



Osho ("Re")



Kubo Toshiaki
Osho (Kio)

27/08/1975
4dan -> 1993
9dan -> 2010
"7 corone": 5 titoli
Altri tornei: 3 vittorie

Sato Yasumitsu
9dan

01/10/1969
4dan -> 1987
9dan -> 1998
"7 corone": 12 titoli
Altri tornei: 10 vittorie



61° Osho (2011/2012)

(fonte: "This week in *Shukan Shogi*" di Reijer Grimbergen c/o SHOGLI)

1^ partita 8/9 gennaio 2012

Sente: *Sato Yasumitsu*, 9dan

Gote: *Kubo Toshiaki*, *Osho*

1.P7f

Dal *furigoma* di questa 1^ partita del 2012 con un titolo in palio sono usciti 3 *tokin*, con assegnazione del Nero allo sfidante *Sato*.

1.... P3d 2.P2f P5d 3.P2e R5b

La *Nakabisha* non è una sorpresa.

4.S4h P5e 5.K6h B3c 6.P3f K6b 7.S3g P4d 8.S4f

Avanzare l'Argento destro col Re ancora in 6h è una strategia attualmente molto in voga.

8.... P4e 9.Sx4e G3b

Naturalmente *Kubo* non si sottrae affatto ad una precoce battaglia. Questa mossa è stata giocata la prima volta da *Sugai 5dan* ed è una delle più recenti varianti in questa apertura ultratagliante.

10.Sx3d P5f 11.Px5f Bx8h+ 12.Sx8h K7b 13.K5g!?



Sul suo blog, il *Ryu-O Watanabe* ha scritto che su questa mossa si era discusso in realtà davanti a una birra con gli amici poco tempo prima, e nessuno credeva che potesse andar bene avanzare il Re all'aperto sotto la protezione di tre soli e umili pedoni. La verità è che il Re difende il pedone in 5f contro Rx5f, ma occorre una buona dose di coraggio per consentire che il Re vada a piazzarsi in una casa così scomoda. *Sato* ha tuttavia seccamente commentato: "In questa posizione il Re non

può essere aiutato". Appena ne ha il tempo, il Nero può rafforzare la posizione con P4f seguita dal piazzamento di un pezzo in 4g, ma per ora la posizione del Nero è instabile. Per contro, *Kubo* ha tre pedoni in meno, per cui deve escogitare qualcosa per tentare di approfittare della posizione del Re nero.

13.... B*6e 14.B*4e Bx7f 15.P3e



15.... G6b?

Sato era seriamente preoccupato per questa posizione, ma deve aver tirato un grosso sospiro di sollievo quando ha visto *Kubo* avanzare questo Oro. La variante critica è P*3c 16.Sx2c+ R4b 17.B3f Gx2c 18.P*2d che sembra poco chiara. *Kubo* ha ritenuto che, in luogo di 17.B3f, fosse qui migliore 17.+Sx3b che non gli piaceva perché dopo Rx4e 18.+Sx3a Bx6g+ 19.Kx6g Rx4g+ avrebbe dovuto sacrificare troppo materiale per ottenere l'accesso al Re. Tuttavia, in sala stampa l'arbitro *Kamiya* ha proposto per il Bianco il seguito P*3c 16.Sx3c= G4c!. Ad esempio, 17.R7h G5d 18.B1h G6e ed il Bianco è riuscito a mettere in gioco l'Oro passivo. Qui *Sato* non confidava molto nella posizione del Nero e anche *Kubo* ha ammesso che avrebbe effettivamente dovuto giocare così.

16.G7h

Dopo aver assistito al rafforzamento della posizione da parte di *Kubo*, anche *Sato* si concede il tempo di migliorare la propria difesa.

16.... P*4d?

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

La mossa in busta, ma dopo la partita *Kubo* l'ha censurata. Aveva giustamente calcolato di poter guadagnare l'Argento nero in 3d, ma sorprendentemente il Nero ha un modo per neutralizzare questo svantaggio materiale. Dopo la partita *Kubo* ha detto che se il guadagno dell'Argento non fosse costato troppo, qui non c'era necessità di attaccare l'Alfiere con P*4d. Anche *Sato* è stato sorpreso da P*4d, perché non si aspettava che il Bianco avanzasse ancor più l'Argento in 3d. Nelle analisi *postmortem* si è qui analizzata la mossa B5d. Ad esempio, 17.Bx5d Rx5d 18.S4e R5a 19.P4f P*5e 20.Px5e Rx5e e se il Nero si difende con 21.P*5f segue il forte attacco Rx4e 22.Px4e N3c. Analizzare tutte le varianti pungenti col Re in terza o addirittura in quarta traversa ha addirittura fatto dimenticare ad entrambi i giocatori l'importanza di questo match: sembrava infatti che provassero il massimo godimento soltanto nel trovare ogni genere di mossa interessante.

17.B1h B6e 18.S7g Rx5f 19.K6h P*3c 20.Sx2c+ Gx2c 21.P2d G1d

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

22.P*5g!

Il Nero ha un Argento in meno e vuole promuovere rapidamente il pedone in 2c per riequilibrare il materiale, ma qui *Sato* si dimostra assai paziente. L'Oro in 1d appare completamente fuori gioco, ma il Bianco ha il fastidioso piano di giocare G1e seguita da R2f. Di conseguenza, *Sato* prima mette fuori gioco questo piano e quindi rinsalda la sua difesa prima di promuovere il pedone.

