

## Annex I:

### Glossari de terminologia japonesa

Hi ha una gran quantitat de termes japonesos que s'utilitzen en el món del Go, que ens ajuden a descriure una situació local o general al llarg d'una partida. Alguns d'aquests termes descriuen amb una paraula conceptes que tenen difícil traducció, i que no obstant són quotidianes a qualsevol partida de Go. D'aquesta forma, a continuació fem un recull de les més utilitzades, de cara a permetre a qualsevol jugador/a familiaritzar-s'hi i poder descriure amb poques paraules però amb molta precisió una situació determinada.

*Aji*: Literalment, "gust". Es diu que una posició "té mal *aji*" quan existeixen amenaces latents que l'adversari pot aprofitar quan es donin les condicions apropiades.

*Atari*: Amenaça de captura immediata a una pedra o a un grup d'elles.

*Atsumi*: Solidesa, força. Grup sòlid sense debilitats o defectes.

*Boshi*: Literalment "barret". Jugada feta a una línia d'una pedra enemiga, prevenint la seva fugida o expansió cap al centre del taulell.

*Dame*: Punt neutral entre les posicions de Blanc i Negre que no té valor territorial, pel que és indiferent qui l'ocupa. Aquests punts s'omplen al final de la partida per facilitar la delimitació dels territoris i el còmput dels punts.

*Damezumari*: Falta de llibertats. Freqüentment apareix en el que són les anomenades "males formes".

*Dango*: Grup de pedres formant una massa informe. Se'l considera un grup amb pèssima forma.

*Furikawari*: Intercanvi. Pot ser d'un grup per un altre, influència per punts, etc.

*Fuseki*: Obertura. La primera fase del joc.

*Gote*: Pèrdua de la iniciativa. El contrari a *sente*.

*Hamari*: Acció de caure en una trampa preparada pel rival.

*Hamete*: Jugada "tramposa" que si es respon correctament no beneficia a qui l'ha fet (inclòs el pot perjudicar), però que si es respon malament normalment causa grans pèrdues a la víctima.

*Hanami-ko*: Un *ko* en el que un dels jugadors té poc a perdre, i l'altre molt. (*Hanami*: Flors de cirerer.)

*Hane*: Jugada en diagonal a una pròpia pedra, estant ambdues en contacte amb una pedra enemiga.

*Hasami*: Atac en pinça. Jugada feta contra un *kakari* impedit una extensió sobre el lateral.

*Honte*: La jugada correcta en una posició local determinada, que no deixa debilitats que puguin ser aprofitades pel rival més endavant.

*Hoshi*: Es denomina així a les nou interseccions marcades per un punt més destacat de la resta d'interseccions. Són els vèrtex, els quatre punts mitjos dels seus costats, i el centre d'un quadrat imaginari de 13x13 interseccions, el centre del qual és el del taulell. No té cap significat ni cap repercussió especial jugar-hi al llarg del joc, i únicament serveixen quan es realitzen partides amb handicap, donat que són els punts on negra situarà les seves pedres d'avantatge que li corresponguin (suposant sistema de *Handicap* tancat i no lliure). També són útils com a referència dins les coordenades del taulell.

*Ikken-tobi*: Salt d'una línia.

*Joseki*: Seqüència estandarditzada de jugades, normalment a la cantonada del taulell, que es pot estendre al centre i/o al lateral, en el que el resultat és equitatiu per ambdós jugadors.

*Kakari*: Atac a la primera jugada feta pel rival en una cantonada.

*Keima*: Jugada que estableix una configuració similar al salt de cavall als escacs.

*Keshi*: Jugada que es realitza per limitar l'augment del territori del rival. És per tant una jugada de reducció.

*Kikashi*: Jugada que ha de ser contestada, generalment de forma única.

*Kiri*: És un tall.

*Ko*: "Eternitat". Situació que es genera al capturar una pedra de forma que aquesta pot ser també capturada pel fet de quedar en situació d'*atari*. Si es permetés aquesta última captura podria produir-se una sèrie de captures entrant en un bucle infinit. Per evitar-ho, les normes estableixen que s'ha de fer una jugada en un altre lloc abans de capturar el *ko*. Normalment es busca una jugada que obligui al rival a respondre, per després poder capturar el *ko* si s'escau, depenent de la seva importància.

