

Revista Română de Go - bilunar independent

Pro Go

Editorial	pag 2
De la Goul monocrom la Goul ca o floare	pag 3
Kiru și al lui MPRB. Interviu	pag 5
Aruncînd un ochi pe la francezi	pag 7
Calea spre nemurire	pag 11
Dicționar Japonez Român de Go E F G	pag 14
Răspuns la problema din nr17	pag 19

Caseta redacției

Omu' Negru : Costel Pintilie

Colaboratori :Pierre Boudailliez, Irina Suciuc, Kiru

Mail redacție office.progo@gmail.com

Termen predare materiale nr19 decembrie 20.

De-a lungul deceniilor am explicat regulile jocului de Go multor curioși. Și întotdeauna după ce explicasem ce e aia libertate, grup viu sau mort și omul pusese două piese pe caroi, am zis: Gata, acum știi să joci Go, ești jucător de Go.

Teoretic da, omu' fiind 35 kyu sau 100 kyu. Dar privind din altă perspectivă, adevărații jucători de Go sînt cei ce și-au dedicat viața acestui joc, Radu, Cătălin, Popic, Cornel, și evident și (in)amicul nostru public Dinerchtein. Am dat doar cîteva exemple la îndemînă, pentru că lista sigur nu e completă, și asta vorbind doar de cei de pe la noi.

Tot jucători de Go sînt și cei ce urmează în clasament ca valoare a pasiunii, Iulian Toma, Viorel Arșinoia, Teodor Vîrtic, Kiru și mulți alții, această listă fiind sensibil mai lungă. Dar acești jucători de Go mai puțin orbiți de pasiune, și-au asigurat o carieră mai sigură,

dedicînd Goului mai mult sau mai puțin din restul timpului personal.

Apoi la rînd sîntem noi, grosul plutonului, cei care ne mulțumim să jucăm cînd avem chef, ceea ce se întîmplă atît de des, și eventual să ne mai implicăm ici și cînd în ceva util.

Undeva pierduți pe drum sînt și cei rămași de căruță, care nu au apucat să prindă bine microbul, care nu au trecut de DDK, care nu sînt încă decîși, deci nici capabili să participe măcar la două competiții anual. Pe aceștia i-am numit ad-hoc, "aproape jucători de Go". Sînt printre ei și oameni capabili, cu pasiune și chiar cu idei mărețe și valabile, precum Alex Șeitan, pe care îl cunoaștem de cînd a venit cu propunerea de a face o expoziție la Muzeul de istorie avînd ca temă Goul. Dar pînă nu vor dovedi și practic ceea ce gîndesc, sau atît timp cît nu depun regulat ofrande pe altarul Goului, aceștia vor rămîne pentru mine

doar niște aproape jucători de Go.

Despre acest număr.

Am avut doar grijă agale de articolele mele, și am solicitat un articol pentru rubrica de pe la alții.

Mulțumesc Irinei și lui Pierre pentru sollicitudine. Articolul mi se pare și o sursă de inspirație în cea ce privește viața organizatorică. În rest nimeni nu a profitat de aceasta oportunitate, numită ProGo. Senseii noștri cărora le-am făcut reclamă într-un

număr precedent, puteau confirma și întări reclama trimițând câte o partidă comentată. Cătalîn a trimis în urmă cu vreo trei numere. Revista așteaptă și prezența celorlalți.

De asemeni cei ce revin de pe la concursuri interesante ar putea potoli setea unor pagini albe ce se usucă de dorul poveștilor lor.

Dar momentan revista va apărea așa costelivă, oglindă fidelă a Goului carpatin.

Pro Go

Noutăți

De la Goul monocrom la Goul ca o floare.

Din plictiseală omul mai inventează tot felul de trăsni, în materie de Go știm de Go 37X37 pe KGS, Go tridimensional, sferic, pe un cub, sau mai știu eu ce.

Go cu o singură culoare se joacă chiar frecvent pentru amuzament. Și cine a consultat programul pentru Congresul de la Bordeaux 2011, a văzut propuse ca side events psihoGo, Go fantomă, și Go în patru culori. Chiar interesant de văzut ce complicații se ivesc în Goul cu 4 culori. La o primă analiză vedem că un jucător e legat de mâini trei mutări în loc de una. Deci dacă ceilalți trei cooperează, ești în atari la 3 libertăți!!! Prima piesă nu poate fi capturată, ceilalți putînd ocupa doar 3 dintre cele 4 libertăți. Deci la mutarea doi, tot ce poate face primul jucător este să extindă, obținînd 3 libertăți, ce vor fi imediat ocupate, deci primele două piese sînt capturate.

Apoi mai e vorba și de ko. Se capturează o piesă în ko, deci următorul jucător nu are voie să captureze, dar al treilea are voie? Dacă da, kodate nu mai există ca noțiune. Ce să mai vorbim de seki :)

Dar Goul în 4 e doar un aspect al goului policrom. Mai auzisem în treacăt de piese de Go de alte culori, prima dată în amuzanta poveste a lui Gheorghe Păun cînd a produs la începuturi seturile de Go. Dorința de a juca cu piese de alte culori se zvonește că ar fi apărut și pe la ruși, mai precis, la rusoaice.

Dar acum folosind baduk cuvînt cheie pentru o căutare întîmplător am dat peste un site http://www.tradekorea.com/product-detail/P00109966/Flower_Baduk_Stone.html care mi-a sugerat titlul acestui articol.

Situl are aspect de magazin ce caută să își vîndă marfa, deci nu e tocmai opera unor pasionați de subiect. Și cînd e vorba de a își vinde marfa, onestitatea nu mai poate fi garantată, deci poveștile de acolo pot fi pure fantezii, nu rezultatul unor cercetări riguroase. La prima vedere pare interesant,

dar la o a doua ne cufundăm într-un limbaj de horoscop.

La capitolul Flower Baduk, vedem 4 boluri cu 4 culori diferite, deci cam taman ce trebuie la side eventul de la Bordeaux



După ce sîntem lămuriți că de la Newton încoace știm că lumina ne este necesară vieții cotidiene, ni se mai explică cum lumina umblă pe la glande și face creierul mai stabil prin aportul de nutrienți, după care vedem ce floricele frumoase putem face din piesele colorate.



La capitolul Go monocrom ni se mai dezvăluie că profesioniștii se antrenează cu Go monocrom înainte de partidele importante, așa cum în artele marțiale se antrenează legați la ochi.

Dar pe lîngă toate aceste basme, la care mai adaug și că piesele au un strat de bioceva antibacterian, interesant e că piesele sînt oferite în două variante, lucioase, și mate, ceea ce face ca Goul monocrom să nu fie chiar Go monocrom, ci o variantă acceptabilă în care piesele celor două părți pot fi deosebite.



Kiru și al lui MPRB. Interviu



1Voiam să te întreb de etapa Oradea. Acest turneu, îl privesc de la distanță ca pe un tren cu șase vagoane, și uitându-ne la ultimul vagon, nu putem să nu luăm în considerare și restul... locomotiva clar esti tu, dar care e locomotiva virtuală, ideea care a mînat totul?

Locomotiva a fost Vasile fiindcă el a imaginat și a pus în practică turneul dar ideea unui concurs la Oradea este mai veche. Prin 2005 am început să umblu pe la concursuri și așa am ajuns și în București, la Cupa Domenii Web. Pentru mine era foarte pitoresc să merg la București și din discuții am aflat că și bucureștenii ar fi acceptat să vină la un concurs la Oradea. Mai mult, în anul cu primul Ambasador (2007) am făcut un pariu pe care dacă-l pierdeam urma să organizez concursul mai sus pomenit dar pe care din

fericire l-am câștigat. Zic din fericire pentru că în acel an nu exista încă Clubul GO VEST și nu aș fi avut nici un sprijin. Ideea a rămas și după ce am strâns rîndurile și am înființat clubul, printre alte lucruri necesare GO-ului s-a reactivat și ideea concursului. Deoarece majoritatea competițiilor sunt în partea de sud a țării, nu ne ajungea un singur concurs și Vasile a susținut ideea unui Grand Prix transilvan. Am inventariat cluburile care ne puteau fi parteneri la organizare și după consultarea lor au rezultat cele 6 vagoane.

