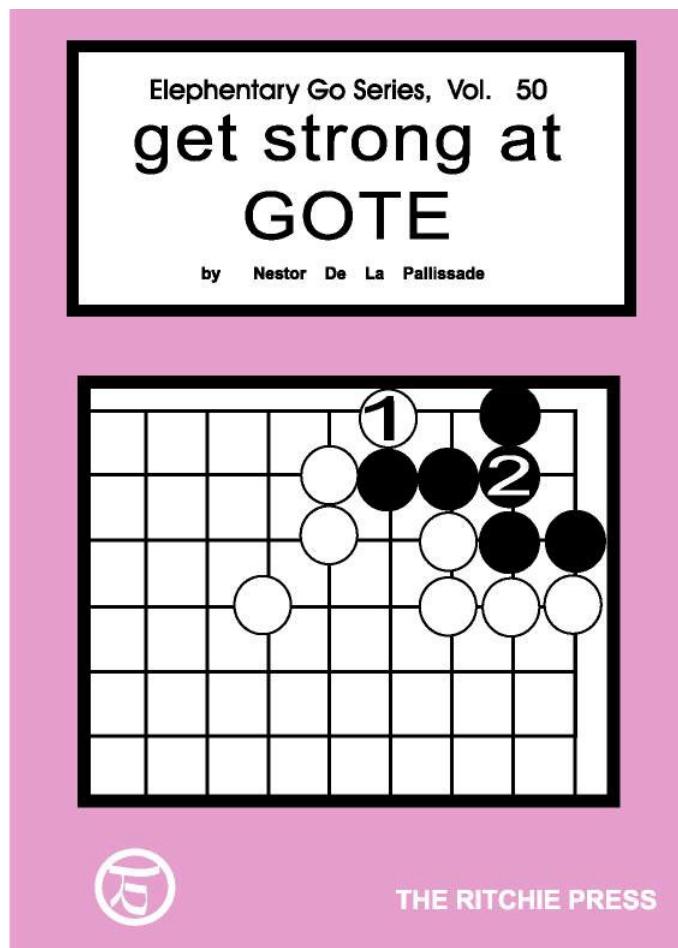


Nordisk GoBlad

2 / 03

4 juni 2003



One of the most famous books by N. De La Palissade.

Innehåll

- | | |
|--|---|
| 2 Go player shot to death by robber in Guatemala | 15 Ishidas perfekta parti |
| 2 Dansk Success ved Junior Europa Mesterskabet | 22 Danmarksmesterskabet i go 2003 |
| 3 Mikkes korsord | 25 Spelriktning |
| 4 Det perfekta partiet | 28 Jusandan, Stockholm 2003 |
| 5 Two Go Clubs in Brussels | 29 The Bonus Tournament |
| 6 Go in Finland, winter and spring 2003 | 30 Svenska Pokalen |
| 6 Le Pantin: go, banana juice and theory. | 31 SM i Malmö |
| 7 Hvordan bygger man sit eget GO bræt ? | 32 "If you don't read ladders, don't play Go" |
| 11 Coming events | 34 Danske goklubber |
| 11 Nordic Championships in Turku | 34 Finska goklubbar |
| 12 Results of the Nordic Championships | 35 Norske goklubber |
| 13 Oslo Open 10-11 mai 2003 | 35 Svenska goklubbar |
| 14 7 ko-problemer | 35 Nordiska goförbund |

Go player shot to death by robber in Guatemala

Yomiuri Shimbun, 19 januari

German professional go player Hans Pietsch was killed Thursday morning when he was shot in the stomach by an armed robber in the village of Amatitlan in Guatemala, the Foreign Ministry said Friday.

Pietsch, 34, a fourth-dan member of Nihon Ki-in, visited Guatemala with Yoshiaki Nagahara, sixth dan, as part of the organization's project to spread knowledge of the game of go. Although Nagahara was with Pietsch at the time of the incident, his safety has been confirmed, Nihon Ki-in said.

The shooting took place when the two men visited Amatitlan Lake, a scenic spot about 20 kilometers south of Guatemala City. When the men came down from an observatory on the lake, a robber threatened them and demanded money, the ministry said.

Although they gave the robber money, Pietsch was shot, according to the ministry. A nearby hospital confirmed he was dead by the time he arrived, the ministry said.

Pietsch, born in Bremen, Germany, was fascinated with go and came to Japan around 1990. After becoming a member of Nihon Ki-in, he achieved second dan in 1997 and fourth dan in 2000. The two players planned to tour Cuba, Guatemala and Mexico from Jan. 9-22.

Pietsch was to be the official recorder for the second match of the Kisei title tournament, which will open in Fukushima Prefecture on Jan. 29. "Mr. Pietsch was a necessary person in this period of globalization. I regret his death," Hideo Otake, 60, an honorary Kisei title holder, said.

Dansk Success ved Junior Europa Mesterskabet

Mogens Jakobsen

For første gang i mange år var der Dansk deltagelse ved Junior Europa Mesterskabet (EM) 2003, som blev afholdt i Cannes i Frankrig. Dansk Go Forbund havde besluttet at yde støtte til vores to bedste juniorer, Tobias Christiani 15 år og Lasse Jakobsen 12 år. Lasse valgte dog at stå over, så Tobias var ene om at forsvarer de danske farver i Frankrig.

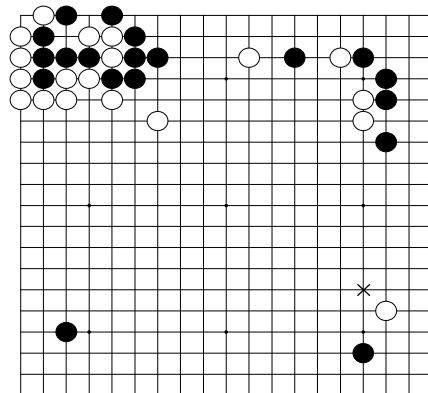
Tobias har spillet Go i ca. 3 år og har hidtil vist imponerende fremgang. Ved Ambassordor's Cup i København i januar 2003 stillede han for første gang op som 1 Dan, og her klarede han sig så godt, at

han valgte at stille op ved Junior EM som 2 Dan. At dette på ingen måde var for optimistisk, kan ses af nedestående resultat-tabel. Tobias sluttede på en syvende plads ud af de 183 deltagere, hvilket kvalificerer ham til Junior VM i Kina August 2003, som den første dansker nogensinde. Et virkelig flot resultat, som lover godt for dansk Go i fremtiden.

Resultat af Junior Europa Mesterskabet 2003

Niveau / Navn / By / Resultat / #Vundne partier
1 5D Ilia CHIKCHINE Kaz 15+h 11+s 2+s 5+h 3-s 4
2 4D Timour DOUGUINE Kaz 14+s 3+h 1-h 13+s 5+h 4
3 3D Antoine FENECH 67 SE 12+h 2-s 14+h 7+h 1+s 4
4 3D Martin JUREK Mik 6+h 13+s 5-h 12+s 16+h 4
5 6D Oleg MEZHOV RU 21+s 15+s 4+h 1-h 2-s 3
6 3D Benjamin PAPAZOGLOU 35Re 4-s 9+s 12-h 15+h 11+s 3
7 2D Tobias CHRISTIANI Cop 11-h 28+s 10+h 3-s 12+h 3
8 3k Dominik GOGOSZ Cho 24+s 32+h 39+s 33+h 21+s 5
9 1k Pawel CELEJEWSKI Cho 20+s 6-h 21+h 16-s 19+s 3
10 1k Michel SPODE Ham 29+h 20+h 7-s 21-s 17+s 3
11 3D Thomas HUBERT 75 Op 7+s 1-h 13-h 14+s 6-h 2
12 2D Bohdan ZHURAKOVSKYY Riv 3-s 21+h 6+s 4-h 7-s 2
13 3D Rita POCSAI HU 16+s 4-h 11+s 2-h 15-s 2
14 1D Mihai CORDOS 31 To 2-h 16+s 3-s 11-h 18+s 2
15 1D Andriy KRAVETS Riv 1-s 5-h 19+s 6-h 13+s 2
16 2D Kostyantyn LOPATYUK Riv 13-h 14-h 29+s 9+h 4-s 2
17 2k Andrey KASHAEV Mos 18-s 25+s 27+h 29+h 10-h 3
18 2k Jan PROKOP Pra 17+h 19-h 33+s 28+s 14-h 3
19 1k Thomas HOLLMANN Ein 28-h 18+s 15-h 20+s 9-s 2
20 1k Misa ALIMPIC Kra 9-h 10-s 28+h 19-s 24+s 2

Mikkes korsord



吳清源 = Go Seigen

									TABU							
TRÄD					ETT	►	I VÄSTER- BOTTEN		KRÄVS HÄR	GER RAPPORT		GREVENS DJUR			TICKAR LUXEM- BURG	
GILLAR GNAGARE							STICKS KNIPER & BITER						ID- ISSLA			
FLYGER & BITER GÅNG																
►			●	UDDA	GOLA	口天						SKALL RÄCKA	TVÅAN BUBBLA	●		
BLÅGUL KEDJA STANNA						LAGRAR FIN SMAK								I ORSA		
►								MUN- SKYDD					VAR EN KEJSARE	HÄNGES OM HALSEN	AME- RICIUM	
BLÖTA							SLÖJA MARS- BARN			SPEL	OTUKT		VIGA	HUVUD- BONAD		
►																
GE EN SKORPA							EU- FÅGEL	SEXTON FACK			HÄST- HOV					
►			●	MED- DELA	LÄRDOM OM LÄRDOM									BLÅST		
PJÄS ÄRBAR								KLAV	►	ÖNSKA SLIPPA						
►				VÄDDÖ- BO		LIDER DRAKE						FLIT		KAN SNÖ VARA FIENDE		
ATTILA BILFÄRG						UTAN RETUR	DRAS IN IBLAND		ÄR BRÖDER					GRÖN- SAK		
KÄMPE TILL SALU									WU		REGENT			I LJUSETS CENTRUM		
►						HOL- LAND		INTE OFÄRDIG GULD					SÄTTS PETIG			
SLATT		LÄGT & HÖGT	BOND- VÄN	HA FÖR SIG	LITEN SEDEL MINSKAR					GIS- SADE						
HÄNVISS- NING										ROV- DJUR	SKILD BÖRS					
KAN VARA FALSKA	SPRIT		KVINNA KVINNA				GIVA & SKRAT- TADE						KOXA			
►	▼					RIS- HÖG			UDDA					THULIN © 2002		

Det perfekta partiet

Ett kåseri av Mattias Svanström

Jag läste med fascination diskussionen på svenska goförbundets webbforum som uppstod i samband med förändringen av "standardkomi" från 5.5 poäng till 6.5 poäng. De mest utsvävande förslagen föreslog till och med komiintervall som en lösning på problemet att vi inte kan bestämma korrekt komi. Men låt mig då få komma med ett konstruktivt förslag.

Det sägs ju att om man tar tusen apor, sätter dem framför tusen skrivmaskiner och bara väntar tillräckligt länge så kommer de förr eller senare att producera Shakespeares samlade verk. Moderna apor skulle man väl sätta framför varsitt ordbehandlingsprogram istället, och då är det inte säkert att förutsägelsen håller, eftersom de konstant skulle stöta på buggar och programvarufel. Och så dessutom skulle de ha fullt upp med att hålla sig uppdaterade med senaste programversionen, samtidigt som de är mitt uppe i inknappandet av akt tre, scen fem av Macbeth. Men detta hamnar nu lite vid sidan av huvudfrågan. Låt oss istället ta dessa tusen apor och sätta dem framför femhundra gobräden. Om vi nu bara väntar tillräckligt länge så kommer de förr eller senare att spela det perfekta partiet. Et voilà, vi har utan större ansträngning fått fram det korrekta värdet på komin.

Det är klart, det kanske finns en och annan invändning mot detta förslag. Till exempel kan vi nog inte förvänta oss att aporna ska spela det perfekta partiet, eller ens särskilt bra, utan ordentlig utrustning. Och inte lär det duga med koreanska glasstenar och gobräde av fanerad spånskiva. Nej, riktiga kayabräden måste nog till. Och det kan bli rätt dyrt att införskaffa femhundra sådana.

Spelformen, då? Det är ganska klart att vi måste anordna någon form av turnering för att aporna ska hålla intresset uppe. Utslagsturnering? Nej, helst ska det vara en turneringsform som genererar en massa partier. Alla möter alla? Javisst, vi får en massa partier spelade, men en hel del av dessa kommer att bli ointressanta. Och framförallt, vad gör vi om det perfekta partiet spelas i ett ganska tidigt sta-

dium? Vi kan inte direkt avbryta turneringen, det kan förorsaka dålig stämning hos aporna. Så då riskerar vi bli sittande med onödigt höga lokalhyror, banankostnader och annat. Nej, en MacMahon-turnering får det nog lov att bli.

Och ett fungerande rankingsystem krävs också. Fast med detta följer då att det kan bli uppståndelse om någon apa spelat förut. Eller utvecklas snabbare än vad rankingsystemet hänger med. Det är klart, här har vi en fördel jämfört med om vi hade låtit människor spela. Apor har redan ett naturligt sätt att hantera rang i flocken. Så vi kan låta dem sköta det själva. Må det sen vara genom att det blir den som släss bäst eller skriker högst som blir högst i rang. Eller som hos japanska makaker där man helt sonika ärver sin mästers rang, eller ranking i vårt fall. Vi kan iallfall lugnt släppa det problemet.

Möjligen ska vi fundera igenom vad som händer när de sämsta aporna tappar intresse för spelet, får svårt att sitta stilla och börjar röra på sig mellan raderna av bräden. Det är kanske inte så lätt för de bästa aporna att koncentrera sig när de andra bara håller på med sina aphopp i närlheten av brädenas kanter.

Nåja, i värsta fall får vi väl ställa dit några stycken skrivmaskiner också.



Bildmontage av Mikael Andersson:

"Det har förekommit flitiga regeldiskussioner på SGF:s forum under våren. Vi glömmer väl inte att spela go ibland också?"

Two Go Clubs in Brussels

Up to now we always had original club articles, written for Nordisk Goblad. This time we haven't been able to get any original manuscript, so we have chosen to translate two club articles from Brussels, which have just been published in the french go journal (*Revue Francaise de Go*, n:o 101, 2/2003).

There is also a third club in Brussels which is mentioned in the articles, called ULB. Links and practical information about all three clubs can be found on the website of the Belgian Go Federation:

<http://belgium.european-go.org>

More works by the mysterious M. De la Palissade and other theoreticians (or at least the covers) can be found at:

<http://users.skynet.be/rexburton/ritchie.htm>

Greenwich, an Art Nouveau club.

Olivier Baeten

It all began towards the end of the 70-ies when several people (one of whom was Bruno De Dobbelaer, 4k, still active) started to play go after they read Kawabata's *The Master of Go*. They were meeting in 1982 at the tavern Greenwich, well known to chess players, and founded the first belgian go club. A number of people from the far east used to come regularly. One of them was a Korean known by his nickname Chang, 3d, who brought all these players up to the level of 5k. In april 1982 an article in *Le Soir* announced the birth of the Belgian Go Federation and of the club at Greenwich. Some left for France, others (like Jean-Denis Hennebert) founded a club in Waterloo, and by 1984 the Greenwich club had fallen asleep. Not until 1989 the club was restarted, by the multible Belgian champion Jan Bogaerts, Ingrid De Doncker, 4k, and Alain Mouchette. In 1998 the Belgian Go Federetion sold its equipment to clubs which became independent.

The club regularly gets strong visitors and one of its great moments was when in july 2000 Chizu Kobayashi (5p) and Mizawaya Goro (9p) and gave simultaneous games, with a visiting Paul Druot 5d, Jan Bogaerts 4d and Chen Qi 4d being the strongest opponents.

The Belgian Federation has 115 members and Greenwich has about 20, who meet thursdays between 17.00 and midnight and possibly sundays, in the main hall or in the Jugend style hall at the back. The visitors play friendly games, participate in the lightning tournaments which are organised every second month or play in the club tournament. Courses at all levels are organised with invited teachers. Our webmaster, Olivier Drouot (2d) is always present. He introduces beginners to the game, gives simultaneous games or watch our games and analyses them in his usual entertaining and enthusiastic way. Write down our one day Brussels tournament the 5-th of July, which we organise together with the ULB club, five rounds swiss with 45 minutes thinking time.

Le Pantin: go, banana juice and theory.

Ph. Busquin

”Without any doubt the most hospitable café I know”, the famous Nestor De la Palissade used to say.

It was in fact in this bar in the Ixelles district, slightly shabby in appearance but actually a really nice place, that the great theoretician wrote some of his treatises.

The owner of the bar, Jean-Marie Miller, remembers very well this distinguished and silent gentleman, who used to sit down some afternoons at one of the tables in the big hall. He used to work for two or three hours on his manuscript, while consuming impressive quantities of banana juice (served in the traditional way, with a slice of lemon but without ice).

In the early evenings he used to switch to practical exercises as he joined a gang of inveterate players, including R. Burton, J. Doute, P. d’Oublevez eller den yngre Drouot.

At this point we have to explain that in the early 90-ies Le Pantin had become the regular meeting place for all the french players who for one reason or another lived in exile in Brussels. They had encountered the cream of the local players, who were

gathered at le Pantin since 1982, when the club had been founded by two converted scrabble players, Robert Pigeolet and Omer Van den Slaegmulder.

If we are to believe the old habitués, those were cordial days, sometimes even wild. Legend has it that somewhere there would even be old photographs lying around, where certain of these people can be seen dead drunk with breadslices wedged in between their toes.

