

Revista electronica de GO

Pro-GO

pentru cei ce pun suflet!

Apare lunar
nr. II
noiembrie
2009



Radu Baciu

Partida comentată

Probleme de yose

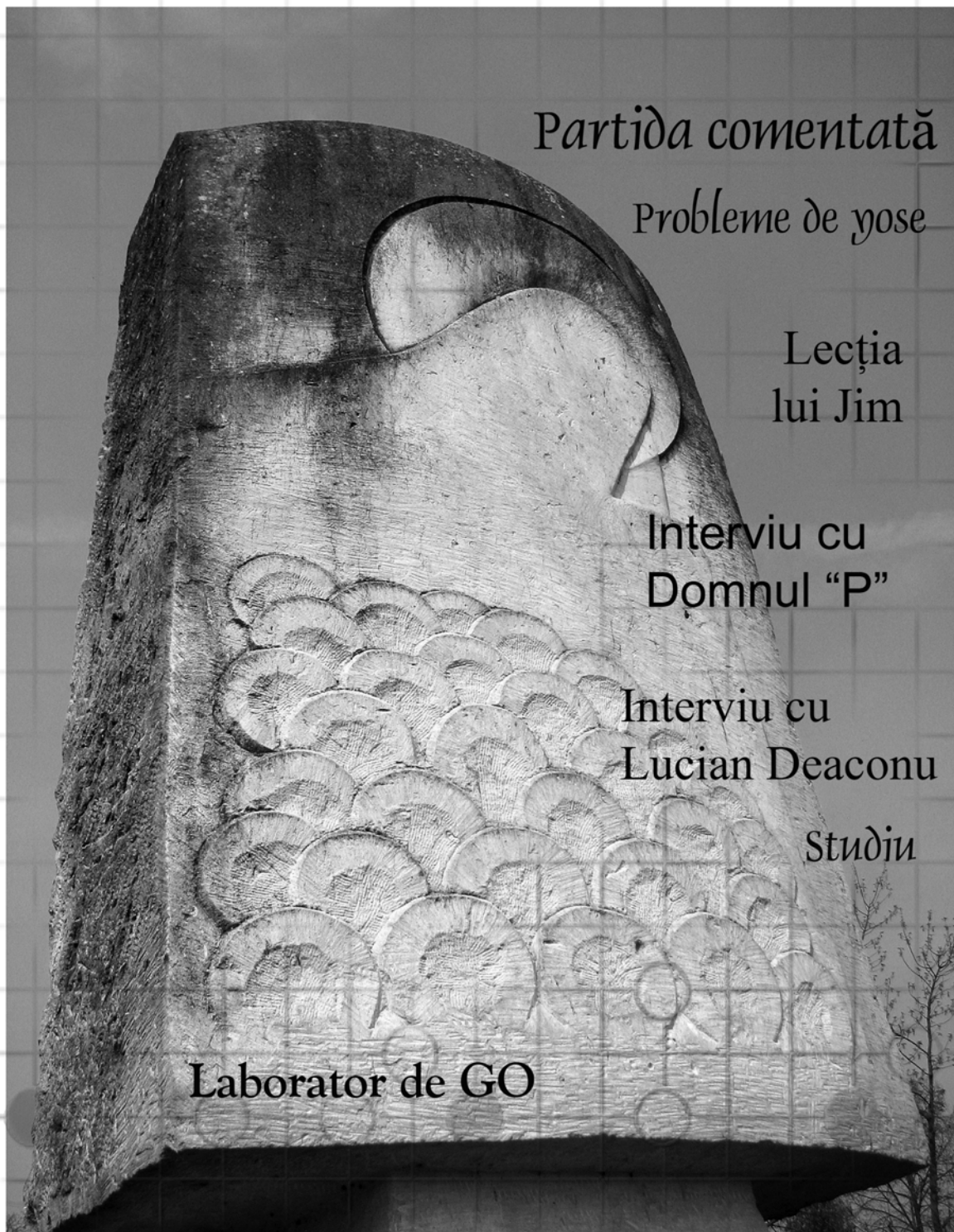
Lecția
lui Jim

Interviu cu
Domnul "P"

Interviu cu
Lucian Deaconu

Studiu

Laborator de GO



Pag2. **Editorial:** eu cred în
GO-ul românesc

Pag3. **Radu Baci:** Radu
Baci despre Radu Baci

Pag5. **Interviu:** interviu
cu Lucian Deaconu

Pag7. **Studiu:** salvarea
pietrelor isolate

Pag9. **Partida
comentată**

Pag15. **Când GO-ul se
numește baduk:** avem
nevoie de nemți

Pag17. **Lecția lui Jim:**
fuseki

pag19. **Câte puncte?:**
probleme de yose cu Mirel
Florescu

pag21. **Eveniment:** interviu
cu Domnul "P"

pag24. **GO-ul ca artă:**
good and bad

pag26. **Laborator de
GO:** ce poți face cu 20 de dolari

Mirel Florescu

Lucian Deaconu

Radu Baci

Valentin Popa

Gheorghe Păun

Dorin Chiș (kirugoro)

Marilena Bara

Coperta 1: Sculptură la Oarba
de Mureș

foto: Dorin Chiș

Grafică și tehnoredactare:

Dorin Chiș

Corectură:

Vasile Bunea

Contact: kirugoro@gmail.com



Dragoș Băjenaru



Camelia Bașta

-foto: D.Chiș-

*“La repetiții-am întârziat
S-a întâmplat un lucru minunat
Mi-a spus o fată „eu știu cine ești tu”
M-a invitat la o înghețată
Cu multă frișcă și ciocolată
La așa ceva e imposibil să spui nu ...”*

Alexandru Andrieș

EU CRED ÎN GO-UL ROMÂNESC!

Dacă stau să recapitulez, Pro-GO nu e nici prima și nici a doua „publicație” pe care am inițiat-o. Prima a fost „Școlarul puturos”, un fel de „Urzica” în care făceam haz de viața noastră de liceeni. Pe atunci calculatorul nu era de nici-un folos: exemplarul școlii era o caracatiță ce subjugă un casetofon și-un televizor și care pentru a trasa un cerc îți dădea teză la matematică, așa că „publicația”, în formatul unui ziar național, era scrisă de mână cu caractere STAS. Era o treabă laborioasă pentru care renunțam câteva seri la emisiunea „Cântarea României”, dar ne plăcea ceea ce făceam și mai ales ne simțeam importanți atunci când în toiul orei de matematică proful de geografie (ce avea „fereastră,”) băga capul pe ușă să ne ceară „ziarul”. La tehnica de care dispuneam aparițiile erau trimestriale și după câteva numere epuizante, am renunțat.

De felul meu sunt un alergător de cursă lungă, însă nu am baterii Duracel și fiecare număr mă consumă. Dacă n-ar fi fost elixirul numit entuziasm, probabil s-ar fi ancrasat și Pro-GO, dar mai ales publicația trăiește fiindcă mă întâlnesc mereu cu oameni care îmi spun:

– „Faci treabă bună cu revista aia. Dacă aș ști cum, te-aș ajuta și eu.”

Am ajuns să cunosc persoane modeste, care fără să își atribuie merite, creează mistuiți de pasiunea lor. În ziua de azi, când timpul și banii omoară orice ideal, pare incredibil ca fără nici-o recompensă, cineva să fie dispus să-și asume roluri deloc facile, dar acești oameni există și cât timp vor exista, **EU CRED ÎN GO-UL ROMÂNESC!**

-Dorin Chiș-

Radu Baci despre Radu Baci



Tocmai terminasem liceul și nu intrasem din prima la facultate; reușisem să evit armata și aveam o groază de timp liber la dispoziție. Ne strânsesem un grup de prieteni (mai toți în aceeași situație), care încercam să ne ocupăm timpul cu ceva. Între două audiții muzicale (care atunci când nu erau John Mayall sau Pink Floyd erau Jethro Tull, King Crimson, Black Sabbath și câți alții), noi nu găsisem nimic mai bun de făcut decât să ne jucăm.

Jucam tot timpul, tot felul de jocuri; de fapt am trecut prin mai toate jocurile cunoscute și eram într-o permanentă căutare a altora, mai noi, mai deștepte.

Într-o zi unul dintre noi a găsit într-un fel de Almanah al jocurilor, ceva care se chema "GO".

Regulamentul era expus în 4-5 rânduri (vă imaginați cum ar fi să explici jocul de Go în 4-5 rânduri); se pomenea despre niște teritorii cuprinse între șiruri neîntrerupte de piese de aceeași culoare în interiorul cărora adversarul nu mai poate invada (face viață); partida se termina când ambii jucători spun pas. Subliniez neîntrerupte și invazie pentru că noi interpretasem regulamentul de joc cam așa: punem fiecare câte o piatră, ne facem teritoriile respective și zicem amândoi pas, după care începe partea a doua a jocului. Adică fiecare dintre noi (fără ca celălalt să poată reacționa în vreun fel) încerca să facă viață în teritoriile adversarului. Dacă reușea, atunci teritoriul respectiv era anulat. Vă imaginați probabil cum arătau "teritoriile" noastre: un fel de faguri înăuntrul cărora celălalt nu trebuia să poată construi un grup cu doi ochi și nici captura ceva.

Vreo 3-4 din grupul nostru am fost atrași în mod deosebit de "Go"; l-am continuat pe

acest regulament mai multe luni de zile. Pe o coală de hârtie, cu piese din carton, jucam zilnic cel puțin 15-20 de partide. Evitam să jucăm în aer liber deoarece la cea mai mică adiere de vânt se strica toată tabla iar discuțiile care urmau - în încercarea de a reconstitui pozițiile - deveneau interminabile.

Descopeream mișcări noi - de fapt reinventam jocul - "girafa" (shicho) numărându-se bineînțelese printre primele.

Într-o bună zi, sora unuia dintre noi (ghid turistic al unui grup de japonezi) l-a auzit pe unul dintre turiști plângându-se că în România nu se joacă Go; era foarte pasionat și nu avea cu cine să joace aici. "Cum să nu? Păi fratele meu joacă Go, și chiar foarte bine (așa ne lăudam noi pe atunci).

Si l-a adus acasă iar amicul meu a început să joace cu el; eu și încă unul urmăream partida râzându-ne în barbă: ce surpriză o să aibe japonezul când o să-l spulbere un puști dintr-o țară de care nici nu auzise până atunci.

După primele mișcări, japonezul a încercat să ne spuna ceva, arătând pe tablă. Nu știa nici o limbă străină, noi nu știam japoneza iar în absența sorei prietenului meu, nu aveam cum să ne înțelegem. Oricum, erau exclamații de uimire: tăria noastră de joc îl uluise probabil.

Dupa alte vreo 100 de mutări japonezul a întrerupt partida zicând ceva de aeroport. Simțea că pierde, probabil, iar sora-ghid (revenită între timp) ne-a confirmat că trebuie să plece; excursia lui în România tocmai se incheiase. Partida a rămas neterminată dar gesturile de surprindere, aproape furioase ale japonezului, nu ne lăsaseră nici un dubiu: eram tari. Am fi putut face averi dacă am fi reușit să ajungem în Japonia (între timp aflaserăm că acolo există profesionism în Go). De ceva vreme mă gândeam serios să fug din țară, iar acum știam și unde: în Japonia voi avea traiul ca și

asigurat!

Am jucat aproape un an cu acele reguli ciudate, până când unul dintre noi a primit din Franța, de la un unchi căruia-i destăinuise pasiunea sa, un joc adevărat (tablă de lemn, piese superbe din plastic) și o carte de Go: prima noastră carte de Go (a lui Pierre Arouthceff cred).

După ce am trecut în fugă peste conținut (deoarece era clar că spunea numai prostii), ne-am oprit la ultimul capitol: o partidă între doi profesioniști.

A urmat o oră de râsete isterice, deoarece prezentarea pompoasă a celor doi (unul "Honimbo" iar celalt - cu negrele - "o tânără speranță" pe nume Go Seigen) nu se lega deloc de ceea ce vedeam pe tablă. Jucau execrabil. De fapt singura mișcare care NU ne-a stârnit râsul a fost prima piatră a negrului, în centrul tablei ... absolut firească.

Cred că n-am râs în viața mea atât de mult (poate doar la filmele cu Stan și Bran). Finalul partidei însă a constituit pentru noi un moment de totală stupefacție: partida s-a încheiat brusc, când era tocmai în toi și au început să numere punctele. Deabia atunci am început să realizăm că ăștia jucau totuși altceva.

Ne-am pus pe citit cartea cu mult mai multă atenție și ... am început să descoperim jocul de Go.

Jucam în prostie, zilnic. Împreună cu Tudor Brătescu, Radu Iuster și Dany Miclea - toți buni prieteni - ne întâlneam pe la câte unul pe acasă și jucam. De multe ori, chiar găsindu-ne în compania celorlalți prieteni din grup, ne așezam totuși în fața tablei și ignorând orice altceva se întâmpla în jurul nostru începeam o nouă partidă. Țin minte că odată când eram strânși cu toți la mine acasă (vreo 20 de prieteni) m-am apucat să joc cu Dany. După câteva ore, când partida s-a terminat, am observat amândoi cu stupefacție că nu mai rămăsesem decât noi doi. Restul plecaseră de ceva vreme căci era deja vreo 4 dimineața.

Au urmat ani de emigrație masivă pentru România iar grupul nostru de prieteni s-a împrăștiat în toate părțile lumii (de fapt azi din cei 30-40, câți eram cu toții pe atunci, mai suntem în țară numai 4. Printre cei plecați s-au

numărat și partenerii mei Go, așa că am rămas singur și disperat. Nu mai aveam cu cine juca.

M-am gândit să fac o vizită la Ambasada Japoniei în speranța că voi găsi pe cineva acolo: doar era vorba de jocul lor traditional. Așa l-am cunoscut pe atașatul economic al ambasadei; în vârstă de vreo 47 de ani. Dl. Shimbo stătea cam degeaba în România de vreo 5 ani (asta și pentru că nu avea cu cine să joace Go); era cam 4 kyu și s-a arătat încântat că, în fine, și-a găsit un partener. În următorii 3 ani cât a mai stat pe la noi, ne-am întâlnit regulat de câte două-trei ori pe săptămână pentru a juca (și a bea câte o sticlă de Whisky).