2De ce Radu Baci, și nu Oradea, Transilvania, sau contele Dracula?

Eu nu am avut prea mare tangență cu Radu. Atunci când m-am apucat să joc GO Radu Baci era (pentru orădeni) supremul, cel mai bun jucător de undeva de departe. Era un simbol, ceva de neatinș. Apoi când Radu a început să umble prin țară și a ajuns și la Oradea, eu nu mai jucam GO, așa că "l-am ratat", în schimb Vasile a avut mai mult decât plăcerea de a-l cunoaște. Când venea Radu la Oradea, stătea la el, așa că între ei s-a țesut o adevărată prietenie și de aici până la a-i da trofeului acest nume nu a mai fost decât un singur pas, acela de a cere acceptul Svetlanei, accept pe care l-am și primit. Vasile se gândea deja să facem un trofeu deosebit, cu chipul lui Radu gravat tridimensional într-o masă de sticlă însă aveam nevoie de un model tridimensional și fiindcă colaborarea cu un artist ce urma să ne facă un bust a lui Radu pe baza fotografiilor pe care i le-am pus la dispoziție nu a dat rezultatul așteptat, am renunțat.

Radu Baciuc a popularizat GO –ul și a unit între ele micile comunități de jucători ce existau separate în majoritatea orașelor, iar cu acest turneu încercăm și cred că în bună parte am reușit, să facem la rândul nostru acest lucru.

3 De-a lungul atîtor etape, sigur s-au întîmplat și o mulțime de chestii hazlii, care crezi că ar fi cea mai de pomină?

Poate că întîmplările nu sunt chiar de pomină, dar au fost câteva hazlii. Cel mai mult mi-a plăcut întîplarea cu pietrele ... La etapa Cluj trebuia să vină și Arpi pe care l-am rugat să ne ajute cu seturile de pietre necesare competiției. În seara dinaintea concursului Arpi mi-a telefonat și mi-a comunicat că a intervenit ceva important și nu va mai ajunge, dar că va căuta soluții pentru a trimite pietrele. L-am asigurat că ne vom descurca și ca glumă am adăugat că sunt pietre destule pe vale ... Ei bine, duminică, într-o plimbare matinală prin împrejurimi am descoperit un depozit de sute de pietre lenticulare cam de mărimea pietrelor de GO. Era greu de crezut dar ele erau acolo și amuzat mi-am umplut buzunarele, am revenit la pensiune și profitând de faptul că lumea era preocupată încă cu micul dejun, am schimbat piesele dintr-un bol cu cele de pe deal. Ce ați face dacă la un concurs, ridicând capacul bolului, ați descoperi în locul pietrelor lucioase niște piese din colecția lui Fred și Barney?

4 Și ca să intrăm în șabloane, care ar fi cea pe care ți-ai dori cel mai mult să nu se fi întîmplat? Neîndoielnic, cine muncește greșește și am pățit-o și noi. La prima etapă, am încercat să le facem pe toate dar furați de amănunte am uitat să anunțăm oficial FRGO despre ceea ce puneam la cale și cu toate că a fost o pură scăpare am simțit că pe undeva aceasta a deranjat. Apoi au fost câteva parizări mai

nereușite, din fericire fără unde de șoc în clasament.

5 Nu se poate să scapi de statistici, sigur ai ceva cifre, dar aș vrea să îmi știu pe cei ce au participat la toate etapele.

Acest concurs a avut vreo 20 de clienți fideli cu care ne-am întîlnit la majoritatea etapelor. Pentru ceilalți am făcut ceea ce a făcut muntele pentru Mahomed, adică am mers cu concursul în localitățile lor. În total au participat la turneu 85 de jucători, majoritatea avînd rangul între 8-3kyu. Faptul că unii jucători au extins ideea de GO și au participat la concursuri cu familia (familia Cheresteș, familia Peng, familia Pegulescu și nu-i uit aici pe Cristi Neanu și Corina și nici pe Feri, la Leghia sau Călin Sămărghișan cu Fara :) arată că s-au simțit bine, că au găsit valențe recreative în acest turneu.

6 Cine sînt fochiștii care au lopătat cărbune în sobă? sau cum s-o fi numind chestia aia?

Vasile în primul rând, El a elaborat regulamentul și tot el a umblat de fiecare dată să printeze diplomele, să comande cupele și trofeul, s-a ocupat de arbitraj și clasamente, de echipament de joc și câte și mai câte. Apoi sunt partenerii noștri ce au organizat etapele. Am descoperit ospitalitatea lui Florian Coman (Alba Iulia), prietenia lui Gabi Ciora (Giarmata), entuziasmul lui Lucky (Brașov – ne pare rău că n-a ajuns la concurs), sinceritatea lui Dan Groza, seriozitatea Ioanei Cătinean (Cluj Napoca) și pasiunea lui Viorel Arșinoia (Timișoara). Ar fi o nedreptate să nu-l pomenesc pe Iulian Dragomir ce a arbitrat câteva etape și care a cărat mereu ceasuri, pietre și table de joc. Un loc special în reușita acestei acțiuni îl rezerv pentru Andi Bogaciev care a conceput diplomele, cu

adevărat reușite și nu în ultimul rând aș putea spune că au lăpătat cărbune cot la cot cu noi și cei ce s-au deplasat la aceste concursuri.

7 În final, care sînt planurile de viitor?

Deoarece prima ediție a Marelui Premiu Radu Baciuc a creat satisfacție, lucrăm deja la regulamentul etapei II, 2011. Pe baza experienței acumulate avem câteva lucruri de îndreptat și sper ca această nouă ediție să atragă mai mulți participanți.

Pro Go

Aruncînd un ochi pe la francezi

cu ajutorul lui

Pierre Boudailliez, președintele ligii Ile-de-France.

Traducere Irina Suciu.



S-ar putea spune că GO-ul a pătruns în Franța la sfârșitul anilor '60, în special prin efortul a doi autori: scriitorul George Perec și poetul Jaques Roubaud. El se concretizează printr-o primă publicație, o carte introductivă despre GO, în urma apariției căreia, împreună cu alte persoane interesate, cei doi fondează primul club de GO din Franța.

În peisajul nou creat, își face apariția și un jucător de GO corean, cel ce va deveni

8 Dar să nu uităm de ultima etapă, cea care era de fapt motivul acestui interviu, ce ai de spus și nu ai spus încă pînă acum public?

Cu atmosfera deschisă și degajată a etapelor cred că am reușit să scoatem ceea ce fiecare a avut bun în el. Mi-a făcut o deosebită plăcere să particip la aceste concursuri și să descopăr fațete neștiute ale jucătorilor cunoscuți.

De pe la alții

Maestrul tuturor jucătorilor francezi, supranumit de altfel „Maître Lim”, și care a contribuit la dezvoltarea pedagogiei jocului de GO în Franța. Astăzi, în onoarea lui, Campionatul Național pe Echipe se numește „Cupa Maître Lim”.

Din acel moment, care corespunde practic începuturilor unei activități organizate, GO-ul s-a dezvoltat în Franța numai pe bază de voluntariat.

La nivel administrativ

Federația Franceză de GO este organismul principal care structurează activitatea legată de jocul de GO în Franța. Scopul ei este de a coordona ansamblul cluburilor de pe toată suprafața țării și de a se ocupa de dezvoltarea GO-ului în toate domeniile (competiții, pedagogie, juniori....).

F.F.G. este o federație de cluburi, ceea ce înseamnă că cei care votează în Adunarea Generală anuală sunt reprezentanții fiecărui club în parte. Deși recunoscută la nivel național, F.F.G. nu a fost niciodată asimilată vreunui minister.

F.F.G. organizează numeroase activități anuale, printre cele mai importante

numărându-se :

- Turneul de la Paris, finala turneului Pandanet și primul turneu în Europa în ceea ce privește numărul de participanți;
- Tabăra federală, două săptămâni de competiții și cursuri într-un cadru în care atmosfera de vacanță are un loc privilegiat;
- Finalele Campionatului Național, pe categorii;
- Finala Campionatului pe Echipe;
- Cursuri gratuite destinate membrilor federației pe KGS.

