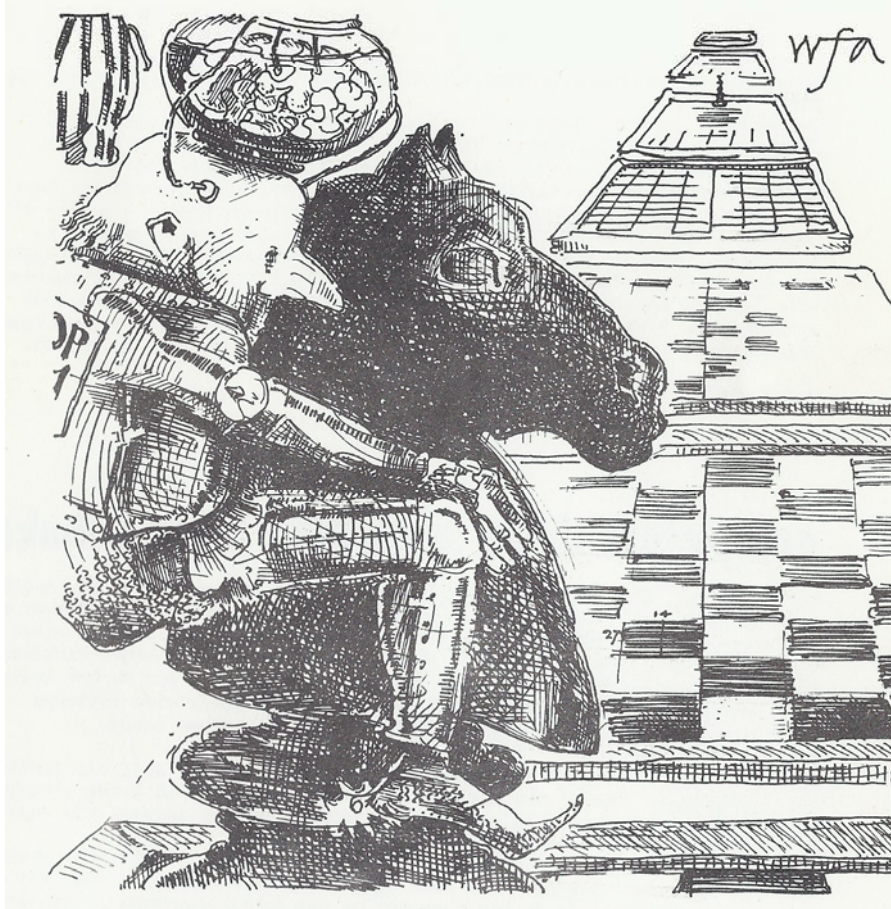


CSVN computerschaaktoernooi

Wageningen 1982



Toernooibulletin van het tweede Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi werd gehouden van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982, te Wageningen.

De deelnemers:

Wim Rens (Gambiet 82), Luuk de Vries (YNCT 2.0), Ed Schröder (Rebel), Wim Else-naar (Chess 0.5X), Sito Dekker, Jan Derksen, Roger Hünen, Jaap van den Herik, John Huisman, en Harry Nefkens (Pion), Dap Hartmann en Peter Kouwenhoven (Dappet), Ard van Bergen (PK 83), Theo van der Storm (Storm 82), Harm Geert Muller (Usurpator II), Gert Vriend (GVNAC), E.R.F. Knoop (Schaker), L. H. Verberkt (Loper 82)

samenstelling: Peter van Diepen
uitgave: Hobby Computer Club Uitgeverij

Het toernooiboek van Utrecht 1981 werd zeer goed ontvangen en daarom begon ik al voor het toernooi Wageningen 1982 heel enthousiast aan dit toernooiboek. Tijdens het toernooi werd een deel van de kopij reeds gemaakt met behulp van het partijadministratieprogramma van Kees Roos. Later hadden we nog meer profijt van het programma. De partijen kon ik eenvoudig "editten" voor het tussenvoegen van commentaar. Bovendien kon Katja Bosschert de diagrammen maken naar aanleiding van stelling-"prints" gemaakt door het programma.

De kopij inzenders zijn ook erg enthousiast geweest, want toen alles in de tekstverwerker zat, hadden we samen ongeveer 200 pagina's materiaal. Dat was in november 1982. Daarna ben ik ontzettend veel avonden bezig geweest met het inkorten van de tekst. Pas in april 1983 kwam die klus gereed.

Ondanks alles wil ik alle schrijvers: Ard van Bergen, Bert Both, Sito Dekker, Jan Derksen, Wim Elsenaar, Fred Hallebeek, Dap Hartmann, Jaap van den Herik, Dolf Houtman, John Huisman, Roger Hünen, Edwin Knoop, Peter Kouwenhoven, Harm Geert Muller, Harry Nefkens, Wim Rens, Ed Schröder, Theo van der Storm en Gert Vriend, hartelijk bedanken.

Tevens bedank ik voor de foto's: Kersti Börjars en Han van Egmond, voor de omslagtekening: Wilfried Alders, voor het partijengedeelte: Katja Bosschert, Marty Fransen en Kees Roos en voor het tot stand komen van dit boek in het algemeen: Het Haarlems Dagblad, de Hobby Computer Club Uitgeverij en Hoogovens IJmuiden B.V.

De volgende adverteerders dank ik voor hun financiële bijdrage: C.A.C.I. Europe B.V. (blz. 2), Databus (blz. 16), Computercollectief (blz. 31), Academic Service B.V. (blz. 48) en de Hobby Computer Club (blz. 65).

De Computer Schaak Vereniging Nederland tenslotte, organiseerde het toernooi in samenwerking met de Landbouw Hogeschool Wageningen maar ook maakte dit boek mogelijk. Naast deze activiteiten om het Nederlandse computerschaak te stimuleren, doet de C.S.V.N. veel aan consumentenvoorlichting op het gebied van commerciële schaakcomputers en geeft de C.S.V.N. het blad "Computerschaak" uit. "Computerschaak" is uitsluitend voor leden. U kunt lid worden door storting van f 48,- op gironummer 4313210 t.n.v. de C.S.V.N. te Amsterdam. Inlichtingen bij ir. J. Barentsz, Utrechtseweg 443, 6865 CL Doorwerth.

Peter van Diepen, Alkmaar mei 1983

computerschaak uitgelegd voor schakers

Dit boek gaat over computerschaakpartijen en schaakprogramma's. De nadruk ligt daarbij op computerschaaktechnische bijzonderheden. Schaaktechniek komt pas op de tweede plaats. Dit betekent dat de schrijvers af en toe gebruik maken van computer(schaak)jargon. Hieronder worden de belangrijkste termen verklaard. Deze inleiding is wellicht wat droog; inhoud krijgt het pas na het lezen van de commentaren bij de partijen. Bovendien zijn de termen niet volledig verklaard, maar wel voldoende om de commentaren te kunnen lezen.

Computers zijn automaten die rijen instructies uitvoeren. Zo'n rij instructies heet programma. Wanneer een deel van een programma herhaald wordt uitgevoerd, noemt men dat een loop (eng.) of lus. Andere technische termen, die ongeveer hetzelfde betekenen zijn iteratie en recursie.

Bij het programmeren (= maken van zo'n rij instructies) worden veel fouten gemaakt. Door veel testen komen deze bugs (= fouten) aan het licht. Het spelen van een schaakpartij is de beste manier om een schaakprogramma te testen. De programmeur zal naar aanleiding van zo'n partij z'n programma verbeteren en zo ontstaat een nieuwe versie.

Een programma wordt vanaf een diskette (= magnetische schijf) of een cassette in het geheugen van de computer gelezen. In het geheugen staat dus het programma, maar ook zetten en stellingen, de data waarmee een schaakprogramma rekent.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Rekenen betekent hier uitvoeren van een rij instructies. Wanneer een computer rekent, wordt ontzettend veel informatie uitgewisseld tussen modules, funkties, (sub)routines oftewel programma onderdelen. Dit gebeurt via parameters, variabelen of registers; dit zijn speciale plaatsen in het geheugen.

De grootte van een computergeheugen wordt gemeten in K bytes. K betekent kilo (= 1000), maar is bij computers gelijk aan 1024, omdat dat een macht van 2 is. In een byte kan 1 teken; letter, cijfer of code worden opgeslagen. Een byte bestaat uit 8 bits, die elk 0 of 1 kunnen zijn.

Bij het toernooi werden twee soorten computers gebruikt, namelijk microcomputers (of hobbycomputers) en grote computers. De laatsten waren niet fysiek aanwezig, maar waren via telefoonlijnen verbonden met zogenaamde terminals in de toernooizaal. De terminals, de beeldschermen, de toetsenborden, de diskette apparaten en de computer zelf behoren tot de hardware. Programma's, operating-systems (= besturingssystemen van computers) en programmeertalen zijn software. Programmeurs schrijven instructies voor de computer in een programmeertaal zoals Assembler (= machinetaal), Basic, C, Fortran of Pascal.

Tot zover passeerden allerlei algemene computertermen de revue. Het vervolg gaat over specifieke computerschaak uitdrukkingen. Eerst wil ik echter op de begrippen algoritme en heuristiek ingaan, die beide een zeer belangrijke rol spelen in schaakprogramma's.

Een algoritme is een precieze beschrijving van een of meer eindige processen. Voorbeelden: een recept in een kookboek, een breipatroon en een computerprogramma om een rijtje getallen op te tellen. Voor het zoeken naar een gezellige bruine kroeg in een grote stad zou men het volgende algoritme kunnen gebruiken: "Begin buiten de stad, loop dan systematisch alle straten door en let op de uithangborden met een biermerk".

Een heuristiek voor hetzelfde probleem luidt: "Ga naar het centrum, loop daar een beetje rond en zoek een terrasje". Bij een heuristiek is het dus niet altijd zeker dat een oplossing wordt gevonden (in de winter zijn er b.v. niet zoveel terrasjes).

Voor computerschaak bestaan wel een aantal algoritmen zoals de minimax-algoritme en de (interatieve) alfa-beta-algoritme, maar er zijn veel meer heuristieken. De evaluatie functie of waarderingsmodule bevat heuristieken om stellingen te beoordelen. Het resultaat van zo'n beoordeling is een score voor de stelling. Sommige heuristieken worden ook door menselijke schakers toegepast, zoals: "Tel de eigen stukken en die van de tegenstander; degene met de meeste stukken is in het voordeel". De algoritmen van een schaakprogramma houden zich bezig met analyseren. Dit gaat ongeveer als volgt: "Genereer met de zettengenerator alle mogelijke varianten tot 3 ply diep, evalueer met de evaluatie functie de stellingen aan de uiteinden van die varianten".

Ply betekent halve zet: schakers tellen hele zetten 1. e4 e5 2. Pf3 Pc6, maar computerschakers tellen plies (= meervoud van ply) 1. e4 2. e5 3. Pf3 4. Pc6. Bovendien spreken computerschakers niet over varianten, maar over takken van de variantenboom. Een ander verschil is, dat menselijke schakers voor een analyse van 1½ zet diep selectief een aantal zetten bekijken, terwijl schaakprogramma's vaak de komplette (full width) 3 ply diepe boom bekijken.

De strategie om alle zetten te bekijken noemt men vaak Shannon A, in tegenstelling tot Shannon B waarbij een maximum aantal zetten per ply wordt bekeken. Deze strategieën zijn vernoemd naar Claude Shannon, die in 1949 het eerste wetenschappelijke artikel over schaakcomputers schreef. Het maakt niets uit welke strategie een schaakprogramma volgt, er zijn altijd zetten die hij niet ziet. In zulke gevallen zegt de schaakprogrammeur dat die zetten voorbij de horizon (= maximale diepte in plies) van het programma liggen. Lees de commentaren bij de partijen maar na!

Tenslotte wil ik nogmaals naar de commentaren bij de partijen (blz. 3 t/m 47) en de deelnemers (blz. 49 t/m 64) verwijzen, omdat daar zowel expliciet als impliciet veel meer wordt uitgelegd over computerschaak dan hierboven. Een aantal termen heb ik bewust niet verklaard, omdat andere schrijvers in dit boek dat beter doen. Voor het begrip openingenbibliotheek of openingenboek zie o.a. 8. Pion - Dappet en 49. GVNAC - Dappet. Voor de begrippen Chopper (eng.) en horizoneffekt zie 19. Pion - YNCT.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

C.A.C.I.

Achtergrond

In een wereld waar vooruitstrevende methoden en technieken in het geding zijn liggen succes en mislukking beangstigend dicht bij elkaar. Dit is zeker waar wanneer die wereld dichtbevolkt is met bedrijven die diensten aanbieden onder de vlag "consultancy".

Aktiviteiten

CACI's activiteiten hebben betrekking op de al of niet geautomatiseerde informatieverzorging en op de organisatorische problematiek die hiermede samenhangt. Alleen al in Europa heeft CACI meer dan 1700 manjaar ervaring in het oplossen van organisatorische automatiseringsproblemen en in geavanceerde computer-technologie. CACI heeft bijzondere know-how en ervaring in ondermeer:

Operationele services

Data Analyse/Data Administratie

DBMS-selektie en adviezen

Database-ontwerp en administratie

Datacommunicatie / Teleprocessing

D2S2-Systeemontwikkeling en Opleiding

Expert Systemen

Software produkten als ADAM, MADAM, DbAid, TpAid, Catalyst e.d.

Management Services

Ontwikkeling Informatiebeleid

Ontwikkeling automatiseringsstrategieën en -plannen

Organisatie van de automatiseringsafdeling

Interim-management

CACI Europe B.V., Uilenstedè 475, 1183 AV Amstelveen (020-418111)

CACI Ltd et Cie S.C.A. Louizalaan 375, 1050 Brussel (02-6485320)

C.A.C.I.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Vrijdag 24 september

De C.S.V.N. organiseerde voor de tweede keer het Nederlandse kampioenschap computerschaak. Dit keer kreeg het toernooi onderdak van de Landbouw Hogeschool te Wageningen. De toernooizaal was in de kantine van het gebouw "De Leeuwenborch". Een collegezaal diende als demonstratieruimte en er waren een aantal lokalen, waar commerciële schakcomputers werden gedemonstreerd.

Evenals vorig jaar in Utrecht speelden de deelnemers per dag 3 partijen tegelijkertijd. Overigens was dit toernooi wel het laatste dat op die manier werd verspeeld. Ten eerste omdat een aantal potentiële deelnemers om die reden niet inschreven; o.a. BS'66'76, Schak-H en Nightmare en ten tweede door de ervaringen van een aantal deelnemers aan dit toernooi.

Usurpator verloor in deze ronde na 5 zetten door tijdsoverschreiding, omdat het spelen van 3 partijen op een microcomputer technisch haast onmogelijk bleek te zijn. Zie 3. Usurpator 2.0 - YNCT 2.0 en het verhaal van Harm Geert Muller over Usurpator II.

Wim Elsenaar, de programmeur van Chess was bloednerveus, omdat hij 3 partijen op een terminal moest bijhouden. Hij maakte een intoetsfout en z'n programma raakte in een "loop" bij 5. Gambiet 82 - Chess 0.5X.

Overigens bleek dat tussen Utrecht 1981 en Wageningen 1982 het schaaktechnische peil van de Nederlandse schakprogramma's enorm was gestegen. Er kwamen fraaie dingen op het bord. In deze ronde viel vooral het fraaie stikmat op aan het slot van 1. Chess 0.5X - YNCT 2.0.

Stand na de eerste dag:

1/2	YNCT 2.0, Rebel	3
3/4	Gambiet 82, PK83	2½
5	Schaker	2
6	Dappet	1½
7/9	Pion, Storm 82, Chess 0.5X	1
10	GVNAC	½
11/12	Usurpator II, Loper 82	0

1. Wit : Chess 0.5X

Zwart: YNCT 2.0

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6
4. La4 Pf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5
7. Lb3 0-0 8. c3 d6 9. d3 Le6
10. Pbd2 Lxb3 11. Pxb3 a5
12. a4 b4 13. cxb4 Pxb4 14. Le3
Pg4 15. De2 Pxe3 16. fxe3 f5
17. exf5 Txf5 18. Tf1 Dc8
19. e4 Tf6 20. Tac1 Kh8
21. Pbd2 Dd7 22. d4 exd4
23. Pxd4 Txf1+ 24. Pxf1 Tf8
25. Pe3 g6 26. Pf3 c5 27. b3
Da7 28. Tf1 Tf6 29. Pg4 c4+
30. Kh1 cxb3 31. Pxf6 Lxf6
32. Pd2 Lg7 33. Db5 Da8
34. Pxb3

Hier geeft Max Pam in Trouw het commentaar: "Zo, wit staat beter, maar wit geeft binnen 10 zetten op. Echt compu-

terschaak." Wat er vanaf de 38e zet van wit gaat gebeuren is inderdaad typerend voor computerschaak.

34. ... h5 35. Dxa5 Dxe4
36. Dd8+ Kh7 37. Dxd6 Pd3
38. a5

Een aperte fout. Max Pam schrijft hier: "tja, 38. Pc5." Vrijwel alle schakprogramma's zullen deze zet echter nooit spelen, vanwege de voortzetting:

38. Pc5 Pxc5 39. Dxc5 Dxa4 en wit heeft een pion minder. Chess rekende op de 38e zet 5 ply diep en vond als beste voortzetting: 38. a5 De2 39. Kgl Dc2 40. De6. Op 6 ply diep zou het programma echter de volgende voortzetting zien: 38. a5 De2 39. Kgl De3+ 40. Kh1 Pf2+ 41. Txf2 Dxf2 met kwaliteitsverlies en zou daarom dan wel 38. Dg3 hebben gespeeld.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

38. ... De2 39. Kg1



Zonder het te weten gaat Chess zijn ondergang tegemoet. Chess rekent weer 5 ply diep en vindt de voortzetting: 39. Kg1 De3+ 40. Kh1 Pf2+ 41. Txf2 Dxf2. Het programma heeft in deze variant gezien, dat het niet nemen van het paard op de 41e zet tot dameverlies leidt wegens: 40. Kh1 Pf2+ 41. Kg1 Pe4+ 42. Kh1 Pxd6. Het ziet niet dat 41. Txf2 kan worden gevolgd door 41. ... Del+ 42. Tf1 Dxf1+ mat. Op 6 ply zou dat wel gezien zijn, en dan zou Chess 39. Pd2 hebben gespeeld.

39. ... De3+ 40. Kh1

Chess rekent nu 6 ply diep en ziet dat mat niet meer kan worden vermeden. Chess kondigt dan ook mat in 4 aan voor zwart met de voortzetting zoals deze ook in de partij werd gespeeld. Zwart zag op dit moment echter slechts damewinst en nog geen mat. Pas de volgende zet zag zwart het mat ook.

40. ... Pf2+ 41. Kg1 Ph3+
42. Kh1 Dg1+ 43. Txf2 Pf2+
Wit geeft het op.

Chess rekende van de 35e tot en met de 37e zet 6 ply diep. Uitgerekend de 38e en de 39e werd 5 ply diep gerekend, waarna de 40e zet weer 6 ply diep werd gerekend. Wie zal zeggen hoe de partij zou zijn verlopen, wanneer als gevolg van een terminal probleem niet een openthoud van 15 minuten zou zijn opgetreden? Misschien had Chess dan wel 6 ply gerekend of misschien was er al eerder een andere zet gespeeld. Van dit soort dingen kan het resultaat van een partij afhangen. Chess zag aan het eind van de partij duidelijk meer dan zwart, maar dat kon het verlies niet tegenhouden. Zwart had het bovendien veel gemakkelijker dan wit. De zetten lagen erg

voor de hand. Chess speelde bij een test achteraf vanaf de 38e zet alle zetten van zwart reeds op een diepte van 3 ply. Al met al toch een fraai slot. Dit is computerschaak!

Wim Elsenaar

2. Wit : YNCT 2.0

Zwart: GVNAC

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 d6
4. d4 exd4 5. Dxd4 Pf6 6. Lxc6+
bxc6 7. Lg5 Lg4

GVNA waardeert initiatief hoger dan het nadeel van een zwakke dubbelpion. Helaas.

8. Lxf6 gxf6 9. Pbd2 Lg7
10. 0-0 0-0 11. Tfe1 f5 12. e5



Niet zo'n beste zet. Maar YNCT is een computerprogramma en houdt dus van elke pion; ook van die op b2. Na 12. ... Te8 zou zwart in de problemen zijn geraakt. Helaas, onderkent GVNA niet dat e5 zwak is. De volgende zetten zijn het gevolg van het horisoneffect, gecombineerd met het geven van teveel strafpunten voor penningen (hier penning van d6) en de fout dat bij penningen op de dame niet gekeken wordt wat het pennende stuk is.

12. ... Lxf3 13. Pxf3 Db8

Uit de "penning".

14. Tab1 Te8 15. Df4 dxe5
16. Dxf5 f6 17. b3 Db6

Indien GVNA niets beters ziet, valt hij de koningsstelling van de tegenstander aan.

18. Tbd1 Tac8 19. Td7 Kh8

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

20. Dg4 Lf8 21. h3 c5
 GVNA "voelt" dat er verdedigd moet worden. Omdat er binnen de horizon niets mis kan gaan is de verdediging vrij planloos: dek alles zo vaak mogelijk.

22. Pd2 Lh6 23. Pc4 Db4
 24. Ted1 Lg5

Het mat ligt wel achter GVNA's horizon, maar niet achter de horizon van zwart.

25. Df5 Kg8 26. Dxh7+
 Zwart geeft het op.

Gert Vriend

3. Wit : Usurpator II
 Zwart: YNCT 2.0

1. d4 d5 2. Lf4 Pf6 3. e3 e6
 4. Ld3 Lb4+ 5. c3 La5
 Wit geeft het op.



Ondanks het feit dat Usurpator door problemen op de andere borden bijna niet aan deze partij toekwam, waardoor de tijd werd overschreden, was de partij toch interessant omdat het altijd leuk is om te zien hoe Usurpator zijn eigen openingen verzint. Als leidraad voor de opening gebruikt hij slechts de regels dat pionnen, lopers en paarden goed staan in het centrum, en dat hij niet met stukken voor pionnen moet gaan staan. Zwart was bij 4. ... Lb4+ kennelijk al uit zijn openingenboek. Usurpator zou zoiets nooit doen omdat hij dan 2 keer dezelfde loper moet zetten, wat flink strafpunten oplevert. Ondanks dat Usurpator dus geen byte openingstheorie bevat, komt hij in de regel toch beter uit de opening. Ook nu weer: na 6. Da4t kan zwart de loper slechts redden door 6. ... Pc6, waarna 7. Lb5 Lb6 8. Lxc6+ bxc6 9. Dxc6+ Usurpator een pion op-

levert. Hoewel de witte dame daarna moeilijk komt te staan, leidt dit hooguit tot zettetherhaling. 8. Pf3 is waarschijnlijk sterker voor wit, maar bij computers minder waarschijnlijk.

Harm Geert Muller

4. Wit : Dappet
 Zwart: Gambiet 82

Langste denktijd: Dappet 847 seconden (zet 12) en Gambiet 393 seconden (zet 30). Gambiet deed in precies 50 % van de gevallen de zet die Dappet had verwacht.

1. Pf3 Pf6 2. g3 g6 3. Lg2 Lg7
 4. 0-0 0-0 5. d4 d5 6. c4

4. ... 0-0 is de laatste zet uit de bibliotheek van zwart en dit is de laatste voor Dappet.

6. ... Pc6 7. cxd5 Pxd5 8. e4 Pb6 9. d5 Pa5 10. Pc3 Pac4
 11. Te1 Dd7 12. Pd2 Lxc3
 13. bxc3 Pe5 14. f4 Pg4 15. Pb3 Tb8

Zwart speelde dit omdat 16. Pc5 en 17. Pxb7 werd voorzien. De toren dekt dus b7.

16. Pc5 Db5 17. Pb3

Dappet heeft hier lang 17. Dd4 overwogen, maar besloot na een denktijd van 797 seconden toch het paard terug te spelen.

17. ... Td8 18. h3 Pf6 19. Pd4 Dc5 20. Lb2 e6 21. dxex6 Lxe6
 22. e5 Ph5 23. Df3

De penning van het paard op d4 zal geruime tijd blijven bestaan omdat Dappet weigert de koning te spelen.

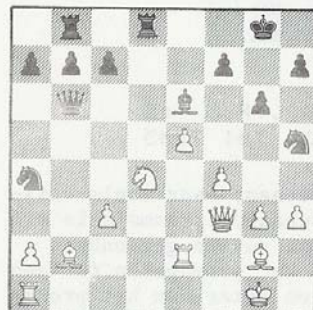


DIAGRAM
 na 24. ... Db6

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

23. ... Pa4 24. Te2 Db6

DIAGRAM

25. g4 Ld5 26. Df2 Pxf4
27. Dxf4 Pxb2

Zwart staat een pion voor, maar dit ten koste van de nu zeer open f-lijn.

28. Lxd5 Txd5 29. Tf1 Tf8



30. e6 f5 31. e7 Te8 32. Dg5
Pc4 33. gxf5 Dc5 34. h4

De pointe van deze zet zit erg diep en Dappet kan dit alleen zien dankzij een speciale routine.

34. ... Te5 35. Txe5 Dxe5
36. f6 Dxc5+ 37. hxc5 Pd6
38. Pe6 Tc8



39. Pxc7 Kf7 40. Pd5 Tc5
41. Td1 Pe4 42. Te1 Txd5
43. e8L+

Dappet stond gewonnen; maar zoals vrijwel altijd bij schaakprogramma's is er een groot verschil tussen gewonnen staan en winnen. Het promoveren tot een loper was 4 punten beter dan het promoveren tot een dame. Deze blunder werd

veroorzaakt door het horisoneffect van de vele schaakjes die op de onderste lijnen mogelijk zijn na het slaan op e4.

43. ... Kxe8 44. Txe4+ Kf8
45. Tg4 Td1+ 46. Kh2 Td2+
47. Tg2 Td5 48. c4 Tc5 49. Tg4
a5 50. Kg2 b5 51. cxb5 Txb5
52. a4 Tb4 53. Txb4

Dappet kon de consequenties hiervan niet overzien (zwart zag hier wel de promoties van beide pionnen) en zou dit ook gedaan hebben als de situatie zich op de 3e/4e rij had voorgedaan. Gelukkig gaat Dappet wel rennen met de pion. Voor de volgende 4 zetten had Dappet 99 seconden nodig en zwart 1085 seconden. Het publiek zag het allemaal veel vlotter!

53. ... axb4 54. a5 b3 55. a6
Kf7

Een overigens geen enkel verschil uitmakende zet die alleen door een computer gedaan zal worden.

56. a7 b2 57. a8D b1D 58. Da7+
Hier laat Dappet voor de zoveelste maal winst liggen. Dit wordt veroorzaakt door het terugschroeven van allerlei parameters bij promotie (in dit geval zelfs twee promoties) om tijdsproblemen te voorkomen. Beter was 58. Dd5+ Ke8 (anders mat in 3) 59. Dg8+ Kd7; 60. Dxc7+ Kc6. Hoewel het dan nog steeds moeilijk was geweest om te winnen.

58. ... Ke6 59. Dxc7 De4+
60. Kg3 Kf5 61. f7 De3+ 62. Kg2
Dd2+ 63. Kf1
Remise.

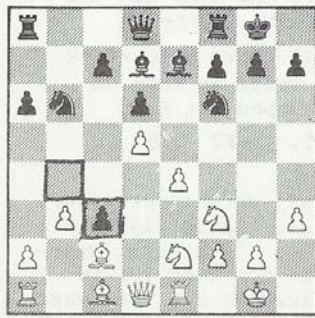
De partij werd na 6 uur spelen gearbitreerd en remise verklaard omdat zwart eeuwig schaak kan houden. Een mooie partij die Dappet's krachten eigenlijk een beetje te boven gingen.

Peter Kouwenhoven en Dap Hartman.

5. Wit : Gambiet 82
Zwart: Chess 0.5X

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6
4. La4 Pf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5
7. Lb3 d6 8. c3 0-0 9. h3 Pa5
10. Lc2 Le6 11. d4 exd4
12. cxd4 Pc4 13. b3 Pb6 14. d5
Ld7 15. Pc3 b4 16. Pe2

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982



Per ongeluk werd de zet Pf3-d2 ingevoerd. Bij het corrigeren daarvan ging er wat mis. In- en uitvoer van zetten over de terminal was niet meer mogelijk. De terminal was dood. Toen alles weer werkte, bleek Chess in de tussentijd gewoon doorgerekend te hebben, en verscheen de zet 16. ... b4xc3 op het scherm. Hierna werd de verkeerd ingevoerde zet Pf3-d2 hersteld, door het paard weer op f3 terug te zetten, maar er werd vergeten om de zwarte pion terug te zetten op b4. De pion bleef dus voor Chess op c3 staan. Vanaf dit moment speelde Chess met de pion op de verkeerde plaats, en aangezien de pion ongedekt was en direkt door de witte dame kon worden aangevallen, gaf Chess dan ook pionverlies aan voor zwart. Hij speelde nu dus onder andere op behoud van deze pion. Juist toen de score bij de 21e zet van Chess aangaf dat Chess daarin was geslaagd, speelde wit op de 22e zet Pb3-d2, waarna Chess antwoordde met c3xd2. Toen kwam de pion boven water. Toch pasten alle zetten met de pion op de verkeerde plaats goed in de werkelijke stelling. Toen na afloop van het toernooi de partij met de juiste stelling nog eens werd overgespeeld, bleek Chess in de meeste gevallen dezelfde zet te overwegen. Het is echter wel zeker dat de partij met de pion op de juiste plaats een ander verloop zou hebben gekregen. Hoogstwaarschijnlijk zou Chess 18. ... Pxe4 hebben gespeeld met als beste voorzetting 19. Lxe4 Lf6 20. Dxb4 Lxe4.

16. ... c5 17. dxc6ep Lxc6
 18. Dd4 d5 19. e5 Pe4 20. De3 Lc5 21. Ped4 Lb7 22. Pd2 Tc8
 23. Lxe4 dxe4 24. Lb2 Dc7
 25. Pxe4 Dxe5 26. Pxc5 Dxe3
 27. Txe3 Txc5 28. a3 Pd5
 29. Te5 f6 30. Tf5 g6 31. Tf3 Tcc8 32. Te1 bxa3 33. Lxa3 Tfe8
 34. Txe8+
 Zwart geeft het op.