Acea primă vizită la Ambasada Japoniei avea să-mi aducă și o altă surpriză: am aflat cu stupefacție că nu sunt singurul jucător de Go din România. La Timișoara se juca de mai mulți ani iar un anume Dl. Schmidt avea chiar rangul de 2 dan. Numai cu vreo două zile înainte trecuse și el pe la ambasadă, împreună cu un alt coleg, Dl. Iosif Piltz și primiseră o groază de reviste de Go din partea D-lui Shimbo. De fapt, Dl. Piltz s-ar putea să mai fie încă prin București; cei de la ambasadă știau că trăsese la Hotel Ambasador. Bineînțeles că următorul meu drum a fost direct la respectivul hotel.

Era un act de mare curaj, în acele vremuri, să intri (ca român) într-un hotel de lux: erau atent urmărite de către "Securitate" și asta îți putea atrage o groază de neplăceri. Nu mai conta însă nimic. Trebuia să dau de acel timișorean. Am întrebat la Recepție și am aflat că Dl. Piltz este acolo, în camera sa. Foarte amabil, m-a invitat sus și am început să ne povestim despre ce se întâmpla cu Go-ul prin Timișoara și respectiv București. Apoi am început să jucăm. Aveam jocul la mine, bineînțeles. Nu s-a dovedit însă un adversar prea grozav. I-am luat vreo două partide cât se poate de ușor. Era doar 6 kyu dar colegii săi din Timișoara erau cu mult mai tari. Trebuia să joc cu ei.

Săptămâna următoare eram deci la Timișoara ...

-Radu Baci-

**Material preluat din Istoria Go-ului la noi
... așa cum am trăit-o eu**

(www.romaniango.org)

Interviu cu Lucian Deaconu

“... cred că
simplul
fapt de a-ți
cultiva
spiritul te
ajută să
progresezi
la acest
joc ...”



foto: D. Chiș

Kirugoro: Presimt că azi o să mai aflu un secret al GO-ului.

Lucian Deaconu: O parte cu siguranță îl știi, l-a spus și Popic: este să joci cu plăcere acest joc și foarte important să nu-ți fie frică să pierzi, să joci mutările tale chiar dacă crezi că vei pierde astfel.

K: Ultimul sfat este interesant. Este aplicabil chiar și când ești sub îndrumarea cuiva?

LD: Eu îl aplic de obicei, la mine a funcționat. În general "îndrumarea" la acest joc, dacă este bine făcută, ar trebui făcută la nivel de principii, de idei. Ceea ce consideră fiecare că va muta, este o decizie personală. Se aplică și în viață acest lucru, căci fiecare avem drumul nostru

K: Tu ai progresat individual, sau ai avut pe cineva de la care ai învățat?

LD: Este greu de făcut o delimitare între progresul individual și celălalt, dar până pe la 1 dan Mirel Florescu și Dan Cioată au fost primii mei profesori, după care pot spune că am progresat individual furând atât cât am putut de la cei mai tari

K: Jucând mutările tale, consideri ca ai stilul tău de joc? Ai un stil pe care să-l numești "al tău"?

LD: În general dacă joci mutările care îți vin în minte la primul instinct (mai ales în fuseki) se

poate spune ca joci mutările tale, dar a spune ca ai un stil al tău e mai complicat. Un stil de joc propriu cred că se formează pe la 5-6dan, nici nu e bine mai devreme pentru că până atunci trebuie să încerci diferite mutări, strategii. Oricum, cred că ideal ar fi să nu ai un stil propriu și să privești fiecare poziție (chiar dacă s-a mai repetat) ca ceva nou. Cred că acest lucru e puțin mai greu de aplicat în practică

K: Și-atunci, care este coloana vertebrală a cunoștințelor de GO? Care ar fi referința?

LD: În primul rând cred că din regulament apare primul principiu: "GO-ul este o problemă de viață și moarte" iar apoi din proverbe se pot învăța multe. Partea complicată este că nici unul din proverbe nu este general valabil. În anumite situații chiar nu funcționează și cred că de aici transpare magia acestui joc: nu exista încă un algoritm clar.

K: Atunci de ce trebuie să se agațe cel care vrea să progreseze în GO? Ce poate fura de la alții?

LD: În primul rând ca să progresezi trebuie să ai un program de studiu regulat și când mă refer la studiu includ și partidele pe care le joci. Iar de la alții sunt multe de furat, de la idei, principii, la atitudine față de joc ... dar la orice nivel trebuie să rezolvi probleme. Am observat că atunci când programul de studiu este regulat chiar dacă este doar de 30 minute pe zi, eficiența este mult mai mare.

K: Ai un program săptămânal de lecții gratuite pe KGS: ce îi înveți pe elevii tăi?

LD: Nu am mai avut timp de acele lecții dar sper să le reiau la iarnă. La lecții încerc să mă axez pe principiile fundamentale: atac și apărare, modul de conectare a pieselor etc. Pe tactică nu pun accent fiindcă e problema fiecăruia cât timp vrea să aloce pentru tsume go, însă fără o capacitate de a calcula mutări înainte, nu prea vei reuși să joci o partidă de go decentă.

K: Cum ți-a venit ideea acelor lecții? Ai elevi statornici?

LD: Ideea a pornit de la faptul că și eu la rândul meu am fost beneficiar al multor asemenea lecții, și m-am gândit ca ar fi ok să întorc oarecum acest cadou. Cât despre cei care participau la lecții, da, cu siguranță erau unii care erau prezenți mereu.

K: Și care era structura acestor lecții?

LD: În general preferam să comentez partide jucate de către participanții la lecție. Îi rugam pe ei să aleagă o partidă și începeam să o comentez,

punând accent pe momentele în care trebuia luată o decizie, sau unde se putea aplica foarte bine un proverb.

K: Calea GO-ului te-a dus și în Japonia. Cum ai ajuns și ce ai făcut pe acolo?

LD: Am fost norocos: Cora și Corina trebuiau să plece la campionatul mondial de perechi în Japonia, Cora a fost încorporat în anul respectiv, iar ca să nu rateze plecarea, Corina m-a rugat să o însoțesc astfel am participat la campionatul mondial de perechi.

K: Asta în ce an se întâmpla?

LD: 1996

K: Și a fost un an bun?

LD: Rezultatele la perechi au fost catastrofale: 0-6 sau 0-7. Corina a și plâns la o partidă dar pe mine m-a amuzat situația și am considerat mereu că a fost un turneu ok. Pentru mine 1996 a fost anul când am luat o pauză de 2 ani în go.

K: Ai mai rămas în Japonia după concurs, sau te-ai întors acasă?

LD: Am mai rămas câteva zile, ca oaspete al lui Yasuda sensei 9p, pe care l-am însoțit în diferite școli și case de sănătate unde am jucat go. A fost o experiență interesantă.

K: Nu te-a atras ideea de a rămâne o perioadă în Japonia pentru a studia GO-ul?

LD: Ideea asta m-a atras, dar nu atunci, mai devreme, pe la 20 ani, dar cred că deja eram prea în vârstă pentru asta. Atunci, în 1996, ca și acum, mi-a plăcut la nebunie statutul de jucător amator.

K: Tot în 1996 am luat și eu o pauză, probabil a fost ceva cu anul ăsta ;) Cum de ai lăsat GO-ul la o parte?

LD: În 1996 am plecat din București și am revenit în Brăila. În perioada aceea eram oarecum preocupat de job, de alte probleme, jucători nu prea erau atunci în Brăila și nici pe net nu jucam. Până în 1998 țin minte că nu am jucat deloc și nici nu am citit nici o carte. Chiar și în perioada 1998-2008 am jucat GO cu intermitențe, dar în 2008 am luat decizia să nu îl mai las deoparte.

K: Revenirea în forță pe scena GO-ului te plasează printre cei câțiva jucători puternici din România pentru care GO-ul constituie o prioritate și care încearcă să le transmită și altora din cunoștințele lor. Nu te-ai gândit să scrii o carte?

LD: E mult să spun că GO-ul e o prioritate: corect ar fi să spun că face parte din mine, din viața mea. M-am gândit să scriu o carte, și chiar sper să realizez acest lucru, dar pentru moment am amânat acest proiect.

K: Oau! Ar fi un lucru minunat! Avem unii dintre cei mai puternici jucători din Europa și dacă fiecare ar scrie o carte în limba română, cred că GO-ul românesc ar crește enorm atât ca valoare cât și ca număr de jucători. Cum crezi că ar trebui sprijinită o astfel de inițiativă?

LD: Cred că în primul rând trebuie să vedem cum putem face acest lucru, mă refer aici la editare, după care cred că nu ar fi așa complicat. Oricum la momentul ăsta nu cred că materialul de studiu este o problemă. Cine vrea să studieze are de unde și ce, se găsește foarte multă documentație despre go. Pentru moment cred că trebuie să ne facem mai vizibili în go.

K: Problema editării nu e reală: dacă cineva ar anunța existența manuscrisului, eu personal aș fi unul care ar garanta tipărirea lui și mai mult ca sigur că nu aș fi singurul. În ceea ce privește documentația referitoare la GO, da, există destulă dar ca să fac o comparație cu mâncarea, în permanență dorim să experimentăm feluri și gusturi noi. O carte scrisă în limba română, de un jucător român, ar fi cu totul deosebită.

LD: Atunci, ok, promit eu una în termen de 1 an. Mă voi apuca să adun material din concursurile românești.

K: Deal! Anul viitor vom veni la Cupa Ambasadorului cu o carte

LD: Chiar nu ar fi rău, să știi că e o provocare și pentru mine.

K: Îmi pare bine că ai intrat în joc. Mai are rost să te întreb de alte planuri de viitor?

LD: E ca și la go, mai întâi punctele urgente! Pentru mine Cupa Ambasadorului 2009 e viitorul concurs. Apoi vreau un club al meu, o carte, și să joc cât mai bine go.

K: Te pregătești în mod special pentru concursuri?

LD: Nu mă pregătesc în mod special, dar zilnic studiez puțin go.

K: Cât timp îți ia studiul zilnic?

LD: Minim 15-30 minute și dacă am noroc, maxim 2 ore. De obicei nu am noroc. Uneori rezolv probleme, alteori citesc o carte (cred că 70% din cartile mele de go din biblioteca nu le-am citit). Tot studiul îl fac la tablă și cred că astea e

foarte important!

K: Adică pui partide?

LD: Chiar și problemele le pun pe tablă dacă nu sunt prea simple. Partidele le studiez numai la tabla, căci pe ecranul PC-ului își pierde farmecul.

K: Aha! Mihai Liță insista pe așezarea pe tablă

...

LD: Ah, l-am uitat! Și el a fost unul din senseii mei, chiar înainte de Mirel și Cioată. Chiar am furat de la multi acest joc!

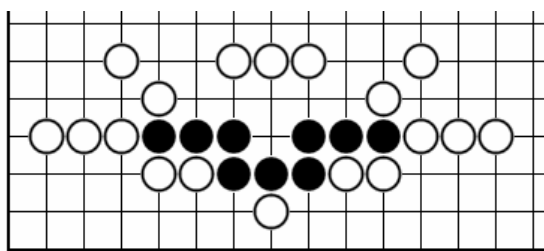
K: Îți urez succes în continuare, atât la joc cât mai ales la carte!

LD: Ok, mersi mult, iar ție cu Pro-GO cât mai multe numere!

Salvarea pietrelor izolate

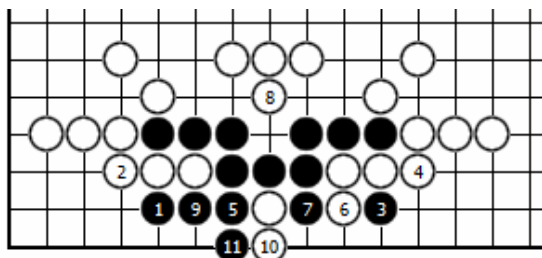
(Vali Popa)

Problema 1 (negrul la mutare)



Cele nouă pietre ale negrului au fost înconjurate de alb și pot să facă un ochi în gote, în partea superioară. Însă situația de pe latură este extrem de complicată, iar negrul ar cam trebui să facă aici un ochi în sente. Vă rugăm să găsiți o soluție pentru grupul negru.

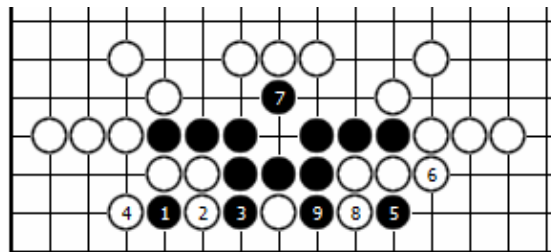
Răspuns corect problema 1



Hasami-tsuke negru la 1 este un tesuji remarcabil, greu de imaginat în această situație, însă negrul nu are altă cale de a rezolva această problemă. Albul rezistă și conectează la 2, negrul joacă din nou hasami-tsuke la 3, albul

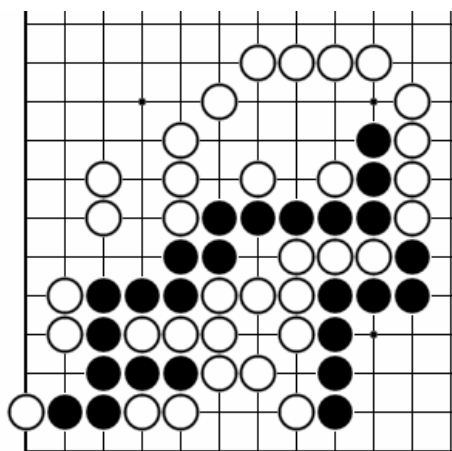
conectează din nou cu 4. Negrul joacă sagari la 5 și de-giri la 7, realizând un ochi în sente. Dacă albul distruge ochiul de la 8, negrul conectează la 9 și face viață pe latură.

Variantă problema 1



După hasami-tsuke negru la 1, albul joacă sagari la 2, iar negrul coboară și el în sente cu 3. Negrul dă iar hasami-tsuke la 5, albul conectează și negrul are deja un ochi în sente pe latură. Dacă albul joacă sagari la 8, coborârea negrului la 9 este sente și negrul are deja un ochi în sente pe latură.

Problema 2 (negrul la mutare)

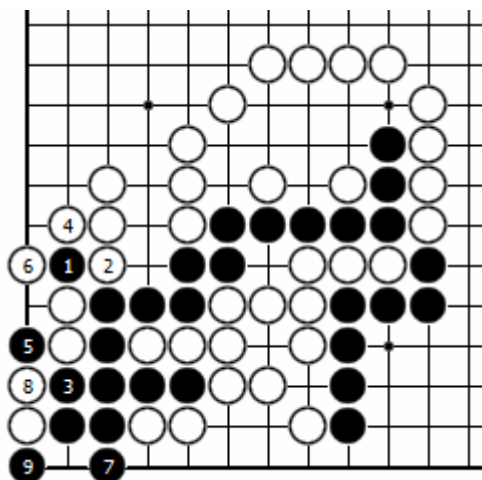


Negrul trebuie să facă un ochi în colț și unul în centru. În colț, nu e greu de făcut ochi, însă acesta trebuie realizat în sente, pentru ca negrul să aibă timp să-și facă și ochiul din centru. Vă rugăm să vă gândiți cum trebuie să joace negrul.

