



ChessBase 13

Indice

	0
Part I Introduzione	10
1 Indice	10
2 Attivazione del programma	10
3 Utilizzo dei nastri	11
4 Novità	15
5 Layout delle finestre	20
6 Rigiocare, inserire e salvare partite	22
7 Ricerca di partite	22
8 Gestione dei database	23
9 Stampa e pubblicazione	24
10 Gestione scacchi per corrispondenza	25
11 Configurazione del programma	27
12 Supporto tecnico	28
Part II Interfaccia utente	28
1 Finestre del programma	28
Finestra database	28
La finestra database.....	28
Anteprima nella finestra database.....	30
Doppio clic sulla scacchiera rapida.....	32
Finestra scacchiera	32
Comando Nuovo nel database selezionato.....	32
Finestra motori.....	33
Selezione del motore predefinito.....	35
Informazioni aggiuntive dei motori.....	36
Informazioni estese nella finestra partita	38
Finestra notazione.....	39
La finestra Notazione.....	40
Scacchiera DGT.....	41
Finestra scacchiera	41
Spostamento con il dispositivo di scorrimento	43
Tavolozza delle annotazioni.....	43
Ripiegamento della notazione.....	45
Finestra dei risultati delle ricerche.....	46
Registro partite nella finestra scacchiera	46
Aggiunta di un motore di analisi.....	47
Scacchiera 3D effettiva	48
Finestra analisi libro.....	49
Finestra libro delle aperture.....	50
Visualizzazione estesa del libro delle aperture.....	52
Impostazioni della scacchiera 3D.....	53
Visione d'insieme della partita	54

Notazione tipo formulario.....	55
Notazione in formato tabella.....	55
Passaggio a Fritz.....	56
Finestra lista	56
La finestra lista.....	56
Testo predefinito.....	58
Lista partite.....	59
Partite migliori nella lista partite del database.....	61
Indice dei giocatori.....	61
Preparazione di un giocatore con pochi clic.....	63
Indice dei tornei.....	64
Ricerca nel testo completo della lista tornei.....	66
Indice dei commentatori.....	67
Indice delle fonti.....	67
Indice dei tornei a squadre.....	68
Chiave dei finali.....	68
Chiave Strategia.....	69
Chiave Tattica.....	69
Chiavi tematiche.....	70
Classificazione dei finali.....	71
Nuovo indice.....	71
Finestre di dialogo	72
Maschera di ricerca.....	72
La maschera di ricerca.....	72
Maschera di ricerca - Dati della partita.....	73
Maschera di ricerca - Annotazioni.....	76
Maschera di ricerca - Manovre.....	77
Maschera di ricerca - Materiale.....	79
Maschera di ricerca - Medaglie.....	81
Maschera di ricerca - Posizione.....	81
Opzioni	83
Nome utente.....	83
Impostazione della notazione.....	84
Finestra di dialogo Design.....	85
Motore standard ed Heumas.....	86
Limiti	87
Percorso tablebase.....	88
Tablebase formato Gaviota.....	88
Tablebase in formato Syzygy.....	89
Opzioni PGN per gli Appunti di Windows.....	92
Cartelle	92
Selettore di database.....	93
Copia di partite in libro di apertura.....	93
Parametri per la ricerca di riferimento.....	94
Risposte alle posizioni di training.....	95
Tipi di database.....	96
Modifica dei nomi dei giocatori.....	98
Maschera di salvataggio.....	98
Maschera di salvataggio - Commentatore e Squadre.....	100
Design scacchiera.....	101
Scheda personale.....	102
Opzioni della finestra libro.....	103
Finestra di dialogo Edita fonti.....	104
Dati dei tornei.....	105

Numero di serie	106
Opzioni del libro delle aperture.....	107
Opzioni dell'Enciclopedia dei giocatori.....	108
Tabelle dei tornei	109
Ridisposizione delle finestre	111
2 Tasti di scelta rapida	112
Personalizzazione dei tasti di scelta rapida	112
Tasti di scelta rapida per simboli di commento	113
Tasti di scelta rapida nelle liste partite	114
Tasti di scelta rapida nella finestra scacchiera	115
Tasti di scelta rapida nella finestra database	116
3 Caratteri	117
4 Drag & Drop	117

Part III Manuale di riferimento 118

1 Immissione di commenti	118
Motore di analisi	118
Immissione di mosse	119
Provare le mosse	121
Immissione di mosse con un clic	122
Correzione di mosse	123
Impostazione di una posizione	124
Annotazione di partite	126
Tavolozza delle annotazioni	127
Commento testuale	129
Selezione della lingua	130
Varianti	131
Note di redazione	132
Posizioni critiche	133
Commento grafico	133
Medaglie	134
Struttura dei pedoni e percorso di un pezzo	135
Salvataggio di partite	136
Fusione di partite	137
Sostituzione di una partita	139
Training	140
Visualizzazione delle minacce	140
Chess Media System.....	140
Creazione di lezioni di training.....	142
Soluzione di lezioni di training.....	143
Notazione di training.....	144
Database di training.....	144
2 Ricerca di partite	145
Applicazione di filtri alla lista partite	145
Ricerca diretta in una lista database	145
Ordinamento di partite di una lista	145
Database online	146
Ricerche intelligenti nel database online	148
Ricerca di posizioni nel database online	148
Registro partite	150
Ricerca di sacrifici	150
Ricerca nel database online	151

Ricerca nel database di riferimento	152
Database di riferimento	152
Ricerca di finali simili	153
Ricerca di strutture di mediogioco simili	154
Ricerca di mosse simili	155
Stessi giocatori	157
Materiale finale	157
Probabilità pezzi	158
Statistiche	159
3 Ricerca di giocatori	160
Enciclopedia dei giocatori	160
Enciclopedia dei giocatori online	161
Scheda personale	162
Indice dei giocatori	163
Dossier di un giocatore	164
Ricerca nell'Enciclopedia dei giocatori	166
Enciclopedia dei giocatori sotto forma di lista	168
Grafia dei nomi dei giocatori	170
4 Gestione dei database	170
Tipi di database	170
I miei database	172
Simboli di database	173
Data di creazione di un database	174
Eliminazione diretta di un database	175
Il database	176
Libro predefinito	177
Gestione avanzata dei database	178
Clipboard	179
Selettore di database	180
Copia di partite	181
Scelta delle partite migliori	183
Protocollo di importazione	183
Cancellazione di partite	184
Installazione di database da DVD	184
Installazione di database sul disco rigido	185
Aggiornamento del database di riferimento	185
Copia di partite nel libro delle aperture	187
Gestione dei database	188
Percorsi dei database	189
Copia di backup del database	190
Menu Edita nella lista partite	191
Nomi ed estensioni dei file	192
Controllo integrità	194
Velocizzatore di ricerca	195
Correzione automatica dei nomi dei giocatori	195
Filtro - Partite di qualità	196
Formati di database	196
*.cbone	197
Registrazione dei tipi di file	197
Indici dei database	198
Cartelle	198
Trovare partite doppie	199
Partite da Internet	201
Formato PGN	201

Password	202
Capacità di rete	202
5 Argomenti di carattere generale	203
Rating Elo	203
Classificazione ECO	203
ChessBase Magazine	204
Simboli di commento	204
Notazione scacchistica	205
Mega Database	206
6 Aperture	207
Impostazione del database di riferimento	207
Riferimento di apertura	207
Visualizzazione delle linee principali	210
Riferimento di apertura per database	211
Riferimento di apertura per gruppi di partite	211
Rapporto di apertura	212
Classificazione delle aperture	214
Raggruppamento di aperture	215
Libro delle aperture	217
Classificazione di un intero database	218
Ricerca di novità/confronto	218
Annotazione delle novità	219
Chiave di apertura	221
Che cosa sono le chiavi di classificazione?	221
Visualizzazione delle posizioni di classificazione	221
Chiave di apertura	223
Funzioni delle chiavi	224
Inserimento di una nuova chiave	225
Installazione di una nuova chiave	225
Definizione/inserimento di memo chiave	226
Trasferimento di una chiave	226
Repertorio	227
Database di repertorio	227
Creazione di un database di repertorio	228
Accesso immediato al database di repertorio	231
Aggiunta di partite al repertorio	232
Stampa del repertorio	232
7 Stampa per pubblicazione	233
Menu Output nella lista partite	233
Impostazione di pagina	234
Impostazione di pagina - Stampa partite	236
Pubblicazione di partite in Internet 2	237
Creazione di EBook	239
E-Mail da ChessBase	242
Lista dei diagrammi	243
8 Configurazione del programma	244
DirectX	244
Scacchiera DGT	244
Lingua	245
Limiti	245
Opzioni varie	246
Ottimizzazione della scacchiera 3D effettiva	247

9 Scacchi per corrispondenza	248
Server scacchistico ICCF di gioco per corrispondenza	248
Gestione scacchi per corrispondenza	249
Intestazione scacchi per corrispondenza	250
Mossa per corrispondenza	251
10 Motori	252
Motori installati	252
Caricamento di istanze multiple di un motore	253
Motore predefinito	253
Caricamento di un motore	253
Hash table	256
Parametri del motore	257
Motori UCI	257
Opzioni aggiuntive nella finestra motori	259
Informazioni aggiuntive del motore	260
Analisi profonda	261
Analisi in cloud	264
Engine - Cloud.com	268
Il server Engine-Cloud.com	268
Vista elenco	270
Finestra scacchiera con il motore fornito	275
Connessione di un motore	276
Utilizzo privato di un motore in cloud	277
Motori in cloud pubblici	278
Offerta pubblica di un motore in cloud	281
Spiegazione del sistema delle offerte	286
Suggerimenti per i motori in cloud	289
Utilizzo dei motori in cloud	289
Fornitori di motori in cloud	290
Motori in cloud su Playchess.com	291
Analisi di una partita in cloud	292
Let's Check	293
Analisi infinita con un motore in cloud	293
Finestra di dialogo impostazioni dei fornitori	294
Motore	294
Computer	295
Ricavo	297
Utenti privati	298
Utenti ignorati	298
Finestra di dialogo delle offerte	299
Ducati	300
Elenco di valutazione	300
Let's Check	301
Descrizione della funzione Let's Check	301
LiveBook	304
Avvio della funzione Let's Check	307
Come analizzare una partita con la funzione Let's Check	310
Che profondità indicano i colori verde, blu e rosso?	313
Perché la barra di avanzamento spesso torna a zero dopo aver raggiunto il 100%?	313
Statistiche del server Let's Check	314
Menu di scelta rapida Let's Check	314
Informazioni visualizzate nella finestra di chat	316
Commenti nel LiveBook	319

Analisi in rete.....	321
Analisi di partite con la funzione Let's Check.....	322
Elenchi d'onore.....	324
Indice di velocità.....	326
Risposte ad alcune domande su Let's Check	326
Le mie analisi vengono sempre inviate al server Let's Check?.....	326
È possibile utilizzare l'analisi Let's Check in modo anonimo?	326
Quanto costa?.....	327
Che differenza può fare la potenza del mio computer?.....	327
Quali motori possono partecipare?	327
È possibile che varianti e valutazioni vengano manipolate?.....	327
È possibile che vengano immesse e analizzate mosse senza senso?	327
Come vengono creati gli elenchi d'onore di Let's Check?	328
A che cosa servono i due diagrammi visualizzati nella finestra LiveBook?.....	328
È possibile modificare o cancellare un commento testuale?.....	328
Inserimento di analisi	329
Inserimento di analisi.....	329
11 Testo di database	332
Testo di database	332
Intestazione di testo database	333
Elaboratore di testo di database	333
Collegamenti multimediali in testo di database	334
Collegamenti scacchistici in un testo di database	335
Formattazione del testo	337
Testo predefinito	338
12 Database in cloud	339
Introduzione	339
Registrazione per le risorse in cloud ChessBase	340
Creazione di database in cloud	341
Spazio di archiviazione per i database in cloud	342
Utilizzo non in linea dei database in cloud	343
Funzioni disponibili per i database in cloud	343
Cancellazione locale di un database in cloud	343
Accesso ai database in cloud da altri computer	344
Condivisione di database in cloud	345
Pubblicazione dei database in cloud su Internet	346
Database di repertorio in cloud	347
Icone dei database in cloud	348
Differenze tra i formati CBH e CBCloud	349
Part IV Supporto tecnico	349
1 Ottimizzazione della scacchiera 3D effettiva	349
2 Risoluzione dei problemi	349
3 Problemi dei caratteri	350
4 Supporto tecnico	350
5 Strumento di amministrazione	351
6 Aggiornamenti	351
7 Versioni di Windows a 64 bit	352
8 Messaggi di errore	352
Impossibile aprire database	352

Impossibile cancellare database in uso	352
Una partita con annotazioni multimediali può essere solo sostituita	353
RAM insufficiente	353
Errore di lettura/scrittura	353
Formato database errato	353

Index**354**

1 Introduzione

1.1 Indice



[Trovare partite](#)

[Rigiocare, inserire e salvare partite](#)

[Gestione dei database](#)

[Stampa, pubblicazione e invio per E-mail](#)

[Scacchi per corrispondenza](#)

[Configurazione del programma](#)

Giocare a scacchi su Internet

[Supporto tecnico](#)

[Novità](#)

Notizie scacchistiche, nuovi prodotti: [ChessBase](#), [Le Due Torri](#).

Server scacchistico: www.playchess.com.

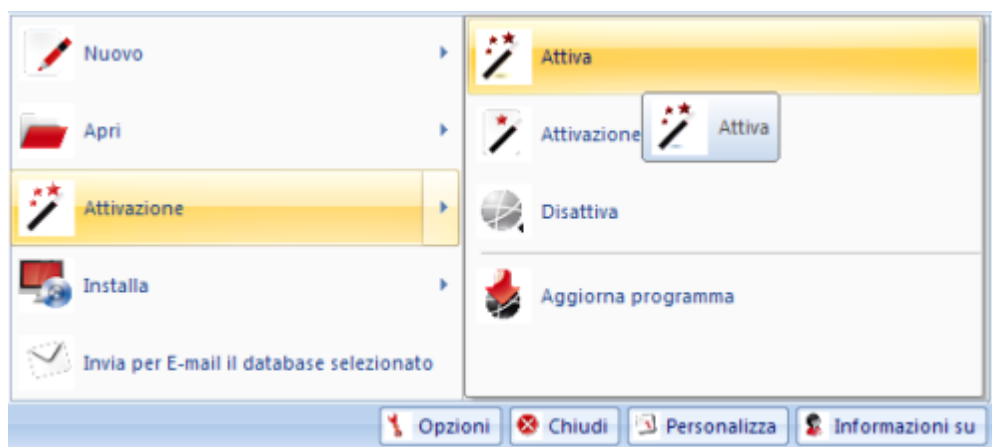
1.2 Attivazione del programma

La prima volta che si avvia il programma, viene richiesta l'immissione del numero di serie. Dopo l'immissione, è subito possibile accedere al database online.

Alcune funzioni del programma operano correttamente solo se si dispone di un

accesso al database online, rapido e aggiornato. Per poter accedere al database online il programma deve essere attivato tramite Internet.

Il programma viene registrato tramite il comando **Menu applicazione – Attivazione – Attiva**.



Normalmente, per impostazione predefinita, nella finestra di dialogo viene inserito automaticamente il numero di serie immesso al momento dell'installazione del programma.

Dopo l'attivazione del programma, viene visualizzato un messaggio sullo stato di attivazione dello stesso.

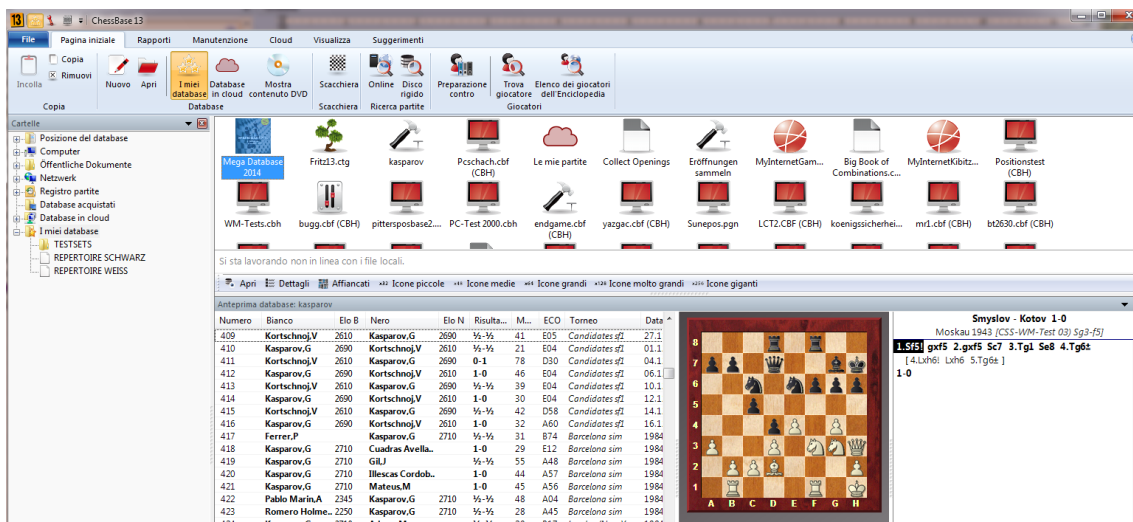
Se si desidera installare il programma su un nuovo computer, è necessario prima disattivare la vecchia registrazione. Ciò è dovuto alla funzione di riconoscimento dell'hardware. Quando si registra il programma, sul server vengono memorizzati i dettagli relativi alla configurazione hardware del computer.

È possibile disattivare il programma tramite il comando **Menu applicazione – Attivazione – Disattiva**. In questo modo si aumenta, sul server, il conteggio delle attivazioni disponibili.

Nota: con un numero di serie, è possibile registrare il programma per l'uso su un massimo di due computer.

1.3 Utilizzo dei nastri

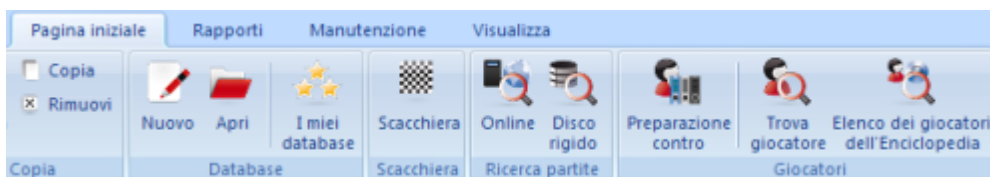
ChessBase utilizza un design completamente nuovo, basato sul progetto denominato "Microsoft Fluent UI" (Interfaccia utente semplificata Microsoft). I cosiddetti "nastri" sono stati utilizzati per la prima volta da Microsoft in Office 2007. Il nastro è un concetto grafico che consente di combinare menu e icone. Il concetto si rivela molto utile per i programmi complessi.



I nastri vengono utilizzati in tutto il programma, ad esempio nella [finestra database](#) e nella [finestra scacchiera](#).

Il principale vantaggio è che, per individuare le funzioni desiderate, l'utente non deve più spostarsi attraverso un albero di menu e sottomenu. Invece, di volta in volta, il programma visualizza le icone relative alle funzioni disponibili nel contesto corrente.

Nella parte superiore della finestra del programma sono visualizzate le voci che rappresentano i comandi, come **Pagina iniziale**, **Rapporti** o **Manutenzione**.



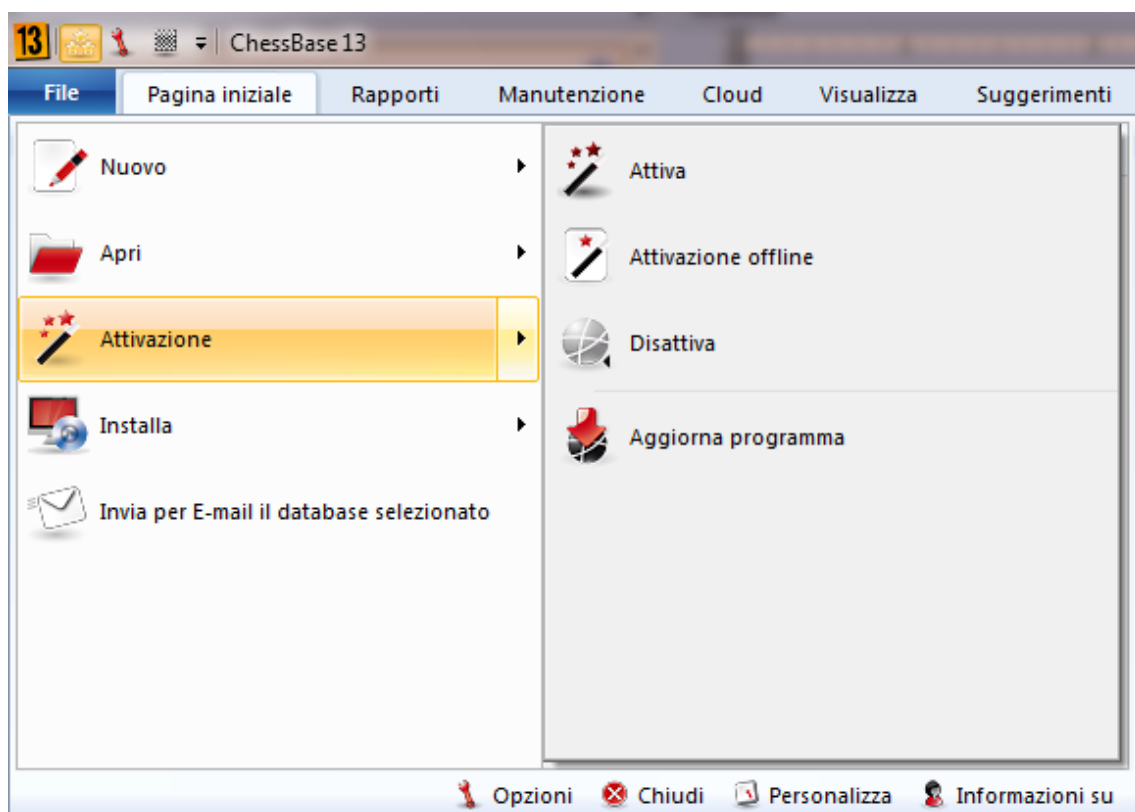
Facendo clic su una voce non si apre un menu, ma una barra degli strumenti contenente i comandi disponibili. Ogni "menu" è dotato della propria barra degli strumenti, chiamata "nastro".

Per impostazione predefinita, il nastro occupa sullo schermo più spazio della combinazione classica di menu e barre degli strumenti. I simboli sono disposti all'interno del nastro in ordine logico, a seconda della risoluzione del monitor e delle dimensioni della finestra del programma. Poiché i nastri contengono più spazio per i comandi, le finestre di dialogo vengono meno utilizzate. È anche possibile "nascondere" i nastri per liberare più spazio sullo schermo. Basta fare clic con il pulsante destro del mouse su un nastro e scegliere il comando *Nascondi nastro*.

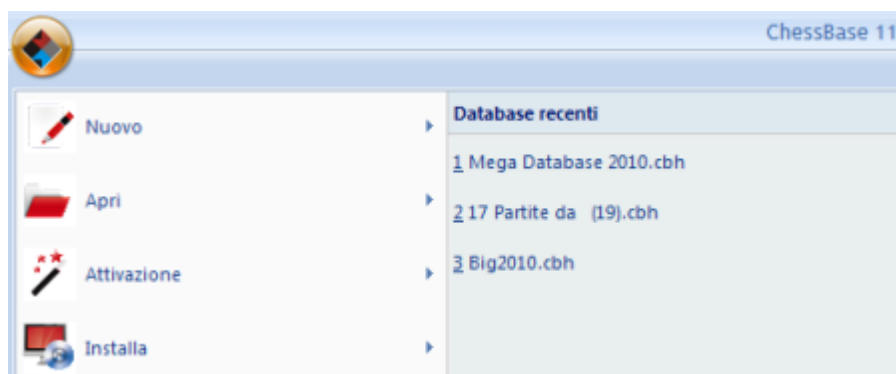
Nascondi nastro

In questo caso il nastro viene nascosto fino a quando non si fa clic su un comando.

L'elemento più importante di questo tipo di design è costituito dal **Menu File**. Ad esso si accede tramite il simbolo visualizzato nell'angolo superiore sinistro della finestra del programma.

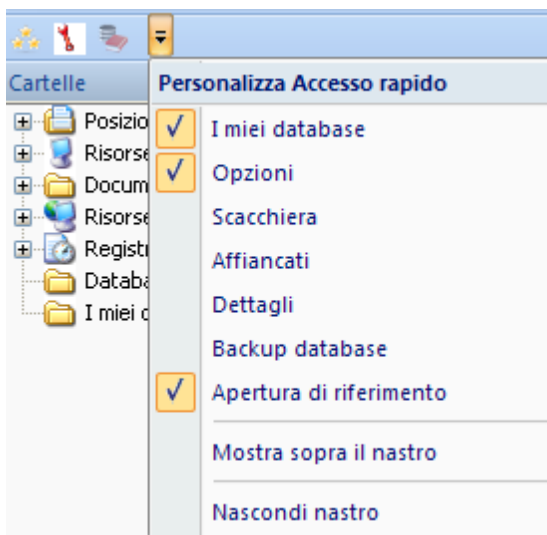


Il menu consente di modificare le opzioni del programma e di avviare le funzioni più importanti.



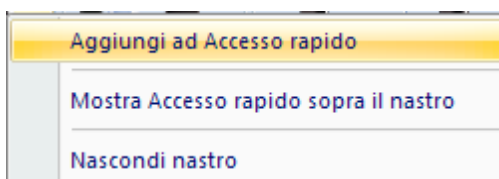
Ad esempio, il menu applicazione contiene un elenco dei database aperti per ultimi dal programma.

Un altro elemento importante è costituito dalla barra degli strumenti **Accesso rapido** contenente un elenco di icone utilizzabili immediatamente per avviare con un solo clic del mouse le funzioni utilizzate più di frequente.



L'utente può decidere se la barra degli strumenti deve essere visualizzata al di sotto dei nastri o sulla barra del titolo del programma.

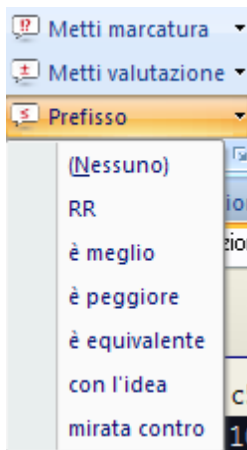
L'utente può anche configurare la barra degli strumenti **Accesso rapido**. Facendo clic con il pulsante destro del mouse su una delle icone viene aperto un menu di scelta rapida con le opzioni seguenti:



Il comando *Aggiungi ad Accesso rapido* fornisce all'utente la possibilità di aggiungere alla barra degli strumenti le funzioni utilizzate più di frequente.

Questo design presenta molti vantaggi nell'uso di ChessBase, ad esempio è possibile accedere più rapidamente alle funzioni preferite, come la selezione di scacchiere diverse o l'accettazione di una sfida sul server scacchistico. Poiché nei nastri i simboli vengono ordinati automaticamente per frequenza d'uso, in questo modo si velocizza molto l'utilizzo del programma.

Nell'uso del programma occorre fare attenzione a piccole frecce che a volte sono visualizzate accanto a un comando. Le frecce indicano che per il comando in questione sono disponibili altre funzioni.



L'esempio riporta il menu per l'inserimento di simboli di annotazione. Se si fa clic sulla freccetta, viene visualizzato un sottomenu con funzioni aggiuntive.

I nastri semplificano l'uso del programma. Ovviamente, se per anni si sono utilizzati i menu convenzionali, è necessario dedicare un po' di tempo all'apprendimento dell'uso dei nastri, ma il nuovo design è molto semplice e rapido da utilizzare.

1.4 Novità

- Aggiornamento automatico dell'[Enciclopedia dei giocatori](#)
- Uso dei [motori in cloud](#) con il [server Engine-Cloud.com](#). I motori possono essere personali, oppure possono essere presi in affitto da altri utenti.
- Accesso al [LiveBook ...](#)
- [Analisi di partite](#) con la funzione Let's Check ...
- Nuove funzioni di ricerca semplificate per [finali simili](#), [strutture di mediogioco](#) o [manovre ...](#)
- Confronto di partite giocate dagli [stessi giocatori](#) con un singolo clic del mouse ...
- Nuove funzioni di analisi --> [Analisi profonda](#) e [Analisi in cloud ...](#)

- Accesso rapido al database online dalla finestra scacchiera per ["Riferimento"](#) ...
- Ricerca intelligente per campi nel [database online ...](#)
- [Pubblicazione semplificata di partite](#) in Internet ...
- Nuova [finestra di dialogo migliorata per la selezione di motori](#) incluso l'accesso ai motori in cloud ...
- [Visualizzazione rapida](#) di partite nella scacchiera di anteprima ...
- Indice dei tornei con possibilità di [ricerche testuali ...](#)
- Simboli di database selezionabili e accesso diretto al [contenuto di un DVD ...](#)
- [Chess Media System ...](#) aggiornato
- Supporto delle [Tablebase dei finali in formato Gaviota ...](#)
- [Aggiornamenti automatici](#) - Gli aggiornamenti vengono rilevati automaticamente dal programma ...
- Versioni a 32 e a 64 bit. Sui computer con molta memoria (> 4 GB) è possibile archiviare i database nella RAM, rendendo molto più veloci le ricerche.
- [Simboli di database](#) più grandi per i monitor a risoluzioni più elevate ...
- Accesso diretto al [contenuto di un DVD](#) con un singolo clic ...
- Dopo una visita al server scacchistico sia le partite osservate sia quelle giocate vengono inserite direttamente nella lista partite.
- Schemi di colore aggiornati per la scacchiera. Gli schemi Teck, Babinga, Pino e Liso sono stati aggiornati.

ChessBase utilizza il [formato delle barre degli strumenti di Microsoft Office](#). È possibile accedere a tutte le funzioni importanti con un solo clic del mouse.

Nella finestra scacchiera, per la visualizzazione delle [novità di apertura](#) viene utilizzato il database online.

Nella finestra scacchiera è possibile [provare le mosse](#). Se si sposta un pezzo senza rilasciare il pulsante del mouse, vengono visualizzate tramite frecce verdi le migliori risposte dell'avversario. Tale visualizzazione può anche essere utilizzata durante le analisi di un motore scacchistico.

Accesso immediato al database di repertorio dalla [finestra scacchiera](#).

Accesso alle [ultime partite caricate](#) direttamente dalla finestra scacchiera. Accesso diretto al database corrente.

Visualizzazione della [data di creazione](#) di un database.

Il layout della [ricerca di riferimento](#) e del [database online](#) si adatta automaticamente alle dimensioni e alla forma della finestra.

Nuovi [simboli di database](#) e accesso semplificato alla rete locale.

I simboli dei database usati raramente vengono rimossi dalla finestra ["I miei database"](#) dopo diversi mesi di inattività.

È possibile spostare i database nel Cestino di Windows o [eliminarli fisicamente](#) dal disco rigido.

Nella finestra database è disponibile una [piccola scacchiera di anteprima](#). Utilizzando gli appositi tasti cursore è possibile visualizzare le partite di un database senza aprire una finestra scacchiera separata.

[Ricerca diretta](#) nella lista delle partite, ad esempio dei giocatori.

[Pubblicazione con un clic](#) delle partite in Internet. Per pubblicare le partite in Internet, non è necessario disporre di un sito Web personale.

[Visualizzazione diretta delle partite di livello superiore](#), cioè delle partite giocate da giocatori con i rating Elo più elevati.

Visualizzazione delle [varianti più importanti](#) nei riferimenti di apertura.

Finestra di dialogo semplificata per l'abbonamento agli [aggiornamenti del database di riferimento](#).

Creazione di [EBooks](#) nei formati epub e mobi (per Amazon Kindle).

[Creazione automatica](#) di un database di repertorio. Metodo migliorato per l'importazione di partite nel database di repertorio.

[Raggruppamento di aperture](#). Il programma "raggruppa" le aperture più comuni e genera alberi delle varianti.

Le posizioni dei pezzi vengono aggiornate più rapidamente utilizzando Direct X.

Il [rapporto di apertura](#) è stato completamente riscritto. Viene eseguito molto più rapidamente ed è stata integrata la visualizzazione dei riferimenti.

[Visualizzazione delle novità](#). A differenza delle versioni precedenti del programma, per le ricerche ChessBase 12 non utilizza più il database di riferimento memorizzato sul disco rigido del computer, ma solo il database online, rapido e sempre aggiornato. Ciò consente la visualizzazione immediata di una panoramica delle tendenze attuali della teoria delle aperture.

Nuovo formato di compattazione dei file [*cbone](#). I database vengono memorizzati in un solo file. Il formato è adatto per i backup e per l'invio di file tramite posta elettronica.

L'elaborazione delle [domande di training](#) nella finestra scacchiera è stata completamente riscritta e ora consente il passaggio immediato alla domanda o alla partita successive.

Nuovo design e completa compatibilità con Windows Vista e Windows 7.

Pezzi e simboli ad alta risoluzione.

Le funzioni più importanti

Nelle liste vengono visualizzate informazioni aggiuntive sotto forma di "descrizione comandi".

[Indici](#) per giocatori, tornei, commentatori, fonti e squadre.

Ricerca rapida nell'indice di giocatori, tornei, commentatori, fonti o squadre.

La visualizzazione e la gestione delle [chiavi di apertura](#) sono state riscritte e ora hanno lo stesso formato di Gestione risorse.

[Riferimento di apertura](#) automatico nella finestra scacchiera con la visualizzazione di tutte le mosse e di tutte le partite del database di riferimento nelle quali è presente la posizione impostata sulla scacchiera.

Immissione migliorata delle mosse grazie alla funzione "[Heumas](#)", HEuristic Move ASsistant (Assistente euristico per le mosse).

Nella sezione [Registro partite](#) vengono memorizzate tutte le attività scacchistiche dell'utente.

Visualizzazione di una [scacchiera 3D](#) naturale nella finestra scacchiera.

Visualizzazione sulla scacchiera delle [minacce](#) in forma grafica.

Funzioni estese di ricerca, ad esempio ricerca di un numero specifico di pezzi in partite vinte da un determinato giocatore.

Supporto di [Chess Media System](#) per la presentazione di video di training con finestra scacchiera sincronizzata.

Ora è disponibile anche la cancellazione e sostituzione di partite all'interno di [database in formato PGN](#).

Supporto completo della [scacchiera DGT](#) per una rapida immissione delle mosse.

Nuova visualizzazione della notazione come [formulario](#). I formulari possono anche essere stampati.

Ordinamento delle linee nella [finestra di dialogo delle varianti](#).

Client integrato per l'accesso al server scacchistico Playchess.com.

È possibile eseguire impostazioni speculari della scacchiera.

Configurazione degli Appunti di Windows per l'uso di file PGN.

La tecnica Drag & Drop è stata implementata per tutte le [liste](#).

Visualizzazione facoltativa del materiale disponibile in tutte le [liste di partite](#).

Il salvataggio della notazione delle partite con il Drag & Drop o tramite Copia/Incolla ora è possibile in ogni database.

La finestra di immissione di [commenti testuali](#) può essere ridimensionata. Vengono salvate l'ultima dimensione e l'ultima posizione.

Sono supportati l'annuncio delle mosse e i suoni della scacchiera tramite gli altoparlanti del computer.

È possibile modificare gli indici di tornei, fonti, commentatori o squadre in gruppi di partite.

È possibile cancellare i rating Elo nelle partite selezionate.

Per tutte le funzioni sono disponibili "tasti di scelta rapida" definiti dall'utente.

Visualizzazione migliorata con opzioni diverse per le [domande di training](#).

Anteprima migliorata con la visualizzazione di una partita in vari piccoli diagrammi.

Tutte le copie di backup (gli archivi) vengono visualizzate nella finestra database e nella finestra di dialogo relativa ai file.

È possibile immettere testo nella [notazione scacchistica per corrispondenza](#).

Le informazioni sulla gestione delle partite per corrispondenza vengono visualizzate nelle liste partite.

I modelli dei tornei contengono opzioni per gli scacchi per corrispondenza, come le cadenze di gioco.

Migliorata gestione degli scacchi per corrispondenza relativamente a stampa, invio per posta, festività, ecc.

Supporto di database molto grandi (superiori a 4 GB).

Supporto completo del protocollo UCI per la connessione di motori scacchistici UCI.

[Parametri dei motori](#) configurabili per il salvataggio di impostazioni singole.

Supporto delle tabelle dei finali di Nalimov (tablebase) tramite una finestra di configurazione migliorata.

Nella modalità a più linee vengono visualizzate le continuazioni che sono cambiate a una determinata profondità di ricerca.

Grafica migliorata, ad esempio frecce trasparenti sulla scacchiera.

Grafica ottimizzata in formato GIF per la generazione di partite in JavaScript.

Nelle liste e nelle notazioni di partite è supportata l'opzione "Clear Type".

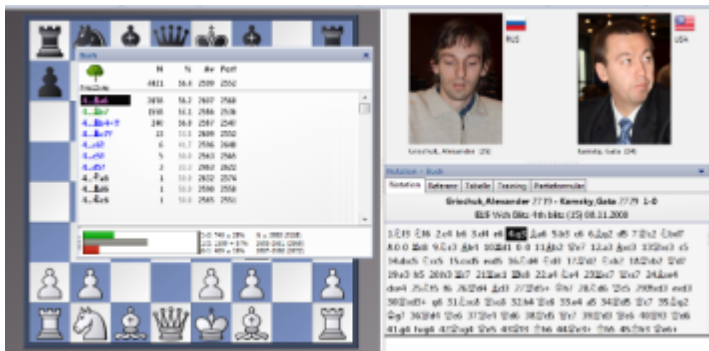
Gestione migliorata di Outlook per l'invio di partite tramite [posta elettronica](#).

I nuovi database ChessBase possono essere creati direttamente da Gestione risorse.

1.5 Layout delle finestre

Questa versione del programma offre la possibilità di impostare le finestre tramite un "ancoraggio" abbastanza intuitivo. In questo modo è possibile impostare lo schermo a seconda delle proprie necessità e preferenze.

Fare clic sul titolo di un pannello della finestra (cioè su una finestra all'interno della finestra principale) e spostarlo muovendo il mouse mentre se ne tiene premuto il pulsante sinistro. Nell'esempio seguente si è spostata la finestra contenente il libro delle aperture sopra la scacchiera.



Ogni volta che si sposta la finestra e si desidera ancorarla, in essa vengono mostrati dei pulsanti a forma di freccia. È possibile utilizzare tali pulsanti per posizionare la finestra con precisione.

Per ancorare una finestra, spostare il mouse sopra l'area colorata di un pulsante a forma di freccia mentre si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse. In questo modo viene visualizzata un'anteprima della nuova posizione della finestra.

0	41.7	2590	204
5		2563	256
3		2463	262
1		2590	255
1		2565	255

Nell'esempio seguente si è scelto la freccia superiore, per cui la finestra contenente la notazione del libro delle aperture viene posizionata direttamente sopra la scacchiera. Dobbiamo spostare il mouse sull'area blu e poi rilasciare il pulsante sinistro.



Nell'anteprima la posizione esatta in cui verrà spostata la finestra viene visualizzata in blu. Quando si rilascia il pulsante sinistro del mouse, la finestra viene ancorata nella posizione impostata.

Nota: è anche possibile spostare una finestra in qualsiasi parte dello schermo senza ancorarla.

1.6 Rigiocare, inserire e salvare partite

Le partite si rigiocano nella [finestra scacchiera](#) dopo averle caricate da una [lista di partite](#) con un doppio click o col tasto Invio.

Fare clic nella [finestra notazione](#) per saltare alla posizione corrispondente. Usare i tasti freccia per rigiocare le partite avanti e indietro. Oppure fare clic sui pulsanti di spostamento situati sotto la scacchiera:



Se le frecce di replay non sono visibili, fare clic col tasto destro del mouse sotto la scacchiera per attivarle. Le frecce di stop portano a fine/inizio della variante corrente. Le singole frecce portano avanti/indietro mossa per mossa. L'icona con la freccia blu annulla l'ultima mossa inserita.

ChessBase dispone di un nuovo modo intuitivo per spostarsi nell'ambito delle partite. È possibile trascinare un dispositivo di scorrimento sotto la scacchiera o fare clic sul punto desiderato, come in un lettore multimediale, per arrivare a diversi punti della partita molto rapidamente. Ciò è particolarmente utile nelle partite commentate molto estesamente. È possibile installare il dispositivo di scorrimento facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla scacchiera e selezionando [Design scacchiera](#) -> Cursore.



È possibile [inserire mosse con il mouse](#) oppure digitandone le coordinate ("e2e4"). È possibile [annotare](#) una partita con varianti, testo, simboli scacchistici e molte altre funzioni speciali, come frecce colorate.

Mentre si rigioca o si inserisce una partita, è possibile avviare un [motore di analisi](#) per visualizzare suggerimenti e valutazioni delle mosse.

Dopo aver inserito e annotato una partita, è possibile [salvarla](#) in un [database](#) esistente o in uno nuovo.

1.7 Ricerca di partite

Come trovare partite per

Apertura

[Riferimento di apertura](#)

[Chiave di apertura](#)
[Rapporto di apertura](#)
[Codice ECO](#)

Giocatore, Torneo, Fonte, Commentatore, Squadra

Fare doppio clic sul simbolo di un database nella finestra database. Nella finestra di esplorazione del database, fare clic sulle schede [Giocatori](#), [Tornei](#), [Commentatori](#), [Fonti](#), [A squadre](#) per visualizzare i relativi indici.

In alternativa, è possibile utilizzare la maschera di ricerca in qualsiasi [lista di partite](#) per filtrare la lista in base ai criteri desiderati.

Materiale

Fare doppio clic sul simbolo di un database nella finestra database. Nella finestra visualizzata fare clic sulla scheda Finali. Se il database non ha la chiave dei finali installata, fare clic sul pulsante Installa chiave grande per creare la rispettiva chiave dei finali.

In alternativa, è possibile utilizzare la maschera di ricerca in qualsiasi [lista di partite](#) per filtrarla in base al [materiale](#). Oppure, è possibile visualizzare la colonna [Materiale finale](#) nella lista delle partite.

Posizioni e strutture

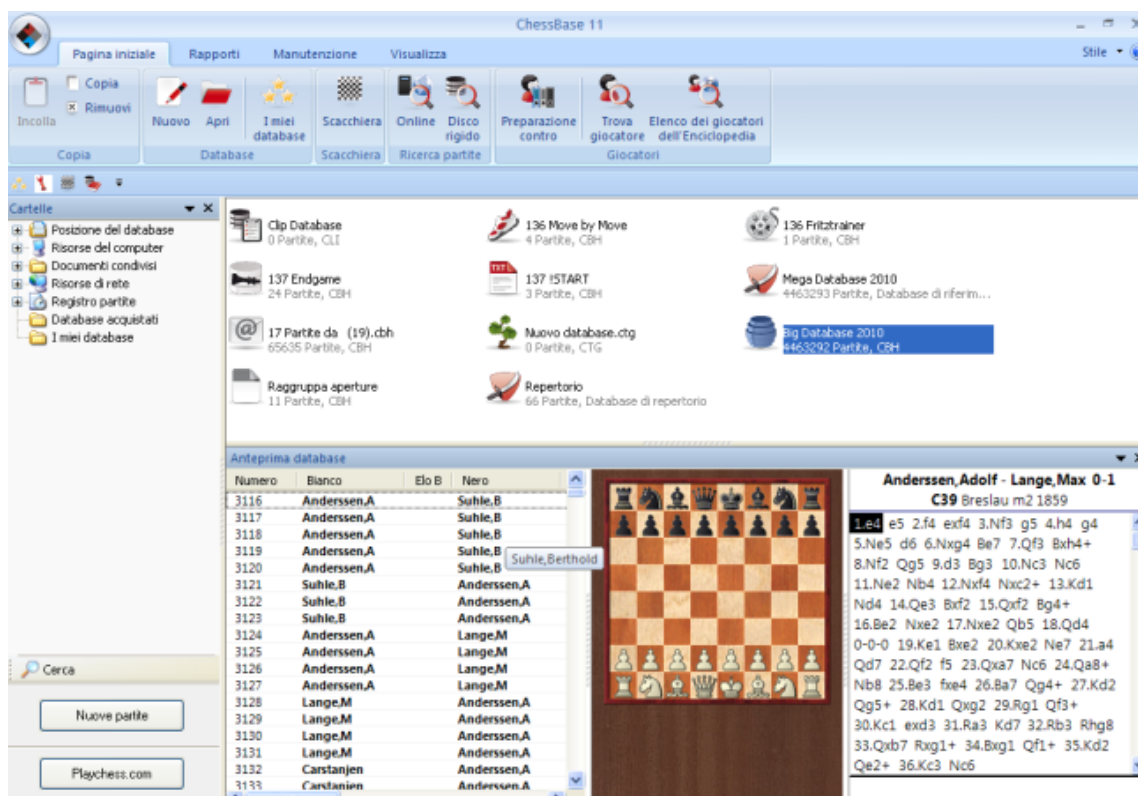
È possibile [filtrare](#) qualsiasi lista di partite in base a strutture posizionali utilizzando la [scheda Posizione](#) della maschera di ricerca.

Vedere anche:

[Filtraggio di una lista di partite](#)
[Ordinamento di una lista di partite](#)
[Ricerca online di partite](#)

1.8 Gestione dei database

ChessBase memorizza le partite in [database](#). La [finestra database](#) è il centro di controllo per accesso, copia, eliminazione, modifica, fusione e backup di database.



- ▶ Aprire un database per esplorarlo in una [finestra lista](#) facendo doppio clic sul relativo simbolo nella finestra database.
- ▶ Copiare partite tramite la tecnica del [Drag & Drop](#) o il menu **Edita – Copia** e il menu **Edita – Incolla**.
- ▶ Modificare il carattere e il titolo di un database facendo clic con il pulsante destro del mouse sul relativo simbolo e selezionando l'opzione Proprietà.
- ▶ Richiamare funzioni di [gestione avanzata dei database](#) facendo clic con il pulsante destro del mouse sul relativo simbolo e selezionando l'opzione **Strumenti**.
- ▶ La funzione più importante è quella che consente di eseguire il [backup](#) di un database in un singolo file compresso: Clic con il pulsante destro, **Strumenti – Backup database**.

1.9 Stampa e pubblicazione

ChessBase stampa partite formattate, diagrammi, formulari e tabelle tipo *Enciclopedia delle aperture*. È possibile creare file di testo in formati diversi, tipo RTF e HTML, per successive modifiche in un elaboratore di testi, ad esempio per inserire diagrammi. Inoltre, è possibile pubblicare partite sotto forma di pagine Web con Java script.

Stampa di diagrammi

Per stampare i diagrammi, caricare una partita o [impostare una posizione](#). Utilizzare il comando **Menu applicazione -> Stampa -> Stampa diagramma**. Per stampare diversi diagrammi su una stessa pagina, utilizzare la [lista diagrammi](#). È anche possibile

inserire diagrammi nella notazione di una partita facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla notazione e scegliendo il comando -> **Inserisci diagramma**.

Stampa di partite

Per stampare una partita caricata, nella finestra scacchiera utilizzare il comando **Menu applicazione -> Stampa -> Stampa partita**. ChessBase visualizza un'anteprima di stampa che mostra il layout della pagina stampata. È anche possibile annullare la stampa.

A partire da una [lista di partite](#) è possibile stampare diverse partite con un solo clic. Selezionare diverse partite tramite i tasti Ctrl-clic del mouse, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione e scegliere il comando -> **Output -> Stampa selezione**.

Nota: per cambiare l'ordine delle partite a scopo di stampa, usare la tecnica del Drag & Drop per spostarle nella posizione desiderata della lista partite.

Stampa di repertori

Un'apertura molto annotata in ChessBase viene chiamata repertorio. La [stampa di un repertorio](#) è cosa diversa dalla stampa di partite: i repertori vengono impostati con il formato delle tabelle dell'*Enciclopedia delle Aperture di scacchi* (ECO).

Creazione di file di testo

È possibile creare un file di testo da una partita caricata o da una serie di partite selezionate in una lista partite. In una lista di partite, selezionare le partite tramite la combinazione di tasti Ctrl-clic, dopo averle impostate nell'ordine desiderato con la tecnica del Drag & Drop. Quindi, premendo il pulsante destro del mouse e selezionando il comando -> **Output -> Selezione > File di testo...** viene visualizzata una finestra di dialogo che richiede il formato file desiderato. Nel caso di elaboratori di testo, di solito il formato RTF è una buona scelta.

Pubblicazione di partite sul Web

In una lista di partite, facendo clic con il pulsante destro del mouse e selezionando l'opzione **Output - HTML + replay Java Script...** vengono create pagine Web contenenti le partite desiderate e con la possibilità del replay delle stesse grazie a Java Script.

Invio di partite per posta elettronica

In una lista di partite, facendo clic con il pulsante destro del mouse e selezionando l'opzione **Output -> Invia per E-mail partite selezionate...** viene eseguito un [backup](#) delle partite selezionate in un singolo file per l'invio come allegato di un messaggio di posta elettronica. Se si dispone di un client di posta elettronica, tipo Outlook, esso verrà avviato automaticamente con un messaggio già impostato.

1.10 Gestione scacchi per corrispondenza

[Vedere anche Server scacchistico ICCF....](#)

ChessBase è dotato di funzioni complete di gestione per i giocatori di scacchi per

corrispondenza. Il programma ricerca le partite per corrispondenza, conserva la registrazione dei progressi, presenta le partite nel miglior modo possibile, stampa le cartoline e invia messaggi di posta elettronica all'avversario. Le funzioni disponibili sono le seguenti:

- ▶ Per iniziare una partita per corrispondenza è necessario compilare l'[intestazione corrispondenza](#) relativa alla partita:
Finestra scacchiera: **Rapporti – Intestazione corrispondenza** (Ctrl-Alt-W)
- ▶ Per ogni mossa che si invia è necessario immettere un commento di [mossa per corrispondenza](#):
Finestra scacchiera: **Rapporti – Mossa corrispondenza** (Ctrl-W)
- ▶ Per inviare una mossa per corrispondenza, fare clic su:
Finestra scacchiera: **Menu applicazione – Stampa – Stampa cartolina corrispondenza**.
- ▶ Per ottenere un rapporto sullo stato della partita, fare clic su:
Finestra scacchiera: **Menu applicazione – Stampa – Stampa rapporto corrispondenza**.
- ▶ Per inviare tramite posta elettronica una mossa per corrispondenza o un rapporto, fare clic su:
Finestra scacchiera: **Menu applicazione – Invia – Invia mossa/rapporto corrispondenza**.

Nota: L'intestazione corrispondenza deve essere immessa solo una volta per partita, ma ogni mossa della partita deve avere un commento di "mossa per corrispondenza". Esso conserva una registrazione del tempo impiegato da ogni giocatore. Quando si è eseguita una mossa e si è immesso il commento della mossa per corrispondenza, è possibile stampare la lettera o la cartolina da inviare all'avversario.

Come giocare una partita per corrispondenza

Ecco come iniziare e gestire una partita per corrispondenza:

- Fare clic sul pulsante Scacchiera o premere Ctrl-N.
- Premere Ctrl-Alt-W per visualizzare la maschera dell'intestazione. Compilare il modulo dell'intestazione come viene spiegato nelle sezioni seguenti.
- Immettere la prima mossa dell'avversario (ad esempio, 1.e4).
- Premere Ctrl-W e compilare il [modulo di commento](#).
- [Salvare la partita](#) (Ctrl-S) e pensare alla risposta.
- Caricare la partita e immettere la propria mossa (ad esempio, 1...e5).
- Premere Ctrl-W e compilare il modulo di commento.
- Fare clic su **Menu applicazione – Stampa – Stampa cartolina corrispondenza**.
- Inviare la cartolina all'avversario.
- [In alternativa, se si sta giocando via E-mail, fare clic su **Menu applicazione – Invia – Invia mossa corrispondenza**].
- [Sostituire la partita](#) (Ctrl-R) nel database.

Lista speciale per partite per corrispondenza

Nella [lista partite](#) del database per corrispondenza si troveranno colonne speciali: Ultima mossa, Mossa inviata, Tempo Bianco, Tempo Nero. Per rendere visibili queste colonne, nella lista partite usare il pulsante destro del mouse -> **Formato Lista** ->

Info Corrispondenza.

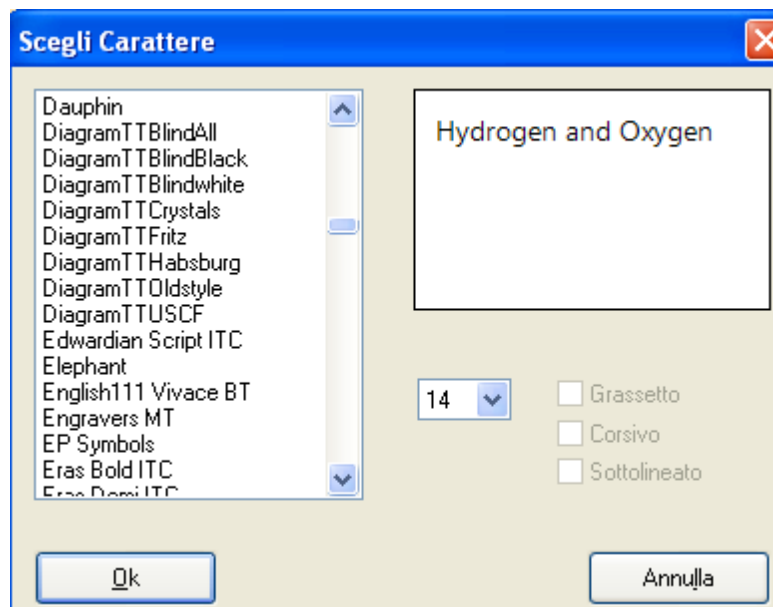
Notazione per corrispondenza

ChessBase supporta l'immissione delle mosse e la stampa nella notazione per corrispondenza. Provare, ad esempio, a digitare 5254 nella posizione iniziale. Per attivare la notazione per corrispondenza utilizzare il comando **Menu applicazione -> Opzioni -> Notazione -> 1.4244.**

1.11 Configurazione del programma

Per lavorare comodamente con ChessBase, è essenziale comprendere un paio di cose sulla disposizione delle finestre: [Come ridimensionare e ridisporre i pannelli delle finestre.](#)

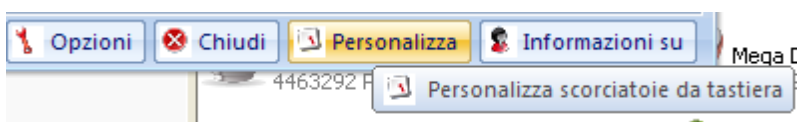
Anche la dimensione dei caratteri è essenziale per la comodità. In tutte le finestre con testo (finestra notazione, lista partite ecc.), è disponibile un menu di scelta rapida (pulsante destro del mouse) contenente una voce **Scegli carattere...** (o **Formato lista -> Scegli Carattere...**).



Ogni finestra contiene il menu **Visualizza -> Layout standard**, che consente di scegliere il layout preferito.



A ogni funzione di menu è possibile assegnare un [tasto di scelta rapida](#). Utilizzare l'opzione **Menu applicazione - Personalizza** per visualizzare l'elenco dei comandi disponibili nella finestra corrente. È anche un utile mini riassunto di riferimento delle funzioni disponibili. Selezionare un comando, fare clic su **Immetti nuova scorciatoia** quindi premere i tasti desiderati. Infine, fare clic su **Assegna** per abbinare il tasto di scelta rapida al comando selezionato.



1.12 Supporto tecnico

Prima di tutto: verificare la presenza di [aggiornamenti](#) sul server scacchistico.

Per trovare risposte alle domande più comuni, visitare la pagina di [supporto tecnico](#) del sito www.chessbase.com.

Per ulteriori risorse, controllare la [pagina di download](#) del sito www.chessbase.com.

Se non si riesce a risolvere il problema, inviare un'E-mail al [Supporto tecnico](#).

Verificare la disponibilità di aggiornamenti per Windows.

2 Interfaccia utente

2.1 Finestre del programma

2.1.1 Finestra database

2.1.1.1 La finestra database

La finestra database è la finestra di controllo di ChessBase che viene sempre visualizzata quando si avvia il programma. In essa è possibile aprire i database, sfogliarli e modificarli.

Nella finestra Cartelle, a sinistra si trova anche il [Registro partite](#), contenente i database su cui si lavora ogni giorno.

2.1.1.2 Anteprima nella finestra database

La [finestra database](#) rappresenta il punto centrale di ChessBase. È l'area in cui si caricano e si visualizzano i database installati sul computer.

Una funzione molto utile è costituita dall'**Anteprima database**.

È possibile attivare l'anteprima tramite il nastro **Visualizza - Pannelli - Anteprima database**.

Anteprima database

L'anteprima database apre una finestra aggiuntiva, che contiene la lista delle partite del database selezionato.



Nell'anteprima del database si può anche visualizzare una piccola scacchiera, facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra e selezionando l'opzione **Formato lista - Scacchiera rapida**. Quando si seleziona una partita, ne viene caricata automaticamente la notazione.

Nella finestra database è possibile eseguire il replay delle partite utilizzando i quattro tasti freccia, senza aprire la [finestra scacchiera](#). Le frecce su e giù servono per selezionare le partite e le frecce sinistra e destra per il replay. Se si preferisce

eseguire il replay delle partite con il mouse, è anche possibile visualizzare i pulsanti di replay al di sotto della scacchiera.



Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla piccola scacchiera e selezionando l'opzione [Design scacchiera](#) è possibile visualizzare sotto la scacchiera i pulsanti di replay o il dispositivo di scorrimento.

2.1.1.3 Doppio clic sulla scacchiera rapida

The screenshot shows the ChessBase 13 interface. The main window displays a list of chess games from the 'Mega Database 2013: 5462144 Partite'. The columns include 'Numero', 'Bianco', 'Elo B', 'Nero', 'Elo N', 'Risultato', 'Mosse', 'ECO', 'Torneo', and 'Data'. The game 5462131 by Nijboer, F vs Etmans, M is selected. To the right, a 'Scacchiera rapida' (rapid board) shows the chessboard with pieces in their starting positions. Below the board, the game details for Nijboer, Friso vs Etmans, Maarten D are shown, including the opening 'B15 Remco Heite rap op (5)' and the move list: 1.e4 g6 2.d4 c6 3.Cc3 Ag7 4.h3 d5 5.Cf3 dxe4 6.Cxe4 Cd7 7.c4 Cg6 8.Cc3 0-0 9.Ae2 e6 10.Ae3 b6 11.0-0 Ab7 12.Te1 Dc7 13.Af1 Tad8 14.Db3 a6 15.a4 c5 16.d5 e5 17.a5 Ce8 18.axb6 Cxb6 19.Cg5 Cd6 20.Cge4 Cxe4 21.Cxe4 Cd7 22.Da3 Tc8 23.b4 cxb4 24.Dxb4 h6 25.Teb1 Tb8 26.Dd6 Tfc8 27.Axh6 Axh6 28.Dxd7 Ag7 29.Dxc7 Txc7 1-0.

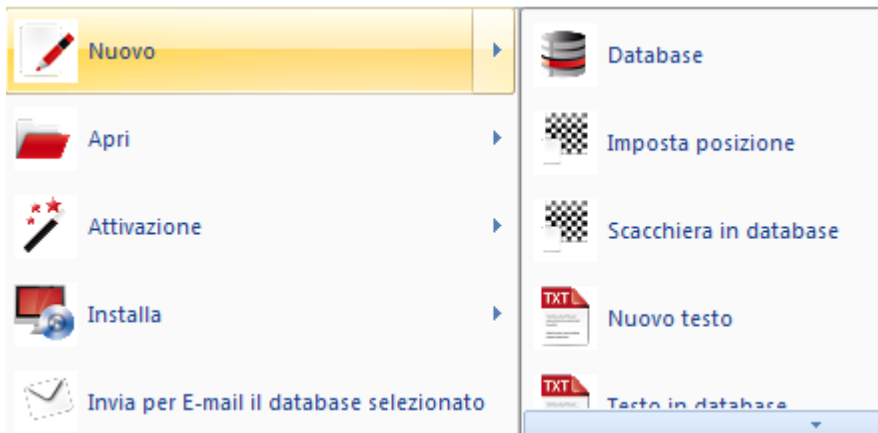
Caricamento facile di partite grazie alla scacchiera rapida (visualizzata accanto alla lista delle partite).

Facendo doppio clic su una mossa della notazione si carica la partita in una scacchiera a grandezza normale, nel punto esatto della mossa.

2.1.2 Finestra scacchiera

2.1.2.1 Comando Nuovo nel database selezionato

Finestra database: **Menu applicazione Nuovo Scacchiera in database / Imposta posizione / Nuovo testo.**

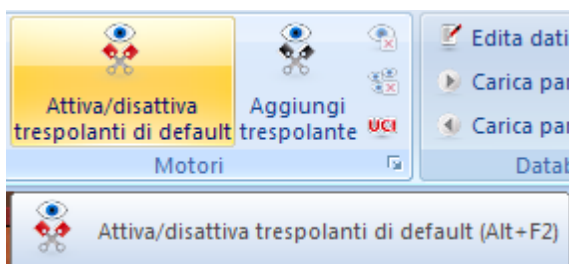


Questo comando visualizza una nuova scacchiera, una nuova finestra per l'immissione di una posizione o di testo che verrà memorizzata nel database selezionato correntemente (premendo Ctrl-S si esegue automaticamente la memorizzazione nel database).

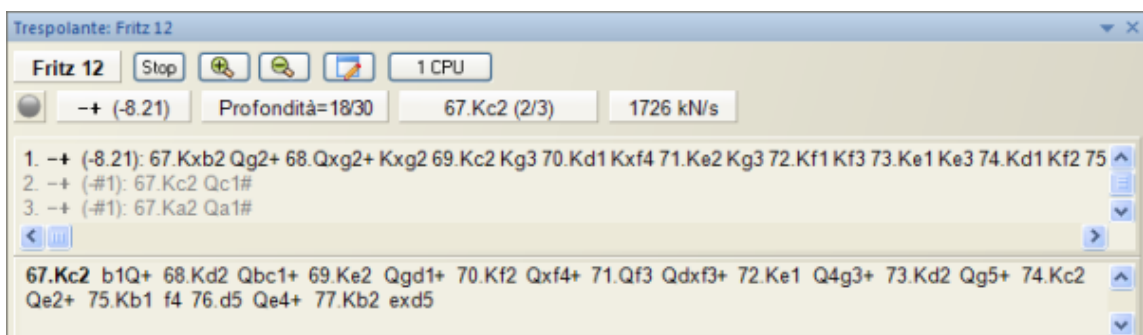
Vedere anche: [Salvataggio di una partita.](#)

2.1.2.2 Finestra motori

Finestra scacchiera: Aggiungi motore predefinito (Alt-F2) – Aggiungi motore di analisi (Ctrl-L)



Nella finestra dei motori vengono visualizzati i progressi e i risultati dei [motori di analisi](#).



Ecco cosa viene visualizzato nella finestra dei motori:

Riga superiore, da sinistra a destra:

Nome del motore; mossa in corso di analisi (numero x di y mosse legali); arresto del motore; aumento (+) o diminuzione (-) del numero delle varianti calcolate simultaneamente.

Secondo riga, da sinistra a destra

Visualizzazione del miglioramento/peggioramento nella valutazione della posizione; valutazione della posizione in pedoni (+ significa vantaggio del Bianco, - vantaggio del Nero); profondità di ricerca (profondità totale/profondità di alcune mosse selezionate); tempo impiegato per la ricerca corrente; numero di posizioni (nodi) per secondo (in migliaia; kN/s = Kilonodi/secondo).

Le righe si colorano di rosso quando la valutazione della posizione del Bianco è negativa. Quando la valutazione è normale, le righe sono visualizzate in nero. La valutazione visualizzata nell'intestazione è sempre la stessa dell'ultima riga della finestra delle varianti, cioè dell'ultima valutazione riscontrata.

Funzioni disponibili nella finestra del motore

Se si fa clic sulla finestra delle varianti con il pulsante destro del mouse, viene visualizzato il menu delle funzioni del motore di analisi.

Motore	
Blocca motore	Ctrl+Alt+L
Aumenta linee	+
Diminuisci linee	-
Opzioni di ricerca...	
Migliore successiva	▶
Analizza minaccia	X
Clippa Analisi	
Copia nella notazione	
Copia tutto nella notazione	
✓ Scacchiera varianti	
Scegli Carattere	
Proprietà	
Chiudi	

▶ **Motore:** seleziona un [motore di analisi](#).

▶ **Blocca motore:** normalmente il motore segue la notazione sulla scacchiera. Ma è possibile bloccarlo su una posizione specifica, dopo di che esso ignorerà ciò che avviene sulla scacchiera.

▶ **Aumenta/Diminuisci linee:** è possibile comandare al motore di calcolare le n linee migliori nella posizione data.

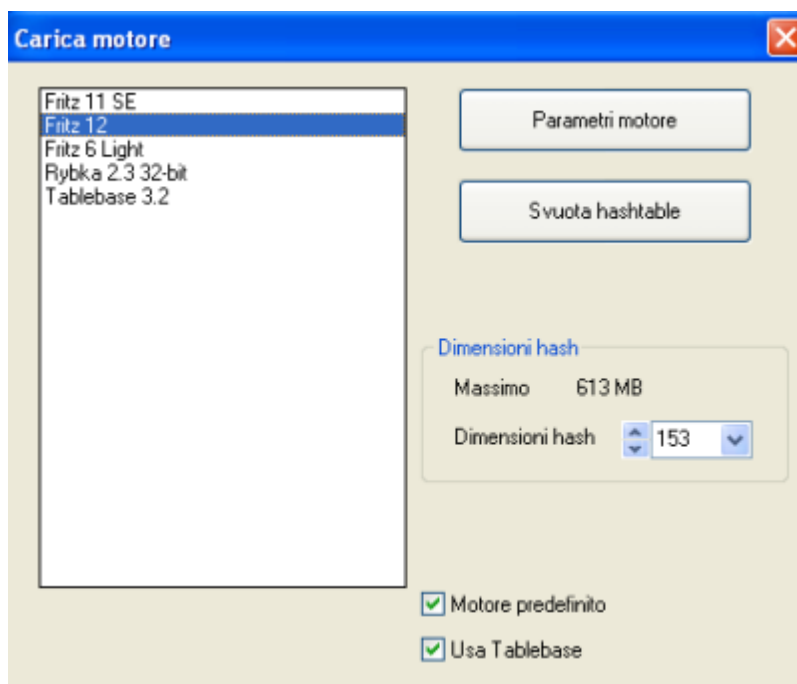
▶ **Migliore successiva:** questa funzione è supportata solo da alcuni motori (ad esempio, Fritz). Il motore ignora la mossa migliore trovata finora e utilizza tutta la sua potenza per cercare una mossa alternativa (la miglior mossa successiva).

- ▶ **Analizza minaccia:** calcola la "minaccia" nella posizione corrente.
- ▶ **Clippa analisi:** copia l'intera storia dell'analisi negli Appunti di Windows. Da qui è poi possibile incollarla in qualsiasi elaboratore di testo.
- ▶ **Copia nella notazione:** copia la miglior linea trovata fino ad ora nella notazione della partita (Ctrl-Barra spaziatrice).
- ▶ **Scorri linea principale:** le nuove linee vengono aggiunte alla fine della lista. Se questa opzione viene disattivata, le nuove linee sovrascrivono quelle precedenti.
- ▶ **Extra info ricerca:** registra la valutazione, la profondità di ricerca e il numero di posizioni dopo ogni linea principale.
- ▶ **Scorri solo nuove mosse:** le nuove linee vengono visualizzate solo se la prima mossa cambia.
- ▶ **Scacchiera varianti:** visualizza una piccola scacchiera sulla quale è possibile rigiocare la linea principale.
- ▶ **Scegli Carattere:** seleziona il carattere e la relativa dimensione per la visualizzazione delle analisi.
- ▶ **Proprietà:** consente di impostare i [parametri del motore](#).
- ▶ **Chiudi:** chiude la finestra e arresta il motore.

2.1.2.3 Selezione del motore predefinito

Il motore predefinito è quello che viene utilizzato come modulo di analisi nella finestra scacchiera quando si premono i tasti Alt-F2.

È possibile selezionare il motore predefinito nella finestra di dialogo dei motori.



Selezionare uno dei motori della lista e fare clic sulla casella di controllo "Motore predefinito". Vedere anche [Il motore standard](#).

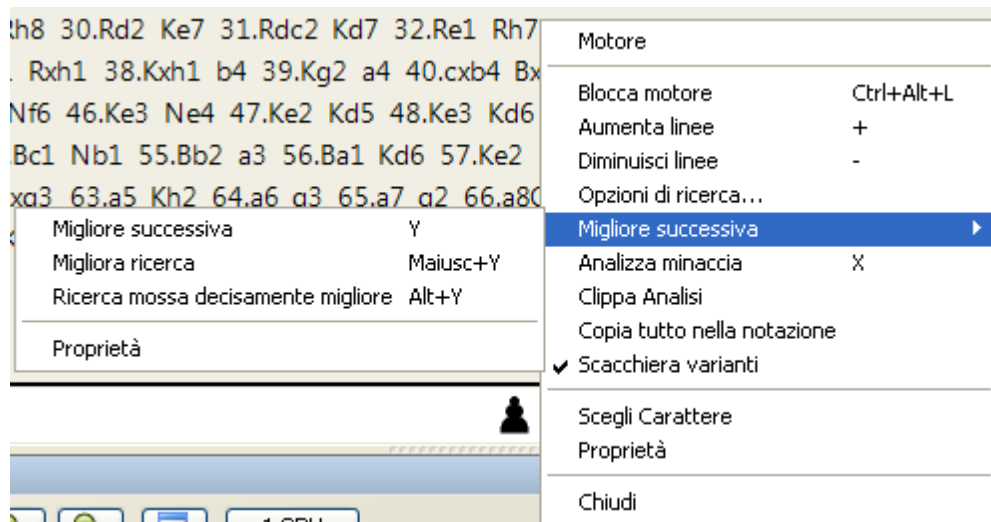
Suggerimento: se nella lista si seleziona un motore che non è quello predefinito, dalla casella di controllo viene rimosso il segno di spunta.

Nota: in Chessbase, come motori di analisi predefiniti si possono anche utilizzare [motori UCI](#).

2.1.2.4 Informazioni aggiuntive dei motori

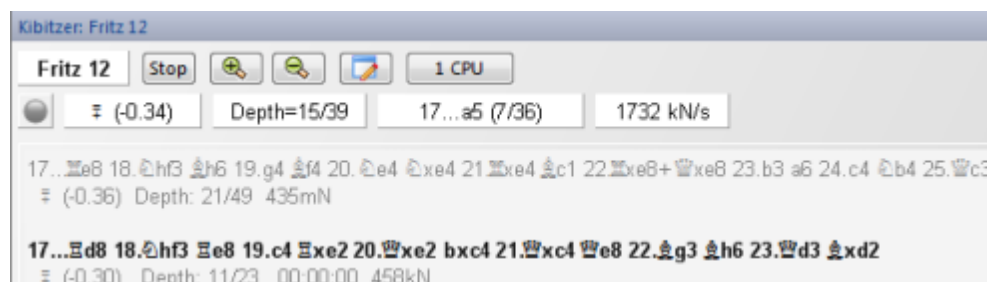
Nella modalità di analisi di Chessbase il [motore standard](#) visualizza nuove informazioni nella finestra motori.

Facendo clic con il pulsante destro del mouse nella finestra dei motori viene aperto un menu di scelta rapida.



L'opzione **Migliore successiva** calcola la continuazione migliore dopo la prima. Mentre il motore sta analizzando, è possibile accedere rapidamente a queste informazioni premendo il tasto **Y**.

Nella parte superiore della [finestra dei motori](#) la miglior linea trovata fino al momento viene visualizzata in verde chiaro.



Suggerimento: le informazioni citate vengono visualizzate all'inizio della lista. Se non è possibile visualizzarle, utilizzare la barra di scorrimento per tornare all'inizio della lista.

Avvertenza: l'opzione della miglior mossa successiva è disponibile solo quando il motore analizza una linea per volta!

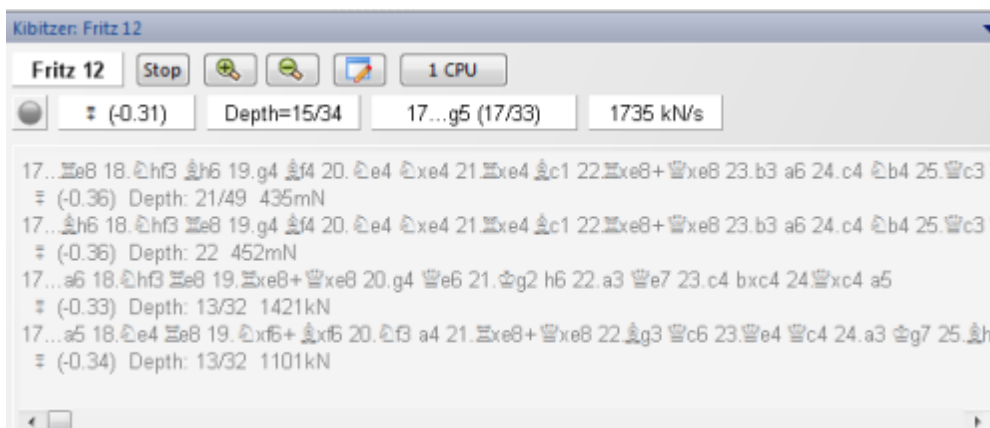
Visualizzazione della linea principale corrente

In fondo alla finestra dei motori viene visualizzata la linea che è in corso di analisi.

```
17... ♗h6 18. ♖hf3 ♗e8 19. g4 ♗ (-0.39) ♗f4 20. ♖e4 ♖xe4 21. ♗xe4 ♗c1 22. ♗xe8+ ♗xe8 23. ♗c2 ♗h6 24. ♗g3 a6 25. ♗g2 ♗e6 26. b3 a5
```

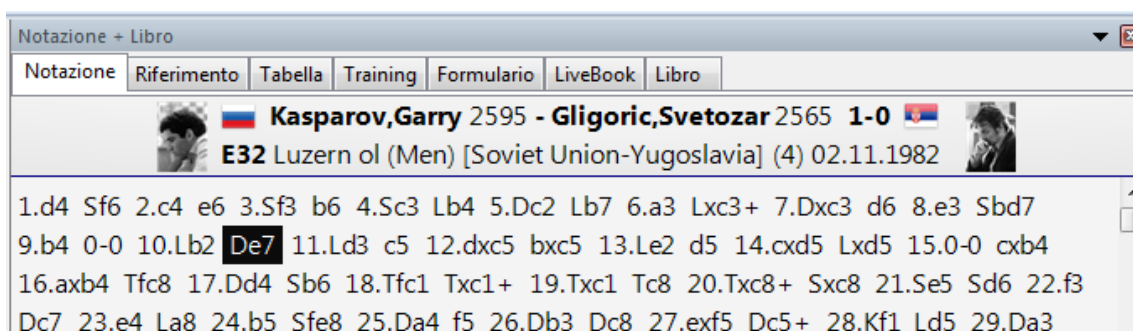
Il principale vantaggio di questa visualizzazione è che essa viene aggiornata costantemente anche se la linea migliore rimane immutata durante una lunga elaborazione.

Premendo ripetutamente il tasto **Y** si aumenta il numero di continuazioni rifiutate visualizzate all'inizio della lista.



2.1.2.5 Informazioni estese nella finestra partita

Nella finestra scacchiera, nella parte superiore di una partita ora vengono visualizzate molte informazioni in più. Accanto al nome del giocatore compare la bandiera e una foto risalente all'anno della partita, se disponibile.



Se si fa clic su questi elementi, vengono visualizzate altre informazioni.

1. Un'immagine più grande del giocatore.
2. Facendo doppio clic sul nome, viene visualizzata una descrizione del giocatore.
3. Se si fa doppio clic su un torneo, ne viene visualizzata la tabella dei risultati.

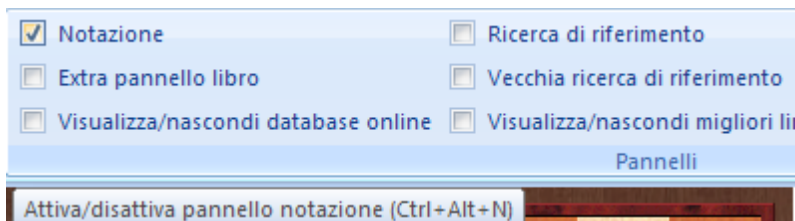
Per visualizzare immagini e bandiere è necessario aver installato l'enciclopedia dei giocatori oppure consentire l'accesso all'enciclopedia online.

Quali sono le differenze tra l'accesso in qualità di ospite e un account regolare?

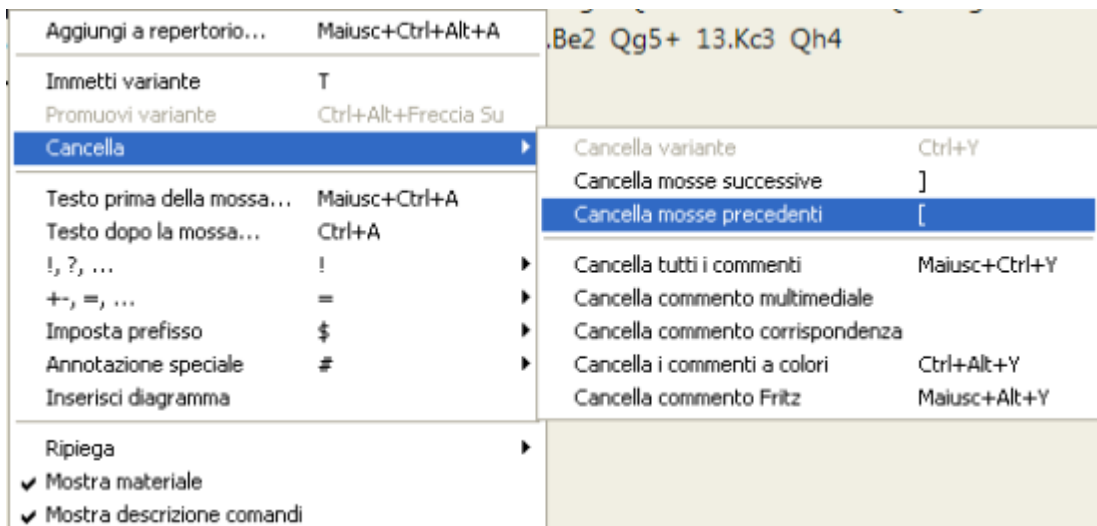
L'accesso in qualità di ospite consente di visualizzare i database (collezioni di partite del passato), ma non consente di salvare partite o di creare nuovi database.

2.1.2.6 Finestra notazione

Finestra scacchiera: **Visualizza - Notazione** (Ctrl-Alt-N)



In questa finestra viene visualizzata la [notazione della partita](#) con le eventuali varianti e gli eventuali commenti. Se si fa clic sulla finestra con il pulsante destro del mouse, si apre un menu nel quale si trovano tutte le funzioni importanti per la notazione della partita.



- ▶ È possibile [ripiegare o dispiegare](#) le varianti, immetterne di nuove e promuoverle o eliminarle. È possibile immettere un commento o contrassegnare una posizione per la stampa del relativo diagramma. La funzione "Materiale" visualizza il rapporto di materiale in fondo alla finestra della notazione.
- ▶ È anche possibile impostare il tipo di carattere e la dimensione della notazione.
- ▶ Se si fa clic su una mossa qualsiasi nella finestra notazione, la scacchiera passa alla posizione relativa. Con un doppio clic si apre l'Editor per immettere un commento testuale.



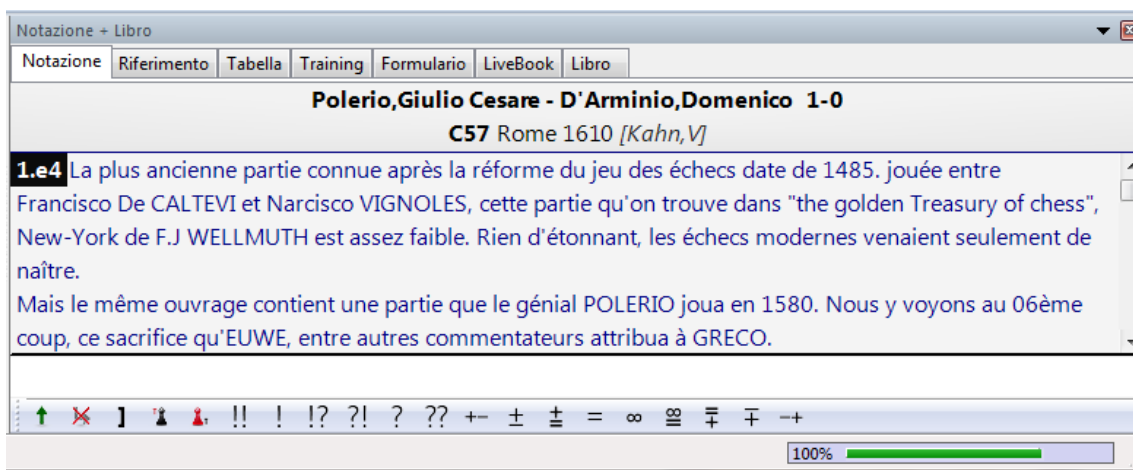
In cima alla finestra notazione si trova un certo numero di schede che servono per visualizzare diversi tipi di notazione:

[Tabella](#)
[Training](#)
[Formulario](#)
[Libro aperture](#)
[Riferimento](#)

2.1.2.7 La finestra Notazione

Nella finestra scacchiera viene visualizzata una barra degli strumenti contenente le funzioni più importanti per la modifica della notazione.

I pulsanti consentono facilmente di inserire commenti o di modificare la struttura della notazione.



I commenti testuali vengono creati nella lingua impostata come predefinita nella finestra di dialogo delle impostazioni.

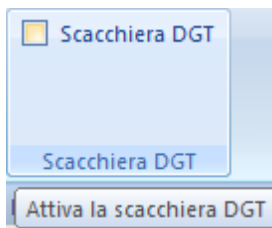
L'inserimento delle mosse è stato semplificato. La finestra di dialogo delle varianti viene aperta meno di frequente. Se si inserisce nella notazione una mossa alternativa, viene creata direttamente una variante senza la visualizzazione della finestra di dialogo relativa.

La finestra di dialogo delle varianti viene visualizzata solo se si inserisce una mossa alternativa all'ultima inserita, perché in questo caso è possibile che si debba correggere un errore.

Suggerimento: il menu Pagina iniziale -> Annulla consente di annullare le ultime modifiche effettuate.

2.1.2.8 Scacchiera DGT

Finestra scacchiera: **Scacchiera - Scacchiera DGT**



La scacchiera DGT (<http://www.dgtprojects.com>) è una scacchiera di legno a sensori. Con essa è possibile collegarsi a ChessBase per l'immissione delle mosse.

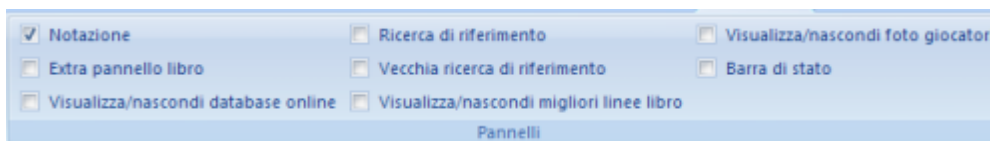
La connessione della scacchiera DGT è l'installazione dei driver sono descritti nel manuale della DGT.

2.1.2.9 Finestra scacchiera

Nella finestra scacchiera è possibile immettere e rigiocare partite, analizzarle e annotarle, ricercare materiale di interesse e, in generale, studiare gli scacchi.



La finestra scacchiera consiste nei seguenti "pannelli" che è possibile [ridisporre](#) oppure aprire o chiudere grazie al menu **Visualizza**.



▶ **Scacchiera**

Viene utilizzata per seguire o per [immettere mosse](#). Per avviare la ricerca di una posizione, fare clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse.

▶ **Notazione** (Ctrl-Alt-N)

La finestra contiene sei schede per [notazione completa](#), [tabella](#), [formulario](#), [training](#), [libro delle aperture](#) e [riferimento](#).

▶ **Foto dei giocatori** (Ctrl-Alt-P)

Se ChessBase può accedere all'[Enciclopedia dei giocatori](#) in questo pannello vengono visualizzati le foto dei giocatori, le bandiere delle rispettive nazioni, il loro nome e la loro età. Se si fa clic su un'immagine, viene visualizzata una scheda più dettagliata.

▶ **Extra Pannello libro**

Questa finestra del libro delle aperture consente di confrontare le mosse contenute nella finestra della notazione con il libro delle aperture.

▶ **Migliori linee libro**

Nel pannello [Migliori linee libro](#) vengono calcolate e visualizzate intere varianti tratte dal libro delle aperture.

▶ **Ricerca di riferimento**

Il miglior modo per ricercare una posizione è l'utilizzo della scheda [Riferimento](#), accanto alla scheda Notazione. Se si desidera visualizzare il pannello Riferimento insieme alla notazione, basta aprire il relativo pannello extra.

▶ **Database di riferimento** (Maiusc-R)

Visualizza i [risultati della ricerca nel database di riferimento](#).

▶ **Database online**

Visualizza i risultati della [ricerca nel database online ChessBase](#) (tramite connessione a Internet).

▶ **Risultati ricerca**

Presenta i [risultati della ricerca](#) relativi a qualsiasi tipo di ricerca. Nella lista di partite visualizzate si può utilizzare la tecnica del Drag & Drop (Trascina & Rilascia).

▶ **Chess Media System**

Apri la finestra video per la riproduzione di materiale [Chess Media](#).

▶ **Motori**

Nel menu Motore è possibile attivare il [motore predefinito](#) (Alt-F2) oppure selezionare uno dei [motori di analisi](#) attualmente installati.

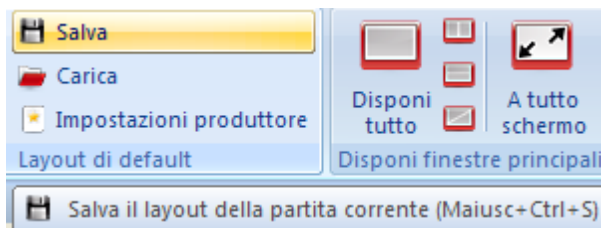
È possibile chiudere qualsiasi finestra facendo clic con il pulsante destro del mouse e

selezionando **Chiudi** oppure premendo di nuovo le scorciatoie da tastiera indicate sopra per ogni finestra.

[Istruzioni per ridisporre i pannelli](#)

Caricare e salvare layout

Nel menu **Visualizza** è possibile caricare layout predefiniti per scopi diversi oppure salvare le proprie impostazioni per poterle riutilizzare in seguito. Se sono attivi uno o più trespunti, viene memorizzata anche la relativa configurazione ed essi vengono caricati automaticamente quando si carica il layout.



2.1.2.10 Spostamento con il dispositivo di scorrimento

ChessBase offre un modo intuitivo per spostarsi all'interno delle partite.

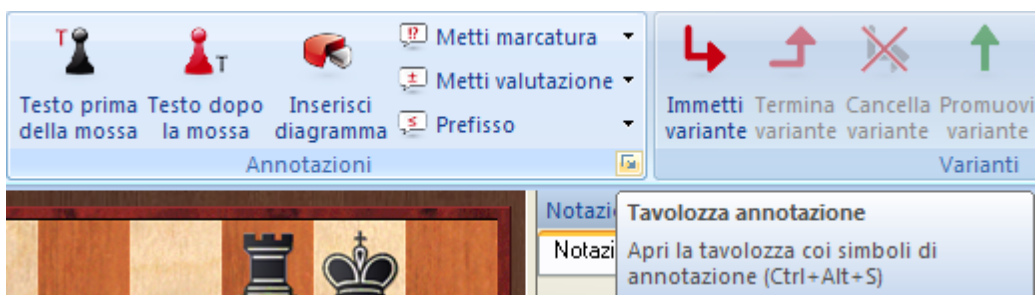
È possibile trascinare il dispositivo di scorrimento al di sotto della scacchiera oppure farci clic sopra, come in un lettore multimediale, per spostarsi molto rapidamente in qualunque punto di una partita. Ciò si rivela particolarmente utile nel caso di partite lunghe, [commentate](#).



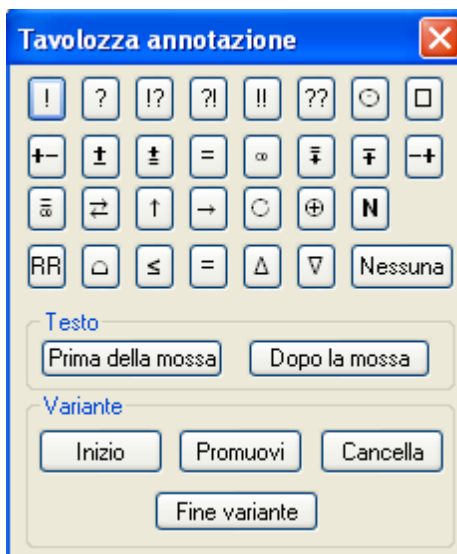
È possibile visualizzare il dispositivo di scorrimento facendo clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse e scegliendo l'opzione [Design scacchiera - Cursore](#).

2.1.2.11 Tavolozza delle annotazioni

Finestra scacchiera: **Inserisci - Annotazioni - Tavolozza annotazione** (Ctrl-Alt-S)



Il programma dispone di una speciale tavolozza delle annotazioni che consente l'immissione di [simboli di commento scacchistico](#) con un semplice clic.



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

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

▶ **Testo prima / dopo la mossa**

Utilizzare questo comando per inserire un [commento testuale](#) prima o dopo la mossa corrente.

▶ **Inizio variante**

Ritira la mossa corrente e consente di aggiungere una linea alternativa (equivalente alla pressione del tasto "T").

▶ **Promuovi variante**

La variante corrente viene promossa al livello immediatamente superiore e la variante superiore diventa una sottovariante. Premendo Ctrl-Z si annulla questa azione

► **Cancella variante**

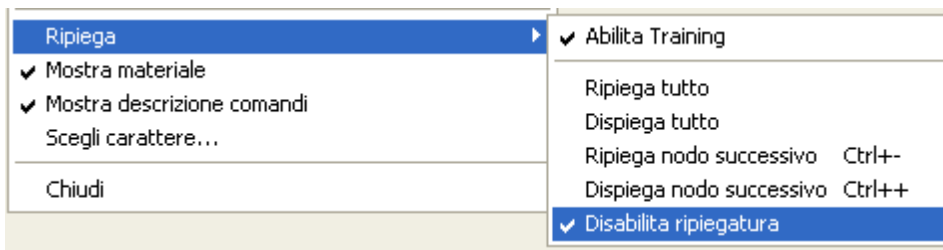
Rimuove dalla partita la variante corrente e tutte le sottovarianti. Premendo Ctrl-Z si annulla questa azione.

► **Fine variante**



Termina la variante e salta alla linea principale, in modo che si possa continuare a inserire le mosse della linea principale.

2.1.2.12 Ripiegamento della notazione

Le analisi complesse e i grandi alberi di repertorio spesso sono costituiti da innumerevoli varianti nidificate in profondità. Per rendere la notazione più semplice da leggere ChessBase dispone di una funzione di ripiegamento. Essa viene attivata facendo clic sulla notazione con il pulsante destro del mouse.



Nel menu *Ripiega* sono disponibili le opzioni seguenti:

- **Ripiega tutto:** la notazione visualizza solo le linee brevi. Nei punti in cui sono presenti linee secondarie appare il segno: . Fare clic su di esso per dispiegare le linee secondarie.
- **Dispiega tutto:** tutte le varianti vengono dispiegate. Nel punto di inserimento della variante secondaria si trova il simbolo . Fare clic su di esso per ripiegare singole varianti.
- **Disattiva ripiegamento:** questo comando disattiva completamente il ripiegamento. Tutti i pulsanti di ripiegamento scompaiono dalla notazione.

Alcune cose da tenere presenti:

Quando si rigioca una partita "ripiegata", le varianti vengono visualizzate nella finestra delle varianti e se vengono selezionate sono dispiegate automaticamente.

Se si preme il tasto Canc, viene ripiegato il complesso di varianti correnti e si salta all'ultimo punto della variante, che viene visualizzato nel menu delle varianti.

Premendo "+" e "-" si ripiega e si dispiega la variante successiva (a meno che non sia in esecuzione un [motore di analisi](#)).

2.1.2.13 Finestra dei risultati delle ricerche

Finestra database: **Pagina iniziale - Disco rigido**



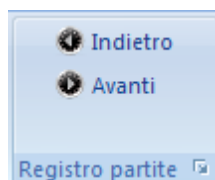
Questo vi permette di avviare una ricerca nel [database di riferimento](#) o nel database correntemente selezionato. Viene visualizzata la [maschera di ricerca](#) che consente di immettere i criteri di ricerca desiderati. I risultati vengono mostrati nel pannello "Risultato ricerca" della [finestra scacchiera](#).

- ▶ Facendo clic su una partita ne viene mostrata la notazione. La scacchiera mostra la posizione che risponde ai criteri di ricerca.
- ▶ Facendo clic col destro sulla finestra Risultato ricerca, avrete accesso molte diverse operazioni, così come nella [finestra lista](#).
- ▶ I quattro tasti freccia possono essere usati per spostarsi lungo la maschera di ricerca. Usare le frecce su/giù per selezionare una partita dalla lista e il cursore destro/sinistro per vedere le mosse. I tasti Pag su/giù consentono di far scorrere l'intera pagina.

2.1.2.14 Registro partite nella finestra scacchiera

Oltre che dalla [finestra database](#), è anche possibile accedere alle partite caricate durante la sessione corrente dalla [finestra scacchiera](#).

Basta utilizzare la sezione **Registro partite** del nastro **Pagina iniziale**.



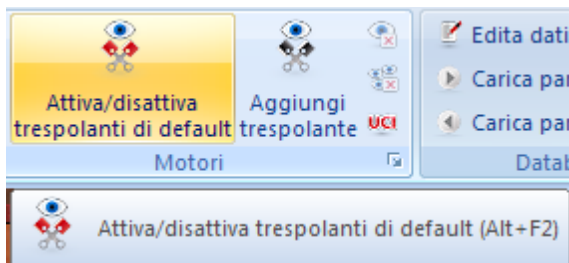
Le due frecce, **Indietro** e **Avanti**, consentono di scorrere le partite caricate durante la sessione. Esse vengono caricate direttamente nella [finestra notazione](#).

Se si fa clic sulla piccola freccia a destra di *Registro partite*, il programma apre una lista di partite che contiene tutte le partite caricate durante la sessione corrente.

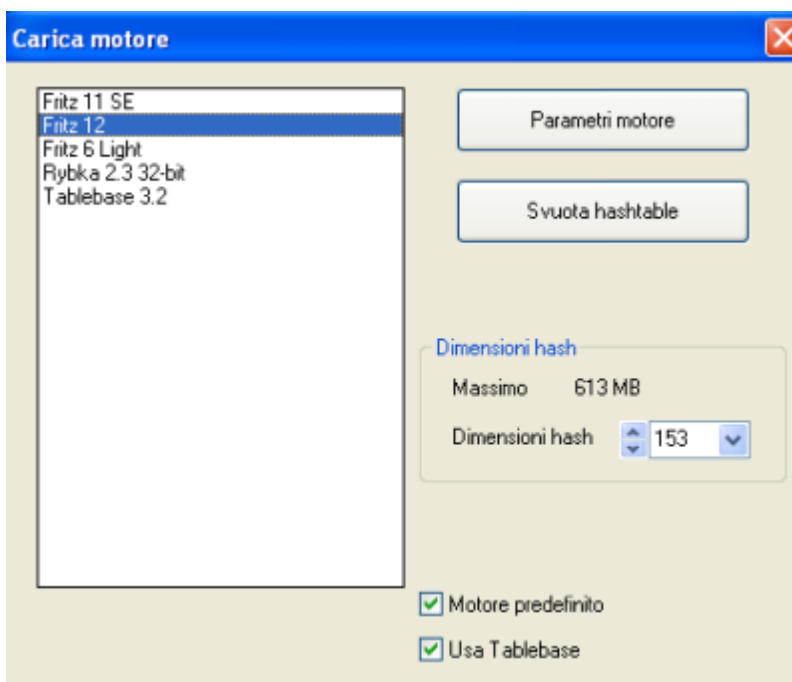
Clipboard		Proprietà		Filtro	Modifica		Tornei				
Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali
Numero	Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risultato	Mosse	ECO	Torneo	Data	VCS	
1	Polgar,J	2680	Nisipeanu,L	2677	1-0	39	B42	World Cup Khant.	26.11.2009		
2	Morphy,P		Anderssen,A		1-0	25	B01	Paris m2	1858		
3	Morphy,P		Anderssen,A		1-0	17	B32	Paris m2	1858		
4	Morphy,P		Anderssen,A		1-0	17	B32	Paris m2	1858	VCS	

2.1.2.15 Aggiunta di un motore di analisi

Finestra scacchiera: **Motori** - **Aggiungi trespolante**



Il trespolante è un motore di analisi che valuta la posizione sulla scacchiera. È possibile aprire più di un trespolante contemporaneamente, anche se la qualità dei calcoli si deteriorerà, perché i motori condivideranno la potenza del processore.



La finestra di dialogo consente di selezionare i motori (se sul sistema non è stato installato nessun [motore scacchistico di gioco](#) invece della lunga lista riportata sopra si vedranno solo due motori). Prima di fare clic su OK, è possibile impostare i [Parametri motore](#) e le [Dimensioni hash table](#).

Dopo la selezione di un motore, viene visualizzata una nuova [finestra motori](#) grazie alla quale è possibile analizzare la posizione sulla scacchiera con il programma selezionato.

È possibile memorizzare la configurazione (e il layout della finestra) di uno o due (o anche più, sui computer più veloci!) trespolti. Utilizzare il menu **Visualizza** - [Carica](#) per ripristinare il layout desiderato, compresi i trespolti.

Selezione del motore predefinito

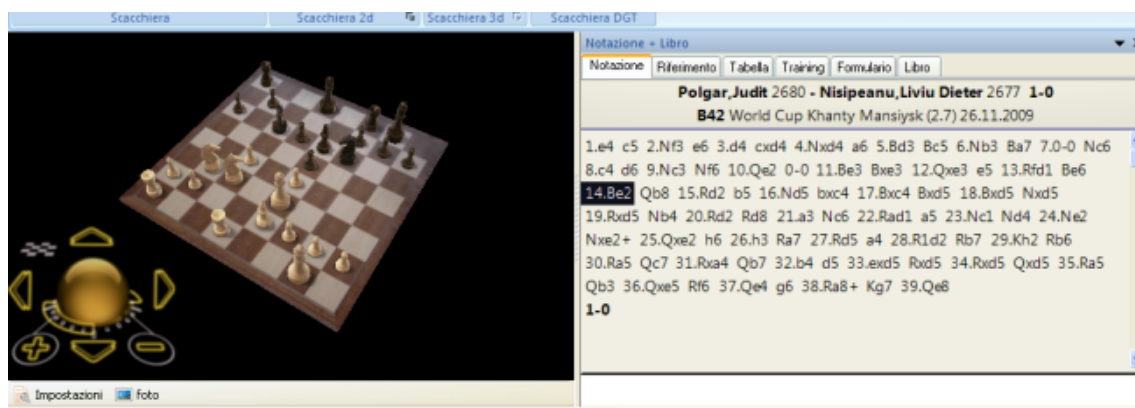
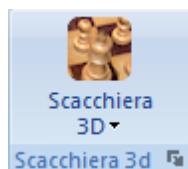
Il motore predefinito è il motore che viene utilizzato come motore di analisi nella finestra scacchiera con i tasti Alt-F2. Nella finestra di dialogo "Carica motore" è possibile selezionare il motore predefinito.

