

Revista electronica de GO

Pro-GO

pentru cei ce-și fac timp pentru GO!

Apare lunar
nr. 6
iunie 2009



Radu Baciu



Proverbe

Cătălin Sensei
versus MoGo

Tradiții

Lectii de yose
cu Mirel Florescu

CIV-ul lunar

Interviu cu
Sorin Gherman

GO comic

Pro-GO azi

- pag2. **Editorial:** timpul, cădere liberă
pag3. **Radu Baci:** din dragoste de GO
pag4. **Viziuni:** mai avem timp pentru GO?
pag5. **Interviu:** interviu cu Sorin Gherman
pag8. **Om versus computer:** Cătălin Sensei versus MoGo
pag12. **Câte puncte?:** probleme de yose cu Mirel Florescu
pag15. **Tradiție:** strategiile samurailor (2)
pag18. **GO-ul ca artă:** good and bad
pag19. **Studiu:** salvarea pietrelor izolate
pag20. **Eurorating:** clasamentul valoric la 1 iunie 2009
pag24. **GO comic:** filosofia jocului

Au participat la redactarea acestui număr:

Mirel Florescu
Sorin Gherman
Valentin Popa
Vasile Bunea
Dorin Chiș (kirugoro)
Valeria Costea
Marilena Bara

Coperta 1: participanți la Cupa Walter Shmidt
foto: Dorin Chiș

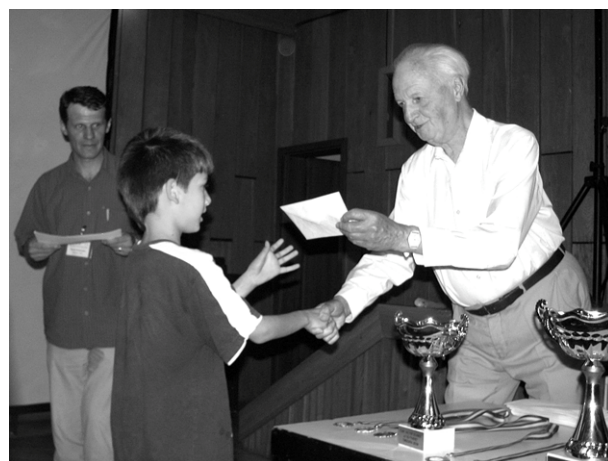
Coperta 2: festivitatea de premiere, Cupa Walter Shmidt 2009 - foto: Dorin Chiș

Consilier: Gabriel Ciobanu

Grafica și tehnoredactare: Dorin Chiș

Contact: kirugoro@gmail.com

0746/ 996354 – Dorin Chiș



TIMPUL: CĂDERE LIBERĂ!

Nici n-am scăpat bine de teama colapsului din anul 2000 când o altă teamă, cea a anului 2012, vine să-i ia locul. Bazată pe faptul că civilizația Maya și-a întrerupt calendarul în acest an, eterna teamă a sfârșitului lumii și-a găsit un nou suport. Savanți de-o zi sau de-o viață au întors problema pe toate fețele aducând argumente mai mult sau mai puțin fundamentate, până când cineva a pus degetul pe rană: întreruperea calendarului nu înseamnă nicidecum sfârșitul lumii ci, nici mai mult nici mai puțin decât, sfârșitul timpului!

În straturile superioare ale atmosferei se formează un nou gaz, care nu exista până acum iar activitatea vulcanică a crescut de 5 ori din 1875 încoace, atmosfera lui Marte crește rapid, Luna își fabrica atmosfera proprie bazată pe compuși ai sodiului, Venus suferă o creștere vizibilă a intensității luminoase, câmpul magnetic al lui Jupiter s-a dublat iar între planetă și unul dintre sateliți s-a format un tub de radiație ionizată, Uranus și Neptun au suferit recente inversări de poli, își măresc câmpul magnetic și devin tot mai strălucitoare și nu în ultimul rând, câmpul magnetic al Soarelui a crescut și el cu 230% din 1901 încoace, toate acestea indicând faptul că datorită expansiunii Universului, intrăm în Centura Fonică ce emite o intensă radiație electromagnetică, atât în spectrul vizibil, cât și în cel invizibil, de înaltă frecvență (inclusiv raze X).

Planeta va suferi o scădere progresivă a densității și își va schimba "bătaia inimii". După ce a avut o valoare constantă timp de milenii, "rezonanța Schumann" a Terrei a început să crească, din 1980, de la 7,8Hz, apoi să se accelereze, ajungând la 12Hz, nivelul de astăzi. Aceasta înseamnă că, dată fiind creșterea frecvenței vibratorii a Pământului, cele 24 de ore de viață ale unei zile sunt doar 16 ore reale! Deocamdată este încă bine și acceptabil, deși explică de ce nu mai avem suficient timp, suntem tot mai grăbiți și mai obosiți ...

Mai avem timp pentru GO? În paginile numărului 6 încercăm să dezbatem această problemă.

-Dorin Chis-

Din dragoste de GO



Motto: "Fără penel, salcia pictează vânt"

Nu sunt unul din fericiții norocoși care au multe de povestit despre Radu Baciuc. Asta pentru că diferența de tărie de joc a fost mereu mare și pentru că, din respect, nu-l agasam să joace partide cu prea mare handicap.

Însă de jucat go cu Radu am mai jucat - și de fiecare dată eram fericit și emotionat să pot să joc pe celebrul lui goban cu piesele grele, pe care și le căra cu sfințenie oriunde se ducea.

Am jucat la Preoteasa când mă nimeream primul venit și atunci îmi acorda ca premiu un joc cu el, sau când concursurile de tip Jotsu mi-au dat șansa să pot să-mi plătesc câte o partidă fără remușcări că-i răpesc inutil din timp. Eram student și nu mă dădeau banii afară din casă, însă pentru Jotsu reușeam să pun mereu ceva bani de-o parte.

Am mai jucat și pe tren când mergeam de la București la Timișoara. Intercity-ul cu măsută a fost perfect pentru veritabile miniturnee între noi, jucătorii de go care călătoream spre inima Banatului. Amintirea e cât se poate de vie în mintea mea: ne ridicam ochii de pe tabla de go doar de două ori - la Craiova și la Timișoara, de fiecare dată uimiți de cât de repede a trecut timpul ...

Odată am fost cu Radu tocmai la Brăila. Mă oferisem voluntar să merg cu mașina mea la una din adunările de alegeri ale federației. Era în perioada când Radu tot spera zadarnic că se mai pot schimba lucrurile în bine. La întoarcere drumul părea lung și obositor, iar noi tăceam dezamăgiți de rezultatul final. Ne-am oprit undeva la o margine de câmp ca să ne ușurăm. La final Radu-mi face o destăinuire, parcă

luminat de fericire: "Băi, câteodata să faci pipi poate fi chiar mai plăcut decât să faci sex"!

Așa e și-n viață: o speranță amânată îmbolnăvește inima, pe când o dorință împliniă e ca un pom de viață.

În perioada lui Radu, de adevărat Don Quijote al go-ului românesc, în care s-a luptat cu balaurii despre care unii spun că nu erau decât biete mori de vânt, l-am susținut și eu cum am putut - prin solidarizarea cu el și retragerea de la toate concursurile organizate de federație.

Acum, după trecerea timpului și ajuns la jumătatea vieții, pot spune că a fost o greșală. M-a durut nu lipsa mea de la competițiile de go, cât neparticiparea lui la ele.

Cine, în afara de pustinici, se poate lăuda că a preferat singurătatea?

Într-o poveste despre go, în care juca o partidă cu Cristian Cobeli pe treptele Operei unde se adăposteau de ploaie, Radu observă abia la finalul partidei că cineva îi furase semicursiera rusească - bravul său tovarăș de drum cu care avea nenumărate amintiri plăcute. Se consolează însă cu gândul că partida fusese frumoasă!

Vă puteți imagina cât de mult a suferit Radu când i s-a furat bucuria jocului cu mărgelele de sticlă?

Și totuși, decât să blestemăm întunericul, mai bine să aprindem o lumânare.
Tot mai multă lumină!

- Dan Groza -

Mai avem timp pentru GO?
(Kirugoro)

Era o vreme când aveam timp berechet pentru GO. Eram la liceu și jocurile păreau să fie centrul Universului, în plus mai aveam și vacanță și puteam să jucăm GO fix atât cât aveam chef. Azi mi se pare că timpul a făcut implozie și parcă diferențiat, se condensează cel mai tare timpul pentru GO. Mai avem timp pentru GO?

Maestrul qigong Lin Kai Ting spunea: „dacă nu ai timp să practici, practică tot timpul”. Sfatul său este înțelept și dincolo de jocul de cuvinte ne îndeamnă să facem din GO un mod de viață. Ați intuit, desigur, că nu e vorba de a juca GO zi și noapte. Nu! Este vorba despre o schimbare de viziune, este vorba de a face din GO o sursă de revelații. Îți trăiești propria viață mai departe, dar ți-o raportezi la GO. Îți schimbi doar ochelarii. În acest exercițiu este foarte importantă starea martor: faci doi pași în spate și te uiți cu detașare la ce ți se întâmplă, făcând mereu paralele cu GO-ul. Te-ai certat cu prietena ta și nu v-ați mai vorbit de o oră. Ți-e greu să reîncepi discuția, nu cunoști poziția ei și atunci o piști de cot să vezi cum îți răspunde, îți spune „lasă-mă în pace!” sau îți zâmbește semn că ar vrea să vă împăcați? Viața curge înainte, doar că observatorul, cel ce „practică tot timpul” va spune: „aha, yosu – miru!” (yosu – miru = tehnică folosită pentru aflarea intenției partenerului de joc). Ești într-o altă dispută, într-o chestiune de mică importanță, când observatorul trage semnalul de alarmă: te lupți pentru o piesă izolată, lipită de un puternic zid. Dacă chiar insiști, poți să o salvezi dar pierzi influența spre centru. Las-o! Asta înseamnă să „practici tot timpul”, nicidecum să rumegi zi și noapte poziții de pe goban până când ajungi să fi catalogat ca aiurit și „ trăitor în lumea lui”. Ideea este de a fi foarte „viu”, de a-ți continua mai departe viața, judecând-o doar prin prisma GO-ului și astfel, orice acțiune va fi o părticică dintr-o mare partidă. Progresul constă într-o schimbare de viziune și are prea puțină importanță dacă ea vine de pe tabla de GO sau de pe stradă.

Ideea noastră despre lume este un șablon mental ce nu se suprapune exact peste realitate. Îl păstrăm și ne ghidăm după el până când observăm neconcordanța, apoi îl ajustăm și îl supunem mai departe probelor vieții. Această continuă aruncare a vechii viziuni pentru o nouă viziune, corectată, acesta este progresul, acesta este sensul expresiei „a muri în fiecare clipă” (căci nu e ușor să arunci la lada cu gunoi o mentalitate). Acestea sunt pragurile în GO, vechile mentalități, incorecte, la care pur și simplu nu renunțăm, amăgiți de faptul că pentru o perioadă ele au fost bune, ne-au ajutat să creștem câțiva kyu. Continuăm mereu și mereu până ce, mai devreme sau mai târziu vom fi dezamăgiți (adică nu vom mai fi amăgiți). În fiecare clipă învățăm ceva din viață sau de pe tabla de GO și dacă corelăm cele două activități, dacă facem mereu analogii, salturi, de pe tablă pe stradă și vice-versa, putem învăța GO la semafor sau putem să creștem de pe tabla de GO.



Grafica: kirugoro

Așadar, mai avem timp pentru GO? Da, dacă toată viața este GO!

Interviu cu Sorin Gherman

L-am cunoscut pe Sorin Gherman virtual, ca arbitru al Jotsu. Prietenos și mereu plin de solitudine, în ciuda faptului că și timpul lui pentru GO s-a comprimat deja la câteva atmosfere, a găsit soluția pentru a răspunde câtorva întrebări.



“Pentru mine Go-ul pur și simplu are farmecul său aparte, că o combinație de cultură asiatică și joc cu strategie complexă, profundă.”

Kirugoro: Am văzut că primii pași în lumea GO-ului ascund de cele mai multe ori câte-o povestioară hazlie așa că pentru început te-aș ruga să ne spui în ce circumstanțe te-ai împrietenit tu cu GO-ul, cum și de la cine ai învățat?

Sorin Gherman: Povestea mea nu cred că-i hazlie, căci am aflat pentru prima oară despre Go citind articolele domnului Păun din "Știință și Tehnică". Mi s-a părut interesant, am citit cu plăcere articolele, dar nu m-a captivat imediat din lipsa unui oponent, cred. Apoi, fiind coleg de clasă cu Robert Mateescu, am început în clasa a 8-a să jucăm pe foi de matematică (cred că cel mai mult Go în clasa a 8-a am jucat la orele de muzică ...). În liceu am fost iar împreună, și în clasa a 9-a am descoperit clubul de la Preoteasa. Văzând atâți oameni serioși și pasionați de Go, am devenit imediat captivat atât de Go, cât și de atmosfera de club. Mi se părea fascinant să mă uit la jucătorii de top de atunci: Radu Baci, Mihai Bîscă...

