



Wir holen Fritz von der Toilette

So könnte ein zeitgemäßer Slogan der Freestyle-Promoter lauten, um das öffentliche Aufsehen der letzten Monate für die eigenen Zwecke zu nutzen. Was sich seit Oktober 2006 auf der Bühne des Weltschachs abgespielt hat und für nicht enden wollende Spekulationen sorgt, das Reizthema „elektronisches Doping“, ruft bei den legalen Berufsschummern des Freestyle-Schachs entschiedenes Kopfschütteln hervor. „Wenn ihr wüsstest...“ – soll heißen: was Computer können und was nicht, wie man sie einsetzt und wie besser nicht – „...dann würdet ihr nicht so blauäugig daherschwätzen. Spielt doch mal ein Freestyle-Turnier mit, dann seid ihr hinterher schlauer!“

Etlliche Großmeister haben letztere Erfahrung schon hinter sich. Reicher sind sie meistens nicht geworden, jedenfalls nicht an Dollars, obwohl genau dies ihr Ziel war. Effektive Computerunterstützung im Schach ist zwiespältiger als viele meinen – jedenfalls dann, wenn die Stellung echte Probleme birgt und sich keine forcierten Lösungen anbieten.



Fernschach-GM Arno Nickel nimmt selbst regelmäßig an den Freestyle-Turnieren teil

Jeder moderne Fernschachspieler kann ein Lied davon singen. Für Computerzüge gilt oftmals das Gleiche wie für menschliche Empfehlungen: Kann sein, kann aber auch nicht sein... Immer wenn die Stellung schwierig wird und die Computer statt zu klotzen zu eiern anfangen, ist an eine baldige Zugentscheidung nicht zu denken. Mega-Hübner'sche Variantenbäume umwuchern den Wahrheitsuchenden, für den der Bildschirm bald zu klein wird, um noch Land zu sehen. „Wo bin ich?“ fragt sich der geplagte Analysator, denn er sieht den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr. Dabei könnte es sein, dass der „gefühlte“ oder – frei nach Jan Hein Donner – „erschnüffelte“ Zug am Ende doch der beste ist. Nur – traut man sich, den auch zu spielen, wenn die Computerbewertungen ihn immer nur als zweit- oder drittbesten Zug ausweisen? Glücklicher der Fernschachspieler, der – ohne spürbaren Zeitdruck – diese Entscheidung zu seinen Gunsten trifft; noch glücklicher der Freestyle-Spieler, dem dies unter großer Nervenanspannung bei tickender Schachuhr gelingt.

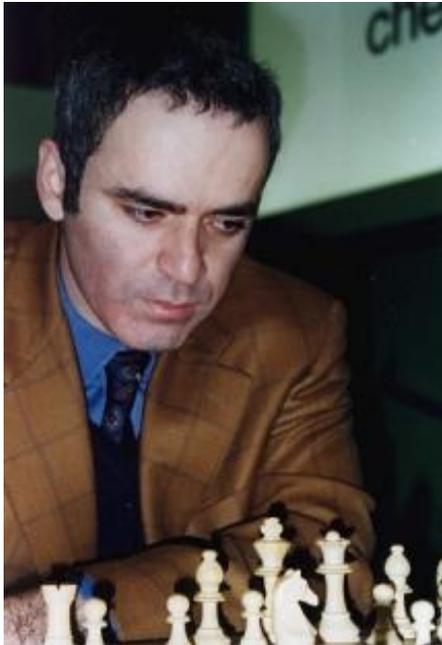
Natürlich kann man auch den „Weg des geringsten Widerstandes“ gehen und im Freestyle-Schach eine Engine automatisch spielen lassen. Dies ist sogar – in Maßen betrieben – von gewissem Allgemeininteresse, weil erst dadurch ein Vergleich zwischen reinem Computerschach und dem Zentaurenschach (Mensch/Computer kombiniert) möglich ist. Hin und wieder konnte man zum Leidwesen der einen und zur Freude der anderen sensationelle Einzelerfolge der reinen Computerspieler bestaunen, als Königsweg gilt dies jedoch nicht. Die Freestyler haben stets denen am lautesten Beifall gezollt, die

es gewagt und geschafft haben, ihre Partien mit menschlichen Ideen zu würzen und planvoll zum Erfolg zu führen. Und die Veranstalter können sich zufrieden zeigen, dass die reinen Computerspieler bislang deutlich in der Unterzahl blieben und noch keinen einzigen Champion-Titel einheimsten.



