

EASY TO GO!

Magazine indipendente di Go
www.easytogo.org

numero 2
autunno 2000



Champagne per il 2000!

Tre nuovi primi Dan, tanti nuovi tornei,
tanti nuovi giocatori e soprattutto...

ETG con le sue sorprese!

Speciale: Giochi Sforzeschi



L'intervista a Ramon Soletti
Il XXI Campionato
Italiano Open
L'Assemblea FIGG

Autunno,
piovono tornei...



Il Torneo di Pisa
Il C.I. Open 2000 a Napoli
Il C.I. Femminile
Il Festival dei Giochi di Cagli

E inoltre:

Il Trofeo "Silver Stone"
La partita commentata da
Christoph Gerlach

IN QUESTO NUMERO

EDITORIALE

Editoriale	pag. 2
L'Opinione	pag. 3
Il trofeo Silver Stone	pag. 4
Campionato Pair Go di Cagli	pag. 5
Scoop!	pag. 6
Lo Stage di Marzio	pag. 7
Le biografie di ETG: Cornel Burzo	pag. 7
La partita commentata	pag. 8
Le biografie di ETG: Christoph Gerlach	pag. 9
Non andate a Pisa in macchina!	pag. 10
Come il Go arrivò a Pisa e vi mise radici...	pag. 10
Il Campionato Italiano Open 2000 a Napoli	pag. 12
Il Campionato Italiano Femminile	pag. 14
Intervista a Olivier Turquet	pag. 15
Speciale Giochi Sforzeschi:	
Introduzione ai Giochi Sforzeschi e alle MSO	pag. 16
Finale a Sorpresa	pag. 17
4 Domande a ... Ramon Soletti	pag. 17
Due chiacchiere con i finalisti	pag. 18
L'assemblea FIGG	pag. 19
Sfide via Internet: Milano - Bogotà	pag. 20
Non solo tortelli e lambrusco...	pag. 21
In rete senza rete: la mia prima volta	pag. 22
La storia del Go: Il Go in Giappone	pag. 23
Il Go come macchina da guerra	pag. 24
Foto di Go	pag. 25
2001? Un anno di Go!	pag. 25
Un anno di tornei	pag. 26
Il gioco - CruciGO	pag. 27
Nel prossimo numero	pag. 27

Con nostro grande stupore il primo numero di Easy To GO! ha suscitato parecchio interesse da parte dei goisti italiani. Fatto sta che in un solo mese dalla pubblicazione lo scorso 24 settembre abbiamo avuto quasi 80 lettori, svariate decine di connessioni al nostro sito internet e, almeno per ora, buoni commenti sul nostro giornale.

Inutile dire che questo dà a tutti noi oltre alla soddisfazione anche una notevole ricompensa ai nostri sforzi. Quindi grazie, grazie e grazie ancora a tutti, collaboratori e lettori.

Per questo secondo numero con veste rossa autunnale-natalizia, così come per il prossimo, la sede di redazione si è divisa tra Milano e Pittsburgh in Pennsylvania (dove mi trovo ora), ma siamo riusciti comunque ad adempiere ai nostri doveri editoriali. Questo secondo numero sarà particolarmente ricco di collaborazioni internazionali: un articolo di Cornel Burzo (giovane 5 Dan dalla Romania) che ha partecipato al Go Stage Alpino di Marzio, il tedesco Christoph Gerlach ha commentato per noi una partita dallo scorso Europeo di Berlino e, sempre dalla Germania, il disegnatore Andreas Fecke ha collaborato con ETG regalandoci una copertina inedita per questo numero natalizio. Da parte mia un affettuoso ringraziamento.

Siamo anche lieti di presentare il nostro "Trofeo Silver Stone" del quale vi parlerà più in dettaglio Luca Oriani nelle prossime pagine e che verrà consegnato alla fine dell'anno prossimo...un'iniziativa alla quale nessuno, ma proprio nessuno, potrà evitare di sottrarsi!

Al prossimo numero allora e, come dicono da queste parti... *take it easy!*

Tami Abbiati

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>

Redazione: redazione@easytogo.org

Cartoons: "Stones" di Andreas Fecke
<<http://stud.upb.de/~q9bettina/ferdi>>

Traduzioni: Luca Oriani, Paolo Montrasio, Tami Abbiati

Hanno collaborato a questo numero:

Alexandre Albore, Cornel Burzo, Diego Durazzi, Christoph Gerlach,
Francesca Mauri, Andrea Pecorari, Linda Poletti, Ramon Soletti,
Carlo Tibaldi, Alberto Varignana, Pier Paolo Zara

Fotografie: Paolo Montrasio, Nicoletta Corradi, Andrea Pecorari

Layout: Tami Abbiati, Christoph Gerlach (pag. 8-9)

Revisioni: Massilimiliano Zecca, Paolo Montrasio

Questa rivista è distribuita gratuitamente a www.easytogo.org

L'OPINIONE

di Luca Oriani

Eccoci arrivati al secondo numero di ETG: siamo già un numero oltre le mie previsioni...

