



## **ChessBase 13**

# Contenu

	0
<b>Part I Premiers pas</b>	<b>10</b>
1 Contenu .....	10
2 Nouveau dans ChessBase 13 .....	10
3 Introduction .....	15
4 Activation du programme .....	16
5 Support .....	18
<b>Part II Mode d'emploi général</b>	<b>18</b>
1 Concept d'utilisation des rubans .....	18
2 Menu Fichier .....	20
3 Accès rapide aux fonctions importantes .....	20
4 Utiliser fonctions complémentaires .....	21
5 Disposer les cadres des fenêtres .....	22
6 Clics droits .....	24
7 Drag & Drop .....	25
8 Fenêtre .....	26
<b>Fenêtre des bases</b> .....	<b>26</b>
Fenêtre des bases.....	26
Mes Bases .....	28
Icônes des bases (clic droit sur).....	29
Afficher date de création d'une base.....	31
Fenêtre d'aperçu dans la liste directe.....	31
Double clic sur l'échiquier rapide.....	33
Type de bases .....	34
Format de base *.cbone.....	35
Format de base *.cloud.....	36
Déclarer le type de fichiers.....	36
Le Presse-papiers.....	37
Historique de parties .....	38
Nouveau dans ... base sélectionnée.....	38
Fonctions d'aide.....	39
<b>Fenêtre de liste</b> .....	<b>40</b>
Fenêtre de liste.....	40
Affichage de liste.....	41
Bulles d'aide.....	43
Tri des colonnes dans les listes.....	43
Parties Top dans la liste des parties .....	44
Option de filtre dans les listes.....	45
Liste de parties.....	46
Déterminer bonnes parties.....	47
Menu clic droit pour sorties depuis liste de parties.....	48
Menu clic droit pour éditer dans liste de parties.....	49

Aperçu de partie.....	49
Grille de tournoi.....	50
<b>Fenêtre d'échiquier .....</b>	<b>51</b>
Fenêtre d'échiquier.....	51
Informations complémentaires.....	53
Formulaire de partie.....	54
Fenêtre de notation.....	55
Barre de tâches dans la notation.....	56
Référence d'ouverture.....	58
Afficher variante à la mode.....	61
Référence d'ouverture sur base.....	62
Référence d'ouverture sur liste de parties .....	63
Notation d'entraînement.....	64
Notation en tableau.....	64
Réduire la notation.....	65
La fenêtre de bibliothèque.....	66
Affichage étendue de la bibliothèque.....	67
Fenêtre d'analyse de l'ouverture.....	69
Fenêtre de résultat de la recherche.....	70
Résultat de recherche dans la base de référence.....	71
Résultat de recherche de la base Online.....	72
Chercher la nouveauté/comparer .....	74
Fenêtre du module.....	75
Nouvelles informations du module.....	76
Affichage variante principale.....	78
Flèches sous l'échiquier.....	79
Curseur sous l'échiquier .....	79
Montrer les menaces sur l'échiquier .....	80
Essayer des coups.....	81
Historique de parties dans la fenêtre d'échiquier.....	83
Transmettre à Fritz.....	83
<b>9 Paramétrage .....</b>	<b>84</b>
<b>Echiquier 3D réaliste .....</b>	<b>84</b>
<b>Régler échiquier 3D réaliste .....</b>	<b>86</b>
<b>Réglages de la notation .....</b>	<b>87</b>
<b>Structurer notation/variantes .....</b>	<b>89</b>
<b>Configurer les Tablebases .....</b>	<b>90</b>
<b>Configurer bases Gaviota .....</b>	<b>91</b>
<b>Tablebases Syzygy .....</b>	<b>92</b>
<b>Configurer le Presse-papiers .....</b>	<b>94</b>
<b>Visuel .....</b>	<b>96</b>
<b>Options diverses .....</b>	<b>97</b>
<b>Options affichage bibliothèque .....</b>	<b>98</b>
<b>Nom de l'utilisateur .....</b>	<b>99</b>
<b>Propriétés d'une base de données .....</b>	<b>100</b>
<b>Style de l'échiquier .....</b>	<b>101</b>
<b>Réglage du module par défaut et Heumas .....</b>	<b>102</b>
<b>Limites .....</b>	<b>104</b>
<b>Réglage des dossiers .....</b>	<b>105</b>
<b>Formater une liste de parties .....</b>	<b>105</b>
<b>Encyclopédie des Joueurs .....</b>	<b>106</b>
<b>Sélection de la langue .....</b>	<b>106</b>
<b>Polices de caractères .....</b>	<b>107</b>
<b>10 Raccourcis clavier .....</b>	<b>108</b>

Raccourcis personnalisés .....	108
Raccourcis clavier dans la fenêtre des bases .....	109
Raccourcis clavier dans la liste de parties .....	109
Raccourcis clavier dans la fenêtre d'échiquier .....	111
Raccourcis clavier dans la fenêtre des clés .....	112
Raccourcis clavier pour les symboles d'annotations .....	113

## Part III Fonctions 115

<b>1 Saisir et commenter des parties .....</b>	<b>115</b>
Saisie de coups .....	115
Saisie d'un nouveau coup .....	115
Saisie de coup par simple clic .....	116
Correction ultérieure lors de la saisie d'une partie .....	116
Fusionner des parties .....	117
Echiquier DGT .....	117
Saisir une position .....	118
<b>Commenter .....</b>	<b>119</b>
Commenter .....	119
Palette d'annotations .....	120
Variantes .....	121
Symboles de commentaire .....	122
Commentaires texte .....	123
Changement de langue par clic .....	125
Cases et flèches de couleur .....	126
Positions critiques .....	127
Médailles .....	127
Structure de pions et mouvement de pièce .....	128
Saisir un commentaire à la solution .....	128
Remarque rédactionnelle .....	129
Exercices d'entraînement .....	129
Saisir des exercices d'entraînement .....	129
Base d'entraînement .....	131
Résoudre des exercices d'entraînement .....	132
<b>2 Sauvegarder des parties .....</b>	<b>133</b>
Sauvegarder des parties .....	133
Masque de sauvegarde .....	133
Masque de sauvegarde (deuxième page) .....	135
Remplacer une partie .....	135
Recherche de joueur lors de la sauvegarde de la partie .....	136
Utilisation flexible des valeurs de rating .....	136
Insérer dans le Répertoire .....	137
Positions illégales .....	137
<b>3 Accès via répertoire/clé .....</b>	<b>139</b>
Répertoire des joueurs d'une base .....	139
Se préparer contre un joueur d'un clic .....	141
Répertoire des tournois d'une base .....	141
Liste des commentateurs d'une base .....	143
Liste des sources d'une base de données .....	144
Répertoire des équipes d'une base .....	144
<b>Clé d'ouvertures .....</b>	<b>145</b>
Qu'est-ce que les clés .....	145
Clé d'ouvertures .....	145
Fonctions pour l'édition de clés .....	146

Classification des ouvertures .....	147
Classer toute la base dans une clé.....	148
Transfert des clés.....	148
Insérer de nouvelles clés.....	148
Montrer les positions de classification.....	149
Choisir une clé.....	149
Fixer/insérer la mémoire des clés .....	150
<b>Clé de thèmes .....</b>	<b>150</b>
Clé de thèmes.....	150
Clé de stratégie.....	150
Clé tactique.....	150
Clé de finales.....	151
<b>4 Accès via recherche .....</b>	<b>151</b>
<b>Base de référence .....</b>	<b>151</b>
<b>Base répertoire .....</b>	<b>152</b>
<b>Accès immédiat à la base répertoire .....</b>	<b>154</b>
<b>Recherche dans la base en ligne .....</b>	<b>155</b>
<b>Ligne de recherche intelligente dans base en ligne .....</b>	<b>156</b>
<b>Recherche de joueur dans base en ligne .....</b>	<b>156</b>
<b>Recherche de position dans base en ligne .....</b>	<b>159</b>
<b>Le masque de recherche .....</b>	<b>160</b>
<b>Masque de recherche - En-têtes .....</b>	<b>161</b>
<b>Masque de recherche - Annotations .....</b>	<b>163</b>
<b>Masque de recherche - Matériel .....</b>	<b>165</b>
<b>Masque de recherche - Manoeuvres .....</b>	<b>167</b>
<b>Masque de recherche - Médailles .....</b>	<b>170</b>
<b>Masque de recherche - Position .....</b>	<b>171</b>
<b>Recherche de combinaisons de sacrifice .....</b>	<b>173</b>
<b>Recherche directe de joueur dans la liste de parties .....</b>	<b>174</b>
<b>Recherche de finales similaires .....</b>	<b>174</b>
<b>Recherche de structures similaires .....</b>	<b>175</b>
<b>Recherche de manoeuvres similaires .....</b>	<b>175</b>
<b>Mêmes Joueurs .....</b>	<b>176</b>
<b>5 Technique de bases de données .....</b>	<b>177</b>
<b>Copier des parties .....</b>	<b>177</b>
Bases de données.....	177
Copier des parties.....	177
Protocole d'importation.....	178
Type de bases.....	178
<b>Formats des bases .....</b>	<b>180</b>
<b>Noms et extensions des fichiers .....</b>	<b>181</b>
<b>Le masque de choix des bases .....</b>	<b>183</b>
<b>Effacer les doublons .....</b>	<b>183</b>
<b>Entretien des bases de données .....</b>	<b>185</b>
Service de parties.....	185
Test d'intégrité.....	189
Fonctions de gestion des bases.....	189
Archiver une base.....	191
<b>L'accélérateur de recherche .....</b>	<b>191</b>
<b>Effacer directement les fichiers de base .....</b>	<b>192</b>
<b>ChessBase en réseau .....</b>	<b>193</b>
<b>Orthographe des noms de joueurs .....</b>	<b>193</b>
<b>Correction automatique des noms des joueurs .....</b>	<b>194</b>

<b>6 Bases Cloud</b> .....	<b>195</b>
Introduction aux bases Cloud .....	195
Inscription sur ChessBase Cloud .....	196
Créer de nouvelles bases Cloud .....	197
Espace pour les bases Cloud .....	198
Utiliser les bases Cloud offline .....	199
Fonctions de bases avec les bases Cloud .....	199
Supprimer base Cloud localement .....	200
Accès aux bases Cloud sur un autre ordinateur .....	200
Mettre à disposition bases Cloud .....	201
Publier bases Cloud sur le Web .....	203
Gérer base répertoire dans le Cloud .....	204
<b>7 Sorties</b> .....	<b>204</b>
Envoyer des courriels à partir de ChessBase .....	204
Export fichiers texte .....	205
Créer des EBooks .....	206
Publication de partie sur le Web avec un clic .....	210
Publication des parties sur Internet .....	213
Impression du répertoire .....	215
<b>8 Modules</b> .....	<b>215</b>
Module d'analyse .....	215
Travaux d'analyse .....	216
Chargez un module d'analyse .....	218
Charger plusieurs fois un module .....	220
Modules installés .....	220
Module d'analyse par défaut .....	221
Paramètres du module .....	222
Hashtables .....	223
Installer modules UCI .....	224
Analyse profonde .....	226
Analyse Cloud .....	229
<b>9 Modules Cloud</b> .....	<b>232</b>
Engine Cloud .....	232
Liste des Cloud Engines .....	235
Fenêtre d'échiquier avec Cloud Engine offert .....	239
Fenêtre intégration module .....	240
Utiliser Cloud Engine en privé .....	240
Offrir Cloud Engine public .....	241
Cloud Engines publics disponibles .....	245
Ducats .....	248
Résumé système d'enchères .....	249
Instructions pour les utilisateurs de Cloud Engines .....	252
Instructions pour les fournisseurs de Cloud Engines .....	253
Fenêtre de Chat Engine Cloud .....	255
Liste de rang fournisseurs .....	255
Exemples d'utilisation .....	256
Dialogue de configuration module .....	256
Dialogue de configuration ordinateur .....	257
Dialogue revenu .....	257
Utilisateur privé .....	259
Ignorer utilisateur .....	259
Dialogue configuration fournisseur .....	259
Déposer enchère .....	260

<b>10 Bibliothèque d'ouvertures</b> .....	<b>263</b>
Bibliothèque d'ouvertures .....	263
Bibliothèque de travail .....	265
Importer des parties dans la bibliothèque .....	265
<b>11 Let's check</b> .....	<b>266</b>
Description Let's check .....	266
LiveBook .....	267
Démarrer Let's check .....	269
Analyse de partie avec Let's check .....	269
Que signifient les profondeurs en couleur dans la fenêtre Let's check ? .....	271
Pourquoi la barre de progression dans Let's check régresse-t-elle après avoir atteint 100% ? .....	271
Affichage simultané de la notation et du LiveBook .....	271
Est-ce que mes analyses sont toujours transmises à Let's check ? .....	271
Statistiques serveur Let's check .....	273
Peut-on utiliser Let's check anonymement ? .....	274
Combien coûte l'utilisation ? .....	274
A quel point la performance de mon ordinateur est-elle influencée ? .....	274
Quels modules peuvent être utilisés ? .....	274
Manipulation des évaluations / commentaires ? .....	275
Menu contextuel dans Let's check .....	275
Informations dans la fenêtre de Chat .....	277
Commentaires dans LiveBook .....	279
Contribuer avec un module .....	282
Analyse de partie avec Let's check .....	282
Liste de rang Let's check .....	283
Index de vitesse .....	284
<b>12 Encyclopédie des joueurs</b> .....	<b>284</b>
Encyclopédie des Joueurs .....	284
Recherche dans l'Encyclopédie des Joueurs .....	287
Rating dans l'Encyclopédie des Joueurs .....	288
Carte d'identité .....	288
Liste dans Encyclopédie des Joueurs .....	289
<b>13 Rapports et statistiques</b> .....	<b>292</b>
Statistiques .....	292
La probabilité des pièces .....	293
Rapport sur l'ouverture .....	294
Montrer la nouveauté .....	295
Réunir ouvertures .....	296
Dossier de joueur .....	297
<b>14 Jeu par correspondance</b> .....	<b>299</b>
Gestion du jeu par correspondance .....	299
Données pour le jeu par correspondance - Contrôle du temps .....	300
Données pour le jeu par correspondance - Adresse .....	300
Données pour le jeu par correspondance - Information de la partie .....	301
Données pour le jeu par correspondance - Courriel .....	301
Données pour le jeu par correspondance - Vacances .....	302
Coup jeu par correspondance .....	302
Interface avec le serveur ICCF .....	303
<b>15 Editeur</b> .....	<b>305</b>
Textes dans la base de données .....	305
Editeur .....	305
Données caractéristiques d'un texte .....	306

Écrire et organiser des textes .....	307
Insérer des diagrammes dans le texte .....	307
Format de texte par défaut dans l'Editeur .....	307
Renvoi sur une partie dans un texte .....	308
Renvoi de texte vers un masque de recherche .....	308
Renvoi de texte sur une liste de parties .....	308
Renvoi vers une étiquette de texte .....	308
Renvoi de texte vers un joueur .....	309
Renvoi de texte vers un tournoi .....	309
Renvoi vers d'autres textes .....	309
Renvoi de texte vers une clé d'ouverture ou de thème .....	309
Insertion d'images, de vidéos et d'audio dans un texte .....	309
Raccourcis clavier dans l'Editeur .....	310
<b>16 Installer .....</b>	<b>311</b>
Installer sur le disque dur .....	311
Installer des bases d'un CD/DVD automatiquement .....	312
Chemin des bases .....	312
Téléchargement de PGN sur Internet .....	312
<b>17 Chess Media System .....</b>	<b>313</b>
Système requis pour Chess Media System .....	313
Chess Media System .....	313

## **Part IV Termes spécialisés 315**

1 Notation d'une partie d'échecs .....	315
2 Mega Database .....	316
3 Classification ECO des ouvertures .....	316
4 Le niveau Elo .....	317
5 Autres ratings .....	317

## **Part V Exemples d'utilisation 318**

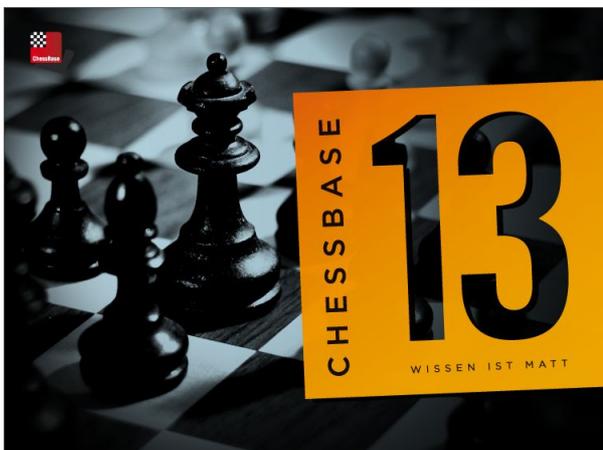
1 Recherche d'après le nombre de pièces .....	318
2 Oter les Elo .....	318
3 Fixer le tri .....	319
4 Tri par Drag & Drop .....	319
5 Copier notation de partie par Drag & Drop .....	320
6 Remplacer correctement .....	320
7 Cannibaliser des bases .....	320
8 Adapter taille diagramme dans texte .....	322
9 Création d'une base répertoire .....	322
10 Insérer coup nul dans la notation .....	325
11 Technique des fenêtres .....	326
12 Abréviations dans la liste des parties .....	326
13 Recherche parallèle dans plusieurs bases .....	327
14 Saisir rapidement des parties .....	328
15 Recherche de parties annotées .....	328

---

16 Marquer partie durablement .....	330
17 Parties/Bases récentes .....	331
18 Développement dans la notation .....	331
19 Aperçu dans la fenêtre des bases .....	333
20 L'intérêt du Presse-papiers ? .....	334
21 Entraînement tactique .....	335
22 Création de documents d'entraînement .....	335
23 Afficher question d'entraînement .....	338
24 La notation d'entraînement .....	338
25 Reconnaître des variantes d'ouverture critiques .....	339
26 Editer notations .....	340
27 Accès à la base en ligne .....	341
<b>Part VI Problèmes</b> .....	<b>342</b>
1 Traitement de problèmes .....	342
2 Version 64bits .....	343
3 Optimiser affichage 3D .....	343
4 Pas de figurines sur l'échiquier .....	343
5 Problèmes de polices .....	344
6 Mises à jour .....	344
<b>Index</b> .....	<b>346</b>

# 1 Premiers pas

## 1.1 Contenu



[Introduction](#)  
[Traitement de problèmes](#)  
[Nouveau dans ChessBase 13](#)

Sur Internet: [www.chessbase.com](http://www.chessbase.com). Informations, support, nouvelles parutions, achat, base de données de joueur

## 1.2 Nouveau dans ChessBase 13

**ChessBase-Cloud:** Vous pouvez utiliser vos bases de données depuis n'importe quel ordinateur et plus tard depuis n'importe quel appareil mobile (via le navigateur ou des applications IOS ou Android). Le [Cloud](#) est particulièrement intéressant pour la mise à disposition de matériel d'entraînement ou pour la préparation de la prochaine compétition: même si vos coéquipiers n'ont pas d'ordinateur Windows, vous pouvez leur fournir les parties de l'adversaire ou des préconisations de jeu.



Il faut juste avoir un compte ChessBase sur notre serveur [playchess.com](http://playchess.com) pour accéder au Cloud.

**Gérer la base répertoire dans le Cloud** - Dans ChessBase 13 vous gérez votre répertoire d'ouvertures dans deux bases, une pour les Blancs, une pour les Noirs. Il est conseillé de [gérer le répertoire dans le Cloud](#). On peut l'utiliser de n'importe quel ordinateur avec ChessBase 13 installé. Au premier démarrage du Cloud, le programme propose de générer automatiquement une base répertoire respectivement pour les Blancs et les Noirs.

---

Optimisez la performance de vos modules avec des [travaux d'analyse](#). Définissez les positions à analyser successivement. Vos modules produisent des analyses profondes sur un grand laps de temps et les sauvegardent pour vous. Par ex. laissez vos modules vérifier pendant la nuit une idée d'ouverture.

---

**Analyse et commentaires facilités** par une [nouvelle barre de tâches dans la notation](#). Dans la fenêtre d'échiquier une nouvelle barre de tâches est disponible. Elle met à disposition les principales fonctions pour l'édition de la notation. On peut rapidement modifier les commentaires ou la structure de la notation.

---

**Charger plusieurs fois les modules.** Beaucoup de modules peuvent être chargés plusieurs fois dans la même fenêtre. Dans le niveau "[Analyse profonde](#)" cette option permet d'étendre les possibilités d'analyse.

---

**Informations complémentaires dans la fenêtre de partie.** Dans l'en-tête d'une partie dans la fenêtre d'échiquier on peut faire afficher nettement [plus d'informations](#). En plus du nom du joueur on peut afficher le drapeau et la photo de l'année de la partie, si disponibles.

---

**Utilisation flexible des valeurs de rating.** Toutes les versions antérieures ne prennent en compte lors de la saisie de parties que le rating Elo. ChessBase 13 peut utiliser [n'importe quel rating](#), le dialogue d'enregistrement a été étendu.

---

**Recherche de joueur lors de la sauvegarde de la partie.** Lors de la sauvegarde de parties on peut lister avec le bouton ? tous les joueurs de l'Encyclopédie des Joueurs dont le nom commence par les lettres saisies. [Cette option](#) est importante pour uniformiser l'orthographe des noms dans la base. Seule une orthographe uniforme garantie des résultats précis lors d'une recherche ou pour des statistiques .

---

**Dialogue de variantes amélioré.** Le [dialogue de variante](#) est affiché moins souvent et la saisie d'un coup alternatif est ajouté presque toujours directement comme variante.

---

**Tablebases Syzygy.** ChessBase peut utiliser un nouveau format de bases de finales, les [Tablebases Syzygy](#). Les versions antérieures utilisent d'abord les bases de finales *Nalimov*. Ce format est toujours utilisable. Le nouveau format a été développé par le hollandais *Ronald de Man* et peut être utilisé par la plupart des modules modernes.

---

**Saisie et sauvegarde de positions illégales.** ChessBase 13 permet, à l'inverse des versions précédentes, la saisie et la sauvegarde de [positions illégales](#). Cela peut servir pour des besoins de démonstration.

---

Mise à jour automatique de l'[Encyclopédie des Joueurs](#).

Accès à modules Cloud via [Engine Cloud](#). Utiliser des modules d'autres ordinateurs personnels, louer des modules ou mettre à disposition des modules pour d'autres utilisateurs.

Accès à [Live Book](#) .....

Analyse de parties avec mit [Let`s Check](#) ....

Nouvelles fonctions de recherches simplifiées pour [finales](#), [structures](#) ou [manœuvres similaires](#).

[Parties comparables de joueurs l'un contre l'autre](#) par simple clic ....

Nouvelles fonctions d'analyse -> [Analyse profonde](#) de position ... et [analyse Cloud](#) ...

[Changement rapide de la base de recherche](#) pour la "Référence" dans la fenêtre d'échiquier

[Ligne de recherche intelligente](#) pour la base en ligne ....

[Publication simplifiée de partie](#) sur le Net ...

Nouveau [dialogue de chargement amélioré](#) pour les modules y compris accès aux modules Cloud

[Chargement plus rapide](#) d'une partie par l'échiquier d'aperçu ...

Index de tournoi avec [texte de recherche](#) ....

Icônes de bases sélectionnables et affichage direct du [contenu d'un DVD](#)

[Chess Media System](#) amélioré .....

Support des [bases de finales Gaviota](#)....

Mises à jour automatiques – Mises à jour proposé par le programme.

Optionnel version 32 ou 64Bit Version

Sur ordinateur avec beaucoup de mémoire (>4Go) les bases peuvent être chargées en mémoire pour améliorer les recherches.

[Grandes icônes](#) de bases pour haute résolution .....

Accès direct au contenu de DVD par simple clic .....

Après visite de playchess.com la base des parties observées ou des parties jouées est affichée dans la liste directe

[Textures des bois améliorées](#) dans l'échiquier

Les textures Teck, Babinga, Pin et Bruyère ont été renouvelées.

---

### Fonctions importantes

Dans les affichages des listes, des [bulles d'aide](#) avec des informations supplémentaires sont disponibles.

Index pour [joueurs](#), [tournois](#), [commentateurs](#), [sources](#) ou [équipes](#).

Recherche rapide par champ de saisie dans les index de joueurs, de tournois, de commentateurs et d'équipes.

L'affichage et la manipulation des [clés d'ouverture](#) ont été entièrement révisés et correspondent à celle de l'Explorateur Windows.

[Référence d'ouvertures automatique](#) dans la fenêtre d'échiquier avec l'affichage de tous les coups et parties de la base de référence qui ont été joués dans la position d'échiquier en cours.

Meilleure saisie de coup au moyen de "[Heumas](#)" = HEUristic Move Assistant.

[Historique de parties](#) protège toutes les activités de l'utilisateur.

Représentation naturelle en [3D de l'échiquier](#) dans la fenêtre d'échiquier.

Affichage des [menaces](#) sur l'échiquier.

Fonctions de recherche étendues, par ex. recherche du [nombre de pièces](#) ou [parties gagnantes d'un joueur](#).

Utilisation du [Chess Media System](#) pour l'affichage de leçons d'entraînement avec vidéo et échiquier synchronisés.

Effacement et remplacement dans un fichier PGN est possible.

Prise en compte intégrale de l'[échiquier DGT](#) pour la saisie rapide de notation de parties.

Nouvel affichage de la notation avec [formulaire de partie](#). Impression du formulaire de partie est possible.

Réorganisation des [variantes](#) dans le menu des variantes.

Client intégré pour utilisation du serveur playchess.com.

Mise en miroir lors de la [saisie de position](#) possible.

Presse-papiers Windows pour édition de données (PGN) configurable.

[Drag & Drop](#) appliqué de façon cohérente dans tous les affichages de listes.

Affichage optionnel du matériel de fin de partie dans toutes les [listes de parties](#).

Enregistrement de notations de partie avec [Drag & Drop](#) ou Copier/Insérer possible dans toutes les bases.

Fenêtre de saisie pour les [commentaires texte](#) est réglable en taille. La taille et la dernière position sont enregistrées.

Annonce de coups et bruitage d'échiquier sont disponibles.

Modifications possibles dans plusieurs parties pour les index de tournois, sources, commentateurs et équipes.

[Elo](#) peuvent être effacés pour des parties sélectionnées.

[Raccourcis de clavier](#) personnalisables pour toutes les fonctions.

Meilleur affichage avec possibilités de choix des [questions d'entraînement](#).

[Meilleur aperçu](#) des parties avec affichage des parties en plusieurs petits diagrammes.

Toutes les copies de sécurité (archives) sont affichées dans l'[explorateur de bases](#) et le dialogue de fichiers.

Saisie au clavier pour la notation [jeu par correspondance](#) possible.

Informations pour gestion du jeu par correspondance sont affichées dans les [listes de parties](#).

Modèle de tournois contient les options du jeu par correspondance, par ex. contrôles de temps.

Gestion du jeu par correspondance améliorée dans les domaines impression, envoi de courriel, congés, etc.

Support de très grosses bases de plus de 4Go.

Support complet du protocole UCI pour utilisation de [modules UCI](#).

[Paramètres de modules](#) configurables avec enregistrement des réglages individuels.

Support des [bases de finales de Nalimov](#) (= TableBases) y compris meilleur dialogue de configuration.

Dans le mode multi-variante, les suites modifiées dans une profondeur donnée sont affichées.

Meilleur graphisme, par ex. flèches transparentes sur l'échiquier.

Nouveaux graphiques optimisés au format Gif pour la création de Javascripts

Dans les listes de parties et la notation, l'affichage des polices "Clear Type" est pris en compte.

Meilleure collaboration avec Outlook pour l'envoi de parties par courriel.

Nouvelles bases ChessBase peuvent être créées dans l'Explorateur Windows.

## 1.3 Introduction

ChessBase gère des [bases de données](#) de parties et de positions d'échecs. Le programme possède des fonctions de recherches et de commentaires uniques et est ainsi un outil universel pour le travail échiquéen.



ChessBase dispose de trois types de fenêtres:

### Bases de données

Dans la [fenêtre des bases](#) les bases de données sont ouvertes et gérées. Elle apparaît à l'ouverture du programme.

### Fenêtre de liste

Dans la [fenêtre de liste](#) vous utilisez en tout douze répertoires de contenu qui offrent un accès immédiat aux parties. Elle apparaît par un double clic sur une icône de base dans la fenêtre des bases.

### Fenêtre d'échiquier

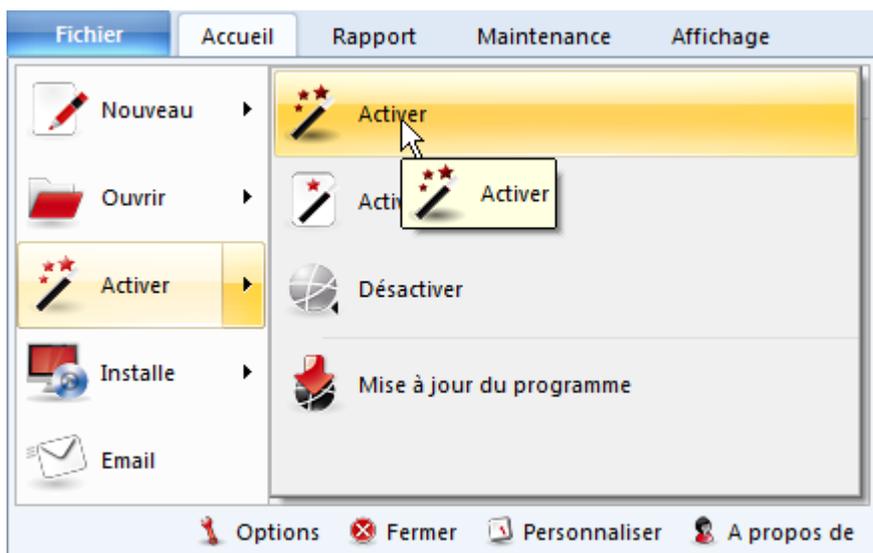
Dans la [fenêtre d'échiquier](#) vous rejouez des parties ou saisissez des coups et des commentaires. Elle apparaît par un double clic sur une partie dans la fenêtre de liste.

## 1.4 Activation du programme

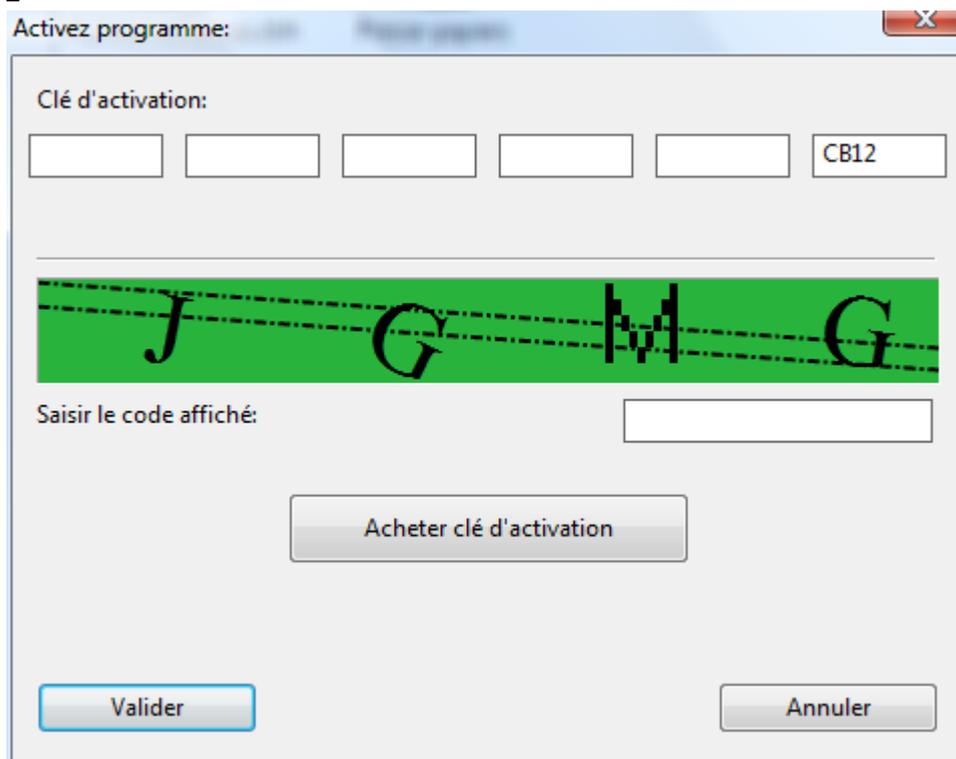
Lors du premier démarrage du programme, la saisie du numéro de série est obligatoire. Ensuite le programme est utilisable sans restrictions à l'exclusion de l'accès à la base en ligne.

Certaines fonctions du programme présuppose un accès à la [base en ligne](#), à jour et rapide. Pour que l'accès à la base en ligne fonctionne, le programme doit être activé via Internet.

L'enregistrement par Internet se fait par le menu général du programme: Lors du premier démarrage du programme le numéro de série est nécessaire.



*Activer Activer.* En règle général le numéro de série saisi lors de l'installation est repris automatiquement dans le dialogue.

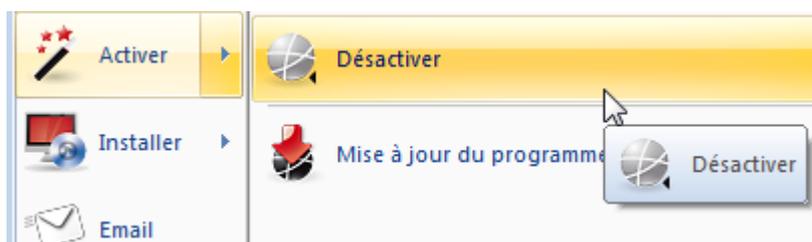


Après l'activation vous recevrez une information sur le statut d'enregistrement du programme.

Si vous installez le programme sur un nouvel ordinateur et que vous vouliez utiliser la base en ligne sur le nouveau système vous devez désactiver l'enregistrement existant. La raison réside dans la reconnaissance du matériel. Pendant l'enregistrement du programme la configuration système de l'utilisateur est enregistrée au niveau du serveur.

La désactivation se fait aussi au niveau du menu général.

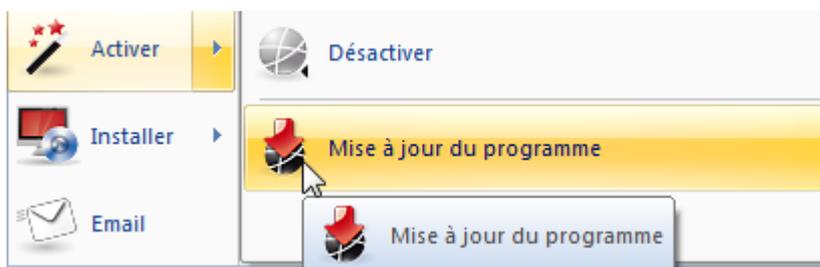
*Activer* *Désactiver* annule l'activation et remet le compteur des enregistrements du serveur à zéro.



**Remarque:** Avec un numéro de série on peut enregistrer au maximum deux ordinateurs pour l'accès de la base en ligne.

## 1.5 Support

Sur notre serveur d'échecs playchess.com, il y a trouve les plus récentes [mises à jour](#) à disposition. Vérifiez régulièrement si une version plus récente du programme n'est pas disponible au téléchargement.



Visitez notre [page de support](#). Vous y trouverez des conseils et articles pour l'utilisation de nos programmes.

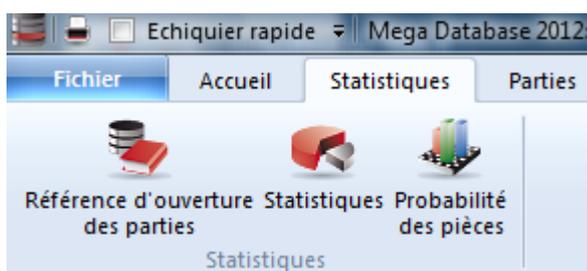
Vérifiez si sur notre [page de téléchargement](#), des ressources supplémentaires ne sont pas proposées.

Écrivez un [courriel](#) à notre support si vous avez des questions ou des problèmes avec le programme.

## 2 Mode d'emploi général

### 2.1 Concept d'utilisation des rubans

**ChessBase** offre un design relativement récent qui suit les directives de "Microsoft Fluent UI". Ces *Ribbons* ont été implantés en premier par Microsoft dans Office 2007. Le *Ribbon* (ang. "ruban", fr "barre multifonctions") est un concept d'utilisation graphique qui réunit les éléments de menus et la barre des icônes. Ce concept d'utilisation offre de nombreux avantages pour la mise en ouvre d'un programme complexe.

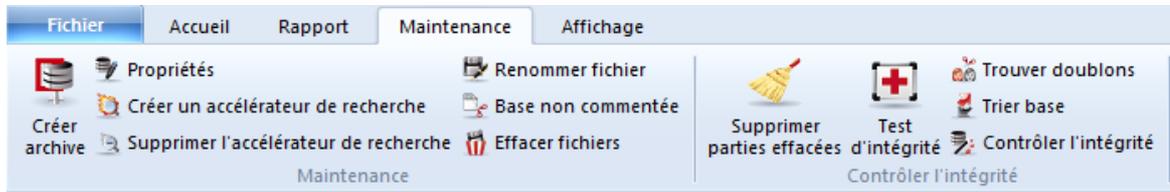


L'utilisation des rubans est en place aussi bien dans la *fenêtre des bases* que dans la *fenêtre d'échiquier*.

Le grand avantage est que l'utilisateur n'est plus obligé de naviguer dans une structure complexe de menus et sous-menus pour faire appel à une fonction donnée. Il a à sa disposition des icônes explicites pour les différentes fonctions du programme qui lui

sont utiles dans un environnement de travail donné.

Dans la partie supérieure de la fenêtre du programme – équivalents à une barre de menus conventionnels – sont représentés des groupes de commandes comme par ex. "Accueil", "Rapports" ou "Maintenance".



Un clic sur un élément n'ouvre pas une liste de menu mais une barre d'icônes se rapportant aux commandes. A chaque "Menu" correspond ainsi une barre d'icônes.

Les icônes sont regroupés par thème dans les rubans, la répartition dépend néanmoins de la résolution de l'écran ou de la taille de la fenêtre. Comme il y a plus de place pour des commandes supplémentaires dans les rubans l'utilisation des champs de dialogue est plus rare. On peut minimiser les rubans. Avec un clic droit à côté du ruban, on peut par "*Réduire le ruban*" gagner de la place à l'écran.



Dans ce cas on active les fonctions désirées par un clic sur un titre du menu.

Voir [Menu Fichier](#)

## 2.2 Menu Fichier

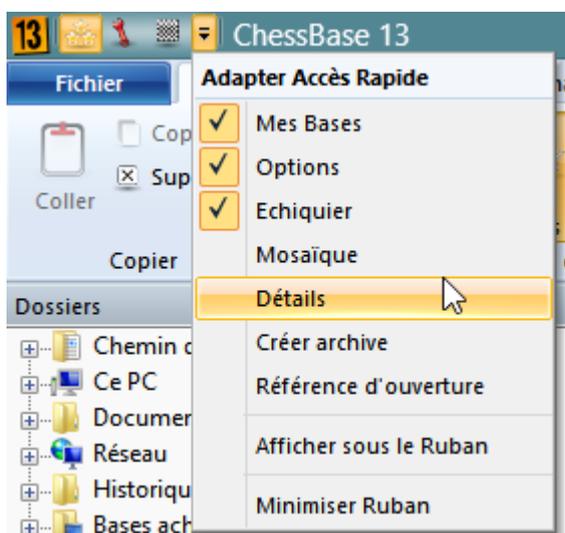
Une fonction important dans ce concept est le **Menu Fichier**. Le Menu Fichier se trouve dans le coin supérieur gauche de la fenêtre du programme.



C'est ici que l'on peut faire les configurations importantes et démarrer les fonctions centrales du programme, par ex. le [dialogue des options](#).

## 2.3 Accès rapide aux fonctions importantes

Un autre composant important est la barre d'icônes pour l'accès rapide avec lequel on peut appeler directement des fonctions souvent utilisées par un seul clic.



L'utilisateur peut déterminer si la barre d'icônes doit être sous les Rubans ou dans la barre titre du programme.

L'utilisateur peut aussi adapter la barre d'icônes à ses besoins. Un clic droit sur une icône de fonction propose l'option suivante:

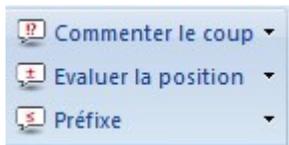


"Ajouter à Accès rapide" permet à l'utilisateur de créer un espace de travail avec des fonctions souvent utilisées.

Ce concept d'utilisation a plusieurs avantages dans le travail quotidien avec ChessBase, on peut par ex. démarrer plus rapidement les fonctions désirées comme le choix de l'échiquier out des propositions sur le serveur d'échecs. Comme le classement des fonctions se fait par la fréquence d'utilisation, celle-ci est plus simple et plus fluide.

## 2.4 Utiliser fonctions complémentaires

Lors du travail avec le programme, il faut toujours faire attention si un élément est muni d'une petite flèche. La flèche est le signe que des fonctions supplémentaires sont disponibles.



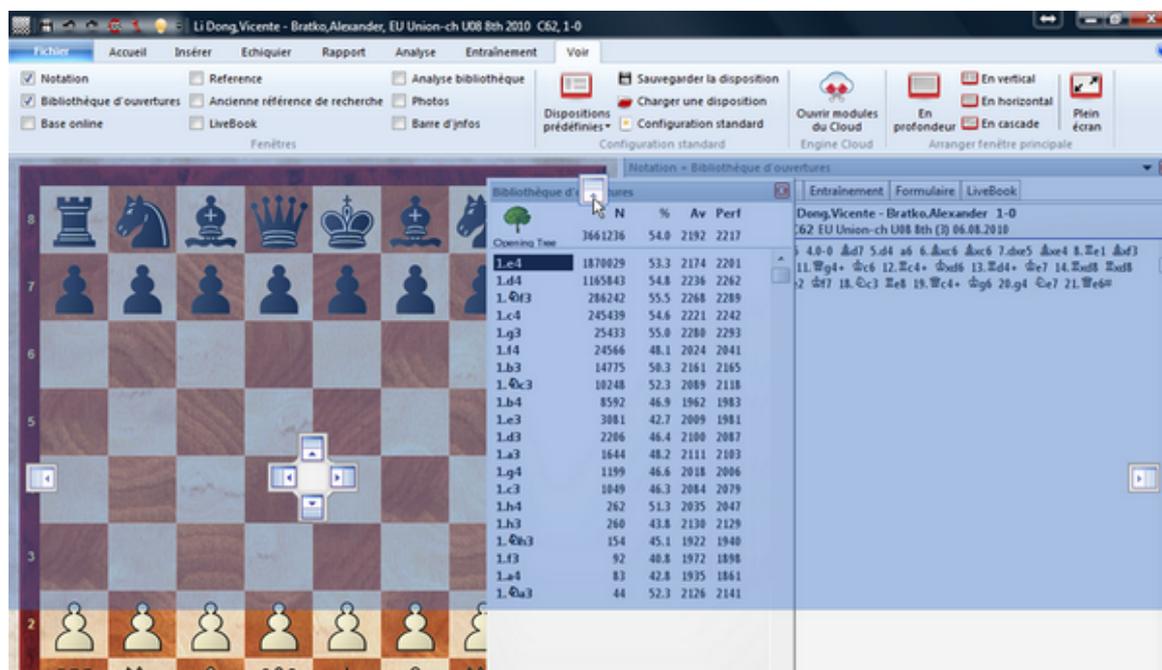
L'exemple montre l'élément avec les [symboles de commentaires](#). Un clic sur la petite flèche ouvre le sous-menu correspondant avec des fonctions complémentaires.



## 2.5 Disposer les cadres des fenêtres

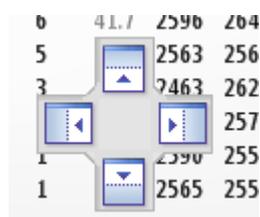
Le programme offre maintenant une nouvelle gestion des fenêtres avec un "placement" intuitif. On peut ainsi adapter l'affichage à ses propres besoins.

Pour cela cliquez sur la barre de titre et glissez avec le bouton de la souris enfoncé la fenêtre sur l'écran. Dans notre exemple nous voulons positionner la fenêtre de la bibliothèque directement au-dessus de l'échiquier.



Sur l'écran du programme on trouve maintenant plusieurs boutons avec des flèches. Ces boutons de positionnement sont affichés chaque fois que nous voulons glisser et placer une fenêtre à l'écran. A l'aide de ces boutons, on peut maintenant choisir plus précisément le positionnement de la fenêtre à placer.

Pour le placement vous déplacez le curseur de la souris sur la surface marquée en couleur du bouton correspondant. Le futur positionnement de la fenêtre est indiqué précisément dans un aperçu.

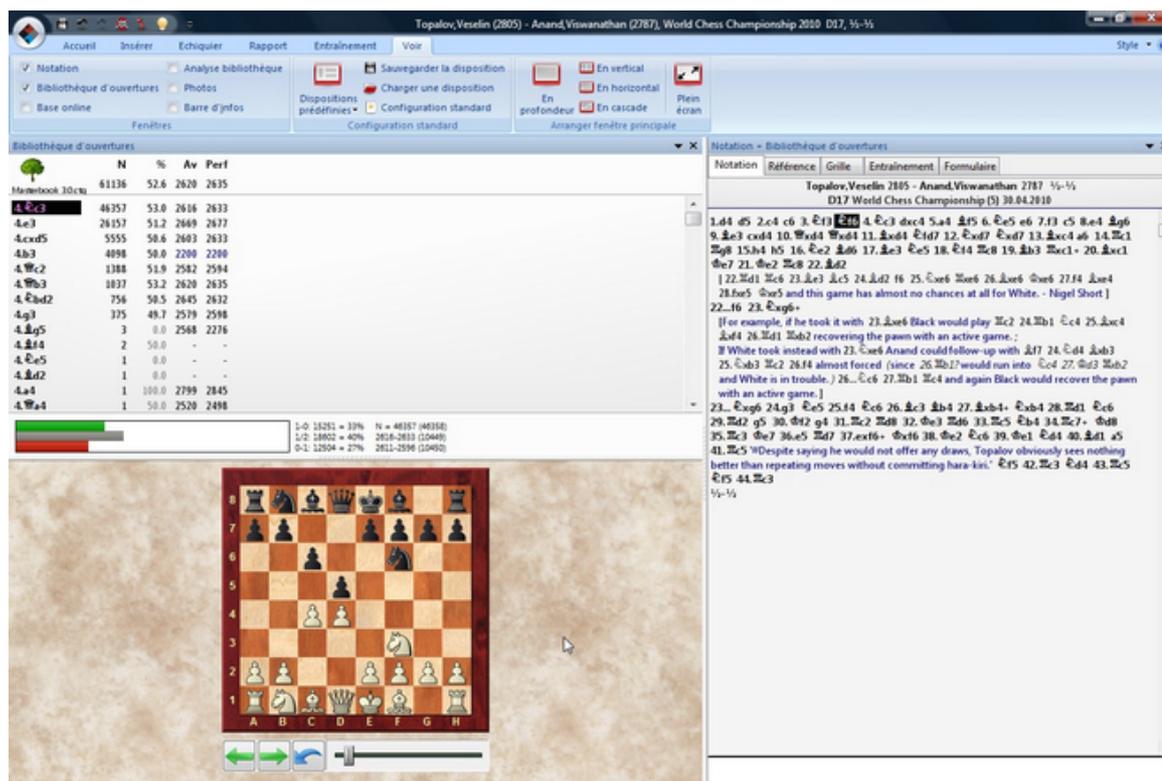


Dans notre exemple pour le déplacement de la bibliothèque nous choisissons la flèche supérieure. La fenêtre avec la bibliothèque doit donc être placée juste au-dessus de l'échiquier. Avec le bouton de la souris enfoncé nous passons sur la surface marquée en bleu et lâchons le bouton de la souris.



Dans l'aperçu le programme nous indique maintenant la position exacte de la fenêtre à déplacer. Lâchez le bouton de la souris et le nouveau positionnement est mis en oeuvre selon le choix de l'utilisateur.

Une fenêtre peut être placée n'importe où à l'écran.



Le système du positionnement à l'aide des boutons à flèches est facile à comprendre si l'on se souvient que le placement peut être réalisé avec l'aperçu du bouton à flèches. Avec un peu d'expérience, le processus permet un placement plus rapide des fenêtres selon son choix.

## 2.6 Clics droits

Comme pour tous les programmes Windows récents, ainsi aussi pour ChessBase: en cas de doute "risquer" toujours un clic avec le bouton droit de la souris.

Baucoup de fonctionnalités de ChessBase peuvent être mises en oeuvre plus rapidement avec le bouton droit de la souris que par le recours aux menus. Ce concept d'utilisation orienté objet correspond à notre façon de se représenter une utilisation intuitive et aisée.

**Exemple:** Supposons que vous vouliez modifier la représentation graphique de l'échiquier. Un clic droit sur l'échiquier ouvre le menu contextuel comprenant la fonction correspondante à la situation en cours.



## 2.7 Drag & Drop

Littéralement "Prendre et laisser tomber".

Décrit la manipulation: Cliquez sur une icône de base, une partie, une pièce etc. - touchez de la souris maintenue, tirez et laissez tomber en relâchant le bouton de la souris. Exemples de Drag & Drop dans ChessBase:

### 1. Copier toutes les parties d'une base vers une autre

Dans la fenêtre des bases, prenez une icône d'une base et laissez-la tomber sur celle d'une deuxième base.

### 2. Enregistrer les parties du [Presse-papiers](#) dans la bonne base

Dans la fenêtre des bases, prenez l'icône du Presse-Papiers et laissez-la tomber sur celle de la base où les parties doivent être écrites.

### 3. Copier les parties sélectionnées d'une liste de parties dans une autre base

Dans la liste de parties, vous avez sélectionné des parties (Ctrl-clic ou Maj-Flèche-bas). Vous cliquez sur une des parties sélectionnées et avec le bouton de la souris enfoncée, vous glissez sur l'icône d'une base ou sur une autre liste de parties.

### 4. [Fusionner](#) les parties sélectionnées dans celle de la fenêtre d'échiquier

Tirez les parties sélectionnées dans une liste de parties sur la notation de la fenêtre d'échiquier comprenant une partie d'au moins un coup. Toutes les parties sélectionnées se sont fondues dans celle de la fenêtre d'échiquier.

### 5. Copier les variantes d'une partie annotée vers une autre partie

Affichez les notations des deux parties à l'écran (touche F8). Prenez le premier de la variante à copier et glissez-la dans la notation de la partie cible, et relâchez le bouton. La variante y est insérée.

### 6. Copier une notation de partie par Drag& Drop dans une base cible déterminée

Cliquez dans la notation de partie, maintenez le bouton gauche de la souris appuyé et tirez la notation vers la base cible de la fenêtre des bases. Lâchez le bouton de la souris. Le dialogue pour la saisie des en-têtes de la notation de partie est affiché.

Confirmez par OK après avoir saisi les en-têtes pour sauvegarder la partie dans la base cible.

Exemple -> [Trier liste](#)

Exemple -> [Copier notation de partie](#)

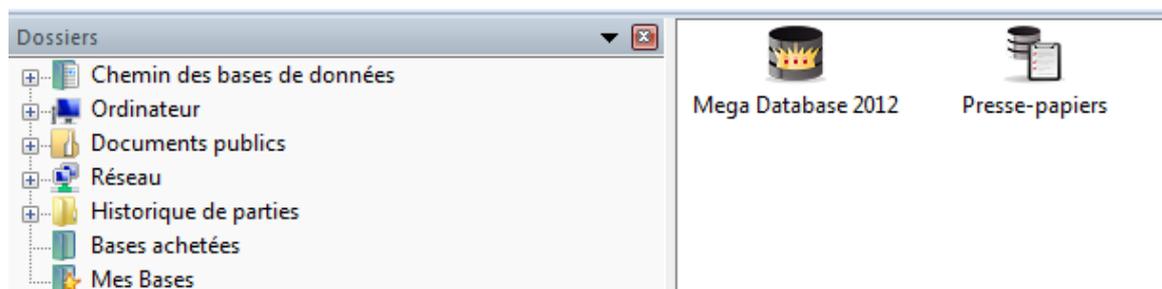
## 2.8 Fenêtre

### 2.8.1 Fenêtre des bases

#### 2.8.1.1 Fenêtre des bases

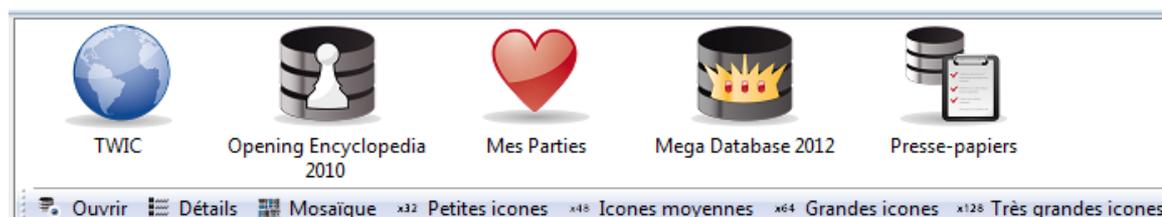
Dans la fenêtre des bases vous ouvrez, fouillez, gérez et soignez les bases. C'est centrale de commande du programme ChessBase.

L'affichage avec deux cadres est inspiré fortement de l'Explorateur Windows. Dans la fenêtre de gauche se trouve la représentation de l'arbre des répertoires y compris les lecteurs installés sur le système.

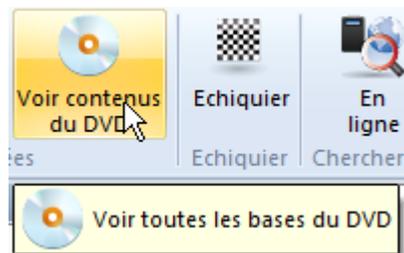


La représentation des icônes est paramétrable.

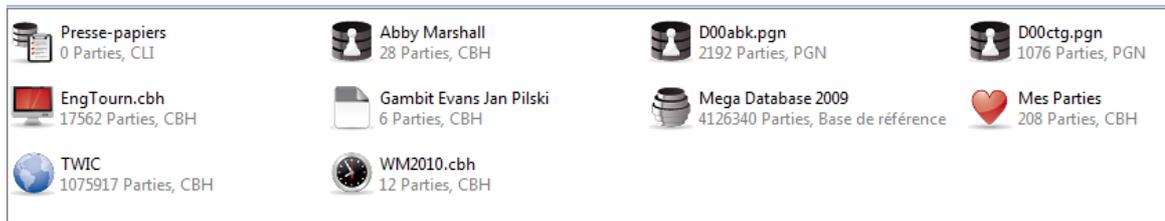
On peut les choisir dans la barre des boutons sous le navigateur des bases



De plus on peut voir le contenu d'un DVD avec un simple clic.

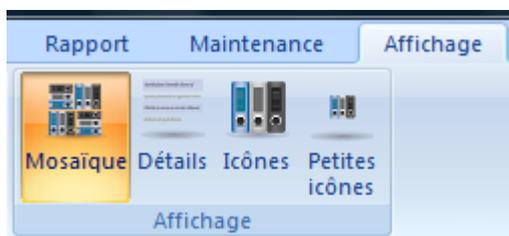


Ouvrez par un clic sur l'icône  pour voir toutes les bases contenues dans le répertoire:



Chaque [icône d'une base](#) possède, par clic droit, son Menu pour son ouverture, les recherches et sa gestion.

Avec le ruban *Affichage*, vous pouvez changer la fenêtre principale sur [Détails](#) pour obtenir des informations plus complètes sur les bases:



Titre	Parties	Format	Chemin	Date	Usage	Créé
 Presse-papiers	0	CLI	..\ChessBase\NoGames\CliDBs\CBMain.cli			
 Abby Marshall	28	CBH	..\ChessBase\Bases\Abby Marshall.cbh	23/9/2010	71	
 D00abk.pgn	2192	PGN	..\ChessBase\Work\DOO\abk\D00abk.pgn	29/9/2010	33	
 D00ctg.pgn	1076	PGN	..\ChessBase\Work\DOO\ctg\D00ctg.pgn	15/9/2010	24	
 EngTourn.cbh	17562	CBH	..\ChessBase\CompBase\EngTourn.cbh	23/10/2010	798	
 Gambit Evans Jan...	6	CBH	..\ChessBase\Database\Work\Gambit Evans Jan Pilski.cbh	3/10/2010	20	
 Mega Database 2...	4126340	Base ...	..\ChessBase\Bases\Mega Database 2009.cbh	5/10/2010	121	
 Mes Parties	208	CBH	..\ChessBase\Bases\ceo.cbh	23/10/2010	527	
 TWIC	1075917	CBH	..\ChessBase\Bases\Twic.cbh	5/10/2010	475	
 WM2010.cbh	12	CBH	..\ChessBase\Bases\WM2010.cbh	17/10/2010	592	

Clic sur un onglet organise la liste des bases selon la caractéristique choisie.

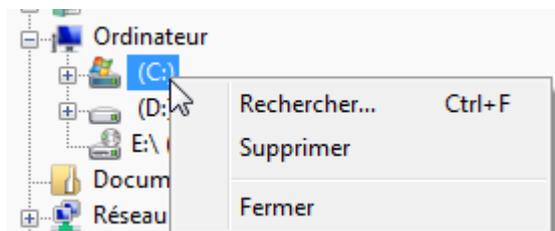
**Conseil:** L'agencement des diverses colonnes peut être modifié en tirant avec la souris.

Un élément du cadre *Répertoires* a une signification particulière: [Mes Bases](#). Vous établissez ici des liens vers des bases ou des répertoires que vous utilisez le plus souvent.

Dans le menu *Fenêtre*, *Liste directe* vous ouvrez un cadre supplémentaire. Dans celui-ci, s'affiche la liste des parties de la base sélectionnée dans la fenêtre principale.

Résumé: Après un clic sur un élément dans l'arbre des répertoires, le contenu de l'objet sélectionné est affiché dans la fenêtre de droite. Avec "l'Explorateur CB", vous pouvez donc chercher des bases de données ou des bibliothèques d'ouvertures dans tous les répertoires et sur tous les disques de votre ordinateur.

**Conseil:** dans la pratique, il va souvent arriver que les bases de données soient réparties sur divers répertoires de votre disque. Cliquez une fois avec le bouton droit de la souris sur l'icône du disque et activez la fonction **Rechercher**. ChessBase "récupère" toutes les bases installées sur le disque et affiche ensuite un masque de recherche. Dans la barre titre du masque de recherche, vous pouvez voir qu'une recherche simultanée sur toutes les bases du disque est possible.



### 2.8.1.2 Mes Bases

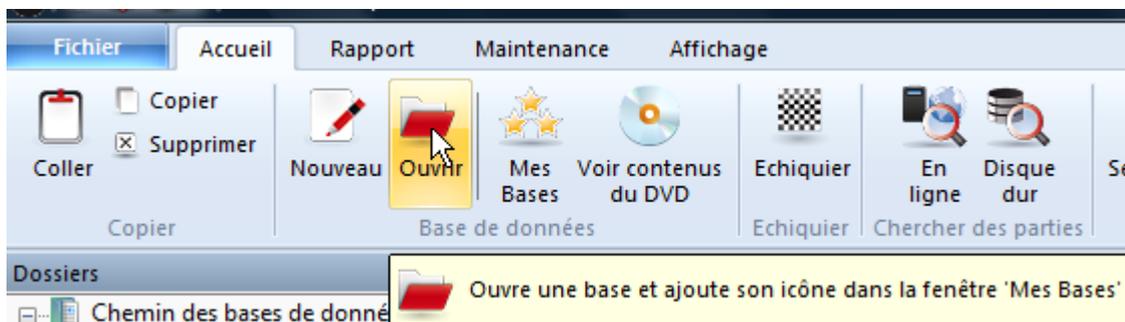
Dans le cadre des *Répertoires* de la fenêtre des bases, vous verrez un élément "Mes Bases"..



Vous pouvez y déclarer vos bases et vos répertoires les plus utilisés pour avoir un accès plus rapide à ceux-ci.

#### Déclarer une base comme icône:

Ruban Accueil -> *Ouvrir* -> *Base de données*. Toutes les bases ouvertes sont affichées automatiquement comme [icône](#) dans la fenêtre *Mes Bases*



#### Supprimer une icône de base:

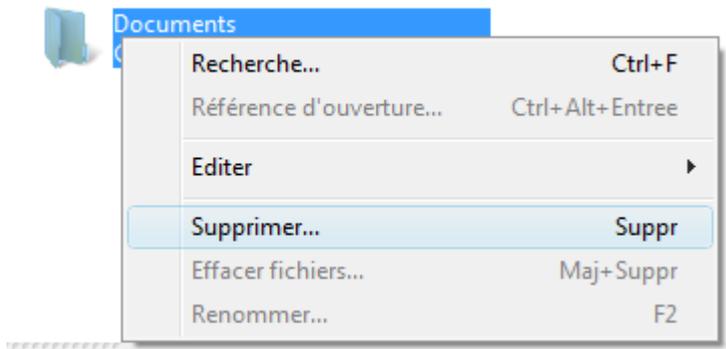
Ruban Accueil -> *Supprimer*.

#### Ajouter un lien vers un répertoire:

*Clic droit* -> *Ajouter répertoire*.

#### Supprimer le lien vers un répertoire:

*Clic droit* -> *Supprimer*.



**Remarque:** Le programme n'affiche plus l'icône de base si celle-ci n'est plus utilisée pendant un délai assez long. La base n'est bien sûr pas effacée physiquement du disque dur. Vous pouvez recharger et reprendre la base dans la fenêtre des bases.

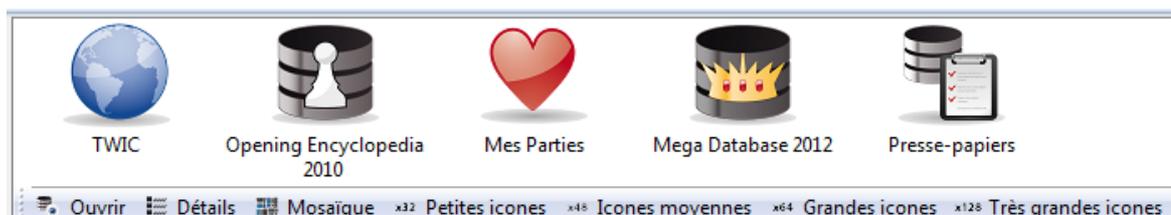
### Résumé

L'élément *Mes Bases* devrait être compris comme agenda personnel. Celui-ci contient tous les liens vers les bases les plus importantes c à d les plus utilisées. Une fois sélectionné *Mes Bases*, cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de droite. Un coup d'oeil sur le menu contextuel permet de se rendre compte quelle est son importance. Vous pouvez déclarer toutes vos bases ou les répertoires les plus importants et naturellement y ajouter de nouvelles bases.

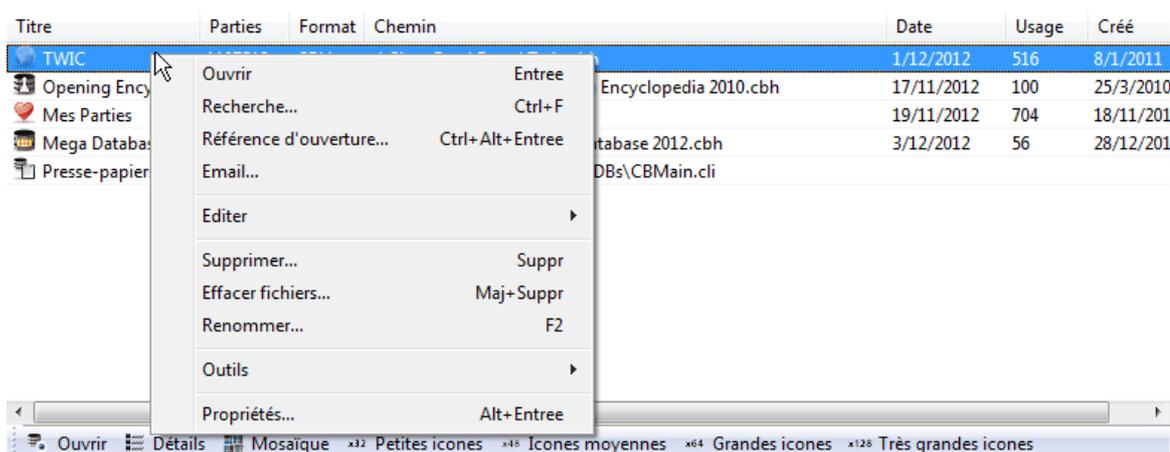
Conseil: Ctrl-F12 affiche *Mes Bases* dans la fenêtre principale.

#### 2.8.1.3 Icônes des bases (clic droit sur)

Dans la fenêtre des bases, chaque base est représentée par une icône qui correspond au [Type de la base](#).



Clic droit sur une icône ouvre un menu important:

**Ouvrir**

Ouvre la [Fenêtre de liste](#) de la base

**Recherche**

Ouvre le masque de recherche et complète une [Fenêtre de résultat de recherche](#)

**Référence d'ouverture**

Établit une référence d'ouverture rapide sur les parties contenues dans la base

**E-mail**

Expédie la base dans un [Courriel](#)

**Éditer - Copier**

Marque la base pour la copie

**Éditer - Coller**

Ajoute les parties marquées à coller à la fin de la base.

**Éditer - Tout sélectionner**

Sélectionne toutes les icônes des bases

**Supprimer**

Efface l'icône dans 'Mes Bases' et conserve les fichiers.

**Effacer fichiers**

Efface totalement la base du disque dur.

**Renommer**

Change le titre de l'icône de la base.

**Outils**

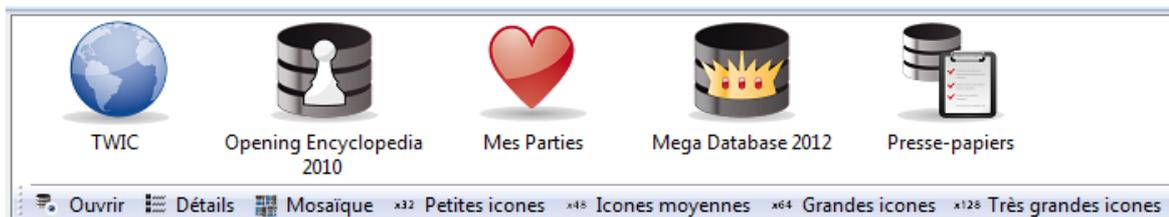
Ouvre un menu avec les fonctions de [Gestion de la base](#)

**Propriétés**

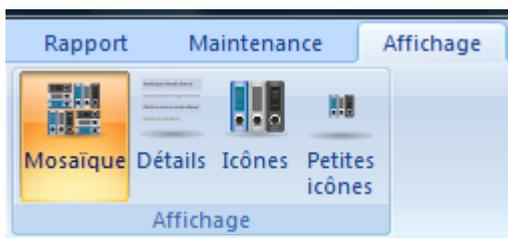
Indique les [Propriétés de l'icône de la base](#)

### 2.8.1.4 Afficher date de création d'une base

Dans la fenêtre des bases il existe plusieurs modes d'affichage des bases installées. La plus simple est la liste des bases avec de grandes icônes.



L'affichage des détails est le plus informatif. On l'obtient par *Affichage Détails*.



On obtient ainsi de nombreuses informations supplémentaires dans la fenêtre des bases.

Titre	Parties	Format	Chemin	Date	Usage	Créé
Presse-papiers	0	CLI	..\ChessBase\NoGames\CliDBs\CBMain.cli			
Abby Marshall	28	CBH	..\ChessBase\Bases\Abby Marshall.cbh	23/9/2010	71	
D00abk.pgn	2192	PGN	..\ChessBase\Work\DOO\abk\D00abk.pgn	29/9/2010	33	
D00ctg.pgn	1076	PGN	..\ChessBase\Work\DOO\ctg\D00ctg.pgn	15/9/2010	24	
EngTourn.cbh	17562	CBH	..\ChessBase\CompBase\EngTourn.cbh	23/10/2010	798	
Gambit Evans Jan...	6	CBH	..\ChessBase\Database\Work\Gambit Evans Jan Pilski.cbh	3/10/2010	20	
Mega Database 2...	4126340	Base ...	..\ChessBase\Bases\Mega Database 2009.cbh	5/10/2010	121	
Mes Parties	208	CBH	..\ChessBase\Bases\ceo.cbh	23/10/2010	527	
TWIC	1075917	CBH	..\ChessBase\Bases\Twic.cbh	5/10/2010	475	
WM2010.cbh	12	CBH	..\ChessBase\Bases\WM2010.cbh	17/10/2010	592	

Dans la colonne *Usage* on voit la fréquence avec laquelle la base a été utilisée. La colonne *Créé* permet de trier les bases par date de création.

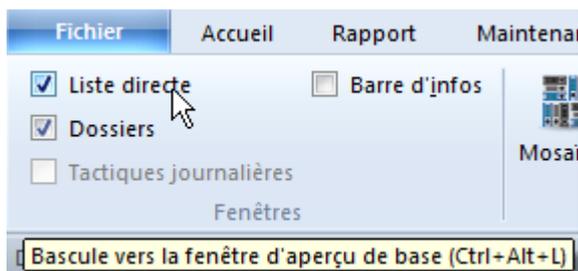
**Remarque:** Le programme n'affiche plus l'icône de base si celle-ci n'est plus utilisée pendant un délai assez long. La base n'est bien sûr pas effacée physiquement du disque dur. Vous pouvez recharger et reprendre la base dans la fenêtre des bases.

### 2.8.1.5 Fenêtre d'aperçu dans la liste directe

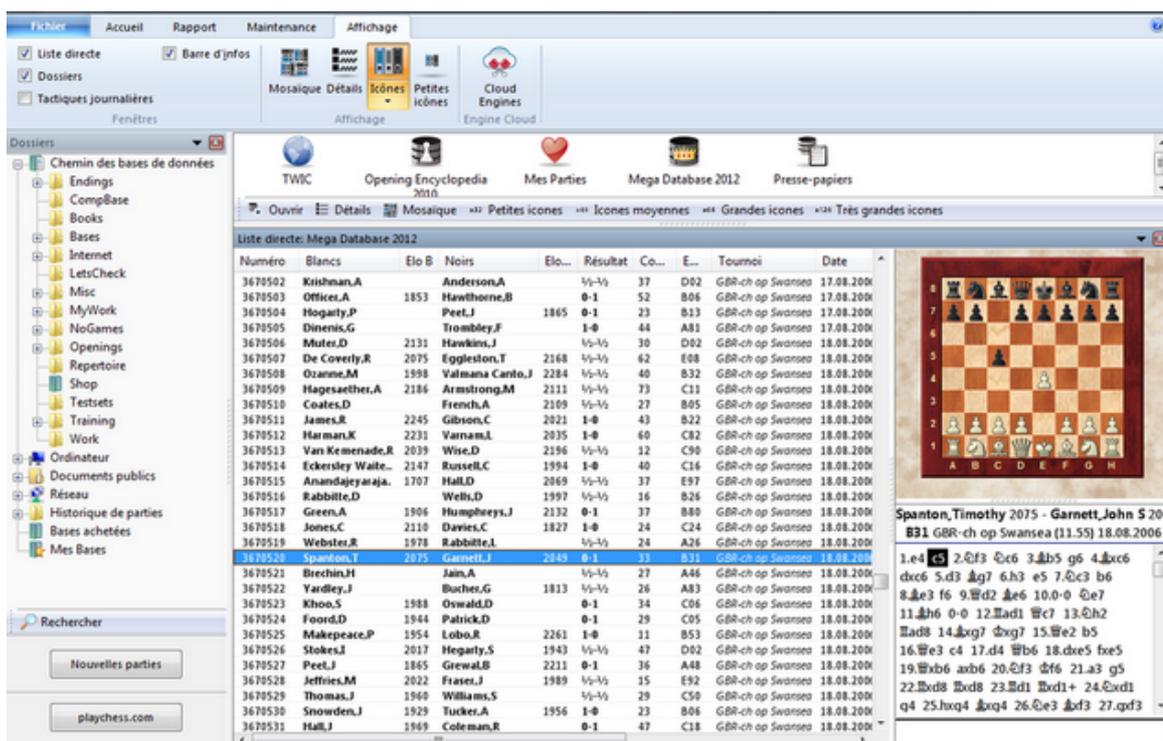
La fenêtre des bases est le centre de commandes de ChessBase. C'est ici que vous gérez et affichez les bases installées sur votre système.

La liste directe a obtenu une extension très utile.

On active la liste directe sous *Affichage Liste directe*.

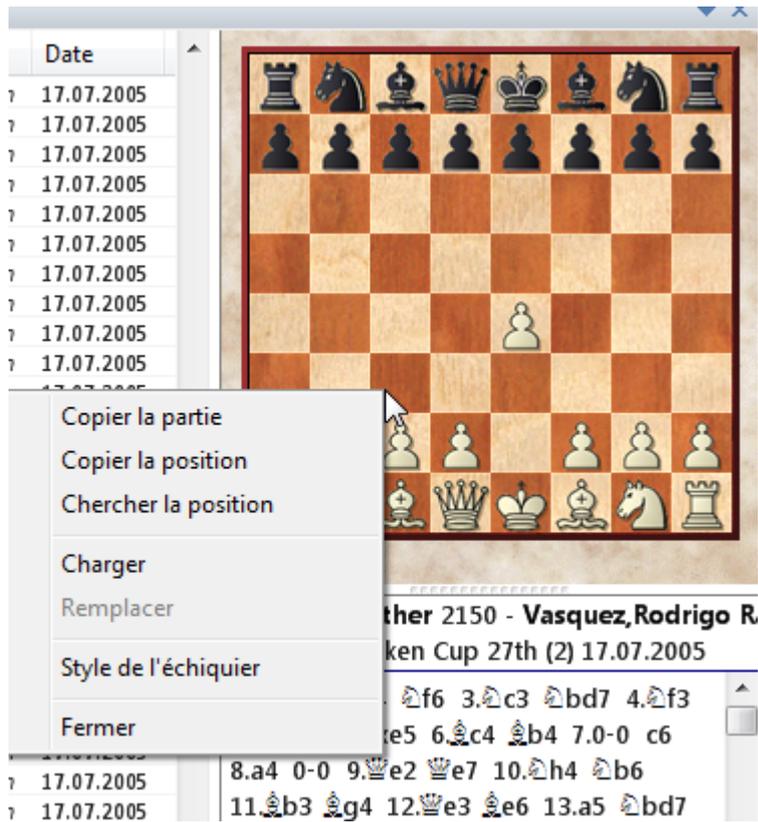


Avec la liste directe vous ouvrez une fenêtre supplémentaire. Dans celle-ci apparaît la liste des parties de la base sélectionnée dans la fenêtre principale.



Dans la liste directe un aperçu d'échiquier est intégré. Si un élément de la liste de parties est sélectionné celle-ci est prise en compte dans l'aperçu.

On peut ainsi rejouer une partie à l'aide des quatre flèches directement dans la fenêtre des bases, sans ouvrir spécialement une fenêtre d'échiquier. Avec les touches flèches (haut / bas) on choisit la partie désirée dans la liste, avec les deux flèches <- ou -> on rejoue la notation de partie. On peut aussi activer les flèches de navigation ou le curseur sous l'aperçu d'échiquier si on préfère utiliser la souris.



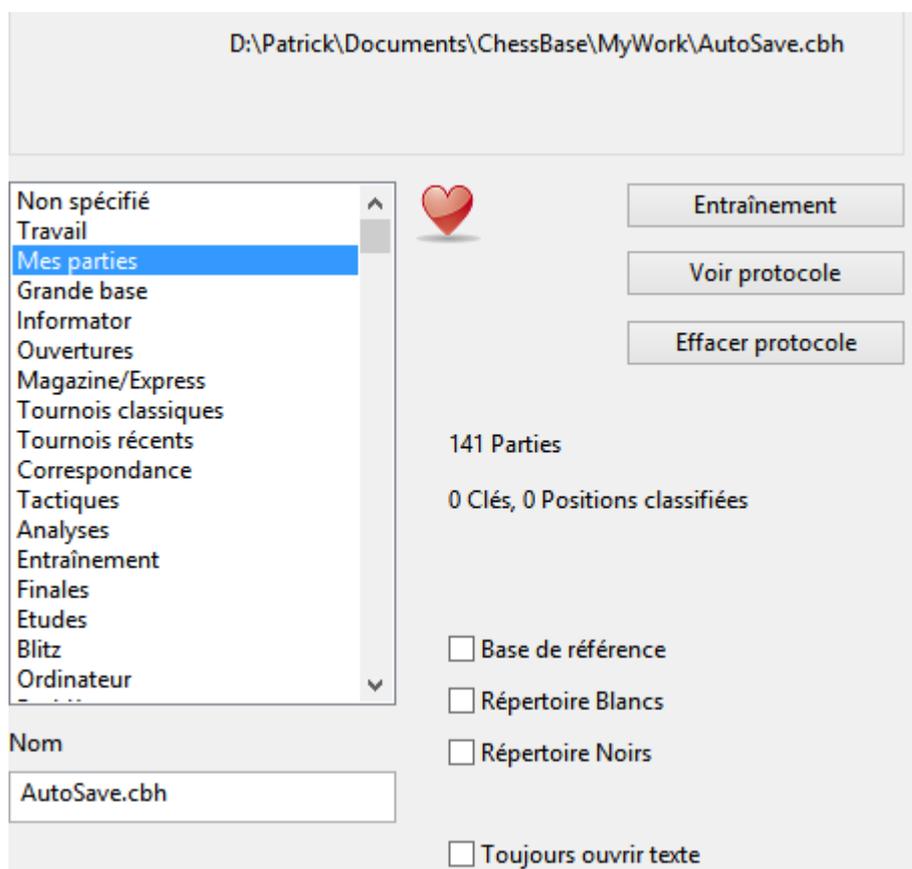
#### 2.8.1.5.1 Double clic sur l'échiquier rapide

Chargement aisé de parties depuis l'[échiquier rapide](#) (échiquier dans liste de parties).

Double clic sur un coup dans la [notation](#) charge la partie sur l'échiquier normal à la position sélectionnée.

### 2.8.1.6 Type de bases

Le type d'une base est indiqué dans la [Fenêtre des bases](#) par le menu clic droit sur une icône et *Propriétés*. Le type de base détermine son icône.



#### **Icône de base pour les bases Cloud**

Sous propriétés dans la fenêtre des bases on ne peut pas affecter durablement une icône aux [bases Cloud](#). L'affichage des icônes dépend de l'inscription. Dès que l'on est connecté les icônes des bases Cloud sont automatiquement affichées dans "Mes Bases". Lors de la déconnexion elles sont à nouveau enlevées.

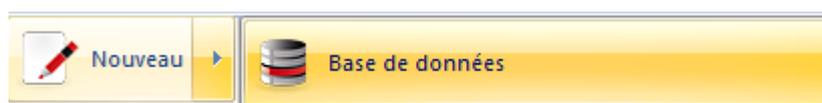
- Non défini**
- En travaux**
- Mes parties**
- Grande base de données**
- L'Informateur**
- Ouvertures**
- Magazine/Express**
- Classique**
- Tournois récents**

**Par correspondance****Tactiques****Analyses****Entraînement****Finales****Études****Blitz****Ordinateurs****Problèmes****Mazette****Gambit****BdF****Match****Biographie****Multimédia****Important****Texte****Internet****E-mail**

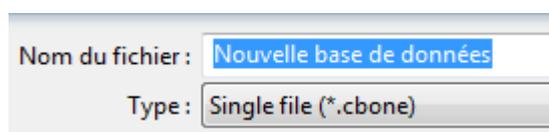
et toutes les nationalités (drapeaux).

### 2.8.1.7 Format de base \*.cbone

ChessBase utilise à présent un nouveau format de base avec l'extension **\*.cbone**.



Dans le dialogue des fichiers on trouve aussi la prise en compte du nouveau format de fichier.

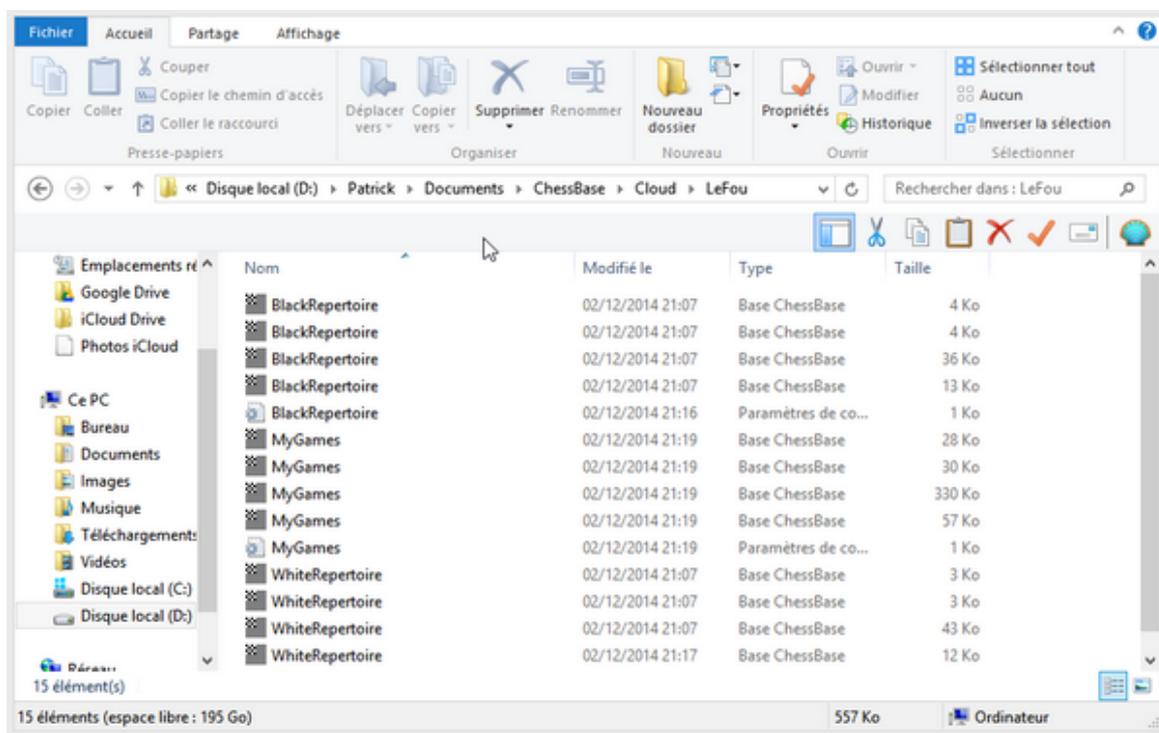


L'avantage de ce format de fichier est que la base est enregistrée dans un seul fichier à l'inverse du format CBH. C'est pourquoi il est idéal pour faire des copies de sécurité ou si vous voulez transmettre/envoyer une base. Si vous utilisez beaucoup de petites bases vous devriez utiliser ce format de données.

### 2.8.1.8 Format de base \*.cloud

Nouveau dabs in ChessBase 13 est le [format de base](#) avec l'extension **\*.cbcloud**.

Les base avec l'extension **\*.cbcloud** ont une fonctionnalité complète en ce qui concerne l'édition et la modification.



On peut, comme avec les autres formats, sauvegarder, remplacer, copier ou supprimer (également les doublons) des parties. Recherches et tri des listes de parties sont également prévus.

Le format CBCloud ne comprend que quatre fichiers.

Nom	Modifié le	Type	Taille
MyGames.cbclatt	02/12/2014 21:19	Base ChessBase	28 Ko
MyGames.cbclhdr	02/12/2014 21:19	Base ChessBase	30 Ko
MyGames.cbclmov	02/12/2014 21:19	Base ChessBase	330 Ko
MyGames.cbcloud	02/12/2014 21:19	Base ChessBase	57 Ko

Il n'a pas d'index de parties pour joueurs/tournois, etc. Il peut enregistrer toutes les données comme le format CBH mais possède moins de possibilités d'accès en raison du manque des fichiers index.

### 2.8.1.9 Déclarer le type de fichiers

Sous Windows, les différents types de fichiers sont déclarés pour les programmes utilisés. Si l'on double clique par ex. sur un fichier graphique \*.jpg, un programme de traitement d'images est lancé.

Ceci est également possible pour tous les types de fichiers pouvant être utilisés dans ChessBase. Les bases de données et les arbres de positions ont des extensions de fichiers différents. Si elles n'ont pas été prises en compte lors de l'installation par Windows on peut le faire ultérieurement.

*Ruban Maintenance Enregistrer types de fichiers*



Le programme enregistre les types de fichiers concernés après confirmation.

### 2.8.1.10 Le Presse-papiers

Le Presse-papiers enregistre les liens vers des parties d'autres bases. Il se comporte comme une "vraie" base, mais on ne peut pas y sauvegarder de façon permanente. Dans le Presse-papiers vous rassemblez par ex. des parties que vous voulez retenir en fouinant dans une ou plusieurs bases.

L'icône du Presse-papiers est affichée en permanence dans "[Mes Bases](#)":



#### **Pour enregistrer des parties dans le Presse-papiers:**

Glissez dans la fenêtre des bases l'icône d'une base sur le Presse-papiers.

Ouvrez une liste de partie *Clic droit -> Éditer -> Parties sélectionnées->vers le Presse-papiers* (touche F5)

Marquez les parties dans une liste et appuyez sur Ctrl-C. Changez vers la fenêtre du Presse-papiers ou cliquez sur l'icône du Presse-papiers et appuyez sur Ctrl-V.

Marquez les parties dans une liste et *Clic droit -> Éditer -> Copier*. Passez dans la fenêtre du Presse-papiers ou cliquez sur l'icône du Presse-papiers et *Clic droit -> Éditer -> Coller..*

Dans [Encyclopédie des Joueurs](#), [\[\\*\]\\*\[\\*\]\\*Répertoire des tournois](#), [Répertoire des commentateurs](#) ou [Répertoire des sources](#) appuyez sur F5 ou ouvrez par *Clic droit -> Parties sélectionnées->presse-papiers*. On peut choisir plusieurs lignes (avec Ctrl-clic).

Le Presse-papiers est enregistré lorsqu'on quitte le programme. Son contenu reste disponible lors de la prochaine session.

#### **Pour effacer des parties du Presse-papiers:**

Ouvrez le Presse-papiers par un double clic sur l'icône de la base (voir ci-dessus).

Choisissez à l'aide de Maj-Flèche-Bas les parties dans la liste. Appelez le *Menu Éditer -> Supprimer*.

Ouvrez le Presse-papiers et le *Menu Éditer -> Vider Presse-papiers* pour ôter toutes les parties en même temps.

Clic droit sur l'icône du Presse-papiers et *Vider Presse-papiers*.

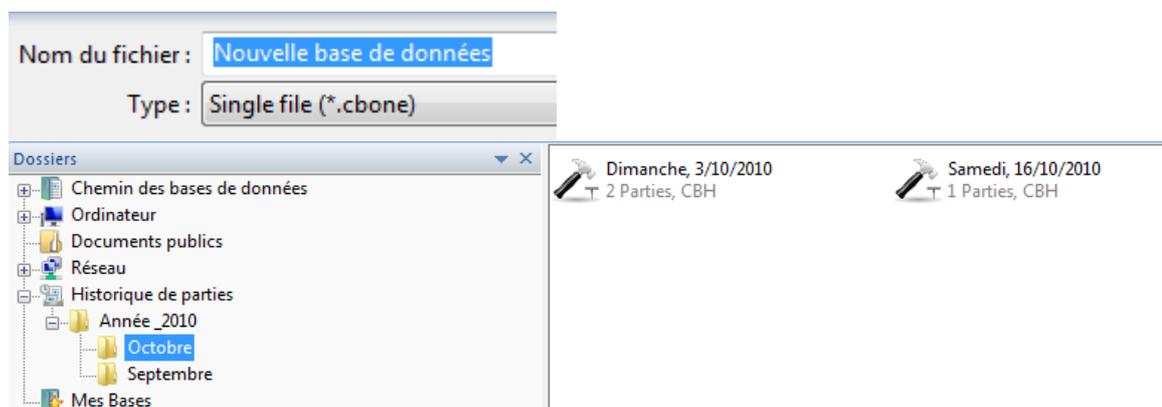
Raccourci clavier Ctrl-Alt-V dans la fenêtre des bases vide le Presse-papiers.

#### **Pour copier des parties du Presse-papiers dans une autre base:**

Glissez l'icône du Presse-papiers sur l'icône d'une autre base pour y copier toutes les parties

### 2.8.1.11 Historique de parties

Dans la fenêtre des bases, on trouve, dans la fenêtre de gauche, l'élément *Historique de parties*. Le programme crée un protocole des activités de l'utilisateur. Toutes les bases sauvegardées et chargées sont enregistrées chronologiquement suivant année, mois et jour.



Clic droit -> *Affichage* -> *Détails* offre un affichage particulièrement intéressant, par ex. la fréquence d'utilisation.

*Conseil*: Clic droit sur *Année* dans la fenêtre de gauche - **Recherche** démarre un masque de recherche et filtre dans l'historique toutes les parties enregistrées selon les critères définis.

#### **Désactiver l'historique**

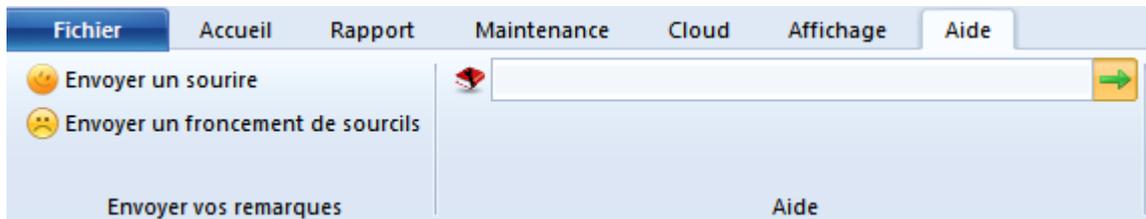
Sous *Menu général - Options - Divers* on peut désactiver l'enregistrement de l'historique.

### 2.8.1.12 Nouveau dans ... base sélectionnée

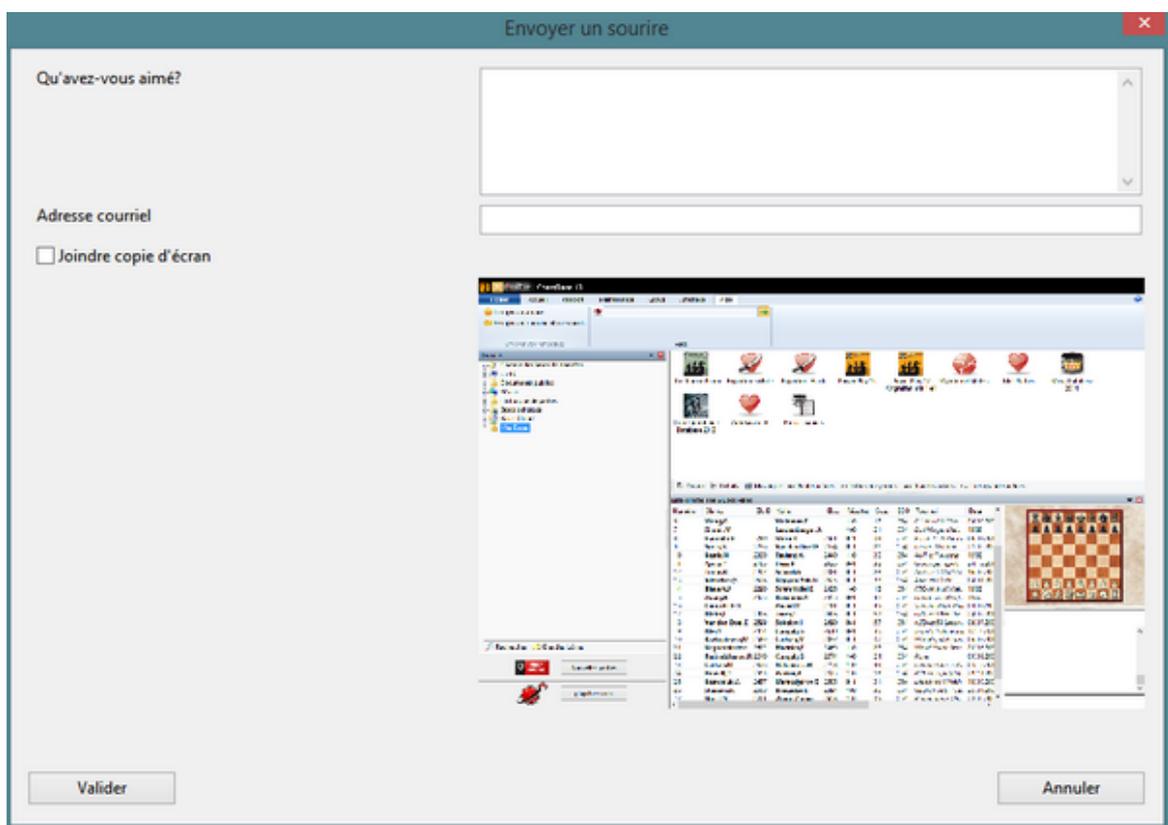
Une nouvelle [fenêtre d'échiquier](#) (ou une nouvelle position ou un nouveau texte) peut être liée dans la base sélectionnée. Le nom de celle-ci est affichée dans le menu. La sauvegarde s'effectue sans confirmation dans cette base.

### 2.8.1.13 Fonctions d'aide

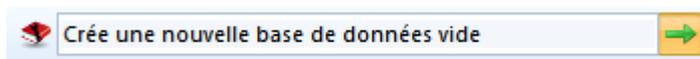
Dans la [fenêtre des bases](#) vous pouvez obtenir un soutien concernant le programme par le menu **Aide** ou envoyer des commentaires aux développeurs du programme.



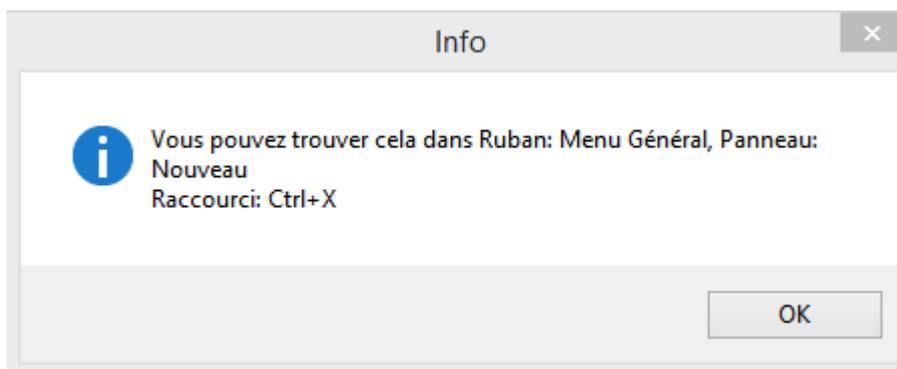
"Envoyer un sourire" ou "Envoyer un froncement de sourcils" transmet l'humeur aux développeurs. Un formulaire de saisie est ouvert. Vous pouvez envoyer la description d'un problème y compris une copie d'écran aux développeurs.



Dans la zone de saisie et par un clic sur la flèche on peut demander d'autres conseils.



Les raccourcis aux fonctions sont affichés.



 Par un clic sur l'icône point d'interrogation au bord supérieur droit de l'écran on démarre la documentation du programme.

## 2.8.2 Fenêtre de liste

### 2.8.2.1 Fenêtre de liste

Un double clic sur une icône de base (clavier: Entrée) ouvre la fenêtre de liste de la base.

Texte	Parties	Joueurs	Tournois	Commentateur	Sources	Équipes	Duvertures	Thèmes généraux	Tactique	Stratégie	Finales				
Número	Blancs	Elo B	Noirs	Elo...	Résultat	Cou...	ECO	Tournoi	Date	VCS	F	Médai...	Commentat...		
2848779	Benhamouda,M	1330	Rivier,K	1220	1-0	37	D07	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848780	Birebent,G	1790	Ernouf,A	1880	0-1	40	A49	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848781	Blot,D	1820	Habunek,P	1620	1-0	31	B22	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848782	Boussaha,B	1199	Bonnuit,S	1640	½-½	34	C02	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848783	Chanut,P	1399	Miolane,L	1300	1-0	53	C44	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848784	Couradin,B	1610	Audigier,R	1140	1-0	39	C55	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848785	Couronne,P	1710	Epstein,R	1499	1-0	21	A01	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848786	Davout Davers..	1950	Benhamouda,F	1570	1-0	38	C50	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848787	Fayolle,G	1920	Billoire,C	2050	0-1	72	B33	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848788	Fischer,J	1810	Stover,R	1960	½-½	18	B23	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848789	Francois,J	1820	Laurent,D	2142	0-1	46	C44	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848790	Gilles de la Lon..	1610	Piot,O	2247	0-1	50	A45	Montigny le Bret.	30.12.2003						
2848791	Hardy,A	1820	Gaillard,M	2062	½-½	36	D46	Montigny le Bret.	30.12.2003						

La fenêtre de liste a douze onglets pour les répertoires de la base. De gauche à droite: **Texte** - Affiche les [textes de base](#) d'une base de données.

**Parties** - [Liste des parties](#) de la base dans l'ordre de leur sauvegarde sur le disque. Accès en feuilletant, par filtre et tri.

**Joueurs** - Le [répertoire des joueurs](#)

**Tournois** - [Répertoire des tournois](#)

**Commentateurs** - [Répertoire des commentateurs](#)

**Sources** - [Répertoire des sources](#)

**Équipes** - [Répertoire des équipes](#)

**Ouvertures** - [Clés des ouvertures](#)

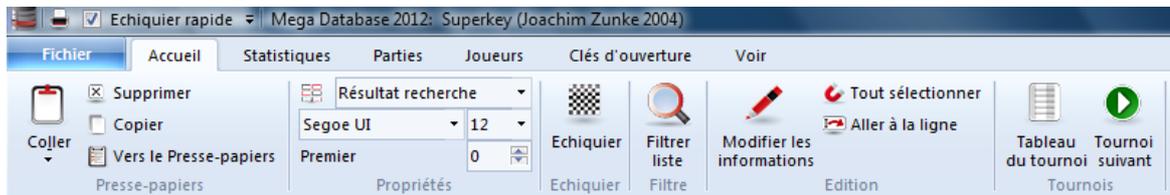
**Thèmes** - [Clés de thèmes](#) pour les thèmes généraux

**Stratégie** - [Clés de thème](#) pour les thèmes stratégiques

**Tactique** - [Clés de thème](#) pour les thèmes tactiques

**Finales** - [Clés de thèmes](#) pour les finales

Le ruban au-dessus de la fenêtre de liste :



Pour faire par ex. les opérations suivantes

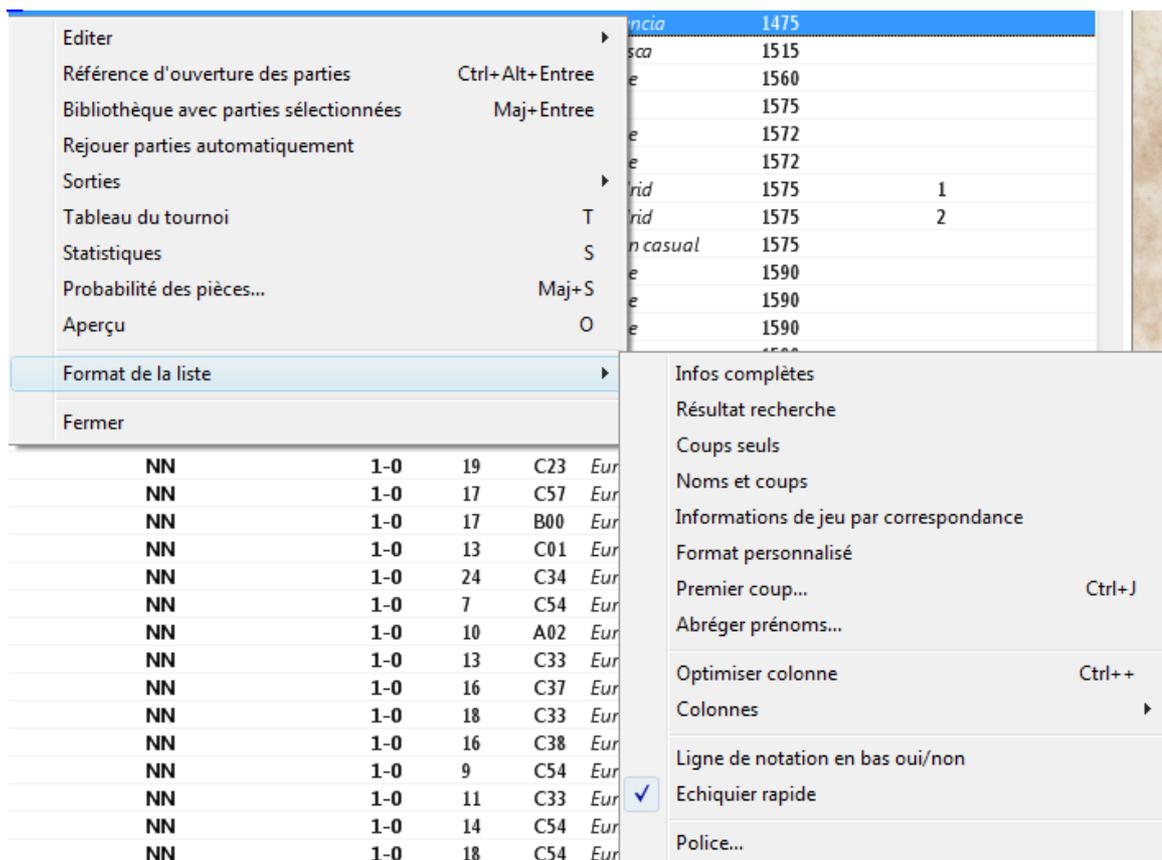
- Marquer parties à copier.
- Coller parties dans la base.
- Effacer parties sélectionnées.
- Imprimer parties sélectionnées.
- Filtrer liste de parties avec le masque de recherche.
- Éditer les en-têtes des parties/répertoires sélectionnés.
- [Archiver](#) base de données
- Établir une [grille de tournoi](#).
- Statistiques des parties sélectionnées

### 2.8.2.2 Affichage de liste

Les informations des différentes liste ([liste de parties](#), [Répertoire des joueurs](#), [Répertoire des tournois](#), [Liste des commentateurs](#), etc.) peuvent être triées dans les colonnes.

La *Liste de parties* contient la liste des textes, parties ou fragments de partie avec les éléments (si disponibles): Joueurs (titre du texte), tournoi, code ECO, date, résultat, nombre de coups, etc.

**Clic droit dans la fenêtre de liste -> Format de la liste** offre les options pour paramétrer la fenêtre de liste individuellement.



Choisissez par ex. dans la liste de parties *Format de la liste* -> *Colonnes* -> *Toutes les colonnes*. Veuillez noter la possibilité de pouvoir obtenir rapidement des informations supplémentaires par un clic de souris avec le [tri des colonnes dans la liste](#).

L'option "*Toutes les colonnes*" augmente considérablement le contenu des informations de la liste. Quand vous glissez vers la droite avec l'ascenseur en bas de l'écran, vous trouverez de nombreuses informations complémentaires, par ex. l'affichage de la notation de partie.

**Conseil:** *Liste de parties* -> *Outils* -> *Classifier les ouvertures* -> *Matériel position finale* affiche une colonne avec la constellation du matériel de la partie.

Matériel final	Elo av.	Elo max.
DTTC6P - ..	1650	1760
6P - 6P	1660	1780
TFFC6P - T..	1555	1590
TFC6P - TF..	1544	1590

*Astuce:* Au passage de la souris sur un élément de liste, une "*bulle d'aide*" est affichée.