Rückblick

„Chess 2.0“ betitelte Kasparow schon 2005 einen *NewInChess*-Artikel zum 1. *PAL/CSS-Freistil-Turnier* und registrierte mit süffisanter Anerkennung, dass zwei blutige US-Amateure unter dem handle *ZackS* den Großmeistern die \$8.000 Dollar-Siegeprämie vor der Nase weggeschnappt hatten. Das sei allerdings die Ausnahme von der Regel, vermutete er. Seither haben einige Hundert Schachspieler, darunter namhafte Titelträger und Schach-Computerexperten ihr Bestes versucht, um sich auch in die Siegerlisten einzutragen.



Er hat seine eigenen Ansichten zum Thema Advanced- und Freestyle-Chess: Garry Kasparow

Während sich beim zweiten Turnier im Frühjahr 2006 der arabische Privatsponsor des Multiprozessorrechners *Hydra* durchsetzte - bekannt, gefürchtet und beliebt unter seinem Kampfnamen *Zor_champ* - errang beim dritten Turnier im Sommer 2006 ein elo-starkes Team um den *Rybka*-Programmierer und IM *Vasik Rajlich*, zusammen mit GM *Michal Krassenkow* und IM *Iweta Radziewicz*, den Titel des Freestyle-Champions. Viele erwarteten, dass dieses multinationale Gespann mit Hauptsitz in Budapest auch beim 4. *PAL/CSS-Freistil-Turnier* im Oktober 2006 dominieren würde, doch zeigte sich wieder einmal, wie schwer es Favoriten beim Freestyling haben. Ein frühzeitiger Partieverlust brachte *Rajlichs* Team schon in der Vorrunde aus dem Gleichgewicht, es gewann überraschend das geheimnisumwitterte Team *Xakru*, was auf tschechisch soviel heißt wie „verdamm!“ . Spekulationen, wonach *Schirow* oder ein anderer Top-Spieler mit von der Partie wären, wurden so zweideutig dementiert, dass am Ende fast jeder überzeugt war, ein ganz Großer habe hier die Fäden gezogen. Nach eigener (glaubwürdiger) Darstellung haben es die beiden tschechischen Spieler *Jiri Dufek*, der Computerexperte mit der gefühlten Spielstärke eines FIDE-Meisters, und IM *Roman Chytilek* ganz allein verbrochen, lediglich mit Hilfe ihrer elektronischen Freunde. Nicht ganz unwesentlich könnte gewesen sein, dass sie beide erfahrene Fernschachmeister sind, *Roman Chytilek* sogar mit einer Fernschach-Elo von 2649 und dem standesgemäßen GM-Titel.

Schon sind führende Fernschach-Vertreter dabei, ihr Herz für das Freestyle-Schach zu entdecken und über

eigene Turniere nachzudenken. Um bei ihrer Klientel gezielter werben zu können, ist nicht von Freestyle-Schach, sondern von *Rapid-Fernschach* die Rede (so in einem Newsletter des BdF), was durchaus Sinn macht, versteht man unter Fernschach doch traditionell extrem lange Bedenkzeiten, während ein Fernschachspieler mit dem Wort „Freistil“ eigentlich nicht viel anfangen kann, denn Freistil-Schach ist Fernschach ohnehin seit eh und je. Einen Internet-Server hat der Weltverband ICCF schon, doch bis der für diesen speziellen Zweck ausgerüstet ist und das Regelwerk steht, dürfte noch einige Zeit verstreichen. Aus Sicht der *PAL/CSS*-Veranstalter eine durchaus begrüßenswerte Initiative, da die Popularisierung der neuen Online-Schachdisziplin im gemeinsamen Interesse liegt.