Een pechpartij. Chess komt in een loop terecht, waar het niet meer op een reglementaire wijze is uit te krijgen. De partij wordt verloren wegens tijdsverschreiding. Het tragische is bovendien, dat er slechts een legale zet mogelijk was voor zwart, namelijk
 34. ... Tc8xe8, en dat de computer die zet ook nog liet zien op het beeldscherm. Vanwege de loop kon de zet echter niet definitief worden gespeeld. Men zou zich kunnen afvragen waarom Chess rekent als er maar een zet mogelijk is. Het programma wil echter een antwoord van wit vinden op deze zet, om daarmee aan de slag te kunnen gaan in de tijd van de tegenstander. Achteraf is duidelijk geworden wat de oorzaak van de loop was. Chess maakt een positionele score nooit groter dan de materiele waarde van een pion. Als gevolg van een programmafout bleek hieraan onder bepaalde omstandigheden echter niet de hand te worden gehouden. In de door het programma gevolgde iteratieve procedure ontstond daardoor een tegenstrijdigheid tussen de voorlopig vastgestelde score, de foutief berekende score en de werkelijke score. Het programma wist dat de werkelijke score beter was dan de berekende score en bleef maar rekenen en rekenen om vast te stellen hoe groot de werkelijke score dan wel zou zijn.

Wim Elsenaar

6. Wit : GVNAC
 Zwart: Gambiet 82
 1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Pc3 Pf6
 4. Lb5 a6 5. La4 Le7 6. Lxc6
 dxc6 7. Pxe5 Pxe4 8. Pxe4 Dd4
 9. d3 Dxe5 10. 0-0 0-0 11. Te1
 Td8 12. Tb1 Le6 13. Ld2 h6
 14. Lc3 Dd5 15. b3 Td7 16. Dd2
 Tad8 17. d4 Ld6 18. Pxd6 cxd6
 19. La5 Te8 20. c4 Df5 21. Db4
 c5 22. dxc5 dxc5 23. Da4 Tde7
 24. Tbd1 Ld7 25. Da3 Txe1+
 26. Lxe1 Dc2 27. Te1 Df5
 28. Da5 Lc6 29. Ld2 De4 30. f3
 Dd4+ 31. Kh1 Te2 32. Lc3 Df2
 33. Dd8+ Kh7 34. Dd3+ Le4
 35. Dxe4+ Txe4 36. fxe4 Dxa2
 37. b4 cxb4 38. La1 b3 39. Tf1
 b2 40. Lxb2 Dxb2 41. h3 Kg6
 42. Td1 De5 43. c5 Dxe4
 44. Td6+ Kg5 45. Td7 Kf6
 46. Td6+ Kf5 47. Td7 Ke6

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

48. Td6+ Ke5 49. Kg1 De3+
 50. Kh2 Dxc5 51. Td7 Ke6
 52. Txb7 De5+ 53. Kh1 a5
 54. Tb1 a4 55. Tc1 a3
 Wit geeft het op.

7. Wit : Rebel
 Zwart: Pion

1. e4 d6 2. d4 g6 3. Lb5+ c6
 4. Ld3 Pf6 5. Pf3 Lg7 6. 0-0
 Pbd7 7. Pc3 Dc7 8. Lf4 e5
 9. Le3 Pg4 10. Dd2 Pxe3
 11. Dxe3 exd4 12. Pxd4 Db6

Een uitstekende zet van zwart, die hiermee de witte stelling aan flarden schiet.

13. Pb3 Dxe3 14. fxe3 Lxc3
 15. bxc3 Tb8 16. Lc4 Pe5
 17. Pd2 Pxc4 18. Pxc4 Ke7
 19. Tad1 Td8 20. e5 d5 21. Pd6
 Le6 22. Tb1 b6



Er dreigt namelijk 23. ... f6 en
 23. Tf6 faalt uiteraard op 23. Txd6.
 Rebel vindt de enige zet:
 23. e4 dxe4

Mijns inziens geen gelukkige keuze;
 beter is 23. ... f6, want na
 24. exd5 cxd5 25. Pb5 fxe5 26. Pxa7 Ld7
 staat zwart duidelijk beter. Echter nu
 komt zwart, vooral na z'n volgende zet,
 geleidelijk aan in problemen.

24. Pxe4 Lxa2 25. Ta1 Ld5
 26. Txa7+ Kf8 27. Pg5 Kg8
 28. Pxf7 Tf8 29. Ph6+ Kh8
 30. Te1

Voor zulke gevallen is Rebel speciaal
 geprogrammeerd. Hij zet z'n toren
 achter een ver opgerukte vrijpion om
 deze zodoende te ondersteunen.

30. ... Tbe8 31. g4 Lg8 32. h4
 Td8 33. e6 Tfe8 34. Pf7+

Zonde van het mooie paard natuurlijk
 maar 34. e7 geeft zwart de kans om
 naderhand te ontsnappen met Kg7.

34. ... Lxf7 35. Txf7 Tg8
 36. e7 Tgf8

Jammer van de partij en huiswerk voor
 de Pion-programmeurs. Natuurlijk was
 36. ... Tde8 hier op z'n plaats, waar-
 mee de weg voor wit nog lang is. De
 schitterende probleemzet 37. Tef1 waar-
 door zwart in zettwang komt ziet Rebel
 toch niet omdat dit niet direct materi-
 eelwinst oplevert. De toren-achter-vrij-
 pion-functie geeft namelijk een hogere
 waarde.

37. Txf8+ Kg7 38. exd8D
 Zwart geeft het op.

Ed Schröder

8. Wit : Pion
 Zwart: Dappet
 1. Pf3 f5

Deze opening hadden wij wel verwacht
 van Pion, en de bibliotheek van Dappet
 was dan ook behoorlijk uitgebreid waar
 het deze opening betrof. 1. ... f5 was
 een van de mogelijke antwoorden. Verder
 had Dappet nog de keuze uit 1. ... d5
 of 1. ... Pf6. Op de volgende zet kon
 Dappet weer kiezen en wel uit 4 moge-
 lijkheden.

2. g3 b6 3. Lg2 Lb7 4. 0-0 Pf6
 5. d3 e6 6. e4 fxe4 7. Pg5 Le7
 8. Pc3 0-0 9. Pcx4 Px4
 10. Pxe4 Pc6 11. Ld2

Aldus verloopt een van de 3800 opening-
 en die Pion kent. Voor het toernooi
 keken we nog even in het toernooiboek
 van vorig jaar om te zien welke opening-
 en er door onze potentiële tegenstan-
 ders werden gespeeld. Het 1. ... f5 van
 Dappet was ons daarbij onder andere
 opgevallen. Besloten werd de in aanmerk-
 ing komende varianten uit de Encyclope-
 die in ons programma op te nemen. Hier-
 bij is Pion iets verder gegaan dan Dap-
 pet, die na de 10e zet uit z'n openings-
 bibliotheek was. Pion kende nog 11. Ld2
 De8 12. Lc3 (Euwe- Tartakower, Kissing-

**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
 door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
 Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**

en 1928). Zowel wit als zwart hebben een goede stelling gekregen, van waaruit dus nu zelf gewerkt moet worden. Dappet begaat meteen een positionele blunder. Het gevolg is echter wel dat hij met z'n actieve spel Pion in moeilijkheden brengt.

11. ... d5 12. Pc3 Pd4 13. Pe2

Beter is hier 13. f4, waarmee zowel de zwakke pion op e6 wordt vastgelegd als de zet Pe2 wordt voorbereid.

13. ... Pf3+ 14. Lxf3

In het algemeen zal Pion de (fianchetto-)loper niet ruilen tegen een paard. Het programma ziet evenwel pionwinst op e6 bij de evaluatie van een 6-plies diepe berekening.

14. ... Txf3 15. Pf4 d4

16. Pxe6



Dit is de pionwinst die op de 14e zet was gezien. Pion "denkt" ook in de tijd van de tegenstander, zodat er na een goed voorspelde variant bij de volgende zetten meer tijd beschikbaar is om dieper te "denken". Toch ligt de combinatie die zwart nu kan uitvoeren kennelijk voor beide programma's te diep. Na 16. ... Dd5 is het helemaal uit. Er dreigt 17. ... Txf3+ 18. fxg3 Dg2+ mat. En na 17. Pf4 Txf4 heeft wit ook niets meer. Vermeldenswaard is nog dat Pion bij het testen met zwart ook geen 16. ... Dd5 speelde.

16. ... Dd6 17. Pg5 Tf5 18. Lf4

Deze en de volgende zet werden verwacht. Dappet doet weliswaar niets met het feit dat de zet die werd gedaan overeen komt met de zet die werd verwacht, maar geeft het wel aan.

18. ... Dg6 19. h4 h6 20. Ph3 c5 21. De2 Lxh4 22. Tae1 Dc6 23. f3 Lf6 24. g4 Td5 25. c4

Slechte zet! Hierdoor krijgt Dappet opnieuw volop kansen.

25. ... dxc3ep 26. b3

Tja, hier was de keus: doorlopen of slaan. Het verschil in evaluatiewaarde was niet groot. Voor schakers is de tekstzet de verkeerde beslissing. Pion blijkt er echter wel bij te varen.

26. ... Ld4+ 27. Pf2 Tdd8

28. De4 Dd7 29. Dg6 Lxf3

30. Lxh6



30. ... Lxg4

Pion had hier verwacht 30. ... Dxc3+ 31. Dxc3 Lxg4 met een waardering (5 diep) van -270 punten (1 pion = 100 punten). Zwart staat nu gewonnen, maar Dappet blijkt niet in staat om dit (toch wel grote) voordeel te benutten.

31. Le3 Lxe3 32. Txe3 Lf5

33. Dg3 g6 34. Pe4 Lxe4

35. dxe4

Dappet heeft zich de meest ongunstige afwikkeling op de hals gehaald: wit heeft zelfs een vrijpion op e4 (met de toren erachter!) in plaats van een zwakke pion op d3. Voorts staan zowel g6 als c3 in. Toch moet het eindspel met een minuspion als verloren voor Pion worden beschouwd. Dappet begaat nu een enorme blunder: hij geeft gewoon beide pionnen weer terug!

35. ... c2 36. Dxc6+ Kh8

37. Df6+ Dg7+ 38. Dxc7+ Kxg7

Na deze dameruil werden bij Pion de eindspel-tabellen ingelezen. Eerst wordt de c-pion opgehaald en vervolgens wordt een afweging gemaakt tussen het oprukken van de vrijpion en het opmarcheren van de koning.

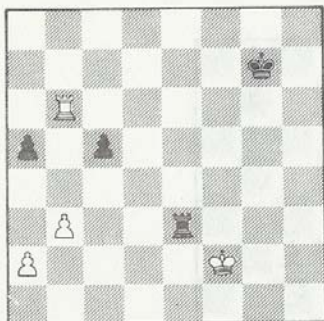
39. Te2 c1D 40. Txc1 a5

De rest van de partij behoeft wat ons betreft geen betoog. Hier was het voor ons reeds duidelijk dat Dappet zou verliezen, aangezien we nauwelijks iets hebben ingebouwd voor het eindspel,

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

terwijl dat bij Pion wel is gedaan. Af en toe zouden er nog remisekansen in gezeten hebben, maar deze heeft Dappet nooit kunnen vinden. Een schitterende partij werd hier smadelijk verloren.

41. e5 Td4 42. e6 Tb8 43. e7 Te8 44. Tc3 Tg4+ 45. Kf2 Tf4+ 46. Kg3 Tf7 47. Te6 Tfxe7 48. Txb6 Te3+ 49. Txe3 Txe3+ 50. Kf2



Wit staat iets beter, maar meer ook niet. Pion voorspelde hier 50. ... Td3. Een variant voor schakers zou zijn: 50. ... Th3 51. a4 c4 52. bxc4 Ta3 53. c5 Txa4 54. Ke3 Tc4 55. Tb5 a4 etc. met een remise-afloop.

50. ... Te5 51. Ta6 Kf7 52. Txa5 Tf5+ 53. Ke3 Te5+ 54. Kf4 Td5 55. a4 Ke7 56. Ta7+ Ke6 57. a5 Td3 58. Tb7 Td4+ 59. Ke3 Kf5 60. a6 Te4+ 61. Kd3 Td4+ 62. Kc3 Ke6 63. a7 Td8 64. Kc4

Wat is dat nu? Wil Pion eerst alle vijandelijke pionnen eraf halen? Na 64. Tb8 is het toch helemaal uit? Het antwoord is: ach ja een paar kleinigheidjes zoals ondersteuning van de pionnen, toren achter de vrijpion etc. zijn niet goed op elkaar afgestemd.

64. ... Ke5 65. Tb6 Ke4
Zwart geeft het op.

Het plan was om de toren achter de vrijpion te plaatsen en om daarna met de koning het promotieveld te benaderen. Aangezien er 6 speeluren waren verstreken, vond er arbitrage plaats. Tijdens deze arbitrage dacht Pion nog na en speelde inderdaad 66. Ta6. De partij werd voor wit gewonnen verklaard.

Harry Nefkens (Pion), Peter Kouwenhoven en Dap Hartmann (Dappet)

9. Wit : Chess 0.5X

Zwart: Pion

1. e4 d6 2. Pc3 Pf6 3. Pf3 g6 4. Lc4 Lg7 5. O-O Pbd7 6. d3

De Pirc-verdediging komt voor in het openingenboek van Chess, maar als gevolg van een programmafout wordt deze toch op eigen kracht gespeeld. De opening wordt nu verzorgd door een module met openingsheuristieken. 6. d4 is hier goed speelbaar. Het module geeft 6. d3 echter ekstra punten.

6. ... c6 7. Lg5

Dit moet pas worden gespeeld wanneer zwart heeft gerokeerd, of wanneer het paard kan worden gepend. In deze situatie kan het een pionnenbestorming op de koningsvleugel uitlokken. Chess overwoog slechts: 7. Lg5 Pg4 8. Pd4.

7. ... b5 8. Lb3 e5 9. Dd2 Lb7 10. a4

Terwijl over deze zet werd "nagedacht", kwam Chess in moeilijkheden. De terminal gaf geen in- en uitvoer meer door. Het duurde 15 minuten voordat alles weer in orde was. Vanwege dit tijdverlies, maar ook omdat vanaf het begin van de partij zonder openingenboek is gespeeld, rekende Chess vanaf de 11e zet nog maar 4 ply diep.

10. ... a6 11. axb5

Niet goed. Hierdoor wordt Lb7 actief gemaakt. Chess overwoog: 11. axb5 axb5 12. Lxf6 Pxf6.

11. ... cxb5 12. d4 Db6 13. dxe5 dxe5 14. Pd5 Pxd5 15. exd5



Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Nu is diagonaal a2-g8 geblokkeerd. Na 15. ... Dd6 is er niet veel meer aan de hand voor zwart. Bij de vorige zet had Chess 15. ... 0-0 als het beste voor zwart gevonden. Nu echter zou Chess wel 15. ... Dd6 hebben gespeeld.

15. ... 0-0 16. Le7 Tfe8 17. d6 Tac8

Zwart ziet de dreiging 18. Pg5 niet. Chess zou hier 17. ... h6 spelen, maar overwoog ook 17. ... Dc6. Beide zetten laten 6 ply diep nog evenwicht in materiaal zien. De tekstzet laat vanaf een diepte van 3 ply een verlies van minstens 1 pion zien, zelfs wanneer slechts met slagzetten wordt doorgerekend. Vreemd dat zwart dan toch 17. ... Tac8 speelt. Zou zwart op dit moment slechts 3 ply diep rekenen?

18. Pg5

Dit levert minimaal kwaliteitswinst op. Chess ziet nog maar een winst van 1 pion. Dit vanwege de dreiging 18. ... Dc6 en daarna 19. ... Dxc2+. De gevonden voortzetting is 18. Pg5 Dc6 19. Lxf7+ Kh8.

18. ... Txe7

Alweer een onbegrijpelijke zet. Zwart verliest meer dan nodig is. De tekstzet laat vanaf een diepte van 3 ply een verlies van minstens 3 pioneenheden zien, zelfs wanneer alleen maar met slagzetten wordt voortgezet. Chess zou hier 18. ... Tef8 hebben gespeeld met een verlies van 2 pioneenheden, maar overwoog ook hier weer 18. ... Dc6.

19. dxe7 Pf6 20. Dxe5 Ta8
21. De3 Dxe3 22. Lxf7+

De tekstzet is materieel gunstiger dan 22. fxe3.

22. ... Kh8 23. fxe3 Pe8



24. Ld5

Een aardig zetje. Er dreigt mat in 3. Chess overweegt: 24. Ld5 Pd6 25. Lxb7 Pxb7. Zwart ziet het niet.

24. ... Lxd5 25. Tf8+ Lxf8
26. exf8D+ Lg8 27. Pf7+
Zwart geeft het op.

Wim Elsenaar en Dolf Houtman

10. Wit : Loper 82

Zwart: Storm 82

1. d4 d6 2. e4 Pf6 3. Ld3 e5
4. d5 c6 5. c4 Le7 6. Pd2 cxd5
7. exd5 Pbd7 8. Pe4 Pxe4
9. Lxe4 Pc5 10. Dd4 exd4
11. Lf3 Da5+ 12. Ld2 Da4
13. Le2 Lf5 14. Lf4 Db4+
15. Ld2 Dxb2 16. Tc1 0-0
17. Lf4 Dxa2 18. Pf3 Pb3
19. Pxd4 Pxd4 20. Ld1 Pc2+
21. Lxc2 Lxc2 22. Ld2 Dxc4
23. Le3 Tfc8 24. Ld4 Dxd4
25. Tf1 Lg5 26. f4 Te8+
Wit geeft het op.

11. Wit : Storm 82

Zwart: Rebel

1. c4 Pf6 2. Pc3 g6 3. d4 d5
Einde boekopening van Rebel.
4. cxd5 Pxd5 5. e4 Pxc3 6. bxc3
e6 7. Lf4 Ld6

Geen gelukkige voortzetting, maar dat komt omdat Rebel (nog) alleen positioneel waardeert op ply 1.



DIAGRAM
na 14. ... Tg8

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

8. Lb5+ Ld7 9. Lxd6 Lxb5
 10. Lc5 Dg5 11. g3 Pc6 12. Tbl
 La6 13. h4 Df6 14. Da4 Tg8

DIAGRAM

15. e5 Df5

Tot m'n verbazing gaf Rebel hier torenwinst aan. Inderdaad staat Tbl aangevalen en tegen De4+ valt niets meer te doen. Wit ziet het nu ook en rooft tenminste nog een pionnetje.

16. Txb7 De4+ 17. Kd2 Dd3+
 18. Kc1 Dxc3+ 19. Kd1 Lxb7
 20. Pe2 Dd3+ 21. Ke1 Db1+
 22. Dd1 Dxa2 23. Pc3 Db2
 24. Pa4 Db5 25. Pc3 Dc4 26. Df3
 Pxd4 27. Dxb7 Dxc3+ 28. Kf1 Df3

De pointe van 26. Pxd4. De rest laat zich raden.

29. Dxf3 Pxf3 30. Ke2 Pxe5
 31. Td1 a5 32. Ta1 a4 33. f4
 Pd7 34. Lb4 c5 35. Lc3 a3
 36. Kf2 a2 37. Ke2 c4 38. Lb4
 Kd8 39. Ld6 Kc8 40. Ke3 Kb7
 41. Kd4 Tgc8 42. Kc3 Pc5
 43. Kb2 Kc6 44. Le7 Tcb8+
 45. Kc2 Pb3 46. Lf6 Pxa1+
 47. Lxa1 Tbl 48. Kc3 Txa1
 49. Kxc4 Tg1 50. h5 Txg3
 51. Kb4 a1D 52. hxg6 Da4+
 Wit geeft het op.

Ed Schröder

12. Wit : Dappet

Zwart: Storm 82

1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6
 4. Pf3 Lg7 5. Le2 0-0 6. 0-0
 Lg4 7. Le3 Pc6 8. Dd2 e5 9. d5
 Pe7 10. Tad1

Dappet speelde de eerste 10 zetten uit zijn bibliotheek. Storm kwam tot 9 zetten.

10. ... a5 11. Tfe1 Te8 12. Pg5
 h6 13. Pf3

We zouden kunnen zeggen dat Dappet dit speelde om h6 uit te lokken, maar in feite is Dappet zich niet bewust van tempi; zetten waarbij het stuk meteen wordt weggejaagd, worden (nog) niet bestraft.

13. ... g5 14. Lb5 Tf8 15. h3
 Lxf3 16. gxf3 Dc8 17. Kg2 Kh7
 18. Pa4 Th8 19. Pc3

Het paard gaat weer terug om eerst b3 te spelen om dan met het paard naar b2 te kunnen. Dit vreemde spel wordt veroorzaakt doordat Dappet gedurende een partij voortdurend zijn zoekdiepte varieert naar aanleiding van de gebruikte tijd.

19. ... Kg6 20. b3



20. ... Kh7

De oorzaak van deze en volgende koningzetten ligt in een programmafoutje van Storm (niet in z'n algehele zwakte).

21. Pa4 Kg6 22. Pb2 Kh7 23. a3
 Kg6 24. c3 Kh7 25. Kg3 Kg6
 26. Dc2 h5 27. h4 gxh4+
 28. Kxh4



28. ... Kh7 29. Lc4 Pg6+
 30. Kg3 h4+ 31. Kh2 Dd7 32. Dd3
 Pf4

Het andere paard had via h5 naar f4 moeten gaan. Dan zou Storm beter komen te staan. De afstraffing van de tekstzet (33. Lxf4 exf4 34. e5+ en 35. exf6) ligt net te diep voor hem.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

33. Lxf4 a4 34. Pxa4 Txa4
 35. bxa4 Dxa4 36. Lc1 b6
 37. Kh3 Kg8 38. Lg5 Dd7+
 39. Kh2 Da4 40. Lxf6 Lxf6
 41. Ta1 h3 42. Lb5 Da5 43. Tg1+
 Kf8 44. Ld7 Dc5 45. Tgf1 Ke7
 46. Lxh3 Lg5 47. a4 Lf4+
 48. Kg2 Tg8+ 49. Lg4 Th8
 50. Kg1 f6 51. Tae1 Da5 52. Dc4
 Dc5 53. Dxc5 dxc5 54. c4 Kd6
 55. Tb1 Ta8 56. Ta1 Th8
 57. Tfb1 Ld2 58. Le6 Lb4
 59. Tb3 Ld2 60. Td1 Lf4 61. Lg4
 Th2 62. Lf5 Th8 63. Kg2 Th2+
 64. Kf1 Th1+ 65. Ke2 Th8
 Zwart geeft het op.

Peter Kouwenhoven, Dap Hartmann
 (Dappet) en Theo van der Storm
 (Storm'82)

13. Wit : Rebel
 Zwart: Loper 82
 1. e4 e5 2. Pc3 d5 3. Pxd5 Le6
 4. c4 f5 5. d4 Pd7 6. Ld3 exd4
 7. exf5 Pe5 8. fxe6 Pxd3+
 9. Dxd3 Lc5 10. Df5 Pe7
 11. Df7+
 Zwart geeft het op.

14. Wit : GVNAC
 Zwart: PK83
 1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Pc3 Pf6
 4. Lb5 Ld6 5. 0-0 a6 6. La4 b5
 7. Lb3 b4 8. Pg5



8. ... bxc3 9. Pxf7 De7
 10. Pxb2

Deze zet bezorgde me de nodige angstige momenten. Vorig jaar was ik er van uit gegaan dat promoveren in de opening nooit voor zou komen. Het kostte toen een punt. Het was maar 1 regeltje om dat nu wel mogelijk te maken. Maar getest was dit eigenlijk nooit...

11. Lxb2

Gelukkig, dat ene regeltje werkt dus.

11. ... Pxe4 12. Dh5+ g6
 13. Pxc6 Dg5 14. Dxc5 Pxc5
 15. Ph4 Tb8 16. Pf5 Tb5
 17. Pxd6+ cxd6 18. Tfe1 Tb4
 19. Tad1

Na deze zet vindt GVNA dat z'n stukken goed staan. Het vinden van een goed plan is vanuit deze stelling niet makkelijk en dus zal GVNA het ook niet vinden.

19. ... h5 20. a3 Tf4 21. Ld5
 Pe7 22. La8

De looper kon slechts naar a8, b3 en a2. Terugtrekken naar b3 wordt zwaar bestraft in de evaluatie. Blijven dus a8 en a2 over en dan wordt a8 gekozen omdat daardoor g2 en f3 een steuntje krijgen. GVNA vindt verdedigen nu nodig omdat Tf4 en Pg5 op de koningstelling staan gericht.

22. ... Kf7 23. Lc3 Ke6 24. Tb1
 Pc6 25. Lxc6 dxc6 26. f3 c5
 27. La5 Kd5 28. Ld8 Pe6 29. Le7



Deze loperzetten lijken zinloos maar het lijkt op een plan en dat stemt me al heel gelukkig. Overigens is GVNA op de 28e zet teruggeschakeld naar 3 ply. De gevolgen blijven niet uit. GVNA weet deze gewonnen stelling heel rap in remise te laten verzanden.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

29. ... Kc6 30. h4 Td4 31. g4
 hxg4 32. fxc4 Txg4+ 33. Kh1 Td4
 34. Ted1 Tc4 35. c3 Pf4 36. Tg1
 Lf5 37. Tbf1 Le4+ 38. Kh2 Ta4
 39. Te1 Ld5 40. Ta1 Kd7 41. Lf6
 Ke6 42. Ld8 Kd7 43. Lg5 Pe2
 44. Tgf1 Tg4 45. Tab1 Tg2+
 46. Kh3 Tg3+ 47. Kh2 Tg2+
 Remise.
 Gert Vriend

11. Dxc5 Lg4+



15. Wit : Usurpator II
 Zwart: Schaker
 1. d4 Pf6 2. Lg5 d5 3. Lxf6
 exf6 4. c3 Pc6 5. Pf3 Lf5
 6. Pbd2 Le7 7. Db3 Tb8 8. e3
 Dd6 9. c4 dxc4 10. Lxc4 Tf8
 11. O-O Ld8 12. Lxf7+ Txf7
 13. Pc4 De6 14. a4 a5
 Wit geeft het op.

12. f3 Pxf3 13. h3 Pxd2+

Usurpator, die op de 12e zet reeds 2 pionnen winst aankondigde, verhoogt zijn optimisme tot 5½ pion. De variant 14. hxg5 Pxe4+ 15. Dd5 Pxc3+ leidt inderdaad tot damewinst, en 14. Ke1 Pxe4 15. Pxe4 Dd1+ 16. Kf2 Dxh1 ligt binnen zijn horizon, maar de onstane stelling wordt dan statisch gewaardeerd als stukwinst voor wit door 17. hxg4 en 17. ... Txe4 valt buiten de horizon, zodat deze tak niet voldoende oplevert. Waarschijnlijk dacht hij weer (zie zet 2) dat deze tak mat liep via 15. ... Txe4+ en 16. ... Dh5+ of 16. ... Df6+ aan het eind van de boom.

16. Wit : PK83
 Zwart: Usurpator II
 1. e4 e5 2. Pf3 Lc5
 Dit is een gevolg van de fout die Usurpator de 1e dag bevatte. Usurpator denkt: 3. Pxe5 Lxf2+ 4. Kxf2 Dh5+, en nu zijn we aan het eind van de boom en dit schaak wordt voor mat aangezien.
 3. Pxe5 d6 4. Pd3 Pc6

14. Ke1 Pxe4

Nu denkt hij nog maar 2 pionnen te winnen; waarvan dit de le was.

Usurpator vindt lopers en paarden evenveel waard. Dubbelpionnen vindt hij alleen erg als ze direkt voor elkaar staan.

15. Pxe4 Txæ4+

Hier slaat Usurpator volledig op hol door alle mogelijke matwendingen die hij aan het eind van de boom zich verbeelt. Hij denkt 25 minuten na en komt dan met deze zet die hij als 4 pionnen winst inschat (waarvan 3 vanwege het paard).

5. Pxc5 dxc5 6. Lb5 Pe7
 Nu reageert hij dus wel op de dreigende dubbelpion.

7. Pc3 O-O 8. Lxc6 Pxc6 9. Dh5
 De witte zet sloeg nergens op en Usurpator is zeer ingenomen met zichzelf dat hij de tegenstander tot een koningzet, of het 2 keer spelen met de dame kan dwingen.



9. ... Pd4 10. Kd1 Te8
 De programmaverbetering voor de positionele torenwaardering werpt zijn vrucht af. Usurpator is niet bang voor
 11. Dxc5

DIAGRAM
 na 18. Kc1

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

16. Le3 Dh4+ 17. Kd2 Td8+
18. Kc1

DIAGRAM

Usurpator ziet het niet meer zitten; in 18. ... Tde8 ziet hij niets, omdat hij na 19. Kd2 de zet 19. ... Txe3 statisch waardeert als oninteressant! Z'n statische waardering is namelijk van een dermate simpele aard dat hij -2 oplevert, omdat de looper even vaak staat aangevalen als gedekt. 19. ... Dd8+ 20. Kc1 wordt wel bekeken maar hier treedt het aloude Usurpator probleem op dat hij door het tussenschaakje zo de kluts kwijt is, dat hij de looper niet meer probeert te slaan. Door een operator fout gaat bovendien 15 minuten kostbare bedenktijd verloren. Dit maakt verlies wegens tijdsoverschrijding onontkoombaar.

18. ... b6 19. Dc3
Zwart geeft het op.

Harm Geert Muller

17. Wit : Schaker
Zwart: PK83

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6
4. La4 Pf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5
7. Lb3 0-0 8. c3 d6 9. h3 Pa5
10. Lc2 c5 11. d4 Dc7 12. Pbd2
cxd4 13. cxd4 Lb7 14. Ld3 Tad8
15. Dc2 Dxc2 16. Lxc2 Pc6
17. dxe5 dxe5 18. Lb3 Lc5
19. Tb1 Td3 20. Lc2 Td6 21. Ld1
h5



22. Pb3

Schaker denkt dat dit een voordelige

afruil wordt, omdat een looper voor hem meer waard is dan een paard.

22. ... Pxe4 23. Pxc5 Pxc5
24. Le3

Volgens de berekeningen van Schaker bij de 22e zet had hier 24. Pxe5 gespeeld moeten worden. Maar inmiddels is het hem duidelijk geworden dat dit niet klopt en wordt de tekstzet als oplossing gekozen.

24. ... Pd3 25. Te2 e4 26. Pe1
Pxe1 27. Txe1 Td5 28. f3 Te8
29. fxe4 Td7 30. Lc5 Te5 31. b4
Td2

Van Schaker's stelling is niets meer over, de problemen worden nu alleen nog maar groter.

32. a4 Tg5 33. g4 Pd4

Ld1 moet nu al twee pionnen dekken. Dat lost Schaker als volgt op:

34. axb5 axb5 35. h4 Te5
36. gxh5 Lxe4 37. Tc1 Tg2+

Zwart zorgt er keurig voor geen materiaal achter te komen en tegelijk de problemen voor Schaker te vergroten door het matnet verder dicht te trekken.

