

CSVN computerschaaktoernooi

Leiden 1983



Redactie : Roger Hunen & Sicco Kooi

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

De deelnemers:

Wim Elsenaar (Chess 0.5X), Juul Moormann (Cyborg 1.0), Dap Hartmann en Peter Kouwenhoven (Dappet), Wim Rens (Gambiet 83), Gert Vriend (GVNAF), Peter van Diepen (IGM), Joost Buijs (Nightmare), Frans Morsch (Nona), Paul Ramsteijn (Pachera), Jan Derksen, Gerlach van Beinum, Sito Dekker, Jaap van den Herik, John Huisman, Roger Hünen en Harry Nefkens (Pion), Ard van Bergen (PK 83), Ed Schröder (Rebel), Theo van der Storm (Storm) en Harm Geert Muller (Usurpator II).

VOORWOORD

Ik weet niet of "eindelijk" het juiste woord is, maar feit is in elk geval dat de productie van dit toernooiboek veel langer heeft geduurd dan het plan was. Geïnspireerd door het werk van Peter van Diepen bood ik vlak na het toernooi aan om het toernooiboek samen te stellen. Aanvankelijk verliep alles voorspoedig, echter tegen het eind van het jaar dienden zich zwaarwegende omstandigheden aan die ertoe leidden dat het werk tot midden juni (!) stil kwam te liggen. Sindsdien ben ik week in week uit bezig geweest met het invoegen van het commentaar tussen de zetten, het maken van diagrammen en het tussenvoegen van tekststopmaakopdrachten. In het zicht van de haven ging daarmee nogal wat mis : ondanks verwoede pogingen mijnerzijds vertikte de computer het eenvoudig om de tekst op de juiste wijze af te drukken. Maar zoals U ziet is het tenslotte allemaal gelukt.

Zonder hulp en medewerking van anderen was dit karwei natuurlijk niet gelukt. Allereerst wil ik hier *Sicco Kooi* bedanken die mij als mederedacteur heeft geholpen bij de vormgeving en de inhoudelijke aspecten. Dan zijn er programmeurs die mij voorzagen van analyses, commentaren en stukjes over hun programma's : Ard van Bergen, Joost Buijs, Jan Derksen, Peter van Diepen, Wim Elsenaar, Dap Hartmann, Fred Hallebeek, Jaap van den Herik, Peter Kouwenhoven, Juul Moormann, Frans Morsch, Harm Geert Muller, Paul Ramsteijn, Wim Rens, Ed Schroder, Theo van der Storm en Gert Vriend.

Ook was dit boekje er nooit gekomen zonder de mensen, bedrijven en instellingen die het toernooi mogelijk maakten, organiseerden, in goede banen leidden, etc. Het toernooi werd mogelijk gemaakt door o.a. :

<i>Centraal Reken Instituut</i>	<i>Leiden</i>
<i>Ericsson Information Systems</i>	<i>Woerden</i>
<i>Electronics Nederland B.V.</i>	<i>Amsterdam</i>
<i>Hoogovens Rekencentrum</i>	<i>IJmuiden</i>
<i>Milton Bradley Nederland B.V.</i>	<i>Zeist</i>
<i>Philips Nederland</i>	<i>Eindhoven</i>
<i>Wegam Trading B.V.</i>	<i>Amstelveen</i>

De wedstrijdleiding was in de bekwame en rechtvaardige handen van *Harry Parson*, de automatisering in die van *Cees Roos*. Commentaar op de partijen werd verzorgd door *Jaap van Oosterwijk Bruyn* en *Wim Wolthuis*. *Jan Louwman* vond bij het publiek een gewillig oor met voorlichting over commerciële schaakcomputers en wees de weg bij het spelen tegen in de aangrenzende gang opgestelde schaakcomputers. Bij de prijsuitreiking was dhr. H.A. Wille, voorzitter van de Koninklijke Nederlandse Schaakbond, aanwezig.

Verscheidene artikelen komen U wellicht bekend voor. Het toernooiverslag van J.J. van Oosterwijk Bruyn verscheen eerder in *Computerschaak* (oktober 1983, 3e jaargang nr. 5, p. 141-144). Het stukje *Computerschaakterminologie* is overgenomen uit het toernooiboek Wageningen 1982 van Peter van Diepen en geeft een intuïtieve inleiding in het computerschaakjargon.

In de kosten van dit boekje is bijgedragen door de volgende adverteerders : *Academic Service B.V.*, *Compas Computershop*, *Doe Doe*, *Ophoff* en *Foto Witteman*.

De Computer Schaak Vereniging Nederland tenslotte, organiseerde het toernooi in samenwerking met het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit Leiden, maar maakte ook dit boekje mogelijk. Naast deze activiteiten om het Nederlandse computerschaak te stimuleren, doet de CSVN veel aan consumentenvoorlichting op het gebied van commerciële schaakcomputers en geeft de CSVN het blad *Computerschaak* uit. *Computerschaak* is uitsluitend voor leden. Voor inlichtingen kunt U terecht bij *Ir. T.F. Sassenus*, *Acacialaan 24, 6862 XC Oosterbeek, tel. 085-332175*.

Nu rest mij slechts nog U veel plezier toe te wensen met dit boekje.

Roger Hunen, Delft juli/augustus 1984

**Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.
Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.**

DEELNEMERSLIJST

Programma	programmeertaal	processor	auteur(s)
Chess 0.5X	assembler	PDP 11	Wim Elsenaar
Cyborg 1.0	assembler	8088	Juul Moormann
Dappet	Fortran, assembler	PDP 11	Dap Hartmann Peter Kouwenhoven
Gambiet 83	assembler	Z-80	Wim Rens
GVNAF	Fortran, assembler	DEC 10	Gert Vriend
IGM	Lisp	6800	Peter van Diepen
Nightmare	C, assembler	8088	Joost Buijs
Nona	assembler	6502	Frans Morsch
Pachera	assembler	Z-80	Paul Ramsteijn
PION	C	68000	Jan Derksen Gerlach van Beinum Sito Dekker Jaap van den Herik John Huisman Roger Hunen Harry Nefkens
PK83	Fortran, assembler	PDP 11	Ard van Bergen
Rebel	assembler	Z-80	Ed Schroder
Storm	C	PDP 11	Theo van der Storm
Usurpator II	assembler	6502	Harm Geert Muller

COMPUTERSCHAAKTERMINOLOGIE

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 een **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. Rekenen betekent hier uitvoeren van een rij instructies. Wanneer een computer rekent, wordt ontzettend veel informatie uitgewisseld tussen **modules**, **functies**, **(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

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

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 disketteapparaten 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 computerschaakuitdrukkingen. Eerst gaan we echter in op de begrippen algoritme en heuristiek, 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 bv. niet zoveel terrasjes).

Voor computerschaak bestaat wel een aantal algoritmen zoals de **minimax-algoritme** en de (**iteratieve**) **alfa-beta-algoritme** maar er zijn veel meer heuristieken (bv. torens op open lijnen, dame niet te vroeg in het spel, etc.). De **evaluatiefunctie** of **waarderingmodule** bevat heuristieken om stellingen te kunnen 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 evaluatiefunctie de stellingen aan de uiteinden van de 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 1 1/2 zet diep selectief een aantal zetten bekijken, terwijl schaakprogramma's vaak de complete (**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 schaakprogrammering schreef. Het maakt niets uit welke strategie een schaakprogramma volgt, er zijn altijd zetten die het niet ziet. In zulke gevallen zegt de schaakprogrammeur dat die zetten voorbij de **horizon** (= maximale diepte in plies) van het programma liggen.

Voor het spelen van de opening hebben veel programma's de beschikking over een stukje openingstheorie, dat dan in de vorm van varianten of stellingen staat opgeslagen in de **openingsbibliotheek** of het **openingenboek**. Hierdoor kan in de opening vaak **tijdwinst** behaald worden.

Peter van Diepen, Toernooiboek Wageningen 1982

DE PLAATS VAN HET FEEST: HET CRI

Toernooien in de 12de en 13de eeuw waren riddertoernooien met als doelstelling de mededinger uit het zadel te werpen, uit de zadel te heften. De toernooien (zegt de encyclopedie) gingen gepaard met volksfeesten religieuze handelingen, ze hadden een sterk erotisch en romantisch karakter. Schaaktoernooien, vanaf 1851 in Londen, laten zich niet

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

zo omschrijven; hoewel: romantiek is er nooit vreemd aan geweest en feestelijk waren ze altijd. Niet alleen voor schakers en niet alleen in de zalen van de Kurhauser.

Ook nu, in de tijd van de computerschaaktoernooien, zijn er zulke zalen en (wat nog wel zo belangrijk is) zalen met een bemanning die weet wat het spelen tot een feest maakt. Ook ditmaal vond de CSVN voor haar Kampioenschap 1983 zo'n ideale ruimte, het Centraal Reken Instituut, Wassenaarseweg 80 te Leiden. De dankwoorden elders in dit toernooiboekje getuigen ervan.

"Geen probleem!" was al spoedig het motto van dit toernooi. Geen wonder dat dit het slagwoord was van de bemanning. Want zo'n rekeninstituut is niet een plaats waar domweg wordt gerekend, maar het is een instelling waar problemen van allerlei aard zo worden gekneed, zo worden gearticuleerd, dat de rekenmachines er een oplossing voor weten te geven. Universitaire rekeninstituten zijn een ideale omgeving voor computerschaaktoernooien, zeker op de "geestgronden" bij Leiden met zijn rijke outillage. Luister wat het CRI onder het motto "Op het CRI kunt U rekenen" aan rekencapaciteit wist op te sommen in een circulaire van 1982: Het CRI beschikt over een Amdahl 470/V7B computer en een IBM 370/158 met tezamen 18 miljoen bytes centraal geheugen. Als achtergrondgeheugen heeft men de beschikking over een on-line opslagcapaciteit van ruim 10 miljard bytes op schijven van het type 3350. Verder... Wat een verschil in speelruimte tussen Leiden '83 en, bijvoorbeeld, Karlsbad '29. Maar ook, wat een overeenkomst qua sfeer! Sfeer bepaald door mensen op wie men kon rekenen!

Sicco Kooi

COMPUTERSCHAAKREGLEMENT

Bij een computerschaaktoernooi gaat het iets anders toe dan bij gewone schaaktoernooien. Een computer heeft een bv. operator nodig om voor hem de zetten uit te voeren. Er is dan ook een iets ander reglement nodig :

1. Er wordt gespeeld volgens de :

"Regels voor het schaakspel, vastgesteld door de wereldschaakbond (FIDE); officiële Nederlandse vertaling 1976."

Hierbij zijn de volgende aanpassingen nodig :

ad art. 7 - Het uitvoeren der zetten.

Een zet is voltooid, wanneer de door de computer aangegeven zet door de operator op het bord is uitgevoerd en de klok van de tegenpartij in werking is gesteld.

De operator is niet gebonden aan de "aanraken is zetten" en "losgelaten is gezet" regels. Hij dient er slechts voor te zorgen, dat de stelling op het bij de partij behorende bord correct en zo snel mogelijk wordt aangepast.

Wordt door een operator een tegenpartij benadeeld (bv. door een niet door de computer aangegeven zet uit te voeren), dan wordt het door de tegenpartij geleden tijdverlies door de wedstrijdleider gecompenseerd. (Eventueel wordt de verbruikte tijd van beide partijen gecorrigeerd.)

ad art. 11 - De gewonnen partij.

11.1 Wanneer een computer niet zelf constateert, dat hij zijn tegenstander mat heeft gezet, wordt dit gedaan door de operator.

11.2 Wanneer een computer niet kan opgeven, dan mag dit worden gedaan door de operator.

ad art. 12 - De onbesliste partij.

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

- 12.1 Kan een computer geen remise claimen wegens "pal", dan doet de operator dit.
12.2 Wanneer een computer geen remise kan aanbieden, dan mag de operator dit doen.
12.3 en 12.4 Deze claims moeten door de computer worden gedaan.

ad art. 13 - Het noteren van de partij.

Ongeacht het feit of de computer de partijnotatie bijhoudt, is de operator gehouden de gedane zetten te noteren.

ad art. 14 - Het spelen met de klok.

Wanneer een computer niet zelf de klok kan bedienen, dan wordt dit door de operator gedaan.

ad art. 19 - Het gedrag van de spelers.

Dit artikel vervalt en wordt vervangen door :

Het is verboden de operator van de tegenpartij af te leiden of te hinderen, op welke wijze dan ook.

ad art. 21 - De uitlegging van de regels van het schaakspel.

Dit artikel vervalt.

2. Aanvullende artikelen

- A. Teneinde verbruikte tijd bij storingen te registreren, wordt bij elke partij een extra schaakklok gebruikt, waarvan de bediening uitsluitend aan de wedstrijdleider voorbehouden is.
- B. Deze klok wordt gebruikt, wanneer storingen optreden, waarbij het toernooireglement toestaat dat de storing wordt opgeheven zonder dat dit ten koste gaat van de speeltijd.

Storingen worden onderverdeeld in 3 soorten :

- 1- storingen in de stroomvoorziening en storingen van PTT-lijnen;
- 2- storingen aan computers;
- 3- programmafouten.

Bij storingen volgens -1- worden de partijen onderbroken tot weer verder kan worden gespeeld.

Bij storingen volgens -2- krijgt de betrokkene gelegenheid om de partij weer op gang te brengen.

Bij storingen volgens -3- krijgt de betrokkene gelegenheid om de partij voort te zetten.

Totaal 3 storingen -2- en -3- samen mogen voorkomen. Bij overschrijden van deze aantallen wordt de partij verloren verklaard.

De totale tijdsvergoeding per partij per speler voor storingen volgens -2- en -3- samen bedraagt 30 minuten. Is deze tijd verbruikt, dan wordt de klok van de door storing getroffen speler aangezet.

- C. Vragen en/of opdrachten van de computer aan de operator moeten eenduidig zijn en dienen door de operator onverwijld te worden beantwoord of uitgevoerd.

Vragen aan de operator dienen beperkt te zijn tot :

- het vragen naar de verbruikte tijd;
- het vragen naar uitslagen van andere partijen.

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

Opdrachten aan de operator dienen beperkt te zijn tot :
 - het opdragen om een andere disk, diskette of cassette op te zetten.

TOERNOOIOVERZICHT

Het derde CSVN-toernooi om het Computerschaakkampioenschap van Nederland vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 onder ideale omstandigheden plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

Op verzoek van een aantal deelnemers was afgestapt van de formule die was toegepast bij de eerste twee toernooien, waarbij telkens per programma drie partijen tegelijk werden gespeeld, en werd nu slechts *een* partij tegelijk gespeeld. Dit maakte het wenselijk, het toernooi te houden gedurende twee weekends in plaats van *een*, opdat voldoende ronden konden worden afgewerkt. Wij zijn het Centraal Reken Instituut bijzonder erkentelijk, dat het ons in staat gesteld heeft, deze ambitieuze opzet te realiseren. De medewerking was buitengewoon, op al onze verzoeken kregen wij steeds hetzelfde antwoord: "helemaal geen probleem!". De kantine bleek een uitstekende accommodatie te bieden voor spelers en publiek, terwijl in de aangrenzende gang de heer Louwman de scepter zwaaide over een groot aantal schaakcomputers, die daar waren uitgesteld door Electronics B.V., Milton Bradley en Philips. In de belendende collegezaal gaf de heer Louwman zijn visie op recente ontwikkelingen bij schaakcomputers, afgewisseld door commentaren op de gespeelde partijen door de heren Wolthuis en Van Oosterwijk Bruyn. In de kantine bevond zich ook de opstelling van Cees Roos, die nu reeds voor de derde maal de centrale registratie van alle gespeelde partijen verzorgde m.b.v. een door hemzelf gemaakt programma op de grote IBM-computer van de Hoogovens. Hiermee was hij via een aantal terminals verbonden. Deze terminals waren ter beschikking gesteld en geïnstalleerd (ook reeds voor de derde maal) door Ericsson Information Systems te Woerden. Dankzij deze registratie was het mogelijk reeds een uur na afloop van het toernooi aan alle deelnemers en belanghebbenden een volledig bulletin met alle gespeelde partijen, toernooitabel, rondenoverzicht, voortschrijdingstabel en zelfs een volledig openingenoverzicht uit te reiken!

Er waren veertien deelnemers, twee meer dan vorig jaar, die in acht ronden volgens het Zwitsers systeem streden om de titel Computerschaakkampioen van Nederland. Negen deelnemers hadden vorig jaar ook meegespeeld, *een* deed weer mee na een jaar van afwezigheid en vier deelnemers deden voor het eerst mee. Verheugend is, dat alle vier de "nieuwelingen" hun inschrijving volledig rechtvaardigden en toonden een (voor computerschaakbegrippen) behoorlijke partij schaak te kunnen spelen. Hoewel de kampioen van vorig jaar, Gambiet 83, als eerste was geplaatst, was bij velen het programma Chess 0.5X van Wim Elsenaar favoriet voor de titel, al had deze zelf grote twijfels over de capaciteiten van zijn programma. Reeds met de negende zet in de eerste partij wist het programma aan te tonen, dat deze twijfels gerechtvaardigd waren en ook het verdere verloop van die partij, waarbij zwart onder verwaarlozing van zijn ontwikkeling en met een bord vol stukken zijn koning op d6 posteerde, kon zijn aanhangers aanvankelijk weinig vertrouwen inboezemen. Maar zwart hield stand en uiteindelijk moest zijn tegenstander Storm de wapens strekken. Het bleek de eerste te zijn van een onstuitbare zegereeks. Met de niet te overtreffen score van 8 punten uit 8 partijen bewees Elsenaar, dat zijn programma een klasse apart vormde, niet alleen door de voorsprong van 2 1/2 punt op zijn naaste concurrenten PION en PK83, maar ook door de kwaliteit van een groot aantal van zijn partijen.

Op de tweede en derde plaats volgden met 5 1/2 punt PION en PK83, beiden deelnemers vanaf het eerste uur. Het Delftse team van schaakprogrammeurs had door drukke werkzaamheden aan dissertatie (Jaap van den Herik) en doctoraal examen (Jan Derksen) in het afgelopen jaar niet zo veel tijd aan de verbetering van het programma kunnen besteden. Hiermee rekening houdend konden de auteurs met de bereikte klassering wel tevreden zijn. Met het vertoonde spel bracht het programma zijn geestelijke vaders echter soms tot wanhoop. Dit geldt in het bijzonder voor de partij tegen PK83, waarin PION met zwart aanvankelijk slecht stond, vervolgens een toren voor kwam en deze door een "blunder" weer kwijt raakte om tenslotte in het dame-eindspel met een vrijpion op de voorlaatste rij met remise genoeg te moeten nemen. Reden tot tevredenheid had ook Ard van Bergen. Zijn programma PK83 bleek grote vorderingen te hebben gemaakt, hetgeen hij

**Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.
 Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.**

reeds in de eerste ronde aantoonde door een fraaie overwinning in het eindspel tegen de kampioen van vorig jaar Gambiet 83 (dat toen nog Gambiet 82 heette). PK83 werd echter in twee partijen, tegen Storm en tegen Chess 0.5X, het slachtoffer van een matcombinatie in het middenspel. PION en PK83 zullen elkaar momenteel in speelsterkte niet veel ontlopen. De auteurs van beide programma's hebben al te kennen gegeven, dat zij dit een ongewenste situatie vinden en dat zij hier zo spoedig mogelijk verandering zouden brengen. Wij kunnen dit als toeschouwers alleen maar toejuichen.

Pas op de vierde plaats treffen wij de kampioen aan van vorig jaar. Bovendien moet het een *R* van de nieuwelingen, Nona van Frans Morsch, naast zich dulden. Toch heeft Gambiet 83 van Wim Rens niet slecht gespeeld. De nederlaag tegen PK83 hebben wij reeds gememoreerd. En in de laatste ronde onderstreepte Chess 0.5X tegen Gambiet 83 in de fraaiste partij van het toernooi, wie de sterkste was. Daarnaast werd ook Gambiet 83 het slachtoffer van een matcombinatie, tegen Nightmare (nomen est omen) van Joost Buijs, ook een van de nieuwelingen. Met vijf degelijke overwinningen, o.a. op het gelijk geëindigde Nona, toonde het programma van Wim Rens aan, dat het heus nog wel meetelt. Bij het verder opvoeren van de speelsterkte zou echter de beperkte capaciteit van de computer, waarover Wim Rens kan beschikken, een handicap kunnen vormen. Het is te hopen, dat hij hiervoor een oplossing zal kunnen vinden.

Door de resultaten, behaald in de "telefooncompetitie" (een los verband waarin schaakprogrammeurs hun programma's tegen elkaar konden laten spelen) had Nona zich reeds een zekere reputatie verworven. Het programma bestaat al enkele jaren en wordt uitgevoerd op een door Frans Morsch zelf gebouwde computer. Doordat hiervan slechts een exemplaar bestaat, kon Nona vorig jaar nog niet meespelen. Bij zijn eerste officiële optreden heeft het die reputatie volledig waar gemaakt. Het won van PION en bracht als enige Chess 0.5X aan de rand van de afgrond. De computer zelf bestaat uit een metalen kubus, waarbinnen het programma in EPROMs is ondergebracht. De verbindingen waren niet gesoldeerd, maar *wire-wrapped*. Een fraai staaltje van techniek! Een consequentie is wel, dat wijzigingen in het programma niet gemakkelijk zijn aan te brengen.

In een toernooi, dat verspeeld wordt volgens het Zwitsers systeem, kan alleen van de bovenste plaatsen worden aangenomen, dat het eindresultaat min of meer in overeenstemming is met de speelsterkte van de deelnemer. Naarmate men verder afdaalt op de ranglijst word het resultaat meer beïnvloed door de sterkte van de tegenstanders, die een deelnemer heeft ontmoet. Heel duidelijk is dit verschil hier wanneer men de tegenstanders vergelijkt tegen wie respectievelijk Pachera en Nightmare hebben gespeeld. Eerstgenoemd programma heeft gespeeld tegen alle deelnemers, die geëindigd zijn in de tweede helft van de ranglijst, terwijl laatstgenoemde juist gespeeld heeft tegen alle deelnemers, die in de bovenste helft zijn geëindigd. Mede op grond van de kwaliteit van de gespeelde partijen lijkt de conclusie gerechtvaardigd, dat de programma's die zijn geëindigd op de zesde tot en met de twaalfde plaats elkaar weinig in speelsterkte ontlopen. Alle programma's in deze groep hebben tenminste enkele goede prestaties geleverd. Aangenomen kan worden, dat al deze programma's beter spelen dan tenminste tweederde van de programma's die twee jaar geleden deelnamen aan het eerste Kampioenschap in Utrecht. Een bijzondere prijs voor de langste matcombinatie kreeg Storm voor zijn overwinning op PK83. Speciale vermelding verdient ook de combinatie, waarmee Nightmare won van Gambiet 83.

Het aantal storingen bleef gelukkig beperkt. De meeste storingen konden worden verholpen in de beschikbare *storingstijd*. Een ernstiger probleem dreigde toen bleek, dat Ed Schroder, de auteur van het programma Rebel, wegens ziekte niet in staat was, het tweede weekend aanwezig te zijn. Gelukkig kon dit worden opgelost, doordat hij nog wel in staat was zijn computer in Leiden te brengen en Peter Kouwenhoven, co-auteur van Dappet, zich spontaan bereid verklaarde, de taak van operateur van Rebel op zich te nemen. Zodoende kon het programma het toernooi normaal uitspelen, waarbij het in de tweede week 2 punten aan zijn totaal toevoegde.

Een tweede probleem trad op, toen bleek, dat de computer in Leiden waarop Chess 0.5X werd uitgevoerd, in de tweede week slechts op 50% van zijn capaciteit kon draaien. Gelukkig kon Chess 0.5X uitwijken naar Amsterdam. Het nadeel, dat hieruit kon voortvloeien voor Chess 0.5X werd beperkt door een sportieve geste van Theo van der Storm, die zijn eigen, snellere computer ter beschikking stelde van Wim Elsenaar en zelf genoeg-

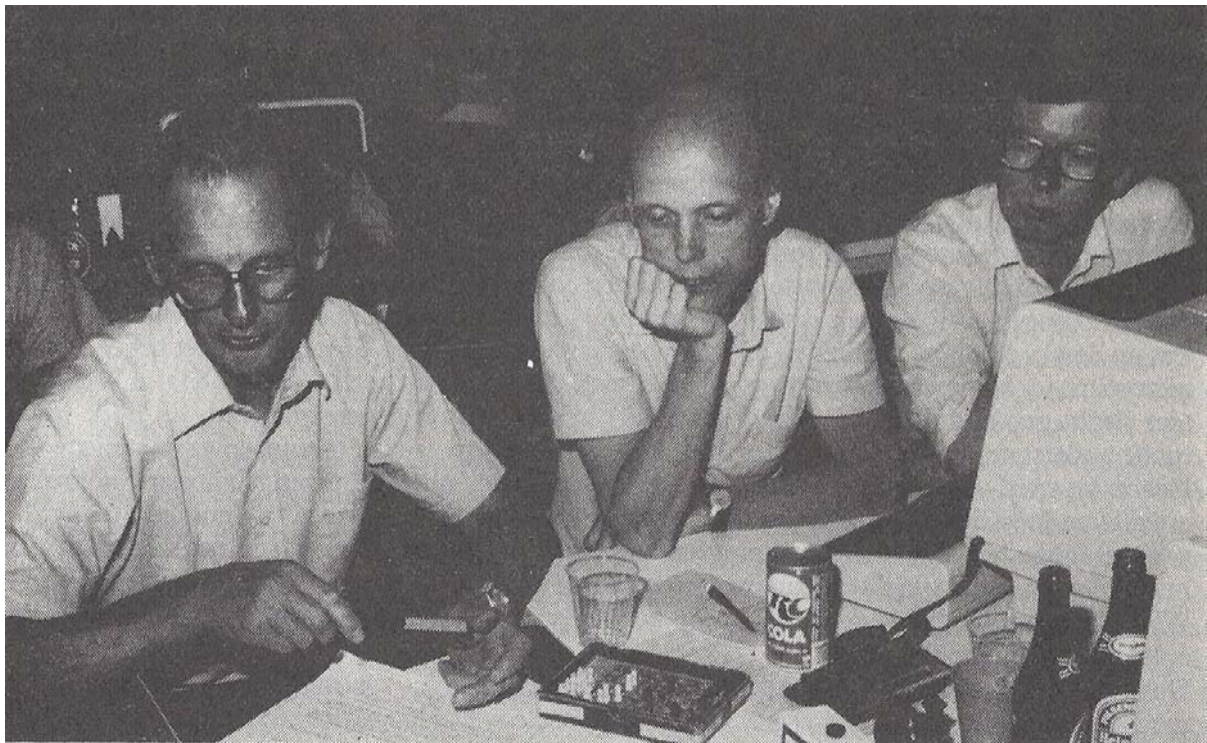
**Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.
Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.**

gen nam met de minst snelle van de twee in Amsterdam beschikbare computers.