Ein starkes Team: *Rybka*-Programmierer IM *Vasik Rajlich* (Elo 2304) mit seiner hübschen und spielstarken Frau IM *Iweta Radziewicz* (Elo 2428)



Freestyle Elo-Liste

Die neueste Errungenschaft für das Freestyle-Schach ist eine eigene Elo-Rangliste, die auf Initiative des Autors und mit freundlicher technischer Unterstützung von Timo Klaustermeyer (CSS-Online) erarbeitet wurde. Diese Freestyle-Elo-Liste wird zurzeit ausschließlich aufgrund der bisherigen PAL/CSS-Freistil-Turniere ermittelt und lässt die verschiedenen Computer- und Zentaurwertungen auf *playchess.com* außer Acht. Ob eine Freestyle-Partie ausschließlich von einem Computerprogramm bestritten wurde oder durch menschlichen Eingriff gelenkt wurde, ist im Einzelfall ohnehin kaum festzustellen, weshalb diese Unterscheidung für die Elo-Wertung wegfällt. Genauso wenig kann man die verwendeten Ressourcen (Computer, Software und Mitspieler) berücksichtigen. Was allein zählt – und das ist nicht so trivial wie es klingt, ist, ob die Partie tatsächlich gespielt wurde; das heißt, kampflöse Punkte, insbesondere durch einen frühzeitigen Verbindungsabbruch eines Spielers in der Eröffnungsphase, werden nicht gewertet. Die Elo-Zahl bezieht sich immer auf den offiziell registrierten Spielernamen, also auf das *handle*, mit dem sich ein Spieler auf dem Server einloggt. Wechselt ein Spieler seinen Servernamen, ist eine Zusammenfassung unter dem neuen bzw. dem zuletzt benutzten *handle* für Elo-Zwecke möglich.

Nachstehend veröffentlichen wir die erste vorläufige Top-Liste (bis Rang 50) mit allen Spielern bzw. Teams, die bereits mindestens 15 gewertete Partien gespielt haben. Diese Partienanzahl ist noch relativ gering, weshalb zum Beispiel der Fernschachbund ICCF in der Regel erst ab 30 Partien von einer „gesicherten“ Elo-Zahl ausgeht. Eine solche Mindestanzahl weisen in unserer Liste nur 12 Spieler auf, deren Namen fett markiert sind. Insgesamt liegt eine Datenbank von 1489 Partien und 258 Spielern zugrunde. (Neben kampflösen Ergebnissen blieben ebenso Tiebreak-Partien, die im Blitzmodus gespielt wurden, unberücksichtigt.) Nähere Informationen werden zu gegebener Zeit und nach einem ersten Probelauf auf der CSS-Homepage bekanntgegeben (inkl. Download).

TOP 50 of Freestyle Chess, March 2007

Name (handle)	Elo	+ –	Games	Score	Av.Op.	Draws
1 Xakru	2792	139 131	17	67.6 %	2664	41.2 %
2 Rajlich	2770	80 69	37	70.3 %	2621	54.1 %
3 Nebula	2770	150 141	16	68.8 %	2633	37.5 %
4 Vvarkey	2763	164 154	15	70.0 %	2616	33.3 %
5 Frigderi	2734	120 113	16	59.4 %	2668	56.2 %
6 Jazzled	2721	66 54	38	63.2 %	2627	68.4 %
7 Zor_champ	2713	81 80	46	63.0 %	2620	39.1 %
8 EmilV	2697	83 69	25	62.0 %	2612	68.0 %
9 lcy45	2684	111 110	23	56.5 %	2639	43.5 %
10 lbermax	2680	110 108	17	52.9 %	2660	58.8 %
11 Intagrاند	2680		22	59.1 %	2616	45.5 %

		113 110				
12 Flying Saucers	2679	98 95	25	58.0 %	2623	52.0 %
13 Hedgehog	2674	89 74	22	61.4 %	2594	68.2 %
14 Eve@est	2664	88 80	23	58.7 %	2603	65.2 %
15 Poweronoff	2663	83 79	33	60.6 %	2588	54.5 %
16 Elissa	2662	106 105	20	52.5 %	2644	55.0 %
17 Tatar	2654	112 109	24	62.5 %	2566	41.7 %
18 King Crusher	2636	81 78	30	56.7 %	2589	60.0 %
19 Spaghetti Chess	2632	93 86	23	60.9 %	2555	60.9 %
20 Rentner2	2630	66 65	42	52.4 %	2614	61.9 %
21 EL-SHADDAI	2630	127 123	18	61.1 %	2551	44.4 %
22 Klosterfrau	2630	78 76	38	57.9 %	2574	52.6 %
23 Alansacount	2628	77 74	34	58.8 %	2566	58.8 %
24 Sergey_M	2626	137 133	15	56.7 %	2580	46.7 %
25 Dieb Fritz	2616	95 92	21	54.8 %	2583	61.9 %
26 ZackS	2613	88 86	41	59.8 %	2544	36.6 %
27 Relic	2607	84 81	29	56.9 %	2559	58.6 %
28 Campolungo	2605	145 143	15	53.3 %	2581	40.0 %
29 Equidistance	2603	102 102	30	51.7 %	2591	36.7 %

