

SVENSK NORSK GO BLAD

I/99

INNEHÅLL:

LONDON OPEN; MORTENS PARTI

REFERAT FRÅN VÄSTERÅS

INNBYDELSE TIL SM OCH OSLO OPEN

OM GERLACHS MACMAHON-PROGRAM

6 PROBLEM

PARTI STOCKHOLM-GÖTEBORG

THE ITALIAN PROBLEM, PART 2

GO-TURNERING PÅ NÄTET

LONDON OPEN 1999

Pos	No.	Name	Str	Nation	1	2	3	4	5	6	7	8	Wins	MMS
1	1	J Guo	7D	Netherlands	24+	7+	11+	6+	2-	5+	3+	2+	7	10
	2	L Hyuk	7D	Korea	16+	8+	9+	12+	1+	7+	10+	1-	7	10
3	3	F Von Arnim	5D	Germany	13+	11-	28+	8+	4+	9+	1-	15+	6	9
	4	E Nijhuis	5D	Netherlands	6-	13+	10+	11+	3-	23+	7+	8+	6	9
5	5	S Kim	6D	Korea	12+	14+	6-	22-	36+	1-	13+	10+	5	8
	6	M MacFadyen	6D	UK	4+	35+	5+	1-	7-	10-	18+	19+	5	8
	7	V Chow	5D	South Africa	10+	1-	16+	15+	6+	2-	4-	20+	5	8
	8	M Cocke	5D	UK	22+	2-	23+	3-	11+	14+	9+	4-	5	8
	9	J Fincke	4D	Germany	23+	15+	2-	28+	22+	3-	8-	12+	5	8
10	10	S Zhang	7D	China	7-	36+	4-	16+	12+	6+	2-	5-	4	7
	23	U Olsson	4D	Sweden	9-	26+	8-	29+	17+	4-	12-	16-	3	6
	27	P Sannes	3D	Norway	28-	19+	13+	36-	57+	12-	30+	..	4	6
	61	P-E Martin	3K	Sweden	96+	94+	78+	71+	73+	52-	74+	67+	7	4
	108	M Ofstad	4K	Norway	..	111-	118+	104+	112-	99-	110+	113+	4	0
	136	J Pearson	12K	Sweden	139+	140+	138+	133+	135+	131-	127-	124-	5	-7
	150	E Fairbrother	24K	UK	149-	154+	146-	151-	1	-21
	151	L Elliott	28K	UK	147+	146+	148-	144-	154+	145-	152+	150+	5	-23
	152	D Calzelo	29K	UK	151-	153+	1	-25
	153	N Calzelo	30K	UK	154-	152-	0	-27
	154	S Greenwood	30K	UK	151-	150-	153+	148-	1	-27

Her følger partiet mellom Morten Ofstad 4kyu (hvit) fra Oslo og K.H.Sarges 3 kyu (sort) i fra 7. runde i London Open tidligere i år. Kommentarer av Jostein Flood, Xia JieLin og Pål Sannes

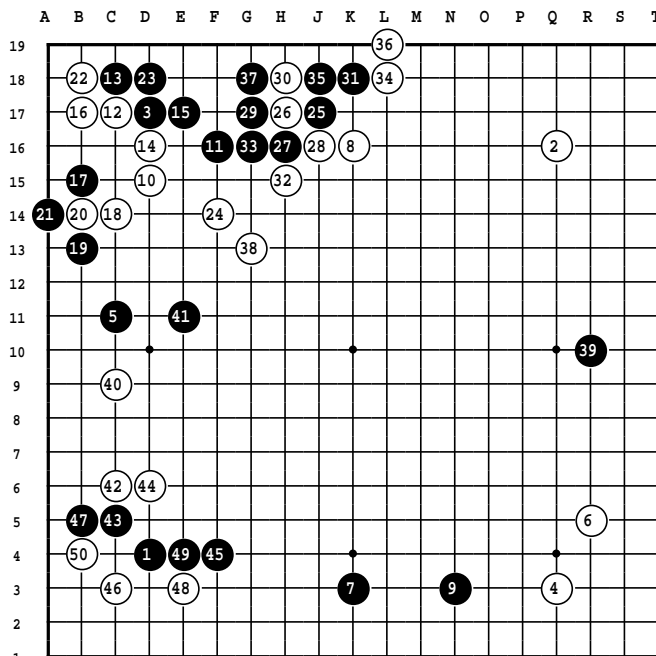
14: Diagram 1 viser den forventede fortsettelse i denne type fuseki. Etter dette må sort tenke på hvordan han skal beskytte seg mot hvit A. Hvit 14 eliminerer nettopp denne svakheten i sorts stilling, og er derfor neppe bra. En annen sak er at uventede trekk som hvit 14 kan få partiet inn i et for motstanderen uventet spor, så mot kyu-spillere kan man kanskje tillate seg å forsøke slikt som dette...

16: B16 er litt bedre form, som det vil framgå av neste kommentar.

17: Utvilsomt et vitalt punkt, men sort 5 er akkurat litt for langt unna til at dette fungerer særlig bra. Sort burde heller fulgt diagram 2. Her kan sort fremdeles sikte mot senere å spille A. Nettopp denne svakheten i hvits stilling er grunnen til at hvit 16 ville vært bedre på B16.

23: D19 gir bedre øyeform, men viktigere er det å sikre forbindelse ut mot sentrum med F14. I begynnelsen av et parti skal man være meget forbeholden mot å spille på første eller andre raden, som oftest er det bedre å forsøke å skaffe seg innflytelse i sentrum.

25: En type trekk man bare bør gjøre i nødsfall: tar riktignok noen få poeng langs kanten, men det er sjelden nok til å kompensere for den styrken mot-



1-50

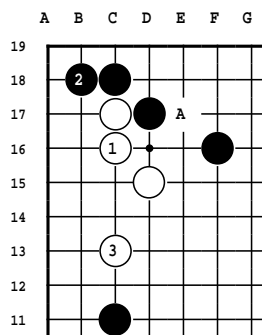


Diagram 1

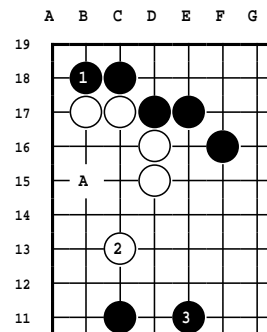


Diagram 2

standeren bygger opp på utsiden. Hvit har fått en svak gruppe; det er viktig å forhindre at hvit klarer å forbinde denne med hvit 8. H16 er sorts trekk her!

26: Noe av det som gjør det så interessant å følge med på kyu-partier, er at det av og til dukker opp trekk som lyn fra klar himmel (unnskyld Morten!). Hvit 26 er unaturlig fordi sort ved å spille J16 eller H16 bryter forbindelsen mellom de to hvite stenene (26 og 8). Hvit kan være mer enn fornøyd ved å følge diagram 3 i stedet.

31: En tesuji verdt å merke seg: skaper defekter i hvits stilling. Bedre enn å spille på J18.

36: Etterlater en meget stor svakhet i L17. Bedre å spille på K17. Etter dette er det stort for hvit å fortsette med M17 som gir hvit en meget solid form, men hvit kan også spille tenuki (som i partiet); poenget er at de svakheter som hvit da etterlater rundt L17 er mindre enn hva som er tilfellet i partiet. Et trekk som 36 er kun tilrådelig hvis man er meget sterk i området rundt.

40: Naturlig og godt.

50: En stor feil. En sak er at lokalt bør 50 heller være på F3, diagram 4 angir en mulig fortsettelse etter dette. Vel så viktig er det å få spilt E9 mens det ennå er tid. Sort må svare, antakelig med H11, og hvits gruppe her har straks langt bedre muligheter til å få øyeform.

53: Feil side! Sort må kutte på E2 i stedet. Hvit forbinde vel med 53, men trenger enda et trekk for å leve i hjørnet. Det er stor forskjell på dette og å forcere hvit ubetinget liv som i partiet.

57: Og nå lever hvit attpåtil i sente! Sort må i stedet benytte sjansen til å angripe den hvite 3-steners gruppa over. Om hvit går ut med 48 som i diagram 5, er det bare for sort å gi etter og sikre seg sente nok en gang. 48 og 55 er blitt uviktige stener etter at hvit har sikret seg ubetinget liv i hjørnet.

58: Nok en gang lar hvit sjansen til å hoppe ut til E9 gå i fra seg.

60,62: Har hvit virkelig ikke sett snapbacken som følger etter sort A11?

63: Sort har nok sett den, men viser styrke ved å forstå at det er den hvite gruppa under som spillet nå dreier seg om. Denne er nå bortimot dødsdømt og sort har sikret seg en stor ledelse.