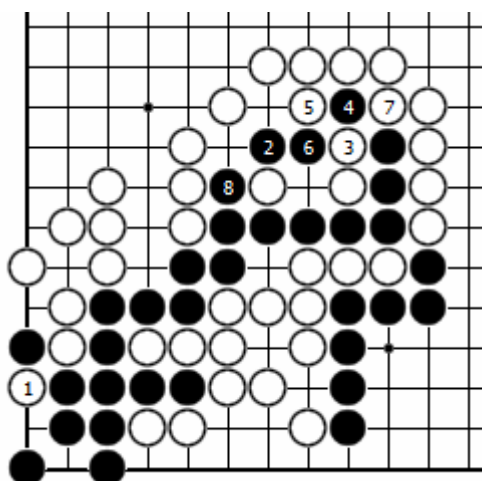
Răspuns corect problema 2

Negrul sacrifică o piatră cu hane la 1, albul taie la 2, negrul joacă la 3 și apoi atari în sente la 5. Negrul coboară apoi la 7, albul încearcă să distrugă

un ochi cu 8, însă negrul face, cu 9, un ochi în sente, îndeplinindu-și planul inițial.



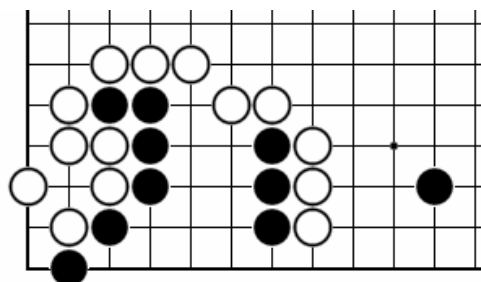
Variantă problema 2



În continuare, dacă albul încearcă să ia cel de-al doilea ochi cu 1, negrul are mutarea 2, un tesuji care îi asigură cel de-al doilea ochi. Dacă albul încearcă să iasă cu 3, negrul joacă de-giri la 4 și taie la 6, iar, când negrul dă atari la 8, albul nu-și poate conecta piatra.

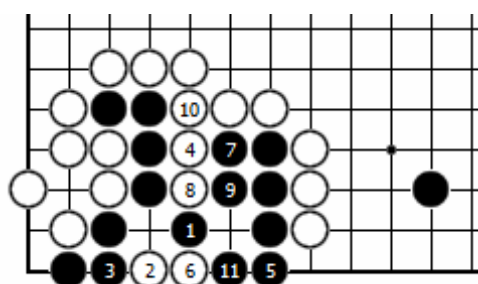
Problema 3 (negrul la mutare)

Această problemă este foarte interesantă. Prima mutare a negrului este necesară, însă albul, cu siguranță, se va gândi la o modalitate de a-i distruge ochii negrului. Ca să facă viață, negrul trebuie să se gândească la exemplul eroului care a trebuit să-și sacrifice un braț pentru a câștiga lupta.



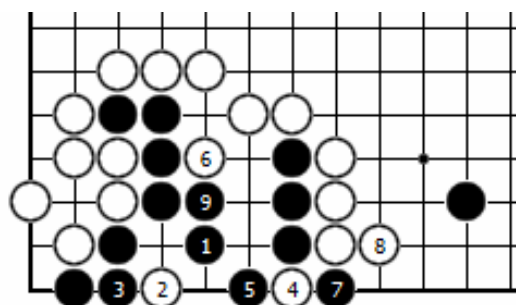
Răspuns corect problema 3

Negrul joacă kaketsugi la 1, o mutare ușor de văzut. Albul joacă la 2, o mutare absolută pentru distrugerea ochilor. Negrul conectează la 3, iar albul joacă la 4, o mutare extrem de deranjantă pentru negru. Sagari-ul negru la 5 este o mutare mai greu de văzut, albul răspunde cu nobi la 6, după care negrul joacă secvența 7, 9 și 11, făcând viață cu sacrificarea unor pietre.



Variantă problema 3

Dacă albul joacă mutarea 4, din diagrama precedentă, hane, negrul blochează cu 5, albul joacă kosumi la 6, negrul capturează cu 7, în sente, având în vedere piatra din vecinătate. Albul se retrage cu 8 și negrul joacă mutarea 9, cu care face viață fără nicio pierdere, spre deosebire de diagrama precedentă.



日本

Meijin – Japonia, ediția 34

名人

Partida nr. 5

Alb:

Iyama Yuta 9p

井山 裕太 九段



Negru:

Cho U 9p

張 栩 九段



Data: 14.10.2009

Komi: 6,5 puncte

Sistem: 4 victorii din 7 partide

Timp de gândire: 8h (byō-yomi: 10 min / mutare)

Comentariu: Ma Xiaochun 9p

Traducere: Valentin Popa

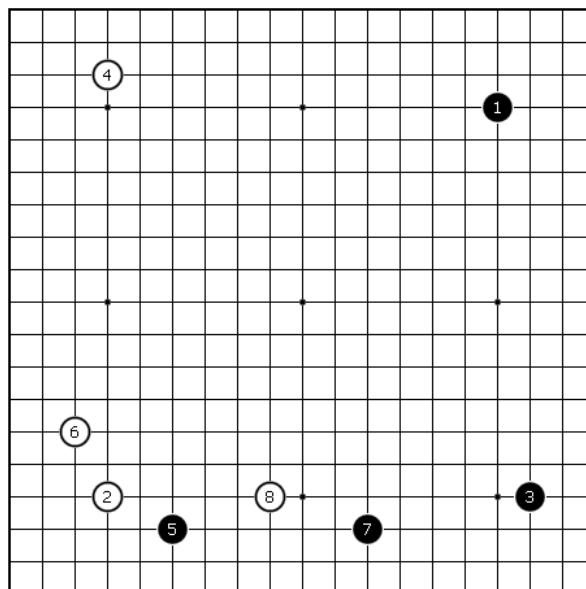
Cho U 9p a dominat mulți ani la rând scena go-ului nipon, însă anul acesta s-a confruntat cu un challenger mai tânăr și mai puternic – Iyama Yuta 9p.

Aceasta este a 5-a partidă, decisivă pentru titlul Meijin, în primele patru partide Cho U înregistrând 3 înfrângeri și doar 1 victorie – o partidă pe viață și pe moarte.

Pro-GO 11

Extensia de la 7 a negrului este foarte la modă în ultimul timp, însă pare puțin cam ciudată. Albul intră imediat în luptă cu mutarea 8, o acțiune ale cărei avantaje și dezavantaje nu le comentăm momentan, însă este clar că mutarea are în spate niște planuri bine puse la punct.

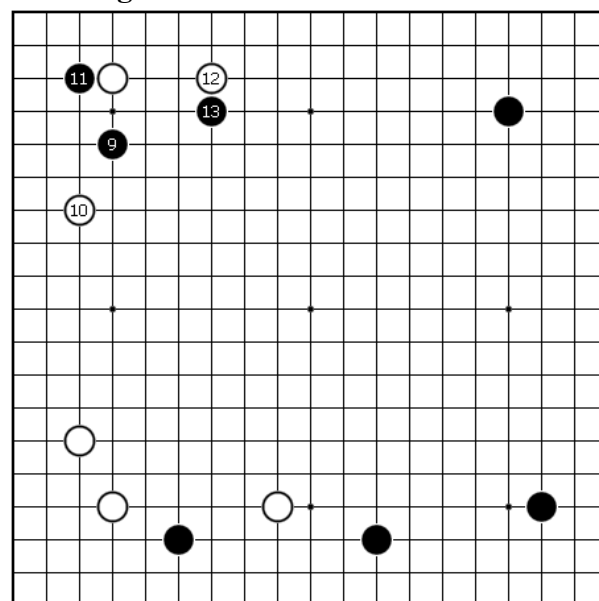
Diagrama 1



Negrul alege tenuki și dă kakari la 9. Albul joacă hasami la 10, iar, după tsuke negru pe dedesubt, Iyama alege ikken-tobi la 12, o mutare favorită a lui Cho U. Strategia lui Iyama este de a-și înfrânge adversarul cu armele proprii.

Mutarea tsuke negru la 13 rămâne un mister.

Diagrama 2

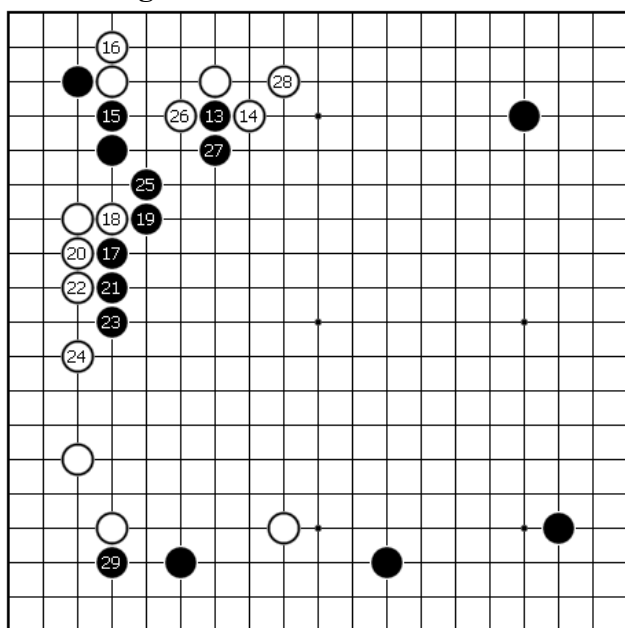


Cum spuneam, tsuke negru la 13 rămâne un mister. În secvența care urmează și care se încheie cu kaketsugi alb la 28, albul este foarte bine dezvoltat pe ambele părți, iar negrul, evident, nu a avut succes cu mutarea inovatoare de la 13.

Ulterior, negrul joacă tsuke la 29, cel mai probabil pentru a provoca un kō, însă, din cauză că negrul nu poate găsi ușor amenințări, intenția inițială nu funcționează.

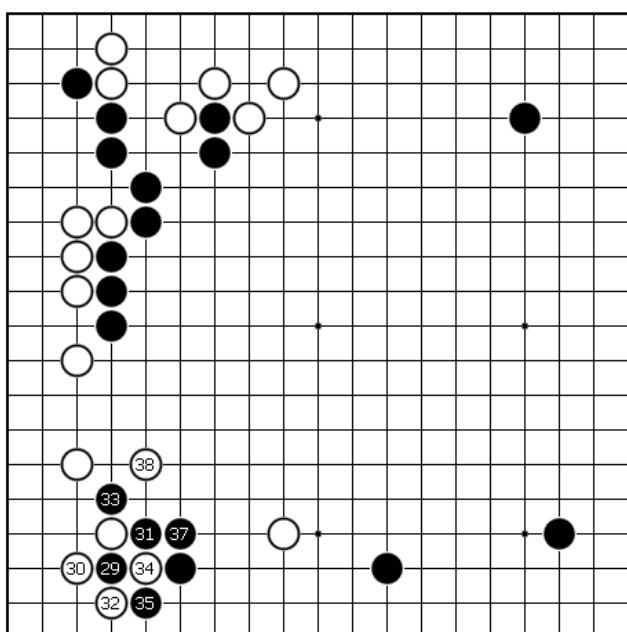
Negrul nu are un plan consistent.

Diagrama 3



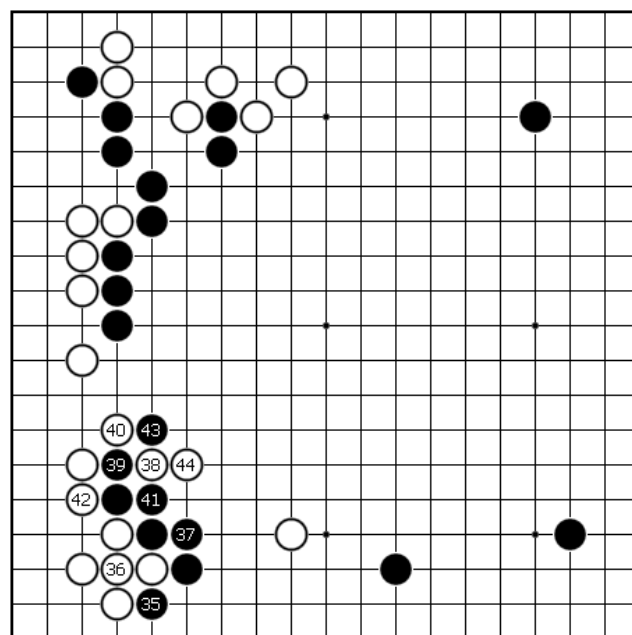
Alb 38 este o mutare puternică.

Diagrama 4



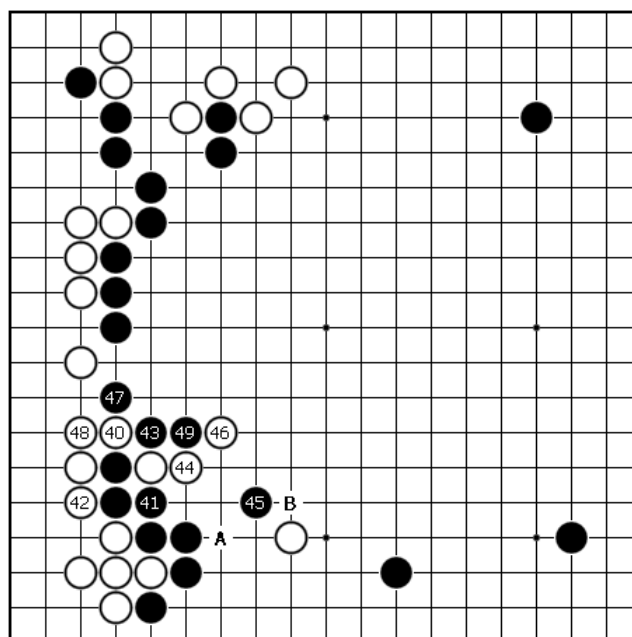
După ce albul joacă nobi la 44, partida intră în faza de chūban.

