



# Kisei

## ("Patrono")



*Habu Yoshiharu*  
Kisei (Meijin, Oza)

27/09/1970  
4dan -> 1985  
9dan -> 1994  
"7 corone": 78 titoli vinti  
Altri tornei: 37 vittorie



*Fukaura Koichi*  
9dan

14/02/1972  
4dan -> 1991  
9dan -> 2008  
"7 corone": 3 titoli vinti  
Altri tornei: 8 vittorie

## 82° Kisei (2011/2012)

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

### 1^ partita 11 giugno 2011

Sente: Fukaura Koichi, 9dan

Gote: Habu Yoshiharu, Kisei

#### 1.P2f

Dal *furigoma* sono usciti quattro *tokin* con conseguente assegnazione del Nero allo sfidante *Fukaura*: essendo stato travolto nel *Kisei* dello scorso anno, *Fukaura* si augura un buon inizio in questo match: la sua prima mossa è 1.P2f, un chiaro invito a giocare l'apertura *Aigakari*.

#### 1.... P3d

Benché *Habu* e *Fukaura* abbiano già giocato nei loro incontri validi per il titolo l'apertura *Aigakari*, *Habu* fa chiaramente intendere che tale apertura non gli interessa e preferisce giocare invece una *Yokofudori*.

#### 2.P7f P8d 3.P6f

Tocca ora a *Fukaura* declinare l'invito. Invece della *Yokofudori*, la partita si incanala in un'apertura *Yagura*.

#### 3.... S4b

Interessante la scelta di *Habu*. Qui la stragrande maggioranza dei professionisti avrebbe optato per P8e, sia perché la risposta 4.B7g è forzata, sia perché dopo tale replica è assai più difficile per il Nero entrare nella formazione del castello *Yagura*. *Habu* sceglie invece di giocare un più classico tipo di apertura *Yagura*.

#### 4.S6h S6b 5.P5f P5d 6.S4h G3b 7.G45h K4a 8.G6g P7d 9.S7g S3c 10.B7i B3a 11.P3f S7c



#### 12.S3g

*Fukaura* stava minacciando di arroccare il Re nel castello *Yagura* senza muovere l'Alfiere in 6h (K6h-K7h-K8h-G7h) guadagnando così un tempo. *Habu* bada a non permetterlo. Se qui il Nero gioca 12.K6h, la risposta P7e rappresenta un forte attacco: in genere lo si può contrastare con B4f e l'Argento inchiodato in 7c diventa un peso gravoso. Qui però il Re in 6h ostruisce l'Alfiere per cui non c'è replica alla spinta del Bianco P7e.

#### 12.... S6d 13.G7h R5b 14.K6i N7c 15.S4f S4d



#### 16.P2e

L'alternativa è 16.N3g e dopo P5e 17.R5h Px5f 18.Gx5f il Nero disporrà della forte N4e. D'altro canto il Bianco può però giocare P\*5e contro cui non è così facile scoprire un'adeguata replica per il Nero.

#### 16.... P5e 17.Px5e S6x5e 18.Sx5e Sx5e 19.P2d Px2d 20.Bx2d P\*2c 21.B1e S5f 22.Gx5f Rx5f 23.B3g S\*3i?!



Una mossa ad effetto, ma forse non la migliore. Le analisi *postmortem* hanno concluso che qui il Bianco doveva giocare B6d, dopodiché il seguito 24.Bx6d Px6d 25.B\*6c K3a 26.S\*4a B\*3i è poco chiaro. *Habu* riteneva che fosse indispensabile agire energicamente pensando che la linea naturale N8e, S6h Rx3f fosse troppo debole.

### 24.R1h

Migliore di 24.R3h G\*2g 25.Rx3i Gx3g 26.Rx3g B\*2h che è favorevole al Bianco sia perché sta attaccando sia perché rimuove la minaccia al Cavallo in 7c. Con 24.R1h il Nero sposta la Torre in una casa dove viene difesa dalla Lancia, il che gli concede il tempo per prendere il Cavallo in 7c e di puntare a un vantaggio di materiale.