În urmă cu 25 de ani, pentru a avea un impact mai mare la nivel local, Biroul Federal decide crearea ligilor de GO. Sarcina principală a acestora este de a susține și ajuta cluburile de la înființarea lor și pe tot parcursul existenței lor. Aș menționa totuși că se întâmplă ca un club de GO să dispară, dar este un fenomen foarte rar.

Orice persoană care dorește să beneficieze de activitățile propuse de federație sau să participe la competițiile omologate F.F.G. este obligată să plătească o cotizație anuală. Suma totală care reprezintă cotizația are trei destinații: o parte destinată clubului la care se afiliază jucătorul în cauză, o parte destinată ligii de care depinde clubul (cotizație regională) și o parte destinată federației. La nivel național această cotizație variază și fiecare (ligă, club) stabilește partea ce îi revine, în funcție de bugetele anuale.

Numărul total de jucători afiliați federației este de aproximativ 1600, cu o fluctuație de circa 200 de jucători anual. Cea mai mare concentrare a jucătorilor este în regiunea pariziană, reprezentând aproape o treime din numărul total de jucători.

F.F.G. editează propria revistă și o

propune jucătorilor alături de cotizația anuală, sub forma unui abonament anual care costa 18 euro. De asemenea, ea poate fi vândută și în magazinele de jocuri.

Persoanele responsabile de editarea revistei produc în medie 3 numere pe an, iar printre cei mai activi îi putem cita pe: Motoki Noguchi, redactor șef, Michel Trombetta, responsabil cu aranjarea în pagină și Mickael Simon, responsabil de publicarea revistei.

Alături de revistă, alte mijloace de comunicare propuse de F.F.G. sunt un forum și diverse liste de difuzare. Unele sunt publice, cum ar fi *Frgo*, cunoscută de toți jucătorii și sub numele de „*frigo*” (în traducere „frigider”), iar altele au un acces restrâns și sunt destinate unor teme precise ce au drept scop ameliorarea funcționării federației (competiții, juniori etc.).

La nivel competițional

Organizarea competițiilor care nu sunt în sarcina F.F.G. reprezintă inițiativa voluntarilor care fac parte dintr-un club.

Turneele din provincie sunt în general foarte conviviale deoarece jucătorii sunt adesea cazați într-o locație destinată lor pe toată durata concursului. De exemplu, turneul organizat de clubul din Grenoble se desfășoară de mai mulți ani într-un castel aflat la aproximativ 30 de km de oraș, închiriat exclusiv pentru jucătorii de GO pe toată durata week-endului, iar turneul de la Marsilia, într-un centru de agrement aflat pe insulele din apropierea orașului, închiriat, de asemenea, exclusiv participanților.

Calendarul competițional cuprinde în general unul sau două turnee importante pe lună, printre care amintim: Orsay în ianuarie, Antony în februarie, Paris în aprilie, Grenoble în mai, Marsilia și Clermont-Ferrand în septembrie, Bordeaux și Rennes în

octombrie, Lyon în noiembrie, Perpignan și Lille în decembrie.

Numărul de partide și regulile de desfășurare sunt stabilite de organizatori, fără a se abate însă de la regulile impuse de F.F.G.; aceasta reprezintă o constrângere necesară pentru ca partidele jucate în cadrul turneului să fie luate în calculul clasamentului individual valoric.

Toate competițiile omologate F.F.G. sunt afișate în calendarul competițional de pe situl federației (ffg.jeudego.org).

Fondurile competițiilor sunt în general obținute din taxa de participare și din vânzările de mâncare și băutura la fața locului (barul ținut de organizatori). Uneori, cluburile beneficiază de ajutorul municipalității (cel mai adesea în obținerea unei săli); sponsorizările sunt relativ rare în finanțarea turneelor de GO din Franța. Poate că acest lucru se datorează și faptului că voluntarii nu au neapărat timpul și experiența necesară pentru căutarea unor parteneri. Totuși, există demersuri în acest sens, iar în ultimul timp ele se dovedesc a fi din ce în ce mai productive.

La nivelul cluburilor

În mare, s-ar putea spune că există un club de Go în fiecare oraș important din Franța. Există unele excepții, unde putem întâlni două sau mai multe cluburi: Parisul este una dintre ele, cu 7 cluburi numai în oraș (fără a număra cluburile din periferie).

Toate cluburile sunt rezultatul unei acțiuni de voluntariat și sunt destinate unui public anume, de exemplu cluburile care au ca loc de întâlnire un bar nu sunt adaptate pentru prezența tinerilor.

Există mai multe tipuri de cluburi:

- Cluburile clasice: locul de întâlnire este în general un bar și sunt destinate în special adulților; de obicei, în cazul

acestora exista o înțelegere prealabilă cu proprietarul barului în ceea ce privește un compromis cu privire la consumația minimă. Este cea mai simplă soluție și cea mai răspândită, deoarece este destul de dificil de obținut o sală care să corespundă criteriilor dorite, intervale orare la care prezența să poată fi accesibilă majorității și costul să fie relativ scăzut pentru ca clubul să își permită plata chiriei;

- Cluburile care dispun de o sală: acestea sunt destinate de obicei unui public mai tânăr. Ele pot face parte dintr-un grup de activități ludice (clubul este membru al unei mediateci sau al unui grup de asociații), unde se întâlnesc mai mulți jucători (de GO de șah, de cărți etc.)
- Cluburile din școli: acestea sunt destinate în general jucătorilor din școala respectivă.

În marea majoritate din cazuri, cluburile încearcă să se remarce prin organizarea unui turneu anual. De asemenea, ele pot propune cursuri, competiții și alte activități după disponibilitățile și resursele materiale de care beneficiază.

La nivelul Ligilor

Ligile au fost create cu scopul de a face o mai bună promovare locală a jocului de GO. Ligile nu corespund împărțirii administrative a teritoriului francez, ci au fost concepute în funcție de necesități concrete, de exemplu regiunile în care există mai puține cluburi și, în consecință, mai puține resurse. Se poate astfel întâmpla ca un club sau un departament (în sensul administrativ al termenului) să se afilieze unei alte ligi. Aceasta schimbare, care are în general argumente de ordin material, este votată și

eventual acceptată în adunarea generală anuală.

Ligile permit coordonarea acțiunilor cluburilor. Ele împrumută material pentru competiții și evenimente pedagogice organizate de către cluburi. De asemenea, este de datoria lor să organizeze etapele „regionale” ale campionatelor (național, de juniori, pe echipe etc.). Totodată, au libertatea de a organiza pentru toți jucătorii afiliați lor activități proprii în toate domeniile (pedagogie, competiții etc.)

La nivelul pedagogiei

Activitățile pedagogice pot fi propuse la oricare dintre cele trei niveluri (club, ligă, federație).

În Franța, activitatea pedagogică federală este organizată cu sprijinul lui Fan Hui, 2 dan profesionist. El este responsabilul pedagogic oficial al F.F.G. și actualmente singurul salariat al F.F.G.. În cazul

evenimentelor federale, cum ar fi tabăra anuală, el este asistat de către jucători puternici ca: Motoki Noguchi, Weidong Xie, Toru Imamura-Cornuéjols.

În paralel, aș menționa și activitățile pedagogice regulate, propuse, de exemplu la Paris, de către Casa de Cultură a Japoniei în Franța și care sunt animate de Chizu Kobayashi 5 dan profesionist, Wataru Miyakawa și Motoki Noguchi.

Acțiuni pedagogice regulate sau punctuale se regăsesc și la nivelul cluburilor. Este posibil ca un stagiul pedagogic al unei ligi să fie inspirat de acela al F.F.G.. În cazul acesta, mai mulți jucători tari francezi sau străini sunt solicitați pentru a ține cursuri în cadrul cluburilor.

Prezența pe teritoriul Franței a mai multor jucători tari de origine asiatică a fost una dintre sursele importante de dezvoltare a jocului de GO, în special a laturei sale pedagogice.