*Komoku*: Jugada d'obertura al punt 3-4.

*Korigatachi*: Superconcentració de força.

*Kosumi*: Extensió en diagonal.

*Miai*: Dos punts amb aproximadament el mateix valor. Si es juga un d'ells, l'oponent segurament jugarà l'altre.

*Mokuhazushi*: Jugada d'obertura al punt 5-3.

*Moyo*: Ampli esborrany territorial, encara no assegurat.

*Nobi*: Extensió d'una pedra d'un grup en una línia.

*Nozoki*: Amenaça de tall.

*Oba*: Punt que controla una zona oberta del taulell en la fase del *fuseki*.

*Ogeima*: Gran *Keima*. És el mateix que el *keima*, però una intersecció més enllà.

*Osaе*: Bloqueig. Jugada feta en contacte amb una pedra enemiga, evitant que s'estengui.

*Sabaki*: Seqüència de jugades que no posen èmfasi en salvar les pedres individualment, sinó en aconseguir un objectiu global a llarg termini.

*San-san*: El punt 3-3 en qualsevol de les quatre interseccions.

*Seki*: Situació de dos grups sense dos ulls, en el que cap dels dos jugadors vol jugar-hi, perquè si ho fes, el seu grup moriria, és a dir, qui hi jugui morirà, de forma que es consideren ambdós vius.

*Semeai*: Una lluita o cursa entre dos grups per la vida o la mort, en el que la quantitat de llibertats disponibles de cadascun determina el resultat de la mateixa.

*Semedorì*: Situació en la que es perden punts introduint pedres en el propi territori al ser necessari capturar un grup, quan s'omplien els dames de l'exterior del mateix.

*Sente*: Iniciativa. Es diu que una jugada conserva el *sente* quan obliga al rival a respondre-la localment.

*Shibori*: Literalment esprémer. Es dona en una situació a la que es regala un nombre de pedres amb el fi d'obtenir influència exterior mitjançant l'amenaça de captura de les pedres que rodegen a les regalades.

*Shicho*: Escala. Situació a la que un jugador dona *ataris* consecutius en zig-zag a un grup de pedres fins que es topen amb el lateral del taulell o amb una pedra pròpia i són capturades.

*Shimari*: Formació de dos pedres que tanquen una cantonada.

*Shinogi*: L'art de salvar grups en perill de mort.

*Takamoku*: Jugada d'obertura al punt 5-4.

*Tengen*: Punt central del taulell 10-10.

*Tenuki*: Ignorar. Jugada a una altre zona diferent del taulell de la que el rival acaba de jugar, fent-ne cas omís.

*Tesuji*: La jugada més efectiva en una posició local.

*Tsugi*: Connexió directa de pedres.

*Tsuke*: Jugada feta en contacte amb un o altres pedres del rival.

*Wariuchi*: Jugada feta a la tercera línia entre dos posicions enemigues amb la possibilitat de fer una extensió de dos punts cap a qualsevol dels costats.

*Watari*: Jugada que es fa a primera o segona línia per connectar dos grups.

*Yosumiru*. Jugada de prova, que es realitza per veure com respon el rival, i li treu opcions a la seva posició mentre manté les pròpies.

Altres termes referents al Go:

*Byo-yomi*: Temps extra donat a un jugador, una vegada el seu temps reglamentari s'ha acabat, en el que haurà de realitzar un nombre determinat de jugades cada període de temps. Per exemple: 5 minuts per realitzar 25 moviments.

*Chuban*: Fase mitja del joc.

*Dan*: Categoria donada als jugadors més forts. Els *Dan* amateur van des de 1 *Dan* fins a 7 *Dan*, i els professionals des de 1 *Dan* fins a 9 *Dan*.

*Goban*: El taulell de Go.

*Goke*: Bol o recipient per les pedres de Go, també anomenat *goki*.

*Haya-go*: Partida ràpida.

*Insei*: Estudiant o aprenent que aspira a convertir-se en jugador professional de Go.

*Jigo*: Empat en el resultat d'una partida.

*Kyu*: Categoria donada als jugadors que encara no han arribat a *Dan*. Comença a 30 *Kyu* i finalitza a 1 *Kyu*.

