

Sistema di criteri di previsione

ICCF , Giugno 2024

Regola opzionale del primo criterio di spareggio.

basato sull'idea di Marjan Šemrl

Testato nella pratica dal gruppo di lavoro ICCF:

Stephan Busemann
Valer-Eugen Demian
Austin Lockwood
Russell Sherwood
Mariusz Wojnar
Marjan Šemrl

Traduzione all'italiano di Luz Marina Tinjacá Ramirez

CONTENUTO

- ▶ Cos'è il Sistema del Criterio di Previsione?
- ▶ Come funziona?
- ▶ Dettagli e chiarimenti
- ▶ Vantaggi e debolezze
- ▶ Torneo di test di previsione
- ▶ Implementazione del server ICCF
- ▶ Opinioni del gruppo di lavoro ICCF

Cos'è il sistema di Criteri di Previsione?

Analizzare in anticipo il sistema

Il criterio di previsione non è un sistema "Indovina la mossa". È un sistema "Analizza in anticipo".

Analizzare in anticipo le caratteristiche:

- ▶ Più lunghe e accurate sono queste analisi, meglio è per il giocatore.
- ▶ Il giocatore si assume la piena responsabilità di queste analisi, perché le inserisce come mosse condizionate di seguito.
- ▶ Reintroduce il fattore umano negli scacchi per corrispondenza, un fattore che è stato perso dalla tecnologia informatica per più di un decennio.

Nuovo elemento competitivo

A causa dell'enorme aumento del numero di pareggi, ci troviamo di fronte a una situazione in cui spesso è impossibile determinare la classifica dei giocatori nella tabella finale del torneo. Di conseguenza, gli scacchi per corrispondenza stanno diventando meno attraenti dal punto di vista competitivo.

Il criterio di previsione introduce un nuovo elemento competitivo aggiuntivo nel gioco degli scacchi per corrispondenza. È costituito da punti di previsione, che potrebbero essere il primo criterio di spareggio in caso di parità nei punti scacchistici di base.

I punti del pronostico non sono una coincidenza, né il frutto della fortuna, sono il risultato di un duro lavoro analitico durante lo svolgimento del gioco.

Come funziona?

Sistema completamente personalizzabile

All'inizio di un torneo utilizzando il sistema di criteri di previsione, il TO determina il valore di due variabili:

PC1 – Numero di sequenza della mossa da quando i punti di previsione iniziano ad accumularsi.

PC2 – Numero di sequenza della mossa da quando i punti di previsione smettono di sommarsi.

Per tutte le mosse il cui numero di sequenza è inferiore a PC1 o maggiore di PC2, eventuali mosse condizionate riuscite non vengono conteggiate.

Queste variabili conferiscono flessibilità al sistema e facilità di adattamento nella pratica.

Test => funziona meglio tra le mosse 11 e 40

I test finora hanno dimostrato che i seguenti valori delle variabili sono molto adatti:

PC1 = 11

PC2 = 40

Ragionamento:

- ❖ In questo intervallo la partita a scacchi è effettivamente nella sua fase essenziale.
- ❖ Aggiungere punti di previsione prima della mossa 11 ha meno senso perché i giocatori sono costretti a deviare dal loro repertorio di apertura ben consolidato. Inoltre, sembra che il bianco abbia più opzioni ugualmente buone rispetto al nero nell'apertura e quindi un certo vantaggio.
- ❖ Aggiungere punti di pronostico dopo la mossa 40 ha meno senso perché in quel momento di solito c'è un finale sulla scacchiera, che molto spesso offre molte possibilità diverse, che portano tutte allo stesso risultato (pareggio) e la previsione dipenderebbe troppo dalla fortuna.

“Come funziona il sistema?” PARTE I.

In ogni partita, verrebbe aperto un conto sulle prestazioni dei pronostici sia per il bianco che per il nero.

Il saldo su entrambi i conti all'inizio sarebbe di 0 punti. Ad ogni mossa tra PC1 e PC2, il giocatore può giocare una o più mosse condizionate oltre alla mossa base. Se l'avversario accetta la mossa condizionata, il giocatore riceve 1 punto sul suo conto.

“Come funziona il sistema?” PARTE II.

Al termine del gioco si determina il vincitore del pronostico. È il giocatore che ha segnato più punti nel suo conto delle prestazioni di previsione per il gioco.

Se il risultato del pronostico è pari, il giocatore con i pezzi neri viene dichiarato vincitore.