To the regret of some, times have changed. Our friend Nestor has left for the Bahamas and some of the others have more or less disappeared too. Olivier Drouot is still there however, and continues to teach the art of fuseki to beginners. With lots of new faces the oldest club of Brussels lives on and prospers, and go friends arrive as numerous as ever, to throw stones and taste the specialties of the house.

(Le Pantin, Chaussée d’Ixelles 355, 1050 Brussels, tel. 025024276. The works of N. De la Palissade can be ordered from the Belgian Go Federation, De Baerdemaekerstraat 52, B-1601 Leeuw-St-Pierre.)

Translation from French: Henric Bergsåker.

Go in Finland, winter and spring 2003

Matti Siivola

The big qualification tournament for Finnish Championship 2002 (reported in earlier number) was only a start of go boom in Finland. It was continued with new records. Kani kuusi (Rabbitty six) in Tampere attracted 38 players.

A completely new tournament Takapotku(snapback) had 61 participants, Jaakko Munkki 58 and the Nordic Championship in Turku had 63 players, a current record.

The tournaments are more numerous and bigger.

As a result Finland entered the top ten, when counting the number of players at the EGF rating list. In our internal ranking list we have more than 300 players.

We have some new junior players showing up in many clubs. A special club evening for junior players was arranged at Helsinki Go club and there is more to come next autumn.

We also expect to send the biggest Finnish team in history to European Go Congress.



Hvordan bygger man sit eget GO bræt ?

Kjeld Petersen

<http://www.gungfu.de/go/gobans/index.html> af: Steffen Glückselig

<http://senseis.xmp.net/?MakingYourOwnEquipment> af: Morten Pahle

På disse hjemmesider er der detaillerede beskrivelser af hvilke mål, materialer og værktøj, man skal bruge for selv at lave sit eget Goban. Jeg vil forsøge at gengive så meget af indholdet her, så du har en brugbar opskrift på hvordan du kan lave dit eget Goban.

Der er måske nogle, som vil sige, at det er bedre at købe et færdig lavet Goban, der er lavet af ét helt stykke træ, og af den rigtige japanske træsort (Kaya). Ja, et helt rigtigt Goban skal være lavet ud af ét stykke træ. Nu er det bare lige det med prisen. Et færdig lavet Goban bord koster gerne fra 4000.- Dkr og mere. F.eks. på <http://www.frank-rittel.de/> kan man finde priser på færdig lavede Goban i meget fin kvalitet.

Mål 460x430x245 mm	Vægt 20 kg	Pris 550 €
Mål 460 x 430 x 40 mm	Vægt 4 kg	Pris 85 €
Mål 280x240x100 mm	Vægt 2,5 kg	Pris 85 €
Plus forsendelsesomkostninger.		

Et Goban

Når man skal lavet sit eget Goban, er der en række valg, som skal tages inden man kaster sig ud i fremstillingen. Først og fremmest skal man bestemme sig for, om man nu vil lavet et Goban bord, som ovenfor for [550 €](#) eller "kun" en spille plade for [85 €](#)

Så skal man også bestemme sig for, hvilken træsort man ønsker at anvende. Der er naturligvis stor forskel, men træet skal være ensartet i åre tegningen, helst fuldstændig knast frit og så skal det have en relativ lys farve. Hvis det skal være helt rigtigt, skal det laves af Kaya *Cupressus funeburi Endl*, men det er meget svært og dyrt at anskaffe.

I vores lokale tømrehandel kunne de oplyse følgende priser for en uhøvet planke med mål 52 x 150 mm:

Eg Dkr 210,-/m,
Mahogni Dkr 159,-/m,
Bøg Dkr 87,-/m og
III Fyr Dkr 50,-/m.

Den uhøvlede 52 x 150 mm planke er både anvendelig til Goban bordet og spillepladen, men det kommer jeg ind på senere.

NB: III Fyr er tredie sorterings fyr. D.v.s. det er planker lavet af det underste af fyretræet. Normalt kan man købe 5 eller 6 sorteringstræ, men i en vel assorteret tømrehandel kan man også finde 3 sorterings fyre træ. Træet er mere hårdt, fordi det stammer fra midten af træet.

Længde og brede

Det er ikke til at blive helt klog på Steffen's angivelser af størrelser på Goban'et. Han angiver 2 forskellige mål, og hvis jeg måler efter på mit eget kommer jeg frem til nogle helt andre mål. Men i Sensei's Library er der en bedre forklaring for hvor stort er Goban bord skal være.

<http://senseis.xmp.net/?EquipmentDimensions>

Goban bord	<i>mm</i>	<i>tommer</i>	<i>Japansk</i>
Brede	424.4	16 23/32	1.4 shaku
Længde	454.5	17 29/32	1.5 shaku
Tykkelse	151.5	5 31/32	0.5 shaku
Linje afstand	<i>mm</i>	<i>tommer</i>	<i>Japansk</i>
Brede	22	7/8	7.26 bu
Længde	23.7	15/16	7.82 bu
Tykkelse	1	>1/32	0.3 bu
Hoshi diameter	4	5/32	1.2 bu
Spillefelt 19x19	<i>mm</i>	<i>tommer</i>	<i>Japansk</i>
Brede	397	15 3/4	1.31 shaku
Længde	427.6	16 7/8	1.41 shaku

1 tomme = 25.4 mm
1 shaku = 100 bu = 303 mm)

NB: Spillefeltet er regnet ud efter 22 x 18 + 1 mm og 23.7 x 18 + 1 mm

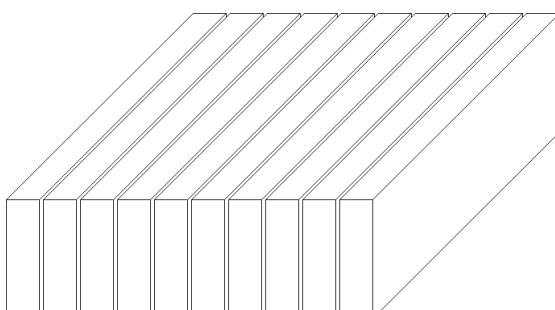
Planker

Et Goban bord skal være lidt mindre end 43 x 46 cm og tæt på 15 cm tyk. Det passer meget godt sammen med 52 x 150 mm planken fra byggemarkedet. 10 stk planke stykker á 46 cm længde sat på højkant, og så limmet sammen og så er vi der næsten. Det bliver ikke helt præcis den korrekte højde, men kun nogle få mm fra.

Det er vigtigt at årene kommer til at løbe på langs af brættet, og ikke på tværs. På tværs giver et forkert estetisk udtryk, og rent optisk er det ikke så behageligt at spille ved.

Alt i alt skal der bruges 4.6 m planke. Ved bøg bliver prisen ca. Dkr 400,-

NB: Til en 5 cm tyk spilleplade skal du kun bruge 3 planke stykker, og så ligge dem på siden. 1.4 m)



Afhøvling

Inden plankerne limes sammen skal de afhøvles. Det er nok den mest besværlige del af fremstillingen. Plankerne skal afhøvles fra en tykkelse på 52 mm til 43 mm, så det lige passer med 10 planke stykker på 43 cm. Men afhøvlingen skal gøres meget præcist, fordi de efter sammenlimningen skal se ud som et stykke træ; helt plane og uden sprækker.

Det anbefales derfor at der anvendes en maskine til at afhøvlingen, og at man ikke forsøger at gøre det med en håndholdt høvl. Afhøvlingen kan nok tage noget tid, men vær meget meget meget omhyggelige, så du får det bedste resultat.

Den nemmeste måde at teste om en overflade er plan, er ved at holde en lang lineal på højkant på fladen og se om der kommer lys igennem mellem linealen og fladen, og så trække linealen henover fladen, for at se hvor der er ujævnheder. Med en 90° vinkel kan du teste om kanterne er som de skal være, ved at begge sider på vinklen, skal ligge helt ind til siderne på planken.

Limning

Inden plankerne limes sammen, er det en god ide at presse alle stykkerne hårdt sammen med 4 eller flere skruetvinger, og lade dem stå én hel dag uden lim. Og helst i det rum, hvor brættet senere skal stå. Hvorfor? Fordi, når du skiller dem ad igen, kan du se om der skulle være kommet nogle nye ujævnheder, efter at træet har tørret én hel dag i den luftfugtigheden, hvor brættet senere skal stå. Test med linealen, hvor ujævnhederne er og fjern dem med sandpapir. Så er vi klar til limning. Almindeligt hvid lim er helt

perfekt til formålet. Limen smørres på begge flader i et tyndt lag inden samføjningen. Men smør kun lim på de 2 flader, som du lige skal til at lime sammen og ikke alle på en gang. Ellers bliver det bare noget frygteligt klister.

Der er måske flere måder at få plankerne til at ligge helt lige op og ned ad hinanden på, men med ekstra plader, der bliver holdt fast med skruetvinger på siderne af plankerne, er du helt sikker på at de ligger lige.

Når 2 flader er sat sammen skal der pres på første gang, for at sikre at fladerne ligger helt op ad hinanden, og limen begynder at holde. Så her skal de 4 skruetvinger bruges igen. !!! HUSK !!! også at ligge noget mellem plankerne og skruetvingerne, ellers kommer der ridser.

Det første pres skal kun være i kort tid, kun sålænge til du er klar med den næste planke med lim på. Når alle 10 stykker er sat sammen, kommer det endelige pres. Husk at spænde meget hårdt til. Brættet skal igen ligger én hel dag sammenpresset og tørre, og igen helst i det rum hvor det senere skal stå, for at luftfugtigheden er rigtig.

Fin afpudsning

Skulle planker, efter limningen, ikke ligge helt lige op og ned ad hinanden, så skal de pudses af, til du får en plan spilleflade. Hvis du har arbejdet meget nøjagtigt, skulle dette ikke være mere en højst $\frac{1}{2}$ mm - 1 mm skævhed. Det kan fjernes med en rystepudser eller en båndsliber. Den hårde metode er at tage en træklods og sætte noget sandpapir omkring, og så gøre fin afpudsningen med hånden. Det kan naturligvis lade sig gøre, men det er helt sikker et enormt stort arbejde. Kun helt til sidst skal brættet pudses på denne måde for at få en pæn overflade.

Streger

Til at trække stregerne på spillefladen, er der flere forskellige løsningsmuligheder. Den oprindelige metode, var at sværte et samurai sværd med farve, og vippe det frem og tilbage, indtil der var kommet nok sværte på. Idag er det lidt nemmere at gøre det med en tus eller filtpen og en lang lineal. Det vigtigste er at farven ikke løber ud i træet, og derfor et det måske en god ide at give overfladen et tyndt lag olie før du maler stregerne. Men prøv først på et "dummy" bræt inden du maler på det endelige bræt.

Det skulle også være muligt, at spraymale stregerne på gennem en skabelon. I et stort stykke pap eller karton skæres der lange 1 mm brede huller. Pap stykket sættes fast over spille pladen og stregerne spray- eller rullemales på. Fordelen ved denne metode er at der

kan vælges en maling, som ikke løber ud i træet. Hoshi punkterne kan males på med hånden, eller også gennem en lille skabelon til dem, og så spray- eller rulle-male dem på. HUSK at ramme de rigtige streger (nr. 4, 10 og 16)

Det kan være lidt svært at dele 397 og 427.6 mm op i 18 stykker, men der findes et lille tricks. Istedet for at dele den lige linje op i 18 stykker, tegnes der en skrå linje, som nemmere kan inddeltes i 18 stykker. F.eks. $450 / 18 = 25$

Efterbehandling

Det er en meget god ide at give træet olie til sidst. Vær dog opmærksom på at olien ikke opløser stregerne og trækker dem ud. Så prøv igen på et "dummy" bræt først. Olien giver træet en flot overflade, og får træet til at holde sig bedre, så det ikke slår revner eller kommer til at se falmet ud. Overfladen skal helst være mat, så der ikke kommer lysrefleksioner.

Fødderne

Der står ikke noget på hjemmesiderne, om hvordan fødderne skal laves. Jeg har heller ikke selv fundet en løsning endnu, men hvis du har adgang til en drejebænk, eller kender en der kan dreje i træ, er det vel forholdsvis nemt at fremstille 4 fødder af bøgetræstammer. Der er muligvis ikke nogen standart for, hvilket profil fødderne skal have, men på billedet ovenover, er de tykkest op med brættet og spidser så til med mod gulvet. Det ser meget pænt ud. Normalt skal fødderne dog være så høje, at Go skålene kan stå under brættet. Fødderne limes fast, og husk så, at give fødderne olie også, så de får samme overflade som brættet. NB: En god ide er at sætte nogle småfilt puder under fødderne, så det ikke larmer og ridser, når brættet bliver flyttet hen over gulvet.

Materiale liste

Listen bliver alligevel lang, når der skal listes op hvilke materialer og værktøj, der er nødvendige at have, for at fremstille sit eget Goban. Det meste skulle vist være der. Hvis der mangler noget på listen, er det sikker kun småting, som er billige og hurtige at anskaffe.

52 x 150 mm bøge planker 4,6 m á ca. Dkr. 87,-/m = ca. Dkr. 400,-
 ½ m bøge træstamme eller klods, diameter ca. 10 – 15 cm (til benene)
 Sandpapir i forskellige kornstørrelser
 Trælister eller plader (til at rette ind med og mellem skruetvingerne)
 ½ - 1L hvid lim
 Sort maling (som spray eller i dåse til at rulle på)
 Eventuelt karton eller pap (til linje skabeloner)
 Eventuelt filtpen eller vandfast tus
 1 - 2 L Olie (Leth's det bedste koldpresset lind-olie)
 Profil skabelon (til at dreje ben efter)
 Sav (Fuksvans, stiksav eller rundsav til at afkorte planken med)
 90° Vinkel lineal, mindst 50 cm lang
 Elektrisk overhøvlingsmaskine
 4 store skruetvinger (>46 cm, pris ca. Dkr. 230,-/stk. Så lån dem)
 2 - 4 små skruetvinger (>15 cm)
 Eventuelt en lille pensel (til Hoshi punkter)
 Eventuelt en malerulle
 Pensel (til at male olie på med)
 Drejebænk + diverse stemmejern

Tilbage melding

Det kunne være meget spændende, hvis der var nogen der gik igang med at bygge deres eget Goban, og så ville skrive tilbage til bladet, og fortælle om deres succes og fiasko. Gerne suppleret med billeder af de endelige resultater.

I Net Nyt skriver jeg om de ting jeg finder på internettet, og som på en eller anden måde har med Go at gøre. Hvis du mener at der er en internetside, som jeg burde kigge på og måske skrive en artikkel om, så er du mere end velkommen til at sende mig en email: ulla_kjeld@mail1.stofanet.dk

Sidste gang, i NetNyt nr 8., gav jeg en kort opsumering af alle mine tidligere artikler fra NetNyt 1 til 7. Som I kunne læse er det meget forskelligt hvad jeg skriver om. Hovedsagen er bare at det kan genfindes på internettet og det har noget med Go at gøre.

For at du nemmere kan finde de sider, som jeg skriver om, har jeg lavet en side på Sensei's Library: <http://senseis.xmp.net/?KjeldPetersen>. Her kan du finde alle de link, som jeg har brugt til alle mine artikler



Nordic Championships in Turku

Markku Jantunen

On Friday morning, April 18, the time had come to take part in the most significant go event of the year in the Nordic countries, the Nordic Championship tournament. This time the event was to be held in Turku (Åbo), Finland.

Tuomo Salo picked me up from Hervanta, and so were the four Tampere go players in the car: Tuomo, myself, Teemu and Taru headed towards Turku in Tuomo's car. Already in Hervanta we figured out that we were an hour ahead of schedule, but it was too late to go back to bed.

The four of us spent the hour after registration at a railway station cafeteria near the tournament venue. We were all having coffee. As the others were chatting, I was immersed in solving crossword puzzles, an exercise somewhat related to tesuji problems – both require a systematic approach, and, at times, thinking outside the box to solve seemingly impossible dilemmæ.

The tournament venue was an old wooden, three-floor building. There was a sauna in the basement, a dining hall on street level and the two playing rooms were on the second floor. My first opponent was Henric Bergsåker, 1 dan, from Stockholm. I've known Henric for years but I don't recall ever playing him in a serious tournament. The game was quite dynamic from the start. In late middle game, one of Henric's groups died and I got into a lead.

Victory in the first round. It was very convenient to have lunch at the venue itself after such an effort. In the next round I was clobbered by Morten Ofstad, 3 dan, from Norway.

Otherwise the tournament went for me just as expected of a shodan: 1d+ 3d- 1d(2d)- 1k+ 1d- 1k+.

It was certain other players, however, who were responsible for minor and major surprises:

Timo Puha, 2 dan, of Tampere, made an impressive record: 4d- 3d+ 3d+ 5d+ 5d- 3d+. Timo was promoted to 3 dan after the tournament.

Teemu Hirsimäki achieved 1d+ 2d- 1d+ 4d+ 5d+ 5d-, and was promoted to 2 dan.

The third player promoted to a dan rank was **Paavo Pietarila**, 1 kyu, who was promoted to 1 dan.

The tournament was won by **Weiguo Sun**, 3 dan, from China. She lives in Norway but is not a citizen of Norway. The best placed Nordic citizen, **Matti Siivola**, who was second, thus won the Nordic championship. Congratulations to both!

Also, Nordic pair go championship tournament was played. The winning pair was Pål Sannes, 4 dan, and Weiguo Sun, 3 dan, from Norway. Congratulations.

