

Gli Scacchi in Rete
Guida ai Free Internet Chess Server

© Maurizio Camangi

18 aprile 2011

Indice

1	Introduzione	1
1.1	Che cos'è un server <i>FICS</i> ?	1
1.2	Chi sono i destinatari di questa guida ?	2
1.3	Come si legge questa guida ?	3
2	Configurazione software	7
2.1	Sistema Operativo	7
2.1.1	Windows	7
2.1.2	UNIX	8
2.1.3	MacOS e AmigaOS	8
2.2	Telnet	8
2.2.1	Putty	9
2.3	Interfacce a carattere free	9
2.3.1	Timeseal	9
2.3.2	RoboFICS e IcsDrone	10
2.4	Interfacce grafiche free	11
2.4.1	Winboard	12
2.4.2	XBoard	12
2.4.3	CClient	14
2.4.4	Chessbd	15
2.4.5	ChessMachine	17
2.4.6	Jin	18
2.4.7	BabasChess	18
2.4.8	eBoard	21
2.4.9	KnightsChess	23
2.4.10	Varese	24
2.4.11	Tagua	25
2.4.12	PyChess	25
2.4.13	Decaf	25
2.4.14	InterChess	26
2.4.15	Raptor	26
2.4.16	Arena	26
2.5	Smartphone, Pocket PC e Palmari	27
2.5.1	Mobi	27
2.5.2	Palm Chess Client	28
2.5.3	MobileChess	28
2.5.4	OlmiChess	28
2.5.5	Yafi	28
2.5.6	Mobialia Chess	29

2.5.7	Magnus's Online Chess	29
2.5.8	iChess Pack	29
2.5.9	iChess Free	29
2.6	Presenza di un Firewall	30
2.6.1	HTTP Tunneling	30
3	Principi di base	37
3.1	Indirizzi e documenti utili	37
3.1.1	Forum di FICS	38
3.2	Il primo collegamento	38
3.3	Come registrarsi	40
3.4	Netiquette e abuser	42
3.4.1	Cheating	42
4	Comandi principali	47
4.1	Help in linea	47
4.2	Informazioni sul server	47
4.3	Gli amministratori di sistema	48
4.4	Rating ed ELO Glicko	48
4.5	Informazioni sugli utenti	50
4.6	Osserviamo qualche partita	52
4.6.1	Relay di tornei ed eventi importanti	56
4.7	La nostra prima partita	57
4.8	Problemi e inconvenienti tecnici	63
4.8.1	Ratifica delle partite in sospenso	64
4.9	Consigli per i neo-registrati	64
4.10	Scambiamo quattro chiacchiere	65
4.11	Posta elettronica e news	66
5	Comandi avanzati	69
5.1	Le variabili d'ambiente	69
5.2	Chat, canali tematici e liste	74
5.3	Journal	76
5.4	Tornei	76
5.4.1	Tornei a cadenza lunga	80
5.4.2	Tornei a cadenza blitz	81
5.5	Simultanee	81
5.5.1	Iniziare una simultanea	81
5.5.2	Partecipare ad una simultanea	82
5.5.3	Osservare una simultanea	82
5.6	Partite "particolari"	82
5.7	Database	84
5.8	FICS Teaching Ladder	84
5.9	FICS Bot	85
5.10	Team	86
6	Analisi delle partite	87

7	Installare un server FICS	91
7.1	Requisiti	91
7.2	I pacchetti dei sorgenti	92
7.3	Versione del sistema operativo e del compilatore	92
7.4	Configurazione	93
7.5	Compilazione	93
7.6	Installazione del software e del servizio locale	94
7.7	Personalizzazione del server	95
7.8	Supporto Timeseal	95
7.9	Invio delle e-mail	95
7.10	Avvio e interruzione automatici del server	96
7.10.1	Script di avvio	96
7.10.2	Script di stop	97
7.11	Comandi base di amministrazione	97
7.12	Migrazione da FICS 1.7.4 a Lasker	97
7.13	Struttura directory e file del server FICS	98
7.14	Conclusioni	98
8	Breve storia sulla nascita di FICS	101
9	Appendice	103
9.1	FAQ	103
9.2	Breve prontuario inglese-italiano	105
9.2.1	Frase comuni	105
9.2.2	Password dimenticata	105
9.2.3	Cambio e-mail	106
9.3	Diagrammi	106
10	Conclusioni - Legalese	111
10.1	Conclusioni	111
10.2	Legalese	111