Apropo de liceu: am continuat să jucăm pe foi de matematică și în timpul orelor mai relaxate; țin minte și acum că profesorul de geografie a descoperit "tabla de go" (foaia de matematică) la un coleg, și a zis ceva de genul "lăsați măi jocurile astea idioate, că mai rău vă prostiți de la ele!".

K: Cum ai trecut de la foaia de matematică la shodan? Care a fost rețeta lui Sorin Gherman?

S: O dată ce am descoperit clubul de la Preoteasa nu cred că am ratat prea multe întâlniri de club: am jucat mult, am citit toate cărțile și revistele de Go pe care le-am găsit la vremea aceea (nu prea multe comparativ cu materialul de studiu accesibil acum). De asemenea, cum internetul a fost creat și a devenit popular doar după mai mulți ani, la vremea aceea singurele oportunități de joc pentru mine erau la club, sau cu Robert, acasă. Am început să particip în competițiile de club, apoi în cele organizate de federație. De asemenea, o dată ce am mai crescut în rang am avut șansa să joc mai mult cu Radu Baci și Mihai Bîscă. Puterea de joc crește mult mai repede când avem șansa să jucăm cu adversari mai puternici ca noi. Shodan am ajuns în 1988, cred (cam 2 ani după ce am început să joc Go la club), în urma unui concurs la Sinaia (o etapa de calificare pentru unul dintre concursurile interene, cupă sau campionat). Parcă îl văd și acum Radu Baci urându-mi "Bun venit între daniști!"...

K: Cred că nu există jucător kyu, care să nu-și dorească să ajungă Shodan!!! Care este semnificația schimbării scalei de valori (de la kyu la dan)? Transformarea scriptică se regăsește în vre-o transformare interioară? E acesta un prag? Un examen?

S: La nivelul amatorilor shodan este un prag psihologic, pur și simplu, nimic mai mult, întreținut artificial de sistemul japonez de kyu/dan. De asemenea, "shodan" înseamnă lucruri diferite în cadrul diverselor scări valorice din diverse țări. Ca orice prag (psihologic sau nu), însă, bineînțeles că are implicații în ceea ce privește respectul de sine și respectul celorlalți.

În sistemul profesionist din Asia "shodan" este primul prag profesionist, deci diferența dintre a reuși sau nu să devii shodan este foarte mare. Cei care vor să încerce să devină profesioniști trebuie să-și dedice o parte foarte mare din timp pentru studiul Go-ului, în detrimentul altor studii. În aceste condiții, eșecul este foarte costisitor.

Ca și amatori, scopul trebuie mai degrabă

să fie acela de a ne bucura de acest joc, de a învăța cât mai mult bineînțeles dar fără ca dorința de a atinge un anumit nivel să devină o obsesie.

K: Cum ai ajuns în Japonia și care au fost beneficiile acestei deplasări?

S: Robert Mateescu era insei în Japonia în 1992, când eu am participat la campionatul mondial de Go pentru amatori. Robert m-a prezentat doamnei Kobayashi Chizu, 5 dan profesionist, care apoi m-a invitat și sponsorizat pentru a deveni insei în Japonia în 1994 (pentru un an și jumătate).

A studia Go-ul "la el acasă", în Japonia, este o experiență extraordinară ... De la șansa de a-i vedea "în carne și oase" pe profesioniștii de top, de a lua lecții direct de la ei, la a cunoaște cultura Japoniei, și în general a te putea dedica 100% Go-lui, consider că am avut parte de o experiență de viață cu totul specială.

K: Cristian Pop spunea că a avut probleme cu adaptarea la ritmul japonez. Cum a fost în cazul tău?

S: Eu am locuit într-un fel de "cămin" construit special pentru insei (partidele oficiale din liga inseilor se jucau în acest cămin). O consecință a acestui fapt este că a trebuit să accept toate regulile acelui loc. Nu știu dacă acest cămin era reprezentativ pentru "ritmul japonez". Am vazut trenuri supra-aglomerate și oamenii alergând la ore de vârf de pe un peron pe altul pentru a se transera la trenul "de legătură" (marea majoritate a oamenilor folosesc trenul/metroul în Tokyo pentru transport între casă și slujbă). Lumea Go-ului însă cumva "transcende" această agitație cotidiană: jucătorii profesioniști de Go trebuie doar să ajungă "la timp" la partidele oficiale o dată pe săptămână (și mai puțin acum, de când s-a renunțat la sistemul Oteai), apoi la lecțiile pe care le predau amatorilor la diverse cluburi - în principal în weekend sau seara. Ritmul japonez al jucătorilor de Go este mult mai lent decât ritmul japonez al celor ce lucrează o slujbă obisnuită.

K: Care era programul unei zile în Japonia?

S: La căminul unde locuiam se serveau micul dejun și cina la ore fixe. Micul dejun era legat de orele de școală - insemi asiatici care locuiau la cămin mergeau la școala din apropiere de dimineața până după amiaza.

În rest era program "de voie" - dar bineînțeles studiam Go mai toată ziua.

Miercuri și joi sunt zile speciale la Nihon Ki-in - miercuri se joacă partidele profesionistilor 1-4 dan, iar joi ale celor de la 5 dan în sus. În aceste zile mergeam des acolo pentru a privi partidele și a învăța din comentarii. În alte seri trebuia să merg în Tokyo pentru a preda Go unor începători - asta era parte din "jobul" meu, anume îmi câștigam o parte din banii de trăit în Japonia.

K: Experiența japoneză ți-a adus ceva ce n-ai fi putut primi rămânând să studiezi acasă? Se spune că pentru a deveni cu adevărat bun în GO, trebuie să înveți în Asia. Consideri adevărată această afirmație?

S: Acum, când datorită internetului oricine poate lua lecții de Go de la profesori foarte buni și poate juca cu jucătorii foarte puternici, nu cred că este necesar să mergi în Asia pentru a deveni puternic la Go. Este însă mult mai interesant să studiezi Go în Asia, să ai șansa să-i vezi jucând și să vorbești cu profesioniștii de top. Experiența asiatică este foarte importantă din punct de vedere al culturii Go-ului, căci Go-ul este mai mult decât putere de calcul și tehnică de joc.

K: Ai petrecut un an și jumătate în Japonia. A fost un cadou oferit jucătorului de GO din tine, sau această experiență te-a propulsat și în alte domenii?

S: Un an și jumătate. Pe lângă beneficiile strict legate de Go, m-am bucurat mult de această ocazie pentru a învăța despre Japonia în general. Apoi consider că a fost o perioadă de maturizare pentru mine. Ca dezavantaje, aș menționa faptul că am uitat complet să programez în cele 18 luni de stat în Japonia - când m-am întors și am reluat studiile la universitate (anii 1-3 i-am făcut înainte de Japonia, iar 4 și 5 după).

K: Ai avut o vacanță lungă :) În America tot după Robert ai plecat, sau acolo l-ai dus tu pe el?

S: Mutatul meu în America la începutul anului 2000 nu a avut legătură cu Robert. Și nici

invers. Apropo de Go însă, după ce am ajuns în America am jucat mult mai puțin. În vara anului 2000 s-a născut fata mea, Alexandra, apoi ritmul de lucru de aici m-a forțat să joc mult mai rar decât înainte. Interesul meu pentru Go însă a rămas același: am creat (împreună cu Eduard Hîrjoghe) site-ul jotsu.com (și am fost unul dintre organizatorii concursului Jotsu online timp de mai mulți ani - am renunțat din lipsă de timp), apoi am creat 361points.com care a devenit un site de Go destul de popular. Am cumpărat toate numerele din trecut din revista "Go World" pe care le-am găsit, acum nu-mi rămâne decât să aștept să ies la pensie (peste aproape 30 de ani) ca să am și timp să le citesc.

K: Mi-ai anticipat următoarea întrebare. Acum, îți mai găsești timp pentru GO? Mai joci GO, efectiv? Frecventezi un club de GO, sau joci pe net?

S: Știi răspunsul deja :-). Joc poate 2-3 partide pe săptămână, dar numai online și numai blitz. Nu merg la nici un club, din păcate. Planul meu e să o coopez pe fiica-mea să joace Go și apoi să mergem împreună la club - dar primul pas este să o dezlipesc de televizor și de calculator. Încă lucrez la primul pas :-)

K: Pot spune că ai investit foarte mult în GO și văd te pregătești să-i îndrumi și pe alții pe această cale. Țin minte că la ora de matematică în care am învățat despre logaritmi, ne-am întrebat în grup dacă merită să ne batem capul cu ei, nevăzând nici o utilitate viitoare. Cum vezi în cazul tău "câștigul" din "investiția" în GO?

S: Amuzantă comparația cu utilitatea logaritmilor! Dar cam forțată ... logaritmii sunt utili dar nu fascinanți. Go-ul este fascinant dar nu neapărat util. Nu-mi place să mă gândesc la Go, din punctul meu de vedere, ca la o investiție cu câștig/pierdere. Evident, pentru a ajunge un jucător de nivel dan trebuie investit mult timp în studiu și joc. Pentru mine asta a fost o plăcere însă (nu și pentru părinții mei, care m-au văzut studiind Go în timpul când ei se așteptau să învețe pentru admiterea la facultate, sau pentru examene, etc). De asemenea, nu am jucat Go pentru a câștiga ceva anume - ce-i drept jucând Go am ajuns să merg la concursuri în multe țări pe care probabil nu aș fi ajuns să le văd altfel.

Se spune adesea că Go-ul dezvoltă gândirea, atenția, concentrarea - cred că-i adevărat într-o anumită măsură, dar sunt multe alte jocuri sau exerciții mentale cu același efect. Pentru mine Go-ul pur și simplu are farmecul său aparte, ca o combinație de cultură asiatică și joc cu strategie complexă, profundă.

K: Partea frumoasă a GO-ului este că el produce satisfacție, ba chiar aș relua din spusele lui Cristi Pop și anume că GO-ul produce și revelații. La final, cum se vede din America, comunitatea jucătorilor români de GO?

S: Lista de discuții despre Go este pentru mine principalul mod de a ține legătura cu jucătorii de Go din România. Mă bucur foarte mult de schimbările foarte recente din conducerea federației, este un lucru excelent și sunt sigur că se va reflecta în mod pozitiv în dezvoltarea Go-ului și a comunității de jucători.

Proverbe:



JOACĂ ACOLO UNDE AR DORI
ADVERSARUL SĂ JOACE.

Om versus computer: Cătălin Sensei versus MoGo

(Marilena Bara)

Vineri 22 mai 2009, orașul francez Rennes a devenit capitala europeană a jocului de Go, găzduind cea de a doua confruntare dintre sensei Cătălin Țăranu 5 dan pro, campion european 2008 și MoGo, unul dintre cele mai performante softuri de Go din lume, realizat de specialiștii francezi de la Institutul Național de Studii în Informatică și Automatizare, în colaborare cu CNRS, Școala Politehnică și Universitatea Paris-Sud.

Întrecerea s-a înscris în programul expoziției “Numériquement Vôtre” și s-a desfășurat în spațiul generos a complexului expozițional “Espace des sciences” (www.espace-sciences.org).

O scurtă prezentare a celor doi competitori ne oferă dimensiunea reală a manifestării, care poate fi încadrată atât în categoria celor științifice, cât și a celor sportive: -sensei Cătălin Țăranu este singurul european care, după 9 ani petrecuți în Japonia, a reușit să fie admis în elita jucătorilor profesioniști de Go, având rangul 5 dan pro; de curând, a fost ales Președinte al Federației Române de GO.

-MoGo este, în prezent, unul dintre cei mai buni “jucători artificiali” de GO; jocul de GO reprezintă probabil testul ideal pentru informatică și matematică aplicată, deoarece trebuie să răspundă unei, aparent simple, decizii a minții omenești, aceea de a amplasa o piatră pe goban. Pentru aceasta, MoGo folosește cele mai sofisticate tehnici moderne de calcul (algoritmii UCT, simularea aleatorie “Monte Carlo”, ameliorarea în timp real a simulărilor, etc.). Interesant este faptul că MoGo, atunci când “nu se joacă”, este pus la muncă și are aplicații în numeroase domenii, în special în economia resurselor, cruciale pentru problemele de mediu cu care se confruntă omenirea.

Prima întâlnire dintre cei doi jucători, a avut loc la Paris, în perioada 22–24 martie 2008, în timpul celei de a 36 ediții a turneului european de GO - Pandanet. În lupta sa cu MoGo, Cătălin sensei a învins, anul trecut, cu 2-1 puterea de calcul a INRIA, reprezentată de câteva sute de super calculatoare din rețeaua

institutului și de o echipa de super informaticieni francezi.