Coming events

14-15/6	Stockholms öppna mästerskap
19/7-2/8	EM i S:t Petersburg
6-10/8	Leksand Open
13-14/9	SM-karsinnat Helsingfors
27-28/9	Linköpings öppna mästerskap

Results of the Nordic Championships

Pl.	Name	Str	Cl.	MM	1	2	3	4	5	6	Pt	SOS	SOSOS
1	Sun, Weiguo	3d	Osl	17	14+	7+	4+	2+	6+	5-	5	93	549
2	Siivola, Matti	5d	Hel	17	6+	10+	13+	1-	3+	11+	5	92	547
3	Puha, Timo	2d	Kan	16	10-	5+	9+	4+	2-	7+	4	94	545
4	Laatikainen, Vesa	5d	Hel	16	9+	8+	1-	3-	10+	6+	4	93	549
5	Lounela, Olli	3d	Hel	16	8-	3-	19+	15+	9+	1+	4	90	536
6	Ouchterlony, Erik	2d	Lin	15	2-	11+	16+	7+	1-	4-	3	94	542
7	Paatero, Lauri	3d	Hel	15	12+	1-	8+	6-	14+	3-	3	92	543
8	Li, Martin	5d	Bor	15	5+	4-	7-	16+	11-	13+	3	90	536
9	Ofstad, Morten	3d	Osl	15	4-	17+	3-	21+	5-	15+	3	89	524
10	Sannes, Pål	4d	Osl	15	3+	2-	25+	11-	4-	23+	3	89	523
11	Hirsimäki, Teemu	1d	PoG	15	26+	6-	17+	10+	8+	2-	4	88	526
12	Jantunen, Kare	1d	Ten	15	7-	13-	15-	18+	20+	14+	3	84	515
13	Visala, Kari	1d	TTg	14	15+	12+	2-	14-	17+	8-	3	89	523
14	Olsson, Ulf	4d	Göt	14	1-	16-	22+	13+	7-	12-	2	88	517
15	Ragnarsson, Carl-Joh	1d	Sto	14	13-	20+	12+	5-	16+	9-	3	87	517
16	Alanko, Otso	1d	Hel	14	20+	14+	6-	8-	15-	19+	3	84	523
17	Jantunen, Markku	1d	Kan	14	19+	9-	11-	25+	13-	21+	3	82	508
18	Pietarila, Paavo	1k	OGP	14	24+	19-	26+	12-	25+	20+	4	78	483
19	Bergsåker, Henric	1d	Sto	13	17-	18+	5-	20-	27+	16-	2	83	488
20	Rovio, Teemu	1d	Kan	13	16-	15-	28+	19+	12-	18-	2	81	487
21	Holappa, Antti	1k	PoG	13	25-	29+	24+	9-	22+	17-	3	78	468
22	Reijola, Timo	1k	Bos	13	27-	23+	14-	28+	21-	26+	3	75	464
23	Salo, Tuomo	2k	Kan	13	28+	22-	30+	24+	26+	10-	4	75	455
24	Vestgården, Oeystein	1k	Osl	13	18-	27+	21-	23-	30+	25+	3	75	451
25	Viljanen, Joose	1k	Hel	12	21+	26+	10-	17-	18-	24-	2	81	481
26	Boman, Tomas	1d	Lin	12	11-	25-	18-	27+	23-	22-	1	79	470
27	Virtanen, Jaakko	2k	Hay	12	22+	24-	29+	26-	19-	28+	3	73	449
28	Kauppi, Ari	2k	OGP	11	23-	35+	20-	22-	29+	27-	2	71	428
29	Lehtinen, Antti	3k	Kan	11	30+	21-	27-	36+	28-	31+	3	66	402
30	Brockman, Marko	3k	OGP	11	29-	36+	23-	31+	24-	32+	3	66	387
31	Haecker, Achim	5k	Sto	10	32+	40+	35+	30-	41+	29-	4	57	354
32	Lindström, Jukka	5k	Hel	10	31-	42+	34+	35+	37+	30-	4	57	338
33	Niitamo, Aapo	7k	Hay	10	48+	37+	40-	39+	36+	35+	5	51	320
34	Runonen, Mikael	5k	PoG	10	40-	47+	32-	42+	38+	37+	4	51	318
35	Torikka, Mauri	4k	Hay	9	37+	28-	31-	32-	40+	33-	2	58	349
36	Koivikko, Jari	5k	Hel	9	39+	30-	43+	29-	33-	41+	3	57	329
37	Bringmann, Torsten	4k	Sto	9	35-	33-	38+	40+	32-	34-	2	56	323
38	Jalkanen, Janne	5k	Hel	9	42-	41+	37-	52+	34-	43+	3	49	300
39	Nygren, Mats	5k	Upp	9	36-	44-	51+	33-	47+	40+	3	48	304
40	Pajula, Hannu	5k	Hel	8	34+	31-	33+	37-	35-	39-	2	57	321
41	Soukka, Antti	7k	Hay	8	51+	38-	45+	44+	31-	36-	3	50	296
42	Lindi, Timo	7k	Hay	8	38+	32-	50+	34-	49-	48+	3	50	284
43	Tyystjärvi, Joonas	8k	Hay	8	50+	49+	36-	45+	44+	38-	4	48	276
44	Pirttikangas, Susann	8k	OGP	8	55+	39+	47+	41-	43-	49+	4	44	269
45	Halonen, Sami	7k	OGP	8	47-	46+	41-	43-	53+	52+	3	43	270
46	Runonen, Markus	9k	Ten	8	52+	45-	48+	53+	51+	47+	5	40	265
47	Säntti, Tero	7k	Hay	7	45+	34-	44-	51+	39-	46-	2	49	272
48	Aspelin, Lars-Åke	7k	Sto	7	33-	51-	46-	54+	52+	42-	2	44	265
49	Pulkkinen, Esa	8k	Kan	7	53+	43-	52-	50+	42+	44-	3	43	265
50	Bergström, Kerstin	8k	Lin	7	43-	54+	42-	49-	57+	51+	3	40	247
51	Gaebler, Thomas	7k	Hay	6	41-	48+	39-	47-	46-	50-	1	46	271
52	Katajisto, Jarmo	8k	Hay	6	46-	53+	49+	38-	48-	45-	2	45	257
53	Merikaarnio, Magnus	8k	Sto	6	49-	52-	59+	46-	45-	56+	2	38	225
54	Helenius, Kim	12k	Tuu	6	56+	50-	58+	48-	55+	60+	4	33	192
55	Wallendahl, Pekka	11k	Kan	5	44-	56+	61+	57-	54-	++	3	31	187
56	Grönholm, Kim	13k	Hay	5	54-	55-	62+	58+	59+	53-	3	29	175
57	Packalen, Ville-Veik	12k	Hay	5	--	58-	60+	55+	50-	59+	3	27	156
58	Rickman, William	14k	Sto	5	63+	57+	54-	56-	62+	61+	4	25	156
59	Brendel, Matthias	20k	?	4	61+	62+	53-	63+	56-	57-	3	25	161
60	Szokovacs, Robert	20k	?	4	62-	63+	57-	61+	++	54-	3	23	150
61	Nummela, Toni	16k	Hay	3	59-	++	55-	60-	63+	58-	2	23	148
62	Nummela, Mikko	16k	Hay	3	60+	59-	56-	++	58-	63-	2	23	146
63	Tuominen, Johanna	14k	Hay	3	58-	60-	++	59-	61-	62+	2	21	140

Oslo Open 10-11 mai 2003

Pål Sannes

Fram til for få år siden har vi bare hatt en fast årlig norsk turnering på norsk jord, nemlig Norgesmesterskapet om høsten. I 1998 arrangerte imidlertid Norge for første gang Nordisk mesterskap, og det ga opphav til ideen om å gi et fast turneringstilbud til norske go-spillere også om våren. Oslo Open ble derfor innstiftet 1999.

I fjor var det igjen Norges (dvs Oslos) tur til å ha Nordisk, så vi nøyde oss da med en en-dags "mini-Oslo Open" arrangert som en hurtigturnering (20 minutters betenkningstid per spiller).

I år var Oslo Open imidlertid tilbake igjen i sin opprinnelige form, denne gang med bedre deltagelse enn noensinne. Faktisk er det første gang jeg kan huske å ha deltatt i en turnering på nordisk jord hvor samtlige av mine motstandere har vært 3 dan eller sterkere! Selv om denne turneringen i likhet med i 1999 og 2000 ble vunnet av Lin, ble dette på mange måter

Mortens gjennombrudd i turneringssammenheng. Med seier mot begge 5-danene som deltok, samt mot den nylige vinneren av Nordisk i Finland (Sun), kunne Morten knapt fått en bedre gjennomkjøring før han skal representere Norge i VM (som i skrivende stund dog ser ut til å bli utsatt til i oktober pga frykten for SARS).

Lenger nede på resultatlisten merker vi oss at vi kanskje bør legge til Tyrkia i listen over land med sterkt underrangerte spillere: Bülent Tuncel studerer for tiden i Oslo, men har sin gradering fra Tyrkia.

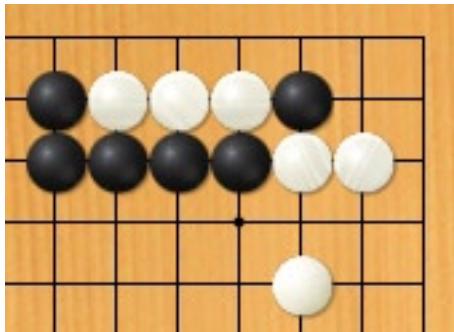
Pl.	Name	Str	Cl.	MMS	1	2	3	4	5	Pt	SOS
1	Xia Jie Lin	5d	Osl	20	8+	4+	3+	2-	6+	4	94
2	Ofstad, Morten	3d	Osl	20	6+	3-	10+	1+	4+	4	93
3	Sannes, Pål	4d	Osl	19	9+	2+	1-	6+	5-	3	94
	Sun Wei Guo	4d	Osl	19	5+	1-	7+	9+	2-	3	94
5	Olsson, Ulf	4d	G^t	19	4-	9+	6-	7+	3+	3	91
6	Flood, Jostein	5d	Osl	18	2-	11+	5+	3-	1-	2	94,5
7	Ragnarsson, Carl Joh	1d	Sto	18	13+	8+	4-	5-	9+	3	89
8	Xia Jie Rong	3d	Osl	18	1-	7-	9-	11+	12+	2	87,5
9	Xia Jie Li	3d	Osl	17	3-	5-	8+	4-	7-	1	93
10	Vestgården, Øystein	1k	Osl	17	15+	13+	2-	14-	11+	3	83
11	Christoffersen, Terj	1d	Osl	16Ω	--	6-	12+	8-	10-	1	84
12	Seehusen, Fredrik	2k	Osl	16	14+	15+	11-	13+	8-	3	81
13	Zhang Hai Wei	1d	Osl	16	7-	10-	14-	12-	16+	1	80
14	Røe, Per	2k	Osl	16	12-	16-	13+	10+	15+	3	76,5
15	Malinowski, Aleksand	1k	Osl	14Ω	10-	12-	16-	--	14-	0	76
16	Tuncel, Bülent	6k	Osl	13	17+	14+	15+	21+	13-	4	66,5
17	Haga, Erik Nilsen	6k	Osl	12	16-	18+	22+	23-	21+	3	48
18	Hystad, Jan	7k	Osl	11	19+	17-	--	--	23+	2	47,5
19	Hanssen, Andreas Aar	8k	Osl	9Ω	18-	20+	--	--	--	1	40,5
20	Brænd, Eirik	9k	Osl	8Ω	21+	19-	--	--	--	1	35,5
21	Langøien, Bernt Andr	9k	Osl	8	20-	22+	23+	16-	17-	2	45,5
22	Karlson, Ole André	12k	Osl	4	23-	21-	17-	--	--	0	32
23	Seierstad, Taral	17k	Ber	3	22+	free	21-	17+	18-	3	13

Taral Seierstad (23) played with 3, 5, 9 and 7 stones against no 22, 21, 17 and 18 respectively.

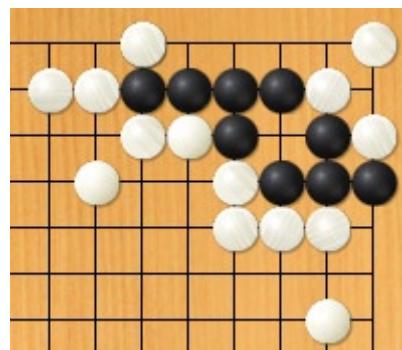
7 ko-problemer

Sort i trekket i alle problemene, som alle innvolverer ko på en eller annen måte.

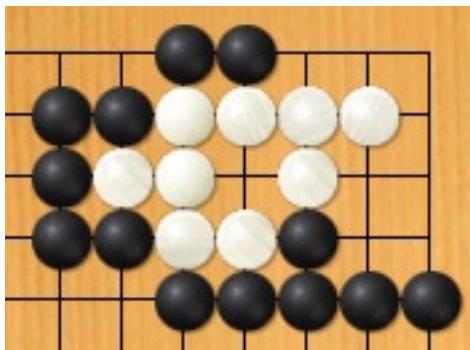
1



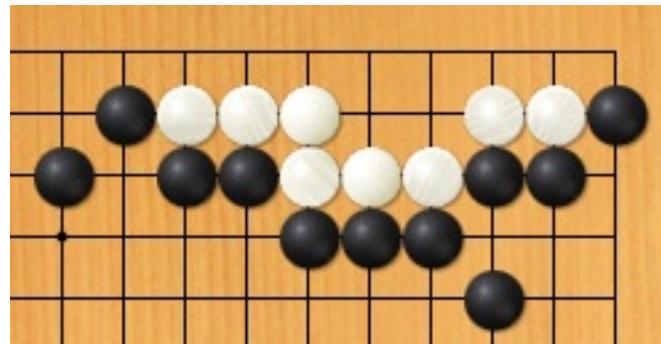
2



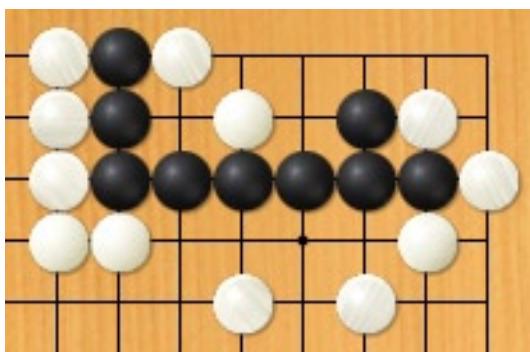
3



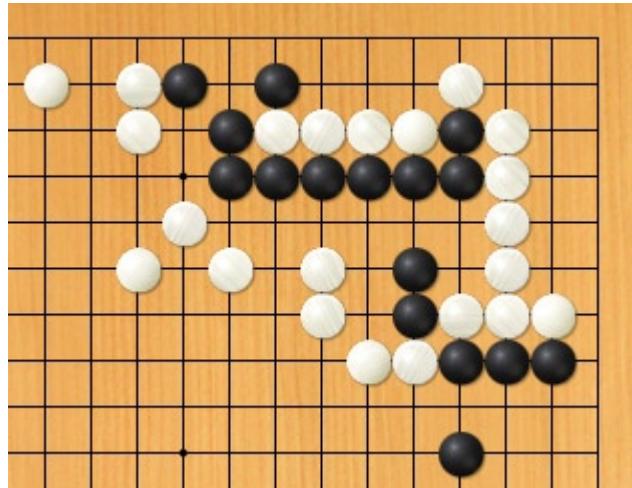
4



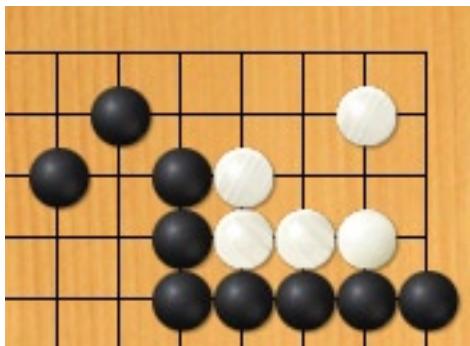
5



6



7



Jeg forventer egentlig ikke at noen av leserne klarer dette problemet. Det er tatt med for å illustrere at det velkjente ordtaket: "Anyone who completely understands the Carpenter's square must be (amateur) 1 dan" utvilsomt bør korrigeres til "...(professional) 1 dan"!

Ishidas perfekta parti

Av Niklas Möller

Det amerikanska goförbundet, AGA, har förutom sin tryckta gotidning, *American Go Journal*, även ett nyhetsbrev på nätet som utkommer varje vecka, *American Go E-Journal*. Detta nyhetsbrev innehåller förutom mera lokalt intressanta nyheter som amerikanska tävlingar och resultat, även recensioner och andra kortare artiklar. Som grädde på moset medföljer oftast även kommenterade partier. Urvalet är befriande blandat: allt från kyupartier till proffspartier, med en viss tonvikt på amerikanska amatörpertier. Själva nyhetsbrevet kan alla intresserade få tillgång till, men endast den som är med i AGA får den fullständiga versionen med kommenterade partier. Ett smakprov på de godbitar AGA-medlemmen därigenom får tillgång till följer här: ett tämligen utförligt kommenterat parti från 1972 mellan Ishida Yoshio och Iwata Tatsuaki.

Partier är från Pro Best Ten Title Final Round, 1972, och ursprungligen publicerat i *Go Review* 7, XII (July 1972).

Denna version, redigerad av William Cobb and Chris Garlock, är hämtad från *American Go E-Journal*, 17 juni 2002. Kommentarer inom hakparentes av William Cobb.

Jag har redigerat texten milt vid övergången från sgf-versionen så att den ska passa bättre för tryckt format. Jag behåller dock engelskan, för dem av våra nordiska läsare som föredrar detta framför svenska.

