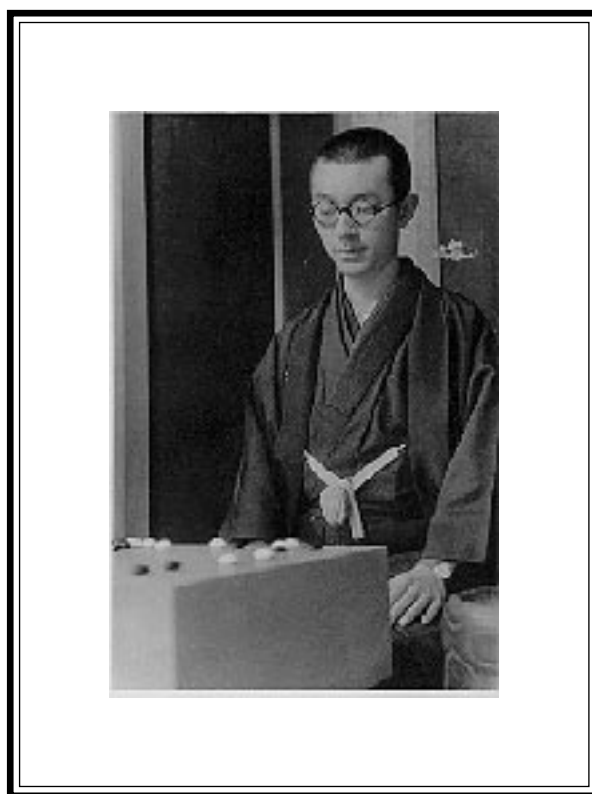


SVENSK-NORSK GO BLAD

ISSN 1400-5263

I/OI



Go Seigen som ung

INNEHÅLL:

PROFFSBESÖK 2000

6 PROBLEMER

TAKEMIYA MASAKI MOT MOK JINSEOK

NORGESMESTERSKAPET 2000

LADDER OF THE MILLENNIUM 2000

ÖLGLASINCIDENTEN

O MEIEN FALLS OFF A LADDER

ARNDTS KORSORD

PROFFSBESÖK 2000

AV ERIK EKHOLM, GUSTAV FAHL OCH HENRIC BERGSÅKER

För första gången sedan 1993 förärades vi ett besök av professionella gospelare. Det var japanska Nihon Ki-in som hade sänt ut missionärerna Okada Shinichiro och Kuwamoto Shinpei för att sprida lite ljus i mörkret bland oss barbarer. Okada, 7 dan, föddes 1966 och blev proffs 1985. Kuwamoto, 5 dan, föddes 1972 och blev proffs 1992. Okada sensei hade besökt Europa förut, men hans yngre kollega hade inte varit längre än till Korea tidigare, så man kan föreställa sig att resan var ett stort äventyr för honom!

De gjorde en lov runt norra Europa i ordningen Oslo-Stockholm-Vilnius-Helsingfors. Efter vistelsen i Oslo, kom de till oss i Stockholm torsdagen den 5 oktober. De tillbringade kvällen hemma hos Staffan Bäcklund, där ett tiotal gospelare hade mött upp. Med whisky och rengo (go i lag, där spelarna turas om att spela utan att rådfråga övriga lagmedlemmar) kunde inte stämningen bli annat än hög.

Nästa dag togs de ut för att titta lite på Stockholm. Deras engelska var mycket knapp, men Fredrik Bissmarck och Lars Gråsjö var till god hjälp med tolkningen under större delen av deras vistelse, så det utgjorde inget större hinder. Ett besök på Wasamuseet blev mycket uppskattat. På kvällen var de hemma hos Henric Bergsåker. Det var 8-9 personer som åt, drack och analyserade partier.

Till helgen hade vi bokat Stockholms Schacksalonger - Stockholms Goklubbs vanliga spelokal. Det befanns vara framsynt, för tilldragelsen hade lockat deltagare från flera klubbar; sammanlagt uppemot 30 personer hade varit kloka nog att ta vara på möjligheten att träffa och spela mot livs levande proffs. Om man inte har för vana att delta på EM, så kommer de chanserna ack så sällan här hos oss!

Lördagens program inleddes med att våra bägge gäster spelade simultant mot 3-4 motståndare var, tills i stort sett alla hade fått sig en dust. De gav i regel en förgåva motsvarande 6 dan amatör och vann väl ungefär hälften.

Vid ett tillfälle under en paus på schacksalongerna var särskilt Kuwamoto nyfiken på de västerländska schackbräden som stod uppdukade där. Vi fick alltså tillfälle att ge proffsen en liten snabblektion i hur pjäserna går, bondeförvandling med mera. Somliga informationer mottogs med igenkännande leenden, andra med ohöjd förvåning. Mest konfunderade blev de över rockaden! Dagens lektion avrundades med några flervalsproblem på stort magnetbräde. De som gissade bäst vann priser.

På kvällen bjöds de ut på restaurangen Berns där de fick möjlighet att smaka på lite svensk mat. Okada passade på att ge en liten lektion i vett och etikett vid go-brädet (i mycket vänligt tonfall, men på förekommen anledning

antar vi...). Man sitter inte och skramlar med stenarna i skålen, man ångrar sig inte halvvägs i draget och sitter och fladdrar med handen över brädet. Man funderar, bestämmer sig, och först då plockar man upp en sten ur skålen och placerar den på brädet. Och om det inte är ett tävlingsparti bör man inte tråka ut sin motspelare (läs: sensei) med att tänka för länge.

Kuwamoto spelade piano som hobby och det var intressant att höra hur han liknade olika tonsättares stil vid gopelares (inte tvärtom!). Mozart påminde honom om Sakata, han tyckte att de båda hade något flyhänt och lekfullt över sig. Beethoven var Fujisawa Shuko, stor dramatik! Något som han illusterade med första takten ur ödessymfonin.

Några tappra avslutade lördagskvällen med ett pubbesök. Okada och Kuwamoto verkade minnas alla de simultanpartier vi spelat med dem under dagen och gav träffande synpunkter på styrkor och svagheter. Kanske visar det lite av proffsens inställning till de "teaching games" de spelar. De vill inte till varje pris vinna utan spelar lika mycket för att bilda sig en uppfattning om den svagare spelaren med tanke på genomgången efteråt.

