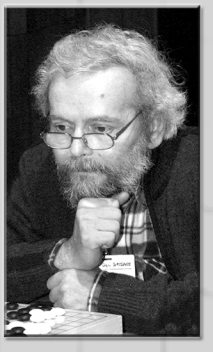
Revista electronica de GO

Pro-GO

Apare lunar
nr. 1
decembrie 2008



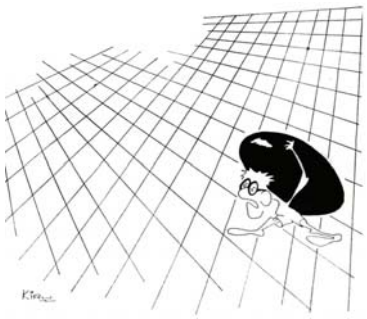
In memoriam Radu Baciu

Cluburi
Cine suntem
Partida comentata
Viziuni
Opinii
Interviu
Proverbe
TsumeGO
La sfat cu maestrii

Mirel Florescu: "go-ul e mai mult artă decit stiintă, trebuie exersat mult, mult"

Pro-GO azi

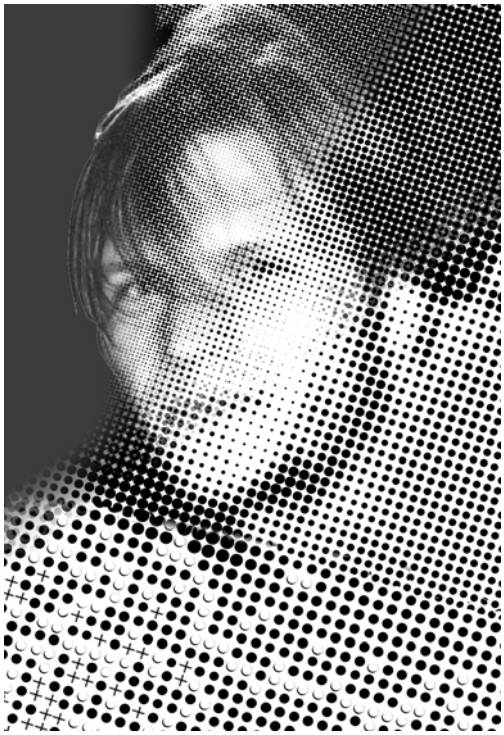
pag1. Editorial
pag2. In memoriam Radu Baciu
pag4. Opinii – Necesitatea de a câştiga
pag5. Competiţii – remember Cupa Ambasadorului 2007
pag7. La sfat cu maeştrii – chat cu Mirel Florescu
pag9. Tsumego/probleme
pag11. Viziuni – ce este GO-ul?
pag12. Cluburi – GO VEST
pag13. Interviu – cu Iulian Dragomir
pag15. Cine suntem – azi**,** Balazs Arpad
pag16. GO comic
pag17. GO-ul: good and bad
pag18. Curiozităţi – gândirea şi jocul de GO /KO-ul de 10.000 de ani
pag19. Mâna lui Dumnezeu – partidă comentată de Sensei Cătălin Ţăranu
pag21. Împreună – „o călătorie de 10.000 de mile începe cu primul pas”



Au participat la redactarea acestui număr:
Sensei Cătălin Ţăranu
Mirel Florescu
Mihai Liţă
Vasile Bunea
Iulian Dragomir
Dorin Chiş (kirugoro)
Lucian Bobu
Coperta 1: Cupa Ambasadorului 2007, (foto: **Dorin Chiş**)
Grafica şi tehnoredactare: **Dorin Chiş**

Editorial: Spiritul GO-ului

Cunosc o bună parte din lumea GO-ului românesc şi nu o dată m-am minunat cât timp şi cât efort alocă fiecare pentru acestă pasiune. Cu toate că azi e la modă să nu ai timp pentru nimic, jucătorul de GO joacă partide interminabile, le analizează, le comentează, studiază din cărţi sau chiar plăteşte ore ... şi toate astea pentru ce?



Privit din afara sistemului, jucătorul pare manipulat de forţe invizibile, un aparat de radio ce cântă melodia pentru care a fost acordat. Marele Spirit al GO-ului pluteşte printre noi, nevăzut, şoptindu-şi farmecele la orice ureche, până ce-şi găseşte persoana dispusă să-l asculte şi să-i fie izvor. Prin noi, Spiritul GO-ului se materializează şi ia formă pe tablă, dorinţa lui de a se întrupa ne „chinuie” şi ne îmboldeşte ... şi dacă-i asculţi chemarea şi îţi învingi slăbiciunile, dacă îţi ordonezi viaţa şi gândurile odată cu pietrele albe şi negre, atunci GO-ul trăieşte şi prin tine!

-Dorin Chiş-

Cu bine, Radu...

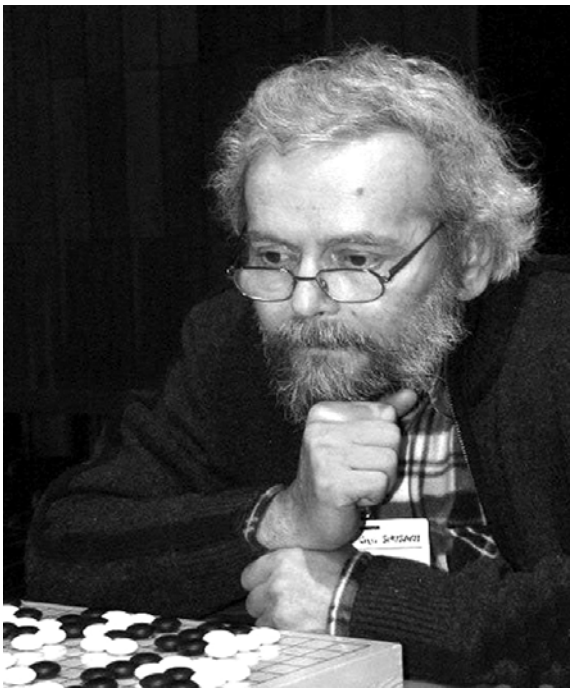
(Mihai Liță)

Mi-este foarte greu să scriu aceste rânduri. De fapt îmi este greu să şi încep. Privesc fix o pagina mare, albă şi goală şi mi se pare aproape o impietate ce am de facut.

Pe scurt, îmi revine cea mai ingrată sarcină din această revistă: aceea de a scrie despre Radu Baciu.

Care a plecat de curând dintre noi, desigur în tărâmul Nemuritorilor, pentru a-i privi cum joaca ... GO ... cum altfel ?...

Până când "coada securii va putrezi" cum spune cunoscuta legendă legată de RANKA ... (adică în eternitate)



(foto: Florin Pisică)

De la început trebuie spus ca de fapt lui Radu nu-i plăceau omagiile. Era un om modest şi dacă n-ar fi ştiut toata lumea cine este, poate că nici nu ar fi fost remarcat. Nu-i plăceau pozițiile înalte, locurile de onoare şi cu siguranță daca ar şti că-l omagiem acum, ne-ar spune ceva de genul: "Lăsați prostiile ! Mai bine să jucăm o partidă !"

Radu mi-a fost maestru (SENSEI) într-ale GO-ului (şi nu numai) şi am avut onoarea să mă număr şi printre prietenii săi. Poate nu printre cei mai apropiați, dar cu siguranță printre cei mai vechi. Ne leagă 24 de ani de pasiune comună față de acest joc/sport/artă/Cale, orice nuanță am atribui GO-ului.

Radu a cunoscut şi practicat toate aceste aspecte legate de GO, unele de mare subtilitate. Cu ținuta unui adevarat senior. Vreme de aproape patru decenii. Fără meschinarii şi compromisuri. Simplu...ca şi însăşi esența GO-ului ...

Radu scria undeva în minunata "istorie a GO-ului românesc" că pentru el oamenii se împarțeau în două: jucători de GO şi ... ceilalți. E desigur un fel de glumă, pentru că Radu a iubit şi respectat oamenii şi i-a privit totdeauna pe toți ca pe nişte egali.

A prețuit însa atât de tare GO-ul încât a transferat această prețuire şi oamenilor care îl practicau. Fără deosebire de rang: de la începătorul care lua prima oară o piatră - neagră :) - în mână, până la profesioniştii de cel mai înalt nivel.

Am avut onoarea să îl văd şi "punând pietrele în mâini" unor copii, plin de răbdare față de neastâmpărul lor, bucurându-se în tăcere de potențialul pe care-l vedea în ei (şi rareori s-a înşelat în această privință), dar şi încreținд colțurile ochilor într-un gest de supremă concentrare, pe care toți cei care au jucat cu el i-l cunoşteau, în fața unor jucatori de cel mai înalt nivel.

Am avut de asemenea onoarea nu doar să "încrucişăm spadele" în fața tablei, plini de ambiție şi fără a da nici unul vreun pas înapoi, dar şi să "comunicăm între noi prin mutările noastre (SHUUDAN)", ceea ce este o altă denumire a GO-ului.

Radu excela în această privință. O partida cu el era un dialog...aproape solicitant, dar totdeauna hrănitor, împlinitor. A juca cu Radu devenea astfel totdeauna o mică sărbătoare ...

Îmi amintesc câteva lucruri despre Radu şi am sa le povestesc pe scurt:

Mai întâi ne-am cunoscut aşa (am să mă autocitez – eram mult mai inspirat atunci decât acum cu siguranță):

"... începutul Go-ului efectiv pentru mine [...] a fost în 1985, când am mers la clubul

din Preoteasa. Acolo amabil şi activ cantotdeauna ne-a primit George Stihi (noi îl căutam pe dl. Păun), ne-a dat rangul 20 Kyu (noi am zâmbit superior, că făcusem testul din cartea d-lui Păun şi "ieşisem" ceva la modul 1K-1D) şi uite-aşa a început o dragoste de-o viaţă.
Tot acolo şi atunci, la o masa mai izolată, într-o concentrare maximă [NN acea concentrare de care vorbeam mai sus]***, juca un bărbat cu părul creţ şi ceva mai puţin sur ca acum, care răspândea în jurul său o aură de solemn, un fel de magie şi care ne-a impus şi curiozitatea şi respectul. Era cel de la care am învăţat ce este Go-ul (fără ca, evident, să ştiu nici astăzi). Era Radu Baciu..."***

Apoi îmi amintesc cu amuzament că la propria mea nuntă, la "sfat", Radu a venit ultimul la "parada felicitărilor" şi, văzându-ne epuizaţi de atâtea felicitări, pupături etc ne-a zis, de altfel cu o faţă imperturbabilă (îi plăceau glumele făcute cu faţa serioasă): "în fine aţi scăpat".