A Perfect Game by Ishida
White: Iwata Tatsuaki
Black: Ishida Yoshio
Pro Best Ten Title Final Round, 1972
Komi: 5,5

Ishida Yoshio had spectacular success in the early '70s, winning the Honinbo five times in a row in 1971 through 1975. In this game in 1972, he wins the Pro Best Ten tournament for the second time in a row, the first player to do so. This game was regarded as a "perfect" game by Black.

White 3. [The diagonal opening usually leads to a hard fighting game.]

Black 5. Usually Black would make a corner enclosure at P17, but with White having taken

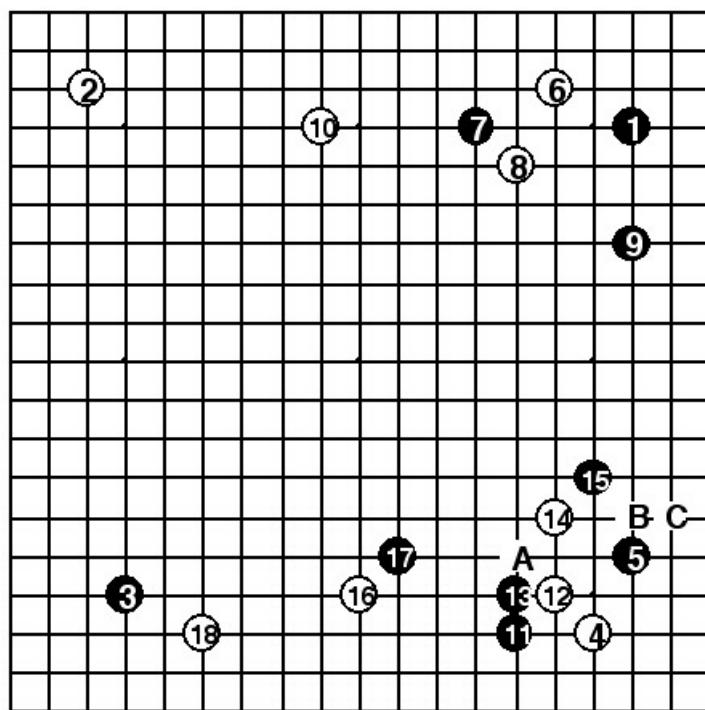
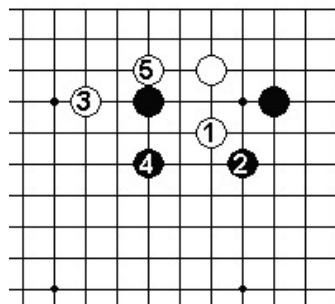


Figure 1 (1 – 18)

the 3-3 point at C17 and Black playing the star point at D4, this would be too slow for Black. If Black did make the corner enclosure, White would follow with his own at R5, and considering that White can make territory any time in the upper left corner, Black's lower left corner is always open to invasion at the 3-3 point, and White has komi, Black would be in trouble. [By approaching White's 3-4 stone, rather than passively enclosing his own corner, Black takes the initiative, which is more likely to yield him a superior game.]

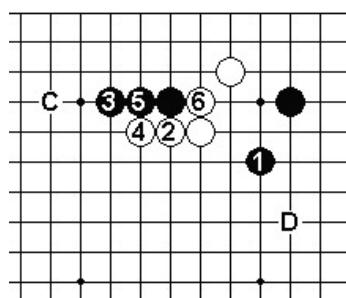
White 6. [White rises to the challenge by also refusing to passively defend.]

White 8. *Dia. 1* shows an alternative route



Dia. 1

Black 9. If Black 9 is played as 1 in *Dia. 2*, 2-6 follows. This is not so good for Black, since C and D are now miai for putting Black in difficulty.



Dia. 2

White 10 is a good point in connection with the upper left corner.

Black 11 is very severe. The sequence through White 16 is a joseki.

Black 15 is sometimes played at A in Figure 1, followed by White B and Black C, but this would not work well with Black's formation in the upper right corner.

Black 17 is a vital point.

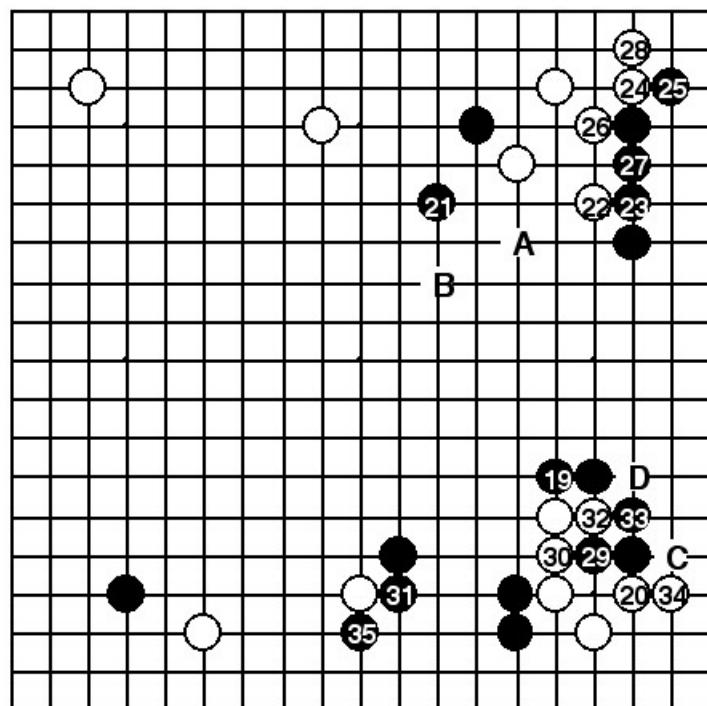
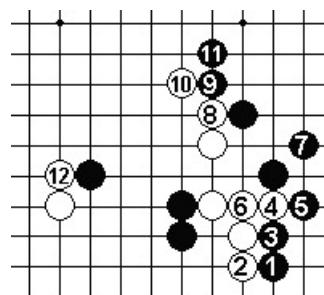


Figure 2 (19 – 35)

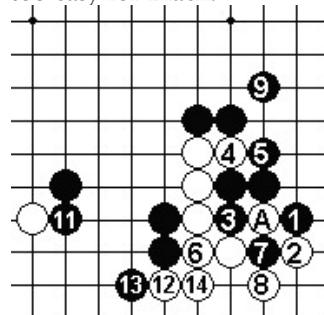
With 19 Black would like to make the severe play at 1 in *Dia. 3*, but after White plays at 12, Black's three stones here are in trouble and White is getting thickness, so Black can't play this way.



Dia. 3

White 20 aims at securing a base in the corner.

White 22 through 28 is a joseki. If White jumps out to A with 22, Black will jump to B, and the game will become too easy for Black.



Dia. 4 (10 at A)

Black 31. If instead of 31, black attacks White's corner group, *Dia. 4* shows the continuation. Forcing White to play 6 is bad; it takes away a liberty of Black's own weak stones. Black doesn't gain anything with this sequence.

White 32 and 34 are a very good combination to create a weak point for Black at D. If White plays 34 first, Black will descend to C and there will be no weak point, since Black would descend to D if White then pushes at 32.
Figure 3 (36 – 50)

White 36. White has many choices for this move. If White makes a double approach at 44, Black will play the attach and extend joseki starting at A, which would be very easy for Black. Attaching at 37 would also make it easy for Black. The best move, and the one Ishida expected, would be at A; see *Dia. 5*. The sequence from White 36 through Black 47 is a joseki.

White 48. Ishida commented later that the variation in *Dia. 6* might be better.

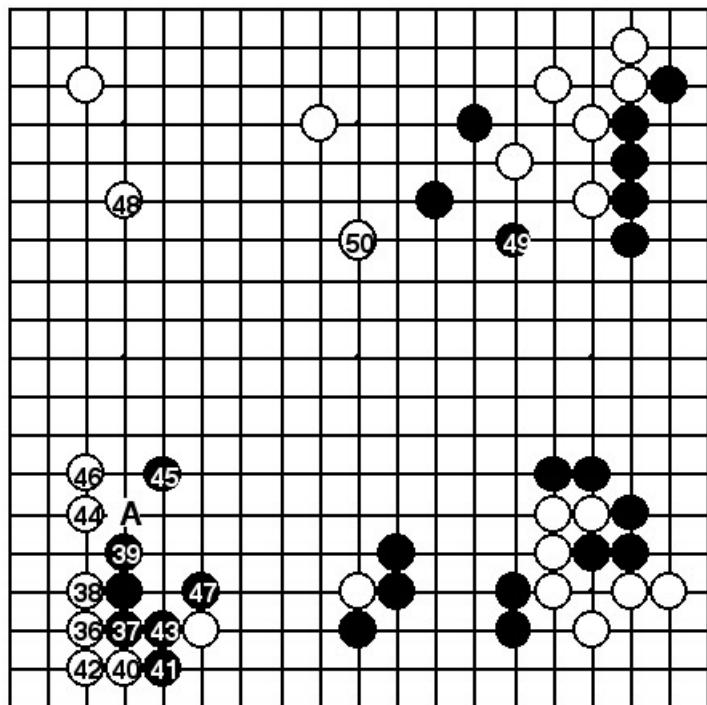
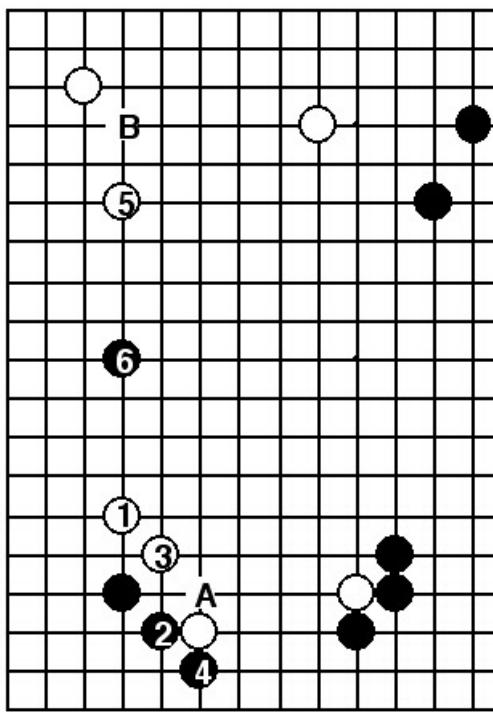
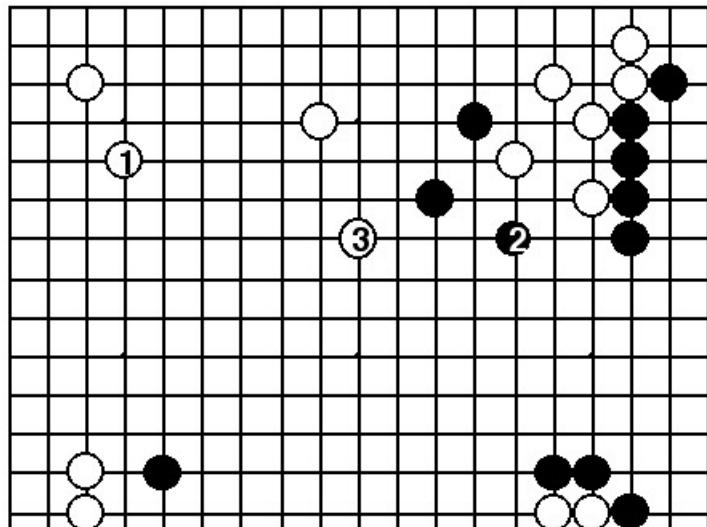


Figure 2 (19 – 35)



Dia. 5. If White extends at A with 3, Black will play at 3 splitting White, and White cannot hope for a good result. If White plays 5 at 6 he will have a weak point at B. The sequence to 6 is natural.



Dia. 6. After 1 to 3 it would be much more difficult for Black to invade the upper left area, but of course we do not know whether Black would have responded to 1 with 2.

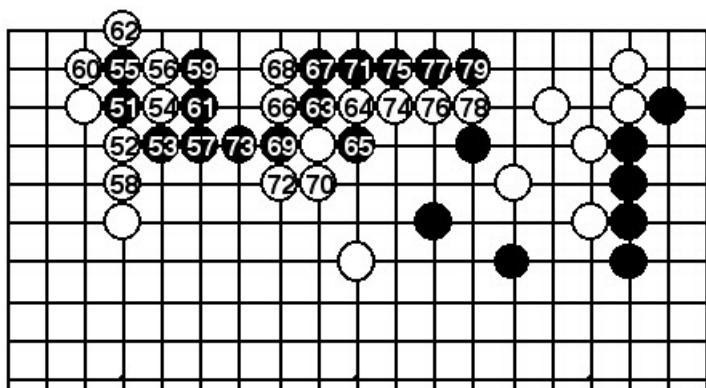
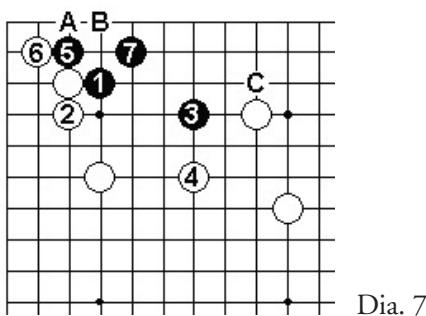


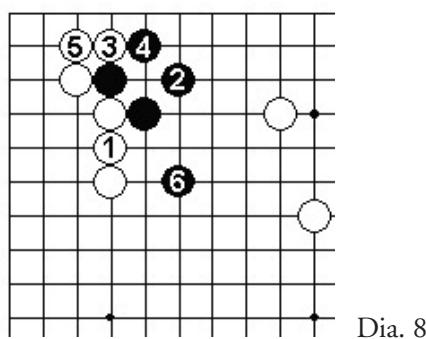
Figure 4 (51 – 79)

White 52 is the only move; in the variation in *Dia. 7*, Black is not afraid of the ko after 7 (White A - Black B), because he can also attach at C to make life.



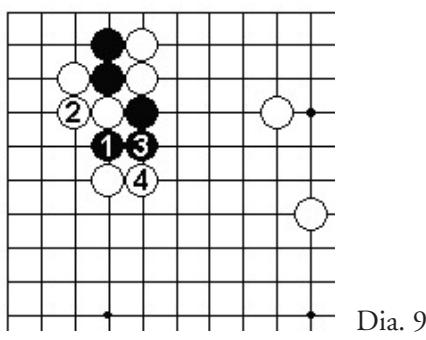
Dia. 7

White 54 is inevitable: in *Dia. 8*, White 1 is playable, but Black will create a ko with 4; and with 6, Black can run away into the center.



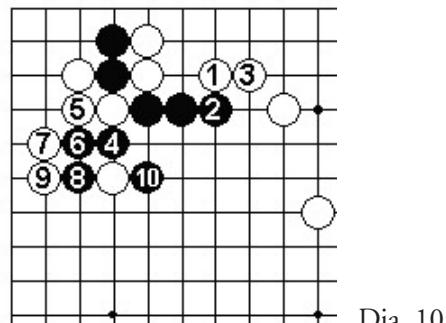
Dia. 8

White 57 should not be played at 1 in *Dia. 9*. White gains the advantage with the extension at 4.



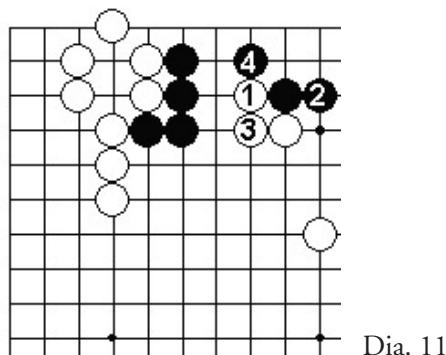
Dia. 9

White must connect at 58. If White defends instead with 1 in *Dia. 10*, after 10 White's profit is not small, but Black gets very good thickness and White loses the chance to profit from attacking the invading stones.



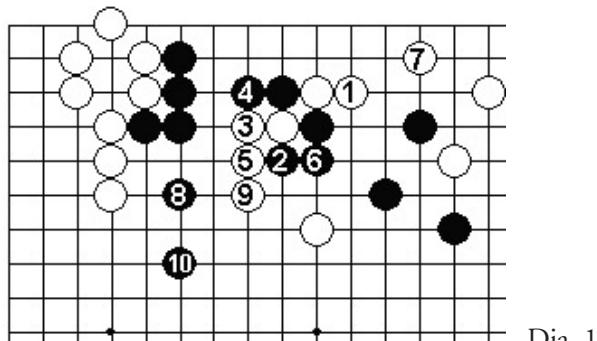
Dia. 10

White 64 is the only move to attack this group. If White attaches from the other side with 1 in *Dia. 11*, after 4, Black is fine.



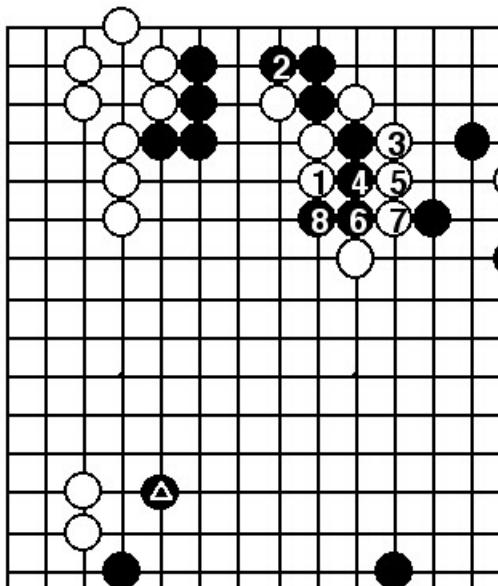
Dia. 11

White 66 is the best move. The development to 10 in *Dia. 12* is satisfactory for Black.