Diagrama 5



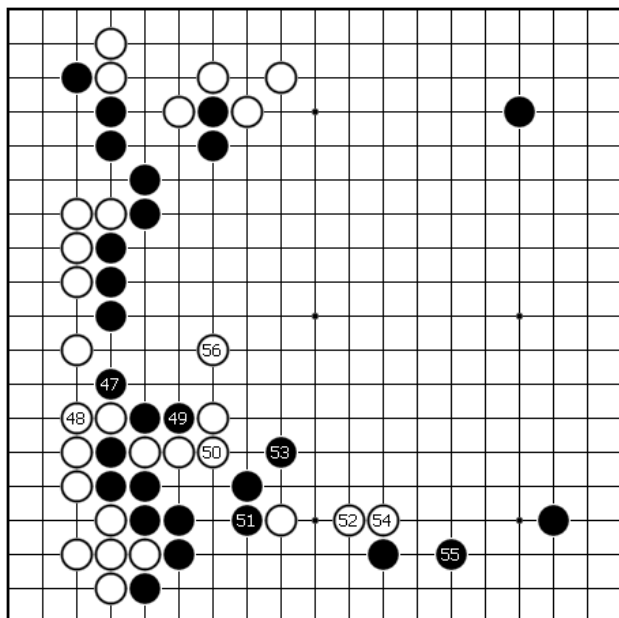
Kosumi alb la 46 urmărește tsuke-le de la A, și, astfel, negrul nu mai are timp să joace de-giri în stânga hoshi-ului de pe latura stângă. În continuare, negrul joacă mutările 47 și 49, pentru a-și apăra tăietura, însă nu face decât să intre în damezumari. Ar fi fost mai natural ca negrul să preseze direct la B.

Diagrama 6



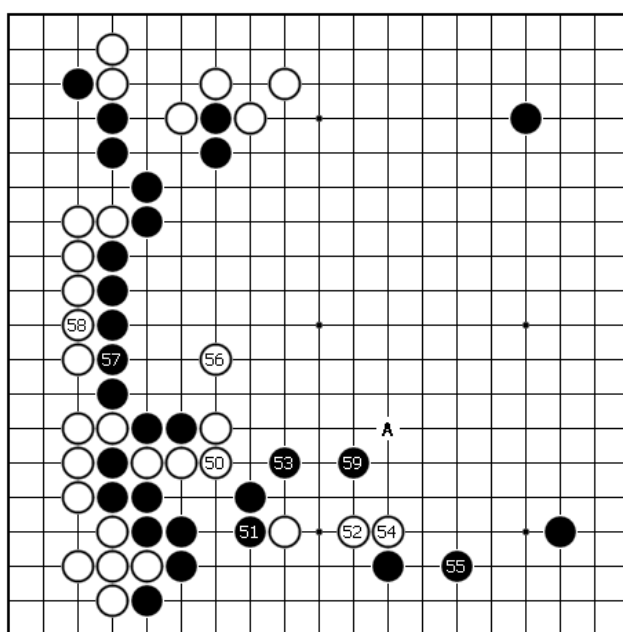
Albul nu renunță să joace pe ambele părți, cu 52 și 56, iar partida se transformă într-o serie de atacuri și de măsuri pentru salvarea pietrelor izolate.

Diagrama 7



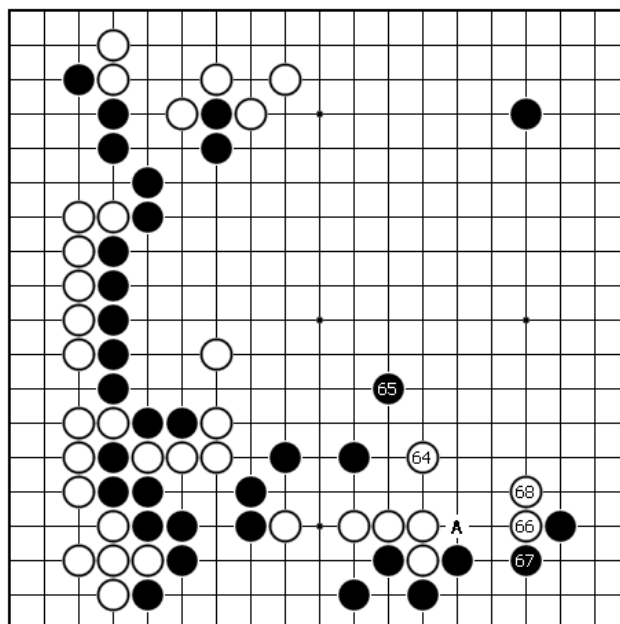
Tobi negru la 59 este o mutare înceată, ar fi fost mai bine o-geima la A, pentru că albul nu ar mai fi scăpat așa de ușor către centru, cum s-a întâmplat în partidă, cu mutarea 64.

Diagrama 8



Dacă negru 67 este jucat hane la 68, albul poate juca magari la A, de aceea cel mai bun răspuns al negrului acum este nobi la A.

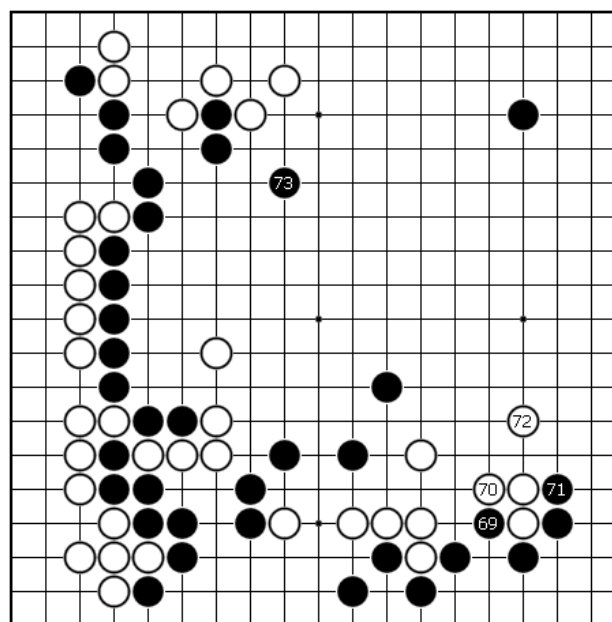
Diagrama 9



În secvența care urmează în partidă până la mutarea 72, albul obține superioritatea pe tablă.

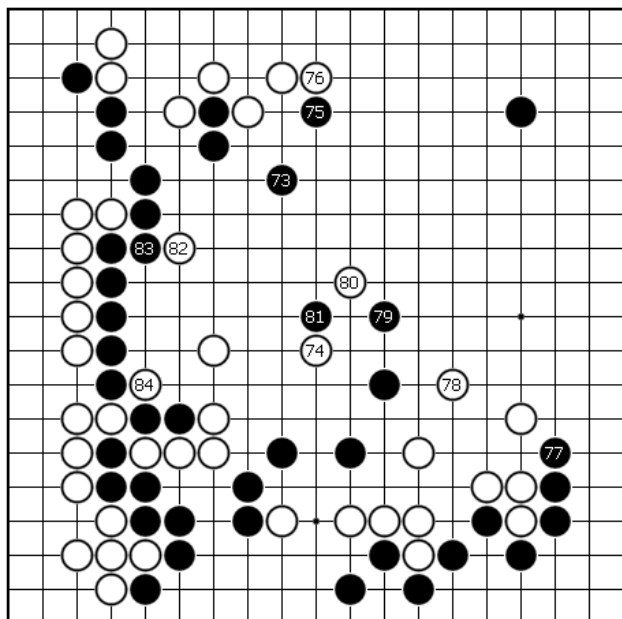
Pentru că cele cinci pietre ale albului din centru au încă destul loc să scape, negrul nu prea are un atac bun aici, însă, în partidă, negrul începe, cu mutarea 73, să urmărească pe o scală prea largă aceste pietre, bazându-se pe un calcul insuficient fundamentat.

Diagrama 10



Când negrul joacă tsuke-koshi la 81, albul începe, cu mutarea 84, să-l shiborizeze extrem de dezinvolt pe negru.

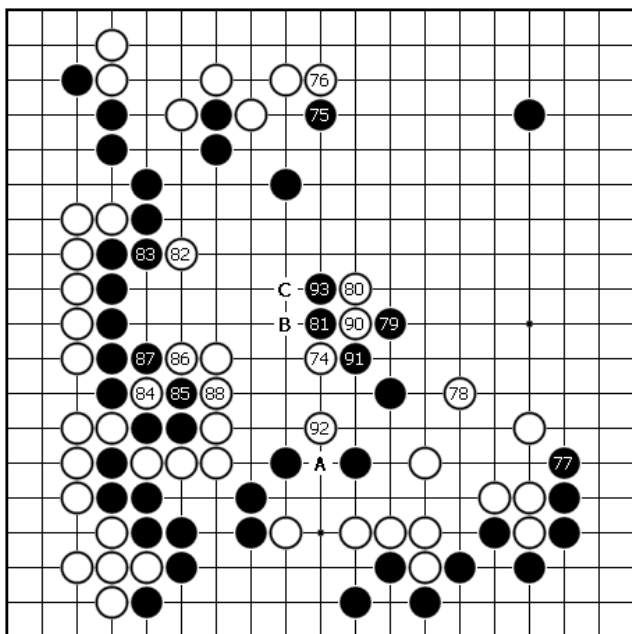
Diagrama 11



În continuare, nozoki alb la 92 este o mutare bună. Dacă negrul conectează la A, albul dă atari la 93 și, după ce negrul joacă nobi la B, albul îl presează cu C, iar piatra neagră de la 81 va fi capturată.

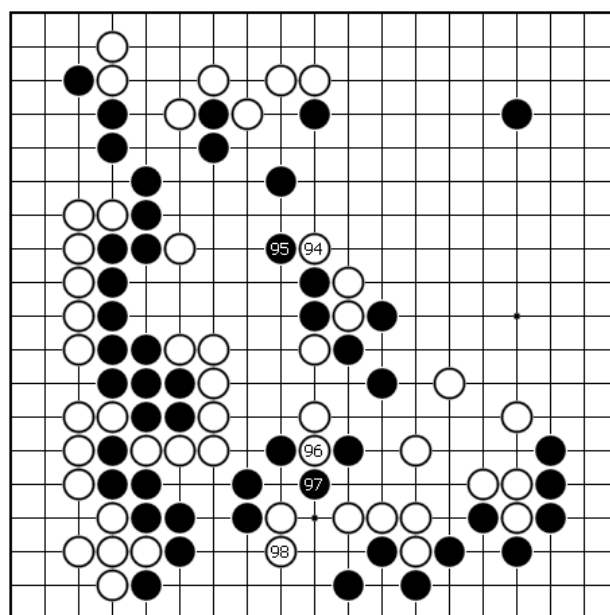
Negrul nu are de ales și trebuie să iasă cu nobi la 93.

Diagrama 12



După ce albul joacă de-giri la 96, sagari la 98 este iar o mutare bună, pentru că previne hane negru la 98.

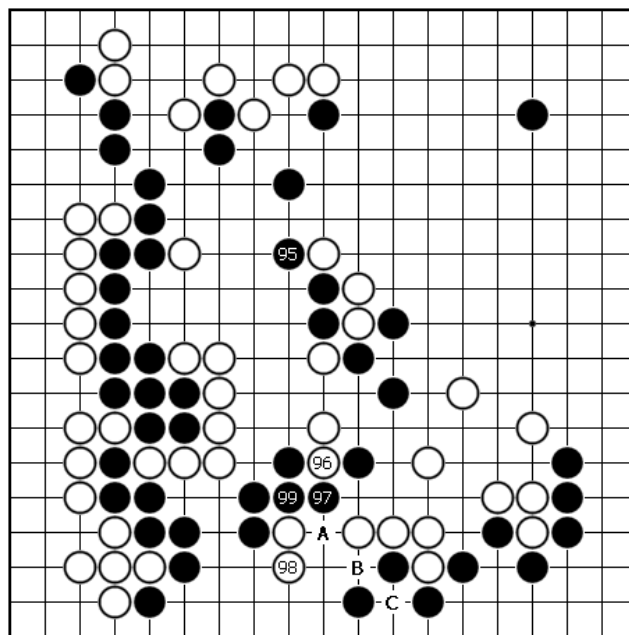
Diagrama 13



Negrul 99 este mutarea pierzătoare; negrul trebuia să joace de-giri la A. În partidă, albului îi rămâne atari-ul de la B, iar o captură la C ar fi foarte mare, ceea ce ar ruina forma negrului.

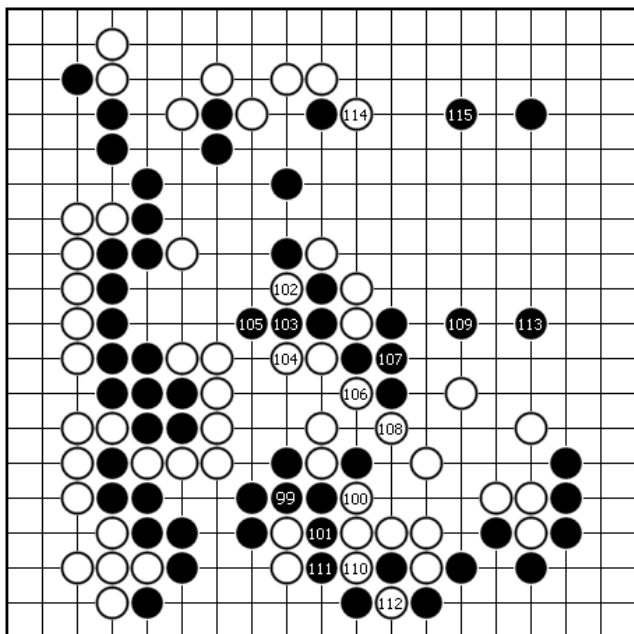
În aceste condiții, era mai bine măcar ca negrul să joace 97 direct hane la 98.

Diagrama 14



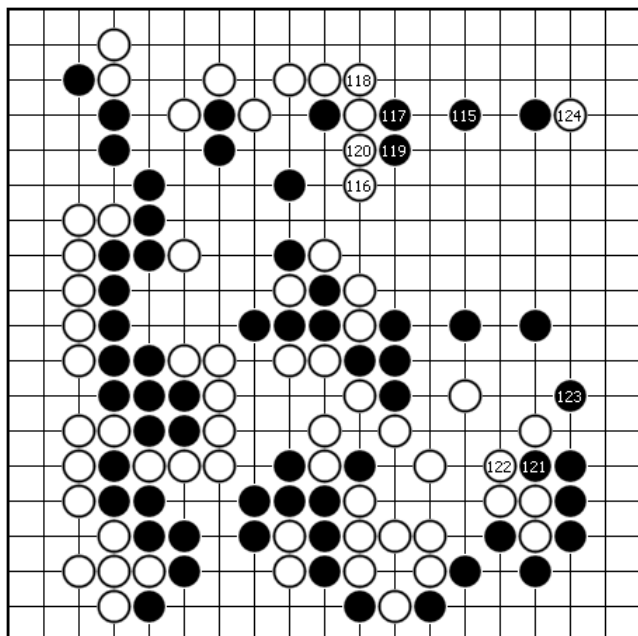
Negru 115 este o mutare inexplicabilă. Chiar dacă situația nu este foarte bună, negrul nu poate să joace atât de nepăsător față de latura superioară.