Il vincitore del pronostico riceve 1 punto per il primo criterio di spareggio ("tiebreak") nella tabella del torneo. Alla fine del torneo, tra i giocatori con lo stesso numero di punti scacchi, il giocatore con più punti secondo i criteri di pronostico sarà classificato più in alto.

Dettagli e chiarimenti

Perché il nero viene dichiarato vincitore del pronostico se il risultato del pronostico è uguale?

Ragioni per non avere un "pareggio" nel punteggio del criterio di previsione:

- ▶ Aumenta la combattività e la tenacia dei giocatori e si riduce ogni possibile collusione,
- ▶ Il bianco ha il vantaggio della prima mossa nel gioco e questa regola può essere una piccola compensazione,
- ▶ Il bianco inizia per primo a inserire le mosse condizionate e anche in questo caso si tratta di una piccola compensazione.

Perché ogni giocatore deve inserire almeno una mossa condizionata ad ogni mossa?

Questo vale solo per le mosse comprese tra le variabili PC1 e PC2. In questo modo si ottiene:

- ▶ Il giocatore non dimentica di essere nella zona di punteggio del pronostico, poiché il server lo avverte.
- ▶ Il giocatore non ignora il sistema, ma vi partecipa attivamente.

Nel caso in cui non riesca a decidere la mossa successiva (condizionata), può scegliere la mossa di risposta più improbabile dell'avversario e rispondere ad essa.

Il consiglio più importante è il seguente

INSERISCI LA STRINGA CONDIZIONATA PIÙ LUNGA POSSIBILE!

Perché? Non potrai inserire la prima mossa successiva dopo la stringa come **condizionata** e non avrai la possibilità di vincere un punto!

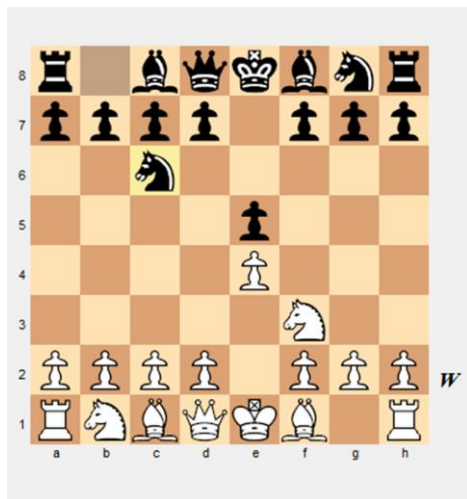
Diamo un'occhiata a 2 esempi. Per facilità di comprensione, utilizzeremo le prime mosse.

Esempio 1:

Il bianco gioca 1.e4 e inserisce la condizionata: 1... e5 2.Nf3

Il nero gioca 1...e5 2.Nf3 Nc6

Il bianco ha vinto **1 punto** ma non ha avuto la possibilità di prevedere la mossa **2... Nc6!**



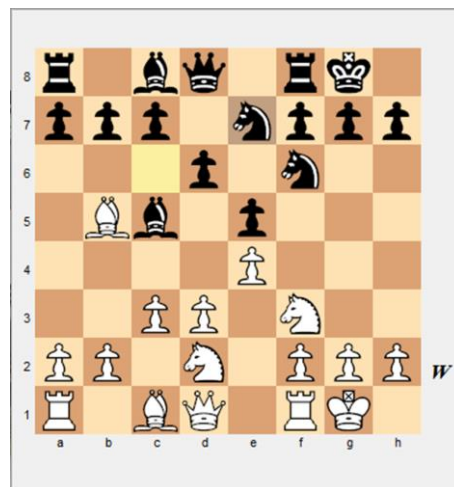
La differenza è evidente!

Esempio 2:

Il bianco gioca 1.e4 e inserisce le condizionate: 1... e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 Nf6 4.d3 Bc5 5.c3 0-0 6.0-0 d6 7.Nbd2

Il nero gioca: 1... e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 Nf6 4.d3 Bc5 5.c3 0-0 6.0-0 d6 7.Nbd2 Ne7

Il bianco vince **6 punti** e ancora una volta non ha avuto possibilità di pronosticare 7...Ne7!



Perché il criterio di previsione merita di essere il primo criterio di spareggio?

Questo è l'unico criterio che è il risultato di duro lavoro, molte ore investite in analisi, conoscenza degli scacchi, conoscenza della psicologia dell'avversario, ecc.

