



Editorial	pag 2
Goul în cărți și filme	
-Split infinity	pag 3
-Stăpînii războiului	pag 7
Goul are efecte benefice asupra creierului?	pag 9
Știați că	pag 10
Viorel Ichim un român în China	pag 12
Yong Peng, Un chinez în România	pag 14

Trofeul Radu Baciuetapa Alba Iulia	pag 17
Trofeul Radu Baciuetapa Sibiu	pag 20
2% ? sau 20%?	pag 23
Goul in Olanda	pag 24
A închiria sau a nu închiria?	pag 33
Dicționar Japonez Român litera M	pag 34
Go Artistic	pag 40

E d i t o r i a l

Pentru acest număr, ultimul pe care mi-am impus să îl scot, îmi propusesem ceva măreț. Am vrut să fie dedicat ideii de promovare. Ideea a pornit de la acel articol în care se pomenea de studiul asupra beneficiilor aduse de practicarea Goului. Pe de altă parte era acțiunea de la Muzeul de Istorie Galați a lui Alex Șeitan, și mi s-a părut că se lipește pe lîngă ea și ceva tipărit, mai precis acest număr 21 al ProGo, piesa de rezistență fiind acel studiu. Mă orientasem spre formatul folosit de BGJ. Este un format la îndemînă pentru că poate fi produs la imprimantă, eliminînd costurile implicate de tipărirea profesionistă, scumpă datorită tirajului mic. Se poate spune că merge și formatul A4 folosit pt primul număr al Progo, dar modul de capsare e ok pentru uz intern, dar în neregulă dacă vrei să apară pe rafturi alături de alte reviste aflate pe piață.

Oricum, în final ideea de apariție pe hîrtie s-a risipit ușurel precum ceața dimineții la apariția primelor raze de soare al realității. Realitatea fiind că rezultatele studiului

respectiv nu sînt de găsit pe net, și fără ceva aprofundat, cu grafice și detalii, ideea de promovare e cam subțire. Altă realitate este că jucîndu-mă de unul singur cu aceasta revistă a devenit ceva patetic care nu mă mai amuză deloc, așa că lipsit de chef am amînat orice mișcare pînă cînd a fost prea tîrziu. La ideea de tîrziu a contribuit și faptul că expoziția nu a fost ceva sigur, mereu plutind în aer incertitudinea că va ieși sau nu ceva, și cînd în sfîrșit s-a obținut aprobarea oficială, eu eram deja cu altele pe cap, numai de revistă nu îmi ardea. Încă îmi doresc să văd o revistă de Go tipărită în standurile cu reviste, deși spre deosebire de alții care visează asta sînt conștient că vor trebui cheltuiți bani, și nu va exista nicidecum profit, asta pentru că merg pe ideea unui preț minim pentru a atrage mai mulți cumpărători. În plus pentru a scoate profit trebuie întîi să plătești pe toți cei ce contribuie la producere, și la cît timp se consumă, plata asta ar însemna o sumă importantă cu excepția cazului cînd plata e simbolică. Aici intervine alt crez al meu, mai bine muncesc degeaba, și mă bucur

de faptul că am făcut ceva util, decît să muncesc pe bani puțini. Am scris aceste gînduri ca mesaj pentru cei ce, poate vor prelua ideea de ProGo.

În fine, treaba ar merge și aici la revistă dar și în rest dacă ar apărea cineva cu suficientă putere de convingere, care să îi facă pe colaboratori să se miște fără să fie nevoie să se milogească și să insiste cu reamintiri peste reamintiri. Pentru că

da, este o muncă de echipă, o muncă neplătită, și fără un lider care să îi unească și impulsioneze pe cei ce mai au plăcerea de a mișca, treaba va merge ca și pînă acum, scîrțîind, sau nici atît.

Succes viitoare echipe.

Costel Pintilie.

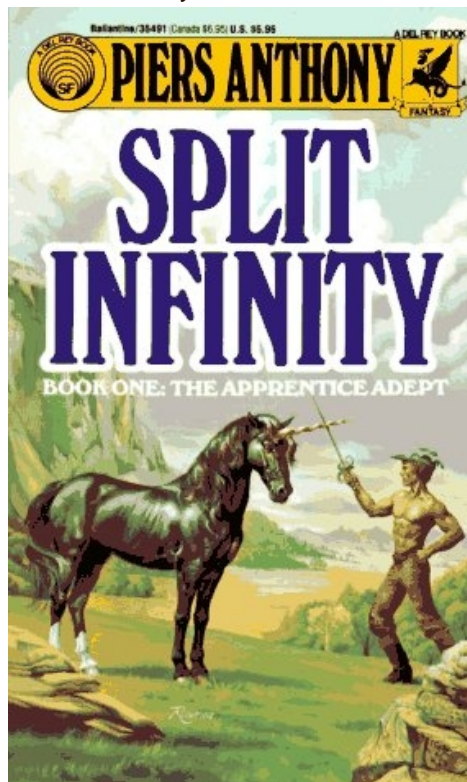
Colaboratori, Marc le Coultre, Octavian Marcu, Kiru. Foto, Octavian Marcu, Kiru.

Pro Go

Goul în cărți și filme

Infinitul scindat

În numărul trecut am aruncat cîte o privire asupra a două filme în care apare și Goul printre alte subiecte. De data aceasta pentru echilibru pe lîngă un film voi aborda și literatura. Cartea analizată se numește Split Infinity, volumul 1 din seria Apprentice Adept de Piers Anthony.



Un viitor îndepărtat, o planetă

privilegiată de bogăția dată de mineralul sursă de energie pentru zborurile interstelare, dar și de prezența “Jocului” (The Game). Un complex turneu unde sportivii se întrec în toate sporturile jocurile și domeniile imaginabile. Evident Goul nu putea lipsi, și astfel, jocul ce ne pasionează este prezent încă o dată ca subiect în literatură.

Am copiat capitolul mai jos. E prea lung ca să mă apuc să îl traduc fără să fie solicitari. Și în plus sună mai bine în original. Dacă sînt destui care nu manevrează destul de bine Engleza, și solicită traducerea, voi face efortul de a îl traduce.

Pentru a înțelege contextul în care se joacă partida voi prezenta cîteva detalii. Planeta și exploatarea miniere, implicit, erau deținute de o castă de îmbogățiți, numiți Cetățeni, care aveau nevoie evident și de servitorii de rigoare chit că tehnologia avansată pasa munca majoritar în grija mașinilor. Banul nu juca nici un rol în viața servitorilor care aveau hrana asigurată din belșug, singura răsplată fiind o plată la finalul

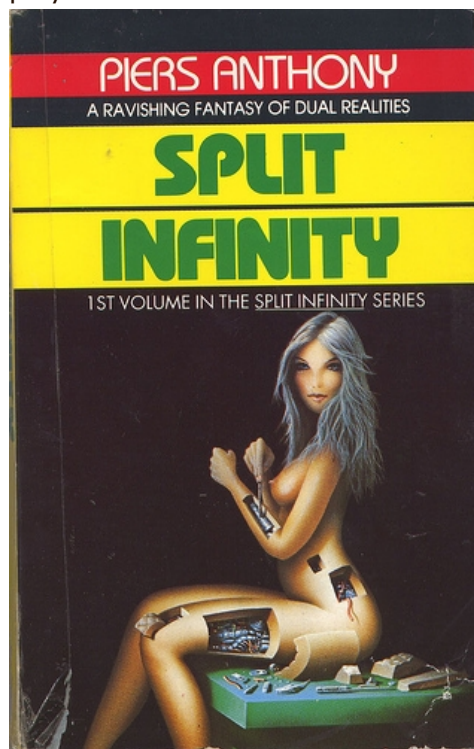
termenului de zece ani cît le era permis să stea pe planetă, plată ce le era suficient să trăiască decent tot restul vieții oriunde în galaxie.

Dar pentru a le asigura loialitatea li se oferea o a doua răsplată și anume cea de a putea participa la Joc. Anual în urma întrecerilor finalistul cîștiga dreptul de a deveni Cetățean, deci dreptul la o cotă parte din producția de minereu, implicit o bogăție greu de imaginat.

Nu voi detalia aici tot regulamentul care e destul de complex dar în mare era vorba de grupe tip ladder, și de turnee dublu knockout. Intr-un meci cei doi concurenți începeau cu alegerea jocului sau a sportului în care se vor întrece, pentru că se puteau întrece în tot ce crease mintea umană de-a lungul mileniilor, joc sport sau chiar artă. Și pentru că, evident unii excelau la ceva alții la altceva, era important să cunoști cît mai bine adversarii și să eviți să îl întâlnești la un joc unde e tare. Alegerea domeniului dintr-un meci este pe undeva chiar un joc. Astfel, toate jocurile erau împărțite după diverse criterii și categorii, de inteligență, fizice, de noroc, sau artă, apoi după alt criteriu, toate plasate într-o grilă. Un concurent alegea verticala, ce conținea 1. Fizic, 2. Mental, 3. Șansă, 4. Arte și evident va alege mental dacă în fața lui e un atlet excelent, dar acum atletul are drept de a alege din alte 4 categorii plasate pe orizontală, ducînd către o variantă de joc unde să aibă mai multe șanse. A. Dezbrăcat, B. Unealtă, C. Mașină, D. Animal. Dezbrăcat fiind mai mult cu sensul de neasistat, decît fără haine. exemplul celui ce nu excelau nicăieri se bazau pe jocurile de noroc, unii chiar ajungînd departe doar pe baza norocului. Stile, eroul nostru, de meserie jocheu, de-a

lungul romanului se întrece cu ceilalți în diverse domenii, de la poezie pînă la fotbal, pentru că da, deși fotbalul nu e joc de doi, cei doi concurenți completau echipa cu roboți, care evident jucau echilibrat, victoria fiind asigurată de priceperea jucătorului uman. Regulamentul Jocului e ceva mai complex, și dacă doriți mai multe detalii vă recomand să citiți cartea. Aici voi completa doar cu fragmentul în care Goul este jocul în care se vor întrece cei doi concurenți.

The holder of Rung Seven kept his appointment as he had to, lest he forfeit. He was not much taller than Stile and tended to avoidupois despite the antifat medication in the standard diet. Hence his name. Snack. He hardly looked like a formidable player but neither did Stile.



An audience had gathered, as Sheen had predicted. (Pe Sheen o puteți vedea pe coperta uneia dintre ediții, ea fiind un robot umanoid cu misiunea de a îl proteja pe Stile, dar care ascundea că e o mașină, dar cu umor dacă ne uităm la numele său ce este prescurtare de la mașină. Pe coperta altei ediții este prezent Stile, dar nu pe planeta unde este Jocul ci pe planeta de la capătul opus al Infinitului, o planetă unde domnește magia nu știința, unde protector îi este un unicorn, sau mai bine zis unicoarnă pentru că

este tot o ea.) It was possible that some Citizens also were viewing the match on their screens especially his own employer. Stile's move was news.

Snack got the numbered facet of the grid. Stile sighed inaudibly; he had been getting bad breaks on facets in this series. Snack always selected MENTAL.

Very well. Stile would not choose NAKED, because Snack was matchless at the pure mental games. Snack was also uncomfortably sharp at MACHINE- and ANIMAL assisted mental efforts. Only in TOOL did Stile have an even chance. So it had to come up 2B.

There was a murmur of agreement from the spectators outside, as they watched on the public viewscreen. They had known what the opening box would be. They were waiting for the next grid. In a moment it appeared: sixteen somewhat arbitrary classifications of games of intellectual skill. Snack had the numbered facet again, which was the primary one. He would go for his specialty: chess. He was versed in all forms of that game: the western-Earth two and three-dimensional variants, the Chinese Choo hong-ki, Japanese Shogi, Indian Chaturanga and the hypermodern developments. Stile could not match him

there. He had a better chance with the single-piece board games like Chinese Checkers and its variants but many games used the same boards as chess, and this grid classified them by their boards. Better to avoid that whole bailiwick. Stile chose the C row, covering jigsaw-type puzzles, hunt-type board games he liked Fox & Geese the so called pencil-and-paper games and, in the column he expected to intersect, the enclosing games.

It came up 2C: Enclosing. There was another murmur of excitement from the audience. Now the handmade grid. Stile felt more confidence here; he could probably take Snack on most of these variants. They completed a subgrid of only four: Go, Go-bang, Yote and tic-tac-toe. Stile had thrown in the last whimsically. Tic-tac-toe was a simplistic game, no challenge, but in its essence it resembled the prototype for the grids of the Game. The player who got three of his choices in a row, then had the luck to get the facet that enabled him to choose that row, should normally win. The ideal was to establish one full row and one full column, so that the player had winners no matter which facet he had to work with. But in the

Game grids, there was no draw if no one lined up his X's and O's; the real play was in the choosing of columns and the interaction of strategies. And they intersected at tic-tac-toe. That was what he got for fooling around.

Stile sighed. The problem with this little game was that, among competent players, it was invariably a draw. They played it right here on the grid-screen, punching buttons for X's and O's. To a draw. Which meant they had to run the grid again, to achieve the settlement. They played it — and came up with the same initial box as before. And the same secondary box. Neither player was going to yield one iota of advantage for the sake of variation; to do so would be to lose. But the third grid developed a different pattern, leading to a new choice: Go-bang.

This was a game similar to tic-tac-toe, but with a larger grid allowing up to nineteen markers to be played on a side. It was necessary to form a line of five in a row to win. This game, too, was usually to a draw, at this level.

They drew. Each was too alert to permit the other to move five in a row. Now they would have to go to a third Game. But now the matter was more critical. Any series that went to three draws was presumed to be the result of incompetence or malingering; both parties would be suspended from Game privileges for a period, their Rungs forfeit. It could be a long, hard climb up again, for both and Stile had no time for it. The third try, in sum, had to produce a winner.

They ran the grids through again and arrived again at tool-assisted mental, and at enclosing. The basic strategies were immutable.

Stile exchanged glances with Snack. Both knew what they had to do.

This time it came up Go the ancient Chinese game of enclosing. It was perhaps the oldest of all games in the human sphere, dating back several thousand years. It was one of the simplest in basic concept: the placing of colored stones to mark off territory, the player enclosing the most territory winning. Yet in execution it was also one of the most sophisticated of games. The more skilled player almost invariably won.

The problem was. Stile was not certain which of them was the more skilled in Go. He had never played this particular game with this particular man, and could not at the moment remember any games of Go he and Snack had played against common opponents. This was certainly not Stile's strongest game but he doubted it was Snack's

strongest either.

They moved to the board-game annex, as this match would take too long for the grid-premises; others had to use that equipment. The audience followed, taking seats; they could tune in on replicas of the game at each place, but preferred to observe it physically. Sheen had a front seat, and looked nervous: probably an affectation, considering her wire nerves.

Stile would have preferred a Game leading to a quick decision, for he was conscious of Neysa and Kurrelgyre in the other frame, locked in potion-hardened cages. But he had to meet his commitment here, first, whatever it took.

They sat on opposite sides of the board, each with a bowl of polished stones. Snack gravely picked up one stone of each color, shook them together in his joined hands, and offered two fists for Stile. Stile touched the left. The hand opened to reveal a black pebble.

Stile took that stone and laid it on the board. Black, by convention, had the first move. With 361 intersections to choose from for the stones were placed on the lines in Go, not in the squares he had no problem. A one-stone advantage was not much, but in a game as precise as this it helped. Snack settled down to play. The game was by the clock, because this was a challenge for access to the Tourney; probably few games of Go would be played, but time was limited to keep the Tourney moving well. This was another help to Stile; given unlimited time to ponder. Snack could probably beat him. Under time pressure Stile generally did well. That was one reason he was a top Gamesman.

They took turns laying down stones, forming strategic patterns on the board. The object was to enclose as much space as possible, as with an army controlling territory, and to capture as many of the opponent's stones as possible, as with prisoners of war. Territory was the primary thing, but it was often acquired by wiping out enemy representatives. Stile pictured each white pebble as a hostile soldier, implacable, menacing; and each black pebble as a Defender of the Faith, up right and righteous. But it was not at all certain that right would prevail. He had to dispose his troops advantageously, and in the heat of battle the advantage was not easy to discern.

A stone/man was captured when all his avenues of freedom were curtailed. If enemy forces blocked him off on three sides, he had only one freedom remaining;

if not buttressed by another of his kind, forming a chain, he could lose his freedom and be lost. But two men could be surrounded too, or ten enclosed; numbers 272

were no certain security here. Rather, position was most important. There were devices to protect territory, such as "eyes" or divisions that prevented enclosure by the other side, but these took stones that might be more profitably utilized elsewhere. Judgment was vital.

