LJUBLJANA, DECEMBER 1996

GO ZVEZA SLOVENIJE

GO DRUŠTVO LJUBLJANA

碁

BILTEN OB 35-LETNICI GO DRUŠTVA LJUBLJANA

BILTEN OB 35 - LETNICI GO DRUŠTVA LJUBLJANA

VSEBINA

Ob 35 - letnici
Uspehi igralcev Go društva Ljubljana
Zmagovalci prvenstev Slovenije
Seznam slovenskih mojstrov
Organizacijsko delovanje
Naslovi

Pripravil: Peter Gaspari

Naklada: 200 izvodov

Ob 35 - letnici

35 let delovanja Go društva Ljubljana je v primerjavi s 4000 letno zgodovino goja nepomembno obdobje. Za slovenski go pa je ta jubilej vseeno pomemben, pa tudi v evropskem merilu ni zanemarljiv, saj je bilo širjenje te miselne igre po Evropi v tem stoletju sorazmerno počasno.

Eden od centrov, iz katerih se je razširil go po Evropi, je bila tudi Pula, kjer so se v obdobju od leta 1900 do konca prve svetovne vojne zbirali v pomorskem klubu pomorščaki, ki so igro spoznali na Daljnem vzhodu. Ta krožek je bil v tem obdobju po številu igralcev edinstven v Evropi. Tu se je leta 1914 naučil veščin goja tudi mladi pomorski častnik Ervin Fink. Več kot pol stoletja kasneje je obudil zanimanje za go s članki v dnevnem tisku in s knjigo "Go igra", katero je izdal v letu 1960. V tej knjižici so bila poleg pravil igre in osnovnih otvoritev tudi navodila za izdelavo preprostih igralnih garnitur.

Zanimanje za go se je širilo med dijaki in študenti, ki so se shajali v tedanjem "Šahovskem domu" v Ljubljani. Dne 22.12.1961 so ustanovili Go društvo Ljubljana - prvo gojevsko organizacijo pri nas. Go društvo Ljubljana se je 5.8.1962 včlanilo v Evropsko go zvezo (EGF), v kateri so bile tedaj samo še organizacije iz Avstrije, Nemčije, Nizozemske in Velike Britanije.

Kmalu so goisti ustanovili tudi društva drugje po Sloveniji. Iniciativni odbor za go v Sloveniji, ki je bil ustanovljen 24.12.1964 v Ljubljani, je deloval kot povezovalno telo med društvi in navezoval stike med posameznimi igralci v Sloveniji in Jugoslaviji. Odbor je pripravil skupščino devetih klubov in sekcij, na kateri je bila 28.4.1968 ustanovljena Go zveza Slovenije. Ta je od Go društva Ljubljana prevzela članstvo v Evropski go zvezi in ga šele 12.7.1979 predala Go zvezi Jugoslavije.

8.10.1991 so tri organizacije (Slovenije, Hrvatske in Srbije) razpustile Go zvezo Jugoslavije. Go zveza Slovenije je takoj zaprosila za članstvo v mednarodnih organizacijah. V Evropsko go zvezo je bila 19.4.1992 sprejeta najprej kot začasni član, na skupščini 29.7.1992 pa kot polnopravni član. Članstvo v Mednarodni go zvezi (IGF) je bilo Go zvezi Slovenije ponovno priznano na skupščini dne 24.5.1993.

Presenetljivo je, da so igralci Go društva Ljubljana v obdobju od leta 1960 do leta 1970 zelo hitro napredovali in to kljub pomanjkanju strokovne literature. Odločilno je bilo, da so se igralci sestajali in igrali vsakodnevno.

Go društvo Ljubljana in kasneje Go zveza Slovenije sta od leta 1964 do leta 1978 vsako leto prirejala mednarodne moštvene turnirje za prehodni pokal "Zlati zmaj". Ti turnirji so bili v tem obdobju poleg evropskih prvenstev prireditve z največjim številom igralcev.

Go zveza Slovenije je takoj po sprejemu v članstvo EGF (Evropske go zveze) v letu 1992 zaprosila tudi za dodelitev organizacije mednarodnega turnirja v Grand prix ciklusu. Dolgoletna tradicija turnirjev "Zlati zmaj" je gotovo vplivala na odločitev, da je bil že leta 1993 turnir na Bledu uvrščen v koledar prireditev EGF.

Na prvenstvih Slovenije, ki jih organizira Go zveza Slovenije od leta 1968, so igralci Go društva Ljubljana velikokrat osvajali prva mesta. Uvrstitve so razvidne iz priložene tabele. 23. prvenstvo v letu 1991 je bilo istočasno tudi 1. državno prvenstvo. Uvrstitve na prvenstvih so bile kriterij za udeležbo na mednarodnih turnirjih in v obdobju od leta 1993 dalje tudi kriterij za udeležbo na svetovnih prvenstvih.

Moč slovenskih igralcev je razvidna iz priloženega spiska slovenskih mojstrov (dan - igralci). V primerjavo naj navedemo, da imajo najmočnejši evropski igralci mojstrski naziv 6. dan, amaterski svetovni prvaki 7. dan in najboljši profesionalni igralci 9. dan.

Ob zaključku naj opozorimo še na podatke v tem biltenu o organizacijskem delovanju v Go društvu Ljubljana in to predvsem zato, da se na ta način poda skupno priznanje vsem dosedanjim funkcionarjem za delo v 35 letih.

Peter Gaspari

Uspehi igralcev Go društva Ljubljana na mednarodnih turnirjih

1963	Barsinghausen	Evropsko prvenstvo	7.	Ekart
1964	Scheveningen	Evropsko prvenstvo	3.-4.	Ekart
		Mojstrski turnir	2.	Movrin
1965	Mnišek pod Brdy	Mojstrski turnir	1.	Šturm
1966	London	Mojstrski turnir	1.	Gaspari
1968	Berlin	Mojstrski turnir	2.	Intihar
		Mojstrski turnir	3.	Pečenko
1969	Ljubljana	Mojstrski turnir	1.	Intihar
1970	Dunaj	Mojstrski turnir	1.	Golja
1971	Bristol	Mojstrski turnir	2.	Gaspari
1973	Bled	Mojstrski turnir	1.	Klemenčič
1976	Cambridge	Mojstrski turnir	1.	Golja
1978	Praga	Mojstrski turnir	1.	Šuc
		Mojstrski turnir	3.	Gaspari
1979	Bonn	Mojstrski turnir	3.	Pečenko
	Praga	Mojstrski turnir	2.	Šuc
1980	Beograd	Prvenstvo Jugoslavije	1.	Gaspari
1981	Nova Gorica	Prvenstvo Jugoslavije	1.	Ekart
	Tokio	Svetovno prvenstvo	13.-16.	Gaspari
1982	Tokio	Svetovno prvenstvo	25.	Ekart
1983	Niš	Prvenstvo Jugoslavije	1.	Šuc
1984	Tokio	Svetovno prvenstvo	7.	Šuc
1993	Bled	GP turnir	6.	Gaspari
1995	Bled	GP turnir	6.	Ekart

PRAVILNIK ZA KATEGORIZACIJO - predlog

I. SPLOŠNE DOLOČBE

1. ČLEN

S tem pravilnikom se določa kategorija (KTG) igralcev na osnovi izračuna rating točk (RT) za vse člane in članice GO Zveze Slovenije.