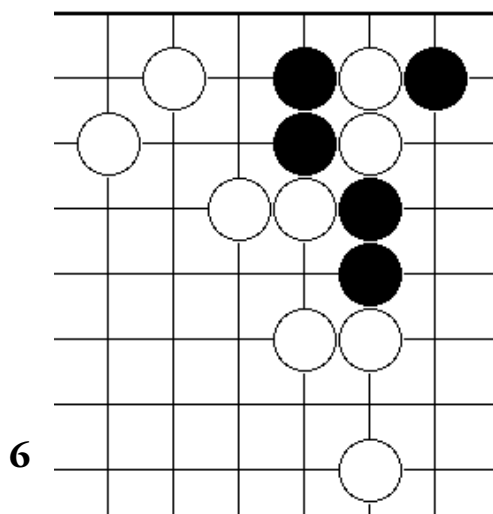
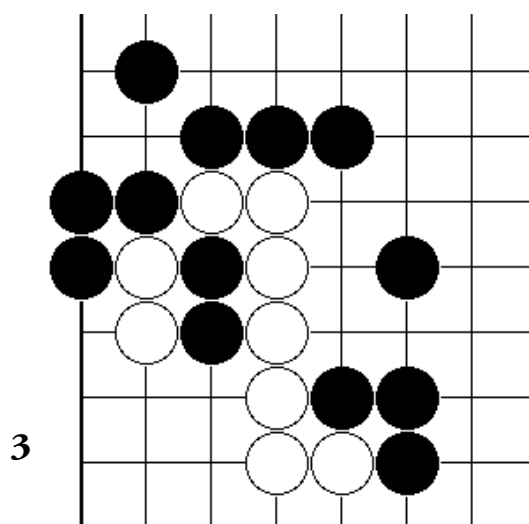
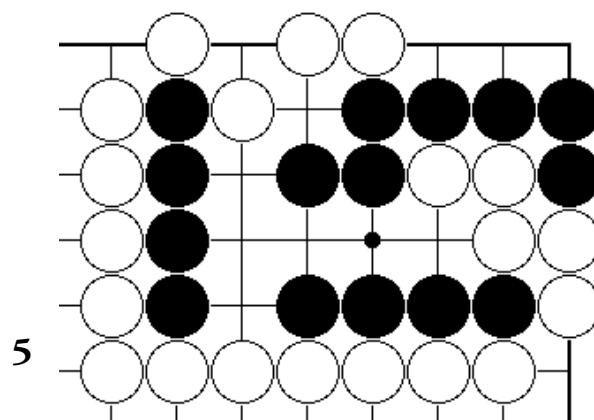
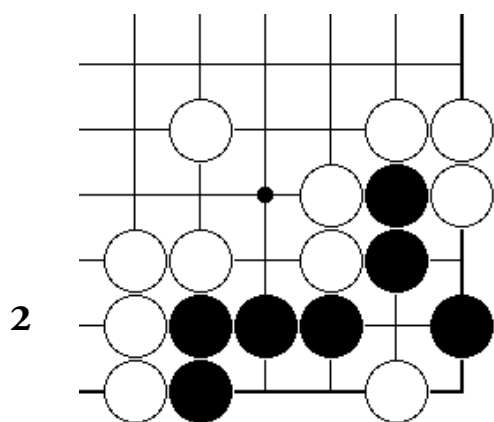
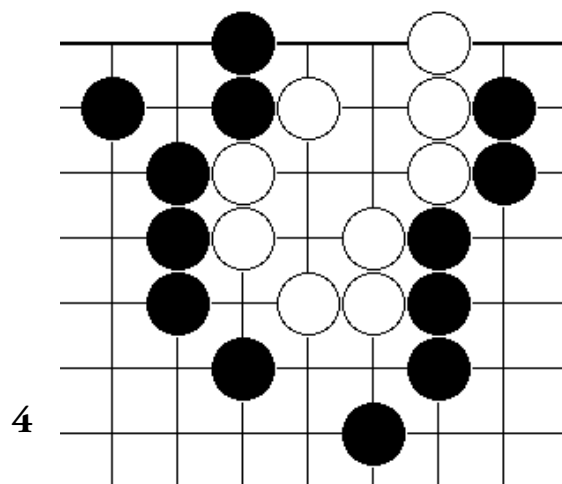
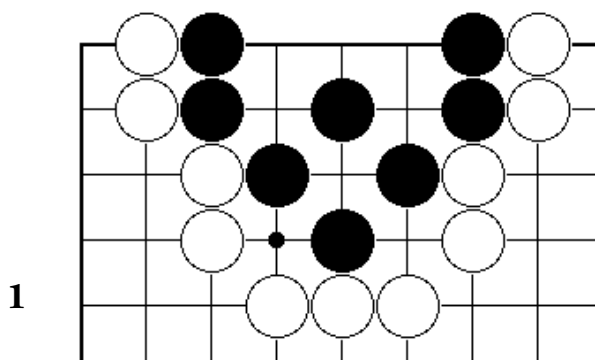
Just när våra gäster dragit sig tillbaka till sitt centralt belägna hotell började en hiphop-konsert på Hötorget. Oron för hur en förstörd nattsömn skulle påverka deras syn på den svenska gästfriheten var dock obefogad, de hade tydligen intresserade gått ut igen och lyssnat på konserten. Petter, lät det som.

Söndagen inleddes även den med simultanpartier, men avslutades med en jätte-rengo med över tio spelare per lag. Resultatet blev ungefär så underligt som man kan förvänta sig då så många olika viljor ska samsas på ett gobräde! Efteråt gav de kommentarer med pris till bästa och snällaste (!) drag. Tack vare Pelle Evensen, som nedtecknade det, kan vi redovisa det partiet med proffsens kommentarer.

Dagen därpå for de vidare på sin resa. Till minne av besöket fick de varsitt konstglasföremål som gåva från Svenska Goförbundet. Vi tror och hoppas att besöket gav dem lika stor behållning som det gav oss.

6 PROBLEMER

Hvit i trekket i problem 1, 5 og 6, sort i problem 2, 3 og 4. Hvis du ender opp med ko i problem 4, har du ikke funnet riktig løsning!



Løsninger på næste side!

ANDRA NONGSHIM CUP, 7E PARTIET

TAKEMIYA MASAKI MOT MOK JINSEOK

KOMMENTARER AV NIE WEIPING.

ÖVERSATT OCH REDIGERAT AV GUSTAV FAHL OCH MICHAEL YAO

Svart: Mok Jinseok, Korea

Vit: Takemiya Masaki, Japan

Källa: <http://www.cn.tom.com/cooltom/weiqi/>
2000-11-28, komi 6.5. Betänketid: 1 timme per spelare, därefter en minut per drag med möjlighet till 5 extraperioder.

5. Svart vill vinna med motståndarens egna stil.
8. Takemiya hoppar aldrig in i hörnet, det här det enda tänkbara draget för honom.
19-23. Svart väljer att ta poäng och avvakta och se hur vit bygger sin moyo.
26. Det här är Takemiyas patentdrag, han använder det ofta i stora turneringar.
27. Mycket underligt drag. Ingen har spelat det tidigare. Koreanska spelare vågar spela alla tänkbara drag om de tror att det är OK, oberoende av tradition eller konvention. Det är därför go-fansen tycker om att se deras partier.

[Vår anmärkning: Om svart går in i hörnet följer dia 1. Efter svart 11 tar vit sente och spelar någon annanstans.]

