

Revista electronica de GO

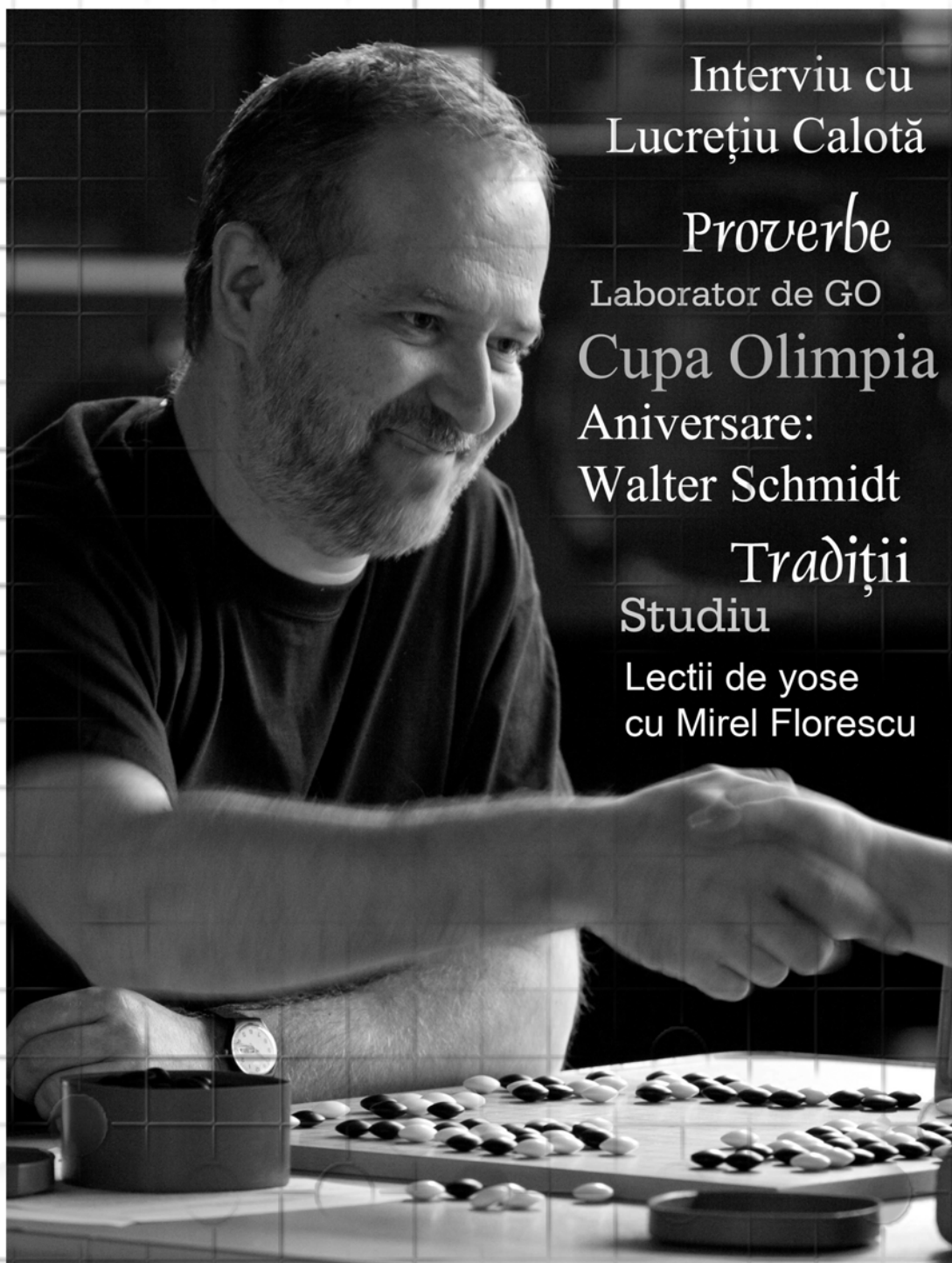
# Pro-GO

pentru urmașii domnului Walter Schmidt!

Apare lunar  
nr. 9  
septembrie  
2009



Radu Baciu



Interviu cu  
Lucrețiu Calotă

*Prozverbe*

Laborator de GO

Cupa Olimpia

Aniversare:

Walter Schmidt

*Tradiții*

Studiu

Lectii de yose  
cu Mirel Florescu

pag2. **Editorial:** un munte numit Walter Shmidt

pag3. **Radu Baci:** raport privind activitatea FRGO în perioada 1993-1994

pag6. **Aniversare:** un patriarh al GO-ului românesc

pag8. **Interviu:** interviu cu Lucrețiu Calotă

pag11. **Studiu:** salvarea pietrelor izolate

pag14. **Câte puncte?:** probleme de yose cu Mirel Florescu

pag16. **GO-ul ca artă:** good and bad

pag18. **Tradiție:** strategiile samurailor (2)

pag20. **Povestiri:** hoțul/cealaltă lume (1)

pag21. **Laborator de GO:** problema lui Viorel

pag24. **Competiții:** Amara 2009 – Cupa Olimpia

Mirel Florescu  
Lucrețiu Calotă  
Radu Baci  
Valentin Popa  
Gheorghe Păun  
Teodor Vîrtic  
Dorin Chiș (kirugoro)  
Iulian Dragomir  
Gabriel Ciobanu  
Nikita Fedul  
Alexandru Nae

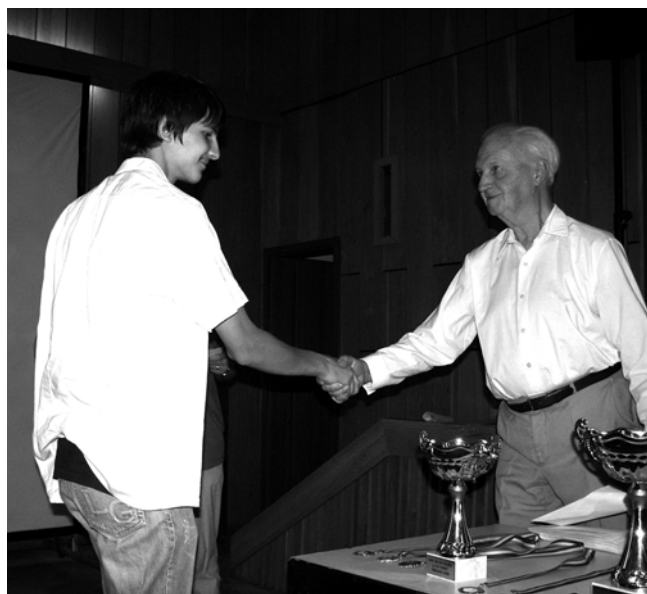
**Coperta 1:** Cupa României '09  
foto: Margareta Chereșeș

**Grafica și tehnoredactare:**  
Dorin Chiș

Contact: [kirugoro@gmail.com](mailto:kirugoro@gmail.com)  
0746/ 996354 – Dorin Chiș



**Walter Schmidt** – primul jucător de GO din România



**Walter Schmidt** felicitând câștigătorii cupei omonime

## UN MUNTE NUMIT WALTER SHMIDT

Unii munți sunt și rămân simpli munți, alții însă au personalitate. Personalitatea unui munte nu rezidă din forma lor mai ciudată ce îi deosebește de ceilalți, ci din puterea lor de a influența și dacă această putere există, vedem în el un instrument al puterii cosmice și îl recunoaștem ca munte sacru.

Puterea unui munte sacru este atât de mare încât, cu forța unui magnet, atrage spre el oameni de peste tot. Nimeni nu atribuie un titlu de sacralitate unui munte, însă toată lumea îl recunoaște ca fiind așa. Nu e nevoie ca cineva să apere acest statut fiindcă nimeni nu se îndoiește de el. Nu e nevoie ca cineva să impună venerație pentru că oamenii sunt copleșiți de prezența lui și nu-și pot exprima sentimentele decât prin venerație ce nu este dată de performanțele evidențiate științific, cum ar fi altitudinea. În loc de a cuceri, omul religios preferă să fie el cucerit de munte. Își deschide sufletul spiritului muntelui și îi dă voie să pună stăpânire pe el. În fața unui munte sacru, ambiția escaladei moare: muntele este un simbol divin și așa cum nu calci o imagine sacră, tot așa nu îndrăznești să calci vârful unui astfel de munte.

Avem privilegiul de a citi în acest număr relatările câtorva pelerinaje la unul din munții sacri ai GO-ului românesc. Dacă acele rânduri vi se vor părea naîve sau copilărești, să nu uitați că descriu trăirile unor oameni ce și-au deschis sufletul, și-au lăsat jos măștile,

pentru a se lăsa cuceriți de un MUNTE.

-Dorin Chiș-

## Raport privind activitatea F.R.Go în perioada 1993-1994



(prezentat de Radu Baciuc la Adunarea Generală Extraordinară din 4 nov 1994)

### ACTIVITATEA INTERNĂ

**Cap. I: SUSȚINREA CALENDARULUI COMPETIȚIONAL INTERN** a fost principala preocupare a federației. S-au respectat datele planificate pentru această perioadă, singurele excepții fiind:

- Finala Cupei României a fost mutată de la Craiova la Galați deoarece gălățenii au oferit condiții cu mult mai bune pentru desfășurarea acestei competiții;
- Optimizele de Cupă nu s-au putut organiza în iulie, odată cu Campionatul Național de Juniori, din cauza prețurilor mult prea ridicate presupuse de deplasarea la Bistrița; prin retragerea Clujului, respectivele optimi au avut loc la o diferență de o lună, în București;
- Actualul Campionat de Echipe a fost amânat cu două săptămâni din cauza unor probleme organizatorice.

**Cap. II: PARTICIPAREA SPORTIVILOR ÎN COMPETIȚII** a fost o altă preocupare fundamentală a federației. S-a urmărit în mod deosebit organizarea concursurilor în condiții (financiare) cât mai accesibile și oferirea unor premii cât mai atrăgătoare.

S-au practicat taxe de concurs diferențiate în funcție de vîrstă (cei sub 18 ani plătind 50%), dar și în funcție de tăria de joc, pentru atragerea unui număr cât mai mare de jucători care nu au ajuns încă la performanțe deosebite.

În seria de concursuri organizate din inițiative particulare, a avut loc cea de a doua ediție a „Cupei Birotehnica“, promotorii acesteia exprimîndu-și chiar dorința ca pe viitor competiția să fie integrată în Calendarul Competițional al F.R.Go. S-a inaugurat un nou concurs, „Cupa Șerban Cantacuzino“, inițiatorul acesteia confirmîndu-și de curînd intenția

permanentizării ei în viitorii ani.

