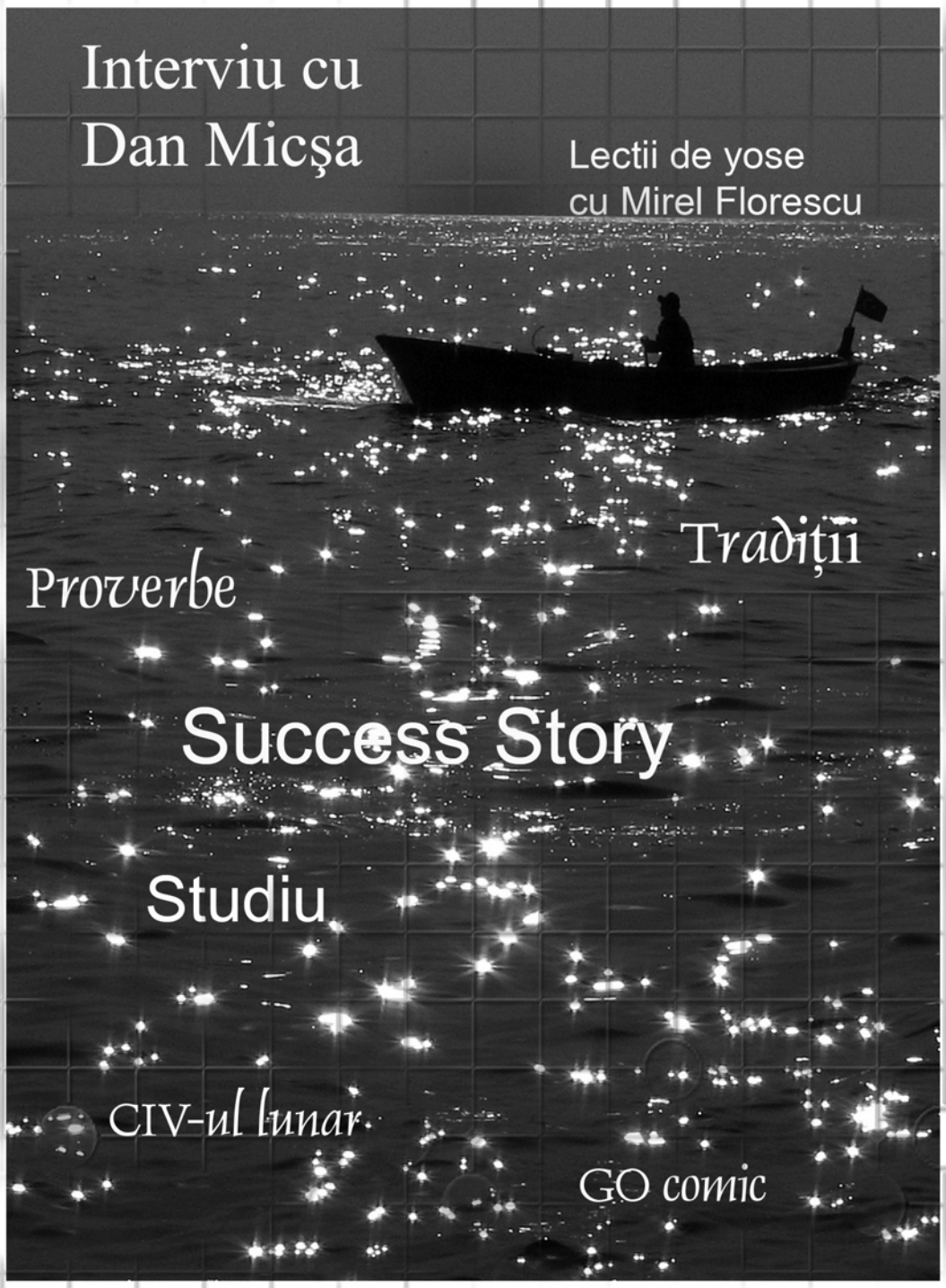
Revista electronica de GO

Pro-GO

pentru cei ce dau importantă GO-ului!

Apare lunar
nr. 7
iulie 2009

Radu Baciu



Pro-GO azi

pag2. ***Editorial:*** în slujba GO-ului
pag3. ***Radu Baciu:*** ce înseamnă un jucător de nivel dan
pag5. ***Restituiri:*** Kai Naoyuki 6D – Ion Florescu 5D
pag6. ***Interviu:*** interviu cu Dan Micşa
pag8. ***Success Story:*** 179 GO Club
pag9. ***Studiu:*** salvarea pietrelor izolate
pag10. ***Câte puncte?:*** probleme de yose cu Mirel Florescu (4)
pag13. ***Tradiție:*** strategiile samurailor (3)
pag15. ***GO-ul ca artă:*** good and bad
pag16. ***Viziuni:*** funambul
pag18. ***CIV:*** clasamentul individual valoric la 1 iulie 2009
pag20. ***GO comic:*** sfaturi "strategico – tactice" pentru … enervarea adversarului

Au participat la redactarea acestui număr:

Mirel Florescu
Lucreţiu Calotă
Dan Micşa
Valentin Popa
Dorin Chiş (kirugoro)
Valeria Costea
Marilena Bara

Coperta 1: La prins de stele (pescar în Cornul de Aur - Istanbul) - foto: kirugoro
Coperta 4: Dincolo - foto: kirugoro
Consilier: Gabriel Ciobanu
Grafica şi tehnoredactare: Dorin Chiş
Contact: kirugoro@gmail.com
0746/ 996354 – Dorin Chiş

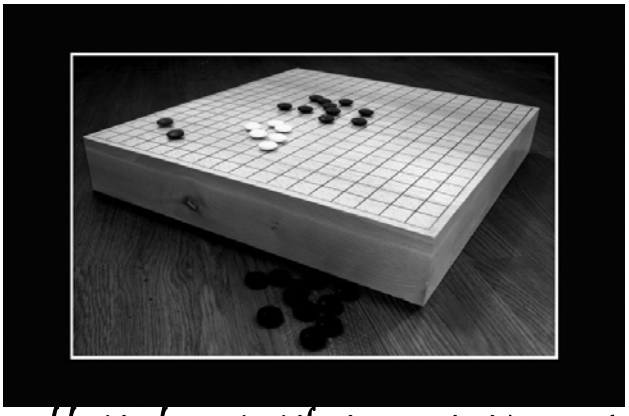
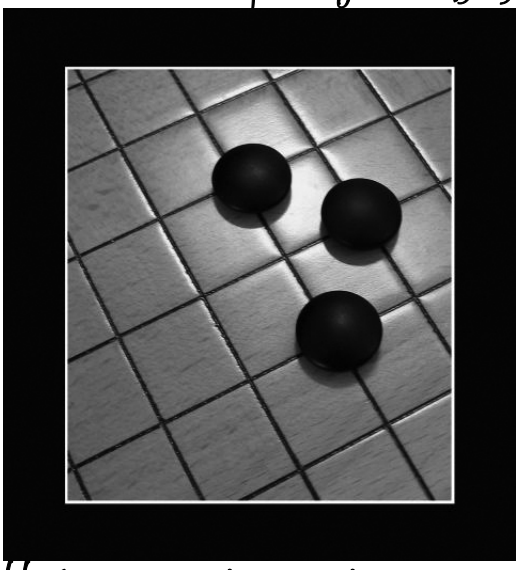
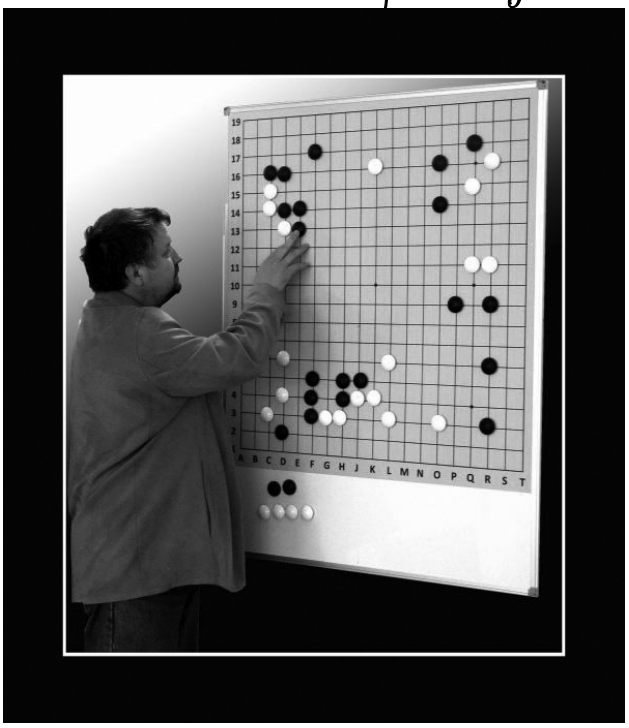


Tabla din lemn de diferite grosimi (3-15cm)



Tablă demonstrativă cu piese magnetice



Procurare: 0751 048877

Motto:

- Ce e ăla şah?
- Şahu' e piesele alea pe care le băgăm noi în pungă
când jucăm table.

ÎN SLUJBA GO-ULUI

S-a întâmplat undeva, într-o insulă pierdută în imensitatea oceanului Pacific. Un grup de antropologi studia de la distanță un trib de băştinaşi, complet izolat de civilizație, al căror univers se termina incert (la fel ca universul nostru), undeva, la orizont. Într-o bună zi, din largul oceanului a apărut un punct ce s-a mărit încet, încet până ce a luat forma unui vapor, a defilat în largul insulei, apoi s-a făcut din nou un punct şi a dispărut la fel de misterios precum se ivise. Antropologii au stat cu sufletul la gură aşteptând reacția tribului (a cărui evoluție se situa pe undeva prin epoca fierului), dar realitatea a întrecut orice aşteptare: nu s-a întâmplat NI-MIC!!!! Nimeni nu a vociferat, nici o mână nu a arătat spre orizont, nimeni nu a căzut în genunchi şi nimănui nu i-a trecut prin cap că au venit zeii. Nimic!!! Zero!!! Pentru băştinaşi vaporul era ceva cu totul necunoscut, o imagine pe care pur şi simplu nu puteau să o interpreteze: două civilizații au trecut una pe lângă alta, fără impact!

Pare incredibil ca un vapor să treacă prin viața ta fără a lăsa vreo urmă, dar în fapt, asta s-a întâmplat. Ca marinari pe marea corabie a GO-ului, ne revine sarcina de a debarca din când în când şi de a aduce pe punte agricultori, pietrari sau cow-boy, în încercarea de a le explica mirosul de alge sau de a le înmuia degetul în lichidul salmastru. Poate îi va vrăji mirajul orizontului, poate marea cu dinții ei de spumă sau poate formele elansate ale carenei. Nu contează ce, fiindcă se spune că cei ce au fost o dată pe mare, nu o vor uita toată viața!

-Dorin Chiş-

Ce înseamă un jucător de nivel dan

Scriu acum ceea ce ar fi trebuit să fie urmarea povestirilor de pe site-ul lui Radu (http://www.romaniango.org/jucatori/diverse/lucki.html). Exact asta aş fi vrut să scriu în continuare atunci şi nu am făcut-o deoarece nu am reuşit să plasez în timp ceea ce urmează. În acest moment nu prea mai contează şi oricum o să încerc să fiu mai exact dacă o să fac vreodată istoria clubului braşovean. Întamplarea se potriveşte aici mai ales fiindcă este despre Radu Baciu, mai exact despre cum mi-a devenit Radu prieten şi sensei.