Dans une liste de parties on trouve parfois des abréviations comme par ex. "P" pour position, l'élément contient donc un fragment de position.

[Fixer le tri](#)

### 2.8.2.3 Bulles d'aide

Dans les affichages des listes des "*bulles d'aide*" sont intégrées.

Quand vous frôlez un élément avec le curseur de la souris des informations complémentaires sont affichées dans les bulles d'aide.

Exemple: Passez avec le curseur de la souris dans la colonne "*Notation*" dans la liste de parties.

1.e4 c5 2.c3 ♖a5 3.♘c4 ♜c6 4.♜f3 d6 5.0-0 ♜f6 6.♞e1 e6 7.♞a3 a6 8.d4 ♞e7 9.♞d3  
 1.e4 c5 2.♜f3 e6 3.c3 d4 B22: Défense sicilienne (variante Alapine) ♜g3 b5 9.a3 ♞  
 1.e4 c5 2.c3 d5 3.exd5 ♜d3 4.d4 ♜f3 ♞g4 0.♞e2 e6 7.0-0 ♜c6 8.♞e3 cxd4 9.  
 1.e4 c5 2.c3 ♜c6 3.♜f3 d6 4.d4 ♞g4 5.♞e2 ♜f6 6.♞c2 ♜xf3 7.♜xf3 cxd4 8.cxd4 ♜xd

Dans la colonne on voit la [notation](#) et la bulle d'aide affiche le nom de l'ouverture de la partie choisie.

### 2.8.2.4 Tri des colonnes dans les listes

Si une liste est ouverte, par ex. la liste de parties, toutes les informations sont triées et décomposées en colonnes.

*Astuce: Clic droit Fenêtre de liste -> Format de la liste -> Colonnes -> Toutes les colonnes* active toutes les colonnes à l'affichage.

Pour tous les affichages de liste on peut, avec la touche gauche de la souris enfoncée, *changer et configurer au choix de l'utilisateur* les colonnes. Un clic sur le titre de colonne trie les informations de la colonne, un nouveau clic inverse le critère de tri.

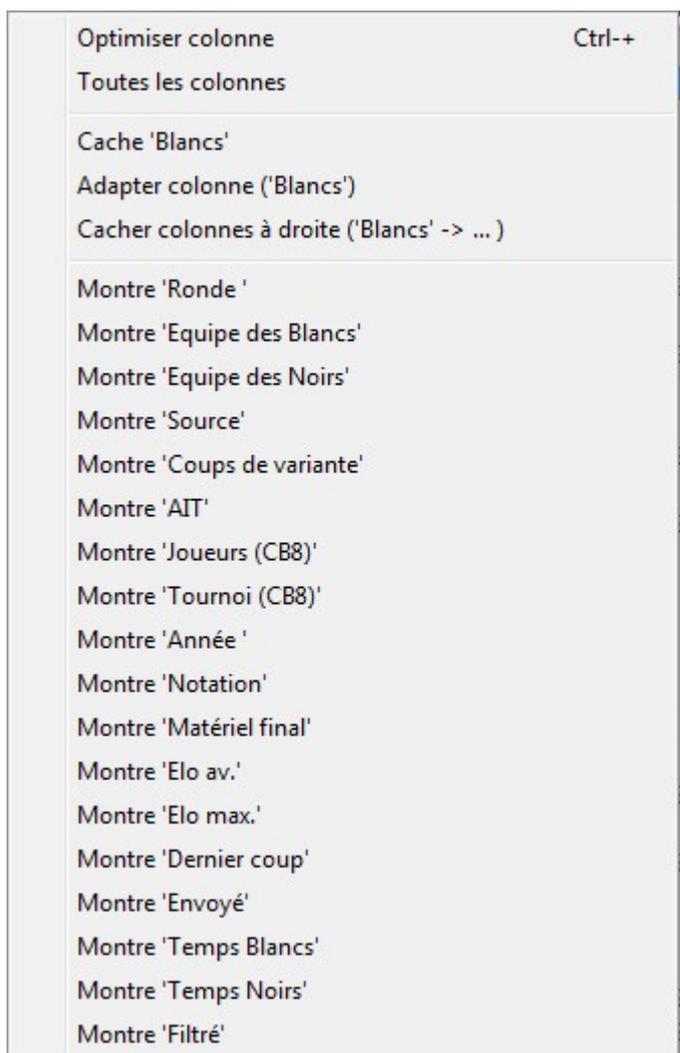
Exemple: Un clic sur *Blancs* trie par ordre alphabétique la liste, un nouveau clic inverse le tri.

Clic sur *Elo B* trie la liste à partir du plus fort joueur, un nouveau clic sur le titre de colonne inverse l'ordre de tri.

La colonne triée est marquée par une petite barre rouge dans le titre de la colonne.



**Conseil:** Clic droit sur la barre des titres de colonne ouvre un menu contextuel. On peut définir l'affichage des colonnes, par ex. activer ou désactiver les différentes colonnes.



Le séparateur entre les lignes de titre peut être déplacé avec la souris.

**Astuce:** Par l'[option de filtre](#) vous pouvez faire des recherches précises pour les parties de la liste.

--> voir aussi [Fixer le tri](#)

### 2.8.2.5 Parties Top dans la liste des parties

Dans la liste des parties d'une base, une nouvelle colonne a été ajoutée.

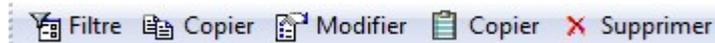
ECO	Top partie
B51	
B07	
D12	Top partie
...	

Le tri *Top partie* se base sur le critère niveau Elo.

Lors du tri sur la colonne *Importance théorique* le programme prend en compte en plus le critère de date.

### 2.8.2.6 Option de filtre dans les listes

Dans les listes au bas de l'écran se trouve une barre de fonctions avec laquelle on peut éditer des parties sélectionnées.



#### **Exemples d'utilisation:**

##### **Filtre**

Fenêtre de bases -> Clic droit MegaBase -> Recherche démarre le [masque de recherche](#)

Dans le champ de saisie "Blancs" du masque de recherche -> "Kasparov" -> OK. Le programme liste dans le résultat de la recherche toutes les parties de Garry Kasparov qui sont incluses dans la base de données .

Clic sur "Filtre" réactive à nouveau le masque de recherche. Important pour comprendre le processus: la recherche se concentre sur les parties contenues dans la liste et non sur l'ensemble de la base, par ex. la base de référence. Saisissez "Karpov" pour les Blancs et mettez une coche dans l'option "Utiliser filtre". Le programme filtre toutes les parties que Kasparov a joué contre Karpov.

On peut affiner la recherche. A nouveau clic sur "Filtre", redémarre le masque de recherche. Dans le champ de saisie pour les "Blancs", se trouve toujours encore "Karpov". Mettez une coche dans "Uniquement victoires".



Le programme liste toutes les parties que Karpov a remportées face à face Kasparov.

**Astuce:** [Trie de colonne](#) offre des informations complémentaires. Clic sur "Date" affiche chronologiquement les victoires de Karpov face à Kasparov.

Si l'icône "Filtre" reste rouge  , l'option de filtrage du masque de recherche est toujours active.

Un nouveau clic sur l'icône de filtre rouge désactive le critère de filtrage .

---

##### **Copier**

Copie les parties marquées dans le Presse-papiers Windows

**Modifier**

Ouvre un dialogue pour modifier les parties sélectionnées

**Copier** (vers/depuis Presse-papiers)

Copie les parties sélectionnées dans le [Presse-papiers](#)

**Supprimer**

Définit les parties marquées comme effacées.

**2.8.2.7 Liste de parties**

Texte	Parties	Joueurs	Tournois	Commentateur	Sources	Equipes	Ouvertures	Thèmes généraux	Tactique	Stratégie	Finales
Numéro	Blancs	Elo B	Noirs	Elo N	Résultat	Coups	ECO	Top partie	Importance théorique		
1074829	Stojanovic,M	2112	Majdan,J	2333	0-1	74	B51				
1074830	Dworakowska,J	2315	Blagojevic,L	2013	1-0	45	B07				
1074831	Pham Le Thao Ngu..	2304	Kulovana,E	2359	½-½	43	D12	Top partie			
1074832	Nemcova,K	2283	Nguyen Thi Mai Hu..	2258	1-0	43	B36				
1074833	Nguyen Thi Thanh..	2306	Havlikova,K	2318	1-0	40	D77	Top partie			
1074834	Olsarova,T	2215	Hoang Thi Nhu Y	2214	1-0	42	B01				
1074835	Pokorna,R	2370	Mamedjarova,Z	2234	0-1	53	C45				
1074836	Mamedjarova,T	2301	Kochetkova,J	2327	½-½	40	B22	Top partie			
1074837	Mrvova,A	2253	Mammadova,G	2293	0-1	52	B30				
1074838	Isgandarova,K	2172	Machalova,V	2229	1-0	39	B59				

Dans chaque liste de parties, il existe un vaste menu Clic droit, dont les éléments dépendent de ce qu'il y ait une ou plusieurs parties *sélectionnées*, c-à-d marquées par une barre noire.

Sélection de parties: Deux clics avec a touche Maj. maintenue sélectionne toutes les parties comprises dans l'intervalle. Clics avec la touche Ctrl maintenue, sélectionne les parties une à une.

**Éléments du menu Clic droit**

12	Polerio,G	Busn	Editer	
13	Saduleto,G	Poler	Référence d'ouverture des parties	Ctrl+Alt+Entree
14	Saduleto,G	Poler	Bibliothèque avec parties sélectionnées	Maj+Entree
15	Polerio,G	D'Ar	Rejouer parties automatiquement	
16	Greco,G	NN	Sorties	
17	Greco,G	NN	Tableau du tournoi	T
18	Greco,G	NN	Statistiques	S
19	Greco,G	NN	Probabilité des pièces...	Maj+S
20	Greco,G	NN	Aperçu	O
21	Greco,G	NN	Format de la liste	
22	Greco,G	NN	Fermer	
23	Greco,G	NN		
24	Greco,G	NN		
25	Greco,G	NN		
26	Greco,G	NN		
27	Greco,G	NN		

**Éditer**

Le menu [Éditer](#) contient les fonctions pour sélectionner, copier et éditer la liste.

**Bibliothèque avec parties sélectionnées**

Créé un arbre de position avec statistiques incluses depuis les parties sélectionnées

**Tableau de tournoi**

Créé une [grille](#) du tournoi sélectionné

**Statistiques**

[Statistiques](#) des résultats des parties sélectionnées ou de toutes les parties

### Probabilité des pièce

Graphique des [probabilités des pièces](#) pour toutes les parties ou celles sélectionnées.

### Aperçu de la partie

[Aperçu](#) des parties sélectionnées en plusieurs diagrammes.

### Format de la liste

Menu pour le choix des formes d'affichage et des [propriétés](#) de la liste.

### Fermer

Ferme la fenêtre.

**Astuce:** L'affichage de la liste est décomposé en colonnes. Avec le [tri des colonnes](#) on peut trier les listes.

Les listes de parties dans la grande fenêtre de liste possèdent un vaste choix de [raccourcis clavier](#).

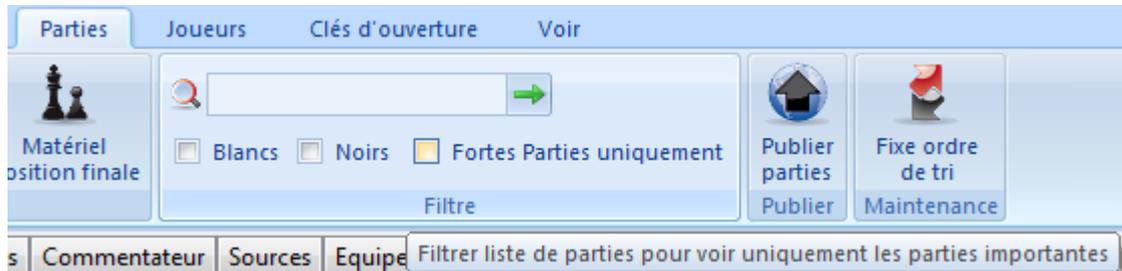
## 2.8.2.8 Déterminer bonnes parties

*Liste des parties - Outils - Déterminer bonnes parties*

ChessBase offre la possibilité de faire une présélection des parties affichées selon leur qualité avec le masque de recherche ou dans l'affichage de liste.

Pour que cette possibilité soit disponible, il faut que le programme classe la base utilisée.

Charger une base. Le classement est mis en oeuvre par *Outils - Fortes parties uniquement*.

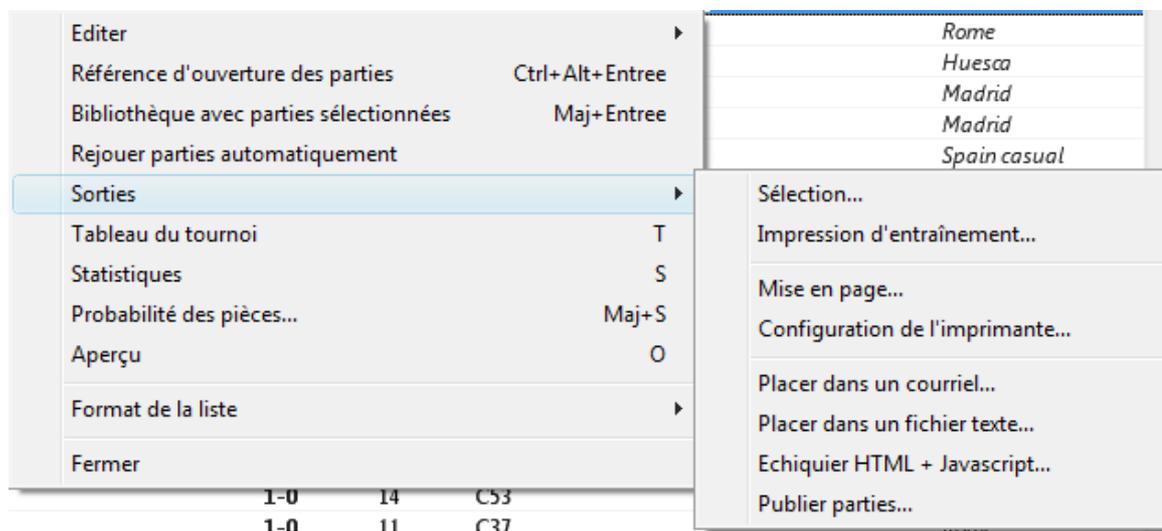


On peut ainsi optimiser l'affichage des parties selon la qualité des parties. La fonction ne prend par ex. en compte que les parties pour lesquelles un joueur a un minimum de 2350 Elo ou au moins un des joueurs a un titre de IM:GM. La fonction retient pas de parties de Blitz, de rapide ou de simultanée et tient compte de la longueur de la partie (au moins 7 coups doivent avoir été joués).

Les nulles rapides de moins de 20 coups ne sont pas prises en compte.

### 2.8.2.9 Menu clic droit pour sorties depuis liste de parties

Une sélection de partie de la [liste de parties](#) peut être imprimée, envoyée par courriel, transformée en Javascript ou éditée en différents formats de fichiers texte de formats.



#### **Imprimer partie**

Affiche l'aperçu d'impression des parties sélectionnées. Lancer l'impression par clic sur *Imprimer*.

#### **Imprimer l'entraînement**

Si les parties sélectionnées contiennent des exercices d'entraînement, celles-ci peuvent être imprimées avec les solutions sur une feuille différente. Amène l'aperçu d'impression, cliquez sur *Imprimer*.

#### **Mise en page**

Vous pouvez configurer la mise en page pour l'impression.

#### **Configuration de l'impression**

Ouvre un dialogue qui gère tous les réglages d'impression de ChessBase.

#### **Placer dans un courriel**

Les parties sélectionnées sont envoyées en un bloc par courriel.

#### **Placer dans un fichier texte**

Fichier texte des parties sélectionnées en différents formats.

#### **Fichiers HTML et Javascripts ...**

Transforme les parties avec tous les commentaires en une page HTML comprenant du Javascript, qui les rendent rejouables par les navigateurs Internet modernes. Peut être publiée directement sur Internet.

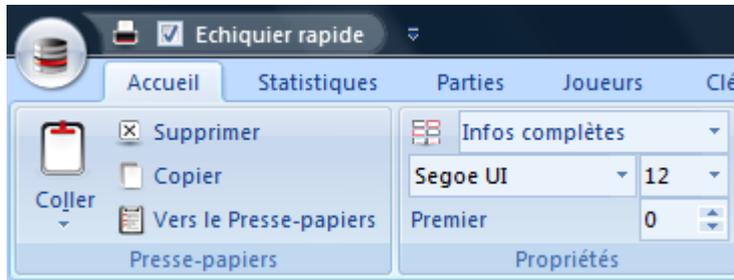
#### **Publier parties...**

Publie une partie avec Silverlight. ->[Détails](#)

### 2.8.2.10 Menu clic droit pour éditer dans liste de parties

Dans ChessBase, on peut copier des parties de presque chaque [liste de parties](#) dans une autre. Ceci est faisable à partir du menu Éditer, premier sous-menu du menu Clic droit de la liste.

Les fonctions sont également disponibles par les rubans



#### **Copier**

Sélectionne les parties à copier. Vous pouvez alors les insérer sur une [icône de base](#) ou dans une autre liste.

#### **Coller**

Ajoute les parties sélectionnées d'une autre base dans la base.

#### **Supprimer**

Marque les parties sélectionnées comme effacées.

#### **Tout sélectionner**

Marque toutes les parties de la liste. Est souvent utilisé avant *Copier* pour copier toutes les parties.

#### **Parties sélectionnées -> Presse-papiers**

Les parties sélectionnées sont transférées dans le [Presse-papiers](#).

#### **Chercher parties**

Détermination des critères de filtre avec le [masque de recherche](#). Pratique quand la liste contient déjà un grand résultat de recherche pour re-filtrer selon divers critères.

#### **Éditer les en-têtes de la partie**

Les en-têtes des parties sélectionnées sont éditer. Si plusieurs parties sont marquées, on vérifie si le nom d'un joueur apparaît dans toutes les parties et le nom et le niveau Elo sont traités.

#### **Détails**

Dans le sous-menu, on peut saisir les sources, [commentateurs](#), tournois pour les parties sélectionnées. De plus on peut effacer une remarque rédactionnelle ou le niveau Elo pour les parties sélectionnées.

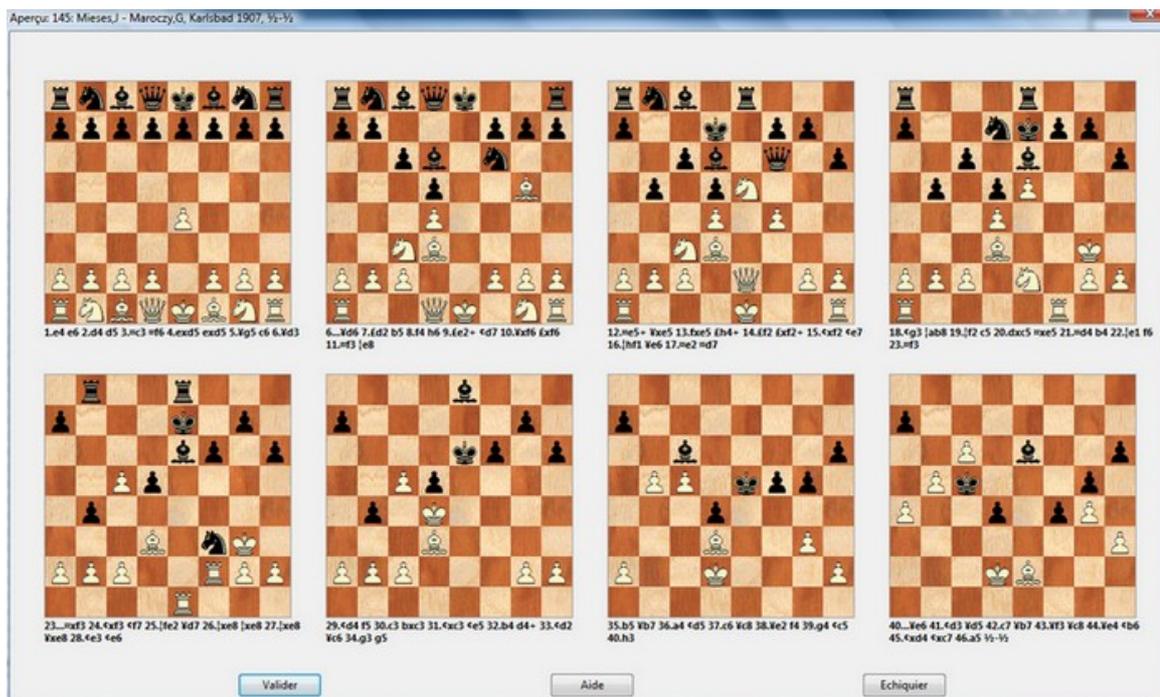
### 2.8.2.11 Aperçu de partie

Liste de parties Menu Clic droit -> *Synthèse de la partie* (Touche O).

Montre la synthèse de la partie en plusieurs diagrammes, on peut ainsi, d'un coup d'oeil, saisir toutes les phases d'une partie.

Entre les diagrammes de la synthèse de la partie, il y a le même nombre de coups. Le bouton *Partie* modifie la taille de l'échiquier.

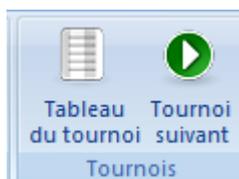
Un clic sur un diagramme charge la partie sur l'échiquier à la position donnée.



### 2.8.2.12 Grille de tournoi

Liste de parties, Menu Clic droit -> *Tableau du tournoi*.

Fenêtre de liste, *Accueil* -> *Tableau du tournoi*. Touche t



ChessBase reconnaît les types de tournoi suivants et produit leurs grilles correctement:

- Tournoi par rondes (Grille croisée)
- Match-Duel (Grille de match)
- Système suisse (Grille américaine)
- Rencontre par équipes (Liste des résultats individuels)
- Système Scheveninge (Double grille croisée)
- Système KO (Arbre de KO)
- Simultanée (Liste des résultats individuels)
- Tournoi incomplet (Classement simple)

Si l'[Encyclopédie des Joueurs](#) est installée, les drapeaux des joueurs sont intégrés:

**Hoogovens Wijk aan Zee 1971**

	1	2	3	4				
1	<b>Petrosian, Tigran V</b>	2640	+780	*	½	½	1	3.0 / 4
2	<b>Gligoric, Svetozar</b>	2600	+153	½	*	½	1	2.0 / 3
3	<b>Kortschnoj, Viktor</b>	2660	-46	½	½	*	½	1.5 / 3
4	<b>Hort, Vlastimil</b>	2600	-246	0	0	½	*	0.5 / 4

Durchschnitt Elo: 2625 <=> Cat: 15  
gn = 1.50 m = 0.90  
(7 Partien)

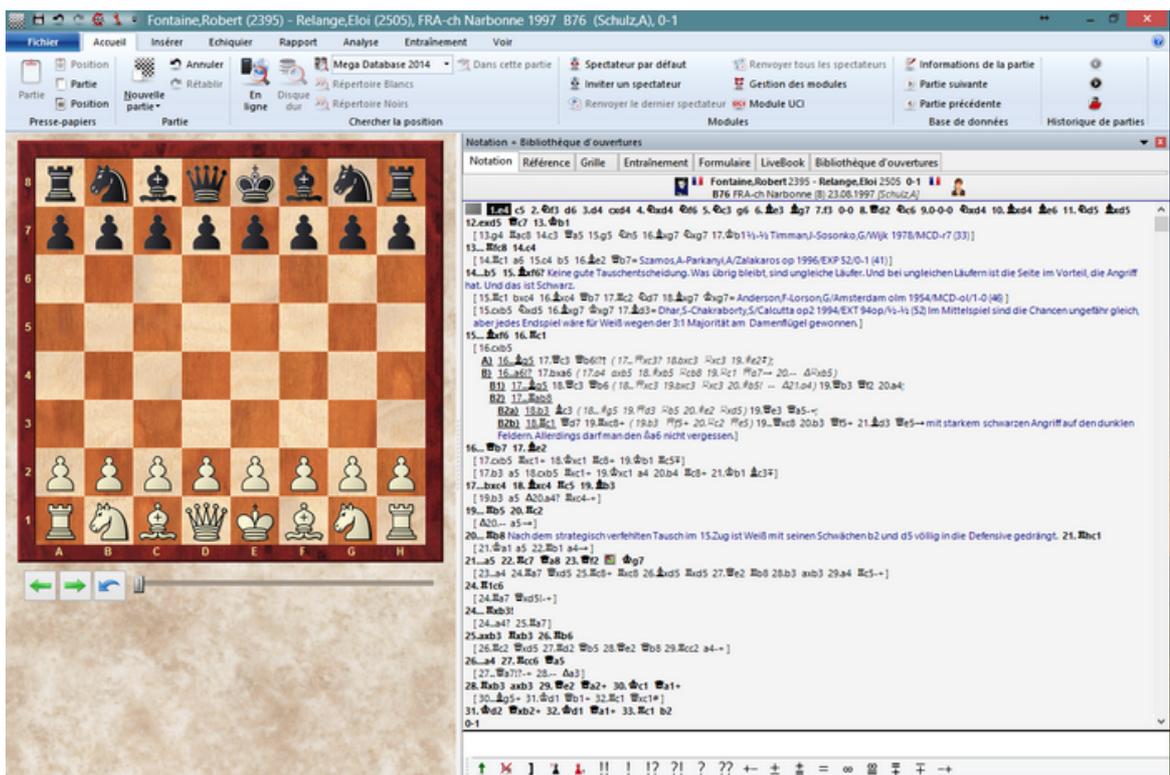
Double clic sur un résultat charge les parties dans la fenêtre d'échiquier.

Les grilles de tournois peuvent être copiées dans le presse-papiers Windows en ASCII ou directement éditées en un tableau HTML.

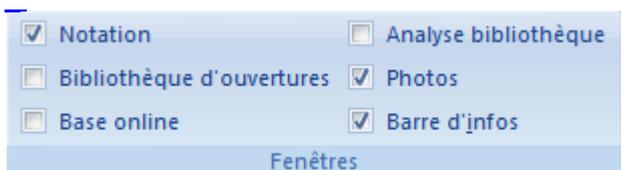
### 2.8.3 Fenêtre d'échiquier

#### 2.8.3.1 Fenêtre d'échiquier

Dans la fenêtre d'échiquier vous pouvez saisir, rejouer, analyser, commenter des parties et rechercher des parties de comparaison.



La fenêtre d'échiquier se compose des cadres suivants que vous pouvez [librement agencer](#)



## Échiquier

[Saisie de coups](#), menu de recherche par clic droit.

## Notation

Six onglets: [Notation](#), [Grille](#), [Entraînement](#), [Formulaire](#), [Bibliothèque d'ouvertures](#) et [Référence](#)

## Photos

Affiche, si [l'Encyclopédie des Joueurs](#) est installée, les photos, les drapeaux, l'orthographe correcte et l'âge des joueurs.

## Fenêtre d'arbre

Fenêtre particulière de l'arbre d'ouverture si la notation et l'ouverture doivent être comparées.

## Analyse de l'ouverture

La [fenêtre d'analyse de l'ouverture](#) calcul des variantes complètes à partir de la bibliothèque.

## Base de référence

Affiche le [Résultat de recherche dans la base de référence](#).

## Base Online

Affiche le [Résultat de la recherche dans la base en ligne](#).

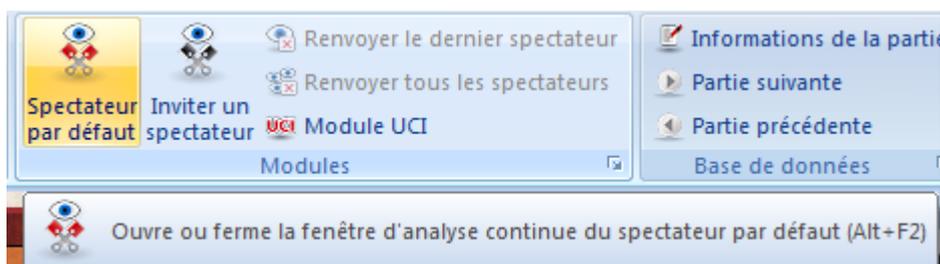
## Résultat de recherche

Résultat de n'importe quelle recherche. Utilisable par Drag&Drop comme pense-bête de partie.

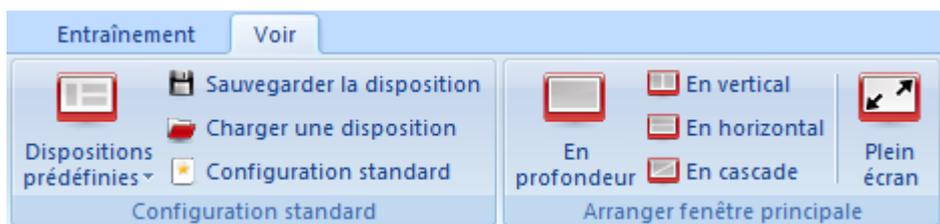
## Chess Media System

Lit les vidéos et les commentaires audio qui ont été créés [Chess Media System](#)

Les cadres sont enlevés par Clic droit -> *Fermer*. Alternative par Menu *Fenêtre* -> *Fenêtres*.



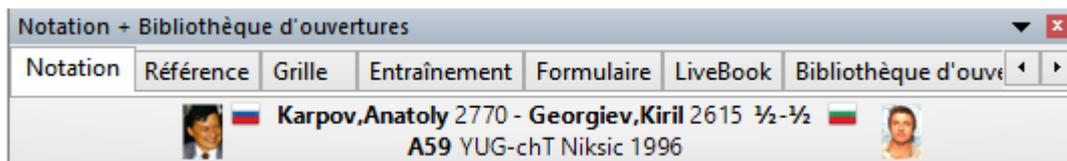
Avec le ruban *Accueil - Spectateur par défaut* on rajoute le *Module d'analyse par défaut* ou par *Inviter un spectateur un Module d'analyse* choisi dans la liste



Sous le ruban *Voir* vous trouverez des présentations prédéfinies des cadres. Avec *Sauvegarder/Charger une disposition* vous pouvez sauvegarder une présentation personnelle avec tous les modules d'analyse.

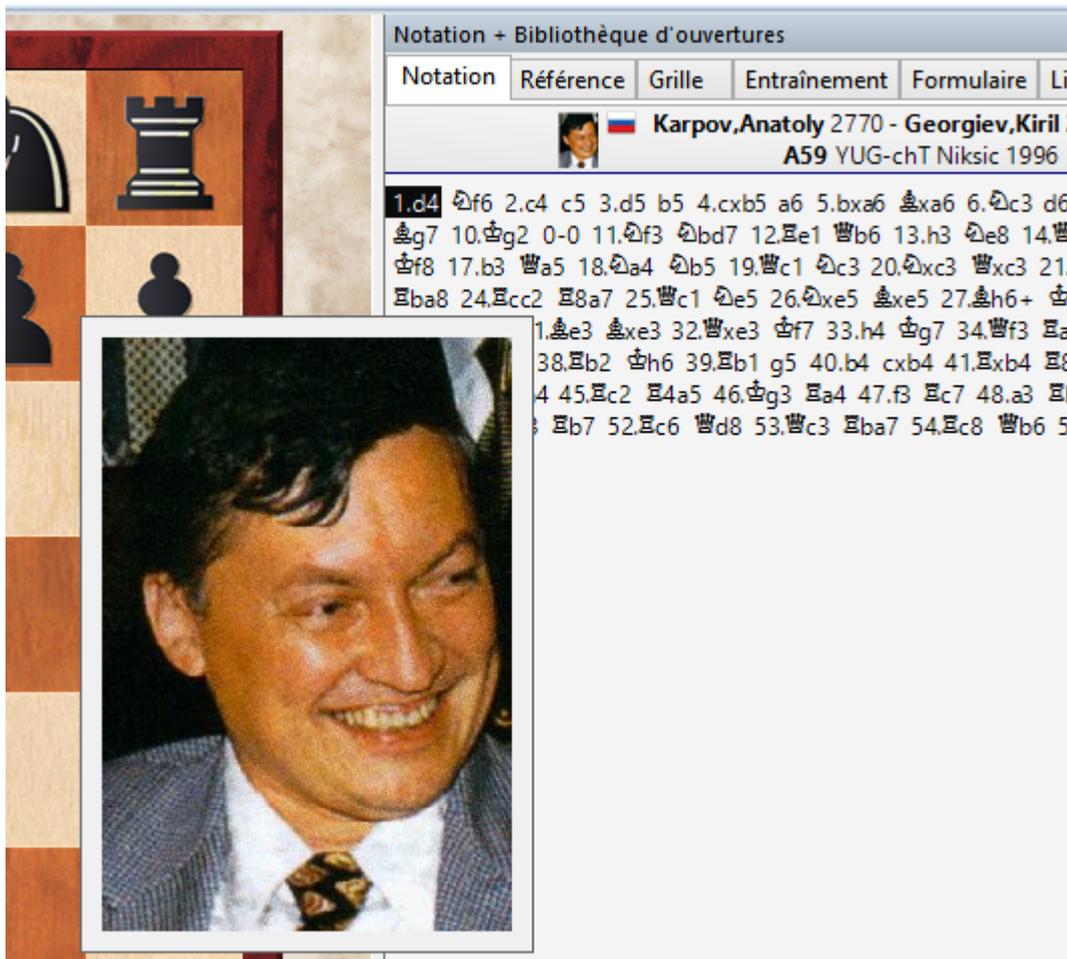
### 2.8.3.2 Informations complémentaires

Dans l'en-tête d'une partie dans la fenêtre d'échiquier on peut accéder à nettement plus d'information. À côté du nom du joueur sont affichés si disponibles le drapeau et une photo de l'année de la partie.



Par clic sur les différents éléments des informations complémentaires sont affichées.

1. Un photo plus grande du joueur



2. Double-clic sur le nom démarre la "Carte d'identité".
3. Double-clic sur le tournoi le tableau correspondant.

Pour les photos et les drapeaux il est nécessaire d'avoir installé [l'Encyclopédie des Joueurs](#) ou permettre [l'accès à celle en ligne](#).

### 2.8.3.3 Formulaire de partie

Dans la fenêtre d'échiquier se trouve l'onglet "Formulaire".

On bascule ainsi vers un affichage d'un formulaire de partie classique qui est utilisé lors de match de championnat ou en tournoi.

Notation + Bibliothèque d'ouvertures			
Notation	Référence	Grille	Entraînement
<input type="checkbox"/>	<a href="#">Karpov, Anatoly (2730)</a>		<input checked="" type="checkbox"/>
			<a href="#">Kasparov, Garry (2800)</a>
Tournoi <a href="#">World Championship 35th-KK5</a>			
Ronde <a href="#">7</a>	Date <a href="#">26.10.1990</a>	Résultat <a href="#">1-0</a>	
ECO <a href="#">E94: Défense est-indienne (variante orthodoxe)</a>			
1	<a href="#">d4</a>	<a href="#">Cf6</a>	21 <a href="#">Tc1</a>
2	<a href="#">c4</a>	<a href="#">g6</a>	22 <a href="#">Tc3</a>
3	<a href="#">Cc3</a>	<a href="#">Fg7</a>	23 <a href="#">b3</a>
4	<a href="#">e4</a>	<a href="#">d6</a>	24 <a href="#">Cb4</a>
5	<a href="#">Cf3</a>	<a href="#">0-0</a>	25 <a href="#">Tcc1</a>
6	<a href="#">Fe2</a>	<a href="#">e5</a>	26 <a href="#">f4</a>
7	<a href="#">Fe3</a>	<a href="#">Ca6</a>	27 <a href="#">Fxf4</a>
8	<a href="#">0-0</a>	<a href="#">Cg4</a>	28 <a href="#">Cd5+-</a>
9	<a href="#">Fg5</a>	<a href="#">f6</a>	29 <a href="#">Rh1</a>
10	<a href="#">Fc1</a>	<a href="#">Rh8</a>	30 <a href="#">cxd5</a>
11	<a href="#">h3</a>	<a href="#">Ch6</a>	31 <a href="#">dxc6</a>
12	<a href="#">dxe5</a>	<a href="#">fxc5?!</a>	32 <a href="#">Txc6</a>
13	<a href="#">Fe3</a>	<a href="#">Cf7</a>	33 <a href="#">Tc4</a>
14	<a href="#">Dd2</a>	<a href="#">Cc5</a>	34 <a href="#">Fxd2</a>
15	<a href="#">Cg5!</a>	<a href="#">Ccg5</a>	35 <a href="#">Fe3</a>
			21 <a href="#">Rh7</a>
			22 <a href="#">Tf7</a>
			23 <a href="#">c6</a>
			24 <a href="#">Td7</a>
			25 <a href="#">Ff6</a>
			26 <a href="#">exf4</a>
			27 <a href="#">Da5?</a>
			28 <a href="#">Dc5+</a>
			29 <a href="#">Fxd5</a>
			30 <a href="#">Dd4</a>
			31 <a href="#">bxc6</a>
			32 <a href="#">Te8</a>
			33 <a href="#">Dxd2</a>
			34 <a href="#">Fe5</a>
			35 <a href="#">Fg3</a>

Les coups sont affichés mais pas les évaluations, les commentaires ou les variantes.

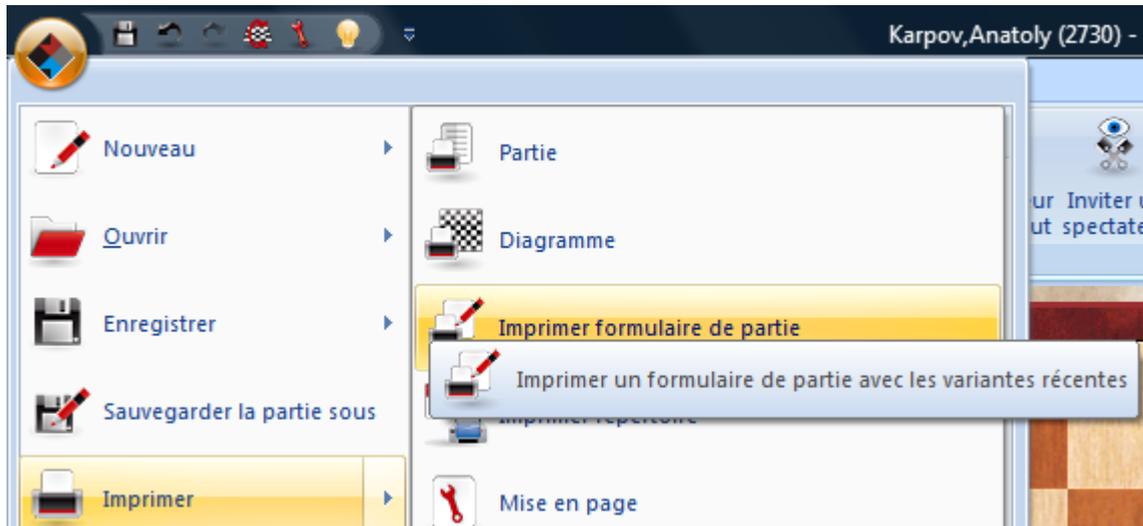
Lors de la lecture ou de la saisie d'une partie le choix des variantes apparaît néanmoins.

Les commentaires peuvent être saisis et édités normalement. L'affichage de commentaires n'est par contre possible que dans le cadre "Notation".

Pour une très longue notation, le nombre de page est affiché au bas de la page. **1 / 2** signifie que la notation est répartie sur deux formulaires. Actuellement on se trouve sur la page 1.

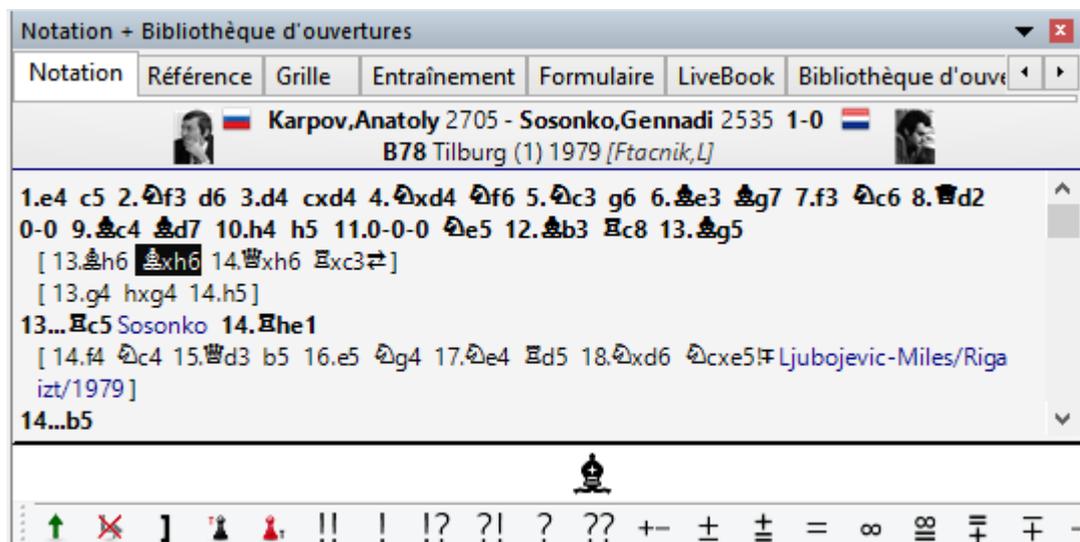
Avec les icônes << et >> sous la notation on peut "feuilleter" entre les formulaires.

**Conseil:** Fenêtre d'échiquier -> Menu Fichier -> Imprimer -> Imprimer formulaire de partie permet l'impression du formulaire.

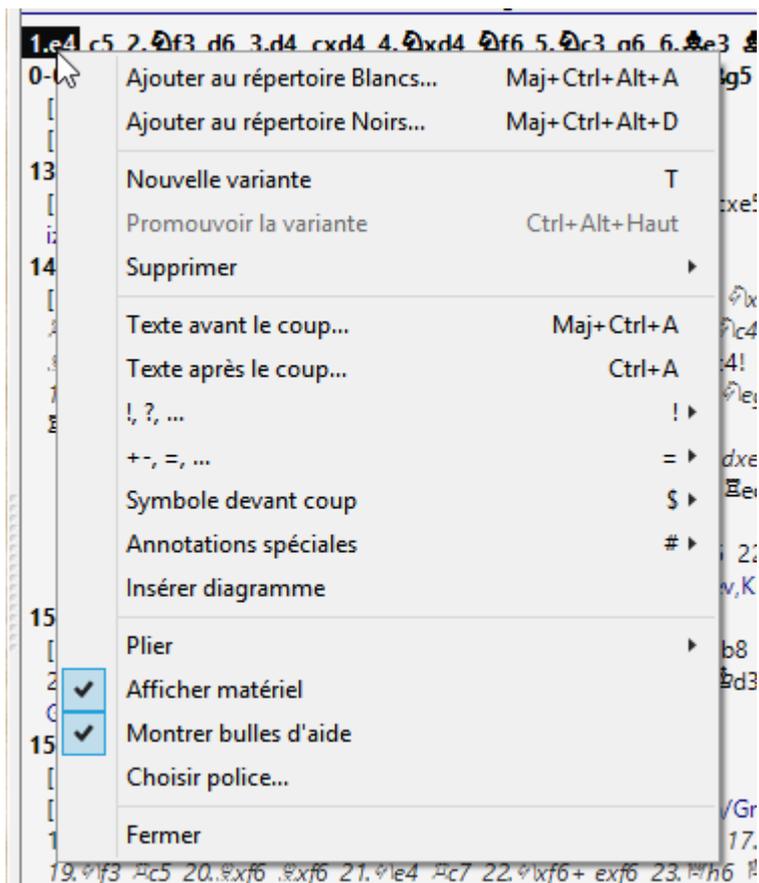


#### 2.8.3.4 Fenêtre de notation

Dans la fenêtre de notation est affichée la [notation de la partie](#) avec les commentaires insérés.



Un clic droit sur la notation ouvre un menu par lequel on peut saisir ou effacer des commentaires texte ou symboliques.



De plus par le menu clic droit il est possible d'insérer des diagrammes pour l'impression ou le bilan matériel dans le pied de page.

Un simple clic sur un coup dans la notation affiche la position correspondante sur l'échiquier

**Conseil:** Double clic sur un coup ou un commentaire texte ouvre l'éditeur de texte.

### 2.8.3.5 Barre de tâches dans la notation

Dans la fenêtre d'échiquier une barre d'outils est à disposition. Cette barre d'outils comprend les principales fonctions pour l'édition de la notation.

On peut ainsi éditer rapidement les commentaires ou modifier la structure de partie de la notation.



Karpov, Anatoly 2705 - Sosonko, Gennadi 2535 1-0  
B78 Tilburg (1) 1979 [Ftacnik, L]

1.e4 c5 2.♟f3 d6 3.d4 cxd4 4.♞xd4 ♟f6 5.♞c3 g6 6.♞e3 ♞g7 7.f3 ♞c6 8.♞d2 0-0 9.♞c4 ♞d7 10.h4 h5  
11.0-0-0 ♞e5 12.♞b3 ♞c8 13.♞g5  
[ 13.♞h6 ♞xh6 14.♞xh6 ♞xc3# ]  
[ 13.g4 hxg4 14.h5 ]

13... ♞c5 Sosonko 14. ♞he1  
[ 14.f4 ♞c4 15.♞d3 b5 16.e5 ♞g4 17.♞e4 ♞d5 18.♞xd6 ♞cxe5# Ljubojevic-Miles/Riga izt/1979 ]

14...b5  
[ 14...♞a5!? 15.♞b1 ♞e8! ( 15...♞fc8?! 16.♞d5 ♞xd2 17.♞xd2 ♞xd5 18.exd5 ♞c4 19.♞xc4 ♞xc4 20.♞xe7±) 16.f4  
( 16.a3!?, 16.♞de2Δ ♞f4 ♞e6! 17.♞f4 ♞c4 18.♞xc4 ♞xc4 19.b3? ♞xb3-+; 16.♞d5 ♞xd2 17.♞xd2 ♞xd5 18.exd5  
♞c4!?) 16...♞c4! ( 16...♞c6 17.e5! dxe5 18.♞xf7+!! ♞xf7 19.♞b3 ♞b4 20.♞xc5 ♞xc5 21.♞xf6+; 16...♞eg4  
17.e5!+ ) 17.♞xc4 ♞xc4  
A) 18.♞b3 ♞a6 19.e5 ♞g4 ( 19...♞h7!?) 20.exd6 ( 20.♞d5 dxe5 21.♞xe7+ ♞xe7 22.♞xe7 ♞f5 23.♞c1 exf4-+ )  
20...♞xc3 21.bxc3 e6! 22.♞e7 ♞ec8#;  
B) 18.e5 ♞d5!;  
C) 18.♞xf6! ♞xf6 19.♞d5 ♞xd2 20.♞xf6+ exf6 21.♞xd2 f5 22.b3 ♞c3 23.♞d3 ♞xd3 24.cxd3 fxe4 25.dxe4 ♞f5  
26.♞xf5 gxf5 Beliavsky,A-Georgiev,Ki/Wijk/1985/ ]

15.f4  
[ 15.g4 hxg4 16.f4 ♞c4 17.♞xc4 bxc4 18.e5 ♞b6 19.♞xf6 ♞b8 20.♞g2 exf6 21.e6 fxe6 22.♞xg4 e5 23.♞xd7  
♞xb2+ 24.♞d2 exd4 25.♞e4 c3+ 26.♞d3 ♞b5+ 27.♞xb5♠ Gruenfeld,Y-Partos,C/Biel/1981/ ]

15... ♞c4

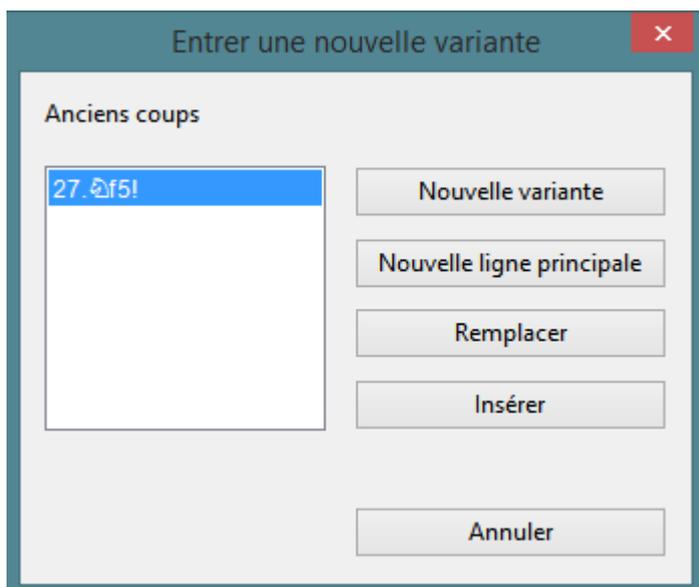
25... ♞xc4 26. ♞f6+ ♞h7 27. ♞f5!  
1-0

Un coup à la Carlsen

Tous les commentaires texte sont créés dans la langue utilisée en dernier pour les commentaires texte

La saisie des coups a été simplifiée. Le dialogue des variantes est affiché moins souvent et lors de la saisie d'un coup alternatif dans la notation une variante est, presque toujours, automatiquement ajoutée – sans dialogue de variante.

Lors de la saisie du dernier coup le dialogue de variante est toujours affiché, car à cet endroit des erreurs de saisie sont souvent corrigées.



**Conseil :** Par Fichier – Annuler vous pouvez effacer une modification effectuée.



Et encore plus rapidement par le raccourci clavier **Ctrl-Z**.

### 2.8.3.6 Référence d'ouverture

Fenêtre d'échiquier -> Onglet *Référence* dans la fenêtre de notation

Clic sur l'onglet *Référence* dans la fenêtre d'échiquier démarre automatiquement la référence d'ouverture. Pour cela le programme effectue une recherche rapide dans la [base de référence](#) d'après [la position en cours sur l'échiquier](#).



Dans la liste "Nombre de parties trouvées = xxx" on trouve dans les différentes colonnes des informations utiles Liste.

**Coups**

Liste les coups joués dans cette position.

**Parties**

Nombre des parties jouées avec le coup indiqué

**Score**

Le nombre de points obtenus avec la suite de la partie

**Dernière**

Quand la variante a été jouée en dernier ?

**Mode**

[Mode](#) affiche les tendances dans la théorie des ouvertures. Ce sont les lignes d'ouverture les plus jouées actuellement.

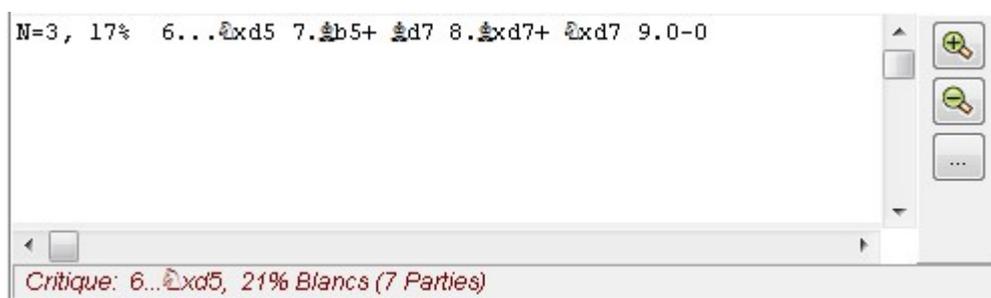
On trouve de plus la liste des meilleurs joueurs qui ont utilisé la variante, la moyenne Elo ou par quels joueurs la variante a été particulièrement utilisée.

Notation + Bibliothèque d'ouvertures						
Notation	Référence	Grille	Entraînement	Formulaire	Bibliothèque d'ouvertures	
Coups	Parties	Score	Dernière	Mode	Meilleur joueur	Jc
<b>9.Fe3-g5</b>	1816	55.2%	2008		Kramnik, Topalov, Aronian, Shirov	Gi
<b>9.Fe3-c1</b>	5	40.0%	2003		Volkov, Peralta	
<b>9.Dd1-d2</b>	1	0.0%				
<b>9.h2-h3</b>	1	0.0%				

Clic sur une des suites affichées effectue le coup sur l'échiquier.

Astuce: On peut naviguer particulièrement facilement avec les touches de curseur dans la liste.

Sous la liste des coups on trouve un aperçu des variantes les plus fréquentes.



L'aperçu offre les informations suivantes:

N = Nombre des parties

% = Pourcentage de réussite du point de vue des Blancs

Variante

Les boutons +/- et les touches +/- changent le nombre de variantes. Un double-clic sur une variante affiche le coup cliqué dans la notation (=avance rapide).

**Variante critique** montre la meilleure suite statistique du plus fort jeu des deux côtés.

La liste de partie affichée montre les parties qui ont été jouées avec la suite affichée. Clic droit sur un élément de la liste -> Copier dans la notation facilite le commentaire d'ouverture de la partie originale. Dans la liste de parties affichée il est possible d'affiner les informations avec le [tri des colonnes](#) et les [options de filtre](#).

Nouveau dans ChessBase est le Top parties des parties affichées.

Blancs	Elo B	Noirs	Elo...	Résultat	An...	Notation
Karpov		Alekseev		1/2-1/2	1961	6...xd5 7.b5+ d7 8.x
Bouaziz		Mertens		1-0	1965	6...xd5 7.d3 a6 8.c3
Van Rossum		Van Beek		0-1	1994	6...xd5 7.b5+ d7 8.x
Janssen		Cesar		1/2-1/2	1994	6...xd5 7.a3 e7 8.c4 f6
Hadac		Bachorik		0-1	1998	6...xd5 7.b5+ d7 8.c4
Straka		Batelkova	1670	0-1	1998	6...xd5 7.c4 c5 8.c3 a6
Denk	1807	Lux	1952	1/2-1/2	1998	6...xd5 7.b5+ d7 8.x
Tran Ngoc Lan		Chander Daniel		1/2-1/2	2004	6...xd5 7.c4 c5 8.b3

Barre de navigation: < ||| >

Barre d'outils: Filtre Copier Modifier Copier Supprimer Rechercher Bon filtre

On peut ainsi optimiser l'affichage des parties selon la qualité des parties. La fonction ne prend par ex. en compte que les parties pour lesquelles un joueur a un minimum de 2350 Elo ou au moins un des joueurs a un titre de IM:GM. La fonction retient pas de parties de Blitz, de rapide ou de simultanée et tient compte de la longueur de la partie (au moins 7 coups doivent avoir été joués).

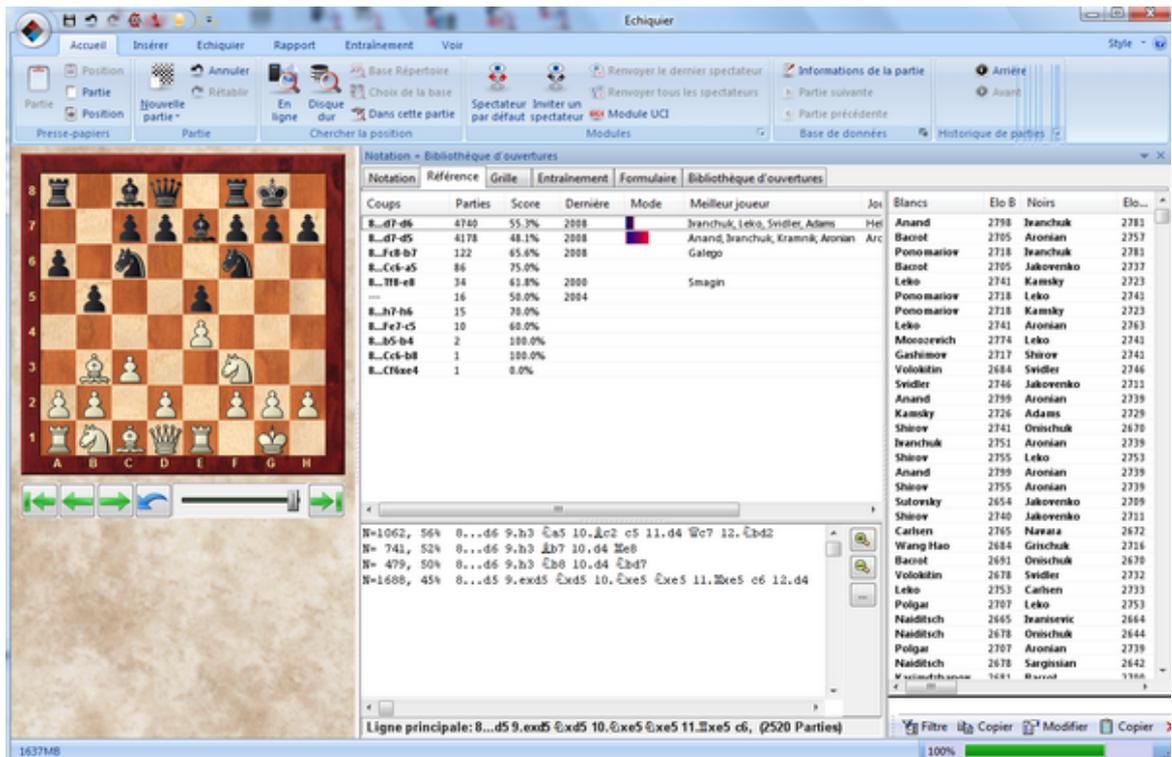
Voir aussi [Analyse de l'ouverture](#)

### 2.8.3.7 Afficher variante à la mode

Lorsqu'on active l'affichage de la référence dans la fenêtre de notation, le programme effectue une recherche permanente sur la position en cours. Sur la base des parties trouvées, le programme offre des informations utiles pour l'interprétation d'une variante.

La colonne *Mode* est nouvelle.

Formulaire	Bibliothèque d
Mode	Meilleur joueu
	Polgar, Gelfanc
	Mamedyarov, B



L'image montre une position standard de la Partie Espagnole. La ligne principale est 8...d7-d6. Dans la colonne *Mode* on voit que la suite 8...d7-d5 est privilégiée par les joueurs de haut niveau. Dans la liste de parties affichée en parallèle, celles des forts joueurs sont affichées en tête de liste.

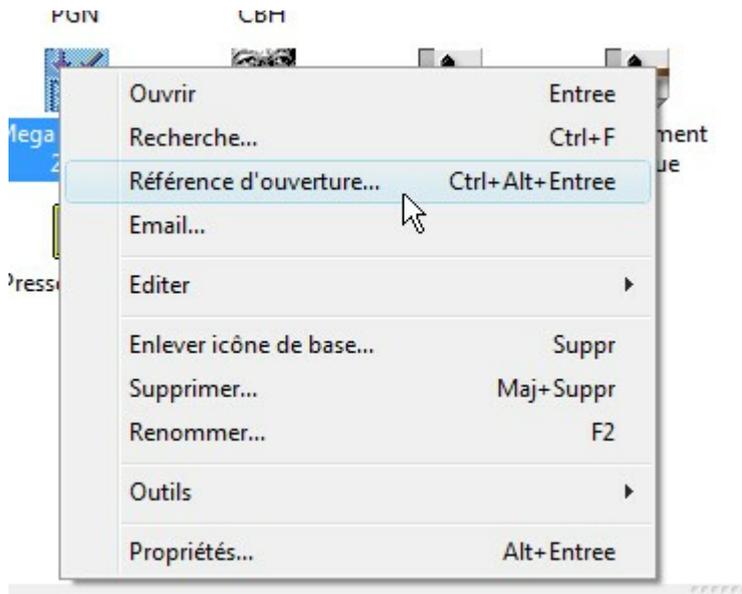
La variante à la mode complète est affichée comme variante principale. De plus le nombre de parties avec la variante à la mode est indiqué.

Comme critères de classification sont pris en compte la date des parties et le [niveau Elo](#).

### 2.8.3.8 Référence d'ouverture sur base

Des [références d'ouverture](#) peuvent être produites avec n'importe quelles bases.

Clic droit sur l'[icône de base](#) dans la [fenêtre des bases](#) ouvre le menu contextuel.

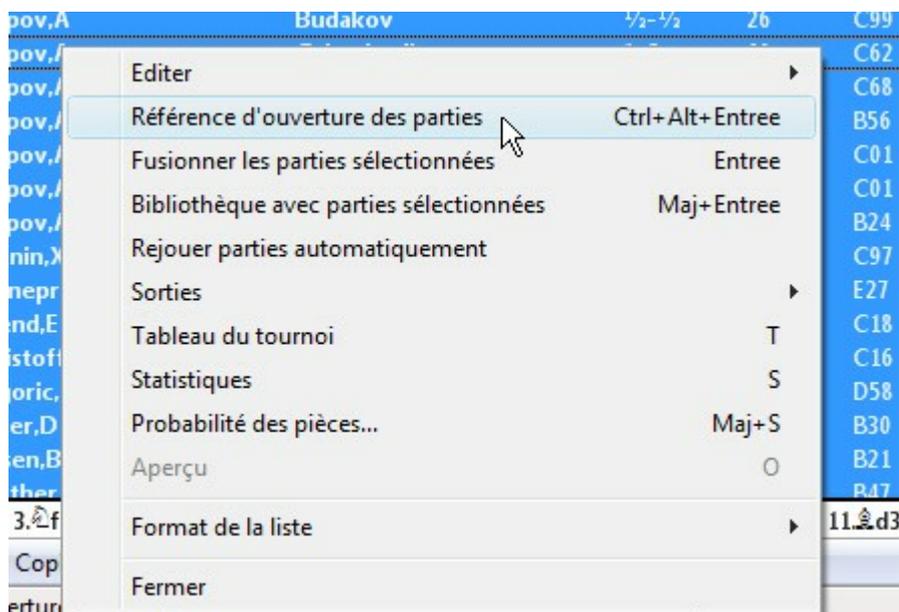


Insérez vos coups sur l'échiquier de la [fenêtre d'échiquier](#). L'affichage de la référence d'ouverture vous offre l'information correspondante pour la base sélectionnée. Les [statistiques](#) affichées se basent sur toutes les parties de la base sélectionnée.

### 2.8.3.9 Référence d'ouverture sur liste de parties

La [référence d'ouverture](#) est possible sur n'importe quelle [listes de parties](#). Marquer les parties dans une la liste qui doit être utilisée comme base pour la référence d'ouverture.

Clic droit sur la liste de parties ouvre le menu contextuel.



**Remarque:** La référence d'ouverture génère la statistique connue sur la base des parties sélectionnées.

### 2.8.3.10 Notation d'entraînement

Fenêtre d'échiquier, cadre de la notation, Onglet *Entraînement*.

Dans la notation d'entraînement, tous les coups sont cachés à l'exception de celui qui vient d'être effectué. On peut essayer, ainsi, de trouver soi-même le coup suivant.



Conseil: Par clic droit agrandir la police pour la présentation de parties.

### 2.8.3.11 Notation en tableau

Fenêtre d'échiquier, Notation, Onglet *Grille*.



La notation en tableau est prévue pour les parties possédant des commentaires d'ouverture très denses. Vous obtenez celles-ci, par ex., si vous [fusionnez](#) toutes les parties en une variante d'ouverture.

La partie inférieure de la notation en tableau est la note de bas de page: Si vous cliquez sur un coup de la table, le reste de la partie avec toutes les variantes y est affiché.

Comportement du curseur: Lors de l'examen à l'aide des flèches, le curseur suit une ligne de la table jusqu'au bord droit puis saute dans la note de bas de page.

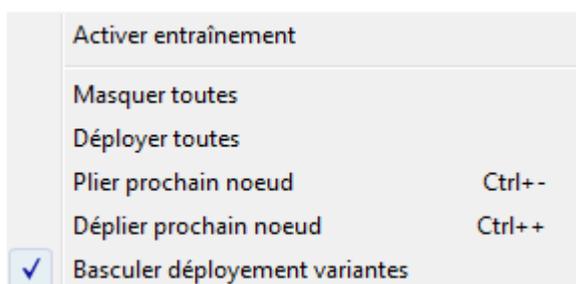
Impression: L'[impression du répertoire](#) est très comparable à la notation en tableau et convient aussi bien pour des variantes d'ouverture denses.

**Conseil:** Les polices des deux parties de la notation en tableau peuvent être définies individuellement.

### 2.8.3.12 Réduire la notation

De grands arbres de répertoires, avec des variantes profondément imbriquées, deviennent illisibles dans la notation. On obtient un meilleur aperçu si on réduit les branches des variantes, c-à-d. si on les masque.

Cliquez avec le bouton *droit* de la souris dans la fenêtre de notation. Vous activez le menu de réduction (*masquage*) avec les éléments suivants :



- *Déployer toutes*: La notation affiche toutes les variantes. Aux ramifications l'icône moins est affichée. Clic sur l'icône moins réduit la branche suivante .
- *Masquer toutes*: La notation n'affiche que de courtes variantes. A l'endroit des branches réduites apparaît l'icône plus. Clic sur un plus déploie la branche réduite.
- *Masquer toutes*: La notation affiche toutes les variantes sans icônes de réduction.
- Lorsqu'on rejoue une partie, les variantes, auxquelles on accède par le menu des variantes, sont automatiquement déployées.
- La touche ENTFF (Suppr) réduit la suite de variantes et se rend à la dernière ramification dont le menu des variantes est activé.
- Si Fritz n'est pas actif, les touches "+" et "-" réduisent ou déploient la prochaine branche.

### 2.8.3.13 La fenêtre de bibliothèque

Les colonnes de la fenêtre d'arbre signifient de gauche à droite:

Coups (les coups non joués provenant d'inversion de coups sont en gris).

	N	%	Av	Perf
Fritz11.ctg	5571	58.1	2567	2509
3...cxd4	5561	58.1	2567	2509
3...d5?	8	62.5	2575	2499
3...a6?	1	0.0	2462	3383
3...♠c6?	1	0.0	2588	3473
3...♙c7?	1	50.0	2499	2649
3...♠f6?	0	-	-	-

**Nombre de parties** (Colonne **N**). Dans la barre titre apparaissent le nombre total de parties, pour lesquelles la position actuelle sur l'échiquier est intervenue. A droite à côté du coup est indiqué sa fréquence.

**Résultat du coup** (Colonne **%**) en pourcentage du point de vue de la couleur concernée. Si le nombre de parties tombe sous un seuil donné, le résultat est indiqué en gris, car sa validité statistique est diminuée.

**Moyenne Elo** des joueurs (Colonne **Av**), qui ont utilisé le coup. Si seulement un petit pourcentage des joueurs possède un Elo, la moyenne est affichée en gris.

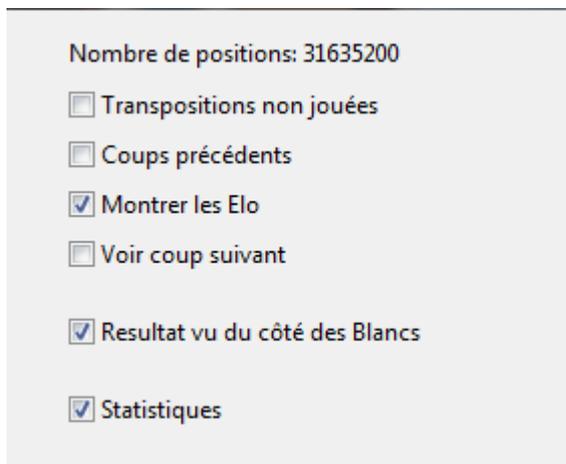
**Performance Elo** du coup (Colonne **Perf**). Ce niveau Elo serait atteint par un joueur qui dans un tournoi fictif où toutes ses parties contiendraient ce coup. On se déplace dans la fenêtre d'arbre avec les touches de direction. Flèche *haut/bas* se déplace de coup en coup. Flèche *droit* (ou clic de souris) exécute le coup, flèche *gauche* reprend le coup.

Un clic *droit* sur un coup ouvre un menu avec lequel le coup est commenté avec des symboles échiquiens.

L'entrée *Absence de coup de tournoi* se réfère à l'utilisation comme bibliothèque d'ouverture dans Fritz et interdit le choix du coup si la bibliothèque d'ouverture est en mode tournoi (c'est le cas général). De tels coups sont affichés en rouge.

#### 2.8.3.14 Affichage étendue de la bibliothèque

Dans les [propriétés de la bibliothèque](#) on peut obtenir un affichage en tableau avec l'option "Voir le coup suivant".



Nombre de positions: 31635200

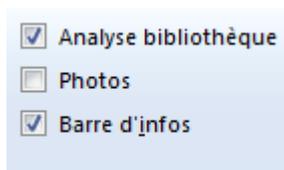
- Transpositions non jouées
- Coups précédents
- Montrer les Elo
- Voir coup suivant
- Resultat vu du côté des Blancs
- Statistiques

On voit de suite quelles suites possibles avec leurs statistiques sont inclus dans l'arbre de position.



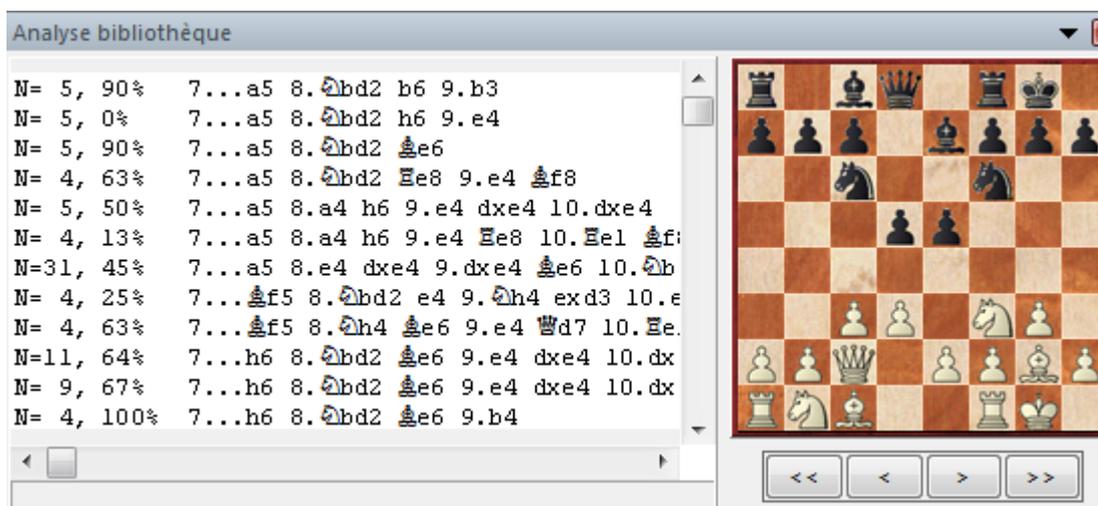
### 2.8.3.15 Fenêtre d'analyse de l'ouverture

Fenêtre d'échiquier: Menu *Voir* - *Analyse bibliothèque*.



La [Bibliothèque d'ouverture](#) indique les coups joués pour une position. L'affichage de variantes complètes est beaucoup plus intéressant. Ceci est réalisé par la fenêtre d'analyse de l'ouverture. Avant de l'utiliser, veuillez vérifier qu'une bibliothèque est disponible (onglet *Arbre* dans la notation).

Derrière chaque variante est indiqué le nombre de parties ("N=") et le pourcentage de réussite des Blancs. Un double clic sur une variante copie celle-ci dans la notation de la partie.



Un clic droit dans la fenêtre ouvre un menu avec les choix suivants:

#### **Min %**

Seules les variantes jouées dans N % des parties sont affichées.

#### **Copier la variante dans la partie**

Copie la variante marquée par le clic droit dans la notation de la partie.

#### **Copier toutes les variantes dans la partie**

Copie toutes les variantes affichées dans la notation de la partie.

#### **Échiquier de l'analyse**

Ouvre un petit échiquier, sur lequel la position finale de la variante, sélectionnée par un clic gauche, est affichée.

#### **Variante critique**

La variante critique se produit si les Blancs et les Noirs effectuent toujours le coup le plus prometteur statistiquement. Elle est indiquée en rouge en-dessous. Clic sur la variante critique montre la position finale sur *l'échiquier de variantes*. Double clic

l'exécute sur l'échiquier.

### Police

La police peut-être réglée séparément. Souvent on préfère une taille plus petite que celle de la notation principale.

### Fermer

Élimine la fenêtre d'analyse de l'ouverture.

Voir aussi [Reconnaître variante d'ouverture critique...](#)

## 2.8.3.16 Fenêtre de résultat de la recherche

Dans la fenêtre des bases, vous démarrez une recherche clic droit sur l'icône de base *Recherche*. Les parties trouvées aboutissent dans un cadre de la [fenêtre d'échiquier](#), nommé *Résultat de recherche*.

Blancs	Elo B	Noirs	Elo...	Résultat	Année	Notation
Karpov,A	2775	Anand,V	2735	1/2-1/2	1996	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.♠f3 b6 4.g3
Anand,V	2735	Karpov,A	2775	1-0	1996	1.♠f3 d5 2.d4 e6 3.c4 dxc4 4.e4
Karpov,A	2760	Anand,V	2765	1/2-1/2	1997	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 e5 4.♠f3
Anand,V	2765	Karpov,A	2760	1/2-1/2	1997	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.♠f3 b6 4.g3
Karpov,A	2760	Anand,V	2765	1/2-1/2	1997	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♠f3 a6 4.e3
Anand,V	2765	Karpov,A	2760	1-0	1997	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.♠f3 b6 4.g3
Karpov,A	2760	Anand,V	2765	1-0	1997	1.c4 e5 2.♠c3 ♠f6 3.♠f3 e6 4.
Anand,V	2765	Karpov,A	2760	1-0	1997	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.♠f3 b6 4.g3
Karpov,A	2760	Anand,V	2765	0-1	1997	1.c4 e5 2.♠c3 ♠f6 3.♠f3 e6 4.e3
Anand,V	2765	Karpov,A	2760	1/2-1/2	1997	1.e4 e6 2.d4 d5 3.♠c3 dxe4 4.♠
Karpov,A	2760	Anand,V	2765	1/2-1/2	1997	--
Karpov,A	2745	Anand,V	2765	1/2-1/2	1997	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 e5 4.♠f3
Karpov,A	2745	Anand,V	2765	1/2-1/2	1997	1.d4 d5 2.c4 e6 3.♠c3 ♠f6 4.e3
Anand,V	2765	Karpov,A	2745	1/2-1/2	1997	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.♠f3 b6 4.g3
Karpov,A	2745	Anand,V	2765	1-0	1998	1.d4 d5 2.c4 e6 3.♠c3 ♠f6 4.e3
Anand,V	2765	Karpov,A	2745	1-0	1998	1.e4 e5 2.♠c3 ♠f6 3.♠f3 a6 4.d4
Karpov,A	2745	Anand,V	2765	1/2-1/2	1998	1.d4 d5 2.d4 c6 3.♠c3 ♠f6 4.e3
Anand,V	2765	Karpov,A	2745	0-1	1998	1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c
Karpov,A	2745	Anand,V	2765	1/2-1/2	1998	1.d4 d5 2.c4 e6 3.♠c3 ♠f6 4.e3
Anand,V	2765	Karpov,A	2745	1-0	1998	1.d4 ♠f6 2.g3 ♠f6 3.♠g2 c6 4.♠
Karpov,A	2745	Anand,V	2765	1-0	1998	1.♠f3 d5 2.g3 ♠f6 3.♠g2 c6 4.0
Anand,V	2765	Karpov,A	2745	0-1	1998	1.d4 d5 2.g3 ♠f6 3.♠g2 c6 4.♠
Karpov,A	2735	Anand,V	2770	1/2-1/2	1998	1.d4 d5 2.c4 e6 3.♠c3 ♠f6 4.e3
Anand,V	2770	Karpov,A	2735	1/2-1/2	1998	1.e4 e6 2.d4 d5 3.♠c3 dxe4 4.♠
Karpov,A	2735	Anand,V	2770	1/2-1/2	1998	1.d4 d5 2.c4 e6 3.♠c3 ♠f6 4.e3
Anand,V	2781	Karpov,A	2710	1/2-1/2	1999	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.♠c3 ♠b4 4.f3
Karpov,A	2710	Anand,V	2781	1/2-1/2	1999	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.♠c3 b6 4.g3
Anand,V	2781	Karpov,A	2710	1/2-1/2	1999	1.e4 e6 2.d4 d5 3.♠c3 dxe4 4.♠
Karpov,A	2710	Anand,V	2781	0-1	1999	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.g2
Anand,V	2781	Karpov,A	2710	1/2-1/2	1999	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.♠f3 b6 4.g3
Karpov,A	2710	Anand,V	2781	0-1	1999	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.♠f3 b6 4.g3
Anand,V	2781	Karpov,A	2710	1/2-1/2	1999	1.e4 e5 2.♠f3 ♠f6 3.d4 ♠xe4 4.
Karpov,A	2710	Anand,V	2781	0-1	1999	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.♠f3 b6 4.g3
Anand,V	2781	Karpov,A	2710	1-0	1999	1.e4 e5 2.♠f3 ♠f6 3.d4 ♠xe4 4.
Karpov,A	2710	Anand,V	2781	1/2-1/2	1999	1.d4 ♠f6 2.c4 e6 3.♠f3 b6 4.g3

Un clic sur une partie la copie dans la notation. Par le menu Clic droit dans la [liste de parties](#) de la fenêtre de résultat de recherche, les parties peuvent être traitées.

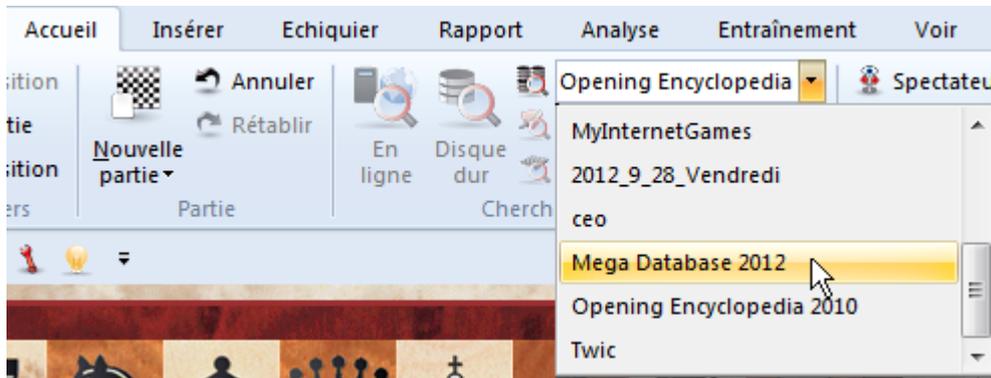
Si vous cliquez dans la liste de parties, les flèches des ascenseurs y sont activées. Vous pouvez ainsi feuilleter la liste. Chaque partie sélectionnée par la touche flèche est affichée dans la notation. A ce moment est construite la position remplissant les critères de recherche. Rejouez la partie avec les flèches droit/gauche puis passez avec la flèche sur la partie suivante. Vous naviguez ainsi, avec les flèches, dans le résultat de recherche.

Conseil: Par l'[option de filtre](#) et le [tri des colonnes](#) vous pouvez affiner l'affichage.

### 2.8.3.17 Résultat de recherche dans la base de référence

Fenêtre d'échiquier, Menu *Accueil* -> *Choix de la base*.

Cliquez sur le ruban *Choix de la base*, pour lister toutes les parties correspondant à la position de l'échiquier.



Si vous cliquez sur une partie celle-ci est copiée sans demande de confirmation dans la notation principale. Cliquez sur *Restaurer la partie* pour retrouver la partie originale.

Cliquez sur l'onglet *Coups* pour voir les coups joués dans la position. La fenêtre des coups se comporte comme une bibliothèque d'ouvertures. Clic sur un coup déclenche une recherche pour la position suivante.

Une recherche répétée dans la [base de référence](#) à partir de la fenêtre d'échiquier est sensiblement accélérée par le [cache en mémoire](#) pour la base de référence, si vous possédez beaucoup de mémoire RAM.

Par le [tri des colonnes](#) on peut effectuer un tri selon divers critères, par ex. le niveau Elo.

L'[option de filtre](#) dans la liste permet des interrogations plus fine dans les résultats affichés dans la fenêtre *résultat de recherche*.

Conseil: Maintenez la touche Alt enfoncée, lors d'un clic sur une fenêtre de résultat de recherche pour empêcher le chargement automatique dans la notation principale. Vous pouvez ainsi, touche Alt enfoncée, tirer ([Drag & Drop](#)) une partie du résultat de recherche pour [fusionner](#) dans la notation principale.

### 2.8.3.18 Résultat de recherche de la base Online

Fenêtre d'échiquier, Ruban *En ligne*



La [base en ligne](#) possède dans la fenêtre d'échiquier un cadre de fenêtre particulier. Cliquez sur le bouton *Recherche* pour lister toutes les parties relatives à la position de l'échiquier. Suivant l'encombrement du serveur, le nombre des parties trouvées et la vitesse de votre connexion Internet, la recherche ne devrait pas dépasser quelques secondes.



Base Online

Vers partie originale Rechercher

Coups	Parties	Score	Dernière
4.d2-d4	21563	48.6%	2010
4.Cg1-f3	5285	53.2%	2010
4.g2-g3	758	50.6%	2010
4.Ff1-c4	586	48.3%	2010
4.Dd1-f3	19	21.1%	2010

Blancs	Elo B	Noirs	Elo...	Résultat	An...
Rogac,S	2286	Remecki,S	2211	1-0	2010
Rogac,S	2286	Kostic,V	2259	½-½	2010
Bolea Jover,J	1909	Semprun Martin.	2173	½-½	2010
Sierra Bermejo...	1737	Garcia Cuenca,V	2313	0-1	2010
Stripunsky,A	2583	Shabalov,A	2589	0-1	2010
Wang,K	2152	Zenyuk,I	2271	1-0	2010

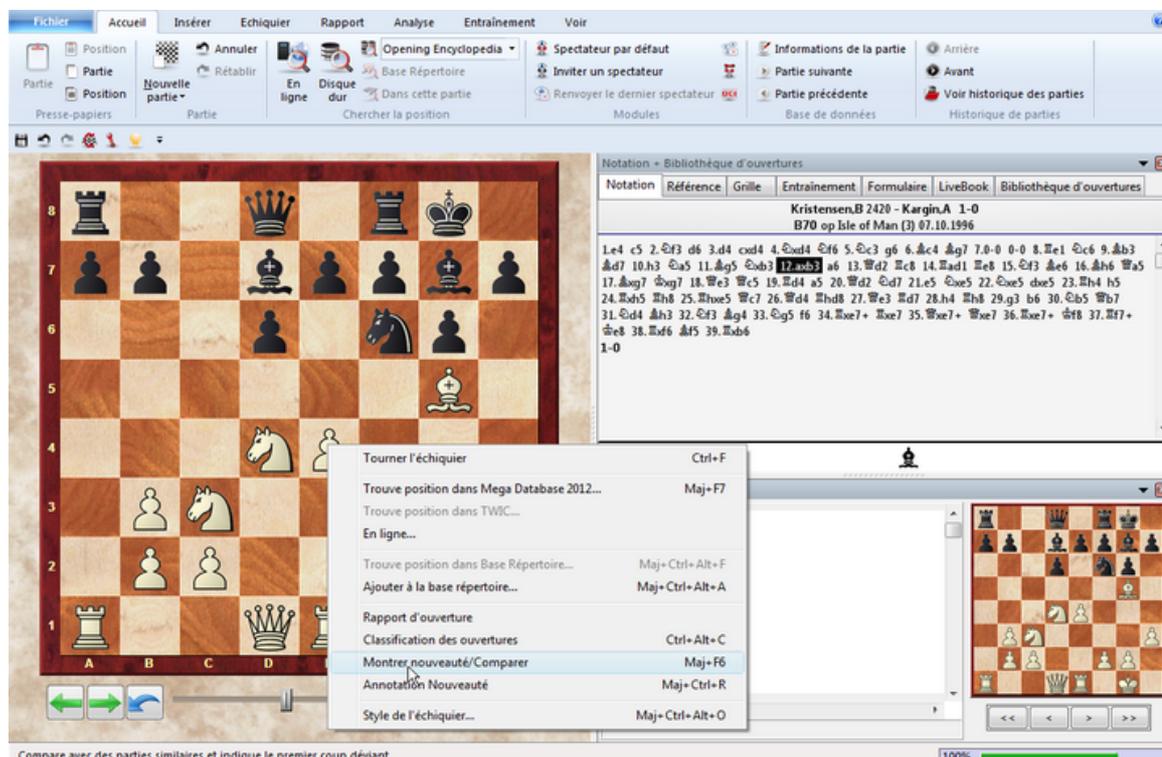
Si vous cliquez sur une partie de la fenêtre de résultat de recherche, celle-ci est copiée dans la notation principale sans demande de confirmation. Cliquez sur *Restaurer la partie* pour retrouver la partie originale.

Conseil: Maintenez la touche Alt enfoncée, lors d'un clic sur une fenêtre de résultat de recherche pour empêcher le chargement automatique dans la notation principale. Vous pouvez ainsi, touche Alt enfoncée, tirer ([Drag & Drop](#)) une partie du résultat de recherche pour [fusionner](#) dans la notation principale.

Les résultats de recherche sur la base en ligne sont limités à 1000 parties.

### 2.8.3.19 Chercher la nouveauté/comparer

Fenêtre d'échiquier, clic droits -> *Comparer/Chercher la nouveauté.*



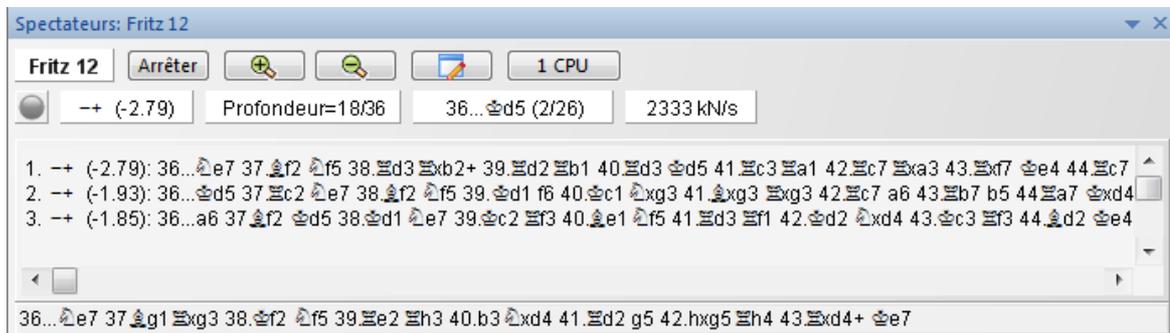
ChessBase vous montre pour une partie saisie ou chargée les parties de la [base de référence](#) qui ont le plus de points communs.

Ces parties sont affichées dans la fenêtre de résultat de recherche de la fenêtre d'échiquier courante. Elles y sont triées par *degré de similitude*, ainsi la première est celle qui possède le plus de similitude avec la partie d'origine. Conseil: Si vous voulez conserver le contenu de la fenêtre de résultat de recherche clic droit *Éditer*-> *Tout sélectionner*, puis clic droit *Éditer*-> *Parties sélectionnées*-> *presse-papiers*. Les parties sont disponible dans le [Presse-papiers](#) sur [Mes Bases](#)

Cette fonction ne fonctionne correctement que si la base de référence est [triée par ouvertures](#). La base de référence devrait posséder une grande clé d'ouvertures.

### 2.8.3.20 Fenêtre du module

La fenêtre des modules vous informe sur les calculs des [modules d'analyse](#)



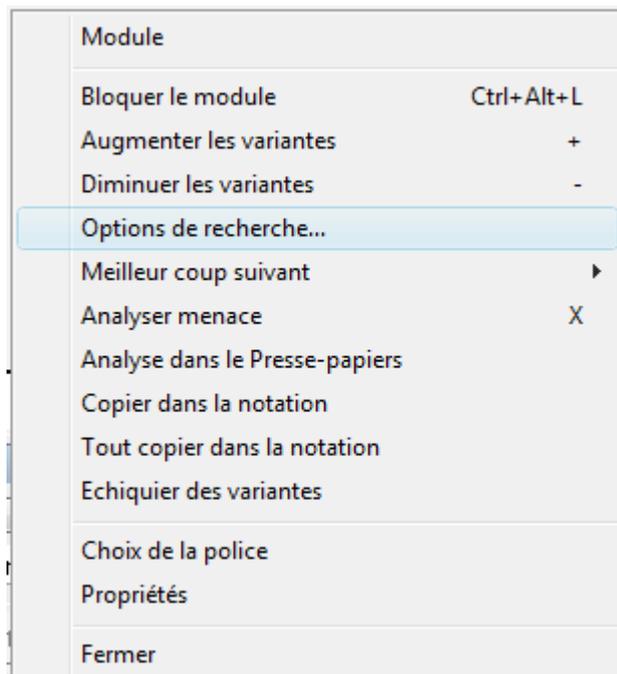
La ligne supérieure de la gauche vers la droite:

Nom du module - Coup calculé en cours - Arrêter le calcul - Augmenter (+)/réduire (-) le nombre de variantes analysées

Deuxième ligne de la gauche vers la droite:

Indication du Faillow/Failhigh - Évaluation de la position - Profondeur de calcul - Temps consommé - Nombre de positions calculées à la seconde (en millier).

#### Clic droit dans la fenêtre des variantes (mode d'analyse)



**Modules:** Choisit le [module d'analyse](#).

**Bloquer le calcul à cette position:** Normalement, le module, en mode d'analyse, suit automatiquement la position sur l'échiquier. Il peut être bloqué sur la position actuelle et ignorer les coups exécutés sur l'échiquier.

**Plus/Moins de variantes:** Dans le mode d'analyse, les meilleurs coups suivants

peuvent être calculés simultanément.

**Calculer le meilleur prochain coup:** Utilisable uniquement par le module Fritz. Dans le mode d'analyse d'une seule variante, le module est forcé d'abandonner le coup calculé et de calculer une alternative.

**Menace:** Calcule la menace.

**Copier l'analyse:** Copie les variantes dans le Presse-papiers Windows.

**Copier dans la notation:** Copie la meilleure variante dans la notation de la partie (Ctrl-barre d'espace).

**Copier toutes les variantes dans la partie:** Copie toutes les variantes dans la notation de la partie.

**Défilement de la ligne principale:** Oblige le module à afficher une nouvelle variante sous celle calculée ("scrolling")

**Informations de recherche supplémentaires:** Affiche l'évaluation de la position, la profondeur de calcul et le nombre de noeuds analysés = positions dans la deuxième ligne.

**Affichage de la meilleure variante:** On ne change d'affichage que si le premier coup de la variante principale est modifié.

**Échiquier de l'analyse:** Affiche un échiquier sur lequel la meilleure variante peut être rejouée.

**Choisir une police:** Détermine la police d'affichage.

**Propriétés:** Règle les paramètres du module.

**Fermer:** Ferme la fenêtre

#### 2.8.3.21 Nouvelles informations du module

Dans le mode analyse de ChessBase, le module par défaut offre de nouvelles informations. Avec un clic droit dans la fenêtre du module un menu contextuel est ouvert.

Modules	
Bloquer le module	Strg+Alt+L
Augmenter les variantes	+
Diminuer les variantes	-
Meilleur coup suivant	Y
Analyser menace	X
Analyse dans le Presse-papiers	
Copier dans la notation	
<input checked="" type="checkbox"/>	Faire défiler la ligne principale
<input checked="" type="checkbox"/>	Informations de calcul supplémentaires
	Afficher la meilleure variante
<input checked="" type="checkbox"/>	Montrer anciens coups (le meilleur à venir)
Echiquier des variantes	
Choix de la police	
Propriétés	
Fermer	

**Modules:** Choisit le module d'analyse.

**Bloquer le module:** Normalement le module suit automatiquement la position sur l'échiquier. Il peut être bloqué sur la position en cours et ignore alors les coups exécutés sur l'échiquier.

**Augmenter/Diminuer les variantes:** Dans le mode analyse les meilleurs coups peuvent être calculés simultanément.

**Meilleur coup suivant:** Dans le mode de variante unique le module est obligé d'ignorer le coup calculé et de calculer une alternative.

**Analyser menace:** Calcule la menace.

**Analyse dans le Presse-papiers:** Copie les variantes dans le Presse-papiers Windows.

**Copier dans la notation:** Copie la meilleure variante dans la notation de la partie.

**Faire défiler la ligne principale:** Chaque fois qu'une nouvelle variante principale apparaît, elle est ajoutée en bas et feuilletée (scroller).

**Informations de calcul supplémentaires:** Montre l'évaluation de la position, la profondeur de recherche et le nombre des noeuds calculés = Positions en deuxième lignes.

**Monter anciens coups (le meilleur à venir):** On ne feuillette que lorsque le premier coup de la variante principale est modifié.

**Échiquier des variantes:** Ajoute un échiquier sur lequel la meilleure variante affichée peut être développée.

**Choix de la police:** Détermine la police d'affichage.

**Propriétés:** Fixe les paramètres du module.

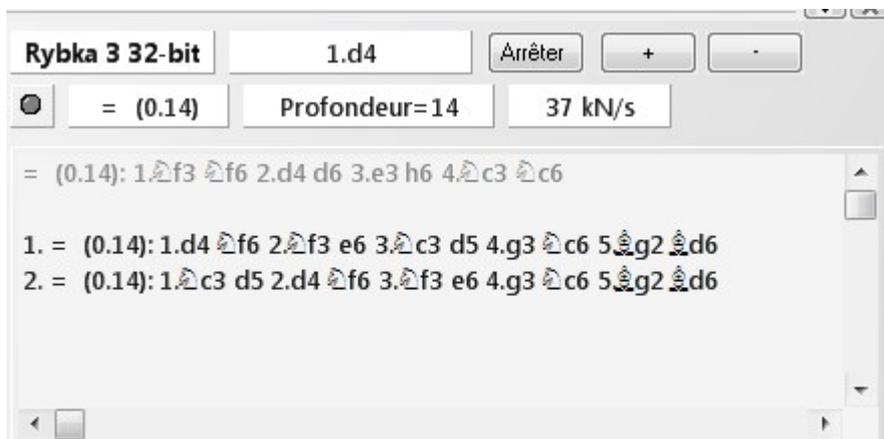
**Fermer:** Ferme la fenêtre.

La fonction *Meilleur coup suivant*. Le module calcule des alternatives pour la variante

principale. Pendant que le module calcule, on peut demander les informations plus rapidement avec la **touche Y**.

Cet affichage ne fonctionne que lorsque vous affichez une variante principale.

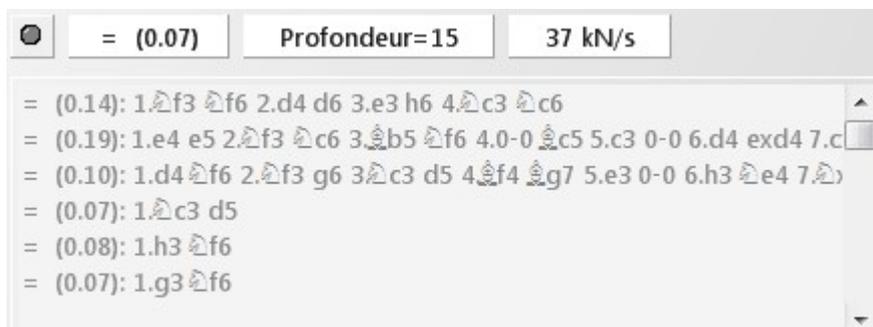
Dans le haut de la fenêtre du module on trouve en grisé la meilleure variante évaluée.



Ensuite les alternatives calculées sont affichées.

**Conseil:** Cette information est affichée en début de liste. Si cette information n'est pas affichée, feuilletez avec l'ascenseur vers le haut de la liste.

En appuyant plusieurs fois sur la touche Y on augmente le nombre des variantes ignorées en début de liste.



### 2.8.3.22 Affichage variante principale

Au bas de la fenêtre du module, la variante principale en cours de calcul est affichée.

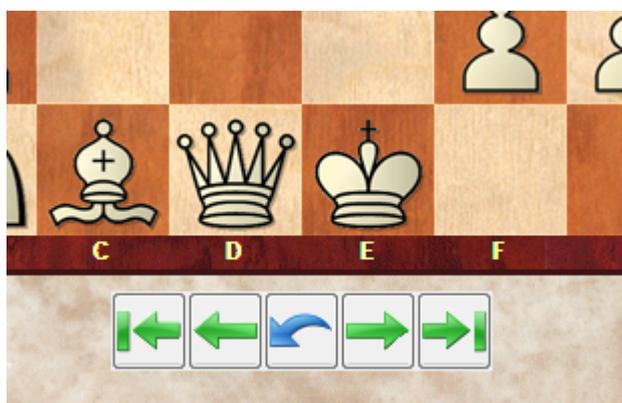
```
7.De1 Cf6 8.d4 b5 9.h3 -- 10.dxe5 bxa4 11.exf6+ Fe6 12.Cg5 gxf6 13.Cxe6 fxe6
```

L'avantage de cet affichage est qu'il est actualisé si, en cas de calcul prolongé, la variante principale ne change pas.

### 2.8.3.23 Flèches sous l'échiquier

Clic droit sur l'échiquier -> [Style de l'échiquier](#) - Flèches de navigation

Affiche une barre d'outils sous l'échiquier avec laquelle la navigation dans la notation est facilitée.



Sept flèche sont disponibles.

Les flèches noires ont la signification suivante (de gauche à droite):

- Aller au début de la notation
- Revenir d'un coup
- Reprendre un coup (flèche rouge)
- Avancer d'un coup
- Aller à la fin de la notation.

Les deux flèches vertes sont utiles pour l'appel à des parties chargées précédemment et les affiche dans la fenêtre d'échiquier.

Voir aussi [Curseur sous l'échiquier..](#)

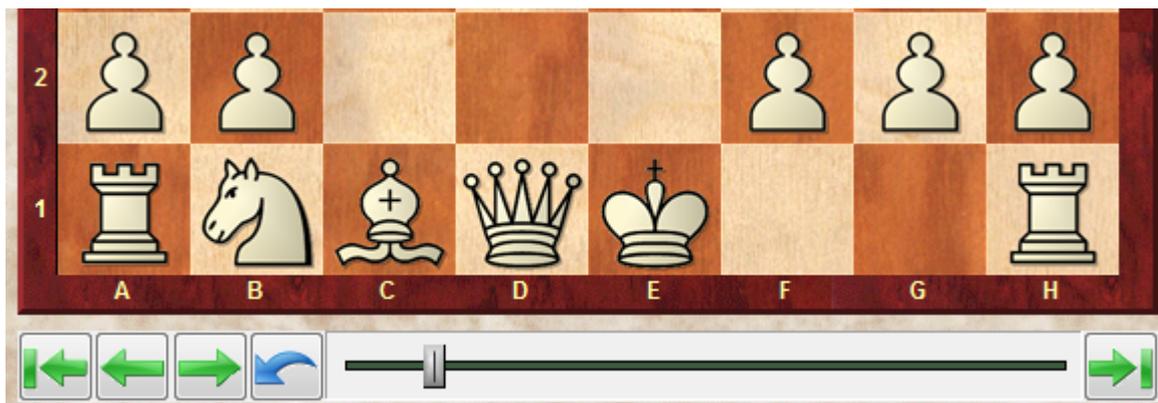
**Flèche verte vers la gauche** charge la dernière partie dans l'ordre chronologique.

**Flèche verte vers la droite** rembobine la dernière partie chargée.

Un clic sur le bouton *Appliquer* permet de vérifier directement les paramètres et de les prendre en charge.

### 2.8.3.24 Curseur sous l'échiquier

ChessBase dispose d'une nouvelle possibilité de navigation dans la partie, le *curseur*. On peut ainsi avec un clic ou le déplacement du curseur parvenir rapidement à une phase de partie. Ceci est surtout utile pour les parties longues et abondamment commentées. Pour obtenir le curseur: clic droit sur l'échiquier [Style de l'échiquier](#) -> *Curseur* ou avec menu clic droit sous l'échiquier.



Les options suivantes sont disponibles dans le menu *Style de l'échiquier*:

**Flèches** : On obtient ainsi une barre de flèches sous l'échiquier. La fonction des flèches est donnée par un mouseover. Quand on approche le curseur de la souris près d'une flèche une bulle montre la fonction.

**Curseur** : Avec le curseur on peut naviguer dans la notation de partie.

### 2.8.3.25 Montrer les menaces sur l'échiquier

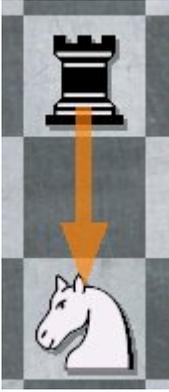
*Fenêtre d'échiquier -> Entraînement -> Menace comme flèche ou Menace créée comme flèche*



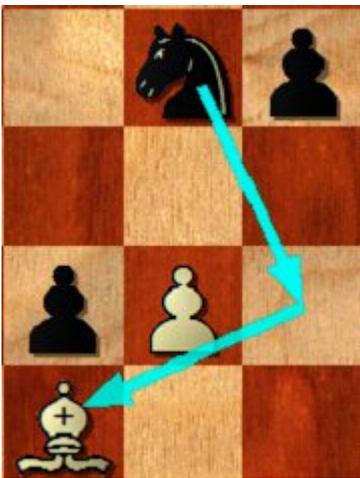
Dans la *fenêtre d'échiquier*, il existe un module d'échec intégré qui montre les menaces dans la position en cours avec des marques en couleur sur l'échiquier.

L'affichage peut être activé sous *Aide -> Menace comme flèche ou Menace créée comme flèche*.

La menace directe actuelle est indiquée par une flèche orange.



Optionnel, la menace la plus inconfortable est indiquée par une flèche bleue. Ce ne sera pas toujours le meilleur coup mais peut être utile pour mieux comprendre des motifs tactiques possibles.



### 2.8.3.26 Essayer des coups

Lors de la consultation de parties il est parfois intéressant de connaître le coup prévisible dans une position donnée. Dans la fenêtre d'échiquier le programme offre une information utile qui donne une réponse immédiate à cette question.

Prenons comme exemple la position suivante:



Que se passe-t-il si le Cavalier en e2 prend le pion noir en d4 ? Déplaçons le Cavalier blanc sur d4 sans lâcher la pièce. Sur l'échiquier l'information suivante est affichée au moyen de flèches.



D'après le programme la suite plausible serait Ca6 out Cb6. Cette information est affichée avec des flèches vertes sur l'échiquier. Les propositions ne correspondent pas toujours avec la suite effective de la partie mais donne une indication utile lors de la saisie ou la consultation des parties.

### 2.8.3.27 Historique de parties dans la fenêtre d'échiquier

En complément de l'[historique de partie](#) dans la fenêtre des bases on peut aussi accéder aux dernières parties chargées directement dans la fenêtre d'échiquier.

L'accès se fait sur les deux rubans dans le menu *Accueil*.



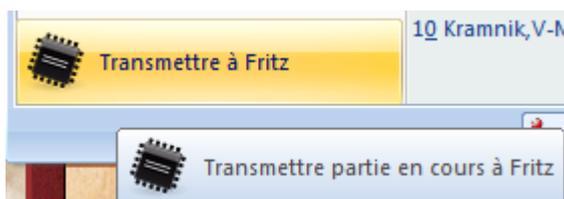
A l'aide des deux grands boutons flèches, on peut accéder directement aux dernières parties consultées, celles-ci sont chargées directement dans la fenêtre de notation.

Un clic sur la petite flèche à côté de *Historique de parties* affiche la liste des dernières parties consultées durant la session de travail.