**Cap. III: SPONSORIZAREA.** În condițiile în care bugetul de la Stat al federației se reduce pe an ce trece (și chiar în cursul unui aceluiași an) și în condițiile în care cluburile (cu prea puține excepții) nu își suportă nici măcar parțial cheltuielile propriilor sportivi, singura șansă de supraviețuire financiară a federației rămîne sponsorizarea. Fiind vorba deci de o problemă vitală, care a preocupat în mod cu totul și cu totul deosebit conducerea federației, poate că ar trebui menționați aici cei care ne-au adus un real și substanțial ajutor.

În afara celor deja menționați (Mihai Liță – firma „Birotehnologies“ și Șerban Cantacuzino), au mai atras sponsori pentru F.R.Go (în ordine cronologică): Mihai Bîscă (firma Danemar-Mita a asigurat cazarea japonezilor care ne-au vizitat în luna februarie; Ilie Iulian; prin fundația de Tineret Galați, a obținut gratuitate totală tuturor participanților la Finala Cupei României; Teodor Vîrtic, prin Consiliul Județean Bistrița a asigurat cvasigratuitatea (și premii substanțiale) participanților la Campionatul Național de Juniori; plecarea la Campionatul European (Maastricht) a patru dintre componenții Lotului nostru reprezentativ nu ar fi fost posibilă fără susținerea acordată de Șerban Cristescu; tot pentru Maastricht, Cătălin Țăranu a adus mai multe firme din Vatra Dornei; Radu Baciuc a convins firma „Maxim“ să asigure un fond de premiere deloc neglijabil pentru Grand Prix-ul din octombrie de la București; Marcel Dăescu și Clubul Severnav vor asigura organizarea gratuită a Finalei Campionatului Național ce va începe pe 17 noiembrie la Herculan. Toți aceștia au contribuit la cheltuielile federației cu o sumă de aproximativ 5 milioane lei. Dacă mai punem la socoteală contractul excelent făcut de Bogdan Câmpianu cu RECOOP-ul, prin care am obținut o cantitate apreciabilă de materiale sportive și faptul că Robert Mateescu a reușit ca prin intermediul Ambasadei Japoniei să putem găsi pe viitor niște

eventuali noi sponsori, atunci vom putea afla motivul pentru care în momentul de față sîntem una dintre rarissimele federații care nu au falimentat încă.

#### **Cap. IV: LEGITIMĂRI, CLUBURI (sau SECȚII) NOU AFILIATE.**

O activitate constantă a federației a fost aceea de a face noi legitimări și afilieri de cluburi de go.

S-au eliberat aproximativ 100 de noi legitimări, cifra totală a veniturilor (plus taxele) depășind 130.000 lei. S-au menținut avantajele pentru juniori, care plătesc 50% din taxele percepute altor sportivi.

În ceea ce privește taxa pentru vizele anuale, numai aproximativ 1/3 din jucătorii activi anul acesta și-au achitat obligațiile – din acest punct de vedere – față de federație, fapt reproșabil acesteia din urmă, dar și conducerilor (cu prea puține excepții) ale cluburilor respective. Cu toate că în toate invitațiile la concursurile organizate de federație s-a specificat obligativitatea prezentării carnetului cu viză anuală, condiția nu a fost aplicată cu consecvență decît jucătorilor de rang Dan. Probabil că ar fi recomandabil ca această politică să nu mai dureze.

În privința afilierilor, au apărut o serie de cluburi noi care, chiar dacă nu impresionează prin număr, au reușit să facă destul de clar dovada că vor avea un cuvînt greu de spus în lumea Go-ului românesc. Trebuie menționată aici Fundația Sakura (condusă de Carmen Mateescu) ai cărei juniori (antrenați de Titi Ghioc) au avut o evoluție de-a dreptul spectaculoasă. O altă apariție remarcabilă a fost cea a Clubului A.T.T. Baia Mare (condus de Florin Berciu), iar Marcel Dăescu a înființat la Tr. Severin „Clubul Severnav” – al patrulea ca număr din acest oraș – și care s-a înscris imediat în rîndul celor mai serioase cluburi din țară.

Activități la nivelul juniorilor și copiilor s-au mai înregistrat în Brăila (încă două cluburi) și Craiova (încă un club), dar rezultatele acestora se lasă încă așteptate. În Oradea, Tulcea, Timișoara și București mai multe cluburi care își încetaseră activitatea și-au anunțat hotărîrea de a reveni în activitatea competițională.

În sprijinul tuturor acestora (ca și a mai vechilor afiliați), federația a venit în întîmpinare cu

materiale sportive la prețuri (și în condiții) deosebit de accesibile și cu instructori sau jucători puternici care s-au deplasat oriunde a fost nevoie de ei. Locurile de desfășurare ale concursurilor federației au fost cu predilecție alese – în măsura posibilului – în centrele din țară unde se știa că există o activitate susținută, demnă de încurajat.

#### **ACTIVITATEA INTERNAȚIONALĂ**

**Cap. V:** Fiind mult prea costisitoare, participarea sportivilor la competiții internaționale ne-a fost practic interzisă anul acesta. Din bugetul federației nu s-au putut plăti mai mult de trei locuri în autobuz pentru Campionatul European de la Maastricht, plus vizele aferente, ceea ce a totalizat aproximativ 1 milion lei.

Scopul urmărit la nivelul federației prin aceste deplasări este în primul rînd afirmarea Go-ului românesc peste hotare și stabilirea unor contacte internaționale favorabile dezvoltării acestei ramuri sportive în țara noastră. În plus, participările internaționale sînt un motiv – pentru cei mai puternici jucători ai noștri, care nu mai au o concurență prea susținută la noi – să înfîlnească adversari pe măsură, sau chiar mai puternici, în orice caz mai mulți și mai diverși, un motiv deci de a nu se plafona, de a-și continua o evoluție firească.

Cîțiva dintre cei mai pasionați au reușit să depășească în cîteva rînduri problemele financiare și, odată ajunși la astfel de competiții internaționale, să obțină rezultate bune.

Cupa ING, ținută la Milano, a întrunit pe cei mai buni 24 de jucători europeni; în aceste condiții, totuși, Cătălin Țăranu s-a clasat pe locul 5, iar Lucian Deaconu pe locul 8; la Grand Prix-ul de la Budapesta Cătălin Țăranu a ocupat locul 2, pentru ca, de curînd, la Belgrad același Cătălin Țăranu să iasă pe locul 1. Tot în concursul de la Belgrad Lucian Deaconu a ocupat locul 3.

Cea mai remarcabilă performanță a fost însă stabilită de Robert Mateescu care a cîștigat locul 6 la Campionatul Mondial din Japonia.

**Cap. VI: CAMPIONATUL EUROPEAN și CONGRESUL FEDERAȚIEI EUROPENE** au avut loc la Maastricht, între 23 iulie-6 august. Au participat 333 de jucători din 24 de țări, în urma celor zece runde Robert Mateescu clasîndu-se pe locul 3. Alte rezultate excelente au mai obținut

Mirel Florescu (locul 6), Mihai Biscă (locul 9) și Cătălin Țăranu (locul 10). Cei 31 de români prezenți la turneu s-au bucurat în mod special de o deosebită popularitate, aceasta datorându-se atât forței de joc a componentelor lotului național cât și evoluției celor 17 copii legitimați la Clubul Locomotiva și Fundația Sakura.

Pe parcursul celor două săptămâni, pe lângă turneul principal s-au organizat mai multe concursuri secundare, sportivii români fiind citați fără excepție la toate festivitățile de premiere. Părerea unanimă a fost că România va juca (dacă nu a și început să joace) un rol deosebit în lumea Go-ului European.

Cu ocazia Congresului Federației Europene de Go ținut în aceeași perioadă a fost acceptată candidatura țării noastre de a fi gazda Campionatului European și a Congresului Federației Europene în anul 1998; s-a mai discutat de asemenea eventualitatea ca într-un viitor cât mai apropiat, România să organizeze un concurs de talie internațională pentru copii.

Am semnat un contract cu Centrul European de Go (având sediul tot în Olanda), prin care se urmărește materializarea unui „Plan de promovare a Go-ului, în perioada 1994-1997” și care are ca scopuri: să facă mai bine cunoscut jocul de Go, să crească numărul jucătorilor și să ridice nivelul de joc. În acest sens a fost numit un Antrenor Național în persoana domnului Robert Mateescu.

**Cap. VII: VIZITELE UNOR JUCĂTORI PROFESIONIȘTI**, efectuate cu o frecvență din ce în ce mai mare, constituie prababil dovada cea mai elocventă a afirmării tot mai accentuate a Go-ului românesc și a modului cum acesta este perceput peste hotare.

În februarie 1994, domnul Kitano, 3 Dan profesionist, a venit pentru aproape o săptămână la București, cu unicul scop: de a juca Go. Împreună cu dînsul au mai ajuns în România și doi dintre discipolii săi; despre impresia pe care le-a lăsat-o această vizită poate că nu ar mai fi multe de spus dacă voi menționa faptul că, reîntîlnit în vară la Maastricht, domnul Kitano ne-a anunțat că va reveni în februarie 1995.

Între 5 și 10 octombrie ne-au vizitat de asemenea la București alți doi jucători de Go profesioniști: doamna Kazuko Shoji, 3 Dan

(pentru a doua oară la noi în țară) și domnul Kunio Ishii, 9 Dan – unul dintre cei mai puternici jucători din lume la ora actuală.

La Grand Prix-ul de la București a participat unul dintre cei mai bine cotați jucători europeni – Mark Boon – care în paranteză fie spus, nu a reușit să se claseze decît pe locul 4, iar zilele trecute ne-a făcut surpriza de a apărea domnul Myakawa (un deosebit de puternic jucător amator). În aceeași ordine de idei (a afirmării Go-ului românesc pe plan internațional), trebuie să amintesc că după ce Robert Mateescu a beneficiat nu cu mult timp în urmă de o bursă în Japonia de un an și jumătate și după ce Sorin Gherman a plecat în aceleași condiții anul acesta, se pune acum problema ca altor doi sportivi români să li se acorde șansa de a putea studia Go-ul la Tokio: Mirel Florescu și Cătălin Țăranu.

**Cap. VIII:** În încheierea acestui referat voi mai evidenția faptul că în acest an s-a reușit editarea broșurii în care sînt cuprinse *Statutul* și toate *Regulamentele* federației; începînd cu zilele acestea, chiar se vor elibera primele *Carnete de Arbitri*; s-a reușit de asemenea organizarea (începînd din luna februarie 1995) a primelor cursuri pentru Antrenori de Go, cu durata de un an. Cum nimeni nu poate avea pretenția că lucrurile au mers perfect în totalitatea lor, voi menționa că există anumite carențe la nivel organizatoric, atât în ceea ce privește funcționarea Biroului Federal (unde s-ar cere o implicare mai accentuată a membrilor săi în problemele federației și un spirit de echipă mai profund), cât și în organizarea competițiilor de interes național. O nerealizare majoră este absența în continuare a unei reviste (sau măcar a unei foi informative) care să se adreseze tuturor celor interesați în jocul de Go. În pofida faptului că au existat astfel de inițiative și oameni care au depus destul de mult efort pentru realizarea lor, din păcate în momentul de față nu avem încă nici o publicație de specialitate.

