



# Oza ("Trono")



Il 1° torneo Oza è del 1953: si giocava con la formula ad eliminazione diretta e finale in 3 partite. Nel 1969 si trasforma in campionato: in questo modo si assegnava un titolo e non ultimo, aumentava il premio in denaro. Nakahara (a quel tempo 7dan) divenne il 1° detentore. Nel 1983 entra a far parte delle "Corone", ovvero i maggiori e più ambiti titoli. Tenendo conto tutti i tornei Oza, Nakahara ne ha vinto 16, Oyama 9 e l'attuale detentore 13 di fila. Il percorso dello sfidante si sviluppa in 3 fasi. La prima fase è composta da 5 gruppi ad eliminazione diretta. I 5 vincitori accedono alla 2ª fase composta da 10 gruppi ancora con sistema ad eliminazione, i cui 10 vincitori passano al tabellone principale, aggiunti a 6 giocatori che hanno mantenuto il diritto a questo posto. Altri scontri ad eliminazione diretta portano allo sfidante per il titolo. Il match si svolge fra Settembre ed Ottobre ed è articolato al meglio delle 5 partite, con tempo di riflessione di 5 ore per giocatore nello stesso giorno.

## 53° Oza (2005)

(fonte: "This week in Shunkan Shogi" di Reijer Grimbergen c/o SHOGL\_L)

*Habu* – *Sato* atto III: nel *Kisei* vinse *Sato*, nell'*Oi* ha vinto *Habu*. Questo dunque potrebbe essere il match dello spareggio a conclusione del periodo estate/autunno 2005 caratterizzato dal confronto fra questi due grandi giocatori. Quindi un motivo per in più per dimostrare il proprio valore. *Habu* ne ha uno ulteriore: mantenendo il titolo potrebbe superare un record del grande *Oyama*, ovvero aver vinto per 14 volte consecutive una "corona". *Oyama* vinse il titolo *Meijin* per 13 volte consecutive.

### 1ª Partita 1 Settembre 2005

Sente: *Sato Yasumitsu, Kisei*

Gote: *Habu Yoshiharu, Oza*

#### 1.P7f P3d 2.P2f G3b 3.G7h P4d

*Habu* non intende giocare la *kakugawari* (normale o ritardata che sia), ma mira ad un *yagura*.

#### 4.P2e B3c 5.S4h G5b 6.P5f S2b 7.B6f

Manovra che sembra strana, ma *Sato* intende scambiare i *kaku*, e questo è il solo modo per farlo.

7.... G54c 8.B5g K4a 9.P2d Px2d 10.Bx2d Bx2d 11.Rx2d S2c 12.R2h P'2d 13.S6h P5d 14.K6i P1d 15.K7i S6b 16.G5h S5c 17.P6f P1e 18.G56g K3a 19.K8h N3c 20.P3f P4e 21.S3g S4d 22.S2f P8d 23.N3g P8e 24.S7g K2b

Il *sente* è riuscito a scambiare i *kaku* ed anche il *fu* in fronte all'*hisha*. Sebbene l'opinione generale favorisca la posizione del *sente*, la differenza è marginale. Il *sente* ha un *yagura-gakoi* e l'attacco con il *gin scalatore* (*bogin*), ma il *gote* ha un solido *ginkanmuri* (*gakoi* che italianizzato significa "Corona d'Argento", vista la posizione del *gin* in fronte al *gyoku*) e spinto il *fu* in 1e, il quale rende un po' meno efficace il *bogin*.

#### 25.P9f P9d 26.P'2e

*Sato* si prende 2 ore e 20 minuti per valutare le sue possibilità e decide per attaccare. Ma a dispetto della sua riconosciuta capacità di giudizio, dopo la partita ha ammesso che questa sua lunga riflessione era perché non era sicuro del valore della mossa.