O să plasez arbitrar începutul în primăvara lui 85, aproximaţia fiind cam de plus, minus câteva luni. L-am întrebat mai de mult şi pe Radu despre când s-a întamplat şi mi-a spus o dată destul de exactă dar care atunci nu mi s-a părut foarte corectă. Acum nici nu mai ştiu ce a zis.

S-a întamplat deci cam la un an dupa ce învaţasem să joc go. Eram la club, la Casa de Ştiinţă şi Tehnică, seara pe la ora 7. Jucam foarte concentraţi cu toţii fiindcă aveam partide în turneul continuu ce se ţinea la clubul nostru. Nu l-am observat de loc pe noul venit care a intrat tăcut şi politicos cum îi era obiceiul. Nu ştiu ce a făcut o vreme, probabil a privit partidele, apoi a jucat cu domnul Ghiţă cred.

Eu eram prins în partida pe care o jucam când am remarcat că se ridică tonul în mijlocul sălii. Cu voce tare şi foarte vehement vorbea Sergiu Irimie, erau acolo domnul Ghiţă (de fapt Tiberiu Ghiţă, dar aşa-i spuneam noi, liceenii), Adrian Ioniţă şi ... Radu Baciu. L-am auzit pe Sergiu zicând că noi, adica el şi Adi, sunt cam 1 dan. Ţin minte că pe mine m-a curentat această afirmaţie. Da, efectiv m-a străbătut ca un curent electric, mai întâi pentru enormitatea ei, apoi pentru curajul lui Sergiu de a spune asta în gura mare.

Mai târziu am aflat că Radu făcea în acele zile turul cluburilor din ţară. Trecea peste tot unde se organizase un club şi evalua nivelul la care se ajunsese acolo. Încerca totdeauna să joace cu cei mai buni jucători locali. Nu ştiu dacă l-a cunoscut personal pe domnul Ghiţă înainte să vină dar sigur vorbiseră la telefon. Domnul Ghiţă ne-a pregatit însă surpriza. Când Radu a întrebat care sunt cei mai buni de acolo au fost numiţi Sergiu, Adi şi cu mine.

De aici a pornit tocmeala, căci despre asta era vorba, cât handicap să ne dea Radu. Nu ştiu ce a propus iniţial Radu însă pentru Sergiu evident a fost prea mult. Sunt sigur acum că orice ar fi spus Radu era oricum prea puţin, dar noi nu mai văzuserăm până atunci vreun jucător de nivel dan. De fapt mai trecuse pe la Braşov domnul Walter Schmidt, dar nu dăduse handicapuri foarte mari si cred ca Sergiu şi câştigase o partidă.

Ce e drept, noi trei crescuserăm foarte mult ca tărie în ultimele luni, jucând foarte mult dar şi fiindcă apăruse prima ediţie a Iniţierii în Go, pe care o mâncasem pe pâine. Mai ales acele afurisite de teste din carte spuseseră că avem undeva între 1 si 4 dan. Am fi vrut noi să credem asta dar nu ne încumetam.

Şi iată că Sergiu o declară în gura mare, cu nemăsurată încredere în sine. Peste doi ani această atitudine va face din el primul campion naţional oficial. Dar atunci, în 85, Radu a mustăcit a zâmbet şi a acceptat afirmaţia lui Sergiu cu o uşoară înclinare. „Bine, a spus el, jucăm cu patru handicap, dar atunci joc cu toţi trei deodată.” Şi s-a lăsat tăcerea. Nu se mai auzise până atunci de partide simultane la Braşov.

S-au oprit toate partidele, s-au pus trei table una lângă alta şi ne-am aşezat la rând, Sergiu încruntat, Adi liniştit iar eu tremurând de emoţie. Până la urmă eu am primit cinci pietre handicap, eram mai mic, 15 ani, şi, mai ales, nu scosesem nici un cuvânt până atunci.

Am câştigat! Singurul care a câştigat. Radu

a fost foarte atent cu celelalte două partide. Mie îmi răspundea foarte repede şi se reîntorcea la partida cu Sergiu. Cred că pe Sergiu a vrut mai ales să-l bată.

Nu am notat partida dar ştiu şi acum ce s-a întâmplat, mai ales că am discutat-o peste ceva timp cu Radu. Eram fără speranţă, nu puteam ţine piept mutărilor lui Radu nicăieri. Toate poziţiile mele se erodau, se micşorau şi pârâiau din toate conexiunile. M-am concentrat pe un grup al lui Radu, undeva în stânga sus, mai slab, şi am calculat, am calculat şi iarăşi am calculat şi parcă am văzut ceva. Am mutat undeva înspre mijlocul laturii de jos şi Radu a răspuns pe regim automat.

Atunci i-am luat ochii în stânga sus şi grupul a luat-o la fugă în josul tablei, conectându-se în trecere de alte grupuri mici. Radu era complet prins în partida cu Sergiu, cred că Adi cedase elegant deja. Grupul se făcuse deja mare şi lung când a terminat şi Sergiu. Radu a făcut toate eforturile să-l salveze dar era deja prea târziu. L-am capturat cât jumătate de tablă într-o victorie zdrobitoare.

Nici nu mai ştiu ce a urmat apoi la club. Sunt sigur că am ajuns acasă sărind într-un picior şi am visat partida toată noaptea. În zilele următoare însă a început să mă obsedeze gândul că există un jucător atât de tare pe care să-l pot cunoaşte. Până în acel moment jucătorii tari de go erau ceva abstract şi îndepărtat, acolo în Japonia. De fapt nici nu aveam idee cât de tare poate fi un jucător tare. Tot ce ştiam eu este că va câştiga cel ce vede mai multe mutări în faţă şi reuşeşte să combine două păcăleli, astfel încât în momentul când adversarul o vede pe prima să nu poată scăpa de a doua. Nici o idee concretă despre strategie sau formă, forţă brută fără nici o direcţie.

Cum a venit vacanţa de vară m-am dus la Bucureşti şi am stabilit o vizită la Radu acasă. Nu ştiu cum am aflat unde stă, probabil m-am dus mai întâi la Preoteasa unde l-am întâlnit pe George Stihi, care m-a cam speriat la prima vedere. Cum am intrat în încăpere mi-a cerut numele şi adresa. Tata îmi spusese să fiu atent cu cine vorbesc căci go-ul poate fi considerat activitate subversivă.

Oricum, am ajuns la Radu acasă, pe Smârdan, unde este acuma clubul Saijo. Primul lucru despre care mi-a vorbit a fost partida de la Braşov. Îl obsedase faptul că pierduse şi tot drumul de la Braşov la Bucureşti se gândise pe tren cum ar fi putut să o câştige. Ştiam şi eu cum, abandonând grupul când încă nu era prea mare, dacă nu ar fi conectat tot timpul pietrele moarte de alte pietre moarte. Dar în atmosfera de la Braşov n-a numărat deloc partida.

Am jucat în prima cameră, pe o măsuţă joasă şi cu pietre de sticlă. Radu nu avea încă pietrele groase de sticlă, pe care le-a primit abia peste un an sau doi şi nici tabla galbenă şi groasă pe care a făcut-o singur după ce a primit noul joc. Avea un joc cu pietre subţirele, cred ca mai târziu i le-a dat lui Mihai Bâscă, care mie însă mi s-au părut minunate atunci. Era primul joc adevărat pe care l-am văzut.

Radu a propus sa jucăm cu opt pietre handicap. Am acceptat oarecum neîncrezator şi totuşi ... am pierdut. A facut Radu nişte mutări pe care nu le mai văzusem niciodată, exact aceasta a fost senzaţia, că nimic nu e sigur pe tablă fiindcă Radu poate orice. A doua partidă am jucat-o cu nouă handicap şi am reuşit să câştig. Am răsuflat uşurat, îmi fusese foarte frică că o să o pierd şi pe asta.

Aşa am continuat zile în şir, cum terminam o partidă începeam o alta. Nu-mi explic nici acum cum de a acceptat Radu să-l vizitez zilnic şi să joace atât de mult cu mine. Cred că obsesia mea pentru go reflecta obsesia lui şi am depăşit barierele de vârstă. Cum ajungeam la el punea Black Sabbath la casetofon şi începeam să jucăm.

Am stat atunci la Bucureşti cel puţin două săptămâni şi zilnic am jucat go cu Radu. Iar din acel moment l-am putut vizita oricând şi la orice oră iar asta s-a păstrat în toţi cei 23 de ani în care mi-a fost prieten, fiindcă sensei îmi este în continuare. Asta a schimbat enorm modul meu de a înţelege go-ul, atât ca tehnică efectivă de joc cât şi ca abordare de viaţă.

Şi ca să închei cumva vă recomand să (re)citiţi versiunea lui Radu despre aceleaşi întâmplări, capitolul 15 din istoria lui. Să fie totuşi vorba de vacanţa de iarnă? Posibil.

- Lucky Calotă -

KAI NAOYUKI (6 dan) negru – ION FLORESCU (5 dan) alb

Domnul Kai Naoyuki este un foarte puternic jucător de GO dar şi un un prieten constant al GO- ului european, fiind nelipsit la ultimele trei ediţii ale C.E. de GO

Fire foarte deschisă şi prietenoasă, încă de la prima sa apariţie în Europa, la C.E. de GO, Namur (Belgia)-1991 şi-a manifestat interesul pentru GO-ul din România astfel că între grupul de jucători români prezenţi acolo şi domnul Kai s-a închegat o prietenie strânsă.

La acel Campionat European, domnul Kai a ocupat locul III, dupa Zhang Shutai - 6 dan şi Guo Juan 6 dan, performanţă demnă de remarcat având în vedere că aceştia din urmă au studiat GO în şcolile profesioniste chineze. De altfel Guo Juan a şi activat ca profesionistă în China, unul din „trofeele" sale fiind o victorie împotriva lui ... Sakata Eio-9 dan.

Domnul Kai Naoyuki este în vârstă de 35 de ani si lucrează ca functionar al firmei Toshiba. GO-ul este pentru dânsul o pasiune, dar nu a avut ocazia să studieze într-o scoală de insei. Cu atât mai laudabilă este tăria lui de joc şi, bineînţeles, rezultatele obţinute.

În 1992 C.E. de GO a avut loc la Canterbury. Partida de mai jos s-a jucat în runda a III-a, atât eu cât şi dl Kai fiind neânvinşi până în acel moment.

Oricine ar deschide o carte de joseki-uri ar observa că mutarea alb 34 nu poate fi găsită. Normal ea este jucată la 47 şi negrul continuă cu 36 sau sub 36.

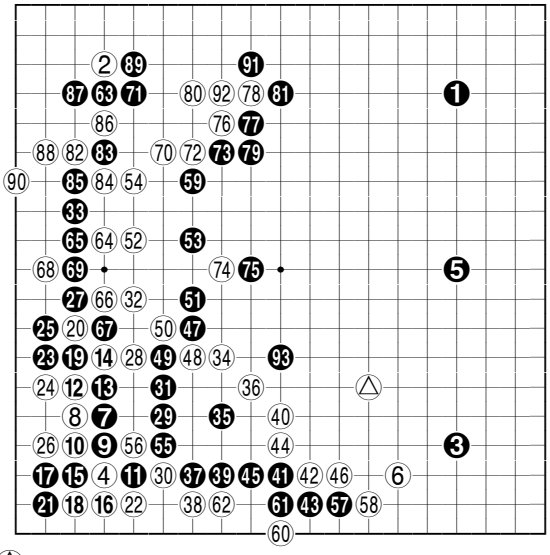
Ideea de a juca la 34 mi-a venit gândindu-mă că negrul nu a răspuns la alb 6 (care măreşte presiunea asupra pieselor negre 7, 9, 13 etc.)