Il risultato ottenuto con il primo numero è stato in linea con le nostre più rosee previsioni: oltre 60 abbonati, più un'altra decina di download dal sito e una diffusione ancora maggiore in forma cartacea. A tal proposito un ringraziamento speciale al club di Pisa, che ha provveduto a farci sapere esattamente quante persone avevano letto la rivista oltre a quelle abbonate o che avevano effettuato un download.

Oltre al successo di pubblico, molte altre cose si sono messe per il meglio: abbiamo ricevuto notevoli contributi esterni alla redazione (ringraziamenti speciali a Alberto Varignana, Andrea Pecorari, Francesca Mauri e Alex Albore per i loro contributi) che ci hanno consentito di avere servizi su ogni avvenimento italiano degli ultimi mesi, pur con due terzi della redazione emigranti oltreoceano.

Come se questo non bastasse abbiamo anche stabilito dei buoni contatti con l'estero: un ringraziamento sentito a Christoph Gerlach per la partita commentata e ad Andreas Fecke per le sue Stones (guardate un po' nel box a fine pagina quel che è riuscita ad organizzare la nostra editrice).

Easy To GO! non solo sembra sopravvivere (...contro le mie previsioni cupe che lo volevano durare solo un paio di numeri) ma

Le "Stones" parlano italiano!

Grazie a una collaborazione della nostra rivista con il fumettista Andreas Fecke ora le strisce goistiche "Stones", finora pubblicate solo in tedesco e in inglese, sono disponibili anche in italiano nel sito Internet di Andreas:

<http://stud.upb.de/~q9bettina/ferdi>

Le vignette, tradotte da Tami Abbiati, saranno aggiornate settimanalmente e selezionate poi per il numero successivo della nostra rivista. [T. A.]

cresce e mi sento quasi di poter dire che sembra destinata a durare molto a lungo: leggete nella prossima pagina della nostra nuova creatura, il trofeo Silver Stone. Sono convinto che vi entusiasmerà come ha entusiasmato me.

Finito questo breve momento di piacevole riassunto dei buoni risultati raggiunti fino ad ora, l'argomento che vorrei affrontare in questa rubrica è stato abbastanza spinoso per noi.

Subito al secondo numero di ETG ci siamo trovati con una situazione delicata da trattare, e cioè quella dei due Campionati Italiani. Ciascuno di noi ha la sua opinione sulla situazione, che per alcuni dei nostri lettori è un punto decisamente sensibile.

Il fatto è che questa rivista fa informazione, e che le nostre personali opinioni non valgono più di quelle di chiunque altro dei nostri lettori. Nel momento in cui iniziassimo a dare spazio alle nostre idee ETG non sarebbe più la rivista che vogliamo fare, ma solo una scusa per dare più importanza alle nostre opinioni che non un semplice mail alle varie liste.

La decisione presa è che l'unico modo per ETG di trattare questa ed altre simili situazioni sia lavarsene le mani: i tornei verranno chiamati con il nome ufficiale che l'organizzazione vorrà dargli, senza che questa sia una cosa che ci riguardi in qualunque modo, per cui spazio al XXI Campionato Italiano Open e al Campionato Italiano Open 2000.

Stessa cosa vale per ogni altro problema che si presenterà in futuro, e noi continueremo a lavarcene le mani. Il nostro scopo è fare informazione e dirvi quel che succede, non giudicare: questa parte spetta a voi lettori. Una sola precisazione: per ogni situazione in cui saremo in dubbio continueremo a lavarcene le mani e a considerare la posizione ufficiale della Federazione Europea. La Federazione Europea riconosce la FIGG come associazione nazionale con il diritto di selezionare il rappresentante italiano per i mondiali in Giappone...noi ne prendiamo atto, non ci interessa il perché, il per come o se questo sia giusto oppure no. L'EGF riconosce la FIGG, benissimo allora per quel ci riguarda il Campione Italiano è il campione FIGG. L'AGI fa un suo campionato italiano e il vincitore lo chiama 'Campione Italiano'? Benissimo per noi è il Campione Italiano AGI. L'anno prossimo le parti saranno invertite? Non ci interessa, ne prenderemo atto e ci comporteremo di conseguenza.

Non vi piace qualche aspetto di questa situazione? Siete padronissimi di avere la vostra opinione, ma qui non troverete altro che notizie e servizi su tornei e altri avvenimenti.

E quello che interessa a noi sono i tornei, del nome che hanno o di chi li organizza "francamente, ce ne infischiamo".

Buona lettura con questo nuovo numero di ETG e grazie ancora a tutti quelli che hanno collaborato e che collaboreranno in futuro a ETG.

I sondaggi!

Andate a www.easytogo.org e partecipate ai nostri nuovi sondaggi.

Che ne pensate di questo numero di ETG?

1. Incredibile!!!
2. Migliore del primo
3. Come il primo
4. Peggior del primo
5. Ritiratevi che è meglio

Quanti numeri durerà ETG?

1. Questo è l'ultimo
2. Ancora due o tre
3. Ancora un paio d'anni (6-7 numeri)
4. Almeno 5 anni
5. Per sempre

Che ne pensate dell'idea delle Color Stones?