Motore predefinito

Selezionare uno dei motori in elenco e spuntare la casella di controllo Motore predefinito. Se si seleziona un motore della lista che non è il motore predefinito, il segno di spunta verrà rimosso dalla casella.

2.1.2.16 Scacchiera 3D effettiva

Finestra scacchiera: **Scacchiera - Scacchiera 3D**



Per impostare la scacchiera 3D, fare clic su [Impostazioni](#). È possibile spostare la scacchiera facendo clic sul margine con il pulsante destro del mouse e poi spostando

il mouse senza tenere premuto il pulsante. Fare di nuovo clic per sganciare il mouse dalla tastiera.

Navigazione con la tastiera:

.: rotazione a destra
 ,: rotazione a sinistra
 9: sposta a sinistra il punto di visualizzazione
 0: sposta a destra il punto di visualizzazione
 v: sposta la scacchiera verso l'alto
 z: sposta la scacchiera verso il basso
 i: avvicina la scacchiera

Nota: esiste anche un tasto che consente di allontanare la scacchiera, ma è stato assegnato al comando "Visione d'insieme". Se si cambia la scorciatoia da tastiera per il comando "Visione d'insieme", ad esempio con i tasti MAIUSC-O, tramite l'opzione: **Menu applicazione - Personalizza**, il tasto "o" tornerà a servire per lo spostamento della scacchiera.

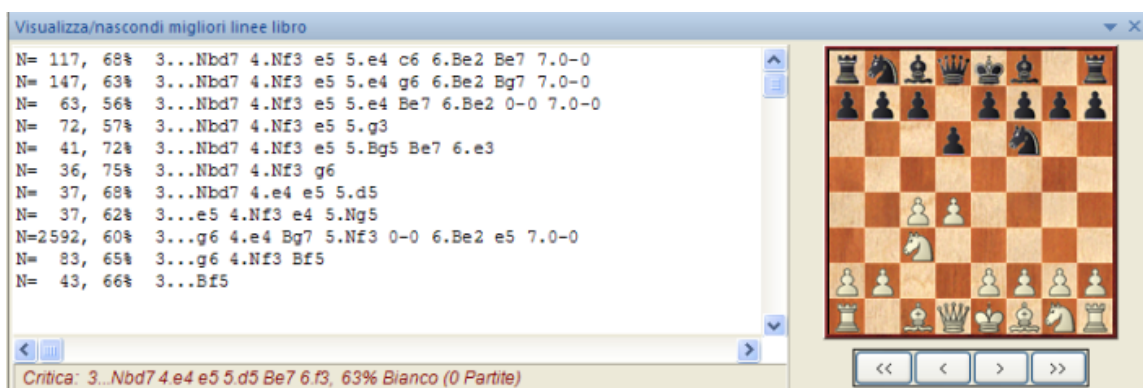
Per poter utilizzare la scacchiera 3D è necessario aver installato il software necessario aver installato il software per poter utilizzare la scacchiera 3D è necessario aver installato il software [DirectX](#). Per poter ottenere un funzionamento efficace durante il gioco, è anche necessario disporre di una scheda grafica veloce.

2.1.2.17 Finestra analisi libro

*Finestra scacchiera: **Visualizza - Migliori linee libro***

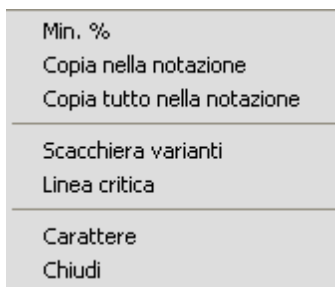
Il [libro delle aperture](#) consente di visualizzare tutte le mosse giocate in una data posizione, con annesse statistiche, nella [finestra libro](#). Molto spesso è più istruttivo visualizzare le varianti complete. Esse vengono visualizzate nella finestra d'analisi libro. Prima di poterlo utilizzare, è necessario aprire un libro o generarne uno fondendo partite in un libro temporaneo (selezionare tutte le partite di una determinata variante di apertura e premere Maiusc-Invio).

Ecco come appare la finestra di analisi libro:



Accanto a ogni variante viene visualizzato il numero di partite ("N=") e la percentuale dei successi dal punto di vista del Bianco. Se si fa doppio clic su una linea, si salta alla fine della variante e la si inserisce nella notazione della partita.

Se si fa clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra d'analisi libro, viene visualizzato un menu con le opzioni seguenti:



▶ **Min %**

Vengono visualizzate solo varianti con un minimo di n% di partite (viene richiesto di immettere un numero).

▶ **Copia nella notazione**

Copia tutta la variante sulla quale si è fatto clic con il pulsante destro del mouse nella notazione della partita corrente.

▶ **Copia tutto nella notazione**

Copia tutte le varianti visualizzate nella notazione della partita corrente.

▶ **Scacchiera varianti**

Apri una piccola scacchiera che consente di visualizzare la variante evidenziata.

▶ **Linea critica**

La linea critica è quella nella quale sia il Bianco che il Nero eseguono le mosse statisticamente più promettenti. Viene visualizzata in rosso in fondo alla finestra d'analisi libro.

▶ **Carattere**

È possibile impostare il carattere con un corpo diverso da quello della finestra principale della notazione.

▶ **Chiudi**


Chiude la finestra d'analisi libro


2.1.2.18 Finestra libro delle aperture

Finestra scacchiera: Notazione - Libro

Menu Visualizza - Extra pannello libro

La finestra libro visualizza le mosse e le statistiche di un "albero" di apertura.

	N	%	Av	Perf
Fritz12.ctg	596	56.3	2544	2572
4.Sf3	987	58.9	2571	2622
4.Sc3	782	58.3	2548	2594
4.g3?	227	52.9	2579	2598
4.dxe6?	4	12.5	2543	2304

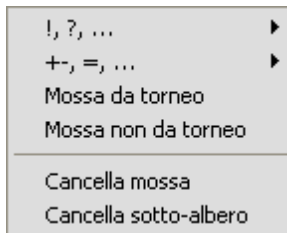
	1-0: 350 = 45% N = 782 (993)
	1/2: 212 = 27% 2548-2594 (574)
	0-1: 220 = 28% 2536-2490 (576)

Nella finestra libro troviamo visualizzati gli elementi seguenti:

- ▶ **N: Numero delle partite.** In cima viene visualizzato il numero totale di partite nelle quali si è raggiunta la posizione corrente della scacchiera. Nella colonna viene visualizzato il numero di partite nelle quali è stata giocata ogni mossa.
- ▶ **%:** la percentuale di successi ottenuti con la mossa viene sempre fornita dal punto di vista del colore che ha la mossa. Se il numero di partite è basso, la percentuale viene visualizzata in grigio perché non ha grande peso statistico.
- ▶ **Av (Average = Media):** media Elo dei giocatori che hanno giocato la mossa in questione. Se solo una piccola percentuale dei giocatori è dotata di un rating Elo, il numero viene visualizzato in grigio.
- ▶ **Perf:** la performance Elo della mossa è il rating che un giocatore avrebbe ottenuto in un torneo fittizio giocando la mossa in tutte le partite.
- ▶ **Statistiche:** Per ogni mossa evidenziata, il programma visualizza, in fondo, il numero esatto di partite vinte, pareggiate o perse. Il grafico a barre sulla sinistra rende semplice la visualizzazione delle informazioni in un colpo d'occhio. Sulla destra viene visualizzato il numero totale di partite nelle quali è stata eseguita la mossa, più il rating medio dei giocatori

Se si fa clic con il pulsante destro del mouse su un'area vuota della finestra dell'albero, viene visualizzato un menu dal quale è possibile eseguire un ordinamento della lista (è anche possibile fare clic sulle intestazioni di colonna), ricercare partite in cui si è verificata la posizione corrente, impostare il corpo del carattere, eliminare l'intero albero, ecc. L'opzione [Proprietà](#) consente di attivare e disattivare la visualizzazione delle retromosse e delle trasposizioni non giocate

È possibile sfogliare il libro utilizzando i tasti freccia o facendo clic sulle mosse.



Se si fa clic su una mossa con il pulsante destro del mouse, si apre un menu grazie al quale è possibile annotare le mosse dell'albero.

"Mossa da torneo" determina se Fritz e gli altri programmi ChessBase devono prendere in considerazione questa mossa in modalità torneo oppure no.

Le mosse proibite vengono visualizzate in rosso

2.1.2.19 Visualizzazione estesa del libro delle aperture

Nelle [opzioni del libro](#) è possibile utilizzare il comando "**Visualizza mossa successiva**" per attivare la visualizzazione di informazioni sotto forma di tabella. In questo modo è più semplice vedere le continuazioni e le statistiche memorizzate nell'albero delle posizioni.

Notazione + Libro					
Notazione Riferimento Tabella Training Formulario Libro					
	N	%	Av	Perf	
Fritz12.ctg	6439	57.9	2568	2625	
4.Nxd4	6447	57.9%	4...Nc6	3254	57.4%
			4...a6	2319	59.2%
			4...Nf6	1623	55.9%
			4...Qb6!	44	
4.c3?	4	25.0%	4...dxc3	4	25.0%
			4...Ne7?	3	83.3%
			4...a6?	2	0.0%
			4...Nc6?	2	5.0%
4.Bc4?	0		4...Nc6	1	0.0%
			4...Bb4+	0	
			4...b5	0	
4.Qxd4?	0		4...Nc6	0	
4.Bg5?	0		4...Nf6	4	37.5%
1-0: 2455 = 38% N = 6447 (3223) 1/2: 2560 = 40% 2568-2626 (6525) 0-1: 1432 = 22% 2570-2513 (6524)					

All'interno di ogni casella viene visualizzata una mossa, il numero delle partite nelle quali la mossa è stata giocata e la percentuale dei successi ottenuti.

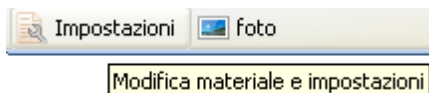
Se la percentuale è visualizzata in grigio, significa che non sono state giocate abbastanza partite per l'elaborazione di una statistica significativa.

Suggerimento: le mosse successive vengono visualizzate una dopo l'altra. Facendo clic sulla mossa seguente, entrambe le mosse vengono eseguite sulla scacchiera. Si può fare un piccolo test a partire dalla posizione iniziale. Fare clic su una mossa che segue 1.e4, ad esempio su 1...c5, nel libro delle aperture di Fritz.

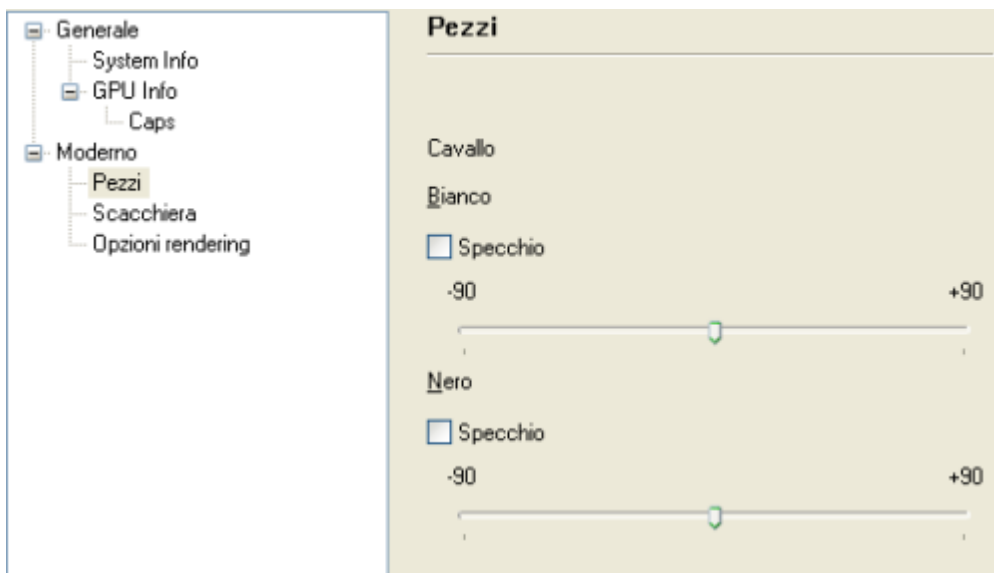
Entrambe le mosse vengono eseguite immediatamente sulla scacchiera.

2.1.2.20 Impostazioni della scacchiera 3D

Per configurare la scacchiera 3D realistica, basata su [DirectX](#), fare clic su **Impostazioni**, nella barra degli strumenti sotto la scacchiera:



Oppure utilizzare il menu **Scacchiera - Scacchiera 3D - Impostazioni 3D**.



Generale

Mostra informazioni tecniche sulla propria scheda grafica e sul sistema. Queste informazioni possono essere importanti se si riscontrano problemi con la scacchiera 3D. È possibile misurare le prestazioni dell'hardware. Una buona scheda grafica dovrebbe fornire una velocità di 25 fotogrammi al secondo con la scacchiera Moderna.

Pezzi

Consente di regolare l'orientamento del Cavallo.

Scacchiera

Consente di impostare vari aspetti della scacchiera, come texture, campo visivo,

dimensione della casa, ecc. Se si dispone di un computer e di una scheda grafica abbastanza veloci, per una migliore qualità, provare a usare l'alta risoluzione (risoluzione di texture).

Il dispositivo di scorrimento Animazione determina la velocità di animazione delle mosse. Se si dispone di un'ottima scheda grafica, provare a spostare il dispositivo di scorrimento verso destra

Opzioni rendering

Imposta il tipo di ombreggiatura. Si raccomanda l'ombreggiatura con rendering, un buon compromesso tra velocità ed estetica. Si possono fare esperimenti con i diversi riflessi, sebbene in genere i valori predefiniti forniscano i risultati migliori.

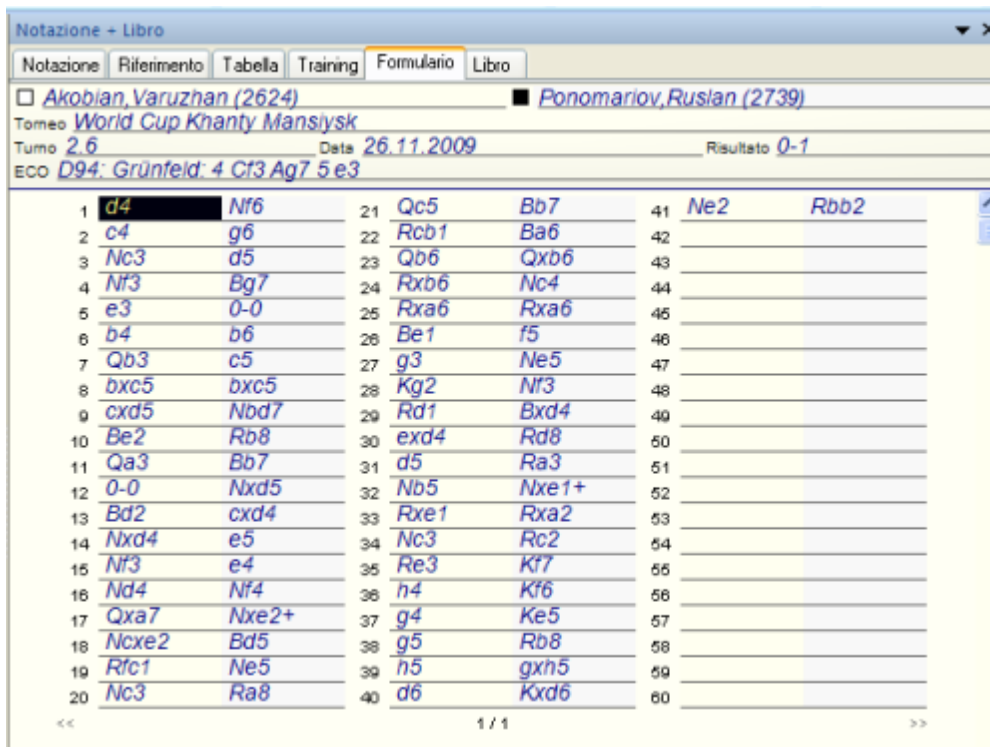
2.1.2.21 Visione d'insieme della partita

Facendo clic su una partita con il pulsante destro del mouse e selezionando **Panoramica** (o premendo O) viene visualizzata una visione d'insieme della partita in diversi diagrammi.

Il numero di mosse tra un diagramma e l'altro è lo stesso. È possibile fare clic su ognuna delle scacchiere per caricare la partita e passare alla posizione corrispondente della notazione..

Il pulsante **Scacchiera**, che si trova in fondo a destra, cambia la dimensione delle scacchiere.

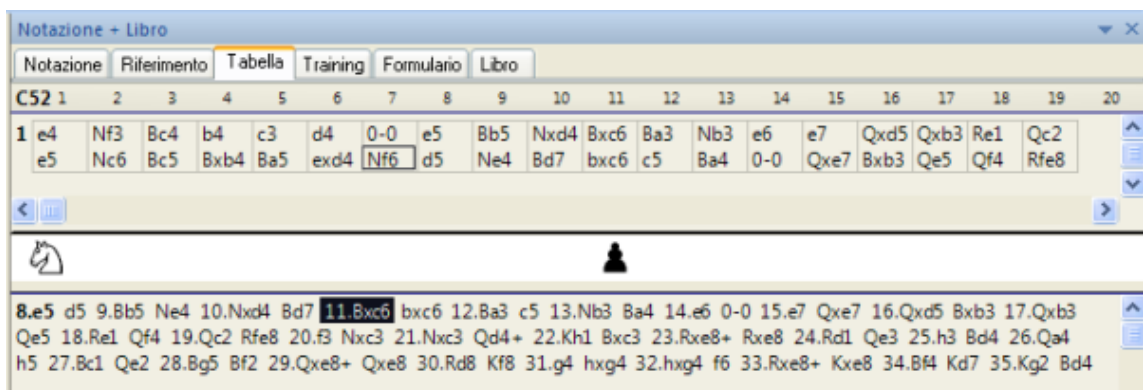
2.1.2.22 Notazione tipo formulario



Fare clic su **Formulario** nel pannello notazione della finestra partite. Questo simula lo stile del formulario scritto a mano dei tornei a tavolino. È anche possibile stamparlo dal **Menu applicazione** – **Stampa** – **Formulario** (funzione comoda anche per stampare formulari vuoti per qualche rapida partita casalinga).

2.1.2.23 Notazione in formato tabella

Facendo clic sulla scheda **Tabella** nella finestra notazione si converte la notazione in formato tabella.



La notazione a tabella è utile in partite con linee di apertura molto dense. È bene

usarla anche se [si fonde](#) un certo numero di partite di una particolare variante.

In fondo alla notazione tabella si trova un'ulteriore finestra a "piè di pagina" Cliccando su una mossa nella tabella, il resto della partita e tutte le varianti sono mostrate qui. Se per navigare si utilizzano i tasti freccia, il cursore salterà nel piè di pagina quando si arriva al margine destro della tabella.

È possibile modificare in modo indipendente i caratteri di entrambe le sezioni della notazione.

Stampa

Usando la funzione [stampa repertorio](#) si produrrà una stampa molto simile alla notazione in formato tabella.

2.1.2.24 Passaggio a Fritz

Finestra scacchiera: *Menu applicazione - Passa a Fritz*



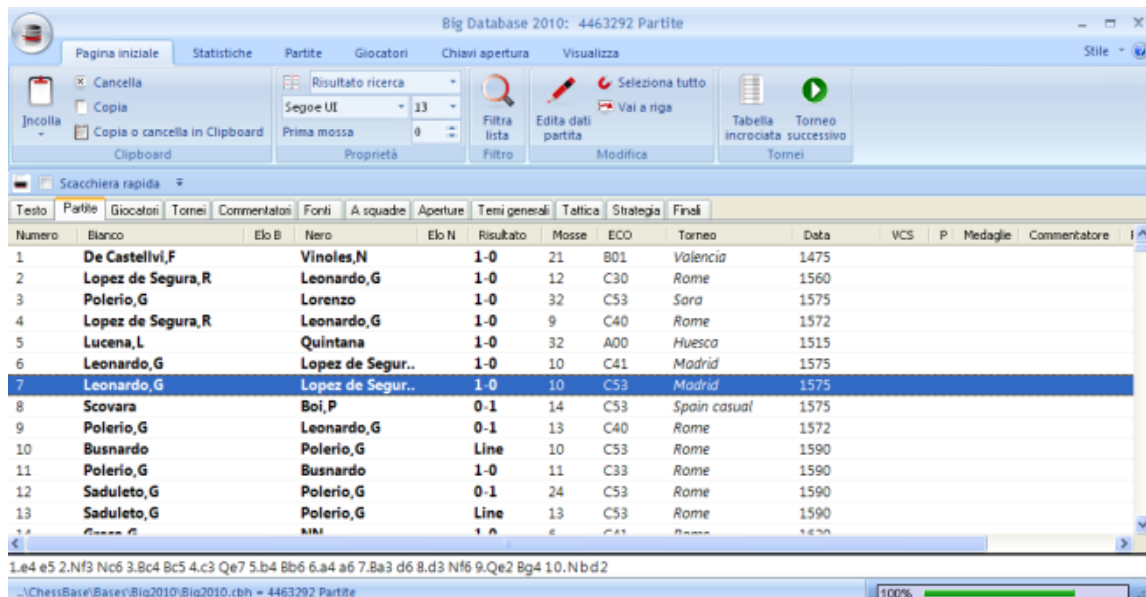
Con questo comando viene avviato il programma scacchistico Fritz e vi viene trasferita la partita completa. Fritz è dotato di funzioni di analisi come l'annotazione in linguaggio comune, il controllo delle sviste, l'analisi delle partite per corrispondenza, ecc. Oppure è anche possibile giocare la partita contro Fritz.

Per poter utilizzare questa funzione è necessaria una copia di Fritz, Hiarcs, Junior o Shredder. Nei programmi citati il comando corrispondente è ***Menu applicazione - Vai a Chessbase***.

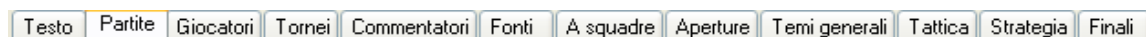
2.1.3 Finestra lista

2.1.3.1 La finestra lista

Facendo doppio clic su un [simbolo di database](#) viene aperta una finestra lista. È anche possibile fare clic sul simbolo e premere Invio.



La finestra lista contiene nella parte superiore un certo numero di schede che consentono l'accesso a diversi indici delle partite del database.



La scheda "Partite" consente di visualizzare la [lista partite](#) con tutte le voci nell'ordine in cui sono memorizzate fisicamente nel database. È possibile scorrere la lista verso l'alto e verso il basso, filtrarla o ordinarla.

Gli altri indici sono descritti nelle rispettive sezioni:

[Testo predefinito](#)

[Indice dei giocatori](#)

[Indice dei tornei](#)

[Commentatori](#)

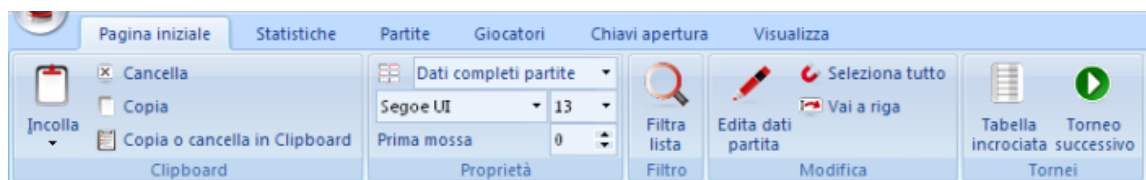
[Indice delle fonti](#)

[Squadre](#)

[Chiave di apertura](#)

[Chiavi tematiche](#) per tattica, strategia, finali e temi generali.

I nastri

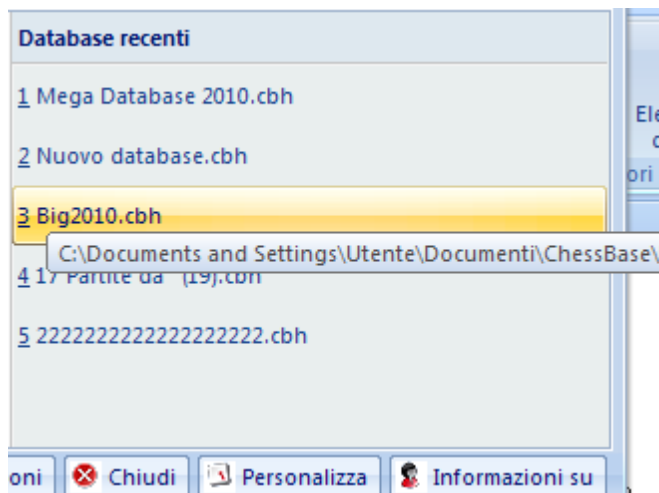


I nastri che si trovano in cima alla finestra lista forniscono l'accesso diretto a un certo numero di funzioni utili. Se si sposta il mouse su un pulsante, dopo uno o due secondi appare una descrizione della funzione. Le funzioni sono le seguenti:

Copia le partite selezionate, cioè le evidenzia per la copia

- Incolla le partite evidenziate per la copia
- Filtra le partite, cioè utilizza la [maschera di ricerca](#) per visualizzare partite specifiche
- Modifica i dati delle partite selezionate
- Comprime il database in un singolo file per eseguire un backup
- Genera una [tabella di torneo](#)
- Mostra le statistiche relative alle partite selezionate

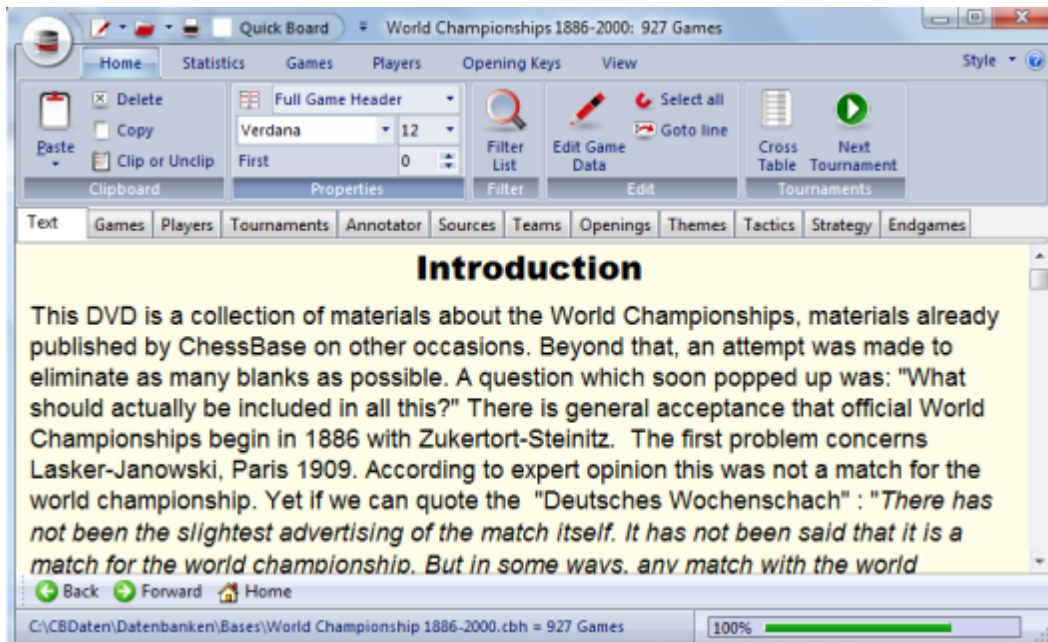
Nel **Menu applicazione** vengono visualizzati i database aperti più di recente.



Da qui è possibile passare direttamente a uno dei database aperti per ultimi.

2.1.3.2 Testo predefinito

Se un database contiene [testo di database](#) come prima voce, è possibile aprirlo facendo clic sulla scheda "Testo" nella [finestra lista database](#):

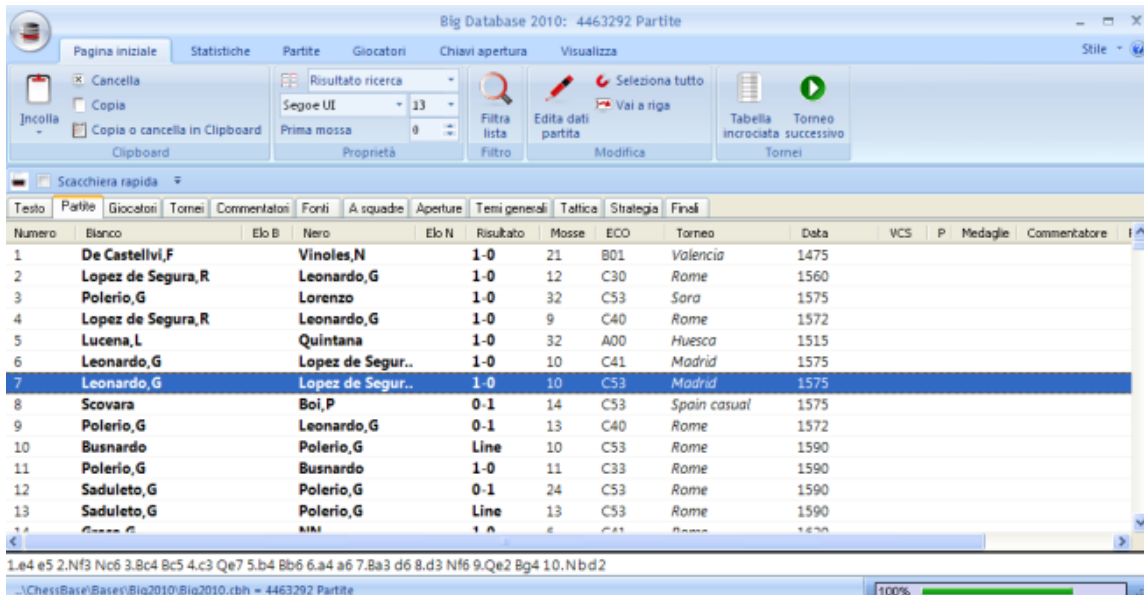


In questo elaboratore di testo non esiste nessun selettore di lingua: il testo viene mostrato nella lingua del programma. Per passare a eventuali altre lingue, caricare il testo del database facendo doppio clic sulla voce corrispondente nella lista partite:

Text	Games	Players	Tournaments	Annotator	Sources	Teams	Openings	Themes	Tactics
Number	White			Elo W	Black		Elo B	Result	Mov
	The World Champions							Text	
	The Challengers							Text	
	Conditions							Text	
	Alekhine							Text	

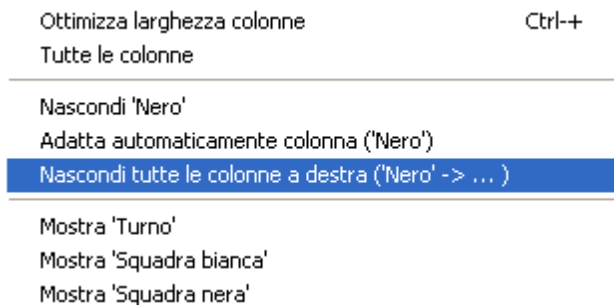
2.1.3.3 Lista partite

Naturalmente la lista partite è il tipo di finestra più frequentemente usata in ChessBase. Va usata per scorrere il database, il risultato della ricerca, i contenuti della chiave di apertura, le partite di un giocatore ecc. Imparare a configurare la lista partite migliorerà considerevolmente l'utilizzo del programma. Altre liste (giocatori, tornei) funzionano nello stesso modo.

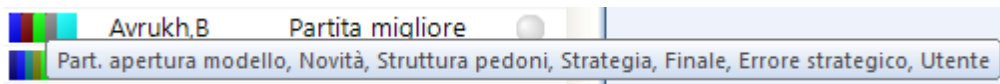


Utilizzare il segno di separazione tra le intestazioni di colonne per ridimensionare le colonne stesse. È possibile utilizzare la tecnica del [Drag & Drop](#) per spostare la colonna in un nuovo posto. Il programma ricorderà ogni cambiamento alla configurazione della lista che rimarrà attivo anche per gli altri database.

Ovvio ma importante: per [ordinare la lista](#) fare clic sull'intestazione della colonna. Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione della colonna per un visualizzare un menu contenente le possibili colonne da attivare o disattivare:



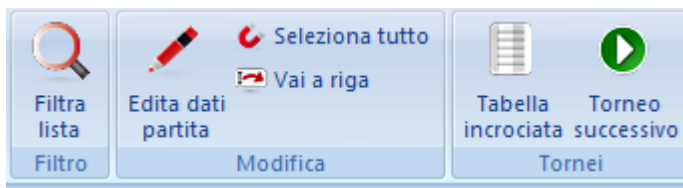
Suggerimento: facendo passare il pulsante del mouse su ECO, medaglie, tipi di annotazione ecc. è possibile visualizzare la descrizione dei vari comandi.



Molto importante nella lista partite è il menu visualizzato facendo [clic con il pulsante destro del mouse](#). Esso presenta layout standard di colonna e diverse funzioni applicabili alle partite selezionate.

È possibile selezionare partite con i tasti Ctrl-clic o Maiusc-freccia. Premere Ctrl-A per selezionare tutti gli elementi di una lista.

Nella parte superiore di ogni lista partite vengono visualizzati i nastri seguenti:



Fare clic su **Filtro** -> **Filtra lista** per filtrare la lista partite attraverso la [maschera di ricerca](#). Fare clic su **Clipboard** - **Copia** per preparare le partite selezionate a un successivo Incolla su un altro database. Fare clic su **Modifica** - **Edita dati partita** per immettere dati per una o più partite. Se si seleziona più di una partita dello stesso giocatore, il nome del giocatore viene proposto per eventuali modifiche. Il comando **Clipboard** - **Copia o cancella in Clipboard** copia le partite selezionate nella [Clipboard](#). Il comando **Clipboard** - **Cancella** rimuove le partite dalla Clipboard.

2.1.3.3.1 Partite migliori nella lista partite del database

Nella lista delle partite di un database sono state inserite alcune nuove colonne.

Valore teorico	Giocatori (CBF)
<input type="radio"/>	Cvitan,Ognjen 2527 - Zsinka,Laszl..
<input type="radio"/>	Dittmar,Peter 2360 - Wiley, Tom E.

Se si ordinano le partite in base alla colonna **Partita migliore**, viene utilizzato solo la valutazione dei criteri di ricerca, cioè l'Elo medio dei giocatori.

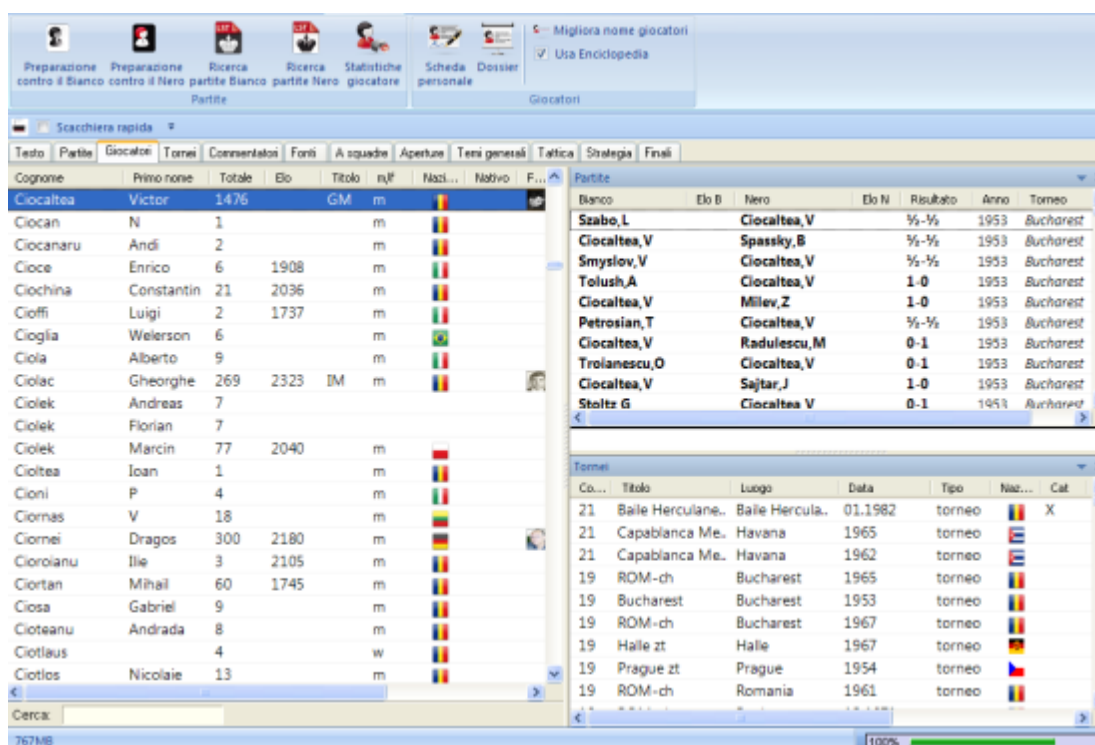
Partita migliore
Partita migliore
Partita migliore
Partita migliore

Se si ordinano le partite in base alla colonna **Valore teorico**, vengono presi in considerazione non solo i rating Elo dei giocatori, ma anche le date in cui le partite sono state giocate.

2.1.3.4 Indice dei giocatori

*Finestra lista: fare clic sulla scheda **Giocatori**.*

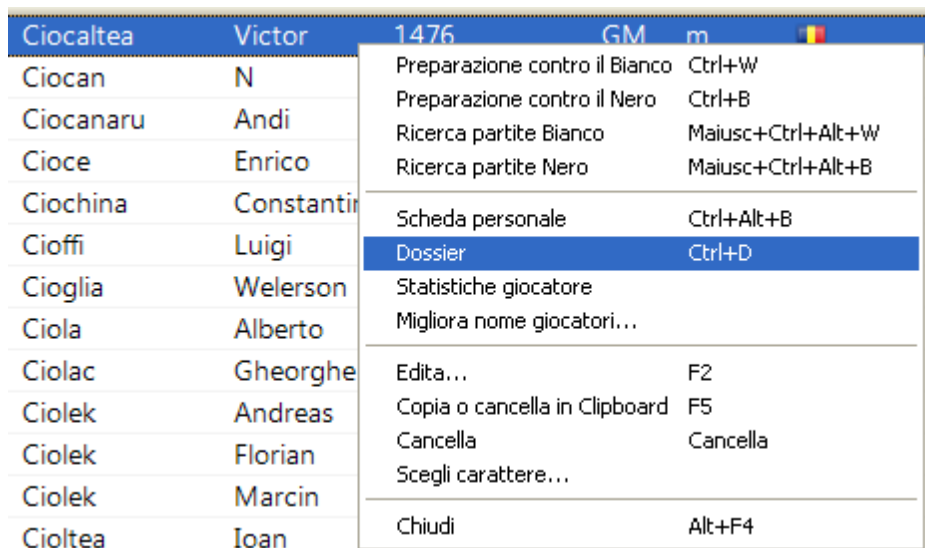
L'indice dei giocatori è disposto in ordine alfabetico.



Per trovare il giocatore desiderato, digitare le prime lettere del nome del giocatore nella casella "Cerca".



Fare clic su un giocatore con il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu seguente:



▶ **Ricerca partite Bianco/Nero**

Vengono visualizzate solo le partite del giocatore con il Bianco o con il Nero.

▶ **Scheda personale, Dossier**

Viene visualizzata la [Scheda personale](#) di un giocatore oppure viene generato un [Dossier](#) sullo stesso.

▶ **Statistiche giocatori**

Vengono visualizzate [statistiche](#) sulle partite del giocatore nel database corrente (avversari, risultati, aperture).

▶ **Edita**

Consente di modificare il [nome del giocatore](#). Se vi è uno stesso giocatore inserito con diverse grafie, evidenziarle con Ctrl-clic e usare il comando **Edita** per uniformarle. Ma attenzione: se per sbaglio si include un giocatore diverso, una volta unite le voci non sarà più possibile differenziarle.

La maggior parte di queste funzioni si trovano anche nei menu **Strumenti** o **Modifica**.

Vedere la sezione [Preparazione di un giocatore con pochi clic](#)

È possibile chiudere i pannelli lista partite o lista tornei col pulsante destro del mouse. Per riaprirli utilizzare il menu **Visualizza** -> **Pannelli**. È anche possibile [ridisporre](#) i pannelli nel modo solito agendo sulle barre di separazione.

2.1.3.5 Preparazione di un giocatore con pochi clic

Oltre alla funzione [dossier](#) Chessbase offre un altro metodo per la preparazione in vista di una partita contro un giocatore specifico.

Aprire l'[indice dei giocatori](#) in una finestra di database e selezionare il giocatore contro il quale si desidera prepararsi.

Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un giocatore viene aperto un menu di scelta rapida che presenta, tra le altre, le opzioni **Preparazione contro il Bianco** e **Preparazione contro il Nero**.

Nome	Nome	Elo	Titolo	Sex	Paese
Ciocaltea	Victor	1476	GM	m	RO
Ciocan	N				
Ciocanaru	Andi				
Cioce	Enrico				
Ciochina	Constantin				
Cioffi	Luigi				
Cioglia	Welson				
Ciola	Alberto				
Ciolac	Gheorghe				
Ciolek	Andreas				
Ciolek	Florian				
Ciolek	Marcin				
Cioltea	Ioan				

Preparazione contro il Bianco	Ctrl+W
Preparazione contro il Nero	Ctrl+B
Ricerca partite Bianco	Maiusc+Ctrl+Alt+W
Ricerca partite Nero	Maiusc+Ctrl+Alt+B
Scheda personale	Ctrl+Alt+B
Dossier	Ctrl+D
Statistiche giocatore	
Migliora nome giocatori...	
Edita...	F2
Copia o cancella in Clipboard	F5
Cancella	Cancella
Scegli carattere...	
Chiudi	Alt+F4

Vengono visualizzate le stesse informazioni del [riferimento di apertura](#). Vengono mostrati i repertori con il Bianco e con il Nero del giocatore selezionato.

2.1.3.6 Indice dei tornei

*Finestra lista: fare clic sulla scheda **Tornei**.*

The screenshot shows the ChessBase 13 interface with the 'Mega Database 2010: 48984 Tornei' window open. The 'Tornei' tab is selected, displaying a list of tournaments. The right-hand pane shows the 'Partite' list for a selected tournament, and the 'Giocatori' list is also visible.

Titolo	Luogo	Data	Tipo	Naz...
AP Province-ch	Fermo	12.01.2008	torneo..	IT
ARG-ch 82nd	Mendoza	20.05.2008	torneo..	AR
ARG-ch 82nd playoff	Mendoza	01.06.2008	torneo..	AR
ARG-ch 83rd	La Plata	30.07.2008	torneo..	AR
ARG-ch 83rd playoff	La Plata	11.08.2008	torneo..	AR
ARG-ch sf 82nd	Buenos Aires	11.04.2008	torneo..	AR
ARG-ch sf 83rd	Buenos Aires	21.07.2008	torneo..	AR
ARG-chT	Villa Martelli	09.08.2008	a squa..	AR
ARM-ch (Women) 62nd	Yerevan	13.01.2008	torneo	AM
ARM-ch 68th	Yerevan	08.01.2008	torneo	AM
ARM-chT	Yerevan	16.06.2008	a squa..	AM
ASEAN Masters Circuit G..	Tarakan	08.01.2008	torneo	MY
ASEAN Masters Circuit G..	Tarakan	08.01.2008	torneo	MY
ASEAN Masters Circuit WL	Tarakan	08.01.2008	torneo	MY
ASEAN-ch9 U08	Da Nang	10.06.2008	torneo..	VN
ASEAN-ch9 U08 Girls	Da Nang	10.06.2008	torneo..	VN
ASEAN-ch9 U10	Da Nang	10.06.2008	torneo..	VN

Bianco	Elo B	Nero	Elo N
Andrenacci, F		Fratini, M	1990
Andrenacci, F		Santinelli, M	1565
Armandi, N	1610	Fioravanti, E	2016
Armandi, N	1610	Marinucci, J	1724
Armandi, N	1610	Pieroni, G	1488
Balzano, A	1779	Andrenacci, F	
Balzano, A	1779	Bruno, F	2457

Cognome	Primo nome	Totale	Elo
Bruno	Fabio	457	2460
Rotoni	Matteo	122	2168
Foglia	Maurizio	121	2164
Fioravanti	Emidio	59	1987
Marozzi	Giovanni	46	2030
Giobbi	Costantino	38	1950

La finestra indice torneo contiene tre pannelli. Si può, ad esempio, chiudere il pannello giocatori con il pulsante destro -> **Chiudi**. Per riaprire un pannello, utilizzare il menu **Visualizza** -> **Pannelli**. Per [ridimensionare o ridisporre](#) delle liste giocatori e partite, utilizzare il mouse sulla barra di separazione della finestre.

Fare clic con il pulsante destro del mouse su un torneo per accedere al menu seguente:

Tabella incrociata	T
Migliora...	
<hr/>	
Edita...	F2
Copia o cancella in Clipboard	F5
Cancella	Cancella
Scegli carattere...	
<hr/>	
Chiudi	Alt+F4
<hr/>	
Mostra mappa	M

▶ **Tabella incrociata**

Crea una [tabella di torneo](#) relativa al torneo selezionato.

▶ **Copia o cancella in Clipboard**

Copia le partite dei tornei selezionati nella [Clipboard](#).

▶ **Migliora**

Completa automaticamente I dati del torneo, tipo categoria e numero del turno nel caso che manchino.

▶ **Cancella**

Marca per la cancellazione tutte le partite dei tornei selezionati.

▶ **Edita**

Consente di modificare i [dati del torneo](#). Se vi sono più voci dello stesso torneo con grafie diverse, evidenziarle tutte con Ctrl-clic e utilizzare il comando **Edita** per unificarle. Ma attenzione, se per errore si include un torneo diverso, non sarà più possibile ritrovarlo facilmente dopo che se ne è cambiato il nome.

Mostra mappa

Visualizza la località del torneo su un mappamondo

È possibile copiare un torneo in un altro database con la tecnica del [Drag & Drop](#).

2.1.3.7 Ricerca nel testo completo della lista tornei

Ad esempio, digitare "Candidati 1953", "Bonn 2006" o "Linares".

The screenshot shows the ChessBase 13 interface with the 'Mega Database 2013: 57369 Tornei' window open. The search bar at the bottom contains the text 'Cerca: Bonn 2006'. The main window displays a list of tournaments, and a 'Report' window is open on the right, showing the following data:

Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risultato	Anno	Torneo
Comp Deep Fr..		Kramnik, V	2750	½-½	2006	Bonn Ma
Comp Deep Fr..		Kramnik, V	2750	1-0	2006	Bonn Ma
Comp Deep Fr..		Kramnik, V	2750	1-0	2006	Bonn Ma
Kramnik, V	2750	Comp Deep Fri..		½-½	2006	Bonn Ma
Kramnik, V	2750	Comp Deep Fri..		½-½	2006	Bonn Ma
Kramnik, V	2750	Comp Deep Fri..		½-½	2006	Bonn Ma

Below the report, a 'Giocatori' window is open, showing the following data:

Cognome	Primo nome	Totale	Elo	Titolo	m/f	Na.
Kramnik	Vladimir	2420				
Comp Deep Fritz 10		6				

Dopo la digitazione del testo desiderato, la ricerca viene avviata automaticamente.

2.1.3.8 Indice dei commentatori

Finestra lista: Fare clic sulla scheda **Commentatori**.

Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali
Nome	#										
	4398739										
Aagaard	29										
Abbasi/Alexopo..	1										
Abdel Razik/Adly	1										
Adams	1										
Adams.M	1										
Adly.A	2										
Adorjan	1										
Adorjan/Vogt.L	1										
Agnos	1										
Agrest	11										
Akkha	1										
Alatortsev	1										
Alekseev	2										
Alexandria	4										
Alexopoulos	9										
Cerca:											

Partite	Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risultato	Anno	Torneo
	Rytshagov,M	2525	Aagaard,J	2435	½-½	1998	Excelsior Cup
	Aagaard,J	2395	Houska,M	2385	1-0	1998	Hampstead IM
	Aagaard,J	2395	Williams,S	2315	1-0	1998	Hampstead IM
	Aagaard,J	2395	Cobb,J	2330	1-0	1998	Hampstead IM
	Sasikiran,K	2470	Aagaard,J	2420	1-0	1998	Hampstead GM 3.
	Baklan,V	2585	Aagaard,J	2420	1-0	1998	Groningen op
	Jonkman,H	2310	Aagaard,J	2420	0-1	1998	Groningen op
	Aagaard,J	2420	Reinderman,D	2540	½-½	1998	Groningen op
	Ernst,S	2420	Aagaard,J	2420	½-½	1998	Groningen op
	Aagaard,J	2420	Kempinski,R	2545	½-½	1998	Groningen op
	Hillarp Persso..	2507	Aagaard,J	2403	½-½	1999	Politiken Cup 21st
	Aagaard,J	2403	Schandorff,L	2514	0-1	1999	Politiken Cup 21st
	Barkhagen,J	2442	Aagaard,J	2403	1-0	1999	Politiken Cup 21st
	Shabalov,A	2566	Aagaard,J	2403	0-1	1999	Wichern op 5th
	Bellon Lopez,J	2425	Kosmo,S	2206	1-0	2004	Rilton Cup 34th
	Volkov,S	2628	Bellon Lopez,J	2425	1-0	2004	Rilton Cup 34th
	Edlund,R	2206	Peng,Z	2420	0-1	2004	Rilton Cup 34th

Il nome del commentatore viene immesso nella [maschera di salvataggio](#) quando si salva o si sostituisce una partita. Se si aggiunge un commento personale a una partita non ancora annotata, nella maschera di salvataggio ChessBase inserisce automaticamente il [nome utente](#) nel campo del commentatore.

2.1.3.9 Indice delle fonti

Finestra lista: fare clic sulla scheda **Fonte**.

Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali
Titolo	Editore	Data publ.	Data versione	Versione							
CBM 001	ChessBase	01.12.1987	01.12.1987	1							
CBM 002	ChessBase	01.02.1988	01.02.1988	1							
CBM 003	ChessBase	01.04.1988	01.04.1988	1							
CBM 004	ChessBase	01.06.1988	01.06.1988	1							
CBM 005	ChessBase	01.08.1988	01.08.1988	1							
CBM 006	ChessBase	01.10.1988	01.10.1988	1							
CBM 007	ChessBase	01.12.1988	01.12.1988	1							
CBM 008	ChessBase	01.02.1989	01.02.1989	1							
CBM 009	ChessBase	01.04.1989	01.04.1989	1							
CBM 010	ChessBase	01.06.1989	01.06.1989	1							
CBM 011	ChessBase	01.08.1989	01.08.1989	1							
CBM 012	ChessBase	01.10.1989	01.10.1989	1							
CBM 013	ChessBase	01.12.1989	01.12.1989	1							
CBM 014	ChessBase	01.02.1990	01.02.1990	1							
CBM 015	ChessBase	01.04.1990	01.04.1990	1							
CBM 016	ChessBase	01.06.1990	01.06.1990	1							
CBM 016 ext	ChessBase	01.07.1990	01.07.1990	1							
CBM 017	ChessBase	01.08.1990	01.08.1990	1							
CBM 017 ext	ChessBase	01.09.1990	01.09.1990	1							
CBM 018	ChessBase	01.10.1990	01.10.1990	1							
CBM 018 ext	ChessBase	01.11.1990	01.11.1990	1							
CBM 019	ChessBase	01.12.1990	01.12.1990	1							
Cerca:											

Partite	Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risultato	Anno	Torneo
	Afek,Y	2285	Alterman,V	2370	0-1	1986	ISR-ch Israe
	Afek,Y	2285	Brook,O	2285	1-0	1986	ISR-ch Israe
	Afek,Y	2285	Greenfeld,A	2505	½-½	1986	ISR-ch Israe
	Afek,Y	2285	Kagan,S	2415	0-1	1986	ISR-ch Israe
	Afek,Y	2285	Kotliar,M	2305	1-0	1986	ISR-ch Israe
	Afek,Y	2285	Rechlis,G	2415	0-1	1986	ISR-ch Israe
	Afek,Y	2285	Shvidler,E	2435	1-0	1986	ISR-ch Israe
	Afek,Y	2285	Veinger,I	2410	0-1	1986	ISR-ch Israe
	Alterman,V	2370	Bimboim,N	2430	0-1	1986	ISR-ch Israe
	Alterman,V	2370	Dudakov,S		½-½	1986	ISR-ch Israe
	Alterman,V	2370	Greenfeld,A	2505	0-1	1986	ISR-ch Israe
	Alterman,V	2370	Grinberg,N	2415	0-1	1986	ISR-ch Israe
	Alterman,V	2370	Gruenfeld,Y	2535	1-0	1986	ISR-ch Israe
	Alterman,V	2370	Kosashvili,Y		½-½	1986	ISR-ch Israe
	Alterman,V	2370	Kraidman,Y	2445	1-0	1986	ISR-ch Israe
	Alterman,V	2370	Manor,I	2425	1-0	1986	ISR-ch Israe
	Bimboim,N	2430	Afek,Y	2285	1-0	1986	ISR-ch Israe
	Bimboim,N	2430	Dudakov,S		1-0	1986	ISR-ch Israe
	Bimboim,N	2430	Greenfeld,A	2505	1-0	1986	ISR-ch Israe
	Bimboim,N	2430	Grinberg,N	2415	1-0	1986	ISR-ch Israe
	Bimboim,N	2430	Gruenfeld,Y	2535	1-0	1986	ISR-ch Israe
	Bimboim,N	2430	Kosashvili,Y		1-0	1986	ISR-ch Israe
	Bimboim,N	2430	Kraidman,Y	2445	½-½	1986	ISR-ch Israe

Ogni partita può contenere informazioni sulla sua [fonte](#), cioè dove è stata pubblicata in origine. L'indice fonti lista tutte le fonti in ordine alfabetico.

2.1.3.10 Indice dei tornei a squadre

*Finestra lista: fare clic sulla scheda **A squadre***

The screenshot shows the 'A squadre' window in ChessBase 13. The main window displays a list of tournaments with columns for 'Titolo', 'P...', 'Stagi...', 'Anno', and 'Conteggio'. The 'A squadre' tab is selected. Below the main list, there are two smaller windows: 'Giocatori' and 'Partite'. The 'Giocatori' window shows a list of players with columns for 'Co...', 'Cognome', 'Primo nome', 'Totale', 'Elo', 'Titolo', 'n°P', and 'Nac...'. The 'Partite' window shows a list of games with columns for 'Bianco', 'Elo B', 'Squadra bianca', 'Piero', 'Elo N', and 'Squadra nera'.

Titolo	P...	Stagi...	Anno	Conteggio
AECE	x		02 / 03	202
AECE	x		03 / 04	90
AECE	x		04 / 05	40
AECE			2006	29
AECE	I	x	01 / 02	110
AMCA Hippos	x		06 / 07	66
AMCA Hippos	x		08 / 09	54
AMCAD	x		08 / 09	66
AMCAR	x		08 / 09	60
ARG			2009	20
ARM (W)			2009	36
AS MB	x		06 / 07	88
ASE Paks	x		02 / 03	132
ASEAN			1995	36
AUT			2009	36
AUT (W)			2009	14
AVE Kontakt	x		02 / 03	87
AVE Kontakt	x		04 / 05	88
AVE Kontakt	x		05 / 06	88
AVE Kontakt	x		06 / 07	88
AZE			2009	32
Aachen	x		94 / 95	72
Aachen	x		95 / 96	72

Viene visualizzata una lista di tutte le partite giocate dai membri di una squadra.

Quando si inserisce un campionato a squadre questo va specificato nella [maschera di salvataggio](#). Se tutte le partite del campionato a squadre vengono correttamente indicate come tali e hanno lo stesso nome di torneo, allora nell'[indice del torneo](#) è possibile generare una [tabella di torneo](#).

2.1.3.11 Chiave dei finali

*Finestra lista: fare clic sulla scheda **Finale**.*

La chiave dei finali è, come qualsiasi altra [chiave tematica](#), una chiave nella quale le voci vengono definite dalla [maschera di ricerca](#). I contenuti della chiave dei finali in genere sono dedicati alle diverse configurazioni di materiale e ai diversi motivi tattici e strategici che si possono trovare in un finale.

Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risultato	Anno	Notazione	Elo av.
Kahn,V		Bergraser,V		1-0	1938	1.d4 Nf6 2..	
Euwe,M		Keres,P		0-1	1948	1.e4 e5 2.N.	
Dollstadt,J		Roethel,M		1-0	1953	1.c4 Nf6 2..	
Seret,J	2340	Sellos,D	2360	0-1	1979	1.e4 g6 2.d.	2350
Dussol,P	2215	Azadharf,F	2250	0-1	1981	1.d4 Nf6 2..	2232
Seret,J	2395	Manouck,T	2410	0-1	1982	1.e4 c5 2.N.	2402
Georgiev,K	2410	Bareev,E		1-0	1983	1.d4 Nf6 2..	2410
Meinsohn,F	2255	Lecuyer,C	2205	1-0	1983	1.d4 Nf6 2..	2230
Manouck,T	2340	Boulard,E	2220	0-1	1984	1.c4 f5 2.d.	2280

► Se si carica una partita da una chiave di tattica il programma, se possibile, salterà alla posizione che soddisfa il criterio ricercato.

2.1.3.14 Chiavi tematiche

Finestra lista - Temi generali

ChessBase offre due metodi principali per accedere alle partite di un database. Il primo è la maschera di ricerca che costituisce un metodo flessibile di ricerca secondo vari criteri; il secondo sono le chiavi (di apertura, per giocatore, per finale, ecc.) che danno un accesso già strutturato e hanno il vantaggio di un accesso alle partite praticamente istantaneo.

Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risultato	Anno	Notazione
Lopez de Seg..		Leonardo,G		1-0	1560	1.e4 e5 2.f4.
Lopez de Seg..		Leonardo,G		1-0	1572	1.e4 e5 2.N.
Leonardo,G		Lopez de Seg..		1-0	1575	1.e4 e5 2.N.
Leonardo,G		Lopez de Seg..		1-0	1575	1.e4 e5 2.N.
Scovara		Boi,P		0-1	1575	1.e4 e5 2.B.
Polerio,G		Leonardo,G		0-1	1590	1.e4 e5 2.N.
Polerio,G		Busnardo		1-0	1590	1.e4 e5 2.f4.
Philidor,F		Von Bruehl,H		0-1	1789	1.e4 d5 2.e.
Philidor,F		Atwood,G		0-1	1795	1.e4 e5 2.f4.
Philidor,F		Atwood,G		0-1	1795	1.e4 e5 2.f4.

Le chiavi per tema combinano i due metodi. Una chiave in questo modo viene definita dai contenuti della [maschera di ricerca](#), e questo criterio è immagazzinato in modo permanente con la chiave. In tal modo può essere usata per classificare nuove partite, anche di database diversi.

È possibile visualizzare le [chiavi di classificazione](#) per temi, strategia, tattica e finali facendo clic sulle rispettive schede nella [finestra lista](#). Quando si [classifica un database](#) ogni partita viene esaminata per vedere se soddisfa tutti i criteri di ricerca delle chiavi per tema.

► Se si fa clic con il pulsante destro del mouse su una voce delle chiavi per tema e si seleziona il comando **Edita** (F2) viene visualizzata la maschera di ricerca che definisce la chiave. È possibile cambiarla per modificare i criteri con cui le partite debbono essere classificate in quella chiave.

► Se si carica una partita da una chiave per tema il programma, se possibile, visualizzerà direttamente la posizione che soddisfa il criterio di ricerca.

2.1.3.15 Classificazione dei finali

Nella finestra database, nella sezione Partite è presente il nuovo menu "Finali". Esso consente la classificazione dei finali delle partite di un database.

La chiave dei finali è contenuta nella cartella "Documenti\ChessBase\Key".

La classificazione non viene inserita nella chiave, ma nella partita stessa. A questo scopo è stata inserita la nuova colonna "Finale", grazie alla quale è possibile, ad esempio, visualizzare il finale più lungo della lista partite, ad esempio TA-TC. La colonna può anche essere ordinata.

La classificazione viene utilizzata nella panoramica delle aperture e nei dossier dei giocatori. In essi viene inserito il nuovo capitolo "Finali":

Vengono visualizzati i finali più comuni delle partite della lista e anche, in percentuale, le variazioni rispetto alle partite del database di riferimento.

Vengono anche visualizzate le variazioni rispetto alla lunghezza dei finali del database di riferimento.

RB-RN (TA-TC) (+8.9) significa che il finale TA-TC viene riscontrato con il 9% di percentuale in più rispetto al database di riferimento.

Ciò serve come indicatore di fattori tipo una determinata posizione di apertura che conduce a un finale particolare o un giocatore che preferisce un certo tipo di finale.

2.1.3.16 Nuovo indice

Quando si salva una partita, è possibile aggiungervi un testo descrittivo, nella lingua predefinita. La finestra di dialogo relativa presenta questa nuova opzione.

Nella sezione "*Titolo partita*" sono contenuti il testo e la lingua nel quale viene visualizzato.

Tali testi possono essere utilizzati per trovare rapidamente un determinato tipo di partite. I testi creati vengono elencati nell'indice delle partite e nell'indice dei giocatori per le partite di riferimento.

Questi testi vengono visualizzati quando si fa clic sul pulsante "Titoli speciali" nel menu Giocatore - Partite - Indice tornei. In questo modo è possibile classificare liberamente le partite senza dovervi accedere tramite i nomi dei giocatori. E questo è anche un altro metodo per accedere rapidamente a partite di un tipo desiderato.

Facendo clic su un testo, viene aperta una lista di partita con tutte le partite contenenti tale testo. Esempi tipici sono "Matto in 3" o il livello di difficoltà degli esempi di training. Il nuovo indice si rivela ottimo per la semplice classificazione e per il semplice accesso a partite che potrebbero difficilmente essere filtrate con altre opzioni.

Suggerimento: Nella finestra di dialogo, accanto al menu a discesa per la selezione della lingua è presente un piccolo punto interrogativo. Questo rende più semplice la coerenza nel modo di descrivere le classificazioni.

Scegliere il testo di classificazione appropriato e confermarlo premendo OK. Ora la partita è classificata ed è possibile trovarla facilmente nell'indice perché il relativo testo è stato inserito in modo coerente.

2.1.4 Finestre di dialogo

2.1.4.1 Maschera di ricerca

2.1.4.1.1 La maschera di ricerca

La *maschera di ricerca* si usa per trovare partite che ubbidiscano a certi criteri. Si tratta di un filtro che permette solo ad alcune partite di passare e apparire nella lista, mentre le altre vengono scartate.

Vi sono due diverse applicazioni della maschera di ricerca. Una si applica alla lista partite e l'altra a uno o più database nella finestra database. Entrambe le ricerche possono essere avviate con i tasti **Ctrl-F**.

Viene visualizzata una maschera di ricerca contenente diverse schede.



▶ [Dati partita](#)

Esegue la ricerca per giocatori, torneo, anno, risultato, ecc.

▶ [Annotazioni](#)

Esegue la ricerca per diverso tipo di commento contenuto nelle partite.

▶ [Posizione](#)

Esegue la Ricerca per frammenti posizionali, temi e [sacrifici](#).

▶ [Materiale](#)

Esegue la ricerca per distribuzione materiale ed equilibrio materiale.

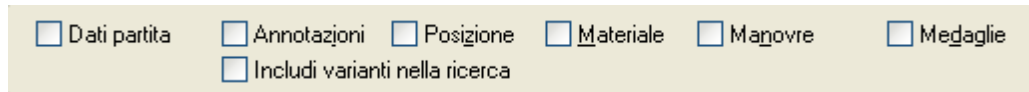
▶ [Manovre](#)

Esegue la ricerca per manovre.

▶ [Medaglie](#)

Esegue la ricerca per medaglie.

Tutte queste sezioni sono collegate idealmente da una "e". Cioè, se più criteri sono selezionati, tutti devono essere soddisfatti nella ricerca delle partite. Quando si seleziona almeno una definizione in una scheda, in basso la casella di controllo relativa alla scheda corrispondente viene indicata da un segno di spunta. È possibile deselezionare questa casella per disattivare la scheda corrispondente.



Dati partita Annotazioni Posizione Materiale Manovre Medaglie
 Includi varianti nella ricerca

Includi varianti nella ricerca

Fa sì che ChessBase non cerchi solo nella linea principale ma anche nelle analisi contenute nelle partite.

Resetta

Resetta tutte le impostazioni della maschera di ricerca.

Visualizzazione della maschera di ricerca

[Finestra database](#): fare clic sul nastro Disco rigido - Ricerca partite in - [Database di riferimento](#).

Finestra database: Fare clic con il pulsante destro del mouse su un - [simbolo di database](#), Cerca...

[Finestra lista](#): Filtro - Filtra lista.

Finestra lista: Clic con il destro sulla lista, Edita - Filtra partite.

[Finestra scacchiera](#): clic con il destro sulla scacchiera - Trova posizione in database di riferimento.

Finestra scacchiera: clic con il destro sulla scacchiera - Trova posizione in (database selezionato).

2.1.4.1.2 Maschera di ricerca - Dati della partita

—

[Maschera di ricerca](#), [Dati partita](#).

► Ricerca per giocatori (Bianco/Nero)

- Tutte le partite di Kasparov:
Nel campo Bianco digitare: "kasparov" o "kasp", lasciare selezionato "Ignora colori".
- Partite di Kasparov con il Bianco:
Nel campo Bianco digitare "kasparov" o "kasp", deselezionare "Ignora colori".
- Tutte le partite tra Kasparov e Kramnik:
Bianco = "kasparov", Nero = "kramnik", lasciare selezionato "Ignora colori".
- Partite di Kasparov con il Bianco contro Kramnik:
Bianco = "kasparov", Nero = "kramnik", deselezionare "Ignora colori".

Nella ricerca è possibile usare caratteri jolly, per esempio "H*bner" per trovare sia Hübner che Huebner, o "?ussup" se si è incerti della grafia di Yussupov, Jussupov o Jussupow.

► Torneo

La ricerca per torneo e per commentatore è simile a quella per giocatore. Anche qui fa distinzione tra le lettere maiuscole e minuscole. Se i [dati torneo](#) contengono la stringa di ricerca non nel settore titolo ma in quello luogo, le partite saranno ugualmente recuperate.

► Elo

Quando si cercano partite di giocatori entro un certo intervallo Elo (per esempio "2600 - 2875") è possibile determinare se debba essere preso in considerazione il punteggio medio dei due giocatori, quello di almeno uno dei due giocatori, o di entrambi i giocatori.

► Anno

È possibile ricerca partite di un anno o di un periodo specifico (es: "2005" - "2010").

▶ ECO

È possibile cercare partite con uno specifico [codice ECO](#) – anche naturalmente in abbinamento ad altri criteri, per esempio tutte le partite con codice ECO D20 giocate da Vishy Anand.

▶ Mosse

È possibile specificare la lunghezza minima e massima delle partite che desiderate trovare. Di solito si combina bene con altri criteri, per esempio tutte le partite col Bianco di un certo giocatore che durano meno di 25 mosse, siano vittorie o rapide patte.

▶ Qualsiasi testo

Trova questo testo in qualsiasi campo dei dati partita, compreso i dettagli dei tornei, delle squadre, ecc.

▶ Risultato

Fare clic su una delle caselle per cercare le vittorie del Bianco, le vittorie del Nero, le patte, i dossier di testo, i matti, gli stalli e le partite che terminano con uno scacco.

▶ Matto, stallo, scacco

Tutte le partite in cui la posizione finale è uno scacco matto; tutte le partite che finiscono con uno stallo o con uno scacco. Allenamento scacchistico: eseguire una ricerca di matti sull'ultimo numero di [ChessBase Magazine](#) o di TWIC. Nella [finestra risultati ricerca](#) attivare la [notazione training](#). Usate la freccia giù per portare sullo schermo una partita dietro l'altra. ChessBase salterà sempre alla posizione subito prima dello scacco matto, che potrete così provare a trovare. In questo modo potrete in veloce successione passare in rassegna dozzine o anche centinaia di partite acuendo la vostra visione tattica per le posizioni di matto.

▶ Testo

Tutti i [testi di database](#).

▶ Partite di qualità

Nella finestra di ricerca partite ChessBase offre il parametro "partite di qualità". Ciò può notevolmente migliorare le informazioni prestando maggiore attenzione alla qualità delle partite visualizzate. Per esempio, questa funzione limita la ricerca alle partite in cui almeno un giocatore abbia avuto un punteggio Elo minimo di 2350 o un giocatore che abbia il titolo di MI o GM. Questa funzione esclude le partite lampo, di gioco rapido e le simultanee, e le partite che siano durate meno di sette mosse. Le patte con un numero di mosse inferiore a 20 sono anch'esse escluse.

▶ No

Trova tutte le partite che non soddisfano i criteri di ricerca.

▶ Nel repertorio

Cerca tutte le partite che contengono varianti presenti nel vostro repertorio di apertura (come da voi impostato nel [database di repertorio](#)).

▶ Resetta

Rimuove tutte le impostazioni dalla maschera di ricerca.

Maschera di ricerca, Annotazioni.

► Testo1, Testo2

Si possono immettere due stringhe di testo e ChessBase ricercherà tutte le partite nelle quali è contenuta una delle due stringhe. Vengono considerate tutte le varianti e tutte le lingue. "Intera parola" ricerca solo le partite in cui figura la parola precisa, cioè "muove" non troverà anche "muovere".

Nota: se nel campo Testo1 non si immette niente, ChessBase cercherà tutte le partite che contengono molto commento testuale.

► Simboli

Immettere [simboli di commento](#) come "!!", "??", "+-", ecc. e ChessBase troverà tutte le partite che contengono questi simboli. Per l'immissione dei simboli di commento, esistono speciali [tasti di scelta rapida](#).

Training: si può utilizzare questa funzione per cercare tutte le partite con "!!". Impostare la Notazione training e spostare il cursore nella lista della [finestra risultati ricerca](#). Ogni partita viene visualizzata con la posizione che si è verificata prima che fosse eseguita la mossa brillante. Cercare di scoprire la mossa brillante.

► Cancellato

Ricerca le [partite marcate per la cancellazione](#).

► Posizione

Ricerca le partite che iniziano con la [posizione immessa](#).

► Altri criteri

È possibile eseguire la ricerca con altri criteri, come le partite che contengono case e frecce colorate ("Colori"), posizioni di training, elementi multimediali, commento grafico per struttura dei pedoni, percorsi dei pezzi, posizioni critiche, partite con [varianti](#), partite con qualsiasi [commento testuale](#) e partite con [simboli di commento](#).

2.1.4.1.4 Maschera di ricerca - Manovre

Maschera di ricerca, Manovre.

La ricerca per manovre recupera sequenze di mosse. Si tratta di una cosa diversa dalla [ricerca di posizione](#) che fornisce una rappresentazione statica ed è insufficiente se volete scoprire come una certa posizione si è verificata. Inoltre la ricerca per manovre può essere usata per trovare una vasta gamma di motivi tattici.

Nell'esempio qua sopra stiamo cercando partite in cui un alfiere bianco ha mosso da non si sa dove in f7 catturando un pedone ("wB??f7xP"), il re nero ha catturato l'alfiere ("bK??f7xB"), dopo di che un cavallo bianco ha dato scacco in g5 ("wN??g5+"). "Controlla ordine di mosse" significa che le mosse devono avvenire in quell'ordine, "Durata" che deve avvenire entro 3 semimosse, "Specchio orizzontale" che vanno bene anche le manovre con l'Alfiere nero che prende in h2.

Come definire una manovra

► **Colore:** le caselle W, B e WB selezionano quale colore esegue la mosse in oggetto.

- ▶ **Pezzo:** il tipo di pezzo va selezionato dalla lista dei pezzi che appare quando si fa clic sul simbolo freccia giù. Scegliere il punto di domanda per indicare un pezzo arbitrario.
- ▶ **Case:** le case di partenza e di destinazione sono indicate con la notazione completa ("e2e4"). Usate il punto di domanda come jolly: per esempio, "?3?3" indica qualsiasi mossa lungo la terza traversa, "??h7" indica una qualsiasi mossa che ha come casa d'arrivo h7. Dovete prima cancellare il punto di domanda prima di inserire un numero o il carattere al suo posto.
- ▶ **Cattura:** se il riquadro di controllo tra le caselle e il pezzo di destinazione è selezionato, allora la mossa deve essere una cattura. È possibile specificare quale pezzo debba essere catturato nel menu a tendina sulla destra. Ancora "?" indica un pezzo arbitrario, e "0" indica che la mossa va bene solo se non cattura alcun pezzo.
- ▶ **Promozione:** è possibile specificare se la mossa debba essere una promozione e a quale pezzo.
- ▶ **Sacrificio:** fare clic sulla casella "sacrificio" e attribuire un valore in unità di pedoni per trovare manovre in cui un colore ha avuto del materiale in meno per un certo tempo (da specificare con "Durata"). Il programma controlla se le mosse definite hanno e meno perso materiale per la durata impostata.
- ▶ **Finestra mosse:** definisce il ventaglio di mosse in cui il programma deve cercare la manovra in oggetto. Il valore "durata" si riferisce al numero massimo di semimosse in cui l'intera manovra deve avvenire.
- ▶ **Controllo ordine di mosse:** in una manovra di un certo numero di mosse si potrebbe volere o meno che sia preso in considerazione lo specifico ordine di mosse.
- ▶ **No:** attivando questa opzione verranno ricercate le partite in cui la manovra definita non si verifica. Esempio: il Bianco promuove a Cavallo e il Nero non lo cattura entro le successive cinque mosse.

Esempi

A. Attacco sull'ala di Re con Dg3/Dg4 e Ah6

wQ??g?

wB??h6

Impostazione suggerita finestra "Mossa": 5-40, "Durata" 8.

B. Manovra di Cavallo f3-e1-c2-e3-d5

wNf3e1

wNe1c2

wNc2e3

wNe3d5

e forse anche:

b???d5xN

wP??d5x?

Impostazione suggerita finestra "Mossa": 5-50, "Durata" 20.

C. Sacrificio di Alfiere in f7 seguito da uno scacco di Cavallo in g5

wB??f7xP

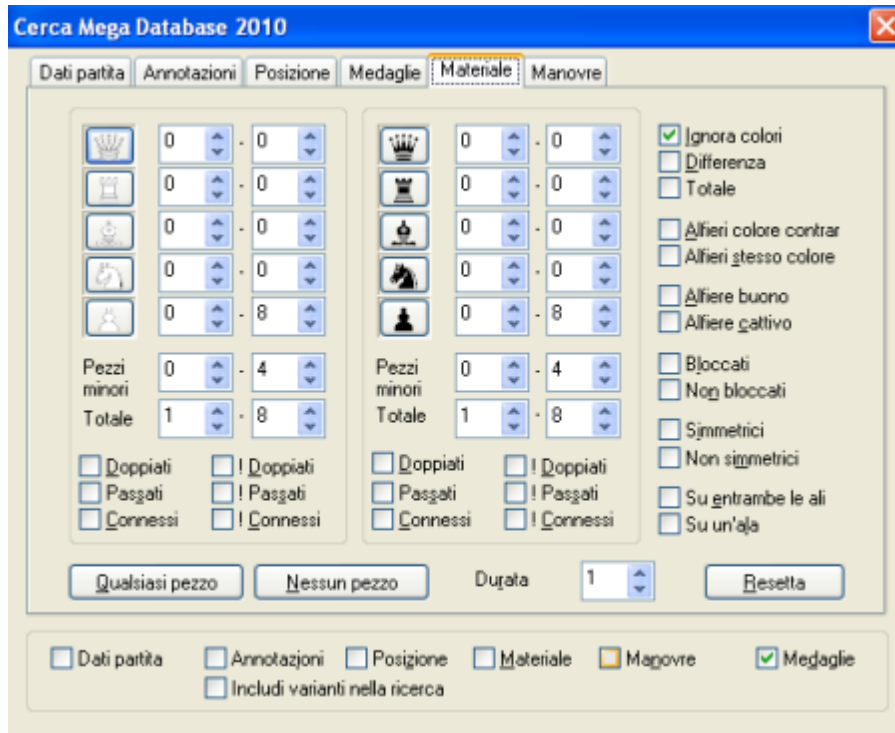
bK??f7xB

wN??g5

Impostazione suggerita finestra "Mossa": 5-40, "Durata" 3.

2.1.4.1.5 Maschera di ricerca - Materiale

Maschera di ricerca, Materiale.



Come definire la distribuzione di materiale

- ▶ La ricerca per distribuzione materiale di solito si usa per cercare tipi specifici di finali. Potete specificare quali pezzi debbano essere sulla scacchiera. Per ogni pezzi bianco o nero potete poi impostarne il numero massimo o minimo che possono essere presenti.
- ▶ Tutti i pezzi" e "Nessun pezzo" vanno usati per attivare/disattivare tutti i pezzi senza doverne impostare ciascun tipo manualmente.
- ▶ Se il ventaglio per i pedoni bianchi è impostato a "0-8" questo significa che non importa quanti pedoni bianchi sono presenti sulla scacchiera. Se è impostato su "3-4" solo le posizioni con un minimo di tre ed un massimo di quattro pedoni sono ricercate. "1-1" nei pezzi significa che esattamente un pezzo di quel tipo deve essere presente.
- ▶ L'opzione "Ignora colori" consente di ricercare distribuzioni di materiale anche con colori rovesciati. Se si è inserito "Cavallo: 1-1" per il Bianco e "Alfiere 1-1" per il Nero (e tutti gli altri valori dei pezzi sono a zero) l'opzione "ignora colori" fa sì che il programma trovi finali non solo con un Cavallo bianco contro un Alfiere nero, ma anche finali con un Alfiere bianco contro un Cavallo nero.

▶ È possibile includere criteri tipo "il Nero ha un pedone per la qualità" o "Donna contro tre pezzi minori" usando l'opzione "Differenza". Quando questo è attivato i valori dati per i pezzi neri hanno un diverso significato: essi indicano la differenza in materiale tra i pezzi bianchi e quelli neri.

Esempi

1. Ricerca di squilibrio materiale in cui il Nero ha due o tre pedoni in meno:
 - Fare clic su "Tutti i pezzi" e su "Differenza".
 - Immettere una differenza per i pedoni neri: menu due e meno tre.
 - Disattivare l'opzione "Ignora colori", altrimenti avrete anche le partite in cui il Bianco ha due o tre pedoni in meno.
2. Ricerca di posizioni in cui un colore ha un pedone per la qualità:
 - Attivare "Differenza"
 - Torri bianche: "1" - "2", differenza: "-1" - "-1"(un colore ha una o due torri, l'altro una torre in meno)..
 - Alfieri bianchi: "0" - "2", differenza: "-1" - "2"
 - Cavalli bianchi: "0" - "2", differenza: "-1" - "2" (queste due righe non sono importanti ma semplicemente impostano i limiti massimi per ogni tipo di pezzo).
 - Pedoni bianchi: "0" - "8", differenza "1" - "1"(il colore con una torre in meno ha un pedone in meno)..
 - Pezzi minori del Bianco: "0" - "4", differenza "1" - "1"(Il colore con una torre in meno ha un pezzo minore in più).

Gli ultimi due criteri sono cruciali per la definizione di "un pedone per la qualità".

Altri criteri

▶ Pedoni passati, doppiati e uniti

Sia per il Bianco che per il Nero è possibile specificare se debbano essere presenti o meno pedoni doppiati, passati, o uniti. "Doppiati" significa che devono essere presenti pedoni doppiati, "! Doppiati" che non debbano essere presenti, cioè una corrispondenza sarà trovata solo se durante la partita non appaiono pedoni doppiati (per quel colore) . Lo stesso si applica ai criteri "! Passati" e "! Uniti" .

▶ Alfieri stesso colore/colore contrario

Entrambi hanno un solo Alfiere dello stesso colore o di colore contrario.

▶ Alfiere buono/Alfiere cattivo

È presente almeno un alfiere con una maggioranza di pedoni avversari sul suo stesso colore e con una maggioranza dei propri pedoni sul colore opposto. Per "Alfiere contrario" è l'opposto, per quanto riguarda la configurazione dei pedoni. Se si fa clic su entrambi, il programma cercherà posizioni in cui un colore ha un Alfiere buono e l'altro un Alfiere cattivo.

▶ Bloccati/Non bloccati

"Bloccati" significa che tutti i pedoni di un'ala sono bloccati. "Non bloccati" significa che la maggioranza dei pedoni non sono bloccati. Se entrambi sono attivati, almeno due terzi dei pedoni di un'ala devono essere bloccati.

▶ Simmetrici/Non simmetrici

Il Bianco e il Nero hanno lo stesso numero di pedoni in ogni colonna. "Non simmetrici" significa che c'è una differenza di almeno una colonna.

► **Su entrambe le ali/Su un'ala sola**

C'è almeno un pedone sul lato di Donna (colonne da "a" a "d") e uno sul lato di Re (colonne da "e" a "h"). "Su un'ala" significa che i pedoni stanno da una parte sola.

► **Durata**

Il bilancio materiale deve permanere per un numero "n" di mosse.

La definizione di questi criteri può sembrare non facile e non immediatamente intuitiva, ma è molto flessibile e permette di formulare un grande numero di diversi tipi di distribuzione materiale.

2.1.4.1.6 Maschera di ricerca - Medaglie

—

Maschera di ricerca, Medaglie.

The screenshot shows the 'Cerca Mega Database 2010' application window. The 'Medaglie' tab is active, displaying a list of 16 search criteria for medals. The criteria are arranged in two columns:

- Partita eccellente
- Decisiva
- Part. apertura modello
- Novità
- Struttura pedoni
- Strategia
- Tattica
- Con attacco
- Sacrificio
- Difesa
- Materiale
- Gioco di pezzi
- Finale
- Errore tattico
- Errore strategico
- Utente

A 'Resetta' button is located at the bottom right of the grid. At the bottom of the window, there are checkboxes for 'Dati partita', 'Annotazioni', 'Posizione', 'Materiale', 'Manovre', and 'Medaglie' (which is checked). There is also an 'Includi varianti nella ricerca' checkbox.

Ricerca per [medaglie](#). Se si fa clic su più di un tipo di medaglia, saranno trovate solo le partite a cui sono state assegnate tutte le medaglie selezionate.

2.1.4.1.7 Maschera di ricerca - Posizione

—

Maschera di ricerca, Posizione.



Consente di eseguire una ricerca per frammenti posizionali, includendo manovre strategiche e tattiche basate su strutture e costellazioni di pezzi.

Sono disponibili **tre scacchiere di definizione**:

- La scacchiera "Di ricerca": qui i pezzi sono collocati sulle case in cui essi devono effettivamente essere nella posizione che si sta cercando.
- La scacchiera "Di 2° ricerca": consente di definire frammenti posizionali indeterminati, tipo tutte le posizioni in cui il pezzo x è sulle caselle a, b o c".
- La scacchiera "Di esclusione": con essa è possibile stabilire quale pezzo non debba essere su una specifica casa nella posizione che si sta cercando.

Per mettere un pezzo su una casa, prima selezionare il tipo di pezzo sulla destra. Un clic su una casella della scacchiera collocherà così quel pezzo. Invece un clic con il pulsante destro consente di impostare un pezzo del colore contrario. Il carattere "jolly" sta per qualsiasi pezzo (anche pedone), bianco o nero.



Sulla scacchiera di esclusione è possibile posizionare fino a quattro pezzi diversi sulla stessa casa. Per rimuoverne qualcuno, premere il tasto Ctrl e fare clic su di esso. Lo stesso si applica anche alla scacchiera di 2° ricerca.

► **Specchio orizzontale/verticale**

Le opzioni "Specchio orizzontale" e "Verticale" riflettono la scacchiera orizzontalmente e verticalmente.

► Prima, durata, ultima

Queste opzioni definiscono quanto a lungo il frammento posizionale debba rimanere presente durante la partita. Se la costellazione posizionale appare nella partita prima di "prima" o dopo "ultima" viene ignorata. "Durata" si riferisce al numero minimo di semimosse consecutive in cui i pezzi debbono essere sulla scacchiera.

► Sacrificio

Specifica che si desidera cercare una [combinazione di sacrificio](#).

► Copia posizione

Inserisce la posizione dell'ultima finestra scacchiera attiva.

Esempi di temi strategici**A. Torre su una colonna aperta c**

Scacchiera di ricerca: bTc1.

Scacchiera di esclusione: jolly bianchi e neri sulle case c2-c7

B. Pedone isolato bianco in d4

Scacchiera di ricerca: bPd4

Scacchiera di esclusione: bPc2-c7,e2-e7,d5-d7

C. Pedone passato bianco in e5

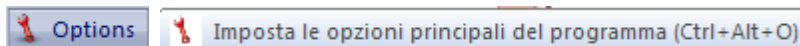
Scacchiera di ricerca: bPe5

Scacchiera di esclusione: nPd6,d7,e6,e7,f6,f7

2.1.4.2 Opzioni

2.1.4.2.1 Nome utente

Menu applicazione: Opzioni - Utente



A volte ChessBase utilizza il nome utente – ad esempio quando si annota una partita o si invia un'Email, o quando si lavora sul proprio repertorio. Nelle caselle indicate, è necessario inserire nome e cognome.

Cognome	<input type="text" value="Pantaleoni"/>
Primo nome	<input type="text" value="Claudio"/>

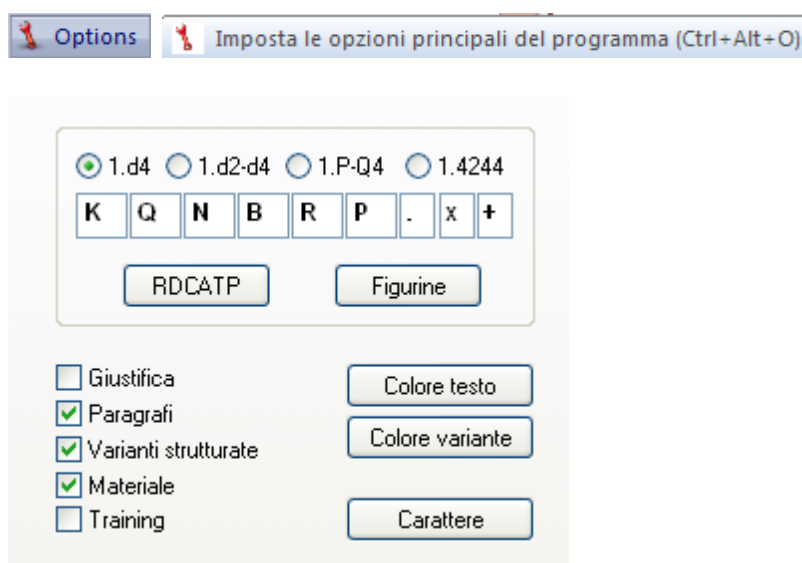
Trovami nell'Enciclopedia dei giocatori / Aggiorna mia scheda nell'Enciclopedia

L'opzione consente di verificare se la propria foto è inclusa nell'[Enciclopedia dei giocatori](#). Se manca, o se le foto sono troppo vecchie o brutte, è possibile fare clic su "Aggiorna mia scheda nell'Enciclopedia" e inviare una foto attraverso il sito Web ChessBase.

La foto sarà poi inserita nel successivo aggiornamento dell'Enciclopedia dei giocatori.

2.1.4.2.2 Impostazione della notazione

Menu applicazione: Opzioni - Notazione



Consente di impostare la [notazione della partita](#).

▶ **d4**

Notazione algebrica abbreviata.

▶ **d2-d4**

Notazione algebrica completa.

▶ **P-Q4**

Notazione descrittiva anglo-americana, che si può trovare in alcuni vecchi libri di scacchi.

▶ **KQNBRP**

Notazione con le lettere dei pezzi. È possibile digitare anche altre lettere da abbinare ai pezzi.

▶ **Figurine**

Notazione con figurine.

▶ **. x +**

È possibile scegliere se includere o meno i simboli di cattura o di scacco (x, +) e il punto dopo il numero della mossa. Se si sceglie il carattere ("_") invece del punto, ChessBase inserirà un punto e uno spazio dopo il numero di mossa (per esempio 45. Kg3), che è preferibile per alcune impostazioni di stampa.

▶ **Giustifica**

La notazione viene giustificata sul bordo destro, con spazi inseriti a questo scopo.

▶ **Paragrafi**

Per ogni linea principale viene usato un nuovo paragrafo. Se si disattiva l'opzione, l'intera notazione e i commenti vengono formattati come testo continuo.

▶ **Formato alternativo**

Uno stile diverso di numerazione delle varianti e di rientro.

▶ **Materiale**

Si deve visualizzare il "bilancio materiale" sotto la notazione? È possibile attivare o disattivare questa funzione anche col pulsante destro del mouse sulla finestra notazione.

▶ **Beep alla fine della variante**

Se si utilizza il tasto freccia destra per rigiocare una partita, alla fine della variante viene emesso un beep e il replay si arresta. Ciò impedisce di saltare improvvisamente da una linea molto complessa alla variante principale della partita. Se questo non è un problema, si può disattivare il beep e il cursore si muoverà semplicemente sulla linea successiva.

▶ **Colore testo**

Seleziona un colore per i commenti testuali.

▶ **Colore varianti**

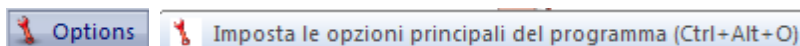
Seleziona un colore per le varianti (dal secondo livello in poi).

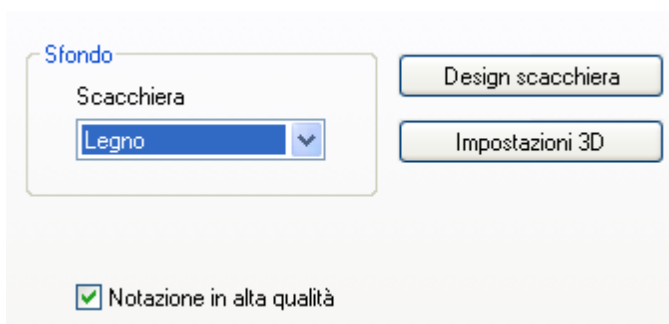
▶ **Font**

Seleziona il tipo e la dimensione del carattere per la notazione principale. I caratteri per le [tabelle](#) e per la [notazione training](#) possono essere impostati separatamente con il pulsante destro nella corrispondente finestra.

2.1.4.2.3 Finestra di dialogo Design

Menu applicazione - Opzioni - Design





► Sfondo

È possibile impostare lo sfondo di tutte le finestre e le barre dei menù. È possibile utilizzare colori semplici o le texture fornite con il programma. L'opzione "BMP utente..." consente di selezionare un'immagine o una texture come sfondo per tutte le finestre.

► Sfondo – Scacchiera

Imposta lo sfondo della finestra scacchiera.

► Design scacchiera

Questo comando apre la finestra di dialogo [Design scacchiera](#).

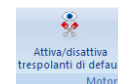
► Impostazioni 3D

Questo comando apre la finestra di dialogo [Impostazioni 3D](#).

2.1.4.2.4 Motore standard ed Heumas

Menu applicazione – Opzioni – Motori

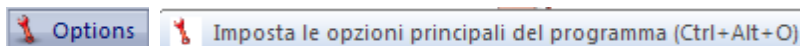
Il motore standard (predefinito) è il [motore di analisi](#) che viene avviato automaticamente quando si fa clic sul pulsante **Trespolante predefinito** (vedere a destra) oppure si preme Alt-F2



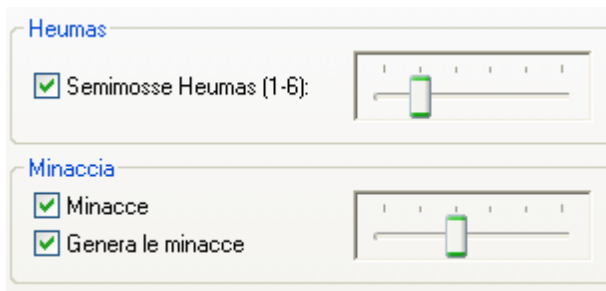
Selezionare il motore standard e le dimensioni delle [hash table](#) (ChessBase suggerirà un valore ragionevole).

Vedere anche la sezione [Motore predefinito...](#)

Heumas



[Heumas](#) è l'assistente di immissione mosse ed è anch'esso un piccolo e veloce motore scacchistico. È anche possibile disattivarlo. L'opzione "Semimosse Heumas" determina quanto in profondità il motore Heumas debba analizzare la posizione. Con la profondità aumenta la qualità ma si richiede una maggior potenza del processore.

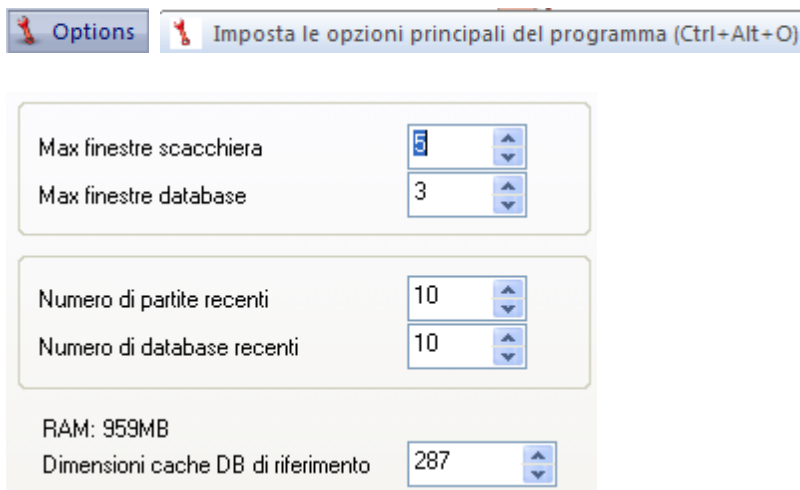


Minacce

Imposta la profondità di ricerca per la [generazione di minacce](#) nella finestra scacchiera.

2.1.4.2.5 Limiti

Menu applicazione - Opzioni - Limiti



► Max finestre scacchiera

Questa opzione determina quante finestre scacchiera possono essere aperte contemporaneamente. Quando si carica una nuova partita, se si è raggiunto il limite, ChessBase sostituisce con essa la partita precedente. Ciò consente di gestire meglio il desktop e di risparmiare risorse grafiche nel processo.

► Max finestre database

Determina quante [finestre lista](#) possono essere aperte simultaneamente. Anche in questo caso, quando si è raggiunto il limite, ChessBase sostituisce l'ultimo database.

► Numero di partite recenti

Determina quante partite caricate di recente devono essere visualizzate nel **Menu applicazione - Partite recenti**.

► Numero di database recenti

Determina quanti database caricati di recenti devono essere visualizzati nel menu **Menu applicazione – Database recenti**.

► **RAM**

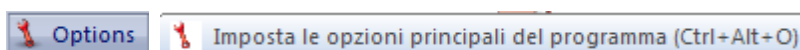
Visualizza la quantità di memoria RAM disponibile sul sistema. Il valore si riferisce alla memoria installata, non alla memoria libera.

► **Dimensioni cache DB di riferimento**

In caso di ripetute ricerche nel [database di riferimento](#) ChessBase salva nella cache di memoria grandi porzioni del database, rendendo più veloci tutte le operazioni. Se si dispone di molta memoria RAM (512 MB o più) la maggior parte del database viene salvato nella cache di memoria. Dopo la prima ricerca si noterà che il programma non accede più al disco rigido e che la ricerca è velocizzata di un fattore di 10 o più.

2.1.4.2.6 Percorso tablebase

Menu applicazione – Opzioni – Tablebase



I DVD Endgame Turbo vol. I e vol. II contengono i finali con cinque e sei pezzi, per un gioco perfetto.

È possibile configurare il percorso dove si sono installate le tablebase dei finali.

2.1.4.2.7 Tablebase formato Gaviota

Il programma include il codice di esplorazione delle Tablebase in formato Gaviota © Miguel A. Ballicora + il codice di esplorazione delle Tablebase in formato [Nalimov](#) © Eugene Nalimov.

Tablebase formato Gaviota

Per utilizzare le Tablebase in formato Gaviota è necessario scaricare da Internet i file relativi. Al momento della scrittura di questa Guida in linea, tali file sono scaricabili dal sito: <http://www.olympuschess.com/egtb/gaviota>.

Scaricare i 145 file e salvarli in una directory del disco rigido. Lo spazio totale necessario su disco è di circa 7 GB.

Menu File - Opzioni - Tablebase Gaviota

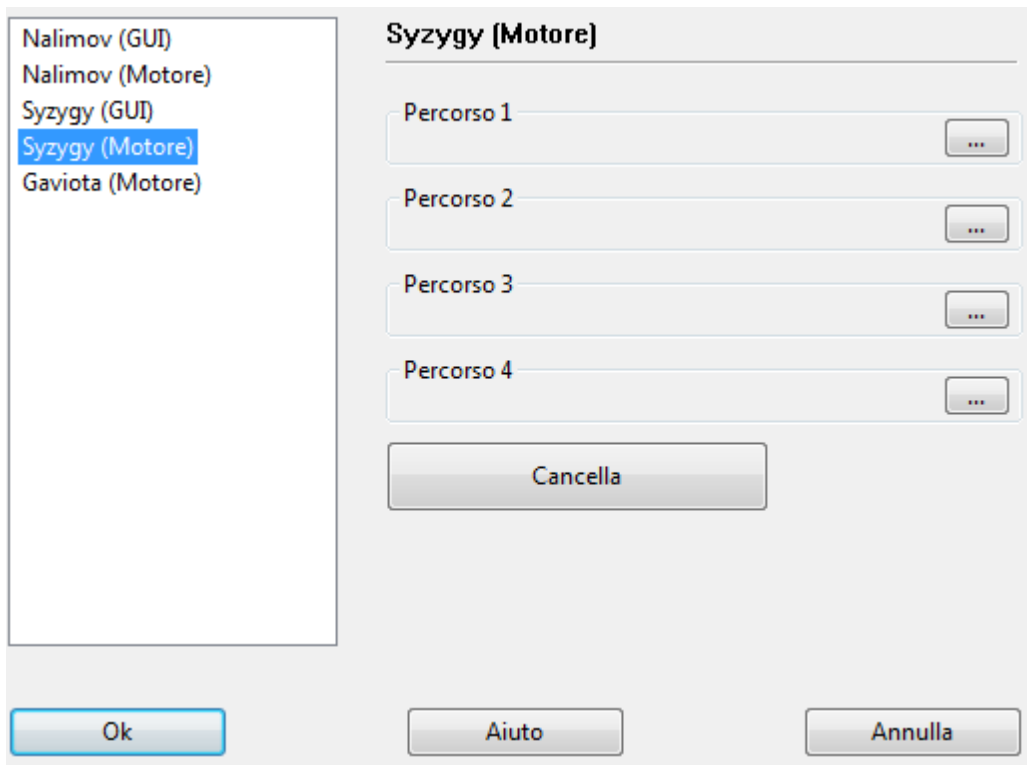
La posizione dei file delle Tablebase in formato Gaviota viene specificata nell'opzione *Tablebase Gaviota*.