Pro Go

Goul ca artă



Motto: „Știind o regulă
înveți un joc
pe care
numai timpul îl cunoaște.
Îl joci nepăsător
îmbătrânind
și afli regula, trăind,
în timp ce jocul
macină încet
tot ce credeai
că este veșnicie.”
Mircea Albu – Semne în lemne

Calea spre nemurire

de **Dorin CHIȘ**

Referindu-se la nemurire, Gurdjief spunea că ea trebuie înțeleasă un pic altfel decât în accepțiunea generală. Pentru corpul fizic, pentru „mașina umană” cum îi spune el, înmormântarea e actul final și cu asta basta: pământul se întoarce în pământ! Pentru a vorbi despre nemurire, încă din timpul vieții trebuie să existe o anume cristalizare a ființei, o anumită fuziune a calităților interioare ale omului, o anume independență de influențele externe, căci dacă există în ființă ceva capabil să reziste influențelor externe, acel „ceva” va fi capabil să reziste și morții. Ce ar putea rămâne în urma unui om care leșină sau uită tot când se taie la un deget? Dacă există ceva în om, poate supraviețui; dacă nu există, nu e nimic de supraviețuit. Existența „de partea cealaltă” nu este altceva decât existența „corpului astral”, însă ar fi greșit să spunem că toți oamenii au corp astral. Acest corp poate fi dobândit doar prin muncă internă incredibilă și prin luptă. Omul nu se naște cu el și foarte puțini oameni îl obțin, dar dacă

apare, el poate să supraviețuiască morții.

Fuziunea, unitatea internă, cristalizarea de care spuneam, poate să apară prin „fricțiune”, prin lupta dintre „Da” și „Nu”. Dacă trăiești fără luptă interioară, dacă totul se întâmplă în tine fără opoziție, dacă te duci unde ești tras cu ața ori unde te duce vântul, atunci rămâi așa cum ești. Dar dacă lupta începe și mai ales dacă ai o anumită direcție în această luptă, încet, gradual, caracteristici permanente încep să se formeze, începe „cristalizarea”. Posibil că această chemare adâncă îl împinge pe omul de la birou să își facă un yacht și să plece să înfrunte mările, posibil ca aceasta să fie chemarea aventurii. Pleci de acasă conștient că alegi un drum plin de încercări și te înfiori numai gândindu-te la plăcerea luptei. Labirintul GO-ului ascunde, la tine acasă, la tine în cameră, nenumărate încercări, dar trebuie să ai viziunea luptătorului, trebuie să accepți fricțiunea interioară, lupta dintre „Da” și „Nu”, să nu alegi calea ușoară, să nu fi cel tras cu ața, să nu joci ca un sclav.

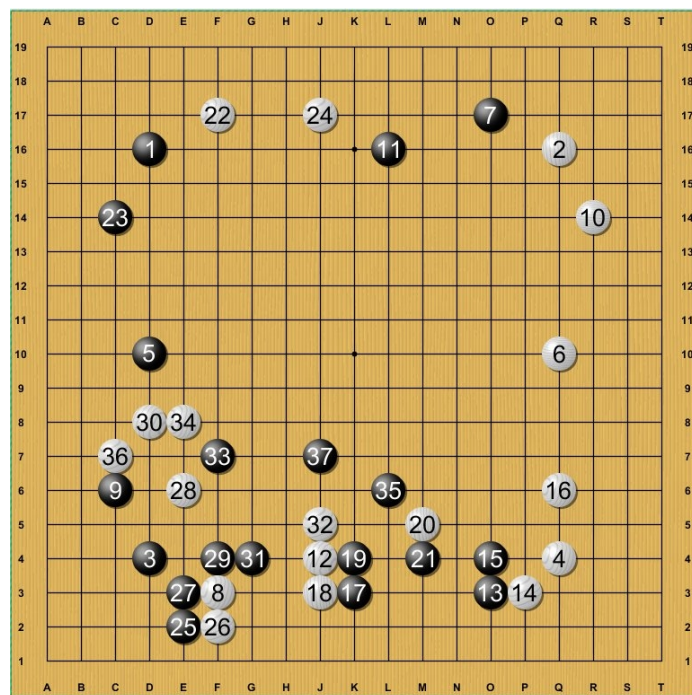
În cea de a patra etapă a Marelui Premiu Radu Baci, mi-a fost dat să joc împreună cu Ioana Căținean.



Ioana Căținean

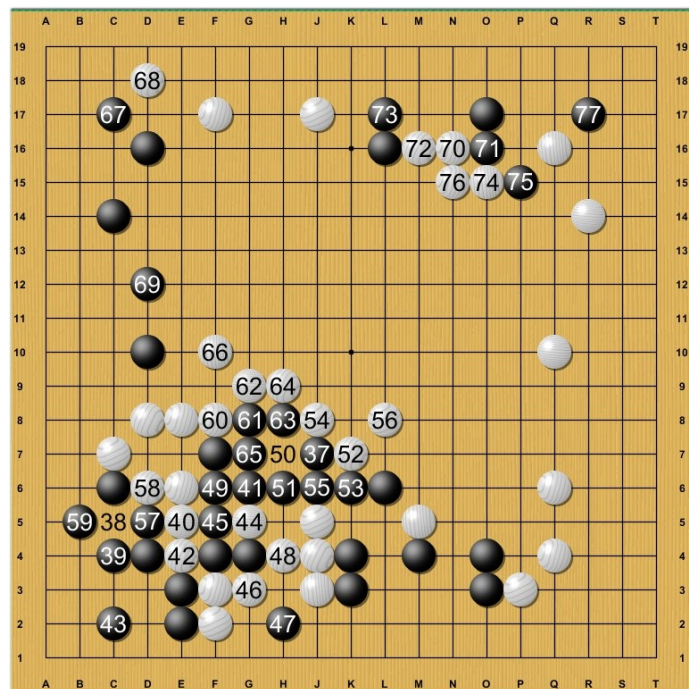
Cu Ioana am mai jucat o partidă oficială la Cupa Ambasadorului și încă două amicale cu prilejul unei vizite la Cluj și știam că este o luptătoare, că oricât de disperată e situația pe tablă, nu descurajează, că până ce nu s-a rostit de două ori „pas” partida nu e jucată. Era un adversar demn de respect și cu aceasta în minte m-am așezat în fața gobanului. Negrul a început pe hoshi la care am răspuns prudent, tot pe hoshi. Ioana a jucat san-ren-sei, o deschidere care mă complexează, așa că am jucat simetric pentru a contrabalansa. Negrul 13 mi s-a părut prielnic pentru a ieși din simetrie, așa că am atacat cu 14, însă cu alb 16 am protejat moyoul în loc să-i iau baza și după negru 21 era deja prea puternic pentru a mai încerca ceva în zonă. Cu 22 și 24 am continuat cumva ideea de simetrie. Probabil m-am simțit în urmă atunci când am exagerat cu alb 28 și Ioana mă apucă de picior cu mutarea 29. Cu mutarea 30 încerc să-i abat atenția de la grupul meu, dar Ioana taie mai departe cu 31 și cele două grupuri albe sunt sub atac.