26.... Px2e 27.Nx2e P'2g 28.Nx3c+ Sx3c 29.R3h B'2i 30.R4h P2h+ 31.Rx2h Bx4g+ 32.P3e +B4f 33.R2i +B4g 34.R2h +B4f 35.R2i +B4g 36.R2h +B4f 37.R2i +B4g 38.R2h *sennichite*

Il *sennichite* non può essere evitato. A causa della differenza sul tempo di riflessione e perché è *sente*, *Sato* non vuole ripetere la partita, ma se prova con 33.Px3d,

dopo +B4f, poi segue +Bx2h, 34.Px3c+ G4x3c, N'2e +B6d e l'*uma* tiene la posizione unita. D'altra parte, *Habu* non è il tipo di giocatore che accetta il *sennichite* alla leggera. Questo è dimostrato dai 40 minuti di riflessione per +B4f, Px3d, ritenuta una variante troppo pericolosa per evitare il *sennichite*.

### 1ª Partita (ripetizione) 1 Settembre 2005

Sente: *Habu Yoshiharu, Oza*

Gote: *Sato Yasumitsu, Kisei*

#### 1.P7f

Dopo una pausa di 30 minuti, la ripetizione della partita comincia con i colori invertiti. Entrambi i giocatori iniziano con il tempo avanzato, ma con il minimo di 1 ora. Poiché a *Sato* rimanevano 52 minuti, inizierà con 1 ora a disposizione. La differenza di 8 minuti è stata quindi aggiunta al tempo rimasto ad *Habu*.

#### 1.... P3d 2.P2f G3b 3.G7h P8d 4.P2e Bx8h+

*Sato* opta per una *kakugawari ritardata*.

5.Sx8h S2b 6.S3h S3c 7.K6h S7b 8.S7g P6d 9.S2g S6c 10.S2f P1d 11.P3f S5d 12.P3e P4d 13.Px3d Sx3d 14.K7i K4a 15.P1f P9d 16.S3g G3c 17.P9f K3b 18.G5h G5b 19.P4f P'3e 20.P'3f Px3f 21.Sx3f P'3e 22.S4g G4b 23.P6f P7d 24.G56g K2b 25.K8h G43b 26.P5f P4e 27.Px4e S5x4e 28.P'4f S5d 29.B'4a!

La differenza di tempo si vede, perché *Sato* trascura completamente questa mossa. La semplice minaccia è Bx7d+, ma c'è anche P5e Sx5e, Bx6c+. L'unica mossa per contrastare entrambe le minacce è 29.... B'6c, ma dopo Bx6c+ Sx6c, P'3f Px3f, Sx3f P'3e, S4e il *sente* ha manovrato l'inizio di un attacco con il *gin-gote* in terribile posizione in 6c.

#### 29.... P7e

*Sato* usa quasi tutto il tempo rimanente a disposizione per iniziare un disperato attacco.

30.B7d+ Px7f 31.Sx7f P6e 32.+B7e Px6f 33.+Bx6f R7b 34.P'7d B'4d 35.+Bx4d Gx4d 36.P2d Px2d 37.B'7g!

La minaccia è P'7e, Sx7e B'3i e l'ovvia mossa per difendersi è 37.B'7g. Che cosa abbia in mente *Habu* con B'7g è una tecnica di livello molto alto, anche per i professionisti. La ragione diverrà presto chiara.

37.... G3c?!

Meglio era B'3c, che mantiene la posizione del *gote* sicura, ma il *gote* così perde la minaccia P'7e, Sx7e B'3i cosicché pochi professionisti giocherebbero B'3c. Il gioco potrebbe continuare con 38.P'2e Px2e, N3g G44c e la posizione non è chiara.

38.R6h!

Difende contro la minaccia del *gote* e prepara una controminaccia con G5g seguita da R6a+. Perché il *gote* ha giocato G3c permettendo la promozione dell'*hisha* è fuori questione. Il *gyoku-gote* è troppo debole sul lato.

38.... R6b 39.B6f!