Comentariul profesioniştilor asupra acestei mutări a fost că este exagerată dar nu au putut găsi o contiunuare bună pentru negru deşi păreau foarte interesaţi să o facă, astfel că, încă nu ştiu dacă este o mutare bună sau proastă.

Evident pentru oricine, negrul a pierdut partida la mutarea 59, care trebuia jucată la 62. A fost o greşeală copilărească, costându-l un grup de 15 piese. Dacă negrul juca 59 la 62, albul ar fi jucat la 59, negru 75, alb 82 şi partida ar fi fost echilibrată. În goana după puncte, negrul a neglijat grupul din stânga, care a murit la mutarea 90.

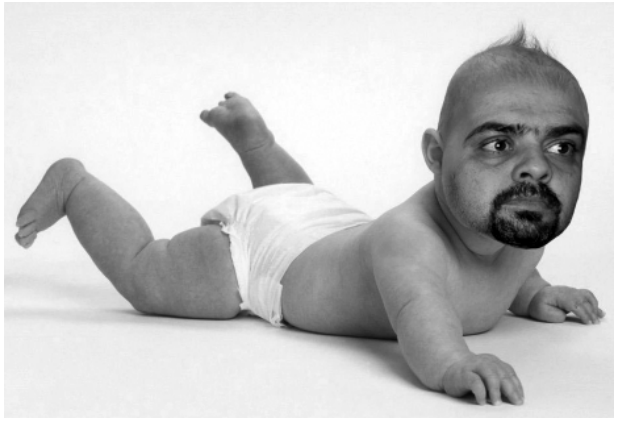
Desigur această partidă nu este elocventă pentru forţa d-lui Kai, pe care îI consider mai puternic decât mine. Ceea ce vreau sa va spun, în schimb, poate vă va ajuta. De curând am jucat câteva partide cu 5 pietre handicap împotriva unui jucător mai slab. Reprosându-i jocul neimaginativ prestat, în final a izbucnit “joc aşa, pentru că aşa ştiu!". Haideţi să ne gândim puţin! Jocul de GO este în mică măsură stăpânit de puterea de cuprindere a minţii umane. Profesioniştii din top-ul japonez încă mai studiază pentru a se menţine în formă, iar Fujisawa Shuko 9 dan, un „gigant al GO-ului” mărturisea că ar cunoaşte cam 30% din GO. Mie probabil mi-ar trebui tot cam 5 pietre-handicap pentru a putea face faţă onorabil unui asemenea jucător. Deci, cam cât ştie adversarul meu, care primeşte 5 pietre-handicap?

Desigur, dorinţa de a câştiga o partidă este foarte mare şi e bine să ai încredere în ceea ce ştii, dar fiecare dintre noi ar trebui să fie conştient că din vârful piramidei cunoştinţelor noastre, orizontul se vede din ce în ce mai larg şi în confruntarea cu un jucător mai puternic e mai bine să găsim răspunsuri la frământările noastre decât să pierdem plini de nedumerire.



△ ultima mutare după care negrul abandonează

Interviu cu Dan Micşa



"Bineînțeles că e mai superficial dacă gândeşti mai puțin, dar aş zice că nu superficial îi atributul dominant: ar trebui să ne gândim la optimal. GO-ul e un joc la care trebuie sa maximizezi numărul de puncte într-o anumită perioadă de timp, e clar un joc de optimizare, aşa că, şi de stai mai mult şi de stai mai puțin trebuie să fi optimal"

Kirugoro: Mă bucur să pot "vorbi" cu "gura spartă" a GO-ului românesc

Micşa Dan: Mda, gura spartă a orice fac

K: Tot timpul ai fost asa?

M: Da. Bunicii îmi ziceau „cebala", adică gură spartă în bănățeană, de pe când aveam 3 ani şi pare-se că nu o să'mi „treacă" niciodată.

K: Au avut şansa/neşansa să te audă mai repede :)

M: Da, am făcut pe mulți să sufere cu gura asta spartă. Primii care au suferit au fost părinții şi bunicii ...

K: Îmi aduc aminte de primele tale replici pe care le-am văzut pe rgo. Se întâmpla prin 2004 şi începeau cu "bre".

M: Nu mai țin minte despre ce era vorba dar cam în toate replicile pe care le dau încerc să țin raționalul şi umorul pe primul loc

K: Ai un fel ... zen de a discuta ... îți cam pocneşti interlocutorii pe unde nu se aşteaptă şi nu spun că întotdeauna este plăcut. De cele mai multe ori chiar nu e, dar te mai trezesc replicile astea, nu te lasă să derapezi.

M: Din păcate raționalul şi umorul e acel ceva ce lipseşte din multe discuții care apar în viață, inclusiv în grupurile de discuții. Oamenii au harul să devină rapid tare deziluzionați şi să-şi exprime părerile personale în public în loc să cerceteze un pic ceea ce e cunoscut despre un anumit topic: exact asta încerc eu să combat. Nu e nevoie să divaghezi despre subiecte de mult cercetate numai, eventual, de vrei să împingi domeniul respectiv înainte, prin cercetări noi.

K: Revenind la discuția din 2004 ... era despre strategie şi tu susțineai că nu există strategie la GO, că rezolvi totul tactic. Mai susții şi azi punctul ăsta de vedere?

M: Tactica şi strategia sunt noțiuni tare vagi şi relative: de ai zece nivele de complexitate care sunt tactice şi care's strategice? GO-ul e un joc banal matematic. Pe noi ne fascinează doar din cauza că e imposibil de jucat perfect de către om şi de aia o să rămână o eternă fascinație orientală pentru noi, vesticii.

K: Am auzit că ai faimă de killer prin America (la GO, desigur)

M: Da luai (şi) titlul de Kyu Killer în 2003 când am participat la US Go Congress în Houston. Am câştigat ceva de genul 17-2 în meciuri cu handicap

K: Ai diploma?

M: S-a pierdut când or trimis-o (cică!), n-am stat la premiere că am avut avion

K: Aia merita afişată ;)

M: LOL. Da, îi clar tipica sarcasmului meu în a lovi în cei mai nepricepuți

K: De ce te dai în vânt după blitzuri?

M: Fiindcă mă plictisesc de şed şi cuget prea mult

K: Şi nu cugeti niciodată „prea mult"? Ce faci la concursuri unde ai timp de gândire berechet?

M: La concursuri mă uit la alții, beau cafea şi fumez, să mai treacă timpul.

K: Jocul rapid, nu e superficial?

M: Îi mai mult rapid decât superficial :) Bineînțeles că e mai superficial dacă gândeşti mai puțin, dar aş zice că nu superficial îi atributul dominant: ar trebui să ne gândim la optimal. GO-ul

e un joc la care trebuie sa maximizezi numărul de puncte într-o anumită perioadă de timp, e clar un joc de optimizare, aşa că, şi de stai mai mult şi de stai mai puţin trebuie să fi optimal.

K: Deci pentru ritmul tău, aşa e optim?

M: EXACT! În general mă plictisesc repede şi de aia studiez diferite lucruri, ca să mă ţin cât mai interesat de nou. Uitându-mă metafizic la o poziţie de go pentru o oră îi suboptimal pentru educarea eului (din punctul meu de vedere). Nu spun că nu există valoare pentru alţii, dar eu, mai bine mut într-un minut şi în celelalte 59 de minute fac altceva (joc 3 partide de go spre exemplu ☺)

K: Întotdeauna ai jucat aşa?

M: În general da. Când joc (orice joc) prefer să fiu optimal, adică să joc 80% corect folosind 20% resurse şi în restul de 80% din timp, în loc să caut o mutarea foarte buna, prefer să caut 80% optimalitatea în alte 4 probleme (80/20 sunt din principiul lui Pareto)

K: Interesant. De regulă lumea preferă să joace 100% corect, indiferent cât timp alocă. Adică, caută să joace bine, nu optim.

M: 100% îi relativ până şi în go care e simplu matematic. Nici un jucător de go nu joacă perfect chiar de stă 10 ani la o mutare. Şi în concursurile de go pe care le organizez, încerc să promovez acelaşi principiu al optimului: lumea vine şi joacă când şi cum vrea şi poate (în funcţie de cum e optim pentru ei), până şi termenii partidelor sunt negociaţi între participanţi şi nu stabilit de organizatori

K: Ştiu ca ai organizat câteva ediţii ale Cupei Walter Schmidt, online. Ai organizat şi alte concursuri prin America? Cum e organizat GO-ul acolo?

M: În Florida GO-ul nu e aşa popular. Suntem cam vreo 100 de jucători, din care vreo 20 între 1-4 Dan. Faţă de România, e un număr mic.

K: Aveţi un club? Cum jucaţi?

M: Avem în Florida vreo 10-15 cluburi. Eu fac parte din SCAGA (The Space Coast Go Association).

K: Şi care e activitatea pe acolo? Cam cât de des vă întâlniţi?

M: O dată pe săptămână duminica de la 13 la 17

K: Şi organizaţi vreo competiţie?

M: Nimic semnificativ. Clubul vecin (din Orlando) organizează cele mai reuşite concursuri

K: Aha! Preferaţi să jucaţi în deplasare!

M: Da :)

K: Pe rgo ai avut o serie de intervenţii în domeniul inteligentei artificiale, aplicând exemplele şi "predicţiile" la GO

M: Nu e nevoie de predicţie la go atâta vreme cât jocul va fi jucat perfect de către computere în mai puţin de 10 ani, parcă asta susţineam.

K: După ultimele evoluţii (mă refer la jocul lui Cătălin cu MOGO), nu crezi că ai fost prea optimist?

M: Deocamdată nu aş zice că am fost optimist nicicând. Estimez că Mogo va juca perfect pe tabla de 9x9 în 2-3 ani, şi perfect pe 19x19 în vreo alţi 10.

K: Crezi că intuiţia nu are nici-un cuvânt de spus în jocul de GO?

M: Intuiţia are rol dominant la oameni pentru că, după cum am mai zis, oamenii nu sunt capabili să joace GO perfect. Maşinile nu au nevoie de intuiţie pentru că o să joace perfect şi mecanic, cam ca în tot ce fac.

K: Rareori am întâlnit un om aşa de sigur pe el în ceea ce ne rezervă viitorul. Din simpatie pentru jucătorul uman, sper să te înşeli, dar în fond rezolvarea matematică a jocului n-ar trebui să-i ştirbească din fascinaţie.

M: Nu sunt sigur de ce se va întâmpla în secunda următoare. Ce spun sunt doar nişte afirmaţii despre stadiul de evolutie a unor domenii dacă extrapolezi funcţia lor exponenţială de progres după o anumită perioadă în timp. Îmi pare rău că las impresia că aş cunoaşte viitorul.

K: Când te vom vedea la un concurs de GO în România?

M: Dacă este online, cât mai curând.

K: Îţi mulţumesc pentru timpul acordat.

M: Cu multă plăcere.

179 GO CLUB

Marilena Bara - membru APSR

Aşa a început.

Povestea acestui proiect a început în primăvara anului 2008, pe când derulam, la Biblioteca Metropolitanã Bucureşti, un proiect de promovare a jocului: "GO la … bibliotecã". Printre cursanţii, care veneau sãptãmânal la lecţiile de GO, se numãrau şi câţiva copii de la şcoala cu clasele I – VIII nr. 179, aflatã undeva, în apropiere.