2. ČLEN

Rating določa trenutno kategorijo (sposobnost) igralcev in se pridobi ali izgubi na osnovi rezultatov iz udeležbe na tekmovanjih, določenih s tem pravilnikom.

3. ČLEN

Kategorije se delijo na ***KYU*** in ***DAN*** stopnje. Osnovna KYU stopnja je 30. KYU in se stopnjuje do kategorije 1. KYU. Mojstrski naslovi se stopnjujejo od I. DAN do VII. DAN, ki je najvišja amaterska stopnja.

4. ČLEN

Igralci so po pravilniku razdeljeni v naslednje skupine:

skupina A: (I.-VII. dan) - MEDNARODNI RAZRED
B: (1.-3. kyu) - DRŽAVNI RAZRED
C: (4.-7. kyu) - PERSPEKTIVNI RAZRED 1. STOPNJE
D: (8.-14. kyu) - PERSPEKTIVNI RAZRED 2. STOPNJE
E: (15.-30.kyu) - ZAČETNIŠKI RAZRED

II. DOLOČANJE RATINGA IN KATEGORIJ

5. ČLEN

KTG v skupinah E-B na osnovi RT vodijo in evidentirajo klubi samostojno.

6. ČLEN

KTG za skupino A na osnovi RT vodi in evidentira komisija za kategorizacijo GO Zveze Slovenije.

Predlog za spremembo KTG v skupinah A in B lahko podajo klubi ali GZS v skladu z doseženimi RT.

7. ČLEN

KTG v skupinah A in B potrjuje na osnovi RT skupščina GZS najmanj enkrat letno.

8. ČLEN

KTG v skupinah C-E potrjujejo klubi samostojno na osnovi doseženih RT.

9. ČLEN

Vsaki KTG v skupinah pripadajo naslednje izhodiščne RT (naraščanje je označeno v oklepaju):

SKUPINA E:
30. KYU - 100 t (+50)
29. KYU - 150 t (+50)
28. KYU - 200 t (+50)
27. KYU - 250 t (+50)
26. KYU - 300 t (+50)
25. KYU - 350 t (+50)
24. KYU - 400 t (+50)
23. KYU - 450 t (+50)
22. KYU - 500 t (+50)
21. KYU - 550 t (+50)
20. KYU - 600 t (+50)
19. KYU - 650 t (+50)
18. KYU - 700 t (+50)
17. KYU - 750 t (+50)
16. KYU - 800 t (+50)
15. KYU - 850 t (+50)

SKUPINA D:
14. KYU - 900 t (+50)
13. KYU - 950 t (+50)
12. KYU - 1000 t (+50)
11. KYU - 1050 t (+50)
10. KYU - 1100 t (+50)
9. KYU - 1160 t (+60)
8. KYU - 1230 t (+70)

SKUPINA C:
7. KYU - 1320 t (+90)
6. KYU - 1410 t (+90)
5. KYU - 1500 t (+100)
4. KYU - 1620 t (+110)

SKUPINA B:
3. KYU - 1730 t (+110)
2. KYU - 1850 t (+120)
1. KYU - 1980 t (+130)

SKUPINA A:
I. DAN - 2110 (+130)
II. DAN - 2250 (+140)
III. DAN - 2400 (+150)
IV. DAN - 2600 (+200)
V. DAN - 2850 (+250)
VI. DAN - 3150 (+300)
VII. DAN - 3550 (+400)

10. ČLEN

Igralci pridobivajo ali izgubljajo RT z igranjem na po tem pravilniku določenih turnirjih:

Za vse skupine (A-E):
-Svetovna prvenstva
-Evropska prvenstva
-G.P. turnirji
-ostali mednarodni turnirji po koledarju EGF
-domači turnirji po koledarju GZS
-DP ter kvalifikacijski turnirji zanja

Dodatno za skupine C-E:
-klubski turnirji
-republiški turnirji
-mednarodni turnirji izven koledarja EGF

Dodatno za skupine D, E:
-medšolska prvenstva
-prvenstvo šole
-ostala tekmovanja med sekcijami

Prednostne partije in simultanke se ne točkujejo.

11. ČLEN

Pri vodenju evidence RT igralec pridobi višjo KTG, ko doseže število izhodiščnih točk višje KTG in jo potrdi na naslednjem turnirju.

12. ČLEN

Igralci lahko KTG na osnovi RT tudi izgubijo in sicer:

skupina D-E: če se seštevek RT zmanjša za 30% pod izhodiščnim številom točk njegove KTG

skupina B-C: če seštevek točk pade 80% pod izhodiščnim številom točk njegove KTG

skupina A: če seštevek točk pade pod izhodiščem točk dveh KTG

13. ČLEN

KTG in RT lahko igralci izgubijo tudi zaradi neaktivnosti in sicer:
- skupine B-E: 30 t vsako leto neigranja
- skupina A: 50 t vsako leto neigranja

Po treh letih neigranja se RT ne izgubljajo več in igralec ostane v evidenci.

Po petih letih neigranja se igralec izbriše iz sistema RT in kategorizacije.

14. ČLEN

Za vse skupine je potrebno za igralce voditi naslednjo evidenco:

-kraj in datum turnirja
-priimek in ime nasprotnika z označbo kluba in države
-KTG nasprotnika
-rezultat partije

Igralcem, ki imajo RT po tem pravilniku, se vodi KTG, ki jo imajo skladno s tem pravilnikom in ne glede na KTG, prijavljeno na turnirju.

