

System s kritériom predikcie

ICCF, Jún 2024

Nepovinné pravidlo o prvom kritériu pri
nerozhodnom výsledku

Na základe návrhu Marjana Šemrla

Testované v praxi pracovnou skupinou ICCF:

Stephan Busemann

Valer-Eugen Demian

Austin Lockwood

Russell Sherwood

Mariusz Wojnar

Marjan Šemrl

OBSAH

- **Čo je to systém s kritériom predikcie?**
- **Ako funguje?**
- **Detaily a vysvetlenia**
- **Výhody a slabé stránky**
- **Predikčný testovací turnaj**
- **Implementácia na ICCF serveri**
- **Názory pracovnej skupiny ICCF**

Čo je to systém s kritériom predikcie?

System analýzy v predstihu

Predikčné kritérium nie je systém „Uhádni ťah“. Je to systém „Analyzuj vopred“.

Vlastnosti analýzy v predstihu:

- Čím dlhšie a presnejšie sú tieto analýzy, tým lepšie pre hráča.
- Hráč preberá plnú zodpovednosť za tieto analýzy, pretože ich zadáva ako podmienené ťahy v jednom rade.
- Znovu sa tak do korešpondenčného šachu vnáša ľudský faktor, ktorý sa už viac ako desať rokov stráca v prospech počítačovej techniky.

Nový súťaživý prvok

Vzhľadom na enormný nárast počtu remíz sme sa dostali do situácie, keď často nie je možné určiť poradie hráčov v konečnej turnajovej tabuľke. V dôsledku toho sa korešpondenčný šach stáva zo súťažného hľadiska menej atraktívnym.

Kritérium predikcie vnáša do korešpondenčného šachu nový dodatočný súťaživý prvok. Tvoria ho predikčné body, ktoré by v prípade rovnakého počtu bodov v základnom šachu mohli byť prvým rozhodujúcim kritériom konečného poradia.

Predikčné body nie sú náhodou, ani výsledkom šťastia. Sú výsledkom tvrdej analytickej práce v priebehu partie.

Ako to funguje?

Plne nastaviteľný systém

Na začiatku turnaja so Systémom predikčných kritérií TO (Tournament Organizer = Organizátor Turnaja) určí hodnotu dvoch premenných:

PC1 – Poradové číslo ťahu, keď sa začnú sčítavať body predikcie.

PC2 – Poradové číslo ťahu, keď sa predikčné body prestanú sčítavať.

Pre všetky ťahy, ktorých poradové číslo je menšie ako PC1 alebo väčšie ako PC2, sa všetky úspešné podmienené ťahy nezapočítavajú do predikcie.

Tieto premenné poskytujú systému flexibilitu a ľahkú adaptáciu v praxi.

Testovanie => najlepšie funguje medzi ťahmi 11 a 40

Doterajšie testovanie ukázalo, že nasledujúce hodnoty premenných sú veľmi vhodné:

PC1 = 11

PC2 = 40

Dôvodová správa:

- V tomto intervale sa šachová partia skutočne nachádza vo svojej kľúčovej fáze.
- Pridávanie bodov predikcie pred 11. ťahom má menší zmysel, pretože hráči sú nútení odkloniť sa od svojho zaužívaného repertoáru otvorení. Okrem toho sa zdá, že biely má v otvorení viac rovnako dobrých možností ako čierny, a teda určitú výhodu.
- Pridávanie bodov predikcie po 40. ťahu má menší zmysel, pretože v tom čase je už na šachovnici zvyčajne koncovka partie, ktorá najčastejšie ponúka veľa rôznych možností vedúcich k rovnakému výsledku (remíze) a predikcia by príliš závisela od šťastia.

„Ako funguje tento systém? ČASŤ I.

V každej partii by sa otvoril výkonnostný účet predikcie pre bieleho aj čierneho.

Zostatok na oboch účtoch by na začiatku bol 0 bodov. Pri každom ťahu medzi PC1 a PC2 môže hráč okrem základného ťahu zahrať jeden alebo viac podmienených ťahov. Ak súper podmienený ťah prijme, hráč získa na svoje konto 1 bod.

„Ako tento systém funguje? ČASŤ II.

Po skončení partie sa určí víťaz predikcie. Stáva sa ním hráč, ktorý získal na svojom konte výkonu predikcie za partiu viac bodov.

Ak je výsledok predikcie rovnaký, za víťaza je vyhlásený hráč s čiernymi figúrkami.

Víťaz predikcie získava 1 bod pre prvé „tiebreak“ kritérium v turnajovej tabuľke.

Na konci turnaja sa medzi hráčmi s rovnakým počtom šachových bodov umiestni na vyššom mieste hráč s väčším počtom bodov z predikčného kritéria.

Detaily a vysvetlenia

Prečo je čierny vyhlásený za víťaza predikcie, ak je výsledok predikcie rovnaký?