Snack proceeded well in the early stages. Then the complexity of interaction increased, and time ran short, and Stile applied the notorious Stile stare to unnerve his opponent. It was a concentrated glare, an almost tangible aura of hate; every time Snack glanced up he encountered that implacable force. At first Snack shrugged it off, knowing that this was all part of the game, but in time the unrelenting intensity of it wore him down, until he began to make mistakes. Trifling errors at first, but these upset him all out of proportion, causing his concentration to suffer. He misread a seki situation, giving away several stones, failed to make an eye to protect a vulnerable territory, and used stones wastefully.

Even before the game's conclusion, it was obvious that Stile had it. Snack, shaken, resigned without going through the scoring procedure. Rung Seven was Stile's.

Stile eased up on the glare and Snack shook his head, feeling foolish. He understood how poorly he had played in the ambience of that malevolence now that the pressure was off. At his top form he might reasonably have beaten Stile, but he had been far below his standard. Stile himself was sorry, but he was above all a competitor, and he had needed this Rung. All his malignance, the product of a lifetime's reaction to the slight of his size, came out in concentrated form during competition of this nature, and it was a major key to his success. Stile was more highly motivated than most people, inherently, and he drove harder, and he never showed mercy in the Game.

Stăpînii războiului

Tau ming chong, după cum se numește în original, are ca subiect războiul și mașinațiunile politice din China de acum cîteva secole.

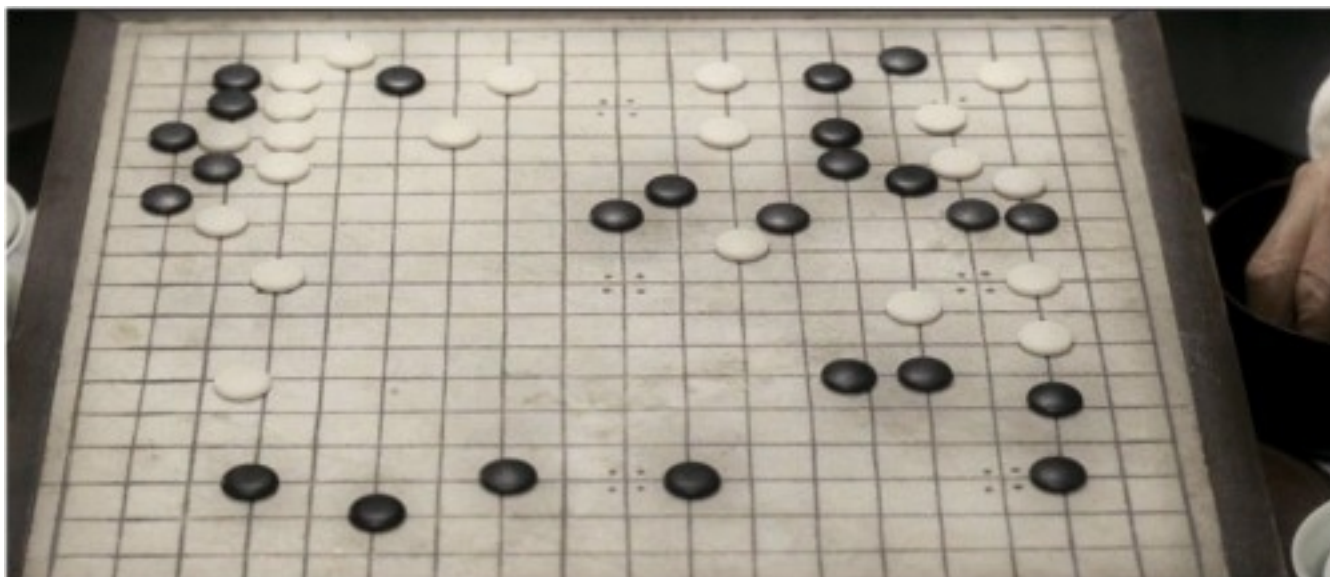
Filmul are un titlu tematic, pentru că, nu-i așa?, jucătorii de Go sînt niște stăpîni ai războiului. Dar efectiv Goul apare doar într-o scenă la mijlocul filmului. Personaje importante în film sînt trei baro(sa)ni locali la care tot veneau eroii filmului să se închine sau să ceară resurse și aprobări. Apare și un moment în care doi dintre ei joacă o partidă de Weichi (ca doar sînt chinezi), și al treilea chibîțează.



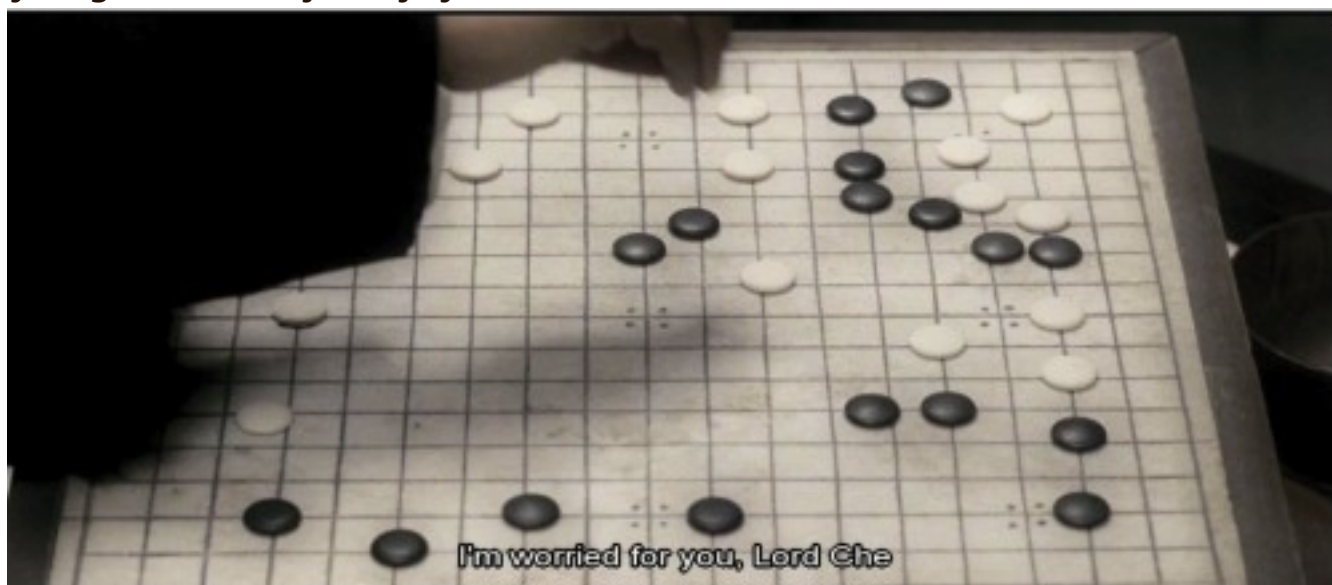
Goul e doar element de decor pentru că discuția purtată de cei doi are ca subiect tot lupta reală, nu cea de pe goban. E drept, exista și o remarcă despre unul dintre supuși care este categorisit ca resursă pe care o poți sacrifica, așa cum pe goban, se pare ca tocmai sacrificase o piesă.

Analizînd detaliile specifice Goului, se vede ca poziția pe tablă este realistă, că piesele sînt plate așa cum știm și noi că sînt piesele chinezești.

În plus am constatat că gobanul pare a fi de ceramică după sunetul pe care îl face plasarea pieselor, dar se poate să fie doar o iluzie. Alt mic detaliu este că punctele de handicap nu sînt marcate cu un punct îngroșat la intersecție, ci cu patru puncte în jurul intersecției. Ultimul detaliu ar fi modul în care jucătorii plasează pietrele.



Nu o fac în modul "elegant" în care am fost învățați noi, ținând piatra între index și mijlociu, ci banal cu trei degete. Probabil este o finețe preferată doar de japonezi, sau care nu se impusese încă în perioada acțiunii din film, și regizorul o fi știut și ținut la acest detaliu istoric.



Despre film probabil ar fi mult de discutat, dar aici nu e loc de critici detaliate, ci doar de o prezentare sumară. Deja știm că acțiunea se petrece acum câteva secole, mai precis când încă se mai foloseau arcuri și săbii din plin, dar când muschetele și tunurile erau deja intrate în scenă, și se întinde pe durata mai multor ani, poate un deceniu sau mai mult.

Eroii sînt un general de armată rămas fără soldați în urma unei lupte în care a fost trădat și armata sa tocată, care în pribegia sa ulterioară, devine frate de sînge cu șeful unei bande de tîlhari, și a acolitului acestuia, probabil chiar frate real. De remarcat cum era obiceiul de a te face frate de sînge. Nu cum e pe la noi, ci simplu ieșind din sat, găsind niște străini cărora fără multe

parlamentări le taie gîtul, și gata sînt frați de sînge.

Cumva se poate compara povestea cu cei trei muschetari. Generalul nostru și cu fratele mic fiind oameni cu principii, și de onoare, buni luptători și care fără voia lor sînt implicați în intrigi și comploturi.

Ciudat e ca deși acțiunea se petrece de-a lungul anilor, mereu e frig cenușiu, și niciodată nu apare soarele pe acolo, nu vezi copaci sau lanuri, ci doar pietre ploaie ninsoare și foame.

Este un film greu de digerat, fiind un film de război, și care e filmat destul de realist. Dar e un film bine realizat, și probabil chiar apreciat de cei ce vor să vadă și altceva decît hollywood, sau să își facă o idee despre decorul asiatic. Atît cît este lăsat să se vadă de viziunea regizorului.

Nota dată de mine, 7, corespunde cu nota acordată pe IMDB.

Pro Go

Știați că?

Goul are efecte benefice asupra creierului?

Cu vreo juma' de an în urmă am citit în revista asociației americane de Go următorul articol.

<http://www.usgo.org/news/2010/10/conference-explores-effects-of-go/>

Informațiile furnizate într-o astfel de conferință mi se par un bun instrument în mîna celui ce dorește să promoveze Goul. Am căutat mai multe despre rezultatele studiilor ce au stat la baza acestei conferințe dar nu am reuși să găsesc nimic pe net, așa că mă voi limita la a traduce articolul respectiv. Era să spun ca mă voi mulțumi cu traducerea, dar am schimbat exprimarea pentru că nu sînt deloc mulțumit că nu pot avea acces la date precise, grafice, detalii despre toate acele studii.

Conferința pomenită este cea de a 7 a Conferință Internațională despre Baduk, (ICOB), din Coreea de Sud din 24 Octombrie 2010. Articolul spune că deși există numeroase studii academice ce implică Goul în matematică, inteligență artificială, și informatică, Dr. Ernest Brown (I)



a spus reporterului că această conferință a prezentat rezultatele unor interesante cercetări în științele sociale, psihologie și alte domenii ale științelor cognitive. Conferința a fost sponsorizată de Myong-ji University Department of Baduk Studies, și a avut loc concomitent cu cea de a 5 a ediție a Cupei Primului Ministru din Coreea. Dr Brown este director clinic al unui program de tratament pentru adolescenții din San Francisco, a prezentat și el un studiu în cadrul conferinței. Psihoterapeuții americani care joacă și Go au prezentat concluzii din experiențe personale, care sugerează că Goul este util în lucrul cu pacienții, în special cu adolescenții cu probleme. Pe de altă parte, cercetările efectuate în Coreea și Japonia, sînt foarte promițătoare pentru jucătorii de Go americani, interesați în domenii similare, și oferă o oportunitate de

cercetare în Statele Unite. Brown mai povestește că a auzit de un studiu din Germania care a demonstrat îmbunătățirea abilităților în citirea textelor ca rezultat a practicării jocului de Go. Cercetătorii implicați în acel studiu, așteptau o îmbunătățire în matematică, dar au constatat că elevii au avut rezultate mai bune la lectură.

Tratamentele cognitiv comportamentale ale adolescenților agresivi sînt în prezent cele mai promițătoare tratamente care au succes în reabilitare. Oricum, tratamentele de acest gen sînt influențate și de dorința pacientului de a participa la activitățile sugerate. Acest studiu sugerează că folosirea unor activități precum practicarea Goului, poate fi un ajutor în îmbunătățirea proceselor lor cognitive, mai ales că elevii pot fi atrași cu ușurință. În plus există dovezi că adolescenții agresivi au o deficiență a lobului frontal, iar acest studiu indică o îmbunătățire a activității a lobului frontal în urma practicării Goului. În timpul vizitei sale în Coreea Dr Brown a vizitat o școală de Go pentru copii, și ne dezvăluie că acolo au fost produse o cantitate impresionantă de materiale

pentru profesori, inclusiv caiete de lucru, prezentări pps, și desene animate/video interactive, și o enormă bază de date cu probleme și tehnici de instruire, care se îmbunătățește sistematic. O parte din această informație este deja disponibilă în Engleză. Informația cumulată și oferta unei bibliografii generoase în materie de Go crează o prezentare profesionistă care poate fi extrem de convingătoare pentru părinți.

Cam acestea sînt datele prezentate în articol, care se ridică doar la nivel de știre. Eu aș fi vrut să citesc mai mult, ceva de genul prezentării profesionale de care se pomeneste pentru a putea fi de folos în promovare. Oricum, măcar este un punct de plecare. Chiar dacă pe net nu am găsit mai multe informații, cei interesați pot eventual să îl contacteze pe dr Brown care probabil este în posesia mai multor informații și materiale.

Pro Go

Știați că?

În lume

nu există cu mult peste o mie de jucători de Go profesioniști?

Conform unei discuții de pe forumul DGS

<http://www.dragongoserver.net/forum/read.php?forum=8&thread=27134#new1>

preluată pe godiscussions (lifein19X19)

<http://www.lifein19x19.com/forum/viewtopic.php?f=13&t=580&start=0>

ar exista 1045 , mai precis 304 China 440 Japonia, 242 Korea (cel mai mare numar de profesioniști pe cap de locuitor) și 59 Taiwan. Nu se știe precis cît de credibilă este lista, și dacă lista e pentru profesioniștii în viață doar, sau îi conține și pe cei decedați, dar este un punct de referință.

Se mai știe că există și un număr de profesioniști nonasiatici, dar aceștia ar fi incluși se pare în numărătoarea de mai sus.

Iată și lista cu aceștia conform sursei <http://learnbaduk.com/western-go-professionals.html>

Michael Redmond(1963-): Născut în Statele Unite ale Americii, fiind singurul vestic care a obținut 9 Dan. (Nihon Ki-in)

Cătălin Țăranu(1973-): Născut în România. 5 Dan. A obținut rangul de pro prin Nihon Ki-in în 1997, fiind primul european trecut de examenul de profesionist..

Hans Reinhard Pietsch(1968-2003): Născut în Germania, 4 Dan, a obținut statut de pro la Nihon Ki-in în 1997. A decedat în urma unui jaf armat într-un turneu de promovare a Goului în 2003. Ulterior a fost promovat la 6 Dan.

Alexandre Dinerchtein(1980-): Născut în Rusia devenit pro în 2002 la Hankuk Ki-won, cunoscută și ca Asociația Coreană de Baduk. In 2008 devine 3 dan. Rangul său este onorific, oferit pentru meritele sale în promovarea Goului în Europa. Alexandre Dinerchtein are 7 titluri de Campion European. Situl său <http://breakfast.go4go.net/>. De asemenea el este omul din spatele [Korean-style insei league](#) la KGS, care copiază formatul unei ligi coreene de insei.

Janice Kim(1969-): Născută în SUA 3 Dan prin Asociația Coreană de Baduk. A devenit shodan pro în 1987.

Svetlana Shikshina(1980-): Născută în Rusia, 3 Dan prin Asociația Coreană de Baduk.. A devenit shodan pro în 2002.

Manfred Wimmer(1944-1995): Născut în Austria fiind primul vestic devenit pro. Promovat la 1 Dan ulterior 2 Dan în 1978 la Kansai Ki-in. Decedat în 1995. (Este o contradicție în acest articol, dar am tradus informația fără să o modific, probabil Austria nu e în Europa.)

Diana Koszegi(1983-): Născută în Ungaria, 1 Dan prin Asociația Coreană de Baduk.. A devenit shodan pro în 2008.

James Kervin(1946-): Născut în SUA 1 Dan pro din 1978 la Nihon Ki-in.

Joanne Missingham(1994-): Născută în Australia, Promovată 1 dan in 2008. Deși născută în Australia, Joanne a trăit în Taiwan de la 4 ani, mai târziu San Diego, California in 2005.