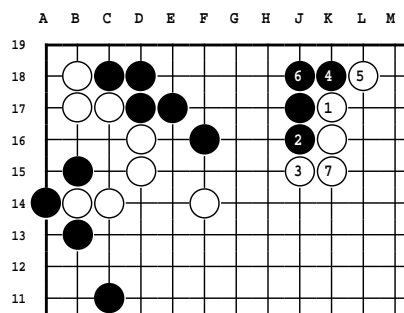


Diagram 3

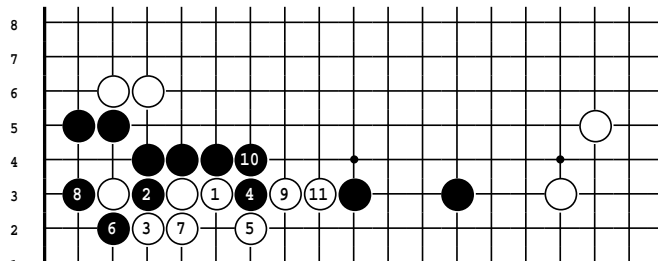
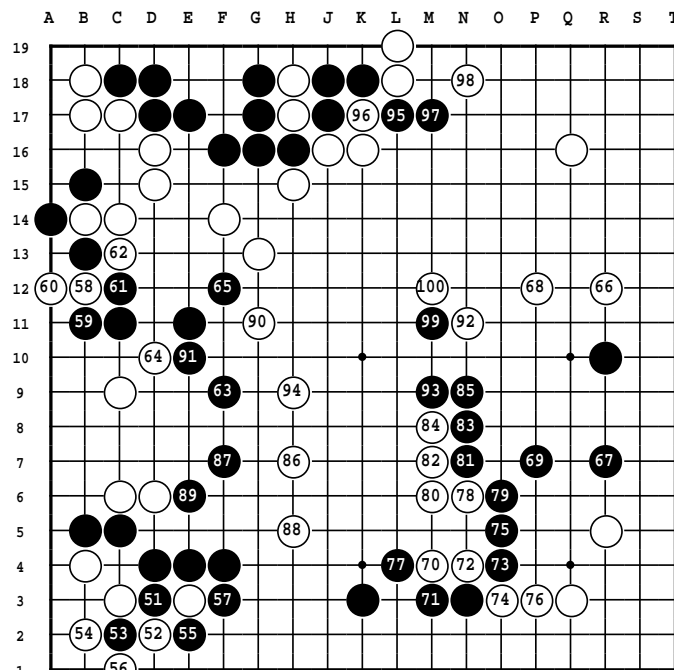


Diagram 4



51-100

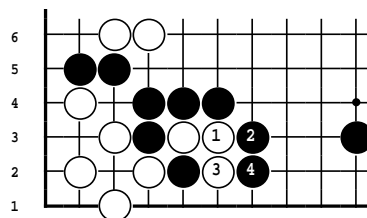


Diagram 5

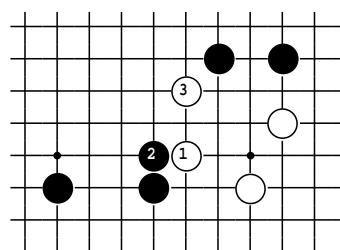


Diagram 6

64: Gjør bare ting verre. Hvit har antakelig oversett sorts tesuji på 65 som elegant forbinder de sorte stenene.

66: Hvit innser klokelig at det er fånyttets å forsøke å løpe ut med de 4 utsatte stenene.

68: Litt langsomt, i og med at hjørnet er åpen for invasjon. P11 i stedet legger mer press på sorts gruppe under og sikter mot en moyo i sentrum, antakelig hvits eneste sjanse til å komme inn igjen i partiet.

70: Det er sannelig ikke lett å være hvit her. Kanskje er diagram 6 den beste måten for hvit å sikre seg adgang fra hjørnet ut mot sentrum?

71: Noe passivt. Med 69 på plass bør sort yte større motstand og spille på 72. Etter dette kan sort sikte mot en invasjon av hvits hjørne med R4, som kan vise seg å bli meget ubehagelig for hvit.

72,74: Litt desperat, men slikt kan forsvares når man ligger etter.

76: Riktig form her er O2.

77: Herfra og en del trekk framover misser sort en rekke sjanser til å avgjøre partiet. Hva med f.eks. å spille på L5? Hvit kan riktignok redde de to stenene og til og med fange et par sorte stener som vist i diagram 7, men partiet er jo tapt...

79: Et alternativ her er vist i diagram 8, som gir et lignende resultat som i foregående diagram.

81: Sorts store feil kommer imidlertid først her. Og det verste er at både dette og de neste sorts trekk alle virker så naturlige, lokalt sett. Men det er alltid i nærkamp (som ellers!) uhyre viktig å prøve å holde overblikk over hele brettet: hvor er det man selv og motstanderen har størst potensiale til å lage territorium? Her er det klart at for sort blir det primære å sikre venstresiden, samtidig som det er viktig å finne en måte å trenge inn i hvits moyo. En måte å oppnå begge deler på er vist i diagram 9.

89: Altfor passivt. G6 er langt bedre.

90-94: Hvit manøvrerer meget dyktig her. Fra å ha et tapt parti er nå tvertimot stillingen blitt meget lovende for hvit.

97: Dette trekket bør sort holde i reserve. Hvit er blitt så sterk rundt her at det er vanskelig å leve direkte med disse to stenene. Bedre å spille på Q17 og bruke muligheten av sentretrekk rundt N17 som hjelp til å leve langs siden/i hjørnet.

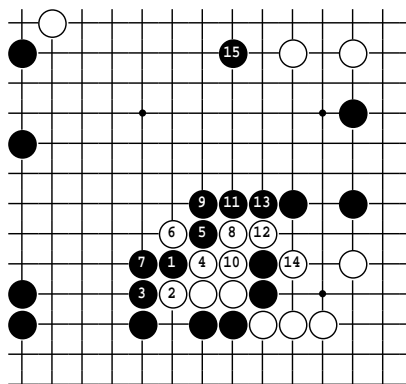


Diagram 7

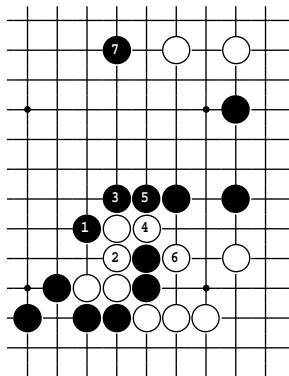


Diagram 8

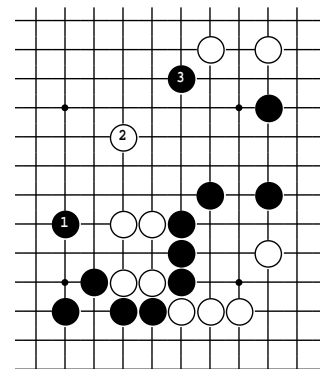


Diagram 9

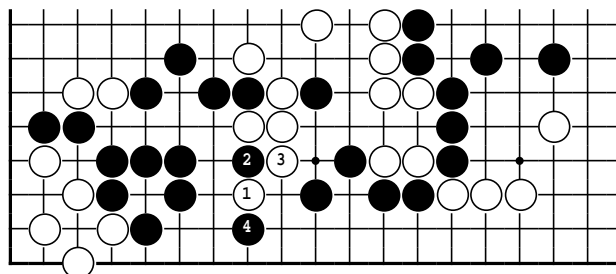


Diagram 10

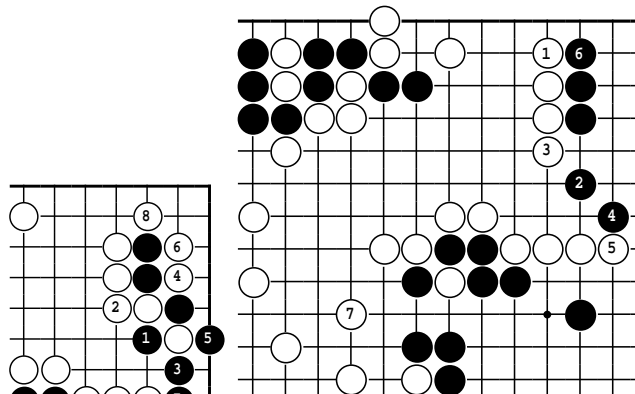


Diagram 11

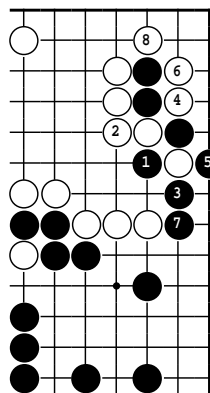


Diagram 12

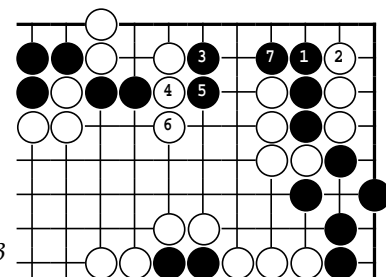


Diagram 13

108: Bedre på Q11. Hvis sort svarer, kan hvit stenge av hjørnet. Sort er antagelig nødt til å hoppe inn i hjørnet med en gang, men da har=

hvit muligheten til senere å ødelegge sort territorium her ved å spille Q10.

111 etc: Hvorfor fortsetter ikke sort i hjørnet? Kanskje er sort redd for hvit H3. Men det er ingen problemer for sort å opprettholde forbindelsen her, som demonstrert i neste kommentar. Det største problemet med 111 er at det styrker hvit; sort mister muligheter som å spille på J8 eller rundt K11, som truer enten med å trenge inn i hvits moyo over, eller å angripe den hvite gruppa under.

117: Selv etter å ha styrket hvit så kraftig, er det faktisk fremdeles ingen fare for sorts forbindelse. Diagram 10 viser hvorfor.

118: Utvilsomt et meget stort sluttspillspunkt. Men sammenlignet med å sikre hjørnet med 121 blir dette likevel smått!

122: Synes naturlig, men hvits problem er all aji som er forbundet med et sort trekk på O18 eller deromkring. Bedre å eliminere alle svakheter her ved å spille solid på Q18. Diagram 11 viser en naturlig fortsettelse etter dette. Hvit kan senere redusere sorts område i hjørnet til nesten ingenting i sente ved å spille på S15, og står klart best.

125: Et annet godt alternativ er vist i diagram 12. Hvit må ta gote med 8 her, hvis ikke kan sort følge opp som vist i diagram 13.