Elenco delle tabelle

1.1	Confronto fra <i>FICS</i> , <i>Scacchisti</i> e <i>Yahoo!</i>	2
2.1	Interfacce per <i>Windows</i>	7
2.2	Interfacce per <i>UNIX</i>	8
5.1	Operazioni ammesse nelle formule	71
9.1	Prontuario inglese-italiano	107

Elenco delle figure

1.1	Semplice schema di connessioni al server <i>FICS</i>	5
2.1	Schermata di WinBoard	13
2.2	Schermata di CClient	15
2.3	Schermata di Chessbd	16
2.4	Schermata di ChessMachine	17
2.5	Schermata di Jin	19
2.6	Schermata di BabasChess	20
2.7	Schermata di eBoard	22
2.8	Schermata di KnightsChess	23
2.9	Schermata di Varese	24
2.10	Schermata di Tagua	32
2.11	Schermata di configurazione ICS con Arena	33
2.12	Arena collegata a FICS	34
2.13	Schermata di Http-Tunnel	35
2.14	Schermata di FreeCap	36
3.1	Schermata di login al server	38
3.2	Schermata di benvenuto	44
3.3	Schermata comando 'help'	45
4.1	Schermata comando 'showadmins'	49
4.2	Schermata comando 'best'	52
4.3	Schermata comando 'finger'	53
4.4	Schermata comando 'history'	54
4.5	Schermata di esempio del comando 'games'	55
4.6	Schermata comandi 'history' ed 'examine'	56
4.7	Lista delle partite in relay	57
4.8	Schermata del comando 'who'	58
4.9	Scacchiera stile 1	59
4.10	Scacchiera stile 2	60
5.1	Schermata comando 'vars'	69
5.2	Schermata comando 'showlist'	75
6.1	Pannello di analisi in BabasChess	89
9.1	double-e-pawn	108
9.2	ruy-lopez	108
9.3	giouco-piano	108

9.4	double-d-pawn	108
9.5	kings-gambitd-bc5	108
9.6	kings-gambitd-d6	108
9.7	kings-gambitd-nf6	108
9.8	kings-gambitd-falkbeer	108
9.9	kings-gambitd-nimzo	109
9.10	kings-gambita	109
9.11	kings-gambita-fischer	109
9.12	kings-gambita-be7	109
9.13	kings-gambita-schallop	109
9.14	kings-gambita-nc6	109
9.15	mating-attack-15	109
9.16	mating-net-01	109
9.17	bugpos	109
9.18	little-game	109

Capitolo 1

Introduzione

Questa guida si propone 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.

1.1 Che cos'è un server *FICS* ?

FICS è l'acronimo di Free Internet Chess Server. È un immenso Circolo di Scacchi mondiale, gratuito, dove possiamo sfidare persone di qualsiasi nazionalità e livello di gioco, partecipare a tornei, osservare partite in corso di altri utenti o seguire in diretta lo svolgersi di eventi scacchistici di rilevanza mondiale (campionati del mondo, tornei per computer, sfide tra Grandi Maestri e molto altro).

Come ogni circolo che si rispetti, anche *FICS* dispone di materiale bibliografico per lo studio e l'analisi, avversari "artificiali" (programmi di scacchi per computer) con cui confrontarsi. Una volta registrati avremo la possibilità, fin dal primo match, di ottenere un punteggio *ELO*, chiamato *ELO Glicko* (nome derivato dall'ideatore della formula, Dott. Glickmann).

FICS è fisicamente un grosso computer collegato a Internet, in cui è stato installato UNIX e il software per gestire le partite, gli utenti, le chat, ecc. . .

Chiunque abbia una connessione Internet, anche non particolarmente veloce, può accedere a tale risorsa (figura 1.1).

Due parole vanno forse spese sul "perché *FICS* e non ... ? ": *FICS* non è l'unico servizio online gratuito per giocare a scacchi in rete. Esistono in ordine servizi dati da Excite, Yahoo!, Playsite, IRCChess, etc. . .