În aceeaşi seară, care se lăsase cu o petrecere între studenţi în cinstea evenimentului, Radu a apărut mai târziu, împreună cu Svetlana, având în braţe o tablă de lemn trasată de el (avea talent la tot ce ţine de desen) şi un set frumos de piese cu care am jucat apoi mulţi ani de zile. Şi ... pentru prima oară în viaţă (eram în 1987) am jucat o partidă la paritate. În bucătărie ... în timp ce lumea petrecea de zor în camerele de alături.

A fost darul cel mai frumos şi cel mai inedit care mi s-a făcut atunci ...

Îmi mai amintesc apoi de vizitele la Radu acasă în strada Smârdan, la actualul sediu al clubului Saijo, la care invariabil Radu deschidea cu ochii cârpiţi de somn (era miezul zilei ... la fel de invariabil), apoi revenea cu un ibric uriaş de cafea şi abia apoi începea partida-lecţie.

Totdeauna foarte dificilă, indiferent de rezultat.

Ca şi mine Radu se culca târziu şi începea să funcţioneze târziu în zi. Măcar aici îndrăznesc să spun că l-am moştenit deplin. :)

Într-una din zile aveam nu mai ştiu ce dilema existenţială, iar Radu mi-a împărtăşit o povestire cu tâlc, pe care o reiau pe scurt fiindu-mi de atunci deosebit de utilă:

"Aveam un profesor de desen, zice Radu, care ne-a pus la un moment dat să reprezentăm o statuie. Mă apuc eu de desen, termin (eram mândru că-mi ieşise bine) şi vine profesorul, un bătrân experimentat, priveşte peste umăr şi zice: e strâmbă.

Eu mă uit din nou la foaie şi răspund ca mi se pare cât se poate de dreaptă.

Atunci profesorul îmi întoarce foaia cu capul în jos şi, cu uimire, sesizez în fine şi eu că statuia mea era strâmbă !

Cam aşa măi Mihai cu orice situaţie în viaţă. Ca să o vezi corect trebuie să o priveşti din mai multe puncte de vedere..."

Şi în fine îmi amintesc partida de concurs de anul trecut de la Târgu Mureş. Radu era alb la faţă, deja luptând din greu cu boala, dar cu aceeaşi concentrare şi pasiune pentru GO. Am avut multă şansă şi am câştigat, dar a fost cea mai tristă victorie din viaţa mea de jucător.

Am avut în final, când strângeam pietrele şi mulţumeam lui Radu pentru joc un sentiment ciudat, de nelinişte, pe care nu mi l-am putut explica atunci. Acum mi-l explic. A fost ultima noastră partidă, ultima "comunicare prin mutări (SHUUDAN)" de la inimă la inimă, cum se cuvine între un elev şi maestrul lui ...

(foto: Florin Pisică)

Acum ?

Acum nu ne rămâne decât să continuăm ce a început Radu ... Să purtăm mai departe "evantaiul transmis de Sai"

Nu cred că există nici un omagiu mai mare.

Şi când începem următoarea partidă, pentru o clipă, să ne gândim cu prietenie şi recunoştiinţă la Radu. La ce ne-a învăţat, la cât de mult a iubit GO-ul, la cât de ... total l-a practicat.

Să înclinăm respectuoşi capul şi să rostim cu sinceritate tradiţionalul:

ONEGAI SHIMASU, SENSEI! ONEGAI SHIMASU!

La revedere, dragă Radu ... !

Opinii: necesitatea de a câştiga

(kirugoro)

Joci de plăcere sau joci pentru a câştiga? Iată o altă întrebare la care merită să medităm. Merită să câştigi? Fără doar şi poate! Chiar şi cu jumătate de punct dacă iese în faţă, câştigătorul ia totul. Într-un roman a lui James Cllavel (Shogun) apare următoarea idee:

„-Dacă echipajul navei iscă răzmeriţa, nu este drept să fie prins şi spânzurat de catarg?

-Ba da, cu o singură excepţie însă!

-Care?

-Aceea în care câştigă!"

Câştigătorului i se iartă orice (nu chiar orice :)). Câteodată între minus infinit şi plus infinit nu e decât o jumătate de punct şi dacă ne gândim că aceşti doi poli cuprind între ei tot Universul ... Izbânda este nectarul cel mai miraculos. Priviţi-i pe cei ce se hrănesc cu el şi vă ve-ţi convinge. Acum este foarte clar: merită să câştigi!

Şi jocul de plăcere? Partidele acelea în care pur şi simplu joci, fără să te preocupe rezultatul final, absorbit până la ultima celulă de enigmele de pe goban, în urma cărora chiar dacă ai pierdut pari ostoit de acelaşi nectar cu al învingătorului? Ei bine, partidele alea merită cu atât mai mult!!! Hm, deja situaţia devine confuză!

Doi vecini ce se răfuiau de multă vreme ajung în faţa judecătorului. La început unul dintre ei îşi argumentează punctul de vedere. Judecătorul îl ascultă şi hotăreşte:

-Tu ai dreptate!

-Cum poţi să-i dai dreptate fără să mă asculţi şi pe mine? sare indignat celălalt. Uite, de fapt lucrurile sunt aşa ... şi îşi expune la rândul său punctul de vedere, evident contrar cu al celuilalt.

-E clar, hotăreşte judecătorul şi tu ai dreptate!

-Dar asta nu se poate! se pronunţă indignat un martor din sală.

-Da, spuse judecătorul. Şi tu ai dreptate.

Am spus că merită cu prisosinţă să joci detaşat de rezultatul partidei, doar că acesta este un vis din care într-o bună zi poţi să te trezeşti foarte decepţionat. Am auzit la un prieten expresia „vise fără limită" şi mi-a plăcut enorm. Expresia asta mi-a rămas întipărită în minte şi ori de câte ori o evoc mă umplu de un entuziasm vecin cu acel nectar al victoriei de care pomeneam mai sus. Pentru că „vise fără limite" înseamnă Victorie cu v mare. Fără victorie există o limită dincolo de care te vei trezi. „Mulţi oameni nu muncesc cu toate puterile lor în speranţa că într-o zi se vor trezi bogaţi. Pentru majoritatea, acest adevăr se realizează în proporţie de 50%, în sensul că într-o zi se vor trezi."

O mică observaţie: spuneam că atunci când joci detaşat de rezultat poţi să pierzi partida dar să trăieşti sentimentul inefabil al învingătorului. Oare reciproca există? Da. Poţi să câştigi partida dar să trăieşti sentimentul înfrângerii. Este cazul în care constaţi că victoria este nemeritată. Uneori se întâmplă şi acest lucru, alteori îl poţi provoca tu însuţi, trişând. Uneori realizezi decepţia imediat, alteori mult mai târziu. Poţi obţine această victorie exterioară, facilă, însă GO-ul nu poate fi păcălit, fiindcă GO-ul nu respectă legile artificiale create de om ci pe acelea ale naturii. Un avocat poate interpreta legile cu scopul de a câştiga însă nu va putea niciodată să aducă interpretări legii gravitaţiei sau principiului al doilea al termodinamicii.

Competiţii: remember Cupa Ambasadorului 2007

(kirugoro)

Despre prima ediție a Cupei Ambasadorului am doar amintiri plăcute: cu această ocazie am cunoscut o mulțime de oameni de GO cu care am lucrat împreună, am jucat GO sau doar «am respirat acelaşi aer», într-o atmosferă generală de entuziasm. Cătălin Țăranu mi-a făcut deosebita onoare de a mă invita să expun câteva caricaturi în spațiul destinat competiției şi astfel am intrat, pe uşa laterală, în culisele organizării. M-a impresionat în mod deosebit seriozitatea şi abnegația echipei de la Saijo care muncit până la epuizare pentru ca evenimentul să constituie o reuşită şi mă bucur că, pe ultima sută de metri, am putut să dau o mână de ajutor.

Gheorghe Păun (foto: D. Chiş)

Vineri dupăamiaza s-a consumat festivitatea de deschidere în prezența Excelenței Sale, domnul Ambasador al Japoniei la Bucureşti, Kanji Tsushima şi a celorlalți invitați de marcă, domnul Academician Dr. Solomon Marcus şi domnul Gheorghe Păun, matematician, figură emblematică pentru GO-ul românesc. La festivitatea destinsă, colorată cu kimonouri, am aflat originea «valului» din anii `80, când GO-ul a pătruns masiv în România: în cursul unei deplasări în Japonia, domnul Solomon Marcus a primit un joc de GO, nu ca simplu cadou, ci cu rugămintea de a-l duce în țara sa şi de a face jocul cunoscut. Preocupările academicianului nu i-au lăsat răgazul de a se ocupa personal de această obligație, dar jocul nu a sfârşit pe fundul unui sertar, ci a fost plasat asistentului de atunci, domnul Păun, care s-a achitat mai mult decât onorabil de sarcina primită, el însuşi mărturisind cu umor că tirajul celebrei «Inițiere în GO» a depăşit cu mult tirajul celorlalte lucrări ale domniei sale din domeniul matematicii.

A doua zi a început cu înscrierea concurenților pe care lifturile abia pridideau să-i aducă iar noi, cei de la masa de înscriere, nu pridideam să-i primim. Moment de neiertat: cufundat în chestiuni birocratice nuam reuşit să-l recunosc pe Mirel care-mi strângea mâna zâmbind, apoi au apărut prietenii mei «virtuali» de la Tg. Mureş. Claudiu Gîrlonță cu verva sa m-a luat pe sus pentru o fotografie împreună, apoi au sosit sibienii cu o plăcută surpriză: Nicu Purcar, un excelent jucător, întors din nou la GO cu ocazia Cupei.

Claudiu ma smulge de la inscrieri pentru o fotografie (foto: arhiva Shusaku)

George Stihi, secondat de Titi Ghioc a anunțat perechile şi concursul a început. Încet, încet rumoarea s-a stins şi în liniştea din sală se auzeau doar pietrele aşezate pe gobanuri şi loviturile în ceasurile de concurs. Orice s-ar spune, larga participare dădea prestanță competiției, 150 de oameni « îngânduraţi » nu

te lasă să tratezi problemele superficial! Au fost partide epuizante ce nu vor fi uitate multă vreme.

În ciuda disputelor de pe tablă, seara eram ca frații. Am fost din nou privilegiat să iau masa printre jucători XXL ca Popicu, Mirel, Băjenaru, Lucky, şi alții, ca oaspeți ai colegilor noştri de la Tg. Mureş al căror hobby este să fie gazde chiar şi în deplasare. Atunci am aflat prima oară despre planurile unui mega concurs la Tg. Mureş. Cheful, optimismul şi aplombul mureşenilor erau asigurări suficiente că totul va ieşi aşa cum ei doresc şi evenimentele ulterioare au dovedit că vorbele rostite atunci nu au fost laude deşarte.

