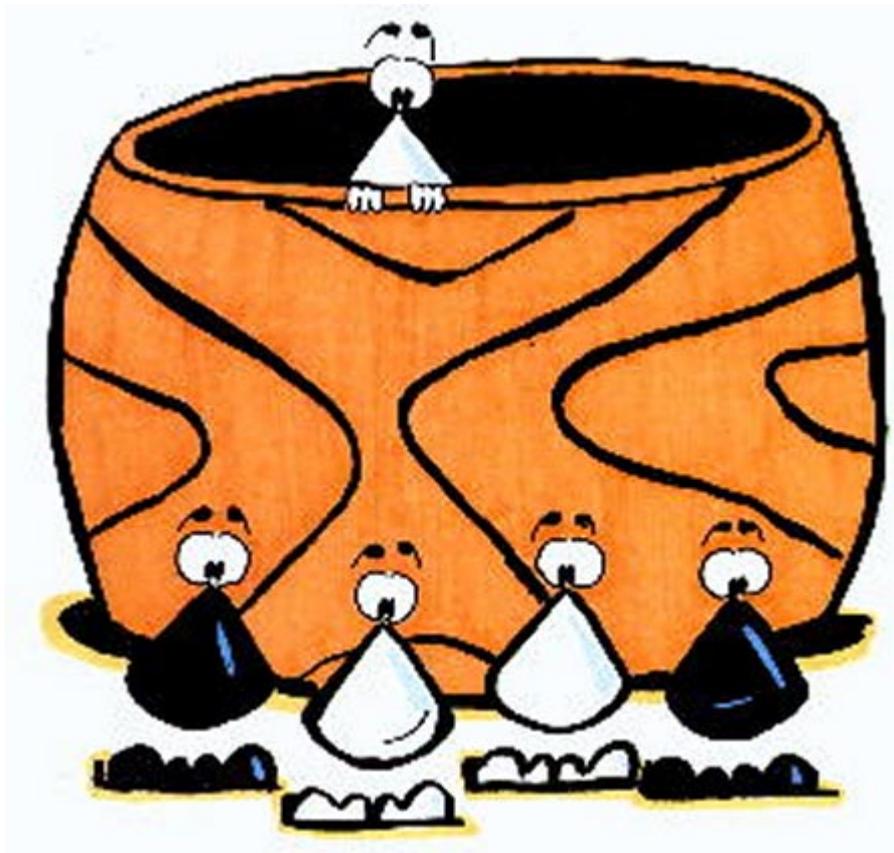


EASY TO GO!

Magazine indipendente di Go
www.easytogo.org

numero 1
estate 2000



Siamo arrivati!

Il 22° WAGC



L'intervista al nostro
rappresentante
Il torneo
Partita commentata:
Italia-Portogallo

Il Congresso Europeo



L'assemblea EGF
I risultati degli italiani
L'intervista: Soletti -
Mitchison

In più

L'Angolo Nero inizia a
colpire
Vacanze di Go
Lo stage di Roma
Tornei in Italia

IN QUESTO NUMERO

Introduzione a Easy To GO!	3
L'opinione	4
Auguri e figli maschi!	5
SPECIALE - Il WAGC 2000	6
Il torneo, racconto in differita	6
Il nostro uomo al WAGC2000	8
Tesuji, Joseki, Dango: il Giappone	9
La partita commentata: Italia - Portogallo	10
SPECIALE - Il Congresso Europeo di Go	12
Berlino? Strausberg!	13
Tesuji, Joseki, Dango: l'EGC	13
La riunione EGF	14
FIGG-AGI: i numeri	15
SolPod al ModCon, un sogno sfumato	16
Gli italiani all'EGC	17
Le classifiche	17
Il Go in Sardegna:	
quando le pietre lasciano il segno	18
Il Go al campeggio del Cilento	18
Lo stage romano	19
Un anno di tornei:	
ottobre 1999 - settembre 2000	20
Il gioco - Le parole nascoste	21

Editore: Tami Abbiati <tami@easytogo.org>

Direttore: Luca Oriani <luca@easytogo.org>

Caporedattore: Paolo Montrasio <paolo@easytogo.org>

L'Oscuro Collaboratore: l'Incappucciato <incappucciato@easytogo.org>

Cartoons: "Stones" di Andreas Fecke

enterprise.mathematik.uni-essen.de/stone

Redazione: redazione@easytogo.org

Hanno collaborato a questo numero:

Ramon Soletti, Gionata Soletti, Neil Mitchison,

PierPaoloZara, Mark Fricker, Diego Durazzi

Fotografie di:

Steffi Hebsacker, Paolo Montrasio

Questa rivista è distribuita gratuitamente a www.easytogo.org

EDITORIALE**Introduzione a Easy To GO!**

Con questo numero 1 di Easy To GO!, la Redazione e la sottoscritta vogliono dare inizio a un nuovo magazine sul gioco del Go che si propone assolutamente indipendente rispetto ai Club, Federazione e Associazioni del gioco stesso in Italia.

Easy To GO! non si propone come un ausilio per insegnare a giocare o per migliorare il vostro livello di gioco, il nostro scopo è raccontare quel che succede nel piccolo mondo, ma molto vivace, del Go italiano da un punto di vista più imparziale possibile, fare promozione agli eventi più interessanti e completare il tutto con alcune partite commentate e problemi.

Della redazione di questo (mi auguro) trimestrale per ora fanno parte Luca Oriani e Paolo Montrasio oltre, ovviamente, al misterioso "Incappucciato".

Special guests per questo primo numero sono Ramon Soletti, il Campione Italiano che ci ha allietato con una partita commentata; Mark Fricker, nostro inviato al campeggio umanista di Palinuro; Marco Vajani, per l'invito al suo Stage a Roma; PierPaolo Zara per il divertente articolo sulle origini sarde del Go; Diego Durazzi per il gioco che chiude la rivista.

Speriamo tutti che possano divenire presto collaboratori fissi di Easy To GO!

Tendenzialmente in ogni numero saranno presenti alcune rubriche:

- Il mio editoriale
- L'opinione di Luca Oriani
- La partita commentata simpaticamente da un Dan amatore
- Uno o più speciali sugli avvenimenti più importanti
- Gli Angoli Neri dell'Incappucciato (per i quali preferiremmo evitare denunce: sono scherzi, non prendeteli troppo seriamente e, soprattutto, STATE AL GIOCO! ☺)
- La lista dei prossimi tornei su vostra segnalazione
- I risultati di tutti i tornei nazionali

Vogliamo ringraziare Andreas Fecke, giocatore di Go e disegnatore tedesco, che ci ha concesso molto gentilmente la pubblicazione delle sue comic-strips.

Abbiamo anche un sito Internet bene organizzato, curato da Paolo Montrasio (come farei senza di lui!) che si trova all'indirizzo www.easytogo.org e che aggiornerà i nostri lettori in attesa del numero successivo. Sul sito troverete inoltre sondaggi, concorsi ed altre amenità per allietarvi nella spasmodica attesa del numero successivo di EasyTo GO!

Non avendo nessuna esperienza concreta nel fare, scrivere, pubblicare una rivista sono benvenuti anche i più piccoli consigli inoltrati da parte di chi volesse metterci a disposizione un po' della propria.

Tami Abbiati

L'OPINIONE

di Luca Oriani

E così alla fine siamo riusciti a far uscire il primo numero di ETG...se devo essere sincero non osavo sperare tanto, e ho ancora in ballo una scommessa con Tami sull'uscita o meno del numero 3.

Quello che forse vi state chiedendo è "perché ETG?"; parte della risposta ve l'ha data già Tami nel suo editoriale, e un'altra risposta possibile potrebbe essere 'perché no?' (una bambolina a chi scopre il riferimento), ma la vera ragione è che secondo noi non c'era nulla di simile. Di riviste in italiano c'è già Stone Age (anche se con i recenti problemi, che ci auguriamo sinceramente si risolvano in fretta), ma Stone Age è una rivista sul Go, con lezioni, cenni storici, dizionari,... ETG vuole invece essere una rivista sul Go italiano: non ci troverete lezioni, ma notizie ed interviste. Il nostro scopo è cercare di essere sempre presenti dove ci saranno avvenimenti importanti (dai tornei alle assemblee) e raccontare quel che succede in Italia. In poche parole darvi dei resoconti non ufficiali e possibilmente non di parte di tutto quel che succede. Il possibilmente è la parola chiave: non possiamo garantirvi di essere imparziali, ma quello che vi garantiamo è che i fatti saranno sempre separati dalle opinioni, e che queste ultime non saranno nascoste nei servizi, ma messe in bella evidenza.

Saremo senza dubbio molto critici, e cercheremo di mettere in luce gli aspetti negativi tanto quanto quelli positivi: non scenderemo mai però in sterile polemica e le nostre eventuali critiche saranno costruttive e suggeriranno ove possibile una soluzione ai problemi che secondo noi esistono.

Infine oltre alla parte seria, un certo spazio sarà dato in ogni numero alla satira e all'ironia, anche perché secondo noi uno dei difetti del go italiano è la tendenza a prendersi un po' troppo sul serio. Il Go è un gioco, e scherzare fa parte di ogni gioco. Noterete che tutti i pezzi satirici saranno scritti su sfondo grigio, in modo da non confondere il serio con il faceto, e chiaramente indicati dal logo dell'Angolo Nero e firmati dal misterioso Incappucciato.

"Perché celare il nome dell'autore dei pezzi?", forse vi chiederete: non è certamente timidezza o la paura di legare il suo nome a delle critiche. La ragione è in realtà molto più banale se volete: perché a noi piaceva così. È a nostro avviso una simpatica operazione di marketing, ed è divertente immaginare un personaggio misterioso da legare alla satira.

L'obiezione sul fatto che non è corretto celare delle prese in giro dietro uno pseu-

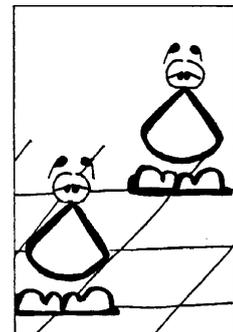
donimo è indubbiamente vera, e merita una risposta. I pezzi dell'Incappucciato sono rivisti in dettaglio da me, Tami e Paolo insieme, così se leggete qualche pezzo satirico dell'Angolo Nero, sappiate che tutti noi lo abbiamo letto, se necessario modificato, ed approvato prima che darlo in stampa, per cui potete tranquillamente concludere che tutti noi siamo responsabili di quel pezzo. Quindi considerate pure la firma 'Incappucciato' come una firma collettiva della redazione perché quello è il suo significato: la responsabilità di ciò che leggerete sull'Angolo Nero deve essere ricondotta a tutti noi. Ovviamente il signor Incappucciato esiste (...oppure no?...) e lasciateci portare avanti il mistero! Speriamo che questa risposta possa soddisfare tutti, e che vi divertirete con noi con le interviste immaginarie dell'Incappucciato.

Per concludere questa introduzione un po' di numeri su EasyTo GO!. Nelle 24 ore successive all'annuncio dell'uscita del primo numero sono state ricevute 15 richieste di abbonamento che sono poi salite fino al ragionevole numero di 40 al momento in cui completo questo pezzo. Quasi 400 accessi sono stati registrati al sito di EasyTo GO! prima dell'uscita del numero 1. Per essere il primo numero i numeri sono abbastanza buoni, ma attenderemo di avere dei riscontri all'uscita del secondo.

A proposito di riscontri vorrei spiegarvi il perché della richiesta (che trovate sia in terza di copertina che sul mail di accompagnamento) di segnalare alla redazione quando ricevete questa rivista o quando la inviate ad altre persone. Essendo ETG una rivista distribuita gratuitamente, l'unico riscontro per noi di un possibile successo editoriale è sapere quante persone leggono la rivista. Ovviamente se poche persone fossero interessate, non sarebbe sensato continuare ad investire energie in un progetto piuttosto laborioso da gestire come questo. Anche per questo motivo vorremmo chiedere a chi ha fatto un abbonamento multiplo (ad esempio per tutto un club) di ricordare di segnalarci tutte le persone che hanno letto o richiesto EasyTo GO!.

Spero che troverete interessante leggere ETG almeno quanto noi ci siamo divertiti a realizzarlo.

Buona lettura,
Luca



L'ANGOLO NERO



Auguri e figli maschi!

dell'Incappucciato

Ehi voi due, come diavolo vi è venuto in mente di fare questa rivista?