Diagrama 15



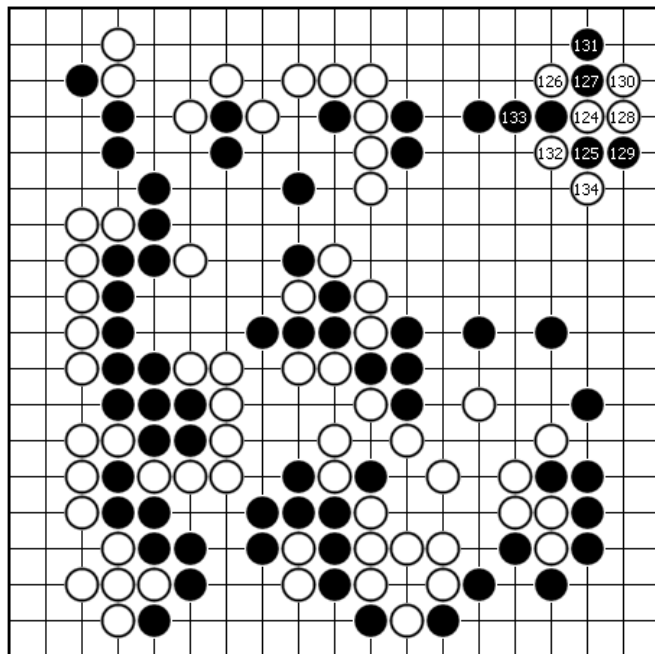
După ce negrul sare la 123, soarta partidei depinde de câte puncte poate să scoată negrul pe latura dreaptă. Însă, după ce albul joacă tsuke la 124, indiferent ce s-ar întâmpla, nu pare că acesta ar putea fi ucis.

Diagrama 16



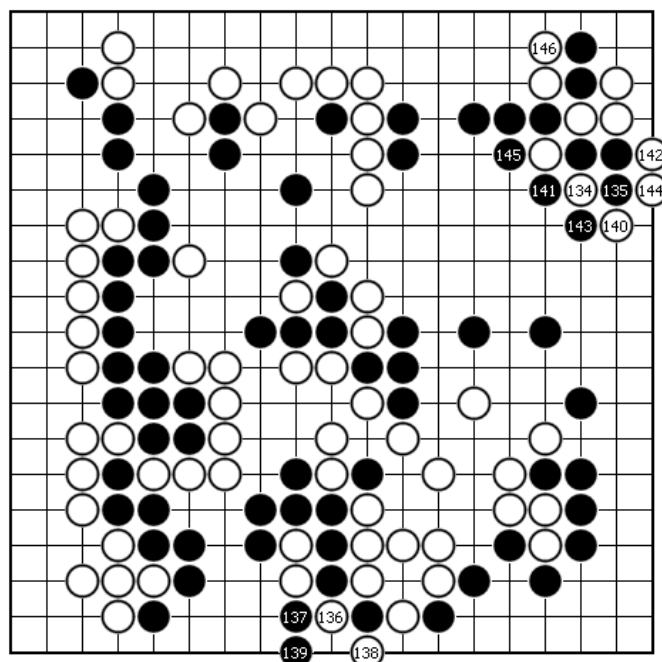
Albul începe, cu mutarea 134, shiborizarea negrului.

Diagrama 17



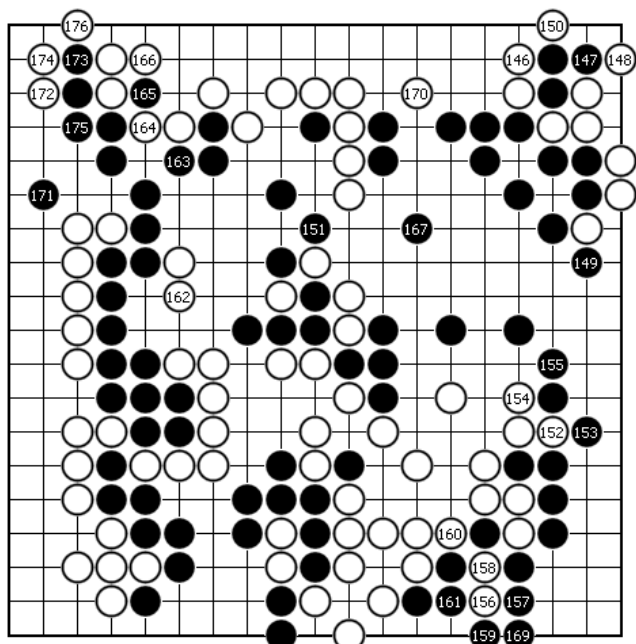
În secvența 134-146, albul îl shiborizează pe negru și capturează cele două pietre din colț, o tehnică des întâlnită. După ce albul face viață, situația negrului este departe de a fi optimistă.

Diagrama 18



În continuare, negrul deja nu mai are cum să susțină lupta, și, în cele din urmă, trebuie să se recunoască învins.

Diagrama 19



168 O4

Număr total de mutări: 176

Rezultat: Albul câștigă prin abandon



Semnificația victoriei lui Iyama este mult mai profundă decât pare la prima vedere. Iyama Yuta, în vârstă de 20 de ani, l-a deposedat pe Cho U, la 15.10.2009, de titlul Meijin. Nihon Kiin are din nou, după mulți ani, un tânăr talent de sorginte japoneză. După ce Kobayashi Kōichi și Takemiya Masaki au stimulat, la vremea lor, entuziasmul pentru go, a sosit vremea când Iyama Yuta îi poate atrage

din nou pe tinerii japonezi către această cale. Așa cum a existat un fenomen *Hikaru*, acum Japonia are ocazia să asiste la fenomenul *Iyama*.



Iyama Yuta este elevul lui Ishii Kunio 9p (石井 邦生 九段) și s-a născut la 24.05.1989.

Locuiește în Ōsaka și este afiliat la Nihon Kiin, filiala Kansai. La vârsta de 13 ani, devine shodan profesionist, și, în același an, dobândește și rangul 2p. La 14 ani, devine 3p, la 16 ani – 4p, ca apoi, în același an, să devină 7p. La 19 de ani, devine 8p, iar la 20 de ani – 9p.



Departamentul de Baduk al Universitatii Myongji

-INFO-

De când Coreea a devenit, în anii '90, prima forță a Goului mondial, preocuparea pentru dezvoltarea acestui trend, pe plan național și internațional, a căpătat noi și noi dimensiuni.

Astfel în cadrul Universitatii Myongji s-a înființat, în 1997, un departament destinat exclusiv studiului jocului de Go – Baduk cum îl numesc coreenii.



Obiectivele principale ale acestui departament sunt:

1. să pregătească studenții până la nivelul minim al tăriei de joc de 5 dan;
2. să asigure o profundă cunoaștere a vieții pornind de la cultura jocului de Go;
3. să descopere și să educe lideri în domeniul Goului;
4. să predea studiul limbilor străine necesare celor care vor preda GO în întreaga lume.

Studenții departamentului pot opta pentru următoarele specializări:

- jucători profesioniști;
- management sportiv;
- cyber Go;
- marketing și PR;
- jurnalism.

Decanul Departamentului este Jeong, Soo-Hyun

Puteți aplica pentru a deveni studenți ai acestui departament până pe **31 noiembrie 2009** pe site-ul <http://www.mjubaduk.com/eng/> sau la adresa de e mail daniela.trinks@gmx.de

Avem nevoie de nemți!

(Marilena Bara)

Despre Jens Henker (5d) am aflat întâmplător, navigând pe net; am și scris un scurt articol despre el, în seria dedicată jocului de Go, apărută în Gândul, acum 3 ani.

Mi-au plăcut totdeauna nemții (primii 11 ani din viața i-am trăit alături de o “frailă” austriacă); m-au impresionat prin disciplină, tenacitate, seriozitate și cred că “salvarea” noastră, ca nație și comunitate, va veni de la un “neamț”. Faptul ca domnul primar al Sibiului, Klaus Iohannis mi-a răspuns favorabil, fără nici un fel de intervenție, de pilă, la cererea de sponsorizare a Campionatului European de Juniori, mi-a întărit această convingere.

După 4 ani de studiu la Departamentul de Baduk al Universitatii Myongji din Seul, Jens se va întoarce anul viitor în Europa și va încerca să promoveze jocul de Go, după metodele moderne și eficiente ale școlii coreene absolvite.

MB: Jens, spune-ne câte ceva despre tine, despre familia ta, ce studii ai făcut?

JH: Numele meu este Jens Henker, sunt născut în 1979 la Leipzig. Mai am un frate mai tânăr. Înainte de a pleca în Coreea am urmat cursurile Facultății de Calculatoare și Electrotehnică, dar am decis să renunț la studii și să îmi împlinesc visul de a studia jocul de Go la Universitatea Myongji din Seul. Cu excepția Go-ului îmi place să fac mult sport, să călătoresc și sunt pasionat de fotografie. Anul trecut m-am logodit cu o fată din Coreea, într-un peisaj romantic din Italia, după ce am fost prieteni timp de 3 ani.



MB: Unde, când și cum ai făcut cunoștință cu jocul de Go? Cine a fost primul tău profesor? Care au fost cele mai bune performanțe înainte de experiența coreeană?

JH: M-am întâlnit cu jocul de Go acasă, când aveam 7 ani. Tatăl meu, un pasionat jucător de șah, a început să ne învețe Go, pe mine și pe fratele meu. Eu am fost interesat cu adevărat să învăț, dar fratele meu a abandonat mai târziu studiul. În 2005 am câștigat un turneu regional și titlul de campion național al Germaniei pe echipe, cu colegi din orasul meu natal - Leipzig.

MB: Cum ai ajuns student la departamentul de baduk al universității Myongji? Cât te-a costat? Ai avut o bursă?

JH: În anul 2004 Lee Ki-Bong (fost profesor de Go la Universitatea Myongji) a vizitat Germania și atunci am auzit pentru prima oară despre posibilitatea de a studia GO la această universitate. Cu ocazia întâlnirii noastre i-am pus o mulțime de întrebări. Am rămas în legătură, schimbând multe mail-uri. După un an, am fost sigur că îmi doresc să plec în Coreea, la universitate. Am fost acceptat și am început școala în martie 2006. Taxa pentru un semestru (6 luni) este de aprox. 800 EURO, cazarea în campusul universitar 400 EURO (pentru 4 luni). Există multe alte posibilități de cazare și în afara campusului studentesc, dar în mod normal costă mai mult. Ca student străin am primit o bursă care acoperă 70% din cheltuieli. În acest moment, în fiecare semestru cei mai buni 3 studenți străini primesc în plus un extra suport financiar. În acest fel, practic toate cheltuielile sunt acoperite, cel puțin pentru cei mai buni dintre studenții străini.

MB: Povestește-ne mai multe despre viața de student în Coreea, despre cursuri, despre diferențele culturale, despre orice lucru cotidian pe care îl crezi interesant pentru cititorii noștri, inclusiv despre relația cu logodnica ta.

JH: Când am început în 2006 această etapă nouă din viața mea, studenții coreeni erau foarte timizi și îmi era greu să socializez cu ei, dar acum s-au obișnuit cu noi "străinii" și ne distrăm foarte bine împreună. La toate cursurile există o atmosferă foarte prietenoasă. Nu există reguli stricte. Fiecare universitate are o mulțime de activități de club ca sporturi, dezbateri economice, muzică, etc. În departamentul

nostru există clubul englez de baduk, unde singurele reguli sunt cele ale jocului și comunicarea în engleză. Coreenii învață engleza de la noi și noi învățăm Go de la ei.

Deja primii absolvenți au plecat în Europa să predea Go. O dată pe an, când vin "bobocii" avem un eveniment numit MT (Membership Training). Cu această ocazie studenții din toți cei 4 ani de studiu merg într-o excursie, fac sport împreună, beau și încearcă să se cunoască mai bine unul cu celălalt. Se organizează mai multe evenimente dedicate Go-ului în fiecare an. Unele sunt organizate chiar de Departamentul de Baduk, altele de Asociația de Go.

În cazul competițiilor internaționale, cum ar fi Cupa Primului Ministru, studenții străini se ocupă cu înregistrarea meciurilor și au grijă de jucătorii străini prezenți la competiție. E foarte amuzant.

Cultura coreeană este foarte conservatoare. Mi-a luat mult timp să mă obișnuiesc și chiar acum, după 4 ani, încă mai am probleme, în mod special cu viața de familie. Datorită logodnicei mele coreene a trebuit să cunosc toți membri familiei ei și am petrecut mult timp cu ei. Am învățat că vârsta nu este un criteriu important în relațiile dintre oameni. Până nu ești căsătorit tatăl este cel care îți controlează viața, în mod special în cazul fetelor. Nu prea știu cum este în România, dar mie, ca german, mi-a fost foarte greu să înțeleg acest lucru. Începând cu anul viitor amândoi ne vom muta în Germania. Data nunții nu este încă stabilită, dar mai mult ca sigur că vor fi două ceremonii: una în Coreea și una în Germania.

MB: Mai ai colegi din Europa care studiază acum în Coreea?

JH: Chiar acum mai am doi colegi germani: Louis, care este în anul II și Daniela care urmează cursurile de master. Mai este un băiat din Finlanda - Sami, care abia a ajuns în august. Pe lângă europeni mai sunt studenți din China, Brazilia și Singapore. Acest mix cultural este foarte interesant și a studia alături de ei este foarte amuzant.

MB: Câțiva dintre juniorii români sunt interesați să devină studenți la Departamentul. Baduk al Universității Myongji. Poți să le dai câteva sfaturi?

JH: De la început trebuie să știe că nu este un pas ușor de făcut. Cultura este total diferită de cea europeană, inclusiv mâncarea. Am avut un coleg

care a avut mari probleme cu produsele bucătăriei coreene și nu numai. După un an a plecat acasă, deoarece se plictisea; dar era un tip care cu greu părăsea camera lui din căminul studentesc.