MoGo a fost asistat de coordonatorul echipei de programatori - Olivier Teytaud - care, în final, a trebuit să accepte superioritatea minții omenești în fața celui mai sofisticat soft de Go – recunoscut ca atare în competițiile mondiale de Computer Go. După fiecare rundă, arbitrul francez Simon Billouet (4 dan), de la Clubul de Go din Rennes, a comentat evoluția jocului, momentele cheie în care s-a decis victoria, greșelile celor doi competitori.



Afișul manifestării

La finalul întrecerii Cătălin sensei a declarat: “Am jucat, de la început, mult mai concentrat decât anul trecut, deoarece nu am vrut să am surprize. Am reușit să câștig primele 3 runde, așa că în ultimul meci am fost puțin mai relaxat și am cedat. Forța de joc a lui MoGo a crescut semnificativ; pe gobanul 9x9 computerul joacă acum aproape de nivelul unui jucător profesionist. Condițiile de concurs asigurate de Complexul “Espace des sciences” au fost deosebite; este un loc special, foarte spectaculos,

iar cei care s-au ocupat de organizarea evenimentului au fost impecabili. Mediatizarea a fost super, inclusiv televiziunea franceză France 3 a fost prezentă! “

Pentru a defini exact dimensiunile acestui eveniment, trebuie să amintim că aproape toate jocurile cunoscute, care solicită folosirea “mușchilor minții”, antrenați în programe speciale de “mindbuilding”, au fost soluționate în variante performante pentru calculator, mai puțin cel mai simplu dintre ele - jocul de GO. Astfel, în data de 11 mai 1997, Deep Blue, un calculator pus la punct de specialiștii de la IBM, a învins pentru prima oară în istorie un campion mondial de șah, pe rusul Garry Kasparov. 10 ani mai târziu, la 27 aprilie 2007, o echipă de cercetători de la Universitatea canadiană din Alberta a reușit să pună la punct un program performant pentru jocul de dame.

Doar jucătorul de GO rezistă încă în fața inteligenței artificiale, pentru că în acest joc multimilenar, în afara puterii de calcul excepționale, pe care o au marii jucători, intervine și intuiția, capitol la care lipsitul de emoții computer nu stă foarte bine.

Din dorința de a înțelege de ce nu s-a reușit, până acum, crearea unui astfel de soft performant de GO, amintim doar că:

-olandezul John Tromp a demonstrat că din posibile combinații pe un goban de 13x13 (simplificat față de cel standard de joc de 19x19) doar 8,66% din aceste poziții sunt legale, ceea ce este echivalent cu uimitorul număr:

37249792307686396442294904767024517674
24915794820871753325479955097059587523
7705 (80 digiți). John a făcut calculul, scriind un C-program (bazat pe un alt program al lui Gunnar Farneback), program care a rulat timp de 8 ore, folosind o memorie 12 GB.

-numărul estimat al situațiilor de joc, pe tabla de 19x19, este de 10 la puterea 600, adică mai mult decât numărul de particulelor din Univers.

Să nu uităm nici că există și un premiu de 1,5 milioane de dolari pentru primul soft care ar putea învinge un jucător de Go amator, 1 dan, premiu nerevendicat până azi.

Campionul european în luptă cu MoGo (Marc Jegou)

Povestea de succes a celor două evenimente scrisă chiar de omul care a avut ideea originală a acestui proiect - Marc Jegou, reprezentantul Federației Franceze de Go, co – organizator, gazdă impecabilă a manifestării și autor de romane SF.

Povestea a început în 15 aprilie 2007, pe când citeam o ediție franceză a unei reviste americane de știință; mi-a atras atenția un titlu: “Is computer (will become) a Go master?” Autorul articolului încerca să explice de ce și cum un soft ar putea, în viitor, să lupte cu mintea omenească într-o partida de Go. La final, concluzia a fost că mai este multă vreme până când computerul va depăși condiția de jucător mediocru.

Prima mea reacție a fost să aflu dacă s-a organizat vre-odată o întrecere oficială, publică de Go “human vs computer” și așa am aflat despre câteva partide blitz, pe goban 9x9, susținute de Guo Juan, o jucătoare profesionistă din China, stabilită în Europa. Se pare că aceste partide au fost primele confruntări dintre computer și un pro.

Am decis să văd dacă exista vreo posibilitate să organizez un astfel de turneu oficial, cu mai multe meciuri, știind la aceea oră câte ceva despre MoGo.

Ocazia mi-a fost oferită în octombrie 2007, când Federația Franceză de Go a aprobat ideea mea de a invita un profesionist pentru o competiție oficială.

Prima mea alegere a adversarului lui MoGo, a fost Cătălin Țăranu, unul dintre puținii jucători profesioniști din Europa. Am contactat Nihon Kiin – asociația la care Cătălin este afiliat - și ei m-au pus în legătura cu sensei.

Prima întâlnire s-a desfășurat în martie 2008, în cadrul turneului Pandanet, de la Paris, s-a intitulat “IA-GO challenge” și a fost câștigată de Cătălin cu 2 –1. “Hors concurs”, am fost martorul unei partide pe goban 19x19, cu handicap 9 pietre; MoGo a fost învins, dar a jucat neașteptat de bine.

În februarie 2009, MoGo a făcut o călătorie în Taiwan și a câștigat împotriva unor profesioniști.

Am prins curaj, auzind discutându-se despre îmbunătățirile care i-au fost aduse și am

propus organizarea celei de a doua întreceri cu Cătălin.

Pentru aceasta am semnat un nou parteneriat cu INRIA și am decis, împreună cu colegii din Federație, să organizăm acest al doilea eveniment în 22 mai 2009.

La început, Cătălin a fost un pic dezamăgit, deoarece, în aceeași perioadă, se desfășura la Amsterdam un turneu important, la care ar fi vrut să participe. Apoi, după un scurt timp de gândire, a acceptat invitația noastră pe de o parte din curiozitate, ca să vadă care mai este taria de joc a lui MoGo, pe de alta parte pentru că evenimentul avea să se bucure de o mare publicitate.

La fel de curios și nerăbdător era și Olivier Teytaud de la INRIA!

A apărut apoi Chistopher Couzelin, manager la "Espace des sciences" care a agreeat cu bucurie ideea de a găzdui întrecerea de go, care completa extraordinar de bine tematica expoziției "Numeriquement vôtre", în care se urmărea să se demonstreze "live" marelui public, vizitatorilor de toate vârstele, bătlia dintre computer și om.

Mai în gluma, mai în serios, am încercat să văd care este cota la "bursa pariurilor", organizată ad hoc și am constatat că sensei Cătălin era cotelat cu 10 la 1 ca învingător.

Evenimentul s-a desfășurat în sala "Champs libres", creată de marele arhitect francez Christian De Portzamparc, cu o capacitate de 400 de locuri. Au fost prezenți mulți curioși, care au asistat la întrecerea dintre sensei Cătălin Țăranu 5 pro, campion european en titre și MoGo, programul dezvoltat de echipa proiectului TAO, formată din specialiștii Institutului Național Francez de Cercetare în Informatică și Automatică.

În jur de 300 - 400 de persoane au urmărit partida în direct pe KGS și transmisia video de pe serverul complexului expozițional.

MoGo este un soft care operează în sistem Linux și a fost rulat pe un computer multi-nodes & multi-cores, aflat în sală.

Partida a fost arbitrată și comentată în pauze de Simon Billouet (4 dan) de la Clubul de go din Rennes, club afiliat la Federația Franceză de go.

S-a jucat pe goban de 9x9, sistemul de

joc fiind cel definit de regulile chinezești, cu komi 7,5/30 minute/jucător / "moarte subită".

Înainte de debutul partidei, Cătălin a acordat un interviu televiziunii France 3.

Întrecerea a început la ora 12:15 (GMT) și s-a terminat la 18,30.

Meciurile au fost comentate pe KGS de jucători din Europa, America, China, Coreea, Japonia, India, fani ai jocului de Go din lumea întreagă, care au fost impresionați de concentrarea excepțională a lui Cătălin pe toată durata întrecerii, dar și de prestația lui MoGo.

Din când în când, atât Cătălin, cât și MoGo petreceau minute bune, parcă fără sfârșit, gândindu-se la mutarea următoare. Păreau a fi doi maeștri care încercau să găsească slăbiciunea partenerului, pentru a câștiga un minim avantaj.

De la un minut la altul numărul de spectatori, reali și virtuali, creștea, odată cu tensiunea care îi înconjura pe cei doi oponenti.

În sală era din ce în ce mai cald și asta se vedea pe fruntea transpirată, pe fața inexpressivă a lui Cătălin. Lipsitul de emoții MoGo părea că nu are aceste probleme.

"Nigiri" a decis, Cătălin jucând cu negrele în partida de deschidere. MoGo nu a făcut o deschidere strălucită; în schimb jocul flexibil și imaginativ al lui Cătălin i-a adus o victorie relativ ușoară.

Cea de a doua partida a fost cu adevărat impresionantă și foarte disputată. Cătălin, cu albele, a încercat să îl pună pe MoGo în încurcătură. La mutarea făcută de computer "tesuji G2" Cătălin a rămas un pic pe gânduri, deoarece aceasta era chiar o mutare de profesionist; dacă ar fi răspuns cu mutări convenționale, cu siguranță că MoGo ar fi câștigat. De aceea, sensei a fost aproape obligat să adopte o strategie de sacrificiu, pentru a putea câștiga și MoGo nu a reușit să găsească un răspuns pe măsura mutării maestrului.

Simon Billouet (4 dan amateur), care a avut rolul de arbitru dar și de comentator, nu a reușit să explice prea bine celor prezenți în sală ce s-a întâmplat, până nu i-a venit în ajutor Cătălin, într-o manieră cu adevărat impresionantă.

"Computerul a reușit câteva mutări la nivelul unui jucător profesionist" – declara la final Cătălin sensei.

Al treilea meci a fost ușor câștigat de Cătălin, datorită inventivității sale; MoGo a

pierdut teritoriu, a ajuns în situația de semeai și a pierdut.

Pentru că în toate cele 3 partide MoGo petrecea prea mult timp în deschidere, cei de la INRIA au decis, în pauză, să îi reajusteze câțiva parametrii, așa încât să se concentreze mai mult în etapele de mijloc și final de partidă.

În cel de al patrulea meci lucrurile s-au schimbat. Parcă computerul prinsese viață și, cu un ultim efort, încerca să “marcheze golul de onoare” după cele 3 victorii consecutive ale lui Cătălin, care sigur de victorie, s-a relaxat și a făcut câteva mutări mai puțin inspirate, care l-au făcut să piardă. Oricum sensei a recunoscut că a fost impresionat de precizia cu care a jucat MoGo.

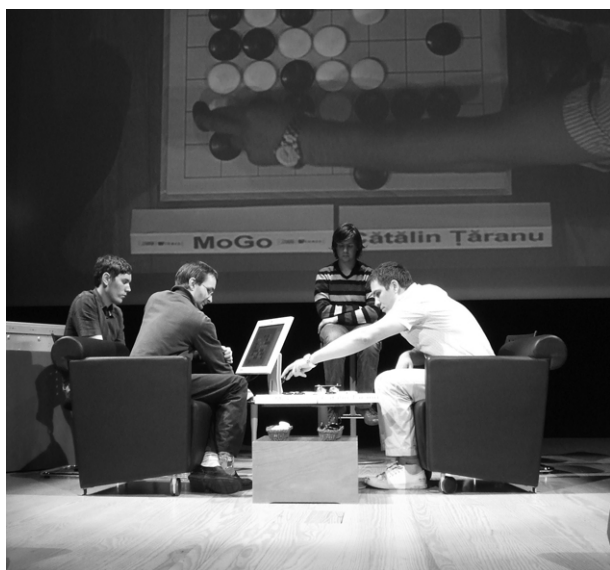
Dar momentele cele mai impresionante rămân cele de la finalul fiecărei partide, când cei doi jucatori au fost aplaudati la scena deschisă.

Pentru cei care nu au avut șansa să urmărească partidele la data desfășurării lor, ele sunt disponibile pe www.espace-sciences.org/.

Concluzia este ușor de tras.

Cătălin a reușit să demonstreze lumii întregi că inteligența omului este încă mult mai puternică decât cea artificială; în plus, dacă ea este dublată de dorința de a câștiga, de creativitate, de concentrare maximă, rezultatul nu poate fi favorabil decât omului.

MoGo a făcut progrese mari și încă mai poate fi îmbunătățit, până la întrecerea viitoare. Vom vedea! Povestea nu a ajuns încă la final!



Copyright - Photo: Marc Jégou May 22: 2009

Interviu cu OLIVIER TEYTAUD

Pentru ca să aflăm și părerea lui MoGo despre partidă, Marc i-a luat un interviu lui Olivier Taytaud – șeful echipei TAO.

Olivier Teytaud are 34 de ani și este cercetător la INRIA, lucrând de ani buni în echipa TAO, alături de alți mari specialiști în inteligența artificială - Vincent Berthier, Jean-Baptiste Hoock și Arpad Rimmel, care sunt membri ai proiectului MoGo.