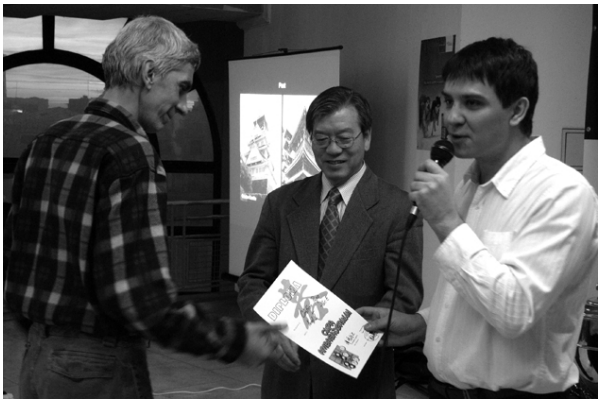
O *seara de neuitat printre jucatori* XXL
(foto: arhiva Shusaku)

În ziua următoare competiția s-a reluat cu forțe proaspete. În penultima rundă am jucat cu un domn mai în vârstă ce se prezentase la concurs în urma unei ştiri citite într-unul din ziarele de reclamă. Juca GO îngrijit, cu toate că nu o mai făcuse de ani de zile şi avea în el atâta pasiune că parcă tocmai descoperise roata. M-a impresionat abnegația sa pentru GO şi pentru că era un autodidact i-am dăruit o carte de GO pe care o aveam în rucsac.

Noul meu prieten, micuțul Tudor Berende era în top: câştigase până acum toate partidele şi l-am amenințat formal că în ultima rundă ne vom întâlni şi-i voi strica performanța. Credeam că-l voi înspăimânta, dar am verificat prin atingere şi nu-i tremurau chiloții :)

Cristian POP *primeşte cupa din mâinile Ambasadorului* (foto: D. Chiş)

Atât în cursul rundelor cât şi la festivitatea de premiere am fost din nou onorați de prezența domnului ambasador, fapt ce ne-a făcut să simțim şi mai profund importanța evenimentului. Se terminase una din cele mai reuşite competiții de GO şi lumea pleca acasă pe deplin recompensată, fie cu amintirea unor partide izbutite, fie cu premii, fie cu noi prietenii. „Veni, vedi, vici!"



Sensei Cătălin Țăranu, *artizanul acestui eveniment, la festivitatea de premiere, în prezența Ambasadorului* (foto: D. Chiş)

La sfat cu maeştrii: Pe KGS, în chat cu Mirel Florescu (Tsurukame):

„go-ul e mai mult artă decit stiintă, trebuie exersat mult, mult”

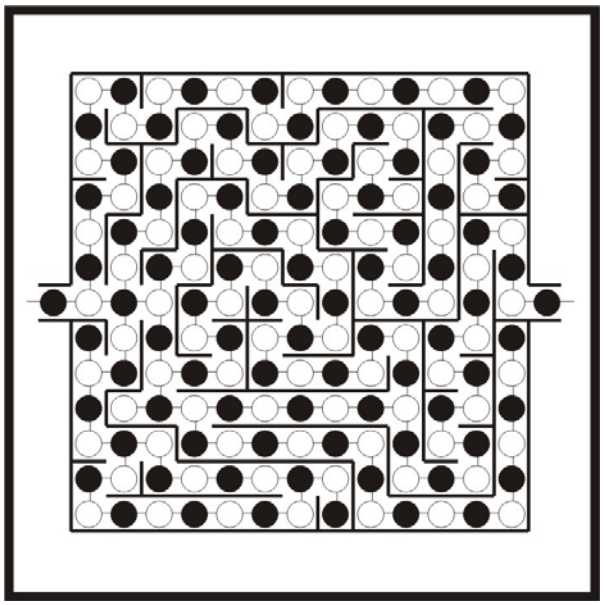
Kirugoro: salut Mirel!!
Tsurukame: salut
Kirugoro: te relaxezi pe KGS?
Tsurukame: aveam o lectie, dar nu a venit elevul
Tsurukame: asa ca o sa ies :)
Kirugoro: ai timp sa dicutam citeva minute?
Tsurukame: sigur
Kirugoro: vreau sa te intreb ...
Kirugoro: de doi ani de zile ma invirt in cerc şi trec mereu prin „aceleasi locuri”. Sunt mai abil, o simt, dar nu reusesc sa fructific experienta acumulata
Kirugoro: ramin la acelasi rang
Kirugoro: ce ar trebui sa fac?
Kirugoro: cred ca am nevoie de un impuls din afara. Ce zici?
Tsurukame: : toti am trecut prin asta: perioade de asteptare, mai lungi sau mai scurte
Tsurukame: in primul rind, trebuie sa folosesti timpul alocat go-ului cit mai eficient
Tsurukame: in al doilea rind, trebuie suficient timp alocat
Tsurukame: ca sa progresezi constant, ideal e sa ai un prieten sau un grup de prieteni cu care sa joci şi sa imparti tot ce inveti
Tsurukame: care sa-ti confirme sa sa-ti infirme ideile pe care ti le-ai format
Tsurukame: trebuie sa exersati foarte mult lucrurile pe care le invatati impreuna
Kirugoro: trebuie sa jucam serios, fara undo, sau cu undo şi coment?
Kirugoro: sau si/si?
Tsurukame: fara undo, cu un timp de gindire mediu, cit mai relaxat, totusi
Tsurukame: şi fiecare partida comentata dupa ce se termina
Tsurukame: ... go-ul e mai mult arta decit stiinta, trebuie exersat mult, mult
Tsurukame: cit priveste modul de impartire a timpului,
Tsurukame: jucat 50%
Tsurukame: comentat 25%
Tsurukame: tsumego şi tesuji 15%
Tsurukame: teorie, partide de pro, etc 10%
Kirugoro: imi place ce-mi propui
Tsurukame: de comentat nu e greu sa-ti dai seama cum trebuie sa o faci
Tsurukame: la tsumego şi tesuji multi fac o greseala fundamentala
Kirugoro: ?
Tsurukame: este foarte important sa folosesti 2 tipuri de colectii de probleme: foarte usoare şi accesibile
Tsurukame: cele foarte usoare sint probleme de 30k, care se rezolva instantaneu
Tsurukame: acestea folosesc la "incalzire"
Tsurukame: inainte de partida, rezolva 15-20 minute probleme foarte usoare
Tsurukame: este foarte important, chiar daca nu te invata nimic nou
Tsurukame: pur şi simplu, iti faci incalzirea :)
Tsurukame: poti rezolva chiar şi sute de probleme in timpul asta
Tsurukame: dupa care iei o pauza de citeva minute, şi apoi te apuci de joc
Kirugoro: de unde atitea probleme?
Tsurukame: gasesti, inclusiv pe net
Tsurukame: "cho's encyclopedia of life&death" (http://tsumego.tasuki.org/?page=tsumego)
Tsurukame: am discutat despre problemele foarte usoare
Tsurukame: acum, cele accesibile

Tsurukame: este foarte important sa te antrenezi cu probleme de nivelul tau
Tsurukame: astfel de probleme se pot rezolva in 3-4-5 minute
Tsurukame: daca nu poti rezolva in timpul asta, treci la urmatoarea, fara sa te uiti la rezolvare
Tsurukame: daca nici urmatoarea nu iese, coboara nivelul de dificultate
Tsurukame: nu foloseste sa tragi cu coada ochiului la raspuns
Tsurukame: ba din contra, da un obicei prost
Kirugoro: daca te uiti la rezolvare strici problema pentru viitor, dar prinzi un pont! nu e un cistig?
Tsurukame: nu
Kirugoro: ?
Tsurukame: rezolvarea problemelor nu se bazeaza pe memorarea unor tertipuri
Tsurukame: ci pe forta de calcul
Tsurukame: şi pe disciplina de calcul
Kirugoro: dar daca nu sti cum arata un tertip, cum il poti recunoaste?
Tsurukame: :)
Kirugoro: ma refer la acele "beculete" care trebuie sa se aprinda cind vezi o forma ...
Tsurukame: daca pornesti de la usor la mai greu, gradat
Tsurukame: atunci nu e nici o problema sa descoperi
Tsurukame: de fapt, asa şi trebuie, sa descoperi
Tsurukame: un beculet aprins de tine, singur, face cit 100 aprinse de altii
Kirugoro: de acord
Kirugoro: doar ca poate ca il aprinzi foarte greu (in timp)
Kirugoro: şi ar putea duce la ineficienta in timp (ma gindeam eu)
Tsurukame: cea mai buna comparatie la treaba asta e sportul
Tsurukame: trebuie sa incepi cu greutati usoare
Tsurukame: şi sa adaugi treptat, treptat
Tsurukame: daca incerci sa sari peste vreo etapa, te poti accidenta
Tsurukame: trebuie şi multa rabdare
Kirugoro: şi atunci ...?
Tsurukame: nu e ineficient ce ti-am zis, din contra, o sa-ti cunosti limitele
Tsurukame: şi ai o sansa mai mare sa le depasesti
Kirugoro: trebuie sa ai o colectie ordonata pe tarii ...
Kirugoro: sau sa nu te uiti la raspuns şi sa treci mai departe cind vine una grea?
Tsurukame: sigur ca da, trebuie colectii cit mai bine alese
Tsurukame: o sa observi ca te vei trezi din ce in ce mai des ca ai rezolvat o problema din senin
Tsurukame: te trezesti dimineata cu solutia
Kirugoro: da. citeodata mi se intimpla.
Tsurukame: este cunoscut, creierul lucreaza la o problema chiar daca nu constient
Tsurukame: asa ca sa nu stai mai mult de 5 minute pe o problema
Tsurukame: cam atit deocamdata
Kirugoro: merci, mi-ai facut o zi buna!
Tsurukame: succes!
Tsurukame: ma bucur :)
Tsurukame: tot ce ti-am zis, sint metode asiatice, verificate şi de actualitate
Tsurukame: chiar şi un pro face incalzirea cu probleme usoare
Tsurukame: şi nu se uita niciodata la raspuns
Tsurukame: am un prieten 7p
Tsurukame: şi a stat la o problema 24 ore
Tsurukame: pina la urma a facut-o
Tsurukame: dar deja pentru ei nu exista problema "prea grea"
Tsurukame: ci doar o chestiune de timp, pina trece prin toate variantele
Tsurukame: te las acum
Kirugoro: ok, iti doresc o zi buna!
Tsurukame: la fel!
Tsurukame: pa

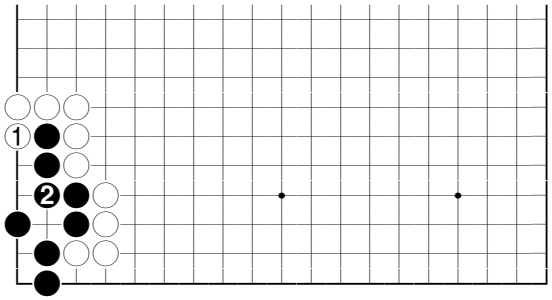
Tsumego: shortcut

(kirugoro)

TsumeGO – ul este o problemă de GO, o părticică distinctă dintr-o partidă reală în care o situație de viață și moarte se tranșează prin câteva mutări, de regulă ascunse sau înșelătoare, o scenă perfectă pentru mutări tesuji. Căile de a omorâ un grup se reduc la două reguli fundamentale: reducerea spațiului pentru ochi și plasarea în punctul vital. Reducerea spațiului pentru ochi se face în zonele de graniță, împingând-o pe aceasta cât mai mult în interior pentru a comprima grupul, câtă vreme plasarea în punctul vital urmărește imposibilitatea separării teritoriului în 2 ochi, tăierea grupului, revenirea, falsificarea ochilor etc.