*Komi*: Punts addicionals atorgats a blanc per compensar el fet de que negres juguen primer. El valor del komi pot variar depenent de les normes, però acostuma a estar en un valor al voltant dels 6,5 punts.

*Nigiri*: Sistema de sorteig per determinar qui juga amb negres en el cas de que dos jugadors tinguin la mateixa categoria. En cas contrari, el jugador més fort jugarà amb blanques.

*Sensei*: Mestre, professor.

Yose: L'etapa final de la partida, quan han acabat les escaramusses d'atac i defensa dels grups i només resta tancar els territoris.

## Annex II:

### El *Kifu*, una eina per recollir partides

Les partides de Go s'han recollit durant segles utilitzant paper. Avui dia, l'enregistrament de partides es realitza utilitzant editors de l'estil SGF, però per qüestions de logística l'apuntament manual de les partides amb paper pot ser molt convenient en diverses situacions.

El primer que necessitem és un taulell imprès sobre paper, òbviament de dimensions molt més reduïdes que l'original (figura 1). En cas de que la partida es jugui amb handicap, les marcarem prèviament sense numeració pintant-hi un cercle ple. Aleshores senzillament es tracta d'anar posant-hi el número de cada moviment al la intersecció on s'ha jugat. Els moviments de negre s'escriuen amb un bolígraf d'un color i els de blanc amb un de diferent. Així doncs, el primer moviment de negra s'anotarà amb un cercle i un 1 a l'interior del mateix, i la primera pedra de blanc amb un cercle d'un altre color i un 2 al seu interior, i així successivament.

Si un moviment es realitzés en una intersecció a la que prèviament ja s'hi havia fet un, per exemple en un *ko*, s'escriu el número del moviment a part sota l'esquema del taulell, seguit pel número de la jugada anterior. Per exemple, si negres 49 té un *ko* en un punt on ja s'hi havia col·locat una pedra a la jugada 37, escriurem a la part inferior de l'esquema: 49 a 37 amb el color adequat, o inclús 49 pren el *ko* 37. Blanc aleshores jugarà a una altre banda del taulell, anotant la seva jugada 50, negres la respondran amb la jugada 51, i blanc, si s'escau prendrà un altre cop el *ko*, escrivint a la part inferior 52 pren *ko* 37. Si ens volem estalviar utilitzar dos colors, podem senzillament guiar-nos per les jugades imparells de negra, i les jugades parells de blanc. Al final de la partida, a l'esquema inferior de jugades també hi escriurem quan un jugador passa, per exemple 283 passa, entenent que les negres a la jugada 283 han passat el seu torn. Si blanc a 284 també passa, la partida haurà acabat.

Resulta molt fàcil cometre errors anotant partides. L'error més comú és oblidar-se d'incrementar el número de jugades, i aquest fet es pot evitar mitjançant la ràpida comprovació mental cada vegada que escrivim una jugada, en la que com hem dit abans, negres seran sempre imparells, i blanc parells.