Dôvody, prečo sa v hodnotení podľa kritéria predikcie neuvádza „remíza“:

- Zvyšuje sa bojovnosť a vytrvalosť hráčov a znižuje sa prípadná možnosť dohody.
- Biely má v partii výhodu prvého ťahu a toto pravidlo môže byť malou kompenzáciou.
- Biely začína zadávať podmienené ťahy ako prvý a opäť ide o malú kompenzáciu.

Prečo musí každý hráč pri každom ťahu zadať aspoň jeden podmienený ťah?

To platí len pre ťahy medzi premennými PC1 a PC2 vrátane. Týmto dosiahneme:

- Hráč nezabudne, že sa nachádza v zóne bodovanej predikcie, pretože ho server na to upozorní.
- Hráč systém neignoruje, ale aktívne s ním spolupracuje.

V prípade, že sa naozaj nevie rozhodnúť pre ďalší (podmienený) ťah, môže si vybrať najnepravdepodobnejší reakčný ťah súpera a reagovať naň.

Najdôležitejší tip je nasledovný:

ZADAJTE ČO NAJDLHŠÍ REŤAZEC PODMIENEČNÝCH ŤAHOV!

Prečo? Nebudete môcť zadať prvý nasledujúci ťah po tomto reťazci ako podmienený a nebudete mať šancu získať bod!

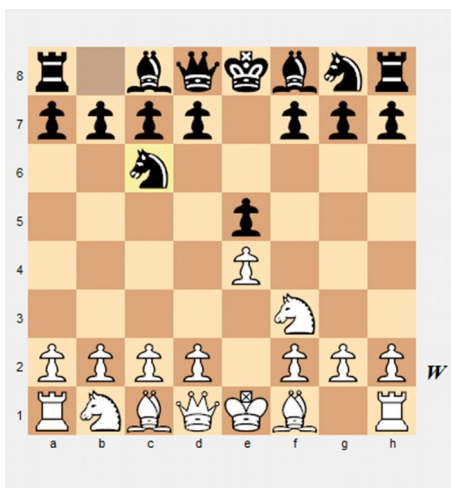
Pozrime sa na 2 príklady. Pre ľahšie pochopenie budeme používať prvé ťahy.

Príklad 1:

Biely zahrá 1.e4 a zadá podmienku: 1... e5 2.Nf3

Čierny hrá 1...e5 2.Nf3 Nc6

Biely získal 1 bod, ale nemal šancu predvídať ťah 2... Nc6!

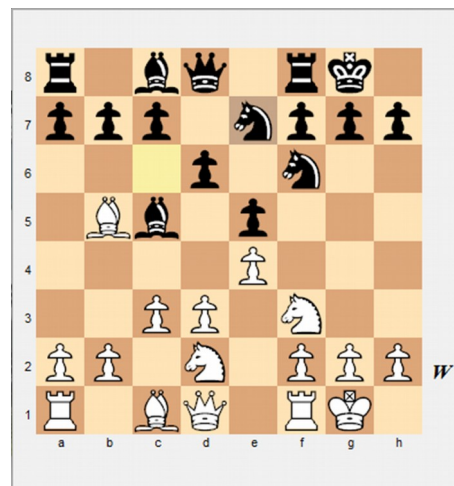


Príklad 2:

Biely hrá 1.e4 a zadáva podmienku: 1... e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 Nf6 4.d3 Bc5 5.c3 0-0 6.0-0 d6 7.Nbd2

Čierny hrá: Bb5 Nf6 4.d3 Bc5 5.c3 0-0 6.0-0 d6 7.Nbd2 Ne7

Biely získal 6 bodov a opäť nemal šancu predvídať 7...Ne7!



Rozdiel je zrejмый!

Prečo si kritérium predikcie zaslúži byť prvým kritériom rozhodovania?

Je to jediné kritérium, ktoré je výsledkom tvrdej práce, mnohých hodín investovaných do analýzy, šachových znalostí, poznania psychológie súpera atď.

Všetky ostatné kritériá závisia najmä od šťastia, chýb, odstúpení súperov a ďalších podobných faktorov, na ktoré nemáme vplyv.

Výhody a slabé stránky

Výhody systému predikčného kritéria

- Zaviedol by sa ďalší cieľ korešpondenčnej šachovej hry, ktorý by nebol náhodný, ale bolo by potrebné oň tvrdo bojovať. Tým by sa v podstate vrátil súťažný záujem, ktorý sa stratil v záplave remíz.
- Korešpondenčná šachová hra by sa stala rýchlejšou vďaka povinným podmieneným ťahom a oddiaľovanie ťahov by bolo podstatne ťažšie.
- Hráči by mali záujem hľadať nové varianty mimo štandardnej šachovej teórie, pretože by chceli prekvapiť svojho súpera.
- Hráči by mali záujem hľadať ťahy mimo návrhov počítačov, pretože by chceli prekvapiť svojho súpera.
- Pravidlo **“KRITÉRIUM PREDIKCIE”** by vrátilo do korešpondenčného šachu súťažný záujem bez najmenších odchýlok od všeobecne uznávaných pravidiel šachovej hry.

