

SENTE

Helsingin Go-kerho r.y:n julkaisu

Numero 6 17.7.1990



Olé

Fujitsu-lippu hulmusi pelisalisissa, kun Helsinki Grand Prix d'Europe de Go alkoi helteisenä kesäkuisena lauantaina. 35 pelaajaa eri puolilta maailmaa keskittyi raivoisaan pistetaistoon pelilautojen ääressä. Kivet kilahtelivat kirkkaasti, sadat ryhmät kuolivat ja elivät taas kerran. Real horrorshow, oh my brothers!

Grand Prix -tunnelmissa Sentekin ilmestyy jälleen. Tällä kertaa aiheista ei ole pulaa, juttuja jää jo varastoon. Lehden juttuja on koottu Grand Prix'stä ja vähän muualtakin. Ehkä tässä voisi kertoa joitakin vastakuultuja belgialais-vitsejä...

Turnauksesta voisi vielä sanoa: loppu hyvin, kaikki hyvin. Turnauksen jälkeen olivat tyytyväisiä niin pelaajat kuin järjestäjätkin - kenties sen takia, että kaikki oli jo ohi. Ulkomainen go-lehdistökin (ns. Newsletter) esitti myönteisiä arvioita turnauksesta ja siihen liitetyistä aktiviteeteistä.

Ensi vuonna taas uudestaan.

Sisäsivuilla:

- | | |
|----|---|
| 2 | Pääkirjoitus ja sisällysluettelo |
| 3 | Helsingin go-kerhon hallitus ja toimintakalenteri kesäksi |
| 4 | Suomen go-pelaajien luokituslista |
| 5 | Helsinki Grand Prix 1990 |
| 8 | Grand Prix -taistelua: Laatikainen - Macfadyen |
| 11 | Kolme peliä |
| 12 | Go-trivia |
| 14 | Peli Essenistä: Lounela - Petruv |
| 17 | Kiusauksia 3 |
| 18 | Dialogeja go-kongresseista 1 |

Ilmoitushinnat:

Takasivu	350 mk
Sisäsivu	300 mk
Puolisivu	150 mk

Päätoimittaja: Vesa Laatikainen

Helsingin Go-kerho r.y.

perustettu vuonna 1979.



Helsingin go-kerhon hallitus 1990:

Puheenjohtaja: Matti Siivola
Rautkalliontie 4 B 24
01360 VANTAA
puhelin: 87 44 283

Varapuheenjohtaja: Vesa Laatikainen
Juustenintie 3 C 30
00410 HELSINKI
puhelin: 566 11 70

Rahastonhoitaja: Ari Karppinen
Sihteeri: Olli Lounela
Naisjaoston puheenj.: Sari Kohonen

Kesän 1990 tapahtumia:

Peli-illat:	tiistai	18-24	ravintola Österi, Itäkeskus
	sunnuntai	18-23	ravintola Pam-Pam, Hallituskatu

22.7.-4.8. Euroopan go-kongressi 1990 Wien, Itävalta

22.-23.9. Suomen Mestaruus-karsinnat, Lapinjärvi

20.-21.10. Suomen Mestaruus-finaali, Helsinki

Suomen go-luokitukset 16.7.1990

Vesa Laatikainen	Helsinki	5 dan
Matti Siivola	Helsinki	4 dan
Olli Lounela	Helsinki	3 dan
Lauri Paatero	Helsinki	2 dan
Ari Karppinen	Helsinki	1 kyu
Keijo Alho	Helsinki	3 kyu
Veikko Lähdesmäki	Tampere	3 kyu
Heikki Paatero	Helsinki	4 kyu
Tero Sand	Helsinki	4 kyu
Mauri Tikka	Helsinki	4 kyu
Jarmo Heino	Helsinki	5 kyu
Oliver Nebelung	Turku	6 kyu
Helena Niinisalo	Tampere	6 kyu
Matti Rainio	Tampere	6 kyu
Petri Autio	Helsinki	7 kyu
Jarkko Hyvärinen	Tampere	7 kyu
Timo Reijola	Helsinki	7 kyu
Henri Toukoma	Tampere	7 kyu
Matias Roto	Lapinjärvi	8 kyu
Harri Kempainen	Tampere	10 kyu
Seppo Rönkkö	Lapinjärvi	10 kyu
Kimmo Hantunen	Vaasa	11 kyu
Timo Klemola	Tampere	11 kyu
Sari Kohonen	Helsinki	11 kyu
Juha Kuusela	Helsinki	11 kyu
Jari Torkkola	Tampere	11 kyu
Rolf Ström	Tampere	12 kyu
Janne Viertiö	Helsinki	12 kyu
Mika Erikson	Helsinki	13 kyu
Kari Haatanen	Helsinki	13 kyu
Atte Moilanen	Lappeenranta	15 kyu
Mauri Torikka	Turku	15 kyu
Petri Pitkänen	Salo	17 kyu
Mikko Frilander	Helsinki	18 kyu
Nils Lindqvist	Salo	18 kyu
Sinikka Siivola	Helsinki	18 kyu
Juha Nieminen	Helsinki	19 kyu
Riitta Piippo	Helsinki	19 kyu
Jukka Ranta	Salo	20 kyu
Ari Venäläinen	Helsinki	20 kyu
Markku Miettunen	Helsinki	22 kyu

Grand Prix d'Europe de GO

eli kovaa peliä Helsingissä

Eräänä elokuun päivänä vuonna 1989 helteisessä Nisissä, Jugoslaviassa, Suomen go-pelaajat taistelivat itselleen hienon diplomaattisen voiton tiheätunnelmaisessa Euroopan go-liiton kokouksessa. Helsinki sai oman Grand Prix-turnauksen seuraavaksi kesäkuuksi 1990.