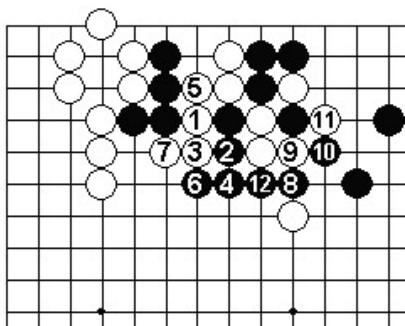
Dia. 12

White 68. The usual shape move is at 1-3 in *Dia. 13*, but here the ladder doesn't work due to the marked black stone.



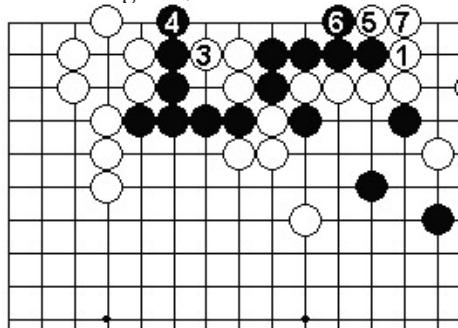
Dia. 13

White 72 is a must. If White had played as in Dia. 14, the game would be over. [After 12, Black's center potential is overwhelming.]



Dia. 14.

Black could play 79 elsewhere, but White 79 would be sente. If Black plays elsewhere after 1 in Dia. 15 instead of defending at 3, he is dead.



Dia. 15.

If White plays 80 at 87, Black 86 is a good force, since White must connect at 85. So White should not play this way.
White must fight fiercely now to reduce Black's terri-

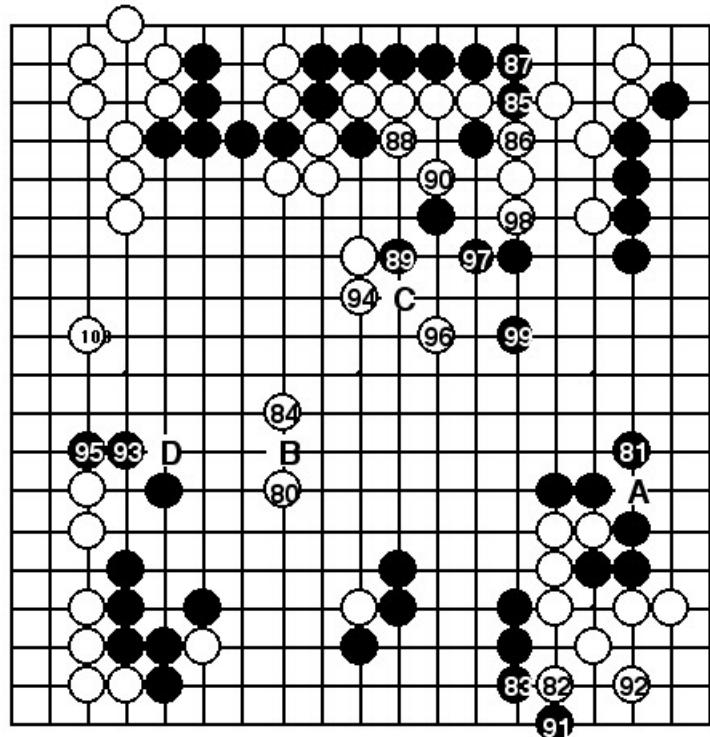
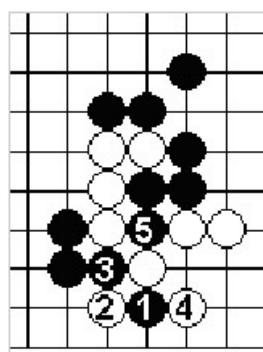


Figure 5 (80 – 100)

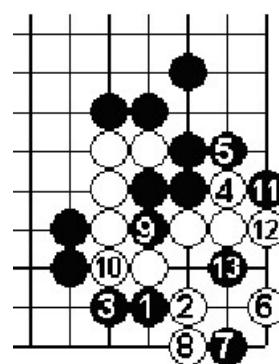
tory. But it seems too late. If you go back and look at the board before Black 51, you will see the trouble White is in.

White 80 is the proper reduction. This and the cut at A are miai. If White makes the cut with 80, Black should play at B.

If white plays elsewhere after 81, White collapses after 1 in Dia. 16. Playing 2 on the other side as in Dia. 17, also doesn't work. After 13, White is dead.



Dia. 16



Dia. 17

Black 85 is a good forcing play.

Black 89 is another sente move, though this play would be more effective in this area at C.

Black 93 is very large. White would dearly love to attach at D.

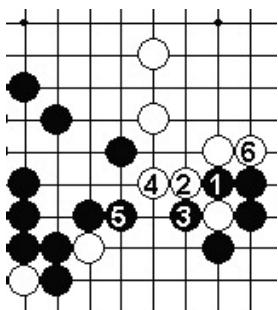
White 94: White must protect the two stones at 80 and 84.

Black 95: Black is in a commanding position now; he has both thickness and territory well distributed around the board.

White 100 is the last big play.

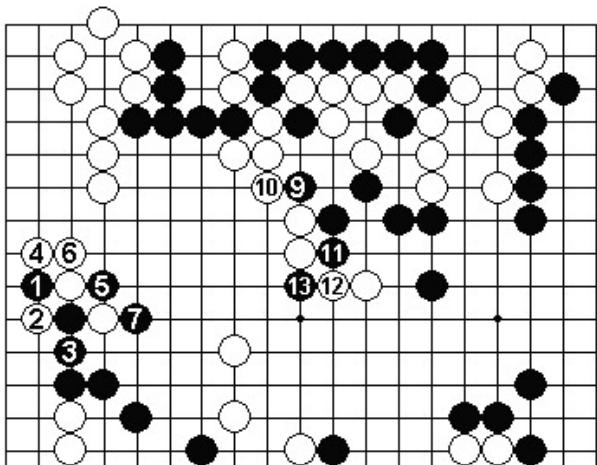
Black 1. Black expects an exchange of White A for Black B, but White dodges this with 2.

Black counterattacks with 3. White had 1 to 6 in *Dia. 18* in mind. 6 is the point White wants to occupy.



Dia. 18

Black 9 is a little hasty. This is usually a tesuji, but now a move at 1 in *Dia. 19* is better. After 7, Black can aim at White's weak point at 9. If White doesn't defend around there with 8, the sequence to 13 would leave White in a very dangerous position.



Dia. 19 (8 elsewhere)

White 14 defends against the possibility of Black pushing at C.

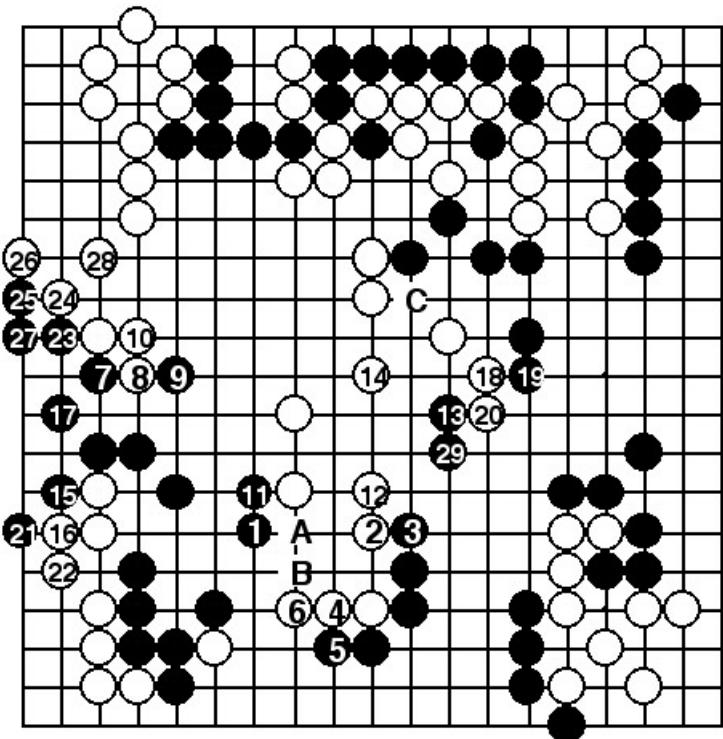
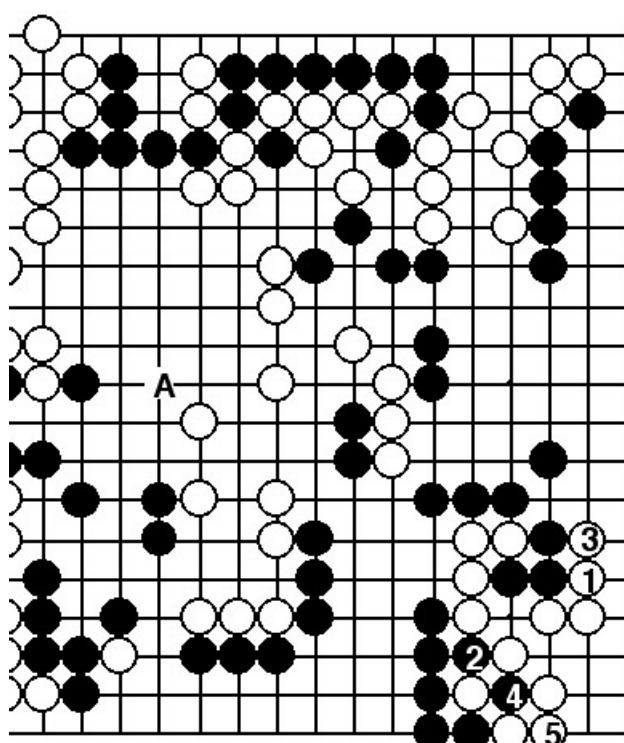


Figure 6 (101-129)



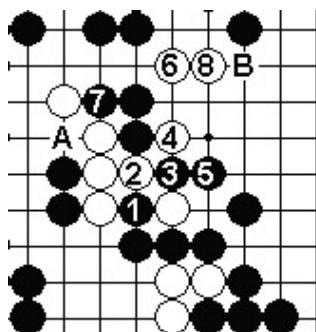
Dia. 20

White 30 is very big, aiming at A.

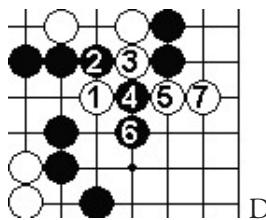
White 36: After the game Iwata said he should have played as in *Dia. 20*. This is better for White than the game sequence. However, Ishida said he would never have responded to White 1 at 2; he would have played at A instead.

Black 37 is very large, leaving a sente endgame play at 55 in Figure 8 for later.

Black 41 is the best answer. If Black defends as in 1 in *Dia. 21*, 6 is a clever play for White. Black 7 threatens to capture four stones, but 8 is enough for White. If Black takes the stones at A, White extends to B.



Dia. 21



Dia. 22

Black 45 is a must. If Black plays elsewhere, White uses the clever play we saw before and plays 1 in *Dia. 22*. Up to 7 is a big loss for Black.

In figure 8, there are no further comments. Black wins by 3.5 points. Looking back over the game, we can see a perfect victory for Black.

The failure of White to reduce Black's natural advantage by complicated fighting gave Ishida a very comfortable game. The exchange in the lower left corner because of White 36 in Figure 3 was certainly favorable to Black, and the exchange in the upper left corner after Black 51 in Figure 4 was also quite profitable for Black.

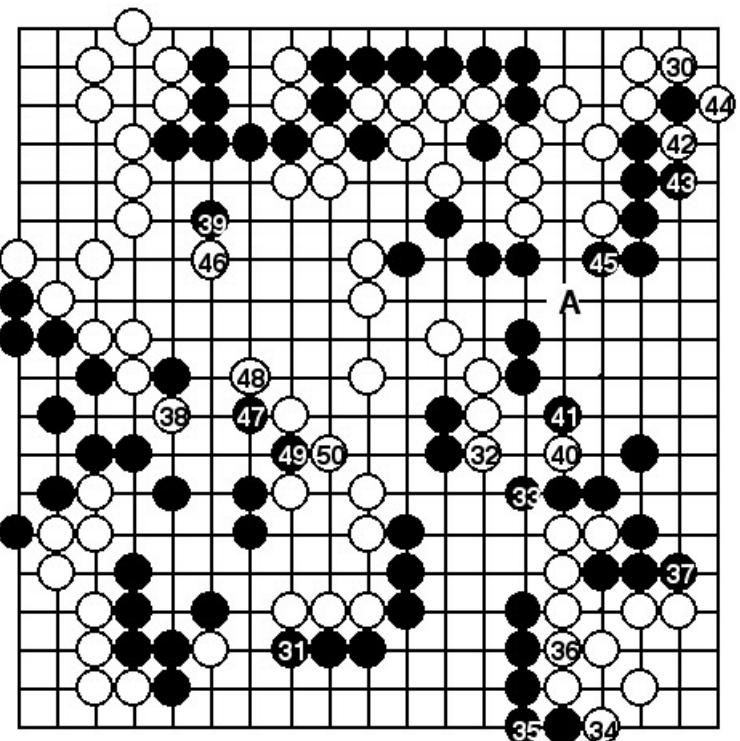


Figure 7 (130-150)

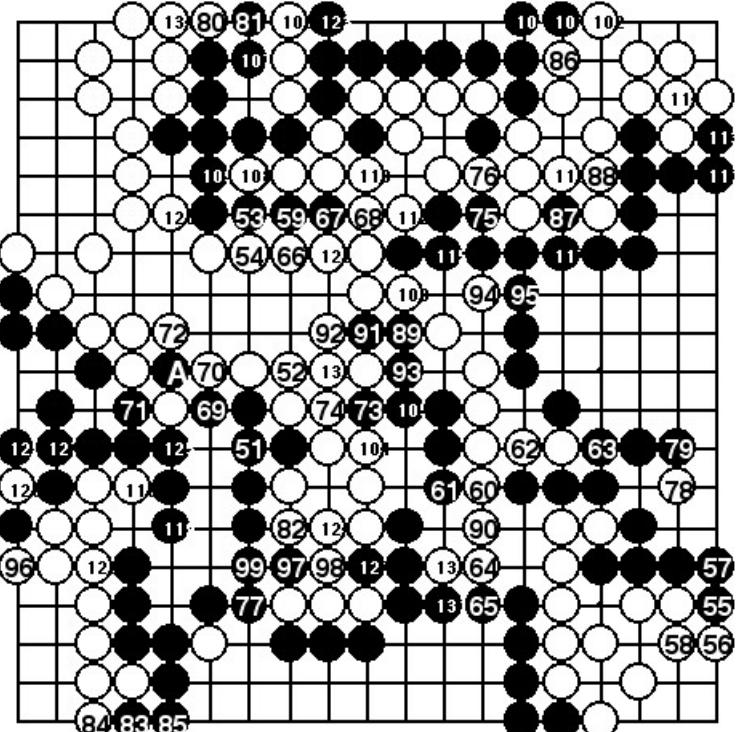


Figure 8 (151 – 234; 233 at A)

Parenthetically, we can appreciate the sportsmanship of Ishida who could have played more severely at the end, but didn't because he knew the victory was his and perhaps out of respect for Iwata, a senior member of the Kitani School.

Black wins by 3.5 points

Danmarks mesterskabet i go 2003

John Nielsen, formand for Odense Go Klub

Dette års DM blev holdt i Odense, nærmere bestemt i Bolbro Brugerhus, der er Odense Go Klubs faste tilholdssted. Vi havde fået lov til at låne hele Huset i de tre Store Bededage 16. - 18. maj. Rammerne var perfekte, en hyggelig cafe, et godt køkken og store spillelokaler med god plads. Man kunne også overnatte gratis på stedet, godt nok lidt primitivt, men der var dog mulighed for at få et varmt bad. Lørdag aften var der en festmiddag med tre retter. De to kokke Lars og Morten fik megen ros for maden.



Jannik Rasmussen i hård kamp med Peter Brouwer

Ved denne turnering trådte de nye VM-kvalifikationsregler i kraft. For interesserede findes systemet i hovedtræk beskrevet på Københavns Go Klubs hjemmeside. Systemet har den fordel, at det motiverer alle stærke gospillere til at møde op. Der deltog således 12 danspillere i turneringen i år i Odense. Til sammenligning deltog kun 7 danspillere i turneringen, da DM for to år siden også blev holdt i Odense. Foruden de 12 danspillere deltog der 11 kyuspillere, så turneringen blev på i alt 23 deltagere, hvilket er det højeste antal i en DM-turnering i de seneste 9 år. Turneringen startede lidt uheldigt for Frank Hansen, der havde tilmeldt sig på forhånd men havde misforstået starttidspunktet, så han kunne først indtræde i runde 2, hvorfor han måtte finde sig i at have tabt uden kamp i første runde. Allerede i anden runde kom den første overraskelse, idet 5-dan spilleren

Thomas Heshe tabte til 3-dan spilleren Peter Brouwer fra Århus. Og da Peter så i tredje runde vandt over 4-dan spilleren Jannik Rasmussen, begyndte man at fornemme, at en ny Danmarksmeister var på vej. Peter fortsatte i flot stil med at vinde alle 6 partier, og han skal nu repræsentere Danmark ved VM 2004. Nr. 2 blev Jannik Rasmussen med 4 gevinster. Torben Pedersen og Jan Frederiksen fik også 4 points og delte tredjepladsen. Præmietagerne blandt kyuspillerne var Lars Mortensen med 5 points samt Jacob Pedersen og Joerg Abendroth med 4 points.

