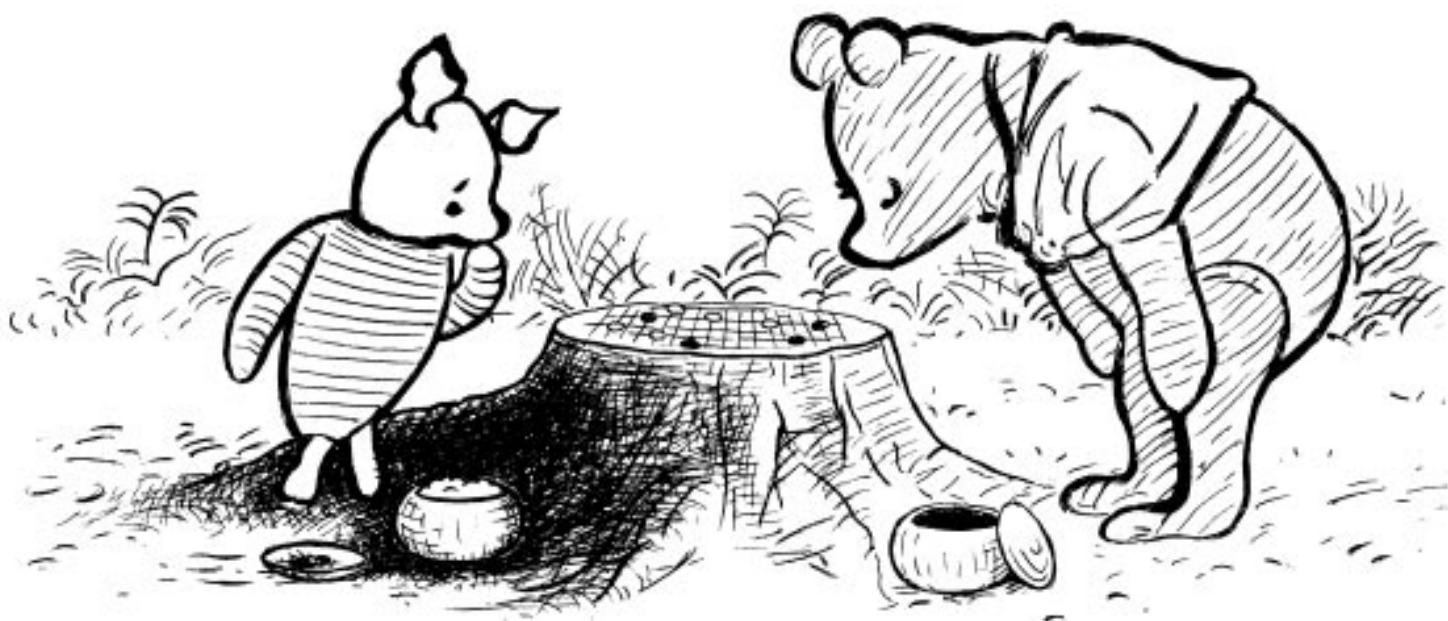


SVENSK-NORSK GO BLAD

ISSN 1400-5263

3/98



INNEHÅLL

ETT PARTI PÅ EM I MAMAIA

EGF:S ÅRSMÖTE 1998

RESULTAT LINKÖPING OPEN

UPPSNAPPAT PÅ REC.GAMES.GO

LEE CHANG-HO - CHANG HAO

5 PROBLEMER

ETT PARTI PÅ EM I MAMAIA

LEIF PETTERSSON

Vi var 4 svenskar och två norrmän i Mamaia. Platsen var Rumäniens största turistort belägen vid Svarta Havets strand.

Det låter ju förvisso trevligt. Som ett exempel på motsatsen vill jag bara nämna att på denna cirka 3 km långa strand så fanns det stolpar uppställda med högtalare i toppen. Semesterradion var uppskruvad på full volym i dessa högtalare. Det var nästan omöjligt att hitta en någorlunda lugn plats.

Trots alla irritationsmoment så var det 2 fantastiska veckor. Organisationen fungerade väldigt bra. Lottningen var uppe på utsatt tid varje dag förutom den första. Det blev många spännande partier trots den nästan olidliga värmen; uppåt 40 grader och vindstilla när det var som värst! Här är ett av dessa partier.

Datum: 28/7-98, Rond 3

Svart: Ursula Harbercht 1d Tyskland

Vit: Leif Pettersson 1k Sverige

Tid: 2 Tim, Byoyomi: 1 min Komi : 5,5

Kommentarer: Saijo Masataka 8p Japan

Svart 9 Detta ger dåligt resultat eftersom det saknas en sten på K4. Svart skall spela joseki som i diagram 1.

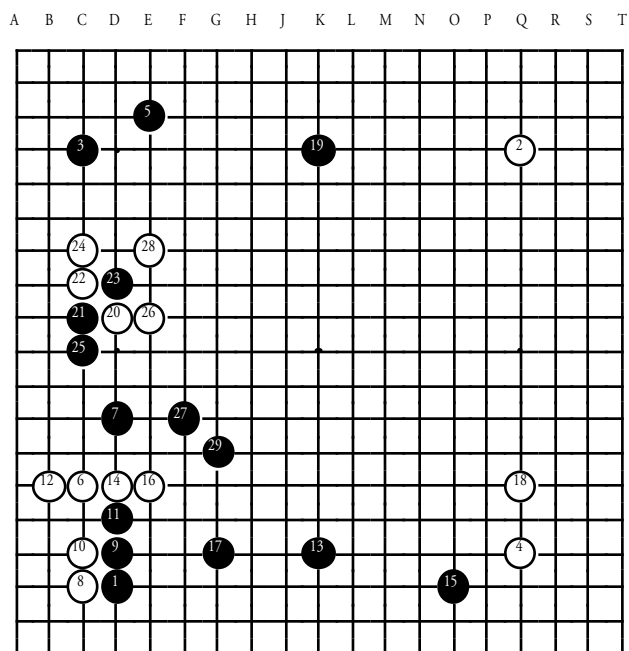
Vit 16 Bättre på F6. Vit har inget att frukta från skärningen i diagram 2.

Svart 21 Dåligt. Svart skall spela på vit 24.

Vit 24 Bättre på svart 25 som garanterar att fånga svart sten på 23. Se diagram 3.

Svart 27 Svart måste strida på vit 38 för att inte ge vit det fina draget på vit 28.

Svart 29 Mycket bra. Ser inte mycket ut för världen men det stabiliserar den svarta gruppen.



1 - 29

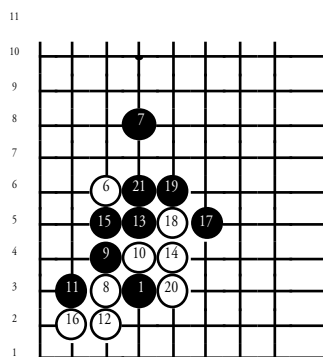


diagram 1

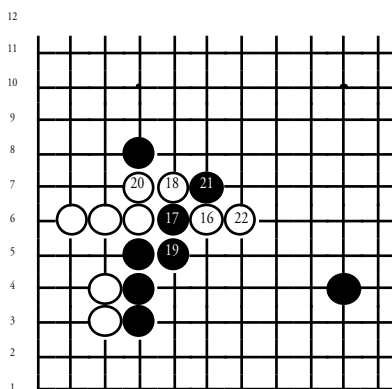


diagram 2

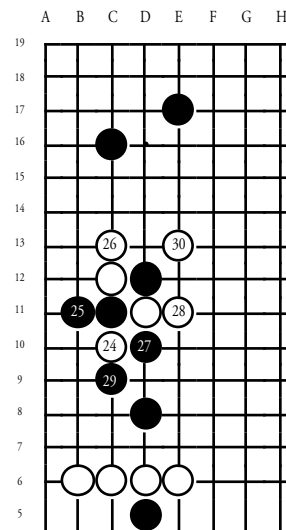


diagram 3

Vit 30 Dåligt. Om svart spelar på vit 32 så får vit det väldigt svårt.

Svart 31 Bättre på vit 32 men fortfarande OK.

Svart 33 Dåligt. Detta drag gör vit 30 och 32 till bra drag.