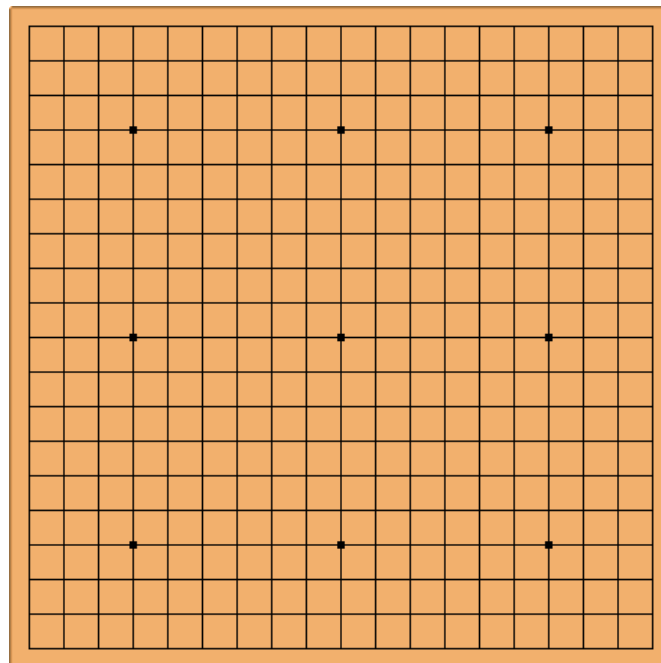


Figura 1: Taulell de 19x19 per a l'enregistrament de partides

## Annex III:

### Tipologies de normes

Hi ha diverses tipologies de les normes que hem explicat al llarg de la memòria. Cal dir que nosaltres ens hem basat en les regles japoneses, al tractar-se de les més occidentalitzades i en definitiva les que es fan servir als campionats europeus. No obstant és important conèixer les diferències i similituds entre les diferents normatives que inclouen aquestes tipologies.

En primer lloc cal diferenciar el que s'entén com "puntuació d'àrea" i "puntuació de territori".

A la puntuació d'àrea, la puntuació és la suma de dos components:

- El nombre d'interseccions buides que les pròpies pedres rodegen.
- El nombre de pedres pròpies que tenim col·locades al taulell.

A la puntuació de territori, al final de la partida les pedres mortes són retirades del taulell i afegides al grup de pedres capturades. La puntuació de cada jugador serà la suma del seu territori menys el nombre de pedres mortes pròpies.

Notem doncs, que la principal diferència entre ambdós sistemes de puntuació, és que amb la puntuació d'àrea ignorem la quantitat de pedres que capturem o ens captura el rival, considerant únicament les que romanen al taulell, mentre que amb la puntuació de territori aquestes pedres s'han de considerar, donat que en el fons ocupen interseccions lliures del territori que cadascú rodeja.

#### A.- Les normes AGA:

Les normes AGA del Go són les adoptades per l'Associació Americana de Go (*American Go Association*).

Aquestes normes estan formulades amb la intenció de que pràcticament no hi ha diferència entre si la puntuació es realitza mitjançant puntuació d'àrea o de territori. Els punts principals són:

- Es prohibeix el suïcidi.
- S'utilitza la norma del *superko*, que prohibeix jugar d'una forma amb la que es repeteixi una posició prèvia del taulell.
- També és imprescindible que blanc realitzi l'últim moviment.
- Permeten el posicionament lliure de les pedres de handicap, és a dir, el jugador que rep el handicap pot col·locar aquestes pedres allà on vulgui.

#### B.- Les normes Ing:

Les normes Ing són les normes creades pel Sr. Ing Chang-Ki i promocionades per la fundació Ing. A nivell genèric, es basen en:

- Puntuació de territori.
- El suïcidi està permès.
- El *Komi* és de 8 punts en partides a igualtat. En cas d'empat guanyen les negres.
- Posicionament lliure de les pedres de *Handicap*. Blanc guanyarà en cas d'empat.
- Regles del temps addicionals, com per exemple s'inclou la possibilitat de perdre punts per anar més enllà del temps reglamentari.
- Comptabilització Ing.

Farem una breu introducció a la Comptabilització Ing, referint-nos a un taulell de 19x19 interseccions.

Abans d'iniciar cap partida amb les normes Ing, els jugadors s'han d'assegurar de que hi ha exactament 180 pedres blanques i 180 pedres negres. Els jocs de pedres Ing tenen uns recipients que estan dissenyats per comptabilitzar aquestes pedres de forma molt senzilla.

A qualsevol partida, tots els punts que es trobin entre les diferents pedres vives han de ser omplerts abans de començar a comptar. Ing utilitza l'aproximació de puntuació, pel que els punts que són adjacents a les pedres d'un sol jugador han de ser ocupats per pedres només d'aquest jugador, i comptar com al seu territori. Els punts adjacents a pedres vives d'ambdós jugadors es repartiran uniformement. Si hi ha un nombre imparell d'aquests punts, el punt restant es deixa inocupat. L'efecte de comptabilitzar amb normes Ing és semblant al resultat final obtingut per les regles Xineses, donat que tant el nombre de pedres com de territori són factors a determinar el resultat final. D'aquesta manera, comptabilitzant amb les normes Ing no hi ha necessitat de conservar el recompte de pedres mortes de cadascú, podent-les retornar al bol corresponent.