38. Kh1 Te2+ 39. Kg1 Pf3+
40. Kf1 Txe1+ 41. Kg2 Td5
42. Lxf3 Lxf3+ 43. Kxf3 Txe1
44. h6 gxh6 45. Ke4 Th5 46. Kd3
Txh4 47. Kd2 Tcc4 48. Kd1 Th2
49. Le7 Tf4 50. Ke1 Te4+
51. Kf1 Txe7 52. Kg1 Tb2
53. Kh1 Te1+
Wit geeft het op.

Edwin Knoop.

18. Wit : Loper 82

Zwart: Schaker

1. d4 Pf6 2. Le3 Pc6 3. d5 Pe5
4. Ld4 d6 5. Le3 Lf5 6. Ld4
Pxd5 7. Pc3 Pxc3 8. Lxc3 c6
9. Dd4 Lxc2 10. e4 c5 11. Dd5
Pc6 12. Ld4 cxd4 13. Dxd4 Pxd4
14. f3 Da5+ 15. Kf2 Db6 16. b3
Td8 17. Lc4 Pxb3+ 18. Ke2 Pxa1
19. Ld3 Lxd3+ 20. Kxd3 Db1+
21. Kd4 Db2+ 22. Kd5 Dxc2
23. Kd4 Dxh1 24. Pe2 Dxh2
25. Kd3 e5 26. Pd4 exd4
27. Kxd4 Dd2+ 28. Kc4 Dc2+
29. Kd4 Df2+ 30. Kd5 Dc5+
Wit geeft het op.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Over microcomputers is het laatste woord nog niet geschreven

Integendeel:

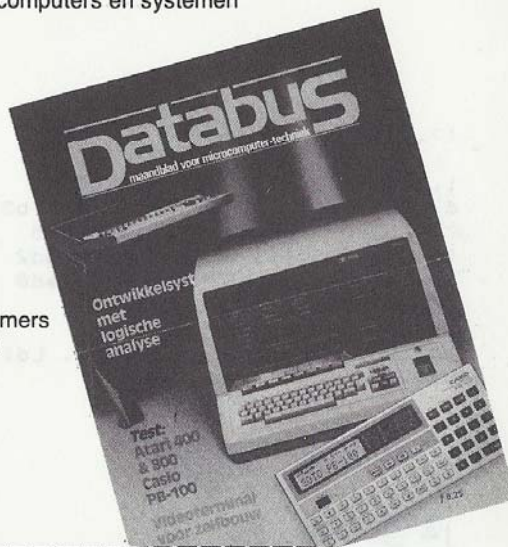
De ontwikkelingen volgen elkaar in snel tempo op. Vandaar dat het tijdschrift Databus voorziet in een grote behoefte. Databus is het toonaangevende Nederlandstalige tijdschrift op het dynamische gebied van microprocessoren en microcomputers.

Een greep uit de inhoud:

- nieuwe of bijzondere chips
- nieuws over microprocessoren, microcomputers en systemen
- computerspellen - computertalen
- tests - software-beschrijvingen
- computerschaak (door J. Louwman)
- boekbesprekingen
- tentoonstellingsberichten etc.

Databus verschijnt 11 keer per jaar.
Een abonnement kost f 84,95 (1982).

Als u onderstaande bon invult en opstuurt kunt u een kwartaal lang gratis kennismaken met Databus. Na ontvangst van de proefnummers en een acceptgirokaart beslist u pas over een abonnement, dat wil zeggen: u betaalt het abonnementsgeld of u stuurt de acceptgirokaart terug.



Bon

Ik wil een kwartaal lang gratis kennismaken met Databus.

Naam: _____

Adres: _____

Postcode: _____ Plaats: _____

Bon in ongefrankeerde envelop zenden aan:
Kluwer Technische Tijdschriften bv,
Antwoordnummer 7, 7400 VB DEVENTER
Tel.: 05700-914.88



Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

zaterdag 25 september

Vrijdag verrastte debutant Rebel vriend en vijand door het scoren van 100%. Alleen YNCT, de kampioen van 1981 kon die prestatie evenaren. Vandaag echter moest Ed Schröder, de programmeur van Rebel, 2 "bugs" konstateren. Het kostte hem een punt in 35. Chess 0.5X - Rebel. Bovendien kon Rebel niet meer dan remise bereiken tegen PK83. Dit laatste programma maakte ook tegen YNCT en GVNAC remise. Tegen GVNAC had er meer ingezet, maar samen met de 2½ punt van vrijdag had PK83 nu al 100% meer gescored dan PK80 in het hele toernooi van Utrecht 1981 (2 uit 8).

Het zwakste programma van dit toernooi was Loper. Hij was geschreven in Basic en kon slechts 1 ply diep analyseren. Punten maakte Loper niet, maar hij maakte wel z'n naam waar: in 20. Loper 82 - Gambiet 82 speelde het 24 van de 34 zetten met z'n loper!

Gambiet scoorde deze ronde, evenals Dappet en Chess, 3 punten.

Tegen Pion kreeg Gambiet z'n punt na arbitrage. Echter, zelfs Wim Rens, de programmeur van Gambiet twijfelde of Gambiet werkelijk in staat zou zijn z'n voordeel in winst om te zetten. Helaas voor Pion beoordeelde de toernooileiding de stelling naar objectieve schaaktechnische normen. Aan de andere kant was dat wel gelukkig voor Pion, want daarom wonnen ze van YNCT. Dat gebeurde in een een stelling waarin Pion zettengelang had laten zien dat hij er niets van "begreep". Jaap van den Herik verklaarde in de demonstratiezaal en bij 19. Pion - YNCT 2.0 hoe dat mogelijk was. N.a.v. deze incidenten zal de C.S.V.N. in hun volgende toernooien tijd vrijmaken om afgebroken partijen uit te spelen.

Ook in 33. Usurpator II - Pion had Pion onzettend veel geluk. Na wederzijdse hardware storingen was een stelling ontstaan, waarin Usurpator groot voordeel maar veel tijdgebrek had. In deze fase leverde vooral de operatoren een verbeterd strijd. Ze probeerden zo snel mogelijk de zetten van de computers op het bord uit te voeren en de klok in te drukken. Usurpator verloor deze strijd op de klok.

Stand na de tweede dag:

1	Gambiet 82	5½
2/4	YNCT 2.0, Rebel, Dappet	4½
5/6	Chess 0.5X, PK83	4
7	Pion	3
8/10	Schaker, Storm 82, GVNAC	2
11/12	Usurpator II, Loper 82	0

19. Wit : Pion

Zwart: YNCT 2.0

1. Pf3 Pf6 2. g3 b5 3. Lg2 Lb7
4. 0-0 e6 5. d3 d6 6. e4 Le7
7. Pbd2 0-0 8. Pe1 Pfd7 9. f4 c5
10. g4 d5 11. c4
Tot 10. ... d5 speelden beide programma's hun openinsbibliotheek na. De variant is te vinden in de Encyclopedia of Chess Openings (ed. A. Matanovic) en is

eerder voorgekomen in de partij Ribli-Hecht (Helsinki 1972). In de Informator 11/14 staat de gehele partij (remise). Het vervolg in die partij was 11. e5 Pc6 12. Pdf3 d4?! 13. Pd2!. De tekstzet scoort in het programma van Pion goed, maar na 11. ... bxc4 12. exd5 exd5 13. dxc4 Pb6 is het sterk de vraag of de witte koningsstelling niet te zeer verzwakt is.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

11. ... bxc4 12. exd5



12. ... cxd3

Een standaardfout bekend uit de theorieboeken van het middenspel. Veel spelers zijn wel eens het slachtoffer geworden van de volgende combinatie.

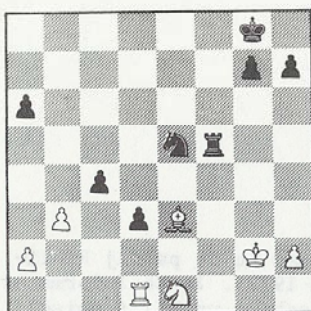
13. d6 Lxg2 14. dxe7 Dxe7
15. Kxg2 Dd6 16. Pe4

Na 16. Df3 was de zaak sneller bekeken; de keus tussen het aanvallen van de dame en het aanvallen van de toren doet Pion tot het eerste besluiten.

16. ... Dc6 17. Df3

Gedwongen, gezien 17. Dxd3 f5.

17. ... c4 18. Tb1 f5 19. Pf2
fxg4 20. Pxg4 e5 21. Dxc6 Pxc6
22. fxe5 Txf1 23. Kxf1 Tf8+
24. Kg2 Pdxe5 25. Pxe5 Pxe5
26. Le3 a6 27. Td1 Tf5 28. b3



De juiste breekzet op het goede moment? Zwart lijkt niets meer te kunnen beginnen, want na 28. ... c3 29. Pxd3 c2 30. Td2 Pxd3 31. Txd3 stopt de loper op e3 de vrije c-pion. Doch zwart heeft

daarna nog 31. ... Te5 in petto met als vervolg 32. Lc1 Tel 33. Td8+ Kf7 34. Lf4 c1D 35. Lxcl Txcl. De programma's hadden 14 plies diep moeten zoeken om deze remise-afwikkeling te zien. Zwart ziet net als Pion in eerste instantie pionverlies en kiest daarom een totaal andere voortzetting.
28. ... Pg4 29. Lg1 Tg5 30. Kh1 Th5 31. bxc4 Txh2+ 32. Lxh2

Bij deze zet trad de "chopper" (hakmes) van Pion op. Wit heeft slechts één zet en Pion voert die zet dan ook direkt uit. Dit lijkt vanzelfsprekend, maar niet alle schaakprogramma's hebben een "chopper". Zie bij voorbeeld zet 34 van 5. Gambiet 82 - Chess 0.5X.

32. ... Pf2+ 33. Kg1

Pion zag dat 34. Kg2 minder goed was wegens 34. ... Pxd1 35. Pxd3 Pe3+ 36. Kf3 Pxc4. De gehele afwikkeling heeft overigens vrij veel pointes.

33. ... Pxd1 34. Pxd3 Pc3 35. a3 h5 36. Lf4

Het belangrijkste doel van deze zet is dat de opmars g5 wordt verhinderd; Pion "weet" dat de opstelling g5-h5 sterk is.

36. ... Pb1 37. Lc1 Pc3 38. Kf2 Kf7 39. Kf3 Pa4 40. Pb4 Pc5
41. Le3 Pd7 42. c5

Op 42. Pxa6 volgt 42. ... Pe5+.

42. ... a5



Pion vindt hier een fraaie promotiecombinatie en gaat daar grif op in. Voorzichtigere naturen hadden hier mogelijk 43. Pc6 a4 44. Pb4 gespeeld.

43. c6 axb4 44. c7

Na de 36e zet was de lijnverbinding met Delft voor de tweede keer uitgevallen. Bij het opnieuw inlezen van de tijd hield het programma er geen rekening mee dat er al een tijdcontrole gepasseerd was; zodoende verkeerde Pion in

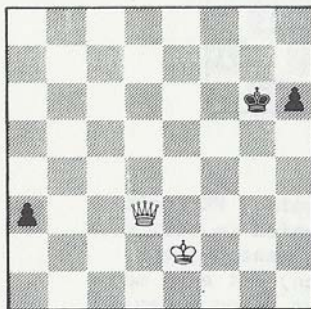
Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

de veronderstelling dat het in tijdnood was en gaf het programma zichzelf slechts 20 seconden bedenktijd per zet. De operateurs zagen Pion in deze stelling nog een tijdje denken over 44. cxd7, maar konden na het verschijnen van de tekstzet opgelucht adem halen.

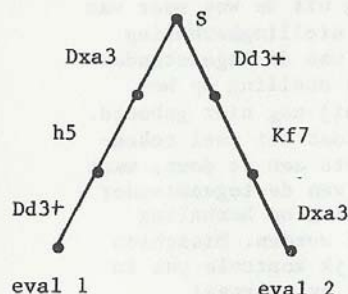
44. ... Pe5+ 45. Ke2 bxa3
 46. c8D Pg4 47. Dd7+ Kf6
 48. Dd6+ Kf5 49. Dd5+ Kg6
 50. Dg5+ Kh7 51. Dxb5+ Ph6
 52. Lxh6 gxh6

Allemaal eenvoudige zetten, waarbij het feit dat Pion slechts 20 seconden bedenktijd nam geen enkele rol speelde. Vanaf deze stelling begint zich evenwel een interessant geval van het horizon-effekt voor te doen. We geven eerst nog een aantal zetten.

53. Df5+ Kg7 54. De5+ Kf7
 55. Df4+ Kg7 56. Dg3+ Kf6
 57. Df3+ Ke6 58. Dh3+ Kf7
 59. Db3+ Kg6 60. Dd3+



Waarom in deze stelling nu geen 60. Dxa3+ gespeeld? Het antwoord luidt: omdat Pion "denkt" dat de pion een zet later met meer voordeel geslagen kan worden. Aan de hand van een zeer eenvoudig voorbeeld zullen we dit verklaren.



Stelling S komt met de diagramstelling overeen. Na de zetten 1. Dxa3 h5 2. Dd3+ vindt evaluatie plaats. De zwarte vrijpion staat al op h5, daarvoor geeft EVAL1: dame - pion - bonuspunten voor opgerukte zwarte pion = 900 - 100 - 40 = 760. In de andere variant staat de pion nog steeds op h6 als er geëvalueerd moet gaan worden. We vinden daardoor EVAL2 = 900 - 100 - 30 = 770. Pion geeft derhalve de voorkeur aan Dd3+. Helaas wordt deze redenering bij iedere zet herhaald, en blijft Pion schaak geven. Wel wordt zorgvuldig drie-maal dezelfde stelling vermeden. De 50-zetten regel was evenwel op praktische gronden niet in het programma opgenomen. Na de 77ste zet werd Pion door de wedstrijdlerder geholpen: bij arbitrage werd de partij gewonnen verklaard. Later hebben we het probleem opgelost door middel van een zogenaamde "raapvlag". Als de raapvlag aan staat, wordt het slaan van materiaal in het begin van een variant aangemoedigd.

60. ... Kf7 61. Dc4+ Kf6
 62. Dc3+ Kf7 63. Dc7+ Ke6
 64. Dc6+ Kf7 65. Db7+ Kf6
 66. Db6+ Kg5 67. De3+ Kg6
 68. De4+ Kf6 69. Dd4+ Kf7
 70. Df2+ Kg6 71. Dg1+ Kf6
 72. Da1+ Kf7 73. Da2+ Kg6
 74. Dc2+ Kf6 75. Ke3 h5 76. Dc3+ Kf5 77. Dc8+

Zwart geeft het op.
 Jaap van den Herik

20. Wit : Loper 82
 Zwart: Gambiet 82
 1. d4 Pf6 2. Lf4 d5 3. Le3 Lf5
 4. Lf4 Pc6 5. Le3 e6 6. Pc3 Pb4
 7. Ld2 Pxc2+ 8. Dxc2 Lxc2 9. Le3 Lb4 10. Lf4 Lxc3+ 11. bxc3 0-0
 12. Le5 Pg4 13. Lg3 h6 14. Lf4 c6 15. Ld2 Dd6 16. Pf3 Le4
 17. Pe5 Pxe5 18. dxe5 Dxe5
 19. Tc1 Lf5 20. Le3 a5 21. Ld4 Dd6 22. Le3 Da3 23. Lf4 Tad8
 24. Le3 b5 25. Lf4 e5 26. Ld2 Dxa2 27. Le3 a4 28. Lc5 Db2
 29. Le3 a3 30. Ld2 a2 31. Le3 a1d 32. Txa1 Dxc3+ 33. Ld2 Dxa1+ 34. Lc1 Dxc1+

Wit geeft het op.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

21. Wit : Storm 82
 Zwart: PK83
 1. c4 Pf6 2. Pc3 e5 3. Pf3 Pc6
 4. d4 exd4 5. Pxd4 Lb4 6. Dd3
 Pe5 7. De3 De7 8. Pf5



8. ... Pxc4 9. Pxe7

Storm ziet dat 9. Dxe7+ een pion wint, maar de variant 9. Pxe7 Pxe3 10. Pxc8 Pc2+ 11. Kd1 wordt geheel verkeerd beoordeeld (namelijk stukwinst!).

9. ... Pxe3 10. Lxe3 Kxe7
 11. 0-0-0 Lxc3 12. bxc3 Pe4
 13. c4 Te8 14. Kb2 a5 15. f3 Pd6
 16. Lg5+

Obscure redenen hebben PK belet zich op natuurlijke wijze te ontwikkelen. Na 16. Lc5 zou wit zelfs beter staan. Maar een schaakje gaat natuurlijk voor.

16. ... f6 17. c5 fxc5 18. cxd6+ cxd6 19. e4 Ta7 20. Lc4
 20. Lb5 is beter. De volgende fraaie manoeuvre van PK waarmee d6 en g5 gered worden is echter 5 ply diep en zonder slagzetten.

20. ... b6 21. Td5 Tc7 22. Tc1 Tc5 23. Td2 Lb7 24. Lb3 Lc6

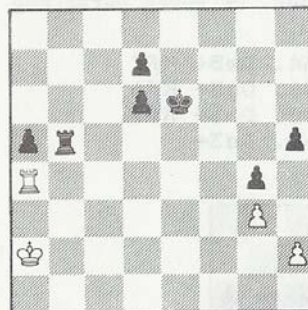
Onbegrijpelijk. Na 25. Tcd1 is pion d6 ondekbaar. 24. ... Txcl was natuurlijk goed.

25. Te1 Tf8 26. Td4 h5 27. Ted1 Tf6 28. Tf1 Tf4 29. g3 Tf6
 30. a3 g4 31. f4 g6 32. Ka2 b5
 33. Kb2 g5

PK centraliseert graag. Ard van Bergen (de programmeur van PK) wilde voortaan de pionnen hiervan uitsluiten, om een catastrofe als

in 41. Gambiet 82 - PK83 te vermijden. In deze partij pakt de pionnenopmars goed uit, het is door de gesloten stelling de enige manier om te winnen. Zonder de centralisatie-prioriteit zou er hier wellicht al zetten herhaald worden. Misschien is het handig pioncentralisatie af te laten hangen van de hoeveelheid materiaal op het bord.

34. Ka1 Te5 35. Ld5 Lxd5
 36. exd5 Tff5 37. Kb1 gxf4
 38. Tdx4 Tf4 39. Txf4 Txd5
 40. a4 bxa4 41. Kc2 Tc5+ 42. Kb2 Ke6 43. Te4+ Te5 44. Txa4 Tb5+
 45. Ka2



45. ... Te5

Een droeve vertoning. PK geeft niet graag de a-pion in ruil voor de witte h-pion, maar hij zou (bij voorbeeld nu) wel eens met de d-pionnen naar voren mogen.

46. Kb2 Te2+ 47. Kc3 Te3+
 48. Kd2 Te5 49. Tf4

Deze stand even onthouden s.v.p.

49. ... Td5+ 50. Ke3 Te5+
 51. Kd2

Dat is twee ...

51. ... Ke7 52. Kd3 Td5+ 53. Ke3 Te5+ 54. Kd3 Ke6

Foutje in het programma. PK gaat in betere positie wel zelf stellingherhaling uit de weg maar van een passieve stellingherhaling (door de zet van de tegenstander komt dezelfde stelling op het bord) heeft hij nog niet gehoord. Volgens Ard kost het veel rekentijd om er iets aan te doen, want bij elke zet van de tegenstander moet de stelling op herhaling gecontroleerd worden. Misschien is het mogelijk controle pas in te voeren als er tweemaal

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

eenzelfde stelling is geweest. De controle stopt weer als er een pion is gespeeld of een stuk is geslagen (maar ik weet niets van programmeren). Nu was er in ieder geval een halfje verspeeld. Bij de volgende witte zet eistte PK zelf remise op.

55. Kd2
Remise.

En dat is drie. Storm ziet dat "hij" slecht staat en zal daarom graag stellingen herhalen. Overigens claimden beide (!) programma's remise.

Theo van der Storm (Storm 82) en Bert Both (PK83)

22. Wit : Rebel

Zwart: Schaker

1. e4 c5 2. Pf3 d6 3. d4 cxd4
4. Pxd4 Pf6 5. Pc3 a6 6. f4 Dc7
7. Le3 Lg4 8. Le2 Lxe2 9. Pdx2
Dc4 10. Dd4 Dxd4 11. Lxd4 Pc6
12. 0-0-0 Pxd4 13. Txd4 Td8
14. e5 dxe5 15. fxe5 Txd4
16. Pxd4 Pg4 17. e6 fxe6
18. Pxe6 Pe3 19. Kd2 Pvg2
20. Pc5 b6 21. Pxa6 Kd8 22. Pd5
b5 23. Pdc7 e5 24. Pxb5 Le7
25. c4 Lg5+ 26. Kc3 Pe3 27. b4
Lf6 28. a4 Te8 29. c5 Pd5+
30. Kc4 Pf4 31. c6 e4 32. c7+
Ke7 33. Te1 g5 34. Txe4+ Pe6
35. Pc5 h5 36. Txe6+ Kf7
37. Pd6+ Kg6 38. Pxe8 g4 39. c8D
h4 40. Txf6+ Kh7 41. Dvg4 h3
42. Dg7+

Zwart geeft het op.

23. Wit : Dappet

Zwart: Usurpator II

1. Pf3 d5 2. g3 Lg4 3. Lg2 Lxf3
Hier ruilt Usurpator omdat hij
zowel 4. exf3 (dubbelpion) als
4. Lxf3 (gaat voor eigen pion
staan) slecht voor wit vindt.
4. exf3 c6 5. d4 Pf6 6. Pc3 Pbd7
7. 0-0 Da5 8. Lg5 h6 9. Lxf6

Pxf6 10. Te1 g5 11. h4 gxh4
12. gxh4 Tg8



De witte koningsvleugel ziet er nu wel zeer gehavend uit. Ook dit jaar speelde Dappet nog zonder routines met betrekking tot koningsveiligheid en dubbelpionnen. Usurpator gaat onmiddellijk op de open lijn staan. Een buitengewoon simpele programmaverbetering voor het spelen met torens blijkt dus enorm effectief.

13. Dd3 Db4 14. b3 0-0-0 15. a3
Da5 16. b4 Dc7

Deze nogal eigenaardige damemanoeuvres ontstaan, omdat Usurpator de pionzetten als slecht voor wit beoordeelt: 14. b3 omdat de controle over a3 en c3 wordt opgegeven, en 16. b4 om een soortgelijke reden. De tegenstander deelt mee dat Dappet vindt dat hij positioneel ter waarde van een pion voor staat. Als ik als mens met zwart speelde zou ik vinden dat ik gewonnen stond!

17. Df5+ Td7 18. Tad1 Tg7
19. Td2 Db8 20. Tdd1 Tg8 21. Td2
Dd6 22. Td3 a5

Usurpator heeft er nu wel genoeg van, en begint een wilde actie. Na 23. bxa5 Dxa5 die niet meetellen bij het bepalen van de doordenkdiepte wint wit door 24. Pxd5, wat Usurpator dus zeker ziet. Hij denkt normaal 2 plies diep, en 3 als er 2 slagzetten bij zijn, dus na 24. Pxd5 bekijkt hij nog alle slagzetten voor zwart, en de zetten die de dame redden. 25. Pb6+ wordt daarop ook bekeken omdat het een schaakje is. Usurpator rekent echter op 23. ... Dc7, wat de pion probleemloos terug wint.

23. Pa4

Zwart geeft het op.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Dappet geeft pionwinst aan: er dreigt zowel Pb6 als Pc5 met kwaliteitsverlies. Daarom zal zwart ons inziens 23. ... Kc7 moeten spelen waarna de pion op a5 valt. De makers van Usurpator gaven hier wegens een crash voor hun programma op om single-user door te kunnen spelen in 33. Usurpator II - Pion, waar ze gewonnen stonden. Het is jammer dat in dit geval menselijke interventie nodig was en het is te hopen dat Usurpator in het volgende toernooi zelf zijn strategie zal kunnen bepalen.

Gemiddelde denktijd: Dappet 180 seconden en Usurpator 205 seconden. Langste denktijd: Dappet 894 seconden (zet 23) en Usurpator 722 seconden (zet 22). Usurpator deed in slechts 13,6% van de gevallen de zet die Dappet verwachtte.

Peter Kouwenhoven, Dap Hartmann (Dappet) en Harm Geert Muller (Usurpator II)

24. Wit : Chess 0.5X
 Zwart: GVNAC
 1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 d6
 4. d4 exd4 5. 0-0 d5



Dit is geen goede zet Chess zou hier 5. ... Pf6 spelen. Beide zetten geven echter 5 ply diep een stelling die materieel in evenwicht is. Afgezien van de zetten, waarmee zwart direct een stuk en prise plaatst, geven alle andere zetten van zwart hetzelfde resultaat. De gespeelde zet is echter

de enige zet die 6 ply diep verlies geeft voor zwart. Noch GVNAC, noch Chess zien dit echter. De keuze van de zet wordt bepaald door de positionele evaluatie.

6. Pxd4

Dit is de enige zet die 5 ply diep pionwinst laat zien. Om dit vast te stellen is echter wel nodig dat een combinatie wordt doorgerekend met schaakgevende en schaakontrekkende zetten tot een diepte van respectievelijk 7 en 8 ply. Zo'n combinatie is bij voorbeeld:

6. ... Dd7 7. exd5 Dxd5 8. Pxc6 Dxb5. De stelling is dan materieel weer in evenwicht. Wanneer wit nu voortzet met schaakgevende zetten, dan volgt 9. Dd8+. De combinatie moet echter ook nog met schaakontrekkende zetten worden doorgerekend om te zien dat zwart nu mat staat! De combinatie levert dus stukwinst op. Een ander belangrijke combinatie is: 6. ... dxe4 7. Pxc6 Dxd1 8. Txd1 bxc6 9. Lxc6+, waarna de stelling materieel weer in evenwicht is. Als nu wordt doorgerekend met schaakontrekkende zetten, dan volgt 10. Lxa8 met meer verlies voor zwart dan wanneer 8. ... bxc6 niet zou zijn gespeeld. De combinatie leidt dus tot verlies van een paard tegen een pion. Chess ziet als beste voortzetting voor zwart: 6. ... Ld7 7. exd5 Pxd4 8. Lxd7+ Dxd7 9. Dxd4. Programma's die niet voldoende diep doorrekenen met schaakgevende en schaakontrekkende zetten, zien de pionwinst niet, omdat ze menen dat de eerder genoemde combinaties een stelling met materieel evenwicht opleveren. Er zijn echter vele andere zetten die dit ook doen. De keuze van de zet wordt dan bepaald door de positionele evaluatie. De tekstzet ligt echter erg voor de hand.

6. ... Pe7

Er zijn hier 4 zetten die 5 ply diep verlies van 1 pion voor zwart laten zien, namelijk 6. ... Dd7, 6. ... Dd6, 6. ... Ld7 en 6. ... Pge7. Alle andere zetten van zwart geven meer verlies. De 5 ply combinaties moeten dan echter wel met schaakgevende en schaakontrekkende zetten worden doorgerekend tot een diepte van minstens 6

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

en 7 ply. Wanneer dit niet wordt gedaan, wordt voor de zetten 6. ... Dd7, 6. ... Dd6 en 6. ... Pge7 materieel evenwicht gevonden. Alleen 6. ... Ld7 blijft pionverlies geven, en zal dus om die reden worden verworpen. Helaas blijkt 6. ... Ld7 6 ply diep de enige zet te zijn, het verlies voor zwart tot 1 pion beperkt! Alle andere zetten geven een groter verlies.
7. exd5



Chess ziet dat 7. ... Dxd5 8. Pxc6 Dxd1 (8. ... bxc6 9. Dxd5 Pxd5 10. Lxc6+) 9. Pxe7+ stukwinst oplevert. Chess laat als beste voortzetting zien: 7. ... a6 8. Lxc6+ bxc6 9. dxc6 en wit heeft 2 pionnen gewonnen.

7. ... Dxd5 8. Pxc6

De winst is binnen. Vanaf de 5e tot en met de 7e zet verliest zwart bij elke zet meer materiaal. Op elk moment kon het verlies echter worden beperkt. De opgave voor zwart was echter erg moeilijk. Om de dreigingen te zien moest het programma erg diep rekenen. Zwart werd dus slachtoffer van het horizon effect. Chess heeft het iets gemakkelijker gehad. Om de winst te zien hoefde minder diep te worden gerekend dan zwart. Ook al zou de winst niet gevonden zijn omdat deze te diep lag, dan nog zou er een goede kans zijn geweest dat toch de juiste zet werd gespeeld.

8. ... Dxd1 9. Pxe7+ Kxe7
10. Txd1 Lf5 11. Pc3 Ke6 12. Lg5 f6 13. Lc4+ Ke7 14. Pd5+ Kd7 15. Pb6+ Kc6 16. Pxa8 fxg5 17. Ld5+ Kc5 18. Lxb7 c6 19. c3 Le7 20. b4+ Kb5 21. a4+ Kc4 22. Ta3 Td8

Nu is de partij gelijk uit. Het lijkt niet waarschijnlijk dat zwart de matcombinatie van 2 á 3 ply over het hoofd zou hebben gezien. GVNA gebruikt dezelfde methode voor detectie van schaak als Rebel. Zou GVNA dan misschien dezelfde fout maken als Rebel deed aan het slot van de partij 35. Chess 0.5X - Rebel door de voortzetting 22. ... Td8 23. La6+ Td1+ 24. Lxc4 Txg1 bij zijn overwegingen te betrekken? De stelling die dan ontstaat is gunstig voor zwart. Zwart staat een pion achter, en is er dus op vooruit gegaan. Wit zal na 22. ... Td8, dus wat anders spelen dan 23. La6+ en het mat is voorlopig uitgesteld. De beide koningen zijn in deze voortzetting echter wel van het bord verdwenen!

23. La6+

Zwart geeft het op.

Wim Elsenaar

25. Wit : YNCT 2.0

Zwart: Storm 82

1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6
4. Pf3 Lg7 5. Le2 0-0 6. 0-0 Lg4
7. Le3 Pc6 8. d5 Lxf3 9. Lxf3 Pe5 10. Le2 c6 11. f4 Ped7
Laatste zet uit het openingenboek van Storm.
12. dxc6 bxc6 13. Dd2 Tb8
14. Tab1 Da5 15. f5
15. Pd5 levert niets op:
15. ... Dxd2 16. Pxe7 Kh8 17. Lxd2 Pxe4 18. Le3 c5. Na de tekstzet was 15. ... Tfe8 beter.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

15. ... Tb4 16. a3 Tbb8 17. Pd5
Dxd2 18. Pxe7+ Kh8 19. Lxd2 Pxe4
20. Le3 c5 21. Ld3 Tfe8

Zoals ook uit 21. Storm 82 - PK83
blijkt is Storm te agressief. Wan-
neer een stuk staat aangevallen,
wordt liever een stuk van de tegen-
stander aangevallen dan het eigen
stuk teruggetrokken. De tekstzet
is desondanks goed speelbaar.