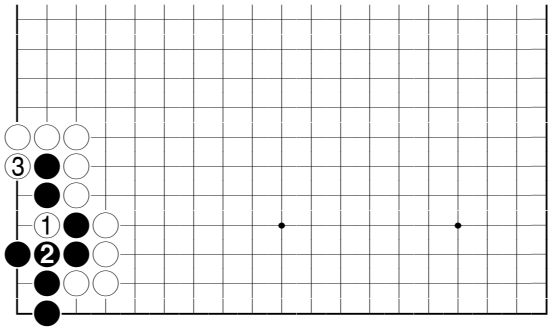


În căutarea punctului vital există o scurtătură care chiar dacă nu reușește 100%, de cele mai multe ori ne pune pe direcția corectă. Această scurtătură este ilustrată foarte plastic de două proverbe: *„punctul critic al adversarului este propriul meu punct critic”* sau *„joacă acolo unde ar dori adversarul să joace”*. Ce înseamnă asta? În acest stadiu deja am făcut câteva încercări de a omorî grupul advers și am observat unde răspunde acesta pentru a contracara. Ei bine, de cele mai multe ori cheia atacului, punctul vital, se află tocmai în acele puncte!!! Joacă acolo unde ar dori adversarul să joace! Este uimitor cât de bine funcționează acest principiu simplu, și tsumego este ilustrarea lui cea mai elocventă.



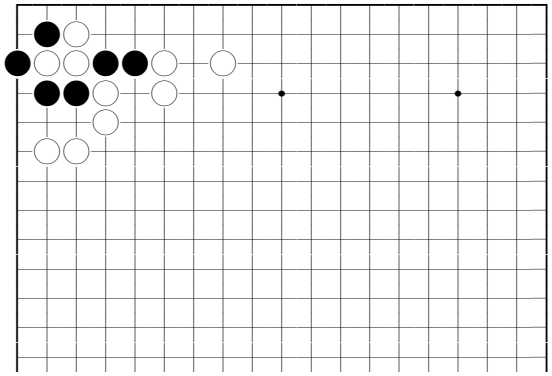
dia. 1

Albul la mutare (**dia. 1**) încearcă reducerea spațiului pentru ochi (prima regulă) cu 1, la care negrul conectează cu 2. Shortcut: se verifică dacă locul în care a jucat negrul nu este tocmai punctul vital. Evrika!!!! Albul 1 jucat în locul negrului 2 funcționează prin falsificare ochiului! **(dia. 2**).



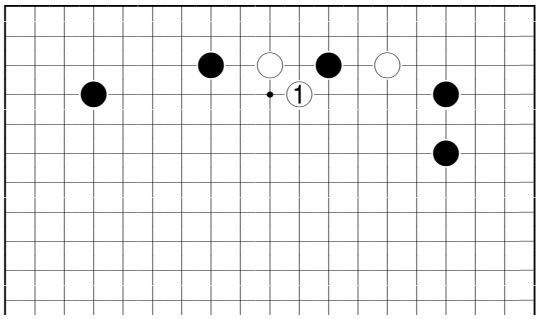
dia. 2

Tsumego



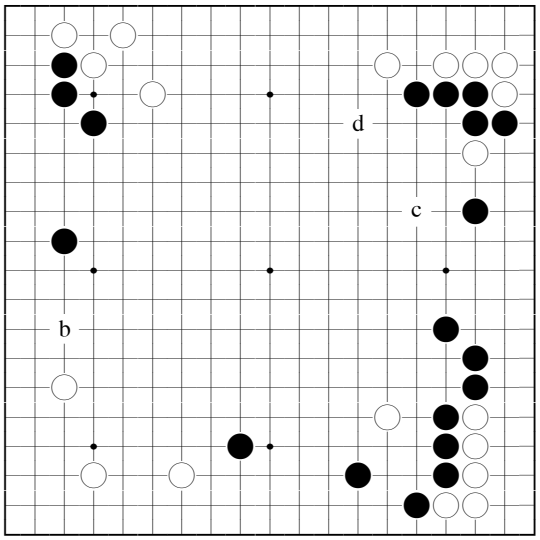
Albul joacă și capturează

Problemă: invazii



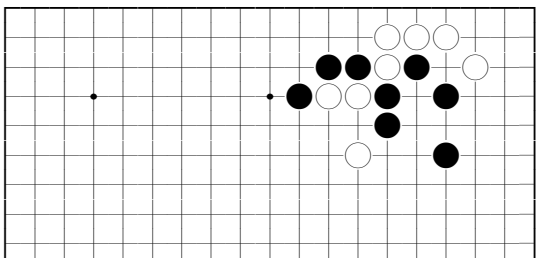
Albul joacă în diagonală. Care este răspunsul negrului?

Problemă: strategie



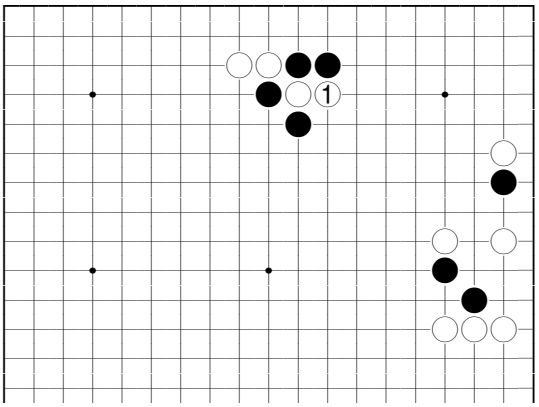
Care este cea mai bună continuare pentru negru?

Problemă: forme bune, forme rele



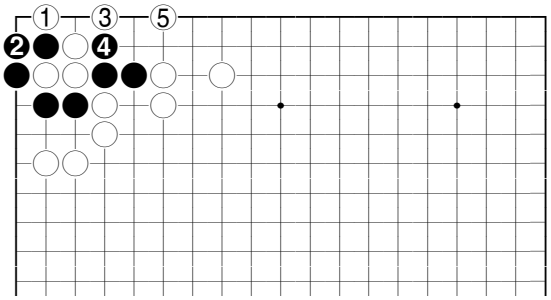
Pietrele albe din centru au o formă rea. Cum poate să atace negrul?

Problemă: scara



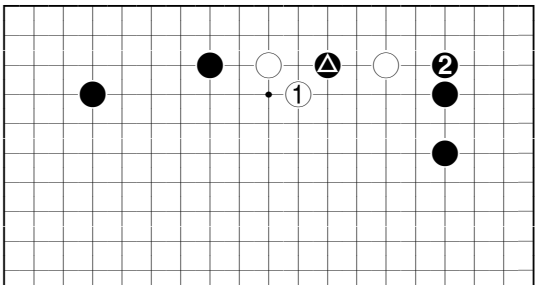
Albul 1 poate fi capturat în scară?

Răspunsuri: viaţă şi moarte

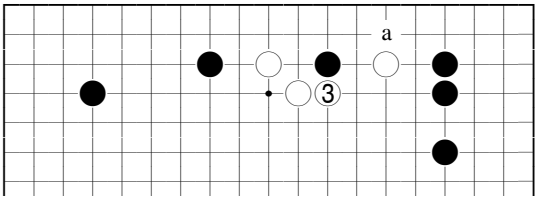


Chiar dacă va captura, negrul nu va face doi ochi.

Răspunsuri: invazii

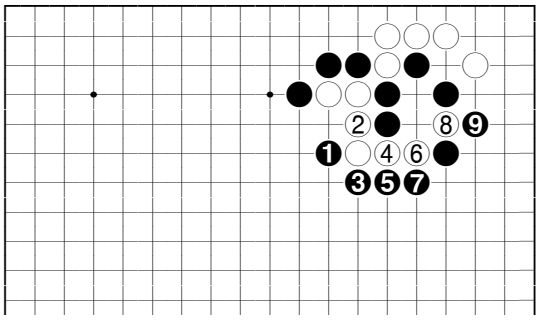


Luând colţul cu negru 2 e suficient. Albul mai are încă de furcă cu piesa neagră marcată.

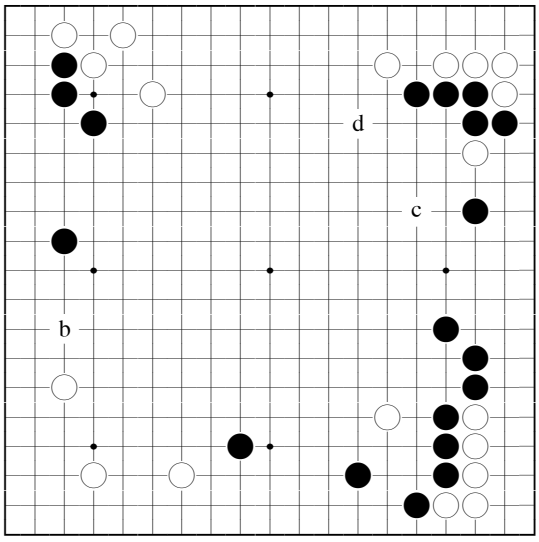


Dupa alb 3, negrului îi mai rămân mutări cum ar fi „**a**”, cu care să-l deranjeze pe alb.

Răspunsuri: forme bune, forme rele

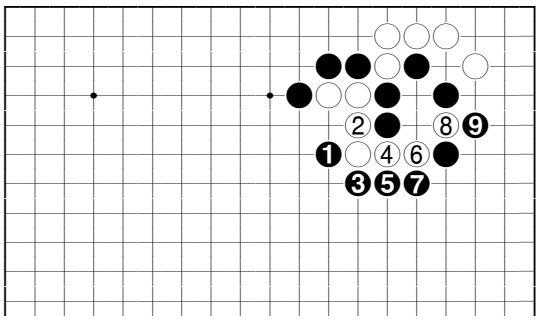


Răspunsuri: strategie

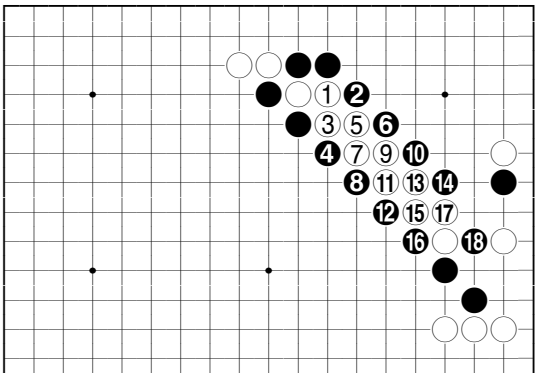


d = 10 puncte: extinde moyo-ul negrului şi pune presiune pe latura de sus
c = 8 puncte. Dacă albul apucă să joace la „d" îşi extinde moyo-ul pe latura de sus şi îl reduce pe cel al negrului de pe latura dreaptă
b = 6 puncte. Nu e o mutare urgentă, albul va ataca imediat latura dreaptă.