22.... R5b 23.G3h

Ora l'Oro bianco in 1d è condannato alla passività per il resto della partita, così come lo è la maggior parte degli altri pezzi bianchi su quel lato del tavoliere. Il Bianco può anche avere un Argento in più a questo punto, ma non c'è alcun modo di utilizzarlo in questa posizione.

23.... B5d 24.Bx5d Rx5d 25.P2c+ B*6d 26.B*3g Bx3g+ 27.Nx3g S*3f

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

A questa mossa *Kubo* affida le sue ultime speranze: minaccia Sx3g+, Gx3g e N*4e oppure B*3i alla successiva.

28.S6f!

Rafforzando l'importante casa 5g e creando oltretutto una via di fuga per il Re in 7g.

28.... B*6d 29.B*4f B5c

Oppure Bx4f 30.Px4f P4e che sembra rischiosa, ma dopo 31.Nx4e B*6d 32.S6e Bx4f 33.Sx5d Bx2h+ il Nero non prende l'Alfiere promosso in 2h ma gioca invece N5c+, vincendo la corsa d'attacco.

30.S6e

Ora il vantaggio del Nero è evidente. Qui entrambi i giocatori hanno perso ogni interesse per la posizione e proprio qui hanno infatti concluso le loro analisi *postmortem*.

30.... R9d 31.R2f S4e 32.Nx4e Px4e 33.B3g Bx3e 34.R5f S4b 35.P*3f B4d 36.S*5e P4f 37.Bx4f Bx5e 38.Bx5e N*5c 39.S7f S*4e 40.R6f S4c 41.P*2b R5d 42.B2h S4d 43.Px2a+ P*5f 44.Px5f Sx5f 45.G4h N4e 46.P*5h P*5g 47.B*3b Px5h+ 48.K7g

Dopo la partita *Sato* ha confessato di essere stato un po' troppo prudente nel finale, ma comunque non ha fin qui commesso errori in difesa ed ora vince rapidamente col suo contrattacco.

48.... R5e 49.B4c+ S5g= 50.Gx5g Rx5g+ 51.+Bx4d G*5d 52.+B3e +R4h 53.N*7d +Rx2h 54.+Bx6b Sx6b 55.G*8b K6a 56.S*4c abbandona

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

Una lieve differenza rispetto a una ben nota posizione di *prematto*. Anche dopo G5c il Nero ha il matto con

57.Nx6b+ Kx6b 58.S*7a ecc... per cui *Kubo* ha abbandonato. Una vittoria completa per *Sato*, che non poteva aspettarsi un inizio migliore dell'anno e di questo match. Riuscirà *Kubo* a rimontare col Nero nella 2^ partita o, contro ogni pronostico, sarà invece *Sato* a passare in vantaggio per 2-0?

2^ partita 26/27 gennaio 2012

Sente: *Kubo Toshiaki, Osho*

Gote: *Sato Yasumitsu, 9dan*

1.P7f P3d 2.P7e P3e 3.R7h R3b

Essendo in svantaggio nel match, *Kubo* si astiene da esperimenti e gioca la sua apertura preferita, variante *Ishida*. *Sato* risponde giocando la medesima variante col Bianco. In questa apertura sono parecchie le varianti che sono state analizzate a fondo, ma quella adottata in questa partita non ne fa parte. Entrambi i giocatori devono pertanto confidare essenzialmente su se stessi e spendono quindi tutto il tempo necessario per le loro mosse.

4.K4h K6b 5.G65h G45b 6.P9f S7b 7.P9e P4d 8.P7d P6d

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

Questo è un piano piuttosto conosciuto in questa apertura. Consentendo al Nero di cambiare in 7c, l'Argento bianco può avanzare ed il Bianco può così tentare di entrare in una favorevole formazione *Yagura*. La mossa P6d prepara tutto questo, per giocare l'Oro in 6c. È comunque rischioso giocare così, come dimostra *Kubo* in questa partita.

9.Px7c+ Sx7c 10.R7f!

Mossa molto forte. La minaccia diretta è di piazzare la Torre in 2f, ed il pedone in 2c non può essere adeguatamente difeso. Se il Bianco para 11.R2f con R3d, segue 12.P*7d che è piuttosto sgradevole per il Bianco dato che S8d è ribattuta 13.P8f ed è difficile difendersi contro N7g seguita da P8e che guadagna l'Argento. Inoltre, S8b è seguita da 13.B6f e N7g con forte attacco laterale. In entrambi i casi il Nero ha la posizione migliore e in sala stampa si riteneva pressoché unanimemente che per Bianco fosse già piuttosto difficile piazzare i suoi pezzi nelle case giuste.

10.... P4e

Risposta positiva di *Sato*, ma anche piuttosto rischiosa.

11.N7g

Un po' a sorpresa, *Kubo* declina l'invito di dare inizio alle ostilità, preferendo piuttosto migliorare dapprima la sua posizione.

11.... R3d 12.S3h B3c 13.P8f S8b 14.P*7d P2d 15.R7e S3b

La mossa in busta. È alquanto raro attualmente che si giochino solo 29 mosse nel primo giorno di un match valido per il titolo con partite sulla distanza di due giorni: una prova evidente della difficoltà della posizione.

