'Partijen', 'Wereld', and 'Toernooi'. The 'Toernooi' tab is active, displaying a table with the following data:

Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1	●	Meandmyself	BertHollander	?-?
2	●	The Dutch	XxMARSxx	?-?

Bij het meekijken kunt u partijen automatisch laten sluiten als ze afgelopen zijn. Zo houdt u een goed overzicht.

The screenshot shows the Playchess software interface. At the top, there is a menu bar with 'Thuis', 'Bord', 'Training', and 'Vensters'. Below the menu bar are several toolbars with icons for 'Partij kopiëren', 'Stelling kopiëren', 'Bord omdraaien', 'Maximaliseer Bord', 'Volgende bord', 'Sluit afgesloten partijen', 'Standaard kiebitzer aan/uit', 'Kiebitzer toevoegen', 'Verwijder Kiebitzer', 'Verwijder alle Kiebitzers', and 'Ontvangen zetten'. The main area displays a chess board with a yellow arrow pointing to a black knight on f3. The board shows a game in progress with a timer of 0:00:10 for white and -0:01: for black. The player name 'myself-BertHollander' is visible. Below the board, there is a 'Notatie + Boek' section with a 'Schaakformulier' tab and a 'Publiek' section with a tournament table.

Notatie + Boek

Notatie Schaakformulier Boek

Meandmyself - BertHollander
Round Robin Toernooi blitz (2) 04.01.2011









8.0-0 2 Pxd4 2 9.cxd4 3 Lb6 0.4
10.Lg5 5 h6 2 11.Lh4 5 Le6 3 12.b3
12 g5 9 13.Lg3 12 Lxc4 1.3 14.bxc4
3 c5 0.3 15.d5 3 La5 3 16.Pa3 7 a6
2 17.Da4 11 Ph5 4

Publiek

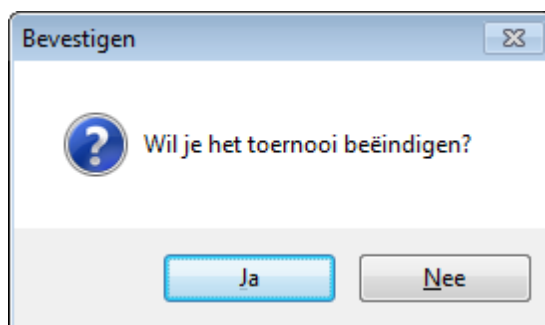
Naam	Blitz	Bul...	Titel	Status	Land	Niveau	Afstand
The Dutch	1541	1208		Geregistreerd		Loper++	107 km
Frans Peeters				Toernooilei...		Sysop	0 km

Tussendoor en op het eind van het toernooi kunt u de stand bekijken via het tabblad Info.

Round Robin Toernooi 2011 (TD: Frans Peeters, Time: 2m + 0s)

1	XxMARSxx		1778	-292		1	0	1	2.0 / 3	0.00
2	BertHollander		1490	+91	0		1	1	2.0 / 3	0.00
3	The Dutch		1541	-97	1	0		½	1.5 / 3	
4	Meandmyself		1064	+259	0	0	½		0.5 / 3	

Als het toernooi afgelopen is, klikt u op *Einde*. U kunt daarna nog een keer rechts klikken op het scherm.

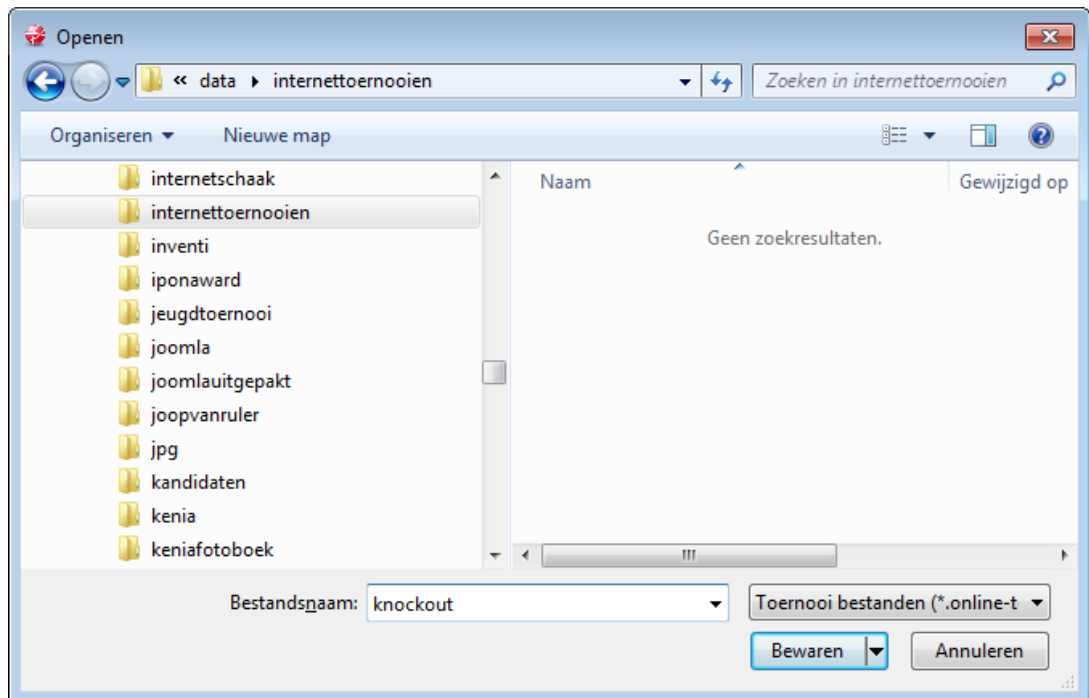


Klik op *Ja* om het toernooi te beëindigen. U kunt ook de kamer even verlaten en meteen terugkeren naar de kamer.

3.6.2.2 Knock Out

Bij een Knock Out toernooi blijft een speler in het toernooi zolang hij of zij blijft winnen. Zodra een speler een match verliest, gaat die speler uit het toernooi. Uiteindelijk blijven er twee spelers over die de finale spelen. Het indelen gaat zoals dat bij het tennis gebruikelijk is.

Maak een nieuw toernooi via *Bestand - Nieuw - Toernooi*. Er wordt meteen gevraagd om het toernooi op te slaan. Kies een passende plaats op uw computer. Maak eventueel een nieuwe map aan waar u al uw toernooibestanden bewaart. Klik op *Bewaren* om verder te gaan.



Daarna wordt meteen gevraagd wat voor een soort toernooi u wilt gaan spelen. Kies voor *Knock Out*, de tweede optie. Knock Out kan ook met teams gespeeld worden. U kunt bepalen of u bijvoorbeeld *best of five* of *best of three* wil spelen. Het is ook mogelijk te bepalen dat diegene wint die het eerst een bepaald aantal winstpartijen heeft behaald.



U kunt nu de *Time settings* aanpassen. Klik op *Volgende* om verder te gaan.

Time settings

Tijd 2 Min. 0 Sec.

Tijdstraf 1 Min. / 2 Remise(s)

Playoff bonus 1 Min.

Pauze 20 Sec.

< Vorige Volgende > Annuleren Help

Daarna komt de *Toernooi Assistent* waarmee u het toernooi kunt aankondigen op Playchess.

Toernooi Assistent

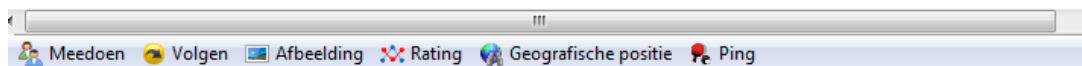
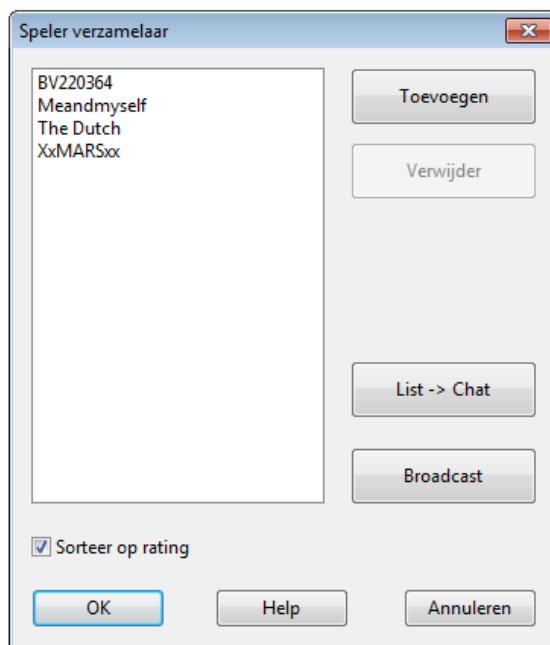
Titel Knock Out Toernooi

Uitnodiging Knock Out Toernooi met twee minuten per persoon per partij.

< Vorige Voltooien Annuleren Help

De uitnodiging die u typt verschijnt in het Chat venster van alle spelers die online zijn. Het venster met de *Speler Verzamelaar* verschijnt als u op *Voltooien* klikt. Klik een speler aan die mee wil doen en klik op *Toevoegen* of houd Ctrl ingedrukt om meerdere spelers tegelijk te markeren en klik daarna op *Toevoegen*.

Naam	Blitz	Bullet	Niveau	Land	Status	Afstand	Langzaam	Internet	Engine	Sociaal
BV220364	1717	1624	Loper		Geregistreerd	91 km	1826		ok.sn	
Frans Peeters			Sysop		Toernooileider	0 km			ok.sn	
Meandmyself	1057		Paard		Geregistreerd	72 km			sn	
Nlchess95	1915	2059	Loper!			114 km	1516		ok.sn	
The Dutch	1541	1208	Loper++		Geregistreerd	107 km	1619		ok.sn	
XxMARSxx	1778	1786	Loper		Geregistreerd	117 km			ok.sn	



Klik op OK en de indeling voor de eerste ronde verschijnt met grijze bolletjes voor de namen. Klik onderaan op *Ronde 1 Start* om de eerste ronde te starten. U kunt de ronde aankondigen door op de *Gong* te klikken. De grijze bolletjes veranderen in rood ten teken dat de partijen gestart zijn. Zodra er een zet gedaan is, worden de bolletjes geel.

Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1	●	XxMARSxx	Meandmyself	?-?
2	●	BV220364	The Dutch	?-?

U kunt naar het tabblad *Partijen* gaan en daar op de naam van het toernooi klikken zodat u alle partijen kunt volgen.

Toernooi	Ronde	Partijen	Bezig	Kibitzers	Belangrijke uitzending	Resultaat	Voorzitter
Alle Partijen		8	2				
Knock Out 2 minuten	1 (Tue.)	2	2				

Wit	EloWit	Zwart	EloZwart	Resultaat	Kibitzers	Toernooi
XxMARSxx		Meandmyself		Bezig		Knock Out 2 minuten
BV220364		The Dutch		Bezig		Knock Out 2 minuten

In het multibord scherm kunt u alle partijen volgen.

The screenshot shows the Playchess interface with two chess boards and a notation window. The left board is titled "XxMARSxx-Meandmyself" and the right board is titled "BV-The Dutch". The notation window shows the following moves:

```

1.e4 3 c5 3 2.Pf3 2 d6 1.8 3.d4 0.5 cxd4 1.5 4.Pxd4
0 Pf6 0.9 5.Pc3 0.5 a6 1.1 6.Lg5 0.7 e6 0.7 7.f4 0.3
Le7 1 8.Df3 0.3 Pbd7 1.9 9.0-0-0 1 0-0 1.2 10.g4 3
b5 3 11.Lg2 4 Lb7 1.7 12.Lxf6 4 Pxf6 7 13.g5 3 Pd7
4 14.h4 4 b4 1.4 15.Pce2 1.5 Pb6 4 16.h5 4 d5 2
17.e5 3 Pc4 4 18.Dg4 5 Da5 1.4 19.Kb1 5 Pa3+ 6
20.bxa3 7 bxa3 9 21.Pb3 3 Db6 8 22.g6 5 h6 4
23.Thg1 5 Tac8 5 24.gxf7+ 0.8

```

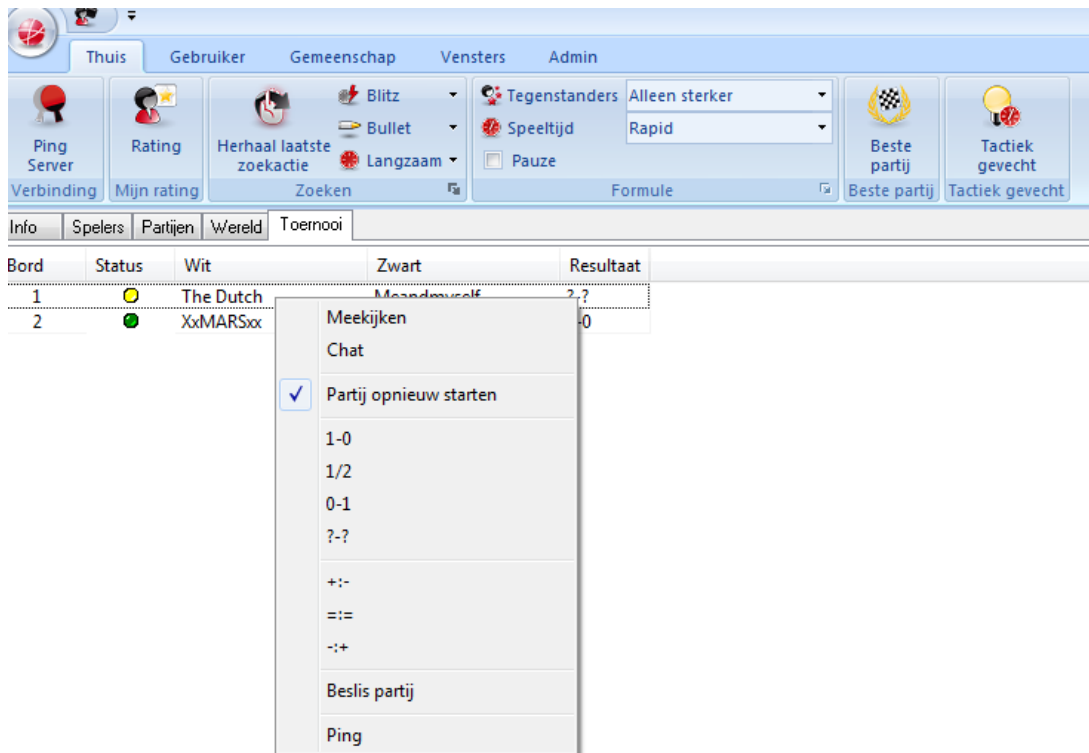
The notation window also shows the title "XxMARSxx 1786 - Meandmyself" and the event "Knock Out 2 minuten blitz (1.1) 04.01.2011".

Als een partij beëindigd is, verschijnt er op het tabblad *Toernooi* een uitslag en een groen bolletje bij de betreffende partij.

The screenshot shows the Playchess interface with the tournament results table. The table has the following columns: Bord, Status, Wit, Zwart, and Resultaat.

Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1	●	XxMARSxx	Meandmyself	1-0
2	●	BV220364	The Dutch	1-0

Als er problemen zijn om de partij gestart te krijgen of u een uitslag in wil vullen, kunt u rechtsklikken op de partij.

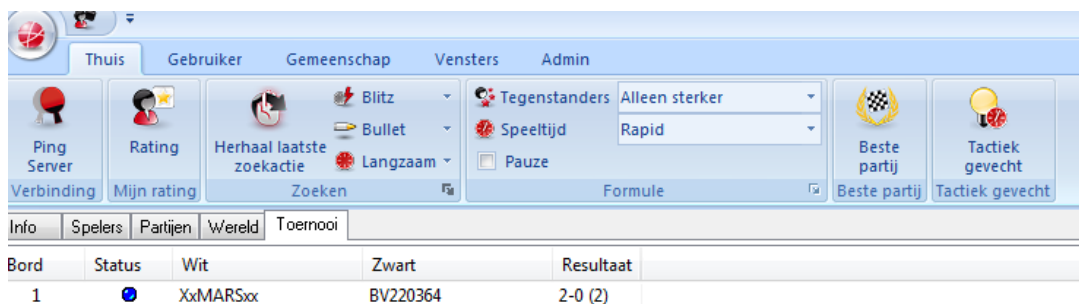


Als alle wedstrijden gespeeld zijn, klikt u op *Volgende* om de volgende ronde te spelen. Als alle wedstrijden gespeeld zijn en u een volgende ronde gereed zet, worden de uitslagen automatisch in het chatvenster getoond. Ook de nieuwe indeling die u maakt, verschijnt geheel automatisch in het chatvenster.

De rode bolletjes verschijnen en als er een zet gedaan wordt, wordt het bolletje geel.



Tijdens een pauze tussen de verschillende partijen van elke match komen er blauwe bolletjes.



The screenshot shows the Playchess web interface. At the top, there are navigation tabs: 'Thuis', 'Gebruiker', 'Gemeenschap', 'Vensters', and 'Admin'. Below these are several interactive buttons and dropdown menus: 'Ping Server', 'Rating', 'Herhaal laatste zoekactie', 'Blitz', 'Bullet', 'Langzaam', 'Zoeken', 'Tegenstanders' (with a dropdown menu showing 'Alleen sterker' and 'Rapid'), 'Speeltijd', 'Pauze', 'Formule', 'Beste partij', and 'Tactiek gevecht'. Below the navigation area, there are tabs for 'Info', 'Spelers', 'Partijen', 'Wereld', and 'Toernooi'. The 'Partijen' tab is active, displaying a table with the following data:

Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1		XxMARSxx	BV220364	2-0 (2)

Bij het meekijken kunt u partijen automatisch laten sluiten als ze afgelopen zijn. Zo houdt u een goed overzicht.

The screenshot shows a chess software interface. At the top, there is a menu bar with 'Thuis', 'Bord', 'Training', and 'Vensters'. Below the menu bar are several toolbars with icons for 'Partij kopiëren', 'Stelling kopiëren', 'Bord omdraaien', 'Maximaliseer Bord', 'Volgende bord', 'Sluit afgesloten partijen', 'Standaard kiebitzer aan/uit', 'Kiebitzer toevoegen', 'Verwijder Kiebitzer', 'Verwijder alle Kiebitzers', and 'Ontvangen zetten'. The main area displays a chessboard with a yellow arrow pointing to a black knight on f3. The board shows a game in progress with a timer of 0:00:10 for white and -0:01: for black. Below the board, there is a 'Notatie + Boek' section with a 'Schaakformulier' tab and a 'Publiek' section with a tournament table.

Notatie + Boek

Notatie Schaakformulier Boek

Meandmyself - BertHollander
Round Robin Toernooi blitz (2) 04.01.2011







8.0-0 2 Pxd4 2 9.cxd4 3 Lb6 0.4
10.Lg5 5 h6 2 11.Lh4 5 Le6 3 12.b3
12 g5 9 13.Lg3 12 Lxc4 1.3 14.bxc4
3 c5 0.3 15.d5 3 La5 3 16.Pa3 7 a6
2 17.Da4 11 Ph5 4

Publiek

Naam	Blitz	Bul...	Titel	Status	Land	Niveau	Afstand
The Dutch	1541	1208		Geregistreerd		Loper++	107 km
Frans Peeters				Toernooilei...		Sysop	0 km

Tussendoor en op het eind van het toernooi kunt u de stand bekijken via het tabblad Info.

Knock Out 2 minuten 2011 (TD: Frans Peeters, Time: 2m + 0s)

 XxMARSxx 2.0	 XxMARSxx 2.0
 Meandmyself 0.0	
 BV220364 2.0	 BV220364 0.0
 The Dutch 0.0	

Als het toernooi afgelopen is, klikt u op *Einde*. U kunt daarna nog een keer rechts klikken op het scherm.

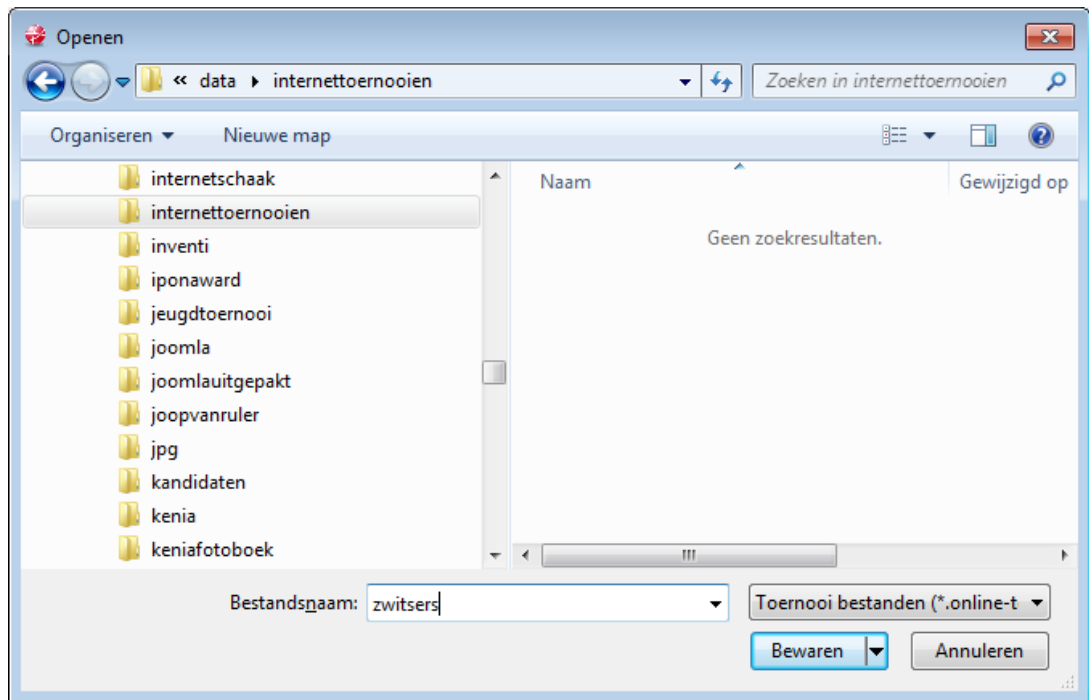


Klik op *Ja* om het toernooi te beëindigen.