Tami Abbiati. Perché giochiamo a Go e perché sono più brava della FIGG a fare riviste di Go!

Luca Oriani. E io perché l'ha detto lei.

Ma avete mai fatto una rivista prima d'ora?

TA. Io no.

LO. Io neppure.

Ah, bene. Appurato che siete due brocchi anche in campo editoriale, vediamo invece di capire perché vi ostinate ancora a giocare a Go.

TA. Perché mi piace la gente del Go!

LO. Perché voglio battere Paolo Montrasio! Urca! E perché proprio lui, che ti ha fatto quel poveretto?

LO. Perché quando giochiamo mi ammazza tutti i gruppi!

Capisco. Allora prevedo che Tami prima o poi cambierà idea, magari dopo le critiche che riceverà tra il numero 1 e il numero 2 di Easy To GO! (e così ce la togliamo dai piedi), mentre per Luca prevedo una carriera goistica molto lunga.

TA & LO. (tutti insieme) Uè! Guarda che ti licenzio! - Vedrai, vedrai!

Va bene, va bene, staremo a vedere.

Concessavi la pazzia di fare questa rivista, come avete fatto a concepire la pazzia ancor più grande di sposarvi proprio tra di voi?

TA. Mah, c'era in giro solo il Luca...

LO. Mah, c'era in giro solo la Tami...

Ah, bene. E quanto ci metterete a sturfarvi di stare insieme?

TA. Molto poco se trovo uno che fa EasyTo GO! meglio di te, Luchino caro!

LO. Ma dove lo trovi un altro che mentre tu vai a farti gli aperitivi con gli amici, va a casa e sistema i panni stesi ad asciugare, prepara la lavatrice e la lavastoviglie e si ricorda pure di tirar fuori il pesce dal freezer perché se no non mangiamo? E comunque dalla cantina della mia casa di Pittsburgh non scapperai MAI!

In effetti io ci penserei un po' prima. Però, Tami, mi risulta che tu ti stia allargando un po' troppo. Che mi dici?

TA. Che vuoi dire?

LO. Già! Che vuoi dire?

È vero o non è vero che corrispondi quotidianamente con [censura dell'editore] (*)?

TA. Sì! Sì!

LO. Sì lo so, ma è una cosa innocua...

È vero o non è vero che un forte goista italiano ti ha pagato metà della tessera

AGI 1999?

TA. Sì! Sì!

LO. Sì lo so, ma è una cosa innocua...

È vero o non è vero che prima del ritorno di Luca impazzivi per Milano fino alle 6 del mattino con [censura dell'editore] e con [censura dell'editore] (*)?

TA. Sì! Sì!

LO. Sì lo so, ma è una cosa innocua. E poi lei ama solo me.

Sarà, ma non sei geloso neanche un po'?

LO. La gelosia è una cosa da stupidi.

Uhm, attento che non hai bisogno né del naso lungo né delle gambe corte. E tu Tami, sei mai stata gelosa di Luca?

TA. Chi, io?

Nemmeno quando ti molla a casa la sera da sola con la scusa di andare a cena con i suoi clienti giapponesi?

LO. Ma è per affari...

Adesso si dice così?

TA. Luca...

Poi ho sentito certe storie su quello che combinava Luca in America quando tu non c'eril!

TA. Come, come?

LO. Ah sì?

Eh sì caro mio! Che mi dici dell'insegnante di inglese di Tami?

LO. Molto carina, e allora?

E che mi dici della biondona in ufficio, quella che spacciavi per brutta e grassa?

LO. Come sarebbe a dire?

Non fare il finto tonto. Erano cose innocue anche quelle?

LO....

TA. Guarda che non sta facendo il finto tonto: *lui sì* che è innocuo.

LO.!

TA. Anche perché se non fa l'innocuo lo ammazzo!

LO. Ma Tami!

Buoni, buoni. Fate i bravi! Comunque vi vedo ben avviati sulla strada giusta. Chissà che non mi diate materiale per spettegolare sui prossimi numeri. Mi raccontando, ci contiamo tutti!

Intervista immaginaria, approvata a malincuore dagli intervistati.

(*) mi raccomando, mandatemi una mail a incappucciato@easytogo.org così potrò raccontarvi tutto! [n.d.I]

Questo è il primo degli Angoli Neri che troverete sulla rivista. Sono interviste e pezzi satirici opera del nostro Incappucciato (vedi l'opinione del direttore e le FAQ riguardo alla sua identità). Tutte le interviste che leggerete sono immaginarie: sono opera nostra e non riflettono in alcun modo le idee degli interessati. Tutti questi pezzi saranno scritti su sfondo grigio, in modo da rendere evidente la separazione dalla parte vera della rivista. Speriamo vi possano divertire, ma se non vi interessano in questo modo avrete la possibilità di saltarli senza perdere tempo.

SPECIALE

II WAGC2000

World Amateur Go Championship



Fuseki

Il fuseki è l'apertura di una partita di Go ed è di gran lunga la fase più importante

Il torneo, racconto in differita

di Paolo Montrasio

Quest'anno il WAGC vede la partecipazione record di 56 tra "nazioni e territori". Gli organizzatori sono sempre attenti ad usare questa dizione, probabilmente per non urtare la suscettibilità cinese rispetto a Taipei, per permettere la partecipazione di Hong Kong e magari anche per altri motivi. Il primo passo è il sorteggio del primo turno. Qui apprendiamo che uno dei più forti giocatori europei, il lussemburghese Haiser 6d, ha dovuto dar forfait all'ultimo momento a causa di problemi di salute della moglie. Ci ritroviamo così in 55 e i giocatori più deboli (anch'io!) capiscono immediatamente che dovranno darsi ancor più da fare per poter giocare tutte le partite: gli ultimi in classifica infatti beneficeranno sì di una vittoria a tavolino contro l'assente, ma si tratta di un dono avvelenato, perché perderanno un'occasione per giocare!

Il sorteggio avviene durante il pranzo, appena arrivati a Sendai da Tokyo. I giocatori sono divisi in tre gruppi. Nel gruppo A ci sono le 14 nazioni più forti in base ai risultati degli anni precedenti. Nel gruppo C ci sono i 14 giocatori più deboli e nel gruppo B ci sono i 28 rimanenti. A turno lasciamo per un attimo l'elegante composizione culinaria che ci hanno preparato (la classica scatola quadrata divisa in scomparti contenenti cibi vari) ed andiamo al tavolo dell'organizzazione a pescare il numero d'ordine all'interno del nostro gruppo. Successivamente vengono sorteggiati gli accoppiamenti del primo turno in modo che i gruppi A e C giochino contro i giocatori del gruppo B.

Nei primi due turni non succede niente di particolare. Tutti i favoriti vincono. L'unico incontro che con il senno del poi sarà interessante per la classifica, è quello del primo turno tra Cina e Australia. Infatti vince la Cina, ma l'Australia sarà alla fine dodicesima, la migliore tra i perdenti del primo turno: quel che si dice un sorteggio fortunato. Tra l'altro dovete sapere che il WAGC è giocato con il sistema svizzero, e così al secondo turno ci sono solo partite tra vincenti e partite tra perdenti. Indovinate quale nazione viene sorteggiata contro il sesto dan australiano? Avete indovinato: l'Italia. Con questa ho giocato due volte contro un sesto dan in torneo. È un'esperienza breve, ma che raccomando a tutti. Tra l'altro è incredibile la differenza che c'è tra giocare contro un quinto e un sesto dan (per riferimento: sono primo kyu). Con un quinto si perde più o meno dignitosamente, contro un sesto si viene spazzati via.

Torniamo al torneo. Al terzo turno c'è la prima partita interessante: la Cina gioca con l'Olanda. Groenen, l'olandese sesto dan, è uno degli europei di punta. Se solo riuscisse a battere uno dei top player, magari con

un po' di fortuna, potrebbe piazzarsi veramente in alto. Però Zhen Yo Zhou, il quattordicenne 7d cinese (avete letto bene), fa rispettare il pronostico e Groenen deve attendere un'altra occasione per scalare la classifica.

Al quarto turno i migliori hanno finito di strapazzare i giocatori più deboli: sono rimasti 7 giocatori a punteggio pieno e devono iniziare a giocare tra di loro. Adesso ogni partita è una finale. La prima partita importante è Giappone-Cina. Hydeyuki Sakai, 7d giapponese di 27 anni (almeno lui è quasi normale) rappresenta il Giappone per il terzo anno consecutivo e nei due precedenti ha terminato sempre al secondo posto. Dovesse perdere questa partita si ritroverebbe a combattere per un altro posto d'onore. Si può immaginare che l'incontro sia delicato anche psicologicamente, e non solo per la rivalità cino-giapponese. Un po' meno prestigiose, ma altrettanto importanti sono Taipei-Romania e Canada-Corea del Nord. Taipei è rappresentata da Ping Chiang Chou, settimo dan diciottenne, e la Romania da Jan Florescu, 6d. Nessuno dei due è favorito per la vittoria finale, ma uno dei due alla fine si troverà momentaneamente terzo in classifica. Nell'altro incontro si affrontano invece June Ki Beck 6d per il Canada e Ho Gil Pack 7d (e sedici anni) per la Corea del Nord, uno dei favoriti. I tre incontri vedono vincitori il Giappone, Taipei e la Corea del Nord. A metà torneo queste tre nazioni sono a punteggio pieno, insieme alla Corea del Sud. Delle nazioni europee hanno tre punti l'Olanda, la Germania, la Romania, l'Ungheria e la Francia. Il primo verdetto è in negativo: la Cina difficilmente vincerà il torneo, perché deve aspettare la sconfitta dei quattro al comando e deve anche riuscire a sopravanzarli con il SOS. Non è impossibile, ma sicuramente improbabile.

In coda al gruppo ci sono 4 nazioni a zero punti (sarebbero 8 non contando i bye contro il Lussemburgo) e 10 a un punto (sarebbero 6), tra cui l'Italia, vittoriosa sulla Colombia. La corsa per determinare la maglia nera dell'Europa è apertissima. Alla mattina del terzo giorno di torneo, quinto turno di gioco, ci si accorge subito che

l'atmosfera è particolare. Il Giappone affronta la Corea del Sud, in quella che in pratica è nella rivincita dello scorso torneo, e la Corea del Nord è impegnata contro Taipei. I due vincitori, gli unici che saranno rimasti a punteggio pieno, si affronteranno nel sesto turno in una specie di finale del torneo. Il vincitore dovrà poi comunque aggiudicarsi anche gli ultimi due incontri per mantenere salda la presa sul titolo, ma gli ostacoli più alti saranno ormai superati. Siamo dunque alle semifinali e si vede: il pubblico aumenta, la televisione che si aggira tra i tavoli fa riprese più prolungate del solito, iniziano ad apparire intere scolaresche con striscioni di incoraggiamento in giapponese e in coreano. Alla fine della mattinata abbiamo il responso del goban: vincono Giappone e Corea del Nord.

Nel pomeriggio c'è lo scontro decisivo. I due giocatori sono circondati da ancora più pubblico, ancora più striscioni, ancora più televisione, ancora più fotografi, e alla fine vince il Giappone per la grande soddisfazione dei locali. Pare proprio che Sakai questa volta ce la farà. Guardando agli inseguitori troviamo a 5 punti le due Coree, la Cina, Taipei, Hong Kong e l'Olanda, che tiene alto l'onore dell'Europa. Il Giappone giocherà con uno degli ultimi tre, giocatori forti, ma che hanno già perso con quelli sconfitti fin qui dal giapponese. Se si manterrà concentrato non dovrebbe aver problemi.

L'ultimo giorno di torneo vede proprio affrontarsi Giappone e Olanda. Per Groenen è l'occasione per arrivare al podio, ma come previsto il giapponese si dimostra troppo forte e resta a punteggio pieno. A sei punti restano così solo in tre, le Coree e la Cina, con cui il Giappone ha però giocato. Sakai dovrà così pescare tra i giocatori a cinque punti e nell'ultimo turno si trova a giocare con Taipei. Dovesse perdere, il titolo sarebbe deciso dal SOS e la partita in corso tra Corea del Sud e Cina diventerebbe una sorta di spareggio per contendere il successo finale al Giappone. La Corea del Nord invece ha un incontro apparentemente più semplice con la Russia.