15. ČLEN

Za vsako partijo, ki jo igralec odigra, dobi ali izgubi določeno število RT po naslednjem sistemu:

Skupina C-E:

Nasprotnik je močnejši za:	Zmaga	Poraz (*)	Neodločeno (*)
4 KTG in več	+50	-1 (0)	+20
3 KTG	+40	-3 (-1)	+16
2 KTG	+32	-6 (-3)	+12
1 KTG	+24	-12 (-6)	+ 8
Enako močan	+18	-18 (-9)	0
-1 KTG	+12	-24 (-12)	-8 (-4)
-2 KTG	+6	-32 (-16)	-12 (-6)
-3 KTG	+3	-40 (-20)	-16 (-8)
-4 KTG in več	+1	-50 (-25)	-20 (-10)

(*) Točke veljajo v primerih, ko igrajo med seboj igralci iz istega kluba, zaradi preprečitve nenapredovanja igralcev ob izenačitvi pozitivnih in negativnih RT.

Skupina A-B:

Nasprotnik je močnejši za:	Zmaga	Poraz	Neodločeno
4 KTG	+50	-2	+34
3 KTG	+40	-4	+28
2 KTG	+32	-6	+20
1 KTG	+24	-12	+12
Enako močan	+18	-18	+6
-1 KTG	+12	-24	-12
-2 KTG	+6	-32	-20
-3 KTG	+4	-40	-28
-4 KTG	+2	-50	-34

V skupini A in B se ne upoštevajo rezultati pridobljeni v partijah z več kot 4 KTG močnejšim ali šibkejšim nasprotnikom.

16. ČLEN

Sprememba KTG se praviloma določa:

za skupine C-E: po vsakem turnirju, v skladu s tem pravilnikom.

Za skupini A-B: najmanj 1x letno na seji skupščine GZS

17. ČLEN

Določanje ratinga na osnovi rating točk nasprotnika bo možno izvesti, ko bodo imeli po določen prehodnem obdobju vsi igralci realne RT in se bo ta pravilnik smiselno nadgradil.

III. KONČNE DOLOČBE

18. ČLEN

Igralci imajo začetne RT na osnovi KTG.

Skupina A: veljavni spisek mojstrov s skupščine GZS za leto 1994

Skupine B-E: klubi določijo KTG svojih igralcev v roku 1 meseca po sprejetju tega pravilnika.

19. ČLEN

Pričetek vodenja evidence za skupino A je tekmovalna sezona 1994/95.

20. ČLEN

Pritožbe glede vodenja evidenc od skupine E-C rešujejo klubi, za skupini A in B pa GZS - komisija za kategorizacijo.

pripravil: MILAN ZAKOTNIK, V. dan

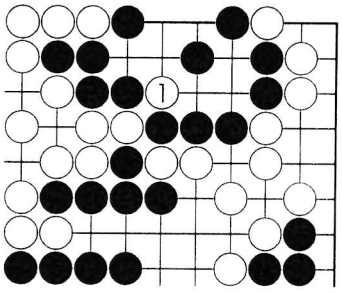
kotiček za začetnike

TSUME-GO PROBLEM

Redko se zgodi, da se v živi igri pojavi pravi go problem. Sama ideja za problem seveda pogosto izvira iz igre, vendar je običajno treba pozicijo posebno prečistiti, da onemogočimo stranske variante, ki bi problem razvrednotile. Povečini so torej problemske pozicije skonstruirane.

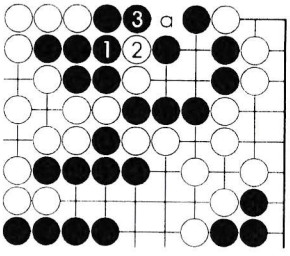
Tukaj objavljamo problem, ki se je v povsem čisti obliki pojavil v prijateljski igri 12. decembra 1995 v Go društvu Novo mesto. Z belimi kamni je igral Zdravko Žalec, takrat 4. kyu, s črnimi pa Matevž Harlander, takrat 10. kyu.

Naj vas ne moti čudni položaj kamnov na delih, kjer je diagram odrezan od preostale deske. Zanima nas črna veriga v osrednjem delu diagrama ob zgornjem robu. Problem ni težak.



Beli je pravkar odigral 1 in napadel štiri črne kamne (atari). Kako naj črni igra, da mu beli ne bo ubil celotne verige?

Dodatna razlaga: Črni štirih kamnov v atariju ne more rešiti. Če bi črni to poskušal s potezo na 1, beli igra na 2 in črni ne more hkrati igrati na 3 in na a. Beli torej te kamne v vsakem primeru ujame. Pravo vprašanje je, kako naj črni igra, da bo zagotovil preostalim kamnom dve očesi.



Rešitev problema boste našli za naslednjim prispevkom.

za slovensko go literaturo

DEBELO IN OKORNO

Tamar Čefarin, 4 dan

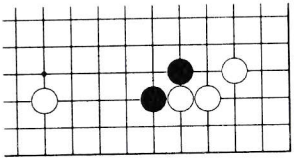
V prizadevanjih, da bi postavili temelje slovenske go literature, smo že vnaprej pričakovali težave s terminologijo. V sedanjem trenutku se te težave kažejo kot prevajalske, a če nam uspe slovensko go literaturo razviti do lastne produkcije, se bo gotovo izkazalo, da se za terminološkimi težavami skrivajo tudi teoretske nejasnosti.

Med izrazi, ki jih je težko prevesti, je gotovo **snap-back**. Med podajanjem od japonščine prek angleščine in do nas je normalno, da določene besede bolje zazvenijo in se lepše primejo kot druge. Snap-back pač tako efektno zveni, da se je prijela tudi pri nas in jo je zdaj težko spodbiti z nekim slovenskim nadomestkom. Pomembno je tudi, da je snap-back povsem konkretna reč, ki jo je pač treba nekako imenovati in potem s tem ni problema.