3.6.2.3 Zwitsers

Bij een Zwitsers toernooi op Playchess worden de spelers ingedeeld op rating. In de eerste ronde speelt de nummer 1 tegen de helft+1, de nummer twee tegen de helft+2, enzovoorts. Deze toernooi wordt bijvoorbeeld gehanteerd op de zaterdagavond toernooien van de Koninklijke Nederlandse Schaakbond.

Maak een nieuw toernooi via *Bestand - Nieuw - Toernooi*. Er wordt meteen gevraagd om het toernooi op te slaan. Kies een passende plaats op uw computer. Maak eventueel een nieuwe map aan waar u al uw toernooibestanden bewaart. Klik op *Bewaren* om verder te gaan.



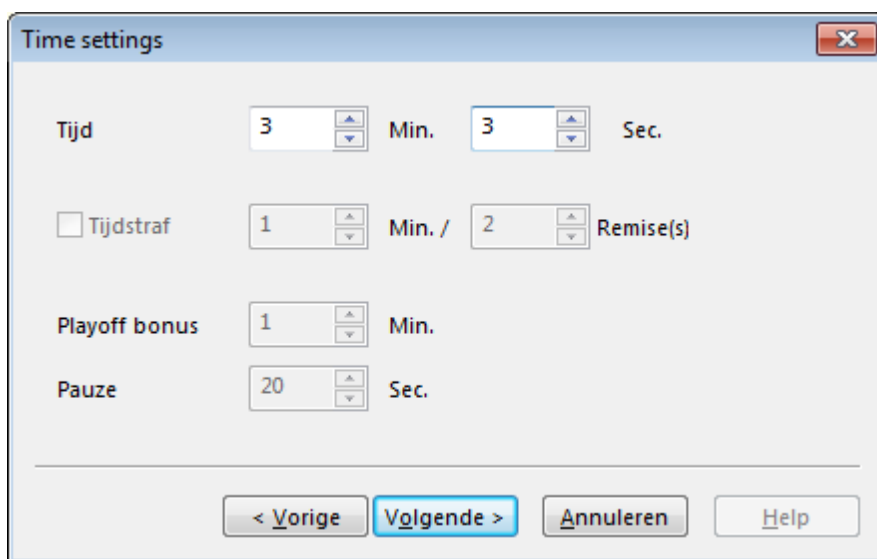
Geef het toernooi een naam. De gegevens van het toernooi worden op uw computer opgeslagen.



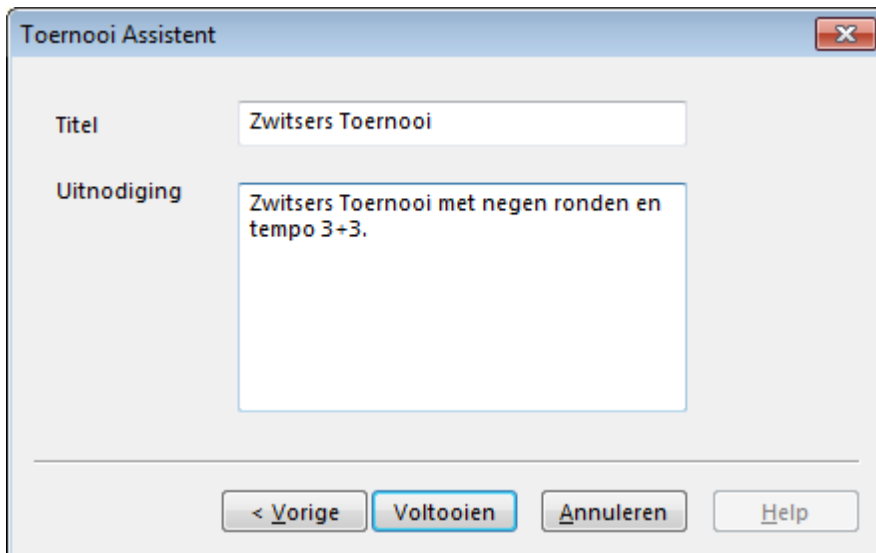
Kies vervolgens het juiste type toernooi. Het heeft de voorkeur een oneven aantal rondes te spelen in verband met de kleurverhouding.



In het volgende scherm moet u het tempo bepalen. In dit geval kiezen we voor drie minuten per persoon per partij en een increment van drie seconden. Dat is het gebruikelijke tempo bij KNSB internetschaak wedstrijden.



Nu kunt u de aankondiging van het toernooi gaan plaatsen met het volgende scherm:



The image shows a dialog box titled "Toernooi Assistent". It has a title bar with a close button (X). The main area contains two labels: "Titel" and "Uitnodiging". The "Titel" label is followed by a text input field containing "Zwitsers Toernooi". The "Uitnodiging" label is followed by a text area containing "Zwitsers Toernooi met negen ronden en tempo 3+3.". At the bottom of the dialog, there are four buttons: "< Vorige", "Voltooien", "Annuleren", and "Help". The "Voltooien" button is highlighted with a blue border.

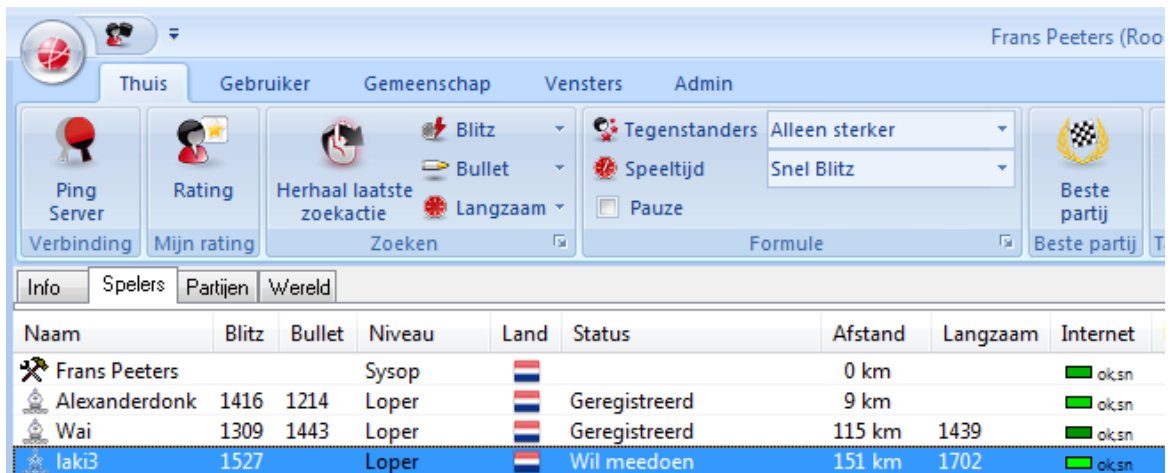
De uitnodiging die u typt verschijnt in het Chat venster van alle spelers die online zijn. Het venster met de *Speler Verzamelaar* verschijnt als u op *Voltooien* klikt. Klik een speler aan die mee wil doen en klik op *Toevoegen* of houd Ctrl ingedrukt om meerdere spelers tegelijk te markeren en klik daarna op *Toevoegen*.

The screenshot shows the Playchess interface. At the top, there are navigation tabs: Thuis, Gebruiker, Gemeenschap, Vensters, and Admin. Below these are several buttons: Ping Server, Rating, Herhaal laatste zoekactie, Zoeken, and Formule. A dropdown menu for 'Tegenstanders' is open, showing options: Alleen sterker, Snel Blitz, and Pauze. Below the buttons is a table with columns: Info, Spelers, Partijen, and Wereld. The 'Spelers' tab is active, showing a list of players with columns: Naam, Blitz, Bullet, Niveau, Land, Status, Afstand, and Langzaam.

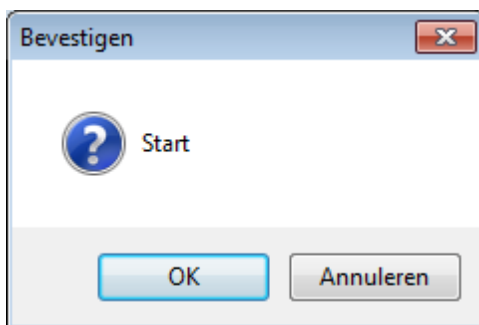
Naam	Blitz	Bullet	Niveau	Land	Status	Afstand	Langzaam
Frans Peeters			Sysop		Toernooile...	0 km	
Erik Bolleman	1867	1652	Loper++		Wil meedo...	43 km	
Kandido23	1715		Pion			102 km	
Wai	1327	1443	Loper			115 km	1439

Below the table is a dialog box titled 'Speler verzamelaar'. It has a large empty text area on the left and several buttons on the right: Toevoegen, Verwijder, List -> Chat, and Broadcast. At the bottom of the dialog are buttons for OK, Help, and Annuleren. At the bottom of the main interface, there is a toolbar with icons and labels: Meedoen, Volgen, Afbeelding, Rating, Geografische positie, and Ping.

Vervolgens kunnen er spelers zich gaan opgeven voor een toernooi. Ze kunnen dan links onderaan op de knop *Meedoen* klikken. De toernooileider zal de deelnemers dan toevoegen via de *Speler verzamelaar*. De spelers die mee willen doen, krijgen de status *Wil meedoen*. Spelers die toegevoegd zijn aan het toernooi hebben de status *Geregistreerd*. Voor spelers die willen stoppen, klikt u op een naam in de *Speler verzamelaar* en klikt u daarna op *Verwijder*.



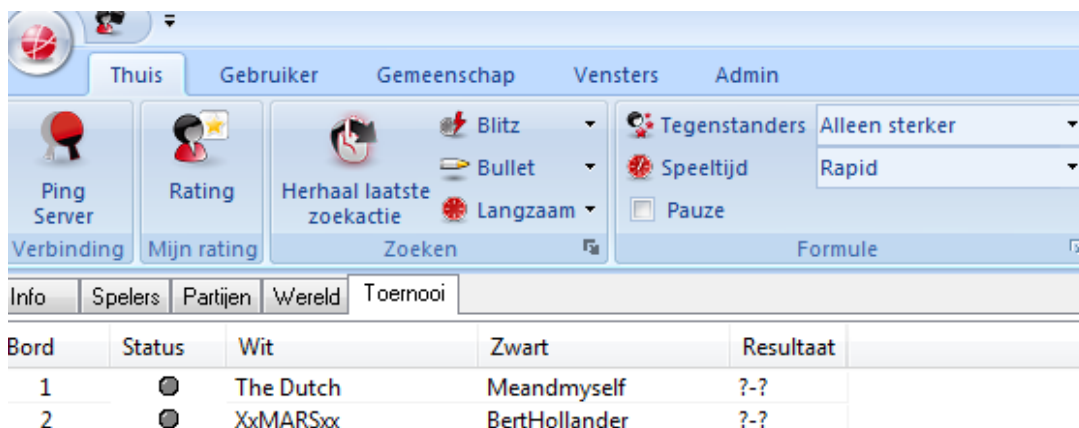
Als alle deelnemers toegevoegd zijn, klikt de Toernooileider op OK. Hij moet dan nog één keer bevestigen.



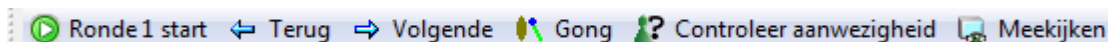
Daarna komt nog één keer de *Toernooi Wizard*. U kunt nog enkele aanpassingen doen.



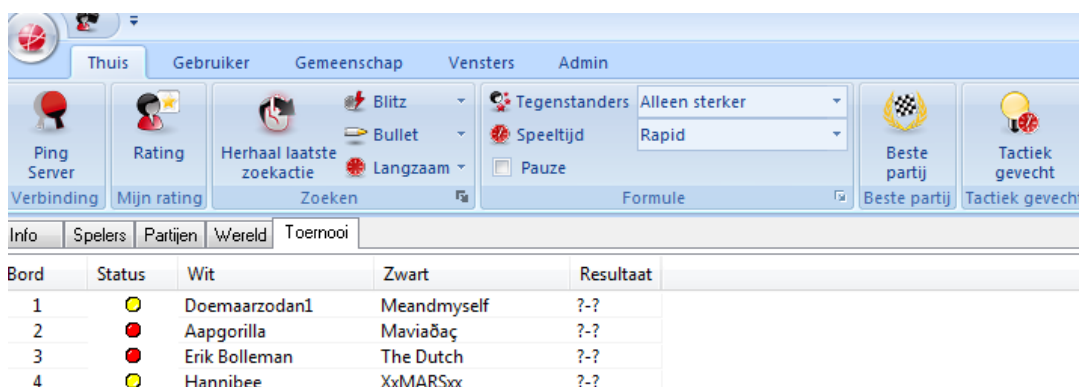
Klik op OK en de indeling voor de eerste ronde verschijnt met grijze bolletjes voor de namen.



Klik onderaan op *Ronde 1 Start* om de eerste ronde te starten. U kunt de ronde aankondigen door op de *Gong* te klikken.



Er komt nu een scherm met de wedstrijden die gespeeld gaan worden. Partijen met een groen bolletje zijn al afgelopen. Partijen met een geel bolletje zijn nog bezig.

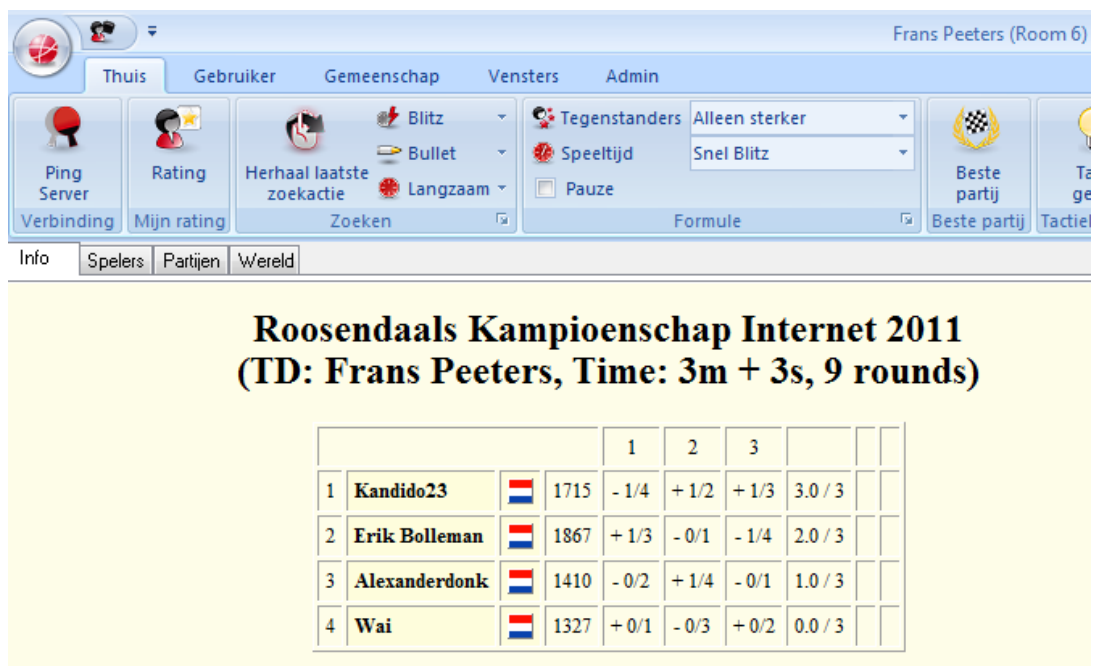


Als een partij is afgelopen, wordt het bolletje groen.



Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1	●	XxMARSxx	Doemaarzodan1	1-0
2	●	Meandmyself	Aapgorilla	0-1
3	●	Maviađaç	Erik Bolleman	1-0
4	●	The Dutch	Hannibee	?-?

Op het tabblad *Info* wordt de stand bijgehouden.



Roosendaals Kampioenschap Internet 2011
(TD: Frans Peeters, Time: 3m + 3s, 9 rounds)

			1	2	3		
1	Kandido23		1715	- 1/4	+ 1/2	+ 1/3	3.0 / 3
2	Erik Bolleman		1867	+ 1/3	- 0/1	- 1/4	2.0 / 3
3	Alexanderdonk		1410	- 0/2	+ 1/4	- 0/1	1.0 / 3
4	Wai		1327	+ 0/1	- 0/3	+ 0/2	0.0 / 3

U kunt alle rondes verder afwerken via *Volgende*. Het is raadzaam voor de start van elke ronde te controleren op aanwezigheid. Anders kan er een speler ingedeeld worden die niet meer in de kamer aanwezig is. De *Gong* kunt u gebruiken om de start van een volgende ronde aan te kondigen.

3.6.2.4 Scheveningen

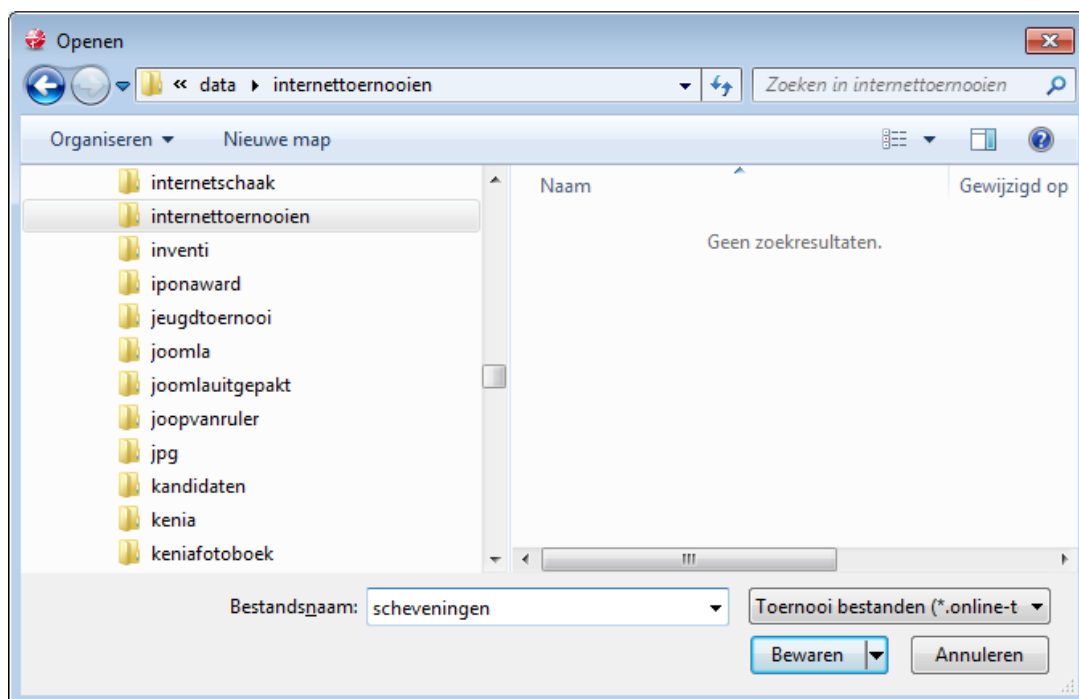
Het systeem Scheveningen wordt gebruikt voor teamwedstrijden. De Koninklijke Nederlandse Schaakbond gebruikt deze toernooivorm bijvoorbeeld voor de internet club competitie. Er wordt dan gespeeld met teams van vier spelers en elke speler van team A speelt tegen elke speler van team B, in totaal dus vier wedstrijden. Het indelingsschema is bekend maar bij de indeling van de eerste ronde worden de

spelers door Playchess per team willekeurig op volgorde gezet. De volgorde waarin de spelers geplaatst worden per team, maakt dus niet uit.

De indeling van Scheveningen volgens de moderne variant is als volgt:

Ronde	Ronde	Ronde	Ronde
1:	2:	3:	4:
A1-B1	B2-A1	A1-B3	B4-A1
A2-B2	B1-A2	A2-B4	B3-A2
B3-A3	A3-B4	B1-A3	A3-B2
B4-A4	A4-B3	B2-A4	A4-B1

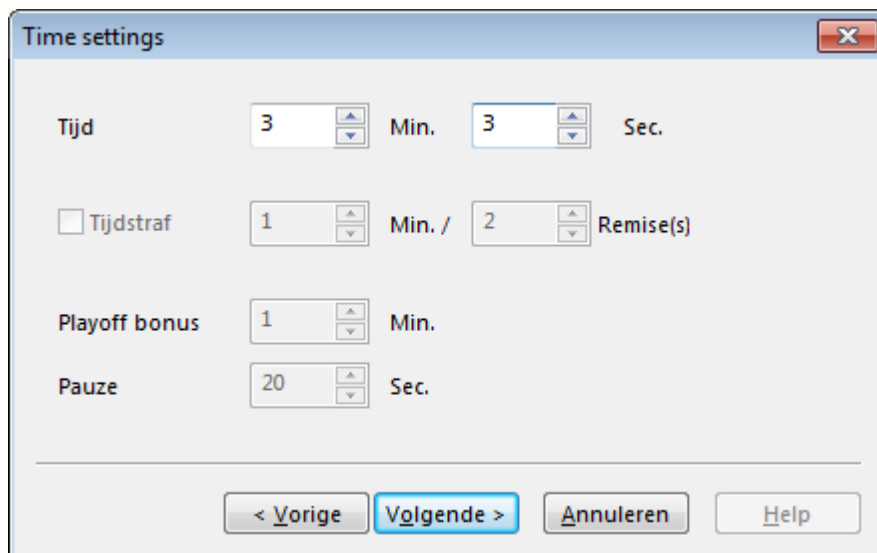
Maak een nieuw toernooi via *Bestand - Nieuw - Toernooi*. Er wordt meteen gevraagd om het toernooi op te slaan. Kies een passende plaats op uw computer. Maak eventueel een nieuwe map aan waar u al uw toernooibestanden bewaart. Klik op *Bewaren* om verder te gaan.



