

64



ШАХМАТНОЕ ОБОЗРЕНИЕ

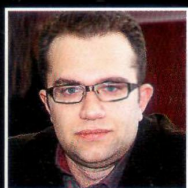
№10
2013

www.64.ru

Издается с 1968 года. № 10 (1152) 2013 г.

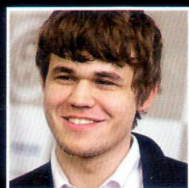


Возвращение короны



«Пойковский-Фест»

8



Турнир для миллионов

18



С НАЛЕТОМ НЕУМОЛИМОСТИ

36



СКАЗАНИЕ О САИДЖОНЕ

72

Выявление творческого потенциала шахматиста в игре с укороченным контролем

Пожалуй, главной проблемой современных классических шахмат является выявление победителей в матчах между шахматистами одного уровня. Дело в том, что несмотря на увлекательность поединков в этих матчах, их общий результат часто становится ничейным и для определения общего победителя приходится играть дополнительные партии с укороченным контролем.

Но игра в быстрые шахматы не может выявить сильнейшего шахматиста-классика, так как в них практически отсутствуют такие признаки шахматной игры, которые присущи только партиям с классическим контролем и ради которых любители шахмат и приходят на шахматные соревнования, а также подключают свои компьютеры и гаджеты к сети Интернет.

К таким признакам можно отнести значительную глубину проникновения в позицию, применение интересных новинок и новых планов, высокую вероятность доведения до логического конца технических позиций, минимальное число грубых ошибок.

Отсутствие этих элементов в игре с укороченным контролем определяет нередко такой результат, который не отражает общую логику борьбы, когда, добившись выигрышного, шахматист из-за нехватки времени сводит партию к ничьей или вовсе её проигрывает, делая ошибки, не адекватные как уровню соревнований, так и его собственному классу.

Причём нехватка времени происходит главным образом из-за его траты на вспоминание во время игры её формализуемых составляющих, связанных в ос-

новном с многочисленными дебютными вариантами и эндшпильными базами. Это снижает зрительский интерес к соревнованиям по классическим шахматам и ставит чисто формальный вопрос, связанный с их спортивной составляющей.

Действительно, ни в одном виде спорта, состоящем из нескольких дисциплин, не происходит определение победителя в одной дисциплине посредством соревнования в другой. Это как если бы победитель в беге на дистанцию 5000 м (среди пришедших одновременно к финишу) определялся бы в дополнительном забеге на 200 м. Или чемпион мира по футболу был выявлен в матче по правилам его пляжного варианта.

Если в специальных соревнованиях типа Кубка Мира с этим ещё можно мириться (аналог в других видах спорта — многоборье), то в турнирах по классике — нельзя. Ведь классика не является многоборьем!

Иногда говорят, что и в футболе, например, в финале чемпионата мира, в случае ничейного результата назначают одиннадцатиметровые штрафные удары. Но такие высказывания идут от непонимания простой истины — эти удары являются составной частью «классического» футбола, и определение победителя игры по одной из её составляющих является вполне логичным. Но ведь игра с укороченным контролем, как уже было отмечено, не является элементом классики! Классика, где необходимо сделать строго определённое число ходов за заранее заданное время, не играется с укороченным контролем. Не бьют же в футболе

послематчевые пенальти по воротам меньшего размера или с меньшего расстояния!

Известно, что в условиях глубокого развития шахматной теории задействование интеллектуального творческого потенциала игрока происходит где-то в районе миттельшпиля, при этом для достижения успеха нередко бывает достаточно определить, во-первых, момент перелома, а во-вторых, найти всего один или несколько ходов, при которых обеспечивается переход в окончание или с лишним материалом, например, пешкой, или с позиционным преимуществом.

Процесс поиска таких решений (в домашних условиях или непосредственно за доской) и является квинтэссенцией современных классических шахмат, так как из-за высокой энтропийности шахматных позиций, находящихся в фазе миттельшпиля, процесс поиска новых ходов и продолжений происходит с большой долей искусства, что и является их основной притягательной силой. Однако из-за недостатка времени или сил, потраченных как раз на создание шахматного произведения искусства, шахматист в коротких партиях нередко делает ошибки в технических позициях, что сводит на нет всю его предшествующую игру.

Другими словами, шахматист с более высоким творческим потенциалом и подготовкой часто проигрывает такие поединки из-за нехватки времени, связанной с его более глубоким проникновением в позицию. Отсюда возникают различные стратегии ухода от борьбы в классике в тех соревнованиях, в которых присут-



ствуют партии с различными временными контролями. Как не вспомнить здесь слова гроссмейстера И. Зайцева: «Все последние новшества в виде ускоренного контроля, коротких матчей и т.д. — в пользу слабых. Надо создавать нормальные условия — для того чтобы побеждал тот, кто глубже понимает шахматы и сильнее играет» (64 — Шахматное Обозрение, 2012, №1, С.3). Или глубокое высказывание в статье «Бессмысленное занятие?» заслуженного тренера СССР М. Дворецкого: «Комментировать "рапид", а тем более блиц — занятие довольно бессмысленное. Дело даже не в почти неизбежном обилии неточностей и грубых ошибок — их порой хватает и в серьёзных, классических партиях. Важнее полное отсутствие в "рапиде" сколько-нибудь интересных глубоких идей, рождающихся лишь при погружении в позицию, на которое при укороченном контроле попросту нет времени» (64 — Шахматное Обозрение, 2010, №10, С.32). Из последних мнений по этому поводу можно привести слова гроссмейстера Е. Бареева, высказанные им по поводу вылета сильных шахматистов из Кубка