### C.- Normes japoneses:

Sota les normes japoneses cal tenir en consideració:

- La puntuació ve determinada per territori rodejat més les pedres capturades o bé menys les pedres que ens han capturat, tal com indica la puntuació de territori abans explicat.
- Les interseccions lliures que puguin rodejar els grups en situació de *seki* no es comptabilitzen
- El suïcidi no està permès.
- La norma del *Ko* no contempla el *superko*, fent que les estranyes situacions com el triple *ko* provoquin l'anulació de la partida.

Hem vist que les normes AGA contempen la situació del *superko*, mentre que les normes japoneses no ho fan. Expliquem doncs a continuació en què consisteix aquest fet.

El *superko* és una situació extraordinàriament estranya que pot ocasionar un bucle infinit sense saltar-se la norma del *ko* definida per les normes japoneses. Aquesta situació ve donada per casos com el triple *ko*.

Imaginem la següent situació en la que tenim tres *kos* al taulell:

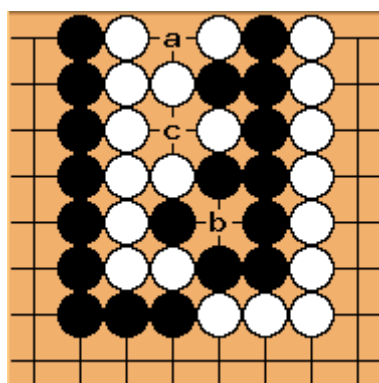


Figura 2: Situació fictícia de triple ko.

Diguem doncs que tenim els *kos* a, b i c. Negres prenen a, blanques prenen b, negres prenen c, blanques reprenen a, negres reprenen b i blanques reprenen c, repetint la situació original mantenint el torn del mateix jugador que ha iniciat el cicle, de forma que ara negres podrien capturar de nou a un altre vegada fent que el bucle pugui continuar indefinidament.

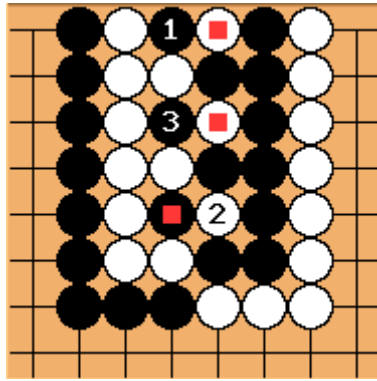


Figura 3: Primeres tres jugades de la situació fictícia de triple ko

Observant la imatge anterior (figura 3), després de les jugades 1, 2 i 3, les pedres marcades amb un quadre vermell són capturades, i observant la imatge següent, després de les jugades 4, 5 i 6, les pedres capturades queden marcades amb el mateix quadre vermell a la figura 4.

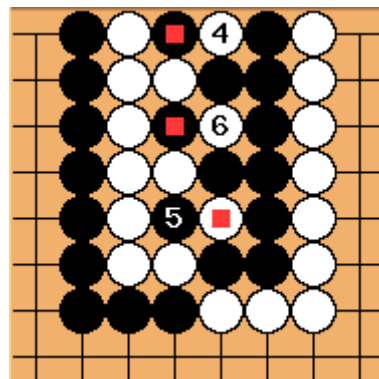


Figura 4: Representació d'una situació prohibida pel triple ko

Provocant que la situació amb la que hem iniciat la seqüència es repeteixi.

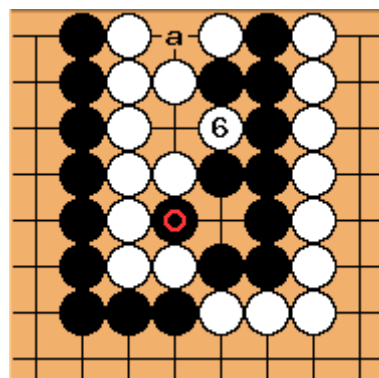


Figura 5: La jugada 6 queda prohibida

Sota la norma del *superko*, blanc té prohibit realitzar la jugada 6, donat que repetiria la posició original, fet que contempla aquesta norma. En comptes d'això, blanc ha de jugar una amenaça de *ko*, i si negra la respon, el cicle es pot reiniciar de nou (de la jugada 1 a la 6, deixant la pedra marcada amb un cercle vermell com a jugada prohibida), donat que hi ha dues pedres més a la següent seqüència que trenquen la "fotografia" anterior de la partida.