Turnauksen järjestäminen sujui suuremmista kummelluksista, paikaksi saatiin pienen etsimisen jälkeen Ruskeasuon koulu, joka osoittautui vallan mainioksi paikaksi go-turnaukselle. Majoitustilaakin koulusta löytyi sitä tarvitseville. Kesäinen Suomen sää näytti parhaimmat puolensa kansainväliselle go-turnausvieraille.

Viimein lauantaina, kesäkuun 9. päivänä kaikki oli valmista ja pelaajat saapuneet paikalle. Grand Prix-sesongin loppuvaiheissa mukaan oli tullut yllättävän vahva go-pelaajajoukko taistelemaan niistä harvoista GP-pisteistä, mitä vielä saattoi saada. Turnaukseen osallistui entisiä ja nykyisiä Euroopan mestareita, kansallisia mestareita ja pelaajia toisilta mantereiltakin.

Kaiken kaikkiaan pelaajia oli 35, Suomesta 20, Neuvostoliitosta 6, Ruotsista ja Hollannista 2, sekä Kiinasta, Yhdysvalloista, Englannista, Tsekkoslovakiasta ja Länsi-Saksasta yksi kustakin. Kun 6 ja 5 danin pelaajia oli 5 kumpiakin, 4,3,2 ja 1 danin pelaajia yksi kutakin ja siitä alaspäin pelaajien määrä vaihteli 2-4:n välillä tasoitain, pelaajien tasojakautumaa ei kuvastanut tyyppillinen pyramidi-kuvio vaan pikemminkin - sieni.

Ensimmäinen kierros pelialissa alkoi rennon ilmapiirin vallitessa. Vieressäni istunut Ronald Schlemper kehuskeli turnauksen pelivälineistöä ja kertoi toivovansa, että saa tilaisuuden pelata ykkös- tai kakkoslaudalla, jotka olivat perinteisiä japanilaisia paksuja, jalallisia lautoja ja asetettu näyttämölle pelialin päähän. Hän voitti pelinsä Almuhametovia vastaan, kun taas minä hävisin Bogdanoville.

Toinen kierros toikin sitten ensimmäisen yllätystuloksen. Schlemper hävisi Frank Janssenille, joka kertoi myöhemmin, että tämä on ensimmäinen kerta kahdeksaan vuoteen, kun joku hollantilaispelaaja voittaa Schlemperin. Helsingissä tehtiin siis historiaa.

Ensimmäisen pelipäivän iltana oli järjestetty ohjelmaa turnauksikävijöille. Suomalainen sauna oli tietenkin illan kohokohta, puisessa mökissä keskellä mahtavia betonikerrostaloja. Mökki tunnetaan myös nimellä Rauhanasema.

Toinen pelipäivä alkoi omalta osaltani hyvin, sain ensimmäisen pisteeni, kun voitin Laurin. Kiinalainen Zhang Shutai jatkoi voittokulkuaan voittamalla Bogdanovin. Neljännellä kierroksella Schlemper voitti Bogdanovin ja pelaisi sitten seuraavana aamuna Zhangia vastaan, joka ei ollut hävinnyt vielä peliäkään. Minulla olisi aamulla vastassa vallitseva Euroopan mestari, Matthew Macfadyen.

Illalla oli taas ohjelmaa, tällä kertaa juhlittiin Matin luona syntymäpäiviä (melkein all-night party). Minä ja Olli yritimme varmuuden vuoksi tarjota Matthew'lle pari ylimääräistä olutta...

Kolmas pelipäivä toi viimeinkin ratkaisun jännittävään turnaukseen. Zhang voitti Schlemperin ja varmisti näin turnausvoittonsa. Minä voitin tiukan myllerryksen jälkeen Macfadyenin puolella pisteellä.

Viimeisellä kierroksella Zhang onnistuneesti kukisti allekirjoittaneen, eikä näin ollen hävinnyt yhtään peliä. Toiseksi turnauksessa tuli Viktor Bogdanov kahdella häviöllä, ja hänen perässään samoilla pisteillä kolmanneksi Ronald Schlemper. Historiaa tehnyt Janssen jätettiin neljänneksi. Aleksei Lazarev sijoittui viidenneksi ja minä sitten kuudenneksi keräten viisi GP-pistettä pahan päivän varalle.

Lauri (2 dan) trikitti Almuhametovia (5 dan) ("Almuhamete") ja voitti viimeisen kierroksen pelin. Muita kummallisuuksia turnauksessa oli peli Vladimir Danek - Zhang Shutai, jonka Danek "olisi" voittanut ilman "typerää mokaansa" byo-yomissa.

Turnaus oli vihdoin ohi, tavarat pakattiin autoihin. Päätäjaisjuhlien jatkot kestivätkin siten vielä seuraavaan päivään.

