

Revista electronica de GO

Pro-GO

pentru cei ce iubesc GO-ul!

Apare lunar
nr. 12
decembrie
2009



Radu Baciu

Lecția lui Jim
Probleme de yose



Interviu cu
Radu Botezat

Pag2. **Editorial:** gaura cheii
 pag3. **Radu Baci:**
 interviu cu Radu Botezat
 pag5. **VIP:** GO la
 Hollywood
 pag6. **Lecția lui Jim:**
 fuseki (2)
 pag8. **Câte puncte?:**
 probleme de yose cu Mirel
 Florescu
 pag10. **Vremea**
colindelor: cântec de iarnă
 pag11. **GO-ul ca artă:**
 good and bad
 pag12. **Computer:** O
 soluție demult așteptată – GO
 WATCHER
 pag13. **Povestiri**
adevărate: cum m-am lăsat
 de go
 pag15. **Concurs:** Lumea
 minunată a GO-ului
 pag19. **Chestionar:** feedback

Mirel Florescu
 Lucian Deaconu
 Radu Botezat
 Dorin Chiș (kirugoro)
 Marilena Bara

Coperta 1: la Cupa
 Ambasadorului 2009,
 festivitatea de premiere
 foto: Dorin Chiș
Grafică și tehnoredactare:
 Dorin Chiș
 Corectură: Vasile Bunea
 Contact: kirugoro@gmail.com
 0746/ 996354 – Dorin Chiș



Larisa Popescu – Foto: Alex Eftime



Iulian Bogaciev – Foto: Alex Eftime

GAURA CHEII

Se povestește că un om de știință studia comportamentul unui mic cimpanzeu și într-o bună zi s-a gândit să-l încuie într-o cameră ca să observe ce face în singurătate. Zis și făcut. După ce a tras ușa după el, s-a aplecat și s-a uitat prin gaura cheii: din cealaltă parte îl privea un ochi larg deschis.

Curiozitatea face parte din natura noastră. Ne interesează ce fac prietenii noștri, ce fac vecinii noștri, prin ce au trecut și mai ales ce au pățit. În urma feedbackului obținut de la cititorii revistei Pro-GO a reieșit clar că vrem să auzim povești.

La sfârșitul unui meci de tenis, unchiul Henry (A good year) îl îndeamnă pe micul Maximus să celebreze.

-Nu pot, zbiară băiețelul făcând din rachetă ... rachetă.

-De ce?

-Pentru că am pierdut!!!

Dar unchiul Henry este un înțelept:

-Victoriile nu sunt bune la nimic. Cu timpul ai să vezi că numai din meciurile pierdute înveți ceva ...

Pățania e interesantă, acea întâmplare care se termină prost obligându-te să schimbi ceva, să te transformi. Voi încerca să deschid eu seria acelor întâmplări pe care le surprinzi doar prin gaura cheii, răspunzând prin aceasta întrebării lui Ben: ce a făcut Kiru în facultate de nu a ajuns încă 5Dan?

-Dorin Chiș-

Interviu cu Radu Botezat



Kirugoro: În data de 5 decembrie ai organizat la Saijo un concurs de GO în memoria lui Radu Baciuc. Ce s-a întâmplat de fapt?

Radu Botezat: Ideea a fost destul de veche, dar s-a început planuirea efectivă în urmă cu aproximativ o lună. Printre multiplele concursuri din țară, ce au avut loc în ultima vreme, am reușit să găsesc o zi potrivită pentru a ne putea aminti de Radu prin ceea ce i-a plăcut lui cel mai mult: să joace Go. Am încercat ca ziua concursului să fie cât mai aproape de ziua în care ne-a părăsit. M-am gândit ca la acest concurs să participe cât mai mulți jucători "vechi" care l-au cunoscut pe Radu de pe la începuturi, majoritatea dan-iști în ziua de azi și spre bucuria mea au reușit să vină mulți dintre ei, chiar dacă o parte nu au intrat în concurs. În afara dan-iștilor au participat diverși kyu-iști de la noi de la club. Ca "surpriză" pentru participanți m-am gândit să printez niște tricouri și să fac o plăcuță memorială pentru locul 1. Să aleg o imagine nu a fost foarte greu ... multă lume își aduce aminte de Cupa Ambasadorului, ediția a II-a, la care Benutzu a venit cu un tricou imprimat cu schița portretului lui Radu. Ce am adăugat sub această imagine a fost mai greu de găsit, și anume un citat "din Radu". Bineînțeles tot ceea ce am făcut pentru acest eveniment a fost în acord cu Doamna Svetlana Baciuc care m-a sprijinit constant și mi-a permis să o bat la cap cu tot felul de întrebări. Până la urmă am găsit împreună cu D-na Baciuc un citat potrivit și din acel moment practic a putut începe concursul. Cam așa au fost pregătirile

K: Care a fost filmul evenimentului?

Radu Botezat: Concursul a început sâmbăta la ora 10.15. Prima rundă a avut 18 participanți (s-au retras 2 din motive de sănătate). Petrica Oancea nu a putut să ajungă la

prima rundă și am jucat eu (care nu îmi propusesem să particip). Împerecherile au fost ok și nu au existat probleme. A fost o surpriză când Titi Ghioc a pierdut la Vali Popa în runda 3 și Andi Bogaciev l-a bătut pe Bogzi în prima rundă. Concursul a fost jucat la paritate. Deși blitz, la final toată lumea a fost mulțumită de concurs și s-a simțit bine. După ultima rundă am plecat cu Titi Ghioc și Florin Pistică să o luăm pe D-na Baciuc de acasă. Ne-a adus mâncare, ceva de băut, tricourile și plăcuța memorială. Festivitatea de premiere a fost destul de scurtă: ne-am adunat toți în prima cameră, unde D-na Baciuc mi-a permis să vorbesc eu în locul dânzei, din motive evidente ... tuturor fiindu-ne foarte greu în această perioadă. Am reușit să îmi rețin lacrimile în timp ce le-am mulțumit tuturor pentru participare și i-am înmănat plăcuța (premiul) lui Lucky, câștigătorul concursului. După festivitate am făcut loc pentru mâncarea adusă de D-na Baciuc (multă și foarte bună), am ciocnit câte un pahar în amintirea lui Radu și am început IAR să jucăm, până târziu în noapte.

K: Simt că a fost o atmosferă frumoasă. Anul trecut la partida rengo pentru comemorarea lui Radu, au participat 21 de prieteni. Anul ăsta câți s-au strâns?

Radu Botezat: Iulian Dragomir mi-a spus că ar fi numărat cam 30 de persoane care au circulat prin club toată ziua, inclusiv cei 20 de la concurs. Eu personal nu am apucat să număr dar cred că e un număr destul de corect.

K: Cum de ai ajuns să fi "gazda" acestui concurs? De ce tu? Dincolo de "afinitatea" de nume, între tine și Radu a fost o legătură specială?

Radu Botezat: Am simțit că e de datoria mea. Pe scurt, am avut ideea, deși poate nu singurul, mi-am dorit de multă vreme să fac acest gest și am avut și resursele necesare. Pur și simplu am luat inițiativa. Nu știu cum să o spun mai bine ca să nu fiu înțeles greșit, a fost pur și simplu firesc pentru mine. Radu mi-a fost și îmi este

mentor spiritual: să nu mă implic într-un asemenea demers ar fi mai mult decât o jignire adusa lui.

K: Colegii de la Saijo spun ca în ultimii ani ați petrecut mult timp împreună ...

Radu Botezat: Povestea mea la Saijo e destul de lungă. Poate că acum nu e momentul să intram prea mult în ea ... Pe scurt, de când am descoperit clubul, nu cred ca am lipsit, cumulat, mai mult de 1 lună, în 5 ani de zile. M-am atașat natural de Radu, deși nu a fost singurul sensei pe care l-am avut.

K: În ce an a fost începutul?

Radu Botezat: He, he, în noiembrie 2003. Cred că în jur de 15 noiembrie 2003. În acel an am participat, împreună cu un bun prieten cu care "învățasem" Go după ce am văzut Hikaru, la Cupa Domenii Web (nu mai știu ce ediție). La o săptămână sau 2 după concurs am ajuns la club. Era o duminică. Când am intrat împreună cu prietenul meu în club, era și o adunare generală a Saijo. Eu venisem deja pregătit: făcusem un forum pe dk3.com ... pentru cei care știu :).

K: Cam ce rang aveai pe atunci?

Radu Botezat: Parcă 10 kyu după ce am făcut testul din Inițiere în GO :, dar după Cupa Domenii unde intrasem cu 20k, am fost estimat la 25k.

K: Radu Baciuc era zilnic la club, la fel și tu. Mă gândesc că ați trăit multe momente împreună. Ai vre-o întâmplare "de neuitat" cu Radu?

