

Schakend Nederland - november 1994

Prof. dr. H.J. van den Herik: Eindelijk Frans Morsch

Bij wijze van troostprijs voor de organiserende bond schrijft SGA-2 met 8 punten uit 12 partijen de Dames-B-vierkamp op haar naam en wint ook lepeltes.

Toekomst?

Het dames- en meisjesschaak is een omstreden fenomeen, maar op een andere manier dan ten tijde van Euwe: weinig mannen zullen nog weigeren tegen vrouwen te spelen, en de vraag, waarom dan nog gescheiden com-

Het 14^e Computerschaak-Kampioenschap van Nederland is geëindigd in een nipte overwinning van het programma Quest (van Frans Morsch). Quest eindigde weliswaar gelijk (9½ uit 11) met The King (Johan de Koning) maar liet 70 weerstandspunten aantekenen, terwijl The King er 65½ had. Daarmee is de overwinning na enkele jaren van "slechts" hoge classeringen weer terechtgekomen bij Frans Morsch. De grote afwezige was het programma Rebel van Ed Schröder. Het was niet duidelijk waarom het programma (de wereldkampioen 1992 in alle categorieën) het liet afweten. Jammer was het wel.

De top vijf

De laatste zeven toernooien zijn vooral gedomineerd door vijf programma's, te weten: Rebel, The King, Quest, Kallisto en Dappet. In dit toernooi heeft Schach 3.0 van T. Kreitmair zich bij de top vijf gevoegd.

De strijd tussen Quest en The King is verrassenderwijze niet zozeer beslist in de onderlinge partij (gewonnen door Quest, zie partij), maar vooral door de tegenstand van derden. Dappet (Dap Hartmann en Peter Kou-

petities georganiseerd moeten worden is een begrijpelijke. Vrij algemeen wordt gevonden dat Judit Polgar nooit zo sterk zou zijn geworden als zij uitsluitend tegen seksegenoten zou hebben gespeeld, iets wat je zelden hoort zeggen over Kasparov. En ook nagenoeg de gehele Nederlandse damestop laat het Vinketoernooi aan zich voorbijgaan. Toch zijn er goede redenen om te betreuren dat de KNSB dreigt haar gebruikelijke financiële bijdrage aan

Eindelijk Frans Morsch

■ JAAP VAN DEN HERIK

wenhoven) wist beide programma's op remise te houden. Quest stond verder nog twee remises toe tegen Kallisto en Schach 3.0. Na het eerste weekend (15-16 oktober) stonden de koplopers op 4.5 uit 6. In het volgende weekend (22-23 oktober) scoorden zij beiden vijf uit vijf.

CSVN en speelsterkte

De CSVN (ComputerSchaak Vereniging Nederland) mag trots zijn op dit toernooi, dat opnieuw in Leiden (Rijksuniversiteit Leiden, bij Centraal RekenInstituut (CRI)) gehouden werd. Het toernooi blijkt een broedplaats voor sterke programma's te zijn. Niet alleen werd Rebel in 1992 wereldkampioen, maar de commerciële versie van Quest, genaamd Fritz3 versloeg eerder dit jaar in München wereldkampioen Kasparov in een snelschaakpartij en won samen met hem het snelschaaktoernooi. Het commentaar in Leiden werd verzorgd door Van den

'Vinke' te staken, zoals SGA-erelid Wil Haggenburg opmerkt. Jaar in jaar uit komen meisjes van zes jaar en ouder vanuit heel Nederland naar Amsterdam om vaak hun eerste toernooipartijen te spelen. Als we willen dat ze blijven schaken moeten we zuinig zijn op de weinige evenementen die we ze te bieden hebben.

De jongste deelnemster: "Ik vind het stom als het volgend jaar niet doorgaat!" Misschien luistert er iemand...

Herik, Jongsma en Krabbé. Alle drie "geloofden" ze in de zetten van de computer. Dat is in het verleden wel eens anders geweest.

Eindstand

De eindstand van het 14^e kampioenschap luidde:

- 1 en kampioen: Quest (Frans Morsch) 9½ uit 11 (70 WP)
- 2 The King (Johan de King) 9½ (65¼ WP)
- 3 Schach 3.0 8½
- 4 Kallisto 8
- 5 Dappet 7½
- 6/7 Hector 2, Nightmare 5.0 6
- 8 Schaakmeester 2.0 5½
- 9/10 ZZZZZZ4.2, Arthur 2.0 5
- 11/12 Matchess, Sylkar 4½
- 13/14 Bionic, Diep 3
- 15 Delta 2
- 16 Morphy 1.2 ½

Partijen

De ontmoeting tussen de nummer één en twee van dit kampioenschap leverde een duidelijke overwinning voor Quest op. De opening was standaard (in beider openingsboek), maar bij de overgang naar het middenspel (10. ... Pe4) speelde The King volgens sjablonen, en niet inventief. En dat kunnen computerprogramma's zich tegenwoordig niet meer permitteren.