30 PAKman	2602	173 166	17	58.8 %	2541	11.8 %
31 Noritano	2599	136 132	16	59.4 %	2534	43.8 %
32 Ciron	2596	87 87	31	51.6 %	2584	51.6 %
33 Tony Kosten	2590	126 125	17	52.9 %	2570	47.1 %
34 Bychamp_II	2588	98 95	25	58.0 %	2532	52.0 %
35 Engineer	2586	119 116	17	55.9 %	2545	52.9 %
36 Abeljusto	2582	107 104	23	58.7 %	2521	47.8 %
37 Knilch hi	2581	128 121	15	60.0 %	2511	53.3 %
38 Walden	2567	145 143	15	53.3 %	2544	40.0 %
39 Alexisco	2563	137 133	15	56.7 %	2516	46.7 %
40 Katzenmaier	2562	127 124	16	56.2 %	2518	50.0 %
41 Goldbar	2545	94 92	27	55.6 %	2507	51.9 %
42 Sebi-chess	2544	155 152	15	56.7 %	2498	33.3 %
43 Heffalump	2539	110 104	16	56.2 %	2496	62.5 %
44 Aurnyn	2536	125 126	17	47.1 %	2556	47.1 %
45 Rainer Zufall	2535	83 84	30	48.3 %	2546	56.7 %
46 Fredi_z	2533	82 82	24	50.0 %	2533	66.7 %
47 Petr Hába	2519	113 109	20	60.0 %	2449	50.0 %
48 Souk	2512		15	46.7 %	2535	80.0 %

		74 86				
49 Hoshad	2511	101 101	24	50.0 %	2511	50.0 %
50 WoDra	2510	95 92	21	54.8 %	2477	61.9 %



Ausblick auf 2007

Das 5. PAL/CSS-Freistil-Turnier bildet den Auftakt für eine Serie von mindestens drei weiteren Turnieren im Jahre 2007. Die genauen Termine dafür im Sommer und Herbst stehen noch nicht fest. Neben dem bewährten Turnierkonzept für die Bedenkzeit von 60 Min. + 15 Sek. ist auch ein Turnier mit längerer, das heißt klassischer Bedenkzeit angedacht. Ein solches Turnier mit 2 Stunden Grundbedenkzeit pro Spieler bietet sich an, um die hohe Qualität vieler Freestyle-Partien noch mehr als bisher zu demonstrieren, und kommt sicherlich auch den Neigungen vieler Schachfreunde entgegen, denen es bei den schnelleren Bedenkzeit zu hektisch zugeht. Da dann sinnvollerweise nur eine Partie am Tag zu spielen ist (statt bisher meistens drei), wird auch der Stressfaktor deutlich geringer. Der einzige Nachteil ist, dass man mehr als eine Woche, vermutlich 9-10 Tage, einplanen muss, wenn man teilnehmen will, zumindest die Nachmittage und den frühen Abend (aus mitteleuropäischer Sicht). Es ist daran gedacht, im August 2007 erste Erfahrungen mit diesem zweiten Turniertypus zu sammeln und einen attraktiven Preisfonds bereitzustellen.