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
4	香	桂						桂	香	a
1				飛				王		b
					歩	銀	銀	歩	歩	c
	歩	歩	歩					歩		d
								歩		e
	歩		銀	角	歩	歩			歩	f
		歩		金		銀				g
		玉	金	飛						h
	香	桂						桂	香	i 歩 <sub>2</sub>

Questa è veramente la parte brillante del piano di *Habu*. Non paracadutare il *kaku* in 6f ma in 7g, e poi muoverlo ora in 6f. Sembra una mossa persa, ma la grande differenza è l'*hisha* in 6b. Il *sente* sta ora minacciando Bx8d. *Sato* non può incolparsi per aver trascurato questo gioco sottile a causa dei problemi di tempo, ma *Habu* ha probabilmente usato solo 13 minuti per trovarla (il tempo usato in 36.P2d).

39.... G44c 40.G67g P'6e 41.Bx8d R6a 42.P7c+ B'9c 43.Bx9c+ Nx9c 44.B'8c R7a 45.B7d+ B'5g 46.R3h P'7e 47.S6g P'4e 48.P'6d Px4f 49.S45h P4g+ 50.Sx4g P3f 51.P6c+ P3g+ 52.Nx3g P'3f 53.Sx3f B4f+ 54.P'3e S2c 55.P'4d G4x4d 56.+P77b R3a 57.+Px5c +Bx3f 58.+P4b

Questa sembra concludere la partita, ma *Sato* non è pronto ad abbandonare.

58.... R3b!

Un sacrificio completo di *hisha*, ma con questo la posizione del *gote* recupera l'ordine e l'attacco del *sente* è posticipato.

59.+Px3b Sx3b 60.+Bx7e P'4f 61.P'4h P4g+ 62.Px4g +B2g 63.R3i P'3h 64.R2i +Bx3g 65.R'8a P'4a 66.P'6d!

La mossa decisiva. Il *sente* ora cattura il *keima* ed il *kyo* in 9a e 9c, permettendo al *gyoku* di scappare sul quel lato in ogni momento della partita. Anche se il *sente* fa un errore, la salvezza del *gyoku* è assicurata ed è quasi impossibile perdere.

66.... N'2g

Minaccia P3i+, ma naturalmente *Habu* non ci casca.

67.R7i Nx1i+ 68.Rx9a+ S6c 69.L'4f L'7d 70.+Bx9c Lx7g+ 71.Nx7g Sx6d 72.Lx4d Gx4d 73.L'4f Gx3e 74.+R6a S'7e 75.P'7f L'6f 76.Px7e Lx6g+ 77.Gx6g P6f 78.Gx6f +Bx4g 79.L'4i +B5g 80.+Rx6d +Bx7i 81.Kx7i R'5i 82.P'6i Rx4i+ 83.+Rx2d abbandona

L'unica mossa è G'2c, ma con la semplice replica +Rx3e la differenza di materiale è troppo grande perché il *gote* abbia una possibilità di vittoria. Ancora una volta *Sato* mostra un grande spirito combattivo, ma *Habu* ha comandato questa replica della partita. Il fatto che in questa replica *Habu* abbia giocato con il *sente* non ha effetti sulla 2<sup>a</sup> partita, perché giocherà ancora con il *sente*.

2<sup>a</sup> Partita 16 Settembre 2005

*Sente:* Habu Yoshiharu, Oza

*Gote:* Sato Yasumitsu, Kisei

1.P7f P3d 2.P2f G3b 3.G7h P4d 4.P2e S4b 5.P2d Px2d 6.Rx2d S4c

Fin dall'inizio la partita presenta momenti interessanti. *Sato* ha permesso, sorprendendo tutti, il cambio dei *fu* nella 2<sup>a</sup> colonna. Non sembra ci sia compenso per questo, ma *Sato* ha un piano tortuoso e subdolo...

7.R2h?