Schakend Nederland - november 1994

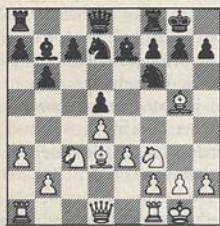
Prof. dr. H.J. van den Herik: Eindelijk Frans Morsch



Wit: Quest

Zwart: The King

Leiden, 4^e ronde, 16 oktober 1994
1. e4 e6 2. d4 Pf6 3. Pf3 b6 4. a3
Lb7 5. Pc3 d5 6. cxd5 exd5 7. Lg5
Le7 8. e3 0-0 9. Ld3 Pbd7 10. 0-0



Tot zover het openingsboek van The King. Het gaat nu om de strategische voortzetting: verlichting van druk door Pe4 en het doorzetten van c7-c5, met een groot "maar" ... nl. hangende pionnen op d5 en c5 zijn goed als er actief spel bij komt. De pionnen mogen echter niet geblokkeerd worden in een formatie c4 en d5, of uit elkaar geslagen in een formatie e4 en c5. In het vervolg is zwart niet genoeg op zijn hoede voor deze ongunstige strategische dreigingen en dan is het ook direct afgelopen. Tactische grapjes brengen wit niet meer in verwarring.

10. ... Pe4 11. Lxe7 Dxe7 12. Dc2 e5 13. Tfd1 Pdf6 14. dxc5 (het begin van een winnende afwikkeling) bxc5 15. Lxe4 dxe4 16. Pd2 Tfd8 17. Pa4 La6 18. Pxe5 Tac8 19. b4 Le2 20. Tdcl Ld3 21. Dd1 Lb5 22. Pcb3 Dd7 23. Txe8 Dxe8 24. Pd4 Da6 25. P2b3 Dd6 26. Pc5 Le6 27. Tc1 La8 28. De2 Te8 29. h3 Ld5 30. Tc2 Td8 31. Db5 De7 32. Da5 Pe8 33. Pf5 Df6 34. Td2 Da1+ 35. Kh2 De5+ 36. g3 Dc7 37. Pxe4 Dxa5 38. bxa5 Kf8 39. Pc3 g6 40. Ph4 Zwart geeft het op.

Tot slot is het fraai om te zien hoe inventief Dappet stand hield tegen Quest.



Frans Morsch

Wit: Dappet

Zwart: Quest

Leiden, 3^e ronde, 15 oktober 1994
1. e4 e6 2. d4 d5 3. Pc3 Pf6 4. Lg5
Lb4 5. e5 h6 6. Ld2 Lxc3 7. bxc3
Pe4 8. Dg4 Kf8 9. h4 f5 10. exf6ep
Dxf6 11. Ph3 Pc6 12. Df4 e5 13.
dxe5 Pxe5 14. Tb1 Kf7 15. Ld3
Pxd2 16. Kxd2 Te8 17. Dxf6+
gxf6 18. Pf4 c6 19. The1 b5



20. Lg6+ Pxc6 21. Txe8 Pxf4 22. Tbe1 Pg6 23. h5 Pe5 24. Th8 Kg7 25. Td8 Lb7 26. Txe5 fxe5 27. Td7+ Kh8 28. Txb7 Tg8 29. g3 Tg7 30. Tb8+ Tg8 31. Tb7 Tg7 32. Tb8+ Tg8 33. Tb7 remise.

Toch blijft het moeilijk de relatieve speelsterkte (ten opzichte van grootmeesters) van computerschaakprogramma's te schat- ten.

Drie flits- opgaven

Voor alle drie de flitsopgaven geldt dat de partij aan zet het onmiddellijk kan uitmaken. Ziet u hoe?



1. Zwart aan zet



2. Wit aan zet



3. Wit aan zet

DRIE FLITSOPGAVEN

Stelling 1: 1. ..., Te2 2. Dxc5 Tgxc2 en mat volgt.

Stelling 2: 1. Da4 Dc6 en nu de winst: 2. Td8! Brengt het paard in een penning. 2. ..., Kxd8 3. Dxc6 en wit wint.

Stelling 3: 1. Te7 en zwart geeft het op. Op Pxe7 volgt Df7 mat, op Dxe7 is Dxd5 mat.

De stellingen zijn ontleend aan Nikolai Krogus: *Schach für Einsteiger*, een uitgave van Sportverlag in Berlijn.

Oplossingen op blz. 24.