Radu Baci





**Motto:** ... să prețuiesc ca și pe părinții mei pe cei ce m-au învățat această artă ...  
(din jurământul lui Hipocrat)

Luna aceasta Domnul Walter Schmidt a împlinit 80 de ani. Folosind acest prilej, am preluat câteva relatări de la cei ce au ținut să scrie despre pelerinajul lor la acest “munte” al GO-ului românesc. “La mulți ani!” Domnule Walter Schmidt!

## Un patriarh al GO-ului românesc

Nu l-am mai întâlnit de ani buni pe dl Walter Schmidt, dar mi l-am amintit de mai multe ori, în contexte legate de GO – și totul se poate „lega” cumva de GO pentru cineva care petrece suficient de mult timp în atmosfera minunatului joc! – și nu numai. Imaginea care-mi venea în minte putea fi prinsă în termeni gen echilibru și înțelepciune, seninătate și altruism, soliditate în delicatețe și firesc. Un senior dintotdeauna, un patriarh de acum. Erau sentimentele pe care (mi) le inspira și în vremea anilor '80, o perioadă ciudată din multe puncte de vedere, dar atât de romantică pentru cei care au trăit-o în interiorul tot mai numeroaselor cercuri ce se înființau cu frenezie peste tot, la începuturile organizării „oficiale” ale GO-ului, pe vremea când mulți dintre jucătorii de azi fie nu se născuseră, fie nu ajunseseră încă în fața unui goban. Greu de supraestimat poziția D-lui Schmidt în istoria și contribuția sa la maturizarea jocului la noi, nu numai prin clubul de GO pe care îl conducea de decenii la Timișoara, ci (din punctul meu de vedere) mai ales prin influența pe care a avut-o în GO-ul românesc al anilor '80 și '90, de la cărțile și revistele pe care le-a pus la dispoziția celor doritori de studiu, participările la turnee, partidele jucate cu oricine îi cerea privilegiul de a-i fi partener de joc, la rolul în organizarea și buna funcționare a federației, în primii ei ani. Un senior dintotdeauna, un patriarh. Să-i mulțumim continuând să jucăm GO, cu seninătate și înțelepciune, ca și când domnia sa ar fi în preajmă – aflu că de mai mulți ani trăiește în Germania, dar o mie și ceva de kilometri chiar nu contează. Să-i mulțumim și să-i urăm mulți ani buni și frumoși și de acum

Pro-GO 9

încolo.

Cu o plecăciune nostalgică, din Sevilla,  
**Gheorghe Păun.**



Domnul Walter Schmidt la Cupa WS 2009

Foto: Dorin Chiș

\*

... drumul a fost lung dar nu am simțit deoarece în cele 7 ore de mers cu trenul am jucat GO. A fost unul dintre cele mai lungi antrenamente. Când am ajuns la Timișoara ... A început concursul. Față de alte competiții la care am participat a fost mai bine organizată. Emoțiile mă cuprindeau înainte de fiecare rundă și întrebările apăreau una după cealaltă : “Cu cine joc? Unde? Ce rang are? Ce șanse am?” Cu fiecare partidă câștigată aveam mai multe speranțe și creșteau emoțiile. La finalul rundelor a fost o surpriză pentru mine să primesc premiul chiar din mâna domnului Walter Schmidt. M-am simțit onorat că am avut șansa să strâng mâna domniei sale (sper să mi se întâmple și anul viitor ). M-a impresionat faptul că am cunoscut omul datorită căruia eu și prietenii mei din toată țara am descoperit secretele jocului de GO. Oare cum ar fi

arătat viața jucătorilor români de GO dacă n-ar fi fost un om a cărui curiozitate și răbdare să stârneasca primele pasiuni? Doar gândiți-vă.

**Alexandru Nae**, 12 ani, 12 kyu

\*

Atingerea Domnului Walter Schmidt ...

În urmă cu peste 25 de ani, după ce descriasem incitantul joc cu piese albe și negre, pierzând câteva nopți în partide interminabile cu fratele meu, m-a îmboldit gândul de a-l arăta copiilor. În acel an, Domnul Walter Schmidt se hotărâse să-și petreacă câteva zile de concediu la Piatra Fântânele și cum unul din copiii cu care jucasem go avea un unchi ce lucra în laborator cu domnul Schmidt, printr-un telefon am fost invitat să joc câteva partide cu dânsul. Am luat frumosul meu joc, (cu boluri din lemn și piese standard din plastic, pentru procurarea căruia bătusem un drum de București) și m-am prezentat la Piatra Fântânele, la hotel Dracula. Prima partida s-a consumat în hotel: am primit nouă pietre handicap și nu am reușit să fac nici un grup viu! Cum roua dimineții se uscăse, următoarele partide le-am jucat pe o moviliță, sub doi brazi tineri cu o coroană bogată, favorizată de lumina pe care o primeau în deschiderea poienii. Abia după a treia partidă am reușit să fac viață la câte un grup. M-am întors acasă marcat de limpezimea pieselor albe, ce treptat deveneau tot mai puternice în comparație cu ale mele ce gemeau în strânsoare și în ziua următoare am jucat mai multe partide cu fratele meu, (ca să-i împărtășesc experiența). Cu toate că în mod normal noi jucam la paritate, de astă dată am stabilizat handicapul la patru piese: într-o singură zi, atingerea Domnului Walter m-a ridicat patru nivele!

Mulțumesc frumos Domnule Walter Schmidt!

**Teodor Vîrtic**

\*

...prin 1985 cred... când aveam 15 ani...

Când auzeam de Walter Schmidt, îmi închipuiam că e un tip bine făcut, ca în filme,

care știe jocul de GO foarte bine. Auzeam acest nume pe la Radu Baciuc & Co, pe la Preoteasa și prin puținele cărți care se găseau atunci și chiar gândeam că e o forță a acestui joc. Abia mai târziu am aflat cine e și ce a făcut acest om pentru go și nu numai.

Pe atunci obișnuiam să merg joia la sala „23 August” și duminca la “Preoteasa” și aveam vreo 18Kyu. Vremea a trecut, și mi-am dorit să îl cunosc pe Walter Schmidt...

Viața mi l-a adus în cale pe omul care în copilăria mea, fusese una dintre persoanele pe care mi-am dorit mult să le cunosc ...

La "Cupa Walter Schmidt" 2008, abia mă reapucasem de go, după 14 ani. Am fost doar ca să văd cum e orașul și cum e la altă competiție (prima a fost “Shusaku I”). Am făcut 4 puncte în concurs, o mare realizare pentru mine. "Ești pe val" așa mi-a zis Codin Cocioabă de la Saijo, când am revenit la București...

Eram la a 2-a competiție și nu știam care sunt condițiile într-un concurs. Nici nu citisem regulamentul de concurs, darămite să știu ceva despre premii!! La masa juriului, erau Viorel Arșinoaia, Cristi Bratu, d-nul Ghiabura și d-nul Schmidt. Încep să se strige câștigătorii... La un moment dat aud și numele meu... ȘOC!! De ce mă strigă??! Mă uit la Iulian Dragomir și îmi spune:

- "Du-te să îți iei premiul..."

- "EU??! ... păi, am câștigat doar 4 partide..."

Mă rog, după uluiala inițială, am plecat la masa prezidiului și am primit premiul de la D-nul Ghiabura. Apoi am vrut să îl salut și pe domnul Schmidt, dar vai... nu mai aveam cuvinte! I-am balmăjit ceva în sensul că e o mare onoare să îl cunosc personal, ne-am dat mâna și apoi nimic... Parcă eram în transă. Nu mai știam ce să fac! Îmi aduc aminte că stăteam cu roșeața în obraji, ca la școală! Că nu mai știam ce să zic acestui om... așteptasem atâta timp să îl cunosc și mi-am irosit șansa...

M-a salvat cel care venea după mine să ia premiul... Am revenit la Iulian Dragomir și eram roșu, roșu... parcă mă prinsese cineva la cîrșe!!... Dar sunt convins că m-a iertat pentru fâstăceală! Eu totuși sper din toată inima...

La cât mai Mulți Ani domnule Profesor!

**Gabriel-Mircea Ciobanu**



## Interviu cu Lucrețiu Calotă

**“Nu știu dacă există ceva mai plăcut decât să întâlnești oameni care să-ți împărtășească pasiunea. E aproape ca atunci când te îndrăgostești. Nu te mai poți lipsi de acele persoane ...”**



foto: D. Chiș

**Kirugoro:** Povestirile despre GO-ul anilor '80 (chiar și a ta) au o vervă, o savoare deosebită, ce parcă nu se mai regăsește azi. Gheorghe Păun spunea că GO-ul s-a maturizat ... Ce crezi că s-a pierdut pe drum?

**Lucrețiu Calotă:** Deschizătorii de drumuri au parte de unele avantaje. Cel mai mare din ele este plăcerea mersului în necunoscut. Numai niște entuziaști se pot arunca cu capul înainte în ceva atât de bizar ca go-ul în România. De fapt cred că asta li se întâmplă și acum celor ce descoperă prima dată jocul și se lasă copleșiți de entuziasm. E o vrajă.

Dar anii '80 au avut ceva special, fiindcă oamenii au descoperit go-ul datorită lui Gheorghe Păun, citind reviste, apoi fiecare a încercat la el acasă, cu familia și prietenii. Bineînțeles că majoritatea au jucat câteva partide și au renunțat, dar unii, cei entuziaști și vrăjiți, au persistat și s-au întâlnit unii cu alții.

Nu știu dacă există ceva mai plăcut decât să întâlnești oameni care să-ți împărtășească pasiunea. E aproape ca atunci când te îndrăgostești. Nu te mai poți lipsi de acele persoane. Eu cel puțin mă vedeam aproape zilnic cu prietenii mei cu care jucam go la nesfârșit.

Casele de cultură comuniste au facilitat

crearea unor cluburi. Astăzi e greu să găsești o sala cu scaune și mese, gratuită, dar atunci era foarte ușor. Aceste cluburi erau ca o oază ruptă de realitatea înconjurătoare. Era o mică lume.