Radu Botezat: O întâmplare?! E puțin spus. Au fost destule. Mai multe au fost "lecțiile de viață", sub diverse forme. În primul rând umilitatea și modestia, întărite de răbdare și insistență. Am mai înțeles și ce înseamnă înțelepciunea, deși e destul de greu de integrat la vârsta mea. Într-o zi, pe vremea când eram 2k în CIV (parcă acu' 4 ani), bătusem deja câțiva dan-iști și eram în formă așa că l-am întrebat pe Radu "ce trebuie să fac să fiu shodan cu adevărat?". El mi-a răspuns simplu: "trebuie să stăpânești/visezi toate mutările 'firești, naturale, de bază'. Odată ce stăpânești 'the basics' vei putea spune că ești jucător de nivel dan, de unde jocul de-abia începe". După acest sfat nu mi-a luat prea mult să fac pasul. Dar aceasta în mod cert din cauza relației mele cu el, pentru că el

mi-a spus acele cuvinte "într-un anumit fel", cumva "special pentru mine", deși este un sfat foarte cunoscut. Acesta este un exemplu de învățătură "duală", cu efecte atât în Go, cât și în viață.

K: În clasa lui Radu, aveai colegi de bancă?

Radu Botezat: Da, toți cei care erau în club. Nu mi-i amintesc acum pe toți, dar sunt aceiași care sunt și azi încă aici.

K: Se spune că Radu juca cu oricine, fără deosebire de rang

Radu Botezat: Este foarte adevărat, juca la orice rang, cu handicap, cum o fi. Nu refuza nici o partidă. De multe ori primind muștrări din partea soției fiindcă ajungea acasă foarte târziu în noapte. Toate partidele erau urmate de cel puțin o "scurtă" analiză de jumătate de oră. Eu îmi amintesc că mai toate partidele pe care le-am jucat cu el durau, cu tot cu analiză, cam 3-4 ore și fiecare partidă/analiză era o lecție.

K: În aceste condiții, cam cât timp petrecea zilnic la club?

Radu Botezat: Oho! Dacă nu ajungea primul, adică pe la 1-2, la fel ca și noi, stătea în medie de la ora 14.00 la ora 21.00 și asta în fiecare zi. Se întâmpla să plecăm câteodată mai devreme, dar de obicei plecam mai târziu, pe la 10-11 noaptea. Pe atunci eram la facultate (mă rog, cât "mergeam") și a fost o perioadă foarte lungă în care eu deschideam primul clubul, pe la 12.00 – 13.00. Îl și văd pe Radu intrând pe ușă cu gentuța lui pe umar.

K: Radu a jucat enorm, a lăsat multe notițe în urmă, chiar o carte de GO și o istorie. Nu avea ambiția de a mai publica?

Radu Botezat: Dacă o avea, nu îmi amintesc să fi vorbit prea mult despre asta. Ce ar fi vrut el, pe atunci, să termine, a fost «Istoria» de pe site, ceea ce a și reușit, se pare la timp. Clubul a fost mult prea important pentru el, a fost visul lui de o viață: "un loc în care să se joace Go în fiecare zi".

K: Țin minte că la primul meu concurs, Walter Schmidt 2004, Radu a venit la Timișoara înconjurat de oameni de la club. Îmi aduc aminte de Sorin, Amira ... ai fost și tu?

Radu Botezat: În 2004? Da, am fost. A fost al doilea concurs la care am participat, primul fiind Domenii. M-am înscris (la recomandarea lui Radu) cu 11 kyu și am făcut 5 din 6 victorii. M-a bătut

doar Adelina Sora, care pe vremea aia era 8 kyu

K: După localnici, bucureștenii erau cei mai mulți. Se pare ca Radu avea priză la scos oameni în lume

Radu Botezat: Da. Radu ne lega pe toți și asta se vede și în ziua de azi, prin absența lui. El a fost "coloana vertebrală" a comunității jucătorilor, din București cel puțin. De când a început să nu mai vină pe la club din cauza bolii ne-am cam dezlipit din păcate, dar câțiva dintre noi încercăm să refacem acea "coloană vertebrală"

K: Într-un an nu l-am mai întâlnit la Timișoara. Lumea vorbea că e grav bolnav și de la București au venit doar cei vechi: Titi, Codin, Vali, Andi ... A fost trist. A fost o perioadă în care boala nu l-a lăsat să mai fie alături de jucătorii de GO, apoi apropiații spun că a revenit la club cu mare pofta de joc

Radu Botezat: Da. Îmi aduc aminte, prin vara trecută parcă, revenise chiar foarte în forță. Studiase niște partide koreene care îl fascinau, i se schimbaseră stilul și juca mult mai hazardat. Dar chef de joc era absolut prezent

K: Andi spunea că devenise imbatabil, mai ales pe Black Sabbath

Radu Botezat: Da, preferații lui. Avem încă o multime de casete de-ale lui, cu Black Sabbath în special. Nu era tocmai imbatabil. Juca diferit de cum îl cunosteam noi. Probabil ca aici e o problemă de percepție în funcție de rang, dar era "stimulat" de Sabbath, era o privelistă să îl vezi pe Radu "arzând" de pasiune.

K: Revenind la concursul în memoriam, care a fost parfumul acelei zile? Cu ce ai rămas în suflet?

Radu Botezat: Mi-a făcut plăcere să vad cum "bătrânii" noștri s-au adunat la club într-un număr destul de mare, au jucat cu noi la paritate, s-au simțit bine, asta ca să nu mai spun că am citit în ochii tuturor bucuria, plăcerea, pasiunea și dragostea pentru acest joc

K: Nu ne-ai spus, care a fost citatul din Radu, scris pe tricouri?

Radu Botezat: „...probabil că acum începe o nouă „Istorie”!!! ”

GO la ... Hollywood

(Marilena Bara)

Pentru că suntem în preajma Crăciunului, m-am gândit să vă invit într-o lume la fel de fascinantă ca și cea a sportului minții pe care îl practicați, dumneavoastră, cititorii acestei reviste: la Hollywood. De ce? Pentru ca să vorbim despre un mare actor, care joacă Go.

Paul Giamatti s-a născut pe 6 iunie 1947 în New Heaven, Connecticut într-o familie mixtă, italiano - irlandeză. Tatăl său A. Barllet Giamatti a fost președinte al prestigioasei Universități Yale și profesor de matematică, iar mama, profesoară de engleză. Paul a absolvit cursurile școlii de teatru de la Yale. Este căsătorit și are un fiu, în vârstă de 8 ani.

Paul a menționat în câteva interviuri că joacă Go (joc pe care l-a învățat de la tatăl său), ceea ce – trebuie să recunoaștem - nu se prea potrivește cu imaginea preconcepută, pe care o avem, despre actorii hollywoodieni.



Are o carieră excepțională în cinematografie, fiind nominalizat pentru Globul de Aur și câștigând premiul Oscar pentru cel mai bun actor în rol secundar, în 2005 pentru *Cinderella Man*. Să mai amintim alte titluri de filme în care a demonstrat talentul său excepțional: *Splendoare americană*, *Doamna din apă*, *Sideways*, *Acasă la coana mare*, *O minciună gogonată* și filmele de animație, în care și-a împrumutat vocea personajelor desenate, *Lucas*, *spaima furnicilor* și *Roboții*.

Acum 3 ani a interpretat un rol deosebit, pe cel a lui Moș Crăciun, într-o comedie spumoasă, intitulată **Fred Clauss** – o poveste

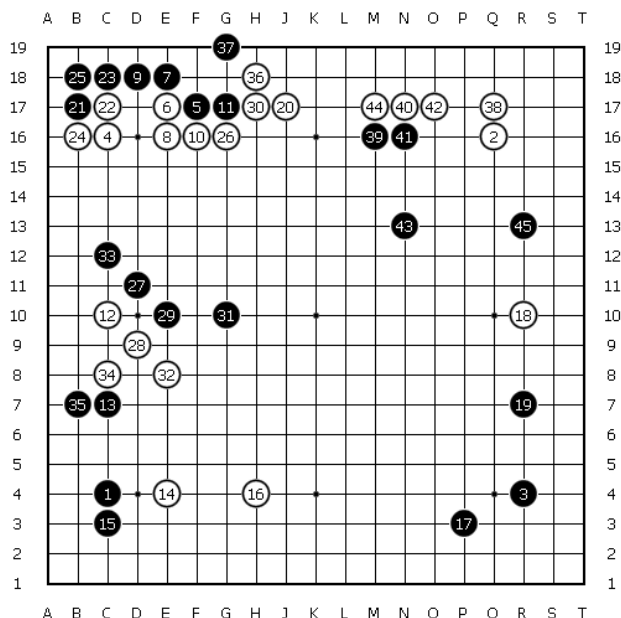
despre fratele mai mic și mai năzdrăvan al Moșului.



Vă invit ca în clipele de răgaz pe care vi le oferă vacanța de Crăciun să căutați DVD - ul cu acest film, pe care îl veți vedea sau revedea cu alți ochi acum, știind că în el apare nu numai un mare actor, ci și un jucător de Go – **Paul Giamatti**.