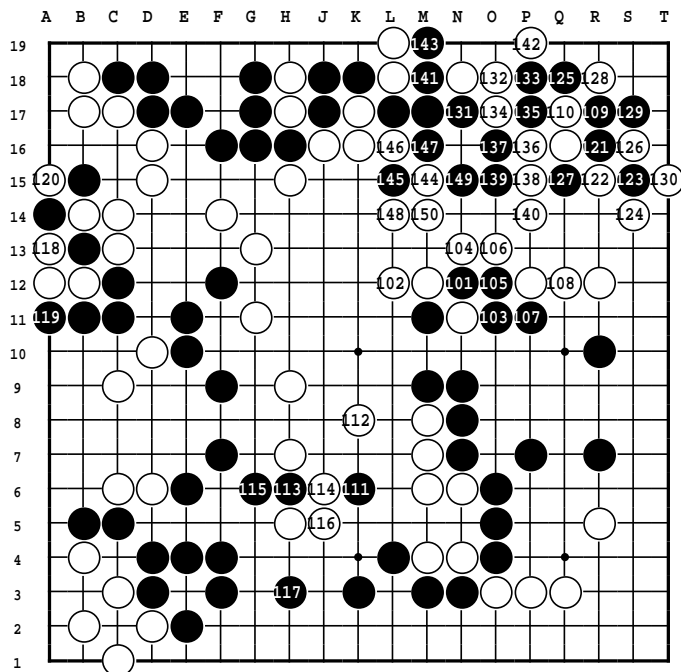
126: Nå blir ting ganske vilt!

128: Bra trekk, redder hvit fra en fullstendig kollaps.

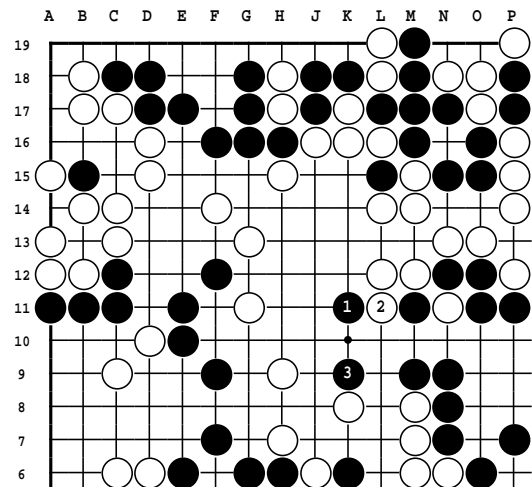
143: Så sort klarte til slutt å trenge inn i hvits område. Bare synd for sort at han ikke oppdaget N19 for 143, som opprettholder sente. Nå er det i stedet hvit som får tatt det vitale punktet på 144.

151: Sluttspillet er så vidt begynt, men vi føler at kommentarer og diagrammer nå er blitt så mange at det kan passe å slutte her. Vi kan bare ikke stå for fristelsen til å nevne et elegant alternativ for sort 151, vist i diagram 14. Bl.a. fordi sort overså denne muligheten, er han nå kommet på etterskudd i partiet.

Senere gjør sort dessuten et par store tabber (205, 211) som gjør at seiersmarginen til hvit til slutt blir så stor som 27 1/2 poeng.

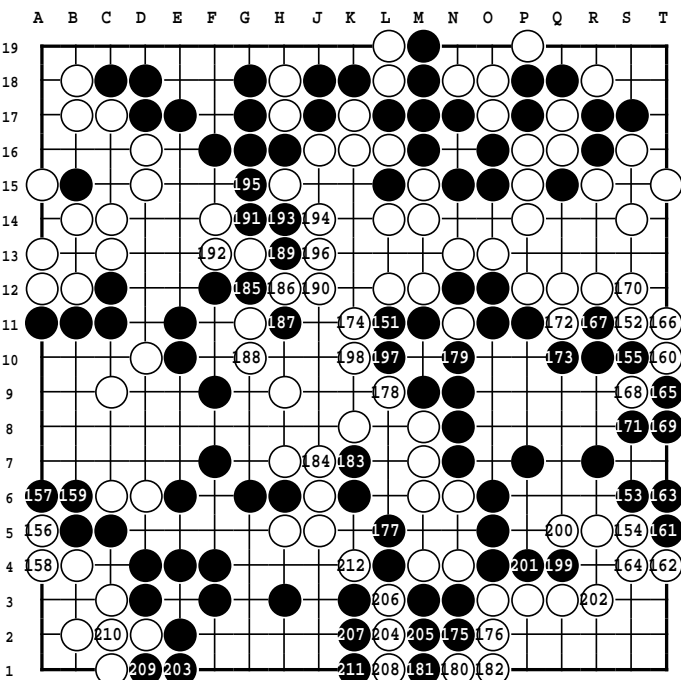


101-150



Dia. 14

151-212



VÄSTERÅS OPEN 1999

JÖRGEN ABRAHAMSSON

För dem som tog sig till millenniets sista västerås Open och trotsade vintervädrets vredesutbrott blev belöningen en Go-turnering utöver det vanliga. Spellokalen var ny för året, en multietnisk mötesplats av något slag med (iallafall för turneringen(?)) italienska övertoner. Snyggt, ljusst och luftigt, perfekt miljö för att Go-spelade.

I turneringsavgiften ingick kaffe, te och färsk frukt att stärka sig med under partierna och lunch och middag blev höjdpunkter för alla älskare av italiensk matlagningskonst.

Erik vann, vilket måste ge honom extra självförtroende inför amatör-VM.
Heja Sverige!

Alla, till och med vädrets makter var nöjda och glade efter en av de trevligaste Go-turneringar denna skribent bevistat.

Pl. Name	Str Cl. MMS	1	2	3	4	5	Pt	SOS	SODOS	
1 Ekholm, Erik	2d Sto	9	4+	2+	5+	9+	3-	4	39	31
2 Sannes, Pål	3d Osl	9	3+	1-	11+	4+	5+	4	39	30
3 Bäcklund, Staffan	2d Sto	8	2-	8+	4-	12+	1+	3	39	22
4 Willför, Lars	1d Lin	8	1-	7+	3+	2-	10+	3	39	21
5 Fahl, Gustav	1d Sto	8	8+	9+	1-	6+	2-	3	38	20
6 Pettersson, Leif	1k Vås	7	9-	12+	7+	5-	14+	3	32	18
7 Mellin, Niklas	1k Sto	7	10+	4-	6-	13+	9+	3	32	17
8 Persson, Magnus	2d Upp	7	5-	3-	15+	-	-	1	31	5
9 Abrahamsson, Jörgen	1k Mal	6	6+	5-	10+	1-	7-	2	37	13
10 Nicklas, Gyulai	1k Lin	6	7-	13+	9-	11+	4-	2	32	11
11 Thulin, Mikael	1k Upp	6	13-	14+	2-	10-	15+	2	30	10
12 Bergsäker, Henric	2k Sto	6	17+	6-	16+	3-	13+	3	29	14
13 Strand, Krister	2k Vås	5	11+	10-	14+	7-	12-	2	30	11
14 Solum, Patrick	2k Söd	5	16+	11-	13-	18+	6-	2	27	9
15 Farneback, Gunnar	3k Lin	5	18+	17+	8-	21+	11-	3	24	11
16 Howlden, Andy	2k Vås	5	14-	19+	12-	-	-	1	21	4
17 Martin, Per-Erik	2k Upp	4	12-	15-	19-	22+	20-	1	25	3
18 Jiang Li	3k Enk	4	15-	20+	22+	14-	21-	2	23	10
19 Boman, Tomas	4k Lin	4	21+	16-	17+	20-	22+	3	22	10
20 Säterberg, Sten	8k Upp	4	22+	18-	21+	19+	17+	4	3	2
21 Ekstrand, Nicklas	4k Mal	3	19-	22+	20-	15-	18+	2	23	7
22 Yllman, Jens	8k Sto	0	20-	21-	18-	17-	19-	0	7	0

OM TIDSREGLER

Tidsreglerna på Västerås Open var 1 timme + 20 stenar på 5 minuter. Detta var utannonserat från början så det finns inte så mycket att säga om det, men upplevelsen att spela med så hård tidsbegränsning (Jag vann ett och förlorade ett parti explicit pga tid) aktualiserar en fråga som jag tycker är otillräckligt belyst. Uppdelningen i en fast tid och byo-yomi kan tolkas på två sätt.

1. Partiet skall i princip avslutas på den fasta tiden och byo-yomi är en ynnest för att ge en chans att avsluta partiet ändå.

2. Byo-yomi är bara ett sätt att begränsa hur lång tid partiet kan ta.

Om man har den första synen följer att man bör ge så mycket fast tid att de allra flesta lyckas avsluta sina partier. Min bedömning (säkert inte oomstridd) är att 90 min eller mer är rimligt.

Alternativet är att ha en byo-yomi som motsvarar ett rimligt speltempo (läs 20 stenar på 10 minuter eller långsammare) och sedan använda den fasta tiden som variabel för att få en rimlig speltid.

Av detta resonemang följer att jag förkastar tidsregler som de i Västerås. 1 timme är inte tillräckligt för att hinna avsluta ett parti och när sedan slutet spelas i blixtempo så får hela partiet betraktas som blix, för dragen i slutet av partiet har om något större betydelse än de i början. Utan att ha räknat på det så inbillar jag mig att ronder med 30 min+20 stenar på 10 min inte tar längre tid än 1 timme+20 stenar på 5 min.

Det är förstås tråkigt att behöva spela en stor del av partiet i byo-yomi, men om resultatet blir att fler partier spelas till ett värdigt slut så är det mitt val.

Jag har känslan att turneringsarrangörerna i sin oro över att ronderna skall dra över tiden dragit ner på byo-yomin utan att tänka över följderna eller alternativen. Vad är läsekretsens tankar i denna fråga?

INNBYDELSE TIL OSLO OPEN

24-25 APRIL 1999

Go-miljøet i Norge er nå blitt såpass stort at vi ser behovet for å ha en helgeturnering også om våren (norgesmesterskapet arrangeres som kjent om høsten). Vi har fått leie de samme lokalene som ble benyttet til nordisk mesterskap i fjor: Seilduksgata 11 (sjakkklubben Stjernen), ca 1.5 km nord for Oslo Sentralstasjon.

Vi håper på god deltagelse også fra våre naboland!

Turneringsform: 5 runder MacMahon, komi 5 1/2.
Betenkningstid 60 minutter, deretter Canadisk byoyomi med 15 stener på 5 minutter.
Registreringsavgift: 150 NOK

Lørdag 10:00-10:30 Registrering
11:00 1. runde
14:00 2. runde
17:00 3. runde
Søndag 09:00 4. runde
12:00 5. runde
15:00 Premieutdeling

Vi regner med å skaffe privat overnatting til de som ønsker dette. Kontakt oss i så fall i god tid på forhånd.