28-30. Jag vet inte om det här är bra. Nu blir det som om svart spelat 29 i stället för 27, följt av vit 28, svart 27, vit 30. Det visar i alla fall att han är envis.

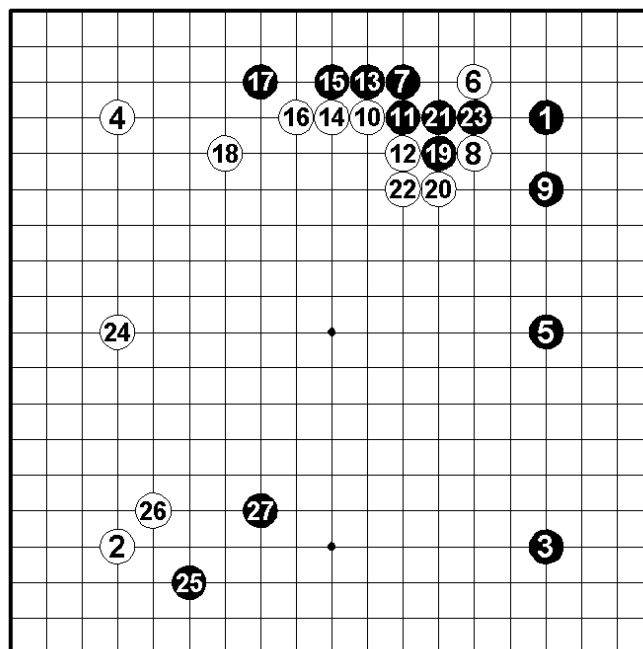
[Om svart 29 i stället för 27 vore det naturligare för vit att bara spela 30 utan utbytet 28-27.]

31 etc. Ingendera sidan ger efter en tum. När en sån här sekvens har börjat spelas måste båda sidor fortsätta. Den här typen av parti är väldigt sällsynt i internationella turneringar nu för tiden. Utgången av partiet beror på hur effektivt spelarna reducerar motståndarens moyo.

47. Svarts moyo är uppenbart större än vits, så vit kan inte spela A för att ta poäng utan måste försöka gå in i svarts moyo.

[Att hinna först till 47 är ju ett enormt stort drag. Men vit hade ingen riktig chans att lämna striden i mitten för att spela 47 själv, t ex efter 43. Svart skulle ta sente, t ex efter 5 i dia 2. Med den svaghet som vit lämnat i mitten skulle sedan svart göra minst lika stor skada i vits moyo.

Genom att vit 'spelat färdigt' i mitten är det mycket svårare för svart att göra något åt vits moyo. Vit har också svagheter i svarts mur att sikta på. Nie Weiping är den populäraste kommentatorn i kinesisk TV. Han vågar ha bestämda uppfattningar även om de starkaste spelarnas drag och han har ett mycket målande språk: "Efter 47 är brädet uppdelat i en pizzeria och en kolgruva."]



Figur 1: 1-27

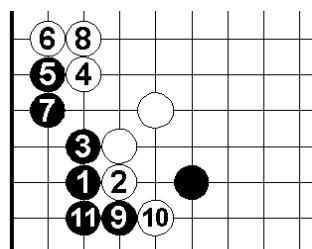
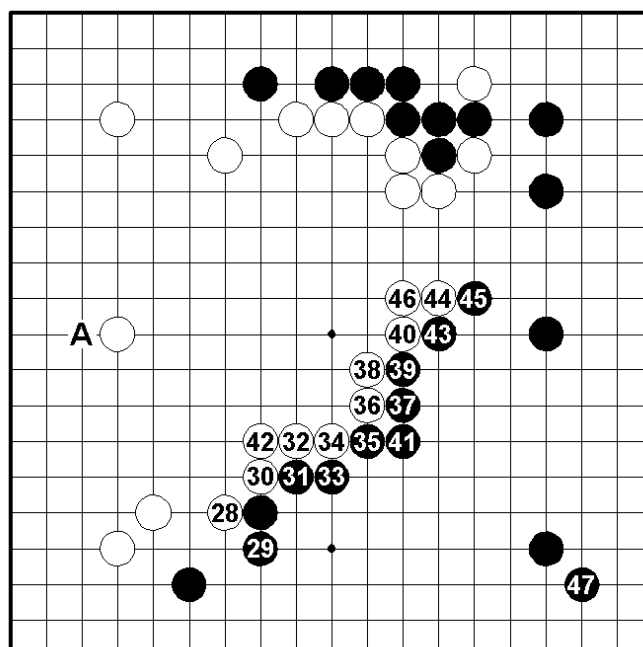


Diagram 1

Figur 2: 28-47



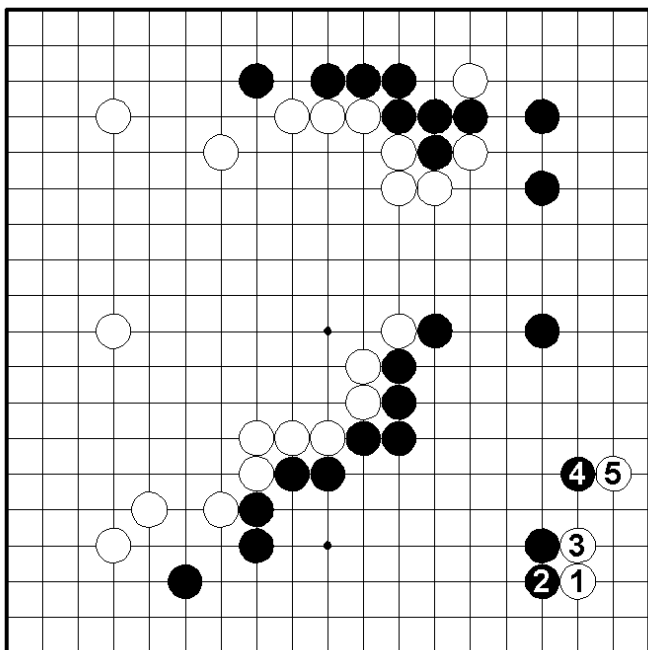
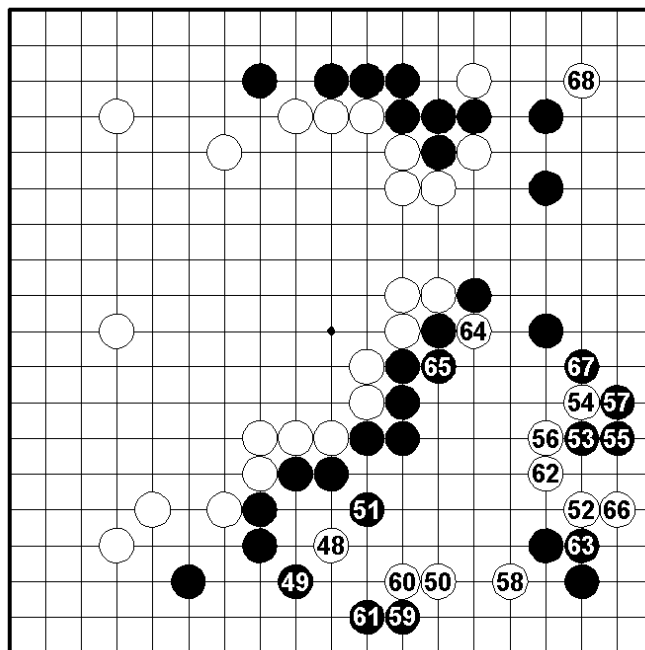