După negru 37 structura albă de pe latura de jos e sigilată și simt cum ideea abandonului începe să se închege în subconștient. Îmi este clar că pierd grupul de jos și sunt pe cale să pierd controlul. Mai fac câteva mutări induse pe latura stângă doar pentru a trage de timp și evaluez tabla: cu captura de pe latura de jos, negru nu poate fi contrabalansat decât transformând în teritoriu moyoul din dreapta. Greu. Mă cunosc. Știu că de obicei descurajez, dar am în fața mea cel mai bun exemplu de dârzenie și, cum „cui pe cui se scoate” îmi vine în minte să împrumut de la adversar. Deja partida nu mai e atât de importantă cât ideea de a mă domina, de a



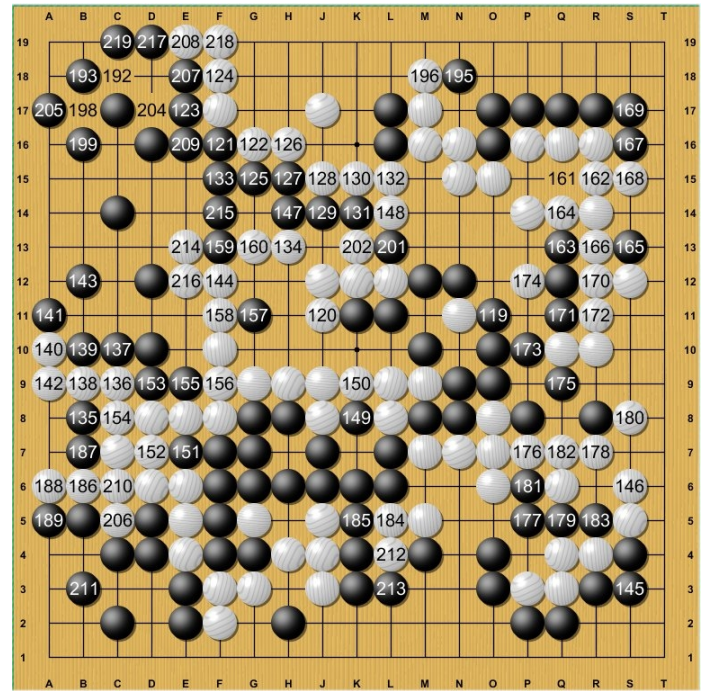
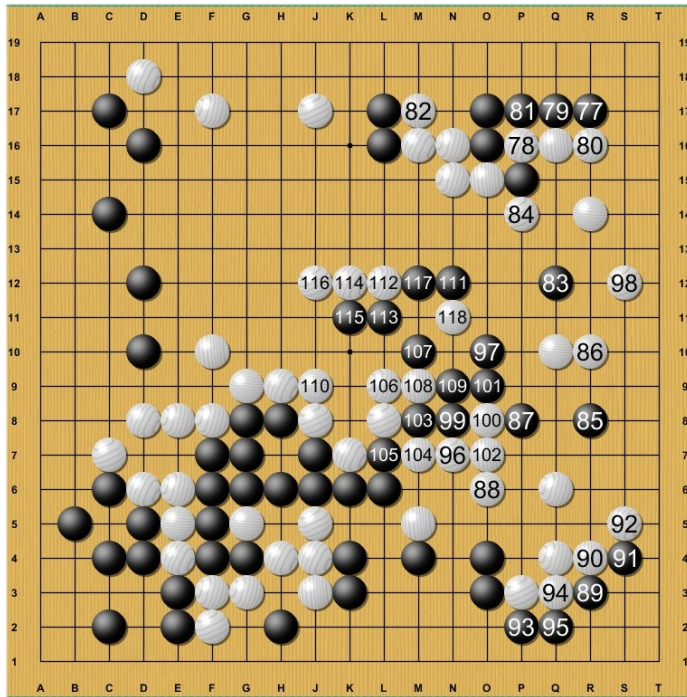
întoarce rezultatul luptând cu luciditatea și cu tăria pe care am simțit-o la Ioana. Asta e!

Mă hotărâsc să profit cât mai mult de pe urma grupului încercuit și cu mutările 50 –



66 atac „din afară” în ideea de a-mi crea un zid exterior, apoi cu mutarea 70 încerc să-l acopăr pe negru pentru a-mi mări moyoul din

dreapta. Negrul 77 pare să abandoneze ideea de a ieși spre centru, așa că cedez colțul bucuos, continuând să întăresc moyoul. Piesele negre 11 și 73 sunt în sfera de influență a albului, ceea ce înseamnă că moyoul alb e deja suficient de generos și cu aceasta rezultatul partidei depinde doar de capacitatea mea de a mă apăra de o invazie.



Până la finalul partidei Ioana a încercat să separe câteva grupuri albe, dar în final au trăit toate și invazia nu a reușit.

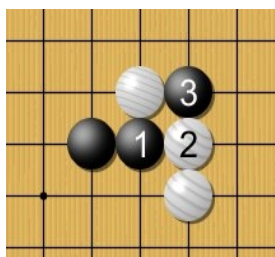
Pe tablă am jucat defectuos, însă psihic, recâștigarea încrederii și capacitatea de a făuri un plan pentru continuarea partidei, mi-au produs cele mai mari satisfacții.



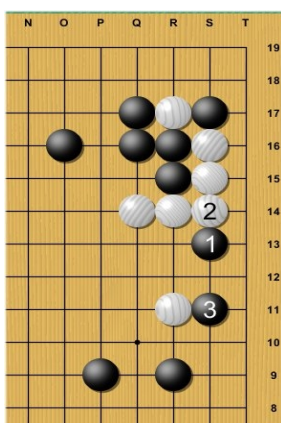
Dicționar Japonez Român de Go

E F G

Degiri - O secvență de două mutari, una de împingere, și una care taie.



Eguri - O semnificație ar fi distrugerea teritoriului adversar, dar altă explicație mai precisă pare a fi: Invazie pe dedesubt. (Literal, a scoate.) Frecvent este o mutare care lovește în

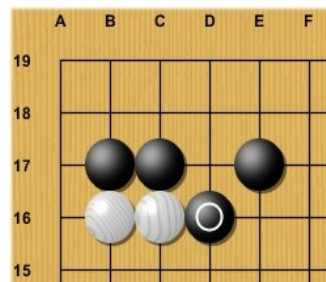


punctul vital al adversarului, jefuindu-l de o bază pentru pietrele sale. Un exemplu în diagramă.

Fujite - Sau fuji te. Mutare în plic. Ultima mutare efectuată înainte de întrerupere în partidele de titlu, partide ce durează mai multe zile.

Fukumi - Mutare sau amenințare implicită, (literal, inclusă) dar care nu a fost jucată încă.

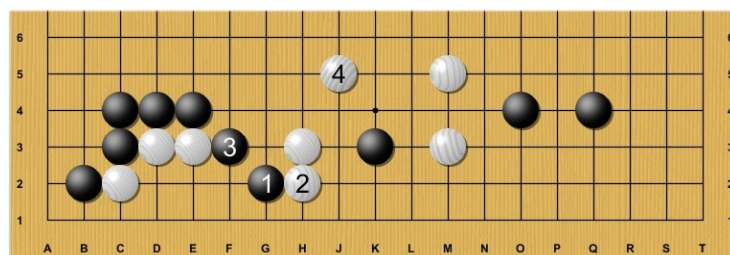
Fukurami - Umflătură. Mai precis hane ce extinde o săritură peste un spațiu, realizând o formă de V.



Fukure - Vezi fukurami.

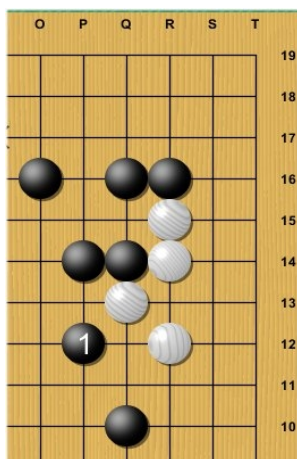
Fumikomi - Incursiune. Literal, a pași înăuntru.

Furikawari - Un schimb, troc (mare). Folosit preponderent în cazul schimbului de teritorii potențiale. În diagramă vedem un exemplu în care negrul oferă albului teritoriu pe centrul laturii de jos în schimbul, teritoriului din stânga.



Furueru - A juca cu extremă precauție, de regulă încercarea de a păstra avantajul deja obținut. Literal a tremura, a dîrdîi.

Fusa - Blocaj. Mutare ce închide pietrele adverse. În diagramă, negrul 1 închide cele patru piese albe.



Fuseki - Primele mutări ale partidei, care de regulă stabilesc influența și schițează teritoriile. Traducerea literală este contradictorie în cele două exemple date, unul fiind de “pietre împrăștiate”, altul de a aranja, ordona pietrele. De regulă se consideră că fuseki durează până începe prima luptă. Deci unele partide nu au fuseki deoarece încep lupta direct. Mai există termenul japonez joban pentru primele mutări ale partidei, indiferent dacă există sau nu un fuseki, o schițare a teritoriilor.

Fusenpai - A pierde prin forfait.