Fuseki (2)

(Lucian Deaconu)

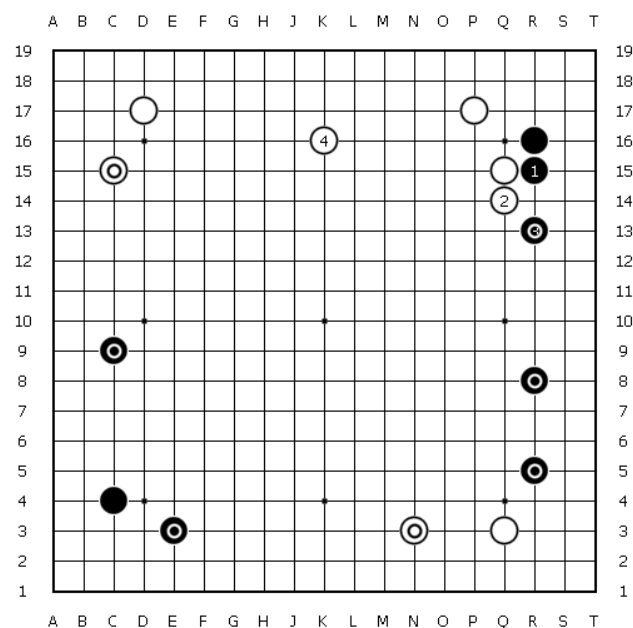


Partida de mai sus a fost jucată pe IGS albul fiind Dan Cristi Tacu 4 kyu, cel care a dat cele mai bune răspunsuri la problemele propuse de mine în numărul trecut al revistei. În continuare am punctat momentele care mi s-au părut mai importante din fusekiul acestei partide.

Negrul 7 era mai bine la E16. În general în fuseki este de evitat a se juca pe linia 2. Alb 14 este prea aproape de piesele negre de pe latura din stânga care deja sunt tari. În fuseki nu trebuie să dăm prilejul adversarului să pornească o luptă într-o zonă unde are avantaj. Cu 15 negrul trebuia să joace hasami la G3 sau H4 pentru a-l împiedica pe alb să se întâlnească cu E4. Negrul 19 era mai bine la R8. Alb 20 o mutare foarte bună. Negrul trebuia să joace la 26 înainte de a juca albul, pentru a crea defecte în forma albului. Negrul 27 este o mutare foarte frumoasă care reduce potențialul albului.

Ambii jucători au jucat oarecum ciudat la această reducere. Negrul 39 este exagerată, albul putând ataca cu 40 la M15. Dar alb 40 este o mutare foarte moale, negrul nu are loc să facă bază pe latura de sus și tocmai de aceea albul trebuie să atace mai sever cu 40 la M15. În momentul când negru joacă 45, partida devine interesantă pentru negru.

Problema 1 din numărul precedent.

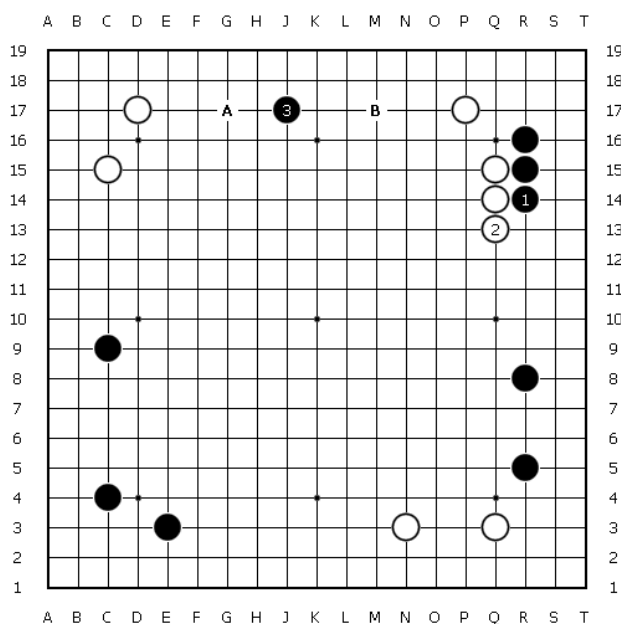


Dia. 1.1

În fuseki este bine să analizăm care sunt punctele urgente și punctele mari. Un vechi proverb spune “First urgent then big”, și dacă nu îl vom uita în timp ce jucăm, cu siguranță jocul nostru se va îmbogăți considerabil. În această problemă negrul trebuie urgent să se apere împotriva mutării R14 a albului care ar fi prea

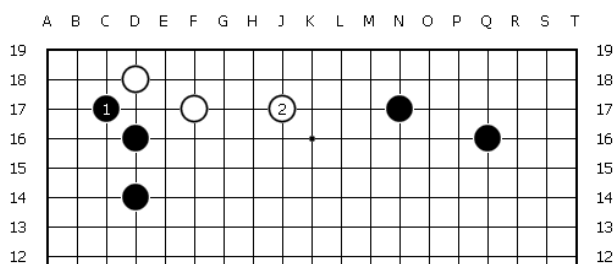
severă. Mutarea 3 a negrului care în mod normal este joseki chiar realizează acest lucru dar apoi albul va juca 4 care este cel mai mare punct de pe tablă, partea de sus fiind cea cu potențialul cel mai mare. Observăm că în rest celelalte trei laturi nu sunt așa importante datorită mutărilor pe linia 3 care nu permit crearea unui teritoriu foarte mare în aceste zone.

Dar negrul poate găsi un artificiu pentru a juca el primul pe latura de sus: mai întâi joacă mutarea 1 în sente, o mutare care chiar dacă nu este local cea mai bună, permite păstrarea sentelui și astfel joacă primul pe latura de sus. Acum, dacă albul atacă la A, negrul va juca B și invers, «a» și «b» fiind puncte mii. Trebuie observat de asemenea că negrul 3 este astfel ales încât să permită extinderea la 2 spații atât la A cât și la B putând astfel crea o bază și devenind astfel un grup greu de atacat.



Dia. 1.2.

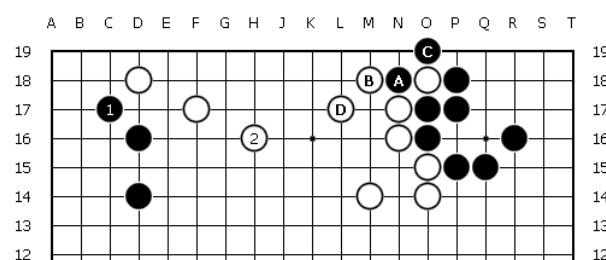
Răspunsul la problema 2.1 din numărul trecut.



Dia. 2.1

În această poziție mutarea 2 a albului este mutarea corectă. Astfel albul formează un grup tare. Dacă mutarea 2 era la H16, atunci K17 ar fi devenit pentru negru o mutare ideală combinând o extensie ideală de la piatra N17 cu atacul asupra pieselor albe.

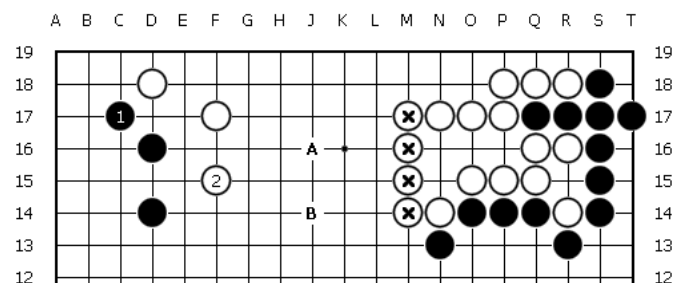
Răspunsul la problema 2.2 din numărul trecut



Dia. 2.2

De această dată, pentru alb ar fi mai bine să aleagă mutarea H16 din două motive: J17 ar fi prea aproape de zidul alb iar după ce negrul ar captura în yose cu A piatra albă, mutarea D a albului care evita negru L18 ar crea o formă cel puțin ciudată cu J17.