Și apoi, prin '85-'86, aceste mici lumi au început să afle una de existența celorlalte. Am descoperit că nu suntem doar 30 de jucători de go la Brașov, ci suntem câteva sute în toată țara. Pentru asta meritul cel mai mare îi revine probabil lui Radu Baciuc care a călătorit pe cont propriu de la un club la altul. Totul a culminat cu primul turneu național, de la Cluj, unde ne-am întâlnit peste 100 de jucători. Atmosfera a fost extraordinară, nu existau pe atunci ranguri, nu știam cât de tari sunt cei din Iași sau din Cluj, și de fapt nu știam nici măcar cât de tari suntem noi înșine. Amestecul de atunci, de rivalitate și prietenie în același timp, s-a păstrat mulți ani în go-ul românesc. Lucrurile au început să se strice după '92-'93, când necesitatea organizării legale și-a pus amprenta ... de fapt pierderea entuziasmului inițial este lucrul pe care, eu personal, îl reproșez cel mai mult fostei conduceri a federației.

Un alt avantaj, avantaj pentru entuziasm nu pentru tărie ca jucător, a fost faptul că, practic, pe atunci nu avea cine să te învețe. Nu exista Internet, cărțile circulau greu, trase la xerox. Ca urmare tăria unui jucător era ceva foarte personal și special. Evident că jucam prost și făceam multe greșeli dar emoțiile erau foarte puternice fiindcă nu prea existau secvențe prestabilite, joseki-uri. De fapt existau, dar erau cam inventate de noi. Eu mi-am notat toate partidele mulți ani fiindcă era cam singurul mod în care aveam ceva de studiat atunci când nu jucam. Oricum, pe atunci eram tineri cu toții, eu am împlinit 20 de ani în '90, și simțeam că facem parte dintr-o comunitate de oameni inteligenți și plăcuți. Ca o paranteză de exemplu făceam și schimburi de cărți SF sau albume cu muzică, care în acei ani nu se găseau la magazine. Totul avea o atmosferă un pic ezoterică, doar ne ocupam de o chestie orientală, și nișel dizidentă, nu era ceva oficial acceptat. As zice că era ceva destul de romantic, care în societatea de azi nu prea se potrivește. Spre sfârșitul anilor 90 mai toți jucătorii de go de atunci au trebuit să se adapteze noii ordini economice. Am început să avem servicii, neveste, copii. De asta eu am mari speranțe acum pentru Federație. În sfârșit se ocupă de ea niște oameni

care vor să facă go, să joace go, să trăiască din go.

**K:** Aminteai de primul turneu, cel de la Cluj. În ce an se întâmpla și care sunt amintirile tale legate de acest concurs?

**LC:** Primul turneu din România a fost organizat în luna mai 1986. Eu n-am avut nimic de a face cu organizarea: eram oricum prea mic în '86. A fost un fel de campionat național neoficial iar rezultatele postate atunci de Radu Baciuc pot fi găsite aici: <http://www.romaniango.org/arhive/concursuri/cluj87a.htm>

**K:** Îți amintești cine a inițiat concursul?

**LC:** Păi, clubul din Cluj, cu susținere din București. S-a ținut la o casă de cultură din Cluj, undeva mai departe de centrul orașului. Ce țin minte este că hotelul era în apropiere de sala de joc și ca urmare cele trei zile cât am stat acolo nu am făcut nimic altceva decât să joc go non stop, și în sala și în hotel. Era extraordinar fiindcă nu ne cunoșteam unii cu alții, nu știam care cine este. În același timp doream să ne facem prieteni noi dar era și o grozavă competitivitate între orașe.

Eu am jucat atunci cu oricine dorea și am pierdut toate partidele neoficiale. Țin minte că jucam amicale fără să-mi pese de rezultat, numai ca să experimentez ce știu ceilalți. În turneu însă m-am descurcat mai mult decât bine.

Radu Baciuc, d-nul Schimdt și d-nul Venczel erau considerați 3 dan, Haitao era 4 dan și Mihai Bâscă 1 dan. În rest numai bucureștenii aveau un fel de ranguri, ceilalți ne raportam la ei.

Eu eram acolo cu Sergiu Irimie și Adrian Ioniță din Brașov. Ei erau colegi de liceu cu mine dar mai mari cu doi ani. Oricum, în runda a treia, Sergiu l-a bătut pe d-nul Schimdt iar eu pe d-nul Venczel. Îți dai seama că a fost o mare realizare. Și cred eu că și o mare emulație pentru noi și pentru alții. Partida mea cu Venczel a și apărut comentată de el în cartea Jocurilor apărută în vara lui '86. Atunci mi-am dat seama că de fapt era mai tare ca mine: se gândise la lucruri care nici nu-mi trecuseră prin cap.

Ca o paranteză pentru cei mai noi, domnul Andras Venczel este partenerul de go,

de o viață, al domnului Walter Schmidt, primul român care a ajuns în Japonia, prin anii '70, la un turneu de go. Din păcate sănătatea nu i-a permis să mai vină la concursuri după '86. Cred în secret că și faptul că a pierdut la mine l-a descurajat. Glumesc.

**K:** :)

**LC:** Eu am pierdut la Mihai Bâscă. A mai fost nevoie de câțiva ani până să-l pot bate pe Mihai (el a fost primul produs al școlii Radu Baciuc). Și evident am pierdut la Haitao, pe care nu l-am învins niciodată în turnee. Cu Haitao jucam de fapt cu două sau trei pietre handicap înainte să se întoarcă în China. Ce mai e de spus despre turneul de la Cluj este că a avut loc exact în ziua cu Cernobîlul.

**K:** V-ați concentrat aici și a explodat acolo!

**LC:** Era un lac lângă hotel și se închiriau bărci, iar tipul care ne dăduse barca insista să nu ne atingem de apă (apa reține radioactivitatea). Atunci n-am înțeles de loc de ce. Abia acasă mi-au zis părinții! Îți dai seama ce zile, nici nu putuseră să sune la Cluj. Nu existau telefoane mobile, și nu știau nici la ce hotel sunt. Cam asta a fost. După turneul ăsta eu și Sergiu am fost practic recunoscuți la 1 dan. Deci primul meu rang „oficial” a fost direct 1 dan!

**K:** Cum era perceput domnul Walter Schmidt atunci?

**LC:** Pe vremea aceea era încă activ. Venise și la Brașov de vreo două ori în anii '84, '85. Eu n-am jucat atunci cu el căci eram prea mic însă Sergiu știu că a câștigat o partidă la handicap cu el, deși nu știu cu câte pietre. Oricum, noi eram foarte tineri și abia ne formam instinctele (uneori greșite) de jucători de go. Credeam că d-nul Schimdt joacă prost, deși nu-l puteam bate. Nu aveam respect pentru nimeni (vorbesc de respect pentru modul în care joacă go, nu respect față de persoană). D-nul Schimdt a fost activ încă mulți ani după aceea. Am jucat cu el de multe ori la diverse turnee, cel mai des la Timișoara. Ce mai e de spus despre dânsul este că juca un fuseki foarte particular și neobișnuit ...

**K:** În cartea „GO-ul în competiții” apare o partida a D-lui Schimdt în care deschide ocupând cele 3 puncte de komi de pe axa centrală a tablei. Juca nonconformist?

**LC:** Asta ziceam :-). Deseori cu negrele făcea san-ren-sei pe mijlocul tablei. Câțiva ani de

zile una din probleme noastre (a lui Radu, a lui Mihai Bâscă și a mea) a fost cum să contracarăm această strategie. Nu există un răspuns clar, iar deschiderea nu e cu adevărat proastă. Îl pune pe alb în situații cu care nu e obișnuit și cel puțin psihologic are succes.

**K:** După cum descrie Radu Baci, entuziasmul a fost enorm. Ce drumuri a deschis concursul de la Cluj?

**LC:** În primul rând a demonstrat că se pot face turnee, că exista jucători și că ne place lucrul ăsta.

Urmarea imediată a fost că domnul Ghiță, organizatorul clubului de la Brașov, s-a decis să facă un turneu la Brașov. Al doilea turneu din România a fost la Brașov în toamna lui '86, și ca să fie diferit, l-a făcut pe echipe. Apoi cele două turnee au devenit tradiție. Până în '90 s-a ținut în fiecare an un turneu la Cluj, de 1 mai, și unul la Brașov, toamna, deși deja în '87 au fost mai multe turnee, inclusiv semifinale și finale de campionat national.

Aici e rezultatul de la Brașov '86: <http://www.romaniango.org/arhive/concursuri/pere86.htm>. Atunci s-a întâmplat ceva ciudat în clasament. Din lipsă de experiență s-a făcut clasamentul bazat pe puncte individuale, nu pe victorii ale echipelor. Ca urmare echipa Takemiya (Asia), formată din Haitao, Sumiya și Liu Fanghua, ce a câștigat toate întâlnirile ca echipă, a ieșit pe locul trei. Deși Haitao și Sumiya au terminat neînvinși, Liu a pierdut totul!

Pentru mine turneul a avut o mare importanță fiindcă am câștigat la paritate contra lui Radu Baci pentru prima dată în viață. Jucasem mult cu el în anii '85, '86, dar totdeauna la handicap. Cred că în toamna lui '86 jucam în mod normal cu două handicap. Însă eu totdeauna am avut mai mult succes în turnee decât în partide amicale :) Pur și simplu partidele amicale le tratez ca experimente. Să văd ce iese. Plus că nu-s în stare să mă concentrez și joc aiureli.

**K:** Cum se făcea reclamă unui concurs și cum se înscria lumea pe atunci?

**LC:** Prin telefon. Existau legături între șefii de cluburi și lumea afla la clubul de go. Cel puțin la Brașov existau peste 20 de oameni care jucau constant și în fiecare săptămână erau

la club, la Casa de Știință și Tehnică. Mai târziu, când domnul Stihi a devenit principalul organizator, eu primeam și invitație prin poștă, dar cred că nu toată lumea primea, doar participanții la Campionat, Cupă.

**K:** Prin acei ani și la Oradea exista un club cu peste 15 jucători. Se pare ca azi nu prea egalăm performanțele din trecut, cel puțin ca masă de jucători.

**LC:** Atunci era mult mai mult timp liber. Toată lumea avea o slujbă, iar banii nu erau o problemă căci nimeni nu risca să fie concediat. Toți aveam unde locui și nimic de cumpărat. Iar distracțiile erau puține. Acum trebuie să concurăm cu jocuri pe calculator, cu televizorul, cu discotecile. Eu jucam go, ascultam vreo 40-50 de albume de rock și citeam cărți SF în limba franceză: fărmituri venite din vest. Ca să am ce studia, Radu Baci mi-a dat trase la xerox vreo 20, 30 de articole despre go din revista Science et Vie.

**K:** Ai întrerupt vreodată practica, sau de atunci ai jucat constant?

**LC:** Totdeauna am jucat go. Nu pot să-i înțeleg pe cei care "se lasă", mai ales pe cei care au depășit shodan. Dar am avut perioade mai proaste, în care am avut alte priorități decât go-ul, și două pauze competiționale, una din 2000 până în 2002, și una din 2004 până anul ăsta. Prima mi-a prins foarte bine, în 2003 am ieșit campion național și sper ca asta pe care tocmai am încheiat-o să-mi priască și mai mult.