### 2.8.3.28 Transmettre à Fritz

Fenêtre d'échiquier, *Menu Fichier -> Transmettre à Fritz*



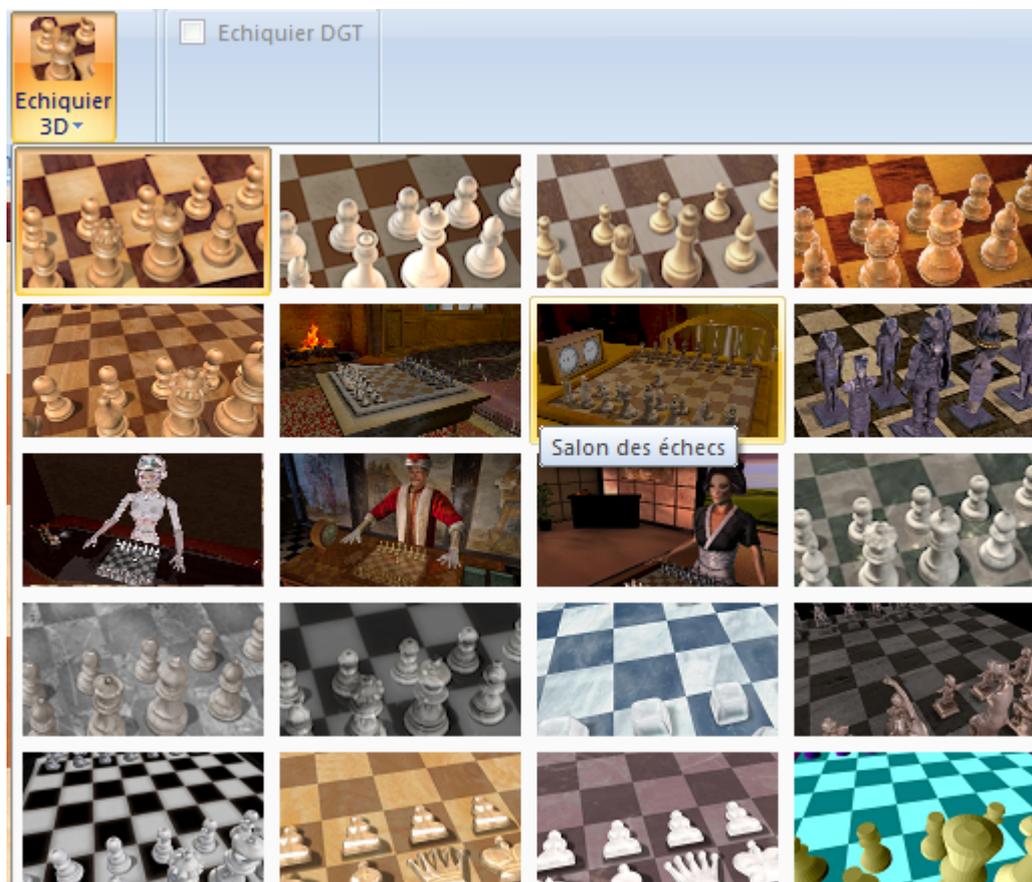
Démarre le programme d'échecs Fritz et transmet la partie complète. Fritz dispose de fonctions avancées d'analyse comme la recherche d'erreurs, les commentaires linguistiques et l'analyse de position pour le jeu par correspondance. Ou alors vous jouez une partie contre le programme pour vous entraîner. Cette fonction demande une version de Fritz.

Dans ces programmes existe la fonction inverse sous *Menu Fichier -> Transmettre à ChessBase*

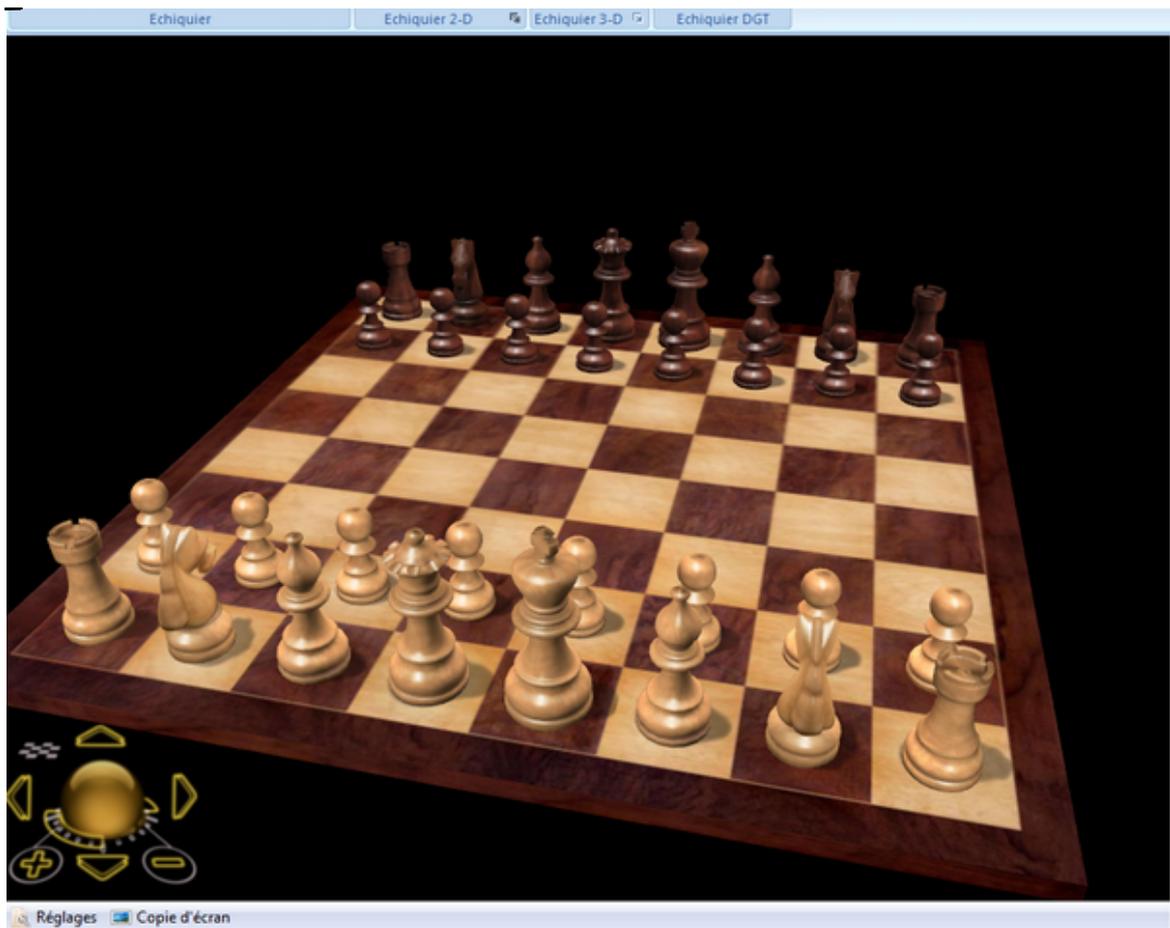
## 2.9 Paramétrage

### 2.9.1 Echiquier 3D réaliste

Fenêtre d'échiquier - Echiquier - Echiquier 3D réaliste



Cette représentation est très proche de la réalité, mais nécessite beaucoup de ressources de la carte graphique. Vous pouvez [régler la vue](#) par les boutons situés sous l'échiquier 3D



Avec les boutons "Agrandissement" et "Réduction", vous pouvez changer la taille de la vue.

**Conseil :** Avec le bouton Ctrl et la molette de la souris vous pouvez zoomer l'échiquier 3D.

*Angle de vue de l'échiquier 3D:*

Avec un clic droit sur l'échiquier ou un clic sur le bord de l'échiquier, vous pouvez positionner l'échiquier dans la fenêtre. Avec *Ctrl-clic droit* sur une case, vous choisissez un point de vue.

L'échiquier peut aussi être réglé au clavier.

L'échiquier peut être tourné avec les touches *Virgule* (vers la droite) et *Point numérique* (vers la gauche),.

Les autres touches de navigation sont :

i : reculer le point de vue

o : rapprocher le point de vue

n : élever le point de vue

m : abaisser le point de vue

9 : déplacer le point de vue à gauche

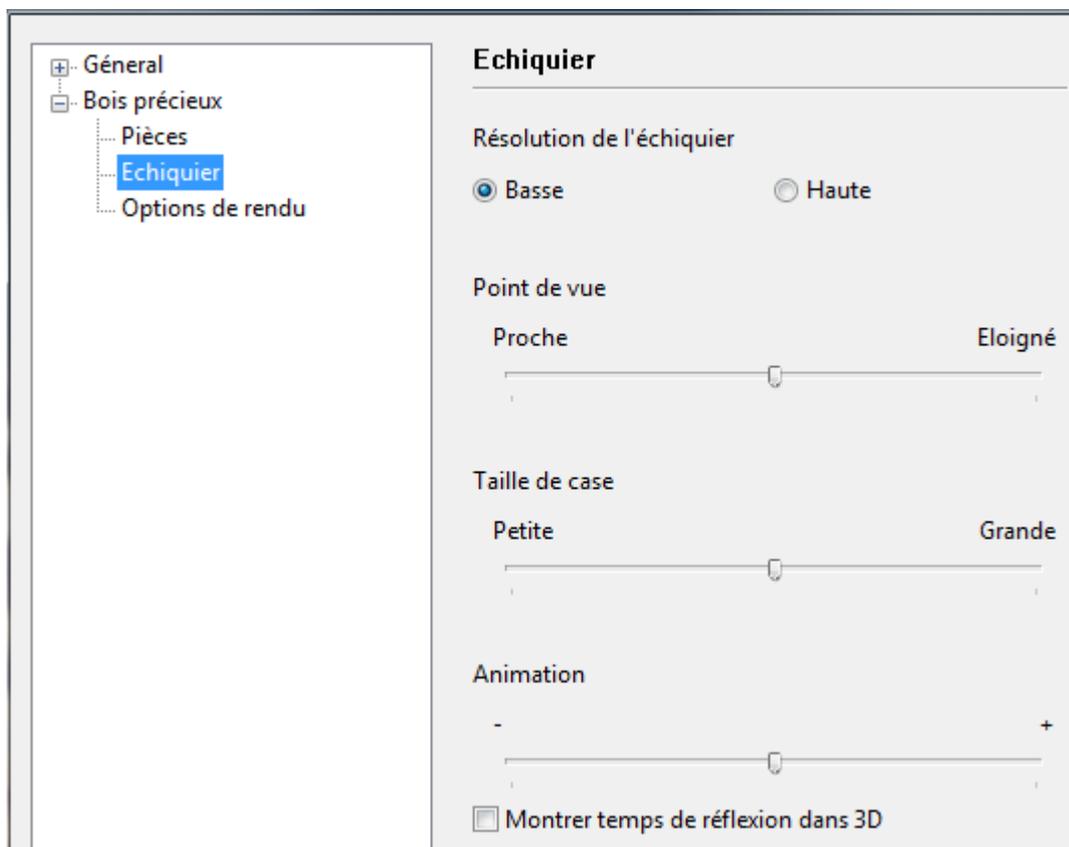
0 : déplacer le point de vue à droite

Ctrl + clic droit fixe le point de vue

Ctrl + roulette de la souris zoom l'échiquier 3D

## 2.9.2 Régler échiquier 3D réaliste

Par le bouton "Réglages" situé sous l'échiquier ou par le menu *Outils/Style/Options de l'échiquier 3D*, vous appelez la boîte de configuration de [l'échiquier 3D](#).



**Matériel** : Différents styles pour le plateau et les pièces sont disponibles. Avec le bouton "Standard" vous pouvez revenir au réglage d'origine.

**Conseil** : Désactiver "Voir barre d'outils". Si l'on passe en *plein écran* (*Ctrl-Alt-F*) et si on enlève toutes les autres fenêtres (*Ctrl-5*), on obtient une représentation avec le seul échiquier 3D à l'écran. Si l'échiquier paraît trop sombre, on peut avec la "*lumière ambiante*" augmenter la luminosité des pièces.

**Effets 3D** : Dans ce dialogue, divers effets lors de la représentation de l'échiquier peuvent être réglés. "*Type d'ombre*" agit sur les ombres projetées par les pièces sur l'échiquier. Si "*Réflexion sur l'échiquier*" est activée, les touches *y/u/i/o/n/m* déterminent la source de lumière.

**Géométrie** : Avec cet onglet, vous pouvez régler la géométrie de l'échiquier. "*Pièces centrées*" centre les pièces sur le milieu des cases, "*Taille de case*" adapte la taille relative des cases et des pièces, etc...

**Gamma** : "*Utiliser le gamma*" règle la luminosité des couleurs. Une valeur élevée donne des couleurs plus claires. Ceci peut être utile pour certains écrans qui ont tendance à afficher une ou plusieurs couleurs trop sombres.

"*Utiliser le calibrage*" indique que la valeur Gamma d'une couleur doit être identique à celle d'un deuxième ordinateur avec un calibrage actif.

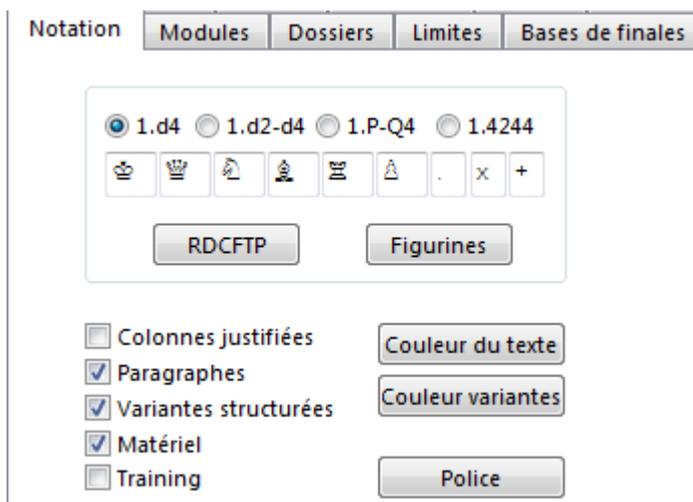
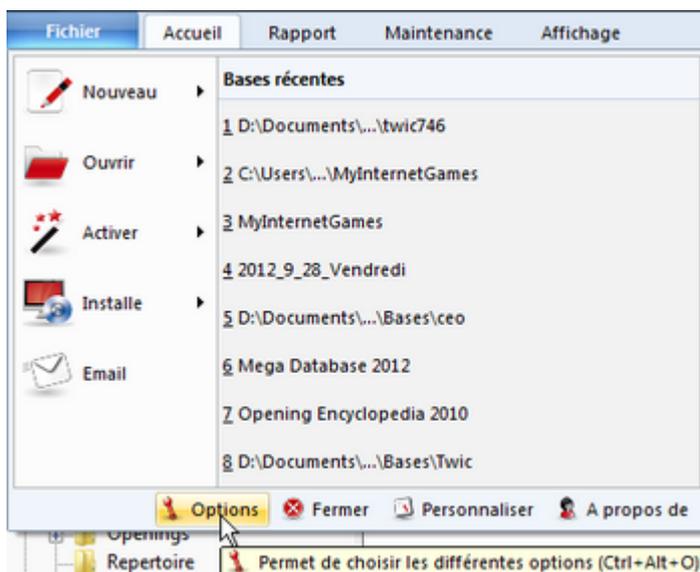
"Lier les curseurs" signifie que la modification d'une couleur adapte automatiquement les autres couleurs.

**Info :** Avec "Fréquence de rafraîchissement" vous pouvez mesurer les performances de votre carte graphique. En cas de problèmes "Courriel technique" transmet une description précise de votre carte graphique à notre service support. "->Presse-papiers" copie les informations dans le presse-papiers de Windows d'où vous pouvez les reprendre pour un autre usage.

### 2.9.3 Réglages de la notation

Réglages pour la notation d'une partie. Voir aussi: [Notation d'une partie d'échecs](#)

*Fichier - Options - Notation*



**1.d4**

Notation brève algébrique .

**1.d2-d4**

Notation longue.

**1.P-Q4**

"Notation descriptive" (ancien livres d'échecs anglais).

**1.4244**

Notation par correspondance

**RDCFTP**

Notation avec des lettres pour les pièces.

**Figurines**

Notation avec des symboles pour les pièces.

**Colonnes justifiées**

Le bord droit de la notation est ajusté avec l'insertion de blancs.

**Paragraphes**

Chaque nouvelle variante principale de la partie commence dans un nouveau paragraphe.

**Variantes structurées**

Permet d'afficher les variantes triées

**Matériel**

Annonce du bilan de matériel au bord inférieur de la notation. Une Tour blanche et un Cavalier noir signifie p. ex. les Blancs ont une tour pour un Cavalier (= la qualité) de plus.

**Training**

Active les questions d'entraînement dans la notation.

**Couleur du texte**

Réglage de couleurs des commentaires de texte.

**Couleur variantes**

Réglage de couleurs des variantes à partir de la profondeur deux .

**Police**

Police de caractères pour la notation principale. Les polices pour les [tableaux](#) et la [notation d'entraînement](#) sont réglables par clic droit dans les fenêtres correspondantes.

## 2.9.4 Structurer notation/variantes

ChessBase offre des options pour trier l'affichage de la notation. On veut souvent utiliser une structure de variantes suivant le schéma A1-A2 etc. comme ci-dessous:

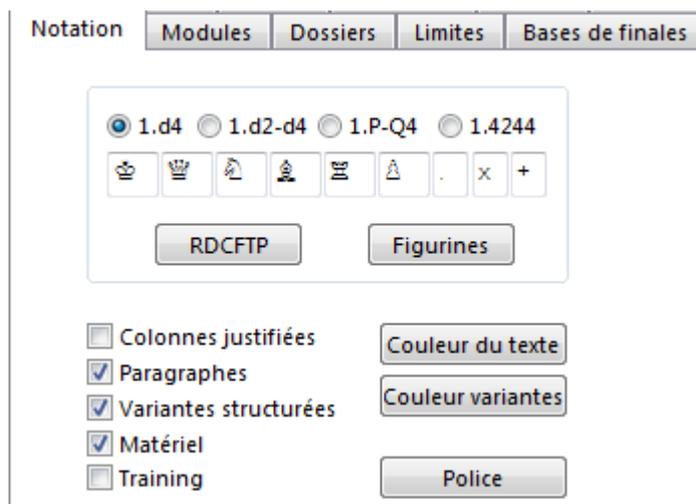
```

7.Sf4 c5 8.dxc5 The newer continuation,
introduced into serious practice by Svidler.
 [ 8.h4 cxd4 9.Sb5 Sec6 10.h5 Le4 11.f3
a6!
A) 12.fxe4 axb5 13.exd5 exd5 14.h6!?
Sd7! 15.e6 fxe6 16.Sxe6 De7 17.De2
Sde5 18.hxg7 Lxg7 19.Sxg7+ Dxc7
20.Lh6 De7∞ 21.Th5? ( 21.Kd1! )
21...Tg8 22.a3 b4 23.Lh3 Tg6 24.a4 d3
25.cxd3 Txh6! 0-1, Malakhov, V-Galkin, A/
Lausanne YM/2000/ ;
B) 12.Sd6+ Lxd6 13.exd6 g5 14.Sh3 h4
15.fxe4 dxe4 16.Lg2 f5 17.0-0 0-0
18.gxf5 exf5 19.Lxe4! fxe4 20.Lxg5!
Txf1+ 21.Dxf1 hxg5 22.Df5 Dd7
23.Dg6+ Dg7 24.De8+ Df8=
This perpetual occurred in quite a few
games during 1999 and 2000. ]
8...Sd7!? Unusual, but not so bad.
[More often Black played 8...Sec6 9.h4 Dc1
10.Lg2 Dxe5+
A) 11.Kf1 d4
A1) 12.h5?! Shirov, A-Bareev, E/FIDE
WCh New Delhi/2000/ dxc3! 13.hxg6
cxb2 14.Tb1 ( 14.Lxb2?! Dxf4± )
14...bxc1D 15.gxf7+ Kxf7 16.Txb7+
Le7± White's compensation for the piece
is rather vague. ;

```

Comment obtenir cette structure souligné au marqueur ?

La solution se trouve dans le dialogue des options du programme. Sous *Outils - Options* - *Notation - Variantes structurées*.



## 2.9.5 Configurer les Tablebases

Les bases de données de finales contiennent pour certains types de finales avec peu de pièces (quatre, cinq et quelques six pièces) toutes les positions possibles et leur évaluation, c à d si la position est nulle ou est gagnée dans un nombre de coups donné.

Le programme prend en compte les bases de finales de *Eugene Nalimov* qui sont appelées *TableBases*.

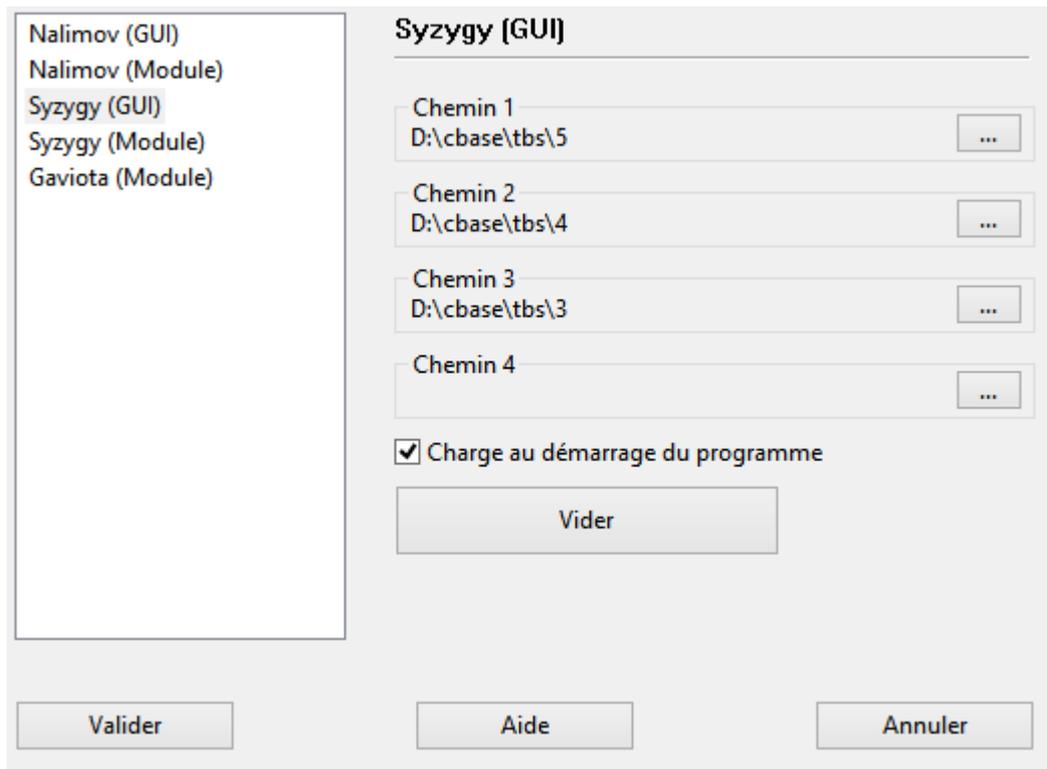
Les Tablebases *Syzygy* se sont établies comme standard au moment de la rédaction de cette documentation. Nous vous recommandons ***Endspielturbo 4*** qui est une sélection des *Syzygy-Tablebases* les plus utiles dans la pratique.

Les bases de données de finales *Gaviota* peuvent être téléchargées sous le lien suivant :

<http://www.olympuschess.com/egt/gaviota>

Les *TableBases* devraient être utilisées depuis le disque dur. Comme il faut une certaine capacité de disque dur, les données peuvent être réparties sur plusieurs répertoires ou partition.

Le chemin peut être indiqué dans la fenêtre d'échiquier sous *Menu général -> Options -> Tablebases*:



Vous pouvez fixer le répertoire où sont stockées les Tablebases à l'aide du bouton *Parcourir*.

Cliquez sur *Parcourir* et sélectionnez le répertoire correspondant.

Vous pouvez choisir jusqu'à 4 chemins dans la boîte de dialogue.

Le cache accélère l'accès et sa taille doit être indiquée. Selon la mémoire disponible une valeur de un à 32 Mo est raisonnable

## 2.9.6 Configurer bases Gaviota

Le programme prend en compte en plus des Tablebases selon Nalimov un format supplémentaire de bases de données de finales.

Les bases de données de finales Gaviota peuvent être téléchargées à l'instant de la rédaction de cette documentation sous:

<http://www.olympuschess.com/egtb/gaviota>

Téléchargez tous les 145 fichiers et enregistrez les dans un dossier sur votre disque dur. L'intégration des bases de données de finales se fait par *Menu Fichier - Options - Bases de finales Gaviota*.

Bases de finales Gaviota Presse-papiers

Chemin 1  Parcourir...

Chemin 2  Parcourir...

Chemin 3  Parcourir...

Chemin 4  Parcourir...

Cache  ▲ ▼ MB

### 2.9.7 Tablebases Syzygy

ChessBase 13 peut utiliser un nouveau format de bases de finales, les Tablebases Syzygy. Les versions antérieures utilisent d'abord les bases de finales *Nalim ov*. Ce format est toujours utilisable. Le nouveau format a été développé par le hollandais *Ronald de Man* et peut être utilisé par la plupart des modules modernes.

*Les bases de finales Syzygy sont déclarées dans le dialogue d'option. Menu Fichier - Options - Tablebases - Détails*

The screenshot shows a configuration window for Syzygy. On the left, a list box contains the following items: 'Nalimov (GUI)', 'Nalimov (Module)', 'Syzygy (GUI)', 'Syzygy (Module)', and 'Gaviota (Module)'. The main area is titled 'Syzygy [GUI]' and contains four text boxes labeled 'Chemin 1' through 'Chemin 4'. The paths are: 'D:\cbase\tbs\5', 'D:\cbase\tbs\4', 'D:\cbase\tbs\3', and an empty box. Each text box has a '...' button to its right. Below these is a checked checkbox labeled 'Charge au démarrage du programme' and a 'Vider' button. At the bottom of the window are three buttons: 'Valider', 'Aide', and 'Annuler'.

Saisissez sous "GUI" et "Module" le chemin des bases. Par un clic sur le bouton aux trois points vous démarrez le dialogue Windows pour le choix du répertoire cible contenant les *Tablebases Syzygy*. Avec *Valider* vous confirmez la saisie et le programme tient compte des informations des bases.

Pour vérifier que l'intégration et l'accès fonctionnent, vous pouvez le faire avec un module en testant une position de finale.

Un énorme avantage des *bases de finales Syzygy* est l'importante baisse de ressources consommées. Sur le disque dur, les bases de données ont besoin d'environ 150Go tandis que pour les *Tablebases Nalimov* il faut 1To.

Les *bases de finales Syzygy* prennent en compte la règle des 50 coups. Si pendant 50 coups aucune prise n'est faite et aucun pion n'a bougé la partie est nulle. Parce que l'accès à l'information chargée en RAM est extrêmement rapide et efficace pour les *bases de finales Syzygy*, celles-ci sont utilisées exclusivement par de nombreux modules d'échecs actuels.

Par ex. le module *Komodo* n'utilise que les *Tablebases Syzygy* dans sa recherche. Le programme utilise néanmoins aussi les *Tablebases Nalimov* dès que la position sur l'échiquier y correspond. On peut prévoir que beaucoup de développeurs de modules se dirigeront vers les *Tablebases Syzygy* à l'avenir.

L'acquisition des *bases de finales Syzygy* peut se faire sans téléchargement contraignant par l'achat du *Endspielturbos 4* dans notre boutique online.

En raison de la quantité de données pour les bases de finales, il est conseillé de les installer hors du dossier documents à la racine du disque dur par ex. sous C:/

Tablebases/.

Pour une meilleure compréhension de la structure des données et des informations fournies, il faut distinguer les deux formes des *Tablebases Syzygy*.

1. **WDL (Win-Draw-Loss)**. Dans ces fichiers est stockée l'information sur le résultat d'une position. Seule cette information est utilisée dans la recherche. Le module ne peut donc pas juger du nombre de coups nécessaires pour obtenir ce résultat. Le module est uniquement informé sur le statut de la position (gain, perte ou nulle).
2. **DTZ (Distance to zero)**. Ces Tablebases sont utilisées par la GUI (=interface utilisateur) pour générer une valeur. Parfois les modules utilisent cette information à la racine de leur arbre de recherche.

Les bases Syzygy intègrent donc des Bitbases avec l'information win/draw/loss pendant la recherche et des Tables pour la distance au mat d'après la métrique DTZ (distance to zeroing move). Il n'est fait appel à ces dernières que lorsqu'un x-pièces est déjà sur l'échiquier. Mais seul le nombre de coups jusqu'à une autre finale (ou parfois jusqu'au mat) est indiqué. Une autre finale est atteinte selon la règle des 50 coups. Après chaque coup de pion ou prise de pièce le comptage et l'évaluation recommence à nouveau. Quand un coup de pion gagne l'évaluation est de 1. Quand un pion avance jusqu'à la dernière rangée, l'évaluation est de 1 à chaque coup. C'est-à-dire un coup et la position est réinitialisée.

Les *bases de finales Syzygy* se comportent donc un peu différemment des bases de finales connues. Ce ne sont plus les coups jusqu'au mat qui sont indiqués mais les coups jusqu'à la transition dans une autre finale. Lors du tri les coups de pion, de promotion et les prises sont mis en avant car ils représentent toujours une transition et font évoluer la position.

Exemple: Vous analysez avec le module Komodo 8 sous ChessBase une finale définitivement gagnante avec cinq ou six pièces. Les Tablebases Syzygy indiquent à présent par ex. Une valeur de +250. Comme dit, il n'y a pas d'affichage de "Mat en xx coups".

Comme pour les bases de données Nalimov les 3/4/5-pièces se composent de 290 fichiers, mais la répartition est organisée différemment. Les bases Nalimov ont pour chaque constellation de matériel deux fichiers (selon les Blancs ou Noirs au trait). Pour les Syzygy's un fichier pour les deux couleurs au trait suffit, mais par finale il y a néanmoins deux fichiers l'un pour les Bitbases et un avec DTZ.

## 2.9.8 Configurer le Presse-papiers

*Menu Fichier -> Options -> Presse-papiers*

Dans le dialogue, vous pouvez fixer dans quel format texte les parties et les positions sont prises en compte par le Presse-papiers Windows quand vous éditez des notations ou des positions par *Éditer - Copier* dans un éditeur de texte.

Base de joueurs	Divers	Utilisateur	Style	Langue
Notation	Modules	Dossiers	Limites	Bases de finales
Bases de finales Gaviota		Presse-papiers		
<b>Partie</b>		<b>Position</b>		
<b>Texte</b>		<b>Texte</b>		
<input checked="" type="radio"/> PGN		<input checked="" type="radio"/> FEN		
<input type="radio"/> Format standard		<input type="radio"/> Format standard		
<b>PGN</b>				
<input type="radio"/> Nouveau format				
<input checked="" type="radio"/> Ancien format				
<input type="checkbox"/> Copier format HTM				

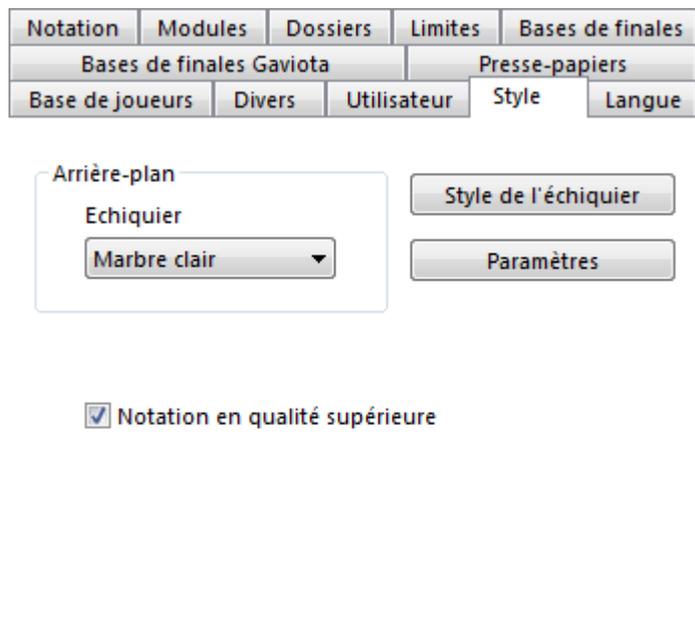
**Partie/Texte** - Copie la notation au format PGN ou au format standard dans le Presse-papiers.

**Position/Texte** - Copie la position en cours au format FEN ou dans l'ancien format.

**PGN** - Le standard PGN a été étendu il y a quelque temps. Vous fixez si l'exportation du format PGN doit être effectuée dans l'ancien format ou selon les nouvelles spécifications.

## 2.9.9 Visuel

Menu Fichier -> Options -> Style



### Arrière-plan - Échiquier

Détermine l'arrière-plan de la fenêtre d'échiquier.

### Style de l'échiquier

Permet le réglage du [visuel de l'échiquier](#).

### Paramètres

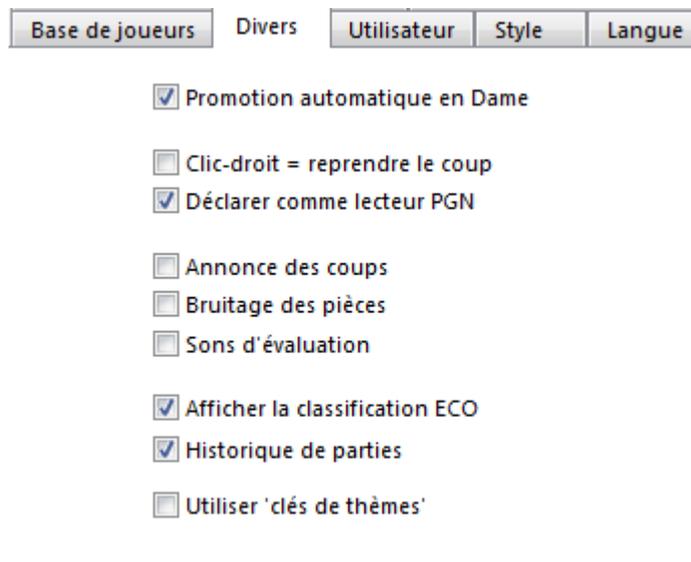
Permet de [régler l'échiquier 3D](#).

### Notation en qualité supérieure

Si des problèmes d'affichage des polices interviennent désactivez cette option.

## 2.9.10 Options diverses

Menu Fichier -> Options -> Divers.



### **Promotion automatique en Dame**

Un pion parvenant sur la dernière rangée est automatiquement promu en Dame

### **Clic droit = reprendre le coup**

Un clic droit sur l'échiquier ouvre normalement le masque de recherche. Lors de la saisie de parties il est pratique d'annuler le coup joué par un clic droit et le remplacer sans manipulation supplémentaire.

### **Déclarer comme lecteur PGN**

ChessBase affiche ses [formats de base](#) directement dans l'Explorer. Un double clic sur une base l'ouvre directement dans la fenêtre de liste. Si vous ne souhaitez pas ce comportement pour les fichiers PGN, vous pouvez le désactiver ici.

### **Annonce des coups**

Lors de la lecture d'une partie ou de la saisie des coups, la notation du dernier coup est annoncée dans les haut-parleurs.

### **Bruitage des pièces**

Les bruits naturels sur un échiquier réel sont retransmis.

### **Sons d'évaluation**

Un signal acoustique signale le changement d'évaluation important d'un module.

### **Afficher la classification ECO**

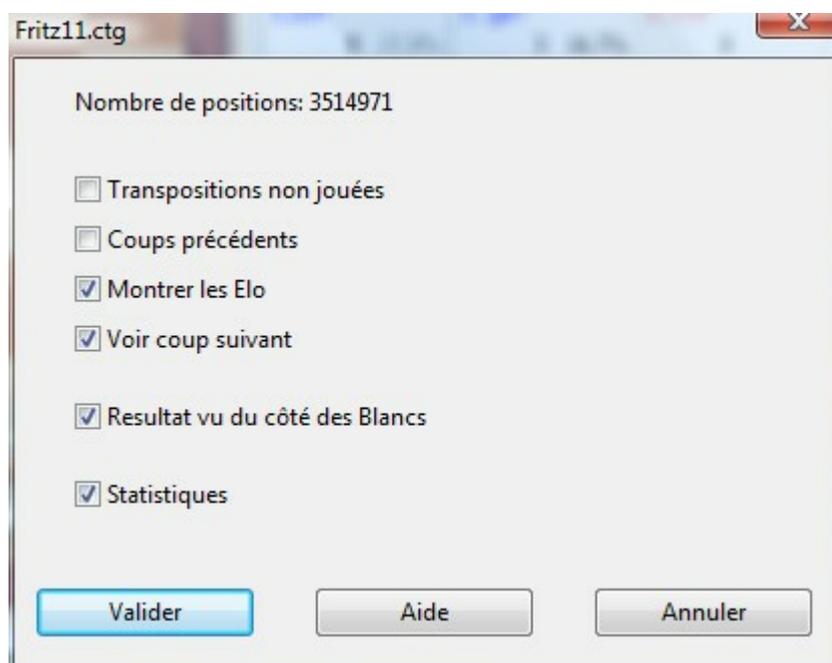
Affiche le nom de l'ouverture jouée.

### **Historique de parties**

Active le protocole des activités.

## 2.9.11 Options affichage bibliothèque

Dans la [Fenêtre d'arbre](#), menu clic droit -> *Propriétés*.



### **Nombre de positions =**

Nombre des positions différentes dans la bibliothèque. Les Blancs et les Noirs ne sont pas différenciés, de même les symétries par rapport à l'axe central. Essayez en saisissant 1.e3 e5 2.e4.

### **Transpositions non jouées**

Montre les coups qui n'ont pas été joués dans la partie, mais qui conduiraient à une position connue.

### **Coups précédents**

Montre tous les coups qui aboutissent à la position de l'échiquier à partir de positions connues.

### **Montrer les Elo**

Intègre les informations de la moyenne des Elo pour la statistique des parties utilisées.

### **Voir coup suivant**

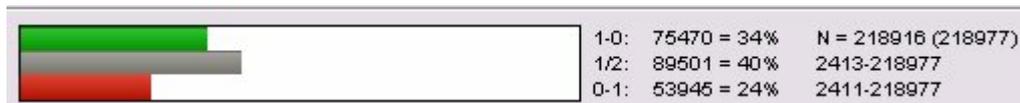
Bascule dans un affichage en tableau. On peut voir de suite les possibles suites avec les statistiques contenues dans l'arbre de positions.

### **Résultat vu du côté des Blancs**

Les résultats d'un coup sont toujours vu du côté des Blancs.

### **Statistiques**

Représentation graphique des statistiques de succès. Comptage exact des parties évaluées en Elo.



## 2.9.12 Nom de l'utilisateur

Menu Fichier -> Options -> Utilisateur.

Notation	Modules	Dossiers	Limites	Bases de finales
Bases de finales Gaviota			Presse-papiers	
Base de joueurs	Divers	Utilisateur	Style	Langue

Nom	<input type="text" value="Buchmann"/>
Prénom	<input type="text" value="Patrick"/>

Le programme utilise à certains endroits votre nom: lors d'envoi de courriels, lors de commentaires de parties, lors du suivi de votre base e répertoire etc.

### Suis-je dans la Base des Joueurs?

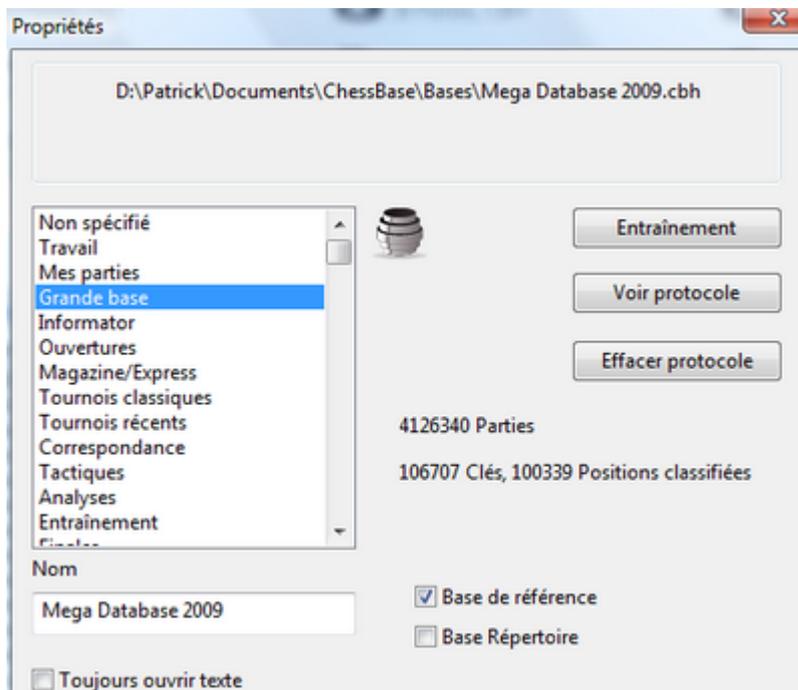
Démarre une recherche dans [l'Encyclopédie des Joueurs](#).

### Mettre ma fiche à jour dans la Base

Si vous ne vous trouvez pas dans [l'Encyclopédie des Joueurs](#), envoyez simplement votre photo et vos données échiquiennes à la rédaction de l'encyclopédie. A la prochaine mise à jour vous y figurerez.

## 2.9.13 Propriétés d'une base de données

Fenêtre des bases: Menu clic droit sur l'icône -> *Propriétés* (Alt-Enter)..



### Type de base

A partir de la liste vous pouvez choisir le type de base. L'icône correspondante est affichée en haut.

### Nom

Chaque base porte un nom explicite qui peut différer de celui des fichiers. Si vous voulez renommer vous-même une base, ouvrez le menu *Éditer* -> *Renommer la base*.

### Entraînement

Réglage pour une base pour des usages d'entraînement.

### Voir protocole

Le [protocole d'importation](#) enregistre les autres bases importées dans la base.

### Effacer protocole

Efface le protocole d'importation, par ex. avant la publication d'une base.

### Base de référence/Répertoire base

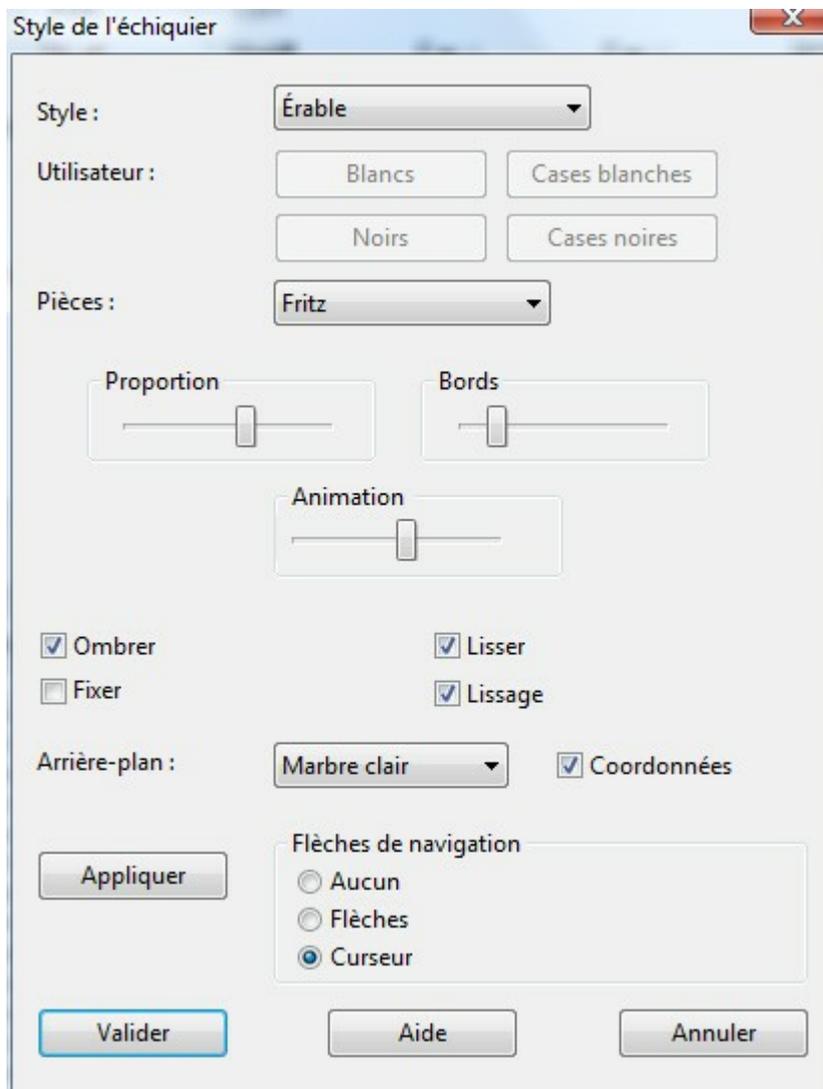
Définit la base comme [base de référence](#) ou comme [base de répertoire](#).

### Toujours ouvrir texte

Si le premier enregistrement dans une base est un **texte de base**, il est ouvert automatiquement à la première ouverture de la base sur votre ordinateur - pratiquement comme bienvenue -, puis jamais plus. Activez cette fonction si le texte doit être ouvert à chaque appel à la base.

## 2.9.14 Style de l'échiquier

Le dialogue *Visuel de l'échiquier* règle les couleurs, les pièces, les bordures et l'arrière-plan d'un échiquier 2D.



### Style:

Choisit les couleurs prédéfinies pour les cases blanches et noires. Si vous désirez utiliser vos propres couleurs, choisissez *Pleines couleurs*. Ensuite utilisez les boutons *Blancs*, *Noires*, *Cases blanches*, *Cases noires* pour déterminer les couleurs.

Vous pouvez aussi choisir le matériau des cases et des bords: Choisissez sous *Palette de couleurs* le dernier élément *User BMP*, et indiquez dans le dialogue suivant, trois fichiers image au format.

### Pièces:

Trois collections de pièces sont à votre disposition: *Fritz* est le choix par défaut, *USCF*

est un type de pièces que l'on rencontre dans nombre de publications d'échecs américaines, *Oldstyle* sont des pièces dans un style ancien que l'on voit dans des publications d'échecs plus anciennes.

**Proportion:**

Règle la taille des pièces par rapport aux cases.

**Bords:**

L'échiquier a des bords de largeur variable.

**Animation:**

Détermine la vitesse avec laquelle les pièces se déplacent sur l'échiquier.

**Ombre:**

Ajoute de l'ombre aux pièces et augmente ainsi le contraste.

**Lisser:**

Les pièces apparaissent légèrement arrondies pour rendre l'échiquier plus vivant.

**Fixer:**

Utilise une collection de pièces qui repose sur des images et non sur une police. Les échantillons d'arrière-plan et les effets optiques ne sont pas disponibles.

**Arrière-plan:**

Choisit le matériau de l'arrière-plan de l'échiquier. Ici sont également disponibles les choix personnels *Pleines couleurs* ou *User Bitmaps*.

**Coordonnées:**

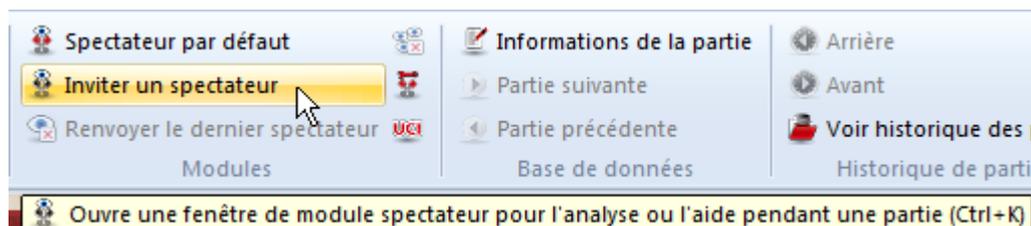
Ajoute les coordonnées a-h, 1-8 à l'échiquier, sur lesquelles reposent la notation de la partie d'échecs.

**Flèches sous l'échiquier:**

Affiche sept flèches sous l'échiquier qui ont comme fonction de droite à gauche- Aller au début, Revenir d'un coup, Reprendre le coup, Avancer d'un coup, Aller à la fin. Deux [flèches](#) vertes chargent les dernières parties dans la fenêtre d'échiquier.

## 2.9.15 Réglage du module par défaut et Heumas

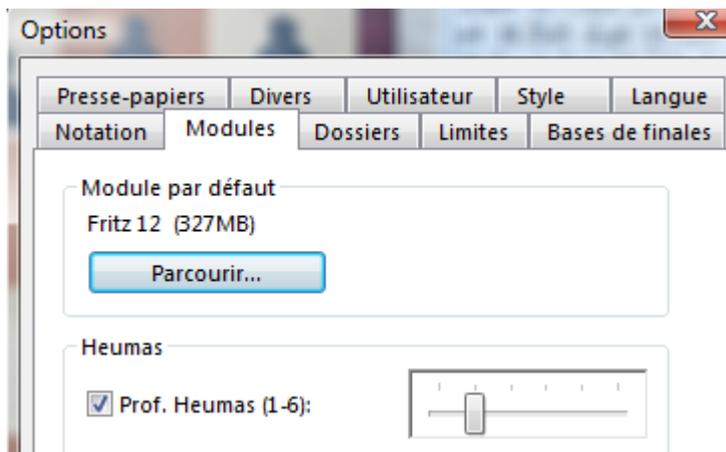
Le *module par défaut* est le [module d'analyse](#), qui est activé par un clic sur l'icône *Spectateur par défaut* (touche *Alt-F2*) dans la fenêtre d'échiquier.



Choisissez ici le module par défaut et régler la taille des [Hashtables](#). La valeur conseillée est généralement suffisante.

Avec le bouton *Inviter un spectateur* vous appelez le dialogue de chargement pour les modules d'échecs. Choisissez le module désiré avec les paramètres voulus.

[Heumas](#) est le module qui lors de la saisie des coups par clic unique calcule les propositions de coups.



### **Heumas actif**

Enclenche les propositions de coups pour la saisie par simple clic.

### **Heumas Temps de réflexion**

Plus le calcul du Heumas est profond, plus vous devrez attendre lors du clic sur une pièce sur une proposition de coup, mais plus la qualité de la proposition sera bonne. La profondeur par défaut est trois.

## 2.9.16 Limites

Menu Fichier - Options - Limites



### Fenêtre d'échiquier maximum

Limite supérieure pour le nombre maximum de fenêtres d'échiquier ouvertes. Si vous chargez une nouvelle partie, ChessBase remplace automatiquement la dernière partie chargée si cette limite serait dépassée. Ainsi votre espace de travail reste rangé et vous économisez des ressources graphiques.

### Fenêtre bases maximum

Nombre maximum de fenêtres de liste ouvertes simultanément. Si vous chargez une nouvelle base, ChessBase remplace automatiquement la dernière fenêtre de liste ouverte, si cette limite est dépassée.

### RAM

Indique la mémoire de votre ordinateur. C'est la RAM installée et non celle de libre.

### Taille cache base de référence

Les accès répétés à la [base de référence](#) sont accélérés par l'utilisation d'un cache. Si vous disposez de beaucoup de RAM, vous pouvez conserver une grande partie de la base de référence en mémoire vive. Dès la deuxième recherche, le programme n'est plus obligé de faire une lecture sur le disque dur, ce qui donne un gain de temps d'un facteur de dix.

## 2.9.17 Réglage des dossiers

Menu Fichier - Options - Dossiers

Vous pouvez, ici, paramétrer les chemins pour ChessBase si vous ne voulez pas prendre ceux par défaut.

The screenshot shows the 'Dossiers' (Folders) settings window in ChessBase. The window title is 'Bases de finales Gaviota'. The menu bar includes 'Presse-papiers' and 'Bases de finales'. The 'Bases de finales' menu is open, with 'Dossiers' selected. The main area has two sections: 'Chemin des bases de données' with a text box containing 'D:\Documents\ChessBase' and a 'Parcourir' button; and 'Bibliothèques temporaires' with a text box containing 'f:\TempTree' and a 'Parcourir' button.

### Chemin des bases de données

Choisissez le chemin des bases. ChessBase y installe les sous-répertoires pour l'installation des bases de données. Y sont également sauvegardées les parties téléchargées sur Internet -> Menu Aide -> Chercher nouvelles parties.

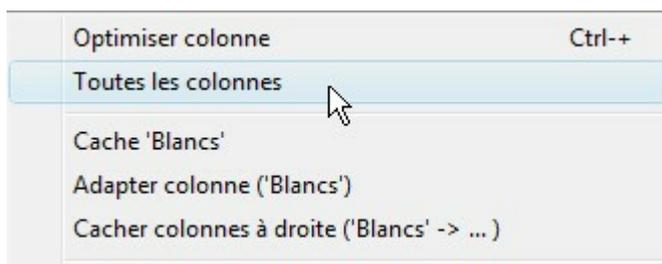
### Bibliothèques temporaires

Dans la liste de parties, on peut fusionner des parties par clic droit dans une bibliothèque temporaire. Vous fixez ici le chemin de ces fichiers temporaires.

## 2.9.18 Formater une liste de parties

Quand une liste est ouverte, par ex. la liste des parties d'une base de données, on trouve toutes les informations classées par colonnes.

**Astuce:** Clic droit Fenêtre de liste -> Format de liste -> Colonne -> Toutes les colonnes Bascule dans l'affichage de toutes les colonnes disponibles.



Voir aussi [Affichage de liste](#), [Fenêtre de liste](#) et [Tri de colonne](#).

## 2.9.19 Encyclopédie des Joueurs

Choisir un chemin

Encyclopédie des Joueurs du serveur  
 Encyclopédie des Joueurs uniquement en local  
 Désactiver Encyclopédie des Joueurs

### **Désactiver = Pas d'Encyclopédie?**

Ce réglage est conseillé sur des ordinateurs lents avec peu de place sur le disque dur.

### **en local? Utilisez l'Encyclopédie installée**

Ce réglage devrait être utilisé sur un ordinateur sans un accès au réseau ou avec une connexion Internet lente.

**serveur?** L'Encyclopédie cherche ses données sur le serveur et actualise au fur et à mesure.?

*Choisir un chemin* = Dossier de l'Encyclopédie locale.

**Remarque:** Si vous démarrez avec une Encyclopédie des Joueurs vide, seules les données déjà obtenues du serveur sont affichées. En cas de doute utilisez l'Encyclopédie installée, elle s'améliore automatiquement par des données du serveur.

## 2.9.20 Sélection de la langue

*Menu Fichier - Options - Langue*

Avec le dialogue "Sélectionner le langage", vous ne choisissez non seulement la langue dans laquelle apparaissent les messages et les textes d'aide, mais aussi la langue des commentaires texte de la partie. Les commentaires texte sont inclus dans la [notation](#) courante.

ChessBase permet la [saisie parallèle de commentaires texte](#) en diverses langues.

Bases de finales Gaviota			Presse-papiers	
Notation	Modules	Dossiers	Limites	Bases de finales
Base de joueurs	Divers	Utilisateur	Style	Langue

Première langue

Français ▼

Seconde langue

Allemand ▼

Une  Les 2  Toutes

Transcrire

(Sans)  Cyrillique  Grec

Les commentaires textes des parties apparaissent dans la langue principale. Ici on peut régler en quel langage secondaire, si disponible, les commentaires sont disponibles.

Dans le choix "Un", "Deux", "Toutes", vous pouvez régler de la disponibilité des commentaires texte en plusieurs langues pour qu'ils soient affichés seulement dans votre premier choix, les deux ou tous.

Si la partie ne contient *aucun* commentaire dans les langues choisies, tous ceux en d'autres langages sont affichés pour que rien ne vous échappe.

"Transcrit cyrillique" traduit en police cyrillique.

## 2.9.21 Polices de caractères

ChessBase installe plusieurs polices True Type sur votre système.

par ex.

### **Polices pour la notation avec [symboles de commentaires](#):**

FigurineCB AriesSP  
FigurineCB LetterSP  
FigurineCB TimeSP

### **Polices pour les diagrammes:**

DiagramTTFritz  
DiagramTTUSCF  
DiagramTTOldStyle

Les polices sont contenues sur le DVD dans le répertoire *Fonts* et peuvent être réinstallées manuellement en cas de problème par le gestionnaire des polices du système

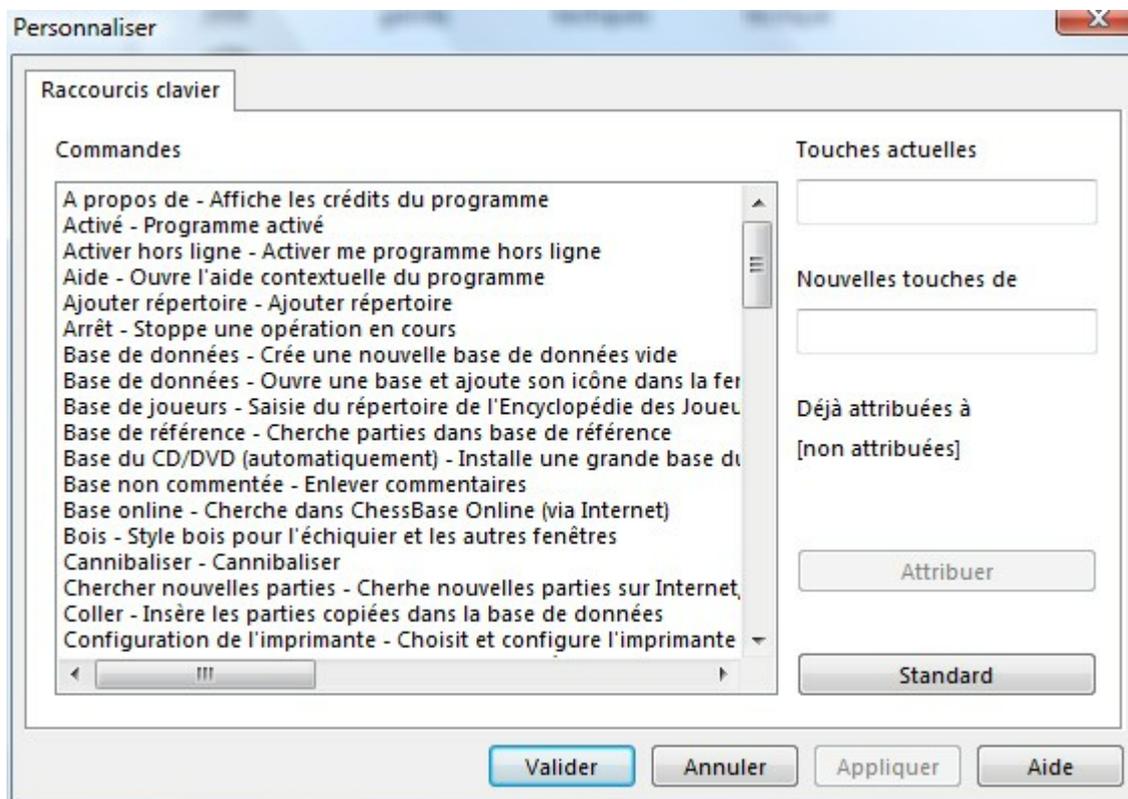
## 2.10 Raccourcis clavier

### 2.10.1 Raccourcis personnalisés

Beaucoup de fonctions peuvent être appelées par des "raccourcis clavier".

**Exemple:** avec la combinaison de touches *Ctrl - N* on démarre la fonction *Nouvelle partie*.

Avec le menu *Menu général - Personnaliser* vous avez la possibilité de modifier les raccourcis clavier existants ou d'en ajouter de nouveau.



Dans la boîte de dialogue les possibilités suivantes existent:

Cliquez dans la liste "Commandes" sur la fonction pour laquelle vous voulez attribuer un raccourci clavier.

Si pour une commande un raccourci clavier existe déjà, il est affiché dans "Touches actuelles". Dans le champ "Nouvelles touches de raccourci" vous pouvez modifier la définition et attribuer un nouveau raccourci. Si la nouvelle combinaison est déjà

utilisée pour une autre fonction, elle est indiquée sous "*Déjà attribuées à*".

Par un clic sur le bouton *Attribuer* le nouveau raccourci défini est attribué à la fonction sélectionnée.

**Remarque :** Les attributions nouvelles ou modifiées sont reprises et affichées dans la fenêtre raccourcis clavier

## 2.10.2 Raccourcis clavier dans la fenêtre des bases

<b>Tab</b>	Change entre les fenêtres
<b>F3</b>	Au niveau supérieur de la liste des répertoires
<b>Ctrl-F12</b>	Montrer <a href="#">Mes Bases</a>
<b>Enter</b>	Ouvrir base sélectionnée/démarrer entraînement.
<b>Ctrl-F</b>	Rechercher parties dans bases sélectionnées.
<b>Ctrl-Alt-L</b>	Liste directe on/off.
<b>Ctrl-O</b>	Ouvre base et ajouter à <a href="#">Mes Bases</a> .
<b>Ctrl-X</b>	Créer nouvelle base dans ce répertoire
<b>Ctrl-Z</b>	<a href="#">Archiver</a> base sélectionnée.
<b>Ctrl-L</b>	<a href="#">Liste de parties</a> de la base sélectionnée.
<b>Ctrl-P</b>	Répertoire des joueurs de la base sélectionnée.
<b>Ctrl-T</b>	Répertoire des tournois de la base sélectionnée.
<b>Ctrl-A</b>	Répertoire des commentateurs de la base sélectionnée.
<b>Ctrl-S</b>	Répertoire des sources de la base sélectionnée.
<b>Ctrl-K</b>	Clé d'ouvertures de la base sélectionnée.
<b>Ctrl-C</b>	Marquer toutes les parties à copier de la base.
<b>Ctrl-V</b>	Coller les parties marquées dans la base sélectionnée.
<b>Ctrl-D</b>	Icônes de bases en vue de détail.
<b>Ctrl-I</b>	Grandes icônes de bases.

## 2.10.3 Raccourcis clavier dans la liste de parties

<b>Début/Fin</b>	Saute au début/fin de la liste
<b>Alt-Flèche droite/gauche</b>	Ajuster le format de colonne
<b>Maj.-Flèche bas ou Ctrl + Clic</b>	Marque les parties
<b>Maj.-Flèche haut ou Ctrl + Clic</b>	Démarque les parties

<b>Maj.-Arête bas</b>	Marque les parties par page entière
<b>Maj.-Fin</b>	Marque toutes les parties jusqu'à la fin de la liste
<b>Ctrl-A</b>	Marque toutes les parties
<b>Entrée</b>	Charge/fusionne la(es) partie(s) marquée(s)
<b>F10 / Ctrl F10</b>	Charger partie suivante/précédente de la liste
<b>Ctrl-Flèche gauche/droite</b>	Scroller automatiquement
<b>Flèche gauche/droite</b>	Scroller la liste vers à gauche/à droite
<b>Arête bas/haut</b>	Feuilleter par page
<b>Barre d'espace</b>	Décale la barre de marquage sans scroller.
<b>Flèche haut/bas</b>	Décale la barre de marquage en scrollant
<b>Ctrl-G</b>	Va à la page n°
<b>Alt-Q</b>	Afficher les coups/données
<b>F4</b>	Afficher les coups/données par ligne
<b>J</b>	Régler le n° du premier coup affiché
<b>S</b>	Statistique pour les parties marquées
<b>Maj.-S</b>	Analyse de la fréquence des pièces des parties marquées
<b>F5</b>	Copier les parties marquées vers le <a href="#">Presse-papiers</a>
<b>O</b>	Aperçu de la partie en plusieurs diagrammes.
<b>T</b>	Générer une grille de tournoi
<b>Ctrl-Alt-T</b>	Au début du prochain tournoi.
<b>Ctrl-F</b>	Définir le <a href="#">masque de recherche</a> et l'utiliser comme filtre de liste
<b>Tab</b>	Activer/désactiver le masque de recherche. Si pas de masque de recherche définit, sauter au prochain onglet, c-à-d au répertoire du contenu.
<b>Suppr</b>	Définit les parties marquées comme effacée.
<b>Ctrl-C</b>	Marque les parties dans le presse-papiers (pour la copie).
<b>Ctrl-V</b>	Ajouter les parties du presse-papiers à la liste (coller)

## 2.10.4 Raccourcis clavier dans la fenêtre d'échiquier

<b>Ctrl-F</b>	Tourner échiquier
<b>Flèches</b>	Jouer les coups en avant et en arrière.
<b>*</b>	Montrer la partie
<b>Ctrl-G</b>	Sauter au coup n° x.
<b>Ctrl-0</b>	Sauter à la position initiale
<b>Ctrl + coup</b>	Entrer coup comme variante sans confirmation
<b>Maj. + coup</b>	Écraser coup suivant sans confirmation
<b>T</b>	Reprendre le coup, entrer une variante
<b>Ctrl-Alt-0</b>	Saisir coup nul
<b>Ctrl-Q</b>	Effacer variante
<b>Ctrl-Alt-C</b>	Classifier la partie suivant l'ouverture dans la base de référence
<b>Ctrl-Maj.-C</b>	Classifier la partie par thèmes
<b>Maj.-F6</b>	Comparer/Montrer la nouveauté dans la base de référence
<b>Maj.-F7</b>	Rechercher la position dans la base de référence
<b>Tab</b>	Changer le type de notation
<b>Suppr.</b>	Afficher le dernier menu de variante (retour au dernier noeud); si masquage actif: masquer les variantes
<b>M</b>	Achever variante.
<b>+ / -</b>	<a href="#">Module d'analyse</a> : Changer le nombre de variantes. Si pas de module actif et si le masquage est actif (clic droit dans la notation): Variante masquer/déployer
<b>Arêtes haut/bas</b>	Une page en avant/arrière dans la notation
<b>Début / Fin</b>	Début/Fin de la notation
<b>] ou Z</b>	Couper les coups après
<b>[</b>	Couper les coups avant
<b>Ctrl-Maj.-Y</b>	Effacer toutes les variantes et annotations
<b>Ctrl-A</b>	Insérer un commentaire texte derrière le coup
<b>Ctrl-Alt-A</b>	Insérer un commentaire texte devant le coup
<b>Maj.-1 et/ou "!"</b>	Placer !, ? etc
<b>Ctrl-Alt-X</b>	Effacer les commentaires graphiques
<b>Ctrl-Alt-M</b>	Saisir un commentaire d'entraînement
<b>Ctrl-Alt-W</b>	Saisir en-tête de jeu par correspondance

<b>Ctrl-W</b>	Commenter coup de jeu par correspondance
<b>Ctrl-Alt-R</b>	Enregistrement de son
<b>Ctrl-S</b>	Sauvegarder partie
<b>Ctrl-R</b>	Remplacer partie
<b>Ctrl-Début</b>	Diagramme dans le presse-papiers
<b>F10</b>	Charger partie suivante de la liste
<b>Ctrl-F10</b>	Retour à la dernière partie chargée.
<b>Alt-F2</b>	Démarre/Stoppe <a href="#">module par défaut</a>
<b>Barre d'espace</b>	Exécuter meilleur coup du module.
<b>Ctrl-Barre d'espace</b>	Copier les meilleures variantes de tous les modules en cours de fonctionnement.
<b>Maj.-T</b>	Montrer les menaces
<b>y</b>	Calculer meilleur prochain coup (seulement Fritz-Engine).
<b>Maj.-R</b>	Cadre de fenêtre Base de référence ouvert/fermé.
<b>Ctrl-Alt-P</b>	Cadre de fenêtre Photos ouvert/fermé
<b>Ctrl-Alt-N</b>	Cadre de fenêtre Notation ouvert/fermé
<b>Ctrl-Maj.-T</b>	Questions d'entraînement on/off
<b>Ctrl-Alt-Q</b>	Quitter ChessBase
<b>Esc</b>	Fermer fenêtre
<b>Ctrl-Z</b>	Annuler les suppression dans la notation.
<b>F12</b>	Aller à la <a href="#">fenêtre des bases</a>

### 2.10.5 Raccourcis clavier dans la fenêtre des clés

Dans la fenêtre des clés les [raccourcis de clavier de la liste de parties](#) sont valables si utilisables. En plus:

<b>Entrée</b>	Affiche le contenu de la clé
<b>Retour Arrière / F3</b>	Retourner à la clé supérieure
<b>F4</b>	Affiche la structure des clés
<b>Maj-F3</b>	Affichage normale (pas de structure)

<b>Alt-N</b>	Nombre de parties on/off.
<b>Alt-W</b>	Marque les noms de clés à modifier (clés de thème: éditer les critères de recherche)
<b>F5</b>	Parties des clés marquées à copier dans le <a href="#">Presse-papiers</a>
<b>S</b>	<a href="#">Statistiques</a> des clés et parties marquées
<b>Inser</b>	Insère nouvelle clé
<b>Suppr</b>	Marque la clé à supprimer
<b>Maj-M</b>	Marque la clé à placer en mémoire
<b>Maj-Inser</b>	Insère clé en mémoire

### 2.10.6 Raccourcis clavier pour les symboles d'annotations

Dans le champ de saisie des commentaires, des noms de clés et du masque de sauvegarde, on peut entrer à l'aide du clavier les symboles des figures et de commentaires. La condition pour l'emploi des caractères spéciaux et l'installation et le choix des bonnes [polices](#).

Les symboles suivants sont un code international pour le commentaire de parties d'échecs.

<b>Ctrl-K</b>		Roi, König, King
<b>Ctrl-Q</b>		Dame, Queen
<b>Ctrl-N</b>		Cavalier, Springer, kNight
<b>Ctrl-B</b>		Fou, Läufer, Bishop
<b>Ctrl-R</b>		Tour, Turm, Rook
<b>Ctrl-P</b>		Pion, Bauer, Pawn
<b>Ctrl-A</b>		Attaque, Angriff
<b>Ctrl-I</b>		Initiative
<b>Ctrl-Maj-C</b>		Contre-jeu, Gegenspiel, Counterplay
<b>Ctrl-ALT-I</b>		Idee
<b>Ctrl-S</b>		Avantage d'espace, Raumvorteil, Space
<b>Ctrl-Maj-Z</b>		Zeitnot

<b>Ctrl-ALT-D</b>	○	Avantage de développement, Entwicklungsvorteil, Development
<b>Ctrl-L</b>	↔	Ligne, Linie
<b>Maj-Ctrl-D</b>	↗	Diagonale
<b>Ctrl-ALT-Z</b>	⊙	Zugzwang
<b>Ctrl-ALT-C</b>	⊞	Centre, Centrum
<b>Ctrl-Maj-W</b>	✕	Point faible, Schwacher Punkt, Weak point.
<b>Ctrl-O</b>	□	Seul coup, Einziger Zug, Only move
<b>Ctrl-W</b>	└	Avec, Einschl. , with
<b>Ctrl-ALT-W</b>	┘	Sans, Ausschl., without
<b>Ctrl-ALT-Q</b>	«	Aile Dame, Damenflügel, Queenside
<b>Ctrl-ALT-K</b>	»	Aile Roi, Königsflügel
<b>Ctrl-E</b>	v	Finale, Endspiel
<b>Ctrl-ALT-P</b>		Paire de Fous, LäuferPaar
<b>Ctrl-ALT-O</b>	♖♗	Fous de couleur opposée, Ungleiche Läufer, Opposite bishops
<b>Ctrl-ALT-E</b>	♖♖	Fous de même couleur, Gleiche Läufer, Even bishops
<b>Ctrl-M</b>	≡	Avec compensation pour le matériel, Mit Kompensation für das Material
<b>Ctrl-1</b>	±	les Blancs sont mieux, Weiß steht besser
<b>Ctrl-2</b>	±	les Blancs sont un peu mieux, Weiß steht etwas besser
<b>Ctrl-3</b>	∞	Peu clair, Unklar
<b>Ctrl-4</b>	♚	les Noirs sont un peu mieux, Schwarz steht etwas besser
<b>Ctrl-5</b>	♚	les Noirs sont mieux, Schwarz steht besser
<b>Ctrl-ALT-B</b>	⤵	mieux est, Besser ist
<b>Ctrl-ALT-R</b>	½	Nulle, Remis
<b>Ctrl-Maj-P</b>	♟	Pion passé, Freibauer, Passed pawn.

## 3 Fonctions

### 3.1 Saisir et commenter des parties

#### 3.1.1 Saisie de coups

Pour saisir un coup on clique sur une pièce et on l'amène avec le bouton de la souris maintenue sur la case d'arrivée. Lors du clic, ChessBase propose un coup plausible à l'aide du [Heumas](#). Si c'est celui désiré, on peut lâcher la souris.

Alternative, on clique directement la case cible, ChessBase entoure une pièce qui pourrait s'y rendre. Si la proposition est bonne, on va avec le bouton de la souris maintenue sur la bonne figure ou on appuie sur le bouton *droit* pour appeler la prochaine proposition de coup.

Si un coup existe déjà, une boîte de dialogue apparaît:

- Nouvelle: Le coup débute une variante.
- Nouvelle ligne principale: Le coup devient nouvelle variante principale.
- Insérer: Remplace le coup de la partie par le coup saisi et conserve toutes les suites de coups qui restent légales.
- Remplacer: Tous les coups et variantes suivants sont effacés.

#### Raccourcis clavier:

##### T

Reprenre le coup et interpréter le coup suivant comme variante ("Takeback").

##### Ctrl

Si on remplace un coup existant par une nouvelle saisie **touche Ctrl** maintenue, le nouveau coup devient le début d'une variante sans demande de confirmation.

##### Maj.

Si l'on maintient la **touche Maj.**, l'ancien coup est remplacé sans demande de confirmation. Tous les coups suivants sont perdus.

[Correction ultérieure lors de la saisie d'une partie](#)

Saisie de coup avec l'[Échiquier DGT](#)

#### 3.1.2 Saisie d'un nouveau coup

Si vous ressaisissez un coup existant, le choix suivant est affiché:

##### Anciens coups

Les variantes déjà disponibles. La suite principale est placée à la fin.

##### Nouvelle

Le coup saisi devient le premier d'une nouvelle variante.

##### Nouvelle ligne principale

Le coup saisi devient la ligne principale. La suite principale devient une variante.

**Remplacer**

Tous les coups et variantes suivants seront effacés.

**Insérer**

Tous les coups et variantes suivants, qui restent légaux après le coup saisi, sont conservés.

**3.1.3 Saisie de coup par simple clic**

La saisie de coup par simple clic sur la case source ou cible économise beaucoup de temps. Cette procédure développée par ChessBase est appelée "HEUMAS" = HEUristic Move Assistant.

**Clic sur la case cible**

Cliquez sur une case libre ou sur une pièce adverse et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Si plusieurs pièces peuvent atteindre cette case, un petit programme d'échecs de Dr. Chrilly Donninger calcule le coup le plus fort et marque la pièce proposée. Si vous lâchez le bouton de la souris, le coup est exécuté. Si une autre pièce doit bouger, maintenez le bouton droit jusqu'à ce que la bonne pièce est sélectionnée. Alternative tirez directement le bouton de la souris maintenu sur la bonne pièce.

**Clic sur une pièce**

Si vous cliquez sur une pièce, la case cible la plus forte d'après l'avis de HEUMAS est marquée. Si c'est la bonne, relâchez le bouton de la souris. Sinon, maintenez le bouton droit de la souris jusqu'à ce que vous obteniez la bonne case. Alternative tirer directement avec le bouton de la souris maintenu sur la bonne case.

La profondeur de calcul de Heumas peut être réglé sous Menu *Outils* -> *Options* -> *Modules*. Vous pouvez aussi y désactiver complètement Heumas.

**3.1.4 Correction ultérieure lors de la saisie d'une partie****Mauvais coup:**

Clic dans la notation sur le coup erroné. Saisir le bon coup. Dans le menu de choix cliquer sur *Remplacer*. Tous les coups suivants qui sont encore légaux sont conservés.

**Plusieurs coups erronés:**

Clic dans la notation avant le premier coup erroné. Saisir le premier coup exact. Dans le menu de choix cliquer sur *Nouvelle variante*. Saisir les coups dans la variante. Clic sur le début de la variante. Ouvrir Menu *Partie* -> *Variante* -> *Promouvoir variante*. Les coups de la variante sont insérés dans la partie, les anciens coups deviennent une variante.

**Insérer des paires de coup ultérieurement:**

Clic dans la notation devant les coups manquants. Saisir tous les coups comme variante. Le nombre de coups doit être pair. Cliquer sur le premier coup de la nouvelle variante. Menu *Partie* -> *Variante* -> *Insérer dans la partie*.

### 3.1.5 Fusionner des parties

Si l'on sélectionne plusieurs parties dans une liste de parties (Ctrl-clic) et que l'on appuie sur *Entrée*, elles fusionnent en un seul arbre de variantes.

Si l'on tire une partie ou une portion de partie marquée par [Drag&Drop](#) dans la notation d'une fenêtre d'échiquier, ces parties fusionnent avec la notation.

#### **Insertion de variantes individuelles (branches d'arbre) d'une partie commentée**

Si l'on possède deux parties commentées et que l'on ne veuille insérer que certaines variantes de la première vers la deuxième, cela est fait par [Drag&Drop](#) directement à partir de la notation, en saisissant, avec la souris, le coup qui est la racine de la branche d'arbre à copier. Celui-ci est tiré vers la notation de la partie cible.

#### Exemple d'application:

A partir d'un arbre de répertoire du ChessBase-Magazin, j'aimerais insérer une branche de l'arbre de répertoire qui décrit mon répertoire avec les Blancs:

1. Chargement du répertoire Blancs.
2. Chargement de l'arbre de répertoire du Magazin.
3. Appui sur la touche F8, pour afficher les notations des deux arbres en parallèle sur l'écran.
4. Prise du coup de l'arbre du Magazin, à partir duquel les branches d'arbre désirées se développent.
5. Glisse avec le bouton de la souris enfoncé sur la notation du propre répertoire et la laisse tomber.
6. Sauvegarde l'arbre élargi avec "Remplacer".

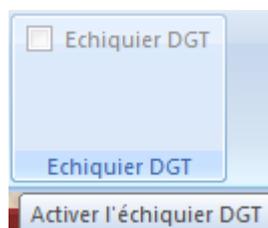
#### **Fusionner parties identiques**

Utile si l'on possède une partie annotée par plusieurs commentateurs. La première partie est fixée comme partie principale. Son commentateur est le commentateur principal. Lors de l'insertion des autres annotations, le commentateur correspondant est cité dans le texte (Ctrl-A) à la première déviation. Tous les commentateurs secondaires sont finalement spécifiés dans le texte pour le premier coup.

Les parties sont considérées comme identiques si les Blancs, les Noirs, le résultat et le nombre de coups sont les mêmes.

### 3.1.6 Echiquier DGT

*Fenêtre d'échiquier -> Echiquier DGT*



Permet la saisie de partie sur un échiquier réel en bois.

La liaison entre l'ordinateur et l'échiquier DGT se fait en règle générale par un câble série qui peut mesurer plus de dix mètres sans problèmes techniques. Vous devenez indépendant de l'écran du PC.

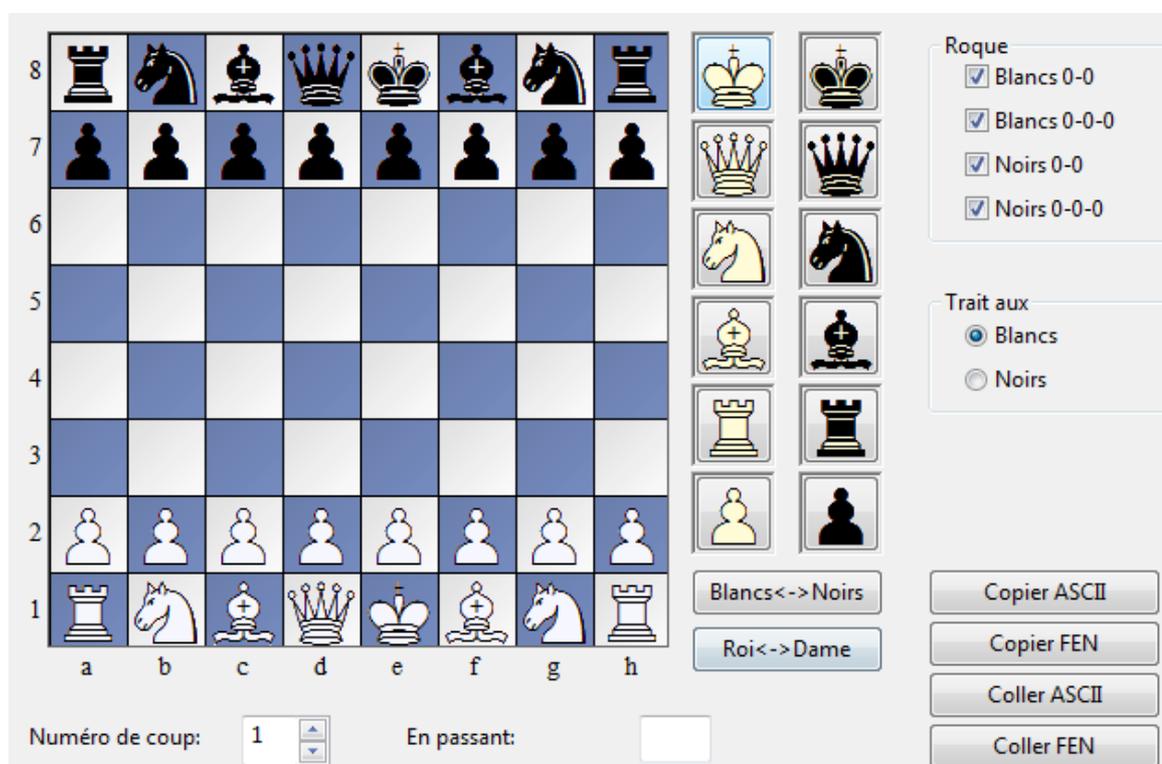
Veuillez respecter lors du branchement de l'échiquier les données contenues dans la documentation du constructeur.

### 3.1.7 Saisir une position

#### Saisir une position

Saisie de positions tactiques, de finales ou de problèmes d'échecs:

La touche **S** ouvre le dialogue.



Les pièces sont prises dans la barre de choix sur le bord droit de l'échiquier par un clic. Si l'on prend une pièce blanche le bouton gauche de la souris place des pièces blanches, le bouton droit par contre des pièces noires. Pour les pièces noires c'est l'inverse.

**Blancs 0-0, 0-0-0, Noirs 0-0, 0-0-0:** Indique si dans la position les roques sont encore possible. Il est possible que le Roi ou les Tours ont déjà bougé et annulent ainsi les droits aux roques.

**Copier, Coller ASCII, FEN:** Pour experts: Une description de la position actuelle peut

être copier, ou coller, du presse-papiers Windows dans différents formats.

**Numéro de coup:** Démarre le comptage des coup dans la [notation de partie](#)

**En passant:** Le côté qui n'a pas le trait vient d'avancer un pion de deux cases, ainsi l'autre côté peut prendre "En Passant". Indiquer la colonne dans laquelle la prise est possible.

**Initialiser:** Remet en place la position initiale d'une partie d'échecs.

**Vider:** Enlève tous les pièces de l'échiquier.

Les pièces peuvent être déplacées sur l'échiquier par clic et bouton de souris maintenu. Un simple clic sur une même pièce l'efface.

Sous la boîte de choix des pièces se trouvent deux boutons:



**Blancs <-> Noirs** crée un miroir vertical de la position

**Roi <-> Dame** crée un miroir horizontal de la position

### 3.1.8 Commenter

#### 3.1.8.1 Commenter

Les options suivantes sont disponibles pour le commentaire:

##### [Variantes](#)

Saisir des coups alternatifs.

##### [Commentaire texte](#)

Ajouter du texte dans la notation de partie.

##### [Symbole](#)

Évaluation de coup et de position en langage de symboles international.

##### [Cases et flèches en couleur](#)

Marquer des cases ou ajouter des flèches en couleur sur l'échiquier.

##### [Question d'entraînement](#)

Insérer des exercices avec des positions d'aide.

##### [Positions critiques](#)

Positions critiques dans l'ouverture, le milieu de jeu ou la finale.

##### [Structures des pions et mouvement des pièces](#)

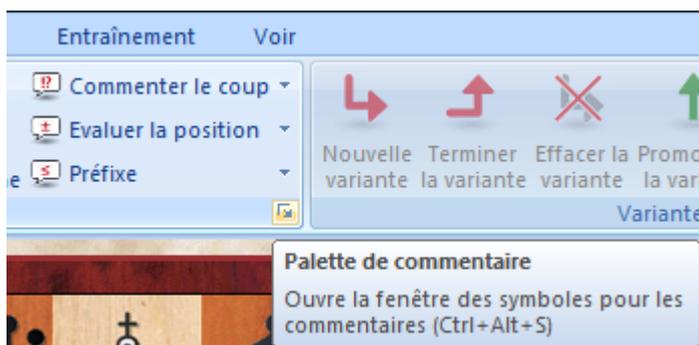
Visualiser la structure des pions ou le chemin spécifique d'une pièce.

## Médailles

Prêter un intérêt particulier à un coup ou à une partie.

### 3.1.8.2 Palette d'annotations

Fenêtre d'échiquier *Insérer* -> *Clic sur flèche notation*. Touche *Ctrl-Alt-S*



La palette d'annotations contient tous les [symboles de commentaire](#) pour les coups, qui peuvent être ajoutés ici d'un simple clic.

Les symboles de la première rangée sont des *évaluations de coups*. Ils sont écrits directement derrière la notation du coup.

Les symboles de la deuxième et troisième rangée sont principalement des *jugements de position*. Ils sont placés après l'évaluation d'un coup dans la notation.

Les symboles de la quatrième rangée sont placés avant le coup.

Le bouton (*Sans*) ôte tous les symboles du coup choisi.

### Texte avant/après le coup

Saisie d'un [commentaire texte](#) avant ou après le coup dans la notation.

### Variante Démarrer

Reprend le coup sur l'échiquier. Vous saisissez un coup alternatif qui deviendra une variante sans confirmation préalable. (T-Note).

### Variante Promouvoir

La variante choisie devient la suite principale dans le niveau directement supérieur. Peut-être annulé par Menu *Éditer* -> *Annuler*.

### Variante Supprimer

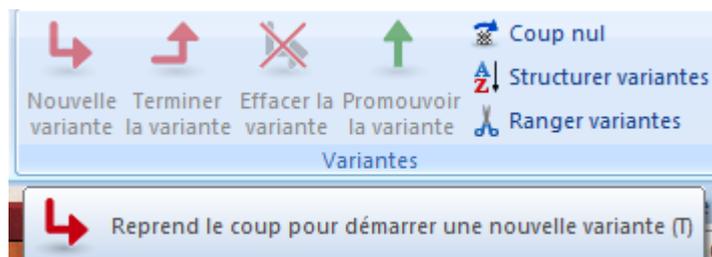
Efface la variante choisie et toutes les sous-variantes. Peut-être annulé par Menu *Éditer* -> *Annuler*.

### Terminer variante

Termine la saisie d'une variante et saute à la position après le coup principal, pour pouvoir continuer la saisie de la ligne principale.

#### 3.1.8.3 Variantes

Fenêtre d'échiquier, Menu *Insérer*.



Les variantes, c-à-d. les coups alternatifs, sont les commentaires les plus importants dans les parties d'échecs.

### Insérer

Menu *Partie* -> *Variante* -> *Insérer une variante* (Touche T).  
Reprend le coup joué et débute la saisie d'une variante.

### Terminer

Menu *Partie* -> *Variante* -> *Quitter cette variante* (Touche M)  
Termine la variante actuelle.

### Effacer

Menu *Partie* -> *Variante* -> *Effacer la variante* (Touche Ctrl-Y)  
Enlève la variante en cours. Peut être annulé par Menu *Éditer* -> *Annuler*.

### Promouvoir

Menu *Partie* -> *Variante* -> *Promouvoir la variante* (Touche Ctrl-Alt-Flèche/haut)

La variante en cours est promue comme variante principale.

### 3.1.8.4 Symboles de commentaire

L'annotation d'une partie d'échecs est réalisée dans un langage international à base de symboles. Dans ChessBase, chaque coup de la notation peut être annoté avec des symboles devant ou derrière le coup. Ces symboles sont insérés à l'aide de la [palette d'annotations](#). Ou par le Menu Clic droit dans la notation. Dans un commentaire texte, on utilise un [raccourci clavier](#).

!	bon coup
!!	très bon coup
!?	coup intéressant
?!	coup douteux
?	mauvais coup
??	très mauvais coup
♔	Roi
♚	Dame
♘	Cavalier
♗	Fou
♖	Tour
♙	pion
→	attaque
↑	initiative
↔	contre-jeu
Δ	avec l'idée
○	gain d'espace
⊕	Zeitnot
○	avantage de développement
↔	ligne
↗	diagonale
⊙	Zugzwang
⊞	centre

×	point faible.
□	seul coup
L	avec (y compris)
└	sans (excepté)
«	aile Dame
»	aile Roi
v	finale
	paire de Fous
♞♜	Fous de couleurs opposées
♞♞	Fous de même couleur
♞♜	avec compensation pour le matériel
+−	les Blancs ont le gain
±	les Blancs sont mieux
±	les Blancs sont légèrement mieux
=	égalité
∞	pas clair
∓	les Noirs sont légèrement mieux
∓	les Noirs sont mieux
−+	les Noirs ont le gain
∩	mieux est
½	nulle
♞	pion passé

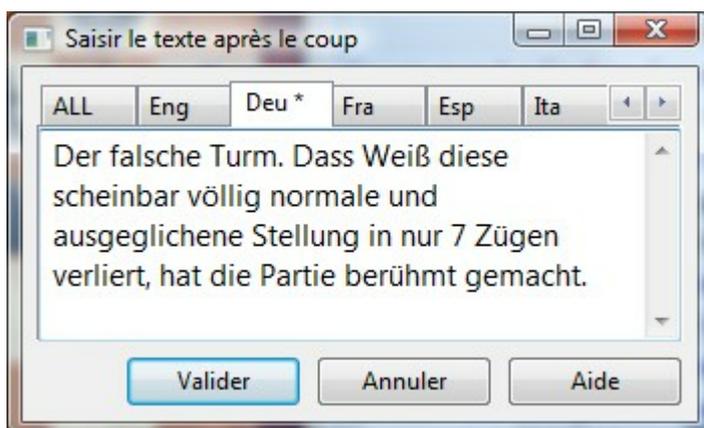
### 3.1.8.5 Commentaires texte

Lors de la saisie de commentaires on peut insérer des symboles de pièces et de commentaires par des [raccourcis clavier](#).

On quitte le dialogue par ALT-O ("OK"), alors que la touche ENTRÉE ne fait qu'un saut de paragraphe. Ce saut est aussi pris en compte lors de l'impression.

ChessBase offre la possibilité d'assigner un commentaire texte à une langue donnée et de commenter un coup en plusieurs langues. L'utilisateur peut désactiver les

[commentaires en langue étrangère.](#)



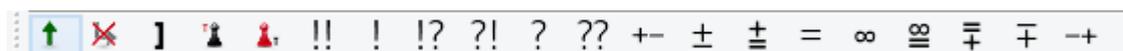
Cliquez sur l'onglet d'une langue pour saisir un commentaire dans une langue donnée. Si votre commentaire doit être neutre du point de vue linguistique, choisissez "ALL". Le texte saisi apparaîtra toujours dans la notation de partie.

Si des textes existent pour un coup dans une langue, l'onglet correspondant est représenté arrondi.

Comme dans tous les champs de saisie de texte Windows, on peut insérer du texte depuis le presse-papiers par Ctrl-V ou Ctrl-Inser. Il est ainsi possible d'utiliser rapidement des paragraphes d'un traitement de texte ou d'un autre éditeur (ou d'une autre partie). Entre les différentes langues, on peut copier des textes en passant par le presse-papiers.

**Diagramme:** Si une impression d'une partie doit contenir des diagrammes, insérer dans le commentaire linguistique neutre un *signe de contrôle de diagramme*, en tapant Ctrl-D. ChessBase produit alors un diagramme après le coup qui contient le commentaire.

**Astuce:** La fenêtre de saisie peut être adaptée aux besoins de l'utilisateur avec la souris. La taille et la position sont sauvegardées.



Dans la fenêtre d'échiquier une barre d'outils est à disposition. Cette barre d'outils comprend les principales fonctions pour l'édition de la notation.

On peut ainsi éditer rapidement les commentaires ou modifier la structure de partie de la notation.

Tous les commentaires texte sont créés dans la langue utilisée en dernier pour les commentaires texte.

La saisie des coups a été simplifiée. Le dialogue des variantes est affiché moins souvent et lors de la saisie d'un coup alternatif dans la notation une variante est, presque toujours, automatiquement ajoutée – sans dialogue de variante.

### 3.1.8.6 Changement de langue par clic

ChessBase offre la possibilité d'affecter les [commentaires texte](#) à une langue donnée et de saisir les commentaires pour un coup en plusieurs langues en parallèle.

Le programme peut basculer facilement d'une langue à l'autre.

Notation Référence Grille Entraînement Formulaire Bibliothèque d'ouvertures

**Rosanes, Jacob - Anderssen, Adolf 0-1**  
**C39 Breslau m 1863 [Kasparov]**

Als Einstieg in diese Kolonne möchte ich mit einigen sehr illustrativen Partiebeispielen versuchen, den in der Ära vor Steinitz herrschenden Stand des Schachs sichtbar zu machen.

**1.e4 e5 2.f4** Natürlich war dies die gebräuchlichste Eröffnung um die Mitte des 19. Jahrhunderts. Der Zeitgeist verlangte es damals, daß Weiß mit allen Mitteln um die Initiative zu kämpfen hatte. Daher waren Opfer bereits im Anfangsstadium einer Partie einfach Zeichen des guten Geschmacks, und eine Ablehnung solch freundlicher Angebote galt nicht gerade als ehrenhaft. **exf4 3.♟f3 g5 4.h4 g4 5.♟e5** Seinerzeit eine der Schlüsselstellungen in der noch wenig ausgearbeiteten Eröffnungstheorie. **♟f6 6.♟c4?**

[ 6.d4 erwies sich später als viel stärkerer Zug. ]

**6...d5 7.exd5 ♟d6 8.d4 ♟h5 9.♟b5+?! c6!** Anderssen in Aktion! Es wurden gewissermaßen die Farben gewechselt, denn von nun an spielt Schwarz so auf, als hätte er die weißen Steine. **10.dxc6 bxc6 11.♟xc6 ♟xc6 12.♟xc6+ ♟f8! 13.♟xa8 ♟g3 14.♟h2** Offensichtlich war sich der unbekanntere Vereinsspieler, der die weißen Steine führte, nicht darüber im Klaren, ob Schwarz ausreichende Kompensation für den geopfertem Turm haben würde. Und wie sieht der heutige Leser die Sache? Zum Beispiel:

[ 14.♟f2 ♟xh1+ 15.♟xh1 g3+ 16.♟e1 ♟e7+ 17.♟d1 ♟g4+ 18.♟f3 ♟xf3+ 19.gxf3 ♟g8 20.♟g2 ♟xh4 21.♟e2 ♟h2 22.♟f1 h5 und der Vormarsch des h-Bauern entscheidet die Partie. ]

Directement à côté de la notation, les commentaires texte disponibles sont signalés par un petit drapeau. Avec un clic sur un drapeau on passe de l'une à l'autre langue.

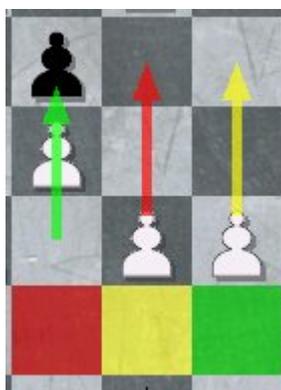
Notation	Référence	Grille	Entraînement	Formulaire	Bibliothèque d'ouvertures
----------	-----------	--------	--------------	------------	---------------------------

**Rosanes, Jacob - Anderssen, Adolf 0-1**  
C39 Breslau m 1863 [Kasparov]

I would like to start with some very illustrative games to demonstrate the dominating mood in the chess world in the pre-Steinitz era. **1.e4 e5 2.f4** Of course the most popular opening of the mid-19th century. Conventional wisdom at the time assumed that White had an obligation to fight for the initiative at any price. That is why material sacrifice at an early stage of the game was simply a show of good taste, and to decline the opponent's kind material offer was not considered an honourable option. **exf4 3.♗f3 g5 4.h4 g4 5.♗e5** One of the key-positions of underdeveloped chess theory. **♗f6 6.♗c4?**  
[ 6.d4 was later proved to be a much better move. ]  
**6...d5 7.exd5 ♗d6 8.d4 ♗h5 9.♗b5+?! c6!** Anderssen in action! It's time to change colours and play white! **10.dxc6 bxc6 11.♗xc6 ♗xc6 12.♗xc6+ ♗f8! 13.♗xa8 ♗g3 14.♗h2** Obviously the unknown club player who was playing white it wasn't clear whether Black had sufficient compensation for the sacrificed rook. And what do you think now about the options, e.g.  
[ 14.♗f2 ♗xh1+ 15.♗xh1 g3+ 16.♗e1 ♗e7+ 17.♗d1 ♗g4+ 18.♗f3 ♗xf3+ 19.gxf3 ♗g8 20.♗g2 ♗xh4 21.♗e2 ♗h2 22.♗f1 h5 and marching the h-pawn decides the game. ]

### 3.1.8.7 Cases et flèches de couleur

Le programme permet de commenter les parties graphiquement avec des flèches et des cases en couleur



#### Pour insérer une case de couleur:

Touche Alt + Clic	Case verte
Alt-Ctrl + Clic	Case jaune
Alt-Maj + Clic	Case rouge

#### Pour insérer une flèche de couleur:

Touche Alt + Tirer	Flèche verte
--------------------	--------------

Alt-Ctrl + Tirer	Flèche jaune
Alt-Maj + Tirer	Flèche rouge

**Pour enlever une marque:**

Exécuter une nouvelle fois la marque ou la flèche.

**Pour supprimer toutes les cases et les flèches de couleur dans une position:**

Appuyer sur Ctrl-Alt-X.

**3.1.8.8 Positions critiques**

Notation: Menu Clic droit -> *Annotations spéciales*

**Position critique Ouverture**

Marque le coup en **Bleu**.

**Position critique Milieu de jeu**

Marque le coup en **Rouge**.

**Position critique Finale**

Marque le coup en **Vert**.

D'après ce marquage en couleur ("positions critiques"), on peut faire des recherches: [Masque de recherche](#) -> Onglet *Annotations*.

**3.1.8.9 Médailles**

Si une partie se distingue d'une façon particulière, elle est dotée d'une médaille. Les médailles sont affichées avec un échantillon de couleur dans toutes les listes de parties pour que les parties soient distinguées facilement:

Astuce: Par clic sur la colonne "*Médailles*" on peut lister rapidement toutes les parties qui ont des médailles

Numéro	Médailles	Blancs	Elo B	Noirs	Elo N	Résultat
920		Taimanov,M	2620	Fischer,R	2740	0-1
921		Fischer,R	2740	Taimanov,M	2620	1-0
922		Taimanov,M	2620	Fischer,R	2740	0-1
923		Fischer,R	2740	Taimanov,M	2620	1-0
		The candidates' s..				Texte
925		Fischer,R	2760	Larsen,B	2660	1-0
926		Larsen,B	2660	Fischer,R	2760	0-1

Les médailles suivantes existent:

*Meilleure partie - Déterminant dans tournoi - Partie modèle - Nouveauté théorique - Structure de pions - Stratégie - Tactique - Attaque - Défense - Sacrifice - Matériel - Finales - Manoeuvre de pièces - Gaffe tactique - Gaffe stratégique - Utilisateur.*

**Pour attribuer une médaille:**

Fenêtre d'échiquier, Menu *Partie* -> *Commentaires* -> *Annotations spéciales* -> *Afficher une médaille*.

ou

Clic droit sur un coup -> *Annotations spéciales* -> *Afficher une médaille*.

Raccourci clavier " (guillemet).

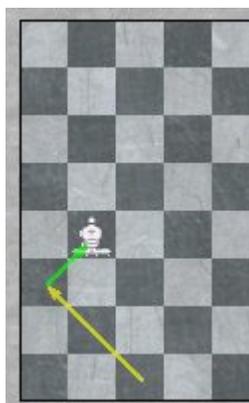
**Pour recherches des médailles:**

[Masque de recherche](#) -> Tab *Médailles*.

**3.1.8.10 Structure de pions et mouvement de pièce**

Notation clic droit -> *Annotations spéciales* -> *Structure de pions/Mouvement de pièce*

Souligne en rejouant la partie la structure des pions ou le mouvement d'une pièce dans une figure incluse dans un diagramme spécial. Ce diagramme peut être effacé par un clic ou l'appui d'une touche (par ex. Flèche droite en rejouant).

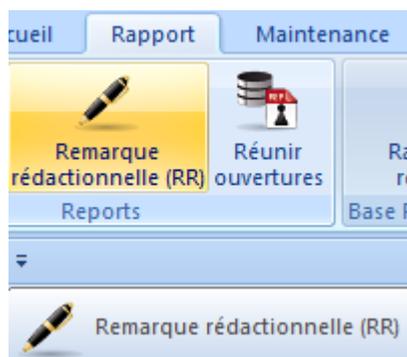
**3.1.8.11 Saisir un commentaire à la solution**

Lors de la saisie d'une [question d'entraînement](#), on peut saisir un commentaire pour chaque coup de la solution. Si aucun commentaire n'est saisi, ChessBase fournit une réponse standard.

Dans le formulaire de saisie en haut à gauche, vous tapez le texte de la réponse dans la langue correspondante. Par le bouton microphone vous pouvez enregistrer un commentaire audio. Sur l'échiquier vous pouvez afficher, en maintenant la touche Alt et avec les mouvements de souris, des [cases et des flèches de couleur](#).

### 3.1.8.12 Remarque rédactionnelle

Fenêtre de base, *Rapport* -> *Remarque rédactionnelle (RR)*.



Insère des parties avec une ouverture semblable comme variantes. Inspiré d'après le style des commentaires "RR" de l'Informateur. Les parties sont déterminées par la [clé d'ouvertures](#) de la [base de référence](#).

### 3.1.8.13 Exercices d'entraînement

#### 3.1.8.13.1 Saisir des exercices d'entraînement

Notation clic droit -> *Annotations spéciales* -> *Annotation d'entraînement*.

Une annotation d'entraînement exige des lecteurs de trouver eux-mêmes le coup suivant.

Saisissez en haut, le texte de la question dans la langue choisie. Si la question doit être posée verbalement, on peut l'enregistrer avec un micro (bouton ) Optionnel, vous pouvez fournir des aides sur deux degrés de difficultés, qui, si elles sont appelées, entraînent un retrait de points.

Question

En De Fr Es It Ne Ca

Erreur

Aide1

Aide2

Secondes 300

Coup

Saisie de coup  
 Choix multiple

c4

c4

Nouveau

Remplacer

Supprimer

Feedback

Score 10

Dans la liste des coups, des coups alternatifs sont possibles, que vous pouvez saisir en notation abrégée dans le champ de saisie des coups ajouter dans la liste par le bouton *Nouveau*. Pour chaque coup vous donnez un nombre de points qui peuvent être négatifs pour des fautes évidentes. De plus chaque coup obtient une réponse écrite ou verbale par *Feedback*.

Pour les coups non mentionnés dans la liste, une mauvaise réponse générale est prévue: *Erreur par défaut*.

Pour *Erreur par défaut*, *Aide 1*, *Aide 2* et *Retour*, le marquage des cases et pièces avec couleurs et flèches est possible comme dans une fenêtre d'échiquier normale. Pour contrôle, apparaît la position qui ne peut être modifiée.

Faites attention à ce que la bonne langue soit sélectionnée pour toutes les saisies.

Il existe deux types de questions d'entraînement. La question après un coup ou les coups que l'utilisateur doit saisir sur l'échiquier. Et les **questions choix multiple** pour lesquelles l'utilisateur a le choix entre plusieurs réponses.