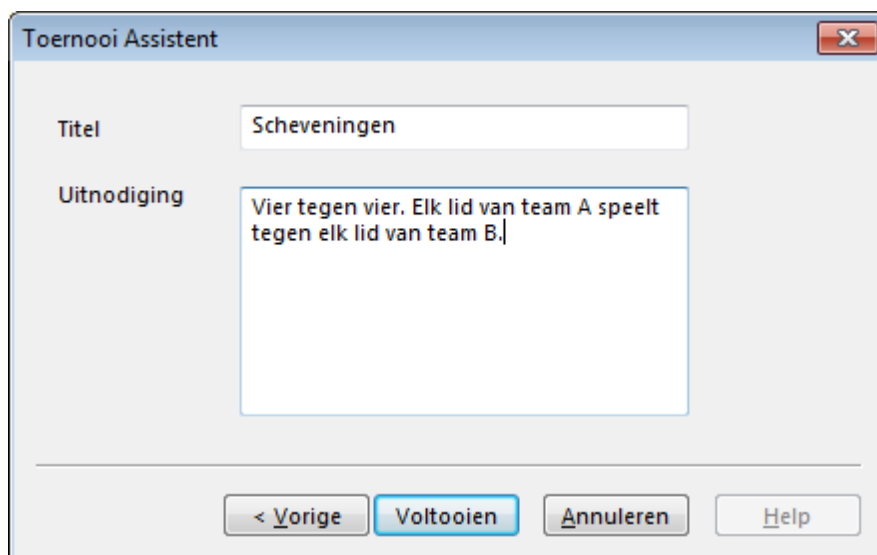
Daarna wordt meteen gevraagd wat voor een soort toernooi u wilt gaan spelen. Kies voor *Knock Out*, de tweede optie. *Knock Out* kan ook met teams gespeeld worden. U kunt bepalen of u bijvoorbeeld *best of five* of *best of three* wil spelen. Het is ook mogelijk te bepalen dat diegene wint die het eerst een bepaald aantal winstpartijen heeft behaald.



U kunt nu de *Time settings* aanpassen. Bij de internet wedstrijden van de KNSB is het tempo 3+3. Klik op *Volgende* om verder te gaan.



Daarna komt de *Toernooi Assistent* waarmee u het toernooi kunt aankondigen op Playchess.



The image shows a dialog box titled "Toernooi Assistent" (Tournament Assistant). It has a standard Windows-style title bar with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains two main input areas:

- Titel:** A text box containing the word "Scheveningen".
- Uitnodiging:** A larger text area containing the text "Vier tegen vier. Elk lid van team A speelt tegen elk lid van team B.".

At the bottom of the dialog, there are four buttons arranged horizontally: "< Vorige" (Previous), "Voltooien" (Finish), "Annuleren" (Cancel), and "Help". The "Voltooien" button is highlighted with a blue border.

De uitnodiging die u typt verschijnt in het Chat venster van alle spelers die online zijn. Het venster met *Registreer Teams* verschijnt als u op *Voltooien* klikt. Klik een speler aan die mee wil doen en klik op *Toevoegen* of houd Ctrl ingedrukt om meerdere spelers tegelijk te markeren en klik daarna op *Toevoegen*.

The screenshot shows the ChessBase interface with a player list and a 'Registreer teams' dialog box open. The player list has the following data:

Naam	Blitz	Bullet	Niveau	Land	Status	Afstand	Langzaam	Internet	Engine	Sociaal	Titel
Aapgorilla	1785	1767	Loper		Geregistreerd	138 km			ok,sn		
Erik Bolleman	1899	1739	Loper++		Geregistreerd	43 km			ok,sn		
Frans Peeters			Sysop		Toernooileider	0 km			ok,sn		
Meandmyself	1057		Paard		Geregistreerd	72 km			sn		
XxMARSxx	1778	1820	Loper		Geregistreerd	117 km			ok,sn		
Maviaðaç	1691		Paard		Geregistreerd	2390 km	1743		ok,sn		
Nick Maatman	2003	1752	Loper		Wil stoppen	201 km	1804		ok,sn		
Hannibee	1617	1618	Loper		Geregistreerd	667 km			ok,sn		
Doemaarzoda...			Pion		Geregistreerd	71 km			ok		

The 'Registreer teams' dialog box shows two teams:

- Team 1:** Maviaðaç, Meandmyself, Nick Maatman (selected), XxMARSxx
- Team 2:** Aapgorilla, Doemaarzoda1, Erik Bolleman, Hannibee

Buttons in the dialog include: Toevoegen, Verwijder, List -> Chat, Broadcast, OK, Help, and Annuleren.

Klik op OK en de indeling voor de eerste ronde verschijnt met grijze bolletjes voor de namen. Klik onderaan op *Ronde 1 Start* om de eerste ronde te starten. U kunt de ronde aankondigen door op de *Gong* te klikken. De grijze bolletjes veranderen in rood ten teken dat de partijen gestart zijn. Zodra er een zet gedaan is, worden de bolletjes geel.

The screenshot shows the ChessBase interface with a tournament board. The board has the following data:

Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1		Doemaarzoda1	The Dutch	?-?
2		Aapgorilla	XxMARSxx	?-?
3		Erik Bolleman	Meandmyself	?-?
4		Hannibee	Maviaðaç	?-?

Zodra u de ronde start, worden de bolletjes voor de partij eerst rood ten teken dat de

partij gestart is. Zodra er door beide spelers een zet gedaan is, wordt het bolletje geel.

The screenshot shows the Playchess interface with a tournament board. The board has four boards, each with a yellow status indicator. The players and their results are as follows:

Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1	●	Doemaarzodan1	Meandmyself	?-?
2	●	Aapgorilla	Maviaðaç	?-?
3	●	Erik Bolleman	The Dutch	?-?
4	●	Hannibee	XxMARSxx	?-?

Als een partij is afgelopen, wordt het bolletje groen.

The screenshot shows the Playchess interface with a tournament board. The board has four boards, each with a green status indicator. The players and their results are as follows:

Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1	●	XxMARSxx	Doemaarzodan1	1-0
2	●	Meandmyself	Aapgorilla	0-1
3	●	Maviaðaç	Erik Bolleman	1-0
4	●	The Dutch	Hannibee	?-?

U kunt naar het tabblad *Partijen* gaan en daar op de naam van het toernooi klikken zodat u alle partijen kunt volgen. In het multibord scherm kunt u alle partijen volgen.

The screenshot displays the ChessBase software interface. At the top, the window title is "Kijkt mee: Meandmyself-Aapgorilla; Scheveningen blitz". The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes "Thuis", "Bord", "Training", and "Vensters" tabs, along with a "Stijl" dropdown.
- Control Panels:**
 - Partij kopiëren / Stelling kopiëren:** Options for copying the game or position.
 - Bord omdraaien:** Maximaliseer Bord, Volgende bord, and Sluit afgesloten partijen.
 - Engines:** Standaard kiebitzer aan/uit.
 - Zetten:** Ontvangen zetten.
- Chess Boards:** Four boards are visible:
 - Top Left:** XxMARSxx-Doemaarzodan, 0:01:11 +0:00:42.
 - Top Right:** Maviaðaç-Erik Bolleman, 0:00:55 +0:00:09.
 - Bottom Left (highlighted with a yellow border):** Meandmyself-Aapgorilla, 0:00:21 -0:00:52.
 - Bottom Right:** The Dutch-Hannibee, 0:00:44 -0:00:09.
- Notatie + Boek:** A window showing the notation for the selected game: "Meandmyself - Aapgorilla". The notation is "20.Te1 9 e4 3 21.Lxg6 1.7 fxc6 3".
- Publiek:** A list of spectators, with "Frans Peeters" selected.





At the bottom of the interface, the text "B40: Siciliaans: 2...e6, Ongebruikelijke Varianten" is visible.









Als alle wedstrijden gespeeld zijn, klikt u op *Volgende* om de volgende ronde te

spelen. Als alle wedstrijden gespeeld zijn en u een volgende ronde gereed zet, worden de uitslagen automatisch in het chatvenster getoond. Ook de nieuwe indeling die u maakt, verschijnt geheel automatisch in het chatvenster.

Tussendoor en op het eind van het toernooi kunt u de stand bekijken via het tabblad Info.

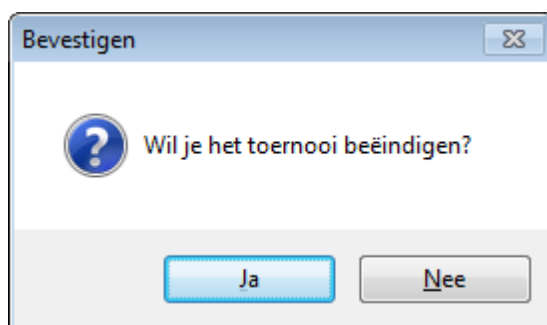
Scheveningen 2011
(TD: Frans Peeters, Time: 2m + 0s)

4.  Hannibee 1617 2.0/4	
3.  Doemaarzodan1 2.0/4	
2.  Aapgorilla 1785 3.0/4	
1.  Erik Bolleman 1899 3.0/4	

1	 XxMARSxx		1778	0	1	1	1	3.0/4
2	 Meandmyself		1057	0	0	1	1	2.0/4
3	 Maviaðaç		1691	1	0	0	0	1.0/4
4	 The Dutch		1541	0	0	0	0	0.0/4

Resultaat: 6.0 - 10.0

Als het toernooi afgelopen is, klikt u op *Einde*. U kunt daarna nog een keer rechts klikken op het scherm.

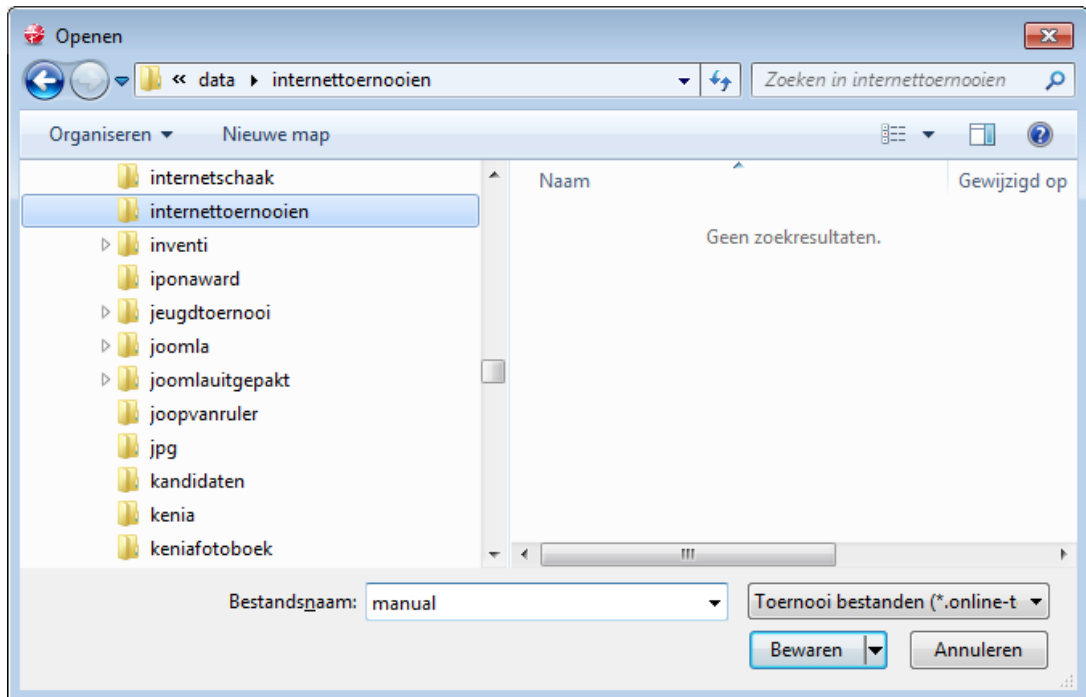


Klik op *Ja* om het toernooi te beëindigen.

3.6.2.5 Handmatig

Een handmatige indeling wordt bijvoorbeeld gebruikt voor de finale van het Nederlands Internet Schaak Kampioenschap. Spelers worden op KNSB rating gezet en vervolgens speelt in de eerste ronde 1 tegen 16, 2 tegen 15, 3 tegen 14, enzovoorts.

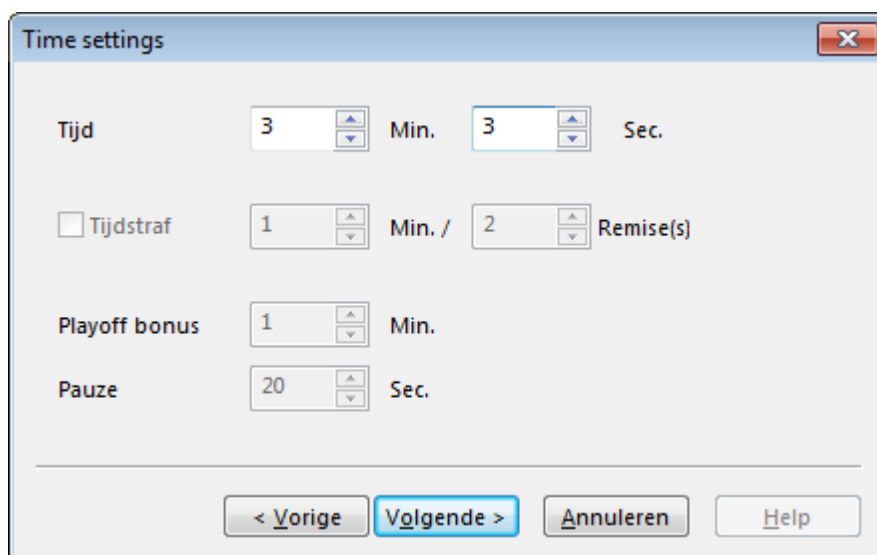
Maak een nieuw toernooi via *Bestand - Nieuw - Toernooi*. Er wordt meteen gevraagd om het toernooi op te slaan. Kies een passende plaats op uw computer. Maak eventueel een nieuwe map aan waar u al uw toernooibestanden bewaart. Klik op *Bewaren* om verder te gaan.



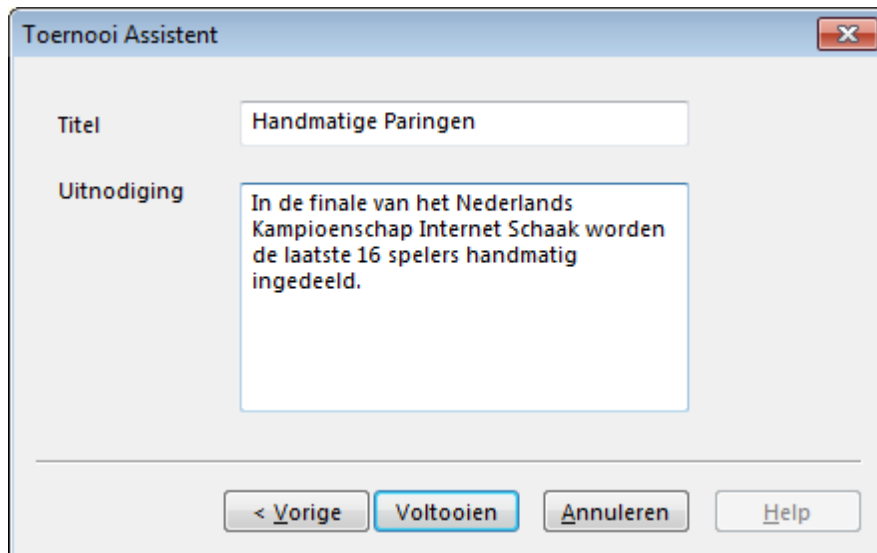
Kies vervolgens het juiste type toernooi, in dit geval *Manual pairings*.



We volgen even het voorbeeld van een Zwitsers toernooi. In het volgende scherm moet u het tempo bepalen. In dit geval kiezen we voor drie minuten per persoon per partij en een increment van drie seconden.

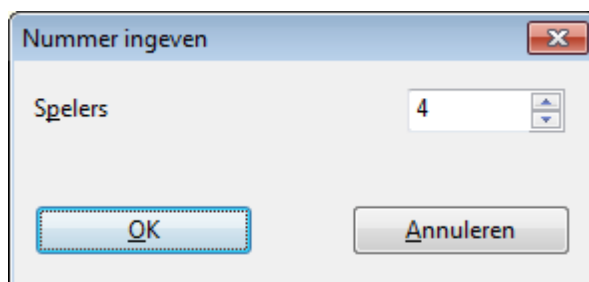


Nu kunt u de aankondiging van het toernooi gaan plaatsen met het volgende scherm:

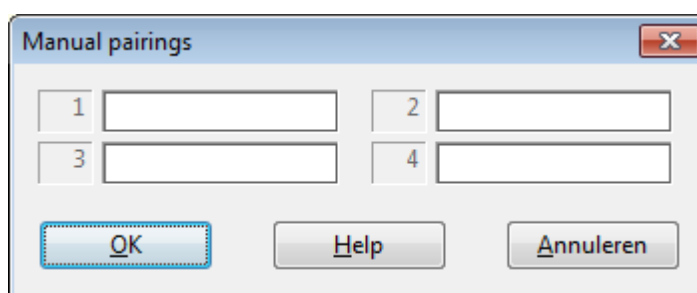


De titel is de tekst die boven de kruistabel van het toernooi komt te staan op het tabblad *Info*. De tekst van de uitnodiging wordt gebroadcast naar het chat venster van de Playchess server. Alle spelers die online zijn, krijgen deze uitnodiging te zien.

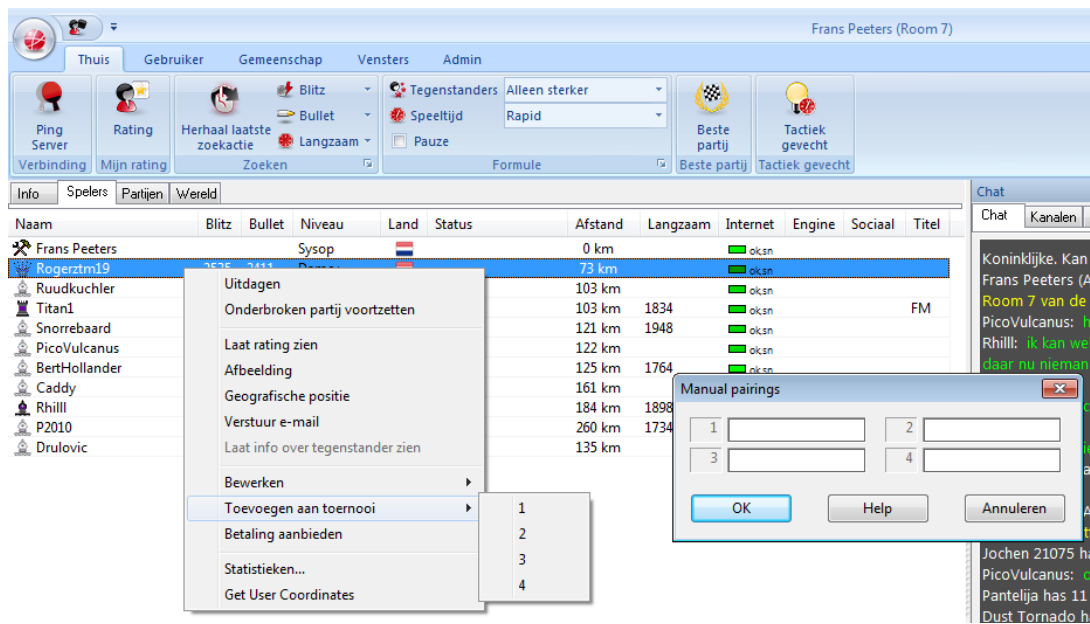
Allereerst moet u het aantal spelers opgeven dat gaat spelen.