### 24.... G\*2g 25.G6g R5b 26.Bx7c+ Gx1h 27.P\*5c

Non è poi così facile capire perché qui 27.P\*5d non sia la migliore. Dopo tutto, con 24.P\*5c, il Nero consente all'Alfiere bianco di entrare in gioco e in attacco attraverso la casa 2f. In effetti 24.P\*5d è stata proposta da un appassionato di *Shogi* che stava seguendo la partita sulla scacchiera murale ed i professionisti commentatori si sono trovati in difficoltà a dare una risposta. Alla fine hanno sfornato la seguente variante: Gx1i 25.N\*5c Bx5c 26.Px5c+ Rx5c 27.P\*5d Rx5d 28.+Bx6c L\*5b che sembra buona per il Bianco.

### 27.... Bx5c 28.P\*5d B2f 29.Lx1h G6b 30.+Bx9a Rx5d 31.L\*5f R4d 32.P4f P\*5g

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

### 33.G\*6h?

Questo è un grave errore. Qui erano svariate le alternative migliori. La più ovvia è 33.S\*5e che nelle analisi *postmortem* ha condotto ad una posizione poco chiara. Ancor migliore sembra 33.+B5e, perché dopo P5h+ 34.K7h R\*4h (o K3a 35.K8h B5i+ 36.P9f, lo stesso *Habu* ha dovuto riconoscere che il Bianco resta privo di mosse efficaci) 35.+Bx4d Px4d 36.R\*5a K4b 37.N\*2e non c'è matto per il Bianco, con grande sorpresa di *Habu*; se +P5g 38.K7i B\*8h 39.Sx8h R4i+ 40.B\*6i! e il Nero vince.

### 33.... R\*5i 34.K7h P5h+ 35.N\*3g K3a 36.P6e P7e 37.+B5e P\*5d 38.+B8b Px7f 39.Gx7f S4h= 40.P4e S5g+

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

Non catturare l'Oro in 6h e guadagnare il tempo necessario per mettere in gioco l'Argento inattivo 3i è un modo molto profondo di trattare il finale. Con questa manovra d'Argento *Habu* decide a suo favore la 1ª partita del match.

### 41.Px4d +Px6h 42.Sx6h +Sx6h 43.Kx6h Rx5f+ 44.R\*7a K2b 45.Px4c+ G\*6g 46.abbandona

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

C'è il matto dopo 46.K7i +R5i 47.K8h (47.S\*6i +Rx6i 48.Kx6i S\*6h) +R6h per cui *Fukaura* ha abbandonato. Non è certo il buon inizio in cui sperava. Ha avuto qualche possibilità in questa partita ma perderla col Nero comporta che la pressione è tutta su di lui che si vede costretto a vincere la 2ª partita col Bianco per scongiurare un compromettente svantaggio per 0-2.

### 2ª partita 25 giugno 2011

Sente: *Habu Yoshiharu, Kisei*

Gote: *Fukaura Koichi, 9dan*

### 1.P7f P3d 2.P2f G3b 3.P2e P8d 4.G7h Bx8h+ 5.Sx8h S2b 6.S3h S3c 7.K6h S6b 8.S7g P6d 9.S2g S6c 10.S2f P1d 11.P3f P4d 12.P3e G5b 13.K7i P6e 14.Px3d Sx3d 15.G5h P9d 16.P9f S5d 17.P5f R6b 18.P1f N9c 19.S6h P6f 20.Px6f B\*3i 21.R3h Bx6f+ 22.Rx3d P\*3c 23.R3h +Bx9i 24.B\*7g +B9h

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

In sala stampa è stata analizzata a fondo +Bx7g, ma *Fukaura* gioca invece l'Alfiere promosso in 9h cogliendo forse di sorpresa *Habu*.

**25.G8h**

Questa mossa conduce al *sennichite*. *Habu* ha considerato anche 25.S\*9i, ma ha concluso che il Nero sarebbe stato peggio dopo L\*9g, per cui non ha potuto far altro che tentare la sorte col Bianco nella ripetizione della partita.

**25.... +B9i 26.G7h +B9h 27.G8h +B9i 28.G7h +B9h 29.G8h +B9i 30.G7h sennichite**

Per quattro volte si è verificata la medesima posizione e la partita si chiude dunque in *sennichite*. Dopo una pausa di un'ora la partita viene ripetuta a colori invertiti.

**2^ partita (ripetizione) 25 giugno 2011**

Sente: *Fukaura Koichi, 9dan*

Gote: *Habu Yoshiharu, Kisei*

**1.P2f P3d 2.P7f R4b 3.S4h K6b 4.K6h Bx8h+**

È raro che *Habu* adotti questa strategia ma qui lo fa forse per disorientare un po' *Fukaura*, mettendolo sotto una maggiore pressione per via del tempo di riflessione, ridotto a seguito della ripetizione della partita conclusasi col *sennichite*.