Povsem druga zadeva pa je s pojmom **thickness**, ki je precej bolj abstrakten. Dobeseden prevod iz angleščine bi bil debelost ali zgoščenost. Za nas je to neuporabno. Prevesti 'white position is thick' kot 'bela pozicija je gosta' ali celo 'bela pozicija je debela', bi bilo trapasto. Zato si poskušamo razjasniti, kaj naj bi ta pojem v goju dejansko pomenil in poiščemo ustrezen izraz v slovenskem besednjaku, ne oziraje se na to, kaj piše v angleško-slovenskem slovarju ob geslu **thick**. Tako pridemo do izraza moč: 'bela pozicija je močna', 'ne približuj se moči' ipd. Problem je v tem, da so v angleščini tudi drugi izrazi, ki jih moramo prevajati z besedo moč, pa pomenijo vse kaj drugega kot thick. Denimo 'powerful move' je brez nadaljnjega 'močna poteza', pa ni nujno thick. To se pravi: če thickness prevajamo kot moč, izgubljamo pojmovne distinkcije, ki nastopajo v angleški go literaturi, pa jih ne znamo prenesti k nam. Iz teh razlogov prevajam thickness kot **trdnost**, čeprav to včasih izpade prav nerodno.

V iskanju primerne besede in razčiščevanju dejanskega pomena je možen še drug pristop: razčistimo kaj naj bi bilo nasprotje, nasprotni pojem. Nasprotno od thick je **thin**. Ta izraz se res kar pogosto rabi v go literaturi v zvezi s pozicijami ali verigami v katere je bila investirana kaka poteza premalo in so zato 'luknjave', šibke.

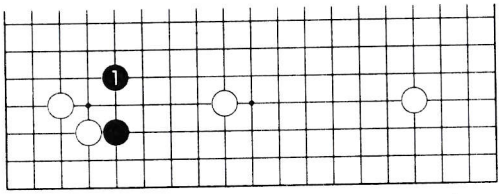
Pojma thick nikakor nisem mogel prevajati kot debel, nasprotno pa moram priznati, da sem thin res prevajal s tenak ('tenka pozicija'). Pri tem sem čutil precejšnje nelagodje, a boljše rešitve na hitro nisem našel.



"črna kamna sta tenka"

Če se zdaj spomnim, da sem se nekako odločil thick prevajati s trden, potem bi bilo morda primerno thin prevesti kot **krhek**. Ta rešitev ni idealna, ker thin pravzaprav nakazuje, da je neka formacija tako šibka, da jo je mogoče predreti, zariniti se v njeno sredo, medtem ko krhek nakazuje samo, da se bo zlahka sesula. Kljub temu mislim, da je 'črna veriga je krhka' bolj jasno povedano kot 'črna veriga je tenka'. V določenih zvezah bi seveda bilo najumestneje prevesti thin s šibek, vendar smo pri tem na istem kot pri thick/močan: če prevajamo thin kot šibek, kako bomo prevedli pojem weak?

Zelo podobne zadrege kot pri thin so tudi pri pojmu **light**. Tudi v tem primeru gre za abstrakten pojem, tehnični koncept v go teoriji, ki zaznamuje neko lastnost verige, formacije ali posameznih kamnov. Pomenil naj bi, da je taka formacija prožna oziroma izmuzljiva, kadar je napadena. Ali lahko rečemo 'črna pozicija je lahka'? Naj rečemo 'lahkotna'? Zdi se, da bi bilo bolje 'črna pozicija je prožna'. A potem: 'beli kamen znotraj črnega vplivnega območja je prožen'?, '... je lahkoten'?, '... je izmuzljiv'?

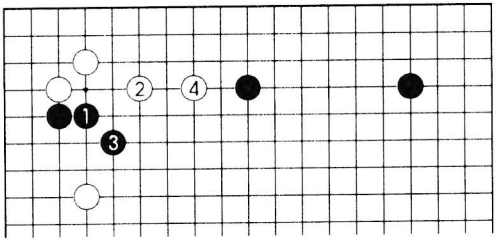


"skok na 1 je lahka poteza"

Lahkost, o kateri je tu govora, je v tem, da se teh posameznih kamnov ni treba za vsako ceno oklepati, da so zlahka žrtvovani, ker so svojo funkcijo bodisi že opravili, bodisi se (v primeru formacije) na račun posameznega dela formacije glavnina izvije iz nasprotnikovega primeža.

Vseeno se mi zdi prav slabo povedano, če rečemo 'ta kamen je lahek'. Po drugi strani pa ne smemo v različnih zvezah uporabiti različnih besed, ker je pač enkrat bolj prikladna ena, drugič druga; bralcu mora biti razvidno, da gre za teoretski koncept in ga je treba vesčas enako imenovati, zaznamovati ga je treba s tehničnim terminom. Predlagam, da se oprimemo besede **lahkoten**.

Nasprotje od light je **heavy**. Zdi se čisto v redu reči 'ta veriga je težka', kar naj bi pomenilo, da gre za preveč kamnov, da bi jih žrtvoval, ki pa so hkrati tako nesrečno postavljeni, da jih je težko obraniti pred napadom. Kaj pa "poteza X ni dobra, ker z njo črni postane težak' ali 'beli najprej izmenja 1 za 2, da naredi črnega težkega, potem pa s 3 napade z nasprotne strani'? Če se nam je zdelo, da bi light vendar lepše prevedli s prožen ali izmuzljiv, bi namesto težak morda raje rekli **okoren**.



"z 1 in 3 postane črna veriga okorna"

Očitno gre v vseh teh primerih za več kot samo prevajalske zadrege. Go teorija ni neko neobvezno nakladanje ali pripovedovanje zgodbic. Teorija išče v očitnem in poskuša opredeliti neke skrite zakonitosti, ki delujejo v ozadju, so abstraktne, jih ni mogoče preprosto poimenovati in pokazati s prstom. Mreža pojmov, v katero lovi teorija svoje spoznanje, mora biti prefinjena in urejena. Vsako teoretsko prizadevanje neprekinjeno in vedno znova preverja urejenost in konsistentnost svojega pojmovnega aparata.

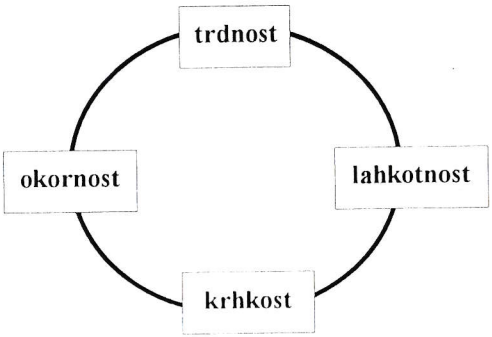
Morda lahko iz dejstva, da smo pri slovenjenju gornjih štirih pojmov v enaki zadregi, sklepamo na to, da so ti pojmi nekako sorodni, da so v istem nivoju. Dejansko gre za dva pojma, dve opoziciji. Ena opozicija je zgoščen-trden / tenak-krhek, druga pa lahkoten-izmuzljiv / težak-okoren. To sta dimenziji skozi kateri opazujemo in ocenjujemo pozicije na igralni deski. Če ti dimenziji nista v medsebojni zvezi, sledi, da lahko neko pozicijo gledamo tako skozi eno, kot tudi skozi drugo. Vsako pozicijo lahko ocenimo bodisi po enem ali po drugem vidiku. Za neko verigo bi torej lahko po eni strani ocenili, da je bolj ali manj trdna,

in po drugi strani, da je bolj ali manj okorna. Tabelarno bi potemtakem prikazali štiri vrste pozicij:

	lahkotno	okorno
trdno	?	?
krhko	?	?