Dacă tot ai venit aici trebuie să încerci să afli cât mai multe despre această țară, despre cultura ei și despre oameni. Așa nu vei avea timp să te plictisești. Totuși, 4 ani reprezintă o perioadă lungă de timp și de aceea trebuie să iei în calcul cu atenție toate aspectele, înainte de a lua decizia să începi. Nu ar fi rău să încerce să studieze, cât de cât, limba coreeană înainte de a veni. Aceasta îi va ajuta să urmărească mai ușor cursurile și să socializeze cu studenții coreeni. Mulți dintre ei nu vorbesc engleza.

MB: Care sunt planurile tale viitoare, la întoarcerea acasă, mai ales că acum în Germania competiția este mare, fiind mulți jucători coreeni de top care predau Go?

JH: Este foarte greu să îți câștigi existența predând Go. Deși jocul a devenit din ce în ce mai cunoscut în ultimii ani, situația financiară nu s-a schimbat prea mult. Voi încerca o abordare diferită. În Asia foarte mulți oameni de afaceri joacă Go, deoarece așa pot învăța lecții importante pentru business-ul lor.

Am publicat un articol despre acest subiect în revista „Jonewmanagement“, în luna iulie. Dacă voi reuși să cresc notorietatea și să prezint potențialul jocului de Go printre oamenii de afaceri și companiile occidentale, poate îmi va fi mai ușor să găsesc sponsori pentru evenimentele pe care doresc să le organizez.

După absolvirea universității voi lucra 2-3 ani în piața de marketing, ca să obțin experiență „normală” de afaceri. În paralel, vreau să fac și un MBA, pentru a-mi aprofunda cunoștințele. Mai târziu voi combina cele două – MBA și Go-ul – pentru a promova principiile strategice ale jocului de Go în companiile germane.

MB: Mult succes și casă de piatră!

JH: Danke!

Fuseki

(Lucian Deaconu)

După cum majoritatea dintre noi știm, o partidă de go are 3 părți: fuseki, chuban și yose. În fuseki, partea unde predomină latura artistică, jucătorii își pot manifesta cel mai mult creativitatea. Din acest motiv, cred că cel mai bine este ca jucătorii să încerce să joace ascultând primul instinct și să copieze cât mai puțin alți jucători. Takemya Masaki, un celebru jucător japonez, referindu-se la cum trebuie să jucăm în fuseki, spunea: **“Mintea te poate înșela dar inima nu ...”** Desigur, că și în fuseki vom întâlni poziții în care mutarea corectă este una singură, dar față de problemele care apar în chuban și yose, în fuseki vom avea mereu mai multe variante posibile.

Chiar și la nivel de profesioniști vom descoperi diferențe mari de stil în fuseki, din acest motiv cred că trebuie să facem un efort pentru a juca propria noastră partidă și să copiem cât mai puțin și chiar deloc mutările altora, acolo unde nu simțim afinitate cu ceea ce am văzut la jucători mai puternici.

În fuseki există anumite reguli generale care se pot aplica la modul general:

Primele mutări

În Japonia și Korea primele mutări au loc în general după următoarea regulă:

1. Primele mutări în colțuri (mutările 1-4 din diagramă);

2. Următoarele mutări formează formații de 2 pietre (shimari-mutarea 5), sau atacă pietrele adverse (kakari- mutarea 6);

3. Extensiile pe latură.

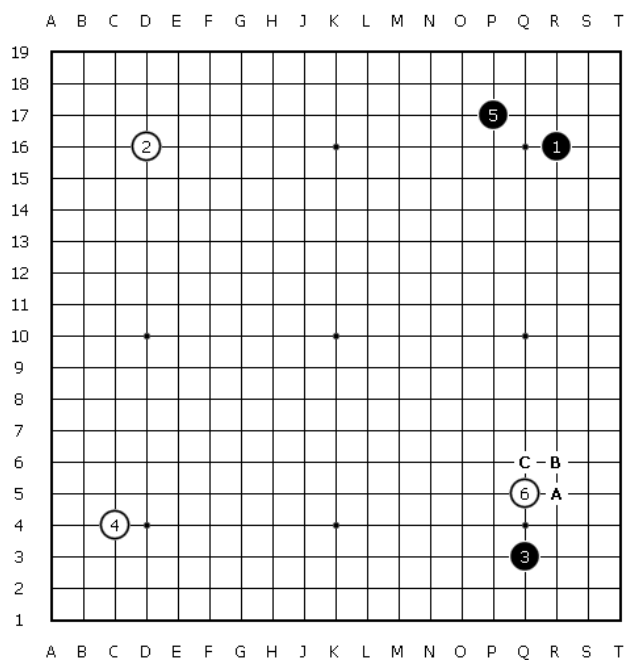
În China primele mutări au în general un caracter diferit:

1. Primele mutări în colțuri;

2. Extensiile pe latură;

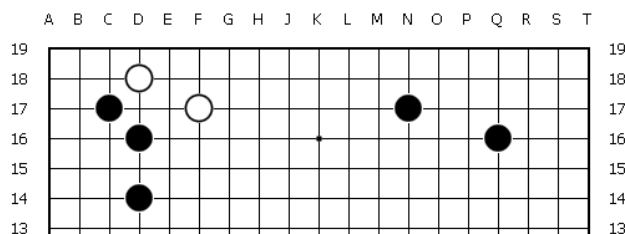
3. Următoarele mutări formează formații de 2 pietre (shimari) sau atacă pietrele adverse (kakari).

Dar mutarea 5 nu este singura care poate forma un shimari, oricare dintre punctele de genul A, B, C fiind posibilă, fiecare dintre ele având avataje și dezavantaje. Trebuie să reținem că punctele în care am putea să formăm un shimari sunt aceleași cu punctele la care ne putem aștepta la un atac (kakari) din partea adversarului.

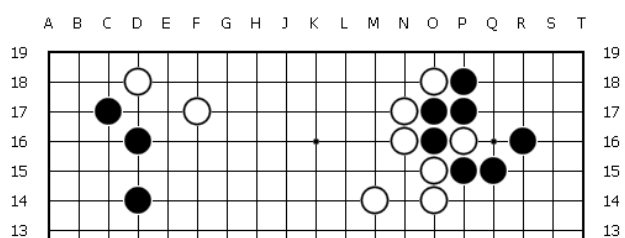


Dia. 1

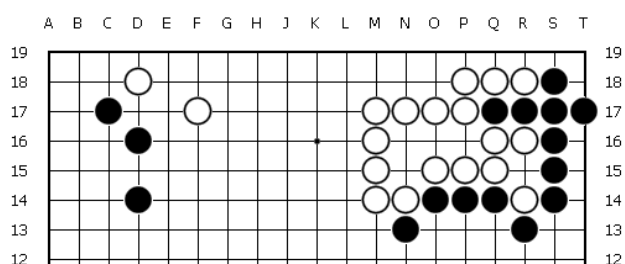
Un lucru foarte important în fuseki este să nu urmărim orbește așazisele joseki-uri (secvențe de colț). Priviți următoarele 3 diagrame: albul este la mutare, ultima mutare a negrului fiind D14, unde trebuie să joace albul următoarea mutare în cele trei diagrame?



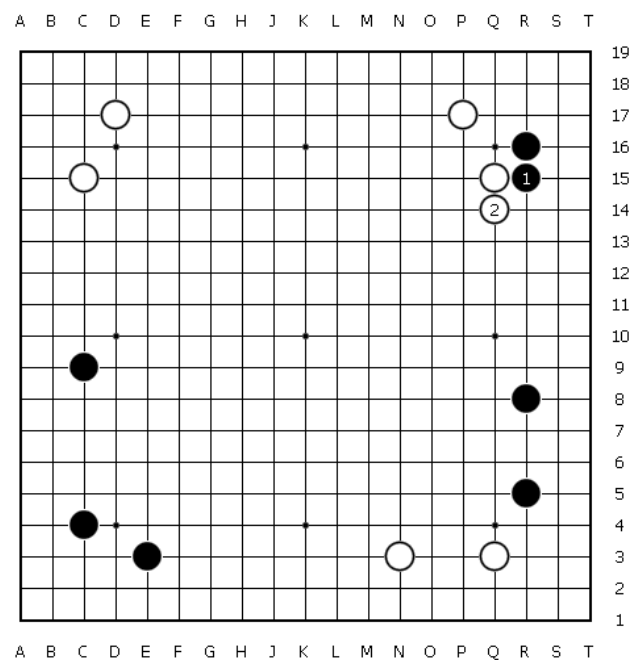
Dia. 2.1.



Dia 2.2



Dia. 2.3



Negrul la mutare.

“My hope is that improvement and enjoyment will go hand in hand. ”

Cho Hun Hyun 9p

Aștept soluțiile pe adresa Ideaonu@yahoo.com. Dintre cei care trimit soluții corecte la probleme va fi ales un jucător căruia îi voi comenta o partidă în numărul viitor al revistei.

Proverbe:



Caricatură: Kirugoro

Lecții de yose cu Mirel Florescu

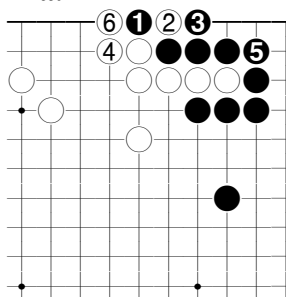
Vom începe și lecția de astăzi cu rezolvările problemelor propuse în numărul trecut.

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.

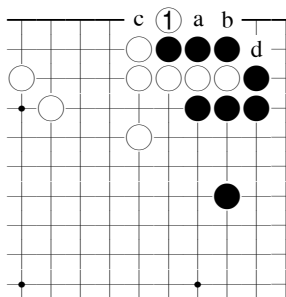
Dacă negrul joacă primul, se va ajunge în situația din Dia.1.

Dia. 1



Dacă albul joacă primul, va începe cu hane la 1 iar negrul va ignora, desigur. Mai târziu, tot albul va juca secvența a-b-c-d, sente, ca în Dia. 2.

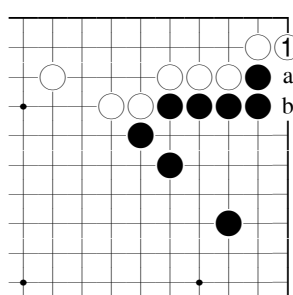
Dia. 2



Comparând cele 2 rezultate, putem observa că albul are în Dia.2 cu 2 puncte mai mult ca în Dia.1, în timp ce negrul are în Dia.1 cu doua puncte mai mult ca în Dia.2, dar și un ko încă deschis. Asadar, diferența dintre cele 2 rezultate este ceva mai mica de 4 puncte, aceasta fiind valoarea unei mutări aici.

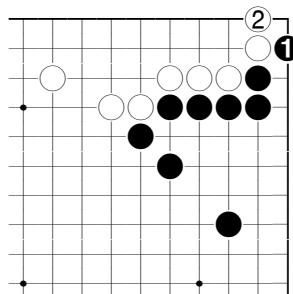
În problema 2, dacă albul joacă primul este relativ simplu, se va ajunge în situația din Dia. 3

Dia. 3



Mai târziu, tot albul va juca sente la A, negrul răspunzând la B. Dacă negrul joacă primul, în schimb, se va ajunge în poziția din Dia. 4

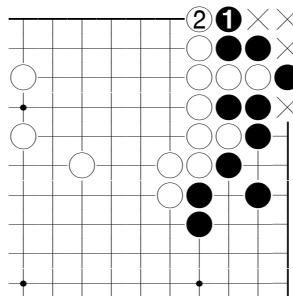
Dia. 4



Comparând cele 2 situații, observăm că negrul pierde un punct dacă nu joacă primul, dar albul pierde 3 dacă negrul este cel care joacă primul, deci diferența dintre cele doua variante este de 4 puncte!

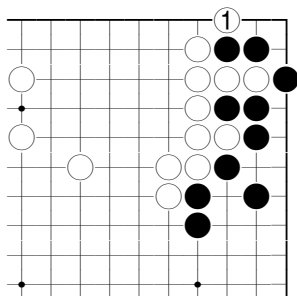
În problema 3, dacă negrul joacă primul se ajunge în situația din diagrama 5, cu negrul asigurându-și cele 4 puncte marcate. Dacă albul n-ar răspunde cu mutarea 2, atunci negrul ar juca la 2 și ar pătrunde foarte mult în teritoriul alb, stricând 7 puncte sente!

Dia. 5



Dacă albul joacă primul în acest colț, se va ajunge în situația din diagrama 6.

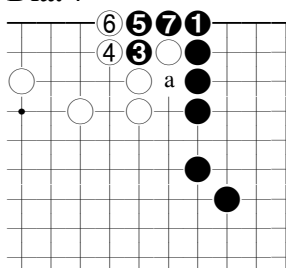
Dia. 6



Comparând Dia 5 și 6, observăm cu ușurință că diferența este de 4 puncte, aceasta fiind valoarea unei mutări, sente pentru negru și gyaku-sente pentru alb.

Problema 4 este un pic mai dificilă, deoarece implică un tesuji ceva mai greu de găsit. Este vorba de mutarea 1 din diagrama 7.

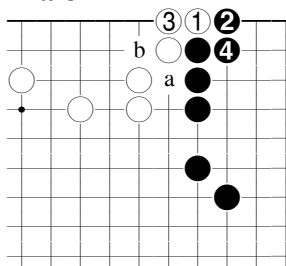
Dia. 7



Albul va face tenuki cu mutarea 2, deci negrul va putea juca, mai târziu, la 3 și mai departe până la 7, apoi din nou tenuki de ambele părți, rămânând de jucat A pentru mai târziu. Secvența aceasta, fiind gote, aceste puncte vor conta doar în proporție de 50% la scorul final.

În diagrama 8 vedem situația opusă, secvența până la mutarea 4, cu A și B sente pentru negru.

Dia 8



Cum în diagrama 8 negrul face cu 2 puncte mai puțin ca în dia 7, iar albul pierde 3 puncte în Dia 7, dar negrul joacă de 2 ori (!) și

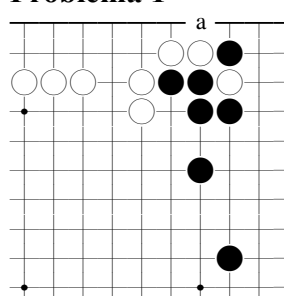
rămâne în plus și o captură la A, putem spune că diferența dintre cele două situații este de 4 puncte, cu mențiunea că este sente pentru alb și gyaku-sente pentru negru.

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

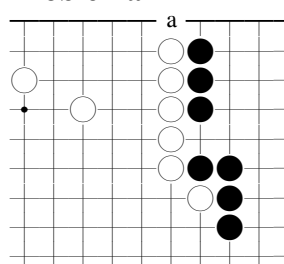
Cât valorează o mutare la A?