Fra Odense Go Klub deltog Henning Nielsen, Kjeld Petersen, Lars Mortensen, Finn Nørgaard og John Nielsen. Henning og Kjeld var turneringsledere, medens Lars, Finn og John sørgete for at køkken og cafe fungerede til alles tilfredshed.

Efter festmiddagen lørdag aften blev der afholdt delegeretmøde (generalforsamling) i Dansk Go Forbund. Frank Hansen fra Edo Go klub blev genvalgt som formand, og Per Marquardsen fra Københavns Go Klub blev genvalgt som kasserer. Som sekretær blev valgt Lene Jakobsen fra Edo Go Klub. Kjeld Petersen, der bor i Sønderborg men er medlem af Odense Go Klub, blev også valgt til bestyrelsen. På delegeretmødet blev de nyindførte VM-kvalifikationsregler debatteret på en konstruktiv måde og forskellige fortolkningsspørgsmål afklaret, så DGF-bestyrelsen har nu et godt grundlag for at administrere det nye system. Det blev besluttet, at Edo Go Klub afholder næste års DM og delegeretmøde.

Fra mange spillere i turneringen blev der udtrykt stor tilfredsmed arrangementet. Vi håber da også, at den gode omtale kan gøre Odense kendt i gokredse, så forhåbentlig flytter der en dag en danspiller til Fyn, så spillestyrken i klubben kan blive bedre! I øvrigt har Odense Go Klub gode praktiske muligheder for at afholde turneringer til rimelige priser. Vi er da også så småt begyndt at overveje, hvad der skal ske i år 2005, hvor klubben har eksisteret i 25 år, og H.C. Andersen bliver 200 år. År 2005 er i Odense udnævnt til et H.C. Andersen år, og der vil i den anledning blive afholdt forskellige arrangementer. Forhåbentlig kan vi så også bidrage med en international H.C. Andersen turnering.



John Nielsen overrækker pokalen og førstepræmien til Peter Brouwer



Thomas Heshe og Frank Hansen ser yderst tilfredse ud ved festmiddagen

Pl.	Navn		Klub	mms	1	2	3	4	5	6	Pt.	Korr.	VMp
1	Peter Brouwer	3D	ÅGK	12	3+	5+	2+	7+	4+	8+	6	48/57	20
2	Jannik Rasmussen	5D	KGK	10	11+	4+	1-	6+	9+	3-	4	50/58	16
3	Jan Frederiksen	2D	KGK	10	1-	10-	13+	5+	11+	2+	4	48/55	11
	Torben Pedersen	3D	KGK	10	14+	2-	6+	8+	1-	11+	4	48/55	11
5	Thomas Heshe	5D	Kol.	9	7+	1-	11+	3-	8-	6+	3	49/57	8
6	Per Marquardsen	3D	KGK	9	9+	12+	4-	2-	7+	5-	3	47/55	6
7	Tobias L. Christiani	2D	KGK	9	5-	17+	10+	1-	6-	13+	3	46/53	4
8	Frank Hansen	4D	EGK	9	0-	13+	12+	4-	5+	1-	3	46/46	2
9	Michael Staub	2D	KGK	9	6-	11-	15+	10+	2-	12+	3	44/51	
10	Uffe Rasmussen	1D	KGK	9	12-	3+	7-	9-	13+	14+	3	43/50	
11	Ulrik Bro-Jørgensen	4D	KGK	8	2-	9+	5-	12+	3-	4-	2	48/56	
12	Per Schächter	1D	KGK	8	10+	6-	8-	11-	16+	9-	2	46/53	
13	Brian Poulsen	3k	KGK	7	15+	8-	3-	14+	10-	7-	2	44/51	
14	Kjeld Petersen	3k	OGK	7	4-	15-	17+	13-	18+	10-	2	40/46	
15	Henning Nielsen	3k	OGK	7	13-	14+	9-	16-	20-	18+	2	36/41	
16	John Nielsen	4k	OGK	7	17-	19+	18-	15+	12-	23+	3	34/35	
17	Lasse Jakobsen	4k	EGK	7	16+	7-	14-	18-	23+	22+	3	31/32	
18	Jakob F. Pedersen	6k	KGK	6	19+	21+	16+	17+	14-	15-	4	34/39	
19	Mogens Jakobsen	5k	EGK	6	18-	16-	20+	21-	22+	0+	3	25/25	
20	Lars Mortensen	9k	OGK	5	23+	22+	19-	0+	15+	21+	5	21/21	
21	Jörg Abendroth	8k	De	5	22+	18-	23+	19+	0+	20-	4	20/20	
22	Finn Nørgaard	9k	OGK	2	21-	20-	0+	23+	19-	17-	2		
23	Henrik Jensen	12k	Søn.	1	20-	0+	21-	22-	17-	16-	1		

Danmarksmeister 2003 blev Peter Brouwer og han skal repræsentere Danmark ved VM for amatører 2004.
Henrik fik 3 handicapsten i alle sine partier.

Taktik och strategi i Revue Francaise de Go

Henric Bergsåker

Den franska tidskriften har sedan i januari utkommit med sitt hundrade och hundra första nummer. Nummer 100 innehåller en tillbakablick på trettio års tidskriftsutgivning och omtryck av många gamla artiklar.

I den ordinarie delen av den franska tidskriften finns annars sedan förra året en fyllig sektion som kallas "Strategi och Taktik".

Stående avdelningar i denna sektion är helbrädesproblem om "spelriktning" (fr. direction de jeu, eng. direction of play)

presenterade av Jeff Seailles (5d), fuseki-problem av Farid Ben Malek (5d, fransk mästare), nybörjarproblem, yoseproblem, samt tesujiproblem och liv och dödproblem av Pierre Audouard (5d).

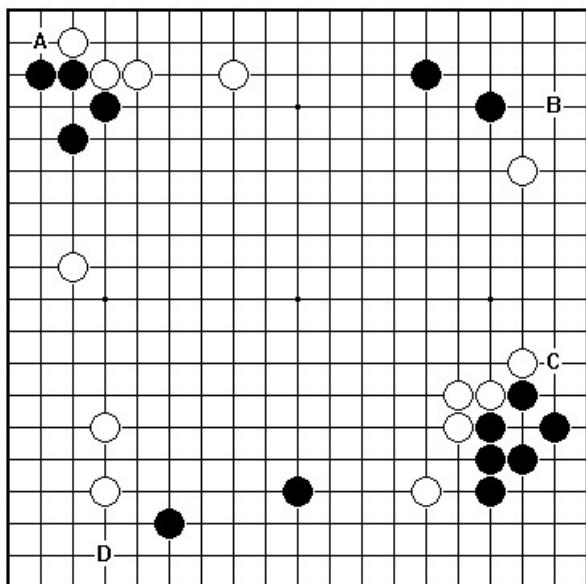
Som exempel på denna franska taktik och strategi har jag översatt spelriktningsartikeln i nummer 101 av tidskriften (andra numret 2003). I svårighetsgrad tycker jag för min del att dessa problem verkar vara en bit upp på dan-nivå.

Var god vänd!

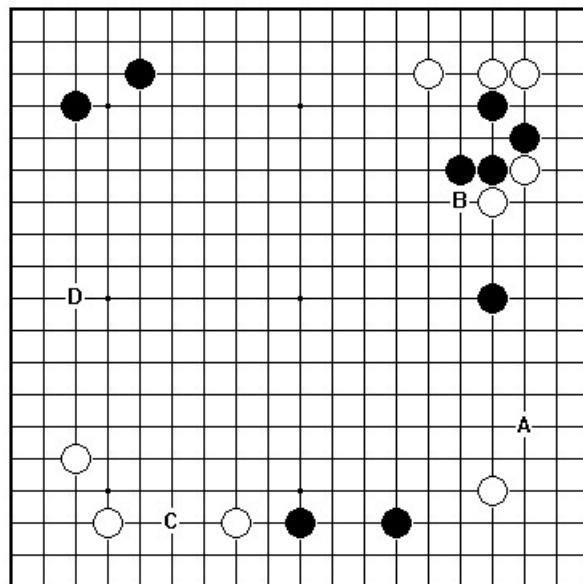
Spelriktning

Jeff Seailles 5d

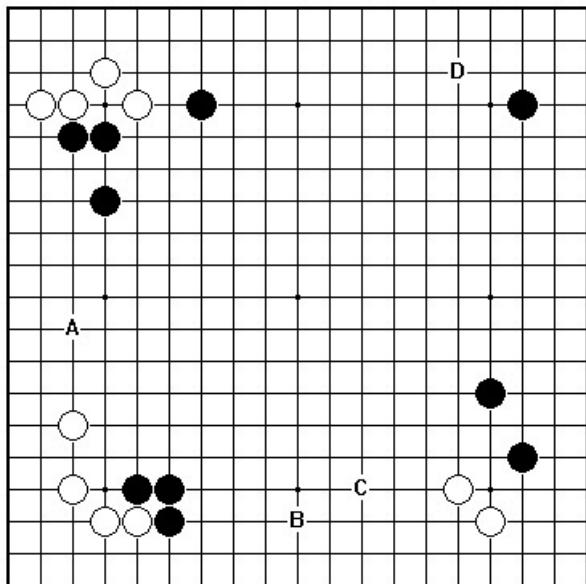
Välj mellan dragen A, B, C och D – svarts drag i samtliga problem.



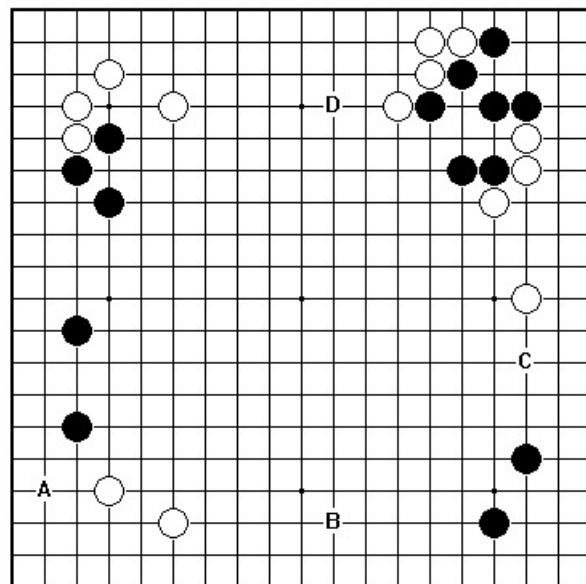
1. Alla dragen är stora.



2. Haren eller sköldpaddan?

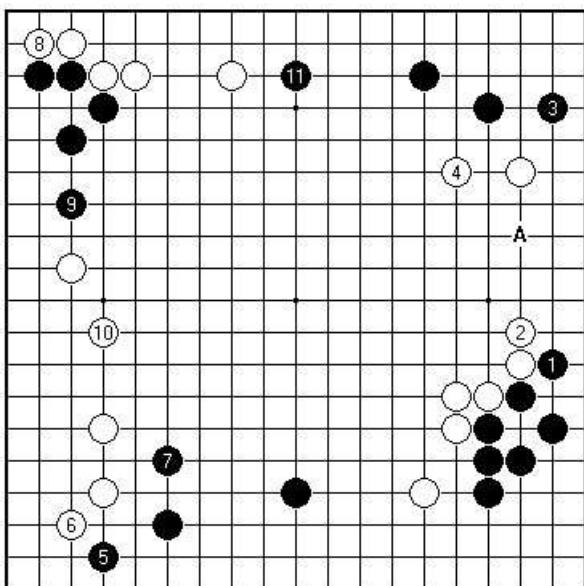


3. Var konsekvent

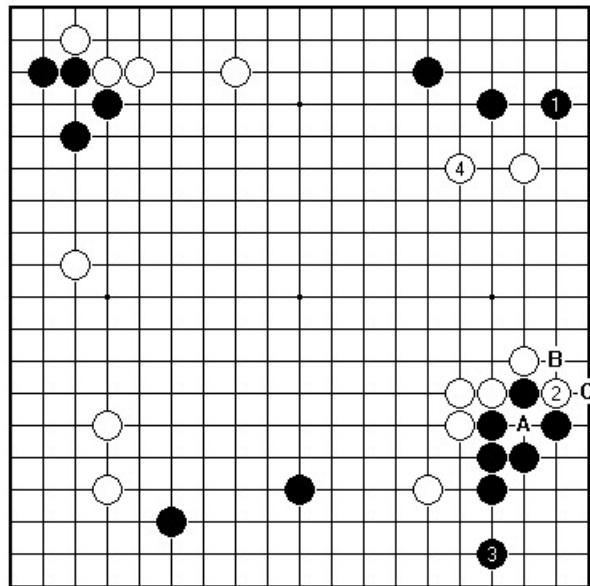


4. Tveka inte en sekund!

1. Alla dragen är stora.

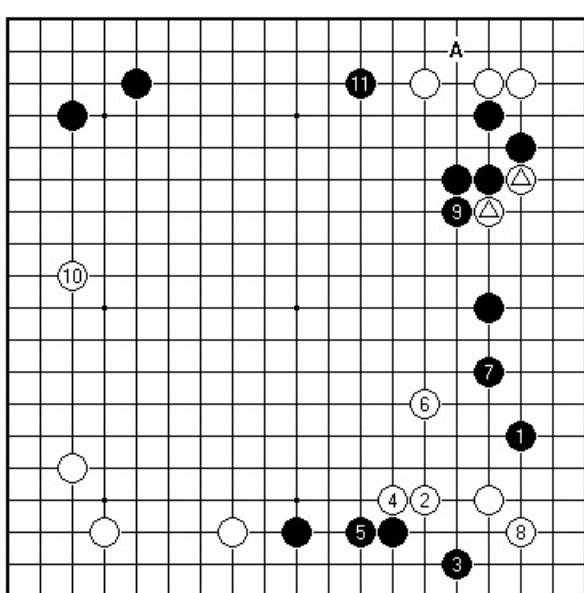


A, B, C och D är de fyra största dragen. Även om de är värda ungefär lika mycket är ordningen ni spelar dem i viktig: Svart 1 är absolut sente, vit kan inte låta svart spela på 2. Svart 3 är också sente, för hotet A skulle destabilisera hela den vita formationen på högra sidan. Svart 5 spelas sist och svart lämnar ifrån sig initiativet för att skydda sin nedre sida med 7. Vit får alltså spela det sista stora draget 8, som provocerar fram utbytet 9, 10, varefter svart återtar initiativet och kan spela 11.

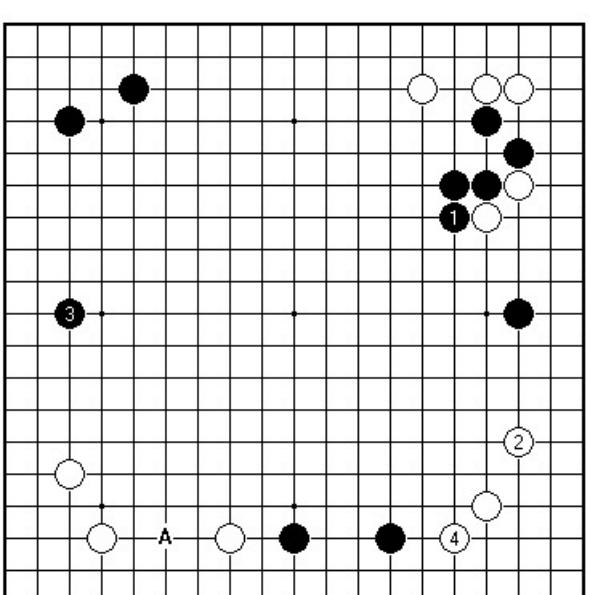


Om svart skulle ändra dragföljden skulle vit genast spela 2, så blir svart 3 viktigt av två skäl: dels vill svart inte att vit ska få ta på A med sente mot hörnet, dels vill svart själv kunna starta ko på B. I den här ställningen blir kon det centrala, men svart har inga hot och det är troligen vit som senare får ta på A för att slippa dras med ett Damoklessvärd (även om svart kan vinna kon skulle han ha investerat tre drag, 3, B och C).

2. Haren eller sköldpadden?

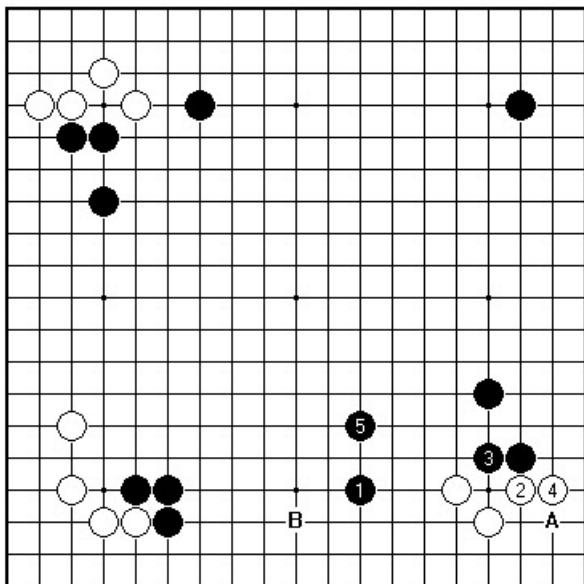


Svart måste skynda sig: svart 1 hotar kanten, vit måste förstärka sin grupp (vit 8 är viktigt: vit skapar en bas för sin grupp, om svart får spela där kan han attackera medan han tar poäng, och om vit inte spelar 8 kan han inte hoppas på att få något för ajin hos de triangelmärkta vita stenarna). Svart 9 skyddar, med 10 tar vit den stora punkten, men svart 11 är skönt att få göra, eftersom det hotar A.