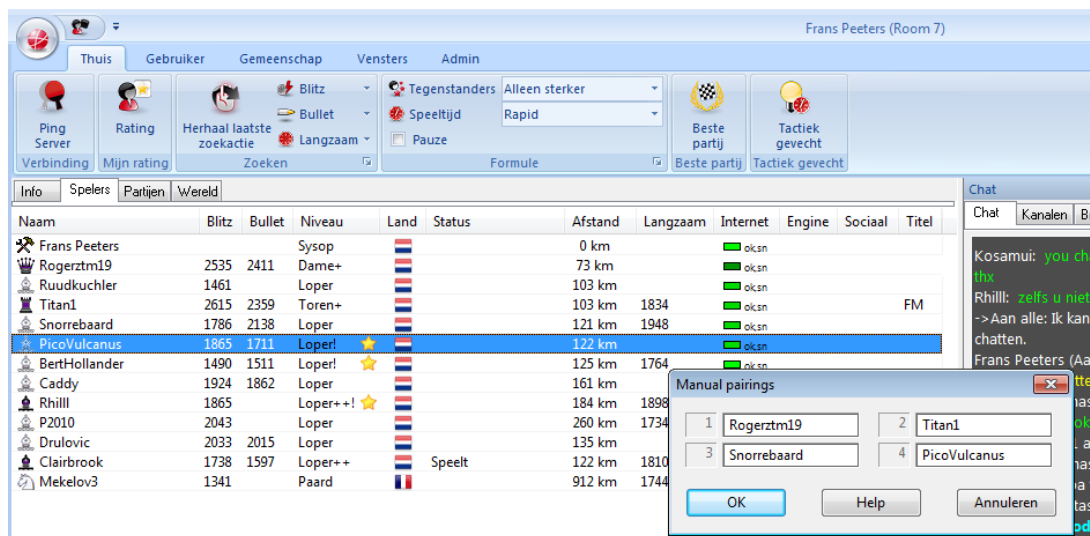
Vervolgens verschijnt er een paringstabel die u kunt gaan vullen.



Klik nu rechts op een speler in de spelerslijst. Kies *Toevoegen* aan toernooi en plaats de speler op de juiste positie.



Als iedereen op zijn plaats staat, kunt u op OK klikken.



Vervolgens zal de indeling verschijnen met grijze bolletjes voor de partijen.

Een partij die net gestart is, krijgt een rood bolletje. Als beide spelers een zet hebben gedaan, wordt het bolletje geel. Als de partij afgelopen is, wordt het bolletje groen en als er een pauze is tussen twee partijen ziet u een blauw bolletje.

Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1	●	Rogerz19	Titan1	0-0
2	●	Snorrebaard	PicoVulcanus	1-0

Bord	Status	Wit	Zwart	Resultaat
1	●	Rogerz19	Titan1	1-1 (3)
2	●	Snorrebaard	PicoVulcanus	2-0 (2)

Als u mee wil kijken, gaat u naar het tabblad *Partijen* en dubbelklikt u op het betreffende toernooi.

Toernooi	Ronde	Partijen	Bezig	Kibitzers	Belangrijke uitzending	Resultaat	Vorzitter
Alle Partijen		19	2				
Knock Out 2 minuten	2 (Tue.)	1					
Knock Out 2 minuten	1 (Tue.)	1					
Manuele Paring	1 (Tue.)	2	2				
Scheveningen	4 (Tue.)	3					
Scheveningen	3 (Tue.)	4					
Scheveningen	2 (Tue.)	4					
Scheveningen	1 (Tue.)	4					

Wit	EloWit	Zwart	EloZwart	Resultaat	K.	Toernooi	Speeltijd	Begin tijd	Type	Ronde
Rogerz...		Titan1		Bezig		Manuele Paring	2m + 0s	20:15	met rating	1.1
Snorreba...		PicoVulcanus		Bezig		Manuele Paring		20:15	met rating	1.1

U kunt dan meekijken met het multibord.

Kijkt mee: Rogerztm19 (2411)-Titan1 (2359); Manuele Paring blitz

Thuis Bord Training Vensters Stijl

Partij kopiëren Stelling kopiëren

Maximaliseer Bord Volgende bord Bord omdraaien Sluit afgesloten partijen

Standaard kiebitzer aan/uit

Ontvangen zetten

Klembord Borden Engines Zetten

0:00:38 +0:00:18 Rogerztm-Titan

0:00:13 -0:00:19 Snorrebaard-PicoVulcanus

Notatie + Boek

Notatie Schaakformulier Boek

Rogerztm19 2411 - Titan1 2359
Manuele Paring blitz (1.1) 04.01.2011

```

1.a4 3 a5 2 2.b3 2 Ta6 0.5 3.Lb2 0.5 Pc6 1.8 4.g3 1 e5 0.7
5.Lg2 0.5 d5 0.4 6.Pc3 3 Pb4 3 7.Pa2 4 Pxa2 3 8.Txa2 0 h5 1
9.h4 4 Ld6 1.3 10.Pf3 1.6 e4 1.1 11.Pd4 6 Le5 8 12.Da1 6 Pf6
5 13.Pb5 5 Lxb2 0 14.Dxb2 0.5 c6 3 15.De5+ 5 Kf8 3 16.Pa3
6 Ta8 5 17.c4 5 De7 1.5 18.Da1 7 Lg4 5 19.cxd5 2 cxd5 1.2
20.Pb5 0.4 Tc8 1.3 21.Pd4 3 g6 5 22.0-0 3 Kg7 0.4 23.Tc1 5
Txc1+ 2 24.Dxc1 0 Tc8 0.6 25.Tc2 1.9 Txc2 0.7 26.Dxc2 0 Db4
0.7 27.e3 3 b6 2 28.Lf1 4 Ld7 2 29.d3 4 Dc5 1.3 30.dxe4 3
Dxc2 3 31.Pxc2 0 Pxe4 0.3 32.Pd4 4 Kf6 2 33.Ld3 0.8 Ke5 0.6
34.Lxe4 1.1 dxe4 0.2 35.Kf1 0.3 f6 1.6 36.Ke2 0.5 g5 0.4
37.Kd2 0.3 Kd5 6 38.Kc3 1.1 gxh4 5 39.gxh4 0.9

```

Publiek

Naam	Blitz	Bul
BertHollander	1490	151
Frans Peeters		

Fritz12

U kunt ook een enkele partij volgen.



Op het tabblad *Info* wordt de stand bijgehouden.

Manuele Paring 2011
(TD: Frans Peeters, Time: 2m + 0s)

Rogerztm19 tegen:

Titan1	2359	0.5 - 1.5
---------------	------	-----------

3.6.3 Deelnemen aan toernooi

Toernooien spelen zich af in de toernooi kamers. Klik op een toernooi kamer in het toernooivenster om binnen te gaan. Klik op de knop *Meedoen* onderaan de spelerslijst:









De toernooi voorzitter ontvangt automatisch een bericht dat u wilt meedoen en uw status in de spelerslijst verandert naar *Wil meedoen*. Zodra de toernooi voorzitter uw aanvraag accepteert zal uw status veranderen naar *Geregistreerd*. Als u de

rang van een Loper heeft of hoger kunt u zelf [toernooien organiseren](#).

3.6.4 Gelijk eindigen

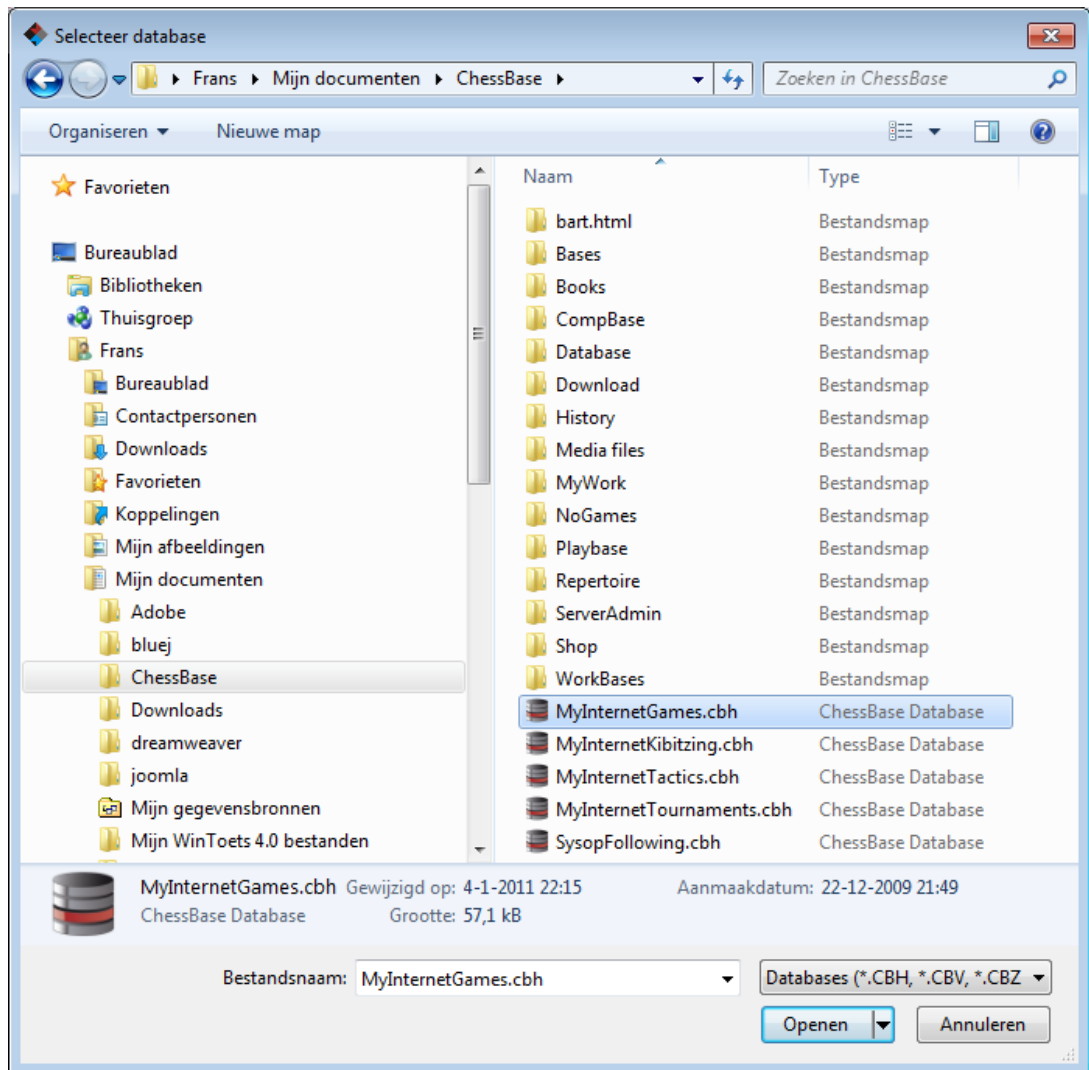
Bij gelijk eindigen geldt als eerste criterium het aantal gespeelde partijen. Het tweede criterium is de *Progressieve Score*. Dit is je score na elke ronde bij elkaar opgeteld. Speel je vanaf de eerste ronde in de top, dan krijg je een hoge PS-score, kom je vanuit de staart dan heb je een mindere PS-score dan iemand die de hele tijd in de top speelt.

Als tweede tiebreak criterium geldt de medium Bucholz. Dat zijn de weerstandspunten zonder het laagste en zonder het hoogste getal bij elkaar opgeteld. Dus alle punten van de tegenstanders bij elkaar opgeteld, maar dan zonder de slechtste en de hoogste score.

KNSB Zaterdagavond Toernooi 2011 (TD: Koos stolk, Time: 3m + 3s, 9 rounds)														
				1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Time To Pretend		2449	+ 1/12	+ 1/7	- 1/3	+ 1/4	- 1/8	- 1/6	+ 0/2	+ 1/5	- 1/9	7.0 / 9	
2	Turbo Steen		1878		+ 1/21	+ 1/17	- 0/5	+ 1/11	- 1/14	- 1/1	+ 1/3	- 0/4	6.0 / 8	29.00
3	Caddy		1928	- 1/10	+ 1/16	+ 0/1	- 1/6	+ 1/4	- 1/7	+ 1/8	- 0/2	+ 1/15	6.0 / 9	31.00
4	LekkerBekker		2210	+ 1/19	- 1/15	+ 1/9	- 0/1	- 0/3	+ 1/11	+ 1/7	- 1/13	+ 1/2	6.0 / 9	29.00
5	RademakersMa		2024	+ 0/17	+ 1/10	- 1/12	+ 1/2	- 0/7	- 1/20	+ 1/6	- 1/1	+ 1/8	6.0 / 9	28.50
6	Seewald		2082	- 0/20	- 1/19	+ 1/11	+ 1/3	- 1/9	+ 0/1	- 1/5	- 1/15	+ 1/13	6.0 / 9	27.50

3.6.5 Partijen

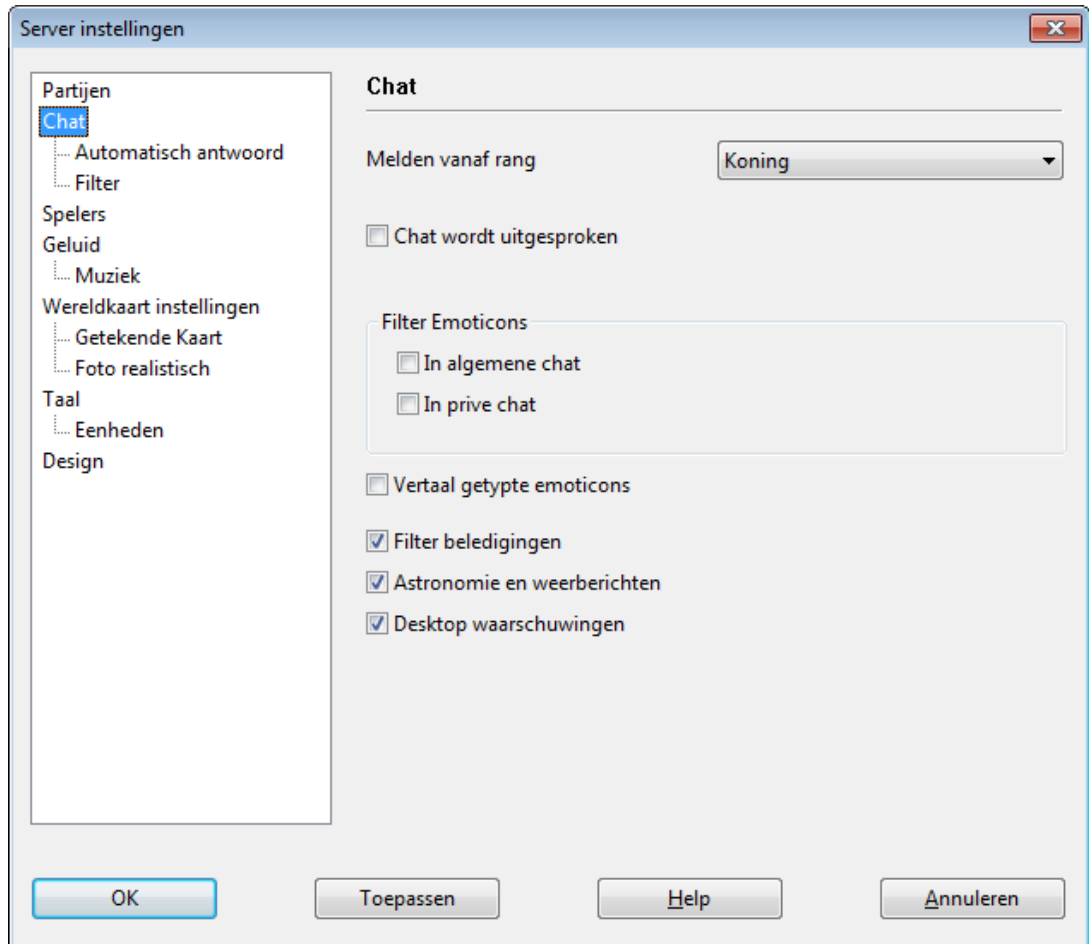
Alle partijen die u speelt op Playchess worden lokaal opgeslagen op uw computer. U vindt ze terug in de database *MyInternetGames*. De partijen van de toernooien die u organiseert op Playchess worden eveneens lokaal opgeslagen op uw computer. U vindt ze terug in de map *Chessbase* in *Mijn Documenten* met als naam *MyInternetTournaments*. U kunt ze openen met bijvoorbeeld ChessBase.



3.7 Chat

3.7.1 Chat instellingen

Chat



Melden vanaf rang

Zorgt er voor dat een bericht wordt afgebeeld wanneer een speler met een bepaalde rang inlogt.

Chat wordt uitgesproken

Dit biedt de mogelijkheid om tekst uit te laten spreken. Engelse tekst wordt behoorlijk goed uitgesproken, maar bij Nederlandse chats gaat het niet zo goed.

Filter Emoticons

U bepaalt hier of emoticons getoond worden in de chat.

Vertaal getypte emoticons

U kunt gangbare emoticons maken met uw toetsenbord.

Filter beledigingen

De server blokkeert automatisch berichten die beledigingen bevatten. Woorden in de Engelse taal die niet zo netjes zijn worden gefilterd.

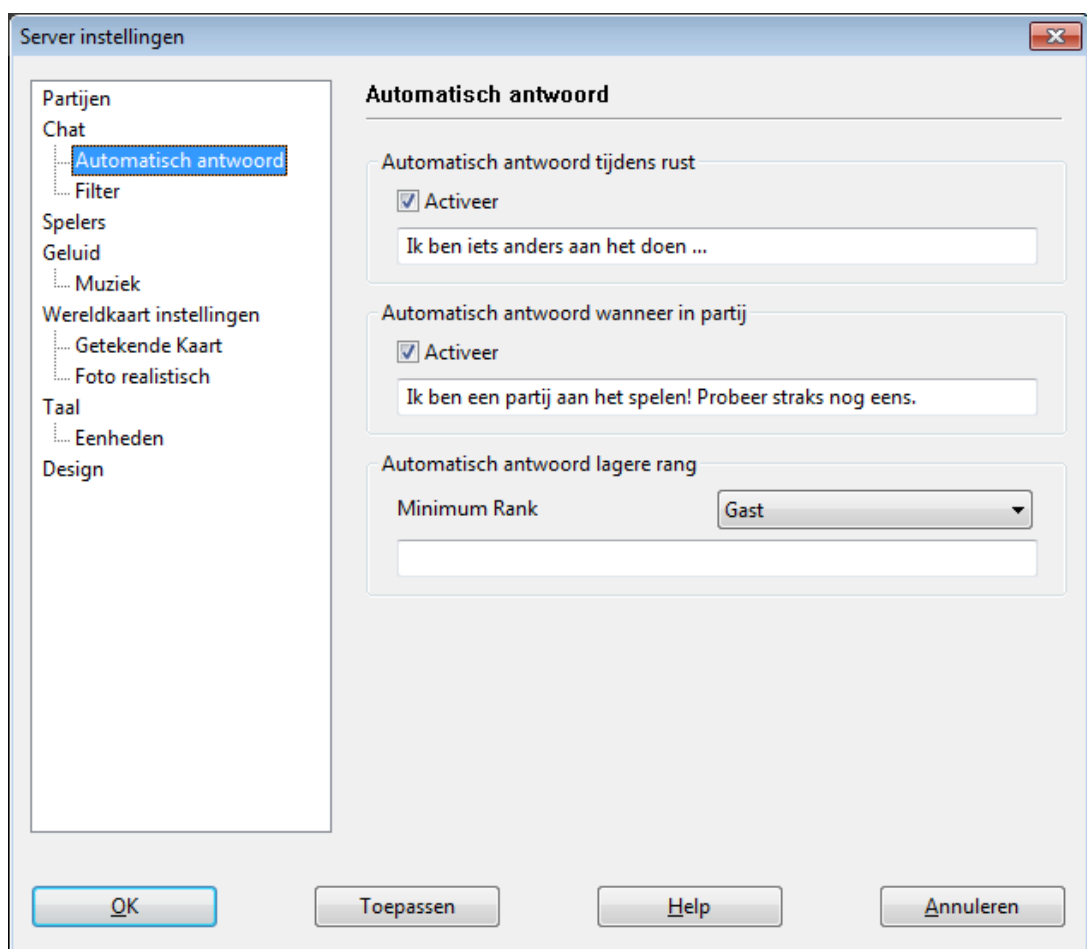
Astronomie en weerberichten

Dit activeert berichten van astronomische en weerkundige aard.

Desktop Alerts

Als een van uw vrienden of een speler met een hoge rang de kamer binnenkomt, verschijnt er een popup in de system tray.