Vesa Laatikainen

Helsinki Grand Prix'n tulokset

McMahon Pisteet

1.	Zhang Shutai	6 dan	CHI	25	6
2.	Bogdanov Viktor	6 dan	SU	23	4
3.	Schlemper Ronald	6 dan	NL	23	4
4.	Janssen Frank	5 dan	NL	22	3
5.	Lazarev Aleksei	6 dan	SU	22	3
6.	Laatikainen Vesa	5 dan	FIN	22	3
7.	Macfadyen Matthew	6 dan	GB	22	3
8.	Mezhov Sergei	5 dan	SU	22	3
9.	Danek Vladimir	5 dan	CS	21	2
10.	Siivola Matti	4 dan	FIN	21	2
11.	Almuhametov Ildar	5 dan	SU	21	2
12.	Paatero Lauri	2 dan	FIN	21	4
13.	Lounela Olli	3 dan	FIN	20	2
14.	Hallin Björn	1 kyu	S	19	4
15.	Karppinen Ari	1 kyu	FIN	19	4
16.	Probst Burghard	1 dan	D	17	1
17.	Lähdesmäki Veikko	3 kyu	FIN	16	3
18.	Alho Keijo	3 kyu	FIN	15	2
19.	Rimey Ken	3 kyu	USA	15	2
20.	Pennsjö Lars	4 kyu	S	15	3
21.	Tikka Mauri	4 kyu	FIN	15	3
22.	Heino Jarmo	5 kyu	FIN	15	4
23.	Ischenko Leonid	6 kyu	SU	13	3
24.	Toukomaä Henri	7 kyu	FIN	13	3
25.	Rainio Matti	6 kyu	FIN	12	2
26.	Niinisalo Helena	7 kyu	FIN	12	2
27.	Hyvärinen Jarkko	7 kyu	FIN	12	3
28.	Reijola Timo	8 kyu	FIN	11	3
29.	Rönkkö Seppo	11 kyu	FIN	10	5
30.	Kohonen Sari	11 kyu	FIN	6	1
31.	Zuckermann Eugene	20 kyu	SU	4	4
32.	Pitkänen Petri	18 kyu	FIN	3	3
33.	Lindqvist Nils	19 kyu	FIN	3	3
34.	Ranta Jukka	21 kyu	FIN	2	2
35.	Lindroos Marko	30 kyu	FIN	1	1

Grand Prix-satoa:

Laatikainen-Macfadyen

Kaikki pelini, jotka pelasin Helsinki GP:ssä, päättyivät mustan voittoon, kun taas keskimäärin musta voitti vain 53 prosenttia peleistään. Lieneekö kysymyksessä sattuma vai olisikohan Shusakun haamalla jotain osuutta asiaan... No, kun minulta tämän pelin jälkeen kysyttiin lopputulosta, saatoin vain todeta: "Minulla oli mustat."

Helsinki Grand Prix 5. kierros 11.6.1990

Valkea: Matthew Macfadyen 6 dan Englanti
Musta: Vesa Laatikainen 5 dan Suomi

Peliaika 1,5 tuntia + 30 sekunnin byo-yomi

Kommentit VL

Musta 5: Molemmat pelaajat pyrkivät lopettamaan fusekin mahdollisimman nopeasti.

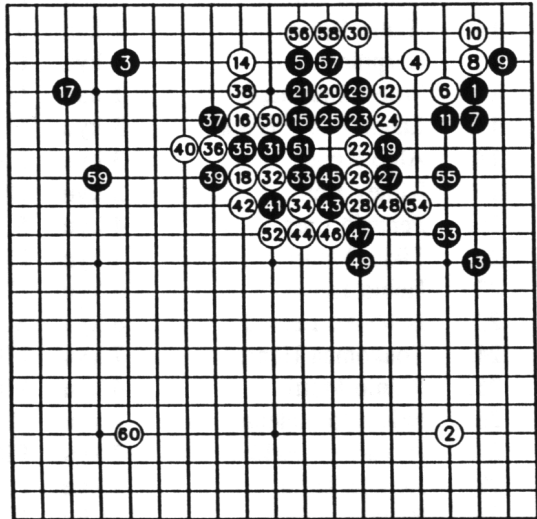
Musta 11, valkea 12: Henkien taistelua, kumpikaan ei anna toisen valita josekia.

Musta 17: Turhan varmisteleva siirto, mutta toisaalta 19-23 aloittaa vasta tosirähinän.

Valkean 32 jälkeen taistelu menee aika vaikeaksi. MM:"I wonder what's going to happen."

Musta 53 on siirto, josta olen ylpeä: se vangitsee valkean kivet. Valkea olisi voinut kyllä pelata kon kuten kuvassa 1, mutta se on vaarallinen myös valkealle.

Siirtojen **54** ja **55** jälkeen musta voittaa semeain: "me ari me nashi". Valkea



Pelokuva 1 (1-60)

menettää vielä sentenkin, eikä näin ollen voi olla kovin ylpeä tuloksestaan.

Musta 59 näyttää melko kapealta, mutta pelaisin sen yhä edelleenkin.

Valkea 60: Back to the fuseki...

Pelikuva 2 (61-105)

Musta 69: Musta ottaa tarpeettoman riskin tällä laajennuksellaan. Kolmen pisteen laajennus olisi ollut ihan riittävä tilanteeseenkin nähden. Valkea iskee heti kiinni mustan heikkouteen ja uusi taistelu voi alkaa.