Răspunsuri: forme bune, forme rele



Răspunsuri: scara



Albul capturează n18 dar nu poate scăpa

Viziuni
(kirugoro)

GO-ul este ca şi viata: nu poate fi definit. Nu ştim ce este şi de ce există. Chuang Tzu spunea: "Daca Tao este descris, acela nu este Tao" iar marele text clasic al taoismului, Tao Te Ching aminteşte acelaşi lucru "Tao despre care se poate vorbi nu este Tao cel adevărat. Numele care poate fi numit nu este numele adevărat". Înlocuiţi cuvântul Tao cu GO şi afirmaţiile îşi vor menţine sensul. Şi este foarte frumos că este aşa, nu poţi face din GO un centru de referinţă. El se sustrage oricăror încercări de a-l înţelege. El există doar la timpul prezent, în timpul partidei. Dacă vreţi este ca şi curentul electric care se creează instantaneu atunci când îl folosim. Unde este curentul electric atunci când nu îl folosim?

GO-ul nu este tabla şi setul de piese, nu este nici regulamentul. GO-ul este o stare pe care o ai atunci când joci conştient. Partea cea mai surprinzătoare este că poţi juca o partidă "din mână", fără să şti ce faci. Doar pentru că ai început o partidă nu înseamnă că şi joci GO. Partida este doar o oportunitate. O poţi folosi pentru a avea starea de GO, sau o poţi pierde. Atunci va fi o partidă moartă. Doar aparent va arăta ca o partidă de GO însă adânc în interior ea va fi moartă. Atunci când joci GO cu adevărat, vei fi fericit oricare va fi rezultatul final.

Cluburi: GO VEST

(Dorin Chiş, Vasile Bunea)

Ca şi în multe alte cazuri, şi la Oradea anii de glorie ai GO-ului au fost anii `80. Atunci, sub oblăduirea Clubului „Poligraf" s-a cristalizat un nucleu de jucători care, deşi o porniseră de la zero, au reuşit în câțiva ani să treacă de bariera „one digit kyu".

Clubul luat ființă în 1986, având pe atunci 6 membri: Arpad Biro, Tiberiu Deac, Csaba Katona, Istvan Peter, Vladimir Muraru şi Mircea Lazăr la care în timp s-au alăturat Vasile Bunea, Dorin Chiş, Gabriel Ormoş, Emil Cotoc, Marius Vandici, Robert Iuhas, Flaviu Lazăr şi alții.

Sala de joc era o odaie mică, pusă la dispoziția noastră săptămânal câte două ore. În atmosfera romantică,asigurată de ambianța muzicală a unui curs de dans ce se desfăşura în paralel în sala mare a clubului, se jucau partide pasionante şi jocul ne prindea atât de tare încât atunci când clubul se închidea, continuam la restaurantul din colțul străzii.

Din culisele CE tineret Baile Felix 1996
(foto: V. Bunea)

În cenuşiul acelor ani pata de culoare adusă de jocul de GO a strâns în jurul gobanurilor peste 20 de jucători care odată cu deschiderea adusă de căderea regimului comunist s-au risipit sau şi-au schimbat prioritățile neglijând GO-ul. Au rămas fideli pasiunii lor Mircea Lazăr, Vasile Bunea, Arpad Biro, Gabriel Ormoş, Marius Vandici, Emil Cotoc, care au organizat competiții la nivel național cum ar fi Cupa Felix, Optimile Cupei României din 1995, totul culminând cu organizarea în 1996 la Băile Felix a primului Campionat European de GO pentru tineret, în paralel cu finala Cupei ING, cu sprijinul deosebit al FRGO prin intermediul neobositului Radu Baciu, care-şi făcuse un mod de viață din a colinda țara pentru organizarea de concursuri şi promovarea GO-ului, şi a Fundației Sakura reprezentată de doamna Carmen Mateescu.

În paralel cu activitatea competițională s-a urmărit şi promovarea GO-ului în rândul elevilor de către prof. Vasile Bunea, în colaborare cu DJTS Bihor, reuşindu-se chiar organizarea unei tabere de GO de o săptămână la Buşteni, în decembrie 1996.

După acest an fast „capitalismul sălbatic" a reuşit să împrăştie ultimii jucători rămaşi pe metereze. GO-ul a hibernat 7 ani, până în anul 2004 când GO-ul a ieşit din nou la suprafață. Între timp lumea se schimbase şi Internetul rezolvase cel mai mare handicap – găsirea unor parteneri de joc – dar nostalgia serilor de club şi a jocului la tablă i-a adunat din nou pe Dorin Chiş, Gabriel Ormoş, Vasile Bunea şi Arpad Biro, cărora li s-a alăturat şi Ioan Olah. Entuziasmul a fost uriaş, dar „capitalismul sălbatic" mai avea de dat o lovitură: clădirea clubului „Poligraf", devenit între timp „Club Tempo", a fost retrocedată şi, fără o sală de joc stabilă, lumea a preferat jocul pe internet şi discuțiile pe chat.

Flacăra GO-ului nu s-a stins însă. În primăvara anului 2008, sătui de „căpătuială", cei care formaseră nucleul în 2004, la care a revenit Marius Vandici, au început să se întâlnească din nou, pe la terase, pe la bodegi unde o lungeau cu câte o bere în față până ce erau alungați cu tot cu jocuri. Aşa nu mai

mergea! Avându-l drept catalizator pe Sensei Cătălin Țăranu, în toamna aceluiaşi an ia ființă Clubul Sportiv GO VEST, avându-i ca membri fondatori pe Dorin Chiş, Vasile Bunea şi Mircea Bujor, ca ultimă achiziție. Sub această flamură membrii proaspătului club şi-au făcut simțită prezența la Cupa CJ Timiş de la Giarmata. Şi lucrurile nu se vor opri aici. Fiind totuşi la început de drum ne vom concentra efortul la organizarea unor concursuri regionale împreună cu colegii de la Timişoara, Giarmata, Arad, Cluj Napoca, Baia Mare, Tg. Mureş, Bistrița. Intențiile sunt bune, dar dacă nu veți mai auzi de noi, să știți că, totuşi, „capitalismul sălbatic" nu doarme ☺

Interviu: ridicăm ştacheta!

de vorbă cu Iulian Dragomir

(foto: Dorin Chiş)

— Întrebare: **Cînd şi cum ai luat contact cu Go-ul?**

— M-am apucat destul de tîrziu, după facultate. Din revistele „Rebus" şi „Ştiință şi tehnică", împreună cun un bun prieten, am descifrat primele reguli de Go. Apoi l-am făcut cunoscut în cercul meu de prieteni, dintre care s-au ales patru, alături de care, mai bine de-o jumătate de an, mi-am pierdut zilele şi nopțile la fiecare sfîrşit de săptămînă.

Consider că acele serii de articole despre Go scrise de d-nul Gheorghe Păun au fost cel mai important eveniment din istoria de-nceput a Go-ului din România. Cam toți din jurul meu citeau fie „Rebus", fie „Ştiință şi tehnică", iar cînd propuneam cuiva să jucăm Go, răspunsul era fie „ştiu ce e Go-ul, dar nu mă interesează", fie „am citit articolele despre Go şi chiar mi-am propus să joc, dar nu aveam cu cine". Socotesc eu acum că, dintre cei care ştiau de Go, au fost sub 10% cei care şi vroiau să joace. La acea vreme, oamenii erau mult mai presați de nevoile elementare ale traiului de zi cu zi. Acum, cînd oamenii sînt mult mai liberi, cred că procentajul ar fi între 15% şi 20%, dacă s-ar face o campanie de promovare similară. Ca motivație, toți cinci aveam oarece înclinație spre civilizațiile orientale, iar ca disponibilitate, doi eram mai poeți, adică mai desprinşi de realitate, iar ceilalți trei aveau acasă o situație bună, spre foarte bună chiar. Cam ăsta ar fi profilul amatorului de Go din acele vremuri.

Am aflat, tot din „Rebus", că există un club, „Preoteasa", unde se joacă Go. Prietenii mei mi-au zis: „eşti cel mai tare dintre noi, mergi acolo, vezi cum e şi spune-ne şi nouă". Aşa că mi-am făcut testul din carte, am aflat că sînt pe la un dan şi m-am dus cu încredere. Cînd am ajuns la „Preoteasa", Radu Baciu m-a pus să joc cu un 12 kyu, Sese (Sorin Suciu) cu 9 pietre handicap şi mi-am luat o bătaie pe cinste.

După ce le-am zis cum a fost, s-au dezumflat total şi-n scurt timp micul nostru cerc s-a destrămat. Eu am continuat o vreme să mă duc la „Preoteasa", am şi participat la vreo două concursuri, la Cluj şi la Mamaia, după care mi s-a terminat detaşarea în Bucureşti şi a trebuit să mă întorc la locul de muncă, de la Turnu Măgurele. Aşa s-a încheiat prima etapă, cînd am jucat Go după

capul meu, fără să-mi arate nimeni, şi abia-abia am urcat la 17 kyu într-o juma` de an.

— Întrebare: **Dacă te-ai fi apucat mai devreme de Go, crezi că ai fi avut mai mult succes? Crezi că ai fi avut şansa să devii campion?**

— În copilărie Go-ul n-ar fi avut nici cel mai mic succes la mine, tot timpul meu liber mi-l dedicasem lecturii şi scrisului. Aveam alți gărgăuni în cap la vremea aceea.

— Întrebare: **Cînd te-ai reapucat?**

- Am continuat să joc Go sporadic, cînd mai treceam prin Bucureşti, cam cîte 2-3 partide o dată la 2-3 luni, cu un alt prieten, Doru Chichişan. Asta pînă în 1992, cînd Doru a plecat în Statele Unite ale Americii. Iar între 1990 şi 2002 mi-am deschis o editură, la care lucram în medie vreo 20 de ore pe zi, fără exagerare, 3-4 ore de somn mi-era destul.