Aceeași listă conform <http://senseis.xmp.net/?WesternProfessionals>

Manfred Wimmer	Austria	1978	Kansai Ki-in , Japan	2 dan (1978)	deceased
James Kerwin	United States	1978	Nihon Ki-in , Japan	1 dan	teaching
Michael Redmond	United States	1981	Nihon Ki-in	9 dan (2000)	active[1]
Janice Kim	United States	1987	Hankuk Kiwon , South Korea	3 dan (2003)	teaching
Catalin Taranu	Romania	1997	Nihon Ki-in	5 dan (2001)	teaching
Hans Pietsch	Germany	1997	Nihon Ki-in	4 dan (2000, 6 dan (2003, posthumously)	deceased
Alexandre Dinerchtein	Russia	2002	Hankuk Kiwon	3 dan (2008)	teaching
Svetlana Shikshina	Russia	2002	Hankuk Kiwon	3 dan (2008)	teaching
Diana Koszegi	Hungary	2008	Hankuk Kiwon	1 dan	active / teaching
Joanne Missingham	Australia/Taiwan	2008	Taiwan Qiyuan , Taiwan (pro qualification through the Zhongguo Qiyuan , China)		

Viorel Ichim un român în China



Viorel, știu că la întrebările cu care te voi chinui ai răspuns de zeci de ori, dar asta este crucea purtată de cei cu povești interesante. Mereu se va găsi un curios care vrea să afle mai multe, sau care nu a fost de față când ai povestit cu alte ocazii.

-Știm că drumurile te-au purtat de mic în China. Cu ce ocazie pe acolo, și câți ani ai locuit acolo?

-Prima data am pus picioru' în China în 1965. Aveam 3 ani. Cumulat am stat vreo 7 ani. Sînt interesante poveștile bătrînelui meu , ce criterii l-au ajutat sa ajungă acolo , ce împrejurări favorabile.

-Și cum China e țara mamei a Goului, presupun că ai fost privilegiat cu a învăța direct de la sursă.

-Erau vremuri tulburi atunci. Nu învățau ei chinezii Go. De nu erau japonezii pasionați , jocul ăsta ar fi fost acum în China, ca și pe la noi , o chestie exotică.

-Asta pare paradoxal. Cum se face că nu ai reușit să te întâlnești cu Goul într-o țară

unde el este foarte practicat?

-În 7 ani cat am stat acolo , n-am văzut niciodată 2 chinezi jucînd Go. Jocul popular acolo era șahul chinezesc , joc pe care l-am învățat atunci și mai bat și acu cîte un chinez cînd îl prind , doar să nu fie el prea tare. Totuși am avut curiozitatea să întreb un profesor ce joc e ăla (era un set de GO în clasă) și mi-a zis regulile jocului , mi-a arătat cum se număra...asta rețin.N-am jucat și nu m-a prins jocul atunci , din păcate.

-Și totuși cînd ai învățat în fine să joci Go?

-Prin 85 , 86 , nu mai știu , jucam bridge și cumpăram revista Flacăra Rebus pentru pagina de bridge, acolo am dat de go din nou , am recunoscut imediat jocul. După facultate , prin 88, lucram în provincie , jucam acolo cu 3 colegi (pe 2 din ei i-am învățat eu ,al 3-lea știa deja, făcuse politehnica în Timișoara.) Veneam în weekend în București și mă duceam duminica în Preoteasa. Mă uitam acolo la Radu, Sorin, Robert și mulți alții și totuși singurul pe care am îndrăznit să-l abordez a fost Fanghua. Cred că era un amestec de respect si timiditate. Nu cred că am jucat nici o partidă, și totuși am fost în Preoteasa de multe ori. Cam după 91 n-am mai avut legătură cu jocul. Unul din colegii de serviciu ajuns prin Canada mi-a aratat cam prin 98 cum pot să joc go pe net, dar era prea complicat... De-abia prin 2007 am devenit dependent de net și am intrat din nou în lumea Goului. Începător bătrîn. Păcat că n-am aflat de Peng că știe Go decît după ce n-a mai lucrat în firma cu mine. Am fi plecat amîndoi mai din timp în direcția

asta - pe calea asta.

-Cu ce altceva te mai avantajează faptul că ai locuit în China în afară de faptul că ai acces la documentația în chineză fără translator?

-Probabil că mi-ar fi mai ușor să mă urc în avion și să plec în China ca să studiez la vreo școală de Go. Una mai ieftină. Probabil cele cu predare în engleză au tarife mai mari. Deocamdată însă trebuie să mă conving că am aptitudini, că n-ar fi bani aruncați. N-am epuizat nici pe departe posibilitățile de învățare de aici, la nivelul meu e chiar ridicol să mă duc să învăț acolo. Dacă o să ajung să mă plafonez pe la 2-3 dani așa, mă mai gîndesc. Poate ar fi mai bine să conving un chinez să vină aici. N-ar fi mult mai scump, ar profita însă mai mulți de știința lui.

-După opinia ta, observînd societatea chineză și cea românească ce crezi, există vreo diferență înăscută în materie de inteligență în ceea ce privește pe chinezi comparativ cu românii? Altfel spus, statistic au asiaticii un IQ mai ridicat decît caucazienii?

-Întrebarea asta te-ar băga în bucluc în America de ex. Exclus să faci afirmații despre IQ vorbind despre rasă. Bineînțeles că totul depinde de educație.

-Aici trebuie să completez pentru că întrebarea are un scop precis și anume tocmai pe ceva pe care noi bazăm pentru promovarea Goului în școli, adică utilitatea Goului în dezvoltarea intelectuală. Nu e loc aici de adîncit analiza, acum aruncînd doar o nadă, o sămînță de discuție. Chestia cu băgatul în bucluc, îmi este ceva înăscut, am tendința de a aborda problemele detașat, uitînd că mulți încă sînt controlați de porniri atavice. Am fost

surprins de aceeași problemă cînd am abordat un site de polluri și studii statistice pentru a analiza efectele practicării Goului în dezvoltarea ulterioară a oamenilor, și cît de necesar este un IQ ridicat pentru obținerea unui rang înalt. Administratorul sitului s-a cam temut văzînd alăturarea termenilor IQ și naționalitate. O temere cam nejustificată am zis eu, din moment ce astfel de studii deja există. Dintr-un astfel de studiu am aflat că asiaticii au un coeficient intelectual mai ridicat decît al caucazienilor, motiv pentru care am și abordat acest subiect. Eram interesat dacă aspectul este observabil fără studii statistice, așa cum se observă cu ochiul liber că negrii sînt mai buni atleți și irlandezii mai talentați la muzică. Și eventual poate aflam dacă asiaticii au un avantaj intelectual datorită jocurilor practicate, sau poate datorită faptului că au fost civilizați cu ceva milenii înaintea europenilor. Discuții complicate, dar cred că interesante chit că nu sîntem noi cei în măsură să dea răspunsuri.

-Cam aceeași întrebare privind umorul la chinezi. Sînt ei capabili să rîdă cu spume sau sînt mai nesărați precum nemții de exemplu?

-Aici eu cred că-s niste finețuri. În primul rînd e tot educația bat-o vina. Nemții cred că-s mai serioși ... așa, rîsul ăsta e un semn de neseriozitate uneori. Sa rîdem serios. Chinezii rîd din orice însă, nu știu să rîdă cînd chiar e de ras... românii , după cum știm , iau totul în rîs. Oricum rîsul e sănătos indiferent ce te face să rîzi.

-Aș fi vrut să scot mai multe de la tine, dar hai să mai lăsăm subiecte și pentru alte discuții.

Mulțumesc pentru timpul acordat.

Yong Peng, Un chinez în România



În materie de povești despre Go, tema aceasta, "Alții printre noi, de-ai noștrii printre alții" mi se pare o mină de aur care ne-ar putea furniza încă multe articole interesante. Cel mai interesant ar fi putut fi cel intitulat Un român în China, un chinez în România. Dar de la dorință la faptă e un drum lung, și cu toată dorința mea, lipsa de inspirație și mai ales lipsa de experiență în materie de interviuri nu au fost de partea mea în ceea ce privește articolul următor. Partea bună a faptului că acest articol nu este atotcuprinzător, e că permite o continuare, în care un reporter inspirat poate completa ce am început aici.

Deși numele mic este Yong, cu toții îl știm ca fiind Peng. Apărut în peisajul competițional în 2009 la Cupa

Ambasadorului, pentru mine a devenit vizibil doar câteva luni mai târziu, la europenele de juniori de la Sibiu când am avut ocazia să observ cu câtă vervă comentează în pauză ceva pe un goban îngropat pe o masă sub un morman de chibiți. Ce m-a frapat era că interlocutorul lui, Viorel, îl interpela în chineză, iar Peng răspundea în românește. Inițial nici nu am înțeles cu cine vorbește Viorel. Ce ciripea el acolo mi se părea mie chineză dar eu nu vedeam nici un chinez pe acolo. Era Peng în zonă, dar el vorbea un fel de română, și pe de altă parte nici nu arăta a chinez, dacă e să amintesc doar înălțimea. În următoarele luni Peng a fost un personaj de care am auzit frecvent în discuțiile despre Go, în special la cele despre Marele Premiu Radu Baci.

Anul acesta la Alba Iulia am și avut ocazia să îl întâlnesc, și de aici și ideea unui interviu. Iată ce a ieșit.

-Prima întrebare pe care o pun oricărui jucător de Go, este banalul cum ai aflat de jocul de Go? Dar pentru că în China Goul este la el acasă evident ai auzit de el de foarte mic.

-Da. În China sînt mulți jucători de Go acum, dar pe vremea cînd am început eu să joc, pe la 14 sau 15 ani, erau mult mai puțini. Pe atunci studiind istoria și tradițiile am aflat că sînt patru hobbyuri ale intelectualilor, qin qí shu hua (Asta trebuie explicată un pic pentru că m-am lămurit consultînd wikipedia. Cele patru concepte fiind mult mai vechi evident, dar fiind alăturate ca un singur concept mai târziu, prima mărturie scrisă fiind Fashu Yaolu de [Zhang Yanyuan](#) din Dynastia Tang, și conceptul de cele patru arte în

Xianqing ouqi de [Li Yu](#) (1610 - 1680). Qin fiind instrumentul muzical al intelectualilor [gǔqín](#), termenul fiind folosit ulterior cu o semnificație mai largă. Qí fiind weiqi, jocul de Go, Shū fiind caligrafia chineză, și Huà pictura chinezească. n.a.), qi fiind Goul, astfel am fost atras către acest joc. Ulterior am cunoscut mai mulți jucători de Go, am participat și la concursuri, în timp descoperind simțul de Go, ca să zic așa, și că jucătorul de Go este o persoană mai echilibrată, motiv pentru care mi-a și rămas ca hobby.

-Dar cu ce ocazie prin România? Ai studiat la universitate aici?

-He he, vremurile tinereții, nu, nu am venit ca student ci pentru a lucra, asta fiind prin 92.

-Dar de ce România și nu America, sau Canada. Toată lumea se uită spre America și Canada.

-Nu m-a interesat America pentru că acolo totul este deja construit, lucrurile sînt avansate, oportunități sînt mai puține, cel puțin în inginerie care este domeniul meu, și de aceea m-am orientat către Europa de Est, care fiind o zonă în plină dezvoltare oferă un câmp de lucru mult mai vast. Înainte de România am fost prin mai multe țări din Europa de Est.

-Joci pe KGS? ce nick ai acolo?

-Nu, nu prea mai joc, pentru că nu e timp, dar am jucat mult pe un server chinezesc, [weiqi.com](#) unde sînt foarte mulți jucători.

-Și totuși de ce în final România.

-Pentru că aici mi-am făcut o familie și

arată zîmbind către soția și fiul său în jurul cărora se zbenguie plină de energie promițătoarea gimnastă Asiana.



-Ai căutat să joci Go imediat ce ai venit în România sau nu știai că și aici se joacă Go.

-Ooo da, chiar de la început. Prima dată am întâlnit un jucător de Go, căruia nu îi știu numele, undeva la un restaurant chinezesc, și unde se juca Go la o masă alăturată și m-am dus mai aproape pentru a urmări partida, dar în afară de acea partidă, jucată de patronul restaurantului și de prietenul lui român pe vremea aia nu am întâlnit alți jucători de Go. Tot atunci am găsit un set de plastic, românesc undeva la un anticariat, în piața Mihai Bravu și fiindu-mi drag, și pentru că nu îmi adusesem piese cu

mine, l-am cumpărat. Abia mai tirziu, în 2009 vorbind cu Viorel mi-a spus că sînt concursuri de Go, și m-a atras să vin la Cupa Ambasadorului descoperind astfel sute de jucători români, și foarte foarte buni, pentru că am luat bătaie cît am putut. Și de atunci cunoscînd trupa de Go, am venit mai des la concursuri cînd a fost ocazie sau cînd s-a putut, uneori chiar cu efort, sau cu toată familia ca și acum, și astfel cunoscînd noi prieteni, oameni care au altă gîndire decît au cei din societatea obișnuită. Goul are o tradiție foarte lungă în China, de vreo două mii de ani, (4 zic unele surse, mă bag și eu ca musca) Nu știu dacă 4 mii mă contracarează Peng cu diplomație, cel puțin 2000, dar acum cca 1700 s-a trecut de la tabla de 17 pe 17 la cea pe 19 pe 19, și acum vreo trei sute de ani, cînd China avea colonii multe, Cambodgia, Taiwan, Japonia, Mongolia... Vietnam, și cînd plecau trimișii cu dările luau și cadouri printre care și Goul, care le-a plăcut foarte mult japonezilor și l-au dezvoltat enorm. În chineză e weiqi, în japoneză e Go, vorbit, dar la scris este același semn. La scris noi înțelegem japoneza pentru că limba japoneză scrisă e chineza veche, dar de vorbit e diferită. Și pînă în 1960 japonezii au fost vîrfurile, cei mai mulți jucători de top fiind de la ei. Abia după 1970 chinezii au revenit, înainte de Nie Weiping, fiind Go Seingen.

-Ce voiam să te mai întreb e dacă știi de alte regulamente, pentru că știm pe cele de bază japonez, și chinezesc, din care au derivat Ing, neozeelandez, și altele, dar am mai auzit de unul în care la urmă se elimină prizonierii, se elimină piesele proprii inutile din propriul teritoriu păstrînd la graniță numai ce e strict necesar și se numără tot teritoriul astfel

rămas.

-Da sînt mai multe regulamente, și cel coreean, dar de așa ceva nu am auzit. Dar ca piese de Go, este o regiune cu tradiție unde se fac de șapte sau opt sute de ani piese de Go conform unei rețete proprii dintr-un fel de sticlă amestecată cu minereu, și toate trebuie să iasă perfecte și ca diametru și ca grosime și ca margine, și compoziție pentru că nu toate ies la fel chiar dacă sînt din același amestec din cauza temperaturii și a timpului, și sînt doar cîteva familii de maeștri meșteșugari care păstrează tradiția. Yun tzi, yun fiind zona. Și regimul comunist a susținut această producție făcînd o fabrică, care e de stat, dar ei maeștrii fac cele mai bune piese.

-Ca încheiere ce ai mai avea de adăugat?

-Jocul de Go este un joc care dezvoltă gîndirea, echilibrează gîndirea, ajută la toate lucrurile din societate, de la război, la familie, afaceri, în prietenie, știu eu, la aproape orice din societate, și Goul e un joc care se învață foarte ușor, dar este foarte greu de perfecționat. Și părinții ar trebui să își îndrume copiii spre Go pentru viitorul lor, pentru că copiii dacă învață Go devin mai respectuoși, știu să se descurce în societate, știu să mai și cedeze nu doar să ia, și știu că dacă cedează ceva au o compensație în altă parte, ai o pierdere ai și un câștig în același timp, ai un câștig ai și o pierdere undeva. Este un câștig imens pentru copii. Nu e necesar să ajungă la performanță, dar simpla practicare a Goului îl ajută pe copil să se descurce în societate.

-Mulțumesc pentru interviu.



Trofeul Radu Baci Etapa Alba Iulia

Mi-am impus să particip anul acesta la tot ce mișcă anul ăsta în țară, evident nu și la chestii cu caracter local, ci la cele 9 etape MPRB, și concursurile mari. Am reușit deja să ajung la Veterani și Iași, dar acum, abia la al treilea concurs era să nu ajung. Bănuiam eu că la un moment dat o să scîrțîi cu banii, sau voi fi lipsit de chef, dar speram să fie mai pe la sfîrșit sau măcar prin vară. Dar iată că m-a

pălit încă din etapa a doua. Văzînd ce legături aiurea am spre Alba, și cîte ore am de mers la un moment dat am zis că gata, m-am împotmolit. (de fapt la o lună după scrierea acestui articol, am ratat etapa Sibiu, așa că n-am dat bîca la etapa trei, ci la a patra.)

Dar îmi aduc aminte că încă îi datorez lui Kiru cărțile ce le-a obținut ca premiu anul trecut la un concurs de probleme. Trebuia să i le duc încă de anul trecut la Leghia. Cam pentru asta am motivat că mă duc acolo, dar

am uitat să le iau. La Iași chiar uitasem că am să îi dau ceva, dar se pare că la Iași m-am dus ca să-mi aducă aminte. Și motivat astfel, pun datoria către Kiru într-un taler al balanței și depresia în celălalt, datoria atârând mai greu.