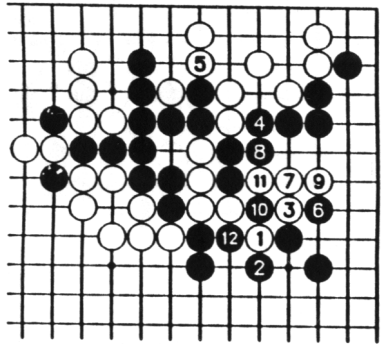
Valkea 96: Minä olisin ataroinut ensin 97:n kohdalta ja pelannut sitten nobin 104:n kohdalle.

Valittu siirtosarja on kuitenkin melkein pakotettu 96:n jälkeen.

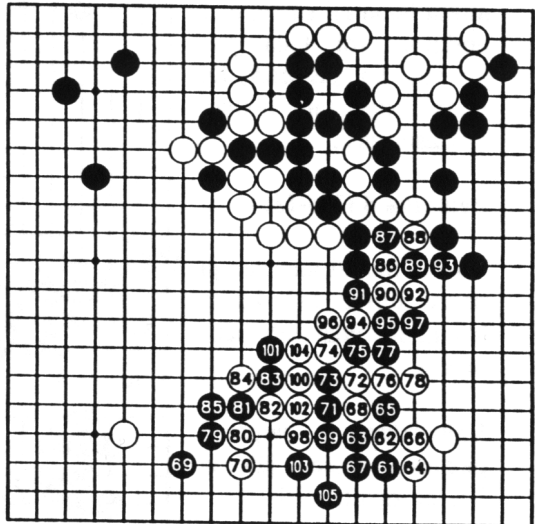
Pelikuva 3 (106-147) (seuraava sivu)

Valkean 106 jälkeen seuraa taas mielenkiintoinen sekvenssi. Musta olisi voinut elää sisäänheitolla kuten kuvassa 2 (seuraava sivu), mutta valkea olisi saanut vahvan ulkopuolisen aseman. Jos valkea ottaa sisäänheiton heti, ahneen loppu koittaa kuten kuvassa 3 (seuraava sivu).

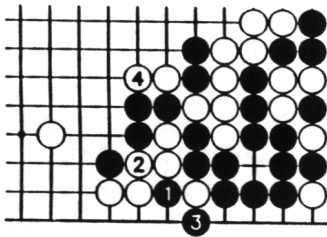
Pelisekvenssi siirtoon 131 on hyvin instruktiivinen, ja lopussa voikin tehdä mielenkiintoisen kysymyksen: kumpi on edellä?



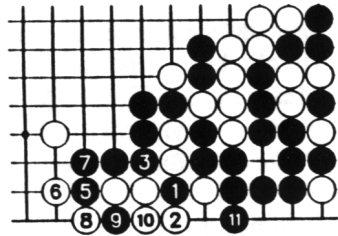
Kuva 1



Pelikuva 2 (60-105)



Kuva 2

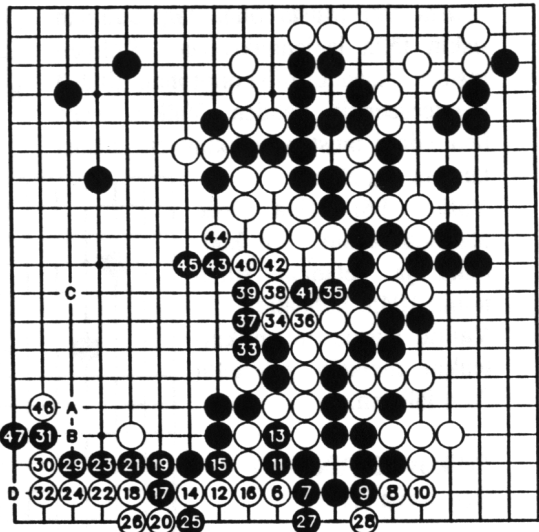


Kuva 3

Valkea 46: Valkea aikoi jatkaa siirroilla valkea A, musta B ja valkea C, mutta huomasi sitten, että nurkasta voi tulla sen jälkeen ko pisteestä D. Jätän ongelman lukijan ratkaistavaksi.

Pelikuva 4 (148-189)

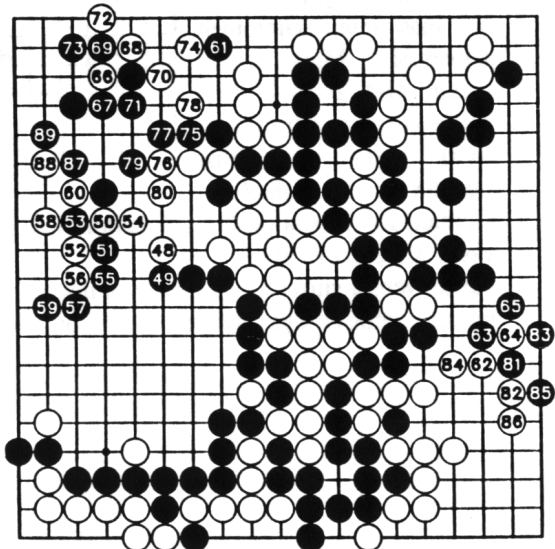
Valkea muutti mieltään ja pelasi siirron 148, koska hän luuli voittavansa muutenkin.



Pelikuva 3

Vaiheikkaan ja nopeasti pelatun yösen jälkeen ilmeni lopulta toisin:

Musta voittaa 0,5 pisteellä.