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

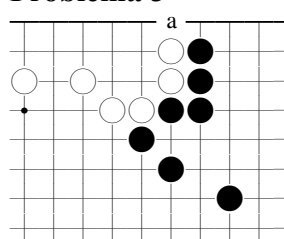
Problema 1



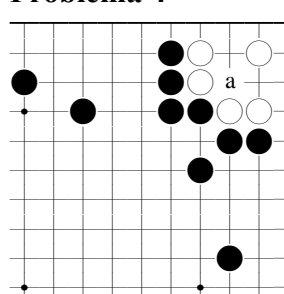
Problema 2



Problema 3



Problema 4



Interviu cu Domnul "P"

(Marilena Bara)

Marilena Bara: Domnule academician, am să încep acest interviu, mărturisindu-vă că nu știu, acum după 10 ani, dacă să vă mulțumesc sau nu pentru că, în 2 aprilie 1999, la prima noastră întâlnire, m-ați luat din lumea trenulețelor și a păpușilor și m-ați pus, față în față, cu lumea fascinantă, dar atât de agitată a GO-ului. Dumneavoastră cum ați ajuns să faceți cunoștință cu jocul și comunitatea jucătorilor români de GO?

Gheorghe Păun: M-au interesat întotdeauna jocurile logice, iar la începutul anilor '80 am început și să scriu prin reviste despre ele. Auzisem despre GO, dar nu știam nimic despre minunatul joc (dacă tinerilor cititori le vine să creadă: pe vremea aceea nu aveam Internetul la îndemână).

În 1981, profesorul Solomon Marcus a revenit din Japonia cu un joc (magnetic) de GO și două cărți (vai, pentru avansați, nu am înțeles nimic, iar regulamentul nu era prezentat). Am aflat însă astfel adresa Nihon Ki-in, le-am scris, peste o vreme am primit "Go for beginners", de Kaoru Iwamoto. Am fost cucerit imediat, ireversibil, irecuperabil. Am mai primit cărți de la Nihon Ki-in, iar în decembrie 1982 am prins curaj și am pornit rubrica "Inițiere în GO" din revista "Știință și tehnică".

MB: Erați atunci cercetător la Universitatea București. Episodul acesta este relatat și de domnul academician Solomon Marcus în cartea sa "Paradigme universale. Jocul". Ce a urmat?

GP: Am luat foarte în serios rubrica, jocul, ideea de a-l face cât mai cunoscut în România. Am căutat persoane care știau GO, am căutat materiale scrise. Nu mai știu cum i-am cunoscut pe Radu Baci, Andrei Bacalu, Walter Schmidt - cred că în ordinea aceasta i-am întâlnit.

Am făcut rost de cărți și reviste noi. În vara următoare (deci în 1983) am înființat cercul de GO (mă rog, o vreme am jucat "șah antic", apoi cercul a fost interzis, că așa a decis

partidul) de la Casa de Cultură "Mihai Eminescu" din București. De acolo ne-am mutat la Casa Studenților - după ce am deschis o rubrică de GO și în "Viata Studențească".

Și s-a pornit avalanșa. Cercuri după cercuri peste tot în țară, scrisori, concursuri în revistă, primul turneu la Cluj (de 1 mai 1996), RECOOP cu primele jocuri, cartea "Inițiere în GO" și tot ce-a mai urmat. Ce vremuri! ...

Sprrijinită pe grupul de la Timișoara și de grupul, destul de redus numeric dar pătimaș cât se poate, al lui Radu Baci de la București, ajutată de revistele în care apăreau rubrici de GO (s-a adăugat curând și revista "Flacăra-Rebus", apoi o serie de almanahuri), după o vreme și de Federația Română de Șah, prin secția de "Șah electronic și jocuri logice", comunitatea de profil a crescut continuu, convergând spre Federația Română de GO, înființată la începutul anului 1990.

De unde pe la începutul lui 1982 jucam GO singur, stânga cu dreapta, cu cărțile alături, pentru a învăța, în vreo cinci ani funcționau în țară, cred, aproape cincizeci de cercuri de GO, iar în zece ani aveam o federație de profil. Privind în urmă, uneori nu-mi pot explica îndărătnicia cu care am "navigat" printre opreliștile/ciudățeniile vremii respective. Poate doar George Stih - Radu nu mai are cum - să-și mai amintească la câte uși am bătut, cât timp am investit, câta energie s-a consumat pentru a rezista, o veritabilă partidă de "meta-GO", care ar trebui rememorată cândva pe îndelete. Totul se putea prăbuși în orice clipă.

Pot deci spune că am construit comunitatea de care vorbiți, ea nu exista în momentul în care am întâlnit GO-ul ca joc, la începutul anilor '80. Secolul trecut, mileniul trecut ... istorie "antică" pentru tinerii jucători de GO de azi.

MB: V-ați imaginat atunci că, în mai puțin de un deceniu de la înființarea federației (31 martie 1990) România va deveni o forță a GO-ului european: 7 jucători români insei în Japonia, un profesionist 5 dan, 2 campioni europeni de seniori (Robert Mateescu 1998 și Cătălin Țăranu 2008) și doi de juniori (Mihai Șerban 2005 și Theodor Toma 2007), echipa României de 2 ori câștigătoare a titlului european? Cum vă explicați aceste succese? Au românii o "genă" compatibilă cu cea a marilor jucători asiatici? Cine sunt "vinovații" pentru această evoluție poate prea rapidă - de la epoca boemă la marea performanță dacă ne

raportăm la dimensiunea multimilenară a jocului de GO?

GP: Complexă întrebare ... Nu, nu făceam pe atunci planuri pe durată mare, toată munca era pentru a face bine ceea ce trebuia făcut atunci. De dragul jocului și, spuneam, din oarece îndărătnicie, ca să "nu ne lăsam"... Eram însă constienți, eu și cei din cercuri/cluburi la început, apoi cei din federație, că era important să facem jocul cunoscut în școli, să atragem tineri. Ușor de spus, nu totdeauna ușor de făcut, dar esențial pentru progresele ulterioare, cele despre care vorbiți.

Nu știu dacă e vorba despre gene aici. Poate și despre abilitățile celor două emisfere ale creierului, specializate prea mult în lumea occidentală, dar mai puțin în estul îndepărtat. Poate despre atracția ludicului, a comportării spiritualizate (în balanță/contrast cu cea excesiv materialistă). Poate fi și un fenomen cultural-istoric, și în Asia și la noi. Probabil din toate câte puțin, făcând, vorba lui Karl M., posibil "saltul calitativ" pe baza "acumulărilor cantitative". Chiar succesele de care vorbiți, faptul unic în Europa că avem în țară un 5 dan pro, se adăuga acestei "mase critice" de interes și atracție a GO-ului, întreținând progresul. Cu o mai bună prezentare, aș zice chiar promovare, aceste succese ar putea face și mai mult pentru progresul GO-ului românesc. Nu știu dacă mai e posibil acum, precum în anii '80, dar GO-ul are nevoie de - și merită - mai multă vizibilitate.

MB: A existat un moment în care ați renunțat la activitatea din conducerea Federației. Ce s-a întâmplat?

GP: Profesia, bat-o vina! În 1983 am primit o bursa Humboldt, una dintre cele mai atrăgătoare burse din lume, științific și financiar vorbind, dar ministerul, zis pe atunci al educației parcă, nu mi-a aprobat plecarea din țară trei ani la rând, până ce în 1985 am scris Fundației AvHumboldt să anuleze/canceleze bursa pentru că „din motive personale” nu pot ajunge în Germania. În 1990 am aplicat din nou și, deși aveam deja 40 de ani (bursa cu pricina se acorda numai sub aceasta vârstă), am primit-o din nou, iar la începutul lui 1992 am plecat la Magdeburg, fosta Germanie de Est. Nu puteam să mai lucrez pentru Federația Română de GO, am lăsat „postul” de președinte liber. De altfel,

lucrurile erau deja puse în mișcare, cele principale vreau să spun – regulamente, coeficientul de valoare individuală, turneele majore. Era mult de lucru la nivel administrativ, în teritoriu și în relația cu Ministerul Sportului, sarcini mai ales pentru secretarul federației.

Evident, îmi pare rău ca am plecat practic din GO-ul românesc, îmi pare bine că am ajuns în Germania și de aici în toată lumea. Și, aposteriori vorbind, cred că făcusem tot ce puteam să fac, de aici înainte era treaba altora.

MB: Dacă acum 20 de ani target-ul principal erau studenții, acum lucrurile s-au schimbat, urmărindu-se mai ales promovarea în rândul copiilor. În România sunt foarte bine creionate două căi:

1. Cea publică - prin introducerea în curriculum MEC – ca disciplină opțională – a jocului de GO, începând chiar cu ciclul primar (artizanul este domnul profesor Vîrtic);
2. Cea privată - prin învățarea în familie; fenomenul este unul de amploare, existând câteva "dinastii" recunoscute, în care pasiunea pentru GO se transmite de la tată la fiu sau la fiică (Ciora, Toma, Sora, Cobeli, Coman, Cherestes, Axente, etc.).

Ce credeți că trebuie făcut, în continuare, pentru ca acest trend să se dezvolte? Dumneavoastră ce cale ați alege, dacă ați hotărî să reveniți în circuitul activ al GO-ului: profesor de GO la Colegiul Național din Curtea de Argeș sau partenerul de joc al nepoțelului dumneavoastră?

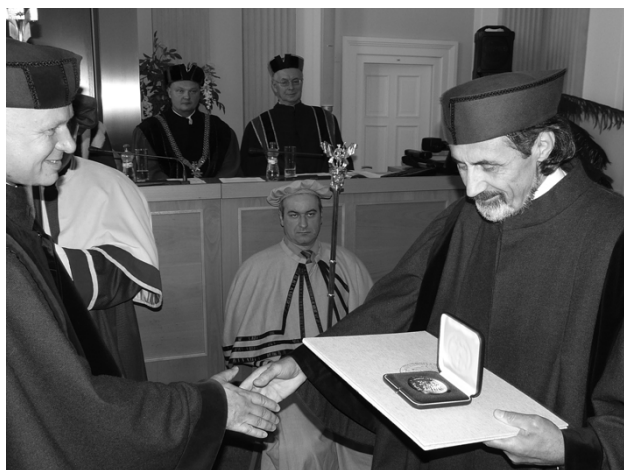
GP: Nu este în firea mea să dau sfaturi, mai ales dacă nu cunosc detaliile, mai ales dacă nu pot pune umărul. Cred că e bine să se facă din toate câte ceva, cu pasiune și onestitate, cu dragoste pentru joc și cu altruism, cu imaginație și pricepere. Multă vreme am invidiat șahul pentru numărul mare al personalităților culturale, academice, din media care îl sprijineau, care erau implicate în prezentarea lui publică și în munca internă, de federație. Pentru că GO-ul este un sport tânăr la noi, la GO nu s-a ajuns încă la acest nivel. Pentru imaginea publică (și în Ministerul Sportului), GO-ul ar trebui să-și mai "cumpere" bătrâni, în paralel cu "lărgirea bazei de masă" – e un clișeu de pe vremuri, dar un e deloc lipsit de sens. Cum se pot face toate acestea, nu mă întrebați.

Nu voi reveni probabil niciodată în

“circuitul activ al GO-ului”, din motive variate (profesie, vârstă, supra-aglomerare), dar un cerc la Colegial Național “Vlaicu-Voda” din Curtea de Argeș tot visez să înființez odată și odată. Iar cu nepoții trebuie să mă obișnuiesc să dau simultane: am deja trei nepoți, băieți toți trei, aștept să crească suficient încât să nu înghită piesele și – visul bunicului – mai pornim de-o dinastie.

MB: Dacă tot ne-ați vorbit de profesie, vă rog să încercați să rezumați, pe înțelesul nostru, cei 10 ani care au trecut de la lansarea noțiunii de P - System: ce reprezintă acest model matematic, ce aplicații are, ce recunoaștere internațională v-a adus? Există vreo legătură între GO și realizările dvs. profesionale?

GP: Nu prea se poate pe scurt. Aș trimite cititorul interesat la pagina web a domeniului: <http://ppage.psystems.eu>. E vorba despre un model matematic de calcul inspirat din arhitectura și funcționarea celulei vii (cu multe variante: plecând de la celule izolate, considerând populații de celule, ba chiar rețele de neuroni). Un model în același timp puternic (pentru informaticienii teoreticieni: echivalent cu mașina Turing) și eficient (idem: folosind posibilitatea teoretică de a crea spațiu exponențial de lucru în timp linear, se pot rezolva probleme de complexitate mare, NP-complete, de exemplu, în timp polinomial). Aplicații sunt numeroase și variate, dar cele mai avansate sunt în biologie și bio-medicina, teoria populațiilor, optimizare aproximativă. A se vedea site-ul menționat mai devreme.



Cehia: ceremonia de investire ca Doctor Honoris Causa

Recunoaștere? În loc să devin un “nume”, așa cum ne dorim toți, am ajuns o inițială... Mister P... La modul serios, sunt cel mai citat informatician din România – cu “acte” în regula: celebrul Thompson-Reuters Institute for Scientific Information (ISI) m-a certificat ca “highly cited researcher” (<http://hcr3.isiknowledge.com/>), categorie în care nu sunt decât doi români, un chimist și subsemnatul. (După cum se vede, sunt modest, dar țin să se știe)



Nu există o legătură explicită între profesie și GO, sunt domenii total diferite, dar cu siguranță GO-ul m-a influențat/ajutat în “marketing”. Există acum o comunitate a “P sistemistilor” care a fost construită “piatră cu piatră”, plecând cu moyo-uri largi, care ulterior au condus la “teritorii” – grupuri de cercetare, doctoranzi în diferite universități, aplicații. Cred că pot face multe analogii cu o partidă de GO.

MB: Nu pot încheia interviul fără să adresez o întrebare poetului Gheorghe Păun. După ce ați avut câteva încercări literare reușite în proza (SF, romane polițiste, romane de dragoste, eseuri), anul acesta ați lansat 3 volume de versuri. De ce ați simțit nevoia să folosiți acest mijloc de exprimare artistică?