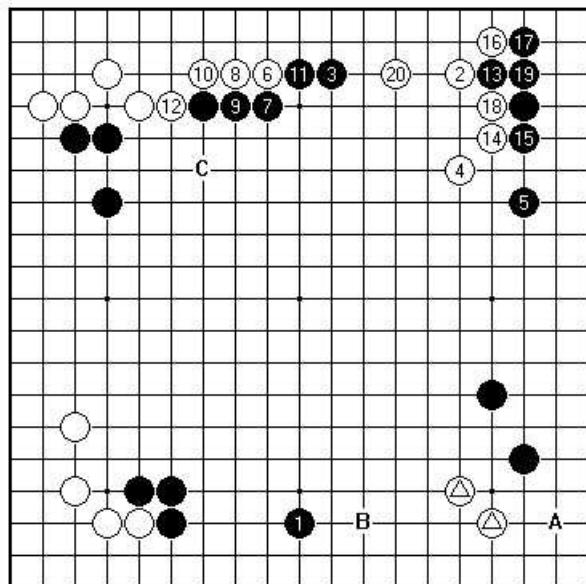


Svart 1 är hontedraget i denna joseki, men vit 2 omintetgör svarts styrka på högra sidan, om svart tar den stora punkten 3 blir vit 4 visserligen ett litet drag, men mycket effektivt: det tar poäng och gör de två svarta stenarna sårbara, vilket också skyddar svagheten i punkten A.

3. Var konsekvent

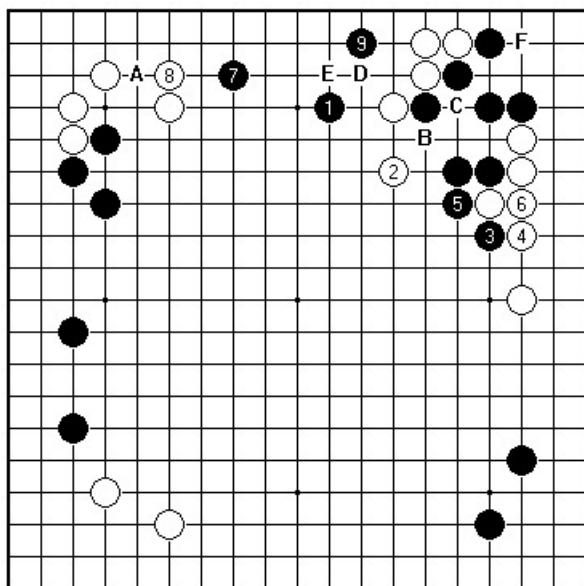


Vit är tvungen att svara på svart 1, annars skulle A destabilisera hela gruppen. Efter vit 4, svart 5 blir den svarta ställningen konsekvent, svart har en god potential, sett över hela brädet. De andra föreslagna dragen skulle tillåta vit att snabbt spela B: en förlängning från de två vita stenarna som samtidigt är en attack mot de tre svarta stenarna.

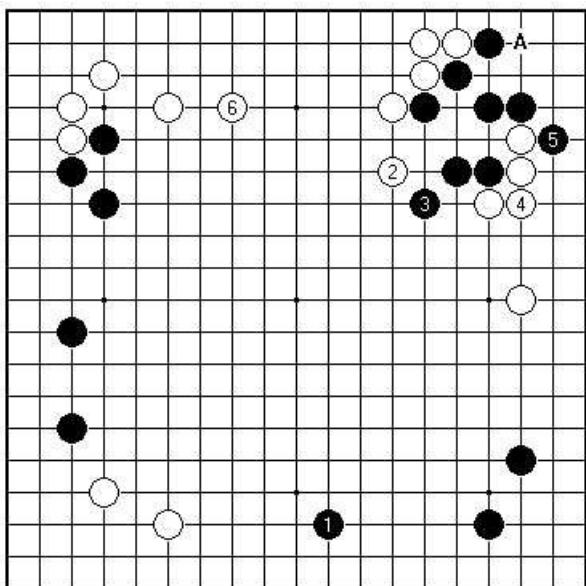


Generalstabsdraget svart 1 är inte sente mot de triangelmärkta vita stenarna (om svart A så vit B), alltså kan vit ta sig an den övre kanten. Svart 3, vit 4, svart 5 är en logisk följd, sedan kan vit invadera, svart 13 är ett försök att attackera men efter vit 20 har svart inte mycket potential längre, han måste spela C. Inte bra.

4. Tveka inte en sekund!



Man måste attackera med svart 1! Vit är tvungen att gå ut med 2, vit kan inte stå emot svart 3 på grund av de svarta stenarna ovanför, svart 7 hotar att skära på A, därefter är svart 9 plågsamt för vit: om han svarar med utbytena B, C, D, E så försvinner ajin på F.



Om svart spelar någon annan stans, till exempel 1, spelar vit genast 2. Svart 3 går ut och hotar en skärning på 4, men vit 4 försvarar och hotar att uppväcka ajii på A, svart 5 blir nödvändigt, varefter vit 6 skapar ett vackert territorium.

Översättning från franskan: Henric Bergsåker

Jusandan, Stockholm 2003

Henric Bergsåker

Stefan Rosengren och Stockholms Goklubb arrangerade i år för andra gången en turnering i Stockholm i början av januari. Denna gång inföll Trettondagen så att det passade bra att spela turneringen över tre dagar.

Turneringen fick också mycket större proportioner än första året, från en turnering i tre grupper och totalt 21 spelare 2002 har turneringen i år växt till en MacMahonturnering med hela 61 deltagare, den andra största turneringen i Sverige någonsin.

Det nya namnet Jusandan, från början en putslustig anspelning på Trettondagen (jusan=13 på japanska) som många rynkade på näsan åt, har därmed redan

fått en mycket respektabel klang och det finns anledning att se fram emot en lysande framtid för detta sympatiska evenemang. Turneringen lockade bland annat fyra damer och sex välspelande finländare.

Dessutom fick vi se en strålande comeback för flera svenska spelare som varit borta från turneringsspel mer eller mindre länge, bland andra Magnus Persson, Magnus Kylemark och Gunnar von Arnold. Många nyttillskomna goentusiaster gjorde också sin första turnering under denna januariköldknäpp i Stockholm.

Martin Li (5d) och Magnus Kylemark (3d) delade på vinsten, med Magnus Persson (2d) på tredje plats.



Magnus Persson vid draget mot Martin Li och
i bakgrunden Magnus Kylemark i tankar mot Harry Taari. Foto: pem

The Bonus Tournament

Markku Jantunen

Finland has a unique kind of go tournament: the bonus tournament. The basic idea is to combine drinking ability with go skill.

The tournament itself is usually a round-robin lightning tournament completed in the course of one evening. Bonus points are awarded for drinking one small (0.33 l) category III beer (keskiolut, mellanöl about 4.5 % alc. vol.) or cider. Spirits or wine are not allowed. Games are played with full handicap. Winning all games is meant to equal consuming one casketful of beers, 24 bottles. All games are to be played and bonuses consumed within a total of usually 8 hours.

To avoid congestion, games are played according to a schedule, one round at a time. In the middle, there is a sauna and pizza break. There must always be a sauna at the tournament venue.

The first bonus go tournament dates back to the autumn of 1997 when formerly a few chess playing members of Tampere University of Technology Go Club (TTgoK) decided organize a go bonus tournament, following the long-standing tradition of chess bonus tournaments. Since then, two bonus tournaments have been arranged annually, one in the spring, and one in the autumn. The spring tournament is always organized by PoGo, Helsinki University of Technology Go Club. The main difference between chess and go bonus tournaments is that throwing up is not grounds for disqualification in a go bonus tournament. (Nobody has ever tried to use throwing up to gain tactical leverage. But if that were to happen, the rules would have to be modified to include a punishment for throwing up, be it disqualification or deduction of bonus points.)

A twice champion, I have found that the best strategy is to drink steadily at a pace of 2-3 beers per hour. Drinking much more than that per hour is extremely difficult for the majority of people, including myself. For example, five beers per hour means having one every 12 minutes for one hour. Holding all that down is not trivial. On the other hand, the winners so far have always had more than 17 beers. About 18-19 on average. A conservative average of two beers per hour is insufficient since the top players almost always win most of their games, too. It is virtually impossible to stay sober and be placed anywhere near the top.

Recalling American 25 kyu's in rec.games.go speculating on the effects of alcohol on the level of play, agreeing on the devastating effect of five beers makes one smile. The truth is that consuming 5-10 beers during the course of an evening does not dramatically diminish the ability of play lightning games at dan level. Lightning games are mostly played intuitively. Positional judgement and recognition of key points almost entirely decide the outcome.

A statistical analysis of results shows that placement, rank, and bonuses consumed inter-correlate positively. The strongest players' performance usually suffers least from alcohol. (Because correlation alone does not imply causality, it's also possible that tolerance of alcohol causes high rank in go. Interpretations are left for the reader to make.) Also, strong players win over 50 % of their games for two more reasons: the maximum handicap of is 9 stones, and 2) speedy play causes black's performance to deteriorate more than white's. There is only one exception to the rule of thumb that those who win most also drink most: my victory in the spring of 1999. I won only about a half of my games but totalled at the first place because of drinking twice as much as the one who was second. Yet, the average pace record of 20 beers in 6 hours (3.3 per hour) by Matti Rainio is to be bested. The winner of that tournament in the autumn of 1997, the first one to be held, Lauri Aapola consumed 17 bonuses and won 12 out of 13 games.

Svenska Pokalen

Henric Bergsåker

Med start 2003 utdelar Svenska Goförbundet ett vandringspris och penningpriser baserat på de fasta svenska turneringarna plus Svenska Mästerskapet. Inspirationskälla till detta har varit det liknande system som det tyska goförbundet har, men vi har gjort vissa modifikationer, bland annat att de starkaste spelarna inte är med och spelar om penningpriserna, men om en pokal, som alla tävlar om. Avsikten med det hela är att stimulera till turneringsdeltagande, i synnerhet att uppmuntra kyuspelarna, som ju inte har några större chanser att ta VM-poäng, men som nu kan få lite extra utbyte av framgångsrikt spel och av sina framsteg, var och en på sin aktuella nivå.

Berättigade att delta är alla spelare som är medlemmar i Svenska Goförbundet. Spelarna får pokalpoäng i de turneringar de deltar i om de tar mer än hälften av möjliga vinster.

I de femrondiga turneringarna erhålls: 1 pokalpoäng för 3 vinster, 1.5 poäng för 3.5 vinster, 2 pokalpoäng för 4 vinster, 2.5 poäng för 4.5 vinster och 3 pokalpoäng för 5 vinster. I sexronderdiga turneringar fås 1 pokalpoäng för 3.5 vinster, 2 pokalpoäng för 4 vinster, 2.5 poäng för 4.5 vinster, 3 pokalpoäng för 5 vinster, 3.5 poäng för 4.5 vinster och 4 pokalpoäng för 6 vinster.

Som halva vinster räknas lottad frirond eller jigo men inte fall där spelaren själv valt att stå över ronder. Poängställningen för spelarna med flest poäng publiceras kontinuerligt på förbundets hemsida. Efter årets slut delas priser ut enligt följande:

Vandringspris till den som tjänat in den högsta pokalpoängen av alla under året. Vid delad poängställning föreskrivs särspel med fullt handikapp, dock max nio stenar, och omvänt komi. Om spelarna inte kommer överens om tid och plats för särspel delas vandringspriset inte ut för året.

Med undantag för de allra starkaste spelarna, de som normalt tävlar om VM-poängen, görs följande klassindelning:

Klass A: 1d-4k, klass B: 5k-9k, klass C: 10k och svagare. För klassindelningen räknas rankningen vid årets början. I varje klass kommer att gälla att den spelare som erövrar flest pokalpoäng under året kommer att tilldelas ett penningpris om minst 600 kr. Den spelare i samma klass som har näst flest pokalpoäng får minst 300 kr och den med tredje flest poäng får minst 150 kr. Om flera spelare har lika många pokalpoäng delar de på prissummorna för motsvarande placeringar. Penningpriserna kommer att hållas lika för klass A,B och C.

Efter SM i Malmö är poängställningen följande:

Samtliga med pokalpoäng:

Martin Li, Borlänge, 5d,	8 p.
Ulf Olsson, Göteborg, 4d,	6 p.
Christian Nilsson, Linköping, 13k,	4 p.
Lisa Alm, Skövde, 20k,	4 p.
Magnus Kylemark, Göteborg, 3d,	3 p.
Carl Johan Ragnarsson, /Stockholm, 1k,	3 p.
Olof Fridh, Falun, 15k,	3 p.
Erik Ouchterlony, Linköping, 2d,	3 p.
Marcus Eriksson, 20k,	3 p.
Olivier Verdier, Malmö, 13k,	3 p.
Erik Wernersson, 16k,	3 p.
Magnus Persson, Uppsala, 2d,	2 p.
Peter Zoltan, Göteborg, 3k,	2 p.
Johan Bosch, Göteborg, 6k,	2 p.
Mats Hjalmarsson, Stockholm, 7k,	2 p.
Magnus Merikaarnio, Stockholm, 17k,	2 p.
Kimmo Korpela, Linköping, 19k,	2 p.
Mattias Svanström, Linköping, 5k,	2 p.
Mats Nygren, Uppsala, 6k,	2 p.
Saman Khagani, Stockholm, 10k,	2 p.
William Rickman, Stockholm, 18k,	2 p.
Staffan Bäcklund, 2d,	2 p.
Gabriel Enqvist, 7k,	2 p.
Anders Bringstål, Västerås, 15k,	2 p.
Gustav Fahl, Stockholm, 2d,	1 p.
Krister Strand, Västerås, 1k,	1 p.
Per-Erik Martin, Uppsala, 1d,	1 p.
Mats Eriksson, Västerås, 8k,	1 p.
Sten Li, Borlänge, 18k,	1 p.

Klass A

Carl-Johan Ragnarsson, 3 p.
 Peter Zoltan, 2 p.
 Krister Strand, 1 p.
 Per-Erik Martin, 1 p.

Klass B

Johan Bosch, 2 p.
 Mats Hjalmarsson, 2 p.
 Mattias Svanström, 2 p.
 Mats Nygren, 2 p.
 Gabriel Enqvist, 2 p.
 Mats Eriksson, 1 p.

Klass C

Olof Fridh, 5 p.
 Christian Nilsson, 4 p.
 Lisa Alm, 4 p.
 Marcus Eriksson, 3 p.
 Olivier Verdier, 3 p.
 Erik Wernersson, 3 p.
 Magnus Merikaarnio, 2 p.
 Kimmo Korpela, 2 p.
 Saman Khagani, 2 p.
 William Rickman, 2 p.
 Anders Bringstål, 2 p.
 Sten Li, Borlänge, 1 p.

SM i Malmö

Deltagarna själva

Red. anm: För att hinna få med något om SM redan nu valde vi ett nytt grepp. Vi lät alla deltagare, som kommit till restaurangen efter årsmötet, själva skriva om tävlingen!

Reglerna var enkla: Varje person skulle skriva två meningar.

Orsaken till att vi läsare ögnar igenom ett reportage från en turnering är att vi hoppas kunna bli överraskade. Årets tävling gjorde oss inte besvikna. På lördagskvällen hölls årsmötet och det tog faktiskt slut innan det hunnit bli mörkt. Idag spelade jag mot Pål. Pål är stark. Ulf vann mot Pål och öppnade med fyra raka vinster. Ulf är urstark.

Malmö är en trevlig stad som man borde besöka oftare, som markvällarna var milda och spellokalen hos Druiderna var både elegant och bekväm. Det är roligt att se så många nya spelare på SM. Det bådar gott inför framtiden. För framtiden är ljusare än mörk. Men är verkligen framtiden ljusare än Ulf är stark? i mellan-kyu-skiktet var det som vanligt gott om hårdare bataljer. De danska spelarna runt den styrkan höll de svenska i en kniptång.

Stenarna som dog var i allt för hög utsträckning mina för att helgen skulle kunna betraktas som lyckad. Om jag fick en krona för varje förlorad frihet vore jag förmögen. Med ett näst intill febrig inre och en förvriden mimik slogs jag av en brinnande ångest. Mina förut klara planer hade slagits i totalt mörker och drastiska åtgärder krävdes genast.

Efter två förnedrande förluster vandrade jag iväg mot solnedgången för att söka lyckan på annat håll. Jag hittade mat! Och då undrar jag hur man ska tolka att samtliga gospelare beställde File Mignon Black and White?

“If you don’t read ladders, don’t play Go”

Pål Sannes

I Svensk-Norsk Go Blad 1/01 gjengen vi første parti i 55. Honinbo-finale hvor O Meien ga opp etter å ha spilt ut to trekk i en trapp som ikke virket for ham. Følgende parti er etter vår mening et enda mer spektakulært eks-empel på det å spille ut en trapp som ikke virker. Nok en gang utført av en proff, men denne gang av en som åpenbart behersker kunsten å lese trapper!

Partikommentarene er gjengitt med tillatelse fra Tian Bi i GoGameWorld.com. Se <http://gogameworld.com>; her er det mulig å abonnere på kommenterte proffpartier til en billig penge.

Partiet er fra 3 runde i KAT Cup, Seoul, Korea (2003-04-23) Sort: Lee Sedol, 6p Hvit: Hong Jang Sik 4p

W16: For White to hang at S4 would be the basic “Great Slant” joseki, White needs a favorable ladder for his play in the game.

B17: Black fights by sacrifice, if Black simply places the ladder breaker in the upper left corner, White would make the tiger’s move at R6, Black could not make any further usage.

W42: For White to turn at O7 is steady, the play in the game may not be to White’s advantage.