Chat - Automatisch antwoord



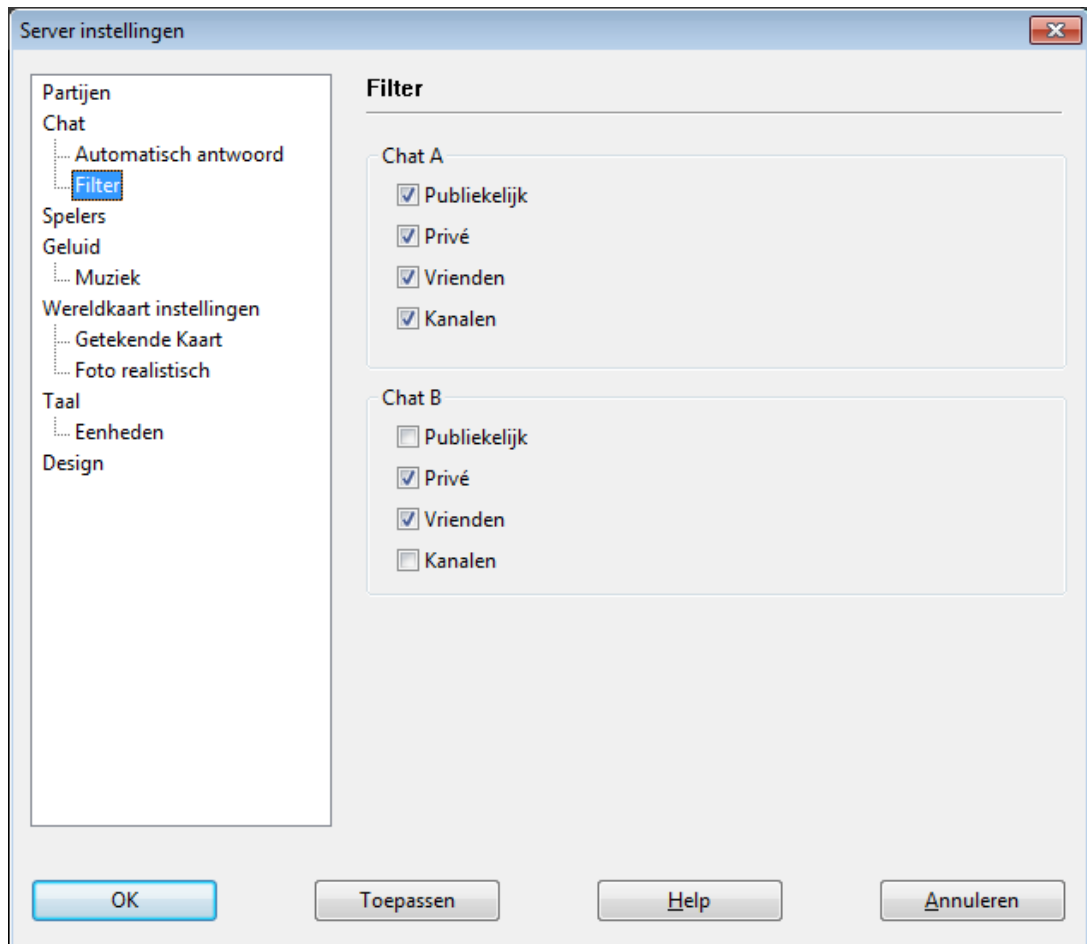
Er zijn twee situaties denkbaar wanneer u niet graag reageert op chat van een ander.

1. U speelt een partij.
2. U bevindt zich op dat moment niet achter uw computer.

Het is mogelijk om automatische antwoorden te versturen.

Automatisch antwoord lagere rang houdt in dat elke gebruiker onder een bepaalde rang een automatisch antwoord krijgt. Deze tekst wordt niet in uw chatvenster afgebeeld.

Chat - Filter

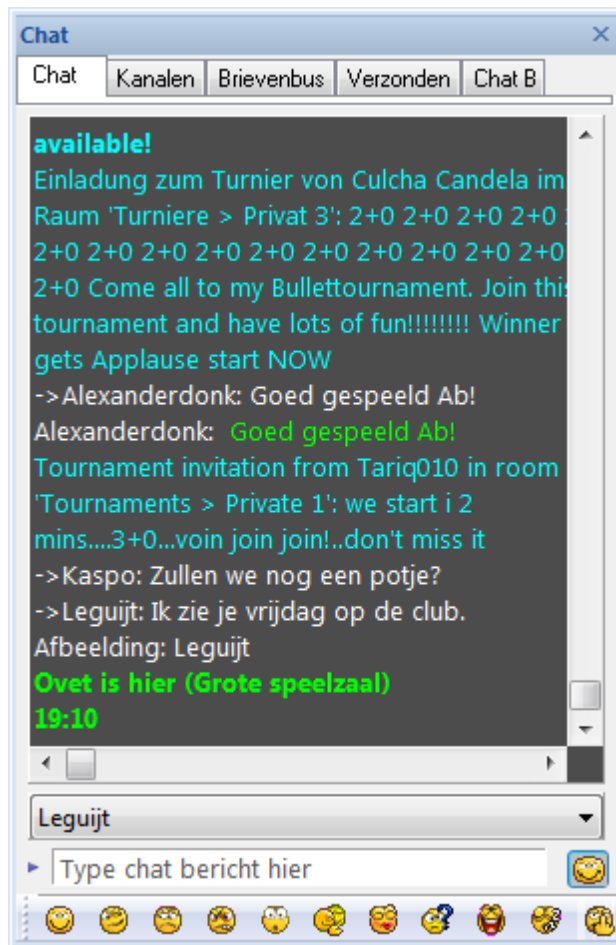


Als u een extra venster voor de chat heeft aangevinkt, dan is dat Chat B. Wanneer u een vinkje plaatst bij een van deze onderdelen, dan wordt de chat wel ontvangen, anders niet.

3.7.2 Chat

In alle kamers kunt u chatten met andere bezoekers.

Klik op de naam van uw chatpartner, en typ vervolgens uw tekst. Druk op de Enter toets om het te versturen.

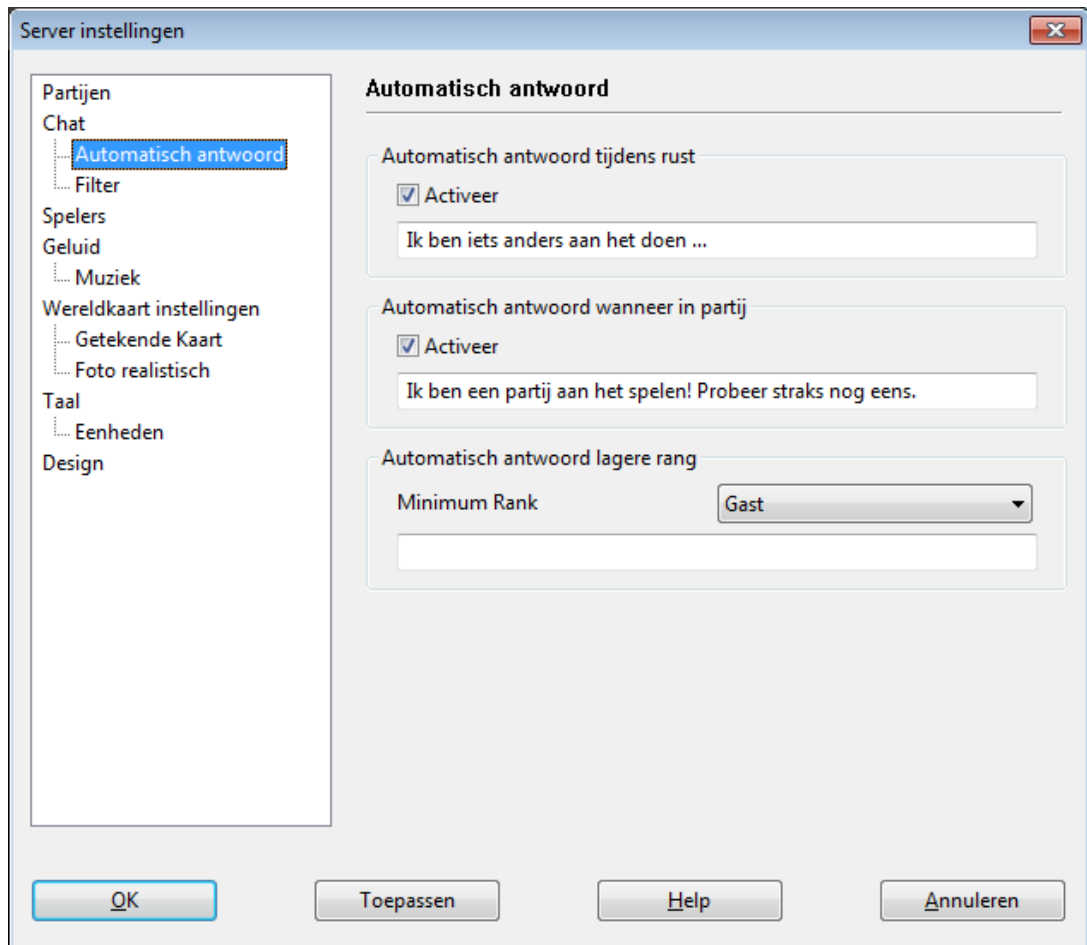


Chat functies

- U kunt met Ctrl-klik een aantal bezoekers selecteren en met iedereen tegelijk chatten. U kunt ook op een bericht klikken en de verzender van dat bericht beantwoorden.

Naam	Status	N Pers...
Tournaments	Joined	3779
Events	Joined	3760
Simuls	Joined	3751
Fritz12	Joined	884
Deutsch		132
General		94
Hilfe Deutsch		78
Help English		77
English		64
Computer Chess		44
Espanol		38
Flirt		38
Francais		36
Training		33
Computer Tour...		28
ANCL		27
Politics		26
Italiano		25
Nederlands		24
Türkiye		24
Sport		18
Ayuda Espanol		17
Seniors > 60		17
Israel		12
Slowenia		5
Russia		4

- Wanneer u het kanaal *General* selecteert, verstuurt u uw bericht aan alle bezoekers. U zou dit alleen moeten gebruiken wanneer u een algemene mededeling wilt doen. Het is ook beperkt in zekere omstandigheden. Om te kunnen spreken op kanaal *General* opent u tabblad *Kanalen*. Vervolgens kiest u het kanaal waarop u wilt spreken en klikt u onderaan op het *Spreken* icoon.
- Alle chatpartners van de huidige sessie zijn bewaard in een afrollijst, zodat u ze snel kunt terugvinden.
- U kunt rechts-klikken in het chatvenster en de gehele tekst of een enkele regel kopiëren. U kunt daar ook het lettertype en de lettergrootte instellen.

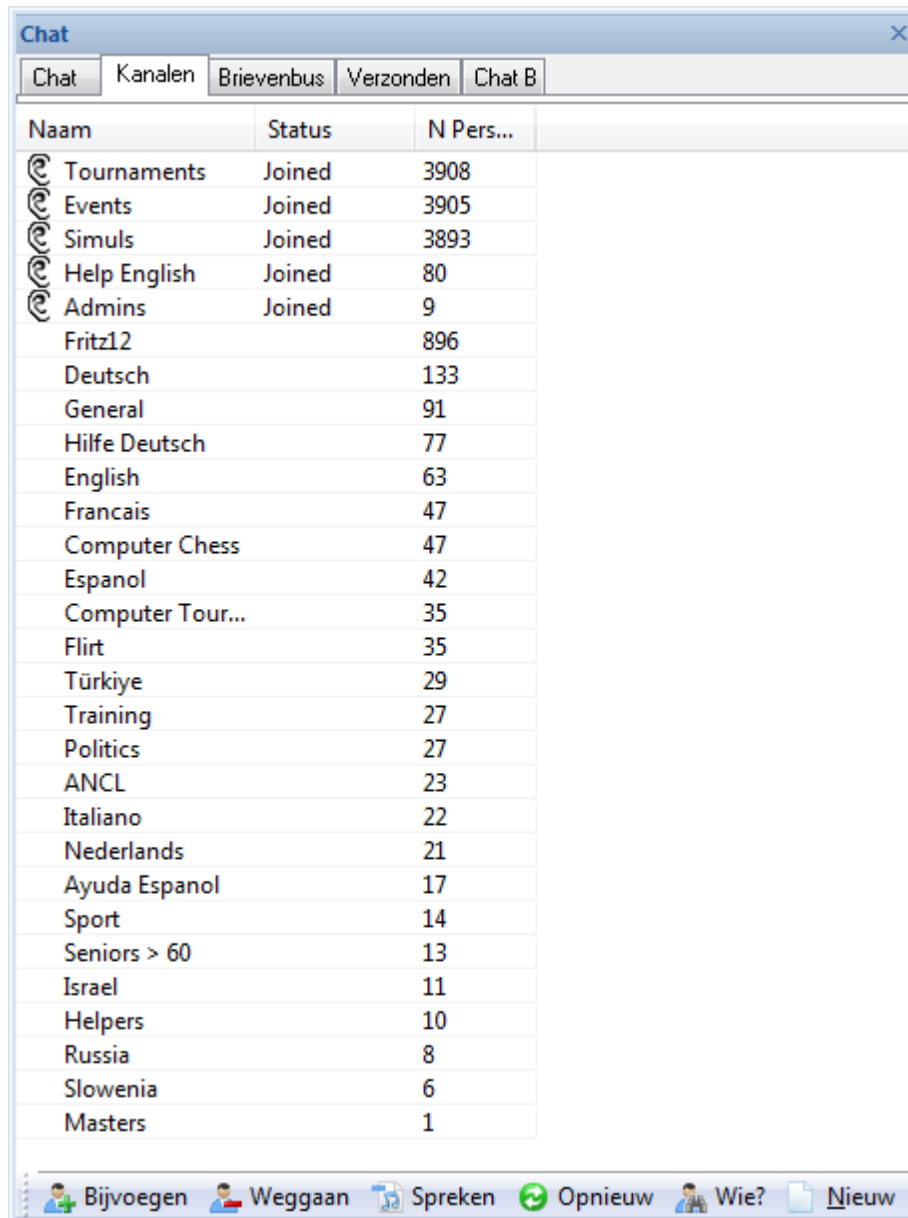


- Rechts-klik in het chatvenster en kies Eigenschappen om [standaard berichten](#) automatisch te laten versturen als iemand een bericht verstuurt terwijl u in een partij zit of even weg bent.
- Wanneer u een partij speelt kunt u direct met uw tegenstander chatten onder het bord, zonder te klikken op een naam of op een bericht. De conversatie is privé en kan niet worden gezien door de toeschouwers.
- Rechts-klik in het chat-venster en kies *Rapporteur* misbruik als iemand zich misdraagt op de server. Het gehele tekstbestand van de chat wordt ongecensureerd verstuurd naar de administrator. [Waardeer speler](#) geeft een bepaalde speler een positief of negatief certificaat.
- Rechtsklik en gebruik *Bewerken – Persoon* negeren om de chat van onvriendelijke bezoekers te weren. U kunt de blokkering weer opheffen via *Gemeenschap – Vriendenlijst* bijwerken.
- Rechtsklik het chat-venster en gebruik *Filter – Publieke chat* op rang om de minimale [rang](#) van uw chat partners in te stellen.
- Als u Windows XP of hoger heeft kunt u de chat laten voorlezen. Om dit te doen moet u de *Chat wordt uitgesproken* optie inschakelen in het [Chat-instellingen](#) menu. Zie ook [Chat kanalen](#).

3.7.3 Chat kanalen

Gewoonlijk is de chat beperkt tot de kamer waar u in zit. Er zijn ook speciale kanalen die u toestaan om door alle kamers heen te chatten met een bepaalde groep mensen.

Bovenin het chat venster is er een tabblad voor de chat kanalen.



Onderaan het kanaal-venster staat een aantal knoppen.

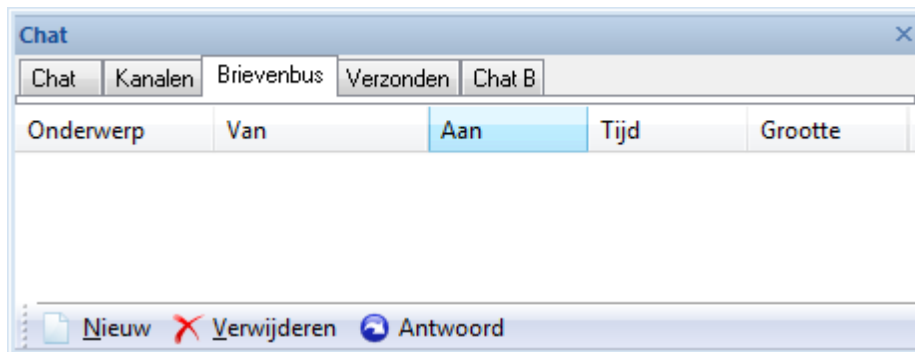
Klik op een kanaal en gebruik dan een knop om het volgende te doen:

- **Bijvoegen** – Hiermee kunt u naar één of meerdere kanalen kijken.
- **Weggaan** – Verlaat het kanaal.
- **Spreken** – Staat u toe om te praten op dit kanaal. U kunt op elk kanaal praten, de

laatst gebruikte zal altijd bovenin de lijst staan voorzien van een Praat-icoon. Om te spreken op een bepaald kanaal selecteert u eerst het kanaal in het afrolmenu onder het chatvenster, en vervolgens typt u het bericht in.

- **Opnieuw** – Toont het huidige aantal bezoekers in elk kanaal (dit wordt niet automatisch gedaan).
- **Wie?** – Toont de namen van de bezoekers in een kanaal.
- **Nieuw** – Om zelf een kanaal te maken waarin u samen met uw vrienden kunt praten.

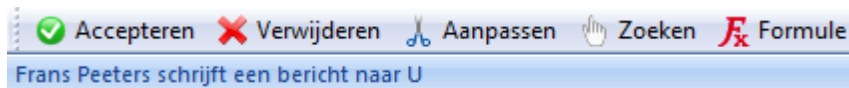
De actieve kanalen worden weergegeven in een afrol lijst onderaan het chat-venster (tabblad chat), waar ze makkelijk gekozen kunnen worden.



Merk op dat de *Toernooi* en *Simultaan* kanalen automatisch zijn ingeschakeld wanneer u voor het eerst aanlogt op de Playchess server.

3.7.4 Status info tijdens chat

Als u aan het chatten bent met een andere speler op de playchess.com server, dan kan het zijn dat uw chatpartner niet weet dat u iets aan het schrijven bent. Als iemand een lang bericht aan het typen is, dan wordt dat links onderaan zichtbaar gemaakt door de volgende melding:



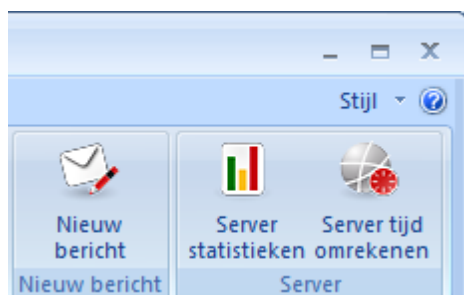
Opmerking:

Dit bericht is alleen zichtbaar als u en uw chatpartner Fritz 9 of een nieuwer programma gebruiken.

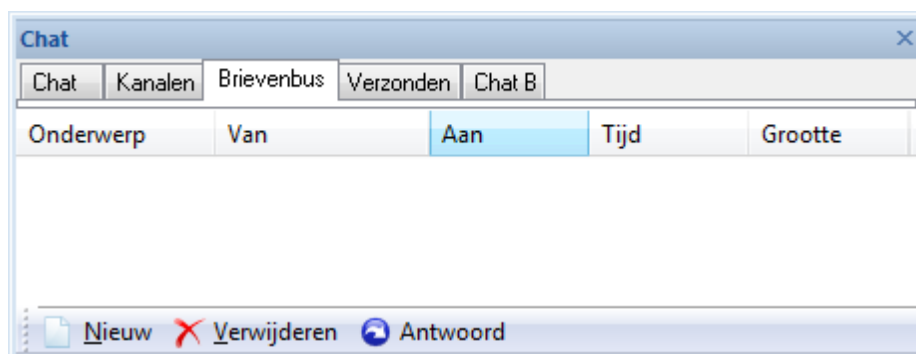
3.7.5 Berichten

Gemeenschap – Nieuw bericht

De Playchess server heeft haar eigen berichten service waarmee u berichten kunt uitwisselen met andere bezoekers.



U kunt ook een e-mailbericht vanuit het chatvenster versturen. Klik eerst het tabblad *Brievenbus* of *Verzonden* aan en klik vervolgens op *Nieuw*.



- **Brievenbus:** Klik op dit tabblad om te zien of u een bericht hebt gekregen. Klik op de individuele berichten om ze te lezen. Als u op een bericht wilt antwoorden, druk dan op de *Antwoord* knop onder het berichten venster.
- **Verzonden:** Hier kunt u uw verzonden brieven vinden of een nieuw bericht opstellen.

Nieuw bericht

Stuur aan

Ontvangstbevestiging

Onderwerp

Boodschap

Stijl

Onderstreept

Vet

Schuin

Tekst kleur

Zwart

Rood

Groen

Blauw

Tekst

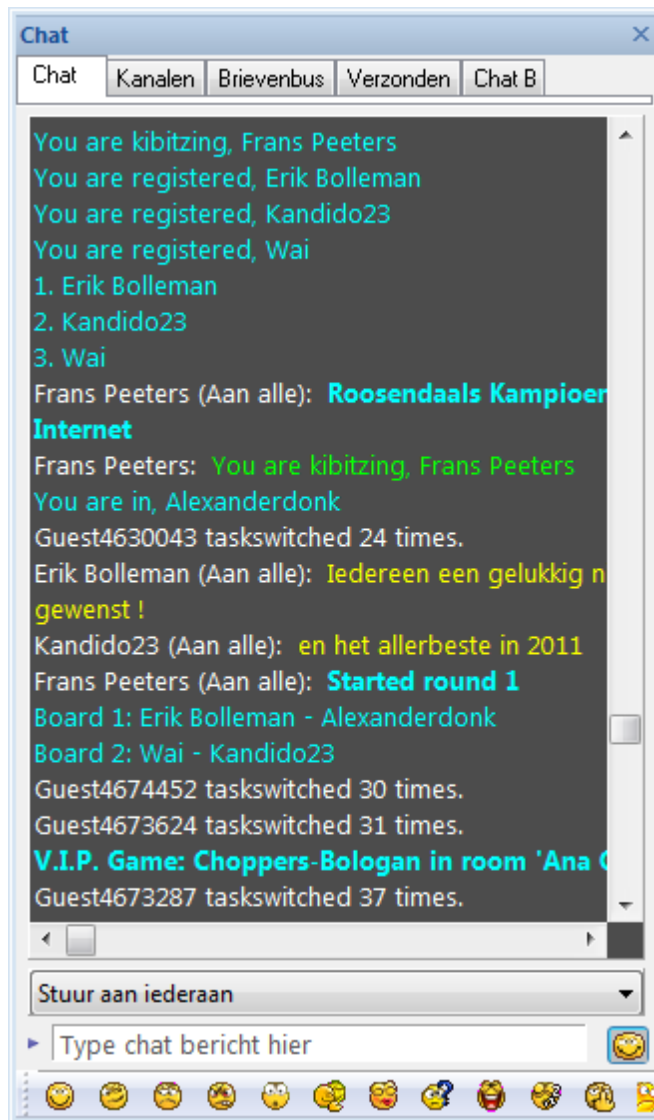
OK Help Annuleren

- **Berichten:** U kunt uw berichten verfraaien met onderlijning, vette letters, schuine letters, en kleur. Klik op Ontvangstbevestiging als u een bevestiging wilt hebben wanneer uw bericht is aangekomen
- **Lengte:** Uw berichten mogen niet langer dan 1024 letters lang zijn. U krijgt een waarschuwing onder het berichten venster wanneer het bericht te lang is.
- **RTF:** U kunt uw berichten ook opmaken in een tekstverwerker en ze vervolgens kopiëren naar het tekstveld. De tekst mag eenvoudige RTF (Rich Text Format) bevatten.