22. Pc6 Txb2 23. fxg6 fxg6
24. Txb2 Lxb2 25. Tf7



Er is een ingewikkelde stand
ontstaan. Zie bij voorbeeld
25. ... Pdf6 26. Txa7 Pg3 27. Lf2!
Pe2+ 28. Kf1 en de pion die zwart
voor stond, is hij weer kwijt.

25. ... Pef6 26. Lh6 Te1+
27. Kf2 Td1

De combinaties zijn te diep door
het mogelijke tussenschaak op d2.
Juist was: 27. ... Tbl 28. Pxa7
Pg4+ 29. Kg3 Pge5, hoewel hiermee
het laatste woord over 27. ... Tbl
nog niet is gezegd.

28. Lg7+ Kg8 29. Txd7 Td2+
30. Kf3 Pxd7 31. Lxb2 Pe5+
32. Pxe5 dxe5 33. Lxe5 g5
34. Ld6 g4+ 35. Kxg4

35. Kg3 is natuurlijk beter.
Overigens maakt wit de partij
keurig af.

35. ... Txg2+ 36. Kf5 Tf2+
37. Ke4 a5 38. h4 Kf7 39. Lxc5
Th2 40. Lc4+ Kg6 41. Ke5 Txh4
42. Ld3+ Kf7 43. Lb6 a4 44. c4
h6 45. Lf5 h5 46. Ld7 Ke7
47. Lb5 Tg4 48. Lc5+ Kf7
49. Lxa4 h4 50. Ld7 Tg5+ 51. Kd4
Kf6 52. Ld6 Kf7 53. c5 Kf6
54. c6 Tg1 55. c7 Td1+ 56. Ke3
Tc1 57. c8D Txc8 58. Lxc8 Kg5
59. a4 Kf6 60. a5 Kg5 61. a6 h3

62. a7 Kh5 63. a8D h2 64. Lxh2
Kg6 65. De4+ Kf7 66. Dh7+ Ke8
67. Ld6 Kd8 68. Dd7+
Zwart geeft het op.

Theo van der Storm

26. Wit : Gambiet 82
Zwart: Pion

1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6
4. Lg5 Lg7 5. Pf3 c6 6. Dd3

De theorie gaat hier verder met
6. Dd2. Wit was al uit zijn
openingsboek en na 6. Dd3 was het
boek van Pion eveneens op.

6. ... Pbd7 7. Lxf6 Pxf6 8. Le2
Lg4 9. 0-0-0 0-0 10. a3 Te8
11. e5 Lh6+ 12. Kbl Lf5 13. Dc4
Le6

De tussenzetjes zijn wel aardig,
maar 11. ... Pd7 en hier
13. ... Pe4 verdienen de
voorkeur.

14. Db4 dxe5 15. dxe5 Pd5
16. Pxd5 cxd5 17. Dxb7

Wit heeft een pion gewonnen, maar
in een praktische partij tussen
menselijke schakers zouden er aan
zwart stellig veel kansen worden
toegekend. Bij het computerschaak
is het onderkennen van een moge-
lijkheid tot koningsaanval nog een
probleem. De half open lijnen
worden door Pion wel onderkend,
alleen de betekenis is niet altijd
dezelfde.

17. ... Lg7 18. Db3 Dc7 19. De3
Tac8 20. Ld3 Ted8 21. The1 Lg4
22. Dd4 Lxf3 23. gxf3 a5 24. Te3
Kh8



**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**

Pion vindt dat al zijn stukken prima staan en begint wat met zijn koning te schuiven, een kwaal waar Gambiet vorig jaar last van had.

25. Td2 Kg8 26. Le2 Tb8 27. f4 e6

Pion wordt bijna gedwongen deze goede zet te doen, aangezien onder omstandigheden f5 dreigt.

28. Tc3 Dd7 29. Tc5 Ta8 30. Lb5 De7 31. La4 Tdc8 32. Tc3 Td8 33. Lb5 Dh4 34. h3 Lh6 35. Tf3 Tac8 36. Le2 Lg7 37. La6 Tb8 38. Td1 De7 39. Tc3 f6

Pion ziet dat het met "schuiven" niet verder komt en boort met f6 een nieuw plan aan. Wit is verstandig en blijft afwachten.

40. Te3 f5

Na 40. fxe5 41. fxe5 Tf8 had Pion zich interessante kansen langs de half open f-lijn kunnen scheppen. Nu zit de zaak opnieuw muurvast.

41. Td2 Ta8 42. Le2 Tdc8 43. Tc3 Db7 44. Td1 De7 45. Lf3 Tc7 46. Txc7 Dxc7



47. Pd5 Tf1 48. Dd7+ Kf8
 49. Dd6+ Kf7 50. Dc7+ Kf8
 51. Dxb7 e2 52. Dh6+ Kf7
 53. Dh7+ Kf8 54. Dh8+ Kf7
 55. Dh7+ Kf8
 Remise.

28. Wit : Schaker
 Zwart: Dappet

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 f5
 4. Pc3 fxe4 5. Pxe4 d5 6. Pxe5
 dxe4 7. Pxc6 Dg5 8. De2

Deze zet bracht Dappet uit zijn
 bibliotheek en op het verkeerde
 pad:

8. ... Lf5 9. Pd4+ c6 10. Pxf5
 Dxf5 11. Ld3 Pf6 12. f3 0-0-0
 13. fxe4 Dc5 14. Df3 Td7 15. c4
 Dd4 16. Ke2 La3 17. Tb1 Lb4
 18. a3



18. ... Lxd2

Dit is een slagzet die full width
 6 ply uitgezocht is, anders zou
 Dappet dit nooit gedaan hebben. De
 materiaalwinst is nihil, maar
 positioneel gaat Dappet er met
 sprongen op vooruit.

19. Lxd2 Thd8 20. La5 b6
 21. Lxb6 axb6 22. Thd1 Te7
 23. Df5+ Tdd7 24. Kf3 g6 25. Dh3
 Pxe4 26. Dh6 Tf7+ 27. Kg4 Pf2+
 Wit geeft het op.

Gemiddelde denktijd: Dappet
 157 seconden en Schaker 170
 seconden. Langste bedenktijd:
 Dappet 797 seconden (zet 18) en
 Schaker 385 seconden (zet 18).
 Korrekt verwachte zetten: 50%.
 Peter Kouwenhoven en Dap Hartmann

29. Wit : Usurpator II
 Zwart: Chess 0.5X

1. d4 Pf6 2. Lg5 Pc6 3. Lxf6
 exf6 4. c3 d6 5. Pd2 Lg4 6. h3
 Le6 7. Pgf3 g6 8. Da4

Hoewel Usurpator strafpunten
 krijgt om de dame voor de 10de zet
 te verplaatsen, wil hij de rokade
 mogelijk maken.

8. ... Lh6 9. g4 0-0 10. 0-0-0
 De7 11. Db5 Lxa2



12. e3

Deze zet van Usurpator kwam als
 een volslagen verrassing voor mij:
 ik had hier 12. Dxb7 verwacht, en
 dacht aanvankelijk zelfs aan een
 programmafout. Toen ik deze stand
 later nog eens invoerde en het
 denkproces volgde bleek dat deze
 zet verworpen werd vanwege
 12. ... Pa5! Na 13. Da6 (of andere
 damezet) bekijkt Usurpator nog
 13. ... Pb3+ waarop de koning weg
 moet (14. Kc2), en dan nog een
 aantal schaakjes die niet meer
 verder bekeken worden
 (14. ... Pal+). Dit soort schaak-
 jes worden als 1½ pion winst ge-
 waardeerd (14. Pxd4+ zelfs als 2½)
 en daarom keurt Usurpator 21. Dxb7
 af. Hoewel dit nauwelijks een
 waterdichte analyse genoemd kan
 worden leidt dit systeem er wel
 toe dat problemen met schaakjes
 vermeden worden, desnoods ten
 koste van een pion. Na 13. ... Lb3
 14. Dxa5 De4 zou hij inderdaad
 lelijk in de problemen zitten.
 Usurpator geeft dus toe dat zijn
 vorige zet een blunder was en laat
 b7 voor wat het is.

**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
 door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
 Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**

12. ... Tfb8 13. Ld3 a6 14. Da4
Ld5 15. Tde1 b5 16. Da3 b4
Wit geeft het op.

Chess blijft dreiginkjes uitvoeren
om e4 met stukwinst uit te
stellen. Jammer genoeg ging de
computer hier stuk zodat wij
moesten opgeven.

Harm Geert Muller

30. Wit : GVNAC

Zwart: Loper 82

1. e4 e5 2. Pf3 Ld6 3. Pc3 Pe7
4. Lc4 Pec6 5. d3 Le7 6. 0-0 Lf6
7. Le3 Pd4 8. Lxd4 exd4 9. Pd5
Le5 10. Pxe5 Tf8 11. Dh5 Th8
12. Dxf7+
Zwart geeft het op.

31. Wit : PK83

Zwart: YNCT 2.0

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6
4. La4 Pf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5
7. Lb3 d6 8. Pc3

Hier dacht PK 3 minuten over na. De zet
wordt door de theorie afgekeurd wegens
8. ... Pa5 en 9. ... Pxb3.

8. ... 0-0 9. Ld5 Ld7 10. Te3
Een grafzet. 10. d4 gaf zelfs kans op
voordeel.

10. ... b4 11. Pe2 Tb8 12. c4
bxc3ep 13. dxc3 Tb6 14. h3 Da8
15. Dd3 Dc8 16. b4 Td8 17. Ld2
a5 18. bxa5 Pxa5 19. c4 Pc6
20. a4 Da6 21. Ta3 Tdb8 22. g4
Tb1+ 23. Kg2



23. ... Lxg4 24. hxg4 Pxg4
25. Kg3 Pxe3 26. Lxe3 h6 27. c5
Dxd3 28. Txd3 Pb4 29. Td2 Pxd5
30. Txd5 T8b4 31. cxd6 cxd6
32. Pc3

32. a5 gaf zeer goede kansen.

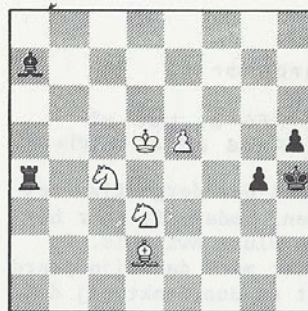
32. ... T1b3 33. Tb5 Txb5
34. Pxb5 Kh7 35. Pc7 Ta3 36. Pd5
Lf6 37. Pb6 Ld8 38. Pc4 Txa4
39. Pxd6 Lc7 40. Pb5 Lb8 41. Pd2
Kg6 42. Pc3 Ta6 43. Pd5 Ld6
44. f4 f5 45. Pc4 fxe4

Verandert een winststelling in een
slechtere stelling.

46. fxe5 Lb8 47. Kf4 h5 48. Kxe4
Ta4 49. Pf4+ Kg5 50. Pd3+ Kh4
51. Kd5 La7 52. Lf4

Meteen 52. Ld2 was wat beter

52. ... g5 53. Ld2 g4



54. e6

Na 54. La5 was de vrijpion niet meer te
stoppen en ook na zwart's volgende zet
was 55. La5 nog mogelijk geweest.

54. ... Lg1 55. e7 Ta8 56. Pd6
g3 57. e8D Txe8 58. Pxe8 Lh2

58. ... g2 was remise.

59. Pd6

Het blokkeren van de vrijpion door
59. Pf4 is nog geen computertaal voor
PK.

59. ... g2 60. Pf5+ Kg4 61. Pe3+
Kg3 62. Pf5+ Kg4 63. Ph6+ Kf3
64. Pe1+ Kf2 65. Pxd2 Kxd2
66. Pf5 Lg3 67. Ke4 h4
Remise.

Fred Hallebeek

**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**

32. Wit : Schaker

Zwart: Gambiet 82
1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6
4. La4 Pf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5
7. Lb3 d6 8. c3 0-0 9. h3 Pa5
10. Lc2 Dd7 11. b4 Pc6 12. Lb2
Lb7 13. Lb3 h6 14. d4 exd4
15. Pxd4 Pe5 16. f3 Tfe8 17. Kf2

Een bug.

17. ... c5 18. Pf5 c4 19. Pxe7+
Txe7 20. Lc2 Tae8 21. Ke3

Wederom die bug. Met testen is dit
nooit vertoond.

21. ... Pd5+ 22. Kd4 Pc6+
23. Kxd5 De6+
Wit geeft het op.

Edwin Knoop

33. Wit : Usurpator II

Zwart: Pion
1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Ld3 e5
4. Pf3 exd4 5. Pxd4 c5 6. Lb5+

Usurpator ziet niet dat dergelijke zet-
ten niets uithalen, omdat hij door het
tussenschaakje de kluts kwijt is. Op
ply 3 ziet hij niet meer dat zijn paard
aangevallen staat en dus denkt hij dat
zijn looper veilig gedekt staat.
Usurpator meent dat hij zo het
initiatief houdt.

6. ... Ld7 7. Lxd7+ Dxd7 8. Pf5
Pxe4 9. Dg4



9. ... d5 10. Pxd7+

Nu ziet Usurpator de pionwinst wel. Op
zet 9 lag deze nog buiten de horizon
omdat na 9. ... Pf6 10. Pxd7+ statisch
werd gewaardeerd (10. Dxd7 wordt wel
dynamisch bekeken omdat het verder
slaan met hetzelfde stuk is, maar heeft
geen effect) en de dame is net in
gezet. Het schaak ontgaat hem!

10. ... Ke7 11. Lg5+

Usurpator wordt helemaal lyrisch: als
hij de koning met schaakjes het bord
over kan drijven tot aan zijn horizon
is dit hem 1½ pion waard.

11. ... Pxd7 12. Dxd7+ Kd6
13. Pf5+ Kc6 14. 0-0 De6 15. Df4
Hoewel Usurpator zelf niets ziet doet
hij deze zet om de zwarte ontwikkeling
(15. ... Ld6) op te houden.

15. ... Pd7 16. c4

Usurpator ziet dat hij schaakjes kan
geven als Pion slaat, en offert daar
graag een pion voor. Zwart vindt een
aantal akelige schaakjes blijkbaar
minder waard als een pion, en gaat er
op in.

16. ... dxc4 17. Df3+ Kb6
18. Pe3

Usurpator kiest deze zet omdat hij
zwart zo weer tot een koningszet kan
dwingen, wat strafpunten (voor zwart)
oplevert. 18. ... Pf6 kost een pion.

18. ... Tc8 19. Pd5+ Ka6
20. Da3+ Kb5 21. Pbc3+ Kc6
22. Dxa7 Dg4

Na deze zet crashte de AIM'65 van
Usurpator voor de 1e keer en moest de
partij 20 minuten worden onderbroken.

23. Da4+ Kd6 24. Pe3 De6
25. Tfd1+

De schaakjes zijn nog steeds meer waard
als een pion. Hij doet het met deze
toren omdat er op de f-lijn meer
pionnen staan als op de a-lijn!

25. ... Kc7 26. Pb5+ Kd8

Hier crashte de AIM'65 opnieuw: omdat
bij het herstarten vanwege de tijdnood
niet meer geprint werd, is helaas niet
meer te achterhalen hoe Usurpator zijn
eigen zetten waardeerde.

27. Pxc4 Tg8 28. Pcd6

Nu bezweek de computer van Pion.

28. ... Lxd6 29. Txd6 Dg4

Usurpator speelde op snelschaaknivo,
maar gelukkig maakt zwart dameruïl
mogelijk zodat de bedenktijd enorm
daalt.

**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**

30. Dxc4 Txc4 31. Tad1 Tc7
 32. Pxc7 Td4 33. T6xd4 cxd4
 34. Pb5 d3 35. Txd3 Ke7
 Wit geeft het op.

Hoewel de laatste 8 zetten slechts 10 seconden per zet kostte, redde Usurpator het net niet: zijn vlag viel. Overigens zou Usurpator niet veel moeite gehad hebben deze stand te winnen.

Harm Geert Muller

34. Wit : GVNAC

Zwart: Storm 82

1. e4 d6 2. Pf3 Pf6 3. Pc3 g6
 4. d4 Lg7 5. Lg5 c6 6. Ld3 0-0
 7. 0-0 Lg4 8. Te1 Pbd7 9. e5
 Lxf3 10. Dxf3 dxe5 11. dxe5 Ph5
 12. Lf4 Pxf4 13. Dxf4 Pc5
 14. Lc4 Da5 15. Tad1 b5 16. Le2
 b4 17. Pb1 Tab8 18. Lc4 Da4
 19. Dc1 e6 20. Pd2 Tfd8 21. h3
 Lh6 22. Te2 Lf4 23. g3 Lg5
 24. f4 Le7 25. Kg2 Td4 26. Tde1
 Tbd8 27. Kh2 Kg7 28. h4 Tb2
 29. Kh3 h5 30. Kg2 Kh7 31. Db1
 Kg7 32. b3 Da3
 Remise.

35. Wit : Chess 0.5X

Zwart: Rebel

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6
 4. La4 Pf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5
 7. Lb3 0-0 8. c3

De laatste zet uit het openingenboek.
 Het was alweer Spaans!



DIAGRAM
 na 15. Pxe4

8. ... d6 9. d3 Lg4 10. Pbd2 Dd7
 11. a4 d5 12. axb5 axb5 13. Txa8
 Txa8 14. h3 dxe4 15. Pxe4

DIAGRAM

15. ... Pxe4

Hier blijkt dat een analyse van 6 ply te weinig is. Rebel ziet slechts 15. ... Pxe4 16. hxg4 Pc5 17. Pxe5 Pxe5 18. Txe5 en in de eindevaluatie blijkt pion d3 te hangen; dus lijkt voor Rebel de zaak materieel in orde. Jammer voor Rebel faalt 18. ... Pxd3 op 19. Txe7. Juist in deze stelling was dus 15. ... Lxf3. Wit heeft het wel gezien: 16. hxg4 Pc5 17. Pxe5 Pxe5 18. Txe5 Ld6 19. Tf5 Pxb3 20. Dxb3 g6 21. Tf3



21. ... Dxc4

Het eerste programmafoutje van Rebel in deze partij; 21. ... Tal 22. Dc2 Dxc4 wint natuurlijk een pion. Dit foutje was mij bekend en het komt zelden voor. De oplossing ervan was nogal ingewikkeld, zodat ik het niet aandurfde dit te herstellen zo vlak voor het toernooi. In eerste instantie ziet Rebel wel dat er door middel van 21. ... Tal een pion wordt gewonnen, maar later wordt hij toch terug genomen. Jammer voor Rebel, want wit had goed in de problemen gekomen; bijvoorbeeld 21. ... Tal 22. Dc2 Dxc4 en wat nu te doen tegen 23. ... Lf4?

22. Dd5 Da4

Rebel had de keuze uit 22. ... Tf8, 22. ... Tal en 22. ... Da4, maar 22. ... Da4 dreigt mat op d1.

23. Dxf7+ Kh8 24. Df6+ Kg8
 25. De6+ Kh8 26. b3

Het begon er op te lijken dat hier wel eens een herhaling van stellingen zou kunnen gaan optreden, met een kans op remise. Dit gebeurde gelukkig niet.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Achteraf bezien is ook wel duidelijk waarom. Chess heeft slechts een beperkt vermogen om een herhaling van stellingen te dedekteren (zie 50. Dappet - Chess 0.5X). De eerste keer dat een stelling hier herhaald zou kunnen worden is wanneer wit 26. Df6+ zou spelen. De stelling die dan ontstaat, stond ook na de 24e zet op het bord. Tussen de 24e en de 26e zet hebben zowel wit als zwart slechts tussen 2 velden heen en weer gespeeld. Dit is een situatie die Chess wel herkent. Omdat na 26. Df6 een herhaling van een stelling zou optreden krijgt deze zet een slechte positionele score, en het programma kiest een andere zet, namelijk 26. b3. Het loopt goed af, dankzij het feit dat de zwarte koning gedwongen is om tussen 2 velden heen en weer te spelen. Wanneer 25. ... Kg7 zou worden gespeeld, dan zou mat volgen: 26. Tf7+ Kg8 27. Tf8+ Kxf8 28. Lh6+ mat.

26. ... Da1 27. De1 c5 28. Tf6 Lf8 29. Te6 Db1

Een foutieve zet. Deze zet leidt 5 ply diep tot een achterstand van een loper tegen een toren en een pion. Chess zou 5 ply diep 29. ... Td8 hebben gespeeld met een achterstand van 1 pion.

30. De5+

De overweging van Chess 5 ply diep was: 30. De5+ Kg8 31. Dd5 Kh8 32. Dxa8 Dxc1+ 33. Kh2 en wit heeft een materieel voordeel van een toren en een pion tegen een loper.

30. ... Lg7



De tweede programma-fout van Rebel in deze partij. Hij gaat mat in drie door middel van 31. Te8+. Rebel denkt 6 ply diep, dus het mat moet onderkend worden. In tegenstelling tot het eerste foutje is het gemakkelijker uit te leggen hoe dit nu in in elkaar zit. Na

30. ... Lg7 31. Te8 Txe8 32. Dxe8 Lf8 33. Df8+ mat ziet Rebel dat 31. ... Txe8 tot mat leidt en besluit dus tot een andere keuze en kiest 31. ... Lxe5 en daar zit hem nu de fout: Rebel selekteert een illegale zet. In de tabel van gegenereerde zetten staat of een zet legaal is of niet en ik ben domweg vergeten deze zetten gewoon over te slaan. Dat dit nooit eerder in een testpartij is gebeurd, is uniek. De door Rebel onderzochte variant wordt nu 30. ... Lg7 31. Te8 Lxe5 32. Th8 Dxc1+ en wat blijkt wit staat mat! Zodoende weegt het koningsverlies op tegen de koningswinst en voor Rebel is de zaak in evenwicht. Voor de leek misschien een onbegrijpelijk verhaal. Voor sommige programmeurs is dit misschien ook een realiteit geweest.

31. Te8+ Txe8 32. Dxe8+ Lf8 33. Dxf8+

Zwart geeft het op.
Wim Elsenaar (Chess 0.5X) en
Ed Schröder (Rebel)

36. Wit : Loper 02

Zwart: Dappet

1. d4 d5 2. Ld2 Pc6 3. Le3 Pf6
4. Pc3 e6 5. Lf4 Lb4 6. Pf3
Lxc3+ 7. bxc3 Pe4 8. Dd3 g5
9. Pxc5 Pxc5 10. Ld2 Pe4 11. Lh6
Pxf2 12. Kxf2 Df6+ 13. Lf4 Dxf4+
14. Df3 Dxf3+ 15. gxf3 f5
16. Te1 0-0 17. Tg1+ Kh8 18. Tg5
Ld7 19. Th5 Le8 20. Tg5 Lg6
21. Tg3 f4 22. Tg4 Lxc2 23. Th4
Tad8 24. Th5 Tf5 25. Th6 e5
26. Lh3 Tff8 27. Te6 exd4
28. cxd4 Pxd4 29. Te5 Pc6
30. Tg5 Pd4 31. Lg4 Tfe8 32. Lh5
Te7 33. Lg4 Te3 34. Lh5 h6
35. Tg4 Te6 36. Txf4 Pc6 37. Lf7
Te7 38. Lh5 Pe5 39. Td4 b6
40. Th4 d4 41. Tc1 La4 42. Tf4
c5 43. Te4 Lc6 44. Th4 Ld5
45. Tc2 Kg8 46. Th3 Kh7 47. Th4
a5 48. Tf4 a4 49. Tf6 Le6
50. Tf4 a3 51. Te4 Lf5 52. Txe5
Txe5 53. Tc4 Le6 54. Tc1 Txb5
55. Td1 Txb2+ 56. Kg3 Txe2
57. Ta1 d3 58. Kf4 d2 59. Kg3
Te1 60. Txe1 dxe1D+ 61. Kf4 Td4+
Wit geeft het op.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

COMPUTERCOLLECTIEF

Amstel 312a (t/o Carre) 1017 AP Amsterdam giro 4.475.158 NMB 69.79.15.646
winkel open: wo t/m za van 11.00 - 17.00 tijdschriften, boeken en software

T I J D S C H R I F T E N :

bijna alle Amerikaanse, Engelse en Nederlandse tijdschriften op het gebied van microcomputers, waaronder veel tijdschriften die zich specifiek op een bepaald merk microcomputer richten.

B O E K E N :

honderden titels over microprocessors, operating systemen, programmeren, computertalen, hardware, boeken specifiek voor Apple, Atari, BBC, Acorn, Commodore, IBM PC, Ohio, Sharp, Sinclair ZX81 en Spectrum, Exidy Sorcerer, Osborne, TRS-80 model I,II,III en color etc.
bijvoorbeeld de volgende boeken over schaak, Artificial Intelligence of Lisp:
SARGON : A COMPUTER CHESS PROGRAM IN Z80 ASSEMBLY (Spracklen/Hayden) f 59,--
DE TEKSTMACHINE (Boot & Koppelaar/Academic Service) f 54,--
LET'S TALK LISP (Siklossy/Prentice Hall) f 79,--
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (Winston/Addison Wesley) f 80,--
LISP (Winston en Born/Addison Wesley) f 65,--
ANATOMY OF LISP (Allen/McGraw-Hill) f 105,--
KNOWLEDGE-BASED SYSTEMS IN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (Davis & Lenat) f 115,--
PROBLEM SOLVING METHODS IN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (Nilsson) f 135,--
THE PROGRAMMER'S GUIDE TO LISP (Tracton/TAB) f 25,--
THE HANDBOOK OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE vol I (Barr & Feigenbaum) f 89,--
THE HANDBOOK OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE vol II f 130,--
THE HANDBOOK OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE vol III f 148,--
EXPERIMENTS IN ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR SMALL COMPUTERS f 32,--

S O F T W A R E :

programma's op tape of disk voor Apple, TRS-80, Exidy Sorcerer, ZX81, Spectrum, Atari, BBC, Vic, Acorn, Osborne, IBM-PC, NEC.
o.a. op gebied van schaak, dammen en A.I. :
APPLE : SARGON II op cassette f 105,-- of op disk f 125,--
DAM CHALLENGER op disk f 115,--
OSBORNE : MYCHESS op disk van de Software Toolworks f 130,--
LISP/80 op disk van de Software Toolworks f 150,--
ELIZA op disk, een A.I. demo programma f 95,--
ZX81 : ZX-CHESS met 6 niveaus van de Software Masters f 49,--
EXIDY : CHESS BRUCE van Howard Arrington op tape f 65,--
TRS-80 : SARGON II op cassette f 105,-- of op disk f 125,--
SFINKS 1.81 op tape of disk, 32K vereist f 85,--
SFINKS 3.0 op tape of disk, 32K vereist f 140,--
SFINKS CHESS TUTOR + GAME alleen op disk f 75,--
DAM CHALLENGER alleen op tape voor model I f 99,--
BUG-LISP (Elgon) in BASIC geschreven tiny-Lisp f 85,--
UO-LISP (Far-West) University of Oregon Lisp op disk f 425,--
BBC : BBC CHESS van Bug-Byte (32K) f 69,--
SPECTRUM : SPECTRUM CHESS van Bug-Byte verwacht
VIC-20 : VIC-CHESS van Bug-Byte voor 16K VIC f 42,--
ACORN : ACORN ATOM CHESS voor 12K Acorn van Bug-Byte f 55,--

alles incl BTW / verzendkosten f 6,- / vraag onze nieuwe WINTER 82/83 catalogus aan!
microcomputer tijdschriften boeken en software

**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**

zondag 26 september

Op de eerste dag van het toernooi waren een aantal operators (van de deelnemers) erg zenuwachtig. De tweede dag speelden ze heel fanatiek. Toen was de sfeer grimmig. Vandaag echter, ging alles weer heel ontspannen. De partijen daarentegen waren wel zeer spannend. De toernooiorganisatie had, evenals vorig jaar, geënticpeerd op de te verwachten krachtsverhoudingen en had daarom de waarschijnlijk beslissende partijen gepland voor de laatste dag. Welnu, dat klopte precies. De spanning bleef tot het laatste moment.

Rebel versloeg Gambiet, maar Rebel werd verslagen door YNCT en YNCT werd op zijn beurt weer verslagen door Gambiet. Daarnaast won Gambiet ook van PK83 en werd dus kampioen. Wim Rens, de programmeur van Gambiet, becommentarieerde de beslissende partijen: 38. YNCT 2.0 - Gambiet 82, 40. Gambiet 82 - Rebel en 41. Gambiet 82 - PK83.

Dappet verloor van PK83 en zakte daarom op de ranglijst. Chess nam Dappet's plaats over en ook Pion, die vandaag 100% scoorde, kwam langszij.

Onderaan de ranglijst gebeurde iets opmerkelijks. Usurpator, die tot nu toe op 0 punten stond scoorde ook 100%! Wat er precies gebeurde kunt U lezen bij 46. Storm 82 - Usurpator II, 54. Usurpator II - GVNAC en Harm Geert Muller's verhaal over Usurpator II.

Toen eindelijk alle uitlagen bekend waren, was de telling van Sonneberg/Borger nodig voor de berekening van de eindstand. Er eindigde namelijk 3 programma's op de tweede plaats. Echter, zelfs die telling leverde slechts halve punten verschil tussen YNCT, de kampioen van 1982 en de debutanten Rebel en Chess. Opmerkelijk is voorts nog, dat Chess in dit toernooi volgens zichzelf slechts 2 keer in gevaar was geweest. De laatste keer gebeurde dat in 51. Schaker - Chess 0.5X. Uit deze partij blijkt bovendien weer eens dat computerschaak iets totaal anders is als mensenschaak. Mijns inziens maken juist deze verschillen computerschaak interessant en zorgen dat schaken een uitdaging (om het beter te doen) blijft voor de schaakprogrammeur.