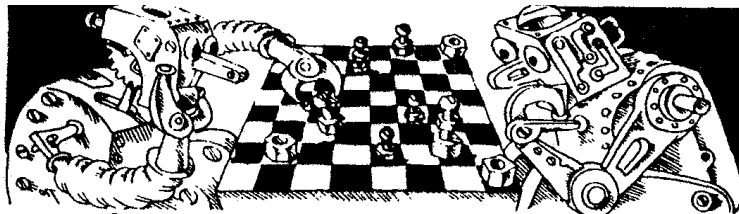
Enigszins teleurstellend is, dat, met uitzondering van Chess 0.5X, de speelsterkte van de deelnemers als geheel slechts weinig is vooruitgegaan ten opzichte van vorig jaar. Weliswaar heeft ook PK83 grote vooruitgang geboekt, maar alleen Chess kan vooralsnog de vergelijking met de goede Europese programma's doorstaan. Wel blijkt een kwaliteitsverbetering in de middenmoot. Voor de meeste programma's, die ontwikkeld zijn op een microcomputer zullen echter capaciteitsproblemen een belemmering kunnen vormen voor verdere verbetering.

Bovendien moet worden bedacht, dat, in tegenstelling tot hetgeen geschiedt in sommige buitenlandse instituten en bij commerciële firma's, in Nederland alle programma's zijn ontwikkeld in de eigen tijd van de auteur. Het kan voor de betrokkenen moeilijk worden steeds de aanzienlijke hoeveelheid tijd te vinden, die nodig is voor de verdere ontwikkeling van een programma. Het is te hopen dat er universiteiten of hogescholen zullen zijn, die de ontwikkeling van schaakprogramma's in hun onderzoekprogramma zullen opnemen. Behalve het directe voordeel voor de schaakprogrammering is ook de hieruit te verwachten bijdrage aan de kennis van het toepassen van de computer bij moeilijk te omschrijven problemen een belangrijk argument.

J.J van Oosterwijk Bruyn



**De nieuwe Nederlandse kampioen Wim Elsenaar (Chess 0.5X) in het midden.
Zie ook het tijdschrift Computerschaak van okt. 1983 voor een artikel over dit toernooi.**



**Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers,
georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.
Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het
Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.**

1

19 augustus.

Stand na ronde 1.

1.	Chess 0.5X	1
	Cyborg 1.0	
	Nightmare	
	Nona	
	PION	
	PK83	
	Rebel	
8.	Dappet	0
	Gambiet 83	
	GVNAF	
	IGM	
	Pachera	
	Storm	
	Usurpator 11	

Zo'n eerste ronde heeft altijd iets speciaals. Bij menselijke schakers kun je dan zien of ze in vorm zijn, bij computers is er altijd de spanning of het programma goed werkt, of de computer het houdt en of de telefoonverbindingen functioneren. Voor de toeschouwer is het meer de vraag of de programma's vooruitgegaan zijn. Bij IGM is dit blijkbaar niet het geval: een simpel stukverlies wordt gewoon over het hoofd gezien, wat Rebel zijn eerste punt oplevert. Ook Usurpator II maakt het bont, tot vreugde van PION. Gambiet 83, de kampioen van vorig jaar, bereikt tegen PK83 een beter toreneindspel, maar laat het daarna behoorlijk afweten, waardoor PK83 er met het punt vandoor kan gaan.

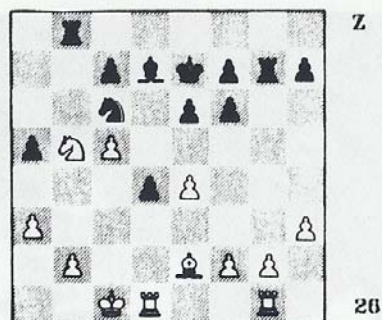
1. Wit : Gambiet 83

Zwart: PK83

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Pc3 Pf6 4. Lg5 Le7 5. Lxf6 Lxf6 6. e3 Dd6 Een nogal ongelukkige damezet, die wordt veroorzaakt door PK83's voorkeur voor centralisatie, waar ook de dame en de koning vanaf de opening aan meedoen, zoals in diverse partijen te zien is. Het goede plan is de loper op c8 te bevrijden door op e6-e5 aan te sturen. Wit kan dat nauwelijks verhinderen omdat hij zijn

Gambiet83	-	PK83	0-1
Storm	-	Chess0.5X	0-1
PION	-	UsurpatorII	1-0
GVNAF	-	Nona	0-1
Rebel	-	IGM	1-0
Cyborg1.0	-	Dappet	1-0
Nightmare	-	Pachera	1-0

zwarte loper vrijwillig heeft geruild. Een mogelijke variant is bv.: 6... 0-0 7. Pf3 c6 8. Ld3 Pd7 9. 0-0 dxc4 10. Lxc4 e5 etc. Na de tekstzet komt zwart erg gedrongen te staan. 7. c5 Dd7 8. Ld3 Pc6 9. Pf3 b6 10. Da4 bxc5 11. dxc5 Tb8 12. 0-0-0 Wit kan geen pion winnen met 12. Lb5 Lb7 13. Lxc6 Lxc6 14. Dra7 wegens 14... Ta8 met damevangst. De lange rochade ziet er onnatuurlijk uit, maar de b-pion is lastig op een andere manier te dekken. Tb4 13. Dc2 De7 14. a3 Tg4 Dit zou ik zelf nooit gespeeld hebben. Zo'n toren zonder vrije lijn achter zich komt vaak snel in moeilijkheden. Hier gaat het allemaal nog goed. 15. Thg1 Lxc3 16. Dxc3 Df6 17. Dxf6 gxf6 18. h3 Tg7 19. Pd4 Ld7 20. Pb5 Kd8 21. Lc2 a6 22. Pc3 Ke7 23. Ld3 a5 24. Le2 Tb8 25. e4 d4 26. Pb5



Deze stelling heb ik aan diverse sterke schakers laten zien (o.a. oudjeugdkampioen van Nederland Han Janssen) met de vraag: hoe voorkomt zwart pionverlies (c7 en d4 staan beide in)? De tekstzet was voor allemaal een verrassing, maar is voor een computer natuurlijk erg eenvoudig. Tg5 27. Pxd4 Txc5+ 28. Kb1 Pxd4 29. Txd4 e5 30. Tc4 Txc4 31. Lxc4 c5 32. Td1 Le6 33. Lxc6 fxc6 Dit toreneindspel staat duidelijk beter voor wit, omdat de zwarte pionnenstructuur erg verbrossend is. Dit is vermoedelijk nog niet beslissend, maar wit kan zonder risico op winst spelen en zwart moet afwachten. 34. Tc1 Tc8 35. g4 c4 36. b4 axb4 37. axb4 h6 38.

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

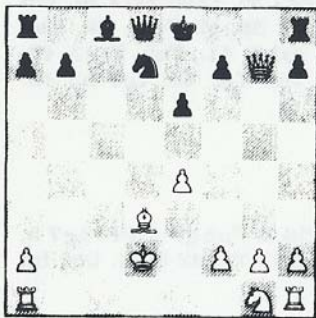
Kb2 Tc7 39. Tc3 Te6 40. h4 Tc8 41. Ta3 Tc7 42. Kc3 Td7! In toreneindspelen is de activiteit van de stukken van levensbelang. 43. Ta6 Td3+ 44. Kxc4 Td4+ 45. Kb3 De koning moet natuurlijk naar voren. Txc4 46. Ta7+ Kd6 47. Tg7 Tf4 48. Tg6 h5 49. gxh5 Txf2 Doordat dit nog juist kan, krijgt zwart opeens een stel gevaarlijke vrijpionnen. 50. h6 Tf3+ 51. Ka4 Tf4 52. h5 Tf5 53. h7 Txb5 54. Tg7? Beter is 54. Txf6 Txb7 met remise. Nu staat zwart bijna gewonnen. Wit speelt dit eindspel evenwel zo slecht, dat zwart ondanks diverse onnauwkeurigheden zonder slag of stoot wint. e4 55. Kb3 Th2 56. b5 Kc5 57. Tb7 f5 58. Kc3 f4 59. Kb3 e3 60. Kc3 e2 61. Kd2 f3 62. Tf7 Th1 63. Tc7+ Kb4 Een geestige slotzet. Na 63... Kxb5 64. Tb7+ Kc6 duurt het een zet langer voor de pion promoveert. 0-1.

Ard van Bergen
Fred Hallebeck

2. Wit : Storm

Zwart: Chess 0.5X

1. c4 Pf6 2. Pc3 d5 3. cxd5 Pxd5 4. d4 Pxc3 5. bxc3 e6 6. e4 Pd7 7. Lb5 c6 8. Ld3 c5 Zwart moet inderdaad proberen het witte centrum aan te tasten. De zet 7... c6 doet nu wat vreemd aan. 9. Lf4 Om 9... cxd4 10. cxd4 e5 te verhinderen. Echter 11. dxe5 Pxe5 12. Lxe5 Da5+. 9. Pf3, de natuurlijke zet is beter. g5? Een ernstige verzwakking van de koningsvleugel. 10. Ld2 Lg7 11. Pf3 g4 12. Pgl cxd4 13. Dxxg4 Coed. Dit mag gezien worden als de rechtvaardiging van 11. Pf3. dxc3 14. Dxxg7 cxd2+ 15. Kxd2 Het meer subtiele Ke2 later gevolgd door Pf3 geeft wit voordeel.



Ke7? De andere mogelijkheden:
15... Da5+ 16. Ke2 Tf8 voordeel wit
15... Df6 16. Dxf6 Pxf6 licht voordeel

wit

15... Tf8 16. Ke2! Pe5 17. Td1 Da5 18. Td2 kanssen voor beide.
16. Dg5+ f6 17. Dg7+ Kd6 18. Pf3 Tg8 19. Dxb7 Txxg2 20. Ke2 Interessant is de door omstanders genoemde variant 20. Thd1! Txxj2 21. Ke1 Txxf3 22. Le2+ met geweldige aanval voor wit. Tijdens een partij mag iedereen rustig discussiëren, de computers horen het toch niet (bij de huidige stand van zaken betreffende spraakherkenning). Db6 21. Dh4 Db2+ 22. Pd2 Pc5 23. Df4+ Ke7 24. Dc7+ Pd7 25. h4 Vrijpion, hollen dus (Computerlogica). Dd4 26. Taf1 Dc5 27. Te1 Dh5+ 28. Pf3 a6 29. Le4? Dc5! Wit laat dameruïl toe en zwart maakt er dankbaar gebruik van. Hieraan is wel iets te doen, door na te gaan of een stuk aanvullend gebruikt wordt. Zo ja, trek punten af, wanneer dit stuk geruïd kan worden (druk behouden). 30. Dxc5+ Pxc5 31. e5 Ld7 32. exf6+ Kxf6 33. Pg5 Lc6 Zwart staat ineens beter. 34. Ph7+? Kostbaar tijdsverlies. Ke7 35. Pg5 Tf8 36. Thf1 36. Tcfl mag niet wegens 36... Tg4. Tf4 37. Tfd1 Het is wit duidelijk dat de stand instort. Ook 37. Ke3 helpt niet. 37... Txb4 38. Pf3 Te4+ 39. Kd2 Tf4. "Elke" zet in zijn onderzoek van beperkte diepte geeft ongeveer evenveel verlies. Het programma is de kluts kwijt. Txb4 38. Pf3 Tf4 39. Pe1 Txxf2+ 40. Ke3 La4 41. Td2 Txd2 42. Kxf4 Kd6 43. Ke3 Tb2 44. a3 Lb3 45. Pd3 Pxd3 46. Lxd3 Ld5 47. Tc8 Tb3 48. a4 Ta3 49. a5 Txa5 50. Td8+ Ke5 51. Td7 b5 52. Td8 Ta3 53. Kd2 b4 54. Lb1 Th3 55. Ld3 a5 56. Tf8 a4 Afgebroken en opgegeven zonder verder te spelen. 0-1.

Theo van de Storm

3. Wit : PION

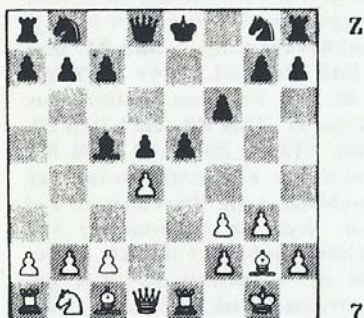
Zwart: Usurpator II

1. Pf3 d5 2. g3 Lg4 3. Lg2 Lxf3 Een opmerkelijke zet, de meeste programma's waarderen een looper iets hoger dan een paard. Na de tekstzet is PION uit zijn openingsbibliotheek. Het terugslaan met de e-pion was voor de ontwerpers een verrassing en kan alleen verklaard worden door te wijzen op de half-open e-lijn en de invloed die de pionnenstructuur f3-g3 heeft op de evaluatiefunctie; hierdoor zou de verdubbeling van de f-pion gecompenseerd moeten zijn. 4. exf3 e5 Deze centrumopmars, die anders zo logisch is, had hier beter

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

achterwege kunnen blijven. Om de dubbele f-pion uit te buiten had zwart een opstelling met e6 en c5 moeten innemen. Nu geeft hij wel de gelegenheid het centrum open te breken met d4 en f4. 5. 0-0 Lc5 Zwart is zich van geen enkel gevaar bewust en ontwikkelt gewoon verder. De voorkeur verdiende 5 .. Le7 of eventueel 5 .. Ld6 gevolgd door 6 .. Pe7. 6. Te1 f6 7.d4



Hoewel zwart louter actieve zetten gedaan heeft en wil zich rustig opgesteld heeft, is deze eerste centrumopmars direct beslissend. De oorzaak hiervan is dat de zwarte zetten geen samenhang vertoond hebben, overigens is dit ook heel moeilijk in een programma te verwezenlijken. Ld6 8. dxe5 fxe5 9. Dxd5 c6 10. Db3 De7 Nu staan zowel de dame als de koning in de lijn van de toren. Een heuristische regel had ertoe kunnen leiden dat zwart 10 .. Dd7 gespeeld had. 11. f4 Pf6 12. fxe5 Lxe5 13. f4 Het lijkt wel of zwart wil in de kaart spelen en wil laten zien hoe sterk een dubbele f-pion kan zijn. Na 13 .. Ld4 14. Kf1 kan zwart ernstig materiaalverlies niet meer verhinderen; hij besluit daarom een stuk te geven. Pbd7 14. fxe5 Pxe5 15. Kh1 De zet 15. Lf4 faalde op 15 .. Pf3+ Met dit soort korte combinaties hebben programma's geen enkele moeite. PION gaat dit soort combinaties uit de weg hoewel Usurpator ze met de volgende zet toch weer binnen de horizon brengt: 15 .. Pfg4 dreigt 16 .. Pf2+ 17. Kg1 Pf3+. Daarom moet de witte toren op e1 gedekt worden. Het lijkt aardig dat het programma hierbij de voorkeur geeft aan Dc3 (staat de korte rochade toe) boven Ld2 (ontwikkelingszet), maar Dc3 valt e5 aan (en dekt onder omstandigheden c5). Pfg4 16. Dc3 Pf2+ 17. Kg1 Pfg4 18. h3 0-0 19. Lf4 PION heeft berekend dat stukwinst hem niet kan ontgaan en ziet kans een ont-

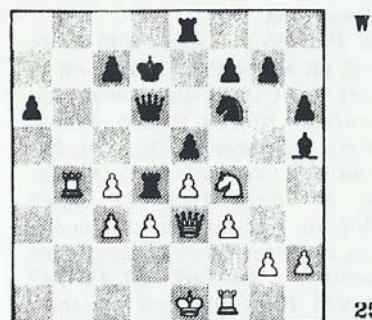
wikkelingszet te doen; bovendien hoopt hij zijn pionnenformatie voor de koning niet te vernukken. Df7 20. Lxc5 Pf2 21. Tf1 Df5 22. g4 Dd7 23. Txf2 Tfe8 24. Dd4 De7 25. Te2 Df7 26. Da4 Hier lag de ontwikkelingszet 26. Pc3 meer voor de hand. Het is niet duidelijk waarom aan de tekstzet de voorkeur wordt gegeven. De witte overmacht is zo groot dat zelfs het eventueel binnendringen van de zwarte toren geen gevaar oplevert. Tad8 27. Dxa7 Ta8 28. Df2 Dxf2+ 29. Kxf2 Ta5 30. Ld6 Txe2+ 31. Kxe2 1-0.

Jaap van den Herik

4. Wit : GVNAF

Zwart: Nona

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6 4. La4 Pf6 5. d3 b5 6. Lb3 d5 7. Pc3 d4 8. Pg5 dxc3 9. bxc3 Lg4 10. f3 Lb5 11. Le3 La3 12. Tb1 h6 13. Ph3 Dd6 14. Tf1 0-0-0 15. Dd2 Lc5 16. a4 Lxe3 17. Dxe3 bxa4 18. Lxa4 Td7 19. Lxc6 Dxc6 20. Tb3 Td6 21. c4 Kd7 22. Tb4 Td4 23. Pf4 Dd6 24. c3 Te8



25. Pxb5 Pxb5 26. c5 Dxc5 27. g4 Dxc3+ 28. Dd2 Dxd2+ 29. Kxd2 Txb4 30. Kc3 Pg3 31. Ta1 Td4 32. hxg3 Te6 33. Ta5 Ted6 34. Kc2 Txd3 35. Txe5 Txf3 36. Tf5 Tf6 37. Td5+ Ke8 38. g5 Tc6+ 39. Kb1 Te6 40. gxb6 gxb6 41. Tc5 Txb3 42. Txc7 Txe4 43. Tc6 Tg2 44. Tc7 h5 45. Tb7 Te1+ 0-1.

5. Wit : Rebel

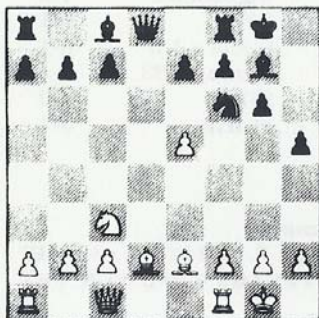
Zwart: IGM

1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6 4. Pf3 Lg7 5. Le2 0-0 6. 0-0 Pbd7 7. Ld2 h6 8. Dc1 h5

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

9. e5 dxe5 10. Pxe5 Pxe5 11. dxe5



Z

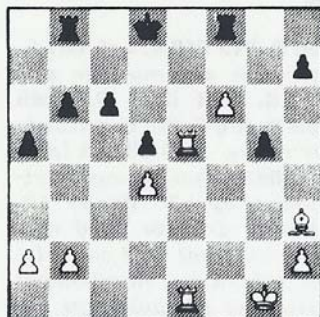
11

Pc8 12. Lf4 h4 13. Td1 Ld7 14. Dd2 c5
15. Dxd7 Lxe5 16. Lxe5 Da5 17. Dxb7
Pc7 18. Lxc7 Db4 19. Dxb4 g5 20. De4 c4
21. Dxc4 1-0.

6. Wit : Cyborg 1.0

Zwart: Dappet

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 Lc5 4. c3 f5 5.
d4 fxe4 6. Pxe5 Pxe5 7. Dh5+ Pg6 8.
Dxc5 Pf6 9. 0-0 b6 10. Da3 c6 11. Le2
Dc7 12. f4 Pd5 13. f5 Pgf4 14. Lxf4 Pxf4
15. Lg4 e3 16. c4 g5 17. Dxe3+ Kd8 18.
Te1 La6 19. g3 Lxc4 20. gxf4 Dxf4 21.
Lh3 Dxe3+ 22. Txe3 Tf8 23. Pd2 Ld5 24.
Pe4 Lxe4 25. Txe4 Te8 26. Tae1 d5 27.
Te5 a5 28. f6 Tb8



W

29

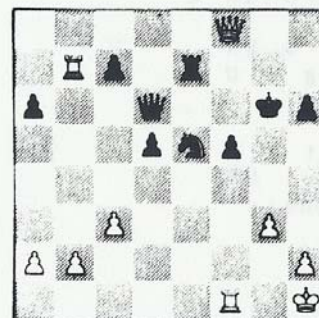
29. Tf1 h6 30. f7 Tb7 31. Tf6 Tbx7 32.
Txc6 g4 33. Txd5+ Ke7 34. Lxg4 Tf1+
35. Kg2 Tf2+ 36. Kg3 T8f7 37. Txb6
T7f6 38. Txf6 Txf6 39. Txa5 Tb6 40.
Te5+ Kf6 41. Tf5+ Kg6 42. Tf2 Td6 43.
Tf4 Tb6 44. Tf2 Td6 45. Lf5+ Kh5 46.
Le4 Txd4 47. Tf4 Txe4 48. Txe4 Kg5 49.
Te6 Kf5 50. Txb6 Ke5 51. b4 Ke4 52. b5
Kd4 53. b6 Ke5 54. b7 Kd5 1-0.

7. Wit : Nightmare

Zwart: Pachera

1. d4 d5 2. Lg5 h6 3. Lf4 Pc6 4. e3 g5 5.

Lg3 Pf6 6. Pc3 Lg4 7. Le2 Lxe2 8. Pgx2
Lg7 9. 0-0 e6 10. Pb5 Tc8 11. Le5 Pxe5
12. dxe5 Pg4 13. Pg3 Pxe5 14. Ph5 0-0
15. Pxxg7 a6 16. Pa7 Kxg7 17. Pxc8 Dxc8
18. Dh5 f5 19. f4 gxf4 20. exf4 Pc6 21.
Tf3 Kh7 22. Th3 Tf8 23. Tg3 Df8 24. Kh1
Db4 25. De8 Pe7 26. Tb3 Dd6 27. Txb7
Pg6 28. Db8 Tf7 29. g3 Te7 30. c3 e5 31.
fxe5 Pxe5 32. Df8 Kg6 33. Tf1



Z

33

Tf7 34. Dxd6+ cxd6 35. Tb6 Td7 36.
Txa6 Pd3 37. b4 Kf6 38. g4 f4 39. Tf3
Pb2 40. Txf4+ Ke6 41. a4 Pd3 42. Tf3
Pe5 43. Te3 Kf7 44. Tg3 Kf6 45. b5 Kg5
46. b6 Tb7 47. a5 Kh4 48. Ta7 Tb8 49. g5
Pc6 50. Th7 h5 51. Th6 Te8 52. Txd6
Pxa5 53. Txd5 Pc6 54. b7 Te1+ 55. Tg1
Te8 56. Te5 Te4 57. Txc6 Tg4 58. Txxg4+
Kxxg4 59. g6 h4 60. b8D Kf5 1-0.

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers,
georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het
Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

2

20 augustus.

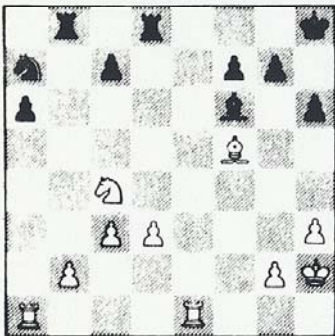
Stand na ronde 2.

1.	Chess 0.5X Cyborg 1.0 PION PK83	2
5.	Dappet Gambiet 83 Nightmare Nona Rebel Storm	1
11.	GVNAF IGM Pachera Usurpator II	0

8. 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 d6
9. d3 Lg4 10. h3 Lxf3 11. Dxf3 Tb8 12.
Pd2 Dc8 13. a4 bxa4 14. Lxa4 Db7 15.
Pc4 Tfd8 16. Lg5 h6 17. Le3 Tdc8 18.
Dg3 Kh8 19. f4 exf4 20. Lxf4 d5 21. exd5
Pxd5 22. Kh2 Pxf4 23. Dxf4 Lf6 24. Df2
Da7 25. Dxa7 Pxa7 26. Ld7 Td8 27. Lf5



Z

27

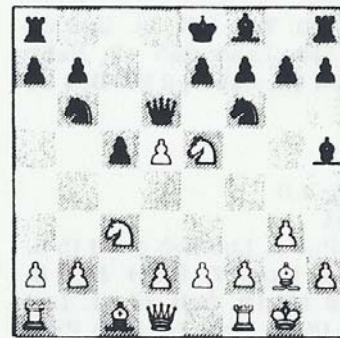
c6 28. Txa6 Tb5 29. Pd6 Ta8 30. Pxb5 g6
31. Txa7 Td8 32. Txf7 cxb5 33. Txf6
gxf5 34. Te7 Tb8 35. Txb6+ Kg8 36.
Tg6+ Kf8 37. Tgg7 Tc8 38. Tef7+ Kc8
39. Th7 Td8 40. Tb7 Td7 41. Thxd7 Kf8
42. Tb8+ 1-0.

Chess 0.5X	- Rebel	1-0
PION	- Nightmare	1-0
Nona	- PK83	0-1
Usurpator II	- Cyborg 1.0	0-1
GVNAF	- Gambiet 83	0-1
Dappet	- IGM	1-0
Pachera	- Storm	0-1

9. Wit : PION

Zwart: Nightmare

1. Pf3 d5 2. g3 Lg4 3. Lg2 Pf6 4. c4 Pbd7
5. cxd5 Pb6 6. Pe5 Lh5 7. 0-0 c5 8. Pc3
Dd6



W

10

9. d4 Td8 10. Lf4 Lxe2 11. Pxe2 cxd4 12.
Pxf7 1-0.

10. Wit : Nona

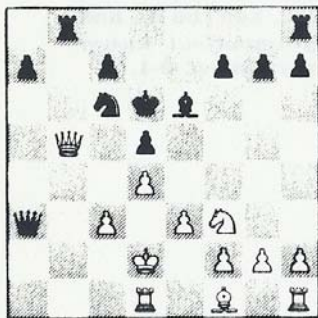
Zwart: PK83

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Pf3 Pf6 4. Lg5 Le7 5.
Lxf6 Lb4+ Voor zo'n zet moet je een
computer zijn! 6. Pc3 Dxf6 7. cxd5
exd5 8. Db3 Dd6 9. 0-0-0 Dit is natuur-
lijk niet zonder risico. Le6 10. a3 Lxc3
11. bxc3 Pc6 12. Dxb7 Een nieuwe vari-
ant op het inslaan op b7. Dxa3+ 13.
Kd2 Kd7 14. Db5 Er dreigde Thb8 met
damewinst. Nu dreigt wit zelf ook iets.
Kd6 PK83 deelt ook in het middenspel
graag een actieve rol toe aan zijn kon-
ning. Hier loopt het goed af. 15. e3

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

Tab8



W

16

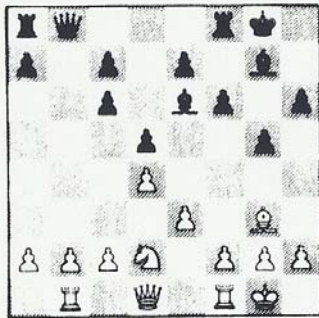
16. Dd3 Hier had wit moeten berusten in zijn slechte stelling en met Dc5+ ten koste van een pion de dames moeten ruilen. Tb2+ 17. Ke1 Tb3! De aanval wordt door zwart doelbewust gevoerd. 18. Ph4 Txc3 19. Db1 g6 Tegen Pf5+ gericht. 20. Db5(?) Tb8 21. Da6 Db4! Wint de dame, want op 22. Td2 volgt Ta3 23. De2 Ta1+. 22. Ke2 Ta3 23. Dxa3 Dxa3 24. Td3 Tb2+ 25. Td2 Txd2+ 26. Kxd2 Db2+ 27. Ke1 a5 28. g3 Db1+ 29. Kd2 f5 30. Lg2 Db2+ 31. Ke1 Dc1+ 32. Ke2 Dc2+ 33. Ke1 Pb4 34. Lf1 Pd3+ 35. Lxd3 Dc1+ 36. Ke2 0-1.