Fusensho - A câștiga prin forfait.

Fushi - Un defect. Literal, nod.

Fushi wo tsukeru - A crea defecte sau a obține avantaj într-o confruntare.

Futokoro - Literal, sân. Spațiul interior al unui grup ce luptă pentru a trăi. Acest spațiu poate conține și piese inamice. Termenul este folosit aproape exclusiv în contextul proverbului : "iki wa futokoro o hiroge yo" - Pentru a trăi mărește-ți burdihanul, (john fairbairn) spațiul pentru teritoriu.

Gaisei - Influență (se mai precizează că e exterioară. Personal nu realizez cum ar arăta influența interioară).

Gakari - Forma combinată a lui kakari, Mutare de apropiere, vezi ikken-gakari, nikken-gakari, etc.

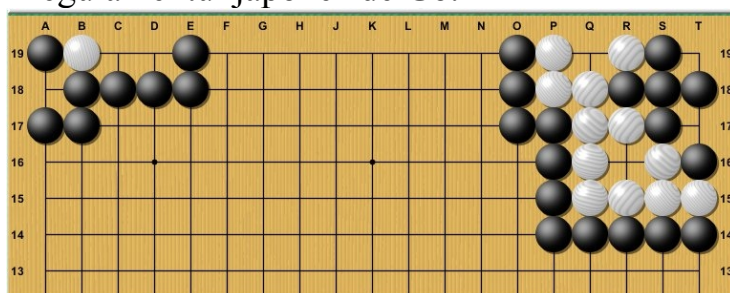
Gakkiri - Solid.

Gambaru - Spirit de luptă.

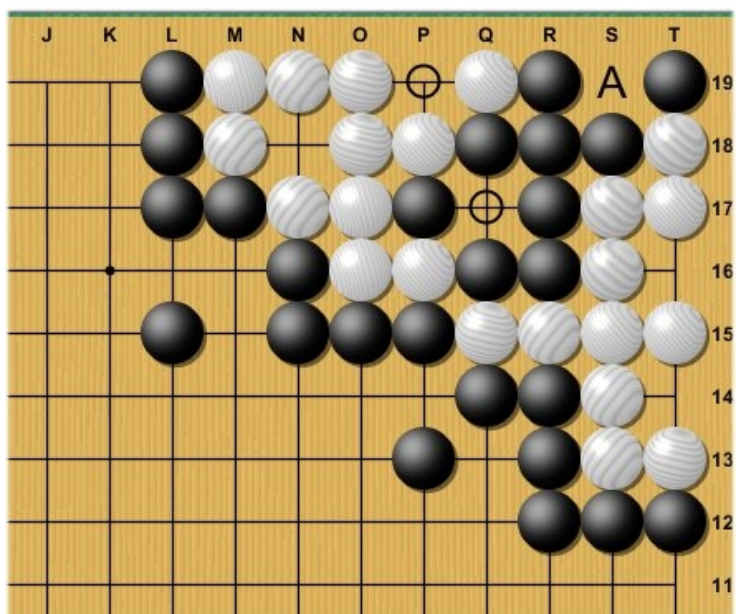
Ganbaru - A încerca din răsuputeri, a se angaja total. Presupun că e același lucru ca gambaru, scris diferit, sau greșeala de tipar.

Gankei (Eye shape) - Formă de ochi, compusă din punctele libere a unui ochi. Forma și dimensiunile unui ochi sînt cruciale în ceea ce privește posibilitatea ca un aldoilea ochi să fie format aici. O mutare plasată în punctul vital și care previne formarea a doi ochi se numeste nakade.

Gekko no iki - Literal viață falsă. Moonshine life. Viață “raza lunii”. O poziție ce a fost cîndva regulamentar vie, dar acum este considerată regulmentar moartă. Vezi diagrama 11 în exemplele de confirmare a vieții și a morții în regulamentul japonez de Go.

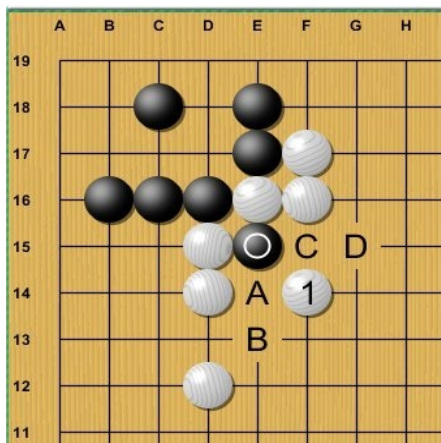


În senseis library este dat și un exemplu de moonshine life mai compact, nu două poziții în zone diferite ale tablei ca în exemplul clasic.



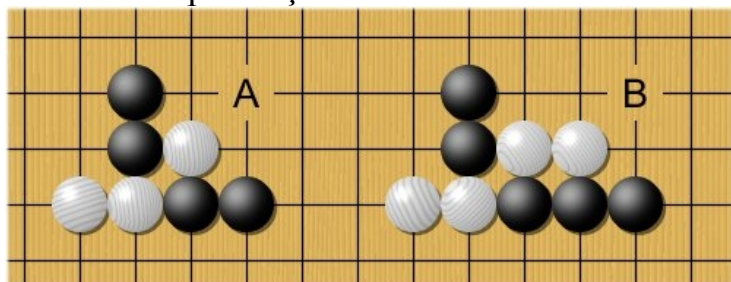
Gen-nama - Profit palpabil. Literal, bani gheață.

Geta (Net) - Plasă. Rețea. O metodă de a captura o piatră adversă folosind o "plasă", practic blocând căile de scăpare. Forma de bază a rețelei este ①

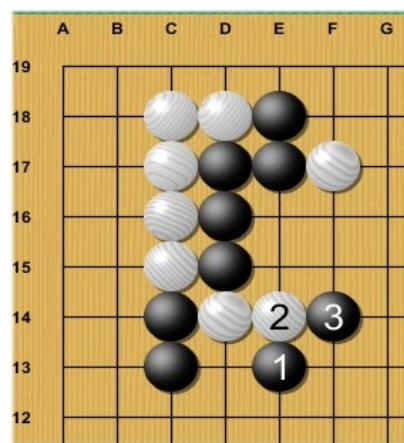


Piatra neagră nu mai poate scăpa acum. La negru A, Alb B; La negru C, Alb D.

Alte exemple A și B



O rețea puțin mai complicată este ③ în această diagramă



Gacchiri - Construit solid.

Giri - Formă combinată a lui Kiri. Tăietură. vezi degiri.

Go-ishi - Piese de Go.

Goban (Board) - Tablă de joc. Deși termenul de *goban* este recunoscut și folosit de jucătorii vestici, mulți vorbitori de limba Engleză îl evită, preferând nativul Go Board, tablă de Go, sau simplu board. Oricum, Goban este folosit preponderent în alte limbi precum Franceza și Olandeza care poate nu au termeni nativi atât de convenabili. Uneori termenul este folosit incorect ca fiind în mod specific o tablă japoneză cu picioare. (În Japoneză termenul indică o tablă de Go de orice tip sau formă.)

Goban-shobu - Un meci de 5 partide.

Gobu - sau Gobugobu meci sau rezultat egal.

Godokoro - *Godokoro* a fost o funcție în conducerea șogunatului creată în 1603 de către Tokugawa Ieyasu. Primul numit a fost Nikkai (Honinbo Sansa). O funcție similară a fost creată

pentru shogi. Godokoro (care trebuia să fie un Meijin conform unui decret al lui Sansa) era responsabil de conducerea și funcționarea liniei lumii Goului. Asta includea aprobarea promovărilor în rang, judecarea disputelor între casele de Go, și aprobarea condițiilor în meciurile de provocare (sogo). De asemenea, subsidiile plătite de guvernare caselor de Go veneau prin Godokoro.

Gokaisho - Club de Go comercial.