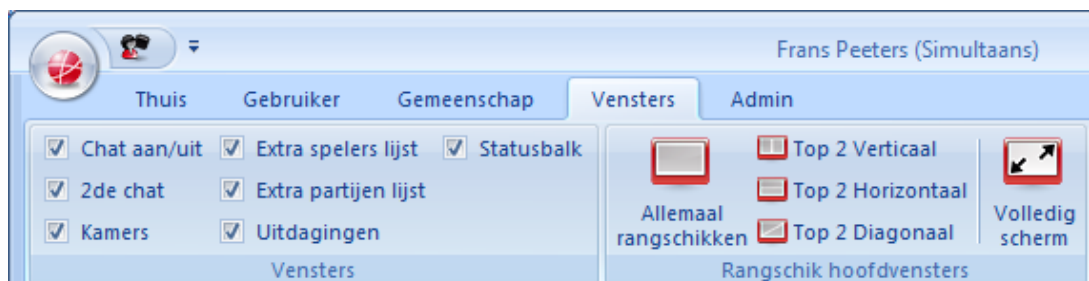
Om berichten te kunnen versturen moet u een [serienummer](#) hebben opgegeven voor uw account.

3.7.6 Tweede chat venster

Als u veel publieke- en privé chat ontvangt, kunt u een tweede chatvenster gebruiken. Deze staat standaard ter beschikking als tabblad bovenaan het hoofd chatvenster.

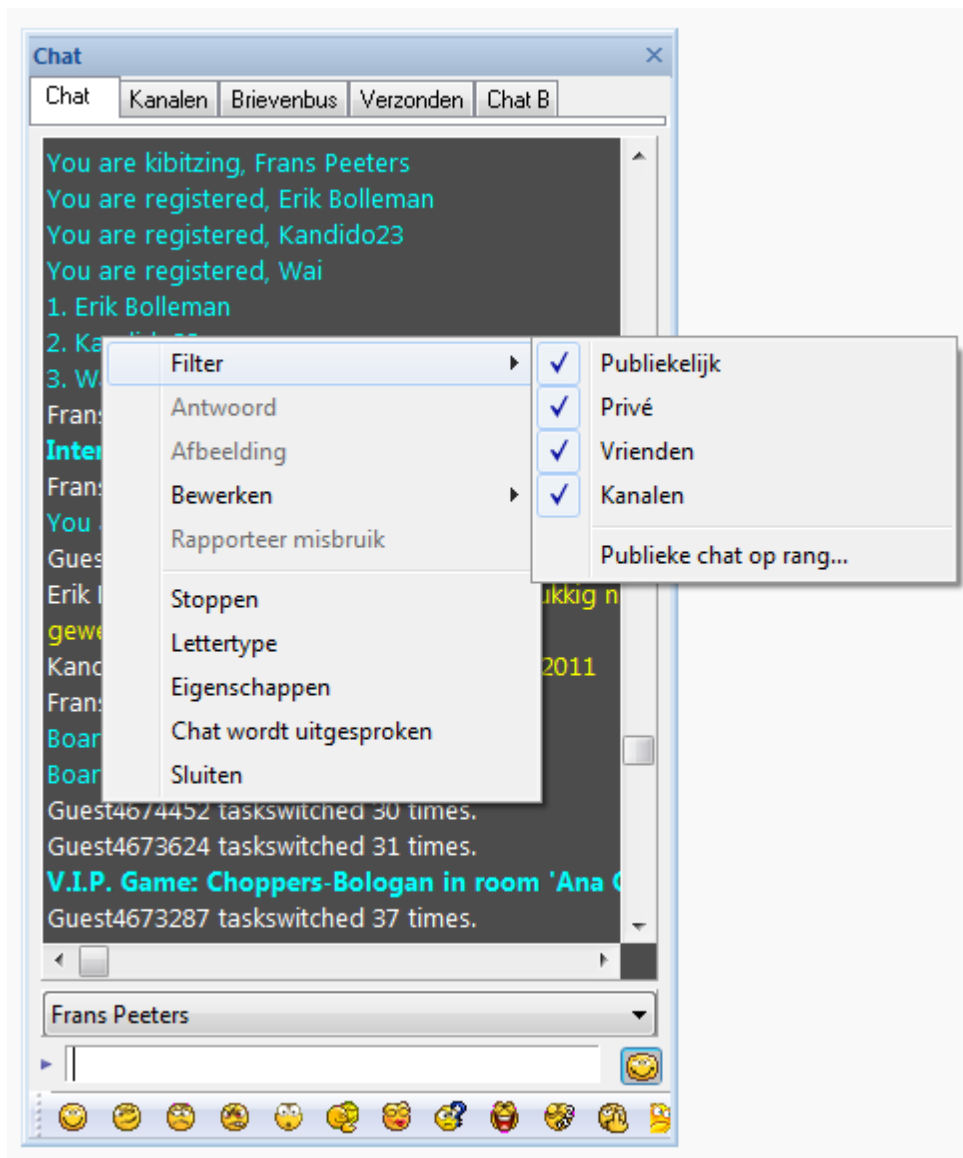


Het is ook mogelijk om de twee chatvensters tegelijk weer te geven met *Vensters – 2de chat*.



Rechtsklik een chatvenster (eerste of tweede), en kies dan het filter om in te stellen

welk type chat op dat venster weergegeven moet worden.



Merk op:

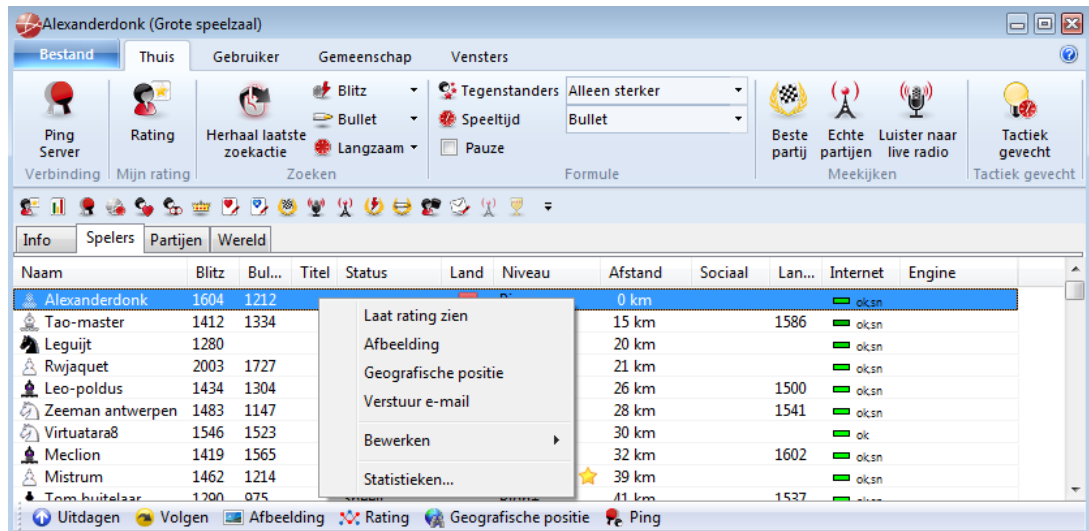
De instellingen voor het eerste venster worden alleen bewaard als het tweede chatvenster als extra venster staat ingeschakeld. U zou anders inkomende chat berichten kunnen missen na een herstart van het programma omdat de chat dan uit het hoofdvenster is gefilterd.

3.8 Sociaal

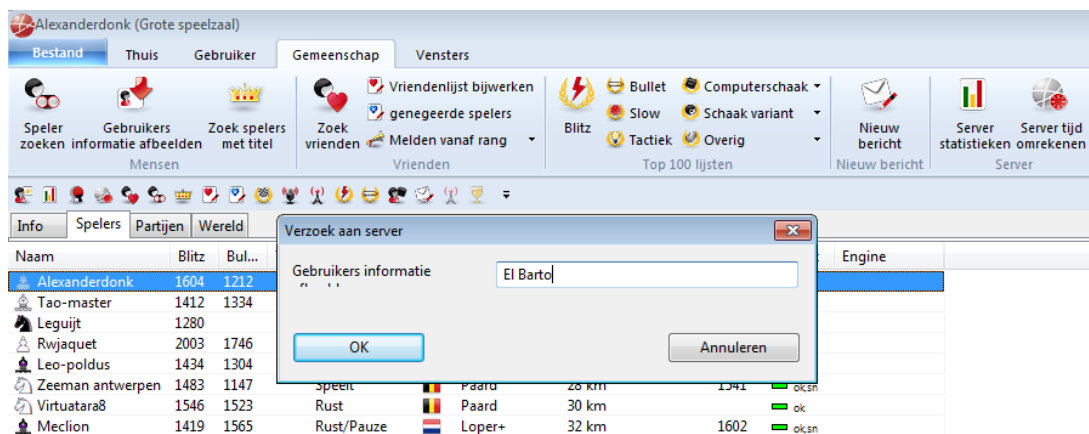
3.8.1 Afbeelding

Rechtsklik een speler – Afbeelding

Dit toont de persoonlijke informatie van een speler. U kunt het krijgen door een speler te rechtsklikken en *Afbeelding* te selecteren, of door de speler te selecteren door er eenmalig op te klikken en vervolgens op de Afbeelding-knop onderaan de lijst te klikken.



Dit geeft alle publieke informatie over de speler, inclusief zijn [rating](#) en [sociale status](#).



U kunt ook informatie over spelers opvragen die niet op de Playchess server ingelogd zijn. Ga naar Gemeenschap - Gebruikers informatie afbeelden en typ de

accountnaam van de speler in.


3.8.2 Sociale status

Rang

Links van de spelersnaam vindt u een symbool dat de rang aangeeft.



The screenshot shows the 'Spelers' tab in the ChessBase interface. It features a navigation bar with 'Thuis', 'Gebruiker', 'Gemeenschap', 'Vensters', and 'Admin'. Below this are buttons for 'Speler zoeken', 'Gebruikers informatie afbeelden', 'Zoek spelers met titel', 'Zoek vrienden', 'Vriendenlijst bijwerken', 'genegeerde spelers', and 'Melden vanaf rang'. The main area displays a table of players with columns for 'Naam', 'Blitz', 'Bullet', 'Niveau', 'Land', and 'Status'.

Naam	Blitz	Bullet	Niveau	Land	Status
 Don-Nadie	1835	2054	Sysop++*!		Rust/Pauze
 Emine Yanik			Sysop+!		Rust
 Miguel Llanes			Sysop!		Kijkt mee
 Holger Lieske			Sysop++*		Rust
 Frans Peeters			Sysop		
 Bernoulli	2011	2077	Loper++		Pauze
 Bologan	2957	2418	V.I.P.+		Speelt
 Broken sword	2382	2808	Koning+*		Rust
 Maximums	2618	2315	Koning++		Zoeken/Rust
 Batka	2554	2712	Koning++		
 Sourisblanche	2572	2319	Koning++		Rust
 Anlashock	2572	2584	Koning++		
 Papst	2284	2711	Koning++		Rust
 Gajewski	2796	1754	Koning+		Rust
 Karya1	2581	2574	Koning+		Rust
 Miladinko	2858	2725	Koning		Rust
 Doe12345	2837	2873	Koning		Speelt

Als u voor het eerst begint met spelen heeft u de rang pion. Na ongeveer een week regelmatig spelen wordt de rang gepromoveerd tot paard. Een maand spelen en een Playchess rating boven de 1300 zal leiden tot de rang van een looper. FIDE Grootmeesters worden de rang van koning toegekend, Internationale Meesters de Dame.

Gasten hebben een vraagteken als symbool. Het personeel van ChessBase heeft een speciaal ChessBase symbool. U kunt rechtstreeks technische vragen stellen wanneer zij op de server aanwezig zijn. Natuurlijk kunt u ook terecht bij de SysOps.

Populariteit

U kunt de populariteit van een speler checken in zijn [persoonsgegevens](#). (Rechtsklik een speler en kies Afbeelding)

Populariteit	
Applaus	8366
Eerlijkheid	Erg Eerlijk
Gedrag (Met bijv. Chat)	?!

Dit toont hoe vaak er voor hem [geapplaudisseerd](#) is voor zijn partijen en de [sociale reputatie](#) die hij heeft opgebouwd door de toekenning van andere spelers.

3.8.3 Rangen op Playchess.com

Rangen op de schaakserver lopen van Pion tot Koning volgens de duur van het lidmaatschap, het aantal gespeelde partijen en de speelsterkte.

FIDE Grootmeesters krijgen automatisch de Koning en Internationale Meesters de rang van Dame toegekend.

Rang	Login Dagen	Partijen	Sterkte
Pion	0	0	0
Paard	6	10	0
Loper	25	100	1300
Toren	100	1000	2300
Dame	400	2000	2450
Koning	600	5000	2600 (Bullet 2700)

Taalmisbruik op de chat kanalen of het gebruik van schaakprogramma's waar dat verboden is, leiden tot een vaste rang van pion of gast.

Ook worden chatkanalen zonder serienummer na een tijdje tot gast gedegradeerd.

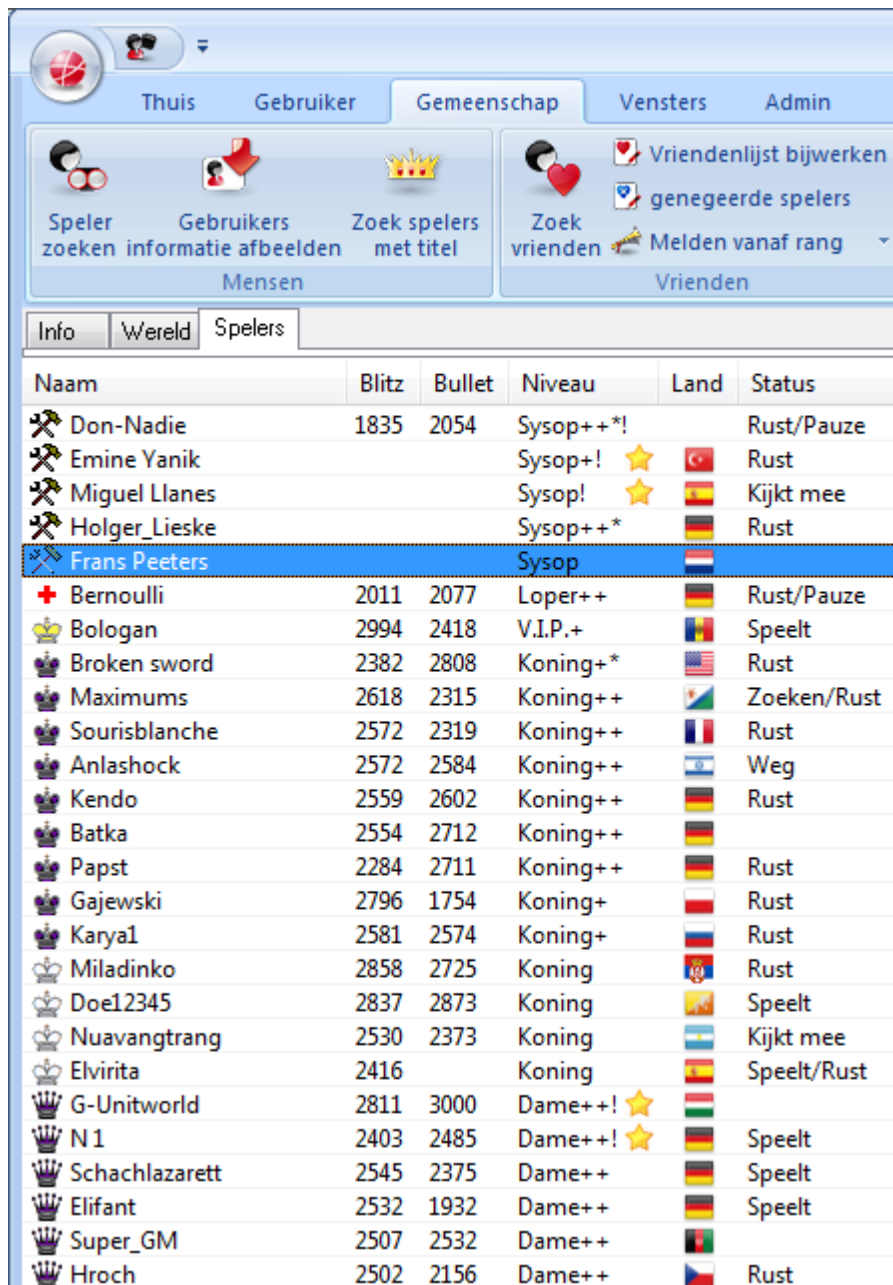
Zie ook:

[Uitgebreide ranginformatie](#)

[Uitgebreide kolominformatie](#)

3.8.4 Uitgebreide ranginformatie

In de Spelerslijst staat links van de spelersnamen een klein symbool dat hun rang aangeeft. De rangen zijn gebaseerd op de speelsterkte en op hoelang zij al spelen. Titelhouders wordt de [rang](#) van Koning gegeven (FIDE grootmeester) of Dame (Internationale grootmeester).



Naam	Blitz	Bullet	Niveau	Land	Status
Don-Nadie	1835	2054	Sysop+*!		Rust/Pauze
Emine Yanik			Sysop+!		Rust
Miguel Llanes			Sysop!		Kijkt mee
Holger_Lieske			Sysop+*!		Rust
Frans Peeters			Sysop		
Bernoulli	2011	2077	Loper++		Rust/Pauze
Bologan	2994	2418	V.I.P.+		Speelt
Broken sword	2382	2808	Koning+*		Rust
Maximums	2618	2315	Koning++		Zoeken/Rust
Sourisblanche	2572	2319	Koning++		Rust
Anlashock	2572	2584	Koning++		Weg
Kendo	2559	2602	Koning++		Rust
Batka	2554	2712	Koning++		
Papst	2284	2711	Koning++		Rust
Gajewski	2796	1754	Koning+		Rust
Karya1	2581	2574	Koning+		Rust
Miladinko	2858	2725	Koning		Rust
Doe12345	2837	2873	Koning		Speelt
Nuavangtrang	2530	2373	Koning		Kijkt mee
Elvirita	2416		Koning		Speelt/Rust
G-Unitworld	2811	3000	Dame++!		
N 1	2403	2485	Dame++!		Speelt
Schachlazarett	2545	2375	Dame++		Speelt
Elifant	2532	1932	Dame++		Speelt
Super_GM	2507	2532	Dame++		
Hroch	2502	2156	Dame++		Rust

Er is een ander onderscheid in de lijst. Sommige rangsymbolen zijn wit, anderen zijn zwart. Spelers die meer dan 500x zijn ingelogd op de schaakserver krijgen automatisch een zwart symbool. Dit geeft aan wie de meest actieve spelers zijn op

de schaakserver...

Zie ook [Uitgebreide kolominformatie](#)

3.8.5 Uitgebreide kolominformatie

In de spelerslijst staat een kolom met de naam Niveau. De velden in deze kolom tonen de rang van iedere speler. Door te klikken op de kolomkop wordt de lijst gesorteerd op rang in op- of aflopende volgorde.

Koning+*		7778 km
Koning++		9267 km
Koning++		322 km
Koning++		364 km
Koning++		441 km
Koning++		634 km
Koning+		1819 km
Koning+		1257 km
Koning+		2224 km
Koning		1583 km
Koning		6855 km
Koning		8964 km
Koning		1615 km
Dame++! 		1040 km
Dame++! 		579 km
Dame++		3276 km
Dame++		450 km
Dame++		139 km
Dame++		5393 km
Dame++		715 km
Dame++		106 km
Dame++		646 km
Dame++		146 km

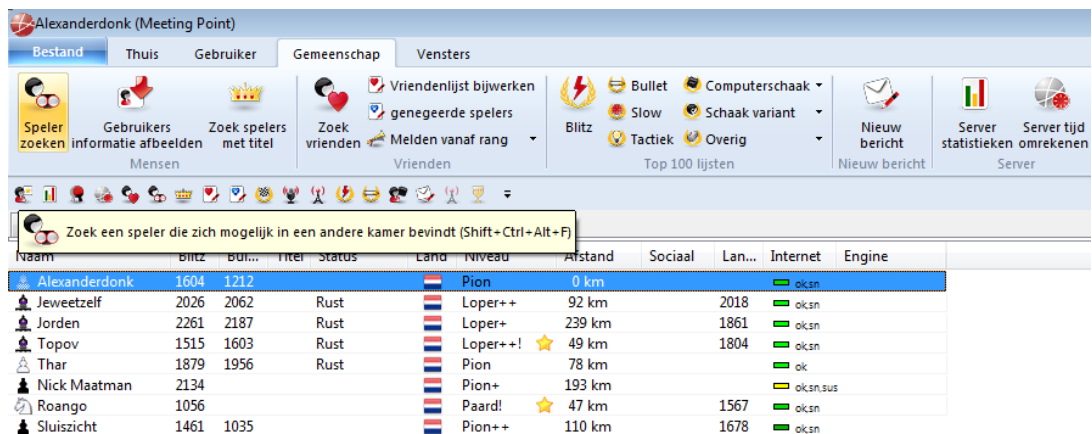
Er zijn extra symbolen na de rang, zowel plustekens als sterretjes. Een plusteken geeft aan dat de speler minstens 500 keer heeft ingelogd op de schaakserver. Twee plustekens geeft aan dat de speler minstens 1000 keer heeft ingelogd op de schaakserver. Men herkent aan de plustekens onmiddellijk de bijzonder actieve spelers.