**5.Sx8h K7b 6.K7h S2b 7.P9f K8b 8.P9e S3c 9.S7g L9b 10.G45h K9a 11.P4f S8b 12.S4g R2b 13.K8h P2d 14.G7h G45b 15.S5f P3e 16.G56h G56b 17.L9h S3d 18.K9i N3c 19.S8h P4d 20.P6f S4c 21.P1f P1d 22.P6e R2a 23.S6g G7a 24.S6f S5b 25.S67g P4e?!**



A lungo è sembrato che anche questa partita dovesse concludersi in *sennichite*, essendo difficile aprire il gioco per entrambi i contendenti. Tuttavia *Habu* non è certo noto per giocare spesso partite che possono portare al *sennichite* e si riteneva infatti che fosse in grado di aprire il gioco pur avendo il Bianco: ed è proprio ciò che fa adesso anche se è difficile dire che qui P4e sia la mossa giusta. A prima vista sembra infatti una forzatura eccessiva. Come si vedrà, il Bianco ha effettivamente modo di passare all'attacco. Ciò nonostante, l'arbitro *Akutsu* riteneva che qui fosse troppo rischioso aprire il gioco, avendo il Nero spinto in 9e il pedone laterale, e dopo la partita anche *Habu* ha confermato questo parere.

**26.Px4e Nx4e 27.R4h Nx5g+ 28.Gx5g B\*3i 29.R4g P\*4f 30.Gx4f B2h+ 31.R4i R4a 32.P\*4b Rx4b 33.P\*4e P3f 34.Gx3f P\*4g**

Il Bianco ha promosso l'Alfiere ed ha piazzato l'Oro in una brutta posizione 3f per non perdere materiale. Sembra che abbia agito bene, ma ora il Nero può ribattere a questo promuovendo a sua volta l'Alfiere e la posizione è poco chiara.

**35.B\*3c R4a 36.N\*4d +B3h 37.R7i P4h+ 38.N3b+ R6a 39.+N4b**



**39.... +B4g?**

Un errore che cede il vantaggio al Bianco. Era corretto giocare +P5h 40.P\*5i +P5g e il *token* è più vicino al Re nero, il che è un fattore rilevante in una partita in cui nessuno dei due giocatori ha sufficiente potenza di fuoco per dar inizio a un attacco devastante. Inoltre, la casa 5f è ora ideale per l'Alfiere promosso.

**40.P\*5i +Bx2i 41.B6f+ S4a 42.+Nx4a Rx4a 43.+Bx4h**

*Fukaura* si è sbarazzato del *token* ed è ora in vantaggio di un Argento per un Cavallo. Un vantaggio chiaro, leggermente inficiato dal cattivo piazzamento dell'Oro in 3f. Il guaio è che nessun pezzo del Nero si trova nelle vicinanze del Re bianco, il che rende estremamente laboriosa la trasformazione di tale vantaggio in vittoria.

**43.... +B5f 44.S\*6g +Bx6e 45.+B5g +B3h 46.+Bx2d N\*5e 47.S66f +B5f 48.P\*6h N4g+ 49.G6g +B7d 50.+B2c R3a 51.+B2b R6a 52.P4d P\*4b 53.+B3b P6d 54.+Bx4b G5b 55.+B3b P\*4b 56.P7e +B6c 57.S7f N\*8d**



Pare proprio che il Nero stia premendo moltissimo sulla posizione del Bianco, ma *Habu* riesce comunque a trovare il modo di controbattere. Catturando l'Argento

in 7f per poi usarlo come carburante per alimentare l'attacco in 6^ colonna, riesce a mantenere incerto l'esito della partita. Dopo ben 114 mosse in questa ripetizione della 2^ partita, ancora non si intravede una fine. *Akutsu* prevedeva che la partita durasse più di 200 mosse.

**58.S67g Nx7f 59.Sx7f S\*6e 60.P8f Sx7f 61.Rx7f P6e 62.S\*8g S\*6f 63.Gx6f Px6f 64.Rx6f +N5g 65.+B7f +B6d 66.+B8e +B5e 67.Rx6a+ Gx6a 68.G4f!**

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

飛  
銀  
桂  
歩<sup>3</sup>

Buona mossa. Non solo mette in gioco l'isolato Oro in 3f ma, cosa ancor più importante, sgombra la casa 3f per un Alfiere che punterà al cuore della posizione del Bianco.