Påmelding til Pål Sannes tlf. (+47) 22 27 94 57 pr, 22 96 31 10 jobb p.sannes@dnmi.no eller Christian Moen tlf. (+47) 23 23 08 16 pr, 22 20 40 50 jobb, 951 972 92 mobil. christim@ifi.uio.no

GERLACHS MACMAHON

ERIK EKHOLM

Eftersom dokumentationen är ett sorgligt eftersatt kapitel vad gäller Gerlachs lottningsprogram, har jag ställt samman en text som jag hoppas dels kan vara till hjälp för att förstå och kunna använda programmet, dels kan tjäna som inspiration i debatten kring ett eventuellt nytt lottningsprogram. Texten bygger på en artikel av Gerlach i Bulletin nummer 1 från EM i Abano Terme 1996, samt en hel del experimenterande med själva programmet. Eventuella felaktigheter får förmodligen lastas på mig.

Den tyske godelaren Christoph Gerlach har skrivit ett lottningsprogram som rätt och slätt heter MacMahon, efter turneringsformatet som används. Det är för PC/Windows och har använts flitigt över hela Europa de senaste åren.

Programmet fungerar så, att man först anger kostnader för sådant man vill undvika, som upp- och nerlottningar, möten mellan spelare från samma klubb och så vidare. Sedan hittar programmet den lottning som ger den lägsta kostnaden. Detta garanteras genom en algoritm ("Maximum Weight Perfect Matching Algorithm") som uppfanns av en matematiker vid namn Edmonds på 60-talet. Algoritmens komplexitet är $O(n^3)$ vilket i praktiken betyder att med färre än 1000 deltagare går lottningen på rimlig tid. Såvitt jag vet är detta det hittills enda lottningsprogrammet för go som alltid ger bästa (givet valda

vikter) möjliga lottning; övriga program provar sig fram efter vissa regler tills de hittar någon godtagbar lottning (eller fastnar i en oändlig slinga!)

I en MacMahon-turnering placeras ju spelarna i olika MacMahon-grupper, med olika begynnelsepoäng beroende på vilken rank de har. De starkaste spelarna, med rank på eller över den så kallade MacMahon-ribban, utgör förstagruppern (kallas oftast toppgruppen, men Gerlach använder denna term för något annat, se nedan) och där har alla samma begynnelsepoäng. (På bland annat EM görs det dessutom ett urval av de starkaste utav dessa spelare, inte baserat på rank utan på andra meriter. Dessa får ytterligare en poäng och utgör en "supermacmahon-grupp".) I möjligaste mån lottas spelare från samma MM-grupp mot varandra. Spelarna får en poäng per vinst och den med mest poäng när turneringen är slut, vinner. Om

flera spelare har samma poäng, tillgriper man särskiljare, som att jämföra summorna av deras motståndares poäng (SOS).

Gerlachs program definierar dessutom något som han kallar toppgruppen (men som inte betyder det som det brukar betyda, nämligen MM-gruppen med högst poäng vid varje rond). Gerlachs toppgrupp är, inför varje rond, så många MacMahon-grupper räknat uppifrån, som behövs för att antalet spelare i denna grupp ska vara minst lika stort som i den ursprungliga förstagruppern. Programmet har rätt olika lottningsstrategier för å ena sidan toppgruppen och å andra sidan övriga spelare. För att ge en uppfattning om toppgruppens storlek kan nämnas att vid Västerås Open -99 var förstagruppens ursprungliga storlek 6 medan toppgruppen varierade mellan 6 och 11 spelare.

För toppgruppen, och dem som lottas mot någon i denna grupp, gäller att ingen hänsyn tas till från vilken klubb eller vilket land spelarna kommer. Färgbalansen ignoreras också vid lottningen (men när det väl är bestämt vilka två som ska mötas så spelar det förstås roll vem som haft svart flest gånger). Inom varje MM-grupp försöker programmet para ihop de starkaste med de svagaste (vilket bestäms av särskiljaren i bruk, i regel SOS). Vid nedlottning väljs företrädesvis den starkaste spelaren, eftersom vederbörande haft det svåraste motståndet dittills; därigenom uppnås viss utjämning. På motsvarande sätt väljs om möjligt den svagaste spelaren i en grupp vid upplottning.

För övriga spelare (nedanför toppgruppen) gäller att

- Ingen hänsyn tas till SOS eller dylikt vid lottning inom MM-gruppen

- Kostnader för klubb- och landsmöten räknas däremot med

- Lottningar som möjliggör god färgbalans (så nära 50% svart som möjligt för var spelare) blir billigare.

- Vid upp- och nerlottningar väljs, liksom i toppgruppen, den svagaste respektive starkaste spelaren.

- Programmet söker undvika möten där rankerna (oavsett MM-poäng) skiljer mer än 3 stenar.

Jag har experimenterat lite med själva programmet och kommit fram till följande vad gäller inställningar av kostnader med mera under "Algorithm Options" inför optimeringen.

Opponent in same group Kostnaden för att två spelare ur olika MM-grupper möts. "Power 2" betyder förmodligen att gruppdifferensen kvadreras innan den multipliceras med kostnaden.

Rating Gäller toppgruppen. För att undvika att favoriterna möts för tidigt (skulle leda till att förloraren finge onödigt lätt motstånd i följande ronder) kan man ge spelarna en "rating". I de ronder man väljer (lämpligen de första 2-3) används ratingen så att de med högst rating möter dem med lägst. I praktiken (EM -96; jag har bara sett detta användas på EM) gavs de fyra högst meriterade spelarna en rating på 100 medan de övriga i förstagruppern fick 0.

B/W-balance Exempel: om två spelare som hade vit i första rondens lottas mot varandra i den andra, kommer en av dem att få vit igen, vilket innebär en kostnad som kan specificeras här.

Same Country Kostnad att lotta två spelare från samma land mot varandra. (Min kommentar: för mindre (svenska) turneringar, bör denna sättas till noll. Anta att en norrman och en i Sverige boende kines deltar. Då finns det ingen anledning att hindra dem från att mötas bara för att slippa ett svenskmöte på ett annat bord.)

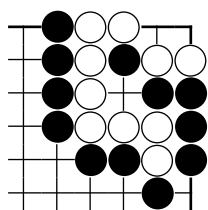
Same Club Kostnad att lotta ihop två personer från samma klubb. Räknas en gång för varje spelare, d.v.s. två gånger per klubbmöte.

Weak odd man value Kostnad för att två personer från olika MM-grupper möts. Här spelar det ingen roll om det skiljer en eller flera MM-poäng; kostnaden är densamma.

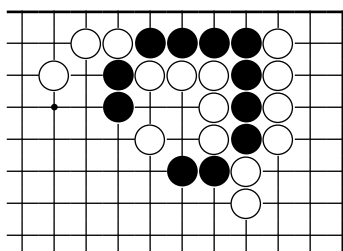
Top Group Start with MMS För toppgruppen (se ovan) gäller inte inställningarna ovan (bortsett från rating); programmet försöker sålunda aldrig att undvika klubbmöten för dessa spelare. Toppgruppen kan bestämmas automatiskt, genom att programmet väljer så många MM-grupper uppifrån att antalet spelare är minst lika stort som det fanns spelare ovanför MM-ribban i från början. Man kan också ställa in toppgruppen själv, eller stänga av den (om man vill undvika klubbmöten i hela fältet) genom att dra rullningslistan längst till höger och kryssa i den högra rutan.

6 PROBLEM

PÅL SANNES



Problem 1. Sort trekker. Dette er nærmest for en entrekker å regne. Men liv og død problemer som ender opp med denne type tesuji er sjelden lette å løse.



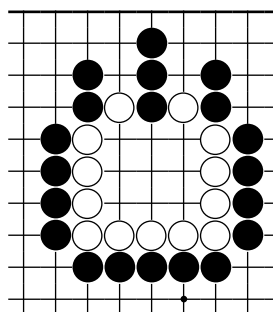
Problem 2. Sort trekker.

De følgende problemer er alle hentet fra boka "Ingenious Life and Death Puzzles" av Yang Yilun 7d pro (kjent som 'rabcat' eller 'yly' på IGS). Han har komponert i alt 200 problemer samlet i to bind, hvorav første bind hvor disse problemene er hentet fra oppgis å være på nivå 1-5 kyu. Selv opplever jeg nok problemene å være et lite hakk vanskeligere enn Maedas problemsamling for samme målgruppe, spesielt finner jeg at mange av problemene stiller større krav til å lese ut sekvenser. Altså ikke nok å ha en god følelse for tesuji! Problem 6 er tatt med nettopp for å illustrere dette.

Samtlige av disse oppgavene har fått sin egen tittel. Godt gjort å gjennomføre dette for så mange problemer!

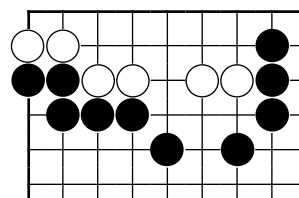
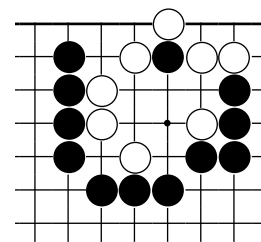
Løsning 1-5: Nästa sida

Løsning 6: Sidan 16

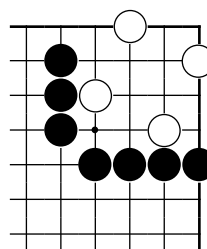


Problem 3. "Keeping a Distance"
Hvit trekker og lever. Tittelen gir jo nærmest løsningen, men man skal også lese ut hvorfor andre trekk ikke fungerer!