Pour les deux types de question d'entraînement, le coup doit être saisi au préalable avant de pouvoir formuler la question pour le coup.

Pour une exercice d'entraînement il faut bien sûr la question elle-même qui peut être formulée dans les différentes langues. Pour chaque question, dans chaque langue des aides et des remarques d'erreur peuvent être saisies. Une réaction audio est également possible. Aides, remarques d'erreur et audios sont courants pour ces questions. Ces remarques d'erreurs sont prévues si le coup saisi n'est absolument pas prévu

Le temps en secondes indique la durée disponible au candidat pour cette question

Dans la partie droite apparaît normalement le coup saisi comme réponse. Le programme considère que c'est le coup correct. D'autres coups solution peuvent être saisis avec un nombre de points différents. Les coups sont valables pour toutes les langues. Si on passe en **choix multiple**, les réponses font parties de la langue sélectionnée

Il n'y a pas de nombre de points par défaut, le programme ne sachant pas quelle réponse est correcte. Si on essaie de fermer le dialogue sans avoir attribué de points, le programme ne ferme pas le dialogue

Pour chaque coup, ou pour chaque réponse, dans chaque langue, un Feedback peut être saisi.

### **Entraînement (candidat)**

Pour le candidat tout est plus simple. Ou un coup doit être saisi ou une réponse doit être choisie dans une liste qui est numérotée par A, B, etc. Pour diverses réponses, il peut y avoir un nombre différent de points, le maximum de points est toujours indiqué.

#### 3.1.8.13.2 Base d'entraînement

Fenêtre des bases, clic droit sur icône -> *Propriétés* -> bouton '*Entraînement*'.

Affiche le nombre de parties avec des [exercices d'entraînement](#) et le nombre de points obtenus. Si le commutateur *Entraînement aléatoire* est activé, vous n'aboutissez pas sur la liste de parties lors de l'ouverture de la base, mais un exercice d'entraînement choisi au hasard est présenté.

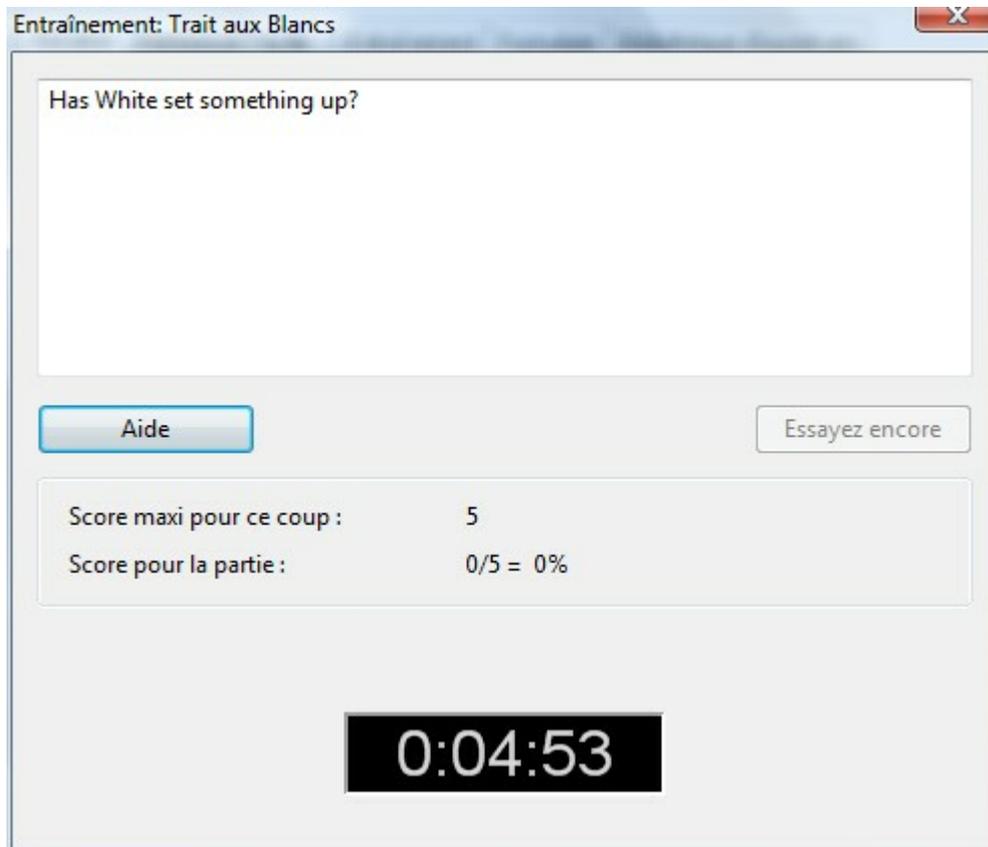
Donc: Double clic ou Entrée sur l'icône d'une *base d'entraînement* fournit des positions d'entraînement. Le programme sauvegarde quelles parties ont déjà été travaillées et ne les répète que lorsque toutes les autres ont été essayées. Ce mécanisme est idéal pour l'utilisation de bases ne contenant, par ex., que des positions tactiques.

*Initialiser* efface toutes les données d'entraînement c-à-d les informations sur quelles parties ont été étudiées et le nombre de points obtenus.

## 3.1.8.13.3 Résoudre des exercices d'entraînement

Avec les [commentaires d'entraînement](#) on produit des exercices d'entraînement dans la partie courante. Si on la rejoue, la suite de la notation est cachée et ne devient visible qu'après la résolution de l'exercice.

Les exercices d'entraînement ont une durée de réflexion limitée



Une particularité des [bases d'entraînement](#), lors de l'ouverture elles n'affichent pas une liste de parties mais un exercice choisi au hasard.

Fenêtre d'échiquier, *Entraînement* -> *Activer entraînement* enclenche la notation complète pour des questions d'entraînement non travaillées. Le raccourci clavier Ctrl-Maj.-T.

## 3.2 Sauvegarder des parties

### 3.2.1 Sauvegarder des parties

Fenêtre d'échiquier, Menu général -> *Sauvegarder la partie sous.*



Les parties (ou [les textes de base](#)) nouvellement sauvegardées sont ajoutées à la fin de la base. Lors de l'appel à la fonction dans la fenêtre d'échiquier, vous pouvez choisir une base par le [masque de choix de base](#), si la fenêtre d'échiquier n'a pas été ouverte à partir d'une [base active](#).

Avant la sauvegarde, ChessBase demande les données caractéristiques de la partie dans le [masque de sauvegarde](#).

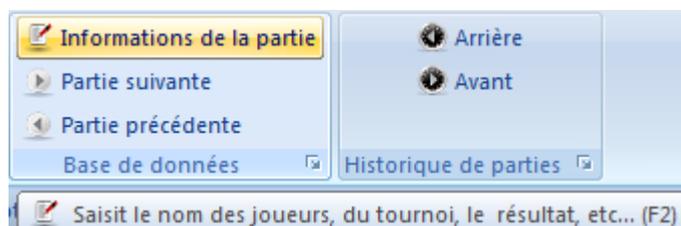
Si vous voulez sauvegarder une partie chargée à la même place dans la base, utilisez [remplacer une partie](#).



### 3.2.2 Masque de sauvegarde

Dans le masque de sauvegarde vous fixez les en-têtes d'une partie. Il apparaît lors de la sauvegarde ou du remplacement des parties.

L'en-tête peut en outre être spécifiée à tout moment dans la fenêtre d'échiquier - Accueil -> *Information de la partie.*



Dans la liste des parties vous changez l'en-tête directement sans charger la partie:  
Menu Clic droit -> *Éditer* -> *Éditer l'en-tête de la partie*

Noms et résultat Commentateur et équipes

Blancs  ,  ?

Noirs  ,  ?

Tournoi   ?

Code ECO:

Elo blanc:

Elo noir:

Ronde:

Sous-ronde:

Résultat

1-0  +:-

½-½  =:=

0-1  -:+

0-0

Année:

Mois:

Jour:

**Blancs/Noirs:**

Nom, prénom du joueur. Si présent dans [l'Encyclopédie des Joueurs](#), vérifiez avec le bouton "?" [l'orthographe exacte du nom du joueur](#).

**Tournoi:**

Le titre du tournoi. De plus amples informations sur le tournoi sont à saisir sous *Détails* dans le dialogue de tournoi.

**Année/Mois/Jour:**

Souvent la date exacte de la partie n'est pas connue. Vous pouvez par ex. cocher et indiquer que l'année, l'affichage du mois et du jour est alors négligée dans la liste.

**Résultat:**

En dehors des résultats 1-0, Nulle et 0-1, il est possible d'évaluer des parties incomplètes. Choisissez l'évaluation de la position avec la liste déroulante. L'évaluation de la position se fait par les [symboles de commentaires](#) internationaux.

**Code ECO:**

Lors de la sauvegarde, ChessBase propose automatiquement le bon [code ECO de l'ouverture](#), qui est inséré dans l'en-tête.

**Ronde/Sous-ronde:**

Si la partie provient d'un tournoi, indiquez la ronde dans laquelle elle a été jouée. Les tournois à plusieurs tours ou des mini-matches ont des sous-rondes. Pour les matchs par équipe la sous-ronde indique le n° de l'échiquier.

**Initialiser:**

Vide les champs des deux côtés du masque.

### 3.2.3 Masque de sauvegarde (deuxième page)

Noms et résultat	Commentateur et équipes	Rating
Commentateur	<input type="text"/>	
Equipe des Blancs	<input type="text"/>	Détails ?
Equipe des Noirs	<input type="text"/>	Détails ?
Source	<input type="text"/>	Détails

#### Commentateur

Nom du commentateur de la partie. Apparaît dans le [répertoire des commentateurs](#) de la base.

#### Équipes des Blancs/Noirs

Si une partie provient d'une rencontre par équipes, indiquez le nom de l'équipe des Blancs et des Noirs. Par le bouton *Détails* portez le numéro de participant et la saison de cette équipe. Les équipes apparaissent dans le [répertoire des équipes](#) de la base.

#### Source

Chaque partie peut être dotée d'une source. Le nom de la source (celui qui publie la partie) apparaît ici, par le bouton *Détails* on peut saisir des données de source complémentaires. La source est listée dans le [répertoire des sources](#) de la base.

### 3.2.4 Remplacer une partie

Fenêtre d'échiquier, Touche *Ctrl-R*.

Si vous avez modifié et/ou commenter une partie enregistrée, demandez *Remplacer*. La partie sera enregistrée au même endroit dans la base.

Si une partie modifiée est fermée sans précautions préalables, le programme vous avertit et vous demande si vous voulez enregistrer les modifications. Si vous confirmez par 'Oui', la partie est également remplacée au même endroit dans la base.

### 3.2.5 Recherche de joueur lors de la sauvegarde de la partie

Lors de la sauvegarde de parties on peut lister tous les joueurs de l'Encyclopédie dont le nom commence par les lettres saisies à l'aide du bouton ?

Blancs	<input type="text" value="Gandolfi"/>	<input type="text" value="Gianfranco"/>	<input style="border: none; background-color: #ccc; padding: 2px 5px;" type="button" value="?"/>
Noirs	<input type="text" value="Stern"/>	<input type="text" value="Rene"/>	<input style="border: none; background-color: #ccc; padding: 2px 5px;" type="button" value="?"/>

Cette option est importante pour uniformiser l'orthographe des noms dans la base. Seule une orthographe uniforme garantie des résultats précis lors d'une recherche ou pour des statistiques.

Identifier joueur[,kasparov]			
Nom	Prénom	ELO	An...
Kasparov	A	0	1965
Kasparov	Aram	1981	1998
Kasparov	Garry	2812	1963
Kasparov	Georgy	0	0
Kasparov	Gregory	0	0
Kasparov	Sergey	2483	1968
Kasparova	Eva	0	0
Kasparova	Klara	0	0
Kasparova	Tatiana	2133	1969
Kasparova	Veronika	0	1994
Kasparova	Yeva	1732	1993

La recherche sur l'orthographe peut être réduite sur la base ou sur le tournoi en cours.

Source	<input checked="" type="radio"/> Base de joueurs	<input type="radio"/> Base de données	<input type="radio"/> Tournoi	<input type="radio"/> Moi-même
--------	--	---------------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

L'avantage de cette option est que lors de tournois régionaux dont les participants ne figurent pas dans l'[Encyclopédie](#), les noms ne devront pas être ressaisis ou corrigés à l'issue du tournoi.

### 3.2.6 Utilisation flexible des valeurs de rating

Toutes les versions antérieures de ChessBase utilisent lors de la création des éléments de partie uniquement les niveaux Elo. ChessBase 13 est capable de mettre en œuvre n'importe quel rating, le dialogue de sauvegarde a été complété.

Sous "Rating" dans le dialogue de sauvegarde on trouve comme réglage par défaut pour la saisie du rating le standard Elo international.

Par clic dans la liste déroulante se trouvent les nouveaux ratings acceptés.

White

Classement:

A côté de la valeur proprement dite on choisit le type du rating (par ex. Elo – Blitz ou ICCF). Dans la liste de partie et l'en-tête de la partie la valeur est affichée avec l'extension.

4284	<b>Kasparov,G</b>	2795	<b>Anand,V</b>	2725	½-½
4285	<b>Schneider,H</b>	DWZ 1900	<b>Müller,O</b>	DWZ 1800	½-½

**Remarque:** Toutes les statistiques qui se fondent sur le Elo standard ignorent les autres valeurs!

### 3.2.7 Insérer dans le Répertoire

Pour insérer une partie dans votre [base de répertoire](#), qui est très proche des variantes qui y sont déjà stockées, ChessBase propose l'alternative:

#### **Sauvegarder comme nouvelle partie:**

La partie en cours est ajouté à la fin de la base de répertoire.

#### **Insérer dans:**

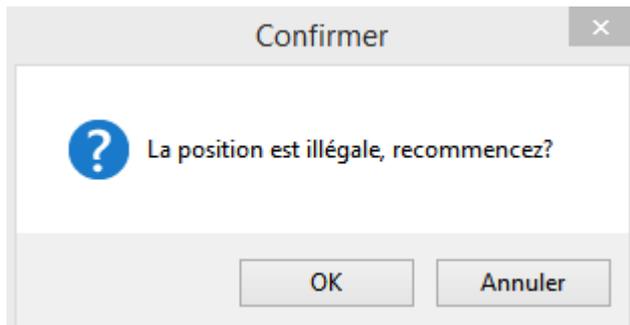
La partie en cours est insérée dans la partie citée de la base de répertoire comme variante.

Après la sauvegarde ou l'insertion, vous pouvez ouvrir la base de répertoire dans la [fenêtre des bases](#) et, éventuellement, recommander la partie.

### 3.2.8 Positions illégales

ChessBase 13, à l'inverse des versions précédentes, permet la saisie et la sauvegarde de positions illégales. Cela peut être utile pour des besoins de démonstration.

Si vous saisissez une position illégale par rapport aux règles des Échecs, un dialogue vous avertit.



Vous pouvez ensuite utiliser cette position avec une notation possible. Par ex. une position sans Roi pour les deux couleurs.

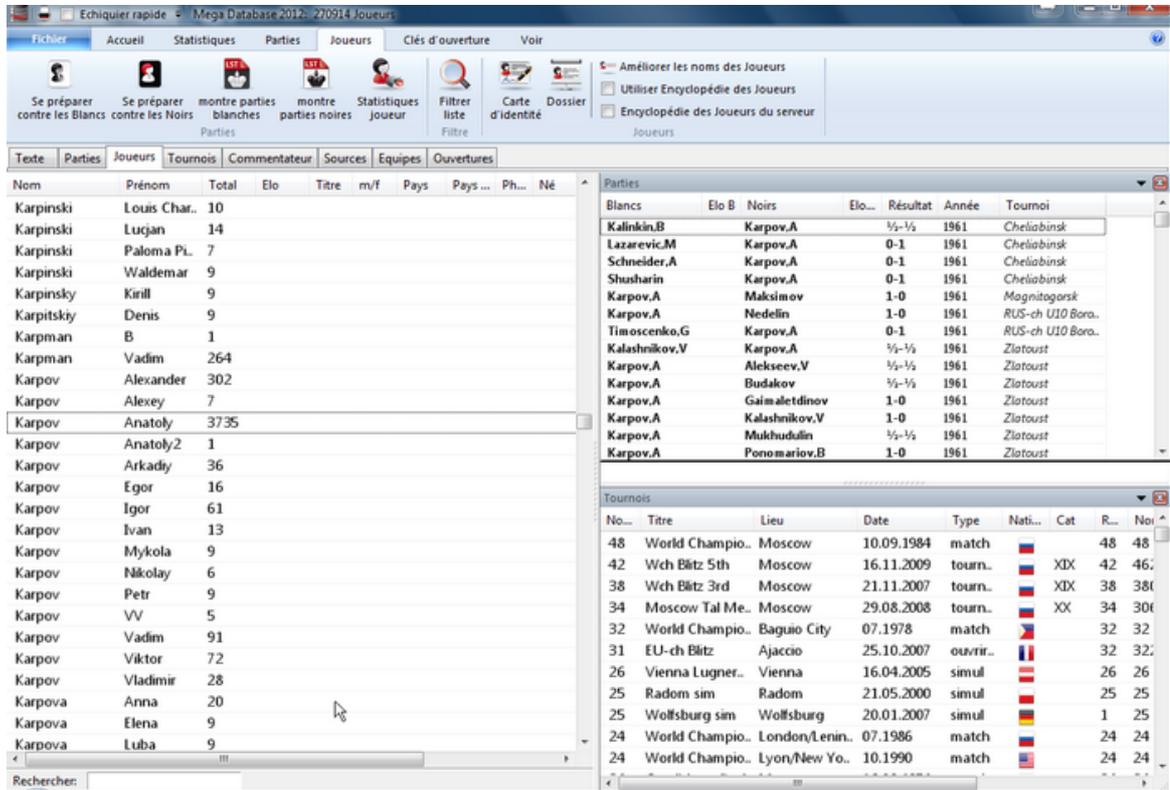


La notation peut être sauvegardée dans une base.

### 3.3 Accès via répertoire/clé

#### 3.3.1 Répertoire des joueurs d'une base

Dans la liste de parties un clic sur l'onglet *Joueur* démarre l'index des joueurs. L'index des joueurs est partagé en trois fenêtres.



Les informations dans les listes des trois fenêtres sont classées en colonnes. Vous pouvez dans les trois fenêtres régler l'information désirée en activant ou désactivant les colonnes. Prenez notes des remarques des chapitres [tri des colonnes](#) et [affichage des listes](#).

Dans la fenêtre de gauche se trouve la liste de tous les joueurs dont une partie est incluse dans la base de données. Un clic sur le titre de colonne *Nom* classe par ordre alphabétique.

Astuce: Clic droit dans la liste ouvre un [menu contextuel](#) pour l'édition de la liste

Au bas de l'écran du répertoire des joueurs se trouve un champ de ligne de commande. Saisissez les premières lettres du nom d'un joueur.

Rechercher:

Dans la liste l'élément correspondant est affiché. La saisie correspondant à l'exemple ci-dessus affiche "*Tarrasch Siegbert*". Marquer l'élément dans l'affichage de liste.

Nom	Prénom	Total	Elo	Titre	m/f	Pays	Pays ...	Ph...	Né
Tarrasch	Siegbert	772			m				1862

Double clic sur l'élément ouvre la [carte d'identité](#) et on peut démarrer directement un dossier depuis l'index.

Dans la fenêtre *Parties* toutes les parties du joueur Tarrasch sont listées, dans la fenêtre *Tournois* on trouve tous les tournois auxquels a participé Siegbert Tarrasch. Par le tri des colonnes on peut adapter l'affichage des listes et obtenir les informations désirés.

Sous chacune des trois fenêtres de liste vous trouvez des boutons, entre autres celui de [l'option de filtre](#). pour adapter individuellement la liste. Veuillez prendre note que la recherche concerne uniquement les enregistrements des éléments affichés.

Clic droit sur un élément de la liste des joueurs affiche des fonctions complémentaires:

Se préparer contre les Blancs	Ctrl+W
Se préparer contre les Noirs	Ctrl+B
montre parties blanches	Maj+Ctrl+Alt+W
montre parties noires	Maj+Ctrl+Alt+B
Carte d'identité	Ctrl+Alt+B
Dossier	Ctrl+D
Player statistic	
Améliorer les noms des Joueurs...	
Editer...	F2
Vers le Presse-papiers	F5
Supprimer	Suppr
Police...	
Fermer	Alt+F4

### Uniquement parties blanches/noires

Clic droit sur élément de liste -> montre parties .....

### Voir carte d'identité

Clic droit -> [Carte d'identité](#). Pour les joueurs présents dans l'[Encyclopédie des Joueurs](#)

### Créer Dossier

Clic droit -> [Dossier](#).

### Statistiques particulières pour le joueur

Clic droit -> [Statistiques](#). Générer une statistique rapide du joueur.

### Changer nom du joueur

Clic droit [Éditer](#).-> [Saisir nom du joueur](#). Touche F2.

Astuce: Si un nom de joueur est écrit avec des orthographes différentes, marquez les

tous dans le répertoire de joueurs et utilisez le Menu *Éditer* -> *Saisir nom de joueur*. L'orthographe saisie est alors valable pour tous les noms sélectionnés.

Attention: Si plusieurs noms de joueurs ont la même orthographe l'opération ne peut plus être annulée, c'est pourquoi il ne pourra plus être possible de déterminer quelles parties proviennent de quels joueurs.

Astuce: La ligne de commande filtre aussi les joueurs dont le nom commence par un minuscule.

### 3.3.2 Se préparer contre un joueur d'un clic

ChessBase offre en plus du [Dossier](#) une option supplémentaire pour se préparer rapidement contre un joueur.

Ouvrez l'[index des joueurs](#) dans une liste de base et choisissez le joueur contre qui vous voulez vous préparer.

On peut aussi se servir du ruban dans la fenêtre des joueurs:



Par clic droit de l'élément s'ouvre un menu contextuel qui offre les options de préparation contre les Blancs/Noirs.

Nom	Prénom	Total	Elo	Titre	m/f	Pays	Pa
Kramnik	Vladimir	1730	2770	WCH.	m		
Kramnik0	Se préparer contre les Blancs					Ctrl+W	
Kramo	Se préparer contre les Noirs					Ctrl+B	
Kramolis	montre parties blanches				Maj+Ctrl+Alt+W		
Kramorev	montre parties noires				Maj+Ctrl+Alt+B		
Kramp							

Le programme présente maintenant le même affichage et information que la [référence d'ouverture](#). Les contenus de l'affichage ne contiennent, selon le choix de la couleur, que le répertoire Blanc ou Noir du joueur.

### 3.3.3 Répertoire des tournois d'une base

Liste de parties, onglet *Tournois*.

Le répertoire des tournois est partagé en trois fenêtres comme l'[index des joueurs](#).

Les informations dans les listes dans les trois fenêtres sont classées en colonnes. Vous pouvez paramétrer individuellement les informations obtenues en activant/désactivant une colonne. Veuillez prendre note des remarques dans les chapitres [tri des colonnes](#) et [Affichage des listes](#).

Dans la fenêtre de gauche il y a la liste de tous les tournois dont des parties sont contenues dans la base. Un clic sur le titre de colonne "Titre" trie alphabétique la colonne selon le nom du tournoi.

Titre	Lieu	Date	Type	Na...	Cat	R..	N...	C...
Selestat op	Selestat	2000	open			7	178	
Serbia-ch	Kragujevac	19.02.2000	open			9	314	✓
Serbia-ch (Wome..	Kragujevac	19.02.2000	open			9	143	✓
Severstal 45 Jubil..	Cherepovets	2000	tourn..			13	78	

Au bord inférieur de l'index de tournois se trouve une ligne de saisie. Saisissez les premières lettres d'un tournoi.

La fenêtre de recherche prend en compte à présent la recherche de texte dynamique. Par ex. saisie de : "Candidates 1953" ou "Bonn 2006" out "Linares". Une seconde après la saisie de la dernière lettre, la recherche démarre automatiquement.

The screenshot shows the ChessBase software interface. The search bar at the bottom left contains the text "Rechercher: Bonn 2006". The main window displays a list of tournaments, with "Bonn Man-Ma. Bonn" selected. The "Parties" window shows a list of games from the selected tournament, including games between Corzo y Prinzl. and Vasquez.A. The "Joueurs" window shows a list of players, including Corzo y Prinzipe Juan and Vasquez Andres Cle..

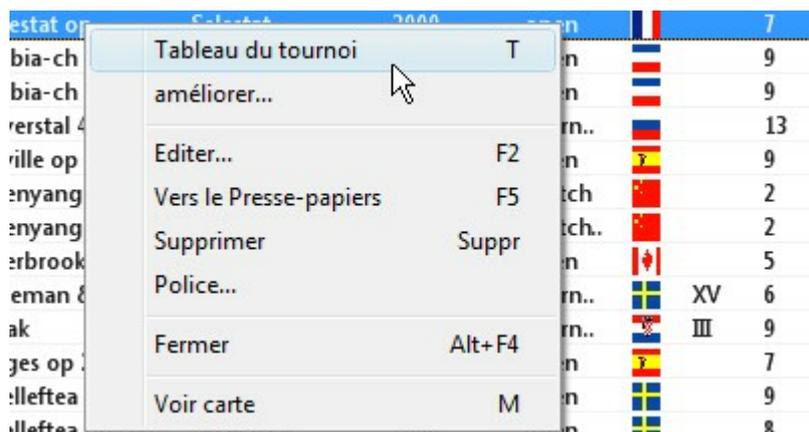
**Remarque:** Le programme met par défaut l'année en cours. Veuillez noter que dans le choix des tournois l'année est mise par défaut.

A droite dans la fenêtre *Parties* toutes les parties du tournoi sélectionnée sont affichées, en dessous on trouve la fenêtre *Joueurs* avec la liste de tous les participants au tournoi.

Sous chaque fenêtre de liste se trouve une barre d'icônes, entre autre une [option de filtre](#) pour chaque liste. Dans la liste des joueurs un clic sur *Filtre* démarre par ex. une recherche selon les joueurs. Veuillez noter que la recherche ne concerne que les éléments affichés.

Astuce: Dans toutes les listes vous pouvez appeler les fonctions contextuelles par un clic droit.

Informations utiles dans la liste des tournois par clic droit sont



### Grille

Clic droit Tournois -> [Grille de tournoi](#).

### Éditer

Dialogue avec les en-têtes du tournoi. Choisissez plusieurs tournois pour les fusionner en un seul tournoi.

### Vers Presse-papiers

Copie les parties du tournoi vers le Presse-papiers

### Trier tournois

Clic sur le titre de cette colonne "Tournoi".

### Liste de tournois de plusieurs millésimes

Clic sur la colonne "Complet" indique les tournois qui ont été entièrement saisis dans la base de données.

## 3.3.4 Liste des commentateurs d'une base

Fenêtre de liste: Onglet *Commentateurs*. Touche *Ctrl-A* sur l'icône de la base.

Le commentateur d'une partie est saisi dans les données caractéristiques lors de la sauvegarde ou le [remplacement](#). Il se trouve sur la [deuxième page du formulaire de sauvegarde](#).

Pour des parties non commentées, laissez cette donnée libre. Si vous commentez vous-même une partie sans commentateur, ChessBase inscrit [votre nom](#) dans le formulaire de sauvegarde.

L'affichage de l'index des commentateurs est partagé en deux.

Dans la fenêtre de gauche on voit la liste de tous les commentateurs y compris le nombre de parties commentées.

Clic sur le titre de colonne **Nom** et **#** trie la liste.

Avec le champ de la ligne de commande sous la liste, on peut trouver rapidement le commentateur désiré.

Rechercher:	hu
-------------	----

Cette saisie liste aussi le commentateur Robert Hübner.

Nom	#
Huebner,R	808

**#** indique que 683 parties ont été commentées par le GMI Hübner.

Clic sur le titre de colonne démarre le [tri de colonne](#).

Les parties commentées par Robert Hübner sont affichées dans la fenêtre de droite.

Par les boutons sous la fenêtre de liste et par les clics droits on peut éditer les parties. L'[option de filtre](#) permet d'affiner la recherche à l'intérieur de la liste des parties affichées.

### 3.3.5 Liste des sources d'une base de données

Fenêtre de liste, Onglet *Sources*. Touche *Ctrl-S* sur l'icône de base.

Chaque partie peut porter une note de source, qui indique sa provenance. Le répertoire des sources liste toutes les notes de source triées suivant le titre de la source

L'édition par le [tri de colonne](#) ou l'[option de filtre](#) correspond à la fonctionnalité dans l'index des [joueurs](#) - ou des [tournois](#).

### 3.3.6 Répertoire des équipes d'une base

Fenêtre de liste, Onglet *Équipes*.

Liste des parties jouées par les membres des équipes spécifiées. Lors de la saisie d'une partie d'une rencontre par équipe, vous précisez les deux équipes dans la [deuxième page du masque de sauvegarde](#).

Si les rencontres par équipes appartiennent au même tournoi ("Nationale IV"), il est possible de créer un tableau des résultats par équipes dans le [répertoire des tournois](#).

Les informations dans l'index des équipes sont réparties dans trois fenêtres.

Dans la fenêtre de gauche, se trouve la liste de toutes les équipes saisies dans la base de données. Les informations dans les différentes colonnes peuvent être triées à l'aide du [tri de colonne](#).

Dans la fenêtre *Joueur* on trouve la liste des joueurs de l'équipe, la fenêtre *Partie* contient les parties correspondantes.

Comme dans l'index des [joueurs](#)- ou des [tournois](#) on peut affiner les résultats avec l'[option de filtre](#).

### 3.3.7 Clé d'ouvertures

#### 3.3.7.1 Qu'est-ce que les clés

Dans la fenêtre de liste on trouve des onglets *Ouvertures*, *Thèmes*, *Stratégie*, *Tactique* et *Finales* ce que l'on appelle les *clés*. Ce sont des systèmes de classification hiérarchique où les parties sont triées automatiquement.

[Les clés d'ouvertures](#) sont liées avec des positions. La dernière [position de classification](#) trouvée décide dans quel clé d'ouverture une partie est classifiée, c-à-d triée.

[Les clés de thèmes](#) sont liées aux [masques de recherche](#). Toutes les parties qui correspondent au masque de recherche sont classifiées dans la clé de thème correspondante.

Le CD de ChessBase contient des clés complètes de différente ampleur pour de grandes et petites bases de données.

Les utilisateurs, avides d'expériences, peuvent modifier eux-mêmes les systèmes de classification, ce qui est très captivant pour les clés de thèmes.

#### 3.3.7.2 Clé d'ouvertures

Fenêtre de liste, Onglet *Ouvertures*.

Les clés d'ouvertures sont une table des matières de la base sur les variantes d'ouvertures. ChessBase installe sur demande automatiquement une clé d'ouvertures grossière ou fine pour une base.

Une clé d'ouverture est **extensible**. Vous pouvez facilement adapter une clé à votre répertoire.

Cliquez sur l'onglet "Ouvertures" dans la [fenêtre de liste](#) pour avoir accès à la clé d'ouvertures.

B22: 1.e4 e5 2.c3 d5  
B22: Défense sicilienne (variante Alapin)

Alapin

18548  
12661  
1032  
140  
57  
46  
45  
144  
98

Parties

Biancs	Elo B	Noirs	Elo...	Résultat	An...	Notation
Nimzowitsch,A		Przepiorka,D		1/2-1/2	1905	1.é4 e5 2.c3 d5 3.d4 dxd4 4.e3 c6 5.f3 6.g4 7.h4 8.g5 9.f6 10.e7 11.d6 12.c5 13.b4 14.a5 15.b6 16.c7 17.d8 18.e9 19.f8 20.g7 21.h6 22.g5 23.f6 24.e7 25.d6 26.c5 27.b6 28.a7 29.b8 30.c9 31.d8 32.e9 33.f8 34.g7 35.h6 36.g5 37.f6 38.e7 39.d6 40.c5 41.b6 42.a7 43.b8 44.c9 45.d8 46.e9 47.f8 48.g7 49.h6 50.g5 51.f6 52.e7 53.d6 54.c5 55.b6 56.a7 57.b8 58.c9 59.d8 60.e9 61.f8 62.g7 63.h6 64.g5 65.f6 66.e7 67.d6 68.c5 69.b6 70.a7 71.b8 72.c9 73.d8 74.e9 75.f8 76.g7 77.h6 78.g5 79.f6 80.e7 81.d6 82.c5 83.b6 84.a7 85.b8 86.c9 87.d8 88.e9 89.f8 90.g7 91.h6 92.g5 93.f6 94.e7 95.d6 96.c5 97.b6 98.a7 99.b8 100.c9 101.d8 102.e9 103.f8 104.g7 105.h6 106.g5 107.f6 108.e7 109.d6 110.c5 111.b6 112.a7 113.b8 114.c9 115.d8 116.e9 117.f8 118.g7 119.h6 120.g5 121.f6 122.e7 123.d6 124.c5 125.b6 126.a7 127.b8 128.c9 129.d8 130.e9 131.f8 132.g7 133.h6 134.g5 135.f6 136.e7 137.d6 138.c5 139.b6 140.a7 141.b8 142.c9 143.d8 144.e9 145.f8 146.g7 147.h6 148.g5 149.f6 150.e7 151.d6 152.c5 153.b6 154.a7 155.b8 156.c9 157.d8 158.e9 159.f8 160.g7 161.h6 162.g5 163.f6 164.e7 165.d6 166.c5 167.b6 168.a7 169.b8 170.c9 171.d8 172.e9 173.f8 174.g7 175.h6 176.g5 177.f6 178.e7 179.d6 180.c5 181.b6 182.a7 183.b8 184.c9 185.d8 186.e9 187.f8 188.g7 189.h6 190.g5 191.f6 192.e7 193.d6 194.c5 195.b6 196.a7 197.b8 198.c9 199.d8 200.e9 201.f8 202.g7 203.h6 204.g5 205.f6 206.e7 207.d6 208.c5 209.b6 210.a7 211.b8 212.c9 213.d8 214.e9 215.f8 216.g7 217.h6 218.g5 219.f6 220.e7 221.d6 222.c5 223.b6 224.a7 225.b8 226.c9 227.d8 228.e9 229.f8 230.g7 231.h6 232.g5 233.f6 234.e7 235.d6 236.c5 237.b6 238.a7 239.b8 240.c9 241.d8 242.e9 243.f8 244.g7 245.h6 246.g5 247.f6 248.e7 249.d6 250.c5 251.b6 252.a7 253.b8 254.c9 255.d8 256.e9 257.f8 258.g7 259.h6 260.g5 261.f6 262.e7 263.d6 264.c5 265.b6 266.a7 267.b8 268.c9 269.d8 270.e9 271.f8 272.g7 273.h6 274.g5 275.f6 276.e7 277.d6 278.c5 279.b6 280.a7 281.b8 282.c9 283.d8 284.e9 285.f8 286.g7 287.h6 288.g5 289.f6 290.e7 291.d6 292.c5 293.b6 294.a7 295.b8 296.c9 297.d8 298.e9 299.f8 300.g7 301.h6 302.g5 303.f6 304.e7 305.d6 306.c5 307.b6 308.a7 309.b8 310.c9 311.d8 312.e9 313.f8 314.g7 315.h6 316.g5 317.f6 318.e7 319.d6 320.c5 321.b6 322.a7 323.b8 324.c9 325.d8 326.e9 327.f8 328.g7 329.h6 330.g5 331.f6 332.e7 333.d6 334.c5 335.b6 336.a7 337.b8 338.c9 339.d8 340.e9 341.f8 342.g7 343.h6 344.g5 345.f6 346.e7 347.d6 348.c5 349.b6 350.a7 351.b8 352.c9 353.d8 354.e9 355.f8 356.g7 357.h6 358.g5 359.f6 360.e7 361.d6 362.c5 363.b6 364.a7 365.b8 366.c9 367.d8 368.e9 369.f8 370.g7 371.h6 372.g5 373.f6 374.e7 375.d6 376.c5 377.b6 378.a7 379.b8 380.c9 381.d8 382.e9 383.f8 384.g7 385.h6 386.g5 387.f6 388.e7 389.d6 390.c5 391.b6 392.a7 393.b8 394.c9 395.d8 396.e9 397.f8 398.g7 399.h6 400.g5 401.f6 402.e7 403.d6 404.c5 405.b6 406.a7 407.b8 408.c9 409.d8 410.e9 411.f8 412.g7 413.h6 414.g5 415.f6 416.e7 417.d6 418.c5 419.b6 420.a7 421.b8 422.c9 423.d8 424.e9 425.f8 426.g7 427.h6 428.g5 429.f6 430.e7 431.d6 432.c5 433.b6 434.a7 435.b8 436.c9 437.d8 438.e9 439.f8 440.g7 441.h6 442.g5 443.f6 444.e7 445.d6 446.c5 447.b6 448.a7 449.b8 450.c9 451.d8 452.e9 453.f8 454.g7 455.h6 456.g5 457.f6 458.e7 459.d6 460.c5 461.b6 462.a7 463.b8 464.c9 465.d8 466.e9 467.f8 468.g7 469.h6 470.g5 471.f6 472.e7 473.d6 474.c5 475.b6 476.a7 477.b8 478.c9 479.d8 480.e9 481.f8 482.g7 483.h6 484.g5 485.f6 486.e7 487.d6 488.c5 489.b6 490.a7 491.b8 492.c9 493.d8 494.e9 495.f8 496.g7 497.h6 498.g5 499.f6 500.e7 501.d6 502.c5 503.b6 504.a7 505.b8 506.c9 507.d8 508.e9 509.f8 510.g7 511.h6 512.g5 513.f6 514.e7 515.d6 516.c5 517.b6 518.a7 519.b8 520.c9 521.d8 522.e9 523.f8 524.g7 525.h6 526.g5 527.f6 528.e7 529.d6 530.c5 531.b6 532.a7 533.b8 534.c9 535.d8 536.e9 537.f8 538.g7 539.h6 540.g5 541.f6 542.e7 543.d6 544.c5 545.b6 546.a7 547.b8 548.c9 549.d8 550.e9 551.f8 552.g7 553.h6 554.g5 555.f6 556.e7 557.d6 558.c5 559.b6 560.a7 561.b8 562.c9 563.d8 564.e9 565.f8 566.g7 567.h6 568.g5 569.f6 570.e7 571.d6 572.c5 573.b6 574.a7 575.b8 576.c9 577.d8 578.e9 579.f8 580.g7 581.h6 582.g5 583.f6 584.e7 585.d6 586.c5 587.b6 588.a7 589.b8 590.c9 591.d8 592.e9 593.f8 594.g7 595.h6 596.g5 597.f6 598.e7 599.d6 600.c5 601.b6 602.a7 603.b8 604.c9 605.d8 606.e9 607.f8 608.g7 609.h6 610.g5 611.f6 612.e7 613.d6 614.c5 615.b6 616.a7 617.b8 618.c9 619.d8 620.e9 621.f8 622.g7 623.h6 624.g5 625.f6 626.e7 627.d6 628.c5 629.b6 630.a7 631.b8 632.c9 633.d8 634.e9 635.f8 636.g7 637.h6 638.g5 639.f6 640.e7 641.d6 642.c5 643.b6 644.a7 645.b8 646.c9 647.d8 648.e9 649.f8 650.g7 651.h6 652.g5 653.f6 654.e7 655.d6 656.c5 657.b6 658.a7 659.b8 660.c9 661.d8 662.e9 663.f8 664.g7 665.h6 666.g5 667.f6 668.e7 669.d6 670.c5 671.b6 672.a7 673.b8 674.c9 675.d8 676.e9 677.f8 678.g7 679.h6 680.g5 681.f6 682.e7 683.d6 684.c5 685.b6 686.a7 687.b8 688.c9 689.d8 690.e9 691.f8 692.g7 693.h6 694.g5 695.f6 696.e7 697.d6 698.c5 699.b6 700.a7 701.b8 702.c9 703.d8 704.e9 705.f8 706.g7 707.h6 708.g5 709.f6 710.e7 711.d6 712.c5 713.b6 714.a7 715.b8 716.c9 717.d8 718.e9 719.f8 720.g7 721.h6 722.g5 723.f6 724.e7 725.d6 726.c5 727.b6 728.a7 729.b8 730.c9 731.d8 732.e9 733.f8 734.g7 735.h6 736.g5 737.f6 738.e7 739.d6 740.c5 741.b6 742.a7 743.b8 744.c9 745.d8 746.e9 747.f8 748.g7 749.h6 750.g5 751.f6 752.e7 753.d6 754.c5 755.b6 756.a7 757.b8 758.c9 759.d8 760.e9 761.f8 762.g7 763.h6 764.g5 765.f6 766.e7 767.d6 768.c5 769.b6 770.a7 771.b8 772.c9 773.d8 774.e9 775.f8 776.g7 777.h6 778.g5 779.f6 780.e7 781.d6 782.c5 783.b6 784.a7 785.b8 786.c9 787.d8 788.e9 789.f8 790.g7 791.h6 792.g5 793.f6 794.e7 795.d6 796.c5 797.b6 798.a7 799.b8 800.c9 801.d8 802.e9 803.f8 804.g7 805.h6 806.g5 807.f6 808.e7 809.d6 810.c5 811.b6 812.a7 813.b8 814.c9 815.d8 816.e9 817.f8 818.g7 819.h6 820.g5 821.f6 822.e7 823.d6 824.c5 825.b6 826.a7 827.b8 828.c9 829.d8 830.e9 831.f8 832.g7 833.h6 834.g5 835.f6 836.e7 837.d6 838.c5 839.b6 840.a7 841.b8 842.c9 843.d8 844.e9 845.f8 846.g7 847.h6 848.g5 849.f6 850.e7 851.d6 852.c5 853.b6 854.a7 855.b8 856.c9 857.d8 858.e9 859.f8 860.g7 861.h6 862.g5 863.f6 864.e7 865.d6 866.c5 867.b6 868.a7 869.b8 870.c9 871.d8 872.e9 873.f8 874.g7 875.h6 876.g5 877.f6 878.e7 879.d6 880.c5 881.b6 882.a7 883.b8 884.c9 885.d8 886.e9 887.f8 888.g7 889.h6 890.g5 891.f6 892.e7 893.d6 894.c5 895.b6 896.a7 897.b8 898.c9 899.d8 900.e9 901.f8 902.g7 903.h6 904.g5 905.f6 906.e7 907.d6 908.c5 909.b6 910.a7 911.b8 912.c9 913.d8 914.e9 915.f8 916.g7 917.h6 918.g5 919.f6 920.e7 921.d6 922.c5 923.b6 924.a7 925.b8 926.c9 927.d8 928.e9 929.f8 930.g7 931.h6 932.g5 933.f6 934.e7 935.d6 936.c5 937.b6 938.a7 939.b8 940.c9 941.d8 942.e9 943.f8 944.g7 945.h6 946.g5 947.f6 948.e7 949.d6 950.c5 951.b6 952.a7 953.b8 954.c9 955.d8 956.e9 957.f8 958.g7 959.h6 960.g5 961.f6 962.e7 963.d6 964.c5 965.b6 966.a7 967.b8 968.c9 969.d8 970.e9 971.f8 972.g7 973.h6 974.g5 975.f6 976.e7 977.d6 978.c5 979.b6 980.a7 981.b8 982.c9 983.d8 984.e9 985.f8 986.g7 987.h6 988.g5 989.f6 990.e7 991.d6 992.c5 993.b6 994.a7 995.b8 996.c9 997.d8 998.e9 999.f8 1000.g7

Chessboard: 1.e4 e5 2.c3 d5 3.d4 dxd4 4.e3 c6 5.f3 6.g4 7.h4 8.g5 9.f6 10.e7 11.d6 12.c5 13.b4 14.a5 15.b6 16.c7 17.d8 18.e9 19.f8 20.g7 21.h6 22.g5 23.f6 24.e7 25.d6 26.c5 27.b6 28.a7 29.b8 30.c9 31.d8 32.e9 33.f8 34.g7 35.h6 36.g5 37.f6 38.e7 39.d6 40.c5 41.b6 42.a7 43.b8 44.c9 45.d8 46.e9 47.f8 48.g7 49.h6 50.g5 51.f6 52.e7 53.d6 54.c5 55.b6 56.a7 57.b8 58.c9 59.d8 60.e9 61.f8 62.g7 63.h6 64.g5 65.f6 66.e7 67.d6 68.c5 69.b6 70.a7 71.b8 72.c9 73.d8 74.e9 75.f8 76.g7 77.h6 78.g5 79.f6 80.e7 81.d6 82.c5 83.b6 84.a7 85.b8 86.c9 87.d8 88.e9 89.f8 90.g7 91.h6 92.g5 93.f6 94.e7 95.d6 96.c5 97.b6 98.a7 99.b8 100.c9 101.d8 102.e9 103.f8 104.g7 105.h6 106.g5 107.f6 108.e7 109.d6 110.c5 111.b6 112.a7 113.b8 114.c9 115.d8 116.e9 117.f8 118.g7 119.h6 120.g5 121.f6 122.e7 123.d6 124.c5 125.b6 126.a7 127.b8 128.c9 129.d8 130.e9 131.f8 132.g7 133.h6 134.g5 135.f6 136.e7 137.d6 138.c5 139.b6 140.a7 141.b8 142.c9 143.d8 144.e9 145.f8 146.g7 147.h6 148.g5 149.f6 150.e7 151.d6 152.c5 153.b6 154.a7 155.b8 156.c9 157.d8 158.e9 159.f8 160.g7 161.h6 162.g5 163.f6 164.e7 165.d6 166.c5 167.b6 168.a7 169.b8 170.c9 171.d8 172.e9 173.f8 174.g7 175.h6 176.g5 177.f6 178.e7 179.d6 180.c5 181.b6 182.a7 183.b8 184.c9 185.d8 186.e9 187.f8 188.g7 189.h6 190.g5 191.f6 192.e7 193.d6 194.c5 195.b6 196.a7 197.b8 198.c9 199.d8 200.e9 201.f8 202.g7 203.h6 204.g5 205.f6 206.e7 207.d6 208.c5 209.b6 210.a7 211.b8 212.c9 213.d8 214.e9 215.f8 216.g7 217.h6 218.g5 219.f6 220.e7 221.d6 222.c5 223.b6 224.a7 225.b8 226.c9 227.d8 228.e9 229.f8 230.g7 231.h6 232.g5 233.f6 234.e7 235.d6 236.c5 237.b6 238.a7 239.b8 240.c9 241.d8 242.e9 243.f8 244.g7 245.h6 246.g5 247.f6 248.e7 249.d6 250.c5 251.b6 252.a7 253.b8 254.c9 255.d8 256.e9 257.f8 258.g7 259.h6 260.g5 261.f6 262.e7 263.d6 264.c5 265.b6 266.a7 267.b8 268.c9 269.d8 270.e9 271.f8 272.g7 273.h6 274.g5 275.f6 276.e7 277.d6 278.c5 279.b6 280.a7 281.b8 282.c9 283.d8 284.e9 285.f8 286.g7 287.h6 288.g5 289.f6 290.e7 291.d6 292.c5 293.b6 294.a7 295.b8 296.c9 297.d8 298.e9 299.f8 300.g7 301.h6 302.g5 303.f6 304.e7 305.d6 306.c5 307.b6 308.a7 309.b8 310.c9 311.d8 312.e9 313.f8 314.g7 315.h6 316.g5 317.f6 318.e7 319.d6 320.c5 321.b6 322.a7 323.b8 324.c9 325.d8 326.e9 327.f8 328.g7 329.h6 330.g5 331.f6 332.e7 333.d6 334.c5 335.b6 336.a7 337.b8 338.c9 339.d8 340.e9 341.f8 342.g7 343.h6 344.g5 345.f6 346.e7 347.d6 348.c5 349.b6 350.a7 351.b8 352.c9 353.d8 354.e9 355.f8 356.g7 357.h6 358.g5 359.f6 360.e7 361.d6 362.c5 363.b6 364.a7 365.b8 366.c9 367.d8 368.e9 369.f8 370.g7 371.h6 372.g5 373.f6 374.e7 375.d6 376.c5 377.b6 378.a7 379.b8 380.c9 381.d8 382.e9 383.f8 384.g7 385.h6 386.g5 387.f6 388.e7 389.d6 390.c5 391.b6 392.a7 393.b8 394.c9 395.d8 396.e9 397.f8 398.g7 399.h6 400.g5 401.f6 402.e7 403.d6 404.c5 405.b6 406.a7 407.b8 408.c9 409.d8 410.e9 411.f8 412.g7 413.h6 414.g5 415.f6 416.e7 417.d6 418.c5 419.b6 420.a7 421.b8 422.c9 423.d8 424.e9 425.f8 426.g7 427.h6 428.g5 429.f6 430.e7 431.d6 432.c5 433.b6 434.a7 435.b8 436.c9 437.d8 438.e9 439.f8 440.g7 441.h6 442.g5 443.f6 444.e7 445.d6 446.c5 447.b6 448.a7 449.b8 450.c9 451.d8 452.e9 453.f8 454.g7 455.h6 456.g5 457.f6 458.e7 459.d6 460.c5 461.b6 462.a7 463.b8 464.c9 465.d8 466.e9 467.f8 468.g7 469.h6 470.g5 471.f6 472.e7 473.d6 474.c5 475.b6 476.a7 477.b8 478.c9 479.d8 480.e9 481.f8 482.g7 483.h6 484.g5 485.f6 486.e7 487.d6 488.c5 489.b6 490.a7 491.b8 492.c9 493.d8 494.e9 495.f8 496.g7 497.h6 498.g5 499.f6 500.e7 501.d6 502.c5 503.b6 504.a7 505.b8 506.c9 507.d8 508.e9 509.f8 510.g7 511.h6 512.g5 513.f6 514.e7 515.d6 516.c5 517.b6 518.a7 519.b8 520.c9 521.d8 522.e9 523.f8 524.g7 525.h6 526.g5 527.f6 528.e7 529.d6 530.c5 531.b6 532.a7 533.b8 534.c9 535.d8 536.e9 537.f8 538.g7 539.h6 540.g5 541.f6 542.e7 543.d6 544.c5 545.b6 546.a7 547.b8 548.c9 549.d8 550.e9 551.f8 552.g7 553.h6 554.g5 555.f6 556.e7 557.d6 558.c5 559.b6 560.a7 561.b8 562.c9 563.d8 564.e9 565.f8 566.g7 567.h6 568.g5 569.f6 570.e7 571.d6 572.c5 573.b6 574.a7 575.b8 576.c9 577.d8 578.e9 579.f8 580.g7 581.h6 582.g5 583.f6 584.e7 585.d6 586.c5 587.b6 588.a7 589.b8 590.c9 591.d8 592.e9 593.f8 594.g7 595.h6 596.g5 597.f6 598.e7 599.d6 600.c5 601.b6 602.a7 603.b8 604.c9 605.d8 606.e9 607.f8 608.g7 609.h6 610.g5 611.f6 612.e7 613.d6 614.c5 615.b6 616.a7 617.b8 618.c9 619.d8 620.e9 621.f8 622.g7 623.h6 624.g5 625.f6 626.e7 627.d6 628.c5 629.b6 630.a7 631.b8 632.c9 633.d8 634.e9 635.f8 636.g7 637.h6 638.g5 639.f6 640.e7 641.d6 642.c5 643.b6 644.a7 645.b8 646.c9 647.d8 648.e9 649.f8 650.g7 651.h6 652.g5 653.f6 654.e7 655.d6 656.c5 657.b6 658.a7 659.b8 660.c9 661.d8 662.e9 663.f8 664.g7 665.h6 666.g5 667.f6 668.e7 669.d6 670.c5 671.b6 672.a7 673.b8 674.c9 675.d8 676.e9 677.f8 678.g7 679.h6 680.g5 681.f6 682.e7 683.d6 684.c5 685.b6 686.a7 687.b8 688.c9 689.d8 690.e9 691.f8 692.g7 693.h6 694.g5 695.f6 696.e7 697.d6 698.c5 699.b6 700.a7 701.b8 702.c9 703.d8 704.e9 705.f8 706.g7 707.h6 708.g5 709.f6 710.e7 711.d6 712.c5 713.b6 714.a7 715.b8 716.c9 717.d8 718.e9 719.f8 720.g7 721.h6 722.g5 723.f6 724.e7 725.d6 726.c5 727.b6 728.a7 729.b8 730.c9 731.d8 732.e9 733.f8 734.g7 735.h6 736.g5 737.f6 738.e7 739.d6 740.c5 741.b6 742.a7 743.b8 744.c9 745.d8 746.e9 747.f8 748.g7 749.h6 750.g5 751.f6 752.e7 753.d6 754.c5 755.b6 756.a7 757.b8 758.c9 759.d8 760.e9 761.f8 762.g7 763.h6 764.g5 765.f6 766.e7 767.d6 768.c5 769.b6 770.a7 771.b8 772.c9 773.d8 774.e9 775.f8 776.g7 777.h6 778.g5 779.f6 780.e7 781.d6 782.c5 783.b6 784.a7 785.b8 786.c9 787.d8 788.e9 789.f8 790.g7 791.h6 792.g5 793.f6 794.e7 795.d6 796.c5 797.b6 798.a7 799.b8 800.c9 801.d8 802.e9 803.f8 804.g7 805.h6 806.g5 807.f6 808.e7 809.d6 810.c5 811.b6 812.a7 813.b8 814.c9 815.d8 816.e9 817.f8 818.g7 819.h6 820.g5 821.f6 822.e7 823.d6 824.c5 825.b6 826.a7 827.b8 828.c9 829.d8 830.e9 831.f8 832.g7 833.h6 834.g5 835.f6 836.e7 837.d6 838.c5 839.b6 840.a7 841.b8 842.c9 843.d8 844.e9 845.f8 846.g7 847.h6 848.g5 849.f6 850.e7 851.d6 852.c5 853.b6 854.a7 855.b8 856.c9 857.d8 858.e9 859.f8 860.g7 861.h6 862.g5 863.f6 864.e7 865.d6 866.c5 867.b6 868.a7 869.b8 870.c9 871.d8 872.e9 873.f8 874.g7 875.h6 876.g5 877.f6 878.e7 879.d6 880.c5 881.b6 882.a7 883.b8 884.c9 885.d8 886.e9 887.f8 888.g7 889.h6 890.g5 891.f6 892.e7 893.d6 894.c5 895.b6 896.a7 897.b8 898.c9 899.d8 900.e9 901.f8 902.g7 903.h6 904.g5 905.f6 906.e7 907.d6 908.c5 909.b6 910.a7 911.b8 912.c9 913.d8 914.e9 915.f8 916.g7 917.h6 918.g5 919.f6 920.e7 921.d6 922.c5 923.b6 924.a7 925.b8 926.c9 927.d8 928.e9 929.f8 930.g7 931.h6 932.g5 933.f6 934.e7 935.d6 936.c5 937.b6 938.a7 939.b8 940.c9 941.d8 942.e9 943.f8 944.g7 945.h6 946.g5 947.f6 948.e7 949.d6 950.c5 951.b6 952.a7 953.b8 954.c9 955.d8 956.e9 957.f8 958.g7 959.h6 960.g5 961.f6 962.e7 963.d6 964.c5 965.b6 966.a7 967.b8 968.c9 969.d8 970.e9 971.f8 972.g7 973.h6 974.g5 975.f6 976.e7 977.d6 978.c5 979.b6 980.a7 981.b8 982.c9 983.d8 984.e9 985.f8 986.g7 987.h6 988.g5 989.f6 990.e7 991.d6 992.c5 993.b6 994.a7 995.b8 996.c9 997.d8 998.e9 999.f8 1000.g7

Au "contenu" d'une notion de clé appartient une liste de toutes les parties y étant associées. La plupart du temps, vous trouverez d'autres notions de clé complémentaires, sous lesquelles de nouvelles parties et clés sont trouvées.

Les parties, qui sont classées sous une clé précise, se réfèrent à cette clé mais pas à une sous-clé supplémentaire. Le système complet est comparable à la structure des fichiers/répertoires de votre disque dur. Les sous-clés sont les répertoires et les parties les fichiers.

- lors de la création d'une nouvelle sous-clé afin que les parties se répartissent sur la clé.

#### *Effacer*

Efface la clé sélectionnée par clic droit ainsi que toutes les sous-clés.

#### *Mémoriser la clé, Insérer la clé qui est en mémoire*

La mémoire des clés sert à changer la place des clés.

#### *Ajouter une nouvelle position*

Une clé d'ouverture peut avoir plus d'une position de classification. On améliore ainsi la précision pour les inversions de coups. Exécuter auparavant la nouvelle position dans la fenêtre d'échiquier. La clé correspondante doit être sélectionnée dans la fenêtre des clés.

#### *Transférer*

La clé sélectionnée est transférée avec toutes ses sous-clés dans la base sélectionnée dans la [fenêtre des bases](#) et apparaît là-bas sur le niveau principal. Utilisez [la mémoire des clés](#) pour la placer au bon endroit.

#### *Attribuer manuellement*

Une fonction historique peu utilisée aujourd'hui car toutes les clés sont actuellement automatiques: Met en place une partie ouverte (fenêtre d'échiquier) manuellement dans la clé sélectionnée par clic droit.

#### *Supprimer*

Fonction ancienne, peu utilisée aujourd'hui. Enlève la partie sélectionnée par clic droit de la clé.

### **3.3.7.4 Classification des ouvertures**

Par classification des ouvertures il faut entendre dans ChessBase l'attribution d'une partie à une notion de clé dans [la clé des ouvertures](#).

Cette attribution est effectuée automatiquement suivant le mécanisme suivant: A chaque notion de clé, ChessBase a stocké une ou plusieurs *positions de classification*. Si une partie doit être classifiée, le programme la rejoue *rétrograde* et compare chaque position avec les positions de classification de la clé d'ouverture. La partie est assignée à la notion de clé qui fait partie de la première position trouvée.

Si vous installez une nouvelle clé d'ouvertures dans une base (Menu *Outils* -> *Clé de classification* dans [liste de parties](#)), toutes les parties sont automatiquement classées dans les notions de clé particulières suivant ce procédé.

Le comportement d'attribution d'une clé d'ouvertures est influencé ainsi par l'ajout et la suppression des positions de classification.

Une classification des ouvertures de la partie actuelle dans la [clé d'ouvertures](#) de la

[base de référence](#) est effectuée par Menu *Outils* -> *Classification des ouvertures* (Ctrl-Alt-C).

### 3.3.7.5 Classer toute la base dans une clé

Liste des parties: *Classification les ouvertures*

Toutes les parties de la base sont classées dans la clé correspondante (ouvertures, thèmes, stratégie, tactique, finales). Si un processus de classification précédent a été interrompu, ChessBase propose de l'achever à partir de la première partie non classée.

Saisissez "1" pour forcer une nouvelle classification.

### 3.3.7.6 Transfert des clés

Fenêtre de listes, Onglet *Ouvertures, Thèmes, Stratégie, Tactique ou Finales*.

Copie une clé avec toutes ses sous-clés dans une autre base.

1. Cliquez l'icône de base de la cible dans la fenêtre des bases.
2. Dans la fenêtre des clés clic droit sur une clé à transférer puis *Transférer*.

Le transfert de clés d'une base à l'autre ne fonctionne qu'avec les clés d'ouverture.

Le transfert des clés de thème n'est pas possible dans le programme.

### 3.3.7.7 Insérer de nouvelles clés

#### **Création d'une nouvelle clé d'ouvertures:**

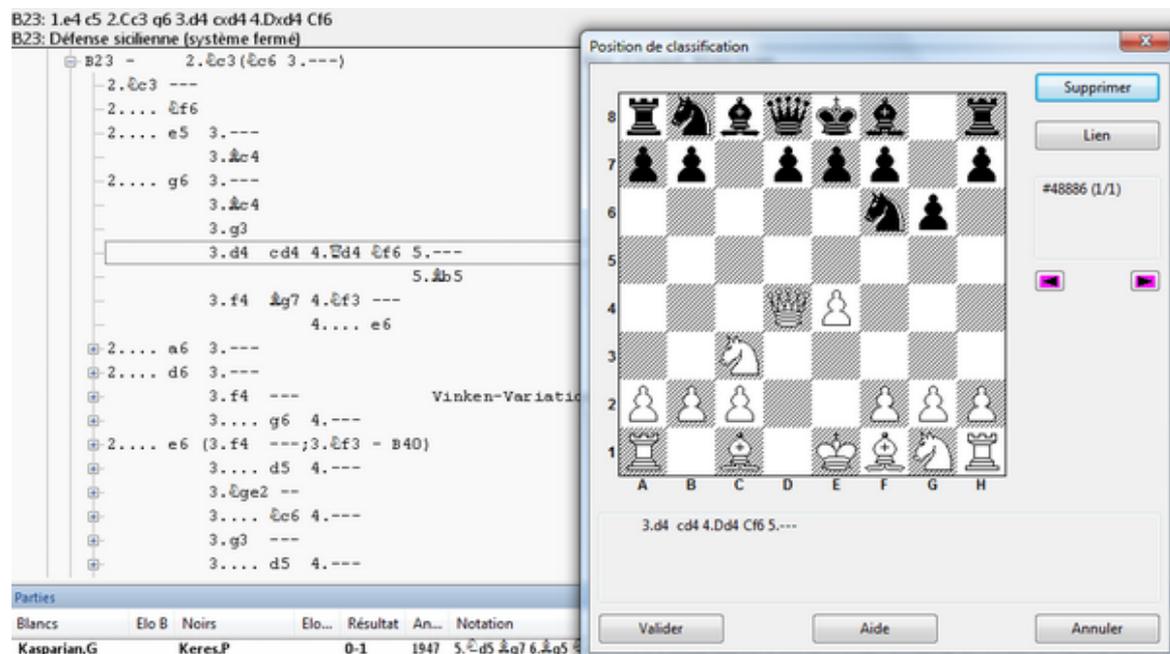
1. Amener la position dans une fenêtre d'échiquier.
2. Dans la fenêtre de liste clic sur l'onglet *Ouvertures*. Clic droit dans la fenêtre -> *Insérer une nouvelle clé*.
3. Confirmer la position par OK, saisir le nom de la clé dans la ligne de saisie.

#### **Création d'une nouvelle clé de thèmes:**

1. Dans la fenêtre de liste clic sur l'onglet voulu pour *Thèmes/Stratégie/Tactique/Finales*. Clic droit dans la fenêtre -> *Insérer une nouvelle clé*.
2. Placer le masque de recherche pour la clé de thème.
3. Taper le nom de la clé dans la ligne de saisie.

### 3.3.7.8 Montrer les positions de classification

Une notion de clé d'ouverture possède une ou plusieurs positions de classification que vous pouvez feuilleter ici .



#### Effacer

Efface une position. Si la clé d'ouverture ne possède plus de positions assignées, plus aucune partie n'y est trié. Les clés qui servent à l'attribution de sous-clés continues, ne nécessitent pas de positions de classification.

#### Lien

Lie la position à une autre clé qui se trouve dans la [mémoire des clés](#). Les parties, où cette position intervient, sont dorénavant classées dans l'autre clé.

### 3.3.7.9 Choisir une clé

Vous voulez installer une clé d'ouverture ou de thème:

#### Vide

La nouvelle clé doit être vide pour pouvoir y inclure vos propres notions de clés.

#### Petite

Choisit une petite clé pour la base.

#### Grande

Installe une grande clé. La clé d'ouvertures se base sur le [code ECO](#) et comprend plus de 55000 positions de classification.

#### Rechercher

Vous choisissez vous-même une clé existante d'une autre base.

### 3.3.7.10 Fixer/insérer la mémoire des clés

La mémoire des clés est fixée par menu Clic droit ou Ctrl-M sur la clé sélectionnée.

Alors cette clé peut -être insérée par *Insérer la clé en mémoire* (Maj Ins), c-à-d déplacée, à la place d'une autre clé. Pratique pour modifier la séquence des clés.

Le déplacement par mémoire des clés ne fonctionnent qu'à l'intérieure d'une et même clé d'ouverture. Pour insérer des clés d'autres bases utiliser la fonction [transfert de clés](#).

## 3.3.8 Clé de thèmes

### 3.3.8.1 Clé de thèmes

Les [clés](#) Thèmes, Stratégie, Tactique et Finales dans la fenêtre de liste sont appelées clés de thèmes. A chaque entrée dans la clé de thème est assigné un masque de recherche. Lors de la [classification d'une base](#), chaque partie est vérifiée si elle réalise les critères d'un masque de recherche. Dans l'affirmative, elle est classée dans la notion de clé correspondante .

Une partie n'est classée dans un sous-clé que si elle correspond à tous les masques de recherche de la clé supérieure.

Si dans une clé de thème vous cliquez sur une notion de clé et appelez Menu *Éditer* -> *Éditer*, les masques de recherche associés apparaissent.

### 3.3.8.2 Clé de stratégie

Fenêtre de liste, Onglet *Stratégie*.

La clé de stratégie est une [clé de thèmes](#), c-à-d qu'à chaque notion de clé est associé un masque de recherche. Les données de la clé de stratégie concernent surtout les structures de pions qui sont saisies dans le [masque de recherche](#) avec des fragments de position.

### 3.3.8.3 Clé tactique

Fenêtre de liste, Onglet *Tactique*.

La clé tactique est une [clé de thèmes](#), c-à-d qu'à chaque notion de clé est assignée un masque de recherche. Les entrées dans la clé tactique traitent surtout des motifs de sacrifice qui ont été saisis avec les fragments de position et les manoeuvres dans le [masque de recherche](#).

### 3.3.8.4 Clé de finales

Fenêtre de liste, onglet, *Finales*

La clé des finales est une table des matières pour les types de finales d'une base. Techniquement c'est une [clé de thèmes](#). Si vous chargez une partie de la clé des finales, c'est la position de classification, c.-à-d. la finale correspondante, qui est affichée.

## 3.4 Accès via recherche

### 3.4.1 Base de référence

La *base de référence* est la base par défaut pour toutes les opérations de recherche, de classification, de rapport d'ouverture, de dossiers, etc.



Mega Database  
2014

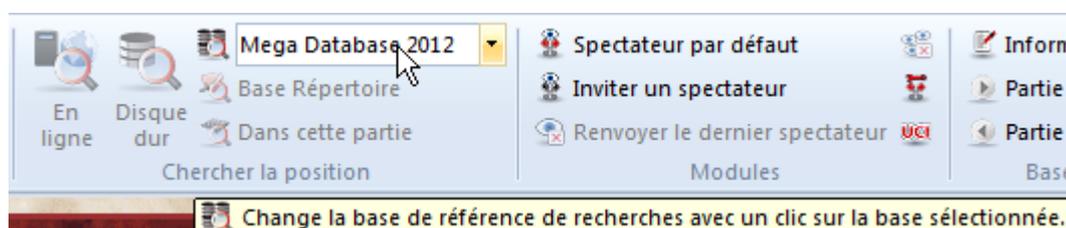
Normalement votre base de taille importante avec les meilleures commentaires et les clés d'ouvertures les plus fines devrait être la base de référence (par ex. Big Database ou Mega Database). Fixez la base de référence dans la [fenêtre des bases](#) comme suit :

1. Clic droit sur l'icône de base.
2. Cliquez sur *Propriétés*.
3. Activez *Base de référence*.

La base de référence est toujours référencée dans '[Mes Bases](#)'. Pour la voir, choisissez dans la fenêtre des bases *Voir -> Détails* et dans la colonne *Format* l'élément *Base de référence*

Conseil: Si vous ne possédez pas de grandes bases sur le disque dur, insérez le CD de la Big Database ou de la Mega Database et dans la fenêtre des bases par *Menu Fichier -> Installer -> Base du CD/DVD* (automatiquement).

### Changement rapide de la base de recherche pour "Référence" dans la fenêtre d'échiquier



Change la base de recherche pour l'affichage de référence par un clic. On peut ainsi vérifier si la position sur l'échiquier est présente dans des parties d'autres grandes

bases.

### 3.4.2 Base répertoire

La base répertoire est une collection de parties ou de variantes qui constitue votre répertoire d'ouvertures.

Dans ChessBase 13 vous gérez votre répertoire d'ouvertures en deux bases de données, une pour les Blancs, une pour les Noirs .



Repertoire White



Repertoire Black

Une mise à jour systématique de son propre répertoire est à l'origine de toute préparation réussie. ChessBase soutient la mise à jour de votre base répertoire par les fonctions suivantes:

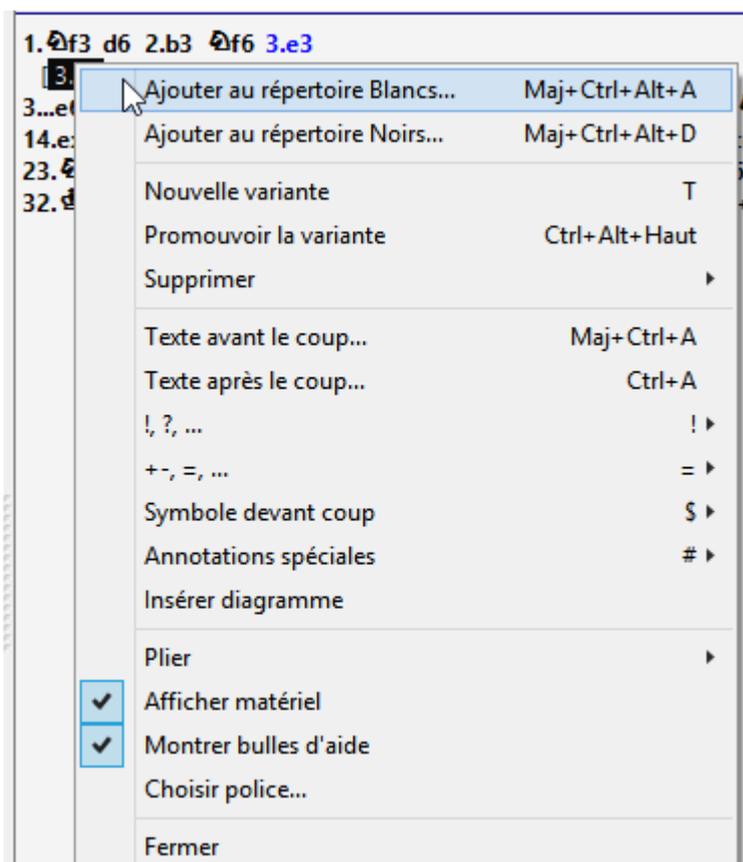
Il est conseillé de gérer son répertoire d'ouvertures dans le [Cloud](#). On peut ainsi le consulter sur n'importe quel ordinateur ayant ChessBase 13 installé avec une simple inscription.

Lors du premier démarrage du Cloud, le programme propose de créer automatiquement une base répertoire pour les Blancs et les Noirs.

ChessBase permet de gérer les bases répertoire avec les fonctions suivantes:

#### **Inclure une partie automatiquement dans votre base répertoire**

Fenêtre d'échiquier, *Clic droit -> Ajouter au répertoire*. ChessBase part à la recherche de la variante actuelle dans la base répertoire. Si elle est déjà contenue dans une partie, le programme propose d'inclure également la variante actuelle. Si elle n'est pas trouvée dans le répertoire, le programme propose de la sauvegarder et propose un nom.



### Rechercher dans le Répertoire

Fenêtre d'échiquier, *Clic droit* -> *Rechercher dans le Répertoire*. Ouvre la fenêtre de résultat de recherche et montre toutes les parties de votre base répertoire qui contiennent la position actuelle.

### Fixer manuellement la base répertoire

Si vous possédez déjà une base qui contient (exclusivement) des parties et des variantes de votre répertoire, indiquez le à ChessBase comme suit:

*Clic droit* sur l'icône de base.

Choisir *Propriétés*.

Activer *Base Répertoire*.

### Éditer la base répertoire manuellement

L'amélioration automatique de la base référence est prévue pour une collection de matériel grossière. Naturellement vous pouvez charger à tout moment les parties de la base répertoire pour les améliorer par des analyses personnelles ou les remplacer.

Si vous insérez vous-même de nouvelles parties dans la base répertoire, il existe deux possibilités pour déterminer à compter de quel coup la partie représente votre répertoire.

1. Le premier coup qui contient des variantes fait partie de votre répertoire.

2. S'il n'y a pas de variantes, ajoutez une annotation *Variante critique* (Menu *Partie* -> *Commentaires* -> *Annotations spéciales* -> *Position critique Ouverture*).

### Rapport de répertoire

Vous obtenez de nouvelles parties, par ex. un nouveau tournoi, ChessBase Magazin ou des parties d'Internet. Menu *Fichier* -> *Nouveau* -> *Scanner le répertoire* dans [fenêtre des bases](#) établit un rapport de toutes les parties qui sont dans votre répertoire. Le rapport est un texte de base et cite les parties triées d'après l'Elo des joueurs et le degré de leurs commentaires.

### Recherche sur répertoire

Autres applications pour la base répertoire:

Activez *Répertoire* dans le [masque de recherche](#). Le résultat est une liste de toutes les parties incluses dans votre répertoire.

**Conseil:** Les parties abondamment commentées (arbres d'ouvertures) de votre base répertoire sont plus explicites sous [forme de tableaux](#) et facilement imprimables par [l'impression du répertoire](#).

### 3.4.3 Accès immédiat à la base répertoire

Dans la fenêtre d'échiquier il existe la possibilité d'accéder directement sur les parties modifiées mais également des options de supplémentaires.



A côté des boutons de l'historique des parties il existe l'élément *Base de données*.

Ainsi l'utilisateur a un accès direct depuis la fenêtre d'échiquier sur la base d'où provient la partie consultée.

Un accès rapide à la base répertoire est maintenant également possible directement depuis la fenêtre d'échiquier.

Un clic sur l'élément *Base Répertoire* déclenche une recherche immédiate dans la base répertoire depuis la position en cours sur l'échiquier.

Une partie chargée peut être incluse dans la base répertoire. Clic droit sur l'échiquier graphique.

Tourner l'échiquier	Ctrl+F
Trouve position dans Mega Database 2009... Trouve position dans Mega Database 2009... En ligne...	Maj+F7
Trouve position dans Base Répertoire...	Maj+Ctrl+Alt+F
<b>Ajouter à la base répertoire...</b>	<b>Maj+Ctrl+Alt+A</b>
Rapport d'ouverture	
Classification des ouvertures	Ctrl+Alt+C
Montrer nouveauté/Comparer	Maj+F6
Annotation Nouveauté	Maj+Ctrl+R
Style de l'échiquier...	Maj+Ctrl+Alt+O

*Ajouter à la base répertoire* insère la partie dans la base répertoire.

### 3.4.4 Recherche dans la base en ligne

Sur le serveur [www.chessbase-online.com](http://www.chessbase-online.com) se trouve une base en ligne de parties non commentées, qui est mise à jour toutes les quinze semaines avec des parties actuelles ou historiques. La version complète de ChessBase peut directement interroger cette base:

#### **Préparation de joueur ou recherche de tournois sur la base en ligne**

Fenêtre des bases: Ruban -> *En ligne*



Amène sur un masque de recherche en ligne. Saisissez le nom du joueur recherché.

#### **Recherche de positions**

Fenêtre d'échiquier: Ruban *En ligne*

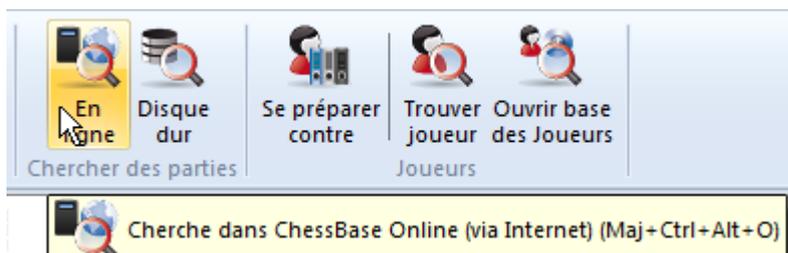
Ouvre une fenêtre avec les parties trouvées. Cliquez sur le bouton *Recherche*, pour lister toutes les parties de la base en ligne relatives à la position de l'échiquier.

Indication: Le serveur de la base en ligne fournit, pour des raisons de protection de surcharge, 1000 parties au maximum. Réduisez vos critères de recherche si vous obtenez exactement 1000 parties.

[Traitement de problèmes](#) (par ex. Pas de connexion).

### 3.4.5 Ligne de recherche intelligente dans base en ligne

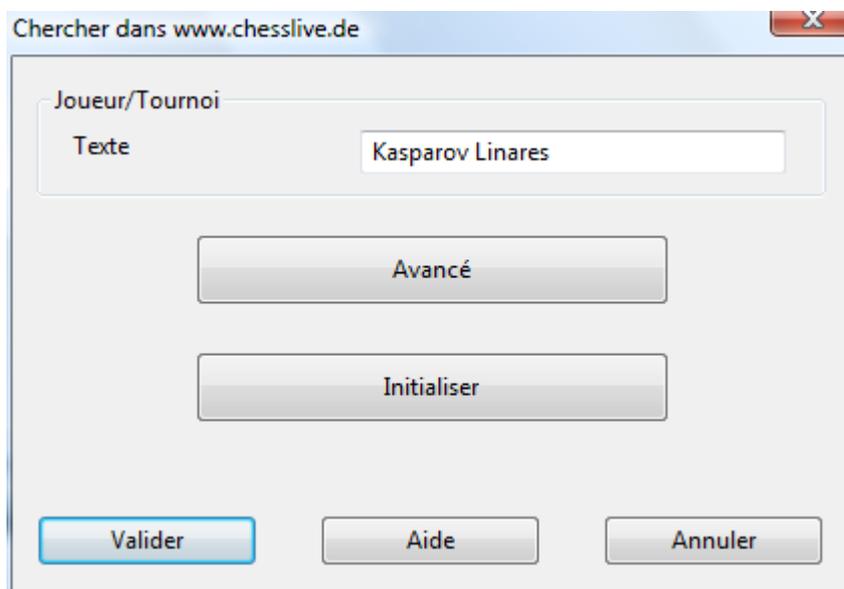
Fenêtre des bases En ligne



Comme pour une recherche Google, le programme interprète automatiquement le texte recherché.

#### Exemple

Saisie: " Kasparov Linares ".



Le programme filtre automatiquement les parties de la base en ligne qui correspondent au critère de recherche.

### 3.4.6 Recherche de joueur dans base en ligne

Contrairement à l'ancien accès à la [base en ligne](#), le nouveau est extrêmement rapide, selon la liaison Internet, grâce à un serveur optimisé. Le serveur traite la demande de recherche sans temps de latence. Un puissant outil pour la préparation contre un joueur ou pour des recherches de tournoi est ainsi disponible.

#### Préparation contre un joueur ou recherche de tournoi sur la base en ligne

Fenêtre des bases:Ruban En ligne



Les critères de recherches sont faits dans le masque.

A screenshot of a search window titled 'Chercher dans www.chesslive.de'. The window contains several sections for filtering search results:

- Joueur**: A text input field containing 'Karpov'.
- Elo >=**: A numeric input field containing '0'.
- Five checkboxes: 'Blancs', 'Noirs', 'Victoires', 'Nulles', and 'Défaites', all of which are checked.
- Adversaire**: A text input field for the opponent's name.
- Elo >=**: A numeric input field containing '0'.
- Tournoi**: A text input field for the tournament name.
- Année**: Two numeric input fields for the year range, with '1970' and '1995' entered, separated by a hyphen.

At the bottom of the window, there are three buttons: 'Initialiser', 'Valider', 'Aide', and 'Annuler'.

La recherche permet de nombreuses utilisations. Filtrez par ex. les parties récentes d'un joueur avec une couleur donnée depuis la base en ligne. Par clic droit dans la liste de parties on obtient, par la [référence d'ouverture](#), un aperçu sur le répertoire du joueur sélectionné.

Vers partie originale		70 Parties trouvées		Rechercher	
Coups	Parties	Score	Dernière		
10...0-0-0	34	55.9%	2006		
10...g7-g6	16	78.1%	2006		
10...d7-d5	12	54.2%	2004		
10...De7-e6	11	68.2%	2005		
10...De7-b4	2	75.0%	2000		

Sous l'affichage de la référence on trouve les variantes fréquemment jouées. Avec les boutons + et 6 on change le nombre des variantes affichées.

Parties trouvées = 126						
Coups	Parties	Score	Dernière	Meilleur...	Meilleur joueur	Joueur fréquent
4.g2-g3	95	63.2%	1995	2780	Karpov, Ivanchuk, Bareev, Epishin	
4.a2-a3	19	42.1%	1995	2740	Karpov, Ivanchuk, Kamsky, Gelfand	
4.Cb1-c3	6	41.7%	1995	2650	Gurevich, Dreev, Piket, Vyzmanavin	
4.e2-e3	3	33.3%	1995	2700	Gelfand, Bareev, Polugaevsky	
4.Fc1-f4	3	66.7%	1993	2670	Bareev	

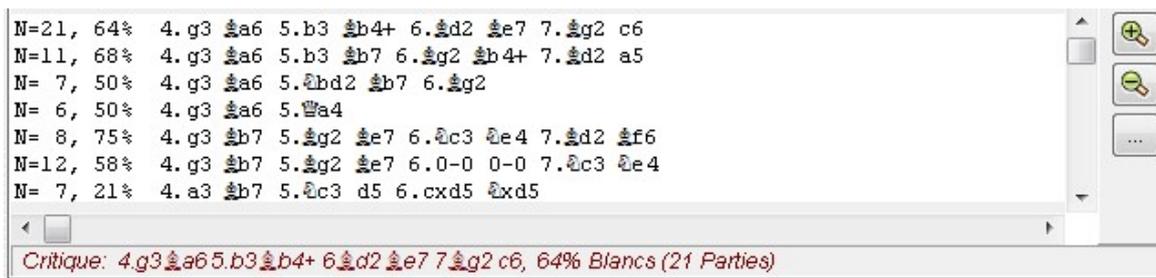
N=21, 64%	4. g3	♞a6	5. b3	♞b4+	6. ♔d2	♞e7	7. ♚g2	c6
N=11, 68%	4. g3	♞a6	5. b3	♞b7	6. ♚g2	♞b4+	7. ♔d2	a5
N= 7, 50%	4. g3	♞a6	5. ♞bd2	♞b7	6. ♚g2			
N= 6, 50%	4. g3	♞a6	5. ♞a4					
N= 8, 75%	4. g3	♞b7	5. ♚g2	♞e7	6. ♞c3	♞e4	7. ♔d2	♞f6
N=12, 58%	4. g3	♞b7	5. ♚g2	♞e7	6. 0-0	0-0	7. ♞c3	♞e4
N= 7, 21%	4. a3	♞b7	5. ♞c3	d5	6. cxd5	♞xd5		

*Critique: 4.g3♞a65.b3♞b4+ 6.♔d2♞e77.♚g2 c6, 64% Blancs (21 Parties)*

Blancs	Elo B	Noirs	Elo...	Résultat	An...	Notation
Van Wely	2585	Karpov	2775	0-1	1995	4.a3♞b7 5.♞c3 d5 6.♚g5 ♞e7 7.♞a4+ ♞d7 8.♞xd7+
Lautier	2645	Karpov	2775	1/2-1/2	1995	4.a3♞b7 5.♞c3 d5 6.♞c2 dxc4 7.e4 c5 8.d5 exd5 9.ex
Sokolov	2630	Karpov	2775	1/2-1/2	1995	4.♞c3 ♞b4 5.♞b3 ♞e7 6.a3 ♞xc3+ 7.♞xc3 ♞b7 8.e3 ♞
Alterman	2595	Karpov	2775	0-1	1995	4.g3♞a6 5.b3 b5 6.cxb5 ♞xb5 7.♚g2 ♞c6 8.0-0 ♞e7 ♞
Lobron	2595	Karpov	2775	0-1	1995	4.a3♞b7 5.♞c3 d5 6.cxd5 ♞xd5 7.e3 g6 8.♞b5+ c6 9
Karpov	2780	Salov	2715	1-0	1995	4.g3♞a6 5.b3♞b4+ 6.♔d2♞e7 7.♚g2 c6 8.♞c3 d5 9.
Piket	2670	Karpov	2780	1/2-1/2	1995	4.g3♞a6 5.♞bd2♞b7 6.♚g2 c5 7.e4 cxd4 8.e5 ♞e4 9
Karpov	2780	Tiviakov	2625	1/2-1/2	1995	4.g3♞b4+ 5.♔d2♞e7 6.♞c3 ♞b7 7.♚g2 c6 8.e4 d5 9.

Un double clic sur une variante reproduit celle-ci jusqu'au coup cliqué (=avance rapide).

La variante critique montre la suite pour le meilleur jeu statistiquement des deux côtés.



### 3.4.7 Recherche de position dans base en ligne

Fenêtre d'échiquier: Ruban *En ligne*



Dans la base en ligne on peut aussi chercher des parties d'après la position depuis la [fenêtre d'échiquier](#).

Dans la fenêtre d'échiquier on peut lancer une recherche dans la base en ligne avec la touche Entrée.

Le résultat de la recherche est affichée dans deux fenêtres avec les informations suivantes:

#### 1. Fenêtre de liste

Dans la fenêtre de liste, vous trouvez une liste de parties où la position sur l'échiquier est apparue. Avec le [tri de colonnes](#) vous pouvez modifier l'affichage de la liste de parties. Un clic sur Elo B trie la liste selon le critère Elo pour les Blancs. A présent toutes les parties où les Blancs ont un rating élevé sont en début de liste.

#### 2. Affichage de la référence

Une liste avec toutes les suites possibles, depuis la position sur l'échiquier trouvées dans les parties, est affichée.

Coups	Parties	Score	Dernière
10...0-0-0	34	55.9%	2006
10...g7-g6	16	78.1%	2006
10...d7-d5	12	54.2%	2004
10...De7-e6	11	68.2%	2005
10...De7-b4	2	75.0%	2000

Le choix du coup est possible avec les flèches. Le programme offre presque instantanément les informations pour le coup choisi:

- Nombre de parties
- Performance obtenue
- Année des parties jouées

**Conseil:** La recherche sur la base en ligne est également possible lors de l'observation sur playchess.com.

### 3.4.8 Le masque de recherche

Avec le masque de recherche, vous déterminez les conditions pour filtrer et rechercher des parties. Il possède six subdivisions.

#### [En-têtes](#)

Recherche par nom, année, résultats, etc.

#### [Annotations](#)

Recherche par types divers de commentaires dans les parties.

#### [Position](#)

Recherche par fragments de position, motifs et [combinaisons de sacrifice](#).

#### [Matériel](#)

Recherche par distributions et bilans de matériel.

#### [Manoeuvres](#)

Recherche pour des manoeuvres.

#### [Médailles](#)

Recherche pour des médailles.

Les subdivisions sont liés par un opérateur logique "et". Si plusieurs entrées sont existantes, il faut que toutes soient remplies pour qu'une partie soit trouvée.

Si une subdivision contient des entrées le champ correspondant du bas sera automatiquement coché. A l'inverse vous désactivez complètement par la suppression par clic de la coche.

#### **Inclure aussi les variantes**

Fouille aussi dans toutes les variantes des parties. Prend un peu plus de temps.

#### **Initialiser**

Toutes les subdivisions du masque de recherche sont initialisées.

---

#### **Application du masque de recherche:**

Fenêtre de bases, Menu *Éditer* -> *Rechercher des parties dans* -> *Base de référence*.  
Fenêtre de bases, Menu *Éditer* -> *Rechercher des parties dans* -> *Bases de données sélectionnées*.

Menu Clic droit sur [l'icône de base](#), *Rechercher*.

Fenêtre de liste, Menu *Éditer* -> *Éditer le masque de recherche*.

Toute [liste de parties](#), Menu Clic droit *Éditer* -> *Éditer le masque de recherche*.

Fenêtre d'échiquier, Menu *Éditer* -> *Recherche la position dans* -> *Base de référence*.

Fenêtre d'échiquier, Menu *Éditer* -> *Recherche la position dans* -> *Bases de données*

sélectionnées.

### 3.4.9 Masque de recherche - En-têtes

Appel au [masque de recherche](#), Onglet *En-têtes*.

#### Blancs, Noirs

Recherche d'un joueur suivant son nom et prénom. Exemples:

Toutes les parties avec les Blancs de Kasparov: Saisir "kasparov" sous *Blancs*.

Désactiver *Ignorer les couleurs*.

Toutes les parties de Kasparov: Saisir "kasparov" sous *Blancs*, activer *Ignorer les couleurs*.

Toutes les parties avec les Blancs de Kramnik contre Kasparov: *Blancs* = "kramnik", *Noirs* = "kasparov", *Ignorer les couleurs* = off.

Toutes les parties de Kramnik contre Kasparov: *Blancs* = "kramnik", *Noirs* = "kasparov", *Ignorer les couleurs* = on.

Toutes les parties de Tal, mais pas de Talvik ou Talmant: saisir 'tal"', c-à-d placer un guillemet à la fin du nom pour marquer sa fin.

**Uniquement victoire**

Ne montre que les victoires des Blancs.

**Tournoi**

Recherche par titre de tournoi. Si le texte cherché n'est pas compris dans le titre mais dans celui du lieu des détails de tournoi, la condition de recherche est aussi réalisée.

**Elo**

Saisie du secteur de niveau Elo qui est valable pour les deux ou un des deux joueurs ou leur moyenne Elo.

**Année**

Seulement les parties dans une période donnée.

**ECO**

Parties d'un intervalle de classification d'ouverture par [code ECO](#).

**Coups**

Parties d'une longueur donnée.

**Résultat**

Résultat de la partie.

**Mat**

Toutes les parties contenant une position de mat ou une finale menant au mat forcé.

**Pat**

Toutes les parties dont la position finale est un pat.

**Échec**

Toutes les parties dont le dernier coup donne échec.

**Texte**

Tous les [textes de base](#)

**Dans le répertoire**

Toutes les parties qui ont une position qui est comprise dans la [base de répertoire](#).

**Initialiser**

Enlève toutes les saisies et données de partie.

### 3.4.10 Masque de recherche - Annotations

Appel au [masque de recherche](#), Onglet *Annotations*.

Sélectionner des parties

Informations Notation Position Médailles Matériel Manoeuvre

Texte 1 :   Mot entier

Texte 2 :

Symboles   Effacée

Position 960:

Couleurs  Variantes

Entraînement  Tout texte

Multimédia  Tout symbole

Structure de pions  Position critique - Ouverture

Mouvement de pièce  Position critique - Milieu de partie

Position critique - Finale

Initialiser

Informations  Notation  Position  Matériel  Manoeuvre  Médailles

Chercher dans les variantes

Utiliser filtre

Valider Aide Initialiser Annuler

#### Texte1, Texte2

Recherche des parties de texte dans les commentaires. *Mot entier* exige que le texte saisi doit correspondre avec des mots entiers du texte de commentaires.

#### Symboles

Recherche un [symbole de commentaire](#). Saisie par [raccourcis clavier](#) spécifiques.

#### Effacer

Recherche les partie marquées effacées.

#### Position

Recherche des fragments de partie qui ne débutent pas avec la position initiale.

#### Couleurs

**Entraînement****Multimédia****Structure de pions****Mouvement de la pièce****Position critique - Ouverture****Position critique - Milieu de jeu****Position critique - Finale**

Recherche les parties qui contiennent une des [annotations spéciales](#) ci-dessus.

**Variantes**

Parties contenant au moins une [variante](#).

**Tout texte**

Parties contenant au moins un [commentaire texte](#).

**Tout symbole**

Parties contenant au moins un [symbole de commentaire](#).

### 3.4.11 Masque de recherche - Matériel

Appel au [masque de recherche](#), Onglet *Matériel*.

#### Pour définir une distribution de matériel:

Vous pouvez ajuster pour chaque pièce blanche ou noire le "**nombre de pièce**" séparément. Par ex., pour les pions blancs "0-8" signifie que le nombre de pions présents sur l'échiquier est sans importance. Pour "3-4" seules les positions contenant trois ou quatre pions au plus seraient valables.

De plus vous fixez le nombre des figures blanches et noires et le total des pièces blanches et noires.

**Indication:** Cliquez sur le bouton d'une pièce. Le programme définit le nombre de pièce à "1-1", c-à-d exactement une pièce.

#### Doublés, Passé, Liés

Vous fixez séparément pour les Blancs et les Noirs s'il doit y avoir des pions doublés, un pion passé ou des pions liés. Si par contre ils doivent être absents, cliquez sur ! *Doublés*, et/ou *!Passé* et *!Liés*.

**Ignorer les couleurs**

Le bouton "**Ignorer les couleurs**" recherche la distribution de matériel indépendamment des couleurs. Exemple: Vous saisissez un "Cavalier 1-1" blanc et un "Fou 1-1" noir. Alors sont trouvées les finales Cb contre Fn et Fb contre Cn.

**Différence**

Rend possible des questions comme "les Noirs ont un pion pour la qualité" ou "Dame contre trois figures légères". Si *Différence* est cliqué, le nombre de pièces des Noirs a une autre signification. Vous saisissez l'intervalle de la différence autorisée entre le nombre respectif entre les types de pièces noires et blanches.

Exemple: Les Noirs ont un pion de moins. Cliquez *Différence*. Nombre de pions noirs = "-1..-1".

**Total**

Entraîne un changement de comportement dans la recherche. Voir exemple -> [Recherche d'après le nombre de pièces](#).

**Fous opposés, mêmes fous**

Les deux côtés ont un Fou. Les Fous sont de même couleur et/ou de couleurs opposées.

**Bon Fou**

Un côté a au moins *un* Fou. La majorité des pions de l'adversaire sont sur des cases de même couleur et ses propres pions sont sur des cases de couleur opposée.

**Mauvais Fou**

L'inverse du *Bon Fou*. Si les deux commutateurs sont activés, un côté possède un bon Fou, l'autre un mauvais Fou.

**Bloqués**

Tous les pions *d'un* côté doivent être bloqués

**Mobiles**

La majorité des pions ne doivent pas être bloqués. Si les deux commutateurs sont actifs, au moins 2/3 de tous les pions d'un côté sont bloqués.

**Symétrique**

Les Blancs et les Noirs ont le même nombre de pions sur une colonne.

**Non-symétrique**

Les Blancs et les Noirs ont sur au moins une colonne un nombre inégal de pions.

**Deux ailes**

Sur les deux ailes de l'échiquier se trouve au moins un pion.

**Une aile**

Tous les pions sont soit sur l'aile Dame (colonnes a à d) soit sur l'aile Roi (colonnes e à h).

**Toutes pièces**

Fixe le nombre de pièces de telle façon à ce qu'il puisse y avoir n'importe quel nombre de pièces sur l'échiquier.

### Sans pièces

Fixe le nombre de pièces pour une finale de pions. Économise du temps de saisie.

### Longueur

La distribution de matériel doit intervenir sur un nombre minimum de demi-coups successifs.

## 3.4.12 Masque de recherche - Manoeuvres

Appel au [masque de recherche](#), Onglet, *Manoeuvres*.

Sélectionner des parties

Informations Notation Position Médailles Matériel **Manoeuvre**

Insérer/nouveau

Supprimer

Vider

Non  
 W  B  WB

Echec  
 Echec double  
 Mat  
 Pat

Promotion  
 Sacrifice

Coups 5 - 40

Nombre 10

Reset

Informations  Notation  Position  Matériel  Manoeuvre  Médailles  
 Chercher dans les variantes

Utiliser filtre

Valider Aide Initialiser Annuler

La recherche de manoeuvres trouve des suites de coups spécifiques. Elle inspecte, au contraire de [recherche de position](#), aussi les cases de départ des pièces.

Sur le côté gauche du masque de saisie se trouve une liste dans laquelle sont affichés les coups de la manoeuvre. On saisit ici les coups individuels (si une séquence de coups doit être considérée, activez *Vérifier l'ordre de coups*, si une symétrie de couleur des manoeuvres doit être trouvée, par ex F??xh7 ou F??xh2, activez *Miroir en horizontal*).

A droite vous définissez des coups qui sont ajoutés à la liste par le bouton *Insérer/Nouv..*

### **Couleur**

Les boutons W, B et WB choisissent le côté qui effectue le coup saisi.

### **Figure**

Dans la liste de figures (notation anglaise des pièce) on sélectionne la pièce. Si la pièce est indifférente on prend le point d'interrogation.

### **Cases**

Les cases de départ et d'arrivée sont données en notation longue ("e2-e4"). Le point d'interrogation désigne n'importe quelle case: "?3-?3" signifie un coup sur la troisième rangée. Effacez le point d'interrogation avant de le recouvrir avec un chiffre ou une lettre.

### **Prise:**

Si la case à droite des champs de saisie des cases est coché, la pièce prise joue un rôle. Dans le menu déroulant suivant vous indiquez la pièce prise. "?" signifie n'importe quelle pièce et "0" ne comptent que les coups sans prise.

### **Promotion**

Cocher et indiquer la figure de promotion.

### **Sacrifice**

Le coup est un sacrifice - une combinaison.

### **Coups**

Détermine le secteur de la partie où la manoeuvre doit être recherchée. La valeur "Longueur" est le nombre de demi-coups que la manoeuvre complète ne doit pas dépasser.

### **Not**

Si la case "Not" est coché, les manoeuvres recherchées ne doivent *pas* contenir le coup en question. Exemple: Les Blancs font une promotion en Cavalier et les Noirs ne font *pas* de prise sur la huitième rangée dans les cinq coups suivants.

### **Exemples:**

a) Sacrifice de Fou en f7 avec échec par le Cavalier sur g5 au coup suivant

wB??-f7xP

bK??-f7xB

wN??-g5

---

Coups par ex: 5-40, Longueur: 3.

b) Attaque sur le Roi avec Dg3/Dg4 et Fh6

wQ??-g?

wB??-h6

Coups par ex: 5-40, Longueur 8.

c) Manoeuvre de Cavalier f3-e1-c2-e3-d5

wNf3e1

wNe1c2

wNc2e3

wNe3d5

et peut-être aussi:

b???d5xN

wP???d5x?

Coups par ex: 5-50, Longueur 20

**d) Sous-Promotion sans prise directe**

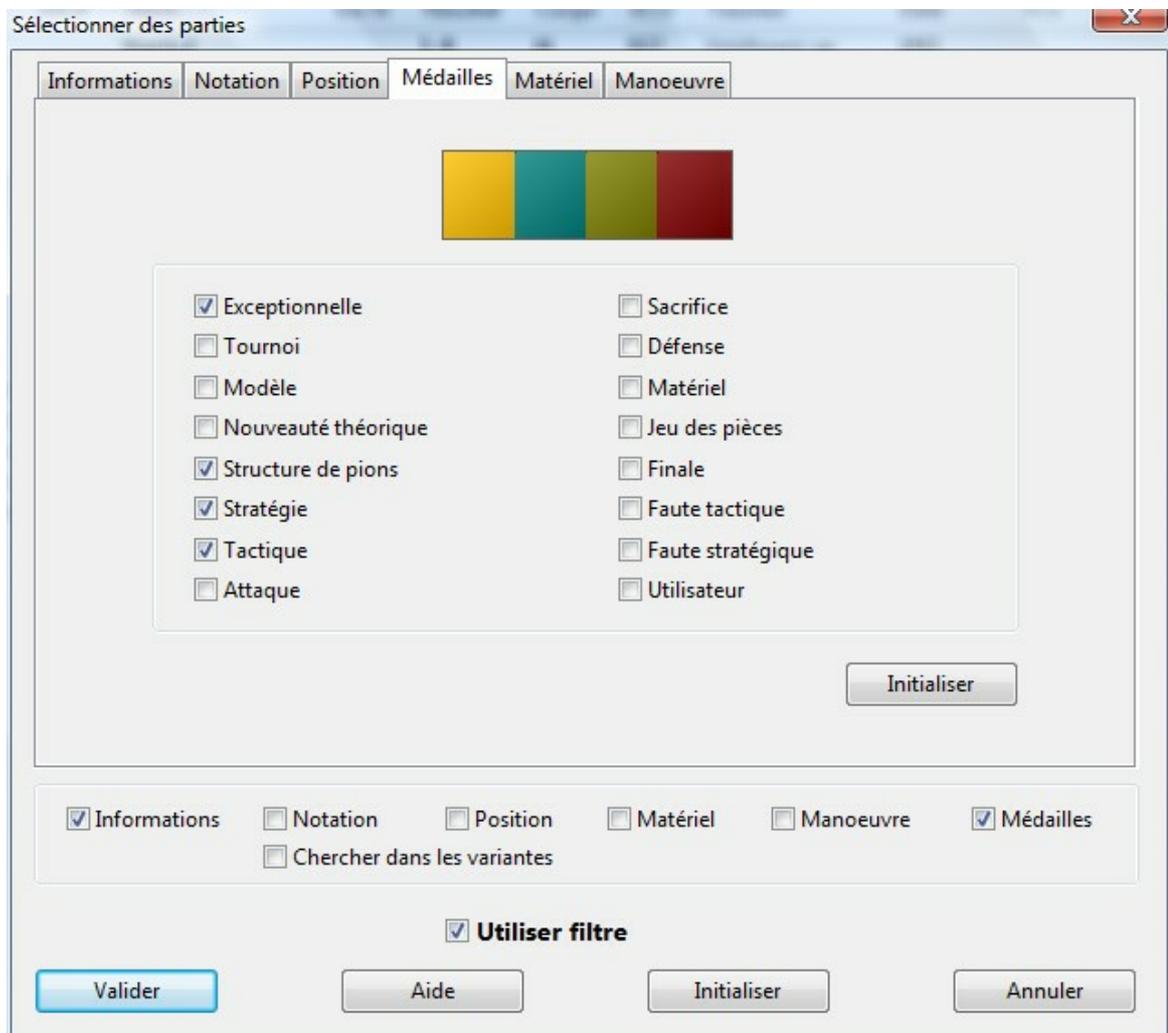
wP????=N

~b?????xN

Coups comme avant

### 3.4.13 Masque de recherche - Médailles

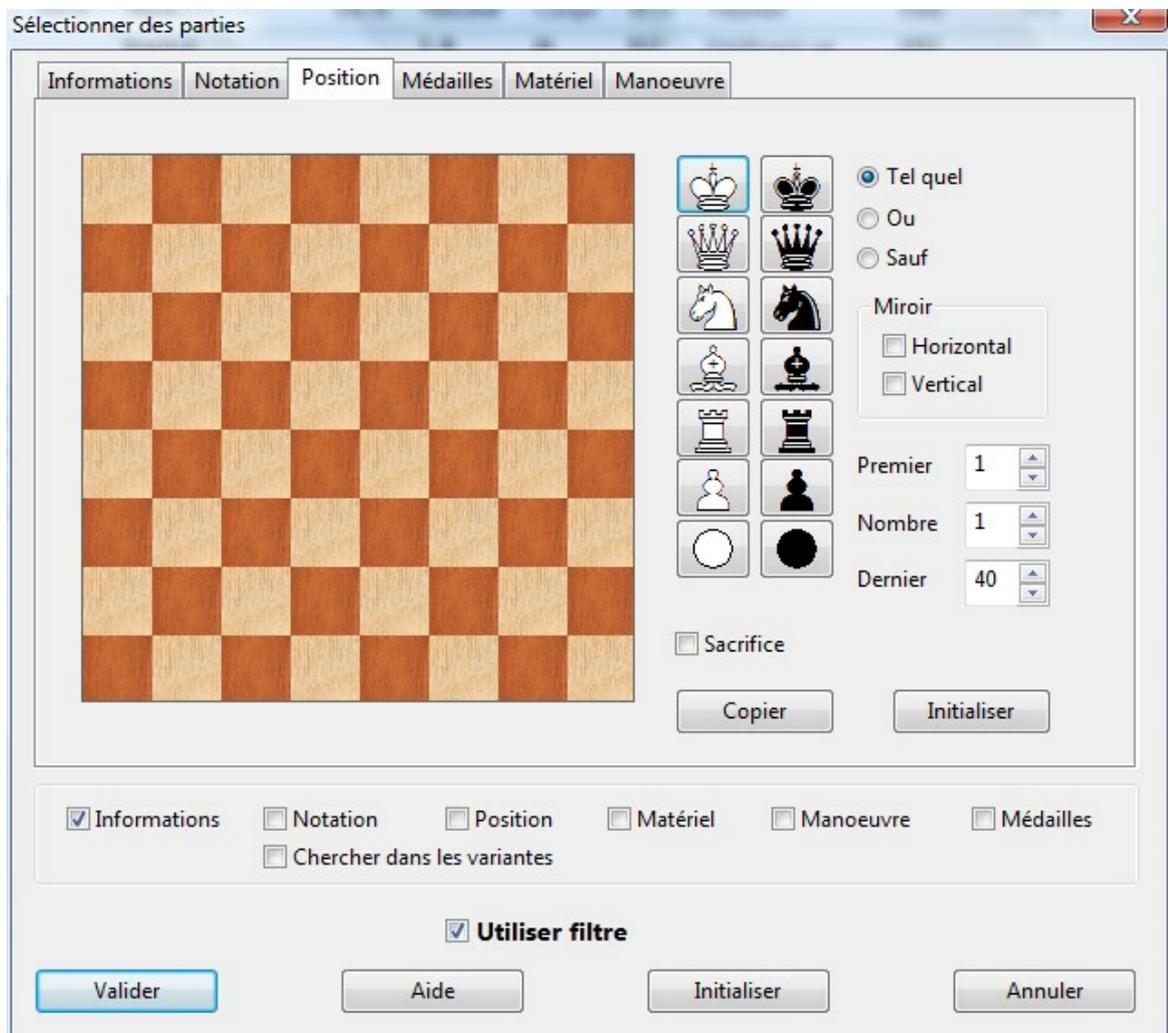
Appel au [masque de recherche](#), Onglet *Médailles*..