Proiectul de la bibliotecã s-a finalizat în 14 iunie 2008, în prezenta ambasadorului Japoniei la Bucureşti – Excelenta sa, domnul Kanji Tsushima. Printre invitaţii la ceremonie s-a numãrat şi directorul şcolii 179 – profesorul de matematicã Nicolae Gheorghe. O scurtã şi pragmaticã discuţie cu domnul director, un proiect prezentat conducerii şcolii şi aprobarea de a începe cursuri de iniţiere în GO, odatã cu începerea noului an şcolar, a venit de la sine.

Lucru bun la 9 luni se cunoaşte.

3 octombrie 2008, ora 12 – exact în ziua şi la ora la care la Beijing avea loc ceremonia de deschidere a primei ediţii a Jocurilor Mondiale ale Sporturilor Minţii, în sala de festivitãţi a şcolii 179, peste 100 de elevi, din clasele I – V, participau la prima lor lecţie de GO; oaspetele de onoare al acestei ceremonii a fost domnişoara ataşat cultural Seiko Takesono, de la Ambasada Japoniei. În numai 9 luni de la startul proiectului, copiii au fãcut un adevãrat tur de forţã, participând la 14 evenimente, naţionale şi internaţionale. Lista completã a acestor evenimente sportive este urmãtoarea:

5–6 decembrie 2008 – la doar 2 luni de la începerea cursurilor, 6 copii de la cercul de GO au participat la prima lor competiţie: Cupa ambasadorului Japoniei, Bucureşti;

17-18 ianuarie 2009 – o nouã competiţie open – ING MEMORIAL calificări – a prilejuit copiilor sã se confrunte cu colegii de generaţie din Bistriţa şi Vatra Dornei;

31 ianuarie 2009 – organizarea primului concurs de casã şi a ceremoniei de absolvire a modulului I al cursului de iniţiere;

6-8 martie 2009 – un pas important a fost fãcut prin participarea la Campionatul European de Juniori, de la Banja Luka - Bosnia Herţegovina;

martie 2009 – organizarea Cupei primãverii – o întâlnire cu copiii de la Şcoala Europeanã;

27–29 martie 2009 – participarea la Cupa Shusaku, Tg Mureş;

aprilie 2009 – legitimarea copiilor, din grupa de performanţã, la secţia de GO a clubului Locomotiva Bucureşti;

aprilie 2009 – organizarea primului cantonament de pregãtire la Sãcele;

25–26 aprilie 2009 – participarea la Campionatul Naţional de Juniori, under 12 – Sinaia;

1–2 mai 2009 – participarea la Campionatul Naţional Şcolar – Vatra Dornei, când încep sã se arate primele rezultatele notabile, prin câştigarea titlului de vicecampion naţional şcolar de Silvestru State – 8 ani;

8–9 mai 2009 – participarea la Cupa Walter Schmidt - Timişoara;

23–24 mai 2009 – participarea la semifinala Cupei României - Bucureşti;

3 iunie 2009 – organizarea ceremoniei de absolvire a primului an de studiu al jocului de GO, în prezenţa Excelentei sale, domnul ambasador al Japoniei Yoshinobu Higashi, a domnişoarei ataşat cultural Seiko Takesono şi a campionului european sensei Cãtãlin Ţãranu;

15–21 iunie 2009 – participarea la Campionatul Naţional de Juniori, under 8, 10, 14, 16 ani – Poiana Zânelor;

24–30 iunie 2009 – participarea la Tabara Naţionalã de GO – Campionatul de GO rapid şi GO pe echipe - Eforie Nord.

Targetul proiectului a fost format din elevii claselor I – V; s-au înscris 102 elevi, care au fost repartizaţi în 4 grupe de studiu, organizate pe categorii de vârstã. Cursurile au fost gratuite. Copiii au participat la o lecţie pe sãptãmanã, timp de 3 luni. 52 de elevi au absolvit primul modul al cursului de iniţiere; ei au continuat studiul intensiv al jocului de Go, în al doilea modul al cursului, desfãşurat în perioada semestrului al II lea al anului şcolar 2008 – 2009. S-a format un lot de performanţã din 12 copii, care au participat la cele 14 evenimente menţionate mai sus, iar din cei 12 copii talentaţi, care formeazã, în prezent, lotul de performanţã, s-au detaşat deja, ca lideri de necontestat:

Silvestru State, 8 ani, cel care a câştigat

deja 3 titluri: campion național grupa under 8, vicecampion național grupa under 10 şi vicecampion național şcolar;

Alexandru Nae, 11 ani, locul 4 la Campionatul Național Şcolar - grupa under 12.

Cei doi copii au fost selecționați pentru lotul lărgit de juniori al României, lot format la nivelul comisiei de specialitate a Federației Române de GO.

Echipa.

Cursurile inițiere şi perfecționare au fost susținte de:

-Marilena Bara – instructor Go – care a gestionat cursurile de masă, de inițiere, de selecție pentru 103 elevi ai şcolii;

-Lucian Constantin Nicolaie – student în anul I al Şcolii Naționale de Antrenori – specialitatea GO, care s-a ocupat de pregătirea lotului de performanță.

Implementarea proiectului nu ar fi fost posibilă, fără sprijinul permanent şi eficient al conducerii şcolii, reprezentată de:

-domnul director Nicolae Gheorghe;

-doamna director adjunct – şi mămică de campion național - Camelia State.

Investiții deosebite în acest proiect – financiare şi de timp - au făcut şi părinții copiilor.

Buget. Sponsori.

Proiectul nu a avut un buget alocat, el fiind derulat, în proporție de 90%, prin voluntariat şi prin efortul financiar al părinților.

Primăria sectorului 1 a susținut financiar achiziționarea a 25 de seturi de joc şi decontarea parțială a cheltuielor de participare la C.E. de la Banja Luka.

Federația Română de GO a oferit gratuit seturi de joc şi cărți de inițiere şi a decontat parțial cheltuielile de participare la competițiile de juniori pe care le-a organizat.

Firma Juno şi editura Nemira au oferit premii copiilor care au absolvit cursul de inițiere în GO.

Fundația "Dinu Patriciu" a susținut, cu o bursă, participarea junioarei Cristina Axinte la Campionatul Național de Juniori de la Poiana Zânelor.

Follow up.

Rezultatele foarte bune obținute, în primul an de aplicare, au condus firesc la decizia de dezvolta acest proiect şi în anul şcolar 2009 – 2010, în 3 dimensiuni:

-ca disciplină opțională de studiu, pentru cât mai mulți dintre elevii şcolii;

-ca sport de performanță, în cadrul secției de Go a clubului sportiv al şcolii;

-ca terapie complementară pentru copii cu probleme comportamentale (ADHD) şi de asimilare a cunostiințelor.

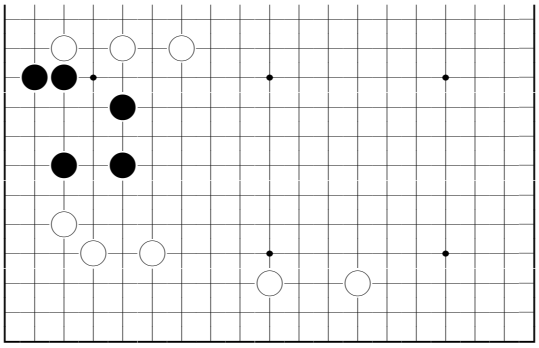
Grație prezenței şi suportului doamnei profesor Manuela Nae, proiectul a putut fi extins într-o altă unitate şcolară din sectorul 1 - "Liceul Constantin Brâncoveanu".

Concluzia.

"Ceea ce s-a petrecut la cercul de GO al şcolii 179 este un adevărat miracol" – spunea unul dintre participanții la ceremonia de închidere a anului de studiu. Eu aş spune că a fost mai mult decât un miracol. A fost multă muncă, seriozitate, dragoste pentru copii şi … puțin noroc!

Salvarea pietrelor izolate

(Vali Popa)



Chiar dacă grupul negru nu este 100% viu, acesta nu poate fi atacat uşor. Dacă negrul este prea îngrijorat şi-şi apără grupul, albul va transforma întreg moyo-ul de jos în teritoriu. Negrul trebuie să invadeze latura de jos şi să găsească un mod optim de a-şi salva piatra de invazie.

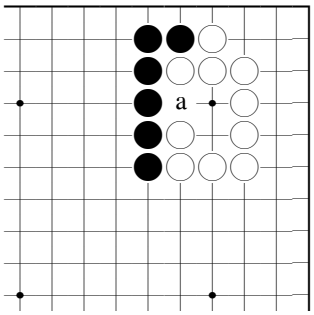
- răspunsul în pagina 12 -

Lecţii de yose cu Mirel Florescu

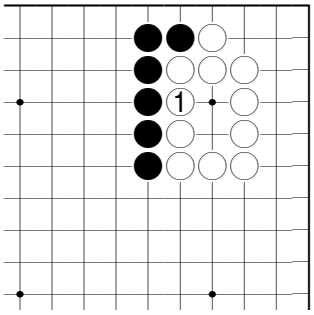
Vom începe şi lecţia de astăzi cu rezolvările problemelor propuse în numărul trecut.

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

Aşadar, prima problemă.



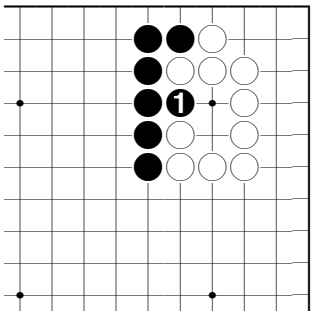
Dacă albul joacă, se ajunge în poziţia de mai jos:



Dia. 1

Cu mutarea 1, albul face 2 puncte.

Dacă negrul ar fi jucat primul, s-ar fi ajuns în poziţia de mai jos:

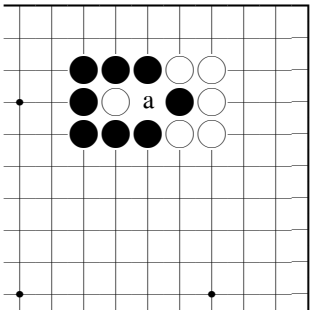


Dia. 2

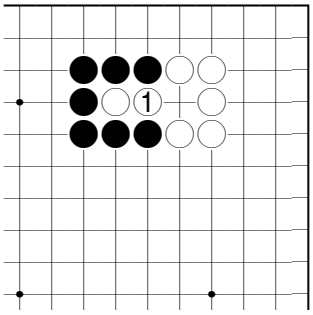
Albul încă mai poate face un punct, dacă blochează mutarea negrului, sau zero puncte dacă ignoră şi negrul va mai juca încă o dată, mai târziu. O mutare aici este gote pentru ambele părţi, deci şansele de a fi jucată sunt 50/50. Cu alte cuvinte, sunt şanse egale ca albul să aibă unul sau zero puncte. în astfel de situaţii, teritoriul albul se estimează a fi media celor două valori, adică: (1+0)/2=0,5 puncte!

Nu ne mai rămâne decât să comparăm diagramele 1 şi 2. Aşadar, albul are 2 puncte dacă joacă şi 0,5 dacă nu joacă, deci o mutare la 1 valorează diferenţa dintre cele 2 valori, adică 1,5 puncte! Altfel spus, dacă albul joacă primul, îşi măreste teritoriul de la 0,5 la 2 puncte, deci, evident, valoarea mutării albe 1 este de 1,5 puncte.