Răspunsul la problema 2.3 din numărul trecut

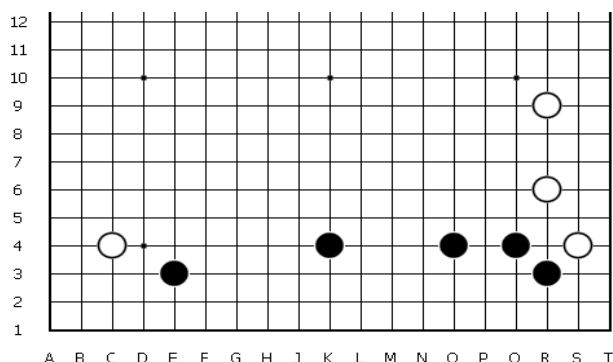


Dia. 2.3

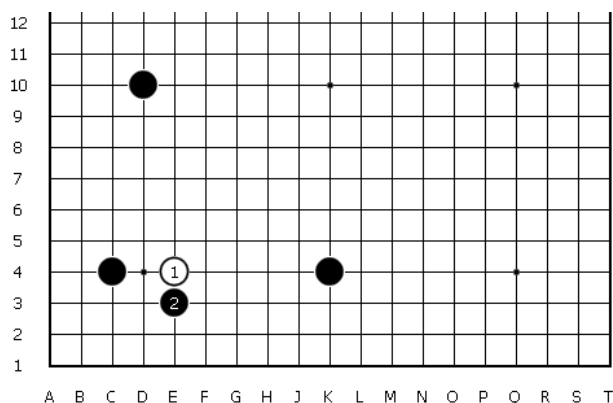
Mutarea 2 a albului din această problemă nu este o mutare standard de joseki, dar ea este corectă în acest caz. Albul este mult prea tare în partea din dreapta sus, deci este normal să jucăm cât mai departe de piesele tari. Dacă negrul ar încerca să invadeze la A, albul ar captura ușor răspunzând la B. Trebuie să reținem că nu trebuie să urmărim orbește un joseki, tot timpul trebuie să ne adaptăm la poziția din partida noastră.

În continuare va propun 3 probleme de fuseki.

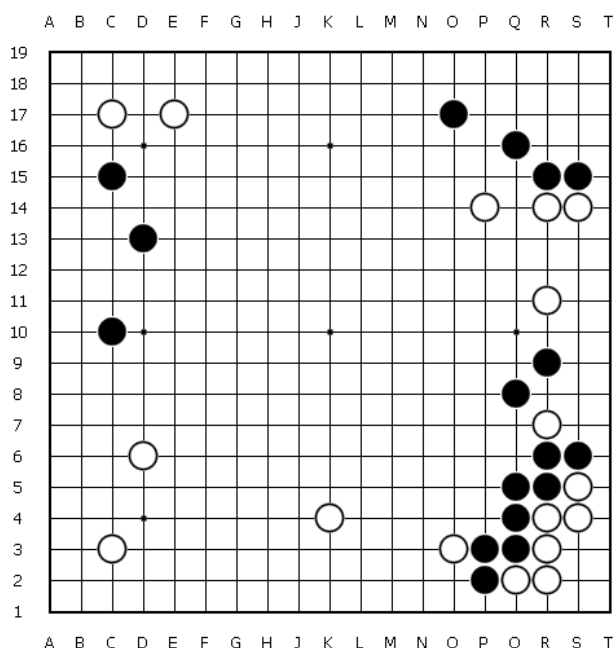
Problema 1. Negrul la mutare. Albul nu a răspuns local la mutarea E3 a negrului. Cum poate profita negrul?



Problema 2. Albul la mutare. Ce joseki trebuie să aleagă albul.



Problema 3. Negrul la mutare.



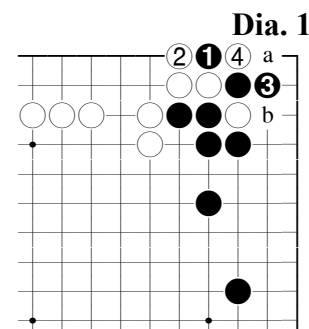
Lecții de yose cu Mirel Florescu

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

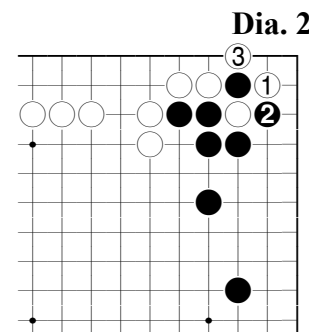
După cum spuneam, valoarea unei mutări se calculează comparând cele 2 situații posibile: cea în care albul joacă primul cu cea în care negrul joacă primul.

Să începem cu prima problemă.

Dacă negrul joacă primul, hane 1 în **Dia. 1** aceasta este mutarea firească. Alb 2 este un tesuji demn de reținut, deoarece această poziție poate să apară frecvent în partidele noastre. Negrul 3 este, de asemenea, tesuji, forțând albul să captureze la 4. În felul acesta, negrul termină sente. Mai târziu, alb A este sente și negrul va răspunde la B.



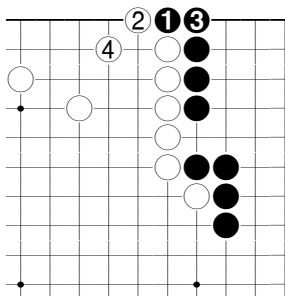
Dacă albul joacă primul, în schimb, va avea loc secvența din **Dia. 2**.



Diferența dintre cele două diagrame este de aproximativ 4 puncte. Dacă negrul joacă primul, putem spune că mutarea lui valorează 4 puncte sente, în timp ce o mutare a albului ar valora 4 puncte gyaku-sente (invers-sente).

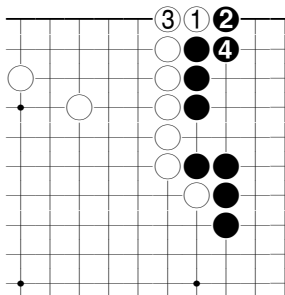
În problema a doua, dacă negrul joacă primul, se ajunge la poziția din **Dia. 3**.

Dia. 3.



Dacă albul joacă primul, în schimb, se va ajunge la poziția din **Dia. 4**.

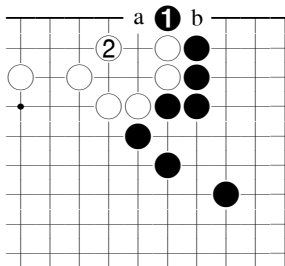
Dia. 4



Diferența dintre cele două rezultate este de fix 4 puncte, așadar o mutare aici valorează 4 puncte, dublu sente!

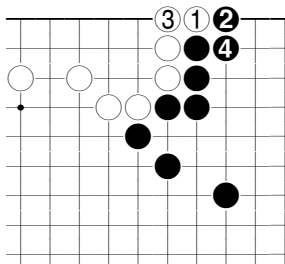
În problema 3, dacă negrul joacă primul, albul răspunde ca în **Dia. 5**. Mai târziu, este de presupus că albul va juca sente schimbul A-B, deoarece negrul nu are mutare sente în acest colț.

Dia. 5



Dacă albul ar fi jucat primul, s-ar fi ajuns în poziția din **Dia. 6**.

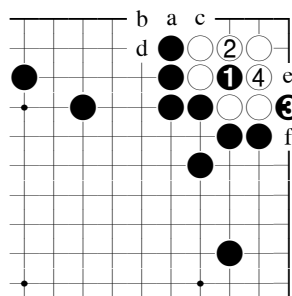
Dia. 6



Diferența dintre cele două diagrame este de 4 puncte, dublu sente!

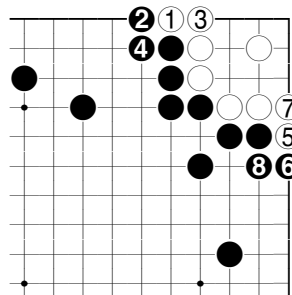
În ultima problemă, dacă negrul joacă primul, începe cu 1 în **Dia. 7** și apoi joacă sente 3. Mai târziu, mutările A și E sunt privilegiul albului, care le va juca sente.

Dia. 7



Dacă albul joacă primul, în schimb, el va juca hane și legătura sente ca în **Dia. 8**.

Dia. 8



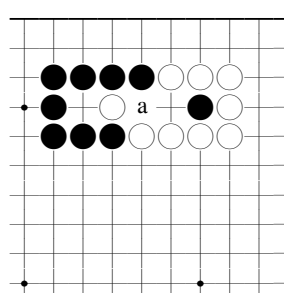
Diferența dintre cele două diagrame este de 4 puncte, dublu sente din nou!

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.

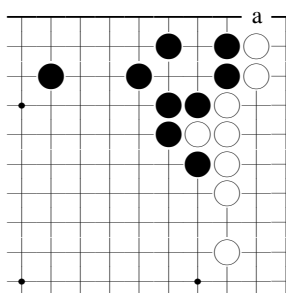
Cât valorează o mutare la A?

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

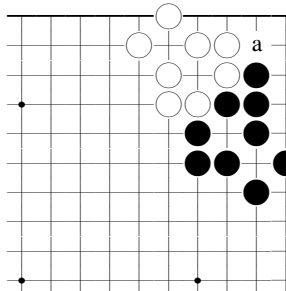
Problema 1



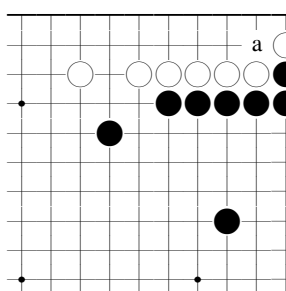
Problema 2



Problema 3



Problema 4



How Many Games?

How many games must a new player play
Before they will call him shodan?
How many times reach the end of the day
Being sure that he just never can?
How long before he can say to himself,
The rules of good play you've obeyed?
The answer, my friend, is more than you
have played —
The answer is more than you have played.