GP: Ba chiar patru cărți, dacă numărăm și bilingva româno-franceză – e adevărat, selecție din cele două volume anterioare în limba română. Păi, nu știu de ce scriu poezie. Probabil că nu puteam altfel – prima carte s-a scris într-o lună, ceea ce poate părea nefiresc, dar chiar așa a fost. Pe de altă parte, nu cred că e nimic special aici: omul se naște multilateral și se “unilateralizează” în școală și profesie, dar ar trebui să reziste acestei “amputări”. Toți oamenii ar trebui să aibă preocupări

extraprofesionale, de preferință culturale. De altfel, se vorbește tot mai insistent despre necesitatea respiritualizării, ca alternativă la consumismul și graba cu care am ajuns să viețuim (n-am spus “trăim”). Sunt multe de spus, lăsăm pe altădată.

MB: La final aş vrea să vă spun “La mulți ani” (în 6 decembrie împliniți 59 de ani), multă, multă sănătate și să va rog să oferiți jucătorilor români de Go unul din poemele dumneavoastră, care să rezume, într-un fel, dialogul nostru.

GP: Mulțumesc mult. Vine curând și Crăciunul, dați-mi voie să vă urez și eu la mulți și buni ani, dumneavoastră și cititorilor, succese jucătorilor de GO și să va ofer o poezie din volumul Guadalquiviria:

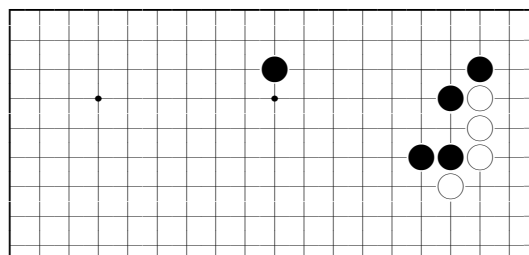
(semnul de apă –
înscriș în structura cristalină
a celulelor frunții)

pe puntea de salcâm bătrân
cioplit de parcă are solzi
de balaur
cu barda
legănând picioarele goale
deasupra firului de apă
ce se tot duce spre Argeș – râul
spre lume
spre miază-zi
prin Cicănești
toate apele curg astfel
ca și când ar fi chemate
încrustam pe ramuri de alun
romburi imperfecte
și visam catarge și vele

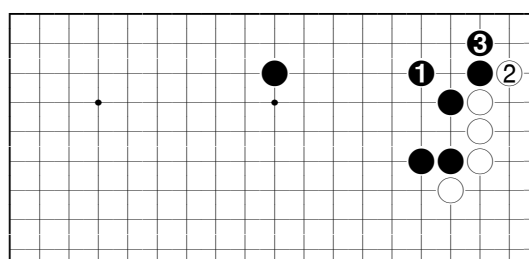
în oglindă
îmbrățișez catarge
și visez ramuri de alun
cioplite de bricege
cu plăselele în forma de pește
cu solzi de fier

Good and bad

Problema 1: negrul la mutare

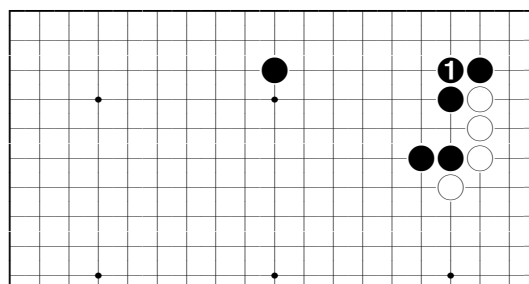


Bad



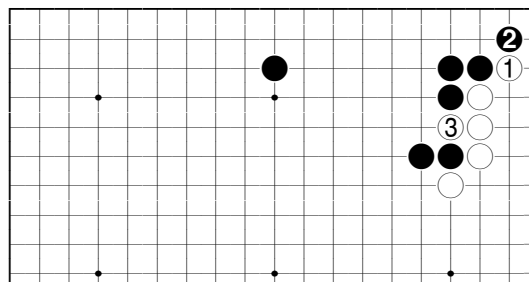
Negru 1 se joacă frecvent, dar rezultatul după răspunsul 3 e mai mult decât slugarnic.

Good



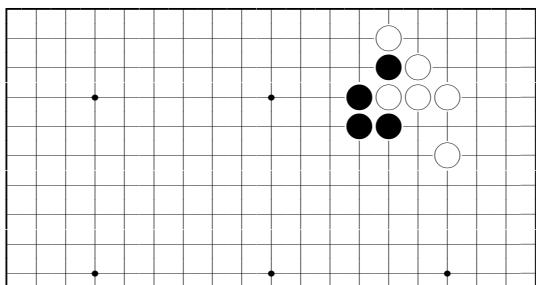
Conectarea solidă este singurul răspuns.

Continuare

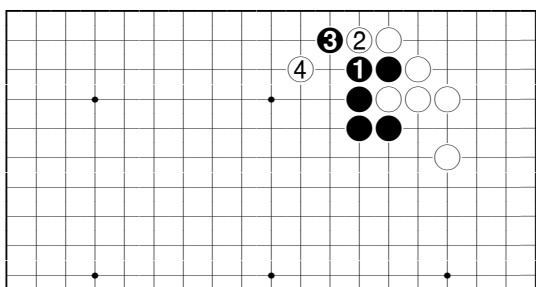


Dacă albul forțează cu 1, negru răspunde calm cu 2. Alb 3 nu poate face nimic.

Problema 3: negrul la mutare

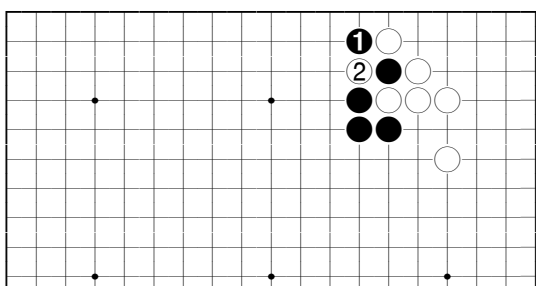


Bad



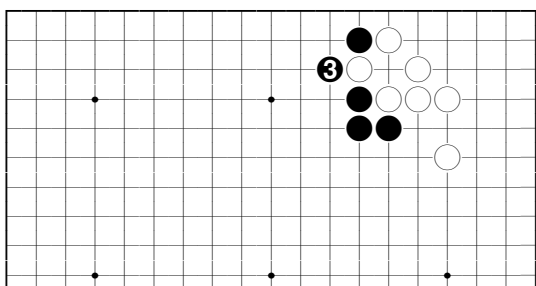
Dacă negrul mută la 1, albul atacă cu mutările 2, 4.

Good



Mutarea 1 este corectă. Ea permite alb 2 ...

Continuare



A 10x10 grid with a 3x3 cluster of numbered circles in the top right corner. The circles are numbered 4 through 7. The grid has dots at (1,1), (1,5), (1,9), (5,1), (5,5), (5,9), (9,1), (9,5), and (9,9) using 0-indexing from the top-left.

Alb 4 și 6 sunt forțate. Negrul capturează cu 7.

Ce poți face cu 20 de dolari

(Kirugoro)

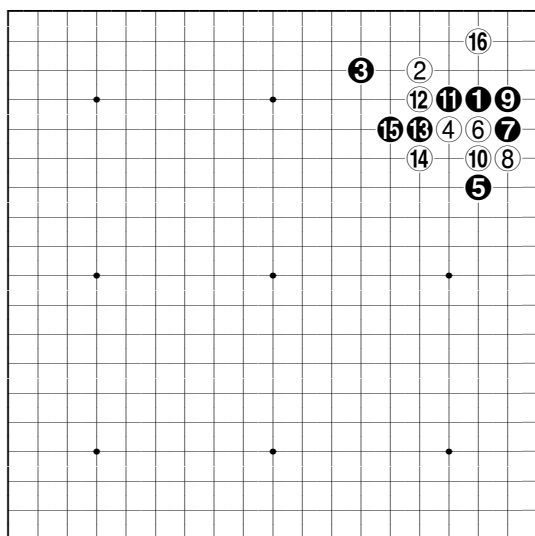
S-a întâmplat într-un film. „Poveste din Bronx” este povestea unui puști care se află în mijlocul influenței a doi oameni cu filosofii de viață diferite: tatăl său, un șofer de autobuz cinstit, cu o situație materială modestă și un șef mafiot extrem de puternic ce deține controlul asupra cartierului și care îl simpatizează. Tot filmul se petrece în stradă și tot acolo, într-o zi, sub ochii mafioților, puștiul nostru încearcă să pună mâna pe un datornic ce o rupe la fugă de câte ori îl vede. Cazul este făcut public și bătașii instigă la violență însă, contrar așteptărilor, șeful e de altă părere:

-Louie Dumps îți datorează 20 de dolari. Îți e prieten bun?

-Nu. Nici măcar nu-l agreez. Să-l cotonogesc?

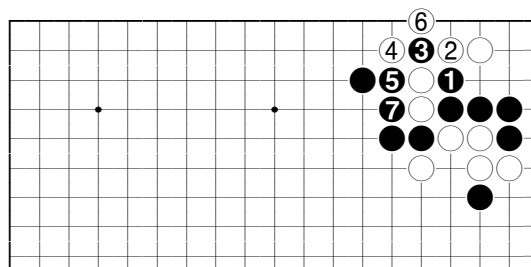
-Uneori a face rău nu e o soluție. Nu-l agreezi ... ăsta e răspunsul! Fii atent: te costă 20 de dolari să scapi de el. Corect? N-o să te mai deranjeze, n-o să-ți mai ceară bani: iese din viața ta pentru 20 de dolari. Ai scăpat ieftin. Lasă-l ...

Mi-a trebuit destul de mult timp să pricep joseki-urile și asta fiindcă nu am înțeles decât târziu că a face puncte în colț nu este neapărat profitabil. Să vedem ce se întâmplă de fapt.



Dia. 1

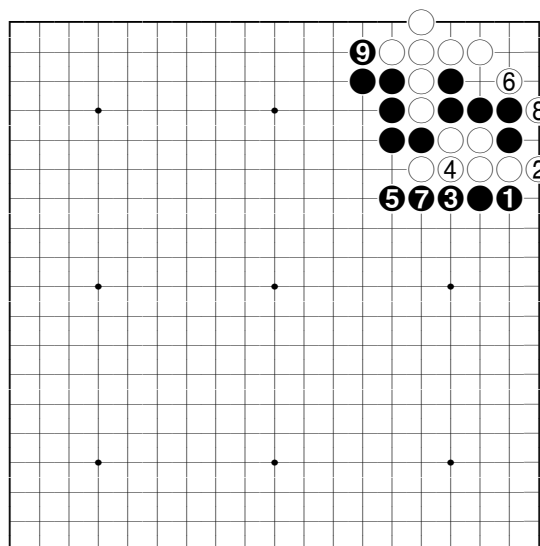
În diagrama 1 albul vrea să ia colțul și negrul îl lasă. Intenția negrului nu este să salveze cele 4 pietre, ci să-l izoleze pe alb în colț.



Alb 8 conectează

Dia. 2

Cu aceasta albul are colțul asigurat, obținând la prima vedere un succes ...



Dia. 3

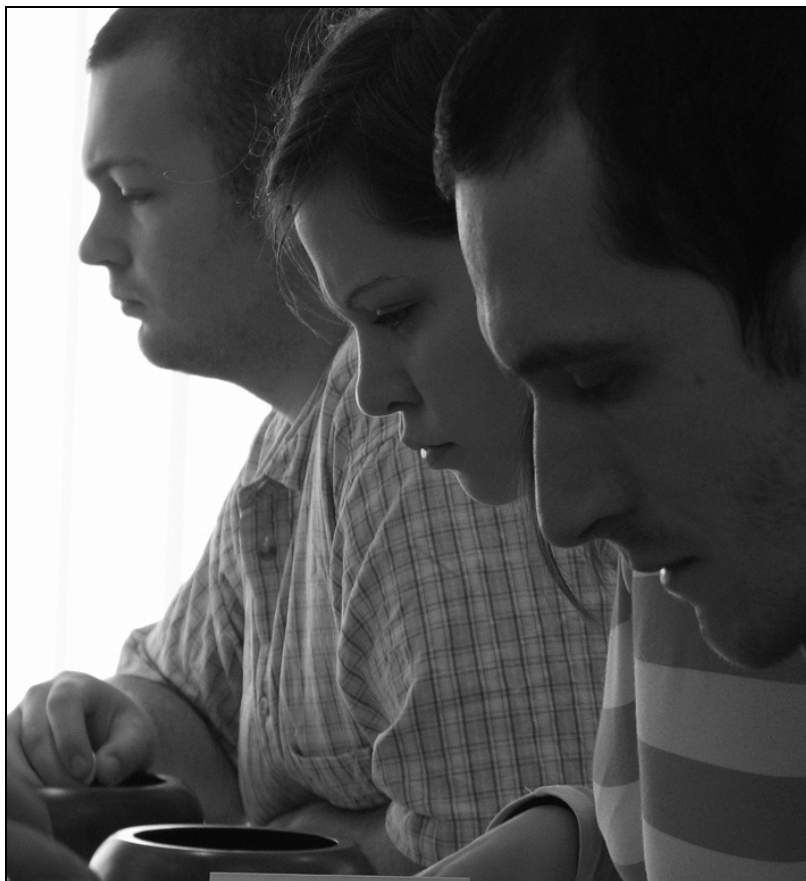
Acum albul este perfect izolat. Cu prețul a 18 puncte (atât a făcut albul în colț), negrul a scos definitiv din joc 16 pietre albe.

Pentru cei ce încă nu realizează succesul negrului, voi încheia citându-l pe Toshiro Kageyama: „Parcă aud „Secvența să fie chiar așa rea pentru alb?”, așa că iată răspunsul meu: „Așa rea? Penibilă aș putea spune, uită-te la influența exterioară obținută de negru. Indrăgostește-te de zidul puternic negru. Dă-ți seama ce bun este rezultatul pentru el. Dacă nu înțelegi asta, pune poziția asta pe goban în fiecare dimineață de îndată ce te trezești, și spune-ți: „zidul (puterea) negrului este superioară”.

Asociația Club Sportiv GO VEST Oradea în parteneriat cu FRGO organizează:

LUMEA MINUNATĂ A GO-ULUI

-concurs de fotografie și desen-



Din regulament:

1. La concurs poate participa orice artist amator, indiferent dacă este sau nu jucător de GO
 2. Categori:
- A. Portret**
 - B. Fotografie artistică**
 - C. Fotografie comică**
 - D. Desene, caricaturi**

Calendarul concursului:

Lucrările se trimit până în data de 1 decembrie 2009.

1-5 decembrie 2009 - jurizarea lucrărilor

11 decembrie 2009 – premierea în cadru festiv la Cupa Ambasadorului

Informații complete privind regulamentul concursului se găsesc pe siteul GO VEST (<http://www.govest.ro/activitate/concurs/concurs.html>)