Însă la un momentdat, după ce editura a început să scîrțîie, copiii au terminat facultatea şi io am divorțat, m-am hotărît să mai fac şi altceva, care să-mi placă şi să nu mă solicite atît de intens. Aşa am ajuns, în iulie 2004, să sun la uşa cu nr. 77, a clubului „Saijo“. Nu mă interesa doar să joc, mă interesau şi bolurile lui Radu Baciu, tocmai găsisem un tîmplar care zicea că poate să-mi fasoneze nişte boluri din lemn (la un preț nu prea exagerat) şi vroiam să iau un model să i-l arăt. Căutam de mai multă vreme o modalitate de a fabrica seturi complete de joc şi am început cu ce-i mai greu, cu bolurile.

— Întrebare: **Ce este Go-ul pentru tine?**

— La 48 de ani, cîți împlinisem în 2004, cînd m-am reapucat, nu mai aveam cum să mă gîndesc la performanță. Eram însă foarte atras de ideea de a preda Go-ul la copii.

Consider că, pînă cînd vom ajunge la nivelul de popularitate de care se bucură şahul, de pildă, activitatea principală trebuie să rămînă promovarea.

Aşa că, atunci cînd, la începutul verii lui 2005, tratam, pentru editură, condițiile pentru un contract publicitar cu cineva de la radio, de la emisiunea pentru copii „Dimineața pe role“, brusc, fără nicio legătură cu ce discutam, i-am propus realizatorului emisiunii, Daniel Horhocea, o rubrică de go. Daniel a fost foarte deschis, a acceptat imediat ideea şi m-a chemat să stăm de vorbă. Aşa am ajuns să povestesc despre Go la radio, vreme de aproape un an de zile.

După una dintre emisiuni, m-a sunat Mariana Mihai, preşedinta Fundației pentru copii a RTC-ului, pentru a mă invita să țin lecții de inițiere în Go la magazinele „Diverta“ din capitală. Devenind animator al Fundației RTC, am început să umblu prin şcoli ca să recrutez copii pentru cercul de Go. Mi-am făcut nişte materiale de prezentare, nişte texte care au început să circule nu ştiu cum printre cadrele didactice şi tot mai mulți profesori au început să mă cheme prin şcoli, ajungînd la o activitate independentă de promovare a Go-ului ce depăşea cu mult necesitățile impuse de activitatea de animator.

După fiecare lecție de inițiere, apărea invariabila întrebare a copiilor „şi noi de unde putem să cumpărăm un joc de Go?“. Pentru asta, am comandat piese de plastic la fabrica de nasturi şi am confecționat table din piele artificială. Apoi am importat piese adevărate, de sticlă, direct de la o fabrică din Coreea. Aşa am devenit şi furnizor de jocuri de Go.

Baza materială este esențială pentru dezvoltare, ca în orice activitate, de altfel. Acum această bază materială trebuie în continuare mărită, pînă cînd în orice oraş mai mare va exista cel puțin un magazin de unde să se poată cumpăra un joc de Go. Asta corelat, bineînțeles, cu promovarea informațională, ceea ce presupune mulți, mult mai mulți instructori de Go. Cam ăsta este planul meu, pe care îl coc în mintea mea dinainte de a mă reapuca de Go, de mai bine de zece ani. Şi iată că am reuşit să fac cîțiva paşi buni în direcția asta. Iar un lucru deja început este pe jumătate făcut. Dar cea mai importantă jumătate este cea de-a doua...

Punctul final, pentru mine, ar fi atunci cînd toți copiii din capitală vor şti să joace Go.

— Întrebare: **Ca să-ți duci la îndeplinire planurile de promovare, crezi că te-ar ajuta să fii ales preşedintele Federației Române de Go?**

— Sigur că m-ar ajuta, însă nu vreau să

candidez pentru că, fiind hiperactiv şi prea pretenţios pe deasupra, sînt sigur că secretarul federaţiei şi-ar da demisia după cel mult o juma de an şi nu ar vrea nimeni să-i ia locul. Cît am lucrat în construcţii, muncitorii se plîngeau la şeful de şantier că-i pun să muncească. Pînă la urmă am fost repartizat la CTC, adică în birou.

— Întrebare: **Iar ca secretar?**

— Ca secretar aş avea prea mult de lucru ca să mai am timp şi de promovare, m-ar îndepărta de ceea ce îmi place să fac. Plus că nu sufăr hîrtiile, adică birocraţia.

— Întrebare: **Ce părere ai despre ultimele evenimente petrecute în Federaţia Română de Go?**

Opinia mea personală, strict personală, este că pînă acum au fost două tabere în conflict, ceea ce a rănit viaţa comunităţii jucătorilor de Go, paralizînd orice iniţiativă înafară de cea personală. De-acum încolo va fi o posibilitate ca în vreo doi ani această rivalitate să se stingă, cele două tabere să se unească, rănile să se vindece şi să o luăm de la capăt cu şanse mari de reuşită. Dacă nu se va întîmpla aşa, boala se va prelungi şi... ştii proverbul: boală lungă, moarte sigură. Pentru asta avem nevoie de un preşedinte de federaţie care să împace contradicţiile şi să focalizeze energiile. Şi de un secretar capabil să-i ţină pasul. Şi de echipe de lucru. Şi de multe altele …

Cine suntem: Arpad Balazs

(pentru prieteni Arpi)

S-a născut în Miercurea Ciuc în toamna anului 1969. Absolvent al Facultăţii de Electronică, se stabileşte in Tg. Mureş. În 2006 află întâmplător despre GO şi "deschide" o serie de nopţi nedormite pe serverele de pe internet în dorinţa de a progresa.

Într-o zi, probabil un virus din pc-ul lui :) l-a direcţionat către un partener de joc … tot din Tg. Mureş, Claudiu Gîrlonţă, cel care i-a devenit prieten şi totodată partener de joc multă vreme. Experienţa lui Claudiu, ca număr de jocuri, a facut ca progresul lui Arpad să fie rapid, iar efortul personal, şi studiul asiduu din cărţile cumpărate s-au concretizat în tărie de joc.

După îndelungi frământari, în anul 2007 cei doi stabilesc: "înfiinţăm un club în Tg. Mureş!", şi aşa s-a născut Shusaku Club.

În primăvara anului 2008, în jurul unor tineri entuziaşti au reuşit să pună pe picioare o competiţie (Shusaku Cup), unde au avut bucuria de a aduna 151 de jucători de Go din toată ţara.

Îi urăm succes şi sperăm că Shusaku Cup 2 va fi şi mai puternică!

GO comic: paralele
(kirugoro)

Olah Ioan îmi spunea într-o seara, pe când strângeam pietrele de GO:

-GO-ul este un joc de mare echilibru. Atunci când adversarul tău face o mutare bună, nu este necesar să sari pe el, să-l desfiinţezi. Este suficient să găseşti pe tablă o mutare mai bună, mai mare ...

Povestea spune că un ţăran se ocupa de cultivatul pepenilor. La un moment dat, nişte copii au început să intre noaptea pe plantaţie şi să fure pepeni. Ţăranul s-a tot gândit până ce i-a venit o idee care în opinia lui putea să îi sperie pe copii: a pus pe câmp o placuţă pe care a scris „un pepene de pe acest câmp a fost injectat cu cianură". Ziua următoare ţăranul constată că de pe câmp nu lipsea nici un pepene, în schimb lângă placuţa lăsată de el a apărut o alta pe care scria: „Acum sunt doi!"

Proverbe:
(kirugoro)

"6 piese pe linia a doua, mor"

GO comic: ţeapă în Thailanda
(kirugoro)

Vărul meu lucra la o agenţie de turism şi uneori mergeam acolo seara pentru a juca pe internet. Ne puneam muzică, câte un pahar de suc şi în decorul cu palmieri şi lagune încingeam câte un GO cu cine se nimerea, de multe ori vre-un coleg de pe cealaltă diagonală a planetei. Jucam pe rând iar cel ce nu era la aparat urmărea partida şi câteodată ... mai dădea câte o idee de ajutor.

Dialogul din fereastra de chat era deschis întotdeauna cu întrebarea:

-Where are you from?

… şi de astă dată a continuat cu:

-Thailanda. And you?

-România.

Partida decurgea lent şi între lungile perioade de gândire mai schimbam amabilităţi pe chat, aşa cum se pot înţelege un român cu un thailandez: în engleză. La un moment dat privirea mi-a căzut pe un pliant turistic din câteva ţări asiatice şi imediat mi-a încolţit un gând:

-Gabi, nu ai vre-un pliant cu Thailanda?

-Ba da. Îţi trebuie?

-Caută câteva expresii uzuale. Are dicţionar?

-Are. Scrie acolo ... şi îmi silabiseşte ceva cam ca şi indienii mato groso când cheamă ploaia.

Tastez febril şi răspunsul nu întârzie:

-Oaaaaaa!!!

-Gabi, mai zi!

Mai introduc cu greutate câteva cuvinte după dictare şi reacţia din fereastra de chat e pe măsura aşteptărilor:

-Ooooaaaaaaa!!!!!!!!!!!!!!

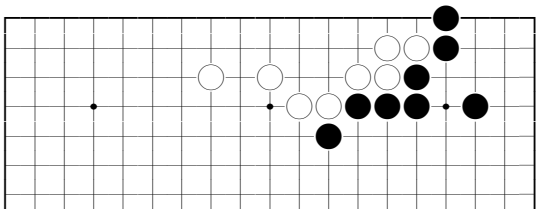
-Zi Gabi zi! Ce mai băgăm?

... dar n-apucăm să mai scriem căci colegul nostru se trezeşte din mirare şi ne umple fereastra de chat cu hieroglife din care nu înţeleg decât semnul întrebării de la capăt: ulciorul nu merge de multe ori la apă!

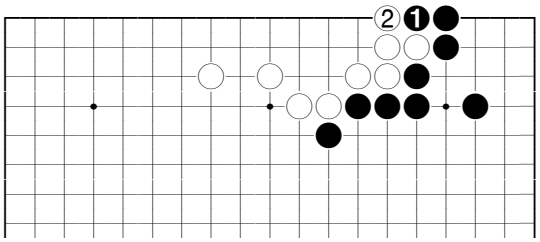
Proverbe:
(kirugoro)

GO-ul ca artă: good and bad

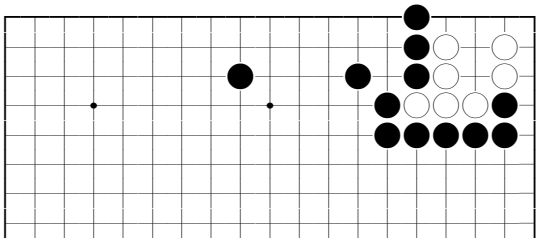
Problema 1: negrul la mutare.