Le connessioni via Web (Applet Java) offerte da questi siti, o IRC (tramite server), sono più lente e dispendiose in termini di risorse e il bacino d'utenza non è così ampio come quello offerto dai server *FICS*.

FICS, rispetto agli altri servizi, è più semplice e veloce, grazie alle interfacce basate su una banale connessione Telnet.

Su *FICS* si collegano giornalmente centinaia di utenti in contemporanea, e tale numero aumenta in concomitanza di eventi di risonanza mondiale quali tornei disputati da Grandi Maestri, le cui partite vengono riportate online.

FICS è il servizio più diffuso: le esigue richieste software e hardware necessarie per il collegamento e la facilità d'uso lo rendono accessibile a tutti.

Nella tabella 1.1 sono riportati i servizi e le caratteristiche soddisfatte di tre server molto conosciuti: *FICS*, *Scacchisti* (<http://www.scacchisti.it>, praticamente seguito solo in Italia) e Yahoo!. Da notare il server



Figura 1.1: Semplice schema di connessioni al server FICS



Figura 2.1: Schermata di WinBoard

Se si vuole compilare e installare XBoard a partire dai sorgenti, in generale, la procedura da seguire è quella di decompattare i sorgenti, configurare il Makefile, compilare e installare i binari.

```
tar zxvf xboard-x.y.z.tar.gz
cd xboard-x.y.z
./configure --enable-zippy
make
make install
```

La configurazione e compilazione richiedono la presenza di alcune librerie di sviluppo per il supporto della grafica.

Esistono ovviamente pacchetti con Xboard pre-compilato, in vari formati per le diverse piattaforme e distribuzioni. La loro installazione è strettamente legata al sistema operativo utilizzato ed è quindi impossibile descriverne ogni tipologia. Sarà quindi sufficiente prendere padronanza con alcune semplici opzioni

BabasChess, oltre alla classica *premove* spiegata nel paragrafo di WinBoard, mette a disposizione la *smartmove*: cliccando due volte sulla casella di destinazione quando il turno è ancora dell'avversario, si "prenota" la mossa che permette di spostare istantaneamente un pezzo di default su quella casella o comunque il primo pezzo disponibile per cui la mossa sia valida (scegliendolo da una lista ordinata predefinita).

In fig. 2.6 abbiamo una schermata di BabasChess.

