

Schaakmagazine - maart 1998

Prof. dr. H.J. van den Herik: Nieuwe regels (List-3-Hirn - Joesoepov)



Nieuwe regels

Jaap van den Herik

In een tijd van scheiding en splitsing zoekt iedere bond naar een eigen identiteit. Dat doet zelfs de Wereldschaakbond (FIDE). Juist nu de computer (Deep Blue) met de grootste vijand van de FIDE (Kasparov) heeft aferekend in een minimatch met 3,5-2,5, zou je verwachten dat de FIDE een positieve opstelling tegenover computers toont. Aanvankelijk leek dat ook het geval te zijn, want via voorzitter Kirsan Iljoemzjinov werd Deep Blue uitgenodigd om deel te nemen aan het WK toernooi in Groningen dat de uitdager voor Wereldkampioen Karpov moest opleveren. Tegen dit eigengereide uitnodigingsbeleid van de voorzitter kwam nog al wat protest, zij het van slechts enkele deelnemende grootmeesters. Hoe dan ook, de computer mocht niet meedoen.

Gevolg

Wat men van het intrekken van de uitnodiging ook mag denken, het gevolg was dat de deelnemers in Groningen een contract van twee pagina's moesten ondertekenen. Jules Welling geeft in Schaaknieuws 24, pp. 28-29 een vertaling van het contract, waaruit ik citeer: "4.2. De spelers verplichten zich, ieder apart en gezamenlijk, niet deel te nemen aan een toernooi of tweekamp tegen een computer, tenzij het gaat om een door de FIDE goedgekeurd wereldkampioenschap." Welke consequenties een overtreding heeft is niet duidelijk, want er worden geen sancties vermeld. Zou dit

betekenen dat grootmeesters niet meer aan het AEGON-toernooi of wat daarvoor in de plaats komt mogen deelnemen? Het lijkt er wel op, maar het kan natuurlijk niet zo zijn. Het is de weg terug, en mijns inziens is die weg onbegaanbaar. Zoals een voorganger van Iljoemzjinov (Euwe) eens zei: "De computers zijn hier, in onze wereld, en ze zullen nooit meer verdwijnen."

We mogen aannemen dat regel 4.2. van het contract bedoelt dat spelers niet tegen computers mogen schaken. "Maar", zo zullen de advocaten van de contract-overtreders tegenwerpen, "wat is schaken precies, en onder welke regels en reglementen vindt het plaats?" Als u denkt dat het nu om juridische scherpslijperij gaat, heeft u het mis. Wat gebeurt er als een grootmeester tegen een computer damt, of Go speelt? Of Shuffle Chess?

De match van Joesoepov

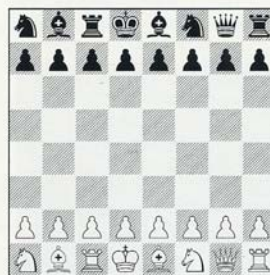
Grootmeester Arthur Joesoepov heeft van 16-23 september 1997 in Jena een match van acht partijen gespeeld tegen het List-3-Hirn systeem van Dr. Ingo Althöfer volgens de regels van het Shuffle Chess. List-3-Hirn is een combinatie van twee computers en een mens (Althöfer) die een zet kiezen uit een lijst van kandidaatzetten. Shuffle Chess betekent dat de posities van de stukken op de achterste rij worden vastgesteld door een random procedure. De

volgende regels gelden daarbij: (1) de volgorde van de witte en de zwarte stukken is gelijk (a1-h1 = a8-h8), (2) de lopers zijn van verschillende kleur, (3) de koning staat tussen de twee torens in. (In de match met Joesoepov was rokeren verboden.) Er werd gespeeld met normale bedenktijd: 40 zetten in twee uur, gevolgd door 20 zetten in één uur, en tenslotte de overblijvende zetten in 30 minuten. Grootmeester Joesoepov verloor de match met 5-3.