Kaj naj bi stalo namesto vprašajev v tabeli? Ali si lahko predstavljamo neko trdnost (thickness), ki je lahkotna? Mislim, da ne. Trdnost tudi ni okorna (težka). Pri okornosti gre za to, da so kamni slabo izkoriščeni, neučinkovito stlačeni skupaj. Tudi v primeru trdnosti se kamni držijo tesno skupaj, vendar delujejo učinkovito, že na videz elegantno in prav gotovo ne okorno. Prav tako nekaj, kar je krhko (thin) ni niti lahkotno niti okorno.

Z gornjo tabelo ponazorjeni način naziranja, po katerem bi šlo za dve medsebojno neodvisni dimenziji, moramo zato zavreči. Pojmi, ki jih obdelujemo, torej spadajo v vrsto, nekaj je bodisi trdno, bodisi okorno, bodisi krhko, bodisi lahkotno. Predočili bi jih kot različne stopnje v nizu; ker pa velja med njimi paroma odnos opozicije, jih moramo predočiti na krogu:



V postavitvi na krog je tako trdnost nasprotje krhkosti, kar vemo od vsega začetka, in soseda okornosti in lahkotnosti, ker pač ni njuno nasprotje; pravzaprav se nam je zdelo, da z njima nima nobene zveze. Postavitev na krog bomo torej upravičili šele, če najdemo neko smiselno razlago teh relacij sosedskosti.

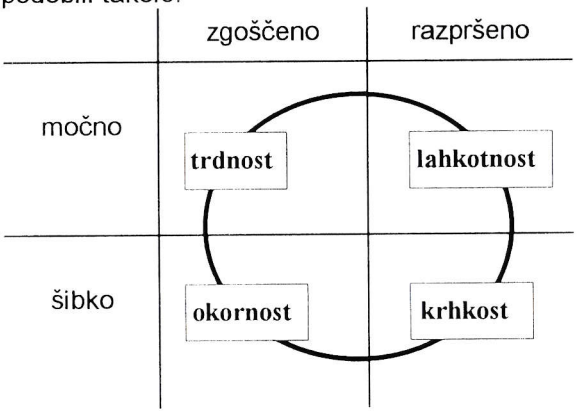
Trdnosti in lahkotnosti je skupno to, da sta dobra, pozitivna pola v svoji opoziciji. Trdna formacija pomeni igrati dobro v nasprotju s krhko in prav tako je lahkotno dobro proti okornem. To dobro je v smislu 'powerful play', močno v nasprotju s šibkim. Tukaj bom tvegal pojem

moči, čeprav močno v goju pomeni tudi nekaj drugega. Reči za neko lahkotno formacijo, sabaki, da je močna, pravzaprav ne zveni povsem ustrezno. Tega zdaj tukaj ne morem razčistiti. Poleg tega je treba priznati, da je večina konceptov v goju angažirana na ta način, da poudarja dobro, močno igro proti slabi in da bi zlahka našli še kak par pojmov, opozicijo, ter potem modrovali o njenem razmerju z vidikom trdnosti/krhkosti ali lahkotnosti/okornosti. Vendar upam, da pogled z druge plati prepriča, da ta analiza ni povsem za lase privlečena.

Na drugo stran je trdnost soseda okornosti. Skupna jima je prav zgoščenost kamnov, v nasprotju z lahkotnostjo in krhkostjo (light, thin), ko gre za razpršene, redko postavljene kamne.

Tako pojma moči in gostote, ki sta se nam vpletala od vsega začetka, le dobita neko mesto. Oba nastopata kot splošnejša koncepta od teh, za katere nam je tukaj šlo. Nastopata kot dimenziji, na katerih se naši pojmi definirajo.

Dognanje bi upodobili takole:



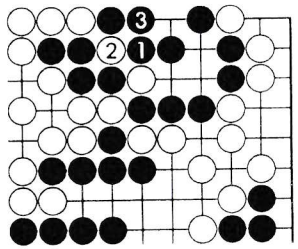
Ali smo kaj olajšali naše prevajalske zadrege?

Vinogradnik, ki ga je potepuški znanec že kar prevečkrat žical za pijačo, se je globokomiselno odrezal: "Imeti je samostalnik, dati je pa pridevnik!"

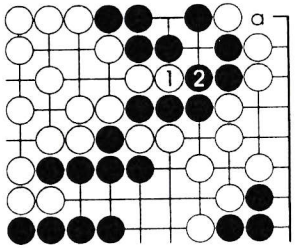
Morda lahko v tej maniri rečemo: "Thick ni debelo, heavy pa je okorno!"

REŠITEV TSUME-GO PROBLEMA

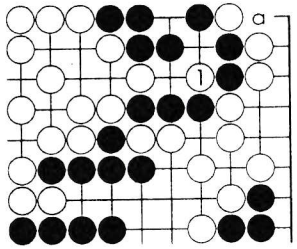
Črni mora najprej igrati 1 in 3, da si zagotovi oko ob zgornjem robu. Zdaj je vprašanje, ali lahko naredi še drugo oko. V nadaljevanju -



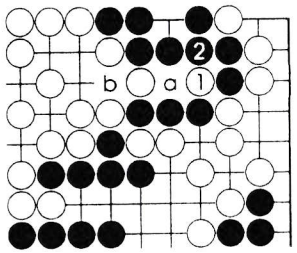
Beli poskuša uničiti drugo oko z 1 tukaj. Črni se brani z 2 in s tem napade bela kamna. Beli ta kamna lahko poveže in če bi imel še kamen na **a**, bi bilo to oko nepravo - črni bi bil mrtev. Tako pa črni lahko vzame bodisi en kamen s potezo na **a**, ali pa omenjena dva kamna in si s tem zagotovi, da je tudi drugo oko pravo. Črna veriga je torej živa.



