

INDICE

=====

- [1] Introduzione
- [2] Software ed hardware richiesti: configurazione di base
 - 2.1 Sistema operativo
 - 2.2 Telnet
 - 2.3 Interfacce freeware a carattere
 - 2.4 Interfacce freeware grafiche
 - 2.4.1 Winboard
 - 2.4.2 XBoard
 - 2.4.3 CClient
 - 2.4.4 Chessbd
 - 2.4.5 ChessMachine
 - 2.4.6 Palm Chess Client
 - 2.5 Indirizzi e documenti utili
- [3] Principi di base: primi passi
 - 3.1 Il primo collegamento: guardiamoci intorno
 - 3.2 Come registrarsi
 - 3.3 Netiquette ed abuser
- [4] Comandi principali
 - 4.1 Help in linea
 - 4.2 Informazioni sul Server
 - 4.3 Rating ed ELO Glicko
 - 4.4 Informazioni sugli utenti
 - 4.5 Osserviamo qualche partita
 - 4.6 La nostra prima partita
 - 4.7 Problemi ed inconvenienti tecnici
 - 4.8 Consigli per i neo-registrati
 - 4.9 Scambiamo quattro chiacchiere
 - 4.10 Uso della posta elettronica e lettura delle news
- [5] Comandi "avanzati"
 - 5.1 Le variabili d'ambiente
 - 5.2 Chat, canali tematici e liste
 - 5.3 Tornei (a cura di Francesco S. Rinaldi)
 - 5.4 Simultanee
 - 5.5 Partite "particolari"
 - 5.6 Database
 - 5.7 FICS Teaching Ladder (a cura di Francesco S. Rinaldi)
- [6] Gli Italiani su FICS
- [7] Breve storia sulla nascita di FICS
- [8] Conclusioni - TODO - Credits - Patches - Legalese

[1] INTRODUZIONE

=====

Con questa mini guida mi propongo di riunire all'interno di un unico documento in Italiano, informazioni che possano essere utili a coloro che vogliono avvicinarsi a questo ottimo servizio dedicato a chi ama gli scacchi giocati, chiacchierati, studiati, via Internet.

Che cos'è un Free Internet Chess Server? Innanzi tutto è un BBS, accessibile gratuitamente via Internet, dedicato al gioco degli scacchi. Non è l'unico servizio disponibile, ma senza dubbio è molto diffuso, soprattutto per le esigue richieste software/hardware necessarie per il

collegamento, la facilità d'uso e per il numero impressionante di persone che lo frequentano. F.I.C.S. è un immenso Circolo di Scacchi mondiale, gratis, dove possiamo giocare con persone di qualsiasi nazionalità, livello di gioco; partecipare a tornei; osservare partite giocate da altri utenti o seguire in diretta lo svolgersi di eventi scacchistici di rilevanza mondiale (Campionati del Mondo, Tornei per Computer, sfide tra Grandi Maestri,...). Come ogni circolo che si rispetti anche FICS dispone di materiale bibliografico per lo studio e l'analisi, ed avversari "artificiali" (programmi di scacchi per computer, commerciali e non) sempre disponibili a giocare con noi. Una volta registrati avremo la possibilità, fin dal primo match, di ottenere un rating ELO Glicko (derivato dall'ideatore della formula, Dott. Glickmann) o USCF.

Due parole vanno forse spese sul "perché FICS e non ...?": FICS non è l'unico servizio on-line gratuito per giocare a scacchi in rete. Esistono in ordine servizi dati da Excite, Yahoo, Playsite, ICQ+IRCChechess, etc. Non ho nulla in contrario contro queste altre tipologie di accesso, ma posso trarre delle semplici conclusioni a favore di FICS. Accedere a FICS, rispetto agli altri servizi, è più semplice e veloce, grazie alle interfacce "semplici e veloci" :-), basate su di una banale connessione Telnet (anche se è possibile giocare via web); FICS è alla portata di qualsiasi piattaforma, sia hardware che software, anche non particolarmente dotata; le altre alternative sopra citate, sebbene forniscano dal lato "estetico" un servizio più curato, legano l'utente ad una configurazione hardware/software unica: PC e Win9x/NT, al massimo un Mac. Le connessioni via Web (Applet Java), IRC (tramite server) sono sicuramente più lente e dispendiose in termini di risorse ed il bacino d'utenza non è così ampio come quello offerto dai server FICS. FICS batte gli altri servizi in quanto a rapporto qualità/"prezzo" sotto quasi tutti gli aspetti chiamati in gioco. Che poi uno si fissi o si affezioni ad un servizio particolare sono altre storie, ma FICS dura da anni ed è in continuo sviluppo (dal lato software ed hardware), con continui miglioramenti senza costringere l'utente ad aggiornamenti di hardware e/o software per il collegamento.

FICS è di fatto "lo standard" del gioco on-line, per eccellenza, ed è anche per questo motivo che ho sentito l'esigenza di spendere del tempo per stilare un documento, il più completo possibile, per farlo conoscere a chi, per motivi vari e variegati, non ci si è ancora avvicinato. In questa guida verrà citato anche il sito Chess.net. Recentemente aggiornato, Chess.net "funziona" come gli altri server FICS, ma NON è un server FICS. Chess.net offre un servizio gratuito, ma alla base sta un progetto con fini di lucro (vendita di prodotti commerciali per il gioco degli scacchi) che violano i principi della licenza GNU/GPL2 su cui si basano tutti i server FICS, dai quali Chess.net deriva. Essendo crescente il numero di persone registrate a Chess.net (lo sono io stesso), ho voluto integrare questa guida con aggiunte specifiche per questo server, ma NON voglio assolutamente incoraggiare lo spirito (commerciale) che si cela dietro questo "falso" FICS. Questo comportamento ha spinto purtroppo gli autori di FICS a non rilasciare più pubblicamente il codice sorgente del server, per non incorrere in problemi del genere (il codice sorgente più recente disponibile è la ver.1.7.4, oramai obsoleta).

[2] SOFTWARE ED HARDWARE RICHIESTI: CONFIGURAZIONE DI BASE

La configurazione minima richiesta, a prescindere dal sistema operativo e dall'architettura della macchina usata, è una connessione full-Internet in TCP/IP o un accesso in modalità terminale a caratteri ad una macchina che sia connessa in rete. Terminali universitari, abbonamenti a providers, linee dedicate private o pubbliche, vanno tutti bene.

2.1 Sistema Operativo

Win9x/NT e', mio malgrado :-)) il piu' diffuso (chissa'?), ed offre un ambiente grafico ideale e la possibilita' di connettersi ad Internet. E' quindi necessario aver installato il software necessario: Accesso remoto, protocollo TCP/IP, Telnet, FTP, ed avere "ovviamente" un modem ed un abbonamento ad Internet. Chi usa Win95/NT all'Universita' potra' fare a meno di queste due cose e risparmiara' preziosi soldini :-).

Croce e delizia di universitari, amato ed odiato in tutte le salse, UNIX e' la culla di FICS. Si, perche' FICS e' nato ed e' stato sviluppato su piattaforme UNIX. Non esiste tutt'oggi un server FICS che giri su piattaforme Microsoft Win9x/NT, ne' gli sviluppatori hanno (giustamente!) intenzione di fare un porting. UNIX e' anche la culla di Internet. Chi pensa che Internet l'abbia inventata Bill Gates & C. si sbaglia :-)) Per questi motivi, chi ha a disposizione un collegamento ad Internet tramite una piattaforma UNIX, non avra' alcuna difficolta' a collegarsi ed ad adattarsi al server FICS. UNIX fornisce di sistema il minimo indispensabile (Telnet, FTP) per collegarsi, a patto, naturalmente di avere come tutti i comuni mortali :-)) una connessione ad Internet tramite modem + abbonamento ad un provider, per chi usa UNIX a casa, o una connessione dedicata, tipo universita', azienda o simili. Parlando di UNIX non si intende di un solo sistema operativo. Personalmente uso a casa e all'Universita' Linux per PC/IBM, ma esistono versioni di UNIX per Mac, HP, DEC. Lo stesso Linux e' multipiattaforma e per di piu' freeware. Unica carenza da evidenziare: il sistema VAX/VMS. Non propriamente un sistema UNIX like, di antica fattura, ha a disposizione il solo misero Telnet: niente grafica e niente interfacce dedicate (Timeseal, Timestamp). I possessori dei Apple Mac (680x0, PowerMac) ed Amiga non si devono sentire assolutamente esclusi: anche per loro esiste la possibilita' base di una connessione TCP/IP Telnet, ma anche un numero considerevole di interfacce grafiche.

2.2 Telnet

Il programma/protocollo Telnet e' il software minimo richiesto per connettersi al server FICS. Sia eseguito in locale (sulla nostra macchina, provvista di collegamento full-Internet), che in remoto, tramite connessione in modalita' terminale collegati a qualche macchina universitaria o ad un BBS privato dotato di Internet, ci ritroveremo un'interfaccia a caratteri, molto scarna. Essendo un protocollo di comunicazione pressapoco universale, qualsiasi programma Telnet andra' bene per i nostri scopi, sia a bordo di un PC, che di un Mac, che di un Cray. Il funzionamento del Telnet e' semplice; da una shell qualsiasi (finestra Ms-DOS di Windows, terminale UNIX) la sintassi e':

```
telnet nomeserver numeroporta
```

oppure

```
telnet numero_ip_server numeroporta
```

Per i server FICS il numero della porta standard e' 5000.

Il server freechess.org accetta anche connessioni alla porta 23 (quella usata per il telnet normale) ma puo' capitare la necessita' di dover usare la combinazione di tasti 'CTRL-J' al posto del 'Return' ('Enter').

2.3 Interfacce freeware a carattere

Come tutti i giocatori di scacchi sanno, la stragrande maggioranza delle partite di scacchi si gioca a tempo. Il tempo si stabilisce prima della partita e si intende riferito alla singola mossa, ad un numero prefissato di mosse o alla partita intera. A seconda della cadenza si definiscono, in

modo non proprio ortodosso, le tipologie di partite disputabili: blitz, standard, lightning (piu` alcune speciali che, per il momento, non citero`). Sto parlando naturalmente della definizione data su FICS e non di quella stabilita dalla Federazione Italiana o dalla FIDE. Il punto cruciale e` dunque questo: il tempo di riflessione e` quello impiegato da ciascun giocatore per elaborare e giocare la mossa. Ed il tempo di trasmissione della mossa dal nostro PC al server FICS attraverso l'intricata rete Internet ? Dove lo mettiamo ? E si! Non dobbiamo dimenticarci che siamo collegati ad Internet, con un server FICS piu` o meno lontano, e la nostra mossa deve viaggiare di nodo in nodo dal nostro PC al server. Tale tempo viene tristemente a sommarsi al tempo netto di riflessione, provocandone una "dilatazione" che, mossa dopo mossa, puo` farci perdere molto tempo e alcune volte la partita. Si parla di "netlag" o piu` semplicemente "lag". Per evitare questo spiacevole inconveniente gli ideatori dei server FICS, hanno aggiunto una caratteristica alla loro "creatura", quella di eliminare (nei limiti del possibile) il tempo di trasmissione della mossa. Tutto cio` e` possibile utilizzando delle interfacce proprietarie (freeware), il cui codice sorgente e` naturalmente segreto (altrimenti i furboni modificherebbero il codice, in modo che il tempo di riflessione risulti sempre nullo ;), che trasmettono al server il solo tempo di riflessione "cancellando" quello sprecato nella trasmissione della mossa. Queste interfacce si chiamano 'timeseal' o 'timestamp' (a seconda del server FICS utilizzato) e sono soltanto dei semplici telnet modificati, quindi sempre interfacce a carattere. Tali telnet "modificati" risultano assolutamente indispensabili per giocare partite (soprattutto le blitz e le lightning) ed evitare la "caduta della bandierina" per colpa di un collegamento col server non proprio veloce. Sono disponibili per numerosissime piattaforme all'indirizzo

URL <ftp://ftp.freechess.org/pub/chess/timeseal/>

Qui di seguito una non aggiornatissima lista:

- AIX-3.2-RISC-SOCKS
- AIX-3.2-RISC
- BSD386-1.0-i386
- BSDOS-2.0-i386
- HP-UX-A.09.05-9000.705
- HP-UX-B.09.03-9000.42E
- IRIX-4.0.5H.IP12-mips
- IRIX-5.3-IP22-mips
- IRIX64.6.0.1.IP21.mips
- Linux-2.0.x-SOCKS
- Linux-2.0.x-i586
- OSF1-V3.0-alpha
- SCO-3.2-i386
- SunOS-4.1.4-sun4c
- SunOS-5.4-386
- SunOS-5.4-sun4d
- TW-SunOS-TW2.0.1-twin2
- ULTRIX-4.3-RISC
- Windows-Winsock

A tali interfacce a carattere si appoggiano poi quelle grafiche, come Winboard, Chessbd, CClient. La sintassi di timeseal e` identica a quella del telnet, anche se alcune versioni non accettano il "nome" del server ma solo il suo numero IP:

timeseal IP_server porta

timestamp IP_server porta

Per il server "Chess.net" non esiste un'interfaccia a caratteri indipendente, anti-netlag, per Windows95/NT. Esiste un programma 'Accuclck.exe' (URL <ftp://www.chess.net/pub/Accuclck/4.0>), il cui funzionamento e` spiegato nel prossimo paragrafo. Per le piattaforme UNIX e` invece disponibile 'accuclck', da utilizzare come le "cugine"

timeseal/timestamp, ed in coppia con XBoard.

2.4 Interfacce freeware grafiche

Esistono vari tipi di interfacce grafiche, sia programmi separati, da lanciare "in coppia" con le interfacce testuali anti-lag, sia client proprietari freeware, che applet java. I server piu` moderni, oltre che a dare l'accesso via telnet/timeseal, si sono evoluti e sono raggiungibili via web, potendo usufruire di client proprietari, scaricabili liberamente, per Windows95/NT, o applet Java multipiattaforma. Un esempio classico e` il rinnovato famosissimo 'chess.net'. Personalmente non uso Win95 e non mi sono azzardato a scaricare il client per questo sistema operativo. Ho invece provato l'interfaccia Java, con il browser Netscape Communicator 4. L'impressione d'uso e` discreta; ci sono vari bottoni e una specie di toolbar, dove sono disposti i comandi piu` comuni, e una finestra scorrevole con i nomi dei giocatori on-line. Difetti: la scacchiera, incastonata tra bottoni e cianfrusaglie varie, risulta piccola; e` abbastanza lento ed infine (detto cosi` puo` suonare strano, sara` questione di abitudine) ma ritengo che l'uso sia *meno* intuitivo di quello di programmi come Winboard/XBoard+timeseal. Ed infatti ...

...parlero` in breve dell'interfaccia Winboard/XBoard perche`:

- 1) E` la piu` diffusa
- 2) E` facile ed intuitiva
- 3) E` l'unica che uso ;)

- 2.4.1 Winboard

Consiglio senza ombra di dubbio, di procurarsi la versione 4.1.x di Winboard/XBoard, se si possiede un PC/IBM con Win95/NT o un sistema UNIX.

Esistono "cloni" per sistemi operativi Amiga e MacOS.

Su Winboard c'e` molto o poco da dire a seconda dei casi. L'installazione e` automatica e vengono create il gruppo e le icone per il caricamento di Winboard con GNU chess (incluso nel pacchetto), come semplice game viewer, e per collegarsi ad Internet con i server FICS. Le iconcine (che si trovano nel gruppo Programmi/Winboard) sono semplici link all'eseguibile Winboard, passando le opportune opzioni. Per questo motivo non e` difficile, raggiungendo dal Menu Avvio/Impostazioni/Barra delle Applicazioni, le icone relative ai vari link a Winboard, sbirciare con il tasto destro del mouse e selezionando "Proprieta`", la riga di comando nuda e cruda, con tutti i bei parametri. La guida (help) a WinBoard e` abbastanza esauriente, e tra una sbirciatina ai link e una all'help e` semplice creare o modificare i link e personalizzare WinBoard.

A questo proposito esiste un link che raccoglie alcuni utili suggerimenti per personalizzare Winboard, raggiungibile sulla URL:

<http://www.inficad.com/~ecollins/winboard.htm>

ed un documento scritto da Luca Lamberto Bernarducci che ho inserito nel mio sito all'URL:

<http://ascu.unian.it/~joshua/chess/winboard.txt>

Sotto Win95/NT l'interfaccia 'timeseal/timestamp' per i server FICS e` relativamente amichevole; apparentemente sembra una cruda finestra 'telnet', invece, utilizzando il tasto destro del mouse, cliccando sui giocatori in linea, e` possibile eseguire i tipici comandi del server FICS che normalmente si digitano a mano in finestra, che vedremo piu` avanti. WinBoard richiede un po' di spazio su disco (un paio di MB) e sembrerebbe destinato a non essere "trasportabile" ... eh invece si!

Perche' non tutti hanno la fortuna (neanche io) di aver installato Winboard (o Xboard) ver. 4 sul server della propria

Universita`/Istituto/Ufficio. E` possibile crearsi una versione "floppy" trasportabile di Winboard, per potersi collegare ai server FICS/ICC avendo a disposizione un terminale grafico Win95/NT. Questo e` il mio floppy personalizzato (N.B.: le dimensioni di alcuni file possono variare con il

cambiare della versione del software Winboard) :

```
eicsda~1 lnk    322 07-05-1998  4:13p eics.daimi.aau.dk.lnk
ficsn~1 lnk    320 07-05-1998  4:13p fics.onenet.net.lnk
gics  lnk     300 07-05-1998  4:14p GICS.lnk
ics   ini     17 05-07-1997  6:46p ICS.ini
timeseal exe  46592 05-17-1997  1:36a timeseal.exe
winboard exe  1007412 06-20-1998  7:04p winboard.exe
winboard hlp  91691 05-17-1997  12:32a winboard.hlp
winboard ini  6249 07-05-1998  4:13p
timest~1 exe  50688 05-01-1997  12:33p timestamp.exe
accucck exe  54784 10-14-1998  11:03p Accucck.exe
chessn~1 lnk  337 12-09-1998  2:57p Chess.net.lnk
chess  ini    13 10-15-1998  9:27a chess.ini
accuc~1 lnk   482 12-09-1998  2:57p Accucck-Lanciare prima di Chess.net.lnk
```

Winboard.exe è l'eseguibile. I file .lnk sono i link sopra menzionati, con il collegamento a winboard e con le giuste opzioni.

Ex:

GICS.lnk è il collegamento a

```
a:\winboard.exe -ics -icshost 131.246.89.4 -icshelper timeseal -autoflag -colorize -quiet
```

Il file ICS.ini viene automaticamente letto da winboard, e contiene l'username, la password e tutti i comandi iniziali da impartire (opzionali) al server FICS, uno per riga. Per collegarsi a AICS,EICS o GICS basta clickare su di uno dei link, che una volta visualizzato il contenuto del dischetto, appaiono con il simbolo di WinBoard. Timeseal e timestamp sono le interfacce anti-lag per i server FICS. Nel dischetto entrano anche winboard.ini (dove sono registrate tutte le impostazioni di tanti altri server FICS) e l'help.

N.B.: Per il server "Chess.net" l'interfaccia timeseal si chiama Accucck.exe e va utilizzata in modo differente.

Accucck.exe va installato in memoria destinando una porta di comunicazione del proprio S.O. Win95/NT a tale interfaccia. Ad ogni porta è associata un numero; alcune porte sono riservate, altre sono a disposizione dell'utente. Per i nostri scopi utilizzeremo (per esempio) la porta 1000: si lancia il comando (al prompt di Ms-DOS)

```
Accucck.exe -p 1000
```

e poi WinBoard

```
winboard.exe -ics -icshost localhost -icsport 1000 -autoflag ...
```

Accucck si preoccuperà di collegarsi al sito Chess.net alla porta 5000 e di ridirigere il tutto in localhost alla porta 1000, che verrà "letta" da WinBoard. Nel caso cioè non funzionasse è necessario modificare alcuni privilegi di sistema, spesso compito degli amministratori di rete, se il nostro PC appartiene ad una LAN alla quale abbiamo accesso come utenti e non come proprietari (al contrario di ciò che accade col PC di casa :). In alcuni casi è sufficiente utilizzare, al momento di eseguire 'Accucck', un numero porta maggiore di 1024 (solitamente le prime 1024 sono porte privilegiate), purché sia libera.

