

---

**Wer wird der nächste Freestyle-Champion?**

**Die acht Finalisten für Juli stehen fest**

---

### Die Finalisten

Bereits am 16.-18. Juni hatten sich die ersten Vier des Hauptturniers qualifiziert: **1.-2. Rajlich**, das Team des bekannten *Rybka*-Programmierers *Vasik Rajlich*, und *Intagrand*, ein Engine-Spieler unter englischer Flagge, mit je 6,5 aus 8, gefolgt von **3.-4. Jazzled** (USA) und **Campolungo** (Niederlande), je 6 Punkte. Zwölf Spieler mit 5,5 Punkten mussten am 24.-25. Juni in die K.o.-Stichkämpfe, unter ihnen *GM Tony Kosten* (mit *Hiarcs*) und Freestyle-Champion *Zorchamp* (mit *Hydra*), aber auch drei reine *Rybka*-Engines. Doch keiner der Genannten stand am Ende, aus ganz unterschiedlichen Gründen, auf der Liste fürs Finale. Statt dessen hießen die Tie-break-Sieger **Poweronoff** (Deutschland), **EmilV** (Tschechien), **Alansacount** (USA) und **Hedgehog** (Schweiz). Ist das Freistil-Schach zu einer Beute der „no names“ geworden?

### Sind die „no names“ auf dem Vormarsch?

Der Eindruck trügt. Zum Team **Rajlich**, der selbst IM ist, gehört, wie berichtet, der russisch-polnische GM *Michal Krasenkow*. Auch bei anderen qualifizierten Teams gibt es Hinweise auf Beteiligung von Schachmeistern, doch wollen wir hier noch nicht zu viel verraten, denn die Freestyle-Teams sind nicht verpflichtet, ihre wahre oder volle Identität preiszugeben, und es gehört zu den Regeln des Freestylings, dass „alles erlaubt“ ist. Allerdings ist es ebenso guter Brauch, dass die Sieger nach dem Turnier über ihr Spiel und über ihr Team berichten. Geben wir ihnen also Gelegenheit, dies nach dem Finale selbst zu tun, bevor wir hier zur „Enthüllung“ schreiten...



GM Tony Kosten spielte mit *Hiarcs*

Der Eindruck trügt auch deshalb, weil **Tony Kosten**, der ein gutes Turnier spielte und im Tie-break mit 1-0 gegen **Goldbar** (*Rybka 2.0*, *Bart Goldhorn*) in Führung ging, aus Termingründen den Stichkampf nicht selbst zu Ende spielen konnte. Er hatte eine Turnierverpflichtung in der Schweiz, so dass *Harvey Williamson*, *Beta-Tester* von *Hiarcs*, die nachfolgenden zwei Partien allein bestreiten musste und dabei leider scheiterte. Natürlich ist seinem Gegner, dem Holländer *Bart Goldhorn* der Erfolg zu gönnen, doch das Finale würde sicherlich noch interessanter, wenn *Hiarcs* dort, zumal unter der Regie eines Großmeisters, vertreten wäre. Hoffen wir aufs nächste Mal...

Alle jene, die *Hydras* Teilnahme an den Tie-breaks mit großem Interesse erwarteten, sahen sich enttäuscht, als *Zorchamp*, der sich auf seiner privaten Website *zorchamp.com* als begeisterter Freestyler präsentiert, überraschend nicht antrat. Bislang ist nicht bekannt, warum das Team des Sponsors aus den Vereinigten Arabischen Emiraten zurückzog, ob es terminliche oder andere Umstände waren. Wir hoffen, dies in einem späteren Bericht aufhellen zu können. Fakt ist jedoch, dass nun eine weitere markante Facette im Finale fehlen wird.



GM Michal Krasenkow

### Harte Zeiten für die reinen Engines

Wie es derzeit aussieht, hat sich andererseits aber keine reine Engine qualifiziert (wie noch beim vorigen Turnier), sondern es handelt sich ausnahmslos um Zentaur-Spieler. Bei einem Anteil von ca. 30 automatisch eingesetzten Engines, zumeist verschiedene *Rybka*-Versionen (diesmal sogar in Dual-Versionen und teilweise mit 64bit Struktur), nur vereinzelt *Shredder 10*, *Fritz*, *Fruit* und *Gandalf*, war das nicht ohne weiteres zu erwarten gewesen. In der Abschlusstabelle auf *playchess.com* stand zwar hinter dem Servernamen des Viertplatzierten *Campolungo* „Rybka 2.0 beta 2 mp“, doch hat *Campolungo* nur in der ersten Runde die Engine allein spielen lassen, damit er sich das Fußballspiel Holland–Elfenbeinküste anschauen konnte. Tatsächlich verbirgt sich hinter dem Pseudonym ein starker Fernschachspieler, der vorhat, sich später selbst noch zu outen. Drei reine Engine- und *Rybka*-Spieler sind immerhin bis zu den Stichkämpfen vorgedrungen, aber dort gescheitert (siehe unten). Damit hat *Patrik Schoupal*, der diesmal mit seinem Team *Equidistance* das Finale nach aussichtsreichem Start verpasste, Recht behalten, denn er hatte vor dem Turnier prognostiziert, es werde sich wegen der längeren Bedenkzeit maximal eine allein spielende Engine qualifizieren. Doch war die Entscheidung denkbar knapp, es hätte auch anders kommen können.