Tablebase	Tablebase Gaviota	Clipboard
Percorso 1	<input type="text"/>	Sfoglia...
Percorso 2	<input type="text"/>	Sfoglia...
Percorso 3	<input type="text"/>	Sfoglia...
Percorso 4	<input type="text"/>	Sfoglia...
Cache	1 MB	

2.1.4.2.8 Tablebase in formato Syzygy

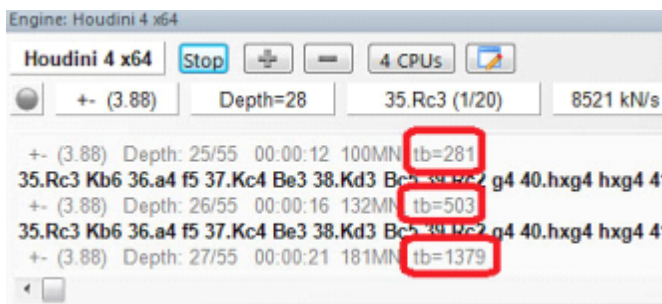
ChessBase 13 supporta un nuovo formato di tablebase, il formato **Syzygy**. Le versioni precedenti del programma supportavano solo il formato Nalimov, che viene ancora supportato anche in ChessBase 13. Il nuovo formato è stato creato da Ronald de Man (Olanda). La maggior parte dei motori scacchistici più recenti supporta già tale formato.

È possibile attivare la tablebase in formato Syzygy nelle impostazioni del programma, tramite il menu *File Opzioni TableBase Dettagli*.



Inserire il percorso della cartella nella quale sono archiviate le tablebase in formato Syzygy nelle schede "GUI" e "Motore". Facendo clic sul pulsante con tre punti viene visualizzata la finestra di dialogo standard Windows per la selezione di cartelle. Fare clic su OK per confermare le impostazioni. In questo modo il programma sarà in grado di utilizzare le informazioni fornite dalle tablebase.

È possibile verificare se l'accesso alle tablebase funziona dando uno sguardo ai dati visualizzati da un motore scacchistico.



Nell'esempio riportato, si vedono le voci "tb= xxx", che mostrano quante volte il motore Houdini ha effettuato un accesso alle tablebase dei finali. Uno dei grossi vantaggi delle tablebase in formato Syzygy è che occupano molto meno spazio di quelle in altri formati. Le tablebase di 6 pezzi in formato Syzygy necessitano solo di 150 GB di spazio su disco, mentre quelle in formato Nalimov occupano circa 1 TB.

Le tablebase in formato Syzygy tengono conto della regola di patta per le 50 mosse. Se vengono eseguite 50 mosse senza nessuna presa di pezzi e senza nessuna mossa

di pedone, la partita è patta. Poiché i dati vengono caricati nella memoria RAM, ad accesso rapidissimo, attualmente le tablebase in formato Syzygy vengono utilizzate dalla maggior parte dei motori scacchistici.

Ad esempio, il motore Komodo utilizza solo le tablebase in formato Syzygy durante la ricerca, ma utilizza anche quelle in formato Nalimov quando viene analizzata una posizione impostata sulla scacchiera. Si prevede che le tablebase in formato Syzygy saranno sempre più utilizzate dai creatori di motori scacchistici.

Il modo migliore per procurarsi il set completo di tablebase in formato Syzygy è l'acquisto dei DVD Endgame Turbo 4 presso il negozio online delle Due Torri di Bologna (<http://www.scacco.it/>).

A causa delle dimensioni delle tablebase, è meglio installarle al di fuori della cartella Documenti, ad esempio in **C:\Tablebases**.

Esistono due tipi di tablebase in formato Syzygy.

WDL (Win-Draw-Loss = Vittoria-Patta-Sconfitta). In questi file sono memorizzate solo informazioni riguardanti il risultato della posizione. Questa è l'unica informazione utilizzata nella ricerca. Sulla base di questa informazione, il motore scacchistico non è in grado di rivelare quante mosse ci vorranno per vincere la partita. Il motore viene solo informato del risultato finale della posizione (vittoria, patta o sconfitta).

DTZ (Distance to zero = Distanza da zero). Queste tablebase vengono utilizzate dall'interfaccia grafica per generare un valore che rivela quante mosse sono necessarie per vincere la partita. Alcuni motori utilizzano queste informazioni durante la ricerca.

Le tablebase in formato Syzygy supportano le bitbase sia in formato WDL che in formato DTZ. Quest'ultimo formato viene utilizzato solo quando sulla scacchiera è già impostata una posizione ben precisa. Tuttavia, viene visualizzato solo il numero delle mosse necessarie per giungere a un altro tipo di finale (o, a volte, allo scacco matto). Un altro finale inizia dopo ogni mossa che azzerava la regola delle 50 mosse. Per questa definizione, ogni volta che viene preso un pezzo o che viene mosso un pedone si inizia un nuovo finale e il conteggio viene impostato a 1. Se un pedone continua ad avanzare, dopo ogni mossa il conteggio viene di nuovo impostato a 1. Ciò significa che il conteggio viene azzerato dopo ogni mossa che cambia la posizione in modo irreversibile.

Per questo, le tablebase in formato Syzygy sono diverse da quelle utilizzate fino ad ora. Ciò significa che non viene visualizzato il numero di mosse fino al matto, ma solo il numero di mosse fino alla transizione a un altro finale. Nell'ordinamento delle mosse, quelle di pedoni, di catture e di promozioni vengono messe ai primi posti, perché sono i tipi di mosse che fanno progredire la partita.

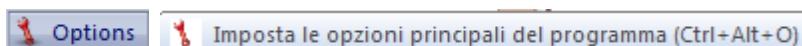
Ad esempio, se si sta utilizzando il motore Komodo 8 per analizzare un finale da 5 o 6 pezzi che può essere sicuramente vinto, le tablebase in formato Syzygy potrebbero visualizzare una valutazione di +250. Mentre non viene più visualizzata un'informazione del tipo "Matto in X mosse".

Come nel caso delle tablebase in formato Nalimov, per i finali di 3/4/5 pezzi sono necessari 290 file, ma essi sono distribuiti in modo diverso. Le tablebase in formato

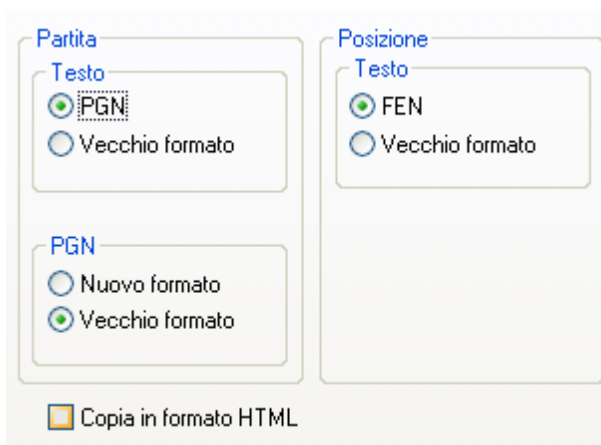
Nalimov prevedono due file per ogni finale, uno di "Mossa la Bianco", uno di "Mossa al Nero". Invece le tablebase in formato Syzygy necessitano di un solo file per finale, indipendentemente da chi abbia la mossa, ma sono necessarie due versioni per ogni tablebase: una contenente i dati WDL (Win-Draw-Loss = Vittoria-Patta-Sconfitta) e l'altro contenente i dati DTZ (Distance-To-Zero = Distanza da zero).

2.1.4.2.9 Opzioni PGN per gli Appunti di Windows

Menu applicazione - Opzioni - scheda Clipboard

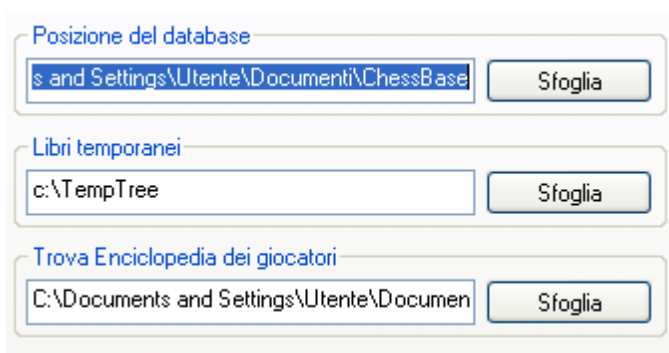


È possibile configurare il formato del testo o dei file PGN memorizzati negli Appunti di Windows nella finestra scacchiera, tramite il menu **Pagina iniziale - Copia partita**.



2.1.4.2.10 Cartelle

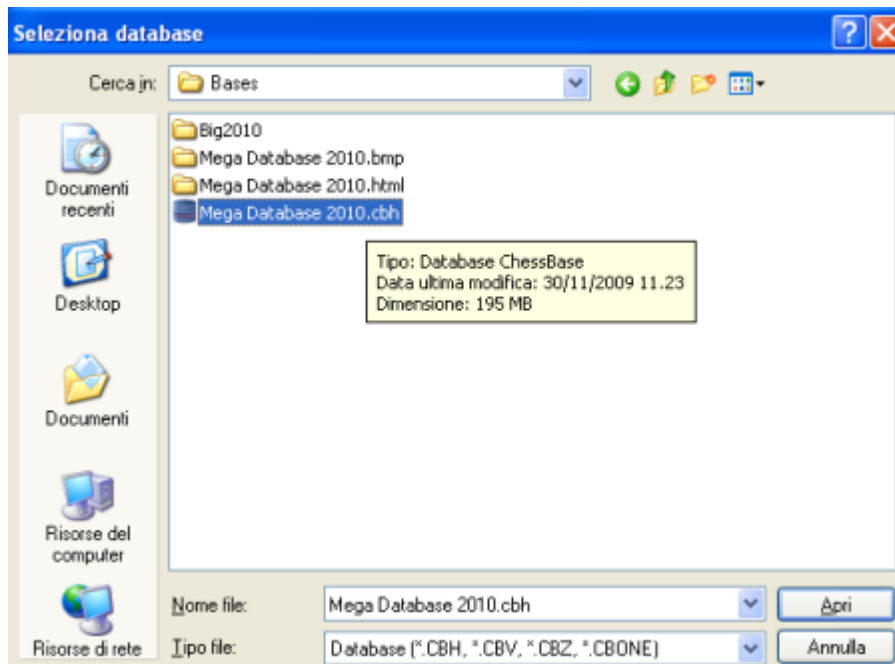
Menu applicazione Opzioni Cartelle



In questa finestra di dialogo è possibile impostare dove devono essere memorizzati normalmente i database, dove devono essere memorizzati i libri temporanei e dove sono localizzate l'[Enciclopedia dei giocatori](#) e le tablebase dei finali.

2.1.4.3 Selettore di database

Il *selettore di file* viene utilizzato per aprire un database, crearne uno nuovo o aggiungerlo alla finestra database.



Cerca in: consente di individuare unità e directory desiderate. Nella finestra vengono visualizzati le directory e i file di database di ChessBase. Per aprire un file, basta fare doppio clic su di esso.

Scelta rapida

Finestra database: Clic con il pulsante destro del mouse, **Apri database**

Il comando viene utilizzato per aggiungere un simbolo di database alla finestra [I miei database](#).

2.1.4.4 Copia di partite in libro di apertura

È possibile copiare partite in un [albero delle aperture](#) per ampliarlo. È possibile utilizzare la tecnica del [drag & drop](#) per trascinare il simbolo di un database sul simbolo del libro, oppure per trascinare una selezione di partite da una finestra lista o da una chiave di apertura e rilasciarle sul libro.

Partite: 1 - 65635

Durata

Lunghezza assoluta Lunghezza relativa ECO

Durata: 20

Includi varianti

Partite

È possibile impostare il numero di partite che si desidera copiare.

Durata

Fondamentale per le dimensioni dell'albero risultante è la lunghezza delle varianti che vengono inserite nell'albero. Non ha molto senso inserire nell'albero partite intere, per cui è necessario troncarle a un punto specifico.

ChessBase consente di limitare la lunghezza delle varianti in due modi diversi.

1. È possibile specificare la lunghezza assoluta di ogni variante, che deve essere esattamente di "n" mosse.
2. In genere è molto più pratico limitare la lunghezza delle varianti relativamente alla classificazione ECO. Ciò porta a lunghe varianti per le linee teoriche principali (quelle in cui la posizione di classificazione ECO si trova molto avanti nella partita) e varianti brevi per le linee collaterali, cioè per le deviazioni precoci.

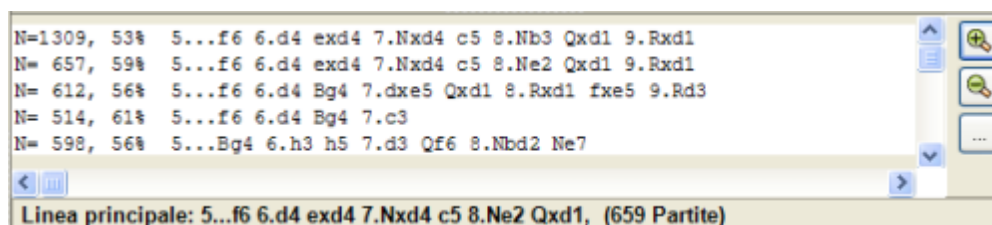
Ovviamente, se si sceglie una lunghezza minore l'albero sarà più compatto. Ma in questo caso si potrebbero perdere informazioni importanti. Se si sceglie un valore molto alto, l'albero sarà gigantesco e conterrà un sacco di informazioni senza valore. Un buon valore pratico per aggiungere partite a un albero è quello predefinito di ECO + 20.


Includi varianti

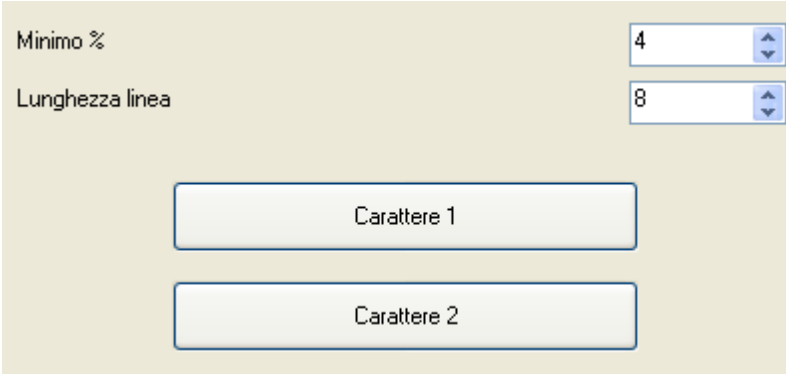
È anche possibile includere le varianti, cioè eventuali analisi incluse nella partita. Queste però non vengono incluse nell'analisi statistica.

2.1.4.5 Parametri per la ricerca di riferimento

Nella finestra [Riferimento apertura](#) è possibile modificare il numero di linee delle varianti comuni utilizzando i tasti + e -.



Facendo clic sul pulsante accanto alla lista si apre la finestra di dialogo dei parametri per la ricerca di riferimento. 



Minimo % 4

Lunghezza linea 8

Carattere 1

Carattere 2

I valori indicati hanno il significato seguente:

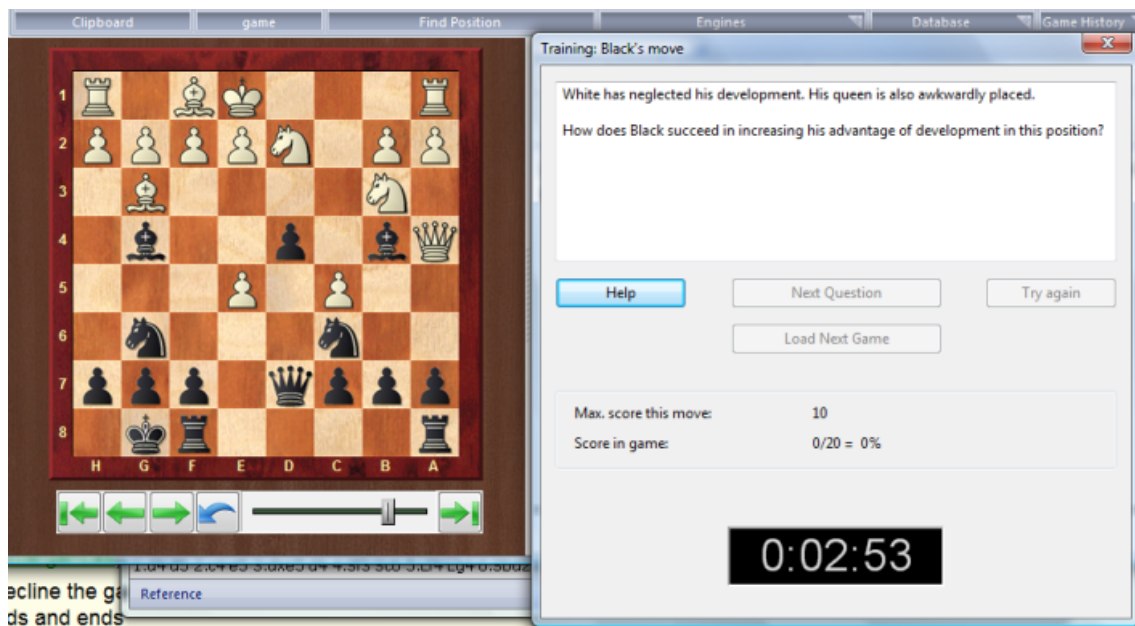
Più piccolo è il valore dell'opzione **Minimo%**, più varianti vengono visualizzate. (È possibile modificare questo valore con i pulsanti + e -).

Più grande è il valore della **lunghezza linea**, più lunghe sono le linee visualizzate. Valori più elevati per tale impostazione implicano un aumento dei calcoli necessari, per cui l'elaborazione risulterà più lunga.

Le opzioni **Carattere 1** + **Carattere 2** -> consentono di selezionare i caratteri per la visualizzazione.

2.1.4.6 Risposte alle posizioni di training

ChessBase consente di creare [materiale di training](#) scacchistico nel quale l'insegnante inserisce domande all'interno della partita. In tali lezioni è possibile immettere un feedback per ogni soluzione corretta. In caso contrario ChessBase fornisce risposte standard.

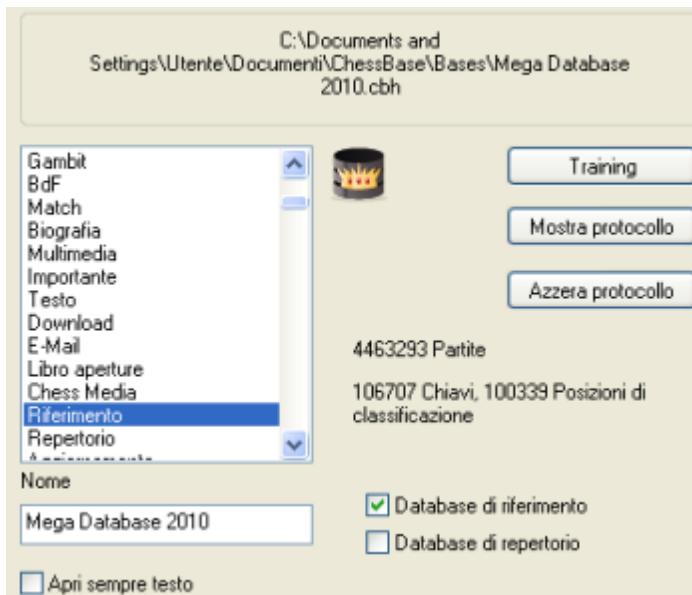


Nella finestra di dialogo di aiuto è possibile aggiungere case e frecce colorate sulla scacchiera per illustrare le varie tematiche. È anche possibile rimuovere pezzi (trascinandoli fuori dalla scacchiera – fare clic sulla casa originale per riposizionarli)..

È possibile digitare il feedback che verrà visualizzato, ma è anche possibile fare clic sul pulsante del microfono e registrarlo. Si possono anche utilizzare [linee e case colorate](#) premendo il tasto Alt e tracciandole sulla scacchiera.

2.1.4.7 Tipi di database

È possibile impostare il tipo di database facendo clic con il pulsante destro del mouse su un'icona nella [finestra database](#) e selezionando **Proprietà**. Il tipo selezionato determinerà la grafica dell'icona associata ad esso.



Nella finestra **Proprietà** è anche possibile impostare altre opzioni per il database.

► **Nome**

Il nome descrittivo sotto l'icona può essere diverso dal nome tecnico effettivo del file.

► **Training**

Crea un [database di training](#) speciale, dove salvare lezioni in cui il ChessBase registra il punteggio.

► **Mostra protocollo**

Questo mostra tutti i database copiati in quello corrente (il "[protocollo di importazione](#)").

► **Resetta protocollo**

Ripulisce il protocollo di importazione, per esempio prima della pubblicazione di un database.

► **Database di riferimento**

Crea uno speciale [database di riferimento](#) che ChessBase consulta in tutte le ricerche principali (a meno che non si specifiche altrimenti)..

► **Database di repertorio**

È un database in cui ChessBase gestisce il [Repertorio](#) personale.

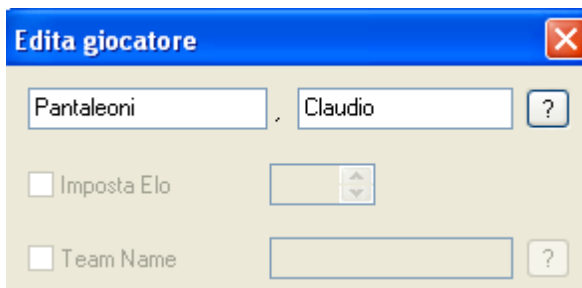
► **Apri sempre testo**

Quando la prima voce di un database è un resoconto testuale, esso viene automaticamente aperto quando si apre il database per la prima volta. Dopo di che è possibile aprire il testo solo manualmente. Con questa opzione invece è possibile aprirlo automaticamente ogni volta.

Vedere anche la sezione [Formati di database](#).

2.1.4.8 Modifica dei nomi dei giocatori

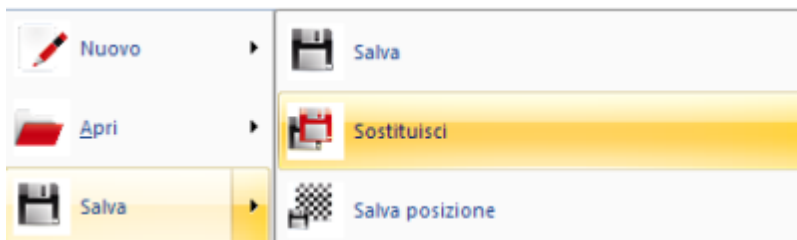
Se nell'[Indice dei giocatori](#) si seleziona più di una partita di un giocatore, la finestra di dialogo consente di modificarne il nome in tutte le partite:



Immettere cognome e nome del giocatore. Il pulsante "?" consente di consultare l'[Enciclopedia dei giocatori](#) per verificare la correttezza delle grafia. Se si utilizza la funzione per più di una voce, in tutti i casi selezionati la grafia verrà unificata. È anche possibile modificare il rating Elo.

2.1.4.9 Maschera di salvataggio

Quando si utilizzano i comandi [Salva](#) o [Sostituisci partita](#) viene visualizzata una finestra speciale di memorizzazione nella quale è possibile digitare tutti i dati relativi alla partita.



È anche possibile richiamare la maschera di salvataggio e immettere tutti i dati della partita in anticipo, cioè molto tempo prima di salvare la partita. Nella finestra scacchiera fare clic su **Database – Edita dati partita**. È anche possibile modificare i dati della partita nella lista partite, senza dover caricare la partita stessa. Fare clic sulla partita con il pulsante destro del mouse e selezionare **Edita – Edita dati partita** (oppure premere F2).

► Nomi dei giocatori (Bianco/Nero)

Digitare il cognome e il nome del giocatore con il Bianco e di quello con il Nero. È meglio cercare di usare le grafie standardizzate, specialmente quando si inseriscono partite di giocatori di fama internazionale. Per facilitare la standardizzazione dei nomi è possibile utilizzare l'[Enciclopedia dei giocatori](#) che contiene i nomi di più di 100.000 giocatori – praticamente tutti quelli che hanno un rating a livello internazionale. Digitare un nome completo o una parte del nome e poi fare clic sul pulsante punto interrogativo sulla destra. Verrà visualizzata una lista di nomi dalla quale si potrà scegliere quello corretto.

► Torneo

Nel campo torneo, normalmente si inserisce nome e luogo del torneo. Per farlo nel modo corretto, si deve premere il pulsante **Dettagli**. Viene visualizzata la finestra di dialogo speciale [Inserisci dati torneo](#) nella quale si possono inserire molti altri dati.

► Codice ECO

Il [codice ECO](#) viene inserito automaticamente da ChessBase. Naturalmente, è possibile correggerlo se non si è d'accordo con la scelta del programma.

► Rating Elo

Se disponibili, immettere i rating per il giocatore con il Bianco e per quello con il Nero.

► Turno Sottoturno

Specificare il turno e, nel caso di gran premi, il sottoturno.

► Data (Anno/Mese/Giorno)

Qui è possibile specificare anno, mese e giorno in cui è stata giocata la partita. Questi dati non devono essere confusi con i dati del torneo (vedere [dati del torneo](#)). Se non si conosce la data esatta, la lasciare il campo giorno o il campo mese vuoti.

► Risultato

Immettere 1-0 (vittoria del Bianco), 1/2-1/2 (patta) o 0-1 (vittoria del Nero). Se non si è immessa una partita completa, cioè se le mosse rappresentano solo un'analisi, invece del risultato utilizzare un simbolo di valutazione. Facendo clic sulla freccia accanto alla casella del risultato, viene visualizzato un menu di simboli di valutazione dai quali è possibile scegliere.

► Resetta

Questo comando cancella tutti i dati dalla maschera di salvataggio.

Per inserire altri dati, fare clic sulle schede [Commentatore e A squadre](#).

2.1.4.10 Maschera di salvataggio - Commentatore e Squadre

Facendo clic sulla scheda *Commentatore e squadre* viene visualizzata la seconda pagina della maschera di ricerca.

Giocatori e risultato	Commentatore e squadre		
Commentatore	<input type="text"/>		
Squadra bianca	<input type="text"/>	Dettagli	?
Squadra nera	<input type="text"/>	Dettagli	?
Fonte	EXT 2007	Dettagli	

► Commentatore

Se si sono immessi varianti e commenti testuali, qui è possibile digitare il proprio nome. ChessBase visualizza automaticamente il nome utente inserito nel **Menu applicazione - Opzioni - Utente**. L'elenco di tutti i commentatori viene visualizzato nell' [indice dei commentatori](#) di un database.

► Squadra bianca/nera

Se la partita fa parte di un campionato a squadre, qui è possibile immettere i nomi delle squadre. Essi vengono visualizzati nell'[indice delle squadre](#) di un database.

► Fonte

È possibile indicare la fonte della partita. Per farlo in modo corretto, è necessario fare clic su Dettagli per visualizzare la [finestra di dialogo Edita fonte](#). Le fonti vengono visualizzate nell'[indice delle fonti](#) di un database.

2.1.4.11 Design scacchiera

Design scacchiera (clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse)



L'opzione "Design scacchiera" viene utilizzata per modificare l'aspetto della scacchiera. È possibile scegliere diversi materiali (legno, marmo, ecc.) e diversi schemi di colore per le case chiare e quelle scure e anche per lo sfondo. È possibile visualizzare le coordinate intorno alla scacchiera e tasti di controllo del replay al di sotto di essa. È anche disponibile un certo numero di stili di pezzi:

- ▶ **Schemi colore:** seleziona colore e trama delle case chiare e di quelle scure della scacchiera. Se si desidera utilizzare dei colori personalizzati, fare clic su "Utente" e selezionare i colori desiderati per le case e per i pezzi. È anche possibile utilizzare un materiale diverso, facendo clic su "BMP utente" nell'elenco degli schemi di colore.
- ▶ **Pezzi:** è possibile scegliere almeno tra tre diversi set di pezzi. "USCF" è un set conforme allo stile delle pubblicazioni scacchistiche americane e "Oldstyle" è un set nostalgico utilizzato nelle pubblicazioni scacchistiche dell'inizio del secolo scorso.
- ▶ **Proporzione:** regola le dimensioni relative dei pezzi in rapporto a quelle della scacchiera.
- ▶ **Ampiezza margine:** determina la larghezza dei bordi intorno alla scacchiera.
- ▶ **Animazione:** determina la velocità di scorrimento dei pezzi sulla scacchiera.
- ▶ **Ombre:** dà ai pezzi un'ombra, in modo che appaiano leggermente sollevati sopra

la scacchiera.

- ▶ **Smussato:** fa apparire i pezzi leggermente arrotondati.
- ▶ **No scalatura:** utilizza font a dimensioni fisse. In questo modo si disattivano la trama dello sfondo e altri effetti.
- ▶ **Sfondo:** viene utilizzato per modificare l'area che circonda la scacchiera. Qui è possibile utilizzare un "BMP utente".
- ▶ **Coordinate:** attiva le coordinate 1-8 e a-h intorno alla scacchiera.
- ▶ **Frecce replay:** sotto la scacchiera inserisce sotto la scacchiera pulsanti simili a quelli di un registratore, per il replay della partita.

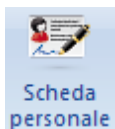


Funzioni: Carica la partita precedente del [registro partite](#); salta all'inizio della partita; torna indietro di una mossa; annulla la mossa (torna indietro di una mossa e sovrascrive la mossa corrente con quella inserita dopo); avanza di una mossa; salta alla fine della partita; carica la partita successiva del [registro partite](#).

2.1.4.12 Scheda personale

Nella **Scheda personale** di un giocatore è possibile trovare tutte le informazioni disponibili sul giocatore nell'Enciclopedia dei giocatori.

Indice dei giocatori - Scheda personale



Sotto le foto è riportata la data e il nome del fotografo Fare clic su <- o su -> per visualizzare tutte le foto disponibili.

Se si fa clic su Profilo Elo si può visualizzare l'[evoluzione dell'Elo](#).

Cognome. Carlsen
Primo nome. Magnus
Compleanno. 1990 (20)

Titolo. GM
2801 (11.2009) Trend: 00+

Nazione. Norway

Profilo Elo
Dossier

Chiudi

Photo: Nadja Woisich
2008
5/26

The screenshot shows a user interface for a chess player's profile. On the left, there is a list of personal and professional details for Magnus Carlsen, including his surname, first name, birth year, title (GM), current rating (2801), and nationality (Norway). Below this list are buttons for 'Profilo Elo', 'Dossier', and 'Chiudi'. To the right of the text is a portrait of a young Magnus Carlsen, with a Norwegian flag icon below it. At the bottom right, there is a photo credit 'Photo: Nadja Woisich 2008', a page indicator '5/26', and navigation arrows.

La funzione Dossier utilizza le partite del database di riferimento per creare un [dossier del giocatore](#).

2.1.4.13 Opzioni della finestra libro

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla [finestra libro](#) e selezionare **Proprietà**.

Numero di posizioni: 4159377

Trasposizioni non giocate

Retromosse

Mostra Elo

Visualizza mossa successiva

Percentuale dal punto di vista del bianco

Statistiche

The screenshot shows a 'Proprietà' (Properties) window for a chess book. It displays the total number of positions (4159377) and a list of options with checkboxes. The options are: 'Trasposizioni non giocate' (unchecked), 'Retromosse' (unchecked), 'Mostra Elo' (checked), 'Visualizza mossa successiva' (unchecked), 'Percentuale dal punto di vista del bianco' (checked), and 'Statistiche' (checked).

► **Np (= Numero di posizioni)**

Numero delle singole posizioni contenute nel libro. Non si fa differenza tra il Bianco e il Nero, e non si considerano le posizioni speculari. Se si immettono le mosse 1. e3 e5 2. e4 Cf6 3. Cc3 Ab4 si può notare di aver a che fare con una Ruy Lopez a colori invertiti.

► **Trasposizioni non giocate**

Visualizza mosse mai giocate nella posizione corrente ma che conducono a un'altra posizione conosciuta dell'albero.

► **Retromosse**

Visualizza tutte le mosse che conducono da posizioni dell'albero alla posizione corrente della scacchiera.

► **Mostra Elo:** inserisce nei dati statistici delle partite la forza dei giocatori (rating Elo).

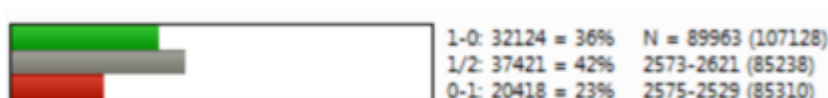
► **Visualizza mossa successiva:** visualizza, sotto forma di tabella, le mosse successive con dati statistici relativi a ogni possibile continuazione a partire dalla posizione selezionata.

Vedere la sezione [Visualizzazione estesa del libro](#)

► **Percentuale dal punto di vista del Bianco:** i risultati di ogni mossa vengono visualizzati sempre dalla prospettiva del Bianco.

► **Statistiche**

Visualizza statistiche sulla mossa sotto forma di grafici a barre e fornisce anche il numero esatto di partite con rating Elo dei giocatori.



2.1.4.14 Finestra di dialogo Edita fonti

La fonte di una partita viene immessa nella [maschera di salvataggio](#). I dettagli vengono memorizzati nell'[indice delle fonti](#) di un database.

The dialog box 'Edita fonte' contains the following fields and options:

- Titolo:** Text input field containing 'EXT 2008'.
- Editore:** Text input field containing 'ChessBase'.
- Data publ.:** Date picker set to '25/11/2007'.
- Versione:** Spinner box set to '1'.
- Data versione:** Date picker set to '25/11/2007'.
- Qualità e completezza:** Radio buttons for 'Alta' (selected), 'Media', and 'Bassa'.

► **Titolo**

Questo è il nome che appare nell'indice delle fonti.

► **Editore**

Chi ha pubblicato questa partita?

► Data pubblicazione/ versione

Usata per registrazioni interne e per la pubblicazione finale.

► Qualità

Inserire una valutazione sulla qualità dei dati (mosse, risultati, nomi, [grafie](#)).

2.1.4.15 Dati dei tornei

I dati dei tornei relativi alle partite vengono visualizzati nell'[indice dei tornei](#) di un database.

The screenshot shows a web form titled 'Generale' for entering tournament details. On the left is a sidebar with a tree view containing 'Generale', 'Luogo', and 'Spareggio'. The main form area is divided into several sections:

- Titolo:** A text input field containing 'Cotswold op'.
- Data:** A section with three checked checkboxes: 'Anno' (with a dropdown set to '2007'), 'Mese' (with a dropdown set to '5'), and 'Giorno' (with a dropdown set to '26').
- Other options:** A section with checkboxes for 'Categoria' (unchecked, dropdown '0'), 'Turno' (checked, dropdown '6'), 'Tipo' (checked, dropdown 'Sistema Svizzero'), 'Completo' (checked), and '3 punti alla vittoria' (unchecked).
- Torneo a Squadre:** A section with checkboxes for 'Torneo a Squadre' (unchecked) and 'Punti scacchiera' (unchecked).
- Tempo:** A section with radio buttons for 'Blitz', 'Rapido', 'Normale' (selected), and 'Corrispondenza'.

Titolo, luogo

Digitare il nome ufficiale e il luogo del torneo. Se il torneo non ha un nome specifico (es: New York 1924) allora inserire il luogo in entrambe le righe. Solo una apparirà nella lista partite.

Data

L'anno, il mese e il giorno sono per il torneo, non per le singole partite (queste si immettono tramite la maschera di salvataggio). Di solito il giorno della cerimonia di apertura o del primo turno definisce la data del torneo. Se la data esatta non è disponibile, si possono lasciare vuoti il mese e il giorno e ChessBase registrerà solo l'anno.

Completo

Fare clic su questa opzione solo se si dispone di tutte le partite di un torneo. Un torneo marcato come completo avrà il marchio di controllo verde mostrato a destra nella lista dei tornei..

Nazione

Fare clic sul pulsante a tendina sulla destra per accedere a una lista con abbreviazioni nazionali da selezionare.

Turni

Inserire il numero dei turni. In tornei particolari (tipo a eliminazione diretta e Grand Prix) è possibile specificare i "sottoturni" nella maschera di salvataggio. Questo permette al programma di ordinare in modo appropriato le partite secondo i turni. È anche possibile generare tabelle dei punteggi progressivi nei tornei open, se i turni sono inseriti correttamente.

Categoria

Inserire la categoria tra 1 e 25. Essa è indicata nella lista tornei.

Tipo

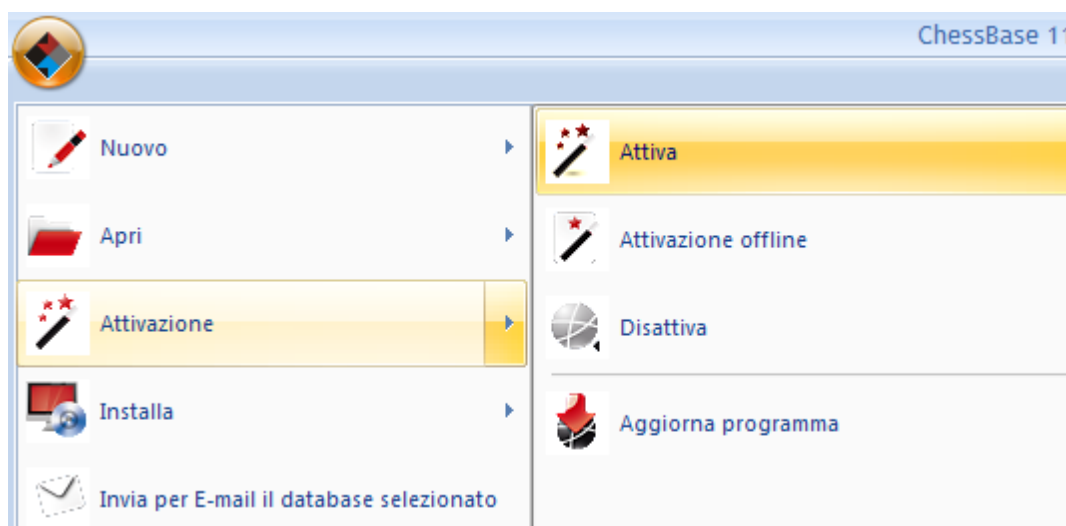
Qui è possibile specificare se si tratta di match, torneo, svizzero, a squadre, a eliminazione diretta, simultanea, ecc. Anche questo viene indicato nella lista tornei.

Controlli di tempo

Qui è possibile indicare la velocità di gioco (blitz, active, normale o corrispondenza).

2.1.4.16 Numero di serie

Dopo l'avvio del programma, viene richiesta l'immissione del numero di serie. In questo modo il programma acquista l'accesso agli [aggiornamenti](#).



Il numero di serie è necessario per l'avvio del programma. Dopo l'immissione del numero di serie, il programma acquista un accesso illimitato al [database online](#).

Alcune funzioni del programma richiedono l'accesso al database online, veloce e aggiornato.

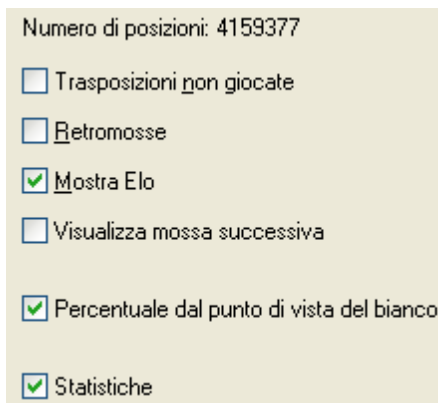
Per l'accesso, è necessario attivare il programma tramite Internet.

L'attivazione del programma viene eseguita tramite il comando apposito che si trova nel **Menu applicazione**.

2.1.4.17 Opzioni del libro delle aperture

Consentono di configurare il [Libro delle aperture](#).

Clic con il destro - *Menu - Proprietà* nella finestra libro.



Il formato dell'albero delle aperture può essere configurato dall'utente. Per aprire la finestra di dialogo relativa, basta fare clic con il pulsante destro del mouse in qualsiasi spazio vuoto della finestra del libro, e poi fare clic su *Proprietà*.

Il "Numero di posizioni" indica il numero delle singole posizioni riportate nel libro. Non viene fatta differenza tra Bianco e Nero. Vengono anche ignorate le posizioni speculari destre o sinistre. Per provare, basta inserire le mosse 1.e3 e5 2.e4 .

L'opzione "**Trasposizioni non giocate**" consente di visualizzare le mosse non giocate realmente in una partita, ma che avrebbero condotto a posizioni realmente verificatesi in partita.

L'opzione "**Retromosse**" consente di visualizzare mosse che conducono da posizioni conosciute alla posizione impostata sulla scacchiera.

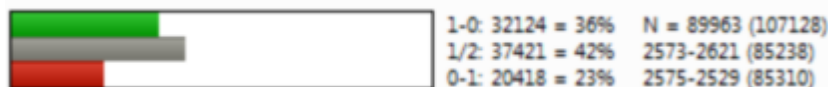
L'opzione "**Mostra Elo**" consente di includere nei dati statistici delle partite il punteggio Elo dei giocatori.

L'opzione "**Visualizza mossa successiva**" consente di visualizzare, in formato tabella, le mosse successive (corredate da dati statistici) relative a ogni possibile continuazione a partire dalla posizione impostata sulla scacchiera.

Vedere la sezione [Visualizzazione estesa del libro](#)

L'opzione "**Percentuale dal punto di vista del Bianco**" indica che i risultati di ogni mossa vengono visualizzati sempre dalla prospettiva del Bianco.

L'opzione "**Statistiche**" consente di visualizzare statistiche sulla mossa sotto forma di grafici a barre e fornisce anche il numero esatto di partite con rating Elo dei giocatori.

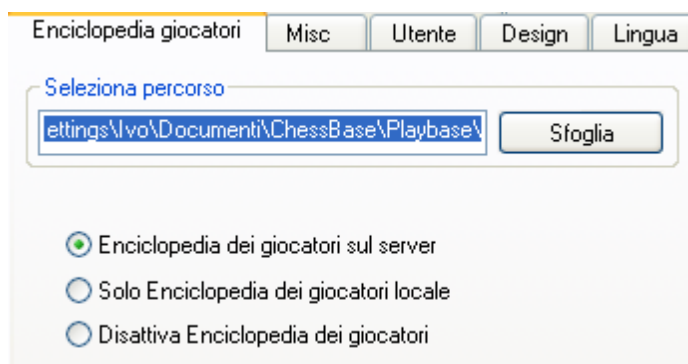


Le *Retromosse* sono mosse che conducono alla posizione impostata sulla scacchiera a partire da altre posizioni presenti nell'albero. Le *Trasposizioni non giocate* sono mosse non giocate realmente in partita incluse nell'albero, che conducono a un'altra posizione conosciuta. Tali mosse non giocate sono visualizzate in grigio. Grazie all'opzione "Mostra Elo" si può attivare o disattivare la visualizzazione dell'Av (erage) (= Media) e Perf(ormance).

L'opzione *Statistiche* consente di visualizzare statistiche aggiuntive in fondo alla finestra.

2.1.4.18 Opzioni dell'Enciclopedia dei giocatori

Menu File - Opzioni - Enciclopedia giocatori



È possibile aggiornare automaticamente l'Enciclopedia dei giocatori installata. Pubblichiamo con cadenza regolare versioni aggiornate dell'Enciclopedia con nuovi giocatori e rating Elo aggiornati. A seconda delle impostazioni, il programma accede all'Enciclopedia sul server e aggiorna l'Enciclopedia installata sul disco rigido.

Disattiva Enciclopedia dei giocatori = L'Enciclopedia non viene utilizzata. Questa opzione è utile per i computer più lenti, con poco spazio libero su disco.

Solo Enciclopedia dei giocatori locale = Il programma utilizza l'Enciclopedia installata sul disco rigido.

Questa opzione deve essere utilizzata su un computer privo di connessione a Internet oppure con una connessione molto lenta.

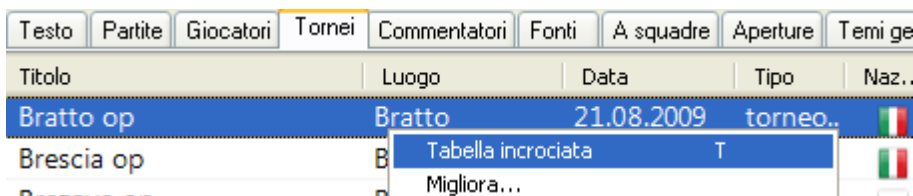
Enciclopedia dei giocatori sul server = Il programma accede ai dati memorizzati sul server e aggiorna progressivamente l'Enciclopedia installata sul disco rigido locale.

Selezione percorso = Consente di indicare la posizione dell'Enciclopedia dei giocatori sul disco rigido. Se non viene indicato nessun percorso, viene creata un'Enciclopedia vuota che viene poi accresciuta con dati provenienti dal server.

Nota: se si inizia con un'Enciclopedia vuota, nella finestra principale verranno visualizzati solo i dati già ricevuti dal server, cioè la memoria cache. In caso di dubbi, utilizzare l'Enciclopedia installata sul disco rigido locale, perché poi verrà aggiornata automaticamente grazie ai dati provenienti dal server.

2.1.5 Tabelle dei tornei

Nell'[indice dei tornei](#) fare clic con il pulsante destro del mouse su una voce e selezionare l'opzione **Tabella incrociata** per visualizzare una tabella completa del torneo desiderato.
















ChessBase conosce i seguenti tipi di tornei ed è in grado di generare tabelle per essi:

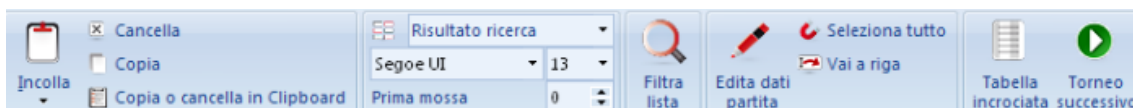
- All'italiana (tabelle incrociate)
- Matches individuali (tabelle di match)
- Tornei a sistema svizzero (tabelle progressive)
- Campionati a squadre (lista dei risultati individuali)
- Sistema Scheveningen (tabella incrociata doppia)
- Sistema knockout a eliminazione diretta (albero knockout)
- Esibizione in simultanea (lista dei risultati individuali)
- Tornei incompleti (semplice lista classifica)

Se è disponibile l'[Enciclopedia dei giocatori](#) vengono mostrate le bandiere dei giocatori.

Tatran Cup 26th 1978

			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		Perf.	+/-	
1	 Ftacnik, Lubomir	2380	*	½	½	½	0	1	1	1	1	1	1	1	½	9.0 / 12	2555	+28	
2	 Plachetka, Jan	2470	½	*	0	½	½	½	1	1	1	1	½	1	1	8.5 / 12	2511	+7	
3	 Peresipkin, Vladimir	2430	½	1	*	½	1	½	½	0	1	½	½	½	1	7.5 / 12	2449	+4	
4	 Treybal, Dusan	2200	½	½	½	*	1	1	½	½	1	0	½	½	½	7.0 / 12	2438	+38	
5	 Djuric, Stefan	2350	1	½	0	0	*	½	½	½	1	½	1	0	1	6.5 / 12	37.50	2396	+8
6	 Joksic, Sinisa	2405	0	½	½	0	½	*	½	½	0	1	1	1	1	6.5 / 12	33.25	2392	-2
7	 Cvetkovic, Srdjan	2390	0	0	½	½	½	½	*	½	½	1	½	½	½	5.5 / 12	30.00	2335	-9
8	 Moehring, Guenther	2405	0	0	1	½	½	½	½	*	0	0	½	1	1	5.5 / 12	29.25	2334	-12
9	 Franzen, Jozef	2290	0	0	0	0	0	1	½	1	*	½	1	1	½	5.5 / 12	27.50	2343	+9
10	 Sikora Lerch, Jan	2415	0	0	½	1	½	0	0	1	½	*	½	½	½	5.0 / 12	28.00	2304	-19
11	 Banas, Jan	2385	0	½	½	½	0	0	½	½	0	½	*	1	1	5.0 / 12	26.00	2306	-13
12	 Ujtelky, Maximilian	2280	0	0	½	½	1	0	½	0	0	½	0	*	1	4.0 / 12	2253	-5	
13	 Novak, Ivan	2355	½	0	0	½	0	0	½	0	½	½	0	0	*	2.5 / 12	2135	-33	

Facendo clic due volte su un risultato si carica la rispettiva partita.

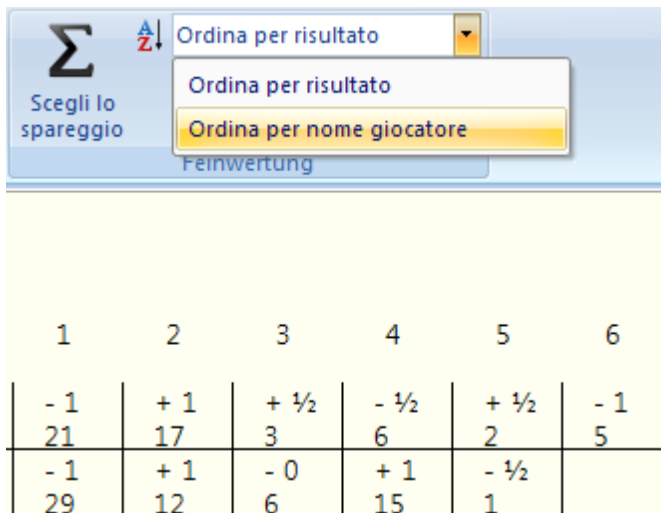


Con i pulsanti visualizzati sopra a destra è possibile:

- ▶ Visualizzare il torneo successivo/precedente del database
- ▶ Forzare un display all'italiana di un torneo incompleto ("RR");
- ▶ Copiare la tabella negli Appunti di Windows (ChessBase richiederà se formattarla con le tabulazioni o con gli spazi;
- ▶ Stampare la tabella;
- ▶ Generare una tabella in formato HTML;
- ▶ Impostare la dimensione dei caratteri.

Ordina tabella

In ChessBase le tabelle torneo possono essere ordinate per giocatore. Questa funzione è richiamata dal comando **Ordina per nome giocatore**.



The screenshot shows a software interface with a sorting menu and a table. The menu is titled "Scegli lo spareggio" and "Feinwertung". It has a dropdown menu with three options: "Ordina per risultato" (selected), "Ordina per risultato", and "Ordina per nome giocatore". Below the menu is a table with 6 columns and 2 rows of data.

1	2	3	4	5	6
- 1 21	+ 1 17	+ ½ 3	- ½ 6	+ ½ 2	- 1 5
- 1 29	+ 1 12	- 0 6	+ 1 15	- ½ 1	

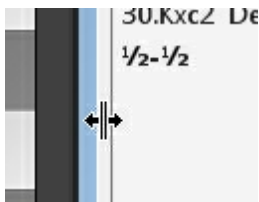
È anche possibile eseguire l'ordinamento **per risultato**.

2.1.6 Ridisposizione delle finestre

È un elemento essenziale per la buona fruibilità del programma: i singoli elementi delle finestre di ChessBase (i "pannelli") possono essere spostati e ridimensionati. Il pannello si "ancora" quando lo si sposta in un posto sensato. In questo modo il programma assicura di non "perdere" mai una finestra né di vedersela parzialmente coperta da un'altra.

Ridimensionamento

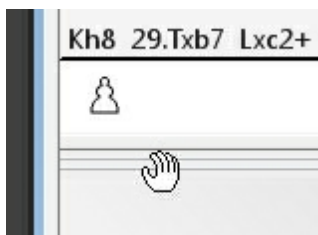
Spostare il cursore su una barra di separazione orizzontale o verticale. Si trasformerà in un "cursore di ridimensionamento".



Ora è possibile premere e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse per ridimensionare la finestra. ChessBase sistemerà gli altri elementi in modo corrispondente.

"Ancoraggio" delle finestre

Se si sposta il cursore del mouse sulle due linee parallele al di sotto della barra di separazione, si trasforma in una mano.



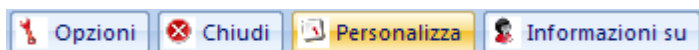
Premere e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse. Ora è possibile trascinare la finestra in qualsiasi altro punto dello schermo. Osservare il contorno della finestra – quando si attacca a un posto, si è trovato un posto corretto per ancorarla. Quando si è risistemato tutto nel modo desiderato è possibile salvare il layout nel menu **Visualizza – Layout di default – Salva**.

Inoltre, se si crea una finestra non ancorata, essa rimarrà appoggiata sopra le altre finestre finché non si fa clic sulla casella di chiusura in alto a destra.

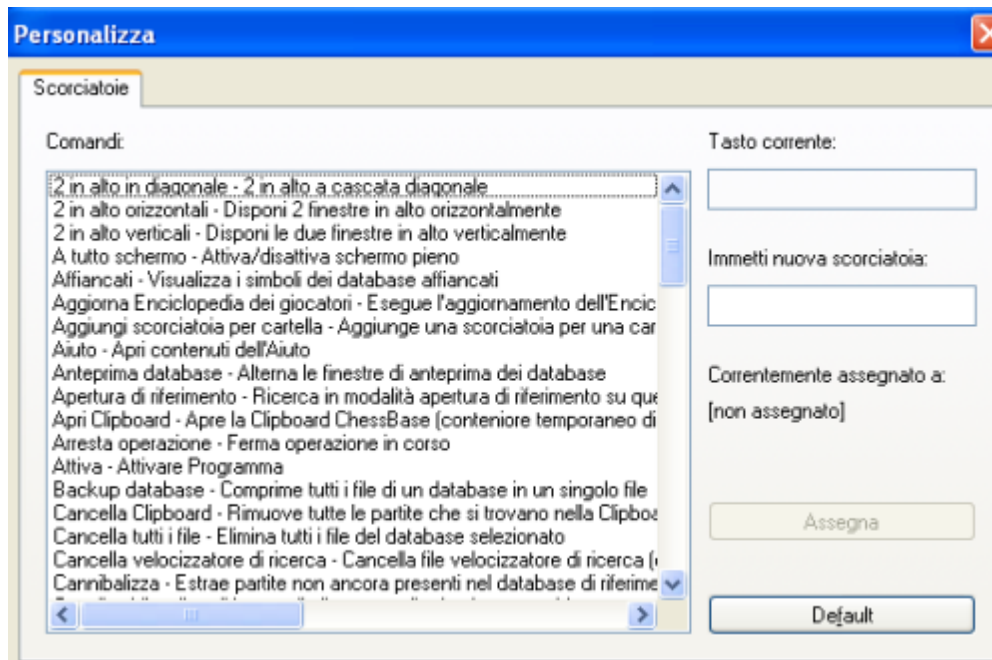
2.2 Tasti di scelta rapida

2.2.1 Personalizzazione dei tasti di scelta rapida

Menu applicazione - Personalizza



È possibile personalizzare ChessBase assegnando un tasto di scelta rapida a ognuna delle funzioni di menu:



Selezionare la funzione nella lista Comandi. Fare clic sul comando desiderato nel campo Immetti nuova scorciatoia. Fare clic su Assegna per abbinare i tasti di scelta rapida alla funzione.

Nel **Menu applicazione – Personalizza – Scorciatoie** viene visualizzata anche un'utile lista di questi tasti di scelta rapida.

2.2.2 Tasti di scelta rapida per simboli di commento

Quando si digita un commento, i nomi delle chiavi o i dati delle partite, è possibile usare le figurine scacchistiche e i simboli speciali per annotare le partite. Questo presume che i [caratteri](#) ChessBase siano stati installati correttamente e selezionate per questo scopo.

Ecco i simboli che si possono utilizzare e i tasti di scelta rapida per immetterli:

Ctrl-K	♔	Re
Ctrl-Q	♚	Donna
Ctrl-N	♘	Cavallo
Ctrl-B	♙	Alfiere
Ctrl-R	♖	Torre
Ctrl-P	♟	Pedone
Ctrl-A	→	Attacco
Ctrl-I	↑	Iniziativa
Ctrl-Shift-C	↔	Controgioco
Ctrl-Alt-I	Δ	Con l'idea
Ctrl-S	○	Spazio
Ctrl-Shift-Z	⊕	Zeitnot
Ctrl-Alt-D	○	Sviluppo
Ctrl-L	↔	Traversa

Shift-Ctrl-D	↗	Diagonale
Ctrl-Alt-Z	⊙	Zugzwang
Ctrl-Alt-C	⊞	Centro
Ctrl-Shift-W	×	Punto debole
Ctrl-O	□	Mossa unica
Ctrl-W	L	con
Ctrl-Alt-W	┘	senza
Ctrl-Alt-Q	«	Ala di Donna
Ctrl-Alt-K	»	Ala di Re
Ctrl-E	v	Finale
Ctrl-Alt-P		Coppia di Alfieri
Ctrl-Alt-O	♞♟	Alfieri di colore contrario
Ctrl-Alt-E	♞♞	Alfieri dello stesso colore
Ctrl-M	⚖	Con compenso per materiale
Ctrl-1	±	Il Bianco sta meglio
Ctrl-2	±±	Il Bianco sta un po' meglio
Ctrl-3	∞	Non chiaro
Ctrl-4	♞♟	Il Nero sta un po' meglio
Ctrl-5	♞♞	Il Nero sta meglio
Ctrl-Alt-B	△	Meglio sarebbe
Ctrl-Alt-R	½	Patta
Ctrl-Shift-P	♟	Pedone passato

2.2.3 Tasti di scelta rapida nelle liste partite

Home/Fine	Passa all'inizio/alla fine della lista
Maiusc-Freccia giù / Ctrl-clic	Evidenzia le partite
Maiusc-Paggiù	Evidenzia una pagina di partite
Maiusc-Fine	Evidenzia tutte le partite fino alla fine della lista
Ctrl-A	Evidenzia tutte le partite
Invio	Carica/fonde le partite evidenziate
F10 / Ctrl F10	Carica la partita successiva/precedente della lista
Ctrl-Freccia sinistra/destra	Scorrimento automatico
Pagsu/Paggiù	Scorre la pagina in alto/in basso
Freccia su/giù	Sposta la barra di evidenziazione e scorre le partite
Ctrl-G	Va alla partita numero x
Alt-Q	Alterna la visualizzazione lista tra mosse e dati della partita
Ctrl-J	Imposta la mossa di partenza
S	Visualizza statistiche per le partite selezionate/per tutte le partite
Maiusc-S	Visualizza la probabilità dei pezzi per le partite selezionate/per tutte le partite

F5	Copia le partite selezionate nella Clipboard
O	Visione d'insieme della partita in diversi diagrammi
T	Genera la tabella del torneo
Ctrl-F	Richiama la maschera di ricerca per definire i criteri di ricerca
Tab	Attiva/disattiva la maschera di ricerca. Se non è stata definita nessuna maschera di ricerca, passa all'indice della partita successiva
+ (tasto +)	Imposta le medaglie per una partita.
Canc	Contrassegna le partite selezionate come cancellate
Ctrl-C	Evidenzia le partite selezionate per la copia
Ctrl-V	Incolla le partite evidenziate per la copia

2.2.4 Tasti di scelta rapida nella finestra scacchiera

Ctrl-F	Ruota la scacchiera
Tasti freccia	Rigiocano le mosse in avanti e all'indietro
*	Rigioca automaticamente le partite
Ctrl-G	Passa alla mossa numero x
Ctrl + mossa (mouse)	Rende la mossa una variante senza chiedere nulla
Maiusc + mossa (mouse)	Sovrascrive la mossa successiva senza chiedere nulla
T	Ritira la mossa, rende la mossa successiva una variante
Ctrl-Alt-0	Immette una mossa generica
Ctrl-Y	Elimina una variante
Ctrl-Alt-C	Classifica la partita in base alla chiave delle aperture del database di riferimento
Ctrl-Alt-Maiusc-C	Classifica la partita in base alle chiavi per tema
Maiusc-F6	Trova novità/confronta la partita con quelle simili del database di riferimento
Maiusc-F7	Ricerca la posizione della scacchiera nel database di riferimento
Tab	Cambia tipo di notazione
M	Chiude la variante tornando al livello di variante

	subito superiore
+ / -	Con il motore di analisi attivato: aumenta/diminuisce il numero di linee calcolate
Pagsu/Paggiù	Scorre la notazione di una pagina in alto/in basso
Home / Fine	Va all'inizio/alla fine della notazione
]	Taglia le mosse rimanenti
[Taglia le mosse precedenti
Ctrl-Maiusc-Y	Rimuove tutte le varianti e i commenti
Ctrl-A	Immette un commento testuale dopo la mossa
Ctrl-Maiusc-A	Immette un commento testuale prima della mossa
Maiusc-1 o "!"	Annota con !, ? ecc.
Ctrl-Alt-Y	Elimina tutti i commenti grafici
Ctrl-Alt-M	Immette commenti di training
Ctrl-Alt-W	Immette l'intestazione di una partita per corrispondenza
Ctrl-W	Annota una mossa di scacchi per corrispondenza
Ctrl-S	Salva la partita
Ctrl-R	Sostituisce la partita
F10	Carica la partita successiva della lista
Ctrl-F10	Torna alla partita caricata in precedenza
Alt-F2	Avvia/arresta il motore di analisi predefinito
Barra spaziatrice	Inserisce nella notazione la mossa migliore trovata dal motore di analisi
Ctrl-Barra spaziatrice	Inserisce nella notazione la variante migliore trovata da tutti i motori
x (con motore attivo)	Mostra la minaccia
y	Calcola la mossa migliore successiva (solo con il motore Fritz)
Ctrl-Alt-B	Apre/chiude la finestra delle foto
Ctrl-Alt-N	Apre/chiude la finestra notazione
Esc	Chiude la finestra
Ctrl-Z	Dopo la cancellazione delle varianti: Annulla

2.2.5 Tasti di scelta rapida nella finestra database

Tab	Passa da un "pannello" all'altro
F3	Passa al livello superiore della directory
Ctrl-F12	Passa alla finestra I miei database
Invio	Apre la partita selezionata/avvia il training

Ctrl-F	Ricerca partite nel database selezionato
Ctrl-Alt-L	Attiva/disattiva la lista diretta
Ctrl-O	Apri il database e lo aggiunge alla finestra I miei database
Ctrl-X	Crea un nuovo database nella directory corrente
Ctrl-Z	Archivia il database corrente (copia di backup)
Ctrl-L	Visualizza la lista partite del database selezionato
Ctrl-P	Visualizza l' indice dei giocatori del database selezionato
Ctrl-T	Visualizza l' indice dei tornei del database selezionato
Ctrl-A	Visualizza l' indice dei commentatori del database selezionato
Ctrl-S	Visualizza l' indice delle fonti del database selezionato
Ctrl-K	Visualizza la chiave di apertura del database selezionato
Ctrl-C	Evidenzia tutte le partite per la copia
Ctrl-V	Incolla nel database selezionato tutte le partite evidenziate per la copia
Ctrl-D	Visualizza i database sotto forma di lista dettagliata
Ctrl-I	Visualizza i database con icone grandi

2.3 Caratteri

ChessBase installa automaticamente sul computer *caratteri TrueType*.

Ad esempio:

Caratteri per la notazione (inclusi i [simboli di commento](#)):

FigurineCB AriesSP
FigurineCB LetterSP
FigurineCB TimeSP

Caratteri per i diagrammi:

DiagramTTFritz
DiagramTTUSCF
DiagramTTOldStyle

2.4 Drag & Drop

"Trascinare & rilasciare (Drag and Drop)" indica l'azione di fare clic su qualcosa – il simbolo di un database, una partita o un pezzo sulla scacchiera – tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e trascinandolo in qualche altro punto dello schermo. In ChessBase è possibile utilizzare in modo estensivo la tecnica del "Drag & Drop":

- ▶ **Copia di tutte le partite da un database a un altro**

Trascinare semplicemente il simbolo del database sul database di destinazione e rilasciare il pulsante del mouse.



► **Copia delle partite dalla [Clipboard](#) nel database desiderato**

Nella finestra database trascinare la Clipboard sul simbolo del database desiderato.

► **Copia di partite selezionate da una lista di partite a un database**

Evidenziare le partite nella lista (Ctrl-clic o Maiusc-freccia). Spostare il puntatore del mouse su una delle partite evidenziate e tenere premuto il tasto sinistro del mouse. Trascinare le partite sul simbolo del database desiderato o sopra un'altra lista di partite.

► **[Fusione](#) di partite selezionate con la notazione della partita corrente**

Evidenziare le partite nella lista e trascinarle sulla notazione della partita nella finestra scacchiera. Le partite vengono inserite come varianti della partita corrente.

► **Copia di una variante da una partita annotata a un'altra**

Nella finestra lista, utilizzare la funzione **clic con il pulsante destro - Confronta partite** (o F8) per rendere entrambe le partite visibili sullo schermo. Afferrare la prima mossa della variante facendo clic con il pulsante sinistro del mouse e trascinarla sulla notazione dell'altra partita. Essa verrà inserita come variante.

► **Copia di un giocatore o di un torneo**

Copia un giocatore dall'indice giocatori o un torneo dall'indice torneo da un database ad un altro.

3 Manuale di riferimento

3.1 Immissione di commenti

3.1.1 Motore di analisi

Il motore di analisi (o trespolante) è un programma di scacchi che viene eseguito in background e analizza di continuo la posizione corrente della scacchiera. Quando si installa il programma, in genere si hanno a disposizione Fritz e Crafty per le analisi. È possibile aggiungere altri motori, che sono disponibili come programmi di gioco indipendenti.

Per avviare un motore è necessario aprire un nuovo "pannello" nella [finestra scacchiera](#). Per farlo, basta selezionare **Pagina iniziale - Aggiungi trespolante**. È anche possibile premere Ctrl-K. Infine, è disponibile un pulsante per il motore anche sul nastro (a destra).



È possibile aggiungere diversi motori e impostarli in modo che lavorino simultaneamente su una posizione. Comunque, occorre ricordare che tutti i motori condividono la potenza del processore, per cui non saranno in grado di eseguire analisi molto profonde.

Tasti di scelta rapida:

Ctrl-K = [Aggiungi trespolante](#)
Alt-F2 = Avvia il [motore predefinito](#).

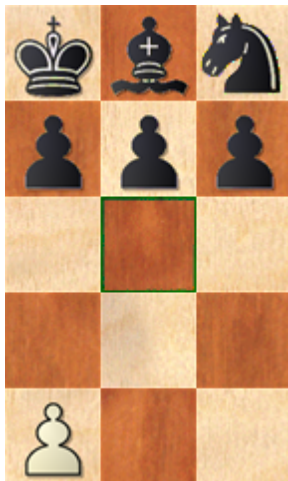
Blocco di un motore su una posizione

Fare clic sulla finestra del motore con il pulsante destro del mouse e selezionare Blocca

In questo modo si blocca il motore sulla posizione corrente. Dopo di che, è possibile spostarsi su un'altra posizione della partita, mentre il motore continua a lavorare sulla posizione originale. È possibile avviare un secondo motore e bloccarlo su una posizione diversa. Il solo limite al numero di motori in esecuzione in parallelo è la potenza del processore. Se si dispone di una scheda multiprocessore, ogni motore può funzionare alla velocità del 100% e utilizzare tutta la potenza di un processore. Se si fanno funzionare due o più motori con un singolo processore, ChessBase dividerà la potenza del processore in modo uguale tra i motori.

3.1.2 Immissione di mosse

Spostare il puntatore del mouse sul pezzo che si desidera muovere, premere e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare il pezzo sulla casa di destinazione. Quando si fa clic su un pezzo, ChessBase suggerisce una casa di destinazione. Questa funzione è frutto di un "Assistente euristico per le mosse" ([Heumas](#)).



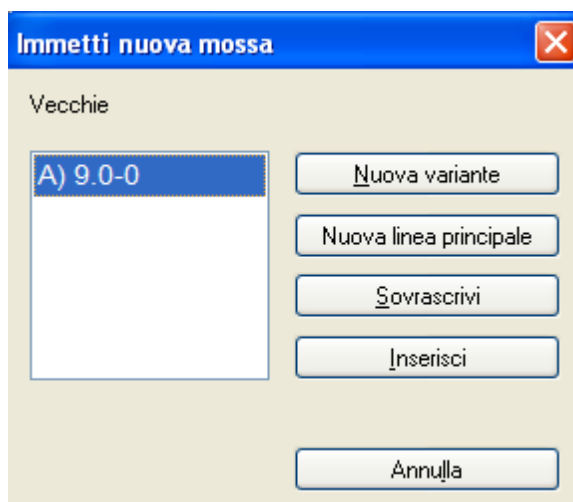
Se il suggerimento è corretto, rilasciare il pulsante del mouse, se non lo è, trascinare il pezzo sulla casa di destinazione.

[Vedere anche...](#)

È anche possibile fare prima clic sulla casa di destinazione. La funzione Heumas suggerisce quale pezzo muovervi. Se il suggerimento è corretto, rilasciare il pulsante del mouse, se non lo è, trascinare il pezzo sulla casa di destinazione. In entrambi i casi è anche possibile tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e poi fare clic con il pulsante destro le possibili case di destinazione o i possibili pezzi. Rilasciare i pulsanti del mouse quando si trova la soluzione desiderata. Per annullare la mossa, trascinare il pezzo fuori dalla scacchiera o su una casa illegale

Varianti

Se, nel mezzo di una partita, si immette una mossa ed essa devia da quella del testo, ChessBase chiede come si deve considerare.



- ▶ **Nuova variante:** dà inizio a una nuova linea diversa di gioco che verrà visualizzata insieme alle mosse originali;
- ▶ **Nuova linea principale:** immette la mossa come linea principale e trasforma la partita principale in una variante;
- ▶ **Sovrascrivi:** sovrascrive le mosse originali e le sostituisce con quelle nuove;
- ▶ **Inserisci:** inserisce la nuova mossa nella partita, cioè conserva tutte le mosse successive possibili.

L'ultima funzione è utile quando si è immesso un certo numero di mosse e si è scoperto che una mossa non era corretta (Torre o Cavallo sbagliati, errata casa di destinazione). Invece di immettere di nuovo tutte le mosse, utilizzare l'opzione **Inserisci**, che conserverà tutte le mosse possibili. Naturalmente, ChessBase si accerterà che tutte le mosse siano legali.

Correzione rapida



Il pulsante di correzione rapida che si trova sotto la scacchiera abolisce la domanda indicata sopra e dà per scontato che la mossa successiva che viene immessa debba sovrascrivere le mosse immesse in precedenza.

Tasti di scelta rapida utili

T	Ritira una mossa e ne immette una nuova senza domande da parte del programma
Ctrl-mossa	Tenere premuto il tasto Ctrl e immettere una mossa per iniziare una variante senza domande da parte del programma
Maiusc-mossa	Tenere premuto il tasto Maiusc e immettere una mossa per sovrascrivere le mosse esistenti senza domande da parte del programma

Vedere anche: [Come correggere mosse durante l'immissione di una partita](#)

3.1.3 Provare le mosse

Quando si esegue il replay di una partita, spesso è interessante cercare di capire cosa sarebbe accaduto se si fosse effettuata una mossa diversa. Nella [finestra scacchiera](#) sono disponibili varie funzioni per trovare rapidamente una risposta a questa domanda.

Prendiamo come esempio la posizione seguente:



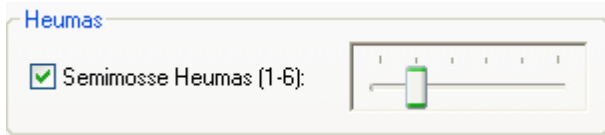
Cosa sarebbe accaduto se il Bianco avesse catturato il Pedone in d4 con il Cavallo in e2? Per scoprire la risposta, spostare il Cavallo da e2 a d4 senza rilasciarlo. Tramite frecce, sulla scacchiera vengono visualizzate le informazioni seguenti:



Il programma considera Ca6 o Cb6 come le migliori risposte alla mossa provata. Ciò viene mostrato sulla scacchiera tramite frecce verdi. Le frecce non concordano sempre con le mosse che sono state eseguite realmente, ma durante l'immissione di mosse o il replay di partite possono essere di grande aiuto.

3.1.4 Immissione di mosse con un clic

L'assistente euristico di mosse ("Heumas") è finalizzato al suggerimento di mosse plausibili durante l'immissione di mosse.



Si tratta di un piccolo programma scacchistico superveloce che riconosce l'equilibrio materiale, le minacce e alcune elementari considerazioni strategiche. L'uso della funzione Heumas consente di inserire la maggior parte delle mosse con un singolo clic del mouse.

▶ **Fare clic su un pezzo (non consigliato)**

ChessBase suggerirà una mossa plausibile. Se si accetta il suggerimento allora rilasciare il pulsante del mouse. Se il suggerimento non viene accettato è possibile averne altri usando il pulsante destro del mouse, oppure si può trascinare il pezzo sulla casa di destinazione.

▶ **Fare clic su una casa (in genere è più efficace)**

In alternativa è possibile fare clic su una casa o su un pezzo avversario e la funzione Heumas evidenzierà il pezzo che pensa debba muoversi su quella casella. Se il suggerimento va bene, basta rilasciare il pulsante del mouse, altrimenti muovere il mouse sul pezzo giusto mantenendo premuto il pulsante. Oppure è possibile usare il pulsante destro per scorrere gli altri suggerimenti.

La qualità dei suggerimenti della funzione Heumas dipende dalla profondità di ricerca e può essere impostata nel menu [Opzioni - Motori](#).

[Come correggere mosse immesse per errore.](#)

3.1.5 Correzione di mosse

Mossa errata

- ▶ Ritirare la mossa e immettere la mossa corretta. Fare clic su Sovrascrivi nella finestra della variante visualizzata.
- ▶ Ritirare la mossa, tenere premuto il tasto Maiusc e immettere la mossa corretta.



Ritirare la mossa con il pulsante specifico e immettere la mossa corretta.

Mossa errata in mezzo alla partita

Fare nella notazione sulla mossa prima di quella errata, immettere la mossa corretta e fare clic su **Inserisci**.

Linea errata in mezzo alla partita

Immettere le mosse corrette come [variante](#). Fare clic su **Inserisci - Varianti - Promuovi variante**. Le mosse della variante sostituiscono quelle della partita. Naturalmente il resto delle mosse deve essere legale, altrimenti viene tagliato.

Mosse mancanti in una partita

Fare clic sulla posizione prima delle mosse mancanti, immettere le copie di mosse (sempre un numero pari di mosse) come [variante](#). Fare clic su **Inserisci - Sovrascrivi - Inserisci nella partita**.

ChessBase inserirà le mosse e aggiungerà il resto della notazione in modo che il tutto abbia un senso logico.

3.1.6 Impostazione di una posizione

Menu applicazione - Nuovo - Imposta posizione ("S").



- ▶ I pezzi vengono selezionati dalla barra dei pezzi, situata sulla destra. Fare clic su una casa per depositarvi il pezzo.
- ▶ Il pulsante sinistro del mouse fornisce i pezzi del colore selezionato, mentre il pulsante destro quelli del colore opposto.
- ▶ Per rimuovere il pezzo, basta fare clic su di esso una seconda volta oppure trascinarlo fuori dalla scacchiera.
- ▶ È anche possibile trascinare un pezzo già depositato su un'altra casa della scacchiera.
- ▶ Se si è immessa la posizione in una finestra scacchiera, ora viene visualizzata la posizione (che è possibile modificare). Il pulsante **Resetta** imposta la posizione iniziale, **Sparecchia** rimuove tutti i pezzi.
- ▶ Create una posizione a specchio lungo le assi x e y con **Re<-> Donna**, **Bianco <-> Nero**.

Quando si sono posizionati tutti i pezzi, è necessario specificare a chi sta la mossa, se il Bianco e/o il Nero hanno il diritto di arrocco e se nella mossa successiva è possibile qualche cattura en passant (in questo caso occorre immettere la lettera indicante la colonna - a-h - sulla quale è possibile effettuare la presa en passant). Se la notazione non deve iniziare con la mossa n. 1 è possibile immettere il numero di mossa desiderato.

Copia e inserimento di stringhe ASCII e FEN

Nei file di testo spesso si trovano posizioni descritte in una forma simile alla seguente:

```
wKh3, Qh1, Nf2, Pe5, f6, h6, bKd2, Qf4, Ne3, Bd3, Pd4.
```

Altri due formati di diagrammi spesso utilizzati in ambito scacchistico sono quello chiamato FEN (abbreviazione di "Forsyth-Edwards Notation") e quello definito EPD (per "Extended Position Description"). Entrambi sono simili e possono essere incollati in ChessBase tramite stringhe del tipo di quella seguente:

```
8/8/5P1P/4P3/3p1q2/3bn2K/3k1N2/7Q w - - 0 1
```

Ecco come trasferire queste posizioni in ChessBase:

Evidenziare la descrizione di una posizione in un elaboratore di testi o in un browser Internet e premere Ctrl-C per copiarla negli Appunti di Windows. Passare a ChessBase, premere "S" per visualizzare la schermata di immissione della posizione e premere **Incolla ASCII** o **Incolla FEN**. La posizione viene visualizzata sulla scacchiera. È possibile fare una prova direttamente da questo file: copiare una delle stringhe riportate sopra e incollarla in ChessBase. Si dovrebbe ottenere la posizione mostrata nell'immagine in alto.

Per generare la descrizione di una posizione, fare clic su Copia ASCII o Copia FEN nella finestra di immissione delle posizioni. La descrizione viene copiata negli Appunti di Windows e può essere inserita in qualsiasi elaboratore di testo premendo Ctrl-V.

Note:

- ▶ ChessBase è molto flessibile nell'interpretazione delle descrizioni ASCII dei diagrammi. Ad esempio, il programma ignora il testo intorno alla descrizione, a meno che non figurino una parola che può essere interpretata come un pezzo o una casa. Si può fare una prova copiando tutto il testo citato sopra e incollandolo come ASCII.
- ▶ È possibile alternare pezzi bianchi e neri. Dopo aver trovato la lettera "w" ChessBase passa ai pezzi bianchi, dopo la "b" ai pezzi neri. La posizione riportata sopra viene letta correttamente anche se i pezzi sono mescolati (wKh3, bKd2, wQh1, bQf4, bBd3, wNf2, bNe3, wPe5, f6, h6, bPd4)..
- ▶ I nomi dei pezzi devono essere indicati con la lettera maiuscola e i colori con la minuscola (wK, non WK o wk).
- ▶ È possibile immettere un pezzo in diverse case, ad esempio, wPa2, b2, d4, e5, f2, g2, h2. In realtà anche la forma wPa2b2d4e5f2g2h2 funziona bene.
- ▶ Quando si eseguono le funzioni Incolla ASCII o Incolla FEN prima viene svuotata la scacchiera e poi vengono inseriti i pezzi. Ciò significa che non è necessario fare clic prima su Sparecchia, ma significa anche che non è possibile incollare alcuni pezzi

supplementari su una posizione esistente (invece, è possibile aggiungerli con il mouse).

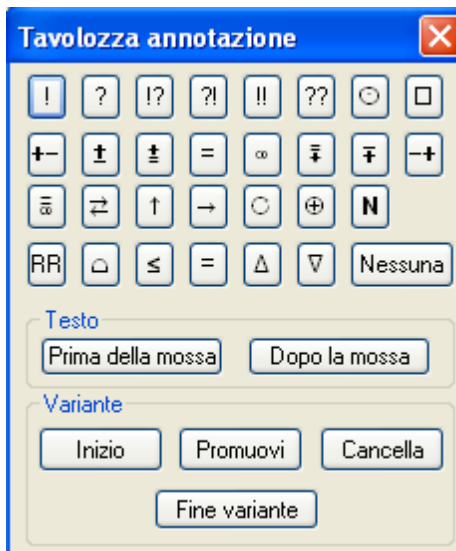
- ▶ Per tutte le stringhe citate sopra si deve utilizzare solo la nomenclatura scacchistica inglese. Indicazioni come nDf4 per indicare la Donna nera in f4, non vengono lette da ChessBase!

3.1.7 Annotazione di partite

Esistono diverse forme di annotazioni:



- ▶ [Varianti](#) – continuazioni alternative che possono essere rigiocate sulla tastiera.
- ▶ [Commenti testuali](#) – incorporati nella partita (Ad esempio: "Ecco la posizione critica").
- ▶ [Commenti con simboli](#) – sotto forma di speciali simboli scacchistici inseriti prima o dopo una mossa.
- ▶ [Commenti grafici](#) – sotto forma di frecce e quadrati colorati inseriti sulla scacchiera.
- ▶ [Commenti di training](#) – con domande, risposte, punti, tempi, guida per il training, ecc.
- ▶ [Commenti di partite per corrispondenza](#) – per automatizzare la gestione delle partite per corrispondenza.
- ▶ [Posizioni critiche](#) – posizioni critiche di apertura, mediogioco e finale.
- ▶ [Strutture di pedoni e percorso di un pezzo](#) – per evidenziare la struttura dei pedoni o per visualizzare in modo grafico il percorso di un pezzo.
- ▶ [Medaglie](#) – riconoscimenti speciali per la migliore partita, il momento decisivo di un torneo, una partita modello, una novità, una partita di repertorio, strategia, tattica, ecc.

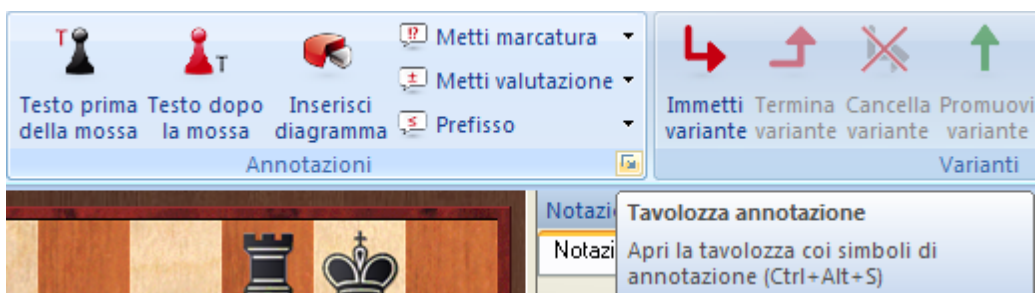


La [tavolozza delle annotazioni](#) è uno strumento utile per l'immissione rapida di simboli e varianti di commento.

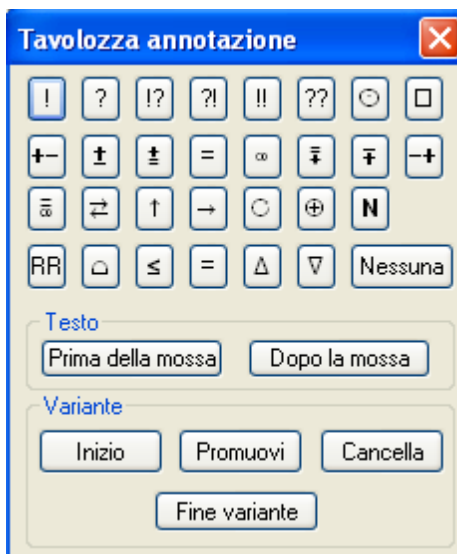


3.1.8 Tavolozza delle annotazioni

*Finestra scacchiera: **Inserisci - Annotazioni - Tavolozza annotazione** (Ctrl-Alt-S)*



Il programma dispone di una speciale tavolozza delle annotazioni che consente l'immissione di [simboli di commento scacchistico](#) con un semplice clic.



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

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

▶ **Testo prima / dopo la mossa**

Utilizzare questo comando per inserire un [commento testuale](#) prima o dopo la mossa corrente.

▶ **Inizio variante**

Ritira la mossa corrente e consente di aggiungere una linea alternativa (equivalente alla pressione del tasto "T").

▶ **Promuovi variante**

La variante corrente viene promossa al livello immediatamente superiore e la variante superiore diventa una sottovariante. Premendo Ctrl-Z si annulla questa azione

► **Cancella variante**

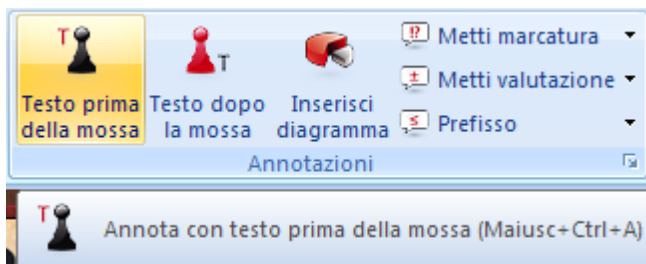
Rimuove dalla partita la variante corrente e tutte le sottovarianti. Premendo Ctrl-Z si annulla questa azione.

► **Fine variante**

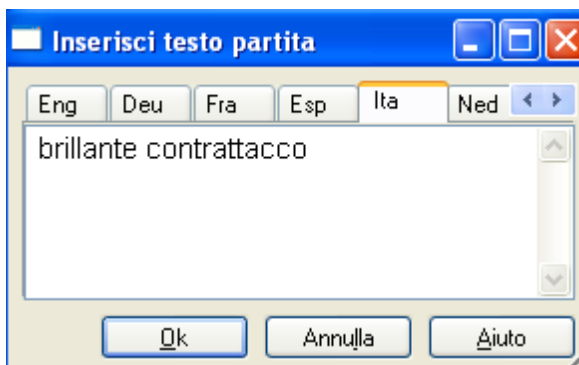
Termina la variante e salta alla linea principale, in modo che si possa continuare a inserire le mosse della linea principale.

3.1.9 Commento testuale

Finestra scacchiera: **Inserisci - Testo prima della mossa/Testo dopo la mossa**



È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse su una mossa, premere Ctrl-A / Maiusc-Ctrl-A, o utilizzare la [tavolozza delle annotazioni](#).



La maggior parte dei comandi di modifica testi di Windows sono disponibili durante l'annotazione testuale. Ad esempio, è possibile utilizzare i tasti freccia, Ctrl-X per tagliare, Ctrl-C per copiare, Ctrl-V per incollare. È anche possibile tagliare un testo da un'altra fonte, per esempio da un elaboratore di testo e incollarlo nella partita. Il tasto Invio inserisce un nuovo paragrafo. Potete uscire dall'elaboratore di testo facendo clic su Ok o premendo Alt-0.



Lingua

Quando si aggiunge commento di testo, è necessario specificare il quale lingua si desidera scriverlo. Questo determina se e come il commento debba apparire nella notazione (vedere [Lingua](#)). La lingua è impostabile dalle schede in alto nella finestra annotazione: "ALL" è per commenti neutri che appariranno sempre in qualsiasi lingua, "Eng" sta per inglese, "Deu" per tedesco, "Fra" per francese, "Esp" per spagnolo, "Ita" per italiano, "Ned" per olandese. Vi sono ulteriori lingue sulla destra (per vederle fare clic sulla freccia).

Vedere [Selezione della lingua](#)

Simboli scacchistici di commento

È possibile usare le figurine e i simboli scacchistici di commento per annotare le partite. Questo si può fare tramite [tastiera](#) o utilizzando la [tavolozza delle annotazioni](#).

Diagrammi

Fare clic con il pulsante destro del mouse su una mossa e utilizzare il comando "Diagramma". Quando si stampa la partita o si genera un testo o un file HTML, nella posizione viene inserito un diagramma.

Nella notazione di una partita è possibile marcare diagrammi per quante posizioni si desidera.

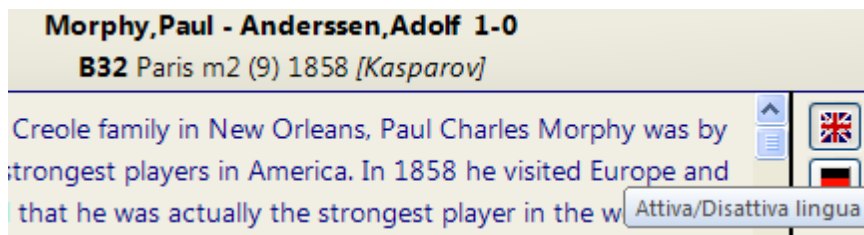
3.1.10 Selezione della lingua

ChessBase offre la possibilità di assegnare i [commenti testuali](#) a una lingua specifica, in modo che sia possibile inserire commenti paralleli in [diverse lingue](#).

Il programma consente di passare facilmente da una lingua all'altra.

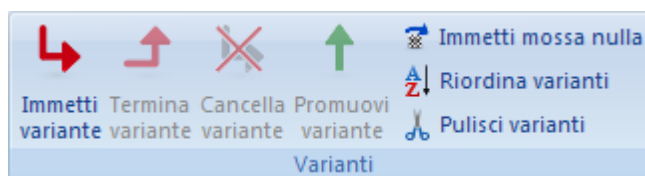
Accanto alla notazione, le lingue utilizzate per i commenti testuali vengono visualizzate sotto forma di piccole bandiere.

Per cambiare lingua, basta fare clic sulla bandiera che rappresenta la lingua desiderata.



3.1.11 Varianti

Finestra scacchiera: Inserisci - Varianti oppure **Inserisci - Sovrascrivi**



Una variante è un'alternativa alla mossa successiva. È possibile ritirare una mossa e inserirne un'altra al suo posto. Nella notazione della partita la variante appare tra parentesi e con rientro del margine.

Una variante può essere introdotta semplicemente immettendo una mossa alternativa, il che immediatamente genera una [finestra varianti](#). È anche possibile utilizzare la [tavolozza delle annotazioni](#) o i comandi disponibili nei menu **Inserisci - Varianti** oppure **Inserisci - Sovrascrivi**:

▶ **Immetti variante**

Ritira la mossa corrente e vi permette di aggiungere una linea alternativa (il tutto è equivalente a premere il tasto "T").

▶ **Termina variante**

Pone fine alla variante e salta alla linea principale, per cui è possibile continuare a inserire mosse nella linea principale.

▶ **Cancella variante**

Rimuove la variante corrente e tutte le sottovarianti dalla partita. La pressione dei tasti Ctrl-Z annulla questa operazione.

▶ **Promuovi variante**

La variante corrente viene promossa al livello subito superiore e la variante superiore ne diventa sottovariante. In caso di errori, la pressione dei tasti Ctrl-Z annulla questa operazione.

▶ **Cambia mosse**

Le mosse della variante sostituiscono le mosse della partita. Naturalmente, il resto delle mosse deve essere legale, altrimenti esse verranno tagliate (vedere la sezione [Correzioni di mosse](#))

► **Inserisci nella partita**

Permette di inserire in un certo numero nella notazione partita (vedere la sezione [Correzione di mosse](#)).

► **Riordina varianti**

Le varianti vengono riorganizzate sulla base di criteri scacchistici. La continuazione più importante diventa la variante principale, cioè tutte le linee che contengono un grosso numero di sottovarianti vengono promosse a tutti i livelli della variante principale.

► **Pulisci varianti**

Questa funzione consente di fondere le varianti contenute in diversi punti della partita e che derivano dalla stessa posizione.

3.1.12 Note di redazione

Finestra scacchiera: (Shift-Ctrl-R)

Con questo comando ChessBase consulta il [database online](#) e inserisce riferimenti di partite simili a quella visualizzata sullo schermo. Ciò viene fatto con lo stile dei commenti "RR" dell'*Informatore scacchistico*.

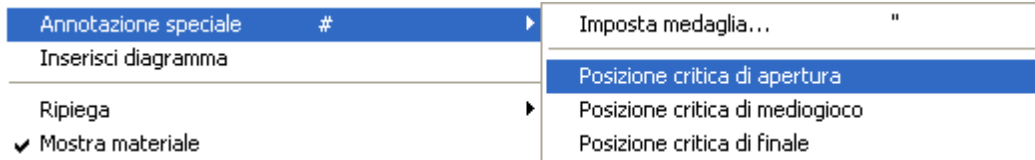
```

Tiviakov,Sergei 2667 - Topalov,Veselin 2783 ½-½
C65 Corus Wijk aan Zee (5) 18.01.2007
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 Sf6 4.d3 Lc5 5.Lxc6
[RR 5.c3 0-0 6.Lg5 h6 7.Lh4 g5 8.Lg3 d6 9.Sbd2 a6
10.Lxc6 bxc6 11.0-0 La7 12.d4 g4 13.Lh4 gxf3 14.Dxf3
Kg7 15.Dg3+ Kh7 16.Df3 Kg7 17.Dg3+ ½-½ Anand,V
[2788]-Topalov,V [2788]/San Luis 2005/CBM 110 ]
5...dxc6 6.Le3N
[RR 6.De2 Lg4 7.Sbd2 Sd7 8.h3 Lxf3 9.Sxf3 De7 10.c3
0-0 11.0-0 Tfe8 12.Te1 Tad8 13.Ld2 Sf8 14.Tad1 Lb6
15.Le3 c5 16.a3 Td7 17.b4 f6 18.Dc2 Se6 19.Db3 Df7
20.Dc4 Ted8 Radjabov,T (2700)-Topalov,V (2801)/Morelia/
Linares 2006/CBM 112/½-½ ;
RR 6.Lg5 0-0 7.Sbd2 Te8 8.De2 b5 9.h3 Lb6 10.g4 a5
11.c3 Dd6 12.Lxf6 Dxf6 13.Sf1 La6 14.Sg3 g6 15.0-0-0
c5 16.Kb1 a4 17.g5 De7 18.h4 a3 19.h5 axb2 20.Th4
De6 Winawer,S-Mortimer,J/London 1883/Tournaments/1-0
[57]]
6...De7 7.Lxc5 Dxc5 8.Sc3 0-0 9.Dd2 a5 10.0-0 De7

```


3.1.13 Posizioni critiche

Clic con il pulsante destro del mouse sulla notazione e comando **Annotazione speciale**.



È possibile contrassegnare le posizioni desiderate nel modo seguente:

► **Posizione critica di apertura**

Evidenzia la mossa corrente in blu.

► **Posizione critica di mediogioco**

Evidenzia la mossa corrente in rosso.

► **Posizione critica di finale**

Evidenzia la mossa corrente in verde.

È possibile utilizzare la [maschera di ricerca](#) per trovare partite che contengono posizioni critiche.

3.1.14 Commento grafico

ChessBase utilizza frecce e case colorate per illustrare concetti tattici e rendere più chiari i temi e i piani strategici. Gli elementi grafici vengono immessi utilizzando una combinazione di mouse e tastiera:



<p>evidenziare una casa in verde</p> <p>tracciare una freccia verde</p>	<p>premere il tasto Alt e fare clic sulla casa</p> <p>tracciare una linea dal punto a al punto b</p>
<p>evidenziare una casa in rosso</p>	<p>premere Alt + Maiusc e fare clic sulla casa</p> <p>tracciare una linea dal punto a</p>

tracciare una freccia rossa	al punto b.
evidenziare una casa in giallo tracciare una freccia gialla	Premere Alt + Ctrl e fare clic sulla casa tracciare una linea dal punto a al punto b.

Se si traccia una seconda volta una linea con lo stesso colore, la si cancella.

I commenti grafici vengono memorizzati insieme alla partita e vengono visualizzati automaticamente quando la partita viene rigiocata.

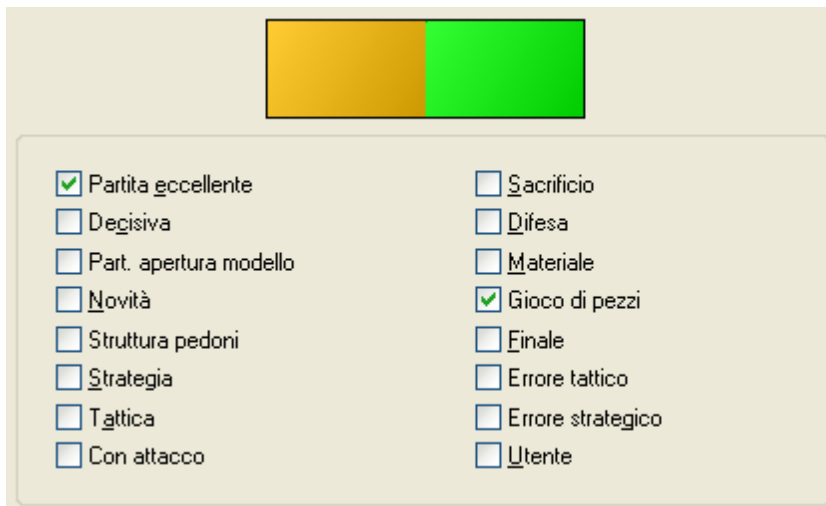
3.1.15 Medaglie

Le "Medaglie" sono simboli colorati attribuiti alle partite che sono caratterizzate da qualche aspetto straordinario – la miglior partita, la partita decisiva del torneo, la partita modello, la novità, la partita di repertorio, strategia, tattica, ecc. Esse sono visualizzate nella lista delle partite sotto forma di strisce colorate e definiscono il carattere di una partita.

Medaglie	Commentatore
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Roiz,M
	Har Zvi

Sopra si possono vedere partite riportate in [ChessBase Magazine](#) contrassegnate da medaglie.

In ChessBase sono disponibili le medaglie seguenti:



Come impostare le medaglie

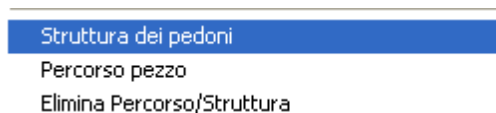
- ▶ Fare clic con il pulsante destro del mouse su una mossa e scegliere l'opzione **Annotazione speciale Imposta medaglia...**
- ▶ Tastiera: Premere le virgolette alte ("")

È possibile cercare partite con medaglie specifiche grazie alla [maschera di ricerca](#).

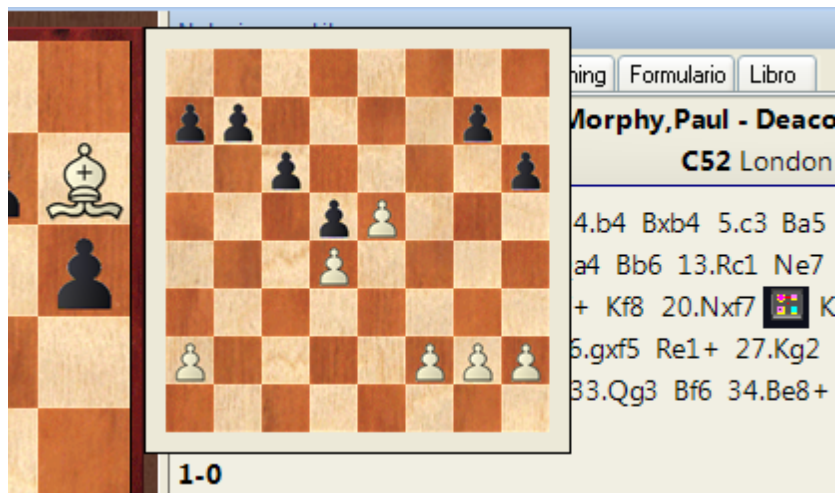
È possibile impostare le medaglie direttamente nella lista partite, premendo il tasto più ("+") sulle partite desiderate.

3.1.16 Struttura dei pedoni e percorso di un pezzo

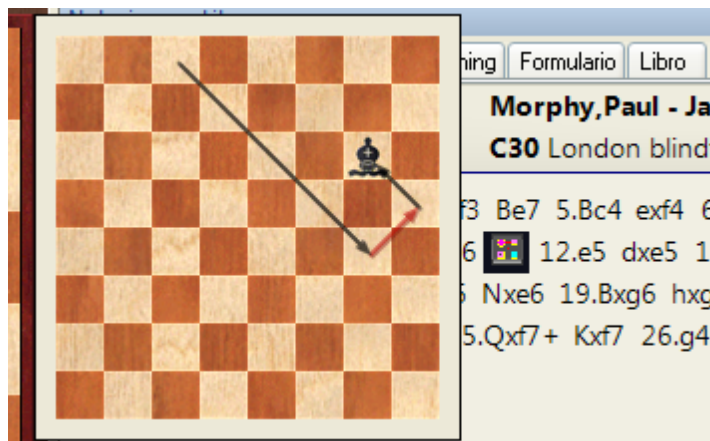
Finestra scacchiera: clic con il pulsante destro del mouse su una mossa -
Annotazione speciale - Struttura dei pedoni/Percorso pezzo



Visualizza la struttura dei pedoni o il percorso di un pezzo durante la partita.