Begehrte Trophäe: Der Pokal für den ersten Platz (hier vom 2. Freestyle-Turnier; Zor-Champ)

Über die Monate und Jahre spiegelt sich in den Freistil-Turnieren sehr plastisch die Entwicklung der jeweils neuesten Hard- und Software wider. Im Jahre 2007 wird vermutlich nach der bereits vollzogenen Wende hin zu Dualrechnern erstmals eine größere Anzahl von Spielern (ich schätze im Laufe des Jahres von ca. 15 auf ca. 30 ansteigend) Quadsysteme mit Single- oder Dualcoreprozessoren verwenden. Auch der Zugriff auf eine wachsende Anzahl von 6-Steiner-Datenbanken könnte eine Rolle spielen. Die begehrtesten Engines werden im 5. Freistil-Turnier die jeweils neuesten Multiprozessorversionen von *Rybka (2.3)*, *Fritz (10)*, *Shredder (10)*, *Junior (10.1)* und *Hiarcs (11)* sein. Daneben werden aber vereinzelt auch andere Programme wie zum Beispiel *Zap!*, *Chess Tiger*, *List*, *Gandalf*, *Loop*, *Fruit*, *Toga*, *Naum*, *Spike*, *Glaurung*, *Ktulu* etc. (die Liste ist notwendigerweise unvollständig) als Ratgeber oder als automatisch spielende Engines mit von der Partie sein. Wie sich gezeigt hat, gibt es für Freestyle-Partien keine brauchbaren Patentrezepte. Wie man die verschiedenen Faktoren wie Eröffnungswahl, Partieranlage, Enginenutzung, Hardware, Zeiteinteilung und Teamberatung, um die vielleicht sechs wichtigsten Kriterien zu

nennen, am besten nutzt, richtet sich nach den individuellen Möglichkeiten und Vorlieben. Was zum Erfolg oder zum Misserfolg führt, weiß man immer erst hinterher, und selbst das ist keineswegs sicher, sondern unterliegt der subjektiven Interpretation. Fest steht, dass es viel Spielraum zum Experimentieren gibt und das Freestyle-Schach zum Spannendsten zählt, was es in Verbindung mit Computerschach überhaupt gibt. „Mitmachen und Ausprobieren!“ lautet die Devise.



Zeitplan und Anmeldung

Zeitplan

Alle folgenden Zeiten sind in Mitteleuropäischer Winterzeit (CET), die in den meisten europäischen Ländern gilt, z.B. in Deutschland, Frankreich, Spanien, Italien oder Skandinavien.

Wichtiger Hinweis: Sie müssen spätestens 10 Minuten vor Beginn jeder Runde mit Ihrem richtigen Handle eingeloggt und im Turnierraum anwesend sein. Bei späterem Erscheinen kann eine Teilnahme an dieser Runde nicht garantiert werden.

Hauptturnier – 8 Runden Schweizer System

Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten für die Partie + 15 Sekunden pro Zug.

Hauptturnier (Freitag–Sonntag, 02.–04. März 2007)		
Runde 1	Freitag, 02.03.2007	17:00 CET
Runde 2	Freitag, 02.03.2007	20:00 CET
Runde 3	Samstag, 03.03.2007	14:00 CET
Runde 4	Samstag, 03.03.2007	17:00 CET
Runde 5	Samstag, 03.03.2007	20:00 CET
Runde 6	Sonntag, 04.03.2007	14:00 CET
Runde 7	Sonntag, 04.03.2007	17:00 CET
Runde 8	Sonntag, 04.03.2007	20:00 CET

Die Teilnehmer am Hauptturnier müssen spätestens zehn Minuten vor Rundenbeginn im Turniersaal anwesend sein. Die Paarungen für die erste Runde werden unmittelbar vor Beginn der Runde bekannt gegeben.

Die ersten acht oder neun Spieler des Hauptturniers qualifizieren sich für das Finale. Falls StICKKämpfe erforderlich sind, werden diese am Samstag, den 10. März 2007 um 14:00 CET durchgeführt.

Finale – Rundenturnier "Jeder gegen jeden"

Im Finale spielt jeder Spieler gegen jeden anderen eine Partie. Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten für die Partie + 15 Sekunden pro Zug. Gespielt wird am Wochenende 23.-25. März 2007. Die genauen Rundenzeiten werden noch bekannt gegeben.

Der Gewinner des Finales bekommt den ersten Preis in Höhe von US \$8.000 und den Titel "Third PAL/CSS Freestyle Chess Champion". Der Zweitplatzierte erhält \$4.000, der Dritte \$2.000. Für die Plätze 4 bis 8 gibt es Sachpreise.

Artikel über das 4. PAL/CSS Freestyle Turnier

Weiter zur Anmeldung für das 5. PAL/CSS-Freistil-Turnier...

Informationen zum Autor:

Arno Nickel