Nella versione "floppy" appena descritta compaiono le voci

accuc~1 lnk (Accucck-Lanciare prima di Chess.net.lnk)

che è il link ad Accucck.exe con l'opzione '-p 1000'.

chessn~1 lnk (Chess.net.lnk)

che è il link a Winboard con le opzioni (sopracitate)

```
winboard.exe -ics -icshost localhost -icsport 1000 -icslogon chess.ini ...
```

e chess.ini contiene il diverso nickname e password utilizzato su Chess.net, richiamabile con l'opzione aggiuntiva (obbligatoria) di Winboard '-icslogon chess.ini'.

Chi utilizza un solo nickname (ed una sola password, naturalmente) per tutti i server a cui è registrato avrà bisogno del solo file ICS.ini, letto automaticamente da WinBoard, senza opzioni aggiuntive.

- 2.4.2 XBoard

Per UNIX/Linux le cose sono un po' più spartane ... Io uso Linux e consiglio di compilarsi i sorgenti di XBoard, magari attivando l'opzione "Zippy" (per far giocare i computer su FICS) per chi volesse far giocare un programma su di un server FICS qualsiasi o su quello casalingo. Tutte (o quasi) le opzioni di WinBoard sono presenti su XBoard; l'utilizzo è del tutto trasparente. In questo caso non è possibile però crearsi un floppy disk per una versione XBoard UNIX/Linux trasportabile per alcuni ovvi motivi che i frequentatori di OS UNIX like conoscono. Esistono pacchetti con Xboard precompilato, in vari formati, per le varie piattaforme e distribuzioni e la loro installazione è strettamente legata al sistema operativo utilizzato ed è quindi impossibile descriverne "ogni" tipologia. Chi è fortunato può già trovarsi installato nel server a cui si collega, Xboard. Sarà quindi sufficiente prendere padronanza con alcune semplici opzioni da impartire al programma. L'uso dell'interfaccia 'accuclock' per il sito "Chess.net", in questo caso, è identico a quello per i canonici siti FICS.

Nel caso in cui gli utenti del sistema UNIX siano in molti ad accedere al/ai server FICS è possibile (per risparmiare risorse), installare timeseal residente in memoria, occupando una porta di comunicazione libera (cfr. l'interfaccia Accuclock.exe per Win95/NT), ad esempio la 5100:

```
timeseal IP_server porta -p 5100 &
```

Ogni utente potrà configurare XBoard in modo da collegarsi alla porta 5100 del proprio sistema (localhost), o fare semplicemente 'telnet' alla porta 5100. Timeseal si occuperà di fare da "gateway" tra la porta locale 5100 e quella a cui è connesso il server FICS.

Per ulteriori chiarificazioni ed una più dettagliata spiegazione di tutte le opzioni disponibili consiglio di consultare il manuale di Xboard (in inglese), sulla macchina UNIX in cui è installato, con il comando 'man xboard'.

- 2.4.3 CClient

All'indirizzo <http://home.centurytel.net/khb/cclient/index.html>

è possibile scaricarsi l'interfaccia CClient ver.2.00 per Windows.

Molto personalizzabile, permette di avere sott'occhio tutti i comandi principali dei server FICS (who, tell, say, ...) grazie ad una toolbar.

La scacchiera non è molto grande, facendo un confronto con quella a tutto schermo di Winboard, ma può essere leggermente ridimensionata. È possibile cambiare lo stile dei pezzi e personalizzare i colori. Tutte le opzioni di gioco (tempi di riflessione e vari filtri) sono raggiungibili da menu. Sebbene l'utilizzo sia facile ed intuitivo consiglio egualmente di imparare un po' di "teoria" sui comandi dei server FICS, poiché ogni bottone della toolbar o le voci delle varie opzioni selezionabili da menu hanno un corrispondente comando (più o meno semplice) che il programma fa eseguire al server al posto vostro. In questo modo è più facile personalizzare il proprio account, seguendo le proprie esigenze.

Lo spazio richiesto è esiguo (1.7MB) e copiando tutti i file escluso quello di help su floppy disk, CClient diviene un programma facilmente trasportabile.

Premendo il bottone con il simbolo del telefono o da menu File->Connect appare la dialog box per scegliere il tipo di server al quale vogliamo connetterci, il nostro nickname e la password. Sono disponibili i server freechess.org, eics.daimi.aau.dk e ICC. Sono dunque supportati i protocolli anti-netlag timeseal e timestamp. Il server Chess.net non è al momento supportato ma è possibile usare un "trucchetto" per aggirare la limitazione: è sufficiente eseguire Accuclock.exe seguendo le istruzioni elencate nel par.2.4.1 (winboard). Se per esempio si installa Accuclock.exe sulla porta 1000, è sufficiente configurare CClient per collegarsi a 'localhost' (il proprio PC) alla porta 1000; Accuclock.exe si prenderà carico al posto di CClient, di instaurare la connessione con Chess.net.

Nella Toolbar appaiono da sinistra le voci:

Terminal - Tutti i messaggi provenienti dal server vengono visualizzati in questa finestra. Cliccando con il tasto sinistro del mouse si apre la finestra "Chat Window" nella quale confluiscono i nostri messaggi e le risposte. In basso ci sono tre righe, una per il messaggio da inviare, una per il destinatario, ed una per il tipo di messaggio (Tell, Say, Kibitz, ... che tratteremo più avanti).

Boards - Viene visualizzata la scacchiera ed alcuni bottoni utili per quando siamo coinvolti in una partita o ne stiamo osservando una.

Sought - Abbiamo sott'occhio il punteggio ELO dei nostri avversari, diviso per categoria. È possibile, con un semplice click del mouse effettuare una richiesta di match o fare un semplice 'finger'.

Who - Per vedere chi è on-line.

Games - Per vedere le partite attualmente in corso di svolgimento. Altre voci sono presenti, alle quali corrispondono un preciso comando che CClient impartisce al server al nostro posto. È sempre presente, in basso, una riga bianca dove possiamo impartire direttamente a mano i comandi al server FICS. Per gli amanti della "tastiera veloce" esiste una nutrita lista di "Hot Key" per espletare il più velocemente possibile ciascuna funzione del programma.

- 2.4.4 Chessbd

Partendo dal link <http://www.dfong.com> è possibile scaricare il programma Chessbd, noto anche come Slics, per Windows.

Chessbd appartiene alla categoria dei programmi shareware e richiede \$12 per la registrazione; non soffre fortunatamente di limitazioni nelle funzionalità o nel tempo di utilizzo. Nasce come lettore di file PGN, con la possibilità di utilizzarlo anche come interfaccia FICS. Al lancio compare, dopo la schermata di presentazione, la scacchiera ed una finestra di dialogo. La grafica è un po' spartana, le dimensioni della scacchiera sono sempre inferiori a quelle di WinBoard. È possibile cambiare lo stile dei pezzi, che restano tuttavia un po' grezzi.

Dal menu ICS è possibile accedere all'interfaccia per i server FICS, i cui nomi abbreviati (A-FICS, E-FICS, ...) sono elencati nel menu a tendina. Incluso nel pacchetto ci sono le interfacce anti-lag timeseal/timestamp.

Scegliendo per esempio la voce A-FICS-TMSEAL il programma si collega al sito americano freechess.org, utilizzando l'interfaccia timeseal (qui chiamata TMSEAL.EXE). Oltre alla scacchiera appaiono alcune finestre di dialogo: un finestra telnet, dalla quale possiamo impartire a mano i comandi al server, ed una finestra chiamata "Arena" che possiamo utilizzare per inoltrare o accettare richieste di match, utilizzando bottoni personalizzabili. È visibile una lista degli utenti on-line, ed una lista degli incontri disponibili che possiamo accettare con un

semplice doppio click di mouse. Le partite sono poi salvabili in un file PGN (icsgame.pgn), rivisitabile off-line.

Non molto user-friendly, Chessbd mette in ogni caso tutte le opzioni possibili ed immaginabili, a disposizione dell'utente, tramite i menu a tendina e le numerose voci selezionabili. Come sempre, invito a conoscere piu` approfonditamente il funzionamento di un server FICS nudo e crudo, per capire appieno il significato di tutte le funzioni del programma, che possono, all'inizio, disorientare un utente non molto esperto. E` pur sempre consultabile un ampio help (in lingua inglese), che spiega dettagliatamente ogni opzione/funzione di Chessbd.

La filosofia di Chessbd e` avere tutto il possibile sott'occhio; si possono seguire in questo modo piu` di una partita in contemporanea, avere una finestra con tutte le partite giocabili, i nostri avversari, la chat line etc...

Lo spazio richiesto su disco e` esiguo ed ammonta a circa 2.2MB, precludendo pero`, quasi sicuramente, ogni velleitario tentativo di trasportare ed eseguire il programma su floppy disk :-)

- 2.4.5 ChessMachine

Trattasi di una nuovissima interfaccia per piattaforme Windows. Ancora in versione preliminare, e` scaricabile direttamente dal mirror presente sul sito ftp di freechess.org

URL: <ftp://ftp.freechess.org/pub/chess/Windows/Cm091.zip>

(1.6MB, 091 e` la versione e potrebbe cambiare in seguito ad updates) oppure al sito ufficiale

URL: <http://www.geocities.com/mournblade666/ChessMachine.html>

Non tutte le caratteristiche preventivate dall'autore sono attive (lo stile bughouse non e` ancora supportato), ma ChessMachine promette di diventare un'ottima interfaccia. Dotata di un aspetto grafico molto curato, ben configurabile (un po' stile ChessMaster), presenta molte funzioni interessanti, come il controllo del lag e l'uso di messaggi sonori tramite file audio molto simpatici.

Utilizza due finestre principali, una per la scacchiera, il tempo ed i messaggi, e l'altra per la comunicazione con il server ICS. Al momento non sono perfettamente ridimensionabili per cui si consiglia l'uso di una risoluzione non inferiore 800x600 (anche se testando il programma, risulta utilizzabile senza troppi problemi anche a 640x480).

Il file di setup si decompatta direttamente su disco senza creare cavilli di installazione, ed e` quindi utilizzabile anche su piattaforme Windows NT/2000 con accesso utente ristretto. Lo spazio su disco richiesto e` di circa 2.7MB.

- 2.4.6 Palm Chess Client

E` un client per poter giocare su FICS oppure ICC utilizzando un computer 3COM Palm Pilot, con connessione (cable o GSM) PPP attiva. E` rilasciato sotto licenza GPL. Il software e` stato sviluppato grazie al tool 'prc' per Linux, con un Palm III. Il client, ed un esempio di utilizzo per un Ericsson CF688, sono disponibili all'URL:

<http://www.oinkleburger.com/PalmChessClient/>

2.5 Indirizzi e documenti utili

Dopo una interminabile carrellata di nomi di programmi, interfacce e server FICS, ci chiederemo: dove diavolo sono i server FICS? Dove diavolo trovo tutti i programmi necessari? I server FICS sono numerosissimi. E` sufficiente conoscere il loro nome e/o l'indirizzo IP (obbligatorio per

alcune versioni di 'timeseal') e la porta di connessione. Ecco un "breve" elenco dei server, dei loro indirizzi IP e delle porte di connessione:

AICS: ics.onenet.net 5000 (164.58.253.13 5000) Main US server
ora diventato freechess.org
EICS: eics.daimi.aau.dk 5000 (130.225.18.157 5000) Main EURO server
ora diventato europe.freechess.org
DICS: dds.dds.nl 5000 (194.109.20.24 5000) Dutch server
BICS: holly.csv.warwick.ac.uk 5000 (137.205.192.12 5000) British server
GICS: chess.unix-ag.uni-kl.de 5000 (131.246.89.3 5000) German server
HEICS: violin.wisdom.weizmann.ac.il 5000 Wild-only server
MICS: wisdom.weizmann.ac.il 5000 (132.76.80.77 5000) Mid-east server
OICS: w0.infosys.tuwien.ac.at (128.130.172.40 5000) Austrian server
SICS: chess.mds.mdh.se 5000 (130.238.251.208 5000) Swedish server
UCHICS: cipres.cec.uchile.cl 5000 (146.83.5.130 5000) Chilean server
ZICS: ics.interdomain.net.au 5000 (203.17.167.4 5000) Australian
chess.pitt.edu 5000 (136.142.81.40 5000) Pittsburgh, PA, US
rogue.coe.ohio-state.edu 5000 (128.146.144.12 5000) Columbus, OH, US
getnet.com 4000 (204.157.9.29 4000) Phoenix, AZ, US
coot.lcs.mit.edu 5000 (18.52.0.70 5000) Test server only

NOTA:

Il servizio di gateway fornito da EICS verso AICS (per velocizzare le connessioni europee) non è al momento disponibile. Il server EICS fornisce soltanto un servizio di backup in caso di black-out del server primario AICS, ed è pertanto privo di giocatori connessi.

Non sono escluse altre vie, quali il web, soprattutto per la registrazione:

URL: <http://www.freechess.org>
URL: <http://titan.enst-bretagne.fr/~wallez/fics.html>
URL: <http://www.chess.net/membership/register.html> per registrarsi sul sito Chess.net.

Ed i siti FTP dai quali si possono scaricare le interfacce:

ftp.freechess.org (164.58.253.12)
ftp.math.uni-hamburg.de (134.100.220.2)
ftp.daimi.aau.dk [for timeseal files for use on EICS]

Per Winboard/XBoard è possibile raggiungere il sito dell'autore Tim Mann, dove si può scaricare la versione più aggiornata del programma:

URL: <http://www.research.digital.com/SRC/personal/mann/chess.html>

Gigi Troso organizza Tornei On-Line da disputarsi naturalmente anche su siti FICS/Chess.net:

URL: <http://space.tin.it/sport/ltroso/online.htm>

Per ulteriori info scacchistiche (extra-FICS) non esitate a visitare la "paginona" (per dimensioni) da me personalizzata, sulla base della Guida al NewsGroup It.hobby.scacchi, all'indirizzo:

URL: <http://ascu.unian.it/~joshua/chess/>

E si! Non mi ero scordato! Ma sulla Guida di Roberto Carosi al NewsGroup It.hobby.scacchi (URL: <http://www.pi.infn.it/~carosi/ihs.html>), ci sono alcune informazioni basi e molti indirizzi utili per chi si avvicina a FICS. Chi non l'ha ancora fatto sottoscriva il NG It.hobby.scacchi!

[3] PRINCIPI DI BASE: PRIMI PASSI

=====

Dopo una noiosissima trattazione "teorica" passiamo al più divertente ed istruttivo lato pratico. Utilizzerò come esempio il mio server FICS casalingo, chiamato 'deepnet.it' al quale corrisponde il numero IP 127.0.0.1. La versione di questo server è la v1.7.4, scaricabile

gratuitamente precompilata per Linux. Non e` aggiornata, almeno quanto quelle dei server AICS ed EICS, e quindi mette a disposizione un set di comandi un po' piu` limitato; ma quello che ci serve c'e` tutto! :-)

Le schermate riportate sono "catturate" realmente dallo schermo (alcune delle quali direttamente da AICS), anche se in fase di configurazione ho diminuito l'enfasi della schermata di login e logout.

Per non confondere le schermate "catturate" dal server dalle informazioni scritte da me, apporro` in mezzo alla pagina il simbolo "~~".

Il server e` precompilato e quindi alcune informazioni riportate su video fanno riferimento al sito fics.onenet.net (ora freechess.org), nel quale e` stato progettato e compilato; spero che cio` non procuri confusione, anche se rende il "tour" piu` realistico (sebbene ci troviamo nel mio "miserico" PC casalingo) :-)

Quando citero` i comandi da impartire al server, qualche volta li includero` fra gli apici "", soprattutto all'interno di frasi; altrimenti scrivero` i comandi (o il singolo comando) su di una sola riga, senza apici. I comandi vanno dati senza apici, salvo indicazioni particolari. In alcuni casi i comandi vanno seguiti da parametri, che indichero` con la coppia "<>". Di solito, i parametri vanno impartiti senza i doppi apici, ma essendo casinaro, provocho` senza dubbio confusione :-)
In caso di dubbio si consulta l'help del comando.

3.1 Il primo collegamento: guardiamoci intorno

Io dispongo su PC il sistema operativo Linux (UNIX-POSIX), ma le operazioni che compiero` saranno comunque "universali". Colleghiamoci via telnet al server FICS. Da una finestra Ms-DOS, o da una shell UNIX, Amiga o dal Pannello di un MacOS, eseguiamo il comando 'telnet server 5000':

~~

```
telnet deepnet.it 5000
Trying 127.0.0.1...
Connected to localhost.
Escape character is '^].
```

```
***** Welcome to a Free (GNU) Internet Chess Server at deepnet.it *****
Come on in and check it out!
```

```
Head admin : Sparky  Complaints to : chris@onenet.net
Server location: fics.onenet.net  Server version : 1.7.4.
```

```
If you are not a registered player, enter a unique ID to join the server.
login:
```

~~

A questo punto potete scegliere uno username di fantasia, sperando che non l'abbia scelto qualcun altro. Non deve contenere numeri o caratteri particolari al di fuori delle semplici lettere dell'alfabeto (maiuscole e/o minuscole). Lo digitate e premete il tasto <enter>. Io, come esempio, ho usato il poco fantasioso "MiGuardoIntorno":

~~

```
login: MiGuardoIntorno
```

```
"MiGuardoIntorno" is not a registered name.  You may use this name to play
unrated games.
(After logging in, do "help register" for more info on how to register.)
```

Press return to enter the FICS as "MiGuardoIntorno":

Do 'help' for a list of the commands that are available.
Do 'help admins' for admin information, "=admin" for a list of all admins.
Do 'help ficsfaq' for answers to frequently asked questions.

Newcomers:

type 'help intro0' for a gentle introduction.
type 'help register' to get a registered account.
Foul or abusive named guests may be 'nuked' without warning!!

fics%

~~

Benvenuti nel server FICS! Come potete vedere, dopo il login, il server avverte che il nickname "MiGuardoIntorno" non e` registrato, ovvero non esiste nessun utente gia` registrato nel server che utilizzi tale nickname. La scritta "fics%" e` il prompt del server, dal quale possiamo impartire i comandi, un po' come nel "vecchio" Ms-DOS, o come nella shell UNIX. Per vedere tutti gli utenti che sono collegati in questo momento e` sufficiente digitare il comando 'w' (who). Non sto a sottolineare il fatto (ovvio) che ogni comando va seguito dalla pressione del tasto [enter], o se cio` non dovesse funzionare, dalla pressione dei tasti Control-J (^J).

~~

fics% w

```
1899 GnuX(C)      ---- AdminGuy(*)
1210 Joshua      ++++ MiGuardoIntorno
```

4 players displayed (of 4). (*) indicates system administrator.
fics%

~~

Ci sono 4 utenti collegati:
Joshua, AdminGuy, GnuX e naturalmente MiGuardoIntorno.
Joshua ha un punteggio ELO (blitz) di 1210; AdminGuy e` l'amministratore di sistema (simbolo (*)), registrato senza ELO (simbolo ----); GnuX e` un computer (simbolo (C)) ed ha un punteggio ELO di 1899; MiGuardoIntorno non e` registrato e non ha ELO (simbolo ++++).
Chi sara` Joshua ?
Con il comando 'finger' (abbreviato con la lettera 'f') possiamo scoprirlo.