Problema a doua.

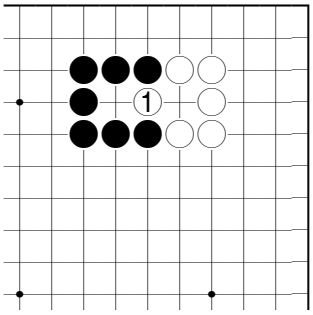


Dacă albul joacă primul, se ajunge în diagrama de mai jos:



Dia. 3

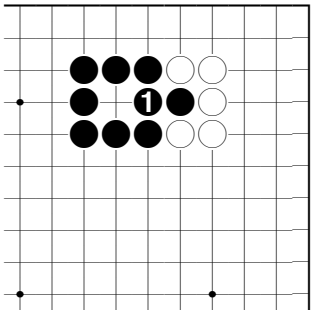
Negrul capturează cele 2 piese iar albul recapturează, aşa că se va ajunge în forma următoare:



Dia. 4

Negrul a capturat 3 piese, iar albul tot 3, deci scorul este zero-zero, în acest caz.

Dacă negrul ar fi jucat primul, s-ar fi ajuns în următoarea situație:

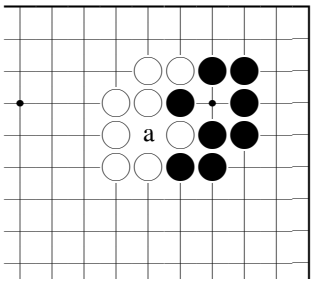


Dia. 5

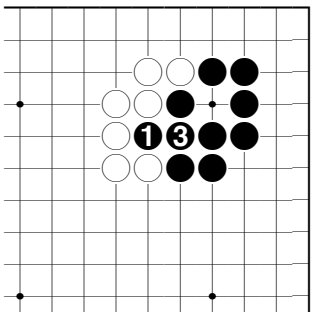
Negrul capturează o piesa albă şi face în total 2 puncte.

Diferența dintre cele 2 situații fiind de 2 puncte (zero în prima şi 2 în a doua), înseamnă că o mutare aici a valorat 2 puncte!

Problema a treia.



Dacă negrul capturează cu mutarea 1 şi conectează cu 3, se ajunge în poziția de mai jos:

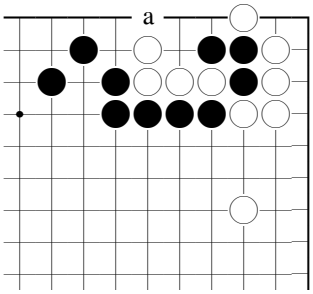


Dia. 6

Aici, negrul are 2 puncte

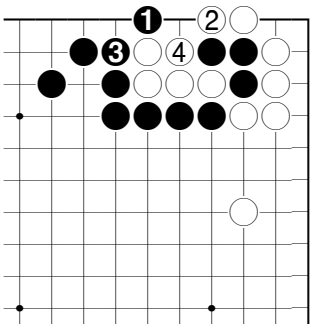
Dacă albul ar fi capturat primul şi apoi ar fi conectat, s-ar fi ajuns în situația inversă, albul având 2 puncte. Trebuie să observăm că fiecare jucator mută de 2 ori, deci se joacă în total 4 piese. Diferența dintre cele 2 situații este de 4 puncte (2 pentru negru în prima şi 2 pentru alb în a doua). Cu alte cuvinte, oricare dintre cei doi jucatori poate obtine 4 puncte jucand de 2 ori, deci un randament de 2 puncte per mutare! Putem concluziona că valoarea unei mutări la A, în diagrama inițială, este de 2 puncte.

Problema a patra.



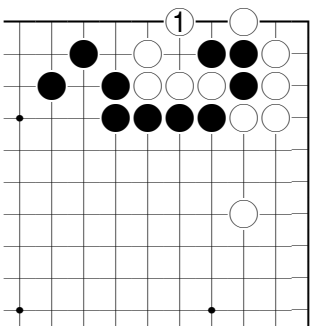
De data asta, avem de-a face nu doar cu o problemă de calcul teritorial, ci şi cu una de tip tesuji.

Dacă negrul joacă primul, se ajunge în situatia de mai jos. Vă rog să observați că albul este forțat să joace aşa, dacă ar fi încercat să captureze piesa 1, atunci negrul s-ar fi extins pe linia 1 şi albul ar fi pierdut foarte multe puncte. Negru 1 este un tesuji de yose!



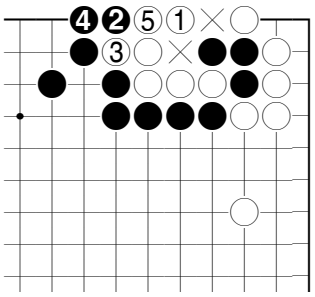
Dia. 7

Dacă albul ar fi jucat primul, în schimb, s-ar fi ajuns în situația următoare:



Dia. 8

Şi acesta este un tesuji de yose, cu mutarea 1 albul nemaifiind nevoit a juca altundeva în propriul teritoriu pentru a captura cele 3 piese negre, deci albul protejează 2 puncte de teritoriu! În plus, să privim cu atenţie următoarea diagramă:



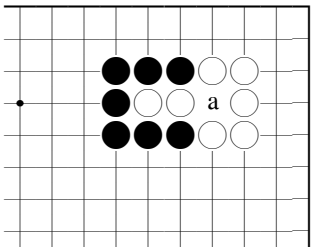
Dia. 9.

În afară de punctele marcate cu X, câştigate de alb, negrul va pierde şi punctul de la mutarea 4, care ar fi fost teritoriul negru în diagrama 7! Aşadar, diferenţa dintre Dia. 7 şi Dia. 9 este de 3 puncte! Răspunsul la această problemă este: mutarea 1 în Dia 7 valorează 3 puncte sente.

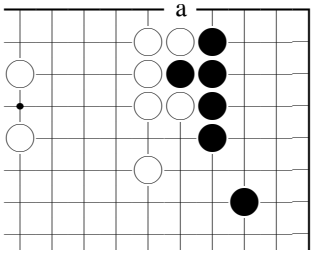
Sper că explicaţiile au fost destul de clare, aşa că vă las răgaz până luna viitoare să reflectaţi la cele de mai sus, împreună cu încă 4 diagrame temă pentru numărul următor. Cât valoreaza o mutare la A?

Dacă doriţi, puteţi propune propriile diagrame spre rezolvare sau trimite eventualele nelămuriri, întrebări sau sugestii, pe adresa revistei: kirugoro@gmail.com

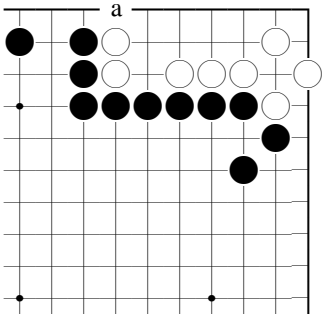
Problema 1



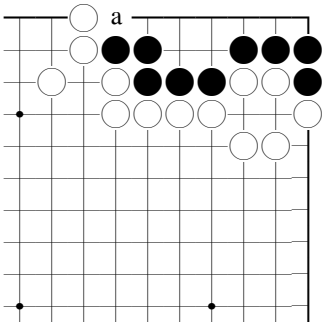
Problema 2



Problema 3



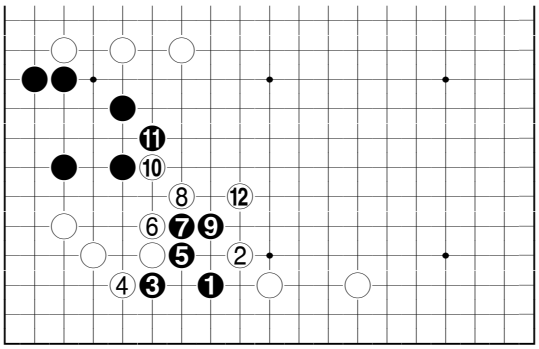
Problema 4



Salvarea pietrelor izolate

- continuare în pagina 16 –

Răspuns corect problema 8



Negrul invadează corect la 1, albul răspunde cel mai sever cu kosumi la 2, negrul joaca tsuke la 3 – o tehnică des folosită pentru salvarea pietrelor izolate -, albul joacă kaketsugi la 4, negrul kaketsugi la 5, albul se retrage la 6. Mai târziu, albul încearcă să atace pe două fronturi cu 8, însă negrul se apără solid cu 11, iar albul închide pe dinafară cu 12. Negrul trebuie să găsească o modalitate de a-şi salva pietrele.

Strategiile samurailor

(Kirugoro)

Povestea lui Musashi Miyamoto a uimit şi a incitat spiritele de-a lungul timpului. Considerat de japonezi ca cel mai de seamă spadasin, Miyamoto s-a stins de moarte naturală într-o epocă în care calea oricărui samurai era moartea. Referindu-se la samurai, Yamamoto Tsunetomo spunea: „când ajunge într-un moment de cumpănă, nu există altă alegere rapidă decât moartea. Nu e prea greu."

Samuraiul era crescut şi trăia în spiritul unui cod de etică ce a ajuns să fie cunoscut sub numele Bushido, un cod ce avea să modeleze comportamentul şi caracterul japonezilor într-o măsură nemaiîntâlnită până atunci (şi nici de atunci în coace) în vre-o societate. Principalele cerinţe erau acelea de a se perfecţiona neîncetat în mânuirea armelor, de a se îmbrăca şi de a se comporta într-un anumit fel, de a fi pregătiţi în orice clipă să înfrunte moartea în schimbul onoarei, precum şi de a se sinucide (câteodată împreună cu familiile lor) când aceasta servea nevoilor stăpânului.

Când această relaţie samurai – stăpân (daymio) dispărea în urma capturării vre-unui domeniu de către un alt daymio, samuraii deveneau ronini (literar „bărbaţi ca valurile"). Deoarece statutul de samurai le interzicea să se implice în oricare altă muncă, ori în activităţi comerciale, ei cutreierau ţara în căutare de lucru ca membri ai unui corp de pază, sau ca zbiri, iscoade, etc. Reputaţia lor era variată: unii rămâneau fideli codului Bushido, pe când alţii se ticăloşeau cu totul. Mai erau şi cei care, ca luptători independenţi, călătoreau prin ţară în căutarea unor adversari cu care să se bată pentru a-şi îmbunătăţi tehnica. Unele întâlniri erau neprevăzute, altele erau aranjate oficial în urma unor înştiinţări şi se desfăşurau cu martori. Reputaţia acelora ce câştigau se răspândea ca focul atrăgând alţi şi alţi shugyosha („spadasin ce se antrenează") ce îi provocau la luptă. Cei ce supravieţuiau acestor dueluri pe viaţă şi pe moarte ajungeau în cele din urmă maeştri, predând tehnicile ce le aduseseră succesul.

A treia idee forţă lăsată discipolilor săi de către Musashi este formulată succint ca: **„antrenează-te pentru victorie"**.

Capacitatea de luptă pe care au dezvoltat-o toţi maeştri, nu le-a picat din cer. Cu toate că Musashi afirmă că s-a antrenat singur, putem presupune că a făcut-o după modelele oferite de maeştri vremii. Antrenamentul începea de la vârste fragede şi când băieţii împlineau cinsprezece ani aveau parte, ca ritual de iniţiere, de experienţa decapitării răufăcătorilor condamnaţi la moarte sau a inamicilor capturaţi.