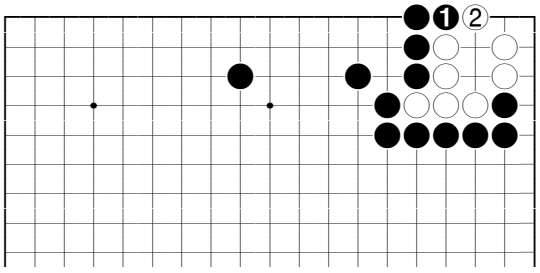
Bad



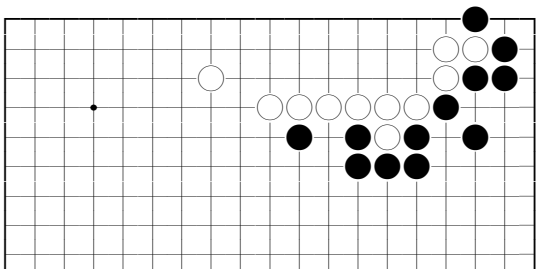
Problema 2: negrul la mutare.



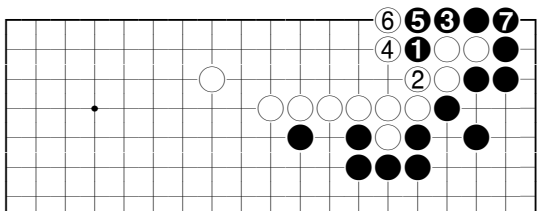
Bad



Problema 3: negrul la mutare.

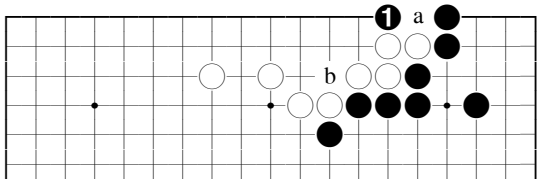


Bad



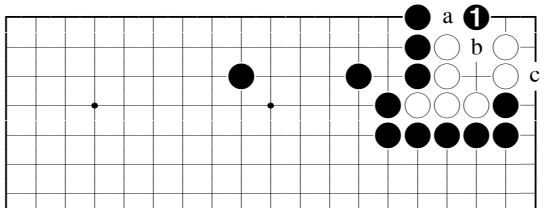
Negrul 1 termină în gote.

Răspuns la problema 1 (good)



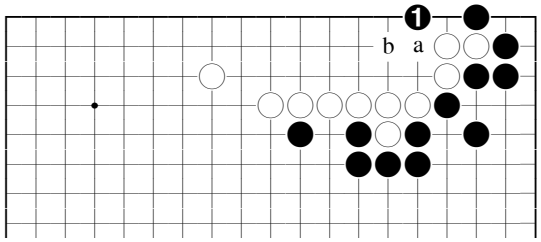
Alb "**a**" nu e posibil deoarece negrul taie la "**b**".

Răspuns la problema 2 (good)

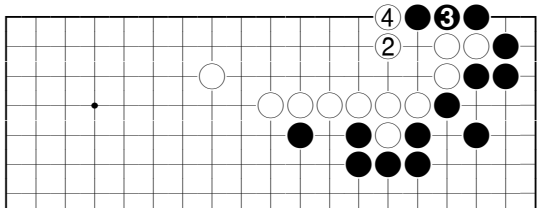


Negrul sare la 1. Dacă albul joacă la "**a**", negrul la "**c**" îl omoară.

Răspuns la problema 3 (good)



Negrul 1 este corect, albul nu poate tăia: dacă albul joacă „a", negrul împinge la „b"



Curiozităţi: gândirea şi jocul de GO

(Vasile Bunea)

Creierul Creierul uman este, după cum se ştie, format din două emisfere cu funcţii diferite dar complementare. Emisferei drepte îi sunt asociate conceptele geometrice, iar celei stângi îi sunt asociate procesele analitice. Rezultatele deosebite în rezolvarea diverselor situaţii implică împletirea armonioasă a celor două funcţii ale creierului.

În formarea unei gândiri armonioase mai eficiente, GO-ul cred că poate juca un rol determinant. Astfel, jucând GO, cele două abilităţi se vor întrepătrunde în mod eficient. În GO avem permanent de-a face cu diverse formaţii de pietre proprii sau ale adversarului. Emisfera dreaptă a creierului nostru ne asigură abilitatea necesară realizării grupurilor de pietre, iar emisfera cerebrală stângă ne ajută să analizăm modul în care să obţinem respectivul grup. Studiind diversele situaţii apărute pa tabla de GO, se poate spune că este o metodă excelentă de dezvoltare a gândirii prin îmbinarea abilităţilor de geometrizare si analiză specifice celor două emisfere cerebrale.

Formaţiile din GO sunt realizate din grupuri de pietre, care fie, lucrează eficient împreună, fie stau unele în calea celorlalte. Formaţiile bune, care lucrează eficient împreună sunt o sursă de putere, de forţă pe tabla de GO, pe când cele slabe care se încurcă reciproc sunt surse de slăbiciune şi ajung să ne streseze pe parcursul partidelor de GO. În privinţa formaţiilor de pietre din GO trebuie avute în vedere două aspecte. Unul se referă la realizarea unei structuri eficiente pentru propriile pietre, iar celălalt la distrugerea formaţiilor adversarului. Luarea în considerare a acestor două aspecte duce la dezvoltarea gândirii, în sensul că o formaţie bună nu este un grup static de pietre, ci unul dinamic ce se dezvoltă, asigurându-şi ochii necesari supravieţuirii si, pe de altă parte, opunându-se realizării ochilor necesari supravieţuirii formaţiilor adverse în timpul luptelor directe.

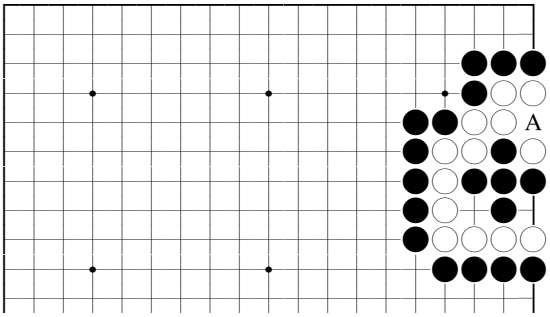
Studiaţi-vă cu atenţie cunoscuţii care practică GO şi veţi remarca cu siguranţă armonie şi rigoare în tot ceea ce întreprind! Este darul GO-ului pentru cei care i se dedică.

Curiozităţi: KO-ul de 10.000 de ani

(Vasile Bunea)

GO-ul a rămas neschimbat de aproape 4.000 de ani, cel puţin în privinţa regulilor de joc. Totuşi, în ciuda faptului că există diferite modalităţi şi reguli de a încheia o partidă (două japoneze, una chinezească şi una coreeană), au apărut situaţii care au devenit celebre pentru discuţiile pe care le-au generat.

O asemenea situaţie a apărut în 1928, când în cadrul unei partide dintre Segoe (7 dan) şi Takahashi (3 dan) a apărut un KO numit şi "KO-ul de 10.000 de ani". Redăm în **dia. 1** doar situaţia de KO. Negrul poate captura la "**A**", câştigând un punct şi clarificând situaţia ca seki.



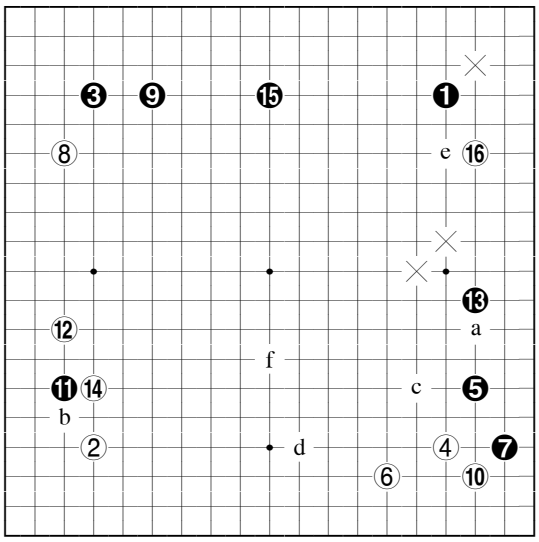
dia. 1

Dacă albul închide KO-ul, grupul său va muri. Pe de altă parte negrul trebuie să omoare grupul alb pentru a câştiga partida, deci el nu vrea să captureze la "**A**". Albul a refuzat şi el să închidă KO-ul pentru a nu-şi pierde grupul. Dar KO-urile trebuiesc închise la finalul partidei !!! Ca urmare, Federaţia Japoneză de GO (Nihon Ki-in) a întrerupt partida pe timp de o lună pentru a delibera în privinţa acestui KO. Iniţial oficialii au spus «AMBII JUCĂTORI AU CÂŞTIGAT ». În final a fost emisă o regulă în acest sens: negrul trebuie să închidă KO-ul şi să facă seki.

Mâna lui Dumnezeu – partidă comentată de Sensei Cătălin Țăranu

În data de 8 decembrie, prietenii lui Radu s-au adunat la clubul Saijo, unde în jurul portretului SENSEI-ului lor au jucat un RENGO "in memoriam". Cu toate că plaja rangurilor a fost mult prea extinsă, partida a fost deosebit de captivantă, semn că maestrul n-a plecat niciodată de la club şi că mâna lui ne mai ghidează încă.

Dia. 1: mutările 1-16



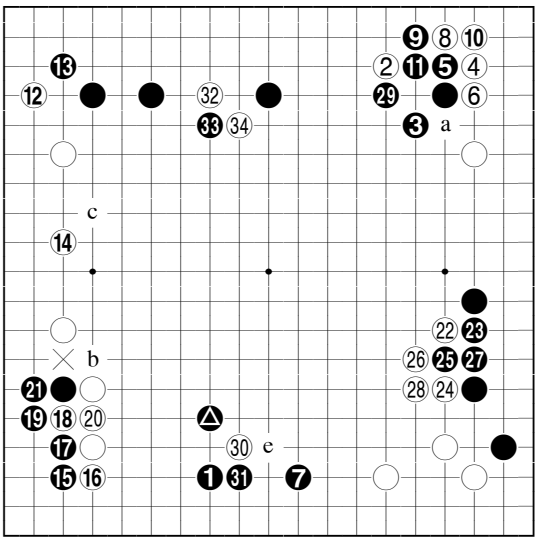
Dia. 1: după alb 10, negru 11 trebuia la 13. Alb 12 pierde ocazia de a ataca la "a" şi negru 13 repară greşeala.

Alb 16 intră prea devreme în zona tare a negrului, o alternativa mai atractiva de a juca în zona ar fi variantele marcate cu X. Pentru alb, mai convenabil decât 16 ar fi fost continuarea "b-e": albul obține un moyo mai mare.

Dia. 2: Negru 1: nu este încă momentul unei invazii aici, negrul ar trebui sa atace piesa albă de sus (alb 16). Secvența 1-4 ce invadează colțul reprezintă un succes pentru alb.

Alb 8: aceste kikashiuri doar întăresc grupul negru; în această formă ele nu sunt necesare. Confuzia vine de la similaritatea formei cu joseki-ul când piesa negrul 3 este la "a". Posibilă continuare în punctul X.