~~

fics% f joshua

Statistics for Joshua On for: 4 mins Idle: 4 mins

	rating	RD	win	loss	draw	total	best
Blitz	1210	46.9	15	83	3	101	1395 (02-Feb-98)
Standard	1366	41.3	28	121	3	152	1721 (17-Nov-97)
Lightning	1256	213.5	0	3	0	3	
Wild	----	350.0	0	0	0	0	
Bughouse	----	350.0	0	0	0	0	

1: Hi! I'm Maurizio from Ancona City (ITA).
fics%

~~

Non mi sembra così difficile! :-)

I nickname, il più delle volte, possono essere troncati, ed i comandi non sono sensibili alle lettere minuscole/maiuscole (ci sono però delle eccezioni).

Quindi va anche bene un:

```
fics% f jo
```

Nel caso ci siano più utenti il cui nickname inizia per 'jo' ... boh?

Dipende dal server ;-)

Esempio, usando la sola lettera "s"

~~

```
fics% f s
```

```
-- Matches: 2 names --
```

```
sdrumic ssechess
```

```
fics%
```

~~

Potrete trovare altri simboli accanto all'utente. Per esempio (TD) che indica il direttore dei tornei, o le sigle di giocatori dotati di categoria magistrale (FM),(IM),(GM) ...

Adesso che siete entrati nel server potete anche fare qualche partita, od osservare qualcuno che gioca, ma consiglio di dare un'occhiata all'help in linea, come poi suggerisce la schermata dopo il login. Le scelte sono molteplici e ben suddivise:

~~

```
fics% help
```

```
_help
```

Type ...	In Order To ...
help chan_1	learn how to ask someone for help
help commands	list all commands
help help	learn how to read help files
help intro_basics	list some basic commands for new users
help intro_general	get basic information about the chess server
help intro_welcome	get basic information about the introductory files
help register	learn how to register on this server
index	print a list of categories of help files
index all	list all help files, by categories
info	to list all informational (non-command) help files
quit	exit the chess server and end your session
set shout off	reduce information on your screen

```
fics%
```

~~

Visto che siamo utenti non ancora registrati e conosciamo poco del server che ci ospita, è fortemente consigliata la visione degli help 'intro_basics', 'intro_general', 'intro_welcome', semplicemente digitando il comando help seguito dall'argomento.

3.2 Come registrarsi

Spero che la curiosità e la voglia di giocare sia talmente tanta che il

vostro scopo, adesso, sia esclusivamente quello di registrarvi, diventando utenti "effettivi" del server, acquisendo il diritto di ottenere un punteggio ELO, utilizzare la posta elettronica interna e molti comandi in piu`, negati ai non registrati: 'help register' spiega dettagliatamente come fare.

I metodi sono due:

messaggio, con il comando 'mess':

Chiediamo di essere registrati con lo username "handle", che il nostro vero nome-cognome e` "First M. Last" e l'indirizzo e-mail (importante) e` "email-address" (le "<" e ">" vanno omesse). E` possibile registrare anche un computer ed e` *obbligatorio* dichiararlo, od indicare la categoria magistrale posseduta.

1) Per posta elettronica, mandiamo una e-mail all'indirizzo indicato nella schermata di login o nell'"help register" (nel mio caso non e` esplicitamente descritto, trattandosi di una vetusta versione), utilizzando nel body la seguente sintassi:

```
fics_addplayer <handle> "<First M. Last>" <email-address>
```

Es: mess AdminGuy fics_addplayer Pippo "Pippo Baudo" pippo@baudo.net

2) Compilando un form in uno dei siti web collegati al server FICS, per esempio <http://www.freechess.org>.

Se ci sono dubbi sul nickname da usare e` possibile interrogare il server con il comando 'finger' (descritto in uno degli esempi precedenti) per sapere se esiste gia` un utente registrato con quello username, o l'apposito bottone nel form di registrazione su web.

~~

```
fics% f SuperKasparov
There is no player matching that name.
fics%
```

~~

Via libera! Possiamo registrarci con il nickname 'SuperKasparov'!!! ;->
Altro comando utile per avere informazioni sugli utenti registrati e` 'handle <iniziali>' che ci fornisce tutti i nickname registrati che iniziano per <iniziali>:

~~

```
fics% handle j
Found 2 names.
```

```
joshua junior
fics%
```

~~

Le registrazioni on-line non vengono piu` accettate a causa della grande mole di lavoro che gli admin sono costretti a svolgere e la procedura e` stata automatizzata; on-line si possono chiedere delucidazioni e risolvere eventuali problemi sorti in fase di registrazione.

NOTA: Il server principale americano freechess.org accetta soltanto la registrazione on-line sul sito web <http://freechess.org> premendo il pulsante "Register". Non vengono considerate validi indirizzi e-mail freeware (alla hotmail per intenderci) per evitare la creazione di account multipli con troppa facilità. A questo scopo si ricorda che e` espressamente vietato avere piu` di un account e che non e` possibile rinominare oppure

cancellare un vecchio account per farsene uno nuovo. Si consiglia di scegliere con molta attenzione il nickname per evitare ripensamenti.

Una volta inviato il modulo di registrazione riceveremo nella casella di posta elettronica (indicata nella procedura appena descritta), un messaggio di conferma, a cui dovremo rispondere facendo un 'reply'. Tutto cio` serve per evitare registrazioni multiple con indirizzi e-mail fasulli. Verra` infine spedita l'e-mail di registrazione con tanto di password d'accesso.

~~

Date: Wed, 8 Apr 1998 09:02:59 +0200
From: FICS Admin <fics@deepnet.it>
To: fics@deepnet.it
Subject: FICS Account Created

Your player account has been created.

Login Name: KnightX
Full Name: KnightCap
Email Address: fics@deepnet.it
Initial Password: xxxx

If any of this information is incorrect, please contact the administrator to get it corrected.

You may change your password with the password command on the the server.

Please be advised that if this is an unauthorized duplicate account for you, by using it you take the risk of being banned from accessing this chess server.

To connect to the server and use this account:

```
telnet fics.onenet.net 5000
```

and enter your handle name and password.

Regards,

The FICS admins

~~

La password puo` essere subito cambiata collegandosi e dando il comando

```
password vecchia_password nuova_password
```

Non che l'account su di un server FICS sia paragonabile a quello su di un sito della NASA :-)) e che richieda quindi la massima attenzione e segretezza, ma consiglio di cambiare subito la password e mettercene una nuova, che magari ricordiamo meglio. Quelle assegnate dal server sono di quattro caratteri casuali, e possono venir fuori robe strane, che si dimenticano con una facilità` estrema :-))

Come accennato e` possibile registrare un computer. Non e` raro vedere un programmatore registrare la propria "creatura" in un server FICS, vero e proprio banco di prova. La procedure di registrazione e` identica a quella per gli umani, ma in fondo alla riga 'fics_addplayer ...' bisogna specificare la stringa "computer".

Es.

```
fics_addplayer Monster "Crafty v.16.11" crafty@ufo.net COMPUTER
```

o contattare direttamente l'amministratore di sistema (per AICS e` jerry). Dato il grande numero di account effettuati con il programma

Crafty, tale registrazione non viene piu` accettata se non per motivi di sviluppo, debugging o altro.

La stessa procedura e` valida per giocatori di categoria GM,IM,... (senza "censura", sono ben accetti! ;-)

Per collegare un computer ad un server FICS, in modo da poter farlo giocare come fosse un utente qualsiasi, occorre l'interfaccia Winboard o Xboard, compilata con il supporto denominato "zippy". Se si dispone di un client UNIX e non si vuole lasciare aperta una sessione X-Window con Xboard+computer collegati al server (X-Window "ruba" memoria e varie risorse) e` disponibile un'interfaccia che gira su console (terminale a caratteri) che si chiama ROBOFics. Sono disponibili i sorgenti, compilabili per tutte le piattaforme UNIX; il mondo Windows ne e` escluso]:->

Tale interfaccia supporta una grande varieta` di programmi freeware, in continua espansione, mentre chi vuole registrare un programma commerciale spesso e` costretto a farlo giocare "manualmente".

I computer sono spesso un'attrazione per gli utenti dei server FICS ... lo sono molto di piu` i GM, ma di solito non si fanno mai vedere e se lo fanno, sotto retribuzione ;-)

A parte le battute molti dei tornei magistrali mondiali vengono "ospitati" nel server FICS americano freechess.org o in Chess.net. Nel server FICS sono registrati utenti con il nickname GMKasparov, GMAnand e compagnia bella! Non sono loro in persona che giocano sul server, ma le loro partite vengono trascritte in tempo reale durante il match ufficiale da un operatore o in automatico tramite collegamento internet dedicato. E` possibile seguire in diretta alcune delle partite dei numerosi e famosi tornei mondiali di scacchi!

I computer sono etichettati, accanto al loro nickname, dal simbolo "(C)". E` possibile avere una lista completa dei nickname associati a computer con il comando '=computer'. Il "padrone" incontrastato e` Crafty, nelle sue varie e variegata versioni e configurazioni, che lo spingono ai vertici della classifica, ma anche piu` in basso, semplicemente modificando le sue opzioni. Gli altri programmi noti sono senza dubbio GNUChess, "vecchia guardia" della programmazione di software per il gioco degli scacchi, e le nuove leve Phalanx, OliThink, SSEchessII, KnightCap (che sfrutta un potente algoritmo basato su reti neurali) zzzzzz, e molti altri. Sono tutti, per lo piu`, liberamente scaricabili in formato sorgente o precompilato, sotto licenza GNU/GPL2 (freeware/copyleft); non mancano pero` all'appello programmi come Fritz, Ferret, Genius ed altri marpioni commerciali, che pero`, hanno bisogno della mano sapiente dell'uomo, per giocare sui server, perche' a quanto mi risulta nessuno supporta Xboard/WinBoard o ROBOFics (e` comunque vietato implicitamente dalla licenza GNU/GPL2).

I programmi di scacchi che giocano su FICS non vanno visti con diffidenza, pensando "tanto ci posso giocare comodamente a casa". I sapienti amministratori di sistema spesso e volentieri configurano i programmi fino a farli giocare a livelli "umani". Ci sono computer che giocano con 2600 punti ELO, ma anche 1800, 1700, 1400, fino ad arrivare a ... 700 soli punti ELO (DisasterArea su GICS).

3.3 Netiquette e abuser

E` esplicitamente vietato avere account multipli (sullo stesso server), anche se cio` e` difficile (ma non impossibile) da controllare. I benefici che possono derivare dall'utilizzo di account multipli e` ben presto svelato, pensando al meccanismo del calcolo del rating. Piu` in generale esiste una linea di condotta che l'utente deve tenere, per non finire nel librone nero degli amministratori ... la lista degli 'abuser' (abusive user). Il server FICS, a prescindere dal gioco "giocato" degli scacchi, e` basato sul principio di amicizia tra gli utenti e lo scambio civile di

opinioni riguardanti o meno gli scacchi stessi. Non viene fatta nessuna discriminazione in base alla nazionalità, alla religione, alle "inclinazioni" sessuali. Ogni comportamento scorretto, offensivo, osceno, estremamente arrogante, in ogni forma di comunicazione all'interno del server è vietata e punita. Esistono poi norme comportamentali più semplici per quanto riguarda l'uso dei messaggi inviati al server. È estremamente noioso ricevere numerosi messaggi inutili, che sprecano banda, intasano il nostro collegamento e "sporcano" il nostro terminale a caratteri ... non verremo crocifissi in sala mensa, ma è antipatico ripetere 20 volte "Ehi! Salve a tutti, Joshua è qui!" :-). (Esistono comandi appositi per "filtrare" tali messaggi). Dal lato degli scacchi "giocati" vengono tassativamente "bollati" i giocatori che, vedendosela brutta, staccano la spina :-). e si scollegano dal server, lasciandovi con la partita in sospenso, senza intenzione di ripristinarla. Spiegherò più avanti come poter rimediare a tali scorrettezze; "localizzando" i tipacci che hanno questo vizio, gli amministratori non esitano un secondo nel metterli nel "Librone nero degli abuser". Gli 'abuser' (letteralmente "abusive user") non hanno vietato l'accesso, ma hanno un insieme limitato di comandi ed azioni che possono svolgere (perdono, per es., automaticamente la partita, se si disconnettono), senza interferire con il normale tran-tran del server; sono "gli alunni in castigo dietro la lavagna". Sono in un certo senso "emarginati" dal resto degli utenti e per riconquistare i privilegi perduti devono riuscire a farsi perdonare giocando senza commettere infrazioni con gli utenti "buoni" (o "tonti" :-)) che accetteranno di giocare con loro.

A questo scopo esiste la possibilità di evitare categoricamente il loro incontro "spiacevole", utilizzando degli accorgimenti che verranno spiegati più avanti.

[4] COMANDI PRINCIPALI

Qualche comando elementare lo abbiamo già visto. Rinfreschiamoci la memoria e approfondiamo un po' la conoscenza di qualche importante e particolarmente utilizzato comando.

4.1 Help in linea

L'help in linea si ottiene con il comando 'help' ed abbiamo visto la schermata di base. Se siamo collegati via modem (e la bolletta sale) o non abbiamo voglia di invecchiare collegati al server ad osservare gli help, possiamo farceli spedire nella casella di posta elettronica, ed una volta scaricati a casa "gustarceli" con calma. Questa possibilità è offerta soltanto agli utenti registrati. Il comando help fornisce i "capitoli" in cui è suddivisa l'enorme "biblioteca" preparata per aiutarci; possiamo farci spedire a casa un help specifico con il comando mailhelp <filehelp>

Prima di compiere questa operazione diamo un'occhiata a tutti i file di help relativi al server e ai comandi veri e propri. A questo scopo è sufficiente digitare il comando 'info' per ottenere una lunga lista di file d'aiuto disponibili, oppure 'help commands' per avere la lista di tutti i comandi esistenti o per i più ordinati, il comando 'index' per avere una lista ordinata per categoria, dei file disponibili. Dopodiché la fantasia e la curiosità possono soffermarsi su di una vasta scelta di help file e comandi.

4.2 Informazioni sul server

Ma dove siamo realmente capitati ?

Il comando 'index server_info' ci darà la lista dei file relativi al

server e di chi lo gestisce.

Che capacita` ha il nostro server, quali limiti ci sono imposti, chi c'e` dietro ?

~~

fics% limits

Current hardcoded limits:

Max number of players: 500

Max number of channels and max capacity: 256

Max number of channels one can be in: 16

Max number of people on the notify list: 80

Max number of aliases: 29

Max number of games you can observe at a time: 30

Max number of people on the censor list: 50

Max number of people in a simul game: 100

Max number of messages one can receive: 40

Min number of games to be active: 20

Size of journal (entries): 12

Admin settable limits:

Shout quota gives two shouts per 60 seconds.

fics% help credit

Credit:

Michael Moore - Progenitor of the chess server idea and author of the original server. Without him, the chess server might not exist.

Richard Nash - Original author of FICS.

Daniel Sleator - Author of much of original ICS and responsible for many ideas that make this chess server as popular as it is.

fics%

~~

E cosi` via...

Altri comandi possono risultare utili se si vogliono "nazionalizzare" alcune delle informazioni permanenti nel server con quelle del proprio paese. Se ci colleghiamo dall'Italia e` possibile scegliere la lingua con cui poter visualizzare alcuni (non tutti) dei file di help e settare la data in modo locale:

date : Visualizza la data corrente o del luogo da cui ci si collega, quella locale del server FICS o il Greenwich Mean Time. Il secondo caso e` quello di default. Per cambiare modalita` occorre agire sulla variabile d'ambiente 'tzone' (ved. 5.1).

timezone : Visualizza le "timezone" supportate ed utilizzabili con la variabile 'tzone' sopracitata.

Si consiglia di vedere gli help 'timezones', 'date' e 'v_tzone'.

4.3 Rating ed ELO Glicko

Amato ed odiato in tutte le salse, e` il parametro numerico che "fa la differenza" :-)) tra i livelli di gioco degli scacchisti. Il server calcola il rating per sette "tipologie" di partite; tre di queste sono varianti degli scacchi (bughouse, wild, crazyhouse, ecc.); le tre principali sono suddivise in base alla durata "teorica" della partita. Le partite "standard" sono quelle che durano almeno 15 minuti; quelle "blitz" almeno 3 minuti; al di sotto dei tre minuti (solo a pensarci mi viene il mal di

testa ;-) ci sono le "lightning". Il tempo di gioco è inteso per tutta la partita con la possibilità di specificare l'incremento per mossa (orologio Fisher). Fissato il tempo ("Time") in minuti per la partita e l'incremento ("Inc") in secondi per mossa, i geniali creatori di FICS hanno inventato una formula per calcolare il tempo "atteso" o "teorico" per la partita, con il quale si distinguono le tre categorie. La fantomatica formula è: $\text{Tempo Atteso} = (\text{Time} + \text{Inc} * 2/3)$. Da qui nascono numerose combinazioni di "Time + Inc" che sfociano in blitz, standard o lightning. Il server tiene tre rating separati per le tre categorie.

Il tempo più utilizzato è quello stile "Fisher" con 2 minuti per la partita più 12 secondi a mossa: è considerato blitz (meno di 15 minuti), ma alle volte una partita del genere può durare un'eternità. Ma che cosa diavolo è 'sto orologio alla Fisher? Semplice! Si parte con un tempo in minuti per tutta la partita, per es. 2 minuti; possono sembrare pochissimi, in realtà non lo sono ... Si fissa anche il tempo per ogni singola mossa, per es. 12 secondi. Tutto ciò significa, che, fin dalla prima mossa, se il giocatore impiega più o meno di 12 secondi a compiere la mossa, il tempo perso o guadagnato viene sottratto o sommato al tempo totale per la partita. Esempio chiarificatore:

Orologio Fisher, Time= 2 min. Inc= 12 sec.

Tocca al bianco il cui orologio segna: 3min e 41sec

a) Il Bianco impiega 8 secondi a compiere la mossa, l'orologio, a mossa compiuta segnerà: 3min 45sec ($45 = 41 + (12 - 8)$)

b) Impiega 15 secondi, l'orologio, a mossa compiuta segnerà: 3min 38sec. ($38 = 41 + (12 - 15)$)

E così via per il nero. Affascinante, no ???! ;-)

NOTA: Da poco tempo il server principale AICS è stato modificato in modo da assegnare un tempo di riflessione nullo alla prima mossa del giocatore che conduce i bianchi che in qualche modo è sempre un minimo penalizzato (questo accorgimento permette al giocatore che ha i bianchi di poter salutare con tranquillità il proprio avversario :-)).

Soltanto le partite tra giocatori registrati sono valide per l'aggiornamento del rating e soltanto se il tempo è simmetrico (uguale per il bianco e per il nero). Quando faremo le nostre prime partite spiegherò alcune varianti.