W44: If White makes the diagonal’s extension at E15, then Black would take the corner at C17.

B57: Black is alert, if White connects at D17, then B C13 and W C15, it would be easily seen that the exchange of B57 and W D17 is clearly favorable for Black.

W58 is questionable, White should draw back at C15, followed by B D17, W C17, B E18, W C18 and B J16, the road to victory or defeat would be still very far.

The sequence after B59 is excellent.

B67: At the first glance, it seems that Black has miscalculated.

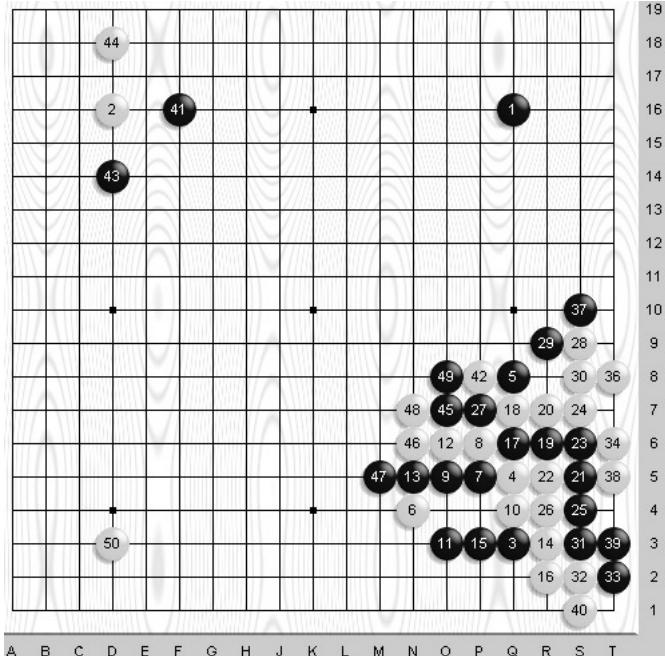
After W72, Black seems to have sunk into a difficult situation.

B73 is the winning move, White has no answer

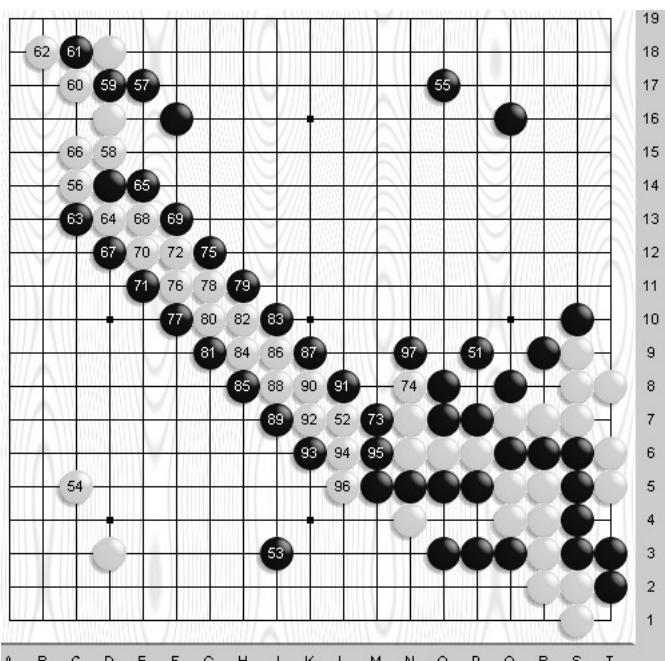
W74: If White ataris at M8, then B 74, W M6, B L6, W 73 and B G13, White would get killed in the ladder.

The sequence after B75 gets done at one go.

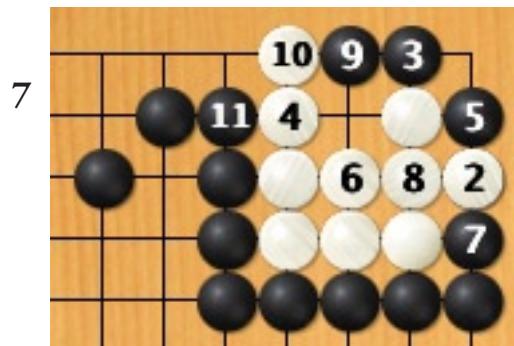
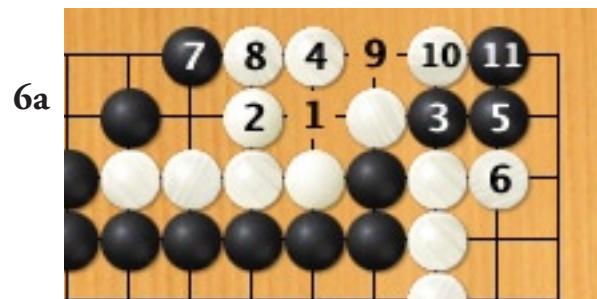
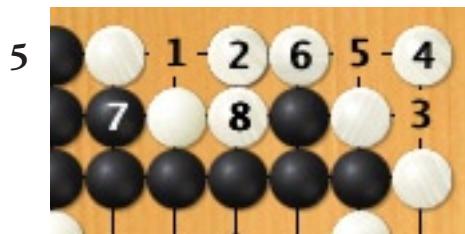
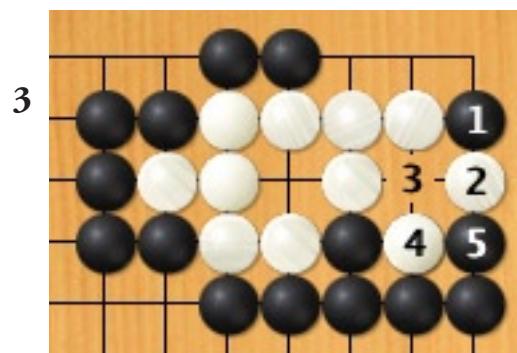
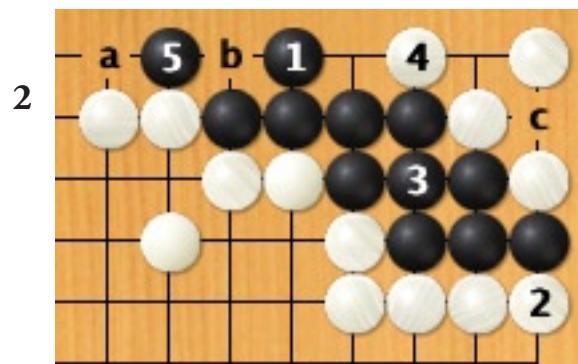
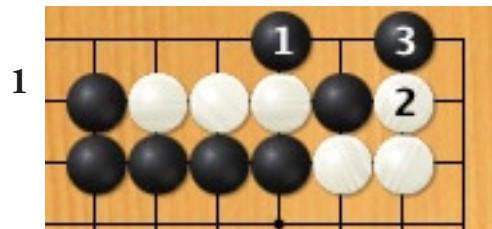
Through 97, it forms a very rare shape, Black has left a lot of double ataris on the left, but Black on the right becomes alive, instead White on the right side is all getting killed, White’s loss far outweighs Black’s loss, Black wins the game for sure.



Figur 1. 1 - 50 35 på T6



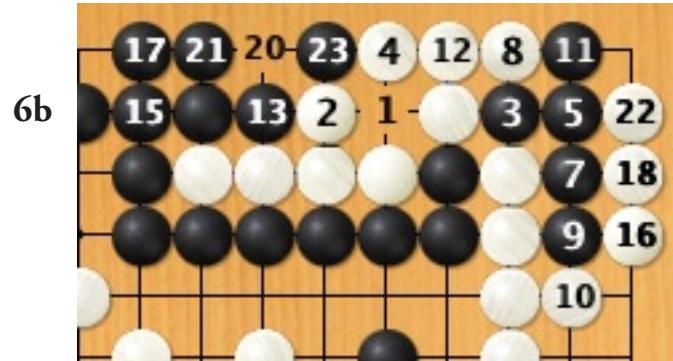
Figur 2. 51 - 98



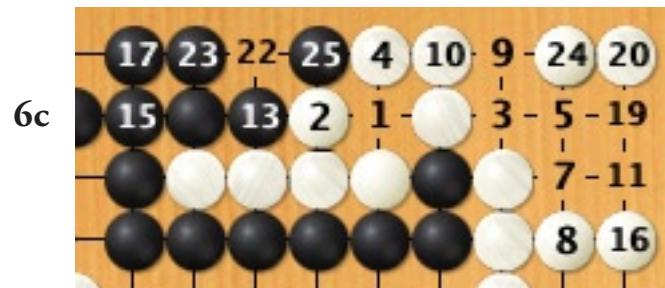
1 på 8

Diagram 6b: Denne hvit 6 er en standard tesuji for å sikre seg flere friheter i denne type stillinger, og du har ikke løst dette problemet hvis du ikke har overveid dette trekket!

Diagram 6c: Enda mer hårreisende blir variasjonene hvis hvit spiller 9 i forrige diagram her i stedet.



6 på 20



6 på 22, 12 på 20, 14 på 23, 18 på 24, 21 på 25

Danske goklubber***Edo Go Club***

Kontakt: Mogens Jacobsen,
 mogens@jakobsen.dyndns.dk , +4545814895
 Antal medlemmer: Juniorer 12, Voksne 6
 På EGF rankingliste: 5.
 Hemsida: <http://edogc.mainpage.net/>
 Spiller hver Onsdag på Henrik Thomsens Vej 12,
 3460 Birkerød
 Juniorer 16:00-18:00, Voksne 19:30-23:00

Københavns Go Klub

Kontaktpersoner: Allan Lind Jensen,
 allan.lind.jensen@adr.dk, Torben Pedersen,
 torben@kgok.dk
 Antal medlemmer: 19 På EGF:s rankinglista: 27.
 Hemsida: <http://www.kgok.dk>
 Spiller hver mandag aften på Mellemtoftevej 11 i
 Valby.
 Af kommende aktiviteter kan nævnes en 1-dags
 handicap turnering 15. juni.

Odense Goklub

Kontaktperson: John Nielsen, 6618 2911,
 johnerling@mail.tele.dk
 På EGF:s rankingliste: 2
 Hemsida: <http://www.netby.dk/Nord/Valmuevej/>
 OdenseGoKlub/

Ringsted Goklub

Kontaktperson: Peter Andersen, 5752 7292

Sønderborg Go Klub

Kontaktperson: Kjeld Petersen, 7442 4138,
 ulla_kjeld@mail1.stofanet.dk
 På EGF:s rankingliste: 2

Studentergaarden Go-klub

Kontaktperson: Theodor Harbsmeier, Kasper Moth
 (tourist@studentergaarden.dk),
 Andreas S Habsmeier
 (harbsmeier@studentergaarden.dk).

Århus Go Klub

Kontaktperson: Peter Brouwer, 8612 6687,
 brouwer@worldonline.dk
 På EGF:s rankingliste: 1
 Hemsida: <http://home.worldonline.dk/brouwer/go/>

Finska goklubbar***Helsingin Go-kerho ry. (Helsingfors)***

Kontaktperson: Vesa Laatikainen, +358-9-5482852,
 vesa.laatikainen@teamware.com
 På EGF:s rankinglista: 15
 Hemsida: <http://finland.european-go.org/helsinki>

Helsingin yliopistollinen go-seura

Kontaktperson: Eero Hippeläinen +358-44-516 7037,
 jrj_ylig@helsinki.fi
 Antal medlemmar: 17 På EGF:s rankinglista: 15
 Hemsida: <http://www.helsinki.fi/jarj/yligo/>

Jyväskylän Go

Kontaktpersoner: Einari Niskanen, Jukka Tamminen,
 Pasi Pirhonen, ptpi@jyu.fi
 På EGF:s rankinglista: 6
 Hemsida: <http://www.cc.jyu.fi/yhd/tengen>

Kuopio Go Ballei

Antal medlemmar: 10 På EGF:s rankinglista: 3.
 Hemsida: <http://www.cs.uku.fi/~vaisala/KGB.htm>

Oulun Goonpellaajat (Uleåborg)

Kontaktperson: Paavo Pietarila, +358-40-7011742,
 Paavo.Pietarila@vtt.fi
 På EGF:s rankinglista: 15.
 Hemsida: <http://www.ee.oulu.fi/~paavo/go/index.html>
 English info: <http://www.ee.oulu.fi/~paavo/go/oulu-go-english.html>

PoGo, Otaniemi

Kontaktperson: Mikael Runonen, pogo@tky.hut.fi
 På EGF:s rankinglista: 13
 Hemsida: <http://www.tky.hut.fi/~pogo/english/index.html>

Tampeeren Teekkarien Go Kerbo (Tammerfors)

Kontaktperson: Markku Jantunen, 040-5214206,
 markku_jantunen@yahoo.com
 På EGF:s rankinglista: 10.
 Hemsida: <http://www.students.tut.fi/~ttgok/>

Turku Hayashi (Åbo)

Kontaktperson: Jaakko Virtanen, 050-360 36 49,
 jaolvi@utu.fi
 På EGF:s rankinglista: 15.
 Hemsida: <http://users.utu.fi/j/jaolvi/go/>

Norske goklubber

Bergen Goklubb

Kontaktperson: Gisle Johannesen, gislef@online.no
Antall medlemmer: 10, På EGF:s rankinglista: 0

Oslo Goklubb

Kontaktperson: Pål Sannes, pal.sannes@met.no
Antall medlemmer: 20, På EGF:s rankinglista: 23
Hjemmeside: <http://foreninger.uio.no/go/>

Trondheims Goklubb

Kontaktperson: Tore Sandmark, Toresan@google.com
Antall medlemmer: 8, På EGF:s rankinglista: 1
Hjemmeside: <http://www.pw.org/~vlarsen/trhm-go/>

Svenska goklubar

Borlänge goklubb

Kontakt: Olof Fridh, Morbygden 100, 791 94 Falun,
tel. 023-44138, mcgregor@ludd.luth.se ,
Martin Li, , Martin.x.li@telia.com , 0243-
445637(arb) 0243-82146(hem).
Antal medlemmar: 6. På EGF:s rankinglista: 4

Göteborgs goklubb

Kontaktperson: Marcus Gustavsson,
mof@cd.chalmers.se
Hemsida : <http://www.gbgo.nu/index.html>
Antal medlemmar: 17. På EGF:s rankinglista: 23.
Klubbmästare: Ulf Olsson 4d.

Linköpings goklubb

Kontaktperson: Tomas Boman,
tomas.boman@bredband.net tel. 013-261223,
0702-562378
Hemsida: <http://www.lysator.liu.se/~ejlo/lingo/index.html>
Antal medlemmar: 34 På EGF:s rankinglista: 19.
Spel: Torsd. 18.00, Sönd. 14.00, Zenithuset (alt. Café Java, ingång B.27), båda på universitetsområdet.
Klubbmästare: Lars Willför 2d

Malmö / Lund goklubb

Kontaktperson: Jörgen Abrahamsson,
miltondad@hotmail.com , S:a Skolg. 33, 214 22
Malmö, 040-124380
Hemsida: <http://www.ekstrand.org/MalmoeGo/>
Antal medlemmar: 8. På EGF:s rankinglista: 6

Stockholms goklubb

Kontaktperson: Niklas Norrthon, nnorrthon@mail.ip-only.net , 08-7586066
Hemsida: <http://hem.passagen.se/gusfah/sthgo.html>
Antal medlemmar: 39. På EGF:s rankinglista: 33.
Spel: Onsd. 18.00-23.00, Brännkyrkagatan 65, Sönd.
fr. c:a 14.00, Hang Chow,

Kinarestaurang Drottningholmsv. 21, sommartid ofta
på andra platser
Klubbmästare: Staffan Bäcklund 2d

Uppsala goklubb

Kontaktperson: Per-Erik Martin, pem@pem.nu
Hemsida: <http://www.pem.nu/uppgo/> Uppsala
go-klubb WAP-sida: <http://www.pem.nu/uppgo/index.wml>
Antal medlemmar: 22. På EGF:s rankinglista: 7

Västerås goklubb

Kontaktperson: Leif Pettersson, hemborg@telia.com
Hemsida: <http://hem.passagen.se/krst/Vasteras-s.html>
Antal medlemmar: 13. På EGF:s rankinglista: 5.
Klubbmästare: Krister Strand 1k.

Växjö goklubb

Kontaktperson: Lars-Göran Carlsson,
lgca@mail.bip.net , 0470-728007, 070-5112523
Max Hansson: maxhansson@swirvemail.com
Antal medlemmar: 4. På EGF:s rankinglista: 0.

Nordiska goförbund

Nordisk Mästare: Matti Siivola 5d.
Nordiska mästare i pargo: Weiguo Sun 3d och Pål
Sannes 4d.

Dansk Goforbund

Formand: Frank Hansen (frank.hansen@econ.ku.dk),
sekretær: Kasper Hornbæk, kasserer Per Marquadsen
Dansk Mester: (2001): Peter Brouwer 3d

Finska Goförbundet

<http://finland.european-go.org/>
Ordförande: Matti Siivola (matti.siivola@helsinki.fi)
Suomen Mestari (2002): Vesa Laatikainen 5d

Go i Norge

<http://norway.european-go.org/>
President: Terje Christoffersen,
kasserer: Øystein Vestgården
Norsk Mester (2002): Xia JieLin 5d

Svenska Goförbundet

<http://go.polopoly.com/>
Ordförande: Niklas Norrthon (nnorrthon@mail.ip-only.net), sekreterare Henric Bergsåker, kassör Erik
Ekholm, Jörgen Abrahamsson, Tomas Boman, Krister
Strand
Svensk Mästare: Ulf Olsson 4d