Tutti gli altri criteri dipendono principalmente dalla fortuna, dagli errori, dagli abbandoni degli avversari e da altri fattori simili su cui non abbiamo alcuna influenza.

Vantaggi e debolezze

Vantaggi del sistema del Criterio di Previsione

- ▶ Verrebbe introdotto un obiettivo aggiuntivo del gioco degli scacchi per corrispondenza, che non sarebbe casuale ma per cui bisognerebbe lottare duramente. Ciò riporterebbe essenzialmente l'interesse competitivo che è andato perso nel flusso di pareggi.
- ▶ Il gioco per corrispondenza diventerebbe più veloce grazie alle mosse condizionate obbligatorie e il prolungamento sarebbe significativamente più difficile.
- ▶ I giocatori sarebbero interessati a trovare nuovi percorsi al di fuori della teoria degli scacchi standard perché vorrebbero sorprendere il loro avversario.
- ▶ I giocatori sarebbero interessati a cercare mosse al di fuori del suggerimento del computer perché vorrebbero sorprendere il loro avversario.
- ▶ La regola "**IL CRITERIO DI PREVISIONE**" (**THE PREDICTION CRITERION**) riporterebbe l'interesse competitivo negli scacchi per corrispondenza senza la minima deviazione dalle regole generalmente riconosciute del gioco degli scacchi.

Potenzioli debolezze del sistema di previsione:

- ▶ In apertura, il bianco potrebbe avere diverse buone mosse equivalenti (risolte dalla variabile PC1).
- ▶ Nel finale, il sistema diventa un gioco d'azzardo (risolto dalla variabile PC2).
- ▶ Nella fase iniziale del gioco, i giocatori hanno bisogno di più tempo per pensare, ma in seguito molto meno. (questo può essere risolto regolando il sistema di gestione del tempo, ad esempio 100+3 giorni, eliminazione della duplicazione dopo la 20a mossa, sistema Triple Block, ecc.)
- ▶ L'avversario offre un pareggio all'interno della stringa condizionata (soluzione all'interno dell'implementazione tecnica).











Torneo di test di previsione

LINK :

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

Finora tutte le partite sono concluse con un pareggio!

PredictionTest1, Prediction Move Test Tournament

						TD Lockwood, Austin (IA)									
Not ICCF rated						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 ha programmato una tabella aggiuntiva come soluzione temporanea:

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

Qui puoi anche vedere i risultati secondo il criterio di previsione!

La **colonna PS** è il primo criterio di spareggio e fa una **netta differenza** tra i giocatori.

Prediction Move Test Tournament

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

Implementazione del server ICCF

Implementazione del server ICCF

La soluzione finale sul server ICCF non avrà bisogno di una tabella aggiuntiva. La soluzione dovrà contenere:

- ▶ Riconoscere le mosse giocate come mosse condizionate. I registri del tempo "the time stamp" potrebbero non essere la soluzione migliore per tutti i casi.
- ▶ Mantenere il risultato della previsione corrente sullo schermo in cui si gioca la partita.
- ▶ Una colonna aggiuntiva nella tabella del torneo, in cui verrà visualizzata la somma delle vittorie della previsione per le partite finite.
- ▶ Considerare il punteggio della previsione come primo criterio di spareggio.
- ▶ Risolvere casi limite (ad esempio, offrire un pareggio all'interno della serie di previsioni dell'avversario).

Pareri del gruppo di lavoro ICCF

Marjan Šemrl:

Gli scacchi per corrispondenza che utilizzano il sistema del Criterio di Previsione riacquistano il fattore umano che avevano 15 e più anni fa. Non è più sufficiente copiare la partita su Chessbase, accendere il motore, portare a spasso il cane per qualche ora e poi copiare la mossa calcolata sul server ICCF.

Sono adesso lunghe ore di lavoro e analisi. Dopo molti anni, ora ho di nuovo le mie partite e posizioni in testa. E quando arrivano le risposte dell'avversario, sono così eccitato che non oso quasi guardarle.

Un ringraziamento speciale va a:

- **Austin Lockwood**, che ha reso possibile giocare sul server ICCF con supporto tecnico temporaneo ed è stato il TD del torneo.
- **Valer-Eugen Demian** per la consulenza e l'aiuto nella preparazione del materiale.
- **Stephan Busemann** per i feedback e le idee utili.
- **Stephan Busemann, Russell Sherwood, Mariusz Wojnar e Valer-Eugen Demian** per aver giocato nel torneo di prova.