Un genio della matematica, il Dott. Glickmann, ha ideato una variazione (o meglio, un'estensione) della formula di Arpad ELO, per il calcolo del rating. Oltre al punteggio, il giocatore è fornito anche di "deviazione standard" (il parametro che viene visualizzato con "RD"), che indica quanto il suo rating sia o meno "stabile" (o per meglio dire "attendibile"). Più partite si giocano, più l'RD scende, meno variazioni subisce il rating e quindi si stabilizza. Più tempo passa tra una partita e l'altra (magari un giocatore non gioca per un anno) e più l'RD risale. Se un giocatore incontra avversari "stabili" (RD basso), avrà più possibilità di far variare il proprio rating ed il suo RD calerà sensibilmente; Se un giocatore incontra avversari "instabili" (RD alto), il suo rating non avrà grossi "scossoni" e l'RD calerà di poco. Il principio che c'è dietro è semplice: Più gioco più il mio rating è accurato; più i miei avversari hanno un rating "accurato", più "accurato" sarà il risultato (variazione del proprio rating). Lo stesso ragionamento vale per il tempo ... se un giocatore rimane inattivo per un sacco di tempo, il suo rating perde di "veridicità" (RD che riaumenta). Per maggiori dettagli, per gli amanti delle formule e della matematica ... 'help glicko'

4.4 Informazioni sugli utenti

A dire la verità, le informazioni che ci interessano di più sono sugli utenti, i nostri potenziali "avversari". I comandi più utili a questo scopo sono:

who : semplicemente abbreviato con 'w'; abbiamo avuto un piccolo

assaggio di come funziona. I parametri da passare a 'who' sono molti, e filtrano l'elenco dei giocatori visualizzati. Il semplice 'who' mostra indistintamente *tutti* i giocatori on-line, registrati e non; in un sito sovraccollato come AICS significa veder scorrere quattro o cinque pagine piene zeppe di nickname! L'ordine con cui sono visualizzati i giocatori è decrescente in base al blitz rating. I parametri sono:

- o: Solo i giocatori disposti a giocare (open).
- r: Solo i giocatori in possesso di un punteggio (rating).
- f: I giocatori non impegnati in partite (non necessariamente disposti a giocare).
- a: Solo i giocatori "disponibili" = disposti a giocare e non impegnati.
- R: Solo i giocatori registrati.
- U: Solo quelli non registrati.
- #: È un numero, da 1 a 3, che opera la suddivisione in categorie. La 1 comprende i giocatori on-line più forti, 2 quelli "di mezzo" e 3 gli ultimi. I limiti degli intervalli sono molto elastici e può capitare di vedere un giocatore presente sia in una che nell'altra categoria ...
- B: I giocatori che hanno un partner per le partite "bughouse". Bughouse è una variante molto divertente degli scacchi e accennerò qualche cosa più avanti.

È possibile con le opzioni 's','b','L', ordinare la lista tenendo conto del rating 'standard', 'blitz', 'lightning', o in ordine alfabetico con 'A'.

L'elenco può essere visualizzato più o meno dettagliatamente a seconda di ulteriori opzioni:

- t: Terse (quello standard).
- v: Verbose.
- n: Win-loss record.

È possibile filtrare l'elenco in base alla categoria o al tipo di giocatore:

- * Amministratori di sistema
- B Blindfold account, connessioni senza interfaccia
- C I Computer
- T Giocatori che fanno parte di una squadra (per i tornei a squadra)
- TM Tournament Manager (è il direttore dei tornei)
- FM/IM/GM Giocatori di categoria magistrale

Come anticipato, alcuni simboli che precedono il nickname denotano lo "status" dell'utente:

Codici di "status":

- ^ occupato in un match
- ~ sta giocando una simultanea
- : non è disposto a giocare
- # sta esaminando una partita
- . inattivo (idle) per più di 5 minuti
- non occupato (nessun simbolo)
- & (Nuovo) partecipa ad un torneo

Altro comando ...

best : Visualizza i migliori giocatori (umani e computer), ordinati per punteggio ELO. Usando 'hbest' si ottiene la graduatoria dei soli giocatori umani (i computer sono esclusi).

~~

figs% best

Blitz	Standard	Wild
1. Phalx 2057	1. Kraft 2154	
2. Kraft 1994	2. GnuX 2037	
3. GnuX 1894	3. KnightX 1946	
4. KnightX 1788	4. Junior 1729	

```

5. Junior 1627 5. Poppy 1552
6. SSEchess 1598 6. Karpuz 1409
7. Poppy 1519 7. Joshua 1372
8. Sdrumic 1210 8. Sdrumic 1304
9. Joshua 1207

```

figs%

~~

finger : Senza parametri visualizza le informazioni relative a noi stessi. Indicando uno username, visualizza le informazioni relative all'utente specificato, con alcune limitazioni. E' importante sottolineare che *non* viene visualizzato l'indirizzo di posta elettronica, a protezione della privacy! Esempio:

~~

figs% f Kraft

Statistics for Kraft(C) (Last disconnected Sun Sep 27, 12:16 MET DST
 \ 1998):

	rating	RD	win	loss	draw	total	best
Blitz	1961	60.1	26	12	6	44	1992 (17-May-98)
Standard	2154	82.2	21	3	2	26	2154 (15-Jun-98)
Lightning 2010	226.6	3	0	0	3		
Wild	----	350.0	0	0	0	0	
Bughouse	----	350.0	0	0	0	0	

1: Crafty v15.18 (1 cpus)

figs%

~~

Kraft e' un computer (Crafty v15.18, compilato per una sola CPU). Ha un rating attuale di 1961 Blitz, 2154 Standard, 2010 Lightning. Quando il parametro RD scende sotto 80 viene tenuta traccia della "migliore prestazione" effettuata (il piu' alto rating raggiunto). Su Chess.net cio' accade dopo aver disputato almeno 20 partite. Il server tiene traccia della migliore prestazione, evidenziata come "best" nella schermata del 'finger' e Kraft ha raggiunto, per esempio, il massimo punteggio di 1992 Blitz il 17 Maggio 1997. Gli altri valori indicati sono di facile interpretazione (win,loss,draw,total).

I comandi 'hrank' e 'rank' visualizzano una graduatoria parziale, centrata sulla nostra posizione in classifica.

Il comando 'history' visualizza l'esito ed alcune informazioni addizionali sulle nostre ultime 10 partite disputate (20 su ICC). Il server, per limiti fisici di spazio su disco, sotto l'ipotesi che il numero di utenti registrati e partite disputate sia elevato, salva soltanto le ultime 10.

~~

figs% history

History for Joshua:

	Opponent	Type	ECO	End Date
55: -	1360 W 1543 Poppy	[sr 2 20]	C53 Res	Thu Sep 17 21:58:59 1998
56: +	1366 W 1409 Karpuz	[sr 3 20]	C53 Res	Sat Sep 19 19:40:23 1998
57: +	1222 B 1202 Sdrumic	[br 3 15]	A00 Mat	Sun Sep 20 16:32:04 1998
58: -	1220 B 1558 SSEchess	[br 3 12]	A50 Res	Wed Sep 23 12:05:09 1998
59: -	1218 W 1563 SSEchess	[br 2 12]	C84 Res	Wed Sep 23 12:12:41 1998
60: -	1216 B 1568 SSEchess	[br 3 12]	D21 Res	Wed Sep 23 14:53:26 1998
61: =	0 B 0 SSEchess	[nu 2 12]	A00 Agr	Wed Sep 23 15:31:32 1998
62: -	1209 W 1214 Sdrumic	[br 4 12]	A00 Mat	Wed Sep 23 15:36:55 1998
63: -	1203 B 1225 Sdrumic	[br 4 12]	D00 Res	Wed Sep 23 15:45:07 1998

64: + 1210 W 1214 Sdrumic [br 4 12] B03 Mat Wed Sep 23 15:55:13 1998
fics%

~~

Indicando come parametro un utente, verra` visualizzata, la sua lista delle ultime dieci partite. Alcuni "simboli" che vedete indicati sono familiari: "+" per la vittoria, "B03" per il tipo di apertura (codice ECO), e l'esito finale della partita ("Mat"e, "Res"ing, "Fla"g = tempo scaduto). "br"=blitz rated, "sr"=standard rated, ovvero il "Tipo" di partita, spiegato precedentemente.

4.5 Osserviamo qualche partita

Magari, prima di "azzuffarci" in qualche furibonda partita, possiamo osservare qualche match. Puo` risultare utile per "studiare" un papabile avversario o anche per seguire qualche importante torneo ospitato sul server FICS, osservando in diretta qualche forte GM.

Quando si vuole osservare una partita ci sono tre possibilita`:

- a) la partita e` in corso
- b) e` stata gia` giocata ed e` ancora in archivio
- c) la partita e` in corso ma e` stata interrotta (su accordo oppure per "quit" volontario o meno di uno dei giocatori).

Per avere un elenco di partite in corso di svolgimento e` sufficiente il comando 'games'.

Esempio (tratto dall'help in linea):

```
2 2274 OldManII   + + + + Peshkin [ bu 2 12] 2:34 - 1:47 (39-39) B: 3
29 1622 Vman      1609 PopKid   [ sr 10 10] 1:14 - 5:10 (21-22) B: 18
32 1880 Raskapov  1859 RoboDweeb [ br 2 12] 1:04 - 1:26 ( 9-10) B: 34
1 1878 Roberto   1881 baraka   [psr 45 30] 30:35 - 34:24 (22-22) W: 21
```

Il primo numero indica l'identificativo della partita, la lista e` ordinata per rating e ci sono informazioni supplementari riguardo al tipo di match, al tempo ed al materiale rimasto al Bianco (W) ed al Nero (B).

Per osservare una partita e` sufficiente dare il comando

observe numeropartita

oppure

observe nomegiocatore

La partita verra` visualizzata su video, a seconda dell'interfaccia che utilizziamo, in tempo reale (con i limiti relativi alla velocita` della rete internet). Quando ci siamo stufati di osservare diamo il comando 'unobserve'. Per conoscere il nome di tutti i guardoni presenti nell'arena :-> c'e il comando 'allobservers'.

Se vogliamo osservare una partita gia` disputata, ancora in archivio (tra le ultime 20 conservate dal server) e` necessario visualizzare l'history del giocatore di cui vogliamo osservare la partita (potremmo essere noi stessi) e poi il numero della partita. Si impartisce poi il comando 'examine' seguito dal nome del giocatore ed il numero della partita.

Esempio:

~~

fics% hi Phalx

History for Phalx:

	Opponent	Type	ECO	End Date
13:	+ 2049 W 1894 GnuX	[br 1 12]	A00 Mat	Sat Sep 12 19:05:33 1998
14:	+ 2065 B 1890 GnuX	[br 1 12]	B05 Mat	Sat Sep 12 19:28:32 1998
15:	+ 2082 B 1948 Kraft	[br 1 12]	D03 Res	Sun Sep 13 17:19:30 1998
16:	+ 2094 W 1887 GnuX	[br 1 12]	B05 Mat	Sun Sep 13 17:36:30 1998
17:	- 2063 W 1964 Kraft	[br 1 12]	C34 Mat	Sun Sep 13 18:14:21 1998
18:	+ 2078 W 1956 Kraft	[br 3 12]	C49 Mat	Mon Sep 14 12:07:15 1998

19: + 2091 B 1949 Kraft [br 1 12] D02 Res Mon Sep 14 15:35:50 1998
20: = 2084 W 1962 Kraft [br 3 12] C42 NM Mon Sep 14 16:47:39 1998
21: + 2090 B 1791 KnightX [br 2 12] C63 Res Tue Sep 15 16:25:27 1998
22: + 2102 B 1961 Kraft [br 1 12] A45 Res Sun Sep 27 12:12:50 1998
fics% examine Phalx 20

~~

Quando ci siamo stufati di osservare la partita ... 'unexamine'.

Il terzo caso si verifica quando ci sono rimaste delle partite "in sospeso". In sospeso significa:

- a) uno dei due giocatori ha perso il collegamento in modo accidentale
- b) uno dei due giocatori ha perso il collegamento volutamente (= buscava), ed ha fatto 'quit'
- c) di comune accordo i due giocatori hanno sospeso la partita con il comando 'adjourne', per riprenderla in un altro momento.

Con il comando 'stored' si visualizza l'elenco numerato di partite rimaste sospese e se ne può esaminare una con lo stesso comando 'examine'.

4.6 La nostra prima partita

Che bello!!! Finalmente si gioca!

Dopo tante lunghe chiacchiere passiamo al sodo ...

Con il comando 'who' ('w') vediamo chi è online. Visto che dobbiamo giocare, ci serve sapere chi è disposto a farlo, magari scegliendo la "fascia" ELO che ci interessa (la 1, la 2 o la 3), per es.

~~

fics% w o 3

1207 Joshua

1 players displayed (of 1). (*) indicates system administrator.

fics%

~~

I giocatori disposti a giocare non hanno alcun simbolo tra il rating e il loro nickname, al massimo un ".", che indica che sono in "idle" da parecchio tempo (sono collegati ma non hanno eseguito alcuna operazione da qualche minuto).

Es:

1627.Junior(C)

I giocatori che stanno disputando una partita hanno il simbolo "^":

1994^Kraft(C)

Quelli che invece non vogliono disputare partite hanno il simbolo ":":

1207:Joshua

Per visualizzare in fretta gli avversari "potenziali" è comodo usare il comando 'w of' seguito, al più dal numero della fascia ELO desiderata (1,2 o 3). Il comando equivalente più breve sarebbe 'w a' dove l'opzione "a" combina la "o" (open) e "f" (free), ma in alcuni server le lettere "a", "b", "c" vengono utilizzate alla stregua dei numeri 1,2,3 (fasce ELO).

Un comando facile che riassume alcune di queste caratteristiche è 'players' che lista i giocatori disposti (open) a giocare.

Per disputare un match il comando è ... 'match' ! (Chi lo avrebbe mai detto :-))

La sintassi è:

match user [rated|unrated] [Start] [Inc] [Black_Start Black_Inc]
[White|Black] [board_category board]

dove "user" è il nostro avversario. Le altre opzioni indicate tra parentesi quadre sono opzionali ed indicano:

rated|unrated : se la partita è valida per la classifica (rated) o no.

[Start] [Inc] : Start è il tempo per tutta la partita, Inc è il tempo incrementale per la singola mossa (es. 0, 12, 20, ...).

Questi valori, sono validi per entrambi i giocatori.

Volendo si possono scegliere tempi diversi per i due giocatori, o decidere in anticipo (sempre che l'avversario accetti il match) che coloro utilizzare (obbligatoriamente il match sarà "unrated"), col le opzioni:

[Black_Start Black_Inc] : ha la stessa sintassi del bianco (White)

[White|Black] : indicando White ('w') o Black ('b') si decide quale colore si vuole usare per giocare.

L'ultima opzione verrà spiegata nel capitolo "Partite particolari".

L'avversario potrà accettare la nostra proposta impartendo il comando accept

dal prompt di FICS (fics%) o dal menu di Winboard/Xboard Action->Accept e darà inizio alla partita, oppure rifiutare con il comando 'decline' (presente sempre nel menu di Winboard/Xboard Action) o imporre nuovi parametri sempre con il comando 'match'.

A partita iniziata (l'avversario ha accettato) utilizzando una interfaccia a caratteri comparirà una schermata del tipo:

Game 1 (Joshua vs. Avversario)

```
-----  
8 | *R| *N| *B| *Q| *K| *B| *N| *R|   Move # : 1 (White)  
|---+---+---+---+---+---+---+---+---|  
7 | *P| *P| *P| *P| *P| *P| *P| *P|  
|---+---+---+---+---+---+---+---+---|  
6 | | | | | | | | | |  
|---+---+---+---+---+---+---+---+---|  
5 | | | | | | | | |   Black Clock : 2 : 00  
|---+---+---+---+---+---+---+---+---|  
4 | | | | | | | | |   White Clock : 2 : 00  
|---+---+---+---+---+---+---+---+---|  
3 | | | | | | | | |   Black Strength : 39  
|---+---+---+---+---+---+---+---+---|  
2 | P| P| P| P| P| P| P| P|   White Strength : 39  
|---+---+---+---+---+---+---+---+---|  
1 | R| N| B| Q| K| B| N| R|  
-----  
  a b c d e f g h
```

Un po' spartana, ma per chi non ha di meglio ...

È possibile scegliere 13 stili di scacchiere (alcuni, tra cui il 12, sono riservati per le interfacce grafiche) con il comando

set style <numero_stile>

ed è possibile "rinfrescare" lo schermo e vedere la nuova schermata con il comando 'refresh' (abbreviato 'ref').

es.

~~

```
fics% set style 2
```

```
Style 2 set.
```

```
fics% ref
```

Game 1 (Joshua vs. Avversario)


```

8 r' n' b' q' k' b' n' r'   Move # : 1 (White)
7 p' p' p' p' p' p' p'
6 + - + - + - + -
5 - + - + - + - +   Black Clock : 2 : 00
4 + - + - + - + -   White Clock : 2 : 00
3 - + - + - + - +   Black Strength : 39
2 P P P P P P P P   White Strength : 39
1 R N B Q K B N R
  a b c d e f g h

```

figs%

~~

Chiaramente l'indicazione (Joshua vs. Avversario) sta a significare che Joshua tiene il Bianco. Con l'interfaccia grafica (WinBoard/Xboard) comparirà il tempo sulla toolbar e nel caso vi sia toccato il colore Nero (nelle prime partite è casuale, poi si alterna) i pezzi verranno invertiti.

Con l'interfaccia testuale (telnet o timeseal) le mosse vanno inserite con la notazione algebrica (e2-e4) oppure algebrica abbreviata ("semi-algebrica", es. e4), stando attenti ai casi di ambiguità tra le mosse.

Per chi usa l'interfaccia grafica ... beh, non starò a spiegare come si muove il mouse e si clickano i pulsantini! ;-)

Dopo aver inoltrato la richiesta di match ad un avversario, possiamo fare altrettanto con altri, aspettando che qualcuno accetti una nostra proposta. Se improvvisamente abbiamo dei ripensamenti sul match con l'avversario che abbiamo chiamato in causa (ma che non ha ancora dato risposta) possiamo cambiare la nostra "offerta" modificando i parametri del comando 'match' oppure annullare l'offerta con il comando 'withdraw'.

Questo comando è molto "potente" e può essere esteso ad una grande varietà e tipologia di partite, ed è collegato ad altri comandi importanti. È quindi necessario dare una letta all'help di 'withdraw'. Gli altri comandi importanti che ho appena chiamato in causa sono:

abort : A partita iniziata, chiediamo all'avversario di annullare ed invalidare il match; l'avversario può accettare o meno ('accept' o 'decline').

adjourn : Chiediamo all'avversario di interrompere e salvare la partita (sul server), per poi riprenderla in un secondo momento. Ogni volta che per un motivo involontario o meno, usciamo dal server durante la partita, viene automaticamente "aggiornata" (adjourn). Per riprendere la partita è sufficiente il comando 'match' seguito dal nome del nostro avversario, senza altri parametri. Tutti i parametri di gioco (tempo, incremento, tempo rimasto,...) verranno automaticamente ripristinati. L'avversario, su richiesta di un 'adjourn' può accettare (replicando con 'adjourn') o declinare, continuando semplicemente a giocare o con 'decline'.

draw : Offriamo la patta. Questo comando può essere impartito sia che il tratto sia a noi, sia in caso contrario, e l'avversario può accettare o declinare ('accept', 'decline' o anche 'draw'). Quando è stata richiesta la patta, se uno dei due giocatori muove (sia quello che ha richiesto la patta, sia l'avversario), la patta viene automaticamente revocata.

pause : Chiediamo che venga per entrambi sospeso il conteggio del tempo, senza interrompere ('abort' o 'adjourn') la partita. Via menu di Winboard/Xboard questo comando si impartisce da Action->Pause. la richiesta può essere declinata o accettata. Può essere utile per discutere con l'avversario e/o l'amministratore di sistema riguardo al match. Con il comando 'unpause' si chiede di "scongellare" la partita, e deve essere

anch'esse accetto ('accept').

pending : Visualizziamo tutte le richieste di match da noi inoltrate che possono essere accettate o declinate, sia quelle che altri giocatori hanno offerto a noi stessi (che possiamo dunque accettare o meno).

ping : E' un comando introdotto di recente. Come l'omonimo comando UNIX, 'ping' si fa carico di stimare la velocita` e la qualita` di connessione tra il server FICS e noi, o piu` in generale tra un qualsiasi utente (non mascherato da un firewall) collegato. 'ping' puo` essere usato senza parametri (e diagnostica la nostra velocita` di connessione) o con il nickname di un utente collegato ('ping <nickname>'). Per es.:

~~

```
fics% ping Joshua
```

```
ROBOadmin(*) tells you: Ping-info for Joshua: 3 packets transmitted, 3 packets
```

```
\ received, 0% packet loss
```

```
fics%
```

```
ROBOadmin(*) tells you: Ping-info for Joshua: round-trip min/avg/max =
```

```
\ 186.4/193.3/197.5 ms
```

~~

indica che non ci sono stati pacchetti (di informazione) perduti (e' un buonissimo segno) e che la velocita` e` di circa 0.193 secondi per pacchetto (molto buona). Da notare che i diversi server implementano una diversa versione di 'ping' e questa schermata e` stata tratta da AICS (freechess.org).

