

Normaalgesproken zijn er bij schaken 3 mogelijke uitkomsten.

- a. Je wint
- b. Je verlies
- c. Je speelt remise.

Dit komt overeen met bijvoorbeeld voetbal. Er zijn echter meer opties te bedenken. Denk aan tennis. Hierbij zijn er maar 2 uitkomsten mogelijk: winst of verlies. Ook hardlopen en dergelijke sporten kennen geen remise of gelijkspel. Dus zo vanzelfsprekend is remise helemaal niet.

Er schuilt vaak iets oneerlijks in een schaakwedstrijd die remise als uitslag heeft. Niet zelden is er, niet alleen voor het gevoel, sprake van duidelijk voordeel voor 1 van de partijen. Maar... worden de punten toch in gelijke mate verdeeld. Laten we eens kijken of we daar niet iets aan kunnen doen. Ik stel voor om het hele begrip remise overboord te gooien.

Dat gaat natuurlijk niet zomaar. De spelregels dienen enigszins te worden aangepast. In gevallen waar met de huidige regels tot remise wordt besloten, dient men nog voordeel te kunnen halen.







Dat werpt een wat ander licht op de remisemarge. Het wordt nu zaak om stellingen die normaal gesproken als een remisestelling worden beschouwd, tot op het bot uit te spelen en volledig uit te melken. Je kunt dus nooit meer op je lauweren gaan berusten in remise. Immers de enige uitslag is winst of verlies; de dood of de gladiolen. Meer smaken zijn er niet. Hieronder een uitgewerkt voorstel van de regels om te bepalen wanneer een "normale" remise een plusremise is en tot winst leidt.

Regels voor het bepalen van een plusremise:

Alleen in situaties die in het klassieke schaak als remise wordt beschouwd zijn er nieuwe spelregels nodig. Deze regels zijn dus pas relevant als een partij is geëindigd en de partij volgens het klassieke schaak remise zou zijn geworden. Denk aan pad, een stelling met nog maar 2 koningen enzovoort. Doet zich een dergelijke situatie voor, of komt men onderling remise overeen dan gaan onderstaande regels gelden.

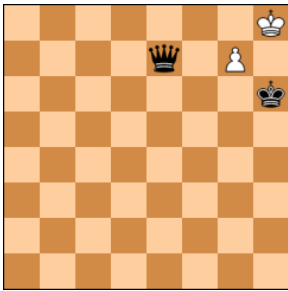
Degene met de meeste punten wint. Er zijn voor het bepalen van de punten 3 regels die (zo nodig) achtereenvolgend worden toegepast.

1. Altijd als eerste wordt het materiaal volgens onderstaande waardering opgeteld:

Dame		=	9 punten
Toren		=	5 punten
Loper		=	3 punten
Paard		=	3 punten
Pion		=	1 punt
Loperpaar		=	1 punt

2. Pas als na regel 1 de punten nog gelijk zijn, gaan alle pionnen dubbel tellen.
3. Pas als na regel 2 de punten nog gelijk zijn, krijgt de zwarte speler 1 punt extra.

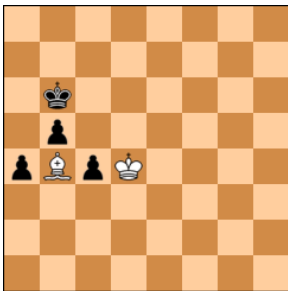
Voorbeelden:



1/2+ - 1/2 Plusremise van wit: een voorbeeld van regel 1.

Wit (aan zet) wint.

Hij kan hier een plusremise forceren door een materiaalvoordeel te creëren. Doet hij dat niet dan geef ik zwart de beste kansen.

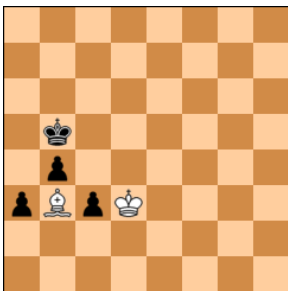


1/2+ - 1/2 Plusremise van wit: een voorbeeld van regel 1.

Wit aan zet. Uiteraard kan wit nooit “normaal” winnen. Maar door zijn koning naar voren te schuiven kan hij nog wel even de pion op b5 veroveren.

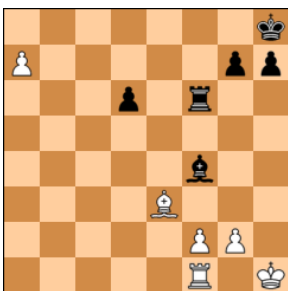
Kd5	Ka6
Kc5	Ka7
Kxb5	...

Wit heeft hierna een loper, en zwart nog 2 pionnen. Tussenstand: 3-2. Als wit verder geen fouten maakt wint hij vanwege zijn meerderheid aan punten.



1/2 - 1/2+ Plusremise van zwart: een voorbeeld van regel 2.

Als wit, net als hierboven, zijn koning naar voren schuift (d4) dan wint zwart snel. Daarom speelt wit Kc2. Hij houdt nu remise door zijn loper heen en weer te zetten. Qua materiaal staan zij dan gelijk. Wit een loper, en zwart 3 pionnen. Dus 3-3. Zwart wint echter omdat bij een gelijk aantal punten regel 2 in werking treedt en de pionnen dubbel gaan tellen. Uiteindelijke uitslag van de telling: 3-6.



1/2 - 1/2 Gelijkspel, zwart wint: een voorbeeld van regel 3.