Recherche les [Médailles](#). Si vous cliquez plusieurs médailles, toutes doivent être contenues dans la partie. Dans les parties commentées du ChessBase Magazin, des médailles sont attribuées systématiquement.

### 3.4.14 Masque de recherche - Position

Appel au [masque de recherche](#), Onglet *Position*..



La recherche de fragments de position trouve des motifs stratégiques ou tactiques de structures de pions ou de constellations de pièces spécifiques.

Les motifs de position sont déterminés par trois échiquiers:

#### **Sur l'échiquier (Tel quel)**

Pions et figures sont placés ici sur les cases où il s doivent se trouver dans la position recherchée.

#### **Ou sur l'échiquier (Ou)**

L'échiquier alternatif permet des définitions de positions *diffuses*. Par ex. si l'on place un Fou blanc sur les cases c2 et b2, on trouvera toutes les parties dans lesquelles un Fou est sur c2 *ou* sur b1.

**Exclure de l'échiquier (Sauf):**

Fixe quels pions et figures ne doivent *pas* être sur certaines cases dans la position recherchée.

Pour poser des pièces sur les cases, on clique sur le bouton correspondant dans la liste des pièces. Un clic sur une case y dépose la pièce choisie. Si une pièce s'y trouve déjà, elle est remplacée.

Le symbole *Rond* est un "Joker" qui peut-être utilisé pour n'importe quel pion ou figure. Dans *Exclure de l'échiquier*, on peut exclure jusqu'à quatre pièces différentes par case. Pour ôter une figure saisie, on clique la touche Ctrl enfoncée.

Sur *Ou sur l'échiquier*, on peut aussi placer jusqu'à quatre pièces par case et les enlever avec Ctrl-clic.

**Miroir en horizontal**

Saisit les échanges de couleurs: a1 = a8.

**Miroir en vertical**

Saisit les échanges d'ailes: a1 = h1.

Les champs *Premier*, *Longueur* et *Dernier* fixe la "fenêtre des coups". Elle détermine quand et pour combien de temps la position recherchée dans un partie doit être sur l'échiquier.

**Premier/Dernier**

Numéros de coups entre lesquels le motif doit apparaître. Par ex. si la constellation de figures intervient après le *dernier coup*, la partie sera ignorée. On limite ainsi l'apparition des motifs stratégiques au milieu de jeu .

**Longueur**

Le nombre minimal de coups consécutifs où le motif doit être sur l'échiquier.

**Sacrifice**

Teste si dans la position décrite intervient un [sacrifice](#) (ou non).

**Copier l'échiquier**

Copie la position de la dernière fenêtre d'échiquier active dans les échiquiers de recherche et d'exclusion.

Exemples de motifs stratégiques:

**a) Tour sur colonne c ouverte**

Échiquier de recherche: bTc1.

Échiquier d'exclusion: Joker blanc et noir sur cases c2-c7

**b) Pion isolé sur d4**

Échiquier de recherche: bPd4

Échiquier d'exclusion: bPc2-c7,e2-e7,d5-d7

**c) Pion passé sur e5**

Échiquier de recherche: bPe5

Échiquier d'exclusion: nPd6,d7,e6,e7,f6,f7

### 3.4.15 Recherche de combinaisons de sacrifice

Masque de recherche: Onglet *Position*, *Sacrifice*.

Les combinaisons de sacrifice peuvent être recherchées toutes seules ou en relation avec d'autres critères. Un sacrifice est une phase de jeu où l'un des côtés donne du matériel et obtient ensuite un avantage. Pour ceci, on prend en compte également des éléments tactiques les plus simples. La recherche du sacrifice repose sur un algorithme développé par le Dr. Chrilly Donniger. Elle demande plus de temps que tous les autres critères de recherche.

#### Recherche de sacrifice simple

Masque de recherche initialisé, Onglet *Position*, Case *Sacrifice* cochée.

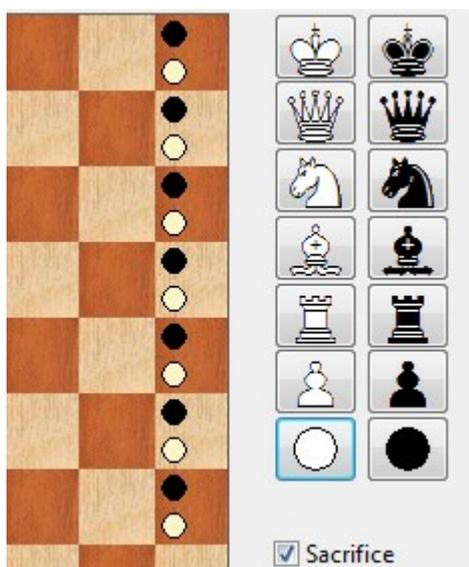
Trouve tous les sacrifices d'une base sans plus de restrictions.

#### Toutes les combinaisons de David Bronstein avec les Blancs

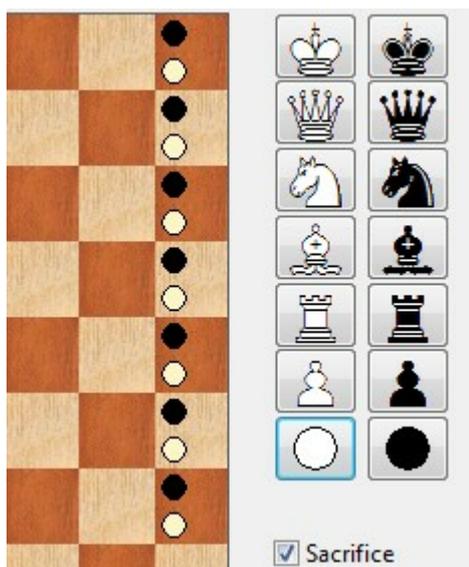
Fenêtre des bases, Menu *Éditer* -> *Rechercher des parties dans* -> *Base de référence*, [répertoire des joueurs](#), Bronstein, Clic droit, *Blancs*. Masque de recherche -> *Position*, Bouton *Sacrifice*. *En-têtes*, 1-0.

#### Sacrifice, colonne h ouverte

Dans l'échiquier de recherche sous le masque de recherche -> *Position*:



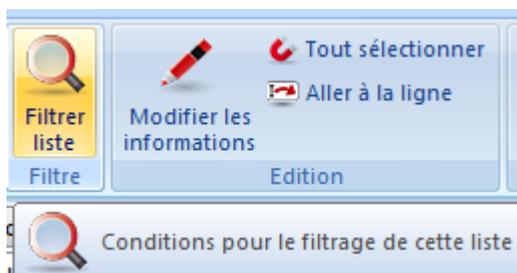
Sur l'échiquier d'exclusion:



Et de plus *En-tête: 1-0.*

### 3.4.16 Recherche directe de joueur dans la liste de parties

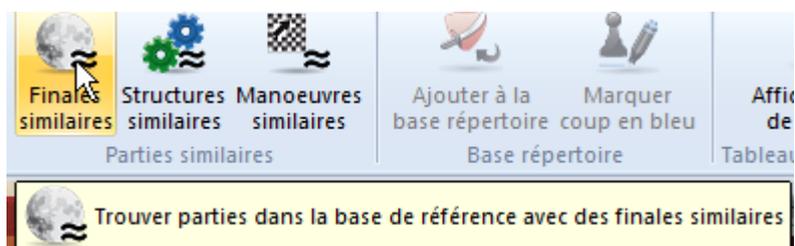
Dans la liste de parties on peut démarrer directement le dialogue pour la recherche de joueurs.



Un clic sur le ruban "Filtrer Liste" démarre le dialogue pour la saisie des critères de recherche dans la base ouverte.

### 3.4.17 Recherche de finales similaires

Fenêtre d'échiquier: *Rapport Finales similaires.*

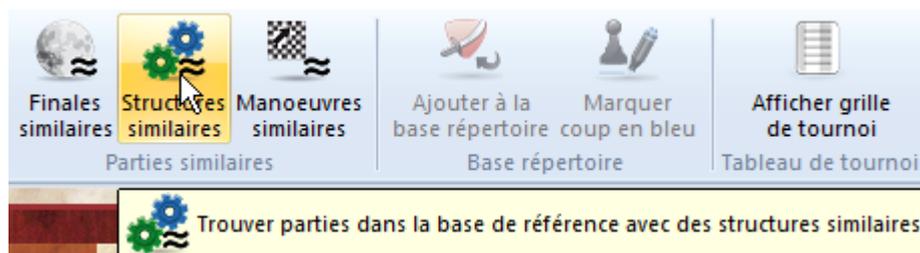


Quand vous rencontrez une finale intéressante dans la fenêtre d'échiquier, vous pouvez d'un seul clic faire afficher des finales similaires de la base de référence.

Le tri s'effectue sur la base de similitudes. Le programme prend en compte la structure de pions (pions passés, pions bloqués, pions liés, chaîne, îlot de pions, pions isolés, pions arriérés) et la position pertinente des pièces (Tour derrière pions passés, Tour isole le Roi, Roi dans le carré, mauvais Fou, etc.) La recherche est très rapide sur des systèmes multiprocesseurs 64bits, car elle est répartie sur plusieurs processeurs.

### 3.4.18 Recherche de structures similaires

Fenêtre d'échiquier: *Rapport Structures similaires.*



Le programme charge avec un clic des structures de pions identiques depuis la base de référence par rapport à la position sur l'échiquier, triées par similitude avec la position de la partie.

Comme critères de recherche le programme prend en compte la position similaire des pièces (Tours sur colonnes ouvertes, Dame et Fou sur la même diagonale, position des Rois). Sur des systèmes multiprocesseurs actuels la recherche est très rapide car le travail est réparti parallèlement sur plusieurs processeurs.

### 3.4.19 Recherche de manoeuvres similaires

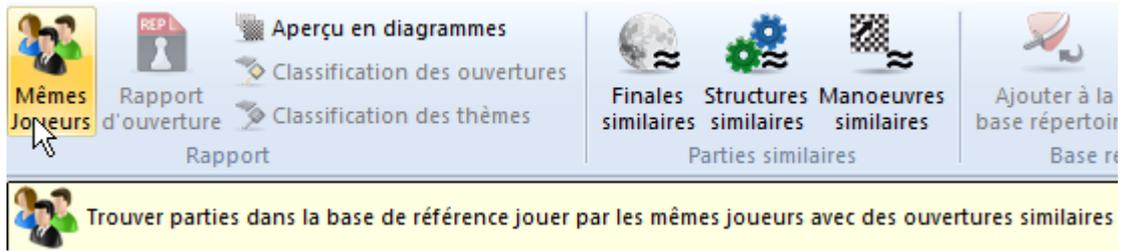
Fenêtre d'échiquier: *Rapport Man uvres similaires.*



Trouve avec un seul clic des manoeuvres similaires à celles de la partie dans la fenêtre d'échiquier avec des structures de pions semblables. Le résultat est trié selon la similitude avec la position de départ.

### 3.4.20 Mêmes Joueurs

Fenêtre d'échiquier: *Rapport Mêmes Joueurs.*



Cette fonction prend en compte les parties que les joueurs ont effectuées l'un contre l'autre ou individuellement, avec les mêmes couleurs ou non. Le résultat de la recherche est trié par similitude avec la partie affichée.

Blancs	Elo B	Noirs	Elo...	Résultat	Année	Notation
Timosenko,G		Karpov,A		1-0	1967	1.e4 e5 2.♘c4 ♘f6 3.d4 exd4 4.♗f3 ♗e4 5.♗xd4 ♗f6 6.♗g5 c6 7.♗c3 d5 8.0-0-0 ♗e7 9.♗h1 ♗e6 10.♗h4 ♗bd7 11.♗d3 c5 12.♗e5 ♗e5 13.♗e5 d4 14.f4 ♗d7 15.♗b5 ♗g5 16.fg5 ♗c7 17.♗d7+ ♗xd7 18.♗e4 ♗e6 19.♗xc5 ♗xe4 20.♗e4 ♗h8 21.♗d4+ ♗e7 22.a4 b6 23.♗xc8 ♗xc8 24.♗d2 ♗f5 25.c4 ♗c6 26.♗g3 ♗e6 27.♗c3 ♗c5 28.h4 h6 29.b4 ♗c8 30.♗e4 f5 31.♗f2 hfg5 32.hfg5 ♗h8 33.♗h3 ♗d7 34.b5 ♗h5 35.♗b4 ♗h8 36.a5 ♗e6 37.a6 ♗f7 38.♗c3 g6 39.♗b4 ♗c8 40.♗f4 ♗c5 41.♗d3 ♗c8 42.c5 bxc5+ 43.♗xc5 ♗e8 44.♗d1 ♗c7 45.g3 ♗c8 46.♗e1 ♗d8 47.♗b7+ ♗d7 48.♗e3 ♗f7 49.♗d3+ ♗e7 50.♗c3 ♗xc3 51.♗xc3 ♗d5 52.♗d4 ♗g2 53.♗c5 ♗f1 54.♗a5 1-0
Timosenko,G		Karpov,A		0-1	1966	1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗f3
Timosenko,G		Karpov,A		0-1	1963	1.e4 e6 2.d4 d5 3.♗d2 dxe4 4.♗e3
Timosenko,G	2530	Fedorchuk,S	2557	1/2-1/2	2003	1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗f3
Hou,Y	2578	Karpov,A	2651	1-0	2008	1.e4 e5 2.♗c4 ♗c6 3.♗f3 ♗c5 4.♗e3
Hou,Y	2578	Karpov,A	2651	0-1	2008	1.e4 e5 2.♗c4 ♗c6 3.♗f3 ♗c5 4.♗e3
Kumman,O	2450	Karpov,A	2616	0-1	2012-Okt.	1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗f3 ♗c5 4.♗e3
Hamdouchi,H	2576	Karpov,A	2670	0-1	2007	1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗f3 ♗c5 4.♗e3
Rublevsky,S	2676	Karpov,A	2670	1-0	2007	1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗f3 ♗c5 4.♗e3
Istratescu,A	2617	Karpov,A	2674	0-1	2005	1.e4 e5 2.♗c3 ♗f6 3.f4 d5 4.fxe5
Shirov,A	2737	Karpov,A	2693	1/2-1/2	2003	1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗f3 ♗c5 4.♗e3

La fonction utilise les parties les plus récentes de la base en ligne; l'accès à la base en ligne via Internet doit donc être possible.

## 3.5 Technique de bases de données

### 3.5.1 Copier des parties

#### 3.5.1.1 Bases de données

Toutes les parties et les positions que vous gérez avec ChessBase 12 sont enregistrées dans des bases de données.

ChessBase gère les bases de données dans la [fenêtre des bases](#), dans laquelle chaque base possède sa propre icône pour être ouverte rapidement par un double clic.



TWIC

Opening Encyclopedia  
2010

Mes Parties



Mega Database 2012



Presse-papiers

Il existe deux sortes de bases: Les bases de parties et les [bibliothèques d'ouvertures](#). Dans les bibliothèques d'ouvertures ne sont enregistrées que les positions.

Les bases de parties sont affichées en liste. Les nouvelles parties enregistrées sont toujours ajoutées à la fin de la liste de base.

[Noms et extensions des fichiers](#)

#### 3.5.1.2 Copier des parties

La boîte de dialogue *Copier des parties* apparaît lorsque vous tirez une icône de base de [fenêtre des bases](#) vers une autre par [Drag&Drop](#) ou si vous utilisez le clic droit *Éditer->Copier/Coller*.

La boîte de dialogue affiche les noms des base source et cible.

#### **Parties:**

Le bornes des parties à copier. Par défaut est indiquée la base complète.

#### **Classification, Classification à thèmes:**

Si la base cible possède une clé d'ouvertures, le champ "Classification" peut être marqué. Si vous voulez que les parties copiées soient triées de suite dans la clé d'ouvertures et les clés de thèmes, activez les champs correspondants.

#### **Ne pas copier les parties en double**

Si pendant la copie il faut vérifier si des parties sont déjà présentes, activez le champ "Ne pas copier les parties en double". La copie durera plus longtemps, car il faut vérifier partie par partie.

#### **Copier tous les VC's**

Lors de la vérification de parties doublons, celles commentées sont toujours copiées.

#### **Copier les fichiers multimédia**

Les annotations multimédia peuvent avoir plusieurs Mega-octets particulièrement pour les vidéos. C'est pourquoi on ne souhaite peut-être pas les copier.

### Mettre à jour l'arbre de tri

Si la base cible est la [base de référence](#) et si une [bibliothèque de travail](#) est sélectionnée, celle-ci peut être actualisée automatiquement après la copie des parties.

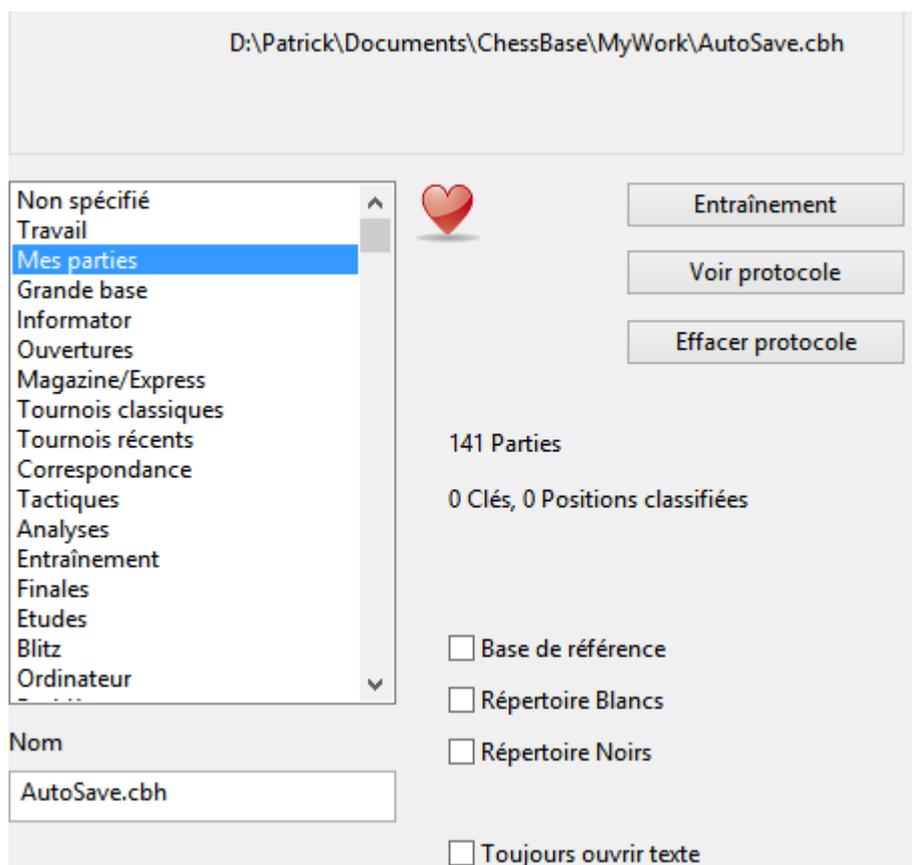
#### 3.5.1.3 Protocole d'importation

Le protocole d'importation d'une base est un fichier des bases importées. Si vous essayez de copier par mégarde deux fois la même base dans une autre, ChessBase vous avertit en se basant sur le protocole d'importation.

Le protocole d'importation est enregistré dans le fichier .ini d'une base. Vous pouvez le consulter ou l'effacer dans les [propriétés d'une base](#) (Fenêtre des bases: *Clic droit -> Propriétés -> Voir/Ôter le protocole*).

#### 3.5.1.4 Type de bases

Le type d'une base est indiqué dans la [Fenêtre des bases](#) par le menu clic droit sur une icône et *Propriétés*. Le type de base détermine son icône.



### **Icône de base pour les bases Cloud**

Sous propriétés dans la fenêtre des bases on ne peut pas affecter durablement une icône aux [bases Cloud](#). L'affichage des icônes dépend de l'inscription. Dès que l'on est connecté les icônes des bases Cloud sont automatiquement affichées dans "Mes Bases". Lors de la déconnexion elles sont à nouveau enlevées.

**Non défini**

**En travaux**

**Mes parties**

**Grande base de données**

**L'Informateur**

**Ouvertures**

**Magazine/Express**

**Classique**

**Tournois récents**

**Par correspondance**

**Tactiques**

**Analyses**

**Entraînement**

**Finales**

**Études**

**Blitz**

**Ordinateurs**

**Problèmes**

**Mazette**

**Gambit**

**BdF**

**Match**

**Biographie**

**Multimédia**

**Important**

**Texte**

**Internet**

**E-mail**

et toutes les nationalités (drapeaux).

### 3.5.2 Formats des bases

ChessBase peut lire et écrire dans quatre formats différents:

#### **Format de base de données (extension CBH)**

Accès rapide par les dossiers, nombreuses possibilités de commentaires dont les textes et les fonctions multimédia. Voir aussi -> [Nom et extension](#).

**Astuce:** Une base ChessBase peut être créée directement dans l'Explorateur Windows. Clic droit > Nouveau -> Base ChessBase.

#### **Format de bibliothèque (extension CTG)**

Le format des [Bibliothèques d'ouvertures](#)

#### **Format PGN**

PGN est un format texte courant au niveau international pour les parties d'échecs.

#### **Format CBF**

Les fichiers CBF représentent l'ancien format de base de ChessBase.

#### **Format CBONE**

L'avantage de ce format de bases est qu'à l'inverse du format CBH, il est sauvegardé en un seul fichier. Il est très utile pour sauvegarder ou transmettre.

#### **Format CBCLOUD**

Les bases avec l'extension **\*.cbcloud** disposent de toutes les fonctionnalités pour l'édition. On peut sauvegarder, remplacer, copier ou supprimer (aussi les doublons) des parties comme avec les autres formats de base. Recherche et tri des listes de parties sont également prévus.

Le format CBCloud ne comprend que quatre fichiers. Il n'a pas de fichiers index pour joueurs/tournois, etc. Il peut sauvegarder toutes les données comme dans le format CBH mais dispose de moins de fonctions d'accès en raison de l'absence des fichiers index.

Pour convertir un base PGN ou CBF dans le nouveau format: Icône de la base dans la fenêtre des bases! Clic droit -> *Convertir au format CBH*

#### **Pour créer une base PGN:**

Fenêtre des bases, Menu *Fichier* -> *Nouvelle* -> *Base de données*. Dans le [Masque de choix des bases](#) vous indiquez le type de fichier PGN. Par [Drag & Drop](#) copiez ensuite les parties d'une autre base.

#### **Format Chess Media (extension WMV)**

ChessBase utilise un nouveau module de présentation pour les leçons et entraînements d'échecs. Les vidéos et les commentaires audio sont synchronisés avec la présentation sur l'échiquier. Voir aussi [Chess Media System ....](#)

### 3.5.3 Noms et extensions des fichiers

Tous les fichiers d'une base portent le même nom, mais des extensions différentes:

**NAME.CBH**

**NAME.CBG**

**NAME.CBA**

**NAME.CBP**

**NAME.CBT**

**NAME.CBC**

**NAME.CBS**

Ces sept fichiers contiennent les parties: CBH = En-tête de partie, CBG = Coups et variantes, CBA = Commentaires, CBP = Noms des joueurs, CBT = Tournois, CBC = Commentateurs, CBS = Sources.

**NAME.CKO**

**NAME.CPO**

Ces deux fichiers contiennent les clés d'ouvertures d'une base. Le fichier CKO augmente quand des parties sont ajoutées. Le fichier CPO reste constant. Il contient les positions de classification.

**NAME.CKN**

**NAME.CPN**

Ces deux fichiers représentent les clés des thèmes généraux. Le masque de recherche avec les définitions des clés particulières peut être associé dans la clé de thèmes. Les autres clés de thèmes sont Tactique (CK1, CP1), Stratégie (CK2, CP2) et Finales (CK3, CP3).

**NAME.CTB**

**NAME.CTG**

**NAME.CTO**

Ces trois fichiers forment une [Bibliothèque d'ouvertures](#).

## NAME.CBB

L'accélérateur de recherche. Il contient des informations complémentaires sur les parties (52 Bytes par partie), qui autorisent un accès plus rapide (facteur 50) pour les recherches sur les positions, le matériel, et les mouvements de pièces. On peut l'effacer pour gagner de la place sur le disque dur.

## NAME.CBGI

Un petit accélérateur de recherche supplémentaire.

## NAME.INI

Dans ce fichier texte sont inscrits le nom et le type de base .ChessBase y inscrit le protocole d'importation et l'agencement de la liste de parties.

## NAME.CBV

Une base archivée qui contient les fichiers compressés des parties, clés et multimédia. Les fichiers CBB et CBD ne sont pas archivés.

## Name.CBZ

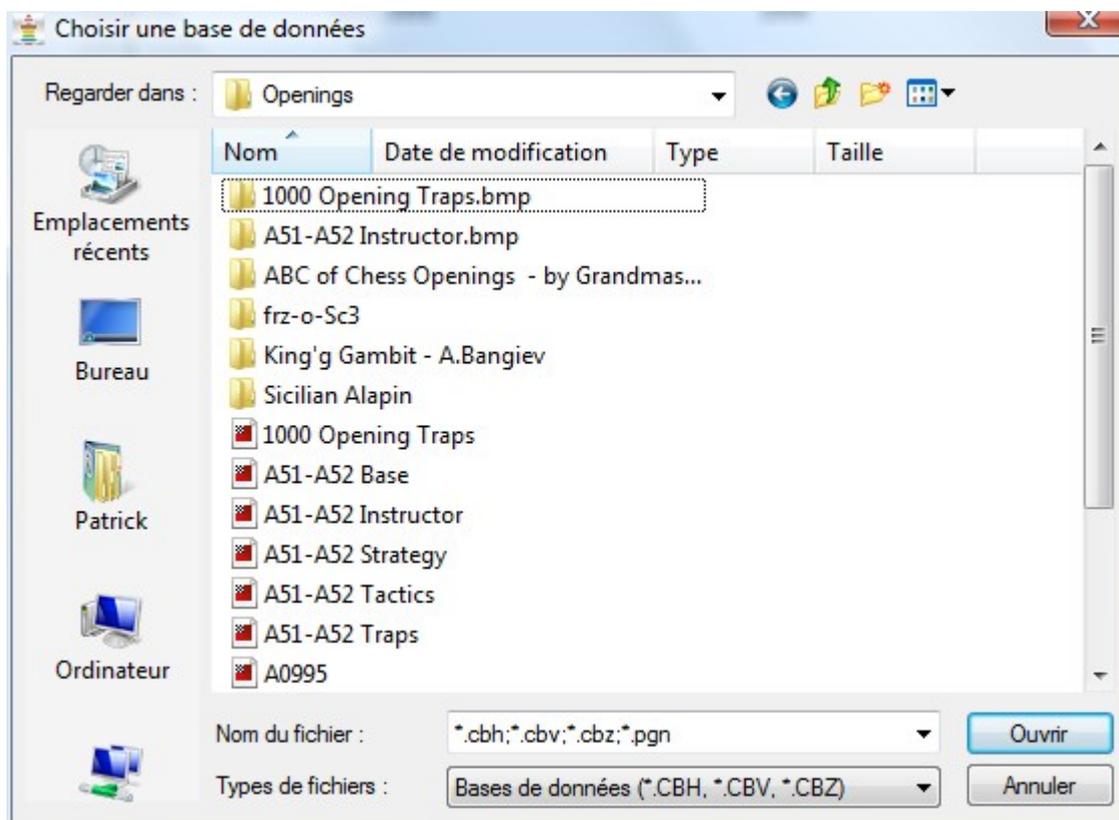
Une base archivée et cryptée.

## Name.CBCLOUD

 BlackRepertoire.cbclatt	05.11.2014 13:03	ChessBase Datenb...	0 KB
 BlackRepertoire.cbclhdr	05.11.2014 13:03	ChessBase Datenb...	0 KB
 BlackRepertoire.cbclmov	05.11.2014 13:03	ChessBase Datenb...	0 KB
 BlackRepertoire.cbcloud	08.11.2014 11:09	ChessBase Datenb...	7 KB

### 3.5.4 Le masque de choix des bases

Avec le masque de choix des bases, vous ouvrez ou créez des bases:



Dans le champ *Chercher* vous indiquez le lecteur et le répertoire. Clic gauche sur , pour obtenir une liste complète des lecteurs et répertoires de votre ordinateur. C'est également ici que vous trouverez votre lecteur CD.

En dessous, dans le grand cadre blanc sont affichés tous les sous-répertoires et les bases obtenus par *Chercher* dans le répertoire/lecteur.

Un double clic sur une base l'ouvre directement. Un clic simple l'amène dans le champ *Nom*. Cliquez, finalement, sur le bouton *Ouvrir*.

Conseil: La taille du masque de recherche peut être agrandie en tirant sur le coin hachuré en bas à droite.

### 3.5.5 Effacer les doublons

#### Première partie

Si votre base est triée chronologiquement, et que les nouvelles parties sont d'un intervalle de temps précis, vous pouvez accélérer la recherche de doublons par la saisie d'un numéro de partie de départ.

#### Nombre de coups

La comparaison de parties très courte (en particulier avec zéro coup) demandent beaucoup de temps et est souvent inutile. Indiquez un minimum de coups pour les parties à comparer.

### **Clipper les doublons**

Copie tous les doublons repérés dans le [Presse-papiers](#). Pour la comparaison de la partie originale et du doublon marqué pour l'effacement.

### **Ignorer le résultat**

Si la base examinée n'est pas de bonne qualité, des parties identiques peuvent être enregistrées avec un résultat différent. Le test est nettement plus lent, mais plus de doublons sont repérés.

### **Ignorer l'année**

Si les données examinées proviennent de sources différentes, la même partie peut être enregistrée avec des millésimes différents. *Ignorer l'année* trouve plus de doublons mais le test est plus long.

### **Nom exact - similaire - ignorer**

Lors du contrôle de nom de joueur *similaire* les orthographes de nom identique sont acceptées, par ex. Müller = Muller, Yussupov = Jussupow, Kortschnoj = Korchnoi, etc. Les majuscules/minuscules sont également ignorées.

### **Tournoi exact - similaire - ignorer**

Les orthographes sont acceptées comme identiques comme pour le nom des joueurs.

### **Coups exacts - similaires - ignorer**

Si les coups de la partie sont ignorés seul le [Code ECO](#) est comparé.

### **Toujours effacer la première/deuxième partie**

Si vous avez copié de nouvelles parties dans une base bien soignée, il est préférable de copier la deuxième partie pour conserver l'agencement des données originales.

### **Garder la meilleure partie**

Si des doublons sont répartis sur toute la base, choisissez *Garder la meilleure partie*, ChessBase compare les prénoms, noms, l'Elo, les commentaires etc. avant de décider quelle partie sera effacée.

### **Effacer les parties annotées**

Si ce choix est coché, des doublons commentés sont également marqués pour l'effacement.

### **Fusionner les parties annotées**

Des doublons, qui sont annotés, sont fusionnés et la meilleure partie est remplacée dans la base.

### **Remplacer par les parties annotées**

Si une partie existe une fois avec annotations et une fois sans, celle qui est commentée prend la place de celle sans annotations. C'est pratique pour conserver l'intégrité d'une base originale.

La reconnaissance de doublons marque les parties détectées comme effacées. Pour les effacer définitivement, appelez dans la fenêtre des bases le Menu *Outils* -> *Bases de données* -> *Supprimer les parties effacées*.

Conseil: Les parties doubles sont toujours copiées dans le Presse-papiers. Vous pouvez y vérifier les décisions du programme avant d'effacer définitivement.

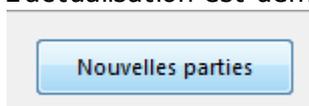
## 3.5.6 Entretien des bases de données

### 3.5.6.1 Service de parties

ChessBase permet à l'utilisateur de s'inscrire à l'actualisation automatique de la base de référence déclarée dans le programme. Un numéro de série est livré avec le programme pour activer ce service.

**Remarque:** Le service est valable pour une année calendaire!

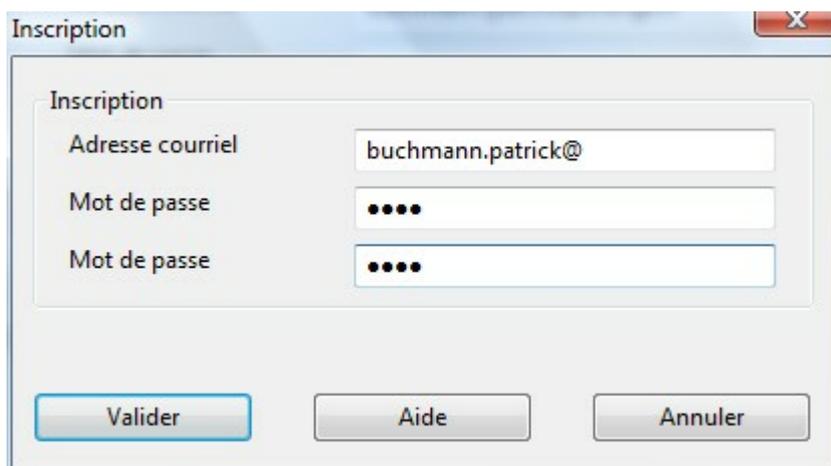
L'actualisation est démarrée dans la [fenêtre des bases](#) par le bouton



Le programme ouvre le dialogue *Inscription*.

Une fenêtre de dialogue intitulée "Inscription" avec une barre de titre bleue et un bouton de fermeture "X" en rouge. Le contenu de la fenêtre est gris et contient un formulaire avec les champs suivants : "Adresse courriel" avec le texte "buchmann.patrick@" et "Mot de passe" avec quatre points noirs. Une case à cocher "Mémoriser le mot de passe" est cochée. En dessous du formulaire, il y a trois boutons gris : "Créer nouveau compte", "Demander nouveau mot de passe" et "Changer mot de passe". En bas de la fenêtre, il y a trois boutons : "Valider" (bleu), "Aide" (gris) et "Annuler" (gris). Une souris est visible sur le bouton "Annuler".

Pour utiliser le service vous devez d'abord vous inscrire et **Créer un nouveau compte**



Inscription

Inscription

Adresse courriel buchmann.patrick@

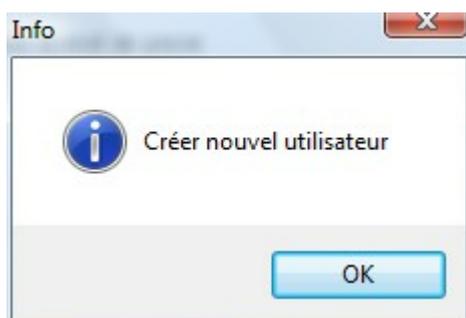
Mot de passe ••••

Mot de passe ••••

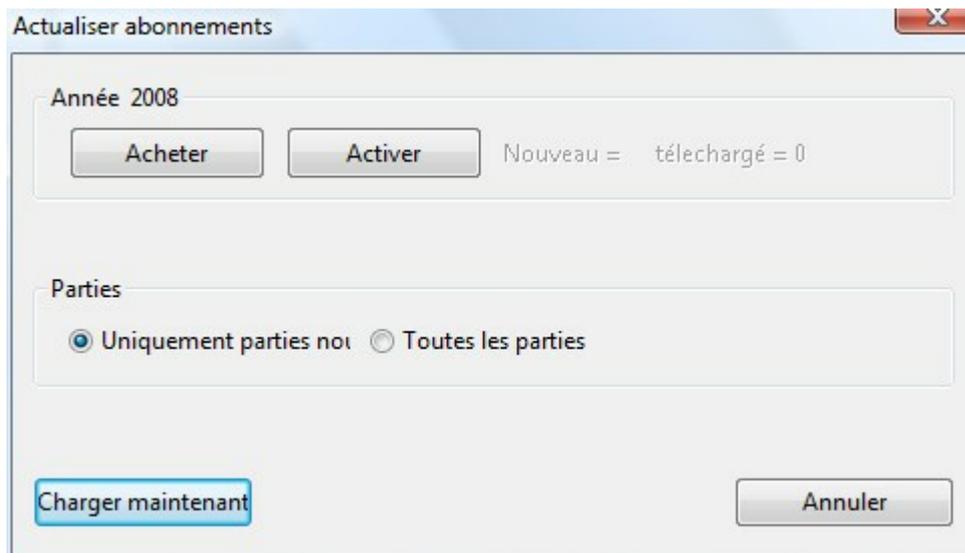
Valider Aide Annuler

Ici vous devez mettre une adresse courriel valide et un mot de passe. le programme vous informe que la création est en cours.

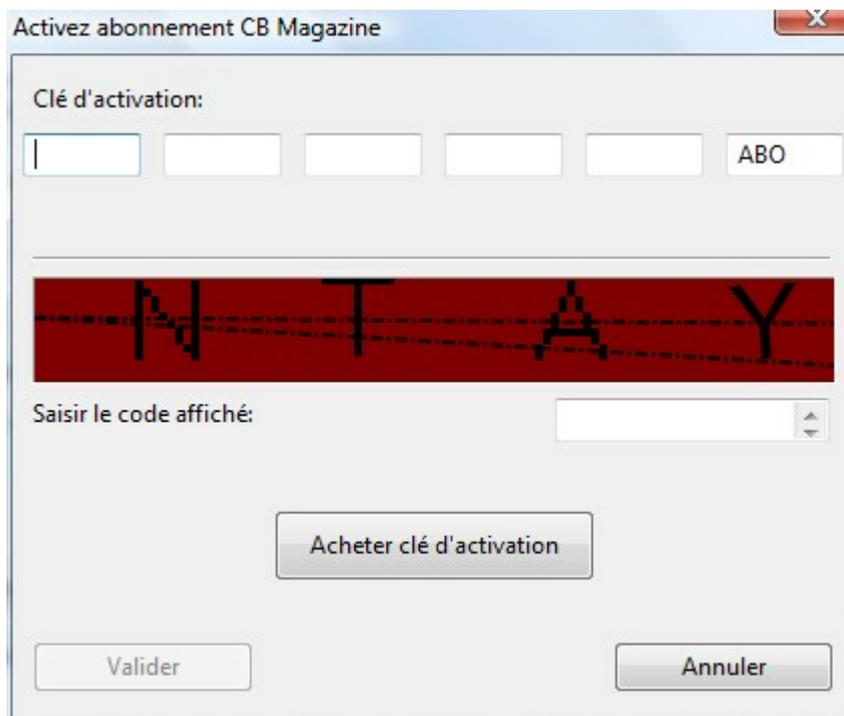
**Remarque:** Avec ces données vous pouvez accéder au service de parties de divers ordinateurs.



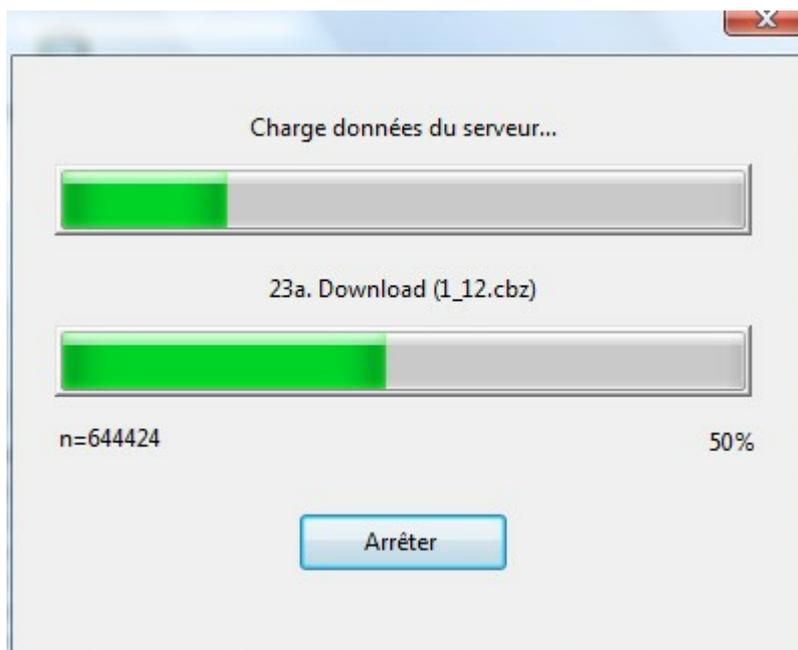
Réinscrivez vous avec les données utilisateur (adresse courriel et mot de passe). Le programme vous propose un choix des téléchargements disponibles.



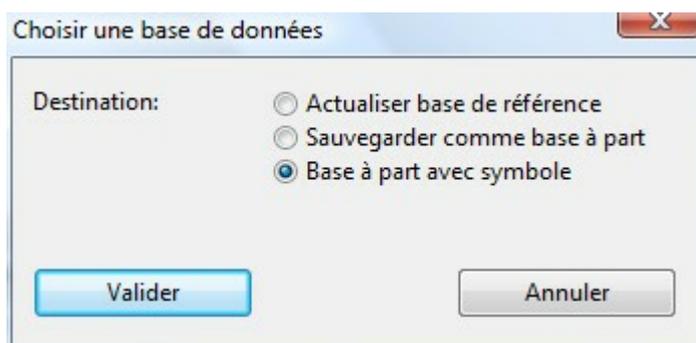
Avec le bouton "Activer", vous démarrez un dialogue pour l'activation de l'abonnement.



Après l'activation le programme démarre le téléchargement des nouvelles parties.



Après le téléchargement l'utilisateur peut décider de ce qu'il veut faire avec ces données.



### **Actualiser base de référence**

Les nouvelles données sont automatiquement ajoutées à la base de référence et une classification est faite.

### **Sauvegarder comme base séparée**

La base est sauvegardée dans le répertoire des documents de l'utilisateur.

### **Base à part avec symbole**

La base est sauvegardée dans le répertoire des documents de l'utilisateur et une icône de base est ajoutée dans la fenêtre des bases.

**Remarque:** Les parties proviennent principalement des tournois récents mais aussi de tournois historiques. Les nouvelles parties sont proposées dans des laps de temps relativement courts, dès qu'elles sont éditées et disponibles. Les parties proposées correspondent au matériel que les éditeurs des [bases Mega/Big](#) utilisent pour les

versions futures.

### 3.5.6.2 Test d'intégrité

Fenêtre des bases: *Maintenance - Test d'intégrité*



Il peut arriver que des bases de données soient endommagées. Virus, coupures de courant lors d'une phase d'écriture, support de données défectueux, échange de données imparfaites, manipulation des fichiers d'une base hors ChessBase sont des causes possibles.

Le test d'intégrité vérifie une base de données à la recherche d'erreurs. Il peut (mais avec des pertes de données) réparer un grand nombre d'erreurs. Il faut absolument faire une copie de sauvegarde car le procédé est basé sur une probabilité de réparation.

### 3.5.6.3 Fonctions de gestion des bases

Fenêtre des bases: *Maintenance* ou clic droit sur un icône de base *Outils*.

#### Créer archive

[Copie de sauvegarde](#) d'une base en un seul fichier.



#### Supprimer parties effacées

Pour supprimer définitivement les parties marquées pour l'effacement



#### Contrôle d'intégrité

Fait un [test d'intégrité](#).



### Trier base

Trie la base chronologiquement par année et tournois. D'autres fonctions de tri sont disponibles dans la liste.



### Trouver doublons

Recherche et marque à effacer les [parties en doubles](#).



### Base non commentée

Enlève tous les commentaires de la base



### Cannibaliser

Écrit toutes les parties d'une base sélectionnée qui ne se trouvent pas dans la [base de référence](#) dans une troisième base. Voir aussi [Cannibaliser une base ...](#)



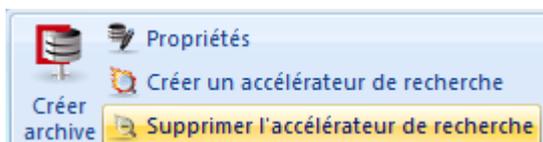
### Renommer fichiers

Tous les fichiers y compris le répertoire multimédia correspondant sont renommés sur le disque dur.



### Créer/supprimer accélérateur de recherche

Crée ou supprime l'[accélérateur de recherche](#).



### 3.5.6.4 Archiver une base

La base sélectionnée est comprimée dans un seul fichier, l'*Archive*. La compression est indépendante du contenu d'une base et économise entre 20% et 50% de place.



L'archive est une copie de sauvegarde pratique. Vous devriez *archiver* souvent les bases de données que vous modifiez souvent.

Avec la fonction *Ouvrir* dans le menu *Base de données*, on ouvre une archive. La base de données contenue dans le fichier archive (CBV) est restaurée dans le répertoire de l'archive et celle-ci est détruite.

Pour de forts joueurs de tournoi, l'ordinateur portable avec les préparations des ouvertures a une très grande valeur. Ainsi, il peut y avoir un problème de sécurité que ChessBase résout avec l'archive cryptée par un mot de passe. Les archives cryptées ont l'extension ".CBZ"

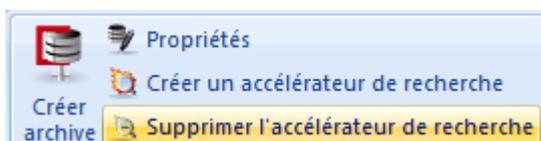
### 3.5.7 L'accélérateur de recherche

"L'accélérateur de recherche" réduit les temps de travail pour les recherches de positions, de matériel, de manoeuvres et de joueurs par les masques de recherche jusqu'à un facteur 100. Il est constitué d'un fichier complémentaire avec l'extension ".CBB" et peut être créé pour chaque base. Ce fichier a une taille de 52 octets par partie.

Si l'on démarre une recherche de position dans une base, le programme demande s'il doit installer d'abord un accélérateur de recherche. La création de ce *search boosters* peut être interrompu à tout moment. Un accélérateur de recherche incomplet ne pose pas de problème, la recherche n'est accélérée que sur une portion de la base. L'accélérateur peut être complété ultérieurement.

Si vous copiez de nouvelles parties dans votre base, le programme vous proposera lors de la prochaine recherche, de compléter le fichier CBB pour les nouvelles parties.

Dans la fenêtre des bases *Marquer l'icône de base - Maintenance - Créer/Supprimer accélérateur de recherche*



Ou *Clic droit sur l'icône de base - Outils - Créer/Supprimer accélérateur de recherche*

### 3.5.8 Effacer directement les fichiers de base

Les bases existantes peuvent être effacées complètement depuis la fenêtre des bases.

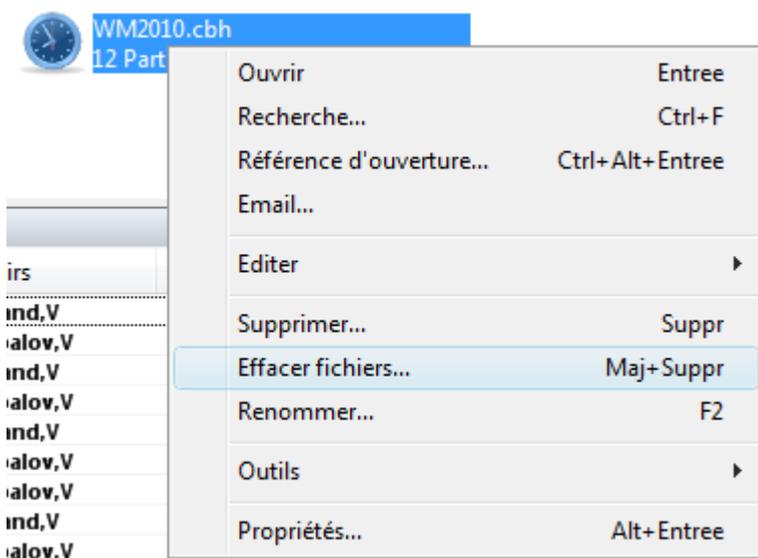
Les étapes suivantes sont nécessaires.

Marquez la base à effacer dans la fenêtre des bases. Pour cela un clic sur l'icône correspondante suffit.

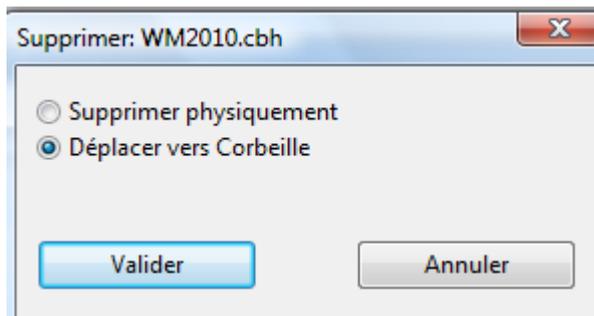
Cliquez dans *Maintenance* l'élément *Effacer fichiers*.



On peut aussi faire un clic droit sur l'icône de base. Dans le menu contextuel l'élément *Effacer fichiers* est également disponible.



Quand vous avez déclenché la fonction d'effacement, le programme offre une fenêtre de dialogue avec les options suivantes:



*Supprimer physiquement* efface tous les fichiers correspondants à la base du disque dur. On ne peut plus restaurer la base.

L'option *Déplacer vers Corbeille* est plus sûre. La base est déplacée vers la *Corbeille Windows*. Et peut être restaurée si nécessaire.

### 3.5.9 ChessBase en réseau

ChessBase est utilisable en réseau: Une base sur le réseau peut être lue et fouillée par plusieurs programmes. Par contre si l'on veut écrire dans une base, c-à-d sauvegarder des parties, ce n'est possible que si aucun autre utilisateur ne se sert de la base.

Les versions de Fritz ont cette possibilité. Par ex. si sur un ordinateur on procède à un tournoi entre modules, ChessBase peut, à travers le réseau, lire les parties et ouvrir le tableau du tournoi.

Si sous Windows vous vous reliez/coupez au réseau, les éléments du menu *Navigateur* sont automatiquement actualisés dans ChessBase.

ChessBase peut lire les bases protégées en écriture. Un message d'erreur est cependant affiché lors d'un essai de sauvegarde ou de remplacement de parties.

### 3.5.10 Orthographe des noms de joueurs

L'orthographe uniforme des noms des joueurs est éminemment importante pour l'utilisation d'une base de données.

Toutes les fonctions utilisant le nom des joueurs sont dépendantes de l'orthographe uniforme. Dans les grandes bases de ChessBase, la Big Database et la [Mega Database](#), on recherche péniblement pour attribuer les parties publiées aux bons joueurs.

Incontournable est l'orthographe dans [l'Encyclopédie des Joueurs](#). C'est pourquoi à tous les endroits où un nom de joueur est sauvegardé, on peut interroger par le bouton "?" directement l'Encyclopédie.

Blancs	<input type="text" value="Degraeve"/>	<input type="text" value="Jean Marc"/>	<input style="background-color: #add8e6;" type="button" value="?"/>
Noirs	<input type="text" value="Bauer"/>	<input type="text" value="Christian"/>	<input style="background-color: #add8e6;" type="button" value="?"/>
Tournoi	<input type="text" value="FRA-ch"/>	<input type="button" value="Détails"/>	<input style="background-color: #add8e6;" type="button" value="?"/>

Identifier joueur[Jean Marc,Degraeve]			
Nom	Prénom	ELO	An...
Degraeve	Jean Marc	2588	1971

Cette option permet d'unifier l'orthographe du nom dans une base. Cela permet d'obtenir des résultats précis lors de recherche ou de statistiques.

La recherche de l'orthographe correspondante peut être réduite à la base en utilisation ou au tournoi en cours.

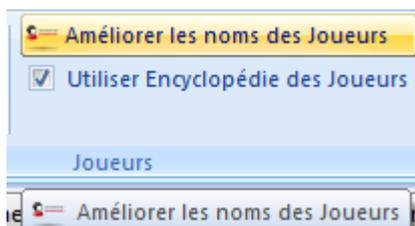
### 3.5.11 Correction automatique des noms des joueurs

La valeur des statistiques d'une base dépend particulièrement d'une bonne orthographe des noms des joueurs. Les statistiques sont liées à la fiabilité des données.

Avec ChessBase vous pouvez corriger automatiquement les noms des joueurs dans l'index des joueurs.

Ouvrez l'index des joueurs de n'importe quelle base -> clic sur "*Joueurs*" dans la liste.

La fonction se trouve dans le ruban *Améliorer les noms des Joueurs*



Après le traitement le programme vous informe des modifications apportées.

## 3.6 Bases Cloud

### 3.6.1 Introduction aux bases Cloud

Le Cloud Computing fait référence à la mise à disposition de ressources telles que les applications, la puissance de calcul, des capacités de stockage sur des systèmes informatiques géographiquement éloignés. La connexion pour l'appareil utilisateur se fait via Internet. Cela peut être un ordinateur fixe, un téléphone portable ou une tablette. Un exemple typique pour le Cloud Computing est l'utilisation de notre [serveur Engine Cloud](#). On peut accéder à des modules fonctionnant sur d'autres ordinateurs pour ses propres analyses ou les mettre à disposition d'autres utilisateurs via Internet.

Avec ChessBase 13 vous pouvez stocker vos bases de données non seulement sur votre disque dur mais aussi sur les serveurs ChessBase. Cette option présente l'avantage de pouvoir disposer des données sur différents appareils n'importe où. Mais de plus on peut aussi permettre à d'autres utilisateurs d'accéder et de modifier les bases.

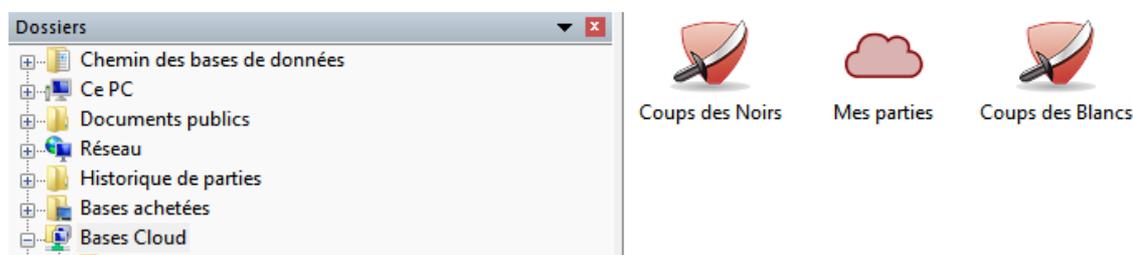
On peut aussi utiliser des Clouds externes comme "OneDrive" de Microsoft pour sauvegarder des bases de données au format CBH. Cela est pris en charge par ChessBase 13 et constitue une bonne solution pour de très grandes bases CBH. Avec les bases Cloud implantées dans ChessBase vous obtenez néanmoins des fonctions supplémentaires : par ex. un accès via navigateur depuis toutes les plateformes.

Cette solution offre les avantages suivants :

- Vous pouvez accéder à votre répertoire d'ouvertures ou à vos propres parties de partout sans ChessBase.
- De même vous pouvez offrir des parties via le Cloud à vos partenaires qui peuvent y accéder avec un navigateur Web.
- Vous publiez une base avec un clic sur le Web.

Ce sont de nouvelles fonctions qui simplifient l'échange de données échiquiennes.

Dans la fenêtre des bases l'élément *Bases Cloud* a été rajouté dans la liste des dossiers.

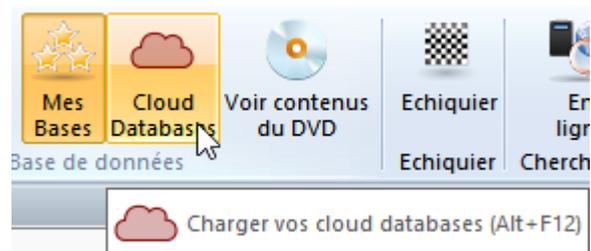


Depuis là vous pouvez accéder directement aux bases Cloud et les afficher.

### 3.6.2 Inscription sur ChessBase Cloud

L'inscription est gratuite, la totalité des fonctions du Cloud est disponible avec un compte *playchess.com*. Utiliser donc pour l'inscription les données d'accès de votre compte *playchess.com* en cours.

Menu Fichier - Cloud Databases ( Alt + F12 )



Clic sur " Cloud Databases" démarre le dialogue d'inscription.

Inscription - Bases Cloud

Nom

Mot de passe

Mémoriser le mot de passe

Invité

Créer compte

Veuillez saisir votre nom d'utilisateur et votre mot de passe ou créez un nouveau compte

Valider

Annuler

Au cas où vous n'auriez pas un compte actif *playchess.com*, vous pouvez inscrire avec le bouton "Invité" ou vous cliquez sur le lien ci-dessous pour ouvrir la page Web sur laquelle vous pouvez vous enregistrer.

<http://playlogin.chessbase.com/playchesslogin/Create.aspx>

Par le bouton "Créer un compte" on ouvre le navigateur pour accéder à la page Web.

Ces données de connexion peuvent d'ailleurs être utilisées pour essayer et tester d'autres offres en ligne. Vous pouvez jouer sur [playchess.com](http://playchess.com), essayer [fritzundfertig.de](http://fritzundfertig.de), écrire des commentaires sur [www.chessbase.com](http://www.chessbase.com) ou travailler avec la base [Web database.chessbase..](http://Web database.chessbase..)

L'inscription est gratuite.

### 3.6.3 Créer de nouvelles bases Cloud

Vous pouvez créer avec votre compte ChessBase un nombre limité mais important de bases et les effacer à n'importe quel moment.

Les bases "*Mes Parties*", "*Coups des Blancs*" et "*Coups des Noirs*" sont toujours installées par défaut. Si vous effacez ces bases, toutes les parties sont supprimées mais les bases elles-mêmes sont toujours conservées.

Avec un accès *Invité* on peut voir les bases (actuellement des parties historiques) mais pas en sauvegarder ou créer de nouvelles bases.

Dans la barre d'état sous les icones des bases vous trouverez des informations concernant le nom du compte et l'espace utilisé sur le serveur.

### 3.6.4 Espace pour les bases Cloud

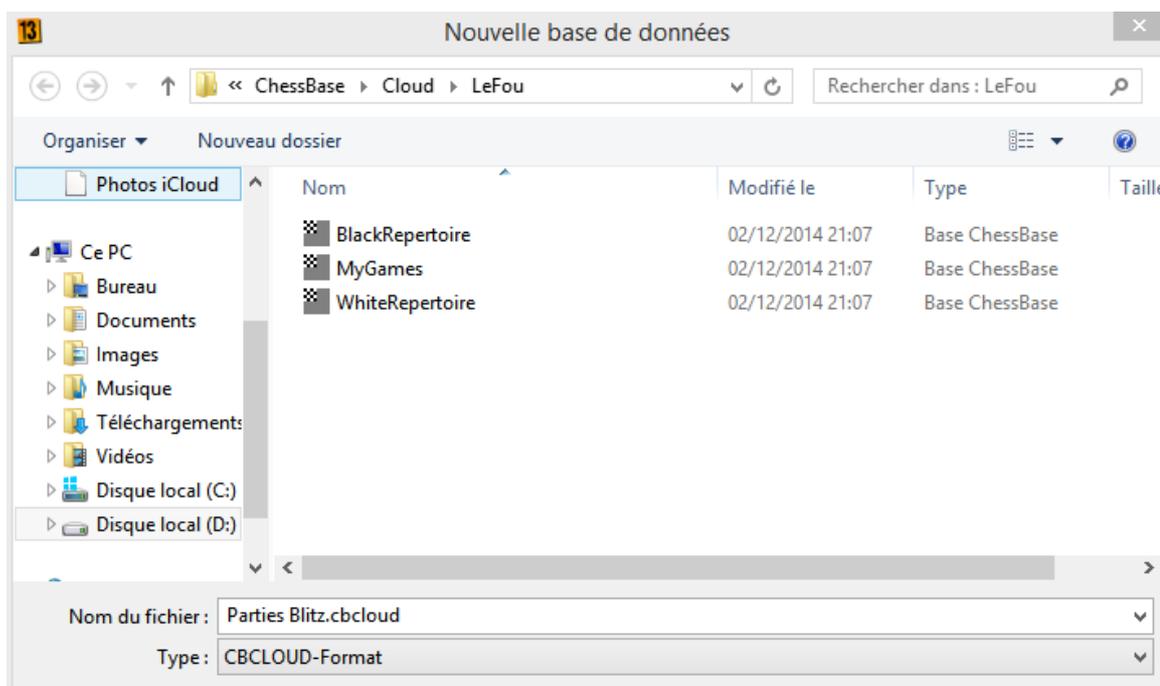
L'espace disponible dépend de votre type de compte sur playchess.com. Un compte libre non enregistré sur ChessBase dispose de 20Mo. Cela correspond à environ 10.000 parties. Un compte basique offre 100Mo. Un compte Premium dispose de nettement plus de place, 250Mo en tout. Ces valeurs ne sont pas contractuelles.

Si votre espace de stockage est épuisé, supprimez les bases qui ne sont plus nécessaires. Ou marquez des parties à effacer dans les bases Cloud et activez la fonction "Supprimer parties effacées" dans les outils de gestion d'une base.

Vous créez une nouvelle base Cloud comme suit. Clic sur le bouton "Créer base sur le Cloud".



Vous ouvrez ainsi le dialogue fichier Windows et pour créer une nouvelle base avec l'extension **\*.cbcloud**.



La nouvelle base est générée aussi bien en local sur le disque dur de votre ordinateur que sur le serveur. Vous pouvez travailler de suite avec la base en local et importer des parties.

Dans l'exemple une nouvelle base "Parties Blitz.cbcloud" a été créée. L'icône de la base est visible dans la fenêtre des bases et peut importer des parties comme toute autre base, par ex. par le *Presse-papiers*.

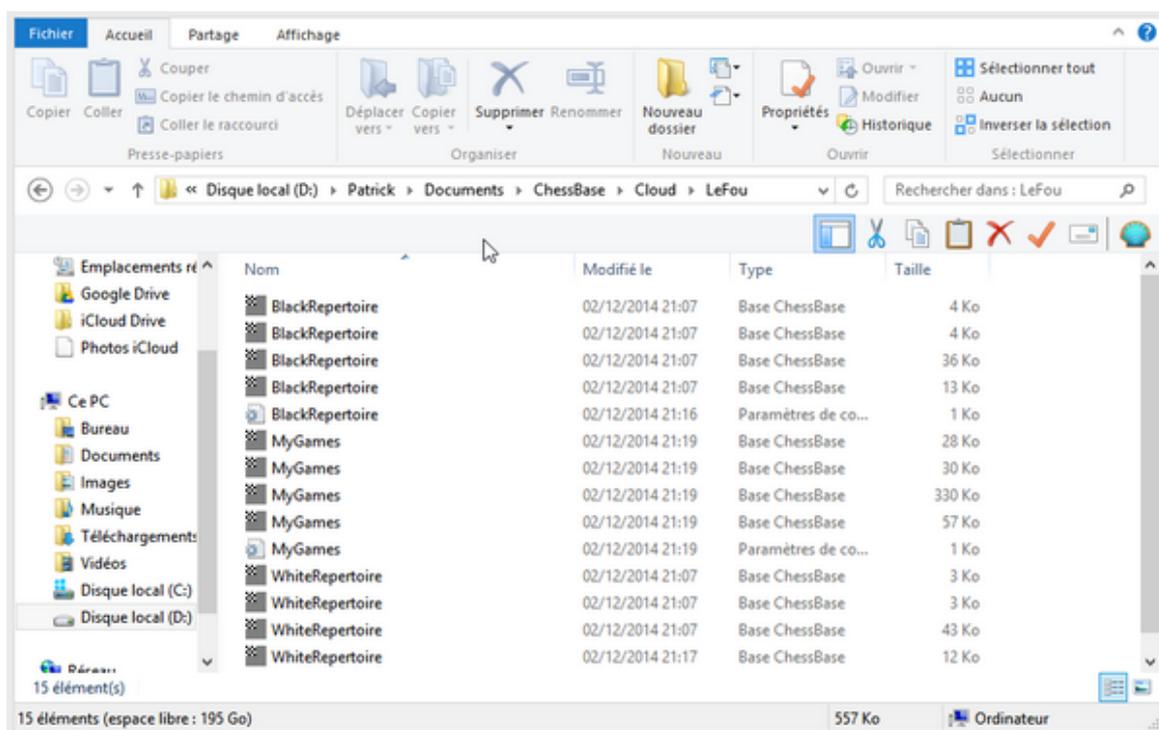
Dans l'exemple de la nouvelle base 247 parties ont été importées sur la copie locale.

Parties Blitz 247 Cloud ..\ChessBase\Cloud\LeFou\Parties Blitz.cbcloud

Le serveur compare à présent la base locale et copie les données correspondantes dans la base Cloud sur laquelle l'accès est possible avec des appareils externes ou via le navigateur Web. Les données sont synchronisées.

### 3.6.5 Utiliser les bases Cloud offline

Les bases Cloud peuvent être utilisées offline. Toutes les modifications entreprises localement seront synchronisées automatiquement lors de la prochaine connexion Cloud.



Les bases Cloud sont stockées sur le disque dur de l'ordinateur dans le dossier documents de l'utilisateur dans un sous-répertoire *Cloud*.

### 3.6.6 Fonctions de bases avec les bases Cloud

Les bases avec l'extension **\*.cbcloud** disposent de toutes les fonctionnalités pour l'édition. On peut sauvegarder, remplacer, copier ou supprimer (aussi les doublons) des parties comme avec les autres formats de base. Recherche et tri des listes de parties sont également prévus.

Le format CBCloud ne comprend que quatre fichiers.

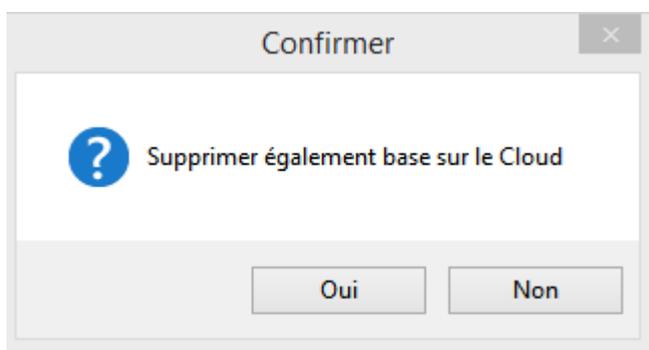
MyGames.cbclatt	02/12/2014 21:19	Base ChessBase	28 Ko
MyGames.cbclhdr	02/12/2014 21:19	Base ChessBase	30 Ko
MyGames.cbclmov	02/12/2014 21:19	Base ChessBase	330 Ko
MyGames.cbcloud	02/12/2014 21:19	Base ChessBase	57 Ko

Il n'a pas de fichiers index pour joueurs/tournois, etc. Il peut sauvegarder toutes les données comme dans le format CBH mais dispose de moins de fonctions d'accès en raison de l'absence des fichiers index.

### 3.6.7 Supprimer base Cloud localement

Que se passe-t-il si une base Cloud est supprimée localement du disque dur mais reste stockée sur le serveur ?

Le programme demande avant la suppression définitive de la copie locale du disque dur si la base doit également être supprimée du serveur Cloud.



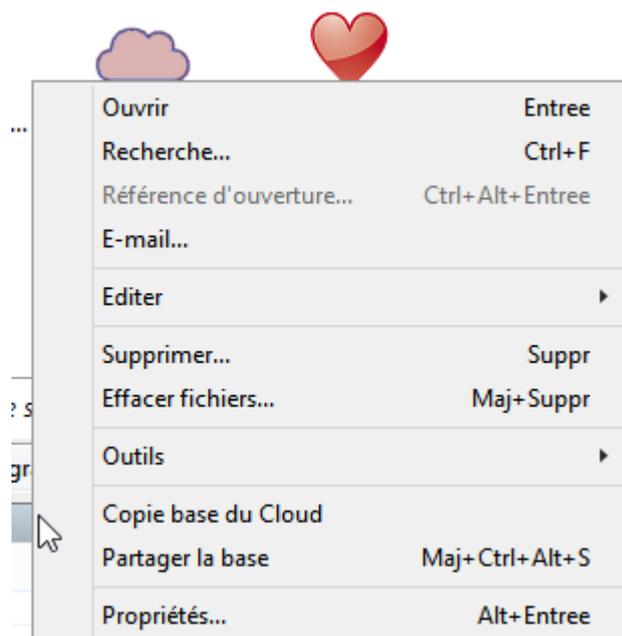
A la prochaine ouverture des bases Cloud, l'icône est à nouveau affichée et un clic sur celle-ci installe une nouvelle copie des données sur votre ordinateur. La suppression locale a pour but de pouvoir visualiser provisoirement vos bases sur un autre ordinateur et de pouvoir ensuite les supprimer complètement.

### 3.6.8 Accès aux bases Cloud sur un autre ordinateur

Un avantage des bases Cloud est d'avoir l'accès à ses bases avec n'importe quel ordinateur ayant une connexion Internet. Quand on ouvre une de ses bases sur un autre ordinateur, toutes les parties sont-elles téléchargées ?

Seuls les en-têtes des parties visibles dans la liste sont téléchargés. Une partie n'est chargée que si on clique sur son titre.

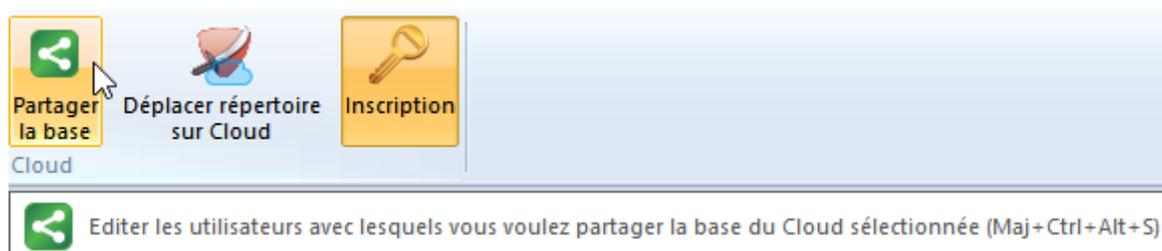
Le téléchargement de toutes les parties d'une base Cloud est naturellement possible si l'on souhaite travailler offline. Ceci avec un clic droit sur l'icône de base -> Copie base Cloud.



**Conseil:** Un accès parallèle par deux ordinateurs sur la même base Cloud est également possible. Toutes les modifications sont synchronisées en temps réel.

### 3.6.9 Mettre à disposition bases Cloud

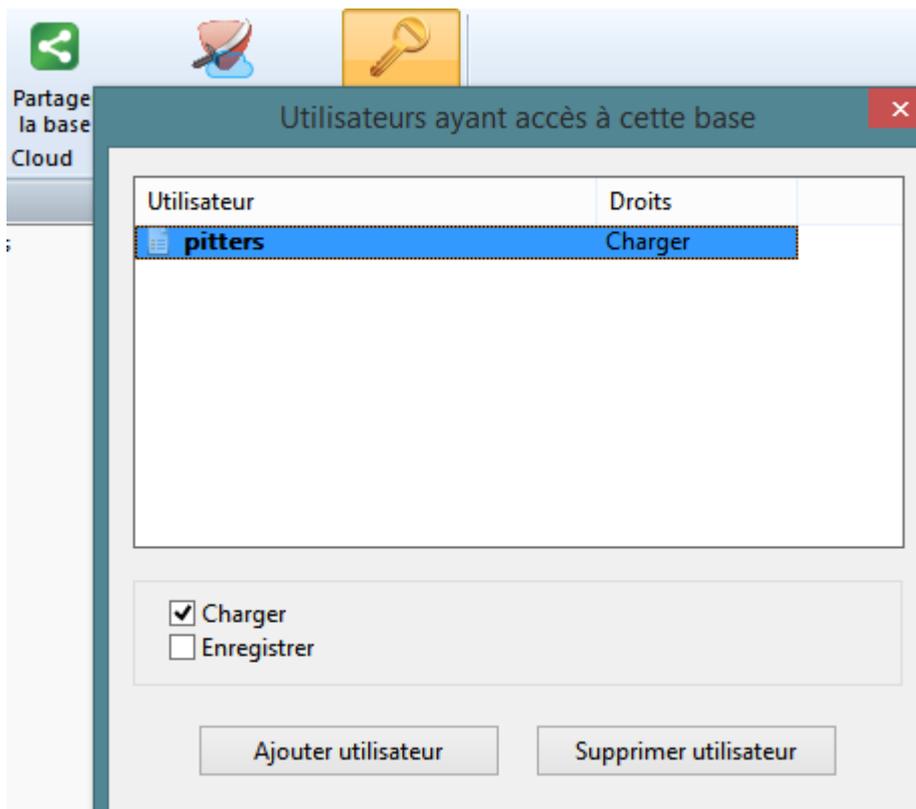
Les bases Cloud peuvent être mises à disposition d'autres utilisateurs. Connectez-vous au serveur Cloud et marquez les bases à mettre à disposition par un clic.



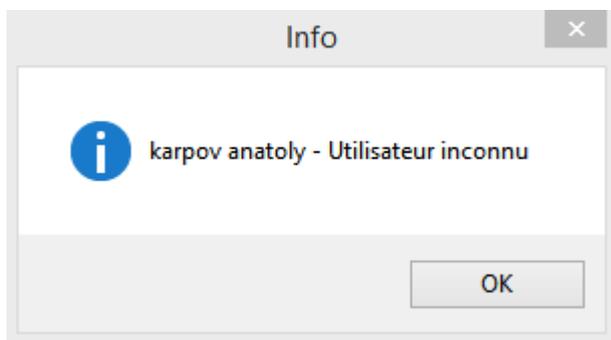
Clic sur "Partager la base" (ou clic droit -> menu contexte -> "Partager la base") démarre le dialogue correspondant dans lequel vous pouvez ajouter les utilisateurs autorisés.



Les bases Cloud partagées sont identifiées avec une icône verte.



Cliquez sur "Ajouter utilisateur" et saisissez le nom d'utilisateur ChessBase (playchess.com). Celui-ci est vérifié sur son authenticité. Si le nom n'existe pas une alerte est émise.



On peut accorder trois niveaux de droits à un autre utilisateur de la base Cloud :

1. Aucun droit – ne peut afficher que liste de parties.
2. Droit de lecture – chargement de parties.
3. Droit d'écriture – Sauvegarde de parties.

Si l'utilisateur ne doit recevoir aucun droit pour la base on enlève les deux coches (Charger/Sauvegarder).

Si on coche "Sauvegarder" l'utilisateur a le droit d'écriture pour la base partagée. Sinon il ne peut que charger des parties mais pas éditer ou modifier dans le Cloud.

Le statut est indiqué dans le dialogue aussi bien dans la colonne "Droits" et avec un petit symbole devant le nom d'utilisateur.

Utilisateur	Droits
 pitters	Charger
 karpov	Enregistrer

Dans la vue de l'explorateur de la fenêtre de base vous trouverez l'élément "Bases Cloud/Partagé avec moi"

Vous pouvez voir de prime abord les bases partagées et la relation avec les utilisateurs respectifs.

### **Symboles de base pour les bases Cloud**

Sous *Propriétés* dans la fenêtre de base on peut affecter un symbole définitif à une base Cloud. Les symboles affichés sont tributaires du compte utilisé. Une fois connecté tous les symboles Cloud sont automatiquement visibles dans "Mes Bases". Lors de la déconnexion ils sont ôtés.

#### **3.6.10 Publier bases Cloud sur le Web**

Cliquez sur l'onglet "Cloud", puis sur une base Cloud et activez "Partager la base". Cochez "Rendre public sur le Web" dans le dialogue et saisissez un texte de description.

Description:

Mes parties officielles

Rendre public sur le Web

URL: <http://cloudserver.chessbase.com/MTQzMTY2/replay.html>

PGN: <http://cloudserver.chessbase.com/MTQzMTY2/games.pgn>

Ouvrir site Web

Clic sur "Ouvrir site Web" vous montre comment votre base est rendue disponible sur le Web. Le navigateur standard est chargé avec les fonctions de relecture et les parties sont disponibles au format PGN pour le téléchargement.

**Remarque:** Si vous modifiez la base, c-à-d par ex. en ajoutant des parties, la version Web

de la base est automatiquement actualisée. Vous n'êtes pas obligé de refaire la mise en ligne.

### 3.6.11 Gérer base répertoire dans le Cloud

Dans ChessBase 13 vous gérez votre répertoire d'ouvertures en deux bases, une pour les Blancs, une pour les Noirs. Il est conseillé de gérer son répertoire d'ouvertures sur le Cloud. On peut ainsi le feuilleter de n'importe quel ordinateur avec ChessBase 13 installé.

Lors du premier démarrage du Cloud, le programme propose de générer automatiquement une base répertoire pour les Blancs et une pour les Noirs.

Confirmez la proposition et vous pouvez fixer les éléments pour la construction générée automatiquement.

Vous pouvez générer à tout moment les bases répertoire en choisissant dans la fenêtre des bases *Rapport -> Générer répertoire* et en ouvrant la base de vos propres parties.

Si vous gérez déjà une base répertoire sans distinction de couleur sur ChessBase 13, le programme vous propose sous *Rapport -> Générer répertoire* de la différencier selon Blancs/Noirs. ChessBase s'oriente sur les coups marqués en bleu. Il est conseillé de séparer le répertoire selon Blancs/Noirs.

Vous marquez les coups répertoire en bleu sous *Rapport -> Base répertoire -> Marquer coup en bleu*.

Vous déterminez à compter de quel coup les coups de la partie doivent faire partie de votre répertoire. Le rapport de répertoire pour de nouvelles collections de parties ou la recherche dans la base répertoire se reposent sur cela. Il ne sert à rien de citer toutes les parties avec 1.e4 dans le rapport de répertoire parce que 1.e4 dans votre base répertoire introduit, par ex., une suite de variantes dans l'Espagnole.

Vous pouvez accéder à vos ouvertures à tout moment depuis différents appareils. De plus plusieurs applications navigateur sont en développement pour pouvoir à tout moment en dehors de ChessBase utiliser, améliorer ou vous entraîner avec votre répertoire.

## 3.7 Sorties

### 3.7.1 Envoyer des courriels à partir de ChessBase

ChessBase peut envoyer des positions, des parties, des listes de parties ou des bases de données comme E-mail. Cette fonction nécessite un client E-mail par défaut sur votre ordinateur. Si votre compte E-mail est géré par Outlook Express, Outlook ou Netscape, l'envoi d'E-mail sera, généralement, effectué sans problèmes.

**Fenêtre des bases -> Clic droit sur l'icône de la base -> E-mail.**

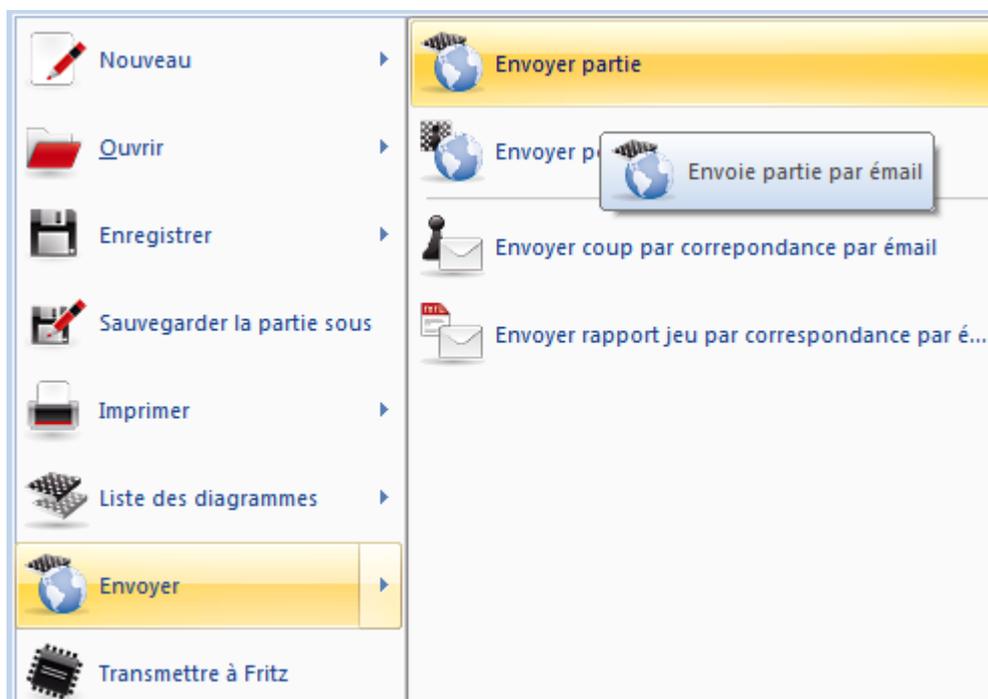
Envoie toute la base (Si la taille est > 10Mo, un avertissement est affiché).

**Clic droit dans une liste de parties -> Envoyer/imprime -> E-mail.**

Envoie les parties sélectionnées.

**Fenêtre d'échiquier -> Fichier -> Envoyer la partie.**

Envoie la partie actuelle.



**Fenêtre d'échiquier -> Menu général -> Envoyer la position.**

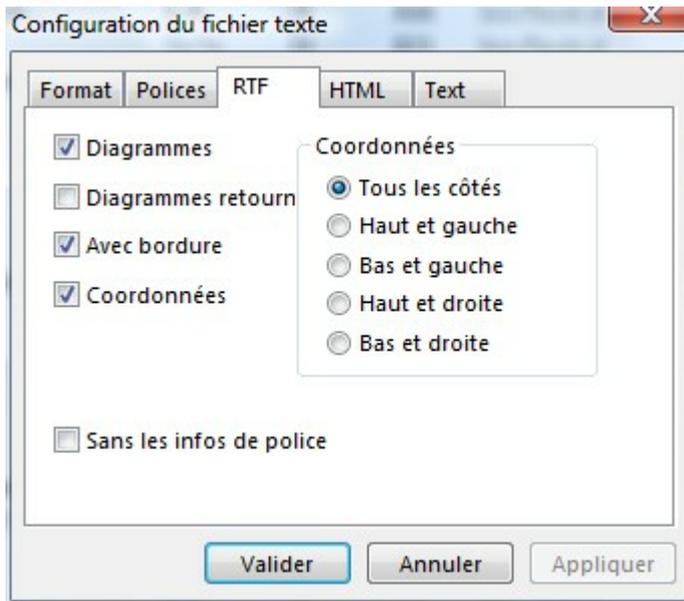
Envoie la position actuelle.

Conseil: Si vous envoyez une partie, cliquez sur format =HTML, enlevez tous les autres formats et paramétrez Outlook avec les options -> Format de mail HTML. Il est important de ne pas envoyer d'autre format. Ainsi votre destinataire verra votre partie envoyée élégamment formatée dans sa fenêtre de réception.

### 3.7.2 Export fichiers texte

ChessBase offre la possibilité de produire des fichiers texte à partir de parties en divers formats.

Vous pouvez effectuer cela en marquant les parties dans la liste de parties - *touche CTRL enfoncée* et choisir les parties désirées avec le *bouton gauche de la souris* -, puis clic droit *Annotations* - **Placer dans un fichier texte**.



ChessBase prend en compte les formats de fichier RTF (*Rich Text Format*), HTML (*HyperText Markup Language*), PGN et texte simple Text (Ansi). Le format PGN sert surtout comme format d'échange universel pour les logiciels d'échecs courants.

Pour envoyer une partie par courriel, il existe un moyen simple: Copier + coller par le Presse-papiers Windows. PGN est aussi le choix optimal quand vous voulez envoyer plusieurs parties comme fichier texte.

RTF peut servir de base pour le travail de parties dans les traitements de texte. L'avantage par rapport d'un texte simple est l'utilisation automatique d'écriture en gras et en italique selon des critères échiquéens.

La même chose est valable pour HTML qui peut être lu par les traitements de texte modernes. HTML est en principe utilisé pour publié des parties sur Internet. Dans RTF les diagrammes sont inclus avec les polices correspondantes, dans HTML ils le sont comme images (Bitmaps). Les intéressés au format HTML et la publication en ligne de parties d'échecs devraient voir du côté de de l'édition avec le Javascript de ChessBase.

### 3.7.3 Créer des EBooks

On peut créer des **EBooks** avec ChessBase. Un EBook est un livre électronique. Il existe des formats différents et des différences lors de l'utilisation. Certains formats exigent un appareil de lecture spécifique, d'autres peuvent être lus avec des programmes de lecture. Avec un programme de lecture, les EBooks sont utilisables avec des PDA, ordinateurs portable ou de bureau.

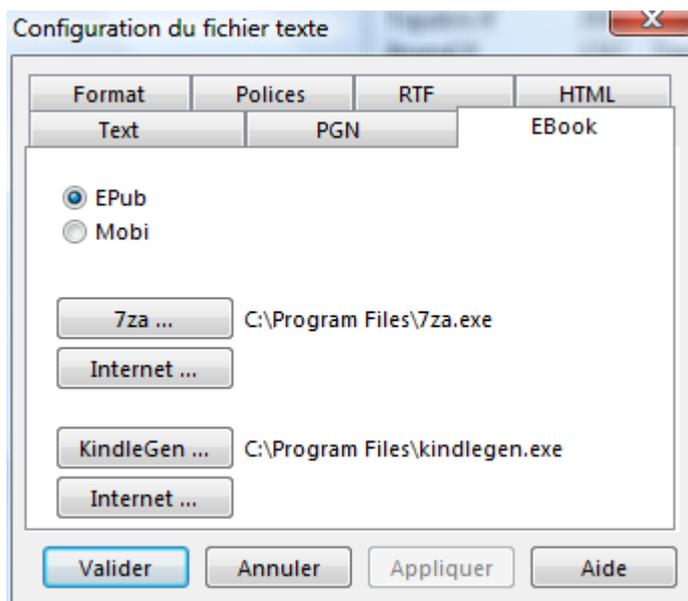
Dans ChessBase l'exportation pour Ebooks est exclusivement réservée à des positions ou des exercices tactiques. L'export de notation complète n'est pas utile de notre point de vue et n'est donc pas possible.

ChessBase utilise deux formats d'EBooks: d'abord le format ouvert **Epub** et aussi le format **Mobi** qui est utilisé par Amazon pour la publication d'EBooks.

Voici à l'aide d'un exemple le fonctionnement de l'exportation.

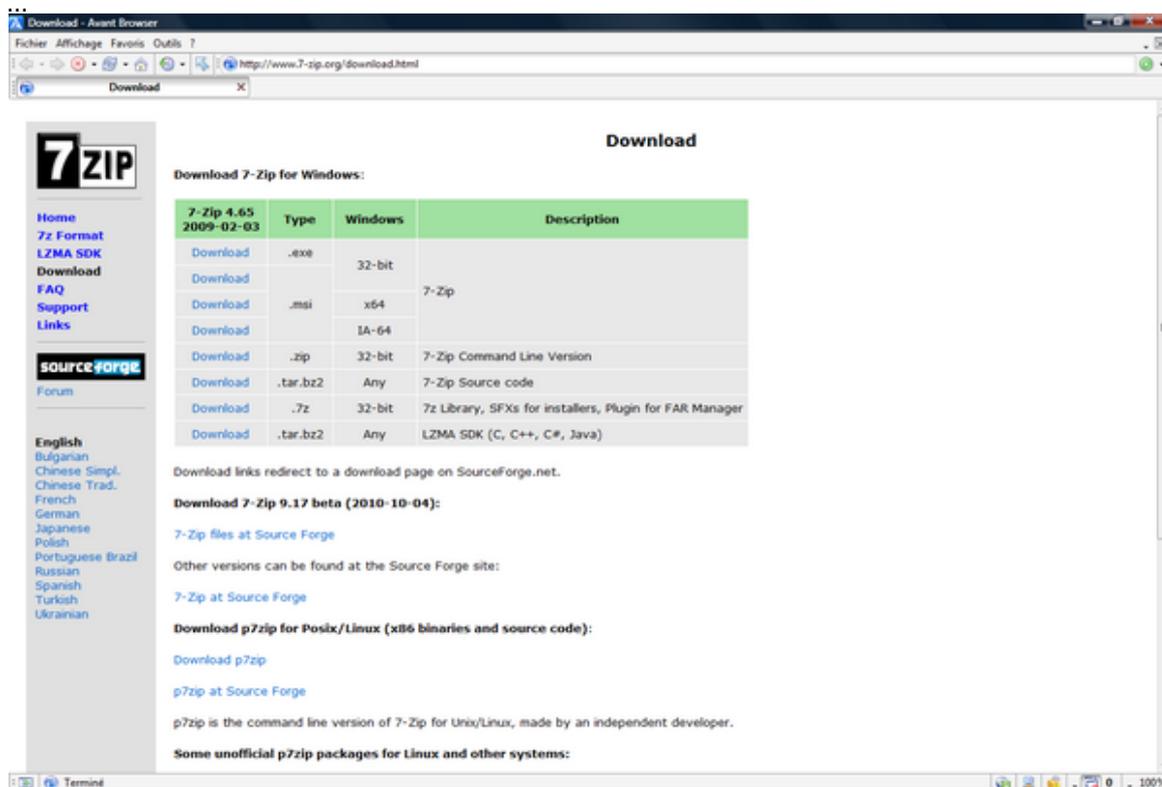
Dans une première étape chargez une base avec des positions d'échecs. Marquez les éléments dans la liste de parties qui doivent être exportés.

*Clic droit* *Sorties* *Placer dans un fichier texte* *Onglet EBook* ouvre le dialogue suivant.



Activez d'abord l'élément **Epub** que nous utiliserons pour le premier essai. Pour que l'exportation dans ce format ouvert fonctionne il faut d'abord installé un logiciel externe. Pour les EBooks au format Epub, il faut la ligne de commandes de 7z (7za).

Un clic sur *Internet* donne accès directement à la page de téléchargement de ce programme externe.

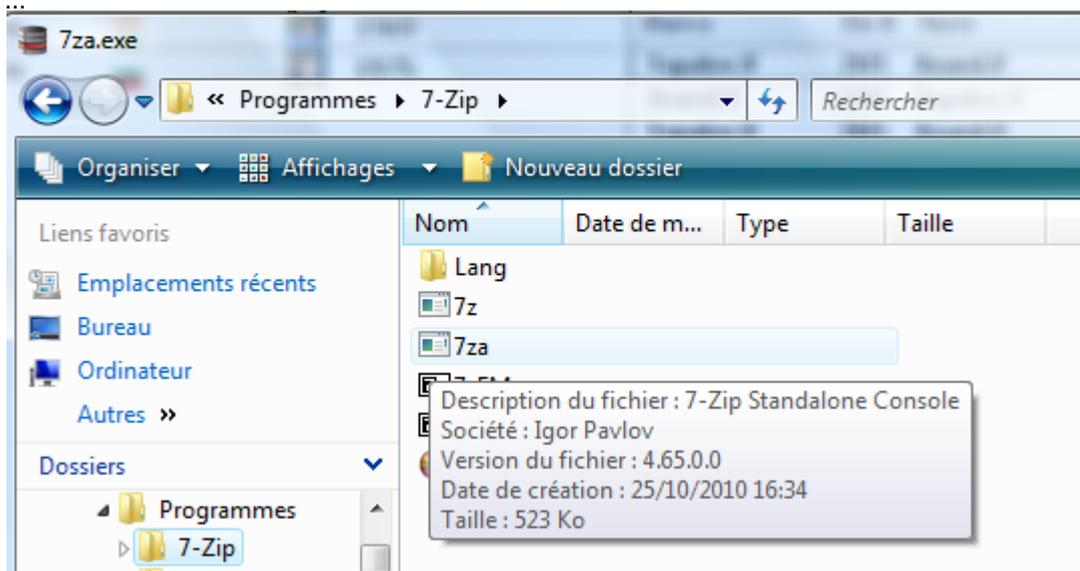


Chargez la version ligne de commandes du programme et installez le fichier.

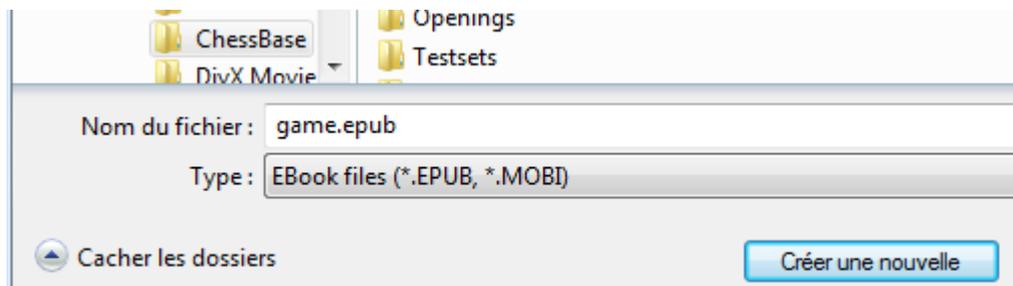
<a href="#">Download</a>	<a href="#">.zip</a>	<a href="#">32-bit</a>	<a href="#">7-Zip Command Line Version</a>
--------------------------	----------------------	------------------------	--

Dans l'étape suivante vous déclarez le programme dans ChessBase.

Pour cela un clic sur le bouton 7za est suffisant. Vous démarrez ainsi le dialogue de fichiers Windows et choisissez le chemin pour l'interpréteur de lignes de commandes.

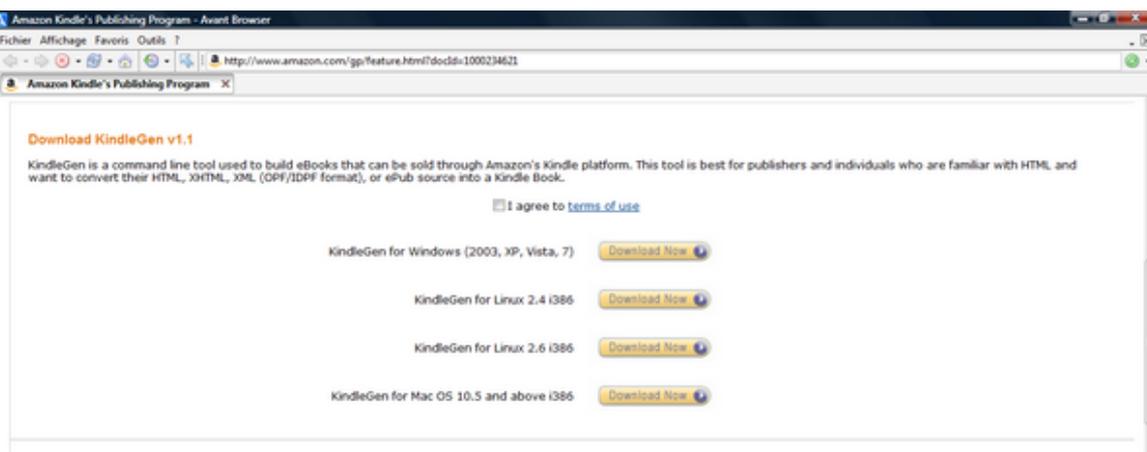


Ainsi les conditions pour l'exportation sont réunies.



Le **format Mobi** de *Amazon* est également possible. La façon de faire est similaire à la procédure décrite plus haut.

Activez dans le dialogue de création des fichiers texte l'option *Mobi*. Clic sur le bouton *Internet* vous amène à la page de téléchargement de *Amazon*. Téléchargez et installez le programme sur votre système.



Avec le bouton **KindleGen** vous pouvez fixer le chemin du programme. Vous pouvez ensuite exporter les positions choisies dans le format Mobi.

Le fichier Mobi créé peut être diffusé et par ex. le voir avec le **Kindle-Previewer** proposé gratuitement par Amazon.

### 3.7.4 Publication de partie sur le Web avec un clic

Vous avez la possibilité de publier un ou plusieurs parties. Optionnellement, ceci est d'ailleurs faisable avec le "Partager Lien" sur Facebook.

*Fenêtre d'échiquier   Fichier   Publier sur le Web.*



Ainsi vous publiez la partie dans la fenêtre d'échiquier.

Pour publier plusieurs parties procédez comme suit.

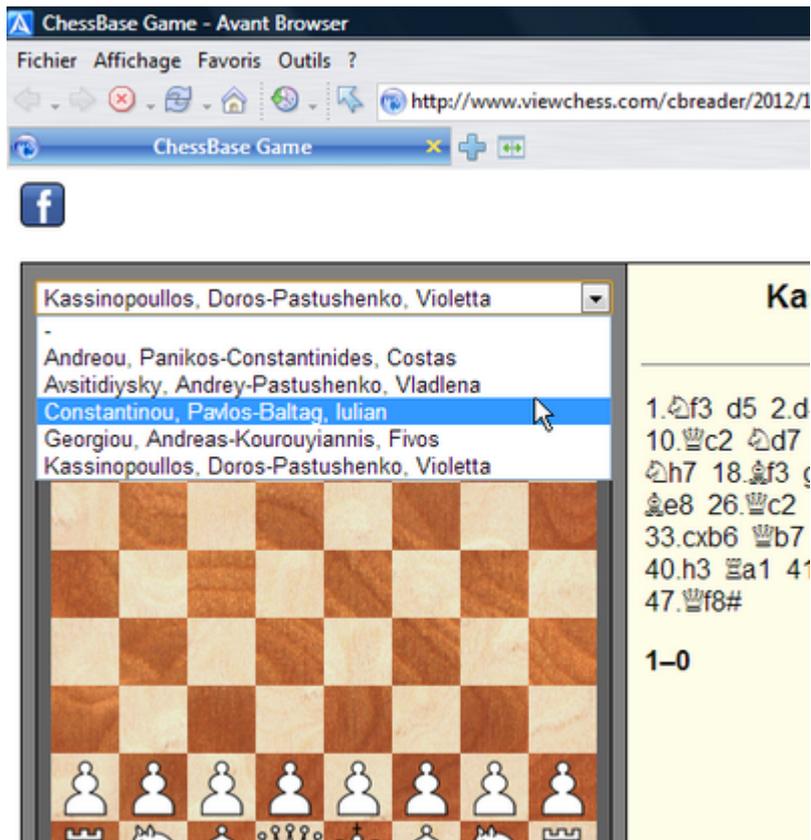
Liste de base – Marquer plusieurs parties avec CTRL+clic – Fichier – Publier sur le Web.

The screenshot shows the ChessBase software interface. The top menu bar includes 'Fichier', 'Accueil', 'Statistiques', 'Parties', 'Joueurs', 'Clés d'ouverture', and 'Voir'. Below the menu is a toolbar with various icons for file operations, search, and editing. The main window displays a table of chess games with columns for 'Numéro', 'Blancs', 'Noirs', 'Elo...', 'Résultat', 'Cou...', 'ECO', 'Tournoi', 'Date', 'VCS', 'R...', 'Médail...', and 'Co...'. The game 'Kassinopoulos, Doros 2094 - Pastushenko, Violetta 1977' is highlighted in blue. To the right of the table is a chessboard showing the game position. Below the chessboard, the game details are displayed: 'Kassinopoulos, Doros 2094 - Pastushenko, Violetta 1977', 'A90 CYP-ch Cyprus (12) 25.02.2007', and the full PGN notation for the game.

Le résultat dans le navigateur ressemble à cela.

The screenshot shows a web browser window displaying the ChessBase game page. The browser address bar shows the URL 'http://www.viewchess.com/cbreader/2012/12/3/Game206525854.html'. The page title is 'ChessBase Game'. The main content area shows the game details: 'Kassinopoulos, Doros-Pastushenko, Violetta', 'Kassinopoulos, Doros 2094 - Pastushenko, Violetta 1977 1-0', and 'A90 CYP-ch (12) 25.02.2007'. Below the game details is a chessboard showing the game position. To the right of the chessboard is the full PGN notation for the game. At the bottom right of the page, there is a red button labeled 'Télécharger PGN'.

Le programme génère automatiquement une notation de partie à rejouer qui offre un grand confort à l'utilisateur. Par clic dans la notation la position correspondante est affichée. Si plusieurs parties sont disponibles, l'utilisateur peut sélectionner la partie dans le menu déroulant.



**Remarque:** Après affichage de la page Web, le lien est dans le Presse-papiers Windows. Vous pouvez utiliser ce lien pour communication sur le Web.

Ainsi chaque webmestre peut mettre à disposition d'une façon simple des contenus échiqués. Le code HTML correspondant est simplement stocké dans le Presse-papiers Windows pour être intégré dans une page Web.

### 3.7.5 Publication des parties sur Internet

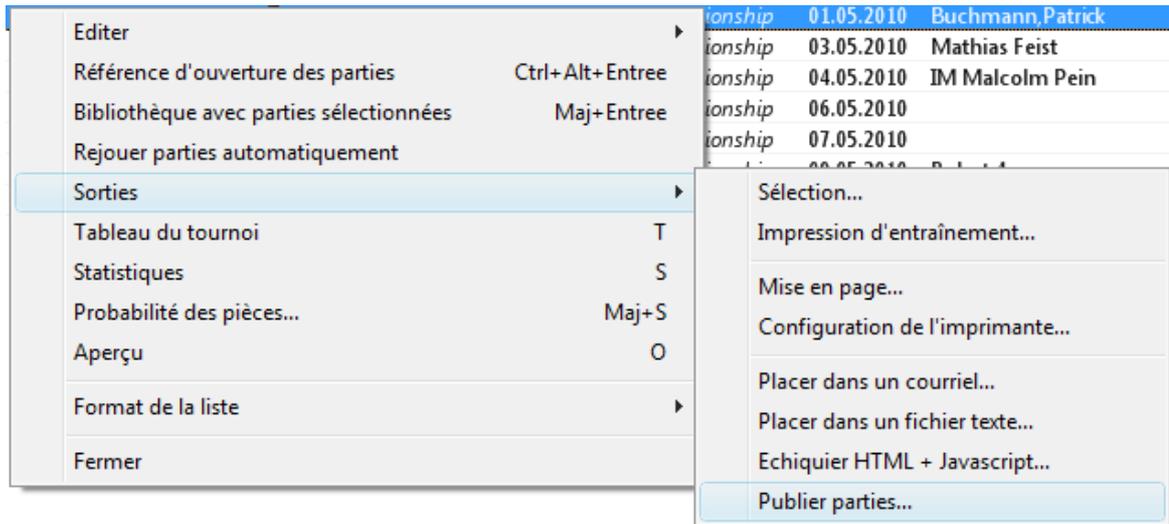
ChessBase peut exporter des parties sélectionnées dans une page HTML avec Javascript incorporé qui sont consultables dans les navigateurs Internet. Ces scripts peuvent être insérés dans des pages web.