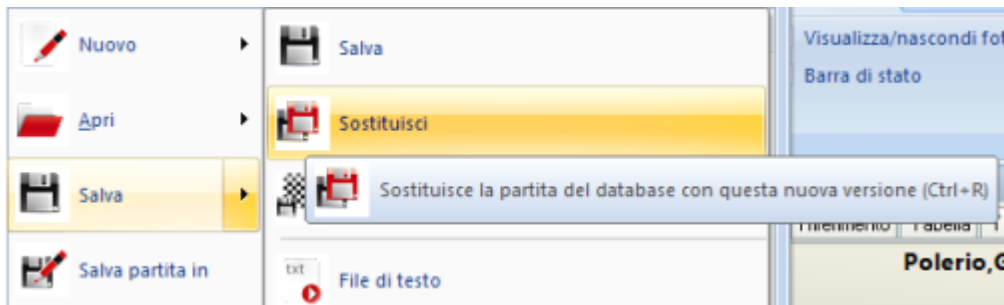
È possibile visualizzare il percorso del pezzo semplicemente premendo “&”.



Entrambi i diagrammi scompaiono quando si fa un clic su un punto qualsiasi o si preme un tasto (ad esempio, la freccia destra per passare alla mossa successiva).

3.1.17 Salvataggio di partite

*Finestra scacchiera: **Menu applicazione** - **Salva** (Ctrl-S) / **Salva partita in...***



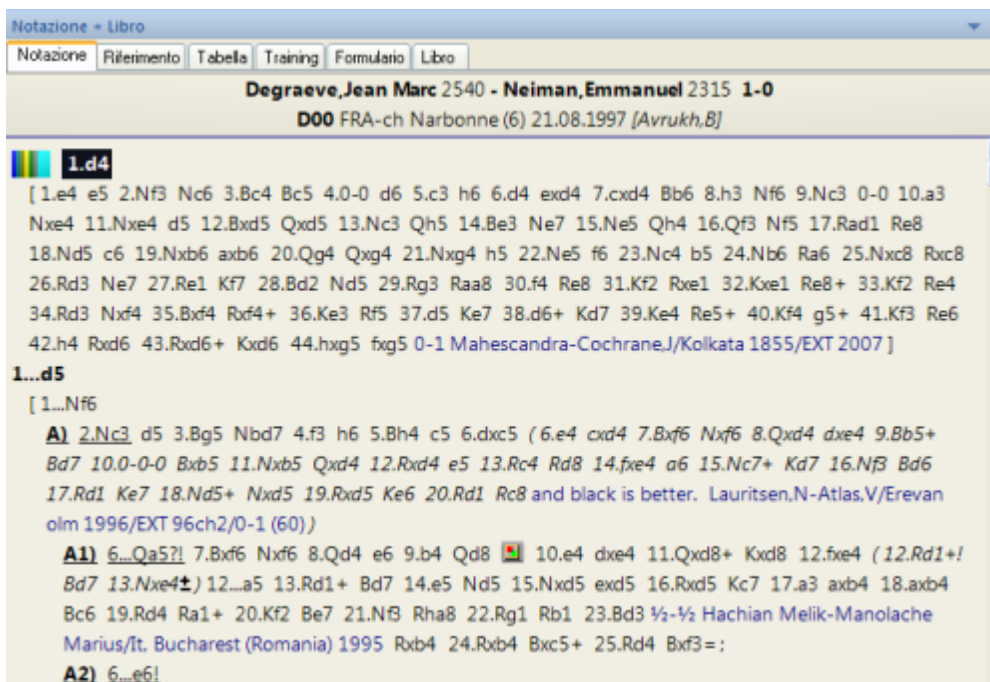
Quando si immette una partita, inizialmente essa viene conservata solo nella memoria RAM. Utilizzare i comandi **Salva** o **Salva partita in...** per memorizzarla permanentemente nel database. Viene visualizzata una [finestra di salvataggio](#) nella quale è possibile digitare tutti i dati relativi alla partita. La partita (o il [testo di database](#)) viene memorizzata alla fine del database.

Se un database è aperto, ChessBase offre di memorizzare la partita in esso. È possibile salvare la partita in un database diverso utilizzando il comando **Salva partita in...**, che visualizza un selettore di file grazie al quale è possibile sfogliare i database per trovare quello desiderato. Il selettore di file viene visualizzato anche se si utilizza il comando **Salva** senza nessun database aperto.

Se si è caricato e modificato una partita e la si vuole memorizzare nel suo posto originale, utilizzare il comando [Sostituisci](#).

3.1.18 Fusione di partite

Selezionare un certo numero di partite tenendo premuto il tasto Ctrl e facendo clic su singole partite oppure tenendo premuto il tasto Maiusc e spostando la barra di evidenziazione sulla lista delle partite con l'aiuto dei tasti di direzione. Premere Invio per fondere tutte le partite selezionate in un singolo albero delle varianti. La prima partita diventa la linea principale e le altre vengono riportate come [varianti](#).



È anche possibile fondere partite con maggior precisione: evidenziare una partita o alcune partite nella lista e poi utilizzare le tecnica Windows del Drag & Drop per inserirle nella notazione della partita corrente.

Attenzione: quando si fondono le partite, l'intero processo viene eseguito nella memoria RAM e i risultati possono essere facilmente annullati senza modificare niente nel database. Se si desidera conservare le partite fuse bisogna esplicitamente salvarle o sostituirle nel database.

Fusione di una sola variante

È possibile utilizzare la tecnica del [Drag & Drop](#) per copiare singole varianti da una partita all'altra. Se sullo schermo sono visualizzate due finestre scacchiera aperte, è possibile "afferrare" una variante (tramite la sua prima mossa) in una notazione e trascinarla nella seconda. Essa viene inserita come nuova linea. Non è necessario preoccuparsi del punto in cui rilasciare la variante, ChessBase troverà automaticamente il corretto punto di inserimento.

Fusione di partite identiche

Se diverse persone hanno annotato la stessa partita, è possibile fondere tutte le analisi in una singola partita annotata. In questo processo, è necessario seguire alcune regole:

- ▶ Definire una partita come partita originale. Il relativo commentatore viene considerato come commentatore principale e il suo nome apparirà nella lista delle partite.
- ▶ Quando si fonde l'analisi di un altro commentatore (trascinando semplicemente l'intera partita sulla prima) è necessario digitare manualmente il nome dell'autore la prima volta che si verifica una deviazione dall'analisi della partita originale. Il nome viene inserito nella partita sotto forma di [commento testuale](#). Tutti gli altri commentatori devono essere elencati nello stesso modo, sotto forma di testo, la

prima volta che appare il rispettivo commento.

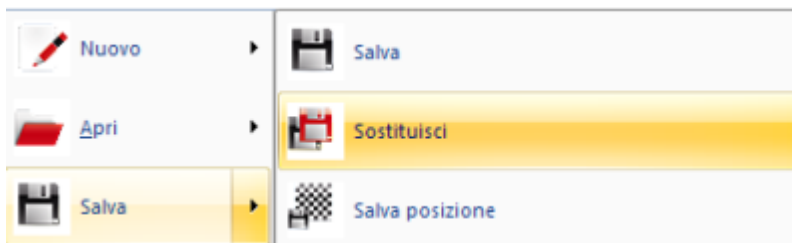
Riordino delle varianti fuse

Fondendo partite e varianti, è possibile creare repertori di apertura molto grandi. Normalmente le varianti vengono inserite nell'ordine nel quale si incontrano. Ma ChessBase è dotato di una funzione che può migliorare considerevolmente la struttura delle varianti.

Fare clic su **Inserisci – Varianti – Riordina varianti**. Le varianti vengono riorganizzate sulla base di criteri scacchistici. Le continuazioni più importanti diventano le varianti principale, cioè tutte le linee che hanno un grande numero di sottovarianti vengono promosse a tutti i livelli a varianti principali.

3.1.19 Sostituzione di una partita

Finestra scacchiera: **Menu applicazione – Salva – Sostituisci (Ctrl-R)**



La sostituzione di una partita funziona esattamente come il [salvataggio di una partita](#) – con una differenza importante. La partita non viene aggiunta alla fine del database ma reinserita nel suo posto originale. Questa funzione è utile quando si modifica o si annota una partita e la si vuole memorizzare nello stesso posto.

Come sostituire una partita con un'altra proveniente da un database diverso:

1. Prima caricare la partita che si desidera inserire nell'altro database.
2. Passare alla finestra lista del database nel quale si desidera inserire la partita.
3. Fare clic sulla partita che si desidera sostituire con il pulsante destro del mouse e selezionare **Edita – Sostituisci con...**

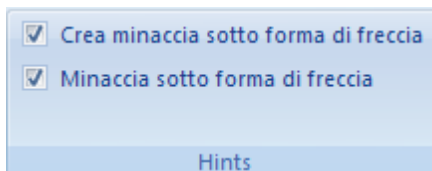
ChessBase consente di sostituire la partita evidenziata nella lista partite con quella caricata nella finestra scacchiera.

È possibile sostituire qualsiasi partita in qualsiasi database con qualsiasi altra partita. Caricare o inserire una nuova partita. Aprire il database di destinazione e fare clic con il pulsante destro del mouse sulla vecchia partita da sostituire. Ora scegliere l'opzione **Edita -> Sostituisci con...**

3.1.20 Training

3.1.20.1 Visualizzazione delle minacce

Finestra scacchiera: **Training** - **Minaccia sotto forma di freccia**



Questa funzione mostra la minaccia più pericolosa della posizione in oggetto, laddove esista:



È anche interessante l'opzione Crea minaccia sotto forma di freccia, che suggerisce la mossa che crea la più forte minaccia:



Questa può anche essere non la mossa più forte, ma il suo scopo è quello di evidenziare le possibilità tattiche delle posizioni.

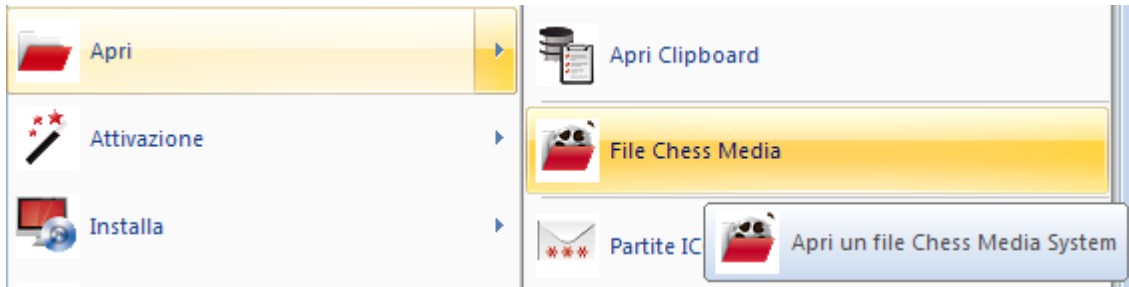
3.1.20.2 Chess Media System

ChessBase può visualizzare stream video con incorporate informazioni scacchistiche (mosse e annotazioni). Questa funzione viene chiamata **Chess Media System** e fornisce uno straordinario strumento per il training scacchistico sul proprio computer.



In genere, è possibile aprire una lezione Chess Media facendo clic sul simbolo relativo nel [testo di un database](#).

Si possono anche aprire i file Chess Media direttamente, l'estensione dei nomi dei file è ".wmv": se si visualizza il contenuto di una cartella tramite la finestra database, essi vengono visualizzati sotto forma di icone. Oppure si può utilizzare l'opzione **Menu applicazione - Apri - File Chess Media** sia nella finestra database che nella finestra scacchiera.

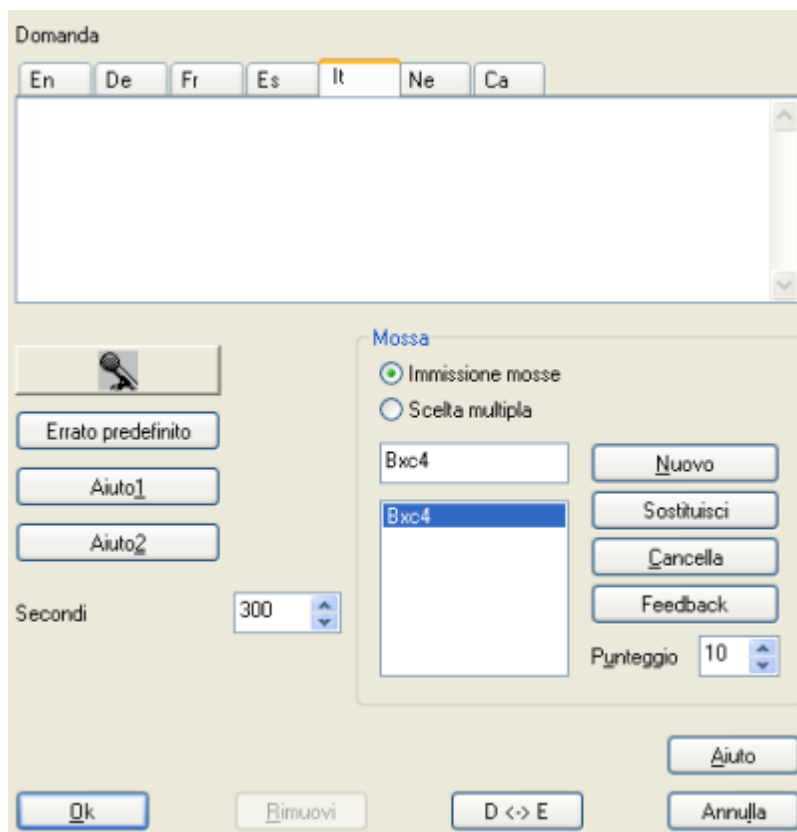


Chess Media System richiede l'uso di Window Media Player 9 o una versione successiva. È possibile scaricare questo programma dal sito www.microsoft.com.



3.1.20.3 Creazione di lezioni di training

*Finestra scacchiera: clic con il pulsante destro del mouse sulla notazione - **Annotazione speciale - Annotazione di training***



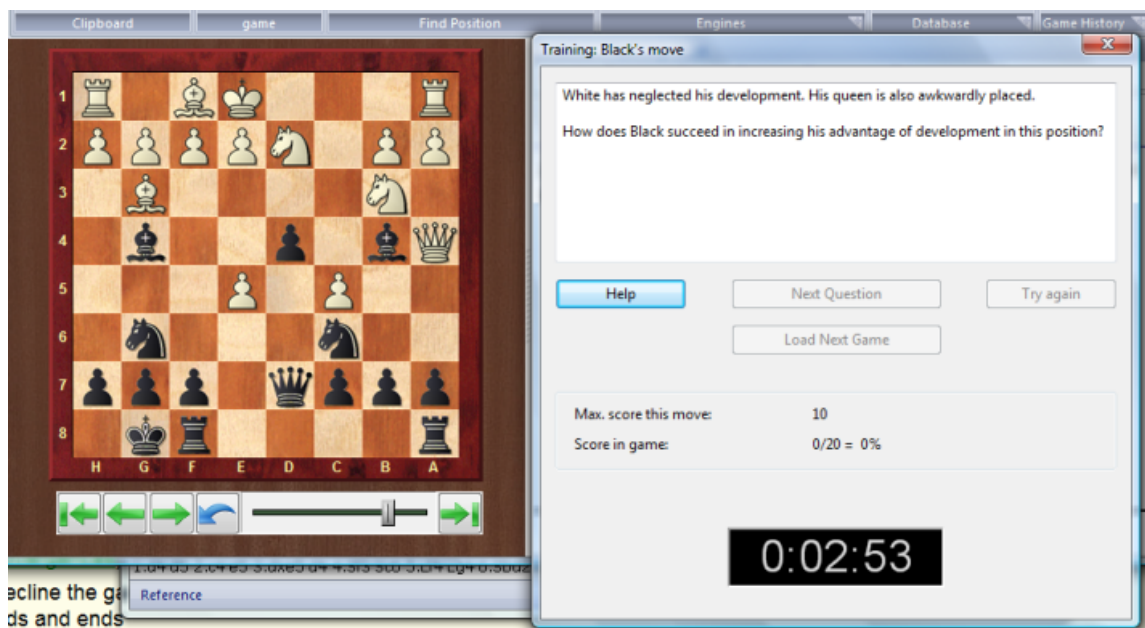
È anche possibile premere i tasti Ctrl-Alt-M.

- ▶ Nella finestra di definizione del training si può digitare la domanda e definire le possibili risposte. Fare clic su una di esse e definirla come soluzione corretta.
- ▶ Nella lista delle mosse la continuazione principale (soluzione) viene riportata in cima. Vengono anche visualizzate tutte le varianti presenti in quel punto della partita. È anche possibile digitare altre mosse (e fare clic su Nuovo) o rimuoverne alcune (e fare clic su Cancella).
- ▶ Se si fa clic sul pulsante microfono, si attiva il registratore multimediale e si può pronunciare la propria domanda. Ciò che viene registrato è poi riprodotto quando lo studente raggiunge la posizione critica.
- ▶ Immettere un punteggio, che definisce il numero di punti guadagnati dallo studente nel caso di risposta corretta. Assegnare un punteggio anche alle altre mosse. In alcuni casi è possibile assegnare un punteggio negativo per una soluzione errata.
- ▶ Specificare il tempo (in secondi) entro il quale bisogna trovare la soluzione.

- ▶ Fare clic sui pulsanti Aiuto1 o Aiuto2 e immettere istruzioni o suggerimenti aggiuntivi. È possibile trovare ulteriori informazioni nella sezione [Risposte alle domande di training](#)
- ▶ L'opzione **Errato predefinito** consente di definire (o di registrare) il testo e anche, se si desidera, di aggiungere un commentario grafico che viene visualizzato nel caso lo studente scelga la mossa sbagliata. Facendo clic su **Errato predefinito** si può impostare una risposta standard.
- ▶ Nelle finestre di dialogo **Aiuto e Feedback** è possibile aggiungere sulla scacchiera case e frecce colorate per dimostrare i temi. È anche possibile rimuovere dei pezzi (trascinandoli fuori dalla scacchiera – e poi facendo clic sulla casa d'origine per riportarli al loro posto).
- ▶ Nella procedura indicata sopra, ricordarsi di impostare la scheda [lingua](#) in modo corretto ("It" per Italiano). Il pulsante "D<->E" copia il commento dal tedesco all'inglese.

3.1.20.4 Soluzione di lezioni di training

Immettendo [annotazioni di training](#) in una partita si crea del materiale di insegnamento per training scacchistico. Quando la partita viene rigiocata, il resto della notazione viene nascosto e allo studente è richiesto di trovare la mossa corretta nella posizione.



Lo studente avrà anche un certo ammontare di tempo, ed ogni tentativo sbagliato perde punti (una soluzione veloce guadagna invece punti di bonus). Il numero totale di punti viene salvato in un database e può essere monitorato nelle [proprietà del database](#).

Il [database di training](#) è un tipo speciale di database che, quando si fa doppio clic su una partita, visualizza direttamente la domanda di training relativa. Nella notazione della partita le risposte alle domande di training sono visualizzate sotto forma di asterischi: *** .

Quando si risponde correttamente alla domanda, il simbolo diventa verde, in caso contrario diventa rosso. Se nella finestra di dialogo è presente il pulsante Aiuto, nel caso non si riesca a trovare la soluzione, è possibile fare clic su di esso per visualizzare dei suggerimenti. Questo però, in caso di soluzione corretta, fa diminuire il punteggio! Quando si è risposto alla domanda o quando si è fatto clic sul pulsante "**Soluzione**", è possibile fare clic sul pulsante "continua" per continuare il training. Il programma salta automaticamente alla successiva domanda di training, fino a quando non si sono fornite le risposte a tutte le domande. Per visualizzare la successiva domanda di training, a volte è necessario passare alla partita successiva del database. Per farlo basta premere il tasto F10.

3.1.20.5 Notazione di training

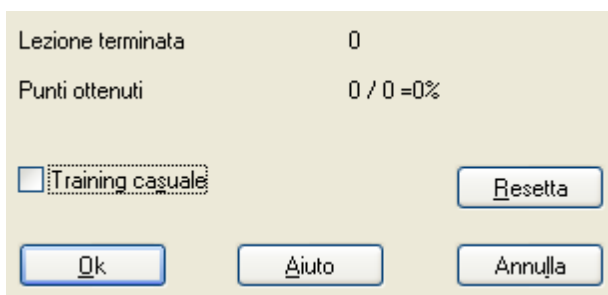
Facendo clic sulla scheda **Training** nella finestra notazione si attiva una speciale notazione che è utile per l'allenamento.

In questa modalità viene mostrata solo l'ultima mossa eseguita e in tal modo è possibile allenarsi a trovare la continuazione corretta.

3.1.20.6 Database di training

Finestra database: Manutenzione Proprietà pulsante "Training"

Un database che contiene solo lezioni di training può essere definito database di training. Nelle proprietà selezionare l'opzione "Training" nella lista dei tipi di database.



Facendo clic sul pulsante Training vengono visualizzati le [lezioni di training](#) completate e i punti guadagnati.

Se si attiva la voce **Training casuale**, viene visualizzata una lezione a caso ogni volta che si fa doppio clic sull'icona del database. ChessBase ricorderà quali posizioni sono già state presentate e le ripeterà solo dopo che tutte le partite sono state

caricate almeno una volta. In questo modo è possibile passare alcune settimane lavorando con una collezione di posizioni tattiche o di allenamento e poi ripetere queste lezioni in ordine diverso (il che è anche un ottimo test di memoria). Il comando **Resetta** cancella tutto e riavvia il database.

3.2 Ricerca di partite

3.2.1 Applicazione di filtri alla lista partite

Ogni lista partite (e anche ogni lista di giocatori, tornei, ecc.) può essere filtrata tramite la [maschera di ricerca](#). Fare clic sul pulsante **Filtra lista** oppure premere i tasti Ctrl-F.



3.2.2 Ricerca diretta in una lista database

Dalla lista di partite di un database, è possibile avviare la ricerca di giocatori.



Nella finestra del database utilizzare il nastro **Pagina iniziale - Filtra lista** per visualizzare la finestra di dialogo che consente di filtrare le partite del database.

3.2.3 Ordinamento di partite di una lista

Per ordinare le partite fare clic sull'intestazione della colonna che diventa così il criterio dell'ordinamento:

Numero	Bianco	Elo B	Nero
49	Zhang Pengxiang	2616	Wang Yue
29	Zhang Pengxiang	2638	Wang Hao

L'ordinamento è virtuale. Quando si chiude la finestra lista l'ordinamento va perso. Se si desidera che l'ordinamento sia permanente fare clic sul nastro **Partite** -> **Manutenzione** -> **Fissa tipo ordinamento**.

Applicazioni esemplificative

Ricerca di partite con meno di 25 mosse. Fare clic con il pulsante destro sulla [lista risultato di ricerca](#) e ordinarla secondo l'Elo medio. Si avranno così partite brevi con i forti giocatori in cima alla lista.

Ricerca di partite del prossimo avversario e successivo ordinamento per codice ECO per valutarne il repertorio.

Ricerca di partite commentate e ordinamento per commentatore.

Suggerimento: è possibile cambiare manualmente l'ordine delle partite, basta trascinare & rilasciare (Drag & Drop) una o più partite (Ctrl-clic) in una nuova posizione della lista stessa. Questo è utile per cambiare l'ordine di stampa delle partite e per fonderle. Invece, per muovere partite su distanze maggiori lungo la lista è più comodo usare i comandi **Edita** -> **Copia** ed **Edita** -> **Incolla**.

3.2.4 Database online

Sul server www.chesslive.de è presente un database online di partite non annotate che viene mantenuto aggiornato su base settimanale con l'aggiunta di partite recenti e storiche. ChessBase (in versione completa) può accedere direttamente a questo database ed estrarne materiale.

Esistono diversi modi per accedere ai dati del database online.

1. Fare clic sul nastro **Online** nella finestra del database.



2. Finestra scacchiera - nastro **Online**

In contrasto con le versioni precedenti del database online, l'accesso è praticamente istantaneo, a seconda della connessione a Internet, grazie ad acceleratori interni e a un veloce server. Questo lo rende un potente strumento per un giocatore per preparare se stesso o per esaminare tornei.

Nella finestra di dialogo visualizzata è possibile immettere i criteri di ricerca desiderati.

The screenshot shows a search filter interface with the following fields and options:

- Giocatore:** A text input field for the player's name and a dropdown menu for 'Elo >=' with the value '0'.
- Avversario:** A text input field for the opponent's name and a dropdown menu for 'Elo >=' with the value '0'.
- Torneo:** A text input field for the tournament name.
- Anno:** Two dropdown menus for the year, with the first set to '0' and the second to '2010'.
- Checkboxes:** Under the 'Giocatore' section, there are checkboxes for 'Bianco', 'Nero', 'Vinte', 'Patte', and 'Perse', all of which are checked.

Ci sono molti modi pratici per effettuare la ricerca. Per esempio, è possibile filtrare tutte le ultime partite di un giocatore con il Bianco dal database online. Facendo clic con il pulsante destro nella lista partite, sotto il titolo [Riferimento apertura](#) viene visualizzata una sintesi di apertura il repertorio del giocatore selezionato.

Nella finestra riferimento si possono vedere le varianti più comuni. Premendo i tasti + e - è possibile modificare il numero di varianti visualizzate.

Facendo doppio clic su un linea, le mosse corrispondenti vengono immesse nella finestra scacchiera fino alla mossa su cui si è fatto clic (avanzamento rapido). Nella colonna "Linea principale" vengono visualizzate le mosse statisticamente più forti per entrambi i colori.

Nota: per prevenire il sovraccarico del server, i risultati della ricerca nel database online ChessBase sono limitati a 1.000 partite. Se questo è il numero di partite visualizzate, è necessario restringere la ricerca per essere sicuri di visualizzare tutte le corrispondenze.

Se non si riesce a collegarsi al server ChessBase, vedere anche la sezione [Risoluzione dei problemi](#).

3.2.5 Ricerche intelligenti nel database online

Finestra database - Online



Proprio come Google, il programma interpreta il significato della chiave di ricerca inserita.

Esempio:

Immettere nella casella di ricerca "Kasparov Linares".

Il programma interpreta correttamente l'immissione e filtra nel database online le partite che corrispondono ai criteri di ricerca digitati.

3.2.6 Ricerca di posizioni nel database online

ChessBase consente l'accesso a un nuovo enorme database online che utilizza acceleratori di ricerca ottimizzati per dare risposte quasi istantanee alle ricerche. Perché la ricerca sia efficace, è necessario disporre di un collegamento Internet veloce.

Nella finestra scacchiera una ricerca nel database online può essere avviata in qualsiasi momento premendo il tasto Invio. La ricerca può anche essere avviata utilizzando il nastro Finestra scacchiera -> **Visualizza** -> **Visualizza/nascondi database online**.

È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scacchiera.

Ruota scacchiera	Ctrl+F
Trova posizione in Mega Database 2010...	Maiusc+F7
Trova posizione in Mega Database 2010...	
Online...	
Trova posizione in Repertorio...	Maiusc+Ctrl+Alt+F
Aggiungi a repertorio...	Maiusc+Ctrl+Alt+A
Rapporto di apertura	
Classificazione apertura	Ctrl+Alt+C
Trova novità	Maiusc+F6
Annotazione novità	Maiusc+Ctrl+R
Design scacchiera...	Maiusc+Ctrl+Alt+O

Il risultato della ricerca visualizza le informazioni in due finestre sovrapposte:

1. Finestra lista

Nella finestra lista è contenuta la lista delle partite in cui tale posizione si è verificata. È possibile ordinare le colonne adattandole allo schermo. Per esempio, facendo clic sull'intestazione Elo B si ordina la lista per Elo del Bianco. Tutte le partite in cui il Bianco aveva un rating elevato vengono spostate nella parte superiore della lista.

Mosse	Partite	Punte...	Bianco	Elo B	Nero	El...	Risultato	A...	Notazione
S...Cb8-c6	7240	51.8%	Tamayo,J		Rengifo Jaramil..		½-½	2010	S...Nc6 6.Qc2 Bd6 7.Bd2 0-0 i
S...a7-a6	949	46.0%	Shurjev,M	2284	Noskov,D	2015	1-0	2010	S...Nc6 6.a3 b6 7.cxd5 exd5 f
S...d5xc4	840	51.4%	Goodall,R		Ross,D	2291	0-1	2010	S...Be7 6.Bd3 Nc6 7.0-0 b6 8.
S...c5xd4	578	53.3%	Ranario,D	2070	Kapral,K	2127	1-0	2010	S...Nc6 6.cxd5 exd5 7.h3 Be7
S...A18-e7	322	57.8%	Jakovljevic,Z	2150	Andrijevic,M	2344	½-½	2010	S...cxd4 6.exd4 Be7 7.Be2 0-0
S...Cb8-d7	125	61.6%	Dokutchaev,A	2416	Savolainen,L	2202	1-0	2010	S...Nc6 6.cxd5 exd5 7.Be2 Be
S...b7-b6	90	60.0%	Raasch,J	2301	Henrotte,N	1655	1-0	2010	S...b6 6.Ne5 cxd4 7.exd4 dxc
S...A18-d6	41	52.4%	Archer Lock,A	1862	Ociepka,D	1432	1-0	2010	S...Nc6 6.Bd3 Be7 7.0-0 0-0 8
S...Ac8-d7	11	54.5%	Zielinski,A	1850	Gajdamowicz,P	1626	1-0	2010	S...Nc6 6.a3 Bd6 7.cxd5 exd5
S...Cf6-e4	7	28.6%	Kempinski,R	2615	Tondivar,B	2302	1-0	2010	S...Nc6 6.a3 a6 7.h3 Ne4 8.Qc
S...g7-g6	5	60.0%	Mamatkulova,M	2007	Bezgodova,M	2170	½-½	2010	S...Be7 6.cxd5 exd5 7.Be2 0-0
S...Dd8-b6	3	83.3%	Gaboyan,S	1806	Shamatava,A	1922	1-0	2010	S...Nc6 6.b3 cxd4 7.Nxd4 Bb4
S...Dd8-c7	2	50.0%	Liao,R	1830	Peng,J	1793	½-½	2010	S...Nc6 6.Bd3 a6 7.a4 Bd6 8.0
			Osmanov,M	1850	Svidinsky,D	2172	0-1	2010	S...Bd6 6.Be2 0-0 7.0-0 a6 8.h
			Maichrzak,M		Wisniewski,M	1513	½-½	2010	S...Nc6 6.Be2 Be7 7.a3 b6 8.0

2. Visualizzazione del riferimento di apertura

Sopra la lista delle partite viene mostrato l'elenco di tutte le continuazioni utilizzate nelle partite trovate nel database online. Le mosse possono essere selezionate usando i tasti freccia. Il programma visualizza le seguenti informazioni quasi istantaneamente:

- ▶ Numero delle partite
- ▶ Percentuale di successo
- ▶ Anno in cui la mossa è stata giocata ultimamente

Suggerimento: è anche possibile effettuare la ricerca nel database online mentre si sta osservando una partita sul server Playchess.com.

3.2.7 Registro partite

Il registro delle partite registra ogni partita che si carica o si inserisce. Questo aiuta a ritrovare il materiale che si è esaminato un paio di giorni prima. Inoltre, questa funzione crea un backup automatico del lavoro di analisi. Per limitare i danni di un'eventuale mancanza di corrente, ChessBase salva automaticamente il lavoro ogni 10 minuti.



Viene salvato un database per ogni giorno. Fare clic su Registro Partite nella finestra delle cartelle, quindi aprire il pannello dell'anno e del mese desiderati. È possibile eseguire una ricerca in tutti i database della cartella selezionata. Fare clic sul pulsante **Cerca** in fondo al pannello delle cartelle:



Per cancellare tutti i database in un percorso, selezionare **Cancella tutti i file** nel menu visualizzato col pulsante destro del mouse. Tutti i file verranno spostati nel Cestino.

[Registro partite-Finestra scacchiera](#)

Oltre che dalla finestra database, è anche possibile accedere alle partite caricate nella sessione corrente a partire dalla [finestra scacchiera](#). Si può farlo utilizzando la sezione Registro partite del nastro Pagina iniziale. Le due frecce, Indietro e Avanti, consentono di scorrere le partite caricate durante la sessione corrente. Esse vengono caricate direttamente nella finestra notazione.

Se si fa clic sulla piccola freccia nella parte inferiore destra del nastro "Registro partite" il programma apre una lista di partite che comprende tutte le partite caricate durante la sessione corrente.

3.2.8 Ricerca di sacrifici

[Maschera di ricerca: Posizione](#) – Sacrificio

Il sacrificio è una sequenza di mosse in cui un giocatore cede materiale per ottenere

un vantaggio. La ricerca per sacrificio cerca le sequenze tattiche e per questo può essere un po' più lenta delle altre ricerche. L'algoritmo è stato scritto dal Dr. Christian Donniger, l'autore del motore scacchistico Nimzo.

Ricerca di sacrifici semplici

Nella maschera di ricerca fare clic sulla scheda **Posizione** e selezionare la casella di controllo "Sacrificio".

Sacrifice

Tutte le combinazioni con il Bianco di David Bronstein

Aprire il database più grande a disposizione.

Fare clic sul pulsante **Filtra lista** per aprire la [maschera di ricerca](#).

Nella casella "Bianco", immettere il cognome Bronstein e il nome David.

Rimuovere il segno di spunta dalla casella "Ignora colori".

Inserire "1-0" nel settore Risultato e selezionare "Sacrificio" nella scheda Posizione.

3.2.9 Ricerca nel database online

Finestra scacchiera: nastro **Online**



La ricerca di posizioni online viene avviata dal pannello apposito nella finestra scacchiera. Quando si fa clic sul nastro **Online**, il programma utilizza la connessione a Internet per accedere al [database online ChessBase](#) e visualizzare tutte le partite nelle quali si è verificata la posizione attualmente visualizzata sulla scacchiera. La ricerca viene completata in pochi secondi.

► Se si fa clic su una delle partite trovate, essa viene automaticamente visualizzata nella finestra notazione. Per tornare alla partita originale, fare clic sul pulsante **Ripristina partita**.

Database online			
Ripristina partita			
Mosse	Partite	Punte...	Ultima g...
4.d2-d4	6940	56.3%	2010
4.Cg1-f3	1200	47.6%	2010
4.Af1-c4	473	48.0%	2010

► Fare clic su un'intestazione di colonna per ordinare la lista in base alla colonna selezionata.

I risultati della ricerca nel database online ChessBase sono limitati a 1000 partite.

3.2.10 Ricerca nel database di riferimento

Finestra scacchiera: fare clic sul nastro Disco rigido (Maiusc-R)



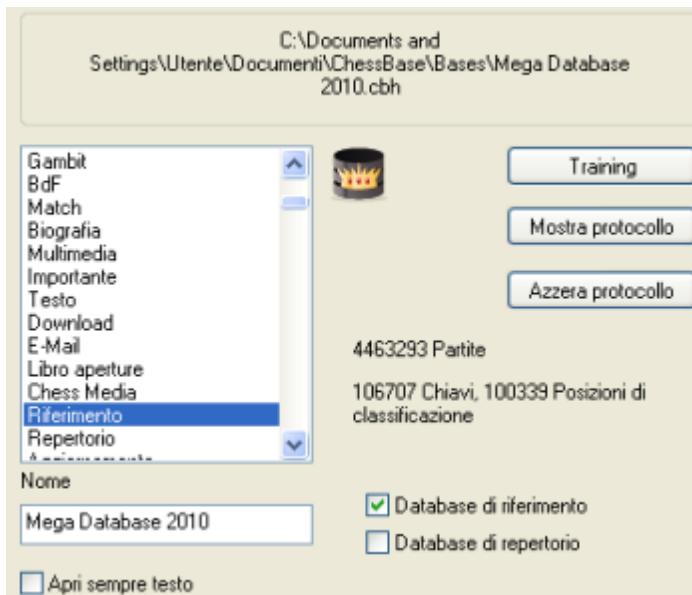
- ▶ Il comando **Disco rigido** ricerca nel database di riferimento e visualizza in una lista tutte le partite nelle quali si è verificata la posizione attualmente visualizzata sulla scacchiera.
- ▶ Se si fa clic su una partita di questa lista essa sarà automaticamente caricata sulla scacchiera principale e nella finestra notazione. Fare clic su **Ripristina partita** per tornare alla partita da cui è iniziata la ricerca.
- ▶ È possibile fare clic sulle intestazioni di colonna Elo B o Elo N per visualizzare in cima alla lista le partite dei giocatori più forti.
- ▶ Ricerche ripetute nel [database di riferimento](#) aumenteranno la velocità di ricerca grazie a una speciale [cache di velocizzazione](#). La velocità dipende dalla quantità di memoria RAM installata sul computer.
- ▶ Tenendo premuto il tasto Alt è possibile utilizzare la tecnica del [drag and drop](#) per trascinare una o più partite dalla finestra "Risultato ricerca" nella partita corrente. Le mosse saranno [fuse](#) nella notazione della partita.

3.2.11 Database di riferimento

Il *database di riferimento* è il database standard utilizzato per le ricerche, la classificazione, i prospetti di apertura, il rilevamento delle novità, ecc. In genere è il database più grande con annotazioni e chiavi di apertura migliori (ad esempio il Big o Mega Database).

Ecco come definire il database di riferimento nella [finestra database](#):

1. Fare clic sul simbolo del database con il pulsante destro del mouse.
2. Fare clic su Proprietà.
3. Attivare l'opzione *Database di riferimento*.



Il database di riferimento si troverà sempre nella finestra [I miei database](#). Se si fa clic sulla finestra con il pulsante destro del mouse e si seleziona **Visualizza – Dettagli**, si noterà che il database viene indicato come "Database di riferimento".

Durante l'installazione standard, ChessBase installa automaticamente un grande database di più di quasi 5 milioni di partite.

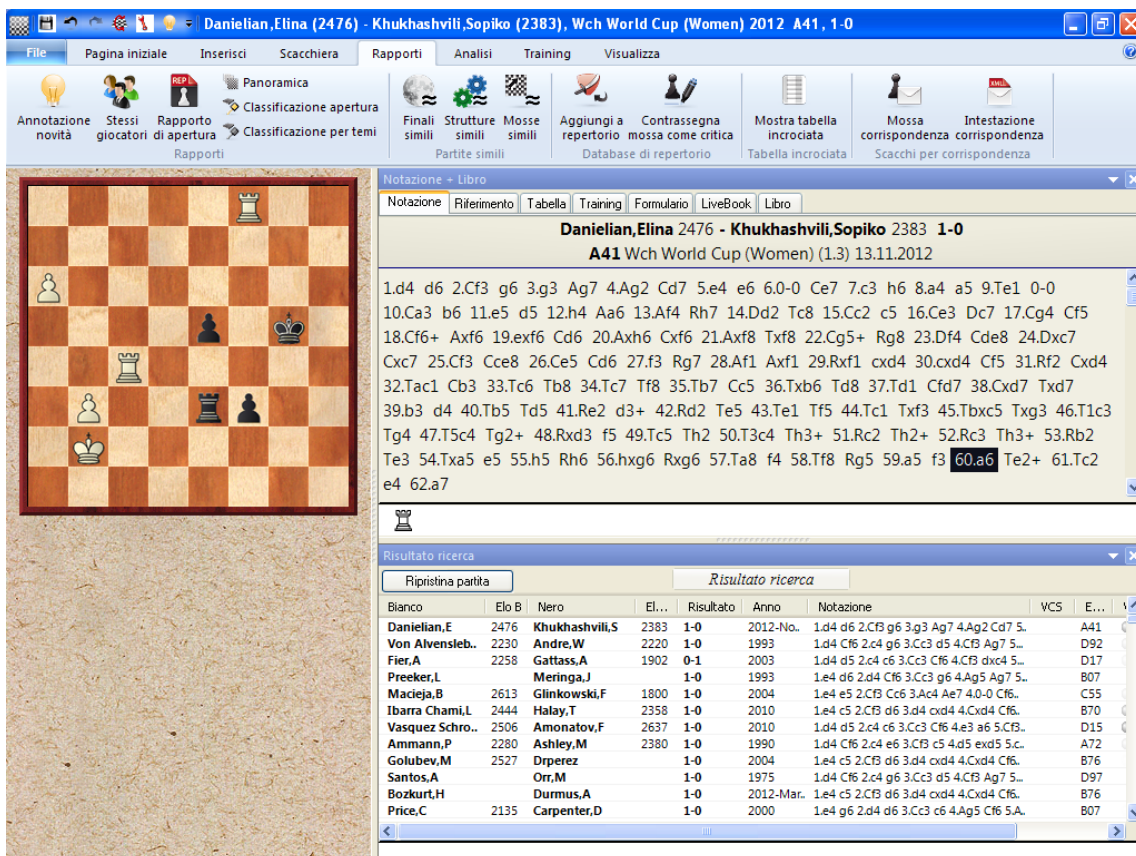
Se si desidera installare un database recente da DVD, inserire il DVD nel lettore mentre ChessBase è aperto. Il programma mostrerà automaticamente i contenuti del DVD. Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del database e selezionare il comando **Installa database**.

3.2.12 Ricerca di finali simili

Finestra scacchiera: *Rapporti - Finali simili*



Se si è caricato nella [finestra scacchiera](#) un finale interessante, è possibile caricare dal database con un solo clic tutte le partite contenenti [finali](#) simili.



The screenshot shows the ChessBase 13 interface. On the left is a 3D chessboard with a game in progress. On the right, the 'Notazione + Libro' window displays the game record for Danielian, Elina (2476) vs Khukhashvili, Sopiko (2383) from the A41 Wch World Cup (Women) 2012. The game notation is: 1.d4 d6 2.Cf3 g6 3.g3 Ag7 4.Ag2 Cd7 5.e4 e6 6.0-0 Ce7 7.c3 h6 8.a4 a5 9.Te1 0-0 10.Ca3 b6 11.e5 d5 12.h4 Aa6 13.Af4 Rh7 14.Dd2 Tc8 15.Cc2 c5 16.Ce3 Dc7 17.Cg4 Cf5 18.Cf6+ Axf6 19.exf6 Cd6 20.Axh6 Cxf6 21.Axf8 Txf8 22.Cg5+ Rg8 23.Df4 Cde8 24.Dxc7 Cxc7 25.Cf3 Cce8 26.Ce5 Cd6 27.f3 Rg7 28.Af1 Axf1 29.Rxf1 cxd4 30.cxd4 Cf5 31.Rf2 Cxd4 32.Tac1 Cb3 33.Tc6 Tb8 34.Tc7 Tf8 35.Tb7 Cc5 36.Txb6 Td8 37.Td1 Cfd7 38.Cxd7 Txd7 39.b3 d4 40.Tb5 Td5 41.Re2 d3+ 42.Rd2 Te5 43.Te1 Tf5 44.Tc1 Txf3 45.Tbxc5 Tgx3 46.T1c3 Tg4 47.T5c4 Tg2+ 48.Rxd3 f5 49.Tc5 Th2 50.T3c4 Th3+ 51.Rc2 Th2+ 52.Rc3 Th3+ 53.Rb2 Te3 54.Txa5 e5 55.h5 Rh6 56.hxg6 Rxxg6 57.Ta8 f4 58.Tf8 Rg5 59.a5 f3 60.a6 Te2+ 61.Tc2 e4 62.a7

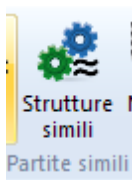
Below the notation, the 'Risultato ricerca' window shows a list of similar games sorted by similarity. The table is as follows:

Bianco	Elo B	Nero	El...	Risultato	Anno	Notazione	VCS	E...
Danielian,E	2476	Khukhashvili,S	2383	1-0	2012-No.	1.d4 d6 2.Cf3 g6 3.g3 Ag7 4.Ag2 Cd7 5...		A41
Von Alvensleb..	2230	Andre,W	2220	1-0	1993	1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Ag7 5...		D92
Fier,A	2258	Gattass,A	1902	0-1	2003	1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 dxc4 5...		D17
Preeker,L		Meringa,J		1-0	1993	1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.Ag5 Ag7 5...		B07
Maciej,B	2613	Glinski,F	1800	1-0	2004	1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ae7 4.0-0 Cf6...		C55
Ibarra Chami,L	2444	Halay,T	2358	1-0	2010	1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6...		B70
Vasquez Schro..	2506	Amonatov,F	2637	1-0	2010	1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cc3 Cf6 4.e3 a6 5.Cf3...		D15
Ammann,P	2280	Ashley,M	2380	1-0	1990	1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 c5 4.d5 exd5 5.c...		A72
Golubev,M	2527	Drperez		1-0	2004	1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6...		B76
Santos,A		Orr,M		1-0	1975	1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Ag7 5...		D97
Bozkurt,H		Durmus,A		1-0	2012-Mar.	1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6...		B76
Price,C	2135	Carpenter,D		1-0	2000	1.e4 g6 2.d4 d6 3.Cc3 c6 4.Ag5 Cf6 5.A...		B07

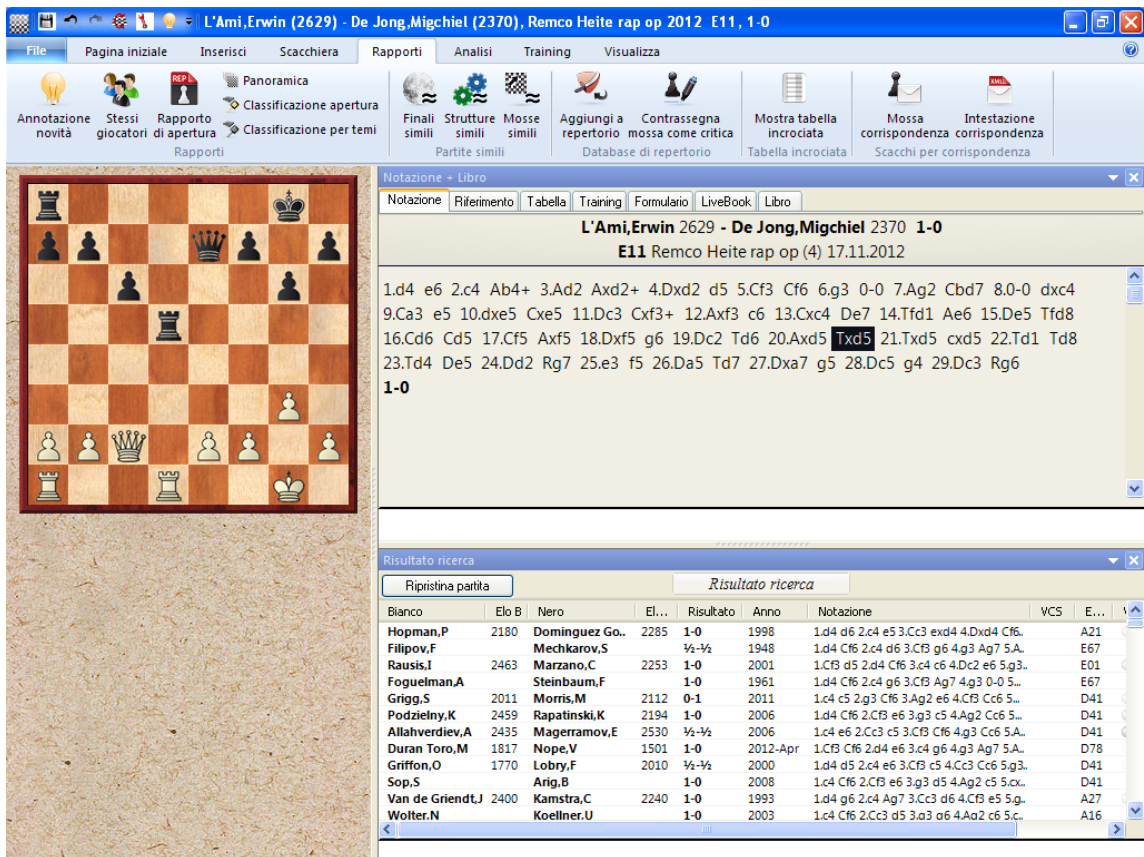
Le partite vengono ordinate per somiglianza. Il programma prende in considerazione la struttura dei pedoni (pedoni passati, pedoni bloccati, pedoni collegati, catene, pedoni isolati, pedoni arretrati) e le posizioni importanti dei pezzi (Torri dietro a pedoni passati, Torri che tagliano fuori il Re, Re in un quadrato, Alfiere cattivo, ecc.). In un sistema multiprocessore a 64 bit la ricerca è velocissima, perché viene distribuita tra i processori.

3.2.13 Ricerca di strutture di mediogioco simili

Finestra scacchiera: *Rapporti - Strutture simili*



Con un solo clic il programma carica dal [database](#) tutte le partite con strutture pedonali simili e le ordina per grado di somiglianza rispetto alla partita corrente.

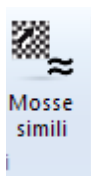


Il programma tiene anche conto del posizionamento dei pezzi (Torri su traverse aperte, Donna e Alfiere sulla stessa diagonale, posizione dei Re).

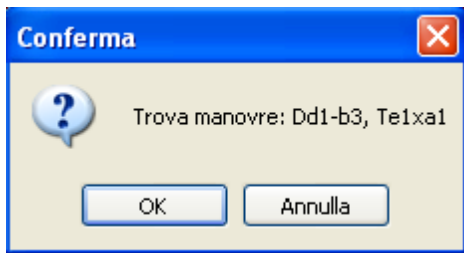
In un sistema multiprocessore a 64 bit la ricerca è velocissima, perché viene distribuita tra i processori.

3.2.14 Ricerca di mosse simili

Finestra scacchiera: *Rapporti - Mosse simili*



Con un solo clic il programma trova partite con strutture pedonali simili e nelle quali sono state giocate mosse simili.



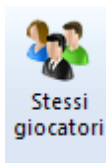
Le partite sono ordinate per grado di somiglianza rispetto alla partita corrente.

The screenshot shows the ChessBase 13 interface. On the left is a chessboard with a game in progress. On the right, the 'Notazione + Libro' window displays the game details for Sadler, Matthew (2637) vs Ernst, Sipke (2552), Remco Heite Woltega 2012, C83, 1/2-1/2. Below this, the 'Risultato ricerca' window shows a list of search results sorted by similarity.

Bianco	Elo B	Nero	El...	Risultato	Anno	Notazione	VCS	E...
Sadler, M	2637	Ernst, S	2552	1/2-1/2	2012-No.	1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.		C83
Ziane, N		Phillips, D		1-0	1996	1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.		C80
Voshinskiy, A		Halkin, Y		0-1	2007	1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.0-0 Cf6 5.		C56
Petz, S	2169	Matamoros Fra.	2540	0-1	2010	1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5 4.c3 cxd4 5.c.		D40
Wallace, P	2254	Walker, M	2244	1/2-1/2	2007	1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.		C80
Andres Terrad..	2062	Mombiela de S.	2018	0-1	2011	1.e4 d5 2.exd5 Cf6 3.d4 Cxd5 4.c4 Cb6.		B01
Lobron, E	2585	Casper, T	2405	1-0	1996	1.d4 Cf6 2.Cf3 d6 3.c4 Cbd7 4.Cc3 e5 5.		A55
Hoegy, K	2016	Kaczmarczyk, D	2135	0-1	2007	1.e4 c5 2.Cf3 a6 3.c3 d5 4.exd5 Dxd5 5.		B28
Kesik, K	2230	Bollmann, H	2184	1/2-1/2	2010	1.d4 d5 2.Cf3 e6 3.Af4 Ad6 4.e3 Axf4 5.		D02
Alcaraz Ortega, J	2103	Serna Lara, S	2270	1/2-1/2	2007	1.d4 c5 2.d5 e5 3.dxe6 fxe6 4.e4 Cc6 5.		A44
Snyta, Z	2074	Medunova, V	2190	1-0	2006	1.e4 c5 2.g3 Cc6 3.Ag2 g6 4.Ce2 Ag7 5.		B20
Findlay, D		Oates, M		0-1	1993	1.d4 Cf6 2.c4 a6 3.Cc3 Aq7 4.e4 d6 5.C.		E91

3.2.15 Stessi giocatori

Finestra scacchiera: *Rapporti - Stessi giocatori*



Questa funzione consente di caricare partite giocate dagli stessi giocatori, sia tra di loro che contro altri avversari. I risultati sono ordinati per grado di somiglianza rispetto alla partita corrente.

Questa funzione cerca i dati nel database online, per cui al fine di utilizzarla è necessario disporre di una connessione a Internet.

3.2.16 Materiale finale

Nella [lista partite](#) è presente una colonna che mostra il materiale della posizione finale della partita. Se questa colonna non è visibile, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione della colonna per attivarla.

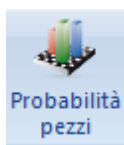
Elo av.	Materiale finale	Valore teorico
2222	-	●
1869	-	●
1771	-	●
-	-	●
-	-	●
2275	-	●
2410	-	●
2402	-	●
2427	-	●
1600	-	●
2248	-	●
-	-	●
2175	-	●
2397	-	●
2136	-	●
2135	-	●
-	-	●
1970	-	●
2187	-	●
2097	-	●
2279	-	●

Fare clic sull'intestazione della colonna per ordinare la lista partite per materiale finale. Le partite con i soli Re saranno in cima alla lista, le partite in poche mosse appariranno in fondo alla lista.

Questa informazione può essere generata per i database esistenti.

3.2.17 Probabilità pezzi

Finestra lista: Statistiche - nastro Probabilità pezzi (oppure fare clic con il pulsante destro, o premere Maiusc-S)



Per ogni gruppo di partite, ad esempio un sistema di apertura, questa funzione genera statistiche sul movimento di ogni pezzo sulla scacchiera.

La funzione **Probabilità pezzi** visualizza graficamente le case sulle quali un pezzo tende a spostarsi o a rimanere. Ciò è particolarmente utile nel training sulle aperture, perché è possibile trarre conclusioni importanti. Ad esempio, se si scopre che in una serie di partite con l'Attacco Marshall della Ruy Lopez (C89), nelle quali il Nero ha avuto successo il giocatore con il Nero tendeva a muovere la sua Donna nelle case h4, h5 e h3, la sua Torre di Re nella colonna "e" e specialmente in e6 (per sostenere

l'attacco con la Donna) e i suoi pedoni in f5, f4 e g5, queste conclusioni possono fornire nuovi approfondimenti delle idee che stanno dietro a questo sistema di apertura.

▶ **Simboli dei pezzi**

La visualizzazione della probabilità avviene sempre per un singolo pezzo, sul quale si fa clic nella parte destra dello schermo. È necessario differenziare i pezzi del lato di Donna da quelli del lato di Re, cioè l'Alfiere su casa scura da quello su casa chiara, il Cavallo e la Torre del lato di Re e del lato di Donna. Sotto la scacchiera ci sono alcuni pulsanti di controllo con i quali è possibile modificare la prospettiva della scacchiera e l'ingrandimento delle colonne (fare clic su "+" o "-" se sono troppo grandi o troppo piccole).

▶ **Tempo su casa/Mosse su casa**

Le dimensioni delle colonne indicano la frequenza relativa con la quale un pezzo è stato su una certa casa. Si può passare dalla quantità di tempo passato sulla casa alla frequenza con la quale è stato mosso sulla casa (cioè, ignorando quanto tempo ha passato sulla casa).

▶ **Mosse da... a**

Questa opzione consente di visualizzare statistiche solo per una determinata fase della partita.

▶ **+ / -**

Cambia la percentuale di ingrandimento/riduzione del grafico.

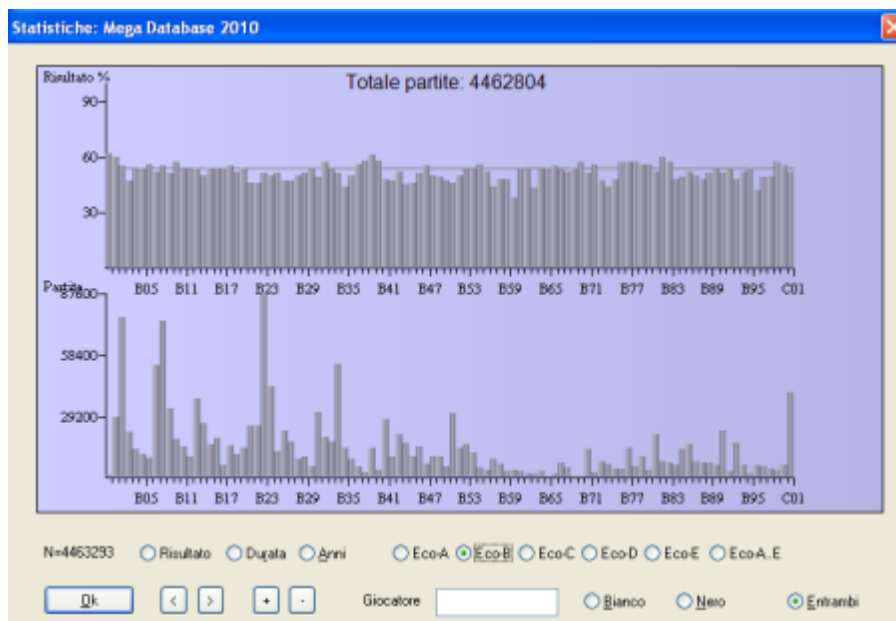
▶ **Logaritmico**

Il display logaritmico rende più semplice la visualizzazione di grandi fluttuazioni.

3.2.18 Statistiche

Finestra lista: nastro Statistiche - Statistiche

Selezionare un set di partite nella lista (ad esempio [ricerca](#) di tutte le partite col Bianco di un giocatore). Se si seleziona solo una partita l'intera lista viene usata a fini statistici. Fare clic su **Statistiche** nel menu della finestra lista. È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse o premere il tasto 'S').



È possibile fare clic su Risultato, Lunghezza (delle partite), Anni e codici ECO per ottenere un display statistico per ognuna di queste categorie. Se si inserisce il nome di un giocatore, vengono visualizzate le statistiche che riguardano solo quel giocatore. Queste sono date dal punto di vista del giocatore, per esempio "1-0" indica il numero di partite vinte da quel giocatore, anche quelle in cui aveva il Nero mentre "0-1" sta ad indicare le sconfitte, indipendentemente dal colore. "Bianco" e "Nero" prendono in considerazione solo partite di un colore.

3.3 Ricerca di giocatori

3.3.1 Enciclopedia dei giocatori

Il DVD di ChessBase contiene un'Enciclopedia dei giocatori con più di 20.000 immagini e con dati che si riferiscono a più di 120.000 giocatori di torneo. Viene installata automaticamente col programma.

► [Ricerca nell'enciclopedia dei giocatori](#)

Nell'enciclopedia si possono cercare direttamente i giocatori, i vari rating, ecc.

► Foto nella [finestra scacchiera](#)

Utilizzare il nastro **Visualizza – Visualizza/nascondi foto giocatori** nella finestra scacchiera per visualizzare immagini e bandiere relative ai giocatori della partita caricata. Se si fa clic su una foto, viene visualizzata la [scheda personale](#) del giocatore.

► Il [dossier del giocatore](#)

Tramite questa funzione ChessBase utilizza l'Enciclopedia per visualizzare le immagini e i dati del giocatore.

- ▶ Informazioni aggiuntive nell'[indice dei giocatori](#)
È possibile attivare questa funzione selezionando **Giocatori – Usa enciclopedia** nel menu dell'indice dei giocatori (o facendo clic sulla lista con il pulsante destro del mouse).
- ▶ Aiuto per l'immissione dei dati nella [maschera di salvataggio](#)
Quando si immettono i nomi dei giocatori, è possibile digitarne solo una parte e poi fare clic sul pulsante punto interrogativo che si trova sulla destra della linea di immissione. Verrà visualizzata una lista di nomi tra i quali si potrà scegliere quello corretto.
- ▶ Aiuto per l'immissione dei dati nell'[indice dei giocatori](#)
Quando si modificano i nomi dei giocatori nell'indice relativo, è possibile utilizzare il pulsante punto interrogativo per consultare l'Enciclopedia dei giocatori, facilitando l'immissione della grafia corretta del nome. Ciò è importante per standardizzare il database.

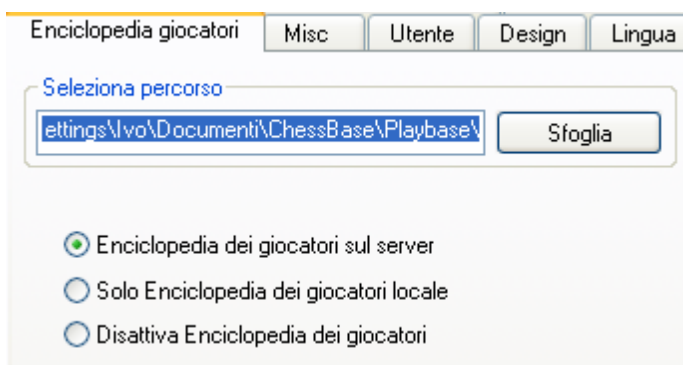
Vedere anche [Enciclopedia dei giocatori sotto forma di lista](#).....

3.3.2 Enciclopedia dei giocatori online

È possibile aggiornare automaticamente l'Enciclopedia dei giocatori installata. Pubblichiamo con cadenza regolare versioni aggiornate dell'Enciclopedia con nuovi giocatori e rating Elo aggiornati. A seconda delle impostazioni, il programma accede all'Enciclopedia sul server e aggiorna l'Enciclopedia installata sul disco rigido.

È possibile selezionare queste impostazioni nel menu delle Opzioni del programma.

Menu *File - Opzioni - Enciclopedia giocatori*:



Disattiva Enciclopedia dei giocatori = L'Enciclopedia non viene utilizzata. Questa opzione è utile per i computer più lenti, con poco spazio libero su disco.

Solo Enciclopedia dei giocatori locale = Il programma utilizza l'Enciclopedia installata sul disco rigido. Questa opzione deve essere utilizzata su un computer privo di connessione a Internet oppure con una connessione molto lenta.

Enciclopedia dei giocatori sul server = Il programma accede ai dati memorizzati sul

server e aggiorna progressivamente l'Enciclopedia installata sul disco rigido locale.

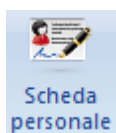
Selezione percorso = Consente di indicare la posizione dell'Enciclopedia dei giocatori sul disco rigido. Se non viene indicato nessun percorso, viene creata un'Enciclopedia vuota che viene poi accresciuta con dati provenienti dal server.

Nota: se si inizia con un'Enciclopedia vuota, nella finestra principale verranno visualizzati solo i dati già ricevuti dal server, cioè la memoria cache. In caso di dubbi, utilizzare l'Enciclopedia installata sul disco rigido locale, perché poi verrà aggiornata automaticamente grazie ai dati provenienti dal server.

3.3.3 Scheda personale

Nella **Scheda personale** di un giocatore è possibile trovare tutte le informazioni disponibili sul giocatore nell'Enciclopedia dei giocatori.

Indice dei giocatori - Scheda personale



Sotto la foto è riportata la data e il nome del fotografo. Fare clic su <- o su -> per visualizzare tutte le foto disponibili.

Se si fa clic su Profilo Elo si può visualizzare l'[evoluzione dell'Elo](#).

Cognome.	Carlsen	
Primo nome.	Magnus	
Compleanno.	1990 (20)	
Titolo.		
	GM 2801 (11.2009) Trend: 00+	
Nazione.	Norway	
<input type="button" value="Profilo Elo"/>		
<input type="button" value="Dossier"/>		
<input type="button" value="Chiudi"/>		
		Photo: Nadja Woisin 2008
		5/26
		<input type="button" value="<--"/> <input type="button" value="-->"/>

La funzione Dossier utilizza le partite del database di riferimento per creare un [dossier](#)

[del giocatore.](#)

3.3.4 Indice dei giocatori

*Finestra lista: fare clic sulla scheda **Giocatori**.*

L'indice dei giocatori è disposto in ordine alfabetico.

The screenshot shows the ChessBase 'Giocatori' window. The main table lists players with the following columns: Cognome, Primo nome, Totale, Elo, Titolo, m/f, Nazionalità, and Nato. The player 'Ciocaltea Victor' is selected. A search bar at the bottom left contains the text 'Ciocal'. To the right, a 'Partite' window shows a list of games with columns: Bianco, Nero, Risultato, Anno, and Torneo. Below that, a 'Tornei' window shows tournament details with columns: Co., Titolo, Luogo, Data, Tipo, Naz., and Cat.

Cognome	Primo nome	Totale	Elo	Titolo	m/f	Naz...	Nativo	F...
Ciocaltea	Victor	1476		GM	m			
Ciocan	N	1			m			
Ciocanaru	Andi	2			m			
Cioce	Enrico	6	1908		m			
Ciochina	Constantin	21	2036		m			
Cioffi	Luigi	2	1737		m			
Cioglia	Welerson	6			m			
Ciola	Alberto	9			m			
Ciolac	Gheorghe	269	2323	IM	m			
Ciolek	Andreas	7						
Ciolek	Florian	7						
Ciolek	Marcin	77	2040		m			
Cioltea	Ioan	1			m			
Cioni	P	4			m			
Cionas	V	18			m			
Ciornei	Dragos	300	2180		m			
Cioroianu	Ilie	3	2105		m			
Ciortan	Mihail	60	1745		m			
Ciosa	Gabriel	9			m			
Cioteanu	Andrada	8			m			
Ciotlaus		4			w			
Ciotlos	Nicolaie	13			m			

Per trovare il giocatore desiderato, digitare le prime lettere del nome del giocatore nella casella "Cerca".

Cerca:

Fare clic su un giocatore con il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu seguente:

Ciocaltea	Victor	1476	GM	m
Ciocan	N			
Ciocanaru	Andi			
Cioce	Enrico			
Ciochina	Constantin			
Cioffi	Luigi			
Cioglia	Welerson			
Ciola	Alberto			
Ciolac	Gheorghe			
Ciolek	Andreas			
Ciolek	Florian			
Ciolek	Marcin			
Cioltea	Ioan			

Preparazione contro il Bianco	Ctrl+W
Preparazione contro il Nero	Ctrl+B
Ricerca partite Bianco	Maiusc+Ctrl+Alt+W
Ricerca partite Nero	Maiusc+Ctrl+Alt+B
Scheda personale	Ctrl+Alt+B
Dossier	Ctrl+D
Statistiche giocatore	
Migliora nome giocatori...	
Edita...	F2
Copia o cancella in Clipboard	F5
Cancella	Cancella
Scegli carattere...	
Chiudi	Alt+F4

► **Ricerca partite Bianco/Nero**

Vengono visualizzate solo le partite del giocatore con il Bianco o con il Nero.

► **Scheda personale, Dossier**

Viene visualizzata la [Scheda personale](#) di un giocatore oppure viene generato un [Dossier](#) sullo stesso.

► **Statistiche giocatori**

Vengono visualizzate [statistiche](#) sulle partite del giocatore nel database corrente (avversari, risultati, aperture).

► **Edita**

Consente di modificare il [nome del giocatore](#). Se vi è uno stesso giocatore inserito con diverse grafie, evidenziarle con Ctrl-clic e usare il comando **Edita** per uniformarle. Ma attenzione: se per sbaglio si include un giocatore diverso, una volta unite le voci non sarà più possibile differenziarle.

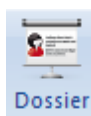
La maggior parte di queste funzioni si trovano anche nei menu **Strumenti** o **Modifica**.

Vedere la sezione [Preparazione di un giocatore con pochi clic](#)

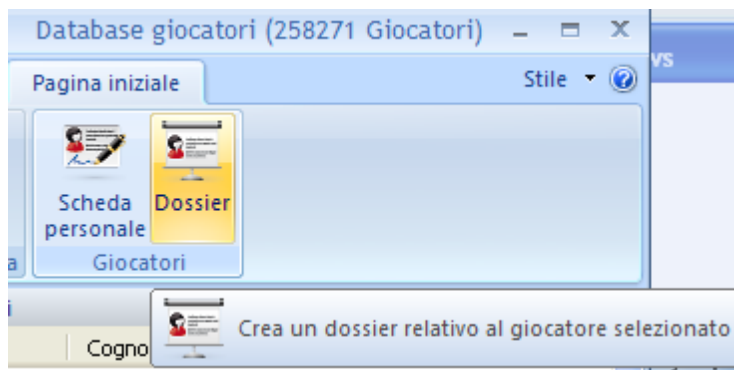
È possibile chiudere i pannelli lista partite o lista tornei col pulsante destro del mouse. Per riaprirli utilizzare il menu **Visualizza** -> **Pannelli**. È anche possibile [ridisporre](#) i pannelli nel modo solito agendo sulle barre di separazione.

3.3.5 Dossier di un giocatore

Finestra lista: indice dei giocatori - pulsante "Dossier"



oppure [Enciclopedia dei giocatori](#) – Dossier



Questa funzione genera un prospetto con il profilo personale e scacchistico di un giocatore. Il prospetto contiene dati biografici e immagini, statistiche sulle partite del giocatore, sulle aperture utilizzate, sulla carriera, sui risultati contro singolo avversari e una selezione di posizioni spettacolari utilizzabile a scopo di training. La generazione del prospetto presuppone che si sia definito un [database di riferimento](#) e che ChessBase abbia accesso all'[Enciclopedia dei giocatori](#).

Vedere [Preparazione di un giocatore con pochi clic](#)

Quando si genera un dossier si possono impostare alcuni parametri, soprattutto per determinare il livello di dettaglio del prospetto.

Repertoire	Dall'anno	1800
<input type="radio"/> (Nessuno)	Lettere nome	99
<input type="radio"/> Inaccurato	Fotografie massime	1
<input checked="" type="radio"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Clou della carriera	
<input type="radio"/> Accurato	<input type="checkbox"/> Partite con matto	

► Repertorio

Selezionare il livello di dettaglio per l'analisi del repertorio da "Inaccurato" (solo poche linee che terminano presto) ad "Accurato" (molte linee che terminano tardi). Nel prospetto viene fornito il repertorio con il Bianco e con il Nero, con le migliori e le peggiori linee evidenziate. È possibile fare clic su ogni linea fornita per richiamare la relativa partita.

► Dall'anno

Impostando questo valore, è possibile limitare l'analisi solo alle partite recenti di un giocatore.

► Lettere nome

Questa opzione indica quante lettere del nome devono essere riportate per

identificare inequivocabilmente un giocatore. Se si usano solo poche lettere (ad esempio, una) si producono colonne più leggibili sui monitor a bassa risoluzione.

► **Fotografie massime**

Questa opzione limita il numero di foto incluse – altrimenti, nel caso di giocatori famosi come Kasparov e Anand, si potrebbero trovare pagine e pagine di immagini.

► **Clou della carriera**

Evidenzia i migliori risultati in torneo del giocatore e le sue partite più spettacolari.

È possibile salvare il prospetto nel database, come qualsiasi [testo di database](#), ma non è necessario farlo. Rigenerare il prospetto nella stessa identica forma richiede uno o due minuti.

3.3.6 Ricerca nell'Enciclopedia dei giocatori

Finestra database: Elenco dei giocatori dell'Enciclopedia (Ctrl-F2)



È possibile cercare singoli giocatori o generare delle liste, come nell'esempio seguente:

Giocatori			
#	Cognome	Primo nome	Elo
109548	Kaspar	Boris	
109549	Kaspar	J	
109550	Kaspar	Jonas	
109551	Kaspar	Ladislav	
109552	Kaspar	Michal	
109553	Kaspar	Natasha	
109554	Kaspar	Reinhold	
109555	Kaspar	Ric	1859
109556	Kaspar	Rudolf	
109557	Kaspar	Willi	2053
109558	Kasparavicius	Laimutis	2134
109559	Kasperek	Ivo	
109560	Kasperek	P	

Cerca: Kaspar

Cognome

Primo nome

Partite ·

Entrambi Maschio Femmina

Titolo WCH

Elo ·

Nazione Immagin

Identità

Compleanno ·

Death Day ·

Attiva

► **Ricerca di un singolo giocatore**

Se si inizia a digitare il nome di un giocatore, dopo cinque caratteri (o prima, se si fa clic sul pulsante Ricerca) viene visualizzata una lista di giocatori. Tutte le altre opzioni vengono disattivate automaticamente. Una "P" accanto a un nome della lista significa che ci sono foto disponibili..

► **Elenco di tutti i giocatori di una nazione**

Selezionare o digitare il codice di tre lettere di una nazione.

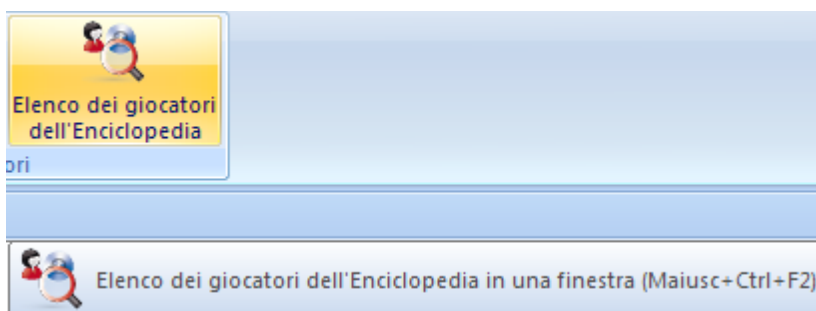
- ▶ **Elenco di tutte le giocatrici sotto i 21 anni con foto tratte dall'enciclopedia**
Deselezionare Maschio, impostare Età = 1 - 21, selezionare Foto.
- ▶ **Elenco di tutti i giocatori con più di 70 anni e un titolo FIDE**
Titolo, Vivente, 70 - 120.
- ▶ Ricerca di tutti i giocatori in rapida ascesa nelle ultime quattro liste
Attivare l'opzione Ascesa.

È possibile combinare tra loro i criteri di ricerca. Quando si è finito di definire ciò che si desidera ricercare, fare clic su Ricerca.
Facendo clic su un giocatore della lista e poi su Dettagli viene visualizzata la [scheda personale](#) del giocatore. Qui è possibile creare un [dossier del giocatore](#) più dettagliato.

3.3.7 Enciclopedia dei giocatori sotto forma di lista

È possibile visualizzare il contenuto dell'[Enciclopedia dei giocatori](#) sotto forma di lista.

La lista può essere visualizzato utilizzando il nastro **Elenco dei giocatori dell'Enciclopedia** nella [finestra database](#).



Questa finestra offre le stesse possibilità delle finestre [indice dei tornei](#) e [indice dei giocatori](#).

Se si digitano le prime lettere del nome di un giocatore nella casella "Cerca", verranno elencati tutti i nomi corrispondenti.

Giocatori			
#	Cognome	Primo nome	Elo
109548	Kaspar	Boris	
109549	Kaspar	J	
109550	Kaspar	Jonas	
109551	Kaspar	Ladislav	
109552	Kaspar	Michal	
109553	Kaspar	Natasha	
109554	Kaspar	Reinhold	
109555	Kaspar	Ric	1859
109556	Kaspar	Rudolf	
109557	Kaspar	Willi	2053
109558	Kasparavicius	Laimutis	2134
109559	Kasperek	Ivo	
109560	Kasperek	P	

Cerca: Kaspar

Esempio: supponiamo che di desiderare l'elenco di tutti i GM italiani. Basta inserire i seguenti dati nella finestra di dialogo di ricerca:

Cerca giocatore
✕

Cognome

Primo nome

Partite -

Entrambi
 Maschio
 Femmina

Titolo Ignora WCH

Elo -

Titolo: dal menu a tendina selezionare il titolo GM.

Nazione: Selezionare ITA per Italia.

Il programma filtrerà tutti i GM italiani che sono presenti nell'Enciclopedia dei giocatori. L'elenco può essere adattato alle proprie esigenze utilizzando le colonne di ordinamento.

Uso dei filtri

I filtri della finestra di dialogo dell'Enciclopedia giocatori offrono i seguenti criteri di ricerca:

Cognome: il cognome del giocatore sarà usato come criterio di ricerca

Primo nome: il primo nome del giocatore

Partite: la ricerca considera solo i giocatori che hanno giocato almeno un numero # di partite..

Entrambi / Maschio / Femmina: è utilizzata per ricercare in base al sesso, se ci sono omonimie. Entrambi mostra la lista di tutti i giocatori trovati qualunque sia il loro sesso.

Titolo: selezionare dal menu a tendina che titolo devono avere i giocatori.

Elo: questo restringe la ricerca in base alla forza dei giocatori.

Nazione: per quale nazione gioca il giocatore?

Paese d'origine: il paese in cui il giocatore è nato, che non è necessariamente lo stesso paese dove gioca.

Compleanno / Morte: Questo restringe la selezione da quando il giocatore è nato o morto. Facendo clic sulla piccola casella è possibile selezionare una data dal calendario.

3.3.8 Grafia dei nomi dei giocatori

Standardizzare la grafia dei nomi dei giocatori è molto importante per l'utilizzo pratico di un database. Tutte le funzioni che fanno riferimento a un giocatore ovviamente fanno affidamento su una grafia standardizzata. I grandi database forniti da ChessBase – il Big e il [Mega Database](#) – sono stati curati meticolosamente e tutti i nomi dei giocatori sono corretti.

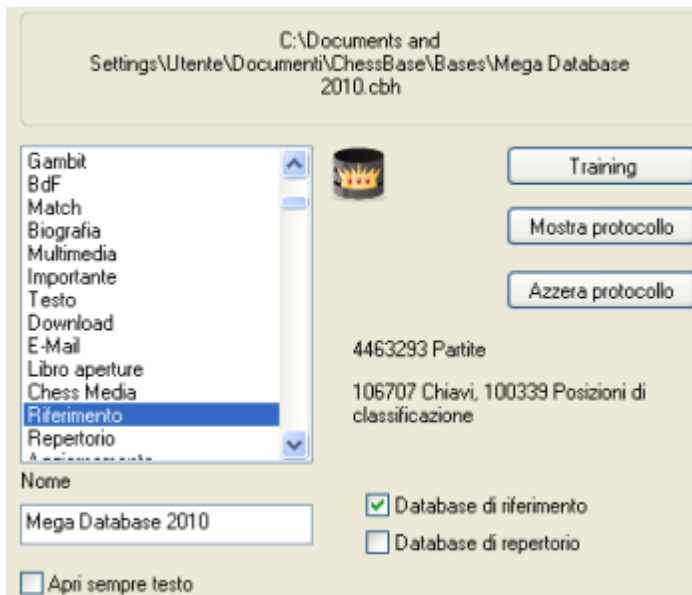
Il miglior modo per standardizzare i nomi è far uso dell'[Enciclopedia dei giocatori](#). È possibile farlo molto facilmente [salvando le partite](#): digitare semplicemente alcune lettere del nome e poi fare clic sul tasto "?" alla destra della casella di immissione dati del nome. In questo modo ChessBase troverà il giocatore desiderato nell'Enciclopedia e eviterà così errori di grafia.

White

3.4 Gestione dei database

3.4.1 Tipi di database

È possibile impostare il tipo di database facendo clic con il pulsante destro del mouse su un'icona nella [finestra database](#) e selezionando **Proprietà**. Il tipo selezionato determinerà la grafica dell'icona associata ad esso.



Nella finestra **Proprietà** è anche possibile impostare altre opzioni per il database.

► **Nome**

Il nome descrittivo sotto l'icona può essere diverso dal nome tecnico effettivo del file.

► **Training**

Crea un [database di training](#) speciale, dove salvare lezioni in cui il ChessBase registra il punteggio.

► **Mostra protocollo**

Questo mostra tutti i database copiati in quello corrente (il "[protocollo di importazione](#)").

► **Resetta protocollo**

Ripulisce il protocollo di importazione, per esempio prima della pubblicazione di un database.

► **Database di riferimento**

Crea uno speciale [database di riferimento](#) che ChessBase consulta in tutte le ricerche principali (a meno che non si specifiche altrimenti)..

► **Database di repertorio**

È un database in cui ChessBase gestisce il [Repertorio](#) personale.

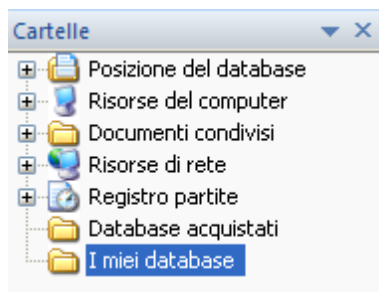
► **Apri sempre testo**

Quando la prima voce di un database è un resoconto testuale, esso viene automaticamente aperto quando si apre il database per la prima volta. Dopo di che è possibile aprire il testo solo manualmente. Con questa opzione invece è possibile aprirlo automaticamente ogni volta.

Vedere anche la sezione [Formati di database](#).

3.4.2 I miei database

Nella finestra delle cartelle è sempre visualizzata la voce "**I miei database**". Si tratta del luogo dove sono raccolti i collegamenti ai database e alle directory preferiti. È un po' la "Home page" dei database.



Premendo Ctrl-F12 si passa sempre alla finestra "I miei database".

Come visualizzare un database nella finestra "I miei database"

Fare clic su **Menu applicazione – Apri – Database** (oppure premere Ctrl-O o fare clic sulla finestra database con il pulsante destro del mouse e selezionare **Apri**). Nella finestra di selezione dei file, selezionare un database (vengono visualizzati solo i file leggibili da ChessBase). Tutti i database aperti in questo modo sono inseriti automaticamente sotto forma di collegamenti nella finestra "I miei database".

In alternativa, è possibile trascinare qualsiasi simbolo database da un'altra cartella sulla cartella di visualizzazione "I miei database".

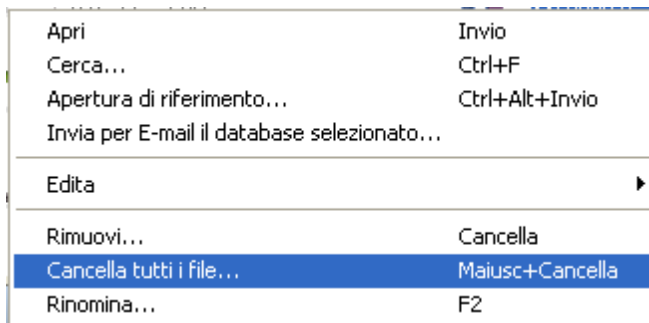
Oppure ancora, si può trascinare un database da Esplora risorse sulla cartella "I miei database".

Come visualizzare una directory nella finestra "I miei database"

È anche possibile fare clic sulla finestra con il pulsante destro del mouse e selezionare **Aggiungi scorciatoia per cartella**. La directory non viene copiata, ma il relativo collegamento viene inserito nella finestra "I miei database".

Come rimuovere il simbolo di un database

Fare clic sul simbolo del database e poi su **Pagina iniziale – Rimuovi**. È anche possibile fare clic sul simbolo del database con il pulsante destro del mouse o premere il tasto Canc. In questo modo si rimuove il collegamento, ma il database rimane intatto. Se si fa clic su **Cancella tutti i file** o se si premono i tasti Maiusc-Canc i file che costituiscono il database vengono cancellati fisicamente.



Come rimuovere il simbolo di una directory

Fare clic sul simbolo della directory e poi su **Pagina iniziale – Rimuovi** simbolo database. È anche possibile fare clic sul simbolo della directory con il pulsante destro del mouse o premere il tasto Canc. In questo modo si rimuove solo il collegamento alla directory. Non è possibile cancellare un'intera directory dall'interno di ChessBase.

Vedere anche la sezione [Eliminazione diretta di database](#).

3.4.3 Simboli di database

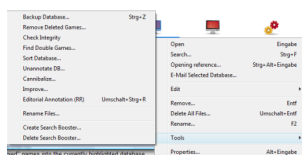
I simboli di database consentono di visualizzare i vari [tipi di database](#).



Fare clic una sola volta per vedere le partite nella finestra di anteprima del database.

Fare doppio clic su un simbolo per aprire la [finestra lista](#).

Fare clic sul simbolo con il pulsante destro del mouse per aprire un menu di funzioni relative al database.



Apri (Invio)

Apri la [finestra lista](#) contenente le partite del database.

Cerca (Ctrl-F)

Visualizza la [maschera di ricerca](#) che consente di ricercare partite specifiche.

Invia per E-mail il database selezionato

Invia il database come allegato di un messaggio di [E-Mail](#).

Rimuovi (Canc)

Rimuove il collegamento al database o alla directory (ma lascia intatti i file).

Cancella tutti i file

Cancella fisicamente i file.

Rinomina

Modifica il nome visualizzato al di sotto dell'icona.

Strumenti

Apri il sottomenu di [strumenti di manutenzione database](#).

Proprietà (Alt-Invio)

Consente di impostare le proprietà di un database.

Molte di queste funzioni si trovano anche nel nastro **Manutenzione**. Ci sono ancora alcune altre funzioni da menu o da tastiera che riguardano i database:

Edita – Copia (Ctrl-C)

Conserva in memoria il database selezionato per la copia.

Edita – Incolla (Ctrl-V)

Inserisce le partite "copiate" nel database correntemente evidenziato.

Selezione di più database

È possibile selezionare diversi database facendo clic su uno e poi facendo clic su altri database mentre si tiene premuto il tasto Ctrl, facendo clic sul primo database di una serie e poi facendo clic sull'ultimo mentre si tiene premuto il tasto Maiusc oppure premendo il pulsante del mouse, tenendolo premuto e trascinandolo intorno a una serie di icone di database per selezionarli con un riquadro. Dopo queste operazioni, è possibile fare clic con il pulsante destro del mouse o premere Ctrl-F per avviare una ricerca in tutti i database selezionati.

3.4.4 Data di creazione di un database

Sono disponibili diverse modalità di visualizzazione dei database nella finestra database. Ecco come si presentano i database se si utilizzano i simboli grandi.



Più ricca di informazioni è la visualizzazione dei dettagli che è possibile impostare con il comando **Visualizza - Dettagli**.

Titolo	Partite	For...	Percorso	Data	Uso
Clip Database	0	CLI	..\ChessBase\NoGames\ClipDBs\CBMain.cl		
Nuovo database.ctg	0	CTG	..\ChessBase\MyWork\Nuovo database.ctg	13/11/2010	3
Repertorio	66	Datab...	..\ChessBase\MyWork\Nuovo database.cbh	16/11/2010	21
Raggruppa aperture	11	CBH	..\ChessBase\MyWork\22222222222222222222.cbh	13/11/2010	19
Big Database 2010	4463292	CBH	..\ChessBase\Bases\Big2010\Big2010.cbh	16/11/2010	124
Mega Database 2010	4463293	Datab...	..\ChessBase\Bases\Mega Database 2010.cbh	16/11/2010	67
Fritz12.ctg	242660	CTG	..\ChessBase\Books\Fritz12.ctg	14/11/2010	2

Nella colonna **Uso** vengono conteggiate le volte in cui il database è stato aperto. Nella colonna **Creato** viene mostrata la data di creazione del database, che può essere utilizzata per l'ordinamento della lista.

Data	Uso	Creato
13/11/2010	3	14/10/2010
16/11/2010	21	9/10/2010
13/11/2010	19	9/10/2010
16/11/2010	124	17/9/2010

Nota: se il database non viene utilizzato per lungo tempo, il programma ne rimuove il simbolo. Il database rimane sempre disponibile sul disco rigido e verrà di nuovo visualizzato se viene ricaricato.

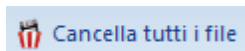
3.4.5 Eliminazione diretta di un database

Nella finestra database, è possibile eliminare completamente un database.

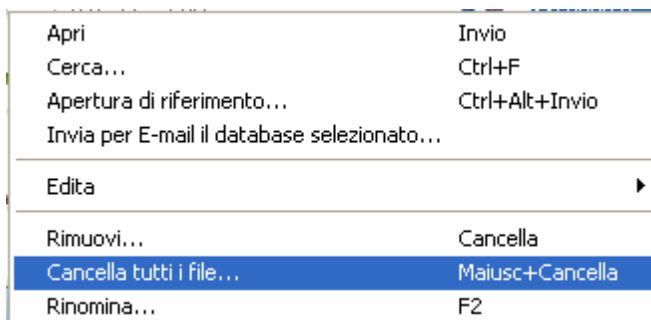
Procedere come segue:

Selezionare il database nella finestra database facendo clic sull'icona relativa.

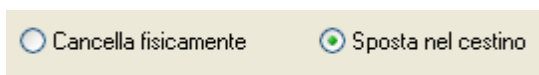
Fare clic sul nastro **Manutenzione - Cancella tutti i file**.



È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sul simbolo di database e selezionare **Cancella tutti i file** nel menu di scelta rapida.



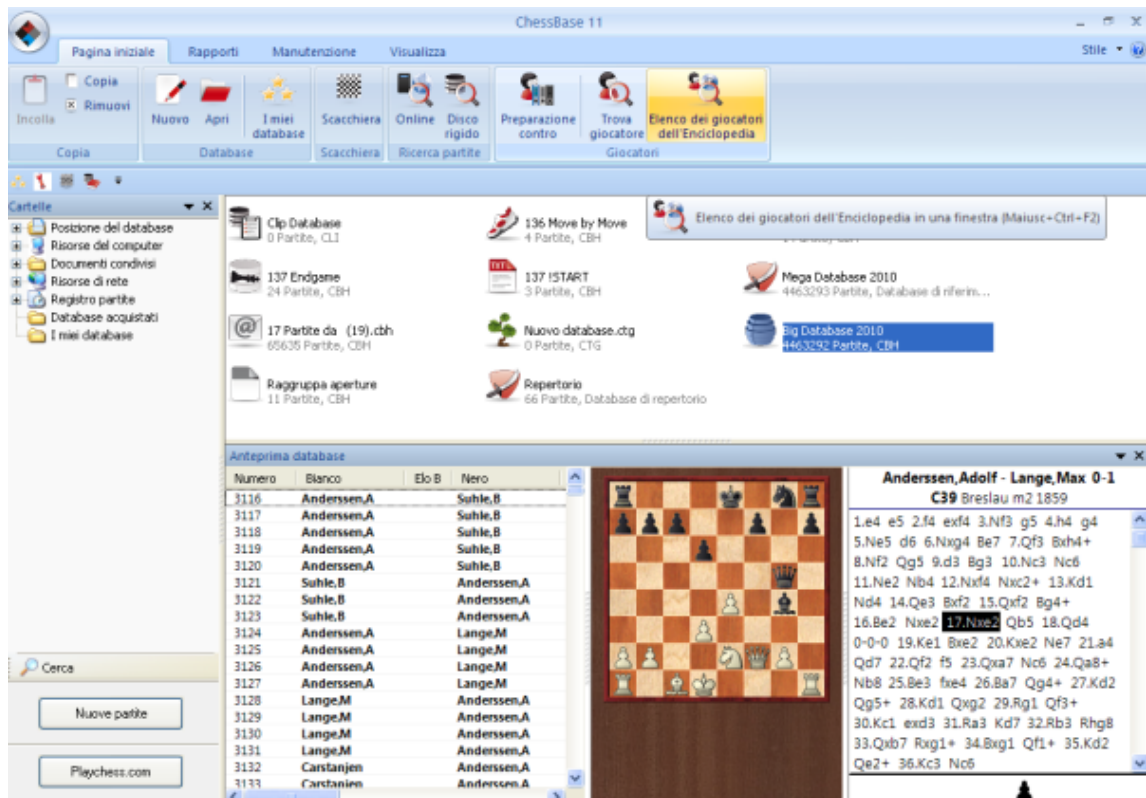
Viene aperta una finestra di dialogo contenente le opzioni seguenti:



3.4.6 Il database

Che cos'è un database? Il database è una raccolta di partite di scacchi. Il database è una raccolta singola – è possibile disporre di un certo numero di “database” separati. Ci può essere un “database di Kasparov” o un “database delle mie partite con l'Indiana di Re”. I database contengono le mosse delle partite e informazioni sui giocatori, sul torneo, sul risultato, ecc. Essi possono contenere anche report in formato testuale. Le partite possono contenere analisi e commenti, compresi video e brani audio, che vengono visualizzati quando si rigioca la partita con ChessBase.

ChessBase visualizza i database nella [finestra database](#), nella quale ogni database viene visualizzato sotto forma di icona e può essere aperto con un doppio clic. Se si apre un database ne viene elencato il contenuto.



Tutte le partite immesse in ChessBase vengono salvati nei database. Se si salva una nuova partita, essa viene aggiunta alla fine del database. Esistono due tipi di database: Il database di normali partite e i [libri delle aperture](#). Questi ultimi contengono posizioni di apertura, non partite.

Vedere anche la sezione [Nomi ed estensioni dei file](#)

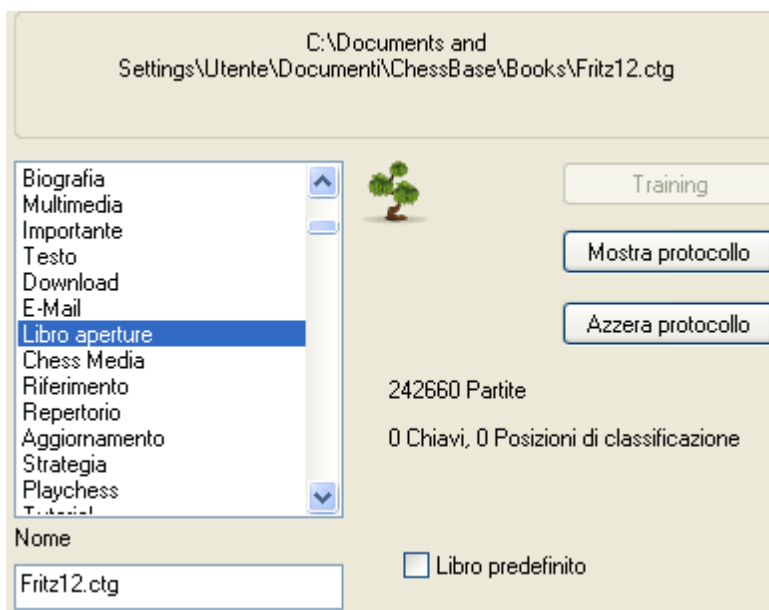
3.4.7 Libro predefinito

Il libro predefinito è un [libro delle aperture](#) che viene aggiornato automaticamente quando si aggiungono partite al [database di riferimento](#).

Ecco come impostare il libro predefinito:

Creare un libro delle aperture (finestra database: **Menu applicazione – Nuovo – Database**, selezionare il tipo di database "Libri" con estensione *.CTG).

Fare clic sul libro delle aperture e selezionare **Proprietà** (nel menu **Manutenzione** o il quello visualizzato con il pulsante destro).
Selezionare la casella di controllo **Libro predefinito**.



Quando si copia una serie di partite nel database di riferimento è possibile fare clic su **Aggiorna libro di default** nella [maschera di copiatura partite](#) visualizzata.

In questo modo tutte le partite verranno copiate anche nel libro predefinito.

Nota: nel DVD del programma ChessBase non è contenuto nessun libro delle aperture. È possibile generarne uno dal Big Database. Basta trascinare l'icona del database su quella del libro (tecnica del drag & drop).

Vedere anche la sezione: [Copia di partite nel libro delle aperture](#)

3.4.8 Gestione avanzata dei database

Finestra database: **Manutenzione** (oppure clic con il pulsante destro, **Strumenti**).



► Backup database (Ctrl-Z)

Questo comando crea un backup o [copia di archivio](#) del database in un singolo file compresso.

► Rimuovi partite cancellate

Le partite evidenziate per la cancellazione vengono rimosse in modo permanente dal database.

▶ **Controlla integrità**

Questo comando avvia un [controllo di integrità](#) sul database per identificare e correggere eventuali errori.

▶ **Trova partite doppie**

Identifica le [partite doppie](#) le evidenzia per la cancellazione.

▶ **Ordina database**

[Ordina le partite](#) del database in base a un certo numero di criteri diversi. Se si desidera, è possibile eseguire un ordinamento virtuale e poi "salvare" il nuovo ordinamento su disco.

▶ **Rimuovi annotazioni da database**

Rimuove dal database tutti i commenti e le varianti.

▶ **Cannibalizza**

Estrae dal database selezionato tutte le partite che non sono già presenti nel [database di riferimento](#). Quando si esegue questa funzione il programma chiede di creare un nuovo database nel quale memorizzare le partite "cannibalizzate". In questo modo è poi possibile esaminarle e copiare nel database di riferimento quelle che si reputano interessanti.

▶ **Migliora**

Se risultano mancanti, il comando completa automaticamente i dati dei tornei, come categorie e numero di round.

▶ **Rinomina file**

Questo comando rinomina tutti i file che costituiscono il database, comprese le directory del materiale multimediale.

▶ **Crea/cancella velocizzatore di ricerca**

Il [velocizzatore di ricerca](#) aumenta la velocità di ricerca delle partite fino a 100 volte.

3.4.9 Clipboard

La Clipboard (il "Clip database") memorizza riferimenti a partite di diversi database. È un database virtuale che si comporta come uno normale, tranne per il fatto che non viene memorizzato in modo temporaneo. In genere, nella Clipboard si raccolgono partite incontrate durante l'esplorazione o la ricerca condotta in vari database. Poiché la Clipboard memorizza solo riferimenti, i cambiamenti, come la marcatura di partite per la cancellazione o la disannotazione, **vengono applicati alle partite originali**.



Clip Database

Questo è il simbolo della Clipboard. Lo si trova sempre nella finestra principale "[I miei database](#)".

Come inserire partite nella Clipboard

- ▶ Nella [finestra database](#) trascinare l'icona di un database sulla Clipboard.

- ▶ In una [finestra lista](#) marcare una o più partite (Ctrl-clic, Maiusc-tasti freccia o Ctrl-A per tutte le partite), fare clic con il pulsante destro del mouse e utilizzare il comando **Edita – Copia o cancella in Clipboard**. È anche possibile marcare le partite e premere F5.
- ▶ In una [finestra lista](#) marcare una o più partite e premere Ctrl-C (copia). Passare alla finestra database, fare clic sulla Clipboard e premere Ctrl-V (Incolla). È anche possibile utilizzare i comandi **Copia** e **Incolla** del menu **Edita** o del menu visualizzato con un clic del pulsante destro del mouse.
- ▶ Nell'[indice dei giocatori](#), nell'[indice dei tornei](#), nell'[indice dei commentatori](#) o nell'[indice delle fonti](#) è possibile marcare una o più voci e premere F5 (oppure fare clic con il pulsante destro) per copiare le partite nella Clipboard. Il database Clipboard viene memorizzato su disco quando si esce dal programma ed è disponibile al riavvio successivo. In esso non vengono memorizzate partite, ma solo riferimenti ad esse.

Come rimuovere partite dalla Clipboard

- ▶ Aprire la Clipboard (con un doppio clic), marcare le partite utilizzando Ctrl-clic, Maiusc-tasti freccia o Ctrl-A per tutte le partite, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione e usare il comando **Edita – Rimuovi selezionate** (oppure premere F5). Si può anche utilizzare il comando **Edita – Rimuovi partite non selezionate** per rimuovere tutte le altre partite.
- ▶ [Finestra lista](#): fare clic su **Rimuovi selezionate** nel menu **Edita** per rimuovere tutte le partite marcate.
- ▶ Fare clic sul simbolo della Clipboard con il pulsante destro del mouse e utilizzare il comando **Cancella Clipboard** (oppure premere Ctrl-Alt-V).