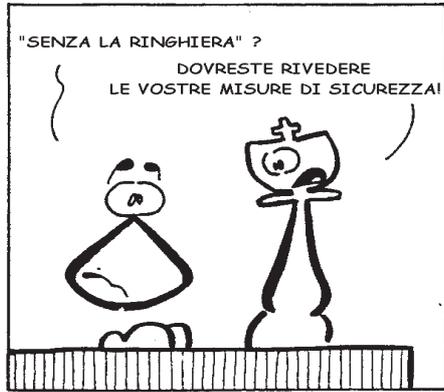
Quando si ripongono le pietre si scopre che i pronostici sono stati ancora una volta ri-



spettati: hanno vinto Giappone e Corea del Nord. Il Giappone è campione del mondo! Scorrendo la classifica, seconda è la Corea del Nord, che sopravanza per SOS la Corea del Sud, vittoriosa sulla Cina. Non si può non notare che le due Coree non hanno giocato tra di loro. Sarà stata la sorte, ma potrebbe essere stata la politica. Proprio nei giorni precedenti il torneo c'erano stati infatti gli storici incontri tra i capi di stato delle due Coree e qui gli davano una grossa enfasi: avere la Corea dall'altra parte del mare fa sentire queste vicende molto più di quanto non le possiamo sentire noi che l'abbiamo dall'altra parte del mondo!

Fuori dal podio rimangono per un punto 5 nazioni. Sono Cina e Singapore che per il SOS sopravanzano l'ottima Olanda e Germania e Romania, che hanno recuperato posizioni nell'ultimo giorno di torneo. Guardando ai piazzamenti degli europei, abbiamo 6 nazioni a 5 punti, dieci nazioni nel gran mucchio dei paesi a 4 punti, e sette nazioni a 3 punti, tra cui l'Italia che il SOS vuole quart'ultima in Europa.

La premiazione, limitata ai primi otto, vede il giapponese portare a casa una quantità impressionante di coppe, di dimensioni tali da chiedersi dove mai potrà metterle, ma soprattutto la soddisfazione di essere campione del mondo. È una vittoria particolarmente meritata, perché viene al terzo tentativo, e perché è ottenuta da un giocatore di 27 anni, che a differenza dei concorrenti under 18 è dichiaratamente privo di ambizioni di professionismo: lo possiamo sentire un po' più vicino a noi e al nostro Go dilettantesco.



L'INTERVISTA

Il nostro uomo al **WAGC2000**

di Tami Abbiati

Paolo Montrasio, primo kyu milanese, nonché redattore capo in Easy To GO! lo scorso giugno ha partecipato al WAGC2000 come rappresentante ufficiale italiano. Noi, ovviamente, siamo corsi a intervistarlo.

Innanzitutto voglio ringraziarti per avere accettato di aprire il ciclo di interviste di ETG. Torniamo un po' indietro nel tempo: quando hai iniziato a giocare a Go?

Paolo Montrasio. La prima partita l'ho fatta a 16 anni, ma è una storia un po' lunga. Ti spiego.

A metà degli anni 80 iniziavo a pasticciare con i computer. A quei tempi esistevano delle riviste di informatica che pubblicavano programmi stampati su carta da ribattere nel computer, tanto erano brevi. Su una di queste trovai un articolo di cui ricordo ancora il nome: "Weichi, un gioco cinese per il PET" (un PC Commodore predecessore del VIC20). Si trattava di un programma che faceva da goban. Leggendo le regole del gioco feci subito un goban di carta, delle pietre quadrate bianche e verdi di cartoncino e mi misi a giocare con mio fratello. Facemmo due o tre partite caotiche, con vortici di pietre che si rincorrevano, ma non so se ne finimmo mai una. Poi mio fratello si stufò e smettemmo di giocare. Comunque avevo scoperto che esisteva un gioco chiamato Weichi.

E poi che è successo?

PM. All'università trovai un programma che giocava ad un gioco chiamato Go e, incredibile, era uguale al Weichi. Ci giocai per un anno o due con degli altri studenti e feci anche qualche partita su IGS. Dev'esser stato nel '92. In quell'anno a una fiera di giochi incontrai i due Soletti, così venni a sapere dell'esistenza del Go Club Milano. Ci andai un sabato pomeriggio e fu un'esperienza traumatica. In quegli anni il Go Club stava nello scantinato del Garibaldi, una stanza completamente piena di gente che giocava e fumava, fumava e giocava. Feci un paio di partite sul 9x9, credo con Vitari, poi fuggii all'aperto e non mi feci più rivivere.

E come mai ci sei ritornato?

PM. Un paio d'anni dopo incontrai Carlo Tibaldi nell'azienda dove avevo iniziato a lavorare. Mi assicurò che il Go Club non era più in cantina e che c'erano delle finestre per far entrare aria.

Feci il corso principianti, dove scoprii che quei due anni in cui avevo giochicchiato con gli amici mi avevano fruttato solo un paio di pietre di vantaggio sugli altri corsisti. È incredibile quanto sia importante ricevere un'impostazione.

A quel punto non hai più smesso di giocare a Go. Quando è stato il tuo primo Congresso Europeo?

PM. Il mio primo congresso è anche stato l'unico a cui abbia partecipato. Fu quello di Abano Terme nel 1996 dove oltre che a giocare avevo funzioni di aiuto organizzatore. Non ho più fatto congressi perché le vacanze stanziali non sono il mio genere: preferisco viaggiare.

Facciamo un salto in avanti dal 1996 fino al Campionato del Mondo 2000. Tu avevi già fatto l'esperienza del Pair Go World Championship in coppia con Francesca Mauri nel 1998. Hai trovato molte differenze di organizzazione con il WAGC che hai appena giocato?

PM. Molte. Innanzitutto il Pair Go è un torneo di un giorno e mezzo, con delle appendici di pura rappresentanza che lo estendono a tre giorni. Il WAGC dura invece 4 giorni, con molti più eventi collaterali nei giorni precedenti e successivi. Inoltre il Pair Go è molto più intenso, perché si giocano 5 partite in una dozzina di ore, mentre nel WAGC se ne giocano due al giorno, con un'ora e mezza di tempo a testa. L'approccio al torneo è completamente diverso.

E dell'organizzazione che ci dici?

PM. Ottima. Non che quella del Pair Go fosse peggio, ma al WAGC ti portano in giro e ti danno tutto quello che ti serve per più di una settimana, così si nota di più la bellezza di non dover pensare ad altro che a giocare e a decidere dove andare la sera e con chi. È persino più rilassante di una vacanza.

Raccontaci qualcosa di simpatico e originale che ti è successo o che è accaduto nel playing site.

PM. Forse la cosa più sorprendente è stato sentire Takemiya cantare alla cerimonia di chiusura. Canta molto bene. Pare che abbia venduto con successo alcuni CD, anche aiu-

tato dalla fama che gli viene dal Go e dalla sua grande simpatia.

Cosa hai amato di più e cosa di meno di questo Campionato Mondiale, insomma, qualche critica ai Giapponesi? Puoi essere sincero tanto rimane tutto tra noi...

PM. Eh già, i giapponesi non leggono l'italiano e nessuno traduce per loro, vero? Comunque, quello che ho amato di più è stato incontrare tante persone che in genere non si conoscevano tra loro e che quindi non facevano gruppi fissi. Ogni sera si usciva con un gruppo diverso girovagando per Sendai.

E cosa hai amato di meno?

PM. Ma non ho amato niente di meno, no? (sorriso stile "hai provato a fregarmi, vero?")

Fin'ora abbiamo parlato della tua carriera di giocatore di Go. Sei anni sono un tempo sufficiente perché il Go abbia potuto influire sulla tua vita. Cosa ti ha dato e cosa ti ha tolto il Go?

PM. Iniziamo dalla seconda domanda, perché è più facile. Il Go, o meglio la politica del Go italiano, negli ultimi due anni mi ha tolto un po' di sonno e di energie e mi ha forse dato qualche capello bianco in più. Comunque non credo sia un problema intrinseco del Go italiano. Mi pare che organizzazioni analoghe in tutto il mondo abbiano più o meno gli stessi problemi. Dev'essere la natura dell'essere umano.

E alla prima domanda che rispondi?

PM. Questo è un discorso un po' più complesso. Vediamo se riesco a spiegarmi, Vedi, credo che dopo un po' che uno ha iniziato a

giocare a Go inizi a rendersi conto che non si può avere tutto sul goban. Ad esempio ti accorgi che se attacchi troppo in una zona perdi qualcosa in un'altra, e magari più di quanto tu abbia guadagnato nella prima. Tutti fanno quest'esperienza più volte.

Non me lo dire!

PM. Inoltre ti accorgi che non puoi avere mai tutti i punti che vorresti: devi venire a compromessi con i tuoi desideri per riuscire ad avere qualche punticino in più dell'avversario. Bene, mi sono accorto che è possibile trasportare nella vita di tutti i giorni quest'esperienza che si fa sul goban. Ci sono spesso situazioni nella vita in cui devi prendere decisioni che possono darti dei vantaggi in un certo campo e procurarti degli svantaggi in altri. Da che gioco a Go mi pare di accorgermi di più di queste situazioni e quindi di prendere delle decisioni non necessariamente migliori, ma almeno con un po' più di consapevolezza. Intendiamoci, il Go potrebbe non avere nulla a che fare con tutto questo e potrebbe solo trattarsi di qualche anno di esperienza in più, però mi piace pensare che giocare a Go mi abbia reso un po' più equilibrato e consapevole.

E funziona anche nell'altra direzione?

PM. Io credo di sì. Non so farti un esempio ora, ma ricordo di aver pensato, dopo certi episodi, qualcosa come "ho esagerato, e ora devo per forza pagarne le conseguenze, in un modo o nell'altro". Non è quello che pensiamo tutti dopo aver iniziato una qualche invasione impossibile? Non sappiamo esattamente come l'avversario ci farà

male, ma sappiamo che se non sbaglia ce ne farà, magari in una zona insospettabile del goban. Nella vita capita esattamente lo stesso, basta che ci si faccia caso. Morale: ci sono anche lezioni che si possono portare dalla vita al goban, o che almeno possono ricordarci il modo corretto di giocare. Non so poi come quantificarle in termini di pietre o decimi di pietre, ma credo sia così.

Più o meno in contemporanea con questa intervista, ti ho "assunto" nella redazione di ETG. Rimpiangi qualcosa?

PM. Per il momento no, e poi programmaticamente mi impongo di non rimpiangere nulla. Tuttavia non vorrei doverlo fare in futuro: non hai anche tu il presentimento che dopo un numero o due di ETG non potremo più parlare con il resto dei goisti italiani? : -)

Alla Marzullo: "Paolo, fatti una domanda, datti una risposta."

PM. "Paolo, ti faccio una domanda goistica e cerca di rispondere onestamente, non come se si parlasse di te: cos'è per te uno che ci mette 6 anni per diventare primo kyu?" "Una mezza sega!"

Bene, ora puoi tornare al tuo lavoro di caporedattore, grazie.

Javol, mein Kapitän!

Tesuji, Joseki, Dango: il Giappone

Il cibo

Ottimo, ottimo! Si può mangiare con poche lire ed è molto meglio che dai ristoranti giapponesi nostrani. **Tesuji!**

I vegetariani

Sono dolori! Ho visto una persona vegetariana sopravvivere per una settimana, ma il concetto stesso di "senza carne" è abbastanza alieno ai locali. **Dango!**

L'inglese

Lo parlano un po' meno che da noi, e con meno faccia tosta. **Joseki**

Il cambio

Fate voi: lo Yen era a 12,5 lire nel '97, a 15 nel '98 a 19,5 quest'anno. **Dango!**

Sveglia e orologio

Indispensabili! **NON SI PUÒ** arrivare un minuto in ritardo ad un appuntamento. **Dango!**

Il lavoro

Ho l'impressione che riescano a lavorare un po' meno di noi. **Joseki**

Il clima

Sole durante la settimana e pioggia nel weekend. Come in Italia. **Joseki**

Il Go

Lo si vede regolarmente in TV e sui giornali! **Tesuji!**

Organizzazione e cortesia

Incredibili! **Tesuji!**

Ordine e pulizia

Ho sentito uno svizzero dire "Mi sembra più pulito che da noi!" **Tesuji!**

La rubrica *Tesuji, Joseki, Dango* sarà una presenza costante nei vari speciali. Qui i nostri inviati esprimeranno il loro parere personale su vari aspetti dell'avvenimento trattato. Per chi non fosse pratico del gergo goistico, dango è una forma brutta e sovraconcentrata (il famigerato gnocco di pietre) e rappresenta perciò un giudizio negativo. Tesuji è una mossa risolve brillantemente una particolare situazione ed è quindi indice di un parere positivo. Joseki è invece una sequenza equa per entrambe le parti, e pertanto rappresenta un giudizio neutro.