J.J. van Oosterwijk Bruyn

11. Wit : Usurpator II

Zwart: Cyborg 1.0

1. d4 Pf6 2. Lg5 Pe4 3. Pf3 Pc6 4. c3 h6 5. Lf4 d5 6. Lb5 g5 7. Lxc6+ bxc6 8. Le5 f6 9. Lg3 Lg7 10. Pbd2 Pxd2 11. Pxd2 Le6 12. 0-0 Db8 13. Tb1 0-0



W

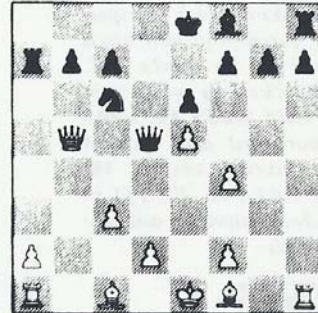
14

14. Pc4 dxc4 15. a4 f5 16. Dc1 Db4 17. e4 f4 18. c3 Dxa4 19. Dd2 fxg3 20. hxg3 a5 0-1.

12. Wit : GYNAF

Zwart: Gambiet 83

1. e4 Pf6 2. Pc3 d5 3. e5 Pg4 4. Pf3 d4 5. Pb5 Pc6 6. De2 a6 7. h3 axb5 8. hxg4 Lxg4 9. Dxb5 Lxf3 10. gxf3 Ta7 11. f4 e6 12. e3 dxc3 13. bxc3 Dd5



W

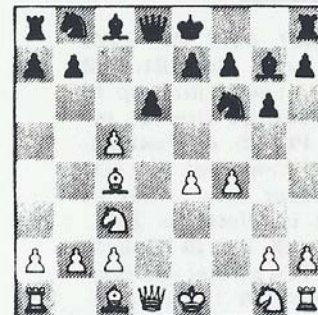
14

14. Th4 h5 15. d4 Le7 16. Th3 h4 17. Ld3 Dg2 18. Te3 Dg1+ 19. Lf1 Th5 20. e4 h3 21. Kd2 0-1.

13. Wit : Dappet

Zwart: IGM

1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6 4. Lc4 Lg7 5. f4 c5 6. dxc5



Z

6

Le6 7. Lxc6 Da5 8. Lb3 dxc5 9. e5 Pe4 10. Dd5 f8 11. Df7+ 1-0.

14. Wit : Pachera

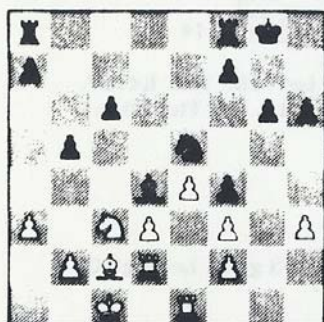
Zwart: Storm

1. Pf3 d6 2. e4 Pf6 3. Pc3 g6 4. d4 Lg7 5. Lg5 c6 6. Lc4 Ph5 7. Dd3 b5 8. Lb3 h6 9. Ld2 0-0 10. 0-0-0 e5 11. The1 Lg4 12. dxe5 dxe5 13. h3 Lxf3 Tot nu toe hebben beide programma's een degelijke opening gespeeld. 14. gxf3 Geeft wit een zwakke pionnenstructuur. Zwart kan zich voldoende verdedigen tegen een eventuele koningsaanval. Pf4? Ziet er op het eerste gezicht sterk uit. Echter: 15. Dxd8 Txd8 16. Lxf4 Txd1+ 17. Txd1 exf4 18. Td8+ Kh7 (18... Lf8 19. Pxb5 a6 20. Pd6 gewonnen voor wit)

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

19. Prb5 Lc5 20. Lxf7 a6 21. Ptb6 idm
 Ik weet niet wat ik van 14 .. Pd7 15.
 Prb5 cxb5 (15 .. Pe5 16. Dxd8 Tfxd8
 17. Pc3 Prb3+) 16. Lb4 Pb6 (16 .. Phf6
 17. Lxf8 Lxf8 18. Dxb5) 17. Lxf8 Dxf8
 18. Dxb5 Pf4 moet denken. Voor compu-
 ters zou dit in ieder geval nog een open
 strijd zijn. 14 .. a5! is de beste zet.
 Zwart kan zjn ontwikkeling voltooien
 en staat goed 15. Lxf4 Dxd3 16. cxd3
 exf4 17. a3 Ld4! Voorkomt dat wit d4
 speelt en een sterk centrum krijgt. 18.
 Td2 Pd7 19. Lc2? 19. Ld1 Pe5 20. Tf1 is
 nog wel uit te houden, hoewel wit ut-
 terst passief staat Pe5



20. Ted1 Zie 20 Ld1 Lxf2 21. Txf2
 Pxd3+ (en 21 Tf1 Lc3) Pxf3 21. Te2
 Le5 22. a4? Daar zit zwart juist op te
 wachten Pd4 23. Ted2 b4 Diverse in-
 sluitingen. 24. Pe2 Pf3 25. d4 Pxd2 26.
 Txd2 Lc7 27. e5 La5? Een zwak "lokzet-
 je", hoewel het concept lokzet niet in
 Storm gedefinieerd is. Beter is 27 ..
 Tac8 28. Pxf4 Tfd8. 28. Le4 f3 29. Lxf3
 f6? 30. e6 Tac8 31. Pf4 g5 Het alterna-
 tief 31 .. Kg7 32. Lxc6 Tc8 33. d5 is na-
 tuurtlijk ook geen pretje. 32. Pg6 Txe6
 33. Pxf6 Kxf6 34. Te2? 34. b3 kwam in
 aanmerking voor remise. Txe2 35. Lxe2
 Lb6 36. Lf3 Lxd4 37. Lxc6 Lxf2 38. a5
 Lc3+ 39. Kc2 f5 40. Kb3 Ld4 41. Kxb4
 Lxb2 42. a6 Ke7 43. Lb5 f4 44. Le2 Ld4
 45. Kc4 Lg7 46. Kd5 Lc3 47. Kc6? Na 47
 Ke4 zou het remise zijn (Le2-f3-e2-f3)
 Zwart komt er niet door. Geen van bei-
 de programma's heeft genoeg schaak-
 kennis om dit eindspel van ongelijke lo-
 pers goed te kunnen spelen. Het (b)lijkt
 onmogelijk om het eindspel in zijn al-
 gemeenheid te programmeren. Hiervoor
 is het schaakeindspel te gevarieerd. De
 hoop van sommige schaakprogram-
 meurs, wat betreft het eindspel, ligt
 dan ook in het stuk voor stuk imple-
 menteren van de diverse eindspelen.
 Het programma moet dan proberen af

te ontwikkelen naar een eindspel dat het
 kent Ld4 48. Lf3 Lb6 49. Le2 Kf6 50.
 Kd5 Lf2 51. Kd6 Ld4 52. Kd5 Lb6 53. Kd6
 Kg7 Door een programmafout kwam
 Pachera niet meer met een zet. 0-1.

Theo van der Storm

**Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers,
 georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.**

**Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het
 Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.**

3

20 augustus.

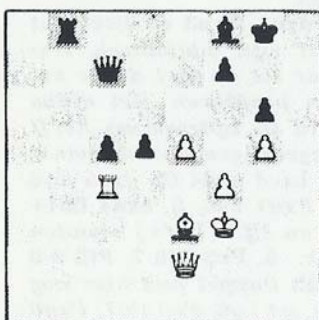
Stand na ronde 3.

1.	Chess 0.5X	3
2.	PION PK83	2.5
4.	Cyborg 1.0 Dappet Nightmare Nona	2
8.	Gambiet 83 Pachera Rebel Storm Usurpator II	1
13.	GVNAF IGM	0

15. Wit : PK83

Zwart: PION

1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6 4. f4 Lg7 5. Pf3 0-0 6. Ld3 Pc6 7. 0-0 Lg4 8. e5 dxe5 9. dxe5 Pd5 10. h3 Pxc3 11. bxc3 Lf5 12. Tb1 Le8 13. Le3 Dd5 14. e4 Da5 15. Tb2 Td8 16. Kf2 Tb8 17. g4 Pb4 18. Dd2 e5 19. a4 Le6 20. De2 h5 21. Kg3 hxg4 22. hxg4 b6 23. Pg5 Ld7 24. Le4 Lxa4 25. c3 Pa6 26. Tc1 e6 27. Kg2 Pc7 28. Kg3 Lh6 29. Pf3 a6 30. Pd2 Kh8 31. g5 Lf8 32. Pb3 Lxb3 33. Txb3 Kg8 34. Lc6 b5 35. cxb5 axb5 36. c4 bxc4 37. Txb8 Txb8 38. Txc4 Pd5 39. Kf3 Dc7 40. Lxd5 exd5



W

41

41. Tc3 Db7 42. Kg4 d4 43. Td3 dxe3 44. Kg3 Db5 45. Dxe3 e4 46. Td4 Le5 47. e6 Lxd4 48. exf7+ Kxf7 49. Dxd4 Dc6 50. Kf2 c3 51. Kg3 c2 52. Da7+ Kg8 Een

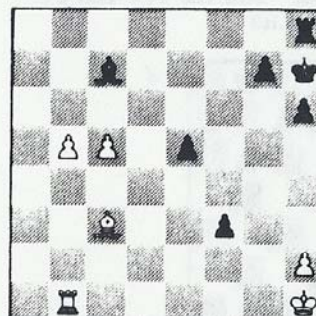
PK83	- PION	rem
Cyborg 1.0	- Chess 0.5X	0-1
Gambiet 83	- Nightmare	0-1
Storm	- Nona	0-1
Rebel	- Dappet	0-1
IGM	- Usurpator II	0-1
Pachera	- GVNAF	1-0

ernstige programmafout. 53. Dxb8+ Kh7 54. Da7+ Kh8 55. Db8+ Kh7 56. Da7+ Kg8 57. Db8+ Kg7 58. Da7+ Kf8 59. Da3+ Ke8 60. De3+ Kf7 61. Da7+ Kg8 remise.

16. Wit : Cyborg 1.0

Zwart: Chess 0.5X

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6 4. La4 Pf6 5. 0-0 Le7 6. Tc1 b5 7. Lb3 d6 8. a4 Lg4 9. axb5 axb5 10. Txa8 Dxa8 11. Pc3 b4 12. Pd5 Pxd5 13. exd5 Pd4 14. c3 Pxb3 15. Dxb3 Lxf3 16. gxf3 bxc3 17. Db5+ Kf8 18. dxc3 De8 19. Db7 Ld8 20. Ld2 h6 21. f4 f6 22. f5 Dd7 23. f4 Dxf5 24. Da8 Kf7 25. fxe5 Dg4+ 26. Kh1 dxc5 27. b4 Df3+ 28. Kg1 Dd3 29. Da2 Kg8 30. d6+ Kh7 31. dxc7 Lxc7 32. e4 Dg6+ 33. Kh1 f5 34. b5 f4 35. e5 f3 36. Lc3 Dd3 37. Db1 Dxb1 38. Txb1



Z

38

Tc8 39. Tb2 Lb6 40. cxb6 Txc3 41. Tb1 Td3 42. b7 Td8 43. Tc1 e4 44. b6 e3 45. h3 e2 46. Kh2 f2 47. b8D Txb8 48. Th1 Txb6 49. Kg2 e1D 50. Kh2 0-1.

17. Wit : Gambiet 83

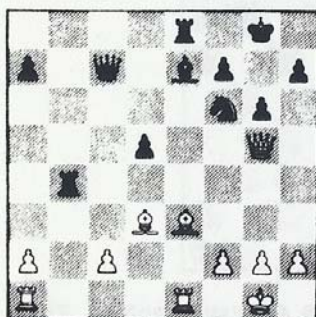
Zwart: Nightmare

1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 3. Pxe5 d6 4. Pf3 Pxe4 Tot zover een van de bekendste varianten uit het Russisch. Het is wel leuk dat Nightmare dit zonder gebruik te maken van een openingenboek op het bord weet te krijgen. 5. d4 Pc6? Een nieuwtje in deze stelling, veel beter is hier d5. 6. d5! Pe5 7. Pbd2? Gambiet

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

speelt het vrij passief, en had in deze stelling een pion kunnen winnen met *De2*. *Pxf3+ 8. Dxf3* Waarom niet *Pxf3?* *Pf6 9. Lb5+ Ld7 10. Le2* De programma's hebben een nieuwe opening gecreëerd, waarbij de stukken op redelijke plaatsen terecht gekomen zijn. De tekstzet is opvallend, daar veel programma's de neiging hebben zoveel mogelijk af te ruilen. Wit geeft hier een vol tempo cadeau. Beter is gewoon *Lxd7. Le7 11. Pc4 0-0* Gambiet kan in deze stelling nog niet rocheren wegens *Lg4; Dd3 Lxe2; Dxe2 Pxd5. 12. Dd3(?) b5 13. Pa5? c5!* Nightmare speelt hier *c5* omdat het absoluut niet weet wat essant slaan is. *14. dxc6ep Dxa5+ 15. Ld2 Dc7 16. cxd7 Pxd7 17. Dxb5?* Dit nieuwe uitstel van de rochade zondigt tegen de principes van het schaakspel en stelt zwart in de gelegenheid met tempowinst in de witte stelling binnen te dringen. *Tab8 18. Df5 Txb2* Wit had beter de pion op *b5* niet kunnen nemen, nu komt zwart binnen vallen. *19. Ld3 Pf6 20. 0-0 (eindelijk) d5! 21. Le1?* Beter is *Lg5* met de dreiging *Lxf6*, of *Lf4* om op *Ld6 Lg5* te laten volgen. *g6 22. Dg5* Gambiet gaat hier vrijwillig in het bereik van *Le7* staan, dit werkt combinaties in de hand. *Tb4 23. Te1 Te8 24. Le3?* Veel beter is *La3*.



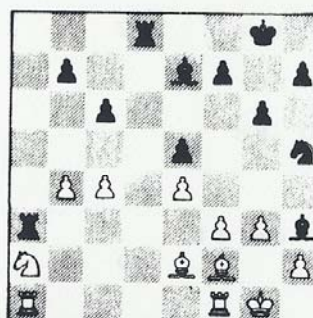
Pg4! Deze fraaie zet leidt geforceerd tot winst. De witte stukken staan zeer slecht geplaatst, dit moet wel fout aflopen. Nightmare voelt zich in dit soort stellingen optimaal, en rekent de varianten die met schaakjes gepaard gaan wel tot 9 ply door. *25. Dxd5* De enige zet. *Dxb2+ 26. Kf1 Pxc3+ 27. fxc3* Gedwongen. *Txe3* gaat hier niet vanwege torenwinst op *a1*. *Lh4 28. Ted1* Wits enige kans was het offer van de kwaliteit. *Tf4+!* Nemen gaat hier niet wegens *Dh1* mat *29. Ke2 Tf2+ 30. Ke1 Dh1+ 31. Lf1 Txe3+ 0-1*.

Joost Huijs
J.J. van Oosterwijk Bruyn

18. Wit : Storm

Zwart: Nona

1. c4 c5 2. Pf3 e6 3. d4 cxd4 4. Pxd4 Lb4+ 5. Ld2 Db6 6. e3 Pc6 7. Pxc6 dxc6 8. Pc3 Pf6 9. Ld3 0-0 10. 0-0 Dd8 11. Le1 e5 12. a3 Le7 13. f3 Lc5 14. Lf2 Le6 15. b4 Le7 16. e4 a5 17. Pa2 axb4 18. axb4 Ph5 19. g3 Ta3 20. Le2 Lh3 21. Dxd8 Txd8



22. Tfe1 Td2 23. f4 Pf6 24. Lf1 Lxf1 25. Kxf1 Txa2 26. Txa2 Txa2 27. b5 exf4 28. b6 Lb4 29. Td1 Pxe4 30. Td8+ Lf8 31. Le1 f3 32. Td4 Te2 33. La5 g5 34. g4 Pc5 35. Td8 Te4 36. h3 Txc4 37. Kf2 Tf4 38. Kf1 Pe4 39. Td7 f5 40. gxf5 Txf5 41. Ld2 Tb5 42. Le1 Txb6 43. Td4 Pc5 44. h4 gxb4 45. Tg4+ Lg7 46. Tf4 Tb3 47. Tf5 Ld4 48. Tg5+ Kf7 49. Tf5+ Kg6 50. Tf4 Lf6 51. Lxb4 Tb1+ 52. Kf2 Pd3+ 53. Kxf3 Pxf4 54. Lxf6 Tf1+ 55. Kg4 Kxf6 56. Kh4 Kf5 57. Kg3 c5 0-1.

19. Wit : Rebel

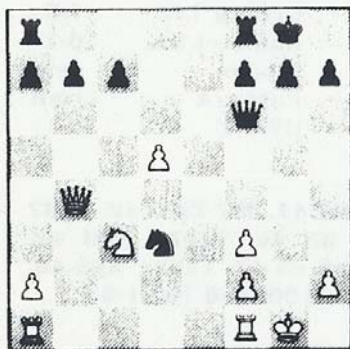
Zwart: Dappet

1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. e3 e5 Deze zet bracht Rebel uit zijn bibliotheek, terwyl Dappet daar tot en met de 8e zet van kan blijven profiteren. Het aldus ontstane verschil in tijdreserves heeft ongetwijfeld bijgedragen aan de winst van Dappet. *4. Lxc4 exd4* Op *dxe5* had Dappet *Dxd1+; Kxd1 Le6. 5. exd4 Lb4+* Ook *Db3 (De7)* en *Pf3 (Lb4+)* stonden in de bibliotheek. *6. Pc3 Pf6 7. Pf3 0-0 8. 0-0 Lg4 9. Dd3* Dappet had hier nog *Lg5 Le7; h3 Lh5; g4 Lg6; Pe5 Pd7; Prg6 hrg6* in de bibliotheek staan. *Pc6 10. d5 Pa5 11. Lg5 Pxc4 12. Lxf6 Pxb2 13.*

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

De4 Dxf6 14. Dxb4 Lxf3 15. gxf3 Pd3



W

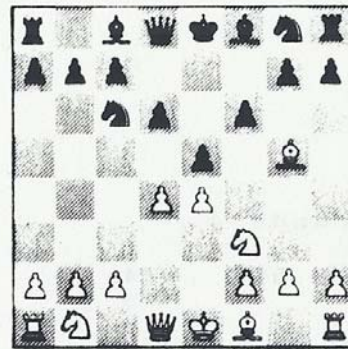
16

Na een eneroverende slagafwikkeling staat Dappet een pion voor. Wit meent die via Dc4, Dxc7 terug te kunnen winnen maar loopt dan in een nutval (die slechts via het opgeven van de dame ontlopen kan worden). Dappet zag het wel doordat schaakjes in de boom niet als ply meetellen : na 16. Dc4 is Pf4 Dxc7 Dg5+ Kh1 Dg2 mat dus slechts 4 ply. Het wordt anders gespeeld, maar in die variant gaat ook geen pion verloren : na 16. Dc4 is ook Dg6+ Kh1 Df5 Dxc7 Dxf3+ Kg1 maar 4 ply. 16. Dc4 Dg6+ 17. Kh1 Df5 18. Dxc7 Nu ziet Dappet de materiaalwinst : Dxf3+ Kg1 Pf4 (...) Dg2 mat. (...) zal dus Dxf4 moeten zijn, waarna Dxf4 volgt. Dappet staat hier dame plus pion tegen paard voor, en dus gewonnen. Ongetwijfeld had Rebel dit alles ook kunnen zien als niet (door de achterstand in tijd) op het cruciale moment (18. Dxc7) op een lager niveau geschakeld was. Dxf3+ 19. Kg1 Pf4 20. Dxf4 Dxf4 21. Tac1 Dg4+ 22. Kh1 Df3+ 23. Kg1 Tac8 24. Pb5 Dg4+ 25. Kh1 Df3+ 26. Kg1 Dxd5 27. Txc8 Txc8 28. a4 a6 29. Tb1 Dd3 30. Pc3 Txc3 31. Te1 Dd7 32. a5 Da4 33. Kh1 Te5 34. f3 Dd7 35. Kg2 Dd2+ 0-1.

Peter Kouwenhoven
Dap Hartmann

20. Wit : IGM
Zwart: Usurpator II

1. e4 e5 2. Pf3 d6 3. d4 Pc6 4. Lg5 f6



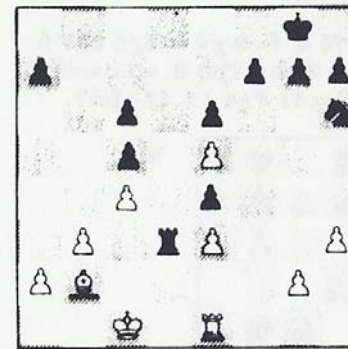
W

5

5. Lc4 fxg5 6. dxe5 Pxe5 7. Lb5+ Ld7 8. Pxe5 dxe5 0-1.

21. Wit : Pachera
Zwart: GVNAF

1. Pf3 d5 2. e3 c5 3. Pc3 e6 4. d4 Pc6 5. Pe5 Pf6 6. Lb5 Ld7 7. Lxc6 bxc6 8. b3 Tc8 9. Lb2 Ld6 10. Dd3 0-0 11. 0-0-0 Lxe5 12. dxe5 Pg4 13. Pc4 dxc4 14. Dxd7 Pxf2 15. Dxd8 Tfxd8 16. Txd8+ Txd8 17. Te1 Pg4 18. h3 Ph6 19. c4 Td3



W

20

20. g4 Kf8 21. La3 Ke8 22. Lxe5 a5 23. Ld4 g5 24. Kc2 a4 25. bxa4 Ta3 26. Lb2 Txa4 27. Kb3 Ta5 28. a4 Kd7 29. Kb4 Ta6 30. a5 Kc7 31. c5 Ta7 32. Ka4 Kd7 33. Te1 Tb7 34. La1 Ta7 35. Td1+ Ke8 36. Td4 Kb7 37. Txe4 Ta6 38. Tb4+ Ke8 39. Tb6 Txb6 40. cxb6 Kb7 41. e4 Ka6 42. Ld4 Pg8 43. Kb4 Pe7 44. Ke5 Pg6 45. Kxc6 Kxa5 46. b7 Pe7+ 47. Kd6 Pg6 48. b8D Ka4 49. Db6 Ka3 50. Lb2+ 1-0.

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

4

21 augustus

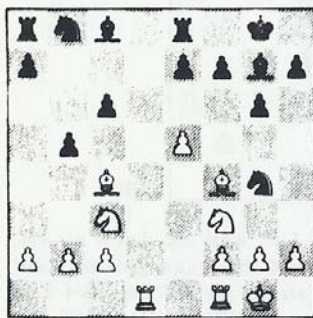
Stand na ronde 4.

1.	Chess 0.5X	4
2.	PK83	3.5
3.	Nona	3
4.	PION	2.5
5.	Cyborg 1.0	2
	Dappet	
	Gambiet 83	
	Nightmare	
9.	Pachera	1.5
	Rebel	
	Storm	
	Usurpator II	
13.	GVNAF'	1
14.	IGM	0

22. Wit : Chess 0.5X

Zwart: PION

1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6 4. Ig5 Ig7 5. Pf3 c6 6. Le4 0-0 7. 0-0 Te8 8. e5 dxe5 9. dxe5 Dxd1 10. Taxd1 Pg4 11. Lf4 b5?



12

12. Lb3? Ook Chess is niet onfeilbaar! Reeds hier was 12. Pxb5 mogelijk. Lf5 13. h3 Ph6 14. Pd4 Le8(?) Natuurlijk is deze terugtocht slecht, maar wat moet zwart spelen? Het beste was misschien a5. 15. Lxb6 Lxb6 16. Pxb5! eindelijk cxb5 17. Ld5 Pd7 18. e6! fxe6 19. Lxa8 Pe5 20. Le6 Pxc6 21. Pxc6 a6 22. Pxe7+! Zwart is kansloos Txe7 23. Td8+ Kf7 24. Txc8 b4 25. Tc4 a5 26. Td1 Ig7 27. a3 Lxb2 28. axb4 axb4 29. Txb4 Le3 30. Tf4+ Kg8 31. Td3 Te7 32. Tf3 Le5 33. e3 Te6 34. Td8+ Kg7 35. Td7+ Kg8 36. Tdd3 h6 37. Td8+ Kg7 38. Td7+ Kg8 39. Tdd3

Chess 0.5X	-	PION	1-0
PK83	-	Nightmare	1-0
Nona	-	Cyborg 1.0	1-0
Dappet	-	Gambiet 83	0-1
Usurpator II	-	Storm	rem
Rebel	-	Pachera	rem
IGM	-	GVNAF'	0-1

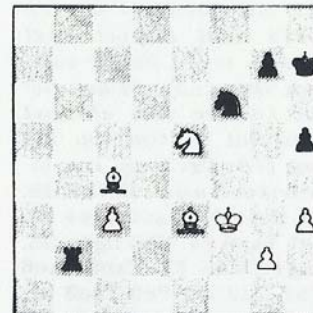
Lg7 40. Td8+ Kh7 41. Tf7 Txc3 42. Tdd7 Tc1+ 43. Kh2 h5 44. Txb7+ Kh8 45. Txb6 Te1 46. Tg5 e5 47. Txb5+ Kg8 48. Kg3 Te2 49. f3 Te3 50. Tb6 Tb3 1-0.

J.J. van Oosterwijk Bruyn

23. Wit : PK83

Zwart: Nightmare

1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 3. d4 Pxe4 4. Ld3 Pf6 5. dxe5 Pg4 6. Pc3 Le5 7. 0-0 Pxf2 8. Txf2 0-0 9. Ig5 De8 10. Pb5 Lxf2+ 11. Kxf2 De6 12. Le3 Dc6 13. Pxa7 Da4 14. Pb5 Pa6 15. c3 Dxd1 16. Txd1 d5 17. exd6ep cxd6 18. Pxd6 Le6 19. Pxb7 Lxa2 20. Pd6 Lb3 21. Ta1 Pe7 22. Txa8 Txa8 23. Pg5 h6 24. Lh7+ Kh8 25. Le4 Ta2 26. Pdx7+ Lxf7 27. Pxf7+ Kg8 28. Pe5 Txb2+ 29. Kf3 h5 30. Ld3 Pe8 31. Le4+ Kh7 32. h3 Pf6



W

33

33. g3 Th2 34. h4 Tb2 35. Kf4 Tg2 36. Le6 Th2 37. Lf5+ Kg8 38. Kf3 Tb2 39. c4 Ta2 40. Le6+ Kh7 41. e5 Ta5 42. Lf5+ Kg8 43. Pc4 Ta6 44. Pe5 Ta5 45. Le6+ Kh7 46. Le4 Pe8 47. Ld3+ Kg8 48. Le4+ Kh7 49. Ld5 Pf6 50. Lf7 Tb5 51. Le4 Tb4 52. Ld2 Ta4 53. Ld3+ Kh8 54. Le3 Ta3 55. c6 1-0.