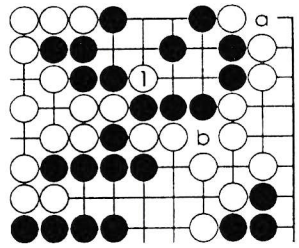
Toda beli lahko poskuša še na drug način. Beli zapiči 1 črnemu naravnost v oko. Črna kamna sta napadena. Črni ju sicer lahko reši tako, da vzame bel kamen s potezo na **a**, a tedaj beli igra na križišče levo od 1, poveže ta kamen in črni nima očes - je mrtev.



Črni pa lahko napadena kamna reši tudi tako, da ju enostavno poveže z 2. To se zanj zelo srečno izteče: če bo beli zdaj povezal svoj kamen s potezo na **a**, bo črni igral na **b** in vzel vse tri kamne. Tako belemu ne ostane druge, kot da sam igra na **b**. Tedaj črni vzame kamen z **a** in ima dve očesi - živi.



Med reševanjem smo opazili, da črni svoje verige ne bi mogel rešiti, če bi beli imel kamen na a. Ravno tako črne verige ne bi bilo mogoče rešiti (in problema sploh ne bi bilo), če črni trije kamni ne bi imeli zunanje svobode na b. Obe ti okoliščini skupaj pa ravno zadoščata, da se črni izmuzne.



Kot sem uvodoma poudaril, se redko zgodi v živi igri, da se te malenkostne okoliščine tako srečno stečejo. Zato se nam je zdelo vredno to pozicijo zapisati.

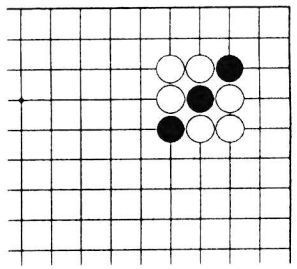
KRATEK POGLED V ZGODOVINO

Tako je naslovljeno poglavje v knjigi o sanren-sei otvoritvi, ki jo je napisal veliki učitelj goja Shukaku Takagawa, 9.dan. Menimo, da je to tudi primeren naslov za rubriko v Biltenu. Tukaj objavljamo prevod omenjenega poglavja. Takagawa tukaj opisuje začetke otvoritve s potezami na zvezdo (točko 4-4). Gre za pomemben premik v razvoju go igre in teorije, drzen korak v abstraktno, nosilec tega razvoja pa je bilo gibanje pod imenom Novi Fuseki (nova otvoritev). Besedo ima torej Takagawa:

1. Zvezda in niren-sei

Prvi eksperimenti s potezo na zvezdo so bili narejeni okrog 1840; v pravi igri se prvič pojavi v zgodnjih letih tega stoletja.

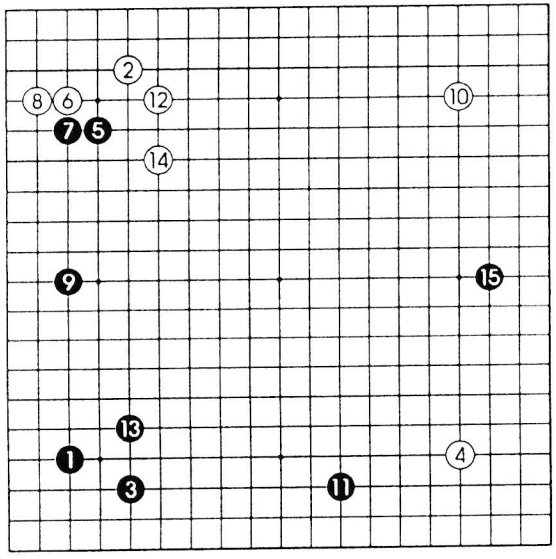
Dia. A. Ta diagram se je pojavil v knjigi z naslovom 'Nova popolna go sutra', ki je nastala okrog leta 1720. V tekstu je rečeno: 'Izmed teh devetih kamnov so 3-3, 4-4 in 5-5 slabi; beli kamni so dobri, črnih pa ne gre igrati.' Po vsej verjetnosti je vzrok v tem, da kamen na kotni simetrali nima dobre poteze v nadaljevanju.



Dia. A

V to konvencionalno modrost so začeli dvomiti pred približno 140 leti. Honinbo Shuwa, igralec Meijin nivoja, je pogosto igral na zvezdo.

Dia. B prikazuje eno izmed njegovih iger z belimi. Igra je bila odigrana leta 1838 in je, kolikor je meni znano, prvi primer niren-seija. Zanimivo, prvi niren-sei je bil odigran z belimi kamni. Videti je, da se je Shuwa dobro zavedal niren-seijevega potenciala za zagotovitev vpliva in izgradnjo moya. Zaposlenost obeh nasprotnikov z morebitnim moyom izdajajo poteze 12, 14 in 15.



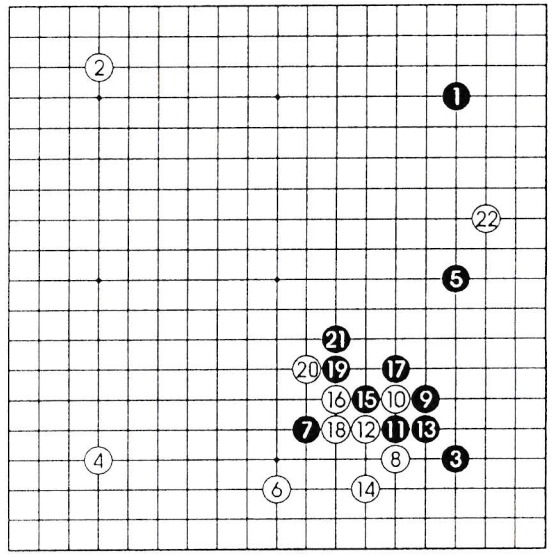
Dia. B

Kasneje so na zvezdo igrali občasno, niren-sei pa se dejansko ne pojavi pred obdobjem Novi Fuseki v tridesetih letih tega stoletja. Shuwin niren-sei je ostal osamljen poskus.

2. Sanren-sei

S sanren-seijem je prvi eksperimentiral Kitani Minoru. Skupaj z Go Seigenom je Kitani leta 1933 svetu razkril Novi Fuseki. Na kratko, ta revolucionarno nova strategija otvoritve temelji na visokih, proti sredini usmerjenih potezah v nasprotju s potezami na tretjo črto, usmerjenimi k osvajanju prostora, ki se jih je držala konvencionalna strategija otvoritve. Za Kitanija je Novi Fuseki dobil obliko sanren-seija.