După ce samuraiul se deprindea cu toate armele din panoplia lui, antrenamentul se reducea la câteva ore pe zi, însă continua pe tot parcursul vieţii deoarece viaţa lor atârna de îndemânare. Putem spune că se antrenau pentru a-şi păstra neştirbită onoarea, reputaţia şi pentru a rămâne în viaţă.

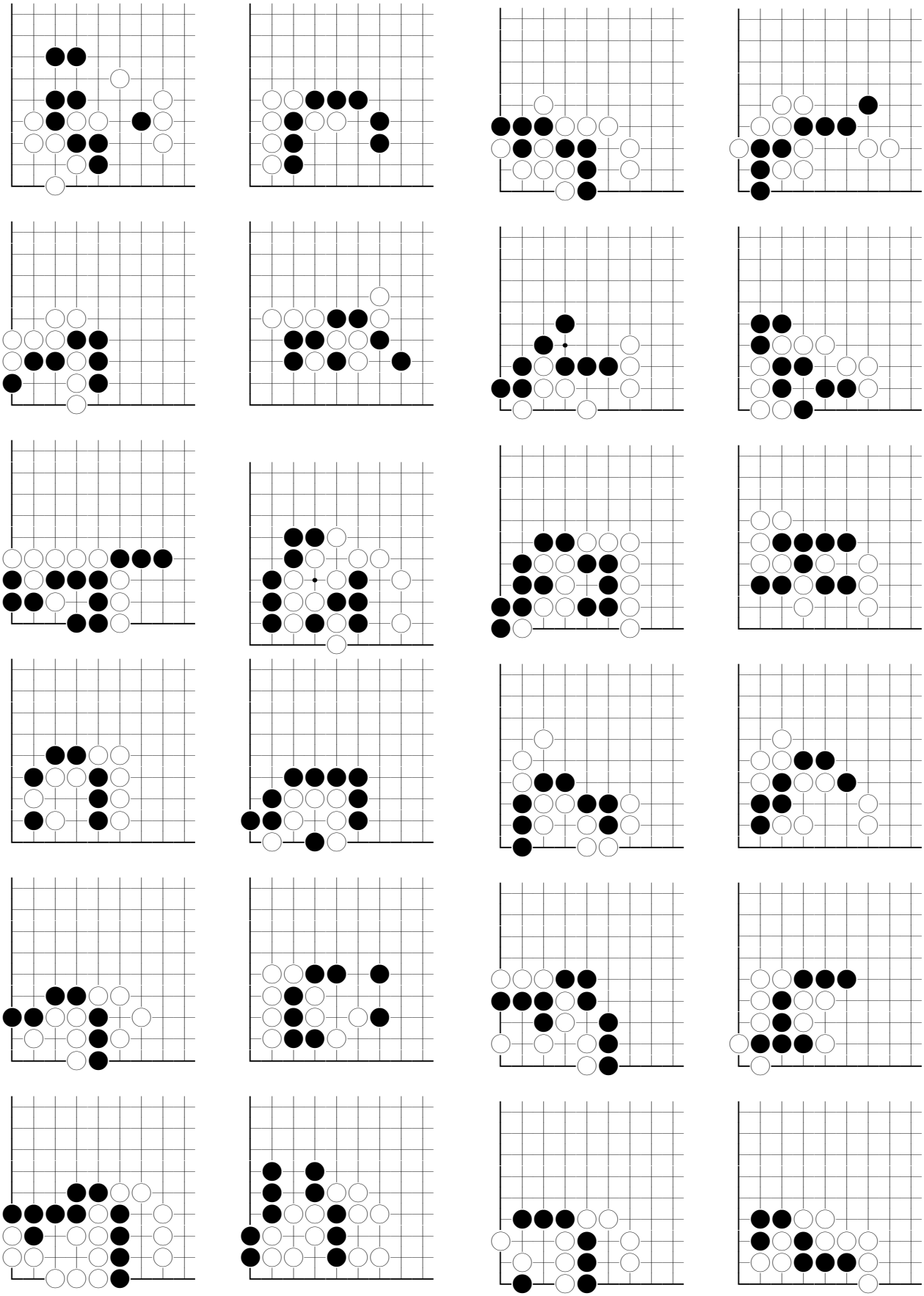
Kano spunea că în GO nu există stagnare. Pur şi simplu nu poţi sta pe loc: dacă nu urci, înseamnă că cobori! Pentru a reuşi trebuie menţinută starea optimă de luptă şi o continuă perfecţionare a armelor şi a abilităţilor tehnice. Musashi însuşi acorda o atenţie deosebită îngrijirii şi păstrării armelor sale şi oare care sunt armele noastre în GO dacă nu chiar mintea?

GO-ul nu trebuie văzut ca o luptă continuă. El poate fi practicat şi ca antrenament. Antrenamentul zilnic se face cu probleme de nivelul tău pe care ar trebui să le poţi rezolva în maxim 5 minute. Este important însă să nu tragi cu ochiul la rezolvare: dacă nu vezi soluţia, treci mai departe, fiindcă rezolvarea problemelor nu se bazează pe memorare, ci pe forţă de calcul.

Sensei Mirel Florescu atrăgea atenţia asupra importanţei antrenamentului mental. Bazându-se pe experienţa lui asiatică, el recomandă rezolvarea problemelor uşoare ca mod de „încălzire", similar cu mişcările şi alergarea pe care o face un sportiv înainte de a intra pe teren. Înainte de a juca o partidă, încălzirea constă în rezolvarea timp de 15-20 de minute a problemelor de 30k, a căror soluţie se întrezăreşte instantaneu. Aceste probleme nu te învaţă nimic nou, ele pur şi simplu îţi pun mintea în mişcare, după care e bine să faci o pauză de câteva minute şi gata, te poţi apuca de joc. De cele mai multe ori tratăm cu superficialitate dispoziţia în care ne găsim atunci când începem jocul, dar dacă miza partidei ar fi propria viaţă, ca în duelurile lui Musashi, antrenamentul ar căpăta o altă valoare.

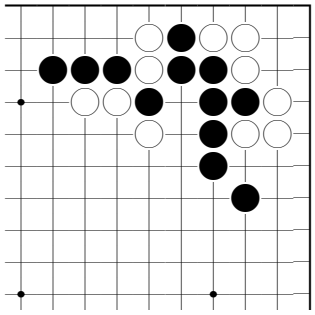
În continuare, pentru divertisment, vă

propun câteva probleme elementare (negrul la mutare).

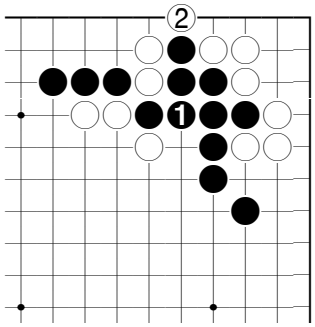


Good and bad

Problema 1: negrul la mutare.

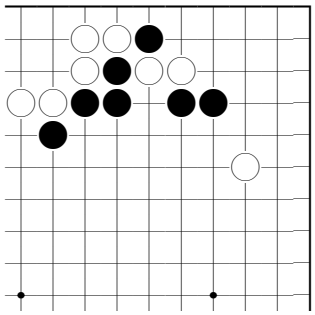


Bad

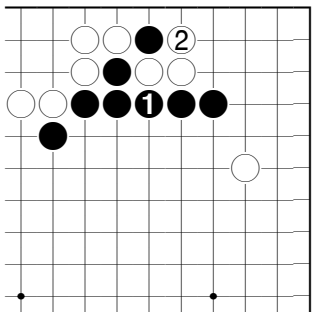


Permițându-i albului tăietura la 2, poziția negrului devine dificilă.

Problema 2: negrul la mutare.

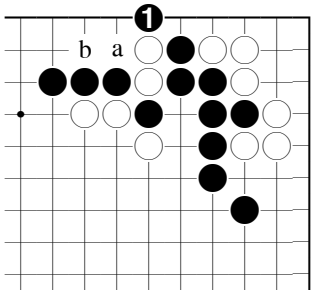


Bad

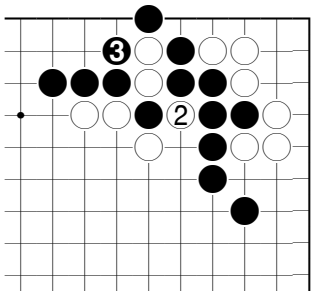


Simpla conectare nu e potrivită în această poziție

Răspuns la problema 1 (good)

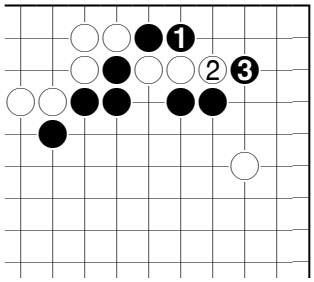


Conectarea cu 1 este mutarea corectă. Dacă albul joacă ”***a***”, negrul are răspunsul la “***b***”

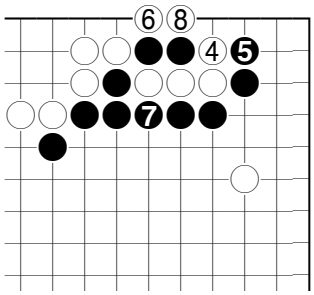


Albul trebuie să captureze cu 2 şi negrul conectează.

Răspuns la problema 2 (good)



Negrul 1 este un tesuji de sacrificiu. Albul e forțat să joace 2 şi negrul continuă la 3 cu hane.



Secvența se termină la 8 cu negrul în sente. Colțul e acum în siguranță.

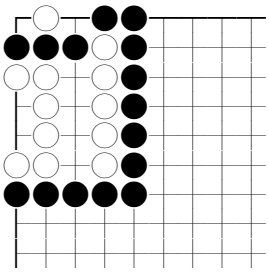
Funambul

(kirugoro)

Nu ne mai încăpem în piele: suntem în Retezat! Aşteptam de prea mult timp ieşirea asta pentru a ne mai face probleme din cauza prognozei nefavorabile; şi-apoi ce mai contează o ploaie, că doar n-o să plouă toată ziua! Urcăm plini de voie bună spre Piatra Iorgovanului, un imens bulgăre de calcar dolomitic strălucind în soare, nepăsători la tăvălugul negru ce se apropie dinspre crestele munţilor Godeanu. Fleacuri. Am mai văzut noi de-astea! Frontul de ploaie se apropie vertiginos, cerul pârâie ameninţător şi când să-şi arunce asupra noastră perdelele lichide ne „dezbrăcăm" rucsacii şi deschidem umbrelele protectoare ale corturilor igloo. Spectacol înspăimântător? Nici vorbă, nu e somn mai plăcut ca cel descântat de darabana ploii.

Aversa se potoleşte într-o oră, odată cu înserarea. Împreună cu Florin cobor câteva sute de metri în valea Soarbele în căutarea unui izvor. În liniştea impresionantă se derulează animaţia apusului, colorând calcarul cameleonic al Iorgovanului în nuanţe sângerii. Ne bucurăm că suntem aici. Ce ne-am putea dori mai mult?

Noaptea e făcută să dormi aşa că spectacolul fulgerelor rămâne fără spectatori. Ne trezim dis dimineaţa într-o ceaţă lăptoasă ce vrea parcă să dea consistenţă spaţiului. Nu e nimic de făcut, suntem prizonieri ai capcanei albe. Zero repere. Şi timpul pare să se fi oprit în loc, fabricând clipe cu copy/paste. Exteriorul devine neinteresant. Soluţia? Cărticica portocalie, „250 de probleme de GO"!