**68.... +Bx8h 69.Kx8h R\*6i 70.B\*3f Rx6h+ 71.R\*7h S\*7i 72.K9g +Rx7h 73.Sx7h P9d 74.R\*3a G56b 75.S\*7g**

Questa mossa dimostra molta fermezza. Specie se pressati dal tempo, gran parte dei giocatori avrebbero optato qui per 75.N\*6d, che minaccia il matto. *Fukaura* avverte di non avere sufficiente solidità e decide che per vincere deve prima rinsaldare la sua difesa.

**75.... R\*4h 76.N\*5h Px9e 77.K8g +Nx5h 78.P\*6c G\*8h 79.Sx8h Sx8h+ 80.Kx8h S\*7i 81.K8g Rx4f+ 82.S\*7g +Rx3f 83.Px3f B\*5d 84.G\*7f N\*6d 85.Px6b+ G\*8h 86.Sx8h Sx8h+ 87.Kx8h Nx7f 88.+Bx7f Bx7f**

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

飛  
金<sup>2</sup>  
銀  
桂  
歩<sup>2</sup>

**89.Rx6a+?**

In pieno *byoyomi* e dopo 177 mosse, *Fukaura* commette l'errore che gli costerà la partita. Qui poteva vincere se solo avesse giocato 89.G\*7b: così si minaccerebbe infatti il matto con la successiva Gx8a; il Nero potrebbe poi catturare anche l'Argento in 8b e non ci sarebbe un'adeguata difesa. È importante rilevare che Gx7b

90.Rx8a+ Kx8a R\*6a porta al matto. Dal canto suo il Re nero non può essere mattato: S\*7i 90.K7g B\*9i 91.Kx7f G\*6f 92.K8e P8d 93.Kx8d S9c 94.Kx9e S9d 95.K8d e ci sarebbe matto solo con un paracadutaggio illegale di pedone. È davvero stupefacente che una così lunga battaglia possa essere decisa da un minimo margine.

**89.... S\*7i 90.K7g B5d**

Parando la minaccia di matto Rx8a+ e minacciando al contempo il matto.

**91.N\*6e B\*9i 92.K7f B5e+ 93.+Rx8a Bx8a 94.P\*6f P7d 95.G\*8e G\*6d 96.S\*7g Gx7e 97.K8g Gx6f 98.Lx9e +Bx6e 99.K9f Lx9e 100.Gx9e R\*9h 101.L\*9g Rx7h+ 102.P\*9b Bx9b 103.R\*6a N\*8a 104.abbandona**

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

金<sup>2</sup>  
桂  
歩

Il Re nero prende matto dopo +R8g e non c'è difesa adeguata. È inoltre evidente che non c'è il matto contro il Re bianco, per cui *Fukaura* ha abbandonato. È duro per *Fukaura* digerire di andar sotto per 0-2 dopo aver a lungo giocato così bene. *Habu* è sempre riuscito tuttavia a mantenere così incerte le sorti della partita tanto da poterne approfittare al minimo errore. Entrambi i giocatori hanno profuso uno sforzo immane, ma ora è *Fukaura* ad aver l'obbligo di vincere la 3^ partita se vuole evitare di uscire battuto per il secondo anno consecutivo da *Habu*.

**3^ partita 2 luglio 2011**

Sente: *Fukaura Koichi, 9dan*  
Gote: *Habu Yoshiharu, Kisei*

**1.P2f P8d 2.P7f G3b 3.G7h P8e 4.B7g P3d 5.S8h Bx7g+ 6.Sx7g S4b 7.S3h S7b 8.P4f P6d 9.S4g S6c 10.K6h P1d 11.P1f S5d 12.S5f S3c**

La classica apertura *Kakugawari Koshikakegin*. È insolito che si piazzino questo Argento in 3c prima che il pedone nero venga spinto in 2e, dato che così si invita all'attacco con R4h-N3g-N2e-P4e che si riteneva difficile da contrastare per il Bianco. Alcune nuove idee hanno tuttavia riaperto la discussione, come si vedrà in questa partita.