16.N8e P*7b 17.Bx3c+ Nx3c 18.B*2b B*2h 19.L1h B1i+ 20.Bx1a+ +Bx1h 21.R7f P8d 22.G3i +B1i 23.R1f Px8e 24.+B1b R4d 25.+B2b G4b 26.Rx1c+

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

Kubo ha spostato la sua Torre sulla 7^ traversa ed è entrato nel campo avversario sul lato destro. Il Nero ha un chiaro vantaggio, ma *Sato* non è disposto a gettare la spugna.

26.... G5a!?

Non si sa bene se questa sia la mossa migliore, ma dimostra comunque che *Sato* intende rendere dura la vita al suo avversario. Le alternative non sono poi molte, perché un contrattacco come P4f 27.Px4f R4f fallisce contro il seguito 28.L*4g R7f 29.Lx4b+ che è favorevole al Nero.

27.+R1e P2e?!

Nelle analisi *postmortem* entrambi i giocatori erano d'accordo sul fatto che P6e, seguita ad un certo punto da Rx7d, con ogni probabilità sarebbe stata migliore.

28.+R1a G54a 29.L*2d!

Sato ha forse sottovalutato questa mossa.

29.... Rx2d

Non c'è altra scelta. Mosse come P3f o P4f vengono semplicemente ignorate ed al Nero basta semplicemente giocare 30.L2c+.

30.+Bx3b Gax3b 31.+Rx8a

E il Nero vince facilmente, oppure...

31.... L*5d 32.+Rx8b K5b 33.+Rx9a K4c

Come nella 1^ partita, *Sato* si lancia all'avventura col suo Re. Questa volta però non ha scelta: se il centro è il posto più sicuro per il Re bianco vuol dire che il Bianco è nei guai.

34.L*5f L*7e 35.Lx5d Px5d 36.S*1e R4d 37.N*5f Lx7i+ 38.+Rx9c L*5c 39.Nx4d Kx4d

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

40.R*1d?

Mossa basata su un errore di calcolo. Se *Kubo* avesse calcolato correttamente, avrebbe giocato subito 40.+R6c.

40.... N*3d 41.+R6c

Un cambio di piano. *Kubo* riteneva inizialmente di poter giocare a questo punto 41.S2d vincendo dopo S*6i 42.S4i, ma solo qui si è reso conto il Bianco può proseguire con N*5f 43.K3h (Px5f è ribattuta da B*7e) P2f! che è una perfetta combinazione offensiva e difensiva: ad esempio, 44.Sx3e Kx3e 45.L*3f K2e attaccando la Torre, ed il Bianco sopravvive. Sembra che 41.+R6c sia ancora abbastanza buona perché il Nero minaccia S2d alla successiva, ma c'è una differenza.

41.... S*2c!

Attacca la Torre e concede al Bianco un po' di spazio vitale. Se il Nero non avesse paracadutato la Torre in 1d giocando invece 39.+R6c, questo non sarebbe stato possibile. Obiettivamente, il Nero sta ancora vincendo, ma quando una posizione facile diventa improvvisamente complessa, è difficile fermare l'emorragia.

42.R1a+ N*4f 43.Px4f Nx4f 44.S4g Nx5h+ 45.Sx5h P4f 46.P*4g +L6i 47.Px4f +L6h

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

Sembra molto minacciosa, ma il Bianco non ha ancora mezzi sufficienti per mattare il Re nero. A *Kubo* restano ancora due occasioni per vincere la partita.

48.S4g?

Qui *Kubo* spreca la sua prima occasione. Dopo 48.P4e K3d (a Nx4f segue il matto dopo 49.N*5f ecc...) 49.N*4f il Nero vince perché Kx4e è ribattuta da 50.S4g.

48.... K3d 49.N*2f?

E qui se ne va la seconda occasione di *Kubo*. 49.P4e era ancora la mossa giusta. Così si minaccerebbe infatti N*4f, ed il Bianco non potrebbe giocare altro che una mossa come P*4f, ma allora 50.Sx4f B*6i 51.N*4g! sarebbe un contrattacco perfetto.

49.... Px2f 50.Sx2f P*1b 51.L*3f

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

Entrambi i giocatori sono in *byoyomi* con una posizione intricata sul tavoliere: non è più questione di abilità ma di ciò che i giapponesi definiscono "dito fortunato".

51.... N*4c!

I due Cavalli lavorano perfettamente in difesa. *Kubo* non vede altro modo che buttar dentro tutto, ma così facendo concede a *Sato* i pezzi che gli servono per mattare il Re nero.

52.Lx3e Nx3e 53.Sx3e Kx3e 54.K3h B*6i 55.S*3f K2d 56.N*3e L*3d 57.Nx2c+ Gx2c 58.+Rx1b Bx4g+ 59.Sx4g Lx3g+ 60.Nx3g +Bx3g 61.Kx3g N*2e 62.K2f S*3g 63.abbandona

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

C'è il matto dopo 63.K1f (63.K3f G*3e) Nx1g+ 64.Kx1g N*2e 65.K1h P*1g 66.+Rx1g Nx1g+ 67.Kx1g N2e ecc... Una grande partita, come dimostra il fatto che non c'è un solo pezzo bianco che si trovi ancora nella sua casa iniziale. *Kubo* recriminerà certo sulle occasioni sprecate, visto che d'improvviso viene a trovarsi in svantaggio per 0-2 e in un mare di guai. Dal canto suo, *Sato* sarà certo entusiasta per aver strappato questa partita dal morso della sconfitta. Se riuscirà a vincere la 3^ partita col Nero, avrà ben quattro opportunità di strappare a *Kubo* il titolo *Osho*.