1. Splendida, vorrei averla avuta io!
2. Carina
3. Niente di speciale
4. Ma a chi volete che gli importi!

Abbiamo ammorbidito troppo l'Incappucciato?

1. Sì, lasciatelo libero di scrivere quello che vuole, e che sia cattivissimo
2. Sì, ma un po' di controllo ci vuole
3. Va bene così
4. No, fa già abbastanza dani
5. No, anzi: dovrete togliergli la penna

ARRIVA IL TROFEO SILVER STONE!

Ogni giornale che si rispetti assegna dei premi: noi di ETG non siamo certo da meno! Se l'Equipe assegna il pallone d'oro al miglior calciatore che gioca in Europa, perché non premiare il miglior giocatore di Go italiano? Se loro fanno il pallone d'oro, noi faremo la pietra d'oro!...

Subito ci si sono presentati due problemi: in primo luogo l'oro costa troppo per le nostre misere risorse, per cui siamo passati all'argento... poi in inglese suona molto meglio, ed ecco così nascere il trofeo SILVER STONE.

Il premio verrà assegnato ogni anno, e consisterà in una pietra d'argento con incisa la scritta "ETG, SILVER STONE 200X" e il nome del vincitore.

A questo punto eravamo tutti molto soddisfatti, se non che mancava un piccolo dettaglio da definire...come assegnare il premio? O meglio, chi sarebbe il "miglior giocatore di Go italiano"?

Forse una votazione fra i lettori? Troppo complesso (e troppi pochi lettori...n.d.I.).

Il miglior italiano agli europei? Troppi pochi italiani partecipanti.

Organizzare un torneo noi? No, in primo luogo noi siamo una rivista e non organizziamo tornei, in secondo luogo perché un torneo dovrebbe essere più importante di altri?

Finalmente (dopo svariate ore di riunione di redazione) ecco l'idea: perché non premiare il giocatore italiano che ottiene nel corso dell'anno i migliori risultati in tutti i vari tornei che si svolgono per la penisola? In questo modo si premia il giocatore che partecipa con successo a tanti tornei. Ecco dunque chi secondo noi è il miglior giocatore italiano dell'anno! Cioè colui che a prescindere da chi organizza un torneo, viaggia e gioca, vincendo e dando ad altri giocatori la possibilità di imparare da lui! Dunque il premio SILVER STONE sarà effettivamente un circuito, in cui verranno inseriti tutti i tornei principali che si svolgono in Italia nel corso dell'anno e per ogni torneo verranno assegnati dei punti. Alla fine dell'anno il giocatore con più punti vincerà il trofeo.

Il regolamento è semplicissimo e si può riassumere in due soli punti:

1. Ad ogni torneo del circuito Silver Stone verranno assegnati ai primi classificati dei punti in base al loro piazzamento nel torneo (10 punti al primo italiano, 6 al secondo, 4, 3, 2, 1). Se al torneo

partecipano meno di 10 giocatori italiani non verranno assegnati punti. Se invece i giocatori sono meno di 20 verranno assegnati la metà dei punti. Se al torneo partecipano meno di 4 giocatori di altri club/città non verranno assegnati punti (insomma niente tornei di club).

2. Per essere inserito nel circuito un torneo deve essere giocato su goban 19x19, con un qualsiasi sistema "ragionevole" di accoppiamento (MacMahon, Svizzero, a gironi, a eliminazione diretta,...). Per valere per la classifica il torneo dovrà essere no-handicap o a handicap ridotto di almeno 2 pietre. Tornei full-handicap non verranno quindi considerati per la classifica. La lista preliminare dei tornei inseriti per la SILVER STONE 2001 è la seguente:

Firenze, 10-11 febbraio, Il Magnifico Varese, marzo?,

Milano, 28-29 aprile, Fujitsu Qualifier Roma, maggio?,

Pisa, maggio, XXII Campionato Italiano Bari, estate?, Go a GoGo (CI femminile)

Napoli, estate-autunno?,

Milano, dicembre, Giochi Sforzeschi

La lista è provvisoria e costituita da quei tornei che riteniamo si svolgeranno con ragionevole certezza nel corso del prossimo anno. Invitiamo i club delle città indicate a farci sapere se per caso avessero dei dubbi in merito alla reale organizzazione del loro torneo nel 2001 e a comunicarci le date indicative in cui dovrebbero svolgersi tali tornei. Se ci sono altri club che hanno intenzione di organizzare tornei nel prossimo anno, ci contattino e saremo lieti di inserirli.

La lista dei tornei è soggetta a modifiche, ad insindacabile giudizio della redazione, che verranno comunicate nel numero di ETG precedente il torneo stesso.

ETG dedicherà ampio spazio ad ognuno dei tornei del circuito, con commenti dal torneo e presentazioni del club. Inoltre su ogni numero di ETG sarà pubblicata la classifica aggiornata e cercheremo di avere anche qualche intervista con i giocatori ai primi posti della stessa.