---

## Wer wird der nächste Freestyle-Champion?

---

### Die Stichkämpfe

Hier die Ergebnisse der Stichkämpfe, wobei die kursiv markierten *Rybka*-Engines diesmal aus technischen Gründen (es kam zuvor wiederholt zu Programmabstürzen) nicht vollautomatisch spielten, sondern die Züge per Hand eingegeben wurden.

#### 1. Runde:

*EL SHADDAI* vs PAKman 2:0

Tony Kosten vs *Goldbar* 1:2

*Hedgehog* vs Ciron-Randori 1,5:0,5

*Bychamp II* vs Zor\_champ +/-

#### 2. Runde

**Poweronoff** vs Bychamp II 1,5:0,5

Eve@est vs **Hedgehog** 0,5:1,5

**EmilV** vs *Goldbar* 1,5:0,5

**Alansacount** vs *EL SHADDAI* 2:1

Ein Wort zum Stichkampfmodus. Die Stichkämpfe bestanden aus zwei Matchrunden. In der ersten Runde hatten die Plätze 5 bis 8 aus dem Hauptturnier ein Freilos. Sie spielten in der zweiten Runde gegen die vier Sieger aus den Stichkampfduellen von Platz 9 bis 16. Gespielt wurden Minimatches über zwei normale Partien mit 60 Minuten pro Spieler und einem Zeitbonus von 15 Sekunden je Zug (9 gegen 16, 10 gegen 15 usw.). Im Falle eines Unentschiedens wurde eine weitere Partie angesetzt, in der Weiß (der höher gesetzte Spieler) gewinnen musste, während Schwarz mit 15 Minuten weniger auf der Uhr ein Remis zum Weiterkommen reichte. Zu dieser dritten Partie ist es in den acht Stichkämpfen nur in zwei Fällen gekommen, einmal gewann Weiß, ein anderes Mal Schwarz. Dieser Modus stellte eine deutliche Verbesserung gegenüber dem vorangegangenen Turnier da, als die Stichkämpfe mit wesentlich kürzeren Bedenkzeiten (dafür aber mehr Partien) ausgetragen worden waren und damit die reinen Engine-Spieler bevorteilt hatten. Noch besser wäre es natürlich, ganz ohne Stichkämpfe auskommen zu können, doch erscheint dies im Zweifelsfall sportlicher als Qualifikationsplätze nach der Buchholz-Wertung zu vergeben.

### Zum Turnierverlauf

Der Turnierverlauf selbst stand im Zeichen eines zähen Ringens mehrerer Spieler bzw. Teams, die den besten Start erreichten und ihren Punktevorsprung mehr oder weniger sicher über die Runden brachten. So konnten sich *Rajlich* (ein tschechisch-polnisches Team) und *Jazzled* (USA) in der letzten Runde gegeneinander mit einem Remis begnügen, während *Poweronoff* (Deutschland) seine bis dahin sichere Position durch eine Niederlage gegen *Intagrاند* (England) einbüßte und sich erst noch im StICKkampf gegen *Bychamp II* (Brasilien) beweisen musste.

Ein Start nach Maß mit einem Hatrick gelang ebenfalls dem schon von früheren Turnieren bekannten Team *Eve@est* (Türkei), doch das Aus folgte in den StICKkämpfen gegen *Hedgehog* (Schweiz). Wer sich hinter dem siegreichen „Igel“ versteckt, dürfte eine der spannenden Fragen des Finales werden, zumal auch mein eigenes Team *Ciron-Randori* im StICKkampf die scharfe Klinge dieses Meisters zu spüren bekam. Allerdings machten wir auch eine andere wichtige Erfahrung: Im Team zu spielen, ist nicht unbedingt effektiver als allein zu spielen. Nur bei einer strikten Aufgabenteilung macht es wirklich Sinn, und gerade daran haperte es bei uns diesmal ausgerechnet in den StICKkämpfen. Das nächste Mal wird man wohl *Ciron*, meine Wenigkeit, und *Randori* alias *Silvo Lahtela*, wieder getrennt am Start sehen, wenngleich wir das Ereignis gemeinsam, das heißt am selbem PC-Standort, genießen wollen.