Svart 37 Mycket dåligt. Svart förlorar ögonpotential. Svart ska spela på 39 utan kikashi på 37. Se diagram 4a.

Om vit attackerar med 38 och svart någon gång längre fram i partiet skulle få problem med ögon så kan hon spela på 39 och på så vis ordna ett öga. Vit kan inte förstöra detta öga som visas i diagram 4b.

Om vit tar stenen på E9 så gör svart atari på E12 och vit kollapsar.

Svart 41 Bättre på F10.

Vit 42 Vit attackerar från fel håll. Bättre på G14. Det siktar också på en invasion runt H17 samtidigt som det stärker vits grupp.

Vit 44 Mycket dåligt. Skall vara på F13.

Svart 45 Här behöver svart inte svara. Om svart vill svara så är C15 bättre. Men bättre skulle vara att attackera på F13.

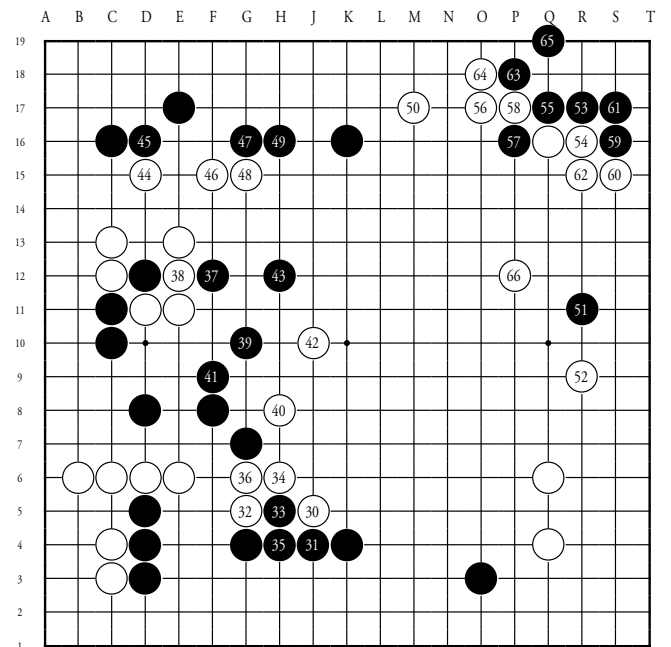
Vit 50 Saijo Sensei tyckte att vit 50 skulle vara på J15. Han gav diagram 5 som uppföljning om svart inte svarar. Om svart svarar så kan vit spela 50. Vit J15 stärker också vits grupp på vänsterkanten och separerar svarts svaga grupp från den ovanför.

Svart 51 Bra.

Svart 53 Mycket dåligt. Skall vara på R14.

Svart 57 Det blir bara värre och värre. Svart måste fortsätta på P17.

Vit 66 Det är bättre att spela honte på P15. Vit vill attackera svart 51. Det går bättre efter hontedraget. Se diagram 6. Vit måste här tänka på en dubbelattack på å ena sidan svart 51 och på andra sidan svarts grupp på vänsterkanten.



30 - 66

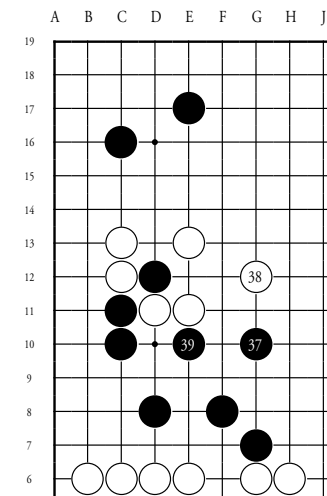


diagram 4a

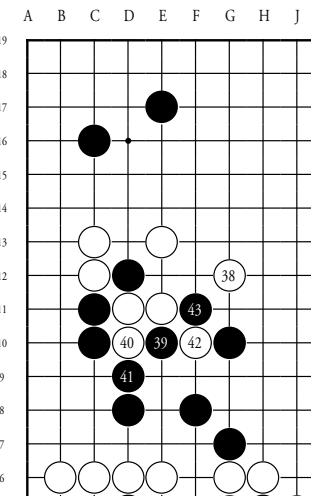


diagram 4b

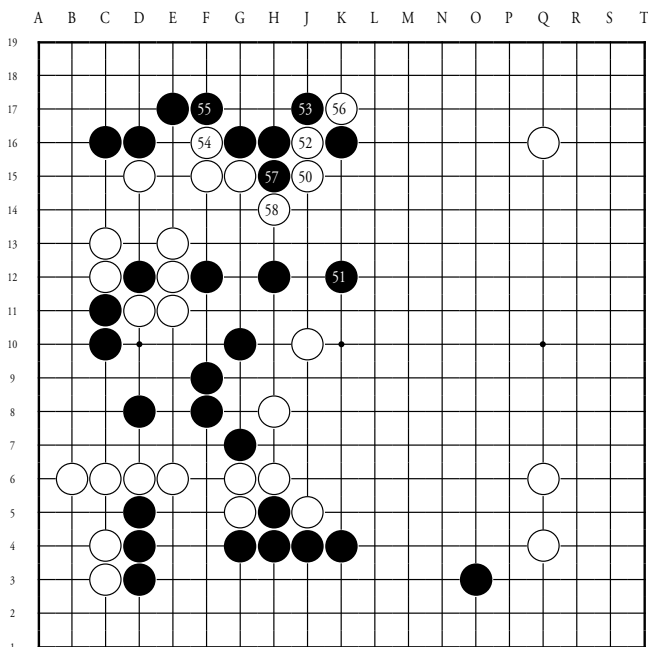


diagram 5

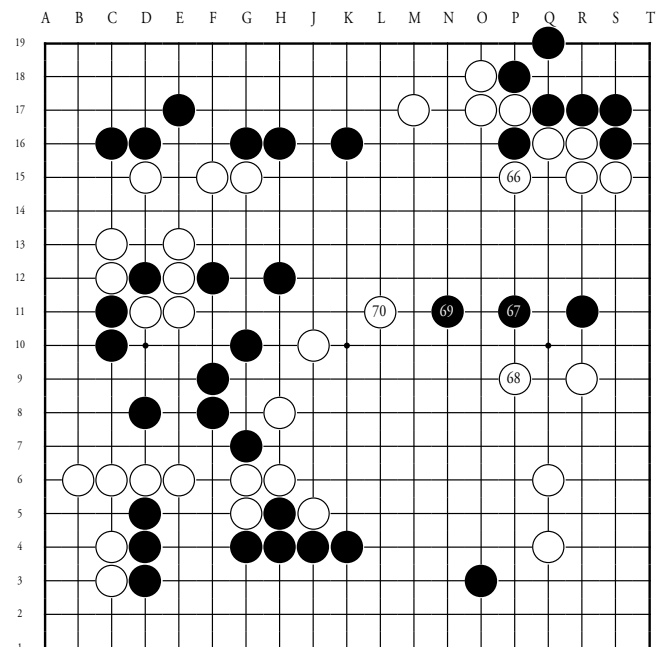


diagram 6

Vit 70 Den här attacken är inte effektiv med vits alla svagheter efter det missade hontedraget på P15. Svart 71 Bättre på Q9 som ger bättre form. Se diagram 7.

Tyvärr för våra läsare så avslutades kommentarerna här. Saijo Sensei blev tvungen att vara med på en intervju för någon tidning eller något liknande. Svart vann till slut genom att vit gav upp.