Marc Jégou: MoGo l-a întâlnit pe campionul europei la Go, jucătorul profesionist Cătălin Țăranu 5 pro. Care sunt principalele ameliorări pe care le-ați adus programului MoGo de anul trecut?

Olivier Teytaud: O schimbare s-a făcut chiar în data de 22 mai, când ne-am dat seama că, în partidele dificile, împotriva jucătorilor puternici, profesioniști, programul intra în mod dramatic în criză de timp spre finalul partidelor, deoarece a fost testat mai mult în meciuri ușoare (i-au lipsit adversari de talia lui Cătălin). În mod special, cel de al treilea meci a fost pierdut de MoGo pe fondul unui final de partidă foarte precipitat în care “s-a temut” că va muri subit. În al patrulea meci, singurul câștigat de MoGo, programul a jucat mai bine, păstrându-și mai mult timp pentru final. De aceea, “i-am cerut” lui MoGo să nu mai piardă timp studiindu-și greșelile, așa cum a făcut mai ales în prima partidă, pe care, se pare că a pierdut-o de la început; în general, pe 9x9 MoGo a ajuns să își înțeleagă erorile și să progreseze, studiind propriile partide pierdute. De altfel, încercăm să îl facem pe MoGo să joace partide pe 9x9 pe diverse servere, așa încât să progreseze, dar, din păcate el învață doar din propriile greșeli și sunt puțini jucătorii capabili să îl bată în partide cu configurații interesante.

M: Am văzut în cea de a 4 a partidă că MoGo a câștigat cu negrele, ceea ce nu s-a întâmplat până acum în fața unui jucător profesionist, pe gobanul de 9x9. Puteți să ne explicați care sunt motivele?

O: Pentru regulile tradiționale ale jocului de Go pe computer, 9x9, adică cu komi de 7,5, este cunoscut că situația este favorabilă albului. De altfel, MoGo este mai slab în situații dificile din care pleacă – are tendința atunci să ia decizii exagerat de riscante; acest defect se amplifică atunci când joacă cu negrele.

M: Suportul hard folosit nu a fost, de această dată,

un super calculator, ci un computer multi-cores & multi-nodes; puteți să ne explicați caracteristicile tehnice ale variantei folosite și de ce nu a fost necesar un super calculator?

O: Pe măsura ce programele s-au ameliorat am ajuns la un palier de performanță în care puterea de calcul aducea prea puțin. Completând explicația cu noțiuni mai tehnice am folosit o soluție de compromis bias/dispersie, care consta în creșterea puterii de calcul și reducerea dispersiei, dar problema esențială azi este problema bias-urilor. Eforturile noastre se îndreaptă azi către estimarea statistică a acestor bias-uri pentru a le corecta. În jocul de go, aceste soluții tehnice sunt foarte vizibile în situațiile de tip "luptă pentru libertăți", foarte bine estimate de om și foarte prost estimate de computer.

M: Câți coechipieri lucrează în proiectul TAO, a cărui finalizare este MoGo și de când?

O: Numărul partenerilor din echipă este schimbător și dificil de determinat precis. Există acum un nucleu al echipei format din 4 persoane la TAO, două cu program complet și două în part time. De-a lungul celor 3 ani ai proiectului, și-au adus contribuția și persoane de la Universitatea din Lille, de la Școala Politehnică, de la filiala INRIA din Lille, de la Universitatea din Maastricht; au fost și câțiva cercetători canadieni care și-au adus de asemenea contribuția la proiect. Am permis accesul la coduri multor altor cercetători, din mai multe țări, care și-au dorit să studieze mecanismul. Cea mai mare parte dintre aceștia au contribuit ocazional, între alte activități, și cel mai des, cu prioritate pentru alte tipuri de aplicații. Este dificil să delimitez un timp de muncă precis.

M: Această dezvoltare a lui MoGo se înscrie într-un program mult mai vast, care implică cercetare fundamentală și aplicată. Ne puteți spune, în câteva cuvinte, care sunt aplicațiile potențiale ale acestui proiect?

O: Problematika generală este aceea a luării deciziilor în condiții de incertitudine. Alte aplicații au fost realizate pe de o parte pe componente software dificil de explicat aici, dar și direct pe aplicații ca de exemplu calculul transformării Fourier rapide, în colaborare cu Universitatea Carnegie Mellon. Succese

preliminare au fost notate în gestiunea stocurilor și sper să văd că se naște o teză pe acest subiect, în particular pentru stocurile de energie, un subiect crucial atât din punct de vedere economic cât și ecologic.

Am profitat de șederea la Rennes pentru a discuta cu un cercetător al INRA, care a venit special să vadă dacă poate face cu MoGo aplicații în agronomie.

M: Metoda Monte Carlo este mijlocul principal pentru evaluarea pozițională a jocului de Go (http://interstices.info/jcms/c_43860/le-jeu-de-go-et-la-revolution-de-monte-carlo), împreună cu algoritmi de căutare UCT, bazați pe arbori. Aveți în vedere și alte metode de cercetare?

O: O mare pistă de cercetare, foarte studiată în lume, este eliminarea bias-urilor sistematice în anumite situații. În cazul Go-ului, aceste bias-uri sistematice fac că MoGo să fie slab la evaluarea libertăților, în cazul luptelor; este probabil că și în alte aplicații, acest punct slab să fie enervant, și prin urmare, găsirea unei soluții generice la această problemă ar constitui o descoperire științifică majoră.

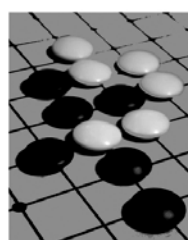


événement
ESPACE DES SCIENCES → Les Champs Libres → Rennes
22 mai 2009 à partir de 14h

Rennes,
capitale européenne
du jeu de Go

Vendredi 22 mai 2009, 14h
Salle de conférences des Champs Libres
Match de Go
Homme / Machine

Le champion d'Europe contre MoGo



→ L'événement

Dans le cadre de l'exposition « Numériquement Vôtre », le programme informatique MoGo de l'INRIA (Institut National de Recherche en Informatique et Automatique) défie Cătălin Țăranu, le champion d'Europe en titre du jeu de Go.

En 1997, un ordinateur battait, pour la première fois, Garry Kasparov, le champion du monde des échecs. Plus complexe que les échecs avec plus de 10^{600} possibilités de jeu, le jeu de Go est un défi pour la machine.

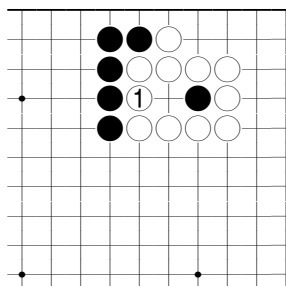
Traducere și adaptare Marilena Bara

Lecții de yose cu Mirel Florescu

Vom începe lecția de astăzi cu rezolvările problemelor propuse în numărul trecut.

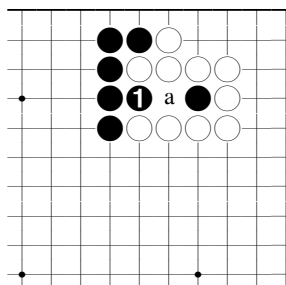
După cum spuneam, valoarea unei mutări se calculează comparând cele 2 situații posibile: cea în care albul joacă primul cu cea în care negrul joacă primul.

Așadar, prima problemă. Dacă albul joacă, se ajunge în poziția de mai jos:



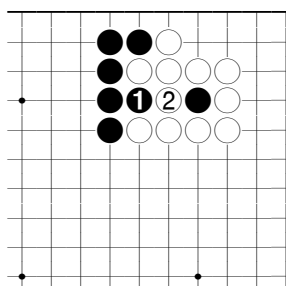
Dia. 1

Putem ușor calcula că albul face 3 puncte în acest caz. Va trebui să comparăm acest rezultat cu situația în care negrul ar fi jucat primul.



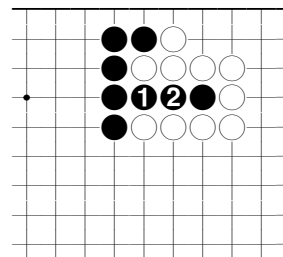
Dia. 2

Dacă negrul joacă primul la 1, atunci va rămâne o mutare în dispută, la A. Fiind o mutare gote, șansele fiecăruia să joace acolo sunt egale, 50/50. Așadar, în primul rând trebuie să construim cele 2 diagrame.



Dia. 3

Dacă albul răspunde la 2, atunci albul face 2 puncte.



Dia. 4

Dacă albul ignoră și negrul joacă la 2, atunci albul va rămâne fără nici un punct.

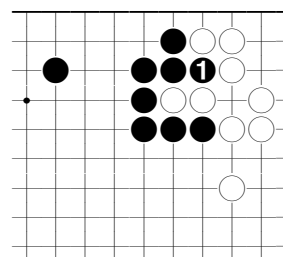
Deci, cele 2 posibilități sunt:

1. albul face 3 puncte sau 2 puncte, Dia. 1. comparată cu Dia. 3 (diferența este de 1 punct)
2. albul face 3 puncte sau zero puncte, Dia. 1 comparată cu Dia. 4 (diferența este de 3 puncte)

Așadar, albul pierde fie 1 punct, fie toate cele 3 puncte. În astfel de situații, corect este să calculăm o medie a celor 2 rezultate, deci: **o mutare la 1 în Dia. 1 sau Dia. 2 valorează $(3+1)/2=2$ puncte!**

Să trecem la cea de-a doua problemă:

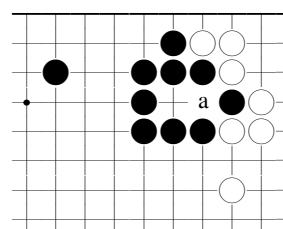
Dacă la negru 1 albul conectează 2 piese, atunci mutarea negrului valorează 1 punct sente. Calculul se complică, însă, dacă albul ignoră și asta ne propunem să facem în continuare.



Dia. 5

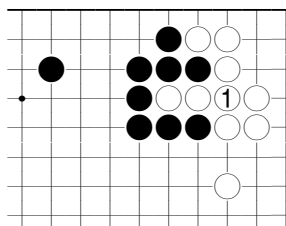
Deci, albul ignoră negru 1 iar mai târziu cei doi vor avea șanse egale să joace aici. Astfel, vom compara cele două situații.

Dia. 5a: negrul joacă primul

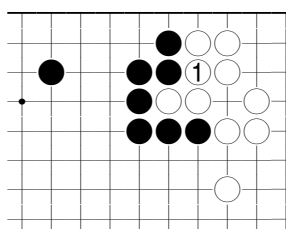


În Dia. 5a, după ce negrul capturează 2 piese, mai rămâne o mutare la A, gote pentru ambii jucători, cu șanse egale de a fi jucată. Dacă negrul joacă A, o să aibă 3 puncte în total. Dacă albul joacă A, atunci negrul va avea doar un punct în plus față de alb. Deci, o medie de 2 puncte în plus pentru negru.

Dia 5b. Albul joacă primul



Dacă albul joacă primul la 1, ca în Dia. 5b, atunci nimeni nu are puncte. Media aritmetică între 5a și 5b este de $(2+0)/2=1$ punct. Deci, dacă negrul joacă primul în Dia. 5, face un punct (în medie)

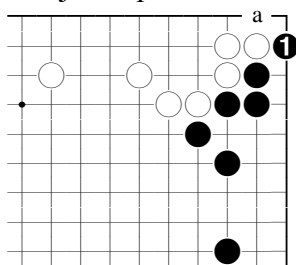


Dia. 6

Dacă albul ar fi jucat primul, ca în Dia. 6, atunci albul ar fi făcut 1 punct. Comparând Dia. 6 cu Dia. 5, obținem o diferență de 2 puncte! **Așadar, o mutare albă sau neagră la 1 (Dia. 5 sau Dia. 6) valorează 2 puncte.**

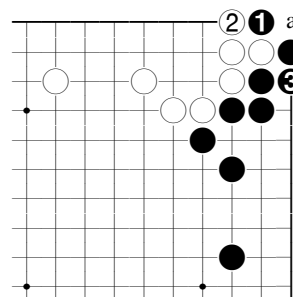
Problema nr. 3 apare des în partide, așa că vă rog să țineți minte rezultatul la care vom ajunge pentru a nu repeta acest calcul atunci când timpul de gândire este foarte scurt.

Ca și până acum, vom compara cele două situații: cea în care negrul joacă primul cu cea în care albul joacă primul.



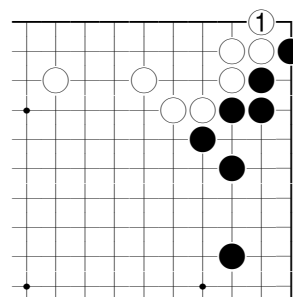
Dia. 7.

Dacă negrul joacă primul, se ajunge în situația din Dia. 7, evident gote. Mai tâziu, cei doi vor putea juca la A, gote de asemenea, deci cu șanse egale.