Dia. 2: mutările 17-50

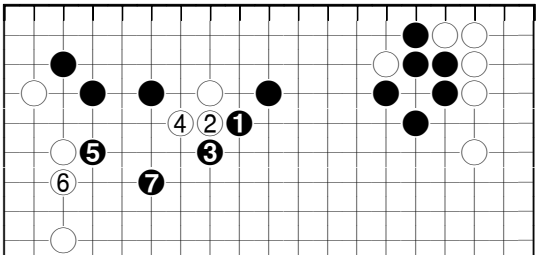


Alb 14: poziția pieselor albe pe latura stânga este prea joasă, mutarea corectă ar fi fost la "b".

Negru 29: mai bine în punctul marcat cu trunghi: acesta e cel mai slab grup negru de pe tablă şi indirect negrul doreşte să taie mai târziu la "c".

Negru 33: pierde şansa de a obține o poziție superbă la "e". Local această mutare nu e corectă, vezi **dia. 3**

Dia. 3: atacul clasic



Dia. 4: După alb 2 piesa neagră e rănită şi atacul a eşuat lamentabil.

Negru 7 este exagerată, prea dură. Normal ar fi fost negru la 10, alb la "a".

Negru 14: dacă juca la "b", captura şi partida era terminată.

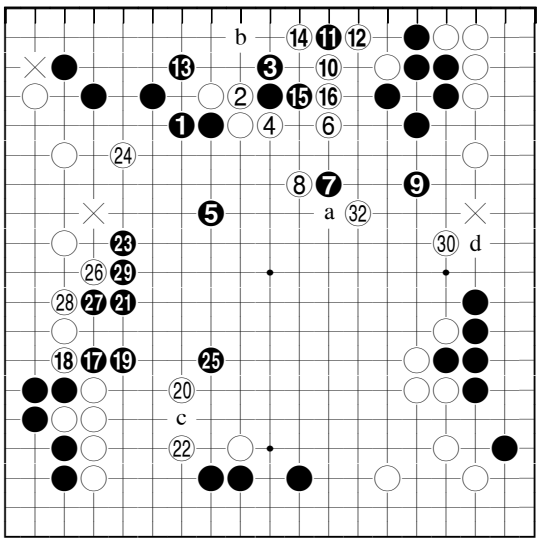
17 lansează un atac fara şanse reale de reusită, dar negrul este dezamăgit de eşecul de pe latura de sus.

Alb 20: periculoasă. Mai bine la "c".

Alb 22: o mutare bună.

Alb 24: negrul este tare în zonă, mutarea aceasta nu e bună. Oricum local la A era mai corect. X sunt ultimele puncte mari de pe tablă.

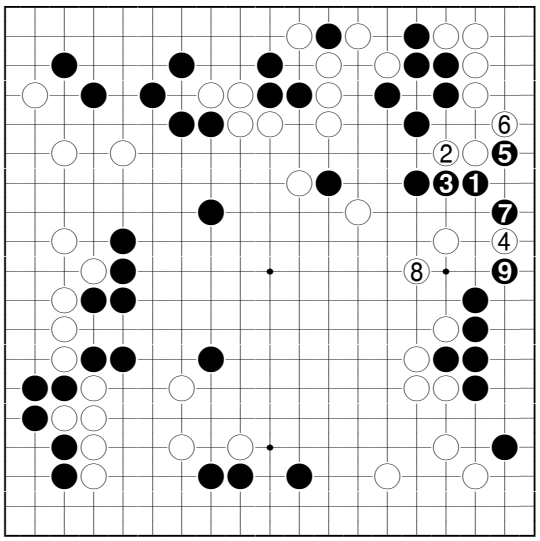
Dia. 4: mutările 51-80



Negru 27: ajikeshi, orice mutare care nu este necesară are tendința să devină o mutare proastă.

Alb 30: era corect la "d", negrul poate pedepsi această mutare (vezi **dia. 5**)

Dia. 5



Dia. 6: negrul 9 ar fi fost şansa perfectă de a juca la 11.

Alb 12: trebuia la "16".

Negru 13: ajikeshi din nou.

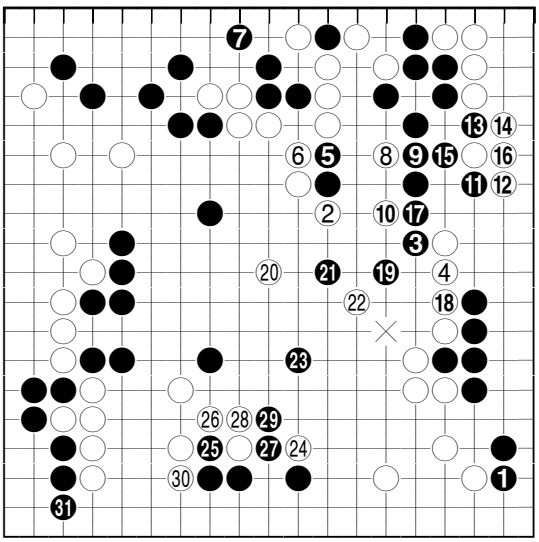
Alb 20: forma corectă era la 22.

Negru 19: la "X" era mai bine.

Negrul 23: negrul încearcă un schimb.

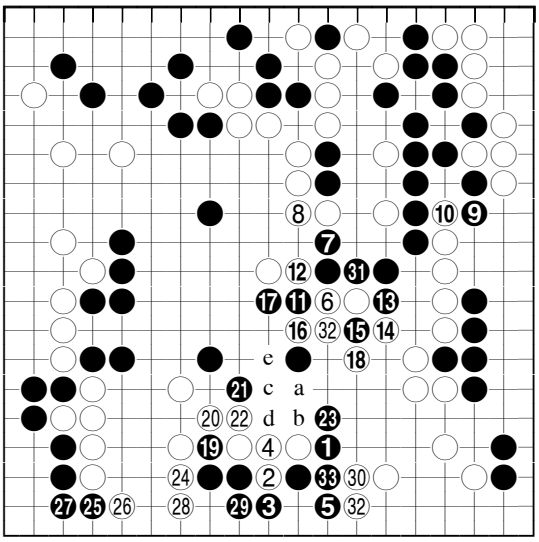
Un contraatac firesc ar fi fost secvența până la 31. În loc de negru 25, partida continuă ca în **dia. 7**

Dia. 6: mutările 81-104



Dia. 7 - Alb 16 îi dă negrului o şansă. Trebuia la 32: game over.

Dia. 7: mutările 105-137



Alb 32: trebuia la "a". Albul trebuie să îl forțeze pe negru să trăiască şi astfel să îți apere aji-urile.

Dia. 8: alb 6 trebuie să apere la 13

Negru 11: o mutare grăbită, 13 este punctul vital

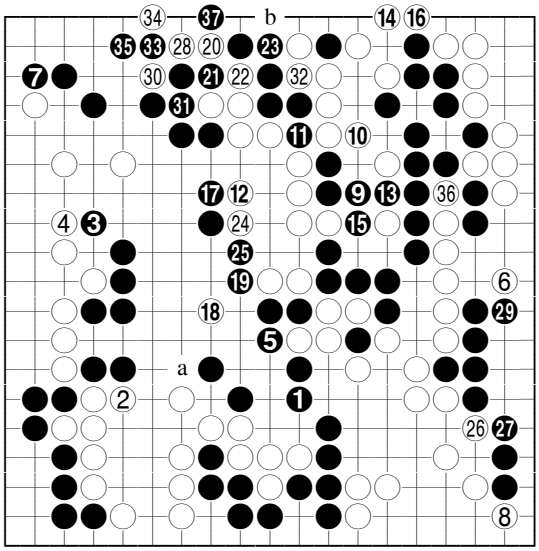
Alb 12: trebuia la 13

Negru 13: o răsturnare ...

Negru 19: trebuia la "a" şi albul nu are cum să trăiască în centru

Alb 36: ultima invenție în materie de tenuki ... :) "b" valorează peste 50 de puncte.

Dia. 8: mutările 138-175



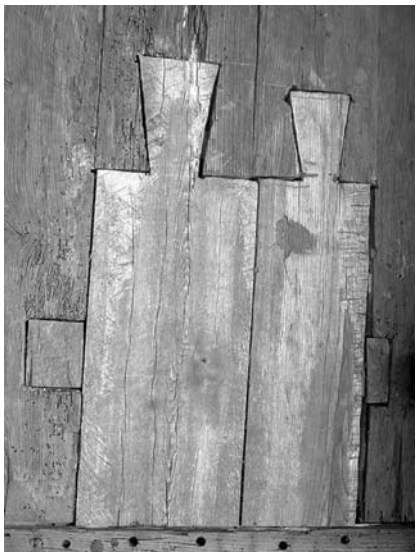
dupa mutarea 175 partida s-a intrerupt (UCHIKAKI)

Au participat:
Dan Amira 5k
Gabi Ion 8k
Dan Barbulescu 6k
Ioana Nafornita 13k
Vali Costea 7k
Adelina Sora 1k
Vali Popa 1d
Catalin Dorus 12k
Dan Mardale 3k
Petre Oancea 4d
Silviu Tarta 14k
Andi Bogaciev 4k
Codin Cocioaba 2k
Bogdan Campianu 3d
Titi Ghioc 5d
Andrei Armiean 1d
Gabi Ciobanu 10k
Radu Botezat 1d
Mihai Lita 2d
Florin Pisica 1d
Ana-Maria Szilagyi 5k

(s-au utilizat datele din CIV-ul pe dec.2008)

Împreună

Această revistă s-a născut în doar câteva zile din entuziasmul câtorva jucători, pe fondul relansării GO-ului românesc din ultimii ani. Colectivul redacțional al acestui număr nu intenționează să „acapareze microfonul”: nici nu ar putea, nu au nici timpul şi nici nu doresc acest lucru. Această revistă va avea viață doar dacă cititorii ei vor fi proprii ei redactori. Avem nevoie să ne sprijiniți cu sfaturi, cu articole, cu fotografii, cu informații, cu traduceri, cu comentarii, cu muncă şi chiar cu critici. Avem nevoie de softuri pentru editarea diagramelor şi de designeri, avem nevoie de idei originale şi de dialog.



Folosind analogia cu PC-ul, şi această revistă se vrea a fi „personală”. Ea va apare în format electronic (pdf) putand fi downloadată lunar (de la adresa www.kirugoro.org) şi tipărită de fiecare la imprimantă, pentru uzul personal.

Entuziaştii ne pot contacta pe adresa de email: kirugoro@gmail.com sau la tel. 0746 996354 (Chiş Dorin).

Mulțumim celor ce ne-au ajutat la editarea acestui număr:

Sensei Cătălin Țăranu
Mirel Florescu
Mihai Liță
Vasile Bunea
Iulian Dragomir
Dorin Chiş (kirugoro)
Lucian Bobu