How many moves must a novice set down
Before he can find the right spot?
How many times must a strong player say,
"Your last move was just not that hot?"
How much incompetent scrambling for life
Till ignorance someday will fade?
The answer, my friend, is more than you
have played —
The answer is more than you have played.

How many groups absolutely will die
With no hope of seki or ko?
How many clouds are there up in the sky?
How many earthworms below?
How many wholly unique and distinct
Arrangements of stones can be made?
The answer, my friend, is more than you
have played —
The answer is more than you have played.

Dacă vreți să învățați și alte cântece celebre adaptate pentru lumea minunată a Go-ului, vizitați http://www.usgo.org/resources/downloads/AGA_Songbook.pdf.

Cântec de iarnă

(Marilena Bara)

Îmi place să îmi închipui o imagine frumoasă, însoțită de sunete dulci și mirosuri îmbietoare: un grup de jucători de Go, așezați lângă bradul de Crăciun, undeva într-o cabană, la munte, cu buștenii trosnind în șemineu, cu miros de cozonac și vin fiert, cântând, acompaniați la chitară, o adaptare făcută de Roy Laird după arhicunoscutul cântec a lui Bob Dylan "Blowin' in the Wind".

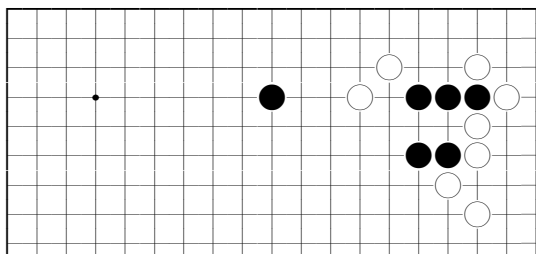
Încercați și voi să faceți acest exercitiu de imaginație!

CRĂCIUN FERICIT ȘI UN AN NOU CU MULTE PROVOCĂRI ȘI TOT ATÂTEA SUCESE!

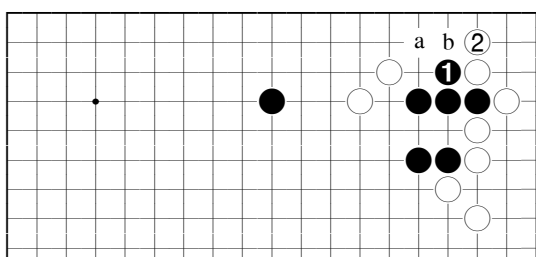


Good and bad

Problema 1: negrul la mutare

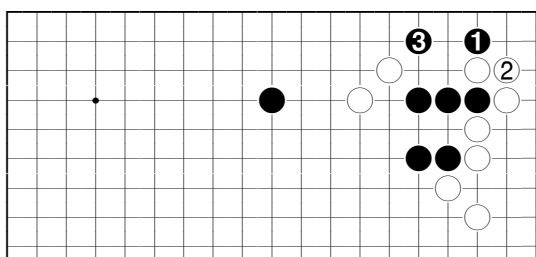


Bad

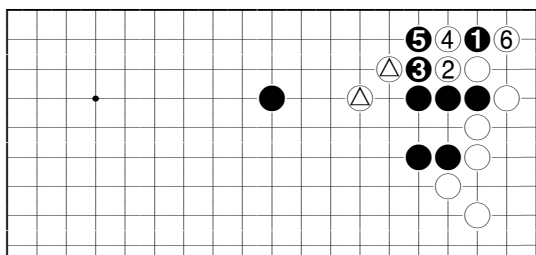


Negrul 1 este extreme de agresiv. Negrul “a” sau “b” e un pic mai bun.

Good

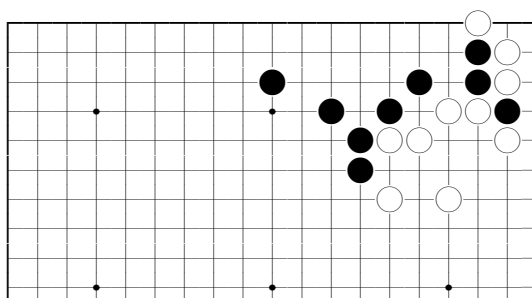


Cleștele la 1 este mutarea corectă. Alb 2 e obligatoriu și negrul face formă frumoasă cu 3.

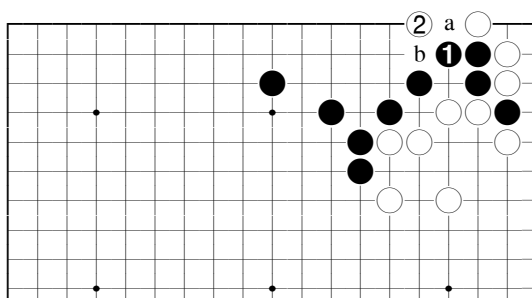


Dacă albul rezistă cu 2, negrul e bucuros să joace 3 și 5.

Problema 2: negrul la mutare

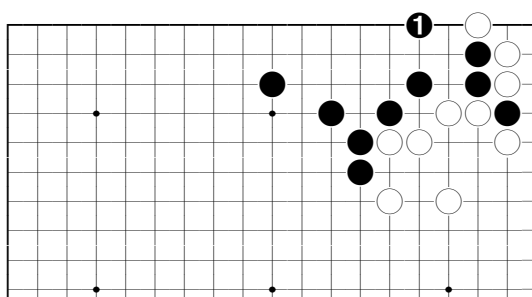


Bad



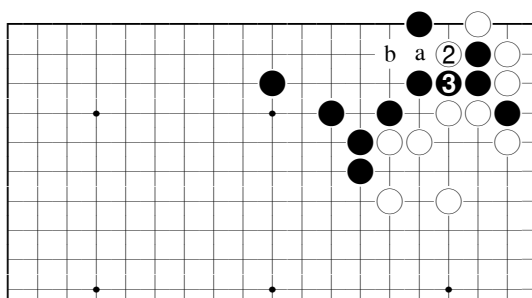
La negru 1, albul sare la 2. Dacă negrul taie la «a», albul joacă «b».

Good



Forma bună este la 1.

Continuare



Dacă albul intră cu 2, negrul joacă 3 și albul nu mai poate continua la «a».

O soluție demult așteptată – GO WATCHER

(Marilena Bara)

Andrea Capuzzo este un “italiano verro”, un tânăr în vârstă de 35 de ani, care trăiește în Padova. Pasionat de computere, încă din adolescență, a studiat informatica la Universitatea din orașul său natal. Ca student a fost interesat de aplicații practice ale inteligenței artificiale în jocurile logice și a petrecut multe săptămâni studiind aplicații la jocul de sah. La recentul turneu de Go Pandanet de la Milano a prezentat un soft interesant - **GO WATCHER** - care a stârnit interesul celor prezenți.

Andrea a avut amabilitatea să îmi răspundă la câteva întrebări:

MB: Andrea, fiecare interviu începe cu întrebarea clasică: când, unde, cum ai început să joci Go?

AC: Am început să joc în Padova, la clubul VENETO GO (www.venetogo.it). Sunt încă începător, dar am șansa să am contacte directe cu jucători foarte buni din regiunea Veneto, de la care am multe de învățat. Mai mult decât jocul în sine, sunt fascinat de filozofia sa, care se regăsește dincolo de regulile jocului. Acesta este adevăratul motiv pentru care am început să îl studiez.

MB: Cum ți-a venit ideea soft-ului „Go watcher”?

AC: Ideea mi-a fost sugerată de colegii mei de la clubul de Go, cu care discutam lipsa aplicațiilor practice ale inteligenței artificiale, în general, și în Go în particular. La început a fost doar un test pentru mine, dar am obținut câteva rezultate interesante și am decis să merg mai în profunzime în analizele mele, odată cu creșterea satisfacțiilor avute.

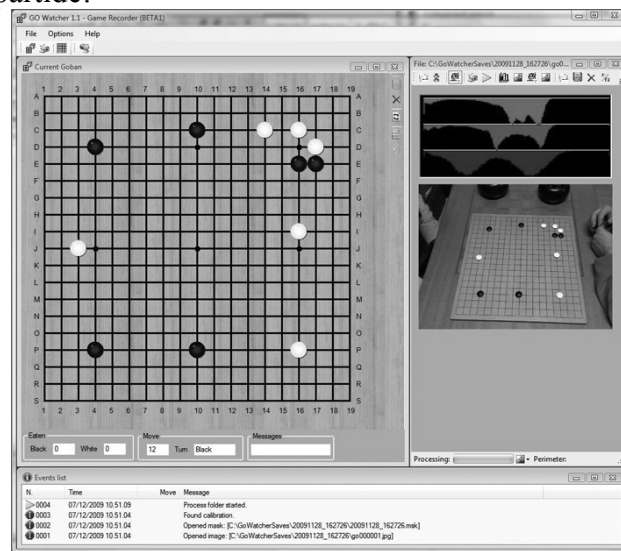
MB: Am observat că jucătorii de Go sunt foarte “leneși” și puțini se lasă convinși să își înregistreze partidele, pentru arhiva personală sau pentru analiza ulterioară. Cum rezolvă «Go watcher» acest lucru?