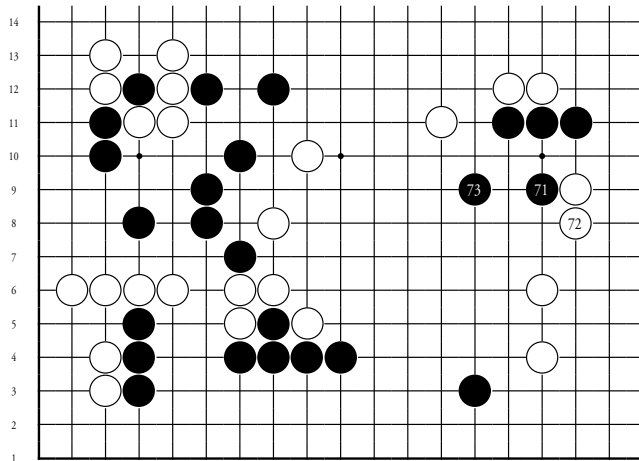
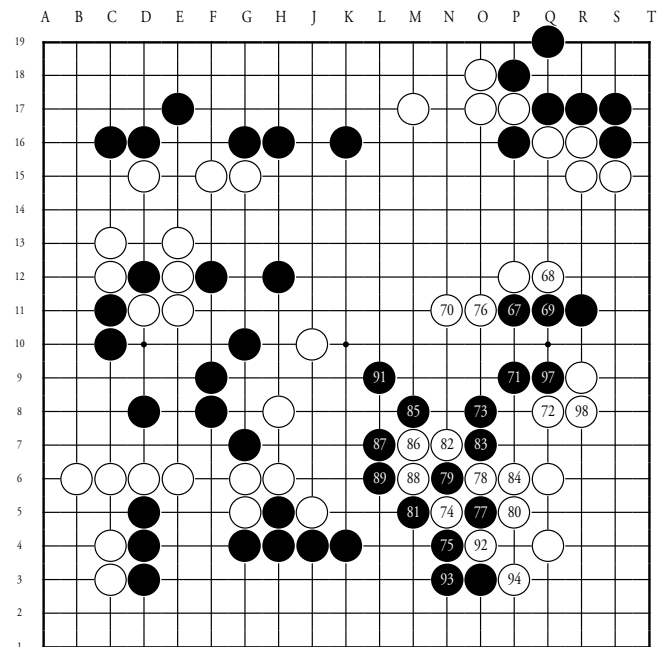


diagram 7



67 - 98

"Mamaia is over again. It was hot, noisy, and filled with bugs and thieves, and yet they were my two favorite weeks of the year. Either I'm crazy or the congress is really extremely much fun..."

Andre Engels, rec.games.go

EGF:S ÅRSMÖTE 1998

NIKLAS MELLIN

EM i go gick i Rumänien i år. Vi var 4 från Sverige, och 2 från Norge där i år. Reseberättelsen ges på annan plats i detta nummer av tidningen. I denna artikel refererar jag de tre möten jag bevistade, nämligen EGF:s årsmöte och två möten med EGCC (European Go Culture Center).

Det är tredje gången i rad som jag representerar Sverige på EGF:s årsmöte nu. Denna gång var jag där som ordförande för svenska goförbundet så till skillnad från förra året så tänker jag inte ägna denna artikel till kritik av förbundet, det får andra stå för nu. Vid min sida hade jag Henric Bergsåker som intresserad åskådare. Sammanlagt var representanter från 23 nationer samlade. Norges representant var Terje (till Påls stora lättnad).

NY PRESIDENT

Förra året valdes Francis Roads från Storbritannien till EGF:s nye president. Personliga skäl tvingade honom dock att avgå i förtid redan i våras, och Alan Held som var vicepresident fick kliva in och ta över rodret igen. Under vintern och våren gjorde EGF:s styrelse stora ansträngningar för att hitta en ny kandidat till presidentposten som de skulle kunna rekommendera, vilket så småningom ledde till att Erik Puyt, general manager för EGCC, övertalades till att ställa upp som kandidat. En mycket bra kandidat enligt min personliga åsikt.

STYRELSEN

Samtidigt drog Gionata Soletti, sekreterare i det Italienska goförbundet igång en kampanj för att få till stånd en helt ny styrelse i EGF med honom i spetsen. Gionata är en något stridbar person, och samtliga medlemmar av den sittande styrelsen deklarerade att om Gionata blev vald till någon styrelsepost så tänkte de avgå med omedelbar verkan.

Gionata hade i förväg presterat en lista med 7 kandidater till de fem styrelseposterna, och om han blev vald tänkte de utöka styrelsen med två platser till, men efter diverse politiskt rävspel verkade det som att det skulle bli ett långt röstningsförfarande med 8 kandidater till varje nuvarande styrelsepost, Gionatas sju, och den sittande styrelsens kandidat (som i samtliga fall utom för presidentposten bestod av den nuvarande ledamoten).

Noteras kan att Gionatas sätt att hitta kandidater till hans styrelse var lite intressant. Det verkar som han har skickat ut en förfrågan till en handfull personer

där han hör sig för om personen i fråga är villig att "arbeta för go i Europa". Alla som svarade ja blev genast nominerade som kandidater till samtliga styrelseposter utan att tillfrågas om detta.

Efter väldigt mycket "tjafsande" på mötet blev till slut en ny styrelse vald som de flesta verkar något så när nöjda med: Erik Puyt som president, Martin Finke (omvald) som sekreterare, Thomas Pfaff (omvald) som kassör, Alan Held (omvald) som förste vicepresident, och slutligen Zoran Mutabzija (tar över efter Oleg Gavrilov) som andre vicepresident. Zoran är president i Kroatiens golförbundet och var en av Gionatas kandidater.

Efter att den nya styrelsen valts fick vi 20 minuters rast att förse oss med öl och andra livsnödvändigheter, innan mötet återupptogs med en del formalia och rapporter från styrelsens kommissioner som avklarades ganska snabbt. För den intresserade kan nämnas att EGF arbetar med att ta fram en ny logo, eftersom den anser att den nuvarande är föråldrad. Det finns en hel del förslag redan, men man är fortfarande öppen för ytterligare förslag. Ett avgörande beslut tas troligen på årsmötet nästa sommar.

NÄSTA TVÅ ÅRS KONGRESSER

Efter kommissionernas rapport låg den i mitt tycke intressantaste punkten på dagordningen: Framtida kongresser. Nästa år är det Slovakien som är värdar för gokongressen, men den tidigare annonserade platsen, Bratislava, har ändrats till en bergsby vid namn Podbanské. Anledningen till förflyttningen av spelorten uppgavs vara väder, smog och konkurrens med andra evenemang i Bratislava vilket gjorde Bratislava allt mindre attraktivt. Informationsfoldern de delade ut ser proffsig ut och innehåller en hel del information, så första intrycket av deras arrangemang är gott. All information finns dessutom på webben: <http://www.goweb.sk> och <http://egc99.goweb.sk>, och en epostadress anges: milian@rasax.sk

År 2000 är det Berlin som fått äran att arrangera kongressen. Inget nytt framkom, men de jobbar med arrangemangen så det verkar inte finnas någon anledning till oro.

FRAMTIDA GOKONGRESSER

Äntligen till årsmötets höjdpunkt: Val av kongress år 2001. Inför årsmötet hade Finland, Spanien, Österrike och Jugoslavien annonserat att de var kandidater, och jag hade gjort en liten opinionsundersökning här i Sverige och ordnat kandidaterna enligt ovan. På plats i Mamaia visade det sig dock att det inträffat några förändringar. Finland hade hoppat av. Spanien hade hoppat av, men återkommer kanske som kandidat till året därpå. Österrike hade hoppat av. Återstod Jugoslavien som hade en mycket ambitiös kandidatur. Jag har i min ägo en mycket professionellt gjort folder som listar många anledningar till varför just Jugoslavien ska få arrangera EM år 2001. Till exempel så har de två tänkbara platser, och de har stött kandidater till EGC, och Zoran Mutabzija vann EM 1967 och 1971 (Zoran är numera president i Kroatiens golförbundet, och 2:e vicepresident i EGC).

Gudskelov så var Jugoslavien inte den enda kandidaten. Det hade tillkommit två nya: Kroatien, som var väldigt vag på var och hur, samt Dublin i Irland (som inte var närvarande på mötet, men lät framföra sin kandidatur via Storbritannien). Irlands förslag var

tänkt som en förhandsinformation för att en seriös kandidatur för 2002, men i och med att alla utom en kandidat för 2001 hade hoppat av så kandiderade de för detta året i stället och vann enkelt med röststiffrorna Irland: 14, Jugoslavien: 8 och Kroatien: 1.

Efter punkten "framtida gokongresser" hände inte så mycket mer, det fanns ytterligare några formalia-punkter på dagordningen, men timmen var sen rummet varmt och fuktigt, och det verkade som de flesta mer eller mindre sov igenom slutet av mötet. Det beslutades att EGF ska byta sin huvudvaluta från D-mark till evro (eller vad det heter), från nästa årsskifte (samtidigt som Tyskland byter), och Grand Prix-kalendern spikades vilket innebär att Göteborg Grand Prix går av stapeln 7-8 november.