Negrul capturează necondiţionat. La prima vedere pare imposibil: ţac, pac, ţac, pac şi negrul, în culmea gloriei, moare prin damezumari. Mai există vre-o variantă? Da: pac, ţac, pac, ţac şi acelaşi damezumari. E imposibil! Prizonieră în colivia propriilor izbânzi mintea baleiază continuu între pac şi ţac până ce, istovită, admite că tot ce ştie nu duce nicăieri. La gunoi cu clişeele! În încercarea de a salva corabia, zvârl peste bord aurul devenit balast. E nevoie de inocenţa începutului, e nevoie de contemplare. Habar n-am ce înseamnă damezumari. Ţac, pac, ţac, pac, albul îşi face hara-kiri, negrul, ah, rămâne fără aer … Trist. Ce mai urmează? Negrul zăreşte o oiţă rătăcită. Atac! Ţac, pac … da … negrul capturează necondiţionat!!! Simplu. Atât de simplu dacă nu te foloseşti de scheme. Atât de simplu dacă ai răbdare să priveşti până la capăt!

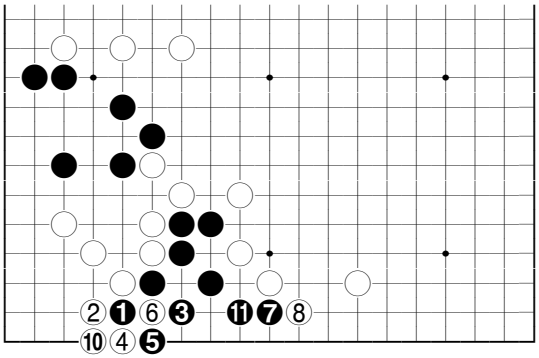
Copy, paste, copy, paste ... Noapte cu rafale transformând domul cortului în geometrie variabilă. Ies pentru a monta ancoraje suplimentare şi fiindcă nu mai am cuie de cort, împlânt în iarbă cuţitul şi lingura. Regăsesc căldura sacului de dormit şi somnul descântat de vijelie până la pârâitul fatidic în care pânza cedează şi corabia ia apă. Naufragiu. SOS. Odată cu zorile, sub biciul furtunii ne strângem corturile/păsări şi coborâm din ceaţa albă. Maşinile? Micile noastre universuri familiare, în care ne vedem scăpaţi ...

Salvarea pietrelor izolate

- continuare din pagina 12 –

Variantă problema 8

Negrul joacă hane la 1, pentru a-şi salva pietrele cu ko. Alb 2 dacă este jucat atari la 6, negrul deschide ko-ul cu mutare la 3. Dacă albul amână ko-ul şi joacă la 2, negrul joacă kaketsugi la 3, iar, în secventa 4-10, albul încearcă să reducă pierderea pe care ar suferi-o dacă ar pierde ko-ul. Însă negrul se retrage la 11 şi albul trebuie să înceapă ko-ul.



Negrul 9 şi alb 12 joacă KO-ul

Clasamentul individual valoric -la 1 iulie 2009-

(Valeria Costea)

Nr. crt	Nume	Loc.	Rang	CIV
1	Taranu Catalin	Buc	5p	2710
2	Pop Cristian	Buc	7d	2689
3	Bajenaru Dragos	Buc	7d	2665
4	Florescu Ion	Pit	6d	2601
5	Burzo Cornel	TgM	6d	2595
6	Cioata Daniel	Pit	5d	2494
7	Deaconu Lucian	Bra	6d	2475
8	Calota Lucretiu	Brv	5d	2441
9	Corlan Lucian	Buc	5d	2434
10	Cora Ioan	Buc	4d	2407
11	Nagy Bela	BMa	5d	2397
12	Ghioc Constantin	Buc	5d	2377
13	Serban Mihai	Bis	4d	2342
14	Sora Sorin	Cra	4d	2330
15	Oancea Petru	Buc	4d	2314
16	Urziceanu Valentin	Buc	4d	2305
17	Oprisan Liviu	Tim	4d	2266
18	Tir Daniel	Pit	3d	2249
19	Preotescu Dan	Buc	3d	2244
20	Caraivan Alexandru	Bra	3d	2235
21	Baciu Radu	Buc	4d	2217
22	Nicolaie Lucian	Bra	2d	2215
23	Milu Mihai	Cam	3d	2199
24	Iugulescu Dan	Bra	2d	2192
25	Ghetu George	Bra	3d	2189
26	Ciuica Andrei	Tim	3d	2188
27	Arsinoaia Viorel	Tim	2d	2178
28	Campianu Bogdan	Buc	3d	2156
29	Farcas Alexandru	Gia	2d	2134
30	Popa Valentin	Buc	2d	2132
31	Dumitrescu Bogdan	Buc	3d	2130
32	Ciornei Radu	Cra	2d	2126
33	Patap Vladimir	Bra	2d	2124
34	Toma Iulian	Bra	3d	2120
35	Danila Marius	Bra	2d	2099
36	Lita Mihai	Buc	2d	2092
37	Botezat Radu	Buc	1d	2092
38	Badea Alin	Cra	1d	2083
39	Santa Ionel	Buc	2d	2081
40	Armiean Andrei	Buc	1d	2078
41	Dobrescu Ion	Buc	2d	2070
42	Avram Laura	Bis	1d	2058
43	Opris Mihai	Buc	1d	2057
44	Florea Ovidiu	Bis	1d	2054
45	Sora Adelina	Cra	1d	2048
46	Cojanu Gabriel	Con	1d	2047
47	Viscea Mihail	Slo	1k	2027
48	Farcas Andrei	Gia	1d	2024
49	Vasiloanca Codrin	Bra	1d	2022
50	Beznea Florentin	Bra	1d	2003
51	Cobeli Cristian	VDo	1d	1998
52	Pisica Florin	Slo	1d	1992
53	Stochita Ionut	Bra	1d	1991
54	Mardale Dan	Buc	1k	1984
55	Nedan Adrian	Sib	1d	1975
56	Paraschiv Daniel	Cra	1k	1973
57	Ganguta George	Buc	1d	1971
58	Boboc Viorel	Slo	1d	1966
59	Martin Adrian	TSe	1d	1950
60	Toma Theodor	Bra	1d	1944
61	Sorescu Louis	Buc	1d	1943
62	Groza Dan	Brv	1d	1941
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	1882
69	Matei Petre	Tim	1d	1882
70	Suciu Irina	Buc	2k	1861
71	Tataran Vlad	BMa	1d	1858
72	Dogeanu Daniel	Pit	3k	1849
73	Balazs Arpad	TMu	3k	1849
74	Berbecariu Flaviu	Bis	3k	1847
75	Papp Sigismund	Con	3k	1834
76	Lungu Iulian	Gal	3k	1822
77	Laurentiu Florin	Brv	3k	1814
78	Deng Bing	Res	3k	1791
79	Groza Marius	Buc	3k	1774
80	Cucu Dumitru	Ias	3k	1772
81	Daescu Marcel	TSe	1d	1769
82	Pegulescu Cornel	Tim	3k	1766
83	Budai Francisc	Buc	3k	1763
84	Amira Dan	Buc	4k	1745
85	Catinean Ioana	Clu	4k	1734
86	Cobeli Stefan	VDo	4k	1726
87	Albu Catalin	Bra	4k	1718
88	Stroia Silviu	Gal	4k	1714
89	Boc Sorin	Buc	4k	1700
90	Neamtu Adrian-Jose	Clu	4k	1687
91	Gociu Tiberiu	Gal	4k	1676
92	Nestor Liviu	Buc	4k	1671
93	Marcu Octavian	Alb	4k	1671
94	Iacob Liliana	Bra	4k	1665
95	Dani Csaba	TMu	4k	1658
96	Moldovan Mugur	TMu	4k	1654
97	Gui Dorel	Ara	4k	1653
98	Padurariu Sorin	Sib	5k	1648
99	Dorobantu Marius	Slo	5k	1646

100	Radu Stefan	Buc	5k	1637
101	Mocanu Radu	Buc	5k	1637
102	Siulea Calin	Brv	5k	1633
103	Sorescu Catalin	Tim	5k	1632
104	Balazs Aron	TMu	5k	1621
105	Tacu Dan	Cra	5k	1603
106	Bunea Vasile	Ora	5k	1587
107	Magarita Ionut	Bra	5k	1586
108	Cseh Andrei	Tim	5k	1578
109	Pirvu Andreea	Bra	5k	1576
110	Barbulescu Dan	Buc	5k	1558
111	Serban Radu	Pit	5k	1553
112	Coman Gabriela	Bra	6k	1548
113	Bogea Viorel	Buc	6k	1546
114	Bratu Cristian	Tim	6k	1544
115	Bogaciev Iulian	Buc	6k	1540
116	Neanu Cristian	Tim	6k	1530
117	Miron Alin	Bra	6k	1518
118	Virtic Teodor	Bis	6k	1518
119	Chis Dorin	Ora	6k	1513
120	Dragomir Iulian	Buc	6k	1511
121	Berende Tudor	Bis	6k	1508
122	Teodorescu Luiza	Bis	6k	1504
123	Ghioc Rares	Buc	6k	1488
124	Ghiebaura Dumitru	Tim	6k	1486
125	Bedo Jozsef	Ghg	6k	1486
126	Balazs Ferenc	TMu	6k	1484
127	Nicola Laurentiu	Tim	6k	1479
128	Grangure Paul	Lug	6k	1476
129	Ciora Gabriel	Gia	6k	1474
130	Szilagyi Ana-Maria	Buc	6k	1473
131	Pestean Raul	Zal	6k	1463
132	Pintilie Costel	Gal	6k	1462
133	Iacob Alexandru	Bra	7k	1448
134	Moghioros Romulus	Tim	7k	1446
135	Onofrei Dan	Pit	7k	1427
136	Carp Cristian	Bra	7k	1424
137	Toth Ferenc	Clu	7k	1418
138	Trutiu Octavian	Gia	7k	1416
139	Gall Adrian	Gia	7k	1402
140	Pitrop Neculai	Bot	7k	1392
141	Sora Ovidiu	Brv	7k	1385
142	Ardelean Dan	Buc	7k	1384
143	Levente Gedo	Odo	7k	1379
144	Ormos Gabriel-Andrei	Ora	7k	1375
145	Stihi George	Buc	7k	1373
146	Mastan Diana	Bis	7k	1365
147	Iacob Marius	Bra	7k	1353
148	Pestean Stefan	Zal	7k	1350
149	Cherestes Andrei	Buc	8k	1340
150	Coliban Allen	Brv	8k	1339
151	Fedul Nichita	Slo	8k	1339
152	Samarghitan Calin	Sib	8k	1336
153	Muresan Andrei	Tim	8k	1320
154	Horceag Adrian	Ias	8k	1314
155	Ichim Viorel	Buc	8k	1312
156	Neamt Doru	Ara	8k	1306
157	Neamt Raul	Ara	8k	1302
158	Dascalu Denis	VDo	8k	1301
159	Haja Daniel	VDo	8k	1300
160	Longauer Tiberiu	TMu	8k	1300
161	Scheiber Stefan	xxx	8k	1295
162	Niculae Angel	Buc	8k	1290
163	Dorus Catalin	Buc	8k	1282
164	Barna Dan	Sib	8k	1263
165	Costea Valeria	Buc	8k	1257
166	Ciobanu Gabriel	Buc	9k	1236
167	Pitrop Alexandru	Bot	9k	1208
168	Ion Gabriel	Buc	9k	1208
169	Longauer Csaba	Brv	9k	1192
170	Gatea Mihai	Bra	9k	1189
171	Hermann Dieter	Tim	9k	1178
172	Bujor Mircea	Ora	9k	1175
173	Lukacs Cezar	Tim	9k	1168
174	Titi Stefan	VDo	9k	1168
175	Cherestes Codrut	Buc	9k	1163
176	Coman Fanel	Bra	9k	1157
177	Andrei Razvan	VDo	10k	1144
178	Bobu Lucian	Suc	10k	1127
179	Girlonta Claudiu	TMu	10k	1124
180	Mastan Mihaela	Bis	10k	1120
181	Suciu Alexandru	Buc	10k	1090
182	Berbecariu Dorin	Bis	10k	1084
183	Rusu Horea	Bra	10k	1065
184	Mircea Andreea-Cristina	Bis	10k	1061
185	Becheanu Adrian	Bra	10k	1054
186	Partenie Octavian	Buc	11k	1041
187	Vlad Diana	Bra	11k	1033
188	Lazar Catalin	Buc	11k	1033
189	Nagy Zoltan	TMu	11k	1020
190	Toma Ruxandra	Bra	11k	1016
191	Varan Sergiu	Tim	11k	1012
192	Gatina Calin-Mircea	Sma	11k	1008
193	Berende Damaschin	Bis	11k	996
194	Trifu Alice	Gia	11k	974
195	Minjina Dragos	Buc	11k	960
196	Beizadea Andrei	Buc	12k	908
197	Bozga Emilia	Gia	12k	907
198	Bodea Ionut	Buc	12k	901
199	Corponoi Elemer	Sib	12k	900
200	Mihalas Stelian	Gia	12k	883
201	Gatina Ruxandra	Sma	12k	857
202	Vlad Gabriel	Sib	12k	856
203	Tarta Silviu	Buc	13k	841