Come vedete una formula semplice, adatta ad una rivista (noi non organizziamo nulla, sfruttiamo solo il lavoro di altri organizzatori...) e che ci pare possa funzionare. Per qualsiasi informazione o commento sul trofeo contattate lucoriano@tin.it

A scanso di ogni polemica, nel trofeo Silver Stone saranno inseriti tutti i principali

tornei italiani, indipendentemente da chi li organizza, se siano o meno aperti ai soli soci, se l'organizzatore vi sta antipatico...Noi ce ne laviamo le mani: il premio è per quel giocatore che indipendentemente da tutto gioca tornei e si dimostrerà il più bravo alla fine dell'anno.

Luca Oriani

Le altre Stones e la premiazione...

La Silver Stone verrà assegnata ogni anno durante una festa (...per chiamarla Gala aspetteremo di avere 200 lettori...) che ETG organizzerà a Milano nei primi giorni del mese di gennaio di ogni anno. Ovviamente l'invito sarà inviato a tutti gli abbonati e ai lettori.

Sebbene la Silver Stone sia il premio principale che assegneremo durante questa festa (che immaginando i gusti dell'editrice sarà sicuramente un Rock&Go party...) non è l'unico. Per quest'anno abbiamo ad esempio deciso di assegnare la **Green Stone**, al giocatore italiano più in crescita (calcolato come il giocatore che avrà guadagnato più punti in classifica europea nel corso dell'anno, e che all'inizio dell'anno avesse almeno 700 punti in classifica), varie **Dan Stones** (a tutti i giocatori che diventeranno I° dan nel corso dell'anno 2001), la **White Stone** (al miglior articolo dell'anno apparso su ETG) e la famigerata **Black Stone** (al giocatore che perderà più punti in classifica europea nel corso dell'anno) che verrà consegnata ovviamente dall'Incappucciato... e svariate altri premi cui penseremo nel corso dell'anno o che voi lettori vorrete suggerirci. Le classifiche provvisorie di tutti questi vari premi minori saranno pubblicate su ogni numero di ETG.

Inoltre Easy To GO! inaugura anche il premio **Golden Stone** che verrà assegnato al primo giocatore italiano che diventerà 6° dan, raggiungendo i 2550 punti in classifica europea...Visto quello che questo premio rischia di costarci, speriamo sinceramente di avere davanti ancora molti anni prima di doverlo assegnare... Insomma, datevi da fare! Premi da guadagnare ce ne sono tanti!

TORNEI

Il Campionato Italiano a coppie

di Tazio Nuvolari

Il Campionato a Coppie è sempre stato un po' speciale. Sarà perché si è sempre disputato in traferta lontano da club di una certa dimensione (prima Gradara, poi Urbino e ora a Cagli), in località adriatico-appenniniche quasi di villeggiatura; sarà perché un torneo a coppie è qualcosa di unico, sarà perché si è sempre tenuto in concomitanza con delle manifestazioni generaliste di giochi; sarà perché è in genere il primo torneo dopo le vacanze estive, sta di fatto che negli anni ha acquisito una connotazione un po' vacanziera. Non dico che i giocatori siano arrivati più con l'idea di giocare a tutti i giochi più strani a disposizione nella grande ludoteca dell'8° Festival Italiano dei Giochi, che con quella di disputare il torneo, certo è che una delle attrazioni di questo torneo è proprio la possibilità di dedicarsi prima e dopo le partite alle più svariate attività ludiche. Quest'atmosfera molto informale e rilassata gioca forse a svantaggio del torneo tant'è che le memorie storiche del Go italiano non ne ricordano un'edizione con più di otto coppie partecipanti. Personalmente ricordo due edizioni con sei coppie ('95 e '99) e una con cinque (quest'anno). Le signore goiste non sono molte e giocando lontano dai club la necessità di viaggiare fa un'ulteriore selezione, ma permettetemi di rubare il mestiere ad un noto collaboratore di ETG e di tirare simpaticamente le orecchie alla mia editrice e al mio direttore che non se la sono sentita di uscire dal letto alle nove di mattina di sabato per venire a giocare il torneo che li aveva visti chiudere miracolosamente al terzo posto l'anno prima! Toltomi questo sassolino dalla scarpa, cambio registro e vi racconto come sono andati il Festival e il torneo, che a ben vedere hanno avuto la stessa identica storia. Prologo. Venerdì sera, autostrada. La coppia Mauri-Montrasio parte ben dopo l'altra macchina milanese, che tra gli altri ospita la coppia Poletti-Tibaldi. Il ritardo è quantificabile in 60 Km, ma i due sono ottimisti e pensano che non ci saranno problemi ad arrivare a Cagli per primi. Tanto ne sono sicuri che oltre ai 60 Km di komi gli danno anche un paio di altre pietre di vantaggio, ossia: un pit-stop extra (sono partiti con il serbatoio vuoto) e una deviazione di 20 Km verso Firenze, visto che imponderabili congiunzioni astrali li hanno misteriosamente indirizzati su quella via al raccordo autostradale di Bologna. Ma komi ed handicap sarebbero stati brillantemente superati se i due non