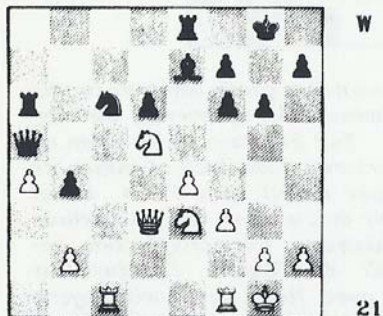
24. Wit : Nona

Zwart: Cyborg 1.0

1. e4 e5 2. Pf3 d6 3. d4 cxd4 4. Pxd4 Pf6 5. Pc3 g6 6. Ig5 Ig4 7. f3 Ld7 8. Lxf6 Nona ziet haar kans schoon om zwart een dubbelpion te bezorgen. Hoewel het

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

programma weinig specifieke schaakkennis bevat, is mij gebleken dat het beoordelen van dubbelpionnen behoorlijk bijdraagt tot de speelsterkte van het programma. overigens is het hier eerder de zwakke pion op d5 die zwart problemen bezorgt. exf6 9. Lb5 Lxb5 10. Pdxb5 a6 11. Pa3 Le7 12. Pc4 Pc6 13. 0-0 b5 14. Pe3 0-0 15. Pcd5 Te8 16. a4 b4 17. c3 a5 18. cxb4 axb4 19. Tc1 Ta6 20. Dd3 Da5



21

21. Db5 Verrassend, wie zou hier niet eenvoudig Pc7 met kwaliteitswinst spelen. Nu gaat er voor zwart een stuk verloren, want op 21... Tc8 volgt Txc6. Dxa4 22. Dxa4 Txa4 23. Txc6 Kh8 24. Pc4 Ta7 25. Pxd6 Lxd6 26. Txd6 Ta2 27. Txf6 Kg7 28. Pxb4 Txb2 29. Pd5 Ta8 30. Tc6 Taa2 31. Pe3 Na het toernooi bleek dat Nona met gemiddeld 57 zetten de langste partijen speelde, een twyfelachtige verdienste. Als zwart nu zijn torens op de 2e rij had gehouden, was dit gemiddelde zeker hoger komen te liggen. Tb3 32. Te1 h5 33. Pc2 Ta8 34. e5 g5 35. Pd4 Tb4 36. Pf5+ Kg8 37. Pg3 Tb2 38. Pxb5 Tb4 39. Pf6+ Kh8 40. Pe4 Tg8 41. Th6+ Kg7 42. Th5 Te8 43. Tgx5+ Kf8 44. Tf5 Ke7 45. Tf6 Tg8 46. Pd6 Tf8 47. Ta1 Kd8 48. Ta8+ Hierna gaf de programmeur van Cyborg de partij op. Er gaat nog een toren verloren. 1-0.

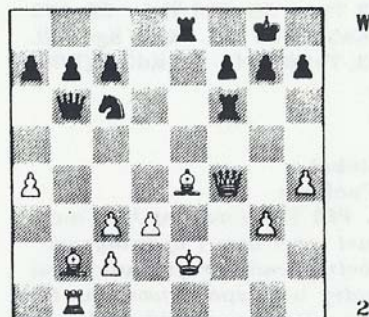
Frans Morsch

25. Wit : Dappet

Zwart: Gambiel 83

1. Pf3 Pf6 2. Pc3 Pe6 3. e4 e5 4. d3 Lb4 5. a3 Lxc3+ 6. bxc3 d5 7. Pd2 Lg4 8. f3 Le6 9. g3 0-0 10. Lb2 De7 11. Lg2 De5 12. De2 Db6 13. Tb1 dxe4 14. Pxe4 Pxe4 15. Dxe4 La2 16. Kc2 Lxb1 17. Txb1 Tfe8 18. h4 Tad8 19. a4 Te6 20. Lh3 Tg6 21. Lf5 Th6 22. Dg4 Thd6 23. f4 exf4 24.

Dxf4 Te8+ 25. Le4 Tf6



W

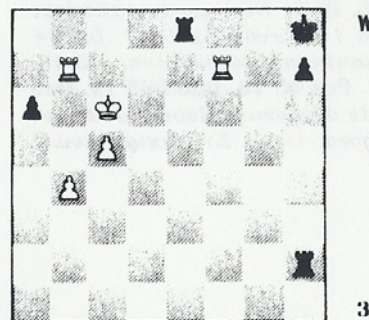
26

26. De3 Dxc3+ 27. Kxe3 a6 28. c4 Tfe6 29. Tf1 h6 30. c5 Kf8 31. Kf4 g6 32. Ld5 Te2 33. Lb3 Pb4 34. La1 Pxc2 35. Lf6 b5 36. axb5 axb5 37. g4 Pe1 38. Ld4 Td8 39. Lc3 Txd3 40. Lxe1 Txb3 41. La5 Ta2 42. Lxc7 Ta4+ 43. Ke5 Tgx4 44. Ld6+ Ke8 45. Te1 Kd7 46. Tf1 f5 47. Kf6 Th3 48. Lf4 Thx4 49. Td1+ Ke6 50. Ld6 b4 51. Ke5 f4 52. Ke4 g5 53. Tb1 Kb5 54. Tb2 h5 55. Tb1 Th3 56. c6 Kxc6 0-1.

26. Wit : Usurpator II

Zwart: Storm

1. c4 e5 2. d3 Lb4+ 3. Pd2 d5 4. Pf3 Pe6 5. e4 dxc4 6. dxc4 Pf6 7. a3 Lxd2+ 8. Pxd2 Dd4 9. f3 Le6 10. Le2 a6 11. Dc2 0-0 12. Pb3 Dd6 13. Lg5 Pd4 14. Pxd4 Dxd4 15. Lxf6 gxf6 16. Td1 De3 17. Dd3 De5 18. b4 Dc6 19. 0-0 Db6+ 20. c5 Db5 21. f4 Dxd3 22. Txd3 Kh8 23. fxe5 fxe5 24. Tf6 Lc4 25. Td2 Lxe2 26. Txc2 e6 27. Kf2 Tad8 28. Kc3 Td1 29. Td2 Te1+ 30. Kf2 Txe4 31. Kf3 Tc4 32. Td7 Tc3+ 33. Ke4 Txa3 34. Txb7 Ta2 35. Kxe5 Te8+ 36. Kd6 Td2+ 37. Kxc6 Tgx2 38. Txf7 Txb2



W

39

39. Kd5 Td2+ 40. Ke4 Tc2+ 41. Kd3 Th2 42. Tf4 Td8+ 43. Ke4 Te2+ 44. Kf3 Te6 45. Tb6 Td3+ 46. Kg4 Txb6 47. cxb6 h6 48. b7 Td8 49. Tf6 Kg7 50. Txa6 Td4+

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

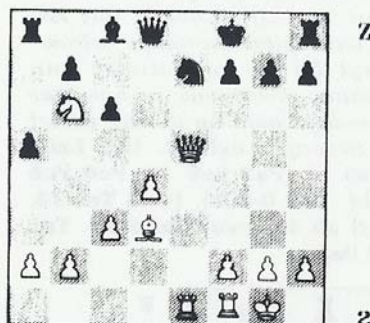
51. Kh5 Td5+ 52. Kh4 Td4+ 53. Kg3 Txb4 54. Ta7 Tb3+ 55. Kf4 Kg6 56. Ta6+ Kh7 57. Ta7 Tb4+ 58. Kf5 Tb5+ 59. Kf6 Tb6+ 60. Ke5 Tb5+ 61. Kd4 Kg6 62. Ta6+ Kf7 63. Txb6 Tb4+ 64. Kd5 Kg7 65. Te6 remise.

27. Wit : Rebel

Zwart: Pachera

1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 Pachera had aanvankelijk niet meer dan 1 openingszet : 1. Pf3. De betreffende programmaregel kan eenvoudig aangepast worden, tegen Cyborg werd bijvoorbeeld 1. d4 gespeeld. Omdat ik wist dat 1. e4 gespeeld zou worden, had ik de openingszet in 1. (e4) e5 veranderd om reden van tijdswinst Door de andere tijdslimiet kwam Pachera niet, zoals altijd, met 2. Pc6, maar koos hij voor de Russische opening. Dat was wel even schrikken, wegens 3. Pxe5 Pxe4 4. De2 De7 5. Dxe4 d6 6. d4 dxe5 7. dxe5, pionverlies op 8 ply, voor Pachera wegens de slagafwikkeling op de zesde zet 7 ply, maar toch buiten de horizon van 5 ply. 3. Pxe5 d6 Pachera stelde het terugslaan om andere redenen uit en speelde de opening perfect. 4. Pf3 Pxe4 5. d4 d5 6. Ld3 Lb4+ 7. Ld2 De voorkeur verdiende natuurlijk 7. c3. Pxd2 Pachera ruilt nu eenmaal graag af. 8. Pbx2 Pc6 9. c3 Ld6 10. 0-0 Df6 Pachera rocheert alleen als het niet moet. 11. Db3 Pe7 12. Tae1 Beter is natuurlijk 12. Tfe1. Lf4 Pachera kan het pionverlies uitstellen met het slaan op d2, en het daarmee buiten zijn horizon schuiven. Bovendien kijkt hij niet expliciet naar penningen. 13. Dxd5 Lxd2 Pachera speelt van zet 11 l/m 14 op 4 ply en ziet het pionverlies nog steeds niet. 14. Pxd2 Df4 15. Db5+ Niet goed, want met 15. Lb5+ c6 16. Lxc6+ bxc6 17. Dxc6+ was materiaalwinst te behalen. c6 16. Db4 Dc7 17. Pc4 a5 18. Dd6 Dd8 19. De5 Beter dan de dameruil. Rebel houdt het initiatief goed vast. Er dreigt zowel

Dxg7 als Pd6+. Kf8 20. Pb6



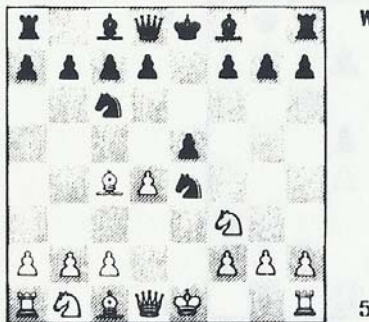
Het begin van een goede combinatie die materiaalwinst KAN opleveren, bijvoorbeeld : 20. Ta7 21. Dxc5 en de toren op a7 gaat verloren door Pxc8 of indien de zwarte looper speelt door Pd7+. Rebel kiest echter een andere weg die helaas tot de categorie horzoneffecten behoort. Ta7 21. Dxe7+ Spectaculair maar niet goed. Rebel verknoeit wegens tijdgebrek zijn mooie aanval. Bij de vorige zet had Rebel deze combinatie al onderkend en 2 pionnen winst geconstateerd. Zo ook nu weer. Het vervolg leert anders. Dxe7 22. Pxc8 Dc7 23. Pxa7 b6 Tja, en daar gaat het paard dan. Het tegengif voor horzoneffecten moet helaas nog uitgevonden worden. 24. Pb5 cxb5 25. Lxb5 g6 26. Te8+ Kg7 27. Tfe1 Txe8 28. Txe8 Df4 29. Te3 Df5 30. Ld3 Dd5 31. Lb1 a4 32. g3 Db5 33. b3 axb3 34. axb3 Dxb3 35. Le4 g5 36. d5 g4 37. Kg2 Met 27. Td3 had wit nog uitstekende winstkansen kunnen krijgen. f5 Prima, zo wordt de gevaarlijke witte vrijpion geelimineerd en verzandt deze levendige partij in een troosteloze remise. 38. Lxf5 Dxd5+ 39. Le4 Dc5 40. Ld3 b5 41. Le2 h5 42. Td3 De5 43. Td2 De4+ 44. f3 Dc6 45. Tb2 Kf7 46. Tb4 Kg8 De koning gaat naar zijn favoriete veld. De tabellen met de activiteiten van de stukken zijn gedurende de hele partij dezelfde. 47. Tb3 Db6 48. Tb2 Kf7 49. Tb4 Kg8 50. Lxb5 gxf3+ 51. Kxf3 Df6+ 52. Ke4 Dxc3 53. Lc4+ Kf8 54. Tb8+ Ke7 55. Le2 Dc8+ 56. Ke3 Dc5+ remise.

Paul Ramsteijn
Ed Schroder

28. Wit : IGM
Zwart: GVNAF

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Le4 Pf6 4. d4 Pxe4



0-1.

5

26 augustus.

Stand na ronde 5.

1.	Chess 0.5X	5
2.	Nona	4
3.	PK83	3.5
4.	Gambiet 83	3
6.	PION	2.5
	Rebel	
	Storm	
	Usurpator II	
10.	Cyborg 1.0	2
	Dappet	
12.	Pachera	1.5
13.	GVNAF	1
14.	IGM	0

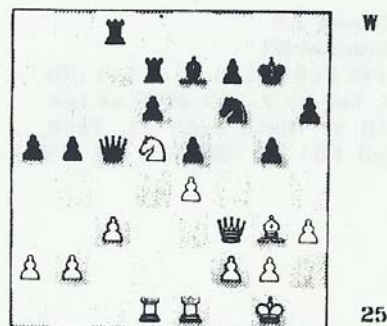
Na de vierde ronde kregen de programmeurs een week de tijd om hun wonden te likken, d.w.z. hun programma's te verbeteren. Er heeft zich een kopgroep gevormd van Chess 0.5X (4 uit 4) t/m PION (2 1/2 uit 4), daarachter het peloton. De kandidatuur van Chess 0.5X is gesteld, en het is eigenlijk alleen nog maar de vraag of iemand in staat zal zijn om het bolwerk van Chess 0.5X te slechten. PK83 slaagt daar niet in: op het moment dat de partij in een soort schuiffase verkeert, ziet Chess 0.5X zijn kans schoon en slaat onverbiddeijk toe. Nieuwkomer Nona blijft goed

Chess 0.5X	-	PK83	1-0
PION	-	Nona	0-1
Cyborg 1.0	-	Gambiet 83	0-1
Nightmare	-	Dappet	1-0
GVNAF	-	Rebel	0-1
Pachera	-	Usurpator II	0-1
Storm	-	IGM	1-0

in de running door dubieus combinatie-werk van PION gedeceideerd af te straffen.

29. Wit : Chess 0.5X
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. d4 Lg4 10. d5 Pa5 11. Pbd2 Dd7 12. h3 Pxb3 13. Pxb3 Lxf3 14. Dxf3 c6 15. dxc6 Dxc6 16. Ld2 Tad8 17. Lg5 Td7 18. Tad1 Dc4 19. Pe1 h6 20. Lh4 g5 21. Lg3 Tc8 22. Pd3 Kg7 23. Pb4 a5 24. Pd5 Dc5



25. Lxe5! dxe5 26. Pxf6 Txd1 27. Ph5+! Kg6? 28. Df5+! Kxh5 29. Dxf7+ Kh4 30. g3+ Kxh3 31. Dh5+ 1-0.

J.J. van Oosterwijk Bruyn

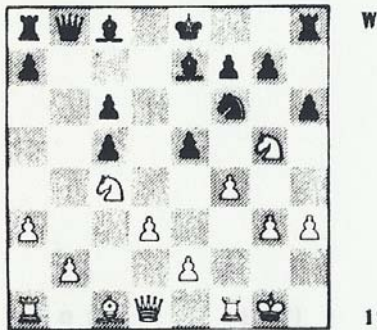
Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

30. Wit : PION

Zwart: Nona

1. Pf3 d5 2. g3 e5 3. Lg2 Pf6 4. 0-0 e6 5. d3 Le7 6. Pbd2 Pc6 7. a3 Pg4 8. h3 Pf6 9. e4 e5 10. cxd5 Dxd5 11. Pg5 Dd6 12. Pc4 Db8 13. Lxc6+ bxc6 14. f4 h6



15

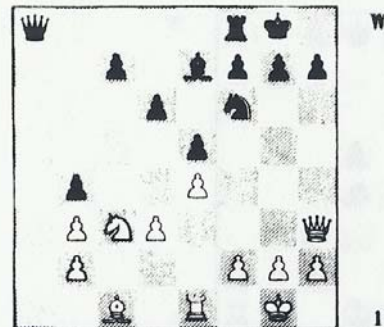
15. Pxf7 Kxf7 16. Pxe5+ Ke8 17. Pxc6 Db7 18. Pxe7 Lxb3 19. e4 Kxe7 20. Te1 Tac8 21. Dc2 Thd8 22. Tb1 Dd7 23. e5 Ph5 24. Te3 Lf5 25. Db3 Lxd3 26. Ta1 Lf5 27. Dc3 Le6 28. Te1 Dd5 29. Kh2 Lg4 30. Le3 a6 31. Tac1 c4 32. Lf2 Ke6 33. Dc2 Lf5 34. De2 g6 35. Ted1 Dc6 36. Td6+ Txd6 37. exd6+ Kf7 38. g4 Pxf4 39. De7+ Kg8 40. Tg1 Df3 41. Dc3 Lxg4 42. Dxf3 Lxf3 43. Le3 Pd3 44. Txxg6+ Kf7 45. d7 Td8 46. Txb6 Txd7 47. Kg3 Le4 48. Txa6 Pxb2 49. a4 c3 50. Kf4 Ld3 51. Ta8 Td5 52. a5 Pc4 53. Ta7+ Kg6 54. Ta6+ Kh5 55. Le1 c2 56. Kg3 Tg5+ 57. Kf2 Kg4 58. Tf6 Txa5 59. Tf4+ Kh5 60. Td4 Pe5 61. Ke3 Lf5 62. Td8 Ta1 63. Kf4 Txc1 64. Th8+ Kg6 65. Tg8+ Kf6 66. Tf8+ Pf7 67. Txf7+ Kxf7 68. Kxf5 Te1 69. Kg5 c1D+ 70. Kg4 Tf1 71. Kh4 Tg1 72. Kh3 Dh6+ 0-1.

31. Wit : Cyborg 1.0

Zwart: Gambiet 83

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6 4. La4 Pf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5 7. Lb3 d6 8. a4 Lg4 9. axb5 Lxf3 10. Dxf3 axb5 11. Txa8 Dxa8 12. Pc3 Pd4 13. Dh3 0-0 14. d3

Pxb3 15. exb3 b4



W

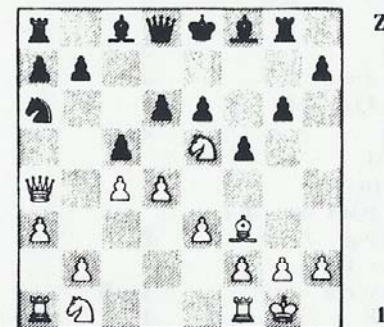
16

16. Pb5 Db7 17. Pxd6 cxd6 18. Ld2 Ta8 19. f4 Dc8 20. Td1 Dc2 21. Df3 Dxb3 22. d4 Dxb2 23. Lc1 Dc2 24. dxe5 dxe5 25. fxe5 Dc5+ 26. Df2 Dxe5 27. Df5 Dxe4 28. Db5 Dc2 29. Te1 Dc5+ 30. Dxc5 Lxc5+ 31. Le3 Lxe3+ 32. Txe3 Ta1+ 0-1.

32. Wit : Nightmare

Zwart: Dappet

1. d4 f5 2. Lf4 Pf6 3. e3 g6 4. Ld3 e6 5. Pf3 Pd5 6. Le5 Tg8 7. 0-0 Pc6 8. c4 Pdb4 9. Le2 Pxe5 10. Pxe5 c5 11. a3 Pa6 12. Lf3 d6 13. Da4+



Z

13

Ke7 14. Dxa6 dxe5 15. Lxb7 cxd4 16. c5 Tb8 17. Lxc8 Dxc8 18. Dxa7+ Db7 19. Dxb7+ Txb7 20. b4 Lh6 21. c6 Ta7 22. exd4 exd4 23. Td1 Lg7 24. a4 Tb8 25. Te1 Txb4 26. c7 Tbx4 27. Txa4 Txa4 28. c8D Le5 29. Te6 Ld6 30. Db7+ Kf6 31. Txd6 Te4 32. f4 Te1+ 33. Kf2 Te2+ 34. Kf3 h5 35. Dd7 Te2 36. Dd8+ 1-0.

33. Wit : GVNAF

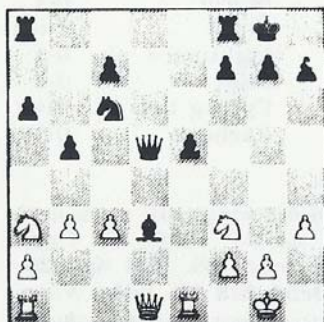
Zwart: Rebel

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 a6 4. La4 Pf6 5. d3 b5 6. Lb3 d5 7. exd5 Pxd5 8. h3 Lb4+ 9. c3 Le7 10. 0-0 0-0 11. Te1 Dd6 12. Lxd5 Dxd5 13. b3 Lf5 14. La3 Lxa3

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

15. Pxa3 Lxd3



W

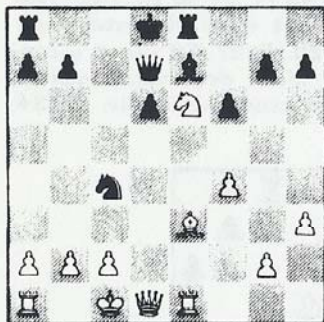
16

16. Kh2 Dd6 17. Kh1 e4 18. Pd4 Pxd4 19. f3 Pe2 20. fxe4 Pg3+ 21. Kg1 Dc5+ 22. Te3 Dxc3+ 23. Kh2 Lxe4 24. Dg4 Dxc3 25. Tg1 Db4 26. Kxg3 f5 27. De2 Dd6+ 28. Kh4 Dxa3 29. Td1 Db4 30. Kg5 Tad8 31. Txd8 Txd8 32. De3 Dd2 33. Dxd2 h6+ 34. Kg6 Txd2 0-1.

34. Wit : Pachera

Zwart: Usurpator II

1. Pf3 c5 2. Pc3 f5 3. e4 fxe4 4. Pxe4 d6 5. d4 cxd4 6. Pxd4 Pf6 7. Lb5+ Pbd7 8. Pxf6+ exf6 9. Lf4 De7+ 10. Kd2 Kd6 11. Te1 Pe5 12. h3 Ld7 13. Lxd7 Dxd7 14. Kc1 Le7 15. Le3 Te8 16. f4 Pc4 17. Pe6+



Z

17

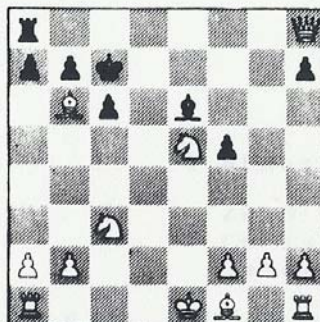
Kc8 18. Pxg7 Td8 19. Dd3 Db5 20. b3 Pa3 21. Dxb7 a6 22. Pf5 Lf8 23. Pd4 Db4 24. Df5+ Td7 25. Ld2 Dxd4 26. Le3 Dxc3 27. Te8+ Kc7 28. Txa8 Dxa1+ 29. Kd2 Dd4+ 30. Kc1 Lh6 31. Da5+ b6 32. Dxa3 Lxf4+ 33. Kb1 Dd1+ 34. Kb2 Le1+ 35. Kc3 Lxa3 36. Ta7+ Kc6 37. Txd7 Kxd7 38. h4 Da1+ 0-1.

35. Wit : Storm

Zwart: IGM

1. c4 Pf6 2. Pc3 c6 3. e4 Pg8 4. d4 g6 5. Lg5 Lg7 6. e5 d6 7. cxd6 Pd7 8. Pf3 f5 9. exf5 Db6 10. dxc7 Pxe7 11. Lxe7 gxf5

12. De2 Lxd4 13. Lc5+ Lc3 14. Dxc3+ Pe5 15. Dxc5+ Le6 16. Dxb8+ Kd7 17. Pe5+ Kc7 18. Lxb8+



Z

18

1-0.

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

6

27 augustus.

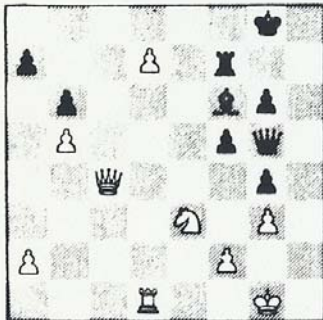
Stand na ronde 6.

1.	Chess 0.5X	6
2.	Gambiet 83	4
	Nightmare	
	Nona	
5.	PION	3.5
	PK83	
	Storm	
8.	Cyborg 1.0	3
9.	Pachera	2.5
	Rebel	
	Usurpator II	
12.	Dappet	2
13.	GVNAF	1
14.	IGM	0

36. Wit : Nona

Zwart: Chess 0.5X

1. d4 Pf6 2. e4 g6 3. Pc3 Lg7 4. e4 d6 5. Le2 Pc6 6. Le3 0-0 7. Pf3 e5 8. d5 Pe7 9. 0-0 Pg4 10. Le1 Ld7 11. h3 Pf6 12. Le3 e5 13. dxc6ep Lxe6 14. Dd3 De7 15. Tad1 b6 16. Lg5 Tad8 17. h4 Pg4 18. Pe1 h5 19. Lxg4 hxg4 20. Pb5 Lxb5 21. cxb5 Tfe8 22. Pc2 d5 23. Lxe7 Dxe7 24. cxd5 Dxh4 25. Tfe1 e4 26. Txe4 Txe4 27. Dxe4 Lxb2 28. g3 Dg5 29. Pe3 f5 30. Dc4 Tf8 31. d6+ Tf7 32. d7 Lf6



W

33

33. Dc7 Nona gaat heel begrijpelijk op pionwinst af. Hierdoor raakt de witte dame echter gevaarlijk buitenspel. Een voorzichtig 33. Pd5 gevolgd door Pf1 was hier daarom beter geweest. Ld8 34. Dxa7 Th7 Voor de hand liggend en sterker was 34 .. f4. Misschien schrikt

Nona	- Chess 0.5X	0-1
PK83	- Storm	0-1
Gambiet 83	- Rebel	1-0
Usurpator II	- Nightmare	0-1
Dappet	- PION	0-1
GVNAF	- Cyborg 1.0	0-1
IGM	- Pachera	0-1

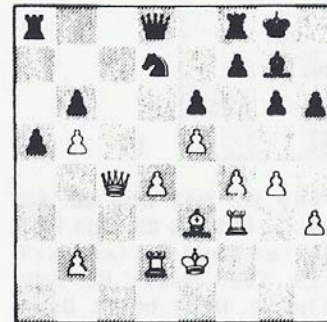
Chess 0.5X van het mogelijke antwoord 35. Td5, doch na 35 .. Df6 36. Pxf4 Da1+ gaat wit mat. 35. Db8 Kg7 36. Pd5 Dh5 37. Dc5+ Kf8 38. Dd6+ Nona heeft hier remise door eeuwig schaak voor het grijpen. Het programma kent deze regel, maar gaat er niet op in, omdat het vindt dat wit nog steeds beter staat Kf7 39. Kf1 Dh1+ 40. Ke2 Df3+ 41. Kd2 Dxf2+ 42. Kc3 Th3 43. Td3 Dxa2 44. Pf4 Th6 45. Td5 Da1+ 46. Kd2 Th2+ 47. Kd3 Dd1+ 48. Kc4 Tc2+ 49. Kb4 Db1+ 50. Ka4 Da2+ 51. Da3 Tc4+ 0-1.