Une deuxième possibilité est une exportation basée sur le client Silverlight. Pour cela *Silverlight* de Microsoft doit être installé. Qu'est-ce que *Silverlight* ? Il s'agit d'une extension pour navigateur web qui permet d'utiliser des applications externes dans le navigateur.

Dans ChessBase le Silverlight Chess Client est directement utilisé. L'applet correspondant et les parties sont téléchargés sur un site web de ChessBase. Silverlight est disponible pour les navigateurs *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox* et *Safari*.

A l'aide d'un exemple il devient vite évident ce que l'extension peut réaliser.

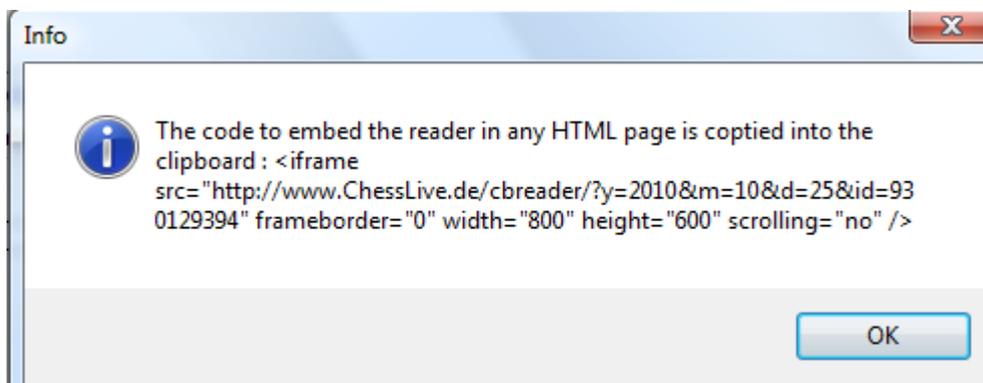
Démarrez la liste de parties d'une base par ex. MegaBase et marquez une partie. *Clic droit Sorties Publier parties.*



Le programme démarre le navigateur web muni de l'extension Silverlight Client.

Sous l'échiquier on trouve la liste des parties qui ont été sélectionnées précédemment dans ChessBase.

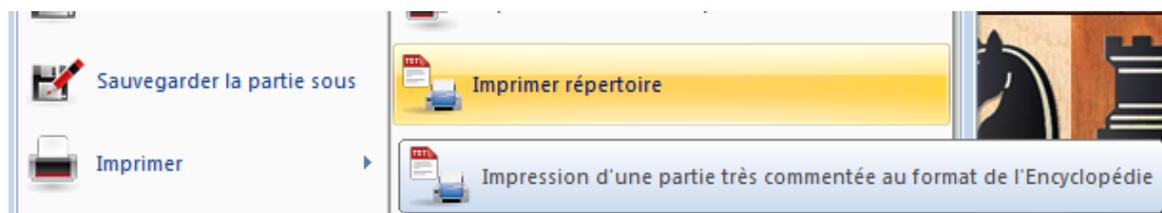
C'est cet affichage qui est présenté à un utilisateur si vous insérez le lien correspondant dans une page web. Le code HTML est copié directement dans le *Presse-papiers Windows*, le programme rappelle encore une fois l'information dans une boîte de dialogue.



Ainsi chaque webmestre peut mettre à la disposition de ses visiteurs un contenu échiquéen. Le code HTML correspondant est repris directement depuis le *Presse-papiers Windows* et intégré directement dans une page HTML.

### 3.7.6 Impression du répertoire

Fenêtre d'échiquier, Menu général -> *Imprimer* -> *Imprimer répertoire*.



La notation de parties abondamment commentées devient vite illisible sur une impression en plusieurs pages. C'est pourquoi des livres comme l'Encyclopédie des Ouvertures d'Échecs (ECO) de l'éditeur belgradois Informator présentent les variantes d'ouvertures sous forme de tableaux.

L'impression du répertoire est prévue pour des parties abondamment commentées et livre une impression sous forme de tableaux plus lisible.

Conseil: [Fusionnez](#) les parties d'une variante d'ouvertures dans une seule grande notation, puis appelez l'impression du répertoire. Le pratique aperçu d'impression procure également une vue d'ensemble sans avoir à imprimer effectivement (dans l'aperçu boutons *Agrandir* et *Deux pages*).

## 3.8 Modules

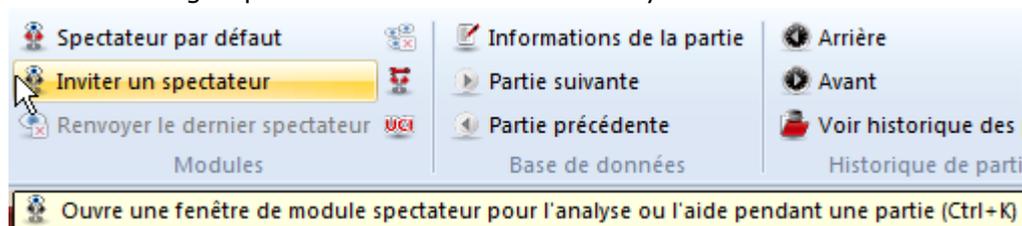
### 3.8.1 Module d'analyse

Un module d'analyse est un programme d'échecs qui analyse la position actuelle sur l'échiquier. Les modules d'analyse peuvent être échangés. Avec ChessBase sont, par ex., installés les modules Fritz et Crafty.

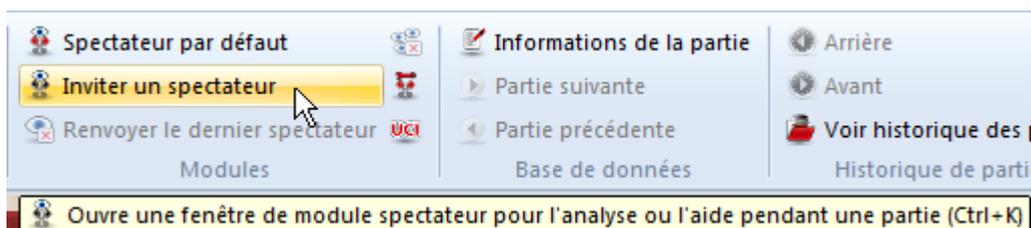
Appelez dans [Fenêtre d'échiquier](#) la fonction [Ajouter module d'analyse](#), pour démarrer un module.

Si vous ajoutez plusieurs modules d'analyse à une fenêtre d'échiquier ou si vous ouvrez plusieurs fenêtres d'échiquier avec différents modules, ceux-ci se partagent la puissance du processeur et fonctionnent d'autant plus lentement.

Boîte de dialogue pour le choix du module d'analyse:



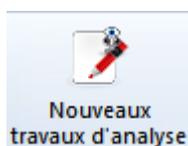
Charge le [module par défaut](#):



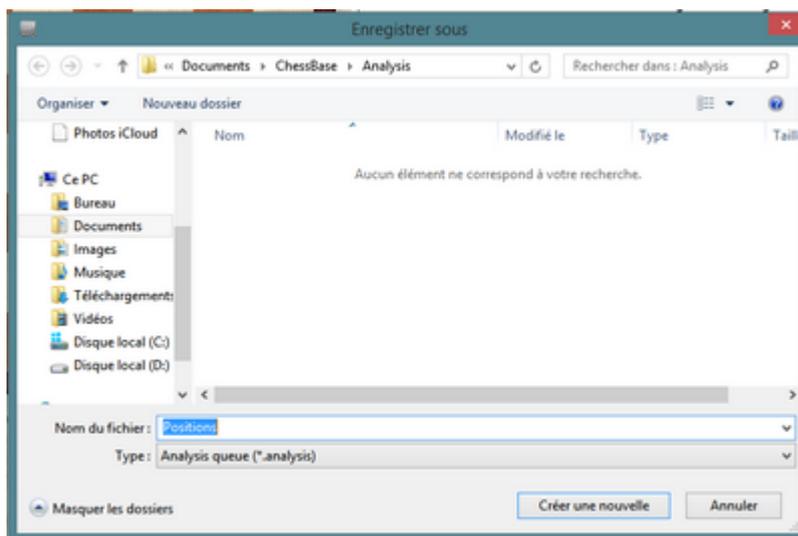
### 3.8.2 Travaux d'analyse

Les travaux d'analyse sont des collections de positions qui sont traitées indépendamment par ChessBase 13. Les résultats de recherche des modules sont stockés dans une base du même nom pour que vous puissiez les voir et les étudier à loisir, tranquillement, plus tard.

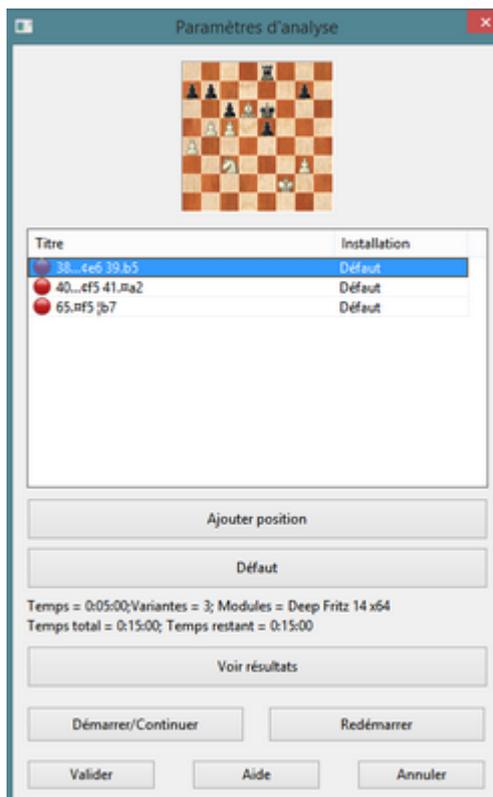
La fonction est disponible sous *Fenêtre d'échiquier -> Analyse*.



Clic sur "Nouveaux travaux d'analyse" crée un fichier où les positions à analyser sont fixées. Indiquez dans le dialogue fichier le chemin sous lequel doit être enregistré le fichier avec l'extension \*.analysis.



Dans le dialogue "Positions d'analyse" vous pouvez mettre les paramètres suivants.



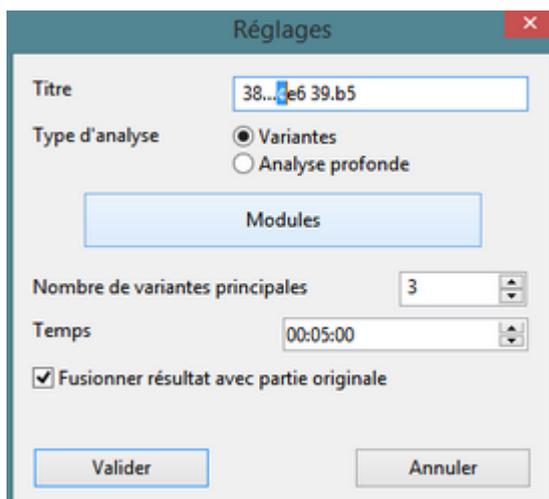
Vous pouvez charger parallèlement dans une fenêtre d'échiquier des parties et sélectionner les positions à inclure via "Ajouter".

**Ajouter** Insère la position sur l'échiquier dans la liste des positions à analyser. Le dialogue peut rester ouvert et vous pouvez ajouter rapidement via "Ajouter" des positions à analyser..

**Supprimer** Vous enlevez une position des travaux d'analyse.

**Editer** Vous pouvez choisir chaque position dans la liste des analyses pour paramétrer individuellement l'analyse.

Marquez une position dans le dialogue et clic sur *Editer*.



Dans le dialogue vous pouvez fixer le titre, la forme de l'analyse et le module à mettre en œuvre. De plus vous déterminez le temps à consacrer à l'analyse. Les modifications sont affichées sous "Réglages".

Pour chaque position le temps de l'analyse et sa forme est défini: laisser calculer une ou plusieurs analyses ou une analyse profonde. Chaque position peut être traitée par jusqu'à six modules simultanément.

Des travaux isolés peuvent être insérés sans dialogue rapidement dans la dernière liste utilisée. Pour cela il faut avoir créé une liste de travaux.

Chaque fichier de travaux a des paramètres qui sont valables pour toutes les positions. Des modifications concernent toutes les positions! On peut les modifier pour des positions particulières. Si l'on veut traiter plusieurs positions avec d'autres paramètres, on crée un nouveau fichier avec ces paramètres.

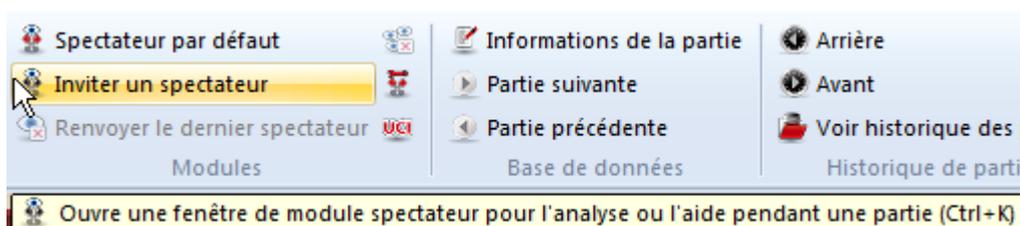
**Conseil:** Vous pouvez démarrer ChessBase 13 plusieurs fois sur un ordinateur modern 64bits et faire effectuer des travaux d'analyse parallèlement!

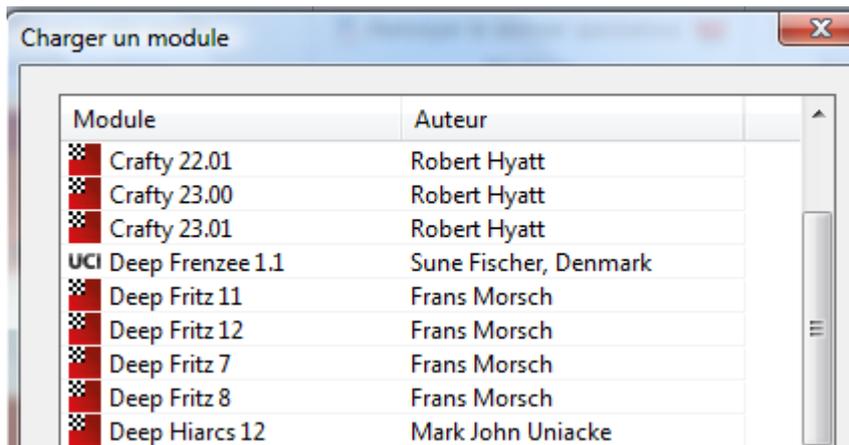
Les travaux d'analyse sauvegardés ont comme extension **\*.analysis** et peuvent être chargés, modifiés et effacés à tout moment.

"Effectuer travaux d'analyse" démarre l'analyse!

### 3.8.3 Chargez un module d'analyse

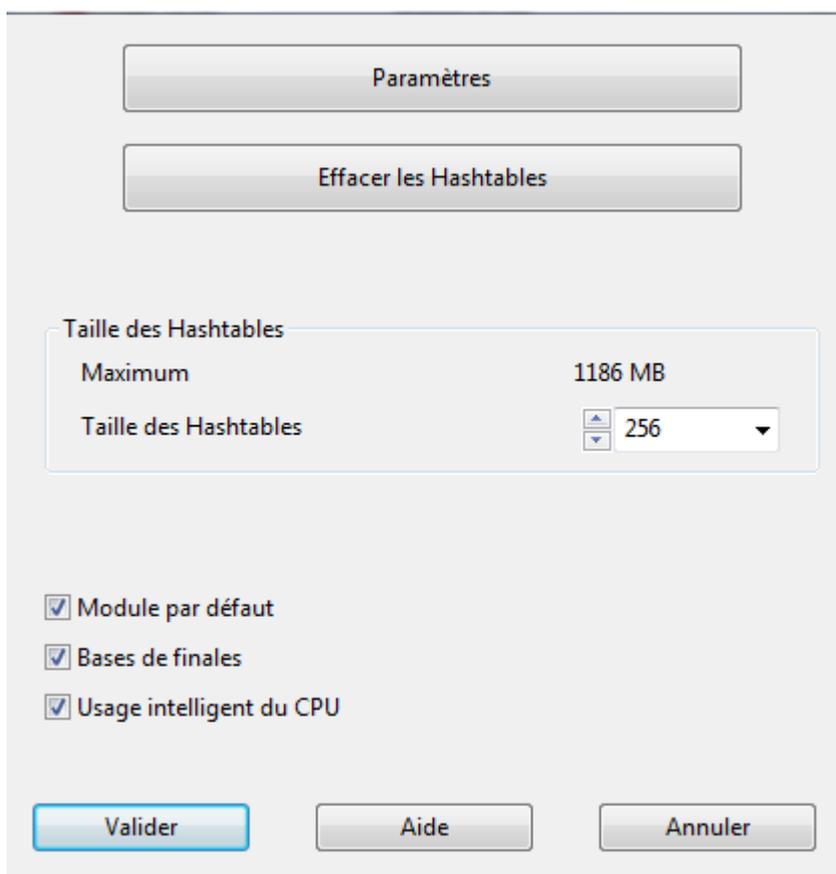
Le choix *Charger module* apparaît, si, par ex., vous activez dans la fenêtre d'échiquier un [module](#) par *Inviter un spectateur*.





La liste affiche tous les [modules installés](#) sur votre système. Le comportement d'analyse de certains modules peut être réglé à part par [paramètres du module](#).

Veillez noter que vous pouvez aussi charger des modules Cloud sur le serveur Engine Cloud si vous êtes connecté à Internet.



**Paramètres:** Beaucoup de modules peuvent être modifiés dans leur comportement par

des réglages extérieurs.

**Effacer les Hashtables:** Réinitialise les Hashtables qui peuvent subsister d'un calcul précédent. Important uniquement pour les experts.

**Taille des Hashtables:** Fixe la taille de la RAM disponible pour le module pour stocker les résultats intermédiaires des calculs.

#### **Utilisation intelligent du CPU**

Un module multiprocesseur démarre sur un ordinateur avec Hyperthreading (i7 4 Cores + 4 Hyperthreading) seulement avec 4 Threads/Processus. Sur un ordinateur sans Hyperthreading (i5, AMD) il démarre avec n-1 Threads/Processus. Si on désactive l'option, on obtient le comportement connu auparavant.

*Exception:* L'utilisateur a défini expressément le nom de Threads/Processus par ex. lors de la création d'un UCI-Engine.

**Cloud** bascule vers la fenêtre principale de Engine Cloud pour le chargement d'un module Cloud.

Si vous marquez un module dans la liste qui n'est pas défini comme le module par défaut la case correspondante n'est pas cochée.

**Remarque:** [UCI Engines](#) sont également utilisable comme module par défaut dans ChessBase.

### **3.8.4 Charger plusieurs fois un module**

Beaucoup de modules peuvent être chargés plusieurs fois dans la même fenêtre. Dans le niveau "[Analyse profonde](#)" cette option permet d'étendre les possibilités d'analyse.

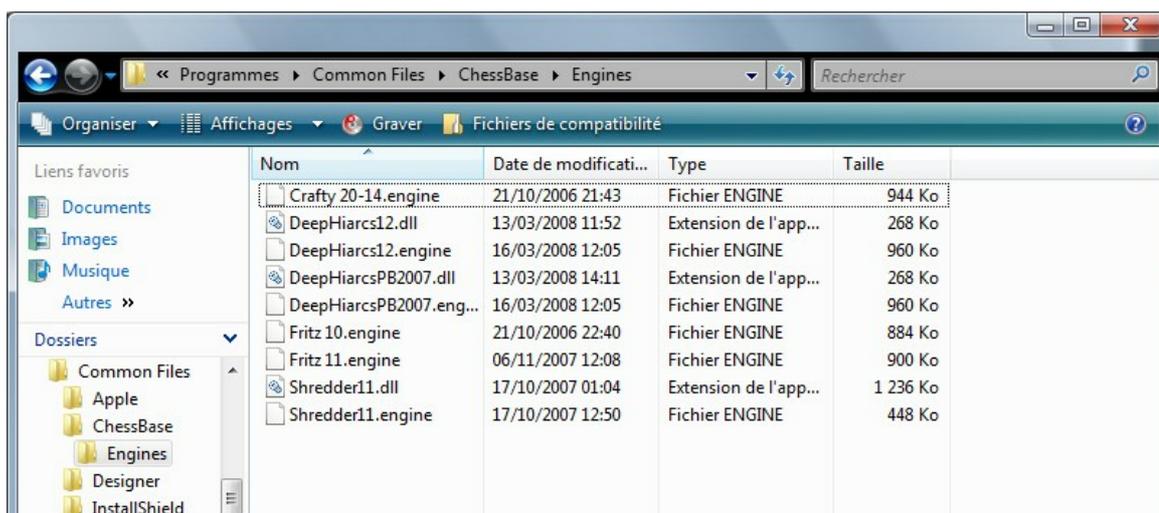
### **3.8.5 Modules installés**

ChessBase partage avec d'autres programmes comme Fritz, Shredder, Hiarcs un répertoire commun des modules. Celui-ci est un répertoire parallèle à celui des programmes.

Voir [Modules Cloud](#)

L'interface des modules du programme a été adapté aux versions actuelles de Windows, XP et Vista. Ceci signifie que les modules actuels et futurs ne se trouvent plus dans le répertoire /Program Files/ChessBase/Engines mais sous /Program Files/Fichiers communs/ChessBase/Engines.

De plus les nouveaux modules ont une extension de la forme \*.engine.



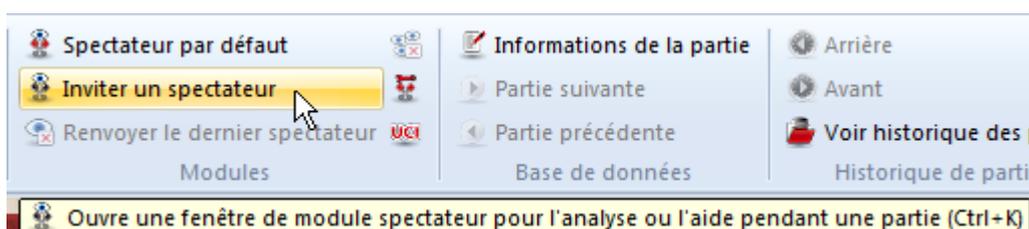
Dans ce nouveau chemin se trouve après l'installation du programme le module Fritz 5.32 et une version actuelle de Crafty. Les modules anciens des versions de programmes précédentes restent dans le répertoire /Program Files/ChessBase/Engines.

Quelles conséquences pour l'utilisateur dans la pratique ? La réponse est simple: aucune. On peut toujours utiliser tous les modules avec ChessBase. Ceci est vrai pour les versions récentes des modules que pour des modules plus anciens comme Fritz 7, Shredder 7, etc. qui sont aussi mis en oeuvre par le programme.

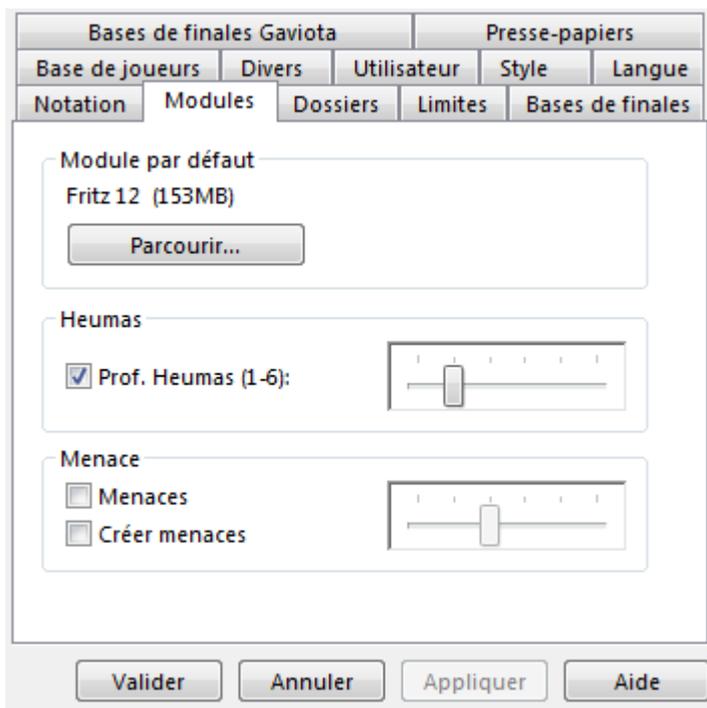
Les [UCI Engines](#) peuvent être installés comme auparavant dans n'importe quel répertoire de n'importe quel partition. Les fichiers de configuration avec l'extension \*.uci sont sauvegardés dans le répertoire /Documents & Settings/ utilisateur / Applications Data / ChessBase / Engines/UCI.

### 3.8.6 Module d'analyse par défaut

Le *module par défaut* est le [module d'analyse](#), qui est démarré par un clic sur l'icône de module par défaut dans la fenêtre d'échiquier (ou raccourci clavier *Alt-F2*).



Il est choisi sous Menu -> Outils -> Options -> Engines. On y règle aussi les [Hashtables](#) pour le module par défaut.

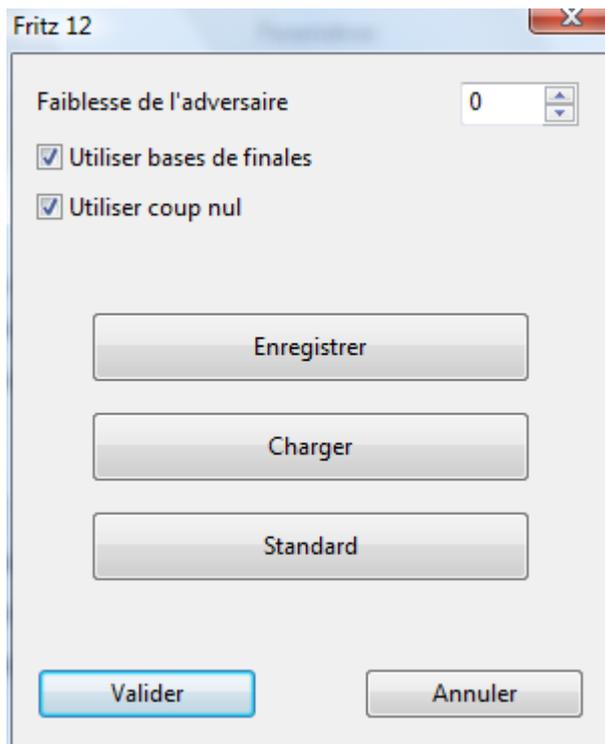


Dans le menu *Fenêtre* de la fenêtre d'échiquier le nom du module par défaut est affiché. Par ex. *Ajouter: Fritz12.*

### 3.8.7 Paramètres du module

Une fonction pour les experts. Les *paramètres du module* influencent le comportement lors de l'analyse. Beaucoup de modules proposent un nombre important de paramètres qui interviennent directement dans les algorithmes de recherche.

Quand vous appelez la boîte de chargement des modules par F3, vous pouvez par le bouton *Paramètres* ouvrir le dialogue pour modifier les paramètres spécifiques au module sélectionné.



**Enregistrer** -> Sauvegarde les modifications. Une boîte de dialogue est appelée pour la sauvegarde des modifications. Les extensions pour les fichiers de configuration sont **\*.param**.

**Charger** -> Ouvre le dialogue pour charger une version modifiée du module.

**Standard** -> Revient à la configuration par défaut.

### 3.8.8 Hashtables

Le pouvoir d'analyse des [modules](#) dépend de la taille des soi-disantes *Hashtables*. Ce sont des tables en mémoire centrale où sont enregistrées les positions déjà calculées. Avant de calculer une position dans un arbre de variantes, le programme vérifie les hashtables si la position y est déjà connue, et peut y chercher l'évaluation de la position déjà calculée, ce qui économise beaucoup de temps.

La plupart des modules gagnent en force de jeu avec des hashtables plus grandes. C'est pourquoi on ne devrait pas faire des économies de RAM.

Lors de [l'ajout de modules](#) dans la fenêtre d'échiquier, une valeur indicative est proposée selon la RAM disponible. Si vous dépassez cette valeur, il est possible que Windows soit obligé de "swapper" pour libérer la mémoire désirée. Ce qui fait fonctionner le disque dur et le module ne pourra calculer qu'à une allure d'escargot. Si pendant un calcul, le disque dur est constamment activé, il est possible que les hashtables soient réglées sur une valeur trop haute.

Les programmes comme par ex. Shredder8 ou Hiarc 7/8/9 "apprennent" par l'intermédiaire de leur hashtables. Si on leur "présente" une combinaison et que l'on revienne à la position de départ, ils trouveront la solution beaucoup plus facilement. Ce comportement d'apprentissage améliore le comportement de l'analyse et la recherche interactive de possibilités de défense.

### 3.8.9 Installer modules UCI

Fenêtre d'échiquier -> Accueil -> UCI



L'interface graphique et le programme d'échecs proprement dit (=module d'échecs) sont strictement indépendants et communiquent entre eux par un protocole défini.

*UCI* est l'abréviation de *Universal Chess Interface* et est un protocole relativement récent développé par Stefan Meyer-Kahlen. L'interface *UCI* colle étroitement au protocole WinBoard. Ceci signifie que les modules WinBoard existants peuvent être adaptés pour être utilisés par le programme avec un travail relativement minime des auteurs.

#### **Créer un module UCI**

Un module UCI est intégré par le menu *Module - Module UCI* dans l'interface.

Ce dialogue fait deux choses:

- Un nouveau module UCI peut être intégré par le dialogue sous la GUI.
- Les paramètres d'un module déjà intégré peuvent être modifiés. Le module modifié peut être sauvegardé sous un autre nom.

**Remarque:** Lors du choix du nom, il faut absolument tenir compte des restrictions. Le nom original du module doit apparaître dans le nom du module.

Si le module est inséré avec les paramètres standard, le nom doit correspondre au nom d'origine. Dans ce cas le nom du module ne peut être modifié. Si les paramètres sont modifiés, le nom doit être saisi en tenant compte du fait que le nom original du module doit être inclus dans la nouvelle désignation. Le nom de l'auteur ne peut être omis et ne doit pas être changé avec les paramètres.

**Exemple:** Supposons que vous ayez inséré la version UCI de Shredder 8 et changé

quelques paramètres. Ce module modifié doit être listé sous un autre nom dans le dialogue de chargement. La désignation standard du module est "Shredder 8". Un nom valable serait par exemple "Shredder 8 Tactique", car le nom original du module est intégré.

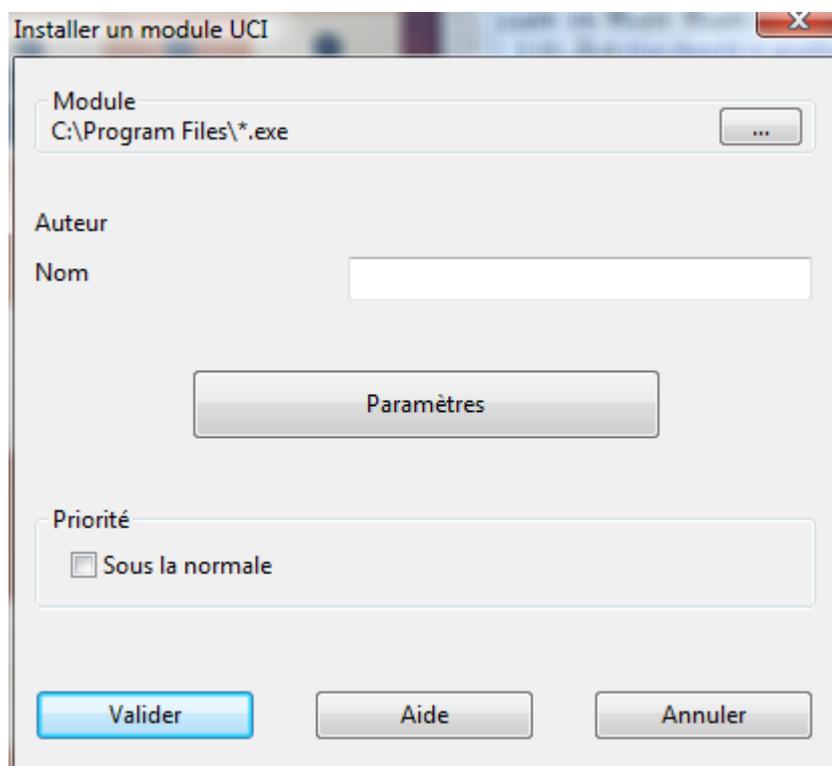
Non valable serait un nom fantaisiste comme "Mon module".

### Insertion d'un module UCI

Avant qu'un module UCI puisse apparaître dans le [dialogue de chargement \(F3\)](#), il doit être inséré dans le programme. L'insertion se fait en plusieurs étapes.

1) Choisissez le menu *Module/Module UCI ...*

2) Ensuite vous devez indiquer dans quel répertoire est placé le module UCI. Ces informations peuvent être facilement saisies dans la boîte de dialogue ci-dessous.



3) Cliquez sur le bouton *Parcourir* pour déterminer le chemin du module UCI. Le programme doit savoir où le module est enregistré sur l'ordinateur.

**Remarque :** le module UCI peut être sauvegardé sur n'importe quel chemin sur n'importe quelle partition !

4) Après le clic sur le bouton *Parcourir* s'ouvre le sélecteur de fichiers de Windows pour vous permettre de localiser le module UCI que vous voulez charger.

5) Quand cette étape est accomplie, les noms du module et de son auteur sont récupérés automatiquement dans les champs correspondants de la boîte de dialogue. Le bouton *Paramètres* pour les réglages des options du module est également actif.

6) Confirmez le processus avec le bouton *Valider*. Le module UCI est maintenant

disponible avec les paramètres standard dans le programme. Vous pouvez le charger dans l'interface à tout moment par F3 ou le menu *Module/Changement de module* pour jouer une partie ou pour analyser.

### Modifier modules

Beaucoup de modules UCI offrent la possibilité de changer les paramètres du module et ainsi le comportement de jeu. Cliquez sur le bouton *Paramètres*.

**Remarque** : selon le module, diverses options sont disponibles.

Si vous changez les paramètres et validez, les champs **Nom** et **Auteur** sont libérés pour saisie dans la boîte de dialogue UCI

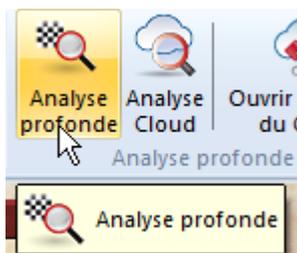
**Remarque** : N'oubliez pas de garder le nom original dans la nouvelle désignation du module !

### 3.8.10 Analyse profonde

La plupart des joueurs d'échecs analysent leurs parties de façon interactive. Ils essaient des variantes sur l'échiquier et les font évaluer par les modules en mémoire. Ceci a l'avantage dans les préparations d'ouverture de se familiariser avec les positions. Mais le temps n'est pas toujours suffisant pour permettre aux modules d'atteindre des profondeurs de calcul conséquent. A l'inverse pendant l'analyse sans surveillance, un module peut rester très longtemps sur une même position.

La solution est *l'analyse profonde*.

Fenêtre d'échiquier - Analyse Analyse profonde



Lors de l'analyse profonde un module unique produit un arbre de variantes ordonné.

```

1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♗c5 4.c3 Partie: ♘f6
[ 4... ♗d6 5.0-0 ♘f6 6.d4 ± 0.84/16 ]
[ 4... ♗f6 ]
5. ♗d4
[ 5.d3 0-0= -0.22/14 ]
5...exd4= -0.01/14 6.e5= 0.06/16
[ 6.cxd4 ♗b6 7.e5 ♘g8 8.d5 ♘ce7 9.d6 ♘c6 10. ♗d5 ♘h6 11. ♗xh6 ♗f8 12. ♗xg7 ♘b4
13. ♗d2 ♗g8 14. ♗f6 ]

```

On peut laisser exécuter cette analyse indéfiniment. Plus le terme est long, plus les variantes affichées sont convaincantes. De plus la profondeur devient un peu plus grande, mais pas trop complexe pour que le résultat reste lisible. Les variantes qui ne se justifient à de grandes profondeurs de recherche sont automatiquement effacées. Il en résulte des commentaires de l'analyse des coups candidats importants. Cette fonction est une amélioration de l'analyse de position de Fritz car elle fonctionne indéfiniment sans temps imposé et réordonne l'arbre des variantes dynamiquement au fur et à mesure de la profondeur atteinte. Une fois la fonction démarrée, le programme continue de calculer et produit un arbre des variantes des meilleurs coups candidats et leurs réponses. L'arbre se modifie de manière dynamique, des variantes complexes sont éliminées au fil du temps.

Le programme analyse les coups candidats et reporte les meilleurs coups pour des analyses ultérieures, comme le ferait un humain avec un module. Un arbre de variantes est généré qui évolue d'une itération à l'autre. A chaque itération le temps de calcul augmente.

Dans la notation, les variantes non confirmées par l'itération en cours sont affichées en gris. Si une variante n'est pas confirmée deux itérations de suite, elle est supprimée de la notation pour que seules les suites les plus fortes soient analysées et affichées.

Pendant le processus de calcul vous pouvez influencer l'analyse profonde de la manière suivante.



**Arrêt:** Vous stoppez l'analyse et vous pouvez enregistrer le résultat dans une partie séparée ou remplacer la notation en cours.

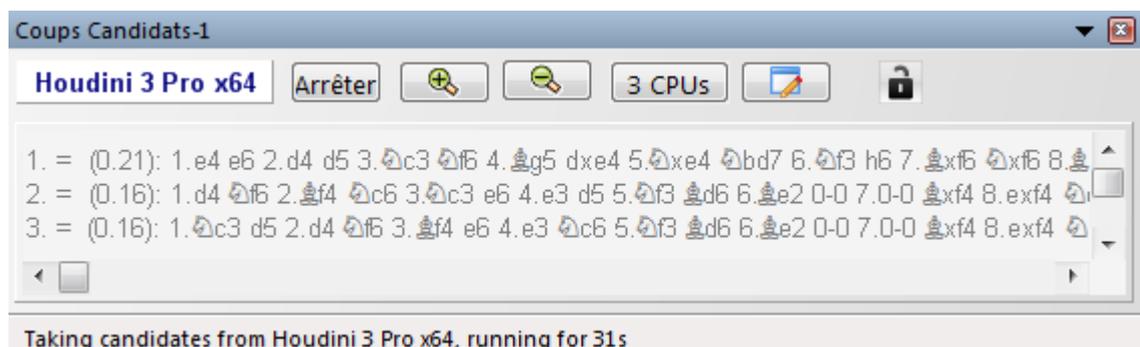
**Ouvrir modules du Cloud:** Vous pouvez ajouter des modules du Cloud dans l'analyse en cours. Ainsi la fonction utilise des modules fonctionnant en parallèle.



Un autre module ("contrôle de l'analyse") joue les coups candidats et produit un arbre de variantes. Dans l'illustration cette fonction est effectuée par le module Fritz 13.

Le module supplémentaire du Cloud calcule en même temps les réponses aux coups candidats qui sont reprises aussi sans perte de temps. Dans l'exemple c'est le module Houdini qui exécute cette fonction.

Dans la ligne titre de la fenêtre des modules la fonction est clairement définie.



Le module candidat fonctionne en mode multi-variante car il calcule plusieurs coups candidats.

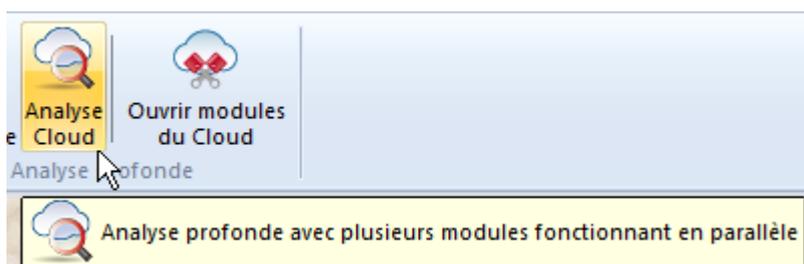
Pendant l'analyse profonde des modules du Cloud peuvent être ajoutés sans déranger l'analyse. Ils prennent le rôle assigné automatiquement. Si les modules du Cloud deviennent indisponibles, l'analyse se poursuit sans problème, aussi longtemps que l'on utilise un module de contrôle local.

**Passer itération:** Vous sautez une étape de l'analyse et augmentez le temps de calcul et également la profondeur d'analyse du module.

**Remarque:** Les coups munis d'un point d'interrogation ne sont jamais analysés.

### 3.8.11 Analyse Cloud

Fenêtre d'échiquier - Analyse Analyse Cloud



Les joueurs d'échecs analysent en règle générale leurs parties ou des positions d'échecs de manière interactive. Ils essaient des variantes sur l'échiquier et les laissant évaluer par des modules en mémoire. A l'inverse pendant l'analyse sans surveillance, un module peut rester très longtemps sur une même position. Pour ces analyses de longue durée, il existe deux fonctions dans ChessBase: l'analyse profonde et l'analyse Cloud.

L'analyse Cloud est une analyse profonde où plusieurs modules travaillent en parallèle, ce qui économise beaucoup de temps et accroît la pertinence des analyses. Ces modules fonctionnent soit sur d'autres ordinateurs, d'où ils sont disponibles en quelques clics. Soit on laisse tourner sur un ordinateur performant plusieurs modules locaux en parallèle qui doivent cependant se partager les ressources disponibles c'est-à-dire les cœurs du processeur. Le gros avantage de l'analyse via Engine Cloud consiste surtout à l'utilisation sans perte de ressources de couples module/ configuration matérielle.

Lors de l'analyse Cloud les modules se partagent des rôles différents: un module dirige toujours l'analyse. Un autre ne calcule que les coups candidats dans la position initiale, pour que la profondeur de calcul optimale soit atteinte. Puis un ou plusieurs modules calculent chacun les suites d'un coup candidat. Leurs calculs ne changent que si les candidats changent.

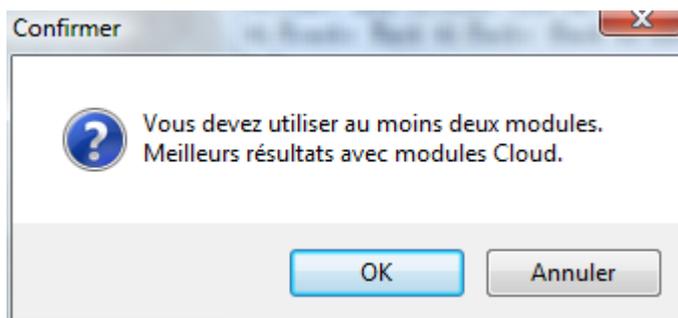
Une configuration pratique est formée de deux à quatre modules: un pour la direction, un pour les candidats et optionnellement un à deux pour les réponses aux plus forts candidats. On peut aussi utiliser plusieurs modules candidats si leurs propositions de coup diffèrent.

Lorsqu'une analyse Cloud est en cours sur d'autres ordinateurs, l'analyse se poursuit si des modules particuliers font défaut. Ceci peut arriver lorsque la connexion Internet est perturbée ou lorsqu'on utilise des modules tiers. Il faut que le module directeur

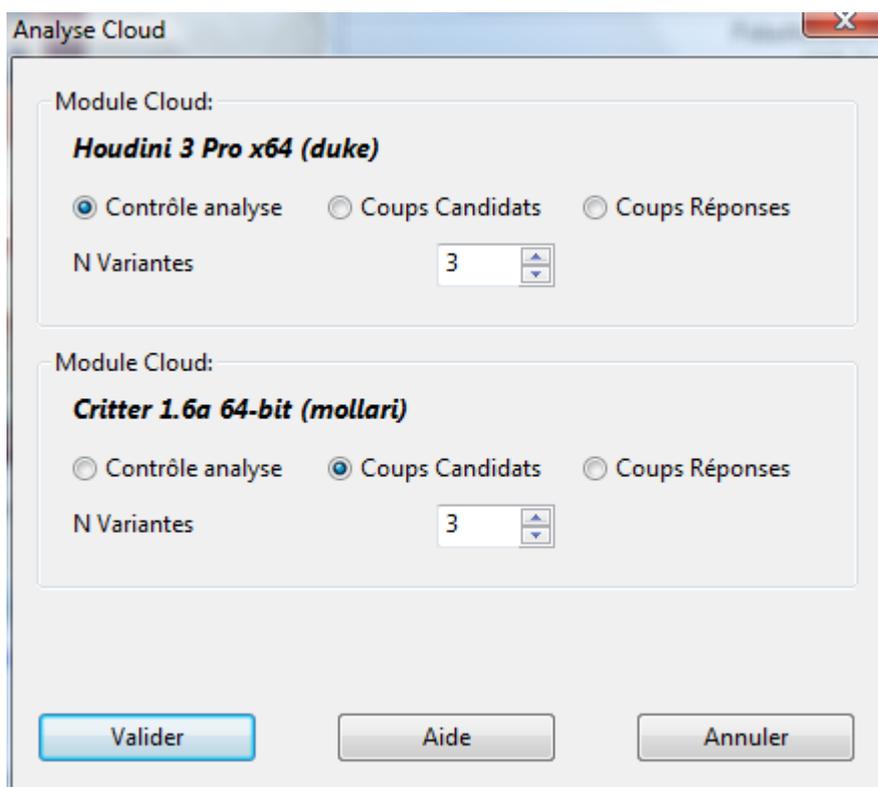
continue à travailler sur l'ordinateur local. De plus on peut faire appel à tout moment à des modules Cloud supplémentaires qui sont alors intégrés automatiquement..

La fonction offre donc une analyse profonde d'une position avec plusieurs modules tournant en parallèle. Peut être effectuée avec des modules Cloud (d'autres ordinateurs) ou avec des modules locaux. Les modules locaux doivent néanmoins se partager les ressources ce qui les ralentit. Les modules Cloud peuvent provenir en privé d'ordinateurs personnels ou loués d'autres utilisateurs.

Cette fonction n'a de sens – comme décrit plus haut – que si plusieurs modules sont utilisés.



Après le démarrage vous pouvez définir les fonctions que doivent prendre en compte les modules choisis.



Lors de l'analyse Cloud un module calcule tout le temps les coups candidats de la

position initiale. Un autre module ("contrôle de l'analyse") exécute les coups candidats et produit un arbre de variantes. A l'inverse de l'analyse profonde le module directeur reprend à chaque itération sans perte de temps les coups candidats.

Finalement plusieurs modules peuvent calculer simultanément les réponses (Option Coups réponses) aux coups candidats, celles-ci sont également prises en compte sans perte de temps. Ces modules calculent aussi sans arrêt, seulement quand les candidats changent ils reprennent la recherche. On peut ainsi se construire soi-même un petit "Cluster".

Quand l'analyse Cloud est en cours, des modules supplémentaires peuvent être ajoutés par le Cloud sans que l'analyse ne soit perturbée.

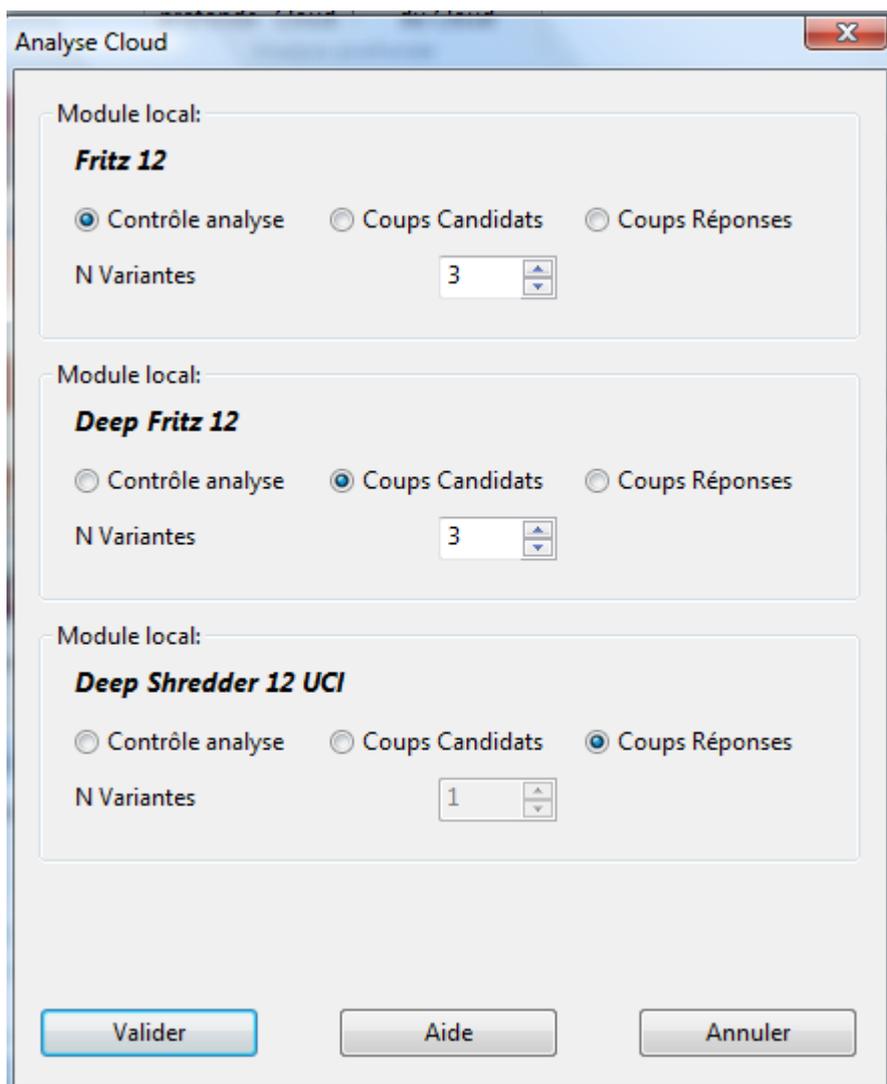


Ceux-ci entrent automatiquement dans leur rôle. Si des modules Cloud deviennent indisponibles, l'analyse continue sans dommage aussi longtemps que le module local directeur travaille.

Si l'on charge plusieurs modules auparavant, les rôles peuvent être configurés au préalable. Il est par ex. sensé de travailler avec deux modules candidats très différents pour ne pas obtenir une purée analytique de pensée unique.

### **Analyse Cloud avec modules sur disque local**

Vous pouvez aussi utiliser cette analyse sans modules Cloud; avec un ordinateur puissant c'est possible avec les modules sur le disque dur. Pour cela vous démarrez dans la fenêtre d'échiquier le spectateur par défaut avec plusieurs modules spectateurs.



**Remarque:** Les variantes qui sont présentes lors du démarrage de l'analyse dans la notation ne sont jamais effacées (à moins qu'elles proviennent d'une précédente analyse Cloud) et toujours analysées.

Les coups munis d'un point d'interrogation ne sont jamais analysés.

## 3.9 Modules Cloud

### 3.9.1 Engine Cloud

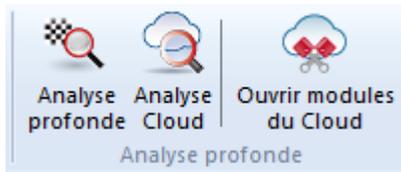
Sur le nouveau serveur **Engine-Cloud.com**, une possibilité innovatrice de l'offre est disponible pour l'analyse avec des modules. On peut avec accès via Internet à des [modules](#) qui fonctionnent sur [d'autres ordinateurs](#) et les utiliser pour ses propres analyses. L'*Engine Cloud* est idéal pour l'utilisateur qui possède plusieurs ordinateurs et qui veut les [réunir pour analyser en commun](#). De plus il est possible de proposer un module fonctionnant sur son propre ordinateur à [d'autres utilisateurs du Cloud](#).

L'accès aux modules Cloud est possible à tout moment dans le programme par ex. :

*Fenêtre des Bases - Cloud Engines*

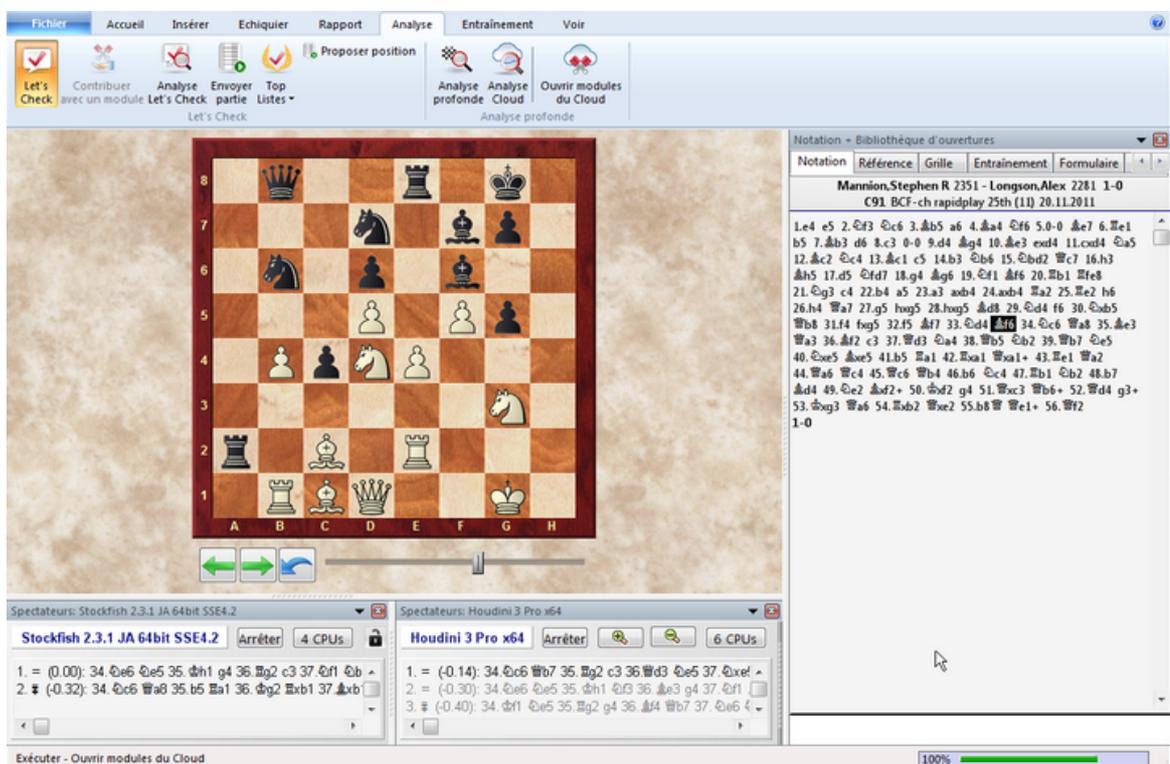
ou

*Fenêtre d'échiquier - Analyse*

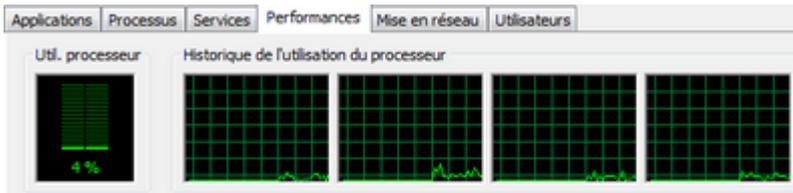


Le système offre des avantages suivants :

- Améliorer la qualité de vos analyses en utilisant divers modules fonctionnant sur divers ordinateurs à pleine puissance dans votre propre fenêtre d'échiquier.



Dans la représentation nous voyons une utilisation typique. Dans la fenêtre d'échiquier est utilisé plusieurs modules Cloud Engine à pleine puissance alors que le gestionnaire de tâches du Quad en utilisation affiche l'information suivante :



- pouvez ainsi procéder à des analyses de bonne qualité même sur des ordinateurs lents via *Engine Cloud*.

La communication via *Engine Cloud* fonctionne aussi facilement que si le module se trouvait sur votre propre ordinateur.

- Si vous possédez plusieurs ordinateurs, vous pouvez les utiliser pour une analyse conjointe via *Engine Cloud*. Dans cette configuration les ressources des hard-/software vous sont disponibles.
- Il est possible d'accéder à des ordinateurs de bureau à distance et d'utiliser pour l'analyse les modules y étant chargés sous l'interface Fritz comme un module présent localement.
- Pour les joueurs de tournoi, le système offre des avantages considérables. Il suffit de venir à un tournoi avec un portable peu performant. Pour les analyses entre les rondes vous pouvez via *Engine Cloud* accéder à l'ordinateur puissant que vous avez laissé à la maison.
- Les modules d'échecs sont des applications très gourmandes en ressources machine. Une grande quantité d'énergie est nécessaire. Si vous travaillez souvent avec un portable, vous pouvez par l'utilisation de Cloud Engines externes améliorer la longévité de vos batteries tout en ayant la puissance d'analyse maximale. Un autre avantage est que le ventilateur pour le refroidissement est moins utilisé et le travail pendant l'analyse sera moins bruyant.
- Les ordinateurs puissants sont chers. Via *Engine Cloud* vous avez accès, pour une petite taxe d'utilisation, à des modules de pointe fonctionnant sur des ordinateurs puissants. Vous décidez vous-mêmes la fréquence d'utilisation de ces ressources et vous n'êtes pas obligé d'investir dans du matériel onéreux pour obtenir des analyses de premier plan.
- Pour des analyses complexes vous pouvez mettre à contribution plusieurs machines qui fonctionnent comme Spectateurs à pleine puissance sans restrictions.
- Si vous êtes propriétaires de matériel puissant et de forts modules, vous pouvez mettre ces ressources à disposition d'autres utilisateurs via *Engine Cloud* contre rétribution.
- Vous pouvez utiliser les Cloud Engines, comme les [modules que vous avez localement](#), pour l'analyse ou l'utilisation sur playchess.com.

### 3.9.2 Liste des Cloud Engines

Démarez l'accès au Engine Cloud par

*Fenêtre des Bases - Cloud Engines*

*Fenêtre d'échiquier - Analyse*

Après avoir accédé à *Engine Cloud* avec vos **données utilisateur playchess.com**, vous parvenez sur la page de démarrage du serveur. Vous pouvez offrir des modules et voir une liste des Cloud Engines et éventuellement en choisir un.



Nom	Fournisseur	Expérience	Machine	Pays	Fréque...	Thread...	Cœurs	MN/s	Aime	Taux actuel	Taux fixe	Durée taux fixe	Frais de ...	En attente	Auteur	Let's ...
Houdini 2.0c Pr	saintlouische	★	Intel Core2 Quad Q	FR	2.39 GHz	4 + 2048M	4/4(1)	4.03	2	Libre	0,30	60 min	Libre	-	Robert Houdart	76
Deep Fritz 12	weyerstrass	★	Intel Core2 Quad Q	FR	2.40 GHz	3 + 380M	4/4(1)	5.98	1	Libre	4,15	85 min	Libre	-	Frans Morsch	70
Deep Fritz 13	merlin 1	★	Intel Core2 Quad Q	FR	2.49 GHz	3 + 2048M	4/4(1)	6.12	1	0,05	0,05	60 min	0,01	-	Frans Morsch	75

#### Affichage de la liste

La fenêtre principale de l'affichage de la liste est structuré par colonnes.

Nom	Fournisseur	Expérience	Machine	Pays	Fréque...	Thread...	Cœurs	MN/s	Aime	Taux actuel	Taux fixe	Durée taux fixe	Frais de ...	En attente	Auteur	Let's ...
Houdini 2.0c Pr	saintlouische	★	Intel Core2 Quad Q	FR	2.39 GHz	4 + 2048M	4/4(1)	4.03	2	Libre	0,30	60 min	Libre	-	Robert Houdart	76
Deep Fritz 12	weyerstrass	★	Intel Core2 Quad Q	FR	2.40 GHz	3 + 380M	4/4(1)	5.98	1	Libre	4,15	65 min	Libre	En utilisatio	Frans Morsch	70
Houdini 2.0c Pr	coffeone	★	Six-Core AMD Opte	FR	2.81 GHz	24 + 1024M	24/24(4)	23.24	4	0,05	0,20	120 min	0,00	En utilisatio	Robert Houdart	166
Vitruvius 1.14a	samourai	★	Intel Core i7 860, 8	FR	2.80 GHz	8 + 4096M	4/8(1)	8.65	0	0,02	0,30	60 min	0,00	En utilisatio	Munter, Manzo	72
Deep Fritz 13	gasbarof	★	Intel Core i7 X 990 -	FR	3.47 GHz	6 + 509M	6/12(1)	13.02	4	Libre	0,01	60 min	Libre	En utilisatio	Frans Morsch	123
Houdini 2.0c Pr	qphoton	★	Intel Core i5 760, 8	FR	2.81 GHz	4 + 6000M	4/4(4)	7.37	1	Libre	0,30	60 min	Libre	En utilisatio	Robert Houdart	97

Par clic droit sur une colonne, vous pouvez adapter la liste à vos besoins.



Les informations suivantes sont affichées dans la liste.

**Nom** Désignation du module proposé par le fournisseur

**Fournisseur** Nom de l'utilisateur de playchess.com. Clic droit montre les informations détaillées.

**Expérience** Indique l'expérience d'un fournisseur. Le classement est basé sur la base de l'utilisation du module, du nombre des utilisateurs différents, nombre de l'évaluation "Aime" et les Ducats récoltés. De plus la qualité de la connexion de chaque utilisateur est indiquée par un

symbole en couleur.

saintlouischess	★	■	Intel Core2 Quad Q6600, 3GB	
weyerstrass	★	■	Intel Core2 Quad Q6600, 3GB	
coffeone	★	■	Six-Core AMD Opteron 8439 SE, 32GB	

Symbole vert indique une bonne connexion. Jaune est encore suffisant, rouge prévient d'une mauvaise connexion.

<b>Machine</b>	Vous indique la configuration matérielle du fournisseur.
<b>Pays</b>	Nationalité du fournisseur
<b>Threads + Hash</b>	Indique les process utilisés en parallèle par le module. Suivie de la taille de la <a href="#">Hashtable</a> réglée par le fournisseur. Indique le nombre de coeurs et threads mis à disposition par le
<b>Coeurs</b>	 fournisseur. 4/4(1) L'illustration donne les renseignements suivants: 4 coeurs avec 4 theads (1) sur un processeur.
<b>MN/s</b>	Indique la performance du Cloud Engine en Meganodes/sec.
<b>Aime</b>	Indique le nombre des évaluations positives de la configuration du fournisseur.
<b>Taux actuel</b>	Indique le prix par minute demandé par le fournisseur pour l'utilisation du module.
<b>Taux fixe</b>	Indique le prix fixe par minute fixé par le fournisseur.
<b>Durée taux fixe</b>	Indique la limite de temps fixée par le fournisseur pour l'utilisation au taux fixe. Au-delà de cette limite on peut être surenchéri.
<b>Frais de réservation</b>	Indique les frais de réservation qui sont indépendants de la durée d'utilisation.
<b>En attente</b>	Indique le nombre d'utilisateurs qui se sont portés candidat et qui sont sur la liste d'attente selon l'enchère offerte.
<b>Auteur</b>	Indique le nom du développeur du module.
<b>Let`s Check</b>	Vous indique l' <a href="#">index de vitesse</a> pour l'accès au serveur Let`s Check. Plus la valeur est élevée, plus vite les valeurs "vertes" dans Let`s Check sont disponibles.

```

Connecté au serveur.
904 online.
Bienvenue, LeFou!
Tequila a trouvé une position..
Index de vitesse=40

```

### Marquage en couleur dans la liste

Certaines informations sont marquées en couleur dans liste.

Deep Fritz 11	gfroberg	★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	4
Houdini 2.0 w32	kjoeller	★	Intel Core2 Quad		2.33 GHz	3
Stockfish 2.2.2 JA SSE42 1C	sxb	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	1
<b>Houdini 1.5a x64Michi</b>	<b>keimer</b>	★	<b>AMD Phenom II X</b>		<b>3.31 GHz</b>	<b>5</b>
Deep Junior 12 x64	ben	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	2
Deep Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E		3.00 GHz	2

Si vous mettez en oeuvre un Cloud Engine pour votre propre utilisation, il sera affiché en vert. L'illustration ci-dessus indique que le module "Houdini" est utilisé pour l'analyse.

Si un module est uniquement disponible pour une utilisation privée, il sera marqué en bleu.

 Deep Junior 12 x64	ben	★★	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2
 <b>Fritz 10</b>	deramateur	★	<b>Intel Core2 Duo E8400</b>		<b>3.00 GHz</b>	<b>1</b>
 <b>Fritz 13</b>	sundiver	★★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	1
 Fritz 13	nag kings	★	Intel Pentium(R) Dual-Core		3.00 GHz	1

Ceci se produit quand pour un module il y a plusieurs offres et qu'une liste d'attente existe.

Si votre offre n'est pas assez élevée, le module est automatiquement chargé lorsque l'utilisation par les autres utilisateurs est terminée. Cette façon de faire est indiquée lorsque vous n'êtes pas constamment devant l'ordinateur et pour limiter les dépenses.

Si la configuration du matériel est modifiée par le fournisseur, cela est indiqué en gris clair dans la colonne "Machine".

☆☆	Intel Xeon E31260L		2.40 GHz	1
☆☆	Intel(R) Xeon(R) CPU E5520 @ 2.		2.26 GHz	8
★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	4
☆☆	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2
★	AMD Phenom II X6 1100T		3.70 GHz	6
★	AMD Phenom II X6 1100T		3.20 GHz	6
★	Intel Core2 Quad Q9400		2.68 GHz	4
★	Intel Core2 Quad Q8200		2.33 GHz	3
★	Intel Core2 Quad Q8300		2.49 GHz	3
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	1
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
★	AMD Phenom II X6 1100T		3.62 GHz	6
★	AMD Phenom II X6 1090T		3.62 GHz	6

### Symboles couleur

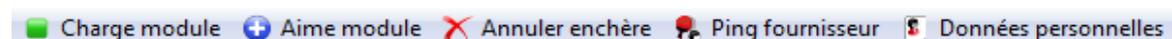
A gauche du nom du module vous trouverez des symboles couleur.

Tous les modules avec un symbole vert peuvent être utilisés de suite pour l'analyse par ex. avec un double clic sur l'élément.

Si le symbole est jaune, le module est en utilisation. Si vous voulez néanmoins utilisé ce module pour l'analyse, vous pouvez essayer de surenchérir sur l'utilisateur actuel.

Un module placé en liste d'attente est signalé en rouge dans la liste. Si un symbole rouge se trouve devant le nom du module, il a été loué pour un prix fixe par minute.

Sous la fenêtre de liste, il y a une barre de fonctions.



#### Charge module

Charge le module marqué dans la liste.

#### Aime module

Vous indiquez qu'un module a votre approbation.

#### Annuler enchère

Vous retirez une offre de la liste d'attente.

#### Ping fournisseur

Mesure la vitesse de la connexion du fournisseur.

#### Données personnelles

Ouvre le dialogue la fenêtre "Informations personnelles" du fournisseur.

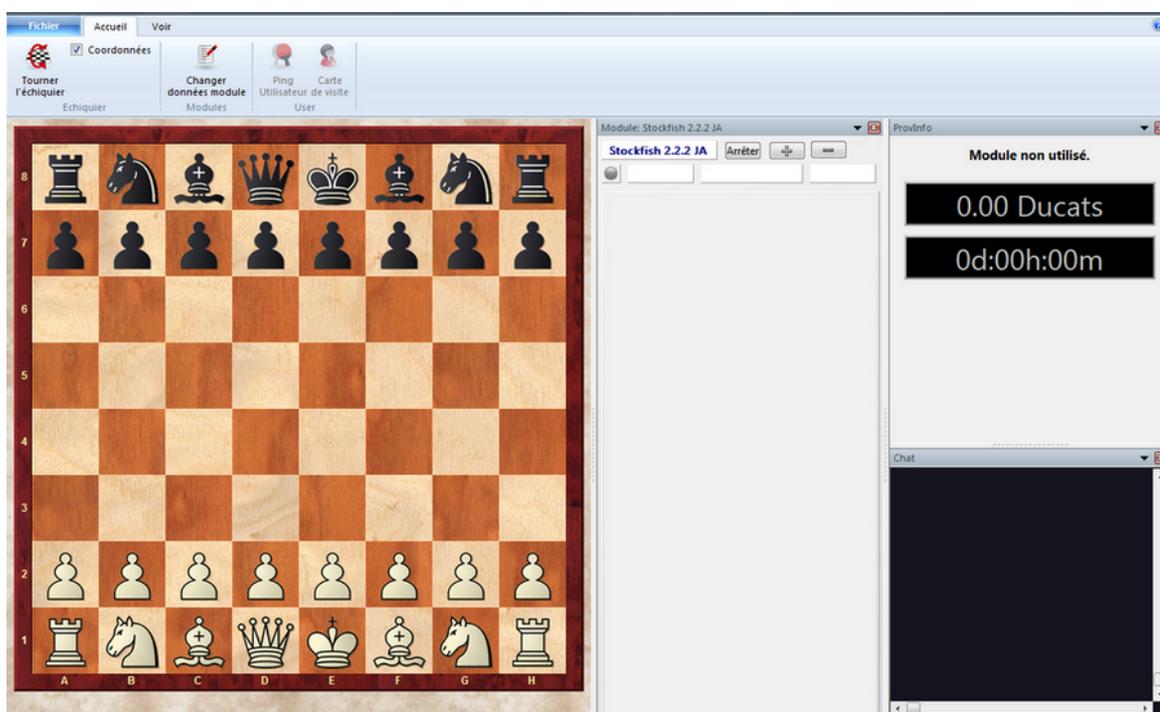
### 3.9.3 Fenêtre d'échiquier avec Cloud Engine offert

Vous pouvez proposer votre configuration système (matériel + module) aux autres utilisateurs. Dans la barre de fonction il existe pour cela deux éléments *Offrir module privé* et *Offrir module public*.



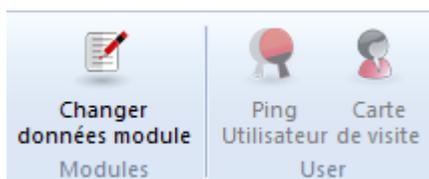
[Offrir module public ...](#)

Après avoir offert le module, une nouvelle fenêtre est ouverte.



Si un utilisateur met en oeuvre votre module offert, vous pouvez voir dans la fenêtre d'échiquier quelle position est analysée. De plus vous trouverez des informations sur l'utilisateur, le temps d'analyse et le transfert de Ducats. Dans la fenêtre de tchat vous pouvez prendre contact directement avec l'utilisateur.

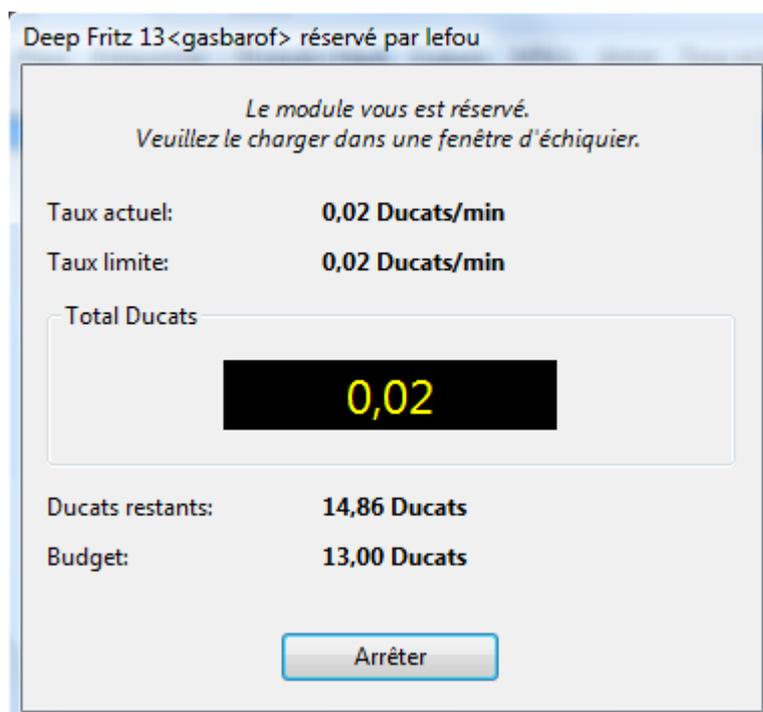
**Changer données module** vous offre la possibilité de changer les conditions pour le module offert.



Quand vous fermez la fenêtre, le module offert est déchargé et n'est plus disponible pour les autres utilisateurs.

### 3.9.4 Fenêtre intégration module

Après avoir chargé un module par un double clic depuis la [fenêtre intégration module](#) pour vos analyses et que les conditions de paiement aient été fixées, la fenêtre de connexion pour le module est ouverte.



Le statut du module chargé est indiqué. Dans la fenêtre sont affichés les conditions de paiement et le montant qui a été consommé pour l'utilisation du module. De plus la somme restante du budget est indiquée.

Par un clic sur le bouton **Arrêter** l'activité du module chargé dans la fenêtre d'échiquier est interrompue et le paiement est clôturé de suite.

### 3.9.5 Utiliser Cloud Engine en privé

Si vous possédez plusieurs ordinateurs vous pouvez les utiliser pour une analyse conjointe via *Engine Cloud*.

Pour réaliser ceci, démarrez l'ordinateur sur lequel est installé le module. Dans la fenêtre de base cliquez sur *Affichage - Cloud Engines*.

Inscrivez-vous avec un compte existant *playchess.com*. Dans la fenêtre *Engine Cloud* choisissez le module désiré puis l'option *Offrir module privé*.



Démarrer ensuite la fenêtre des Cloud Engines sur le deuxième ordinateur que vous voulez utiliser pour l'analyse conjointe et inscrivez-vous aussi avec le même compte playchess.com. Votre module précédemment chargé apparaîtra en couleur bleue dans la [Liste](#). Pour que les modules privés ne soient visibles que par vous, cochez la case *Uniquement module privé*.

Un double clic sur le nom du [module](#) dans la liste démarre la fenêtre de connexion et le module est disponible pour l'analyse dans la fenêtre d'échiquier.

Avec cette méthode un Autoplayer pour les tests avec votre propre configuration (logiciel d'échecs + matériel) est à votre disposition.

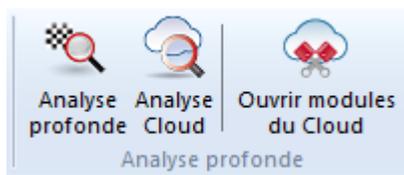
### 3.9.6 Offrir Cloud Engine public

Vous pouvez offrir n'importe quel module qui est doté de l'interface module amélioré introduit par Fritz 11 comme Cloud Engine. Ces modules sont reconnaissables à l'extension **\*.engine**. On peut également offrir tous les [UCI Engines](#).

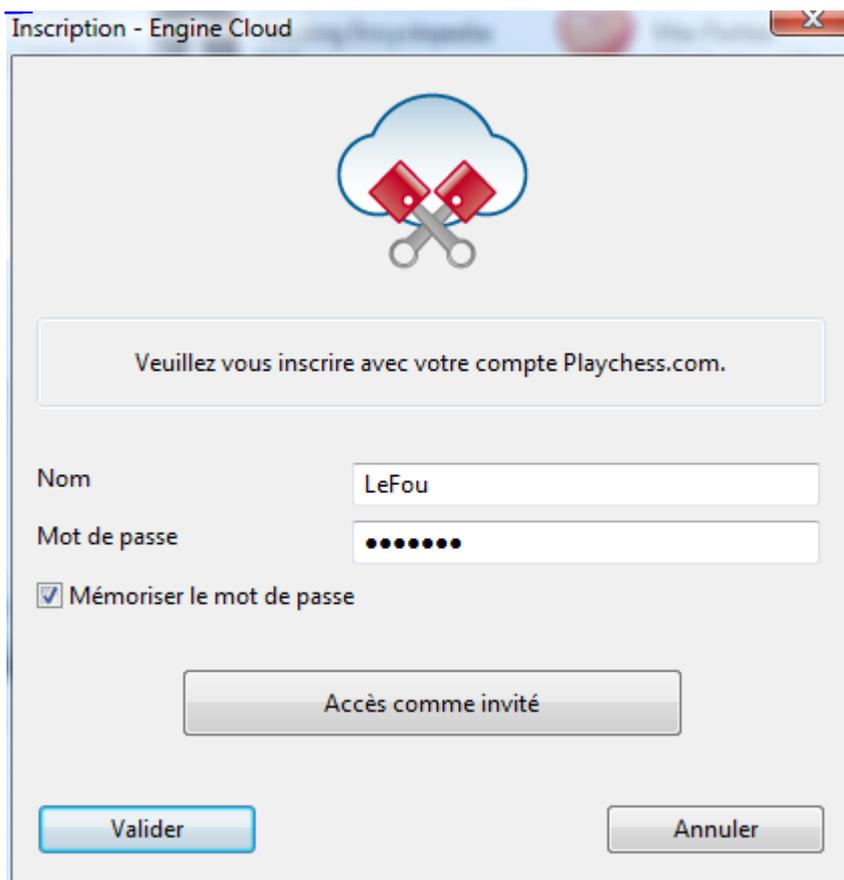
**Remarque:** Veuillez respecter surtout pour les UCI Engines aux conditions de la licence de l'auteur de l'UCI Engine!

Les [modules](#) plus anciens peuvent toujours être utilisés mais ne sont pas acceptés comme Cloud Engine. Dans la pratique les modules possibles vous sont proposés dans le dialogue de chargement.

Après le démarrage du programme vous choisissez dans la fenêtre des bases *Affichage - Cloud Engines*



Ensuite vous vous inscrivez avec [vos données playchess.com](#).



**Remarque:** L'accès avec le statut "Invité" vous permet uniquement un aperçu des activités du serveur Engine Cloud. Vous ne pouvez pas charger de module et ne pas participer aux propositions d'analyse.

Une fois connecté au serveur, un clic sur *Offrir module* vous permet de passer au stade suivant.



Choisissez dans le dialogue **Charger module** celui que vous désirez et confirmez par OK.

Dans le dialogue de configuration pour le Cloud Engine offert existe les options suivantes:

### Module

Sous le paragraphe *Module* vous fixez les principaux paramètres pour le module affiché.

**Module**

---

*Vérifiez que votre licence logicielle autorise l'emploi de tâches d'analyse externes.*

Nick Name:

Auteur:

Description:

Taille des hash-tables (MB):

Web URL:

### Ordinateur

Ici vous fixez les paramètres des ressources matérielles. "Cet ordinateur" reprend les informations depuis le Gestionnaire de tâches.

**Ordinateur**

---

Cet ordinateur     Cluster Controller

Fréquence en MHz:

Nombre de boxes:

Nombre de CPUs:

Nombre de Coeurs:

Nombre de Threads:

Sous "Cluster Controller" vous pouvez définir un paramétrage des ressources offertes, par ex. le nombre de coeurs ou de threads utilisés.

### Revenu

Ici vous fixez les conditions de paiement pour l'utilisateur potentiel du module.

**Revenu**

---



Frais de réservation  ,  Ducats

Minimum par minute  ,  Ducats/min

Prix fixe par minute (pas de surenchère)  ,  Ducats/min

Temps max. pour prix fixe [min]

La signification des éléments individuels est expliquée dans une autre rubrique de l'aide.

### Utilisateur privés/ Ignorer utilisateurs

Dans ce dialogue vous pouvez ajouter les utilisateurs qui peuvent participer à vos analyses privées.

Activer "*Seuls utilisateurs privés peuvent voir ce module*" si vous ne voulez offrir le module chargé qu'à ces utilisateurs.

On peut aussi bloquer certains utilisateurs. Pour cela vous devez "*Activer liste noire*".

---

### Remarques pour les fournisseurs de modules publics

Lors des premiers essais avec Engine Cloud, vous devriez fixer une valeur aussi basse que possible pour les frais de réservation. Ainsi vous devriez avoir un grand nombre d'utilisateurs prêts à essayer votre combinaison matériel/logiciel. Vous obtiendrez de toute façon des Ducats pour la mise à disposition de votre module si par ex. d'autres utilisateurs acceptent votre proposition à prix fixe. A notre avis il s'agit au début de se faire un nom auprès des utilisateurs qui veulent surtout procéder à des analyses longues.

Le serveur identifie le module proposé à l'aide du nom d'utilisateur, du nom du module et de la clé matériel. Le système calcule la vitesse moyenne et résume les jugements positifs pour les utilisateurs dans la rubrique "*Aime*".

### 3.9.7 Cloud Engines publics disponibles

Pour pouvoir utiliser un des [Cloud Engines](#) publics disponibles, vous devez disposer d'un minimum de Ducats. Les **Ducats** sont la devise interne à playchess.com. On peut payer des services comme des simultanés, des entraînements privés, et à présent l'utilisation des Cloud Engines. Mais on trouve aussi des utilisateur qui mettent à disposition gratuitement leur module et l'ordinateur utilisé. Ces modules sont indiqués par la mention *Libre sous Frais de réservation*,

Frais de réservation

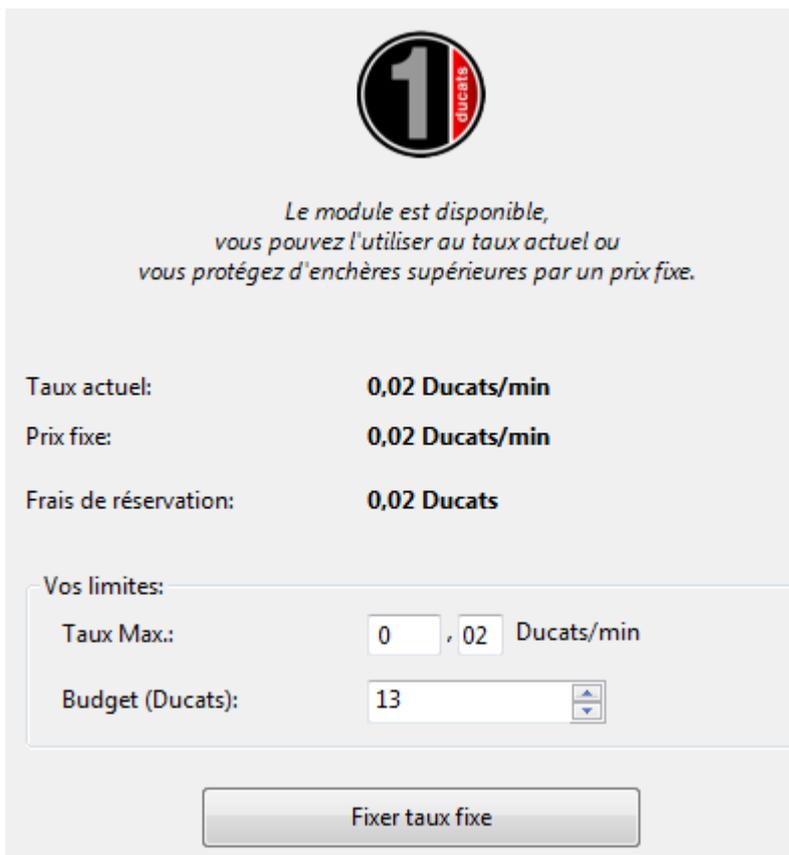
0,20

0,02

Libre

mais il existe toujours la possibilité qu'un autre utilisateur reprend ce module par une offre en Ducats. Vous pouvez commander des Ducats à tout moment dans le *Onlineshop* sous [www.chessbase.com](http://www.chessbase.com).

Les modules disponibles sont affichés sous *Nom*. Si un module est affiché avec un point vert devant son nom , il peut être chargé directement par un double clic. Faites une offre et le module est disponible pour votre utilisation.



Le module est disponible,  
vous pouvez l'utiliser au taux actuel ou  
vous protégez d'enchères supérieures par un prix fixe.

Taux actuel: **0,02 Ducats/min**

Prix fixe: **0,02 Ducats/min**

Frais de réservation: **0,02 Ducats**

Vos limites:

Taux Max.: 0 , 02 Ducats/min

Budget (Ducats): 13

Fixer taux fixe

Si vous offrez un module publiquement, vous pouvez fixer sous *Revenu* du dialogue de configuration les conditions pour les utilisateurs potentiels.

**Revenu**



Frais de réservation  ,  Ducats

Minimum par minute  ,  Ducats/min

Prix fixe par minute (pas de surenchère)  ,  Ducats/min

Temps max. pour prix fixe [min]

Les **Frais de réservation** sont toujours calculés quand un module est utilisé. Il est possible de fixer la valeur à zéro.

Sous **Minimum par minute** on devrait saisir une valeur modérée, mais d'autres utilisateurs peuvent toujours reprendre le Cloud Engine par une enchère plus élevée et le module n'est plus disponible pour ses propres analyses. Vous pouvez indiquer une limite supérieure à votre offre, mais seul le taux existant est facturé si aucun autre utilisateur ne reprend le Cloud Engine. Cet réglage est conseillé s'il n'existe qu'une demande relativement faible.

Pour être sûr on utilise **Prix fixe par minute**. Le coût est un peu plus élevé que le taux standard décrit plus haut mais d'autres utilisateurs ne peuvent pas reprendre le module utilisé et il reste disponible. Cette façon de faire est conseillée si la demande est très forte sur le serveur Engine Cloud. Pendant l'analyse l'utilisateur ne paie que le prix pour une minute. Comme utilisateur vous pouvez stopper à tout moment le module utilisé si vous n'êtes pas satisfait des résultats du module. De cette façon vous pouvez essayer beaucoup de modules sans risque.

### Symboles en couleur devant le nom du module

A l'aide de petits symboles en couleur vous pouvez reconnaître d'un coup d'oeil le statut des modules.

	Deep Rybka 4.1 w32	mw testing	★★
	<b>Fritz 13</b>	<u>sundiver</u>	★
	Deep Rybka 4.1 SSE42 x64	darkraider	★★

Si à gauche du module un symbole jaune  est affiché, il est utilisé par un autre utilisateur. Si vous souhaitez néanmoins utiliser ce module pour vos analyses, vous

pouvez essayer de surenchérir l'utilisateur actuel. Pour toute surenchère une taxe est prélevée qui correspond au minimum par minute. Ceci est valable également si la surenchère n'aboutit pas. Ainsi l'utilisateur d'un module est protégé d'enchères destructrices cherchant uniquement à lui enlever le module. Si votre enchère n'est pas couronnée de succès, vous êtes placé sur une *Liste d'attente*. Ceci signifie que le module est chargé dès que l'utilisateur précédent cesse de s'en servir. Dès que le module est acquis, une fenêtre d'échiquier s'ouvre automatiquement avec la position en cours sur l'échiquier et l'analyse démarre de suite.

Un module sur liste d'attente est affiché en rouge dans la liste.

 Deep Junior 12 x64	ben	☆☆	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2
 Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E8400		3.00 GHz	1
 Fritz 13	sundiver	☆☆	Intel Core i7 870		2.93 GHz	1
 Fritz 13	nag kings	★	Intel Pentium(R) Dual-Core		3.00 GHz	1

Si un symbole rouge  est affiché devant le nom du module, il a été loué à un prix fixe par minute .

Comme décrit plus haut, une surenchère peut être faite.



*Le module est loué à un prix fixe. Vous pouvez faire une enchère en attente.*

Taux actuel:	<b>0,02 Ducats/min</b>
Frais de réservation:	<b>0,00 Ducats</b>

Vos limites:

Taux Max.:	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="02"/> Ducats/min
Budget (Ducats):	<input type="text" value="13"/>

Quand un module est pris en compte, la fenêtre de la connexion s'ouvre pour informer l'utilisateur du statut du module, l'offre et le budget en Ducats.

Critter 1.4 64-bit<merlin 1> réservé par lefou

Le module vous est réservé.  
Veuillez le charger dans une fenêtre d'échiquier.

Taux actuel: 0,02 Ducats/min  
Taux limite: 0,02 Ducats/min

Total Ducats

**0,04**

Ducats restants: 14,82 Ducats  
Budget: 13,00 Ducats

Par un clic sur le bouton **Arrêter** vous terminez l'activité du module chargé et tous les paiements sont interrompus de suite.

### 3.9.8 Ducats

La devise pour le paiement sur playchess.com est le Ducat. On peut l'utiliser pour payer des services comme des simultanés ou des entraînements privés.

Le cours brut est de **1:10**. Pour 1€ on obtient 10 Ducats (novembre 2012).

On peut remplir son propre compte par une commande dans le shop ChessBase.

playchess.com / Ducats

Showing 3 Results

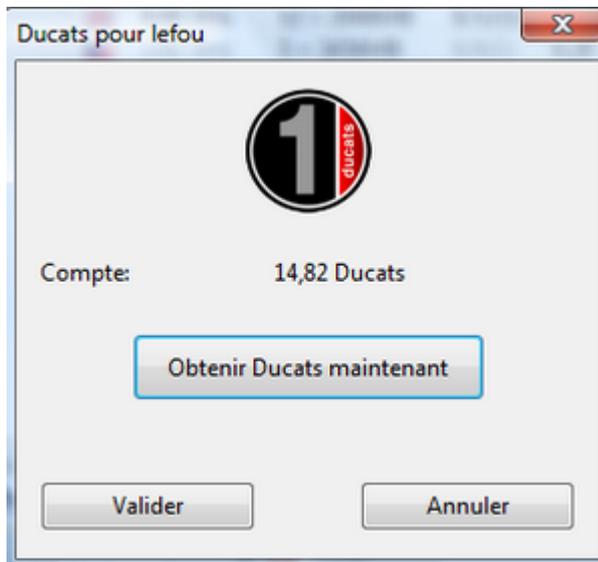


300 Ducats €30.00    500 Ducats €50.00    200 Ducats €20.00

Par *Vérifier compte Ducats* vous pouvez voir le crédit existant.



Une fenêtre d'information est affichée.



Par *Obtenir Ducats maintenant* arrive directement sur [ChessBase Onlineshop](#) dans le navigateur. Vous pouvez y commander de nouveaux Ducats.

Dans les dialogues pour des offres ou des revenus, vous obtenez toujours des informations sur les coûts dûs et le crédit restant.

### 3.9.9 Résumé système d'enchères

Il est important pour la compréhension du système de distinguer **Fournisseur** et **utilisateur**.

Dans *Engine Cloud* vous pouvez être actif à la fois comme fournisseur et comme utilisateur.

---

#### Louer un module Cloud à prix fixe

Il y a des frais de réservation + un prix fixe par minute à payer.

Un symbole rouge  est affiché devant le [nom du module](#) et celui-ci ne peut être ôté à l'utilisateur par une surenchère. Les autres utilisateurs peuvent néanmoins faire des offres. Si le premier utilisateur décharge le module, celui-ci est chargé automatiquement par le premier de la liste d'attente. Si la fenêtre d'échiquier est ouverte, l'analyse de la position en cours démarre automatiquement!

En règle générale le fournisseur indique une durée d'utilisation pour le taux fixe.

Taux Max.:  ,  Ducats/min

---

Durée taux fixe

- 60 min
- 60 min
- 60 min
- 50 min
- 60 min
- 120 min

A l'expiration de la "Durée taux fixe" la protection expire aussi; on peut à nouveau être surenchéri mais on peut continuer à analyser.

---

Tous les modules avec un symbole vert  peuvent être chargés sans délai pour l'analyse par ex. par un double clic sur le nom du module.



*Le module est disponible,  
vous pouvez l'utiliser au taux actuel ou  
vous protégez d'enchères supérieures par un prix fixe.*

Taux actuel: **0,02 Ducats/min**

Prix fixe: **0,02 Ducats/min**

Frais de réservation: **0,02 Ducats**

Vos limites:

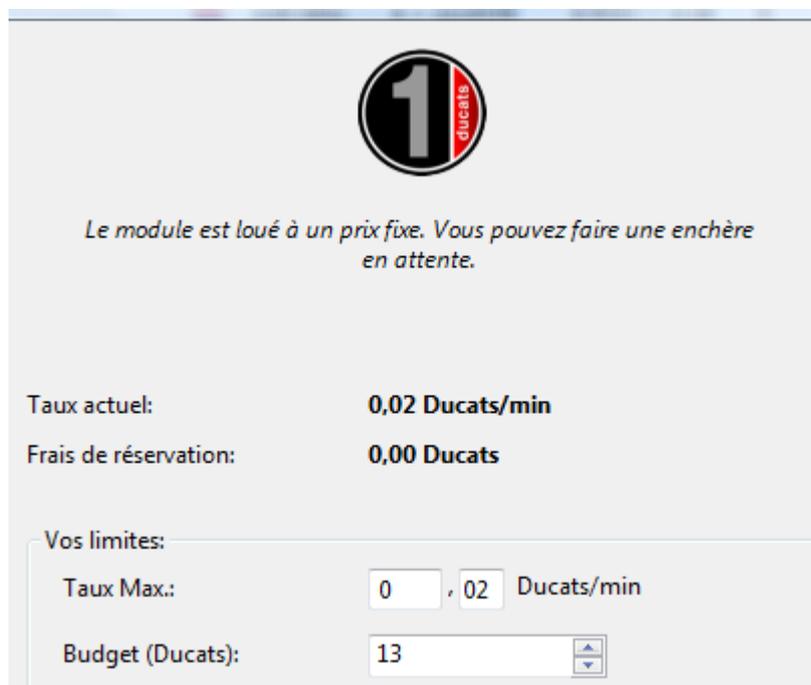
Taux Max.:  ,  Ducats/min

Budget (Ducats):

Dans l'illustration le taux actuel, le prix fixe et les frais de réservation sont indiqués.

### Louer un module Cloud aux enchères

Si un symbole jaune  est affiché à gauche du module, il est utilisé par un autre utilisateur. Dans ce cas les frais de réservation et le taux actuel sont redevables.



Le module est loué à un prix fixe. Vous pouvez faire une enchère en attente.

Taux actuel: **0,02 Ducats/min**

Frais de réservation: **0,00 Ducats**

Vos limites:

Taux Max.:  ,  Ducats/min

Budget (Ducats):

Si on veut néanmoins utiliser ce modules pour ses analyses, on peut essayer de surenchérir l'actuel utilisateur. On peut indiquer un taux plus élevé (limite -> Taux max.).



Vos limites:

Taux Max.:  ,  Ducats/min

Budget (Ducats):

Quand on est surenchéri, le prix augmente automatiquement sans demande de confirmation (comme pour une enchère eBay). L'utilisateur doit acquitter le nouveau prix dès la minute supplémentaire. Si l'autre soumissionnaire retire son offre (se déconnecte), le prix retombe progressivement à l'ancien prix.

Si la limite est dépassée l'utilisateur actuel est prévenu et doit réagir. S'il ne suit pas le module est déchargé au bout de 20 secondes. Le nouvel utilisateur paye alors le prix de son offre. Ainsi pour les modules préférés se forme un prix un peu plus élevé par les enchères .

**Frais**

Le fournisseur reverse des **frais de transaction de 2%** au serveur .

Si le fournisseur du module décharge le module malgré son usage par un utilisateur, la moitié du prix depuis l'affichage de la dernière variante principale est r troceder.

Si on surench rit sur un autre utilisateur on paye   chaque offre une fois le prix actuel par minute au serveur, m me si l'ench re n'est pas r ussie. Ceci est n cessaire pour se prot ger de soumissionnaires perturbateurs.

### 3.9.10 Instructions pour les utilisateurs de Cloud Engines

**Peut-on utiliser des modules sans Ducats ?**

Cela est possible. Par ex. en utilisant des [modules priv s](#) de votre propre ordinateur. C'est une des options d'utilisation de Engine Cloud. Vous pouvez aussi mettre en oeuvre des modules d'autres utilisateurs qui sont signal s par **Libre** sous *Frais de r servation*.

Dur�e taux fixe	Frais de r�servation
60 min	<b>Libre</b>

**Peux-t-on faire une offre inf rieures au prix minimum par minute ? Peux-on n gocier un prix ?**

Vous pouvez toujours soumettre votre offre. Le fournisseur en est inform  et peut  ventuellement baisser le prix. S'il fait cela, le module est charg  automatiquement. Il est conseill  d'ouvrir une fen tre d' chiquier avec la position   analyser auparavant. Si le module est charg  en l'absence de l'utilisateur, l'analyse d marre automatiquement avec la position sur l' chiquier.

**Est-ce que la dur e d'utilisation du module choisi peut  tre limit e ?**

Vous pouvez mettre une limite au budget en Ducats pour l'utilisation d'un module.

Vos limites:

Taux Max.:	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="02"/> Ducats/min
Budget (Ducats):	<input type="text" value="13"/> <input type="button" value="▲"/> <input type="button" value="▼"/>

D s que la limite est atteinte le Cloud Engine est d charg  et la variante en cours y compris l' valuation est ins r e dans la notation de partie.

### 3.9.11 Instructions pour les fournisseurs de Cloud Engines

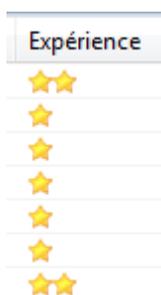
#### Un module peut-il être disponible que pour un nombre réduit d'utilisateurs ?

Dans le dialogue de configuration du module proposé existe **Utilisateurs privés**.



Vous pouvez y ajouter les utilisateurs qui ont accès au module.

#### Que signifient les étoiles dans la colonne "Expérience" ?



La fréquence d'utilisation d'un fournisseur est identifiée. Le classement est fait à partir de l'utilisation du module, du nombre d'utilisateurs différents, de la prise en compte de l'avis "**Aime**" et des Ducats encaissés. De plus la qualité de la connexion au serveur est affichée.

#### A quel prix devrais-je proposer ma configuration ?

Le prix dépend de l'offre et de la demande. Dans les premiers temps d'utilisation, il est conseillé de proposer le module gratuitement. Vous pouvez ainsi acquérir de l'expérience et fixer ensuite un juste prix.

### Que signifie "Temps max. pour prix fixe" ?

Le taux fixe protège l'utilisateur du module des surenchères éventuelles.

Temps max. pour prix fixe [min]

Quand le temps limite fixé par le fournisseur est atteint, le module est à nouveau ouvert pour de nouvelles offres mais l'utilisateur actuel peut continuer à s'en servir.

### Peut-on proposer plus d'un module par ordinateur ?

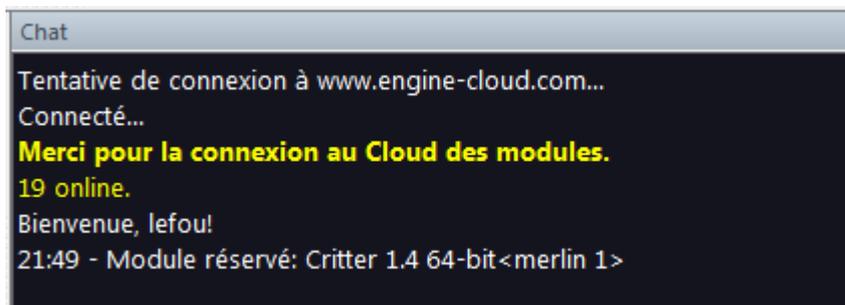
Non. L'identification d'un module est constituée de la combinaison du nom d'utilisateur, du nom du module et de l'identification du matériel. Cette combinaison est unique pour chaque module. Si la configuration matérielle d'un fournisseur est modifiée, cela est indiqué en gris clair dans la colonne "**Machine**".

☆☆	Intel Xeon E31260L			2.40 GHz	1
☆☆	Intel(R) Xeon(R) CPU E5520 @ 2.			2.26 GHz	8
☆	Intel Core i7 870			2.93 GHz	4
☆☆	Intel Core i5-2430M			2.39 GHz	2
☆	AMD Phenom II X6 1100T			3.70 GHz	6
☆	AMD Phenom II X6 1100T			3.20 GHz	6
☆	Intel Core2 Quad Q9400			2.68 GHz	4
☆	Intel Core2 Quad Q8200			2.33 GHz	3
☆	Intel Core2 Quad Q8300			2.49 GHz	3
☆☆	AMD Phenom II X6			3.21 GHz	1
☆☆	AMD Phenom II X6			3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6			3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6			3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6			3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6 1100T			3.62 GHz	6
☆	AMD Phenom II X6 1090T			3.62 GHz	6

### 3.9.12 Fenêtre de Chat Engine Cloud

Par la fenêtre de tchat vous pouvez prendre contact avec les autres utilisateurs.

Beaucoup d'informations du [Serveur](#) sont affichées dans la fenêtre de tchat.

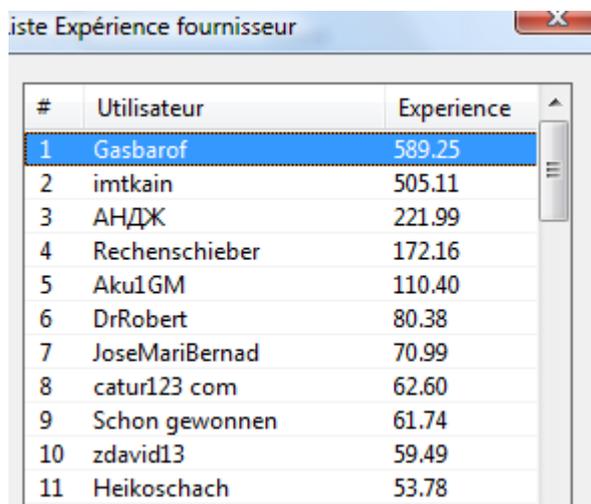


### 3.9.13 Liste de rang fournisseurs

Dans la [fenêtre principale](#) du serveur Engine Cloud vous pouvez appeler une liste de rang des fournisseurs.



Le classement dans la liste est basé sur l'utilisation du module, le nombre des utilisateurs différents, prise en compte de l'évaluation "Aim e" et les Ducats encaissés.



#	Utilisateur	Experienc
1	Gasbarof	589.25
2	imtkain	505.11
3	AHДЖ	221.99
4	Rechenschieber	172.16
5	Aku1GM	110.40
6	DrRobert	80.38
7	JoseMariBernad	70.99
8	catur123 com	62.60
9	Schon gewonnen	61.74
10	zdauid13	59.49
11	Heikoschach	53.78

### 3.9.14 Exemples d'utilisation

#### 3.9.14.1 Dialogue de configuration module

Sous le paragraphe **Module** vous fixez les paramètres du module pour l'affichage dans la [fenêtre principale Engine Cloud](#).

**Module**

---

*Vérifiez que votre licence logicielle autorise l'emploi de tâches d'analyse externes.*

Nick Name:

Auteur:

Description:

Taille des hash-tables (MB):

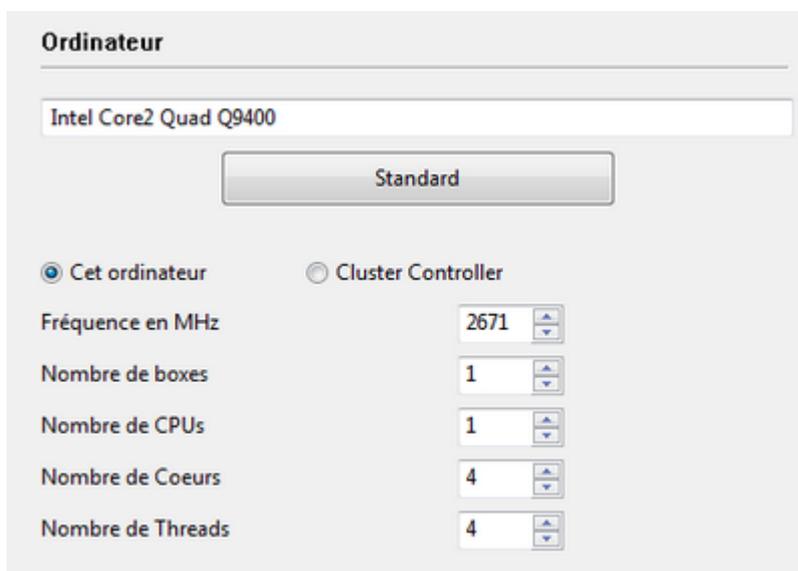
Web URL:

**Remarque:** Veuillez vérifier si la licence d'utilisation permet de mettre en oeuvre le module sur Engine Cloud !

- **Nick Name:** Indiquer un nom avec lequel vous serez identifié dans la liste comme fournisseur.
- **Auteur:** Nom de l'auteur du module.
- **Description:** Vous pouvez décrire brièvement votre configuration.
- **Taille des hash-tables:** Indiquez la valeur de la taille des Hashtables.
- **Web URL:** Lien vers un site Web avec des informations supplémentaires.