După 14 ore pe tren, din premiul lui Kiru mai aveam de citit vreo 20 de pagini. Ce bine mi-au prins, nu am simțit când au trecut orele. Și iată-mă ajuns la pensiunea Cerbu Arini unde Iulian Viorel și Mihai se băteau deja pe goban și pe niște hidrocarburi. M-au impresionat plăcut gobanurile lui Florian Coman,



gobanuri realizate cu materiale actuale compozite, și liniile trasate pe autocolant transparent la plotter cred, tehnologie care a permis ca liniile să fie perfecte, și aspectul general îngrijit și durabil. Eu mai am un exemplar din gobanurile produse de mine acum două decenii, la o calitate pe care nu am văzut-o depășită vizibil. De data asta calitatea este superioară. Testul timpului a fost și el trecut, deși nu e vorba chiar de două decenii ca în cazul gobanului meu.

I-am lăsat pe amicalii combatanți să își vadă de lupte și m-am retras în cameră care mi-a plăcut prin aspectul îngrijit, și atenția la

detalii precum perne mai dolofane, așa cum îmi place, sau cuier în baie, care deși pare detaliu minor, e agasant când lipsește și trebuie să îți agăți hainele de clanță, calorifer, sau mai știi eu ce.

Partidele, mai lipsite de miză acum cu vreo 5 jucători mult mai bine clasați ca rating, au fost mai relaxante și amuzante. Vasi a măturat cu mine gobanul și de data asta, și am constatat că în materie de fuseki studiul i-a adus un joc solid. Faptul că are două ranguri mai puțin decât mine mă uimește. Explicația lui a fost ca vine la concursuri prea mahmur și pierde nemeritat de prea multe ori. Dar eu cred că de fapt are o atitudine machiavelică. Și-a propus să ma jefuiască de puncte pe mine și să le dea cui îi place lui.



Apropo de machiavelism, partida ce o juca înainte de cea cu mine era îmbîrligată rău, grupuri moarte de ambele părți, greu de numărat. Când m-am apropiat, era yose târziu. Vasi a nostru prins de partidă se decide greu unde se mute se răzgîndește, și printre micile glume inerente declară satisfăcut că măcar nu a mai comentat în timpul partidei sau cam așa

ceva. Kiru de la masa de alături.

-Ei n-ai comentat, nu ți-a tăcut gura o clipă. Vasi face o figură de om rănit în sentimente și acuzat pe nedrept tace și își vede de partidă, cîteva mutări mai tîrziu, mută în propriul teritoriu legînd două piese aflate alături de un șir de prizonieri. O iluzie optică probabil, spre deliciul adversarului și a chibișilor. Ce-ar fi să pierzi la juma de punct. Nu trece mult și Vasi repetă figura. De data asta își umple un ochi aflat la marginea tablei. Publicul în delir, e drept că o piesă era un pic deplasată și părea că este un ko, dar scena produsă de Vasi e memorabilă. Nu se ridică la nivelul celei în care amicul nostru din Grecia a cedat o partidă pe o iluzie optică, dar e pe aproape. Ar fi fost mai amuzant dacă pierdea la juma de punct, dar numărătoarea decide că era în față cu vreo 20. Ce dezamăgire :)

Dacă stau și mă gîndesc bine, cred că a jucat teatru. Vasi a nostru prevede și viitorul, și a văzut că va cădea cu mine runda următoare, și făcea precum prepelița în miriște care se dă rănită ca să slăbească vigilența adversarului. Și i-a mers, m-a păcălit.

Concursul nu a fost lipsit și de cîteva surprize mai mici sau mai mari, așa cum trebuie să fie un concurs, ca să nu fie plicticos.

Andi l-a îngenuncheat pe Adrian Nedan, iar Peng l-a cumințit pe Mihai Vîscea singurul danist din acest concurs. De asemeni, Gabi Ormoș, a trecut de alții mai bine clasati în rating, și a prins podiumul.

Trebuie să mai menționez că cu ocazia acestui concurs am avut ocazia să o cunosc pe simpatica gimnastă Asiana Lida Peng.

Concursul se termină, pentru mine fără glorie, dar mulțumitor, 3 din 5, și un loc urcat în clasamentul general. Urmează lungul drum către casă, exact ca în poezie, mai lung îmi pare drumul acum la'ntors acasă. Mai ales că pentru întoarcere mi-am luat doar o carte care mi-a ajuns fix pînă la Brașov. Apropo de gara din Brașov. Acolo am regăsit vrabiile și porumbeii ce o populează. Data trecută remarcasem un porumbel cu ghearele lipsă la un picior. Pășea doar pe ciot. Eram curios dacă mai trăiește pentru ca a trecut vreun an de atunci. Mă uit la ei și îl văd. Dar în timp ce fugărea bucățile de biscuți observ că ambele picioare sînt distruse. Mai tîrziu văd altul cu un singur picior lipsă și întrebarea vine de la sine, oare care o fi cretinul ăla care nu are ce face și prinde porumbei și le taie ghearele? Sau poate o fi pe sus prin cotloanele unde se adăpostesc vreo involuntară și nefericită capcană care cine știe cum îi amputează.

Închid cartea tocmai terminată și mă pregătesc pentru șase ore de plictiseală.



Pro Go

De pe la noi



Trofeul Radu Baci

Etapa Sibiu

Octavian Marcu

Etapa de la Sibiu a avut din plin ingredientele de bază ale unui concurs tipic rețetei Marele Premiu Radu Baci: bună dispoziție și atmosferă destinsă, prieteni vechi și noi, Kiru și Vasi, căderi și ascensiuni surprinzătoare în puncte E. G. D., băuturi „răcoritoare” cu specific ardelenesc, Peng Yong și nu în ultimul rând multe, multe partide, atât în competiția propriu-zisă cât și în afara ei.



Nu pot să nu remarc prezența lui Dragoș Băjenaru 6 D, unul dintre cei mai importanți jucători români ai momentului și cu care am avut onoarea (nesperată vreodată) să disput o partidă oficială. O surpriză deosebită a fost pentru mine revederea (după

aproximativ 15 ani) cu Nicu Purcar, o mare speranță a Go-ului sibian în anii 90 și care pare să-și dorească o revenire în forță în activitatea competițională (deși la concurs a tatonat terenul numai cu partide amicale). Și Federația Română de Go a fost reprezentată la nivel înalt prin persoana vice-președintelui Bogdan Câmpianu.

Deși clasamentul final a fost relativ previzibil cuprinzându-i exclusiv pe daniștii înscriși în concurs



(Dragoș Băjenaru locul I, Dan Preoteșcu locul II și Bogdan Câmpianu locul III), confruntările pe goban au fost destul de echilibrate mai ales datorită formării a trei grupe valorice. Dacă nu mă înșel, este prima dată când se recurge la împărțirea pe trei grupe, soluție organizatorică impusă de numărul și diversitatea rangurilor jucătorilor înregistrați.

O impresie plăcută a produs-o numărul relativ mare al jucătorilor sibieni, atât a celor "nativi", cât și a studenților la universitatea locală, mulți din cei plasați în a doua categorie debutând cu această ocazie la un concurs de Go cotelat E.G D. Deși oficial încă nu există, activitatea clubului din Sibiu pare astfel mult mai bogată decât a multor altora care nu au decât o simplă existență scriptică. Sper ca într-un viitor cât mai apropiat, Sorin Pădurariu să finalizeze efortul birocratic de legalizare a clubului sibian, moment în care

sunt dispus și eu să renunț la statutul de jucător independent.

O mare contribuție la reușita etapei l-a avut și prezența masivă a celor de la Shusaku. De altfel, buna colaborare care pare a se stabili între cluburile foarte active din Oradea și Târgu Mureș nu poate aduce decât mari beneficii Go-ului românesc în general, și turneului Marele Premiu Radu Baciuc în special. După cum se poate vedea pe site-ul clubului Shusaku,



Arpi & comp. au trecut deja la pregătirea etapei MPRB pe care ei o vor găzdui în septembrie și care se anunță a fi cu totul specială, atât prin valoarea jucătorilor înscriși cât și prin locația deosebit de pitorească. Dar până atunci, mai avem întâlnirile de la Giarmata, Suceava și Brașov.... (Chiar acum, când îmi redactez materialul

despre etapa de la Sibiu, văd ca s-a dat drumul la înscrieri la etapa următoare de la Giarmata din 4-5 iunie).

Cam acesta a fost momentul Sibiu al concursului MPRB ediția a II-a, competiție începută anul trecut cu mult entuziasm și dăruire din partea micului colectiv de organizatori, dar care astăzi se numără cu siguranță printre cele mai importante, atractive și originale din țară (și singura în sistem Grand Prix Tournament). La prezenta ediție în numai trei etape s-au strâns deja 62 de participanți la cel puțin o întâlnire, iar după următoarele 6 numărul total al acestora va sări în mod sigur de 100. Dacă cineva va avea răbdarea (și priceperea) să calculeze la final numărul total de partide jucate în cadrul turneului va ajunge cu siguranță la un total impresionant.





Pro Go

2% ? sau 20%?

De chestia aia 2% sînt convins că ai auzit. Ce nu sînt convins e că ai și făcut minimum de efort de a completa declarația (în favoarea clubului de Go de care aparții, sau de ce nu, a FRGo), și de a o expedia fiscalului. Dacă lucrezi în domeniul IT, sau doar ca programator, nu știu exact, nu te obosi, pentru că scutirea de impozit te scutește și de această declarație. Am aflat asta acum, cînd în fine după mulți ani mi-am și bătut capul că să îi conving pe cunoscuți să depună declarația, evident în favoarea Goului. Ce am mai aflat este că

De pe la noi cei ce au copii deja au fost racolați cumva de școală, și cine nu a fost racolat de școli, probabil a fost convins de SMURD.

Zic probabil, pentru că totuși mai sînt și excepții. Eu personal de la cunoscuții mei, am obținut trei promisiuni. Deci dacă pînă acum eram cam în ceață privind acest subiect, acum știu care e mersul. Dacă vrei să obții fonduri din acești 2% mai întîi convinge-te că poți concura cu SMURDul, și în al doilea rînd acționează din timp, de cînd se deschide sezonul pentru ca să fii sigur că declarațiile nu au plecat deja.

Vestea bună este că nu doar cei 2 % sînt

disponibili. Da, e vorba de 20% cum sugerez în titlu, dar nu din impozitul persoanelor fizice, ci din impozitul firmelor. E o informație puțin cunoscută pentru că toți cei cu firme pe care îi cunosc, au răspuns absolut identic. Ești siguuuuuur? Lasă-mă întâi să verific. Au verificat și confirmat, e vorba de 20 procente din impozitul datorat către stat. Deci fiecare al cincilea leu pe care amicul tău cu firmă îl plătește la stat, poate intra în bugetul clubului tău de Go cu un simplu contract de sponsorizare. Deci firma nu scoate nimic din bugetul propriu cum era înainte, e vorba ca și la persoanele fizice de bani care oricum pleacă la stat. Ar mai fi două condiții. Una clară verificată, și anume că suma să nu depășească 3 la mie, deci 0.3 % din cifra de afaceri. A doua este că sponsorizarea trebuie să se deruleze în timpul anului calendaristic. Firmele mai au

timp câteva săptămîni după sfîrșitul anului pentru a depune bilanțul sau ce depun ele, și de a plăti impozitul, dar dacă tu te trezești să ceri sponsorizarea în acel interval, contabilul poate veni cu acest detaliu și refuza cererea. Informația nu e tocmai verificată. De asemeni se poate chiar mai bine aranja trimestrial cu sponsorizarea pentru că plata impozitului se face trimestrial, și firma poate calcula la ce sumă se ridică acel 20% pentru cele trei luni.

Trec peste nedumerirea faptului ca nimeni din comunitatea noastră nu a știut această chestie în ultimii ani de cînd e valabilă, sau dacă a știut, de ce ce nu ne-a deschis și nouă ochii. Ce e important acum e să treci în revistă pe cei cu firme pe care îi cunoști și să îi iei la întrebări. :)

Pro Go

De pe la alții

Goul în Olanda

*ProGo mi-a solicitat să scriu un articol despre istoria Goului în Olanda. Momentul s-a dovedit a fi foarte potrivit pentru că în 2009 Asociația Olandeză de Go, NGoB (în olandeză *Nederlandse Go Bond*), și-a aniversat 50 de ani de la înființare. Pentru a marca evenimentul, în Decembrie 2010, a fost publicat un număr comemorativ al Jurnalului de Go.*

Acest articol este împărțit în două. În prima parte este descrisă pe scurt dezvoltarea Goului olandez în această perioadă de 50 de ani, iar în a doua parte se dau informații despre începuturi, jucătorii olandezi de Go, cluburi, turnee și evenimente importante. Voi încheia cu câteva sfaturi interesante pentru un joc mai bun, care au fost date jucătorilor

*în perioada de început a Goului olandez.
Marc le Coultre.*

Dezvoltarea Goului olandez în 50 de ani.

În Olanda Goul se practică din 1953, inițial doar de către cîțiva oameni. NGoB a fost fondată de Albert Schilp în 1959. Asociația a organizat de atunci 6 Campionate Europene de Go. în Oud Poelgeest 1960, în Scheveningen 1964, ambele în vestul Țărilor de Jos, în Campusul Universității din Enschede 1972, în Rijswijk 1997, în vest pe insula Terschelling în 1985 și în Groningen în 2009, ambele în nord. Al 5-lea a fost la Maastricht în 1994, în partea de sud.

La început numărul jucătorilor a crescut rapid de la cei zece inițiali, la binișor peste o

sută după Congresul European din 1972, parțial ca rezultat a publicității masive din jurul aceluși eveniment. În 1974 a fost depășit numărul de 200 de jucători. Creșterea a continuat cu stabilitate pînă în 1994 cînd i s-a urât bun venit celui de al 1006 lea jucător, motiv pentru care secretarul de atunci a sugerat ca evenimentul să fie celebrat cu focuri de artificii. De atunci numărul nu s-a schimbat semnificativ.

Cei mai de succes jucători la Campionatele olandeze au fost Max Rebatu (în anii 60 și 70), Ronald Schlemper (sfîrșitul anilor '70, anii '80 și începutul anilor '90) și Juan Guo (a doua jumătate a anilor '90 și începutul noului secol). Olandezii au fost campioni europeni cu 10 ocazii: Rob van Zeijst de 3 ori, Ronald Schlemper de 3 ori și Juan Guo de 4 ori. Ronald Schlemper a fost jucătorul olandez cu cel mai mare succes la

Campionatele Mondiale de Amatori: de două ori a ajuns pe locul al treilea și o dată al patrulea. De sex feminin cele mai de succes campioane au fost Renée Frehé (7 ori) și Anne van Leeuwen, acesta din urmă în perioada 2007-2010.

Cel mai vechi club de Go din țară este Amsterdam Go Club, înființat în 1959. Primul turneu în Olanda a fost la Amsterdam, și a avut loc în 1971. Numărul de turnee a fost în creștere de atunci. În prezent, numărul total anual este de 23 din care 17 sunt organizate de cluburi și 6 în asociere (fostele campionate naționale). Campionatele sînt precedate de mai multe turnee de calificare.

Cu patru ocazii Olanda a organizat turneul european Oza Cup.

Profesioniști din Japonia, China și Coreea au vizitat țara cu diverse ocazii. Cele mai importante evenimente la care am primit de profesioniști au fost, fără să se pună la socoteală Congresele Europene de Go, meciul Meijin din 1992, meciul Kisei din 1996 și meciul Meijin în anul 2000.

La sfîrșitul anilor 70 Goul se practica în școli și deja erau organizate Campionate

școlare. La mijlocul anilor '90 Goul în rîndul tinerilor era în plină expansiune. În cîteva școli au fost înființate cluburi de Go și au fost oferite cursuri pentru copiii de școală primară. Într-o fază ulterioară o carte despre Go a fost publicată pentru copiii de școală primară. În 1984 a avut loc primul

Campionat de Tineret sub vârsta de 18 ani, în 1995, primul sub 12.

Centrul Cultural de Go European din Amstelveen a fost deschis în 1992 la inițiativa jucătorului profesionist Iwamoto Kaoru, care a murit în 1999 la vârsta de 97 de ani.

Uneori, s-a beneficiat de relații publice și propagandă care au condus la o mai bună cunoaștere a jocului de Go de către olandezi și uneori la o creștere a numărului de membri ai asociației. Important în acest sens, au fost Campionatele Europene din Olanda. Alte modalități de răspîndire a cunoștințelor despre Go au fost articole, cărți, postere și fluturași și un program TV ocazional.

Începuturile Goului Olandez.