Problem 4. "Sacrifice"
Sort trekker og dreper. Merkelig nok er dette problemet blitt plassert i 'Junior section'. Selv fant jeg dette problemet langt enklere enn de fleste av problemene i 'Elementary section', som de andre problemene gjengitt her er hentet fra. Igjen gir tittelen på problemet et sterkt hint. Her gjelder det å ofre ikke bare en, men flere stener.



Problem 5 "Perfect Place"
Sort trekker og dreper. Hvis du bare finner hvits svake punkt er resten lett. Meget lett, faktisk.



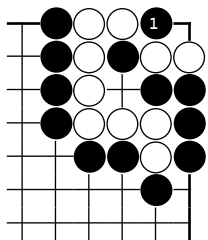
Problem 6 "Geometry"
Hvit trekker og lever. Enkelte av problemene Yang har konstruert er ganske så estetiske. Men lett er den ikke!

INBJUDAN TILL SVENSKA MÄSTERSKAPEN

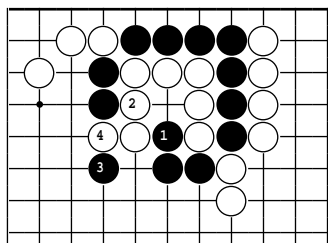
Stockholms go-klubb hälsar alla välkomna till SM 1999. Tävlingen är öppen för alla spelare men titeln svensk mästare tillfaller högst placerade svenska medborgare.

I samband med tävlingen hålls också svenska go-förbundets årsmöte. Preliminär tidpunkt för detta är söndag kväll efter fjärde rondan, men det kan eventuellt flyttas till lördag kväll.

forts. på nästa sida



Løsning 1



Løsning 2

Diagram 2A
Sort 1 her er for enkelt.
Hvit slipper unna!

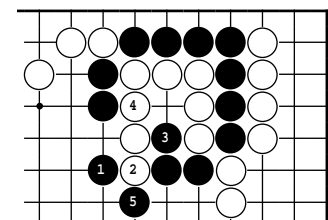
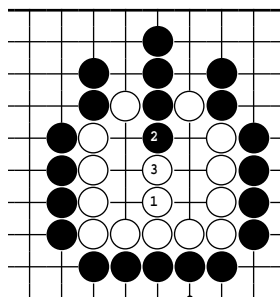
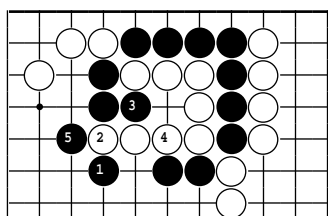


Diagram 2B, 2C:
Dette er bedre, nå er
det ingen måte for hvit
å unnslippe!



Løsning 3

Diagram 3A
Etter hvit 1 er 2 og 3
miai: hvit lever.

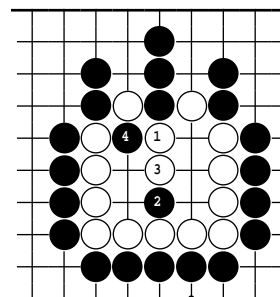
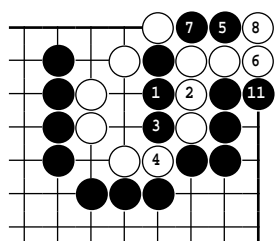


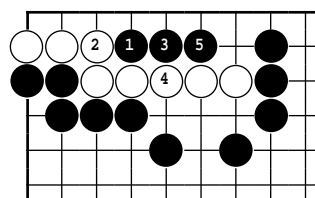
Diagram 3B

Hvit 1 går ikke bra pga
sort 2 og 4. Du gjetter
kanskje også hva sort
svarer med hvis hvit
spiller 1 på 3?



Løsning 4.

9 på 7, 10 på 5.



Løsning 5

Diagram 5A
Sort 1 er et punkt jeg
tror mange ville hatt
problemer med å finne i
et virkelig parti.

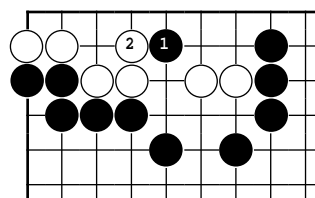


Diagram 5B

Sort 1 her synes natur-
lig, men etter hvit 2 le-
ver hvit med de fleste av
sine stener.

Spelplats: Stockholms schacksalonger, Brännkyrkagatan 65.
Dit tar man sig lättast med tunnelbana. åk röda linjen till Mariatorget,
uppgång Torkel Knutssonsgatan.

Regler m.m: 6 ronders MacMahon-turnering.
Japanska regler, komi 5.5, 80 minuter per spelare,
därefter 15 stenar på 5 minuter.

Logi: Privat inkvartering kan ordnas i mycket begränsad omfattning.
Hör av er i god tid!

Anmälan: Sista anmälningsdag är onsdag 19 maj. Hör av er till någon av:
Gustav Fahl Niklas Mellin
08 - 782 61 74 (arb.) 08 - 459 10 64 (arb.)
08 - 26 50 33 08 - 758 60 66
gufah@wmdata.com

lördag 22 maj
10:30 - 11:15 Registrering
11:30 Rond 1
15:30 Rond 2

söndag 23 maj
10:00 Rond 3
14:00 Rond 4

måndag 24 maj
9:00 Rond 5
13:00 Rond 6
därefter Prisutdelning

Välkomna !!!

NORDISK MESTERSKAP, HELSINKI 2-4 APRIL

PÅL SANNES

Som alltid når Finland arrangerer Nordisk var det knyttet en del spenning til om andre enn finner og svensker fra Stockholmsområdet ville dukke opp. Og også denne gang var oppslutningen ganske skuffende, selv om det å få en deltager fra både Norge og Danmark i alle fall var framgang fra sist gang Nordisk foregikk i Finland...

Dette er egentlig ganske synd, for ingen andre steder har jeg vel opplevd arrangørene ta så godt hånd om sine deltagere også utenom selve turneringen.

Fredag kveld var det 'sauna-party' hos Matti og Sinikka, lørdag kveld var det Vesa og Sari som stod som party-verter. "Party" betyr her servering av god mat og drikke (gratis!), samt mulighet til å utkjempe harde fighter over go-brettet, eller være tilskuer til sådanne, eller snakke om løst og fast (som har med go å gjøre!). Selv ble jeg ikke så rent lite imponert over det vell av go-bøker, go-magasiner og all mulig slags go-materiell som Matti og Vesa var i besittelse av. Spesielt var leiligheten til Vesa og Sari utstyrt slik at en Japansk go-proff på besøk antakelig ville blitt kvitt all hjemlengsel i det øyeblikk han/hun passerte dørterskelen der...

Turneringen ble som ventet en duell mellom de tre 5-danene som deltok. Thomas klarte ikke å gjenta bedriften fra i fjor hvor han nedkjempet begge finnene (men bare ble nr 4 til slutt fordi et par nordmenn ødela for ham siste spilledagen :-). Men han klarte i alle fall å slå Matti og tok dermed andreplassen. Suveren vinner ble ikke uventet Vesa, som nylig imponerte i Ing Chang-Ki Memorial, en årlig turnering (tidligere kalt Ing Cup) i Amsterdam med 24 utvalgte av Europas absolutt sterke spillere, ved å ta en meget sterk 5 plass. De 4 foran på lista var alle 7-danere!

Et særtrekk ved dette årets Nordiske mesterskap var en del litt merkelige trekninger. Selv opplevde jeg f.eks. i 5. runde å bli satt opp mot en 8 kyu, etter i de to foregående runder å ha spilt mot to 5 danere. Dette kan nok i stor grad tilbakeføres til at arrangørene hadde valgt å benytte bare 3 MacMahongrupper fra starten av. Det er det klassiske dilemmaet som alle arrangører (og spesielt i mesterskap!) sliter med: man vil gjerne ha toppgruppen så stor som mulig for å få med alle som regnes å ha den minste sjanse til å få en topplassering (blant de 3-4 beste?). De øvrige spillere vil da i turneringer med mindre oppslutning gjerne være kyu-spillere hvor rangeringen er langt mer usikker, og hvor feks det å gi en 3 kyu 3 MacMahon-poeng mer enn en 6 kyu fra starten av nærmest fastlegger slutt plasseringen disse imellom.

I "vanlige" turneringer er det vel de færreste som bryr seg om slutt plasseringen; langt viktigere antar jeg de fleste vurderer det å være å møte motstandere på eget nivå, samt naturligvis å ta flest mulige seire mot disse. Men akkurat i mesterskap betyr muligens slutt plasseringen litt mer for enkelte? Kan her bemerke at vi i norgesmesterskapet 1998 valgte å benytte kun 2 MacMahongrupper fra starten av, dels fordi vi var enda færre deltagere enn her i Finland (og med minst like usikre kyu-graderinger!), dels fordi vi ønsket å etterkomme ønsket til enkelte om ikke å gjøre overgangen for stor fra tidligere norgesmesterskap, som samtlige har vært arrangert etter prinsippet om at alle deltagere i utgangspunktet skal ha like store sjanser til å vinne.

I nordisk fikk vi faktisk en del overraskende resultater kyuspillere imellom, så her kunne man i etterhånd lett forsvare den grove oppdelingen. Men prisen man betaler er altså økt risiko for "skjeve" trekninger. Noen endelig løsning på dette dilemmaet finnes neppe...