Kolme peliä

Gon pelaajat pitävät gota ylivertaisena muihin peleihin verrattuna, shakin pelaajat sanovat peliänsä pelien kuninkaaksi, backgammonin pelaajat huumautuvat pelin uhkapelin luonteesta. Nämä kolme peliä sinällään kuvaavat hyvin, miten erilaisia ihmiset voivat olla.

Backgammonissa on kyse tietenkin taidosta kuten muissakin peleissä, mutta tärkeämpi peliin vaikuttava tekijä on kuitenkin arpojen pyörähtely sattumanvaraisesti. Peli voi kääntyä yhtäkkiä toisen eduksi vain sen takia, että nopat eivät kuljeta nappuloita eteenpäin. Siinäpä sitten manaillet kohtalon oikkuja ja maksat kiltisti rahapanoksen, joka uhkapeliin kuuluu.

Shakissa pelaajat siirtävät nappuloitaan, upseereita ja sotilaita, tiukkojen sääntöjen mukaan. Pelin alussa laudalla ovat kaikki nappulat, mutta pelin edetessä lauta harvenee ja peli loppuu siihen, että kuningas heittää henkensä. Tasapeli on myös yleinen, jonkin pelivaiheen jälkeen kumpikaan pelaaja ei voi enää ottaa kiinni toisen kuningasta: konsensus voitti taas.

Go, vanhin näistä peleistä, ei rajoita pelaajan siirtoja turhilla säännöillä, kiven voi pelata yleensä minne vain laudalle. Kivet ovat kaikki samanarvoisia, mustia tai valkoisia. Sen sijaan gon säännöt määräävät hyvin, mikä siirto on hyvä ja mikä huono, koko gon teoria voidaan johtaa aksiooman kaltaisista säännöistä vuosituhansien aikana. Ihmismieli taas näkee laudan hyvin abstraktina ja visuaalisena kivien sommitteluna.

Gossa peli alkaa hitaasti, lauta on alussa tyhjä ja täyttyy vain kivi kerrallaan. Pelin kuluessa pelaajat taistelevat lukuisia taisteluita, elävät ja kuolevat, hyökkäävät ja puolustavat, vaihtavat aluetta varmuuteen, häilyvät yinin ja yangin välillä. Voittajaksi selviää se, joka löytää tasapainon ensin, eikä vajoa mielen epävarmuuteen.

Backgammonin pelaajia voisikin luonnehtia mystikoiksi, sattuman ja kohtalon tutkijoiksi, jotka hävitessään aina voivat kirotta jumalia. Shakin pelaajat taas siirtelevät uskollisesti nappuloitaan, kuten säännöt sanovat, kuvastaen elämää yhteiskunnassa normien ja lakien alla. Gon pelaaja, hyvä tai huono, pelaa oman näkemyksensä mukaan, pyrkii löytämään sisäisen rauhan ja oikean tien mielen kaaoksessa, jotta peli ei pirstoutuisi.

GO-TRIVIA

Go-pelistäkin voi tehdä tietokilpailukysymyksiä, jotka mittaavat mukavasti pelaajan perehtyneisyyttä eri go-pelin aspekteihin (esim. japanin kieleen...)

1. Japanilainen puujalkine on

- A. shicho
- B. geta
- C. shibori
- D. kiri

2. Japanilaisen kimono hihanuora taas on

- A. tesuji
- B. tenuki
- C. tasuki
- D. tewari

3. Yksi seuraavista ei ollut muinainen *Honinbo*

- A. Doku
- B. Dosaku
- C. Chihaku
- D. Shuhaku

4. Kuka kärsi pahiten kolmoiskosta vuonna 1582 ?

- A. Shingen
- B. Tokugawa
- C. Hideyoshi
- D. Nobunaga

1.B 2.C 3.A 4.D 5.A 6.C 7.D 8.C 9.D

Vastaukset go-triviaan:

5. Mikä seuraavista ei kuulu joukkoon ?

- A. komi
- B. mochikomi
- C. uchikomi
- D. warikomi

6. Snap-back (utte-kaeshi) on suomeksi

- A. pihtaus-läimäys
- B. hevosenloikka
- C. takaisku
- D. tikapuut

7. Paras muoto kiville on

- A. aki-sankaku
- B. dango
- C. jingasa
- D. katachi

8. Mikä seuraavista ei ole go-termi ?

- A. hai
- B. kiri
- C. ohi
- D. hiki

9. Shuei oli

- A. 13. Hayashi
- B. 17. Honinbo
- C. 19. Honinbo
- D. kaikkea yllämainittuja

Saksan avoimet, Essen, 13.1.1990.

Musta: Olli Lounela II dan
 Valkea: Petruv Valery II dan Neuvostoliitto

232 siirtoa, musta voittaa luovutuksella.

Valkea 24: 33 palautuisi *josekiin*, kuvio 1.

Musta 33: Kytkentä 24:stä on ainoa siirto.

Valkea 36: A on parempi. Jos tähän nurkkaan halutaan pelata, pitäisi kakari pelata toiselle puolelle 37:ään. Valkea on iloinen saadessaan hyökkäyskohteen.

Musta 37-47: Musta vaivattomasti luo aseman keskustaan ja aluetta oikeaan laitaan.