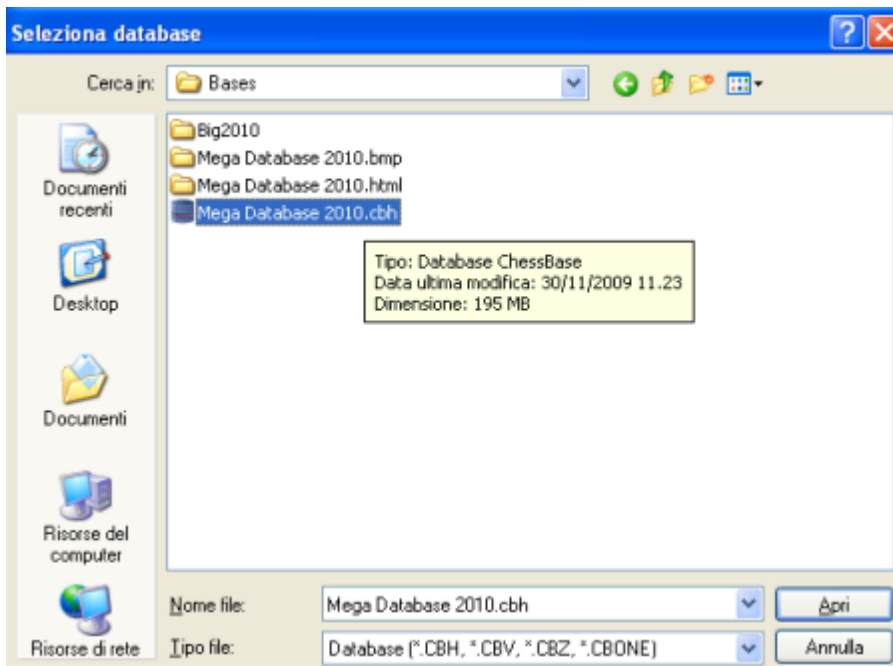
La cancellazione di tutte le partite dalla Clipboard non le rimuove e non le elimina dai rispettivi database.

Come copiare partite dalla Clipboard a una posizione diversa

- ▶ Marcare le partite nella lista della Clipboard e utilizzare la tecnica del [Drag & Drop](#) per spostarle in un'altra lista o su un altro simbolo di database.
- ▶ Trascinare il simbolo della Clipboard sul simbolo di un altro database.
- ▶ Marcare le partite nella lista della Clipboard, oppure fare clic sull'icona della Clipboard, e premere Ctrl-C. Fare clic su una lista di destinazione o sul simbolo di un database e premere Ctrl-V.

3.4.10 Selettore di database

Il *selettore di file* viene utilizzato per aprire un database, crearne uno nuovo o aggiungerlo alla finestra database.



Cerca in: consente di individuare unità e directory desiderate. Nella finestra vengono visualizzati le directory e i file di database di ChessBase. Per aprire un file, basta fare doppio clic su di esso.

Scelta rapida

Finestra database: Clic con il pulsante destro del mouse, **Apri database**

Il comando viene utilizzato per aggiungere un simbolo di database alla finestra [I miei database](#).

3.4.11 Copia di partite

Il modo più semplice di copiare partite è quello di utilizzare la tecnica del "[Drag & Drop](#)" nella [finestra database](#) (cioè trascinare un simbolo di database sull'altro). Quando si adotta questa tecnica, viene visualizzata la seguente finestra di dialogo:

Fonte: **Repertorio**

Partite: - = 66 Partite

Aggiungi a: **Mega Database 2010**

Classifica apertura Classifica per tema
 Non copiare singole doppie Importa sempre annotazioni
 Copia file multimediali Aggiorna libro di default
 Update Ref Booster

La finestra di dialogo Copia partite viene anche visualizzata quando si trascinano partite da una lista all'altra o sull'icona di un database. È anche possibile utilizzare il menu visualizzato facendo clic con il pulsante destro del mouse nella [lista partite](#) o sul simbolo di un database. Utilizzare **Edita – Copia** per copiare le partite ed **Edita – Incolla** per incollarle in un database diverso.

La finestra di dialogo **Copia partite** visualizza i database sorgente e destinazione. Le partite vengono copiate (aggiunte) alla fine del database di destinazione. Se sono già state copiate o se ne sono già state copiate alcune, viene visualizzato un messaggio di avvertenza. Si hanno anche a disposizione le opzioni seguenti:

▶ **Partite**

Il programma chiede di copiare tutte le partite. Naturalmente, è possibile modificare il numero della prima e dell'ultima partita per poter copiare solo una selezione di partite.

▶ **Classifica apertura**

Se nel database di destinazione è stata installata una chiave delle aperture, ChessBase chiede di ordinare le partite secondo la chiave mentre esegue la copia. È possibile disattivare questa opzione, se per un motivo qualsiasi si desidera che le partite rimangano non classificate.

▶ **Classifica per tema**

Lo stesso discorso si applica alle chiavi per tema. Se una di esse è presente nel database di destinazione, ChessBase classifica le partite secondo la chiave mentre esegue la copia.

▶ **Non copiare singole doppie**

Questa opzione viene utilizzata per impedire che in un database venga copiata più di una copia di ogni partita. È disponibile solo se il database di destinazione contiene una chiave delle aperture. Naturalmente, la funzione è molto più lenta della copia normale, poiché per ogni partita il programma deve controllare se è già presente nel database. La velocità dipende dalla chiave delle aperture installata nel database di destinazione.

▶ **Importa sempre annotazioni**

Se si stanno copiando partite e si è impostato ChessBase per saltare le doppie, è

possibile anche specificare se le partite annotate devono essere copiate o meno. Se si attiva l'opzione "Importa sempre annotazioni" (cioè partite che contengono varianti e commenti), il programma copia tutte le partite annotate, anche se sono già presenti nel database di destinazione.

► **Copia file multimediali**

Questa opzione normalmente è disattivata, poiché raramente si vorranno includere centinaia di megabyte di file video, audio e di immagini insieme alla copia delle partite (tali file multimediali sono presenti, ad esempio, nel DVD di ChessBase Magazine). Se si desidera copiare anche i file multimediali, è sufficiente attivare questa opzione.

► **Aggiorna libro di default**

Se il database di destinazione è il [database di riferimento](#) e si è installato un [libro predefinito](#) è consigliabile aggiornare il libro mentre si copiano le partite.

3.4.12 Scelta delle partite migliori

Chessbase offre la possibilità di inserire valori predefiniti nella [maschera di ricerca](#) o nelle finestre lista per garantire che vengano visualizzate solo le partite migliori.

A questo scopo, è necessario impostare i dati necessari nel database.

Caricare un database. Eseguire l'impostazione nella [lista partite](#) utilizzando il nastro **Partite - Crea una lista di partite di alta/bassa qualità**.



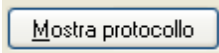
In questo modo si può migliorare la qualità dei dati visualizzati facendo solo riferimento a partite di buona qualità. Questa funzione prende in considerazione solo partite nelle quali almeno un giocatore ha un rating Elo al di sopra di 2350 oppure almeno uno dei giocatori detiene il titolo di MI o GM. La funzione esclude automaticamente partite lampo, di gioco rapido e simultanee. Vengono escluse anche le partite con meno di 7 mosse e le partite patte con meno di 20 mosse.

3.4.13 Protocollo di importazione

Il protocollo di importazione di un database tiene una registrazione di tutti i database copiati in esso. ChessBase usa questi dati per avvertire l'utente quando sta tentando di copiare nel database le stesse partite per la seconda volta.

È possibile visualizzare il protocollo di importazione facendo clic su **Mostra protocollo**

nelle [proprietà del database](#) (clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del database, selezionare **Proprietà - Mostra protocollo**).

Mostra protocollo


Se si fa clic su **Azzera protocollo**, si cancella tutto ciò che è stato registrato.

Le informazioni sulle partite importate sono memorizzate nel file "*.INI" del database.

3.4.14 Cancellazione di partite

Lista partite: Edita - Cancella

Oppure fare clic sulle partite selezionate con il pulsante destro del mouse o usare il

pulsante  **Rimuovi** sotto la [lista partite](#). Oppure, da tastiera, premere il tasto Canc.

39	Steinitz,W	Zukertort,J	1-0	61	C67	World Champions..	6
40	Zukertort,J	Steinitz,W	0-1	35	D40	World Champions..	7
41	Steinitz,W	Zukertort,J	1/2-1/2	22	C67	World Champions..	8
42	Zukertort,J	Steinitz,W	0-1	38	D26	World Champions..	9
43	Steinitz,W	Zukertort,J	1/2-1/2	21	C67	World Champions..	10
44	Zukertort,J	Steinitz,W	0-1	42	C49	World Champions..	11
45	Steinitz,W	Zukertort,J	1-0	44	C67	World Champions..	12

Le partite vengono evidenziate per la cancellazione. È possibile ripetere l'operazione per togliere l'evidenziazione.

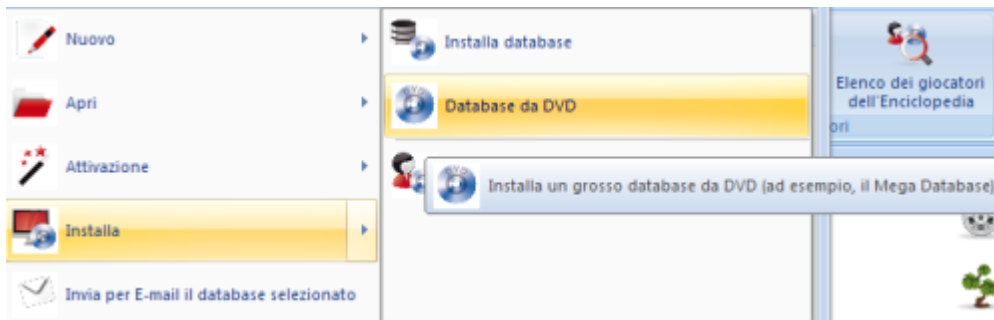
Per rimuovere fisicamente le partite da un database fare clic sulla [finestra database](#) e utilizzare il nastro **Migliora - Rimuovi partite cancellate** (vedere la sezione [strumenti per database](#)).



L'operazione è irreversibile!!!

3.4.15 Installazione di database da DVD

Finestra database: Menu applicazione - Installa - Database da DVD



Questa funzione copia automaticamente un grande database da DVD. È il modo migliore per installare il Mega o il Big database sul disco rigido. Il database installato viene visualizzato nella finestra [I miei database](#).

Se nell'unità DVD viene inserito un DVD contenente un database, il programma chiede subito se si desidera installarlo. Se il contenuto del DVD non viene visualizzato automaticamente, fare clic sul pulsante **Trova percorso CD** e indicare il percorso corretto.

3.4.16 Installazione di database sul disco rigido

Finestra database: Menu applicazione - Installa - Installa database

Questo comando copia sul disco rigido il database selezionato con tutti i file collegati. È possibile aggiungere il database a uno dello stesso tipo nella finestra [I miei database](#) oppure copiarlo come database separato.

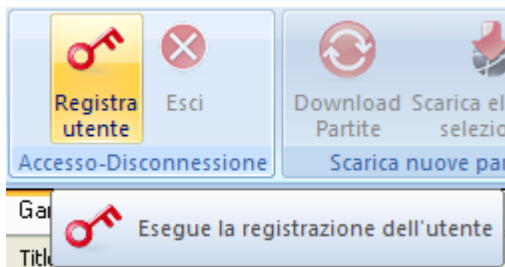
In genere si aggiunge un numero di [ChessBase Magazine](#) al [database di riferimento](#). Il programma suggerisce una directory appropriata nella [directory dei dati](#) (Documenti\ChessBase\Bases) del disco rigido. Quando il database è stato installato, la relativa icona appare nella finestra [I miei database](#).

3.4.17 Aggiornamento del database di riferimento

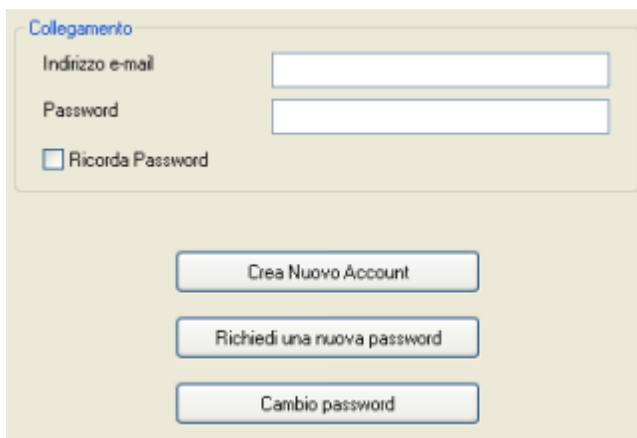
Il programma offre la possibilità di mantenere automaticamente aggiornato il [database di riferimento](#). A questo scopo, è necessario utilizzare il numero di serie stampato all'interno della confezione del DVD del "Big" o "Mega" database incluso nel pacchetto di ChessBase acquistato.

Nota: il servizio di download è disponibile solo per un anno.

L'aggiornamento può essere avviato dalla finestra database, facendo clic sul pulsante **"Nuove partite"**



Viene aperta la finestra di dialogo **Collegamento**.



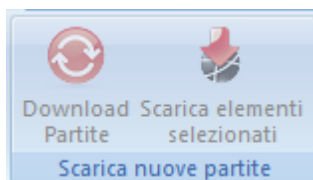
Al fine di utilizzare il servizio di aggiornamento è necessario registrarsi e creare un nuovo account. Fare clic su **Crea nuovo account** per avviare la finestra di dialogo per creare un nuovo account. Per creare un account è necessario inserire un indirizzo email valido e una password. Il programma vi dirà se l'account è stato creato correttamente.

Ora è possibile accedere con i dati selezionati (indirizzo E-mail e password). Il programma visualizza gli aggiornamenti disponibili.

Nella finestra, a sinistra viene visualizzata la lista dei download disponibili. Vengono visualizzati il numero di partite e informazioni sullo stato dei download.

Elements: N = 49				
Title	Anz...	State	Date	Produkt Info
Update Base 2008 49	2054	registrarsi	03.12.2008	Cesenatico op-A 2008 /
Update Base 2008 48	5026	registrarsi	23.07.2008	Lake Sevan Martini 2008 / Cheliabinsk

La finestra a destra contiene un testo con informazioni dettagliate sui download selezionati.



Dopo aver selezionato un download nella finestra a sinistra, perché il download sia approvato è necessario immettere il numero di serie. Fare clic su "Attiva abbonamento" per aprire la finestra di dialogo che consente di immettere il numero di serie.

Dopo l'immissione del numero di serie, lo stato del download cambia in *non caricato*.

Ora è possibile avviare il download, facendo clic sul pulsante *Download partite*.

Dopo il download delle partite, l'utente può decidere la procedura da seguire.

Aggiungi a... è il metodo normale. Le nuove partite vengono aggiunte automaticamente al database di riferimento e classificate. Il processo viene eseguito in modo automatico.

Nota: verificare di aver già definito nel programma un [database di riferimento](#).

Gli utenti che preferiscono esaminare le partite prima di aggiungerle al database di riferimento devono selezionare il comando **Mantieni database singolo**. In questo caso, il database viene copiato sul disco rigido dell'utente e nella finestra database viene aggiunto il simbolo di un nuovo database. Quindi, è possibile esaminare personalmente il database prima di aggiungerlo.

In genere, il materiale da scaricare consiste in una raccolta di partite tratte dai tornei correnti, ma a volte vengono anche offerte partite di tornei storici. Gli aggiornamenti vengono offerti di frequente, a mano a mano che sono stati rivisti e preparati per il download. Le partite sono le stesse che vengono poi utilizzate dai redattori per le future versioni di Megabase e Big Database.

3.4.18 Copia di partite nel libro delle aperture

È possibile copiare partite in un [albero delle aperture](#) per ampliarlo. È possibile utilizzare la tecnica del [drag & drop](#) per trascinare il simbolo di un database sul simbolo del libro, oppure per trascinare una selezione di partite da una finestra lista o da una chiave di apertura e rilasciarle sul libro.

Partite 1 - 65635

Durata

Lunghezza assoluta Lunghezza relativa ECO

Durata 20

Includi varianti

Partite

È possibile impostare il numero di partite che si desidera copiare.

Durata

Fondamentale per le dimensioni dell'albero risultante è la lunghezza delle varianti che vengono inserite nell'albero. Non ha molto senso inserire nell'albero partite intere, per cui è necessario troncarle a un punto specifico.

ChessBase consente di limitare la lunghezza delle varianti in due modi diversi.

1. È possibile specificare la lunghezza assoluta di ogni variante, che deve essere esattamente di "n" mosse.
2. In genere è molto più pratico limitare la lunghezza delle varianti relativamente alla classificazione ECO. Ciò porta a lunghe varianti per le linee teoriche principali (quelle in cui la posizione di classificazione ECO si trova molto avanti nella partita) e varianti brevi per le linee collaterali, cioè per le deviazioni precoci.

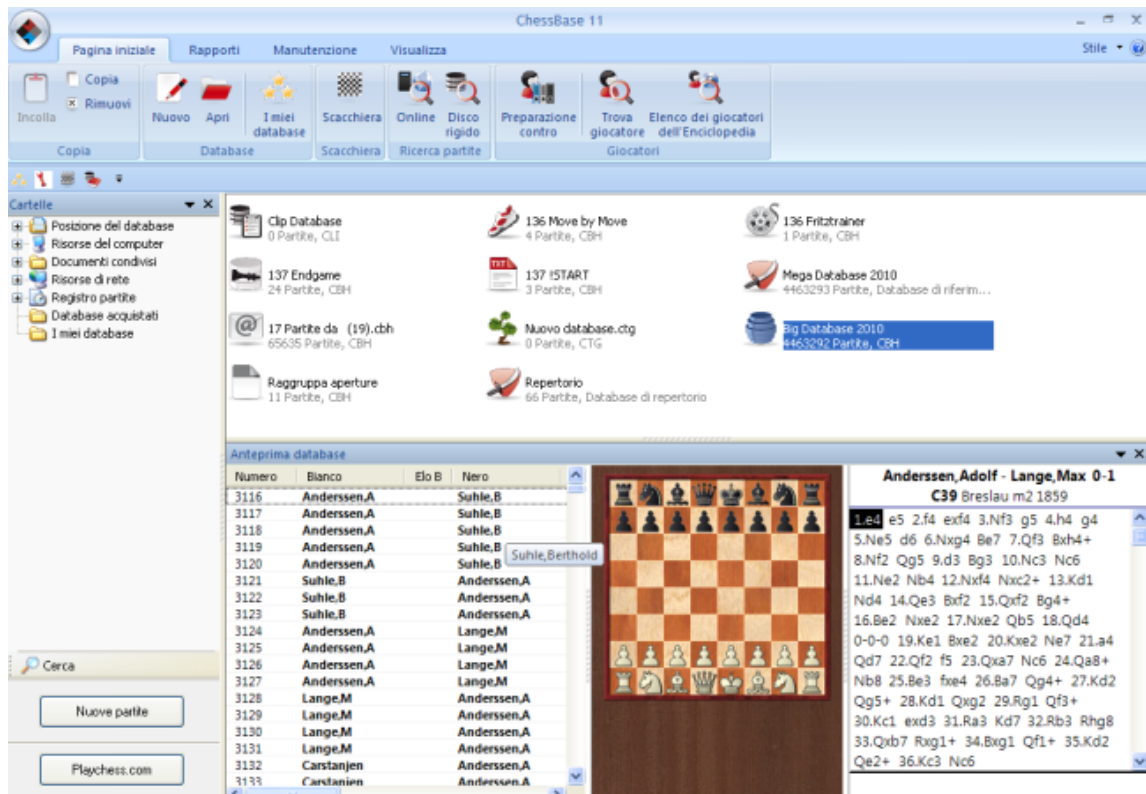
Ovviamente, se si sceglie una lunghezza minore l'albero sarà più compatto. Ma in questo caso si potrebbero perdere informazioni importanti. Se si sceglie un valore molto alto, l'albero sarà gigantesco e conterrà un sacco di informazioni senza valore. Un buon valore pratico per aggiungere partite a un albero è quello predefinito di ECO + 20.

Includi varianti

È anche possibile includere le varianti, cioè eventuali analisi incluse nella partita. Queste però non vengono incluse nell'analisi statistica.

3.4.19 Gestione dei database

ChessBase memorizza le partite in [database](#). La [finestra database](#) è il centro di controllo per accesso, copia, eliminazione, modifica, fusione e backup di database.



- ▶ Aprire un database per esplorarlo in una [finestra lista](#) facendo doppio clic sul relativo simbolo nella finestra database.
- ▶ Copiare partite tramite la tecnica del [Drag & Drop](#) o il menu **Edita – Copia** e il menu **Edita – Incolla**.
- ▶ Modificare il carattere e il titolo di un database facendo clic con il pulsante destro del mouse sul relativo simbolo e selezionando l'opzione Proprietà.
- ▶ Richiamare funzioni di [gestione avanzata dei database](#) facendo clic con il pulsante destro del mouse sul relativo simbolo e selezionando l'opzione **Strumenti**.
- ▶ La funzione più importante è quella che consente di eseguire il [backup](#) di un database in un singolo file compresso: Clic con il pulsante destro, **Strumenti – Backup database**.

3.4.20 Percorsi dei database

Il percorso normale dei database per ChessBase è la posizione in cui il programma installa nuovi database. È anche l'area in cui si troveranno le partite scaricate da Internet, utilizzando la funzione [Nuove partite](#). Anche le partite giocate sul server playchess.com vengono memorizzate in questo percorso.

La directory predefinita dei database di ChessBase è **Documenti\ChessBase**. Questa impostazione è conforme agli standard Windows e si consiglia di non modificarla.

▶ **Documenti\ChessBase\Bases**

È la directory in cui vengono installati il Mega Database e tutti gli altri database grandi.

▶ **Documenti\ChessBase\Books**

È la cartella per i libri delle aperture.

▶ **Documenti\ChessBase\CompBase**

Qui si troveranno i database generati dai programmi di gioco, ad esempio per i match tra motori, e dove questi programmi salvano le loro partite.

▶ **Documenti\ChessBase\Internet**

Per le partite scaricate automaticamente da Internet.

▶ **Documenti\ChessBase\Repertoire**

Per il database di repertorio

▶ **Documenti\ChessBase\NoGames**

Tutti i file generati da ChessBase che non sono database di partite.

Se si gioca sul server, il percorso database conterrà i seguenti database

- MyInternetGames
Partite giocate.
- MyInternetKibitzing
Partite osservate.
- MyInternetTournaments
Partite di tornei organizzati sul server.
- MyInternetMachineGames
Partite giocate nella stanza virtuale dei motori.

3.4.21 Copia di backup del database

Finestra database: Manutenzione - Backup database



Il database selezionato viene compresso in un singolo file. Il grado di compressione dipende dal contenuto del database, ma si dovrebbe ottenere un risparmio di spazio che va dal 20% al 50% (molto di più se il database contiene una grande quantità di commenti testuali).

È il modo migliore per creare e conservare copie di backup dei database. Ciò è valido, in modo particolare, per le collezioni di partite che contengono molti commenti e file multimediali. ChessBase includerà tutto nel file di backup.

Il file di backup ha estensione "**CBV**". Tali file di backup vengono visualizzati nella [finestra database](#). Se si fa doppio clic su di essi, ChessBase scompatta e apre il database originale.

Protezione dei database tramite crittografia

Per i forti giocatori la preparazione delle aperture che si portano ai tornei su computer portatili può rappresentare un problema di sicurezza. Per questo motivo, ChessBase offre una funzione di crittografia per proteggere il proprio lavoro.

Per criptare un database, fare clic su di esso e poi premere Ctrl-Z (oppure fare clic su Backup database) nel modo descritto sopra.

- ▶ Nella finestra di dialogo visualizzata, fare clic su "Criptato".
- ▶ Digitare la [password](#), due volte, per evitare errori di battitura. È possibile utilizzare anche gli spazi. La password fa distinzione tra le maiuscole e le minuscole, per cui se si sono battute lettere maiuscole è necessario poi ripeterle in modo identico.
- ▶ ChessBase memorizza il database in un file criptato con [estensione di file](#) CBZ. Quindi, il programma chiede se si desidera eliminare il database originale, che in genere è la scelta più appropriata.

Note importanti

Dopo aver creato il file criptato, i file del database originale vengono eliminati fisicamente! ChessBase chiede conferma, perché poi i file non possono più essere recuperati. Prima di eliminarli, il programma li sovrascrive con caratteri casuali, per avere la certezza che non possano essere recuperati tramite utilità di gestione dei dischi. Per questo, accertarsi di digitare e ricordare correttamente la password. Altrimenti, il database verrà perso irrimediabilmente.

ChessBase esegue la cifratura dei file tramite l'algoritmo *DES*. Se qualcosa va storto, non esiste nessun sistema per recuperare i file originali. Se si dimentica la password, il database è perduto per sempre.

3.4.22 Menu Edita nella lista partite

In ChessBase è possibile copiare liberamente partite da un posto all'altro. È possibile farlo nella [lista partite](#) attivando il menu **Edita** con un clic del pulsante destro del mouse.

Copia	Ctrl+C
Incolla	Ctrl+V
Cancella	Cancella
<hr/>	
Seleziona tutto	Ctrl+A
<hr/>	
Copia o cancella in Clipboard	F5
Sostituisci con ...	<Nessuna finestra partite aperta>
<hr/>	
Filtra partite...	Ctrl+F
Edita dati partita...	F2
Dettagli	

▶ Copia

Ricorda le partite selezionate che possono poi essere copiate (incollate) in un'altra

lista o database. È anche possibile evidenziare le partite e premere Ctrl-C.

▶ **Incolla**

Dopo che si sono "copiate" le partite si può usare il comando "Incolla" per inserirle nel database o nella lista corrente. È anche possibile premere Ctrl-V.

▶ **Cancella**

Marca le partite selezionate come cancellate (in grigio e barrate da una linea). È possibile fare lo stesso premendo il tasto Canc. Ripetendo il comando si "toglie la cancellazione" alle partite. Per [eliminare fisicamente le partite](#) esiste una funzione a parte.

▶ **Seleziona tutto**

Seleziona tutte le partite della lista corrente (si può anche premere Ctrl-A). Questo comando spesso è utilizzato in combinazione con "Copia" per copiare tutte le partite di una lista.

▶ **Copia o cancella in Clipboard**

Le partite selezionate vengono memorizzate nella [Clipboard](#). È anche possibile premere F5.

▶ **Sostituisci con...**

Se nella finestra scacchiera è caricata una partita, è possibile sostituire fisicamente la partita selezionata nel database con quella caricata.

▶ **Filtra partite**

Questo comando richiama la [maschera di ricerca](#) (come fa la combinazione di tasti Ctrl-F). Nella lista dei risultati della ricerca si può continuare ad aggiungere criteri per restringere la ricerca fino a quando abbastanza partite siano escluse dal filtro, in modo da rendere la lista gestibile.

▶ **Edita dati partita**

Consente di modificare i dati della partita (nomi dei giocatori, tornei, ecc.) selezionata. Se è evidenziata più di una partita, ChessBase controlla se un giocatore è presente in tutte le partite. In questo caso, è possibile modificare il nome e il rating Elo di questo giocatore.

▶ **Dettagli**

Funzioni particolari di modifica, ad esempio l'impostazione della [fonte](#) o del torneo per le partite selezionate.

3.4.23 Nomi ed estensioni dei file

Tutti i file appartenenti a un singolo database hanno lo stesso nome, ma le loro estensioni sono diverse:

NOME.CBH	= Dati della partita ("H" sta per intestazione - in inglese "header").
NOME.CBG	= Mosse e varianti della partita (partita = "game" in inglese).
NOME.CBA	= Annotazioni (commento testuale).
NOME.CBP	= Indice dei giocatori (giocatori = "players" in inglese).
NOME.CBT	= Indice dei tornei.

NOME.CBC = Indice dei commentatori.
NOME.CBS = Indice delle fonti (fonti = "sources" in inglese).

Questi file contengono tutte le informazioni delle partite di un database. Se si cancella il file CBA, tutti i commenti verranno rimossi dalle partite – ma non le mosse e le varianti, che sono memorizzate nel file CBG. Se si cancella il file CBG, è ancora possibile aprire il database e compiere diverse operazioni (ad esempio, aprire la [chiave delle aperture](#), l'[indice dei giocatori](#) o dei [tornei](#), le [statistiche](#)). È anche possibile caricare singole partite, ma esse non conterranno nessuna mossa.

NOME.CBE = Indice per squadre.
NOME.CBJ = Secondo file intestazione (informazione squadre, [materiale finale](#).
NOME.CBM = Elementi multimediali in file di testo HTML.

Questi file contengono informazioni aggiuntive sulle partite. Se vengono cancellati naturalmente l'informazione relativa si perde ma le partite sono ancora visibili.

NOME.CBB = Velocizzatore di ricerca.
NOME.CBGI = Secondo velocizzatore di ricerca, più piccolo.
NOME.CIT = File indice per accesso rapido a giocatori/tornei/squadre, generato automaticamente se perso.
NOME.CIP = File indice per accesso rapido a giocatori/tornei/squadre, generato automaticamente se perso.

I primi due contengono informazioni compresse sulle partite di un database. Aumentano la velocità di ricerca di un fattore di 100. Non sono file essenziali e vengono generati dal programma.

NOME.CKO = Chiave ChessBase, aperture.
NOME.CPO = Posizioni ChessBase, aperture.

Questi file contengono le chiavi delle aperture di un database. Il file CKO contiene i nomi delle chiavi e il numero totale di partite per ogni chiave. Il file CPO contiene le posizioni che ChessBase utilizza per classificare una partita e determinare in base a quale variante di apertura vada classificata.

NOME.CKN + .CPN = Chiave dei temi generali, definizioni dei temi.
NOME.CK1 + .CP1 = Chiave dei temi tattici e relative definizioni.
NOME.CK2 + .CP2 = Chiave dei temi strategici e relative definizioni.
NOME.CK3 + .CP3 = Chiave dei finali e relative definizioni.

Queste chiavi utilizzano definizioni create con l'aiuto della maschera di ricerca per classificare le partite secondo vari temi.

NOME.CTB
NOME.CTG
NOME.CTO
questi tre file costituiscono un [libro delle aperture](#).

NOME.CBV = Database di backup ChessBase.
NOME.CBZ = Database ChessBase di backup criptato.

Questi formati di file vengono utilizzati per memorizzare tutti i componenti di un database in un singolo file compresso. È possibile utilizzarli per eseguire un backup del proprio lavoro o per inviare un database tramite posta elettronica. Il file .CBZ è protetto da una password che viene immessa quando si salva il database e deve essere immessa nuovamente quando lo si apre.

NOME.INI = File di inizializzazione del database.

In questo file di testo vengono registrati il nome e il tipo di database. Inoltre, in questo file ChessBase salva il protocollo di importazione e la definizione del tipo di database.

\NOME.BMP = Sottodirectory multimediale per i file di immagini.

\NOME.AVI = Sottodirectory multimediale per i file video.

\NOME.WAV = Sottodirectory multimediale per i file audio.

Quando si registra o si copia un file multimediale, nella cartella in cui è situato il database viene creata automaticamente la directory corrispondente.

NOME.CBF = File di partite nel vecchio formato ChessBase.

NOME.CBI = File di indice di partite nel vecchio formato ChessBase.

NOME.PGN = Formato di file di testo ASCII usato comunemente.

ChessBase 12 può leggere e scrivere file nel vecchio formato ChessBase e nel formato ASCII conosciuto come PGN, ampiamente utilizzato in Internet.

NOME.PGI = Indice ChessBase (aggiuntivo) in un file PGN, non essenziale.

3.4.24 Controllo integrità

Finestra database: Migliora - Controlla integrità

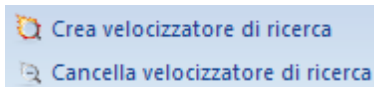


A volte i database possono corrompersi. I file possono venire danneggiati da virus, la superficie del disco si può danneggiare per sovraccorrente o per un'interruzione di energia elettrica durante le operazioni di scrittura su disco, ecc. Inoltre, le operazioni sui file effettuate al di fuori di ChessBase possono causare problemi.

Il controllo integrità esegue una verifica del database per rilevare eventuali errori. Se li trova, cerca anche di correggerli. Poiché si tratta di un'operazione delicata che viene effettuata sulla base di certi presupposti plausibili, prima di eseguire il controllo integrità è consigliabile creare una [copia di backup](#) dei file del database.

3.4.25 ^w Velocizzatore di ricerca

Il *velocizzatore di ricerca* è un file che viene utilizzato per aumentare la velocità (di un fattore di circa 100 volte!) con la quale ChessBase trova posizioni, materiale e manovre. Il velocizzatore di ricerca consiste in un file con estensione ".CBB". Il programma può generarlo per ogni database. Il file utilizza 52 byte per ogni partita. Quindi, se si vuole avere una maggiore velocità bisogna utilizzare più spazio sul disco rigido e valutare se per il proprio sistema il gioco vale la candela.



Quando si ricerca in un database una posizione senza velocizzatore di ricerca, ChessBase richiede se si desidera crearne uno per velocizzare la ricerca. È possibile interrompere il processo in qualsiasi momento e anche lavorare con un velocizzatore finito in parte. In questo caso, la prima parte della ricerca sarà molto veloce e la seconda molto più lenta. È sempre possibile terminare il processo in un momento successivo – in effetti il programma provvederà a ricordarlo quando si copiano nuove partite nel database.

È anche possibile creare o eliminare manualmente un velocizzatore di ricerca: fare clic sul simbolo di un database con il pulsante destro del mouse e selezionare **Strumenti** – **Crea velocizzatore di ricerca**.

Se lo si vuole eliminare, utilizzare il comando **Cancella velocizzatore di ricerca**.

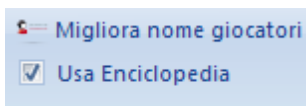
3.4.26 Correzione automatica dei nomi dei giocatori

Per avere una qualsiasi rilevanza statistica i nomi dei giocatori devono essere standardizzati. Per esempio, Gary Kasparov, Garry Kasparov e G. Kasparov sarebbero trattati come tre diversi giocatori.

ChessBase consente di correggere automaticamente le variazioni di ortografia dei nomi nell'[indice dei giocatori](#).

Caricare l'[indice dei giocatori](#) di un database. Fare clic sulla voce "Giocatori" nella lista.

È possibile trovare la funzione nel nastro **Giocatori - Migliora nome giocatori**.



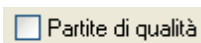
Dopo il completamento del lavoro, il programma visualizza le modifiche in una piccola finestra.

3.4.27 Filtro - Partite di qualità

Aprire la [lista partite](#) di un database. L'opzione - **Crea una lista di partite di alta/bassa qualità** consente di decidere se questo criterio deve essere utilizzato nell'esecuzione delle ricerche sul database.



Nella finestra di dialogo di ricerca Chessbase offre il parametro "[Partite di qualità](#)".



Utilizzando tale parametro, si possono migliorare notevolmente i risultati della ricerca, prendendo in considerazione solo le partite di qualità della lista. Ad esempio, questa funzione limita la ricerca alle partite in cui almeno un giocatore abbia avuto un punteggio Elo minimo di 2350 o un giocatore che abbia il titolo di MI o GM. Questa funzione esclude le partite lampo, di gioco rapido e le simultanee, e le partite che siano durate meno di sette mosse. La patte con un numero di mosse inferiore a 20 sono anch'esse escluse.

3.4.28 Formati di database

ChessBase può leggere e scrivere database in diversi formati

► **Il formato ChessBase (estensione CBH)**

Formato nativo, con indici potenti per veloci ricerche attraverso database multipli. Supporta anche un grande numero di strumenti di notazione, compresi commenti grafici e parlati, video, report di testo e molte altre funzioni.

► **Il formato libro (estensione CTG)**

Formato di database per i [libri delle aperture](#).

► **Il formato PGN (estensione PGN)**

Il formato "[Portable game notation](#)" è un formato di testo molto popolare per la trasmissione di partite tramite E-mail o Internet. La maggior parte di programmi scacchistici può gestire tale formato.

Creazione di un file PGN:

Nella [finestra database](#) fare clic su **Menu applicazione – Nuovo – Database**. Nel [selettore di file di database](#) selezionare "PGN" come tipo di file. Utilizzare la tecnica del [Drag & Drop](#) per copiare le partite nel nuovo database. Esse vengono così automaticamente convertite nel formato PGN.

► Il formato CBF

Questo è il formato delle precedenti versioni di ChessBase. È possibile fare clic con il pulsante destro del mouse su un database CBF e utilizzare il comando **Converti in formato CBH** per creare un file CBH.

► Il formato CBONE

Ora ChessBase supporta un nuovo formato database con estensione ***.cbone**. Il formato viene visualizzato nelle finestre di dialogo per l'apertura o il salvataggio dei file. Il vantaggio di questo formato è che, a differenza del formato CBH, l'intero database viene memorizzato in un solo file. Ciò rende il formato adatto per il backup e per l'invio dei file ad altri. Se si utilizzano molti piccoli database, potrebbe essere utile utilizzare tale nuovo formato. È possibile convertire le partite nei formati CBH, CBF e PGN. Si possono creare database in questi formati e poi copiarvi direttamente partite.

Vedere anche [l'elenco di tutti i nomi di file](#).

3.4.28.1 *.cbone

Ora ChessBase supporta un nuovo formato database con estensione ***.cbone**.

Il formato viene visualizzato nelle finestre di dialogo per l'apertura o il salvataggio dei file.

Il vantaggio di questo formato è che, a differenza del formato CBH, l'intero database viene memorizzato in un solo file. Ciò rende il formato adatto per il backup e per l'invio dei file ad altri. Se si utilizzano molti piccoli database, potrebbe essere utile utilizzare tale nuovo formato.

3.4.29 Registrazione dei tipi di file

Nastro Manutenzione - Registra tipi file



In Windows i diversi tipi di file sono associati a diversi programmi, a seconda delle rispettive estensioni. Ad esempio, facendo doppio clic su un file con estensione *.jpg viene aperto automaticamente un programma di grafica.

Lo stesso avviene anche per i tipi di file utilizzati da ChessBase. I database e gli alberi delle aperture hanno estensioni proprie. Se tali tipi di file non sono stati registrati automaticamente durante l'installazione di ChessBase 12, è possibile farlo manualmente in seguito tramite il nastro **Manutenzione - Registra tipi file**.

Il programma richiede se si desidera registrare tutti i tipi di file utilizzati da ChessBase.

3.4.30 Indici dei database

Finestra lista: fare clic sulle intestazioni delle colonne

In questo modo, le partite vengono visualizzate ordinate in base a diversi indici o "chiavi":

[Indice dei giocatori](#)

[Indice dei tornei](#)

[Indice dei commentatori](#)

[Indice delle fonti](#)

[Indice delle squadre](#)

[Indice delle aperture](#)

[Temi generali](#)

[Tattica](#)

[Strategia](#)

[Finali](#)

[Materiale finale](#) (sottochiave della lista partite)

Se qualche chiave non è presente, ChessBase può generarla automaticamente.

3.4.31 Cartelle

Menu applicazione Opzioni Cartelle

Posizione del database
s and Settings\Utente\Documenti\ChessBase Sfogliare

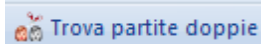
Libri temporanei
c:\TempTree Sfogliare

Trova Enciclopedia dei giocatori
C:\Documents and Settings\Utente\Documen Sfogliare

In questa finestra di dialogo è possibile impostare dove devono essere memorizzati normalmente i database, dove devono essere memorizzati i libri temporanei e dove sono localizzate l'[Enciclopedia dei giocatori](#) e le tablebase dei finali.

3.4.32 Trovare partite doppie

Finestra database: Migliora - Trova partite doppie (comando disponibile anche nel menu visualizzato con il pulsante destro del mouse)



Quando si crea un database con partite tratte da diverse fonti, spesso si presenta il problema della presenza di più copie della stessa partita. ChessBase è dotato di una potente funzione di identificazione ed eliminazione delle doppie. Selezionare un database nella [finestra database](#) fare clic sul nastro **Manutenzione - Migliora - Trova partite doppie** (oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sul simbolo di un database e selezionare **Strumenti - Trova partite doppie**). Viene visualizzata una finestra di dialogo nella quale è possibile specificare i criteri di definizione delle doppie e comunicare al programma la modalità di esecuzione.

► **Prima partita**

Se si sono aggiunte alcune partite a un grande database, è possibile iniziare dal numero corrispondente alla prima partita importata. In questo modo si risparmia molto tempo, poiché ChessBase non deve controllare tutte le partite del database l'una con l'altra.

► **Numero di mosse**

Il controllo di partite molto brevi (specialmente quelle con zero mosse) è uno spreco di tempo e in genere non serve. È possibile evitare questo problema selezionando una lunghezza di partita minima.

► **Doppie in Clipboard**

Questo comando copia tutte le doppie identificate nella [Clipboard](#). In questo modo è possibile esaminare manualmente le doppie che ChessBase desidera rimuovere.

▶ Ignora risultato

Se la qualità delle partite è molto bassa, la stessa partita potrebbe figurare con risultati diversi. È possibile impostare ChessBase in modo che identifichi comunque questo tipo di doppie. In questo modo il programma impiega più tempo per elaborare il database, ma identifica più doppie.

▶ Ignora anno

A volte anche l'anno può essere non corretto e quindi si può impostare ChessBase in modo che trovi doppie con date diverse. In questo modo il programma impiega più tempo per elaborare il database, ma identifica più doppie.

▶ Nomi Esatti / Simili / Ignora

Se si seleziona Simili, ortografie simili verranno considerate come appartenenti allo stesso giocatore, ad esempio, Müller = Muller, Yussupov = Jussupow, Kortschnoj = Korchnoi, ecc. Vengono anche ignorate le lettere maiuscole e minuscole.

▶ Tornei Esatti / Simili / Ignora

Le ortografie simili vengono considerate come identiche.

▶ Mosse Esatti / Simili / Ignora

Anche in questo caso si può determinare il grado di similitudine al quale ChessBase deve fare riferimento per considerare due partite uguali. Se si vuole svolgere un'opera radicale ed evidenziare tutto ciò che ha anche un lontano sapore di doppio, usare Ignora. ChessBase non confronterà le partite mossa per mossa ma solo per [classificazione ECO](#). Probabilmente si troveranno alcune partite che sembrano simili ma non sono affatto doppie.

▶ Cancella sempre prima / seconda partita

Normalmente, quando trova due doppie, ChessBase rimuove la prima partita, presupponendo che la seconda sia più recente e più corretta. Se si dispone di un database di alta qualità e vi si aggiungono partite, è possibile impostare ChessBase in modo che rimuova la seconda partita. Inoltre, il programma conserva intatti i tornei (cioè, essi rimangono unificati nel database).

▶ Conserva partita 'migliore'

La partita migliore è quella con più dettagli nell'intestazione, come rating Elo, fonte di pubblicazione, nomi, ecc.

▶ Cancella partite annotate

Le partite annotate vengono trattate in modo speciale. Normalmente il programma non elimina le partite doppie che contengono annotazioni, altrimenti si perderebbero informazioni. Se si fa clic su **Cancella partite annotate**, esse verranno cancellate come tutte le altre doppie.

▶ Fondi partite annotate

Se si seleziona questa opzione, la partita che figura nel database con il numero inferiore viene caricata e fusa con l'altra. Nella partita vengono anche inseriti i nomi dei commentatori. Quindi la partita con il numero più basso nel database viene sostituita dall'altra rivista.

▶ Sostituisci partite annotate

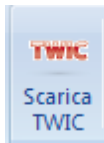
Se si importa una serie di partite annotate, rimuovendo le voci originali con una

ricerca delle doppie si rovinano i tornei completi. La funzione Sostituisci partite annotate fa in modo che ChessBase sostituisca la partita originale con una nuova versione annotata.

La funzione **Trova partite doppie** non rimuove fisicamente le partite dal database, ma le [evidenzia per la cancellazione](#). Se si desidera rimuovere definitivamente le partite, è necessario fare clic sul database e selezionare **Migliora – Rimuovi partite cancellate** (vedere [strumenti per database](#)). Questa operazione è irreversibile.

3.4.33 Partite da Internet

Finestra database: Aggiornamento – Scarica TWIC



Con ChessBase è molto semplice procurarsi le partite più recenti da tutto il mondo senza nemmeno dover lasciare il programma. Basta fare clic su **Scarica TWIC**. Il programma utilizza la connessione Internet per collegarsi con il sito ChessBase e scaricare il materiale più recente. Le partite vengono visualizzate nella finestra database con una nuova icona e vengono automaticamente elencate, in modo che sia possibile esaminarle immediatamente.

Il processo indicato sopra richiede uno o due minuti. Normalmente vengono scaricati gli ultimi numeri della rivista scacchistica elettronica **The Week in Chess (TWIC)**, che in genere contiene da 1000 a 3000 partite. Questa rivista rappresenta il servizio di pubblicazione di partite più affidabile e più completo tra quelli presenti su Internet.

Quando si scaricano nuove partite con questa opzione, ChessBase controlla quali numeri della rivista sono già presenti sul disco rigido. In questo modo il programma scarica solo le nuove partite.

3.4.34 Formato PGN

Il formato PGN o Portable Game Notation è uno standard riconosciuto a livello internazionale per la registrazione di partite in notazione ASCII. È molto popolare in Internet perché le partite vengono memorizzate come semplici file di testo e possono essere modificate – o teoricamente anche digitate per intero – con un semplice elaboratore di testi. D'altra parte, l'uso dello spazio di memorizzazione è molto meno efficiente del formato ChessBase – una partita in formato PGN occupa uno spazio sette volte maggiore di una in formato ChessBase.

ChessBase può leggere e scrivere i file PGN. non c'è bisogno di preoccuparsi della conversione. Si può lavorare direttamente con un file PGN, proprio come un qualsiasi altro file. Perché ChessBase possa leggere un file PGN, esso deve avere l'estensione

".PGN". Se un file di testo non ha la corretta estensione, è necessario rinominarlo.

Quando il file PGN è visualizzato nella [finestra database](#) è possibile visualizzare la lista delle partite, caricarle e rigiocarle nella finestra scacchiera. È anche possibile aggiungere partite al database, immettendole direttamente o copiando partite da un altro database. Naturalmente verranno salvate in formato PGN, aggiunte alla fine del file. È possibile copiare singole partite dal file PGN o anche tutto il database PGN, in un database ChessBase standard. Durante il processo viene effettuata automaticamente la conversione.

Per poter caricare automaticamente un file PGN, è necessario impostare su PGN il campo "Tipo file" nel [selettore di file di database](#).

3.4.35 Password

Quando si comprime un database in un [file di backup](#) è possibile criptarlo e proteggerlo tramite password. È necessario immettere due volte la password per evitare errori di battitura. Il file criptato ha estensione **CBZ**.

Nota importante

Dopo che si è creato un file criptato, i file del database originale vengono cancellati fisicamente! ChessBase chiede la conferma dell'operazione, perché non sarà più possibile recuperare quei file. Prima di cancellarli, il programma li sovrascrive con caratteri casuali, per assicurare che non potranno essere recuperati con nessuna utilità per dischi. Pertanto, è importante digitare la password correttamente e ricordarsela. Altrimenti, il database sarà irrimediabilmente perduto.

ChessBase esegue la cifratura dei file utilizzando un potente algoritmo DES. Non esiste nessuna password principale segreta e nessuna scappatoia e se qualcosa va storto non si può richiedere nessun aiuto per recuperare i file.

Per questo, ***se si dimentica la password il lavoro è perso per sempre.***

3.4.36 Capacità di rete

ChessBase è dotato di alcune funzioni di rete. Diversi utenti simultaneamente possono leggere un database in rete ed eseguire ricerche su di esso. La scrittura sul database, invece, è possibile solo quando un solo utente accede al database.

Quanto detto sopra si applica anche a Fritz. Ad esempio, se su un computer è in corso di svolgimento un match o un torneo tra motori, un altro computer può accedere ai file in rete e caricare partite o generare la tabella di un torneo.

3.5 Argomenti di carattere generale

3.5.1 Rating Elo

Il sistema del punteggio Elo, inventato dal professore ungherese di statistica Arpad Elö, esprime la forza di gioco dei giocatori di scacchi. I forti giocatori di circolo possono raggiungere i 2000 punti, i Maestri internazionali in genere hanno un punteggio che va da 2300 a 2500, i grandi Maestri arrivano a 2700 e un piccolo numero di giocatori arriva addirittura a superare questa soglia (Garry Kasparov è il solo giocatore nella storia ad avere superato la soglia dei 2800). Due volte l'anno la Federazione scacchistica mondiale (FIDE) pubblica la lista con il punteggio Elo di decine di migliaia di giocatori.

Ecco una lista delle categorie in base al punteggio Elo

Forza di gioco	Categoria del giocatore
1000-1600	Giocatore medio di circolo
1600-2100	Forte giocatore di circolo
2100-2300	Giocatore a livello internazionale
2300-2450	Maestro Internazionale (MI)
2450-2650	Grande Maestro (GM)
2650-2850	Super Grande Maestro, campione del mondo

3.5.2 Classificazione ECO

L'abbreviazione ECO sta per **Encyclopedia of Chess Openings** (Enciclopedia delle aperture scacchistiche), un'opera di riferimento standard sulle aperture (in 5 volumi, denominati con le prime 5 lettere dell'alfabeto, A-E) pubblicata da Chess Informant. Le singole varianti di un'apertura vengono indicate tramite abbreviazioni del tipo "C43" (Petroff con 3.d4) o "D89" (Indiana di Grunfeld, variante di cambio - linea principale). Il sistema è ormai accettato universalmente ed è anche utilizzato da ChessBase.

Nella [maschera di ricerca](#) è possibile specificare una gamma di aperture (e combinarla con giocatori, lunghezza, risultato, ecc.). Fare clic sulla casella di controllo ECO e immettere i codici ECO, ad esempio.

"C43"	e	"C45"	per tutte le partite con codici da C43 a C45
"C"	e	"C45"	per tutte le partite con codici da C00 a C45
"C45"	e	niente	per tutte le partite con codice C45

Il numero che a volte segue la barra dopo il codice ("/99") denota una sottovariante.

Il codice ECO è incorporato in tutte le partite fornite dalla ChessBase e viene visualizzato nella [lista delle partite](#). Se una serie di partite provenienti da varie fonti non contiene codici ECO oppure li contiene non corretti, è possibile fare inserire i codici direttamente da ChessBase utilizzando.

Nella lista delle partite utilizzare il comando: **Partite – Imposta i codici ECO**



In questo modo vengono inseriti o corretti i codici ECO in tutte le partite.

1. Il *volume C* tratta la Difesa Francese e le aperture con i due Pedoni di Re (1.e4 e5).
2. Il *volume B* contiene tutte le aperture con 1.e4 nelle quali il Nero risponde con mosse diverse da 1.e6 o 1.e5.
3. Il *volume D* contiene tutte le aperture con i due Pedoni di Donna (1.d4 d5) e tutte le aperture nelle quali dopo 1.d4 Cf6 2.c4 g6 *non vengono giocate* le mosse 3.Cc7 Ag7 (in altri termini, si tratta delle aperture 1.d4 Cf6 2.c4 nelle quali viene giocata la mossa 2...g6, ma il seguito non è 3.Cc3 Ag7).
4. Il *volume E* contiene le aperture nelle quali dopo 1.d4 Cf6 2.c4 vengono giocate le mosse 2...e6 o 2...g6 3.Cc3 Ag7.
5. Il *volume A* contiene tutte le aperture che non rientrano negli altri quattro volumi (ad esempio l'apertura Inglese e le varie aperture di fianchetto).

3.5.3 ChessBase Magazine

Ogni due mesi viene pubblicata una rivista scacchistica unica: *ChessBase Magazine*, che contiene più di 1000 partite tratte dai migliori tornei di tutto il mondo. La maggior parte delle partite è annotata estesamente, spesso da giocatori di fama mondiale e con commenti testuali semplici da capire. La rivista contiene sezioni speciali di approfondimento sulle aperture, sui gambetti, sulla tattica, sul mediogioco, sui finali e sulle sviste. ChessBase Magazine presenta il miglior materiale di formazione per il giocatore ambizioso.

ChessBase Magazine contiene anche rapporti multimediali dai tornei correnti, interviste esclusive con i migliori giocatori, commenti video alle partite. È possibile ascoltare Kasparov che commenta le sue partite contro Deep Blue, Kramnik che si lamenta per una sconfitta, Anand che racconta un aneddoto divertente.

Se si desidera conoscere meglio *ChessBase Magazine*, è possibile ordinare la rivista elettronica da Le Due Torri, via Ugo Lenzi 4/d, 40122 Bologna (tel. 051/522433 - fax 051/550501) oppure richiederla direttamente tramite il sito Web: [Le Due Torri](#).

3.5.4 Simboli di commento

Quando si annotano partite di scacchi si fa uso di una serie di simboli di commento ben conosciuti e non legati a nessuna lingua. Essi consistono di figurine scacchistiche (piccoli simboli dei pezzi al posto delle lettere) e di simboli di valutazione, tutti

riportati qui sotto. In ChessBase è possibile immettere questi simboli facendo clic sulla notazione con il pulsante destro del mouse, con l'aiuto della [tavolozza annotazioni](#) o con speciali [tasti di scelta rapida](#).

Ecco l'elenco dei simboli per i commenti e dei loro significati:

!	Mossa buona	⊙	Zugzwang
!!	Mossa molto buona	⊞	Centro
!?	Mossa interessante	✕	Punto debole
?!	Mossa dubbia	□	Mossa forzata
?	Errore	└	con
??	Svista	┘	senza
♔	Re	⟨	Lato di Donna
♚	Donna	⟩	Lato di Re
♞	Cavallo	✓	Finale
♝	Alfiere		Coppia di Alfieri
♖	Torre	♞♝	Alfieri di colore contrario
♙	Pedone	♞♞	Alfieri dello stesso colore
→	Attacco	♞♞	Con compenso per il materiale
↑	Iniziativa	±	Il Bianco sta chiaramente meglio
↔	Controggioco	±	Il Bianco sta leggermente meglio
△	Con l'idea	∞	Situazione non chiara
○	Spazio	♞	Il Nero sta leggermente meglio
⊕	Zeitnot (mancanza di tempo)	♚	Il Nero sta chiaramente meglio
○	Sviluppo	◐	È meglio
↔	Traversa	½	Situazione pari
↗	Diagonale	♙	Pedone passato

3.5.5 Notazione scacchistica

Uno dei fattori più importanti nell'avanzamento della conoscenza scacchistica è stato l'invenzione di un'efficiente sistema di notazione per descrivere le mosse. Esso è costituito dal nome dei pezzi, da otto lettere che indicano le colonne (a – h) e da otto numeri che indicano le traverse (1 – 8).



Nella **notazione algebrica completa** si utilizza la lettera indicante il pezzo, seguita dalla casa di partenza e da quella di destinazione. Esempio: 1.Cg1-f3.

Nella **notazione algebrica abbreviata** si utilizza solo la casa di destinazione, quando è possibile. Esempio: 1.Cf3, perché solo il Cavallo g1 può muovere nella casa f3. Se si potrebbero creare ambiguità, è necessario inserire una lettera o un numero aggiuntivi. Esempio: 5.Cbd2 se due Cavalli possono muovere nella casa d2, uno da b1 e uno da f3. Se i Cavalli si trovano nelle case b1 e b3 si deve scrivere C1d2.

Le mosse di pedone vengono indicate senza lettera. Esempio: 1.d2-d4 o 1.d4.

Le catture sono indicate da una "x". Esempio: 3.Cf3xd4 o 3.Cxd4.

Gli scacchi sono indicati con il segno "+" è lo scacco matto con il segno "#".

È possibile passare dalla notazione algebrica completa a quella abbreviata e viceversa nel **Menu applicazione – Opzioni – Notazione**.

Per visualizzare le coordinate intorno alla scacchiera, fare clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse e selezionare **Design scacchiera**. Fare clic sulla casella **Coordinate** per visualizzare o nascondere le coordinate.

3.5.6 Mega Database

L'esclusivo database annotato. Contiene circa 5 milioni di partite, dal 1560 al 2010 nel più alto standard di qualità ChessBase. Più di 65.000 partite contengono commenti dei migliori giocatori del mondo, con la chiave di apertura ChessBase con più di 100.000 posizioni chiave, l'accesso diretto all'indice giocatori, tornei, mediogioco, temi, finali. Il più grande top database annotato del mondo. Le partite più recenti del database sono di metà novembre 2010. Il "Mega" contiene sempre anche l'edizione più aggiornata dell'[Enciclopedia dei giocatori](#). Come al solito, qui è dove la maggior parte del lavoro è stato fatto. L'indice conteneva già più di 200.000 voci, ora è stato utilizzato un indice dei giocatori aggiornato che comprende circa 220.000 nomi. Anche il database fotografico è stato ingrandito, ora contiene circa 30.000 immagini.

Alcuni punti salienti del Mega Database:

► **Notazione delle partite corretta con attenzione**

Una grossa percentuale delle partite è apparsa in origine, in forma annotata, nel ChessBase Magazine. Durante l'annotazione delle partite vengono scoperti diversi errori nella notazione. Prima di essere incluse nel Mega Database, le partite vengono poi esaminate da altri esperti e sottoposte a numerosi altri controlli di qualità.

► **Ortografia unificata per giocatori e tornei**

Senza una [grafia standardizzata](#) dei nomi dei giocatori un certo numero di funzioni del database diventerebbe meno affidabile o addirittura inutile ([dossier giocatore](#), preparazione per avversari specifici). ChessBase investe molti sforzi nella corretta identificazione di tutti i giocatori che partecipano a un torneo e nell'accertamento della standardizzazione di tutti i nomi.

► Inserimento accurato dei rating Elo

Tutte le analisi statistiche condotte su un database si basano su informazioni complete e accurate sul rating. Ciò è particolarmente vero per le statistiche sulle aperture, le percentuali di successo e la valutazione delle varianti, per i suggerimenti di repertorio, per l'[ordinamento](#) delle partite e per molte altre funzioni che fanno uso di informazioni sulla forza relativa dei diversi giocatori. Per questo, ChessBase impiega grossi sforzi per includere [rating Elo](#) corretti per ogni giocatore e per ogni partita.

3.6 Aperture

3.6.1 Impostazione del database di riferimento

Si sta tentando di eseguire una funzione che richiede un [database di riferimento](#). ChessBase deve sapere quale database usare come riferimento e in genere suggerirà il database più grande che trova nella finestra [I miei database](#).



Mega Database 2010

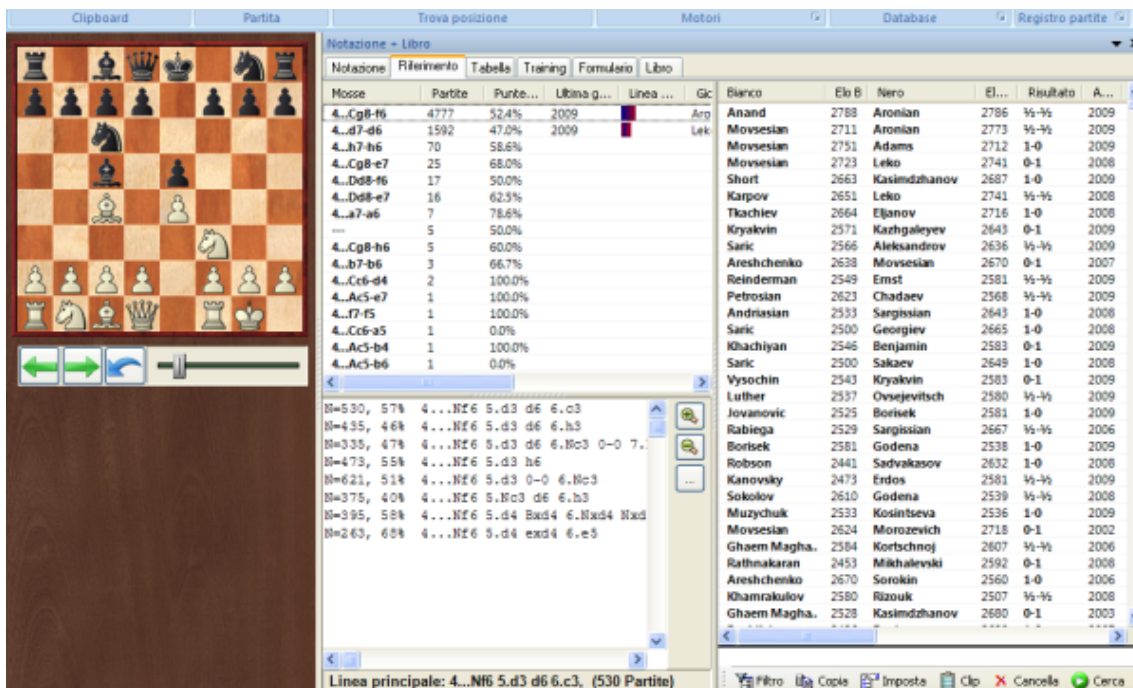
Se il database proposto è quello giusto, fate semplicemente clic su OK. Se si desidera impostare un altro database come database di riferimento, fate clic su **Sfoglia**.

3.6.2 Riferimento di apertura

Fare clic sulla scheda **Riferimento** nella finestra notazione per visualizzare il riferimento di apertura relativo alla posizione corrente:



Il riferimento di apertura si basa su una veloce ricerca in background nel [database online](#).



Facendo clic sulla scheda Riferimento della [finestra scacchiera](#) si avvia la ricerca automatica del riferimento di apertura. Il programma esegue una veloce ricerca in background l'attuale posizione della scacchiera nel database online. Le informazioni vengono visualizzate molto più rapidamente rispetto alle versioni precedenti.

Nelle diverse colonne sono visualizzate tutte le informazioni utili.

Mosse	Partite	Punte...	Ultima g...	Linea ...	Giocatori migliori
4.d2-d4	5390	56.2%	2009		Kasparov, Carlsen, Anand, Gashim..
4.Cg1-f3	956	47.3%	2009		Anand, Shirov, Ponomariov, Khamr..
4.Af1-c4	400	47.6%	2009		Sutovsky, Dgebuadze, Cicak, Zarni..
4.g2-g3	250	56.0%	2009		Topalov, Smirin, Galkin, Djurhuus
4.d2-d3	38	32.9%	2000		
4.Af1-e2	26	53.8%			
4.h2-h3	18	27.8%	2007		Galkin
4.Cc3-b5	15	26.7%			
4.Af1-b5	9	27.8%			
4.Cc3-e4	6	41.7%	2009		Hector, Zhigalko
4.b2-b3	5	50.0%			
4.Cg1-e2	4	62.5%			
4.Dd1-f3	4	50.0%			
4.a2-a4	1	100.0%	1999		

Mosse

Elenca tutte le mosse giocate in questa posizione.

Partite

Numero delle partite in cui sono state giocate le mosse visualizzate nella notazione.

Punteggio

È la percentuale di punti ottenuta continuando con quella mossa.

Ultima giocata

Quando è stata giocata più di recente questa mossa?

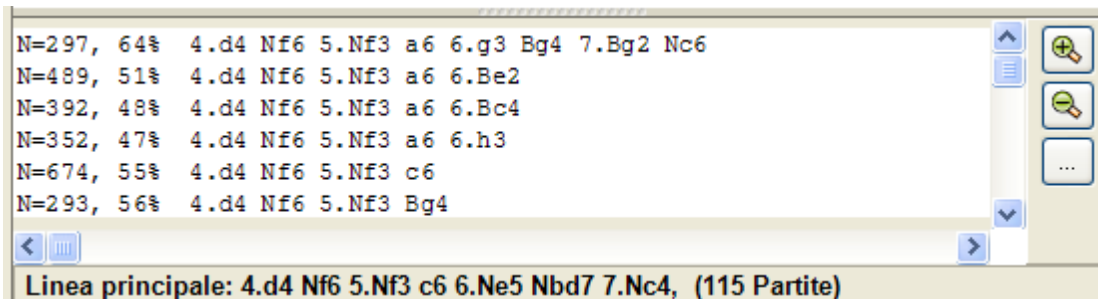
Linea principale

Nella colonna "Linea principale" vengono visualizzate le continuazioni dei giocatori più forti.

Infine c'è una lista dei migliori giocatori che hanno utilizzato questa continuazione, il punteggio Elo migliore che ha giocato quella mossa, e il giocatore che ha usato questa continuazione più spesso.

Suggerimento: facendo clic su una delle mosse visualizzata si immette quella mossa sulla scacchiera. Utilizzando le [frecce](#) (su/giù/sinistra/destra) della tastiera è possibile navigare nella lista, immettere e ritirare mosse.

Sotto la lista delle mosse viene visualizzata la sintesi delle linee giocate più comunemente.



Vedere la sezione [Parametri per la ricerca di riferimento](#).

Nel sommario vengono visualizzate le informazioni seguenti:

N = Numero delle partite

% = Percentuale di successo dal punto di vista del Bianco

La linea di gioco sviluppata

Utilizzando i tasti + / - o i tasti + / - è possibile modificare il numero di linee visualizzate. Facendo clic su una linea si effettuano le mosse nella finestra scacchiera.




Nella colonna **Linea principale** vengono mostrate le mosse statisticamente più forti per entrambi i colori.

La [lista partite](#) visualizzata elenca le partite che sono state giocate con quella continuazione. Facendo clic col pulsante destro del mouse su una partita e selezionando **Copia in notazione** la partita viene inserita nella partita originale sotto forma di commento. È possibile affinare le informazioni utilizzando le colonne e il filtro opzioni.

3.6.3 Visualizzazione delle linee principali

Se si attiva la visualizzazione del [riferimento](#) nella [finestra notazione](#), il programma esegue una ricerca in background sulla base della posizione impostata sulla scacchiera. Le partite trovate vengono utilizzate per visualizzare informazioni utili sulla variante in esame.




È stata aggiunta la nuova colonna "**Linea principale**".

Linea principale	Giocatori migliori
	Kasparov, Shirov, Svidler, Grischuk
	Polgar, Short, Gelfand, Mamedyar.
	McShane, Harikrishna, Damljanovi.

Sulla scacchiera è visualizzata una posizione standard derivata dall'apertura Spagnola.



La continuazione teorica normale è 8...d7-d6. Tuttavia, nella colonna **Linea principale** si evidenzia che i giocatori più forti preferiscono la continuazione 8...d7-d5. Nella lista partite vengono visualizzate per prime le partite dei giocatori più forti.

8...d7-d6	5073	55.4%	2009		Ivanchuk
8...d7-d5	4531	48.1%	2009		Anand, D
8...Lc8-b7	134	67.9%	2008		WoDra, t
8...Sc6-a5	92	73.9%	2009		Fernandk
8...Tf8-e8	38	65.8%	2000		Smagin
8...h7-h6	17	67.6%			

La linea completa di questa continuazione accattivante viene mostrata come linea principale. Viene anche visualizzato il numero di partite in cui è stata giocata tale continuazione.

I criteri per la classificazione di una continuazione come "Linea principale" sono la data in cui sono state giocate le partite e la media Elo dei giocatori.

3.6.4 Riferimento di apertura per database

È possibile creare [riferimenti di apertura](#) per qualsiasi database.

Rapporti - Riferimento di apertura



Facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'icona di un database nella [finestra database](#) viene aperto il menu di scelta rapida relativo.

Apri	Invio
Cerca...	Ctrl+F
Apertura di riferimento...	Ctrl+Alt+Invio
Invia per E-mail il database selezionato...	

Immettere le mosse desiderate sulla scacchiera. La funzione di [riferimento di apertura](#) utilizza la posizione sulla scacchiera per fornire informazioni a partire dal database.

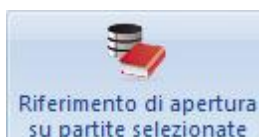
Nota: le statistiche visualizzate sono visualizzate sulla base delle partite del database selezionato.

3.6.5 Riferimento di apertura per gruppi di partite

È possibile utilizzare il [riferimento di apertura](#) anche per gruppi di partite.

Prima selezionare nella [lista le partite](#) che devono essere utilizzate per creare il riferimento di apertura.

Menu Statistiche - Riferimento di apertura su partite selezionate



Oppure fare clic sulla selezione per visualizzare il menu di scelta rapida.

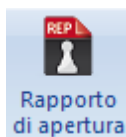
3	Polerio, G	Lorenzo	1-0	32	C53	Sora	1575
4	Lopez de Segura, R	Leonardo, G	1-0	9	C40	Rome	1572
5	Lucena, L	Quintana	1-0	32	A00	Huesca	1515
6	Leonardo, G	Lopez de Segur..	1-0	10	C41	Madrid	1575
7	Leonardo, G	Lopez de Segur..					
8	Scovara	Boi, P					
9	Polerio, G	Leonardo, G					
10	Busnardo	Polerio, G					

Nota: il riferimento di apertura su partite selezionate genera le statistiche sulla base di tali partite.

3.6.6 Rapporto di apertura

Finestra scacchiera: Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scacchiera

Menu Rapporti - Rapporto di apertura



Questo è uno dei più potenti strumenti per lo studio delle aperture attualmente disponibili – ed è molto semplice da usare. Prima di provare questa funzione bisogna accertarsi di aver definito un [database di riferimento](#), in modo che ChessBase sappia quale materiale utilizzare per il rapporto di apertura.

Supponiamo di essere interessati a una particolare linea di apertura. Con la posizione critica visualizzata sulla scacchiera, fare clic su **Rapporti – Rapporto di apertura**. Con nessuna informazione pre-memorizzata, ChessBase analizza le partite del database di riferimento e genera un prospetto comprensivo di tutto ciò che trova (questo processo è conosciuto con il nome “analisi dei dati”).



Testo: Rapporto apertura: C42, 4...Kxf7

Pagina iniziale Modifica

Vai indietro Vai avanti Pagina iniziale Navigation

Italiano

Rapporto apertura

1.e4 e5 2.Nf3 Nf6 3.Nxe5 d6 4.Nxf7 Kxf7



C42, 4...Kxf7

602 Partite in 'Mega Database 2010'

1. Storia

Partita più antica: [Cochrane,J - Mohishunder 1-0](#)

Ecco cosa contiene il rapporto:

Sviluppo storico della variante

Include le partite più antiche e le più recenti. Fare clic su qualsiasi voce per caricare la partita relativa. L'indicatore di moda fornisce la percentuale delle partite sulla base dell'intero database.

Giocatori importanti

Elenca i giocatori che hanno utilizzato la linea e le loro percentuali di successi. È possibile fare clic sui collegamenti alle partite o sui nomi dei giocatori per ottenere informazioni sui giocatori stessi.

Statistiche

Questa sezione visualizza le percentuali di successo per il Bianco e per il Nero, la percentuale di partite decisive, la lunghezza media, ecc.

Mosse migliori

Visualizza le mosse con le quali sono state ottenute più vittorie. Il calcolo è fatto sulla base del numero delle partite, delle percentuali di successi, della performance Elo, della media Elo degli avversari, del numero dei giocatori con Elo > 2550, dei risultati nelle partite recenti e della popolarità di ogni mossa negli anni recenti. Vengono elencate le partite più interessanti sulle quali si può fare clic per caricarle e studiarle.

Linea principale e linea critica, repertorio e piani

ChessBase visualizza la linea principale e la linea critica. Quest'ultima è quella nella

quale sia il Bianco che il Nero hanno eseguito le mosse statisticamente più promettenti. Ancora una volta, è possibile fare clic sulle partite per caricarle e rigiocarle. Inoltre, ChessBase visualizza la mossa migliore e i piani ad essa associati.

4. Mosse e piani

a) 5.Nc3

Bianco score nella media (54%).

giocata da: [Topalov](#), 2700, 0.5/1; [Short](#), 2664, 1/1; [Heberla](#), 2506, 0.5/1; [Medvegy](#), 2430, 1/1; [Bosboom](#), 2430, 1/1

Si dovrebbe giocare: 5...Be7

[Valko,K - Balint,V 0-1](#); [Pruess,D - Haessel,D 1-0](#); [Mace,E - Fougerit,V 0-1](#); [Caffenne,P - Burdet,F 0-1](#); [Nestorovic,L - Pohjala,H 0-1](#); [Jacek,M - Krejci,S 0-1](#)

Alternativa: 5...c5

[Topalov,V - Kramnik,V ½-½](#); [Valmana Canto,J - Perez Garcia,R 0-1](#); [Fabre Massana,M - Garriga Sole,J 0-1](#); [Medvegy,Z - Lengyel,L 1-0](#); [Kratochvil,J - Vrana,J ½-½](#)

Il rapporto di apertura è un [testo di database](#) in formato HTML.

Oltre al prospetto, ChessBase genera anche un [riferimento di apertura](#) per la variante che si sta studiando.

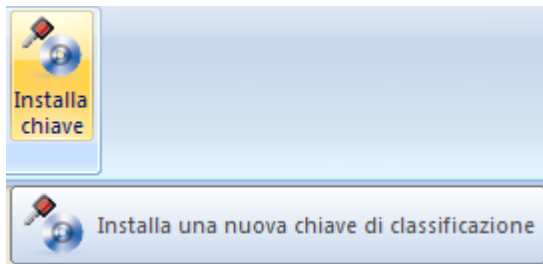
3.6.7 Classificazione delle aperture

La classificazione delle aperture di ChessBase si riferisce all'identificazione delle varianti di apertura nella [chiave di apertura](#).

Ecco come funziona:

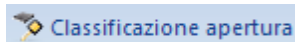
Il programma gioca ogni partita in senso inverso e confronta ogni posizione che incontra con tutte le posizioni contenute nelle posizioni di classificazione della chiave delle aperture. Non appena viene riscontrata una corrispondenza, il programma sa in quale chiave deve classificare la partita. Il motivo per cui il programma ripercorre la partita in senso inverso è che l'interesse è concentrato sulla classificazione più profonda, cioè quella che identifica la variante più dettagliata.

Quando si installa una nuova chiave (**Chiavi apertura – Inserisci nuova chiave** nella [finestra lista](#) o clic sulla scheda **Aperture** nel nastro **Chiavi apertura**) tutte le partite del database vengono classificate in base alla chiave nello stesso modo.



Classificazione della partita corrente

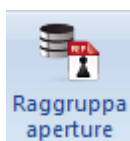
Nella finestra scacchiera fare clic su **Rapporti Classificazione apertura** (oppure premere Ctrl-Alt-C).



ChessBase utilizza la [chiave di apertura](#) del [database di riferimento](#) per reperire tutte le partite con [la stessa apertura](#).

3.6.8 Raggruppamento di aperture

La funzione **Raggruppa aperture** è molto utile per la visualizzazione delle aperture nella finestra database. La funzione viene sempre applicata al database selezionato nella [finestra database](#).



Il programma genera un nuovo database contenente tutte le partite che iniziano con le stesse mosse (varianti di apertura) riunite per gruppi. In questo modo è possibile avere una buona panoramica delle aperture contenute nel database, proprio come se fosse un'enciclopedia delle aperture.



Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Forti	A squadre	A aperture	Temî generali	Tattica	Strategia	Finali
Numero	Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risultato	Mosse	ECO	Torneo			
1	Attacco Trompowsky				Line	29	A45/01				
2	Attacco Trompowsky				Line	37	A45/02				
3	Attacco Trompowsky				Line	79	A45/03				
4	Attacco Trompowsky				Line	88	A45/04				
5	Attacco Trompowsky				Line	35	A45/05				
6	Attacco Trompowsky				Line	58	A45/06				
7	Attacco Trompowsky				Line	26	A45/07				
8	Attacco Trompowsky				Line	41	A45/08				

Esiste anche una panoramica dei sistemi di apertura nella lista del contenuto di un database. La funzione genera la notazione di un albero delle varianti con partite adatte riportate sotto forma di esempi.

Notazione - Libro

Notazione Riferimento Tabella Training Formulario Libro

Attacco Trompowsky
A45/02

1.d4 Nf6 2.Bg5 Ne4 3.Bf4 c5 4.f3 Nf6 5.d5
[5.dxc5 b6 6.Nc3 bxc5 7.e4 Nc6 8.Bc4 g6 9.Nge2 Bg7 10.g4 d6 11.g5 Nd7 12.Bxf7+ Kxf7 13.Qd5+ Kf8 14.Qxc6 Nb6 15.Qb5 a5 16.Qd3 Ba6 Bosiocic,M (2571)-Nedev,T (2511)/Novi Sad 2009/CBM 133/½-½ (92)]

5...Nh5 6.Be3 d6 7.Nc3
[7.Qd2 Nd7 8.g4 Nhf6 9.Nc3 Ne5 10.Bf4 a6 11.Bxe5 dxe5 12.g5 Nh5 13.Ne4 f5 14.Ng3 Nxc3 15.hxc3 e6 16.0-0-0 exd5 17.Qxd5 Qxd5 18.Rxd5 Kf7 Kryakvin,D (2571)-Iordachescu,V (2607)/St Petersburg 2009/CBM 132 Extra/½-½ (42)]

7...Nd7 8.Nh3 g6 9.g4 Nhf6 10.Bg2 Bg7 11.0-0 Ne5 12.Qc1 b5 13.Bh6 Bxh6 14.Qxh6 b4 15.Nd1 e6 16.e4 exd5 17.exd5 Ng8 18.Qe3 Kf8 19.Ndf2 h5 20.Ng5 Nf6 21.h3 Nxd5 22.Qe4 Nb6 23.f4 Nec4 24.Qe2 Rb8 25.b3 Na3 26.Nfe4 hxg4 27.hxc4 f5 28.Nxc5 dxc5 29.Rad1 Qf6 30.Rfe1 Bd7 31.Rxd7 Nxd7 32.Ne6+ Kg8 33.Bd5 Nb6 34.g5 Qc3 35.Nd8+ Nxd5 36.Qe8+ Kh7 37.Qd7+ Qg7 0-1 Ivanisevic,I (2628)-Zueger,B (2408)/Budva 2009/CBM 130 (37)

Tale funzione è particolarmente utile se applicata al database che contiene le partite personali. In questo modo viene visualizzata una panoramica della teoria delle aperture, importante per il proprio stile di gioco.

3.6.9 Libro delle aperture



Facendo clic sulla scheda **Finestra scacchiera - Notazione - Libro** viene visualizzata la [finestra libro](#).

Il libro (o "albero") delle aperture contiene posizioni e informazioni complete su tutte le mosse giocate. ChessBase consente un accesso rapido a queste informazioni.

► Esistono due tipi di alberi:

Permanenti: in essi si raccolgono le partite di un database che è memorizzato in modo permanente sul disco rigido.

Temporanei: si può generare un albero in modo molto rapido da qualsiasi selezione di partite, ad esempio, dalle partite con il Bianco di un particolare giocatore. Fare clic sulle partite con il pulsante destro del mouse e selezionare **Carica/Fondi le partite selezionate** (o premere Maiusc-Invio).


► **Come creare un nuovo libro delle aperture**




Finestra database: **Menu applicazione Nuovo Database**. Nel [selettore di file](#) selezionare *Libri (*.CTG)* nel campo "Salva come:"

► **Come copiare partite in un libro delle aperture**

Selezionare le partite, premete Ctrl-C per copiare, fare clic sull'icona dell'albero del database e premere Ctrl-V per incollare.

Si può anche utilizzare la tecnica del Drag & Drop per trascinare partite o un database intero su un albero.

	N	%	Av	Perf
Fritz12.ctg	596	56.3	2544	2572
4.Sf3	987	58.9	2571	2622
4.Sc3	782	58.3	2548	2594
4.g3?	227	52.9	2579	2598
4.dxe6?	4	12.5	2543	2304

	1-0: 350 = 45%	N = 782 (993)
	1/2: 212 = 27%	2548-2594 (574)
	0-1: 220 = 28%	2536-2490 (576)

Il libro delle aperture ChessBase riconosce tutte le trasposizioni, anche quelle non giocate nelle partite da cui il libro è stato tratto. Vengono riconosciute anche le posizioni a colori invertiti. Ad esempio, dopo le mosse 1.d3 d5 2.d4 viene visualizzata 2...c5! con i dati relativi al Gambetto di Donna normale.

I libri di apertura ChessBase (con estensione CTG) possono essere letti direttamente dai programmi Fritz, Hiarcs, Junior e Nimzo, come pure da un certo numero di altri motori scacchistici. Con un libro di aperture attivo essi giocheranno le mosse iniziali della partita istantaneamente, senza calcolare. È molto facile utilizzare ChessBase per creare, modificare o estendere un libro delle aperture per Fritz o per altri motori.

3.6.10 Classificazione di un intero database

Finestra lista: Aperture - Chiavi apertura - Classifica tutte le chiavi

Questo comando riclassifica l'intero database in base alle varie chiavi (aperture, temi, strategia, tattica, finali).

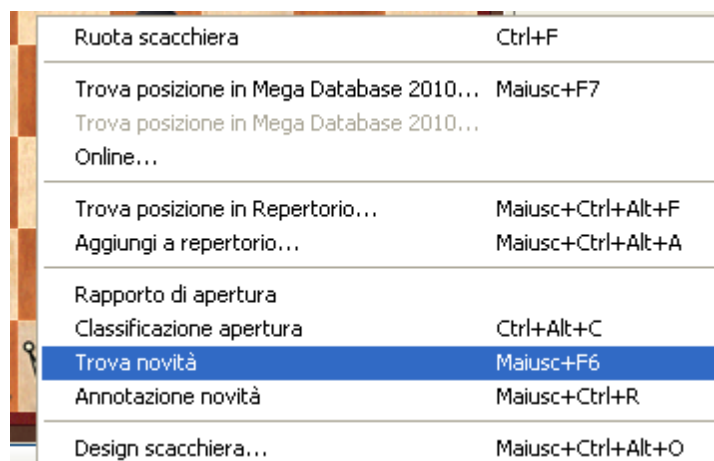


Se si interrompe il processo, ChessBase si ricorderà fino a che punto è stata eseguita la classificazione e quindi sarà possibile continuare il processo anche in seguito. Il programma chiederà se si desidera continuare dal punto in cui è stato interrotto (partita numero x). Se si immette la partita numero "1" il programma classificherà nuovamente l'intero database.

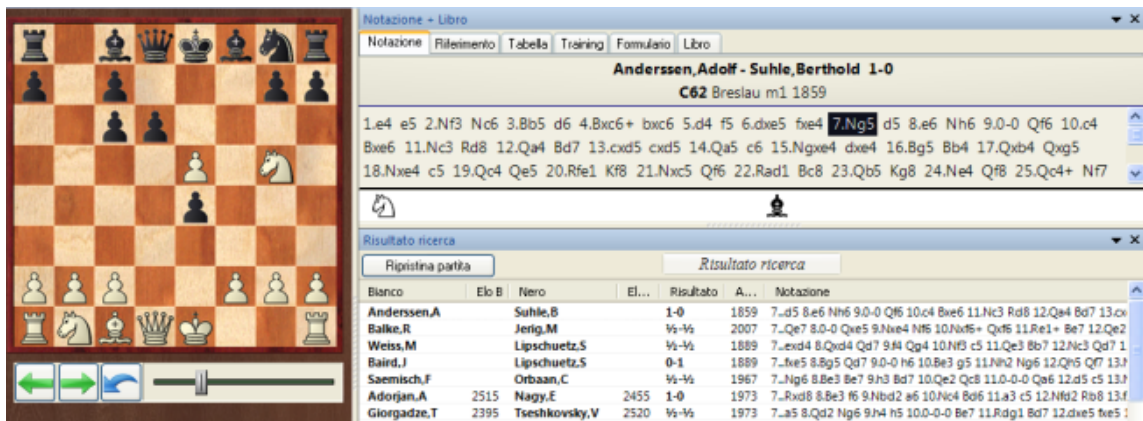
Se non è ancora stata installata nessuna chiave, vengono visualizzati quattro pulsanti, vedere la sezione: [Installazione di una nuova chiave](#).

3.6.11 Ricerca di novità/confronto

Finestra scacchiera: Clic con il pulsante destro – Trova novità (Maiusc-F6)



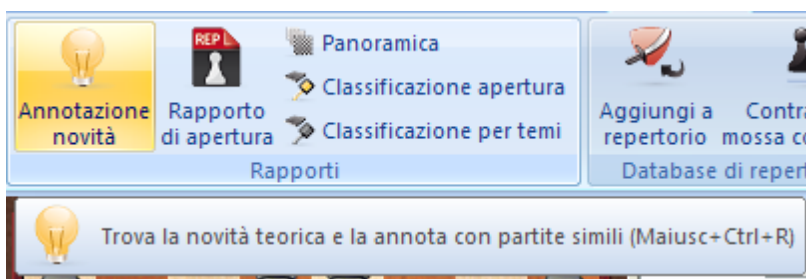
ChessBase cerca nel [database di riferimento](#) le partite più simili a quella corrente. Le partite vengono visualizzate nella [finestra risultato ricerca](#) e vengono ordinate a seconda del grado di somiglianza con la partita originale.



- ▶ Nella partita originale, la scacchiera passa alla posizione nella quale è stata giocata la novità (cioè il punto in cui la partita originale si discosta da quelle già giocate).
- ▶ È possibile fare clic su una partita dell'elenco per visualizzare le mosse. Fare clic sul pulsante **Ripristina partita** per tornare alla partita originale.
- ▶ Fare clic sull'elenco del risultato della ricerca con il pulsante destro del mouse e selezionare **Edita - Seleziona tutto**. Quindi, trascinare le partite sulla partita originale. Esse verranno fuse nella notazione, rendendo semplice la visualizzazione del punto in cui è stata giocata la novità. Naturalmente, tutto questo processo viene eseguito nella memoria RAM, lasciando intatta la partita del database.
- ▶ È possibile fare Ctrl-clic solo su alcune delle partite per evidenziarle e poi fare clic su **Ripristina partita** per tornare alla partita originale e trascinare la selezione nella notazione della partita originale.
- ▶ È possibile salvare i risultati della ricerca nella [Clipboard](#) selezionando le partite (come indicato sopra), quindi facendo clic con il pulsante destro del mouse e selezionando **Edita - Copia o cancella in Clipboard**. Si può anche premere il tasto F5.
- ▶ L'opzione **Trova novità** funziona correttamente solo se si dispone di un [database di riferimento](#) che è stato [classificato in base a una chiave di apertura](#). Inoltre la chiave di apertura deve essere della migliore qualità.

3.6.12 Annotazione delle novità

Finestra scacchiera - Rapporti - Annotazione novità



È disponibile un modo semplice per visualizzare le novità di apertura nella [finestra scacchiera](#).

Nella finestra scacchiera è disponibile il nastro **Rapporti – Annotazione novità**. Se è attiva una connessione a Internet, il programma avvia una ricerca nel [database online](#).

In contrasto con le vecchie versioni, ChessBase 12 non utilizza più il [database di riferimento](#) installato, ma il database online, perché è sempre aggiornato. Ciò garantisce la visualizzazione accurata delle tendenze correnti nella teoria delle aperture.



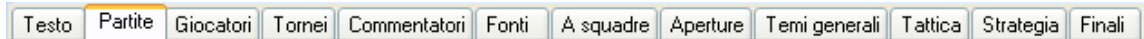
Il programma inserisce nella notazione le partite importanti sotto forma di varianti. Nella notazione la novità viene contrassegnata da una **N** maiuscola.

Kostin,A (2387)-Rodin,D (2421)/Voronezh 2004/CBM 1
9...Ne4 10.Nxd4 Bd7 11.Bxc6 bxc6 12.Ba3N
 [Predecessore (2): 12.f3 Nxc3 13.Qd2 Nb5 14.Qxa5

3.6.13 Chiave di apertura

3.6.13.1 Che cosa sono le chiavi di classificazione?

Nella lista delle partite vengono visualizzate le schede seguenti:



Si tratta di sistemi di classificazione nei quali le partite vengono ordinate automaticamente dal programma.

Le [chiavi di apertura](#) vengono definite a partire da posizioni. La più profonda [posizione di classificazione](#) decide in quale chiave deve essere classificata una partita.

Le [chiavi tematiche](#) vengono definite tramite la [maschera di ricerca](#). Tutte le partite che soddisfano i criteri stabiliti vengono ordinate nella chiave associata alla definizione.

Comprese nel pacchetto ChessBase si troveranno chiavi predefinite per database piccoli e grandi. Gli utenti più esperti possono modificare le chiavi o sviluppare le proprie chiavi e i propri sistemi di classificazione. Ciò è particolarmente gratificante nel campo delle chiavi per tema.

Per un'ampia discussione sulle chiavi di classificazione e su come creare chiavi personali, vedere gli articoli seguenti (in lingua inglese):

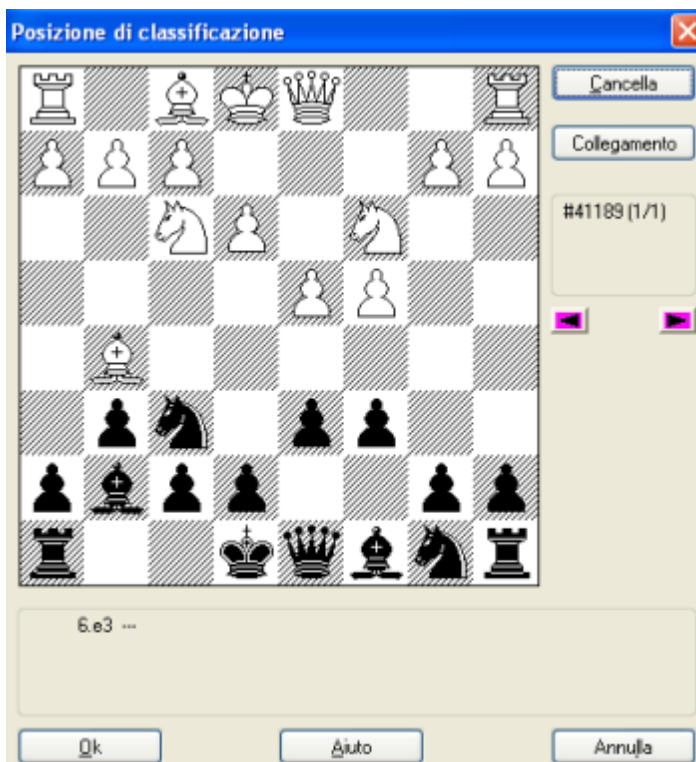
<http://www.chessbase.com/support/workshop.asp?ID=252>

<http://www.chessbase.com/support/workshop.asp?ID=253>

<http://www.chessbase.com/support/workshop.asp?ID=254>

3.6.13.2 Visualizzazione delle posizioni di classificazione

*Finestra lista / Scheda Aperture: fare clic con il pulsante destro su un'apertura e selezionare **Mostra posizioni***



Una chiave può contenere più di una posizione di classificazione, il che può essere necessario per aumentare l'accuratezza della classificazione. Se si fa clic con il pulsante destro del mouse su una chiave e si sceglie il comando **Mostra posizioni** vengono mostrate le posizioni di classificazione. La finestra presenta una scacchiera e due importanti pulsanti:

► **Cancella**

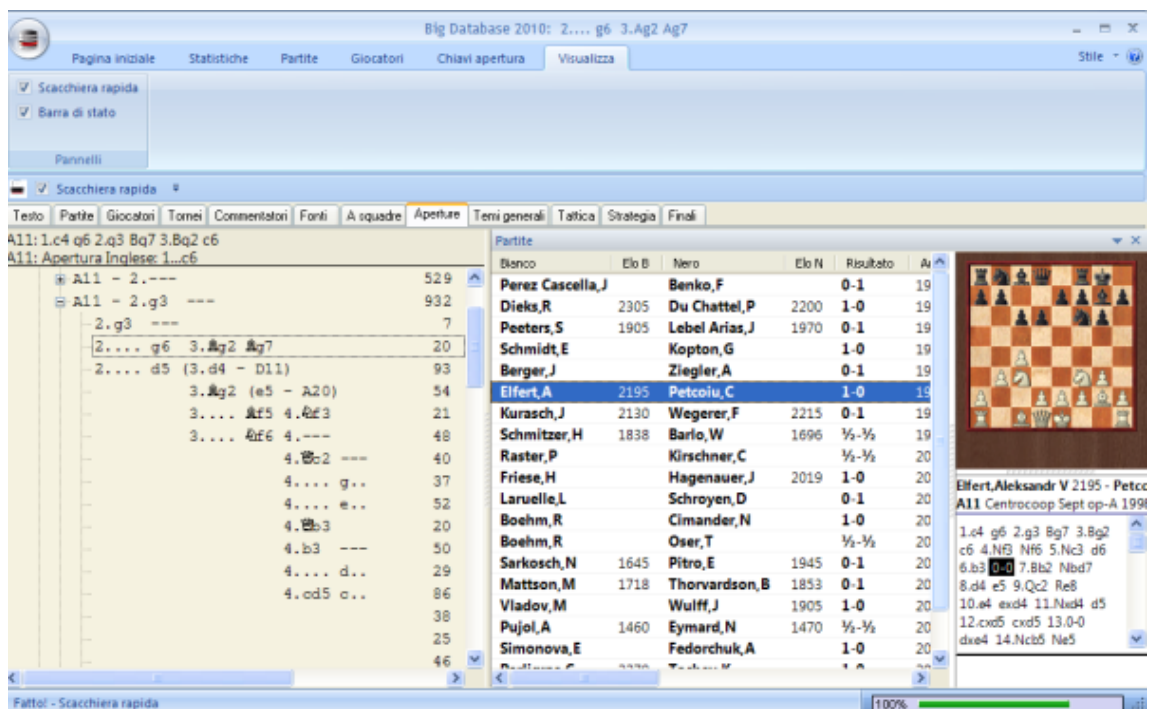
Il comando rimuove la posizione indicata dal sistema di classificazione. Le chiavi con nessuna posizione di classificazione non avranno mai partite all'interno. Possono comunque servire come radici di chiavi ulteriori e più profonde.

► **Collegamento**

Questo lega la posizione della scacchiera alla chiave nel [memo chiave](#). Le partite in cui la posizione si verifica in futuro saranno inserite nell'altra chiave.

3.6.13.3 Chiave di apertura

Finestra lista: fare clic sulla scheda Aperture



Le chiavi di apertura sono indici delle partite basati sulle varianti di apertura – così è possibile accedere subito alle partite attraverso le mosse o le varianti di apertura.

Le chiavi di apertura hanno due proprietà principali:

- Le partite del database vengono classificate automaticamente dal programma nelle chiavi e nelle sottochiavi di apertura corrette.
- Una chiave di apertura può essere espansa a piacimento. È semplice modificare una chiave esistente in modo che includa le varianti più dettagliate del proprio repertorio.

I database ChessBase sono forniti con chiavi delle aperture già impostate. Ma il programma è in grado di [installare una chiave di apertura grande o piccola](#) in qualsiasi database e ordinare le partite sulla base di queste chiavi.

Funzioni disponibili nella finestra della chiave di apertura

La chiave delle aperture viene visualizzata in una finestra speciale, che funziona in modo simile alla finestra della [lista partite](#). A destra viene visualizzato il numero delle partite. Usare i tasti freccia e + e – (oppure il clic del mouse) per navigare nella gerarchia delle aperture, esattamente come nei pannelli di Esplora risorse. La freccia destra apre un sottoramo, la freccia sinistra lo chiude. Se una chiave contiene partite, esse saranno visualizzate automaticamente nella [lista partite](#) sotto le chiavi.

È possibile [ridisporre](#) la finestra delle partite in relazione alle chiavi.

3.6.13.4 Funzioni delle chiavi

ChessBase può classificare le partite in base a [chiavi](#). Queste chiavi definiscono aperture, temi generali, strategia, tattica e finali.

Normalmente si usano semplicemente le chiavi incluse con il database acquistato. Gli utenti più esperti, però, potrebbero voler modificare queste chiavi o crearne di nuove. A questo scopo esistono un certo numero di funzioni alle quali si può accedere facilmente facendo clic su una chiave dell'indice con il pulsante destro del mouse.

Classificazione => Questa chiave...	
Inserisci memo chiave	Maiusc+Ins
Mostra posizioni...	
Definisci nuova posizione...	
Definisci memo chiave	Ctrl+M
Traferisci chiave...	
Assegna manualmente...	Maiusc+Ctrl+A

▶ [Imposta - Inserisci nuova chiave](#)

Questo comando inserisce una nuova chiave nel punto in cui è posizionata la barra di evidenziazione. Nel caso delle chiavi di apertura, è necessario che sia aperta una finestra scacchiera e che la posizione di classificazione sia impostata sulla scacchiera.

▶ **Imposta - Edita**

È possibile modificare il nome di una chiave. Nelle [chiavi tematiche](#) ciò consente anche di modificare la definizione della maschera di ricerca.

▶ **Classificazione**

Tutte le partite della chiave evidenziata vengono riclassificate. In genere questo comando si usa quando vengono create nuove sottochiavi e si desidera che le partite vengano classificate in base ad esse.

▶ **Imposta - Cancella**

Rimuove la chiave evidenziata.

▶ [Inserisci memo chiave](#)

Questo comando consente di spostare una chiave.

▶ **Definisci nuova posizione**

Una chiave di apertura può (e in genere deve) avere più di una posizione di classificazione. Questo comando consente di collegare una nuova posizione alla chiave. La posizione si deve trovare sulla scacchiera dell'ultima finestra scacchiera che si è aperto.

▶ **Trasferisci chiave**

La chiave selezionata e tutte le relative sottochiavi vengono copiate nel database selezionato (nella [finestra database](#)). Esse vengono aggiunte al livello principale della chiave originale. Utilizzare il [memo chiave](#) per spostarle nella posizione corretta.

► **Assegna manualmente**

Assegna manualmente la partita visualizzata nella finestra scacchiera alla chiave evidenziata. Si tratta di una vecchia funzione usata raramente, poiché la classificazione automatica è diventata sempre più precisa.

3.6.13.5 Inserimento di una nuova chiave

Inserimento di una nuova chiave di apertura (tasto Ins)

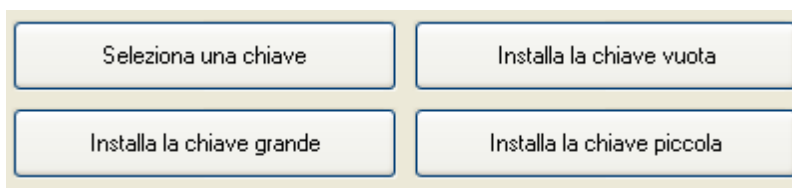
1. Accertarsi che la posizione di classificazione sia visualizzata sulla scacchiera in una finestra scacchiera.
2. Fare clic su Aperture nella finestra lista e fare clic su una chiave di apertura con il pulsante destro del mouse. Selezionare **Imposta - Inserisci nuova chiave**. Se non è presente nessuna chiave sulla quale fare clic, utilizzare il tasto Ins.
3. Viene visualizzata la posizione di classificazione. Fare clic su OK e digitare il nome della nuova chiave.

Inserimento di una nuova chiave tematica

1. Fare clic su Temi generali, Strategia, Tattica o Finali nella finestra lista.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare Inserisci nuova chiave. Se non è presente nessuna chiave sulla quale fare clic, utilizzare il tasto Ins.
3. Viene visualizzata la maschera di ricerca. Inserire i parametri della nuova chiave per tema.
4. Nella linea che viene visualizzata, digitare il nome della nuova chiave.