### 3.9.14.2 Dialogue de configuration ordinateur

Sous **Ordinateur** les fournisseurs peuvent adapter la configuration système proposée. Si vous ne voulez pas faire de modifications cochez "Cet ordinateur".



Les données sont reprises depuis le panneau de configuration.

**Cluster** décrit une série d'ordinateurs en réseau qui sont vus de l'extérieur comme une seule machine. Le Cluster est particulièrement efficace pour des analyses complexes avec des modules d'échecs.

Si vous utilisez un Cluster et que vous le mettiez à disposition, cela sera précisé dans la colonne "Machine".

Les paramètres suivants sont disponibles pour la configuration.

- **Fréquence en MHz :** \_\_\_ Indication de la vitesse du processeur
- **Nombre de boxes :** \_\_\_ Cette donnée est pertinente pour des clusters
- **Nombre de CPUs :** \_\_\_ Nombre de processeurs utilisés
- **Nombre de Coeurs :** \_\_\_ Nombre de coeurs utilisés
- **Nombre de Threads :** \_\_\_ Indique le nombre de Threads dans le processus en cours

### 3.9.14.3 Dialogue revenu

L'achat et la mise à disposition d'une configuration système proposée est coûteux, par ex. l'électricité consommée par le matériel. Par **Revenu** le fournisseur peut définir les conditions de paiement pour le module proposé aux autres utilisateurs.

Revenu

---



Frais de réservation  ,  Ducats

Minimum par minute  ,  Ducats/min

Prix fixe par minute (pas de surenchère)  ,  Ducats/min

Temps max. pour prix fixe [min]

Les **Frais de réservation** sont toujours calculés quand un module est utilisé. Il est autorisé de mettre la valeur à zéro.

Sous **Minimum par minute** est indiqué le prix minimum auquel un utilisateur peut mettre en oeuvre un module. Un utilisateur peut à tout moment être surenchéri par un autre.

Le **Prix fixe par minute** est plus élevé mais à ce prix les enchères sont exclues. Les autres utilisateurs ne peuvent pas reprendre le module par une offre supérieure. Les utilisateurs paient le prix fixe quand une demande élevée est en cours sur le serveur Engine Cloud.

### 3.9.14.4 Utilisateur privé

Dans ce dialogue vous pouvez ajouter les utilisateurs que vous acceptez pour vos analyses privées.



Cochez "*Seuls utilisateurs privés peuvent voir ce module*" si seuls ces utilisateurs doivent voir le module dans la liste.

Si un module n'est disponible que pour un usage privé il est affiché en bleu sur la liste.

<input checked="" type="checkbox"/> Deep Junior 12 x64	ben	☆☆	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2	2/4(1)
<input checked="" type="checkbox"/> Fritz 10	deramateur	☆	Intel Core2 Duo E8400		3.00 GHz	1	2/2(1)

### 3.9.14.5 Ignorer utilisateur

On peut bloquer l'accès à un module à certains utilisateurs. Il n'est pas visible dans ce cas pour ces utilisateurs dans la liste. Après avoir ajouté des utilisateurs à ignorer dans la liste il faut la rendre active en cochant "*Activer liste noire*".



### 3.9.14.6 Dialogue configuration fournisseur



Quand un module est proposée publiquement, vous pouvez fixer les conditions pour le module par le dialogue de configuration .

Module

Ordinateur

Revenu

Utilisateurs privés

Utilisateurs ignorés

- [Module ....](#)
- [Ordinateur ....](#)
- [revenu .....](#)
- [Utilisateurs privés ....](#)
- [Utilisateurs ignorés ....](#)

#### 3.9.14.7 Déposer enchère

A l'aide des symboles de couleur devant le nom du module vous pouvez voir le statut en cours du module instantanément.

	Deep Rybka 4.1 w32	mw testing	
	<b>Fritz 13</b>	<b>sundiver</b>	
	Deep Rybka 4.1 SSE42 x64	darkraider	

Après avoir chargé un module par un double clic depuis le serveur Engine Cloud, un dialogue pour les enchères est d'abord affiché. Tous les modules avec un symbole vert peuvent être chargés pour l'analyse, par ex. par un double clic sur le nom.

1 ducats

Le module est disponible,  
vous pouvez l'utiliser au taux actuel ou  
vous protégez d'enchères supérieures par un prix fixe.

Taux actuel: 0,02 Ducats/min

Prix fixe: 0,02 Ducats/min

Frais de réservation: 0,02 Ducats

Vos limites:

Taux Max.: 0 , 02 Ducats/min

Budget (Ducats): 13

Fixer taux fixe

Dans le dialogue, sous le symbole des Ducats, vous pouvez voir le statut du module. Dans l'illustration en exemple, il est indiqué que le module est disponible pour les taux indiqués.

**Taux actuel** Indique le prix demandé par le fournisseur pour l'utilisation du module.

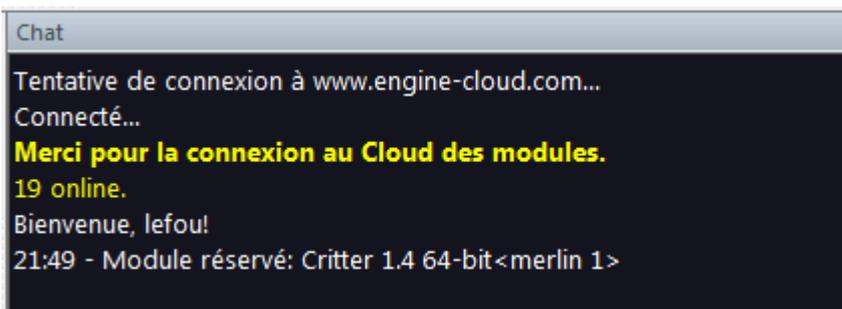
**Prix fixe** Indique le prix fixe défini par le fournisseur.

**Frais de réservation** Montre les frais dus.

**Vos limites Taux Max** L'utilisateur peut indiquer ici un taux supérieur pour l'utilisation du module. Si on est surenchéri, le prix augmente automatiquement sans consultation (comme sur eBay). L'utilisateur est soumis au prix plus élevé à la minute suivante. Si l'autre utilisateur retire son offre, le prix retombe progressivement à l'ancienne valeur.

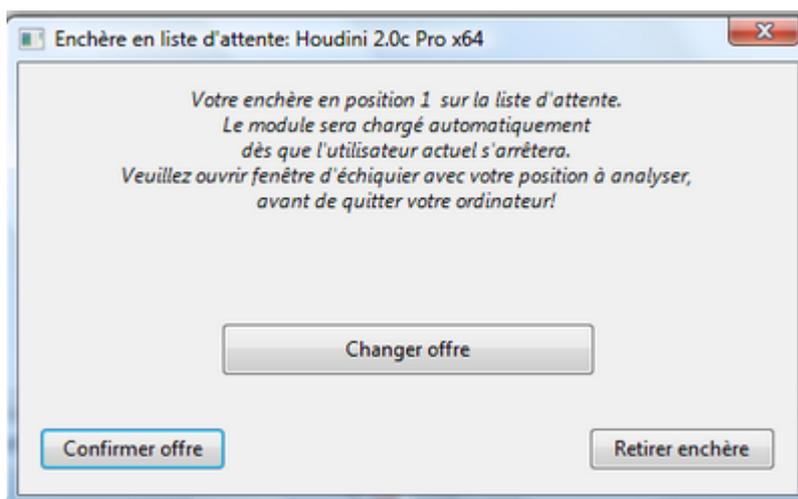
Si la limite est dépassée l'utilisateur actuel reçoit une alerte et doit réagir. S'il ne suit pas l'enchère, le module est déchargé automatiquement au bout de 20 secondes.

**Remarque:** Dans la fenêtre de tchat vous êtes informé du résultat de votre offre.



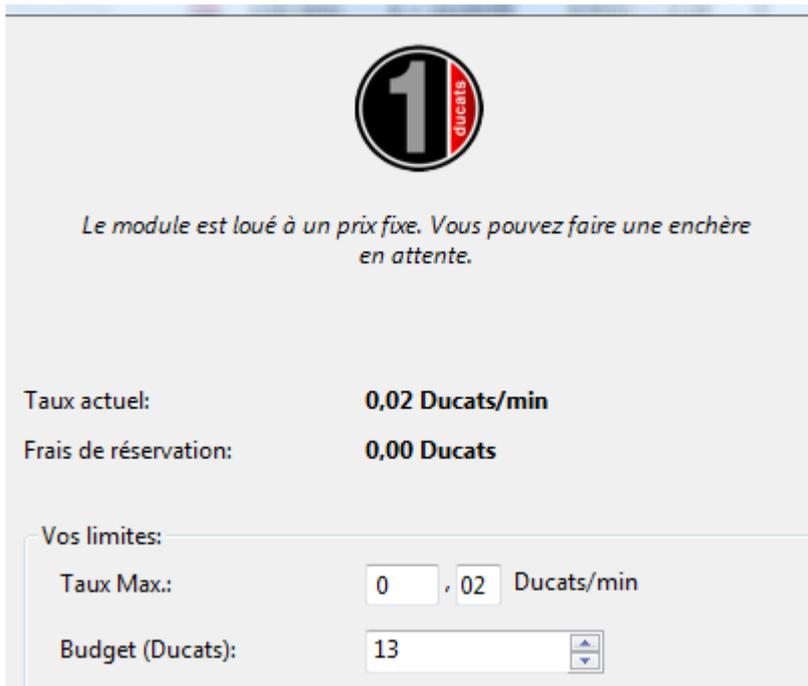
Si à gauche du module un symbole jaune est affiché, c'est qu'il est utilisé par un autre utilisateur. Si vous voulez néanmoins ce module pour vos analyses, vous pouvez essayer de surenchérir sur l'utilisateur actuel.

Quand un module est utilisé, une taxe est prélevée sur chaque offre, elle correspond au taux en cours par minute. Ceci également si l'enchère n'aboutit pas. Ainsi un utilisateur d'un module est protégé par des enchères intempestives d'autres utilisateurs qui voudraient l'empêcher de profiter du module. Si votre enchère n'est pas couronnée de succès vous êtes mis en "liste d'attente". Ceci signifie que le module sera chargé automatiquement dès qu'il sera à nouveau disponible.



Après l'obtention d'un module, une fenêtre d'échiquier avec la position en cours est ouverte et l'analyse démarre.

Si un symbole rouge se trouve devant le nom du module, il a été loué à prix fixe.



Le module est loué à un prix fixe. Vous pouvez faire une enchère en attente.

Taux actuel: 0,02 Ducats/min  
Frais de réservation: 0,00 Ducats

Vos limites:

Taux Max.: 0,02 Ducats/min  
Budget (Ducats): 13

Les autres utilisateurs peuvent néanmoins déposer des offres. Si l'utilisateur décharge le module, il sera chargé automatiquement. Si une fenêtre d'échiquier est ouverte l'analyse de la position démarre automatiquement !

- > [Système d'enchères ...](#)
- > [Cloud Engines disponibles ...](#)

## 3.10 Bibliothèque d'ouvertures

### 3.10.1 Bibliothèque d'ouvertures

Fenêtre d'échiquier, fenêtre de notation, onglet *Bibliothèque d'ouvertures*.

La bibliothèque d'ouvertures stocke des positions et peut les interroger très rapidement. Pour chaque position, tous les coups joués sont notés.

Notation + Bibliothèque d'ouvertures

Notation	Référence	Grille	Entraînement	Formulaire	Bibliothèque d'ouvertures
	N	%	Av	Perf	
Opening Tree	26	57.7	2159	2139	
5...g7	11	54.5	2155	2165	
5...xb3	6	75.0	2075	1968	
5...c6	6	75.0	2122	2013	
5...d6	4	37.5	2227	2326	
5...cxd4	1	0.0	2415	2496	

1-0: 5 = 45% N = 11 (42%)  
 1/2: 2 = 18% 2199-2190 (7)  
 0-1: 4 = 36% 2155-2165 (7)

LiveBook

Coup	Parties	Résultat	Elo-Av	Date	Eval
5...c6	1	50%	2425	1973	=
5...g7	1	100%	2560	2004	=
5...xb3	0	-	-	2012-Jui	---
5...c4	0	-	-	2012-Mar	---
5...cxd4	0	-	-	2012-Avr	---
5...d5	0	-	-	2012-Sep	---

Connecté au serveur 934 online.  
 Bienvenue, LeFoul.  
 Spearfish\_3 gagne u  
 seven of nine a  
 trouvé une  
 position..  
 Analyse profonde  
 par bking\_US, Bon  
 = 0.09p  
 Blackburn a gagné  
 une variante.  
 (oops)

### Ainsi, vous créez une nouvelle bibliothèque

Fenêtre des bases, Menu *Fichier* -> *Nouveau* -> *Base de données*. Dans le masque de saisie du nom de fichier *Type* = *Bibliothèques (\*.CTG)*.

### Ainsi, vous copiez des parties dans une bibliothèque d'ouvertures

Cliquez sur l'icône de la base source, appuyer sur *Ctrl-C*. Cliquer sur l'icône de la bibliothèque d'ouverture, appuyer sur *Ctrl-V*.

Les bibliothèques d'ouvertures (bases au format CTG) peuvent être lues directement par des programmes d'échecs comme Fritz, Hiarc, Junior et Nimzo. Quand on joue une partie contre ces programmes, ils cherchent leurs premiers coups sans calcul dans la bibliothèque d'ouvertures.

La bibliothèque d'ouvertures ChessBase reconnaît les inversions de coups - même celles qui n'ont pas été jouées dans les parties sources. Les positions avec des couleurs opposées ne sont pas différenciées. Tout est en principe vu du côté des Blancs. Après 1.d3 d5 2.d4 suit par ex. 2...c5! et on entre dans un Gambit Dame avec couleurs opposées.

[Plus de renseignements...](#)

### 3.10.2 Bibliothèque de travail

La bibliothèque de travail est une [Bibliothèque d'ouvertures](#), qui est actualisée automatiquement avec votre [Base de référence](#).

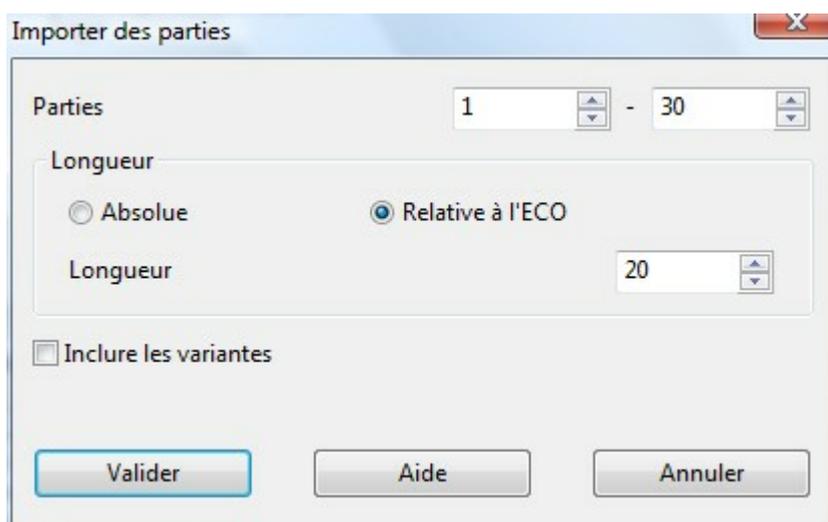
Pour transformer une bibliothèque d'ouverture en bibliothèque de travail:  
Cliquez sur l'icône de la bibliothèque d'ouverture dans la fenêtre des bases.  
Appelez le menu *Éditer -> Propriétés*.  
Cliquez sur *Bibliothèque de travail*.

Si vous copiez des parties dans la base de référence, le bouton *Copier aussi dans la bibliothèque de travail* apparaît dans le formulaire de saisie de [Copier les parties](#):  
Ainsi toutes les parties sont copiées aussi bien dans la base de référence que dans la bibliothèque de travail.

### 3.10.3 Importer des parties dans la bibliothèque

Une [bibliothèque d'ouvertures](#) est étendue en y important des parties.

Par ex. si vous tirez par [Drag & Drop](#) des parties d'une base de parties sur l'[icône de base](#) d'une bibliothèque d'ouvertures, vous ouvrez le masque de saisie *Importer des parties*.



#### **Parties**

Nombre de parties à copier.

#### **Longueur**

Déterminant pour la taille de l'arbre résultant est la longueur des variantes qui sont reprises par l'arbre. Il est inutile de sauvegarder des finales complètes dans un arbre d'ouvertures, c'est pourquoi il est possible de limiter la longueur. Chaque nouvelle position nécessite 70 octets sur votre disque.

Il existe deux possibilités de limiter la longueur des variantes:

1. *Longueur absolue*: Chaque variante est intégrée jusqu'à  $n$  coups dans l'arbre.

L'inconvénient est que la théorie des ouvertures des différents système peut être très variable en profondeur.

2. *Longueur relative*: La longueur des variantes à importer est compter à partir de la dernière [classification ECO](#) connue. On obtient ainsi de longues variantes dans les systèmes théoriques principaux ( position de classification tard dans la partie) et des variantes plus courtes pour des déviations précoces.

### **Inclure des variantes**

Importe des variantes commentées dans la bibliothèque d'ouvertures.

## **3.11 Let's check**

### **3.11.1 Description Let's check**

"Let's check" est une toute nouvelle fonction d'analyse avec laquelle le programme va révolutionner et animer pendant des années le monde des échecs. Avec cette nouvelle fonction, tous les utilisateurs vont alimenter une gigantesque base de données des connaissances. Quelque soit la position que vous analysez, le programme envoie vos analyses à votre demande au serveur "Let's check". Les analyses les plus intéressantes au plan de vue échiquéen sont reprises dans la base des connaissances.

La nouvelle base des connaissances offre à l'utilisateur un accès rapide aux analyses et aux évaluations de forts programmes d'échecs, et permet également la comparaison aux analyses d'autres programmes. Lors des retransmissions en direct sur playchess.com, des centaines d'ordinateurs vont suivre les parties de niveau mondial et alimenter la base "Let's check" avec des analyses approfondies. Pour des analyses sérieuses d'ouvertures, "Let's check" deviendra un outil autant génial qu'indispensable.

Appropriiez-vous des positions. Que vous soyez débutant, joueur de club ou Grand-Maître: grâce à "Let's check" chaque joueur d'échecs contribue à l'élaboration de la base des connaissances.

Particulièrement excitant: Qui analyse une position inconnue, s'approprie la position et associe son propre nom à ses analyses.

Qui s'approprie le plus de positions? A l'aide d'analyses plus approfondies vous pouvez gagner des positions supplémentaires d'autres joueurs et vous inscrire dans la liste d'honneur de "Let's check". (Comme programme d'analyse tous les modules d'échecs sont autorisés, mono comme multiprocesseur).



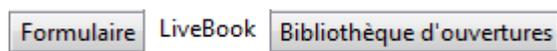
Avec "Let's check" la théorie actuelle des ouvertures, y compris les évaluations par de forts modules d'échecs, est à la disposition de chaque joueur. Fritz vous livre la totalité de la théorie des ouvertures sous forme d'arbre statistique. Le "LiveBook" indique pour chaque position, non seulement les statistiques complètes basées sur la base en ligne de ChessBase actualisée hebdomadairement (actuellement plus de 5 millions de parties), mais également combien de fois une suite donnée a déjà été interrogée sur la base "Let's check".

### 3.11.2 LiveBook

Les données de "Let's check" peuvent être utilisées comme une bibliothèque d'ouvertures. Comme toutes les positions d'ouverture de la base en ligne y sont incluses, le LiveBook est la plus complète et la plus récente source des coups d'ouverture joués. On peut jouer contre lui ou simplement feuilleter les variantes. Le LiveBook est vivant car il évolue de seconde en seconde. Toute position analysée avec "Let's check" est incluse de suite dans le LiveBook avec l'évaluation!

#### Démarrer LiveBook

Clic sur l'onglet "**LiveBook**" dans la fenêtre de notation.



**Remarque:** lors d'une connexion existante tous les coups saisis sont enregistrés, pour une préparation privée cliquez sur "Déconnecter". Les données sont échangées avec le

LiveBook uniquement si la diode de connexion est allumée.



Les informations sur la position sont affichées dans les colonnes.

Coup: indique les coups possibles dans la position.

[ % ]: la probabilité en pourcentage. Cette information est basée sur le nombre de parties dans le LiveBook.

**Évaluation:** évaluation moyenne de la position par des modules d'échecs.

**Parties:** nombre de parties.

**Résultat:** performance obtenue avec le coup choisi.

**Elo-AV:** moyenne Elo des parties choisies.

**Date:** dernière analyse dans le LiveBook.

**Visites:** nombre d'accès au coup ou à la position affichée.

Par ex. si une partie actuelle de pointe est jouée sur le serveur et si quelques observateurs accèdent à Let's check, celle-ci sera complètement disponible dans le LiveBook avec les évaluations des modules en profondeur relative.

Chacun peut saisir des coups à tout moment dans le LiveBook, peu importe qu'ils soient sensés ou non. Comme un cerveau humain le LiveBook oublie, après un certain temps, des informations sans importance, c'est-à-dire celles qui ne sont pas rafraîchies.

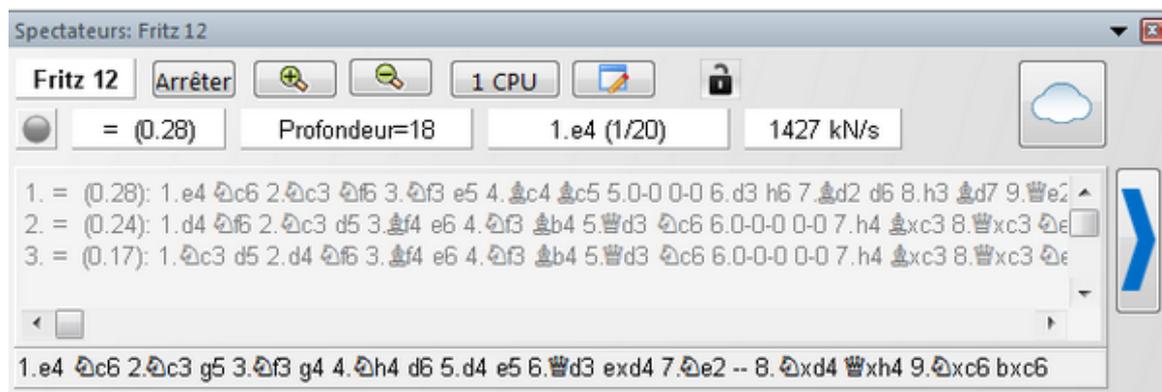
Des informations supplémentaires sont disponibles dans la fenêtre du module avec la fonction Let's check active.

### Échiquiers d'information dans le LiveBook

Dans le LiveBook, il y a deux échiquiers supplémentaires. L'échiquier en haut à gauche affiche la position avec le plus d'accès actuellement. L'échiquier à droite ou en bas montre le tchat en cours. Par ex. s'il est indiqué "*LeFou a gagné une variante*", la position correspondante est affichée. On peut aussi cliquer sur une ligne de tchat pour faire afficher la position correspondante. Clic sur l'échiquier autorise la copie de la position.

### 3.11.3 Démarrer Let's check

Clic sur la flèche bleue dans la [fenêtre du module](#) démarre "Let's check".



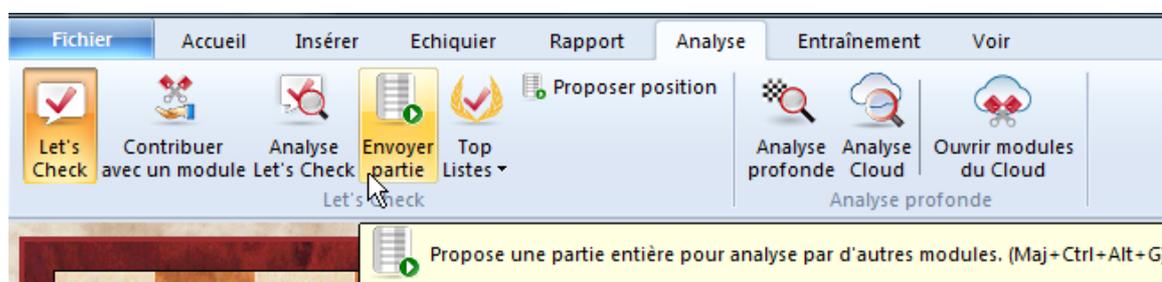
On peut aussi démarrer l'analyse dans la fenêtre d'échiquier sous *Analyse Let's check*.



### 3.11.4 Analyse de partie avec Let's check

Nous conseillons d'"envoyer la partie" car c'est ce qui est le plus rapide.

*Analyse - Envoyer partie*



Une analyse approfondie qui peut prendre, individuellement, plus d'une heure est

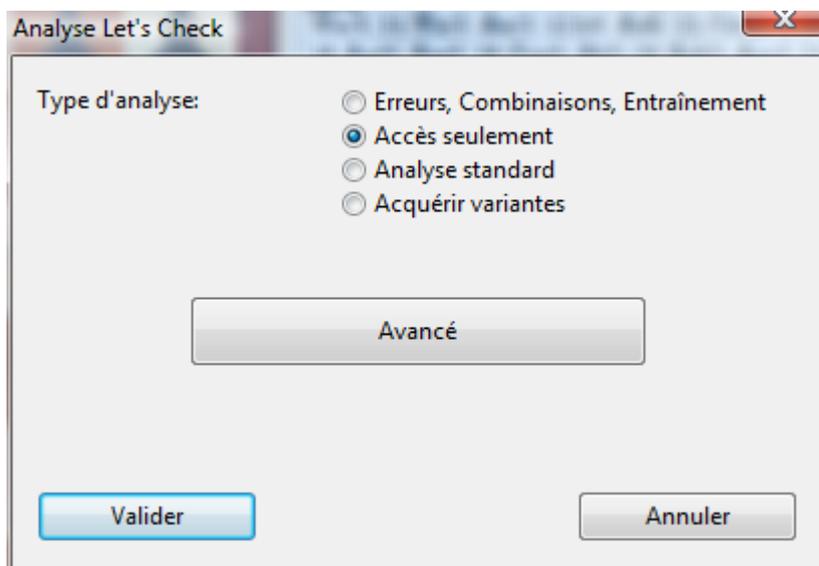
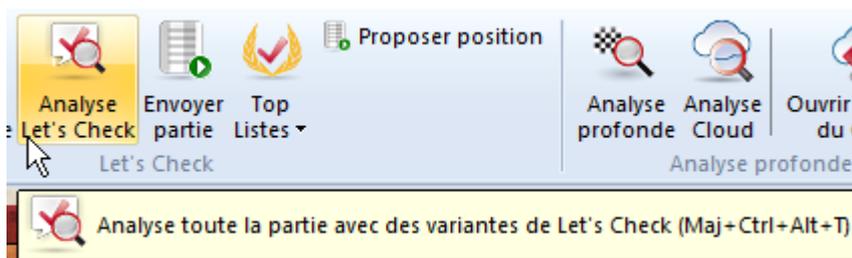
réalisée ainsi en quelques minutes.

La condition est que vous ayez déjà acquis quelques crédits d'analyse en contribuant avec votre module. Les crédits créent un équilibre entre donner et recevoir des performances d'analyse. Par position d'analyse "donnée" un crédit est acquis, l'envoi d'une partie complète coûte environ 1,3 crédits par position. La différence est utilisée par le serveur pour ses propres analyses.

Pour l'analyse il est relativement peu intéressant que les variantes et les évaluations proviennent de différents modules. Premièrement les programmes de pointe actuels sont tellement ressemblants sur beaucoup de points qu'il devient difficile d'obtenir une variante originale. De plus une confiance démesurée dans les évaluations de 1/100 de pions n'est pas forcément conseillée, les évaluations des modules sont subjectives car dévoyées dans des matchs incestueux entre machines. Dans des positions non tactiques elles ne devraient être considérées que comme un guide.

### Comment je peux obtenir les résultats des analyses d'une partie envoyée ?

Dans la fenêtre de tchat du [LiveBook](#) est indiqué combien de positions ont été examinées. Les premiers résultats d'analyse sont généralement disponibles après une petite minute. Dès qu'une analyse de partie est achevée cliquez sur la fonction *Analyse Let's check* dans l'onglet "Analyse" puis sur *Accès seulement*. Toutes les variantes calculées sont insérées dans la notation de la partie.



Cette façon de récupérer des variantes est aussi pratique à l'issue d'une partie en

direct. Beaucoup d'analyses des observateurs sont déjà disponibles dès la fin de la partie.

### 3.11.5 Que signifient les profondeurs en couleur dans la fenêtre Let's check ?

Let's Check connaît trois seuils pour la profondeur de calcul. Le seuil "vert" est le plus bas et est atteint sous un ordinateur moderne avec un module multiprocesseur en l'espace d'environ une minute. Les évaluations sous ce seuil sont ignorées lors des évaluations automatiques.

Le seuil "bleu" correspond à la profondeur de calcul nécessaire à la "découverte" d'une position. Le seuil "rouge" amène une indication "*Analyse profonde*" dans le tchat et peut durer plus d'une heure sur un ordinateur actuel à quatre processeurs.

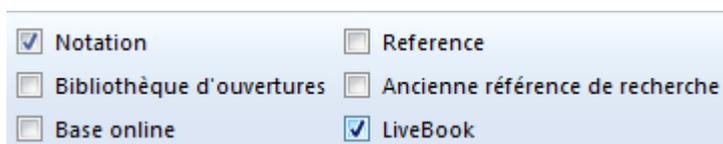
### 3.11.6 Pourquoi la barre de progression dans Let's check régresse-t-elle après avoir atteint 100% ?

La barre de progression renseigne sur le prochain "seuil de profondeur" à atteindre. Cela peut par ex. être la conquête d'une variante. Dès que cela est atteint, la barre de progression indique le temps pour la conquête de la prochaine variante.

Si rien est à conquérir, les seuils à atteindre sont la découverte d'une position et la mention "*Analyse profonde*" dans le tchat du [LiveBook](#).

### 3.11.7 Affichage simultané de la notation et du LiveBook

Cocher l'élément [LiveBook](#) dans l'onglet *Voir*.



Sur des écrans à haute résolution, cela est conseillé. Si vous travaillez principalement avec *Let's check* et le [LiveBook](#) il est de plus conseillé de fermer la fenêtre de la pendule pour gagner de la place. Dans la ligne d'état une pendule miniature est affichée qui devrait être suffisante par ex. lors de la diffusion d'une partie en direct.

### 3.11.8 Est-ce que mes analyses sont toujours transmises à Let's check ?

Non, un simple clic sur "*Déconnecter*" interrompt la liaison et aucune donnée n'est transmise ou reçue par Internet.



A condition que le programme a été activé avec une clé valide.

Si Let's check est activé des positions avec les analyses de module sont transmises, et on obtient les analyses existantes en réponse. Toutes les demandes de recherche aboutissent dans la base de données et sont comptées comme visites. Ultérieurement aucune donnée ni partie complète ne sont transmises.

Si des informations sont transmises, c'est que l'utilisateur a analysé cette position avec la fenêtre Let's check ouverte.

### 3.11.9 Statistiques serveur Let's check

Des informations statistiques en temps réel peuvent être consultées sur [ChessBase Let's check and LiveBook statistics](#).



#### Let's Check Statistics

30.10.2011, 15:25:08

Value	Since midnight	Yesterday (24h)	Total since Oct 21, 2011
Analysing Users total:	638	924	3481
Now Logged in:	248	---	---
Peak:	266	294	294
Book Requests:	221829	380252	2881194
MoveLists:	31847	46220	444529
New Positions:	193148	305752	2392574
Current Growth:	220 pos/min	212 pos/min (av)	---
Analysed Positions:	63248	86585	775896
Automatic Analysis Jobs:	19058	20676	205841
Deep Variation Wins:	311	416	6326
Discoveries:	230	659	6816
Comments:	7	11	115



Deepest Analysis



Hot Position

ChessBase News  
Playchess Server

### 3.11.10 Peut-on utiliser Let's check anonymement ?

On peut utiliser Let's check sans l'accès à playchess.com.

Mais on n'obtient aucune information sur les auteurs des analyses.

### 3.11.11 Combien coûte l'utilisation ?

L'utilisation est comprise dans l'achat du programme.

Se reporter à l'emballage du programme pour la durée de l'engagement.

### 3.11.12 A quel point la performance de mon ordinateur est-elle influencée ?

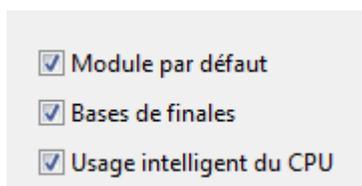
Le programme vérifie à intervalles réguliers des mesures de la performance de l'ordinateur. Les ordinateurs rapides sont avantagés.

Celui qui "fait don" de son module, peut analyser plus de positions en un temps donné et récolte plus rapidement des "crédits".

De plus des modules "Deep" sont largement avantagés. Analyser en mode multi-variantes prend du temps. Celui qui est inscrit avec son compte playchess.com reçoit à titre d'information son index de vitesse dans le tchat du [LiveBook](#).

Dans le LiveBook les variantes sont affichées avec leur évaluation. Let's check analyse la position en cours. Des suites ne doivent pas être forcément présentes si personne ne les a regarder.

**Exemple:** La position de départ montre 1.e4 e5 SC3 +0,15, LiveBook affiche après 1. e4 +0,12. Ceci est correct, d'autant que cela peut provenir d'un autre module. C'est voulu ainsi pour que l'ordinateur puisse être utilisé pour d'autres usages. Certains modules (par ex. Rybka) bloque pratiquement tout autre utilisation. On peut modifier éviter ce nouveau comportement dans le dialogue de configuration du module - *Avancé* - *Usage intelligent du CPU*.



### 3.11.13 Quels modules peuvent être utilisés ?

Tout [module](#) qui fonctionne sous l'interface du programme est utilisable pour Let's check

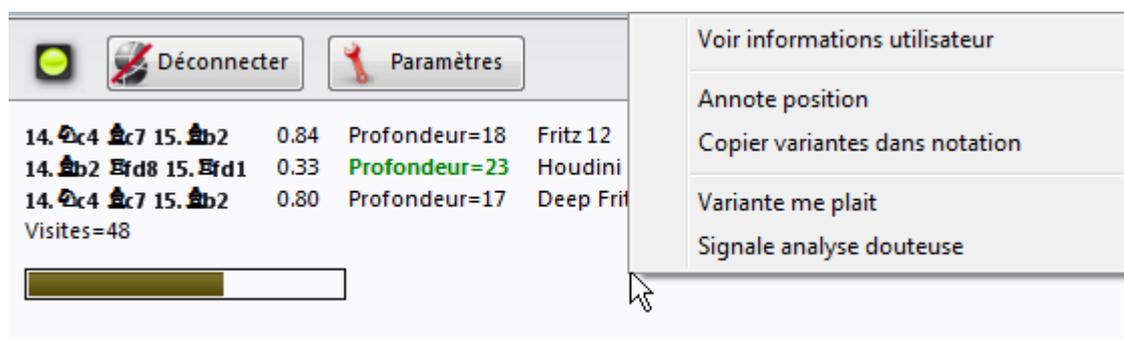
### 3.11.14 Manipulation des évaluations / commentaires ?

Comme Let's Check est ouvert à tous les modules, il est possible que d'anciens, de mauvais ou des modules manipulés soient utilisés. Il peut y avoir des problèmes comme toujours lorsqu'on a accès sous une forme ou une autre dans une communauté sur le Net.

Comme la performance matérielle et la durée de calcul interviennent dans le rang des variantes, il sera très difficile et ennuyeux de manipuler une variante même si le module annonce, optimiste, les plus profondes variantes principales. Dans la fenêtre Let's check est indiqué également combien de fois une variante a été approuvée par d'autres utilisateurs. Le système est autonettoyant, des variantes non confirmées vont être mises au rebut avec le temps et, de même, les résultats dépassés de vieux modules disparaîtront avec le temps.

### 3.11.15 Menu contextuel dans Let's check

Un clic droit dans la fenêtre Let's check démarre un menu contextuel avec des fonctions supplémentaires.



**Voir information utilisateur:** Par cet élément on peut faire afficher des informations sur l'utilisateur dont les analyses ont été enregistrées dans le LiveBook. Il faut bien sûr qu'il y ait un nom d'utilisateur de playchess.com. Dans le dialogue il existe un paragraphe Statistiques.

Statistiques:	
Points:	3.61
Variantes:	60
Commentaires approuvés:	0
Variantes approuvées:	0

On peut y voir le nombre de points acquis, le nombre de variantes gagnées et les appréciations. La répartition des points dépend de l'évaluation des positions examinées. Dans le dialogue est affichée le total des points. La valeur pour les variantes indique la position dans la liste de rang des variantes. Cette valeur peut se modifier à tout moment quand un autre utilisateur enregistre cette variante avec une analyse plus profonde. De plus le dialogue donne le nombre d'appréciations des commentaires et des variantes.

**Annote position:** Avec cette commande on peut reprendre les analyses de position d'autres utilisateurs dans la notation de la partie. Cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre Let's check et choisissez Annote position. Ceci copie jusqu'à une profondeur de quatre toutes les analyses Let's check pour la position en cours. Seules les variantes avec une profondeur "verte" sont utilisées

Notation	Référence	Grille	Entraînement	Formulaire	LiveBook	Bibliothèque d'ouvertures
Wells,Peter K 2492 - Chipanga,Takaedza 1-0 E04 BCF-ch rapidplay 25th (11) 20.11.2011						
1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♘f3 ♘f6 4.g3 dxc4 5. ♗g2 c5 6.0-0 ♗e7 7. ♖a4+ ♗d7 8. ♖xc4 ♘c6 9.dxc5 ♖a5 10.a3 ♖xc5 11. ♖xc5 ♗xc5 12.b4 ♗d6 13. ♘bd2 0-0 ♗= 14. ♗b2 [ 14. ♘c4 ♗c7 15. ♗b2 0.87/20 Fritz 12 ] ♗= 14...a6						

**Copier variantes dans notation:** Toutes les variantes sont copiées dans la notation (non seulement celle sélectionnée).

14. ♘c4 ♗c7 15. ♗b2	0.87	Profondeur=20	Fritz 12	LeFou	07.12.2012	0	 (Ma Variat (Points=0.
14. ♗b2 ♖fd8 15. ♖fd1	0.33	Profondeur=23	Houdini 1.5 x64	open64	31.12.2011	0	
14. ♘c4 ♗c7 15. ♗b2	0.80	Profondeur=17	Deep Fritz 13		04.09.2012	0	
Visites=48							
<input type="text" value="Principal = 14. ♘c4 0.87/20"/>							

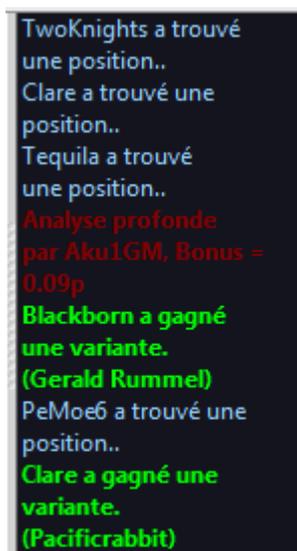
La notation après la copie.

Wells,Peter K 2492 - Chipanga,Takaedza 1-0 E04 BCF-ch rapidplay 25th (11) 20.11.2011						
1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♘f3 ♘f6 4.g3 dxc4 5. ♗g2 c5 6.0-0 ♗e7 7. ♖a4+ ♗d7 8. ♖xc4 ♘c6 9.dxc5 ♖a5 10.a3 ♖xc5 11. ♖xc5 ♗xc5 12.b4 ♗d6 13. ♘bd2 0-0 ♗= 14. ♗b2 [ 14. ♘c4 ♗c7 15. ♗b2 0.87/20 Fritz 12/LeFou ] [ 14. ♗b2 ♖fd8 15. ♖fd1 0.33/23 Houdini 1.5 x64/open64 ] [ 14. ♘c4 ♗c7 15. ♗b2 0.80/17 Deep Fritz 13 ] ♗= 14...a6						

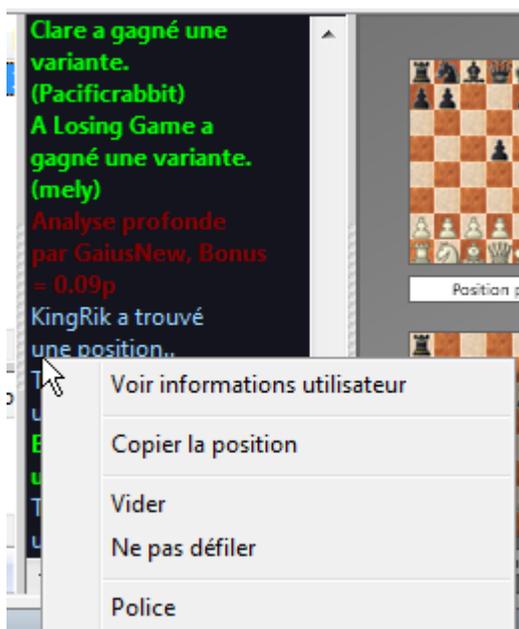
**Variante me plaît / Signale analyse douteuse:** On peut envoyer une estimation sur la variante affichée au serveur. Ceci est indiqué dans la fenêtre de tchat du LiveBook.

### 3.11.16 Informations dans la fenêtre de Chat

L'utilisateur obtient des informations importantes du serveur dans la fenêtre de tchat du [LiveBook](#).



Il y a aussi un menu contextuel dans la fenêtre de tchat.



**Voir information utilisateur** : On obtient ainsi les informations détaillées sur l'utilisateur dont les analyses ont été enregistrées dans le [LiveBook](#).



Prénom: F. L.  
 Nom: Wilson  
 Membre depuis: 6/5/2004  
 Niveau: 

Notes personnelles:



United States

Ville la plus proche:  
(Sans)

Statistiques:

Points:	4693.73
Variantes:	160515
Commentaires approuvés:	0
Variantes approuvées:	20

On peut y voir le nombre de points acquis, le nombre de variantes gagnées et les appréciations. La répartition des points dépend de l'évaluation des positions examinées. Dans le dialogue est affichée le total des points. La valeur pour les variantes indique la position dans la liste de rang des variantes. Cette valeur peut se modifier à tout moment quand un autre utilisateur enregistre cette variante avec une analyse plus profonde. De plus le dialogue donne le nombre d'appréciations des commentaires et des variantes.

**Vider** : vide le contenu de la fenêtre.

**Ne pas défiler** : empêche le défilement dans la fenêtre.

**Police** : permet de modifier la police de caractères de l'affichage.

## Informations importantes dans la fenêtre de tchat

### **Alerte: Warning N variations = 3**

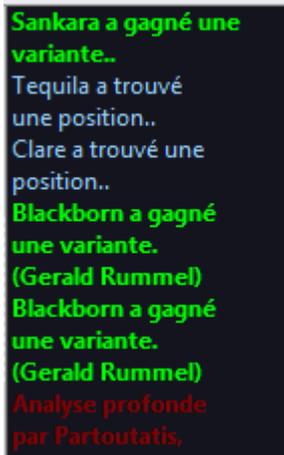
Cette alerte apparaît lorsque l'utilisateur fait tourner son module en mode multi-variante. Ainsi il est produit une profondeur de recherche moindre et la valeur est moindre pour Let's check qui profite de grandes profondeurs de recherche.

### **Information pour des variantes gagnées**

Les variantes peuvent être découvertes ou conquises (gagnées). Dans la fenêtre de tchat on trouve fréquemment la remarque qu'une variante a été gagnée. Quelle est la signification du nom de joueur entre parenthèses ?

Dans l'exemple ci-dessous l'utilisateur *Blackborn* a gagné une variante, plus loin entre

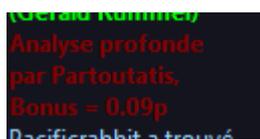
parenthèses (*Gerald Rummel*).



```
Sankara a gagné une variante..
Tequila a trouvé une position..
Clare a trouvé une position..
Blackborn a gagné une variante.
(Gerald Rummel)
Blackborn a gagné une variante.
(Gerald Rummel)
Analyse profonde par Partoutatis,
```

Ce signifie que *Blackborn* a envoyé une analyse plus profonde sur le serveur et qu'il a repris cette variante à l'utilisateur *Gerald Rummel*.

### Information Analyse profonde



```
(Gerald Rummel)
Analyse profonde par Partoutatis,
Bonus = 0.09p
Dacificabbt a trouvé
```

"Analyse profonde" va un pas plus loin que la découverte et indique un analyse particulièrement profonde d'un utilisateur. Celui-ci obtient le bonus indiqué pour la liste de rang.

### 3.11.17 Commentaires dans LiveBook

Les évaluations dans [Let's check](#) proviennent uniquement de programmes d'échecs. Mais chacun peut inclure un commentaire texte pour chaque position du LiveBook de 140 signes maximum en n'importe quelle langue.

Notation - Bibliothèque d'ouvertures

Notation Formulaire LiveBook Bibliothèque d'ouvertures

Déconnecter Paramètres

Coup	Parties	Résultat	Elo-Av	Date	Evaluation	Visites
2. e4	233242	53%	2427	2011-Okt-..	=	269820
2. c3	21022	51%	2399	2011-Okt-..	=	22334
2. e3	20429	50%	2402	2011-Okt-..	=	22175
2. d3	1896	52%	2414	2011-Okt-..	=	2055
2. f4	1570	48%	2385	2011-Okt-..	=	1959
2. b3	1461	49%	2395	2011-Okt-..	=	1596
2. d4	1366	42%	2342	2011-Okt-..	=	1815
2. e2	1328	54%	2429	2011-Okt-..	=	1447
2. f2	1169	46%	2282	2011-Sep-..	=	1125

Texte	Auteur	Convient	Ne convi...	Date
The Sicilian Defense, Black's most popular reply to 1.e4	Bertman	7	1	21/09/..
Sicilian Defence, best way if u want to win with black.	Fabian Kröger	2	0	12/10/..
Sizilianisch.	Supermichi	1	1	19/09/..

Ecrire Editer Effacer Ca me convient Ne me convient pas Reporter



D'autres utilisateurs évaluent ces commentaires avec "Ca me convient" ou "Ne me convient pas". Les commentateurs qui reçoivent le plus de compliments obtiennent plus de poids et leurs textes se retrouvent en haut de liste.

Ecrire Effacer Ca me convient Ne me convient pas Reporter

Seuls des textes se rapportant directement à la position et qui respectent les droits des autres auteurs sont acceptés. Celui qui n'accepte pas ces règles est exclu sans préavis.

**Mode opératoire:** Dans la fenêtre LiveBook le bandeau commentaire se trouve en bas ou à droite selon la taille de la fenêtre. Clic sur "Ecrire" ouvre le masque de saisie, clic sur un drapeau détermine la langue.

N'écrivez que des remarques se rapportant à la position en cours.  
Veuillez respecter les droits des autres auteurs.

Saisissez votre commentaire ici



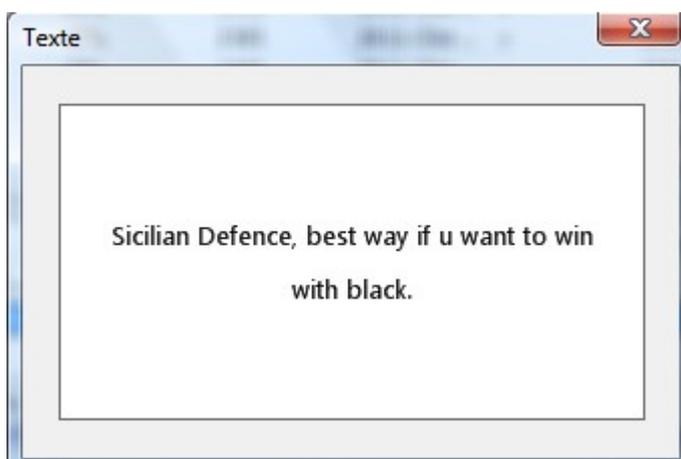
Valider Aide Annuler

Un commentaire peut être effacé ou modifié jusqu'à ce que quelqu'un ait ajouté une évaluation.

**Conseil:** Clic sur un commentaire l'affiche pour une meilleure vision dans une fenêtre popup.

Texte	Auteur
The Sicilian Defense, Black's most popular reply to 1.e4	Bertman
Sicilian Defence, best way if u want to win with black.	Fabian Kr
Sizilianisch.	Supermic

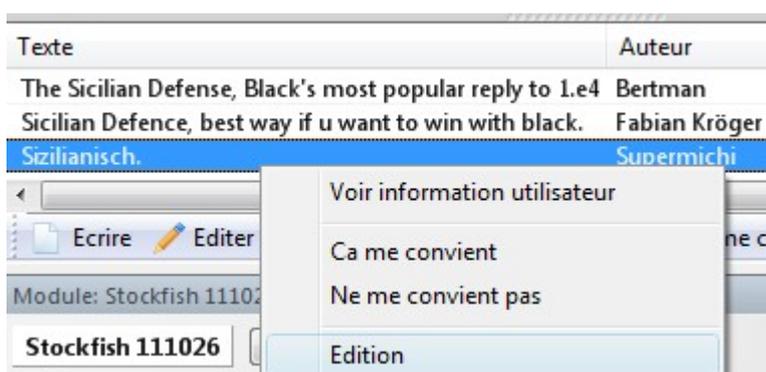
Si vous double cliquez sur le commentaire:



est affiché dans une fenêtre distincte.

## Éditer un commentaire

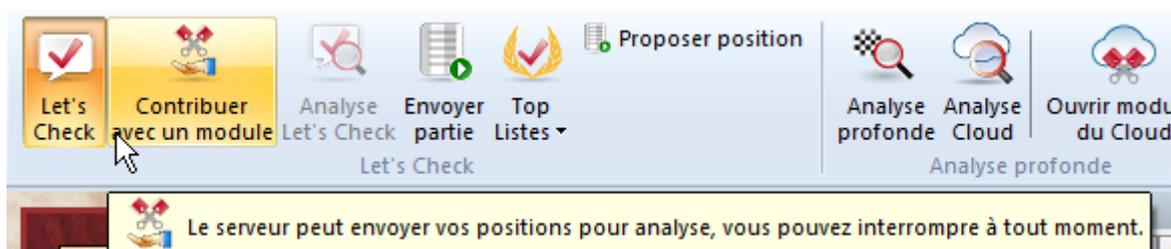
On peut changer son propre commentaire, non encore évalué, dans le LiveBook avec le menu contextuel "Édition".



### 3.11.18 Contribuer avec un module

Celui qui veut monter rapidement dans la liste de rang de [Let's check](#), peut "faire don" provisoirement de son module à la communauté. Le système réfléchit ainsi, indépendamment, comme un immense cerveau mondial sur les positions qui semblent intéressantes pour les humains, ou qui risquent de le devenir sous peu. Si on est inscrit auprès du serveur dans Let's check, les positions peuvent être conquises, ou même découvertes nominativement.

*Fenêtre d'échiquier - Analyse - Contribuer avec un module.*

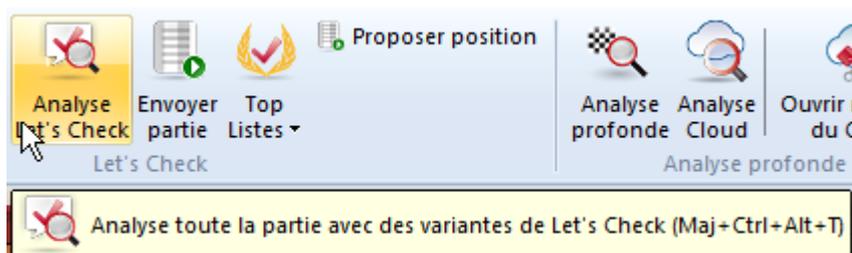


Après le démarrage de cette fonction le module "donné" par l'utilisateur est utilisé pour l'analyse des positions choisies par le serveur. Le serveur choisit ces positions d'après divers critères comme par ex. l'actualité. Avec "Contribuer avec un module" vous contribuez au développement et au contenu analytique de la bibliothèque en ligne pour les autres utilisateurs.

Il est possible de mettre fin à la fonction à tout moment. En fermant la fenêtre d'affichage, en démarrant une nouvelle partie ou par un nouveau clic sur le bouton "Contribuer avec un module".

### 3.11.19 Analyse de partie avec Let's check

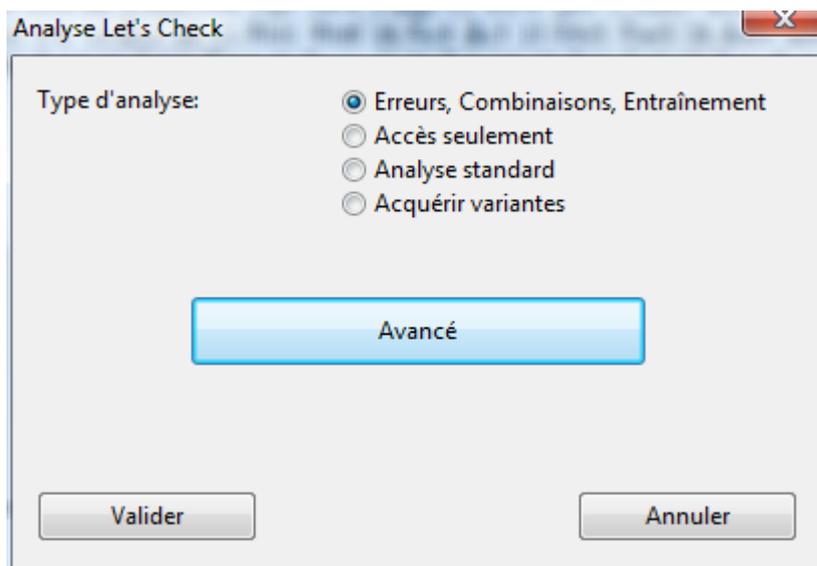
*Fenêtre d'échiquier - Analyse - Let's Check*



Let's check peut contribuer à analyser rapidement une partie avec des variantes calculées par un module.

Si toutes les positions sont connues, l'analyse ne prend que quelques secondes. Les erreurs sont commentées avec un point d'interrogation, les bons coups avec un point d'exclamation.

Il existe quatre modes d'analyse complète:



**Erreurs, Combinaisons, Entraînement** : Avec cette analyse, ne durant que quelques secondes par partie, de possibles erreurs et combinaisons sont pourvus de courtes remarques dans le style d'un commentateur humain. Seules de grosses erreurs donnent lieu à des commentaires. Si des motifs tactiques sont trouvés des [questions d'entraînement](#) sont automatiquement produites.

**Accès seulement** : ne recherche que les variantes connues et ne fait aucun calcul.

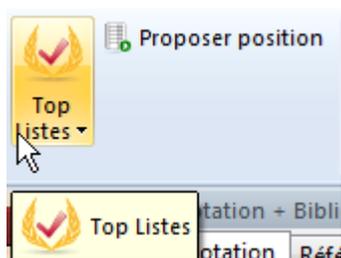
**Analyse standard** : continue l'analyse jusqu'à ce que la profondeur minimale soit atteinte qui mène à l'inscription de son propre nom. Si une profondeur minimale de la variante est déjà connue, il n'est pas besoin de procéder à des calculs.

**Acquérir variantes** : calcule jusqu'à ce qu'une variante au moins soit conquise.

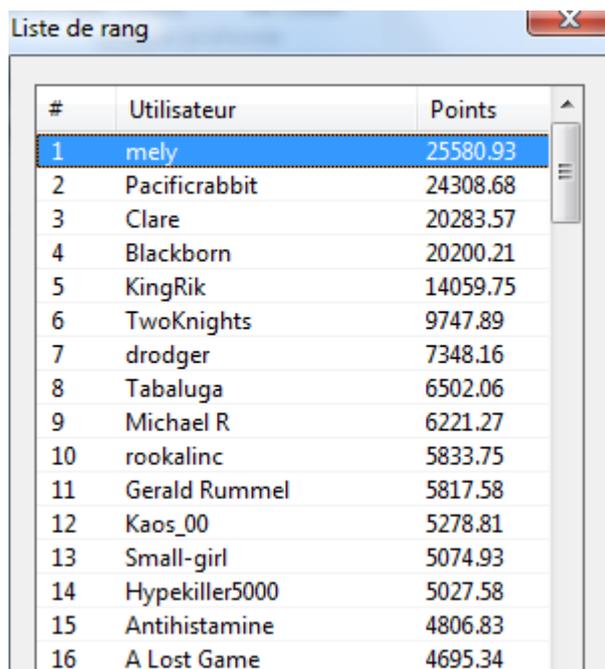
Avec "**Temps minimal (s)**" et "**Temps maximal (s)**" on peut limiter le temps de calcul par coup.

### 3.11.20 Liste de rang Let's check

Le programme affiche deux *listes de rang* pour l'utilisation de l'analyse en ligne.



### Liste de rang Let's check



#	Utilisateur	Points
1	mely	25580.93
2	Pacificrabbitt	24308.68
3	Clare	20283.57
4	Blackborn	20200.21
5	KingRik	14059.75
6	TwoKnights	9747.89
7	drodger	7348.16
8	Tabaluga	6502.06
9	Michael R	6221.27
10	rookalinc	5833.75
11	Gerald Rummel	5817.58
12	Kaos_00	5278.81
13	Small-girl	5074.93
14	Hypekiller5000	5027.58
15	Antihistamine	4806.83
16	A Lost Game	4695.34

Le classement est basé sur la fréquence des analyses de modules et sur leur profondeur d'analyse.

**Aime commentaires (net)** affiche une liste de commentaires évalués de l'utilisateur.

### 3.11.21 Index de vitesse

L'*index de vitesse* est une valeur relative. Il est basé sur la vitesse de calcul d'un de nos ordinateurs de développement.

```
Connecté au serveur.
904 online.
Bienvenue, LeFou!
Tequila a trouvé une position..
Index de vitesse=40
```

Pour l'utilisateur la valeur est intéressante car elle donne une indication sur la durée pour laquelle une variante est complètement calculée. Plus la valeur est petite, plus long sera le temps pour que, par ex. la variante devienne verte.

## 3.12 Encyclopédie des joueurs

### 3.12.1 Encyclopédie des Joueurs

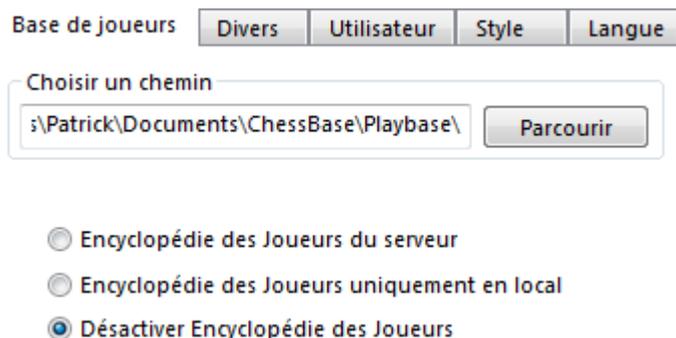
Sur le DVD de ChessBase est incluse une Encyclopédie des Joueurs avec 11.000 images. Vous pouvez l'utiliser à partir du CD ou mieux, les copier sur le disque dur, si vous possédez 600Mo de libre.

## Encyclopédie des Joueurs en ligne

Vous pouvez mettre à jour automatiquement l'Encyclopédie des Joueurs. Nous publions régulièrement une version actualisée de l'Encyclopédie des Joueurs avec de nouveaux joueurs et la mise à jour des ratings Elo. Le programme accède, selon les paramètres, automatiquement à l'Encyclopédie récente sur le serveur et actualise l'Encyclopédie des Joueurs installée localement.

Ces paramètres peuvent être fixés dans le dialogue des options du programme.

Menu Fichier Options Base des Joueurs:



### Désactiver Encyclopédie des Joueurs

Ce paramètre est conseillé pour des ordinateurs peu rapides avec peu de place sur le disque dur.

### Encyclopédie des Joueurs uniquement en local

Vous devriez utiliser cette option si le programme tourne sur un ordinateur sans liaison ou avec une liaison Internet lente.

*Encyclopédie des Joueurs du serveur* = L'Encyclopédie accède aux données du serveur et actualise au fur et à mesure l'Encyclopédie existante.

*Choisir un chemin* = Indique le dossier de l'Encyclopédie des Joueurs locale. Le chemin peut être vide, une nouvelle Encyclopédie est créée qui se met à jour à la longue depuis le serveur.

Remarque: Si vous démarrez avec une Encyclopédie des Joueurs vide, ne sont affichées, dans la fenêtre principale, que la partie des données déjà reçues du serveur (le "cache"). En cas de doute utilisez l'Encyclopédie des joueurs installée, elle s'améliorera automatiquement avec les données du serveur.

---

## Recherche dans l'Encyclopédie des Joueurs

Recherche directe par joueur, classement Elo, etc.

## Photos dans la fenêtre d'échiquier

Dans la fenêtre d'échiquier apparaissent les photos des joueurs, leur nom complet ainsi que l'âge au moment de la partie et le drapeau du pays pour lequel il joue

actuellement. Clic sur la photo dans la fenêtre d'échiquier ouvre la [fiche d'identité](#) du joueur.

### Photos dans le [Dossier du joueur](#)

### Informations complémentaires dans le [répertoire des joueurs](#)

Choisissez dans le répertoire des joueurs Menu -> Voir -> Activer l'encyclopédie des joueurs.

### Aide à l'écriture dans le [masque de sauvegarde](#)

Dans le masque de sauvegarde, derrière le nom du joueur, il y a un bouton "?". Il ouvre une liste des joueurs de l'encyclopédie qui correspondent au nom saisi. Conseil: Saisir les quatre premières lettres, appuyer deux fois sur la touche *Tab* et avec la barre d'espace activer le bouton "?" et choisir la bonne orthographe.

### Aide à l'écriture dans le [répertoire des joueurs](#)

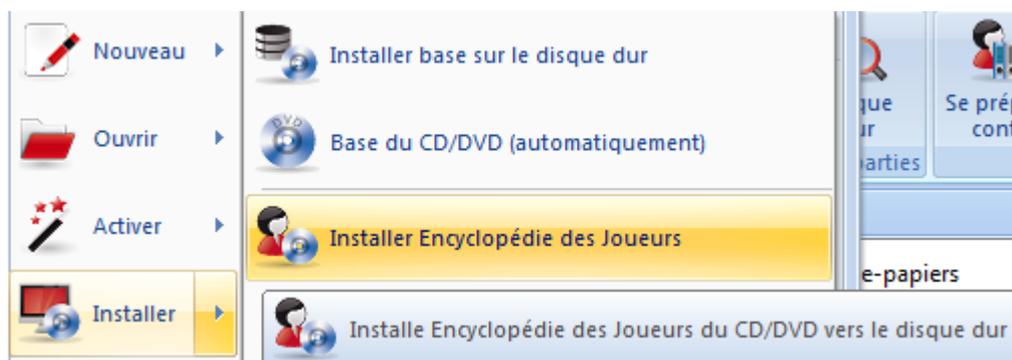
Lors de l'édition du nom de joueurs dans le répertoire des joueurs, un accès direct à l'encyclopédie des joueurs est proposé par le bouton "?". Pratique l'uniformisation de l'orthographe.

### Ouvre l'Encyclopédie des Joueurs

Insérez le DVD du programme. Dans la fenêtre des bases: Menu *Fichier* -> Ouvrir -> *Encyclopédie des Joueurs*.

### Copier l'Encyclopédie des Joueurs sur le disque dur

Ouvrir l'encyclopédie des joueurs du DVD (voir plus haut). Dans la fenêtre des bases: Menu *Fichier* -> *Installer* -> *Encyclopédie des joueurs*. Saisir le chemin de la cible. Cela prend plusieurs minutes pour copier les 11.000 fichiers.



### 3.12.2 Recherche dans l'Encyclopédie des Joueurs

Fenêtre d'échiquier - clic Trouver joueur



Recherchez par joueur ou établissez des listes de rang avec divers critères:

Trouver joueur

Nom:

Nation:   Age:  -

Titre  Talent  Vivant

Homme  
 Femme  
 Photo

P 1.	Karpov, Anatoly	RUS	2682	WCH, GM
2.	Karpov, Alexander	UZB	2356	IM
3.	Karpov, Vadim	RUS	2351	
4.	Karpov, Igor	RUS	2291	FM
5.	Karpov, Viktor	RUS	2233	
6.	Karpovich, Andrey	UKR	2170	
7.	Karpov, Andrey Ivan	RUS	2159	
8.	Karpov, Alexey	UKR	2120	
9.	Karpov, Petr	RUS	2087	
10.	Karpova, Luba	RUS	1826	
P 11.	Karpova, Svetlana	UKR		
12.	Karpov, Victor	RUS		
13.	Karpov, Anatoly2	UKR		

#### Recherche pour un seul joueur

Saisissez le nom du joueur (ou les premières lettres du nom) dans le champ *Nom*. Ainsi toutes les autres options sont désactivées.

#### Liste de tous les joueurs d'un pays

Activez *Nation* et choisissez l'abréviation du pays.

#### Liste de tous les joueurs masculins de moins de 14 ans

Désactivez *Femme*, activez *Âge*, saisissez *0-14*.

**Liste de tous les porteurs d'un titre FIDE en vie de plus de 70 ans avec photo**

Activez *Photo*, *Titre*, *en vie* et *Âge*, saisissez *70-200*.

**Trouve tous les joueurs qui se sont nettement améliorés dans les quatre derniers classements Elo**

Activez *Talent*.

Vous pouvez combiner tous les critères avec les noms des joueurs: D'abord saisir le nom du joueur, puis activer les autres critères de recherche et appuyer sur le bouton *Recherche*.

Choisissez un joueur puis cliquez sur le bouton *Elo*, pour afficher le profil Elo du joueur sélectionné. Cliquez sur *Détails* pour obtenir des données biographiques et éventuellement les photos disponibles. Cliquez sur *Dossier* pour obtenir un [dossier de joueur](#).

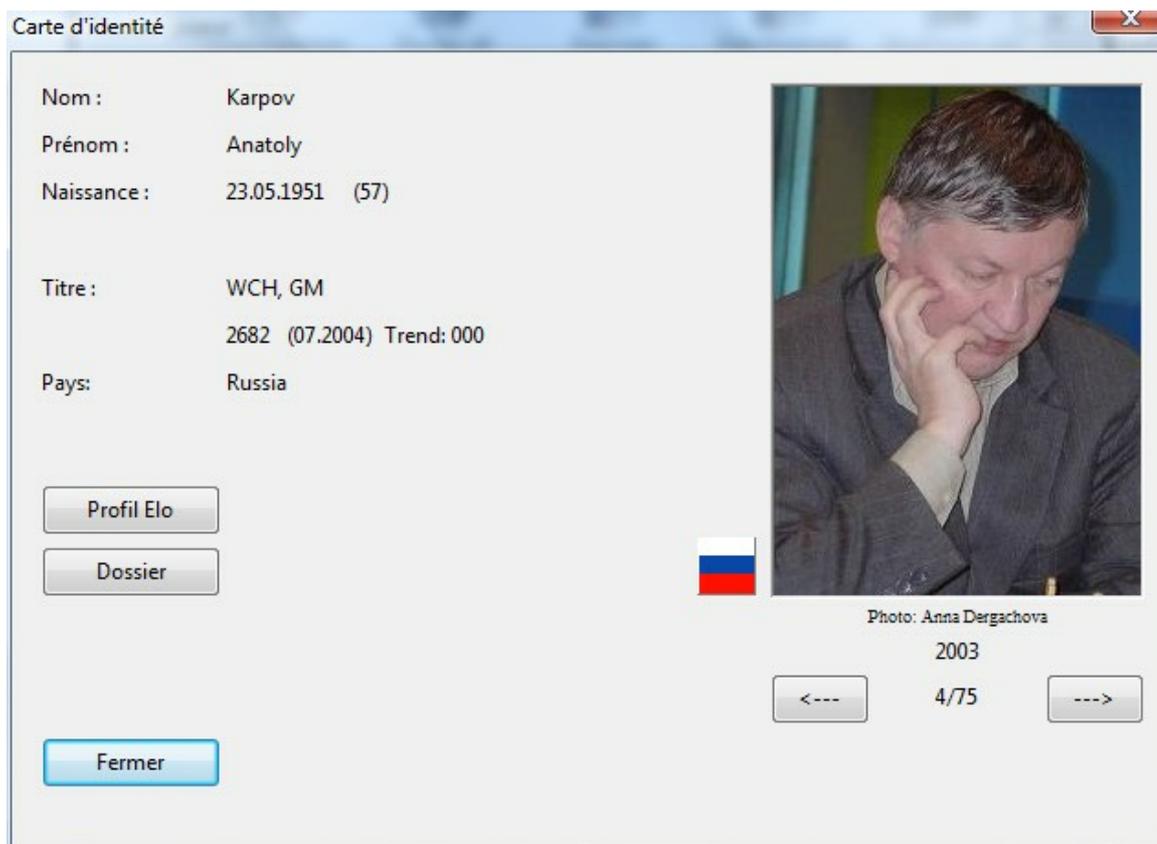
### 3.12.3 Rating dans l'Encyclopédie des Joueurs

Quand on veut éditer la fiche d'un joueur par F2 dans l'Encyclopédie, le rating ne peut pas être modifié.

Ceci n'est possible que lorsqu'on édite un joueur par la sélection de partie. La raison est simple : un rating est toujours enregistré avec une partie. Si l'on voulait éditer un joueur globalement, on devrait modifier toutes ses parties. Ceci n'est pas souhaité.

### 3.12.4 Carte d'identité

Dans la "Carte d'identité" d'un joueur vous trouverez toutes ses données que contient l'Encyclopédie des Joueurs:



Carte d'identité

Nom : Karpov  
Prénom : Anatoly  
Naissance : 23.05.1951 (57)

Titre : WCH, GM  
2682 (07.2004) Trend: 000

Pays: Russia

Profil Elo  
Dossier

Photo: Anna Dergachova  
2003  
4/75

Fermer

Nom, date de naissance, âge actuel, niveau Elo, nationalité et tendance Elo.  
Si un joueur possède un niveau Elo, le bouton *Profil Elo* indique sa progression dans le temps. Le bouton *Dossier* établit un [dossier de joueur](#) à partir des parties de la base de référence.

Astuce: Dans l'[index des joueurs](#) on peut accéder à la carte d'identité directement par la barre d'icônes sous la liste des joueurs.

### 3.12.5 Liste dans Encyclopédie des Joueurs

Le contenu de l'[Encyclopédie des Joueurs](#) peut être affichée en tant que liste dans ChessBase.



Dans la [fenêtre des bases](#) on démarre l'affichage en liste par le ruban *Ouvrir base des Joueurs*.

#	Nom	Prénom	Elo	ELO #	de	à	Titre	m/f	Pays	Pays ...	Ph...	Né	Décédé
76662	Karpab	T											
76663	Karpchuk	E											
76664	Karpenko	Alexander	2162	12	07.1999	04.2004						1953	
76665	Karpenko	Vladimir	2180	18	07.1995	07.2004							
76666	Karpenber	X										1950	
76667	Karper	G										1930	
76668	Karpeshov	Dmitry	2166	3	07.2003	04.2004						1987	
76669	Karpeshov	Oleg	2441	32	01.1984	04.2004	IM					1954	
76670	Karpeta	Robert	1961	5	07.2003	07.2004						1970	
76671	Karpjak	Yury	2056	15	01.1998	07.2004							
76672	Karpik	Steve											
76673	Karpik	Tadeusz	2305	37	01.1984	07.2004						1960	
76674	Karpilovskiy	Oleg	2252	6	07.2002	04.2004						1970	
76675	Karpinski	Andrzej	1957	3	01.2004	07.2004						1954	
76676	Karpinski	Louis Cha.										1878	1956
76677	Karpman	B											
76678	Karpman	Vadim	2389	36	01.1988	07.2004	IM					1965	
76679	Karpov	Alexander	2356	30	07.1990	07.2004	IM					1959	
76680	Karpov	Alexey	2120	16	07.1997	07.2004						1978	
76681	Karpov	Andoly	2582	50	01.1976	07.2004	WC					1951	
76682	Karpov	Andoly2											
76683	Karpov	Andrey N.	2159	4	07.2003	04.2004						1966	
76684	Karpov	Igor	2291	13	01.1999	04.2004	FM						
76685	Karpov	Petr	2087	2	01.2004	04.2004						1990	
76686	Karpov	Vadim	2351	9	01.2001	04.2004							
76687	Karpov	Victor											
76688	Karpov	Viktor	2233	11	01.2000	04.2004						1963	
76689	Karpova	Luba	1826	5	07.2003	07.2004	w					1992	
76690	Karpova	Svetlana					w					1983	
76691	Karpovich	Andrey	2170	7	07.2002	07.2004						1985	
76692	Karpinen	Matti											
76693	Karpinen	Mikael											
76694	Karpinen	Raimo											
76695	Karpuchin	Sergej											
76696	Karpurin	Kirsi	2254	10	01.2001	07.2004							

L'affichage offre les mêmes possibilités que par ex. l'[index des joueurs](#) ou des [tournois](#).

Si l'on saisit les initiales des joueurs dans la ligne de recherche, les éléments correspondants sont affichés dans la liste.

Avec le bouton **Filtre** on peut lancer une recherche dans l'Encyclopédie des Joueurs.

**Exemple:** Admettons que l'on veuille chercher tous les Grands Maîtres de Belgique. Dans le masque de recherche on indique les données suivantes:

Titre	GM	<input type="checkbox"/> WCH
Elo	0	- 3000
Land	BEL	<input type="checkbox"/> Portraits

**Titre** – Choisir GM dans la liste déroulante

**Land** – BEL pour Belgique.

Le programme filtre tous les Grands Maîtres belges de l'Encyclopédie des Joueurs. Avec le [tri de colonnes](#) on peut adapter la liste à ses propres desiderata.

### Utiliser filtre

Le masque de filtre de l'[Encyclopédie des Joueurs](#) offre les critères de recherche suivants:

The screenshot shows a search form titled "Cherche joueur". It contains the following fields and options:

- Nom: Text input field.
- Prénom: Text input field.
- # Parties: Two spinners with a minus sign between them.
- Sex: Radio buttons for "Les 2" (selected), "Homme", and "Femme".
- Titre: Dropdown menu with "Ignorer" selected. Checkboxes for "WCH" and "Portraits".
- Elo: Two spinners with a minus sign between them, values 0 and 3000.
- Land: Dropdown menu with "---" selected.
- Pays de naissance: Dropdown menu with "---" selected.
- Naissance: Two date pickers. The first is set to "01/01/1900" and has a calendar open showing "janvier 1900". The second is set to "03/08/2008".

At the bottom of the form are three buttons: "Valider", "Aide", and "Annuler".

**Nom** : Critère de recherche nom du joueur

**Prénom** : Prénom du joueur

**# Parties** : La recherche prend en compte le nombre de parties qu'un joueur doit avoir jouées.

**Les 2 - Homme - Femme** : Sert à distinguer le sexe pour un même nom. Les 2 liste sans tenir compte du sexe.

**Titre**: Choisissez dans la liste déroulante le titre qui doit être pris en compte dans la recherche.

**Elo**: Met des limites au classement pour la recherche.

**Land**: Pour quel pays le joueur joue

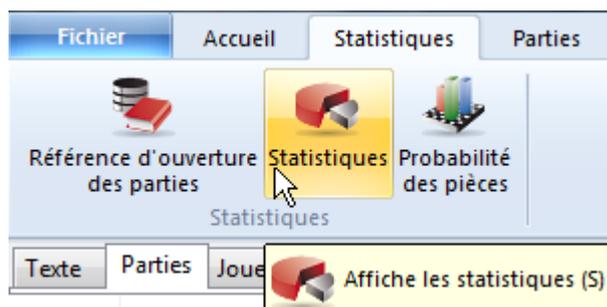
**Pays de naissance**: Tient compte du pays de naissance d'un joueur qui peut être différent de celui dans lequel le joueur exerce.

**Naissance - / Date du décès** : Utilise les données pour restreindre la recherche. Avec un clic sur la petite flèche on peut choisir une date dans le calendrier avec la souris.

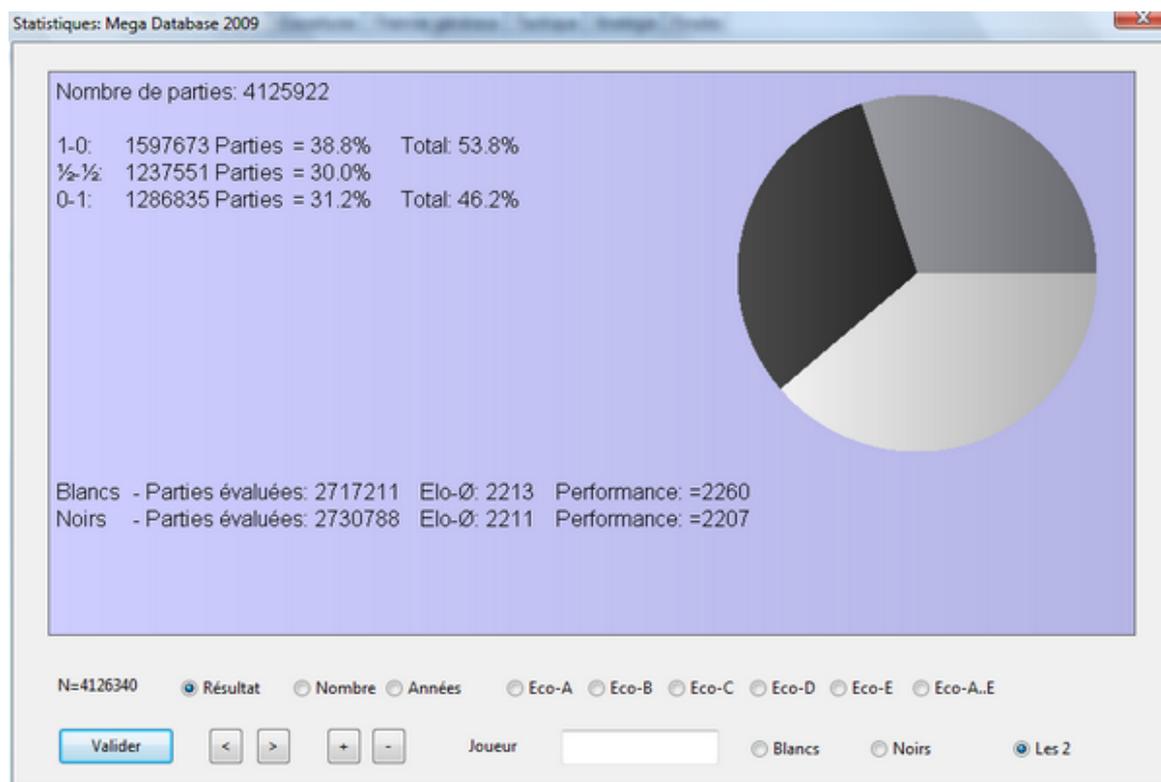
## 3.13 Rapports et statistiques

### 3.13.1 Statistiques

Fenêtre de liste, *Statistiques - Statistiques*



On obtient un graphique du type:

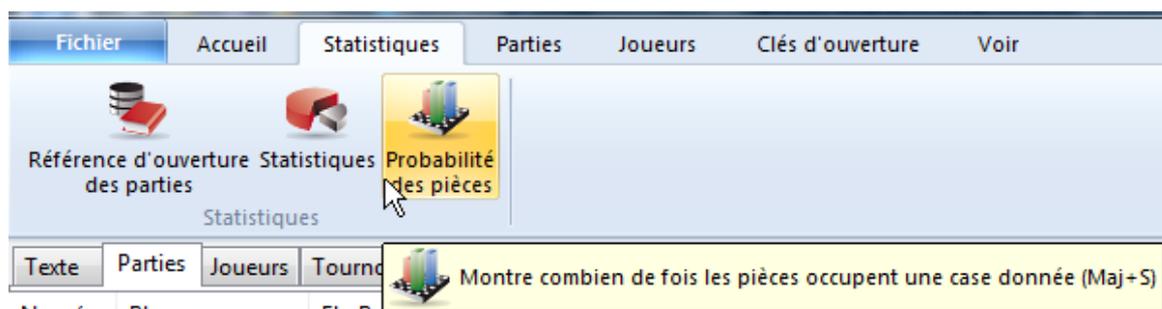


Produit des statistiques de résultats entre autres, à partir des parties sélectionnées, éléments de répertoire ou clés. Si une seule partie est sélectionnée, toute la base est utilisée.

Saisissez dans le masque de statistiques le nom d'un joueur dans la ligne du bas, ainsi le calcul est relancé et ne tient compte que des parties de ce joueur. La statistique de résultats est alors aussi valable *du point de vue de ce joueur*. "1-0" veut dire gagné par le joueur, même si cela a eu lieu avec les Noirs. Cliquez sur *Blancs* ou *Noirs* pour n'évaluer que les parties du joueur dans une couleur. Exemple "Performance de Anand avec les Blancs en 2000".

### 3.13.2 La probabilité des pièces

Fenêtre de liste, *Statistiques - Probabilité des pièces*



La *probabilité des pièces* indique sur quelles cases les pièces sont souvent positionnées. Ceci est intéressant pour l'entraînement aux ouvertures, car on peut développer un feeling pour des plans fréquents.

#### **Symbole de pièces**

Le graphique est valable pour une seule pièce. Les Cavaliers, les Fous et les Tours de chaque couleur sont différenciés. Le Cavalier b1 va sur des cases totalement différentes que celui de g1. Cliquez sur les symboles pour choisir une pièce.

#### **Temps par case**

Les histogrammes sur les cases sont plus d'autant plus hauts que la pièce est restée sur la case.

#### **Coup par case**

Les histogrammes sur les cases sont d'autant plus hauts que la pièce se soit rendu sur la cases indépendamment du temps qu'elle y soit restée.

#### **Coup de ... à**

On ne tient compte que des coups exécutés pendant l'intervalle choisi. Par ex. si vous choisissez l'intervalle de un à un, vous ne verrez jamais un Cavalier sur d4.

"+", "-"

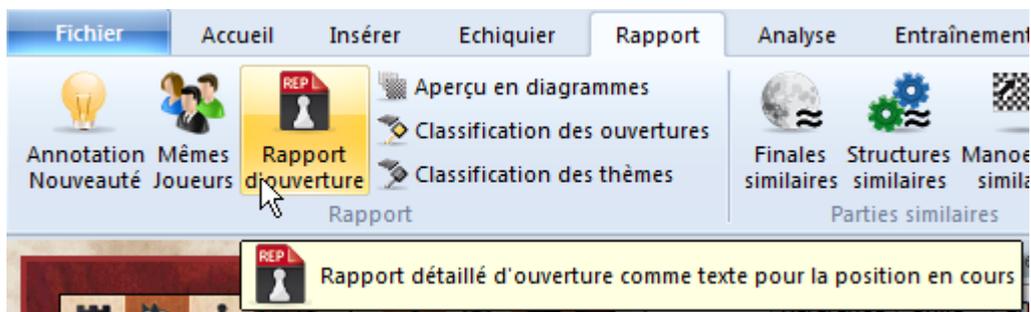
Change l'échelle de représentation.

#### **Logarithmique**

La représentation logarithmique évite que les histogrammes des cases particulièrement visitées deviennent trop hauts.

### 3.13.3 Rapport sur l'ouverture

Fenêtre d'échiquier - Rapport - Rapport d'ouverture



Le rapport sur l'ouverture fournit un aperçu des ouvertures pour la position actuelle. Pour cela on utilise la [base de référence](#). Un rapport d'ouverture contient:

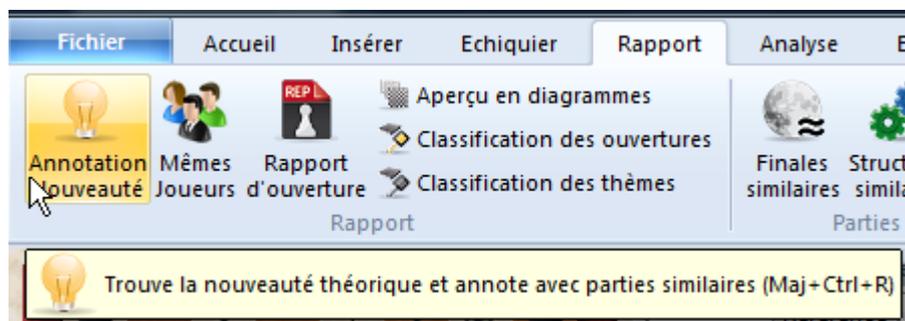
1. **Le développement historique** de la variante.
2. **Joueurs connus**, ayant utilisé l'ouverture, et la date.
3. **Indications statistiques** comme un taux de succès, taux de nulles, longueur des parties etc.
4. **Coups importants**. Leur importance se calcule au nombre de parties, au taux de succès, à la performance Elo, à la moyenne Elo des joueurs, au nombre de joueur à >2500, au taux de succès et de popularité dans les dernières années.
5. **Propositions de répertoire** avec l'indication des variantes critiques et principales.
6. **Les plans importants**.. ChessBase représente les manoeuvres typiques des parties.

Le rapport d'ouverture est un texte de base. Comme les parties citées renvoient à la base de référence, le rapport d'ouverture y est enregistré.



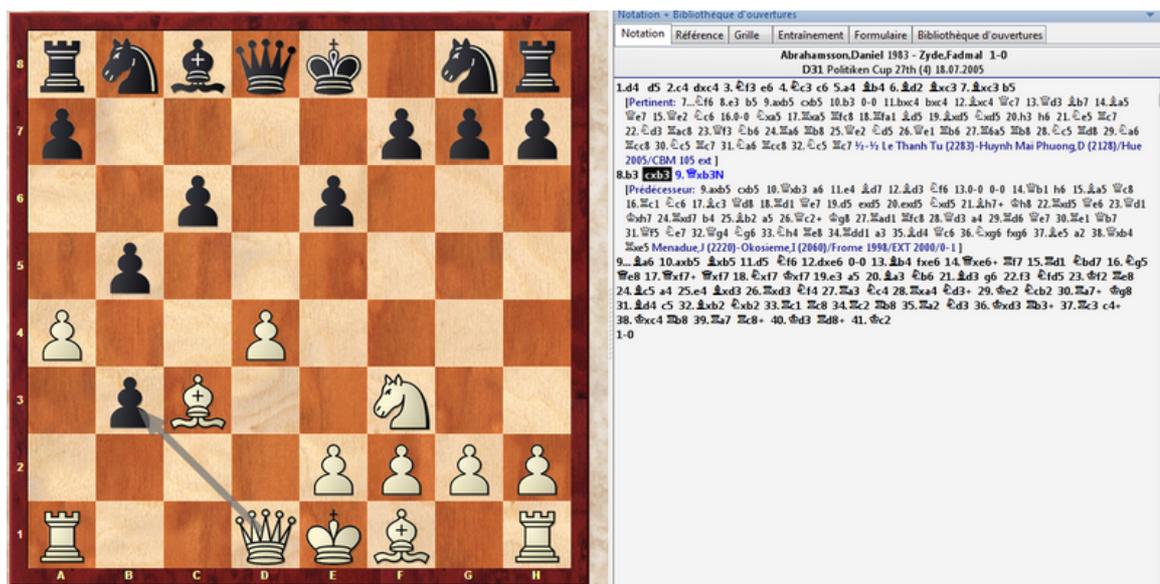
### 3.13.4 Montrer la nouveauté

Dans la fenêtre d'échiquier le programme propose une fonction pour afficher les nouveautés dans le système d'ouvertures en cours.



Le bouton *Annotation Nouveauté* se trouve dans la barre ruban *Rapport*. Le programme lance la recherche sur la *base en ligne* de ChessBase si une connexion Internet est active.

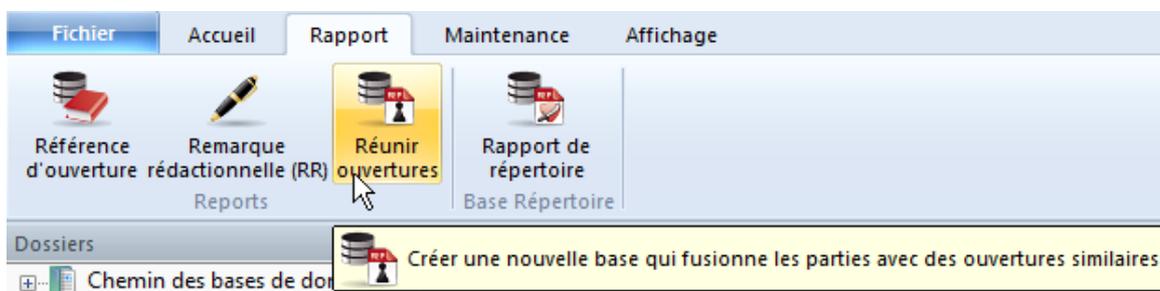
A l'inverse des versions précédentes du programme ce n'est pas la base de référence installée sur le système mais la base en ligne qui est utilisée pour la recherche. On obtient ainsi un aperçu rapide des tendances actuelles dans le système d'ouvertures choisi.



Le programme insère les parties pertinentes dans la notation. La nouveauté est soulignée dans la notation par l'ajout d'un **N** majuscule.

### 3.13.5 Réunir ouvertures

Pour voir les ouvertures dans la fenêtre des bases la fonction *Réunir ouvertures* est très utile. La fonction se réfère toujours à la base sélectionnée dans la fenêtre des bases.



Le programme génère une nouvelle base où toutes les parties avec des suites de coups identiques (variante d'ouvertures) sont fusionnées. On obtient ainsi un aperçu rapide des ouvertures contenues dans la base, comme pour un lexique des ouvertures.

Texte	Parties	Joueurs	Tournois	Commentateur	Sources	Equipes	Ouvertures	Thèmes généraux	Tactique	Stratégie	Finales
Numéro	Blancs	Elo B	Noirs	Elo N	Résultat	Coups	ECO	Top partie	Importance théorique	Tournoi	
1	Gambit Dame défe..		variante tchèque		Line	44	D17	-			
2	Défense Grünfeld v..		Alekhine		Line	60	D87	-			
3	Ouverture catalane..		ouverte avec 5.Cf3		Line	43	E04	-			

Dans la liste de cette base on obtient un aperçu des systèmes d'ouvertures. La fonction génère pour l'affichage de la notation un arbre de variantes clair, dans la notation de la partie des parties similaires sont incluses comme variantes.

Notation + Bibliothèque d'ouvertures

Notation	Référence	Grille	Entraînement	Formulaire	Bibliothèque d'ouvertures
----------	-----------	--------	--------------	------------	---------------------------

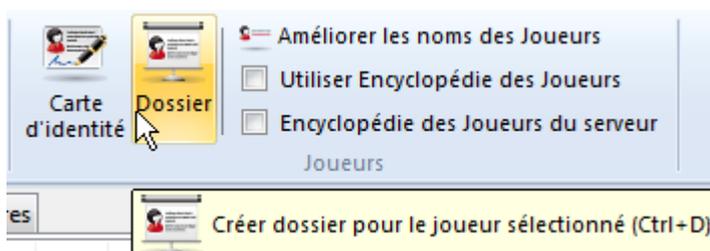
**Gambit Dame défense slave, - variante tchèque**  
**D17**

**1.d4** d5 2.c4 c6 3. ♘f3 ♘f6 4. ♘c3 dxc4 5.a4 ♙f5 6. ♘e5 e6 7.f3 c5 8.e4 ♙g6 9. ♙e3 cxd4  
 10. ♗xd4 ♗xd4 11. ♙xd4 ♘fd7 12. ♘xd7 ♘xd7 13. ♙xc4 a6  
 | 13...♗c8 14. ♙a2  
 ( 14. ♙b5 a6 15. ♙xd7+ ♗xd7 16. ♗e2 (16.0-0-0) 16...f6 17. ♗hd1 ♗e8  
 ( 17...♗c7 18. ♙a7 ♗a8 (18...♙e8; 18...♙d6 19.b4 ♙xb4 20. ♘b5+) 19. ♘b5+ axb5 20. ♗ac1+ ♙c5  
 21. ♗xc5#)  
 18.a5 ( 18. ♙b6; 18. ♗ac1) 18...♙e7 ( 18...♙b4 19. ♗a4 ♙e7; 18...♙b4 19. ♘a4 ♗e7 20. ♗ac1 ♙e8 21. ♗xc8  
 ♙b5+; 18...♗c6 19. ♘a4 ♙d6 20. ♗ac1 ♗xc1 21. ♗xc1 ♗e7 22. ♙c5 ♙xc5 23. ♘xc5 ♗c8 24. ♗c3) 19. ♙b6  
 ♗f8 20. ♗ac1 f5 21.e5 ♙g5 22. ♙e3 f4  
 ( 22...♙xe3 23. ♗xe3 f4+ ( 23...♗e7) 24. ♗d4 ♗e7 25. ♘e4 ♙xe4 26. ♗xe4 g5 )  
 23. ♘e4 ♗xc1 24. ♘d6+ ♗d7 25. ♙xc1 ♗c6 ( 25...♙e7 26. ♗d4) 26. ♙d2 Topalov,V (2805)-Anand,V (2787)/  
 Sofia BUL 2010/[IM Malcolm Pein]/1-0 (56) ( 26.g3; 26. ♗d4)  
 14...a6 ]  
**14. ♗c1 ♗g8**  
 | 14...♗c8 15. ♘e2 ♗g8 16.h4 h6 17. ♗f2 ♙e7 ( 17...♗c6 18.b4 ) 18.h5 ♙h7 19. ♙xe6 ♗xc1 20. ♙xd7+ ]  
**15.h4 h5**  
 | 15...h6 16. ♗e2 ( 16. ♗f2) 16...♙d6 17.h5 ♙h7 18.a5 ♗e7  
 ( 18...♙b4 19. ♘b5 ( 19. ♘a4 ♙xa5 20. ♘c5; 19. ♗hd1 ♙xa5 20. ♘b5 axb5 21. ♙xb5 ♗e7 22. ♙c3 ♘b8  
 23. ♗a1 ♙xc3 24. ♗xa8 ♙xb2 25. ♗a7 ♗f6 26. ♗xb7 g5 27.hxg6 ♙xg6 28. ♗e3 e5 ) 19...axb5 20. ♙xb5  
 ♗xa5 21. ♙xd7+ ♗xd7 22. ♗hd1 ♗b5 23. ♙e5+ ( 23. ♙b6+ ♗e7 24. ♗c7+ ♗f6 25. ♗xb7 ♙c5 26. ♙d8+  
 ♗xd8 27. ♗xb5 ♙d4 28.b4 g6 ) 23...♗e7 24. ♗c7+ ♗e8 25. ♗c8+ ♗e7 26. ♗c7+ )  
 19. ♘a4 f6 ( 19...♗ac8 20. ♙d3 f6 21. ♙b1 ♗gd8 22. ♘b6) 20.b4  
 ( 20. ♘b6 ♘xb6 21. ♙xb6 ♗gc8 22. ♗hd1 ♗c6 ( 22...♙g8 23.b3 ♙f7 24. ♗d3 ♙xh5 25. ♗cd1 ♗c6 26. ♗xd6  
 ♗xd6 27. ♙c5 ♗ad8 28. ♗e3) 23.b3 ♗ac8 24. ♗d3 ♙b4 25. ♗cd1 ♗d6 )  
 20...♗gc8  
 ( 20...♙xb4 21. ♗b1 ♙xa5 22. ♗xb7 ( 22. ♘c5 b5 23. ♙xe6 ♘xc5 24. ♙xg8 ♙xg8 25. ♙xc5+ ♗d7)  
 22...♗gb8 23. ♙c5+ ( 23. ♗hb1 ♗xb7 24. ♗xb7 ♗d6) 23...♗e8 24. ♗xb8+ ♗xb8 25. ♙d6 )  
 21. ♙c5

Cette fonction est par exemple utile sur une base contenant ses propres parties. On voit de suite la théorie des ouvertures utilisées y compris des parties de comparaison qui sont pertinentes pour ses propres parties.

### 3.13.6 Dossier de joueur

*Index des joueurs - Dossier*



Le Dossier de joueur établit un texte de base avec des données biographiques et

photo de l'[Encyclopédie des Joueurs](#), des statistiques de parties, d'ouvertures et de carrière, résultats face à certains adversaires, et comme matériel d'entraînement une sélection de positions spectaculaires de parties gagnantes (s'il existe des parties commentées correspondantes - comme dans la MegaDatabase). Pour ceci la fonction se sert des parties de la [base de référence](#)

Dossier

Repertoire

(Sans)

Succinct

Moyenne

Détaillé

De l'année 1800

Longueur du prénom 99

Maximum de photos 1

Parcours

Parties avec mat

Valider Aide Annuler

Vous avez la possibilité d'influencer le contenu du Dossier:

- **Répertoire** – A quel point de détail, le répertoire du joueur doit-il être présenté?
- **Année** – Indiquez si seules les parties de certaines années doivent être prises en compte pour le Dossier.
- **Longueur du prénom** – Ce critère influence le résultat de la recherche. Si votre base de référence n'est pas bien éditée, elle contient par ex. des parties 'Karpov,A' et de 'Karpov,An'. Si vous effectuez une recherche sur 'Karpov, Anatoly' (valeur >7), aucune partie de Karpov ne sera trouvée. Si vous indiquez la valeur 2, seules les parties de 'Karpov,An' seront trouvées. Si vous fixez la valeur 1 toutes les parties de Karpov extraites. Mais si votre base de référence contient également des parties de 'Karpov,AI(exander)', celles-ci seront prises également en compte par erreur. Conseil: Contournez la plupart des difficultés en utilisant des bases comme Big ou MegaDatabase.
- **Limite photo** – Combien de photos, s'il y en a plusieurs dans l'encyclopédie des joueurs, doivent être intégrées dans le Dossier?
- **Succès** – Activer cette entrée, si les tournois et les rencontres victorieux doivent être affichés.



## 3.14 Jeu par correspondance

### 3.14.1 Gestion du jeu par correspondance

ChessBase offre une gestion complète du jeu par correspondance postal ou par courriel.

Le programme a une interface avec le [serveur de l'ICCF](#).

Avant d'envoyer le premier coup, ajouter une *En-tête de correspondance*:

*Insérer -> Commentaires -> Annotations spéciales -> En-tête de correspondance.*

Pour chaque coup que vous réceptionnez ou que vous envoyez, ajoutez un commentaire de *coup par correspondance*:

*Insérer -> Commentaires -> Annotations spéciales -> Coup par correspondance*

Pour envoyer un coup, cliquez sur le coup, et activez le Menu *Fichier -> Imprimer -> Imprimer une carte de correspondance*.

Le *rapport de la partie par correspondance* liste la partie complète avec tous les temps de réflexion et d'autres données: Menu général -> *Imprimer -> Imprimer le Rapport de la Partie par correspondance*.

Les coups par correspondance et les rapports peuvent aussi être envoyés par courriel.

### 3.14.2 Données pour le jeu par correspondance - Contrôle du temps

Fenêtre d'échiquier, *Insérer -> Commentaires -> Annotations spéciales -> En-tête de correspondance.*

#### **Début**

Le jour où débute officiellement la partie et ainsi le jour de départ du contrôle du temps.

#### **Contrôle de la 1ère période jusqu'au coup**

Depuis peu à compter du 40. coup on réduit le temps de réflexion. Cette donnée indique jusqu'à quel coup le temps est "normal".

#### **Contrôle de la 1ère période**

Saisi d'un nombre de jours pour un nombre de coups donnés. Cette donnée est valable jusqu'à la fin de la partie sauf si un contrôle de 1ère période est activé.

#### **Contrôle de la 2ème période**

On peut saisir le nombre de jours, le rythme reste identique à la 1ère période.

#### **Couleur**

Choix de la couleur de l'utilisateur.

### 3.14.3 Données pour le jeu par correspondance - Adresse

Fenêtre d'échiquier, *Insérer -> Commentaires -> Annotations spéciales -> En-tête de correspondance.*

#### **Mon adresse**

Est imprimée sur les cartes postales ou les lettres comme expéditeur.

#### **Mon E-mail**

N'est pas encore utilisé car c'est le logiciel d'E-mail par défaut qui gère l'adresse de l'expéditeur.

#### **Adversaire**

L'adresse de l'adversaire pour les cartes postales et les lettres..

#### **E-mail de l'adversaire**

L'adresse E-mail de l'adversaire qui est transmise au programme de courrier par défaut. Si ce cadre n'est pas servi, il faudra compléter soi-même l'adresse ultérieurement

### 3.14.4 Données pour le jeu par correspondance - Information de la partie

Fenêtre d'échiquier, *Insérer -> Commentaires -> Annotations spéciales -> En-tête de correspondance.*

Ici on ne peut rien régler, seules des informations sur la partie en cours sont affichées.

#### 1. Temps dépassé

s'il y a lieu

#### 2. Contrôle de temps

s'il y a lieu

#### Temps utilisé

depuis le début de la partie ou depuis le dernier contrôle de temps

#### Temps restant

jusqu'au prochain contrôle de temps

#### Moyenne du temps de postage

intéressant pour des mises en demeure, alternativement pour les Blancs et les Noirs.

### 3.14.5 Données pour le jeu par correspondance - Courriel

Fenêtre d'échiquier, *Insérer -> Commentaires -> Annotations spéciales -> En-tête de correspondance.*

#### Jours max.

Dans le jeu par correspondance par courriel ou par fax, le temps restant est limité. Normalement cette donnée est identique avec le temps de réflexion pour 10 coups, pour qu'au contrôle de temps la durée épargnée soit annulée.

#### Utiliser le temps

Il existe une règle spéciale pour que les coups, joués en moins de 24 heures, utilisent 0 jours de temps de réflexion, mais qu'ensuite le rythme quotidien normal est valable. Cela conduit à une coupure: si un coup est réceptionné à 23:59, le temps de réflexion consommé jusqu'à 23:58 du lendemain est de 0 jour, jusqu'à 23:59 de 1 jour, à compter de 00:00 du surlendemain de 2 jours. Ceci n'est pas un faute du programme mais est inscrit ainsi dans les règles.

#### Utiliser le courrier pos.

Si on utilise le temps, c-à-d si on joue par E-mail, on peut désactiver ici la saisie de la date d'oblitération dans le dialogue du coup par correspondance.

#### Notation algébrique

Normalement on utilise la notation chiffrée dans le jeu par correspondance. Celle-ci n'est cependant pas utilisée partout, ici on peut passer la notation prédéfinie.

### 3.14.6 Données pour le jeu par correspondance - Vacances

Fenêtre d'échiquier, Menu *Partie* -> *Commentaires* -> *Annotations spéciales* -> *En-tête de correspondance*.

#### **Vacances**

Pour les Blancs et les Noirs, une liste des congés est gérée dans la partie.

#### **Ajouter**

Les dates des vacances saisies (les bornes incluses) sont ajoutées dans la liste. Si une période de vacances recoupe ou tangente une autre, ChessBase les regroupe en une seule.

#### **Supprimer**

Supprime les vacances surlignées de la liste.

### 3.14.7 Coup jeu par correspondance

#### **Reçu**

La date de réception de la carte postale ou de l'E-mail de l'adversaire. La saisie de l'heure n'est possible que si l'utilisation du temps est activée dans l'en-tête de la partie par correspondance.

#### **Répondu**

La date d'envoi de son propre coup. Cette donnée ne sert que d'information et n'est pas utilisée pour le calcul du contrôle du temps.