Frans Morsch

37. Wit : PK83

Zwart: Storm

1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6 4. f4 Lg7 5. Pf3 0-0 6. Ld3 Pa6 7. e5 Pd7 8. Le3 Pb4 9. 0-0 Pxd3 10. Dxd3 e6 11. Tad1 d5! 12. Kf2? h6 13. a4 a5 14. g4 b6 15. Td2? La6 16. Pb5 c6 17. e4 cxb5 18. axb5 dxc4 19. Dxc4 Lb7 20. Ke2? Wit staat uiteraard verloren. Maar deze merkwaardige koningszet versnelt het einde. Lxf3+ 21. Txf3



Z

21

Dh4! 22. h3 Tfe8 23. Dd3 Te1 24. Da3 De1+ 25. Kd3 Pc5+! 26. dxc5 Td8+ 27. Ld4 Txd4+ 28. Kxd4 Dxd2+ Wit geeft het op, want op 29. Dd3 volgt Tc4+! 30. Kxc4 Db4 mat 0-1.

J.J. van Oosterwijk Bruyn

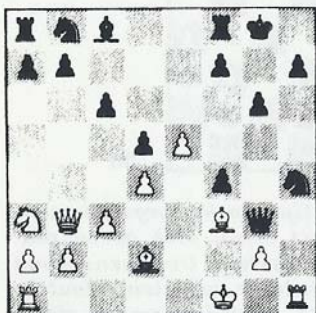
Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

38. Wit : Gambiet 83

Zwart: Rebel

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. Pf3 Lb4 4. c3 Le7
5. d4 Pf6 6. Ld3 d5 7. e5 Ph5 8. Pfd2
Lh4+ 9. Kf1 g6 10. Le2 Pg7 11. Pf3 Lg5
12. Pxg5 Dxg5 13. Db3 e8 14. h4 Dg3 15.
Pa3 0-0 16. Ld2 Pf5 17. Lf3 Pxb4



W

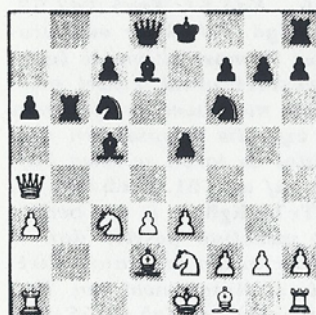
18

18. c4 Pxf3 19. Dxf3 Dxf3+ 20. gxf3 Le6
21. cxd5 cxd5 22. Lxf4 Pc6 23. Le3 Tad8
24. Pb5 Lf5 25. Pd6 Ld3+ 26. Ke1 b6 27.
Lh6 Pxd4 28. Lxf8 Txf8 29. Kd2 Lf5 30.
Pxf5 Pxf5 31. Tac1 h5 32. Te7 Te8 33. f4
a5 34. Tb7 Te6 35. Tc1 Pe7 36. Tcc7 Pc6
37. Txb6 Pb4 38. Txe6 fxe6 39. a3 Pa2
40. Te7 h4 41. Txe6 Kg7 42. Td6 h3 43.
Td7+ Kh6 44. Td8 Kh5 45. e6 Kg4 46. e7
h2 47. e8D h1D 48. Dxc6+ Kf3 49. Dd3+
Kxf4 50. Dd4+ De4 51. Df2+ Kg5 52.
Tg8+ Dg6 53. Dg2+ Kf6 54. Txg6+ 1-0.

39. Wit : Usurpator II

Zwart: Nightmare

1. c4 e5 2. Pc3 Le5 3. d3 d6 4. e3 Le6 5.
Pge2 Pc6 6. Ld2 Pb4 7. Db1 Pf6 8. a3
Pc6 9. b4 Lb6 10. e5 dxc5 11. bxc5 Lxc5
12. Dxb7 Ld7 13. Pb5 Tb8 14. Da6 Tb6
15. Da4 a6 16. Pbc3



Z

16

Pb4 17. axb4 lxa4 18. bxc5 Tb8 19.
Txa4 Dxd3 20. Pc1 Dd7 21. Txa6 0-0 22.
Pd3 e4 23. Pc5 De8 24. f4 Tb2 25. Le4
Dd8 26. Le1 Txg2 27. Pxf7 Txf7 28.

Lxf7+ Kxf7 29. Ta5 Te2 30. Pa2 Dd3 31.
Pc3 Dxc3+ 32. Kf1 Dd3+ 33. Ke1 De2+
0-1.

40. Wit : Dappet

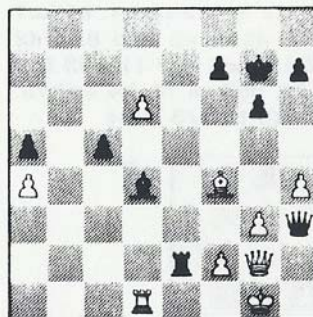
Zwart: PION

Naar een idee van Harry Nefkens (PI-
ON) was de opzet van de bibliotheek
van Dappet veranderd : er werd ge-
bruik gemaakt van een hoofd- en een
hulpbibliotheek. De hulpbibliotheek is
gemakkelijk te veranderen en wordt
eerst door Dappet geraadpleegd (bij
geen succes wordt de hoofdbibliotheek
gebruikt). Voor elk van onze tegenstan-
ders kon dus gemakkelijk een aange-
paste bibliotheek gebruikt worden en in
het bijzonder een verliespartij inge-
voerd worden. Voor PION was dit de
partij tegen Chess 0.5X (tot grote schrik
van de PION-programmeurs die het on-
middelijk door hadden, gelukkig voor
hen week PION op de 7e zet met b5 in
plaats van Te8 af). Deze truc kan niet
tegen Dappet gebruikt worden omdat er
veel vertakkingen in de bibliotheek zijn
waar een random keuze gemaakt
wordt. 1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6 4.
Lg5 Lg7 5. Pf3 c6 6. Lc4 In de openings-
bibliotheek was alleen 6. Dd2 opgeno-
men. De tekstzet is in zekere zin lo-
gisch, zeker voor een computerpro-
gramma. De reactie van PION is overi-
gens adequaat te noemen. 0-0 7. 0-0 b5
8. Lb3 Lb7 9. e5 b4 10. Pe2 Op 10. exf6
volgt 10 .. exf6 en zwart wint zijn stuk
terug. dxe5 11. Pxe5 Na 11. dxe5 is 11
.. Pd5 een logische reactie, maar het is
niet onmogelijk dat PION in dat geval
11 .. Pg4 gespeeld zou hebben. Overi-
gens is na de tekstzet 11 .. Pd5 met de
dreiging f6 eveneens sterk. PION speelt
de volgende fase eigenlijk te afwachtend.
e6 12. c4 Te8 13. a3 bxa3 14.
bxa3 a6 15. g3 Ook Dappet weet niet
wat hij met de stelling aan moet van-
gen. Schaaktechnisch gezien is dit een
enorme verzwakking. In de volgende
fase worden beide partijen weer eniger-
mate actiever en spelen ze doelgerich-
ter. Pbd7 16. Pxd7 Dxd7 17. Dc2 Tad8
18. h4 e5 19. Tfd1 exd4 20. Txd4 Dc8
21. Txd8 Txd8 22. Da2 Hier was 22. c5
geboden om de zwarte loper op b7 in
zijn activiteit te blijven beperken en de
witte loper alle vrijheid te geven om
druk op f7 uit te oefenen. Van de tekst-
zet zou opgemerkt kunnen worden dat
de opmars e5 voorbereid wordt. Zwart

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers,
georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.
Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het
Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

laat het evenwel niet zover komen en speelt zelf c5, eigenlijk op grond van dezelfde argumenten als hierboven vermeld. c5 23. Pf4 Dc6 24. Pd5 Wit is juist op tijd om de zwarte activiteit langs de lange diagonaal aan banden te leggen. Er ontspint zich een mooie strijd in het centrum, waarbij de lopers een belangrijke rol spelen. De witte c-pion die d-pion wordt, is gevaarlijker dan de zwarte c-pion, maar zwart beschikt over veld d4 voor zijn loper. Te8 25. Td1 Pxd5 26. cxd5 Dd7 27. Lc4 De stelling is moeilijk te behandelen, zeker voor een programma. Wit blokkeert eerst de vrije c-pion (een goede heuristiek), maar 27. Le3 met aanval op c5 en vermindering van 27 .. Ld4 lijkt meer in aanmerking te komen. Wit dient wel op zijn hoede te zijn, want zwart beschikt over mogelijkheden als Dg4 en Dh3. Ld4 28. Lf4 a5 29. d6 Een bijzonder goede zet. Wit ziet dat de druk van Lb7 met Ld5 geneutraliseerd kan worden, en de opmars van de vrijpion levert stellig bonuspunten op. Lg7 Een misser, waarmee duidelijk wordt dat PION het stellingsprobleem niet begrijpt. Strijd om de diagonaal h1-a8. Daartoe was eerder geschikt 29 .. Le5 met de bedoeling om na 30. Lxe5 Txe5 op Dc6 aan te sturen. Om zo'n plan uit te voeren kwam ook 29 .. Kg7 in aanmerking (tegen Lxf7+). Na 29 .. Le5 30. Le3 staat c5 indirect gedekt (Lxc5 Dc6), maar 30 .. Lxd6 is onmogelijk wegens 31. Txd6 Dxd6 32. Lxf7+ Kg7 33. Lxe8. Vandaar dat 29 .. Kg7 mogelijk de voorkeur verdient. 30. Dd2 Dh3 Actief gespeeld, niettemin verdiende 30 .. Ld4 weer terug, met de dreiging Dh3, de voorkeur. 31. Ld5 Lxd5 32. Dxd5 Wit staat nog redelijk comfortabel, zeker vergeleken met andere partijen in dit spelstadium (rond de 40e zet). Ld4 Wit dwingt zwart tot goede zetten, omdat pion c5 in stond. 33. a4? Het is moeilijk te beoordelen of wit de gevaren onderkent waaraan hij blootstaat. Een voorzichtige zet als 33. Dg2 of 33. Df3 kwam meer in aanmerking. Ook kan 33. d7 Td8 34. Le5, waarna 34 .. Txd7 (35. Da8+ Td8 36. Dxd8 mat) en 34 .. Lxe5 (35. Dxe5 Txd7 36. De8+ Kg7 37. Dxd7) niet kunnen. Te2 34. Da8+ Kg7

35. Dg2



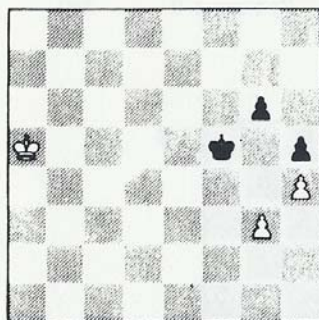
Z

35

Wit is nog op tijd om het ergste te verhinderen, maar wordt toch geconfronteerd met pionverlies. Overigens vond het PION-team later een kleine fout in het programma, waardoor na het slaan op f2 het witte antwoord Kf1 als onreglementair beschouwd werd. Dit had evenwel geen invloed op het spelverloop. Voor zwart is het zaak om op tijd terug te zijn voor het stoppen van de d-pion. Lxf2+ 36. Kf1 Dxxg2+ 37. Kxg2 Ld4+ 38. Kf3 Te8 39. Lg5 Wit probeert vrij baan te verschaffen aan de d-pion. Zwart reageert hier adequaat op. Menselijke spelers zouden waarschijnlijk een afknakeling als 39 .. f6 40. Te1 Td8 41. Te7+ Kg8 42. Lh6 Txd6 43. Tg7+ Kh8 44. Ta7 Td8 45. Tra5 kiezen. Het verandert evenwel de uitslag niet. f6 40. Lf4 Kf7 41. Tb1 Ke6 42. Te1+ Le5 43. Lxe5 fxe5 44. d7 De d-pion valt onder alle omstandigheden. Derhalve besluit wit hem zo voordelig mogelijk weg te geven. Kxd7 45. Ke4 Ke6 46. Tb1 Td8 47. Tb8+ Td6 48. Tb5 Td4+ 49. Kf3 e4+ 50. Kf4 Txa4 Zwart maakt het zich nog een beetje moeilijk. Gemakkelijk was de afwikkeling 50 .. Kd5 51. Tra5 Td3 52. Ta7 Tf3+ 53. Kg4 Tf1. Voor een programma echter te moeilijk om te taxeren. Na de tekstzet vindt zwart allemaal varianten met twee vrijpionnen meer, helaas zijn die vrijpionnen niet zo mobiel, omdat de toren ze moet blijven dekken vanaf a4. 51. Txc5 Kf6 52. Tc6+ Kf7 53. Tc7+ Kg8 Er is een beduidend minder gunstige positie dan 4 zetten terug voor zwart ontstaan. Niettemin blijft de stelling gewonnen. Een witte poging om met 54. Kg5 e3 55. Kf6 op mat te spelen faalt op 54 .. Ta3 55. Kf6 Tf3+. 54. Te7 Tb4 55. Txe4 Txe4+ 56. Kxe4 Wit heeft een pion terug gewonnen, maar het resterende pionneindspel is verloren. Kf7 57. Kd5 Ba-

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

lancerend op het randje van het kwadraat (waarvan PION wel, maar Dappet nog nooit gehoord heeft) weet wit de dreigende promotie van de pion te voorkomen. **Kf6 58. Ke5 Kf5 59. Kb5 h5 60. Kxa5**



Z

60

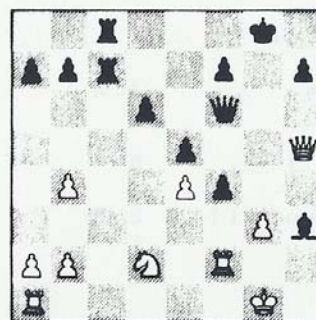
Deze stand waarin werd afgebroken is natuurlijk volkomen verloren. Aangezien het voor ons bijzonder eenvoudig was de te volgen strategie (koning naar h1) in het programma in te brengen, en voor zwart wat moeilijker (wat heet moeilijk) een strategie aan te geven is, besloten we (met in het achterhoofd de partij PION tegen YNCT vorig jaar) door te spelen. De witte koning krijgt dus van nu af aan enorme bonuspunten op en in de buurt van het veld h1. PION maakt het echter keurig af. **Kg4 61. Kb4 Kxg3 62. Ke3 Kxb4 63. Kd2 Kg3** Vanaf dit moment zoekt PION regelmatig 9 en 10 ply brute force diep! **64. Ke1 Kg2 65. Ke2 Kg3** Een onbegrijpelijke koningszet. Nu kan wit met **Kf1** opnieuw proberen het veld h1 te bereiken. Wit laat zich evenwel ook niet onbetuigd. De oorzaak van **Kg3** is echter heel eenvoudig. Na **65. Ke2** liet de machine van PION het om obscure redenen even afweten, waarna het programma opnieuw moest worden gestart. Daardoor ging het bij de eerstvolgende zet maar 6 ply diep, waardoor de promotie buiten de horizon viel. De volgende zetten lol aan de promotie gaan echter weer feilloos. **66. Kd2 h4 67. Ke1 h3 68. Ke2 h2 69. Ke3 h1D** Hierna wil de witte koning nog steeds graag naar h1!!! Zwart lost het op door het mat va een promotie te laten verlopen. **70. Kd2 Df3 71. Ke1 g5** De snelste weg naar mat is : **71 ... Df2+** **72. Kd1 Db2 73. Ke1 Dc2 74. Kf1 Df2** mat. **72. Kd2 g4 73. Ke1 Kh2 74. Kd2 g3 75. Ke1 Df2+ 76. Kd1 g2 77. Ke1 g1D+** 0-1.

Dap Hartmann
Jaap van den Herik
Peter Kouwenhoven

41. Wit : GVNAF

Zwart: Cyborg 1.0

1. e4 e5 2. Pf3 d6 3. d4 cxd4 4. Pxd4 Pf6 5. Pc3 g6 6. Lg5 Lg4 7. f3 Ld7 8. Ld3 e5 9. Pd5 Le7 10. Pxe7 Dxe7 11. Pb3 Pe6 12. 0-0 0-0 13. Tf2 Tfc8 14. f4 De6 15. f5 gxf5 16. Lxf6 Dxf6 17. g3 f4 18. Lc4 Pb4 19. c3 Txc4 20. Pd2 Te7 21. cxb4 Tac8 22. h3 Lxh3 23. Dh5



Z

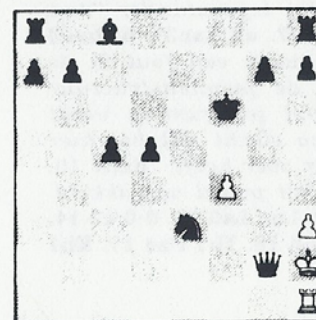
23

Tc1+ 24. **Txc1 Txc1+** 25. **Kh2 Ld7 26. b3 Dg7 27. gxf4 Dg1+** 0-1.

42. Wit : IGM

Zwart: Pachera

1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 3. d4 Pxe4 4. Ld3 d5 5. Pxe5 Lb4+ 6. Pd2 Lxd2+ 7. Kf1 Lxc1 8. Pxf7 Kxf7 9. Df3+ Pf6 10. Txc1 Pe6 11. Lb5 Pxd4 12. Dxf6+ Kxf6 13. Le2 e5 14. f4 Db6 15. Tb1 Pxc2 16. Lh5 Da6+ 17. Kg1 Dxa2 18. Tc1 Dxb2 19. Tf1 Pe3 20. Lf3 Pxf1 21. Le2 Dxe2 22. h3 Pe3 23. Kb2 Dxc2+



W

24

Wit is erin geslaagd zowat alles weg te geven..... 0-1.

Roger Hunen

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

7

27 augustus

Stand na ronde 7.

1.	Chess 0.5X	7
2.	Gambiet 83	5
3.	PION	4.5
	PK83	
5.	Nightmare	4
	Nona	
7.	Pachera	3.5
	Rebel	
	Storm	
10.	Cyborg 1.0	3
	Dappet	
12.	Usurpator 11	2.5
13.	GVNAF	1
14.	IGM	0

Niets meer aan te doen, Chess 0.5X kampioen!

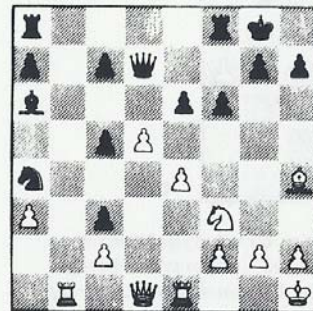
43. Wit : Nightmare

Zwart: Chess 0.5X

1. d4 Pf6 2. Lf4 d5 3. e3 Pc6 4. Lb5 e6 5. Pc3 Nightmare die niets van openingen weet, heeft een stelling op het bord gebracht die een vage gelijkenis met het "Londen systeem" vertoont. Lb4 6. Lxc6+ Hier had waarschijnlijk beter een ontwikkelingszet zoals Pf3 gespeeld kunnen worden. Nightmare ziet echter zijn kans schoon om de pionnenstructuur van zijn tegenstander "aan te pakken". bxc6 7. a3 Lxc3+ 8. bxc3 0-0 9. c4? Hier kwam een fout in de waardering van de pionnenstructuur aan het licht. Het programma vindt een triple-pion zo slecht dat het hier wel een pion voor over heeft. dxc4 10. Pf3 Eindelijk is het paard ontwikkeld. Pd5 11. Lg5 f6 12. Lh4 La6 13. 0-0 c3 14. Te1 Dd7 15. e4 Pb6 16. Tb1 Pa4 17. Kh1

Nightmare	- Chess 0.5X	0-1
Gambiet 83	- Nona	1-0
PION	- IGM	1-0
Usurpator 11	- Dappet	0-1
PK83	- GVNAF	1-0
Rebel	- Storm	1-0
Pachera	- Cyborg 1.0	1-0

c5 18. d5?



Nightmare had beter kunnen slaan op c5 gevolgd door dameraal, het programma keek op dit moment 4 ply diep en zag niet dat het een tweede pion ging verliezen. Pb2 19. dxe6? In plaats van een pion geeft het programma een kwaliteit weg. Achteraf bleek dat de waardering voor vrijpionnen veel te hoog was, en daardoor offerde Nightmare graag de kwaliteit in ruil voor de vrijpion. Dxd1 20. Txd1 Pxd1 21. Txd1 Tfe8 Nu gaat de vrijpion ook nog verloren. 22. Te1 Txe6 23. Te3 Tae8 24. Txc3 Txe4 25. h3 Tc4 26. Txc4 Lxc4 27. Pd2 Lf7 28. Pb3 Lxb3 Nightmare had beter het paard niet kunnen ruilen, het programma vindt echter een loper meer waard dan een paard en had niet verwacht dat zwart deze "slechte" ruil zou doen. Het verlies van de pion op b3 zit 8 ply diep en werd dus ook niet gezien. 29. cxb3 Tb8 30. b4 cxb4 31. axb4 Txb4 Wil staat hopeloos verloren en kan alleen nog maar tegenspartelen. 32. Lg3 c5 33. Ld6 Tb1+ 34. Kh2 e4 35. Lc5 c3 36. Lxa7 c2 37. Le3 c1T 0-1.

Joost Buijs

44. Wit : Gambiet 83

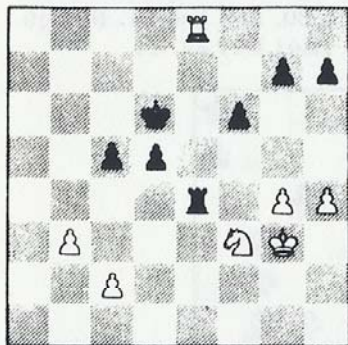
Zwart: Nona

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. Pf3 d5 4. exd5 Dxd5 5. Pc3 Dc6+ 6. Kf2 Pf6 7. Lb5+ Ld7 8. Te1 Pg4+ 9. Kg1 Lc5+ 10. d4 Pc3 11. Lxd7+ Pxd7 12. Lxc3 fxc3 13. dxc5

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

0-0-0 14. Dd4 Tde8 15. c6 bxc6 16. Dxa7 c5 17. Pb5 Dc6 18. a4 Pb6 19. Da6+ Db7 20. Dxb7+ Kxb7 21. a5 Pc4 22. b3 Pd6 23. a6+ Kc6 24. Pxd6 cxd6 25. a7 f6 26. Ta6+ Kc7 27. a8D Txa8 28. Txa8 Txa8 29. Txc3 Kd7 30. g4 Tb8 31. Kf2 d5 32. h4 Tb4 33. Kg3 Kd6 34. Te8 Te4



W

35

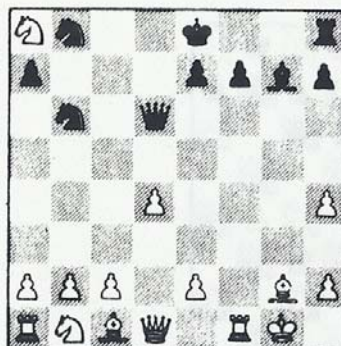
35. Th8 h6 36. Tg8 Te7 37. Td8+ Kc6 38. Tc8+ Kd6 39. Tg8 Kc6 40. c3 Tb7 41. Pd2 Ta7 42. Tc8+ Kd6 43. Pf3 Tb7 44. Td8+ Ke6 45. Pd2 Tb6 46. Tc8 Kd6 47. c4 d4 48. Tg8 Tb7 49. Kf3 Te7 50. Pe4+ Kc6 51. Td8 Kb7 52. Kf2 Kc6 53. b4 cxb4 54. Td6+ Kb7 55. Txd4 Kb6 56. e5+ Kb5 57. Td6 Te7 58. Kf3 b3 59. Tb6+ Kc4 60. c6 Te7 61. Ke3 Kd5 62. Pc3+ Kc4 63. Kd2 Tc8 64. Pe4 Kd5 65. Pc3+ Kd6 66. Pe4+ Kd5 67. Kd3 Txc6 68. Pc3+ Kc5 69. Tb5+ Kd6 70. Pe4+ Ke6 71. Txb3 f5 72. Pf2 Td6+ 73. Kc3 fxg4 74. Pxf4 h5 75. Pf2 g6 76. Pe4 Td1 77. Pc5+ Kf5 78. Tb5 Kf6 79. Pe4+ Kf7 80. Tb7+ Ke6 81. Tb6+ Ke5 82. Tb5+ Td5 83. Txd5+ Kxd5 84. Kf4 Ke6 85. Kg5 Kf7 86. Pd8+ Ke7 87. Pb7 Kf7 88. Pa5 Ke6 89. Kxf6 Kd5 90. Kh6 Kc5 91. Pb3+ Kc4 92. Pa1 Kc3 93. Kg5 Kb2 94. Kxh5 1-0.

45. Wit : PION

Zwart: IGM

1. Pf3 Pf6 2. g3 g6 3. Lg2 d5 4. 0-0 Lf5 5. Ph4 PION gaat graag op looperjacht. Le4 6. f3 Deze pion gaat een zeer merkwaardige reis maken die doet denken aan het Excelsior probleem. g5 7. fxe4 gxh4 8. exd5 Pfd7 9. gxh4 e6 10. d4 Pb6

11. dxc6 Lg7 12. cxb7 Dd6 13. bxa6P



Z

13

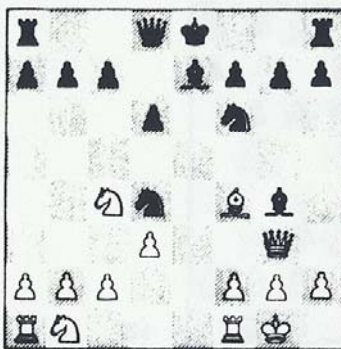
Deze partij is ongetwijfeld de meest curieuze van het toernooi. Pa4 14. c3 Pxc3 15. bxc3 Dd8 16. Da4+ Pd7 17. Dxa7 Tg8 18. Pc7+ Dxc7 19. Dxc7 Lxd4+ 20. cxd4 Txf2+ 21. Kxf2 e5 22. Dc8+ Ke7 23. La3+ Pc5 24. Lxc5+ 1-0.

Roger Hunen

46. Wit : Usurpator II

Zwart: Dappet

1. e4 e5 2. Lc4 Pf6 3. Pf3 Pxe4 4. Ld5 Pf6 5. Pxe5 Pxd5 6. Df3 Pf6 7. 0-0 d6 8. Pc4 Pe6 9. d3 Le7 10. Lf4 Lg4 11. Dg3 Pd4



W

12

12. Pxd6+ cxd6 13. Lxd6 Pe2+ 0-1.

47. Wit : PK83

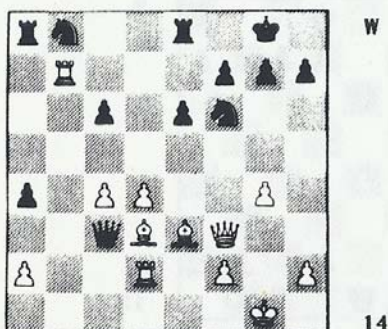
Zwart: GVNAF

1. e4 d5 2. cxd5 Pf6 3. d4 Pxd5 4. c4 Pf6 5. Pf3 Lg4 6. Le3 Lxf3 7. Dxf3 c6 8. Pc3 e6 9. Td1 Lb4 10. Td2 0-0 11. Ld3 Lxc3 12. bxc3 Te8 13. g4 a5 14. 0-0 a4 15.