**K:** Vrei un titlu european?

**LC:** Ce mi-ar place acum este să joc o finală națională cu fiu-meu. Dar va mai dura vreo 7-8 ani, așa că eu trebuie să mă mențin iar el să crească.

**K:** Crezi că în această perioadă există un reviriment în go-ul românesc?

**LC:** Eu cred că revirimentul de care zici este o realitate. Știu că există nemulțumiri, pași greșiți și naivități în activitatea federației, dar sunt două lucruri care în timp vor schimba lumea go-ului. Mai întâi că acum se ocupă de federație niște oameni precum Cătălin Țăranu și Mirel Florescu care practic și-au dedicat viața go-ului. Împreună cu ei sunt domnul Vârtic, Gabi Ciora, care și ei au făcut asta în alt mod. Pentru ei este important ca go-ul să reușească în România, altfel ei înșiși nu-și găsesc rostul. Este pariul lor personal.

Și apoi pur și simplu este o nouă perioadă

de entuziasm. Au apărut oameni noi, ca Arpi, ca Viorel la Timișoara și ca tine, care fac din nou ceva pentru go. Și sper ca și eu să fac ceva la Brașov.

**K:** Am auzit ca faceți un club acolo.

**LC:** Am făcut clubul deja. Clubul Tengen Brașov există ca persoană juridică. Acum actele sunt la Kame, la federație, pentru afiliere.

**K:** Recent ai câștigat, împreună cu Irina, turneul pe perechi. Este un concurs deosebit, cum a fost?

**LC:** Ar fi fost distractiv dacă nu m-aș fi enervat atâta, ha, ha. Eu am mai jucat cu Irina la perechi: în '98 am fost campioni naționali. Ea a jucat și mai înainte și după aceea la perechi dar cu alți parteneri.

**K:** Probabil cu mai puțin succes ...

**LC:** Ba nu, Irina a fost campioană la perechi de vreo 4, 5 ori.

**K:** Oau!

**LC:** Câțiva ani a fost cea mai bună jucătoare din România, de 4 ori campioană feminină. Citesc de aici [http://www.romaniango.org/arhive/concursuri/ti\\_tluri.html](http://www.romaniango.org/arhive/concursuri/ti_tluri.html) (mulțumiri lui Radu că a păstrat toate astea). Oricum, ideea este că acum Irina locuiește la Paris, pentru doctorat. În ultimii ani nu a mai jucat prea mult, nu era în formă, însă extraordinara Cupa Shusaku a adus-o în România primăvara asta. Ne-am întâlnit acolo și ne-am amintit de tinerețe. Irina a zis că cel mai ușor i-a fost să joace cu mine la perechi și să încercăm iarăși anul ăsta.

**K:** Se pare că în concursul pe perechi domnește mai mult un aer de sărbătoare decât de competiție. Am văzut gesturi frumoase, chiar lecții pentru multe ego-uri: familia Ghioc în formație completă sau Cătălin Țăranu în pereche cu o junioară.

**LC:** Da, campionatul pe perechi nu poate fi o competiție prea dură: diferențele de ranguri între jucători fac ca rezultatele să fie mai aleatoare decât într-un concurs individual, în plus trebuie ca perechile să împărtășească și victorii și înfrângeri. Deci este un mare câștig ca relație umană. Plus că amestecă jucători de toate rangurile.

**K:** Se apropie concursul pe echipe. Am văzut ca te-ai înscris ...

**LC:** La echipe nu m-am înscris eu. Mai întâi mi-a trimis Lucian Corlan un email dacă vreau să fac echipă cu el. Cum a fost primul care m-a întrebat am acceptat, dar apoi federația a făcut echipele oficiale și ca urmare o să joc în România 2 ca membru în lotul național. Lucian ar fi trebuit să fie și el în această echipă dar am înțeles că preferă să joace totuși într-o alta echipă.

**K:** Și GO VEST are o echipă înscrisă. Dacă o să ajungem să jucăm împreună, sunt pregătit să câștig :)

**LC:** Țasta e spiritul, trebuie să vrei să câștigi și dacă joci cu Lee Sedol :)

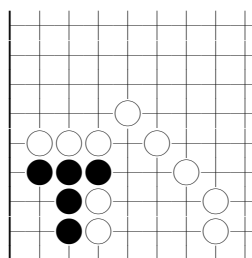
**K:** Merci pentru ca ți-ai făcut timp pentru povești

**LC:** Îți mulțumesc și eu. Îmi place să-mi amintesc. Am scris toate astea cu zâmbetul pe buze.

## Salvarea pietrelor izolate

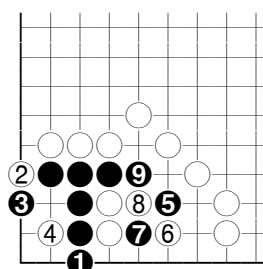
(Vali Popa)

### Problema 1 (negrul la mutare)



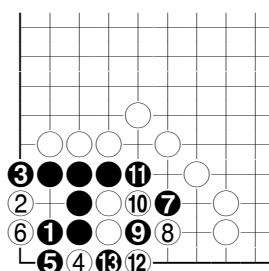
Cele cinci pietre ale negrului controlează un spațiu foarte mic în colț și nu pot face doi ochi doar bazându-se pe acesta. De aceea, trebuie să ne gândim cum putem afecta cele două pietre albe din dreapta, pentru că salvarea pietrelor izolate presupune exploatarea vulnerabilităților oponentului.

### Răspuns corect problema 1



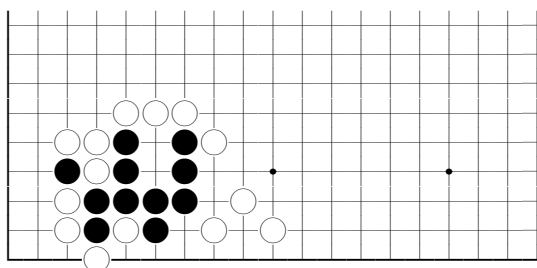
Dacă ne referim doar la colț, negrul nu poate face viață aici, însă cele două pietre ale albului sunt în damezumari și departe de pietrele proprii, ocazie excelentă pentru negru. Negrul joacă întâi sagari la 1, iar, dacă albul nu-l lasă pe negru să-și facă doi ochi în colț, negrul joacă keima la 5, albul încearcă să se lege pe dedesubt cu 6, moment în care negrul sacrifică o piatră și își face al doilea ochi.

## Răspuns greșit problema 1



Magari negru la 1 este o mutare cu probleme, albul nu-l lasă pe negru să facă doi ochi în colț, începând cu mutarea 4. Negrul joacă secvența prin care exploatează vulnerabilitatea celor două pietre albe din dreapta, însă nu poate să scoată decât kō. Diferența față de diagrama precedentă este uriașă.

## Problema 2 (negrul la mutare)

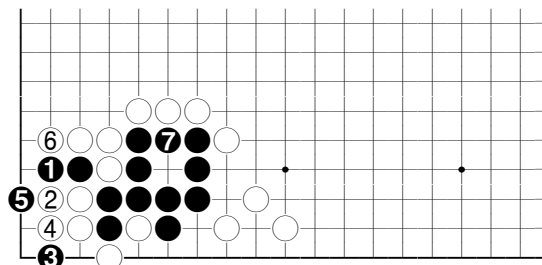


Negrul poate face doar un singur ochi în gote, sus sau jos, și trebuie să găsească o cale de a-și folosi piatra moartă din colț. Prima mutare nu este grea, însă trebuie să calculați foarte bine ce stratagemă folosiți în continuare.

## Răspuns corect problema 2

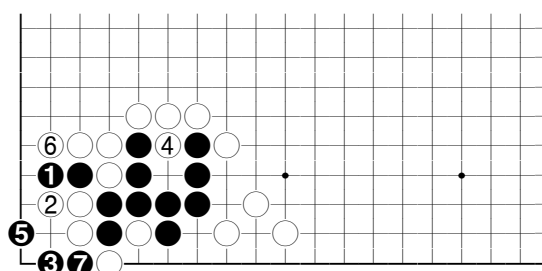
Prima mutare este sagari la 1, pe principiul o piatră sacrificială în plus este tocmai tesuji-ul necesar. Albul trebuie să blocheze la 2,

iar negrul joacă la 3, o mutare care nu este ușor de găsit. Albul rezistă cu mutarea 4, negrul trebuie să dea întâi hane la 5, iar albul dă atari la 6. Negrul își face acum ochiul de sus, cu mutarea 7, iar albul nu mai poate conecta acum piatra de jos.

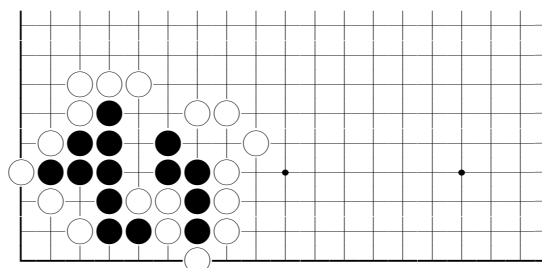


## Variantă problema 2

Când negrul joacă plasamentul de la 3, dacă albul insistă să strice ochiul de sus, cu mutarea 4, negrul joacă kosumi la 5, o altă mutare care nu e ușor de descoperit. Când albul dă atari la 6, negrul taie cu 7, iar albul nu are suficiente libertăți să distrugă cel de-al doilea ochi al negrului, din colț.



## Problema 3 (negrul la mutare)

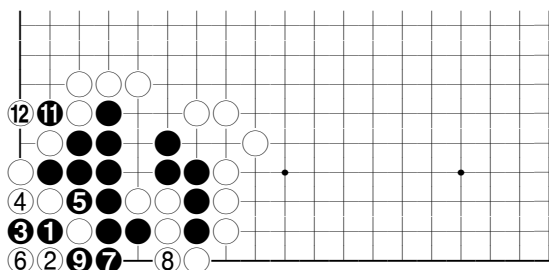


Negrul nu mai are spațiu să facă singur ochi, așa că trebuie să exploateze la maxim deficiențele de legătură pe dedesubt ale albului, pe ambele părți. Negrul își poate adapta ordinea mutărilor, însă trebuie să găsească tesuji-ul vital în această situație.