TVÅ ANDRA MÖTEN

Jag skrev i inledningen att jag bevisade tre möten. De två andra handlade om EGCC:s "Go Promotion Plan", som bland annat innefattar översättning av kursmaterial för nybörjare till i stort sett alla Europeiska språk. Under förra året gjorde Erik Ekholm ett jättejobb i och med översättningen till svenska, och han är Sveriges kontaktperson i dessa ärenden mot EGCC, men eftersom han inte var med till Rumänien gick jag även på dessa möten. Det första var ett gemensamt möte med alla deltagande (närvarande) länder, och det andra ett privat möte mellan mig och Leif Pettersson från Sverige, och Erik Puyt och Matti Groot från EGCC.

Sammanfattningsvis kan sägas att projektet "Go Promotion Plan" går vidare, nu på flera fronter. En utvärdering av hur projektet gått hittills har dragits igång med en enkät till alla deltagande länder. Dessutom håller de på att ta fram kursmaterial för en fortsättningskurs, som vänder sig till spelare som kan reglerna men inte så mycket mer. Materialet ska inte behöva översättas utan bygger på den sedan länge publicerade boken Graded Go Problems for Beginners, del 2, med läranvisningar om hemuppgifter, exempel och kompletterande problem. Liksom nybörjarkursen är det tänkt att även denna ska ägna större delen av tiden till spel.

Ett annat projekt som EGCC håller på med är en "Organizers Handbook", som ska innehålla tips både för hur man kan organisera och driva en klubb, och hur man kan arrangera turneringar, med information om till exempel lottningsprogram och hur dessa lämpligen används.

Slutligen så håller de (främst Matti Groot) på med ett datorprogram (på pc) riktat till nybörjare som innehåller förklaring och exempel på hur man spelar go samt 9x9 versionen av Mark Boon's Goliath. Jag fick med mig en tidig test-version, som jag på något sätt kommer att vidarebefordra till klubbarna. Matti Groot vill gärna ha synpunkter, kommentarer och förslag. Självt tycker jag att programmet ser riktigt bra ut.

Sammanfattningsvis så tyckte jag att dessa två möten var givande, och Erik Puyt framförde beundran för oss (dvs Erik Ekholm) för hur vi (han) lyckats organisera översättningen av kursmaterialet så snabbt och effektivt, och även genomföra en "Teachers' day" i samband med Göteborg GP förra året. Så jag ser med tillförsikt fram emot ett fortsatt givande samarbete med EGCC.

RESULTAT LINKÖPING OPEN 1998

GUNNAR FARNEBÄCK

KOMMENTARER TILL TURNERINGSRESULTATET

Turneringen spelades med reducerat handikapp upp till 8k. Således spelade Dan Li alla partier med 9 stenars handikapp medan Erik Dyrelius spelade alla partier, utom mot Dan, med 2 stenars handikapp.

SOS och SODOS har räknats om för hand enligt konstens alla regler och förmodligen några till. De resultatlistor som programmet hade producerat var illa förvirrade av att vi hade satt handikapp på egen hand. (Spelar bara roll på nedre halvan av tabellen.) Säg till om något fortfarande verkar konstigt.

UTÖVER DE UPPENBARA räknereglerna för MMS, SOS och SODOS har nedanstående tagits in i beräkningarna efter konsultationer med mer erfarna MacMahonkännare. Förmodligen finns det detaljer som kan eller borde göras annorlunda.

1. Staffan har fått en halv MMS-poäng för vardera av de två ronder han ej spelade, men inga bidrag till SOS och SODOS från dessa.

2. Spelare som har blivit nedlottade mer än en MMS-grupp har fått kompensation i SOS och SODOS för detta (med MMS-skillnaden efter föregående rond minus ett). Detta har ej påverkat slutställningen.

3. Spelare som har tvingats till frirond har fått en gratis vinst men inget bidrag till SOS och SODOS. Förmodligen borde de få något litet bidrag.

4. Spelare som har tagit emot handikapp har fått bidragen till SOS och SODOS reducerade med handikappet (dock ej negativa bidrag).

GRATTIS TILL GUSTAV för en imponerande prestation och en knapp men välförtjänt turneringsseger.

Pl.	Name	Str	Cl.	MMS	1	2	3	4	5	Pt	SOS	SODOS
1	Fahl, Gustav	1k	Sto	9	8+	2+	4+	3-	7+	4	39	31
2	Taari, Harry	3d	Göt	9	7+	1-	9+	4+	3+	4	39	30
3	Sannes, Pål	3d	Osl	8	4-	10+	5+	1+	2-	3	40	23
4	Xiangdong Li	3d	Lin	8	3+	6+	1-	2-	10+	3	40	22
5	Ekholm, Erik	2d	Sto	8	6-	11+	3-	10+	8+	3	35	19
6	Bäcklund, Staffan	2d	Sto	8	5+	4-	7+	-	-	2	23	15
7	Pettersson, Leif	1k	Väs	7	2-	13+	6-	9+	1-	2	38	12
8	Mellin, Niklas	1k	Sto	7	1-	9-	12+	11+	5-	2	36	12
9	Zhao Yuxiao	1k	Lin	7	11-	8+	2-	7-	13+	2	34	12
10	Gyulai, Niklas	2k	Lin	6	15+	3-	11+	5-	4-	2	35	11
11	Strand, Krister	2k	Väs	6	9+	5-	10-	8-	17+	2	32	11
12	Gustavsson, Mattias	3k	Göt	6	13-	14+	8-	20+	16+	3	25	13
13	Martin, Per-Erik	3k	Upp	5	12+	7-	17-	14+	9-	2	29	11
14	Farnebäck, Gunnar	4k	Lin	5	17+	12-	15+	13-	18+	3	23	12
15	Carlsson, Torbjörn	3k	Göt	5	10-	16-	14-	19+	20+	2	22	6
16	Andersson, Mikael	5k	Upp	5	20+	15+	19+	17+	12-	4	19	13
17	Kristensen, Per	4k	Göt	4	14-	18+	13+	16-	11-	2	23	7
18	Yllman, Jens	8k	Sto	2	19+	17-	20-	free	14-	2	12	2
19	Dyrelius, Erik	10k	Lin	2	18-	20+	16-	15-	free	2	7	1
20	Dan Li	24k	Lin	1	16-	19-	18+	12-	15-	1	0	0

INNBYDELSE TIL NORGESMESTERSKAPET I GO 1998

OSLO GO-KLUBB ØNSKER VELKOMMEN TIL NM I GO
LØRDAG 24 OG SØNDAG 25 OKTOBER.

Sted: kantina i informatikkbygget, Gaustadalleen 23,
Oslo (5 minutters gange fra Blindern stasjon,
Sognsvannsbanen (linje 5)).

Startkontingent: 50 kr.

Vi begynner kl. 10 på lørdag og spiller 3 runder begge
dager. Nærmere tidspunkt for de enkelte runder blir
avtalt etter hvert.

Betenkningstid: 1 time pr spiller, deretter canadisk
byoyomi.

For mer informasjon/ ønsker om privat overnatting:
kontakt Pål Sannes, Filerveien 17, 0684 Oslo

tlf 22279457(pr), 22963110(jobb)
e-mail: p.sannes@dnmi.no

THE BAD CONNECTION

<http://www.uni-karlsruhe.de/~uk15/Go/BadConnection.htm>

is a homepage publishing GO-games of somewhat advanced kyu-players which have been commented by Laurent Heiser 6-dan.

Laurent is one of the strongest european GO-players. He represented Luxembourg numerous times at the World Amateur GO Championship, where his best result was fourth place in 1990 and 1992.

The idea for this homepage has been triggered by Paul Schmit, a compatriote of Laurent, actually working as a medical doctor in Norway and by french anthropologist Patrice Fontaine who has been editing TactiGo in France.

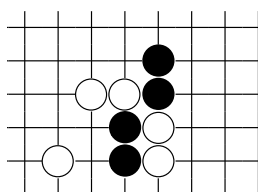
All the games have been played on IGS and are presented in sgf-format, which can be viewed for example with WinMGT.