AC: Softul scris în limbajul C++ este o încercare modernă de a rezolva o parte dintr-o problemă veche: să lăsăm jucătorii să se concentreze asupra jocului și să lăsăm mașinile să facă partea “murdară” a jobului - înregistrarea. Deși mă aflu cu programul încă în stadiu de dezvoltare, pe siteul www.gowatcher.com am dorit să împărtășesc tuturor jucătorilor de Go versiunea beta, chiar mai devreme decât mi-am propus.

MB: Care sunt avantajele utilizării acestui sistem. De ce este nevoie pentru a-l utiliza în

competiții?

AC: Se spune că unii cheltuiesc mulți bani pentru un PC și o webcamă și mult timp pentru calibrarea sistemului informatic, în încercarea de a economisi 50 de cenți dați pentru un creion și o foaie de hârtie!!! Așa o fi! Dar ce bine este să joci și să nu te îngrijoreze faptul că a-i putea uita de înregistrarea corectă a fiecărei mutări, a fiecărei partide!



Pentru a utiliza «GO watcher» în competiții oficiale mai avem nevoie de aproximativ 3 ani de dezvoltare, un tripod bun și ceva noroc. În prezent, sursa unor probleme tehnice este dată de ... sursele de lumină, dar nu numai atât. Pe timpul demonstrației pe care am avut-o la Milano în 28 noiembrie 2009, cu ocazia celui de al XII-lea Congres italian de Go și a turneului Pandanet, totul a mers OK, fără să apară mari probleme. Voi descărca azi (luni 7 decembrie a.c.) o înregistrare video a acestui eveniment, pe siteul Go watcher. Sunt încrezător că voi depăși toate obstacolele, inclusiv pe cel mai mare: resursele financiare pe care trebuie să le aloc dezvoltării proiectului, în paralel cu activitatea mea profesională de bază și probabil că o primă variantă a programului va deveni utilizabilă, la scară largă, în câteva luni.

Așa cum am spus, nu am utilizat încă softul în turneele oficiale EGF. Federația Italiană de Go este informată, ca și asociația locală din regiunea Veneto. Mă limitez deocamdată la rezultatele actuale, deoarece perspectivele de a implica și alți programatori în proiect nu sunt încă foarte promițătoare.

MB: Când poate fi cumpărat produsul? Cât costă?

AC: În acest moment nu este de vânzare, dar sper că în câteva luni să fie disponibil. Urmăriți noutățile pe siteul www.gowatcher.com

MB: Îți doresc succes și Buon Natale!

AC: Grazie tante!

Motto: „Grăbește-te încet”

Cum m-am lăsat de GO

(Kirugoro)

Robert Stenuit povestește în a lui minunată carte „Lumile tainice în care m-am scufundat” că la o anumită vârstă a realizat că „libertatea” nu este un cuvânt ci o propoziție: libertatea de a renunța la ceva în favoarea a altceva.

Povestea mea începe la sfârșitul anilor '80. Grație „Inițierii în GO” descoperisem clubul din Oradea, de la întâlnirile căruia eram nelipsit, însă urma să plec la facultate, la Cluj, lucru ce nu mă descumpănea fiindcă îmi imaginam că într-un oraș mai mare voi găsi mai mulți jucători pe care ardeam de nerăbdare să-i descopăr. Cu o zi înainte de începerea anului universitar am descins în complexul studentesc, unde cazările erau în toi, și așteptând să-mi vină rândul i-am chestionat la rând pe toți cei ce erau acolo, exasperându-i în așa măsură încât până la căderea serii aveam deja prima poreclă: Chinezul. Poate să pară ciudat, dar nu-mi găsisem nici-un partener: era însă prea devreme să disper.

Venisem de acasă încărcat cu tot felul de boarfe și nepermițându-mi să iau tabla de GO, adusesem doar piesele. Am desfăcut din șuruburi blatul imens al mesei din cameră și pe spatele lui am liniat caroiajul 19x19 cu credința fermă că a doua zi, la facultate, îmi voi găsi oamenii. Abia așteptam să-mi văd colegii de grupă și binențeles că am tăbărit cu GO-ul asupra lor, fără rezultat, însă. De data asta eram, vorba lui Radu, disperat. În dorința de a-mi găsi măcar discipoli le-am povestit tuturor de imensa tablă pe care o aveam în camera de cămin și în cele din urmă, Dan, un coleg din Vatra Dornei, mi-a mărturisit că știa să joace dar nu prea bine. În sfârșit!!! Trebuia să jucăm imediat dar, scuzându-se, Dan mi-a mărturisit că nu poate onora invitația fiindcă era blocat în cameră: aștepta pe cineva. Era o problemă serioasă! El stătea în alt cămin și gobanul meu nu era prea portabil, dar ce nu eram dispus să fac pentru GO? I-am spus că de data asta va veni muntele la Mahomed și dupăamiaza m-am opintit la placa imensă de pal melaminat și am coborât cu ea în fața căminului unde am dat nas în nas cu portarul. Până aici mi-a fost! Conform regulamentelor, încercarea mea de

popularizare a GO-ul a fost interpretată ca descompletare a inventarului căminului nr. 7 și fiindcă nu puteam scăpa cu fuga, a fost nevoie de toată puterea mea de persuasiune pentru a face față situației. Se pare că marile spirite ale GO-ului mi-au sărit în ajutor, cert este că peste doar câteva minute, cu lecția învățată negociam cu portarul căminului 3 introducerea și apoi sustragerea de mobilier în și din căminul lui. Au urmat din nou scările a 3 etaje, de astă dată în sus și iată-mă la Dan în cameră: după toată tevatura sosise timpul pentru GO!

Dan m-a invitat să iau loc și mi-a oferit un ceai, după care cu un zâmbet mișelesc mi-a mărturisit că nu aștepta pe nimeni înafară de mine, că habar nu avea de GO și nici nu era dispus să învețe, ci doar a vrut să vadă cât de mare era tabla mea. Brusc nici pe mine nu m-a mai interesat persoana, camera și ceaiul lui, mi-am luat gobanul și, neântâmpinând de astă dată nici-o rezistență din partea portarilor, mi-am remobilat camera.

Epilog:

În zilele următoare am dat peste un adevărat jucător de GO, cu care însă, din diferite cauze, nu am reușit să joc mai mult de 5 partide. În anul 2 au apărut în grupă mai mulți colegi noi, printre care și Adrian Jose Neamțu, însă deja îmi canalizasem timpul și energia pentru călătorii și fotografie și cu totul întâmplător, prin anul 4, am jucat împreună vre-o două partide. Abia după 7 ani mi-am reamintit de GO. A fost ca și când aș fi descoperit roata și din acea zi și până în prezent GO-ul mi-a fost nelipsit.

Cât despre Dan, așa cum o anume justiție divină te face să câștigi un meci la juma` de punct, după ce tocmai ai pierdut unul în aceleași condiții, consider că Dan și-a primit răsplata ...

Într-o noapte, în drum spre cămin, a fost abordat de un ins îmbrăcat într-un frac jerpelit. Mergeau în aceeași direcție și până la următorul colț de stradă i-a înșirat pe nerăsuflăte numele tuturor cârciumilor din Vatra Dornei, lucru ce l-a uimit pe Dan în așa măsură încât a considerat că ar fi o aventură picantă să bea cu el o bere. Cum berea ce se vindea în cămin era mai ieftină și cum era vineri seara și colegii lui plecaseră, au convenit să rămână în cameră. Asta se întâmpla pe la 12 noaptea și a doua zi dimineața m-am întâlnit cu el printre cămine. Era foarte speriat și nu prea îndrăzneam să se întoarcă în camera de unde fugise fără să se uite în urmă, când a realizat că invitatul lui era un homosexual.

Fascinația misterului

Dacă admitem că în viață există noroc, vrând, nevrând strecurăm norocul și în Go. Dar ce înseamnă o mutare norocoasă? O mutare norocoasă poate fi o mutare pe care recunoști că singur nu aveai șansa să o faci, mutarea pe care nu poți să o calculezi, o așezi spunându-ți „fie ce o fi” și care în final se dovedește providențială. E ceea ce se cheamă "mâna lui Dumnezeu".

Genul acesta de mutare nu apare în orice condiții. În primul rând fenomenul poate fi denumit „crepuscular”. El poate fi întrezărit dar niciodată dovedit fiindcă, întotdeauna, Divinitatea acționează fără să se arate, brodind lucrurile în așa fel încât totul să pară un joc al sortii. Până în prezent, nimeni nu a văzut chipul lui Dumnezeu!

Ex 33:18 Moise a zis: "Arată-mi slava Ta!"

Ex 33:19 Domnul a răspuns: "Voi face să treacă pe dinaintea ta toată frumusețea Mea, și voi chema Numele Domnului înaintea ta; Eu Mă îndur de cine vreau să Mă îndur, și am milă de cine vreau să am milă!"