LA PARTITA

Italia - Portogallo

commenti di Ramon Soletti e Paolo Montrasio, a cura di Luca Oriani

La quinta partita del nostro valoroso rappresentante Paolo Montrasio al WAGC si è svolta contro José Pedroso, rappresentante portoghese. Quella che segue è la sintesi di un commento molto più lungo preparato da Paolo e che potrete scaricare dal sito di Easy To GO!. Il commento esteso di Paolo è molto interessante perché cerca di descrivere quel che lui stava pensando durante la partita, e può quindi essere molto istruttivo.

15: (Paolo) La sequenza da 8 a 15 è un modo standard di risolvere la questione dell'angolo. Bianco fa 7 o 8 punti nell'angolo togliendolo a nero. In compenso nero fa dei punti tra 7 e le tre pietre a destra e ha 9 che lavora abbastanza bene con 1 in alto. Nero 15 guarda in due direzioni. Lo scambio è soddisfacente per entrambi.

21: (Ramon) In teoria dovrebbe essere possibile per nero giocare in r17, se bianco taglia si prosegue con p17. Giocare subito p17 consente a bianco di fare una forma molto comoda.

(Paolo) Veramente avevo paura che bianco giocasse la sequenza del diagramma. L'avevo vista su Go World (GW86) e anche se in partita non ne ricordavo i dettagli, rammentavo che la forma era molto pericolosa.

23: (Paolo) Non mi è ancora chiaro se si tratti di una mossa buona o di una grande stupidaggine. Propendo per la seconda perché nero non ha comunque troppi problemi e bianco è vivo. (segue un interessante ragionamento di Paolo che spiega come decidere o meno se giocare una mossa - vedete il file sul sito)

(Ramon): In questo caso r17 è però molto grande, se bianco fa tenuki si continua con r13 o s 17 per attaccare.

25: (Ramon) Le direzioni possibili sono c11, g6 e f17. il primo mira a distruggere territorio, il secondo a costruire un moyo e l'ultimo espande il bordo superiore. considerando l'influenza di nero forse g6 era consigliabile.

26: (Ramon): La direzione è giusta, si può anche giocare più stretti.

30: (Paolo) Questa è la sequenza che mi attendevo. Visto che nero ha sul lato superiore un gruppo forte e basso non ha senso che bianco salti in quarta linea con a, esponendosi ad un attacco in b.

31: (Paolo) Ora ragioniamo su dove giocare la mossa 31. Tutti i gruppi sono solidi. Una mossa a destra, come nero R12, potrebbe attaccare un po' bianco, ma il territorio che fa è minimo, visto che è aperto in basso, dove 14 è pronta a supportare una riduzione, e inoltre obbligherebbe bianco a dare atari a 23 indebolendo il gruppo nero. Non vale la pena giocare R12. Resta la possibilità di proseguire la costruzione del moyo nero in basso.

(Ramon): Giocare in H17 è un'idea, mossa che mette pressione su bianco ed espande un territorio vergine, R12 è piccola perché provocherebbe bianco r18 causando una perdita di punti. Costruire il moyo con 31 va sempre bene.

33: (Paolo) Questa è la prima di una serie di mosse che in partita giudicai come

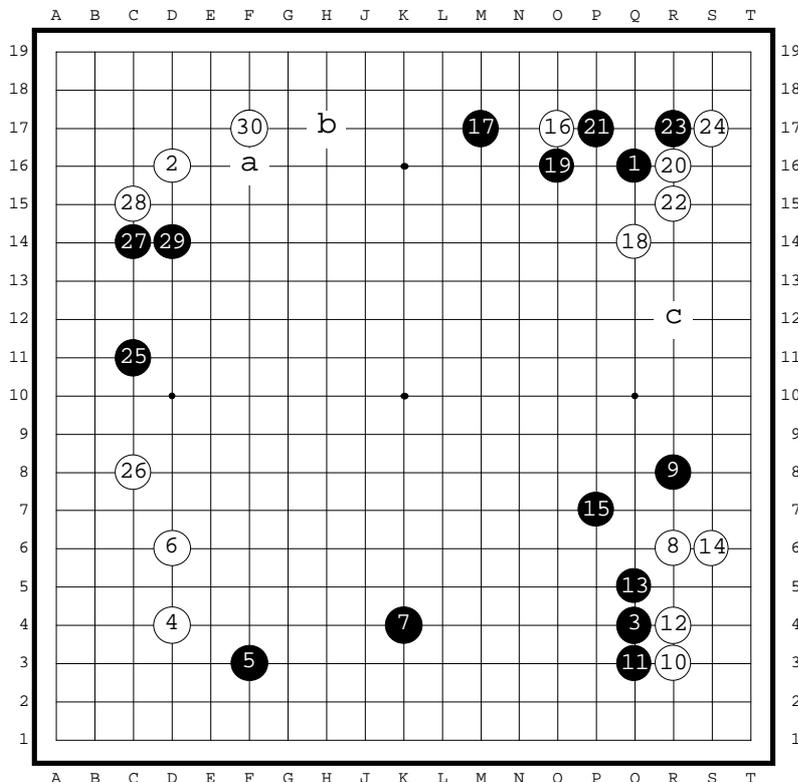
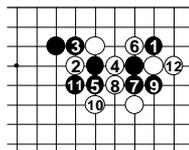


figura 1: mosse 1-30

Per saperne di più

Per avere ulteriori informazioni sul WAGC, non vi resta che fare un giro su Internet.

Sito ufficiale del torneo, in inglese: i partecipanti, i risultati, i tracciati delle partite
www.nihonkiin.or.jp/amakisen/worldama/22/index-e.htm

Reportage goistico/turistico del WAGC, in italiano
www.paolomontrasio.com/foto/wagc2000

Sondaggio

Per Natale Tami, Luca e Paolo avranno ancora qualche goista italiano con cui parlare o dovranno scambiarsi i regali tra di loro?

Andate a votare a

www.easytogo.org/sondaggi

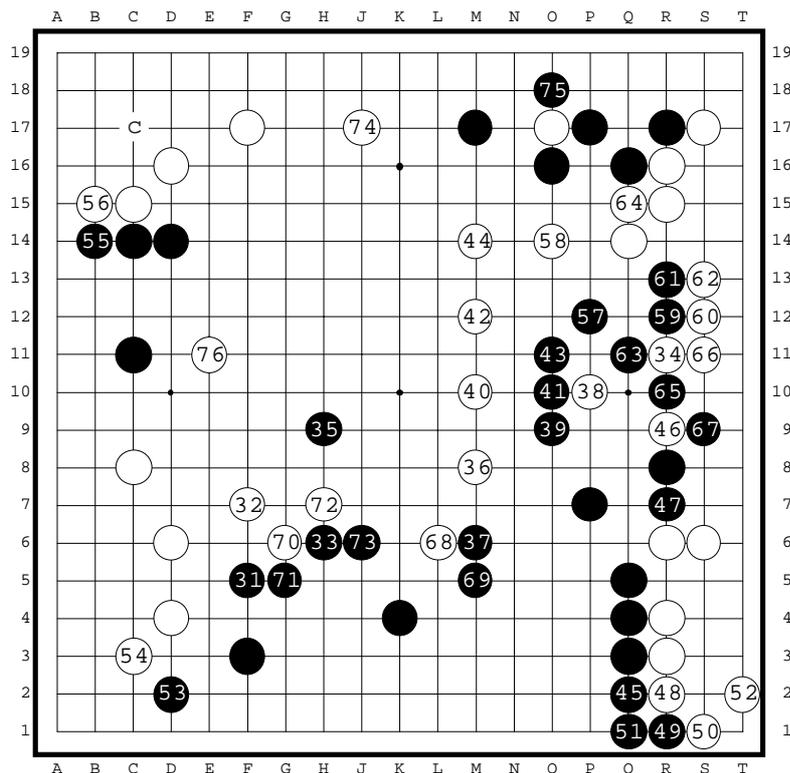


figura 2: mosse 31-76

67: (Paolo) Ora nero è in vantaggio di punti, ma ha perso il sente.

76: (Paolo) Bianco lancia l'attacco. Non mira a catturare il gruppo nero, ma a separare 35 dal resto delle pietre nere. Se ci riesce con 76 in posizione rischia di ritagliarsi un bel pezzo di territorio in centro.

77: (Paolo) Accetto il combattimento

85: (Paolo) Fin qui sembra un disastro...

91: (Paolo) ... ma adesso almeno ho tagliato le pietre bianche.

96: (Paolo) Qui c'è una sequenza troppo buona per nero per essere vera.

103: (Paolo) Il doppio ponnuki (la forma a rombo che si ha dopo aver catturato una pietra) è esageratamente buono per nero. I potenziali punti bianchi in centro sono spariti e in più ne faccio un po' io!

119: (Paolo) Tutta la sequenza da 110 a 119 è molto delicata, perché bianco va a toccare un punto debole della forma nera.

120: (Ramon) Sembra che il potenziale negli angoli non interessi! Questa mossa è molto grande.

131: (Ramon) Bella mossa che mira ad h18: vedete il perché?

(Ramon) Complimenti a nero, se posso fare un appunto il suo gioco sembra troppo solido: fino a che si incontrano avversari che ti regalano la partita sbagliando va bene, ma per crescere bisogna essere più aggressivi.

Nero vincerà di 10 punti e mezzo.

insoddisfacenti.

(Ramon): Mossa molto debole, sinora non si erano visti errori gravi ma nero non può non giocare in g7 oppure fare tenuki.

34: (Ramon) : Mossa piccola perché bianco ha r11 e r17 come miai per stabilizzare il gruppo e nero su questo lato, vedi prima, non può svilupparsi, meglio k17 o un'invasione nel moyo

36: (Paolo) Ora bianco invade. Qui mi trovo a dover prendere una decisione difficile. Ancora adesso non so cosa avrei dovuto giocare.

37: (Ramon) Risposta molto "sottomessa" meglio ignorare se non si vuole attaccare.

38: (Ramon) Bianco gentilmente passa, aggiungendo una pietra a un gruppo vivo e vegeto, non aiuta la pietra isolata e non fa punti, mosse interessanti erano d2, k17 e al limite l6 per vedere cosa succede.

39: (Ramon) Piccola, si deve invadere l'angolo in c3, oppure in c17.

40: (Ramon) @!%/\$£\$&% [censura del direttore, vogliamo fare un po' di punti? Nel Go vince chi circonda più intersezioni libere. Ripassiamo, prima si circondano gli angoli, poi i bordi, infine il centro. Perché si continua a giocare in centro?]

(Paolo) In effetti...

44: (Ramon) Nero non può essere felice di questa serie di mosse, le pietre bianche potranno servire per costruire un territorio in alto.

56: (Paolo) Nero si è privato di una difficile invasione in c, ma ha stabilizzato tutti i suoi gruppi.

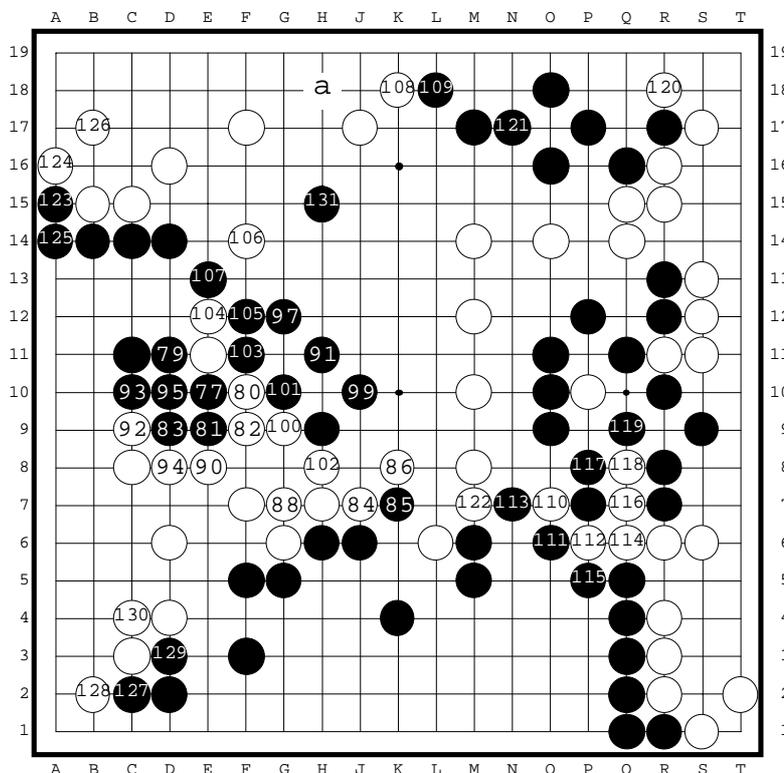


figura 3: mosse 76-131

78 a sinistra di 77, 89 e 87 a destra di 90, 96 a sinistra di 91, 98 a sinistra di 99

SPECIALE



Il Congresso Europeo di Go



HITACHI European Go Congress

GO

2000

Berlin - Strausberg | 29th July - 12th August

Berlino? Strausberg!

di Tami Abbiati

Strausberg (Berlino) 7 Agosto 2000.