3^a partita 16/17 febbraio 2012

Sente: Sato Yasumitsu, 9dan

Gote: Kubo Toshiaki, Osho

1.P7f P3d 2.P2f P5d 3.P2e R5b 4.S4h P5e 5.K6h B3c
6.P3f S4b 7.S3g S5c 8.S4f S4d

Come nella 1^ partita, Sato gioca l'attacco ultra rapido S3g contro l'apertura Gokigen Nakabisha di Kubo. Nella 1^ partita Kubo aveva optato per la non molto popolare difesa K6b seguita da P4d. In questa partita adotta invece la variante più in voga, muovendo l'Argento in 4d. Questo rende assai improbabile che entrambi i lati possano dar presto inizio alle ostilità, per cui i due contendenti si limitano per ora a rinsaldare la posizione dei Re.

9.K7h K6b 10.G45h K7b 11.S6h K8b 12.S7g L9b
13.S6f K9a 14.N3g S8b 15.P9f P5f 16.Px5f Rx5f

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

Sembra una mossa molto rischiosa, dato che qui il Nero può intrappolare la Torre con 17.P*5e, ma questa mossa trova una perfetta replica in P3e. Per esempio, 18.S6e (18.Px3e è ovviamente ribattuta da P*3f) Rx4f 19.Px4f Px3f 20.N4e B1e e benché il Bianco sia stato costretto a sacrificare la Torre, ha comunque sufficienti prospettive di combattimento in questa posizione.

17.N4e

Dopo la partita Sato ha detto che non si fidava di 17.P*5e ed ha quindi speso un solo minuto per muovere il Cavallo.

17... B1e

Minacciando Sx4e 19.Sx4e B3g+, ma Sato dispone di un'ottima replica a tale minaccia.

18.G56h!

Sgombrando la casa 5h per la Torre nera. Non potendo il Bianco far nulla per impedire questo spostamento di Torre, pare che la posizione di Kubo desti già dei dubbi.

18.... R5a 19.P*5c Sx4e 20.Sx4e B3g+ 21.R5h

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

21.... +Bx4g?

Così si peggiorano le cose. Era meglio giocare +Bx1i. Kubo temeva 22.S*5b, ma dopo G4x5b 23.Px5b+ Rx5b (Gx5b fallisce a causa di 24.G*4a) 24.Rx5b+ Gx5b 25.R*5i il Bianco può controbattere alla forchetta su Alfiere promosso e Oro con N*5c, attaccando l'Argento in 4e. Dopo +Bx1i Sato intendeva giocare 22.S5d e dopo P*5f 23.Sx6c+ (23.Rx5f non va bene a causa di N*6d) N*7a 24.S*5b Nx6c 25.Sx5a+ G4x5a 26.R*3a S*7b 27.Rx2a+ sembra che il Nero abbia la posizione migliore sia dopo L*5d 28.N*4f che in caso di L*6d 28.Rx5f. Visto quanto si è avuto in partita, il Bianco aveva molte più prospettive di lotta se si fosse addentrato in queste varianti, per cui Kubo non aveva forse altra scelta che sperimentarle.

22.S5d G7a 23.R5i!

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

Giocare mosse energiche è una ben nota peculiarità di Sato, e la tentazione è di giocare ora 23.Sx6c+ o 23.S66e, ma qui si limita invece a togliere la Torre dai pericoli. Ottimo giudizio, perché se il Nero partisse per l'assalto decisivo permettendo al Bianco di procurarsi una Torre in mano, si esporrebbe al grave rischio di un forte contrattacco. Kubo inoltre aveva volutamente ceduto l'iniziativa al Nero con G7a, sperando di forzare Sato a un attacco eccessivo quanto prematuro. Cedere l'iniziativa al momento giusto è una buona strategia, perché in questa posizione il Bianco è privo di mosse utili.

23... N*5f

Questa era la mossa in busta. Deve essere stata una notte molto agitata per Kubo, dato che qui la sua posizione è veramente cattiva. Questo paracadutaggio di Cavallo è una misura disperata, perché 23.R5i minaccia oltretutto alla successiva la fortissima R4i.

24.Gh5h +Bx3f 25.S*4e +B2g 26.S66e!

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

Il Nero deve stare ancora molto attento. Il buonsenso nello *Shogi* suggerisce di difendere il Re con tre Generali, per cui sarebbe forse meglio aprire la diagonale dell'Alfiere con 26.S5g: così facendo tuttavia ci si espone al rischio che dopo G4b 27.Bx1a+ (o 27.S5x5f) N3c il Bianco può rompere la catena degli Argenti che sta esercitando così tanta pressione sulla sua posizione. La piramide di Argenti che il Nero ha costruito dopo 26.S66e può anche non avere solide fondamenta, ma l'Argento vitale in 5d è ora doppiamente difeso. La *Gokigen Nakabisha* mira ad attivare la Torre, ma la Torre di *Kubo* è in una ben misera posizione.