Potenciálne slabé stránky systému predikcie:

- V otvorení môže mať biely niekoľko rovnocenných dobrých ťahov (riešené premennou PC1).
- V koncovke sa systém stáva hrou náhody (riešené premennou PC2).
- V úvodnej fáze hry potrebujú hráči viac času na rozmýšľanie, neskôr však podstatne menej (to sa dá riešiť úpravou systému riadenia času, napr. 100+3 dni, vylúčením duplikácie po 20. ťahu, Trojblok systémom, atď.).
- Súper ponúka remízu v rámci reťazca podmienených ťahov (riešenie v rámci technickej implementácie).






Testovací turnaj predikcie

LINK

<https://www.iccf.com/event?id=103317>

Všetky doterajšie partie skončili remízou!

PredictionTest1, Prediction Move Test Tournament

Not ICCF rated						TD Lockwood, Austin (IA)									
						1	2	3	4	5	Score	Wins	SB	RG	Place
1		810161	CCM	Sherwood, Russell	2366		½	½	½	½	2	0	2.5	0	1
2		420969	IM	Wojnar, Mariusz	2396	½		½	½	.	1.5	0	2.5	1	2
3		480098	GM	Šemrl, Marjan	2606	½	½		½	.	1.5	0	2.5	1	2
4		440353	IM	Demian, Valer-Eugen	2281	½	½	½		.	1.5	0	2.5	1	2
5		80888	GM	Busemann, Stephan	2585	½	.	.	.		0.5	0	1	3	5

Austin naprogramoval dodatočnú tabuľku ako dočasné riešenie:

LINK

<https://predictionmoves.z35.web.core.windows.net/103317.html>

Tu si môžete pozrieť aj výsledky podľa kritéria predikcie!

Stĺpec PS je prvým kritériom tiebreaku a **jasne rozlišuje** medzi hráčmi.

Prediction Move Test Tournament

		1	2	3	4	5	Score	PS	Wins	SB
1	Sherwood, Russell		½ ¹¹	½ ¹⁶	½ ¹⁸	½ ¹⁰	2	0	0	2.5
2	Šemrl, Marjan	½ ¹⁶		½ ¹⁹	½ ²³	₋ ⁷	1.5	3	0	2.5
3	Wojnar, Mariusz	½ ²⁷	½ ¹⁸		½ ²⁰	₋ ²⁴	1.5	2	0	2.5
4	Demian, Valer-Eugen	½ ¹⁹	½ ²⁰	½ ²⁰		₋ ¹⁵	1.5	1	0	2.5
5	Busemann, Stephan	½ ²²	₋ ⁷	₋ ²⁷	₋ ²⁰		0.5	4	0	1

Implementácia pre server ICCF

Implementácia na serveri ICCF

Konečné riešenie na serveri ICCF nebude potrebovať ďalšiu tabuľku. Riešenie bude musieť obsahovať:

- Rozpoznanie ťahov, ktoré boli zahrané ako podmienené ťahy. Časové pečiatky nemusia byť najlepším riešením pre všetky prípady.
- Udržiavanie aktuálneho výsledku predikcie na obrazovke, kde sa partia hrá.
- Dodatočný stĺpec v turnajovej tabuľke, v ktorom sa bude zobrazovať súčet výhier z predikcií pre ukončené partie.
- Zohľadnenie výsledku predikcie ako prvého tiebreak kritéria.
- Riešenie hraničných prípadov (napr. ponuka remízy v rámci série podmienených ťahov súpera).

Stanoviská pracovnej skupiny ICCF

Marjan Šemrl:

Korešpondenčný šach s využitím systému predikčného kritéria získava späť ľudský faktor, ktorý mal pred 15 a viac rokmi. Už žiadne jednoduché kopírovanie partie do Chessbase, zapnutie motora, niekoľkohodinové venčenie psa a následné kopírovanie vypočítaného ťahu na server ICCF.

Toto sú dnes dlhé hodiny práce a analýzy. Po mnohých rokoch mám teraz svoje partie a pozície opäť v hlave. A keď prídu odpovede súpera, som taký vzrušený, že sa na ne sotva odvážim pozrieť.

Osobitné poďakovanie si zaslúžia:

- **Austin Lockwood**, ktorý umožnil hrať na serveri ICCF s dočasnou technickou podporou a bol TD turnaja.
- **Valer-Eugen Demian** za konzultácie a pomoc pri príprave tohto materiálu
- **Stephan Busemann** za užitočné pripomienky a nápady.
- **Stephan Busemann, Russell Sherwood, Mariusz Wojnar and Valer-Eugen Demian** za účasť v testovacom turnaji.





