

Überlegungen gegen den Remistod

Seit geraumer Zeit sind die Engines so gut, dass die Fernschachgleichung „Spieler+Engine schlägt Engine“ immer weniger zutrifft. Die „Postboten“ der Engines können relativ sicher sein, nicht zu verlieren. Im Spitzenferschach kann man gespannt beobachten, ob es bald 10 neue Weltmeister gibt, die nur deshalb eine Partie gewonnen haben, weil ein Spieler verstorben ist. Zahlreiche andere Turniere enden mit 100% Remispartien. Dann helfen auch keine der bekannten Zweitwertungen, denn diese sind ebenfalls überall gleich. Viele Spieler, die am Gewinnen interessiert sind, verlassen das Fernschach, weil es kaum noch Gewinnmöglichkeiten bietet.

Diese Situation erfordert dringende Abhilfe, um das Fernschach als Sport zu retten. Nun gibt es einige ernst zunehmende Vorschläge, die nicht die Schachregeln verändern wollen. Zwei sollen hier skizziert werden.

Vorhersagekriterium von Šemrl

GM Marjan Šemrl aus Slowenien schlug auf dem ICCF-Kongress 2023 eine Zweitwertung vor, die auf der Vorhersage von Zugfolgen basiert. Wer mehr gegnerische Züge zwischen Zug 11 und 40 korrekt vorhersagt, erhält einen Punkt für diese Partie. Die Anzahl dieser Punkte entscheidet über die Platzierung nach Zweitwertung im Turnier. Ein erstes Testturnier ist fast beendet. Die aktuelle Tabelle findet man [hier](#). Die Zweitwertung wird für diesen Test manuell berechnet und kann [hier](#) eingesehen werden. Die genauen Regeln findet man im [Kongressvorschlag 2024](#), der die Mittel zur Implementation auf dem ICCF-Server freigibt.

Meine Erfahrung mit dem Testturnier ist, dass man dem Gegner möglichst nicht zu viele Züge zur Auswahl erlauben sollte. Wenn etwa die Engine für die besten sieben Züge 0.00 anzeigt, ist nämlich jede Vorhersage reines Glücksspiel. Also muss man alle seine Optionen möglichst tief untersuchen (ich habe Zugfolgen von etwa 10 Zügen eingegeben) und die wählen, die einem bessere Chancen in der Vorhersage bietet. Ideal ist ein Abspiel, in dem der Gegner Zwangszüge machen muss, die man leicht vorhersagen kann, und in dem man selbst immer mal wieder Alternativen hat. Wo so etwas nicht geht, muss man sich mit der Einsicht begnügen, dass der Gegner ähnliche Probleme lösen muss. Will sagen, man sollte nicht selbst in eine Zwangszugfolge geraten.

Ich fand das spannend und hatte das Gefühl, dass es mehr Aufwand bedeutet als „normales“ Fernschach. Dafür kann man sich mehr Zeit lassen – für 30 Züge wird man oft nur 10mal eine Zugfolge eingeben müssen.

Remis-Feinwertung von Rutar

Ein anderer Ansatz qualifiziert die Remisen feiner. Er stammt ebenfalls aus Slowenien (von Venceslav Rutar) und adressiert das analoge Problem im Nahschach. Die üblichen Wertungen für Sieg, Remis und Niederlage werden ersetzt durch

Sieg = 5 Punkte

Remis mit Materialvorteil = 3 Punkte

Remis bei Materialgleichstand = 2 Punkte

Remis mit Materialnachteil = 1 Punkt

Niederlage = 0 Punkte

Material wird wie folgt gezählt: Bauer 1, Springer 3, Läufer 3, Turm 5, Dame 9 Punkte.

Die genauen Regeln mit Anpassung an das Fernschach werden von GM Arno Nickel in seinem lesenswerten [Forumsbeitrag](#) angegeben.

Hierzu fand ein Testmatch zwischen GM Sam Shankland und GM Sury Ganguly über 4 Partien mit 15 Minuten plus 5 Sekunden Inkrement statt. In einem [ChessBase-Beitrag](#) äußern sich die Spieler, wie sie den Einfluss dieser Wertungen auf das Schachspiel erlebt haben, folgendermaßen:

GM Sam Shankland:

Dieses System wird den schwarzen Spieler ermutigen, risikoreichere Linien zu wählen und den weißen Spieler, weniger riskante Linien zu wählen. Es wird auch interessant sein zu sehen, was in den Endspielen passieren wird. Die angreifende Seite wird entscheiden müssen, ob sie die vollen 5 Punkte anstrebt oder sich mit einem vorteilhaften Remis begnügt, und die verteidigende Seite wird zwischen einem vorteilhaften oder einem gleichwertigen Remis wählen müssen. Ich vermute, dass das neue Punktesystem fast nie einen anderen Match- oder Turniersieger hervorbringen wird als ein klassisches Punktesystem, aber wo das klassische Punktesystem Gleichstand erzeugen würde, täte es das System von Venceslav nicht. (Übersetzung aus dem Englischen mithilfe von DeepL)

GM Surya Ganguly:

Interessant ist, dass die Schachregeln die gleichen bleiben. Aber wenn sich die Spieler auf ein Remis einigen, wird der Spieler mit dem besseren Material im Vorteil sein. Unsere größte Sorge ist, dass sich unser gesamtes Endspielwissen ändern wird. Nicht eine einzige Endspieltheorie wird in diesem Format funktionieren. Das macht es für Schwarz definitiv schwieriger, und Weiß wird froh sein, wenn er auch nur ein kleines Remis erreicht. Ich bin also sehr gespannt, wie die Dinge funktionieren werden. (Übersetzung aus dem Englischen von DeepL)

Beide Ideen müssen ausgiebigen Tests im Fernschach unterworfen werden. Auf dem bevorstehenden Mitgliedertreffen in Berlin möchten Arno Nickel und der Autor dieses Beitrags diese Vorschläge bekannter machen.

[SB]