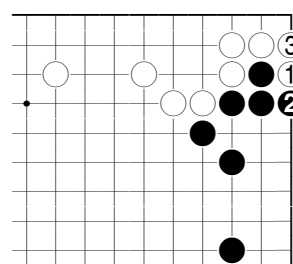
Dia. 7a

În Dia. 7a putem observa ce se întâmplă dacă negrul va juca primul la 1. După alb 2, negru 3, va rămâne un ko în dispută, la A.



Dia. 7b

În Dia. 7b putem observa ce se întâmplă dacă albul joacă primul la 1. Aceste două situații trebuie comparate cu situația în care albul joacă primul, ca în Dia 8



Dia. 8

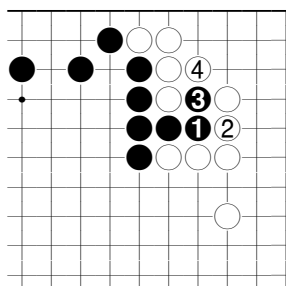
Așadar, comparăm Dia. 8 cu Dia. 7a și Dia. 8 cu Dia. 7b și facem media celor două rezultate. Mai întâi, în Dia. 8 comparată cu Dia. 7a, rezultă o diferență de mai puțin de 4 puncte, datorită ko-ului încă deschis.

Dia. 8 comparată cu Dia. 7b ne arată o diferență de fix 3 puncte.

Media dintre cele două situații este de

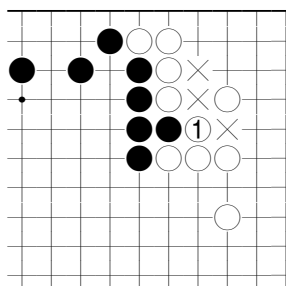
mai mult de 3 puncte, dar mai puțin de 4 puncte. Deci, valoarea unei mutări aici este de 3 puncte “și ceva”. Vă rog să rețineți acest rezultat!

În problema nr. 4 avem de-a face cu o situație în care negrul poate juca sente la A, dar pentru alb aceeași mutare este gote.



Dia. 9

Dacă negrul joacă primul, se ajunge în situația din Dia. 9.



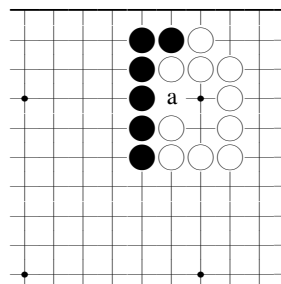
Dia. 10

Dacă albul joacă primul, se ajunge în situația din Dia. 10. Diferența dintre cele 2 diagrame este destul de clară: punctele marcate cu X. **Asadar, negru 1 în Dia. 9 valorează 3 puncte sente iar alb 1 în Dia 10 valorează 3 puncte, dar gyaku-yose (reversul unui sente).**

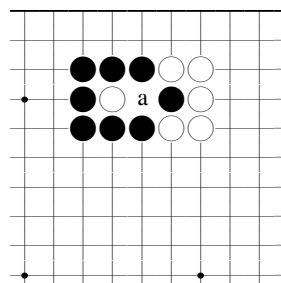
Sper că explicațiile au fost destul de clare, așa că vă las răgaz până luna viitoare să reflectați la cele de mai sus, împreună cu încă 4 diagrame temă pentru numărul următor. Cât valorează o mutare la “a”?

Dacă doriți, puteți propune propriile diagrame spre rezolvare sau trimite eventualele nelămuriri, întrebări sau sugestii, pe adresa revistei (kirugoro@gmail.com)

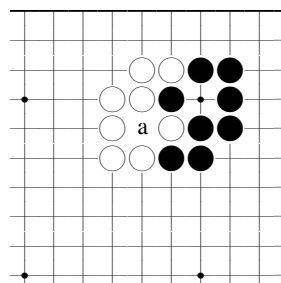
Problema 1



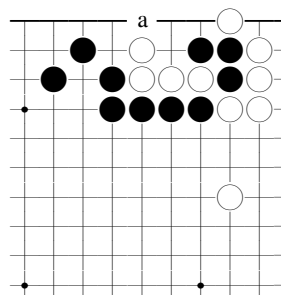
Problema 2



Problema 3



Problema 4



Strategiile samurailor

(Kirugoro)

Continuăm și în acest număr povestea lui Miyamoto Musashi, legendarul spadasin japonez, și a ideilor sale.

Faimosul samurai s-a născut în anul 1584 și a murit de moarte naturală în anul 1645. Japonezii îi atribuie cele mai distinse calități pe care le-au lăsat moștenire samurailor: capacitatea de a se concentra asupra țintei, permanenta strădanie de perfecționare, sânguința, perseverența și spiritul insașiabil.

În tratatul prin care a lăsat discipolilor învățăturile sale (*Go Rin Sho – Cartea celor cinci cercuri*) Musashi afirmă că nu a avut vreun învățător, ceea ce este destul de credibil, căci dacă vre-unul din maeștrii vremii ar fi putut să afirme că l-a avut ca discipol, cu siguranță ar fi făcut-o. Tatăl său, Munisai, stăpâna mai multe stiluri de luptă și antrena samurailor clanului Shinmen, dar nu există dovezi că Musashi ar fi fost antrenat de către acesta, ba mai mult, relația dintre cei doi se pare că n-a fost prea caldă. În „Samuraiul singuratic” (biografia lui Miyamoto Musashi) William Scott Wilson redă o povestire dintr-o cronică a vremii în care tânărul Musashi îndrăznește să critice felul în care tatăl său se apăra cu jitte (o vergea de metal). Se spune că, la auzul criticii, Munisai s-a înfuriat atât de cumplit încât a aruncat cu un cuțit spre propriul fiu, Musashi s-a ferit și atunci spadasinul a aruncat și sabia scurtă, tot fără succes. După acest episod Musashi a fugit de acasă și a locuit o vreme la un călugăr.

A doua idee forță din *Cartea celor cinci cercuri* este **practica disciplinei de tip „viață sau moarte”**.

Cu toate că nu există izvoare scrise, este evident că copilul Musashi avea o uriașă voință și o autodisciplină exemplară, deoarece la vârsta de 13 ani a îndrăznit să provoace la lupta cu bastonul de lemn un războinic cu mare experiență ce omorâse mulți oponenți. Era epoca războinicilor sughyosha (în traducere „spadasini care se antrenează”), samurai rămași fără stăpân ce cutreierau drumurile în căutarea duelurilor pe viață și pe moarte, în care să-și silească tehnica.

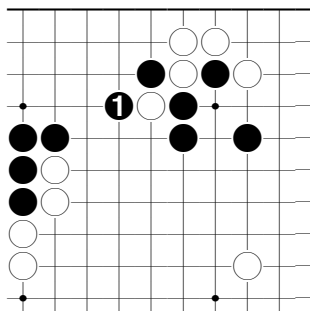
Ce înseamnă disciplină? Disciplină înseamnă să faci ordine în interiorul ființei tale. Așa cum ești acum ești un haos. Gurdjieff spune că nici măcar nu ești un om, ești o mulțime. Când spui „eu” nu este vorba despre un singur „eu”: dimineața este unul, la prânz altul iar seara cu totul altul. E ca la Rotary Club, președintele se schimbă în permanență. Dacă ar fi să faci o promisiune, cine o va îndeplini? În dimineața următoare cel care a promis nu mai există. Seara te hotărăști să te trezești devreme, dar când sună ceasul o voce din tine spune: „Nu te papi, e așa de frig și ce rezolvi dacă te trezești cu noaptea-n cap? Poți să începi și mai târziu” și te bucuri că e cald sub pătură și adormi la loc. Când te trezești îți pare rău, ști că nu e bine și-ți promiți că de mâine ...

Disciplina înseamnă să fii cristalizat, să fii unul singur, capabil să promiți și să-ți duci la îndeplinire promisiunile.

În celebra carte LESSONS în THE FUNDAMENTALS OF GO, Kageyama Toshiro dedică primul capitol scării și dacă ne gândim că fiecare capitol prezintă un element fundamental al jocului de GO, primul capitol ar fi chiar fundamental ... bazelor. Oare ce conține acesta? Ce poate fi atât de important? Niște șmecherii pentru calcularea scărilor? Nicidecum! Kageyama este chiar împotriva schemelor de calcul. În primul capitol, nici mai mult nici mai puțin, autorul îndeamnă la disciplină. Ascultați: “Mulți amatori, uneori chiar și cei care au nivel dan, devin nervoși când sunt confrunțați cu *scări* lungi și recurg la tot felul de gesturi pe care eu le consider a fi de prost gust (de exemplu: se apleacă până la suprafața tablei și privesc pe diagonală sau își mișcă degetele în zig-zag deasupra tablei de joc, iar în unele cazuri extreme se ceartă cu adversarul).

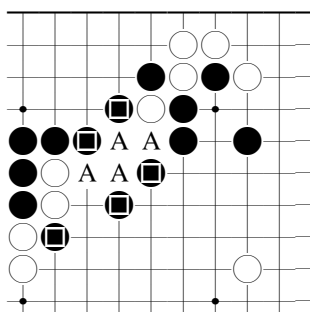
Când *scara* devine ceva mai dificilă, apare o tendință generală a jucătorilor de a se da bătuți (de a renunța la calcul) și de a se întreba dacă nu există vreo teoremă sau vreun mecanism pe care să-l poți aplica și să poți obține imediat răspunsul la această problemă. Dacă vrei să crezi așa ceva, poți s-o faci fără prea mare dificultate, dar un astfel de procedeu nu va face altceva decât să-ți strice jocul. *Scara* ar trebui să fie școala care te învață să calculezi cu răbdare, mutare după mutare - negru, alb, negru, alb - care reprezintă singura cale corectă.

Unii spun «Oo, știu deja chestia asta, doar că mă plictisește să calculez». Alții spun «Privește, încă sunt slab la acest joc; nu pot încă să calculez chestii așa de dificile.» E prea multă bătaie de cap pentru acești studenți leneși, lasă-i să facă cum vor. Nu vor ajunge nicăieri dacă gândesc așa. Ar trebui loviți peste ceafă ca să se trezească la realitate.



Dia 2.

Dia 2. Ce zici de aceasta poziție? Poate Negrul să captureze această piatră în *scară*? O poți scoate la capăt, fără să pui piese pe tabla de joc, uitându-te numai și calculând - negru, alb, negru, alb, negru? Care este concluzia ta?



Dia 3.

Dia 3. Negrul dă atari pietrei albe, albul scapă, negrul îi iese în față blocându-l, albul scapă, negrul blochează, alb, negru, alb, negru, alb, negru și, la capăt, albul pierde șapte pietre. Vezi că poți să calculezi? Uită-te încă o dată la **Dia 2.** - negru, alb, negru, alb - poți să calculezi. Mai fă-o o dată. Exersează de câteva ori! După ce devii sigur pe calculul tău, mută întreaga grămadă de pietre albe și negre din partea stângă, una, două sau trei linii mai departe pe diagonală. Calculează din nou! Dacă cineva făcând aceasta mișcare începe să aibe dureri de cap sau simte înțepături în ochi, înseamnă că ar trebui să mai treacă pe la doctor. Încearcă să continui acest exercițiu în fiecare zi, până când vei putea să calculezi până la capăt și cu cea mai mare ușurință. Când ai reușit să faci acest

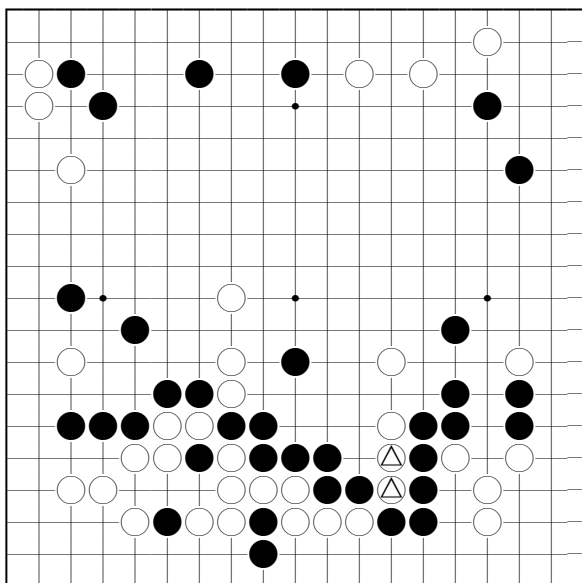
lucru, rearanjează pietrele negre și albe în colțul din stânga jos - folosește-ți inteligența - și mai încearcă încă o dată să calculezi. Aceasta este calea de a învăța!

Prin acest exercițiu vei câștiga un prețios premiu: încrederea că oriunde și oricând vei putea calcula orice *scară*. Această încredere îți vestește următorul pas mare pe calea de a învăța GO. O mare parte din oamenii care joacă GO au reușit să-și depășească barierele bazându-se și persistând în utilizarea acestei metode. Obiceiul poate face lucruri extraordinare. Fă-ți acest obicei zilnic și în curând *scările* care erau înainte o mare pacoste pentru tine, vor deveni cel mai ușor lucru de calculat. Nu vei avea nici cea mai mică dificultate să calculezi imediat, în doar câteva secunde, o *scară* dreaptă, o mutare supra-umană pentru cei care nu știu jocul de GO. Chiar și un începător ar putea fi în stare să lichideze în două mișcări o asemenea situație”.