Not surprisingly the first games to be presented have all been played by one or both of the authors. Nevertheless we think that there might be interest for other players as well around 4-5 kyu* (IGS-ranking, which corresponds to 2-3 kyu in European Go-clubs) reviewing the games and focusing on the merciless analysis by Laurent. Maybe you will recognize yourself in the Bad Connection, your commentaries and suggestions will be welcomed. Please send them to Paul or Patrice.

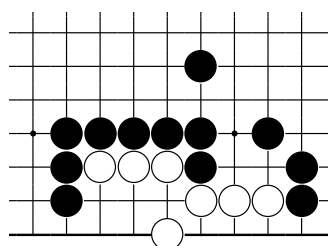


5 PROBLEMER

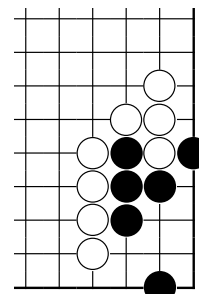
PÅL SANNES



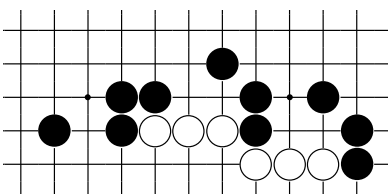
Problem 2. Sort trekker og dreper.



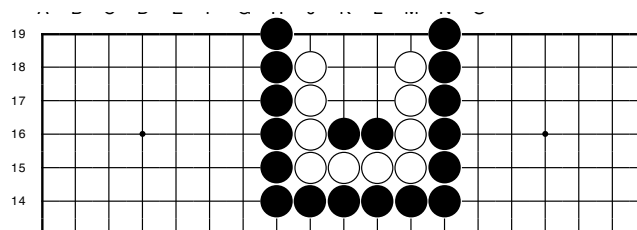
Problem 1. Sort trekker og lever.



Problem 3. Sort trekker. Oppgaven her er å redde de to merkede stenene.



Problem 4. Sort trekker og dreper. Dette ligner jo mye på problem 2, men hvits ekstra friheter gjør at dette er atskillig vanskeligere. Hint: Nøkkelen til løsning her er en tesuji som også forekom i et av problemene i forrige nummer.



Problem 5. Hvit trekker og lever. Noen vil sikkert mene at dette problemet er tatt med bare for å være vennelig. Pga symmetrien er det jo for hvits første trekk bare 4 mulig-heter, og for hver av disse synes ikke antallet variasjonsmuligheter å være flere enn de fleste lett burde kunne takle. Likevel er dette et djvelsk vanskelig problem!

FROM REC.GAMES.GO

IS IT TRUE?

BARRY PHEASE

Tweedie wrote about Chen Zu De 9p.
While using an anonymous account on IGS, he played another anonymous pro without knowing, and both had a big shock.
Both players kept asking me, "Who is this guy I'm playing, he is very strong"

Great story!

Would this have ever happened over the board? ie would all the strong pro players know each other by sight?

If you forgive the non-GO reference:

A South-American International Master, in New York for an upcoming chess tournament, saw the open-air blitz games in Washington Square and decided to pick up some easy money. He ended up losing most games and a tidy sum! Shocked, he went back home the very next day... not aware that his opponent was a strong Russian Grandmaster, out doing the same thing.

Another nice story concerned a western Grandmaster who went to a tournament in Russia:

On the train he met an old guy and gave him a game and lost. Through an interpreter his opponent told him he was quite good. He never found out who he was.

Is it true? I hope so.

MCMAHON RULES

OLLI LOUNELA, 17 SEP 1997

brucec@tqs.com wrote:

I haven't played in a McMahon run tournament yet, so my opinions are based on 'thought' experiments only, but I still have some reservations

Olli: I think it shows. I have participated a multitude of McMahon tournaments, and have ran several.

as to whether the McMahon system is an improvement over either a regular Swiss or an accelerated Swiss. The traditional complaint is that the

And what is 'accelerated Swiss'? A Swiss system where you order players and thereby affect the few initial rounds' pairings, the way they do in WAGC?

early rounds of Swisses have very lopsided results in favor of higher rated players. This is true and from a statistics

viewpoint, very understandable. But it does give lower rated players an opportunity to 'upset' the top players. This "Cinderella" or "Rocky" characteristic can

This has nothing to do with romantic notions of weak or nominally weak players surprising everyone, but with the desire to actually get a winner and possibly several other top places clear.

add quite a bit to the level of interest in a tournament. McMahon system

Here I very strongly disagree. The main interest in a tournament always revolves around competition between near-equal players. This applies always to the top, usually to the middle, and not infrequently to the bottom. That the observers and players alike are more interested in top players and their results is a wholly different matter, and to keep this brief I will not tackle that issue.

Near-equal is a main point here. A player, say, 5 stones weaker than the opponent has near-zero likelihood to win the game, but pairing them if the weaker wins enough is still possible in McMahon. A game between players of over 10 stones of skill difference is often not interesting even to the players, and definitely not from the point of view of the tournament.

Please note that I'm speaking of skill differences here, not of rank differences. The latter includes inaccurate ratings, which again is wholly another source of problems, and another one that I'm not delving into here.

seems to be sort of a hybrid between a class tournament and a Swiss. A drawback (IMHO) to the McMahon is that it seems to be so complicated that only a computer program can do it. I'm sure someone will refute me here

I think any large tournament is complicated enough that only a computer can do it. And I've been to several that I'd put into the low end of mid range (approx 50 players) that were done by hand. Only a simple tournament, such as round robin, cup or strict Swiss can be made by hand, and even the chance of human error becomes unacceptably (IMHO) big pretty quickly.

However, one can see the choice of the tournament system as a function of the number of participants and the number of rounds. Typically in a smaller tournament you have more choice, because some of the systems (like round robin) can only

accommodate small number of players. Below are my estimates of rounds necessary for participant amounts for some systems I know. Please note, that this expects the usual distribution of ranks as has been observed in European Go Congress over the last decade.

#	series	RR	cup	DE	SW	MM
2	1-7					
4	-	3	2			
8	-	7	3	4		
16	-	-	4	5	5	
32	-	-	5	6	6	6
64	-	-	6	7	8	7
128	-	-	7	8	9	8
256	-	-	8	9	11	9
512	-	-	9	10	12	10
1024	-	-	10	11	14	11

RR: round robin, DE: double elimination, SW: Swiss, MM: McMahon

The reason number of rounds necessary increases slower in McMahon is that the top group is separate from all the others; there's less noise to filter out, so to say. The drawbacks of cup and double elimination are obvious. The numbers are my own estimates based on need to get top three out for sure, and the figures for Swiss system in particular are probably conservative.

And by the way, the numbers of participants don't go artificially high. This year's EGC was large, well over 500 players I think.

As for the Accelerated system currently in use in USA, I don't have much enough experience, but from what I know it is approximately as good as McMahon, and maybe marginally faster to produce results.

Below is a short description of McMahon I wrote some five years back:

MCMAHON

is a tournament system, a bit similar to the Swiss one. It goes as follows:

- Divide all players to rank groups, where a group may be anything from one up ranks.
- Assign an increasing number of initial points to all groups in increasing order of strength. These are called the McMahon points.

This was the initial phase, and now we are ready to actually start the tournament.

- Pair players with equal points, if possible, and with those nearest otherwise.
- Add a point to the winners' McMahon score, so that the score always equals to initial score plus games won.
- Go back to pairing people.

This tournament system, of which Swiss system is a special case where all initial McMahon scores are zero, ensures as equal an opponent as possible for each player in a (typically large) tournament where participants have a wide range of ranks. In effect it makes use of the advance knowledge of people's strength to try and pair them as fairly as possible. From another point of view it's a Swiss system tournament where a very large number of rounds (say, 100) have already been pre-played but are omitted.

Usually also there is so-called McMahon bar, above which all the players share equal initial McMahon score, regardless of rank. This ensures the all the top players have equal chance of winning the tournament. In recent years in the Europe the bar has been at 4 dan inclusive, but it seems likely it will be at 5 dan in not too far future.

An example (purely fictional), where the lowest ranked players in the tournament are 14 kyu (# signifies the number of players):

Rank	#	Initial McMahon	
6d	6	17	
5d	9	17	
4d	11	17	<- Bar is here
3d	20	16	
2d	28	15	
1d	25	14	
(...etc...)			
13k	5	1	
14k	2	0	

The placing of the bar is actually a function of number of rounds and number of people in the top rank groups.