26.... P*5g 27.G4g +Bx4e 28.Sx4e S*6h 29.S4x5f Sx6i= 30.Rx6i P5h+ 31.R2i G4b 32.Bx1a+ N3c 33.+B2b P*5e 34.Sx5e N4e 35.S4f G*5g 36.Sx4e +P6h 37.K8h Gx4g

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

角
銀
桂²
香
步

Il Re bianco è ancora arroccato in un perfetto castello *Anaguma*. *Sato* dà ora una dimostrazione di come farlo crollare presto.

38.N*7e Gx5c 39.L*8f G*7b 40.N*9e

D'improvviso sono tre i pezzi che puntano al punto più debole dell'*Anaguma*. Il Bianco non ha modo di difendersi e l'"Orso viene sepolto nella sua tana".

40.... G6d 41.N7x8c= Sx8c 42.Nx8c= Gx8c 43.Lx8c+ P*8b 44.S*7b Gx7b 45.+Lx7b Gx6e 46.S*8c +P7h 47.Kx7h R5h+ 48.G*6h abbandona

Non c'è il matto dopo N*6f 49.+Bx6f o S*6i 49.Rx6i oppure +Rx6h 49.Kx6h mentre il Re bianco non può essere difeso, per cui *Kubo* ha abbandonato. Questo match è stato finora a senso unico con *Sato* che si porta convincentemente in vantaggio per 3-0. Ora è a una sola vittoria dalla conquista del titolo *Osho* per la prima volta in 10 anni. L'unica cosa che resta da fare a *Kubo* è

scordarsi il punteggio e giocare partita per partita. Può aiutarlo un po' il fatto che la prossima partita si disputerà nella prefettura di *Hyogo*, il suo luogo natio. Vincere quella partita potrebbe forse infondere a *Kubo* quelle forze di cui ha disperato bisogno.

4^ partita 22/23 febbraio 2012

Sente: Kubo Toshiaki, Osho

Gote: Sato Yasumitsu, 9dan

1.P7f P3d 2.P7e P8d 3.R7h

Con le spalle al muro, non desta sorpresa che *Kubo* ricorra al suo asso nella manica, cioè all'apertura *Ishida rapida*.

3.... P8e 4.K4h S6b 5.R7f Bx8h+ 6.Sx8h S2b 7.K3h G3b 8.K2h P1d 9.P1f K4b 10.S3h K3a 11.N7g S3c 12.P7d Px7d 13.Rx7d K2b

La nuova idea di *Sato* in questa apertura consiste nell'arroccare il Re in 2b anziché in 3b. La differenza è che il Re viene a trovarsi più distante di una mossa dalla zona in cui inizierà la battaglia, e si tratta di una differenza che può rivelarsi importante nel finale. Specialmente contro *Kubo*, noto come "l'artista del *sabaki*" è alquanto probabile che il finale possa trasformarsi in una corsa al matto. Questa partita sembra tuttavia dimostrare che l'idea di *Sato* non è molto efficace.

14.B*4f!

Questo ottimo paracadutaggio d'Alfiere esercita molta pressione sulla lunga diagonale.

14.... P*7c 15.R7f

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

步

Ora il Nero minaccia P*7d alla successiva, contro cui non è così facile imbastire una difesa.

15.... G7b

Questo è un sistema difensivo standard, ma in partita *Sato* non ne era molto soddisfatto. Ha persino considerato la possibilità di giocare qui R8c, per replicare a 16.P*7d con B*8b. In questo modo è difficile che il Nero riesca a continuare nella sua offensiva, ma la formazione della Torre in 8c e dell'Alfiere in 8b difficilmente può definirsi buona. Ad ogni modo, il Nero può anche rispondere a R8c con 16.P5f minacciando B5g seguita da P8f Px8f, P*8d, un seguito molto promettente per il Nero.

16.P*7d P6d

Difendendosi contro i pezzi maggiori attirandoli semplicemente più vicino.

17.Bx6d G6c 18.B4f

Il Bianco ha sacrificato un pedone, ma deve ancora far fronte alla notevole pressione a cui è sottoposto. Qui il Nero è in chiaro vantaggio.

18.... R8d 19.P8f Px8f 20.P*8e R9d

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

21.G7h!

Non è certo una mossa facile da giocare, dato che allontana l'Oro dal Re. In genere il Bianco accoglierebbe con favore una mossa come questa, ma in questo caso si tratta proprio della mossa migliore. Naturalmente qui la mossa ovvia sarebbe 21.Rx8f, ma dopo P*8g! il Nero verrebbe d'improvviso a trovarsi nei guai perché 22.Sx8g è ribattuta da B*8h e 22.Rx8g da B*7f seguita da Bx6g+. *Sato* ha in effetti ammesso che 21.G7h era proprio la mossa che si aspettava nonché di aver molto temuto in questa posizione.

21.... P4d

Un'alternativa può essere B*5d e dopo 22.Rx8g Gx7d il Bianco minaccia G7e alla successiva, ma il Nero può rispondere a Gx7d con 23.P*7f su cui non c'è alcuna continuazione.

- 22.P9f P5d 23.P5f P5e 24.Bx5e P*5g 25.Px7c+ Nx7c 26.G6h R5d 27.B4f P8g+ 28.Sx8g B*8h 29.L9h B7i+ 30.G7h +B6i 31.Bx5g G6d 32.B8d G7d 33.B4h P4e 34.P8d P4f 35.Px4f Gx8d 36.R6f P*6a 37.R8f P*7e 38.P*8c G7d 39.P8b+ N6e**

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

40.+P7b?