#### **Posté**

La date où le propre coup est envoyé. Normalement est identique avec celle de Répondu, mais peut être différente. Seule cette donnée est prise en compte au contrôle du temps. Si ce champ est désactivé, la date prise en compte est celle de Répondu.

#### **Pénalité**

Il existe plusieurs raisons de rajouter des temps de pénalité, par ex. temps de réflexion trop long sans prévenir l'adversaire. Ces règles sont différentes selon les Fédérations, c'est pourquoi elles ne sont pas gérées automatiquement. L'utilisateur a cependant la possibilité de les appliquer ici.

#### **Faire manuellement**

Si pour une raison quelconque le calcul de contrôle du temps de réflexion doit être désactivé complètement pour ce coup, une donnée peut être saisie ici.

#### **1ère répétition**

#### **2ème répétition**

Ne sert que pour l'information de la répétition de coups par l'adversaire.

#### **Offre la nulle**

**Accepte la nulle****Refuse la nulle****Abandon**

Ces options font exactement ce que leur intitulé suggère. Une annotation est imprimée sur la carte.

**Coup pas clair****Coup illégal**

Cette distinction n'est apparemment pas nécessaire, mais est indiquée ainsi dans les règles. Si le coup de l'adversaire ne peut être effectué pour une raison quelconque, on utilise cette option et le dernier coup est répété.

**Temps dépassé**

Cette option est mise automatiquement par le programme dans le contrôle du temps. Ainsi le dépassement de temps est réclamé.

**Propose un coup**

Des suites éventuelles sont marquées par cette option, pour permettre au programme d'imprimer ces coups dans une autre police. La règle veut que les suites éventuelles soient écrites dans une autre couleur. Comme c'est impossible avec des imprimantes en noir et blanc, ces coups sont imprimés en italique.

### 3.14.8 Interface avec le serveur ICCF

Le jeu à travers un serveur d'échecs par correspondance rend possible des parties avec des temps de réflexion très long (plusieurs jours par coup). Les joueurs ne se rendent sur le serveur que pour la saisie d'un coup en règle générale.

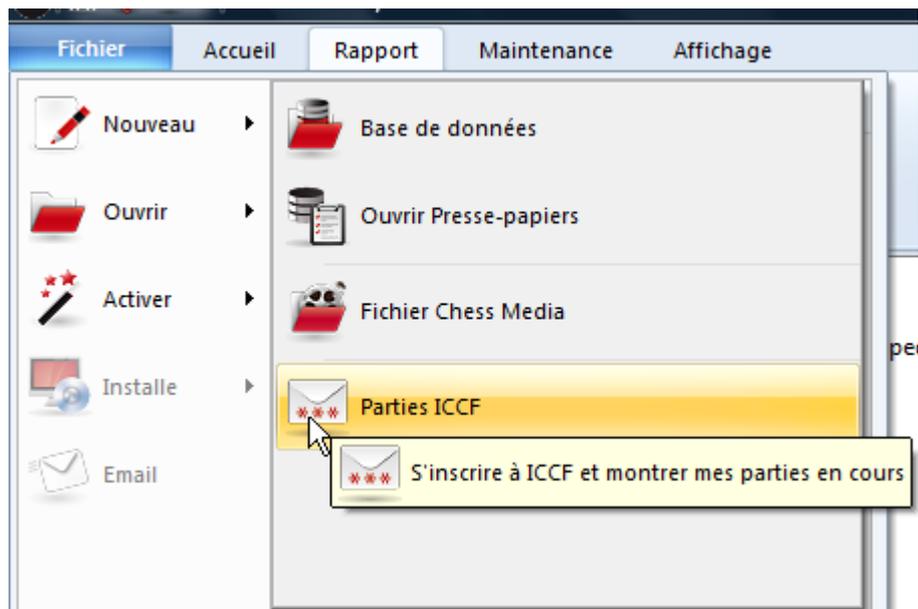
ChessBase offre en plus des nombreuses fonction pour les échecs par correspondance un accès au *serveur d'échecs par correspondance ICCF*.

L'**International Correspondence Chess Federation (ICCF)** est la fédération internationale des échecs par correspondance et organise de nombreux tournois internationaux d'échecs par correspondance.

Le principe est simple. Après la saisie du coup, le trait change et le temps de réflexion de l'adversaire est activé. L'adversaire est informé du coup joué et on peut lui envoyé de plus une information personnelle.

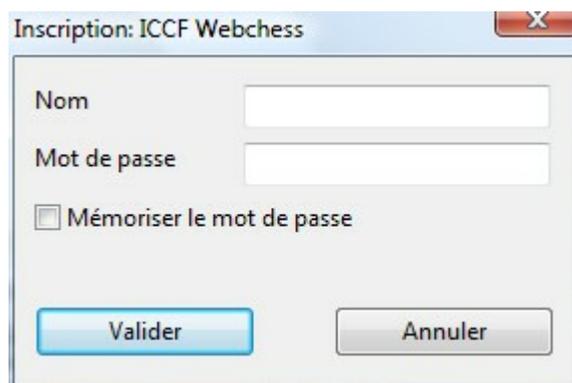
Le jeu sur le serveur de l'CCF fonctionne ainsi avec ChessBase:

#### 1. Fichier – Ouvrir – Parties ICCF



On active ainsi la connexion au serveur de jeu par correspondance.

**2. Inscrivez vous avec votre nom d'utilisateur et le mot de passe fourni par l'ICCF.**



**3. Après l'inscription la liste des parties en cours est affichée.**

**4. Chargez la partie souhaitée et démarrez la fonction pour l'exécution du coup souhaité.**

**5. Le programme affiche le dialogue pour la saisie de coup.**

Vous pouvez saisir un message personnel pour votre adversaire.

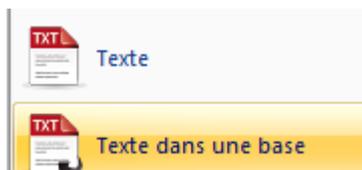
**6. Après la validation par OK le coup est envoyé à l'adversaire.**

## 3.15 Editeur

### 3.15.1 Textes dans la base de données

ChessBase enregistre dans une base de données des parties ou/et des textes. Les textes sont composés dans un [Éditeur](#) intégré. Si un texte apparaît dans une liste de parties, on peut le charger dans l'Éditeur par la touche *Entrée* ou un double clic.

Un nouveau texte est créé par Menu général ->Nouveau -> Texte.



Vous disposez des options de créer le texte au format interne ou au format HTML. ChessBase comprend les deux formats. HTML a l'avantage de pouvoir être créé par éditeur HTML externe puis d'être pris en compte par l'éditeur.

Le masque de recherche possède un commutateur *Texte* qui filtre tous les textes d'une base.

**Si l'on trie une base (Fichier Outils -> Base de données -> Trier la base de données), les textes sont disposés de la façon suivante:**

- Textes sans indication de tournoi et sans millésime ("Introduction, contenu") aboutissent à la tête de la base.
- Textes avec indication de tournoi ("Rapports de tournoi") sont classés avant les tournois correspondants et apparaissent à la première place lors de l'accès aux parties par l'index des tournois.
- Textes avec indication de tournoi et de rondes ("Rapports de rondes") sont classés avant les parties de la ronde.

Les textes peuvent contenir des liens vers d'autres textes et parties, des dialogues et des films, des images, des diagrammes de position, des liens vers des clés, des grilles de tournoi et des liens vers l'[Encyclopédie des Joueurs](#).

### 3.15.2 Éditeur

ChessBase possède un éditeur de texte pour créer des [textes de base](#) formatés, qui sont sauvegardés dans la base comme des parties. L'éditeur gère les textes en plusieurs langues et peut insérer des images, des diagrammes, des liens vers d'autres parties/textes ou des éléments multimédia.

[Écrire et formater un texte](#)

[Raccourcis clavier dans l'éditeur](#)

[En-tête \("Header"\) d'un texte](#)

[Insertion de positions](#)

[Liens vers d'autres textes](#)

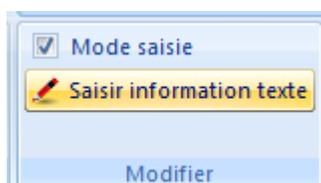
[Liens vers une position du texte](#)

[Lien vers une partie](#)  
[Lien vers un tournoi](#)  
[Lien vers un joueur](#)  
[Lien vers une liste de parties](#)  
[Lien vers un formulaire de recherche](#)  
[Lien vers une clé d'ouvertures ou de thèmes](#)  
[Insertion d'images, de sons ou de vidéos](#)

### 3.15.3 Données caractéristiques d'un texte

Les données caractéristiques d'un texte déterminent sa parution dans la liste de parties et sa position dans le tri des bases de données.

*Édition - Modifier - Saisir information texte*

Une fenêtre d'édition intitulée "Editer l'en-tête" avec un bouton de fermeture "X" en haut à droite. Elle contient un onglet "Texttitles" et les champs suivants : "Langue" (menu déroulant "Français"), "Titre" (champ de saisie), "Auteur" (champ de saisie), "Tournoi" (champ de saisie avec boutons "Détails" et "?"), "Ronde" (case à cocher non cochée et spinner "1"). En bas, il y a des boutons "Valider", "Aide" et "Annuler".

**Langue:**

Le titre d'un texte est différent dans chaque langue sélectionnée et apparaît dans la liste de parties.

**Titre:**

**Auteur:** L'auteur du texte apparaît dans l'index des commentateurs

**Lieu du tournoi:****Année du tournoi:**

Ces éléments définissent le tournoi auquel se rattache le texte. Le texte apparaît dans l'index de tournois sous le tournoi et est placé en tête des parties lors du tri de la base. Tous les trois éléments doivent être identiques avec ceux du tournoi désiré.

**Ronde:**

Si un texte reçoit une donnée de rondes, il apparaîtra lors du tri de la base avant les parties de la ronde ("Rapport de rondes").

### 3.15.4 Écrire et organiser des textes

L'Éditeur fonctionne lors de la saisie de texte d'après les conventions habituelles de Windows. Les raccourcis clavier pour la saisie et l'édition de texte correspond au "Bloc-notes" livré avec Windows.

Le texte est marquée avec la souris ou avec Maj.-Flèche.

Le texte marqué peut être amené sur un presse-papiers interne par Ctrl-C (copier) ou Ctrl-X (couper) et insérer par Ctrl-V(coller).

Ctrl-Z ou Alt-effacement gauche annule une saisie ou un effacement, Maj.-Ctrl-Z annule la dernière modification.

Un élément du menu *Éditeur* -> *Mode saisie* active une protection en écriture pour que le texte ne puisse plus être modifié. Attention: Les liens et les éléments intégrés sont déclenchés, comme dans un navigateur Web, par un simple clic (et non un double clic). Les auteurs devraient protéger en écriture leurs textes avant de les enregistrer.

Les textes marqués sont formatés par Menu *Format*, en fixant l'alignement, le retrait, le style et la couleur du texte, la police et le [format des titres](#).

### 3.15.5 Insérer des diagrammes dans le texte

Pour insérer un diagramme dans l'éditeur de texte, vous placez le curseur sur le point d'insertion. Par le menu *Édition* -> *Position* vous choisissez la portion et la taille de l'échiquier. La position est reprise de la fenêtre d'échiquier supérieure. La taille du diagramme peut être adapter en pas de huit.

**Conseil:** Marquer les positions insérées avec Maj-Flèches et centrer avec Ctrl-E.

### 3.15.6 Format de texte par défaut dans l'Editeur

L'Éditeur reconnaît quatre format de texte par défaut:

- Titre principale
- Titre 2
- Titre 3
- Texte standard.

Les formats peuvent être fixés individuellement. Essayez, si possible, de travailler avec les formats de texte standard pour les titres. Ceci a l'avantage lors des corrections ultérieures de se répercuter sur tout le texte.

Astuce: Au cas du choix de l'option "HTML" pour un texte de base, on peut utiliser un éditeur HTML externe. Seul l'insertion des options listés sous "ChessBase" doit être effectuée avec l'Éditeur interne du programme.

### 3.15.7 Renvoi sur une partie dans un texte

Éditeur: *Édition -> Partie.*

La partie vers laquelle un renvoi est fait, doit se trouver dans une fenêtre d'échiquier ouverte. ChessBase différencie lors d'une citation de partie, celles qui sont dans la même base de celles qui proviennent d'une base étrangère. Les parties 'étrangères' sont copiées (sans commentaires) entièrement dans les données du texte. Pour des parties de la même base, seul un lien est sauvegardé. Si le texte est copié dans une autre base, dans laquelle cette partie n'est plus contenue, le lien ne peut plus être activé.

### 3.15.8 Renvoi de texte vers un masque de recherche

Éditeur: *Édition -> Masque de recherche.*

Définissez ici un masque de recherche. L'appel de ce renvoi de texte affiche le résultat de recherche pour la base en cours.

### 3.15.9 Renvoi de texte sur une liste de parties

Éditeur: *Édition -> Liste de parties.*

Appelez par ce lien dans le texte une liste de parties d'une autre base. Ouvrez au préalable une liste de parties, le lien est inséré sur cette base.

### 3.15.10 Renvoi vers une étiquette de texte

Dans l'Éditeur vous définissez des liens à l'intérieur du texte en cours par *Édition -> Texte.*

Saisissez une suite de signes. Lors du clic sur le lien le programme saute à la première portion de texte où la suite de signes sera trouvée.

### 3.15.11 Renvoi de texte vers un joueur

Un joueur est spécifié par ses nom et prénom complets. Lors de la saisie du nom du joueur, faites appel à [l'Encyclopédie des Joueurs](#) par le bouton "?", pour vérifier l'orthographe du nom.

Lors de l'appel au lien vers un joueur c'est la [fiche d'identité du joueur](#) des données du lexique qui est affichée.

### 3.15.12 Renvoi de texte vers un tournoi

Le lien vers une grille de tournoi se fait par une liste de parties ouverte. La barre de sélection doit être positionnée exactement sur la *première* partie du tournoi.

Lors de l'accès au renvoi vers un tournoi, la grille du tournoi sera affichée.

### 3.15.13 Renvoi vers d'autres textes

Dans l'éditeur de texte on peut insérer un lien vers un autre texte de la même base qui sera ouvert dans une nouvelle fenêtre.

Menu *Édition* -> *Texte*.

ChessBase recherche dans toute la base tous les textes et les propose dans une liste.

### 3.15.14 Renvoi de texte vers une clé d'ouverture ou de thème

Éditeur: *Édition* -> *Clé*.

A partir d'un texte on peut faire un lien vers une clé d'ouverture ou de thème de la même base. Pour l'établissement du lien, il faut que cette clé soit ouverte. Pour éviter toute ambiguïté, une seule fenêtre de clé de cette base peut être ouverte.

### 3.15.15 Insertion d'images, de vidéos et d'audio dans un texte

Éditeur *Édition* -> *Multimédia*

Les images sont insérées dans le texte courant. Pour l'instant seules les images au format Windows-BMP peuvent être traitées. Les images insérées sont stockées dans le répertoire Multimédia-BMP de la base.

Un texte contenant des images doit avoir été sauvegardé un fois dans la base cible. Si vous voulez affichée des images déjà présentes dans le texte utilisez "Image Alias".

Pour un insert de paroles (fichiers WAV), une petite icône, et/ou la première image de la vidéo, apparaît dans le texte. Double cliquez pour démarrer la restitution de sons. Les fichiers sonores insérés sont stockés dans un sous-répertoire Multimédia-WAV de

la base. Des fichiers sons et vidéos déjà insérés dans le texte peuvent être réutilisés avec "Audio alias" sans consommer d'espace disque supplémentaire.

Vous procédez de la même façon avec les fichiers vidéos (AVI). Pour les vidéos, c'est la première image qui est affichée dans le texte.

### 3.15.16 Raccourcis clavier dans l'Editeur

**Ctrl-Flèche gauche, droit**

Sauter mot pour mot.

**Début/Fin**

Sauter au début/bout de ligne.

**Ctrl-Début/Fin**

Sauter début/fin de texte.

**Maj.-touche flèche**

Marquer texte

**Maj.-Fin**

Marquer texte jusqu'au bout de ligne.

**Ctrl-Maj.-Fin**

Marquer texte jusqu'à la fin

**Ctrl-A**

Marquer tout le texte

**Ctrl-B**

Activer texte **gras**. (bold)

**Ctrl-C**

Marquer texte pour copie (Ctrl-X coupe).

**Ctrl-E**

Centrer texte

**Ctrl-I**

Activer texte *italique*. (Italic)

**Ctrl-R**

Remplacer texte

**Ctrl-S**

Sauvegarder texte

**Ctrl-U**

Souligner texte

**Ctrl-V**

Coller texte depuis le presse-papiers.

**Ctrl-Z**

"Undo". Annule dernière opération.

**Maj.-Ctrl-Z.**

Annule Undo.

**Ctrl-0**

Activer texte standard.

**Ctrl-1**

Activer titre principal.

**Ctrl-2**

Activer titre 2.

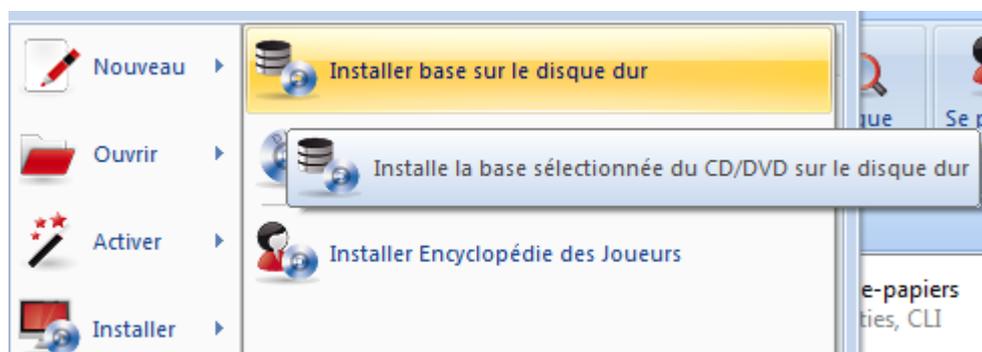
**Ctrl-3**

Activer titre 3.

## 3.16 Installer

### 3.16.1 Installer sur le disque dur

Fenêtre des bases: *Fichier -> Installer -> Installer base sur le disque dur.*



Copie une base complète avec tous les fichiers annexes du DVD sur le disque dur. La base peut être soit attachée à une base de même type de [Mes Bases](#), soit copiée de manière autonome. Vous voudrez peut-être attacher un ChessBase Magazine à la [base de référence](#).

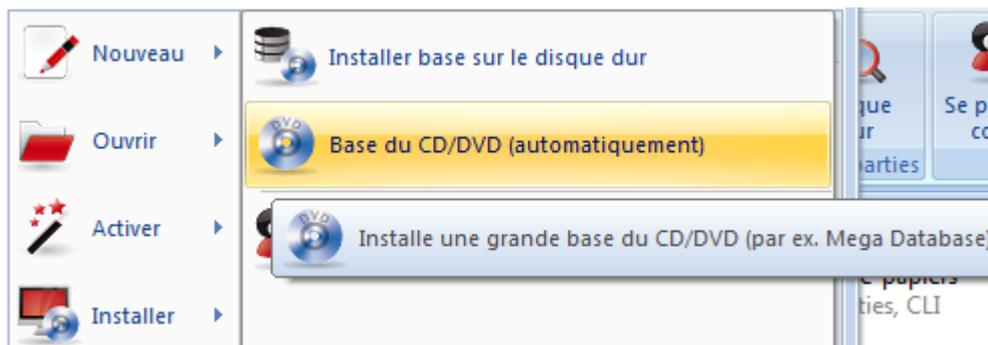
Lors de la copie autonome, le programme propose un chemin dans votre [chemin des bases](#). Si une base est copiée de manière autonome, vous pouvez modifier le chemin avec le bouton *Rechercher*.

### 3.16.2 Installer des bases d'un CD/DVD automatiquement

Cette fonction installe automatiquement la plus grande des bases d'un DVD ou CD sur le disque dur et la déclare dans *Mes bases*. Ainsi il est très facile d'installer la Mega ou la Big Database sur votre ordinateur.

Si le bon DVD est déjà présent dans le lecteur, son nom est affiché sous *Base*. Sinon, insérez le CD et cliquez sur *Choisir le chemin du CD*. Indiquez y la lettre de votre lecteur CD.

Dès que le nom de la base est correct, cliquez sur OK.



### 3.16.3 Chemin des bases

Dans le chemin des bases, ChessBase crée un sous-répertoire pour l'installation automatique de bases. Ici sont sauvegardés aussi les fichiers téléchargés sur Internet.

La sélection par défaut est **Mes Documents\ChessBase**.

La sélection par défaut correspond au standard Windows et ne devrait pas être modifiée sauf raisons impérieuses. Dans les nouvelles versions de Windows le répertoire **Mes Documents** est traité prioritairement dans les masques de recherche. D'autres programmes tels que Fritz y conservent leurs données.

### 3.16.4 Téléchargement de PGN sur Internet

Les bases du dossier "TEMP" de Windows ne sont plus affichées automatiquement dans "*Mes Bases*". De telles bases sont enregistrées par ex. lors de l'ouverture de courriels.

Si une seule partie est chargée, elle s'affiche directement dans la fenêtre d'échiquier.

## 3.17 Chess Media System

### 3.17.1 Système requis pour Chess Media System

Pour le nouveau *Chess Media System* le **Windows Media Player 9** ou mieux est absolument nécessaire.

Les versions récentes du Media Player pour votre version de Windows sont disponibles chez Microsoft:

<http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series/player.aspx>

### 3.17.2 Chess Media System

*ChessBase* dispose du module de présentation, le *Chess Media System*.

Avec le "*Chess Media System*" il est possible de visionner des vidéos incluant des leçons d'échecs à l'intérieur du programme. La particularité est que les événements sur l'échiquier graphique sont synchronisés avec la lecture de la vidéo. On peut ainsi présenter des leçons et des entraînement d'échecs proches de la réalité.



Le *Chess Media System* est activé dans la fenêtre d'échiquier par **Fichier - Ouvrir - Fichier Chess Media**.

Au bord inférieur de la fenêtre *Audio/Video* se trouve une barre d'icônes pour diriger le

système.



Au bord gauche s'affiche la durée de lecture, en-dessous la durée totale de la vidéo.

Tout à fait à gauche, vous pouvez démarrer ou stopper la vidéo.

Avec les deux flèches à côté de la durée totale vous pouvez passer à une nouvelle parties (chapitre) si de telles nouvelles parties sont disponibles dans la vidéo utilisée.

Avec le curseur à côté de la barre de boutons on peut passer à n'importe quel endroit de la présentation. L'affichage sur l'échiquier graphique est automatiquement synchronisé.

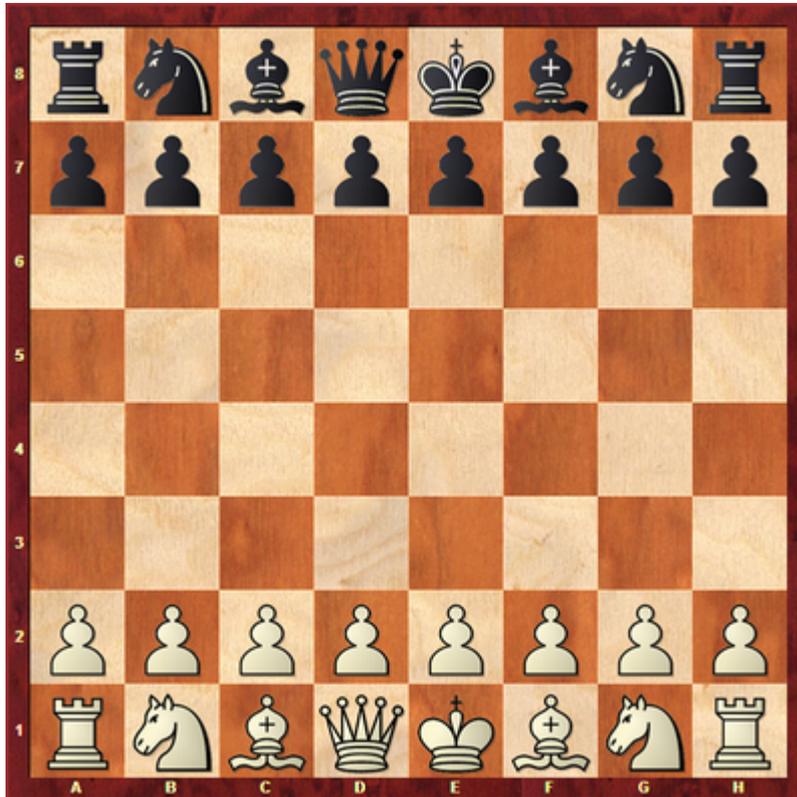
**Astuce:** On peut sauvegarder durablement les parties ou fragments de partie intéressants pour les augmenter de commentaires ou les analyser ultérieurement. Un clic sur la touche "Pause" interrompt la leçon. Si une position intéressante y compris la notation est sur l'échiquier, on parvient au but par le menu **Fichier - Patrie - Sauvegarder partie**. On crée simplement une *nouvelle base de données* avec un nom approprié et les parties, positions y compris la notation et les commentaires graphiques sont enregistrées dans cette base.

**Remarque:** Pour que le "Chess Media System" fonctionne, il faut absolument qu'une version récente du Windows Media Player soit installé.

## 4 Termes spécialisés

### 4.1 Notation d'une partie d'échecs

Pour la notation d'une partie d'échecs, on dote l'échiquier de coordonnées:



Dans la *notation longue* on nomme d'abord la pièce, puis les cases de départ et d'arrivée. Les coups sont comptés par paire.

"1.Cg1-f3 Cg8-f6" signifie: Les Blancs jouent au premier coup le Cavalier de g1 vers f3.

Les Noirs répondent par Cavalier de g8 vers f6.

Pour les coups de pions on supprime la lettre de la pièce, par ex. "2.d2-d4".

Les prises sont notées par le signe "x": "3.Cf3xd4".

Dans la *notation abrégée* on omet la case de départ si cela ne donne pas lieu à une ambiguïté. En cas d'ambiguïté (deux Cavaliers ou deux tours peuvent atteindre la même case), la case de départ est indiquée en abrégée: "Cbd2" signifie que le Cavalier sur la colonne b va sur d2.

Par *Fichier* -> *Options* - *Notation* on peut choisir entre la notation longue ou la notation abrégée.

Activer par *Clic droit* sur l'échiquier -> *Style de l'échiquier* les *Coordonnées* pour faciliter la lecture de la notation des parties d'échecs.

## 4.2 Mega Database

La Mega Database (dans sa forme non commentée la "Big Database") est la plus grande base de données de ChessBase, qui est publiée tous les ans et bénéficie de beaucoup de soins éditoriaux.



Mega Database  
2014

Les critères de qualité de la Mega Database sont :

### **L'exactitude des coups saisis**

La plupart des parties proviennent du ChessBase Magazin où elles ont été commentées. A ce moment certaines fautes sont découvertes dans la notation des parties. Les parties de la Mega ( et de la Big) ne sont pas aveuglément rassemblées mais passent à l'épreuve de qualité de la rédaction du ChessBase Magazin.

### **Uniformité des présentations des noms de joueur et des tournois**

Sans [l'uniformité de l'orthographe](#) des noms des joueurs, vous seriez obligé de renoncer à certaines fonctions pour les joueurs (Dossier, préparation des joueurs).

### **Mise à jour minutieuse des niveaux**

Toutes les évaluations statistiques de la base ont recours à un niveau Elo complet. La probabilité de succès d'une bibliothèque d'ouvertures, les fonctions statistiques et l'évaluation de variantes d'ouverture dans le [rapport d'ouverture](#) se basent sur les [niveaux Elo](#) des joueurs. Il est également important lors du tri par *moyenne Elo* ou *plus fort Elo* dans la liste de parties.

## 4.3 Classification ECO des ouvertures

Ce système de référence a été introduit par la maison d'édition yougoslave Informator et est utilisé par presque tous les magazines d'échecs dans le monde. Les variantes particulières sont exprimées par une abréviation comme "C43" (défense russe avec 3. d4) ou "D89" (variante d'échange de la défense Grünfeld - variante principale).

Les codes ECO sont indiqués à droite dans la liste de parties. Les parties sauvegardées sont automatiquement classées par code ECO.

Dans la fenêtre de liste la fonction *Parties -> Codes ECO* insère les codes ECO ultérieurement dans une base.



## Classification ECO des ouvertures

[Top](#) [Previous](#) [Next](#)

### 4.4 Le niveau Elo

L'Elo indique la force de jeu d'un joueur. Régulièrement la FIDE (Fédération Internationale des Échecs) publie la liste des Elo de dizaine de milliers une liste de joueurs de toutes nationalités. L'Elo est déterminé lors de tournois évalués.

Joueur occasionnel	Elo 1000-1400
Joueur de club	>= Elo 1400
Joueur de championnat national	>= 2200
Maître	>= 2400
Grand-Maître	>= 2500
Super Grand-Maître	>= 2700
Kasparov	>= 2800

Voir aussi [Ôter les Elo](#).

### 4.5 Autres ratings

Toutes les versions antérieures de ChessBase utilisent lors de la création des éléments de partie uniquement les niveaux Elo. ChessBase 13 est capable de mettre en œuvre n'importe quel rating, le dialogue de sauvegarde a été complété.

Sous "Rating" dans le dialogue de sauvegarde on trouve comme réglage par défaut pour la saisie du rating le standard Elo international.

## 5 Exemples d'utilisation

### 5.1 Recherche d'après le nombre de pièces

Une recherche sur un nombre de pièces est possible avec ChessBase.

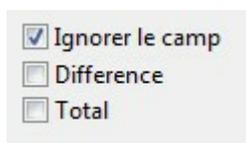
Par ex. si vous vous intéressez aux finales et utilisez les [Tablebases](#), vous pouvez rechercher les finales avec un nombre donné de pièces.

Exemple:

Je cherche toutes les parties contenant une position avec 5 pièces sur l'échiquier.

*Fenêtre des bases -> Clic droit sur l'icône de base -> Recherche*

Dans le masque de recherche -> onglet [Matériel\[\\*\\*\\*\\*\]](#) -> Cocher "Total" avec la souris.



Dans la partie "Blancs" de la barre des pièces saisissez la valeur 1-5.



Après la validation par "Valider", la recherche commence dans la base sélectionnée. Le programme liste les parties trouvées qui correspondent aux critères dans la fenêtre *Résultat de recherche*.

Clic sur un élément de la liste charge la position correspondante dans la fenêtre d'échiquier

Double clic sur un élément de la liste démarre la [fenêtre d'échiquier](#) y compris la notation. Le programme va directement à la position correspondant au critère de recherche dans la notation.

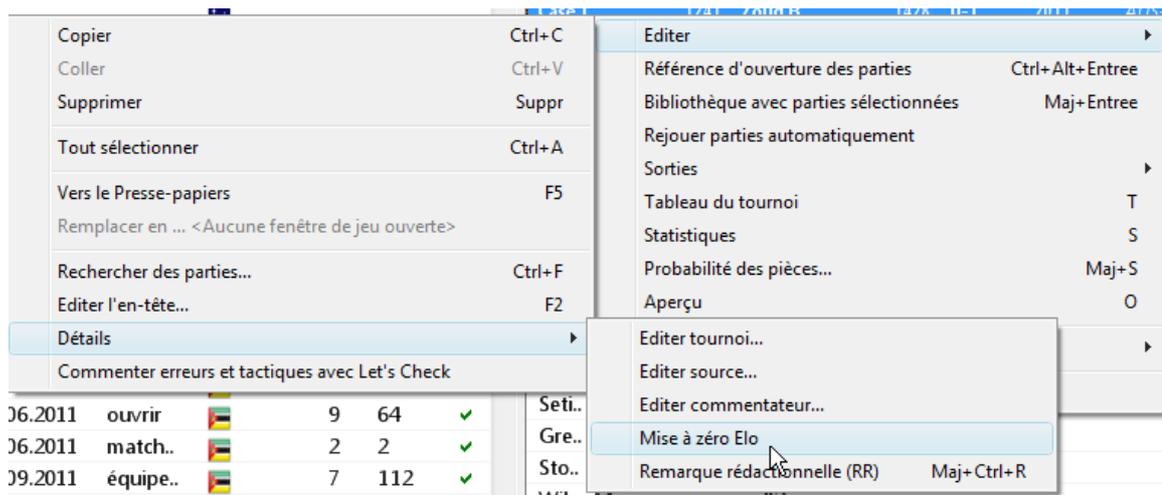
### 5.2 Oter les Elo

Le [niveau Elo](#) peut être annulé dans l'[index des tournois](#).

*Liste de parties -> Onglet Tournois -> Choisir l'élément de tournoi.*

Marquez les éléments désirés par *Ctrl-A* ou *Ctrl-Clic de souris*.

*Clic droit -> Éditer -> Détails -> Mise à zéro Elo*



### 5.3 Fixer le tri

L'affichage dans les listes peut être modifié par le [tri des colonnes](#).

L'affichage modifié de la [liste](#) peut être fixé durablement.

*Fenêtre de liste -> Parties -> Fixe ordre de tri*



### 5.4 Tri par Drag & Drop

Dans une liste de parties on peut modifier l'ordre d'un ou plusieurs éléments avec la souris.

Marquez un ou plusieurs éléments de la liste et tirez avec le bouton de la souris maintenue sur la position désirée dans la base de données ([Drag & Drop](#)). Lâchez le bouton de la souris.

Outils [Fixer ordre de tri](#) sauvegarde le tri durablement.

## 5.5 Copier notation de partie par Drag & Drop

Clic dans la notation -> Bouton gauche de la souris maintenue et tire le curseur de la souris dans la [fenêtre des bases](#) vers la base cible désirée.

Lâchez le bouton de la souris. La boîte de dialogue pour la sauvegarde de partie est affiché.

[Drag & Drop ...](#)

## 5.6 Remplacer correctement

Dans ChessBase, vous trouverez le menu *Fichier* la fonction *Remplacer partie*. Cette option est prévue lorsque vous avez ajouté des [commentaires](#), [variantes](#) ou autres dans la notation.

Alternativement on peut toujours remplacer directement par clic droit une partie dans la [liste de base](#)

Pour cela vous procédez comme suit. Allez dans la liste de base: Menu clic droit ->Éditer - "Remplacer par ...".

## 5.7 Cannibaliser des bases

Sur Internet, vous trouverez beaucoup de possibilités pour télécharger des parties. Comment pouvez vous constater que les parties téléchargées ne sont pas déjà présentes dans votre collection de parties ?

Cette question peut être résolue par ChessBase et la fonction "*Cannibaliser*".

Nous allons supposer que vous gérez soigneusement votre collection de parties dans une *base de référence*.

Dans la fenêtre de base de ChessBase on détermine la "*base de référence*" par un clic droit sur l'icône d'une base *menu contextuel* - *Propriétés* et on coche l'élément *Base de référence*.

Beaucoup d'utilisateurs utilise la *Big-* ou la *MegaBase*. comme base de référence.

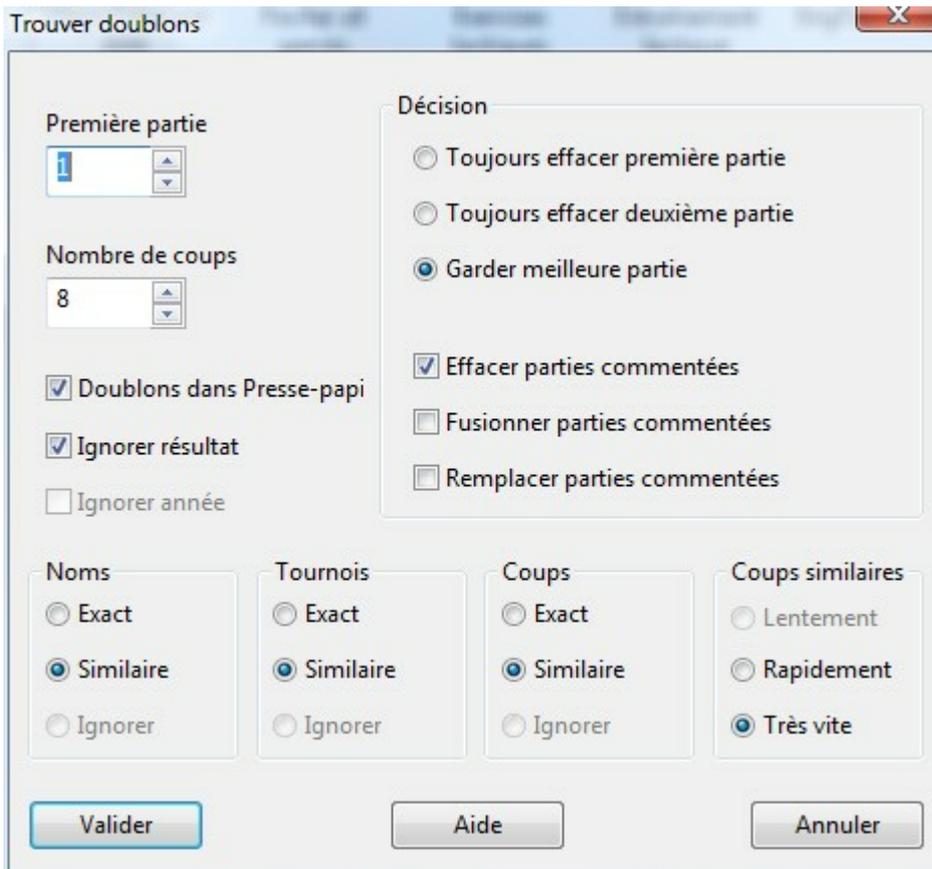
Admettons que vous avez copié de nouvelles parties d'origines diverses dans une nouvelle base de données, par ex. avec la dénomination "InternetBase". Nous voulons à présent vérifier si parmi ces parties, il y en a qui soient déjà présentes dans notre [base de référence](#). Pour cela nous procédons comme suit:

*Clic droit sur "Internetbase" - Maintenance - Cannibaliser*



Une boîte de dialogue apparaît qui confirme le choix de la base de référence et de la base à cannibaliser.

Après confirmation par OK, une nouvelle base, dans laquelle vont être copiées les parties n'existant pas encore dans la base de référence, doit être créée dans le dialogue affiché. Une fois ces formalités accomplies, apparaît le dialogue pour marquer les "doublons".



Vous pouvez fixer les critères de vérification et la comparaison d'éventuels doublons

Après le processus, vous trouverez dans la fenêtre des bases une nouvelle base de données avec la mention "*Cannibalisée*" qui contient uniquement les parties qui ne sont pas dans la base de référence.

## 5.8 Adapter taille diagramme dans texte

Quand on insère un diagramme dans un document Word avec le Presse-Papier depuis *ChessBase*, celui-ci est automatiquement mis en taille 20 pt avec la police "TTFritz".

Un diagramme avec la position sur l'échiquier est copier par *Accueil - Position* dans le Presse-Papier.

**Problème:** Quand on modifie la taille du diagramme la représentation est distordue. Comment obtenir dans Word un diagramme correct lorsque l'on le réduit par ex. à la taille 10 pt ?

**Solution:** On peut résoudre le problème par le formatage de paragraphe de Word. Dans l'exemple suivant la procédure est décrite. La fonctionnalité est disponible dans toutes les versions de Word.

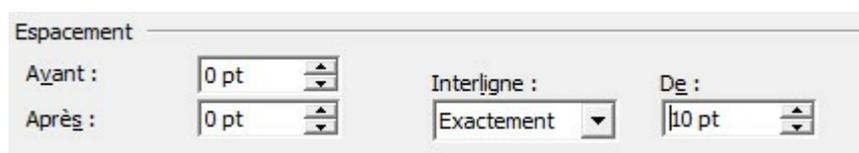
Essayez avec les manipulations suivantes.

Dans le document Word, on insère le diagramme avec le raccourci clavier CTRL-Ins.

Sélectionnez le diagramme et choisit une taille de par ex. 10 pt. Le diagramme est distordu et inutilisable.

On resélectionne le diagramme -> *Clic droit* -> *Paragraphe*

Dans le dialogue ci-dessous on choisit les valeurs suivantes pour l'exemple cité :



"Interligne : Exactement" + "De 10 pt".

Il faut absolument utiliser la même taille pour que le diagramme soit correctement affiché.

## 5.9 Création d'une base répertoire

Dans ChessBase, l'utilisateur peut créer facilement une base répertoire. Une base répertoire est une collection de parties commentées ou de variantes qui sont à la base d'un répertoire d'ouvertures. La mise à jour systématique de son propre répertoire est la clé pour une préparation réussie.

Lors du premier démarrage du [Cloud](#), le programme propose de générer automatiquement une base répertoire pour les Blancs et une pour les Noirs.



Confirmez la proposition et vous pouvez fixer les éléments pour la construction générée automatiquement.

Vous pouvez générer à tout moment les bases répertoire en choisissant dans la fenêtre des bases *Rapport* -> *Générer répertoire* et en ouvrant la base de vos propres parties.

⋮

Si vous gérez déjà une base répertoire sans distinction de couleur sur ChessBase 13, le programme vous propose sous *Rapport -> Générer répertoire* de la différencier selon Blancs/Noirs. ChessBase s'oriente sur les coups marqués en bleu. Il est conseillé de séparer le répertoire selon Blancs/Noirs.

Vous marquez les coups répertoire en bleu sous *Rapport -> Base répertoire -> Marquer coup en bleu*.

Vous déterminez à compter de quel coup les coups de la partie doivent faire partie de votre répertoire. Le rapport de répertoire pour de nouvelles collections de parties ou la recherche dans la base répertoire se reposent sur cela. Il ne sert à rien de citer toutes les parties avec 1.e4 dans le rapport de répertoire parce que 1.e4 dans votre base répertoire introduit, par ex., une suite de variantes dans l'Espagnole.

Vous pouvez accéder à vos ouvertures à tout moment depuis différents appareils. De plus plusieurs applications navigateur sont en développement pour pouvoir à tout moment en dehors de ChessBase utiliser, améliorer ou vous entraîner avec votre répertoire.

Le programme propose une aide à l'utilisateur qui ne possède pas encore de base répertoire.

Exemple:

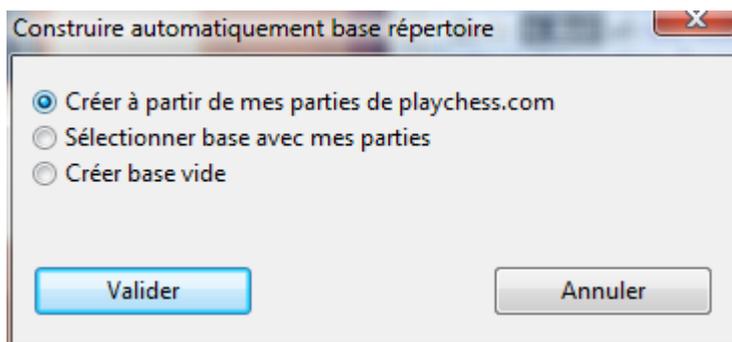
Supposons que vous consultez une partie qui est pertinente pour votre répertoire.

*Clic droit sur la fenêtre d'échiquier* Ajouter à la base répertoire

On peut aussi le faire sous *Rapport* Ajouter à la base répertoire.



S'il n'existe pas encore de base répertoire le programme propose d'en créer une.



Vous pouvez choisir parmi les options suivantes:

*Créer à partir de mes parties de playchess.com* crée une base répertoire de vos propres parties sur le serveur. Dans le dialogue suivant vous pouvez déterminer le nom du joueur dont les parties doivent être prises en compte pour la création de la base répertoire.

*Sélectionner base avec mes parties* est idéal si vous avez déjà une base avec vos parties de tournoi et de championnat.

*Créer base vide* crée une nouvelle base sans contenu. Vous pourrez la compléter au fur et à mesure.

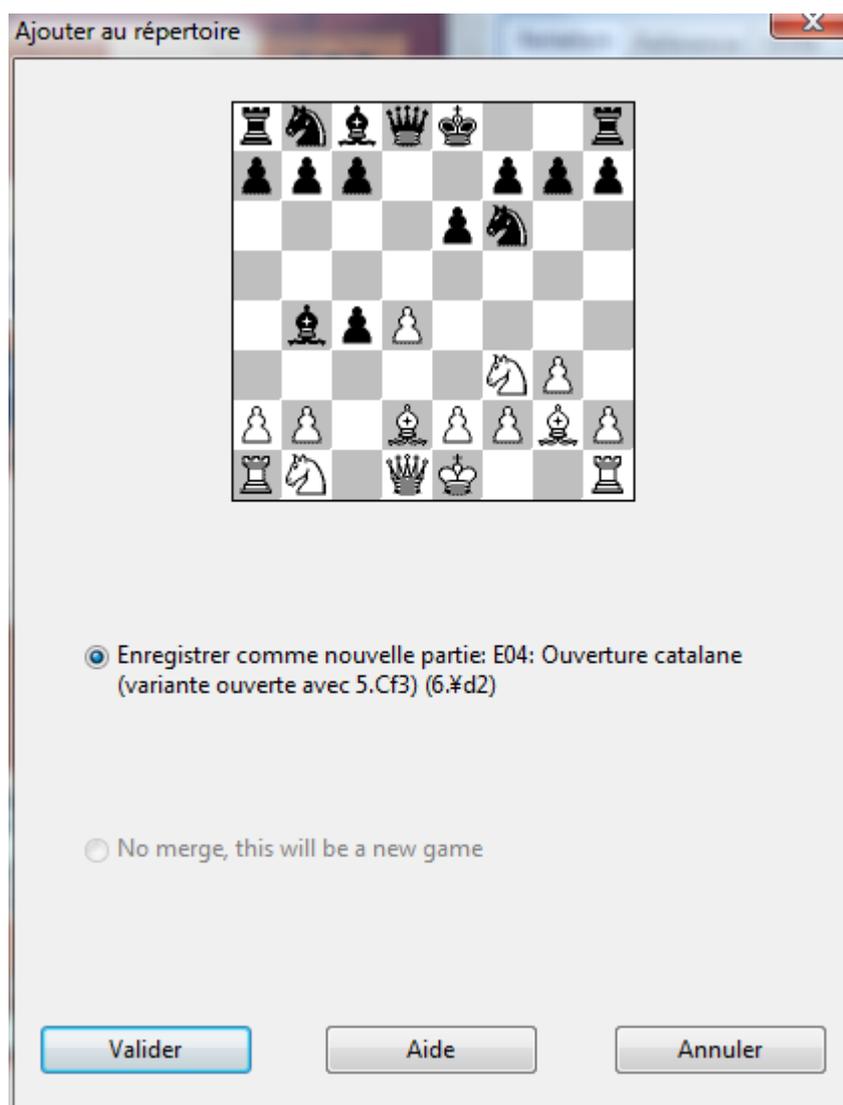
Il y a des différences par rapport aux versions précédentes du programme quant à la création de cette base. L'utilisateur peut insérer une partie dans la fenêtre d'échiquier directement par un ruban dans la base répertoire.



*Marquer coup en bleu* fixe un critère de recherche (recherche de position) pour un rapport de répertoire. Dans les versions précédentes toutes les sous-variantes étaient ajoutées ce qui était imprécis dans certains cas.



Si l'on insère une partie avec un coup marqué en bleu dans la base répertoire, la position en question est explicitement affichée.



Coups marqués en bleu c'est à dire recherche de position, peut donc être fixé directement dans la fenêtre d'échiquier.

## 5.10 Insérer coup nul dans la notation

Pour la démonstration d'une idée, il peut être nécessaire d'insérer un ou plusieurs coups sans réponse dans la notation.

Ceci est facilement réalisable avec ChessBase.

Appuyez dans la [fenêtre d'échiquier](#) sur la combinaison de touches **Ctrl-Alt-0**.

Vous pouvez à présent saisir plusieurs coups dans une partie sans coup adverse.

## 5.11 Technique des fenêtres

Si vous avez ouvert plusieurs fenêtres pour diverses instances dans ChessBase, cela peut devenir un peu brouillon sur l'écran.

Comment rappeler par ex. la dernière fenêtre ouverte ?

Windows met un outil à disposition, la barre de tâches, qui se trouve presque toujours au bord inférieur de l'écran. Toutes les fenêtres ouvertes sont représentées dans la barre de tâches par une icône.



Cliquez simplement sur l'icône correspondante pour récupérer au premier plan la fenêtre désirée.

**Astuce:** Vous pouvez aussi utiliser la combinaison de touches ALT-TAB pour passer d'une fenêtre à l'autre. Maintenez la touche ALT enfoncée et basculez par un appui sur TAB d'une fenêtre à l'autre jusqu'au moment où la fenêtre désirée est à l'écran.

## 5.12 Abréviations dans la liste des parties

Dans la [liste des parties](#) vous trouverez dans une colonne des abréviations comme "v", "c", etc.

Quelle est la signification de ces signes ?

Dans le [format de base](#) "CBH", il est possible de commenter les parties complètement avec divers éléments.

Il peut s'agir de commentaires de coups, de variantes, de citation de parties, [flèches en couleur](#) ou [cases marquées](#) etc.

Si une base de données contient des parties [commentées](#), celles-ci sont signalées par des abréviations correspondantes dans la liste des parties. Ceci présente l'avantage de savoir quels commentaires sont présents dans la notation de partie, mais on peut aussi rechercher des parties commentées avec le [masque de recherche](#).

Voici à quel type de commentaire correspond chaque abréviation:.

V = Parties contenant des variantes, selon le nombre un "v" ou un "V".

R = "r" ou "R" signifie répertoire. Il s'agit de parties particulièrement commentées par ex. des propositions de répertoires de divers auteurs dans les bases de données d'ouvertures.

C = Parties avec des commentaires textes sont signalées dans les listes par "c" ou "C" (comments).

S = Dans la partie existent des symboles mais pas de texte.

I = Les parties contiennent des marques de position critique et sont signalées par "i" ou "I".

A = Une aide importante pour le commentaire des parties est apportée par des éléments graphiques, par ex. des flèches ou des cases marquées sur l'échiquier. L'explication de thèmes stratégiques ou de plans (structure de pions, manoeuvre de pièce) est simplifiée. Dans les listes, les symboles sont signalés par "a" ou "A".

T = L'abréviation "t" ou "T" signale la présence des questions d'entraînement dans la notation de partie.

M = Les parties contenant des commentaires multimédia sont reconnaissables au "M" dans les listes.

P = Il s'agit de fragments de parties, c à d de parties qui ne démarrent pas à partir de la position initiale.

F = Les parties contiennent des commentaires de jeu par correspondance.

### 5.13 Recherche parallèle dans plusieurs bases

La [fenêtre des bases](#) de ChessBase s'oriente étroitement à la manière de fonctionner de la centrale de contrôle du système d'exploitation, l'Explorateur Windows.

Avec l'Explorateur Windows vous pouvez effectuer des fonctions importantes élémentaires, par ex. ouvrir, copier, effacer des fichiers. Aux fichiers dans l'Explorateur Windows correspondent les bases de données affichées dans ChessBase.

Dans les deux programmes, on sélectionne par un clic avec la touche CTRL enfoncée..

Vous sélectionnez plusieurs icônes des base pour faire des recherches sur toutes, les copier conjointement vers une autre base de données ou pour les effacer.

Par ex. pour faire des recherches dans plusieurs bases de données, cliquez avec le bouton droit sur une des icônes sélectionnées et appelez la recherche.

Pour ceux qui préfèrent travailler avec des raccourcis clavier, CTRL-F les amène également rapidement au but. ChessBase ne réduit pas la recherche à une base de données mais à toutes les bases de données sélectionnées.

*Astuce: Clic droit sur l'icône d'un disque -> Recherche effectue la recherche sur toutes les bases stockées sur ce disque.*

## 5.14 Saisir rapidement des parties

ChessBase offre de nombreuses fonctions pour accélérer la saisie de parties

Lors de la saisie des premiers coups d'une partie, de nombreux clics de souris peuvent être économisés quand on saisit ces coups d'ouvertures avec l'aide d'une [bibliothèque d'ouvertures](#).

Démarrez une nouvelle fenêtre d'échiquier et cliquez sur l'onglet [Bibliothèque d'ouvertures](#).

Avec les touches bas/haut on sélectionne le coup, avec la flèche droite on exécute le coup sur l'échiquier.

La saisie de variante est également possible. Retournez avec la touche flèche gauche à l'endroit où vous voulez insérer une variante et naviguez avec le bouton gauche de la souris à travers les propositions de la bibliothèque d'ouvertures. A l'inverse de la saisie de parties sur l'échiquier avec la souris, il n'y a pas de boîte de dialogue de variantes et le coup est inséré directement comme [variante dans la notation](#).

La touche "T" (*Saisie d'une variante*) et "M" (*Fermer variante*) fonctionne également dans l'affichage de la bibliothèque. Vous pouvez cliquer à tout moment sur *Notation* pour passer dans l'affichage de la notation et continuer à saisir la partie. Si vous saisissez fréquemment des parties à partir d'une page (par ex. magazines), la méthode décrite de saisie de la phase d'ouvertures est réellement plus rapide.

**Remarque:** Vous pouvez aussi saisir une partie avec l'[échiquier DGT](#).

## 5.15 Recherche de parties annotées

La [MegaBase](#) contient beaucoup de parties commentées. Avec la fonction de recherche de *ChessBase* on peut chercher facilement de telles parties.

Démarrez le [masque de recherche](#) et cliquez sur l'onglet "*Notation*". Une nouvelle fenêtre est affichée où la recherche de commentaires est définie exactement.

Sélectionner des parties

Informations Notation Position Médailles Matériel Manoeuvre

Texte 1 :   Mot entier

Texte 2 :

Symboles   Effacée

Position 960:

Couleurs  Variantes

Entraînement  Tout texte

Multimédia  Tout symbole

Structure de pions  Position critique - Ouverture

Mouvement de pièce  Position critique - Milieu de partie

Position critique - Finale

Informations  Notation  Position  Matériel  Manoeuvre  Médailles

Chercher dans les variantes

Utiliser filtre

Si la base de données doit être fouillée à la recherche de n'importe quels textes de commentaire, activez l'option *Tout texte*. Par un clic sur *Valider* vous démarrez la recherche et toutes les parties contenant un commentaire texte sont listées. Si vous cliquez sur l'onglet "*Informations*", vous pouvez voir que l'option *Notation* est activée et peut être liée avec d'autres critères.

Le dialogue offre d'autres options. Supposons que vous avez marqué pour la suppression certaines parties dans une grande base de données. Vous pouvez économiser la recherche manuelle. Si vous activez l'option "*Effacée*", le programme filtre toutes les parties à supprimer de la base.

L'option "*Position*" filtre toutes les parties de la base qui ne commencent pas à partir de la position initiale. Dans une liste de parties, ces fragments de partie sont toujours signalés par un "**P**".

Si vous cochez l'option "*Couleurs*", le programme filtre toutes les parties d'une base qui sont commentées à l'aide de flèches et de cases de couleur.

La recherche fonctionne de même façon avec les autres options, par ex. "

*Entraînement*" livre toutes les parties avec des questions d'entraînement, etc.

Les parties avec des variantes sont trouvés par "*Variantes*" et "*Tout symbole*" filtre les parties commentées avec les symboles de l'Informator.

Si vous voulez trouver des parties contenant un symbole spécifique, vous pouvez définir la recherche dans le champ de saisie "*Symboles*".

**Exemple:** Comment trouver toutes les parties d'une base qui sont commentées avec le symbole "*Pas clair*" ? On insère dans le champ "*Symboles*" le raccourci correspondant, par ex. Ctrl-3 pour "*Pas clair*".

La recherche liste à présent toutes les parties qui ont été munies du symbole "pas clair" par un commentateur. Si vous chargez la partie dans la fenêtre de l'échiquier par un double clic, il est inutile de chercher le commentaire, la position juste avant le commentaire est affichée et dans la notation le curseur est placé sur le coup avant la position critique.

## 5.16 Marquer partie durablement

Lors de travail avec les bases de données, il peut être utile de marquer durablement certaines parties ou positions pour une étude ultérieure. Par ex. cela peut être le cas si lors d'une analyse ou d'une lecture de partie on doit interrompre pour pouvoir poursuivre plus tard.

Cela peut être réalisé dans *ChessBase* avec l'aide des [médailles](#).

Pour attribuer une médaille, on charge la partie dans la fenêtre d'échiquier et par un clic droit dans la notation on appelle le menu contextuel correspondant *Annotations spéciales - Ajoute médaille*.

Dans la boîte de dialogue, on peut à présent attribuer une médaille. Pour notre exemple, on choisit l'option "*Utilisateur*" et on valide. On voit de suite la première modification car à la position souhaitée une marque en bleu a été insérée. Pour sauvegarder durablement la marque il faut remplacer la partie. Ceci est réalisé rapidement par le raccourci *Ctrl-R* ou on choisit dans le menu *Fichier - Enregistrer - Remplacer*.

Dans la liste de parties de la base de données l'élément est souligné par une marque en couleur et l'on retrouve plus vite la partie désirée. Dans les grandes bases on retrouve rapidement les parties marquées par une médaille par la [fonction de recherche](#) de *ChessBase*.

Dans le masque de recherche, par précaution cliquez d'abord *Initialiser* et ensuite l'onglet *Médailles*. Si l'on définit "*Utilisateur*" comme critère de recherche dans le dialogue, le programme liste toutes les parties avec notre "marque-pages" qui a été placé préalablement. Par un double clic la partie concernée est chargée.

Quand vous n'avez plus besoin du "marque-pages", vous pouvez le supprimer facilement. Pour cela on charge le dialogue pour l'attribution de médailles dans la partie. Désactivez l'élément "*Utilisateur*", puis remplacez encore une fois la partie par

Ctrl-R.

## 5.17 Parties/Bases récentes

Si vous travaillez avec Microsoft Office, vous appréciez certainement une fonction: dans le menu général, vous trouvez la liste des derniers documents utilisés. Il n'est donc pas nécessaire de chercher les fichiers sur le disque dur.

ChessBase offre aussi ce confort.



Quand vous avez chargé une partie dans la fenêtre d'échiquier, activez le menu *Fichier* - *Parties récentes*. Dans la liste sont affichées les parties qui ont été chargées ou visionner en dernier.

**Remarque:** Veuillez prendre note que l'appel à une partie récente ferme la notation en cours.

Voir aussi --> [Flèches sous l'échiquier](#)

Dans la fenêtre des bases, soit la centrale de commande de ChessBase, il existe la fonction équivalente. Vous y trouvez l'élément décrit plus haut mais aussi *Bases récentes*. On y trouve la liste des bases avec lesquelles des opérations ont été faites en dernier.

Les deux éléments sont configurables. Chargez par menu général - *Options* l'onglet *Limites*. Vous pouvez fixer le nombre d'entrées affichées par *Nombre de parties récentes* ou *Nombre de bases récentes*.

## 5.18 Développement dans la notation

ChessBase offre la possibilité de [fusionner](#) plusieurs parties dans une seule notation. Dans la fenêtre de liste on choisit avec la touche CTRL enfoncée et un clic de souris sur les éléments correspondants les parties désirées. Par clic droit on ouvre le menu contextuel pour *Fusionner les parties sélectionnées*. Plus rapidement encore avec la

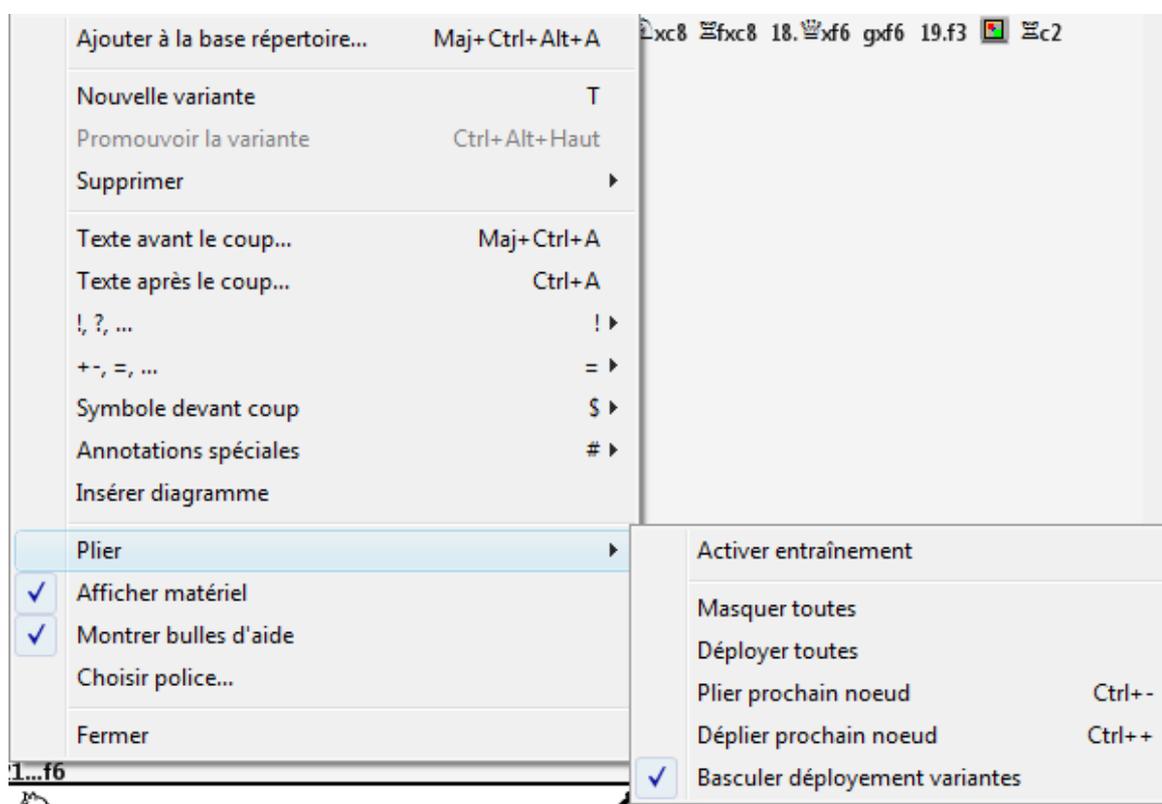
touche *Entrée*.

Les parties sélectionnées sont fusionnées en une seule partie où la première partie fait office de notation principale et les autres sont insérées comme variantes. Selon le nombre de parties, cette méthode produit un grand arbre de répertoire avec des variantes profondément imbriquées qui deviennent illisibles dans la notation de partie.

Un meilleur affichage est obtenu en pliant, ou en masquant, les variantes.

On peut réaliser cela en cliquant avec le bouton droit de la souris dans la notation pour activer le menu contextuel "*Plier*". Le principe est connu de l'Explorateur Windows où les sous-répertoires ne sont pas affichés jusqu'au clic sur le symbole plus à côté du répertoire principal. Le pli de la notation dans *ChessBase* est basé sur le même principe. Les sous-variantes restent cachées jusqu'à ce que l'on les affiche avec le symbole adéquat dans la notation.

Quand on active le pliage par le menu contextuel on trouve plusieurs éléments.



### **Masquer toutes**

Dans la notation, seules des variantes très courtes sont affichées. A l'endroit où se trouve un embranchement dans la notation apparaît une icône de répertoire. Un clic sur l'icône et la branche masquée, la sous-variante, est affichée.

### **Déployer toutes**

Dans cette configuration, toutes les variantes sont affichées. Devant les sous-variantes une icône de répertoire est affichée. Un clic sur l'icône masque la variante

qui suit.

**Basculer déploiement variantes** Ainsi les icônes décrites auparavant sont affichées devant toutes les variantes dans la notation.

Lors de la navigation à travers une notation "pliée" les variantes qui sont appelées par le menu de variantes sont déployées automatiquement.

## 5.19 Aperçu dans la fenêtre des bases

Clic droit -> Affichage -> Détails ou Affichage - Détails



L'aperçu vous fournit des informations instantanées sur les formats des diverses bases, le nombre des parties contenues dans une base, l'indication du chemin, la date de création et dans la colonne *Usage* le nombre d'accès à chaque base.

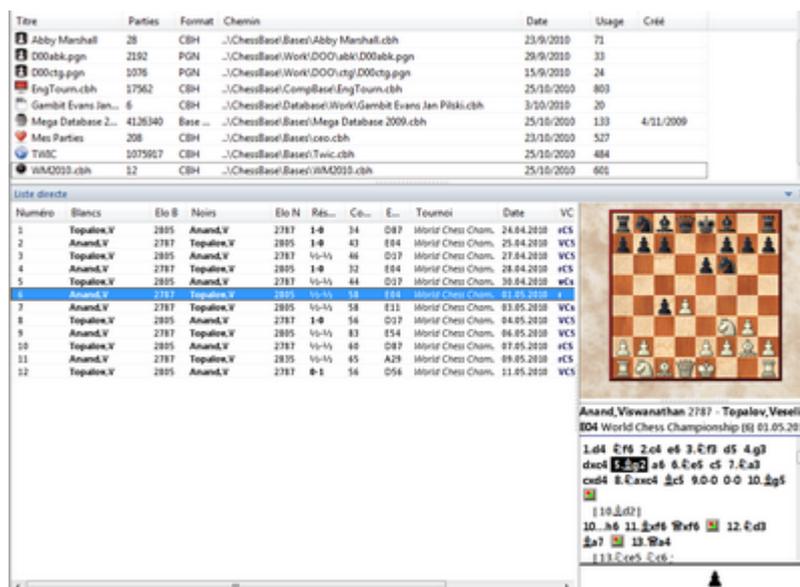
Titre	Parties	Format	Chemin	Date	Usage	Créé
Abby Marshall	28	CBH	..\ChessBase\Bases\Abby Marshall.cbh	23/9/2010	71	
D00abk.pgn	2192	PGN	..\ChessBase\Work\DOO\abk\D00abk.pgn	29/9/2010	33	
D00ctg.pgn	1076	PGN	..\ChessBase\Work\DOO\ctg\D00ctg.pgn	15/9/2010	24	
EngTourn.cbh	17562	CBH	..\ChessBase\CompBase\EngTourn.cbh	25/10/2010	803	
Gambit Evans Jan...	6	CBH	..\ChessBase\Database\Work\Gambit Evans Jan Pilski.cbh	3/10/2010	20	
Mega Database 2...	4126340	Base ...	..\ChessBase\Bases\Mega Database 2009.cbh	25/10/2010	133	4/11/2009
Mes Parties	208	CBH	..\ChessBase\Bases\ceo.cbh	23/10/2010	527	
TWIC	1075917	CBH	..\ChessBase\Bases\Twic.cbh	25/10/2010	484	
WM2010.cbh	12	CBH	..\ChessBase\Bases\WM2010.cbh	25/10/2010	601	

**Astuce:** Par un clic sur le titre d'une colonne vous pouvez trier l'affichage.

**Astuce:** Vous pouvez modifier l'ordre des colonnes. Tirer avec le bouton de la souris maintenu la colonne à l'endroit désiré.

Dans le menu *Fenêtre* vous pouvez activer la liste directe qui complète l'information disponible dans le fenêtre des bases.

Dans la liste directe, la liste de parties des bases sélectionnées est affichée et vous pouvez charger directement les parties dans la fenêtre de l'échiquier.



Le système est assez flexible: aussi bien l'arbre de répertoire que la liste directe peuvent être positionnés et affichés à volonté.

## 5.20 L'intérêt du Presse-papiers ?

Quand vous cliquez sur [Mes Bases](#) vous trouvez l'élément [Presse-papiers](#) dans la liste.



Le Presse-papiers est un outil indispensable pour l'édition de parties.

Dans le Presse-papiers sont stockées les parties d'autres bases de données pour créer des liens.

Supposons que vous voulez étudier de plus près les oeuvres de Garry Kasparov. Pour cela vous avez filtré toutes les parties de Kasparov dans la MegaBase. Marquez à présent toutes les parties de la liste en sélectionnant le premier élément et appuyez sur Maj.-FIN.

Appuyez sur la touche "F5" et fermer la fenêtre avec les résultats de la recherche. Après un clic sur le presse-papiers dans l'[aperçu](#) vous remarquez que la colonne *Parties* indique la valeur 1843. Les parties, ou plutôt les liens vers les 1843 parties de Kasparov, sont à présent dans le Presse-papiers. Ouvrez le Presse-papiers.

Comme vous pouvez le constater le Presse-papiers se comporte comme une base de données "normale". Les informations sont disponibles aussi longtemps que vous ne videz pas le Presse-papiers !

**Astuce 1:** Particulièrement utile se révèle le Presse-papiers pour la collection de

parties de plusieurs bases. La façon de procéder est toujours la même. Marquez les parties désirées et appuyez sur F5. Les liens vers les parties est enregistré pour une utilisation ultérieure.

**Astuce 2:** Avec le Presse-papiers la copie de parties est très facile à effectuer. Sélectionnez l'icône du Presse-papiers et glissez avec le bouton gauche de la souris maintenu sur la base cible. Le contenu du Presse-papiers est copié dans la base cible.

## 5.21 Entraînement tactique

Les échecs sont tactiques à 99% ! Cette constatation a été faite par chaque joueur lorsqu'une partie parfaite au plan stratégique a été gâchée par une faute "idiote". Il importe donc d'éduquer ses possibilités tactiques.

Dans ChessBase il existe un option spectaculaire pour reconnaître automatiquement les combinaisons de sacrifice.

Cette option est disponible dans le [masque de recherche](#) en combinaison avec la recherche de [positions](#)- et de manoeuvres et filtre toutes les parties d'une base dans lesquelles du matériel a été sacrifié.



Une combinaison avec d'autres critères de recherche est tout à fait possible. Un exemple simple: Blancs = "Kasparov" + Nombre de coups = "1-28" + Résultat = 1:0 filtre les combinaisons de sacrifice de Garry Kasparov depuis la *Big-* ou *Megabase*.

La recherche de sacrifice est une aide très pratique pour les auteurs d'articles ou pour des entraîneurs pour trouver les hauts faits de tournois récents.

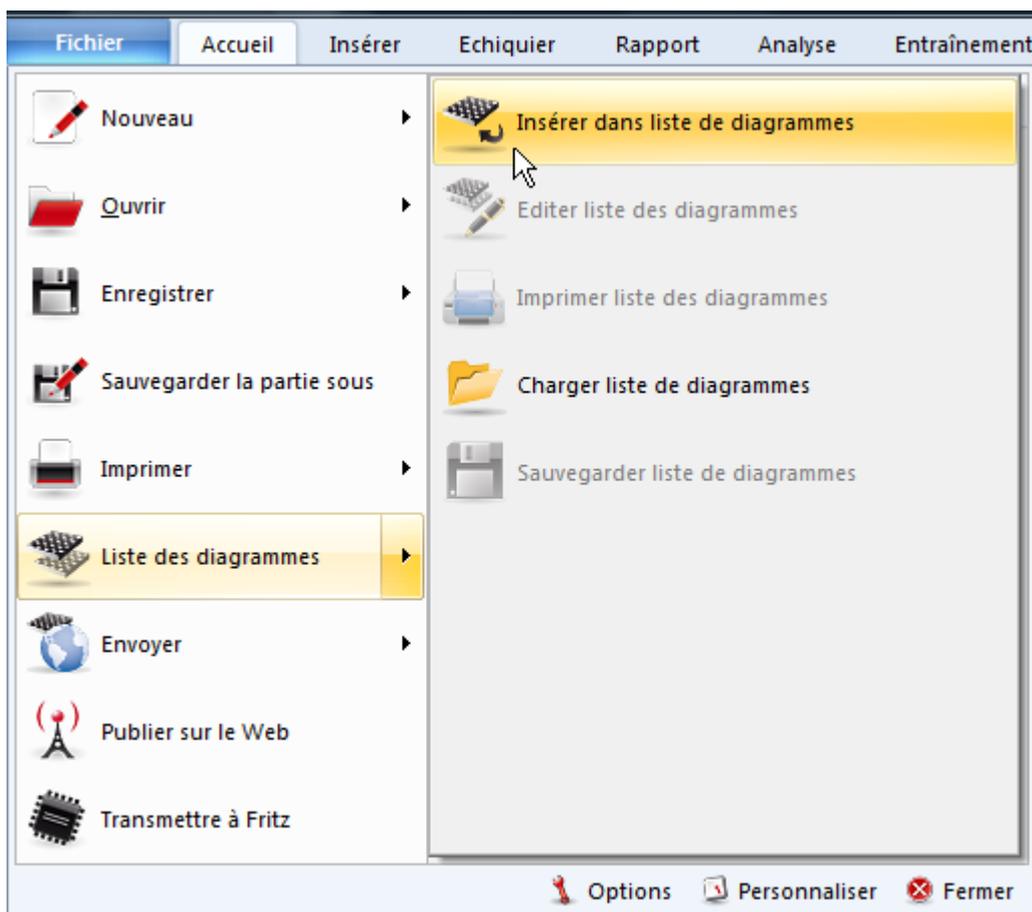
## 5.22 Création de documents d'entraînement

Avec ChessBase vous pouvez créer des données d'entraînement sur papier.

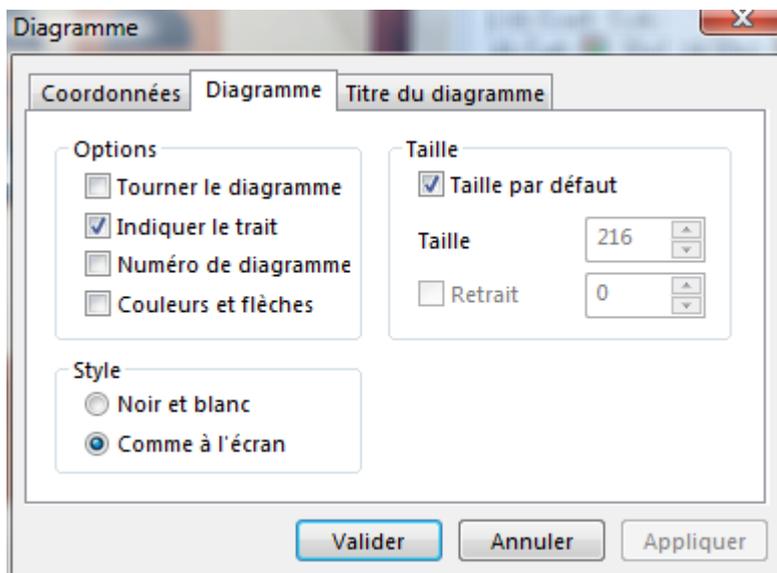
Une possibilité d'utilisation serait par ex. des documents que vous voulez exploiter pour des leçons ou des entraînements sans ordinateur. Pour des professeurs ou des entraîneurs de jeunes c'est une fonction essentielle.

Pour cela vous chargez une partie/position depuis une base de données dans la fenêtre d'échiquier qui sera la base du premier diagramme.

Choisissez sous *Fichier - Liste des diagrammes - Insérer dans liste de diagrammes*.



Le dialogue "Diagramme" est affiché dans lequel vous pouvez déterminer plus finement les options pour l'impression.



A l'activation du dialogue l'onglet *Diagramme* est actif. Les paramètres sont les

suivants:

*Tourner le diagramme* Pour voir le diagramme du côté des Noirs.

*Indiquer le trait* Ajoute un signe pour indiquer quelle couleur a le trait. Cette option devrait toujours être activée pour indiquer clairement qui doit jouer .

*Numéro du diagramme* Les diagrammes sont numérotés dans l'ordre chronologique de leur insertion dans la liste.

*Couleurs et flèches* Si la position en cours est commenté par des symboles graphiques, flèches et cases en couleur, vous pouvez choisir si ces éléments doivent être imprimés.

*Style* ChessBase peut imprimer les diagrammes de deux manières. Avec *Noir et Blanc* vous imprimez un diagramme conventionnel. Il n'y a pas de couleur, le programme utilise la police par défaut pour l'impression. Les commentaires graphiques ne sont pas pris en compte.

L'option *Comme à l'écran* est claire. La représentation sur le papier est équivalente à celle de l'écran. En règle générale, de "simples impressions en noir et blanc" sont plus lisibles.

Lors de l'impression vous pouvez choisir la taille du diagramme. *Taille par défaut* est activé par défaut, mais chaque utilisateur n'est pas forcé d'être d'accord avec cette taille standard. Si vous désactivez l'option, vous pouvez déterminer la *taille* et le *retrait* pour l'impression.

Dans le dialogue il existe un onglet supplémentaire "*Coordonnées*".

Si vous reprenez les options par défaut, les coordonnées seront imprimées de tous les côtés de l'échiquier. Vous pouvez choisir de ne faire imprimer par ex. que les coordonnées à gauche et sous le diagramme. Si aucune coordonnée ne doit être imprimée décochez simplement *Coordonnées*.

Par l'onglet *Titre du diagramme* vous pouvez saisir le titre et le texte sous le diagramme. Le texte est saisi dans les champs *En-tête* et *Pied de page*. Le texte d'en-tête apparaît à l'impression au-dessus du diagramme, par le choix de l'option *Joueurs* les noms des joueurs est repris automatiquement depuis les données de la partie qui sert de base au diagramme.

Sous le chapitre *Pied de page* les options suivantes sont à utiliser:

*Dernier coup* le dernier coup amenant la position du diagramme est inséré.

*Coup suivant* imprime le prochain coup sous le diagramme.

*Dernier commentaire* s'il existe un commentaire pour le coup, il sera imprimé également sous le diagramme.

*Texte comme pour l'en-tête* vous pouvez saisir un texte.

Quand ces formalités sont réglées, vous cliquez sur *Valider* et le diagramme est inséré dans la liste des diagrammes.

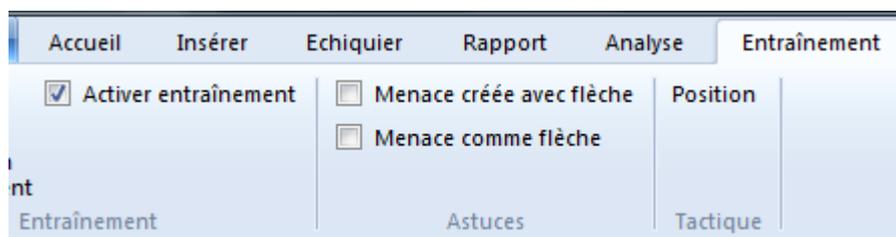
## 5.23 Afficher question d'entraînement

Sur nos DVD Training on trouve presque toujours une petite base dans laquelle sont incluses des parties ou des positions avec des [questions d'entraînement](#). Comme dans une partie de tournoi l'utilisateur doit essayer de trouver le coup dans un temps limité. "Learning by doing" est une méthode éprouvée pour consolider des connaissances acquises et les questions d'entraînement y contribuent.

**Problème:** Quand vous ouvrez une base d'entraînement ChessBase n'affiche jamais les questions d'entraînement. On peut feuilleter toute la partie avec les flèches sans qu'une fenêtre avec les questions d'entraînement ne s'ouvre aux endroits prévus. Au lieu de cela on peut voir de suite les réponses. Le symbole (\*\*\*\*) des questions insérées est par contre toujours visible.

Que faut-il modifier pour démarrer le dialogue d'entraînement ?

Dans le ruban *Entraînement* vous trouverez l'élément "Activer entraînement".



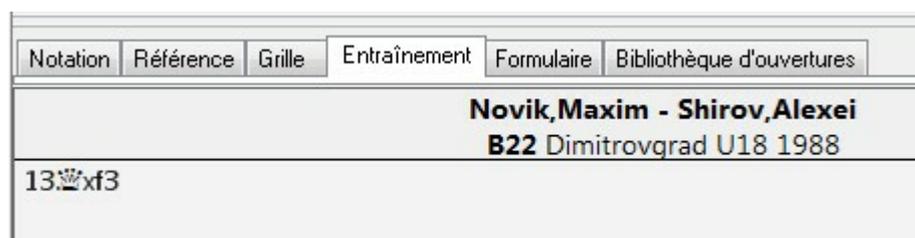
Ensuite la solution est masquée et le dialogue des questions d'entraînement est affiché.

## 5.24 La notation d'entraînement

Dans la fenêtre d'échiquier, dans le cadre [Notation](#) ChessBase se trouve l'onglet *Entraînement*.

Quelle est la signification et l'utilité de ce tabulateur ?

Normalement, les coups de la partie en cours, y compris les commentaires et les variantes, sont affichés dans la fenêtre de notation. Un clic sur l'onglet [Entraînement](#) a comme effet que tous les coups, à l'exclusion du dernier joué, ne sont plus affichés.



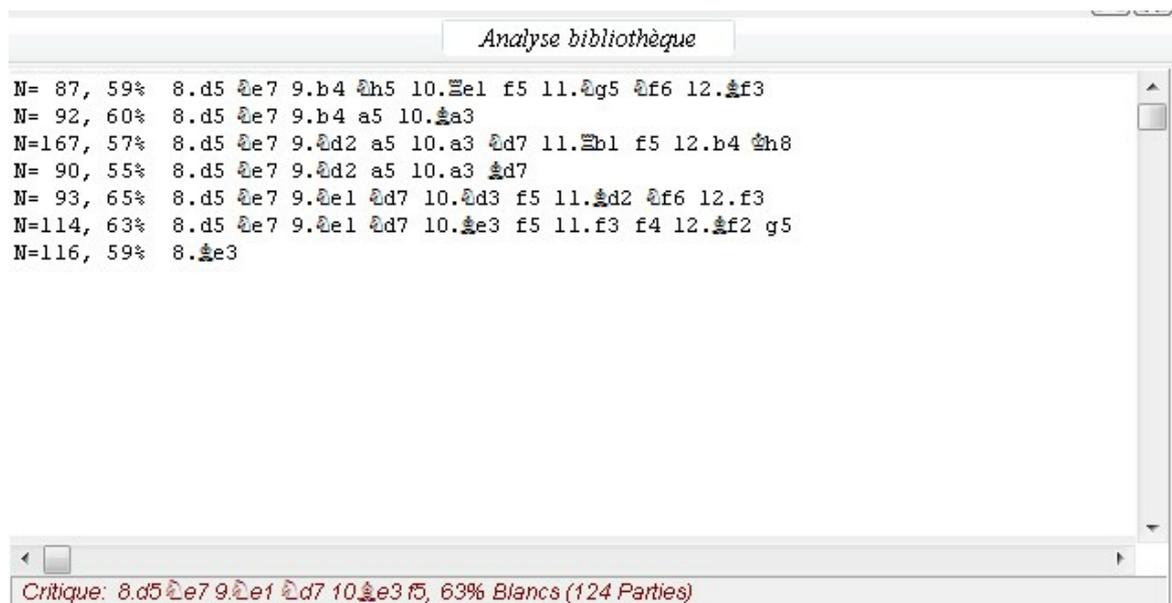
La fonction offre un excellent effet d'entraînement. Après chaque coup on peut essayer de trouver le coup joué effectivement dans la partie. Lors de l'étude de bases de données théoriques - spécialement dans le domaine de la théorie d'ouvertures - la fonction oblige l'utilisateur de s'intéresser plus intensivement aux contenus. L'effet d'apprentissage est ainsi plus élevé.

L'affichage est également très utile aux mal-voyants. Avec un clic droit on obtient un menu contextuel pour choisir la police d'affichage et sa taille -> *Choisir police*. Ensuite on peut naviguer dans la notation avec les flèches du clavier ou par la barre de navigation sous l'échiquier et on obtient toujours le coup joué dans la police choisie.

## 5.25 Reconnaître des variantes d'ouverture critiques

Sous l'onglet **Bibliothèque d'ouvertures** dans la fenêtre de notation, on peut vérifier quels sont les coups dans la pratique des Grands-Maîtres pour la position en cours.

La vision des coups joués et des statistiques est utile mais pas toujours suffisante pour le jugement de la position. Avec l'aide de la *fenêtre Analyse bibliothèque* on peut faire afficher les variantes principales et en particulier les variantes critiques dans la position de l'échiquier.



Cette fonction est complétée par la [référence automatique d'ouverture](#).

Se pose la question, ce que le programme comprend par variante critique ? Si les deux côtés jouent les coups statistiquement les plus prometteurs, cela crée une variante critique. Cette suite est affichée en rouge dans le bord inférieur de la fenêtre *Analyse bibliothèque*. Par un double clic sur la variante critique on l'amène directement sur l'échiquier principal.

**Astuce:** Pratique est également l'échiquier d'analyse intégré dans la fenêtre d'analyse de bibliothèque qui peut être activé par un clic droit à partir du menu contextuel.

## 5.26 Editer notations

Celui qui saisit souvent ses propres parties avec ChessBase voudra en règle générale inclure des [variantes](#) ou des [symboles de commentaires](#) dans la notation. Le programme offre sous le menu *Affichage* la fonction "[palette pour commentaires](#)".



Avec cette boîte de dialogue on peut insérer dans la notation d'un simple clic tous les symboles de commentaires importants.



Lors de la saisie de variantes fréquentes, les boutons *Variante* dans la palette de commentaires sont très utiles et économisent du temps.

Que faire pour annuler rapidement une saisie ?

Dans Word, Outlook, etc. on peut annuler une saisie apr *CTRL-Z*. Sous ChessBase, beaucoup de raccourcis clavier fonctionnent d'après des standards prédéfinis. ChessBase propose aussi une "*Undo-Option*" dans la fenêtre d'échiquier.

Vous pouvez supprimer des saisies non désirées ou des erreurs par CTRL-Z ou menu *Éditer - Annuler* en une ou plusieurs étapes et rétablir la situation précédente.

## 5.27 Accès à la base en ligne

Avec ChessBase et une connexion Internet, on peut accéder directement sur une gigantesque base en ligne. Dans la base en ligne des parties de tournois récents sont disponibles. Si les parties proviennent de tournois tout à fait récents, on aimerait les enregistrer sur le disque dur pour pouvoir les consulter offline en toute tranquillité.

Nous allons à l'aide d'un exemple pratique voir comment faire une recherche dans la base Online et enregistrer les parties trouvées dans une base de données.

Supposons que nous nous intéressons à des parties avec le début: 1.d4 Cf6 2.Cf3 c5 3.c4 cxd4 4.Cxd4 e6.

Nous saisissons ces coups dans la fenêtre d'échiquier.

*Échiquier Clic droit -> En ligne* ou par le ruban *En ligne*



La recherche sur la base en ligne copie rapidement, selon la qualité de la connexion Internet, les parties correspondantes dans une fenêtre séparée. Notez qu'un maximum de 1000 parties avec le critère de recherche en cours peut être listé même si plus de parties sont disponibles.

**Remarque:** Dans la barre de statut au bas de l'écran le nombre de parties trouvées est toujours affiché.

La limite de 1000 parties est surtout censée pour les utilisateurs avec une liaison Internet lente, pour que l'on puisse continuer à travailler avec le programme. On peut affiner les critères de recherche.

[Fenêtre des bases](#) -> *Éditer "Chercher parties"* accède également à la base Online. Dans le dialogue on peut par ex. restreindre la recherche sur une période donnée.

Il serait judicieux de répartir les [résultats de recherche](#) sur plusieurs petites bases de données puis de les fusionner en une seule.

Quand le résultat de la recherche est affiché dans la [fenêtre de liste](#) on peut copier immédiatement les parties dans une nouvelle base de données. D'abord il faut marquer les parties à copier. On choisit toutes les parties par clic droit dans la fenêtre de liste

par *Éditer - Tout sélectionner* ou uniquement quelques éléments avec la touche CTRL maintenue enfoncée.

Après avoir effectué le marquage, un clic droit nous amène à l'étape suivante,. Nous choisissons dans le menu contextuel *Éditer - Copier*. Ainsi ChessBase sait que des parties doivent être copiées.

Maintenant nous devons encore indiquer au programme où copier les parties, c'est à dire dans quelle base cible. Pour cela nous basculons vers la fenêtre des bases, la fenêtre principale du programme. Nous choisissons la base cible par un clic. Clic droit et à nouveau *Éditer - Coller*. Nous avons ainsi fourni toutes les informations nécessaires au programme et le processus de copie des parties sélectionnées dans la base cible est démarrée.

Si vous disposez d'une connexion ADSL, le processus de copie -comme la recherche- s'accomplit rapidement.

## 6 Problèmes

### 6.1 Traitement de problèmes

**Lors du [transfert à Fritz](#), Fritz est bien démarré mais la partie n'est pas prise en compte.**

Veillez à ce que votre programme Fritz est installé en parallèle par rapport à ChessBase.

Le transfert réciproque ne fonctionne que si les programmes ont été installés dans des sous-répertoires du même dossier.

---

**L'accès à la [base Online](#) ne fonctionne pas.**

L'utilisation de la base Online à partir de ChessBase nécessite une connexion à Internet. Si par ex. lors du démarrage de votre navigateur Internet la connexion n'est pas établit automatiquement, elle ne le sera pas non plus dans ChessBase. Ouvrez simplement la connexion Internet manuellement et démarrez, ensuite, la recherche sur chessbase-online.com.

---

**L'accès aux [fonctions courriel](#) n'ouvre pas le programme de messagerie.**

Votre programme de messagerie n'est pas enregistré comme client E-mail par défaut. Veuillez contrôler ceci dans votre client E-mail.

---

**Sur l'échiquier à la place des pièces apparaissent des lettres.**

Les [polices de diagramme](#) ne sont pas correctement installées. Il est possible que lors de l'installation vous n'aviez pas l'autorisation d'écriture dans le registre système de Windows. Renouvelez l'installation des polices manuellement par le

gestionnaire du système directement à partir du répertoire *Fonts* du DVD du programme.

---

### Lors de l'impression les cases blanches sont réduites

Utilisez la police "ChessBase Alternate" par *Fichier -> Imprimer -> Réglages des paramètres*

## 6.2 Version 64bits

Utilisation: Sur des ordinateurs avec beaucoup de mémoire (>4Go) les bases peuvent être chargées en mémoire pour accélérer les recherches.

**Attention:** version 64bits est installée par convention Windows dans un autre chemin ("C:\Progam Files", et non plus dans "C:\Program Files (0x86)"), c'est pourquoi seuls les échiquiers 3D livrés (et non ceux de Fritz) sont disponibles. De vieux modules sont peut-être aussi installés dans "C:\Program Files (0x86)\ChessBase\Engines."

## 6.3 Optimiser affichage 3D

La représentation fidèle de l'échiquier 3D exige beaucoup de votre carte graphique ce qui fait qu'une carte avec des fonctions spécifiques 3D est fortement conseillée.

En cas de problèmes, vérifiez que vous utilisez un pilote de votre carte graphique à jour. Vérifiez que les fonctions 3D éventuelles de votre carte graphique sont activées.

Un clic droit sur le bureau de Windows *Propriétés/Paramètres* appelle la configuration de votre carte graphique.

La représentation photo-réaliste 3D exige une version de *Direct X* au moins égale à 9.

## 6.4 Pas de figurines sur l'échiquier

Si à l'issue de l'installation du programme, il n'y a pas de figurines affichées sur l'échiquier ?

La représentation des figurines se fait au moyen de polices. Sur le DVD vous trouverez toutes les polices nécessaires au programme dans le répertoire /FONTS. Installez les polices manuellement à l'aide du Panneau de configuration. Ensuite l'affichage des figurines et de la notation devrait fonctionner.

Installation des polices

Appuyez sur le bouton **Démarrer** pour ouvrir le *Panneau de configuration*, puis sur *Apparence et personnalisation* et enfin sur **Polices**. Cliquez sur *Fichier - Installer une nouvelle police*.

Si le menu *Fichier* n'est pas affiché, appuyez sur ALT.  
Cliquez dans le dialogue *Ajout de police* sur *Lecteur* et sur l'icône du lecteur qui contient le DVD.  
Double cliquez sur le répertoire /FONTS  
Cliquez sur la police que vous voulez installer.

Voir aussi [Problèmes de police](#)

## 6.5 Problèmes de polices

### **Problème:**

Dans la notation ou lors de l'impression les symboles d'échecs n'apparaissent pas correctement

### **Cause:**

Les polices de caractères (TrueType Fonts) ne sont pas correctement installées. Ceci peut arriver sous Windows XP/Vista si vous ne possédez pas les droits d'administrateur.

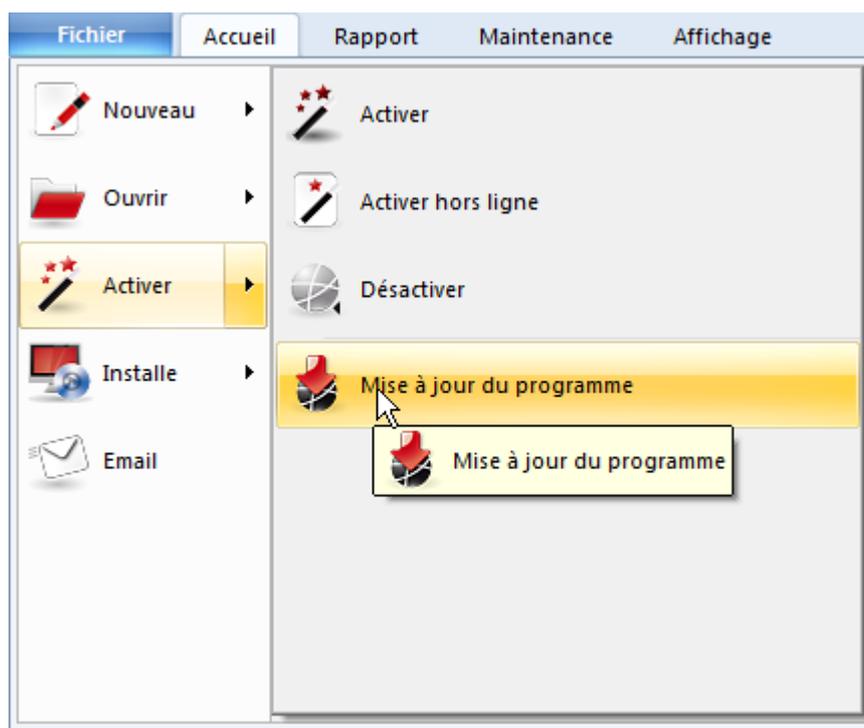
### **Solution:**

Installer par le Panneau de configuration toutes les polices depuis le répertoire "Fonts" du DVD du programme.

## 6.6 Mises à jour

Vous pouvez garder votre programme à jour assez facilement en vous connectant au serveur d'échecs Playchess.com.

Utilisez alors le menu général *Activer - Mise à jour du programme*. Le programme est alors mis à jour en ligne avec la dernière version disponible.



**Remarque** : Cette option n'est disponible que si le programme est [activé](#) sur l'ordinateur.

***Mise à jour automatique selon choix***

Mises à jour sont proposées activement.

# Index

## - A -

Abréviations dans la liste des parties 326  
 Accélérateur de recherche 191  
 Accès à la base Online 341  
 Accès rapide aux parties et bases récentes 331  
 Affichage de liste 41  
 Affichage échiquier 3D 84  
 Analyse Cloud 229  
 Analyse détaillée avec un programme d'échecs 83  
 Analyse profonde 226  
 Annuler 340  
 Aperçu dans la fenêtre des bases 333  
 Aperçu de partie 49  
 Archiver une base 191

## - B -

Barre de tâches Windows 326  
 Base de données répertoire 152  
 Base de référence 151  
 Base d'entraînement 131  
 Bases de données 177  
 Bases de données de finales 90  
 Bibliothèque de travail 265  
 Bibliothèque d'ouvertures 263  
 Bulles d'aide 43

## - C -

cannibaliser 320  
 Carte d'identité 288  
 Cases et flèches de couleur 126  
 Chemin des bases 312  
 Chercher des parties commentées 328  
 Chess Media System 313  
 ChessBase en réseau 193  
 Choisir une clé 149  
 Choix multiples 129  
 Classer toute la base dans une clé 148  
 Classification des ouvertures 147

Classification ECO 316  
 Clé de finales 151  
 Clé de stratégie 150  
 Clé de thèmes 150  
 Clé d'ouverture 145  
 Clé tactique 150  
 Clés 146  
 Clic droit 24  
 Clipboard 94  
 Cloud Engine privé 240  
 Cloud Engine public  
   Cloud Engines disponibles 241, 245  
   Ducats 248  
 Commentaires 163  
 Commentaires multimédia 119  
 Commentaires texte 123  
 Commenter 119  
 Configurer Presse-papiers 94  
 Contenu 10  
 Copier des parties 177  
 Correction lors de la saisie de partie 116  
 Coup de tournoi 66  
 Coup du jeu par correspondance 302  
 Coups nuls 325

## - D -

Détails 135  
 Documents d'entraînement sur papier 335  
 Données caractéristiques d'un texte 306  
 Données pour le jeu par correspondance 300  
 Données pour le jeu par correspondance - Adresse 300  
 Données pour le jeu par correspondance - Courriel 301  
 Données pour le jeu par correspondance - Informations partie 301  
 Données pour le jeu par correspondance - Vacances 302  
 Dossier de joueur 297  
 Doublons 320  
 Drag & Drop 25  
 Drag & Drop - Copier notation de partie 320

**- E -**

Echiquier 3D réaliste 84  
Echiquier DGT 117  
Ecrire et organiser des textes 307  
Editeur 305  
Effacer Elo 318  
Effacer les doublons 183  
Effacer les niveaux Elo dans les parties sélectionnées 49  
Encyclopédie des Joueurs 284  
Engine Cloud 232  
Envoyer courriel à partir de ChessBase 204  
Explorateur de bases 26

**- F -**

Fenêtre d'analyse de l'ouverture 69  
Fenêtre de résultat de recherche 70  
Fenêtre d'échiquier 51  
Fenêtre des bases 26  
Fenêtre du module 75  
Fenêtre principale 326  
Fenêtres 22  
Fichiers texte 205  
Filtre dans l'affichage de liste 45  
Fixer le tri 319  
Flèche pour menace créée 80  
Flèches de navigation 79  
Flèches sous l'échiquier 79  
Fonctions de gestion des bases 189  
Fonctions sur les clés 146  
Format des titres 307  
Formater une liste de parties 105  
Formulaire 54  
Formulaire de partie 54  
Fusionner des parties 117

**- G -**

Gestion du jeu par correspondance 299  
Grille de tournoi 50

**- H -**

Historique de parties 38

**- I -**

Icône de base 29, 265  
Importer des parties dans la bibliothèque 265  
Impression du répertoire 215  
Informations complémentaires sur les colonnes 43  
Insérer dans le Répertoire 137  
Insérer de nouvelles clés 148  
Insérer mémoire de clés 150  
Installer automatiquement des bases d'un CD/DVD 312  
Installer sur disque dur 311  
Intégrer Cloud Engine 240  
Introduction 15

**- L -**

La base Presse-papiers 37  
Le masque de recherche 160  
Let's check  
Analyse partie avec Let's check 282  
Contribuer avec un module 282  
Démarrer Let's check 269  
Envoyer partie à Let's Check 269  
LiveBook 41, 266  
Lien vers une partie dans le texte 308  
Limites 104  
Liste - Fixer le tri 319  
Liste de parties 46  
Liste des Cloud Engines 235  
Liste directe 333  
Listes - Options de filtre 45  
LiveBook 267

**- M -**

Masque de choix des bases 183  
Masque de recherche 160  
Masque de recherche - Commentaires 163, 165, 167, 170, 171  
Masque de recherche - En-têtes 161, 163, 165, 167, 170, 171

Masque de recherche - Manoeuvre 167, 170  
 Masque de recherche - Matériel 165, 167, 170  
 Masque de recherche - Médailles 170  
 Masque de recherche - Positions 165, 167, 170, 171  
 Masque de sauvegarde 133  
 Masque de sauvegarde (deuxième page) 135  
 Médailles 127  
 Mega Database 316  
 Menace comme flèche 80  
 Menu clic droit pour éditer dans liste de parties 49  
 Menu clic droit pour sorties depuis la liste de parties 48  
 Menu contexte 24  
 Mes Bases 28  
 Module 75, 218  
 Module par défaut 221  
 Modules 215  
 Montrer les menaces sur l'échiquier 80  
 Montrer les positions de classification 149  
 Montrer/comparer la nouveauté 74

## - N -

Niveaux Elo 317  
 Nom de l'utilisateur 99  
 Noms et extensions des fichiers 181  
 Notation- Annuler édition 340  
 Notation d'entraînement 64  
 Notation en tableau 64  
 Nouveau... dans base sélectionnée 38  
 Nouveautés dans ChessBase 12 10

## - O -

Offrir Cloud Engine 239  
 Optimiser représentation 3D 343  
 Options d'affichage de la bibliothèque 98  
 Options diverses 97  
 Options paramétrage échiquier 3D réaliste 86  
 Orthographe du nom des joueurs 193

## - P -

Palette de commentaires 120  
 Paramétrage de la notation 87

Paramétrage des chemins 105  
 Paramétrer listes 41  
 Paramètres du module 222  
 Partie longue 122  
 Polices de caractères 107  
 Position miroir 118  
 Positionner fenêtre de texte 123  
 Positions critiques 127  
 Presse-papiers 37, 94  
 Probabilité des pièces 293  
 Problèmes de polices de caractères 344  
 Propriétés d'une base de données 100  
 Protocole d'importation 178

## - Q -

Qu'est-ce que les clés 145  
 Questions d'entraînement 129

## - R -

Raccourcis clavier dans la fenêtre d'échiquier 111  
 Raccourcis clavier dans la fenêtre des bases 109  
 Raccourcis clavier dans la fenêtre des clés 112  
 Raccourcis clavier dans la liste de parties 109  
 Raccourcis clavier dans l'Editeur 310  
 Raccourcis clavier pour les symboles de commentaire 113  
 Rapport sur l'ouverture 294  
 Recherche dans la base de référence 71  
 Recherche dans la base Online 155, 341  
 Recherche dans l'Encyclopédie des Joueurs 287  
 Recherche d'après le nombre de pièces 318  
 Recherche de combinaisons de sacrifice 173  
 Recherche de joueurs en minuscule 139  
 Réduire la notation 65  
 Référence dans la fenêtre de notation 58  
 Référence d'ouvertures 58  
 Référence d'ouvertures automatique 58  
 Réglage du module par défaut et Heumas 102  
 Régler échiquier 3D 84  
 Remarque pour le remplacement des parties 320  
 Remarque rédactionnelle 129  
 Remettre Elo à zéro 318  
 Remplacer parties 135  
 Renvoi de texte vers un joueur 309

Renvoi de texte vers un masque de recherche 308  
 Renvoi de texte vers un tournoi 309  
 Renvoi de texte vers une clé d'ouverture ou de thème 309  
 Renvoi de texte vers une liste de parties 308  
 Renvoi vers d'autres textes 309  
 Renvoi vers un signet dans le texte 308  
 Réorganiser les fenêtres 22  
 Répertoire de tournois d'une base de données 141  
 Répertoire des commentateurs d'une base de données 143  
 Répertoire des équipes d'une base de données 144  
 Répertoire des joueurs d'une base de données 139  
 Répertoire des sources d'une base de données 144  
 Résultat de recherche dans la base Online 72  
 RTF 205

## - S -

Sacrifice 335  
 Saisie de coup par simple clic 116  
 Saisie de coups 115  
 Saisie de parties avec l'échiquier DGT 117  
 Saisie de position 118  
 Saisir rapidement des parties 328  
 Saisir un commentaire à la solution 128  
 Saisir un nouveau coup 115  
 Sélection de la langue 106  
 Signification de la base Presse-papiers 334  
 Statistiques 292  
 Structures de pions et chemin de pièces 128  
 Style de l'échiquier 101  
 Symboles de commentaire 122  
 Système d'enchères 249  
 Système requis pour Chess Media System 313

## - T -

Tablebases 90  
 Tablebases - fixer le chemin 90  
 Test d'intégrité 189  
 Textes dans la base de données 305  
 Traitement de problèmes 342  
 Transfert de clé 148  
 Transmettre à Fritz 83  
 Tri de colonnes 43

Tri par Drag & Drop 319  
 Trouver sacrifices 335  
 Type de bases 34, 178

## - V -

Variante critique dans l'analyse de la bibliothèque 339  
 Variantes 121  
 Visuel 96

## - W -

Windows Media Player 313  
 wmv 313