Olli ...and he thought I'm serious! Hahahaha...

HOW TO GET STRONGER AT GO

DAVID MECHNER

Jim Kerwin wrote:

I have some comments on how to get stronger at go. The most important and most effective step is to play as much as you can, and especially to play stronger players. The next most effective step is to take lessons from professionals. [...] The third step is to solve tesuji and life and death problems. [...]

Excellent advice, but as a more practical and economical alternative to playing with pros I would also recommend reading (and rereading) as many go books as possible (preferably ones written by

professionals). My favorites are "Strategic Concepts of Go" and "Lessons in the Fundamentals of Go".

Exposing yourself to professional ideas this way can provide a foundation that will really pay off later.

It seems the 'time' is critical, since we amateur players need to do work other than playing Go. Let me share my personal experience with this newsgroup and hope it will help a little.

I've never play any games with any pro and so far I've managed to reach IGS dan level strength. I find the following approach useful

(a) Reading: as much as you can.... bedtime reading, bathroom reading, or even some Go anecdotes would help. You need to have books on various areas: opening, fighting, yose, counting (situation assessment, to be more precise), and life-and-death.

(b) Playing: after reading some books (particularly joseki), you may want to try it on real persons. So you play some games, as many as you can, and don't make them long games (assuming you can only spare so much time on Go).

Go back and forth between your games and the books, the feedback is important.

(c) Reviewing games: always review your games with your opponent!!! This is a critical part usually lacking when you play on IGS. Review your games and find out what your opponent think. All pros review their games with their opponents after the game.

Find out the sequence that you may not know. Be critical, have some friendly discussion! (or feast fight if you will)

(d) Memorize games: memorize your games, pro's games (your favorite pro, for example, Takemiya's games...).

Play them out couple times. Over times, you may start to appreciate some of their moves!! Many Japanese pro players would replay all of Go Seigen's games!!! Cho Chi-Kun replayed Go Seigen's games 3 times!!! It does not sounds straightforward. But in time, you will start to appreciate!!

(e) Play in a tournament: The atmosphere of a tournament is totally different from casual playing (you can not escape, for one thing :-). You develop the 'will' to win and learn more about 'situation assessment' For example, if you know you will lost by 5 pts (well, here you need counting constantly, and you may find out your opp think differently when you review the game), maybe it's better to initiate an attack or invasion, even the result is a 100 pts loss. Play to 'win', even by just 1 pts, and not play to lose small.

IMHO, a lot of players never do part (c), which is critical to improve your Go strength. Playing with Pros certainly would help, but you may not be able to find one nearby.

TIM ROSS

First of all, please note that we are fortunate to have a professional posting to this newsgroup. Having attended lectures by Jim Kerwin at the Minneapolis Go Club, I can tell you he is very serious about teaching go.

Second, to restate the steps above the value of each seems to be:

- Playing games - you can't learn to play go without playing. Perhaps an analogy would be in language: One might be quite able to read a foreign language, but the spoken language requires practice at speaking.
- Professional lessons - Exposure to professional teaching provides insights into how the think about playing go. This, I think, can provide a basis for learning and assimilating one's experience from actual play much quicker than without the help of a pro. (The same would hold for golf, tennis, etc.)
- Tesuji and life/death problems - The point here seems to be to gain two things. First, there are standard shapes and tactics that need to be known and understood in order to play go at a certain level - the empirical knowledge will speed up your play. Second, and ultimately more important, these problems help you develop your reading ability: speed, accuracy, habit, and discipline.

LÖSNINGAR PÅ
PROBLEM 1 - 3

11 på 3
12 på 7

GRÖNBYHAGE 1998

JÖRGEN ABRAHAMSSON

Den kompakt gråmulna sommaren hade trots allt en ljuspunkt. För första gången anordnades ett svenskt Go-läger.

Mitt på den skånska slätten samlades ett glatt gäng för att umgås, tävla och förkovra sig. Utöver kärntruppen från Malmö/Lund kom en hel karavan från Linköping bestående av familjerna Gyulai och Li (tack, XiangDong för ett trevligt Go-seminar !). Från Stockholm kom Gustav Fahl och vem vet om det kanske var här som grunden las för vad som skulle komma att hända i Linköping bara en dryg månad senare :-).

Krister Strand gladdde oss genom att komma ända från Västerås. Extra roligt var också att så många relativt nya förmågor kom och förhoppningsvis fick en intensivdos Go-spel.

Tre dagar flög förbi med spel från morgon till sen kväll och när dammet slutligen lagt sig stod XiangDong kvar som knapp men välförtjänt vinnare.

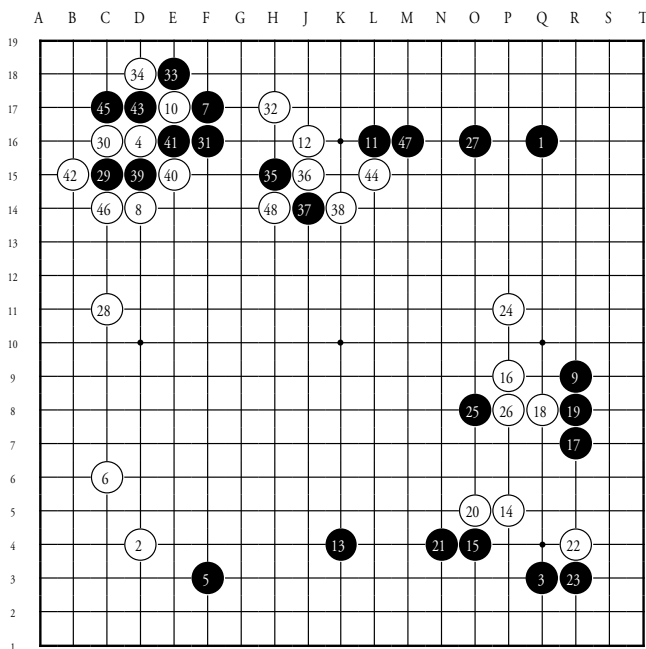
För mig var detta förverkligandet av en tanke jag burit på en lång tid och det blev allt jag hade hoppats det skulle bli.

PS. Malmö Go-klubb, som trots att vi på kort tid nu arrangerat två stora Go-tävlingar inte har några födda arrangörer i sina led, önskar ingen som helst ensamrätt till detta arrangemang och ser inget hellre än att någon annan klubb som så önskar tar vid.

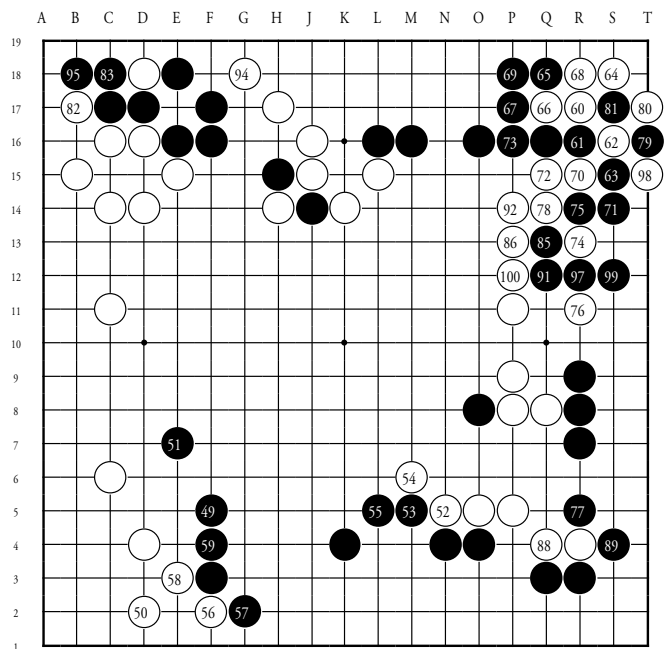
THE 11TH FUJITSU CUP LEE CHANG-HO DEFEATS CHANG HAO

In the final round of the 1998 Fujitsu Cup, played on August 1, 1998, Lee Chang-ho (as white) of Korea defeated Chang Hao of China by 1 1/2 points. For his victory Lee received 20,000,000 yen. Chang got the 7,000,000 yen runner-up prize.