Eindstand:

1	Gambiet 82	7½	
2	YNCT 2.0	6½	(23½)
3	Rebel	6½	(23)
4	Chess 0.5X	6½	(22½)
5	Pion	6	(25½)
6	Dappet	6	(17)
7	PK83	5	
8	Storm 82	3	(5½)
9	Usurpator II	3	(5)
10	GVNAC	2	(4)
11	Schaker	2	(3)
12	Loper 82	0	

37. Wit : Rebel
Zwart: YNCT 2.0

1. d4 d5 2. c4 e6 3. e3 Ld7
4. Db3 Lc6 5. Pf3 dxc4 6. Lxc4
Lxf3 7. gxf3 b6 8. Pc3 Pf6
9. Db5+ Pbd7 10. Dc6 Le7 11. Pb5
0-0 12. e4 Lb4+ 13. Ld2 Lxd2+
14. Kxd2 Pe5 15. Dxc7 Dxc7

16. Pxc7 Pxc4+ 17. Kc3 Tac8
18. Kxc4 Txc7+ 19. Kb3 Tfc8
20. e5 Pd5 21. Tad1 Tc2 22. Thf1
a5 23. Tde1 a4+ 24. Ka3 T8c4
25. b3 axb3 26. axb3 Tc7 27. b4
T7c3+ 28. Ka4 Txf3 29. Tc1 Ta2+
30. Kb5 g6 31. Tc8+ Kg7 32. Tc6
Tb3 33. Tc4 Ta5+ 34. Kc6 Ta4

**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**

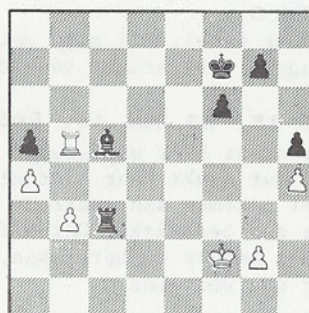
35. Tfc1 Tbx4 36. Txb4 Txb4
 37. Kd6 Txd4 38. f3 Td3 39. g4
 Txf3 40. Th1 Tf5 41. Ta1 b5
 42. Kc5 b4 43. Te1 Tf4 44. Td1
 Txh4 45. Tb3 h5 46. Tb1 Th2
 47. Kc4 h4 48. Tb3 h3 49. Tb f6
 50. exf6+ Kxf6 51. Txb4 Tc2+
 52. Kb3 Pxb4 53. Kxb4 h2 54. Kb3
 Tc7 55. Kb2 h1D
 Wit geeft het op.

23. Lg5 Pexd5 24. Pxe5 De6
 Wit had tot dusverre de beste stelling,
 maar nu krijgt Gambiet de aanval op e5
 als op een presenteerblaadje aangebo-
 den.
 25. Lxf6 Pxf6 26. Ld3 Te8 27. f4



38. Wit : YNCT 2.0
 Zwart: Gambiet 82
 1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 : 6
 4. La4 Pf6 5. 0-0 Le7 6. Te: b5
 7. Lb3 d6 8. c3 0-0 9. h3 P: 5
 10. Lc2 Dd7
 Liefhebbers van het Spaans schijn dit
 met afgrijzen te vervullen. Zelf en ik
 daar volkomen aan gewend.
 11. d4 Pc6 12. dxe5 dxe5 13. De2
 Td8 14. a4 b4
 Het uit elkaar spelen van de pionnen-
 stelling zal in Gambiet 83 beslissend
 aandacht krijgen. Maar ook van deze zet
 behoeft een schaakprogrammeur niet wak-
 ker te liggen. Mijn boodschap is: eerst
 aan de vreselijk slechte zetten werken,
 dan aan de minder slechte.
 15. Le3 bxc3 16. Pxc3 Lb4
 17. Tad1 De7 18. Tf1 Le6
 19. Txd8+ Dxd8 20. Td1 Dc8
 21. Pd5

27. ... Db6+
 27. ... Pd7 kon nog niet wegens
 28. Lc4.
 28. Kh1 a5 29. Lb5 c6 30. Lxc6
 Hier schieten alle woorden van dankbaar-
 heid te kort.
 30. ... Dxc6 31. Ta1 Pd7
 Met 2 pion-equivalenten voor krijgt
 Gambiet trek in afruilen.
 32. Dh5
 Dit kost nog een pion.
 32. ... Pxe5 33. fxe5 De4
 34. Tc1 Dxe5 35. Dxe5 Txe5
 36. Tc8+ Lf8 37. Kh2 Te4 38. b3
 Te3 39. Tb8 f6 40. Kg1 Kf7
 41. Tb7+ Le7 42. Kf2 Tc3 43. h4
 h5 44. Tb5 Lc5+



21. ... Lxd5 22. exd5 Pe7

Het is tenslotte schaken.

**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
 door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
 Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**

45. Ke2 Te3+ 46. Kd2 Te5 47. Kd3 Lf2 48. Txe5 fxe5 49. Ke4 Kf6 50. Kf3 Lxh4 51. g4 hxg4+ 52. Kxg4 Le1 53. Kf3 g5 54. Ke2 Lb4

Wit geeft het op.

Wim Rens

39. Wit : YNCT 2.0

Zwart: Loper 82

1. e4 Pf6 2. e5 Pe4 3. d3 Pc5 4. d4 Pe4 5. f3 Pf2 6. Kxf2 Pc6 7. Pc3 Pb4 8. Pge2 Pa6 9. Pf4 Pb8 10. Le2 Tg8 11. Le3 Pc6 12. b3 Pb4 13. a3 Pc6 14. b4 Pb8 15. Dd3 Th8 16. De4 Pa6 17. Lxa6 Tb8 18. Ld3 Ta8 19. Pa4 d5 20. Dxd5 e6 21. Dxd8+ Kxd8 22. Tad1 Ld7 23. Pc5 Lc8 24. Le4 Le7 25. Pxb7+ Kd7 26. Pc5+ Lxc5 27. dxc5+ Ke7 28. Lxa8 Ld7 29. c6 Txa8 30. Txd7+ Ke8 31. Thd1 Td8 32. Txd8+ Ke7 33. T1d7+

Zwart geeft het op.

40. Wit : Gambiet 82

Zwart: Rebel

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6 4. La4 Pf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5 7. Lb3 d6 8. c3 0-0 9. h3 Pa5 10. Lc2 c5 11. d4 Dc7 12. Pbd2 Ld7 13. d5 Tfc8

Einde boekopening Rebel. Bij mijn weten was dit de langste boekvariant van het toernooi.

14. De2 Tab8 15. b3 Db6 16. De3 Gambiet's dame staat hier erg graag. Hier of op d3, dat maakt haar niet uit. De reden is het maximum aan centrumvelden, dat ze dan bestrijkt. Dat het allemaal ook nog anders en beter kan, zullen we haar nog wel eens inluisteren.

16. ... Ta8 17. Lb2 Tc7 18. Ld3 Ph5 19. Lf1

Ik ben niet helemaal ontevreden met dit waardige geschuwel. Gambiet streeft

naar een constante toename van bewegingsvrijheid, waarbij zoveel mogelijk centrumvelden worden bestreken. Het enige wat dan nog moet gebeuren is dat zijn tegenstander een steekje laat vallen.

19. ... Pf4 20. c4 Tb7 21. cxb5 Lxb5 22. Tac1 Lxf1 23. Kxf1 23. Pxf1 kan niet wegens 23. ... c4! 23. ... Db5+ 24. Pc4 h6 25. Dc3



In dit soort gesloten stellingen is Rebel weinig ambitieus, maar als hij materiaalwinst ziet, komt hij -zoals elk ander programma- tot leven. Rebel kondigt 2 pionnen winst aan.

De tekstzet kost Gambiet de kwaliteit, die hij echter vanwege de dameruil achter de horizon schuift: 25. ... Pxc4 26. Dxc4 Pd3 27. Dxb5 Txb5 28. Te2 Pxc1. Heel anders was het gelopen als Gambiet aan dit soort vorkjes als met het paard een hoge positionele waarde had toegekend. Dat deed een van de experimentele versies, waarbij echter bleek, dat het komen tot en het voorkomen van vorkjes een doel op zichzelf was geworden. We zullen dit verschijnsel evenwel opnieuw moeten bekijken. En de schaakprogrammeur, hij stuntelde voort.

25. ... Pxc4 26. Dxc4 Pd3 27. Te2 Pxc1 28. Dxc1 Dd3 29. Pe1 Db5 30. De3 Lg5 31. Dc3 Tbb8 32. Pd3 De8

Uitstekend er dreigde namelijk 33. f4 met pionwinst..

33. Tc2 f6 34. a4 Dg6 35. Dc4 Tb7 36. b4 cxb4 37. Pxb4 Dh5 38. Te2 a5 39. Pd3

Jammer voor Gambiet gaat 39. Pc6 niet wegens 39. ... Txb2.

39. ... Df7 40. Dc6 Dd7 41. Tc2 Tab8 42. Dc4 Tb3

Rebel heeft de aanval kunnen houden. Hoe gevaarlijk die aanval was bleek uit

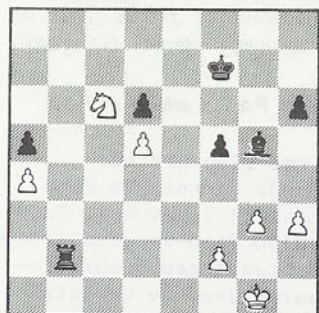
Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

de lange denktijden die hij nodig had: gemiddeld 7 minuten per zet voor de laatste 7 zetten.

43. Kg1 g6 44. Kh1 f5 45. Kg1

Er is niet veel beter voor wat Gambiet betreft. Weer is het een dameruil, die de ellende achter de horizon schuift. Maar het zit in de stelling, weer heeft zwart Gambiet stevig in de tang.

45. ... fxe4 46. Dxe4 Df5
47. Dxf5 gxf5 48. Pxe5 Txb2
49. Txb2 Txb2 50. Pc6 Kf7 51. g3



51. ... Kf6

Dit is het beste bewijs dat schaakprogramma's niet kunnen schaken en alleen maar kunnen rekenen. Rebel rekent tot 6 ply diep en ziet alleen schaakjes op b1 en b2. Pas bij de 53e zet ziet hij dat de loper uiteindelijk toch verloren gaat.

52. f4 Tb1+ 53. Kf2 Lxf4
54. gx4 Ta1 55. Ke3 Txa4 56. h4
h5 57. Pd4 Ta1 58. Pb5 Td1
59. Pxd6 Txd5 60. Pc4 a4 61. Pb6
Ta5 62. Pc4 Tc5 63. Kd4 Tc8
64. Kd3

Wit geeft het op.

Einde partij, want het was 6 uur; er moest gearbitreerd worden. Rebel speelde nog 64. ... Ta8 om tot a3 te komen, maar na 65. Pa3 is de weg nog lang. Wim Rens was de wedstrijdleiding voor en legde zijn koning om. Een sportief gebaar, dat typerend was voor de goede sfeer van het toernooi.

Wim Rens (Gambiet 82) en Ed Schröder (Rebel)

41. Wit : Gambiet 82

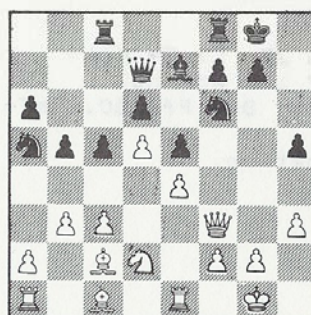
Zwart: PK83

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6
4. La4 Pf6 5. O-O Le7 6. Te1 b5
7. Lb3 O-O 8. c3 d6 9. d4 Lg4
10. d5 Pa5 11. Pbd2 Tc8 12. h3
Lxf3 13. Dxf3

Na de ontwikkeling van drie officieren laat Gambiet z'n dame los. En dat zullen ze weten.

13. ... Dd7 14. Lc2 c5 15. b3
Een opbouw, die Gambiet graag schijnt te spelen, zie ook 40. Gambiet 82 - Rebel.

15. ... h5



Deze verzwakking wordt door Gambiet als zodanig herkend en hij zal zijn aandacht op de zwarte koningsvleugel gaan richten. Dat wil zeggen, de velden rond de zwarte koning worden evenals de centrumvelden wat hoger gewaardeerd. Op een serieuze koningsaanval zullen we echter nog even moeten wachten, want Gambiet speelt:

16. c4 bxc4 17. Dc3

Had Gambiet vroeger een gezonde eetlust in pionnetjes, tegenwoordig heeft hij ze wat tegengegeten. Hij rekent op een paard en een loper tegen een toren na:
17. ... cxb3 18. axb3 Ld8 19. Txa5.

17. ... Pb7

Maar die variant gaat dus niet door. Roerend zoals die programma's het vaak met elkaar eens zijn.

18. Pxc4 Tc7 19. Lb2

Dit is natuurlijk allemaal prachtig, ware het niet dat Gambiet moeilijk tot een zet als f4 is te bewegen en na zwart's volgende zet gaat dat natuurlijk helemaal over.

19. ... g5 20. Tac1 Kg7 21. Te3

Een typische en erg hinderlijke Gambietzet, die echter hier wel goed te pas komt.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

21. ... Te8 22. Tf3

Nu er geen centrumvelden meer zijn te veroveren, is Gambiat gedwongen zich op de zwarte koning te richten.

22. ... h4 23. De3 Ph5



24. Pxe5 dxe5 25. Lxe5+ Kg6
26. Lxc7 Dxc7 27. e5+ Kg7
28. Ld3 Dd7 29. De4 Pf4 30. Dh7+
Kf8 31. Dh8+
Zwart geeft het op.

Wim Rens

42. Wit : Pion
Zwart: Schaker

Vrijdag en zaterdag was duidelijk geworden dat de toernooiversie van Pion niet voldoende portable was. Er was naast het ontwikkelen van het programma op de PDP 11/70 geen tijd geweest om ook op de geleende computers de (nieuwe) Pionversie uitgebreid te testen. Zondag besloten we daarom in plaats van de Geminix-microcomputer van TNO (de 'blauwe' kast die in de toernooizaal aanwezig was) de PDP 11/60 van de vakgroep informatica in te zetten. Een nadeel was het duidelijke verschil in snelheid tussen de Geminix en de PDP 11/60. De Geminix is zelfs sneller dan onze PDP 11/70. Voor de partij moesten echter nog een aantal na vrijdagavond aangebrachte wijzigingen in het programma (dat op de PDP 11/60 zou draaien) verwerkt worden. Voordat we met de 11/60 zouden gaan spelen, wilden we eerst nog een aantal controles uitvoeren. Dit hield in dat we de partij om 12 uur op de Geminix moesten starten. Tegen Schaker stonden we derhalve klaar met de Geminix en aan de

11/60 werd nog druk gesleuteld. Toen de wedstrijdleader het startsein gaf en de knop van de klok indrukte werd bij Pion de startknop ingedrukt. Deze handeling bleef evenwel zonder resultaat. In de wirwar van stukken, snoeren en stopkontakten tussen al en hl lag op onverklaarbare wijze ook de stekker van onze VT 100. We besloten dientengevolge om maar direkt op de PDP 11/60 te beginnen..

1. Pf3 Pf6 2. g3 d5 3. Lg2 c6
4. 0-0 Lg4 5. c4

Hier trok Schaker (Edwin Knoop) een floppy disk uit zijn machine en borg deze in de koffer op: einde openingsbibliotheek. Een schaker ruilt hier op f3, maar een programma neemt uiteraard op c4.

5. ... dxc4 6. Pa3 Le6 7. Pg5
Ld5

Na de tekstzet was Pion uit het openingsboek. Op de Geminix is deze partij als testpartij ingevoerd. Tot zover speelde beide Pion-versies natuurlijk dezelfde zetten (openingsbibliotheek), maar daarna deed de Geminix-versie in deze stelling 7. ... Lh3. Daarmee is het ons duidelijk geworden dat de Pion-versie op de Geminix niet gelijk was aan de Pion-versie op de PDP 11. In de partij werd de goede zet gespeeld.

8. e4 h6 9. exd5 hxg5 10. dxc6
Pxc6



11. Lxc6+

Een verschrikkelijke blunder die de partij kan kosten. Na afloop van het toernooi vonden we de oorzaak hiervan: een dubbele initialisering.

11. ... bxc6 12. Pxc4 Dd4

Zwart benut de hem geboden kansen niet optimaal. Na 12. ... Dd3 heeft hij de dreiging 13. ... Dh7. Bovendien staat het witte paard in en zit ook een

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

manoeuvre van Pf6-g4 in de stelling. Na 12. ... Dd3 13. Da4 Tc8 14. Da6 Tc7 zou wit zeer slecht staan. Na de tekstzet staat Pion overigens ook minder.

13. d3 Th5 14. Da4 Tc8 15. Td1 Pg4

Beide schaakprogramma's hebben met torenzetten hun zwakke pionnen verdedigd. Zwart doet nu als eerste een uitval en de witte stelling lijkt onmiddellijk ineen te storten: de pionnen op f2 en h2 met daarachter de koning liggen voor het oprapen.



16. Pd6+

Een enorme trouvaille; met deze zet keren niet alleen de kansen, maar is het tevens gelijk uit. De partij is beslist, computerschaaktechnisch gesproken is alleen de afwikkeling nog van belang.

16. ... Dxd6 17. Dxd6 Txh2

Zwart meent nog een pion voor de toren te verkrijgen; blijkbaar rekent hij in deze slagwisseling slechts 5 ply diep.

18. Dxc8+ Dd8 19. Dxc6+ Dd7 20. Da8+ Dd8 21. Dxd8+ Kxd8 22. Kxh2 f6 23. Le3 a6 24. Tac1 Kd7 25. d4 e6 26. f3 Ld6 27. Kg2 a5 28. a4 Lb4 29. Th1 Kd6 30. Th7 g6 31. Tf7 f5

Eerst denkt Pion op 4 ply diep aan 32. Lxg5, maar ziet op 5 ply al snel het mat in vier: 32. Tcc7 (dreigt Tfd7+ mat) e5 33. Tfd7+ Ke6 34. d5+ Kf6 35. Tc6+ mat. Zwart speelt het anders: 32. Tcc7 Kd5 33. Tfd7+ Ld6 34. Tc5+

Zwart geeft het op.

Jan Derksen

43. Wit : Storm 82

Zwart: Schaker

1. c4 Pf6 2. Pc3 e6 3. e4 d5 4. e5 Pe4 5. Pxe4 dxe4 6. Dg4 Ld7 7. Dxe4 Lc6 8. Dg4 h5 9. Dg3 h4 10. Dg4 a5 11. Le2 a4 12. Pf3 Ta5 13. O-O Pd7 14. d4 Ta8 15. Lg5 Lxf3 16. Lxf3 Le7 17. Lxe7 Kxe7

Schaker, hoe verzin je het!

18. Lxb7 Tb8



19. Dg5+

De rechtvaardiging van 18. Lxb7. Nu blijft b2 niet "hangen".

19. ... Kf8 20. Dxd8+ Txd8 21. Lc6 Pb6 22. c5 Pc4 23. b3 axb3 24. axb3 Pd2 25. Tfd1 Pxb3 26. Ta8 Txa8 27. Lxa8 Ke7 28. Le4 Td8 29. g3 Pxd4 30. Kg2 g5 31. gxh4 gxh4 32. Kh3 Pb3 33. Txd8 Kxd8 34. c6 Pd2 35. Lg2 Pc4

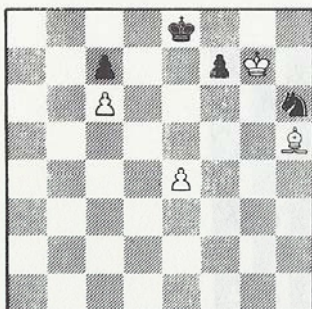


36. Kxh4

Waarom Storm niet 36. f4 speelt, is niet helemaal duidelijk, maar het is wel een feit dat Storm een vrije hoge waarde toekent aan vrijpionnen; hier dus aan h2.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

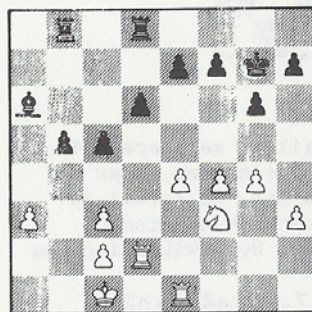
36. ... Pxe5 37. Kg5 Pd3
 Alle voortzettingen zijn wat Schaker kan overzien om het even, maar juist deze leidt tot niets. 37. ... Ke7 was winnend! Nu komt de zwarte koning er eigenlijk niet meer aan te pas; de witte kan zich daarentegen veel beter opstellen.
 38. Kf6 e5 39. f3 Ke8 40. Lf1 e4 41. fxe4 Pc5 42. Lg2 Pe6 43. h4 Pf4 44. Lf3 Pg6 45. h5 Pe7 46. h6 Pg8+ 47. Kg7 Pxb6 48. Lh5



48. ... Kd8 49. Lf3
 Niet konsekwent, maar goed genoeg. Voor een schaker is het vanzelfsprekend dat wit "even" pion c7 opruimt, promoveert en matzet. De computerprogrammeur staat echter voor grote problemen om een redelijk eindspel te laten spelen.
 49. ... f5 50. Kxh6 fxe4
 51. Lxe4 Ke7 52. Kg7 Ke6 53. Kg6 Ke5 54. Lf3 Kd4 55. Kf5 Kc3 56. Ke6 Kd3 57. Kd7 Ke3 58. Lg2 Kf2 59. Ld5 Kg3 60. Kxc7 Kf4 61. Kd6 Ke3 62. Ke5 Kd2 63. Kd4 Ke1 64. Ke3 Kd1 65. Le4 Kc1 66. c7 Kb2 67. c8D Kb3 68. Dc5 Kb2 69. Db4+ Ka1 70. Da3+
 Zwart geeft het op.
 Theo van der Storm (Storm 82) en Edwin Knoop (Schaker)

44. Wit : PK83
 Zwart: Pion
 1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6
 4. f4 Lg7 5. Pf3 0-0 6. Ld3 Pc6
 7. d5 Pb4 8. a3 Pxd3+ 9: Dxd3 c6
 Pion verkiest het direkt aanvallen van het witte centrum boven het rustige
 9. ... Te8. Bij 6. ... Pc6 was wit uit z'n openingensbibliotheek en na 8. a3

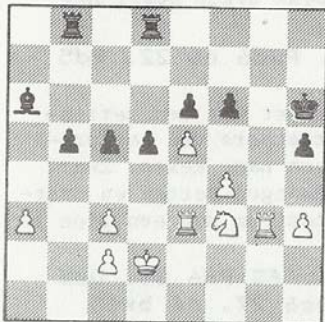
Pion ook, maar met 10. 0-0 kan wit weer in de theorie komen: 8. 0-0 c6 9. a3 Pxd3 10. Dxd3 cxd5 (Yanovsky-Botwinnik, Tel Aviv 1964). Pion zou dan opnieuw van de openingensbibliotheek gebruikt gemaakt hebben.
 10. dxc6 bxc6 11. Le3 Pg4
 12. 0-0-0 Lb7 13. h3 Pxe3
 14. Dxe3 Db6
 Met deze zet gaat Pion uit de penning van de d-pion, verbindt hij de torens, en biedt dameruul aan waardoor hij een betere pionnenstelling zou verkrijgen.
 15. The1 Tfd8 16. Td3 Tab8
 17. g4 La6 18. Dxb6 axb6
 Pion waardeert de zwarte stelling op 4/10 pion beter dan de witte stelling dankzij het looperpaar en de betere pionnenstructuur. Vooral het laatste is een zwaar wegende faktor, waarvoor zelfs het looperpaar opgegeven wordt:
 19. Td2 Lxc3 20. bxc3 Kg7
 21. Td4 c5 22. Td2 b5



Hiermee worden de witte pionnen volledig vastgelegd. Het aangewezen plan voor zwart ligt nu erg voor de hand: torenverdubbeling op de a-lijn en met Lb7 druk langs de lange diagonaal uitoefenen.
 23. Te3 h5 24. gxh5 gxh5
 23. ... h5 was een heel povere zet. PK heeft ineens aanknooppunten (onveilige koning, g-lijn, zwakke h- en f-pion):
 25. Tg2+ Kh6 26. Pg5 of 26. Ph4.
 25. Td5 Kh6 26. Kd2
 Een zwakke zet. De koning staat op c1 beter. Als PK geen plan heeft, volgt er een centraliserende zet. Beter was 26. Ph4 of 26. Pg5.
 26. ... e6 27. Tg5 f6 28. Tg3 d5 29. e5
 Een fijne zet. PK staat nu weer goed. Het enige voordeel van 26. Kd2 was dat 28. ... d5 werd uitgelokt. Beter was 28. ... Tg8. Onmogelijk is nu

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

29. ... fxe5 wegens 30. Pxe5 (dreigt Pf7+ en Tg6+) en na 29. ... f5 30. Pg5 Te8 31. Pf7+ Kh7 32. Tg5 is er al evenmin weinig hoop meer voor zwart. Pion besluit de situatie te compliceren.



29. ... d4 30. cxd4 cxd4 31. Td3
Nu komt zwart weer goed te staan. Juist was 31. Tb3 fxe5 32. Pxe5 en wit staat uitstekend.
31. ... b4 32. Txd4 fxe5
33. fxe5 bxa3 34. Txd8 Txd8+
35. Ke3

Ziet er onlogisch uit maar is wellicht toch beter dan 35. Kc3. Een geforceerde poging om de a-pion te winnen faalt namelijk: 35. Kc3 a2 36. Tg1 Ta8 37. Pd2 Lc4 38. Tal Ld5 39. Pb3 Kg5 40. Kb2 Kh4 41. Txa2 Txa2 42. Kxa2 Kxh3 en de h-pion loopt door. Als verovering van de a-pion faalt is het beter niet de stukken in een hoek op een kluitje te zetten.

35. ... a2 36. Tg1 Tc8 37. Kd2 Lb7

Hieruit blijkt dat Pion de stelling niet goed beoordeelt. Na 37. ... Tb8 38. Tal Lc4 39. Kc1 Kg6 kan de zwarte koning de witte stelling binnendringen, terwijl a-pion, toren en loper de witte stukken gebonden houden.



38. Pd4 Ta8 39. Ta1 Ta5 40. Kd3 La6+ 41. Ke4 Lf1

DIAGRAM

Als zwart z'n loper op d5 had gezet was winst niet zo moeilijk geweest. De tekstzet is echter een blunder die PK onverwachte winstkansen geeft.

42. Txf1 a1D 43. Txa1 Txa1
Het onstane eindspel moet op remise getaxeerd worden. De witte vrije c-pion wordt altijd gevaarlijk als zwart de h-pion gaat ophalen. Bovendien valt eerst de zwarte e-pion nog. Pion speelt deze fase evenwel doelbewuster dan wit, die af en toe twee doelen nastreeft (kiezen tussen opmars met c-pion en e-pion). Dankzij foutjes van wit wint Pion de partij in deze laatste spannende fase van het eindspel.

44. Pxe6 Ta3 45. h4 Th3 46. c4 Txh4+ 47. Kd5 Th2 48. Pd4 h4 49. e6

Pion's toren is verteld zich op de 7de (2de) rij het gelukkigst te voelen. Het maakt hier niet veel uit (47. ... Th1 was iets beter), maar het was misschien wel beslissend voor PK's keus voor 48. Pd4 en 49. e6. Veel beter is c5-c6-c7.

49. ... Kg6 50. Ke5 Tg2 51. e7

51. c5 h3 52. c6 h2 53. c7 h1D 54. c8D met eeuwig schaak. Nu is het echt uit. Het eindspel is door PK niet zo best gespeeld. Het verdient misschien aanbeveling in eindspelen met weinig materiaal de pion het verst van de vijandelijke koning op te spelen. Gezien de korte bedenktijden moet het ook mogelijk zijn dieper door te rekenen.

51. ... Kf7 52. Pc6 h3 53. Kd6 Ke8 54. Pe5 h2 55. Pd7 Td2+ 56. Ke5 Txd7 57. Ke4 h1D+ 58. Ke5 De1+ 59. Kf5 Kxe7 60. c5 Td5+ 61. Kf4 Td4+

Hier kondigde Pion mat in vier aan.

62. Kf3 Dc3+ 63. Ke2 Td2+

64. Ke1 Dc1+

Wit geeft het op.

Voor de statistiek vermelden we tenslotte nog dat vanaf de negende zet 40% van de witte zetten door Pion goed werden voorspeld.

Bert Both (PK83) en Roger Hünen (Pion)

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

45. Wit : Pion

Zwart: Storm 82

1. Pf3 d6 2. g3 c5 3. Lg2 Pf6
4. c4 Pc6

Na deze zet is Pion uit zijn openingsbibliotheek. Er is een vrij normale stelling ontstaan, maar we hadden hier nog niet genoeg aandacht aan besteed.

5. Pc3 Lf5 6. Ph4 Ld7 7. d3 e5
8. O-O Le7 9. Db3

In aanmerking kwam het plan 9. a3 10. Tbl 11. b4. Zwart speelt kennelijk ook zonder plan, want hij reageert op de tekstzet met een aantal onmogelijke paarduitvallen.

9. ... Pa5 10. Dc2 Pg4 11. Pf3 Pc6
12. e4 Pb4 13. De2 O-O
14. Ld2 Dc7 15. a3 Pc2



Het zwarte paard had naar c6 terug moeten keren. De tekstzet verliest op verrassende wijze een pion. Na het sjablone-achtige 16. Tacl zou zwart met 16. ... Pd4 redelijk staan. De witte combinatie is niet alledaags maar wel eenvoudig: 16. Pd5 Dd8 17. La5 b6 18. Lxb6 axb6 19. Dxc2. Zwart speelt echter niet het beste tegen.

16. Pd5 Dd8 17. La5 Pd4

Deze tussenzet lost niets op, maar maakt de situatie integendeel nog erger: verlies van een stuk. Zwart had tot nu toe erg veel tijd gebruikt. Vanaf de 16e zet kwamen de zetten echter sneller. Kennelijk was het programma bezig wat verloren tijd in te halen. Een minder diep zoekproces kan dan de oorzaak zijn van dit stukverlies. Juist in dit soort ingewikkelde stellingen in het middenspel moet een programma voldoende tijd hebben.

18. Pxd4 Dxa5 19. Pxe7+ Kh8

20. Pdf5

Een mooi zetje van Pion, maar eigenlijk is het voor ieder schaakprogramma een vanzelfsprekende zet: pion d6 wordt aangevallen alsmede het paard op g4. Het beste is nog 20. ... Lxf5 21. Pxf5 Pf6, maar na 22 Pxd6 staat zwart ook helemaal verloren.

20. ... h5 21. Pxd6 b6 22. Pd5 g6 23. b4

Met de tekstzet start wit een zettenreeks waar de ontwerpers van het programma met genoeg naar keken. Zwart heeft slechts gedwongen zetten en daardoor is wit in staat om nog een pion te veroveren.