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

Tb1 Da5 16. Txb7 Dxc3



W

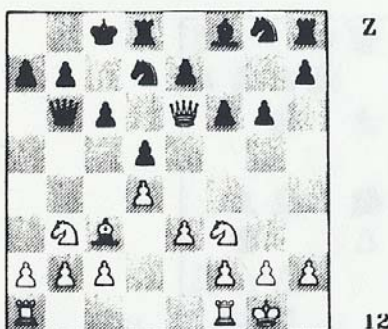
14

17. g5 Pfd7 18. De4 1-0.

48. Wit : Rebel

Zwart: Storm

1. d4 d6 2. e3 c6 3. Pf3 Da5+ De zwarte dame gaat wel erg snel op avontuur uit. 4. Id2 Db6 5. Le3 Lf5 6. Ld3 Lxd3 7. Dxd3 Pd7 8. 0-0 f6 9. Pbd2 d5 10. Df5 Op weg naar veld e6. In het middenspel zijn de velden c6, d6, e6 en f6 veel punten waard om stukken op te zetten, daar deze altijd zwaar op de stelling van de tegenstander drukken. g6 11. De6 0-0-0 12. Pb3



Z

12

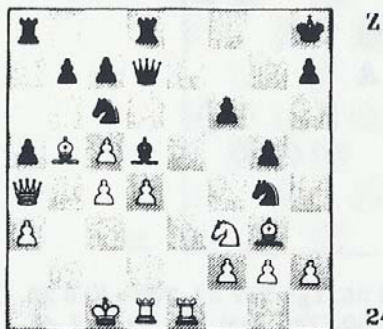
Te8 Tegen de dreiging La5 gericht, juist was echter Dc7. 13. La5 Met de plezierige mededeling 2 pionnen winst, het zal echter nog meer worden. Db5 14. a4 Met de mededeling 4 pionnen winst. Da6 15. Pe5 De score is inmiddels opgelopen tot 8 pionnen winst. Dxf1+ 16. Txf1 De score is nu 15 pionnen winst. Na elke zet een verdubbeling. Td8 17. Lxd8 Met de aankondiging MAT IN 3 ZETTEN b6 18. Dxd7+ Kb8 19. Db7+ De score is nu 77 hetgeen mat betekent. 1-0.

Ed Schroder

49. Wit : Pachera

Zwart: Cyborg 1.0

1. d4 Pf6 2. Pe3 d5 3. Pf3 Pc6 4. Lf4 e6 5. Dd3 Lb4 6. 0-0-0 Pg4 7. Lg3 0-0 8. e4 Lxc3 9. bxc3 dxc4 10. Dxe4 Pf6 11. Dd3 De7 12. c4 Td8 13. Lf4 e5 14. Lxe5 Pg4 15. Lg3 Pb4 16. Db3 a5 17. Lh4 f6 18. a3 Pc6 19. c5+ Kh8 20. Lb5 Le6 21. Da4 g5 22. Lg3 Ld5 23. The1 Dd7 24. c4



Z

24

Lxf3 25. gxf3 Pxf2 26. Lxf2 Df7 27. Le3 Pe7 28. Dc2 c6 29. La4 Kg7 30. f4 h6 31. f5 Tab8 32. h3 b6 33. cxb6 Txb6 34. d5 Ta6 35. Lc5 Pxf5 1-0.

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

8

28 augustus.

Kindstand.

1.	Chess 0.5X	8
2.	PION	5.5
	PK83	
4.	Gambiet 83	5
	Nona	
6.	Pachera	4.5
7.	Cyborg 1.0	4
	Nightmare	
9.	Rebel	3.5
	Storm	
	Usurpator II	
12.	Dappel	3
13.	GVNAF	1
14.	IGM	0

Deze laatste ronde staat in het teken van de strijd tussen de nieuwe kampioen Chess 0.5X, en de oude kampioen Gambiet 83. Chess 0.5X wordt daar niet koud of warm onder, brengt een spectaculair dame-offer op het bord en bereikt daarmee een perfecte score!

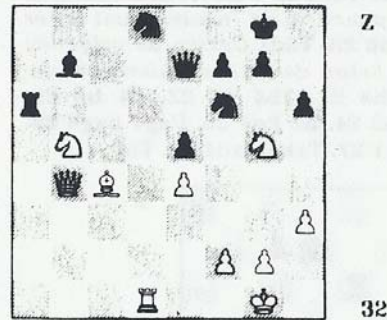
50. Wit : Chess 0.5X

Zwart: Gambiet 83

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 cxd4 13. cxd4 Lb7 14. b4 Pc6 15. dxe5 dxe5 16. a3 Tf8 17. Lb2 a5 18. bxa5 Txa5 19. Dc2 b4 20. Pc4 bxa3 21. Lxa3 Lxa3 22. Txa3 Txa3 23. Pxa3 Ta8 24. Dc3 Pb4 25. Lb1 Ta6 26. Db3 Pc6 27. Pb5 Db6 28. Ld3 Voortzetting (5 ply) : 28. Ld3 Lc8 29. Tc1 Dd8 30. Dc3. De zet Pg5 werd als dubieus verworpen. Dc5 29. Pg5 Voortzetting (5 ply) : 29. Pg5 Pd8 30. Dc3 Dxc3 31. Pxc3. Chess 0.5X begrijpt blijkbaar niet dat in deze stelling de dames beter op het bord kunnen blijven. Overigens zijn in veel gevallen slechts de eerste twee zellen van de "beste voortzetting" betrouwbaar. Uit de volgende zet blijkt, dat het programma in werkelijkheid geen dame-ruil zal aanbieden Pd8 30. Td1 Voortzetting (6

Chess 0.5X	-	Gambiet 83	1-0
Rebel	-	PK83	0-1
Nona	-	Nightmare	1-0
Storm	-	PION	0-1
Dappel	-	Pachera	0-1
Cyborg 1.0	-	IGM	1-0
GVNAF	-	Usurpator II	0-1

ply) : 30. Td1 h6 31. Lc4 Ld5 32. Lxd5 hxc5. De zet Lc4 wordt als dubieus verworpen. h6 31. Lc4 Voortzetting (6 ply) : 31. Lc4 Ld5 32. exd5 hxc5 33. Dd3 De7. Chess 0.5X geeft als beste tegenzet Ld5 aan, met evenwicht in materiaal. Ook de tegenzet hxc5 laat evenwicht in materiaal zien, maar deze zet wordt als minder goed beschouwd. De7 leidt volgens het programma tot direct verlies van een pionneheid. Als antwoord op deze zet beschouwt het programma Pxf7 en Db4 als materieel gelijkwaardig. Positioneel wordt Pxf7 echter beter gevonden. De7 32. Db4



Het Dameoffer. Voortzetting (5 ply) : 32. Db4 Ta1 33. Dxe7 Txd1+ 34. Kh2 hxc5 35. Lxf7+ Pxf7 36. Dxb7. Deze zet leidt volgens het programma tot een winst van twee pionneheden. De zet Pxf7 leidt slechts tot een winst van een pionneheid. Ta1 33. Dxe7 Voortzetting (7 ply) : 33. Dxe7 Txd1+ 34. Kh2 Td7 35. Dc5 hxc5 36. Dxe5. Het onderzoek op 8 ply werd vlak na het begin afgebroken. Txd1 34. Kh2 Voortzetting (8 ply) : 34. Kh2 Td7 35. Dxe5 hxc5 36. f3 g4 37. hxc4 Lxe4. Td7 35. Dxe5 hxc5 36. Pd6 g4 37. Pe8 Td1 38. Pxf6+ gxf6 39. Dxf6 Lxe4 40. h4 Kh7 41. Lxf7 Pc6 42. Le8 Hier werd de partij door Gambiet opgegeven. Er werd evenwel nog enkele zellen doorgespeeld. 42 .. Tf1 43. Kg3 Tc1 44. De6 Tc3+ 45. Kxc4 Pe5+ 46. Dxe5 Lf3+ 47. gxf3. Voortzetting (6 ply) : 47. gxf3 Tc4+ 48. Kg3 Tc1 49. Dh5+ Kg8 50. Dg5+ Kf8 51.

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

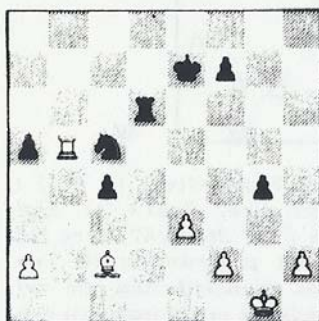
Dxc1 Kxe8. 1-0.

Wim Elsenaar

51. Wit : Rebel

Zwart: PK83

1. d4 d5 2. e4 e6 3. e3 Lb4+ 4. Ld2 Dd6
5. cxd5 exd5 6. Lxb4 Dxb4+ 7. Pc3 Pf6
8. Da4+ Dxa4 9. Pxa4 Lf5 10. Pc5 b6 11.
Lb5+ Ke7 *Helaas wint 11 .. c6 geen ma-
teriaal, omdat wit nog 12. Ld3 kan spe-
len. Te riskant lijkt me 12. La6 bxc5
13. Lb7 Kd7 14. Lxa8 Kc7 en 15 .. Pa6
of 12. Pa6 cxb5 13. Pc7+ Kd8 14. Pxa8
Kc8. In beide gevallen blijft zwart twee
lichte stukken tegen een toren voor.
Overigens heeft geen van beide pro-
gramma's deze varianten bekeken, om-
dat ze veel te diep zijn. 12. Ld3 g6 13.
Lxf5 bxc5 14. Ld3 Pbd7 15. Pf3 e4 16.
Lc2 Tad8? De toren heeft hier niets te
zoeken. Beter is Tab8. 17. 0-0 e5 18.
dxc5 Pxc5 19. Pe5 Een natuurlijk veld
voor het paard is d4, waarna wit beter
staat. Td6 20. Tad1 Cezien de volgende
zet had beter de f-toren hierheen ge-
kund. Tb8 21. Tb1 a5 22. g4 h5 23.
gxb5 gxb5 24. b3 Pg4 25. Pxd4 hxd4 26.
bxc4 Txb1 27. Txb1 dxc4 28. Tb5*



Z

28

Td5 29. Txa5 f5 30. Ta7+ Ke6 31. Tc7
Kd6 32. Tf7 Ke6 33. Tf8 Pd3 34. Te8+
Kf7 35. Te8 Pe5 36. e4? *Wit ziet dat zijn
torenmanoeuvres niet helpen en pro-
beert de stelling open te breken, wat
helemaal verkeerd uitpakt. Beter is de
a-pion op te laten rukken. Td2 37. La4
fxe4 38. a3 Kg6 39. Te8 Kf5 40. Tf8+
Kg5 41. Kf1 Pf3 42. Tg8+ Kf6 43. Kg2
Ph4+? 43 .. e3 wint direct. 44. Kg3
Pf5+ 45. Kg2 c3 46. Te8 c2 47. Te6+ Ke5
48. Lxc2 Pe3+ 49. Kg3 Txc2 50. Txc2
Pxc2 51. a4 Kf5 52. a5 Pd4 53. a6 Pc6
54. Kh4? Dit verliest. 54. h3 maakt re-
mise. Kf4 55. Kh5 Pa7 56. Kg6 Kf3 57.
Kf5 Pc6 Wil is in tempodwang. 58. Kg5*

Kxf2 59. Kxg4 e3 60. h4 e2 61. a7 Pxa7
62. h5 e1D 0-1.

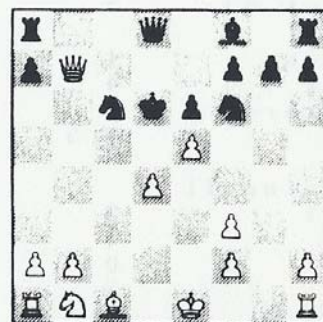
Ard van Bergen

Fred Hallebeek

52. Wit : Nona

Zwart: Nightmare

1. d4 d5 2. e4 dxc4 3. Pf3 Pc6 4. e4 Lg4
5. Lxc4 Pf6 6. Db3 e6 7. Dxb7 Pa5 8.
Lb5+ Ke7 9. Da6 Lxf3 10. gxf3 c6 11.
Lxc6 Pxc6 12. Db7+ Kd6 13. e5+



Z

13

Pxe5 14. Lf4 Pd7 15. dxe5+ Ke7 16. Pc3
Ke8 17. 0-0-0 Tb8 18. Dxa7 Lc5 19. Da6
Lxf2 20. Thf1 Dh4 21. Da4 Td8 22. Td2
Le1 23. Tg2 Lxc3 24. bxc3 f6 25. Txd7
fxe5 26. Tg4 Dh3 27. Dc4 Pc5 28. Lxe5
Tf8 29. Db5+ Pd7 30. Ld6 Th8 31. Kb2
Dh6 32. Lc7 Te6 33. Le5 Tc5 34. Dxc5
Pxc5 35. Lxb8 Dxb2+ 36. Kb1 b5 37.
Tg8+ Kd7 38. Td1+ Kc6 39. Tc8+ Kb5
40. Te1 Df2 41. Te5 Dg1+ 42. Kb2 Df2+
43. Ka3 h4 44. Lf6 h3 45. Lc7 Dxf3 46.
Tcxc5+ Ka6 47. Txe6+ Kb7 48. Ld8 Df8
49. Te7+ Kb8 50. Lc7+ Kb7 51. Ld6+
Kb6 52. Tb7+ Kxb7 53. Lxf8 1-0.

53. Wit : Storm

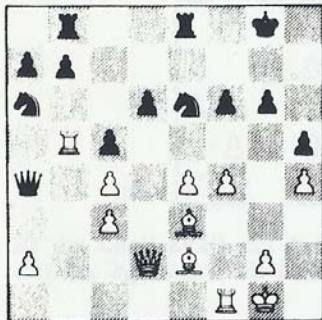
Zwart: PION

1. e4 d6 2. Pc3 Pf6 3. Pf3 g6 4. d4 Lg7 5.
Lg5 0-0 6. e4 Pfd7 7. Le2 h6 8. Le3 e5 9.
0-0 Te8(?) 10. d5 Lxc3? 11. bxc3 h5?
12. Pg5! Pa6 13. h4? *Hier was natuur-
lijk 13. f4 verschrikkelijk sterk. Het
offer 13. Lxh5 lijkt nog niet geheel over-
tuigend. Tb8 14. Tb1 Pf8 15. Ld3? Hij
heeft er niets van begrepen. e6 16. f4
Nog steeds is dit zeer sterk. Ld7 17. Le2
Da5 De zwarte dame verlaat het toneel
van de strijd om een paar
onbelangrijke pionnen aan te vallen.
18. Dd2 f6?? Dat zwart aan deze zelf-
moordpoging niet ten onder gaat, is een
van de wonderen van het computer-*

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers,
georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het
Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

schaak. 19. dxe6? Beter 19. Pxe6. Lxe6
In aanmerking kwam nu 19... Lc6, bij-
voorbeeld 20. Dxd6 Dc7! 20. Tb5(?)
Drijft de dame naar een beter veld.
Da4 Maar dat veld bedoelde ik niet! 21.
Pxe6 Pxe6



W

22

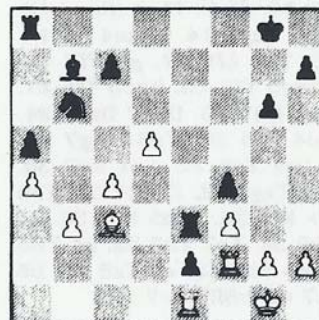
Er zullen wel niet veel schakers zijn die hier niet 22. f5 zouden spelen. Maar wit vindt een alternatief. 22. Tfb1 Zou Donner dan toch gelijk hebben, als hij zegt, dat computers geen schakers zijn? Pd8 En hier zou men eerder 22... b6 verwachten. Op 23. Dxd6 kan dan Pac7 volgen en Tb5 mag niet weg wegens Tbd8 met damewinst. 23. Dd5+(?) Kg7 24. T1b2 Da3 25. Dxd6 Pf7 Waarom nu niet 25... Dxc3? 26. Dd2 b6 27. T5b3 Da4 28. Dd5 Het is gelukt. Wit heeft net zo lang gemanoeuvreerd, dat zwart zich kan bevrijden en het is op slag uit. PION heeft de nu komende monsterafwikkeling helemaal voorzien en geeft stukwinst aan. Tbd8 29. Db7 Td7 En nu heeft de witte dame geen velden meer. 30. Ta3 Dxa3 31. Dxd7 Dxb2 32. Dxe8 Dxc2 33. Lf2 Dxc4 34. De7 Dxc3 35. Kh2 Dd2 36. Lg3 Dxa2 37. Dxa7 b5 38. f5 gxf5 39. exf5 b4 40. Ld6 b3 41. De7 b2 42. Df8+ Kh7 43. Lxc5 b1D 44. Ld4 Db7 45. Lb2 Daxb2 46. Dxf7+ Dxf7 Hier kondigde PION mat aan. 47. Kg1 Dd5 48. Kf1 Dd1+ 0-1.

J.J. van Oosterwijk Bruyn
Roger Hunen

54. Wit : Dappet
Zwart: Pachera

Aangespoord door onze (Dap en Peter) activiteiten op computerschaakgebied, na eerst twee jaar als mede-zelintikker de kunst te hebben afgekeken, bestoet Paul Ramsteijn dit jaar met een eigen geschreven programma te komen. Dat hebben we geweten. Ondanks de truc

van de hulpbibliotheek (ditmaal de partij ICM-Pachera t/m de 6e zet) was het niet mogelijk zelfs maar remise tegen de nieuwkomer te handhaven. 1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 3. d4 Pxc4 4. Ld3 d5 5. Pxe5 Lb4+ 6. Pd2 Lxd2+ 7. Lxd2 Hier speelde ICM Kf1??? Deze zet was ook nog uit de hulpbibliotheek afkomstig en de volgende mogelijke antwoorden waren ingevoerd : Pc6, Prd2, Lf5, 0-0, f6. Maar niet het door Pachera gespeelde Pd7. Pd7 8. Lxe4 dxe4 9. Dh5 g6 10. De2 Pf6 11. Dc4 Pd5 12. Lb4 Voorkomt 0-0 voor zwart, maar intussen is er geen terugweg meer voor het paard op e5. f6 13. Pc6 Lijkt nog te redden : bxc6; Dxc6+ Ld7; Dxd5. Maar : Pb6 Nu is Dc5 het best (2 pionnen compensatie in plaats van 1) : bxc6; Dxc6+ Ld7; Dxe4+. 14. Pxd8 Pxc4 15. b3 Pb6 16. Pxb7 Lxb7 17. 0-0 Zwart staat nu een paard tegen een pion voor en dus gewonnen. De witte stelling is echter nog tamelijk robuust zodat het een lange weg naar winst wordt. f5 18. c4 a5 19. Lc3 f4 20. d5 0-0 21. Tae1 Tfe8 22. f3 e3 23. a4 e2 24. T12 Te3



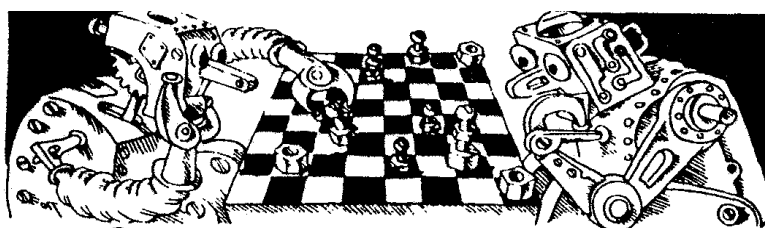
W

25

25. Ld4 Txb3 26. Lxb6 cxb6 27. Tfxe2 Tb4 28. Te4 Txa4 29. Tb1 La6 30. Tc1 Tc8 31. Txf4 Taxc4 32. Tfxc4 Txc4 33. Tb1 Lb7 34. d6 Tc6 35. d7 Td6 36. Txb6 Td1+ 37. Kf2 Txd7 38. Tb5 a4 39. Ta5 Td4 40. g3 Tc4 41. Ta7 Tc2+ 42. Kg1 Lxf3 Ruilt de waardevolle a-pion tegen de inactieve f3-pion. Dappet zou dit nooit toestaan, en zelfs een inactieve pion offeren om dit te voorkomen. 43. Txa4 Tg2+ 44. Kf1 Txb2 45. Tf4 Tb1+ 46. Kf2 Lb7 47. Tb4 Tb2+ 48. Ke3 La6 49. Tb8+ Kg7 50. Tb6 Te2+ 51. Kf4 Ld3 52. Tb3 Lf5 53. Tb7+ Kh6 54. Tf7 Te1 55. Tc7 Tf1+ 56. Ke3 Lg4 57. Kd4 Tg1 58. Tc3 Lf5 59. Te3 Kg5 60. Te7 h5 61. Tc3 Hierna gaf wit op. Ook de laatste pion gaat verloren. Bovendien was de prijsuitreiking inmiddels begonnen, zo-

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.



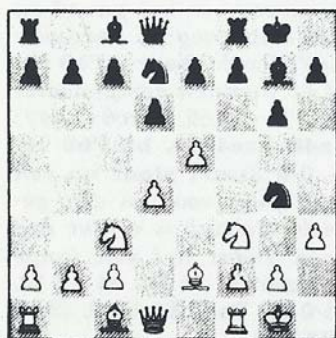
dat doorspelen weinig zinvol was. Het verlies in deze partij werd duidelijk veroorzaakt door een gebrek aan diepte (brute force gebrek).

Dap Hartmann
Peter Kouwenhoven

55. Wit : Cyborg 1.0

Zwart: IGM

1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6 4. Pf3 Lg7 5. Le2 0-0 6. 0-0 Pbd7 7. e5 Pg4 8. h3



Z

8

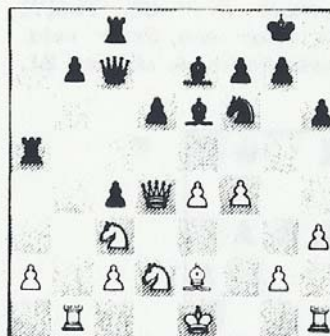
dx e5 9. hxg4 c5 10. d5 f5 11. gxf5 e4 12. Pg5 Pf6 13. fxg6 hxg6 14. Pgx e4 b6 15. Pxf6+ Txf6 16. Te1 Lf5 17. g4 Tf7 18. gxf5 Lxc3 19. fxg6 Tf5 20. bxc3 Tf6 21. Lh5 Td6 22. De2 Dd7 23. Dxe7 Dxe7 24. Txe7 Tf8 25. e4 Tf5 26. Te8+ Kg7 27. Lb2+ Kh6 28. Lg4 Tg5 29. Le1 Kg7 30. Lxg5 b5 31. Le7 Txxg6 32. f3 Kf7 33. Ta8 Kxe7 34. Txa7+ Kf6 35. cxb5 Ke5 36. e4 Kd4 37. Te1 Tb6 38. Te7 Th6 39. a4 Th8 40. a5 Ta8 41. a6 Th8 42. a7 Ta8 43. b6 Kd3 44. b7 Txa7 45. b8D Txe7 1-0.

56. Wit : GVNAF

Zwart: Usurpator II

1. e4 e5 2. Pf3 d6 3. h3 Le6 4. Pc3 Pd7 5. d4 exd4 6. Dxd4 c5 7. Dd3 c4 8. Dd1 Pgf6 9. Lg5 h6 10. Lxf6 Pxf6 11. Tb1 Le7 12. b3 Da5 13. b4 Dc7 14. Dd4 0-0 15. Pd2 Tfc8 16. Le2 Dc6 17. Td1 a5 18.

bxa5 Txa5 19. Tb1 Dc7 20. f4



Z

20

Ta3 21. Pb5 Da5 22. Pxa3 Dxa3 23. f5 Dg3+ 24. Kd1 Ld7 25. Txb7 Dg5 26. Lf3 c3 27. Dd3 0-1.

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

Foto Witteman

Gerrit v.d. Veenstraat 65/hoek Beethovenstraat,
Amsterdam, telefoon 020-728257.

Alle Mephisto's, Mephisto Modular en Exclusiv
Alle Fidelity Chess Challengers, Prestige, nieuwe Elite A/S,
Challenger 9 en Super 9.
Scisys. Novag Constellation.
Ook laaggeprijsde en overjarige schaakcomputers als interessante
aanbiedingen. Inruil mogelijk.

*Deskundige voorlichting altijd aanwezig! Bij voorkeur
telefonische afspraak. Dinsdag gesloten.*

COMPAS COMPUTERSHOP

Heeswijkstraat 90, 2275 EG Voorburg, tel 070-980137
Geopend: van maandag t/m zaterdag van 14.00-18.00 uur (F. Scheper)

Schaakcomputers: o.a. **Novag, Super 9, Elite A/S.**
Computers : **Spectravideo, Laser, Advance.**



**Groot in biljartsport
en gezelschapspelen**

Jonker Fransstraat 41, 3031 AM Rotterdam, tel. 010-134649

- Exclusieve collectie Staunton-
en fantasieschaakspelen.
- Schaakcomputers o.a. Chess Challenger,
Conchess, Mephisto en de
Chess King *zakschaakcomputer.*

**Vraag nu ons gratis
schaakinformatieblad aan!**

STEEDS VOORRADIG:

Mephisto III
Module III

doe doe

Binnenhof 48-49
Amstelveen
Tel. 020-418 666



Mephisto II
Constellation
Mephisto Modular
Mephisto Exclusiv

**Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers,
georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.
Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het
Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.**

PROGRAMMEURS AAN HET WOORD

In het voorgaande heeft U kunnen lezen wat de programmeurs vinden van de partijen. Op de volgende bladzijden vindt U wat meer informatie over hun programma's. Ook vertellen zij hoe zij het toernooi ervaren hebben. Omwille van nauwkeurigheid en vrijheid van meningsuiting geven wij hun commentaren hier onverkort weer. De inhoud van deze korte artikelen is dan ook buiten verantwoordelijkheid van de redactie.

CHES5 0.5X

Na het toernooi in 1982 vroeg ik mij af hoe ik mijn programma verder zou kunnen verbeteren. Allereerst moesten de programmeerfouten die tijdens dat toernooi waren opgetreden worden verholpen. Belangrijker was dat het programma in situaties waarin het een ruime materiele voorsprong had toch remise speelde, omdat het stellingsherhaling niet wist te voorkomen. Het programma herkende wel iets van stellingsherhaling, maar deed dit niet algemeen genoeg. Met dit soort situaties moest eens definitief worden afgekeurd. Daarna werd het moeilijker. Mijn indruk van het programma was toen, en eigenlijk ook nu nog, dat het tactisch redelijk speelde, maar positioneel zeer veel te wensen overliet. Ik nam mij daarom voor om eens te kijken in hoeverre dit laatste te verbeteren zou zijn. Een duidelijk idee hoe ik dat het beste zou kunnen aanpakken had ik echter nog niet. Daarom wilde ik eerst maar eens wat meer ervaring opdoen met mijn programma, niet alleen in partijen tegen andere schaakprogramma's, maar ook in partijen tegen menselijke tegenstanders. Ik had na het toernooi aangeboden om mijn programma blijvend te installeren op het systeem waarop het had gespeeld, zodat studenten met het programma konden spelen. Dit had ook voor mij een aantrekkelijke kant, omdat het veel partijen zou kunnen opleveren, die ik dan verder zou kunnen beoordelen. Daarvoor was het wel nodig dat de partijen werden vastgelegd met extra informatie, zoals de diepte, de rekentijd en de score. Dit leidde tot de printout, zoals deze voor de partij Chess 0.5X - Gambiet 83 staat afgedrukt in Computerschaak (oktober 1983, 3e jaargang nr. 5, p. 150). Om het spelen met mijn programma aantrekkelijker te maken, werd het programma zodanig aangepast, dat in elk gewenst tempo van 3 sec/zet tot 300 sec/zet kon worden gespeeld.