Goul a fost introdus în Olanda de către Léon Vie și Spittuler George într-un bar din Amsterdam. Léon Vie a scris o carte pentru începători "Go, het denkspel oudste" (Go, cel mai vechi joc de inteligență). În carte el a avut următoarea viziune despre Go: "în jocul de Go pietrele care nu sînt încă pe goban sînt cel mai important factor. Grupul cu cele mai multe libertăți este cel mai puternic, o libertate fără piatră nu este altceva decît un punct. Pentru a trăi este nevoie de ochi, puncte libere. Scopul principal este de a înconjura un teritoriu cît mai mare posibil, nu doar să ocupi puncte.

Un alt jucător, din anii '50, a fost Karel Altena. El a fost un jucător activ pînă în jurul anului 2000. El juca Go încontinuu în timpul turneelor și la Congresele Europene de Go, după partidele oficiale el jucînd blitzuri la o bere sau țigară, comentînd mutările sale. El a atras mulți spectatori.

Asociația Olandeză de Go a fost înființată în anul 1959 de către Ab Schilp. El a fost președinte până în 1979. El a făcut multe pentru Goul olandez și european, dar nu a prea jucat. Cu ocazia demisiei sale, în 1979 a avut loc un interviu cu Ab Schilp și soția lui Marleen. Ab Schilp a fost profesor de matematică. El a fost președinte al Asociației Europene de Go și în 1960 el a devenit primul campion olandez. În 1978 el a primit o distincție japoneză pentru merite excepționale în dezvoltarea Goului în Olanda și Europa: butonul Sakura. Ab Schilp a murit în 1999. Marleen Schilp a fost trezorier al asociației din 1962 până în 1966.

Ca student la matematică Ab Schilp a auzit despre Go în 1942 sau 1943, când a citit cartea der Brettspiele Völker scrisă de Edward Lasker. El a considerat că este o carte interesantă, pentru că au existat numeroase pagini despre Go și șah. De asemenea, el a dat peste câteva cărți de Go în biblioteca universității. A început să joace Go cu câțiva studenți entuziaști.. După o întrerupere cauzată de război și de studiu, el a continuat să dedice timp pentru a Go de prin 1955. În 1956 el a descoperit că primul Congres European de Go a avut loc în 1924. EGC primul la care a participat a fost în 1956 într-un loc numit Nassereith, aproape de Innsbruck, cu aproximativ 30 de participanți.

În 1959, Nihon Kiin l-a trimis pe sensei Matsui pentru a stimula crearea de federații de Go în lume. El avusese deja succes în Anglia. Ab Schilp a obiectat că nu ar fi fost foarte utilă înființarea unei federații în Olanda din moment ce erau doar 10-12 jucători de Go. Matsui a spus că în alte părți s-a dovedit că o federație ar putea duce la creșterea numărului de jucători Go și că aceasta funcționează ca mijloc de propagandă pentru a Go. În plus el l-a mai "corupt" (după spusele lui Schilp), oferindu-i certificatul de Sho-dan, conform politicii japoneze de a îi onora pe cei care fac ceva pentru a Go. El nu a spus nimănui niciodată că a primit

certificatul, deoarece el a considerat că este un nonsens. După vizita lui, Matsui Ab Schilp a fondat Asociația Olandeză de Go.

AB Schilp a fost de părere că poți învăța multe de la Go, dar că trebuie să verifici asta pe viu. Există un echilibru interesant între intuiție și calcul, și că te învață să gândești logic.

Marleen Schilp a spus că la început Congresele Go au avut foarte puțini participanți. Toți participanții se cunoșteau între ei, și chiar și familiile care se alăturau participanților. Iar seara luau cina împreună. O practică care nu au putut fi continuat când la congrese au crescut numărul de participanți.

În acei ani de început materialul de joc nu era avansat și Goul nu era larg răspândit. În anii șaizeci Wim Moll a jucat împotriva nepotul său pe o tablă verde, din plastic cu linii galbene, care putea fi rulată. Pietrele erau discuri din material plastic roșii și albe. În manual nu era scris nimic cu privire la regula koului și despre seki! Deci cei doi au aflat despre regula koului abia când au devenit membri ai Clubului de Go din Rotterdam. Câțiva ani mai târziu Wim a început să lucreze și o dată, când el a era pe un petrolier japonez în andocare pentru scopuri de întreținere, a detectat un set de Go la bord. El a provocat pe unul dintre marinarii de pe navă și i-a surprins pe toți cu o victorie. Wim a fost un fel de erou pentru japonezi, deoarece ei l-au considerat era un foarte bun jucător de Go. Wim a ajuns în cele din urmă primul olandez care a obținut nivelul de 1 Kyu.

O altă persoană importantă pentru Goul olandez a fost Jan van Frankenhuysen. El a fost organizatorul primului Turneu de Go de la Amsterdam. Jan a fost un membru al consiliului de administrație al Asociației și a fost foarte interesat în activități de presă și propagandă. Au avut loc demonstrații în universități. Informațiile despre demonstrații erau comunicate prin intermediul buletinelor

din universitate și de studenții care erau invitați să participe la ședințele în care erau explicate regulile unui "foarte interesant" joc de Go. De obicei, erau prezente cel puțin 50 de persoane, uneori chiar mai multe (până la 150). După explicații Jan obișnuia să spună: "Foarte interesant, dar dacă vrei să joci Go ar cam trebui să înființezi un club". Dacă nimeni din public nu reacționa, el adăuga: "Voi pleca de aici mai târziu, spre seară, așa că nu ratați această oportunitate". Dacă totuși se găsea cineva interesat era numit în funcția de președinte și alții se puteau înregistra ca membri ai noului club de Go.

De asemenea, el a fost implicat în încercările de a obține un Centru Cultural de Go European în Amsterdam. El a făcut trei propuneri care au fost respinse. În schimb, propunerea lui Erik Puyt și o serie de colaboratori pentru un centru în Amstelveen a fost acceptată.

Cei mai de succes jucători.

Max Rebattu

Primul jucător de succes în Olanda fost Max Rebattu. El a fost campion olandez în 1963, 1965, 1968, 1970, 1975 și 1976. În două rânduri a împărțit primul loc al unui Campionatul European. De mai multe ori el a ocupat locul al doilea sau al treilea. În plus, el a câștigat turneul de la Amsterdam de două ori. El a învățat jocul de la Léon Vie, menționat mai sus. Și nu în ultimul rând el a publicat multe articole în ziarul olandez Elsevie.

Ronald Schlemper

Ronald Schlemper și Rob van Zeijst au apărut cam în același timp pe scena Goului ca jucători talentați. Ronald Schlemper a câștigat Campionatul olandez în 1978 - 1980, 1982-1988, 1990, 1992-1994. El a fost campion european în 1982, 1985 și 1986 și a ajuns pe podium cu locul trei la primul Campionat Mondial pentru amatori în 1979 în Japonia când a câștigat împotriva unui jucător japonez, rezultatul fiind că a fost

acceptată ca INSEI. El a fost al treilea în 1988, a pierdut împotriva locurilor unu și doi și în 1991, câștigând ultima partidă la un japonez campion mondial en titre. El a fost patruilea în 1994. În total, el a participat de 9 ori.

În 1980 Ronald a mers în Japonia pentru a studia Go la Kiin Nihon pentru cel puțin un an. Cea mai importantă activitate a fost de a juca împotriva altor inși. El a participat, de asemenea, la partide comentate de Iwamoto Kaoru și Magari. El de obicei, primea lecții (partide și comentarii) de la un tânăr talent Yoda Norimoto, 14 de ani (1 Dan Pro, la acel moment și foarte celebru acum). De asemeni a mai studiat și partide și tsume-go japoneze.

Rezultatele sale au fost foarte bune, el a început de la numărul 38 (în septembrie 1980) și a fost promovat la numărul 33, după o lună. El a revenit în Olanda atunci când a ajuns pe poziția întâi. El ar fi trebuit să mai stea timp de câteva luni pentru a se califica pentru liga principală. Doar primii 4 sau 5 ar fi devenit pro. Dar el nu a agreat lupta grea necesară pentru a deveni profesionist. În 1995, el a emigrat în Japonia pentru a deveni internist acolo.

În octombrie 1985 a fost un meci de 9 partide între Jong-Su Yoo și Schlemper Ronald. Partidele au fost jucate în Leeuwarden în nordul Olandei, Arnhem în est și în sud la Tilburg. Din păcate, Schlemper pierdut cu 2:7.

Rob van Zeijst

Rob van Zeijst avea 19 de ani când a devenit campion olandez în 1981. În 1982 el a ajuns al treilea. El a devenit primul olandez campion european în anul 1981 în Linz Austria, câștigând 8 din 9 partide. El a fost, de asemenea, CE, în 1990 și 1993 la Viena, la Praga, unde a câștigat 10 din 10 împotriva a mulți jucători puternici.

Ulterior el a jucat la Campionatele Mondiale de amatori în Japonia. El s-a stabilit în Japonia, deși planificase o vizită de

o lună. În Osaka s-a întâlnit cu Sakata Eio, care ia oferit un loc de muncă într-un salon de Go ca instructor de joc. El a întâlnit, de asemenea, pe cea care va deveni prietena lui, la care s-a și mutat ulterior, motiv pentru Sakata l-a concediat... Câteva luni mai târziu el a primit un loc de muncă part-time ca traducător la un manual. Acesta a fost începutul carierei sale ca traducător. În plus, el a fost insei pe o perioadă de 10 luni.

Goul este un hobby pentru Rob, îi place să se întâlnească cu alți jucători de Go la turnee. "Puteți vedea cine sînt adversarii dvs., pentru că Goul nu este un joc abstract, ci un joc psihologic, și nu se poți ascunde cine ești", spunea el.

Guo Juan

Prima vizită în Olanda a profesionistei chineze Guo Juan a fost atunci când ea a luat parte la EGC pe insula Terschelling, în nordul Țărilor de Jos, în 1985. În 1989 ea s-a stabilit la Haga pentru a își îmbunătăți Engleza. Acolo a început să dea lecții de Go. Mai târziu, ea s-a mutat în Amsterdam, unde locuiește și în ziua de azi. Într-un interviu în 1989 ea a spus următoarele: "Imi place atmosfera cluburilor și a turneelor foarte mult. Cred că ar trebui atrași către Go mult mai mulți copii. Este bine ca Goul să fie învățat la o vârstă fragedă și este foarte important să joace mult, cel puțin o jumătate de oră zilnic, antrenînd astfel gîndirea. Eu sunt de părere că jucătorii puternici olandezi nu joacă deloc rău, dacă țineți cont de faptul că a fost mai greu să devii puternic în Olanda decît în Japonia și China, datorită lipsei de adversari puternici, lipsei de profesori și pentru că a trebuit să învețe doar din cărți".

Guo Juan oferă lecții de Go în cluburi pentru jucători mai puternici sau mai slabi. Ea joacă partide fără handicap până la mutarea 50 sau 60 și discuta despre joc, sau participanții au joacă unul împotriva celuilalt pentru primele 50 sau 60 de mutări în urma cărora ea își spune opinia cu privire la procesul de joc. Pe lângă aceasta ea a mai

predat fuseki, joseki, formele, tsume-Go și alte subiecte de Go. Datorită lecțiilor și sfaturilor chiar cei mai puternici jucători olandezi și-au îmbunătățit jocul.

Robert Rehm

Un jucător cunoscut a fost și este Robert Rehm care joacă din 1965 Go și încă nu s-a lăsat. A participat la multe Campionate Europene. (În 1979 el a ratat titlul, deoarece a pierdut ultimele 2 runde împotriva Max Rebattu și Rob van Zeijst.)

Rezultatele jucătorilor olandezi în Campionatele Mondiale pentru amatori.

În 1996, Gilles van Eden îl învinge pe favoritul japonez, Frank Jansen încheie locul 7 în 1998 și Geert Groenen 6 în 2000. În istoria Goului occidentul nu au fost niciodată în măsură să rupă hegemonia Japoniei, Chinei și a Coreii. În 1991, Ronald Schlemper a fost pe aproape când l-a înfrînt pe campionul mondial japonez în runda finală.

Antrenamentul central

În 3 perioade de asociația a organizat ceea ce a ajuns să fie cunoscut sub numele de antrenament central. Prima perioadă a început în 1981 cu cinci adunări în ultimele 3 luni ale anului, sub conducerea lui Ronald Schlemper.. Ea viza două grupuri, unul cu jucători la nivel de 2 Dan sau mai mare, și unul pentru tineret talentat. De obicei, se începea cu o analiză a unor partide de profesioniști printre care Shusaku, Shuwa, Shuei and Shuho. Acestea erau urmate de 10 probleme tsume-go. În cele din urmă se jucau partide rapide, la care Ronald discuta unele greșeli importante. Sa dovedit că participanții discutau de multe ori la cluburile lor, ceea ce învățaseră.

După Ronald Schlemper, Frank Jansen a acționat ca profesor principal. El a combinat metode diferite. Se dădea o importanță mai mare în predarea de modele

de bază și forme. Dacă cunoști variantele de bază poți rezolva o mulțime de probleme. Un alt aspect important a fost că toată lumea a fost încurajată să pună întrebări sau să își spună propriile păreri cu privire la analize. El a folosit tot felul de exerciții, unele sub forma unui joc, cum ar fi "go-discutat".

În 2009, Antrenamentul Central a fost reluat după o întrerupere. De data aceasta pe lângă pregătirea celor de top s-a acordat atenție și începătorilor sau a celor slabi. A fost un mare succes, participând mai mult de 100 de jucători, majoritatea dintre ei fiind jucătorii de nivel kyu. De antrenamentul jucătorilor puternici (3 Dan sau mai sus) se ocupă în prezent profesionista coreană Yoon Young Sun. Abordarea seamănă cu cea urmată de Ronald Schlemper, dar ea analizează, de obicei, o partidă recentă coreană. În plus, ea dedică timp pentru a analiza partidelor care i-au fost trimise în prealabil de participanți.

Cluburile

Conform site-ului NGoB dezvoltarea cluburilor de Go a fost aproximativ în felul următor. În Amsterdam se juca Go din 1953. După EGC din Poelgeest numărul de jucători din Amsterdam a crescut considerabil. Din 1968 cluburile au început să fie înființate, în 1968, clubul din Leiden, cu ajutorul Asociației Olandeze de Go. (În 1969 au fost înființate 4 noi cluburi, în anii șaptezeci vreo 5 și cel puțin 3 în anii optzeci, 2 în anii nouăzeci, în ultimul deceniu cel puțin 7 și în momentul scrierii acestui articol, un nou club este în proces de a fi stabilit.)

În 1980 au existat cluburi în cel puțin 20 de orașe și un an mai târziu puteau fi numărate mai mult de 20 de cluburi active în școli. Doar câțiva elevi deveneau membri imediat, dar se spera că Goul olandez va profita mai târziu de existența cluburilor școlare.

În diverse momente membrii unui club discutau despre modul în care ar dori să desfășoare activitatea de club, în ce situații să se strângă la club. Unii jucători ar prefera să joace foarte serios și preferă să joace într-un centru sportiv. Alții se alătură unui club doar pentru a socializa, a juca blitz și bea bere. Alegerea este dificilă, deoarece clubul poate pierde membri prin acordarea priorității uneia sau alteia dintre opțiuni.

Turnee și alte evenimente

Primul Campionat Național a avut loc în 1960 sub forma unui meci între Ab Schilp and Vie Leon. AB Schilp, președintele NGoB, a câștigat. Primul Campionat Național unde a existat și competiție a avut loc în 1977 și a fost câștigat de către Robert Rehm, care este încă activ în multe turnee, și a luat parte la multe Campionate Europene. Primul Concurs de club a fost jucat în 1971.

Primul campionat olandez de Go feminin a fost organizat în 1995.

Campionatul pe echipe a luat ființă în anul 2002. În această competiție sunt jucate partide între 2 echipe de 3 persoane din diferite cluburi. Există categorii diferite pentru a putea juca cu șanse jucătorii de țării diferite. Partidele sînt jucate fără handicap

Cele mai importante turnee în Olanda sînt:

Turneele zonale, în care primii se califică pentru INDIS așa-numitul, turneu InterDistrict.

De la INDIS se poate obține calificare pentru Campionatul olandez. Alternativ se pot califica pentru INDIS primul sau al doilea din Turneul Central de calificare. În acest turneu poate participa oricine nu s-a calificat pentru Campionatele olandeze sau INDIS.

Alte Campionate Olandeze sînt:

Campionatele Olandeze de Go Rapid, jucat din 1998, Campionatul Olandez de Tineret de până la 12 ani, jucat din 1995, Campionatul Olandez de Tineret de până la 18 ani, jucat din 1984 și Campionatul Olandez pentru

veterani (50 +) , pentru prima dată jucat în 2009, ca parte a celebrării a 50-a aniversare a NGoB. Robert Rehm încheiat pe primul loc prin câștigarea ultimei partide împotriva fostului campion olandez Max Rebatu.