Ed *Habu* ci cade. Avesse visto cosa *Sato* intendeva, avrebbe probabilmente giocato S4h, perché si richiede in questa posizione di mantenere l'*hisha* in 2d il più a lungo possibile.

7.... P3e!

Il punto. *Sato* non vuole paracadutare il *fu* indietro in 2c, ma in 2e, per mettere pressione all'*hisha*. Per questo, deve posizionare il *gin* in 3d, motivo per cui il *sente* deve mantenere l'*hisha* in 2d. Dopo la partita, *Sato*, scherzando, si riferisce alla sua strategia come "*inchiki senpou*", che significa "strategia fasulla, truccata". Probabilmente non la vedremo più, ma ha dato a *Sato*, ciò che supponeva, una buona posizione.

8.S4h R4b 9.K6i S3d 10.S6h K6b 11.P5f R4c 12.S45g P'2e 13.K7i R2c 14.P'2g

Il rapido scambio del *fu* non ha dato nulla al *sente*. Peggio, ha dovuto paracadutare il *fu* in 2g, dov'era all'inizio della partita. Il *gote* ha vinto l'apertura.

14.... S7b 15.P7e P6d 16.S7g S4e 17.P4f S5d 18.S7f K7a 19.P5e S56c 20.B7g K8b 21.K8h G4c 22.P8f P5d 23.S6f P4e 24.Px4e G3d 25.Px5d Sx5d 26.R5h S56c

27.P7d Px7d 28.P'7e P'4f 29.G4h Gx4e 30.Px7d Sx7d  
31.P'7c Nx7c 32.R5d G4d 33.Rx6d Sd6c 34.S67e P'7d  
35.Rx4d Px7e?

*Sato* fa affidamento su una variante che non è buona come sembra. Se avesse giudicato correttamente, probabilmente avrebbe invece giocato Bx4d. Per esempio, 36.Bx4d Px7e, S8g P4g+, Gx4g R4c è buono per il *gote*.

36.P'7d Sx7d 37.Rx7d Bx7g+ 38.Nx7g Px7f 39.Rx7f B'3b

*Sato* pensava che questo paracadutaggio di *kaku* fosse buono, ma non è così semplice.

40.P'5d Bx5d 41.R5f P'7f 42.Rx5d Px7g+ 43.Gx7g S'6e 44.R4d P'7f 45.G8g N'7e?

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
3	香	桂			香			桂	香	a
1	香	王	香					香		b
	香	香	桂	香				香	香	c
					飛					d
			香			香	香			e
		歩	銀		香					f
	歩		角	歩		歩	歩	歩		g
		玉	金		金				金	h 金 1
	香	桂					桂	香	歩 2	i

Purtroppo, questo è l'errore decisivo. La partita è molto serrata fino alla fine, ma il *sente* è una mossa più veloce a causa di una minaccia di matto piuttosto inusuale. Corretto era S'7g. Se il *sente* catturava questo *gin*, il *gyoku* diventava troppo esposto, così l'unica risposta era 46.K9h, ma poi N'7e, S'7i R5c, P'5g R5d! è buono per il *gote*. E' difficile catturare quest'*hisha*: per esempio 49.Rx5d Sx5d, Gx7f si risponde con R'7h!, Sx7h=, *hisshi*.

46.P'7h R5c 47.P'5g R6c

*Sato* pensava che ora fosse buona P'6f, ma dopo 48.Px6f Sx6f, S'7i non c'è un buon modo di continuare.

48.B'9f P9d 49.B'5e R5c 50.B6d Nx8g+ 51.Kx8g G'5d 52.Bx5c+ Gx5c 53.R4b+ P9e 54.B4a+ P'5b 55.+B3b G6d 56.+R4d S'7e 57.+Bx6e Nx6e 58.N'7d Gx7d 59.+Rx7d

Se non ci fosse stata una minaccia di matto, il *gote* avrebbe potuto giocare B'5i e vincere. Comunque, 59.+Rx7d è una minaccia di matto ed uno particolarmente bello: 60.S'9c Lx9c, S'7c Sx7c, G'8a Kx8a, R'7a! (Kx7a, +Rx7c oppure Gx7a, +Rx8c).