Il Oberstufenzentrum Märkisch Oderland, o più semplicemente il playing site, è una scuola tedesca molto grande con un bel giardino arredato per l'occasione con tende anti-sole fra cui spiccava il "Saijo's Castle", punto di ritrovo per i fans di Saijo Sensei e il "Profi-Point" dove poter giocare con i professionisti ospiti del Congresso che quest'anno, oltre a Saijo Sensei, erano: Xueming Hua (China), Rong Duan (China), Hongmei Fu (Japan), Shigeyuki Muraoka (Japan), quattro coreani Lee, Yoon Oh e Chun, Shigeru Baba (Japan), Catalin Taranu (Romania) e Hans Pietsch (Germany).

I prezzi del torneo erano decisamente alti ma quel che mi ha abbastanza lasciata stupita è stato il costo degli eventi collaterali: per giocarli, non importa se uno o tutti quanti, la cifra richiesta era 70 DM (cioè l'iscrizione ad almeno il weekend tournament); ho avuto personalmente problemi con questa stupida regola quando avrei voluto giocare il pair-go con Cornel Burzo...dopo questa non avrò più occasioni di giocare da 2 kyu per tutta la vita!!!. Da notare fra l'altro la mancanza di qualsiasi riduzione per i giocatori deboli, così che solo pochissimi partecipanti di grado inferiore a 7-8k hanno preso parte al torneo.

I turni partono in orario quasi ogni giorno (ritardo massimo dieci minuti): sono tedeschi e si vede anche da questo. Tra i corridoi dell' Oberstufenzentrum si aggirano personaggi vari.

Si può trovare un po' di tutto: professionisti europei, cinesi e giapponesi, bambini livello Dan come Kei Shinada e bambini alle prime armi (ciò significa più o meno al mio livello ☺), ragazze molto belle come Pei Zhao o Ruxandra Ilie. C'è perfino un attore francese, Virgile Bayle, 3 Dan, reduce da un ruolo di amante di Laetitia Casta nel film "La Bicicletta Blu"; sappiate quindi che giocando a Go non riuscirete mai a portarvi a letto

la Casta, ma potrete comunque rodervi il fegato pensando che un goista, almeno nella finzione, c'è riuscito.

Particolarmente gentili e disponibili nell'organizzazione tedesca ho trovato Steffi Hebsacker (che, peraltro, ha concesso la pubblicazione su ETG delle sue foto), Guido Taurat (con un quasi perfetto italiano studiato da autodidatta), e il responsabile della "gestione bimbi" Stefan Budig. Ma la parte divertente è assolutamente, almeno per me, alla fine dei turni quando c'è una sorta di rilassamento generale: gente sdraiata sul prato a commentare con gli amici la partita appena giocata o ad allietarsi con altri giochi ameni come "I Coloni di Cathan" per il quale sono completamente negata come, credo, in qualsiasi altro gioco!

Il gioco più amato di tutto il congresso è stato però senza dubbio il Fresbee-Go, interessante variante da giocare all'aperto su un goban 9x9 sul quale le pietre (opportunamente realizzate) vanno lanciate da una posizione fissa a una certa distanza dal goban. Dopo tre tentativi falliti di ottenere una mossa valida, si passa il turno all'avversario. Un gioco divertentissimo che potrebbe anche essere utilizzato in chiave di diffusione-didattica.

Per la cronaca, si è riconfermato Campione Europeo il russo Alexandr Dinerstein, secondo nel torneo alle spalle del coreano Lee Hyuk. Terza la splendida Pei Zhao.

Tesuji, Joseki, Dango: l'EGC

Il cibo

Se riesci a capire quello che c'è scritto nel menù puoi anche cavartela abbastanza bene. Avevamo trovato l'"Henry's Pub" dove il cibo non era niente male...io, comunque, ho la vocazione di ordinare sempre il piatto sbagliato! Joseki!

I vegetariani

Non credo possano sopravvivere in Germania per più di tre giorni se non sono più che appassionati di broccoli. Dango!

L'inglese

Tutti, ma veramente tutti i goisti europei parlano inglese con multipli originalissimi accenti.

Eccovi la mia classifica:

Yugoslavo-Inglese, **Doppio Tesuji!**
Tedesco-Inglese, **Tesuji!**
Olandese-Inglese, **Tesuji!**
Romeno-Inglese, **Joseki!**
Spagnolo-Inglese, **Dango!**

Sveglia

Non posso parlare di questo. Dango!

L'organizzazione

Non ho molti termini di paragoni con cui confrontare l'organizzazione di questo Congresso; mi è sembrata comunque parecchio buona. **Tesuji!**

Il clima

Ad agosto usano ancora le trapunte... e io lo adoro! **Tesuji!**

Shopping

I prezzi non erano spaventosamente alti ma il problema era trovare qualcosa da poter comprare...**Dango!**



I prossimi Congressi Europei

2001	Irlanda, Dublino
2002	Croazia, Zagabria
2003	Russia, San Pietroburgo
2004	Polonia, Tuchola
2005	da assegnare
2006	Italia, Roma

La riunione EGF

a cura di Luca Oriani

L'assemblea generale dell'EGF è forse il singolo evento più importante per la vita della federazione europea: in questa occasione una volta l'anno i delegati delle nazioni iscritte alla federazione europea si incontrano per discutere dei più vari argomenti, dalla gestione finanziaria all'assegnazione dei congressi europei.

Quest'anno in particolare (come peraltro un anno fa) la questione italiana aveva un discreto risalto all'interno della agenda dei lavori. Noi di Easy To GO! ci siamo trovati in una situazione piuttosto imbarazzante: EasyTo GO! vuole essere una rivista indipendente e neutrale, ma ben pochi italiani sono neutrali in questa faccenda... ed io come altri ho una mia opinione in merito. Volendo dare un'informazione che sia il più completa possibile, il problema è come fare a rendere questo articolo interessante anche per chi non la pensa come me. La soluzione che ho pensato quindi di adottare è la seguente: non dare spazio alle mie opinioni personali, ma fare parlare i rappresentanti delle due associazioni in modo da avere entrambi i punti di vista. Per far sì che l'intervista fosse il più imparziale possibile, le stesse domande sono state rivolte ad entrambi gli intervistati, salvo una domanda ciascuno per cui ho preso spunto da una loro risposta. Inizialmente l'idea era intervistare i due segretari, Gionata Soletti ed Aldo Podavini. Aldo non è poi potuto intervenire al congresso, ma Neil Mitchison (presidente dell'AGI) si è molto gentilmente offerto come "vittima sacrificale".

L'intervista è divisa in due parti: le prime quattro domande sono state fatte prima dell'assemblea, le ultime quattro il giorno seguente. Fra le due parti è inserito un breve resoconto dell'assemblea: ho cercato di essere il più obiettivo possibile, cercando di fornire semplicemente una lista di quel che è successo durante la discussione. Inevitabilmente degli errori saranno presenti, e verranno corretti nelle minute ufficiali. In ogni caso nel prossimo numero daremo spazio a qualsiasi lettera o mail che vorrete inviarci per esprimere il vostro parere sull'assemblea (ovviamente a patto di rimanere nei limiti del legittimo dibattito: non daremo spazio a nessuna polemica o a nessun messaggio che possa risultare offensivo). Abbiamo poi preparato una tabella di numeri che possono aiutare in un confronto tra le due organizzazioni. Non è nostro compito giudicare la bontà o meno di quelle cifre, per le quali è comunque sempre indicata la fonte.

Prima dell'Assemblea

Prima domanda. Come giudichi questo ultimo anno per (rispettivamente) la FIGG e l'AGI? Quale la cosa più positiva e quale la più negativa?

GS. La più positiva è il bel lavoro di diffusione, il nuovo poster frutto di uno sforzo a livello didattico ed in generale una grande vitalità di iniziative. Si sente molto la mancanza di Gigi come redattore di Stone Age, ma confido che con la presenza di Mario Serra ed altri la situazione si risolverà.

NM. La cosa più positiva è che abbiamo continuato a fare stage, tornei, incontri informali e molte altre attività goistiche in diversi punti in Italia. La cosa più negativa è chiaramente il fatto che ci sono ancora tensioni, in particolare che dei giocatori del più grande Go Club d'Italia pochissimi vengono ai nostri eventi.

Gionata, a proposito di Stone Age, quando pensi che si risolverà la situazione (dall'estate del '99 è uscito un solo numero)?

GS. Non posso rispondere con precisione: ne parleremo in autunno e dovremo ripensare alla funzione di Stone Age: la funzione informativa è ormai persa a favore del sito che consente di dare informazioni più tempestivamente su Internet: bisogna pensare a cosa può essere una rivista di Go.

Neil, hai accennato al club di Milano, tu ritieni che sarebbe corretto dire che la FIGG è Milano mentre l'AGI è il resto d'Italia?

NM. Personalmente io ritengo che sia una descrizione abbastanza corretta, sebbene io sappia che la FIGG ha ovviamente soci fuori Milano, in particolare a Bari.

Neil, guardando però le cifre pare che comunque la FIGG abbia club e attività anche fuori Milano: a parte Bari altri club sono, per così dire, associati ad entrambe le organizzazioni. Cosa ne pensi?

NM. Può darsi: io non ho una conoscenza sistematica e precisa della situazione della FIGG e di quali club sono ad essa associati.

Seconda domanda. Rimpiangete qualcosa nella gestione dei rapporti tra FIGG e AGI?

GS. Non abbiamo rapporti con l'AGI, o almeno non sono mai arrivate richieste da parte dell'AGI.

NM. Ho forse usato in alcune situazioni parole che non erano le migliori e mi ricordo di una lettera che ho scritto sentendomi troppo offeso e ho lasciato troppo di quel sentimento apparire nella lettera, ma tutto sommato credo di aver operato nel modo corretto.

Terza domanda. Un obiettivo per il prossimo anno per la FIGG e l'AGI?

GS. È una domanda complessa perché è dif-

ficile ridursi a un singolo obiettivo: direi rafforzare i rapporti con le altre federazioni di giochi per sviluppare delle sinergie in modo da diffondere il Go nelle scuole e tra i giovani. Da solo il Go è troppo 'piccolo' e solo attraverso la collaborazione con altre associazioni di giochi si può avere una maggiore visibilità.

NM. Continuare a dare una vita goistica ai nostri soci e lavorare verso una distensione della situazione del Go in Italia. Per quanto riguarda le attività continueremo con le eccellenti esperienze dei due stage (stage Marzio e Go-ski) entrambi costruiti su un passato gestito da altri enti (Raffaella Giardino e FIGG per il primo, il club di Losanna nel secondo). Per la distensione, non ho ancora progetti concreti, ma una genuina e sincera disponibilità.

Sintesi della discussione sul 'problema italiano' alla Assemblea EGF

Strausberg, 4 Agosto 2000

L'assemblea annuale dell'EGF si è svolta nella sala Edinburgh dell'Hotel Lakeside di Strausberg, a partire dalle 18.00. Secondo le previsioni dei veterani di queste assemblee, si è conclusa dopo all'incirca sei ore. L'agenda dei lavori è disponibile su internet, e le minute verranno pubblicate da EGF nel corso di quest'anno [sono state messe in linea a settembre, si veda a pagina 16, N.d.R.], per cui qui forniremo solo un breve sunto dei lavori, concentrandoci in particolare sui punti che riguardano l'Italia, in modo da consentire una migliore comprensione delle interviste che seguiranno.