Evidentment aquest procés no contemplat per les regles japoneses en les que els jugadors segueixen la seqüència indefinidament no és desitjat. Tradicionalment, un triple *ko* significava partida sense resultat, donat que aquesta s'impugnava, i era considerat com a malastrugança.

Com a exemple de triple *ko* que no és una simple configuració fictícia com la que proposàvem anteriorment, consisteix en un simple *ko* amb un *seki* de doble *ko*, en el que cada jugador pot utilitzar els *kos* com a amenaces pròpiament del simple *ko*. A continuació a la figura 6 mostrem la partida entre O Rissei contra Cho Chikun, en la que es disputava la quarta partida de la final per al títol de *Meijin* de l'octubre de 1998, partida que va acabar amb resultat impugnat, pel fet de que cap dels dos jugadors va acceptar retirar-se de la lluita provocant que es repetís la situació original. La disposició de la partida era la següent:

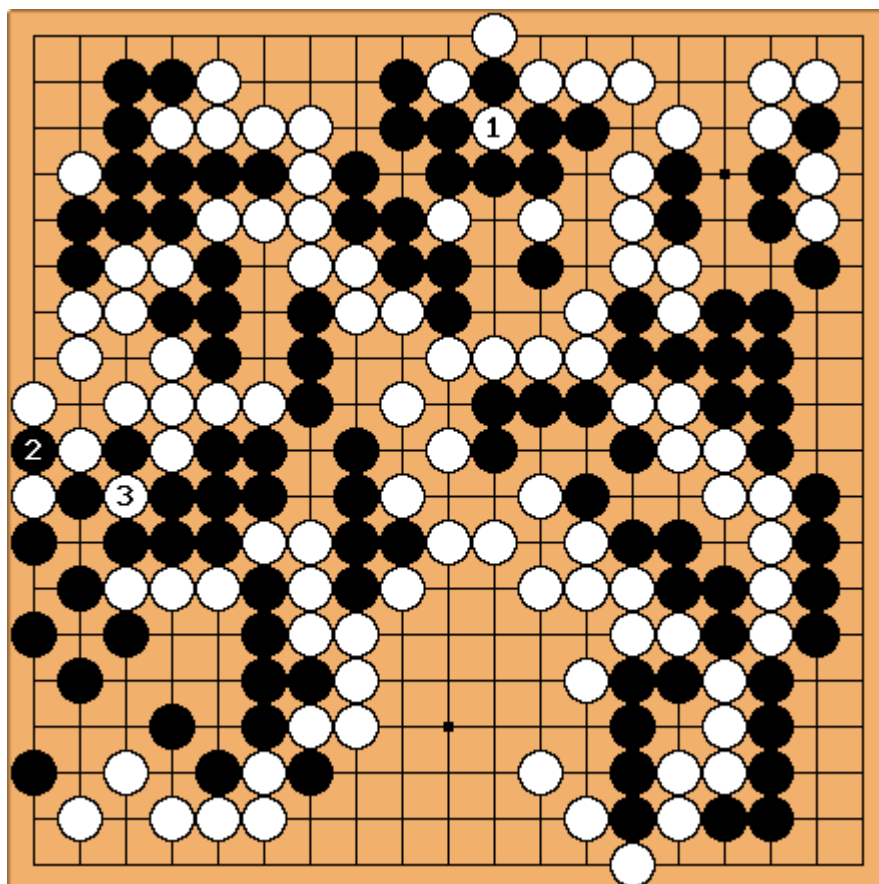


Figura 6: Quarta partida de la final Meijin que enfrontava O Rissei contra Cho Chikun. Partida de resultat invalidat pel triple *ko* jugat.

A la imatge anterior (figura 6) veiem els tres primers moviments que portaran al triple *ko* i a la invalidació de la partida.

#### D.- Normes de Nova Zelanda:

Aquestes normes són les que s'utilitzen a l'associació de Go de Nova Zelanda, i es basen en les següents característiques:

- Utilitzen puntuació d'àrea.
- Es té en consideració la norma del *superko*.
- Es permet el suïcidi.
- S'especifica un komi de 7 punts per blanc.