În fine, există Campionatele de Echipe și Turneul Internațional Amsterdam în Centrul Cultural Go (vezi mai jos),

Anual se organizează 14 turnee de Go în locuri diferite din Olanda.

În afară de aceste turnee, începând cu 2006 anual este organizată tabăra de vară de Go, eveniment ce durează aproximativ 5 zile, și are loc cu o săptămână după încheierea Congresului European de Go, pe lângă Go fiind oportunități de a juca alte jocuri și sporturi. Alte tabere de Go de vară sînt cele din Polonia, Lituania și Suedia.

În 2006 a fost organizat primul turneu de iarnă.

În turneele naționale, de obicei, oaspeții sînt găzduiți noaptea la casele jucătorilor locali ". De obicei, veți vedea oameni adunîndu-se în sala de turneu pentru a verifica unde vor rămîne oaspeții. Cu acele ocazii se joacă Go sau alte jocuri până la miezul nopții, sau mai tîrziu.

Campionatele Europene

Primul Congres European de Go a avut loc în 1960 în Oud Poelgeest, un castel lângă Leiden în partea de vest a Olandei și conform spuselor lui Ab Schilp într-un moment foarte potrivit. Sentimentele negative ale olandezilor spre Japonia după război se estompaseră. Ambasadorul japonez a deschis Congresul cu un frumos discurs.

Congresul a generat multă publicitate, inclusiv 2 articole în săptămînalul olandez Elsevier, care conținea și adresa NGoB. Datorită acestui lucru, Goul a devenit mai cunoscut.

Ambasadorul coreean a deschis EGC din 1964 în Scheveningen. Printre cei peste 100 de participanți au fost mulți japonezi și coreeni.

La Campionatele Europene din 1972, în campusul Colegiului Tehnic Twente din Enschede au fost prezenți profesioniștii japonezi Iwamoto Kaoru (9 Dan) și doamna Kodama (Honinbo feminin). Iwamoto spunea "vă mulțumesc" de fiecare dată cînd captura un grup. Miss Kodama a fost mai umilă, atunci cînd ea a capturat grupuri negre.

La EGC din 1977 în Rijswijk au fost aproximativ 150 de participanți. Acesta a fost ideal pentru cei care au venit să joace Go și alte jocuri de inteligență. Era în zonă un parc, dar nu erau cafenele și terase în apropiere. În plus, a plouat aproape în fiecare zi, iar vremea a fost sumbră așa că nu era nimic altceva care să distragă de la joc. Turneul principal și Campionatele Europene s-au desfășurat în condiții bune.

EGC din 1985 a fost pe insula olandeză Terschelling. Cei mai mulți jucători au fost mult mai fericiți decît ceilalți vizitatori ai insulei care erau agasați de vremea nefavorabilă. Ocazional jucători au deplîns faptul că au fost nevoiți să călătorească o distanță de 8 km pe bicicletă pînă unde trebuiau să joace, unii chiar căzînd de pe bicicletă. Aproape zilnic Nakayama au oferit comentarii cu privire la partide care puteau fi ascultate și privite datorită unei conexiuni video. Unul dintre comentariile cele mai frecvente a lui Nakayama a fost: "negrul s-ar putea să nu fie prea fericit". În hotelul pentru tineri jocurile au continuat pînă dimineața devreme. Barmanul nu se putea abține de la urmărirea partidelor.

În 1994, Campionatul European a fost organizat la Universitatea din Maastricht. În contrast cu campionatele de la Rijswijk și Terschelling temperaturile au fost foarte ridicate. Turneul a fost câștigat de Juan Guo. Au fost mai mult de 400 de jucători de Go și rudele lor.. De asemenea, au fost prezenți mai mulți profesioniști din Japonia și China. Japonezii au fost dispuși să joace pînă tîrziu în noapte. Chinezii, neștiind limba engleză au

trebuit să se obișnuiască cu situația de a face lucruri cu "acei străini ciudați". Mesele au fost oferite în clădirea turneului, sau alternativ se puteau vizita terasele cafenea din oraș.

În 2009, Campionatul European a fost organizat în Groningen, în nordul Olandei. Ca o noutate de organizare a fost intranetul/ internetul pus la dispoziție jucătorilor, ceea ce i-a permis lui Pintilie Costel să își publice imediat impresiile sale de pe site-ul brailago.ro/a/, care mai pot fi găsite în arhiva lunilor Iulie-August 2009.

European Go Oza

Amsterdamul a avut onoarea de a organiza de 4 ori European Go Oza, la intervale de doi ani, prima dată în 2002. Acest turneu japonez de patru zile pentru jucătorii europeni de top, oferă celor de pe primele trei locuri oportunitatea de a juca la World Go Oza în Japonia. Faza Europeană a Go Oza a fost sponsorizată de Toyota și Denso. Turneul a fost împărțit într-un turneu de calificare de 2 zile și un knock-out în următoarele 2 zile cu 16 sau 24 de jucători.

În timpul Cupei Oza 2004, fosta femeie politician olandez Erica Terpstra, președintele Federației Sportului Olandez (FSN), a efectuat o vizită și a generat multă publicitate în ziarele locale și postul local de televiziune. În același an oaspeții profesioniști Yuki Shigeno și Cătălin Țăranu au fost foarte activi.

În general pentru finala knock-out se calificau olandezi, români și ruși. În 2002, doi jucători olandezi a ajuns în finală knock-out, apoi cinci în 2004, șase în 2006 și în cele din urmă doi în 2008. Cel mai de succes jucător olandez a fost Guo Juan, câștigând finala din 2006 împotriva lui Alexander Dinnerchtein. Cu toate acestea, în 2002 ea a pierdut surprinzător împotriva lui Dragoș Băjenaru, pierzând apoi finala împotriva lui Alexandr Dinerchtein, cu o jumătate de punct. În 2004, a fost învinsă de Ion Florescu.

Jucătorul cel mai de succes per total a fost rusul Alexandr Dinerchtein, câștigând finalele din 2002 și 2008 și pierzând pe cele din 2004 și 2006. Frank Janssen a surprins cu locul al treilea în 2004, prin victoria la Rob van Zeijst în runda a doua și la Ion Florescu în lupta pentru locul al treilea. În 2006, trei jucători olandezi s-au calificat pentru cei mai buni 8, Guo Juan, Frank Jansen și Merlijn Kuin, care l-a învins surprinzător Rob van Zeijst în primul tur. În ultimul Oza European Cup din 2008, Olanda, Rusia și România au avut câte doi jucători în primii 8. Cristian Pop l-a învins pe Rob van Zeijst cu câteva puncte și a ajuns în cele din urmă pe locul al treilea.

Vizite ale profesioniștilor japonezi, chinezi și coreeni.

Prima vizită în Olanda a unui profesionist japonez a fost a lui Kensaku Segoe și a lui Hashimoto Utaro cu secretarul lor Morinaka în 1961, după Congresul European. S-au jucat 3 simultane, 2 în Amsterdam și unul în Rotterdam. De 4 ori numărul 2 în Campionatul olandez Henk de Vries a fost singurul care a câștigat, avînd un handicap de 9 pietre.

Pe 04 septembrie 1961 Iwamoto Kaoru și fiica lui Yoko-san au vizitat Amsterdam pentru a da, cu multă plăcere, lecții de Go. El a vizitat, de asemenea, multe alte orașe din Europa.

Pe data de 16, 17 și 18 octombrie 1975 doamna Inoue (1 Dan) și Katsumi Ashiba (3 Dan), au vizitat Olanda. Prima zi a fost pentru a face publicitate. Elsevier a organizat o conferință de presă. Articolele au apărut în cel puțin 4 publicații.

Pe 07 august 1977 Iwamoto Kaoru (9 Dan, 76 de ani) a vizitat Olanda pentru a doua oară. Prima dată el a participat la ceremonia de premiere la Congresul European în Rijswijk, după care a venit la Amsterdam. El a jucat jocuri simultane împotriva Henk de Vries (4 Dan) și Jan van Rongen (1 Dan). Henk a câștigat cu 8 puncte,

cu un handicap de 3 pietre. Jan a cedat cu 6 pietre, deși el ar fi putut face o viață cu un grup. El a cedat în mod clar prea devreme.

Prima vizită în Olanda a unui profesionist corean a fost în august 1979 de către Cho Hun Hyun. El a jucat simultan la 15 mese. Doar Rob Koopman și-a câștigat partida.

Cu 3 ocazii importante partide japoneze s-au jucat în Olanda, și anume în 1992, primul joc al meciului Meijin, în 1996, un joc al meciului Kisei iar în 2000 un joc al meciului Meijin.

Primul joc al meciului Meijin 1992 a fost un eveniment de patru zile. În prima zi a existat un bufet, pe a doua zi un turneu blitz și în ultimele două zile de joc meciul dintre Otake Hideo (9 Dan) și Koichi Kobayashi (Meijin). Kobayashi și-a sărbătorit ziua de naștere împlinind 40 în ziua a doua a jocului și Otake se aștepta la un cadou. În Japonia este un obicei ca sărbătoritul să ofere cadouri. Kobayashi a anunțat că ar fi vrut să câștige titlul Meijin și fiind a cincea oară la rând ar fi obținut titlul de Meijin onorific.

O partidă a meciului Kisei din 1996 a fost jucată între Kobayashi Satoru (Kisei) și Cho Chikun (Honinbo) în hotelul Okura în ianuarie. Takemiya (Meijin) a fost comentator pentru televiziunea japoneză. Yasuda Yasutoshi. (8 Dan,) și Iwamoto Kaoru (9 Dan), la vârsta de 93 ani au oferit comentarii. Yasuda Yasutoshi avea 31 de ani la acel moment și era un jucător activ, dar de asemenea, interesat în procesul de predare a Go la copii el a vizitat 7 clase în majoritate cu copii în vârstă de 4 sau 5 ani. Pe lângă meciul respectiv, au fost oferite simultane cu alți profesioniști, partide didactice și două sesiuni de discuții despre Go.

Cu ocazia celebrării a 400 ani relația dintre Olanda și Japonia, s-a jucat o partidă a meciului dintre Meijin Cho Chikun (Meijn) și Norimoto Yoda (9 Dan) în Amsterdam, în septembrie 2000. Trei ziare naționale au arătat interes. Cel mai remarcabil a fost faptul

că Cho Chikun în răspunsul la o întrebare pusă televiziunea olandeză, de ce iubește Goul atât de mult, el a spus că îl urăște. Dorința lui de a câștiga este atât de mare încât câștigarea un meci devine o povară grea.

Centrul Cultural de Go Amstelveen



Un fapt important pentru Olanda a fost crearea Centrului Cultural de Go European în Amstelveen, un orașel vecin cu Amsterdam. Amstelveen a fost ales în defavoarea planurilor oferite de Paris și Germania. Deschiderea oficială a fost sâmbătă, 9 mai 1992, cu aproximativ 150 de vizitatori. Au fost 50 de japonezi. Iwamoto Kaoru a deschis oficial Centrul. Discursuri au fost ținute de către Iwamoto Kaoru, Nagahara, primarul Amstelveen, ambasadorul Japoniei, directorul Obayashi și Leijen Jan de la Departamentul de Afaceri Economice din Amsterdam municipiului. Ultimul discurs a fost al președintelui al Federației Europene de Go Alan Held, atât în limba engleză cât și în japoneză. Ambasadorul a subliniat aspectul cultural al Centrului. Declarația lui Jan Leijen "cel mai vechi joc, începând cu nimic, la universul fără sfârșit", a ajuns să fie citată de ziarele japoneze.

Duminica s-a jucat deschiderea la Cupa Obayashi.

Sfaturi pentru Olanda în perioada de început.

Pentru a ne face o idee despre sfaturile oferite jucătorilor de Go olandezi în perioada de început citez din a doua ediție, al doilea an al Revistei de Go din anii 1961/1962 :

"Împarte partida în bucăți în așa fel încât, să ai sente în fiecare parte. Încercați să descrieți ceea ce se întâmplă în fiecare din părți - de obicei este posibil -, adică în fiecare parte jucătorul vizează un obiectiv strategic. Examinează cu atenție mutările sente, acestea sunt cele "mai mari", în acel moment. Încercați să estimați valoarea mutărilor. Analizați alte mutări mari și încercați să determinați de ce acelea nu sînt la fel de mari precum cele alese de către sensei.

Încearcă să găsești un răspuns la ultima mutare înainte de a vedea ce a mutat senseiul în partidele pe care le analizați. În felul acesta vei obține un comentariu al senseiului în ceea ce privește propria ta mutare. Încearcă să

explici. Tu ai vrut să iei teritoriu, senseiul păstrează sente. Tu ai încercat să invadezi, senseiul a redus teritoriul. Este mult mai important să sesizezi aceste diferențe de strategie decît să fii atent doar la combinații și tesuji. Nu vei descoperi modul de a juca al maestrului într-o combinație sau alta. Trebuie să încerci să prinzi liniile generale de la sensei.

Durează mai mult analiza unei partide în acest mod, dar vei evolua mai rapid. Vei întâlni mai mult sau mai puțin situații similare în partidele proprii. Un maestru ar juca așa, dar mă tem, așa că voi juca mai prudent. Nu fă asta, joacă așa cum ar juca un maestru. Mutările acelea prudente evitate de maestru sînt de obicei mutări slabe, insuficient de tari.

Pro Go

De pe la alții

A închiria sau a nu închiria?

Articol și foto de Brian Allen

Printre multele subiecte asupra cărora ne-am aplecat urechea sau nu numai urechea, sînt și centrele de Go. Știrile sînt puține și cam contradictorii. De exemplu cel din Europa ba se aude că e de mare succes, ba dimpotrivă. Acum găsesc o știre în buletinul de Go american despre Centrul din Seattle. Nu mă voi arunca la comentarii ci voi traducea știrea exact, lăsînd cititorii să facă legături între detalii, să tragă concluzii...

[Seattle Go Center Goes for Pets](#)

May 16, 2011 02:58 pm | Brian Allen

mai pe românește, Centrul de Go din Seattle, o dă pe animăluțe de companie.

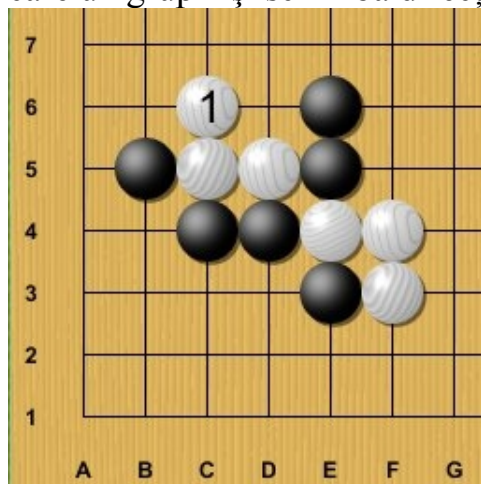
După zece luni fără chirie [Centrul de Go Seattle](#) a închiriat parterul clădirii lor, clinicii locale pentru animale de companie.