L'assemblea è iniziata con la discussione delle minute dello scorso anno, approvate con poche correzioni ed obiezioni (mosse dal delegato italiano e svedese). Due nuove nazioni sono state in seguito ammesse alla EGF: la Bosnia-Erzegovina (dopo un anno con stato di nazione osservatrice) e la Bielorussia. Il numero delle nazioni con diritto di voto presenti all'assemblea saliva così a 24.

Si è quindi passati alla discussione degli articoli della costituzione della EGF: sarebbe troppo lungo entrare nel dettaglio degli articoli approvati, ma in generale gli articoli proposti dall'executive sono stati accolti, così come le proposte inglesi (numerate UK1-4). Gran parte delle modifiche riguardavano l'istituzione di un comitato di appello, che dovrebbe dirimere eventuali dispute nel Go europeo (sia infra nazionali che inter nazionali). Il delegato svizzero ha più volte sottolineato la mancanza di poteri di tale comitato, e l'executive ha sottolineato che questo comitato non dovrebbe avere nessun potere punitivo, ma solo consigliare all'assemblea il comportamento da tenere in risposta a certe situazioni.

Si è quindi entrati nel vivo della discussione sulla situazione italiana con le proposte

svizzere di modifica alla costituzione. In generale le proposte svizzere avevano come obiettivo quello di rendere più semplice la sostituzione di un'associazione nazionale qualora un'altra associazione si dimostrasse più attiva e/o grande.

Le proposte svizzere sono state ritirate, salvo il punto 3 che è stato respinto dall'assemblea (ricordiamo che per tali modifiche era necessaria una maggioranza di 18 voti a favore, con le astensioni che contavano come voti contrari).

Si è quindi passati a discutere direttamente la situazione italiana con una mozione francese. Il delegato italiano Gionata Soletti si è fermamente opposto alla discussione di questo punto, sostenendo che il problema era un problema interno all'Italia, e che un'altra nazione (ad esempio la Francia) non aveva diritto di proporre mozioni su un'altra nazione. Il delegato francese ha fatto notare come la situazione italiana riguardasse in realtà tutto l'ambiente del Go europeo. L'assemblea ha quindi votato per discutere la mozione.

La discussione è diventata estremamente confusa: alcune dichiarazioni da parte della Francia sono state seguite da una richiesta di GS che fossero messe a verbale, cui è seguita la smentita francese con una pronta correzione. Il dibattito si è infiammato così che è divenuto molto difficile poter fornire un resoconto dettagliato. Mi limiterò ad un riassunto sulle decisioni dell'assemblea. La prima parte della mozione francese riguardava la costituzione di una commissione consultiva con il compito di aiutare la riunificazione delle due parti (...to help reunite the two parties...) e fornire alle parti utili consigli per la soluzione della situazione. L'assemblea si è spaccata su questa mozione, che alla fine è passata con 9 voti a favore e 8 contrari. Il delegato italiano ha votato contro.

La seconda parte della mozione voleva poi far sì che fino a che tale commissione non avesse aiutato la soluzione del conflitto, la partecipazione ai tornei ad invito (WAGC) fosse aperta a tutti i giocatori italiani e non solo ai soci FIGG. Anche in questo caso l'assemblea si è spaccata, ma la mozione è stata respinta con una maggioranza di 12 (o 11...) a 10.

Questo concludeva la discussione della situazione italiana. L'AGM proseguiva poi con l'elezione del nuovo board (Zoran Mutabzja presidente, M. Sivola segretario, O. Lunella e T. Atkins vice presidenti, Pfaff tesoriere) e con la discussione degli altri punti all'ordine del giorno. Su tali punti troverete ampi resoconti in altra sede, mentre qui preferiamo passare subito alla seconda parte delle interviste.

Questo resoconto è estremamente sintetico per non sottrarre spazio alle interviste. Chi volesse leggere un resoconto più dettagliato (anche se in inglese) può trovare le minute ufficiali dell'EGF a <http://www.european-go.org/executive/agsm2000.txt>

FIGG-AGI: i numeri

Stanchi di veder la gente ragionare sulla sola base delle polemiche, siamo andati sui siti FIGG, AGI e EGF alla ricerca di numeri. Nel caso FIGG ci siamo basati sull'elenco dei giocatori, e non su quello dei soci che non è sul sito. Ecco i risultati della ricerca. (dati al 31 luglio 2000)

186

I giocatori nella classifica FIGG a fine luglio 2000.

180

I giocatori nella classifica FIGG due anni fa.

169

I giocatori nella classifica FIGG un anno fa.

149

I giocatori nella classifica FIGG tre anni fa.

112

I giocatori FIGG fuori Milano.

104

I giocatori nella classifica FIGG quattro anni fa.

90

I soci AGI a fine luglio 2000.

74

I giocatori FIGG a Milano.

72

I giocatori FIGG fuori della Val Padana.

71

I giocatori FIGG in classifica EGF.

52

I soci AGI a maggio 1999.

70

I soci AGI fuori Milano.

44

I soci AGI fuori della Val Padana.
I soci AGI in classifica EGF.

40

Giocatori FIGG con un grado di almeno 5 kyu.

29

Città italiane in cui ci sono giocatori FIGG.

I nuovi giocatori FIGG da marzo a luglio 2000.

22

Soci AGI con un grado di almeno 5 kyu.

20

I soci AGI a Milano.

17

I soci in comune tra le due organizzazioni.

14

Città italiane in cui ci sono giocatori AGI.

12

Gli anni di vita della FIGG.

9

9 kyu, grado medio dei giocatori FIGG in classifica EGF.

8

I club FIGG con almeno 5 giocatori.

7

I membri del CF FIGG e i membri del CD AGI.

7 kyu, grado medio dei soci AGI in classifica EGF.

6

I membri milanesi del CF FIGG.

5

I club AGI con almeno 5 giocatori.

3

I nuovi soci AGI da marzo a luglio 2000.

2

Gli anni di vita dell'AGI.

Dopo l'assemblea

Prima domanda: un tuo giudizio a caldo su questa assemblea.

GS. È stata più o meno come tutte le altre assemblee. Ritengo però che stiano diventando troppo lunghe per essere produttive. Non si può arrivare a mezzanotte iniziando alle sei: bisognerebbe iniziare la mattina e poi eventualmente fare un break per ricominciare nel pomeriggio.

NM. Direi che sono molto soddisfatto perché è stato riconosciuto che in Italia esiste un problema e che questo problema riguarda anche le altre nazioni europee.

Seconda domanda: cosa ne pensi delle decisioni dell'assemblea sulla questione italiana?

GS. Anche io se fossi stato il rappresentante di un'altra nazione avrei votato una sorta di risoluzione per concludere un problema in una nazione nel Go.

Mi spiace solo che la mozione sia stata presentata da una persona che ha fatto delle affermazioni non vere: tuttavia ha poi ritrattato, però c'è stata un po' di confusione che poi si è vista anche nel voto.

NM. Una cosa molto interessante è che da varie discussioni è emersa la volontà di avere una struttura riconosciuta tale che tutti i giocatori di Go italiani vogliano iscriversi. Secondo me è un passo avanti che almeno nel dire si sia passati dal 'ci deve essere una struttura a cui sia possibile iscriversi' al 'ci sia una struttura a cui tutti vogliono iscriversi'.

Terza domanda: cosa cambia da domani per l'AGI e la FIGG nel rapporto con l'altra organizzazione?

GS. Posso ovviamente rispondere solo in modo personale. Questa nazione non ha tantissimi avvenimenti di Go ed è grave che l'AGI, che si è sempre professata organizzazione per la diffusione del Go, abbia quest'anno organizzato una stage esattamente in concomitanza con il festival dei giochi di Cagliari, per cui in concomitanza con un torneo di Go.

Fatto per me ancor più grave, ha deciso di organizzare un proprio Campionato Italiano, dimostrando con questo una volontà 'politica' e non di diffusione, in quanto la differenza semantica ha una chiara valenza politica, ma non ha nessuna valenza goistica.

NM: Non lo so, siamo disponibili ad entrare in una mediazione e siamo contenti che avrà luogo. Non vedo però come questo possa cambiare altri punti della relazione... Le mie offerte e proposte fatte nel passato sono ancora sul tavolo e naturalmente non verranno ritirate.

Quarta domanda: dimmi una cosa che secondo te funziona bene nella Federazione Europea e dimmene una che funziona male.

GS. Cose che funzionano bene ce ne sono tante (il sistema di gradi, il sistema di web pages,...). Una che funziona male è la circolazione delle informazioni, ma il nuovo presidente ha presentato una bozza di nuovo sistema di diffusione che pare estremamente promettente.

NM. Funziona bene il fatto che riescano a organizzare i congressi e che riescano a mantenere una vita goistica in Europa ed

che in generale sostengano le attività goistiche. Forse alla base di certi problemi che chiamerei disfunzioni, c'è un fatto importante e cioè che l'EGF non riesce a fare un processo di comunicazione fra i soci che gli permetta di comprendere la situazione del Go in un altro paese. Devo tuttavia ammettere che sarebbe qualcosa veramente difficile da fare, e certamente non ho idea di come si potrebbe fare. Tante persone in questi giorni sono venute a chiedermi la situazione in Italia e io ho spiegato il mio punto di vista, ovviamente ricordando di chiedere anche all'altra parte.

L'ANGOLO NERO



SolPod al ModCon, un sogno sfumato

dell'Incappucciato

Carissimi, ho saputo che sareste dovuti andare entrambi al ModCon di Modena di fine settembre a diffondere il Go per conto delle rispettive federazioni.

Gionata Soletti. Eh già.

Aldo Podavini. Eh già.

Poi si è scoperto che l'organizzazione pensava ad un solo banco per il Go, e per un po' si è temuto che avreste dovuto dividerlo. E poi, cos'è successo?

GS. È successo che dopo un po' di giorni il ModCon ha invitato solo l'AGI.

AP. Per forza, noi siamo i migliori!

Non sarebbe forse stato più corretto invitare tutte e due le organizzazioni a partecipare?

GS. Non più corretto, ma più prudente. Non so se vi ricordate Mucca Games a Tarquinia, dove dovevano esserci tutti e due e l'AGI non si è fatta vedere mentre noi eravamo là a far soci?

AP. Ma questa volta andremo in massa (a Modena si mangia da dio!)

Piuttosto, come avreste fatto a stare tutti e due nello stesso banco? Sono molto curioso.

GS. A che ti riferisci scusa?

Alle divergenze politiche, naturalmente.

GS. Ah, è semplice. Si spiegava che una cosa è la Federazione, e un'altra è l'AGI.

AP. Alle elementari avevamo dei banchi dove si stava in due. Considerando certe affinità...

È vero! Avete per caso entrambi la barba?

GS. Sì.

AP. Sì.

Avete per caso entrambi una taglia un po', diciamo, abbondante?

GS. Ehm, sì.

AP. Ehm, sì.

E siete per caso entrambi segretari di organizzazioni nazionali di Go?

GS. Io sì!

AP. E io pure!

Magnifico! Non è che, sempre per caso, siete in fondo la stessa persona?

GS. Adesso non esageriamo! Io faccio i Giochi Sforzeschi...

AP. ... e io gli Sforzi Giocosi.

GS. Io ho il pugno di ferro...

AP. ...e io ho una memoria di ferro (altro che i registratori!)

Ok, ok, comunque certe affinità ci sono.

Vuol dire che sono queste le caratteristiche del perfetto segretario e che se uno volesse farlo anche lui dovrebbe in qualche modo adeguarsi?

GS. Io sono certamente perfetto, ma non scherziamo sui segretari. Di Segretario, o meglio, di Grande Segretario (ah, un'altra sigla GS! Che bello, ci penserò sopra) ce n'è uno solo e a prendere il mio posto gli altri non devono neppure pensarci, almeno fino a quando non lo dirò io.

AP. Infatti, è per questo che mi sono fatto la mia associazione, così posso fare il segretario anch'io senza perdere tempo in assurdità come vincere le elezioni FIGG. Tanto poi non riuscivo mai a fare iscrivere in tempo quelli che dovevano votarmi...

Ho capito, mi avete illuminato sulle profonde diversità che ci sono tra di voi. Grazie.

GS. Grazie.

AP. Grazie.

GRANDE SONDAGGIO!

Compretereste una macchina usata dall'Incappucciato?

Votate a

www.easytogo.org/sondaggi

I RISULTATI**Gli italiani all'EGC**

di Luca Oriani

Una sola parola: immenso [come se la tirai, n.d.l'I].