59.... P7g+ 60.Px7g B'6i 61.S'7h P'7f 62.+Rx6e Bx7h+ 63.Kx7h Px7g+ 64.Kx7g S'7f 65.+Rx7f Sx7f 66.Kx7f P'7c 67.B'6d N'8d 68.K6f B'3c 69.K5f S6c 70.N'9d Lx9d 71.S'9a?

Non fa differenza per il risultato finale, ma *Sato* ha puntualizzato che c'era, in questa posizione, uno *tsume*:

71.G'9c Kx9c, R'9a G'9b, S'8b Kx8b, G'8a ecc. "Ah, era così semplice..." la reazione di *Habu*, con un sorriso beffardo.

71.... Kx9a 72.Bx7c+ abbandona

No *tsume*, ma un *hisshi* è abbastanza buono: S'8b, S'9c. Ancora un volta *Sato* ha comandato il gioco, ma diversamente delle partite giocate nella prima parte dell'estate, non è riuscito a capitalizzare il suo vantaggio nella stretta finale.

3^ Partita 1 Ottobre 2005

Sente: *Sato Yasumitsu, Kisei*

Gote: *Habu Yoshiharu, Oza*

1.P7f P3d 2.P2f P4d 3.S4h S4b 4.P5f G65b 5.P5e

Questa partita sembra una normale *ibisha*, ma ancora una volta *Sato* ha preparato qualcosa per portare *Habu* in terreni inesplorati fin dall'inizio. Questa è stata la storia di tutti e 3 i match giocati fra loro quest'anno. *Sato* ha proposto sempre nuove idee fin dalle prime mosse, ma non sempre hanno pagato lo sforzo.

5.... S6b 6.S5g G3b 7.S5f P6d 8.S6h S6c 9.P2e S3c 10.S5g K4a 11.P6f B3a 12.R6h R6b 13.P6e Px6e 14.Sx6e P'6d 15.S65f B4b 16.G65h K3a 17.P3f P7d 18.K4h P5d 19.Px5d Sx5d 20.K3h K2b 21.S4f G54c 22.S55e

*Sato* prova ad attaccare la posizione ortodossa che *Habu* ha costruito. S6c non è un'opzione a causa di 23.P3e Px3e, Sx3e e poi S5x4d ed ora anche il *kaku-sente* entra prepotentemente in gioco. La prossima mossa del *gote* è forzata.

22.... Sx5e 23.Sx5e P'5d 24.S4f

Il *sente* ha ottenuto lo scambio dei *gin* e forzato il *gote* a paracadutare il *fu* in 5d. Tuttavia, non significa ancora che ha una posizione migliore. La differenza nella posizione dei *gyoku* è troppo grande per poter dare un giudizio.

24.... P8d 25.P9f P9d 26.B9g P9e 27.P'6c Rx6c 28.P'6e Px6e 29.Bx4b+ G4x4b 30.B'7b R6d 31.Bx8a+ P6f 32.+B8b R6e 33.N7g Rx2e 34.S'1f!

Solo ora si può dire che la strategia di *Sato* ha avuto successo. La casa 1f non è l'usuale posto dove si paracaduta un *gin*, ma in questo caso mette una forte pressione sull'*hisha*, così *Habu* deve forzare la situazione.

34.... S'6g

Nessuna scelta. 34.... R2f, S3g o 34.... R2d, Rx6f seguito da P'2e sono favorevoli al *sente*.

35.Gx6g Px6g+ 36.Rx6g G'5f 37.R6a+ Gx4g 38.Kx4g Rx2i+ 39.G'3i +Rx1i 40.S'2h P4e 41.Sx4e +Rx3i 42.Gx3i

*Habu* non è stato in grado di salvare l'*hisha*, ma ha fatto in modo di indebolire ulteriormente la sicurezza del *gyoku*. L'opinione generale era che l'attacco del *gote* non è forte abbastanza e che il *sente* stia vincendo.