avessero compiuto un banale errore di fine gioco: mentre gli altri uscivano a Fano e prendevano la superstrada per Cagli, loro uscivano appena vedevano il cartello Urbino e imboccavano una tortuosa statale intasata da auto lumaca che arrancavano penosamente a 60 all'ora. Ciò nonostante perdevano questa prima partita per soli 10 minuti, ma come insegna il Go il punteggio non conta. Uno a zero, palla al centro. Sabato mattina, partita a Carabande, una specie di gara di tappi su pista con allusioni alla Formula 1. Dal gruppo emergono Tibaldi e Montrasio. Montrasio passa Tibaldi a metà gara, ma viene risuperato all'ultima curva. Vince Tibaldi. Due a zero, palla al centro. Sabato pomeriggio, prime partite del torneo. Come da pronostico si delinea una finale tra le coppie Mauri-Montrasio e Poletti-Tibaldi. Le altre tre coppie sono Brazzoli-Pierro, Oka-Garzi, Braconi-Valeri. Sempre due a zero, palla in gioco. Domenica mattina. Ora è certo, la finale sarà tra Mauri-Montrasio e Poletti-Tibaldi. Sempre due a zero, si continua a giocare. Domenica sera, partita ai Coloni di Katan (bel gioco, ve lo consiglio). Pare che Montrasio finalmente ce la possa fare, è da due turni che aspetta una carta o un tiro di dadi favorevole per vincere, quando improvvisamente Tibaldi fa il pieno di

1993-2000: Rengo/Pair-Go, le coppie vincitrici

1993:

Nicoletta Corradi, Ramon Soletti

1994:

Sonia Brazzoli, Gigi Albieri

1995:

Alberto Ceresa, Matteo Sisa

1999:

Francesca Mauri - Gionata Soletti

2000:

Linda Poletti - Carlo Tibaldi

carte, scambia materiale, costruisce un'ultima città e chiude la partita. Quattro a zero e triplice fischio finale. Tutti a casa! Insomma, era scritto che dovessero essere un Festival ed un torneo a senso unico: sia per chi ha vinto, sia per chi ha perso. Per l'anno prossimo però cerchiamo nuovi protagonisti ed interpreti: fatevi avanti!

Tesuji, Joseki, Dango: Festival di Cagli

Il byo-yomi

Dal punto di vista di Carlo e Linda la sua invenzione è stata una manna. Tesuji!

La sveglia

Un incubo per il Pigrissimo Duo, a letto a dormire a Milano tutto il sabato. Dango!

Il cibo

Ottimo e abbondante. Tesuji!

L'alloggio

Economico e decoroso. Tesuji!

Il Festival

Tanti bei giochi e tanto divertimento. Tesuji!

Il clima

Dove sono finiti i bei trenta gradi di inizio settembre? Dango!

E i joseki dove sono?

Ma quali joseki, avete capito o no com'è andata?!

L'ANGOLO NERO

A differenza del solito quella che segue non è un'intervista dell'Incappucciato, ma un'intervista all'Incappucciato, così sono necessarie alcune spiegazioni.

Dopo il Campionato a Coppie l'Incappucciato ci contattò, come al solito via mail, e ci chiese se poteva interessarci una fantaintervista ai due vincitori. Accettammo e nel giro di poche ore ci arrivò l'intervista. Come prassi la girammo ai due fantaintervistati per autorizzarne la pubblicazione. Carlo e Linda diedero il consenso, ma dopo un paio di giorni Linda ci mandò l'intervista che state per leggere: Linda aveva ritenuto la fantaintervista ai suoi danni un po', come dire, moscia, e non esitò a fare le sue rimostranze all'uomo mascherato non appena ebbe la straordinaria fortuna di incontrarlo in un supermercato del milanese.

Scoop!!!

di Linda Poletti

Tra gli scaffali del Bricocenter vedo aggirarsi un'ombra sospetta; ma sì, è proprio lui, l'Incappucciato, un ibrido tra Zorro, un massone ed un affiliato al KKK.
L.P. "C'era da scommetterci, dove potevo

incontrare l'incappucciato, se non qui?"
I. "Scusi? Ci conosciamo? E poi cosa intende?"

L.P. "Certo che ci conosciamo... sono una delle due vittime della seconda deludente intervista."

I. "Come deludente...giusto ieri sera mi ha dato il via alla pubblicazione senza protestare. Mica farà come tutti quanti ultimamente nel Go in Italia, prima dice una cosa e poi subito afferma il contrario. Io sono astuto sa, ho tenuto la mail con il suo beneplacito."

L.P. "Guardi che ha frainteso. Deludente perché io stessa - una delle due parti in causa - avrei saputo fare di meglio. Un po' più di cattiveria, di sagacia, di ironia, per favore. Perché mettermi in bocca parole sdolciate come Tibalduccio? Io al massimo avrei usato Marittozzo. La sua intervista mi è sembrata un po' sciapa. Se è ridotto così, al suo solo secondo impegno..."

I. "...tutti bravi a criticare...ma poi nessuno fa niente...e se uno fa, viene subito attaccato da tutte le parti..."

L.P. "Ehi, sotto la maschera non ci sarà mica il Grande Dittatore, mi sembrano le sue solite parole."