Ex 33:20 Domnul a zis: "Fața nu vei putea să Mi-o vezi, căci nu poate omul să Mă vadă și să trăiască!"

Ex 33:21 Domnul a zis: "Iată un loc. Măine vei sta pe stâncă.

Ex 33:22 Și când va trece slava Mea, te voi pune în crăpătura stâncii, și te voi acoperi cu mâna Mea, până voi trece.

Ex 33:23 Iar când îmi voi trage mâna la o parte de la tine, Mă vei vedea pe dinapoi; dar Fața Mea nu se poate vedea."

Există într-adevăr și miracole. Un jucător începător poate, prin ceea ce se cheamă un miracol, să câștige în fața unui puternic, dar acestea sunt fenomene ... unicat. «Mâna lui Dumnezeu» se manifestă în alt fel: ea apare discret, în partide foarte strânse, în care orice scor e credibil.

Pornind de la această premisă, dealungul timpului s-au dezvoltat mai multe metode de a «vorbi» cu Dumnezeu. I CHING sau Cartea Schimbărilor, considerată una dintre cele mai vechi și mai profunde scripturi ale lumii, este doar un exemplu. Pentru a afla voința Divină, I CHING reduce Universul la opt

elemente fundamentale (CER, PĂMÂNT, TUNET, APĂ, MUNTE, AER, FOC și LAC), provenite din divizarea celor două (Ying și Yang). Așa cum din combinarea într-o anumită proporție a celor trei culori de bază (roșu, galben și albastru) se poate obține orice culoare, din combinația celor opt se poate obține orice aspect al Universului. Cum funcționează I CHING? Provoci o situație de graniță, crepusculară, ce implică hazardul și în care „mâna lui Dumnezeu” să poată să apară nestingherită, după care transpui rezultatul în cifre cu ajutorul cărora mixezi în combinația potrivită cele 8 elemente fundamentale iar cartea în sine nu este altceva decât un „dicționar” ce traduce combinația obținută într-o nouă situație de viață.

Divinitatea a reușit să se sustragă chiar și experimentelor științifice. Unul dintre primele experimente cuantice s-a lovit de natura duală, corpuscul/undă. S-a folosit un dispozitiv (tun) ce era capabil să proiecteze particule pe un ecran. La început, între tun și ecran s-a interpus o diafragmă cu o fantă. Ce s-a obținut pe ecran prin bombardarea cu particule? Imaginea fantei. S-a înlocuit tunul de particule cu un generator de unde și s-a repetat experimentul cu diafragma, obținându-se pe ecran tot imaginea fantei. Mai departe, s-a înlocuit diafragma cu o fantă cu o diafragmă cu două fante și s-a constatat că folosind tunul de particule, pe ecran apare imaginea celor două fante și folosind generatorul de unde, pe ecran se obține imaginea unui spectru, perfect explicabil datorită interferenței undelor. Acum, urmează partea cea mai interesantă: a fost adus din nou tunul de particule în fața diafragmei cu două fante și s-au proiectat de astă dată particule subatomice. Stupoare! Pe ecran a apărut tot un model de interferență, ca și cum particulele ar fi fost unde. S-a presupus că în norul de particule proiectat pot să existe ciocniri care să denatureze experimentul așa că, pentru eliminarea acestei ipoteze, tunul de particule a fost schimbat cu un dispozitiv ce era capabil să lanseze particulele una câte una: degeaba, pe ecran a apărut tot un model de interferență. Oamenii de știință nu au abandonat: în încercarea de a afla prin care fantă a trecut fiecare particulă, au plasat un observator în dreptul diafragmei și din nou stupoare! În locul modelului de interferență, s-a obținut imaginea celor două fante. În urma a numeroase experimente ulterioare s-a constatat că în lumea cuantică,

simpla idee că fenomenul este observat, denaturează desfășurarea experimentului.

„Cel mai frumos sentiment pe care îl putem trăi este cel al misterului. Este emoția fundamentală ce stă la baza artei și științei adevărate. Trăirea misterului ... a dat naștere religiei. Cunoașterea existenței a ceva ce nu poate fi pătruns, percepția celor mai ascunse temeuri și frumusețea cea mai strălucitoare – această cunoaștere și această emoție sunt adevărata religiozitate; în acest sens sunt un om profund religios.” (Albert Einstein)

Lumea minunată a GO-ului

(kirugoro)

În luna aceasta, în cadrul festiv prilejuit de ceremoniile Cupei Ambasadorului 2009, au fost nominalizați și premiați și participanții la primul concurs de fotografie, desen și caricatură cu tematică GO, «Lumea minunată a GO-ului». Inițiativa aparține Asociației Sportive Club GO VEST Oradea, care împreună cu Federația Română de GO a fost organizatorul acestui eveniment.

Această primă ediție a avut 4 secțiuni:

- Portret
- Fotografie artistică
- Fotografie comică
- Desene și caricaturi

În încercarea de a puncta toate aspectele cuprinse în lucrări, juriul salonului a fost compus din:

Iulian Bogaciev, designer, creator de imagine pentru FRGO și pentru multe manifestări legate de GO (dintre care putem aminti Cupa Ambasadorului și Campionatul European pe Echipe din anul acesta)

Claudiu Szabo, apreciat artist fotograf, membru al Asociației Artiștilor Fotografi din România, posesor al distincțiilor AAF și EFIAP

Din partea FRGO, **Cristian Pop**, membru marcant al comunității de GO din România, cu o vastă cultură în GO

Și **Dorin Chiș**, din partea ASCS GO VEST Oradea, fotograf amator și jucător amator de GO.

Ideea concursului a apărut la jumătatea lunii noiembrie și din cauza calendarului extrem de strâns de desfășurare a evenimentului, participarea a fost redusă. Cu toate că s-au primit lucrări doar din partea a 3 participanți (Nikita Fedul, Costel Pintilie și Rodica Dobraniș), din discuțiile purtate cu cei ce de obicei ne trimit fotografii frumoase în urma concursurilor de GO a reieșit că ideea a prins, doar că încercând să perfecționeze imaginile, au ieșit din timp, ceea ce confirmă faptul că uneori „mai binele” este dușmanul „binelui”.



Aspecte de la decernarea premiilor

Apreciem că lucrările primite la această primă ediție a concursului au fost de calitate și, așa cum am promis, vom publica în cele ce urmează lucrările premiate, nu înainte de a mulțumi participanților, membrilor juriului și în mod special lui Cătălin Țăranu a cărui intervenție promptă a făcut posibilă desfășurarea acestui eveniment.

În ceea ce vă privește pe Dvs, virtualii participanți la următoarea ediție a concursului de fotografie, desen și caricatură «Lumea minunată a GO-ului», nu uitați de acest concurs atunci când sunteți cu aparatul de fotografiat în preajma go-ului!



Locul I la categoria PORTRET
Autor: Nikita Fedul
Titlu: Drum prin vremuri pentru GO



Locul I la categoria FOTOGRAFIE ARTISTICĂ
Autor: Dobraniș Rodica
Titlu: Mie îmi place blitz

Locul I la categoria FOTOGRAFIE COMICĂ

Autor: Dobraniș Rodica

Titlu: Supărare la mare



Locul I la categoria
DESEN, CARICATURĂ
Autor: Costel Pintilie
Titlu: White Xmas tree

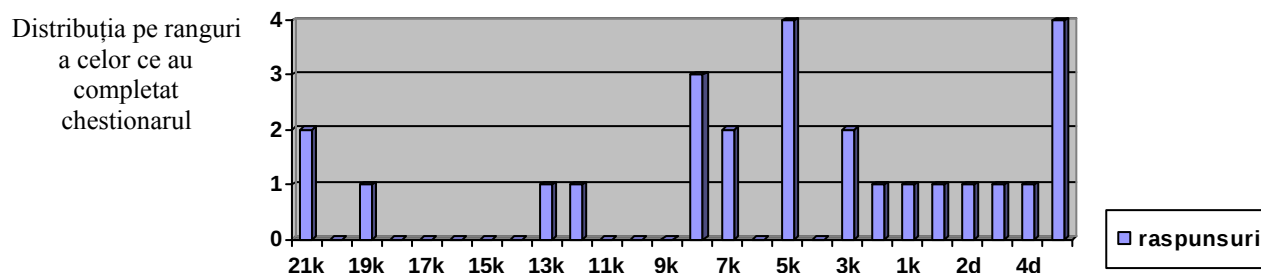


Feedback

(kirugoro)

Se împlinește anul de când Pro-GO încearcă să fie o revistă agreabilă pentru cei pasionați de GO. Cu acest număr închidem o spirală și înainte de a deschide alta am considerat util să evaluăm modul în care demersul nostru a corespuns așteptărilor și cerințelor cititorilor, precum și să aflăm direcția și orizonturile pe care putem să le deschidem în viitor. Le mulțumesc aici tuturor celor ce au completat chestionarul publicat pe siteul GO VEST și în cele ce urmează vă voi împărtăși o parte din concluziile trase.