#### E.- Normes Xineses:

Les normes Xineses estan definides per l'associació Xinesa de Weiqi, i es basen en:



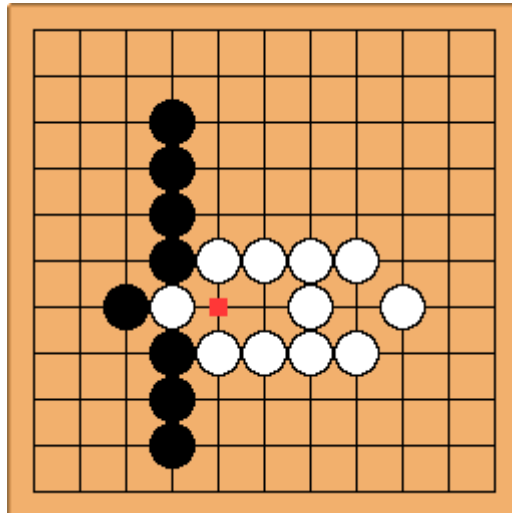


Figura 9: Negre té prohibit jugar a la intersecció marcada per un quadrat vermell.

No obstant, tal i com esmentàvem anteriorment, només es té en consideració el *superko* posicional, i no el triple *ko* que hem explicat a la secció de normes japoneses, de forma que al igual que amb aquestes, la partida s'invalidaria si es donés la situació.

Finalment, proposem la metodologia per a comptabilitzar una partida mitjançant regles xineses, que acostumen a portar alguns dubtes en el seu funcionament.

- Preparant-nos per comptar:
  1. Es determinen les pedres que estan mortes un cop acabada la partida.
  2. Determina el propi territori, que són les interseccions lliures que estan rodejades per les pedres vives.
  3. Es retiren totes les pedres mortes del propi territori, i es poden col·locar de nou al seu receptacle corresponent, sense necessitat de comptabilitzar-les.
  
- Determinant la puntuació:
  1. Volem que els territoris que els territoris que rodegem siguin múltiples de 10 punts. Per fer-ho senzillament traiem pedres del nostre propi color i les retornem al bol. També podem agafar pedres del bol i col·locar-les al taulell. Aquest fet acostuma a escandalitzar, donat que sembla que s'estiguin fent trampes. Recordem que mitjançant la puntuació d'àrea, obtenim un punt per cada intersecció lliure que rodegem, i un punt per cada pedra que tenim al taulell. D'aquesta forma, si agafem una pedra del taulell i la posem al bol, deixem una intersecció lliure al taulell, afegint-nos un punt, però el perdem de nou al deixar aquesta pedra al bol, no modificant doncs el resultat. De la mateixa forma si agafem una pedra del bol i la col·loquem al taulell, ens afegim un punt que s'anul·la al omplir una intersecció lliure pròpia.
  2. El segon punt serà prendre nota del nombre de punts que tenim amb les interseccions lliures. Aquesta quantitat hauria de ser un nombre enter senzill, donat que hem fet grups múltiples de 10. Alguna gent deixa una pedra fora del bol i del taulell per cada 10 punts que ha comptabilitzat, de forma que no se n'oblidi quan li hagi de sumar la quantitat de pedres que té al taulell.
  3. Ara senzillament comptabilitzem les pedres que tenim. En aquest punt podem destruir la distribució de la partida, fent piles de 10 pedres de cara a simplificar el recompte. Si els dos jugadors estan comptabilitzant la puntuació d'aquesta forma, ens hem d'assegurar que ambdós jugadors han acabat de comptar els punts basats en interseccions lliures abans de procedir d'aquesta forma, donat que el territori quedarà destruït.
  4. Finalment, afegim a la puntuació resultant del pas 2 al nombre de pedres que hem obtingut al pas 3. Aquesta és la puntuació final.

5. Si hi ha komi, l'afegim a la puntuació de blanc.
6. Si hi ha handicap, dividim la quantitat de pedres de handicap entre 2, i afegim aquest nombre a la puntuació de blanc. Això es fa pel fet de que a més a més de començar la partida amb més pedres, cadascuna d'aquestes pedres és ja de per sí un punt, de forma que blanc s'ha de compensar incorporant la meitat d'aquest handicap al seu resultat final.