## Răspuns corect problema 3

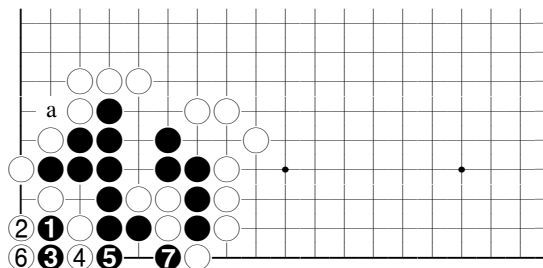
Negrul joacă tesuji la 1, o mutare care adesea poate salva grupurile aflate în pericol. Dacă albul dă atari la 2, negrul joacă sagari la 3, albul dă atari la 4, iar negrul dă și el contra-atari la 5. Negrul joacă sagari la 7, pentru a exploata vulnerabilitatea legăturii din dreapta, iar albul conectează la 8. Negrul dă iar atari la 9, iar, dacă albul conectează la 11, negrul capturează, iar cele două pietre albe din colț nu pot fi salvate. Dacă albul conectează la 10, negrul dă atari la 11 și albul e nevoit să joace kō la 12.



alb 10 la 1

## Variantă problema 3

După ce negrul joacă la 1, dacă albul dă atari pe cealaltă parte, la 2, negrul joacă sagari la 3, albul dă atari la 4, iar negrul dă contra-atari la 5. Ulterior, negrul joacă la 7, iar albul nu-și poate conecta cele trei pietre, negrul trăind necondiționat. Dacă albul joacă mutarea 4 la A, pentru a se lega, negrul joacă la 4 și trăiește.



## Proverbe:

**Grupurile mari nu mor niciodată**



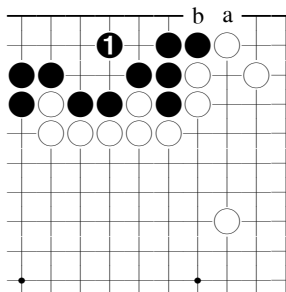
## Lecții de yose cu Mirel Florescu

Vom începe și 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.

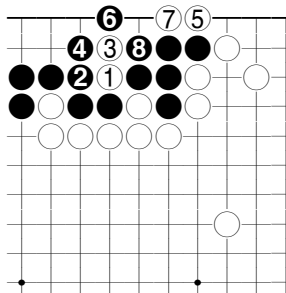
Să începem cu prima problemă.

### Dia 1.



Dacă negrul joacă primul, la 1 în **Dia. 1**, atunci vor mai rămâne de disputat doar A și B, pentru care șansele sunt 50/50. Așadar, putem considera că negrul joacă B și albul A, impartind în mod egal punctele acestea.

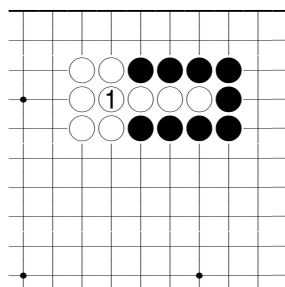
### Dia 2.



Dacă albul joacă primul la 1, ca în **Dia 2**, atunci secvența este forțată, albul reducând sente teritoriul negrului. Diferența dintre cele două situații este de 3 puncte deci mutarea alb 1 în **Dia 2** valorează **3 puncte sente**, în timp ce mutarea negrului 1 din **Dia 1** valorează 3 puncte contra-sente.

Să trecem acum la cea de-a doua problemă.

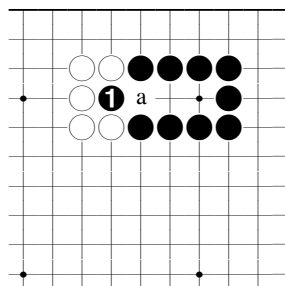
### Dia 3.



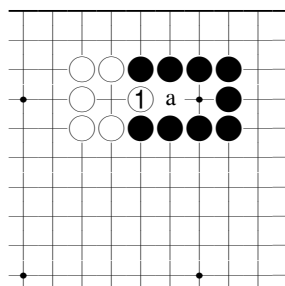
Dacă albul joacă primul, atunci el va juca la 1, ca în **Dia 3**, salvând cele 3 piese în atari.

Dacă negrul joacă primul, în schimb, el va captura ca în **Dia. 4**, rămânând de disputat mutarea A, cu șanse egale pentru alb și negru. Așadar, trebuie să luăm în calcul ambele variante.

### Dia. 4



### Dia. 5



Dacă negrul joacă primul la A în **Dia 4**, atunci el va face 5 puncte în total (3 prizonieri și 2 puncte de teritoriu). Dacă albul va juca primul aici ca în **Dia. 5** atunci va rămâne în continuare o mutare cu șanse egale, la A. În caz că albul va juca și A, atunci negrul va rămâne cu 3 puncte (3 prizonieri) iar albul cu 1 punct (1 prizonier), deci un avantaj de 2 puncte pentru negru. În caz că negrul va juca la A în **Dia 5**, atunci negrul va avea 4 puncte (3 prizonieri și un punct) iar albul 1 punct, deci un avantaj de 3 puncte pentru negru, plus un ko încă în dispută. În medie, deci, negrul va avea un avantaj de 3 puncte și un ko în disputa, în **dia 5**.

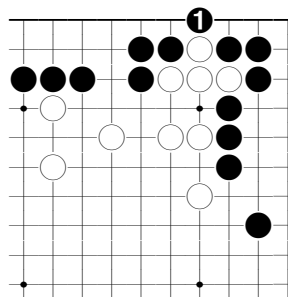
Acum, trebuie să comparăm **Dia 4** cu **Dia 3** și **Dia 5** cu **Dia 3**, și să calculăm media. Cum în **Dia 4**, jucând la A, negrul are cu 5 puncte mai mult decât albul în **Dia 3**, iar în **Dia 5** negrul are cu 3 puncte și un ko deschis mai mult decât albul în **Dia 3**, rezultă o medie de aproximativ 4 puncte!

Așadar, o mutare la 1 în **Dia 3** valorează aproximativ 4 puncte.

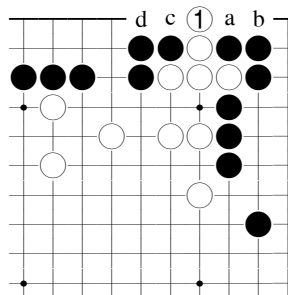
Să trecem acum la problema 3.

Dacă negrul joacă primul, se ajunge în situația din **Dia 6**. Va trebui să comparăm acest rezultat cu situația în care albul joacă primul, ca în **Dia 7**.

**Dia 6**



**Dia 7**

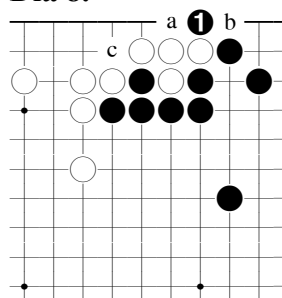


Dacă albul joacă primul, ca în **Dia 7**, atunci mutările alb A, negru B, alb C și negru D vor fi privilegiul albului, deci diferența dintre cele 2 diagrame este de 4 puncte!

Este bine de reținut această valoare: **legătura pe linia 1 valorează 4 puncte**.

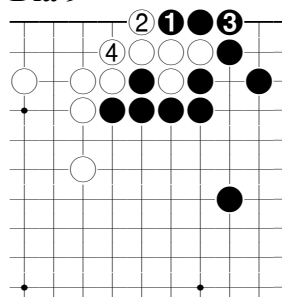
Să trecem acum la ultima problemă. Se spune că hane valorează 2 puncte chiar și jucat de un începător. În acest caz, totuși, valorează mai mult. Dacă negrul mută primul la 1, ca în **Dia 8**, atunci va rămâne în dispută mutarea A. Dacă albul joacă la A, negrul va răspunde la B iar albul va trebui să conecteze la C, deci este gote.

**Dia 8.**



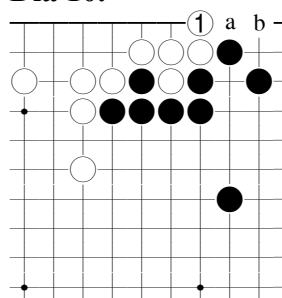
Dacă negrul ar juca la A, în schimb, se ajunge în situația din **Dia 9**. Secvența este sente pentru negru, deci este mai mult ca sigur că așa se va finaliza **Dia 8** și vom considera acesta rezultatul final al mutării 1 din **Dia 8**.

**Dia 9**



În **Dia 10** este prezentată cea mai bună mutare a albului, și anume 1. Mai târziu, albul va juca sente A, negrul răspunzând la B.

**Dia 10.**



Comparând **Dia 10** și **Dia 9**, putem observa o diferență de 4 puncte. Așadar, valoarea unei mutări în această problemă este de 4 puncte.

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?

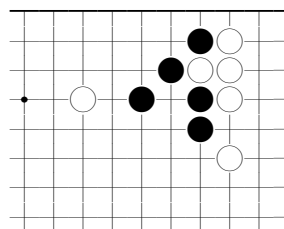
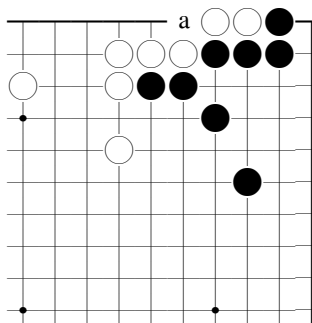
Dacă doriți, puteți propune propriile diagrame spre rezolvare sau trimite eventualele

nelămuriri, întrebări sau sugestii, pe adresa revistei ([kirugoro@gmail.com](mailto:kirugoro@gmail.com))

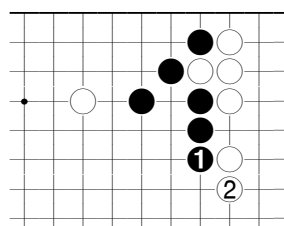
## Good and bad

### Problema 1: negrul la mutare

#### Problema 1

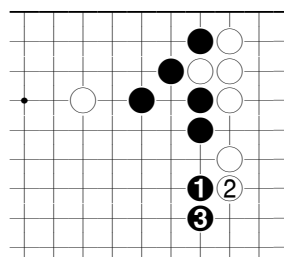


## Bad



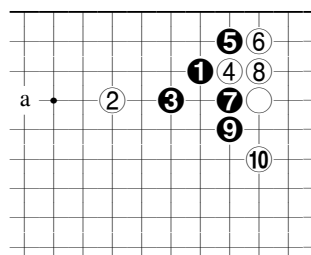
Jucând 1 pentru a câștiga tărie, e ca și cum ai împinge căruța de la spate: albul rămâne cu un pas în față

## Good



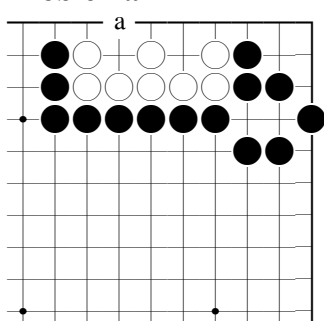
Săritura la 1 este mutarea corectă. De astă dată alb 2 devine o mutare vulgară.