3.6.13.6 Installazione di una nuova chiave

Finestra lista: clic su Aperture, Temi generali, Tattica, Strategia o Finali.



Se non è presente nessuna chiave nel database, vengono visualizzati i pulsanti riportati sopra. Fare clic su **Installa la chiave grande** o **piccola**. Nel primo caso si otterrà una chiave dettagliata in stile ECO, nel secondo una piccola chiave descrittiva. Si può anche fare clic su **Seleziona una chiave** per selezionare una chiave associata a un altro database. Essa viene copiata nel database corrente e tutte le partite vengono ordinate in base ad essa. Infine, è possibile installare una chiave vuota e iniziare a definire personalmente i criteri e le posizioni di classificazione.

*Finestra lista: fare clic sul nastro **Chiavi apertura - Installa chiave**.*

Vuota

La nuova chiave non contiene nessuna voce, è necessario definire personalmente tutte le voci.

Piccola

Installa una chiave piccola, con una classificazione generale. Per quanto riguarda le aperture, si tratta di una chiave descrittiva.

Grande

Installa una chiave grande per i grandi database. Per quanto riguarda le aperture, si tratta di una chiave gigantesca, basata sul [sistema di classificazione ECO](#) e contenente circa 100.000 posizioni di classificazione.

Sfoggia

Consente di ricercare e di installare una chiave che è già utilizzata da un altro database.

3.6.13.7 Definizione/inserimento di memo chiave

Finestra lista: fare clic su Aperture, Temi generali, Tattica, Strategia o Finali.

Se si decide di spostare una chiave verso l'alto o verso il basso nella lista, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla chiave che si desidera spostare. Viene visualizzato il menu di scelta rapida; selezionare "Definisci memo chiave" (o premere i tasti Ctrl-M). Ora la chiave è contrassegnata per lo spostamento. Fare clic sulla chiave visualizzata immediatamente sopra alla posizione in cui si desidera spostare la chiave impostata. Fare clic con il pulsante destro del mouse su di essa e selezionare "Inserisci memo chiave" dal menu di scelta rapida (o premere i tasti Maiusc-Ins). ChessBase sposta la prima chiave nel nuovo punto della lista. A volte, particolarmente quando si sta tentando di spostare una chiave in cima o in fondo alla lista, ChessBase inserisce la chiave sopra la chiave evidenziata, per cui è necessario riprovare per ottenere la lista nel formato desiderato - in questo caso occorre solo prestare un po' di attenzione in più.

Non è possibile utilizzare questa funzione per spostare una voce da una chiave di database a un'altra. A questo scopo occorre utilizzare la funzione [Trasferisci chiave](#). Comunque, è possibile utilizzare le funzioni **Definisci** e **Inserisci memo chiave** per spostare una sottochiave verso l'alto o verso il basso nella lista.

3.6.13.8 Trasferimento di una chiave

Ecco come trasferire una chiave da un database all'altro:

1. Aprire un database nella [finestra lista](#) e fare clic sulla scheda della chiave desiderata (ad esempio Aperture).
2. Passare alla finestra database e selezionare un database facendo clic sull'icona relativa.
3. Tornare alla chiave e fare clic con il pulsante destro del mouse sulla chiave che si desidera trasferire. Nel menu di scelta rapida selezionare il comando **Trasferisci chiave**.

La chiave (ma non le partite che contiene) sarà copiata nell'altro database e inserita alla fine della chiave eventualmente già presente.

3.6.14 Repertorio

3.6.14.1 Database di repertorio

Il database di repertorio è una collezione di partite o varianti annotate sulle quali si può fondare il proprio repertorio di aperture. In esso si raccolgono tutte le informazioni sui sistemi di apertura preferiti. Per trasformare un database in database di repertorio fare clic sull'icona corrispondente nella [finestra database](#) e selezionare **Proprietà**. Nella finestra di dialogo visualizzata fare clic sulla casella di controllo "Database di repertorio".

ChessBase è dotato di un certo numero di funzioni che consentono di ricercare e anche di aggiornare automaticamente il proprio repertorio.

► **Come aggiungere partite al database di repertorio**

Prima di tutto, è possibile salvare o copiare partite nel database di repertorio, proprio come in qualsiasi altro database. Con una partita visualizzata nella finestra scacchiera, fare clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse e selezionare **Aggiungi a repertorio**. Lo stesso comando si trova anche nel nastro **Rapporti - Database di repertorio** e si può anche attivare premendo Maiusc-Ctrl-Alt-A.

ChessBase salverà la partita, insieme alle varianti già memorizzate, nel database di repertorio. Se la partita è molto simile a un'altra contenuta nel repertorio, ChessBase suggerirà di [fondere](#) le due partite nel database di repertorio. È possibile seguire questo suggerimento oppure salvare la partita come voce separata. Se la partita contiene una linea completamente nuova, il programma la salverà come nuova partita. Suggerirà anche un nome adatto (ad esempio, "Siciliana con quattro cavalli"). Se non esiste nessun database di repertorio, ChessBase ne creerà automaticamente uno e aggiungerà la relativa icona alla finestra database.

► **Definizione del repertorio**

È possibile caricare partite dal database di repertorio e aggiungervi analisi o commenti. Quando si aggiunge manualmente una partita al repertorio, sono disponibili due modi per determinare da quale mossa in poi la partita rappresenta il proprio repertorio.

1. Nel database di repertorio una partita viene considerata solo dal punto della prima variante in poi. Ad esempio, se si sono immesse le mosse 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 (3... Cf6), la prima posizione del repertorio sarà quella dopo 3.Ab5. Le partite che iniziano con 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 vengono ignorate, come lo sono, naturalmente, quelle che iniziano con 1.e4 c5.
2. Se nel database di repertorio esiste una singola partita o variante senza variazioni, è possibile specificare la prima posizione rilevante annotandola come "Posizione critica di apertura": fare clic sulla mossa con il pulsante destro del mouse, selezionare **Annotazione speciale - Posizione critica di apertura**.

► **Confronto della partita con il repertorio**

Quando una partita è caricata sulla finestra scacchiera, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scacchiera e selezionare il comando **Trova posizione in Database di repertorio**. ChessBase apre una finestra risultato ricerca e visualizza tutte le partite in cui si è verificata la posizione. Lo stesso comando può essere trovato nel nastro **Pagina iniziale - Trova posizione - Database di repertorio**, oppure si possono premere i tasti Maiusc-Ctrl-Alt-F.

▶ **Ricerca di partite di repertorio**

Con un database di repertorio è facile cercare partite che corrispondano al proprio repertorio. Basta visualizzare la [maschera di ricerca](#) (Ctrl-F) e fare clic su "Nel repertorio". Il programma ricerca tutte le partite nel database rilevanti per il repertorio personale. È anche possibile fare clic su più database o su una cartella con molti database o su un'intera partizione del disco rigido per trovarvi tutte le partite del repertorio.

▶ **Scansione del repertorio**

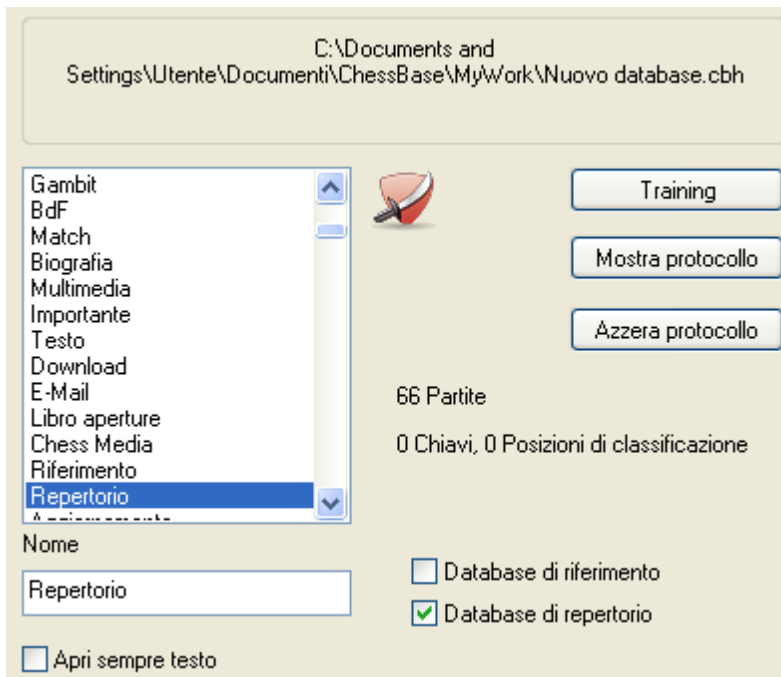
Questa funzione è un modo elegante e rapido di tenersi aggiornati sulle novità riguardanti il repertorio personale. Supponiamo di aver ricevuto un nuovo set di partite – per esempio l'ultimo numero di ChessBase Magazine. Fare clic sul nastro **Rapporti - Database di repertorio - Genera repertorio**. ChessBase genererà un prospetto di tutte le partite importanti per il vostro repertorio. Questo rapporto è un [testo di database](#) con sezioni separate per ognuna delle linee di repertorio. Le partite sono inserite sotto forma di collegamenti per un replay immediato. Esse sono ordinate per Elo dei giocatori e per profondità di annotazione.

Nota: per visualizzare al meglio partite molto ricche di varianti e commenti, si consiglia di utilizzare la [notazione in formato tabella](#), che è anche possibile stampare in modo molto accattivante grazie all'opzione [Stampa repertorio](#).

3.6.14.1.1 Creazione di un database di repertorio

ChessBase 12 semplifica notevolmente la creazione di un [database di repertorio](#). Si tratta di una raccolta di partite o varianti annotate da utilizzare come base per il repertorio di aperture personali. L'aggiornamento sistematico del proprio repertorio è una parte essenziale della preparazione agonistica.

Prima di tutto, è necessario creare un database di repertorio manualmente. Per farlo occorre disporre di un database che contenga solo partite e varianti che fanno parte del proprio repertorio. Per impostare un database come database di repertorio, fare clic con il pulsante destro del mouse su un database e selezionare **Proprietà**. Quindi, fare clic sulla casella **Database di repertorio**.

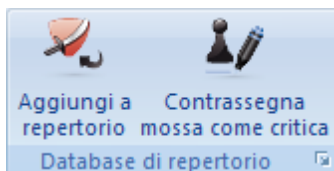


Il programma supporta anche i giocatori che non dispongono ancora di un proprio database di repertorio.

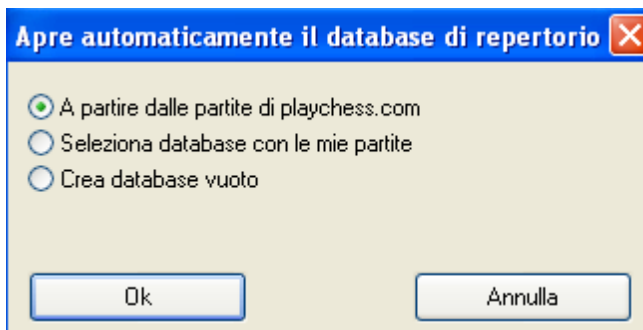
Supponiamo che si stia esaminando una partita importante per il proprio repertorio.

Fare clic con il pulsante destro del mouse su un punto qualsiasi della finestra scacchiera e selezionare il comando [Aggiungi a repertorio](#).

È anche possibile utilizzare il nastro **Rapporti – Aggiungi a repertorio**.



Se non è ancora stato definito nessun database di repertorio, il programma offre la possibilità di crearne uno nuovo.



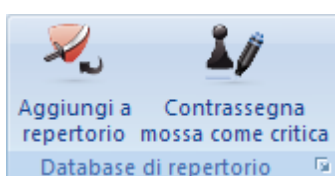
È possibile scegliere una delle opzioni seguenti:

A partire dalle partite di Playchess.com: questa opzione consente di creare un database a partire dalle proprie partite memorizzate sul server. Nella finestra di dialogo seguente è possibile scegliere il nome del giocatore

Selezione database con le mie partite: opzione da utilizzare se si dispone già di partite memorizzate in un database a parte.

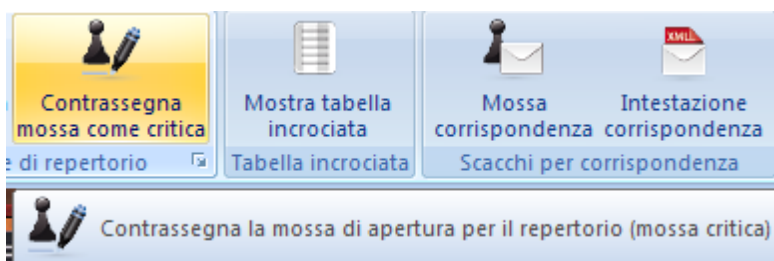
Crea database vuoto: con questo comando si inserisce la partita in un nuovo database, al quale è possibile aggiungere contenuto in seguito.

Rispetto alle versioni precedenti del programma, sono state introdotte alcune novità. L'utente può aggiungere partite al database di repertorio direttamente dalla finestra scacchiera.



Facendo clic sulla piccola freccia a destra del pulsante **Database di repertorio** viene aperto il database di repertorio.

Il comando **Contrassegna mossa come critica** imposta la posizione di ricerca per il rapporto di repertorio. Nelle versioni precedenti del programma, venivano aggiunte anche tutte le varianti alternative, che a volte erano imprecise.



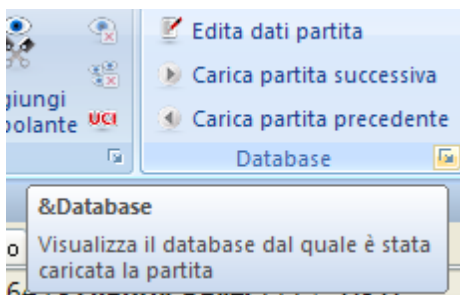
Se si aggiunge una partita al database di repertorio utilizzando questo metodo, viene visualizzata la posizione utilizzata come criterio di ricerca per le funzioni relative al repertorio.

È possibile impostare le "mosse critiche", cioè le posizioni di ricerca, direttamente dal nastro della finestra scacchiera.

3.6.14.1.2 Accesso immediato al database di repertorio

Sono disponibili altre modalità utili per l'accesso alle partite elaborate nella finestra scacchiera.

Accanto al pulsante [Registro partite](#) è presente il pulsante *Database* .



Esso consente all'utente di accedere al database correntemente selezionato direttamente dalla finestra scacchiera.

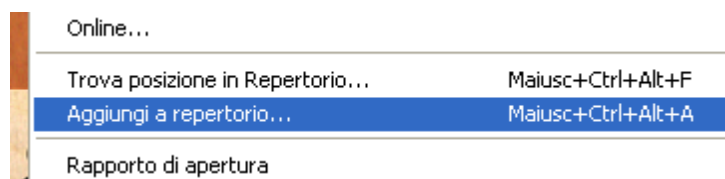
Direttamente dalla finestra scacchiera è anche possibile accedere al database di repertorio.

Facendo clic sul comando *Database di repertorio* nella sezione **Trova posizione** viene eseguita una ricerca della posizione corrente nel database di repertorio.

È possibile salvare facilmente una partita nel database di repertorio. Basta fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scacchiera e poi selezionare il comando **Aggiungi a repertorio**.

3.6.14.1.3 Aggiunta di partite al repertorio

Finestra scacchiera: clic con il pulsante destro - comando Aggiungi a repertorio



In questo modo si aggiunge la partita corrente al [database di repertorio](#). ChessBase offre due alternative:

► **Salva come nuova partita**

La partita viene salvata alla fine del database di repertorio.

► **Unisci con**

La partita corrente diventa una variante di una partita del database di repertorio.

Dopo aver salvato o unito la partita, è possibile aprire il [database di repertorio](#) nella [finestra scacchiera](#) e, se necessario, inserire commenti alla partita.

3.6.14.2 Stampa del repertorio

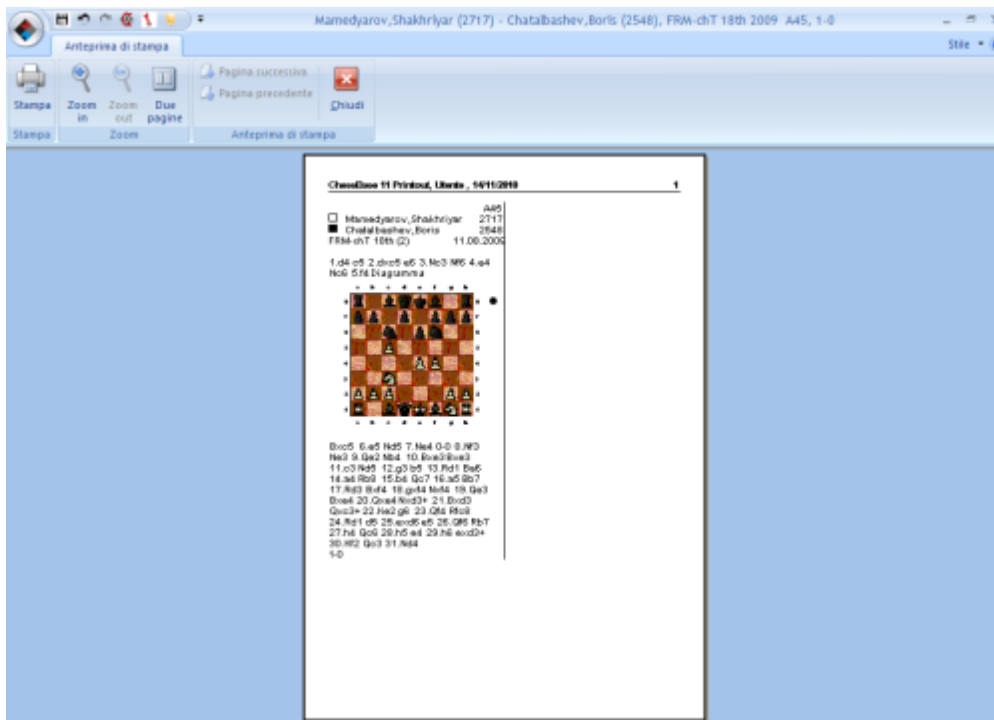
Finestra scacchiera: Menu applicazione - Stampa - Stampa repertorio.



Se si ha a disposizione una partita molto annotata o se si sono fuse più partite di una variante in un grande albero della variante, è consigliabile stamparla sotto forma di una tabella di repertorio in stile ECO.

È molto semplice. Andare nell'[indice delle aperture](#) e cercare la linea preferita. Evidenziare tutte le partite e premere Invio per [fonderle](#) in un albero temporaneo. Fare clic su **Menu applicazione - Stampa - Stampa repertorio**.

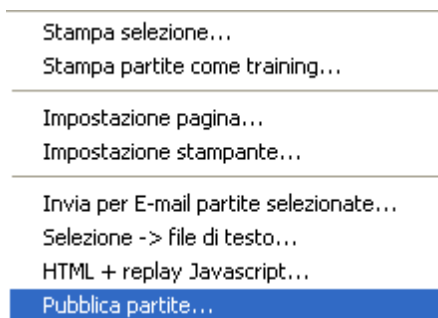
Nell'anteprima di stampa è possibile visualizzare l'aspetto della pagina stampata:



3.7 Stampa per pubblicazione

3.7.1 Menu Output nella lista partite

Finestra lista: Clic con il pulsante destro – Output



Le partite selezionate possono essere stampate, inviate tramite posta elettronica o pubblicate come pagine HTML direttamente dalla [lista partite](#). Per farlo, evidenziare le partite e fare clic sulla lista partite con il pulsante destro del mouse. È possibile selezionare le partite con i tasti Ctrl-clic o Maiusc-tasti di direzione oppure utilizzare Ctrl-A per selezionare tutto.

► [Impostazione pagina](#)

Questo comando apre una finestra di dialogo nella quale è possibile impostare tutti i

parametri di stampa di ChessBase.

▶ **Stampa selezione**

Questo comando visualizza un'anteprima di stampa prima di stampare le partite selezionate (per avviare la stampa effettiva fare clic su **Stampa**).

▶ **Stampa partite come training**

Utilizzare questa funzione per stampare il [materiale di training](#). ChessBase produrrà due fogli, il primo contenente tutte le posizioni delle partite selezionate che hanno un commento di training, il secondo con le soluzioni. È possibile visualizzare un'anteprima di stampa.

▶ **Invia per E-mail partite selezionate**

Le partite selezionate vengono inviate tramite posta elettronica come allegato in formato compresso di [file di archivio](#) (CBV). Viene avviato automaticamente il client predefinito di posta elettronica con un messaggio E-mail vuoto e con l'allegato corretto. È possibile impostare il programma predefinito di posta elettronica nel Pannello di controllo di Windows – Opzioni Internet – scheda Programmi.

▶ **Selezione -> File di testo**

Consente di creare un file di testo delle partite selezionate in diversi formati.

▶ **HTML + replay Javascript**

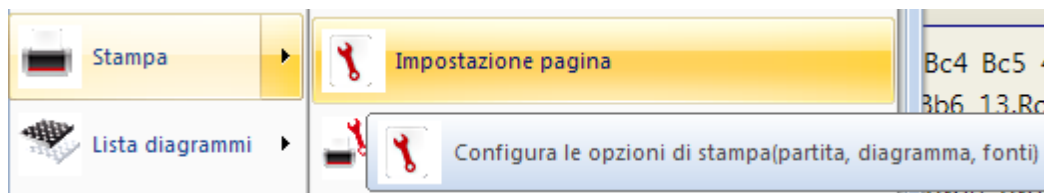
Questo comando crea una pagina HTML delle partite selezionate. Se nelle partite ci sono posizioni contrassegnate per la stampa di diagrammi, vengono incorporate sotto forma di diagrammi bitmap della scacchiera oppure si può scegliere di incorporare diagrammi formati da tante piccole immagini in formato GIF, la qual cosa consente di risparmiare spazio se si devono inserire molti diagrammi sul proprio sito. È anche possibile includere scacchiere con codice Javascript per consentire a tutti i visitatori di giocare le partite direttamente dal browser Internet.

▶ **Pubblica partite**

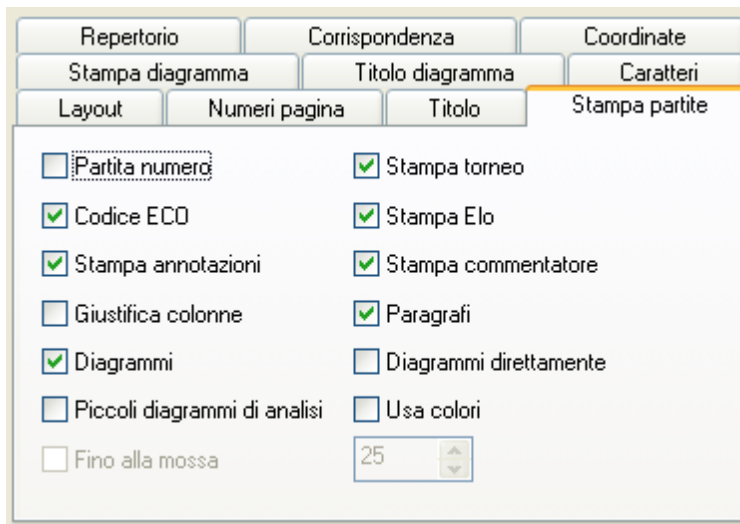
Con ChessBase è possibile creare [EBooks](#). L'EBook è la versione elettronica di un libro cartaceo tradizionale. Sono disponibili diversi formati. Alcuni formati possono essere letti solo da appositi dispositivi, mentre altri possono essere letti da qualsiasi computer dotato del lettore appropriato.

3.7.2 Impostazione di pagina

Finestra scacchiera: Menu applicazione – Stampa – Impostazione pagina



Sono disponibili le opzioni seguenti:



► **Layout:** definisce il layout di pagina. I margini sono impostati in punti tipografici. Ogni punto corrisponde a 1/72 di pollice, cioè a circa 0,35 mm. È possibile stampare la partita su più colonne ed è possibile impostare lo spazio tra le colonne. L'opzione **Linea di separazione** inserisce una linea verticale tra le colonne.

► **Numeri pagina:** è possibile attivare/disattivare i numeri di pagina, centrarli, allinearli a sinistra o a destra e selezionare la posizione in alto o in basso. Se la prima pagina deve iniziare con un numero diverso da 1, è possibile immetterlo nel campo **Prima pagina**.

► **Titolo:** è possibile selezionare intestazione e piè di pagina per il titolo. Si tratta di simboli speciali che si possono utilizzare nel campo testo. @N inserisce il nome utente immesso in **Menu applicazione - Opzioni** - scheda **Utente**. @D inserisce la data di stampa.

► **Stampa partite**

► **Repertorio:** la scheda viene utilizzata per il comando **Menu applicazione - Stampa - Stampa repertorio**. Il comando **Stampa diagramma** inserisce il diagramma nella posizione raggiunta prima delle deviazioni all'inizio della tabella. L'opzione **Codice ECO** inserisce il codice ECO prima della notazione della partita. L'opzione **Valutazione linea** inserisce un simbolo di valutazione alla fine di una linea.

► **Corrispondenza:** è possibile scegliere tra i formati "Lettera" o "Cartolina". Il secondo dovrebbe essere selezionato nell'impostazione della stampante con un orientamento di stampa orizzontale. Le lettere possono essere ripiegate in due o tre punti, perché assumano l'aspetto di una cartolina. Quando si intende offrire una proposta, selezionare la casella di controllo **Proponi**. Il comando **Ripeti più mosse** include le mosse giocate in precedenza nella partita. Le posizioni degli indirizzi vengono indicate con le coordinate x/y, per le quali è necessario considerare i margini impostati nel layout e anche il fatto che ogni punto equivale a 1/72 di pollice. Ad esempio: Mio indirizzo 10 / 20 significa che la coordinata x è 36 (bordo) + 10 = 46 dal lato sinistro della carta. Ciò corrisponde a $46 \times 1/72 = 0,64$ pollici o 16 mm.

- ▶ **Coordinate:** per l'impostazione delle coordinate intorno al diagramma.
- ▶ **Stampa diagramma:** qui è possibile impostare le dimensioni dei diagrammi. Occorre ricordare che la dimensione massima è determinata dalla dimensione di una colonna. Se si sono impostate due colonne, la dimensione massima è di circa 180 punti, corrispondenti a circa $180 \times 0,35 = 63$ mm. La stampa di una partita ignora le impostazioni dei rientri, ma questo valore viene utilizzato quando si usa il comando **Stampa diagramma**. L'opzione **Ruotato** ruota la scacchiera, l'opzione **Evidenzia chi muove** aggiunge un cerchio bianco o nero sul lato destro della scacchiera e l'opzione **Numeri diagramma** inserisce il numero del diagramma. Se si è impostato lo stile **Come sullo schermo**, sarà disponibile l'opzione **Colori e frecce**. È possibile creare campi e frecce colorati grazie all'uso dei commenti grafici.
- ▶ **Titolo diagramma:** è possibile selezionare o immettere il testo che sarà stampato sopra o sotto il diagramma.
- ▶ **Caratteri:** selezionare i caratteri per la notazione (la selezione delle figurine assicura una buona stampa anche dei simboli di commento, non solo della notazione), per i diagrammi (pezzi moderni, vecchio stile o stile USCF, tutti disponibili nei caratteri per i diagrammi) e per la stampa dell'indirizzo proprio e di quello dell'avversario nelle mosse per corrispondenza. Se si riscontrano problemi nella stampa di diagrammi, specialmente se i campi bianchi rimangono vuoti, selezionare il tipo di carattere *ChessBase - Alternate*.

3.7.3 Impostazione di pagina - Stampa partite

Finestra scacchiera: *Menu applicazione - Stampa - Impostazione pagina - scheda Stampa partite.*

<input type="checkbox"/> Partita numero	<input checked="" type="checkbox"/> Stampa torneo
<input checked="" type="checkbox"/> Codice ECO	<input checked="" type="checkbox"/> Stampa Elo
<input checked="" type="checkbox"/> Stampa annotazioni	<input checked="" type="checkbox"/> Stampa commentatore
<input type="checkbox"/> Giustifica colonne	<input checked="" type="checkbox"/> Paragrafi
<input checked="" type="checkbox"/> Diagrammi	<input type="checkbox"/> Diagrammi direttamente
<input type="checkbox"/> Piccoli diagrammi di analisi	<input type="checkbox"/> Usa colori
<input type="checkbox"/> Fino alla mossa	<input type="text" value="25"/>

- ▶ **Partita numero:** inserisce il numero di record della lista partite.
- ▶ **Codice ECO:** inserisce il codice ECO della partita.
- ▶ **Stampa annotazioni:** funziona solo dopo una ricerca, quando si stampano diverse partite di una lista. Ad esempio: si desidera stampare la panoramica del repertorio di apertura di un giocatore. Si esegue una ricerca del "Giocatore" e si stampano le partite; si stampano fino alla mossa 15 per visualizzare solo le aperture. Non si desidera analizzare tutta la partita, ma solo le aperture. In questo caso si può disattivare la stampa delle annotazioni.
- ▶ **Giustifica colonne:** giustifica il testo per ottenere l'effetto dei margini "stile

giornale quotidiano".

- ▶ **Diagrammi:** abilita la stampa dei diagrammi inseriti nella partita tramite un clic del pulsante destro del mouse e il comando **Inserisci diagramma**.
- ▶ **Piccoli diagrammi di analisi:** opzione utilizzata per i diagrammi inseriti nelle varianti, che vengono stampati più piccoli del normale, a indicare la differenza tra partita e commenti.
- ▶ **Fino alla mossa:** Vedere la voce "Stampa annotazioni"; funziona solo dopo una ricerca, quando si stampano diverse partite di una lista.
- ▶ **Stampa torneo:** inserisce il nome del torneo.
- ▶ **Stampa Elo:** inserisce i rating Elo dei giocatori.
- ▶ **Stampa commentatore:** inserisce il nome del commentatore della partita.
- ▶ **Paragrafi:** obbliga il programma a iniziare ogni variante in un nuovo paragrafo.
- ▶ **Diagrammi direttamente:** il diagramma viene inserito esattamente nello stesso punto in cui è stato immesso nel commento. Se l'opzione è disattivata e il diagramma non trova posto nello spazio a disposizione nella colonna, la notazione della partita continua e il diagramma viene inserito in cima alla colonna successiva.
- ▶ **Usa colori:** consente di impostare il colore dei caratteri del commento in blu, nel caso si esegua la stampa con una stampante a colori.

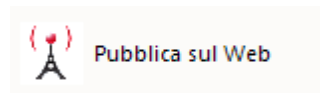
Ritorno alla sezione [Impostazione di pagina](#)

3.7.4 Pubblicazione di partite in Internet 2

ChessBase consente l'esportazione di partite in formato HTML. Ciò permette di rivedere le partite in un browser Web. Il codice generato può essere incorporato in pagine Web.

È possibile pubblicare una o più partite in Internet. Si può anche fare utilizzando la funzione "Condividi" di Facebook.

Finestra scacchiera - File - Pubblica sul Web



Questa funzione consente di pubblicare sul Web la partita correntemente visualizzata nella finestra scacchiera.

Per pubblica più partite simultaneamente, occorre procedere come segue:

Nella finestra database, selezionare le partite desiderate. Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione e poi scegliere il comando: *Output - Pubblica sul Web*

.

Anteprima database: Mega Database 2013									
Numero	Bianco	Elo B	Nero	El...	Risultato	Mo...	E...	Torneo	Data
5461955	Li Ruofan	2394	Krush,I	2470	½-½	51	D39	Wch World Cup (...)	13.11.2012
54	Edita					58	C41	Wch World Cup (...)	13.11.2012
54	Riferimento di apertura su partite selezionate			Ctrl+Alt+Invio	½	59	B51	Wch World Cup (...)	13.11.2012
54	Carica/fondi le partite selezionate			Invio		62	A41	Wch World Cup (...)	13.11.2012
54	Selezione -> libro			Maiusc+Invio		65	C13	Wch World Cup (...)	13.11.2012
54	Rigioca partite automaticamente					30	E46	Wch World Cup (...)	13.11.2012
54	Output					40	C03	Wch World Cup (...)	13.11.2012
54	Tabella incrociata		T						13.11.2012
54	Statistiche		S						13.11.2012
54	Probabilità pezzi...		Maiusc+S						13.11.2012
54	Panoramica		○						13.11.2012
54	Formato lista								13.11.2012
54	Chiudi								13.11.2012
5461971	Li Ruofan	2394	Krush,I	2470	1-0	68	D39	Wch World Cup (...)	13.11.2012

Il risultato ottenuto sarà simile al seguente:

Adams, Michael - Hebden, Mark

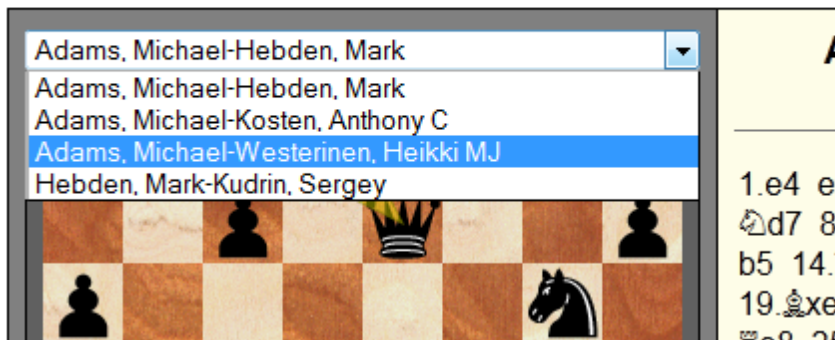
Adams, Michael 2460 – Hebden, Mark 2460 0-1
C85 London NWYM 1988

1.e4 e5 2.d2f3 d2c6 3.b5 a6 4.a4 d2f6 5.0-0 e7 6.xc6 dxc6 7.d3 d7 8.dbd2 f6 9.e1 d8 10.d1f1 g5 11.e3 c5 12.c3 d2g6 13.a4+ b5 14.c2 f5 15.exf5 xf5 16.dg3 xd3 17.d2 0-0 18.xg5 xf3 19.xe7 xe7 20.gxf3 c4 21.f4 f6 22.f5 d4 23.e3 h8 24.a4 e8 25.axb5 axb5 26.f3 xf5 27.f2 d3 28.d5 c6 29.g1 g6 30.g5 d5 31.d2 f8 32.e2 c5+ 33.e1 e3 34.xg6 hxg6 35.dg3 d5 36.xf5 xf5 37.a8+ g7 38.c8 e4 39.f4 xf4

0-1

[PGN herunterladen](#)

Il programma genera la notazione della partita in un formato che può essere visualizzato facilmente sulla scacchiera. Facendo clic in un punto qualsiasi della notazione la posizione corrispondente viene visualizzata sulla scacchiera. Se si è pubblicato più di una partita, viene generato un menu a discesa che consente di selezionare la partita desiderata.



Nota: dopo l'accesso al sito Web, il relativo link viene memorizzato negli Appunti di Windows.

Tale link può così essere utilizzato per annunci su Internet o per la pubblicazione di partite.

In questo modo i Webmaster possono presentare facilmente informazioni scacchistiche al loro pubblico. È possibile copiare dagli Appunti di Windows il relativo codice HTML e incorporarlo in una pagina Web.

3.7.5 Creazione di EBook

Con ChessBase è possibile creare **EBook**. L'EBook è la versione elettronica di un libro cartaceo. Sono disponibili diversi formati. Per la lettura di alcuni formati sono necessari dispositivi appositi, mentre altri possono essere letti da qualsiasi computer grazie al lettore adatto.

ChessBase consente di esportare EBook contenenti solo posizioni scacchistiche e posizioni di training. Per il momento, l'output di notazione scacchistica completa non è stato considerato utile e quindi non è stato implementato nel programma.

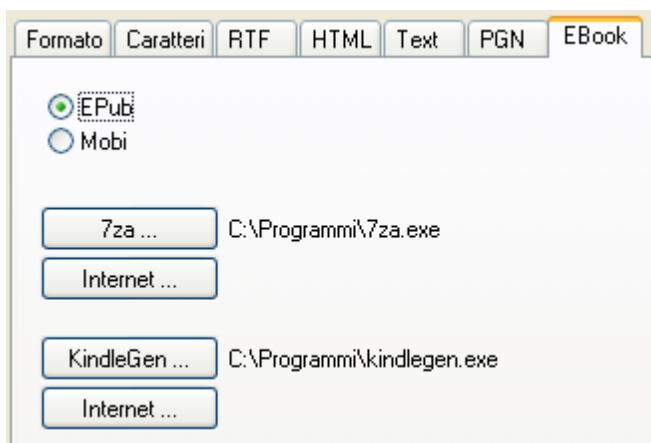
ChessBase consente di esportare EBook in due formati, il formato pubblico **Epub** e il formato commerciale **Mobi** utilizzato da Amazon per la pubblicazione di EBook.

Di seguito viene riportato l'esempio dell'esportazione di un EBook:

Prima di tutto, occorre esportare il database con contenente posizioni scacchistiche. Quindi, nella lista partite si selezionano le posizioni da esportare.

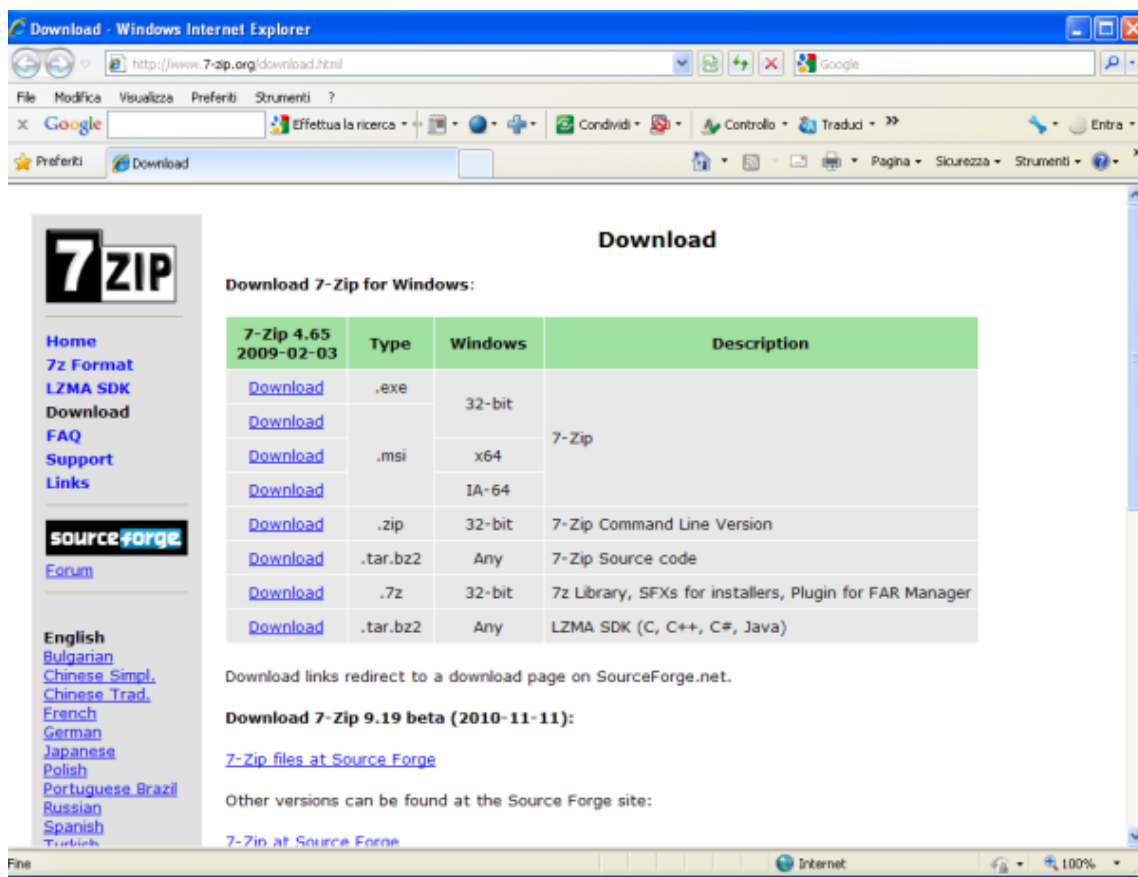
Il comando clic con il pulsante destro – **Output** – **Selezione** -> **File di testo** apre la

finestra di dialogo seguente:



Per la prima prova, selezionare la scheda **EBook** e il formato **Epub**. È possibile esportare file in questo formato solo dopo aver installato il programma esterno 7za.exe.

Facendo clic sul pulsante **Internet** viene aperta una pagina Web dalla quale è possibile scaricare il programma citato sopra.



Scaricare la versione del programma per linea di comando e installare il file.

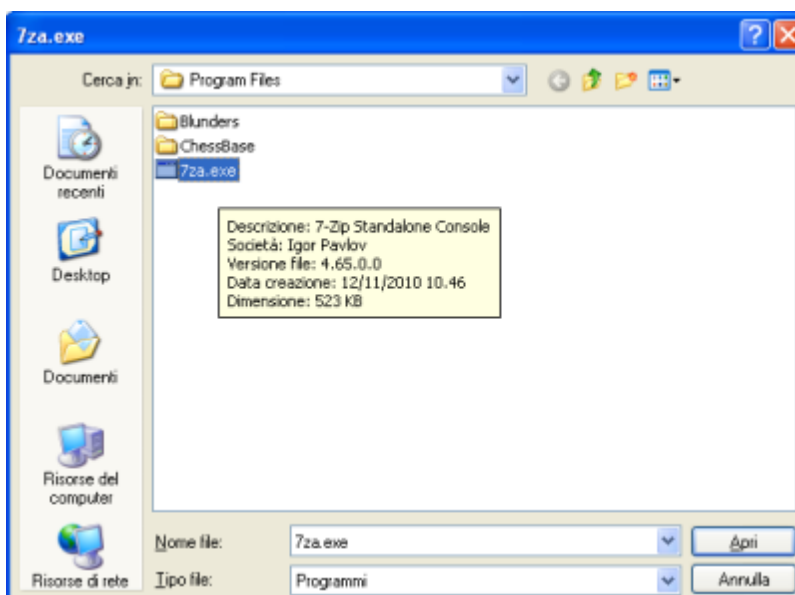
[Download](#)

.zip

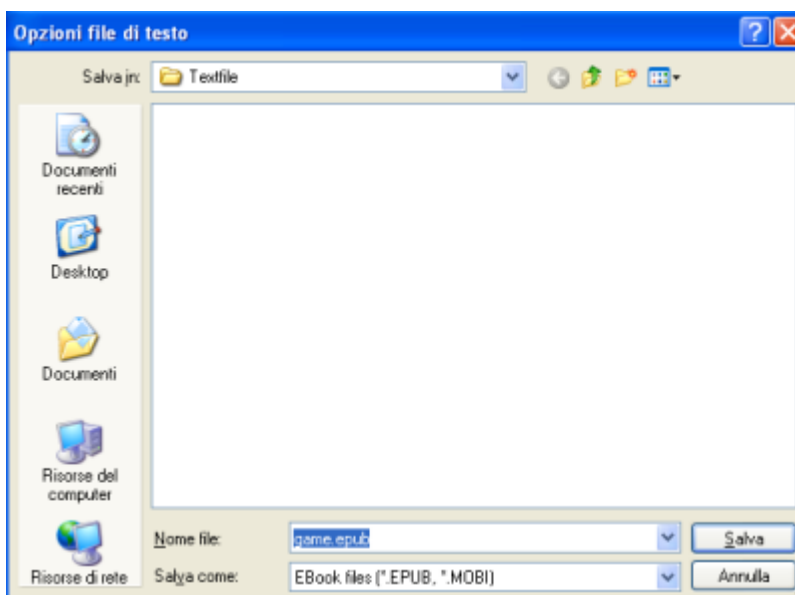
32-bit

7-Zip Command Line Version

Impostare il programma in ChessBase facendo clic sul pulsante **7za**, che apre una finestra di dialogo che consente di selezionare il percorso dell'interprete a linea di comando.

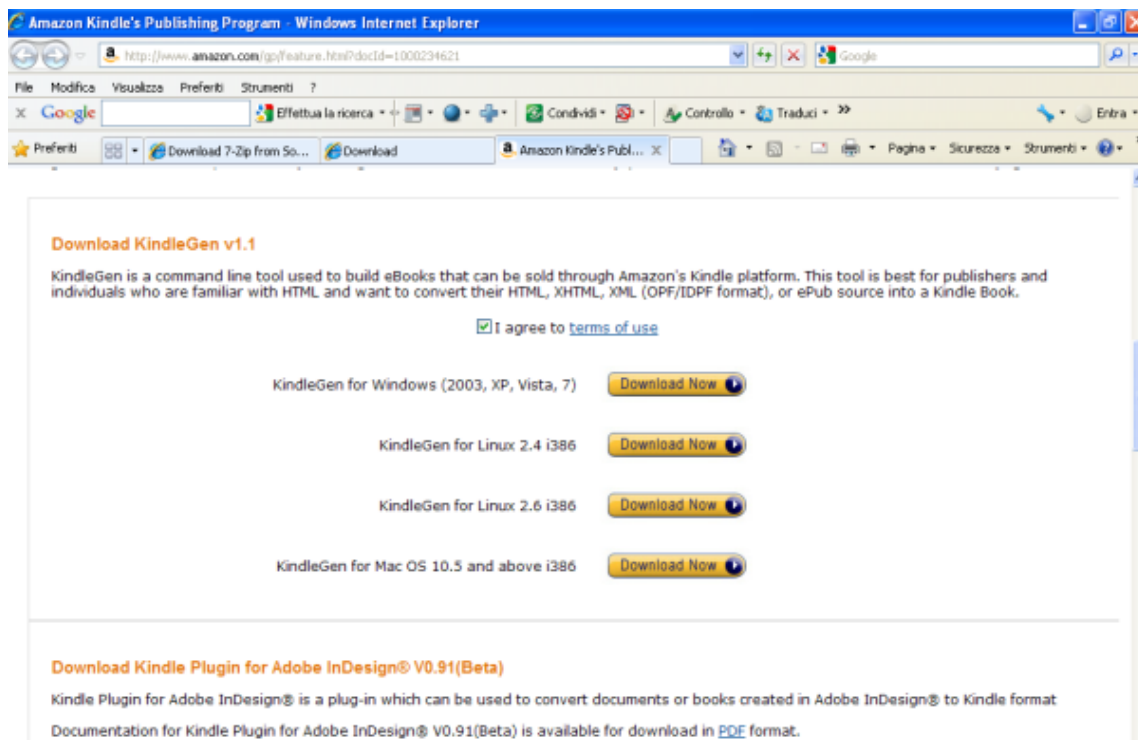


Dopo questa operazione, è possibile esportare direttamente l'EBook.



Il formato **Mobi** di Amazon può essere installato nello stesso modo.

Selezionare il formato **Mobi** nella finestra di dialogo. Facendo clic sul pulsante **Internet** viene aperta la pagina di Amazon riservata ai download. Scaricare il programma **kindlegen.exe** e installarlo sul computer.



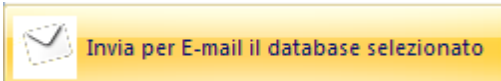
Facendo clic sul pulsante **KindleGen** viene aperta una finestra di dialogo che consente di selezionare il percorso nel quale si è installato il programma. Ora è possibile esportare posizioni in formato **Mobi**.

È possibile distribuire il file Mobi perché possa essere letto con il programma gratuito di Amazon *Kindle-Previewer*.

3.7.6 E-Mail da ChessBase

Senza lasciare ChessBase è possibile inviare messaggi di posta elettronica contenenti posizioni, partite o database. Ciò presuppone che si sia impostato un client di posta elettronica predefinito (come Outlook) tra quelli installati sul sistema. In questo caso, l'invio di messaggi da ChessBase è molto semplice.

► Finestra database: **Menu applicazione** *Invia per E-mail il database selezionato*

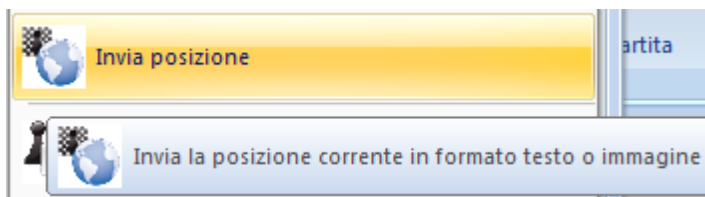


In questo modo viene inviato il database selezionato. È anche possibile fare clic sul database con il pulsante destro del mouse e poi fare clic su **Invia per E-mail il database selezionato** nel menu visualizzato.

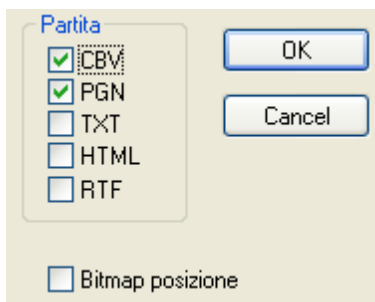
► **Finestra lista:** Selezionare le partite, fare clic con il pulsante destro del mouse e utilizzare **Output – Invia per E-mail partite selezionate**.

In entrambi i casi viene attivato il client di posta elettronica in modo che sia possibile digitare il nome del destinatario.

► **Finestra scacchiera: Menu applicazione – Invia – Invia partita/posizione**



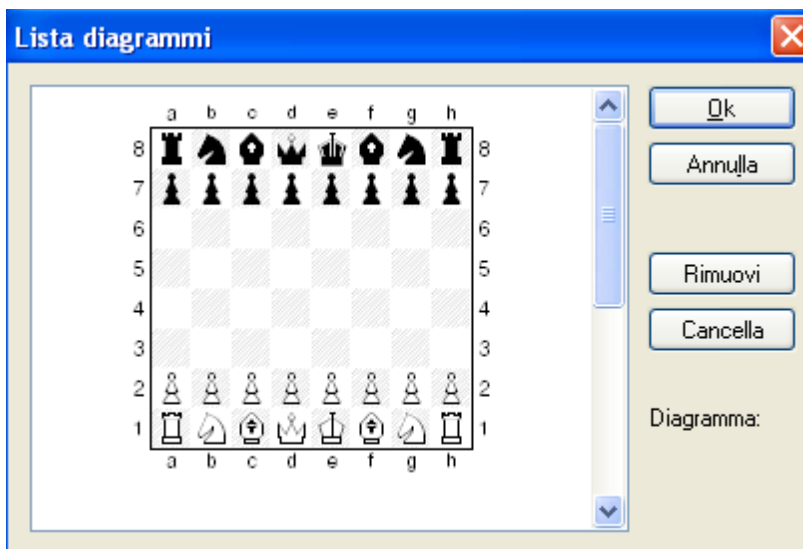
Invia la partita o la posizione corrente. Viene visualizzata la seguente finestra di dialogo:



È possibile specificare il formato di invio del messaggio. Se si includono i formati CBV o PGN, ChessBase creerà immediatamente il database richiesto e lo alleggerà al messaggio. È anche possibile inviare le partite in formato testo o RTF. Se nelle partite sono stati inseriti dei [diagrammi](#), se si desidera, il programma può anche inviare i diagrammi in formato bitmap.

3.7.7 Lista dei diagrammi

Per stampare più diagrammi alla volta, formattati in una o più pagine, utilizzare la lista diagrammi.



Finestra scacchiera: **Menu applicazione - Lista diagrammi - Inserisci diagramma in lista.**

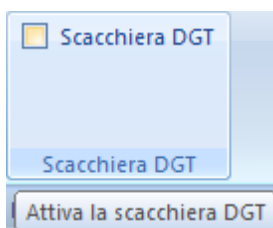
3.8 Configurazione del programma

3.8.1 DirectX

ChessBase usa le librerie grafiche DirectX del sistema operativo Windows. La versione minima richiesta è DirectX 9. È possibile scaricare la versione più recente dal sito www.microsoft.com. ChessBase funzionerà comunque senza DirectX, se non si utilizza la [scacchiera 3D effettiva](#). Per visualizzare la scacchiera 3D effettiva è anche necessario disporre di una scheda grafica che supporti la funzionalità DirectX.

3.8.2 Scacchiera DGT

Finestra scacchiera: **Scacchiera - Scacchiera DGT**



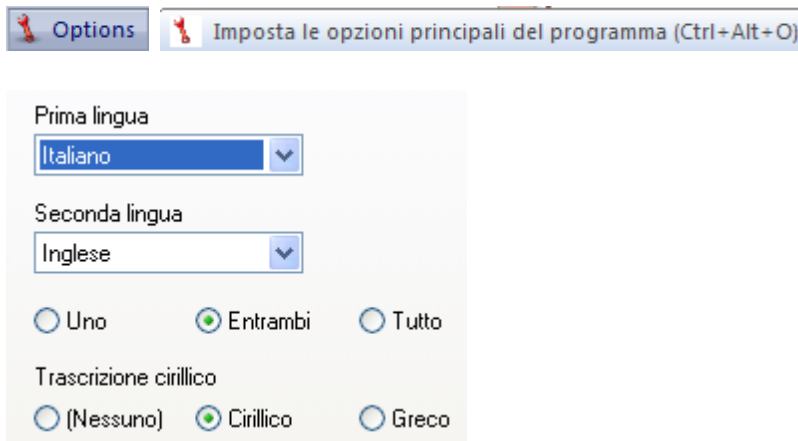
La scacchiera DGT (<http://www.dgtprojects.com>) è una scacchiera di legno a sensori. Con essa è possibile collegarsi a ChessBase per l'immissione delle mosse.

La connessione della scacchiera DGT è l'installazione dei driver sono descritti nel

manuale della DGT.

3.8.3 Lingua

Menu applicazione - Opzioni - Lingua

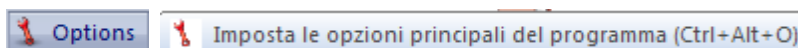


In questa finestra di dialogo è possibile selezionare la lingua per il programma, che è anche la prima lingua per il commento delle partite. È possibile selezionare una seconda lingua per il commento e specificare se nelle partite annotate devono essere evidenziate una, due o tutte le lingue (ChessBase supporta il [commento testuale](#) in diverse lingue).

Se una partita non contiene nessun commento nelle lingue selezionate, vengono visualizzate tutte le lingue, in modo che l'utente non perda nulla.

3.8.4 Limiti

Menu applicazione - Opzioni - Limiti



Max finestre scacchiera	5
Max finestre database	3
Numero di partite recenti	10
Numero di database recenti	10
RAM: 959MB	
Dimensioni cache DB di riferimento	287

► **Max finestre scacchiera**

Questa opzione determina quante finestre scacchiera possono essere aperte contemporaneamente. Quando si carica una nuova partita, se si è raggiunto il limite, ChessBase sostituisce con essa la partita precedente. Ciò consente di gestire meglio il desktop e di risparmiare risorse grafiche nel processo.

► **Max finestre database**

Determina quante [finestre lista](#) possono essere aperte simultaneamente. Anche in questo caso, quando si è raggiunto il limite, ChessBase sostituisce l'ultimo database.

► **Numero di partite recenti**

Determina quante partite caricate di recente devono essere visualizzate nel **Menu applicazione – Partite recenti**.

► **Numero di database recenti**

Determina quanti database caricati di recente devono essere visualizzati nel menu **Menu applicazione – Database recenti**.

► **RAM**

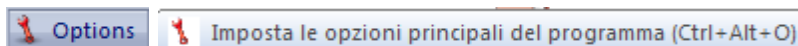
Visualizza la quantità di memoria RAM disponibile sul sistema. Il valore si riferisce alla memoria installata, non alla memoria libera.

► **Dimensioni cache DB di riferimento**

In caso di ripetute ricerche nel [database di riferimento](#) ChessBase salva nella cache di memoria grandi porzioni del database, rendendo più veloci tutte le operazioni. Se si dispone di molta memoria RAM (512 MB o più) la maggior parte del database viene salvato nella cache di memoria. Dopo la prima ricerca si noterà che il programma non accede più al disco rigido e che la ricerca è velocizzata di un fattore di 10 o più.

3.8.5 Opzioni varie

Menu applicazione – Opzioni – Misc



- Promuovi sempre a Donna
- Ritiro mossa con clic destro
- Registra come Lettore PGN
- Annuncia mosse
- Suoni scacchiera
- Audio di valutazione
- Mostra apertura
- Registro partite

▶ **Ritiro mossa con clic destro**

Facendo clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse normalmente viene visualizzato un menu di scelta rapida. Ma quando si immette un grande numero di partite si potrebbe voler usare questo pulsante per ritirare le mosse. Il ritiro mossa con il pulsante destro consente di immettere una mossa alternativa che sovrascrive quella originale senza richieste.

▶ **Registra come Lettore PGN**

ChessBase registra i suoi [formati di database](#) in Esplora risorse. Ciò significa che facendo doppio clic su un database esso viene aperto con ChessBase. Se si desidera, si può fare lo stesso con i file PGN.

▶ **Annuncia mosse**

Legge le mosse inserite o rigiocate.

▶ **Suoni scacchiera**

Durante la partita vengono riprodotti suoni come l'impostazione della scacchiera, il ticchettio dell'orologio e l'esecuzione delle mosse.

▶ **Audio di valutazione**

Un improvviso aumento o calo della valutazione di una posizione da parte del [motore di analisi](#) viene accompagnato da un suono di avvertimento.

▶ **Mostra apertura**

Mostra il nome dell'apertura corrente nella barra di stato.

▶ **Registro partite**

Consente il salvataggio automatico del lavoro nel [registro partite](#) giornaliero.

3.8.6 Ottimizzazione della scacchiera 3D effettiva

Per utilizzare la scacchiera 3D effettiva, è necessario disporre di una scheda grafica veloce che supporti il rendering in 3D a livello di hardware. Essa deve essere compatibile con [DirectX 9](#) o versioni successive. Se si riscontrano problemi, scaricare il più recente driver software per la propria scheda grafica. Visitare il sito Web Microsoft Windows Update oppure il sito Web del produttore della scheda grafica.

Importante: in genere solo i driver più recenti di una scheda grafica consentono le prestazioni ottimali.

Se non si fa uso della scacchiera 3D effettiva, non si ha bisogno del software DirectX.

3.9 Scacchi per corrispondenza

3.9.1 Server scacchistico ICCF di gioco per corrispondenza

Il gioco su un [server di gioco per corrispondenza](#) consente di giocare a scacchi con tempi di riflessione molto lunghi (alcuni giorni per mossa). Di solito i giocatori accedono al server di gioco solo quando vogliono fare una mossa.

ChessBase offre un'interfaccia per l'*ICCF Correspondence Chess Server*. La **Federazione Internazionale di Gioco per Corrispondenza (International Correspondence Chess Federation, ICCF)** è l'organizzazione mondiale del gioco degli scacchi per corrispondenza, e organizza molti tornei di scacchi per corrispondenza a livello internazionale.

Il principio è molto semplice e senza complicazioni. Dopo aver immesso una mossa, il tempo di riflessione del giocatore avversario è attivato. L'avversario viene avvisato che la mossa è stata fatta, ed è anche possibile inviare messaggi personali.

Ecco come è possibile giocare a scacchi per sul server di gioco ICCF tramite ChessBase:

1. Menu applicazione - Apri - Partite ICCF



Viene aperta la finestra di dialogo per la connessione al server ICCF.

2. È necessario accedere al server con nome utente e password forniti da ICCF.
3. Dopo l'accesso, viene visualizzata una lista contenente le partite che si stanno giocando.
4. Caricare una partita e richiamare la funzione che consente di eseguire una mossa.
5. Il programma visualizza la finestra di dialogo per l'immissione della mossa

È possibile utilizzare il campo di testo per l'invio di messaggi personali all'avversario.

6. Dopo aver fatto clic su **OK** la mossa viene inviata all'avversario.

3.9.2 Gestione scacchi per corrispondenza

[Vedere anche Server scacchistico ICCF....](#)

ChessBase è dotato di funzioni complete di gestione per i giocatori di scacchi per corrispondenza. Il programma ricerca le partite per corrispondenza, conserva la registrazione dei progressi, presenta le partite nel miglior modo possibile, stampa le cartoline e invia messaggi di posta elettronica all'avversario. Le funzioni disponibili sono le seguenti:

▶ Per iniziare una partita per corrispondenza è necessario compilare l'[intestazione corrispondenza](#) relativa alla partita:

Finestra scacchiera: **Rapporti – Intestazione corrispondenza** (Ctrl-Alt-W)

▶ Per ogni mossa che si invia è necessario immettere un commento di [mossa per corrispondenza](#):

Finestra scacchiera: **Rapporti – Mossa corrispondenza** (Ctrl-W)

▶ Per inviare una mossa per corrispondenza, fare clic su:

Finestra scacchiera: **Menu applicazione – Stampa – Stampa cartolina corrispondenza**.

▶ Per ottenere un rapporto sullo stato della partita, fare clic su:

Finestra scacchiera: **Menu applicazione – Stampa – Stampa rapporto corrispondenza**.

▶ Per inviare tramite posta elettronica una mossa per corrispondenza o un rapporto, fare clic su:

Finestra scacchiera: **Menu applicazione – Invia – Invia mossa/rapporto corrispondenza**.

Nota: L'intestazione corrispondenza deve essere immessa solo una volta per partita, ma ogni mossa della partita deve avere un commento di "mossa per corrispondenza". Esso conserva una registrazione del tempo impiegato da ogni giocatore. Quando si è eseguita una mossa e si è immesso il commento della mossa per corrispondenza, è possibile stampare la lettera o la cartolina da inviare all'avversario.

Come giocare una partita per corrispondenza

Ecco come iniziare e gestire una partita per corrispondenza:

Fare clic sul pulsante Scacchiera o premere Ctrl-N.
Premere Ctrl-Alt-W per visualizzare la maschera dell'intestazione. Compilare il modulo dell'intestazione come viene spiegato nelle sezioni seguenti.

Immettere la prima mossa dell'avversario (ad esempio, 1.e4).

Premere Ctrl-W e compilare il [modulo di commento](#).

[Salvare la partita](#) (Ctrl-S) e pensare alla risposta.

Caricare la partita e immettere la propria mossa (ad esempio, 1...e5).

Premere Ctrl-W e compilare il modulo di commento.

Fare clic su **Menu applicazione – Stampa – Stampa cartolina corrispondenza**.

Inviare la cartolina all'avversario.

[In alternativa, se si sta giocando via E-mail, fare clic su **Menu applicazione – Invia**

- **Invia mossa corrispondenza**].
[Sostituire la partita](#) (Ctrl-R) nel database.

Lista speciale per partite per corrispondenza

Nella [lista partite](#) del database per corrispondenza si troveranno colonne speciali: Ultima mossa, Mossa inviata, Tempo Bianco, Tempo Nero. Per rendere visibili queste colonne, nella lista partite usare il pulsante destro del mouse -> **Formato Lista** -> **Info Corrispondenza**.

Notazione per corrispondenza

ChessBase supporta l'immissione delle mosse e la stampa nella notazione per corrispondenza. Provare, ad esempio, a digitare 5254 nella posizione iniziale. Per attivare la notazione per corrispondenza utilizzare il comando **Menu applicazione** -> **Opzioni** -> **Notazione** -> **1.4244**.

3.9.3 Intestazione scacchi per corrispondenza

Finestra scacchiera: Rapporti - Scacchi per corrispondenza - Intestazione corrispondenza (Ctrl-Alt-W)

Controllo tempo

Inizio: giorno di inizio del torneo. La data è importante per i controlli di tempo, poiché tutte le mosse giocate prima della data indicata non fanno uso del tempo concesso.

Controllo tempo 1 fino a mossa... In tempi recenti è diventato normale accelerare la partita dopo un certo numero di mosse. Immettere qui il numero da impostare.

Controllo tempo 1: specificare quante mosse devono essere giocate e in quanti giorni durante il primo periodo. 10 mosse in 30 giorni è la cadenza più comune degli scacchi per corrispondenza.

Controllo tempo 2: specificare il numero di giorni del secondo periodo. La cadenza di gioco è la stessa del primo periodo.

Colore: specificare il colore con cui si gioca la partita.

Info partita

Informazioni sullo stato attuale della partita: tempo utilizzato, tempo residuo, tempo postale medio per ogni colore, giorni rimasti prima del successivo controllo di tempo, ecc.

E-mail

Giorni massimi: negli scacchi per corrispondenza giocati tramite E-mail o fax, i giorni massimi restanti sono limitati. Dopo ogni controllo di tempo tutti i giorni residui vengono cancellati.

Usa tempo: una regola particolare specifica che ogni mossa che arriva entro 24 ore ha utilizzato zero giorni. Ciò può causare un problema. Se una mossa viene ricevuta alle 23:59, il tempo usato fino alle 23:28 del giorno successivo è zero, fino alle 23:59 è un giorno e fino alle 00:00 è due giorni. Questo non è un difetto del

programma, ma è richiesto dalle regole vigenti.

Indicazione tempo: se si utilizza tempo e si sta giocando una partita per E-mail, è possibile disattivare l'indicazione del tempo nella finestra di dialogo della mossa per corrispondenza.

ICCF: La Federazione ICCF (International Correspondence Chess Federation) richiede un formato speciale per i messaggi tramite E-mail, che somiglia a una tabella. Se si seleziona questa casella viene generato tale formato.

Aggiungi PGN: la partita viene allegata al messaggio E-mail in formato PGN.

Allega diagramma: al messaggio E-mail viene allegato un diagramma in formato JPG.

Oggetto: il testo inserito qui viene copiato nella riga del soggetto del programma di posta elettronica. Si può utilizzare questa opzione per gestire facilmente i messaggi E-mail quando si giocano più partite per corrispondenza simultaneamente.

Notazione

Notazione algebrica: normalmente si tende a utilizzare la notazione scacchistica del gioco per corrispondenza. Questa opzione consente di passare alla notazione algebrica standard.

Indirizzo

Digitare il proprio indirizzo e quello dell'avversario. Includere gli indirizzi di E-mail se si gioca via E-mail. Esso verrà utilizzato dal client di posta elettronica quando si invia una mossa.

Vacanze

Immettere il periodo di vacanze per entrambi i giocatori. Questa informazione viene presa in considerazione nel calcolo dei controlli di tempo. È possibile aggiungere o rimuovere periodi di vacanza. ChessBase ordina le voci, rimuove le sovrapposizioni e li fonde in un unico periodo di vacanza.

Firma

Immettere i saluti e il proprio nome e cognome.

3.9.4 Mossa per corrispondenza

Finestra scacchiera: Rapporti - Scacchi per corrispondenza - Mossa corrispondenza (Ctrl-W)

► Ricevuta, Risposta, Affrancata

Qui è possibile immettere la data in cui si è ricevuto (o il proprio avversario ha ricevuto) la cartolina o l'E-mail, la data in cui è stata effettuata la risposta e la data di affrancatura della cartolina. Per calcolare il tempo utilizzato (da stampare sulla cartolina) ChessBase utilizza solo i giorni che vanno da "Ricevuta" ad "Affrancata". Il campo "Risposta" è inserito solo per informazione. I tempi indicati nella colonna di destra sono attivati solo se si è attivata l'opzione **Usa tempo** nell'[intestazione per corrispondenza](#).

▶ **Penalità / Imposta manualmente**

Secondo le regole degli scacchi per corrispondenza, se si supera il tempo concesso per una mossa senza preventivamente informare l'avversario, è prevista una penalità che consiste nella sottrazione di alcuni giorni dal proprio tempo. I giorni di penalità vengono immessi in questo campo. ChessBase ne tiene conto quando esamina il controllo del tempo. È anche possibile annullare questa regola e impostare il valore manualmente.

▶ **Prima ripetizione / Seconda ripetizione**

Mantiene la registrazione delle ripetizioni di mosse.

▶ **Offro/Rifiuto/Accepto la patta/Abbandono**

Se si attiva uno di questi campi, le informazioni relative vengono memorizzate nella partita e stampate sulla cartolina.

▶ **Mossa ambigua**

A volte la mossa dell'avversario può essere ambigua oppure illeggibile. Attivare questo campo per informare l'avversario di quanto accaduto.

▶ **Tempo superato** – questa casella di controllo viene attivata automaticamente quando ChessBase nota che è stato superato il limite di tempo.

▶ **Proponi mossa** – per poter proporre all'avversario una continuazione, è necessario eseguire la mossa sulla scacchiera e fare clic su questa casella di controllo per la mossa. È necessario immettere anche la risposta (la proposta di mosse). È possibile immettere un'intera serie di mosse o proporre alcune alternative, sempre contrassegnando la mossa dell'avversario come proposta – ma non contrassegnando la propria mossa, che può anche rimanere senza commento. Le date verranno ignorate. Prima di stampare la cartolina è necessario passare alla posizione nella quale si esegue effettivamente la mossa successiva. ChessBase stamperà la cartolina con la mossa e le proposte.

3.10 Motori

3.10.1 Motori installati

ChessBase condivide una cartella comune per i motori scacchistici con programmi come Fritz, Hiarcs, Junior, Shredder. Questa sottocartella si trova nella stessa cartella del programma.

Il programma di interfacciamento dei motori utilizza le specifiche delle attuali versioni di Windows, ad esempio Windows XP, Windows Vista o Windows 7. Ciò significa che in futuro i motori non saranno più salvati nella cartella C:

\\Programmi\\ChessBase\\Engines, ma verranno salvati in C:\\Programmi\\File comuni\\ChessBase\\Engines.

Oltre a questo i nuovi motori hanno ora l'estensione ***.engine**.

Dopo l'installazione, nella nuova cartella si troverà la versione attuale di Crafty. I vecchi motori di scacchi continueranno ad essere nella cartella C:

\\Programmi\\ChessBase\\Engines .

Che cosa significano questi cambiamenti per l'utente? La risposta è semplice: niente. Tutti i motori possono essere ancora utilizzati da ChessBase 12. Questo è vero sia per i motori recenti che per quelli più vecchi come Fritz 7 e Shredder 7.

I motori UCI possono essere utilizzati ovunque si trovino, in qualsiasi cartella o disco sul computer. I file di configurazione con estensione *. UCI sono sempre salvati nella cartella C:\Documents and Settings\nomeutente\Dati applicazioni\ChessBase\Engines.UCI.

Quando si installano nuovi programmi ChessBase i motori vengono automaticamente inseriti nella cartella Engines.

3.10.2 Caricamento di istanze multiple di un motore

In una stessa finestra è possibile caricare diversi motori più volte. Ciò offre più possibilità nella modalità "Analisi profonda posizione". Si possono eseguire valutazioni con una o più varianti nello stesso tempo.

3.10.3 Motore predefinito

Finestra scacchiera: Pagina iniziale - Motori - Trespolante predefinito.

In questa finestra di dialogo è possibile selezionare un [motore di analisi](#) come motore predefinito. È anche possibile impostare le [dimensioni delle hash table](#) per il motore.

Il motore predefinito viene avviato tutte le volte che si fa clic sul pulsante a destra nella barra degli strumenti (or press Alt-F2).



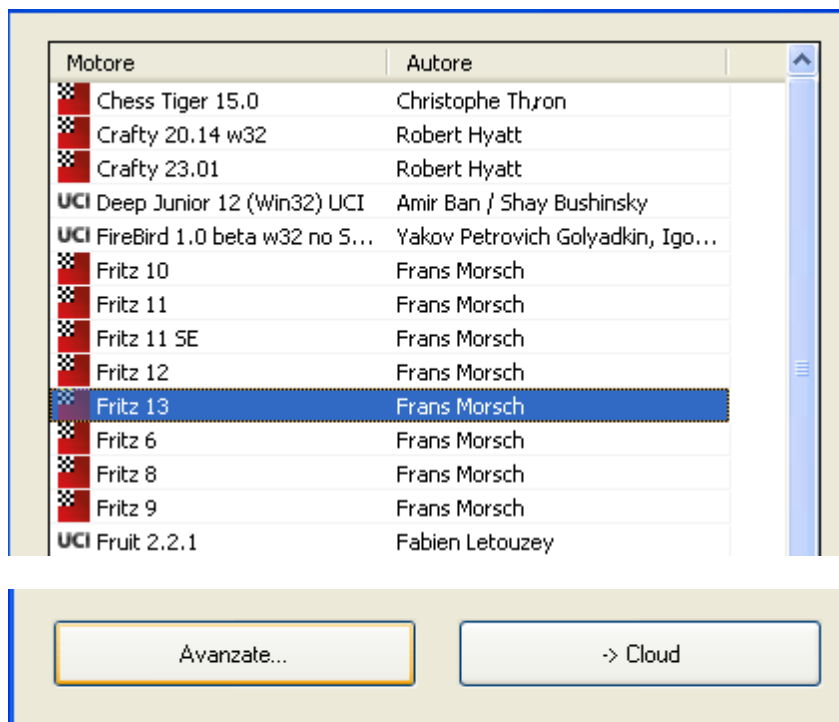
Nella [finestra scacchiera](#) per avviare il [motore predefinito](#) si può utilizzare il nastro **Motori – Trespolante predefinito**.

3.10.4 Caricamento di un motore

Finestra scacchiera - Aggiungi trespolante



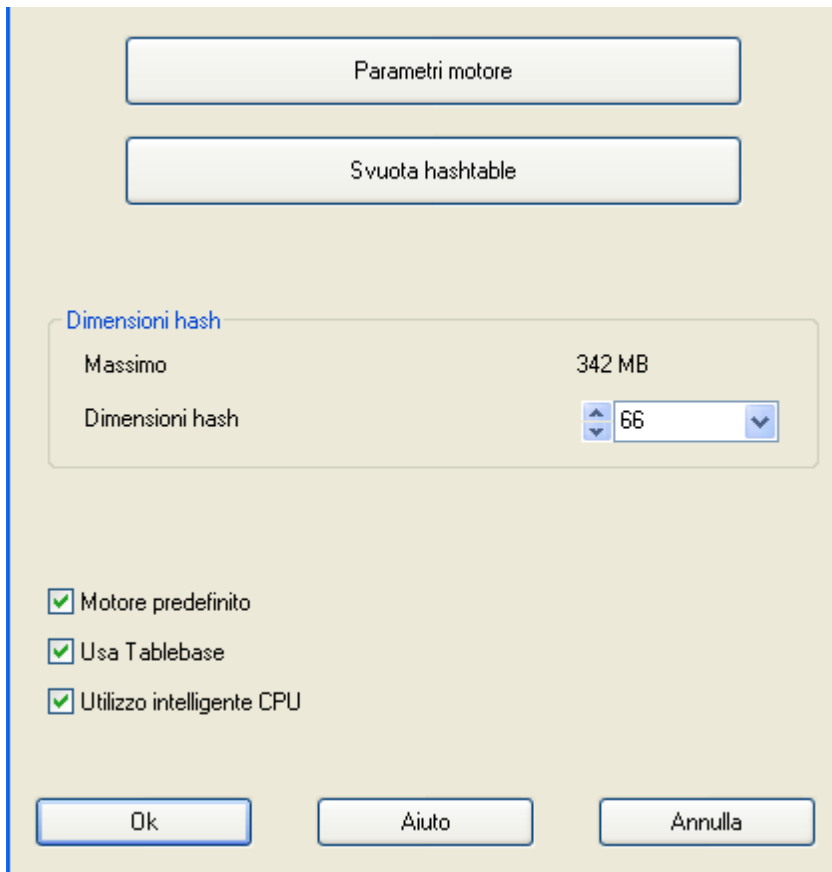
Viene visualizzata una finestra di dialogo grazie alla quale è possibile caricare [un motore](#) e impostarne i parametri relativi.



-> [Motori in cloud...](#)

La sezione **Avanzate** consente di impostare altre opzioni.

Ad esempio:



Svuota hashtable: consente di rimuovere tutte le informazioni contenute nelle hash table (che possono essere state riempite a seguito di una ricerca precedente).

Parametri motore: fare clic per impostare i parametri disponibili per il motore selezionato.

Dimensioni hash: opzione importante se si desidera ottenere la potenza massima dal motore, specialmente con cadenze lunghe.

"Cervello permanente" è il termine utilizzato per le elaborazioni del motore anche durante il tempo dell'avversario. Il vantaggio di tale opzione è che il motore spesso indovina la mossa che l'avversario sta per giocare e quindi ne calcola già la risposta.

Le **Tablebase** (o tabelle dei finali) sono database speciali dei finali che consentono al programma di giocare perfettamente (e anche di trovare rapidamente) i finali fino a cinque pezzi.

Usa Tablebase: se le Tablebase sono installate, il programma può giocare le mosse migliori traendole da tali database, senza utilizzare il motore, a patto che sulla scacchiera siano presenti finali con cinque pezzi (o meno).

Utilizzo intelligente CPU

Su un computer con hyperthreading (i7 4 Cores + 4 Hyperthreading) un motore "deep" viene avviato con soli 4 thread/processori. Su un computer senza hyperthreading (i5, AMD) esso viene avviato con n-1 thread/processori. Se l'opzione

è disattivata, il motore funziona come nelle vecchie versioni del programma.

Eccezione: l'utente può definire esplicitamente il numero di thread/processori, ad esempio impostando un motore UCI.

L'opzione **Cloud** visualizza la finestra principale dei [motori in cloud](#) in modo che sia possibile caricarli.

Se si seleziona dalla lista un motore che non è stato impostato come predefinito, il segno di spunta accanto al motore viene rimosso.

Nota: In ChessBase è anche possibile utilizzare [motori UCI](#) come motori predefiniti.

3.10.5 Hash table

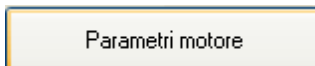
I [motori di analisi](#) o "trespolanti" utilizzano le "hash table" per memorizzare posizioni che sono già state esaminate, nel caso si ripresentino nell'albero di ricerca. Ciò velocizza molto la ricerca, specialmente nei finali.

È possibile impostare le dimensioni delle hash table nella finestra di dialogo [Aggiungi trespolante](#). ChessBase indica automaticamente un valore consigliato per le hash table. È meglio tentare di usare il massimo, perché questo velocizza l'attività del motore in modo impressionante. Ma se si imposta un valore troppo alto, Windows comincerà a eseguire "swapping" sul disco rigido e questo ridurrà la velocità del programma in modo drastico. Se durante l'analisi il programma accede costantemente al disco rigido, significa che le dimensioni delle hash table sono eccessive. Ridurle fino a quando il programma non accede più al disco rigido durante l'analisi.

I programmi Fritz e Shredder "imparano" grazie alle hash table. Se si sta analizzando una posizione molto complessa e si analizzano alcune linee, il programma le ricorda, specialmente le varianti perdenti e vincenti. Quando si torna alla posizione, il programma la valuta subito molto meglio. Questo consente di generare idee nuove e interessanti.

3.10.6 Parametri del motore

Finestra scacchiera: Pagina iniziale - Aggiungi trespolante - Parametri motore.



Questa funzione è riservata agli utenti esperti – normalmente i valori predefiniti sono sufficienti per svolgere un ottimo lavoro con il motore.

I parametri del motore influiscono sullo stile di analisi del motore. Ad esempio, se si aumenta l'aggressività in genere il programma trova più velocemente le combinazioni di matto. In alcuni motori si trovano parecchi parametri diversi da impostare. Ad esempio, Nimzo consente di impostare il valore dei pezzi, la qual cosa è utile quando si cerca la soluzione di uno studio.

3.10.7 Motori UCI

Che cosa significa UCI?

Il programma è stato creato come sistema multi-motore. Ciò significa che l'interfaccia grafica e il motore scacchistico (il modulo che calcola le mosse) sono strettamente separati. Per comunicare utilizzano un'interfaccia predefinita.

UCI sta per "Universal Chess Interface" (Interfaccia scacchistica universale). È un nuovo standard di comunicazione definito da Stefan Meyer-Kahlen. L'interfaccia UCI è strettamente correlata al protocollo "Winboard". Ciò significa che è possibile che gli autori adattino facilmente i motori Winboard esistenti perché funzionino sotto interfaccia UCI.

Per i programmatori, l'interfaccia UCI presenta i vantaggi seguenti:

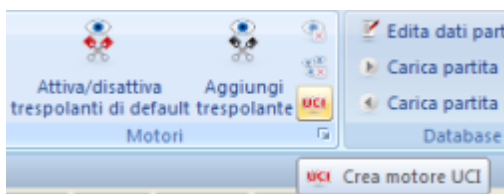
- ▶ Si può far funzionare il motore sotto un'interfaccia dotata di numerose funzioni di test avanzati e che consente al programmatore di aumentare la forza del motore

stesso.

- ▶ Il motore funziona alle massime prestazioni e con la massima forza senza bisogno di adattatori aggiuntivi.
- ▶ Il motore diventa disponibile per un maggior numero di utenti, che possono installarlo senza bisogno di configurazioni complicate, come è spesso il caso con il protocollo Winboard.
- ▶ Il protocollo UCI può essere utilizzato gratuitamente, senza nessuna spesa di licenza, sia per scopo privato che per usi commerciali.

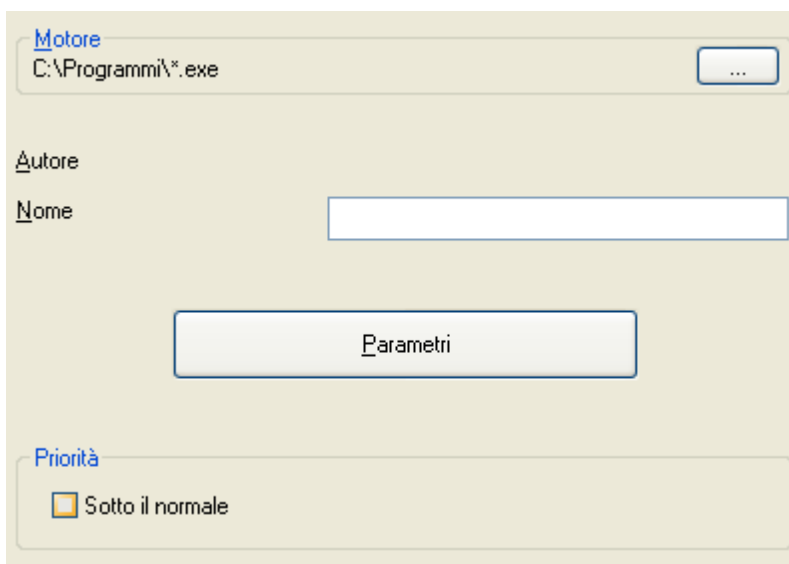
Nota: in Chessbase 12 i motori UCI possono anche essere utilizzati come motori di analisi predefiniti.

È possibile installare un motore UCI dalla finestra scacchiera tramite il nastro **Pagina iniziale Motori - UCI**.



La finestra di dialogo visualizzata ha due scopi:

1. È possibile selezionare un nuovo motore UCI e renderlo disponibile a ChessBase.
2. È possibile modificare i parametri di un motore già installato. Il motore modificato può anche essere salvato con un nome diverso.



Nell'attribuzione di un nuovo nome ai motori esistono alcune limitazioni. Nel nuovo

nome deve essere contenuto il nome del motore originale. Se il motore viene salvato con le impostazioni standard, il nome deve essere lasciato nella forma originale, cioè non sarà affatto possibile modificare il nome del motore. D'altra parte, se si modificano i parametri predefiniti, è necessario modificare anche il nome (conservando il nome originale come parte di quello nuovo). Non è possibile rimuovere il nome dell'autore del motore. Quindi, quando si modificano i parametri, il nome dell'autore rimane invariato.

Installazione di un motore UCI

Prima che un motore UCI venga visualizzato nella finestra di dialogo dei motori (F3), deve essere installato. È possibile farlo con alcuni semplici passi:

1. Selezionare l'opzione UCI nel nastro Motori.
2. Quindi, è necessario comunicare al programma la posizione in cui si trova il nuovo motore UCI. Si può farlo tramite il selettore di file. Utilizzare il pulsante "Sfoggia" e localizzare il motore UCI sul disco rigido del computer.
3. I nomi del motore e dell'autore vengono inseriti automaticamente. Basta fare clic su "OK" per installare il motore, che viene poi visualizzato nella lista dei motori.

Il motore UCI può essere memorizzato in qualsiasi directory o in qualsiasi partizione del disco rigido.

Modifica di un motore

Molti motori UCI consentono di modificare diversi parametri di ricerca e di valutazione che influiscono sullo stile di gioco del motore stesso. Per modificare i parametri, procedere come indicato sopra. Nella finestra di dialogo Installa motore UCI fare clic sul pulsante Parametri.

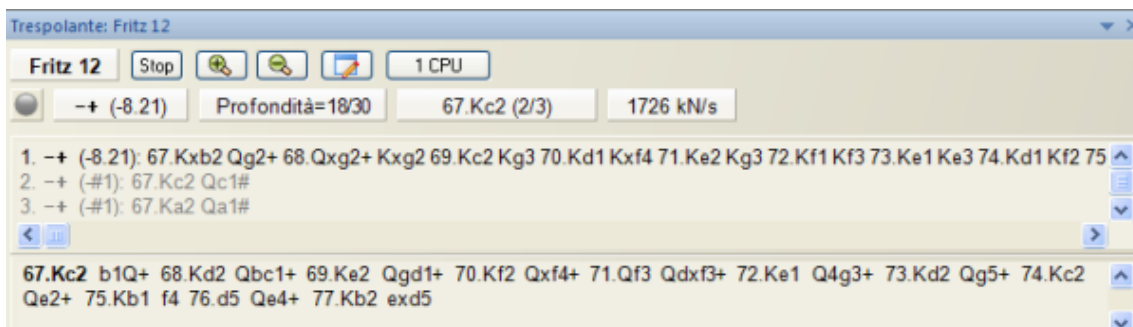
Il motore UCI visualizzerà i parametri che è possibile modificare, che variano da motore a motore. Se si modificano i parametri, i campi di immissione "Nome" e "Autore" diventano attivi e possono essere modificati, con le limitazioni indicate sopra.

Dopo che si è fatto clic su "OK", il nuovo motore viene registrato e compare nella lista dei motori ChessBase, insieme agli altri motori UCI e ai motori Fritz nativi.

Nota: la modifica e il salvataggio di un motore con un nome diverso non crea una nuova copia del motore sul disco rigido. Sotto il nuovo nome vengono salvati solo i parametri modificati che vengono applicati al motore al momento dell'avvio.

3.10.8 Opzioni aggiuntive nella finestra motori

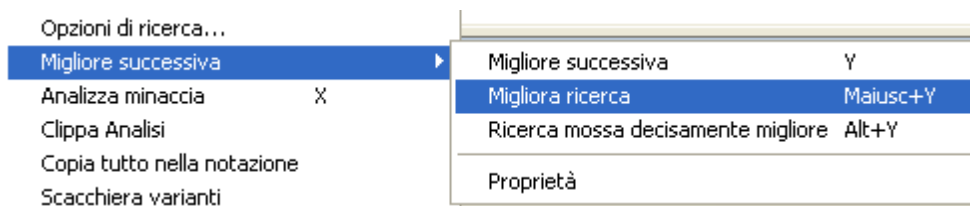
Nella [finestra motori](#) ora viene anche visualizzato il numero dei processori utilizzati. Questa funzione è utile solo per i computer multiprocessore e per i programmi che sono in grado di utilizzare più di un processore.



Nella finestra scacchiera, facendo clic sul pulsante **CPU** l'utente può cambiare il numero dei processori utilizzati.

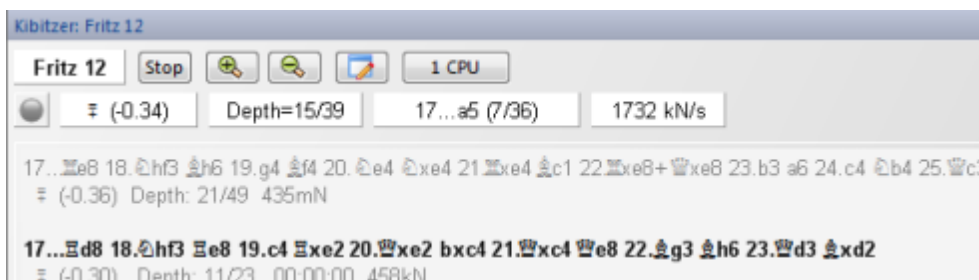
3.10.9 Informazioni aggiuntive del motore

In modalità analisi il motore di default di ChessBase 10 visualizza nuove informazioni nella [finestra del motore](#). Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra del motore viene aperto un menu di scelta rapida.



L'opzione **Migliore successiva** calcola la seconda miglior continuazione. Mentre il motore sta calcolando questa informazione vi si può accedere più velocemente premendo il tasto Y.

In cima alla finestra motori la migliore linea trovata finora è visualizzata in grigio chiaro.



Dopo di essa vengono visualizzate le possibili alternative.

Suggerimento: si tratta di un'informazione che viene visualizzata in cima alla finestra di analisi del motore. Se non si riesce a vedere queste informazioni, utilizzare la barra di scorrimento per scorrere indietro la lista.

Suggerimento: L'opzione **Migliore successiva** è disponibile solamente quando il motore sta analizzando una linea sola.

Visualizzazione della linea principale corrente

Nella parte inferiore della finestra del motore viene visualizzata la linea che è attualmente esaminata.

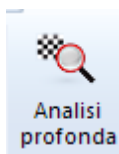
Il vantaggio principale di questa riga di informazioni è che è costantemente aggiornata, anche se la migliore linea visualizzata rimane invariata nel corso dell'analisi della posizione.

3.10.10 Analisi profonda

La maggior parte dei giocatori analizza le partite in modo interattivo. Il giocatore prova le varianti sulla scacchiera e le fa analizzare dai [motori scacchistici](#).

Questa è una buona analisi preliminare, perché consente di familiarizzarsi con i temi principali della posizione, anche se a volte i motori necessitano di un tempo maggiore per esaminare la posizione più in dettaglio. Per questo è necessario lasciare che il motore analizzi la posizione molto a lungo.

Finestra scacchiera: *Analisi - Analisi profonda*



Nell'analisi profonda il motore genera un albero contenente tutte le mosse possibili.



Si lascia l'analisi procedere da sola. Più lungo è il tempo concesso, più saranno affidabili le varianti trovate. Dopo molto tempo la profondità di ricerca è maggiore, ma non troppo complessa, in modo che sia sempre facile comprenderne i risultati. Dopo un'analisi a grande profondità, le varianti che non sembrano buone vengono rimosse automaticamente. In questo modo si giunge all'annotazione delle sole mosse più importanti. Questa funzione rappresenta un miglioramento rispetto all'analisi profonda condotta da Fritz, perché non viene specificato nessun tempo e l'albero delle varianti viene modificato in modo dinamico a mano a mano che la ricerca avanza. La funzione esegui calcoli con tempo indefinito e genera un albero di analisi contenente le mosse migliori e le miglior risposte. L'albero viene aggiornato continuamente in modo dinamico e le varianti più scarse vengono rimosse.

Il programma analizza le mosse principali ed esegue delle continuazioni per un'ulteriore analisi, come farebbe qualsiasi giocatore. In questo modo viene generato un albero che cambia da iterazione a iterazione. A ogni iterazione viene aumentato il tempo richiesto la processore.

Nella notazione le varianti vengono visualizzate in grigio se alla profondità corrente non vengono reputate buone. Se non è possibile confermare la bontà di una variante a due livelli successivi di profondità, essa viene eliminata dalla notazione, in modo che vengano analizzate e visualizzate solo le continuazioni migliori.

Durante l'analisi, l'utente può interagire in due modi con il programma:



Arresta operazione: questa opzione consente di interrompere l'analisi. Il risultato ottenuto può essere salvato in una partita diversa, oppure si può sovrascrivere la notazione esistente.

Apri motori remoti: per migliorare la qualità dell'analisi, è possibile aggiungere motori in cloud. In questo modo si può accedere a diversi motori che funzionano in parallelo.

Un motore esegue le mosse principali e crea un albero delle varianti.

Gli altri motori remoti (in cloud) calcolano simultaneamente le risposte alle varie mosse, che vengono aggiunte alla notazione senza perdita di tempo.

Nella finestra del motore, la barra del titolo indica la funzione che il motore sta eseguendo.

Il motore che esegue le mosse principali funziona in modalità multi-variante, perché deve calcolare tutte le mosse principali.

Nel corso dell'analisi profonda è possibile aggiungere altri motori in cloud senza interrompere l'analisi. I motori adottano automaticamente il ruolo corretto. Se singoli motori remoti smettono di funzionare, l'analisi continua, a patto che resti in funzione almeno un motore locale.

Salta iterazione: questa opzione consente di saltare un livello di analisi, il che fa risparmiare tempo al processore e aumenta la profondità di analisi del motore.

Nota: le varianti che si trovano nella notazione all'inizio dell'analisi non vengono mai eliminate e vengono sempre analizzate, a meno che non siano il risultato di una precedente analisi in cloud.

Le mosse contrassegnate con un punto interrogativo non vengono mai analizzate.

3.10.11 Analisi in cloud

Finestra scacchiera - Analisi - Analisi in cloud



In genere i giocatori analizzano le partite e le posizioni in modo interattivo. Provano le mosse sulla scacchiera e le fanno valutare da un motore che elabora dati continuamente. Sfortunatamente, non sempre si dispone di abbastanza tempo per lasciare che l'analisi arrivi a livelli molto profondi. Il metodo opposto consiste in un'analisi che funziona da sola, nella quale un motore esamina la posizione desiderata molto a lungo. ChessBase offre due modi per farlo: l'[Analisi profonda](#) e l'Analisi in cloud.

L'Analisi in cloud è un'Analisi profonda nella quale diversi motori funzionano in parallelo, che consente di risparmiare molto tempo e aumenta la precisione dei risultati. I motori possono lavorare su computer diversi, oppure su un solo computer molto potente, del quale devono condividere le risorse. Il vantaggio dell'analisi in cloud è la possibilità di eseguire le operazioni senza utilizzare le risorse hardware e software del computer locale.

Nell'Analisi in cloud i motori assumono ruoli diversi. Un motore controlla sempre l'analisi. Un altro valuta le mosse principali a partire dalla posizione originale per verificare che si raggiunga la migliore profondità possibile. Uno o più motori valutano le possibili risposte alle mosse principali. Le loro ricerche cambiano solo quando

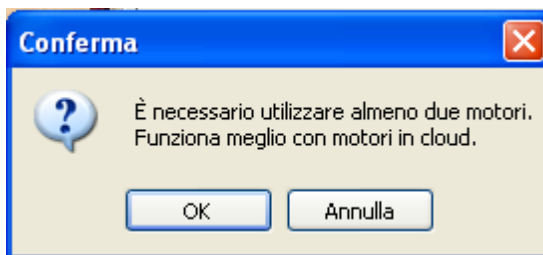
cambiano le mosse principali.

Una configurazione efficace consiste nell'uso di un numero di motori che vada da due a quattro. Uno controlla l'analisi, uno valuta le mosse principali e uno o due possono valutare le più forti risposte alle mosse principali. È anche possibile utilizzare diversi motori per le mosse principali se le mosse che suggeriscono sono diverse.

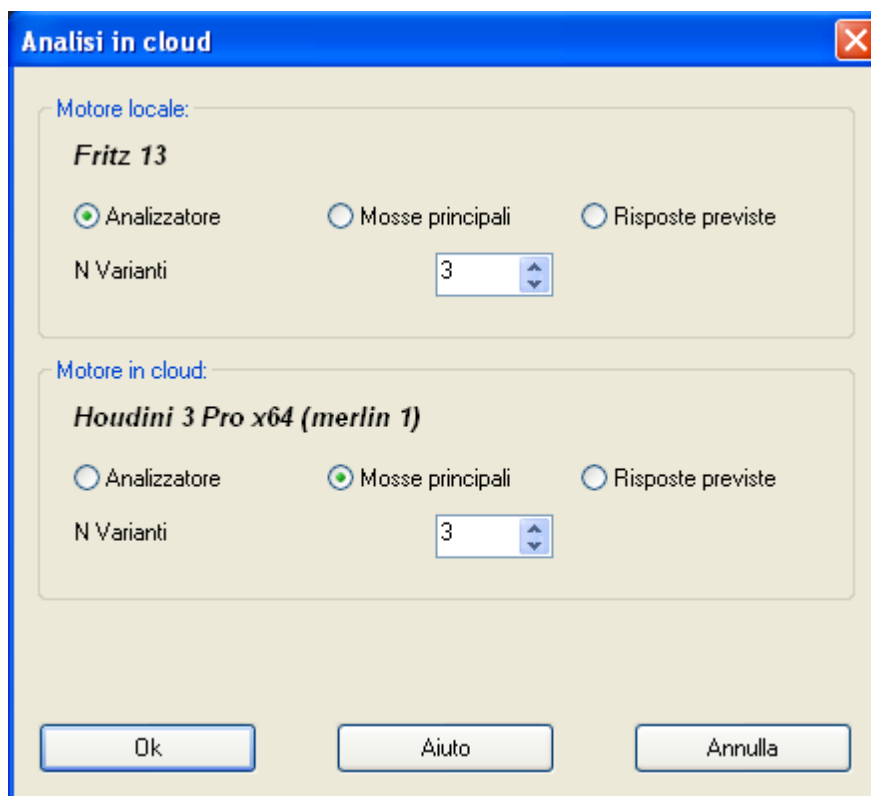
Se i motori in cloud lavorano su altro computer, l'analisi continua in modo affidabile anche se singoli motori smettono di funzionare. Ciò può accadere nel caso dell'interruzione della connessione a Internet o nel caso qualcun altro assuma il controllo di qualche motore. Almeno il motore di controllo deve lavorare sul computer locale. Se vengono aggiunti motori in cloud, ad essi viene automaticamente assegnato un ruolo specifico.

La funzione offre l'analisi approfondita di una posizione con diversi motori che lavorano in parallelo. Essa può essere utilizzata sia con [motori in cloud](#) che [motori locali](#) installati sul proprio computer. Tuttavia, se si fa uso di motori locali, essi dovranno condividere le risorse, il che li renderà più lenti. I motori in cloud possono lavorare su altri computer oppure possono essere presi a noleggio.

Questa funzione è utile solo se si utilizza più di un motore.



Dopo l'avvio dell'analisi, è possibile impostare i motori selezionati.



Nell'Analisi in cloud un motore funziona continuamente e valuta le mosse principali a partire dalla posizione originale. Un altro motore (l' "Analizzatore") esegue tali mosse e genera un albero di varianti. A differenza dell'Analisi profonda, il motore di controllo accetta le mosse principali ad ogni iterazione senza perdere tempo.

È anche possibile che diversi motori valutino simultaneamente le risposte alle mosse principali. Anche queste risposte vengono accettate senza ritardi. I motori lavorano continuamente, e riavviano l'elaborazione solo quando la mossa principale cambia. In questo modo è possibile creare un proprio gruppo di lavoro.