Diagram 2

- 50. Omöjligt att veta hur det här ska sluta.
- 51. Det här draget skyddar skärningspunkten och är mycket viktigt.
- 53. Våldigt aggressivt drag, vill döda allt.
- 56. Vill skapa förvirring.
- 57. Mycket lugnt och bra drag.
- 62 och 63 är de starkaste dragen.
- 67. Jag kan inte se hur vit ska kunna leva nu.
- 68. Vit är nu i byoyomi. Vill testa hur svart tänker fortsätta.
- 69. Svart säger: det här är tillräckligt för mig.
- 70 och alla följande drag inne i svarts moyo: spelas för att få en ny minuts betänketid.
- 73. Våldigt säkert/riskfritt drag. Om svart går in i vits moyo kommer vit att försöka döda.



Figur 3: 48-68. 49 at 42

- [Om svart går in i vits moyo men misslyckas med att leva kommer han att ha förlorat poäng, t ex möjligheten att leva i hörnet.]
- 75, 78. Spelas för att försöka få sente.
- [Vit hoppas väl t ex på 1-3 i dia 3. Men vad spelar vit sen för att säkra att moyon blir territorium och ger tillräckligt mycket poäng? Vit 4 skulle göra anspråk på tillräckligt stort område men skulle vit få behålla det?]
- 81. Testar vit: vill han ha sente eller behålla maximalt med poäng? Vår anmärkning: efter 84 kan svart ta sente. Han lever i hörnet eftersom han försäkrat sig om att kunna spela A i sente.

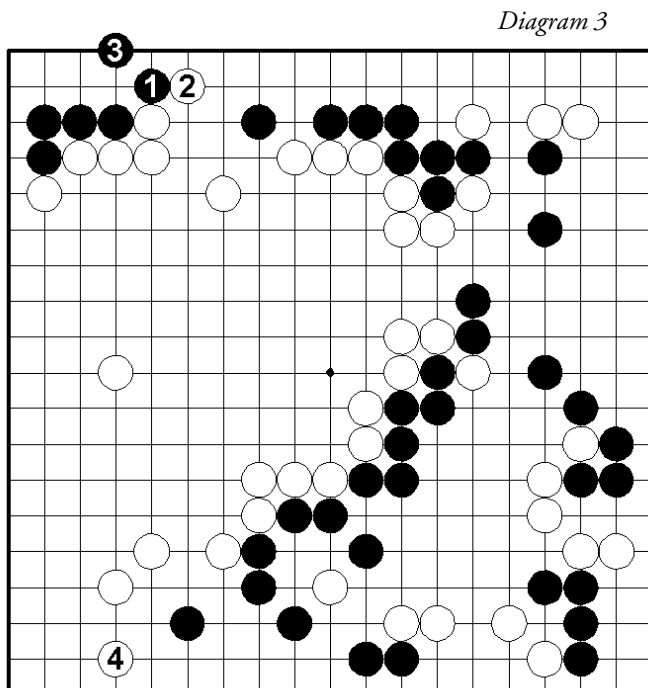
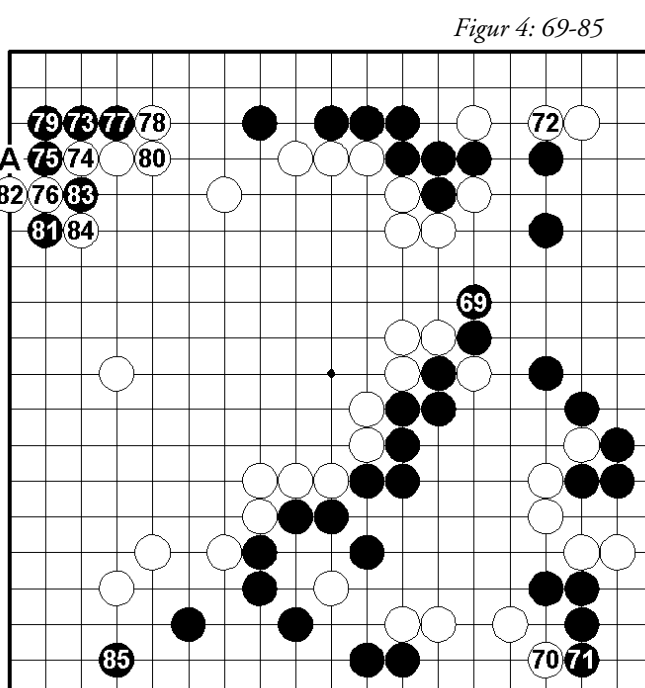


Diagram 3



Figur 4: 69-85

86,88 Trevliga sendedrag, känns bra.

[Svart fick sente för att spela det enormt stora draget 85, men jämför de fyra poäng han fick i övre vänstra hörnet med vits utsida.]

110. Vits vinst är nu klar. Svart förlorade det här partiet för att hans positionsbedömning var fel. Det var inte tillräckligt att döda hela den vita invasionen, han var tvungen att göra något åt vits centrummoyo. Svart 69 och 73 var de förlorande dragen. Det här partiet visar tydligt hur stark Takemiya är i den här typen av partier.

[När svart valde att begränsa vits moyo utifrån 'tjänade' vit ett drag, han behövde aldrig gå tillbaka och spela A i figur 2 för att säkra att centrummoyon blev till poäng.]

Vit vinner med 10.5 poäng.

NONGSHIM CUP

Nongshim Cup är en sorts fortsättning på de tidigare 'Super-go-serierna' mellan Japan och Kina med den skillnaden att det nu är tre länder. Korea har tillkommit. Varje lag ställer upp med fem spelare. En spelare som förlorar är utslagen, en spelare som vinner fortsätter att utmanas av de andra lagens spelare tills han förlorat.

Det var i mötena mellan Japan och Kina som Nie Weiping, som kommenterat partiet här intill, fick smeknamnet 'the Iron Goalkeeper'. Gång på gång avfärdade han som sista återstående kinesiske spelare hela det kvarvarande japanska laget.

Den första Nongshim Cup vanns av Korea trots att man lite överraskande var det första laget som bara hade en spelare kvar. Denne spelare var dock Lee Changho.