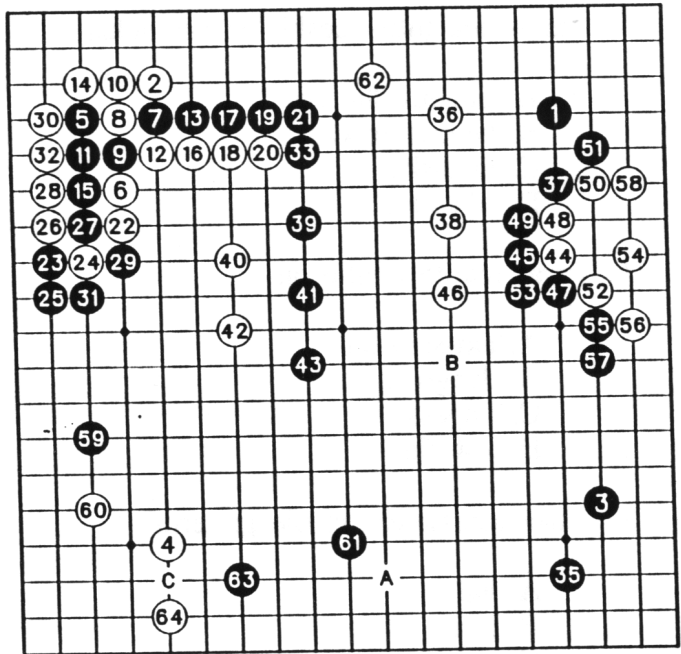
Valkea 40, 42: Tärkeämpää olisi huolehtia 36 ja 38:sta loikkaamalla 46:een. Mustan 41 ja 43 tekevät valkea 36 ja 38 olon varsin tukalaksi.

Valkea 44 on kutsu leikkaamaan. Parempi pelata suoraan 46.

Valkea 48: Parempi loikata edelleen B:en ja uhrata laita.

Musta 59 on todella iso.

Valkea 60 on huono muoto; nurkkaan jää paljon pahaa *ajia*.



Kuva 1 (1-64)

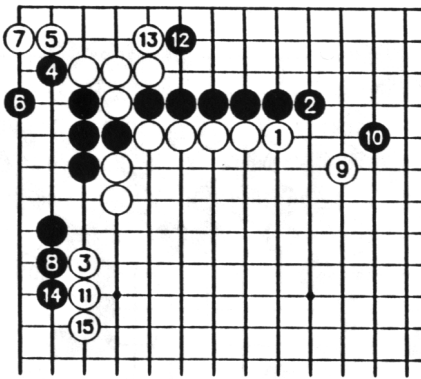
Musta 61: Parempi pelata ensin B. Jos tällöin valkea käyttää *senten* eläkkeen ylälaidalla (62), on 61 entistäkin isompi.

Valkea 62: Pitäisi olla B.

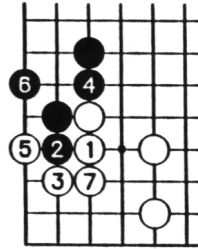
Valkea 64: Pitäisi olla C.

Valkea 66 on liian ahne. 66 jälkeen musta joko elää *sentenä* kuten kuviossa 2 tai repii nurkan auki *sentenä* kuten pelissä.

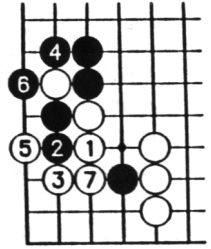
Valkea 70: Parempi pelata kuten kuviossa 2.



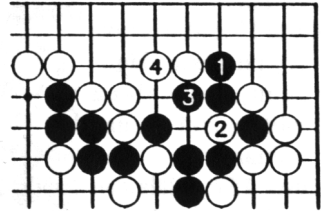
Kuvio 1 (1-15)



Kuvio 2 (1-7)



Kuvio 3 (1-7)



Kuvio 4 (1-4)

Musta 79, valkea 80: B on isompi.
 Valkea 84: D on parempi vaikka musta
 kytkisikin sentenä.
 Valkea 86: Kytkeminen 89:stä aiheuttaisi
 silmäongelmia.

Musta 93 on väärä
 leikkaus. 94 on pa-
 rempi.

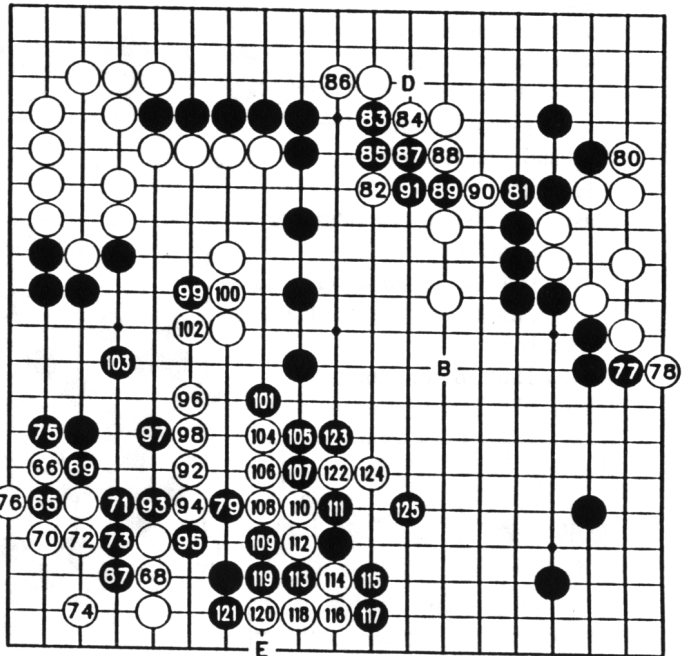
Valkea 96: 97 on pa-
 rempi. Musta korjaa
 muotonsa *sentenä*
 97:llä.