Sato ha dovuto riflettere molto a lungo per evitare di trasformare una posizione cattiva in una posizione persa. Qui era già in *byoyomi*, mentre a *Kubo* restavano ancora 52 minuti. Ci si aspettava dunque che *Kubo* riuscisse a sfruttare questo netto divario di tempo vincendo agevolmente, ma qui ha commesso un grave errore consentendo a *Sato* di rientrare in partita. Forzare la ritirata dell'Argento nel castello è una cattiva idea.

Dopo S5a, il Bianco conserva sempre l'opzione di rinsaldare il proprio castello con S54b rendendo così più arduo l'accesso al Re bianco. *Kubo* pensava di creare lo spazio per promuovere la Torre, ma ci sono parecchi svantaggi nel cacciar via l'Argento, come presto si capirà. La mossa giusta era 40.B6f contro cui il Bianco non ha alcuna possibilità di rientrare in partita.

40.... S5a 41.B6f P7f 42.Rx7f Nx7g+ 43.Bx7g N*7e 44.N*6f

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

Ora si chiarisce il secondo motivo per cui 40.+P7b era una mossa cattiva. Se l'Argento fosse ancora in 6b, ora questo Cavallo lo attaccherebbe dopo Rx5f, Nx7d, per cui il Bianco non potrebbe proprio giocare questa variante. Qui *Kubo* si è reso conto di ciò che aveva combinato e ha davvero ritenuto di aver buttato via tutto. Aveva ragione, ma *Sato* era comunque in gravi ristrettezze di tempo e per di più in una difficile posizione.

44.... Rx5f?

Invitante ma sbagliata. Era giusto giocare R6d 45.Nx7d Nx8g+ che avrebbe condotto ad un finale complesso perché sia dopo 46.B5e R6e che dopo 46.B9e S54b il Bianco minaccia ancora di prendere semplicemente l'Oro in 7h.

45.Nx7d Rx7f 46.Sx7f +Bx7h 47.Bx3c+ Nx3c 48.P1e!
Questo attacco laterale è molto forte. Il Nero è ancora in vantaggio, anche se di poco.

48.... P*4h 49.Gx4h +B6i 50.R*4a R*5i 51.G4i

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

51.... G*3a

Sato riteneva che stesse vincendo e aveva in mente di buttar dentro tutto con G4h. Questa mossa è vincente per il Bianco dopo 52.Gx5i B*3i 53.K1h Gx3h perché non c'è il matto dopo 54.R*2a K1c 55.Rx1a+ S*1b. Qui però *Sato* si è accorto che dopo 52.S*1c il Bianco

avrebbe perso. Naturalmente Lx1c fallisce contro 53.G*2a per cui il Bianco deve giocare Kx1c, ma in tal caso si avrebbe 53.Px1d K2d 54.G*1e K3e 55.Gx5i minacciando il matto dopo R*4e, per cui il Bianco non ha il tempo per giocare B*3i seguita da Gx3h. Dopo la partita *Kubo* ha tuttavia ammesso di non essere riuscito ad analizzare questa variante fino in fondo. Ha ritenuto di poter forse giocare 52.G*3i dopo G*4h, ma questo seguito sembra poco chiaro. Dopo G*3a il Bianco deve sacrificare entrambi i suoi pezzi maggiori e così svanisce ogni prospettiva di vincere questa partita, per cui dopo la sua conclusione ha dichiarato che doveva giocare comunque G*4h e sperare in bene.

52.Gx5i Gx4a 53.Gx6i R*9i 54.P*7i Rx9h+ 55.P*5h Px1e 56.P*1c L*5b 57.Lx1e Lx5h+ 58.G*1b Lx1b 59.Px1b+ K3a 60.B*5c G34b 61.Bx7e+ B*5f 62.+P2b Kx2b 63.R*1b abbandona

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香 ³	皇		香	龍	金					a
香		と		金		王	飛			b
	香					香	香			c
		桂				香				d
		馬							香	e
	歩	銀	馬	歩						f 銀
			歩		歩	歩				桂
	皇		皇		銀	玉				香
		歩	金			桂				歩 ⁴

C'è un semplice matto dopo K2a 64.S*3b Gax3b (o Gbx3b) R1a+ o K3a 64.N*4c K2a 65.S*3b ecc... *Kubo* ha provato un po' di spavento nel finale dopo aver dominato la partita in apertura, ma alla fine è riuscito a sopravvivere conquistando una vittoria dopo aver perso consecutivamente le prime tre partite. Dev'essere stato un po' sotto pressione nel vincere questa partita nella sua prefettura natia, ma è comunque riuscito a superarla e può ancora sperare di aggiungere il suo nome a quelli di *Fukaura* (nell'*Oi*) e di *Watanabe* (nel *Ryu-O*) come protagonista di una rimonta da uno svantaggio di 0-3. Deve solo pensare di affrontare una partita alla volta, perché *Sato* avrà il Nero nella 5^a partita.