23. ... Da4 24. f3 Ph6 25. De3 Pg8 26. bxc5 Dc6 27. d4 bxc5
28. dxc5 Tab8 29. Tacl

Pion zet zijn toren graag achter een vrijpion. De pion op c5 is een vrijpion en die op c4 eveneens. Voor Pion derhalve een dubbele reden voor 29. Tacl en later zelfs 30. Tc3 en 31. Tfcl. Hebben de programmeurs dan nooit van dubbelpionnen gehoord? Antwoord: gewoon niet aan gedacht.

29. ... Le6 30. Tc3 Tb2 31. Tfcl Tfb8 32. Pb5 a6 33. Pa7 Da8
34. c6 Lxd5 35. cxd5 T8b6 36. c7 Txc2+ 37. Kxc2 Tb2+ 38. T1c2 Txc2+ 39. Txc2 Pe7 40. c8D+ Pxc8
41. Dh6+

Natuurlijk ligt 41. Txc8+ voor de hand. De tekstzet is echter het begin van een mooie matcombinatie.

41. ... Kg8 42. Pxc8 Db7
43. Pe7+ Dxe7 44. Tc8+ Df8
45. Txf8+

Zwart geeft het op.

John Huisman

46. Wit : Storm 82

Zwart: Usurpator II

1. c4 d5 2. Pc3

Het openingenboek van Storm bevat niet 1. ... d5 2. cxd5. Dit had wel ontmoeten.

2. ... dxc4 3. Da4+ c6 4. Dxc4 Le6

Usurpator krijgt strafpunten voor het het blokkeren van zijn pionnen, maar de witte dame opjagen kan hij niet laten.

5. Dh4 Pd7 6. e3 Pgf6 7. Le2 Dc7
8. Pf3 h5

**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**

Dit is een vreemde speling van het lot: doordat de zettenwaardering van Usurpator een toevalsfunctie bevat, doet hij soms ook zetten die hij zelf slecht vindt. De tekstzet laat 9. Pd4 toe. Usurpator haat het soort dubbel-pionnen die dan ontstaan, maar deze was niet meer te vermijden (9. Pd4 Ld5 10. e4).

9. Pd4 0-0-0 10. Pxe6 fxe6
11. h3 g5 12. Dc4 e5 13. 0-0 Pb6
14. De6+ Td7 15. Te1 Lg7 16. Df7
Th7 17. Dg6

Niet 17. Lxh5? (Pxx5? 18. Dg6) e6.

17. ... Dd8 18. Dxx5 a6

Deze fout wordt veroorzaakt doordat Usurpator een nivo lager moet spelen om simultaan te kunnen geven, en door de primitieve statische waardering:

19. De5 Txd2 wordt als pionwinst gewaardeerd omdat d2 meer aangevallen als gedekt staat.

19. Dxe5 Pfd5 20. Df5 Dh8

21. Pxd5 Pxd5 22. d4 Lf6 23. Lf3 e6

Na 24. Dxe6 Te7 moet de dame terug met

25. Df5 en denkt Usurpator dat

25. ... Th7 remise wegens zettenherhaling maakt, omdat hij op het heen en weer zetten test. Dit is de allereerste keer in het bestaan van Usurpator dat deze bug materiaal kost.

24. Dxe6 Pf4



25. exf4 Te7 26. Lxh5 Txe6

27. Txe6 Dxx5 28. Txf6 Txd4

29. Le3 Td3 30. Tf8+ Kc7 31. f5

De beslissende fout. Wit stond goed. Storm had de gevolgen van 31. f5 pas kunnen zien wanneer hij 8 ply (4 hele zetten) diep gekeken zou hebben. Na de tekstzet ruilt Usurpator, ondanks dat hij vindt dat hij achter staat; zowel in punten als in aantal stukken. Hij ziet geen winst op z'n lage nivo, maar volgt hij z'n schaakintuïtie: er zijn nu een aantal schaakjes mogelijk.



31. ... Td1+ 32. Txd1 Dxd1+

33. Kh2 Dd6+ 34. Lf4 Dxf4+

35. Kg1 Dc4 36. b3 De1+ 37. Kh2

Kd6 38. Td8+ Ke7 39. Td4 Db1

40. Tg4 Dxa2 41. Tg7+ Kf6

42. Txb7 Dxf2 43. Td7 Df4+

44. g3 Df2+ 45. Kh1 Dxx3 46. Ta7

Dxx3+ 47. Kg1 De3+ 48. Kg2 Dxa7

49. Kf3 Kxf5 50. b4 Dd4 51. Kg3

Dxb4 52. Kf3 a5 53. Ke3 c5

54. Kf3 a4 55. Ke3 a3 56. Kf3 a2

57. Ke3 a1D 58. Kf3 Df4+ 59. Ke2

Daf1+

Wit geeft het op.

Theo van der Storm (Storm 82) en Harm

Geert Muller (Usurpator II)

47. Wit : Rebel

Zwart: GVNAC

1. d4 d5 2. c4 e6 3. e3 Pf6

4. Pc3 Lb4 5. Ld2 dxc4

GVNA houdt niet van situaties waarin het horisoneffekt op kan treden. Witte "kombinaties" die met 6. cxd5 beginnen kan GVNA niet helemaal doorrekenen en daarom levert de situatie met pion c4 die d5 kan slaan strafpunten op. Een logisch gevolg is dat d5 ekstra gedekt wordt, of dat c4 geslagen wordt.

6. Lxc4 0-0 7. Pf3 Te8 8. 0-0

Pc6 9. Te1 Ld7 10. d5 exd5

11. Lxd5 Pxd5 12. Pxd5 Lxd2

13. Dxd2 Dc8

De angst voor combinaties door het horisoneffekt keert zich hier tegen GVNA.

Na 13. ... Le6 zou zwart vrij goed staan.

14. Pg5 Pe5

De nu volgende witte pionwinst valt, ondanks alle truiks om zoiets te voorkomen, buiten de GVNA's horizon van 5 ply.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

15. Dc2 Lf5 16. Dxc7 Dd7



Zwart ziet niet dat na 17. Dxd7 Lxd7
18. Pc7 een kwaliteit verloren gaat.
Vermoedelijk "denkt" GVNA dat
18. ... h6 het kwaliteitsverlies af-
stelt in plaats van uitstelt. Tijdens
het toernooi kon geen van de omstanders
een reden voor deze fout verzinnen. Het
is echter opvallend dat Rebel deze
kombinatie niet uitvoerd. Er zijn twee
mogelijkheden: 1) er zit een combinatie
in de stelling die alleen maar door
GVNA en Rebel is gezien of 2) GVNA en
Rebel bevatten dezelfde programmafout.
Ik zou graag het antwoord van iemand
horen.

17. Ted1 Kh8 18. Dxd7 Pxd7
19. Pxf7+ Kg8 20. Pd6 Lg4 21. f3
Lh5 22. Pxe8 Txe8 23. Pc7 Te7
24. e4 Lf7 25. Pd5 Te5 26. Kf2
a6 27. Pe3 Le6 28. Td6 Pc5
29. b4 Pa4 30. Kg3 Kf7 31. Kf4
Tb5 32. a3 Th5 33. Th1 Th4+
34. Ke5 Th5+ 35. Kd4 a5 36. e5
axb4 37. axb4 b5 38. f4 g6
39. g4 Th3 40. f5 gxf5 41. gxf5
Th4+ 42. Kd3 Lb3 43. Td4 Txd4+
44. Kxd4 Ke7 45. f6+ Kd8 46. Tf1
Lf7 47. Ke4 Kd7 48. Kf5 Le6+
49. Kg5 Pc3 50. f7 Ke7 51. f8D+
Kd7 52. Dd6+

Zwart geeft het op.

Gert Vriend

48. Wit : Dappet

Zwart: PK83

1. b4 e5 2. Lb2 Df6

Hier moest PK zelf gaan "nadenken" en
produceert meteen twee grafzetten.

3. Pf3 Ld6 4. b5 Pe7 5. e4 0-0
6. Ld3 a6 7. 0-0 axb5 8. Lxb5 c6
9. Lc4 b5 10. Ld3 Ta4 11. Pc3
Ta5 12. a4 b4 13. Pe2 De6

Door wit's zwakke spel staat PK reeds
duidelijk beter. Maar 13. ... La6 of
13. ... Lc7 is meer to the point.

14. Pg3 f6 15. c3 Kf7 16. cxb4
Lxb4 17. Lxe5 Txe5 18. Tb1

18. Pxe5 fxe5 (Dxe5? 19. Db3+ en
20. Dxb4) 19. f4! was veel beter.

18. ... Ld6 19. Pxe5+ Dxe5
20. Db3+ Kg6 21. Tbe1 Pa6 22. h4
Pc5 23. h5+



23. ... Kg5

Welke menselijke schaker durft dit te
spelen?

24. Dc4

Verliezend, maar na 25. f4+ zag wit
stukwinst. Het omgekeerde is het geval!

24. ... La6 25. f4+ Dxf4

26. Txf4 Lxc4 27. Tf5+

Nu raakt wit een volle toren achter. PK
wikkelt bekwaam af!

27. ... Pxf5 28. Pxf5 Pxd3

29. Pxd6 Pxe1 30. Pxc4 Kxh5

31. Kf2 d5 32. g4+

Een truukje: na 32. ... Kxg4 wint wit
met: 33. Pe3+ een stuk.

32. ... Kg5 33. exd5 cxd5

34. Pb2 Te8 35. a5 Kxg4 36. a6

Pf3 37. Pd1 d4 38. Kg2 Kf4

39. Pf2 Pxd2 40. Pd3+ Kf5

41. Pc5 h5 42. Pd7 Te6 43. Pb8

Te2+ 44. Kg3 Pe4+ 45. Kh3 d3

46. a7 d2 47. a8D Te3+ 48. Kg2

Tg3+ 49. Kh2 d1D 50. Da5+ Kg4

51. De1 Dxe1 52. Pc6 Dg1+

Wit geeft het op.

Gemiddelde denktijd: Dappet 126
sekonden en PK83 113 sekonden. Langste

**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**

denktijd: Dappet 760 sekonden (zet 14) en PK83 397 sekonden (zet 14). PK83 voerde in 42,3% van de gevallen de zet uit die Dappet verwachtte.

Peter Kouwenhoven, Dap Hartmann (Dappet) en Fred Hallebeek (PK83)

49. Wit : GVNAC

Zwart: Dappet

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Pc3 Pf6 4. Lb5 Pb4

Ongelooflijk! Dappet haalt deze zet uit z'n bibliotheek. Bij het controleren van de bibliotheek bleek het geheel op een typefout te berusten. In plaats van 4. ... Pb4 had hier 4. ... Pd4 moeten staan! Dappet speelt nu nog 2 zetten uit z'n bibliotheek, terwijl er dus een andere stand op het bord staat dan wordt aangenomen. Als een zet mogelijk is, dan wordt hij zonder meer uitgevoerd. Dat dit enorm gevaarlijk is spreekt voor zich. Om dit gevaar te omzeilen zullen we ernstig in overweging nemen om een bibliotheek aan te leggen van stellingen. Tevens kunnen we dan zetverwisseling signaleren, een probleem waar we onder andere met de 1. b4-opening mee te maken hebben.

5. Pxe5 De7 6. d4 c6 7. La4 d6 8. a3 Pxc2+ 9. Dxc2 dxe5 10. dxe5 Dxe5 11. O-O Ld6 12. f4



12. ... Dc5+

12. ... Lc5+ is beter. Dappet laat nu de dreigende pionvork bestaan, omdat hij het gevaar dat een van

beide stukken wordt geslagen telkens buiten de horizon schuift door het aanvallen van witte stukken.

13. Kh1 b5 14. Lb3 b4 15. axb4 Dxb4 16. e5 Tb8 17. La2 La6

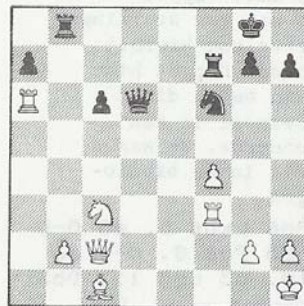
Wit had hier al direkt kunnen doen wat later ook gebeurde, namelijk 18. Lxf7+ Kxf7 19. Txa6, waarna er 2 stukken en een pion ingestaan zouden hebben.

18. Tf3 O-O 19. exd6

Na 19. exf6 gxf6 20. Tg3+ Kh1 21. Lb1 is mat niet meer te vermijden. Deze variant zit echter te diep, en dus wordt het voordeel van een looper boven een paard verkozen.

19. ... Dxd6 20. Lxf7+ Txf7 21. Txa6

Na deze zet kwam GVNA tot de konklusie dat er sprake was van tijdnood. Door de hoge bezettingsgraad van de computer op vrijdagavond en zondagmiddag, gebeurde dit op deze twee dagen steeds rond de 20e-25e zet. GVNA schakelt dan terug van 5 ply brute force naar 3 ply brute force met een iets ander evaluatie. Helaas, is door het hoge nivo van de tegenstanders een 3 ply programma totaal kansloos.



Hier beginnen de gevaarlijke dreigingen op de achterste rij. Met 21. h3 zou wit zich afdoende kunnen beveiligen, en zijn voordeel (dat nu al een vol stuk was) in winst kunnen gaan omzetten, maar hij laat al het gevaar in de stelling zitten, en komt hierdoor in moeilijkheden.

21. ... Te8 22. Le3 Pg4 23. Ld2 Dc5 24. Da4 Pf2+ 25. Txf2 Dxf2

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

26. Dd1

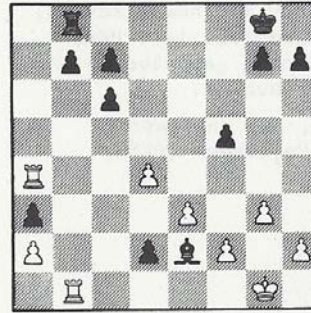
De nu volgende matkombinatie werd door Dappet indirect gezien. Dat wil zeggen: Dappet kon de pion op f4 slaan, omdat na 26. ... Txf4 27. Lxf4 Te1+ mat zou volgen. Zou wit echter afzien van het slaan, dan stond het programma gewoon een pion voor. Dat er daarna ook mat zou volgen lag te diep, en kon dus nog niet gezien worden.

26. ... Txf4 27. Lxf4 Te1+

28. Dxe1 Dxe1+

Wit geeft het op.

Gert Vriend (GVNAC), Peter Kouwenhoven en Dap Hartmann (Dappet)



Van hier af tot en met de 32e zet van zwart weigert het programma om de d-pion te laten promoveren. In plaats daarvan wordt maar wat met de toren heen en weer geschoven, en de tegenpartij krijgt alle gelegenheid om zijn stelling te verbeteren. De verklaring hiervan is de volgende. Stel dat er 3 ply diep wordt gerekend, dan zal het programma onder meer de volgende voortzettingen bekijken:

25. ... d1D+ 26. Txd1 Lxd1 en 25. ... Tb8 26. f4 d1D+, waarna de volgende afruilevaluatie volgt:

27. Txd1 Lxd1. Het resultaat van de afruilevaluatie wordt niet positief geëvalueerd. Chess evalueert beide voortzettingen dus na de 3e ply. In de eerste voortzetting zijn de zwarte pion en de witte toren van het bord verdwenen en staat de loper op d1, in de tweede voortzetting staan de zwarte pion en de witte toren nog op hun plaats, en staat het promotiestuk op d1. Bovendien staat de witte koning schaak. De positionele score van de laatste stelling is daardoor veel groter dan die van de eerste stelling. Om die reden wordt gekozen voor de tweede voortzetting: de promotie wordt uitgesteld. Dit verschijnsel was al voor het toernooi bekend, en er was al een correctie in het programma aangebracht. Aanvankelijk werkte dit ook wel, maar bij een latere toevoeging in dezelfde routine werd een fout gemaakt, waardoor de correctie wel werd berekend, maar niet bij de totale score werd opgeteld. Inmiddels is dit verholpen, en het Chess speelt nu netje op de 28e zet van zwart d2-d1. De pion bleek echter niet tot dame te promoveren, maar tot een toren!

50. Wit : Dappet

Zwart: Chess 0.5X

1. b4 e5 2. Lb2 Pf6

Evenals in de partijen 9. Chess 0.5X - Pion en 52. Chess 0.5X - Loper 82, speelt Chess hier als gevolg van een fout zonder openingenboek. De variant 1. b4 e5 2. Lb2 f6 was echter wel in het boek opgenomen! De tekstzet stond niet meer in de openingenbibliotheek van Dappet. Nu is 3. Lxe5 theorie (met zetverwisseling), maar Dappet speelt (nog) niet met een stellingenbibliotheek. Vervelend hierbij was dat we wisten dat Dappet hier de fout in zou gaan omdat dit 2 weken voor het toernooi in een testpartij ook gebeurde. We waren echter vergeten dit in de bibliotheek in te brengen.

3. Pf3 e4 4. Pd4 Lxb4 5. e3 0-0 6. c3 Lc5 7. Lb5 Pc6 8. 0-0 a6 9. Lxc6 dxc6 10. d3 Lg4 11. Db3

Deze zet speelt Dappet om 12. Dxb7 te kunnen spelen. Pas na de volgende zet ziet Dappet dat dat wegens 12. ... Tb8 niet kan. Dit horizon effect blijft Dappet nog een paar keer parten spelen. Chess zou hier 11. f3 hebben gespeeld.

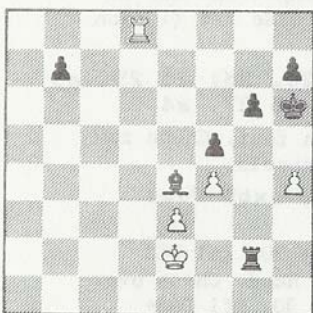
11. ... exd3 12. Pd2 Le2 13. Tfe1 Lxd4 14. cxd4 Pd5 15. Dxd5 Pxd5 16. Tac1 f5 17. g3 a5 18. Pb3 a4 19. Pd2 a3 20. Lc3 Ta7 21. Pc4 Pxc3 22. Txc3 Ta4 23. Tb1 Txc4 24. Txc4 d2 25. Ta4 Tb8

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

26. f4 Tf8 27. Txa3 Tb8 28. Tc3
Te8 29. a4 Ta8 30. Tc5 Txa4
31. Te5 Ta8 32. d5 g6 33. Kf2

Dom van Dappet, nu moet zwart wel
promoveren.

33. ... d1D 34. Txd1 Lxd1 35. h4
cxd5 36. Txd5 Ta2+ 37. Ke1 La4
38. Td8+ Kf7 39. Th8 Kg7 40. Tc8
Tc2 41. Kd1 Tg2+ 42. Ke1 Kh6
43. Txc7 Lc6 44. Tc8 Txc3
45. Ke2 Le4 46. Td8 Tg2+



Vanaf dit moment zal de witte
koning de driehoek e2-e1-f2 door-
lopen en de witte toren tussen de
velden g2, g1 en g4 heen en weer
bewegen. Dappet doet maar al te
graag mee, omdat z'n achterstand
zo fors is. De partij wordt remise
wegens herhaling van stellingen.
De remise werd door Dappet
geclaimd. Chess daarentegen her-
kent geen herhaling van stelling-
en, omdat er geen tijd meer was om
een afdoende oplossing te program-
meren. Daarom was volstaan met een
detektie van herhaling van stel-
lingen voor het geval slechts tus-
sen 2 velden heen en weer wordt
gespeeld. De kans dat er tussen 3
velden heen en weer wordt gespeeld
leek in ieder geval kleiner. Maar
helaas, het kostte waarschijnlijk
een halve punt.

47. Ke1 Tg1+ 48. Kf2 Tg4 49. Ke2
Tg2+

Chess weigert om de pion op h4 te
nemen, omdat het betere voortzet-
tingen vindt, waar de pion pas op
de 5e of de 7e ply wordt geslagen.

50. Ke1 Tg1+ 51. Kf2 Tg4 52. Ke2
Tg2+ 53. Ke1 Tg1+ 54. Kf2 Tg4
55. Ke2 Tg2+

Remise.

Gemiddelde denktijd: Dappet 132
sekonden en Chess 184 sekonden.
Langste denktijd: Dappet 910
sekonden (zet 12) en Chess 373
sekonden (zet 22). Korrekt
verwachte zetten: 29,1%

Peter Kouwenhoven, Dap Hartmann
(Dappet) en Wim Elsenaar (Chess
0.5X)

51. Wit : Schaker

Zwart: Chess 0.5X

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 g6
4. La4 Pf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5
7. Lb3 d6 8. c3 0-0 9. h3 Pa5
10. Lc2 Le6 11. b4 Pc6

Spaans is kennelijk een gelief-
koosde opening voor veel program-
ma's. Tot op dit moment verloopt
de partij precies zo als 5.

Gambiet 82 - Chess 0.5X. Ook in
35. Chess 0.5X- YNCT 2.0 werd
Spaans gespeeld, en deze laatste
partij verliep tot en met de 8e zet
van wit precies zo als 35. Chess
0.5X- Rebel. Het probleem is nu
dat achter de gespeelde zetten een
bepaald plan zit, dat door het
programma niet verder kan worden
verwerkt. Chess is hier uit z'n
boek en overweegt 11. ... Pc6
12. d4 exd4 13. Pxd4. Hoewel c6
meestal een goed veld is voor een
paard is zowel 11. ... Pc4 als
11. ... Pb7 beter.

12. Lb2 d5 13. exd5 Dxd5

Chess gaf hier pionverlies voor
zwart aan, met als voortzetting:
13. ... Dxd5 14. De2 e4 15. Lxe4
Pxe4 16. Dxe4. Dit is afgezien van
het slot 1. Chess 0.5X - YNCT 2.0
het enige moment geweest, waar
Chess een mogelijke materiële
achterstand zag. Wit zag echter
geen pionwinst. Na afloop van het
toernooi bleek ook Chess met wit
geen pionwinst te zien. Was er nu
wel of geen pionwinst voor wit in
de stelling? Het antwoord is dat
wit inderdaad na 14. De2 een pion
kan winnen. De stelling is echter
erg gekompliceerd. Als zwart in de
betreffende stelling na 14. De2
antwoord met 14. ... a5, dan kan

**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**

zeer lang worden doorgeslagen voordat de pionwinst een feit is. De zwarte pion op e5 staat 3 maal aangevallen en is 2 maal verdedigd. De witte pion op b4 staat 3 maal aangevallen en is 1 maal verdedigd. Wit heeft nu 2 mogelijkheden om een pion te winnen, namelijk 15. bxa4 en 15. Lb3. Na 15. bxa5 antwoordt zwart met 15. ... Txa5, waarna een afruil op a2 mogelijk wordt. Na 15. Lb3 Dd6 16. Lxe6 Dxe6 valt de zwarte pion op b5. Dit is ook het geval na een totale afruil op e5. Het moment waarop b5 kan worden geslagen is echter uit te stellen door eerst zoveel mogelijk af te ruilen.



Chess gebruikt een dynamische afruil evaluatie, maar is daarin beperkt tot een zekere diepte. Deze diepte wordt altijd zo gekozen, dat met zwart aan zet wit als laatste slaat. In de betreffende stelling, kan zo lang worden doorgeslagen, dat nog voor het eind van de totale afruil de maximale diepte wordt bereikt en omdat wit de afruil is begonnen, betekent dit pionwinst voor wit. Met wit aan zet mag zwart als laatste slaan, en zwart kan daarmee de stelling materiëel in evenwicht brengen. Aangezien er vele andere voortzettingen zijn voor wit die eveneens tot materiëlevenwicht leiden, is er een goede kans dat Chess met wit een andere zet speelt en dus de pionwinst over het hoofd ziet. In de door Chess gevonden voortzetting wordt na 14. De2 niet 14. ... a4 gespeeld, maar 14. ... e4, omdat het programma vindt dat dat (hoewel het eveneens tot pionverlies leidt) een betere stelling oplevert.

14. Lb3 Dd6 15. Lxe6 Dxe6 16. d4 e4 17. Pbd2 Dd5

Hier staat de dame opeens erg goed.

18. Ph2 Ld6 19. f3 Tae8 20. fxe4 Pxe4 21. Phf3 Pxd2 22. Dxd2 f5

Een typische computerzet. Kennelijk is het moeilijk een goede zet te vinden. Overweging: 22. ... f5 23. Txe8 Txe8 24. Dc2 De6. Als alternatief overwoog Chess 22. ... Lg3. Deze zet had een score die 1 punt lager was dan de score van de gespeelde zet (1 pion is 64 punten).

23. Txe8 Txe8 24. Dd1 a5 25. a3 De6 26. bxa5 Pxa5 27. a4

Hier maakt wit een fout. Chess zou 27. Del hebben gespeeld.

27. ... Pb3 28. axb5 Pxa1 29. Lxa1 Kh8

Direct 29. .. De3+ 30. Kh1 Df2 ligt meer voor de hand. Chess overwoog: 29. ... Kh8 30. Df1 De3+ 31. Df2. Misschien wordt de tekstzet gespeeld in verband met de mogelijkheid voor wit om met Db3 een tussenschaakje te geven, waardoor bepaalde dreigingen van zwart achter de horizon worden geschoven.

30. Kf2

Alweer een fout, die in dit geval tot een geforceerd mat in 4 leidt. Chess speelt nu wel de goede voortzetting, maar ziet slechts damewinst.

30. ... De3+ 31. Kf1 Lg3 32. Dd2 Dxd2 33. Pxd2 Te1+ Wit geeft het op.

Wim Elsenaar en Dolf Houtman

52. Wit : Chess 0.5X

Zwart: Loper 82

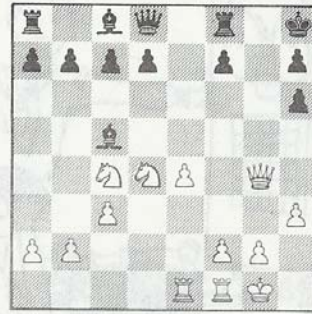
1. e4 Pf6 2. Pc3 Pc6 3. Pf3 Ph5 4. Lc4 Pf6 5. O-O Pg4 6. Lxf7+ Kxf7 7. Pg5+ Kf6 8. Df3+ Kxg5 9. d3+ Kh5 10. Df5+ Kh4 11. Dg5+ Zwart geeft het op.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

53. Wit : Loper 82

Zwart: Usurpator II

1. Pa3 e5 2. Pc4 d6 3. Pe3 Pe7
4. Pc4 b5 5. Pa5 c5 6. Pb3 c4
7. Pd4 exd4 8. Tb1 Lf5 9. Ta1 h5
10. Pf3 Pbc6 11. Pg5 f6 12. Pf3
Le4 13. Tg1 Lxf3 14. gxf3 b4
15. Tg2 e3 16. dxc3 bxc3 17. Tg3
cxb2 18. Lxb2 Da5+ 19. Dd2 Pb4
20. Lxd4 Pxc2+ 21. Kd1 Dxd2+
22. Kxd2 Pxd4 23. Te1 Tb8
24. Td1 Tb5 25. Te1 Pdf5 26. Tg1
Tb2+ 27. Kd3 Txa2 28. Tc1 Ta4
29. Tc4 Txc4 30. Kxc4 d5+
31. Kd3 Pc6 32. Tg6 Pe5+ 33. Kd2
Pxc6 34. Lg2 Lb4+ 35. Kd3 Pf4+
36. Kc2 Pxc2 37. e4 Pd4+ 38. Kd3
Pxf3 39. h3 d4 40. Kc4 a5
41. Kd5 d3 42. Kc4 d2 43. Kd5
d1D+ 44. Kc4 Pg5 45. f4 Pxf4
46. e5 Dd5+
Wit geeft het op.



13. ... Lxd4

GVNA speelt dit instinctief. Deze combinatie is 5 ply diep en kan dus op 3 ply nooit gezien zijn. Toch gebeurt het. Usurpator zag het ook niet aankomen, want na 13. Tael d5 rekende hij op 14. Dh5 en zag 14. ... Lxd5 niet.

14. cxd4 d5 15. Dh5 dxc4
16. Dxc4 Le6 17. d5 Ld7 18. Dc1
Lb5 19. a4 Lxa4 20. Dxc4 b5

54. Wit : Usurpator II

Zwart: GVNAC

1. e4 e5 2. Lc4 Pf6 3. Pf3 Pg4
Usurpator had vrijdag en zaterdag erg slecht gespeeld. Ik had daarom besloten Usurpator met GVNA op de kleine computer te bestrijden. Dit houdt in dat GVNA vrijwel de hele partij op 3 ply speelt. Helaas (voor GVNA bedoel ik) had het Usurpator-team in de nacht van zaterdag op zondag alle problemen opgelost en was daardoor -zoals U zult zien- iets te sterk voor het 3 ply nivo geworden. De tekstzet is gewoon een fout in GVNA en heeft niets te maken met het 3 ply nivo. De gevolgen zijn echter ernstig.
4. O-O
Na 4. h3 Pf6 waardeert Usurpator 5. Pxe5 statisch als ruil wegens 5. ... Pxe4, maar de dynamische konsekventie 6. Pxf7 ontgaat hem.
4. ... Pc6 5. h3 Ph6
5. ... Pf6 wordt zwaar bestraft door de anti-zetherhalingsroutine van GVNA.
6. d4 exd4 7. Lxh6 gxh6 8. Pxd4 Pe5 9. Pd2 Lc5 10. c3 Pxc4 11. Pxc4 O-O 12. Dg4+ Kh8
13. Tae1



21. Dd4+

De stukwinst ontgaat Usurpator nog.

21. ... Kg8 22. Te3 f5

Nu wreekt 3 ply zich. GVNA ziet in de verste verte niet dat wit een matnet weeft.

23. Tg3+ Kf7 24. Tg7+

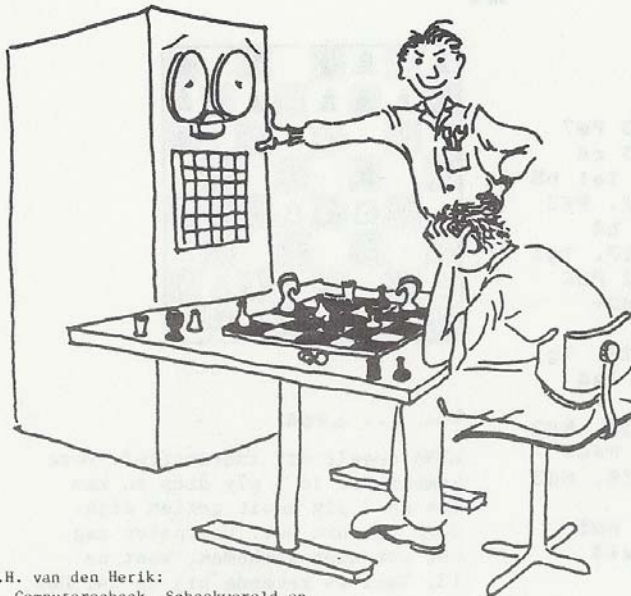
Na 24. Dg7+ Ke8 zijn geen schaakjes met een nieuw stuk meer mogelijk en daarom kiest Usurpator voor de torenzet.