## Continuare

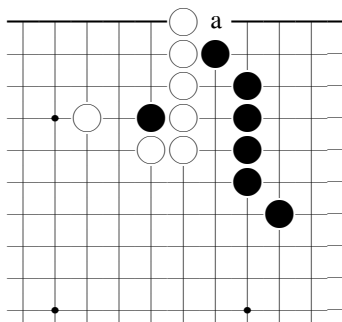


Poziția derivă din acest joseki. Poziția negrului e construită pentru a juca cleștele la "a".

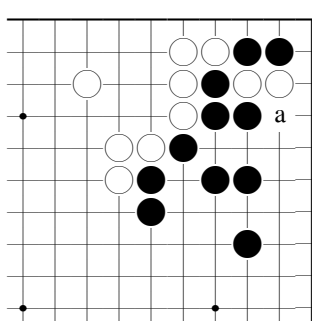
#### Problema 2



#### Problema 3



#### Problema 4







## Strategiile samurailor

(Kirugoro)

Am văzut în numărul trecut că Musashi era un rebel ce nu se supunea “etichetei”, nu pentru a trișa sau a rămâne în viață, ci pentru că el vedea dincolo de reguli, le înțelegea substratul. În sprijinul acestei afirmații vom discuta acum o altă idee forță lăsată discipolilor și anume aceea care îndeamnă la *integritate absolută*.

Există consemnări că Musashi era capabil să surprindă și să înțeleagă esența lucrurilor observate, însușindu-și-o. În strădania sa de a se perfecționa, el a călătorit mereu, petrecându-și cea mai mare parte din viață pe drumurile ce legau fiefurile Japoniei, prilej cu care s-a întâlnit și a discutat cu unii dintre cei mai învățați și pricepuți oameni ai timpului. Astfel, a înțeles că integritatea nu este supunerea oarbă față de o lege scrisă, ci forța interioară de a lua în timpul unei acțiuni o hotărâre în concordanță cu adevărurile eterne pe care orice ființă le află sau măcar le intuește atunci când le cere cu sinceritate și umilință, indiferent de dispoziția de moment sau de urmările acestei acțiuni. În cartea sa “Bushido: sufletul Japoniei”, Inazo Nitobe rezumă foarte plastic această definiție: “să lupți când este drept să lupți și să mori când este drept să mori”. Suntem în fața dovezii că Musashi n-a fost doar un maestru spadasin, ci un veritabil maestru spiritual, capabil să producă transformări în ființa umană prin exemplul și învățătura sa.

Adeseori în timpul unei acțiuni știm sau măcar intuim ceea ce ar fi drept să facem, însă de cele mai multe ori acest drum nu este în concordanță cu dorințele noastre. De fiecare dată cumpănim ce pierdem și ce câștigăm acționând corect și integritatea se referă tocmai la capacitatea de a trece peste aceste speculații mentale și de a acționa fără șovăială așa cum este corect, dincolo de consecințe. În societatea noastră relativ tolerantă, tentația de a “fenta” e mare, însă în Japonia medievală regulile shogunatelor și a stăpânilor de fiefuri erau foarte clare și nerespectarea lor se pedepsea cu o moarte rapidă și adeseori dureroasă.

Pe tabla de GO piesele se supun

acelorași reguli ale vieții iar “fentele” au aceleași consecințe: stagnarea sau în cazurile grave chiar regresul. În dorința sa de a scrie o carte care să-l facă pe cititor mai puternic în GO, Toshiro Kageyama aduce în discuție principiile fundamentale ce stau la baza acestui joc, insistând asupra respectării acestora. Ascultați: “ceea ce încerc să vă explic este cât sunt de importante fundamentele. Când un începător învață să joace, primele lucruri pe care ar trebui să le învețe sunt fundamentele. După ce avansează până la punctul în care începe să se considere jucător puternic, ceea ce trebuie să facă pentru a deveni și mai puternic este să se întoarcă și să studieze din nou fundamentele.” Fundamentele sunt adevărurile eterne ce garantează succesul și ascensiunea: nerespectarea lor, oricât de tentantă, se transformă în fiasco.

Îmi aduc aminte de o perioadă nu prea fastă din viața mea de jucător în care, deși reușeam să câștig majoritatea partidelor cu cei de rangul meu, nu puteam să urc. Am încercat fără succes tot felul de metode și în cele din urmă m-am decis să apelez la îndrumarea unui jucător mai experimentat care s-a aplecat cu răbdare asupra jocurilor mele și mi-a recomandat să uit anumite mutări ce-mi plăceau și pe care le consideram ca fiind bune. Aveam cheile succesului în mână, știam ce trebuie să fac și mai ales ce să nu fac și totuși ... Vechile deprinderi erau atât de bine înrădăcinate încât pur și simplu nu le puteam elimina. Aveam senzația că neatacând brutal sau neapărându-mă în stilul meu mă ofer ca și carne de tun și mai ales îmi venea greu să risc o înfrângere: orgoliul meu ar fi avut de suferit. În această ipostază am ajuns la prima ediție a Cupei Ambasadorului. Poate ceva din altruismul ce plutea în aer m-a contaminat și pe mine, nu știut, cert este însă faptul că în deschiderea unei partide, în timp ce-mi rumegam răspunsul, m-am decis brusc ca indiferent de rezultat să ascult sfaturile maestrului și să „uit” stilul meu. Nu mi-a fost ușor!!! Mă mânca palma să fac mutările știute, ardeam de dorința de a mă înfige în grupurile partenerului meu și cu mintea răvășită de contradicții îmi era și mai greu să discern dacă anumite secvențe imaginate erau în concordanță cu sfaturile primite sau pur și simplu invenții. Ca să reușesc să mă mențin pe drumul drept făceam apel la mentorul meu și îmi imaginam cum ar juca el secvențele gândite. Unele

mutări se asociau firesc cu imaginea maestrului și-mi era ușor să mi-l închipui făcându-le, altele însă distonau profund și le abandonam. În acest fel, renunțând la mutările pe care le-aș fi dorit și jucând mutările corecte chiar împotriva dorinței mele, am obținut victorie după victorie. A fost un uriaș pas înainte și cu prilejul acelui concurs am reușit să urc, în sfârșit, rangul ce părea să se fi înșepnit.

Nu fenta. Integritate absolută. Să lupți când este drept să lupți, să mori când este drept să mori.

## Hoțul

(povestire preluată de pe siteul romaniango)

Doi prieteni jucau Go în fiecare seara, întârziind noaptea până spre zori în casa vreunuia dintre ei. În astfel de momente erau atât de concentrați încât nu mai vedeau nimic altceva în afara tablei - spre enervarea celor din familie. Cel mai neplăcut era faptul că, fiind amândoi fumători, scăpau din neatenție pe jos jăratecul pipelor, provocând găuri peste tot.

Nevestele i-au tot boscorodit ... până ce au fost nevoiți să renunțe la plăcutul lor obicei. Nu au încetat însă de a căuta o soluție pentru reluarea partidelor.

- Hai să nu mai fumam în timpul jocului; vom ieși afară pentru a fuma câte o pipă, după fiecare partidă!

O idee excelentă bineînțeles, pe care au uitat-o însă imediat ce s-au așezat din nou în fața tablei. Și-au aprins distrați pipele iar după o vreme, unul dintre ei strigă nevastei:

- Nu mai avem cărbune pentru pipe!

Nevasta se gândi: "Dacă le pun cărbune, îmi vor găuri iar tatami-ul. Voi găsi altceva de pus în locul cărbunelui..."

Luă deci din bucătărie niște legume mici, roșii, le puse în locul jăratecului fără ca nimeni să observe ceva și se duse liniștită la culcare.

Cei doi își continuă partida, concentrați... trăgând mulțumiți din pipe...

Mai târziu, în toiul nopții, un hoț pătrunse în casă și nederanjat de nimeni lua tot ce-i căzu în mină. Pe drumul spre ieșire auzi

însă zgomotul pietrelor puse pe tabla din camera alăturată ... Fiind și el jucător de go, acest fapt i-a stârnit curiozitatea și - cu sacul pe umăr - întredeschise ușa pentru a arunca o privire asupra celor doi ...

La început a stat ascuns, urmărind partida ... dar când unul dintre jucători era tocmai pe cale de a pune o piatra pe tabla, nu se mai putu abține:

- Nu, nu acolo! - și punându-si sacul jos - ... Trebuia să joci în colțul ăla! ... (o remarcă tipică pentru un chibiț)

Cei doi studiară tabla. Unul dintre ei remarcă un pic deranjat:

- Cei care privesc ar trebui să păstreze liniștea. Este un moment important al partidei ... și după ce-i acordă hoțului o privire scurtă, punându-si mișcarea pe tablă:

- Dar tu cine ești ?

Toți trei studiază mișcarea. Este un moment tensionat.

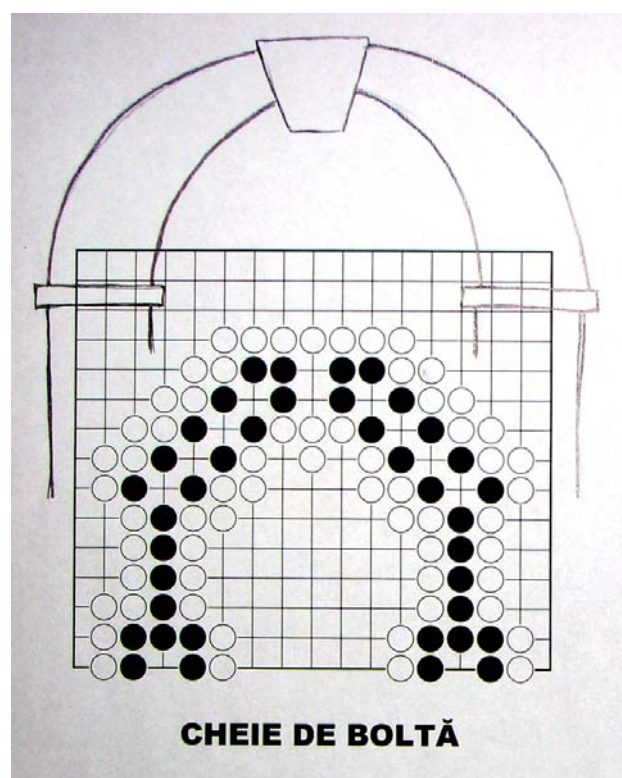
- Un hoț... veni răspunsul.

Liniște, apoi clic ... o alta mișcare ...

- Aha ... hmm ...

Clic !