Pl	Name	St	Co	MMS	1	2	3	4	5	6	Pt	SOS	SODOS
1	Laatikainen, Vesa	5d	Fin	8	10+	2+	8+	3+	5+	7+	6	32	32
2	Heshe, Thomas	5d	Den	7	6+	1-	11+	4+	3+	5+	5	34	26
3	Siivola, Matti	5d	Fin	6	9+	5+	4+	1-	2-	13+	4	35	20
4	Sannes, Pål	3d	Nor	6	12+	7+	3-	2-	14+	6+	4	31	18
5	Alanko, Otso	1k	Fin	5	11+	3-	10+	6+	1-	2-	3	34	13
6	Jantunen, Markku	2d	Fin	5	2-	9+	7+	5-	8+	4-	3	33	15
7	Ekholm, Erik	2d	Swe	5	8+	4-	6-	9+	13+	1-	3	33	14
8	Fahl, Gustav	1d	Swe	5	7-	17+	1-	11+	6-	12+	3	29	11
9	Bäcklund, Staffan	2d	Swe	5	3-	6-	16+	7-	11+	10+	3	27	11
10	Mellin, Niklas	1k	Swe	4	1-	12+	5-	13-	21+	9-	2	28	6
	Martin, Per-Erik	2k	Swe	4	5-	16+	2-	8-	9-	17+	2	28	6
12	Reijola, Timo	1k	Fin	4	4-	10-	13-	15+	16+	8-	2	26	7
13	Savo, Markus	3k	Fin	4	16-	18+	12+	10+	7-	3-	3	25	11
14	Jantunen, Kare	8k	Fin	4	20+	15-	17+	18+	4-	19+	4	20	10
15	Pietarila, Paavo	6k	Fin	4	17-	14+	19+	12-	18+	16+	4	19	12
16	Kohonen, Sari	3k	Fin	3	13+	11-	9-	20+	12-	15-	2	23	6
17	Niemelä, Aleks	6k	Fin	3	15+	8-	14-	++	20+	11-	3	21	8
18	Kivinen, Jyrki	10k	Fin	3	19+	13-	21+	14-	15-	++	3	18	6
19	Lindi, Timo	12k	Fin	2	18-	20+	15-	21-	++	14-	2	16	3
20	Törneblom, Eljas	16k	Fin	2	14-	19-	++	16-	17-	21+	2	15	3
21	Siivola, Sinikka	9k	Fin	2	-	-	18-	19+	10-	20-	1	11	2

STOCKHOLM - GÖTEBORG

ERIK EKHOLM

Detta var en kamp mellan ett lag från Göteborg och ett från Stockholm. Tanken var att lagmedlemmarna skulle konferera med varandra för att komma fram till vilket drag som skulle spelas.

Vitt lag: Xiangdong Li 3d, Magnus Kylemark 3d och Harry Taari 3d.
Svart lag: Michael Yao 2d, Erik Ekholm 2d och Gustav Fahl 1d.

Michael var intiativtagare till detta evenemang, som utspelades på NNGS. Medan stockholmarna var samlade på ett ställe, led göteborgslaget av att Harry och Magnus bara kunde prata med Xiangdong Li via nätet. Komin var 5,5 och betänktetiden sattes till 90 minuter därefter 25 stenar på 5 minuter. Nedan följer det svarta lagets syn på partiet, förmedlad av Erik.

6 R10. Efter 5 blir det angeläget att spela på den högra sidan, eftersom ett svart drag kring 6 blir en idealisk utsträckning från båda de svarta hörnen. En sten på tredje raden har lättare än en på den fjärde att bilda en säker bas utmed kanten om den blir angripen.

9 R12. En åskådare tyckte det såg aggressivt ut, men det är ett normalt drag i denna ställning. Man får förstås inte låsa sig vid att 9 till varje pris skall räddas.

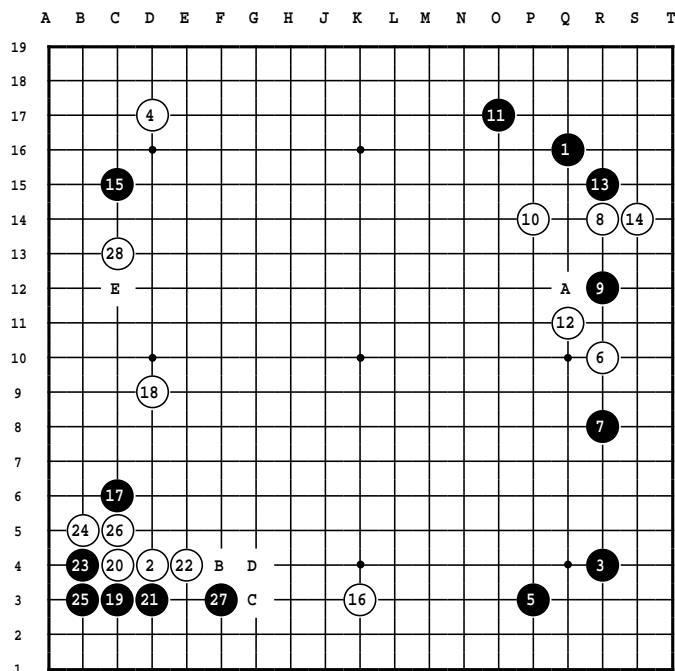
14 S14. Här blev effekten av utbytet att svart fick stabilisera sitt hörn i sente till priset av stenen på 9. Den är dock inte helt demobiliserad, utan det finns en del aji kvar såsom A på Q12, som svart eventuellt kan utnyttja senare. Detta är joseki så vitt jag vet.

16 K3. Vi hade väntat oss en klämman till vänster, så vi blev lite överraskade av detta drag. 16 är förstås en förträfflig punkt, eftersom en svart sten där skulle bygga upp en dubbelflygel. Vit överlåter sålunda problemet med vänsterkantens behandling till svart.

20 C4. Vit funderade en stund på vilken sida de skulle blockera. Det är inte helt lätt, vilket talar för att 3-3-invasionen var korrekt. Om vit väljer 21 så kommer svart förmodligen att få sente till att ta hand om 15.

27 F3. Nu ligger 16 K3 lite avigt till framför en låg och säker grupp där ingen kan göra mycket poäng men vit har sente och det är viktigt här. *Anarchrist 5k*: W will continue to press due to K3? F4 and so forth, I mean.*

Bra fråga! Om vit spelar B F4, så måste de fortsätta med D på G5 efter svart C på G3 annars har de bara stärkt upp svart i onödan men förlorar då sente till svart som kan vända uppmärksamheten mot det brådskande ärendet uppe i vänster hörn. 30 C17. Om vit går till 32, spelar svart 30 och får enkelt liv. Med 30 behåller vit hörnpoängen sam-



I-28

tidigt som svart förvägras ett fotfäste för gruppen. 34 G17. Efter 30 är dragen hit fram i stort sett tvungna. Lokalt är denna joseki fördelaktig för vit, men i denna ställning med vit täthet nedtill är det klokt för svart att ge efter här för att inte överlämna allt inflytande över vänstersidan till vit. 35 C11. Med ögonen på punkter som 36 och A på B6 om vit skulle kontra, hoppar svart djärvt in. Eftersom den här invasionen ser ut att fungera rätt bra, är det möjligt att att vit skulle valt den mindre närgångna klämman C12 på E i diagram 1 istället för 28. Medan vi väntade upptäckte vi 36, som såg ut att vara vits bästa svar, och mycket riktigt dök 36 upp på skärmen. 37 B13. Eftersom vit hotade att dra ut C13 och på samma gång både fånga 35 och hota svarts grupp ovan, valde vi att säkra ställningen här. Svart får inte många poäng här, men det får inte heller vit, och svarts grupp är tämligen säker nu.

39 S15. Vit fick den stora punkten 38, så för att hänga med territoriellt tog vi 39, även om det innebär att vi måste uthärda en invasion på 46.

41 P15. Om svart snällt svarar P17, så kan vit spela 43 i sente. Svart vill inte foga sig efter vits vilja.

52 R3. Tack vare detta offer får vit spela 56 i sente.

58 O5. Normalt sett vill inte vit hjälpa svart att spela 59, men här överskuggar styrkebalansen mellan grupperna 47 och 48 allt annat.

61 S9. Här var vi godtrogna nog att förvänta oss vit 80, men svarts hot är inte stort nog. Svart bör spela 67 i sente för att försvåra vit A på S8 och sedan springa ut med gruppen.

71 P6. Tveeggat: förstör vits ögonform, men svart går miste om en framtida möjlighet att spela 72.

78 L7. Helst vill inte vit spela så här knuffa från ömsom ena, ömsom andra hållet, men allt står och faller med styrkebalansen mellan de två svaga grupperna 73 och 78.

81 N9. Vi övervägde att spela 86, men om vit svarar 81 får vi akuta bekymmer.

89 K11. En härlig punkt att få befästa svarts jagade grupp blir mycket starkare och gruppen till vänster mår också bra av detta. Dessutom ökar det värdet av att spela 91 och O14, förutom att förebygga en vit expansion mot mitten - allt detta i sente. Efter detta drag kändes det som om svart hade en visserligen liten, men ändå rätt stabil ledning.

90 J7. Utmärkt svar svart kan inte knuffa igenom som han skulle vilja p.g.a. frihetsbristen hos den svarta strängen och ajin i de två vita stenarna i hörnet.

91 J17. Hotar bland annat att lägga en sten på F18. 96 O13. Efter att vit har förbundit här verkar det vara rätt läge för svart att spela 104. Dragen på första raden där antar alltmer dubbelsentekaraktär.