Dia. C prikazuje prvi nastop Novega Fusekija septembra 1933. Črni je bil Kitani, takrat 5-dan, in beli Maeda Nobuaki, tudi 5-dan. Črni je svoj prvi poskus izgubil, vendar je potem Kitani poskušal sanren-sei še v številnih igrah zapovrstjo in sanren-sei je postal glavna usmeritev v gibanju Novi Fuseki.



Dia. C

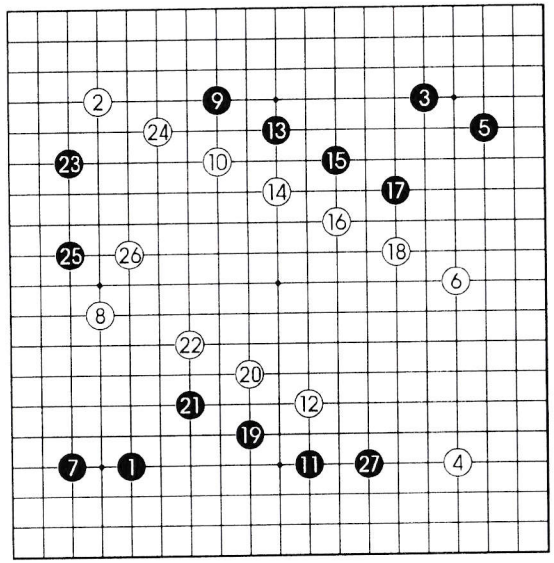
V svojih začetkih je Novi Fuseki meril predvsem na spopad; njegove igre je označevalo silovito ruvanje od vsega začetka. To je bilo pred uvedbo komi goja, tako da so redko uporabili strategijo izgradnje moya. Kitani je bil znan po svoji izredni spretnosti v borbi in sanren-sei je bila otvoritev kot nalašč zanj.

To pomeni, da se je prvotni sanren-sei dokaj razlikoval od sodobnega, ki ni usmerjen samo v neposredni spopad, pač pa prav toliko tudi v osvajanje prostora na veliko - izgradnjo 'moya'. Svoje dni je bil to buren pristop - samo da je bil sanren-sei postavljen, že sta se nasprotnika zapletla v srdite borbe srednje igre.

3. Ultra novi fuseki

Imel sem 18 let, ko je Kitani razkril Novi fuseki. Manija Novega fusekija, ki je besnela po deželi naslednjih nekaj let, je zgrabila tudi moje prijatelje in mene. Lahko to pripisujemo mladostni neobrzdanosti,

a vročekrvnost nas je gnala v eksperimentiranje z vsakim fuseki vzorcem, kar si jih je mogoče zamisliti. Nedvomno sta bila dejanska začetnika Novega fusekija, Kitani in Go Seigen, osupla spričo ekstravaganc, pretiranosti in čudaštev, ki smo jih zagrešili.



Dia. D

En izmed mladostnih izgredov, ki se mi vlači po spominu, je prikazan na *Dia. D*. Septembra 1935 sem, takrat 3-dan, igral to igro z belimi proti Kariyi 2-dan na Nihon Kiin-ovi podružnici Kansai. Igra belega je višek ekscentričnosti, a jaz sem prekipeval od samozavesti, pa naj me to danes še tako čudi. Presenetljivo je, da sem izgubil za samo tri točke; na pogled se zdi, da beli zaostaja na deski že za deset točk (komija ni bilo).

Takrat je bil zelo nadarjen igralec po imenu Tanaka Fujio. On je svojo prvo potezo večinoma igral na tengen (središčno točko); njegovemu fusekiju ni bilo videti ničesar podobnega ne prej ne kasneje. To je bil 'Ultra novi fuseki'. V Osaki (kjer sva živela) sva bila znana kot 'Genij Tanaka' in 'Nadarjeni Takagawa'. Genij je umrl mlad in le nadarjeni Takagawa je učakal zrelo starost.

Mladi igralci iz Osake smo odhajali igrat v Tokyo; tam smo ostajali po več mescev in zabijali čas. Nekega dne nas je vseh sedem istočasno odigralo svoje prve poteze na tengen. To ni bilo dogovorjeno - bil je zgolj slučaj. In le eden izmed nas je zmagal. Vsi drugi smo pogoreli. To so bili dnevi.

Zmagovalci prvenstev Slovenije v goju

Leto		Število udeležencev	Prvak kol		
1	1968	7	7	Ekart, Gaspari,Intihar,Šturm	
2	1969	5	5	Ekart	
3	1971	6	5	Ekart	
4	1972	8	7	Klemenčič, Gaspari	
5	1973	8	7	Flajs, Gaspari, Klemenčič, Zagorc	
6	1974	9	9	Ekart	
7	1975	18	7	Čefarin	
8	1976	15	6	Jukič	
9	1977	16	6	Čefarin	
10	1978	17	6	Šuc	
11	1979	17	6	Mutabžija	
12	1980	16	6	Mutabžija	
13	1981	18	6	Ekart	
14	1982	17	6	Mutabžija	
15	1983	12	5	Bizjak	
16	1984	17	6	Bizjak	
17	1985	20	6	Bizjak	
18	1986	21	6	Bizjak	
19	1987	18	6	Klemenčič	
20	1988	18	6	Mutabžija	
21	1989	12	6	Bizjak	
22	1990	16	6	Mutabžija	
23	1991	20	7	Čefarin	1. DP
24	1992	16	7	Matoh	2. DP
25	1993	16	7	Ekart	3. DP
26	1994	16	7	Matoh	4. DP
27	1995	18	7	Matoh	5. DP
28	1996	14	7	Zakotnik	6. DP

Prvenstva od leta 1991 dalje so državna prvenstva.