Einen hervorragenden Start legte ebenfalls der englische GM *Tony Kosten* mit 3,5 aus 4 hin, bis ihm in der 5. Runde *Rajlich* gegen seinen b3-Sizilianer eine empfindliche Niederlage beifügte, ansonsten hätte er die Qualifikation gut unter Auslassung der StICKkämpfe schaffen können. Dies war von Anfang an nicht das Turnier des Freestyle-Champions *Zorchamp*, der nach einem Auftaktsieg eine Durststrecke von fünf Remisen zu beklagen hatte, bevor ihm mit hängender Zunge der Anschluss an das Führungsrudel gelang. Ein überaus solides und letztlich erfolgreiches Turnier gelang dem Tschechen *EmilV*, was nicht als „Emil der Fünfte“ zu lesen ist, sondern für den Namen *Emil Vlasak* steht. Seinem account kann man entnehmen, dass er ein ganz ordentlicher Blitzspieler ist. Jedenfalls war er schon früher durch gute Platzierungen aufgefallen, und diesmal ist der Knoten endlich geplatzt und damit vertritt er diesmal die tschechischen Farben anstelle von *Equidistance*, mit denen er befreundet ist – ein kleiner Trost für letztere!

Der mexikanische FIDE-Meister *Abel Davalos* unter dem Sernernamen *Abeljusto* hat wieder einen undankbaren Platz in Lauerstellung zum Vorderfeld. Vielleicht beim nächsten Mal... Neben ihm finden sich mit *Noritano* und *Stabiloboss* zwei bekannte mehrfache deutsche Fernschach-IMs, *Dieter Gutsche* und *Dr. Matthias Kribben*. Sie sind beileibe nicht die einzigen Fernschachspieler im weiten Feld, wo schon traditionsgemäß auch Ex-Weltmeister und FIDE-IM *Michail Umanski* zu finden ist, wie immer als verwegener Advanced Chess Spieler mit der nicht allerstärksten Hardware. Interessanterweise hatte sich auch ein weiterer deutscher Weltklasse-Fernschächer erstmals unter die Freestyler begeben, doch wollen wir ihm auch für zukünftige Turniere Gelegenheit geben zu „wildern“, bevor seine Identität eventuell gelüftet wird. Es gelang ihm noch nicht der Sprung ins Finale.



GM Arthur Kogan (Israel)



GM Krishnan Sasikiran (Indien)

Mit offenem Visier kämpfte, wie gehabt, der tschechische GM *Petr Hába*, der nur gegen *Alansacount* in der 3. Runde den kürzeren zog und die StICKkämpfe knapp verpasste. Bei ansteigender Tendenz sollte er es vielleicht nächstes Mal schaffen.

Erstmals dabei war der israelische GM *Arthur Kogan*, der das Turnier recht kämpferisch durchzog und erst in der 6. Runde seine Hoffnungen auf das Finale durch eine Niederlage gegen *Zorchamp (Hydra)* begraben musste. Verstärkte Präsenz zeigte diesmal der indische Weltklasse-GM *Krishnan Sasikiran* (Elo 2692), der zwar wiederum nicht das ganze Turnier durchspielte, aber immerhin sechs Partien absolvierte. Seine arithmetische Reihe von 0, 0, 1, 1, 0, 0 hätte er ruhig noch weiter fortsetzen können...

Weitere bekannte Namen und Titelträger finden sich im Feld, worin sich schon ein gutes Stück Kontinuität und wachsende Bekanntheit des Freestylings widerspiegelt.

### Verbindungsabbrüche

Die Bedenkzeit-Regelungen wurden allgemein für gut befunden und werden sicherlich auch beim nächsten, dem 4. PAL/CSS-Freistilturnier im Herbst (Termin noch nicht bekannt) Anwendung finden. Ein großes Problem für manche Teams sind noch Verbindungsabbrüche. Wenn sie über die neueste Server-Software verfügen, lässt sich die Partie in der Regel automatisch wieder starten. Im Falle älterer Versionen muss jedoch der Turnierleiter die Partien quasi von Hand wieder starten, was sowohl zeitaufwendig ist als auch allerhand Nerven kostet, da es manchmal mit vielen Fehlversuchen „bestraft“ wird. Deshalb jetzt schon der Rat an die passionierten Freestyler: Legt euch jeweils die neueste Version von *playchess.com* zu, damit es nicht zu solchen Problemen kommt. Zuletzt wurde seitens der Turnierleitung angedroht, künftig prinzipiell keine Partien mehr von Hand zu starten, sondern den Verursacher quasi zu nullen. Ich werde diesen sensiblen Punkt noch einmal speziell nachfragen und in einem künftigen Artikel für hoffentlich endgültige Klarheit sorgen. Denkbar wäre es auch, solche und beliebige andere Fragen in einem *Freestyle-Newsletter* zu behandeln. Falls daran Interesse besteht, bitte eine e-mail-Adresse an [arnonickel@web.de](mailto:arnonickel@web.de) senden.

---

## Wer wird der nächste Freestyle-Champion?

---

### Ausblick

Es gibt weitere Ideen zur Verbesserung der Turnierregeln und des Turniermodus, doch warten wir zunächst den Ausgang der Finalrunde vom 14. bis 16. Juli ab. Wenn man von einem Favoriten sprechen kann, dann ist es sicherlich das *Rajlich-Team*. Doch dürfte der Ausgang wie beim ersten Finale im April wieder hart umkämpft sein und erst in der letzten Runde entschieden werden.

### Abschlusstabelle

### Partien zum Download

---