- 9.R9 b's opening is interesting
- 28.C11 this move is little strange, F16 is better
- 29.C15 this move is good
- 51.E7 b is leading now
- 55.L5 maverick 1k*: this time B17 is good move
- 69.P18 this move was bad, k7 better
- 70.R15 w is catching up from now



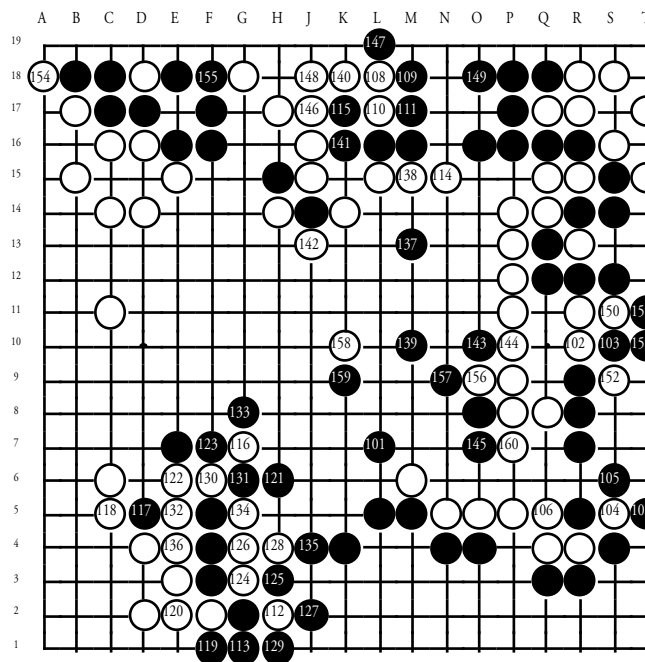
1-48



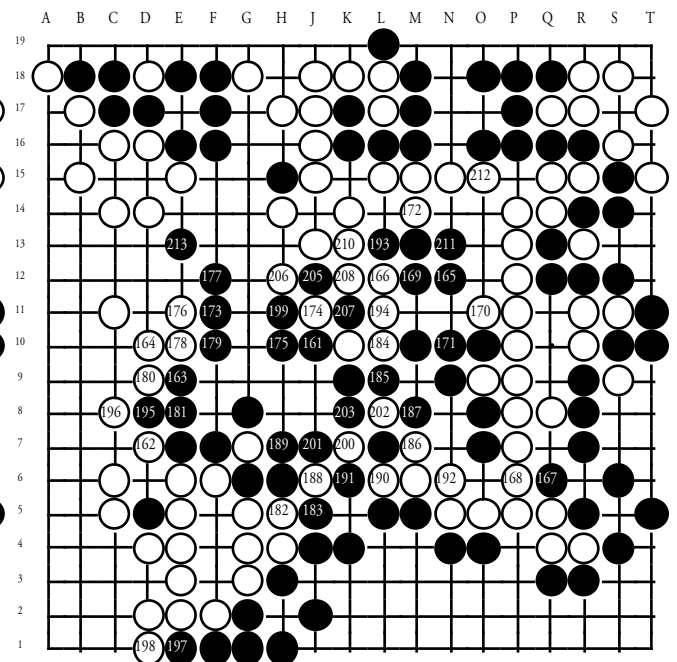
84,90,96 på 62

49-100

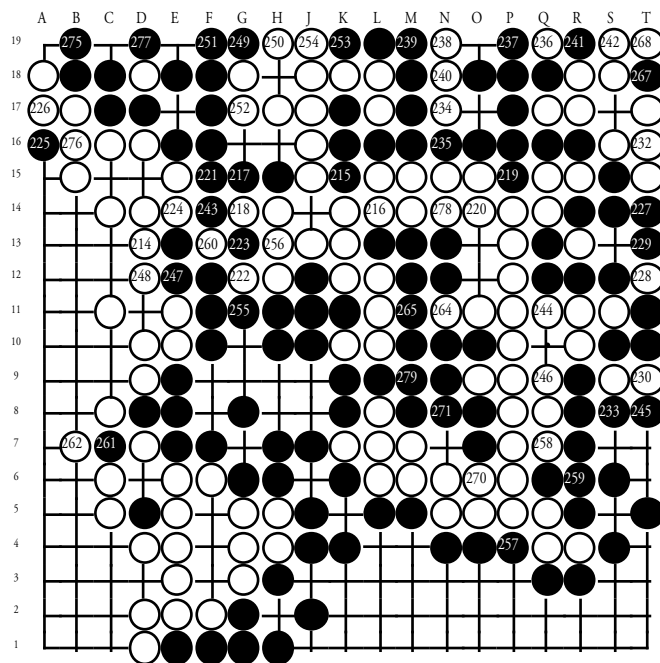
87,93 på 81



101-160



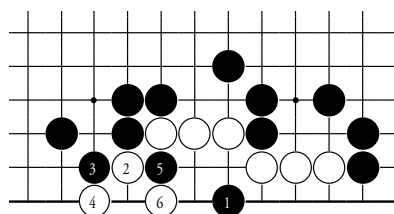
161-213



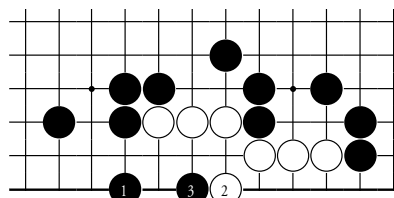
214-279

101.L7 w got some point, but b is still leading a little
 112.H2 b can't play ko here
 116.G7 this move is good
 124.G3 good move
 144.P10 j18 is big, but b's center is weak
 149.O18 do you mean b should have played j18?
 let's look back if b j18, w will k9 then h7 and m8 is madbogi
 164.D10 very close game now
 213.E13 can't guess who will win 0.5 now
 218.G14 maverick 1k*: b win 0.5
 221.F15 maverick 1k*: g15 is bad
 227.T14 this is last losing move
 zdlu 6k*: why b f14?
 srj 4d*: He should have played q19. f14 kill does not work, because q11 is sente for w.
 279.M9 W won 1.5 finally
 srj 4d*: thanks for watching!
 srj 4d*: it was 0.5 pts game
 srj 4d*: thanks for watching, see you next time, thanks !

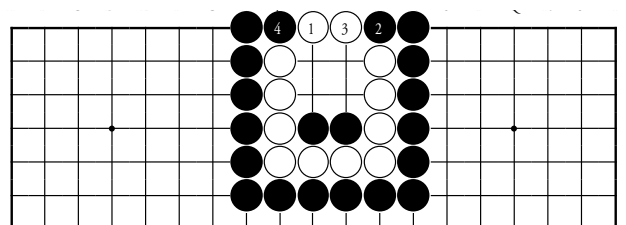
LÖSNINGAR PÅ PROBLEM 4 - 5



Sort 1 kan se ut som det vitale punktet. Men hvit 2 og 4 er en kombinasjon som det er verdt å merke seg: det beste sort nå kan oppnå er ko.



Dette er den korrekte løsningen!



Mange har sikkert kommet fram til dette diagrammet i sin søken etter riktig løsning, for så å forkaste det. For uansett hva hvit spiller etter dette, så ender det med at hvit dør. Men hva skal sort gjøre hvis hvit spiller tenuki? (*tenuki*: sier pass eller spiller et helt annet sted på brettet). Riktig, dette er seki !