Musta 101: 104 on pa-
 rempi: se estää mustan
 pienennyksen.

Valkea 114 on toivo-
 ton yritys.

Valkea 118: pitäisi olla
 E.

Musta 129 täyttää
 oman vapauden.
 Parempi kuten kuvioissa 3; tämä estää
 leikkauksen antamatta *kota*. Jos valkea
 pelaa 2:n 3:een, musta voi kytkeä



Kuva 2 (65-125)

2:sta koska 27 kuvassa 2 ei enään jää atariin.

Musta 135, 141 ja 147 laajentavat kota viemällä valkean silmät. Valkean voi tappaa kuten kuviossa 5.

Musta 153: Musta tyytyy nurkassa eläimeen, jos valkea välttämättä haluaa voittaa kon.

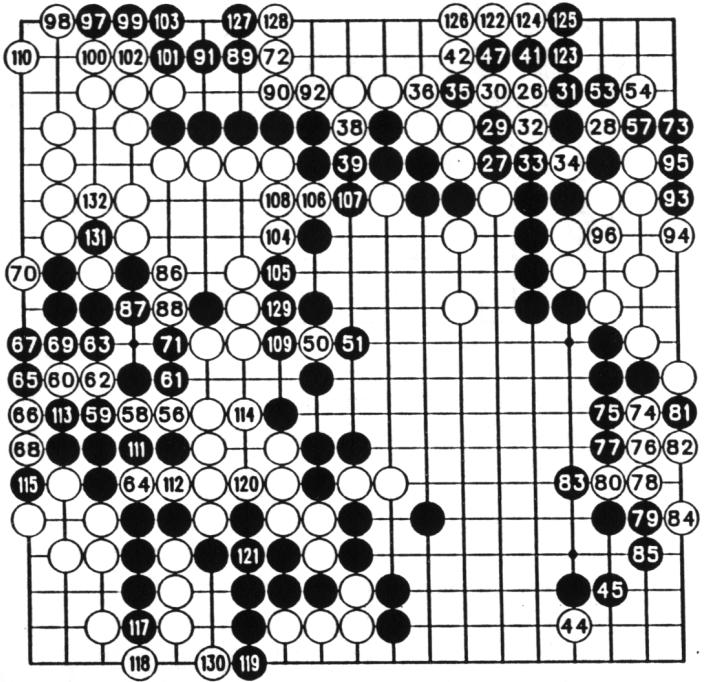
Musta 157: Ylälaidan valkea ryhmä houkuttaa mustaa. Jos valkea onnistuu vaihtamaan vasemman laidan ylälaitaan, kutistuu ero n. 10 pistettä, mutta mustalla on silti reilu johto.

Musta 161: 162 tekisi ryhmästä sekin, kuvio 6.

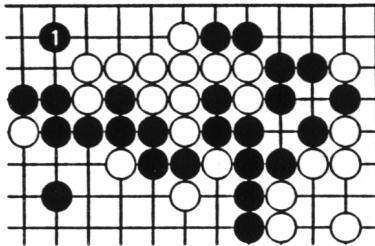
Valkea 164: 165 tappaisi mustan, kuvio 7, mutta nyt mustan elää tesujilla 165.

Valkea 186: 189 on isompi.

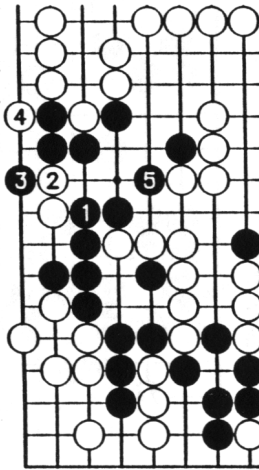
Musta 209: 210 on isompi.



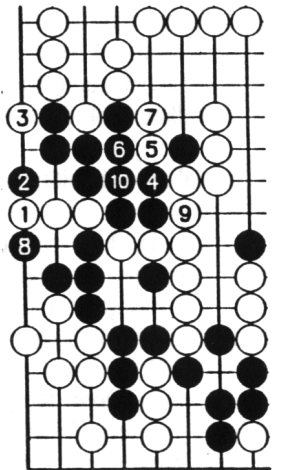
Kuva 3 (126-232) Ko: 37, 40, 43, 46, 49, 52, 55.



Kuvio 5 (1)



Kuvio 6 (1-5)



Kuvio 7 (1-10)

Kiusauksia, osa 3

Gon pelaamiseen liittyy useita ns. etikettisääntöjä, jotka aitoaasialaiseen malliin pyrkivät määrittelemään kohteliaisuusfinessien opeissa jälkeenjääneiden niin länsimaalaisten kuin muiden ulkoaasialaisten käyttäytymistä go-laudan äärellä.

Kuten: istu hiljaa pelilaudan ääressä, jotta ajatuksesi toimivat parhaiten ja hajaantuvat vähiten. Tai: jos sinun täytyy liikkua pois pelin äärestä, niin pyydä kohteliaasti anteeksi vastapelaajaltasi. Edelleen: päästä mihin laitat kiven ennen kuin nostat sen kulhosta ja pelaa sitten luottavaisesti. Ja: älä kilistele kiviä, sillä se on kiusallista. Lopulta: pelaa aina paras mahdollinen peli.