**13.G5h K4b 14.P9f P9d 15.K7i G5b 16.P3f K3a 17.N3g P4d 18.P6f P7d 19.R4h G54b 20.K8h K2b 21.N2e S2d 22.B\*2h P7e 23.P4e Px7f 24.Sx7f Px4e 25.Bx6d P\*7c 26.P\*7d R6b 27.B3g Rx6f 28.G56g B\*4d 29.N7g Rx6g+**



Il Bianco ha invitato il succitato attacco ed il Nero ha accettato la sfida. Siamo però ancora in un terreno battuto dalla teoria. Sono due i precedenti in cui si è avuta questa posizione: *Murayama-Goda* (Oza, l'11 marzo, con vittoria del Nero) e *Kitajima-Iizuka* (Ryu-O, il 7 giugno, con vittoria del Bianco). In entrambe le partite si era proseguito con 30.S7x6g P\*6f 31.S5h G\*4f 32.Bx4f Px4f Rx4f con conseguente *semeai* (attacco simultaneo) assai tagliente.

### 30.S5x6g

*Fukaura* cattura con l'altro Argento, e questa è una nuova idea. Una piccola sorpresa, dato che lo stesso *Iizuka* (che era uno degli arbitri di questa partita) ha ammesso che, pur avendo vinto la sua partita contro *Kitajima*, era stato aiutato dalla fortuna, dato che il Nero aveva ottenuto una posizione migliore. Questo starebbe ad indicare che 30.S5x6g rappresenta un miglioramento per il Nero, ma *Habu* avrà certo qualcosa in serbo e *Fukaura* cambia le mosse prima ancora di scoprire cosa gli abbia cucinato *Habu*.

### 30.... P\*6f 31.S5h G\*4f 32.B2h

Ecco la differenza rispetto a 30.S7x6g. L'Oro in 4f è davanti al pedone, il che costituisce una cattiva formazione. Se, con l'Argento ancora in 5f, il Nero ritira l'Alfiere, il Bianco può semplicemente catturare l'Argento con l'Oro. Nella posizione verificatasi in partita non c'è però l'Argento in 5f, per cui *Fukaura* manovra per sfruttare il cattivo piazzamento dell'Oro in 4f.

### 32.... Px7d!

Ecco l'inconveniente di aver preso con l'Argento in 5f anziché con quello in 7f. Senza un Argento in 7f, prendere il pedone in 7d non sarebbe affatto piacevole, dato che occorrerebbero tre mosse per far partecipare questo pedone all'attacco. Qui però l'Argento in 7f diventa un obiettivo d'attacco, per cui il pedone agirebbe molto più rapidamente. In sala stampa è stata elogiata Px7d e qui si riteneva che il Bianco avesse la posizione migliore, ma nelle analisi *postmortem* *Habu* ha tuttavia ammesso di essere tutt'altro che fiducioso della sua posizione a questo punto.

### 33.R\*7a

Rendendo un po' meno spiacevole l'attacco in 7ª colonna, ma a costo di compromettere la Torre.

### 33.... P7e 34.Rx7e+ Bx2f 35.R4i Sx2e



*Habu* prende un Cavallo e adesso ha un Oro e un Cavallo per la Torre. Ora *Fukaura* rende ancor più tagliente la posizione.

### 36.Bx4f Px4f 37.+Rx2e

Un Alfiere per due Generali ed ora il vantaggio del Nero è di un Argento per un Cavallo.

### 37.... B3g+ 38.P\*2d Px2d

Ora la testa del Re è un'importante debolezza e qui pare che il Nero sia in vantaggio, ma *Habu* non si lascia intimidire.

### 39.+Rx8e N7c 40.+R8a P\*7e

Un naturale ma forte attacco in 7ª colonna. Siamo entrando in un finale molto tagliente che pare ancora incertissimo.

### 41.P\*2c Kx2c 42.+Rx2a B\*2b 43.Sx7e P\*7f 44.P\*2e Px7g+ 45.Kx7g Px2e



Con la Torre promossa alle spalle del Re nemico, la cui testa è ancora vulnerabile, pare proprio che il Nero debba qui disporre di una buona mossa. *Fukaura* era convintissimo che ci fosse qualcosa, eppure non è riuscito a trovare nulla.