Evoluția în GO se face oarecum în grup. Cei ce au același rang, chiar dacă evoluează separat, se întâlnesc din când în când în fața gobanului pe la diverse concursuri. În ultimii trei ani, cu prilejul fiecărei ediții a Cupei Walter Schmidt am avut plăcerea să joc cu domnul Moghioroș Romulus și pot spune că fiecare întâlnire mi-a făcut o imensă plăcere. De ce? Pentru că domnul Moghioroș este unul din cei mai disciplinați jucători cu care am avut onoarea să joc.

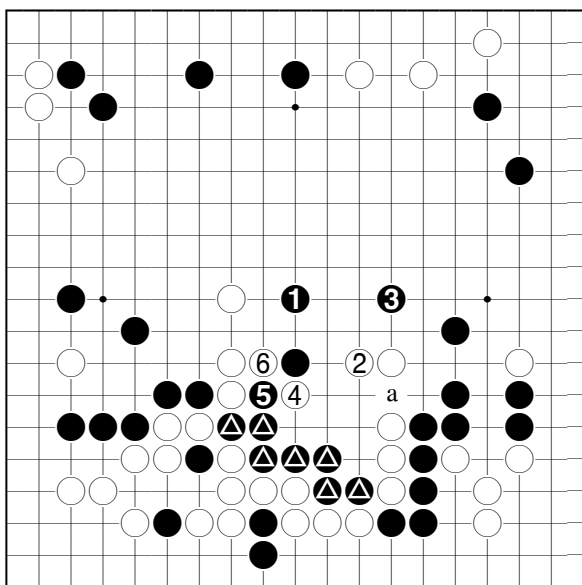
Domnul Moghioroș joacă calm, lent, studiat. Îi place să aibă alături un pahar cu lapte și atunci când crezi că l-ai făcut praf, nu descurajează ci îl vezi cum gândește mai departe și când pune piesa pe goban ți se taie răsuflarea: piesa nu e de sticlă, e diamant!!! La ediția din 2009 a Cupei Walter Schmidt știam din proprie experiență de disciplina cu care domnul Moghioroș alchimizează sticla și așteptam doar momentul în care minunea se va produce.

La începutul partidei negrul (kirugoro) își construiește un moyo pe latura de jos, albul (Romulus Moghioroș) invadează și negrul cedează latura în schimbul influenței asupra centrului. Cele două pietre marcate rămân în umbra tăriei negrului și, tipic pentru jocul domnului Moghioroș, urmează o încercare de a le salva, ce duce la poziția din **dia 1** (negrul la mutare). În mod normal în această poziție negrul s-ar simți confortabil, dar simte că albul clocește mutarea-diamant ...

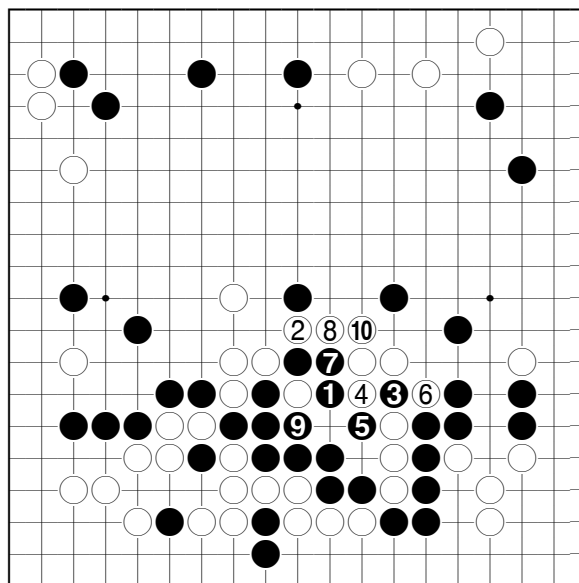


dia 1

Dia 2: negrul încearcă să țină cele două grupuri sub atac cu 1, apoi blochează ieșirea spre spațiile largi cu 3, urmează kikashi 4 și tăietura la 6. Negrului îi fuge pământul de sub picioare: captura grupului e iminentă. Ar putea profita de sente pentru a mări la maxim moyo-ul prefigurat pe latura dreaptă dar pierderea grupului marcat ar consolida definitiv poziția albului și în plus i-ar aduce mult prea multe puncte. De felul său negrul nu este prea disciplinat dar de astă dată își impune să lupte cu armele adversarului și hotărât să alchimizeze și el, caută minute în șir un tesuji care să folosească aji-ul de la „a”.



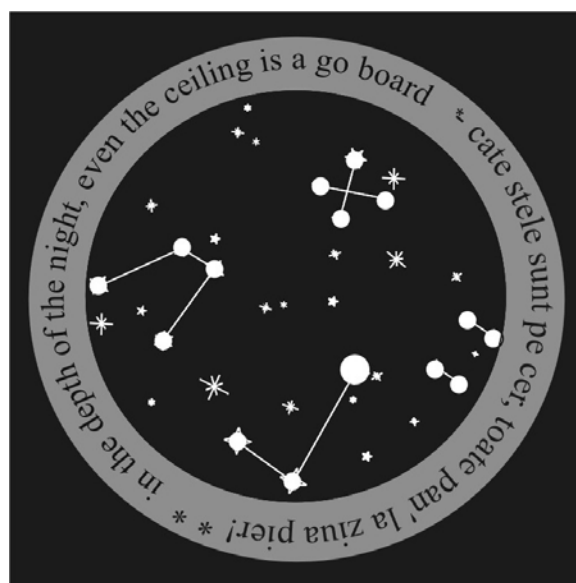
dia 2



dia 3

Dia 3: deși la început nu vede capătul, negrul calculează îndârjit cât poate el mai mult și ajunge la concluzia că ar putea să facă un schimb. Începe atacul cu 1, alb 2 atari, kikashi-ul 3 speculează aji-ul alb, negrul 5 din nou kikashi, 7 face viață în timp ce alb 8, 10 conectează ...

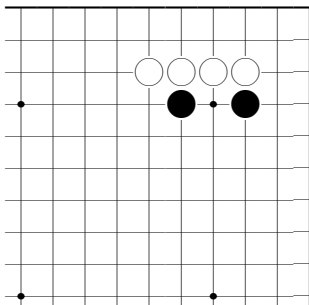
Partida a continuat până la capăt în această manieră și din păcate n-a murit de bătrânețe, ci din cauza stegulețului, dar a fost pentru mine o lecție de neprețuit pentru ceea ce înseamnă disciplina mentală în GO.



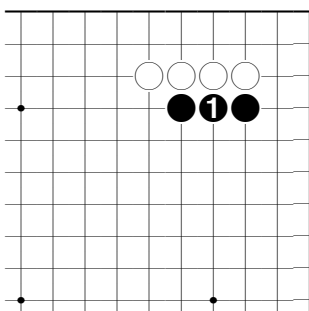
Constelații – grafica: kirugoro

Good and bad

Problema 1: negrul la mutare.

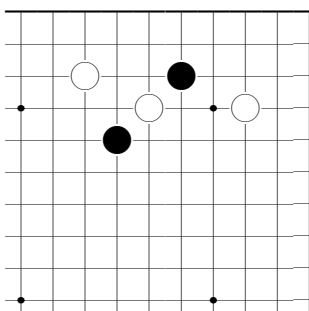


Bad

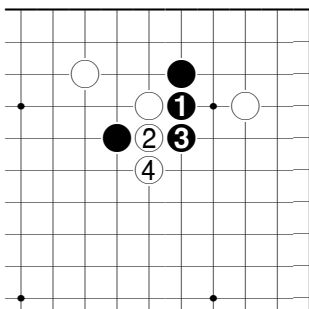


Mutarea 1 este greoaie, fără efect asupra albului

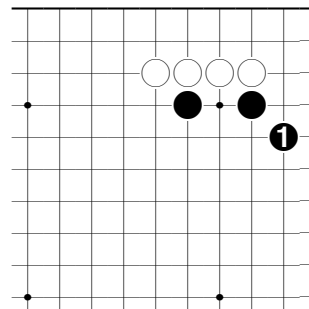
Problema 2: negrul la mutare.



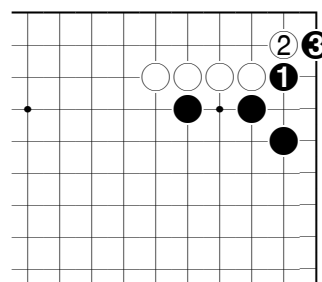
Bad



Răspuns la problema 1 (good)

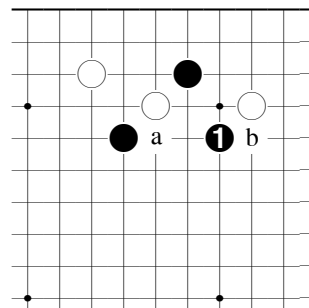


Negrul 1 este o mutare “ușoară”, flexibilă.

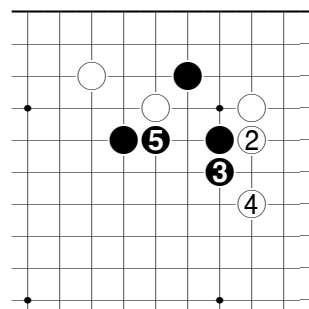


Mai târziu, negru 1 duce la o formă frumoasă.

Răspuns la problema 2 (good)



Negrul 1 conduce la o formă corectă. Dacă albul joacă la “a”, negrul răspunde la “b” și e satisfăcut.

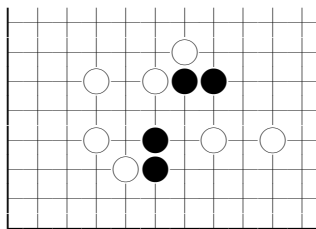


Continuarea nu reușește să strice forma negrului.

Salvarea pietrelor izolate

(Vali Popa)

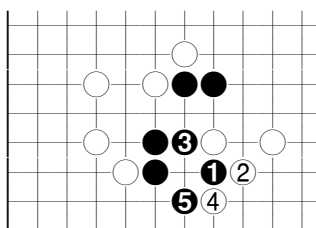
Problema 1 (negrul la mutare)



Aceasta este o formă care apare des în partidele la handicap, însă negrul a preluat aici rolul albului.

Albul a jucat nozoki în punctul vital al negrului, punându-l pe acesta în dificultate. Dacă negrul conectează simplu, nu va face decât să-i dea albului ocazia să-l atace cu și mai mare forță. Forma negrului nu e corectă, de aceea negrul trebuie să joace cât mai elastic, pentru a mai atenua atacul albului.

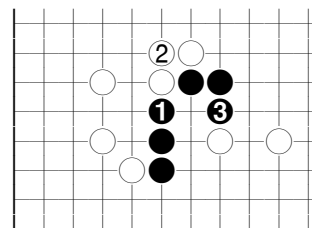
Răspuns corect la problema 1



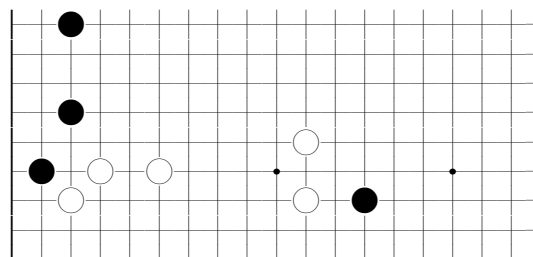
Tsuke negru la 1 este punctul vital în această situație, pentru salvarea pietrelor izolate. Atunci când poți să-ți creezi o oarecare bază, nu are rost să o iei la fugă degeaba. Albul joacă kaketsugi la 2, negrul joacă și el nobi la 3, care apără și tăietura de deasupra. Albul dă atari cu 4, negrul joacă kaketsugi la 5 și obține, astfel, o formă elastică, foarte eficientă în salvarea sa.

Răspuns greșit la problema 1

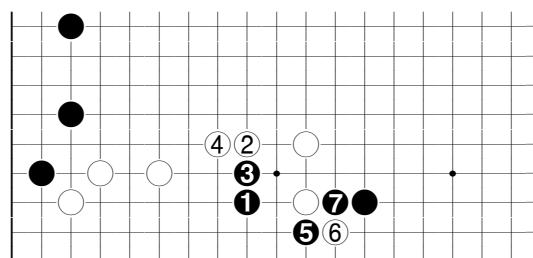
Jucătorii de nivel scăzut joacă adesea nobi la 1 în această situație, albul trebuie să conecteze la 2, iar negrul trebuie să se apere de tăietură cu 3. Astfel, albul și-a întărit în sente pietrele de atac din exterior, iar negrul încă nu are ochi și se va confrunta cu un atac devastator al albului.