Un tempo elevato (qualche secondo o piu`) o un'alta percentuale di pacchetti persi sono il sintomo di un collegamento non efficiente con conseguenti problemi di lag (risolvibili parzialmente con le interfacce anti-lag `timeseal/accuclock/timestamp`).

'ping <nickname>' ci informa alla stessa maniera sulla qualita` del collegamento dell'utente con il nickname passato come parametro. Questo ultimo impiego del ping e` utile nel caso in cui si verificano durante il match delle pause inaspettate, magari in `zeitnot`, da parte del nostro avversario; le pause possono dipendere da un calo della nostra velocita` di collegamento o di quella del nostro avversario e 'ping' potra` diagnosticare l'entita` del problema (e soprattutto chi fra i due avversari e` quello che ha piu` problemi di lag).

NOTA: Affinche' 'ping' funzioni a dovere bisogna essere collegati con il supporto `timeseal/accuclock`; l'utente non deve essere collegato attraverso un firewall altrimenti 'ping' diagnostichera` il 100% dei pacchetti persi.

simul : Riguarda le partite in simultanea e verra` trattato piu` avanti.

switch : A partita iniziata, prima che sia stata giocata la prima mossa e` possibile chiedere all'avversario di scambiare i colori. Puo` risultare utile per partite con colori da voi prestabiliti che il server (in modo casuale) non rispetta :-); in questi casi si puo` utilizzare l'opzione 'white' o 'black' del comando 'match' per decidere a priori il vostro colore.

takeback : Abbiamo fatto una grandiosa "putt*****" ;-)) e istintivamente vogliamo ritirare la (semi)mossa, impartiamo allora il piu` il rapidamente possibile il comando 'takeback'. Se il nostro avversario e` mooolto buono puo` accettare ('accept') o

declinare, continuando a giocare o impartendo il comando 'decline'. Può anche accadere che il nostro avversario abbia visto una nostra grandiosa cappella e mosso da pietà indescrivibile ce lo voglia far notare; può egli stesso richiedere di tornare indietro di una mossa (due semimosse). In generale 'takeback' accetta come opzione il numero di semimosse che vogliamo siano ritirate. Es: 'takeback 2' per ritirare una mossa (= due semimosse).

seek : Non presente nella versione del mio server (v1.7.4), questo comando è implementato su tutti i più moderni server FICS. Al comando 'seek' si fanno seguire le stesse opzioni di 'match', omettendo il nickname dell'avversario, perché 'seek' ha la funzione di offrire il match a tutti i giocatori disponibili e liberi. È possibile mandare più 'seek', con diversi parametri. Agli avversari comparirà il messaggio:

'Nostro_nickname seeking <opzioni> ('play <numero>' to respond)' dove il numero rappresenta la partita che voi avete offerto con le opzioni specificate. Per accettare e giocare tale match è sufficiente dare il comando 'play <numero>'. È possibile indicare tra i parametri di 'seek' anche la fascia ELO contro la quale abbiamo il desiderio di giocare (es. 'seek 1300-1800') o una combinazione di condizioni che fanno da filtro (detta 'formula', trattata in 5.1) con il comando 'seek formula': soltanto i giocatori che soddisfano tali parametri possono accettare la proposta.

Se la richiesta di match è diretta indistintamente a tutti, può essere accettata volutamente o per sbaglio da giocatori molto più forti di noi o molto più deboli.

In questi casi può risultare spiacevole rischiare, da una parte o dall'altra, perdere molti punti ELO; è possibile utilizzare il comando 'adjourne' o 'abort' prima che sia stata fatta una sola mossa e la partita verrà annullata. Per prevenire questo "inconveniente" esiste l'opzione "m" da aggiungere al comando 'seek'; grazie a questa opzione, dopo che un avversario accetta il nostro 'seek' dobbiamo confermare ('accept') o meno ('decline') la nostra disponibilità al match. La "m" sta per "manual" poiché il match non parte in automatico (come di default) appena un avversario accetta il nostro 'seek', ma... manualmente, con il nostro consenso :-)

unseek : Per ritirare le proposte esiste il comando 'unseek', (si possono ritirate alcune o tutte le proposte).

sough : È un comando che può essere usato in due modi: 'sough all' o semplicemente 'sough'. Con il primo visualizziamo l'elenco di tutti i 'seek', in colonna, come riportato di seguito:

```
~~
0 1900 Hawk      blitz    5 0 rated      1800-2000 f
1 1700 Friar     wild7    2 12 unrated [white] 0-9999
4 1500 loon      standard 5 0 unrated      0-9999 m
```

~~
I diversi parametri indicano il numero progressivo della proposta di match (che si può accettare con 'play <numero>'), chi l'ha inoltrata, il tipo di partita, la cadenza, ed altre opzioni legate alla convalida della stessa (rated, unrated), alla fascia ELO che può giocare, eccetera (vedere anche l'help di 'formula', 'seek').

Con il secondo ('sough') visualizziamo soltanto i 'seek' che soddisfano la nostra 'formula' e che includono il nostro ELO nel range assegnato (penultima colonna).

getgame Questo nuovo comando unisce la praticità di 'seek' e 'sough';

permette nello stesso tempo di cercare una vasta varietà di partite ed impartire un 'seek' nel caso non siano presenti. Usato con il parametro 'f' (che sta per 'formula'), automaticamente saranno ricercate partite che soddisfano la nostra 'formula' (e nella fattispecie accettate) o sarà impartito un 'seek' nel caso in cui non vengano trovate.

NOTA:

I comandi 'seek', 'sough' ed il nuovo 'getgame' rappresentano, in luogo dei canonici 'match' e 'pending', il modo più veloce per invitare a giocare con noi altre persone e per tenere sott'occhio in modo rapido tutte le richieste degli altri giocatori on-line. Alcune interfacce grafiche permettono, grazie all'uso di finestre separate, di visualizzare costantemente tutte le proposte di match ('match' e 'seek'), da accettare con un semplice click del mouse.

4.7 Problemi ed inconvenienti tecnici

Tutto il resto riguarda gli scacchi veri e propri e non c'è niente da dire a riguardo ... Tuttavia possono accadere degli inconvenienti, legati alla natura "virtuale" del gioco, che si basa su di un collegamento internet.

Può capitare che il nostro collegamento o quello dell'avversario sia molto lento. È quindi possibile che il tempo visualizzato sul display di Winboard/Xboard non corrisponda a verità oppure, utilizzando l'interfaccia a caratteri notiamo una insostenibile lentezza nelle risposte del server. Con i comandi 'refresh' e 'time' (sempre che giungano a destinazione) possiamo ripristinare la giusta configurazione "temporale"; se l'orologio dell'avversario segna negativo (è passato molto tempo dall'invio della nostra mossa) le cause possono essere:

- 1) La nostra mossa non è arrivata al server
- 2) La nostra mossa non è arrivata all'avversario e problemi simmetrici.

In ogni caso, sia che il nostro avversario sia "sotto-zero", sia per scoprire eventuali problemi di lag, nel caso 1) dopo aver inviato la mossa, il server non ha ancora visualizzato la schermata testuale, col tempo di riflessione, oppure, se si sta usando Winboard/Xboard non è ancora apparso il tempo di riflessione nella casella destinata alla visualizzazione dell'ultima mossa effettuata; nel caso 2) non possiamo sapere nulla, tutt'al più, se il nostro avversario "sembra" aver terminato il tempo, possiamo impartire il comando 'flag' che chiede al server se l'avversario ha effettivamente terminato il tempo di riflessione (il server, si spera, risponderà ...); con Winboard/Xboard, utilizzando l'opzione da riga di comando "-autoflag", tutto ciò è automatico. Nel caso il netlag sia pesante il consiglio che do è di aggiornare di comune accordo ('adjourn') la partita o fare un tentativo "disperato", scollegandosi dal server e ricollegandosi dopo pochi secondi ... qualche volta funziona. Il comando 'ping' di ultima attivazione può diagnosticare in anticipo o durante il match eventuali problemi di collegamento con conseguente lentezza nell'invio/ricezione dei comandi e delle mosse.

Può capitare che, intenzionalmente, l'avversario si scolleghi perché in forte svantaggio e non voglia terminare il match (anche se ciò è un gesto alquanto antisportivo). Se nei minuti successivi non si ricollega potete dedurre che tale fatto non sia imputabile ad un malfunzionamento della rete. La partita viene "adjourned" e memorizzata nel server. Potete avere la lista delle partite "in sospeso" con il comando 'stored' ed analizzarle con 'examine'. Se ritenete il risultato di una vostra partita interrotta sia scontato (vinta, patta o persa) o del tutto indeterminato (posizione pari in apertura/mediogioco) potete reclamare la vittoria, la patta, l'annullamento e persino la sconfitta.

Il comando è

message adjudicate <richiesta>

(post adjudicate <richiesta> su chess.net)

Dove <richiesta> deve comprendere il vostro nickname, quello dell'avversario, il risultato (win, draw, lose, abort) ed i motivi (tecnici) che lo sostengono. Per automatizzare il piu` possibile la procedura di aggiudicazione la sintassi e` molto rigida e non si puo` variare l'ordine appena descritto ('help adjudicate' e` preciso in proposito).

Es:

message adjudicate Joshua Gonzo win Joshua mate in 3.

(dove Joshua sono io che reclamo la vittoria per matto in tre mosse).

Gli admins visioneranno la partita e spediranno "il referto" ad entrambi i giocatori. E` scontato che, prima di mandare una richiesta, bisogna essere certi del motivo e del risultato. In seguito a successive aggiudicazioni un giocatore con il "vizio" di scollegarsi puo` essere messo nella "lista nera" degli 'abuser'. Parallelamente, mandare insistenti richieste di aggiudicazione, se infondate, possono indurre gli admins a spedire voi nella "lista nera". Pur sembrando un gesto molto sportivo ma anche alquanto "masochistico" :-)) richiedere la sconfitta puo` scongiurare in anticipo il pericolo di finire, come gia` spiegato, nella lista degli 'abuser'. A tal proposito e` possibile abbandonare una partita aggiornata impartendo il comando 'resign <nickname>', usando il 'nickname' del nostro avversario.

In seguito all'automazione della procedura di 'adjudication' e` necessario richiedere l'aggiudicazione della nostra partita sospesa non prima di una settimana e tentare la via dell'aggiornamento mandando richieste al nostro avversario con il comando 'messages'; tali richieste, se rifiutate od ignorate, saranno tenute in considerazione dagli admins come "prove" decisive.

4.8 Consigli per i neo-registrati

Altro consiglio che posso dare ai neo-registrati, privi di rating, e` (a prescindere dalla loro forza di gioco), di cercare avversari dal punteggio piu` alto possibile. Anche in caso di sconfitta, il neo punteggio ELO acquisito sara` il piu` alto possibile, garantendo un maggior margine per quanto riguarda una eventuale "discesa". Partendo invece con un punteggio basso (perdendo con un giocatore medio/basso) e` poi piu` difficile risalire e se si scende troppo poi e` difficile trovare (in alcuni server non troppo popolati) un avversario disposto a giocare. Su AICS questi problemi non ci sono, per ogni fascia ELO di 500 punti (es. 1000-1500) ci sono decine se non centinaia di utenti (anche con rating piu` bassi di 1000) ed un avversario si trovera` sempre (anche se poi, con punteggi cosi` bassi, non si puo` risalire piu` di tanto), ma puo` non essere vero su altri server meno popolati. Soprattutto all'inizio non bisogna farsi ingannare dal rating visualizzato dal server; come ho gia` detto e` sempre meglio dare un'occhiata con 'finger'. Ci sono, per esempio, giocatori con 1400 punti piu` forti di altri con 1700 punti, e questo vale per ogni fascia ELO. La freccia che indica "la verita`" e` il parametro RD (piu` basso e` piu` il punteggio e` stabile e reale) ed il punteggio "best" (miglior rating raggiunto, dopo le prime 20 partite o dopo aver raggiunto un valore dell'RD "stabile") e naturalmente il numero di partite giocate. Un avversario con rating non ancora "assestato" potra` regalarci belle o brutte sorprese, senza preavviso; uno giocatore dal rating "stabile" molto probabilmente no.

4.9 Scambiamo quattro chiacchiere

Sia durante il nostro match, che durante una pausa o mentre stiamo osservando una partita in corso, e` possibile scambiare quattro

chiacchiere con gli utenti collegati ... alcuni, ma non tutti ;-)
Mentre stiamo disputando un match e subito dopo la sua fine, finche' non viene specificato come interlocutore un altro utente, possiamo dialogare con il nostro ultimo (o attuale) avversario con il comando 'say' seguito dal messaggio. Piu' in generale, per parlare con un qualsiasi utente, il comando principale e' 'tell' seguito dal nickname del nostro interlocutore e dal messaggio.

es.:

```
    ~~  
fics% tell AdminGuy hello Sir!  
(told AdminGuy)  
fics%
```

E nella finestra di AdminGuy comparira` il messaggio:

```
    ~~  
fics%  
Joshua tells you: hello Sir!  
fics%  
    ~~
```

Mentre stiamo osservando ('observe') o giocando una partita, e` possibile utilizzare il comando 'kibitz' seguito dal messaggio; il messaggio verra` inviato a tutti gli utenti che stanno osservando la partita, giocatori inclusi. Per non "scocciare" i giocatori, concentrati nel loro match, e` piu` "soft" utilizzare il comando 'whisper' seguito dal messaggio.

Se vogliamo far notare la nostra presenza a tutti non c'e` niente di meglio che il comando 'shout' seguito dal messaggio, che verra` letto da tutti gli utenti collegati (o quasi, vedremo dopo). Mentre 'shout' e` utilizzato per ogni tipo di messaggio, la netiquette del server consiglia di usare il comando 'cshout' in luogo di 'shout', seguito da un messaggio prettamente legato al settore degli scacchi. Del tutto simile a 'shout' e` il comando 'it', seguito dal messaggio.

Il server si ricorda l'ultimo nostro interlocutore e quindi se vogliamo continuare a parlare con lui, senza ogni volta ridigitare 'tell utente' o 'whisper' o quant'altro, esistono dei caratteri "alias". Utilizzando gli alias si impartira` il comando all'ultimo utente al quale abbiamo spedito il messaggio o semplicemente eseguiremo il comando correlato. I caratteri sono:

- . per il 'tell' (senza bisogno di specificare il nickname dell'interlocutore)
- ! per lo 'shout'
- i oppure : per 'it'
- # per il 'whisper'
- , per il 'tell <numero_canale_di_discussione>'

NOTA: Qualche volta e` possibile che il nostro interlocutore si disconnetta prima che noi completiamo il comando di 'tell'. Inviando il 'tell' server FICS tentera` di spedire il messaggio ad un utente il cui nickname inizi con quello del nostro interlocutore.

Per esempio se subito dopo la dipartita di "dav" diamo
tell dav ciao...

il server FICS potrebbe spedire il messaggio ad un altro utente, per es. "dav2". Se posponiamo il simbolo "!" al nickname del nostro interlocutore
tell dav! ciao...

questo spiacevole inconveniente non accadrà piu`.

4.10 Uso della posta elettronica e lettura delle news

Come e` stato brevemente accennato nei primi paragrafi abbiamo alcuni comandi di posta elettronica "interna" ed "esterna" al server. Possiamo

inviare una e-mail ad un utente, che verra` registrata nel server, con il comando 'Messages <utente> <messaggio>' (alcuni server *vogliono* la "M" maiuscola). Una volta collegato, l'utente verra` avvertito del messaggio ricevuto e potra` leggerlo con il comando 'Messages <numero_messaggio>'. Una volta letti i messaggi, possono essere cancellati con il comando 'clearmessages <numero_messaggio>' o 'clearmessages <mittente>' o 'clearmessages all' per cancellarli tutti.

Lo stesso accade per le news, inviate dagli amministratori. Esiste all'interno di FICS un mini newsgroup locale, in sola lettura, dove vengono inviati messaggi di interesse comune (eventi particolari, bandi di torneo,...); con il comando 'news <numero_news>', potremo leggere la news desiderata. Una volta letta, la news viene automaticamente rimossa dalla lista.

Come gia` anticipato, e` possibile utilizzare la casella di posta elettronica per farsi recapitare l'help, ma per gli utenti registrati le possibilita` non finiscono qui. E` possibile inviare i messaggi interni al server (quelli visualizzabili con 'Messages <n_messaggio>') alla propria casella di posta elettronica, con il comando 'mailmess <n_messaggio>'. Se si vuole che tale operazione sia automatizzata dal server bisogna impostare una "variabile" d'ambiente, spiegata nel paragrafo 5.1. E` possibile farsi recapitare le proprie partite disputate (o anche quelle degli altri giocatori): il comando e`
mailstored <utente> <numero_partita>

Per quanto riguarda le nostre partite, anche questa operazione puo` essere automatizzata (vedere 5.1). Le partite possono essere spedite in notazione NIC o PGN, sempre scegliendo l'impostazione ... di una variabile d'ambiente (di nuovo 5.1).

C'e` un ultimo comando riguardo all'uso della posta elettronica che penso sia stato disabilitato, ed e` 'mailsources'. Esisteva la possibilita` di farsi spedire i sorgenti del server direttamente nella casella di posta elettronica, per poterseli visionare e compilare a casa o all'universita`, per ottenere un server casalingo privato o semplicemente un nuovo server pubblico. A partire dalla versione 1.10.x i sorgenti non sono piu` disponibili. Si trovano in tutti i piu` riforniti siti ftp i sorgenti e i pacchetti precompilati fino alla ver.1.7.4. I sorgenti di timeseal (sia dal lato server che client) sono ovviamente "segreti".

[5] Comandi "avanzati"

Una volta presa confidenza con i comandi base, possiamo "personalizzare" il nostro account, seguendo i nostri gusti riguardo i tempi di riflessione, al tipo di avversario, e tante altre pinzillacchere :-)

5.1 Le variabili d'ambiente

Con il comando 'variables' possiamo visualizzare tutte le "variabili d'ambiente" personalizzabili disponibili, ognuna con un proprio scopo:

~~

```
figs% variables
```

```
Variable settings of Heuristik:
```

```
time=2   private=0  shout=0   pin=0     style=12
inc=12   jprivate=0  cshout=0  notifiedby=0  flip=0
rated=1          kibitz=1   availinfo=0  highlight=0
open=1   automail=1  kiblevel=0  availmin=0  bell=0
ropen=0  pgn=1      tell=1     availmax=0  width=79
bugopen=0      ctell=1   gin=0      height=24
simopen=0  mailmess=1  chanoff=0  seek=0     ptime=0
tourney=0  messreply=0  silence=0          tzone=+1
```

provshow=0 echo=1 Lang=Italian
autoflag=0 unobserve=1 tolerance=1

Prompt: fics%
Interface: "xboard 4.0.7"

f1: !computer & !abuser & !wild & !lightning
f2: rated & blitz & registered
f3: assesswin >1

Formula: f1 & f2 & f3
fics%

~~

In questo caso ho visualizzato le "mie" variabili su AICS (Heuristik) ma e' anche possibile vedere le variabili (pubbliche) di qualsiasi utente con variables <utente>

Il comando 'help variables' svelera` con molta semplicita` i piccoli segreti che si nascondono dietro queste variabili. Per cambiare il valore di una variabile (che dipende dal tipo di variabile in ballo) e` sufficiente un semplice 'set nomevariabile valorevariabile'.