24. ... Ke8 25. De5+ De7
26. Dxe7+

Zwart geeft het op.

Harm Geert Muller (Usurpator II)
en Gert Vriend (GVNAC)

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982



J.H. van den Herik:
Computerschaak, Schaakwereld en
 Kunstmatige Intelligentie
 ISBN 9062330932
 verschijnt zomer 1983

Dit boek beschrijft een aantal wetenschappelijke onderzoeken op het gebied van computerschaak. Aan de hand van een uitgebreid literatuuronderzoek wordt een historisch overzicht gegeven, waarbij de nadruk ligt op de ideeënontwikkeling en de technische realisering. In het kader van een theorie over kunstmatige intelligentie wordt een methode van kennisrepresentatie beschreven, welke is gebruikt bij de programmering van een aantal eindspelen. Programma-technische details staan vermeld in appendices. Voorts bevat het boek een verslag van een onderzoek naar de reacties van de schaakwereld op het fenomeen computerschaak. Van den Herik is verbonden aan de Th Delft en hoopt in 1983 te promoveren op deze onderzoeken.

Peter van Diepen en Jaap van den Herik:
Schaken voor Computer
 ISBN 9062330932

In 1984 gaat een boek verschijnen voor in schaken geïnteresseerde computerhobbyisten en voor schakers met belangstelling voor hun computer-tegenstanders. Het boek zal zodanig worden georganiseerd, dat de technische gedeeltes apart gelezen kunnen worden. De schrijvers willen op deze manier bereiken dat schakers het hele boek goed kunnen volgen zonder zich te vermoeien met technische details. Daarnaast willen ze alle informatie bieden voor iedereen, die zelf een schaakprogramma gaat maken.

ACADEMIC SERVICE BV
 INFORMATICA-UITGAVEN 's-GRAVENHAGE TELEFOON 070-247238

De volgende boekhandels en computerwinkels hebben de boeken van ACADEMIC SERVICE in voorraad.

BELGIË

Antwerpen
 Standaard Boekh., Huidevetterstraat 57,
Leuven
 Boekh. L. Wouters, Naamsestraat 48,
NEDERLAND

Amsterdam
 Ac. Boekh. Scheltema, Holkema &
 Vermeulen, Spui 10a
 Boekh. Venstra, Binnenhof 50,
 Amstelveen
 Computerboekh. Wolfkamp,
 Weteringschans 221
 Computercollectief, Amstel 312-A
 Lorjé's Boekh., Utrechtsestraat 30
 Studiecentrum NOVI, Stadhouderskade 6
 Trendshop, Scheldestraat 53
 VU Boekh., De Boelelaan 1105

Arnhem
 De Gelderse Boekh., Koningstraat 31

Breda
 Boekh. Gianotten, Veemarktstraat 49

Delft
 Boekh. Academia, Oude Delft 101
 TH Boekh. Prins, Binnenwatersloot 30
 Techn. Boekh. Wallman,
 Binnenwatersloot 33

Dordrecht
 Boekh. G. v. Herwijnen, Kromhout 197

Eindhoven
 Alg. Techn. en Wetensch. Boekh. Luda,
 Nieuwstraat 2

Boekh. M. F. van Piere, Rechtestraat 62
 TH Boekh. Den Dolech 2

Enschede
 Campus Boekh. Campus TH Twente,
 Gebouw Vrijhof

Computerwinkel Oost Nederland
 Deurningerstraat 3A
 Van den Broek en Adolfs, De Klomp 9

's-Gravenhage
 Boekh. J. E. Bellinfante, Kneuterdijk 3
 Boekh. W. P. van Stockum, Venestraat
 11-13

Verwijs & Stam, Prinsessegracht 2

Groningen
 Ac. Boekh. Scholtens & Zoon, Grote
 Markt 43-44

De Computerwinkel, Oostersingel 1

Haarlem
 Boekh. H. Coebergh, Gedempte Oude
 Gracht 74

Stam Boekh., Santpoorterstraat 70
 Alg. Boekh. H. de Vries, Gedempte Oude
 Gracht 27

Hoerlen
 Boekh. Winants, Raadhuisstraat 2

Hengelo
 Boekh. Broekhuis, Enschedestraat 19

Leeuwarden
 Techn. en Alg. Boekh. Mulder,
 Peperstraat 5

Leiden
 Un. Boekh. J. Ginsberg, Schuttersveld 9
 Un. Boekh. Kooyker, Nieuwe Rijn 16

Maastricht
 Boekh. Bergmans, Nieuwstraat 9
 Boekh. Leiter-Nypels, Wolfstraat 12

Nijmegen
 Dekker van de Vegt, Plein 1944 nr 129

Rooseendaal
 Boekh. M. D. van Leeuwen, Markt 4-6

Rotterdam
 Donner Studieboekh., Meent 80
 Wetensch. Boekh. Rotterdam, Korte
 Hoogstraat 11-a

Schiedam
 Trendshop, Singel 85

Schoonhoven
 Boekh. P. Niestadt, Haven 23

Tilburg
 Boekh. Gianotten, Heuvel 43

Boekh. Pillot, Heuvel 32

Utrecht
 Boekh. Broese Kemink, Stadhuisbrug 5

**Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd
 door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te
 Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982**



Gambiet 82

Programmeur: W.J. Rens

Computers: 2x Rank Xerox 820/2 en 1x Northstar in de toernooizaal

Programmeertaal: Assembler

Resultaten:	1980 Londen	1e micro WK 3/6e	plaats
	1981 Londen	2e micro EK 6/8e	plaats
	1981 Utrecht	3e NK	2e plaats
	1982 Londen	3e micro EK 7/10e	plaats
	1982 Wageningen	4e NK	1e plaats

Gambiet is ontworpen en geprogrammeerd geheel in vrije tijd door Wim Rens, achter in de dertig en analist/programmeur van professie. Het schaakprogramma is evenwel geen gevolg van zijn beroep, eerder het tegendeel is waar. Toen hij met computers kennismaakte, was Rens wel analist, maar dan chemisch analist en dat is een heel andere analist. Het laboratorium ging voor een deel automatise-

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

ren en in een van zijn meer heldere momenten stelde de laboratorium-leiding Rens aan als de project-coördinator. Dat was zo half 1978 en in die tijd kon je al een huis-computer kopen voor de prijs van een kleuren-tv. Dat stond zo in de advertenties, die het verder deden voorkomen alsof het Nederlandse volk wekelijks een nieuwe kleuren-tv kocht. Goed, er werd dus nog een poosje zwart/wit gekeken, en een TRS-80 I werd aangeschaft om eens nader met het verschijnsel kennis te maken. Trouwens van tv kijken zou de komende jaren weinig meer komen. Vanaf toen zat Rens constant aan de monitor. Pas goed mis ging het na het lezen van een artikel over computerschaak in het elektronica-tijdschrift Elektuur. Vòòr de militaire dienst was Rens wel een poosje lid geweest van de "Haagsche Schaak Vereniging", maar daar was men er nimmer in geslaagd hem enig schaken bij te brengen. Dat gaf ook niet, want het was wel duidelijk dat anno 1978 computerschaak slechts de spelregels met de edele kunst van het schaken gemeen had. Veel meer had computerschaak te maken met superieur programmeren. De computer heeft zich ontwikkeld van rekenauto-maat tot informatie-verwerkende machine en elke schaakstelling explodeert tot een gigantische hoeveelheid informatie. De aanpak zou voor elke programmeur een uitdaging moeten zijn.



Microtrend is een werkmaatschappij van CSR/Centraal Beheer, die zich richt op microcomputersoftware voor de meer professionelere toepassingen; kantoor-automatisering en dergelijken. Gambiet's auteur kende een van de directieleden en wist dat ze nog een schaakprogramma in hun pakket wilden. (Misschien opdat het personeel van die gecomputeriseerde kantoren in lunchtijd toch nog even hun hersens konden scherpen.)

Het schaakprogramma werd uitvoerig bekeken en een zakelijke overeenkomst volgde. Voor een bedrag ineens verkreeg Microtrend de marketing-rechten en daarnaast kreeg de auteur nog royalty. Aardigheidje daarbij was dat de hoogte van die royalty afhankelijk werd gesteld van de eindplaats die Gambiet ging bereiken op wereldkampioenschappen voor microcomputers in 1980. Nog aardiger was dat Gambiet flink hoog eindigde. Verder zou Microtrend ontwikkelings-apparatuur ter beschikking stellen en de deelname aan toernooien financieren. Ook zouden zij verantwoordelijk zijn voor alle software-support, opdat Rens in alle rust en in de hobby-sfeer kon blijven werken aan zijn uitdaging. Het eerste programma was ontwikkeld op de TRS-80 I en werd als zodanig onder

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

de naam Gambiet'80 op de markt gebracht. De Engels-talige versie werd goed verkocht, maar met een Nederlands-talige versie ging het minder. Duidelijk werd hier het kopieër-verschijnsel van software op cassettes door hobbyisten. Jammer, want juist vanwege deze praktijken trekken bedrijven als Microtrend zich terug uit die hobby-markt. De enige remedie is het vastbakken van het programma in zogenaamde rom-packs, zoals gebeurt bij die huisschaak-computertjes, maar dat is geen terrein waarop Microtrend zich beweegt. Echter, zij wisten weer dat Philips Eindhoven een schaakprogramma zocht voor zijn Videopac G-7000. Sinds het vierde kwartaal 1982 ligt Gambiet te koop bij de Phillips-dealer.

De contacten, die Microtrend heeft met Rank Xerox, maakten het verder mogelijk dat de nieuwste Xerox-computer, de 820/2, beschikbaar werd gesteld voor het kampioenschap in Wageningen. Naar het zich laat aanzien komt Gambiet'82 op de officiële software-lijst van Rank Xerox.

Wim Rens



YNCT 2.0

Programmeur: L. de Vries

Computers: 3x Sharp MZ80B in de toernooizaal

Programmeertaal: Assembler

Resultaten: 1981 Utrecht 3e NK 1e plaats

1982 Wageningen 4e NK 2/4e plaats

Toen in 1981 het eerste toernooi van de CSVN werd uitgeschreven, gaf Luc de Vries zich op met You Never Can Tell, een schaakprogramma dat op dat moment nog niet bestond. Een paar maanden later was YNCT 1.0 gebouwd en werd meteen Nederlands kampioen. YNCT 1.0 werd YNCT 2.0, maar ook de concurrentie had zich flink versterkt. YNCT 2.0 eindigde nu gedeeld tweede. In 1983 zal YNCT 3.0 waarschijnlijk (nog ?) niet meedoen.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982



Rebel

Programmeur: E. Schröder
Computers: 3x TRS-80 in de toernooizaal
Programmeertaal: Basic en Assembler
Resultaten: 1982 Wageningen 4e NK 2/4e plaats

Ik ben in juni 1981 heel primitief begonnen een zettengenerator te ontwikkelen in Basic. Daarna maakte ik een routine die stellingen materieel en positioneel kon beoordelen. Na 2 maanden kon het programma reeds legaal schaken. Het keek 1 ply diep met een gemiddelde denktijd van 10 minuten; beslist geen wereldwonder dus. Met behulp van wat afkaptrucs werd dit teruggebracht tot 3 minuten en door een nieuwe programma-opzet, waarin geen stellingen, maar zetten werden gewaardeerd, was het al mogelijk om tot 2 ply in 3 minuten te komen. Er zat dus vooruitgang in. Maar ja, van een schaakprogramma dat slechts 2 ply denkt, kan je geen al te grote dingen verwachten, dus werd het programma uitgebreid tot 4 ply. De speelsterkte nam toe echter het duurde vaak 2 à 3 uur voordat het programma met een zet kwam en dan ontdekte ik dat er weer ergens een foutje zat. Om dit te beperken testte ik alleen eindspelsituaties, maar ook die duurden minimaal een half uur. Dit was natuurlijk een frustrerende bezigheid en het onvermijdelijke moest toen maar gebeuren: het Basic-programma werd vertaald naar machinetaal. Ik kocht een 600 bladzijden tellend boek over machinetaal op de TRS-80 en na 2 maanden studie begon ik aan de konversie. Het Basic-programma van 6 bladzijden veranderde in 80 pagina's assembler-listing. De konversie duurde 1 1/2 maand en daarna duurde het zeker nog een maand voordat het programma een fatsoenlijke zet deed. In deze periode kwam ik op de naam Rebel. Eerst had ik mijn programma Promise gedoopt, maar de resultaten hadden helemaal niets belovends. Rebel was veel meer van toepassing, want het programma deed nooit wat ik eigenlijk wilde. Gelukkig kon ik daaraan iets doen. 4 ply leverde soms slechte schaakresultaten op, vooral bij afruilprocessen. Echter 4 ply duurde gemiddeld 1 minuut, dus ik had nog 2 minuten over om iets aan B-strategie te doen. Zodoende worden nu alle zetten "die iets doen" tot 6 ply uitgeplozen. Onder zetten die iets doen versta ik dan: slagzetten, zetten die een vijandelijk stuk aanvallen en zetten met vrijpionnen die het promotieveld kunnen halen.

Op het moment ziet Rebel er als volgt uit: in machinetaal het werkelijke schaakprogramma en in Basic alle dingen die niet met snelheid te maken hebben:

- 1) opzetten beginstelling
- 2) opzetten variabele stelling
- 3) input van de zetten
- 4) boek-opening
- 5) graphics-besturing van het schaakbord
- 6) tijdcontrole etc.

Ed Schröder

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Chess 0.5 X

Programmeur: W.H. Elsenaar
Computer : 1x PDP 11/45 van de VU in Amsterdam
Programmeertaal: Assembler
Resultaten: 1982 Wageningen 4e NK 2/4e plaats

Begin 1980 kreeg ik van iemand op de schaakclub een artikel uit het tijdschrift 'Microcomputing', waarin een volledig schaakprogramma voor een micro-computer was opgenomen. Omdat ik wel eens wilde weten wat een schaakprogramma deed, heb ik toen het programma aangepast voor een PDP-11. Erg sterk speelde het niet. Het programma kende de regels: 'ontwikkel eerst de paarden en dan de lopers' en 'speel nooit twee keer met hetzelfde stuk in de opening' en daar hield het zich goed aan. In de eerste partij die ik tegen het programma speelde, leverde dit mij na 1. e4 Pf6 2. e5 Pc6 al direct een stuk op. Enige maanden later kreeg ik het tijdschrift 'Byte' onder ogen. Daarin stond een uitgebreide beschrijving van het schaakprogramma Chess 0.5 geschreven door Peter Frey en Larry Atkin. Atkin is een van de auteurs van het schaakprogramma Chess 4.0 en de daarop volgende versies, dat lange tijd wereldkampioen computerschaak is geweest. Chess 0.5 is een vereenvoudigde versie van Chess 4.0, maar het is wel op dezelfde principes gebaseerd. Het was geschreven in Pascal, en omdat het operating system waarmee ik werkte geen Pascal ondersteunde, besloot ik het programma te herschrijven in assembler voor een PDP-11. Om de verwantschap met het oorspronkelijke programma aan te geven, heb ik het programma toen Chess 0.5X genoemd. Later zijn echter zoveel veranderingen en toevoegingen aangebracht, dat eigenlijk een heel nieuw programma is ontstaan.

Het programma werkt met een alpha-beta-minimax algoritme. Er wordt 'brute force' gerekend tot een maximale diepte, die afhangt van de beschikbare tijd en daarna wordt doorgerekend met slagzetten, schaakonttrekkende, schaakgevende en promotiezetten. Als in het commentaar bij de partijen van Chess 0.5X gesproken wordt over de diepte waarop het programma rekende, dan wordt daarmee de 'brute force'-diepte bedoeld. Sommige voortzettingen kunnen echter aanzienlijk dieper zijn. In de meeste partijen werd 5 ply diep gerekend. In een enkel geval was dit 4 ply. Aan het eind van een partij rekende het programma soms 6 á 7 ply diep. Het programma heeft een openingsboek, waarin zo'n 30 verschillende openingen zijn opgenomen, met varianten die in de lengte variëren van 3 tot 14 hele zetten. Het programma is ongeveer 40 kbytes groot. Daarbij is echter de oude versie inbegrepen. Het programma heeft een uitgebreide commando-structuur, die het mogelijk maakt de beslissingen van het programma te volgen. Tijdens het toernooi werd gebruikt gemaakt van de PDP-11/45 van de afdeling Informatica van de VU in Amsterdam. Deze machine beschikte over core memory met een cycle time van 850 nsec. Tijdens het toernooi stond de machine geheel ter beschikking van de schaakprogramma's. De programma's werkten onder het operating system UNIX. Dit is een timesharing systeem. Alle partijen werden vanaf één terminal gespeeld. Een Master programma zorgde voor de communicatie met de afzonderlijke schaakprogramma's. Wanneer nog slechts één schaakprogramma speelde, werd automatisch in de tijd van de tegenstander gerekend. Op het moment dat ik mij opgaf voor het toernooi, vlak voor de sluitingsdatum, moest er nog veel gebeuren. Minder dan twee weken daarvoor had ik mij verzekerd van een computer, waarmee ik 3 partijen tegelijk kon spelen. Op die computer kon het programma echter nog geen partij schaak spelen. Het openingenboek moest nog verbeterd worden. De tijdcontrole moest nog worden bekeken. Het programma moest aan het UNIX operating system worden aangepast. Veel tijd om partijen te spelen is er daardoor niet geweest. Vlak voor het toernooi heeft Chess 0.5X vier partijen tegen Mephisto I gespeeld (Chess 0.5X 100 sec/zet, Mephisto I niveau A6). Drie partijen werden gewonnen en één werd met een pion voorsprong remise verklaard.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Het programma was echter onvoldoende uitgetest. Bij elke partij tegen Mephisto kwam weer iets naar voren dat niet goed was. Er leek daarom een goede kans aanwezig, dat er ook iets niet goed zou gaan op het toernooi. Dit gebeurde dan ook. In de partij tegen Gambiet'82 kwam het programma in een loop, waar het niet meer uit te halen was. In de partij tegen Pion, Loper 82 en Dappet bleek, als gevolg van een programmeerfout bij de aanpassing van het programma aan het UNIX operating system, slechts $\frac{3}{4}$ van het openingenboek in het geheugen te worden ingelezen, zodat in deze partijen zonder openingenboek moest worden gespeeld. In de partij tegen Dappet werd als gevolg van een fout in het programma de pionpromotie lange tijd uitgesteld. Tot mijn opluchting werkte de tijdcontrole echter goed.

Een woord van dank mag op deze plaats niet ontbreken. Dank aan Theo van der Storm, die het Master programma schreef en die mij behulpzaam was bij het aanpassen van mijn programma aan het UNIX operating system. Dank ook aan de afdeling Informatica van de VU voor het ter beschikking stellen van de computer en voor de verleende gastvrijheid. Tenslotte, dank aan de toernooicommissie, met wiens inzet het toernooi mogelijk is geworden. We kunnen terugblikken op een geslaagd toernooi.

Wim Elsenaar.



Pion

Programmeurs: S. Dekker, J. Derksen, H.J. van den Herik, J. Huisman, R. Hünen en H. Nefkens

Computers: 1x PDP 11/70 en 1x PDP 11/60 van de TH in Delft, 1x PDP 11/70 van het OW+OC in Utrecht en 1x Geminix in de toernooizaal

Programmeertaal: C

Resultaten: 1981 Utrecht 3e NK 3e plaats
 1982 Wageningen 4e NK 5/6e plaats
 1982 Dallas 13e ACM 13e plaats

In 1979 zijn drie studenten aan de TH Delft met de ontwikkeling van het programma Pion begonnen. Zij deden dit in het kader van hun derdejaars practicum. Op dit moment werken 6 mensen aan het programma; dankzij de modu-

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

laire opbouw van Pion heeft ieder van hen zijn eigen taak. De structuur van het programma is globaal als volgt. Een schaakmodule berekent uitgaande van een stelling plus bijbehorende gegevens (over rokade, over de te verbruiken tijd, etc.) in de hem toegemeten tijd de beste zet volgens de beschikbare evaluatiegegevens. Alle zaken die met het spelen van een partij te maken hebben worden verzorgd door een stuurprogramma (ontwerp: Jan Derksen en John Huisman). Tijdens een partij kommuniqueert de gebruiker met het stuurprogramma. Dit programma reageert op de gegeven invoer met een antwoord of een foutmelding. Nadat de gebruiker zijn zet heeft ingevoerd wordt de zet eerst gecontroleerd op korrektheid. Indien geen onregelmatigheid wordt gekonstateerd, wordt de zet intern uitgevoerd. Daarna wordt de verkregen stelling al naar gelang de waarde van een parameter opgezocht in de openingsbibliotheek (ontwerp: Harry Nefkens); in de eindspelfase wordt er gekeken of er een specifiek eindspelprogramma gestart kan worden (de eindspelen worden verzorgd door Sito Dekker, Jaap van den Herik en Roger Hünen). Indien een stelling niet meer in de openingenbibliotheek aanwezig is moet een middenspelprogramma (de schaakmodule) gestart worden. Voor het zover is verzorgt het stuurprogramma nog het aanpassen van de evaluatiegegevens op basis van allerlei kenmerken, die de stelling bezit. (ontwerp: Sito Dekker, Jaap van den Herik en John Huisman). In het OHRA-toernooi werd voor het eerst met deze structuur op wedstrijdbasis gespeeld. De schaakmodule bleek toen een aantal storende fouten te bevatten. Bij het opsporen daarvan kwam het idee op om een nieuwe schaakmodule te schrijven. De oude schaakmodule was namelijk nog steeds een overblijfsel van het derdejaars praktikum. Deze module was eerst geschikt gemaakt als wedstrijdversie (juli 1981), daarna vertaald van Pascal naar C (augustus 1981), en vervolgens nog eens ontdaan van alle administratie rond de partij (mei/juni 1982). De administratie was overgenomen door het stuurprogramma. Een nieuwe opzet van deze module was dus geen luxe. Het leek ons de enige manier om echt vooruit te komen. In vier weken tijd werd een nieuwe schaakmodule geschreven (ontwerp: Jan Derksen). Deze module bleek tweemaal zo snel te zijn als de oude schaakmodule. Helaas moesten er wegens tijdgebrek een aantal mechanismen direkt overgezet worden uit het oude programma. Omdat het Nederlands kampioenschap 1982 zeer dichtbij was werd veel aandacht geschonken aan het uittesten van de diverse mechanismen op onze PDP 11/70. Dat Pion minder hoog geïndigd is dan we verwacht hadden kunnen we verklaren door te wijzen op het tijdgebrek om op andere systemen, waarop we tijdens het kampioenschap zouden spelen, uitgebreid te testen. Programmafouten die op de eigen PDP 11/70 geen ernstige gevolgen hadden werden door de andere systemen niet geaccepteerd. Het resultaat valt duidelijk af te lezen uit de scores per dag per computer. Op onze eigen PDP 11/70 werden alle partijen gewonnen (Dappet, YNCT 2.0 en Storm 82). De overige computers scoorde meer naarmate het toernooi vorderde (vrijdag 0 uit 2; zaterdag 1 uit 2 (op de PDP 11/60 uitgespeeld); zondag 2 uit 2 (met opnieuw gebruikmaking van onze PDP 11/60).

Team van de Pion (TH Delft)

Dappet

Programmeurs: P. Kouwenhoven en D. Hartmann

Computers: 2x PDP 11/70 van de RU in Leiden, 1x PDP 11/70 van EU in Rotterdam

Programmeertaal: Fortran en Assembler

Resultaten: 1981 Utrecht 3e NK 5/6e plaats

1982 Wageningen 4e NK 5/6e plaats

Na het kampioenschap van vorig jaar hebben we aan die versie van Dappet zo af en toe iets veranderd. De beruchte fout van vorig jaar (zie het toernooi-

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

bulletin van 1981) was al verwijderd, en het broodnodige detecteren van zettengerhaling werd spoedig aangebracht. Maar we waren niet tevreden, en langzaam ontstond het idee om met een geheel nieuwe aanpak te beginnen. Deze andere benadering moest een drieledig doel vervullen, namelijk:

- a) het programma moest er sneller door worden,
- b) het moest meer belangrijke informatie ter beschikking hebben aan het einde van de boom, zoals een lijst van aanvallers voor iedere bordpositie, zonder dat deze aan het einde van de boom zou moeten worden bepaald,
- c) de hele opzet van het zettengenereren moest een meer 'menselijke' aanpak krijgen, waarbij o.a. het bekende 'bord afzoeken van A1 naar H8' vervangen zou worden door een logischer aanpak.

Hoewel we al een hele tijd deze plannen in ons hoofd hadden, en schematisch op papier aan het uitwerken waren, begonnen we pas eind mei met het eigenlijke programmeren hiervan.

De zettengenerator, die ontzettend veel ingewikkelder werd dan de oude, was redelijk snel gereed, maar moest, wegens zijn gecompliceerdheid, en de enorme hoeveelheid gegevens die hij genereerde, intensief uitgetest worden. We vonden een aantal fouten, maar dat kostte helaas veel tijd. Daar kwam nog eens bij dat Peter eind juli tot half augustus op vakantie ging en Dap van half augustus tot eind augustus. Toen Dap terug kwam van vakantie, was het nieuwe programma zover gevorderd dat de zettengenerator goed werkte, dat alle I/O tussen de verschillende programmadelen (waarvan de meeste dus nog niet eens bestonden!) functioneerde en dat er een reusachtig stuk programma gereed was dat verschillende soorten middenspelposities zou moeten behandelen. Dit laatste 'blok' herkende o.a. zo'n 30 verschillende pionstructuren in het middenspel en kon aan de hand hiervan gepaste acties ondernemen. Maar dit blok was zelfs nog niet uitgetest en andere delen van het programma zoals de boomontwikkeling en de evaluatie-functies bestonden nog helemaal niet.



Begin september hebben we besloten om maar niet verder te werken aan het nieuwe programma, omdat ten eerste het risico bestond dat het toch niet op tijd zou afkomen en ten tweede omdat de kans te groot was dat er een of meer fouten in het programma zouden blijven zitten, want tijd om het programma grondig uit te testen ontbrak helemaal. We besloten om met een 'opgelapte' versie van het oude programma deel te nemen. Niet al het werk van de afgelopen maanden was voor niets, want tussen de bedrijven door hadden we een behoorlijk grote bibliotheek ontwikkeld en die konden we dus nog wel gebruiken voor het oude programma. Bovendien hebben we in die laatste drie weken is nog flink aan het programma gesleuteld en zo is een redelijk spelende versie ontstaan. Vooral de implementatie van een aangepast Killer-heuristic voor alle plydieptes bleek een enorme verbetering (versnelling van een factor 3 à 4). Dappet gaat nu default 4 ply diep, aangevuld met slagafwikkelingen op het veld waar als laatste geslagen werd en Dappet gaat 5 ply diep als er ergens in de boom een 'schaakje' optreedt. Met 36 zetten in 2 uur geven wij Dappet 180 seconden per zet. De tijd die over is moet dan gebruikt worden voor het intypen van de zet, het uitvoeren op het bord en het indrukken van de schaakklok. Alle tijd die overblijft, spaart Dappet op om dus af en toe naar 5 ply te gaan.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Tenslotte willen wij bedanken: Hans Kuif voor het spelen van een correspondentiepartij tegen Dappet en voor het verschaffen van enige literatuur over openingstheorie. Karen v/d Lingen voor haar medewerking bij het intypen van de bibliotheek. Peter van Rossum en Klaas v/d Broet voor het uitlenen van hun kamer op het CRI wanneer wij een oefenpartij speelden. Cees Drop voor het feit dat hij meer dan het mogelijke doet om alles voor ons op rolletjes te laten lopen en voor zijn ongelooflijke enthousiasme. Zonder deze mensen en de systeembeheerders (in Leiden: de heren Drop en Tuinstra en in Rotterdam: de heer Roede) zou het voor ons onmogelijk zijn geweest om aan dit toernooi deel te nemen.

Dap Hartmann en Peter Kouwenhoven

PK 83

Programmeur: A. van Bergen
Computer : lx PDP 11/70 van de RU in Utrecht
Programmeertaal: Fortran en Assembler
Resultaten: 1981 Utrecht 3e NK 12e plaats
1982 Wageningen 4e NK 7e plaats

Ik denk niet te overdrijven door te beweren, dat het resultaat van PK83 in dit toernooi vriend en vijand heeft verrast. In de twee (mensen-) toernooien, waarin ik dit jaar heb meegespeeld, liet het programma een aantal erbarmelijke partijen zien, zodat het duidelijk was dat er nog het een en ander diende te gebeuren.

In augustus was het zover: met een nieuwe zettengenerator werd het programma in een klap 4x zo snel! Kun je nagaan hoe slecht de oude was. Deze nieuwe zettengenerator gebruikt een geheel andere stellingsrepresentatie dan de rest van het programma zodat bij elke aanroep een conversie nodig is. Uiteraard ben ik van plan binnenkort het hele programma in dezelfde representatie te laten werken, zodat dan opnieuw een fikse tijdwinst te verwachten is. De concurrentie is hierbij dus gewaarschuwd! Volgend jaar wordt PK85 kampioen. Dit is geen denkfout: de 5 slaat op het feit dat PK85 minstens 5 ply diep rekent, en terugredenerend vindt u dan al snel dat PK83 3 ply diep rekende (dit ter geruststelling van hen die meenden dat PK83 een futuristisch programma is). Wel worden slagreeksen tot 8 ply diep berekend en vindt de stellingsevaluatie (inclusief het positionele deel) plaats aan het eind van elke variant.

In het eindspel wordt de diepte uitgebouwd tot 4 en later tot 5 ply, terwijl in tijdnood de diepte 1 ply verlaagd kan worden (dat is dit toernooi overigens niet voorgekomen).

Over het toernooiverloop kan ik kort zijn. PK83 heeft redelijk regelmatig gespeeld. Tegen Storm, Rebel en Pion heeft hij weliswaar drie halfjes laten liggen, maar tegen GVNAC en Usurpator mocht ik niet mopperen.