Problema 2 (negrul la mutare)

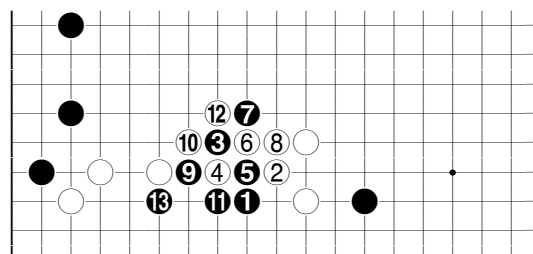


Răspuns corect la problema 2



Tsuke negru la 1 este punctul vital în această situație, pentru salvarea pietrelor izolate. Atunci când poți să-ți creezi o oarecare bază, nu are rost să o iei la fugă degeaba. Albul joacă kaketsugi la 2, negrul joacă și el nobi la 3, care apără și tăietura de deasupra. Albul dă atari cu 4, negrul joacă kaketsugi la 5 și obține, astfel, o formă elastică, foarte eficientă în salvarea sa.

Varianta la problema 2



După ce negrul invadează la 1, kosumi-ul alb la 2 este cel mai sever răspuns. Totuși keima negrului la 3 este o mutare superbă. Albul taie cu 4 și 6, însă secvența până la 13 înseamnă viața ușoară pentru negru.

Eurorating

-la 1 iunie 2009-

(Valeria Costea)

Nr. crt	Nume	Loc.	Rang	punctaj
1	Taranu Catalin	Buc	5p	2701
2	Pop Cristian	Buc	7d	2691
3	Bajenaru Dragos	Buc	7d	2665
4	Burzo Cornel	TgM	6d	2608
5	Florescu Ion	Pit	6d	2601
6	Cioata Daniel	Pit	5d	2494
7	Deaconu Lucian	Bra	5d	2470
8	Calota Lucretiu	Brv	5d	2441
9	Corlan Lucian	Buc	5d	2436
10	Cora Ioan	Buc	4d	2407
11	Nagy Bela	BMa	5d	2404
12	Ghioc Constantin	Buc	5d	2377
13	Sora Sorin	Cra	4d	2331
14	Serban Mihai	Bis	5d	2330
15	Oancea Petru	Buc	4d	2315
16	Urziceanu Valentin	Buc	4d	2305
17	Oprisan Liviu	Tim	4d	2266
18	Preotescu Dan	Buc	3d	2245
19	Tir Daniel	Pit	2d	2236
20	Caraivan Alexandru	Bra	3d	2235
21	Iugulescu Dan	Bra	2d	2223
22	Baciu Radu	Buc	4d	2219
23	Nicolaie Lucian	Bra	2d	2207
24	Ciuita Andrei	Tim	3d	2196
25	Ghetu George	Bra	3d	2191
26	Milu Mihai	Cam	3d	2171
27	Arsinoaia Viorel	Tim	2d	2170
28	Campianu Bogdan	Buc	3d	2156
29	Farcas Alexandru	Gia	2d	2141
30	Popa Valentin	Buc	2d	2133
31	Dumitrescu Bogdan	Buc	3d	2130
32	Ciornei Radu	Cra	2d	2127
33	Toma Iulian	Bra	3d	2120
34	Patap Vladimir	Bra	2d	2103
35	Danila Marius	Bra	2d	2100
36	Lita Mihai	Buc	2d	2093
37	Botezat Radu	Buc	1d	2092
38	Badea Alin	Cra	1d	2083
39	Santa Ionel	Buc	2d	2081
40	Armiean Andrei	Buc	1d	2079
41	Avram Laura	Bis	2d	2077
42	Dobrescu Ion	Buc	2d	2072
43	Opris Mihai	Buc	1d	2058
44	Sora Adelina	Cra	1d	2049
45	Cojanu Gabriel	Con	1d	2048

46	Vasiloanca Codrin	Bra	1d	2031
47	Viscea Mihail	Slo	1k	2028
48	Farcas Andrei	Gia	1d	2024
49	Fofirca Dragos	Bra	1d	2017
50	Nuteanu Claudiu	Buc	1k	2017
51	Beznea Florentin	Bra	1d	2003
52	Pisica Florin	Slo	1d	2002
53	Cobeli Cristian	VDo	1d	1998
54	Stochita Ionut	Bra	1d	1991
55	Mardale Dan	Buc	2k	1984
56	Ganguta George	Buc	1d	1977
57	Nedan Adrian	Sib	1d	1976
58	Paraschiv Daniel	Cra	2k	1974
59	Boboc Viorel	Slo	1d	1967
60	Martin Adrian	TSe	1d	1951
61	Toma Theodor	Bra	1d	1944
62	Groza Dan	Brv	1d	1943
63	Cocioaba Codin	Buc	2k	1938
64	Hariga Catalin	xxx	2k	1926
65	Seclaman Everin	Buc	2k	1925
66	Barbu Tiberiu	Buc	2k	1920
67	Ardelean Diana	Buc	2k	1914
68	Cenuse Emil	TSe	1d	1883
69	Matei Petre	Tim	1d	1879
70	Suciu Irina	Buc	3k	1861
71	Tataran Vlad	BMa	1d	1860
72	Berbecariu Flaviu	Bis	3k	1851
73	Dogeanu Daniel	Pit	3k	1850
74	Balazs Arpad	TMu	3k	1849
75	Papp Sigismund	Con	3k	1834
76	Lungu Iulian	Gal	3k	1822
77	Laurentiu Florin	Brv	4k	1814
78	Deng Bing	Res	4k	1792
79	Groza Marius	Buc	4k	1773
80	Daescu Marcel	TSe	1d	1772
81	Cucu Dumitru	Ias	4k	1771
82	Budai Francisc	Buc	4k	1763
83	Pegulescu Cornel	Tim	4k	1763
84	Amira Dan	Buc	4k	1743
85	Catinean Ioana	Clu	4k	1735
86	Cobeli Stefan	VDo	4k	1728
87	Albu Catalin	Bra	4k	1722
88	Stroia Silviu	Gal	4k	1715
89	Boc Sorin	Buc	4k	1700
90	Neamtu Adrian-Jose	Clu	5k	1685
91	Gociu Tiberiu	Gal	5k	1676
92	Nestor Liviu	Buc	5k	1671
93	Marcu Octavian	Alb	5k	1671
94	Iacob Liliana	Bra	5k	1665
95	Gui Dorel	Ara	5k	1656
96	Dani Csaba	TMu	5k	1656
97	Moldovan Mugar	TMu	5k	1653

98	Sorescu Catalin	Tim	5k	1652
99	Padurariu Sorin	Sib	5k	1649
100	Dorobantu Marius	Slo	5k	1646
101	Radu Stefan	Buc	5k	1637
102	Mocanu Radu	Buc	5k	1636
103	Siulea Calin	Brv	5k	1631
104	Balazs Aron	TMu	5k	1622
105	Tacu Dan	Cra	5k	1603
106	Magarita Ionut	Bra	6k	1585
107	Bunea Vasile	Ora	6k	1583
108	Cseh Andrei	Tim	6k	1577
109	Pirvu Andreea	Bra	6k	1576
110	Barbulescu Dan	Buc	6k	1558
111	Serban Radu	Pit	6k	1552
112	Bogea Viorel	Buc	6k	1546
113	Bratu Cristian	Tim	6k	1546
114	Coman Gabriela	Bra	6k	1545
115	Bogaciev Iulian	Buc	6k	1542
116	Neanu Cristian	Tim	6k	1525
117	Chis Dorin	Ora	6k	1525
118	Miron Alin	Bra	6k	1518
119	Berende Tudor	Bis	6k	1516
120	Teodorescu Luiza	Bis	6k	1504
121	Ghioc Rares	Buc	7k	1487
122	Ghiebaura Dumitru	Tim	7k	1486
123	Virtic Teodor	Bis	7k	1486
124	Balazs Ferenc	TMu	7k	1486
125	Bedo Jozsef	Ghg	7k	1484
126	Onofrei Dan	Pit	7k	1480
127	Nicola Laurentiu	Tim	7k	1477
128	Grangure Paul	Lug	7k	1477
129	Szilagy Ana-Maria	Buc	7k	1473
130	Ciora Gabriel	Gia	7k	1470
131	Pestean Raul	Zal	7k	1463
132	Dragomir Iulian	Buc	7k	1462
133	Pintilie Costel	Gal	7k	1453
134	Moghioros Romulus	Tim	7k	1446
135	Iacob Alexandru	Bra	7k	1431
136	Carp Cristian	Bra	7k	1425
137	Trutiu Octavian	Gia	7k	1418
138	Toth Ferenc	Clu	7k	1417
139	Pitrop Neculai	Bot	8k	1392
140	Ormos Gabriel- Andrei	Ora	8k	1390
141	Mastan Diana	Bis	8k	1390
142	Gall Adrian	Gia	8k	1390
143	Sora Ovidiu	Brv	8k	1385
144	Ardelean Dan	Buc	8k	1382
145	Levente Gedo	Odo	8k	1379
146	Stihi George	Buc	8k	1373
147	Iacob Marius	Bra	8k	1362
148	Pestean Stefan	Zal	8k	1347

149	Samarghitan Calin	Sib	8k	1337
150	Fedul Nichita	Slo	8k	1337
151	Muresan Andrei	Tim	8k	1332
152	Horceag Adrian	Ias	8k	1316
153	Ichim Viorel	Buc	8k	1311
154	Dascalu Denis	VDo	8k	1309
155	Neamt Doru	Ara	8k	1308
156	Neamt Raul	Ara	8k	1302
157	Haja Daniel	VDo	8k	1300
158	Longauer Tiberiu	TMu	8k	1300
159	Scheiber Stefan	xxx	9k	1295
160	Niculae Angel	Buc	9k	1290
161	Ciobanu Gabriel	Buc	9k	1286
162	Dorus Catalin	Buc	9k	1281
163	Cherestes Andrei	Buc	9k	1274
164	Barna Dan	Sib	9k	1269
165	Costea Valeria	Buc	9k	1261
166	Bujor Mircea	Ora	9k	1258
167	Coliban Allen	Brv	9k	1237
168	Cherestes Codrut	Buc	9k	1234
169	Gatea Mihai	Bra	9k	1217
170	Ion Gabriel	Buc	9k	1216
171	Pitrop Alexandru	Bot	9k	1207
172	Longauer Csaba	Brv	10k	1190
173	Hermann Dieter	Tim	10k	1177
174	Lukacs Cezar	Tim	10k	1167
175	Titi Stefan	VDo	10k	1161
176	Coman Fanel	Bra	10k	1157
177	Andrei Razvan	VDo	10k	1141
178	Mastan Mihaela	Bis	10k	1131
179	Bobu Lucian	TMu	10k	1129
180	Girlonta Claudiu	TMu	10k	1118
181	Mircea Andreea- Cristina	Bis	10k	1118
182	Vlad Diana	Bra	11k	1033
183	Lazar Catalin	Buc	11k	1033
184	Partenie Octavian	Buc	11k	1029
185	Gatina Calin-Mircea	Sma	11k	1026
186	Nagy Zoltan	TMu	11k	1020
187	Suciu Alexandru	Buc	11k	1017
188	Toma Ruxandra	Bra	11k	1016
189	Berbecariu Dorin	Bis	11k	1016
190	Berende Damaschin	Bis	12k	994
191	Rusu Horea	Bra	12k	983
192	Trifu Alice	Gia	12k	968
193	Minjina Dragos	Buc	12k	960
194	Varan Sergiu	Tim	12k	953
195	Beizadea Andrei	Buc	12k	907
196	Bozga Emilia	Gia	12k	905
197	Bodea Ionut	Buc	12k	901
198	Corponoi Elemer	Sib	12k	900
199	Farcas Madalina	Gia	12k	900