Passiamo in rassegna quelle piu` importanti:

automail : Di default e` zero (0). Se impostata ad uno (1) verranno spediti nella vostra casella di posta elettronica (quella specificata al momento dell'iscrizione) la notifica di match sospesi, terminati (i listati delle mosse), e di eventuali messaggi locali spediti da utenti del server (a questo scopo c'e` la variabile mailmess).

bell : Di default zero. Se impostata ad uno verra` inviato un beep (^G) ad ogni refresh della scacchiera. E` accessibile anche dal menu` Option->Bell di WinBoard/Xboard.

shout,cshout : Di default uno (1). Se impostate a zero non verranno piu` visualizzati a video i messaggi inviati dagli utenti con i comandi 'shout' e 'cshout'. WinBoard/Xboard (per farvi concentrare meglio :)) settano a zero queste variabili quando giocate un match.

kibitz : Come sopra, riservata per il comando 'kibitz'.

open: Di default uno; indica se siete o no disponibili a giocare.

pin : Se uno, il server vi informera` riguardo ad ogni login/logout degli utenti.

style: Il tipo di scacchiera usata (12 per le interfacce grafiche).

pgn : Se uguale a 1, le partite vi verranno spedite in formato PGN, altrimenti saranno inviate in formato incolonnato, con i tempi di riflessione accanto (credo sia il formato NIC).

mailmess : Se vale 1, i messaggi interni, inviati da utenti del server, verranno fatti "rimbalzare" nella vostra casella di posta elettronica.

messreplay : Non presente nel mio "obsoleto" server, se impostata ad uno (1), sia dall'utente che spedisce il messaggio ('messages'), sia da colui che lo riceve, permette di far conoscere il proprio indirizzo e-mail (con il quale ci siamo registrati) che comparira` nell'header del messaggio. Allo stesso modo sara` permesso conoscere l'indirizzo e-mail del nostro interlocutore. Il fatto che la variabile 'messreplay' debba essere impostata ad uno da entrambi gli utenti (chi spedisce e chi riceve) aumenta il grado di "confidenza" (o "privacy" che dir si voglia) nello scambio di messaggi (vedere anche 'help confidentiality').

tellscreen : Solo di Chess.net: se impostata ad 1, soltanto gli utenti presenti nella nostra lista notify (piu` gli admin naturalmente) potranno contattarci con un 'tell'.

swear : Solo di Chess.net. Puo` assumere un valore da 0 a 3, corrispondente a un livello di "filtraggio" maggiore. Se diversa da 0 il server tenta di filtrare gli insulti (presenti in una lista del server)

che ci arrivano via 'tell', informando eventualmente gli admin.

1-10 : Utilizzando al massimo dieci variabili chiamate ... 1,2,3,... potete settare un vostro profilo che verra` visualizzato ad ogni finger. Es:

1: Hi! I'm Maurizio from Ancona City (ITA).

2: My Callsign is IW6DGM.

Settate con il comando 'set 1 <profilo_1>', 'set 2 <profilo_2>' e cosi` via ...

Se volete cancellare la riga del profilo eseguite il comando lasciando vuoto il campo relativo al testo.

f1,f2,...,formula: E qui viene il bello. Potete filtrare ogni richiesta di match utilizzando queste variabili. E` consigliato dare uno sguardo all'help 'help formula'. Il criterio e` questo: con espressioni booleane del tipo "se si verificano alcune condizioni e/o quant'altre" allora accetto l'offerta di match. Gli operatori booleani e matematici sono:

Simbolo Funzione	Precedenza
! not; negazione	1
- segno meno [come -20 o -variable]	1
* moltiplicazione	2
/ divisione	2
+ addizione	3
- sottrazione	3
< minore di	4
<= minore o uguale di [anche =<]	4
> maggiore di	4
>= maggiore o uguale di [anche =>]	4
= uguale [anche ==]	5
!= diverso [anche <>]	6
& e (and) [anche && ma non 'and']	7
oppure (or) [ma non 'or']	8

Se avete dubbi sulla precedenza degli operatori usate le parentesi tonde. Recentemente e` stata introdotta in FICS la funzione abs() che restituisce il valore assoluto dell'argomento.

Le condizioni utilizzabili sono queste:

blitz,standard,lightning : La partita deve essere del tipo blitz,standard,....

inc : Indica il tempo incrementale per mossa che soddisfi la condizione, espresso in secondi. Es: 'inc >= 12'

time (o in alcuni server 'start') : Indica il tempo per tutta la partita, espresso in minuti. Es. 'time > 1'

abuser : Vale uno (vero) se l'utente e` un 'abuser'. Gli utenti 'abuser' sono utenti "cattivelli", che hanno commesso qualche scorrettezza e sono stati messi (dai sysop) in una "lista nera" chiamata 'abuser'. Non e` consigliabile giocare con loro ...

La "lista nera" e` visualizzabile con '=abuser'.

assessdraw,assessloss,assesswin : Permette di stabilire quanti punti si vogliono come minimo (o come massimo) ottenere "se" la partita finisce in parita`, con la sconfitta o con la vittoria. Piu` che altro serve per cautelarsi da partite "inutili" o "pericolose". In casi di elevata differenza di rating, puo` capitare la situazione che, giocando, bene che vada (vincendo) si guadagnino ... 0 punti! (Perdendone invece parecchi con la patta o la sconfitta.) In quei casi e` meglio non giocare!

computer : Specifica se si vogliono accettare offerte da un computer o no.

rated,registered : Sono vere se gli avversari hanno un rating e sono registrati. Si puo` scegliere se accettare o meno partite da

giocatori non registrati o privi di rating.

timeseal : E` vera se l'avversario dispone dell'interfaccia anti-lag 'timeseal'. Puo` essere un gesto "cavalleresco" non accettare partite da chi non ha tale interfaccia, poiche' verrebbe svantaggiato nel conteggio del tempo di riflessione in caso di netlag.

ratingdiff : Contiene la differenza (rating_avv - mio_rating). E` utile per evitare incontri dove la differenza di rating e` tale da rendere univoco il risultato, con scarso divertimento sia per chi stravinca, sia per chi strabusca ;-)

rating : Assume come valore il rating dell'avversario

myrating : Indovinate!

rated : La partita deve essere valida per il calcolo del rating.

Tutte queste variabili possono essere combinate ed assegnate a "variabili speciali" chiamate f1,f2,f3,... con il comando 'set', a loro volta combinate insieme nella variabile di sistema 'formula'.

"Materializzate" nella vostra capoccia l'avversario tipo che volete incontrare.

Facciamo un esempio:

Voglio che il mio avversario

1) Non sia un computer, ne' un 'abuser'.

2) Sia registrato.

3) Non sia troppo forte (differenza rating < 400)

4) Non sia troppo debole (differenza rating > -200 oppure che il suo rating sia almeno di 1300 punti)

5) Voglio giocare soltanto partite 'rated' (valide per il rating)

6) Voglio giocare soltanto partite blitz con tempo per partita di almeno 2 minuti e solo 12 secondi per mossa incrementali.

7) Se busco non voglio perdere piu` di 25 punti rating.

Facciamolo capire al server!

La 1) :

```
set f1 (!computer & !abuser)
```

La 2) :

```
set f2 registered
```

la 3) e la 4) :

```
set f3 ratingdiff
```

```
set f4 (f3 < 400)
```

```
set f5 ((f3 > -200) | (rating >= 1300))
```

la 5) e la 6) :

```
set f6 blitz & (time >=2 & inc=12)
```

la 7) :

```
set f7 (assessloss > -25)
```

Mettiamo tutto insieme:

```
set formula f1 & f2 & f4 & f5 & f6 & f7
```

Tutto OK! (Spero :-))

Altre variabili sono utili per nazionalizzare alcune delle informazioni di sistema:

Lang : Si puo` settare con la lingua utilizzata scelta fra alcune disponibili, fra cui English (default), Spanish, Danis, Italian ed altre. Non tutte le operazioni ed i file di help sono nazionalizzati e tradotti in una lingua diversa dall'inglese.

tzone : Con 'set tzone <differenza_in_ore>' si setta l'ora locale rispetto a Greenwich Mean Time. Come esempio, per l'Italia, possiamo usare il comando 'set tzone +1' (il server non tiene conto dell'ora legale/solare in vigore).

5.2 Chat, canali tematici e liste

Esiste la possibilità di "chattare" in aree private "tematiche", ovvero adibite a discussioni riguardanti uno specifico tema riguardante o no gli scacchi, o semplicemente riservato per gli utenti di una specifica nazionalità (o lingua parlata). I canali sono visualizzabili con il comando 'help channel_list' che fornisce anche una spiegazione al tema associato a ciascun canale:

~~

```
rics% help channel_list
```

```
channel_list
```

Here is the listing of currently defined channels on the server:

```
0 Admins Only          2 Chess server discussion
1 General Help         3 FICS Programmers' Channel

8 Youth Channel        18 The Gambit Channel
20 Forming Team games  21,22 Playing team games
23 Forming Simuls      46 Forming tournaments (Tomato)
24 Forming Bughouse games  47 Tomato managers
25 Finding bughouse partners  49 Mamer tournament channel

32 Movies              35 Music
33 Quacking & Other Duck Topics  36 Mathematics & Physics
34 Sports              37 Philosophy

50 General Unlimited Gab  51 The Hormone Channel

60 Chess Theory         64 Computer Chess
65 World Chess Championship

69 Latin               75 Russian
70 Danish              76 Dutch
71 Scandinavian       77 French
72 German              78 Greek
73 Spanish             79 Icelandic
74 Italian            80 Chinese

84 Macintosh Channel

90 The STC BUNCH (Players who like 30- to 120-minute Time Controls.)
97 Politics Channel
98 Zippy the Pinhead's Own Channel
99 `The Street Corner Where Nothing Happens'
```

~~

Alcuni sono di immediata comprensione, altri ... :-?

Come vedete ci sono aree che poco hanno a che vedere con gli scacchi o che forse, sono lì apposta per "mescolare" il "sacro ed il profano" ...

Il canale riservato agli italiani è il 74 ed in questi ultimi tempi, grazie alla propaganda su IHS ed ai tornei TIOs (vedi 5.3), si è fortemente ripopolato.

Per entrare in un'area tematica (o channel) è sufficiente dare il comando +chan <numerocanale>

Il comando 'tell' va poi utilizzato rimpiazzando il nome dell'utente col numero del canale,

es.:

```
tell 1 Can someone help me?
```

Per uscire dal canale '-chan <numerocanale>'.
Per vedere chi è entrato nel canale 'inchannel <numerocanale>'.

Molte manifestazioni pubbliche (WCC, sfide tra GM) o interne al server (tornei, simultanee) vengono organizzate in canali tematici, lontano dal "rumore" del server intero.

NOVITA` : E` possibile seguire un Tour guidato (naturalmente in lingua inglese) per apprendere nel migliore il funzionamento di FICS e di alcuni dei suoi comandi. E` possibile seguire il Tour sottoscrivendo il canale numero 7. Un Help ci guidera` attraverso le operazioni da eseguire. La durata del Tour e` di circa 25 minuti.

Esistono anche le "liste". Sono ... delle liste pubbliche (visibili a tutti) o private (gestibili e visibili soltanto da voi) dove si aggiungono o tolgono giocatori per un motivo o per un altro. In generale se 'nomelista' e` il nome della lista:

+nomelista <player> : Aggiunge il giocatore "player" nella lista 'nomelista'.

-nomelista <player> : Il contrario.

=nomelista : Visualizza i giocatori inseriti nella lista.

Ogni lista ha un significato, eccone un elenco (comando 'showlist'):

```

      ~~
fics% showlist
Lists:

fm          is PUBLIC
im          is PUBLIC
gm          is PUBLIC
wgm        is PUBLIC
blind      is PUBLIC
teams      is PUBLIC
computer   is PUBLIC
td         is PUBLIC
censor     is PERSONAL
gnotify    is PERSONAL
noplay     is PERSONAL
notify     is PERSONAL
channel    is PERSONAL

```

Le prime sono relative alle categorie magistrali, le altre, per esempio, sono relative a categorie o tipologie di utenti (computer, organizzatori di tornei, squadre, amministratori di sistema,...). Le liste private, direttamente gestibili da voi sono:

cancel : Tutti i messaggi (tell, kibitz, message) e le richieste di match, inviati a voi dai giocatori in questa lista verranno completamente ignorati. E` a tutti gli effetti un severissimo "Libro Nero" degli avversari!

gnotify : Quando i giocatori inseriti in questa lista intraprendono una partita, sarete avvertiti. Bisogna anche modificare il valore da zero (0) ad uno (1) (se non e` di default) della variabile 'ginform'.

noplay : Come 'cancel' ma solo per le richieste di match. Non filtra le richieste di comunicazione come 'tell' e simili.

notify : Verrete avvertiti di ogni logon/logout dei giocatori presenti in questa lista.

channel : Potete inserire i numeri dei vostri canali preferiti, in questa lista, e riceverete tutti i messaggi (tells) che transitano su tali canali.

Potra` capitare, mentre siete collegati, di ricevere messaggi da "Ioschi" individui, dal nickname esoterico, che vi invitano a chissas` quale riunione massonica ;-). Piu` semplicemente puo` trattarsi del 'mamer' o

di un suo collega, che organizza qualche torneo, oppure del 'Lecturebot' ... il nostro "professore" di scacchi. L'utente 'Lecturebot' tiene periodicamente delle interessantissime lezioni di scacchi, a puntate, disponibili anche all'indirizzo <http://www.flash.net/~toddmf/lecbot.htm> (l'autore è toddmf), e chiunque può scrivere lezioni ed inviarle. Per seguire le lezioni (prevalentemente in lingua inglese o raramente nativa del luogo in cui è installato il server) è sufficiente "osservare" il 'Lecturebot' e collegarsi al canale da lui indicato (tipicamente il 67), con 'observer Lecturebot' e '+chan 67'.

5.3 Tornei (scritto da Francesco S. Rinaldi) (*)

"soltanto sorretto dalle preziosissime e rarissime erbe che si trovano nei lembi di Tavoliere delle Puglie che costeggiano la cumplanare del delirio, nonché grazie alla consultazione dei preziosissimi libri della antica biblioteca dell'Autoscuola Autopuglia, sono addivenuto alla compilazione di questo capitolo,,

Frengo

Su FICS vengono organizzati (con modi e tempi vari), numerosissimi tornei on-line, in genere aperti a tutti. Lo scopo di questo piccolo capitolo, è di introdurre i profani al meraviglioso mondo dei 'tornei mamer' !! Tra i tornei organizzati spiccano quelli "scheduled", di cui viene data notizia al momento dell'ingresso su FICS, subito sotto alla schermata iniziale. Ecco un tipico insieme di tornei "scheduled" :

~~

Regularly scheduled mamer (tournament) events:

Sunday 13:15 server time (18:15 GMT) : 45 5 Standard
Monday 18:00 server time (23:00 GMT) : 5 0 Blitz
Tuesday 17:00 server time (22:00 GMT) : 30 0 Standard
Wednesday 19:00 server time (00:00 GMT) : 20 0 Standard
Thursday 17:00 server time (22:00 GMT) : 15 0 Standard
Friday 16:00 server time (21:00 GMT) : 3 0 Blitz
Saturday 11:00 server time (16:00 GMT) : 20 5 Standard

~~

Da qui si può vedere come alcuni dei tornei organizzati siano anche a cadenze abbastanza lunghe (pure troppo, forse :-)) In aggiunta a questi, comunque, vengono organizzati tutta una serie di tornei "minori", (normalmente a cadenza rapida) praticamente a ciclo continuo, per cui in qualsiasi momento vi colleghiate a FICS potete parteciparvi. Tutti i tornei vengono gestiti interamente da 'mamer', che è un programma realizzato originariamente da Fred Baumgarten, ed elaborato in seguito dall'utente con il nickname 'mlong'.

Chiunque trovasse qualche baco in mamer, può contattare per l'appunto mlong su FICS.

Chiaramente mamer viene "guidato" nel suo lavoro da tutta una serie di manager (umani), che si possono riconoscere dal suffisso (TM) in coda al loro nome. Per esempio, trikمامak(TM) è un manager di tornei. Ai TM tra l'altro vi potete rivolgere se avete un qualsiasi dubbio relativo ai tornei.

Se volete partecipare ai tornei, la prima cosa da fare è collegarsi al canale dedicato, che è il 49. Dovete quindi digitare '+ch49'. In questo canale potrete "udire" gli annunci dei vari tornei, oltre alle "chiacchiere" degli altri torneisti. Se al contrario avete voi qualcosa da comunicare a tutti gli altri nel canale, il comando è il solito:

tell 49 bla bla bla

Una precisazione: per iscriversi ai tornei, NON si deve usare il canale

49. Per questo, e per molte altre cose, ci si deve rivolgere direttamente a mamer ! Essendo mamer un programma, esso (o egli ?!) comprende soltanto una serie di comandi ben precisi, che vanno impartiti con la sintassi:

mam <comando>

(Al posto di mam si puo` utilizzare 'tell mamer <comando>', ma la prima che ho detto e` chiaramente piu` comoda :-))

Ad esempio, se vogliamo sapere da mamer quali sono tutti i comandi che lui comprende dobbiamo digitare

mam showcommands

Otterremo una schermata del genere:

```

      ~~
:mamer's Command List:
:
: addchaos      | chaos  | 25 | Adds (or subs) chaos points.
: addcomment   | ac     | 25 | Adds a comment to player's comment file
: addtotourney | att    | 50 | Add a user to a tourney.
: announce     | announce | 10 | Announce the tournament to the working channel.
: close        | close  | 10 | Closes a tournament.
: create       | create | 10 | Creates a new tournament.
: delete       | delete | 10 | Deletes a tournament.
: finger       | finger | 0  | Displays the stats for a user.
: forfeit      | forfeit | 10 | Remove a user from a tourney.
: information   | vars   | 0  | Displays the tournament variables.
:
:
: join         | join   | 0  | Request to enter a tourney.
: keep         | keep   | 10 | Keep a tourney in memory.
: listmanagers | lm     | 0  | Displays the Managers list.
: listplayers  | lp     | 0  | Displays the players in the tourney.
: listrank     | rank   | 0  | Displays player rank.
: listtourneys | lt     | 0  | Displays the tournament list.
: listtournamentgames | games | 0  | Displays the tournament games.
: listtournamentvars | lv    | 0  | Displays the tournament variables.
: loadedusers  | lu     | 25 | Displays the loaded users.
:
:
: messman      | mm     | 50 | Message all of the Managers.
: open         | open   | 10 | Opens the tournament to players.
: players      | who    | 0  | Displays the players in the tourney.
: setcommandlevel | setcl | 50 | Set level required to use a command.
: setinfo      | setinfo | 50 | Set a user's finger info.
: setmanagerlevel | sml    | 50 | Sets manager's level.
: setres       | sr     | 10 | Sets the result of a game.
: setstat      | ss     | 50 | Sets a specific finger stat.
: setsilence   | silence | 0  | Sets your silence variable
:
:
: settourneyvar | stv    | 10 | Sets a Tourney's Variables.
: showcommands | sk     | 0  | List commands and descripts.
: showcomments | sc     | 10 | Show player comment file
: showhelpfile | help   | 0  | Shows a help file.
: shutdown     | sd     | 50 | Shuts down Mamer.
: tourneytell  | tt     | 0  | Tells all the players in a tourney.
: standings    | grid   | 0  | Displays the players in the tourney.
: start        | start  | 10 | Starts a tournament.
: withdraw     | withdraw | 0  | Remove yourself from a tourney.
:
:
: version      | version | 0  | Print mamer version.
```

:
~~

A prima vista potreste essere un po' scoraggiati da una lista così lunga, e probabilmente un po' incomprensibile. Ma non disperate ! Innanzitutto, possiamo iniziare ad eliminare tutti i comandi che hanno un numero diverso da 0 nella terza colonna. Questi comandi possono essere impartiti a mamer soltanto dai TM, e quindi ce ne possiamo dimenticare. (Per esempio, non potete sperare di spegnere mamer con il comando 'mam shutdown' :-))))

La lista "ridotta" è:

```
: finger      | finger  | 0 | Displays the stats for a user.
: information  | vars    | 0 | Displays the tournament variables.
: join        | join    | 0 | Request to enter a tourney.
: listmanagers | lm      | 0 | Displays the Managers list.
: listplayers | lp      | 0 | Displays the players in the tourney.
: listrank    | rank    | 0 | Displays player rank.
: listtourneys | lt      | 0 | Displays the tournament list.
: listtournamentgames | games  | 0 | Displays the tournament games.
: listtournamentvars | lv     | 0 | Displays the tournament variables.
: players     | who     | 0 | Displays the players in the tourney.
: setsilence  | silence | 0 | Sets your silence variable
: showcommands | sk      | 0 | List commands and descripts.
: showhelpfile | help    | 0 | Shows a help file.
: tourneytell | tt      | 0 | Tells all the players in a tourney.
: standings   | grid    | 0 | Displays the players in the tourney.
: withdraw    | withdraw | 0 | Remove yourself from a tourney.
: version     | version | 0 | Print mamer version.
```

(Da notare che nella seconda colonna è presente l'eventuale forma breve del comando.)