102 T15. Mycket förtretligt att vit hann först. Ajöss med fyra poäng!

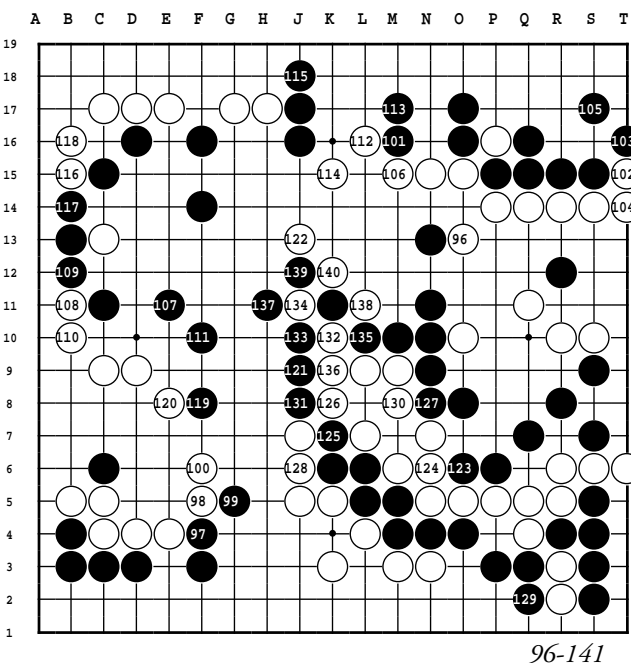
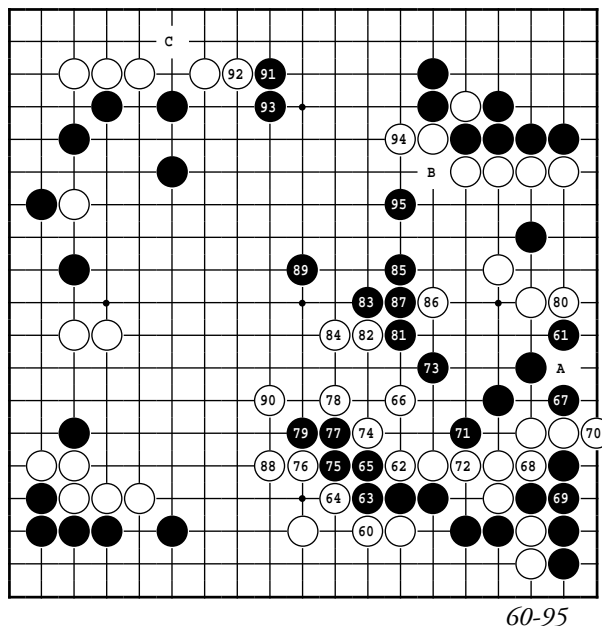
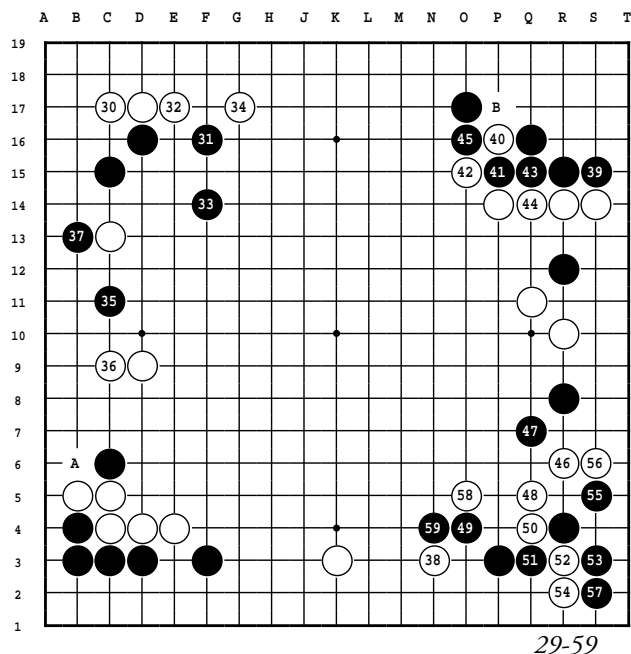
106 M15. Stort jämför med svart 106! men svart får i gengäld förstärka strukturen på vänsterkanten med 107.

111 F10. Stor punkt, på gränsen mellan svarts och vits område.

121 J9. Måhända går det att skära med en gång med 125, men för att inte krångla till det och riskera ledningen, spelar vi detta sentedrag som hotar vits förbindelse.

122 J13. Vit anser sig förmodligen inte ha råd att svara, utan sätter allt på ett kort.

141 J11. Här gav det vita laget upp, ty den enögda, instängda gruppen går ej att rädda.



THE ITALIAN PROBLEM, PART 2

ON THE FIGG ANNUAL MEETING

NEIL MITCHINSON

The Italian Go Federation (FIGG) held an extraordinary general meeting on Sunday 17th January. This was to elect a new executive, the previous one having all resigned when the AGM of December failed to support them in expelling two members of the Federation (one was expelled by one vote, the other failed to be by two votes). The meeting was presided by members of the old executive. Various candidates came forward as prospective members of the new executive, including three members of the old executive, among them both the secretary and one executive member who had declared at the AGM that his presence on the executive was incompatible with the presence within the Federation of the members whose expulsion was under consideration. One group of candidates had presented itself as a list. In their "election address" they had said that, while they could not but be grateful to those who had created the FIGG and worked for it for the last ten years, nonetheless, after the open crisis of the AGM, it was time for a substantial change; having tried to come to an accord but failed, they were putting themselves forward as an alternative list, while inviting the presence of a member of the outgoing executive as adviser and observer.

Comments by Henric Bergsåker

I must say that Neil is very restrained in his account of the matters. It is important to know that the opposition group had a sane program to make the federation a normal one, open to all Italian go players. Some specific points on the programme were: to remove many of the very peculiar repressive paragraphs in the statutes, to put an end to the punishments and expulsions of members, to try and reintegrate the many who have had to leave the federation because of difficulties with the regime, to put an end to the absurd secretiveness within the federation, to normalize the relations with the EGCC, the EGF and the IGF, to stop the nepotism and create a reliable system of selecting representatives for the WAGC, to have a federation where also people outside Milano (Rome, Naples, Varese, Padua) would have some influence.

When the meeting started, the outgoing executive said that they had received 37 requests from would-be members, some of which had arrived very recently,

and which they as executive had not yet considered. They asked the meeting whether there should be a pause of an hour to allow them to consider the requests individually.

To understand this, you have to know that in the old Italian federation (FIGG), the board in Milano has to scrutinize every individual application for membership. According to the statutes the board doesn't have to make any decision until 90 days after receiving an application. This is probably not how things are run in your national federation?!

There was then an animated discussion, during which it was pointed out that several of these requests - apparently at least half - were from known members who were in arrears with their subscription. At least in some cases this was due to the fact that the outgoing executive had declared, in departure from previous practice, that anyone in arrears who had not registered their intent to pay by 12th September 1998 would not be eligible to vote at the AGM (though this declaration was in fact relaxed in practice). It was also pointed out that the 37 names included two of the "alternative" list.

Once again, to understand this, it is necessary to know the background. The members of the FIGG have not been given any clear instruction on how to pay the subscriptions, they usually pay directly to the treasurer, who lives in Milano. Players in Rome for instance were accustomed to pay the subscriptions when they came to the congress tournament in Milano by the end of the year, although in theory this would be too late. This has always been accepted in the past, but this year the board wanted to expell two members and feared not to gain enough support, so they decided to do away with the Romans as well. There is also a large group of Italian go players who have left the FIGG since they couldn't stand the despotic regime. They have been discouraged in various ways by the board to reapply for membership.

The meeting then voted not to adjourn, and therefore not to consider the requests for re-inscription, effectively barring those people from taking part in the vote. The "alternative" list noted the presence of a substantial number of members of Judo clubs, who voted against the adjournment. These "Judoists" were not known to them as Go players, though their Judo

masters were.

Quantitatively we are talking about more than 60 dummy members who were brought in by the board, completely unknown to the Italian Go-world, many of them children. The opposition believe that these judoists don't know anything about Go and there isn't even any way for the opposition to verify if the judoists are indeed members of the federation or when they would have been registered as such, since in the FIGG the board keeps as much as possible secret. During autumn the opposition repeatedly asked the board how many members there were in the federation and the board refused to answer.

Feeling that this was a manipulation of the rules of democracy, the "alternative" list members withdrew their candidature and left the meeting.

...

The members of the "alternative" list, along with other supporters - including some of those excluded by the decision of the meeting - have therefore formed a new Go association, called Associazione Go Italiana ("AGI" for short), since they do not feel themselves to be adequately represented by the existing Federation. Neil Mitchison President, Provisional Coordinating Committee, AGI

As I have said already many times before, in my opinion the FIGG should not be accepted internationally (EGF, IGF etcetera), since it is not open for all Italian Go players. Isn't it time for a serious discussion of this issue?

P.S. Here is a more lively report from the meeting in Milano 17/1 by Mark Fricker, member of the FIGG. It has been published on the FIGG homepage and on another Italian homepage, I have taken the liberty to translate it to English.

THE MEETING ONCE AGAIN

MARK FRICKER

Here are the facts. Following the careless management of the participation of an Italian in the WAGC, financed by the Japanese. Following the decree of expulsion of the Italian female champion and of the former Italian champion Marco. After many have become aware that numerous Go players and Go clubs, like the one in Rome, have in fact been excluded from participation in the federation. Having seen the poor result in management and organization, and above all the practically zero result in terms of proliferation of the game during the ten years of administration in the

hands of the Mega-Secretary. Following the desperate and completely failed attempts at peace making that have been made by us so called "dissidents" and spokesmen for the wishes of numerous members in Milano and Go clubs like those in Rome, Varese, Naples, Padova (practically all)! We arrived at the AGM with the hope to change something, at last.

Many Go players from Varese had come (including Nonno Aldo, 76 years old) as well as members from Switzerland. We had proxy votes and requests for re-admission by players who are WELL KNOWN in the whole Italy, including the present and the proxy votes there were about fifty of us.

Well, we entered a hall full of completely UNKNOWN people, people that we had never seen!!! Fallen out of the sky from judo clubs in Milano and Biella. Young boys who have never heard of Go before, and who also carried loads of proxy votes... all gathered behind their "sensei", the only one among them to know anything about Go, though he as well has kept away from tournaments, meetings and Go club for years.

...Folks, I have been playing for eleven years, participated in eight European championships, in Italian championships, in Go-camps and courses abroad, I have met myriads of Go players, foreign and Italian; I was asking myself if I had made a mistake about the address and come to the wrong meeting.

But the farse begins, as announced at 15.00. The strangers had occupied all the chairs and were looking around in confusion. So, the hoax begins, without even a trace of shame.

The bench for the board is occupied by the same old, well known faces as usual, more attached to their own little personal power than to the best for the game of Go. They prepare for the destruction of the Italian Go federation.

We first ask for the acceptance of the admission requests which players had presented to the meeting or by fax to the federation, they were about 36, thirtysix PLAYERS with the intention to return to the federation, thirtysix hopes for a change, to create different and finally united federation!