Naast dit alles nodigde ik ook af en toe mensen uit om een serieuze partij, onder wedstrijdstandigheden en met de klok, tegen mijn programma te spelen. Ik hoopte op die manier een indruk van de ELO-rating van het programma te krijgen. Meer dan een indruk leverde dit echter niet op. Het probleem is dat mensen toch niet zo serieus spelen als in wedstrijden het geval zou zijn. Het soms lange wachten op de zet van het programma in situaties waar zonder meer duidelijk is welke zet er gespeeld zou moeten worden nodigde uit tot nonchalant spel. Voorlopig geef ik het programma een ELO-rating tussen 1500 en 1600.

Voorts wilde ik wel eens weten hoe de speelsterkte van mijn programma was vergeleken met commerciële schaakprogramma's. De stellingen uit het boekje van Barden, waaraan Louwman de commerciële schaakprogramma's had onderworpen, leken mij daar erg geschikt voor. Van Louwman kreeg ik de informatie om de vergelijking te kunnen uitvoeren. Het resultaat van deze test was boven verwachting. Mijn programma scoorde bijna even hoog als de Challenger 9. Dit was dan ook de reden, waarom Louwman mij voorstelde om het programma eens een serie partijen tegen een van hem te lenen Challenger 9 te laten spelen, om te zien of de uitslag van de test ook met de werkelijkheid overeenkwam. Het resultaat van de "match" was 5 punten uit 8, ten gunste van Chess 0.5X. Daar was ik wel tevreden mee. Ik had zelf uit de partijen ook wel de indruk dat Chess 0.5X en Challenger 9 tegen elkaar waren opgewassen. Een ding waar ik erg van onder de indruk was, was het uitstekende pionnenspel van Challenger 9 vergeleken met dat van mijn programma. Het leek mij de moeite waard om eens te proberen of mijn programma op dit punt wat kon worden verbeterd. Misschien zou dat ook een gunstig effect hebben op het positionele spel in het algemeen. Een feit was in ieder geval dat het programma nogal eens zijn stelling verslechterde door niet veel acht te slaan op de pionnenformatie. Het bleek echter

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

niet zo eenvoudig om de evaluatie van de pionnenstructuur te verbeteren. Uiteindelijk heb ik slechts volstaan met een iets diepere evaluatie van de pionnenstructuur dan voorheen het geval was, en met een minimale toevoeging van de evaluatie. Misschien is het spel daardoor wel iets verbeterd, maar het heeft mij niet die positionele verbetering opgeleverd, waarop ik had gehoopt.

Deze verandering is een van de weinige veranderingen die ik na het toernooi in 1982 heb aangebracht. Andere, kleinere veranderingen waren maatregelen om het in computerpartijen nogal eens voorkomende Kh1 of Kh3 tegen te gaan, en maatregelen om h3 of h6 te stimuleren om op die manier een luchtgaatje voor de koning te creëren. Ook Challenger 9 had last van deze problemen. Vlak voor het toernooi heb ik nog een verandering aangebracht, naar een idee van Greenblatt: door de gevonden beste voortzetting nog iets dieper voort te zetten, kon een indruk worden verkregen van de betrouwbaarheid van deze voortzetting, en dus van de zet zelf. Nu is het aanbrengen van veranderingen op het laatste moment altijd een hachelijke zaak. Er is geen tijd meer om het allemaal goed uit te testen en de kans op aanwezige programmeerfouten is niet gering. Aan de andere kant had ik toch wel verwachtingen dat deze laatste verandering een gunstig effect zou hebben. Ik waagde het er dus maar op. Verscheidene malen kwamen tijdens het toernooi dan ook foutjes aan het licht, die met deze veranderingen samenhangen. In het algemeen hadden deze echter geen grote gevolgen. Zo zag het programma in de partij tegen PION op de 12e zet dat Pxb5 tot pionwinst leidde, maar speelde het de zet die tot op dat moment als beste beoordeeld was, namelijk lb3.

Vergeleken met het toernooi in 1982 is mijn programma dus niet zo veel veranderd. Ook is het niet duidelijk of deze veranderingen het programma echt sterker hebben gemaakt. Opvallend was tijdens het toernooi, dat het programma met wit zoveel beter speelde dan met zwart. De fraaie uitslag is naar mijn mening dan ook mede te danken aan het feit dat mijn programma zowel tegen PK83 als tegen PION en Gambiet 83 met wit speelde. Daarbij komt nog dat het mijn programma met zwart soms wel gemakkelijk gemaakt werd, zoals in de partij tegen Nightmare, waar het zomaar een pion cadeau kreeg en in de partij tegen Cyborg 1.0, waar de koning van de tegenstander een bijdrage aan de zege gaf door netjes op h1 te blijven. Een score van 8 uit 8 lijkt mij dan ook wat te veel van het goede.

Technisch gesproken ging er niet veel mis. Dankzij een aanbod van Peter Kouwenhoven kon mijn programma op de PDP 11/70 in Leiden spelen. Met zijn hulp, en die van Dap Hartmann kon in de weken voor het toernooi de aanpassing van het programma aan het in Leiden gebruikte operating system worden uitgetest. Helaas bleek de PDP 11/70 het tweede weekend van het toernooi voor 50% van de tijd met andere dingen bezig te zijn, zodat feitelijk slechts de halve speeltijd ter beschikking stond. Dit was aanleiding om na te gaan of niet vanuit Amsterdam kon worden gespeeld. Voor het geval dat er problemen zouden zijn, was daar nog een machine achter de hand. Deze machine was echter niet zo snel als de PDP 11/70. Bovendien zaten in de versie die in Amsterdam was geïnstalleerd, nog de fouten die zich het eerste weekend van het toernooi hadden voorgedaan. Om die reden werd besloten om op de vrijdag toch maar op de PDP 11/70 te spelen. Dankzij een vriendelijk gebaar van Theo van der Storm kon echter de zaterdag en de zondag toch weer met een even snelle computer worden gespeeld.

Al met al is het toernooi geslaagd te noemen. Ik zou op deze plaats het Centraal Rekeninstituut in Leiden en de afdeling Informatica van de VU in Amsterdam willen bedanken voor het beschikbaar stellen van hun computer. Tenslotte geldt mijn dank de CSVN, die zich samen met anderen heeft ingezet voor de realisatie en het welslagen van het 3e Nederlands Kampioenschap Computerschaak.

Wim Elsenaar

**Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.
Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.**

CYBORG 1.0

Cyborg is ontstaan in 1981. In dat jaar moest ik voor een operatie lange tijd in het ziekenhuis doorbrengen, en in de wetenschap dat niets doen mij zwaar op de maag zou vallen, zocht ik naar een tijdspassering. Een half jaar tevoren had ik mijn eerste micro-computer gekocht, een TRS-80, en hoewel het apparaat niet meekon naar het ziekenhuis, kon ik natuurlijk wel mijn tijd aan programmeren besteden. Zo kwam ik op het idee om een schaakprogramma te schrijven.

Deze therapie werkte uitstekend. Niet alleen hielp het me de vele uren van verveling te vermijden die anders onlosmakelijk aan het ziekbed zijn verbonden, maar het geconcentreerd denken bleek tevens de pijn op de achtergrond te drijven. In de revalidatieperiode kon ik de vruchten van mijn denk- en schrijfwerk uitproberen, en uiteindelijk had ik begin 1982 een correct werkend schaakprogramma op de TRS-80.

Hierbij zou het gebleven zijn, als in mei 1983 mijn oog niet bij toeval was komen te rusten op de aankondiging van het Nederlands Kampioenschap Computerschaak. Ik had net mijn TRS-80 vervangen door een IBM-PC, en dacht er toch al over mijn schaakprogramma over te zetten naar de PC. In de wetenschap dat ik op 19 augustus zou moeten aantreden, begon ik in mei met het overzetten van het in Z-80 assembler geschreven programma naar de 8088.

Op 19 augustus 1983 maakte Cyborg zijn publieke debuut, en tot mijn grote opluchting vielen de resultaten niet tegen. Wat in het ziekenhuis niet gebeurde, gebeurde wel tijdens het Kampioenschap: ik werd besmet met de computerschaak-bacil. Deze, in Nederland gelukkig zeldzame, ziekte leidt ertoe dat de patient een groot deel van zijn tijd aan niets anders dan aan computerschaak denkt, en tijdens deze aanvallen niet meer in staat is tot sociaal contact.

Ik hoop op het volgende Kampioenschap Cyborg 2.0 te kunnen presenteren. Afgezien van de naam zal dit programma niets gemeen hebben met de versie die in dit toernooi meestreed, en die in feite een vingeroefening was.

Juul Moormann

DAPPET

Door de inspanningen van de beheerder, de heer Drop, van het systeem waarop Dappet ontwikkeld is, en de enthousiaste reacties van de directeur van het CRI, Ir. E.R. Kooi, kon dit jaar het toernooi in Leiden gehouden worden. De thuisbasis, dus moesten we met sterk spel voor de dag komen.

Het oude programma was weinig geschikt om de nieuwe ideeën die we inmiddels gegrepen hadden te implementeren, en dus werd weer vanaf de fundamenteën met een nieuw programma begonnen. Een van de essentiële verbeteringen(?) van het nieuwe programma is dat dit met stellingsveranderingen werkt, i.p.v. elke stelling op zich te beschouwen.

De veel grotere complexiteit van dit programma heeft ons duidelijk parten gespeeld. In opvolging van onze eerdere gastheren (Ard van Bergen, Utrecht 1981, Gert Vriend, Wageningen 1982) eindigden we in de lagere regionen (5 punten achter de nummer 1, 2 1/2 punt achter de nummers 2 en 3). Deze onverwachte plaatsing is voornamelijk te wijten geweest aan een gebrek aan diepte (gemiddeld 4 a 5 ply) daar onze tegenstanders wat dat betreft natuurlijk ook niet stil gezeten hebben. Tactisch gezien is het programma er wel op vooruit gegaan (bovendien bleek Dappet de meeste spectaculaire matvallen die in dit toernooi zijn voorgekomen ook binnen de 150 sec. te kunnen vinden).

Dit alles is reden om ons op deelname aan het volgende toernooi te bezinnen. Waarschijnlijk zullen we in navolging van Luuk de Vries een jaar verstek laten gaan om dan op

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

het jubileumtoernooi (5e jaar, 1985) toe te kunnen slaan!

Tot slot willen wij de volgende mensen bedanken :

Dhr. Drop, systeembeheerder

Dhr. van de Wetering, systeembeheerder

Ir. F.R. Kooi, directeur van het CRI

Ir. Tuinstra, directeur van LF

Medewerkers van het CRI.

Dap Hartmann

Peter Kouwenhoven

GAMBIET 83

Gambiet klaar!

Schreef ik Gambiet 80 als oefening, Gambiet 81 schreef ik na nachten jammeren (zie Computerschaak sept. 81) om mijn ideeën over voorwaartse snoeiing te implementeren. In 1981 (tweede plaats) deugde daar nog niets van, in 1982 (eerste plaats) ook nog niet, en in 1983 was ik eindelijk klaar. Mijn carrière als schaakprogrammeur behoefde alleen nog maar te worden afgesloten met een mooie plaats in Leiden.

En met een tweede plaats achter Elzenaar in een sterk opkomend deelnemersveld is dat weer aardig gelukt. U leest het goed : tweede plaats, want die achtste ronde is een regelrechte blunder van de toernooidirectie. Zwitsers met 14 deelnemers wordt gespeeld in 7 ronden, want dan zijn de krachtsverhoudingen bekend.

Gambiet klaar. Het is een programma dat de brute-force methode niet toepast. Reeds op ply 1 wordt het merendeel der varianten afgekapt. Tevreden? Meestal niet. In de partij tegen Rebel moet Gambiet 45. Th8 spelen. Deze zet wordt echter in het geheel niet bekeken. Gambiet heeft pionwinst gezien bij een verder veilige stelling. Dat is zijn doelstelling. Voor schaken in het algemeen geldt dat de lange termijn doelstelling (het matzetten van de tegenstander) het beste wordt behaald via een reeks van minder ambitieuze doelstellingen op korte termijn. Deze uitgangsstelling is heel duidelijk geïmplementeerd in Gambiet's ontwerp. Zie ook het einde van de partij tegen Nona, daar heb ik me werkelijk een deuk gelachen. Een redelijke korte termijn doelstelling is hier het weglommen van de vijandelijke koning van het promotieveld h8. Wel, dit wordt dan ook uitgevoerd tot en met het uiterst consequente paardoffer op a1. Dan kan die koning echt niet meer verder en gaat Gambiet de winst binnenhalen. Elk brute-force programma had dit al veel eerder gedaan. Het vrolijke was hier overigens dat de zwarte koning het spelletje meespeelde en het paard dapper achterna holde. Had hij dat niet gedaan, dan was Gambiet naar iets anders gaan uitkijken en had hij de winst binnen zijn horizon gekregen.

Maar we waren ook een keer heel tevreden, al viel er toen weinig te lachen. Dat was toen Chess zijn dame schijnofferde en Gambiet tot 7 ply moest gaan om met een tegenoffer het mat te voorkomen. Ik denk niet dat er brute-force programma's zijn die op een 4 MHz Z-80 zulke diepe combinaties in zulke ingewikkelde stellingen weten te vinden.

Gambiet klaar ? De Z-80 Gambiet in elk geval, dat is een doodlopende weg anno 1983. Natuurlijk kan die voorwaartse snoeiing nog veel efficiënter en valt er nog veel te verbeteren aan die korte termijn doelstellingen. Maar dat is allemaal geknutsel in de marge, waarbij het resultaat niet meer in verhouding staat tot de te leveren inspanning. Daar komt nog bij dat Gambiet het volgend jaar definitief zal afleggen tegen de snellere systemen, die dan hun programmeerachterstand zullen hebben ingehaald.

Wim Rens

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

GVNAF'

Eigenlijk past op deze plaats slechts stilzwijgen. De vertoning in Leiden is werkelijk onbeschrijfbaar. Toch wil ik het doen, al is het maar om de buitenstaanders een indruk te geven van de inspanningen welke een computerschaker zich moet getroosten.

Na het toernooi in Wageningen in 1982 waren een paar dingen duidelijk geworden :

1) *De openingsbibliotheek moest veel (heel veel) groter worden.*

Dit probleem heb ik opgelost door de bibliotheek grotendeels door de computer zelf te laten maken. Samen met Tibor heb ik vervolgens zes nachten deze bibliotheek zitten controleren. Aangezien de DEC-10 computer in Wageningen ruim 300 miljoen 36 bits woorden op kan slaan, heb ik me niet bekommerd om de manier van opslag. De bibliotheek bestond na afloop dan ook uit ca. 5000 stellingen waarbij iedere stelling 64 posities in het geheugen (disk) in beslag nam voor de stelling en 4 voor de advieszet. Bezitters van een Personal Computer zullen mij ongetwijfeld voor gek verklaren, maar met een Mainframe heb je nu eenmaal andere problemen dan met een Personal. Het gebruik van de bibliotheek is zo opgezet, dat na het verlaten van het openingenboek nog enkele zetten lang gekeken wordt of een stelling ontstaan is die in een andere variant wel in het boek zit. Gedurende het toernooi is dat 1 keer voorgekomen !

2) *Het positiespel moest planmatiger worden.*

Dit probleem heb ik opgelost door het aantal criteria dat GVNAF aanlegde voor de waardering van de 1e ply van gemiddeld 20 tot gemiddeld 250 op te voeren. Ca. 100 van deze criteria zijn in GVNAF indirect, d.w.z. er wordt niet gekeken naar het resultaat van de zet, maar naar toekomstige resultaten welke door deze zet mogelijk worden. Dit is natuurlijk iets heel normaal, maar een promotie-assistent die een proefschrift moet schrijven over virussen moet wel de tijd vinden om alles te verzinnen, uit te werken, in te typen, te debuggen, en te testen met proefpartijen. De tweede stap in het planmatiger maken van het spel is het plaatsen van een gedeelte van de evaluatiefunctie achter de tweede ply, en een gedeelte achter de derde ply. Gezien het enorme aantal keren dat deze routines aangeroepen worden (vooral die na de derde ply; gemiddeld ca. 600 keer per zet), moest hierbij lang nagedacht worden wat het resultaat van het toevoegen van een routine zou zijn en hoeveel tijd het zou kosten. Uiteindelijk kostte het voorsorteren en waarderen van de eerste ply gemiddeld 40 seconden terwijl de waarderingen na de 2e en 3e ply tussen de 1 en 10 seconden per zet kostten. Over dit gedeelte van GVNAF' ben ik achteraf zeer tevreden. Dat GVNAF' desondanks zeer slecht speelde, had een andere oorzaak.

3) *Het programma moest sneller worden.*

Vorig jaar gebeurde het nogal eens dat andere gebruikers gedurende het toernooi van "mijn" computer gebruik maakten. En zo niet, dan rekende GVNAF nog maar 5 ply brute force, en zonder goede afruilevaluator. Dit jaar was het programma sneller, en wel om twee redenen. In de eerste plaats had ik van het computercentrum toestemming gekregen om andere jobs uit het systeem te drukken zolang ik aan zet was (denken in de tijd van de tegenstander was er dus niet bij). In de tweede plaats was een groot aantal routines versneld doordat ze herschreven waren volgens een ander, sneller algoritme, of door Cees Bal om waren gezet in Macro (machinetaal). Al met al was GVNAF' hierdoor ca. 10 keer sneller dan GVNAF, waardoor de uitgebreidere evaluatie en een verbeterde afruilevaluator aan het eind van de boom toegevoegd konden worden.

4) *De afruilevaluator moest verbeterd worden.*

GVNAF keek aan het einde van de boom (meestal dus na 5 ply) alleen maar naar het laatst gespeelde stuk, en naar stukken die aangevallen stonden door pionnen. In GVNAF' wordt ieder stuk totaal bekeken, terwijl onder bepaalde voorwaarden 1 of 2 ply dieper gerekend kan worden. Deze grotendeels statische afruilevaluator constateert niet alleen welke stukken instaan aan het eind van de boom, maar geeft ook nog een paar bonuspunten indien er meerdere stukken van de tegenstander instaan. Aangezien deze afruilevaluator gemiddeld 50.000 keer per zet gebruikt wordt, is hij vrijwel geheel in Macro geschreven, waarbij Cees Bal de trucendoos geheel opengegooid heeft. Toen tijdens de partijen van het toernooi bleek dat GVNAF' regelmatig stukken niet wilde winnen (ca. 8e zet tegen Nona en ca. 18e zet tegen Cyborg 1.0), of stukken onnodig weg gaf (alle partijen, behalve tegen IGM), was de eerste gedachte dat hier wel eens iets mis

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

kon zijn. Het heeft tot de zaterdagmiddag van het tweede weekend geduurd voordat Cees ontdekte dat alles prima werkte, op een klein routinetje na : de routine die constateren moest of de koning schaak staat. Het werd toen ook duidelijk waarom dit met normale middelen niet te vinden was. Wat gebeurde er namelijk : het programma veranderde zichzelf..... heel af en toe. En dat is nu zo'n typisch Mainframe probleem. Als iets gebeurt, test je eerst of ergens buiten arraygrenzen geschreven wordt. Is dat zo, dan is het probleem opgelost. Is dat niet zo, dan vindt je het nooit. Het is tot op de dag van vandaag een probleem wat er misgaat, maar het heeft er wel toe geleid dat ik van hieraf de CSVN, mijn tegenstanders, de toernooileiding en U mijn excuses aan moet bieden voor het computeronwaardige spel van GVNAF.

Rest mij nog het RCLH, Cees en Tibor te bedanken voor alle hulp, en U te beloven dat GVNAF in 1987 (!) weer meedoet, maar dan correct.

Gert Vriend

IGM

De kortste partij van het toernooi en nog meer ellende.

Allereerst wil ik mijn excuses aanbieden aan de toernooiorganisatie en de deelnemers. IGM had nooit mee mogen doen. Drie dagen voor het toernooi realiseerde ik me dat ook. Toen probeerde ik me nog terug te trekken. Helaas, ik was te laat. IGM moest spelen, want het toernooi moest een even aantal deelnemers hebben.

Natuurlijk had ik door allerlei omstandigheden te weinig tijd besteed aan IGM. En van de tijd die ik aan IGM gaf had ik 85% gegeven aan het Lisp-gedeelte in het programma. Lisp werd daardoor ruim vijf keer zo snel en veel kleiner dan de oorspronkelijke versie van Frits van der Wateren. Bovendien schoot ik flink op met mijn Lisp-compiler. Ik hoopte uiteraard dat ik met die compiler nog voor het toernooi een aantal voor schaken belangrijke Lisp-functies zou kunnen vertalen in machinetaal. Die routines zouden daardoor waarschijnlijk vijftig keer zo snel gaan lopen. Helaas kwam de Lisp-compiler niet op tijd klaar en moest ik hals over kop iets doen aan mijn schaakprogramma.

Het resultaat was dat ik niets klaar had en dat ik van alles pas tijdens het toernooi ontdekte. Het eerste weekend was vreselijk. Het programma ging gewoon elke partij stuk; met als triest hoogtepunt: IGM-GVNAF 1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 3. Lc4 Pf6 4. d4 Pxe4 (0-1).

Tussen het eerste en het tweede weekend kon ik eigenlijk alleen deze fout eruit halen. Daarom was IGM in het tweede weekend in staat om volledige partijen te spelen, maar voor de rest was het weer knudde.

Nogmaals, het spijt me.

Peter van Diepen

NIGHTMARE

Rond het najaar van 1978 werd het plan opgevat om een programma te ontwikkelen dat schaakproblemen kon oplossen. Niet gehinderd door enige kennis van zaken werd er aan de slag gegaan, en al spoedig werden er bepaalde methoden uitgewerkt die zoals later bleek in vrijwel ieder schaakprogramma verwerkt worden. Na een maand of drie begon er zo langzamerhand wat leven in het programma te komen en konden hiervoor nodig had, was ca. 20 minuten. Zelfs voor een 2MHz 8080 was dit veel te traag. Dit kwam doordat het alfa-beta algoritme bij mij nog niet bekend was. Enige maanden later, na het doorworstelen van de nodige artikelen over computerschaak, werd alsnog het alfa-beta algoritme ingebouwd. Hierdoor werd een zestigvoudige versnelling bereikt t.o.v. het oude program-

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

ma. Medio 1979 werd er na het inbouwen van enige schaakkennis een partij gespeeld tegen het programma Schak 123 van de gebroeders van de Liêt. Deze partij werd door Nightmare gewonnen. Twee jaar later, na het herschrijven voor een 2 MHz Z-80 machine en het toevoegen van wat boekopeningen, zijn er twee partijen gespeeld tegen Gambiet 80 van Wim Rens. De uitslag van deze match was 1-1. Eind mei 1983 belde Peter van Diepen mij op met de vraag of Nightmare dit jaar kon meedoen aan het Nederlands Kampioenschap. Hierop heb ik positief geantwoord. Een probleem deed zich echter voor : ik bezat geen Z-80 machine meer en moest in drie maanden tijd alles herschrijven voor de Z-100 (7.5 MHz 8088). In assembler bleek dit echter niet te lukken, en ik besloot daarop het grootste gedeelte van het programma in 'C' te schrijven. Alleen tijdkritische routines werden in assembler geschreven. De versie van Nightmare die meespeelde op dit Nederlands Kampioenschap 1983 bezat geen openingenboek. Gemiddeld keek het programma 4 a 5 ply diep en evalueerde slag- en schaakzetten door tot het einde. Er werd veel tijd besteed aan de positionele evaluatie. Hierdoor keek het programma een ply minder diep dan het geval zou zijn geweest zonder deze evaluatie. De geschatte ELO-rating van deze versie is ongeveer 1250. In 1984 hoop ik ook weer mee te doen aan het Nederlands Kampioenschap, met een nieuwe versie van Nightmare, die hopelijk wat sterker speelt.

Joost Buijs

NONA

Het schaakprogramma Nona is het logische gevolg van twee hobby's : electronica en schaken. Toen er in 1978 goedkope microprocessors op de markt kwamen ben ik direct begonnen met het realiseren van een ideaal : het bouwen van een schaakmachine die sterker speelt dan ikzelf. Het zal nog wel jaren duren eer het zover is, doch ik weet mij gesteund door twee ontwikkelingen. Enerzijds het geleidelijk en moeizaam verbeteren van het programma, anderzijds het beschikbaar komen van steeds snellere en betere chips.

Het is vooral om te kunnen inspelen op deze laatste ontwikkeling, dat ik mijn computer zelf heb gebouwd. Werd dit jaar nog gespeeld op een 6502 microprocessor, dezelfde die in de meeste commerciële schaakcomputers wordt gebruikt, volgend jaar hoop ik te kunnen inschrijven met een 68000 microprocessor. Behalve een hogere snelheid, nodigen de mogelijkheden van deze chip uit tot complexere en intelligentere programmeermethoden.

Wie een schaakprogramma schrijft, wil er ook mee spelen. Een toernooi tussen programma's is dan de meest interessante vorm van competitie, en de Nederlandse programmeurs zijn wel bijzonder verwend met een jaarlijks terugkerend toernooi. Hoewel het programma Nona al drie jaar bestaat, kon ik eerst dit jaar meedoen. De toernooivorm in '81 en '82, er werden drie partijen per programma tegelijk gespeeld, stelde mijn eenvoudige computertje voor onoverkomelijke technische problemen. Wel had ik al enkele partijen kunnen spelen via de telefooncompetitie die door Gert Vriend geadmistreerd wordt. Ik vind het daarom een verheugende ontwikkeling dat er dit jaar is overgegaan op de methode van 1 partij per ronde.

Ook in andere opzichten mag ik het toernooi geslaagd noemen. Met een positieve score (5 uit 8) ben ik dik tevreden, omdat het programma positioneel niet zo fraai speelde. De organisatie en leiding van het toernooi waren uitstekend, en met spanning zie ik het volgende toernooi tegemoet.

Frans Morsch

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

PACHERA

Enthousiast gemaakt door de programmeurs van Dappet, begon ik na het eerste Nederlands Kampioenschap te denken aan een eigen schaakprogramma. Na het doorwerken van wat literatuur werden in januari 1982 de eerste programmaregels van Pachera (#1.0) geschreven. Ik werkte in Pascal op een TRS-80 model 2 van de E.U.R. Na vier maanden kon er tegen het programma reglementair geschaakt worden, maar daar bleef het dan ook bij. De snelheid van de door de Pascal-compiler gegenereerde code viel erg tegen: het programma had zo'n 15 minuten nodig voor een 3-ply alfa-beta analyse.