"Afacerea asta în sine nu ne va rezolva problemele financiare," spune Brian Allen, managerul SGC, "dar ne îmbunătățește vizibil situația, și viitorul este mai previzibil." Allen adaugă că cu sprijinul continuu al taxelor plătite de membri, donații și voluntariat "vom reuși să mărim numărul de ore și să extindem promovarea." Grupul veterinar își va renova spațiul în această vară, și se va muta în toamnă. Centrul de Go va face promovare la Tîrgul de stradă în acest weekend — fiind al treilea festival la care participă în această primăvară.
- foto: Marți seara la Seattle Go Center;

Dicționar Japonез Român de Go Litera M

Magari - Mutare de “întoarcere”, prin care un grup “își schimbă direcția”



formînd

un unghi drept, precum în prima diagramă. Explicația e cam forțată, mai potrivit fiind termenul de curbare, pentru că de regulă magari se folosește pentru a bloca înaintarea unui șir advers, formînd un unghi drept cu propriile pietre. Vezi

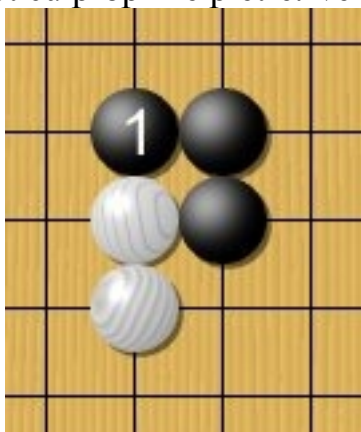
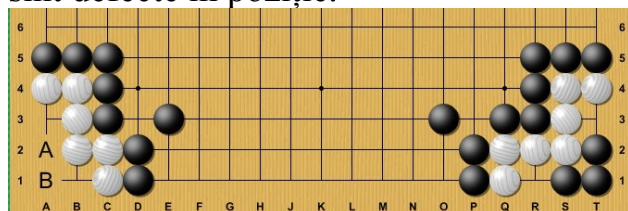


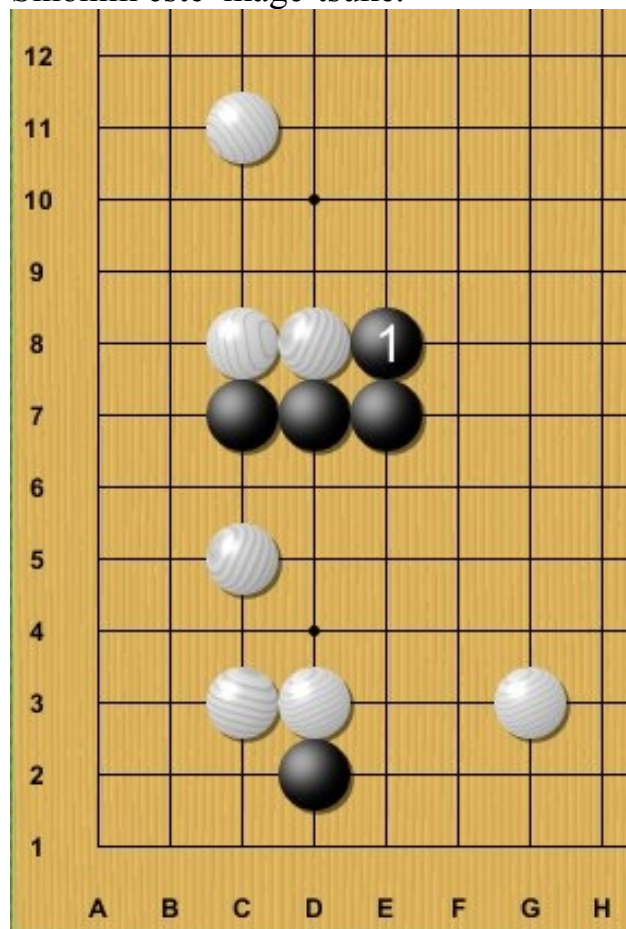
diagrama doi.

Magari-shimoku - Formă de ochi din 4 puncte “îndoită” care este vie dacă nu sînt defecte în poziție.

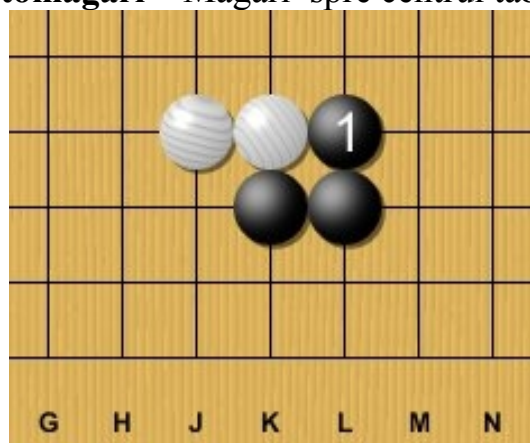


Excepție poziția pe colț, unde se poate face ko. Conform regulamentului japonez 4 pe colț e considerată poziție moartă. Vezi și sume no magari-shimoku. Se mai pronunță și magari-yonmoku.

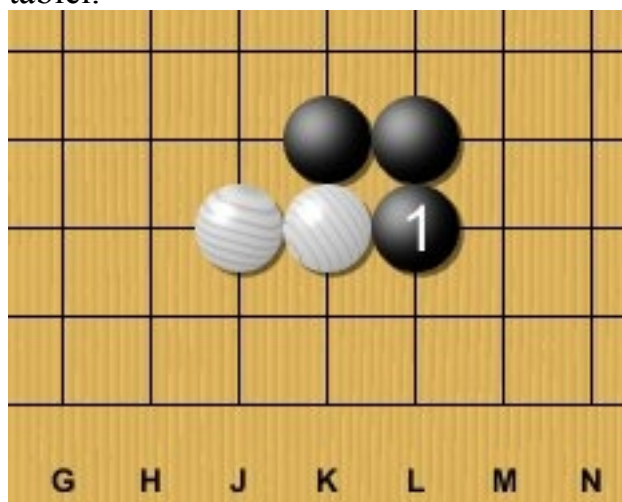
Magari-tsuke - Magari în contact cu o piatră adversă. 1 în diagramă. Termenul se pronunță simplificat și magari. Sinonim este mage-tsuke.



Sotomagari – Magari spre centrul tablei.



Uchimagari - Magari spre marginea tablei.



Mage - La fel ca magari.

Mage-tsuke - La fel ca magari-tsuke.

Magireru - A deveni complicat.

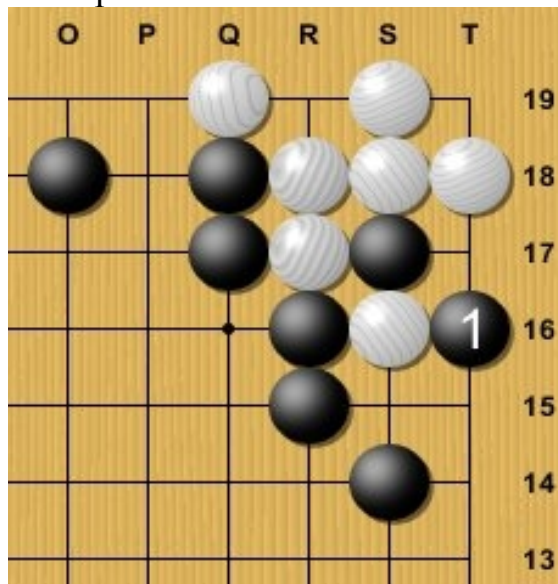
Magire wo motomeru - A căuta complicații.

Magusaba - Literal pășune, teren cu buruieni. Teritoriu unde nu pot fi făcute mutări utile, profitabile.

Make - Pierzând.

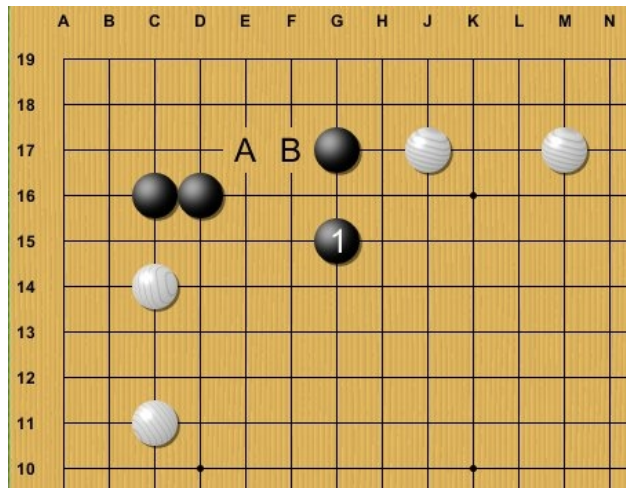
Makeru - A pierde.

Makuri – Termen nu tocmai consacrat, și explicația fiind nu prea clară. Makuri implică un atari urmat de pierderea unei piese implicate în acea poziție, dar după care piesa care a dat inițial atari poate fi salvată, de regulă retrăgându-se pe linia întâi. Diagrama poate lămurește cumva conceptul.



An II nr. 21

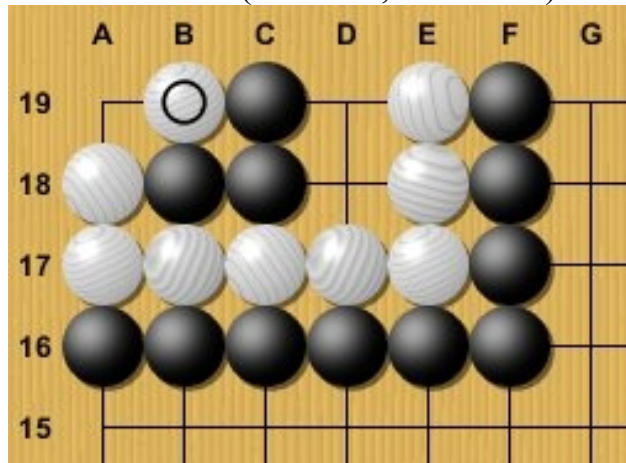
Mamoru – sau mamori, cele două variante sînt folosite în același articol, și pare că ambele sînt folosite pentru aceeași noțiune. A proteja, sau a apăra. Se folosește pentru cazurile cînd se protejează piese slabe aflate în apropierea unui grup tare. În diagramă negru 1 protejează contra unei invazii la A. Dacă totuși se va invada la A, trebuie răspuns la B.



Mane Go - Go în oglindă. Albul imita simetric mișcările negrului.

Ma ni awaseru - A se descurca. A face o mutare provizorie.

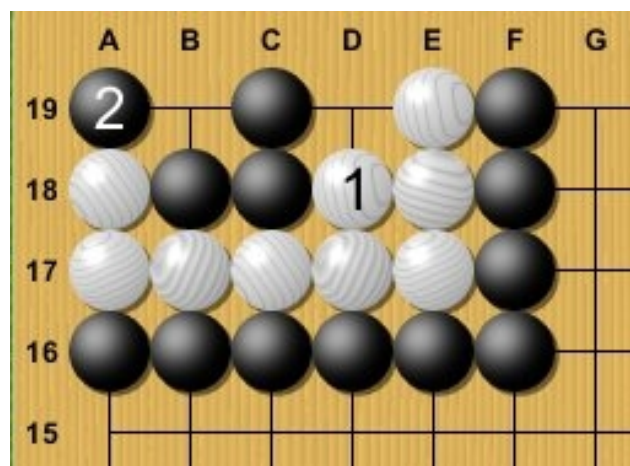
Mannen Ko - (ko de 10,000 de ani)



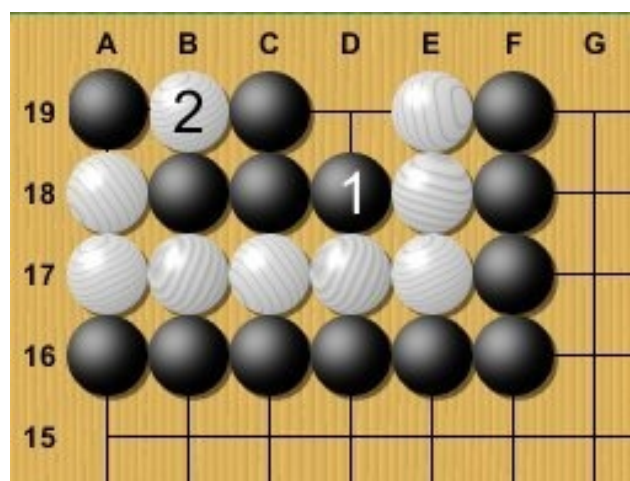
O formă specială în care cine începe primul atacul trebuie să găsească primul o amenințare de ko, de regulă poziția rămînînd nemodificată mult timp pe tablă, și adeseori devenind seki, sau chiar rămînînd nejucată și fiind considerată seki în regulamentul japonez. Diagrama 12 în Exemple de viață și moarte a

acestui regulament. În prima diagramă e un exemplu.

Alb 1 în diagrama 2 transformă poziția direct în ko.



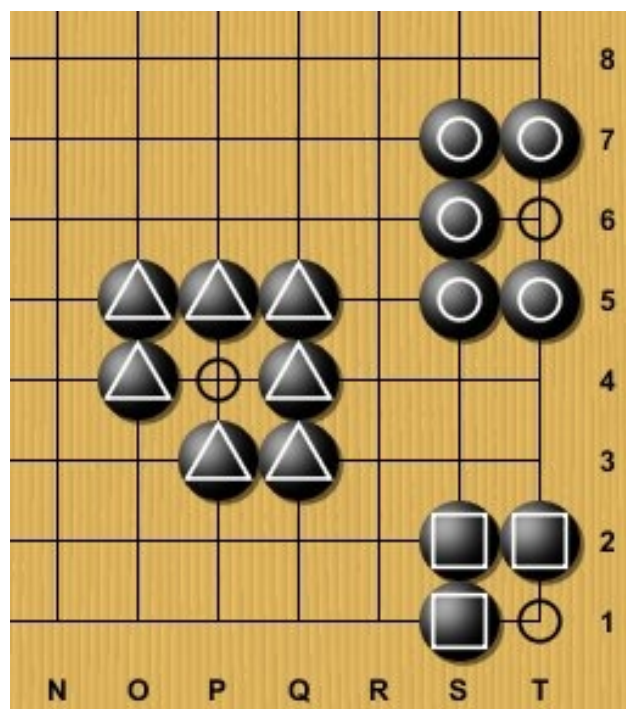
În diagrama 3, negrul poate alege seki



legînd koul la 2, sau poate porni lupta cu 1, și după 2, trebuie să găsească amenințare.

Matta - A lua o mutare înapoi. Literal așteptat. (Cam ciudată afirmație. Am tradus direct, taking a move back. Nu sînt sigur dacă e vorba de cazul cînd se efectuează o mutare ilegală, sau altceva.)

Me - Ochi sau punct. Libertate internă a unui grup. În diagramă exemple de ochi în centrul tablei, pe margine sau la colț.



Me ari me nashi - Un semeai în care unul dintre grupuri are un ochi iar celălalt nu. De regulă grupul fără ochi pierde lupta, excepție cazul în care are suficiente libertăți externe în plus.

Me futatsu - Doar doi ochi. A trăi cu minimul de doi ochi a cîte un punct.

Me ga atsui - A avea un puternic potențial de ochi.

Me ga nai - A nu avea ochi. A nu avea doi ochi.

Megatachi - Formă de ochi. La fel ca gankei.

Me-go - Go la pariu, în care jucătorii pariază ceva pentru un punct.

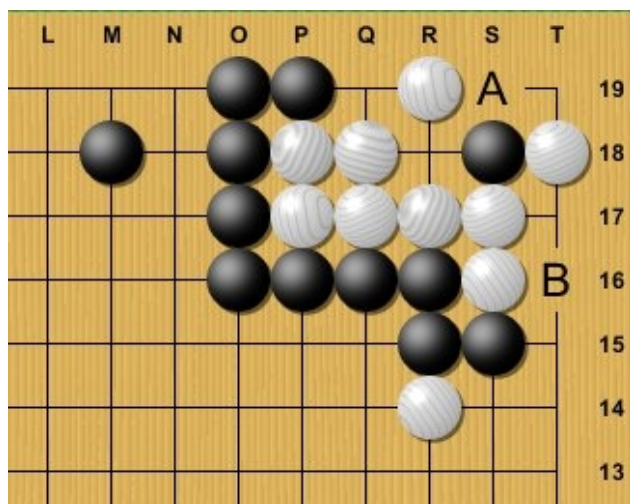
Meijin - Jucător de top. Tradițional, în Japonia un titlu oferit pe viață celui mai tare jucător al momentului. Azi titlu oferit în turneul cu același nume sponsorizat de presă.

Meikyoku - O partidă clasică. O capodoperă.

Mekura-go - Go legat la ochi. Go jucat fără a vedea gobanul.

Menjo - Diplomă ce dovedește rangul cuiva.

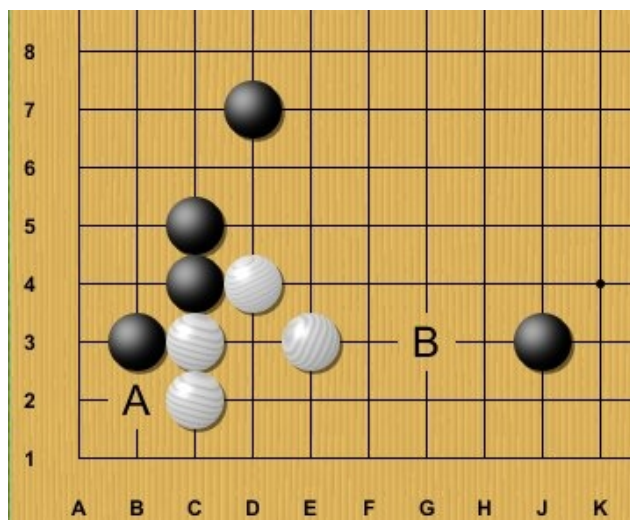
Miai - Alternativă.