After a short squabble between us and the "board" we proceed to vote on whether the requests for admission are to be accepted. The "sensei" lifts his hand and as a consequence all the hands of the little boys who rained down from the judo clubs, who never touched a Go-stone, were raised. And maybe they are not even registered as members, who knows? Impossible to verify. The request for readmission of the players, who play Go since years, has been turned down.

We, from Milano, from Varese, look at each other in astonishment. What to do? Stay or leave?

The majority of us decide that there is no point in playing with swindlers. So we take our proxy votes and leave the room. But we stay around yet a while to discuss the tragic event. Later I saw the strangers leave the establishment, unaware of the harm that they have done, they leave, not to be seen again, unless there will be further conflicts. Now I read on the website about the new "elected" board and I laugh.

In conclusion, we will set up a new federation.

Good GO,
Mark Fricker

From the go-players in Padua

Introduction by Neil Mitchison

The Go players of Padua have sent a public statement to the Italian Federation. With their permission, I enclose here a translation into English made by myself. If anyone wishes the Italian original, it can be found on the FIGG WWW site:

<http://www.figg.org/cgi-bin/view.cgi?id=575>

- To all Go players - to the members of the Italian Federation FIGG - to the Executive of the FIGG

WE, THE ENROLLED MEMBERS OF THE FIGG FROM PADUA, HAVING NOTED THAT:

- 1) The previous Executive has discredited Italian Go players by their improperly sending a member to the WAGC held in Japan, and by making in the course of this action and the subsequent cover-up a certain number of false statements, publicly condemned by the President of the IGF;
- 2) The Executive has tried to expel two Go players from the Federation despite having been advised by international organisations that this was "unfair, unjust, and unacceptable";
- 3) The Executive implements a policy of secrecy and of limiting access to documents which concern the entire Federation, in conformance with the FIGG's Constitution but contrary to reason and to internal democracy;
- 4) The new Executive has been elected by means which can be considered only formally democratic, but in substance represented a coup d'État, given that the number of electors was not available, and given that no direct form of voting was possible for those not present in Milan (despite the possibilities offered by modern technology);
- 5) The principal, and sometimes only, source of information on the events concerning the FIGG is the newsletter "Stone Age", within which there appears

however only the column "Pialla e canotto", unattractive and incomprehensible (even to the title) to those outside Milan;

6) Enrolment in the FIGG is subject to oligarchical decisions of the Executive depending on their needs as they arise from time to time;

DEDUCE:

- 1) that the current Executive of the FIGG does not in any way represent us;
- 2) that the Constitution of the FIGG should be substantially revised;
- 3) that, given the current autocratic situation, it is not possible to reform either the Executive or the FIGG;

AND THEREFORE DECLARE:

We consider ourselves de facto expelled from the FIGG and deprived of our democratic rights; we refuse to submit to such arrogance, and are therefore establishing our own autonomous group, with the right to associate with any group or individual from any country who will guarantee, by their Constitution and by their actions, the highest level of transparency, honesty and good behaviour, and distance themselves from any power ploys.

Signed by
Stefano Faiferri, Andrea Fiorenzato, Paolo Zanon, Liu Yangping, Tiziano Polverino

Løsning 6

Diagram 6A

Hvit 1 er eneste løsning, selv om det er mange trekk som i utgangspunktet ser ut til å ha like gode utsikter for å lykkes.

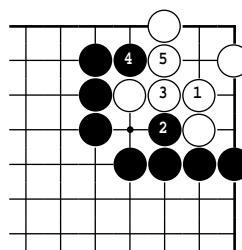
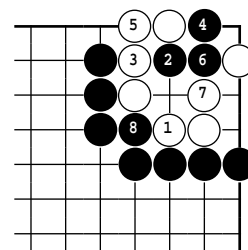


Diagram 6B

Av de mange trekk som ikke fungerer viser vi kun hvit 1.



GO-TURNERING PÅ NÄTET FÖR SVENSKA DAN-SPELARE

NICKLAS EKSTRAND, MALMÖ GO-KLUBB

Den 12:e februari startade en ny typ av turnering på nätet. Syftet med denna turnering är att de bästa spelarna i sverige skall få möjlighet att mötas under turneringsformer och därmed få värdefull träning. Dessutom är det väldigt svårt för de flesta go-spelare i sverige att följa vad som händer i toppen. Inte alla klubbar har dan-spelare och när man är ute på turneringar så är man oftast upptagen med sina egna partier. Det är också sällan som turneringspartier publiceras (även om go-tidningen brukar ha med något/några turneringsparti/er per nummer).

Alla med internetaccess kan följa turneringen via följande web-adresser:
<http://nwww.it.lth.se/GO/danturnering.html> (turneringens hemsida)
<http://www.algonet.se/~plutt/s> (svenskt diskussionsforum)

Till turneringen anmälde sig följande spelare: Michael Yao, Erik Ekholm, Xiangdong Li, Harry Taari, Magnus Persson, Staffan Bäcklund och Lars Willför. Dessvärre drog sig Harry ur turneringen under det inledande kvalspelet där för övrigt Erik Ekholm blev utslagen. De 5 kvarvarande spelarna gör upp i en alla-möter-alla turnering. Vinnare blir den som vinner flest matcher. Prisutdelning kommer att hållas i samband med SM i Stockholm.

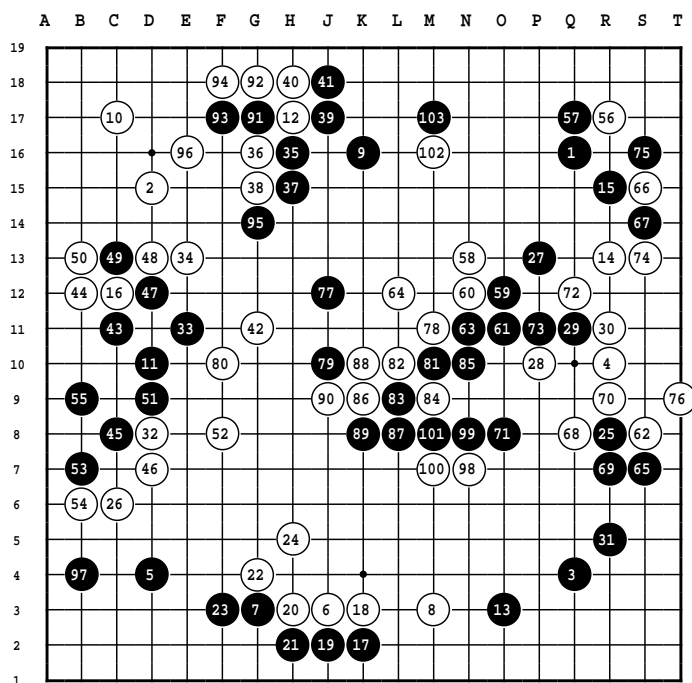
AKTUELL STÄLLNING 14 APRIL

Plats	Namn	Vinster	Förluster
1	Magnus Persson	2	0
2	Michael Yao	1	0
2	Staffan Bäcklund	1	1
4	Xiangdong Li	0	1
4	Lars Willför	0	2

Kul statistik: 8 partier har spelats hittills i kval- och slutspel. I alla matcher utom en så har svart vunnit.

HIGHLIGHTS

Nedan följer utdrag från några av de partier som spelats hittills. De kompletta partierna återfinns på turneringens hemsida.



Erik Ekholm (vit)-Lars Willför [kvalparti] Lars är en notorisk san-ren-sei spelare vilket Erik har en fruktansvärd fobi för. Vad gör man då inte för att förhindra svart från att ta tre stjärnpunkter längs en sida? Se drag 1 till 6 i diagrammet. Allting har sitt pris och det förefaller som vit får en komplicerad och svag öppning. Svart försöker ytterligare förbättra sin position genom att attackera vits nedre grupp med k2-draget. Dock verkar detta vara mer till fördel för vit. Partiet blir sedan en spännande fight med höjdpunkten när vit spelar m16 och svart svarar med m17.

Staffan Bäcklund (vit)-Michael Yao [kvalparti] Inte bara kyu-spelare kan hamna i orimliga fighter där det är ”vinna eller försvinna” som gäller.

Skillnaden mellan kyu- och dan-spelare brukar vara att dan-spelare vet när det är dags att dra sig ur en fight innan förlusterna blir för stora, eller?

I diagram finns hela partiet återgivet. När borde vit gjort något annorlunda i den här fighten?

Magnus Persson (vit)-Staffan Bäcklund [slutspelsparti] I diagrammet finns drag 1 till 89. I detta läge funderade vit i över 20 minuter på nästa drag.

Var skall han spela? En god tanke kan vara att försöka separera de svarta stenarna uppe till höger, de mitt på högersidan och de i centrum. Men hur?

Det behövs en hel del förberedelse och till slut så spelade vit r17.

Xiangdong Li (vit) - Magnus Persson

[slutspelsparti] I diagrammet kan man följa en ohygglig kraftmätning i svåra (och orimliga?) drag. Drag 96, vit spelar q10. Borde det inte i detta läge vara bättre att spela ett enkelt och säkert drag? Den fight som uppstår efter detta blir undergången för vit och Magnus får tillfälle att visa prov på sin spelstyrka.

Under detta parti som många svenska följde direkt på nätet så fällde Michael Yao följande kommentar: ”persson spelar ju bra, inte som eek sagt”. Här syftar eek på Erik Ekholm. Michael har bett mig framföra en ursäkt för detta uttalande som naturligtvis inte var menat som det framstår. Kommentarer och och språk har en förmåga att bli knapphändig och oklart på nätet. Vad Michael (som är ganska ny i svensk go) syftade på var att Erik berättat för honom att Magnus resultat under senaste året dessvärre inte har varit i paritet med hans ranking.

Hittills i turneringen har vi dock sett prov på Magnus spelstyrka och det är inte utan anledning att Magnus ligger i top i den aktuella tabellen.