- Ia loc! ...nu sta în picioare, te rog ...



grafica: Dorin Chiș

***Mai mult decât un joc de strategie, go-ul a fost de-a lungul timpului un mod de viață dar și un subiect de inspirație pentru diverse domenii: istorie, strategie militară, arte frumoase, chiar politică. Literatura, bineînțeles, nu face nici ea excepție. Dorin Chiș (poate mai cunoscut sub numele său de „scenă”, Kiru), un împătimit al jocului de go dar și al excursiilor în necunoscut, ne propune un parcurs literar inspirat de jocul milenar al pietrelor albe și negre. Impresiile și trăirile personale în urma concursurilor, dar și ale excursiilor sale, ne sunt bine cunoscute din postările pe internet, acum însă va încerca să ne „captureze” atenția printr-o altfel de partidă, prin poveste. Și ce este go-ul altceva, decât o poveste? Având talent de prozator, Kiru e mai ales un specialist al așternerii pe hârtie a simțirilor interioare care uneori ne străbat mai mult ca o părere, greu de prins în cuvânt, așa că vă propun să vă setați ceasurile pentru câteva minute pe pauză și să răsfoiți ceea ce va fi. Să savurați o mostră a „go-ului total”. Eu sunt convins deja că merită!”***

**- Călin Sămărghișan -**

## **Cealaltă lume**

(Dorin Chiș)

Gata. Sunt terminat. Am trăit destul și mai ales consider că viața mea a fost favorizată de soartă, dar acum sunt pe linie moartă și această agonie nu-mi mai face chiar nici o plăcere. Până și amintirile din vremurile bune nu fac decât să mă rănească, să îmi reamintească de înfundătura în care mă aflu.

Am trăit pentru GO și am avut șansa de a mă naște în orient: ce mi-aș fi putut dori mai mult? Nu pot spune că am asistat la vre-o partidă a unui Honinbo. Nu. „Seva” mea nu e atât de nobilă, însă am avut parte de compania unor amatori cu adevărat pasionați și mai ales de zile și nopți în care partidele se succedau una după alta, fără întrerupere, când GO-ul pune

stăpânire pe păpușile umane și cu frenezie și voluptate crea forme incredibile în fața ochilor dilatați, roșii de nesomn. Erau frumoase și dupăamiezele însoțite în care se juca lent, calculat și uneori se discutau variante posibile, dar ceea ce mă face ca încă să mai trăiesc sunt clipele de paroxism de care aminteam înainte, când GO-ul era total. Atunci când uit unde mă aflu și mă ia valul, intensitatea acestor amintiri reușește să îmi transmită energie de dincolo și asta mă mai animă, apoi vâlul se șterge și vlăguit, aproape că-mi plâng de milă. Eșuat la acest capăt de lume ce nu a auzit de GO, sunt ca un naufragiat pe o insulă pustie așteptând cu ochii la orizont ivirea unei vele. În acest anticariat zilele trec una după alta și cine le mai știe? Toate par la fel. Aceleași, aceleași și iar aceleași, ca și când timpul s-ar învârti într-un vârtej ...

Clienții vin și pleacă, rareori cumpărând câte ceva, de regulă mărunțișuri. Câteodată vreun obiect le atrage privirea și-atunci îl întorc pe toate fețele după care îl abandonează. Îi cunoști după aerul cu care intră: romantici trăind în trecut, vicleni în căutare de chilipiruri sau oameni cu mintea agitată, retrași din calea vreunei ploii, ce răscolesc printre lucruri absenți și frustrați de vremelnicul prizonierat. Cât de previzibili! La început am crezut că șederea în acest anticariat va fi doar o scurtă perioadă de liniște, acum însă mi-am pierdut nădejdea și mă tânguiesc mereu și mereu: sunt terminat!

Se aude clopoțelul de la ușă și sunetul mă tulbură. De obicei ușa e deschisă încet, bătrânește și clopoțelul cântă ding-ding, acum însă ușa a fost dată de perete cu vioiciune și clopoțelul a înnebunit. De unde sunt nu pot vedea cine a intrat, însă simt că vibrația clopoțelului transmite nesăbuintă și nerăbdare, îmi aduce aminte de acele partide în care dorințele pun stăpânire pe jucător, în care te avânți cu capul înainte și după zvârcolirea printre semeaiuri termini prin abandon. Cine e noul venit? Ooooo, cât aș vrea să aflu, fiindcă m-a cumpărat!!! L-am auzit întrebând de gobanul din vitrină, scurta tocmeală și clinchetul monedelor numărate în palma anticarului. E prematur să mă bucur, am mai auzit de gobanuri sfârșind, în occident, ca măsuțe de servit cafeaua ... Dar oare cine m-a cumpărat? Cine? Cine?

**VA URMA**

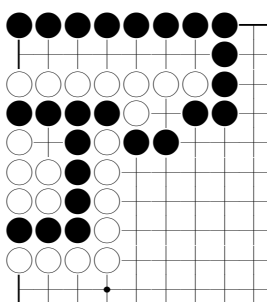
## Dilema lui Viorel

(Kirugoro)

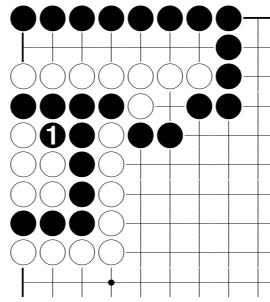
Lucrurile s-au petrecut la una din edițiile cupei Walter Schmidt unde Viorel Arșinoia, sufletul competiției, își permitea ca printre chestiunile organizatorice să joace, pe sărite, în câte o rundă. După o astfel de partidă l-am găsit pe coridor, adâncit în calcule, cu ochii ațintiți la o tablă imaginară pe care mima cu degetul câteva mutări. N-a trebuit să-l întreb despre ce e vorba fiindcă schemele pe care le desena prin aer erau prea volatile și se gândea că pot să-l ajut eu:

-Câte mutări sunt necesare pentru a scoate un grup cu un “bulky five”? Aveam un grup pe toata tabla care se putea lega de ale mele printr-o captură cu un “bulky five” și când a început să-mi ia libertățile trebuia să calculez dacă cele pe care le mai aveam îmi erau de ajuns. Câte mutări sunt necesare pentru a scoate un grup cu un “bulky five”?

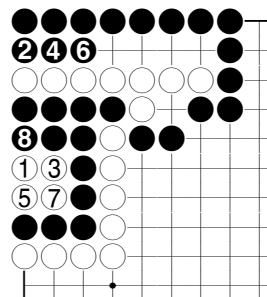
Deși problema pare simplă, mărturisesc că n-am reușit niciodată să o rezolv mental căci un rezultat greșit e similar cu a nu calcula deloc. În **dia. 1** am ilustrat o simulare a problemei lui Viorel: albul, trăiește? (evident, negrul e la mutare). Chiar dacă sunteți suficient de puternic ca să rezolvați mental această problemă (și chiar vă sfătuiesc să încercați), calculul va lua ceva timp și consider că nu e lipsit de importanță ca într-un concurs, să știm rezultatul dinainte, la fel ca și celebrul “6 piese pe linia a doua mor, opt trăiesc”.



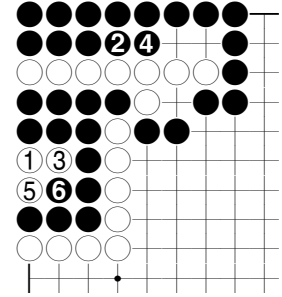
dia. 1



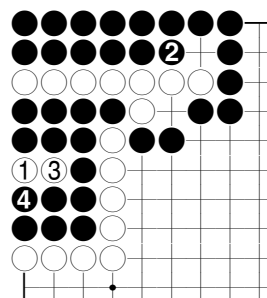
dia. 2



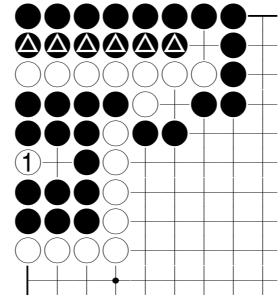
dia. 3



dia. 4



dia. 5



dia. 6

Grupul alb cu 8 libertăți a trăit la limită. Secvența începe cu capturarea celor 5 pietre. În locul rămas liber, albul poate să joace 3 mutări (**dia.3**), timp în care negrul are răgazul de a-i lua albului 3 libertăți. Din nou, în locul rămas liber, albul mai poate să joace 2 mutări (**dia.4**), timp în care și negrul mai reduce 2 libertăți ale albului. Se ajunge în poziția din **dia. 5** când fiecare grup mai are 2 libertăți și câștigă cel care e la mutare, deci alb. Recapitulând secvențele, pentru a omorî cu un grup de 5 pietre, negrul a avut răgazul de a lua  $3+2+1$  libertăți, la care pentru a trăi, albul mai are nevoie de încă două (atenție, două nu una – vezi **dia.6**), deci în total 8 libertăți. Deci, câte libertăți îi sunt necesare albului pentru a scoate cu o grămadă de 4 pietre? Evident  $2+1+2=5$ . Dar în cazul unei grămezi de 6 pietre?  $4+3+2+1+2=12$  libertăți.



## Amara 2009 - Cupa Olimpia

(Nichita Fedul)

Chiar dacă nu a fost un turneu de mare anvergură (raportat la numărul de participanți,) a fost unul special; special prin simplul fapt că nu a fost resimțit de către nimeni ca un turneu ... toți s-au simțit ca la o întâlnire cu prietenii, unde s-a jucat foarte mult Go.

S-a început în purul stil românesc ... cu o întârziere, însă reîntâlnirea cu prieteni vechi și amici din lumea Go-ului (mi-ar fi ușor să enumăr toți participanții în lista prietenilor) a făcut timpul să zboare rapid. Se mai juca o rundă (foarte avantajoasă pentru cei mici care aveau ocazia să mai învețe), se mai jucau 3-4 partide amicale, se mergea la masă (aceeași servire ca acum 20 de ani; dar mâncarea ireproșabilă) și se ajungea, repetitiv, la terasa hotelului vecin. Aici începea “distracția”...



*Duelul soților sau duelul soților? :) (Liviu Oprisan, Mihai Opris și soțiile)*

Festivitatea de premiere a fost ceva cu totul special, deoarece aproape toți au câștigat: unii pe plan interpersonal, alții diplome și cupe, iar toți pe planul GO-ului.



Merită felicități toți participanții, dar mă simt obligat să nominalizez câștigătorii fiecărei grupe: Mihai Șerban (Campion la Tineret); Titi Ghioc (Campion “Cupa Olimpia” ); Octavian Partenie (câștigător grupa “mica”-<Kyu>).



*El campion*

Sper ca la anul să fim din nou acolo, dar cu mult mai mulți prieteni din lumea noastră (adică a GO-ului).







Universul este  
o imensă  
tablă de GO!

Pentru acasă vă oferim bucăți de 19x19  
[www.govest.ro/jocuri/jocuri.html](http://www.govest.ro/jocuri/jocuri.html)