Yksi go-käyttäytymisen sääntö hallitsee pelaajamme pelaamista kuitenkin ylitse muiden kuin taika. Tämä sääntö kieltää siirron peruuttamisen ja jo kerran pelatun kiven poistamisen laudalta.

Tämä tekonen on gon pelaamisessa ylennetty aina kardinaalivirheen tasolle. Kansainvälinen go-yhteisö voisi hyvin päättää, että tästä virheestä olisi aina seurauksena häpeällinen tappio ja jopa pelikielto määrääjaksi. Samoin se voitaisiin liittää tesuji-oppikirjoihin voiton (lue: vastustajan voiton) varmistavana tesujina nimellä *Make-tesuji*.

Siirron peruuttamisen kieltävä sääntö on yleismaailmallinen, mutta sen noudattaminen vaihtelee osin kansakunnittain ja varsinkin henkilöittäin. Persoonan piirteet ovat ratkaisevia. Joku ottaa kiven takaisin kylmän rauhallisesti sen enempää murheita ottamatta ja asiaan huomiota kiinnittämättä. Toinen taas empii ja mutisee ja valitellen huonoa päätöstään itseksensä poimii pelinappulan käteensä. Seuraavassa ryhmässä otetaan vastustaja jo paremmin huomioon ja kommentoidaan tälle suoraan syy, minkä takia kivi nyt sattuu olemaan aivan väärässä paikassa. Kivi poistuu täten laudalta. Astetta korrektimpaa pelaajatyyppejä edustaa se, joka kysyy vastustajaltaan lupaa saada ottaa väärinpelattu siirto takaisin.

Pelaajallemme kardinaalivirheen välttäminen on pyhä asia eikä kiusauksella ole mahdollisuuksia. Kynsin ja hampain hän pitää siitä kiinni, vaikka kuinka koko peli olisi menetetty siirron vuoksi, vaikka kuinka jäisi

voitto saavuttamatta, vaikka kuinka pokaali saamatta. Jotakin pelaajamme tästä kuitenkin vastalahjaksi saa. Saapahan varmuuden vaatia vastustajaltaan samaa ehdotonta kuuliaisuutta ja etiketin kunnioitusta.

Keijo Alho

Dialogeja go-kongresseista I

Kertoja:

- Euroopan go-kongressi on jokakesäinen kaksiviikkoinen go-tapahtuma, joka alkaa heinäkuun puolenvälin jälkeen ja loppuu elokuun ensimmäisellä viikolla. Go-kongressissa järjestetään kahden viikon ja kymmenen kierroksen Euroopan mestaruus-turnaus, 5 kierroksen viikonlopputurnaus ja lukuisia muita pienempiä turnauksia (pikapelit, tasoituspelit, 13x13- ja 9x9-laudat, jne.). Kongressi järjestetään joka vuosi eri maassa ja siihen yleensä osallistuu 300-400 pelaajaa melkein jokaisesta Euroopan maasta ja vähän muualtakin. Suomesta pelaajia on osallistunut kongresseihin vuodesta -83 lähtien.

Vesa:

- Euroopan go-kongresseista riittää aina tarinoita, enemmän kuin yksikään kahden sivun matkakertomus voisi luetellakaan. Viisi vuotta olen jo kulkenut joka kesä kongressit läpi - miten sitä muutenkaan lomaansa viettäisi - ja jokaisesta niistä on hauskoja ja vielä hausempia juttuja kerrottavana. Kerronpa tässä artikkelisarjassa muutaman niistä.

Kertoja:

- Arvatenkin siisteimmistä päästä.

Vesa:

- Suomen go-pelaajien mainetta on varjeltava.

Vesa:

- Terschellingissä vuonna -85 osallistuin ensimmäiseen kongressiini. Olin tuolloin 2 kyu enkä ollut pelannut ulkomaisessa turnauksessa aikaisemmin. Ensimmäinen pelini olikin järjestelyiltään varsin erikoislaatuinen.

Pääturnauksen ensimmäinen kierros alkoi ajoissa kello 9.30, kaikki oli järjestynyt mallikkaasti (yleensä kierrokset alkavat myöhässä). Menin istumaan pelilautani ääreen odottamaan vastustajaani, joka ilmeisesti oli myöhässä. Vieressäni istui saksalainen Dr. Heine 3-kyu, joka hänkin odotti vastustajaansa.

Kului kymmenen minuuttia, kaksikymmentä, ...

Kun olimme molemmat odottaneet yli puoli tuntia, Dr. Heine meni järjestäjien luo ja ehdotti näille, että me kaksi voisimme pelata vastakkain ja meidän vastustajamme myös, kun kerta he eivät vielä olleet tulleet paikalle. Näin ihme kyllä onnistuttiin järjestämäänkin.

Kun aikaa oli kulunut noin 59 minuuttia pelien alkamisesta (pelaaja tuomitaan hävinneeksi, jos hän myöhästyy yli tunnin pelistään), entiset vastustajamme saapuivat paikalle kaksistaan meidän ollessa jo täydessä keskipelin taistelussa. Huomatessaan joutuvansa toisiaan vastaan he olivat vähän ihmeissään ja protestoivat järjestäjille: "Mitä, mehän olemme samasta kerhosta ja vielä kavereitakin." Silloin ei enää voitu tehdä mitään, ja he saivat sitten pelata toisiaan vastaan.

Kertoja:

- Ja se oli niille ranskalaisille ihan oikein.

Vesa Laatikainen



山人画