Resultat hittills i andra Nongshim Cup:

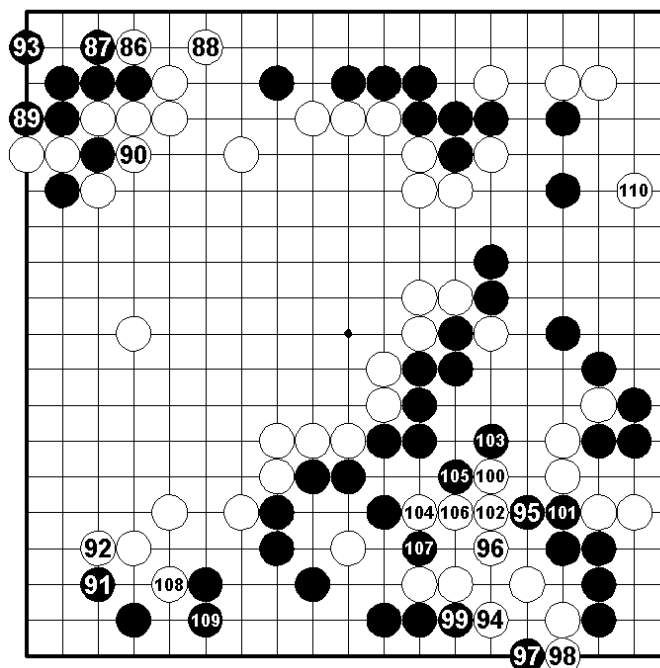
1. Choi Cheolhan (3d, Korea) vann mot Yu Ping (6d, Kina) B+R
2. Choi Cheolhan vann mot O Meien (9d, Japan) W+6.5
3. Choi Cheolhan vann mot Liu Jing (8d, Kina) W+1.5
4. Kobayashi Satoru (9d, Japan) vann mot Choi Cheolhan (3d, Korea) B+R
5. Shao Weigang (9d, Kina) vann mot Kobayashi Satoru W+1.5
6. Mok Jinseok (5d, Korea) vann mot Shao Weigang B+R
7. Takemiya Masaki (9d, Japan) vann mot Mok Jinseok W+10.5
8. Chang Hao (9d, Kina) vann mot Takemiya Masaki B+9.5

Fortsättning följer i Shanghai i mars 2001.

Kvarvarande spelare: Japan: Kato Masao, Yamashita Keigo. Kina: Chang Hao, Yu Bin. Korea: Choi Myunghun, Cho Hunhyun, Lee Changho

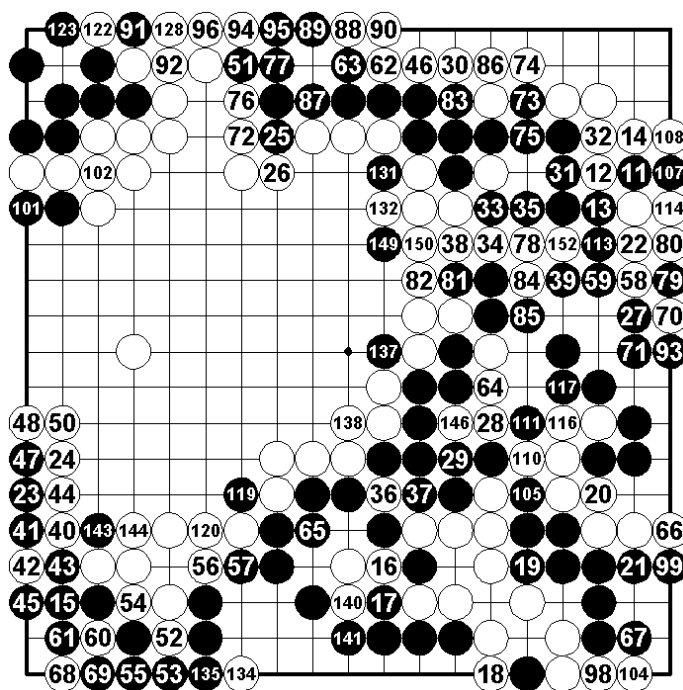
WWW.CN.TOM.COM/COOLTOM/WEIQI/

www.cn.tom.com drivs av Tom Lee som är son till den rikaste hongkongkinesen. Den ambitiösa godelen är en av de bästa i Kina och Nie Weiping är alltså en av de som skriver där. Den har inget vinstsyfte utan är till för att ge goodwill hos asiatiska affärsmän och industriledare. Tyvärr finns det inga planer på en engelskspråkig version just nu.



97 at 79, 100 at 70, 103 at 79,
106 at 70, 109 at 79

Figur 5: 86-110



Figur 6: 111-253

112 at 70, 115 at 79, 118 at 70, 121 at 79,
124 at 70, 125 at 11, 126 at 107, 127 at 79,
129 at 122, 130 at 70, 133 at 79, 136 at 70,
139 at 79, 142 at 70, 145 at 79, 147 at 36,
148 at 70, 151 at 79, 153 at 70

NORGESMESTERSKAPET 2000

PÅL SANNES

10 SPILLERE STILTE OPP i Oslo 21-22 oktober i det første Norgesmesterskapet i det nye årtusenet. Dessverre fikk vi et par litt uventede forfall i siste liten, deriblant fra fjorårvinneren Jostein. Til gjengjeld fikk vi besøk fra Trondheim, av tyskeren Andreas Schillinger (15 kyu) som for tiden jobber ved NTNU.

Det er egentlig litt betegnende for situasjonen i Norge at selv om vi har flere spillere spredt rundt om i landet av tildels betydelig bedre spillestyrke enn Andreas, lykkes vi likevel ikke å lokke disse til Oslo for å delta i turneringer. Jeg vil tro at noe av forklaringen ligger i det gamle turneringssystemet hvor kyu-spillerne i praksis var helt sjanseløse i de fleste partiene de spilte. Det er vårt håp at vi skal kunne lokke enkelte av disse gamle spillerne tilbake ved hjelp av det nye turnering-sopplegget med bruk av forgaver basert på MMS, redegjort for i detalj i Svensk-Norsk Go Blad 3/99. Her vil man i de fleste partier ha en reell sjanse til vinst, samtidig som man ved slutten av turneringen får et godt mål på hvilken kyu/dan-styrke man egentlig innehar. Systemet ble prøvd ut i Oslo Open i våres og nå altså for første gang tatt i bruk under et NM, dog med to modifikasjoner: Vi satte en øvre grense ved 9 steiner i forgave (alle Andreas sine partier ble spilt med denne forgaven), og vi senket den øvre MacMahon-baren fra 2 dan til 1 dan.

Enda en ny ting av året var at et forslag om å gå ned fra 6 til 5 runder ble vedtatt med simpelt flertall (dette ble forslått også under NM i 1998, men fikk da ikke

det nødvendige flertall). Selv om jeg personlig ikke stemte for dette forslaget, hadde jeg denne gang mindre betenkeligheter i og med det nye opplegget med forgavepartier som eliminerer de fleste av de mange fullstendig uinteressante partiene (dvs hvor resultatet er gitt på forhånd) som så sterkt har preget de siste års NM.