S-au primit 25 de chestionare completate. O scurtă clasificare după ranguri a celor ce au completat chestionarul este evidențiată în graficul următor, de unde o primă concluzie ar fi că revista este prea puțin atractivă pentru începători.



În ceea ce privește dorința de a păstra revista, statistica arată că 76% din cititori o downloadează întotdeauna, 12% nu o downloadează niciodată iar 12% numai uneori.

Un rezultat interesant este relevat de faptul că versiunea tipărită nu e agreată: 22 de cititori lecturează doar de pe ecranul PC-ului iar 3 o prindează câteodată.

Deoarece de-alungul anului au fost emailuri care sugerau că revista ar trebui să apară color, am inclus în chestionar și această întrebare. 18 cititori consideră satisfăcătoare varianta alb/negru, 4 cititori și-ar dori ca măcar o parte să fie color iar 3 optează pentru versiunea integral color.

În ceea ce privește conținutul de specialitate, 7 consideră că un capitol de teorie nu e necesar, 8 vor fuseki, 3 tesuji, 3 tsumego si

2 joseki. 2 nu se pronunță. Reiese clar dorința de îndrumări în fuseki și din acest punct de vedere este binevenită «lecția lui Jim».

Așa cum apare acum, revista Pro-GO este gândită să conțină informație nealterabilă în timp. Am testat totuși interesul cititorilor pentru știri și a reieșit că 18 din 25 vor să găsească aceste informații în paginile revistei. Momentan, cei ce lucrează număr de număr la editare nu pot susține o astfel de rubrică dar dacă „dinafară” se va găsi cineva care să se înhame la munca asta, suntem dispuși să publicăm și așa ceva. Să nu uităm însă că există un buletin informativ (ținut de inimosul Costel Pintilie), mult mai aproape ca informație de acest gen: cred că ar trebui să canalizăm acolo acest efort.

Următoarea întrebare (vă interesează povești ale unor jucători mai cunoscuți de GO?) este singura la care am găsit consens: toată lumea a răspuns „da”. Publicând aceste întâmplări, revista are șansa de a ne apropia unii de ceilalți într-o manieră plăcută. În acest număr încerc să dau tonul

reamintindu-mi o întâmplare din studenție cu speranța că la timpul lui, fiecare jucător va scoate din propria „panoplie” întâmplări demne de a fi împărtășite.

Mă bucur că la o presupusă cerere de ajutor din partea Pro Go, mai mult de 70% ar fi de acord să ajute necondiționat, ceea ce demonstrează nu numai că revista este plăcută ci și că cititorii ei sunt entuziaști. De altfel, așa cum am mai spus, dealungul acestui prim an de existență al revistei, nu odată am primit ajutor spontan de la diverse persoane. Le mulțumesc aici celor ce vor să fie mai mult decât cititori și le promit că le voi da șansa să-și găsească fiecare locul potrivit în paginile publicației.

Ultima întrebare, ce încerca să stabilească rubricile mai puțin apreciate, a primit răspunsuri neconcludente. Opiniile au umplut un spectru prea

larg pentru a fi clasificate, totuși, inversând sensul întrebării, pot spune că nimeni nu a considerat neinteresantă rubrica „interviu” ce pare unanim îndrăgită.

În fine, au fost cazuri în care am primit și sugestii. Acestea sunt prea diverse pentru a le putea discuta aici însă vă asigur că în măsura în care sunt aplicabile, ele vor fi integrate. Tot la această rubrică am primit cea mai frumoasă apreciere: «Revista este bună așa cum este, important este să continue».

În mare, acesta este rezultatul chestionarului. Personal mi-a făcut plăcere să lucrez la aceste numere și mă bucur pentru că acest demers m-a ajutat să leg sau să aprofundez prietenii cu oameni pe care i-am admirat și pe care îi admir. Cred că aici este locul cel mai potrivit să îi evidențiez:

Sensei Cătălin Țăranu

Mirel Florescu

Mihai Liță

Vasile Bunea

Iulian Dragomir

Dorin Chiș (kirugoro)

Lucian Bobu

Mihai Șerban

Costel Pintilie

Valeria Costea

Neamțu Jose Adrian

Constantin Ghioc

Caraivan George – Alexandru

Valentin Popa

Călin Sămărghițan

Cristian Pop

Robert Mateescu

Sorin Gherman

Lucrețiu Calotă

Dan Micșa

Chidori

Margareta Cheresteș

Marilena Bara

Ovidiu Pascu

Radu Botezat

Gheorghe Păun

Teodor Vîrtic

Gabriel Ciobanu

Nikita Fedul

Alexandru Nae

și nu în ultimul rând cu Lucian Deaconu, în total 31 de autori.



Concursul pentru copii, Cupa Ambasadorului 2009

Foto: Florin Pistică

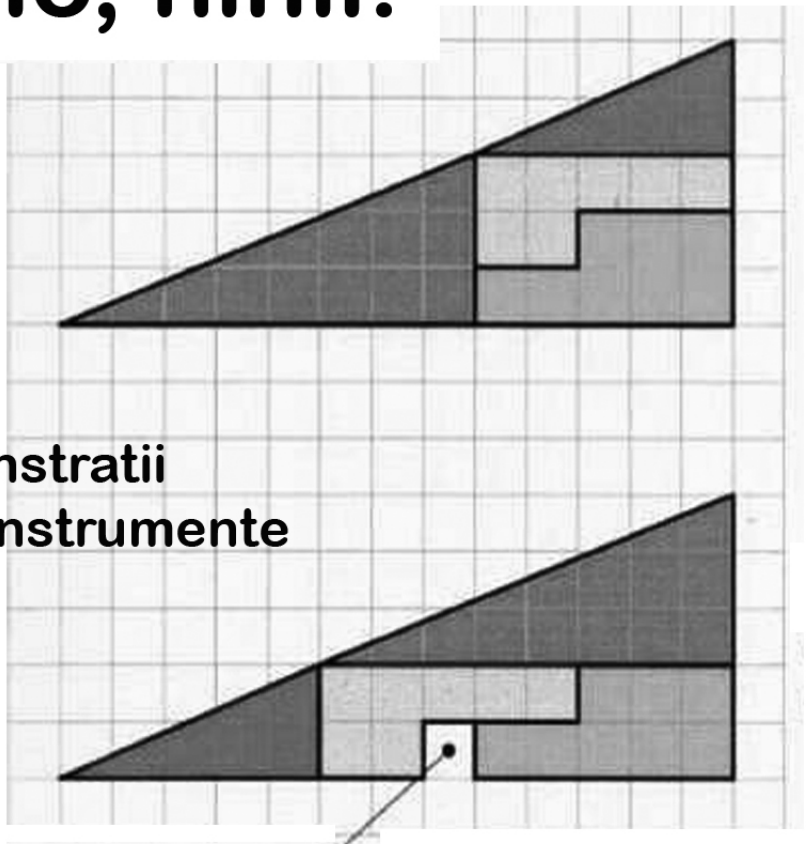


Concursul pentru copii, Cupa Ambasadorului 2009

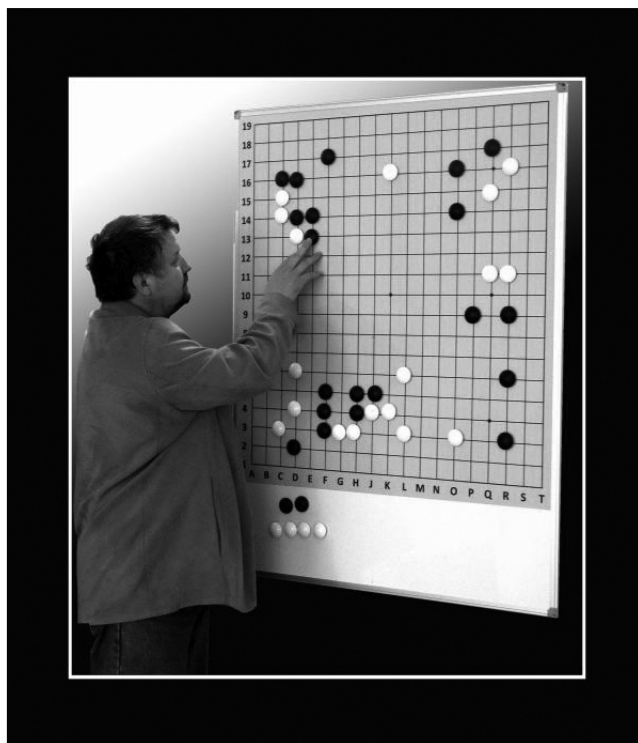
Foto: Florin Pistică

Ex nihilo, nihil!

Pentru demonstratii
ai nevoie de instrumente
adecvate.



?



Tablă și piese
magnetice
Comenzi
la telefon
0751/048877