5^a partita 8/9 marzo 2012

Sente: *Sato Yasumitsu*, 9dan
Gote: *Kubo Toshiaki*, Osho

1.P7f P3d 2.P2f P5d 3.P2e R5b

Kubo ha già collezionato due sconfitte in questo match giocando la sua apertura preferita, la *Gokigen Nakabisha*, eppure non esita a fare un altro tentativo. Fedele alla sua reputazione, ha certo in serbo qualcos'altro di speciale.

4.S4h P5e 5.K6h B3c 6.P3f K6b 7.S3g K7b 8.S4f K8b 9.K7h S7b 10.S6h S4b 11.S4e R5a 12.P6f G3b 13.Sx3d B4d 14.G45h P5f 15.G6g B5e 16.R1h Px5g+ 17.Sx5g P4d 18.P*5f

Dopo la partita, *Sato* ha ammesso la sua totale impreparazione in questa apertura. Paracadutare il

pedone in 5f non è certo ciò che a un professionista piace fare. In sala stampa si è analizzata a fondo 18.S5f; sembrava buona per il Nero dopo P*3c 19.Sx5e Rx5e 20.P6e Rx6e 21.B*5d, ma *Kubo* aveva previsto tutto questo ed ha qui mostrato Rx6g+ 22.Kx6g G*3a! che è invece favorevole al Bianco, dato che il Nero non ha case per usare la Torre, l'Argento in 3d è sospeso e il Re nero è in una posizione molto scomoda.

18.... B6d 19.P6e B5c 20.R2h P6d 21.P2d Px2d 22.Rx2d

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

22.... Px6e?

Dopo la partita c'è voluto molto tempo per stabilire se questa mossa potesse definirsi sbagliata o meno. È una mossa talmente naturale che inizialmente non ci si è nemmeno curati di essa e vi si è tornati sopra soltanto dopo aver analizzato il seguito della partita alla ricerca delle cause dei problemi del Bianco. Alla fine si è concluso che qui il Bianco avrebbe dovuto giocare subito S3c. In tal caso il Nero può solo rispondere con 23.Sx3c+ e dopo Nx3c il Bianco è riuscito a sviluppare i suoi pezzi in modo naturale. *Sato* si è inoltre detto sorpreso del fatto che dopo la naturale Px6e non ci fosse alcuna variante che potesse dargli una cattiva posizione.

23.S2c+ S3c

La mossa in busta e già qui *Kubo* riteneva di essere in difficoltà.

24.R2h P*2g 25.Rx2g P*2f 26.Rx2f P*2e 27.+Sx3c Px2f 28.+Sx3b R*2h 29.Gi6h Rx2i+ 30.S*4b Bx4b 31.+Sx4b R5d 32.P*6i N*6f 33.Sx6f Px6f 34.Bx6f

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

34.... S*5i

Kubo sperava proprio che qui funzionasse S*6e, ma solo a questo punto si è reso conto che dopo che

35.B*4c Sx6f 36.Bx5d+ Sx6g+ 37.Kx6g +Rx1i 38.+S5b c'è un laborioso matto nel caso in cui il Bianco prenda: Gx5b 39.+Bx7b Kx7b 40.N*6d ecc... Forse avrebbe dovuto comunque tentare questa linea perché *Sato* non aveva visto questa variante, intendendo giocare 35.B*4c Sx6f 36.Gx6f, e dal momento che dopo R6d 37.G6e R6b la Torre attacca l'Argento promosso, questa posizione è tutt'altro che chiara.

35.B*6e!

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

Mossa fortissima. Sembra che il Bianco disponga della semplice replica R6d, ma in tal caso 36.B5e! sarebbe letale perché a Rx6e segue il matto dopo 37.N*7d. Già non capita spesso di vedere ben due Ori e due Alfieri in 6ª colonna, ma *Sato* vi aggiunge persino un Cavallo e un Argento promosso, dopo di che il Bianco non ha alcun modo per tentare uno sfondamento.

35.... R5c 36.N*6d R6c 37.G*5d R6b 38.+S4c Sx6h+ 39.Gx6h S*5i 40.+S5c Sx6h+ 41.Px6h Rx6d 42.Gx6d G*5h 43.S*6b +R6i 44.K7g

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

Il Nero minaccia il matto con S*7a Gx7a, Sx7a= Kx7a, G*6b K8b, Gx7b Kx7b, R*6b ecc...

44.... N*7a

Qui *Kubo* poteva innescare un'ultima trappola giocando +Rx6h 45.K8f G*9e, dato che se il Nero commette il grossolano errore 46.Kx9e segue P9d 47.K8f +Rx6f con una minaccia di matto che para una minaccia analoga e d'improvviso è il Bianco che vince perché a 48.S*7a si può rispondere con K9c. Se però il Nero risponde a G*9e con 46.K7e N*7a 47.Bx2a+ il Re nero può semplicemente dirigersi sul lato opposto del tavoliere. Ovviamente anche *Sato* aveva visto questa variante. N*7a equivale tuttavia a gettare subito la spugna, perché da qui in avanti l'attacco del Nero è semplice.