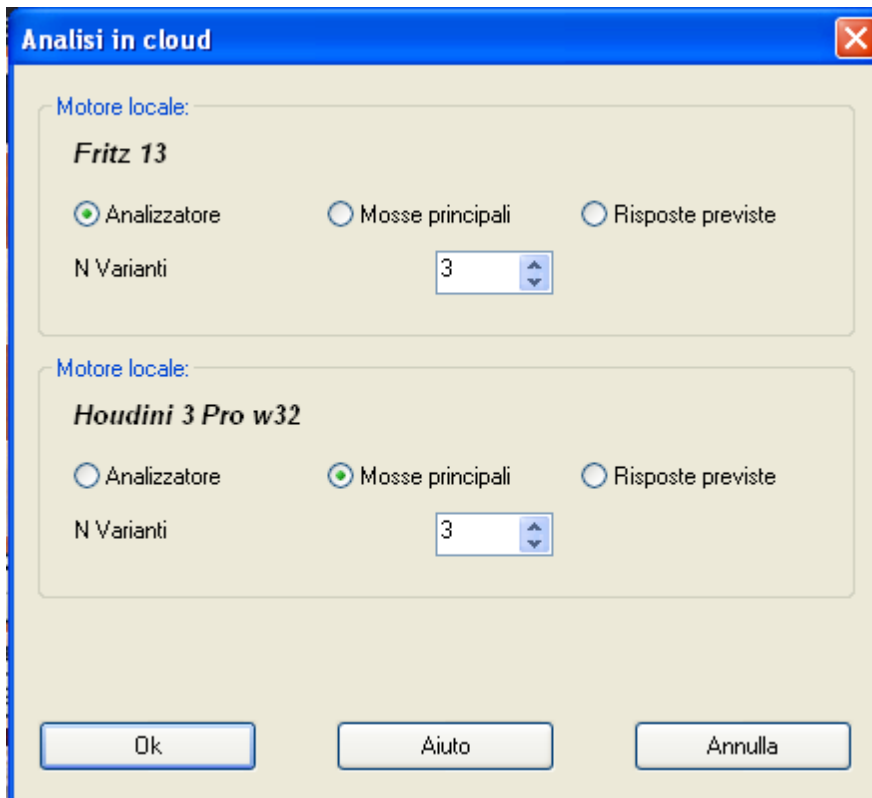
Durante l'Analisi in cloud è possibile aggiungere altri motori remoti senza interrompere l'analisi.

I motori assumono automaticamente il ruolo corretto. Se singoli motori remoti smettono di funzionare, l'analisi continua, a patto che resti in funzione almeno un motore locale.

Se i motori vengono caricati in anticipo, è possibile configurarne i ruoli. È più utile lavorare con diversi motori di valutazione delle mosse principali, in modo che le analisi non siano identiche.

Analisi in cloud con motori installati sul computer locale

Se si dispone di un computer potente con installati diversi [motori scacchistici](#), è anche possibile utilizzare questo tipo di analisi senza motori in cloud.



Basta avviare uno o più trespolanti nella [finestra scacchiera](#).

Nota: le varianti che si trovano nella notazione all'inizio dell'analisi non vengono mai eliminate e vengono sempre analizzate, a meno che non siano il risultato di una precedente analisi in cloud.

Le mosse contrassegnate con un punto interrogativo non vengono mai analizzate.

3.10.12 Engine - Cloud.com

3.10.12.1 Il server Engine-Cloud.com

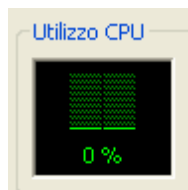
Il nuovo server **Engine-Cloud.com** offre una straordinaria innovazione per l'analisi con motori scacchistici. È possibile utilizzare Internet per accedere a motori scacchistici in funzione su altri computer e utilizzarli per le proprie analisi. I motori in cloud sono ideali per persone che dispongono di diversi computer e vorrebbero combinarli per ottenere un'analisi più dettagliata. È anche possibile avviare un motore sul proprio computer e offrirlo ad altri utenti collegati in cloud.

- È possibile aumentare la qualità dell'analisi utilizzando diversi motori su molti computer e visualizzando i risultati in una sola finestra scacchiera. La procedura è altrettanto semplice dell'utilizzo dei motori locali sul proprio computer.
- Se si dispone di più computer, si possono utilizzare in cloud per creare un'analisi unificata. In questo caso, si hanno a disposizione tutte le risorse hardware e software connesse in cloud.

È possibile accedere in remoto al computer di ufficio e utilizzarne i motori scacchistici sotto l'interfaccia di ChessBase, come se fossero installati sul computer locale.

- Questo sistema offre parecchi vantaggi per i giocatori di torneo. Essi possono viaggiare verso un torneo con un solo piccolo notebook. Tra un turno e l'altro possono utilizzare i motori in cloud per analizzare posizioni con i computer più potenti che hanno lasciato a casa.
- I motori scacchistici sono applicazioni complesse che richiedono il massimo della potenza di un computer. Ciò richiede molta energia, in termini di consumo. Se si lavora molto con un notebook, è possibile utilizzare la potenza di elaborazione di altri computer per prolungare la durata della batteria, disponendo comunque del massimo della potenza per l'analisi. Un altro vantaggio è che non si utilizzerà molto la ventola di raffreddamento, per cui durante l'analisi il computer funzionerà con un dispendio minimo di energia.
- I computer più potenti sono molto cari. Utilizzando i motori in cloud si deve solo pagare una piccola quota per utilizzare i motori più potenti in funzione su hardware di ultima generazione. L'utente può decidere quante volte utilizzare tali risorse, per cui non deve investire molti soldi in hardware costosissimo per poter ottenere analisi estremamente sofisticate.
- Per le analisi più complesse, è possibile accedere contemporaneamente a più computer, utilizzandoli come "trespolanti", ognuno alla massima potenza.

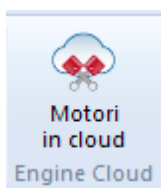
The screenshot displays the Playchess.com interface for a chess game. The main window shows a chessboard with pieces in their starting positions. The notation window on the right displays the game record: **Krush,Irina 2470 - Li Ruofan 2394 1-0**, **B38 Wch World Cup (Women) (14) 13.11.2012**. The notation list includes moves such as 1.c4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 g6 5.e4 Ag7 6.Ae3 Cf6 7.Cc3 d6 8.Ae2 0-0 9.0-0 Ad7 10.f3 Cxd4 11.Axd4 Ac6 12.Dd2 Cd7 13.Ae3 f5 14.exf5 Txf5 15.b4 b6 16.Tac1 a5 17.a3 Tc8 18.f4 axb4 19.axb4 Ab7 20.Cb5 d5 21.Ag4 Cf6 22.Axf5 gxf5 23.cxd5 Cxd5 24.Txc8 Dxc8 25.Ad4 Ah6 26.Ae5 Dc4 27.Cd4 Cxb4 28.Cxf5 Af8 29.Tc1 Db3 30.Cc4 Dd5 31.Cf3 Cd3 32.Td1 Aa6 33.Ac4 e6 34.h3 Dd6 35.De3 Cxf4 36.Te1 Cxh3+ 37.Rh1 Ab7. Below the notation, there are three engine analysis windows: **Chess Tiger 15.0** (Profondità=14), **Houdini 3 Pro w32** (Profondità=18), and **Crafty 23.01** (Profondità=16/16). The Crafty window shows a score of 28...A#B (1/42).



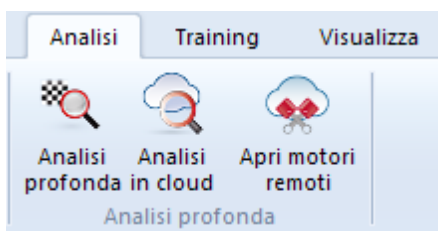
- Se si dispone di un hardware veloce e di motori scacchistici potenti, ci si può connettere in cloud per offrire le proprie risorse ad altri utenti a tariffe minime.
- È possibile utilizzare i motori in cloud per effettuare qualsiasi operazione che si possa eseguire su un computer locale, come analisi, match tra motori, partite nella stanza virtuale **Gioco con programmi** di Playchess.com.

3.10.12.2 Vista elenco

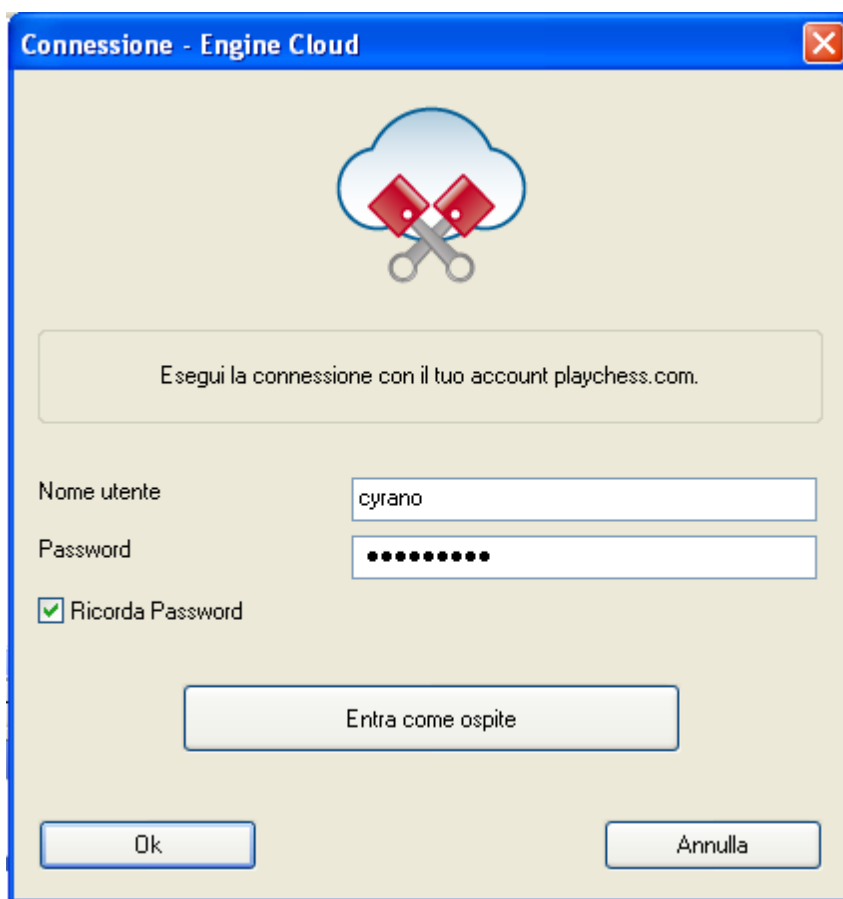
Finestra database - Visualizza - Motori in cloud



Finestra scacchiera - Analisi - Apri motori remoti



Dopo l'accesso ai motori in cloud, con i dati del proprio **account Playchess.com**, viene visualizzata la schermata iniziale del server.

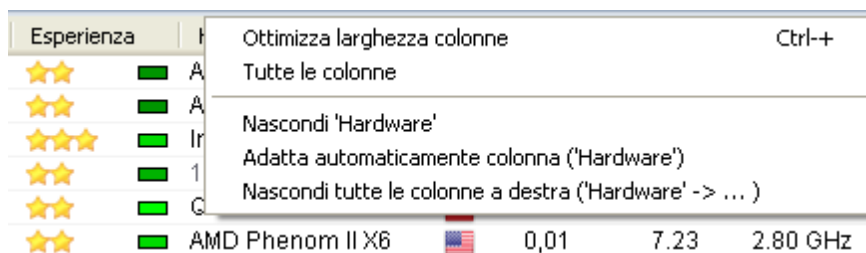


In essa è possibile offrire motori e visualizzare un elenco di motori in cloud offerti da altri utenti.

Nome	Fornitore	Esperienza	Hardware	Nazione	Tariffa ...	MN/s	Velocità	Thread+Hash	Core	Piac...	Tariffa suggerita	Tempo fisso max.
Critter 1.6a 64-bit	aku2gm	☆☆	AMD Phenom II X4	USA	0,02	6.79	3.21 GHz	4 + 4096MB	4/4(1)	3	0,03	600 min
Critter 1.6a 64-bit	aku2gm	☆☆	AMD Phenom II X4	USA	0,02	3.64	3.21 GHz	4 + 4096MB	4/4(1)	3	0,03	600 min
Houdini 3 Pro x64	imtkein	☆☆☆	Intel Core i7-3770,	USA	0,07	10.41	3.39 GHz	7 + 1536MB	4/8(1)	1	0,14	600 min
Houdini 3 Pro x64	mollari	☆☆	16-core AMD Opter	ITA	0,05	12.14	2.00 GHz	16 + 2048MB	16/16(2)	1	0,20	600 min
Deep Fritz 13	zibr	☆☆☆	Quad-Core AMD O	ITA	Gratuito	1.11	2.11 GHz	7 + 1024MB	8/8(2)	3	0,01	14400 min
Houdini 3 Pro x64	willthrash	☆☆☆	AMD Phenom II X6	USA	0,01	7.23	2.80 GHz	6 + 3072MB	6/6(1)	4	0,03	60 min
Houdini 3 Pro x64	imtkein	☆☆☆	Intel Core i7 970, '	USA	0,10	12.63	3.61 GHz	6 + 9192MB	6/12(1)	2	0,20	600 min
Critter 1.6a 64-bit	mollari	☆☆	Intel Core2 Quad C	ITA	0,01	3.99	2.26 GHz	4 + 500MB	4/4(1)	1	0,30	60 min
Houdini 3 Pro x64	mollari	☆☆	Intel Core i7-2720C	ITA	0,02	8.45	2.19 GHz	8 + 509MB	4/8(1)	0	0,20	60 min
Houdini 3 Pro x64	zdauid13	☆☆	Intel Core i7 X 980,	ITA	0,15	15.17	4.20 GHz	6 + 6144MB	6/12(1)	0	0,30	15 min
Houdini 3 x64	aku2gm	☆☆	AMD Phenom II X6	USA	0,02	9.69	3.08 GHz	6 + 4096MB	6/6(1)	5	0,03	600 min
Houdini 3 Pro x64	AHQJK	☆☆☆	AMD Phenom II X4	USA	0,03	8.32	3.54 GHz	4 + 1024MB	4/4(1)	6	0,03	60 min
Houdini 3 x64	aku2gm	☆☆	AMD FX-4170 Quai	USA	0,01	6.91	4.55 GHz	4 + 6144MB	4/4(1)	0	0,02	600 min
Houdini 3 Pro x64	mollari	☆☆	Intel Core i7-3720C	ITA	0,02	8.60	2.59 GHz	8 + 1024MB	4/8(1)	0	0,30	60 min
Critter 1.6a 64-bit	rhombus	☆☆	Intel Core i7-3930F	ITA	0,02	10.33	3.20 GHz	6 + 509MB	6/12(1)	0	0,30	60 min
IvanHoe 9.46b w32	riess	☆☆	Intel Core i5 M 520	ITA	0,01	1.31	2.39 GHz	4 + 1024MB	2/4(1)	0	0,30	60 min



L'elenco è ordinato per colonne. Facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione di una colonna, è possibile configurare l'elenco in base alle proprie preferenze.



Nelle colonne della Vista elenco vengono visualizzati i dati seguenti.

Nome	Fornitore	Esperienza	Hardware	Nazione	Tariffa ...	MN/s	Velocità	Thread+Hash	Core	Piac...	Tariffa suggerita	Tempo fisso max.
Critter 1.6a 64-bit	aku2gm	☆☆	AMD Phenom II X4	USA	0,02	6.79	3.21 GHz	4 + 4096MB	4/4(1)	3	0,03	600 min
Critter 1.6a 64-bit	aku2gm	☆☆	AMD Phenom II X4	USA	0,02	3.64	3.21 GHz	4 + 4096MB	4/4(1)	3	0,03	600 min
Houdini 3 Pro x64	imtkein	☆☆☆	Intel Core i7-3770,	USA	0,07	10.41	3.39 GHz	7 + 1536MB	4/8(1)	1	0,14	600 min

Nome Nome del motore offerto.

Fornitore	Nome dell'utente di Playchess.com. È possibile fare clic con il pulsante destro del mouse su un utente e poi scegliere Mostra informazioni sull'utente.
Esperienza	La valutazione dell'esperienza dell'utente. Essa è basata sull'uso del motore, sul numero di utenti diversi, sul numero di apprezzamenti e sulla quantità di ducati guadagnati. Viene anche visualizzata la qualità della connessione a Internet.
Hardware	Configurazione hardware del computer offerto.
Nazione	Nazionalità del fornitore.
Thread + Hash	Numero dei processi utilizzati dal motore, seguito dalle dimensioni delle hash table.
Core	Numero di core e thread offerti dal fornitore. Nell'esempio vengono offerti 4 core con 8 thread in 1 processore.
MN/s	Prestazione del motore in cloud, in termini di meganodi al secondo.
Apprezzeamenti	Numero delle valutazioni positive della configurazione dell'utente.
Tariffa corrente	Prezzo al minuto per l'uso del motore, deciso dall'utente.
Tariffa fissa	Prezzo fisso al minuto, proposto dal fornitore.
Tempo fisso max.	Limite di tempo per l'uso del motore al prezzo fisso. Alla fine di questo periodo, l'utente può essere "scavalcato" da un'offerta superiore.
Spese di prenotazione	Spese di prenotazione pagate <i>una tantum</i> , indipendentemente dal tempo di utilizzo.
In attesa	Numero degli utenti in attesa di utilizzare il motore, nell'ordine delle rispettive offerte per l'uso del motore.
Autore	Nome dello sviluppatore del motore scacchistico.
Let's Check	Indice di velocità per l'accesso sul server Let's Check. Più elevato è l'indice, più rapidamente compaiono in Let's Check voci in verde.

Alcune informazioni vengono visualizzate con caratteri e colori diversi.





Deep Fritz 11	gfroberg	★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	4
Houdini 2.0 w32	kjoeller	★	Intel Core2 Quad		2.33 GHz	3
Stockfish 2.2.2 JA SSE42 1C	sxb	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	1
Houdini 1.5a x64Michi	keimer	★	AMD Phenom II X		3.31 GHz	5
Deep Junior 12 x64	ben	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	2
Deep Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E		3.00 GHz	2

Se si utilizza un motore in cloud, esso viene visualizzato in verde e sottolineato. Nell'esempio riportato, per l'analisi si sta usando il motore *Houdini*.

Se un motore è disponibile solo per uso privato, nell'elenco viene visualizzato in blu.

 Fritz 10	deramateur ★	Intel Core2 Duo E8400
---	---------------------	------------------------------

Quando è stata inoltrata un'offerta per il motore, il relativo colore diventa rosso.

 Deep Junior 12 x64	ben	★★
 Fritz 10	deramateur	★
 Fritz 13	sundiver	★★
 Fritz 13	nag kings	★

Quando vengono inoltrate più offerte per lo stesso motore, viene visualizzata una lista di attesa.









In attesa
In uso
-
-
-
In uso
In uso
In uso


Se la propria offerta non è la più elevata, il motore potrà essere caricato solo dopo che gli altri utenti ne avranno sospeso l'utilizzo. Questo tipo di uso di motori in cloud è utile se non si dispone continuamente del proprio computer e si desidera limitare i costi.

Se la configurazione hardware di un fornitore cambia, il testo della colonna "Hardware" diventa grigio chiaro.


Hardware	Nazione	Tariffa corrente	MN/s	Velocità	Thread+Hash
AMD Phenom II X4		0,02	6.79	3.21 GHz	4 + 4096MB
AMD Phenom II X4		0,02	3.64	3.21 GHz	4 + 4096MB
Intel Core i7-3770,		0,07	10.41	3.39 GHz	7 + 1536MB
16-core AMD Opter		0,05	12.14	2.00 GHz	16 + 2048MB

A sinistra del nome del motore possono essere visualizzati diversi simboli.

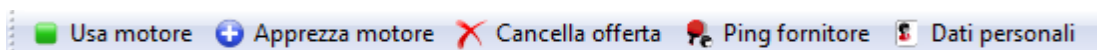
	Deep Hiarcs 13.2	ben
	Deep Junior 12 x64	ben
	Komodo64 SSE Version 4	sxb
	Komodo 4 SSE42 x64	tryme
	Deep Rybka 4.1 SSE42 x64	tryme
	Stockfish 2.2.2 SSE42 x64	tryme
	Critter 1.4a SSE42 x64	tryme
	Fritz 13	haschme

I motori contrassegnati dal simbolo verde  possono essere utilizzati subito per l'analisi, facendo doppio clic sul nome.

Se viene visualizzato un simbolo giallo,  il motore è utilizzato da qualcun altro, ma è possibile prenderne il controllo per utilizzarlo offrendo una tariffa superiore.

Se viene visualizzato un simbolo rosso,  per il motore è stata creata una lista di attesa. Il simbolo rosso accanto al nome significa anche che è stata impostata una tariffa fissa al minuto.

In fondo alla finestra Elenco viene visualizzata una barra degli strumenti che contiene le funzioni più utilizzate.



Usa motore Viene caricato il motore selezionato nell'elenco.

Apprezza motore Consente di manifestare il proprio apprezzamento per il motore.

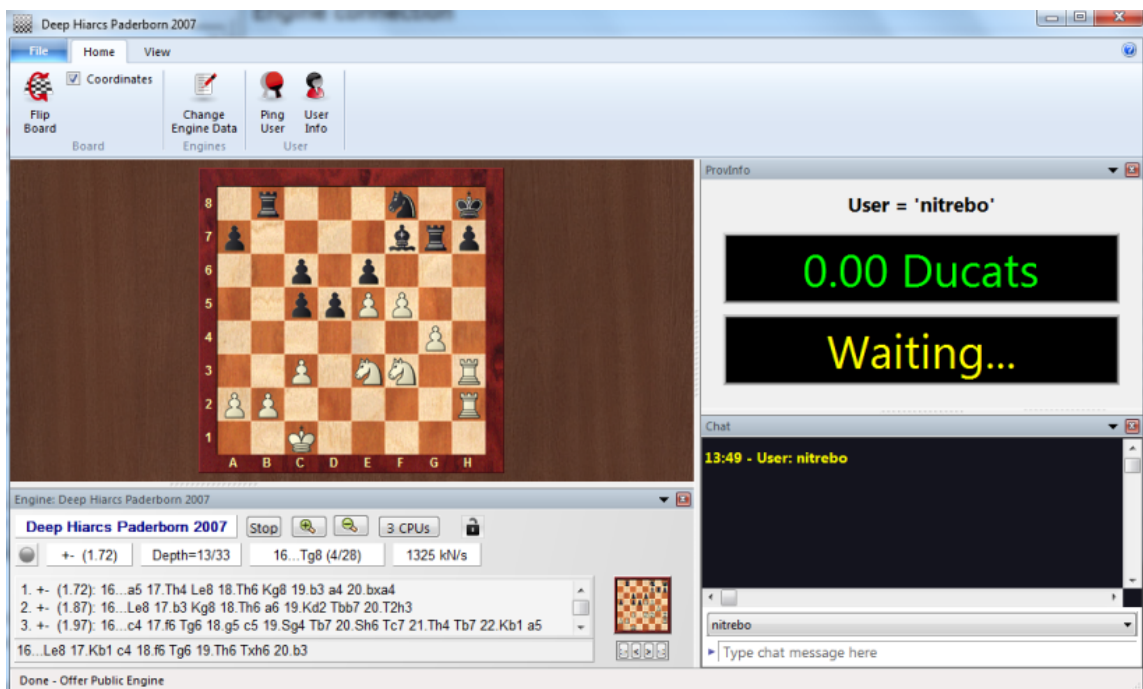
Cancella offerta Rimuove la propria offerta dalla lista di attesa.

Ping fornitore Misurazione della velocità di connessione a Internet del fornitore.

Dati personali Viene aperta la scheda "Dati personali" del fornitore selezionato.

3.10.12.3 Finestra scacchiera con il motore fornito

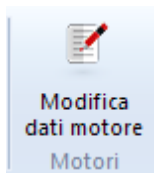
Se si è reso disponibile pubblicamente un motore, esso viene avviato in una finestra scacchiera separata.



Se qualcuno utilizza il motore che si è offerto, nella finestra scacchiera viene visualizzata la posizione che l'utente sta analizzando con tale motore. Nella finestra vengono anche mostrate informazioni sull'utente, il tempo dedicato all'analisi e il numero di Ducats trasferiti



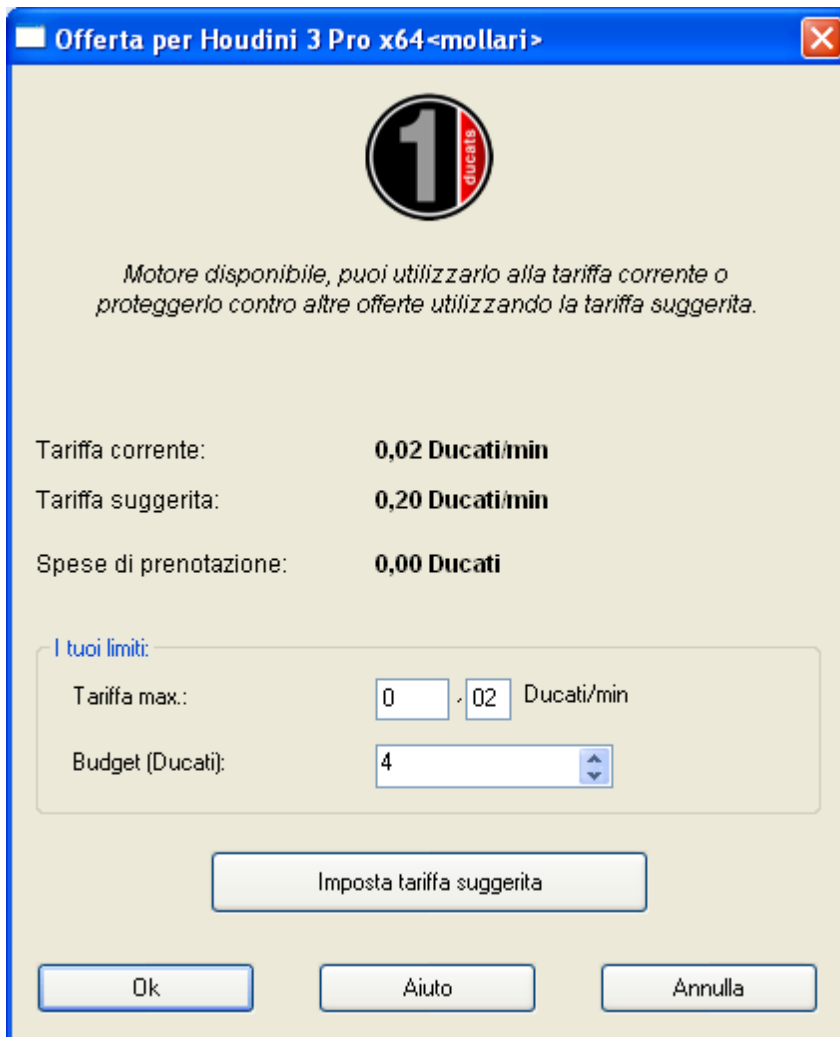
Grazie alla finestra di chat, è possibile anche conversare con l'utente.



L'opzione **Modifica dati motore** consente di modificare le condizioni d'uso di un motore. Se si chiude la finestra, il motore viene scaricato dalla memoria e non è più disponibile per l'utilizzo.

3.10.12.4 Connessione di un motore

Dopo aver caricato un motore per le analisi, facendo doppio clic su di esso e confermando le condizioni di pagamento, viene visualizzata una finestra di connessione per il motore in cloud.



Nella finestra viene visualizzato il prezzo per l'uso del motore e il totale dei Ducati pagati per l'uso fino al momento presente. Viene anche visualizzato il saldo del proprio conto in Ducati.

3.10.12.5 Utilizzo privato di un motore in cloud

Se si dispone di diversi computer, è possibile collegarli tramite il *server cloud* e utilizzarli per una singola analisi.

Prima di tutto, è necessario avviare ChessBase sul computer sul quale è installato il motore desiderato. Fare clic sul menu *Motore – Apri motori remoti*.

Eseguire l'accesso con il nome utente e la password del proprio account Playchess.com. Nella finestra visualizzata selezionare il motore che si desidera utilizzare come motore in cloud e poi scegliere l'opzione "Offri motore privato".



Quindi, avviare il programma sull'altro computer che si desidera utilizzare per l'analisi e selezionare di nuovo il comando *Motore – Apri motori remoti*.

Eseguire l'accesso con lo stesso account di prima. Il motore fornito verrà visualizzato nell'elenco in blu. Se si desidera visualizzare solo i motori per uso privato, selezionare la casella di controllo *Solo per uso privato*.

Solo gli utenti privati possono vedere questo motore

Facendo doppio clic su uno dei motori dell'elenco, viene aperta la relativa finestra di connessione e il motore viene visualizzato in una finestra scacchiera pronto per le analisi o per disputare una partita.


3.10.12.6 Motori in cloud pubblici

Per utilizzare motori in cloud pubblici è necessario disporre di un conto in Ducati. I Ducati sono la valuta utilizzata sul server *Playchess.com*. Essi vengono utilizzati per il pagamento di servizi come il training privato e possono essere utilizzati anche per il pagamento dei motori in cloud.

Alcuni utenti offrono l'uso dei loro computer a titolo gratuito. Tali motori vengono indicati come gratuiti nella colonna *Spese di prenotazione*, ma in questo caso un altro utente può prendere il controllo del motore presentando un'offerta per il suo uso.

Tariffa suggerita	Tempo fisso max.
0,03	600 min
0,03	600 min
0,14	600 min
0,20	600 min
0,01	14400 min
0,30	600 min

È possibile acquistare Ducati presso il negozio online ChessBase, all'indirizzo www.chessbase.com.

Nella colonna *Nome* vengono visualizzati i motori disponibili. Se un motore è accompagnato dal simbolo verde  accanto al nome, può essere immediatamente caricato e utilizzato per le proprie analisi.




Se si desidera offrire un motore per utilizzo pubblico, è possibile definirne le condizioni d'uso nel menu *Ricavo*.

The screenshot shows a web interface with a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains a list of menu items: 'Motore', 'Computer', 'Ricavo' (highlighted), 'Utenti privati', and 'Utenti ignorati'. The main content area is titled 'Ricavo' and features a circular logo with the number '1' and the word 'ducati' vertically. Below the logo are four settings, each with a label, a numeric input field, a separator, another numeric input field, and a unit: 'Spese di prenotazione' (0, 0, Ducati), 'Minimo al minuto' (0, 0, Ducati/min), 'Tariffa suggerita (nessuna offerta)' (0, 30, Ducati/min), and 'Tempo max. per valutazione fissa [min]' (60, with a dropdown arrow).

Quando si utilizza un motore, vengono sempre addebitate **Spese di prenotazione**. È anche possibile impostarne il valore a zero.

Il valore **Minimo al minuto** dovrebbe essere impostato a una tariffa bassa, ma altri utenti potrebbero offrire di più e impadronirsi del controllo del motore in qualsiasi momento. È possibile fissare un limite massimo per l'offerta, ma se nessun altro utente prende il controllo del motore, viene addebitata solo la tariffa esistente. Questa impostazione è importante se la richiesta del motore è scarsa.

Si può essere certi di mantenere il controllo di un motore prenotandolo con la **Tariffa fissa**. Questa tariffa è un po' più elevata di quella standard, ma agli altri utenti non è consentito fare un'offerta superiore e quindi ci si può assicurare il controllo del motore in cloud. Questo metodo è consigliato se il motore è molto richiesto sul server cloud. Durante l'analisi, l'utente non paga mai in anticipo più del prezzo di un minuto. Se non si è soddisfatti dei risultati ottenuti con il motore, è possibile interrompere l'analisi. In questo modo, si possono provare diversi motori senza spendere molto.

Se a sinistra del nome di un motore viene visualizzato un simbolo giallo,  attualmente il motore è utilizzato da un altro utente. Se si desidera utilizzare tale motore, si può tentare di proporre un'offerta superiore a quella dell'altro utente.



Se il motore è in uso, all'offerta viene aggiunta una tassa equivalente al prezzo corrente di un minuto. Ciò vale anche nel caso l'offerta non vada a buon fine. Questo metodo viene impiegato per proteggere l'utente di un motore contro offerte distruttive che hanno il solo scopo di sottrargli un motore. Se un'offerta non va a buon fine, l'utente viene inserito nella lista di attesa. Ciò significa che l'offerente acquisterà automaticamente il controllo del motore quando l'utente che lo precede ne avrà terminato l'uso. Dopo la prenotazione di un motore, viene aperta una nuova finestra in cui viene visualizzata la posizione attuale sulla scacchiera, e subito dopo il motore avvia l'analisi.

Se per un motore è attiva una lista di attesa, il nome del motore viene visualizzato in rosso.

	Deep Junior 12 x64	ben	★★
	Fritz 10	deramateur	★
	Fritz 13	sundiver	★★
	Fritz 13	nag kings	★

Se a sinistra del nome di un motore viene visualizzato un simbolo rosso, il motore è stato prenotato a un prezzo fisso, la tariffa fissa al minuto.

Naturalmente, un motore può essere preso da un altro utente, nel caso questi abbia presentato un'offerta superiore.



Quando un motore cambia utente, viene aperta una finestra nella quale vengono comunicati all'utente lo stato del motore, l'offerta e il budget in Ducati.

Facendo clic sul pulsante **Stop**, il motore viene arrestato immediatamente e anche i pagamenti vengono interrotti.

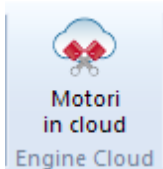
3.10.12.7 Offerta pubblica di un motore in cloud

Qualsiasi motore scacchistico dotato della struttura introdotta con Fritz 11 può essere offerto come motore in cloud. Tali motori sono facilmente riconoscibili, perché i loro nomi hanno l'estensione ***.engine**.

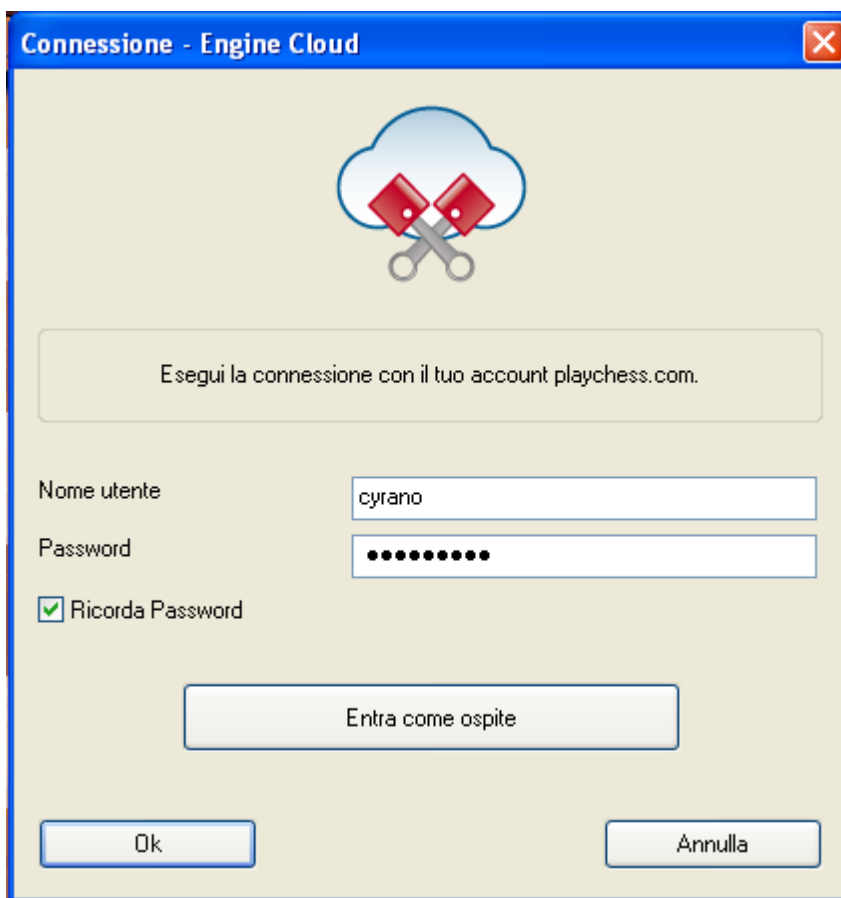
Come motori in cloud si possono anche utilizzare i [motori UCI](#). **Nel caso dell'uso di motori UCI, prestare attenzione alle condizioni della licenza del produttore del**

motore! I motori più vecchi possono essere ancora utilizzati sotto l'interfaccia di Fritz, ma non sono accettati come motori in cloud. Nella finestra di dialogo sono visualizzati solo i motori utilizzabili.

Dopo l'avvio del programma, accedere al menu *Motore* *Apri motori remoti*.



Quindi, eseguire l'accesso al server con nome utente e password del proprio account Playchess.com.



Nota: Se si esegue l'accesso in qualità di "Ospite" è possibile visualizzare le attività svolte sul server in cloud, ma non si può accedere a nessun motore né prendere parte alle analisi.

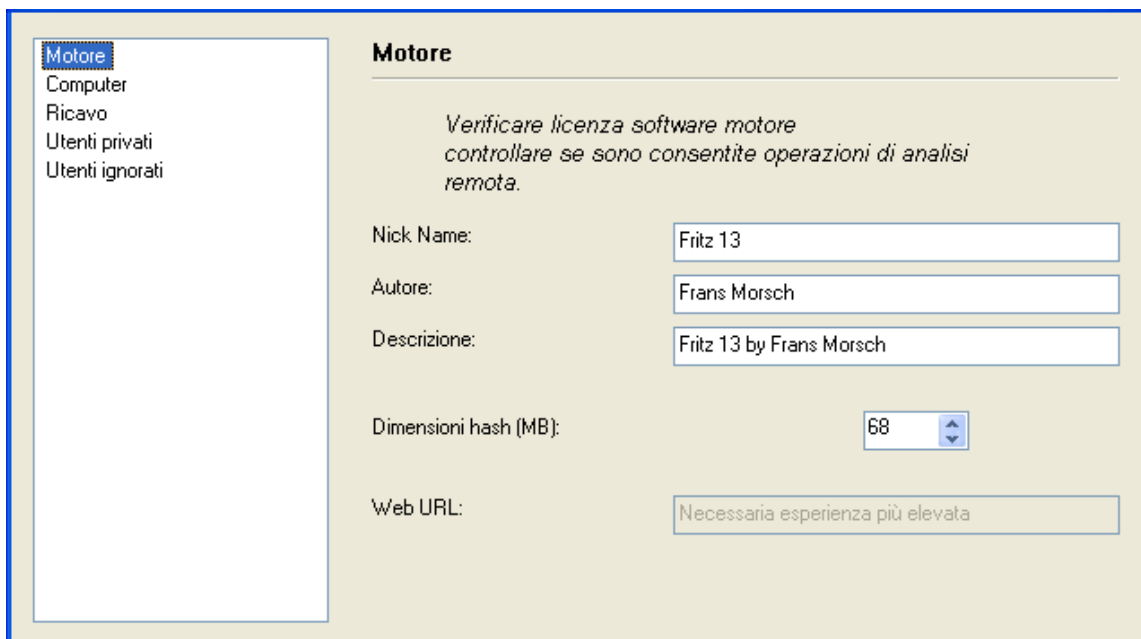
Dopo la connessione al server, è possibile fare clic sul pulsante *Offri motore pubblico*.



Selezionare un motore nella finestra di dialogo *Carica motore* e confermare la selezione premendo il pulsante OK.

Nella finestra di dialogo di configurazione del motore selezionato sono disponibili le opzioni seguenti:

Motore



Motore

Verificare licenza software motore
controllare se sono consentite operazioni di analisi
remota.

Nick Name:

Autore:

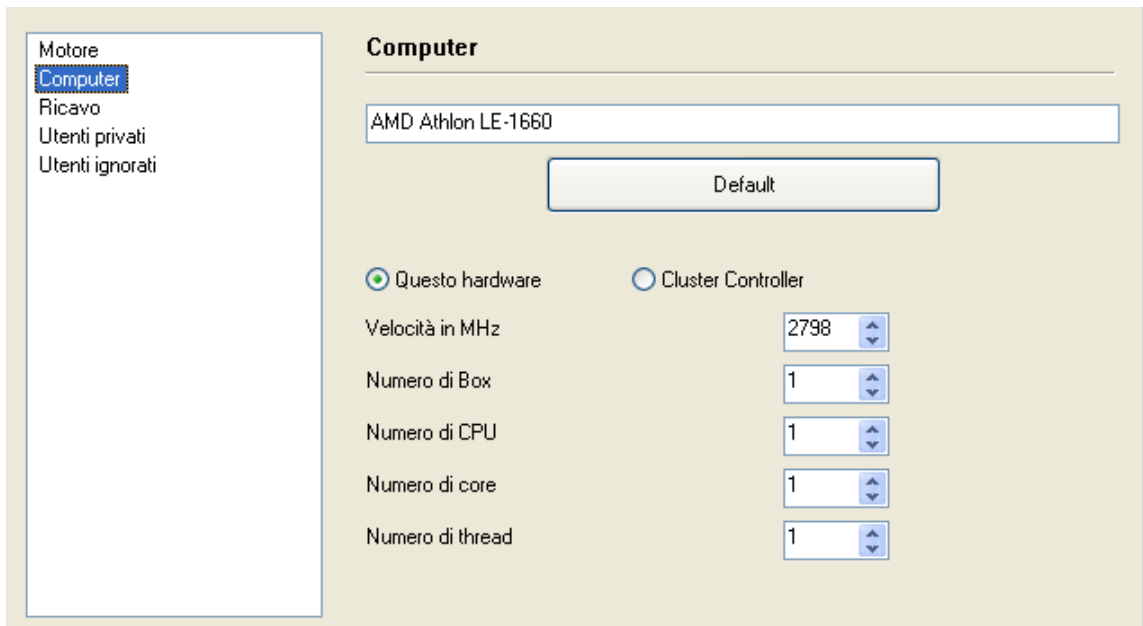
Descrizione:

Dimensioni hash (MB):

Web URL:

In questa sezione è possibile impostare le informazioni relative al motore.

Computer



Computer

AMD Athlon LE-1660

Default

Questo hardware Cluster Controller

Velocità in MHz: 2798

Numero di Box: 1

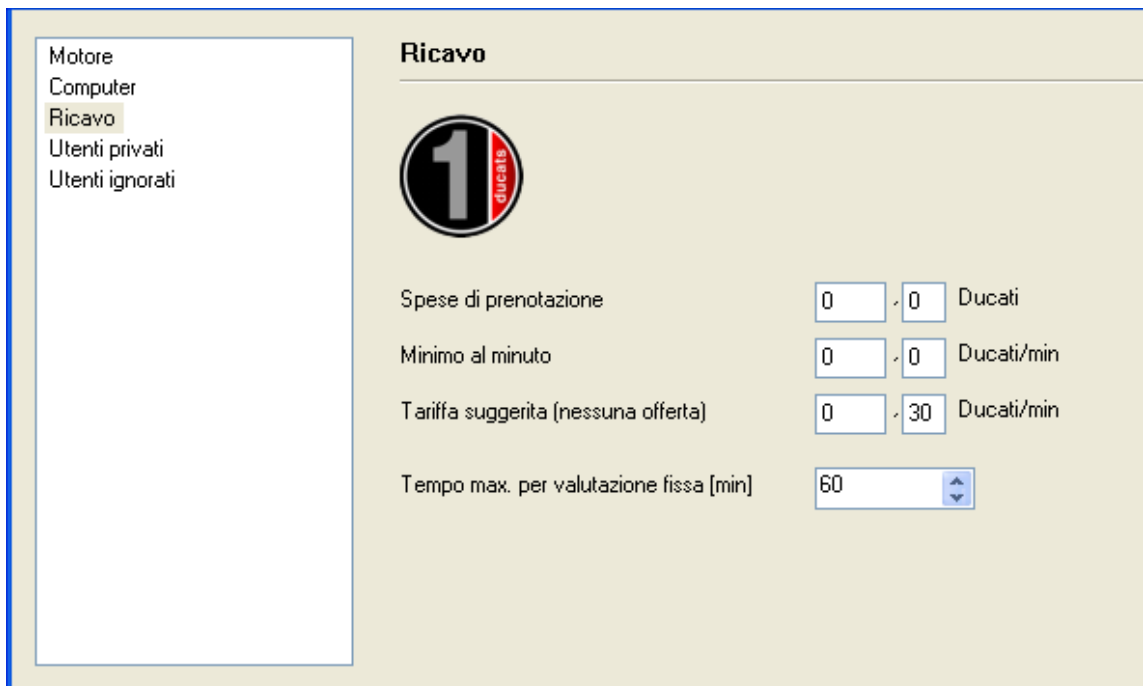
Numero di CPU: 1

Numero di core: 1

Numero di thread: 1

In questa sezione è possibile definire le impostazioni delle risorse hardware. L'opzione *Questo hardware* copia le impostazioni dalle proprietà di sistema. Selezionando l'opzione *Cluster Controller* è possibile definire impostazioni personalizzate per le risorse che si vogliono rendere disponibili, ad esempio il numero di core e di thread.

Ricavo



Ricavo

1 Ducats

Spese di prenotazione: 0 , 0 Ducati

Minimo al minuto: 0 , 0 Ducati/min

Tariffa suggerita (nessuna offerta): 0 , 30 Ducati/min

Tempo max. per valutazione fissa [min]: 60

Qui è possibile impostare il prezzo richiesto ai potenziali utenti del motore. Il significato dei vari parametri viene spiegato più avanti.

Utenti privati / Utenti ignorati

Questa opzione consente di determinare quali utenti si desidera utilizzino il motore.

Se si seleziona la casella di controllo "*Solo gli utenti privati possono vedere questo motore*" solo gli utenti indicati in questa sezione potranno vedere il motore offerto.

Solo gli utenti privati possono vedere questo motore

È anche possibile impedire ad alcuni utenti l'uso del motore. Per farlo, basta selezionare la casella di controllo "*Attiva lista utenti ignorati*".

Attiva lista ignoramento

Note per i fornitori di motori pubblici

Quando si offre per la prima volta un motore in cloud si deve impostare una tariffa di prenotazione molto bassa. In questo modo si garantisce che molti utenti proveranno la propria configurazione hardware/software. Si inizierà a ricevere veramente ducati per la fornitura di un motore in cloud solo quando gli utenti decideranno di utilizzarlo a un prezzo fisso. I primi tentativi di offrire un motore in cloud dovrebbero essere utilizzati per crearsi una buona reputazione tra gli utenti, che si serviranno del motore per analisi importanti.

Il server identifica il motore tramite il nome utente, il nome del motore e la definizione dell'hardware. Il sistema calcola la velocità media e somma le valutazioni positive di altri utenti nella colonna *Piace a*.


3.10.12.8 Spiegazione del sistema delle offerte

Nel sistema dei motori in cloud, è importante comprendere la differenza tra i fornitori e gli utenti.

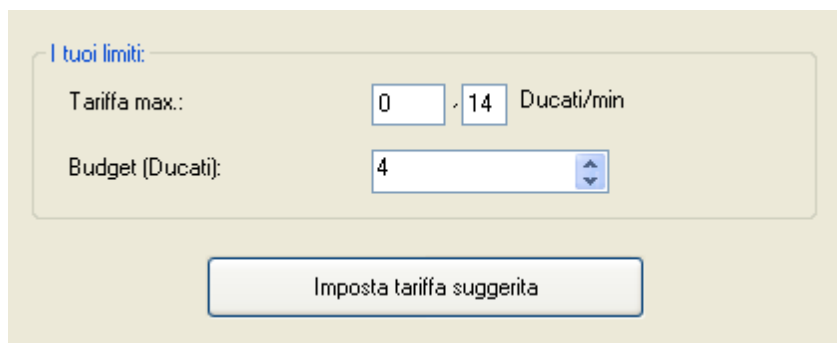
È possibile essere nello stesso tempo sia fornitore che utente.

Utilizzo di un motore in cloud a un prezzo fisso

In questo caso bisogna pagare le spese di prenotazione più un prezzo fisso.

Se accanto al motore viene visualizzato un simbolo rosso  il motore non può essere sottratto all'utente tramite un'offerta più elevata. È sempre possibile avanzare delle offerte, ma esse non saranno accettate fino a quando l'utente corrente non avrà interrotto la sua attività oppure non si sarà raggiunto il tempo massimo d'uso a tariffa fissa. Se la finestra scacchiera è aperta, non appena diventa disponibile il motore avvia automaticamente l'analisi della posizione!

In genere viene fissato un tempo massimo per l'uso di un motore a prezzo fisso.




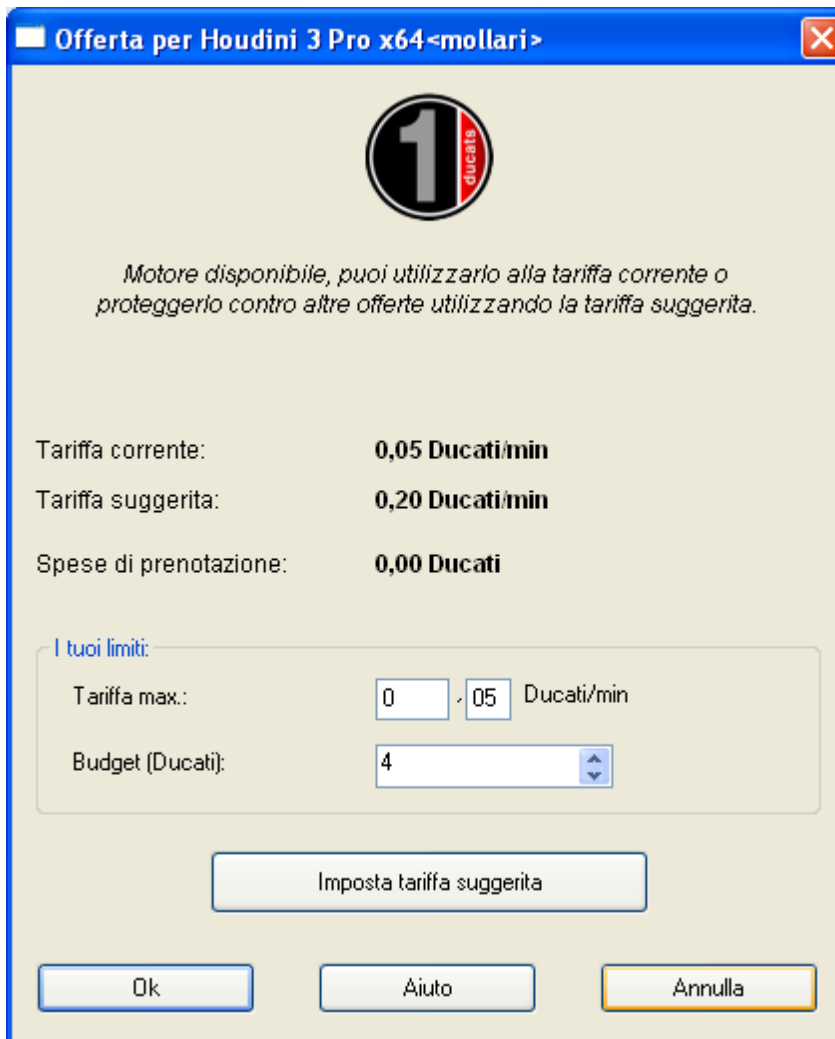
I tuoi limiti:

Tariffa max.: . Ducati/min

Budget (Ducati):


Alla fine di questo periodo non esiste più nessuna protezione contro le offerte superiori, ma se non viene presentata nessuna offerta si può continuare a usare il motore normalmente.

Tutti i motori accompagnati dal simbolo verde  sono immediatamente disponibili per l'analisi, basta fare doppio clic sul nome del motore.

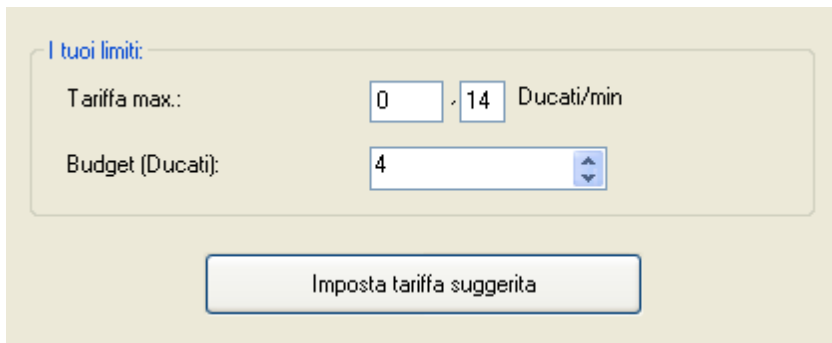


Nella finestra di dialogo vengono visualizzate le impostazioni del fornitore relative al prezzo corrente, al prezzo fisso e alle spese di prenotazione.

Affitto di un motore in cloud tramite offerta

In questo caso, è necessario pagare le spese di prenotazione e la tariffa corrente per un minuto. Il simbolo giallo  accanto al motore indica che il motore è in uso da parte di un altro utente. Se si desidera utilizzare il motore per le proprie analisi, si può tentare di presentare un'offerta superiore.

Si può presentare un'offerta superiore a quella in uso con il menu *Limiti – Tariffa max*



I tuoi limiti:

Tariffa max.: 0 , 14 Ducati/min

Budget (Ducati): 4

Imposta tariffa suggerita

Se la propria offerta viene superata, il prezzo sale automaticamente, come succede con le aste su Ebay. A partire dal minuto successivo, all'utente viene addebitato il prezzo superiore. Se l'altro offerente ritira la sua offerta, ad esempio disconnettendosi, il prezzo torna al valore precedente.

Se l'offerta di un utente viene superata, egli viene avvertito e ha la possibilità di reagire. Se non aumenta il suo prezzo, il motore viene disconnesso dopo circa 20 secondi. Quindi, il nuovo utente paga il prezzo più elevato che ha offerto. Anche se il motore viene disconnesso rapidamente, occorrono alcuni minuti prima che il prezzo torni al valore precedente. Ciò significa che se sono presentate diverse offerte per i motori più popolari i prezzi salgono automaticamente.

Tasse

Alla fine del periodo di utilizzo, il fornitore paga al server una **tassa di transazione del 2%**.

Se il fornitore disconnette solo il motore, viene rimborsata metà della tariffa a partire dall'inizio dell'elaborazione dell'ultima linea principale.

Quando si presenta un'offerta contro un altro utente, si deve pagare al server il prezzo di un minuto, anche se l'offerta non va a buon fine. Ciò serve a scoraggiare le offerte fatte solo per intralciare altri utenti.

3.10.12.9 Suggerimenti per i motori in cloud

3.10.12.9.1 Utilizzo dei motori in cloud

È possibile utilizzare motori in cloud senza pagare nessun Ducato?

È possibile, se si caricano motori privati sul proprio computer per un uso personale. È uno dei modi per utilizzare il motore in cloud. Si possono anche utilizzare motori di altri utenti che nella colonna *Spese di prenotazione* sono indicati come GRATUITI

Tariffa suggerita	Tempo fisso max.
0,03	600 min
0,03	600 min
0,14	600 min
0,20	600 min
0,01	14400 min
0,30	600 min

Posso offrire un prezzo al minuto inferiore a quello richiesto correntemente? Posso negoziare il prezzo?

È sempre possibile fare un'offerta. Il fornitore ne viene informato e ha la possibilità di abbassare le spese di prenotazione. Nel caso lo faccia, il motore viene caricato automaticamente. Si consiglia di aprire in anticipo una finestra scacchiera con impostata la posizione che si desidera analizzare. Se viene caricato un motore mentre l'utente non è al computer, esso avvia immediatamente l'analisi dalla posizione impostata nella finestra scacchiera.

È possibile limitare il periodo di tempo di uso del motore?

Si può fare limitando il budget in Ducati riservato per l'uso del motore.

I tuoi limiti:

Tariffa max.: - Ducati/min

Budget (Ducati):

Non appena viene raggiunto il limite impostato, il motore in cloud viene disconnesso e viene copiata nella notazione la linea corrente, inclusa la relativa valutazione.

È possibile disputare match utilizzando i motori in cloud?

Sì. Il server dei motori in cloud offre un interessante tipo di autoplayer. È possibile caricare entrambi i motori dal server dei motori in cloud oppure è possibile caricare un solo motore per farlo giocare contro un motore locale installato sul proprio computer. Si possono utilizzare i motori in cloud per eseguire serie di test, per l'analisi permanente sul server Let's Check oppure nella stanza virtuale di gioco con programmi su Playchess.com. Se si usa il motore in cloud in questo modo, si deve offrire un prezzo fisso. In questo modo si è certi che nessuno può avanzare un'offerta superiore e così si potrà continuare a utilizzare il motore. Se si perde il controllo di un motore perché qualcuno ha presentato un'offerta superiore alla propria, si perde anche la partita.

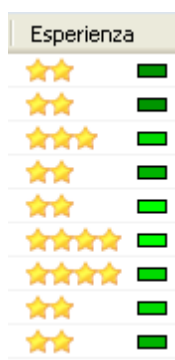
3.10.12.9.2 Fornitori di motori in cloud

È possibile offrire un motore solo a un piccolo gruppo di utenti?

Nell'ambito delle impostazioni del motore, è disponibile la sezione *Utenti privati*. Qui è possibile impostare gli utenti ai quali si consente l'accesso al proprio motore.

Cosa significano le stelle nella colonna "Esperienza"?

Le stelle indicano la frequenza d'uso del motore di un fornitore.



Il numero delle stelle è basato sul numero di volte che il motore è stato utilizzato, sul numero di utenti diversi, sul numero di apprezzamenti e sulla quantità di Ducati guadagnati.

Che prezzo devo chiedere per la mia configurazione di sistema?

Il prezzo viene determinato dalla legge della domanda e dell'offerta. All'inizio, si consiglia di offrire il proprio motore in cloud gratuitamente. In questo modo sarà possibile accumulare "Esperienza" e poi decidere il prezzo più indicato.

Che cosa significa "Tempo massimo per tariffa fissa"?

La tariffa fissa protegge l'utente di un motore in cloud dalla presentazione di offerte superiori. Quando si raggiunge il tempo limite specificato dal fornitore il motore in cloud diventa di nuovo disponibile a offerte libere, ma se non vengono presentate offerte l'utente corrente può continuare a usare il motore.

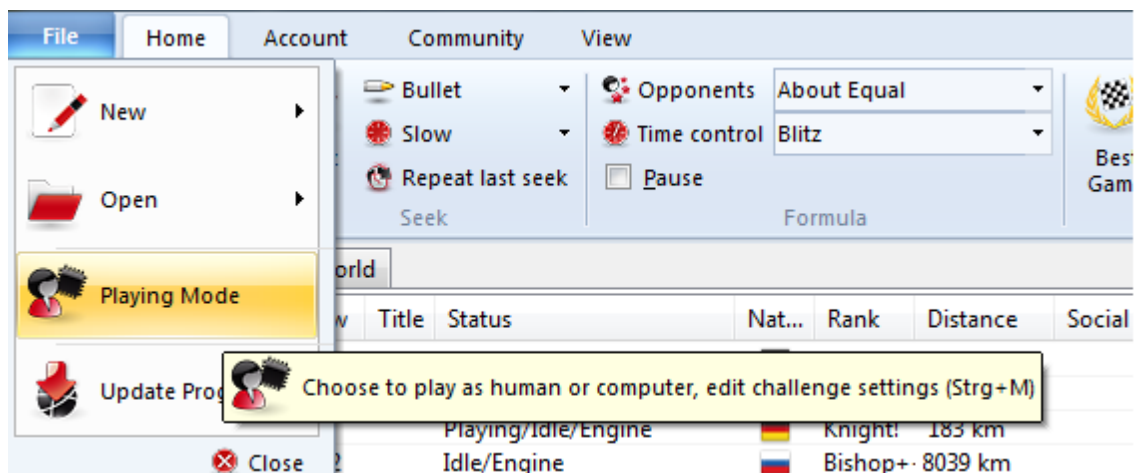
È possibile offrire più di un motore su un computer?

No. L'identificazione di un motore avviene sulla base della combinazione del nome utente, del nome del motore e della tipologia di hardware. Tale combinazione è unica per ogni motore.

3.10.12.9.3 Motori in cloud su Playchess.com

È possibile utilizzare i motori in cloud in molti modi diversi. Ad esempio, si possono utilizzare per le proprie analisi e per i test. Si possono effettuare match tra motori, si può avviare un'analisi infinita oppure si può utilizzare il motore nella stanza virtuale di gioco con programmi sul server Playchess.com.

È possibile utilizzare i motori in cloud nella stanza virtuale Gioco con programmi del server Playchess.com. Entrare nella stanza di gioco con programmi e selezionare *File - Modalità gioco - Computer*.



Fare clic sul pulsante *Motori* per aprire la finestra di dialogo *Carica motore*. Nella finestra di dialogo è presente il pulsante -> Cloud.

Se si fa clic su questo pulsante viene visualizzata la richiesta di accesso al server dei motori in cloud.

In seguito, in una finestra separata viene aperta la schermata iniziale del server dei motori in cloud. È possibile selezionare il motore che si desidera utilizzare nella stanza virtuale di gioco con programmi facendo doppio clic su uno dei motori visualizzati nell'elenco.

Quindi, viene visualizzata una finestra per la connessione del motore, ed è possibile utilizzare il motore nella stanza virtuale di gioco con programmi nello stesso modo in cui si userebbe un motore locale.

Facendo clic sul pulsante Avanzate (Advanced) è possibile impostare il percorso del libro delle aperture desiderato oppure decidere di utilizzare il LiveBook.

3.10.12.9.4 Analisi di una partita in cloud

In genere i giocatori analizzano le partite e le posizioni in modo interattivo. Provano le mosse sulla scacchiera e le fanno valutare da un motore che elabora dati continuamente. Sfortunatamente, non sempre si dispone di abbastanza tempo per lasciare che l'analisi arrivi a livelli molto profondi. Il metodo opposto consiste in un'analisi che funziona da sola, nella quale un motore esamina la posizione desiderata molto a lungo. ChessBase offre due modi per farlo: [Analisi profonda](#) e Analisi in cloud.

L'Analisi in cloud è un'Analisi profonda nella quale diversi motori funzionano in parallelo, che consente di risparmiare molto tempo e aumenta la precisione dei risultati. I motori possono lavorare su computer diversi, oppure su un solo computer molto potente, del quale devono condividere le risorse. Il vantaggio dell'analisi in cloud è la possibilità di eseguire le operazioni senza utilizzare le risorse hardware e software del computer locale.

Nell'Analisi in cloud i motori assumono ruoli diversi. Un motore controlla sempre l'analisi. Un altro valuta le mosse principali a partire dalla posizione originale per verificare che si raggiunga la migliore profondità possibile. Uno o più motori valutano le possibili risposte alle mosse principali. Le loro ricerche cambiano solo quando cambiano le mosse principali.

Una configurazione efficace consiste nell'uso di un numero di motori che vada da due a quattro. Uno controlla l'analisi, uno valuta le mosse principali e uno o due possono valutare le più forti risposte alle mosse principali. È anche possibile utilizzare diversi motori per le mosse principali se le mosse che suggeriscono sono diverse.

Se i motori in cloud lavorano su altro computer, l'analisi continua in modo affidabile anche se singoli motori smettono di funzionare. Ciò può accadere nel caso dell'interruzione della connessione a Internet o nel caso qualcun altro assuma il controllo di qualche motore. Almeno il motore di controllo deve lavorare sul computer locale. Se vengono aggiunti motori in cloud, ad essi viene automaticamente assegnato un ruolo specifico.

Questa funzione consente l'analisi profonda di una posizione con diversi motori che

funzionano in parallelo.

[Ulteriori dettagli...](#)

3.10.12.9.5 Let's Check

È possibile utilizzare i motori in cloud sul [server Let's Check](#) nello stesso modo in cui si utilizza un motore installato sul computer locale.

L'indice di velocità è basato sulla velocità del computer fornitore del motore, non sulla velocità del computer con il quale si è connessi al server Let's Check.

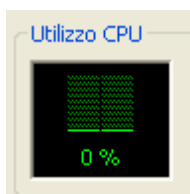
3.10.12.9.6 Analisi infinita con un motore in cloud

È possibile analizzare qualsiasi partita con diversi motori in cloud in parallelo. Poiché i motori in cloud funzionano alla massima velocità indipendentemente dai limiti del computer locale, si possono ottenere risultati affidabili dell'analisi in modo molto rapido.



Nel diagramma riportato sopra viene visualizzata l'analisi di una posizione con quattro diversi motori in cloud, ognuno in funzione alla massima velocità nella finestra scacchiera. Come è possibile vedere aprendo il Task manager, il carico della CPU è

dello 0%.



I motori in cloud consentono risultati precisi anche sui computer più lenti.

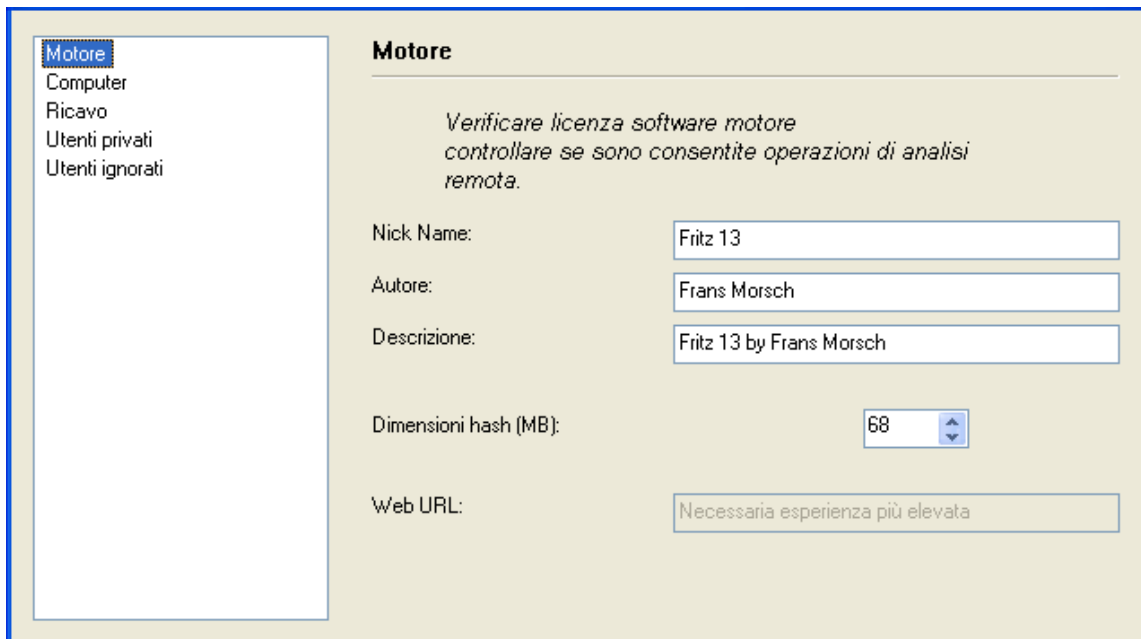
È possibile utilizzare questo tipo di analisi anche mentre si segue una partita nella Sala trasmissioni del server Playchess.com.

3.10.12.9.7 Finestra di dialogo impostazioni dei fornitori

- [Motore](#)
- [Computer](#)
- [Ricavo](#)
- [Utenti privati](#)
- [Utenti ignorati](#)

3.10.12.9.8 Motore

Nella sezione **Motore** è possibile definire le impostazioni standard per la visualizzazione del motore nella finestra principale dei motori in cloud.



Motore

Verificare licenza software motore
controllare se sono consentite operazioni di analisi remota.

Nick Name: Fritz 13

Autore: Frans Morsch

Descrizione: Fritz 13 by Frans Morsch

Dimensioni hash (MB): 68

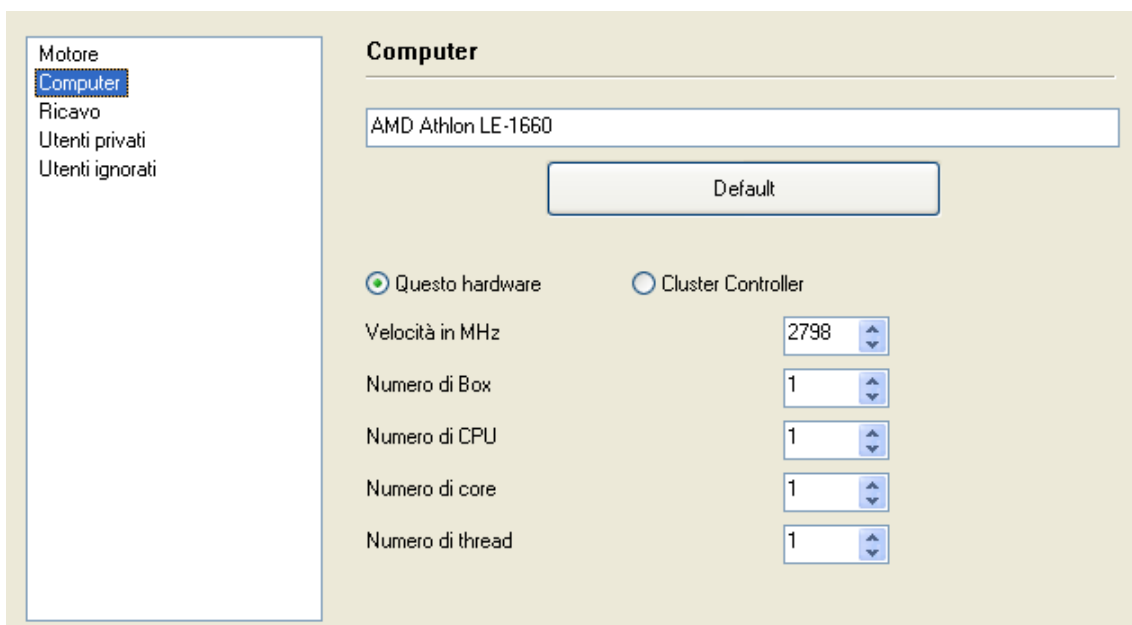
Web URL: Necessaria esperienza più elevata

Nota: prestare attenzione alla licenza utente del software che si desidera utilizzare sul server dei motori in cloud!

- **Nick Name:** Scegliere il nome che si desidera attribuire al motore nell'elenco.
- **Autore:** Nome dello sviluppatore del motore.
- **Descrizione:** Il fornitore può presentare una breve descrizione della sua configurazione.
- **Dimensioni hash (MB):** Dimensioni delle hashtable in MB.
- **Web URL:** Indirizzo di un sito Web contenente ulteriori informazioni.

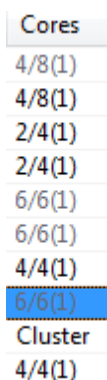
3.10.12.9.9 Computer

La sezione **Computer** consente al fornitore di mettere a punto la configurazione di sistema che desidera offrire. Se non si desidera eseguire nessuna modifica, selezionare la casella di controllo *Questo hardware*. In questo modo verranno utilizzate le impostazioni delle Proprietà di sistema.



L'opzione *Cluster Controller* diventa necessaria se si ha accesso a un cluster. Il cluster è un gruppo di computer in rete che per il mondo esterno agiscono come se fossero un solo computer. Il cluster si rivela molto efficiente nell'esecuzione di analisi intensive con motori scacchistici.

Se si dispone di un accesso a un cluster e si desidera offrirlo, esso verrà visualizzato nella colonna *Core*.



Sono disponibili i parametri seguenti:

Velocità in MHz	Velocità del processore.
Numero di box	Questo parametro è disponibile solo per i cluster.
Numero di CPU	Numero dei processori utilizzati.
Numero di core	Numero di core del processore.
Numero di thread	Numero di operazioni parallele consentite nel processo.

3.10.12.9.10 Ricavo

Fornire un motore scacchistica costa denaro, ad esempio per il consumo di energia elettrica. Nella sezione **Ricavo** è possibile determinare quanto devono pagare gli utenti per l'uso del motore.

Ricavo

Motore
Computer
Ricavo
Utenti privati
Utenti ignorati

Spese di prenotazione . Ducati

Minimo al minuto . Ducati/min

Tariffa suggerita (nessuna offerta) . Ducati/min

Tempo max. per valutazione fissa [min]

Le **Spese di prenotazione** vengono addebitate ogni volta che si usa un motore. È possibile impostare questo valore a zero.

Il **Minimo al minuto** è la tariffa più bassa alla quale un utente può usare il motore. In ogni momento, altri utenti possono offrire più di questa cifra.

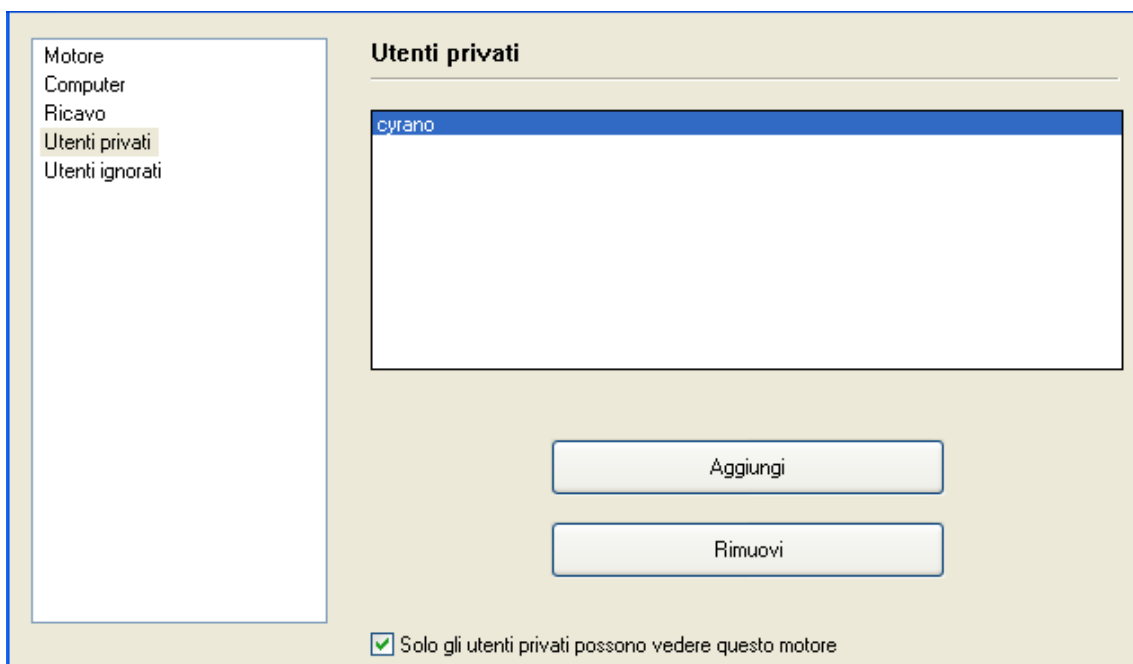
La **Tariffa fissa** è la tariffa più elevata, al di sopra della quale non è più consentita nessuna offerta. Gli altri utenti non possono prendere il controllo del motore in cloud offrendo di più. Gli utenti pagano la Tariffa fissa quando il motore desiderato è molto richiesto sul server.

Vedere anche.

[Fornitori di motori in cloud](#)

3.10.12.9.11 Utenti privati

In questa sezione è possibile indicare gli utenti che si desidera prendano parte alle proprie analisi private.



Se si desidera che solo gli utenti elencati possano vedere il motore nell'elenco visualizzato dal server, selezionare la casella di controllo *Solo gli utenti privati possono vedere questo motore*.

Solo gli utenti privati possono vedere questo motore

Se un motore è disponibile solo per uso privato, viene visualizzato in blu e sottolineato.

3.10.12.9.12 Utenti ignorati

È possibile impedire l'accesso al motore ad alcuni utenti. Per tali utenti il motore resterà invisibile. Dopo aver elencato gli utenti da ignorare, è necessario selezionare la casella di controllo *Attiva lista utenti ignorati*.

Attiva lista ignoramento

3.10.12.9.13 Finestra di dialogo delle offerte

Dopo aver fatto doppio clic su un motore nella finestra dei motori in cloud, viene aperta la finestra delle offerte.

Offerta per Houdini 3 Pro x64 <mollari>

1 ducats

Motore disponibile, puoi utilizzarlo alla tariffa corrente o proteggerlo contro altre offerte utilizzando la tariffa suggerita.

Tariffa corrente: **0,02 Ducati/min**

Tariffa suggerita: **0,20 Ducati/min**

Spese di prenotazione: **0,00 Ducati**

I tuoi limiti:

Tariffa max.: 0 . 02 Ducati/min

Budget (Ducati): 4

Imposta tariffa suggerita

Ok Aiuto Annulla

Nella finestra di dialogo viene visualizzato lo stato del motore. In questo caso il motore è disponibile alla tariffa corrente.

Tariffa corrente Viene visualizzato il prezzo che l'utente deve pagare per l'uso del motore.

Tariffa fissa Tariffa fissa definita dal fornitore.

Spese di prenotazione Tassa che si paga una tantum per l'uso del motore.

Nella casella **Tariffa max** l'utente deve impostare la tariffa massima che è disposto a pagare per l'uso del server. Nel caso venga presentata un'offerta contro l'utente, la tariffa sale automaticamente, come succede nelle aste su Ebay. Quindi, a partire dal minuto successivo, all'utente viene addebitata la tariffa superiore. Se l'altro utente ritira la sua offerta, ad esempio disconnettendosi, lentamente il prezzo torna al valore precedente.

Se la nuova offerta è superiore, l'utente viene avvertito e deve reagire immediatamente. Se non prende provvedimenti, il motore viene disconnesso dopo 20 secondi.

Nota: nella finestra di chat vengono visualizzati i risultati dell'asta.

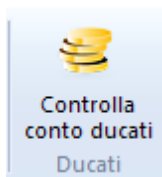
Vedere anche

[Spiegazione del sistema delle offerte](#)

[Motori in cloud pubblici](#)

3.10.12.9.14 Ducati

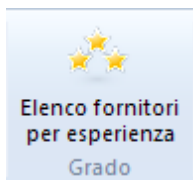
I Ducati sono la valuta utilizzata sul server Playchess. È possibile acquistare ducati nel [negozi online ChessBase](#).



Un Ducato vale circa 8,6 centesimi di euro, 11,6 Ducati equivalgono a un Euro. Nella conversione è inclusa l'IVA richiesta dalle leggi tedesche. È possibile acquistare Ducati a questo cambio presso il negozio online ChessBase.

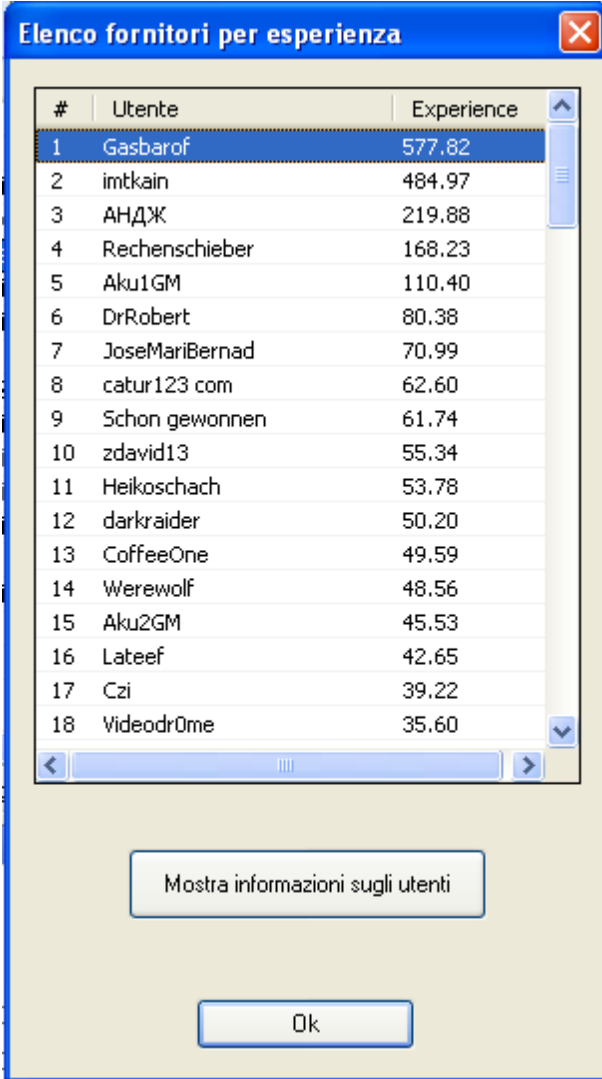
3.10.12.9.15 Elenco di valutazione

Nella finestra principale del server dei motori in cloud è possibile visualizzare un elenco di valutazione basato sull'esperienza degli utenti.



Le valutazioni visualizzate sono basate sul tempo d'uso del motore, sul numero di

utenti diversi, sul numero degli apprezzamenti e sui Ducati guadagnati.



The screenshot shows a window titled "Elenco fornitori per esperienza" with a close button in the top right corner. The window contains a table with three columns: "#", "Utente", and "Experience". The table lists 18 entries, with the first entry "Gasbarof" having an experience of 577.82. Below the table, there are two buttons: "Mostra informazioni sugli utenti" and "Ok".

#	Utente	Experience
1	Gasbarof	577.82
2	imtkain	484.97
3	АНДЖ	219.88
4	Rechenschieber	168.23
5	Aku1GM	110.40
6	DrRobert	80.38
7	JoseMariBernad	70.99
8	catur123.com	62.60
9	Schon gewonnen	61.74
10	zdauid13	55.34
11	Heikoschach	53.78
12	darkraider	50.20
13	CoffeeOne	49.59
14	Werewolf	48.56
15	Aku2GM	45.53
16	Lateef	42.65
17	Czi	39.22
18	Videodr0me	35.60

3.10.13 Let's Check

3.10.13.1 Descrizione della funzione Let's Check

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

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

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

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

The screenshot displays the ChessBase 13 software interface. At the top, the window title is "Korneev,Oleg (2602) - Chernobai,Artiom (2502), Moscow MGSU Rector Cup rapid 2012 B90, 1-0". The main window is divided into several panes:

- Top Panel:** Contains menu items like "File", "Pagina iniziale", "Inserisci", "Scacchiera", "Rapporti", "Analisi", "Training", and "Visualizza". Below these are icons for "Let's Check", "Partecipazione motore", "Analisi Let's Check", "Invia partita", and "Lista Top".
- Chessboard:** A standard 8x8 chessboard with pieces in their starting positions.
- Right Panel (Notazione + Libro):** Shows the game record for "Korneev,Oleg 2602 - Chernobai,Artiom 2502 1-0 B90 Moscow MGSU Rector Cup rapid (11) 11.11.2012". The moves listed are: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae3 e5 7.Cf3 Ae7 8.Ac4 0-0 9.0-0 Ag4 10.h3 Ah5 11.Ab3 Cbd7 12.g4 Ag6 13.Ch4 b5 14.Cf5 Cc5 15.Cd5 Axf5 16.exf5 Cxd5 17.Axd5 Tc8 18.Dd2 h6 19.Tad1 Ag5 20.Axg5 Dxg5 21.Dxg5 hxg5 22.Td2 Tfd8 23.Tfd1 Rf8 24.c3 Re7 25.Rg2 Tc7 26.Rg3 a5 27.h4 gxh4+ 28.Rxh4 Tb8 29.Rg3 b4 30.c4 b3 31.a3 Ca4 32.f3 Tc5 33.Th1 Cb6 34.Th7 Cxd5 35.Txd5 Txd5 36.cxd5 Tc8 37.g5 Tc2 38.Txg7 Rf8 39.Th7 Txb2 40.Th8+ Rg7 41.Tb8 Tb1 42.a4 b2 43.Rg2 Rh7 44.Tb7 Rg8 45.f6 Td1 46.Txb2 Txd5 47.Tb7 Td4 48.Rg3 Txa4 49.Ta7 d5 50.Te7 Td4 51.Txe5 Rh7 52.f4 a4 53.Te7 Rg6 54.Rg4 Te4 55.Ta7 Tc4 56.Ta8 Rh7 57.Tf8 Tc7 58.Rh5 Tc1 59.Txf7+ Rg8 60.Ta7 1-0.
- Bottom Panel (Trespolante: Fritz 13):** Shows engine analysis for "Fritz 13". It includes a "Stop" button, "1 CPU", and "Cloud" options. The analysis shows a depth of 25/49 and a search rate of 1847 kN/s. The top two moves are: 1. = (0.00): 39...Txb2 40.f6 Rg8 41.Tg7+ Rf8 42.Th7; 2. = (0.00): 39...f6 40.g6 Txb2 41.Tb7 a4 42.Tb8+ Rg7 43.Tb7+.
- Bottom Right Panel:** Shows a comparison of engine results for the position "39...Txb2 40.f6 Rg8". It lists "Rybka 4.1 x64" with a depth of 27 and "Fritz 13" with a depth of 25. The date "11.11.2012" and "cyrano 05.12.2012" are also visible.

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

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

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

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

Vedere anche:

[LiveBook](#)

[Analisi in cloud](#)

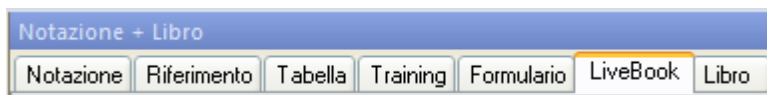
3.10.13.2 LiveBook

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

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

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

Fare clic sulla scheda "LiveBook" nella finestra della notazione.



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

The screenshot shows the ChessBase 'Notazione + Libro' window. At the top, there are tabs for 'Notazione', 'Riferimento', 'Tabella', 'Training', 'Formulario', 'LiveBook', and 'Libro'. Below the tabs are buttons for 'Disconnetti', 'Impostazioni', and 'Autori'. The main area is divided into a table on the left and a text area on the right. The table has columns for 'Mossa', 'Partite', 'Risultato', 'Elo-Av', 'Data', 'Valutazione', and 'Visite'. The text area contains a log of events, including a deep analysis by Blackburne and several discoveries by other users. At the bottom, there are two chess board visualizations labeled 'Posizione critica' and 'Blackborn', along with buttons for 'Scrivi', 'Modifica', 'Elimina', and 'Mi piace'.

Mossa	Partite	Risultato	Elo-Av	Data	Valutazione	Visite
1.h3	2	50%	2395	2001	---	14
1.Axd4	1	50%	2415	1987	---	4
1.Ag5	1	0%	2331	2004	---	6

Analisi profonda Blackburne,
 Bonus = 0.09p
 Rabauke ha scoperto una posizione..
 knightmare14 ha scoperto una posizione..
 Oberländer ha scoperto una posizione..
 Grazie! Crediti totali = 13
 Blackburne ha vinto una variante.
 (Brauneder Ferdi)
 Blackburne ha vinto una variante. (Clare)

Le informazioni sulla posizione vengono visualizzate in colonne.

Mossa	Partite	Risultato	Elo-Av	Data	Valutazione	Visite
1.h3	2	50%	2395	2001	---	14
1.Axd4	1	50%	2415	1987	---	4
1.Ag5	1	0%	2331	2004	---	6

Mossa: visualizza le mosse possibili nella posizione.

- [%] : frequenza con la quale la mossa è stata giocata. Le statistiche sono basate sulle partite presenti nel LiveBook.
- **Valutazione:** media delle valutazioni aggiunte dai motori scacchistici.
- **Partite:** numero delle partite nelle quali la mossa è stata giocata.

- **Risultato**: performance media della mossa.
- **Elo-AV**: Elo medio dei giocatori delle partite incluse nella statistica.
- **Data**: data dell'ultima analisi aggiunta al LiveBook.
- **Visite**: numero di accessi alla posizione visualizzata.

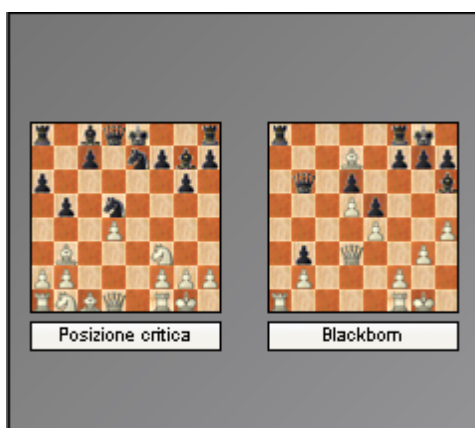
Se sul server viene giocata una partita tra Grandi Maestri e molti spettatori utilizzano la funzione Let's Check, al termine la partita diventa disponibile per intero nel LiveBook, con analisi dei motori abbastanza profonde.

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

Quando la funzione Let's Check è attiva, se il motore attivo aggiunge altre informazioni, esse vengono visualizzate nella finestra motore

Scacchiere informative nel LiveBook

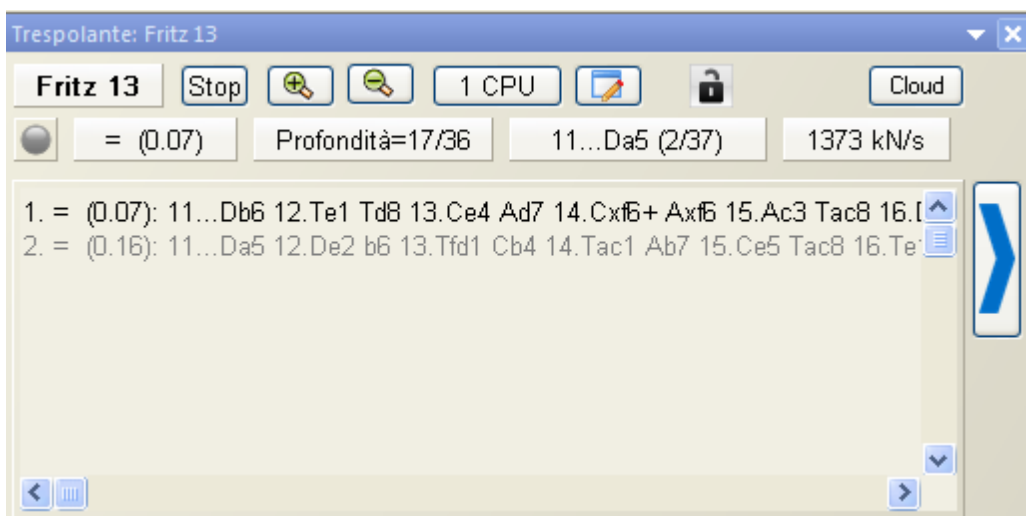
Nella finestra del LiveBook sono visualizzate due scacchiere in miniatura.



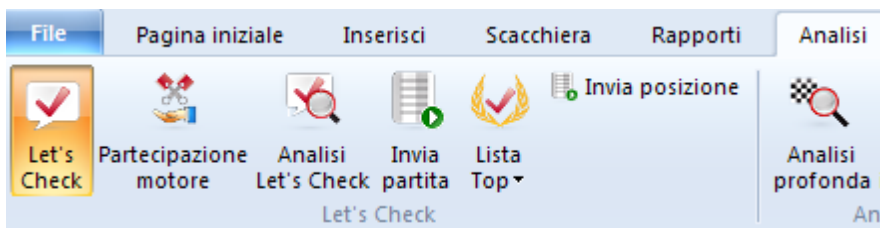
La scacchiera a sinistra o superiore visualizza la posizione con il numero maggiore di accessi al momento. La scacchiera a destra o inferiore visualizza il contenuto corrente della chat. Se, ad esempio, viene visualizzato, "DerAmateur ha vinto una posizione", viene visualizzata la posizione corrispondente.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

3.10.13.3 Avvio della funzione Let's Check

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



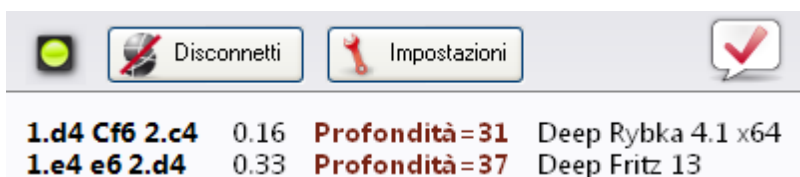
In alternativa, è possibile avviare la funzione dal menu *Analisi - Let's Check*.



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

■ Critter 1.6a 64-bit aku2gm ★★ ■ AMD Phenom II X4 955, 7GB

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



	Disconnetti	Impostazioni	
1.d4 Cf6 2.c4	0.16	Profondità=31	Deep Rybka 4.1 x64
1.e4 e6 2.d4	0.33	Profondità=37	Deep Fritz 13

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

Si "vince" una variante se si sostituisce la seconda o la terza variante nella lista delle tre varianti. Si "vince" una posizione se si sostituisce la prima variante della lista. In questo caso, la prima variante non viene cancellata, ma viene spostata al secondo posto.

Accanto al nome dello "scopritore" viene anche visualizzata la data di creazione della variante.

<i>Blackborn</i>	01.12.2012	9		(Punti=0.11)
<i>vater 122</i>	01.08.2012	9		(Punti=0.09)
<i>mely</i>	22.03.2012	9		(Punti=0.07)

Il valore indicato accanto alla bandiera mostra il numero di volte in cui la variante è stata confermata. Maggiore è il numero, più affidabili sono le informazioni relative.

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



	Disconnetti	Impostazioni			
10...0-0 11.Ae3 Cg4	0.00	Profondità=25	Houdini 3 x64	<i>Blackborn</i>	01.12.2012
10...0-0 11.Ae3 Cg4	0.05	Profondità=24	Houdini 2.0 x64	<i>vater 122</i>	01.08.2012
10...0-0 11.Td1 Db6	0.09	Profondità=19	Deep Rybka 4 x64	<i>mely</i>	22.03.2012
Teoria comune		Visite=360			

Barra di avanzamento

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

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

w

```
Connesso al server.  
939 online.  
Benvenuti, cyrano!  
Indice velocità=45  
Blackborn ha vinto una variante.  
(Grunfelder)
```

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

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

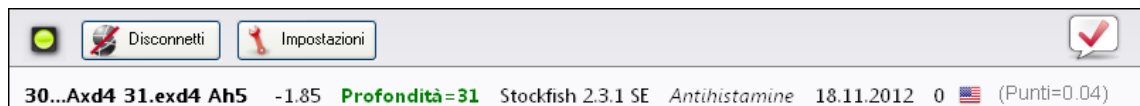
Scoprire una posizione

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

Il sistema visualizza tre livelli:

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

Calcoli più profondi possono sovrascrivere una variante, ma il nome dello scopritore della variante rimane per sempre. Nella finestra viene anche indicato se la posizione fa parte della teoria scacchistica comune, il numero delle visite, la linea principale e la profondità.

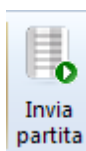


La voce *La mia linea* (*My Line*) riguarda la variante scoperta (3 semimosse) e viene visualizzata nella finestra "Let's Check". Il nome dello scopritore della posizione viene memorizzato separatamente e non ha niente a che vedere con l'informazione precedente.

Viene anche visualizzata la valutazione dell'analisi.

3.10.13.4 Come analizzare una partita con la funzione Let's Check

Un'analisi approfondita, che normalmente richiederebbe almeno un'ora, adesso può essere eseguita in pochi minuti.



Tutto ciò diventa possibile se si sono guadagnati abbastanza crediti di analisi, apportando il proprio contributo con i motori scacchistici a disposizione. Il sistema dei crediti serve per bilanciare il dare e l'avere potenza di analisi scacchistica. Per ogni posizione che si analizza con il proprio motore mentre si è collegati al server (e quindi si contribuisce alle analisi) si guadagna 1 credito. Se si analizza una partita completa,

si ottiene circa 1,3 crediti per posizione. La differenza in più viene concessa per il maggiore contributo dato alle analisi.

Per quel che riguarda le analisi, non ha nessuna importanza se esse sono eseguite da motori diversi. Da una parte, i migliori programmi attuali sono così simili che spesso si desidera vedere qualche nuova variante. D'altra parte, non ha nessun valore scacchistico affidarsi a differenze di valore di 1/100 di pedone. Le analisi eseguite dai motori sono soggettive perché sono state messe a punto in partite tra computer. Esse possono essere utilizzate come linee guida solo in posizioni non tattiche.

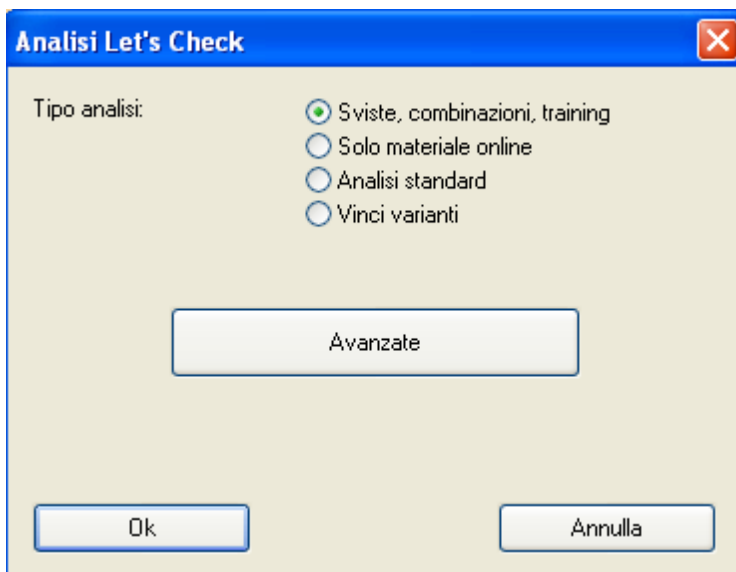
Come posso accedere contemporaneamente a tutte le analisi di partite che ho inviato?

Nella finestra di chat del LiveBook è possibile visualizzare quante posizioni sono già state analizzate. In genere, i primi risultati vengono visualizzati dopo circa un minuto. Non appena è terminata l'analisi della partita, nella scheda Analisi selezionare il comando "Analisi Let's Check" e fare clic su *Aggiungi*.

Finestra scacchiera: Menu Analisi - Let's Check - Analisi Let's Check - Sviste, combinazioni, training.



Tutte le varianti calcolate verranno inserite nella notazione della partita.



In genere, le partite giocate da forti Grandi Maestri sono disponibili con analisi complete nel database Let's Check il giorno successivo. Tutti i tornei e i campionati importanti del passato sono già stati completamente analizzati.

Ad esempio, cercare il Torneo dei Candidati di Zurigo del 1953. In pochi secondi, ogni partita viene commentata rilevando i possibili errori e le combinazioni con commenti in stile umano. Vengono commentate solo le sviste evidenti. Se vengono individuati

temi tattici, vengono automaticamente generate domande di training.

Per analizzare diverse partite contemporaneamente: nella lista del database selezionare le partite che si desidera esaminare, quindi Clic con il destro - *Edita - Annota sviste e tattica con Let's Check*.

Anteprima database: Mega Database 2013									
Numero	Bianco	Elo B	Nero	El...	Risultato	Mo...	E...	Torneo	
5461960	Matveeva,S	2377	Pogonina,N	2478	0-1	30	E46	Wch World	
5461961	Pogonina,N	2478	Matveeva,S	2377	1-0	49	C03	Wch World	
5461962	Foisor,C	2383	Muzychuk,M	2476	½-½	47	B20	Wch World	
5461963	Krush,I	2470	Li Ruofan	2394	1-0	46	B38	Wch World	

Copia	Ctrl+C	Edita Riferimento di apertura su partite selezionate Ctrl+Alt+Invio Carica/fondi le partite selezionate Invio Selezione -> libro Maiusc+Invio Rigioca partite automaticamente Output Tabella incrociata T Statistiche S Probabilità pezzi... Maiusc+S Panoramica O Formato lista Chiudi
Incolla	Ctrl+V	
Cancella	Cancella	
Seleziona tutto	Ctrl+A	
Copia o cancella in Clipboard	F5	
Sostituisci con ...	<Nessuna finestra partite aperta>	
Filtra partite...	Ctrl+F	
Edita ...		
Dettagli		
Annota sviste e tattica con Let's Check		

5461977	Hou,Y	2600							
5461978	Hou,Y	2600							

Questo accesso alle varianti si rivela molto pratico al termine della trasmissione di partite dal vivo sul server scacchistico. In genere, le partite osservate da più spettatori sono immediatamente disponibili con corredo di analisi approfondite.