EGF RATING LIST BY COUNTRY, JULY 1998, VERSION 3

DENMARK

Name	Place/Club	Country	Rank	Rating	Change	Deviation
Heshe Thomas		Denmark	5d	4.6		0.4
Hornbaek Kasper		Denmark	3d	4.1		0.5
Rasmussen Jannik	Copenhagen	Denmark	4d	3.5		0.4
Pedersen Jesper		Denmark	2d	3.5		0.4
Bro-Jorgensen Ulrik	Copenhagen	Denmark	4d	3.0		0.4
Hansen Frank		Denmark		2.9		0.5
Langsted Andreas		Denmark	1d	2.7		0.4
Pedersen Torben		Denmark	1d	2.3		0.4
Tan Lilliång		Denmark	2d	2.1		0.5
Frederiksen Jan		Denmark	2d	1.7		0.5
Staub Michael		Denmark	1d	1.2		0.5
Marquardsen Per		Denmark		-1.2		0.4
Schaechter Per	Odense	Denmark	5k	-1.5		0.5
Liboriussen Per		Denmark		-2.0		0.4
Liu Chunzhong		Denmark	2k	-2.1		0.5
Langsted Ole		Denmark	4k	-3.8		0.4
Wium Ole		Denmark	11k	-9.5		0.8
Besser Michael		Denmark	11k	-11.3		0.8

FINLAND

Name	Place/Club	Country	Rank	Rating	Change	Deviation
Laatikainen Vesa	Helsinki	Finland	5d	4.9		0.3
Siivola Matti	Helsinki	Finland	5d	3.8		0.4
Lounela Olli	Helsinki	Finland	4d	3.6		0.4
Paatero Lauri	Helsinki	Finland	3d	2.9		0.4
Jantunen Markku	Tampere	Finland	1d	-1.1		0.4
Alanko Otso	Helsinki	Finland	1k	-1.3		0.4
Karppinen Ari	Helsinki	Finland	2d	-1.4		0.5
Lahteenmaeki Mika	Tampere	Finland	1k	-1.6		0.5
Reijola Timo	Helsinki	Finland	2k	-1.8		0.8
Aapola Lauri	Tampere	Finland	2k	-2.7		0.5
Niinisalo Helena	Tampere	Finland	3k	-3.2		0.8
Savo Markus		Finland	4k	-3.5		0.7
Lampen Tapio	Espoo	Finland	5k	-4.5		0.5
Rovio Teemu	Tampere	Finland	6k	-4.7		0.7
Heino Jarmo	Helsinki	Finland	3k	-4.9		0.6
Kohonen Sari	Helsinki	Finland	3k	-5.5		0.6
Lahtinen Jani	Helsinki	Finland	15k	-5.5		0.5
Poutiainen Tapio	Helsinki	Finland	7k	-5.7		0.5
Roenkko Seppo	Lapinjaervi	Finland	5k	-5.7		0.5
Minkkinen Miika	Lapinjaervi	Finland	8k	-7.5		0.6
Karjalainen Pekka		Finland	7k	-7.8		0.7
Huima Antti		Finland	7k	-7.8		0.6
Nevala Jarkko		Finland	14k	-8.6		0.6
Shen Jianjun		Finland	5k	-10.4		0.9
Hirsimaeki Teemu	Espoo	Finland	14k	-10.5		0.8
Saarinen Mikko	Espoo	Finland	11k	-10.6		0.6
Tamminen Jukka		Finland	15k	-11.5		0.0
Backman Juuso		Finland	13k	-11.5		0.9
Illman Joergen	Lapinjaervi	Finland	10k	-12.1		3.9
Kristiansen Lasse		Finland	12k	-12.2		0.6
Siivola Sinikka	Helsinki	Finland	12k	-12.9		0.6
Simola Pentti		Finland	20k	-13.2		1.0
Kaskitalo Tuomo		Finland	16k	-13.2		0.8
Liukkonen Tiina	Tampere	Finland	14k	-13.5		0.8
Pelkonen Tiina		Finland	17k	-13.6		0.9
Shao Yu		Finland	10k	-14.5		1.4
Kristiansen Jens		Finland	17k	-17.5		2.2
Pietarila Paavo		Finland	25k	-18.4		0.0
Niemeloe Alekski		Finland	25k	-19.0		2.0
Astala Roope		Finland	25k	-20.1		4.1
Toerneblom Eljas	Helsinki	Finland	16k	-20.6		1.1
Jaensen Leena		Finland	21k	-21.5		2.8
Paavola Tuomas		Finland	25k	-25.5		3.4
Uotinen Johan		Finland	35k	-35.5		4.8

NORWAY

Name	Place/Club	Country	Rank	Rating	Change	Deviation
Xia Jie-Ling	Oslo	Norway	4d	4.3		0.6
Flood Jostein		Norway	5d	3.7		0.4
Xia Jie-Li	Oslo	Norway	3d	2.8		0.6
Kim Chong-Kwan	Oslo	Norway	2d	2.8		0.8
Sannes Pal	Oslo	Norway	3d	2.7		0.4
Kong Xin Wei		Norway	2d	2.5		0.6
Christoffersen Terje		Norway	1d	1.7		0.4
Liu Xiangfeng		Norway	2k	-1.1		0.7
Gjerstad Oystein	Oslo	Norway	1k	-1.5		0.5
Kato Kanji		Norway	2d	-1.6		0.7
Malinovski Alec		Norway	1k	-2.7		0.4
Thomassen Jens		Norway	3k	-4.6		0.6
Irgens Cecilie		Norway	3k	-5.0		0.5
Moen Christian		Norway	6k	-5.7		0.4

SWEDEN

Name	Place/Club	Country	Rank	Rating	Change	Deviation
Ran Tao	Uppsala	Sweden	4d	3.5		0.5
Li Jin		Sweden	3d	3.4		0.5
Olsson Ulf	Goteborg	Sweden	4d	3.4		0.5
Kylemark Magnus		Sweden	1d	3.0		0.4
Taari Harry		Sweden	1d	2.4		0.4
Koketsu Hisashi	Uppsala	Sweden	2d	2.2		0.4
Ekholt Erik		Sweden	2k	2.0		0.4
Baecklund Staffan	Stockholm	Sweden	1d	1.9		0.4
Abrahamsson Joergen		Sweden	5k	1.6		0.4
Lindstedt Christer		Sweden	2d	1.6		0.4
Wu Xiaoming	Uppsala	Sweden	2d	1.5		0.6
Willfoer Lars		Sweden	1d	1.5		0.5
Persson Magnus		Sweden		1.1		0.4
Pettersson Leif	Vaesteraas	Sweden	1k	-1.1		0.4
Fahl Gustav	Stockholm	Sweden	1k	-1.4		0.4
Mellin Niklas		Sweden	5k	-1.6		0.5
Thulin Mikael		Sweden	5k	-1.7		0.4
Lund P-A	Gbg	Sweden	1k	-2.1		0.5
Gyulai Niclas		Sweden	2k	-2.2		0.4
Wendsjoe Bjoern		Sweden	3k	-2.3		0.6
Bergsaker Henric		Sweden		-2.3		0.5
Howlden Andy		Sweden		-2.8		0.5
Strand Krister	Vaesteraas	Sweden	2kk	-3.2		0.4
Gustafsson Marcus	Goeteborg	Sweden	3k	-3.3		0.5
Martin Per-Erik	Uppsala	Sweden	3k	-3.7		0.4
Carlsson Lars-Goeran	Vaexjoe	Sweden	5k	-4.0		0.5
Faerneback Gunnar	Linkoepping	Sweden	6k	-4.1		0.6
Thiele Everett		Sweden	3k	-4.2		0.5
Carlsson Torbjoern	Goteborg	Sweden	3k	-4.3		0.5
Solin Niclas	Stockholm	Sweden	5k	-4.4		0.5
Kristensen Per		Sweden	5k	-4.4		0.4
Solum Patrik		Sweden	4k	-4.4		0.4
Abrahamsson Roger		Sweden	5k	-5.2		0.5
Salomonsson Lars	upsalla	Sweden	5k	-5.2		0.5
Gustavsson Mattias	Goeteborg	Sweden	5k	-5.3		0.5
Andersson Mikael	Uppsala	Sweden	9k	-5.4		0.7
Evensen Pelle	Got	Sweden	6k	-5.4		0.4
Lindfors Joakim		Sweden	5k	-5.5		0.5
Andersson Kerstin		Sweden		-5.5		0.4
Cullen Bruce		Sweden	4k	-5.6		0.5
Nyberg Ulf	Sod	Sweden	6k	-6.4		0.5
Larsson David	Stockholm	Sweden	7k	-7.2		0.5
Ekstrand Nicklas	Malmoe	Sweden	8k	-8.2		0.7
Aspenstroem Stellan	Goeteborg	Sweden	10k	-9.7		0.8
Yllman Jens	Stockholm	Sweden	9k	-9.8		0.6
Saeterberg Sten	Uppsalla	Sweden	9k	-10.2		0.8
Salomonsson Egil		Sweden	18k	-13.5		1.4