Tuttavia, in una posizione come questa è facile commettere un errore come vedremo.

42.... L'4c 43.P'4d Lx4d 44.Sx4d Sx4d 45.R'8a?!

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
5	香	飛		竜				王	香	a
1	桂	馬				香	香	王		b
1	銀							香	香	c
1	角					香	銀	香		d
1	香									e
	歩		歩				歩		銀	f
		歩	桂			玉			歩	桂 <sub>1</sub>
								銀		香 <sub>1</sub>
	香					金				歩 <sub>1</sub>

Buona o cattiva? Le opinioni erano divise. Al commentatore *Morishita (8dan)* non è piaciuta del tutto, ma la ragione è abbastanza chiara e nello stile di *Sato*. Inoltre, il *sente* sta ancora vincendo dopo questa mossa. Tuttavia, *Sato* poteva rendersi le cose più facili se avesse giocato 45.P+4c G4x4c e solo poi R'8a. Dopo P'4a, +Rx4a G'3a, il *gote* è forzato ad usare il *kin* in difesa, rendendo quasi impossibile ogni attacco.

45.... P'4a

Ora le due *hisha* sono una sulla strada dell'altra, ma...

46.L'4h!?

Questa era la mossa su cui *Sato* contava. A causa del *fu* paracadutato in 4a, questo *kyo* lavora sia in attacco che

in difesa. *Habu* ha ammesso che era rimasto completamente sorpreso da questa mossa e l'ha elogiata.

46.... S4e 47.K3g N3c 48.N'2f S'2e 49.Sx2e Nx2e 50.K3h B'5f 51.S'4g B7h+ 52.K2i

Il *sente* ora minaccia di chiudere la difesa con S3h, così la prossima mossa è forzata.

52.... N'3g 53.+Bx3g?

*Sato* ha comandato la partita ancora una volta, ma questo errore rende tutto inutile. Corretto era 53.K1i, poi il *gote* non ha niente di meglio che iniziare un attacco laterale, ma da lontano con P1d, però poi 54.+B6d P1e non è ancora una minaccia di matto, anche se al *sente* mancano i pezzi in mano. Perciò, il *sente* probabilmente vinceva dopo 55.+Bx4b Gx4b, +Rx4a.

53.... Nx3g+ 54.Sx3g G'2g 55.G2h S'1h 56.Gx1h Gx3g 57.S'3i S'2g 58.P'2h Sx1h= 59.Kx1h G'4i 60.S33h G4x4h 61.Sx3g Gx4g 62.N'2e Gx3g 63.N'1d Px1d 64.Nx1d Lx1d 65.S'1c K3a 66.G'2a Kx2a 67.+Rx4a L'3a abbandona

Non c'è lo *tsume* dopo 68.+Rx3b Kx3b oppure 68.S1b+ Kx1b, +Rx3b Gx3b, mentre il *gyoku-sente* non può essere difeso. Nonostante giochi ancora un buon *shogi*, *Sato* perde la partita e la finale con un secco 3-0, concludendo questa lunga estate di finali con *Habu* (questa era la 15<sup>a</sup> partita che hanno giocato dall'11 di Giugno). *Habu* ha ora vinto il titolo *Oza* per la 14<sup>a</sup> volta consecutiva, superando il record di *Oyama* che vinse 13 volte consecutive il titolo *Meijin* nel periodo 1959-1971. *Habu* ha la possibilità di prolungare il record il prossimo anno.