I. "No, no, per carità, le assicuro che sotto la maschera non c'è niente..."

L.P. "mmm... devo dire che mi era venuto il dubbio..."

I. "Ma no, non mi interrompa... niente di equivoco, intendevo."

L.P. "Ho capito, ho capito... la lascio andare, torni pure alla sua ricerca..."

I. "Scusi, ma quale ricerca?"

L.P. "Reparto vernici, MORDENTE...Un'ultima cosa, le regalo un'idea..."

I. "Sentiamo."

L.P. "Perché non fa un quiz settimanale: sotto una definizione si nasconde un personaggio (o più personaggi), una situazione o una località legate al Go. Gli abbonati devono indovinare il soggetto che può essere lo stesso per più puntate. Si vincono sue reliquie (che ne so: una ciocca di capelli, una foto in maschera con dedica, un lembo del suo mantello...). Le dò subito un elenco:

L'innocente

L'innocente?

La collina dei conigli

Lassù Qualcuno Ti Ama

Lassù Qualcuno Ti Odia

La triade

Sul viale del tramonto

Stress da competizione

Se son prose fioriranno

Cuor di leone

Mc Donald's

C'eravamo tanto amati

La pupa del clan

Giocatore in erba

Giocatori in erba

La serpe in seno

L'ossigenato

Il dan-nato

Per chi suona la campana

Il grande macello."

I. "Al solito, dai loro un dito e subito pretendono di fregarti non solo la mano, ma anche il posto..."

L.P. "Mah, per me sotto c'è proprio il Grande Dittatore, pensa allo stesso modo!"

...UNA STORIA VERA?**E l'intervista?**

A questo punto forse vi state chiedendo dove sia la fantaintervista a Carlo e Linda. Ebbene, non c'è! Abbiamo deciso di non pubblicarla per tutta una serie di ragioni. Innanzitutto, se proprio gli intervistati la ritenevano così scadente, non poteva certo avere un grande interesse per gli altri lettori. In secondo luogo, l'Incappucciato dopo aver letto la controintervista di Linda, fu preso da una crisi di depressione, da cui però uscì rapidamente incolpando la redazione di averlo obbligato ad annacquare i suoi pezzi per paura che qualche intervistato si arrabbiasse. In poche parole, ci diede la colpa di avergli fatto fare una figuraccia ci e minacciò di non si sa quali rappresaglie. Per ora tutto è tranquillo. È da più di un mese che non si mette in contatto con noi e non risponde alle nostre mail. Ha ignorato anche le nostre domande su che fare a proposito dell'intervista incriminata, così, non

avendo risposta, abbiamo deciso di non pubblicarla. Manteniamo invece in ETG tutti gli altri suoi pezzi.

Comunque, per dirla tutta, abbiamo alcuni sospetti su questa vicenda. Tanto per iniziare, quante sono le probabilità che Linda Poletti e l'Incappucciato si incontrino per caso al Bricocenter due giorni dopo la fantaintervista? Cosa stavano facendo in realtà? E poi, com'è che con la sua ultima comunicazione prima del silenzio email, l'Incappucciato invitava Paolo a prestare a Linda per la festa di Halloween il cappuccio e la maschera che usiamo per il logo della sua rubrica? Qui ci sono troppe coincidenze per i nostri gusti. Non vorremmo che fosse tutta una manovra. Noi non siamo come quelli che comprerebbero una macchina usata dall'Incappucciato: noi lo accettiamo, ma non ci fidiamo neppure un po'!

State in guardia anche voi.

La Redazione

Suggerite anche voi al nostro Incappucciato personaggi da fantaintervistare... Non siate timidi e fate come Linda: mettetevi il cappuccio e scrivete voi le interviste: se saranno in stile Angolo Nero noi di ETG le pubblicheremo sui prossimi numeri.

I PAZZI DEL GO!**Stage Alpino AGI a Marzio**

di Cornel Burzo

Come consuetudine da quattro anni a questa parte il Go Stage Alpino è stato tenuto a Marzio, un paese di montagna molto caratteristico, vicino a Milano.

Ben 23 persone si sono riunite per questo weekend di Go. La maggior parte dei partecipanti erano, ovviamente, italiani; non mancavano però anche i giocatori di Go stranieri: alcuni svizzeri, il rumeno Cornel Burzo (5d, il sottoscritto) e la professionista giapponese - ma ormai italiana d'adozione - Yuki Shigeno.

Il momento più interessante del primo giorno di Stage è stata la lezione di Enzo Pedrini (4d) mentre Yuki (2d pro) ha animato il secondo giorno commentando

alcune partite di forti professionisti e giocando simultanee con i partecipanti allo Stage.

Enzo ha continuato le sue lezioni per tutto il weekend e anche io ho avuto l'opportunità, di giocare qualche simultanea e di dare vita a un piccolo dibattito sui joseki.

Sono state giocate ovviamente moltissime partite amichevoli anche fino a tarda notte. Tutti hanno apprezzato la cucina (a mio avviso favolosa) di Raffaella Giardino 1d, e di Aldo Podavini 6k, e ovviamente anche l'ottimo vino prodotto da Claude Roy, giocatore di Go svizzero.