Vinner av turneringen ble ikke uventet Lin, som møtte og slo alle dan-spillerne i turneringen, men som fant at å måtte gi Trond 5 stener i siste runde ble for tøft. Kong gikk litt uventet på et tap for Morten i siste runde, men fikk likevel på grunnlag av SOS en fortjent 2. plass i turneringen. Mer tilfeldig er nok rangeringen av de tre andre dan-spillerne som alle i likhet med Kong endte med tre seire.

Ettersom denne situasjonen ikke kom helt uventet, og siden disse tre –Li, Morten og undertegnede– også er de aktuelle kandidatene til VM i Japan 2001 under de spesielle norske uttaksreglene (redegjort for i Svensk-Norsk Go Blad 1/98), var disse på forhånd blitt enige om at kun innbyrdes oppgjør skulle telle for å avgjøre hvem som skulle få retten til å spille om VM-tur med Norgesmesteren med tre steiners forgave (hvis nå Lin synes det er bryet verdt å forsøke!). Hvis man ikke møttes under NM var avtalen at de manglende partiene skulle spilles privat i etterkant av NM. Kun hvis disse innbyrdes partiene ender uavgjort, altså at alle tre står med en seier og ett tap, går man tilbake til resultatlisten fra NM som alternativ til loddtrekning!

			MMS	Seire	SOS					
1	Xia Jie Lin	5d	18	4	87	4+	5+	3+	2+	7-/w5
2	Kong Fan Nia	4d	17	3	85	6+/w1	4+	5+	1-	3-
3	Ofstad Morten	2d	17	3	84	5-	6+/w1	1-	7+/w2	2+
4	Sannes Pål	4d	17	3	82	1-	2-	6+/w1	9+/w6	8+/w3
5	Xia Jie Li	3d	17	3	77	3+	1-	2-	8+/w2	10+/w9
6	Malinowski Aleksander	1k	15	2	72	2-/b1	3-/b1	4-/b1	10+/w9	9+/w5
7	Thorstensen Trond	3k	14	3	63	8-/w1	9+/w2	10+/w9	3-/b2	1+/b5
8	Vestgården Øystein	4k	13	3	64	7+/b1	10+/w9	9+/w3	5-/b2	4-/b3
9	Cecilie Irgens	5k	9	0	53	10-/w9	7-/b2	8-/b3	4-/b6	6-/b5
10	Schillinger Andreas	15k	1	1	23	9+/b9	8-/b9	7-/b9	6-/b9	5-/b9

Andreas er fra Mannheim i Tyskland, alle andre fra Oslo

LADDER OF THE MILLENNIUM 2000

Noe som fascinerer de fleste allerede ved de første famlende Go-partier som nybegynner, er de mange fantastiske mønstrene som dukker opp.

De mest kjente er vel stigene, eller burde vi på norsk og svensk heller kalle det en 'trapp'?

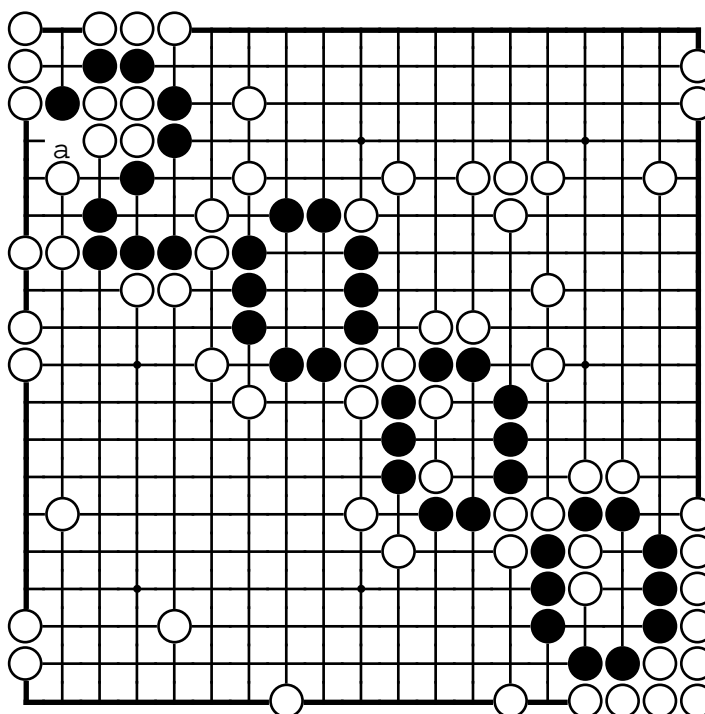
Følgende 'whole board'-problem er et spektakulært eksempel på en slik trapp, døpt til 'ladder of the millenium 2000' av åpenbare grunner.

Hvilke andre spill er i stand til å frambringe problemer av denne typen? Forfatter er ikke ukjente Nakayama Noriyuki (6 dan pro). De ivrigste kan jo se hvor langt de klarer å løse dette problemet i hodet (den fulle løsningen som vi publiserer i neste nummer innebærer å lese 213 trekk framover; en stakkars sjakkspiller ville vel svime av bare ved tanken).

Men for de fleste vil nok ambisjonene begrense seg til å forsøke å legge ut trappen trekk for trekk på brettet.

For dan-spillere må målet være å ikke begå den fornedrelse det er å måtte ta tilbake noen av steinene som nettopp er blitt lagt ut! Trappen begynner med sort 'a'.

God fornøyelse!