мира на его ранних стадиях: «Те спортсмены, которые лучше играют с укороченным контролем, получают серьёзное преимущество. Их соперники, не желая доводить дело до тай-брейка, вынуждены рисковать». С другой стороны, отказ от дополнительных партий в быстрые шахматы, например, в матчах за титул чемпиона мира, подчас невозможен из-за жёстких временных рамок, ограничивающих не только сами соревнования, но и их телевизионные трансляции. Таким образом, создание такого способа игры с укороченным контролем, в котором присутствует хотя бы основной признак классики и творческого потенциала шахматиста — использование нового плана в дебютном варианте или применение новинки, за счёт которых осуществляется перевод партии в техническое окончание с высокой вероятностью его доведения до логического конца, резко снизило бы не только процент случайности при определении классических матчевых победителей, но и сохранило бы здоровье игроков (за счёт уменьшения цейтнотного стресса в крупных турнирах) и увеличило бы их творческий потенциал.

Последний фактор является весьма важным, так как из-за введения в серьёзные соревнования различных псевдошахматных элементов в виде тай-брейков и армагеддонов львиную долю подготовки шахматист тратит на тренировку «игры рукой», что по мнению великого М.М. Ботвинника снижает его творческий потенциал. Первая попытка решения проблемы сохранения высокого качества игры в условиях ограниченного контроля была предпринята в 1995 году одним из авторов этой статьи и чемпионом мира Г.К. Каспаровым посредством создания нового вида шахмат — так называемых продвинутых шахмат (advanced chess).

Однако их практическая проверка, например, в матчах В. Ананд — В. Крамник и Г. Каспаров — В. Топалов, выявила главный недостаток — различное влияние компьютера на уровень игры шахматистов (более слабому игроку компьютер «помогает больше»). Из-за чего, кстати, победителя последнего матча всё равно пришлось определять в блице. Другими словами, компьютер выравнивает рейтинги шахматистов и не даёт возможность определить их истинный творческий потенциал.

Можно отметить, что для исключения этого недостатка в вышеуказанном варианте продвинутых шахмат был предусмотрен режим ограничения доступа к компьютеру. Однако реальное тестирование этого режима, проведённое в матче А. Жуков — В. Крамник, выявило другие недостатки, один из которых связан, прежде всего, с невозможностью полного отключения компьютера в вышеуказанные критические моменты игры. А это в официальных соревнованиях недопустимо, так как для каждого шахматиста помощь компьютера в различных фазах игры может быть разной. Другой недостаток — отсутствие механизма определения степени ограничения в зависимости от силы играющих.



Таким образом, решить поставленную задачу можно единственным способом — исключением влияния компьютера в высокоэнтропийных позициях с одновременным снижением затрат времени на те фазы игры, которые не связаны с её творческой составляющей. Под последней мы понимаем, прежде всего, неформализуемую составляющую (НС), связанную с применением каких-либо неизвестных науке правил.

Мышление, интуиция, здравый смысл — понятия неконкретные, но тем не менее участвующие в мыслительной деятельности человека и, в частности, при его подготовке различных шахматных новинок и планов, приводящих игру к искомой технической позиции.

К сожалению, понятие последней в настоящее время отсутствует. Так, по определению гроссмейстера Е.Э. Свешникова, технически выигранная позиция — та, которую кандидат в мастера должен выиграть у гроссмейстера. Но здесь многое неясно, так как, например, уровни кандидата и гроссмейстера тоже могут быть разными.

У экс-чемпиона мира Б. Спасского вообще всё размыто, по-

скольку на его взгляд оценка позиции всегда сводится в конечном итоге к таким интуитивным понятиям как «выиграно» или «не выиграно».

Попытаемся здесь ввести строгое определение технической позиции, связанное с её розыгрышем двумя компьютерами.

Пусть две вычислительные системы (две шахматные программы), имеющие рейтинги $R1 \geq M$ и $R2 \geq M$ разыграли позицию Z с результатом A .

Тогда можно сформулировать следующую гипотезу.

ГИПОТЕЗА ИВАНОВА-ЖУКОВА

Позиция Z называется технической в том случае, если вероятность результата A равна 1 при любых значениях рейтингов $R1, R2$, ограниченных снизу числом M .

На основании этой гипотезы авторами статьи был предложен (совместно с В. Фетисовым) такой вариант продвинутых шахмат, в котором полностью сохраняется НС, но одновременно исключены затраты времени на игру в технических позициях*. Основная идея варианта заключена в том, что в течение партии (без использования

компьютерных движков!) каждый из шахматистов производит оценку позиции и, если она, по мнению одного из них, становится технической (ничейной или выигрышной), то он получает возможность передачи её доигрывания компьютеру с рейтингом $R1 (R2)$.