45.Sx6a+ Sx6a 46.R*2b S*7b 47.S*6b +Rx6h 48.K8f P*5b 49.Sx6a= Sx6a 50.+Sx5b S*3a 51.+Sx6a Sx2b 52.Bx8c+ Kx8c 53.S*8d K7b 54.+Sx7a Kx7a 55.Bx4d abbandona

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

Se il Bianco paracaduta un pezzo in 6b segue 56.Bx6b+ Kx6b 57.S*6c ecc... che porta al matto, e anche se sposta il Re segue un semplice matto. Dieci anni dopo, *Sato* si fregia ancora del titolo *Osho*. Non solo, ma dopo aver perso il titolo *Kio* da *Kubo* nel 2009, non è più stato detentore di alcun titolo maggiore per quasi tre anni. Inutile dire che è stato molto difficile per lui contenere la gioia nel corso dell'intervista del dopopartita. Dal canto suo, *Kubo* ha ceduto il suo titolo *Osho* in modo sorprendentemente facile, specialmente se si considera che è anche la prima volta che perde un titolo in veste di detentore. Sta per di più combattendo difficoltosamente nella difesa del titolo *Kio* contro *Goda* ed è appena retrocesso dalla categoria A del *Junisen*, per cui pare proprio che stia attraversando un periodo di scarsissima forma.



Osho match

OSHO				
-	1950	Yoshio Kimura	4 - 2	Yuzo Maruta
1	1951	Kozo Masuda	4 - 1	Yoshio Rimura
2	1952	Yasuharu Oyama	4 - 3	Yuzo Maruta
3	1953	Yasuharu Oyama	4 - 2	Kozo Masuda

		OSHO		
4	1954	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Shigeyuki Matsuda</i>
5	1955	<i>Kozo Masuda</i>	3 – 0	<i>Yasuharu Oyama</i>
6	1956	<i>Kozo Masuda</i>	4 – 2	<i>Yasuharu Oyama</i>
7	1957	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Kozo Masuda</i>
8	1958	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 0	<i>Kazukiyo Takashima</i>
9	1959	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 2	<i>Tatsuya Futakami</i>
10	1960	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 2	<i>Tatsuya Futakami</i>
11	1961	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 0	<i>Hifumi Kato</i>
12	1962	<i>Tatsuya Futakami</i>	4 – 2	<i>Yasuharu Oyama</i>
13	1963	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 0	<i>Tatsuya Futakami</i>
14	1964	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Hiroji Kato</i>
15	1965	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Michiyoshi Yamada</i>
16	1966	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Hifumi Kato</i>
17	1967	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 2	<i>Hifumi Kato</i>
18	1968	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 0	<i>Kunio Naito</i>
19	1969	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Tatsuya Futakami</i>
20	1970	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Makoto Nakahara</i>
21	1971	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Michio Ariyoshi</i>
22	1972	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 0	<i>Yasuharu Oyama</i>
23	1973	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Kunio Yonenaga</i>
24	1974	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 3	<i>Kunio Yonenaga</i>
25	1975	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 1	<i>Michio Ariyoshi</i>
26	1976	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Yasuharu Oyama</i>
27	1977	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Michio Ariyoshi</i>
28	1978	<i>Hifumi Kato</i>	4 – 1	<i>Makoto Nakahara</i>
29	1979	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 2	<i>Hifumi Kato</i>
30	1980	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Kunio Yonenaga</i>
31	1981	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Makoto Nakahara</i>
32	1982	<i>Kunio Yonenaga</i>	4 – 1	<i>Yasuharu Oyama</i>
33	1983	<i>Kunio Yonenaga</i>	4 – 1	<i>Keiji Mori</i>
34	1984	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 1	<i>Kunio Yonenaga</i>
35	1985	<i>Osamu Nakamura</i>	4 – 2	<i>Makoto Nakahara</i>
36	1986	<i>Osamu Nakamura</i>	4 – 2	<i>Makoto Nakahara</i>
37	1987	<i>Yoshikazu Minami</i>	4 – 3	<i>Osamu Nakamura</i>
38	1988	<i>Yoshikazu Minami</i>	4 – 0	<i>Akira Shima</i>
39	1989	<i>Kunio Yonenaga</i>	4 – 3	<i>Yoshikazu Minami</i>
40	1990	<i>Yoshikazu Minami</i>	4 – 2	<i>Kunio Yonenaga</i>
41	1991	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 1	<i>Yoshikazu Minami</i>
42	1992	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 0	<i>Satoshi Murayama</i>
43	1993	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 2	<i>Makoto Nakahara</i>
44	1994	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 3	<i>Yoshiharu Habu</i>
45	1995	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 0	<i>Koji Tanigawa</i>
46	1996	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 0	<i>Koji Tanigawa</i>
47	1997	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 1	<i>Yasumitsu Sato</i>
48	1998	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 1	<i>Taku Morishita</i>
49	1999	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 0	<i>Yasumitsu Sato</i>
50	2000	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 1	<i>Koji Tanigawa</i>
51	2001	<i>Yasumitsu Sato</i>	4 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
52	2002	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 0	<i>Yasumitsu Sato</i>
53	2003	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>	4 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
54	2004	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 0	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>
55	2005	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 3	<i>Yasumitsu Sato</i>
56	2006	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 3	<i>Yasumitsu Sato</i>
57	2007	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 1	<i>Toshiaki Kubo</i>
58	2008	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 3	<i>Fukaura Koichi</i>
59	2009	<i>Toshiaki Kubo</i>	4 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
60	2010	<i>Toshiaki Kubo</i>	4 – 2	<i>Toyoshima Masayuki</i>
61	2011	<i>Yasumitsu Sato</i>	4 – 1	<i>Toshiaki Kubo</i>