RESULTAT, GÖTEBORG OPEN, NOVEMBER 4-5 2000

P1	Name	Str	Co.	MMS	1	2	3	4	5	Pt	SOS
1	Macfadyen, Matthew	6d	UK	37	4+	5+	3+	2+	9+	5	175
2	Danek, Vladimir	6d	Cze	36	8+	12+	7+	1-	3+	4	173
3	Li Xiangdong	3d	Swe	35	7+	6+	1-	5+	2-	3	177
4	Sannes, Pål	4d	Nor	35	1-	10+	6+	9-	8+	3	174
5	Kuzela, Martin	3d	Cze	35	9+	1-	12+	3-	15+	3	172
6	Siivola, Matti	5d	Fin	35	10+	3-	4-	12+	7+	3	171
7	Ekholm, Erik	3d	Swe	34	3-	14+	2-	11+	6-	2	173
8	Taari, Harry	4d	Swe	34	2-	13+	11-	10+	4-	2	172
	Bäcklund, Staffan	2d	Swe	34	5-	17+	13+	4+	1-	3	172
10	Nohr, Thomas	3d	Ger	34	6-	4-	14+	8-	13+	2	170
11	Ofstad, Morten	2d	Nor	34	13-	15+	8+	7-	12+	3	167
12	Hora, Jan	4d	Cze	33	14+	2-	5-	6-	11-	1	173
13	Fahl, Gustav	2d	Swe	33	11+	8-	9-	14+	10-	2	169
14	Olsson, Ulf	4d	Swe	33	12-	7-	10-	13-	18+	1	166
	Ente, Werner	1d	Ger	33	20+	11-	18+	16+	5-	3	166
16	Gustavsson, Mattias	1k	Swe	33	26+	21+	17+	15-	19+	4	157
17	Landskron, Burkhard	1d	Ger	32	18+	9-	16-	19-	22+	2	162
18	Hallin, Björn	1d	Swe	32	17-	19+	15-	22+	14-	2	161
19	Andersson, Mikael	1k	Swe	32	23+	18-	21+	17+	16-	3	158
20	Boman, Tomas	1k	Swe	32	15-	26+	22-	21+	24+	3	154
21	Garbow, Norbert	1k	Ger	31	22+	16-	19-	20-	26+	2	157
	Gustafsson, Marcus	1k	Swe	31	21-	23+	20+	18-	17-	2	157
23	Lund, P-A	1k	Swe	30	19-	22-	26-	24-	29+	1	149
	Evensen, Pelle	4k	Swe	30	28+	25+	27+	23+	20-	4	149
25	Karlsson, Peter	4k	Swe	30	27+	24-	29+	26+	30+	4	142
26	Strand, Krister	2k	Swe	29	16-	20-	23+	25-	21-	1	156
27	Olafsson, Thorbergur	4k	Swe	29	25-	29+	24-	30+	31+	3	138
28	Ghost	4k	Chi	28	24-	--	--	--	--	0	134
29	Aspenström, Stellan	5k	Swe	27	30+	27-	25-	31+	23-	2	138
30	Olafsson, Asgrimur	7k	Swe	25	29-	31+	32+	27-	25-	2	129
31	Schillinger, Andreas	15k	Ger	17	32+	30-	free	29-	27-	2	92
32	Sivertsen, Torstein	16k	Nor	16	31-	free	30-	--	--	1	78

ÖLGLASINCIDENTEN

GUSTAV FAHL

Den 26:e respektive 28:e december spelades de två första omgångarna av den tredje Chunlan Cup i Taizhou i Kina. Den största överraskningen var att Lee Changho trots att han hade svart blev utslagen av 18-årige Kong Jie från Kina. Partiet visas här intill.

Det mesta eftersnacket handlade emellertid om en incident som inträffade vid sidan av go-bräderna. Vid ett-tiden natten efter första omgången befann sig några av de japanska spelarna i hotellets bar. Ryu Shikun tillfogades då en skada i ansiktet av ett glas som tillhörde Kobayashi Satoru. Ryu blödde ymnigt och fick föras till sjukhus för att sys.

Tidiga uppgifter i kinesisk press talade om att skadan föregåtts av ett bråk men båda inblandade och alla de spelare som blev vittnen till incidenten menar att det rörde sig om en ren olyckshändelse. Trots detta blev japanska go-förbundets (Nihon Ki-in) dom mot Kobayashi Satoru hård: Ett års avstängning från allt spel och andra go-uppdrag. En ångerfull Kobayashi meddelade då att han ville avsluta sin karriär och lämnade in en avskedsansökan till Nihon Ki-in. Denna har dock inte accepterats av Nihon Ki-in.

Det till synes oproportionerligt hårda straffet har lett till nya spekulationer om huruvida den officiella versionen av vad som hände är riktig. Det hårda straffet kan dock ha andra förklaringar. John Fairbairn skrev i Internettidningen Mindzine (<http://www.msoworld.com/mindzine>):

"It is understandable that the Japanese would be acutely aware of the potential for international embarrassment, and the length of the ban almost certainly reflects that. But the view that professionals need to behave better than the rest of us is not mere posturing. Both in go and shogi, the pro is seen in Japan as being a link with traditional values with a samurai-like obligation to uphold them. There have been many examples of go players behaving indecorously while in their cups, of course, but the stage counts, especially where a wider group of people is affected. The probable accidental nature would count for little in Japan - group face is more important than individual face."

Från kinesiskt håll har önskemål framförts om ett mildrat straff. Kobayashi Satoru är mycket populär i Kina och han är god vän till flera av de kinesiska toppspelarna.

41-årige Kobayashi Satoru (ej att förväxla med Kobayashi Koichi) är gift och har två barn. Han vann Kisei-titeln 1995. Ryu Shikun föddes i Korea 1971 men representerar Japan och Nihon Ki-in. Han innehar Tengen-titeln. Kobayashi och Ryu hade båda vunnit i den första omgången men blev sedan utslagna i den andra.

Tredje Chunlan Cup, andra omgången

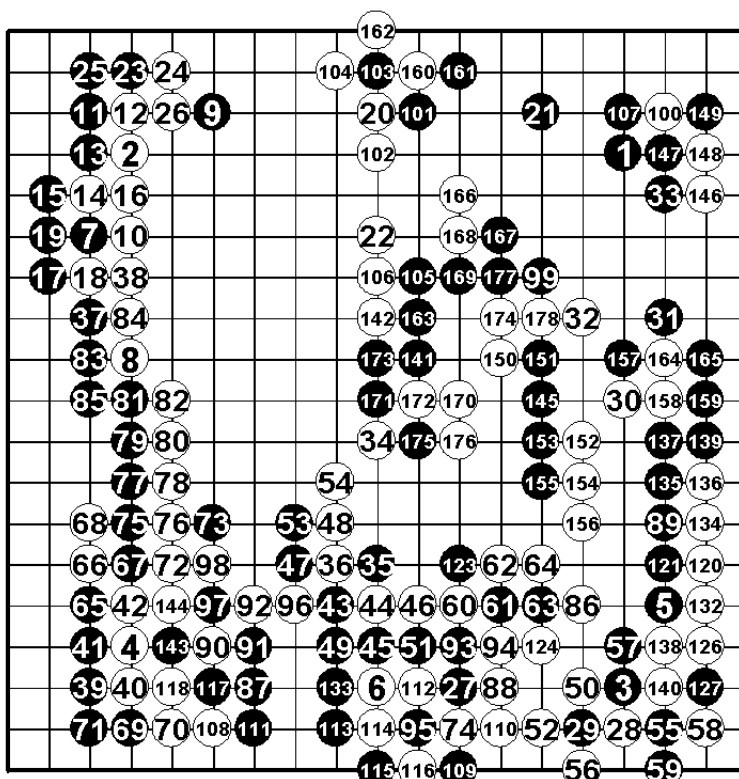
Svart: Lee Changho, Korea

Vit: Kong Jie, Kina

2000-12-28, svart ger upp efter vit 178

Drag som inte visas i diagrammet:

*119 at 95, 122 at 116, 125 at 95, 128 at 116,
129 at 61, 130 at 63, 131 at 95*

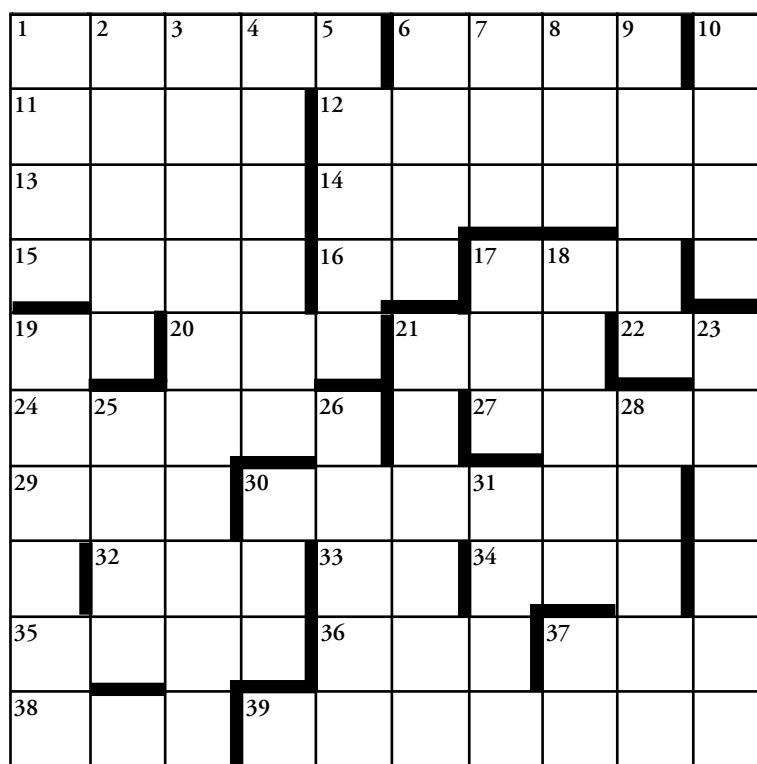


VÅGRÄTT:

- 1 Oinvigd ser kanske 18.
- 6 Sådan motståndare är besvärlig.
- 11 Sällsynt sten på gobrådet.
- 12 Kan knappast avgöra partiet.
- 13 Brukar vit uppskatta.
- 14 Får vi skaffa oss på annat håll.
- 15 Den andra motståndaren.
- 16 Inte 19*19, men 10*10.
- 17 Instämmande hos många spelare.
- 19 Bättre än fjärilar.
- 20 Världsåskådningsinriktning.
- 21 Kan avgöra tävling.
- 22 Drag som tränger sig emellan.
- 24 Din moyo är större än min moyo.
- 27 Är väl fusk.
- 29 Kallar sig många gospelare.
- 30 Oförsiktig kan bli sönderskuren här.
- 32 Världsåskådningsinriktning.
- 33 Hongkong-namn på legendarisk spelare.
- 34 Kan man vinna på.
- 35 Har likheter med drake.
- 36 Ingen stavar så?
- 37 Sätter stopp för utbredningsplaner.
- 38 Spricka i försvaret.
- 39 Får ibland heta blomma när barn spelar.

LODRÄTT:

- 1 Hög dangrad i Japan.
- 2 Sådanas hyss ser man ibland hellre på cirkus.
- 3 Kan utgöra räddningsplanka i närstrid.
- 4 Hittar man i orienten.
- 5 Finns om en 1-kyu.
- 6 Är lavin kanske inte olycka.
- 7 I bakfickan på.
- 8 Schweizisk kanton.
- 9 Inte fullt så avplattad som en gosten.
- 10 Platsen för en nakade.
- 17 Ska man inte slösa bort.
- 18 Sponsrar också gotävlingar?
- 19 Ska man försiktighet vid invasioner.
- 21 Tidigare huvudstad.
- 23 Lyckokänsla.
- 25 Är ungefär hälften.
- 26 Degknyte.
- 28 Folksport i Korea.
- 30 Olämplig triangel.
- 31 Är en ibland verkligen gjord av.
- 37 Hörs vid konfrontation med ko.



O MEIEN FALLS OFF A LADDER

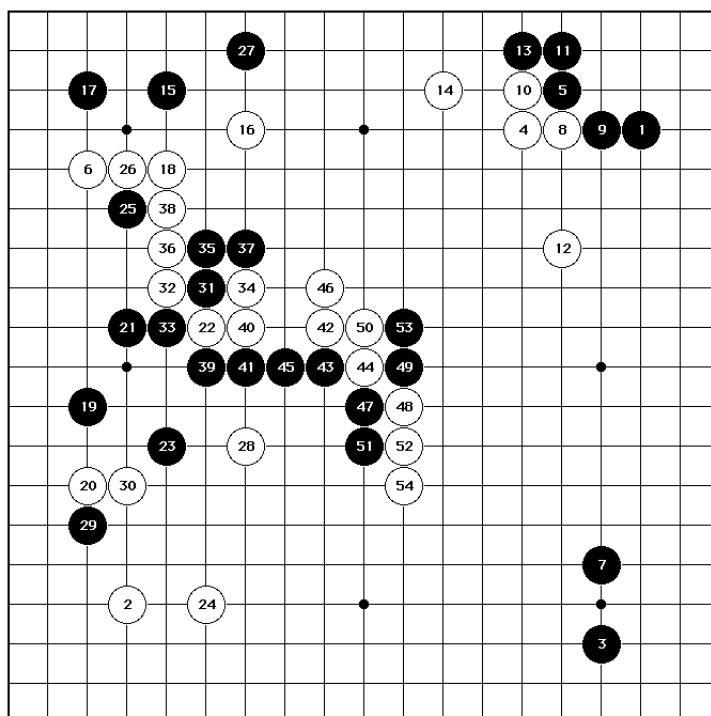
FROM MINDZINE, 25 MAY 2000:

The first game of the 55th Honinbo final ended almost farcically after 59 moves when O Meien 9-dan was caught out by a fairly simple ladder. Not the best way to start your title-busting career, though he seemed remarkably unperturbed by it afterwards.

The game took place on 25 May 2000 on Floor 34 of the Lotte Hotel in central Seoul, home territory for winner and current Honinbo Cho Sonjin 9-dan. It was also broadcast live on the international go server IGS, the first time a major Japanese title event has been put on the internet. Many western viewers assumed O has misread the ladder, but he hadn't - he just hadn't noticed it, he said.

This is the shortest title game in the long history of the Honinbo, of course, overtaking the 89 move game in 1979 between Kato Masao and Rin Kaiho (Game2 of the 34th term). A quick perusal also suggests it is also the shortest game in any title match, beating the 61-move loss incurred by Takemiya Masaki in the 1996 Meijin.

[Efter O Meiens 54:e drag är scenen förberedd]



[Vit ger upp efter svart 59]