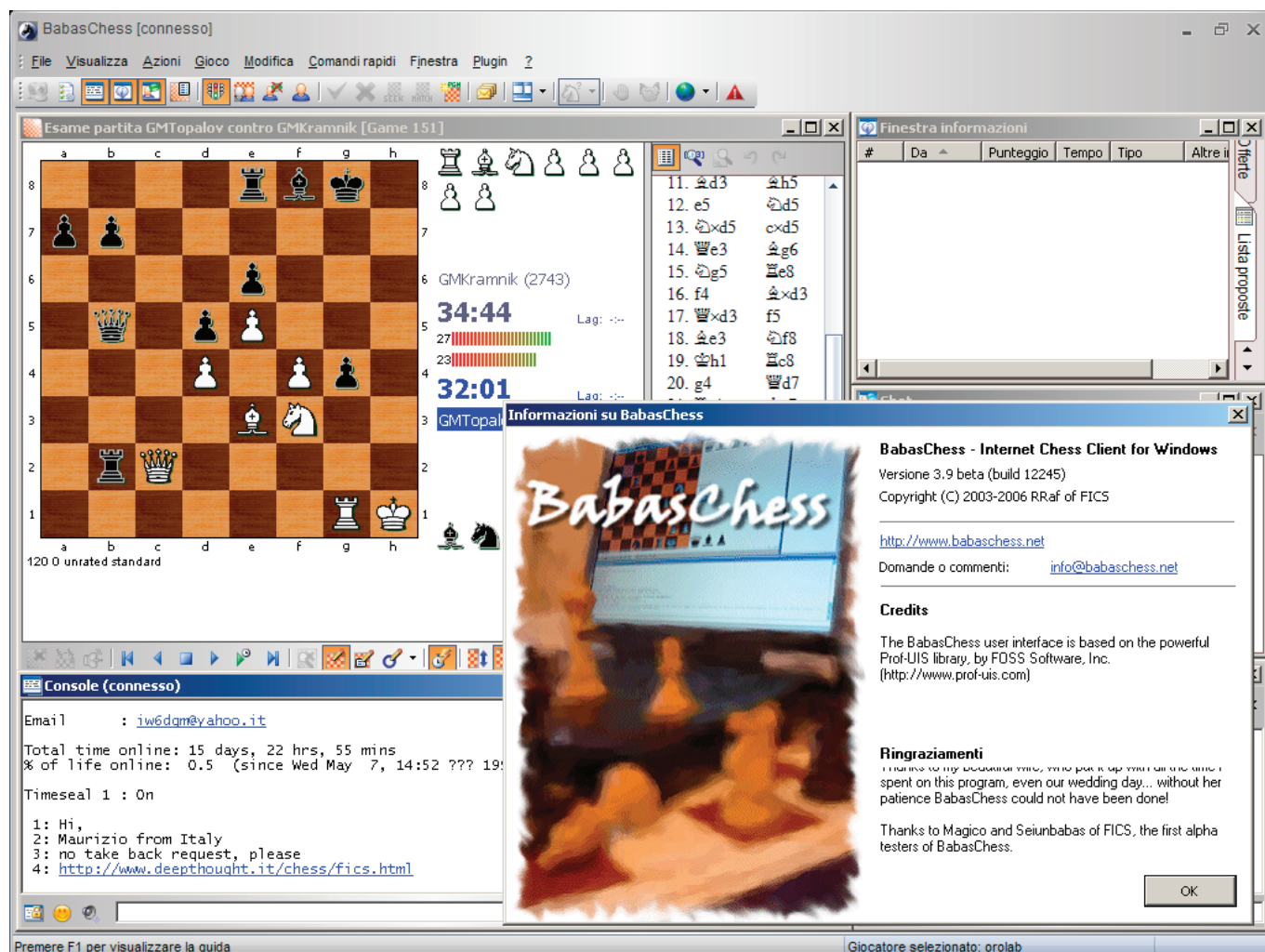


Figura 2.6: Schermata di BabasChess

Oltre alle sopra citate potenzialità, BabasChess permette di scegliere il *layout* del client da un elenco di "temi", configurando in questo modo l'aspetto grafico e i colori delle finestre e dei *dialog box*.

Con la pressione del tasto F11 si accede alla finestra di configurazione del client. Sulla sinistra sono disponibili diverse sezioni, con le seguenti funzionalità:

Generale Si usa per impostare i parametri del server, dalla connessione alle variabili d'ambiente del proprio account (§ 5.1), i suoni e il layout del client.

Console e Chat Tutto ciò che riguarda le finestre di input del server, ovvero la console dei comandi e la chat con gli utenti.

Per sfruttare a pieno le funzionalità di KnightsChess e districarsi fra finestre e tab, richiede un po' di pratica. Chi ha dimestichezza con i comandi di FICS e apprezza la grafica di KDE troverà in KnightsChess un'ottima interfaccia.

2.4.10 Varese

Varese è un'interfaccia di ultima generazione, creata interamente in Java e disponibile per Windows, Linux e MacOS X.

L'aspetto grafico è molto curato e piuttosto sofisticato. I programamtori software che conoscono ad esempio l'ambiente Java Eclipse ritroveranno in Varese una certa somiglianza. Con un veloce colpo d'occhio si intravedono diverse finestre e numerosi tab che possono inizialmente disorientare un utente non particolarmente esperto. Anche per questo motivo, l'utilizzo di questa interfaccia può risultare ostico o piacevole a seconda dell'esperienza e delle abitudini di chi la sta utilizzando.

Mi sento quindi di sconsigliare l'utilizzo di Varese ad un utente che si avventura per la prima volta nel mondo di FICS.