Come si vede i comandi che i "comuni mortali" possono impartire sono pochi.

E di questi solo alcuni sono veramente importanti. Iniziamo ad esaminarli.

Se vogliamo interrogare mamer sui tornei in corso in quel momento, il comando da utilizzare è 'listtourneys' (oppure 'lt')

Scriviamo quindi :

```
mam lt
```

Otteniamo una cosa del genere:

```
~~
::mamer Notes:
:: No. Rds Sty Time Inc Md Vrnt Rtnng Rnge Status Started at Ended at
:
:
: -----
:: 1 3 r 3 0 r r 0-9999 done 00:23 08/30/98 00:58 08/30/98
:: 2 3 s 3 0 r r 0-9999 closed 01:00 08/30/98 01:29 08/30/98
:: 3 0 s 0 1 u s 0-9999 open n/a n/a
:: 4 5 s 1 0 r r 1600-9999 3/5 01:12
```

No. indica il numero identificativo del torneo, che in generale indicheremo con #.

Rds. il numero di turni previsto (chiaramente i turni vengono stabiliti dopo la chiusura delle iscrizioni, in base al numero di partecipanti).

Sty è la modalità di svolgimento del torneo, che può essere (r)ound robin (all'italiana), (s)wiss (svizzero), (k)nock out (eliminazione diretta), o (d)ouble round robin (all'italiana andata e ritorno).

Time e Inc sono rispettivamente il tempo e l'eventuale incremento (dell'orologio fischer) che caratterizza le partite del torneo.

Md sta ad indicare se le partite saranno (r)ated o (u)nrated, cioè se varranno o meno per l'elo FICS.

Vrnt indica la variante degli scacchi che saranno giocati. Normalmente sarà (r)egular, però di tanto in tanto vengono organizzati anche tornei (s)uicide, (c)razyhouse, (b)ug e (w)ild.

Rtng-Rnge rappresenta la fascia elo a cui il torneo è riservato. Se è 0-9999, come generalmente avviene, significa che è un "open totale".

Status indica appunto lo stato dei tornei (finito, in corso, da iniziare). Chiaramente ci si può iscrivere soltanto ai tornei non ancora iniziati (open). Se si vogliono avere informazioni soltanto sui tornei non ancora iniziati, possiamo digitare:

```
mam lt open
```

Un altro comando utile è 'standings' (o 'grid').
La sintassi è:

```
mam grid #
```

In risposta avremo la classifica (finale o parziale) del torneo #, risultati, elo dei giocatori, performances, etc. etc. Se # corrisponde invece ad un torneo non ancora iniziato, otterremo in risposta soltanto l'elenco degli iscritti (ordinati per elo decrescente) al momento della richiesta.
es.

```
mam stand 3
```

```

      ~~
:Tourney Players: Round 4 of 5
:
:  Name          Rating Score Perfrm Upset Results
:  -----
: 1 +satori      [2064]  3.0 [2133] [ 0] +06w +02b +03w *04b
: 2 +meteore     [1832]  2.0 [2015] [ 135] +04w -01w +05b *03b
: 3 +Teep        [1624]  2.0 [2058] [ 462] +05w +06b -01b *02w
: 4 +Haydut      [1615]  2.0 [1980] [ 480] -02b +05b +06w *01w
: 5 +trikmamak   [1967]  0.0 [1290] [ 0] -03b -04w -02w *06b
: 6 +adal        [1743]  0.0 [1367] [ 0] -01b -03w -04b *05w
:
:  Average Rating 1807.5

```

~~
L'interpretazione di questa tabella non dovrebbe essere difficile. Average Rating è chiaramente l'elo medio degli iscritti, Upset è un punteggio che viene assegnato ad un giocatore che vince o pareggia con un avversario dal rating più alto, ma non ci interessa conoscerne i dettagli.

Quando individuiamo un torneo che potrebbe far per noi, possiamo iscriverci utilizzando il comando 'join'

La sintassi è:

```
mam join #
```

Se vogliamo iscriverci al torneo numero 4, per esempio, sarà sufficiente

digitare:

mam join 4

Il succedersi delle iscrizioni ad un torneo vengono segnalate da mamer sul canale 49. Ecco un esempio:

~~

mamer(TD)(49): trikமாக (1967) has joined tourney #3 3 players now.

~~

(Da segnalare che quando ci iscriviamo ad un torneo, il corrispondente identificativo diventa il nostro default, e lo possiamo omettere nei comandi che richiedono l'identificativo).

Es. Se dopo che ci siamo iscritti al torneo 4 volessimo vedere la griglia dei suoi partecipanti, non e' necessario digitare 'mam grid 4', ma e' sufficiente 'mam grid').

Se dopo che ci siamo iscritti ad un torneo, ci ripensiamo e vogliamo disdire, possiamo usare il comando 'withdraw'.

Per ritirarci dal torneo 4, dobbiamo digitare:

mam withdraw 4

(ma per quanto detto sopra, e' sufficiente 'mam withdraw').

Mentre non succede nulla per chi si ritira da un torneo prima che vengano chiuse le iscrizioni, per chi si ritira da un torneo in corso sono previste delle penalita', che si materializzano nell'attribuzione al giocatore di punti chaos. Raggiungendo un punteggio chaos troppo alto, si puo' venir esclusi dai tornei. (Fino a nuovo ordine).

Per vedere le statistiche di un giocatore relative ai tornei, possiamo usare il comando 'finger'.

Se vogliamo conoscere ad esempio le statistiche del giocatore 'frego', dobbiamo digitare:

mam finger frego

(Se si omette il nome del giocatore, si accede alle proprie statistiche).

In risposta si ottiene una cosa del genere:

~~

```
:
:frego's Stats:
:
:Name      Tnys  W   L   D  1st 2nd 3rd Chaos Rating
:-----
:frego      43 113 25  6 29  6  0  0 2.03
:
:Default Tourney =  2 Silence = 0
:
```

~~

Anche questo non necessita di molti commenti.

Rating e' un particolare punteggio che dipende dai vari tornei disputati.

La formula di attribuzione e' come al solito complicata, e chi fosse interessato ai dettagli puo' digitare 'mam help rating' e studiarsela :-)

Da notare pero', che per ammissione degli stessi TM, questo punteggio non e' molto significativo, e non viene tenuto di conseguenza in grande considerazione.

Silence e' una variabile che puo' essere settata a 0,1 e 2. Maggiore e' il valore, minore e' il numero di messaggi relativi ai tornei che si

ricevono. Io consiglio di lasciare il settaggio a 0, tanto non ci sono problemi.

Se si vuole comunicare qualcosa a tutti i partecipanti ad un torneo, si usa il comando 'tourneytell' (o 'tt').

Es. Se si vuole augurare buon gioco a tutti i partecipanti al torneo 9, basta digitare:

```
mam tt 9 Good Luck!
```

(Come al solito, se anche noi giochiamo in quel torneo, possiamo omettere il 9).

Dopo che ci siamo iscritti ad un torneo, non ci rimane che aspettare. In breve, le iscrizioni vengono chiuse, e mamer invia a ciascuno dei partecipanti un messaggio in cui comunica con chi quest'ultimo deve giocare.

Es.

~~

```
mamer(TD) tells you: You play black vs. meteore issue the command:  
match meteore 5 0 r black
```

~~

Basta copiare il comando, per sfidare il proprio avversario.

Ogni volta che una partita del torneo comincia, mamer ne dà notizia, con messaggi del tipo:

~~

```
:mamer [tourney #3]:  
:Trny #3 Rd #1 Bd #1 Gm #17: meteore vs. frengo just started.
```

~~

I risultati delle partite NON vanno comunicati a mamer; quest'ultimo ne tiene traccia automaticamente, ed ogni volta che una partita termina, ne dà annuncio con messaggi del tipo:

~~

```
:mamer [tourney #3]:  
:chithead vs. meteore, a game in tourney #3, just ended. chithead forfeits on time 0-1
```

~~

Quando tutte le partite di un turno sono terminate, mamer procede sempre automaticamente a formare gli accoppiamenti per il turno successivo ed a inviarne copia ai partecipanti. E così via fino alla fine del torneo, a cui segue un annuncio che rende merito ai vincitori !!!

Anche se non abbiamo esaurito tutta la lista dei comandi che possiamo impartire a mamer, quelli finora spiegati sono più che sufficienti per fruire pienamente dei tornei su FICS. In ogni caso, se avete dei problemi o dubbi, potete a scelta contattare un TM o consultare l'help di mamer. Ad esempio, se volete saperne di più sul comando 'version' (che mai sarà ? :-)) è sufficiente digitare:

```
mam help version
```

e la vostra curiosità sarà soddisfatta.

Al limite, se proprio non riuscite a venire a capo di un dubbio angosciante, potete lasciarmi un messaggio in proposito, utilizzando l'apposito comando:

```
message frengo bla bla bla
```

Se posso, vedro` di illuminarvi :-)

Per adesso, non mi resta altro che augurarvi BUON GIOCO !!!

Chi e` interessato anche a disputare futuri tornei di italiani su fics, puo` vedere le notizie in proposito all'URL:

<http://utenti.tripod.it/RinaldiF/partite.htm>

<http://frenco.spedia.net>

N.B. : E` ora attiva una mailing list sui tornei on-line organizzati da Franscesco S. Rinaldi 'frenco' (denominati TIO); per iscriversi visitare il link all'URL <http://www.egroups.com/list/frenco>

5.4 Simultanee

Non ho mai partecipato ad un torneo o ad una simultanea, quindi riporto quello che ho capito dall'help :-]

Nei server piu` famosi (AICS,EICS) ogni tanto vengono organizzate delle simultanee, tenute da noti giocatori (tipicamente GM) e tornei (interni) di ogni tipo (standard 15-20-30 min., blitz 5 0, blitz 2 12, ...). Tali manifestazioni vengono annunciate tramite news ed e` possibile iscriversi mandando una e-mail ('Message') agli organizzatori. Esistono degli utenti creati appositamente per gestire i tornei (accoppiamenti, spareggi, etc...).

Per le simultanee bisogna distinguere due casi:

- a) Io sono il "simultaneista"
- b) Io voglio partecipare ad una simultanea.

Nel caso a) bisogna settare ad uno (1) la variabile 'simopen' ed annunciare (tramite shout o cshout) la propria disponibilita` e le condizioni. Ogni richiesta di partecipazione puo` essere accettata o declinata. Quando il numero di partite aperte vi soddisfa (potete sapere il numero con 'simgames') settate a zero (0) la variabile 'simopen' e la simultanea sara` chiusa. Avete sempre il colore Bianco. Fate la mossa e potete spostarvi avanti in un'altra scacchiera o indietro con 'simnext' e 'simprev'. Tutte le partite sono "untimed" ovvero senza il conteggio del tempo, ma valgono le regole delle simultanee "reali" dove ad ogni turno l'avversario "deve" muovere; se un avversario ci impiega troppo tempo e vi scocciate, annullate la partita con 'simabort'. Comandi supplementari sono disponibili per le simultanee:

goboard, gonum, simabort, simadjourn, simallabort, simalladjourn, simnext, simopen e simprev. Alcuni di questi li abbiamo descritti.

Alla fine di tutti gli incontri otterrete i risultati (le partite sono "unrated").

Caso b)

Appena adocchiate un "simultaneista" potete chiedere di giocare con il comando 'simmatch', aggiungendo il nickname del giocatore. Giocate sempre con il colore Nero. Verrete informati quando tocca a voi e come spiegato prima bisogna muovere in un tempo ragionevole o la partita potra` essere annullata. E` scortese offrire la "patta" a meno che non tocca a voi ... confondereste soltanto il "simultaneista", mentre gioca su di un'altra scacchiera.

Potete osservare la simultanea nello stesso modo spiegato in precedenza.

La vostra scacchiera verra` aggiornata ad ogni passaggio del "simultaneista". A simultanea terminata ricevete i risultati.

5.5 Partite "particolari"

Esiste la possibilita` di giocare partite "particolari", sia per lo stile che per le regole applicate. Nel primo caso si tratta di partite giocate secondo le regole degli scacchi tradizionali, con particolari

opzioni; nel secondo caso si tratta di vere e proprie varianti degli scacchi (scacchi eterodossi).

Nel primo caso si tratta di esplorare le opzioni del comando 'match', leggendo attentamente l'help. Si possono giocare partite con il tempo di riflessione asimmetrico, scegliendo il proprio colore, impostando la posizione di gioco in una determinata apertura, o in una posizione di mediogioco o finale, teoricamente pari (non è altro che la variante "Fischer random") e giocare da lì in poi. Tutte queste partite sono naturalmente "unrated" e non incidono quindi nel punteggio ELO. Per quanto riguarda i tempi di riflessione o il colore, l'avversario può accettare, declinare o proporre altri parametri, a fantasia dei giocatori.

Ex:

```
match Joshua Kasparov 2 20 3 0 w
```

Chiedo a Kasparov di giocare una partita, dove conduco il Bianco, con tempo di riflessione 2 20, mentre lui gioca con il Nero e tempo di riflessione 3 0.

Per quanto riguarda le partite stile "Fischer random", la posizione può essere scelta dal giocatore che propone il match, in base alla disponibilità del server, per quanto riguarda il database delle aperture, delle posizioni da mediogioco e finali.

L'elenco delle possibilità è racchiuso nella lista delle "scacchiere" (boards);

~~

```
figs% boards
```

```
Categories Available:
```

```
wild
```

```
standard
```

```
openings
```

```
chessercizes
```

```
test
```

```
material-odds
```

```
misc
```

```
std.board
```

```
pawns
```

```
figs%
```

~~

Wild è una variante eterodossa degli scacchi (ricade nel secondo caso sovraesposto) dove la disposizione dei pezzi può essere "violentata" a seconda dello "stile" scelto (ne esistono 9). Le partite "wild" vengono calcolate con un rating a parte. Gli stili più semplici prevedono, per esempio, l'inversione delle posizioni tra Re e Regina (per entrambi i colori), fino ad arrivare a posizioni preordinate semi-casuali, in cui ci possiamo trovare in vantaggio o svantaggio ...

Standard (insieme a Blitz e Lightning) ricade nel gruppo delle partite "normali" (standard appunto) che dipendono dal tempo di riflessione scelto.

Openings è una particolare possibilità offerta, grazie alla quale possiamo intraprendere una partita con posizione già avanzata, in base ad una determinata apertura. Es.:

```
match Sdrumic 2 12 openings ruy-lopez
```

Se accettata il match (unrated) incomincerà con la posizione tipica della ruy-lopez. Altre aperture disponibili sono:

```
double-e-pawn
```

```
ruy-lopez
```

```
giouco-piano
```

double-d-pawn
kings-gambitd-bc5
kings-gambitd-d6
kings-gambitd-nf6
kings-gambitd-falkbeer
kings-gambitd-nimzo
kings-gambita
kings-gambita-fischer
kings-gambita-be7
kings-gambita-schallop
kings-gambita-nc6

(di sicuro altre ancora in server piu` aggiornati)

Chessercizes comprende numerose posizioni tattico-strategiche utili per esercitarsi da soli (esplorando le variando "autoesaminando" il match con 'examine') o con un partner; le posizioni disponibili sono:

deflection-79
discovery-70
discovery-71
double-threat-49
fork-48
fork-50
mating-attack-15
mating-attack-16
mating-attack-17
mating-attack-18
mating-attack-19
mating-net-01
mating-net-02
mating-net-03
mating-net-04
mating-net-05
overload-75
pin-60
pin-62
pin-overload-61
shut-off-90
promotion-96
remove-guard-76
simplification-89
skewer-69

Test contiene posizioni di vario tipo, introdotte magari dagli amministratori di sistema, per divertire gli utenti.

Il mio server dispone di una sola posizione:

bugpos che equivale alla seguente posizione FEN:

```
5Q1Q/p6r/1p2p2k/6p1/1P1R4/P6P/4qPP1/3R2K1 w - - 0 1
```

o piu` semplicemente, nel formato usato (su file) dal server

B: Pa7 b6 e6 g5 Rh7 Kh6 Qe2

W: P a3 b4 f2 g2 h3 Rd1 d4 Qf8 h8 Kg1

(piuttosto bruttarella, eh !?!? ;)

La categoria material-odds comprende le seguenti posizioni:

pawn
pawn-and-move
knight
knight-and-move
rook
rook-and-move
queen

queen-and-move

La categoria misc è, come test, a disposizione della fantasia degli amministratori. Nel mio sistema esiste soltanto questa posizione, chiamata little-game, in FEN:

```
4k3/5ppp/8/8/8/PPP5/3K4 w - - 0 1
```

o piu` semplicemente

W: P a2 b2 c2 K d1

B: P f7 g7 h7 K e8

(fa un po' ridere :)

Esistono poi alcune varianti particolari degli scacchi piuttosto bizzarre. Per esempio la 'Bughouse': si gioca in coppia (due contro due). Un giocatore tiene i bianchi ed il suo compagno (nell'altra scacchiera) i neri. I pezzi catturati vanno a finire nella scacchiera del compagno che puo` piazzarli dove vuole, pur con qualche limitazione: non e` possibile, naturalmente, piazzare un pedone nella traversa di promozione e cambiarlo con un pezzo maggiore; la cattura immediata di un pezzo ottenuto dalla promozione di un pedone da` al compagno la possibilita` di piazzare un pedone e non il pezzo catturato. I due partner possono comunicare fra loro e stabilire una strategia di sacrifici e scambi utili alla partita. E` possibile trovare maggiori informazioni sui siti <http://www.d2d4.de> e su <http://www.d2d4.de> (alla sezione Bughouse). Un'interfaccia ad hoc per il gioco bughouse e` Thief, disponibile su <http://www.d2d4.de>

La variante 'CrazyHouse', che reputo molto divertente, segue piu` o meno le stesse regole della 'Bughouse' con la differenza che si gioca uno contro uno come in una partita tradizionale: i pezzi che catturiamo al nostro avversario possono essere riutilizzati nel nostro schieramento. Il server FICS tiene traccia di queste partite "particolari" ed assegna per ciascuna categoria un ELO separato.

5.6 Database

Per database si intende tutto il materiale scacchistico disponibile direttamente o indirettamente sul server FICS. Utilizzando il metodo 'examine' (giocando con se stessi) si possono studiare per conto proprio tutte le posizioni disponibili sopracitate. I server piu` attrezzati hanno poi un server web e/o ftp contente archivi di partite in vari formati (NIC,PGN,CBF) suddivisi per categorie: giocatori, anni, tornei, aperture, posizioni, studi etc...

Sono presenti anche software scacchistici, per lo piu` freeware, per ogni piattaforma.

Il sito <ftp://ftp.freechess.org> e` ben fornito a riguardo.