Proprio tutti i giocatori presenti si sono goduti questo Stage Alpino di Go così come ho fatto io e spero che il prossimo anno possano esserci ancora più giocatori a divertirsi giocando a Go e nello stesso tempo rilassarsi in montagna in mezzo alla natura.

Fino ad allora, buona fortuna a tutti e... *get stronger!*

Traduzione di Tami Abbiati

**LE BIOGRAFIE DI ETG****Cornel Burzo**

Nato a Bistrița-Năsăud (Romania) il 03.05.80, è cresciuto a Baia Mare nel nord della Romania. Ha imparato a giocare a Go nel 1994 grazie al suo amico Ben e nel 1997 era shodan, scoprendo che il Go era davvero la grande passione della sua vita. È attualmente 5 Dan e il suo sogno è di andare in Giappone a studiare per diventare professionista.

Altri hobby: arte e ping pong.

Cornel ha passato quest'anno un breve periodo in Italia dove si era dedicato al Go partecipando a stage e tornei.

Noi tutti gli auguriamo di realizzare il suo grande sogno! [T.A.]

LA STORIA**Il metodo rumeno**

di Paolo Montrasio

Alle sette di sera di un sabato d'autunno tre goisti, Luca, Paolo e Cornel, sono insieme in macchina a Milano, cercando un supermercato qualunque e una strada in particolare. Peccato che siano in una zona della città che non conoscono molto bene, così Paolo è seduto dietro, occupato a sfogliare il Tuttocittà e a dare istruzioni. Tra i vari "a destra", "dritto", "a sinistra", "è rosso, fermo!" i due davanti trovano il tempo di far conversazione in inglese, visto che Cornel non sa l'italiano, e gli altri due non conoscono il rumeno. Luca, casualmente, inizia a parlare di Go.

"Cornel", attacca, "se non ricordo male all'epoca di Abano eri sul primo kyu." Come avrà fatto a saperlo, visto che all'epoca di Abano Luca probabilmente non sapeva neppure cosa fosse il Go, figuriamoci i punteggi dei giocatori rumeni?

"E come hai fatto a diventare 5 dan in soli quattro anni?"

"Ho un mio metodo, un metodo rumeno."

"Raccontalo anche a me", si intromette Paolo. "Così vediamo se funziona anche sugli italiani".

"È facile", si schernisce lui prima di spiegare la magia: "ho smesso di studiare."

"Eh?!"

"Ho smesso di studiare sui libri e ho iniziato a rigiocare le partite dei professionisti e a giocare su IGS. Tutto qua. In questo modo in un anno sono passato da 1 dan a 4 dan, e adesso sono 5 dan."

"Ma è incredibile...beh, proverò anch'io, sembra più facile che studiare e passare da 2 kyu a 1 kyu in un anno."

Il supermercato appare per magia all'angolo della strada, tutto bianco e illuminato. Cornel scende e Luca gli va appresso.

In realtà questo metodo è tutt'altro che strano. Gli stessi professionisti consigliano di giocare tanto, studiare a memoria le loro partite e di studiare i problemi di vita e morte. Evidentemente togliere l'ultimo ingrediente non è un danno grave, se si accetta un eventuale limite a 5 dan. Se qualcuno disposto ad accontentarsi volesse provare il metodo rumeno, mi dica poi che risultati ha ottenuto: io gli racconterò cosa sarà successo a me.

LA PARTITA COMMENTATA

Torneo: EGC 2000, Berlino-Strausberg
Bianco: Carlo Tibaldi, 2 Kyu, Italia
Nero: Jan-Willem Jansen, 2 kyu, Olanda
Regole: Ing, 8 Komi
Risultato: 168 mosse, bianco vince per abbandono

Commento di Christoph Gerlach (6 Dan).
 Traduzione di Luca Oriani

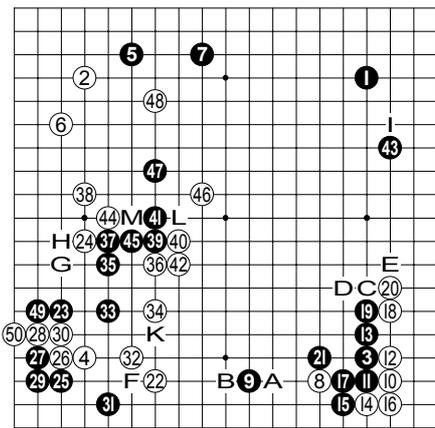


Figura 1
(1-50)