Het is zwart, die aan zet is, aan te raden om onmiddellijk remise af te dwingen want iets als Tf8 helpt hem alleen maar dieper in de nesten.

Lukt dat, dan wint hij.

Tel je al het materiaal op dan kom je voor wit en zwart op exact hetzelfde aantal punten: 14-14. (De dubbele waarde van de pionnen is daarbij ingecalculleerd). Hierdoor treedt regel 3 in werking. Zwart wint bij een gelijk aantal punten. Hij krijgt een punt extra. Uiteindelijke uitslag van de telling: 14-15.

Verantwoording van de telling

Er zijn talloze factoren die een beoordeling van de waarde van de stukken (de telling) lastig maken. Een daarvan is het gegeven dat de “waarde” verandert in de tijd. Zo hebben de wendbare paarden, lopers en de dame op een vol bord iets meer dan hun gemiddelde waarde. Torens en pionnen juist iets minder. Op een leeg bord is het omgekeerde het geval. Moeilijk dus. En dat is nog maar 1 van vele factoren.

Echter, je moet op een gegeven moment een keuze maken. Maar het leidt geen twijfel dat ook deze materiaaltelling “de waarheid” niet is. Op internet vond ik na 5 minuten al een pagina met [talloze andere manieren](#). Iedereen kent trouwens deze wel ♔:9, ♖:5, ♙:3, ♘:3, ♚:1

Het belangrijkste doel van de telling, is het onderscheiden van verschillen. Aan positionele verschillen moet je je denk ik niet wagen. Die zijn niet in een paar regels te vatten.

1. Voor de initiële telling in [regel 1](#), heb als basis [the Evaluation of Material Imbalances](#) genomen. Een statistisch onderzoek op 300.000 partijen met ongelijk materiaal. De bevindingen daaruit heb ik om praktische redenen aangepast en vereenvoudigd. Dit o.a. om het gemakkelijk te maken het totale aantal materiaalpunten te berekenen. Uiteraard zijn weeffoutjes dan onvermijdelijk.

Een belangrijkste aanpassing die ik doe is de nadruk die ik leg op eindstellingen. Daar valt meestal de beslissing. Dan moet er geteld worden. Vaak zijn dat al wat legere borden. Vandaar dat ik de waarde van de lichte stukken en dame naar beneden afrond. Uiteindelijk kom ik precies uit op de meest bekende materiaaltelling. Als extra heb ik het loperpaar in de telling betrokken. Een niet te onderschatten factor die vaak het onderscheid maakt. Zie hier de verschillen:

		Statistische gemiddelde	Vereenvoudiging focus: eindstelling
Dame	♔	9.75	9
Toren	♖	5	5
Loper	♘	3.25	3
Paard	♞	3.25	3
pion	♙	1	1
Loperpaar	♞♘	0.5	1

Op deze manier kunnen de meeste onevenwichtigheden al van elkaar worden onderscheiden. Maar een aantal niet. Vooral die met pionnen. Bijvoorbeeld.

$$\begin{array}{l}
 \text{♙ ♙ ♙ tov } \text{♖} = 3+1+1 \text{ tov } 5 = 5 - 5 \\
 \text{♖ ♙ tov } \text{♘ ♞} = 5+1 \text{ tov } 3+3 = 6 - 6 \\
 \text{♙ ♙ ♙ tov } \text{♞} = 1+1+1 \text{ tov } 3 = 3 - 3
 \end{array}$$

2. Nu is het zo dat de waarde van pionnen op een leger wordend bord toeneemt, vooral omdat de kans op promotie groter wordt. Om dit tot uitdrukking te laten komen stel ik in [regel 2](#) “dat de pionnen bij een gelijk aantal punten dubbel gaan tellen”. Bovengenoemde situaties worden dan als volgt geteld:

$$\begin{array}{l}
 \text{♙ ♙ ♙ tov } \text{♖} = 3+2+2 \text{ tov } 5 = 7 - 5 \\
 \text{♖ ♙ tov } \text{♘ ♞} = 5+2 \text{ tov } 3+3 = 7 - 6 \\
 \text{♙ ♙ ♙ tov } \text{♞} = 2+2+2 \text{ tov } 3 = 6 - 3
 \end{array}$$

Met regel 2 is vrijwel elke asymmetrie in materiaal te onderscheiden.

Er blijven nu nog 2 reële situaties over waarbij je geen onderscheidt kan maken.

$$\begin{array}{l}
 \text{♙ tov } \text{♞} = 3 \text{ tov } 3 = 3 - 3 \\
 \text{♙ ♘ ♘ tov } \text{♔} = 3+3+3 \text{ tov } 9 = 9 - 9
 \end{array}$$

In het eerste geval, loper tegenover paard is dat niet ten onrechte. Een paard is ongeveer gelijk aan een loper. Tenminste, als die loper geen onderdeel is van een loperpaar maar daar is al in voorzien.

De waardebepaling van tweede geval is ook redelijk, dit komt overigens zelden voor.

Extra regels invoeren wil ik niet. Regels moeten simpel zijn. Al met al een redelijk compromis.

3. Stel nu dat je hierna toch nog een gelijk aantal punten hebt, dus een gelijkspel, dan geven we met [regel 3](#) een extra punt aan zwart. Wit is immers begonnen met iets wat zwart nooit heeft gehad: wit mocht beginnen. Het is niet meer dan redelijk dat ook deze oneffenheid nog wordt gladgestreken.