Hieronder volgt de derde partij van de match. Joesoepov vond het de beste partij van de match. De commentaren zijn afkomstig van Althöfer die ze gegeven heeft als impressies en niet als grootmeester-analyses.

List-3-Hirn - Joesoepov

3e Matchpartij,
Jena, 18 september 1997



1. f3 f6 2. c4 Lg6 3. Lxg6 hxg6 4. Pb3 b6 5. d4 c6 6. e4 g5 7. Tc2! Deze zet kwam van het programma Doctor 2.5. Het geeft de gelegenheid de koning in veiligheid te brengen met Kd1-c1-b1. Althöfer begon hier van winst te dromen. 7. .. Pg6 8. Pe3 Pc7 Een andere mogelijkheid was 8. .. Kc7 9. c5 Kb7 10. cxb6 axb6 11. Lf2 Pf4 12. Df1 Df7. 9. Kc1 d5 10. Kb1 De6 11. Pd2 Ke8 12. Lg3 Pf4 13. Dd1 Kf7 De zwarte koning heeft ook een schuilplaats gevonden, maar deze is niet zo veilig als de schuilplaats van de witte koning. 14. h4 Pa6 Zwart heeft reeds kleine problemen. 15. cxd5 cxd5 15. ... Pxd5? 16. exd5 Dxe3 17. Pc4 en zwart verliest de dame. 16. Txc8 Dxc8 17. hxg5 Pxd2 18. g6+ Kxg6 19. Pxd5 Kf7 20. Lxb8 Dxb8 21. Txh8 Dxb8 22. Df1 e6 23. Pxb6 Pe3 24. Dg1 axb6 25. Dxe3 Dh1+ 26. Kc2 Pb4+ 27. Kc3! Op het eerste gezicht lijkt

deze zet opmerkelijk tegenover het alternatief 27. Kb3, maar Joesoepov vond de tekstzet het beste, evenals andere computers. 27. ... Pxa2+ 28. Kb3 Pc1+ 29. Kc2 Pa2 30. Db3 Pc1 31. Db5! Uitroepeteken van Joesoepov: 31. Dxb6 Pe2 32. Dc7+ Kg6 en wit heeft geen voordeel meer.

32. .. De1 32. Dd7+ Kg6 33. Dxe6 Pe2 34. Dg4+ Kh7 35. e5! fxe5 36. De4+ Kh8



37. Dxe5? Een blunder van Althöfer. De twee computers gaven een tegengesteld advies over het slaan op e5. Na 37. dxe5 heeft wit geen enkel probleem meer, de e-pion ruikt ongestoord op naar e8. 37. .. Df2 38. Pe4 Pxd4+ 39. Kd3 Dc2+ 40. Kxd4 Dxb2+ 41. Kd5? 41. Pc3! Df2 42. Ke4 De1+ 43. Kd5 Dxe5+ 44. Kxe5 met een duidelijk gewonnen stelling. Dat is zo omdat het paard dan al op c3 staat. Althöfer geeft toe dat hij de fitnesses van het paardeindspel niet erg begreep. 41. .. Dxe5 42. Kxe5 b5? Na 42. .. Kh7 kon Joesoepov, in de analyse achteraf, geen duidelijke winst voor wit vinden. Na de tekstzet wint Wit zoals dat in studies gebeurt. 43. Kd4! Kh7 44. Pc3! b4 45. Pd5 b3 46. Kc3 Kg6 47. Kxb3 Kf5 48. Kc4 Ke5 49. Kc5 g6 50. Kc4 g5 51. Kc5 Kf5 52. Kd6! g4 53. Pe3+ Kf4 54. fxg4 Zwart geeft het op.

Was dit nu een overtreding van artikel 4.2. of niet? Schaakjuristen kunnen binnenkort hun hart ophalen want van 2-7 juni 1998 vindt in Leon, Spanje de eerste Advanced Chess Match plaats tussen Garry Kasparov en Veselin Topalov.

Zes partijen, iedere speler een uur bedenktijd en het recht om een computer te gebruiken. Schaken heeft veel meer mogelijkheden dan we vroeger dachten.