## Oza match

		OZA		
1		Yasuharu Oyama	1 – 0	Yuzo Maruta
2	1954	Yasuharu Oyama	2 – 1	Kozo Masuda
3	1955	Yasuharu Oyama	2 – 1	Rensho Nada
4	1956	Seiichi Kabori	2 – 1	Kazukiyo Takashima
5	1957	Shigeyuki Matsuda	2 – 1	Seiichi Kabori
6	1958	Masao Tsukada	2 – 1	Tatsuya Futakami
7	1959	Yasuharu Oyama	2 – 0	Michiyoshi Yamada
8	1960	Yuzo Maruta	2 – 1	Yasuharu Oyama
9	1961	Soetsu Honma	2 – 0	Hifumi Kato
10	1962	Hifumi Kato	2 – 0	Michihito Kumagay
11	1963	Rensho Nada	2 – 1	Hirofumi Serizawa
12	1964	Yasuharu Oyama	2 – 0	Hifumi Kato
13	1965	Yuzo Maruta	2 – 0	Kunio Naito
14	1966	Yasuharu Oyama	2 – 0	Yuzo Maruta
15	1967	Michiyoshi Yamada	2 – 0	Kunio Naito
16	1968	Yasuharu Oyama	2 – 0	Hifumi Kato
17	1969	Makoto Nakahara	2 – 1	Michio Ariyoshi
18	1970	Makoto Nakahara	2 – 0	Tatsuya Futakami
19	1971	Makoto Nakahara	2 – 0	Hifumi Kato
20	1972	Makoto Nakahara	2 – 0	Kunio Naito
21	1973	Makoto Nakahara	2 – 0	Gen'ichi Ono
22	1974	Makoto Nakahara	2 – 1	Yasuharu Oyama
23	1975	Kiyosumi Kiriyama	2 – 0	Makoto Nakahara
24	1976	Makoto Nakahara	2 – 0	Kiyosumi Kiriyama
25	1977	Makoto Nakahara	2 – 0	Nobuyuki Ouchi
26	1978	Makoto Nakahara	2 – 0	Nobuyuki Ouchi
27	1979	Makoto Nakahara	2 – 0	Nobuyuki Ouchi
28	1980	Yasuharu Oyama	2 – 0	Makoto Nakahara
29	1981	Yasuharu Oyama	2 – 1	Osamu Katsuura
30	1982	Kunio Naito	2 – 0	Yasuharu Oyama
31	1983	Makoto Nakahara	2 – 1	Kunio Naito
32	1984	Makoto Nakahara	3 – 2	Hidemitsu Moriyasu
33	1985	Makoto Nakahara	3 – 1	Koji Tanigawa
34	1986	Makoto Nakahara	3 – 0	Kiyosumi Kiriyama
35	1987	Yasuaki Tsukada	3 – 2	Makoto Nakahara
36	1988	Makoto Nakahara	3 – 0	Yasuaki Tsukada
37	1989	Makoto Nakahara	3 – 2	Teruichi Aono
38	1990	Koji Tanigawa	3 – 1	Makoto Nakahara
39	1991	Bungo Fukusaki	3 – 2	Koji Tanigawa
40	1992	Yoshiharu Habu	3 – 0	Bungo Fukusaki
41	1993	Yoshiharu Habu	3 – 1	Koji Tanigawa
42	1994	Yoshiharu Habu	3 – 0	Koji Tanigawa
43	1995	Yoshiharu Habu	3 – 0	Keiji Mori
44	1996	Yoshiharu Habu	3 – 0	Akira Shima
45	1997	Yoshiharu Habu	3 – 0	Akira Shima
46	1998	Yoshiharu Habu	3 – 2	Koji Tanigawa
47	1999	Yoshiharu Habu	3 – 1	Tadahisa Maruyama
48	2000	Yoshiharu Habu	3 – 2	Takeshi Fujii
49	2001	Yoshiharu Habu	3 – 1	Toshiaki Kubo
50	2002	Yoshiharu Habu	3 – 0	Yasumitsu Sato
51	2003	Yoshiharu Habu	3 – 2	Akira Watanabe
52	2004	Yoshiharu Habu	3 – 1	Toshiyuki Moriuchi