Sono una fonte inesauribile di materiale gratuito a disposizione di tutti, 24 ore su 24 (o quasi, per shutdown ed upgrade inevitabili :)

5.7 FICS Teaching Ladder (scritto da Francesco S. Rinaldi) (*)

Anche se non e` strettamente legato al server di gioco, la FICS Teaching Ladder (FTL) e` un servizio molto utile per migliorare il proprio gioco, riservato ai giocatori registrati a FICS. Il concetto del Ladder e` semplice: ognuno puo` inviare le proprie partite, in formato pgn, le quali vengono commentate da un giocatore "piu`" forte. Nel team dei commentatori ci sono anche dei MI, ma anche giocatori meno forti. Il commentatore viene scelto in base al rating del giocatore che invia la partita, e all'interesse della partita stessa. Un commentatore che non si senta sicuro del proprio commento, puo` rivolgersi ad un commentatore del gradino piu` alto, per una conferma. Lo spirito e` che

dal commento della partita ne tragga giovamento non soltanto il richiedente, ma anche il commentatore della partita. Da notare che al Ladder possono essere inviate non soltanto le partite giocate su FICS, ma anche le partite giocate in qualsiasi altra occasione, a tavolino, per corrispondenza, su un altro server ...

I requisiti che deve avere la partita inviata sono i seguenti:

1) Deve essere giocata a tempi ragionevolmente lunghi (non ha senso commentare una partita che il giocatore stesso avrebbe giocato meglio semplicemente avendo un po' di tempo a disposizione).

2) La partita deve essere precommentata dal giocatore stesso -- Questo è per dare degli spunti al commentatore, e per aiutarlo a capire il livello e il modo di pensare di chi richiede il commento; quindi se decidete di inviare una partita alla Ladder, spiegate nei momenti cruciali cosa pensavate, mettete in evidenza i punti in cui eravate in dubbio su quale strada scegliere, ovvero i punti in cui non sapevate proprio che pesci prendere, etc. etc.

3) Non bisogna mai dimenticare che lo scopo della FTL è essenzialmente didattico. Resistete quindi alla tentazione di mandare partite "belle", in cui avete stracciato l'avversario. Le partite ideali da mandare sono partite che avete perso, o comunque partite combattute in cui magari avete vinto, ma su cui non avete tutto chiaro.

Come ho detto, qualsiasi utente registrato a FICS può inviare le proprie partite. Per entrare a fare parte dei commentatori invece, è necessario fare richiesta: se si hanno i requisiti giusti, a tempo debito si viene inseriti nella lista dei commentatori. Il sito della FTL è:

URL:<http://www.freechess.org/Ladder>

Sul sito è presente tra l'altro la lista di tutte le partite commentate in precedenza, e chiunque le può scaricare. Una selezione di partite commentate viene inoltre inviata periodicamente a chiunque ne faccia richiesta.

L'indirizzo email per comunicare con la FTL (invio partite, richiesta di iscrizione alla newsletter, aiuto generico sulla FTL) è:

ftl@freechess.org

Per ora il servizio viene effettuato esclusivamente in lingua inglese, ma in futuro è previsto anche il commento delle partite in italiano.

(*) Per la Legalese fare riferimento a quella descritta in fondo alla guida completa.

[6] Gli Italiani su FICS

Ehilà! Ci siamo anche noi!

La lista degli utenti italiani di FICS è in aumento, eccovi un assaggio (in ordine alfabetico) :

Marco Adinolfi: MAd(*) (sys admin) (AICS, EICS, BICS), MAd (GICS, DICS, chess.net)

Alaimo: Blueagle (AICS)

Simone Ascheri: RaistlinI (AICS), ICQ 45487513

Daniele Alberti: sbando (chess.net)

Francesco Bencivegna: SuperTal (AICS)

Luca Lamberto Bernarducci: bernadgl (AICS)

Umberto Bettio: martyk (chess.net), umbyk (AICS), ICQ 27441213

Edoardo Bonazzi: edoardo (chess.net)

Carlo F. Borelli: EasyCat (AICS, EICS), ICQ 28253112

"Uli Barra": Crononauta (AICS), ICQ 4005815

Giorgio Bonafede: hoodooman (AICS)

Alexei Bottino: BOTVINNIKOV (AICS)

Stenio Brunetta: Asso (AICS)

Paolo Buratti: Paolone (chess.net, ICC)

Giuseppe Buso: canopo (chess.net), ICQ 31244817

Paolo Deledda: morfeo (AICS, EICS)

Andrea Della Pietra: Kabu (AICS)

Maurizio Camangi: Heuristik (AICS, EICS, GICS), Sdrumic (chess.net), ICQ 30218930

Angelo Antonio Capoccia: arrocco (AICS, EICS, chess.net, ICC), ICQ 12813938

Carmelo Calzerano: ciccio (AICS), SquareSage (EICS)
Lorenzo Carletti: Lenzo (AICS, chess.net)
Roberto Carosi: crsz (AICS, EICS, chess.net)
Mauro Casadei: Chamaco (AICS)
Paolo Casaschi: casaschi (AICS)
Vincenzo Catalano: vins (AICS)
Alberto Cialdea: symbol (AICS)
Michele Cruciano: Prot (AICS)
Giovanni Collareta: varazze (AICS)
Marco Corvi: cormarc (AICS)
Mauro Celestini: maurocel (ICC)
Fabrizio: dragoncino (AICS)
Giancarlo Chicco: MONFORTE (chess.net), GICHICCO (AICS, EICS), ICQ 21866475
Giorgio Chinnici: GiorgioNimrod (AICS, chess.net)
Giuseppe Chiaradia: Giussi (AICS)
Salvo Culle`: Skul (AICS)
Davide ??? : davirimi (AICS)
Vincenzo D'Alfonso: dalfe (AICS)
Enzo Di Leo: Enz (AICS)
Massimo Di Nardo : maximuss (chess.net)
Luca Dormio: Luca_b3 (chess.net), LarsenB (AICS)
Aldo Ercolani: Gulliver (chess.net), ICQ 31920582
Beppe Esposito: bepexpo (AICS)
Gianni Kiaris: Gkinf (AICS, chess.net)
Giuseppe Fabiano: Edoardo (AICS)
Folco Ferretti: Ornitorinco (AICS)
Guido Gentili: Gentili (AICS, chess.net), Casper (GICS)
Eraldo Giancotti: guappo (AICS)
Gabriele Guglielmi: GabGab (GICS)
"Igor Lakovic": TVR (AICS), ICQ 29477169
Ugo Landini: MasterUgo (chess.net)
Mario Lanzani: Nemesis1963 (ICC)
Angelo Lanzillotta: Lanz (chess.net), ICQ 4605919
Sebastiano La Rosa: selarosa (AICS)
Marcello La Spina: Petronio (AICS)
Mario Leoncini : leoncio (AICS, GICS)
Massimo Luise: MassimoL (AICS)
Marco ??? : marcomz (AICS)
Fabio Marino: fbishop (AICS, EICS), ICQ 38856920
Mario Marras: marmar (AICS)
Cristhian Martinello: cattivo (AICS)
Gianluigi Masciulli: Withead (AICS, EICS)
Marco Medori: Thunderstone (AICS)
Milla: Milla (AICS, chess.net)
Sergio Minelli: Smin (AICS)
Guido Novello: Novellik (chess.net), Guidonon (ICC), ICQ 32748898
Massimiliano Orsi: Sdrumovic (AICS), ICQ 28073485
Paolo ??? : ChickDuck (AICS)
Pierluigi Pantini: pierlu (AICS)
Franco Pecori: frankpf (AICS)
Nicola Perucconi: Brontolo (AICS), Bronotolo17 (chess.net)
Fabio Peruzzi: Spillo (AICS, chess.net), ICQ 15248034
Giuseppe Pesco: Joe24 (chess.net), ICQ 31110680
Elio Pratico`: Elio (chess.net), ICQ 30853396
Nunzio Primiceri: Primix (chess.net), ICQ 29222875
Marco Punteri: Tuzzo (AICS)
Luca Regini: pawnstorm (GICS, chess.net), MrBenoni (AICS)
Francesco S. Rinaldi: frengo (AICS, chess.net), ICQ 22455101
Antonio Palma: palma (AICS)
Pier Paolo Ronzino: PPR (AICS, chess.net), ICQ 33085913
Mario Rossi: Cippo (chess.net)
Christian Rubinato: Rubi (chess.net), ICQ 30953870
Marco Sala: implacabile (chess.net)
Sergio Sala: Antany (AICS)

Mauro Scacco: Ciciorni (AICS, chess.net)
"Frater Sinister": bovitz (EICS)
Enrico Smargiassi: pitone (AICS)
Giuseppe Sozzi: wam (chess.net), ICQ 26441748
Julian E. Spina: Cioccolato (AICS)
Gabriele Stilli: LightKnight (AICS)
Alessandro Steinfl: sandropat (AICS)
Nino Stoja: ni42 (chess.net), ICQ 27762056
Giuseppe Storani: aldair (AICS)
Roberto Tamborino: aliyu (AICS), savicevic (chess.net), ICQ 24242200
Pietro Temponi: pietro (AICS)
Davide Tesoro: Davidino (AICS, chess.net), ICQ 26094086
Enrico Tognoni: bugslife (AICS)
Giovanni Trifoglio: tg62 (chess.net), ICQ 26468259
Luigi Troso: GigiTroso (AICS), Pagliuca (chess.net), ICQ 10851988
Valerio Turchi: BobbyV (chess.net)
Piero Giorgio Verdini: pgv (AICS, EICS)
Lucio Luigi Vitagliani: Luvitagliani (AICS, chess.net)
Matteo Viola: Qiwang (chess.net), Stormlord (ICC), ICQ 33041321
Luca Zincone: Tetradze (AICS)

Una lista analoga e` presente sul sito
<http://utenti.tripod.it/RinaldiF/lista.html> gestito da Francesco 'frenco'
S. Rinaldi che si occupa del censimento degli italiani su Fics:
chi non l'avesse ancora fatto, puo` compilare il questionario che trova
all'URL <http://space.tin.it/giochi/elrinal/questin.html>

NOTA: In base alla legge 675/96 sulla privacy, chiunque sia presente in
questa lista ha la facolta`, in via privata, informandomi per e-mail, di
poter essere cancellato. Nessuna azione e` consentita (ne' verra` attuata
dall'autore di questo documento) trattando i dati contenuti in questa
lista, senza il permesso del diretto interessato.

[7] Breve storia sulla nascita di FICS

=====

Bisogna risalire all'autunno del 1992 quando Daniel Sleator, un professore
di informatica alla Carnegie-Mellon University, si interessò all'
Internet Chess Servers (ICS) gestito da un paio di studenti della CMU,
Michael Moore e Richard Nash. Nell'autunno del 1994, Sleator brevettò
l'ICS a nome proprio e la storia ci conduce alla nascita di ICC,
ufficialmente divenuto a pagamento il 1 Marzo 1995, a 49 dollari l'anno.

Henrik Gram, uno studente di informatica dell' universita` di Aarhus in
Danimarca, che aveva aiutato alla scrittura del programma dell' ICS e per
questo motivo (grazie ai suoi sforzi) era uno di quelli che aveva ricevuto
l'account gratuito sull' ICC, si era opposto alla commercializzazione
degli scacchi in rete. Con un team di programmatori che seguivano piu` o
meno le sue idee, Chris Petroff in primis ed Aviv Freidman poi, diede vita
al primo chess server gratuito, installato nel dipartimento dell'
Oklahoma's State Regents for Higher Education, dove Petroff era
analizzatore di reti. Chess.onenet.net:5000 venne cosi` alla luce.

Questo e` un breve estratto dall'articolo che si puo` trovare, in lingua
originale, all'URL:
<http://www.internetworld.com/print/monthly/1995/08/chess.html>
tradotto per noi dal prezioso Roberto Carosi e disponibile all'indirizzo
http://ascu.unian.it/~joshua/chess/chess_it.txt

La nascita di Chess.net appartiene alla storia contemporanea e non ha
niente a che vedere, purtroppo, con la genesi dei vari server FICS che
popolano Internet. Chess.net e` ancora oggi motivo di astio per gli
amministratori di FICS e per tutti quelli che credono al gioco degli

scacchi in rete senza scopi di lucro, e che seguono il "GNU pensiero"
(Free Software Foundation).

[8] Conclusioni - TODO - Credits - Patches - Legalese

=====

Conclusioni

Questo non vuole essere "IL MANUALE UFFICIALE DI FICS", visto l'enorme progresso software conseguito negli ultimi tempi, da molti server, che mi hanno lasciato "arretrato", con le conoscenze limitate al mio server ver.1.7.4.. E' piu` una guida per iniziare a districarsi senza troppi "tabu`", ed approfondire qualche comando fino ad oggi ignorato e che risultera` essere utilissimo. I server FICS sono "quasi" tutti uguali e quindi questo documento e` sufficientemente universale. Lo stesso "chess.net" di nuova generazione ingloba codice sorgente dei piu` moderni server FICS ed il 95% dei comandi combacia alla perfezione. Il nome dell'interfaccia e` "accuclock" invece che "timeseal" o "timestamp" ma poco cambia. Non dovrebbero esserci problemi neanche per i frequentatori del "commerciale" ICC.

Questo documento sara` disponibile, finche' avro` l'account :-)

<http://ascu.unian.it/~joshua/chess/index.html>

Ad ogni aggiornamento "consistente" seguira` un annuncio sul newsgroup IHS (It.Hobby.Scacchi).

TODO

Aggiungere ulteriori informazioni riguardo ad interfacce alternative.
"Comprimere" capitoli eccessivamente discorsivi ed "espandere" parti di maggior interesse.
Correggere i bug :-)

Credits

Un ringraziamento a ... beh! In anticipo a chi mi dara` una mano per la manutenzione e l'aggiornamento di questo documento, poi la lista "Credits" aumentera` a dismisura ;-) Non indugiate in commenti, critiche, suggerimenti e "patch" (vedi sotto) ... Un ringraziamento implicito all'autore del programma piu` bello ed utilizzato senza ombra di dubbio (sembra una campagna pubblicitaria) Tim Mann, creatore di Xboard, sotto l'egida della Digital Equipment Corporation; agli ideatori e programmatori dei server FICS e delle "segretissime" :-> interfacce anti-lag timeseal/timestamp.

Un ringraziamento speciale a Marco Adinolfi, sysadmin di EICS ed AICS che ha pazientemente risposto ai miei quesiti sulla configurazione e recompilazione del server FICS, e dell'interfaccia Xboard, ed ha contribuito recentemente ad una "solida" ristrutturazione di questo documento fornendo preziosi 'upgrades'.

Ma il mondo e` veramente piccolo ! Un collega di Marco Adinolfi e nostro conosciutissimo frequentatore di IHS, Roberto Carosi, ha contribuito per primo ad alcune estensioni di questo documento, finendo giustamente in questa sezione. Ha tradotto per noi il capitolo sulla "storia" di FICS.

Un ringraziamento particolare a Paolo "Paolone" Buratti per l'aiuto profuso nella conversione di questo malloppone :-> in formato HTML, grazie alla sua "utile utility" 'txt2html', disponibile alle URL
<http://www.fratellidiitalia.org/misc/txt2html.zip>
<http://ascu.unian.it/~joshua/chess/txt2html.c.gz>

Un ringraziamento a Luca Dormio per la configurazione di Winboard/Accuclock per l'accesso al sito "Chess.net" e per la successiva patch.

Un ringraziamento a <dynamax> Massimo Di Nardo per la 'patch' spedita :-)

Un ringraziamento a Giorgio Chinnici, incontrato su Chess.net, per il feedback ricevuto.

Un ringraziamento a Gianni Kiaris per la sua utilissima 'patch', che ha corretto gli immancabili "sfondoni" di "italiondo" nonche' gli errori di battitura. Gianni ha reso disponibile un programmino per Ms-DOS dal nome Diff.exe che, come il suo fratellone per UNIX, serve per creare le 'patch'. Diff.exe e` on-line all'indirizzo <http://ascu.unian.it/~joshua/chess/diff.exe>

Un ringraziamento al simpaticissimo Francesco 'frenco' S. Rinaldi per la stesura del capitolo sui tornei, buco rimasto scoperto per "ignoranza" dell'autore principale :-)

Si ringraziano Marcello Mannoni ed Alexiei Bottino per le informazioni sul gioco Bughouse (descritto nel par. delle "Partite particolari").

Un ringraziamento a Luca Lamberto Bernarducci per i suoi utili suggerimenti per la configurazione di Winboard.

Patches

Le patches ("pezze") sono delle piccole correzioni da applicare al documento nel caso di immancabili errori di battura, nonche' errori di sintassi, grammatica, punteggiatura e quant'altro centri con la lingua italiana, a lungo trascurata dal sottoscritto :-]

Per aiutarvi potete inviarmi voi stessi le correzioni che ritenete opportune, all'indirizzo [iw6dgm@freemail.it], specificando nel subject: "[FICS.DOC] Patch"

Sarete aggiunti nella lista "Credits" e verra` fatto un annuncio su IHS del rilascio della nuova versione.

Per aiutarvi ulteriormente nel lavoro la 'patch' deve rispettare un certo formato. Nel corpo della e-mail, rigorosamente in formato testo (non html,rtf o simili), devono essere presenti le seguenti righe:

NcN

< vecchiariga

> nuovariga

dove N e` il numero *esatto* della riga incriminata da correggere,

"vecchiariga" e` *tutta* la riga, riportata per esteso, senza

giustificazioni (ritorni a capo), e "nuovariga" e` la riga corretta.

E` importante lasciare uno spazio tra "vecchiariga", "nuovariga" ed i simboli "<" e ">".

Se gli errori coinvolgono piu` righe *contigue* e` possibile indicare l'intervallo numerico e riportare nello stesso modo le righe vecchie e nuove, del tipo

N1,N2cN1,N2

< riga N1

< riga N2

> nuovariga N1

> nuovariga N2

Facciamo degli esempi pratici.
Se c'è un errore nella riga 123, dove c'è scritto

io o mangiato un pedone

la patch è così costituita

```
123c123
< io o mangiato un pedone
---
> io ho mangiato un pedone
```

Semplice no !?

Se le righe sono più di una, consecutive ... per esempio:
Le righe incriminate sono la 80 e la 81, dove c'è scritto

il comando da impartire è
matc player

la patch è così costituita

```
80,81c80,81
< il comando da impartire è
< matc player
---
> il comando da impartire è
> match player
```

Chi dispone di accesso a sistemi UNIX può utilizzare il comando 'diff'
per creare patch ad hoc.

Per Ms-DOS è ora disponibile il programma 'diff.exe' all'indirizzo
<http://ascu.unian.it/~joshua/chess/diff.exe>

Attenzione alla transizione del documento da/a sistemi
UNIX/Mac/Ms-DOS/Windows che trattato in modo diverso il carattere di fine
riga. Questo documento è scritto in ambiente UNIX, con carattere di fine
riga LF. MS-DOS/Windows utilizzano i caratteri CR+LF, i sistemi Mac solo
CR. Per poter visualizzare correttamente il documento bisogna convertire
(in modo automatico tramite programmi utente) i caratteri di fine riga.
In caso di correzioni e/o aggiunte *non* utilizzare caratteri accentati o
speciali ma soltanto il char set IBM 850 standard.

Legalese

Questo documento realizzato da Maurizio Camangi (iw6dgm@freemail.it)
viene rilasciato secondo la licenza GNU General Public License (GPL o
copyleft) versione 2 della Free Software Foundation. Chiunque è
autorizzato a distribuire copie elettroniche o cartacee del presente
documento, allegarlo a raccolte, CD-ROM o programmi, a patto di citare
la fonte da cui è stato tratto.

Dato che il documento viene distribuito gratuitamente l'autore non si
assume NESSUNA responsabilità per eventuali errori, omissioni od inesattezze
che possano essere presenti.

Inoltre, l'autore non si assume nessuna responsabilità diretta o
indiretta per eventuali danni causati dall'uso delle risorse qui
elencate.

I marchi registrati nominati all'interno del presente documento sono
di proprietà dei legittimi proprietari.

Ingegneria - E-Mail [iw6dgm@freemail.it] - <http://ascu.unian.it/~joshua>

Generated by unregistered txt2pdf v.4.1 © SANFACE Software 2000