Varese, nella versione attuale, non permette di collegarsi ad un server diverso da quello di free-chess.org

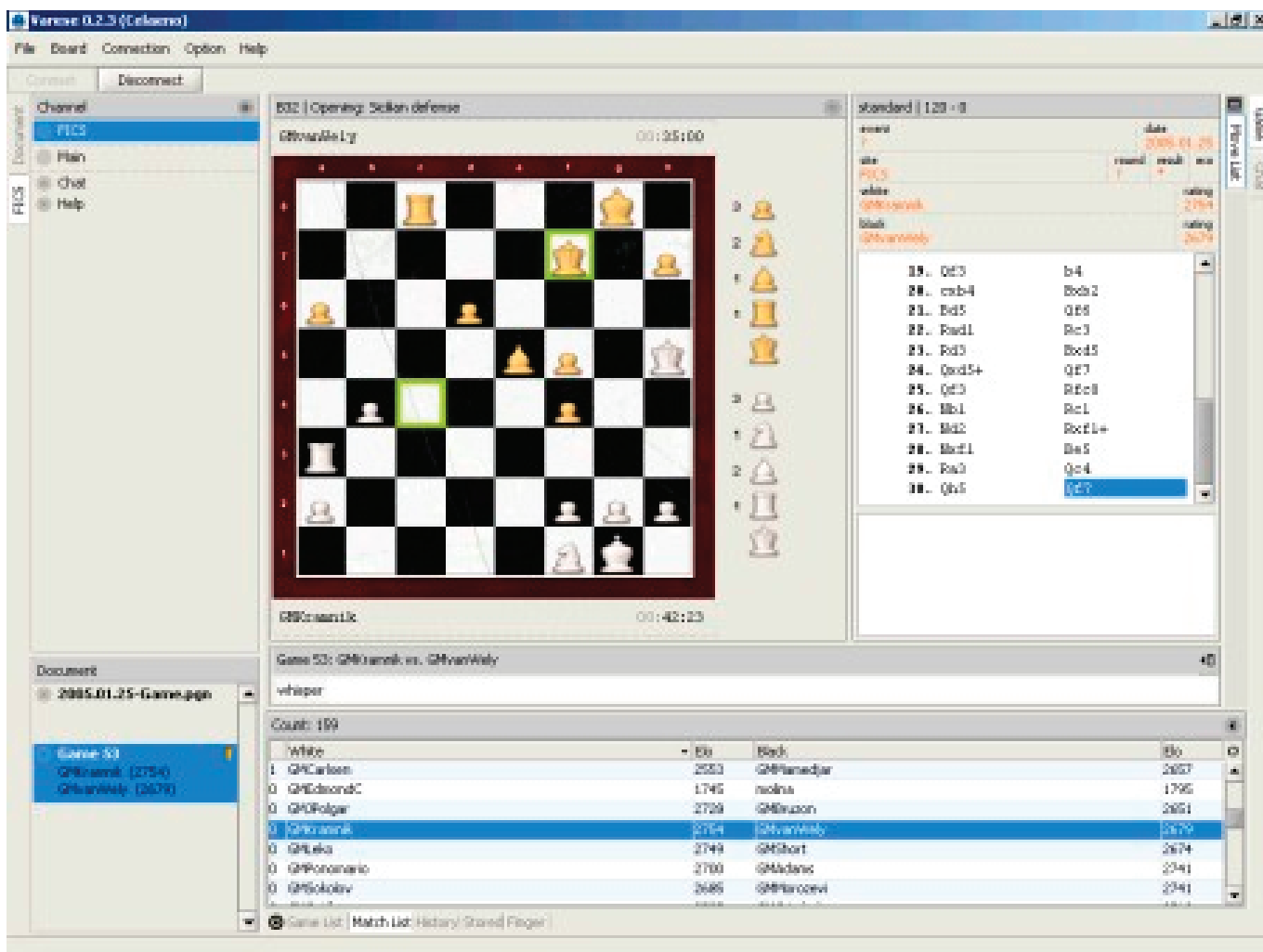


Figura 2.9: Schermata di Varese

In figura 2.9 possiamo vedere una bella schermata di Varese durante il match fra i Grandi Maestri GM Kramnik e Van Wely.

3.1.1 Forum di FICS

All'indirizzo <http://ficsforum.110mb.com> è possibile accedere al forum *ufficioso*¹ di FICS. In lingua inglese, è qui possibile consultare un buon numero di *topic* che comprendono i classici problemi di connessione o degli utenti alle prime armi, le interfacce e i client più utilizzati e i tornei organizzati sul server americano. Un utile punto di riferimento per tenersi costantemente aggiornati e reperire velocemente le informazioni sui più comuni argomenti correlati al mondo di FICS.