Prima del Congresso era stato deciso che io avrei preparato il pezzo sul risultato degli italiani al campionato europeo...mai scelta si rivelò più azzeccata visto l'ottimo risultato del vostro direttore (...che poi sarei io, per chi non lo sapesse...): 5 vittorie in 5 partite...nessuno ha osato sbarrare la strada del direttore...forse per evitare problemi con la stampa...

Lasciamo quindi il risultato senza ulteriore commenti: Luca Oriani (Milano, 5k) 5 vittorie, 0 sconfitte [come sopra, n.d.l'I].

Superando velocemente questo momento di autoesaltazione personale, vediamo un po' i risultati degli altri italiani (in rigoroso ordine di percentuale di vittorie). La prestazione migliore è stata senza dubbio quella di Carlo Tibaldi (Milano, 2k) capace di vincere 6 partite su 10, ed in particolare battendo un primo dan e due primi kyu. Il primo kyu si avvicina?

Neil Mitchison (Varese, 2k) ha avuto la possibilità di giocare solo poche partite fra Main Tournament e Weekend Tournament, ma ha concluso con un bilancio positivo (totale: 4 vinte e 3 perse fra i due tornei).

Ragionevole anche la prestazione di Gionata Soletti (Milano, 1k) con 5 vittorie in 10 partite. Così così la prestazione di Fernando Fernandez (Milano, 4k) con 4 vittorie su 10 partite.

Linda Poletti (Milano, 5k) dopo un inizio difficile (5 sconfitte la prima settimana) ha ritrovato il ritmo da torneo nella seconda, riuscendo ad ottenere 3 vittorie.

Buona anche la prestazione di Giuseppe Innamorato (Bari, 9k): non ha preso parte al Main Tournament, ma nel Rapid ha ottenuto un ottimo risultato con 9 vittorie su 14 incontri.

E arriviamo così all'unica prestazione veramente negativa fra gli italiani a questo congresso: Isamu Oka (Milano, 1d), fermato ad una sola vittoria su 5 partite nel main tournament [quanto è str... 'sto direttore, n.d.l'I]. Isamu ha avuto modo di rifarsi parzialmente nel Weekend Tournament, concluso con 3 vittorie su 5 partite...ma prevedo per lui un anno difficile di prese in giro...almeno fino al prossimo Congresso europeo.

Riferimenti

Risultati dei tornei e alcune partite da scaricare

<http://garp.is.gaertner.de/tourn>

Le classifiche**Torneo principale**

10 turni MacMahon

Pos	Nome	Gr	Naz	V	MM	
1	Lee Hyuk	7d	KOR	10	36	
2	Dinerstein, Alexandr	7d	RUS	9	35	Campione Europeo
3	Zhao Pei	6d	GER	8	34	
4	Sumikura Yasuyuki	6d	JPN	7	33	
5	Kai Naoyuki	6d	JPN	7	33	
6	Dickhut, FJ	6d	GER	7	33	
7	Surin, Dmitrij	6d	RUS	6	32	
8	Pop, Cristian	6d	ROM	6	32	
9	Colmez, Pierre	5d	FRA	6	32	
10	Shikshina, Svetlana	6d	RUS	6	32	
11	Gerlach, Christoph	6d	GER	6	32	
12	Khmyrov, Andrej	6d	RUS	6	32	
13	Okazaki Hiroshi	7d	JPN	6	32	
	Danek, Vladimir	6d	CZE	6	32	
15	Janssen, Frank	6d	NED	6	32	
16	Köszegei, Diána	5d	HUN	6	32	
229	Tibaldi, Carlo	2k	ITA	6	26	
233	Soletti, Gionata	1k	ITA	5	26	
274	Oka, Isamu	1d	ITA	1	25	5 partite disputate
302	Mitchison, Neil	2k	ITA	1	25	2 partite disputate
337	Oriani, Luca	5k	ITA	5	24	5 partite disputate
378	Fernandez, Fernando	4k	ITA	4	22	
419	Poletti, Linda	5k	ITA	3	20	

Torneo del weekend

5 turni Mac Mahon

Pos	Nome	Gr	Naz	V	MM	
1	Kim Se Hyun	7d	KOR	5	33	
2	Dinerstein, Alexandr	7d	RUS	4	32	
3	Lee Hyuk	7d	KOR	4	32	
4	Du Jingyu	7d	CHI	4	32	
5	Bogatskyy, Dmytro	6d	UKR	3	31	
	Pop, Cristian	6d	ROM	3	31	
7	Surin, Dmitrij	6d	RUS	3	31	
8	Ejov, Dmitri	5d	RUS	3	31	
9	Yuasa Shoichi	5d	JPN	3	31	
10	Eijkhout, Michiel	5d	NED	3	31	
11	Danek, Vladimir	6d	CZE	3	31	
	Khmyrov, Andrej	6d	RUS	3	31	
	Sumikura Yasuyuki	6d	JPN	3	31	
14	Kanno Tokumori	5d	JAP	3	31	
15	Endo Kikuo	6d	JAP	3	31	
16	Galtchenko, Mikhail	5d	UKR	3	31	
	Kulkov, Andrej	5d	RUS	3	31	
	Lenz, Karl-Friedrich	5d	JAP	3	31	
158	Oka Isamu	1d	ITA	3	27	
223	Mitchison, Neil	2k	ITA	3	25	
366	Innamorato, Giuseppe	9k	ITA	1	17	3 partite disputate

FICTION

Il Go in Sardegna: quando le pietre lasciano il segno

a cura del Prof. Chicchino Cocco, docente di Filologia Romanzata all'Accademia della Pattella di Cagliari (*)

Gentile Redazione, approfitto dello spazio concessomi per colmare una grave lacuna sulla storia del Go: nonostante una approfondita ricerca bibliografica, non ho trovato nessun riferimento all'introduzione del Go in Sardegna e alla sua innegabile influenza sulla cultura dei Sardi.

Ecco quindi una sintesi di quanto emerso dall'analisi di innumerevoli testimonianze scritte e orali, che, forse, rivoluzionerà la storia di questo antichissimo gioco.

Intorno al 3000 a.C. approda sulla costa cagliaritano Nagashita Chan Cio Fha¹, mercante di ortaggi e maestro di Go, che introduce nell'Isola il famoso gioco, subito accolto con entusiasmo dai locali. Non si hanno informazioni certe sullo sviluppo del Go nei secoli ma è certo che fosse largamente giocato nella Sardegna sud-orientale anche durante i mesi più caldi, quando a prendere una pietra si rischiava un'ustione di terzo grado: ne è la prova il toponimo Perdasdefogu², arrivato fino a noi.

La certezza che il Go si sia espanso in tutta Sardegna, prima che in Europa, arriva con la testimonianza scritta di Padre Chicchitto da Su Pallosu (1001 - 1028) che descrive le imprese di Shu Zim-in Hu³ detto "l'invincibile ingordo", formidabile giocatore sassarese che utilizzava monzette e i coccoi⁴ al posto delle pietre e banchettava con i gruppi catturati.

Ma l'apoteosi del gioco si ha con la leggendaria partita fra Gonario Nieddu e Bainzu Bianco (arbitro Bobore Ruiu⁵) avvenuta nell'estate del 1347 in Gallura e descritta in "Go-i e Gai"⁶ da Mura Tore; trovandosi per caso uno di fronte all'altro, i due magnifici giocatori, pur non avendo il set da gioco (allora il goban era di granito e pesava diverse centinaia di chili) non si persero d'animo e improvvisarono una scacchiera in sughero usando come pietre le bacche di mirto mature (nero) e acerbe (bianco): la partita durò 20 giorni e per evitare confusione con le pietre-bacche, queste venivano riposte in contenitori ripieni di alcool per conservarne l'originale colore. Fu in quell'occasione che Bianco inventò il famoso joseki "Mi chi no mi daghi"⁷. Purtroppo non si ha notizia del punteggio finale ma

ancora oggi si può degustare il tradizionale liquore che scaturì da quell'incontro.

Da allora il gioco ha avuto alterne fortune fino a scomparire quasi del tutto; oggi rimangono solo alcuni giocatori ma sono certo che con il nuovo millennio il Go ritroverà tanti appassionati quanti ne aveva nel suo glorioso passato.

(*) altresì conosciuto come PierPaolo Zara, di Sassari

¹ Nagashita Chan Cio Fha : si legge "Na Cascitta e cancioffa", letteralmente "Una cassetta di carciofi"

² Perdasdefogu: letteralmente "Pietre di fuoco"

³ Shu Zim-in Hu: si legge "Su Ziminu", tipico piatto sassarese

⁴ monzette e coccoi: a Sassari sono così chiamate le lumache dal guscio chiaro e scuro

⁵ Nieddu, Bianco e Ruiu (rosso) sono cognomi sardi molto comuni

⁶ "goi e gai": letteralmente "così e così"

⁷ In gallurese significa "Attento a non urtarmi"

VACANZE DI GO

Il Go al campeggio del Cilento

di Mark Fricker

Un breve riassunto delle puntate precedenti. Da anni il campeggio umanista è un'occasione di ritrovo per chi vuole passare le vacanze in posti tra i più belli d'Italia spendendo veramente poco. Tra aderenti al movimento e ospiti, il campeggio raccoglie centinaia di persone, l'età dei partecipanti va dai 17 ai 45 ma la media è di circa 25. Il campeggio di solito inizia i primi di agosto e dura circa tre settimane. Studenti, disoccupati, lavoratori, extracomunitari, mistici, agnostici, svizzeri (!), punk, regolari, padri di famiglia orfani e dentisti e chi più ne ha più ne metta.

In questo crogiolo di tende, anni fa, un fiorentino ed un milanese si mettevano a tar-

dissima notte davanti ad una strana tavola con delle linee nere che ne percorrevano la superficie e posavano su di essa delle pedine bianche e nere. Andavano avanti così fino all'alba (che in questo campeggio equivalgono alle nostre otto-nove di mattina). Erano i primi Goisti-Umanisti, il milanese si chiama Camillo, il fiorentino Olivier.

Circa due anni fa (o forse più), probabilmente stufi di giocare sempre e solo loro due, vennero a conoscenza di una federazione che si occupava di questo strano gioco. Da allora la svolta! Non erano più soli in questo universo a forma di goban. L'anno scorso, Olivier, che è un grande organizzatore, si propose di divulgare il Go: e quale occasione più ghiotta poteva essere se non il campeggio umanista che si teneva in Sardegna? Pubblicò il suo invito via e-mail, fece qualche telefonata. *Et voilà*, senza nessuna esitazione, uno stock di tre persone dissero che sarebbero andate. Ed era pure il meglio (o quasi) del Go in Italia: eravamo io, Enzo Pedrini, ed il coreano Sunwoo. Insomma come si dice "mica paglia"... (a parte il sottoscritto, misero 2 kyu).

Per farla breve, visto che dovevo parlare del campeggio di quest'anno, l'accoglienza fu eccezionale ed il posto incantevole. Dopo qualche giorno, arrivarono i rinforzi: Aldo Podavini e Alessandro Carini. Organizzammo anche un corso per principianti, cui Enzo fu il ligio maestro, ed anche un torneo 13x13. Ambedue gli avvenimenti ebbero veramente un successo.

Fornire dei dati è obiettivamente difficile, ma decine e decine di persone furono "infettate" dal virus del Go, e giocavano ovunque, al bar, in spiaggia in spazi comuni vicino alle tende... a qualsiasi ora della notte e del giorno. Molti di questi, tornati a casa, svilupparono il Go nelle proprie città di origine, Roma, Trieste, Milano, e in particolare Firenze dove già esisteva un'embrione di Go-club. Da allora mi ripromisi che sarei ritornato al campeggio, gli anni a seguire. Non solo per il Go, ma anche per altri ovvi motivi, il sole, il mare, la libertà, e quella cosa lì...

Finalmente siamo arrivati al campeggio di quest'anno. Località: Marina di Camerota vicino a Palinuro nel parco nazionale del Cilento. Partii con Gin-mi e suo figlio i primissimi di agosto e dopo circa 12 ore di viaggio arrivammo a destinazione. Mi accorsi subito che le strutture a disposizione per diffondere il virus erano alquanto scarse. Mancavano tavoli, sedie, spazi comuni. Il bar era minuscolo e la sera spegnevano la luce a mezzanotte: quindi bisognava trasferirsi all'adiacente discoteca, che nel frattempo smetteva le sue funzioni "tamarristiche-musicali", per trasformarsi in uno spazio semi illuminato con bar interno aperto fino all'alba. Organizzare corsi o tornei era impensabile. Ma su questo ero già stato avvertito ancora prima di mettere piede in campeggio. Malgrado gli spazi angusti, organizzammo delle piazzole vicino

alle tende dove poter giocare. Il giorno dopo il nostro arrivo, un altro amico coreano si aggiunse al coro, era il Dr. Lee con sua moglie. Egli, quando si metteva a giocare, non riusciva più a fermarsi. Presente, oltre ai goisti storici Olivier e Camillo, c'era anche Maurizio di Firenze che dopo un'anno di studio, era cresciuto notevolmente di grado.