### 46.S\*4d?

Non è la mossa giusta. È comunque difficile criticare *Fukaura*, essendo la posizione molto complessa. Ad esempio, si sono analizzate a fondo mosse quali 46.R2i e 46.N\*4d, ma non si è scoperta nessuna variante decisiva. Nelle analisi *postmortem* *Fukaura* era pronto a giurare che qui non ci fosse nulla, ma poi è stata trovata la seguente variante: 46.R3i +B4h 47.N\*3e Px3e 48.S\*3d Kx3d 49.Px3e ed ora K4c è ribattuta da 50.P\*4d Bx4d 51.G\*3d, per cui il Bianco è forzato a giocare K2c, dopodiché la posizione sembra assai complessa.

### 46.... G3a

Ecco il guaio. Questa mossa rallenta notevolmente l'attacco del Nero.

47.N\*3e

Un disperato tentativo, ma non basta.

47.... Px3e 48.P\*2d K3d 49.Sx3e K4c 50.P\*4d K5b  
51.+Rx2b Gx2b 52.P\*7d N6e 53.Kx6f +Bx3f

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

Questo attacco dei due Argenti decide la partita. Il Bianco minaccia sia di accedere al Re nero con +Bx5h, sia di mettere del tutto al sicuro il proprio Re con +Bx3e.

54.P7c+ +Bx5h 55.P\*6g +Bx5g 56.K7f R\*3h 57.B\*6h  
N7g+ 58.abbandona

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

Bel sacrificio decisivo di Cavallo. A 58.Gx7g si ribatte con +Rx6h, a 58.Bx7g con +Rx7h e a 58.Kx7g con +Bx7e ed in ogni caso il Nero perde materiale mentre la sua difesa si sfascia. Qui *Fukaura* ha abbandonato, perdendo per il secondo anno consecutivo la sua sfida per il titolo *Kisei* con un perentorio 0-3. *Habu* si aggiudica il suo 10° *Kisei* (il quarto consecutivo) e, cosa ancor più importante, conquista il suo 79° titolo maggiore portandosi ad una sola lunghezza dal record detenuto da *Oyama*. Come sfidante del prossimo *Oi* e quale detentore del successivo *Oza* potrebbe addirittura battere questo record nel giro di un paio di mesi.



### KISEI match

		<b>KISEI</b>			
1	1962	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 1	<i>Masao Tsukada</i>	
2	1963	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 0	<i>Tatsuya Futakami</i>	
3	1963	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 1	<i>Kozo Masuda</i>	
4	1964	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 2	<i>Shigeru Sekine</i>	
5	1964	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 0	<i>Soetsu Homma</i>	
6	1965	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 2	<i>Kozo Masuda</i>	
7	1965	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 2	<i>Tatsuya Futakami</i>	
8	1966	<i>Tatsuya Futakami</i>	3 – 1	<i>Yasuharu Oyama</i>	
9	1966	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 0	<i>Tatsuya Futakami</i>	
10	1967	<i>Michiyoshi Yamada</i>	3 – 1	<i>Yasuharu Oyama</i>	
11	1967	<i>Michiyoshi Yamada</i>	3 – 2	<i>Makoto Nakahara</i>	
12	1968	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 1	<i>Michiyoshi Yamada</i>	
13	1968	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 1	<i>Yasuharu Oyama</i>	
14	1969	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 0	<i>Michiyoshi Yamada</i>	
15	1969	<i>Kunio Naito</i>	3 – 1	<i>Makoto Nakahara</i>	
16	1970	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 2	<i>Kunio Naito</i>	
17	1970	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 0	<i>Yasuharu Oyama</i>	
18	1971	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 1	<i>Yasuharu Oyama</i>	
19	1971	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 1	<i>Tatsuya Futakami</i>	
20	1972	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 1	<i>Kunio Naito</i>	
21	1972	<i>Michio Ariyoshi</i>	3 – 2	<i>Makoto Nakahara</i>	
22	1973	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 1	<i>Michio Ariyoshi</i>	
23	1973	<i>Kunio Naito</i>	3 – 2	<i>Kunio Yonenaga</i>	
24	1974	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 1	<i>Kunio Naito</i>	