Een sterretje geeft aan dat de speler tenminste 100 toernooien georganiseerd en uitgevoerd heeft op de schaakserver.

3.8.6 Snel zoeken in de spelerslijst

Als de spelerslijst op alfabetische volgorde is gesorteerd, kunt u snel een speler opzoeken door de eerste letters in te toetsen. Klik op de kolom spelers, eventueel een tweede keer, zodat deze lijst alfabetisch gesorteerd is. Toets vervolgens de eerste letters van de naam in die u zoekt.

Wanneer u echter niet zeker bent dat de speler zich in die kamer bevindt, dan kunt u ook alle kamers doorzoeken met *Gemeenschap – Speler zoeken*.



3.8.7 Aantal zetten kolom

De kolom *Zetten* toont het aantal zetten nadat de partij beëindigd is.

Wit	EloWit	Zwart	EloZwart	Resultaat	Zetten	Kibitzers
Batka	2554	Schachlazarett	2565	0-1	74	1
TerryR	2810	LAXMAN	2589	1-0	73	3
Helter-skelter	2639	Humantorch	2666	1-0	71	2
Kassisov	2231	Papageno	2250	0-1	64	1
Renet64	2500	Nebiteo	2444	1-0	62	1
VictorEremita	2834	G-Unitworld	2792	0-1	61	15
Humantorch	2648	Forshmakoff	2688	1-0	57	6
coma	2252	Tahm	2206	½-½	57	1
Bauxi435	2142	Dragon93	2102	½-½	57	1
Boloqan	2960	Choppers	2908	½-½	53	6

De gebruiker kan zien hoeveel zetten er waren gespeeld in een partij. In de kolom *Kibitzers* kunt u zien hoeveel mensen er naar een partij hebben gekeken.

3.8.8 Applaus

Als uw tegenstander een sterke partij heeft gespeeld kunt u voor hem applaudisseren. De speler zal een overeenkomstig bericht ontvangen in zijn chatvenster en de server houdt bij hoeveel keer er applaus is ontvangen. U kunt dit nagaan in de [persoonlijke informatie](#). Klik op de *Applaus* knop.



Als u een partij van iemand anders volgt, kunt u een applaus versturen naar een of beide spelers.



Er is een knop voor de witte- en een voor de zwarte speler.

U kunt ook applaudisseren voor een speler in de spelerslijst door deze te rechtsklikken en *Bewerken – Verstuur applaus* te kiezen. Het aantal keer per dag dat u applaus kunt versturen is beperkt.

Naam	Blitz	Bul...	Titel	Status	Land	Niveau	Afstand	Sociaal	Lan...	Internet	Engine
Alexanderdonk	1604	1212				Pion	0 km			oksn	
Ullo	1515						457 km		1921	oksn	
Stawgorin		2003					54 km			oksn	
Kingfish	1545	1385					318 km			oksn	
Lialia	1787	1399					182 km			ok	
Bfsh101	1819						929 km			ok	
Heztor	1680	1334					180 km			ok	
Svendez	1314	1280					05 km			oksn	
DieSp	1715						85 km			oksn	
Ottogolf	1528						92 km			oksn	
Kadic	1428	1449									
Sluiszicht	1461	1035									
Der Gute	1558	1478									
Aslan_1905	1747	1847									
Jerome A	1381	1468	Speelt			Pion					
Anna Bolika	2415	2043	Zoeken			Pion					
Lcy1018	1200		Kijkt mee			Pion					
Mark7	1852		Speelt			Pion!	★ 7499 km			oksn	
Turkmenbasi	1640	1349	Kijkt mee			Paard	72 km		1628	oksn	

3.8.9 Waardeer speler

Rechtsklik een speler – Bewerken – Waardeer speler

U kunt een speler een goede of een slechte waardering geven voor zijn gedrag op de server tijdens een partij. Rechtsklik de naam en voer de waardering(en) in. U kunt dit slechts een bepaald aantal keren per dag doen.

Waardeer speler: Koekje

Gedrag (Met bijv. Chat)

Charmant

Aardig

Geen Evaluatie

Irritant

Lasterlijk

Eerlijkheid

Erg Eerlijk

Eerlijk

Geen Evaluatie

Geniepig

Oneerlijk

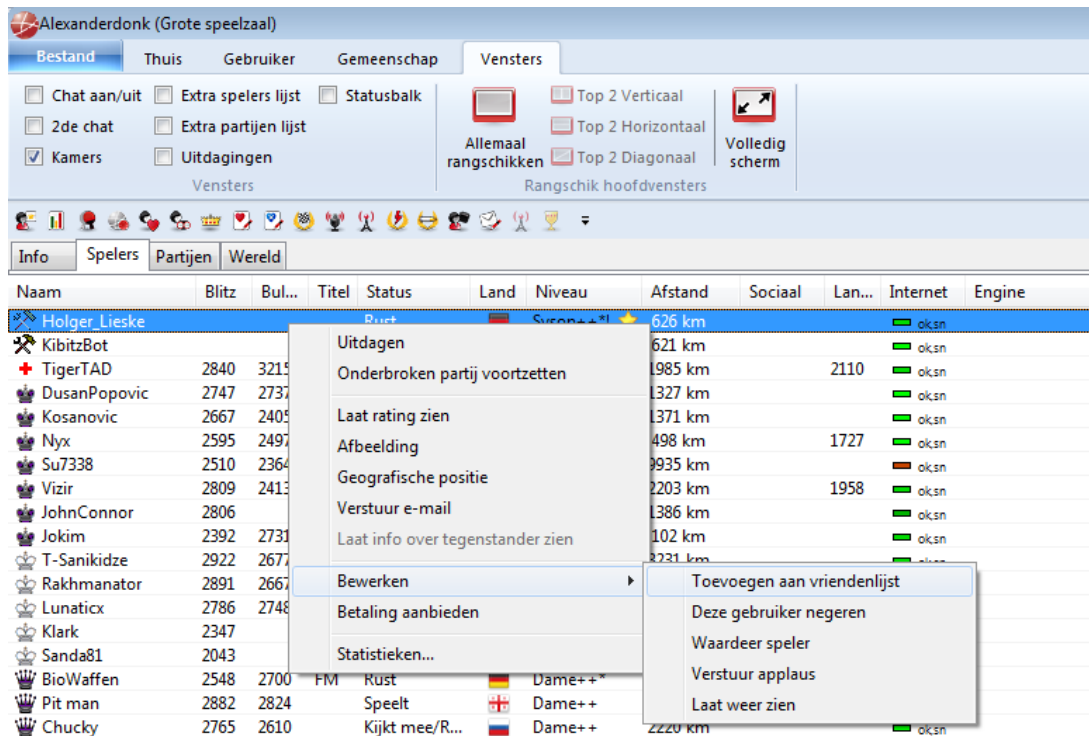
Overgehouden evaluaties vandaag = 18

OK Help Annuleren

De server houdt alle waarderingen die een speler krijgt bij. Deze beïnvloedt zijn [sociale status](#) die is weergegeven in de [persoonlijke informatie](#). De waardering zelf gebeurt anoniem.

3.8.10 Vriendenlijst / Negeren

**Rechtsklik een speler – Toevoegen aan vriendenlijst /
Deze gebruiker negeren**



- **Vriend:** Als u een speler tot vriend maakt zult u van zijn aanwezigheid op de hoogte gebracht worden met een geluidssignaal. U kunt ook de lijst sorteren op de sociale status van de spelers. U krijgt dan al uw vrienden bovenaan.
- **Negeren:** Dit maakt het voor een speler onmogelijk om u uit te dagen of een bericht aan u te versturen via het chat-venster. Gebruik dit voor respectloze bezoekers.

U kunt de *Vriend/Negeer* lijst aanpassen met *Gemeenschap – Vriendenlijst bewerken*. U kunt de spelers volgens hun sociale rang sorteren middels de knop *Sociaal* boven de lijst.

Alexanderdonk (Grote speelzaal)

Bestand Thuis Gebruiker Gemeenschap Vensters

Vriendenlijst bijwerken
Speler zoeken informatie afbeelden Mensen
Gebruikers zoeken met titel
Zoek spelers met titel
Zoek vrienden
Melden vanaf rang Vrienden

Bullet Computerschaak
Slow Schaak variant
Blitz Tactiek Overig
Top 100 lijsten

Nieuw bericht
Server statistieken omrekenen
Server

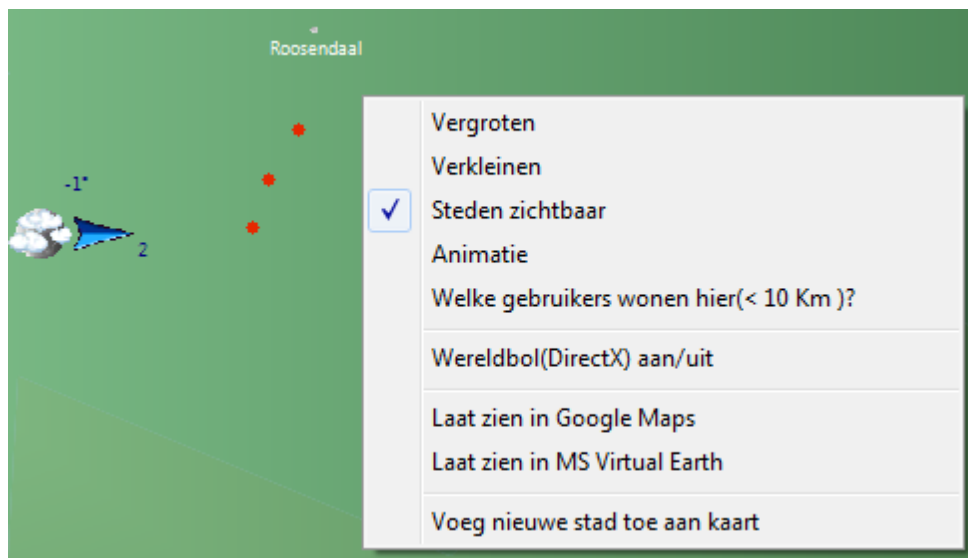
Info Spelers Partijen Wereld
Vrienden toevoegen en verwijderen (Ctrl+R)

Naam	Blitz	Bul...	Titel	Status	Land	Niveau	Afstand	Sociaal	Lan...	Internet	Engine
Holger Lieske			Rust	Rust	Germany	Sysop+*!	626 km			oksn	
KibitzBot			Rust	Rust		Sysop	621 km			oksn	
TigerTAD	2840	3215	FM	Rust	Germany	Koning++	1985 km		2110	oksn	
DusanPopovic	2771	2737	GM	Speelt	Germany	Koning++	1327 km			oksn	
Kosanovic	2667	2405	GM	Zoeken/Rust	Germany	Koning++	1371 km			oksn	
Nyx	2595	2497	GM	Rust	Germany	Koning++	498 km		1727	oksn	
Su7338	2510	2364		Zoeken/Rust	Germany	Koning++	9935 km			oksn	
Vizir	2809	2413	GM	Rust	Germany	Koning+	2203 km		1958	oksn	
JohnConnor	2806		GM	Speelt	Germany	Koning+	1386 km			oksn	
Jokim	2392	2731			Germany	Koning+	102 km			oksn	

Zie ook [Vrienden zoeken op de kaart](#).

3.8.11 Stad toevoegen

In het contextmenu dat u krijgt wanneer u de wereldkaart rechts klikt, staat een item Voeg nieuwe stad toe aan kaart. Wanneer uw woonplaats nog niet in de lijst van de plaatsnamen staat, kunt u hier de exacte locatie opgeven.



Hiermee opent u het dialoogvenster *Geografische positie*.

Geografische positie ✕

Naam van de stad

Schijf

Geef locatie of bepaal met behulp van kaart

Selecteer van Kaart


Breedtegraad

51 . 30 N S

Lengtegraad

4 . 33 W E

51°17'00" N 004°19'48" E

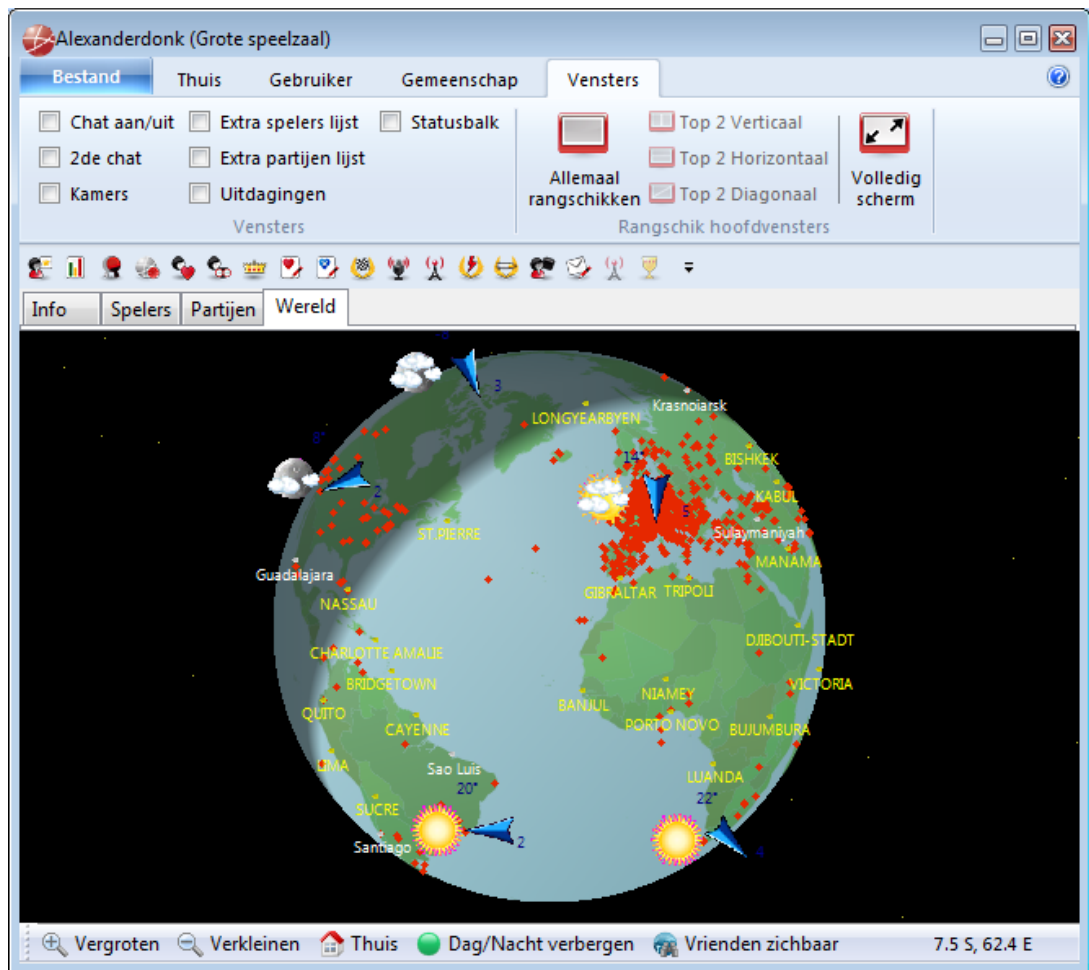
Nederland 

OK Annuleren

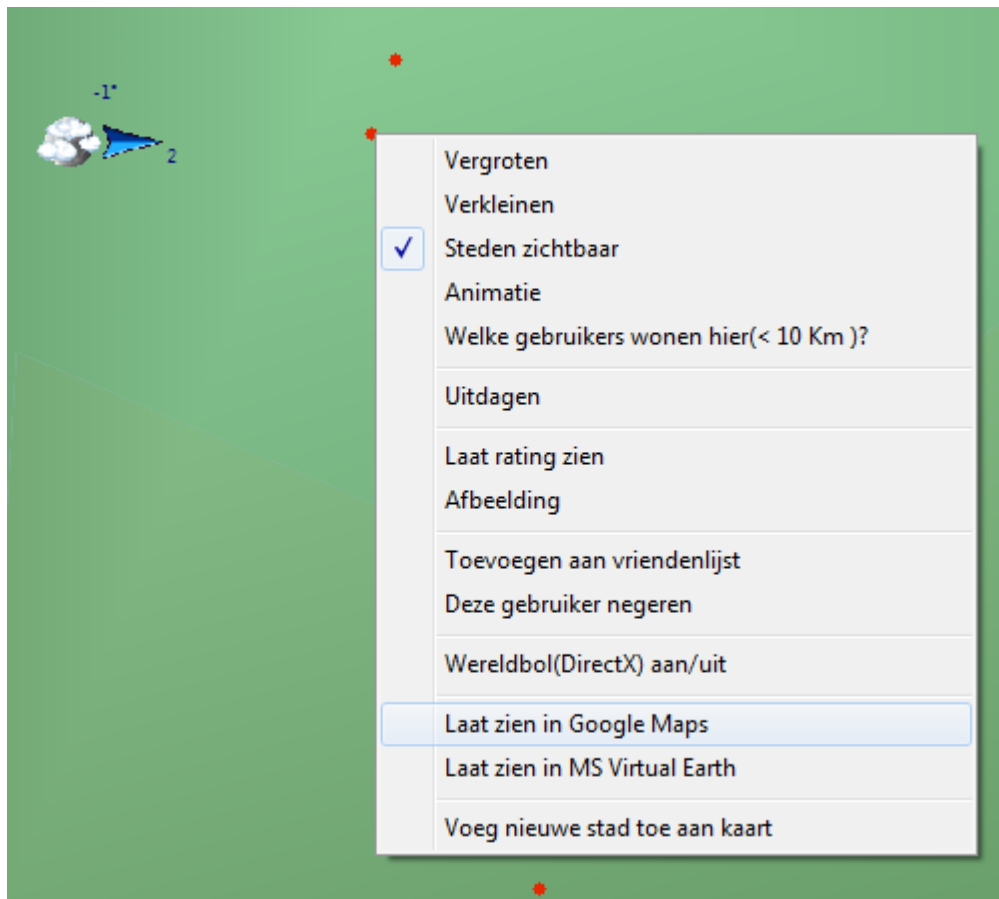
Met de knop *Selecteer van Kaart* kunt u de nieuwe naam direct op de kaart invoeren.

3.8.12 Klik locatie weergeven

Er is een tabblad Wereld bovenaan het spelersvenster.



De kaart heeft rode stippen die de exacte locatie van iedereen die is ingelogd weergeeft. Door zo een rode stip te rechtsklikken krijgt u een contextmenu waarmee u meer informatie van die persoon kunt krijgen.



Laat zien in Google Maps of MS Virtual Earth opent de kaartservice van de respectievelijke leverancier in uw browser. De kaart geeft de locatie weer waar die persoon leeft.



Google Earth en Virtual Earth leveren allebei dezelfde dienst. Beide bedrijven leveren kaarten en hoge resolutie satellietfoto's van de aarde die zijn geïntegreerd in de kaartsoftware. Nadat u een plaats gevonden heeft, kunt u van de kaart omschakelen naar een satellietfoto, zodat u kennis kunt maken met de omgeving. De software van de schaakserver zorgt ervoor dat de juiste kaart wordt weergegeven.



3.8.13 Vrienden zoeken op de kaart

Boven de spelerslijst is een tabblad met de naam *Wereld*. Wanneer u op dit tabblad klikt, zult u een wereldkaart zien met rode stippen die de locatie aangeeft van spelers die op dat moment ingelogd zijn. Onder de kaart is een knop met de naam *Vrienden zichtbaar*.



Als u op deze knop klikt, zullen alle spelers met de status *Vriend* met een blauwe stip worden weergegeven.



Een tweede klik op deze knop schakelt de functie weer uit.

3.8.14 Zoek spelers met titel

Gemeenschap – Zoek spelers met titel geeft alle titelhouders met officiële FIDE titels weer die op dat moment online zijn.



In deze lijst kunt u snel zien in welke ruimte de titelhouder zich begeeft. In de titelbalk kunt u het aantal titelhouders die online zijn lezen.