204	Maftei Iulian	Gia	13k	825
205	Burca Alexandru	Buc	13k	818
206	Zorila Cristian	Gia	13k	814
207	Nafornita Ioana	Buc	13k	780
208	Irofti Paul	Buc	13k	774
209	Onofrei Vlad	Pit	14k	735
210	Farcas Madalina	Gia	14k	726
211	Popa Cristian	Buc	14k	707
212	Acsinte Alexandru	Sib	14k	707
213	Dobranis Darius	Bis	14k	700
214	Zgondea Paul	Buc	14k	690
215	Moghioros Cristian	Tim	14k	690
216	Dinis Gabriel	Tim	14k	676
217	Lengyel David	Gia	14k	666
218	Biliboc Tihamer	TMu	14k	661
219	Kiss Csaba	Clu	14k	659
220	Berende Bogdan	Bis	14k	653
221	Popa Tudor	Buc	15k	646
222	Savescu Eugen	Tim	15k	639
223	Ciora Cristiana	Gia	15k	633
224	Stan Andrei	Buc	15k	626
225	Bounegru Florin	Bra	15k	596
226	Nae Alexandru	Buc	15k	592
227	Bugoi Valentin	Buc	15k	591
228	State Silvestru	Buc	15k	586
229	Constantinescu Razvan	Buc	15k	575
230	Durac Gabriel	Con	15k	556
231	Vladu Mihai	Buc	15k	555
232	Gradinariu Mihaela	Buc	16k	528
233	Cherestes Ioan	Buc	16k	528
234	Sava Sebastian-Andrei	Buc	16k	525
235	Stefan Alexandru	Sav	16k	518
236	Bikfalvi Zsolt	TMu	16k	504
237	Dobranis Denis	Bis	16k	499
238	Scripcarasu Eduard	Buc	16k	491
239	Moldovan Teodor	Bis	16k	479
240	Cerchia Angel-Ionut	Bra	16k	459
241	Burlacu Catalin	Gia	17k	445
242	Rusuceanu Cristian	Tim	17k	444
243	Calnegru Laura	Bra	17k	423
244	Popescu Catalin	Buc	17k	420
245	Tugui Diana	Bra	17k	412
246	Udrescu Teodora	Gia	17k	411
247	Burzo Mihaela	Buc	17k	390
248	Cocioaba Dragos	Buc	17k	373
249	Berende Carmen	Bis	17k	367
250	Buhai Calin	Bis	17k	355
251	Piticas Irina	Bra	17k	354
252	Frum Flavius	Sib	18k	344
253	Ichim Eduard	Buc	18k	311
254	Trifu Adrian	Gia	18k	307

255	Fociac Alexandra	Sav	18k	300
256	Molnar Peter	TMu	18k	300
257	Suciu Vasile	Buc	18k	300
258	Iosin Alice-Emanuela	Gia	18k	296
259	Lupo Sergiu	Gia	18k	294
260	Maftei Ana-Maria	Gia	18k	293
261	Novac Crina	Brv	18k	291
262	Ban Daniel	Ora	18k	286
263	Berbecariu Bianca-Crina	Bis	18k	276
264	Berende Daria	Bis	18k	274
265	Ionascu Iulia	Bis	18k	269
266	Costache Alexandru	Bra	18k	265
267	Balan Diana	Bis	18k	263
268	Gherasim Emilian	Bis	18k	258
269	Scutaru Laura	Bra	18k	252
270	Chiscaneanu Adelina	Bra	19k	241
271	Selesan Raimond	Tim	19k	237
272	Encean Teodor	Bis	19k	228
273	Bucalae Bogdan	TgJ	19k	225
274	Trifan Albert	Bra	19k	224
275	Glavan Adrian	Tim	19k	222
276	Gurzun Ionut	Tim	19k	222
277	Selesan Dorel	Tim	19k	222
278	Mihaiu Ionut	Bis	19k	221
279	Gorgovan Dragos	Bra	19k	215
280	Semen Claudiu	Sib	19k	201
281	Szocacs Diana	Bis	19k	200
282	Urzica Vladut	Bis	19k	200
283	Moldovan Roxana	Bis	19k	197
284	Albu Pavel-Gabriel	Bra	19k	189
285	Florea Robert	Bis	19k	187
286	Manea Adrian	Gia	19k	178
287	Viziteu Florin	Gia	19k	163
288	Dobre Andreea	Bra	19k	163
289	Drogeanu Viorel	Bra	19k	162
290	Cracan Alexandru	Bra	19k	152
291	Poasca Stefan	Bra	19k	150
292	Pestean Andrei	Zal	20k	147
293	Stanciu Adrian	Buc	20k	146
294	Tudose Olguta	Bra	20k	140
295	Pandelea Daniela	Buc	20k	140
296	Angyalos Andrei	Bis	20k	135
297	Dinu Ansira	Gia	20k	129
298	Costea Liviu-Cristian	Buc	20k	129
299	Singeorzan Cristina	Bis	20k	125
300	Dobranis Vasile	Bis	20k	122
301	Bolohov Sabina	Bra	20k	115
302	Becheanu Luca	Bra	20k	113
303	Drogeanu Daria	Bra	20k	108
304	Bacanu Sorana	xxx	20k	106
305	Mastecanean Roxana	Tim	20k	106

306	Stan Raluca	xxx	20k	106
307	Bojinca Raluca	Gia	20k	102
308	Budai Sorin	Gia	20k	102
309	Cercel Alexandar	Tim	20k	102
310	Kraus Richard	Tim	20k	102
311	Pop Alexandru	Gia	20k	102
312	Stanila Marius	Tim	20k	102
313	Armanchi Beatrice	Gia	20k	100
314	Armanchi Denisa	Gia	20k	100
315	Bacioiu Bianca	Gia	20k	100
316	Benea Denisa	Gia	20k	100
317	Caragea Simona	Buc	20k	100
318	Ciumuca Raul	Gia	20k	100
319	Cociubanu Alin	Gia	20k	100
320	Dinca Alexandru	Gia	20k	100
321	Dobranis Rodica	Bis	20k	100
322	Dumitru Ana-Gabriela	Bra	20k	100
323	Enuta Gabriela	Plo	20k	100
324	Fociac Andrei	Sav	20k	100
325	Ghioc Emilia	Buc	20k	100
326	Incrosnatu Diana	Bra	20k	100
327	Lazarescu Sanziana	Bra	20k	100
328	Lucian Iorgovan	Tim	20k	100
329	Maftei Alexandru	Gia	20k	100
330	Mastan Adina	Bis	20k	100
331	Mogos Corina	Tim	20k	100
332	Nagy Ligia	Bis	20k	100
333	Paut Bogdan	Tim	20k	100
334	Porca Diana	Bis	20k	100
335	Salceanu Costel	Gia	20k	100
336	Sima Ruxandra	xxx	20k	100
337	Stancu Alexandra	Gia	20k	100
338	Stefanescu Tea	Buc	20k	100
339	Stoica Diana	Tim	20k	100
340	Stoica Horia	Tim	20k	100
341	Szabo Iolanda	Bis	20k	100
342	Tatar Dragos	Bis	20k	100
343	Trandafir Irimia	Bra	20k	100
344	Tudor Raluca	Bra	20k	100
345	Turkkan Laura-Gamze	Buc	20k	100
346	Vaipan Bogdan	Gia	20k	100
347	Vasilescu Gabriel	Bra	20k	100
348	Vasilescu Luciana	Gia	20k	100
349	Vasiloanca Victor	Bra	20k	100
350	Vladescu Marina	Bra	20k	100
351	Zilisteanu Antonio	TMu	20k	100

GO comic

Din numărul 1 al publicației "Revista română de GO" (aprilie 1996) reluăm câteva ***sfaturi "strategico – tactice" pentru … enervarea adversarului***

1. În principiu retrageți-vă cel puțin trei mutări în fiecare partidă. Dar nu uitați ca măcar de două ori să aşteptați ca adversarul să răspundă înainte de a vă ridica piesa de pe tablă.
2. Spuneți întotdeauna "Atari" când e vorba de o singură piesă, dar niciodată când e vorba de douăzeci.
3. În timp ce gândiți, luați o piesă în mână şi țineți-o deasupra punctului în care, eventual, veți juca, în aşa fel încât să ascundeți privirii adversarului o cât mai mare parte din tablă. Ideal este să faceți acest lucru şi când e rândul adversarului să gândească.
4. Mişcați-vă cu zgomot piesele din bol de fiecare dată când adversarul încearcă să calculeze un semeai.
5. Nu abandonați niciodată
6. Dacă, din nefericire trebuie să jucați cu un debutant, faceți tot posibilul să nu-i rămână pe tablă nici-un grup viu (trebuie să-i călim pe micii jucători …)
7. Când aveți cel puțin 50 de puncte mai puțin, continuați să jucați yosele calm şi cât mai lent (dând o atenție deosebită KO-urilor de câte un punct). Dar când partida se va termina şi adversarul va începe să îndepărteze prizonierii, spuneți cu un aer degajat: «A, nu! Nu cred că mai are rost să numărăm»
8. Clătinați totdeauna din cap cu admirație atunci când adversarul face o mutare vizibil proastă.
9. Păstrați-vă forțele pentru ocuparea punctelor neutre; acesta poate fi un mod foarte agreabil de a câştiga
10. Dacă sunteți sigur că aveți vre-o zece puncte în plus, lamentați-vă cu voce tare atunci când partida se încheie: "Mda, cred că ați câştigat …", sau "Am jucat teribil de prost …"

DINCOLO

Foto: kirugoro