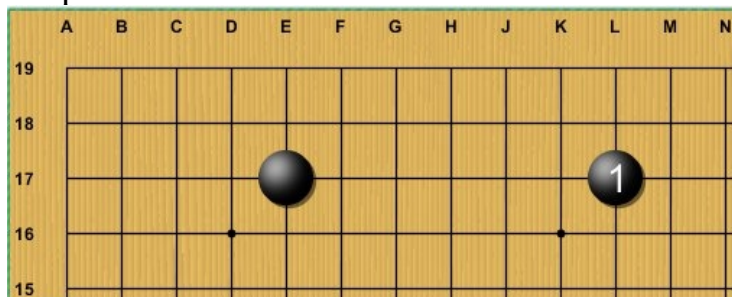
Gokaku - Oponenți de valoare egală. Termenul mai este considerat și ca rezultat de egalitate.

Goke sau Goki - Bol în care se păstrează piesele de Go.

Go-keishi - Diagramă pe care se notează partidele de Go.

Gokei - Poziție generală.

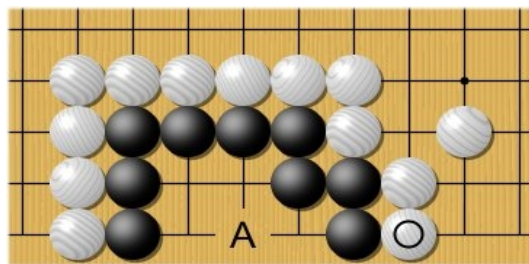
Goken-biraki - O extensie de 5 spații, care este o extensie ușor de invadat, dar este o bună schițare de teritoriu. Această extensie poate fi potrivită dacă prima piatră nu are nevoie de suport imediat.



Gomahashi-te - Mutare capcană, vezi hamete.

Gomoku-nakade - Mutare care ucide un grup cu 5 libertăți interioare, ocupând punctul vital. Aici translatorii s-au cam bîlbîit. Ba e formă de ochi cu 5 puncte care moare dacă adversarul mută, ba e formă moartă de 5, dar diagrama

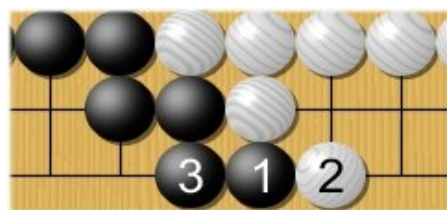
arată un gomoku cu punctul vital marcat, fără piesă inamică în punctul respectiv.



Gosei - Sfînt al Goului, termen aplicat lui Honinbo Dosaku, și Honinbo Shusaku. Cu o ocazie aplicat și lui Yowa. Acum este numele unui turneu al ziarelor japoneze. Vezi și Kisei.

Gote - A pierde inițiativa, a muta ultimul. Mutare care nu necesită răspuns. Mutare defensivă. Pronunțată "go-teh". literar "mutare următoare". Din punctul de vedere al unui jucător, descrie oricare din următoarele:

- o **mutare** care pierde inițiativa, din moment ce nu necesită un răspuns imediat al oponentului, deci oferindu-i lui sente, inițiativa.
- **situația** de a fi pierdut inițiativa, jucînd o mutare sau o secvență care nu necesită un răspuns, deci terminînd în gote
- o **poziție**, unde a muta înseamnă pierderea inițiativei.

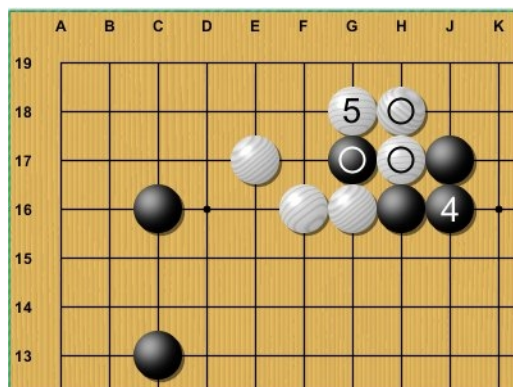


Exemplul din diagramă, de sfîrșit de joc, ca **poziție** este gote pentru negru, ca **mutări** secvența 1 3 **situație**, negrul sfîrșește în gote.

Deși gote are conotații negative, și mutările

non-gote sînt de preferat celor gote, a juca o mutare gote, nu este obligatoriu o greșeală. Orientativ, o mutare gote poate fi cea mai bună mutare, dacă valorează mai mult decît dublu comparativ cu cea mai bună secvență sente disponibilă, prin numărare “deiri” a urgenței, sau simplu, mai mult decît a mutării sente prin numărare miai. Acest tip de calcul este tipic, sfîrșitului de joc, yose.

Gote no sente - Mutare *gote* cu potențial de mutare *sente*. Această formulare poate lăsa loc interpretărilor. Altă formulare ar fi că termenul se referă la o mutare care pare gote, dar e sente. Altă formulare e că temporar e gote, dar urmarea este sente sever. Personal aş propune altă formulare, şi anume o mutare care e tip gote, luată ca secvență simplă, unu doi, mutarea în sine şi răspunsul imediat, dar sente dacă se iau în considerare şi mutările următoare în secvență, sau poziția modificată în ansamblu. Un exemplu în diagramă.

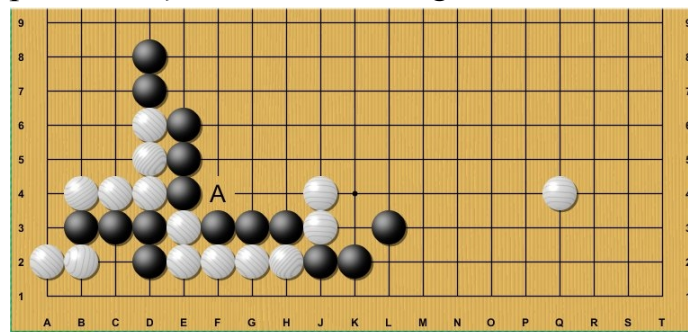


Gozen go - A juca o partidă de Go în fața împăratului (în timpul erei edo)

Gukei - Formă proastă.

Guru guru mawashi - "a se invîrți în cerc" (*în dango*). O serie de atacuri care duc la o scară proastă şi la captură. A captura un lanț inamic folosind următoarea combinație de tehnici: 1 Sacrificarea unei sau a mai multor piese. 2 presare. 3 scară. În urma acestui

proces lanțul inamic devine greoi.



În prima diagramă este marcată mutarea cu care se poate începe o astfel de procedură.

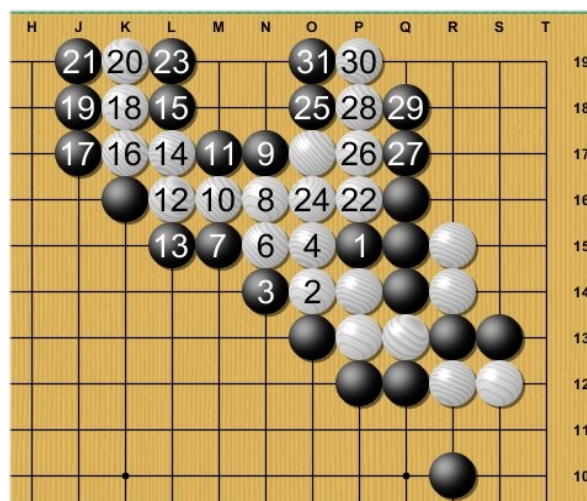
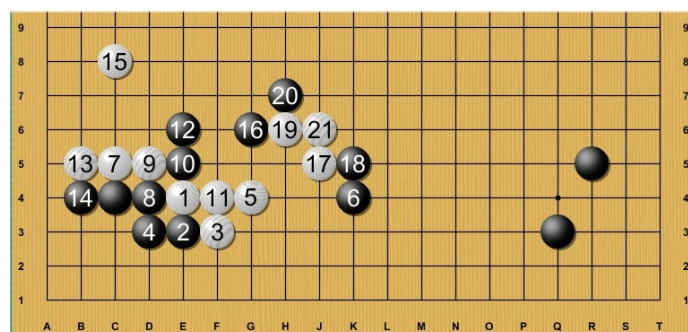


Diagrama doi, un exemplu mai elocvent.

Gusu-sen - În caz de egalitate iei negrul. La alegerea culorii. Ca şi nigiri, sau chosen.