Ik besloot om niet aan het programma verder te werken, maar in machinetaal opnieuw te beginnen. De overschakeling naar mijn TRS-80 model 1 (1.7 MHz, 48k RAM) betekende, dat ik van een floppy-disk systeem terug moest naar een cassette-systeem. Daar stond tegenover, dat ik bekend was met model 1 op machinetaal niveau.

Toch had ik weinig ervaring met het maken van programma's in assembly, waardoor Pachera #2.0 slechts langzaam vorderde. Vanaf februari 1983, toen alleen de zettengenerator bestond, kon ik echter tol aan het kampioenschap 6 maanden fulltime aan het programma werken.

Eind juni schaakte het programma, op basis van 4-ply full-width analyse. Om deze diepte te kunnen behouden heb ik, omdat ik het boomzoeken o.a. met een afruilevaluator wilde uitbreiden, daarna het killer algoritme geïmplementeerd. Er moest daartoe wel veel herschreven worden, maar het programma kon daardoor 5-ply halen. De genoemde uitbreidingen betekenden echter nauwelijks een vertraging van het boomzoeken (het alfa-beta algoritme werd effectiever), zodat Pachera op het toernooi de meeste zetten 5 ply kon onderzoeken.

De laatste twee weken voor het toernooi werden besteed aan zaken als tijdcontrole (in de partij tegen Storm bleek hier een fout in te zitten), zetherhaling en de 50-zettenregel, direct uitvoeren van de enige zet (ook van de tegenstander), en het gebruikersvriendelijk maken van het programma (in casu revisie van het BASIC-gedeelte: input/output e.d.). Donderdagavond 18 augustus stond Pachera #2.0 op cassette.

Over de resultaten van Pachera op het toernooi kan ik niet anders dan tevreden zijn: uiteindelijk zesde met 4.5 uit 8 (echter met het minste aantal weerstandspunten).

Paul Ramsteijn

PION

In 1979 zijn drie studenten aan de TH-Delft begonnen met de ontwikkeling van het programma PION. De eerste versie was geschreven in Pascal op een PDP 11/70. Later werd overgegaan op de taal C, eveneens op de PDP 11/70.

De huidige versie van PION bestaat ruwweg uit drie delen. Er is een stuurprogramma dat de hele administratie van de partij verzorgt, inclusief de communicatie met de buitenwereld. Verder zorgt het stuurprogramma ervoor dat in de opening de juiste zet uit de openingsbibliotheek gehaald wordt, en dat in het eindspel in het voorkomende geval een speciaal programma uit de eindspelbibliotheek wordt aangeroepen. Een laatste taak van het stuurprogramma is het genereren van tabellen die aan het schaakprogramma vertellen welke stukken naar welke velden moeten. Het spreekt voor zich dat hiervoor in het stuurprogramma een grote hoeveelheid schaakkennis aanwezig is. Het tweede deel van PION is het schaakprogramma. Dit berekent aan de hand van de stelling plus de bijbehorende gegevens (rokade, en-passant slaan, beschikbare tijd, etc.) in de hem toegemeten tijd de (volgens de evaluatiefunctie) beste zet. Het derde deel is de eindspelbibliotheek. Hierin zitten op dit moment drie programma's die drie speciale eindspelen afhandelen: KBNK (Koning, Loper en Paard tegen Koning), KNPK (Koning, Paard en pion tegen Koning) en

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

KBPK (Koning, Loper en pion tegen Koning). Een vierde programma is in voorbereiding : KBBK (Koning en twee Lopers tegen Koning). Als het ontstane eindspel niet in de bibliotheek staat (wat meestal het geval zal zijn), wordt de stelling afgehandeld door het schaakprogramma.

De openingsbibliotheek is sterk gespecialiseerd. Er zitten maar enkele openingen in, die echter zeer breed en diep zijn uitgewerkt. Dit leidt weliswaar tot vele op elkaar lijkende partijen, maar ook tot een moeilijk te pakken zijn in de opening. De bibliotheek is opgebouwd uit stellingen (ca. 4000), waardoor zetverwisselingen zeer eenvoudig te detecteren zijn. Ook het weer terugkeren in de bibliotheek is mogelijk : tot 5 zetten na het verlaten van de bibliotheek wordt telkens voordat er een zet wordt uitgerekend eerst even gekeken of er soms een stelling ontstaan is die toevallig nog in de bibliotheek zit.

De middenspelroutines zijn opgebouwd rond een alfa-beta algoritme die verder verfijnd is met allerlei technieken (PVS-search, afkappen van zinloze varianten op grotere diepte in de boom). Dit heeft tot gevolg dat PION in het middenspel altijd 5 en vaak 6 ply brute force kan rekenen, waarbij schaakjes niet als ply tellen. Aan het eind van de boom worden slag- en schaakzetten nog 2 a 3 ply dieper onderzocht, waarna een statische afruilevaluatie plaatsvindt. Zo werd in de partij tegen Storm (8e ronde) reeds bij 28 .. Tbd8 stukwinst aangegeven terwijl de hele combinatie 9 ply diep is. Ook mat in 4 wordt in de regel snel gezien als er in de variant schaakjes zitten.

Als er veel details in een schaakprogramma gestopt worden, wordt het vanzelf heel groot. Het stuurprogramma en het schaakprogramma samen zijn inclusief data dan ook zo'n slordige 300 KByte groot. Daardoor kan PION helaas niet meer op een PDP 11 draaien. De Geminix computer van TNO, waar het programma verder op ontwikkeld wordt, heeft wel voldoende geheugen. Deze computer is opgebouwd rond een 68000 microprocessor op 12.5 MHz en heeft verder zo'n 1 Megabyte of meer RAM en 20-80 Megabyte diskruimte. De snelheid van de Geminix ligt iets hoger dan die van de PDP 11/70, maar veel maakt het niet uit. Doordat de Geminix (net als de PDP 11) het operating system UNIX (UNIX is een geregistreerd handelsmerk van Bell Laboratories) heeft, kan PION ook op andere computers draaien. Tijdens het wereldkampioenschap in New York speelden we bijvoorbeeld op een VAX 11/750 van Bell Laboratories.

Over de tactische speelsterkte kunnen we wel tevreden zijn. De blunder tegen Chess 0.5X was het gevolg van een verkeerd ingestelde parameter; die tegen PK83 (gewoon een volle toren weggegeven) het gevolg van een fout in het programma. Tegen Nona had PION weer eens last van het in de computerschaakwereld voorlopig nog wel onuitroeibare horizonneffect. Positioneel waren er ergere dingen aan de hand: de grafzet f8?? in de partij tegen Storm mag natuurlijk nooit. Ook het buitenspel zetten van de dame (tegen PK83 en tegen Storm) verdient be'strijding. De hegemonie van Chess 0.5X aantasten zal wel drastischer maatregelen vereisen. Chess 0.5X speelt in de kritieke fase van de partij doelbewuster dan de meeste andere programma's.

Tot slot verdient de organisatie van het Kampioenschap, zowel van de kant van het CRI, als van de CSVN, alle lof : het liep op rolletjes.

Jan Derksen
Jaap van den Herik
Roger Hunen

PK83

Hoewel ik mijn aankondiging in het toernooiboek van Wageningen niet helemaal heb kunnen waarmaken (een tweede plaats i.p.v een eerste) ben ik natuurlijk toch wel uiterst tevreden met dit resultaat. Dit geldt des te meer omdat het programma het afgelopen jaar niet zoveel is veranderd. Oplettende lezertjes hadden dat al kunnen afleiden uit het feit dat de naam niet is veranderd. De verbeteringen komen ongeveer op het volgende neer : een paar extra kenmerken in de evaluatiefunctie (o.a. vrijpionnen en pionvorkjes),

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

uitbreiding van de afruitevaluatie tot 10 ply, beter testen op zetherhaling en een verbreding van de boom op 4 ply diepte. Deze verbeteringen waren mogelijk door enkele routines iets efficiënter te maken en natuurlijk doordat er niet meer simultaan gespeeld hoefde te worden. Ook het openingenboek is in de loop van een jaar wel wat uitgebreid, maar dat vind ik niet zo wezenlijk. Het is overigens wel aardig om op te merken dat het programma dat in Leiden speelde exact gelijk was aan de versie die in het OHRA-toernooi (1983) meespeelde, zodat we een schatting kunnen maken van de reële rating van de Nederlandse programma's. Mijn resultaat in Amsterdam komt overeen met een rating van ongeveer 1600. Dat betekent dus dat PION, Gambiet en Nona ook in die buurt zullen zitten en Chess 0.5X op zo'n 1750 (op de KNSB-ratingschaal).

Weer terug naar Leiden. Een uniek voorval in de laatste ronde verdient vermelding. PK83 had zwart tegen Rebel en op een gegeven moment voerde Peter Kouwenhoven (die de zieke Ed Schroder verving) op het bord de zet Pe5-d3 uit. Ik zat juist met van Oosterwijk Bruyn te praten, lette niet zo goed op en typte in : B5D3. Ondertussen keek ik nog eens naar het bord en zag dat PK83 op simpele wijze een stuk kon winnen. Ik zei dat tegen Peter, die toen ontdekte dat Rebel in werkelijkheid Lb5-d3 had gespeeld, dus de zet die ik per ongeluk al typfout had ingevoerd! De partij kon dus gewoon doorgaan, zonder dat de computers hier iets van merkten.

In de partij tegen Rebel bleek trouwens ook weer dat PK83 (voor een computer tenminste) over een goede eindspeltechniek beschikt. Zowel tegen Rebel als ook tegen Gambiet ging hij met een duidelijk mindere stelling het eindspel in en wist beide partijen te winnen. Waar dit precies aan ligt, weet ik niet zeker, ik heb er bij het programmeren in ieder geval geen speciale aandacht aan besteed. Misschien komt het doordat het programma de hele stellingsevaluatie, inclusief het positionele gedeelte, aan het eind van de boom uitvoert, ongeacht de lengte van de voorafgaande variant. Dit gaat weliswaar ten koste van de gemiddelde zoekdiepte, maar er is zo veel meer planmatig spel mogelijk, wat juist in het eindspel belangrijker is dan taktische wendingen, waar de meeste computers in uitblinken. Programma's die alleen op lage plydieptes positioneel waarden, zouden zich hier toch eens op moeten bezinnen.

Natuurlijk heeft dit toernooi weer een aantal tekortkomingen van PK83 aan het licht gebracht, o.a. een gebrek aan zorg voor de veiligheid van de koning. Dit was voor een belangrijk deel de oorzaak van de beide verliespartijen en zal dus in de toekomst meer aandacht moeten krijgen. En zo komt het computerschaak met stappen en stapjes (en misschien een enkele sprong) steeds verder!

Ard van Bergen

REBEL

In tegenstelling tot vorig jaar, dit jaar slechts een magere score voor Rebel. Hoewel de reden achteraf voor de hand lag, ben ik er pas zo'n 4 maanden na het toernooi achter gekomen wat een van de oorzaken was : een te optimistische tijdecontrole, waardoor in het begin van de partij te veel tijd werd verbruikt die dan achteraf ingehaald moest worden, hetgeen natuurlijk ten koste gaat van de ply-diepte en dus materiaalverlies oplevert. Na een simpele wijziging hierin speelde het programma een stuk evenwichtiger.

Omdat ik in de gelukkige omstandigheid verkeerde om gedurende een paar maanden in het bezit te zijn van een floppy-diskdrive heb ik het gewaagd de stellingswaardering van Rebel te herschrijven. Tot mijn stomme verbazing liep het programma toen 10 a 15 keer sneller!

Dit alles heeft ertoe geleid dat er een geheel nieuw programma is ontstaan. In maart 1984 was alles ruwweg uitgeprogrammeerd en moest begonnen worden met het schafwerk. Ter illustratie van de speelsterkte tot nu toe :

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

Rebel II - Rebel I 2-0
Rebel II - Challenger 9 3-2

De reden van bovenstaande is de volgende : omdat ik uitgekeken ben op computerschaakprogrammering ben ik ermee gestopt, hetgeen inhoudt dat het programma blijft liggen. Mijn suggestie is de volgende : welke serieuze (aspirant)schaakprogrammeur is bereid het programma over te nemen en door te gaan waar ik gestopt ben ? Belangstellenden kunnen contact met mij opnemen.

Ed Schroder

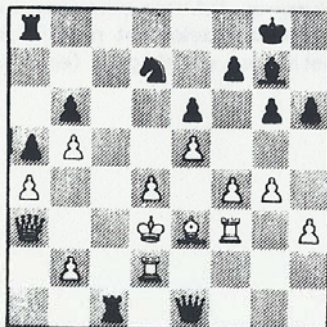
STORM

Het was alweer de derde keer dat ik meedeed aan het Nederlands Kampioenschap Computerschaak. In 1981 : STORM81, geschreven in de programmeertaal Pascal, 1982 : STORM82 geschreven in C en in 1983 : STORM, eveneens in C.

In april pakte ik de draad weer op (na 7 maanden er niet aan gewerkt te hebben). Omdat het voor mij duidelijk was, dat ik in C zou blijven werken, leek het mij beter om het jaartal in de naam weg te laten om aan te geven, dat het met ingang van september 1982 steeds hetzelfde programma zou zijn dat verder zou "evolueren".

De verwachting dat het spelpeil van de programma's weer hoger zou komen te liggen t.o.v. vorig jaar (het toernooiboek 1982 is een "must" voor alle CSVN-leden), is uitgekomen. Ik implementeerde een betere zoektechniek (iteratieve alpha-beta algoritme met quiescence-search). Dat laatste wil zeggen: het doorrekenen van slagwisselingen en ontwijken van schaak tot op grotere diepte dan zogenaamde "stille" zetten.

Een mooi voorbeeld van wat dit kan opleveren is de partij 37. PK83-STORM



Stand na 25. Kd3. 25 .. Pc5+! damewinst 26. dxc5 Td8+ mat in 5. Het programma leverde op dit moment echter nog geen matscore, maar dat hoeft ook niet ! 27. Ld4 Txd4+ 28. Kxd4 Dxd2+ Wit geeft op (29. Dd3 Tc4+ 30. Kxc4 Db4 mat).

Op de laatste dag werd ik aangenaam verrast, doordat de toernooicommissie besloten had, mij hiervoor een prijs te geven.

Op dezelfde dag als PK83-STORM werd de partij Rebel-STORM gespeeld. Het leek wel of hier een heel ander programma met zwart speelde !

48. Rebel-STORM : 1. d4 d6 2. e3 c6 3. Pf3 Da5+ 4. Ld2 Db6 5. Lc3 Lf5 6. Ld3 Lxd3 7. Dxd3 Pd7 8. 0-0 f6 9. Pbd2 d5 10. Df5 g6 11. De6 0-0-0 12. Pb3 Te8? 13. La5 Db5. Er volgden nog enkele zetten (1-0). Het was een dag die me nog lang zal heugen!

Ik heb de indruk, dat de speelsterkte van programma's in hun partijen veel sterker uiteenloopt dan die van mensen. In aanvulling op S. Kooi (Computerschaak 1983 pp23-24) voer ik hier het begrip "schijnbare ELO-rating" (SER) in, waarvan de betekenis intuïtief duidelijk zal zijn. (Een speler krijgt voor elke partij een SER.)

Theo van der Storm

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.



Harm Geert Muller

<http://chessprogramming.wikispaces.com/Harm+Geert+Muller>

USURPATOR II

Een zwart gat is een buitengewoon exotisch object uit de astronomie; een soort perfecte vuilstortplaats : alles wat je erin gooit ben je voor altijd kwijt, want niet kan eruit ontsnappen.

Iets dergelijks komt men niet alle dagen tegen, en het zal U dan ook verbazen te horen dat er op 19 augustus zich een dergelijk object op aarde bevond, en wel in Leiden. Het had zich genesteld precies op het veld e5 van het schaakbord waarop zich de partij PION-Usurpator II afspeelde. Omdat dit veld toevallig ook zwart is, was het voor het publiek volkomen onzichtbaar, maar de gevolgen waren dit niet. Met groot enthousiasme bleef Usurpator zijn stukken in dit gat storten, waarna ze uiteraard voorgoed verdwenen. Een en ander verschaftte ons echter wel meer inzicht in de werking van zo'n zwart gat: met name in de krachten die zo'n object op zijn plaats houden tot het verdwijnt. Een dubbele penning op koning en dame blijkt in de regel voldoende om een schaakstuk van gemiddelde afmetingen aan een dermate hoge druk te onderwerpen dat het na verloop van tijd vanzelf verdwijnt! Nu wordt er wel eens beweerd dat iets wat in een zwart gat verdwijnt in een ander heelal weer tevoorschijn komt, zodat we ook kunnen zeggen dat Usurpator al zijn stukken naar een andere wereld hielp. In dit andere heelal heeft Usurpator ongetwijfeld met overmacht PION verslagen, maar in dit heelal bleef er weinig materiaal over, en kon na 31 zetten opgegeven worden.

Het enige wat hierbij nog niet verklaard is, is waarom Usurpator al zijn stukken in het zwarte gat wierp (dit is toch dwaas, zou men denken). Welnu, dit werd veroorzaakt door een schaaknatuurverschijnsel bekend als zwaartekracht. Een stuk in een zwart gat trekt namelijk stukken van tegengestelde kleur aan, en deze trekken weer stukken aan die het stuk proberen te dekken. Op een gegeven moment komt er een pion van de tegenstander bij, en dit zeer lichte schaakstuk valt eigenaardig genoeg als eerste in het zwarte gat. Inmiddels staan er echter zoveel stukken op het zwarte gat gericht, dat Usurpator dan denkt dat hij de pion wel kan winnen, en er springt een nieuw stuk in het gat. Daarna begint alles opnieuw, zodat we een kettingreactie krijgen, met als gevolg een grote implosie van de zwarte stelling.

Mijn volgende schaakprogramma zal met meer astronomische kennis uitgerust worden, zodat dergelijke implosies vermeden worden. Dit zal hem tevens helpen bij het vinden van de juiste weg tussen de astronomische aantallen varianten die het schaakspel rijk is.

Harm Geert Muller

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

TOERNOOITABEL

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
01	Chess 0.5X	X	1	1	1	1	.	1	1	1	1	8
02	PION	0	X	=	.	0	.	1	.	.	1	1	1	.	1	5.5
03	PK83	0	=	X	1	1	.	1	.	1	0	.	.	1	.	5.5
04	Gambiet 83	0	.	0	X	1	.	0	1	1	.	.	1	1	.	5
05	Nona	0	1	0	0	X	.	1	1	.	1	.	.	1	.	5
06	Pachera	X	0	1	=	0	0	1	1	1	4.5
07	Nightmare	0	0	0	1	0	1	X	.	.	.	1	1	.	.	4
08	Cyborg 1.0	0	.	.	0	0	0	.	X	.	.	1	1	1	1	4
09	Rebel	0	.	0	0	.	=	.	.	X	1	.	0	1	1	3.5
10	Storm	0	0	1	.	0	1	.	.	0	X	=	.	.	1	3.5
11	Usurpator II	.	0	.	.	.	1	0	0	.	=	X	0	1	1	3.5
12	Dappet	.	0	.	0	.	0	0	0	1	.	1	X	.	1	3
13	GVNAF	.	.	0	0	0	0	.	0	0	.	0	.	X	1	1
14	IGM	.	0	.	.	.	0	.	0	0	0	0	0	0	X	0

VOORTSCHRIFDINGSTABEL

	1	2	3	4	5	6	7	8
Chess 0.5X	1	2	3	4	5	6	7	8
Cyborg 1.0	1	2	2	2	2	3	3	4
Dappet	0	1	2	2	2	2	3	3
Gambiet 83	0	1	1	2	3	4	5	5
GVNAF	0	0	0	1	1	1	1	1
IGM	0	0	0	0	0	0	0	0
Nightmare	1	1	2	2	3	4	4	4
Nona	1	1	2	3	4	4	4	5
Pachera	0	0	1	1.5	1.5	2.5	3.5	4.5
PION	1	2	2.5	2.5	2.5	3.5	4.5	5.5
PK83	1	2	2.5	3.5	3.5	3.5	4.5	5.5
Rebel	1	1	1	1.5	2.5	2.5	3.5	3.5
Storm	0	1	1	1.5	2.5	3.5	3.5	3.5
Usurpator II	0	0	1	1.5	2.5	2.5	2.5	3.5

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

OPZOEKTABEL

	Ch	Cy	Da	Ga	GV	IG	Ni	No	Pa	PI	PK	Re	St	Us
Chess 0.5X	X	16	-	50	-	-	43	36	-	22	29	08	02	-
Cyborg 1.0	16	X	06	31	41	55	-	24	49	-	-	-	-	11
Dappet	-	06	X	25	-	13	32	-	54	40	-	19	-	46
Gambiet 83	50	31	25	X	12	-	17	44	-	-	01	38	-	-
GVNAF	-	41	-	12	X	28	-	04	21	-	47	33	-	56
IGM	-	55	13	-	28	X	-	-	42	45	-	05	35	20
Nightmare	43	-	32	17	-	-	X	52	07	09	23	-	-	39
Nona	36	24	-	44	04	-	52	X	-	30	10	-	18	-
Pachera	-	49	54	-	21	42	07	-	X	-	-	27	14	34
PION	22	-	40	-	-	45	09	30	-	X	15	-	53	03
PK83	29	-	-	01	47	-	23	10	-	15	X	51	37	-
Rebel	08	-	19	38	33	05	-	-	27	-	51	X	48	-
Storm	02	-	-	-	-	35	-	18	14	53	37	48	X	26
Usurpator II	-	11	46	-	56	20	39	-	34	03	-	-	26	X

SCORE-ANALYSE

	WIT			zet- ten	ZWART			zet- ten	ge- mid.
	+	=	-		+	=	-		
Chess 0.5X	4	0	0	165	4	0	0	194	44.9
Cyborg 1.0	2	0	2	181	2	0	2	130	38.9
Dappet	1	0	3	205	2	0	2	138	42.9
Gambiet 83	2	0	2	242	3	0	1	151	49.1
GVNAF	0	0	5	154	1	0	2	072	28.2
IGM	0	0	3	035	0	0	5	119	19.2
Nightmare	2	0	1	133	2	0	3	184	39.6
Nona	2	0	2	188	3	0	1	268	57.0
Pachera	2	0	2	176	2	1	1	200	47.0
PION	3	0	1	139	2	1	1	236	48.9
PK83	2	1	1	162	3	0	1	192	44.2
Rebel	2	1	2	193	1	0	2	130	40.4
Storm	1	0	3	179	2	1	1	165	43.0
Usurpator II	0	1	3	131	3	0	1	104	29.4

Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland.

Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.

Een greep uit onze voorraad :

Inleiding tot het programmeren I en II
Cursus Pascal
Cursus Basic
CP/M
Programmeren in LISP

H.J. van den Herik :

Computerschaak, Schaakwereld en
Kunstmatige Intelligentie

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. Programmatische 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 T.H. Delft en is in 1983 gepromoveert op deze onderzoeken.

BELGIE

Antwerpen

Standaard Boekhandel, Huidevetterstr 55-59

Leuven

Boekh. L. Wouters, Naamsestr. 48

NEDERLAND

Alkmaar

Boekh. Zwaan & Zoon, Nieuwesloot 105

Amstelveen

Boekh. Venstra, Binnenhof 50

Amsterdam

Ac. Boekh. Scheltema, Holkema & Vermeulen, Spui 10a

Computercollectief, Amstel 312-A

Lorje's boekh., Utrechtsestr. 30

Trend-shop Amsterdam, Scheldestraat 53

V.U. boekh., De Boelelaan 1105

Arnhem

De Gelderse Boekh., Koningstr. 31

Breda

Boekh. Gianotten, Veemarktstr. 70-72

Delft

Boekh. Academia, Oude Delft 101

T.H. boekh. Prins, Binnenwatersloot 30

A.P. Standaard Boekh., Wijnhaven 9

Techn. Boekh. Waltman, Binnenwatersloot 33

Deventer

Boekh. Praamstra, Lange Bisschopstr. 41

Dordrecht

Boekh. C. van Herwijnen, Kromhout 197

Kindhoven

Alg. Tech. en Wetensch. Boekh. Luda, Nieuwstr. 2

Boekh. M.F. van Piere, Rechtestr. 62

Standaard Boekh., Vrijstraat 50

T.H. boekh. Den Dolech 2

Enschede

Campus Boekh., Campus T.H. Twente, Gebouw Vrijhof

Computerwinkel Oost Nederland, Deurningerstr. 3A

Van den Broek en Adolfs, de Klomp 9

Boekh. J.E. Belinfante, 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

Universitaire Boekh., Damsterdiep 1

Boekh. Wristers, Guldenstr. 20 (Grote Markt)

Haarlem

Boekh. H. Coeberg, Ged. Oude Gracht 74

Stam Boekh., Santpoortsestr. 70

Alg. Boekh. H. de Vries, Ged. Oude Gracht 27

Heerhugowaard

Stumpel, boek en kantoor, Middenwaard 77

Heerlen

Boekh. Winants, Raadhuisstr. 2

Hengelo

Boekh. Broekhuis, Enschedestr. 19

Boekh. Mosmans, Kerkstr. 7-17

Hilversum

A.P. Standaard Boekh., Kerkbrink 35-39

Hoorn

Stumpel, boek en kantoor, Grote Noord 81-83

Leeuwarden

Techn. en Alg. Boekh. Mulder, Westerparkstr.

Leiden

Univ. boekh. J. Ginsberg, Schuttersveld 9

Univ. boekh. Kooyker, Nieuwe Rijn 16

Maastricht

Boekh. Bergmans, Nieuwstr. 9

Boekh. Leiter-Nypels, Wolfstr. 12

Nijmegen

Dekker van de Vegt, Plein 1944 nr. 129

Roosendaal

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

Rotterdam

Donner Studieboekh., Meent 80

Boekh. Voorhoeve & Dietrich, Nw. Binnenweg 29

Wetensch. Boekh. Rotterdam, Korte Hoogstr. 11a

Schiedam

Trendshop Schiedam, Singel 85

Schoonhoven

Boekh. P. Niestadt, Haven 23

Tilburg

Boekh. Gianotten, Heuvel 43

Boekh. Pillot, Heuvel 32

Utrecht

Boekh. Broese Kemink, Stadhuisbrug 5

Boekh. van Rossum, Oudkerkhof 2-4

Vlissingen

Boekh. De Ruiters, Paul Krugerstr. 55-57

Zaandam

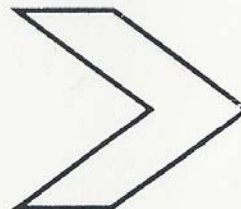
Standaard Boekh., Ged. Gracht 47

Zwolle

Boekh. Westerhof, Weeshuisstr. 5

uitgeverij
academic service b.v.

postbus 96996, 2509 JJ 's-Gravenhage
v.d. Woertstraat 16, 2597 PK 's-Gravenhage
telefoon 070-247238



Toernooibulletin van het derde Nederlands schaakkampioenschap voor computers, georganiseerd door de Computer Schaak Vereniging Nederland. Dit toernooi vond gedurende de laatste twee weken van augustus 1983 plaats in het Centraal Reken Instituut van de Rijksuniversiteit te Leiden.