3.2 Il primo collegamento

Il primo collegamento, per guardarci intorno, verrà effettuato usando un client a caratteri. Volendo, si può utilizzare il client grafico appena scelto, ad esempio Babaschess o Winboard. In questo caso potremo comunque vedere gli stessi output descritti di seguito nella finestra dedicata alla *console*.

Io dispongo sul PC portatile sia del sistema operativo Linux che Windows XP, e le operazioni che compierò saranno comunque "universali".

Collegiamoci via telnet al server *FICS*. Dal *prompt dei comandi* (il sostituto del buon vecchio Ms-DOS), da una shell UNIX, *Amiga* o dal Pannello di un *MacOS*, eseguiamo il comando

```
telnet <nome server> 5000
```

oppure utilizziamo un client più evoluto come *Putty*, e riceviamo una schermata tipo quella di fig. 3.1.

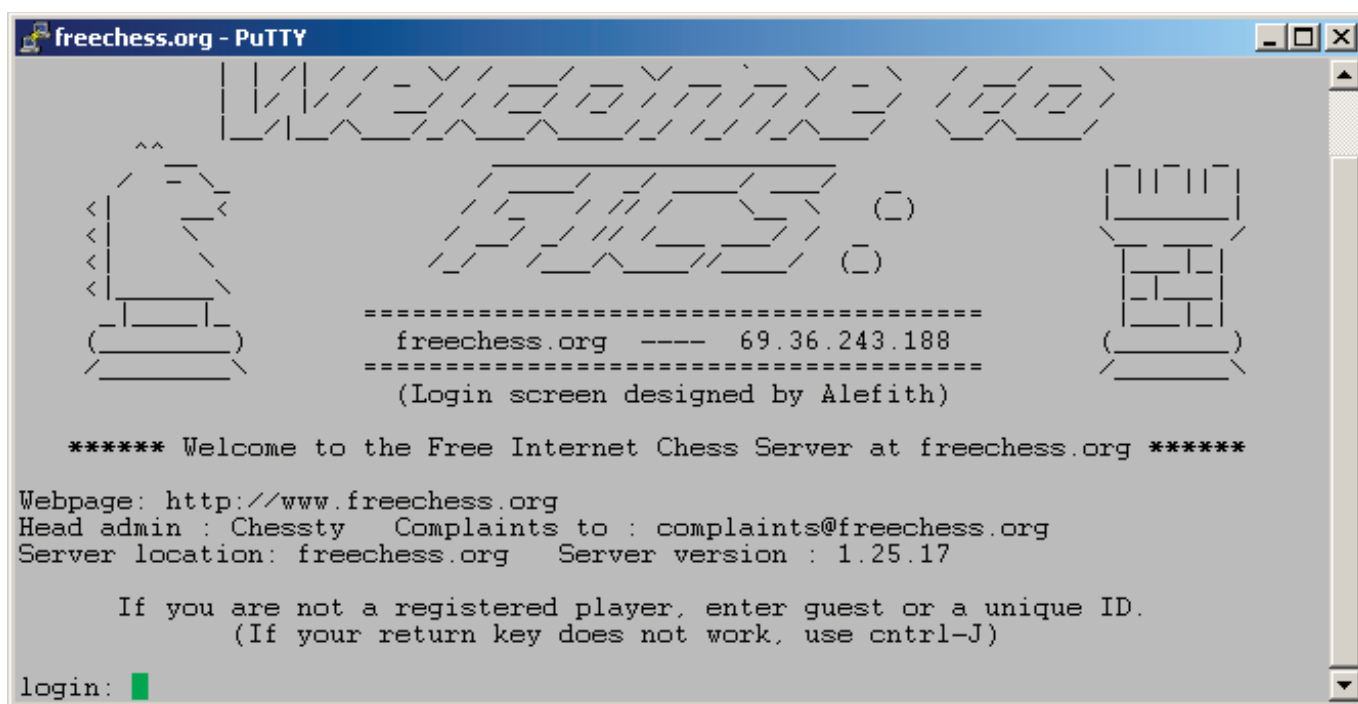


Figura 3.1: Schermata di login al server

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 o minuscole). Digitate lo username e premete il tasto *Enter*.