Guzumi - Un triunghi gol (dar cu formă) ineficientă). Iarăşi termen controversat.



Gobase, spune că e o formă bună, indicînd J6 în diagramă, spre deosebire de celelalte triunghiuri goale. Altă sursă spune că e

mutarea care formează vârful triunghiului, iar uneori oricare din mutările care formează triunghiul. Altă sursă spune sec, că e triunghi gol, formă inefficientă. Iar gura lumii mai spunea și că dacă triunghiul are o piesă adversă în interior, nu mai este triunghi gol, pe asta din urmă am luat-o drept glumă.

Gyaku komi (reverse komi) - Komi oferit negrului. Uneori este descris implicit prezentînd komiul ca număr negativ (e.g, "-6 puncte komi" este identic cu "6 puncte reverse komi"). Nu este definit explicit în dicționarele folosite de mine, dar din practică aș defini reverse komi ca o alternativă a handicapului clasic cu piese. La 4 ranguri

diferență de exemplu albul va da komi negrului 24 de puncte. În caz de egalitate după komi, albul câștigă.

Gyaku-sente - Reverse sente, la fel ca gyaku-yose.

Gyaku-yose - Sente invers, adică o mutare de sfîrșit de joc, care e gote, dar e mutată în locul unde adversarul are o mutare sente

Gyakuten - Răsturnare de situație în materie de avantaj.

Pro Go

Go Artistic

Nu am primit nici o sugestie de problemă frumoasă, și cum nici mie nu mi-a sărit în ochi nimic interesant, nu voi pune problemă în acest număr. Mai bine nimic decît să pun la repezeală ceva de umplutură.

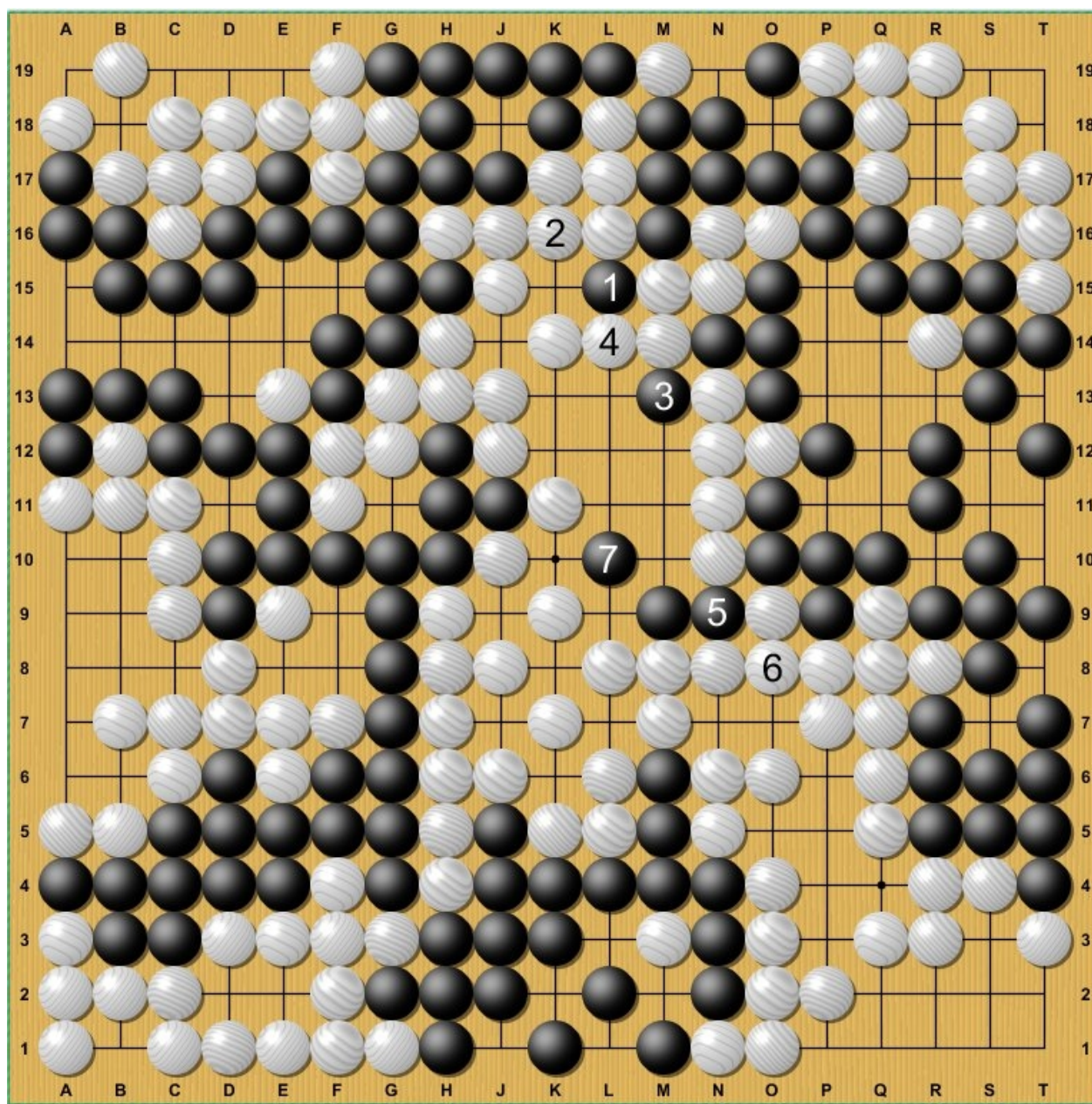
Răspunsul problemei din nr 17.

Seria de atariuri 1, 3 și 5 este evidentă. Dar acum ce să faci? Singurul grup alb ce nu e legat solid și plin de ochi, are mii cu atari ori la piesa 3 ori la 5 și colega ei de suferință. Și mai are și 3 libertăți cea ce îi dă suficient timp să captureze, deci să se lege. În plus, partida fiind 8 minute moarte subită din care negrul mai avea 17 secunde pentru aceste 3 mutări plus restul, în locul lui

crezi că vedeai soluția? Eu nu am văzut-o, decît după vreun sfert de oră răsfoind prin variantele posibile. Mutarea 7 însorește situația pentru negru oferind posibilitatea de a lua ceva indiferent de mutarea aleasă de alb.

Varianta aleasă de de cel ce a publicat problema este a L12, n M12, a M11, n K10, a L11, n J9, a M10, n J10, a L9. Variantă ce nu mi se pare prea spectaculoasă.

Mult mai amuzant mi se pare a M12, n K10, a J9, n K12, a L11, n L12.



Pro Go

Concurs

Rolul acestii mici secții a revistei este unul de amuzament.

Etapă precedentă implica doar imaginație și fantezie, dar nimeni nu a fost atras de temă, sau dacă o fi fost unul, nu a reușit să penetreze problema, deci nu am primit nici un răspuns. Răspunsul era “Ete fleoșc”, și câștigător ar fi fost cel ce ar fi produs un eseu sau remarcă mai

apropiată de răspunsul așteptat de mine.

La această a doua etapă, contează atenția, și memoria și nu în ultimul rând, norocul.. În numărul precedent există o caricatură, sau mai bine zis glumă. Ideea și imaginea aparțin cuiva de aiurea, cred că un rus, care a mai produs si alte glume folosind ca materie primă cuie

șuruburi și piulițe. Dar în original era o tablă de șah nu un goban. Eu am adaptat gluma copiind imaginea unui goban peste cea a tablei de șah. Întrebarea este... De unde am copiat imaginea! E foarte dificil, dar ăsta este hazul. Se acceptă și răspunsuri parțiale, pt cazul că vă aduceți aminte de imagine, rețineți detalii din poză, dar nu o puteți localiza, pentru a da toate detaliile.

Succes.

ĂĂĂĂ uitam de premiu. Banii pregătiți pentru achiziționarea premiului precedent au răposat, așa ca de data asta nu va exista premiu... material. Pot pune unul virtual. Câștigătorul va fi inclus ca personaj în viitorul meu roman :)

Tot un mic test este și întrebarea următoare.

Ghici de ce coperta acestui număr este albă?

Pro Go