3.10.13.5 Che profondità indicano i colori verde, blu e rosso?

La funzione Let's Check riconosce tre livelli di profondità di valutazione. Il "livello verde" è quello più basso e richiede circa un minuto di calcolo su un computer moderno con un motore "deep". Quando si sceglie una linea principale, le valutazioni al di sotto di questo livello vengono ignorate.

```
30...Axd4 31.exd4 Ah5 -1.85 Profondità=31 Stockfish 2.3.1 SE  
30...Ah5 31.Ac5 Af3+ -0.58 Profondità=19 Fritz 13
```

Il "livello blu" rappresenta la profondità necessaria per scoprire una posizione. Il "livello rosso" visualizza il messaggio "Analisi profonda" nella finestra di chat. Su un computer moderno dotato di quattro processori per arrivare a questo livello è necessaria circa un'ora.

3.10.13.6 Perché la barra di avanzamento spesso torna a zero dopo aver raggiunto il 100%?

La barra di avanzamento visualizza la distanza dall'obiettivo successivo, ad esempio, la profondità necessaria per vincere una variante. Non appena l'obiettivo è stato raggiunto, la barra di avanzamento visualizza il tempo necessario per vincere la variante successiva.

Quando non rimane più niente da vincere, gli obiettivi di profondità per una data posizione sono stati raggiunti e nella finestra di chat della finestra del LiveBook viene visualizzato il messaggio "Analisi profonda".

3.10.13.7 Statistiche del server Let's Check

In qualsiasi momento, è possibile visualizzare [informazioni statistiche](#) in tempo reale.



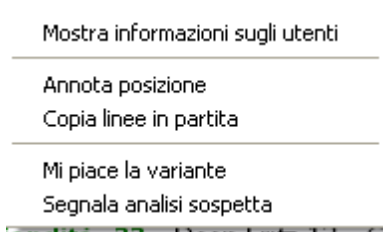
Let's Check Statistics

19.11.2012, 11:38:58

Value	Since midnight	Yesterday (24h)	Total before today
Analysing Users total:	1043	2691	8284
Now Logged in:	577	---	---
Peak:	611	1000	1057
Book Requests:	365180	1337906	11321877
MoveLists:	22431	102720	741486
New Positions:	301375	899885	7895247
Current Growth:	531 pos/min	624 pos/min (av)	---
Analysed Positions:	79493	316815	2390427
Automatic Analysis Jobs:	17785	44855	305301
Deep Variation Wins:	352	1087	10720
Discoveries:	563	718	14754
Comments:	0	2	14

3.10.13.8 Menu di scelta rapida Let's Check

Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra Let's Check viene visualizzato un menu di scelta rapida che offre varie opzioni:



Mostra informazioni sugli utenti: questo comando visualizza informazioni sull'utente selezionato che ha inviato analisi al LiveBook. La visualizzazione è

possibile solo se chi ha inviato le analisi è registrato con un nome utente sul server Playchess.com. Nella finestra di dialogo viene visualizzata una sezione contenente statistiche. Vengono mostrati il punteggio dell'utente e il numero di varianti vinte. Il totale dei punti dipende dal valore delle posizioni analizzate. Nella finestra viene visualizzato solo il totale dei punti guadagnati. Il numero delle varianti può cambiare in qualsiasi momento, nel caso un altro utente sovrascriva una variante con analisi più profonde. Nella finestra viene anche visualizzato il totale di linee dell'utente apprezzate da altri e il totale dei commenti da parte di altri utenti.

Annota posizione: questo comando inserisce nella notazione della partita le analisi di altri utenti. Basta fare clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra Let's Check e poi selezionare il comando "Annota posizione". Le analisi del database Let's Check vengono copiate con una nidificazione fino a quattro livelli di profondità. Vengono utilizzate solo varianti contrassegnate almeno con il "livello verde".

Dopo la selezione del comando, le valutazioni vengono copiate nella notazione.

Copia linee in partita: questo comando copia nella notazione tutte le varianti disponibili (non solo le varianti selezionate).

Ecco un esempio di copia delle linee nella notazione:

Notazione	Riferimento	Tabella	Training	Formulario	LiveBook	Libro
Berezina,Irina 2190 - Sebag,Marie 2521 ½-½						
D11 Wch World Cup (Women) (1.1) 11.11.2012						
1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.g3 Af5 5.Ag2 e6						
6.0-0 Cbd7 7.Cc3 Ae7 8.Cd2 0-0 9.e4 dxe4						
10.Cdxe4 Cxe4 11.Cxe4 Cf6 12.Cc3 Db6 13.Ca4						
[13.c5 Da6 14.Db3 -0.17/31 Deep Fritz 13]						
13..Dc7						
[13..Da6 14.Db3 Tad8 -0.22/24 Komodo 5/SxB]						
14.Af4						
[14.Db3 Tad8 15.Af4 -0.24/24 Houdini 3 x64/sim on-taylor]						

Cosa significa la "Correlazione motore/partita" visualizzata in cima alla notazione dopo un'analisi Let's Check?

Questo valore mostra la relazione tra le mosse giocate nella partita e quelle suggerite dai motori. Tale correlazione non significa per forza che si bari con il computer, perché i giocatori forti possono raggiungere valori elevati in partite semplici dal punto di vista tattico. Esistono partite storiche nelle quali tale correlazione è al di sopra del 70%. Solo i valori bassi possono indicare qualcosa, perché sono sufficienti a smentire l'uso illegale di computer durante una partita. Tra i 10 più forti Grandi Maestri si riscontrano in genere vittorie con un valore di correlazione superiore al 50%. Anche se diversi motori concordano nel suggerimento della stessa variante per una posizione, non significa che si tratti delle mosse migliori. Il record attuale del più elevato coefficiente di correlazione (13 ottobre 2011) è del 98%, rilevato nella partita

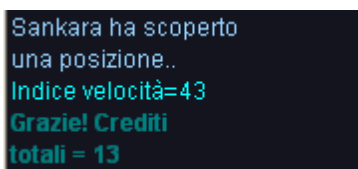
Feller-Sethuraman, Campionato di Parigi del 2010. Tale precisione è evidente nelle altre partite di Feller durante lo stesso torneo, nel quale il giocatore ha realizzato una performance Elo di 2859, che ne ha fatto il vincitore indiscusso.

Mi piace la variante/Segnala analisi sospetta: tali funzioni consentono di inviare al server un rapporto sulla valutazione della variante selezionata. Tale invio viene anche visualizzato nella finestra di chat del LiveBook.

3.10.13.9 Informazioni visualizzate nella finestra di chat

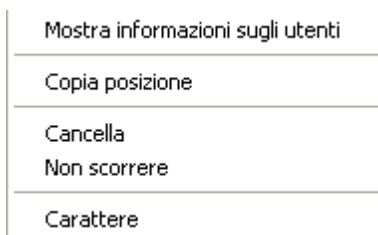
Nella finestra di chat del LiveBook il server visualizza informazioni importanti.

Vengono visualizzati i nuovi commenti e i nomi degli utenti che scoprono una posizione o guadagnano una variante.



```
Sankara ha scoperto  
una posizione..  
Indice velocità=43  
Grazie! Crediti  
totali = 13
```

Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra di chat, viene visualizzato un menu di scelta rapida.



- Mostra informazioni sugli utenti
- Copia posizione
- Cancella
- Non scorrere
- Carattere

Mostra informazioni sugli utenti: il comando consente di visualizzare informazioni dettagliate sull'utente del cui motore sono state inserite nel LiveBook le analisi.

Informazioni personali: NoMercy2011

Primo nome: Kai
Cognome: Ruppert
Membro da: 20/11/2011
Grado:

Note personali:

Stati Uniti
Città più vicina:
(Nessuno)

Statistiche:

Punti:	2914.42
Varianti:	78773
Commenti apprezzati:	0
Linee apprezzate:	6

Ok

Vengono anche visualizzati il totale dei punti conseguiti, il numero delle varianti vinte e le valutazioni. Il totale dei punti dipende dal valore delle posizioni analizzate. Nella finestra viene visualizzato solo il totale dei punti guadagnati. Il numero delle varianti può cambiare in qualsiasi momento, nel caso un altro utente sovrascriva una variante con analisi più profonde. Nella finestra viene anche visualizzato il totale di linee dell'utente apprezzate da altri e il totale dei commenti da parte di altri utenti.

Cancel: il comando consente di cancellare il contenuto della finestra di chat.

Non scorrere: il comando consente di bloccare la finestra di chat con il suo contenuto corrente.

Carattere: è possibile scegliere un carattere diverso per la visualizzazione delle informazioni nella finestra di chat.

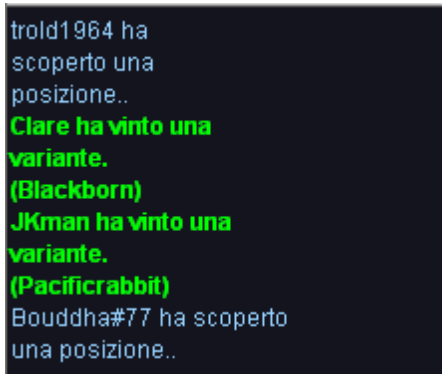
Informazioni importanti contenute nella finestra di chat

Warning: N variations = 3 (Avviso: N varianti = 3)

Questo avviso viene visualizzato quando l'utente sta utilizzando il suo motore scacchistico in modalità multi-linea. Ciò comporta analisi meno profonde che sono di minor valore per Let's Check, perché le analisi inviate devono essere le più profonde possibili.

Informazioni sulle varianti vinte

Le varianti possono essere scoperte e conquistate (vinte). Nella finestra di Chat spesso viene visualizzato che una variante è stata vinta. Qual è il significato del nome utente tra parentesi?



```
troid1964 ha
scoperto una
posizione..
Clare ha vinto una
variante.
(Blackborn)
JKman ha vinto una
variante.
(Pacificrabbit)
Bouddha#77 ha scoperto
una posizione..
```

Il messaggio indica che un utente ha inviato al server analisi più profonde che hanno sostituito quelle inviate in precedenza da un altro utente.

Analisi profonda

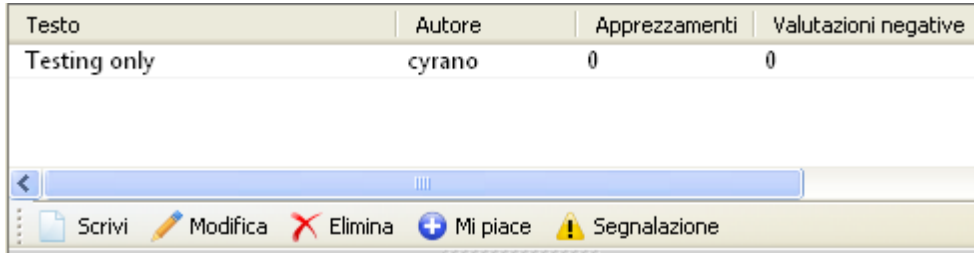
L'indicazione "Analisi profonda" rivela un'analisi che va al di là di una scoperta e indica che l'utente ha eseguito un'analisi estremamente profonda.

Gli utenti classificati nell'elenco d'onore ricevono dei punti premio.

3.10.13.1(Commenti nel LiveBook

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

Testo	Autore	Apprezzamenti	Valutazioni negative
Testing only	cyrano	0	0



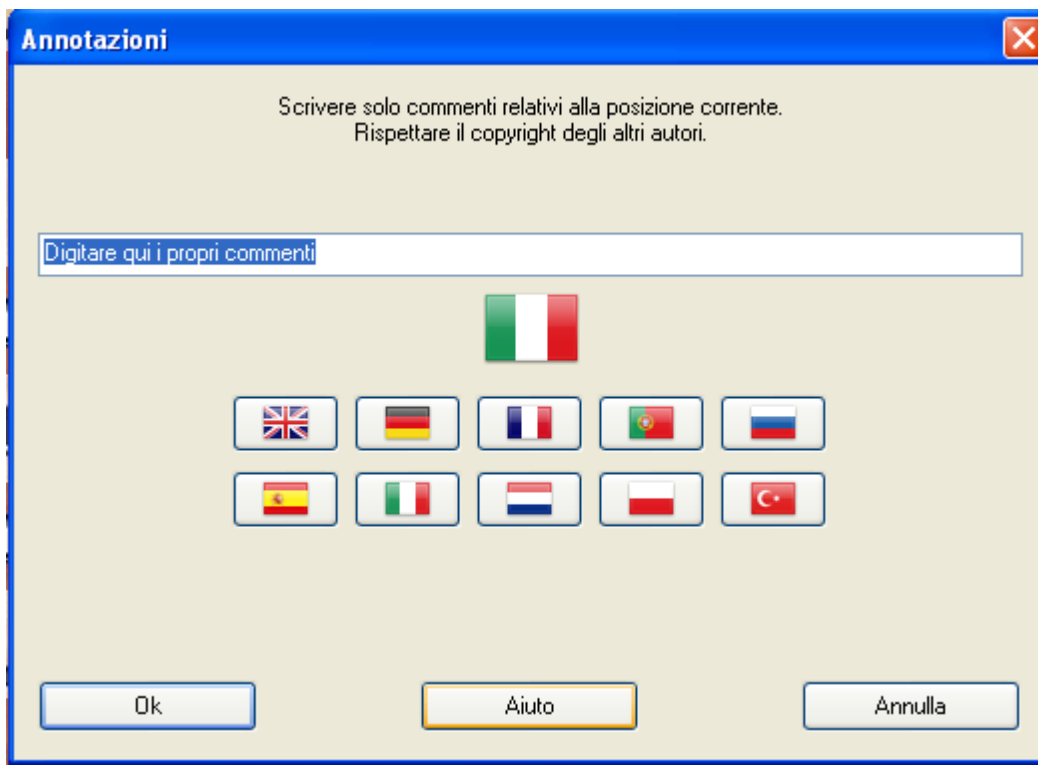
Gli altri utenti possono valutare i commenti con "**Mi piace**" o "**Non mi piace**". I commentatori che ricevono più apprezzamenti vengono valutati meglio dal sistema e i loro testi vengono disposti in cima agli altri.

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

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



Facendo clic su una bandiera si seleziona la lingua relativa.



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

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

"He must come through this hollow way, no
other path leads to Küßnacht" - Friedrich
Schiller

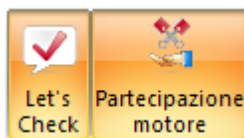
In questo modo il commento viene visualizzato più chiaramente in un'apposita finestra.

Se la posizione non è ancora stata elaborata, è possibile aggiungere commenti testuali al LiveBook, utilizzando il comando "**Scrivi**".

3.10.13.1'Analisi in rete

Chiunque voglia salire ai primi posti dell'Elenco d'Onore Let's Check deve "contribuire", con il suo motore alle analisi delle partite. Come un grande cervello globale, il sistema individua le posizioni che sembrano interessare di più agli utenti o che stanno per attirare l'interesse. Dopo l'accesso al server Let's Check, l'utente può vincere una posizione o anche scoprirla per la prima volta.

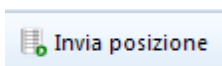
Analisi - Partecipazione motore



Dopo l'attivazione di questa funzione, il motore "partecipante" viene utilizzato per le analisi delle posizioni inviate dal server. Il server sceglie le posizioni sulla base di diversi criteri, come ad esempio il loro attuale interesse. Utilizzando la funzione "Partecipazione motore", si partecipa alla creazione di un libro online per gli altri utenti.

La funzione può essere disattivata in qualsiasi momento. Per farlo, basta chiudere la finestra oppure iniziare una nuova partita, o fare clic una seconda volta sul comando "Partecipazione motore".

È anche possibile suggerire posizioni per l'analisi.

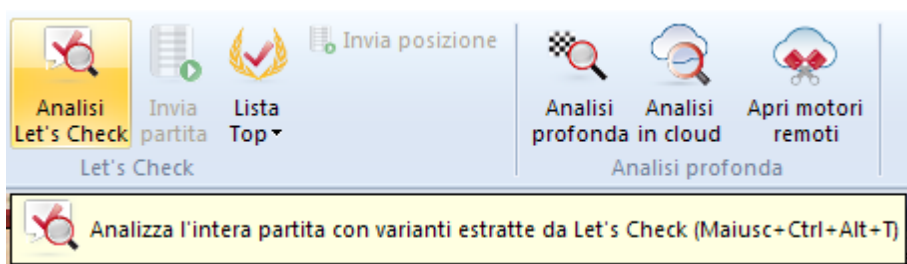


Le posizioni vengono presentate ai motori "partecipanti". Chiunque partecipa con un

motore accumula "crediti". Se il proprio credito è in attivo, le posizioni che si suggeriscono per l'analisi vengono trattate con la massima priorità e quindi vengono scelte molto presto. Anche se il credito non è in attivo si possono suggerire posizioni, ma esse vengono inserite agli ultimi posti della coda e possono addirittura non essere più disponibili prima che vengano prese in considerazione.

3.10.13.1 Analisi di partite con la funzione Let's Check

Menu Analisi - Analisi Let's Check

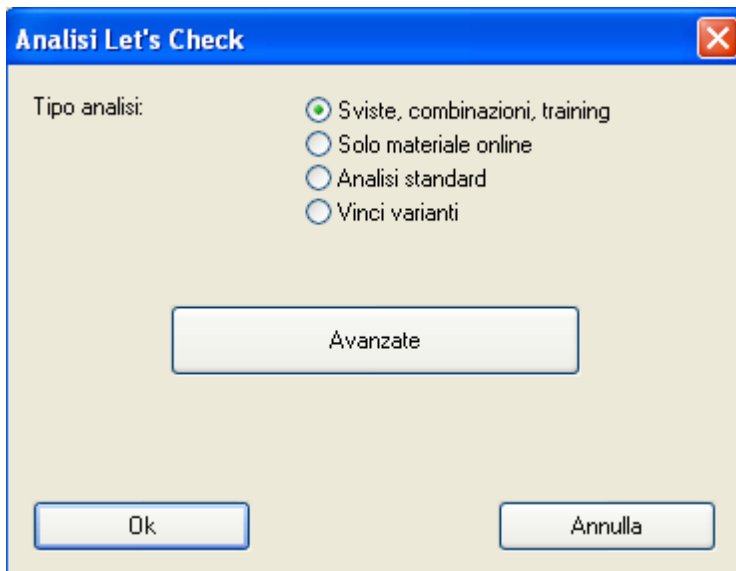


La funzione Let's Check è in grado di commentare rapidamente una partita servendosi delle varianti analizzate dai motori. Se tutte le posizioni sono già note, l'analisi completa dura solo pochi secondi. Le sviste vengono contrassegnate da punti interrogativi, le migliori mosse conosciute vengono contrassegnate da punti esclamativi.

Sono disponibili quattro tipi di analisi:

1. La modalità "**Sviste, combinazioni, training**" controlla per pochi secondi ogni partita, la commenta evidenziando probabili errori e combinazioni con lo stile di un commento umano. Vengono commentate solo le sviste evidenti. Se vengono rilevati temi tattici, vengono generate automaticamente domande di training.
2. La modalità "**Solo materiale online**" si limita a esplorare le varianti conosciute sul server e non esegue nessun calcolo.

3. La modalità "**Analisi Standard**" esegue l'analisi fino al raggiungimento della profondità minima per l'immissione del nome di una persona. Se esiste già una variante con la stessa profondità, non viene eseguito nessun calcolo.
4. La modalità "**Vinci varianti**" continua a calcolare fino a quando non si è vinto almeno una variante.



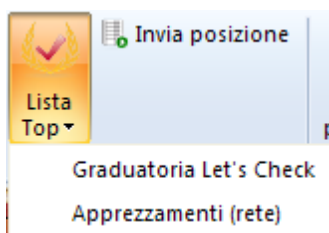
I tempi di calcolo minimo e massimo per mossa possono essere impostati grazie ai rispettivi comandi.

Suggerimenti:

- a) Alla fine della trasmissione dal vivo di una partita importante, probabilmente saranno già disponibili analisi profonde per l'intera partita.
- b) Se, utilizzando l'opzione "**Vinci varianti**", si analizzano famose partite storiche con un tempo minimo abbastanza lungo, è possibile "scoprire" nuove posizioni.

3.10.13.1 Elenchi d'onore

Il programma visualizza due graduatorie relative all'uso dell'analisi online.



Graduatoria in ordine di importanza Let's Check

La graduatoria è basata sulla frequenza d'uso dell'analisi dei motori e sulla profondità di ricerca.

#	Utente	Punti
1	mely	25648.58
2	Pacificrabbt	24208.24
3	Blackborn	20050.69
4	Clare	19971.61
5	KingRik	14037.86
6	TwoKnights	9664.91
7	drodger	7365.98
8	Tabaluga	6520.41
9	Michael R	6154.72
10	rookalinc	5810.32
11	Gerald Rummel	5767.44
12	Kaos_00	5235.12
13	Small-girl	5091.65
14	Hypekiller5000	4988.44
15	Antihistamine	4743.99
16	A Lost Game	4597.39
17	snowbird122	4470.33
18	Deep Mira	4246.94

La lista "**Apprezzamenti**" mostra le valutazioni positive ottenute sul server da parte degli utenti.

Utente	Apprezzamenti (rete)
A de Diego	19
Fabian Kröger	17
Riscoresign	13
SchlampigerKönig	12
Werewolf	8
willthrash	5
Panthee	5
Michael Enderle	3
Kendo	2
MARIO1962	2

3.10.13.14 Indice di velocità

L'indice di velocità è un valore relativo. Esso è basato sulla velocità del computer utilizzato da uno dei nostri programmatori.

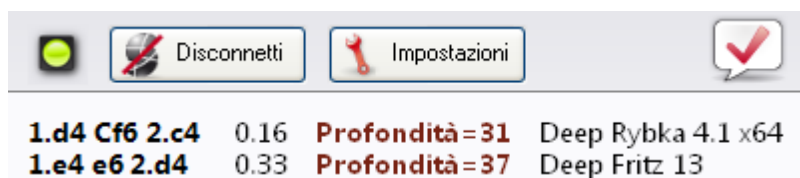
Il valore è importante per l'utente perché fornisce un'idea della durata di calcolo delle varianti.

Più piccolo è il valore, più tempo è necessario affinché una variante diventi verde.

3.10.14 Risposte ad alcune domande su Let's Check

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

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



Affinché sia possibile eseguire questo comando, Fritz deve essere stato attivato con una chiave di attivazione valida.

Quando la funzione Let's Check è attiva, le analisi del motore vengono inviate database e da esso vengono ricevute le analisi già esistenti. Tutte le ricerche di una determinata posizione vengono memorizzate nel database e conteggiate come "visite". Non vengono inviati nessun altro dato e nessuna partita completa.

Le informazioni vengono inviate quando l'utente inserisce notazione con la funzione Let's Check in esecuzione.

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

È possibile utilizzare l'analisi Let's Check senza accedere a un account Playchess.com.

In questo caso, non si riceve nessuna informazione su chi ha analizzato una determinata posizione.

3.10.14.3 Quanto costa?

L'uso della funzione Let's Check è incluso nel prezzo di ChessBase 12. Si garantisce che ChessBase 12 supporterà la funzione fino alla fine del 2014.

3.10.14.4 Che differenza può fare la potenza del mio computer?

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

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

3.10.14.5 Quali motori possono partecipare?

Per la funzione Let's Check è possibile utilizzare *qualsiasi* motore che possa essere utilizzato sotto l'interfaccia di ChessBase o Fritz.

3.10.14.6 È possibile che varianti e valutazioni vengano manipolate?

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

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

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

3.10.14.7 È possibile che vengano immesse e analizzate mosse senza senso?

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

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

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

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

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

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



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

Se la prima mossa della variante del motore conduce a una posizione che è già stata analizzata in profondità da un motore, essa viene aggiunta alla "linea principale". Questa procedura viene ripetuta fino a quando non viene trovata più nessuna posizione oppure si è raggiunta la lunghezza di 10 semimosse.

3.10.14.1 È possibile modificare o cancellare un commento testuale?

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

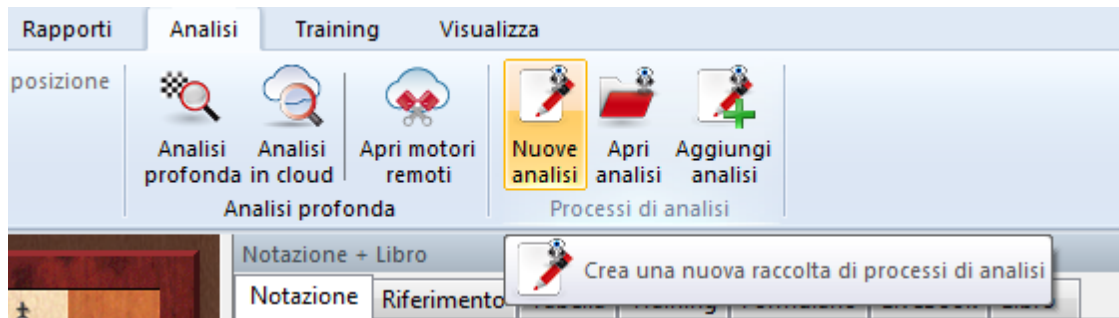
Gli Amministratori del sistema possono correggere errori di battitura o cancellare commenti che violano i diritti d'autore oppure commenti che non riguardano argomenti scacchistici. I diritti d'autore vengono violati quando i commenti sono tratti da una fonte superando i limiti di citazione generalmente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

3.10.15 Inserimento di analisi

3.10.15.1 Inserimento di analisi

L'inserimento di analisi consiste in una raccolta di posizioni che vengono analizzate automaticamente da ChessBase 13. I risultati delle valutazioni dei motori scacchistici vengono memorizzati in un database con lo stesso nome, in modo che in seguito sia possibile rivederli per studiarli.

La funzione si trova in *Finestra scacchiera -> Analisi*.



Facendo clic su "Nuovo inserimento di analisi" viene generato un file che contiene le posizioni da analizzare. Nella finestra di dialogo standard di Windows è possibile selezionare una cartella in cui salvare le analisi, con estensione ***.analysis**.

Nella finestra di dialogo "Posizioni da analizzare" è possibile impostare le opzioni seguenti:



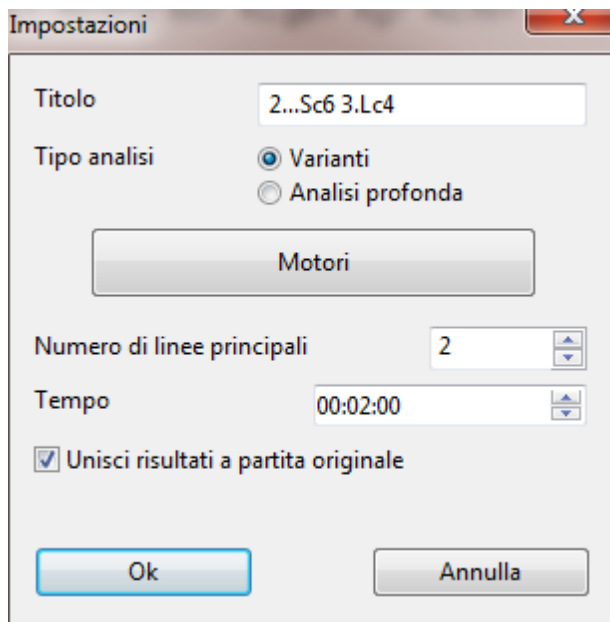
Mentre la finestra di dialogo è aperta, è possibile aggiungere partite alla finestra scacchiera e utilizzare il pulsante "Aggiungi" per aggiungere posizioni da analizzare.

Aggiungi: la posizione attualmente visualizzata sulla scacchiera viene aggiunta alla raccolta di posizioni da analizzare. È possibile mantenere la finestra di dialogo aperta mentre si selezionano nuove posizioni da aggiungere.

Rimuovi: questo comando consente di rimuovere le posizioni selezionate dalla raccolta di posizioni da analizzare.

Modifica: se non si desidera impiegare le opzioni predefinite del programma, è possibile impostare opzioni individuali per ogni posizione che si desidera venga analizzata.

Selezionare una delle posizioni e fare clic sul pulsante Modifica.



Per ogni posizione è possibile determinare la durata e il tipo di analisi: analisi semplice, di più linee o profonda. Ogni posizione può essere analizzata da un massimo di sei motori contemporaneamente.

È possibile aggiungere rapidamente singole posizioni senza una finestra di dialogo. Tutto ciò è possibile solo se le posizioni sono già state inserite.

Ogni file di analisi è dotato di impostazioni predefinite che si applicano a tutte le posizioni. Le modifiche influiscono su tutte le posizioni! È possibile modificare le impostazioni di ogni singola posizione. Se si desidera analizzare diverse posizioni con impostazioni diverse, è meglio creare un nuovo file con le impostazioni desiderate in qualità di impostazioni predefinite.

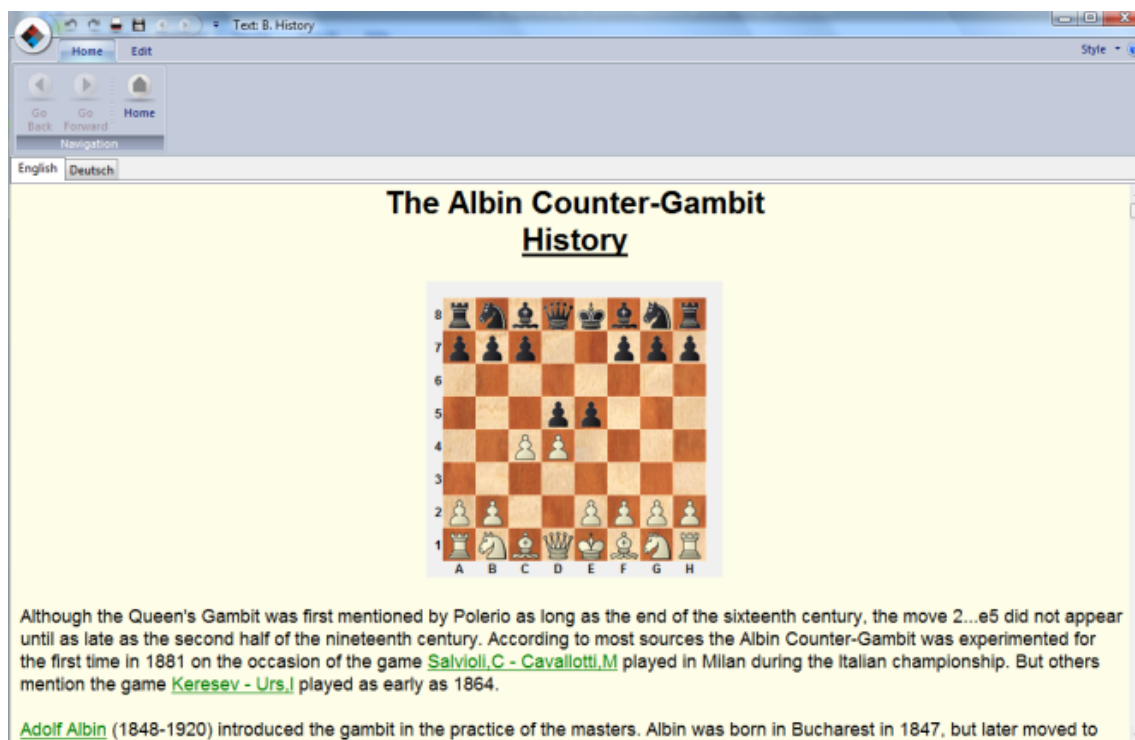
Suggerimento: su un moderno computer a 64 bit è possibile avviare più volte in parallelo ChessBase 13 e analizzare diverse serie di posizioni contemporaneamente! Le serie di posizioni inserite hanno l'estensione file *.analysis e possono essere caricate, modificate o eliminate.

Il comando "*Inserisci analisi*" avvia l'analisi.

3.11 Testo di database

3.11.1 Testo di database

Il testo di un database non è una partita ma un rapporto sotto forma di testo, che può contenere immagini, video, posizioni, collegamenti a partite, chiavi, altri testi, ecc. Nella lista dei database appare come una partita e può essere caricato nello stesso modo.



I testi dei database possono anche contenere collegamenti a sequenze video. Quando si fa clic sull'icona di un video, il video viene riprodotto.

ChessBase Magazine in genere contiene 30 minuti di video. Un testo di database viene creato con uno speciale [elaboratore di testi di database](#) incorporato nel programma. Per creare un nuovo testo, fare clic su **Nuovo - Nuovo testo** nella finestra database o premere Ctrl-Alt-N.

Ordinamento di testi di database

Quando si ordina un database (**Manutenzione - Migliora Ordina database**) i testi vengono gestiti nel modo seguente:

- I testi di database senza dati o anni relativi a tornei vengono ordinati in cima al database.
- I testi dei database contenenti [dati su tornei](#) dati su tornei vengono posizionati all'inizio del torneo relativo, in modo che siano visualizzati come prima voce del torneo nell'[indice dei tornei](#). In questo modo si può creare il rapporto relativo a un torneo.
- I testi di database che contengono dati su specifici turni di un torneo (rapporti sui

turni) vengono inseriti in cima al rispettivo turno del torneo.

3.11.2 Intestazione di testo database

Finestra database: clic con il pulsante destro sul testo - Edita dati partita (F2)



L'intestazione di un testo definisce il modo in cui esso apparirà nella lista partite e la sua posizione quando si ordina il database.

▶ **Titolo, autore e torneo**

Questi dati sono visualizzati nella lista partite. L'autore sarà anche inserito automaticamente nell'indice dei commentatori. Il titolo può essere diverso per ogni lingua.

▶ **Turno**

Se si immette un numero di turno, nell'operazione di [ordinamento del database](#) il testo sarà inserito subito prima del corrispondente turno del torneo (resoconto del turno).

▶ **Dettagli**

Questa opzione consente di aggiungere ulteriori informazioni. È equivalente alla finestra di dialogo [dati torneo](#).

3.11.3 Elaboratore di testo di database

▶ **Finestra database: Menu applicazione - Nuovo - Nuovo testo (Ctrl-Alt-N)**

Avvia l'elaboratore di testi di database per crearne uno nuovo. È anche possibile caricarne uno già esistente e modificarlo.

▶ **Elaboratore di testi di database: Modifica - Modalità Editor (Ctrl-W)**

Dopo aver scritto un testo, si può passare alla modalità browser, in cui il testo può essere solo letto, ma non modificato. In questa modalità, i collegamenti e gli eventi acclusi sono attivabili con un singolo clic del mouse (come in un browser Web). In modalità Editor, invece, è necessario il doppio clic. Se si desidera effettuare modifiche, è necessario tornare alla modalità Editor.

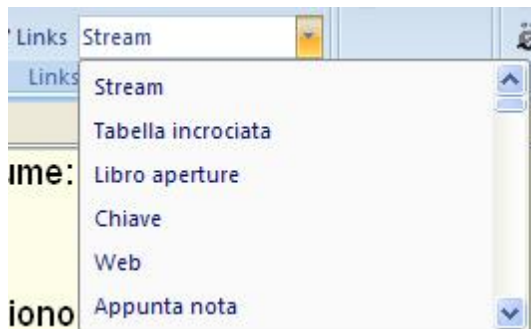
► Funzioni da tastiera

L'elaboratore di testi ChessBase si allinea alla maggior parte delle normali convenzioni di Windows per quanto riguarda la digitazione e la modifica. Le funzioni da tastiera sono molto simili a quelle del Blocco Note di Windows.

Ctrl + freccia sinistra/ destra	Salta di una parola a sinistra/destra
Home/Fine	Salta a inizio/fine della riga
Ctrl-Home/Fine	Salta a inizio/fine del testo
Maiusc + tasti freccia	Marca testo
Maiusc + Home/Fine	Marca il testo fino a inizio/fine della riga
Maiusc-Ctrl + Home/ Fine	Marca fino all'inizio/fine del testo
Ctrl-A	Marca l'intero testo
Ctrl-B	Formatta in grassetto il testo marcato
Ctrl-C	Copia il testo marcato negli Appunti (Ctrl-X lo taglia)
Ctrl-E	Centra il testo
Ctrl-I	Formatta in corsivo il testo marcato
Ctrl-R	Sostituisce il testo
Ctrl-S	Salva il testo
Ctrl-U	Sottolinea il testo marcato
Ctrl-V	Inserisce testo dagli Appunti
Ctrl-Z	Annulla l'ultima operazione
Shift-Ctrl-Z	Ripristina l'ultima operazione annullata
Ctrl-0	Passa al testo standard
Ctrl-1	Passa all'intestazione principale
Ctrl-2	Passa all'intestazione 2
Ctrl-3	Passa all'intestazione 3

3.11.4 Collegamenti multimediali in testo di database

Elaboratore di testi di database: *Modifica - Links*



In un [testo di database](#) è possibile aggiungere foto, file sonori e video. Le immagini devono essere in formato Windows BMP, i suoni in formato WAV, e i video in AVI. Possono essere aggiunti al testo solo dopo che si sono salvati sul disco rigido. I file multimediali sono copiati in cartelle separate col nome del database e con le estensioni *.bmp, *.wav e *.avi.

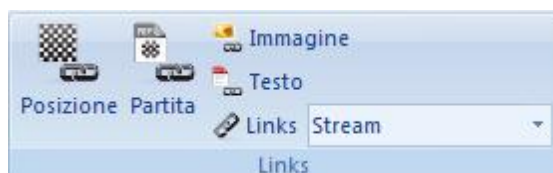
"Alias" audio e video

Questa funzione consente di usare file audio o video più di una volta in un testo database, per esempio nella traduzione del testo in lingue diverse. Facendo clic su **Alias collegamento Audio** o **Alias collegamento Video** viene visualizzata una lista di tutti i file già utilizzati. Scegliere quello che serve. Il file non viene così copiato una seconda volta ma ha due collegamenti nel testo del database.

3.11.5 Collegamenti scacchistici in un testo di database

Proprio come in una pagina HTML, i testi dei database di ChessBase possono contenere collegamenti ad altri testi, foto, video, ecc. In più vi figurano un certo numero di collegamenti scacchistici specifici, come tornei, partite, chiavi, giocatori, ecc. Quando si fa clic su un collegamento di partita, la partita viene caricata in una finestra separata.

I collegamenti si trovano nel nastro **Links** della [finestra testo di database](#) (**Finestra di testo - Modifica - Imposta - Modalità Editor** - si può anche fare clic con il pulsante destro del mouse nella finestra dell'Editor di testo e selezionare **Collegamento**). I vari collegamenti scacchistici sono contenuti nel sottomenu ChessBase.



► **Links Partita (Ctrl-G)**

La partita deve essere caricata in una finestra partita. Il collegamento è alla partita e alla posizione esatta presente al momento sulla scacchiera. Se la partita è nello

stesso database del testo, allora il testo conterrà semplicemente un riferimento ad essa. Da notare che in questo caso non si può semplicemente copiare il testo in un altro database. In questo caso ChessBase non sarà in grado di trovare la partita citata e non la potrà caricare. Se la partita è invece in un database diverso ChessBase copierà l'intera partita (senza commento) nel testo. Comunque, solo il riferimento sarà visibile.

▶ **Links - Posizione (Shift-Ctrl-D)**

Inserisce un diagramma, che potete definire nella maschera di [inserimento posizione](#). Se si è caricato una partita, sulla scacchiera sarà inserita automaticamente la posizione. È possibile selezionare la dimensione del diagramma, le coordinate e specificare se si deve trattare di un diagramma intero o di un frammento, opzione che è possibile selezionare dal menu a discesa **Formato**. Se si desidera centrare il diagramma, selezionarlo e premere Ctrl-E.

▶ **Links - Links - Tabella incrociata (Ctrl-T)**

Fare clic su un torneo nell'[indice dei tornei](#) (è anche possibile fare clic sulla prima partita del torneo nella lista partite). Passare al testo del database e inserire il collegamento alla tabella, che apparirà col nome del torneo. Quando si fa clic su questo collegamento, il programma genera una tabella incrociata del torneo.

▶ **Links - Links - Giocatore (Maiusc-Ctrl-P)**

Immettere il nome completo del giocatore, esattamente come appare nell'[Enciclopedia dei giocatori](#). Per assicurarsi che la grafia sia giusta, digitare alcune lettere e poi fare clic sul pulsante "?" per visualizzare una lista di nomi tratta dall'**Enciclopedia**. Sceglierne uno. Quando si fa clic sul collegamento al giocatore, dall'Enciclopedia vengono caricati la foto e i dettagli biografici relativi.

▶ **Links - Links - Testo (Maiusc-Ctrl-X)**

È possibile creare un riferimento a un testo diverso nello stesso database. Una finestra di dialogo mostra tutti i testi presenti, e si può selezionare quello verso il quale creare un collegamento.

▶ **Links - Links - Lista partite (Maiusc-Ctrl-L)**

Il comando elenca le partite di un database. Non è possibile inserire un collegamento a partite di un database diverso.

▶ **Links - Links - Chiave (Ctrl-K)**

È possibile inserire in un database un riferimento o un indice delle [aperture](#) o dei [temi](#). La chiave deve essere aperta ma, per evitare confusione, al fine della creazione del collegamento solo una chiave può essere attiva.

▶ **Links - Links - Libro aperture (Maiusc-Ctrl-B)**

Inserisce un link al libro delle aperture.

▶ **Links - Links - Lista partite esterna (Maiusc-Ctrl-F)**

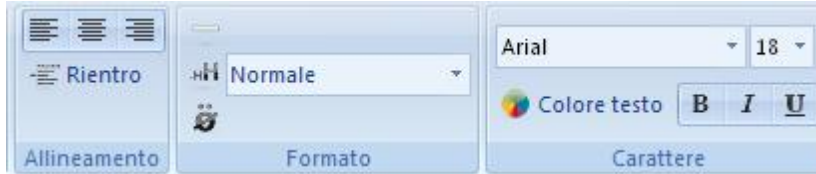
Inserisce un collegamento all'ultimo database aperto. Naturalmente, se si invia a qualcuno il database con il testo accluso, per far sì che il collegamento funzioni, è necessario anche includere il database esterno.

▶ **Links - Links - Collegamento interno (Maiusc-Ctrl-M)**

Consente di definire una maschera di ricerca e di creare un collegamento ad essa nel testo. È anche possibile inserire un nome per il collegamento (ad esempio "vittorie

rapide"). Quando si fa clic sul collegamento, si mette in moto la relativa ricerca nel database corrente.

3.11.6 Formattazione del testo



► **Lingua**

La lingua del testo del database deve essere impostata tramite la scheda in alto a sinistra nella finestra. Viene caricata automaticamente la lingua impostata per i menu del programma.

► **Formato: Intestazione**

Sono disponibili quattro formati standard: Intestazione principale (Ctrl-1), Livello 2 (Ctrl-2), Livello 3 (Ctrl-3) o testo normale (Ctrl-0). È anche possibile utilizzare il comando **Definisci formati intestazioni** (Ctrl-D) per impostare il carattere, il colore, l'allineamento e lo stile per ogni formato.

► **Formato: Allineamento**

Per allineare il testo selezionato, è possibile scegliere le opzioni: allinea a sinistra (Ctrl-L), allinea a destra (Shift-Ctrl-R) o centrato (Ctrl-E).

► **Formato: Rientro**

Il rientro da sinistra è indicato in punti (un punto corrisponde a 1/72 di pollice)

► **Formato: Stile**

Per il testo selezionato è possibile utilizzare le opzioni: corsivo (Ctrl-I), grassetto (Ctrl-B) o sottolineato (Ctrl-U).

► **Formato: Carattere (Ctrl-F), Dimensione carattere**

L'opzione consente di selezionare un carattere per il testo selezionato. È consigliabile utilizzare font Windows standard, altrimenti il testo potrebbe non essere visualizzato correttamente su altri PC, nei quali non fosse installato il carattere selezionato.

► **Formato: Colore testo (Ctrl-R)**

Cambia il colore del testo selezionato. È possibile selezionare un colore dalla tavolozza dei colori di Windows.

► **Formato: Collegamento Web**

Digitare l'URL di un sito Web. Facendo clic sul collegamento verrà avviato il browser Internet predefinito che visualizzerà il sito Web impostato.

► **Formato: Appunta nota**

Selezionare un brano del testo e fare clic su **Links - Links Appunta nota**. Viene visualizzata un'etichetta di testo che sarà inserita al posto del testo selezionato.

Facendo clic sull'etichetta nota, il testo originale viene visualizzato in una casella separata. In questo modo, il testo risulterà più leggibile. L'opzione è utile per inserire spiegazioni e note al testo.

► **Formato: Etichetta testo (nastro: *Links - Links - Collegamento interno*)**

Collegamento all'interno del testo del database. È necessario inserire una stringa di testo. Quando si fa clic sull'etichetta, il programma la cerca nel testo del database e salta alla posizione corrispondente. Le etichette testo sono molto utili per un sommario di contenuti in cima a un testo, o per saltare ad altre sezioni.

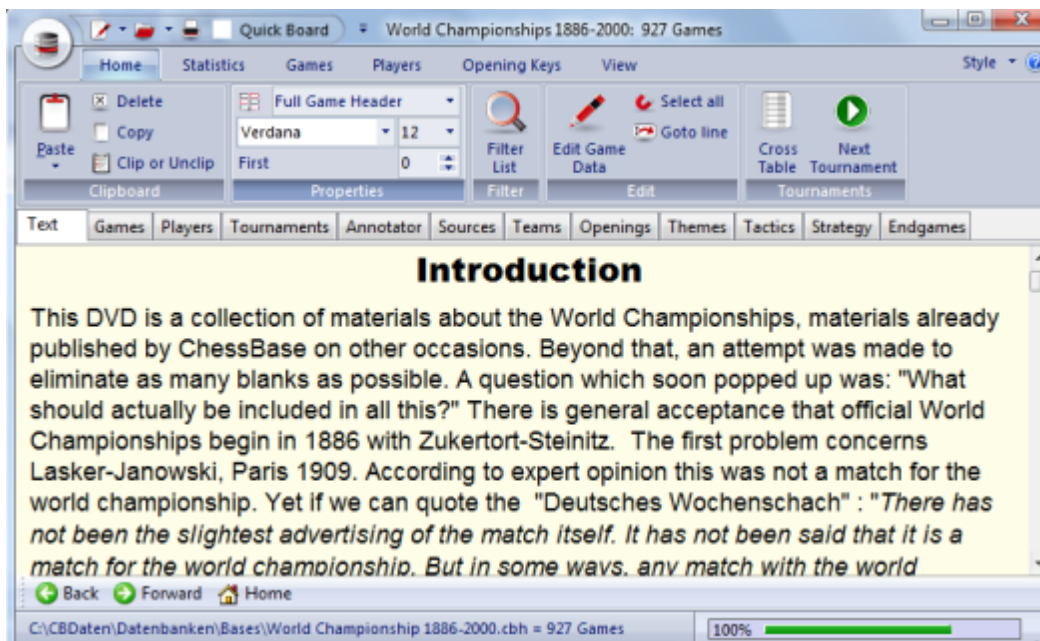
► **Formato: Linea**

Inserisce nel testo una linea orizzontale.

In modalità Editor, è anche possibile formattare il testo e inserire collegamenti selezionando il testo stesso e facendo clic su di esso con il pulsante destro del mouse.

3.11.7 Testo predefinito

Se un database contiene [testo di database](#) come prima voce, è possibile aprirlo facendo clic sulla scheda "Testo" nella [finestra lista database](#):



In questo elaboratore di testo non esiste nessun selettore di lingua: il testo viene mostrato nella lingua del programma. Per passare a eventuali altre lingue, caricare il testo del database facendo doppio clic sulla voce corrispondente nella lista partite:

Text	Games	Players	Tournaments	Annotator	Sources	Teams	Openings	Themes	Tactics
Number	White			Elo W	Black		Elo B	Result	Mov
	The World Champions							Text	
	The Challengers							Text	
	Conditions							Text	
	Alekhine							Text	

3.12 Database in cloud

3.12.1 Introduzione

L'espressione "risorse informatiche in cloud" si riferisce all'uso di risorse come applicazioni, potenza di elaborazione e archiviazione dati su computer remoti. La connessione avviene tramite Internet, per mezzo di un dispositivo adatto, come PC, smartphone o tablet. Un esempio classico di risorse informatiche in cloud è l'utilizzo del nostro server dei motori in cloud. È possibile accedere a motori scacchistici in funzione su altri computer e utilizzarli per le proprie analisi oppure si possono offrire i propri motori perché siano utilizzati da altri.

Ora con ChessBase 13 è possibile memorizzare i propri dati non solo sul disco rigido del proprio computer ma anche sui nostri server ChessBase. In questo modo diventa possibile accedere ai propri dati da dispositivi diversi senza dover copiare o reinstallare i database. È anche possibile rendere i propri database accessibili ad altri utenti come database in cloud.

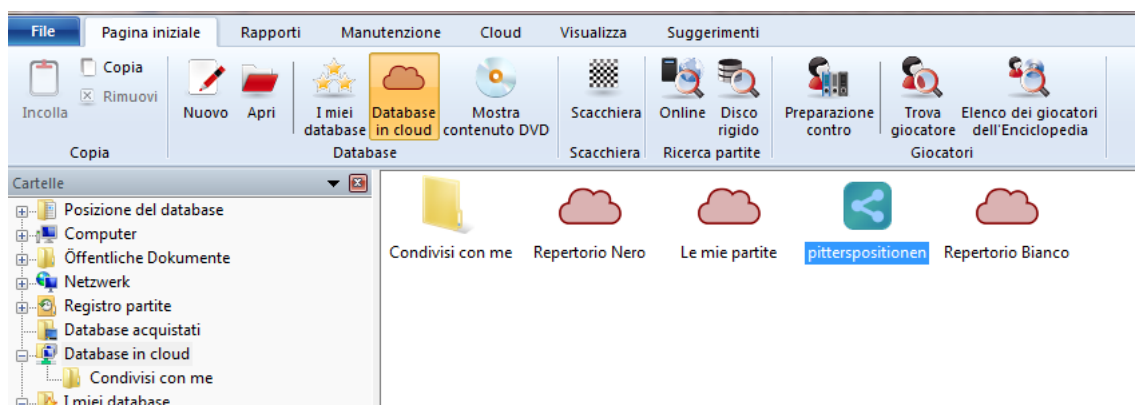
Naturalmente, per archiviare i database CBH, si possono utilizzare anche altri strumenti di archiviazione, come Microsoft "OneDrive". Questa è una buona soluzione per database CBH molto grandi e la funzione è supportata da ChessBase 13. Tuttavia, i database in cloud ChessBase offrono molte altre funzioni scacchistiche, ad esempio l'accesso da browser Web su qualsiasi piattaforma.

In quest'ultimo caso si hanno i vantaggi seguenti:

- Si può accedere al proprio repertorio di aperture o alle partite salvate da qualsiasi dispositivo, senza usare ChessBase.
- Si possono salvare le proprie partite in cloud perché amici e compagni di squadra possano accedervi tramite browser Web.
- È possibile pubblicare un database sul Web con un solo clic.

Queste nuove funzioni rendono molto più semplice lo scambio di dati scacchistici.

Sul lato sinistro della finestra database è stata inserita la nuova voce *Database in cloud*.

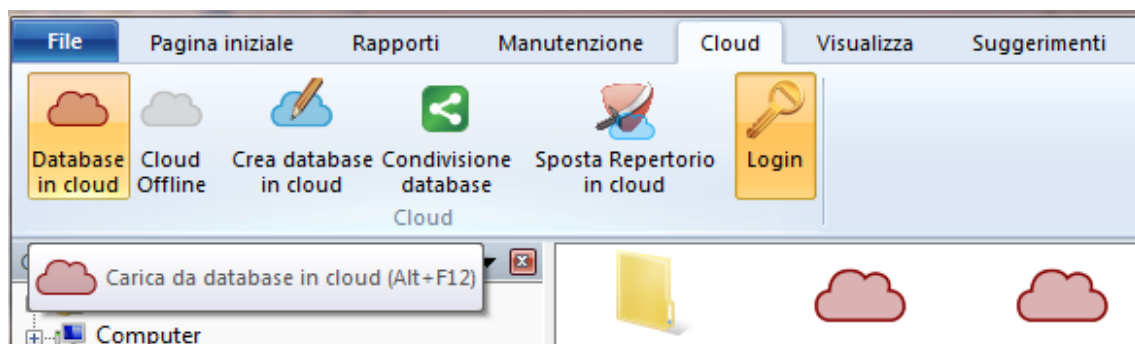


Questa voce consente di accedere ai database in cloud e di visualizzarli.

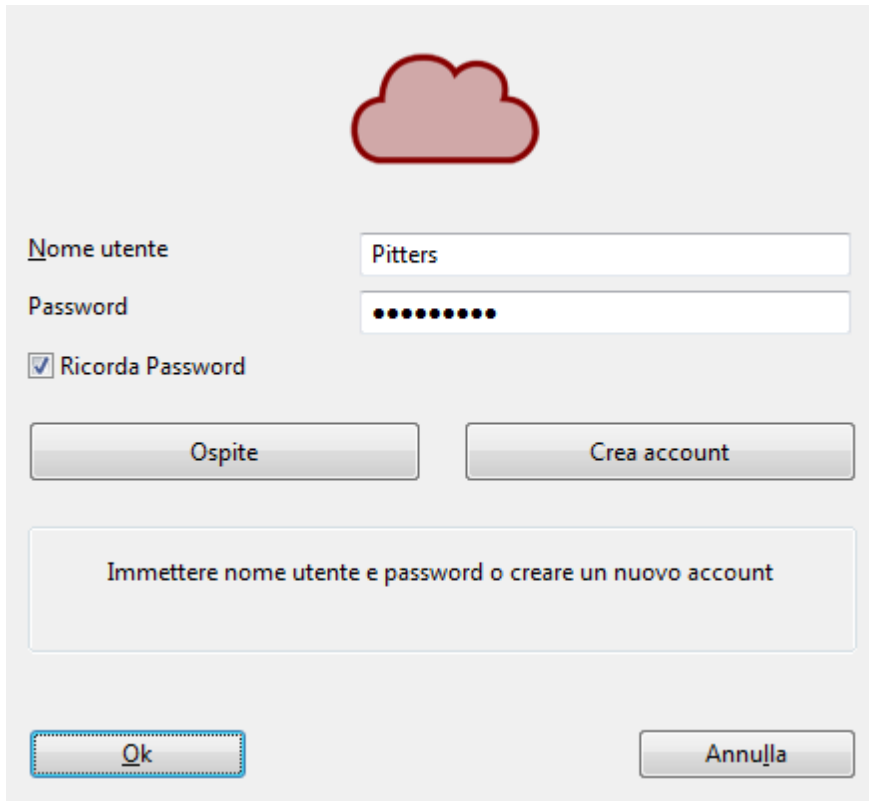
3.12.2 Registrazione per le risorse in cloud ChessBase

La registrazione è gratuita per tutti coloro che dispongono di un account sul sito Playchess.com. Nome utente e password saranno le stesse dell'account Playchess.com.

Menu Pagina iniziale Database in cloud (Alt + F12)



Facendo clic sulla voce "Database in cloud" viene aperta la finestra di dialogo per l'accesso.



Se non si dispone di un account su Playchess.com, si può eseguire l'accesso come ospite (Guest) o utilizzare il collegamento seguente per accedere alla pagina Web di registrazione.

<http://playlogin.chessbase.com/playchesslogin/Create.aspx>

Il pulsante "Registra" consente di aprire la pagina nel proprio browser Web.

Con un unico account è possibile accedere a tutte le nostre offerte online. Si possono giocare partite su Playchess.com, si può divertirsi sul sito fritzundfertig.de, è possibile postare i propri commenti sul sito www.chessbase.com, si possono utilizzare le funzioni Let's Check e Apri motori remoti, e si può accedere al database online database.chessbase.com.

La registrazione è gratuita.

3.12.3 Creazione di database in cloud

A seconda del livello del proprio abbonamento ChessBase è possibile creare un ampio numero di database, che in seguito si possono poi cancellare.

I database "Le mie partite", "*Repertorio col bianco*" e "*Repertorio col Nero*" sono preinstallati. Se si tenta di cancellare questi database, tutte le partite in essi contenute vengono eliminate, ma i database rimangono.



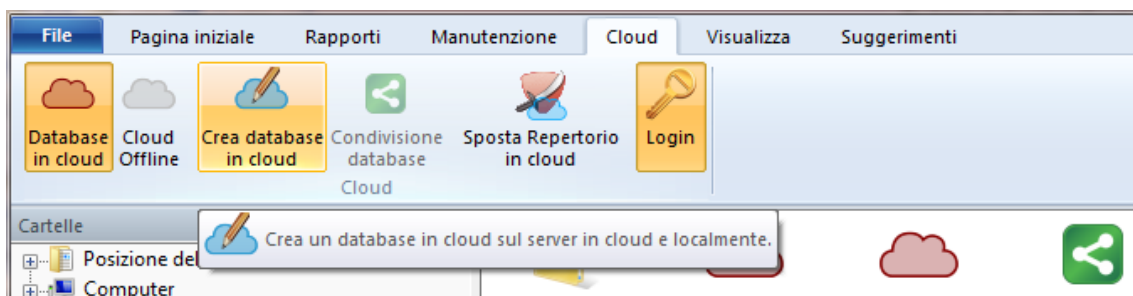
La linea di stato al di sotto del simbolo del database fornisce informazioni sul nome cui è intestato l'account e sulla quantità di spazio utilizzato sul server.

3.12.4 Spazio di archiviazione per i database in cloud

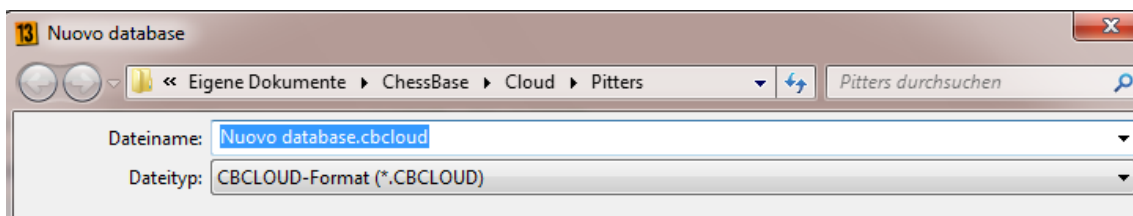
La quantità di spazio disponibile dipende dal tipo di abbonamento. Un account gratuito ChessBase offre la disponibilità di 20 MB di spazio su disco remoto. Tale spazio consente di archiviare circa 10.000 partite. L'abbonamento base a Playchess.com offre 100 MB. L'abbonamento premium offre 250 MB. La quantità totale di questi spazi non è garantita e in seguito potrebbe essere modificata.

Quando si esaurisce lo spazio, è possibile cancellare database non più necessari. In alternativa, è possibile eliminare partite dai database in cloud contrassegnandole prima come cancellate e poi utilizzando la funzione "*Rimuovi partite cancellate*".

Per creare un nuovo database in cloud, fare clic sul pulsante "*Crea un database in cloud*".



In questo modo viene aperta una finestra di dialogo standard di Windows ed è possibile creare un nuovo database con l'estensione ***.cbcloud**.



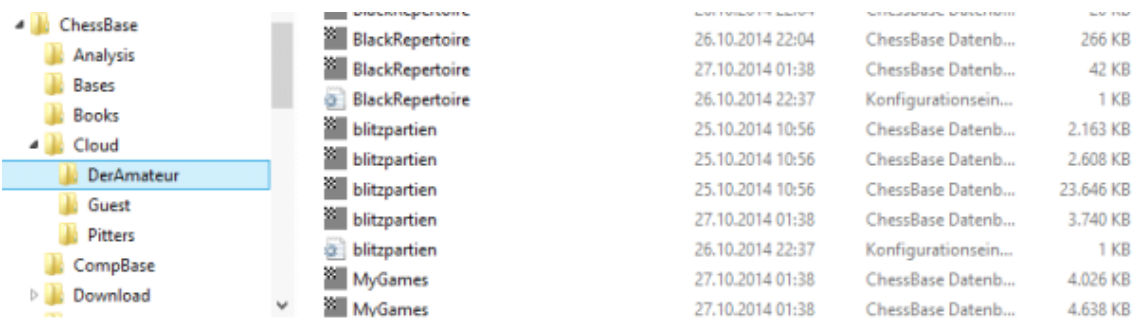
Il nuovo database viene generato sia sul disco rigido locale sia sul server. Si può iniziare a lavorare sul database a livello locale, importando in esso le partite desiderate.

Nell'esempio riportato, si è creato un database chiamato "blitzgames.cbcloud". Il simbolo del database è stato aggiunto alla finestra database. È possibile aggiungervi partite come per qualsiasi altro database, ad esempio tramite la ClipBoard.

Ora il server sincronizza il database memorizzato localmente con quello remoto, copiando le partite nel database in cloud, al quale sarà poi possibile accedere da qualsiasi dispositivo dotato di browser Web.

3.12.5 Utilizzo non in linea dei database in cloud

È possibile utilizzare i database in cloud anche non connessi a Internet. Tutte le modifiche effettuate vengono poi sincronizzate la volta successiva che si esegue una connessione al database in cloud.



ChessBase	BlackRepertoire	26.10.2014 22:04	ChessBase Datenb...	266 KB
Analysis	BlackRepertoire	27.10.2014 01:38	ChessBase Datenb...	42 KB
Bases	BlackRepertoire	26.10.2014 22:37	Konfigurationsein...	1 KB
Books	blitzpartien	25.10.2014 10:56	ChessBase Datenb...	2.163 KB
Cloud	blitzpartien	25.10.2014 10:56	ChessBase Datenb...	2.608 KB
DerAmateur	blitzpartien	25.10.2014 10:56	ChessBase Datenb...	23.646 KB
Guest	blitzpartien	27.10.2014 01:38	ChessBase Datenb...	3.740 KB
Pitters	blitzpartien	26.10.2014 22:37	Konfigurationsein...	1 KB
CompBase	MyGames	27.10.2014 01:38	ChessBase Datenb...	4.026 KB
Download	MyGames	27.10.2014 01:38	ChessBase Datenb...	4.638 KB

Sul disco rigido del computer locale i database in cloud vengono memorizzati nella cartella Cloud, a sua volta situata nella cartella Documenti.

3.12.6 Funzioni disponibili per i database in cloud

I database con l'estensione ***.cbcloud** possono essere visualizzati e modificati nello stesso modo di qualsiasi altro database.

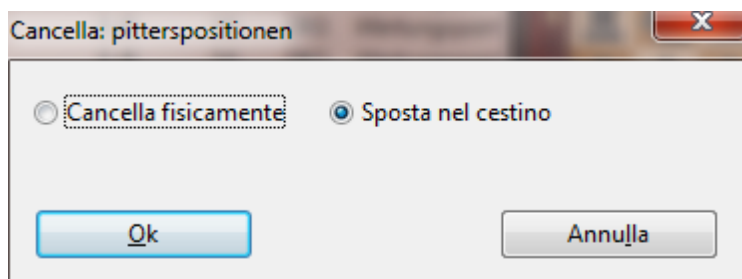
È possibile archiviare, sostituire, copiare e cancellare partite.

È anche possibile filtrare e ordinare le liste delle partite.

3.12.7 Cancellazione locale di un database in cloud

Cosa avviene quando si cancella dal disco rigido del proprio computer un database in cloud del quale si desidera conservare una copia sul server?

Quando si cancella un database in cloud dal disco rigido locale, il programma chiede se si desidera eliminarlo anche dal server.



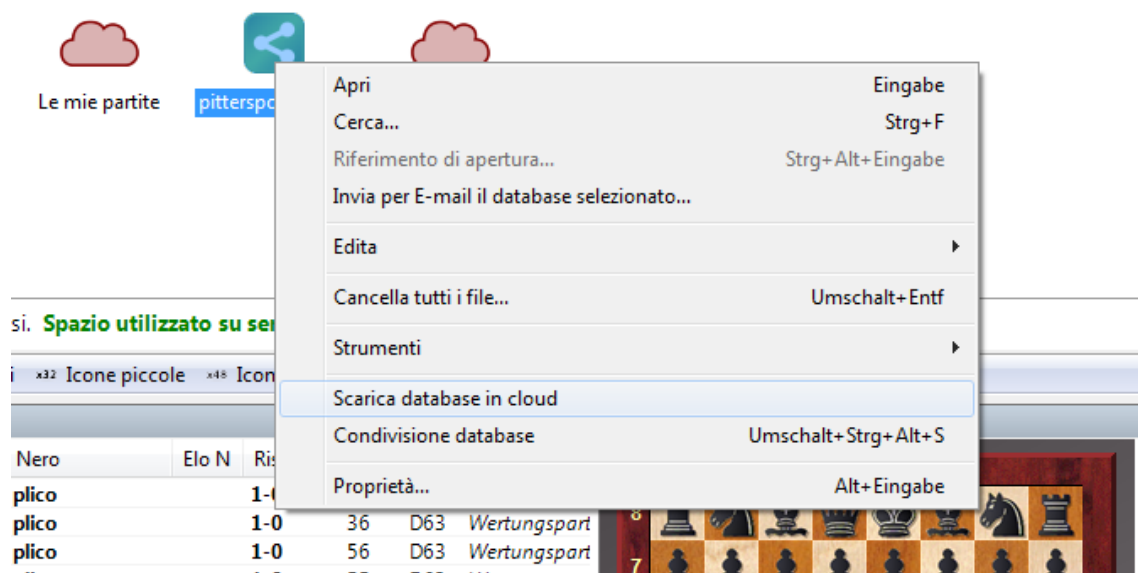
Se non si cancella dal server, la volta successiva che ci si connette ai database in cloud ne viene visualizzato il simbolo e facendo clic su di esso viene ricreata una copia del database a livello locale. La cancellazione locale di un database in cloud è importante se si stanno consultando i propri database da un computer diverso dal proprio e al termine si desidera rimuovere i database da esso.

3.12.8 Accesso ai database in cloud da altri computer

Uno dei vantaggi dei database in cloud è quello di potervi accedere da qualsiasi computer dotato di una connessione a Internet. Se si apre un database in cloud da un altro computer, ne vengono scaricate anche tutte le partite?

Vengono scaricate solo le descrizioni delle partite visualizzate nella lista partite. Quando si fa clic su una partita, viene scaricata l'intera partita.

È anche possibile scaricare tutte le partite di un database in cloud per lavorarci a livello locale. Basta fare clic con il pulsante destro del mouse sul simbolo del database e selezionare "Scarica database in cloud".

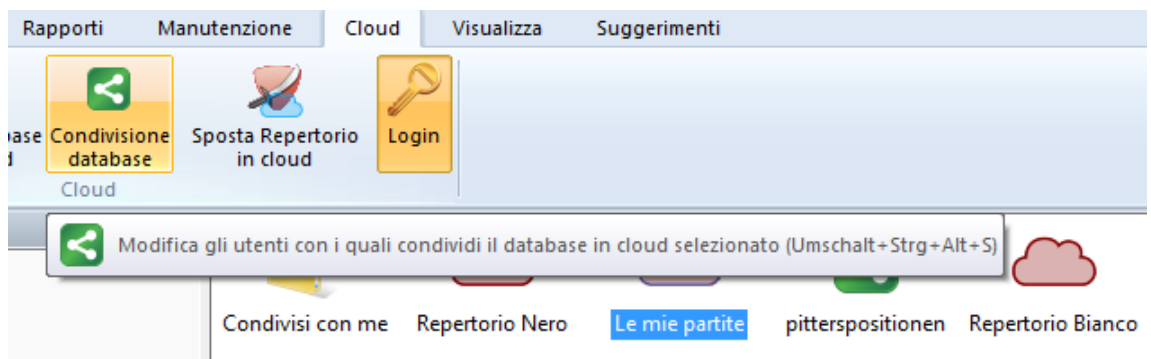


Suggerimento: è anche possibile accedere allo stesso database in cloud da due computer contemporaneamente. Tutte le modifiche eseguite vengono sincronizzate in tempo reale.

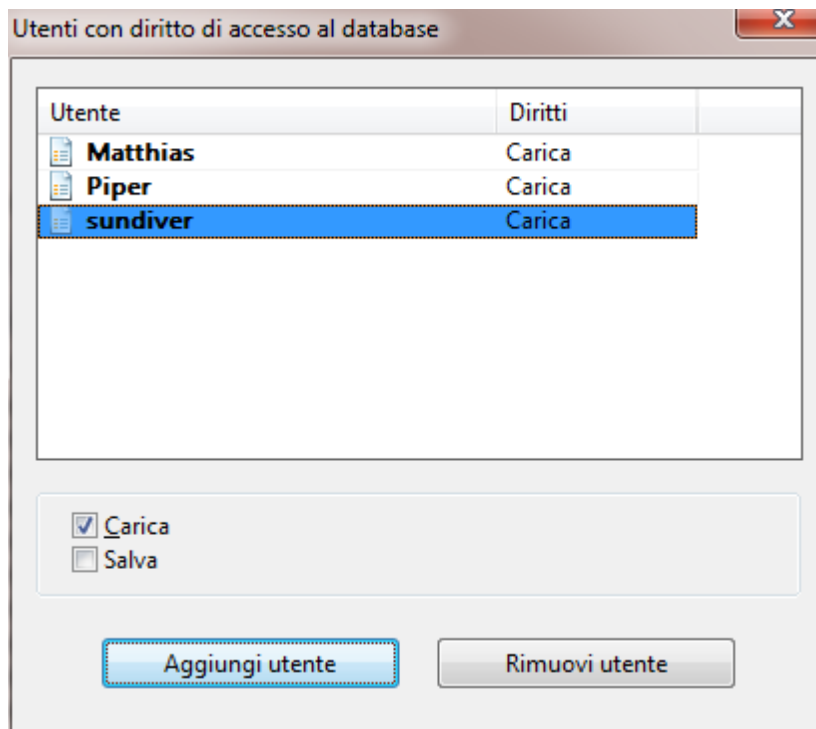
3.12.9 Condivisione di database in cloud

I database in cloud possono essere condivisi con altri utenti. Basta collegarsi al server in cloud e selezionare il database che si desidera condividere facendo clic su di esso.

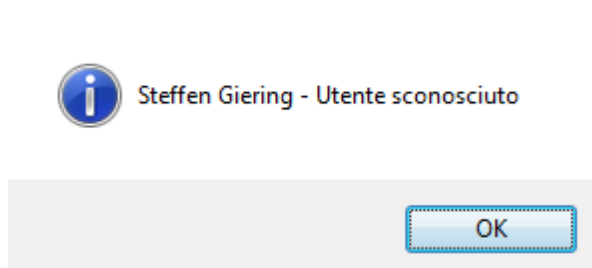
Facendo clic sul pulsante "Condividi" viene aperta una finestra di dialogo che consente di selezionare gli utenti ai quali viene consentito l'uso del database. In alternativa, è possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sul database e selezionare l'opzione "Condividi".



I database in cloud impostati per la condivisione possono essere riconosciuti da un'icona verde.



Fare clic su "Aggiungi" e immettere il nome dell'utente ChessBase. Il server verifica automaticamente se si tratta di un account valido. Se l'account non esiste, viene visualizzato il messaggio di avvertimento seguente:



A ogni utente possono essere concessi tre livelli di diritti d'accesso:

1. Nessun diritto – è possibile visualizzare solo la lista delle partite.
2. Diritto di lettura – è possibile caricare e visualizzare le partite.
3. Diritto di scrittura – è possibile archiviare le partite.

Se si seleziona l'opzione "Salva", l'utente disporrà del diritto di scrittura per il database selezionato. Altrimenti potrà caricare le partite del database, ma non gli sarà consentito di modificarle in cloud.

Lo stato dell'utente viene visualizzato nella colonna "Diritti" e tramite un piccolo simbolo sulla sinistra del nome utente.

Utente	Diritti
 Matthias	Carica
 Piper	Carica
 sundiver	Carica/Salva

Nella barra di esplorazione della finestra database è presente la voce " Database in cloud/Condivisi con me"

Questa opzione consente di visualizzare tutti i database che gli altri utenti condividono con l'utente citato.

3.12.10 Pubblicazione dei database in cloud su Internet

Fare clic sulla scheda "Cloud". Selezionare un database in cloud e fare clic su "Condividi". Nella finestra di dialogo seguente, selezionare "Pubblica database sul Web" e scrivere un piccolo testo di descrizione del database.

Descrizione:

My Internet Games!

Pubblica sul Web

URL: <http://cloudserver.chessbase.com/MTQxMzc2/replay.html>

PGN:

Apri sito Web

Facendo clic su "Test URL" viene visualizzata un'anteprima di come risulterà il database pubblicato sul Web. Viene aperto il browser predefinito, vengono attivate le funzioni necessarie a rivedere le partite e tutte le partite vengono rese disponibili per il download in formato PGN.

Nota: se si modifica il database, ad esempio aggiungendo nuove partite, la versione Web del database viene aggiornata automaticamente. Non è necessario utilizzare nuovamente la funzione di condivisione e non è necessario caricare di nuovo i file.

3.12.11 Database di repertorio in cloud

In ChessBase 13 è possibile gestire facilmente il proprio repertorio di aperture dividendolo in due database, uno per il Bianco e uno per il Nero. Si consiglia di mantenere i due database in cloud, in modo da poterli visualizzare da qualsiasi computer dotato di ChessBase 13.

La prima volta che si accede ai database in cloud, il programma offre la generazione automatica dei database di repertorio per il Bianco e per il Nero.

Sposta Repertorio in cloud

Utente = Pitters

Si desidera archiviare Repertorio in cloud? In caso affermativo, sarà possibile accedervi da qualsiasi postazione e utilizzare strumenti speciali di training sul Web

Non chiedere più

Si No

Se si accetta l'offerta, è possibile fornire la fonte dalla quale saranno generati automaticamente i database.

È possibile creare database di repertorio in qualsiasi momento selezionando Rapporti -> Crea repertorio nella finestra database e accedendo a un database che contenga le proprie partite.

Se si dispone di un database di repertorio creato in ChessBase 12 senza separare i colori, la funzione Rapporti -> Crea repertorio offre la possibilità di dividere il database in due (Bianco e Nero). ChessBase utilizza le mosse contrassegnate in blu. Si consiglia caldamente di dividere il proprio repertorio in due database (Bianco e Nero).

Nella finestra scacchiera, utilizzare la funzione *Rapporti -> Repertorio -> Marca mossa in blu*.



In questo modo è possibile contrassegnare nelle partite le mosse che devono essere aggiunte al repertorio. Così viene creato un rapporto di apertura per le nuove raccolte di partite o nel corso di una ricerca nel database di repertorio. Non ha senso contrassegnare nel rapporto di apertura tutte le partite che iniziano con 1.e4 solo perché 1.e4 conduce a una linea della Ruy Lopez nel proprio database di repertorio.

È possibile accedere al proprio repertorio in qualsiasi momento e da qualsiasi dispositivo. Sono in corso di realizzazione applicazioni browser con le quali si potrà accedere al proprio repertorio, ad esempio ai fini dell'allenamento, senza dover usare ChessBase.

3.12.12 Icone dei database in cloud

Le icone dei database in cloud e delle relative caratteristiche non vengono visualizzate in permanenza nella finestra database.

A volte scompaiono. Non si tratta di un problema. Ciò dipende dall'accesso. Non appena si è eseguito l'accesso, tutte le icone dei database in cloud vengono visualizzate nella sezione "I miei database". Quando si esegue la disconnessione, esse vengono rimosse.

3.12.13 Differenze tra i formati CBH e CBCloud

Quali sono le differenze tra questi due formati di database?

Il formato CBCloud è costituito solamente da quattro file. Non esistono file indice per giocatori, tornei, ecc. È possibile memorizzare gli stessi dati del formato CBH ma a causa della mancanza dei file indicem sono disponibili meno funzioni per l'accesso ai dati.

Sono possibili l'ordinamento e la cancellazione in due fasi.

4 Supporto tecnico

4.1 Ottimizzazione della scacchiera 3D effettiva

Per utilizzare la scacchiera 3D effettiva, è necessario disporre di una scheda grafica veloce che supporti il rendering in 3D a livello di hardware. Essa deve essere compatibile con [DirectX 9](#) o versioni successive. Se si riscontrano problemi, scaricare il più recente driver software per la propria scheda grafica. Visitare il sito Web Microsoft Windows Update oppure il sito Web del produttore della scheda grafica.

Importante: in genere solo i driver più recenti di una scheda grafica consentono le prestazioni ottimali.

Se non si fa uso della scacchiera 3D effettiva, non si ha bisogno del software DirectX.

4.2 Risoluzione dei problemi

▶ **La mia ricerca per posizione (riferimento) non trova tutte le partite**

Cancellare e ricreare il [velocizzatore di ricerca](#), potrebbe essere difettoso.

▶ Impossibile accedere al [database online](#)

L'accesso al database Online presuppone che si disponga di una appropriata connessione a Internet. Quando si apre il browser Internet, la connessione dovrebbe attivarsi automaticamente. Se questo non avviene, prima di tentare di accedere alle partite del database online, è necessario avviarla manualmente.

▶ **La [funzione E-mail](#) di ChessBase non è operativa. Impossibile inviare messaggi per posta elettronica**

Il programma di posta elettronica non è registrato come client E-mail predefinito. Verificare le impostazioni del client E-mail o utilizzare Pannello di controllo – Opzioni Internet - scheda Programmi. Il programma di posta elettronica deve supportare il

protocollo Simple MAPI.

- ▶ **Nella finestra scacchiera la scacchiera visualizza lettere invece dei pezzi**
Non sono stati installati correttamente i [caratteri per i diagrammi](#). ChessBase non è riuscito a installare i caratteri nella cartella relativa di Windows. Provare a installare i caratteri manualmente.
- ▶ **Quando si stampano diagrammi su una stampante HP, le case bianche sono troppo strette**

Passare a "Alternate Font Mapping". Nella finestra scacchiera fare clic sul nastro *Pagina iniziale – Stampa – Impostazione pagina – Caratteri* e selezionare il "Tipo di carattere" "ChessBase Alternate".

4.3 Problemi dei caratteri

Problema

Nella finestra notazione e nelle stampe i simboli scacchistici non vengono visualizzati correttamente;

oppure

Nella scacchiera gli schemi colore legno e marmo non sono disponibili; la scacchiera non può essere ridimensionata

Causa

I caratteri TrueType non sono stati installati in modo corretto. Ciò accade soprattutto quando non si dispone del privilegio di accesso come amministratore in ambiente Windows.

Soluzione

Installare manualmente i caratteri dal Pannello di controllo. I caratteri si trovano nella directory \Fonts del DVD Chessbase.

4.4 Supporto tecnico

Prima di tutto: verificare la presenza di [aggiornamenti](#) sul server scacchistico.

Per trovare risposte alle domande più comuni, visitare la pagina di [supporto tecnico](#) del sito www.chessbase.com.

Per ulteriori risorse, controllare la [pagina di download](#) del sito www.chessbase.com.

Se non si riesce a risolvere il problema, inviare un'E-mail al [Supporto tecnico](#).

Verificare la disponibilità di aggiornamenti per Windows.

4.5 Strumento di amministrazione

Nella Cartella di ChessBase si trova il programma "ChessBaseAdminTool.exe".

L'applicazione viene avviata all'avvio del programma e visualizza lo stato di [attivazione](#) dei programmi installati.

Nel caso di problemi di attivazione, è possibile avviare manualmente il programma facendo doppio clic sul file EXE nella cartella di ChessBase.

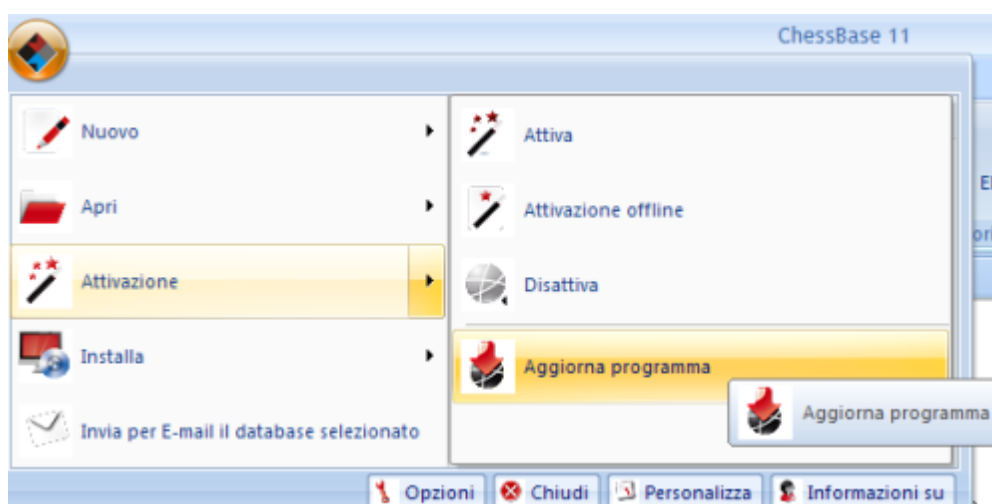
ChessBase	Prereqs		Cartella di file	27/11/2012 17.54
3D	Ribbons		Cartella di file	27/11/2012 17.53
3d10	CBase12.exe	17.546 KB	Applicazione	03/12/2012 8.29
CBase11	Chess32.dll	127 KB	Estensione dell'appli...	03/12/2012 8.26
CBase12	ChessBaseAdminTool.exe	898 KB	Applicazione	03/12/2012 8.27

- L'opzione **Attiva** apre la finestra di dialogo per l'attivazione del programma.
- L'opzione **Attivazione offline** apre la finestra di dialogo per l'attivazione del programma su un computer non dotato di accesso a Internet.
- L'opzione **Disattiva** consente di disattivare la versione selezionata del programma.

4.6 Aggiornamenti

Al primo avvio del programma, viene richiesta l'immissione del numero di serie.

Dopo l'immissione del [numero di serie](#), il programma gode di un accesso illimitato al database online e agli aggiornamenti.



4.7 Versioni di Windows a 64 bit

Attenzione: nelle versioni di Windows a 64 bit i programmi vengono installati in un percorso diverso dalle versioni precedenti, "C:\Programmi", e non più in "C:\Programmi (0x86)\ChessBase".

Per questo motivo è possibile utilizzare solo le scacchiere 3D incluse nel DVD di ChessBase 12, non quelle incluse nel DVD di Fritz. È possibile trovare ancora alcuni vecchi motori nel percorso "C:\Programmi (0x86)\ChessBase\Engines."

4.8 Messaggi di errore

4.8.1 Impossibile aprire database

ChessBase non riesce a trovare o aprire un database.

Possibili cause:

- Il database è in uso da un altro programma in modalità protetta da scrittura (vedere la sezione [Capacità di rete](#)).
- Il database è corrotto. Eseguire la funzione [Controllo integrità](#) e tentare di riparare il database.
- Troppi database sono aperti contemporaneamente (causa poco probabile).
- Il database è stato eliminato esternamente mentre ChessBase è in esecuzione (cioè la relativa icona è ancora visualizzata).
- Il database è stato copiato da un DVD sul disco rigido senza rimuovere la protezione da scrittura (presente in tutti i file su CD o DVD). Rimuovere la protezione da scrittura oppure, invece di copiare i file con Esplora risorse, utilizzare la funzione [Menu applicazione - Installa - Database da DVD](#).

4.8.2 Impossibile cancellare database in uso

Si sta cercando di cancellare, rinominare o riorganizzare un database attualmente in uso. Chiudere prima tutte le finestre relative.

Il database potrebbe anche essere in uso da parte di un altro programma, ad esempio in una rete locale.

4.8.3 Una partita con annotazioni multimediali può essere solo sostituita

I commenti multimediali (audio, immagini, video) nelle partite e nei [testi di database](#) vengono salvati in directory e file separati. Per questo, esistono alcune limitazioni. Se si salvasse una partita nello stesso database si duplicherebbero tutti i file multimediali. Per questo motivo, ChessBase consente solo la [sostituzione della partita](#).

4.8.4 RAM insufficiente

La funzione che si sta cercando di utilizzare richiede più memoria RAM di quella installata sul computer. Ad esempio, l'[individuazione di partite doppie](#) viene eseguita velocemente perché molte informazioni vengono conservate nella cache di memoria. Senza sufficiente memoria questa funzione può risultare terribilmente lenta.

4.8.5 Errore di lettura/scrittura

ChessBase apre un database ma non riesce a salvarvi nessuna partita.

Cause possibili:

- Il database è corrotto – utilizzare la funzione [Controllo integrità](#) per ripararlo.
- La partizione del disco rigido è piena.
- Un altro programma ha aperto il database, per cui non è possibile nessuna operazione di scrittura (vedere la sezione [Capacità di rete](#)).

4.8.6 Formato database errato

La funzione selezionata non è disponibile per il tipo di database.

Esempi:

1. Non è possibile creare un velocizzatore di ricerca in database [PGN](#).
2. Non è possibile accedere a [indici](#), [individuazione di doppie](#) o [Controllo integrità](#) in un database nel vecchio formato CBF.

Soluzione: convertire il database nel formato ChessBase attuale (fare clic con il pulsante destro del mouse sul simbolo del database).

Index

- * -

*.cbone 197

- A -

A che cosa servono i due diagrammi visualizzati nella finestra LiveBook? 328

Accesso ai database in cloud da altri computer 344

Accesso immediato al database di repertorio 231

Accesso rapido 11

Aggiornamenti 28, 350, 351

Aggiornamento del database di riferimento 185

Aggiunta di partite al repertorio 232

All'italiana 109

Amazon 239

Analisi 260

Analisi di partite con la funzione Let's Check 310, 322

Analisi di una partita con motori in cloud 292

Analisi in cloud 264

Analisi in rete 321

Analisi infinita con un motore in cloud 293

Analisi profonda 261

Ancoraggio delle finestre 20

Annotazione di partite 43, 126, 127, 129, 131, 132, 133, 134, 135, 204

Annotazione novità 219

Anteprima database 30

Aperture 207, 212

Applicazione di filtri a una lista 145

Audio 246

Avvio della funzione Let's Check 307

- B -

Backup 150, 190

Barra degli strumenti 56

Barra di avanzamento 307

Blocca motore 118

- C -

Cancellazione di partite 184

Cancellazione locale di un database in cloud 343

Capacità di rete 202

Caratteri 117

Caricamento di istanze multiple di un motore 253

Caricamento di un motore 253

Caricare e salvare layout 41

Cartelle 92, 198

Categoria (Torneo) 109

CBF 196

CBH 192, 196

Che cosa significa "Tempo massimo per tariffa fissa"? 290

Che cos'è un database 176

Che differenza può fare la potenza del mio computer? 327

Che prezzo devo chiedere per la mia configurazione di sistema? 290

Che profondità indicano i colori verde, blu e rosso? 313

Chess Media System 140

ChessBase Magazine 204

Chiave 68, 69, 70, 157, 214, 221, 223, 224, 225, 226

Chiave di apertura 22, 214, 221, 223, 224, 225, 226

Chiave Finali 68

Chiave Strategia 69, 158

Chiave Tattica 69

Chiavi di classificazione 221

Chiavi tematiche 70

Cifatura database 190

Classificazione 203, 218

Classificazione dei finali 71

Classificazione delle aperture 214, 221

Classificazione di intero database 218

Classificazione ECO 203

Clipboard 179

Collegamenti multimediali in testo di database 334

Collegamenti scacchistici in testo di database 335

Come analizzare una partita con la funzione Let's Check 310

Come vengono creati gli elenchi d'onore di Let's Check? 328

Commentatore 98

Commenti multimediali 126
 Commenti nel LiveBook 319
 Commento grafico 133
 Commento testuale 129
 Condivisione di database in cloud 345
 Connessione di un motore 276
 Controllo integrità 194
 Coordinate 101
 Copia di partite 181, 183
 Copia di partite nel libro delle aperture 93, 187
 Copia e inserimento di stringhe ASCII e FEN 124
 Correzione di mosse 123
 Correzione rapida 119
 Creazione di database di repertorio 228
 Creazione di database in cloud 341
 Creazione di lezioni di training 142
 CTG 192, 196, 217

- D -

Data di creazione 174
 Database 23, 172, 176, 188, 194
 Database di repertorio 96, 170, 227, 232
 Database di repertorio in cloud 347
 Database di riferimento 96, 152, 170, 207
 Database di training 96, 144, 170
 Database online 146, 151
 Database recenti 56
 Dati torneo 105
 Definisci database di riferimento 207
 Descrizione della funzione Let's Check 301
 Descrizione diagramma FEN 124
 Descrizione LiveBook 304
 Design 85
 Design scacchiera 101
 Diagrammi 124, 243
 Differenze tra i formati CBH e CBCloud 349
 DirectX 48, 53, 244, 247, 349
 Dispositivo di scorrimento 22
 Doppio clic sulla scacchiera rapida 32
 Dossier giocatore 164
 Drag & Drop 117, 145
 Driver 247, 349
 Ducati 300

- E -

È possibile che varianti e valutazioni vengano manipolate? 327
 È possibile che vengano immesse e analizzate mosse senza senso? 327
 È possibile disputare match utilizzando i motori in cloud? 289
 È possibile limitare il tempo di utilizzo di un motore? 289
 È possibile modificare o cancellare un commento testuale? 328
 È possibile negoziare il prezzo? 289
 È possibile offrire più di un motore su un computer? 290
 È possibile utilizzare l'analisi Let's Check in modo anonimo? 326
 È possibile utilizzare motori senza pagare nessun Ducato? 289
 EBook 239
 Editore 67
 Elaboratore di testo di database 333
 Elenchi d'onore 324
 Eliminazione diretta 109
 E-Mail 24, 242
 Enciclopedia dei giocatori 102, 160, 162, 166, 170
 Enciclopedia dei giocatori online 161
 Enciclopedia dei giocatori sotto forma di lista 168
 EPub 239
 Errore di lettura/scrittura 353

- F -

Filtro 72, 145, 150
 Filtro - Partite di qualità 196
 Finali 68, 79, 157
 Finestra analisi libro 49
 Finestra chiave di apertura 214, 223, 224
 Finestra database 28
 Finestra di dialogo delle offerte 299
 Finestra di dialogo Edita fonti 104
 Finestra di dialogo impostazioni dei fornitori 294
 Finestra di dialogo Motore in cloud 294
 Finestra libro 50, 103
 Finestra lista 56, 59, 64, 198
 Finestra motori 33, 252, 259

- Finestra notazione 39, 45
 Finestra principale motori in cloud 270
 Finestra risultati ricerca 46
 Finestra scacchiera 41, 46
 Finestra scacchiera con il motore fornito 275
 Finestra testo in database 58, 338
 Finestre 111
 Font 350
 Formati database 192, 195, 196, 201
 Formato database errato 353
 Formato PGN 192, 196, 201, 246
 Formattazione del testo 337
 Formulario 55
 Fornitori di motori in cloud 290
 Foto 61, 102, 160, 162, 163, 166
 Frecce di replay 101
 Funzioni delle chiavi 224
 Funzioni disponibili per i database in cloud 343
 Fusione di partite 137, 232
- Indice commentatori 67
 Indice della partite 198
 Indice di velocità 326
 Indice fonti 67, 104
 Indice giocatori 61, 163, 170
 Indice squadre 68
 Indice tornei 64
 Informazioni estese nella finestra partita 38
 Informazioni visualizzate nella finestra di chat 316
 Inserimento di analisi 329
 Inserimento nuova chiave 225
 Installazione di database da DVD 184
 Installazione di database sul disco rigido 185
 Installazione nuova chiave 225
 Integrità 194
 Internet 201
 Intestazione corrispondenza 250
 Intestazione di testo database 333
 Introduzione Database Cloud 339

- G -

- Gestione database 178
 Gestione scacchi per corrispondenza 25, 249
 Giocatori 61, 83, 98, 102, 159, 160, 162, 163, 166, 170
 Grafia dei nomi dei giocatori 170

- H -

- Hash table 256, 257
 Heumas 86, 119, 122

- I -

- I miei database 172
 Icone dei database in cloud 348
 Il server Engine-Cloud.com 268
 Immissione di mosse 119, 122, 123
 Immissione di mosse con un clic 122
 Impossibile aprire database 352
 Impossibile cancellare database in uso 352
 Impostazione notazione 84
 Impostazione posizione 124
 Impostazioni computer in cloud 295
 Indice 10, 198

- L -

- La finestra Notazione 40
 Layout 27, 41, 111
 Layout delle finestre 20
 Le mie analisi vengono sempre inviate al server Let's Check? 326
 Libro aperture 49, 50, 93, 103, 177, 187, 217
 Libro predefinito 177
 Limiti 87, 245
 Lingua 245
 Lista partite 59, 145, 191, 233

- M -

- Manovre 77
 Maschera di ricerca 46, 72, 73, 76, 77, 79, 81, 145, 150
 Maschera di salvataggio 98, 100, 136
 Materiale 22, 39, 68, 79, 84, 157
 Materiale finale 157
 Medaglie 134
 Media Player 140
 Mega Database 152, 206
 Memo chiave 226
 Memorizzazione di database 190, 202

Menu di scelta rapida Let's Check 314
 Menu Edita nella lista partite 191
 Menu Output nella lista partite 233
 Migliora nomi giocatori 195
 Migliore linea libro 49
 Migliore successiva 36, 260
 Minacce 140
 Mobi 239
 Modifica libro aperture 50
 Modifica nomi giocatori 98
 Mossa per corrispondenza 251
 Mosse 119, 122
 Mostra mossa successiva 52
 Motore 33, 47, 86, 118, 252, 253, 257
 Motore di analisi 47, 86, 118, 252, 256, 257
 Motore predefinito 35, 253
 Motore standard 35, 86
 Motori in cloud 268
 Motori in cloud pubblici 278
 Motori installati 252
 Motori UCI 257

- N -

Nastri 11
 Nome utente 83
 Nomi ed estensioni dei file 192, 195
 Norma per titolo 109
 Notazione 39, 45, 55, 84, 205
 Notazione a tabella 55
 Notazione algebrica 84, 205
 Notazione con figurine 84
 Notazione descrittiva 84
 Notazione di training 144
 Notazione per corrispondenza 205
 Notazione scacchistica 205
 Note di redazione 132
 Note per fornitori di motori pubblici 281
 Novità 15, 218
 Numero di serie 106
 Nuove funzioni 15
 Nuovo – Scacchiera/Posizione/Testo 32
 Nuovo indice 71

- O -

Offerta pubblica di un motore in cloud 281
 Opzioni dell'Enciclopedia dei giocatori 108
 Opzioni finestra libro 103
 Opzioni varie 246
 Ordina tabelle 109
 Ordinamento di partite 145
 Ordinamento testi database 332

- P -

Pagina iniziale database 23, 188
 Pannelli 111
 Panoramica in diagrammi 54
 Parametri motore 257
 Parametri per ricerca riferimento 94
 Partita migliore 61
 Partite da Internet 201
 Partite di qualità 207
 Partite doppie 199
 Passaggio a Fritz 56
 Password 202
 Perché la barra di avanzamento spesso torna a zero dopo aver raggiunto il 100%? 313
 Percorsi database 189
 Percorso di un pezzo 135
 Personalizzazione dei tasti di scelta rapida 112
 Posizione 81, 124
 Posizioni critiche 133
 Posizioni di classificazione 221
 Preparazione di un giocatore con pochi clic 63
 Probabilità pezzi 158
 Problemi dei caratteri 350
 Processori 259
 Profilo Elo 160
 Protocollo 183
 Protocollo di importazione 96, 170, 183
 Provare le mosse 121
 Pubblicazione dei database in cloud su Internet 346
 Pubblicazione di partite in Internet 237

- Q -

Quali motori possono partecipare? 327
 Quanto costa? 327

- R -

Raggruppamento di aperture 215
 RAM insufficiente 353
 Rapporto di apertura 212
 Rating Elo 61, 160, 163, 166, 203
 Registrazione per le risorse in cloud ChessBase 340
 Registro 150
 Registro partite 46, 150
 Repertorio 55, 137, 227, 232
 Retromosse 107
 Ricavo 297
 Ricerca di annotazioni 76
 Ricerca di dati in partite 73
 Ricerca di finali simili 153
 Ricerca di manovre 77
 Ricerca di materiale 79
 Ricerca di medaglie 81
 Ricerca di mosse simili 155
 Ricerca di novità/confronto 218
 Ricerca di sacrifici 150
 Ricerca di strutture di mediogioco simili 154
 Ricerca di una posizione 81
 Ricerca diretta 145
 Ricerca nel database di riferimento 152
 Ricerca nel database online 151
 Ricerca nel testo completo della lista tornei 66
 Ricerca nell'Enciclopedia dei giocatori 166
 Ricerche intelligenti nel database online 148
 Redisposizione di finestre 111
 Riferimento 152, 207
 Riferimento di apertura 152, 207
 Riferimento di apertura per database 211
 Rimozione partite cancellate 178, 184
 Ripiegamento notazione 45
 Risoluzione dei problemi 349
 Risposta a posizioni di training 95

- S -

Sacrificio 69, 150
 Salvataggio partite 98, 136
 Scacchiera 3D 48, 53, 244, 247, 349
 Scacchiera DGT 41, 244
 Scacchiere informative 304
 Scelta rapida per cartelle 93, 180
 Scelte multiple 142, 143
 Scheda grafica 247, 349
 Scheda personale 102, 160, 162
 Scoperta di una posizione 307
 Scorciatoie (tasti di scelta rapida) 27
 Selettore database 93, 180
 Seleziona lingua 130
 Server scacchistico ICCF di gioco per corrispondenza 248
 Service Pack 351
 Servizio abbonamento 185
 Set di pezzi 101
 Simboli di database 173
 Simboli per commenti 204
 Sistema Svizzero 109
 Soluzione di lezioni di training 143
 Sostituzione partita 139
 Sostituzione partita con commenti multimediali 353
 Spazio di archiviazione per i database in cloud 342
 Spiegazione del sistema delle offerte 286
 Spostamento con il dispositivo di scorrimento 43
 Spostamento finestre 111
 Spostamento nella finestra scacchiera 22
 Squadre 98
 Stampa 232, 234, 236, 243
 Diagrammi 24
 Formulario 55
 Partite 24
 Stampa repertorio 232
 Statistiche 159
 Statistiche del server Let's Check 314
 Stessi giocatori 157
 Strumento di amministrazione 351
 Struttura di pedoni 81, 135
 Strutture 22, 81
 Supporto tecnico 28, 350

- T -

Tabelle di torneo 109
Tabelle incrociate 109
Tablebase 88, 92, 198
Tablebase formato Gaviota 88
Tablebase in formato Syzygy 89
Tasti di scelta rapida 112, 113, 114, 115, 116
Tasti di scelta rapida nella finestra database 116
Tasti di scelta rapida nella finestra scacchiera 115
Tasti di scelta rapida nelle liste partite 114
Tasti di scelta rapida per simboli di commento 113
Tattica 140
Tavolozza annotazioni 43, 127
Tavolozza simboli 43, 127
Testo di database 332
Tipi di database 96, 170
Titolo di GM 61, 102, 160, 162, 163
Training 95, 142, 143, 144
Trasferimento chiave 226
Trasposizioni non giocate 107
Trespollante 33, 47, 86, 118, 252, 256, 257
Trovare partite 22
TWIC 201

- U -

Uso 174
Utenti ignorati 298
Utenti privati 298
Utilizzo dei motori in cloud 289
Utilizzo non in linea dei database in cloud 343
Utilizzo privato di un motore in cloud 277

- V -

Valore teorico 61
Varianti 119, 131
Velocizzatore di ricerca 195
Versioni di Windows a 64 bit 352
Video 204
Visione d'insieme partita 54
Vista 252
Vista elenco motori in cloud 270
Visualizzazione delle linee principali 210

Visualizzazione estesa libro 52
Visualizzazione linea principale corrente 36
Visualizzazione maschera di ricerca 72
Visualizzazione posizioni di classificazione 221

- W -

Windows Media Player 140