При этом его соперник получает право использовать компьютер с более рейтинговой программой или за счёт прибавления времени при его ходе (если компьютер — общий), или посредством подключения дополнительного компьютера, имеющего рейтинг больший, чем $R1 (R2)$.

Поскольку его игровая мощность выше уровня игры программы, отвечающей за реализацию технической позиции, то в соответствии с гипотезой Иванова-Жукова при принятии ошибочного решения перевода партии в режим её окончания преимущество имеет тот шахматист, который не принимал такого решения.

Другими словами, при ошибочной оценке шахматистом своего позиционного или игрового достижения вероятность ожидаемого им результата исхода партии будет меньше единицы. Причём чем больше разница в



ЕВРАЗИЙСКАЯ ПАТЕНТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ЕВРАЗИЙСКОЕ ПАТЕНТНОЕ ВЕДОМСТВО

ЕВРАЗИЙСКИЙ ПАТЕНТ

№ 010330

Название изобретения:
«УСТРОЙСТВО ДЛЯ ИГРЫ В ПРОДВИНУТЫЕ ШАХМАТЫ И СПОСОБ ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ»

Патентоладелец (лицы):

ЖУКОВ АЛЕКСАНДР ДМИТРИЕВИЧ; ИВАНОВ ВАЛЕРИЙ ФИЛИППОВИЧ; ФЕТИСОВ ВЕЩЕСЛАВ АЛЕКСАНДРОВИЧ (RU)

Изобретатель (и):

Жуков Александр Дмитриевич, Иванов Валерий Филиппович, Фетисов Вячеслав Александрович (RU)

Заявка №: 200701501

Приоритет изобретения:

10 августа 2007 г.

Дата подачи заявки:

29 августа 2008 г.

Дата выдачи патента:

Настоящим удостоверяется, что названный патент выдан на изобретение, изображенное в прилагаемой описании и формуле изобретения.

Патент действует на территории государств-участников Евразийской патентной организации — Кыргызской Республики, Казахской Республики, Республики Армения, Республики Беларусь, Республики Казахстан, Республики Молдова, Республики Таджикистан, Российской Федерации, Туркменистана

ГРИГОРЬЕВ Александр Николаевич
Президент Евразийского патентного ведомства

рейтингах шахматных программ, реализующих техническую позицию, тем ниже будет значение этой вероятности и выше точность проверки оценки текущей позиции.

Что же касается уменьшения времени на вспоминание различных вышеуказанных баз данных, то здесь также проблема решается нетривиально, хотя и просто. В процессе своего творчества каждый из шахматистов создаёт свою базу данных, которую записывает в память в виде флэш-памяти, переносного жесткого диска, облака и т.п. Перед игрой эта память подключается к компьютеру с установленным на нём приложением, сравнивающим сделанные на доске ходы и хранящиеся в созданной базе данных.

В случае совпадения позиции на доске с записанной в память на соответствующем индивидуальном дисплее индицируется ход, присутствующий в базе данных того шахматиста, за которым очередь хода. Последнему остаётся или просто повторить этот ход на доске, или вовсе от него отказаться.

В заключение отметим, что созданный вариант продвинутых шахмат может быть использован

не только для определения матчевых победителей в классических шахматах.

При классическом контроле с его помощью (после проведения матча на звание абсолютного чемпиона мира) необходимо наконец поставить точку и в соревновании человека с компьютером. Дело в том, что уже проведённые матчи компьютера против человека являются не объективным индикатором его реального уровня игры и творческих возможностей.

Это объясняется, прежде всего, неравенством постоянных времени у формализуемых составляющих принятия решений, создаваемых в процессе игры человеком и шахматной программой. Из-за этого гроссмейстер часто проигрывал даже такие партии, в которых он переигрывал программу, но делал ошибки, не связанные с общей канвой его плана.

Также новый вид продвинутых шахмат с огромной пользой для теории шахмат можно использовать и в обычных соревнованиях, так как выиграть в них можно только благодаря более глубокому пониманию шахмат, но не за счёт возраста и хорошего здоровья. Кстати, это приве-

дёт к возвращению в большие шахматы целой плеяды шахматистов с высоким творческим потенциалом. А это, в свою очередь, повлечёт за собой появление большого числа шахматных новинок, что резко повысит интерес не только к классике, но и к рапиду.

И ещё. Сейчас много говорят о необходимости продвижения шахмат в систему школьного образования. Но здесь возникает масса нерешённых вопросов, связанных, прежде всего, с использованием шахмат как средства для изучения других предметов. Вместе с тем, предложенный в этой статье вариант продвинутых шахмат, является, по мнению его авторов, идеальным инструментом для изучения методологии познания любого предмета, так как включает в себя её основные составляющие — изучение базы данных, формирование на её основе собственной парадигмы игры и практическую проверку проведённой работы. Другими словами, развивает в учениках способность, говоря словами поэта — творить, выдумывать, пробовать — не нагружая при этом их психику и память формализуемыми шахматными понятиями.