



computerschaak

ELO EN QUASELO

Een schaakpartij kent drie mogelijke uitslagen: gewonnen, remise en verloren. Met getallen kunnen we dat gemakkelijk aangeven: 1, $\frac{1}{2}$ en 0. In de schaakwereld beter bekend als 1-0, $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$, 0-1. Met dergelijke uitslagen kunnen we weer nieuwe berekeningen maken: oude IBM-, Hoogovens-, en Interpolis magazines staan er vol mee, nl. toen Max Withuis nog de regie over het cijfermateriaal voerde (zoveel partijen gewonnen met Wit; met Zwart alles remise, etc.) De belangrijkste berekening bij dit alles blijft evenwel het uitrekenen van de ELO-rating.

Fundamenteel is dat dit wordt gedaan op basis van uitslagen en niet op grond van het vertoonde spel, want wie zou dat moeten beoordelen en aan de hand waarvan? Bij de invoering van de ELO-rating (eigenlijk FIDE-rating geheten) omstreeks 1970 was er veel verzet onder de meesters en grootmeesters. Toch heeft de wiskunde zijn diensten bewezen en in menige club hanteert men een afgeleide variant van dit systeem.

Quaselo voor computers

Sinds computers de schaakarena betreden hebben, wil men graag weten hoe sterk ze nu eigenlijk spelen. De schattingen daarover lopen nogal uiteen. In (computer) schaakbladen (Rochade, PLY en Computerschaak) wordt er de laatste tijd nogal wat aandacht besteed aan de speelsterkte. Daarbij wordt dezelfde term ELO-rating gehanteerd. Het is een diep filosofisch probleem of dit wel kan, maar daar gaat het niet om. Als je het doet dan dient het op dezelfde wijze te geschieden als de speelsterkte bepaling van mensen en daaraan ontbreekt het bij de overzichten nog al eens.

In Computerschaak (feb. 1983, redactie Stadionweg 150, 1077 SZ Amsterdam) heeft S. Kooi er voor gepleit voorlopig maar eens een quasi-elo-rating voor computers in te voeren, getiteld QUASELO, ter onderscheiding van de gewone ELO-rating. Dit lijkt me een goede gedachte, zolang die computer ELO's voornamelijk bepaald worden door a) tegen elkaar te spelen (en niet tegen menselijke ELO-rating houders) en b) door scores verkregen via het oplossen van standaard stellingen.

We merken nl. op dat het eerste niets zegt ten opzichte van de mensen; het is alleen (heel) nuttig voor de bepaling van de speelsterkte verhouding van computers onderling. Het tweede systeem - hoe uitgebalanceerd ook - bewijst niets. Slechts het

omgekeerde kan iets bewijzen: nl. als een schaakcomputer niet in staat is een stellingsprobleem op te lossen, dan kan een uitspraak over de speelsterkte (speelzwakte) gedaan worden. Indien een computer wel in staat is het betreffende stellingsprobleem op te lossen dan bestaat er ruimte voor een veronderstelling over de speelsterkte; het behoeft evenwel niet zo te zijn. Daarom maar liever van Quaselo gesproken, althans voorlopig.

AANKONDIGINGEN

Van verschillende zijden werd me verzocht om af en toe eens een aantal evenementen aan te kondigen.

1. Tweede internationale symposium. Artificial Intelligence and the game of chess. Milaan, Museo Nazionale della

Scienza e della Tecnica, 20-21 mei 1983.

2. Het 3e Computerschaakkampioenschap van Nederland, Leiden, Centraal Reken Instituut, 21 t/m 23 en 28 t/m 30 augustus 1983. (Nadere inlichtingen bij Peter van Diepen, Schermerweg 40, 1821 BH Alkmaar.)

3. Een commercieel micro toernooi te Hannover, laatste week van augustus.

4. Het 3e wereldkampioenschap voor micro-schaakcomputers in oktober in Hongarije.

5. Het 4e wereldkampioenschap voor schaakprogramma's, New York, Sheraton Hotel, 22-25 oktober 1983.

Te gelegener tijd zal nader op deze evenementen ingegaan worden.

Jaap van den Herik

Schakend Nederland - mei 1983
Prof. dr. H.J. van den Herik: Elo en Quaselo