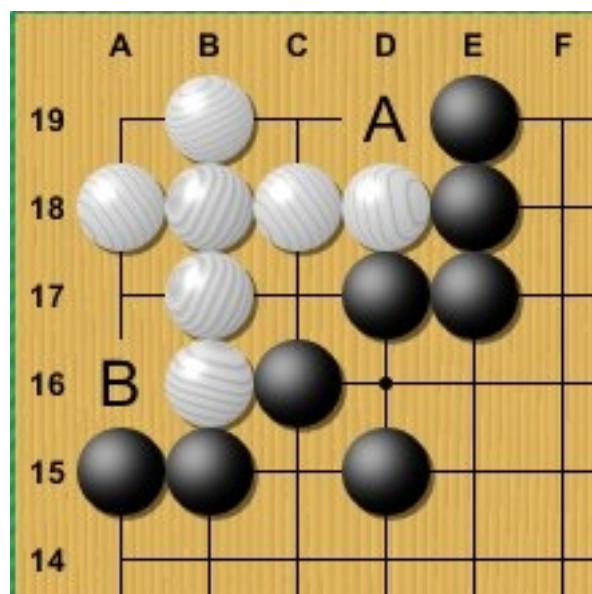
Două puncte care au aceeași valoare; dacă un jucător ocupă unul dintre aceste puncte, atunci partenerul său *trebuie* să-l ocupe neapărat pe celălalt.

(În sursele folosite se spune că trebuie, eu aş zice doar că are opţiunea de ocupa celălalt punct, realizând ceea ce ar fi realizat ocupându-l pe primul)

Exemple, punctele A și B în cele trei diagrame.



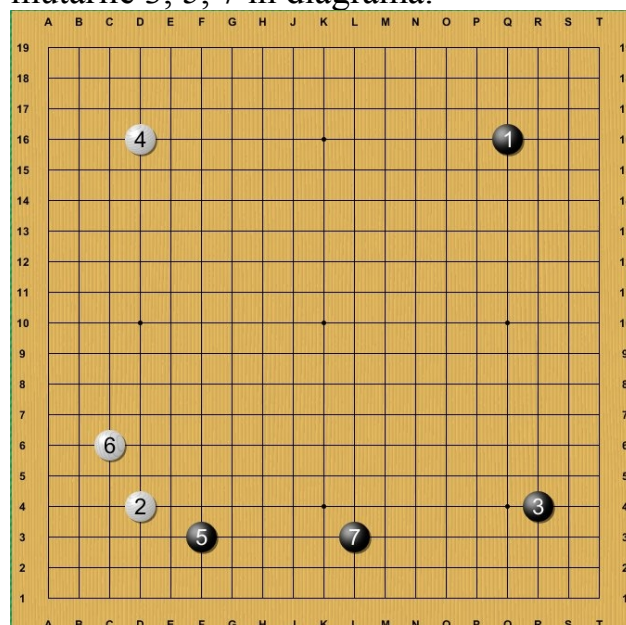
Un alt exemplu ar fi wariuchi, mutare plasată în teritoriul advers în centru și care are posibilitatea de a se extinde într-o parte sau cealaltă.



Miai keisan - A calcula mărimea unui teritoriu nefinalizat făcând media rezultatelor obținute în cazurile când mută primul unul sau celălalt dintre jucători.

Mimi - Clește care prinde o piesă adversă între propriile piese la distanță de un punct. Nu înțeleg diferența dintre acest termen, și un clește normal, dar poate diagrama relevă ceva ce eu nu am sesizat.

Mini chugoku-ryo - Deschiderea chinezească mică. O deschidere folosind mutările 3, 5, 7 în diagramă.



Studiată extensiv în Korea, această deschidere a devenit populară în ani 90.

Mise-jimai - A strânge taraba. A încheia o partidă câștigată jucând mutări sigure,

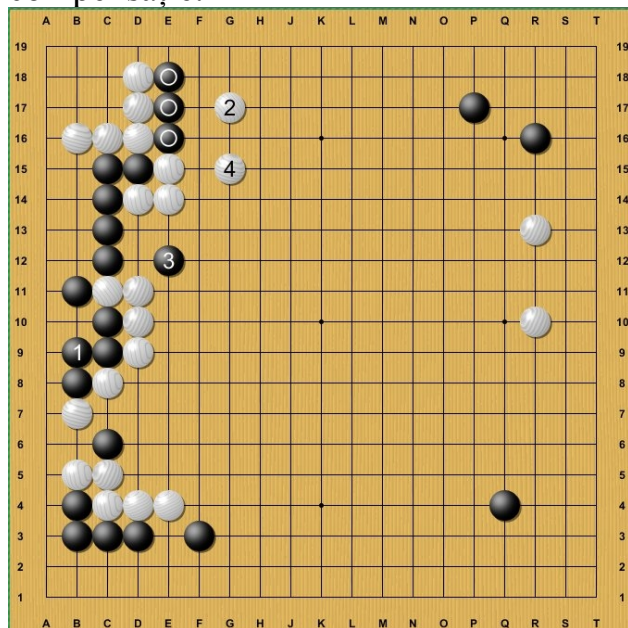
evitînd complicațiile.

Misonji - Orbire, incapacitate de a vedea o mutare evidentă.

Mi wo kuwareru - Literal, a-l fi mîncat cu totul. A lua cu totul teritoriul și spațiul de ochi a unui grup.

Mochi jikan - Timp alocat. Bonificație de timp.

Mochikomi - Cadou. Invazie nereușită în care toate pietrele sînt pierdute fără compensație.

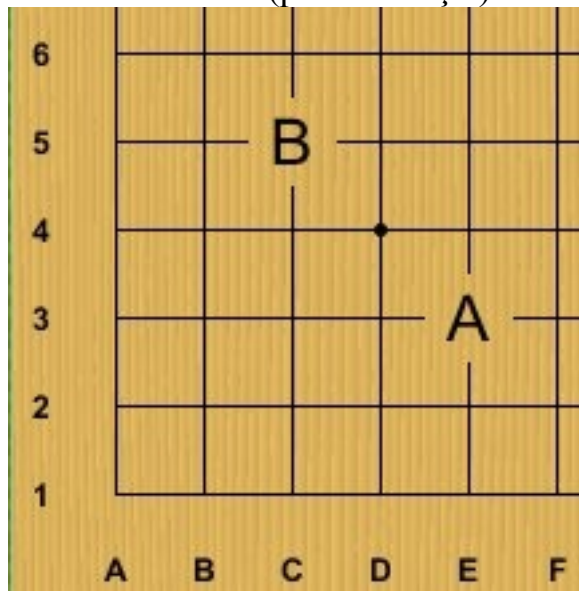


În diagramă este partida dintre Yoda Norimoto și Yamashita Keigo jucată în 2003-10-01 în turneul Meijin. Pietrele marcate reprezintă un mochikomi strategic. Yoda a sacrificat piesele sau a fost forțat să o facă, dar ideea este că a făcut-o într-un mod care nu a lăsat aji în poziție. Conceptul este mai complex, deci trebuie abordat cu atenție pentru a nu fi interpretat greșit.

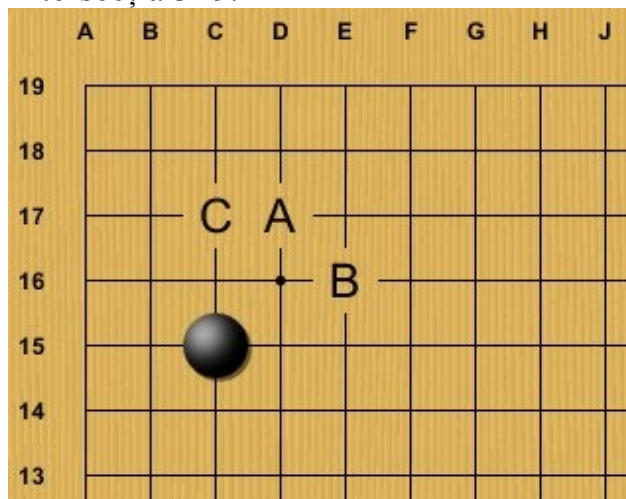
Modori - Retragere. (în Gobase se scrie modari, presupun că e typo)

Moku - Punct. (la fel ca me), asta conform unor surse, un pic diferit conform altora, care merg pe ideea de piatră de handicap, semoku, nouă pietre handicap, san-moku handicap la trei pietre. Folosit și ca sufix cu privire la anumite puncte ale tablei, komoku, takamoku, și moku hazushi.

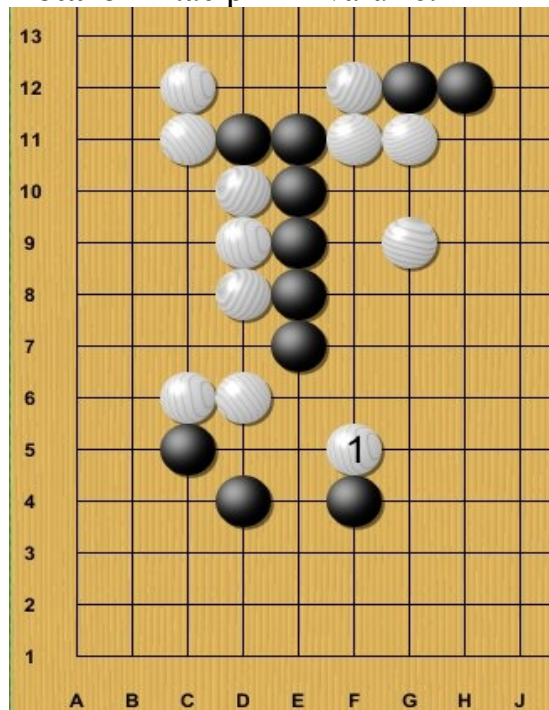
Moku hazushi - (punct-detașat):



Intersecția 3x5.

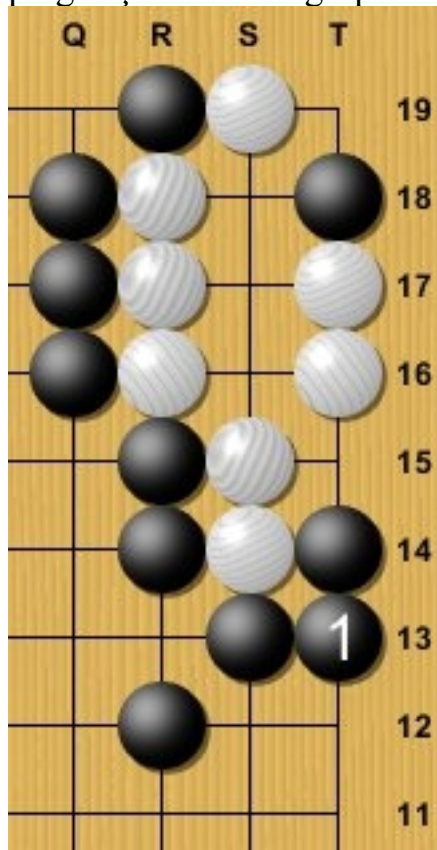


Motare - Atac prin învăluire.

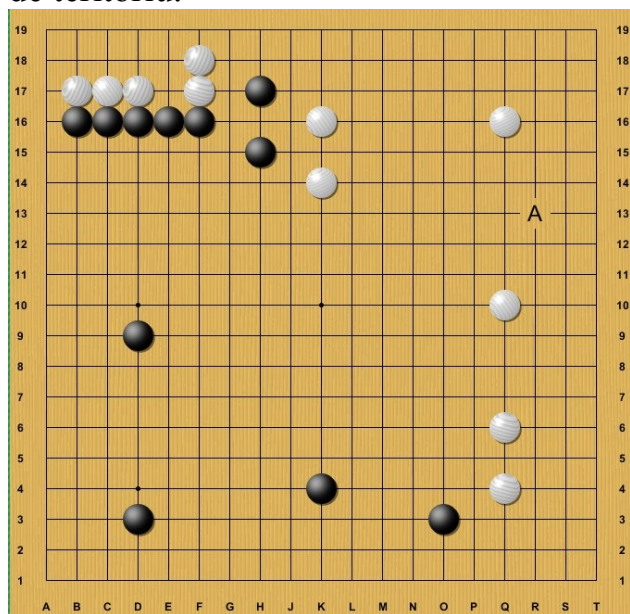


Atac diversionist. A ataca un grup ducându-se, înclinându-se spre altul
Exemplu 1 în diagramă se duce spre grupul de jos, dar de fapt ținta e grupul de deasupra.

Mototsugi - Conexiune de bază.
Conexiune ce prepară o mutare ulterioară. Exemplu, 1 în diagramă pregătește uciderea grupului alb.



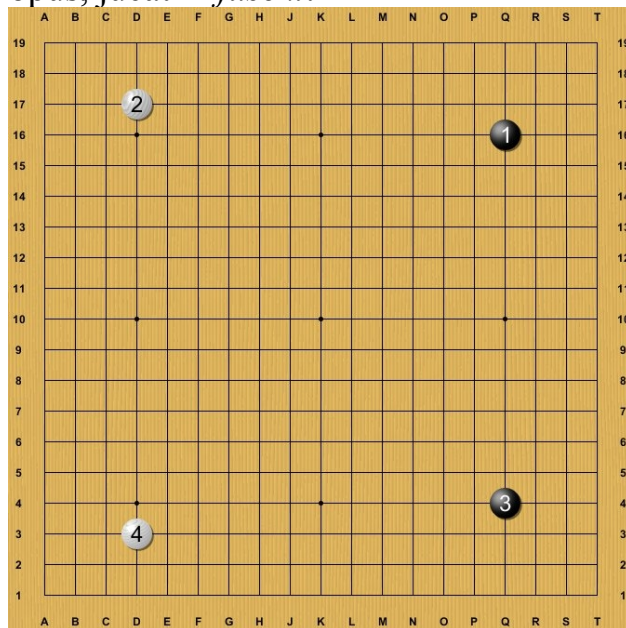
Moyo - Teritoriu potențial (mare); schiță de teritoriu.



Mujoken iki - A trăi necondiționat.

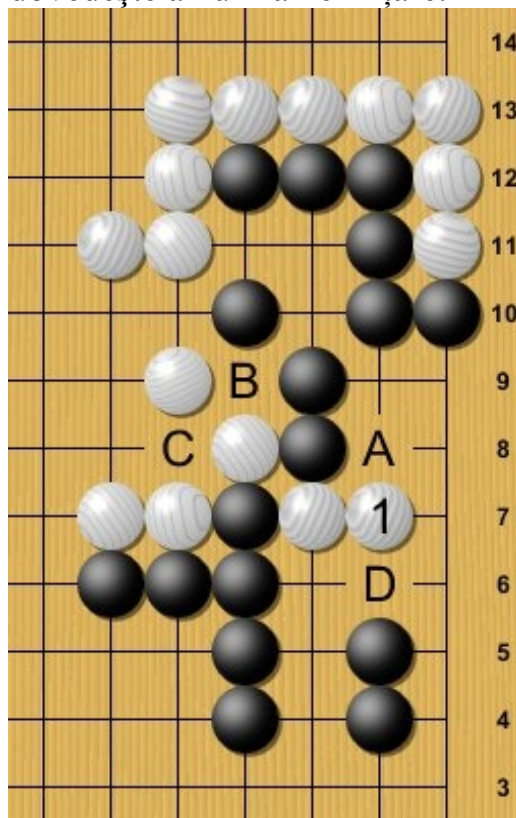
Mujoken shini - A muri necondiționat.

Mukai-komoku - Un komoku simetric opus, jucat în fuseki.



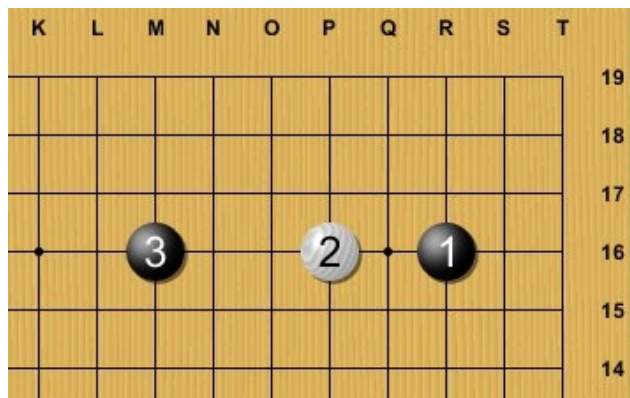
Cele două pietre albe din diagramă.
Compară cu kenkai komoku.

Mu-ko / muko - Literal, non-amenințare.
Amenințare de ko greșită. Mutare folosită ca amenințare de ko, dar care se dovedește a nu fi amenințare.



În diagramă 1 pare a fi amenințare, dar după ce negrul închide koul, alb A, negru

B, alb conectează la C și alb D, albul are mai puține libertăți.



Muramasa joseki - Joseki ce începe cu negru 3 în diagramă. Josekiul sabia magică a lui Muramasa.

Myoshu - Mutare excelentă. Excelență.

Mushobu - Partidă anulată, fără victorie sau înfrângere, datorită repetării poziției, ko triplu sau ceva similar.

Pro Go

Go Artistic

Problemă

Negrul mută și omoară.