Alla spicciolata, come funghi, il campeggio cominciava a riempirsi di ospiti. Tra loro anche tanti giocatori dell'anno precedente. Molti dei quali si erano esercitati durante l'anno. Sasha, Claudio, Fabrizio, e poi Silvia, Ghigo, Emilio e tanti altri ripresero le pietre in mano. Una cosa è certa: non erano più dei principianti. Il virus si era installato bene nell'organismo! Rimaneva sempre il problema delle strutture, la cronica assenza di tavoli, sedie e illuminazione serale avrebbe ostacolato la diffusione della "malattia". Pensai che se l'anno precedente era stata un'occasione per diffondere il virus del Go alla massa, quest'anno si passava alla fase numero due: il rafforzamento del cep-

po virale. Si trattava solo di fare tante partite, commentarle...e tagliare le mani a chi commetteva gravi errori di impostazione. Certo non disdegnavamo di formare altri giocatori, neofiti, che come calamite venivano attratte dal richiamo del rumore delle pietre. Ed erano tantissimi!

Per fortuna arrivarono dall'"estero" dei rinforzi: Aldo, Alex e la sua ragazza, e Matteo da Milano. Quindi Stefano dalla vicina Napoli. Un affiatato gruppo di giocatori sempre pronti a insegnare e giocare. Durante la calura ci trovavamo vicini alla mia tenda, dove avevamo allestito uno spazio adatto al gioco. Tre tavolini rubati a dei bungalow più delle sedie sequestrate al bar. Materiale che i gestori del campeggio non hanno mai osato rivendicare... bastava un'occhiata cattiva per allontanarli. Quando il caldo cominciava a diventare più sopportabile si andava in spiaggia. Ma vi assicuro che dalla mattina alla sera, c'era sempre qualche d'uno a giocare. Per alcuni "absolute beginners", il pomeriggio presto era diventato un appuntamento fisso. Sotto

il sole, come scolaretti, si presentavano davanti ai tavolini ad aspettare la consueta lezione di Go. Facevamo partite commentate, elementari joseki, prima sul 9x9 e alla fine del campeggio sul gobanone (wow!!). Alcuni di questi ragazzi, ho avuto occasione di rivederli anche dopo il campeggio, ed abbiamo ripreso le lezioni. Qui a Milano. Tra breve il virus investirà tutta la Pianura Padana. Cominceremo con un corso per principianti che terremo in un locale Umanista aperto a tutte le persone del quartiere lontano uno sputo, guarda caso, da casa mia. Ma se ne riparlerà dopo lo Stage Alpino di Marzio di fine settembre.

Nota dell'Incappucciato. Sono indeciso se proporre per il prossimo numero un articolo sul Go alla Festa dell'Unità o sul Go tra le Camicie Verdi. Voi che dite? 😊

I PAZZI DEL GO

Lo stage romano

di Tami Abbiati

Ai piedi di Roma, nel quartiere Monte Mario e nel bel mezzo di un caotico Giubileo, si è svolto dal 13 al 20 Agosto lo Stage a inviti dei "due Marchi" (e non sto contando i soldi che mi restano nel portafoglio dopo Berlino...); i "due Marchi" in questione sono i simpaticissimi Marco Vajani e Marco Zita, che ci ha ospitato nella sua dimora romana per più una settimana.

Absolutamente d'eccezione il livello goistico dei partecipanti allo Stage, dove era presente una forza combinata di oltre 50 dan con molti dei protagonisti dell'ultimo congresso europeo: primo della lista *Catalin Taranu*, 4 Dan professionista rumeno ha curato la parte didattica su Goban e computers (mitiche le sue partite su IGS con l'account "darklady").

Fra gli altri vorrei brevemente ricordare il simpaticissimo *Lee Hyuk*, 7 Dan recente vincitore dello Congresso Europeo, e *Pei*

Zhao, bellissima ragazza di 24 anni, cinese ma residente in Germania da una decina d'anni, 6 Dan (terzo posto all'EGC di Berlino), che ha sfoggiato un'incredibile simpatia e la t-shirt "peikokkei" creata appositamente per il rengo giocato a Strausberg con *Rob Kok* e con la piccola *Kei Shinada*.

Era presente anche il Campione Italiano *Ramon Soletti* che, insieme a *Marco Zita* sfidava ogni malcapitato su IGS gridando "Catalin...Pei-Pei!" e chiedendo loro aiuto ad ogni difficoltà! Che vergogna Ramon...e dire che ti ho anche assunto come collaboratore!

I francesi allo Stage erano *Mimi* e *Flo-Flo*, troppo occupati con la loro stupenda Lilas di 16 mesi, *Olivier* con la fidanzata *Laetitia* e *Popol*, 5 dan.

Dall'Olanda ovviamente *Rob Kok* con *Ursula*, *Jaap* e il 5 Dan *Emil Nijhuis*, I protagonisti erano tutti in rigorosa versione "pantofolo", ovviamente.

Io, non sapendo giocare a Go mi ero proposta come cuoca, ma come competere con francesi, con la cucina cinese di Pei e con i manicaretti di Marco?

In poche parole una bellissima atmosfera: il Go era sempre presente, ma più che altro come sfondo a un gruppo di amici che si divertivano in una bella vacanza passata insieme. Insomma pazzi per il Go davvero, ma un Go vissuto come un allegro passatempo, senza complicazioni e difficoltà... mi sorge quasi il dubbio che dovrebbe essere sempre così, voi che ne dite?

Un anno di tornei: ottobre 1999 - settembre 2000

Tornei nazionali su tavola 19x19

Roma 20-21 nov 1999 Sforzi Giocosi

Gioc = 16, Max = 4d, Min = 12k, Med = 4,9k

	MM	V	P	SOS
Rezza	32	5	0	
Mitchison	30	3	2	149,5
Giardino	30	3	2	147

Milano 18 dic 1999 2° Campionato Italiano femminile

1°	Giardino
2°	Antonacci
3°	Poletti

Milano 5-8 dic 1999 20° Campionato Italiano

Gioc = 36, Max = 4d, Min = 25k, Med = 6,4k

	MM	V	P	SOS	SOSOS
Pedrini	32	7	1	237	1886
Soletti R.	32	7	1	237	1883
Vajani	31	6	2	237	

Milano 8 gen 2000 20° Campionato Italiano (finale)

Soletti R. - Pedrini 3 - 0

Firenze 12-13 feb 2000 1° Torneo "Il Magnifico"

Gioc = 36, Max = 4d, Min = 26k, Med = 9,3k

	MM	V	P	n.d.
Chaboud, FRA	33	5	0	
Suc, SLO	32	4	1	
Mitchison	31,5	3	1	1
6° Rezza	30,5	1	1	3
8° Campetto	30	2	3	

Varese 4-5 mar 2000 Torneo Varese 2000

Gioc = 35, Max = 1d, Min = 25k, Med = 7,7k

	MM	V	P	n.d.
Montrasio	33	5	0	
Giardino	31	3	1	1
Campetto	31	3	2	

Milano 29-30 apr 2000 6° Mauro Brambilla Memorial Toyota European Go Tour

Gioc = 73, Max = 6d, Min = 25k, Med = 5,4k

	MM	V	P	SOS
Danek, CZE	28	5	0	
Bogdanov, RUS	27	4	1	
Matoh, SLO	26	3	2	131
4° Soletti R.	26	3	2	128
13° Pedrini	24	1	4	
18° Soletti G.22	3	2		

Bari 24-25 giu 2000 2° Torneo Go a GoGo

Gioc = 19, Max = 1d, Min = 27k, Med = 12,2k

	MM	V	P	SOS
Rezza	24	4	1	
Albore	23	3	2	102
Di Leva	23	3	2	101

Feb - Giu 2000 Go Master Italia 2000

Torneo privato, ad inviti

Gioc = 8, Max = 4d, Min = 2k, Med = 0,4d

	V	P	n.d.
Giardino	3	2	2
Rezza	2	0	5
Cho	2	1	4

Cagli 23-24 set 2000 5° Campionato Italiano di Pair Go

Gioc = 10, Max = 1d, Min = 20k, Med = 6,4k

1°	Poletti - Tibaldi
2°	Mauri - Montrasio
3°	Brazzoli - Pierro

Legenda

Gioc = giocatori, Max = grado massimo dei giocatori, Min = grado minimo, Med = media dei gradi, MM = punteggio Mac Mahon, V = vinte, P = Perse, n.d. = non disputate, SOS = Sum of Opponent Strength, SOSOS = Sum Of SOS

**Pubblicizzate i
vostri tornei**

**Mandate mail a
tornei@easytogo.org**

IL GIOCO

Le parole nascoste

di Diego Durazzi

Scoprite le parole nascoste nel diagramma, e correte a cercare un glossario di Go per scoprite il loro significato se ancora non lo conoscete!

- | | | | |
|------------|--------|---------|--------------|
| Aji | Geta | Keima | Seki |
| Atari | Goban | Kido | Semeai |
| Baduk | Goke | Ko | Sente |
| Boshi | Gote | Komi | Shicho |
| Chuban | Hamete | Komoku | Shimari |
| Dame | Hane | Kyu | Taisha |
| Dan | Hoshi | Moyo | Tenuki |
| Dango | Jigo | Nigiri | Tesuji |
| Furikawari | Joseki | Ponnuki | Tewari |
| Fuseki | Kakari | SanSan | Weiqi |

I	P	K	I	B	Q	N	S	C	T	I	O	K	T	W
I	R	I	G	I	N	T	H	Y	R	Y	D	T	T	I
V	J	A	R	O	N	U	G	A	B	D	I	U	J	Z
H	D	A	W	A	B	B	K	O	M	O	K	U	G	T
X	N	A	S	A	M	A	G	I	K	E	S	O	J	T
P	O	N	N	U	K	I	N	K	A	E	T	H	M	V
Q	A	T	E	G	J	I	H	E	T	E	I	E	I	I
S	H	I	C	H	O	E	R	S	N	N	M	M	T	J
N	S	S	P	U	Y	K	K	U	D	A	B	E	A	D
K	I	F	T	X	O	I	K	F	F	H	W	N	S	E
D	A	A	F	M	M	I	N	T	D	A	M	E	Q	C
G	T	C	V	F	H	K	Q	Z	R	J	N	N	T	A
M	A	M	M	S	E	I	Y	I	Y	T	P	V	G	C
G	R	O	O	L	P	Q	G	U	E	M	E	C	L	F
C	I	H	Y	C	Q	E	Z	N	P	W	L	P	I	W

**Non è finita!
Ora ci sono le
comunicazioni
importanti!**

CENSIMENTO!
Per noi è molto importante sapere quante persone leggono EasyTo GO!
Se ricevi EasyTo GO! via mail, tutto bene, ti abbiamo contato. Se invece hai ricevuto EasyToGO! da un'amico, via mail, stampato su carta, o in qualche altro strano modo, per favore mandaci una mail a
abbonamenti@easytogo.org
Già che ci sei, dicci anche che ne pensi della rivista!

**COLLABORA CON
EASY TO GO!**
Scrivete per EasyTo GO!
Se ci sono articoli e storie che volete scrivere (anche fiction), non siate timidi, e mandate le vostre idee a
redazione@easytogo.org
Se l'idea ci piacerà vi contatteremo e vi chiederemo di scrivere il pezzo.

**INCAPPUCCIATI ANCHE
TU!**
Suggerite all'Incappucciato persone da fantaintervistare e fatti di cui parlare. Mettetevi il cappuccio e scrivete voi le interviste: se saranno sufficientemente in stile Angolo Nero, le pubblicheremo!
Mandate mail a
incappucciato@easytogo.org

DACCI I VOTI!
Dicci che pensi di questo numero di Easy To GO!
1. Mitico!
2. Bello!
3. Niente di speciale
4. Un po' scarso
5. Una schifezza!
Vai a
www.easytogo.org/sondaggi
e vota!