Zoek spelers met titel: 24 Koning + 33 Dame

Naam	Kamers	Niveau	Sociaal	Land
nyx	Uitzendingen	Koning++!		
rhinoceros	Training & lessen	Koning+!		
jan gustafsson	Uitzendingen	Koning!		
biowaffen	Grote speelzaal	Koning++¹		
broken sword	Grote speelzaal	Koning+*		
maximums	Grote speelzaal	Koning++		
powerguru	Uitzendingen	Koning++		
papst	Grote speelzaal	Koning++		
kendo	Grote speelzaal	Koning++		
sourisblanche	Grote speelzaal	Koning++		
michael richter	Training & lessen	Koning++		
ovet	Grote speelzaal	Koning++		
zorarp	Fritz Schaak School	Koning++		
dusanpopovic	Grote speelzaal	Koning++		
harrypotter2	Uitzendingen	Koning++		
boris avrukh	Training & lessen	Koning+		
gajewski	Grote speelzaal	Koning+		
batika	Grote speelzaal	Koning+		
raj	Uitzendingen	Koning		

Sluiten

In het bovenstaande voorbeeld zijn er 24 spelers met de rang Koning en 33 spelers met de rang Dame.

3.9 Overig

3.9.1 Simultaans

Simultaan uitvoeringen werken zoals gewone [toernooien](#) en kunnen alleen worden gehouden in de daarvoor bestemde kamers (*Simultaan uitvoeringen – Simultaan met grootmeesters, Simuls A, Simuls B*, enzovoorts).

Iedereen die wil deelnemen aan een simultaan uitvoering zou naar deze kamers moeten gaan en klikken op de knop Meedoen onder de spelerslijst. Hiermee meldt u zich aan bij de organisator.

Er zijn drie soorten simultaan-uitvoeringen:

- **Klok simultaan**

De simultaanspeler krijgt precies dezelfde tijd als elk van zijn tegenspelers. Hij mag in elke volgorde en op elk door hem gewenst bord spelen.

- **Rondgaande simultaan**

In deze vorm loopt de simultaanspeler van bord naar bord. Wanneer hij bij een bepaalde tegenstander staat, wordt het bord rood om aan te geven dat de tegenstander moet zetten. Deze zet moet binnen tien seconden gedaan worden. Als het twee keer voorkomt dat een speler verzaakt om zijn zet binnen dit

tijdsbestek te doen, dan heeft de simultaanspeler het recht om de winst op te eisen.

- **Open einde simultaan**

Dit is een simultaan uitvoering zonder schaakklok, de simultaanspeler loopt van bord naar bord zoals in de rondgaande simultaan. Het voornaamste verschil is dat wanneer een partij beëindigd is, een andere speler mee mag doen met bord dat vrijgekomen is. U kunt uw naam invoeren op de wachtlijst wanneer u mee wilt spelen.

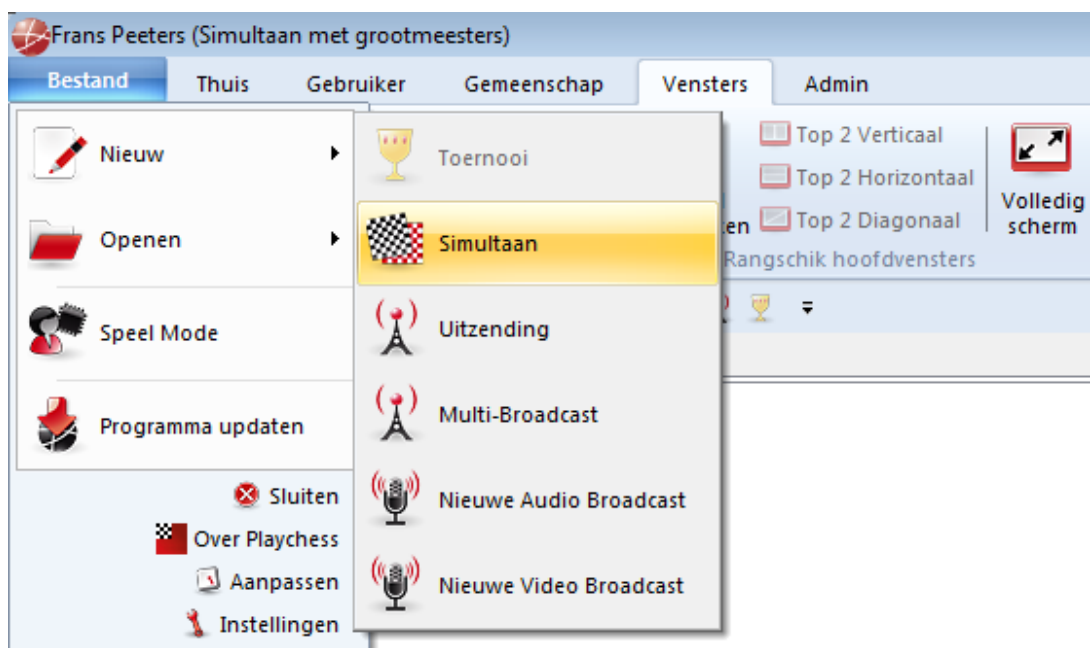
Merk op dat de simultaan partijen niet meegenomen worden in de rating van de Playchess server.

Een simultaan uitvoering beginnen

Bestand – Nieuw – Simultaan

Dit vereist een zekere bekendheid met de bediening van de simultaan functie en zou eerst uitgetoetst moeten worden op twee of drie borden tegen zwakke tegenspelers.

Klik *Bestand – Nieuw – Simultaan*. In het dialoogvenster kunt u de tijdsduren (als dat relevant is) instellen en het Elo bereik van uw tegenstanders.



Het maximum aantal borden is alleen van belang bij Open einde simultaan. In de beide andere typen wordt het aantal borden bepaald door de tegenstanders die u uitnodigt of accepteert. Een *Open einde simultaan* kunt u beginnen met meer borden dan tegenstanders. Als iemand binnenkomt en mee wil spelen kan hij eenvoudig weg meedoen en beginnen op een vrij bord.

Als u op *Volgende* drukt komt u bij het uitnodigings venster, waar de aanvang van de simultaanuitvoering bekend gemaakt wordt op de aankondigings kanalen van de Playchess server.

Nadat u de aankondigingstekst heeft verzonden, verschijnt het registratie venster. Dit lijkt veel op het [Toernooi](#) registratie systeem. U kunt een speler toevoegen of verwijderen uit de lijst door deze te markeren en op Toevoegen of Verwijderen te klikken. U zou het chat venster moeten gebruiken om de deelname met de spelers door te nemen voordat u ze toevoegt aan de lijst.

Merk op dat *List* -> *Chat* de actuele deelnemers lijst publiceert in het chatvenster. *Broadcast* verstuurt de toernooi aankondiging nogmaals.

Een paar belangrijke zaken:

- Zodra de simultaan uitvoering begonnen is, krijgt u een venster met de borden van al uw tegenstanders. U kunt wisselen tussen meervoudig en enkelvoudig bord met de F6 toets (of met *Partij – Maximaliseer bord*) U krijgt dan het bord met de gele omranding.
- Op elk bord is een signaal lampje dat aangeeft wie aan zet is. Rood betekent dat de simultaanspeler aan zet is, groen de tegenstander. U kunt remise aanbieden, opgeven of een partij afbreken door een bord te rechtsklikken of door één van de knoppen onder het geselecteerde (geel omrande) bord te gebruiken

- Remise aanbod door uw tegenstander wordt aangegeven met een helder groene achtergrond aan de naam van de speler rechtsboven het bord.
- Als in een rondgaande simultaan een tegenstander niet zet binnen tien seconden (zie hierboven), kunt u het bord rechtsklikken en *Overslaan* kiezen. Als dit meer dan twee keer gebeurt, kunt u het bord rechtsklikken en de winst voor die partij opeisen.
- Wanneer een partij beëindigd is, kunt u het bord sluiten in het *Partij* menu. Als het een Open einde simultaan betreft, kan een nieuwe speler aanschuiven wanneer u het bord gesloten heeft.
- U kunt toezien op de wachtlijst in het *Partij* menu.
- Als u een probleem heeft gedurende een simultaan uitvoering, bijvoorbeeld als u de internetverbinding verliest, kunt u de weergave gemakkelijk voortzetten. Gebruik *Bestand – Openen – Simultaan* om dat te bewerkstelligen. Maar probeer eerst de *Opnieuw verbinden* knop in het simultaan venster. Normaliter zal dit de verbinding herstellen en u kunt weer verder gaan.
- Bezoekers met oudere versies van het programma kunnen mogelijk niet meedoen aan simultaan uitvoeringen.

3.9.2 ECO schaakopeningen classificatie

ECO staat voor **E**ncyclopaedia of **C**hess **O**penings en wordt door bijna alle schaakspelers en in publicaties over de hele wereld gebruikt. Afzonderlijke openingsvarianten hebben een code bestaande uit een letter (A – E) en een tweecijferig getal. Voor de meesten bestaat ook een naam.

Voorbeelden:

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

De ECO classificatie die door dit programma gebruikt wordt, werd verbeterd door de voorname openings-expert GM Dr. John Nunn.

Het programma kan een openings sleutel maken die gebaseerd is op de ECO code. Klik op het tabblad Openingen in het database venster en kies "Installeer grote sleutel" voor de sleutel. Als u daarentegen *Installeer kleine sleutel* kiest zult u de minder formele classificatie krijgen met wel- bekende namen zoals Siciliaans, Franse verdediging, enzovoorts.



Als u klikt op de knop *Selecteer een sleutel* dan zoekt u naar een bestand met de extensie *.cko, die aanwezig zou moeten zijn in de meegeleverde database.

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

1. Volume C beslaat de Franse Verdediging en alle dubbele Koningspion openingen
2. Volume B beslaat alle 1.e4 openingen waarin Zwart iets antwoord anders dan 1.e6 of 1.e5.
3. Volume D beslaat alle dubbele Damespion openingen en alle openingen waarin 3.Nc7 Bg7 niet gevolgd wordt door de openingszetten 1.d4 Nf6 2.c4 g6 (dat is wat er met de haakjes bedoeld wordt, dat deze zetten niet gespeeld worden – dus met andere woorden, het is de 1.d4 Nf6 2.c4 openingen waarin 2...g6 wordt gespeeld maar niet gevolgd wordt door 3.Nc3 Bg7).
4. Volume E heeft openingen waarin ofwel 2...e6 of 2...g6 3.Nc3 Bg7 volgt op 1.d4 Nf6 2.c4.
5. Volume A beslaat alle andere openingen die niet in de vier andere categorieën vallen (zoals de Engelse openingen en de verscheidene flank openingen).

Partijen die zijn gespeeld of bekeken op de schaakserver worden automatisch van een ECO code voorzien. Indien u een database heeft zonder ECO codes, bijvoorbeeld een database die is omgezet vanuit een *.pgn database, dan kunnen de ECO codes automatisch worden ingevuld met de knop Bepaal ECO codes in het database venster. U zou dit moeten doen voordat u een openingsleutel installeert, omdat die sleutel de ECO code gebruikt om de partij op de juiste manier te indexeren.



3.9.3 Schaaknotatie

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

Om een zet te noteren doen we het volgende:

- Een zetnummer: zet 1 is de zet van wit en het antwoord van zwart. Elk component wordt ook wel een ply of halve zet genoemd.
- De letter van het stuk (voor de koning, dame, toren, looper en paard). U kunt ook figurines gebruiken, kleine afbeeldingen van de stukken.
- Coördinaten die vastleggen waar het stuk zich naar toe beweegt.

De namen van de stukken

Koning	K
Dame	D

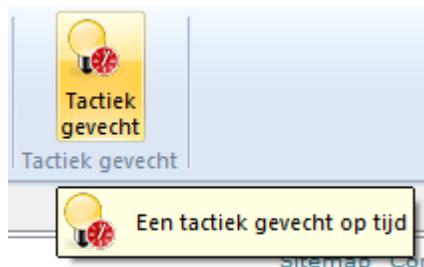
Toren	T
Loper	L
Paard	P

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

- In de lange algebraïsche notatie gebruikt u de letter van het stuk, gevolgd door het start en eindveld: Bijvoorbeeld: 1. Pg1-f3
- In de korte algebraïsche notatie gebruikt u indien mogelijk alleen het doelveld. Voorbeeld: 1.Pf3, omdat alleen het paard van g1 zich naar f3 kan bewegen. Soms zult u een extra letter aan de korte notatie moeten toevoegen Voorbeeld: 5.Pbd2 als twee paarden naar d2 kunnen springen, eentje vanaf b1 en het andere paard vanaf f3. Als de paarden op b1 en b3 staan en naar d2 willen schrijft u : P1d2.
- Pionzetten worden zonder eigen letter genoteerd: Voorbeeld 1.d2-d4 of 1.d4
- Slagzetten worden genoteerd met een x. Voorbeeld: 3.Pf3xd4 of 3.Pxd4.
- Als u schaak geeft gebruikt u een +, mat is #.

3.9.4 Tactiek training

Hoe word je een sterke snelschaker? Je moet in enkele seconden simpele tactiek kunnen detecteren. Met een *Tactiek gevecht* op de server kun je heel effectief tactiek trainen. De stellingen zijn eenvoudig, inclusief mat in één stellingen. Net zoals in een echte snelschaakpartij.

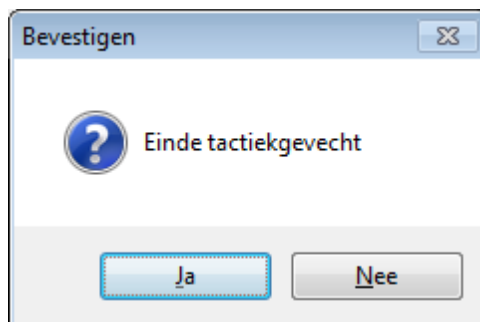


Start een sessie met *Tactiek gevecht*. De sessie zal ongeveer vijf minuten duren. Zodra de server een stelling doorgeeft, moet u de oplossing geven.



Na uw zet krijgt u een nieuwe stelling of een tegenzet om de oplossing voort te zetten.

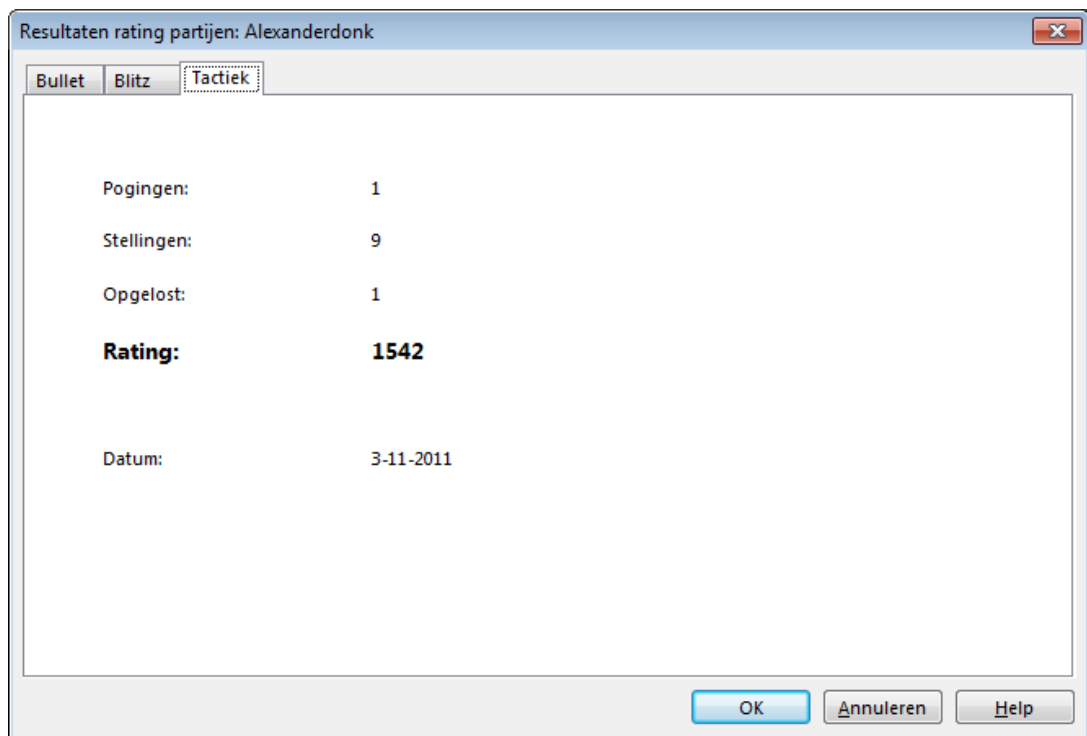
De maximum tijd voor elke stelling is afhankelijk van uw tactiek rating. De meeste stellingen zijn betrekkelijk eenvoudig. Het gaat er om de oplossingen zo snel mogelijk te vinden aangezien de server uw rating berekent op basis van de snelheid waarmee u de problemen oplost. De linker klok toont de tijd die u hebt genomen voor de oplossing(en), de rechter klok toont de tijd die u nog over hebt. Op het eind van de sessie stuurt de server uw statistieken en een Elo prestatie.



De oplossingen van de stellingen staan in de database *MyInternetTactics* in de map *Mijn documenten\ChessBase*.

Als u de oplossing fout had, zal de stelling meteen een trainingsvraag worden. U kunt dan nog een keer kijken naar de stelling zonder de druk van de klok. De server database met tactische stellingen wordt voortdurend bijgewerkt met nieuwe stellingen.

U kunt uw Tactiek Elo ophalen via *Quick Access - Rating* of met Ctrl+E.



Index

- A -

account 6, 9
achtergrond 179
afbeelding 93, 254
afhaken 59
analyse met let's check 117
analyseren 49
annotaties in training 135
applaus 254, 255, 260, 261
automatisch antwoord 160

- B -

bedreigde velden 60
berger tabellen 200
berichten 249
betaling 68, 70
bezoekerslijst 23
bordontwerp 179
bucholz 240

- C -

centaur 44, 62
chat 32, 96, 242, 244, 248, 249, 251
commentaar in livebook 123
commentaar palet 138
commentaar symbolen 141
computerschaak 25, 188
contributing engine 126

- D -

deep analysis 120
design 172, 179
dgt-bord 159
don't like 123
dukaten 68, 70, 105

- E -

eco 273
eenheden 170
één-klik invoer 57
één-klik-invoer 159
Elo ratings 55, 62
emoticons 70, 160
engine/partij correlatie 119
erelijst 128
evenementen 199, 270
evenementen kalender 97

- F -

FEN 136
filter 160
firewall 13
flexibele uitdagingen 76
formule 44
foto 93
fotorealistische kaart 167

- G -

gebruikers info 120
gelijk eindigen 240
geluid 165
geografische positie 12, 167, 264
gescheiden formules 45
gesproken chat 160
gestructureerde lijst 186
getekende kaart 167
google earth 266
gps 12
grafisch commentaar 135

- H -

handmatig 199, 233
honours list 128

- I -

inleiding 16

instellingen 107

- K -

kaart 12
kaart tooltips 164
kamers 25, 188
kanalen 248, 251
kiebitzen 59, 60, 61
klokken 53
knock out 199, 209
koning 256

- L -

laat rekeningn zien 107
lag 50, 97
lag filteren 50
lay-out 20, 176
les 37, 133
let's check 108
let's check 114
let's check context menu 119
lettertype problemen 183
lidmaatschap verlengen 106
lijsten 27, 183
like 123
likes 128
linten 17
livebook 111, 123
livebook als openingsboek 124
login 6
lokale schakers 94

- M -

manual pairing 233
Media Player 191
medium bucholz 240
meekijken 59
miniborden 111
multibord 72
multiborden 74
muziek 165

- N -

naspeelpijlen 179
negeren 262
netwerk analyse 126
notatie 183, 274

- O -

onderbroken partij 30, 41
online schaken 15, 23, 25, 188
ontwerp 172

- P -

partij bewerken 142
partijen 159
partijen laden 75
partijen met rating 62
pauze 30, 41
persoonlijke gegevens 254
ping 159
poort 6002 13
premium leden 106
remove 57, 159
progressieve score 240
promoveren 159

- R -

rang 93, 256
rang informatie 93, 258
ratinglijst 66
ratings 62
registratie 8
rekening 107
ribbons 17
round robin 199, 200

- S -

schaak annotatie 183
schaak kamers 25, 188
Schaak Media Systeem 191
schaakklokken 53

schaakvarianten 100
schermopbouw 20
scheveningen 199, 225
serienummer 8
server 35, 39
server instellingen 78, 144
server onderhoud 99
server statistieken 99, 119
server tijd 182
shuffle 103
simultaan uitvoeringen 270
smileys 160
snel zoeken 259
sociale status 255, 260, 261
software update 15
spelen voor dukaten 105
spelers 164
spion 61
stad toevoegen 264
stastieken 99
status info 96, 249
stelling opzetten 136
stukken 179

- T -

taal 170
tabbald info publiceren 197
tabblad info aanpassen 198
tegenstander zoeken 30, 41
tekst commentaar 140
tekstballon lag 97
thema schaak 100, 103
tiebreak 240
tijdverschil 74
toegang 6, 9
toernooi 38, 239
toernooien 194, 199
toetsenbord aanpassen 175
toplijsten 56
training 130
trainingen 37, 133
trainingslessen 37, 133
tweede chat kanaal 251

- U -

uitdagen 30, 41
uitdaging 30, 41
uitdagingen 76
uitgebreide kolom informatie 258
uitgebreide ranginformatie 257
uitnodiging 270
uitzending 130
update 15

- V -

venster iconen 182
vensters 20
vensters rangschikken 176
verbinding verbroken 196
vooraf zetten 57
voortgangsbalk 119
vrienden zoeken 268
vriendenlijst 262

- W -

waardeer speler 254, 260, 261
wereldkaart 12, 98, 167, 192
Windows Media Player 191

- Z -

zetten 259
zetten invoeren 51, 173
zoek spelers met titel 269
zwitsers 199, 218