200	Mihalas Stelian	Gia	13k	883
201	Gatina Ruxandra	Sma	13k	857
202	Vlad Gabriel	Sib	13k	855
203	Maftei Iulian	Gia	13k	845
204	Tarta Silviu	Buc	13k	841
205	Zorila Cristian	Gia	13k	827
206	Burca Alexandru	Buc	13k	818
207	Naforita Ioana	Buc	14k	780
208	Irofti Paul	Buc	14k	772
209	Acsinte Alexandru	Sib	14k	714
210	Popa Cristian	Buc	14k	707
211	Zgondea Paul	Buc	15k	690
212	Moghioros Cristian	Tim	15k	689
213	Dinis Gabriel	Tim	15k	677
214	Lengyel David	Gia	15k	671
215	Kiss Csaba	Clu	15k	665
216	Biliboc Tihamer	TMu	15k	661
217	Berende Bogdan	Bis	15k	660
218	Popa Tudor	Buc	15k	646
219	Savescu Eugen	Tim	15k	644
220	Stan Andrei	Buc	15k	631
221	Bounegru Florin	Bra	16k	595
222	Bugoi Valentin	Buc	16k	591
223	Nae Alexandru	Buc	16k	588
224	Ciora Cristiana	Gia	16k	586
225	State Silvestru	Buc	16k	586
226	Durac Gabriel	Con	16k	556
227	Vladu Mihai	Buc	16k	555
228	Gradinariu Mihaela	Buc	16k	528
229	Sava Sebastian- Andrei	Buc	16k	525
230	Moldovan Teodor	Bis	16k	524
231	Stefan Alexandru	Sav	16k	517
232	Cherestes Ioan	Buc	16k	506
233	Bikfalvi Zsolt	TMu	17k	499
234	Scripcarasu Eduard	Buc	17k	491
235	Cerchia Angel-Ionut	Bra	17k	459
236	Rusuceanu Cristian	Tim	17k	440
237	Burlacu Catalin	Gia	17k	428
238	Udrescu Teodora	Gia	17k	425
239	Calnegru Laura	Bra	17k	423
240	Popescu Catalin	Buc	17k	420
241	Dobranis Denis	Bis	17k	404
242	Berende Carmen	Bis	17k	400
243	Burzo Mihaela	Buc	18k	390
244	Cocioaba Dragos	Buc	18k	373
245	Tugui Diana	Bra	18k	370
246	Remzi Ibram	Buc	18k	359
247	Dobranis Darius	Bis	18k	355
248	Buhai Calin	Bis	18k	355
249	Piticas Irina	Bra	18k	353
250	Frum Flavius	Sib	18k	343

251	Ichim Eduard	Buc	18k	311
252	Trifu Adrian	Gia	18k	303
253	Scutaru Laura	Bra	18k	302
254	Fociac Alexandra	Sav	18k	300
255	Molnar Peter	TMu	18k	300
256	Suciu Vasile	Buc	18k	300
257	Iosin Alice-Emanuela	Gia	19k	297
258	Lupo Sergiu	Gia	19k	294
259	Maftei Ana-Maria	Gia	19k	293
260	Ban Daniel	Ora	19k	285
261	Ionascu Iulia	Bis	19k	283
262	Moldovan Ioana	Bis	19k	272
263	Costache Alexandru	Bra	19k	264
264	Balan Diana	Bis	19k	263
265	Gherasim Emilian	Bis	19k	258
266	Novac Crina	Brv	19k	250
267	Chiscaneanu Adelina	Bra	19k	241
268	Selesan Raimond	Tim	19k	237
269	Bucalae Bogdan	TgJ	19k	225
270	Glavan Adrian	Tim	19k	222
271	Gurzun Ionut	Tim	19k	222
272	Selesan Dorel	Tim	19k	222
273	Berende Daria	Bis	19k	214
274	Semen Claudiu	Sib	19k	201
275	Szocacs Diana	Bis	19k	200
276	Urzica Vladut	Bis	19k	200
277	Albu Pavel-Gabriel	Bra	20k	189
278	Berbecariu Bianca- Crina	Bis	20k	188
279	Manea Adrian	Gia	20k	178
280	Viziteu Florin	Gia	20k	163
281	Dobre Andreea	Bra	20k	163
282	Encean Teodor	Bis	20k	155
283	Pestean Andrei	Zal	20k	147
284	Stanciu Adrian	Buc	20k	146
285	Tudose Olguta	Bra	20k	140
286	Pandelea Daniela	Buc	20k	140
287	Angyalos Andrei	Bis	20k	135
288	Dinu Ansira	Gia	20k	129
289	Costea Liviu-Cristian	Buc	20k	129
290	Dobranis Vasile	Bis	20k	122
291	Bolohov Sabina	Bra	20k	115
292	Bacanu Sorana	xxx	20k	106
293	Mastecanean Roxana	Tim	20k	106
294	Stan Raluca	xxx	20k	106
295	Bojinca Raluca	Gia	20k	102
296	Budai Sorin	Gia	20k	102
297	Cercel Alexandar	Tim	20k	102
298	Kraus Richard	Tim	20k	102
299	Pop Alexandru	Gia	20k	102
300	Stanila Marius	Tim	20k	102

301	Armanchi Beatrice	Gia	20k	100
302	Armanchi Denisa	Gia	20k	100
303	Bacioiu Bianca	Gia	20k	100
304	Benea Denisa	Gia	20k	100
305	Caragea Simona	Buc	20k	100
306	Ciumuca Raul	Gia	20k	100
307	Cociubanu Alin	Gia	20k	100
308	Dinca Alexandru	Gia	20k	100
309	Dobranis Rodica	Bis	20k	100
310	Dumitru Ana-Gabriela	Bra	20k	100
311	Enuta Gabriela	Plo	20k	100
312	Florea Robert	Bis	20k	100
313	Fociac Andrei	Sav	20k	100
314	Ghioc Emilia	Buc	20k	100
315	Incrosnatu Diana	Bra	20k	100
316	Lazarescu Sanziana	Bra	20k	100
317	Lucian Iorgovan	Tim	20k	100
318	Maftai Alexandru	Gia	20k	100
319	Mastan Adina	Bis	20k	100
320	Mihaiu Ionut	Bis	20k	100
321	Mogos Corina	Tim	20k	100
322	Nagy Ligia	Bis	20k	100
323	Paut Bogdan	Tim	20k	100
324	Porca Diana	Bis	20k	100
325	Salceanu Costel	Gia	20k	100
326	Sima Ruxandra	xxx	20k	100
327	Stancu Alexandra	Gia	20k	100
328	Stefanescu Tea	Buc	20k	100
329	Stoica Diana	Tim	20k	100
330	Stoica Horia	Tim	20k	100
331	Szabo Iolanda	Bis	20k	100
332	Tatar Dragos	Bis	20k	100
333	Trandafir Irimia	Bra	20k	100
334	Tudor Raluca	Bra	20k	100
335	Turkkan Laura-Gamze	Buc	20k	100
336	Vaipan Bogdan	Gia	20k	100
337	Vasilescu Gabriel	Bra	20k	100
338	Vasilescu Luciana	Gia	20k	100
339	Vladescu Marina	Bra	20k	100
340	Zilisteanu Antonio	TMu	20k	100

GO COMIC: filosofia jocului (Vasile BUNEA)

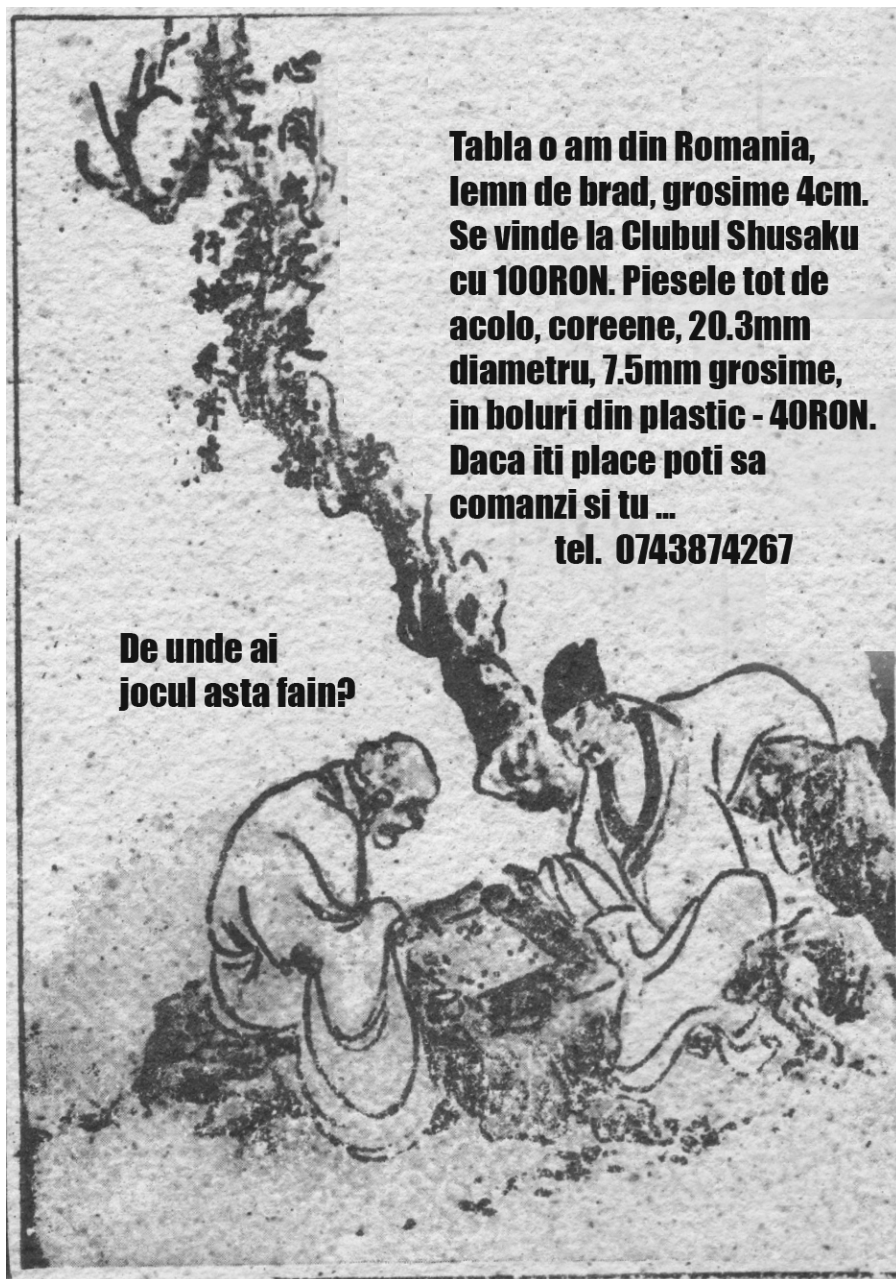
Înțeleptul Dulhanov a lăsat în urma multe cugetări, dar una le întrece de departe pe toate: „viața omului este ca a cizmarului; trăiește cât trăiește și apoi moare”.

Când am auzit prima dată această cugetare, am răs cu lacrimi, dar cuprins de

remușcări am început să caut sensul acestei cugetări profunde. Că nu l-am găsit, sau ca poate nu există așa ceva, este altă problemă, cert este că mi-am adus aminte de o întâmplare petrecută cu mulți ani în urmă.

Era în 1989, la primul meu concurs oficial de go, competiție organizată de Clubul „Poligraf” din Oradea „în întâmpinarea Congresului al XIV-lea al P.C.R.”, după cum scria într-o publicație a vremii. Nu despre rezultatele mele intenționez să scriu în acest articol, ci despre o întâmplare legată de filosofia lui Dulhanov. După prima seară, unul dintre colegii mei a cam exagerat cu partidele bliț și cu berile, încât aproape l-a apucat dimineața, fără să doarmă. A doua zi la concurs Biro Arpad (16kyu), căci despre el este vorba, a primit pe post de adversar un copilaș firav și emotiv, dar plin de ambiție (spun că era emotiv pentru că în una dintre partidele anterioare a început să plângă în momentul în care arbitrul i-a interzis să-și retragă mutările de pe tablă).

Partida a început foarte prost pentru Arpi, având în vedere starea sa. Copilul conducea detașat când Arpi, tacticos (disperarea nu i se citea pe chip), a scos din buzunar o revistă cu cuvinte încrucișate, a ales un careu gigantic și și-a transferat toată atenția de la goban la revistă. După fiecare mutare a adversarului el juca instantaneu în altă parte și revenea la careul său în care îngrila foarte precis cuvinte lungi. Copilul îl privea contrariat, cugeta ce cugeta la tenukiurile lui Arpi după care, realizând că nu este nici un pericol, revenea la mutările sale. După câteva astfel de replici, ca în povestea cu Petrache și lupul, copilul nu mai era atent la ce joacă adversarul și se concentra să captureze în altă parte, până ce Arpi (ce îngrila cuvinte anapoda, rumegând de fapt situațiile de joc) a reușit să taie ... un nod de bambus și să-și salveze un grup, ceea ce l-a demoralizat pe adversar în așa hal încât în final a pierdut. În definitiv, dacă Dulhanov l-a ales pe cizmar (oare întâmplător?) drept etalon pentru a caracteriza viața omului, de ce l-am blama pe Arpi pentru că și-a demonstrat superioritatea pe tabla de go, cu ajutorul cuvintelor încrucișate? Înțeleptul Dulhanov, era în filosofie o somitate cam de genul lui Arpi în go, dar a ținut să lase ceva în urma sa, și a reușit! Și că de „dulhanovi” nu ducem lipsă se vede mai mereu, celui care strigă mai tare ... i se dă de cele mai multe ori dreptate.



**Tabla o am din Romania,
lemn de brad, grosime 4cm.
Se vinde la Clubul Shusaku
cu 100RON. Piesele tot de
acolo, coreene, 20.3mm
diametru, 7.5mm grosime,
in boluri din plastic - 40RON.
Daca iti place poti sa
comanzi si tu ...**

tel. 0743874267

**De unde ai
jocul asta fain?**