Seznam slovenskih mojstrov

Igor Bizjak	5. dan	1979	GK Novo mesto
Leon Matoh	5. dan	1993	GK Novo mesto
Eduard Ekart	5. dan	1994	GD Ljubljana
Jure Klemenčič	5. dan	1994	GD Ljubljana
Milan Zakotnik	5. dan	1994	GK Kranj
Lojze Šuc	4. dan	1979	GD Ljubljana
Andrej Flajs	4. dan	1980	GD Ljubljana
Peter Gaspari	4. dan	1980	GD Ljubljana
Primož Pečenko	4. dan	1980	GD Ljubljana
Dušan Jukič	4. dan	1983	GK Novo mesto
Tamar Čefarin	4. dan	1991	GK Novo mesto
Bojan Rojs	4. dan	1993	GK Maribor
Milijan Vuksanović	3. dan	1965	GD Ljubljana
Radovan Golja	3. dan	1976	GD Ljubljana
Mirko Rupel	3. dan	1992	GK Kranj
Miro Mrak	3. dan	1994	GK Kranj
Andrej Šturm	2. dan	1965	GD Ljubljana
Jože Intihar +	2. dan	1966	GD Ljubljana
Peter Movrin	2. dan	1966	GD Ljubljana
Bogdan Oblak	2. dan	1970	GD Ljubljana
Oton Zagorc	2. dan	1976	GD Ljubljana
Matjaž Chwatal	2. dan	1984	GK Kranj
Rado Pintar	2. dan	1984	GK Kranj
Bojan Furlan	2. dan	1985	GK Kranj
Jani Korelc	2. dan	1986	GD Ljubljana
Nikolaj Mirtič	2. dan	1990	GK Kranj
Aleš Pogačnik	2. dan	1991	GK Kranj
Andrej Kralj	2. dan	1993	GD Ljubljana
Janez Janža	2. dan	1994	GK Maribor
Miklavž Mastinšek	2. dan	1994	GK Maribor
Črt Tavzes	2. dan	1994	GK Kranj
Dušan Harlander	2. dan	1995	GK Novo mesto
Marjan Mernik	2. dan	1995	GK Maribor
Stjepan Udovič	1. dan	1965	GD Ljubljana
Dušan Kosanovič	1. dan	1972	GD Ljubljana
Franc Dragan	1. dan	1972	GK Novo mesto
Francelj Naglič	1. dan	1974	GK Kranj
Anton Podrenik	1. dan	1978	GD Ljubljana
Alojz Špeh	1. dan	1978	GD Ljubljana
Davorin Walland	1. dan	1978	GD Ljubljana
Jaroslav Hladky	1. dan	1979	GD Ljubljana
Zdravko Krvavica	1. dan	1979	GD Ljubljana
Marjan Drobež	1. dan	1980	GD Ljubljana
Vladimir Omejec +	1. dan	1981	GK Kranj
Stojan Horvat	1. dan	1985	GK Novo mesto
Janez Rogelj	1. dan	1985	GK Kranj
Milivoj Piletič	1. dan	1985	GK Novo mesto
Ruben Belina	1. dan	1990	GD Ljubljana
Zoran Černivec	1. dan	1994	GK Kranj
Gregor Butala	1. dan	1996	GD Ljubljana

Organizacijsko delovanje v Go društvu Ljubljana in drugi pomembni dogodki za go v Sloveniji

22.12.1961 - Ustanovni občni zbor Go društva Ljubljana
Predsednik - Ervin Fink
Podpredsednik - Ernest Kapus
Sekretar - Lovro Šturm

5. 8.1962 - Go društvo Ljubljana se včlani v Evropsko go zvezo (EGF) kot 5. polnopravni član.

24.12.1964 - Ustanovna seja iniciativnega odbora za go
Predsednik - Lovro Šturm (GD Ljubljana)
Podpredsednik - Anton Podgoršek (GD Ljubljana)
Sekretar - Werner Ussar (GK Maribor)

28. 4.1968 - Ustanovna skupščina Go zveze Slovenije. Prisotni so bili delegati sledečih društev:

Ljubljana	Nova Gorica	Radovljica
Maribor	Pivka	Domžale
Krim	Piran	Družbeni center "Ajdovščina

Predsednik - Lovro Šturm
Podpredsednik - Anton Podgoršek
Sekretar - Peter Gaspari

27. 2.1969 - Sprejem Go zveze Slovenije v članstvo ZTKS (Zveza za telesno kulturo Slovenije)

24. 1.1976 - Skupščina Go zveze Slovenije sprejme nov statut
Predsednik - Peter Gaspari
Podpredsednik - Bojan Rojs
Sekretar - Dušan Jukič

15.10.1978 - Tri republiške organizacije (Slovenije, Hrvaške in Srbije) ustanovijo Go zvezo Jugoslavije. Go zveza Slovenije ji prepusti članstvo v mednarodnih organizacijah.

8.10.1991 - Razdružitev Go zveze Jugoslavije

13.12.1991 - Skupščina Go zveze Slovenije
Predsednik - Peter Gaspari
Podpredsednik - Dušan Jukič
Sekretar - Zakotnik Milan

29. 7.1992 - Go zveza Slovenije postane polnopravni član Evropske go zveze (EGF), potem ko je od 19. 4.1992 že imela status začasnega člana.

8.10.1993 - Skupščina Go zveze Slovenije
Predsednik - Peter Gaspari
Podpredsednik - Bojan Rojs
Sekretar - Milan Zakotnik

Dosedanji predsedniki Go društva Ljubljana

22.12.1961 - 11.1.1965	- Ervin Fink
11.1.1965 - 23.12.1969	- Lovro Šturm
23.12.1969 - 7.12.1976	- Peter Gaspari
7.12.1976 - 5.12.1980	- Edvard Ekart
5.12.1980 -	- Jure Klemenčič

Go zveza Slovenije

Predsednik: Peter Gaspari, Aleševa 3, 1210 Ljubljana - Šentvid
Tel.: (061) 1521-370

Sekretar: Milan Zakotnik, Tavčarjeva 22, 4000 Kranj
Tel.: (064) 221-240

Podpredsednik: Bojan Rojs, Gregorčičeva 3, 2000 Maribor
Tel.: (062) 27-286

Go klubi:

Go klub Kranj
c/o Rado Pintar, Benedičičeva pot 11
4000 Mlaka pri Kranju, Tel.: (064) 217-994

Go društvo Ljubljana
c/o Jure Klemenčič, Bratov Učakar 68
1000 Ljubljana, Tel.: (061) 159-880

Go društvo Maribor
c/o Bojan Rojs, Gregorčičeva 3,
2000 Maribor, Tel.: (062) 27-286

Go klub Murgle
c/o Milan Orel, Gerbičeva 16,
1000 Ljubljana

Go društvo Novo mesto
c/o Tamar Čefarin, Košenice 118
8000 Novo mesto, Tel.: (068) 23-702