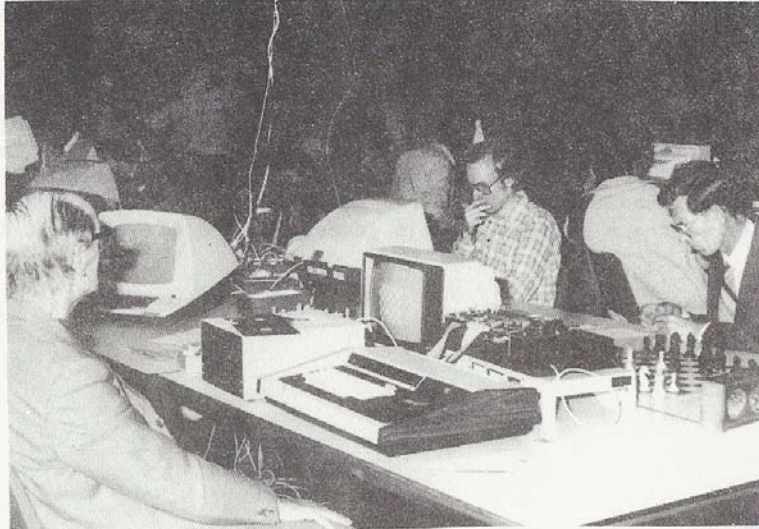
Zwakke punten bleken te zijn: het spelen in stellingen met vrijpionnen en het niet volledig testen op zetherhaling (zie partij tegen Storm). Dat laatste heb ik inmiddels verholpen. Ondanks het simultaan spelen gebruikte PK83 toch minder tijd dan ik gedacht had, zodat die extra test er nog wel bijkon.

Verrassend sterk bleek het programma daarentegen te zijn in het late middenspel, waarschijnlijk omdat in dat soort stellingen zijn positionele evaluatie het meest tot zijn recht komt. Die evaluatie let met name op centralisatie en bewegingsvrijheid, en nog een paar minder belangrijke kenmerken; alles geheel volgens Steinitz.

Tot slot wil ik graag nog de vakgroep kernfysica uit Utrecht bedanken voor het beschikbaar stellen van de computer, en voor het testen van het programma.

Ard van Bergen

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982



Verberkt

van der Storm

van der Storm sr.

Storm 82

Programmeur: T. van der Storm

Computer : 1x PDP 11/60 van de VU in Amsterdam

Programmeertaal: C

Resultaten: 1981 Utrecht 3e NK 4e plaats
1982 Wageningen 4e NK 8/9e plaats

Bij het toernooi van 1981 deed ik mee met mijn programma Storm 81, dat geschreven was in Pascal. Dat programma speelde erg snel, maar net niet snel genoeg om het vaste 4 ply (2 hele zetten) onderzoek met enkele extra's te vervangen door het zelfde type onderzoek 5 ply diep. Gegeven de omstandigheid drie partijen tegelijk op een PDP 11/60 bij de Vrije Universiteit te Amsterdam, zocht ik de oplossing in het gebruik van een ander programmeertaal namelijk C. Nadat het hele programma herschreven was in C bleek de UNIX C-compiler met optimizer de gewenste, meer efficiënte code te leveren. We spreken intussen van Storm 82. Een volgende stap in de ontwikkeling betrof het openingenboek. Het openingenboek bestaat uit een aantal standen met bij elke stand de zet die het programma moet spelen. Enkele voordelen van deze methode ten op zichte van het opslaan van rijen zetten zijn:

- 1) zetverwisseling is gemakkelijk op te vangen.
- 2) Het openingenboek is met een intelligent programma, dat hiervoor speciaal is geschreven, handig en snel in te voeren. Je hoeft uiteraard geen standen in te typen.
- 3) Het aantal zetten dat ingevoerd moet worden is aanzienlijk lager.

De gekozen datastructuur is een zogenaamde "hash-table" die geheel op disk staat. Het zwarte openingsrepertoire (Pirc) komt uit de boeken. Het witte steunt zwaar op de praktijkervaring van mijn vader met de l. c4 opening (Engels, omgekeerd Siciliaans, overgang naar Koningsindisch, etc.). Storm 82 voert normaal een niet iteratief 5 ply alfa-beta algoritme uit (sommige varianten 7 ply), in tijdnood echter 4 ply zonder diepere varianten. Volgend jaar hoop ik van de partij te zijn met Storm 83.

Theo van der Storm

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Usurpator II

Programmeur: H.G. Muller

Computer : 1x AIM'65 in de toernooizaal

Programmeertaal: Assembler

Resultaten: 1981 Utrecht 3e NK 11e plaats

1982 Wageningen 4e NK 8/9e plaats

Omdat de bouw van mijn 6809 processor door leveringsmoeilijkheden nogal vertraagd was, moest Usurpator II voor de 2de keer op het NK aantreden. Hoewel de bugs, die ons op het NK zo geplaagd hadden waren verwijderd voor het programma in boekvorm verscheen, bleek de schaaaktechnische kwaliteit soms nogal te wensen over te laten. Opvallend waren vooral zijn besluiteloosheid met torens, zijn naïviteit tegen onvoldoende gedekte stukken en naderende promoties. Enkele wijzigingen om dit te verbeteren werden ingevoerd, waarvan de voornaamste was dat nu bijgehouden wordt hoe groot het verschil tussen aanvallende en dekkende stukken is op elke ply (eerst werd alleen maar gekeken of iets überhaupt gedekt stond), zodat dreigingen van dit type herkend worden en aan het eind van de boom een intelligentere waardering van de zetten mogelijk is (vroeger werden alle niet bekeken zetten op nul gewaardeerd). In het geval dat een stuk aan het eind van de boom onvoldoende gedekt staat wordt bovendien de boom selectief 1 ply uitgebreid om te proberen het stuk te dekken (wegzetten, tussenzetten en slaan van de aanvaller waren trucs die hij al kende).

Een en ander had ten gevolg dat Usurpator nu $5\frac{3}{4}$ Kbyte nodig had: $4\frac{1}{2}$ K voor het programma (waarin $\frac{1}{2}$ K reserve voor toekomstige verbeteringen) op geheugenadres \$200-\$1400, en $1\frac{1}{4}$ Kbyte werkgeheugen (\$0000-\$200 en \$1400-\$1700).

Omdat een "kale" AIM'65 of PC-100 slechts over 4K (statisch) RAM beschikte, was een geheugenuitbreidingskaart dus noodzakelijk. Gelukkig beschikte ik over een dynamische RAM-kaart, die 2 geheugenbanks van 16K bevatte. Bovendien had ik ontdekt dat de toegangstijd van het statisch RAM kort genoeg was om op 2 MHz te draaien (normaal is 1 MHz). Daartoe werd het AIM klokcircuit omgebouwd zodat de klokfrequentie afhankelijk wordt van het door de processor uitgevaardigde adres. Om hier optimaal profijt van te trekken werden de meest gebruikte routines van Usurpator in de onderste 4K geplaatst (0-\$1000).

Een en ander had tot gevolg dat het niet mogelijk was om aan identieke computers te komen, zodat er simultaan gespeeld moest worden.

Op een kleine machine als de AIM, met als I/O mogelijkheid slechts een keyboard en een LED display van een enkele regel van 20 karakters plus een 20 koloms printertje, was dit geen simpele opgave.

Uiteindelijk werd gekozen voor de oplossing om de keyboard/display combinatie aan één proces tegelijk toe te wijzen. De output van dit proces komt op het display, en ingetoetste karakters worden aan dit proces doorgegeven. Output van andere processen verschijnt op de printer (gevolgd door een letter die aangeeft van welk proces de output afkomstig is) en wordt bovendien opgespaard zodat de laatste regel op het display kan verschijnen wanneer we besluiten om het keyboard/display aan een ander proces toe te wijzen (b.v. omdat we op het printertje zien dat dit proces een zet geproduceerd heeft en we het antwoord in willen toetsen). Dit toewijzen gebeurt door het intoetsen van een control karakter: CTL A voor process A enz. Het multi user operating system dat al deze zaken regelde, samen met een simpel monitor-programma (om een proces te kunnen opstarten en het geheugen te kunnen wijzigen om b.v. een stand te kunnen wijzigen na een invoerfout) nam in totaal 1K geheugen in (\$B800-\$BC00, in de bovenste 16K RAM bank). Om het schaaiprogramma simultaan te laten spelen behoeft alleen het werkgeheugen van $1\frac{1}{2}$ K uitgewisseld te worden, en "swap-space" voor 5 processen (proces A de monitor, B, C en D voor de 3 schaaiprogramma's, en 1 reserve) nam nog eens $6\frac{1}{2}$ K in beslag (\$1700-\$3000) zodat in totaal 13K RAM gebruikt werd, waarvan 4K op 2 MHz.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Tot zover leek alles er goed uit te zien, maar in de praktijk stapelde de problemen zich plotseling op. De eerste toernooidag speelde Usurpator namelijk tegen PK83, Schaker en YNCT 2.0, en het operating system kende de partijen in die volgorde prioriteit toe, wat betekende dat voor YNCT alleen gedacht werd wanneer Usurpator tegen PK83 en Schaker niet aan zet was. Deze opzet was gekozen omdat Usurpator zo'n 2:15 min. nodig heeft om tot een zet te komen, zodat in 6:40 min. 3 zetten geproduceerd konden worden, maar het risico van tijdoverschrijding niet denkbeeldig was. Door het prioriteitensysteem werd gegarandeerd dat de voor ons minder belangrijke partij tegen YNCT in geval van moeilijkheden verloren zou gaan, in plaats van alle partijen. Dit was maar goed ook, want de moeilijkheden begonnen meteen. Schaker begon ons namelijk met zetten te bombarderen en telkens als Usurpator zijn zet tegen PK83 bedacht had (in 2:15 min.) liep zijn klok tegen Schaker reeds 1:15 min., zodat tegen de tijd dat we ook hier een zet gedaan hadden er al 3:30 min. van onze tijd verstreken was, en in de regel maar 30 sec. overbleef om tegen YNCT te denken voor PK83 weer met een zet kwam. De partij tegen YNCT ging daardoor na 5 zetten (waarover in totaal 7 min. gedacht was) op tijd verloren.



Tegen PK83 was inmiddels een stand ontstaan waarin PK's koning aan allerlei nare schaakjes bloot kwam te staan en toen kwam een tot dan niet ontdekte programmafout aan het licht. Door dubbel gebruik van de accumulator in de 6502 processor werd schaak aan het eind van de boom als mat opgevat. Tegen Schaker werd hierdoor een stuk geofferd om schaak te kunnen geven en tegen PK83 werd het geven van schaakjes op een gegeven moment geprefereerd boven torenwinst. Bovendien ging hij plotseling heel lang nadenken omdat hij allerlei "mat"-varianten dacht te moeten voorkomen. Schaker kwam daardoor nauwelijks aan de beurt en zelfs de partij tegen PK83 ging op tijd verloren (over de laatste 4 zetten werd 50 min. gedacht!). Dit foutje werd de volgende ochtend hersteld, en we waren daar net op tijd mee klaar om tegen Dappet, Pion en Chess 0.5X aan te treden.

Inderdaad verliepen de zaken nu voorspoediger: al onze tegenstanders dachten sympathiek lang na, zodat we zelfs bij de partij met de laagste prioriteit op tijd voor stonden. Ook op de borden ging het niet slecht: tegen Chess en Dappet ging het gelijk op, terwijl de koning van Pion naar het midden van het bord gedreven was. Toen sloeg het noodlot echter toe: plotseling weigerde de computer te reageren op de hem aangeboden invoer. De klokken werden stil gezet en we kregen 20 min. om de zaak weer aan de praat

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

te krijgen. Na opnieuw laden van het schaakprogramma op operating system scheen alles inderdaad te werken en konden de partijstellingen ingevoerd worden. Hoewel dit reeds iets van onze kostbare bedenktijd gekost had zag alles er nog steeds rooskleurig uit: tegen Chess dreigde Usurpator zelfs een stuk te winnen. 5 min. later hield de computer er echter weer mee op. Omdat onze 20 min. voor reparaties al opgebruikt waren bleven de klokken gewoon doorlopen en moest in onze eigen tijd hersteld worden. Inmiddels was duidelijk geworden dat de crashes optraden tijdens het overschakelen tussen de partijen, en omdat bovendien nu toch teveel tijdnoed zou ontstaan om nog 3 partijen af te maken werd besloten om het met de single user versie te proberen en alleen de partij met de beste winstkansen (tegen Pion dus) door te spelen en de anderen op te geven.



Doordat de single user versie alleen als source-file beschikbaar was moest deze eerst vertaald worden, wat door een menselijke fout eerst nog mislukte ook, zodat tegen de tijd dat Usurpator speelklaar was nog slechts 15 min. voor 14 zetten restte. Dit behoefde echter niet rampzalig te zijn omdat Usurpator bijhoudt hoelang hij gedacht heeft en in geval van tijdnoed naar een lager niveau schakelt (bij de multi-user versie werkte dit niet goed omdat hij de tijd, die verloren ging doordat andere partijen dachten, niet meerekende). Maar zelfs op het lage niveau was toch nog zo'n 1:30 min. per zet nodig, dus de tijdnoed liep nog steeds op en tenslotte moesten zelfs nog 8 zetten in 2 minuten gedaan worden. Alsof alles nog niet genoeg geweest was gaf toen de computer van Pion de geest. Nu was het hun beurt om de zaak in 20 min. te repareren, wat uiteindelijk neer kwam op het laten aanrukken van een terminal en een modem, en het voortzetten van de partij op een in Leiden aanwezige PDP-11 (de oorspronkelijke computer was geen PDP-11, en stond lokaal opgesteld).

Toen de partij weer voortgezet werd besloot Pion meteen de dames te ruilen, wat altijd een enorme versnelling van het denkproces van Usurpator veroorzaakt, zodat die nu elke 10 sec. een zet produceerde. Omdat het intoetsen van de zetten nu echter de beperkende factor was (de operator van Pion was opgehouden de zetten mondeling door te geven) bleek dit nog net te langzaam: op de 36e zet ging Usurpator door zijn vlag, zo'n 5 seconden voor hij het antwoord produceerde in een eindspel waarin hij een toren en 2 pionnen voorstond... Die avond bleek dat één van de geheugen chips (TMS 4116) uit de bovenste 16K RAM bank kapot was en adreslijn 6 negeerde. Gelukkig had ik een reserve bij mij en voor de zekerheid werd het operating system naar de onderste RAM bank verplaatst.

We hadden nu 0 punten uit 6 wedstrijden en om nog een redelijke score te behalen moest uit de laatste ronde minstens 3 punten gescoord worden. Omdat de verwachte tegenstand vanwege het Zwitserse systeem niet zo sterk was, werd besloten Usurpator 1 niveau lager te laten spelen (ca. 1½ min. bedenktijd). Dit was wel nodig ook, want van Loper 82, Storm 82 en GVNAC was vooral de eerste weer een echte snelheidsmaniak: elke 45 sec. kwam hij met een zet. Gelukkig dacht GVNAC lang genoeg na om in deze tijd zowel Loper als Storm te antwoorden en daarom ging alles net goed. Dit leverde een aantal leuke partijen op die inderdaad alle 3 gewonnen werden.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Zo eindigde Usurpator dus met 3 uit 9, en hoewel ik voor het toernooi op meer gerekend had is dit nog zeer redelijk gezien de pech van de 2e dag, toen ik toch zeker 2 punten verwacht had, maar domme materiaalpech dit verijdelde.

Harm Geert Muller

De CSVN waardeerde de bijzondere prestatie van Usurpator (3 schaakprogramma's op de kleinste computer van het toernooi) met een speciale prijs.



GVNAC

Programmeur: G. Vriend

Computers: 2x DEC10 van de LH in Wageningen

Programmeertaal: Fortran

Resultaten: 1981 Utrecht 3e NK 7e plaats
1982 Wageningen 4e NK 10/11e plaats

In Uw programma vond U als deelnemer GVNAB. In de uitslagenlijst echter GVNAC. Om dit verschil te verklaren moet ik iets vertellen over de historie van GVNA. GVNA is een programma dat in 1978 geschreven is om "mat in twee" problemen op te lossen. Toen ik in 1981 hoorde dat de CSVN een computerschaak toernooi ging organiseren, heb ik GVNA omgebouwd van een problemsolver tot een schakend programma. GVNA dacht 2 à 3 ply diep en rekende daarna tot 7 ply alle slagzetten uit. In het toernooi in Utrecht heeft GVNA vrij veel geluk gehad en eindigde op een fraaie 7e plaats. Na het toernooi heb ik alle gespeelde partijen van alle deelnemers grondig bestudeerd en ben tot de conclusie gekomen dat 5 ply brute force gevolgd door het uitwerken van alle slagzetten in de gekozen variant voldoende is voor wat de rekenkant van het programma betreft. Tegen het planloze spel van GVNA had ik het volgende verzonnen: zet de evaluatiefunctie niet alleen achter de eerste maar ook achter de derde ply. Dit werkte prima, ten koste van een factor 2 in denktijd speelde GVNA heel doelgericht. Helaas werd niet steeds het goede doel gekozen. Nadat het uitwerken van alle slagzetten na 5 ply brute force was uitgewerkt, bleek echter dat GVNA gemiddeld 10 min: per zet nodig had. De laatste week voor het toernooi heb ik met behulp van Kees Bal van het rekencentrum van de LH aan de optimalisatie gewerkt. Toen GVNA zover was dat de zetten na 1-1½ min. rekentijd op het scherm verschenen, heb ik GVNA gepromoveerd tot GVNAC.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

Tijdens het toernooi was er helaas een groot aantal computergebruikers en had GVNAC slechts de beschikking over een klein deel van de totale rekentijd omdat de computer zijn tijd eerlijk over alle gebruikers verdeelde. Meestal moest GVNAC daardoor na ongeveer 20 zetten terug naar het lagere niveau (met slechts 3 ply denkdiepte) en verloor dan snel. Tegen Usurpator II werd zelfs de hele partij (op 4 zetten na) op 3 ply gespeeld. Als U de partijen van GVNAC na-speelt dan merkt U dat het programma 9 van de 10 zetten behoorlijk speelt en dan opeens één hele slechte zet doet.

Als U de partijen van GVNAC tegen Dappet, Storm en PK83 - tegenstanders waarvan GVNAC verwacht had te winnen- bekijkt, dan zult U zien, dat GVNAC sterk speelt tot aan de 20ste zet en dan snel minder wordt.

Volgend jaar speelt GVNAC met een betere evaluatiefunctie en ook met 5 ply brute force, gevolgd door 3 ply smal, om catastrofes zoals de openingsmis-handeling tegen Chess 0.5X te voorkomen.

Gert Vriend

Schaker

Programmeur: E.R.F. Knoop

Computers: 2x OSI Challenger 1P en 1x OSI Challenger 4P in de toernooizaal

Programmeertaal: Assembler

Resultaten: 1982 Wageningen 4e NK 10/11e plaats.

Omdat ik wilde leren programmeren, dacht ik dat wat vingeroefeningen geen kwaad zouden kunnen. Nou, dat konden ze wel! Na boter, kaas en eieren, mastermind etc. een schaakprogramma schrijven in Basic. Dit schaakte echter zo slecht dat ik vond hier eerst iets aan te doen, voor aan een ander spelprogramma werd begonnen. En dat doe ik nu nog steeds. Brute force was in Basic niet mogelijk vanwege zijn "snelheid": 6 à 7 uren voor 1 zet. Dan maar intelligenter. Uiteindelijk kwam er een programma dat, door ±120 zetten te berekenen, in 3 minuten tot een zet kwam en zie: het speelde best aardig. Toch miste dit programma duidelijk het zicht op verdere ontwikkelingen in een partij. Machinetaal leek de oplossing; sneller, dus tijd om dieper te kijken. Ruim een jaar lang heb ik geprobeerd dit met hetzelfde concept van de Basic Schaker te verwezelijken, maar helaas. Twee maanden voor het toernooi heb ik achter het semi-intelligente 0 nivo een 6 ply brute force geplaatst. Dit gaf een geweldige verbetering, maar kwam niet klaar: het was de eerste keer dat ik me met brute force bezig hield. Verder bleek op het toernooi dat m'n collega-programmeurs ook niet stil hadden gezeten. Het peil is in een jaar geweldig vooruitgegaan. Hulde!

Edwin Knoop

Loper 82

Programmeur: L.H. Verberkt

Computers: 3x Video Genie

Programmeertaal: Basic

Resultaten: 1982 Wageningen 4e NK 10/11e plaats.

De heer Verberkt is een opvallende verschijning onder de schaakprogrammeurs. De meeste van hen zijn namelijk vrij jong, maar Verberkt begon pas na z'n 65e jaar!

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

15 jaar geleden had hij als boekhouder bij een expeditiebedrijf de prilste momenten van de automatisering meegemaakt. Echter, toen had hij nog "weinig begrip voor computers". Na z'n pensioenering kocht hij een Videopack-computer en probeerde daarop van alles uit. Al snel ging hij over naar een ZX80 met 8K bytes geheugen en daarna naar een Video Genie met 16K en later zelfs 48K. Tegenwoordig heeft hij ook floppy disk en een printer. Kortom Verberkt is een enthousiaste computerhobbyïst.

Door het blad Databus kwam de heer Verberkt in aanraking met de CSVN. Hij woonde een vergadering bij en kwam tot de ontdekking dat veel leden zich bezighouden met kant-en-klare schaakcomputers. Echter, hij was toen al in gedachten bezig met een eigen schaakprogramma. Door het blad Personal Computing werd hij definitief op weg geholpen. Daarin stond namelijk een Basic schaakprogramma, dat hij naar eigen ideeën verder uitwerkte. Zo onstond eind 1981, nadat hij zich werkelijk dagen en nachten met z'n computer had opgesloten, het schaakprogramma Loper.

Verberkt had voorspeld dat z'n programma al z'n partijen zou verliezen, maar desondanks vond hij het leuk om mee te doen. Hij was erg enthousiast over het toernooi en de mensen die eraan deelnamen. Vrijdagavond bij voorbeeld had hij trammelant met een chip en dat werd verholpen door een collega-deelnemer! "Uit de kunst", aldus Verberkt. Hij hoopt in 1983 met een beter programma weer mee te doen.

inhoud

Voorwoord	0
Computerschaak uitgelegd voor schakers	0
C.A.C.I. Europe B.V.	2
Vrijdag 24 september (partijen 1 t/m 18)	3
Databus	16
Zaterdag 25 september (partijen 19 t/m 36)	17
Computercollectief	31
Zondag 26 september (partijen 37 t/m 54)	32
Academic Service B.V.	48
De deelnemers	49
Terugzoektabel	64
Hobby Computer Club	65
Uitslagentabel	achterblad

Terugzoektabel

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. Gambiet 82	x	<u>38</u>	40	5	26	<u>4</u>	41	-	-	<u>6</u>	<u>32</u>	<u>20</u>
2. YNCT 2.0	38	x	<u>37</u>	<u>1</u>	<u>19</u>	-	<u>31</u>	25	<u>3</u>	<u>2</u>	-	39
3. Rebel	<u>40</u>	37	x	<u>35</u>	<u>7</u>	-	<u>27</u>	<u>11</u>	-	47	22	13
4. Chess 0.5x	<u>5</u>	1	35	x	9	<u>50</u>	-	-	<u>29</u>	24	<u>51</u>	52
5. Pion	<u>26</u>	19	7	9	x	8	<u>44</u>	45	<u>33</u>	-	<u>42</u>	-
6. Dappet	<u>4</u>	-	-	50	8	x	<u>48</u>	12	<u>23</u>	<u>49</u>	<u>28</u>	<u>36</u>
7. PK83	<u>41</u>	31	27	-	<u>44</u>	<u>48</u>	x	<u>21</u>	16	<u>14</u>	<u>17</u>	-
8. Storm 82	-	<u>25</u>	11	-	<u>45</u>	<u>12</u>	21	x	46	<u>34</u>	<u>43</u>	<u>10</u>
9. Usurpator II	-	<u>3</u>	-	29	<u>33</u>	<u>23</u>	16	46	x	54	15	<u>53</u>
10. GVNAC	6	<u>2</u>	<u>47</u>	<u>24</u>	-	<u>49</u>	<u>14</u>	<u>34</u>	<u>54</u>	x	-	<u>30</u>
11. Schaker	32	-	<u>22</u>	<u>51</u>	<u>42</u>	28	17	<u>43</u>	<u>15</u>	-	x	<u>18</u>
12. Loper 82	20	<u>39</u>	<u>13</u>	<u>52</u>	-	36	-	<u>10</u>	<u>53</u>	<u>30</u>	18	x

onderstreept betekent zwart

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

HCC

'Ik denk erover om zelf een
microcomputer te kopen . . .

'Ik heb er een . . .

'Ik heb alleen 'n
programmeerbare calculator . . .

'En ik wou dat ik
zó'n ding al had . . .

HCC houdt u in contact . . .

met maar liefst elfduizend medegeïnteresseerden. Door de HCC Nieuwsbrief, elke maand mud-vol informatie, tips, programma's . . . door de HCC locale bijeenkomsten, elke maand in de grote steden georganiseerd . . . door de bijeenkomsten van de diverse landelijke gebruikersgroepen - komend jaar circa 65 ontmoetingen . . . door de HCC Microcomputer Dag - een totaal gebeuren in de Utrechtse Jaarbeurs . . .

HCC doet méér . . .

Hardware service - software service
-gebruikersgroepen - werkgroepen -
bemiddeling bij problemen en
geschillen - cursussen . . .

'Word meteen lid van de
Hobby Computer Club'

Ik geef mij op als lid van de HCC. De contributie voor 1983 (f 40,00) betaal ik na ontvangst van uw acceptgiro en alle reeds verschenen nummers van de HCCNieuwsbrief 1983.

Ik wil vrijblijvend meer informatie over de Hobby Computer Club.

Naam: _____

Adres: _____

Postcode: _____ Woonplaats: _____

Telefoon: _____

Computer: _____

(Als u al een computer of programmeerbare calculator heeft; of weet welke u gaat aanschaffen, vermeld u dat hierboven. Dan kunnen wij u bij de desbetreffende gebruikersgroep indelen).

Ik vind het niet goed als mijn adres voor mailings van derden wordt gebruikt.

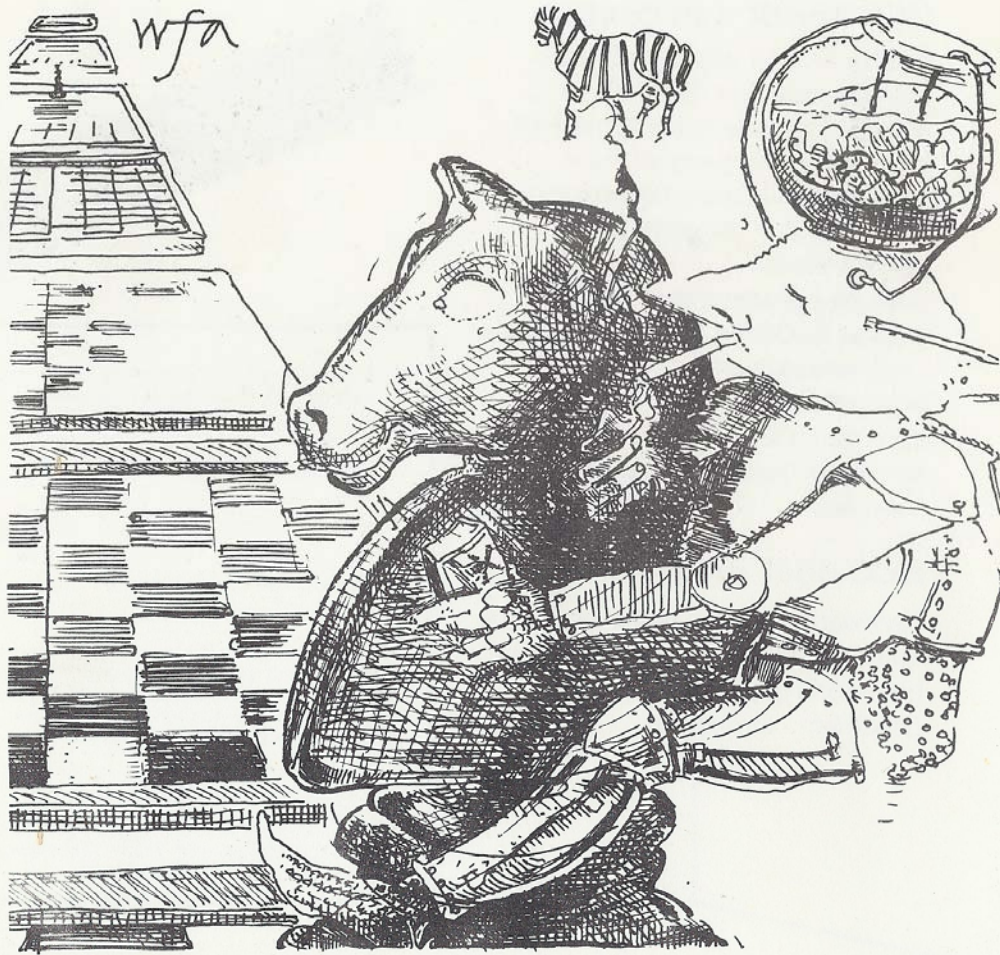
✂ Stuur deze bon in of schrijf een kaartje met de gewenste gegevens naar: Hobby Computer Club Postbus 149, 2250 AC Voorschoten.

Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982

COMPUTER SCHAAKKAMPIOENSCHAP VAN NEDERLAND 1982

Wageningen, 24 - 26 september 1982

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Pnt.
1. Gambiet 82	x	1	0	1	1	$\frac{1}{2}$	1	-	-	1	1	1	7 $\frac{1}{2}$
2. YNCT 2.0	0	x	1	1	0	-	$\frac{1}{2}$	1	1	1	-	1	6 $\frac{1}{2}$
3. Rebel	1	0	x	0	1	-	$\frac{1}{2}$	1	-	1	1	1	6 $\frac{1}{2}$
4. Chess 0.5X	0	0	1	x	1	$\frac{1}{2}$	-	-	1	1	1	1	6 $\frac{1}{2}$
5. PION	0	1	0	0	x	1	1	1	1	-	1	-	6
6. Dappet	$\frac{1}{2}$	-	-	$\frac{1}{2}$	0	x	0	1	1	1	1	1	6
7. PK83	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	-	0	1	x	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	-	5
8. Storm 82	-	0	0	-	0	0	$\frac{1}{2}$	x	0	$\frac{1}{2}$	1	1	3
9. Usurpator II	-	0	-	0	0	0	0	1	x	1	0	1	3
10. GVNAC	0	0	0	0	-	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	x	-	1	2
11. Schaker	0	-	0	0	0	0	0	0	1	-	x	1	2
12. Loper 82	0	0	0	0	-	0	-	0	0	0	0	x	0



Tweede Nederlands kampioenschap computerschaak georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN), en gehouden te Wageningen van vrijdag 24 september tot en met zondag 26 september 1982