		<b>KISEI</b>		
25	1974	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 0	<i>Kunio Yonenaga</i>
26	1975	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 1	<i>Tatsuya Futakami</i>
27	1975	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 0	<i>Tatsuya Futakami</i>
28	1976	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 1	<i>Kiyosumi Kiriyama</i>
29	1976	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 2	<i>Kunio Yonenaga</i>
30	1977	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 1	<i>Keiji Mori</i>
31	1977	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 2	<i>Yasuharu Oyama</i>
32	1978	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 0	<i>Michio Ariyoshi</i>
33	1978	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 1	<i>Tatsuya Futakami</i>
34	1979	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 1	<i>Hifumi Kato</i>
35	1979	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 0	<i>Hitoshige Awaji</i>
36	1980	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 1	<i>Makoto Nakahara</i>
37	1980	<i>Tatsuya Futakami</i>	3 – 1	<i>Kunio Yonenaga</i>
38	1981	<i>Tatsuya Futakami</i>	3 – 0	<i>Makoto Nakahara</i>
39	1981	<i>Tatsuya Futakami</i>	3 – 0	<i>Hifumi Kato</i>
40	1982	<i>Keiji Mori</i>	3 – 0	<i>Tatsuya Futakami</i>
41	1982	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 1	<i>Keiji Mori</i>
42	1983	<i>Hidemitsu Moriyasu</i>	3 – 2	<i>Makoto Nakahara</i>
43	1983	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 1	<i>Hidemitsu Moriyasu</i>
44	1984	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 0	<i>Koji Tanigawa</i>
45	1984	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 2	<i>Osamu Nakamura</i>
46	1985	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 1	<i>Osamu Katsuura</i>
47	1985	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 0	<i>Osamu Nakamura</i>
48	1986	<i>Kiyosumi Kiriyama</i>	3 – 1	<i>Kunio Yonenaga</i>
49	1986	<i>Kiyosumi Kiriyama</i>	3 – 1	<i>Yoshikazu Minami</i>
50	1987	<i>Kiyosumi Kiriyama</i>	3 – 0	<i>Kazuyoshi Nishimura</i>
51	1987	<i>Yoshikazu Minami</i>	3 – 0	<i>Kiyosumi Kiriyama</i>
52	1988	<i>Torahiko Tanaka</i>	3 – 2	<i>Yoshikazu Minami</i>
53	1988	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 2	<i>Torahiko Tanaka</i>
54	1989	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 1	<i>Yoshikazu Minami</i>
55	1989	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 2	<i>Nobuyuki Yashiki</i>
56	1990	<i>Nobuyuki Yashiki</i>	3 – 2	<i>Makoto Nakahara</i>
57	1990	<i>Nobuyuki Yashiki</i>	3 – 1	<i>Taku Morishita</i>
58	1991	<i>Yoshikazu Minami</i>	3 – 0	<i>Nobuyuki Yashiki</i>
59	1991	<i>Koji Tanigawa</i>	3 – 1	<i>Yoshikazu Minami</i>
60	1992	<i>Koji Tanigawa</i>	3 – 1	<i>Masataka Goda</i>
61	1992	<i>Koji Tanigawa</i>	3 – 0 (1 <i>jishogi</i> )	<i>Masataka Goda</i>
62	1993	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 1	<i>Koji Tanigawa</i>
63	1993	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 2	<i>Koji Tanigawa</i>
64	1994	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 1	<i>Koji Tanigawa</i>
65	1994	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 0	<i>Akira Shima</i>
66	1995	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 0	<i>Hiroyuki Miura</i>
67	1996	<i>Hiroyuki Miura</i>	3 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
68	1997	<i>Nobuyuki Yashiki</i>	3 – 1	<i>Hiroyuki Miura</i>
69	1998	<i>Masataka Goda</i>	3 – 0	<i>Nobuyuki Yashiki</i>
70	1999	<i>Koji Tanigawa</i>	3 – 0	<i>Masataka Goda</i>
71	2000	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 2	<i>Koji Tanigawa</i>
72	2001	<i>Masataka Goda</i>	3 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
73	2002	<i>Yasumitsu Sato</i>	3 – 2	<i>Masataka Goda</i>
74	2003	<i>Yasumitsu Sato</i>	3 – 0	<i>Tadahisa Maruyama</i>
75	2004	<i>Yasumitsu Sato</i>	3 – 0	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>
76	2005	<i>Yasumitsu Sato</i>	3 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
77	2006	<i>Yasumitsu Sato</i>	3 – 0	<i>Daisuke Suzuki</i>
78	2007	<i>Yasumitsu Sato</i>	3 – 1	<i>Akira Watanabe</i>
79	2008	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 2	<i>Yasumitsu Sato</i>
80	2009	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 2	<i>Kazuki Kimura</i>
81	2010	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 0	<i>Fukaura Koichi</i>
82	2010	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 0	<i>Fukaura Koichi</i>