Io, come esempio, ho usato il poco fantasioso *MiGuardoIntorno*, ottenendo una schermata di benvenuto come quella di fig. 3.2.

¹Non è ufficialmente approvato o sostenuto dal team di FICS

```
fics% w ar3
1257 .Johnnygomes      1112 .bobbilipili      971 pitfall
1255 .BURGStaa         1108 .chuggachug      951 TaccyChan
1255 .odomoro          1105 .alecla           858 .catlinb
1255 .santeb           1104 .ReaperFICS      851 nicolaus
1253 .KingMacbeth     1098 .chicchino       725 .fjjvh(C)
1216 .ecotom           1083 .Heuristik        ----- .abuseBOT(TD)
1215 .Ubanh            1083 .MyCrew            ----- Blackteam(TD)
1195 .llmbs            1058 .altrortla       ----- BSauer
1192 .elliott          1055 .Chessty(*) (SR)  ----- CatNail(C)
1190 .Parise(C)        1032 .Eymybunny        ----- .compabuseBOT(TD)
1189 .mrtwola          1026 .moruli           ----- dastardos
1181 .Nettogrof        1022 .boonen           ----- Garona(C)
1180 .Svag(C)          1015 .uluhtc          ----- novosibirsk
1171 .jopa             1012 .adracmante       ----- .paceyallblack
1163 .muscimolo        1002 .Brusberry       ----- snikwad
1125 .chinazhang       1000 .Gibarian        ----- Whiteteam(TD)
1117 .Agriculteur     973 toutatiSS

50 players displayed (of 449). (*) indicates system administrator.
fics% █
```

Figura 4.8: Schermata del comando 'who'

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 oppure...

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

Start è il tempo per tutta la partita del Bianco

Inc è il tempo incrementale per la singola mossa (es. 0, 12, 20, ...).

provshow Impostandola a 1 si visualizza un'informazione aggiuntiva sul rating degli utenti. Accanto al rating viene indicata la lettera 'P' (*provvisorio*) se l'utente non ha mai avuto un rating regolare e ha attualmente un RD > 80; viene indicata la lettera 'E' (*stimato*) se attualmente l'utente possiede un RD > 80. Come spiegato in precedenza l'RD può aumentare in caso di un lungo periodo di inattività. Con questa variabile impostata ad 1 lo stesso rating può essere visualizzato in tre modi diversi (ad es. 1500, 1500P, 1500E).

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

```
1: Hi,
2: Maurizio from Italy
3: no take back request, please
4: http://www.deepthought.it/chess/fics.html
```

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

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

f1,f2,... Qui viene il bello. Potete filtrare ogni richiesta di match utilizzando queste variabili. È consigliato dare uno sguardo all'help 'help formula'. Il criterio è 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 riportati in tabella 5.1.

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) (anche ma non 'or')	8

Tabella 5.1: Operazioni ammesse nelle formule

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

Le condizioni utilizzabili sono queste:

blitz La partita deve essere del tipo blitz

standard La partita deve essere del tipo standard

lightning La partita deve essere del tipo lightning

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

Capitolo 10

Conclusioni - Legalese

10.1 Conclusioni

Questo libro si prefigge l'ambizioso obiettivo di essere "Il Manuale Ufficiale di *FICS*", sebbene il progresso software continuo richieda un aggiornamento più o meno frequente.

È senza dubbio una guida indispensabile per iniziare a districarsi nel mondo degli scacchi in rete sfruttando i server *FICS*.

Anche per i frequentatori del "commerciale" *ICC* non dovrebbero esserci problemi poiché i comandi sono molto simili.

10.2 Legalese

Questo documento è realizzato da **Maurizio Camangi** e viene rilasciato sotto Copyright.

È negata la distribuzione di copie elettroniche o cartacee del presente documento (sia parziali che totali), allegarlo a raccolte, CD-ROM o programmi, senza autorizzazione dell'autore. I diritti di traduzione, di riproduzione, di memorizzazione elettronica e di adattamento totale o parziale con qualsiasi mezzo sono riservati per tutti i paesi.

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.

Maurizio Camangi © 2006–2011