- 9: Una pinza inusuale visto che poi Nero deve difendere in 21. Se fosse stata giocata in A, Nero non dovrebbe più preoccuparsi e potrebbe giocare 21 altrove. Se invece Nero vuole giocare 21 presto, allora avrebbe dovuto pinzare in B, in modo da costruire un territorio più grande.
- 19: In principio, questa mossa è Aji Keshi (rimuove cioè delle possibilità che si sarebbero potute sfruttare in futuro n.d.d.) perché Nero avrebbe la possibilità di scegliere fra C, D e E in futuro. Mosse migliori sarebbero state 21, 5 o F. Se invece Nero decide di giocare 19 subito...
- 21: ...allora deve continuare a spingere con C. Questa strategia non è molto buona in questa posizione perché Nero 9 è troppo vicina al muro. Comunque dopo lo scambio N19/B20 Nero ha ridotto le sue scelte ed ha una sola possibile continuazione con C.
- 22: Il lato sinistro è importante. Se Nero giocasse lì, io come Bianco vorrei essere pronto ad un combattimento. La forma B4/B22 non è buona per combattere perché è molto facile per Nero vivere nell'angolo. B22 giocata in F è molto più severa. Se Nero poi gioca in 23, la

pinza Bianca in G è molto più severa che con B22 (il risultato sarà che l'angolo sarà terribilmente piccolo (gote invece che sente) per Nero e quindi giocherà H invece di 23).

- 24: Di solito Bianco gioca in 26 per assicurarsi il territorio nell'angolo. Non sembra il momento giusto per costruire un Moyo sul lato sinistro perché B6 è bassa.
- 27: Il diagramma 1 mostra la sequenza corretta in questa situazione.

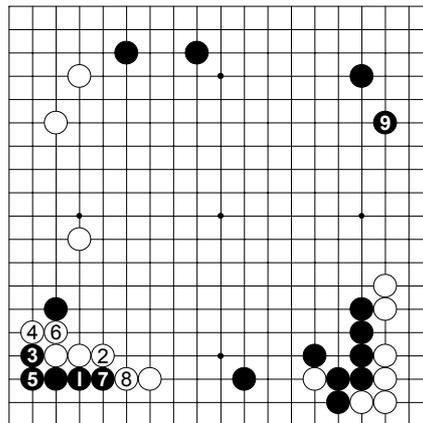


Diagramma 1

- 32: Bella.
- 33: Nero non dovrebbe mettere in moto la sua pietra direttamente. È molto più facile vincere la partita costruendo un vasto territorio nell'angolo in alto a destra con I che cercare di distruggere il potenziale Bianco sul lato sinistro. Se Nero gioca I Bianco sarà costretto ad invadere il lato superiore e Nero potrà usare il suo attacco sull'invasione bianca per ridurre il lato sinistro. 33 è anche irragionevole: Bianco aveva già due mosse di vantaggio su Nero in questa zona quando Nero vi ha giocato 23. Nero ha preso l'angolo e ora vuole anche prendere il lato? Prendere tutto in una posizione partendo con due mosse di svantaggio? Cose del genere non sono possibili nel Go perché il Go è un gioco logico. A meno che Bianco non giochi veramente male non c'è nessuna possibilità di togliergli sia l'angolo che il lato!
- 34: Seconda scelta. Il diagramma 2 è il più facile per Bianco: rimane connesso e Nero ha un gruppo di pietre che fluttuano verso il centro. B34 è nella direzione sbagliata. B34/B36 non ottengono quasi niente perché la posizione di Nero a destra è molto solida.

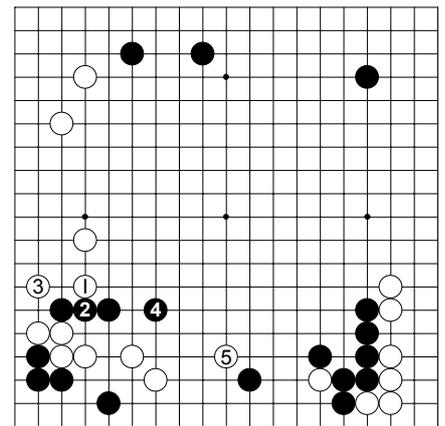


Diagramma 2

- 35: Nero dovrebbe giocare 49 per vedere come Bianco reagisce. È probabile che Nero sia poi in grado di tagliare Bianco in sente.
- 36: Direzione sbagliata. Bianco dovrebbe giocare 37. C'è poi un altro problema con 36: una mossa Nera in K inizia un taglio nella posizione Bianca. Con questa debolezza non sarebbe facile per Bianco combattere con efficacia.
- 39: Male. Nero potrebbe ancora cavarsela in questa situazione iniziata con l'overplay in 33 giocando la sequenza in Diagramma 3. Dopo N7 nel diagramma Bianco è praticamente costretto a giocare in A per connettersi e Nero può prendere l'ultimo punto importante con B.

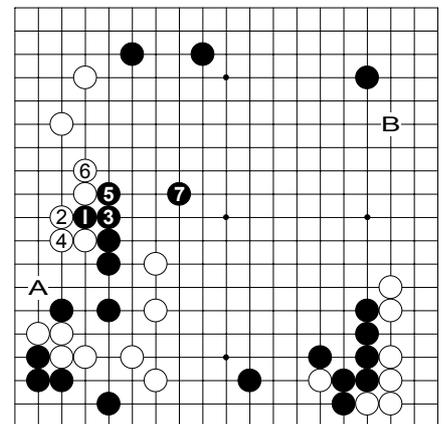


Diagramma 3

- 43: Questo tenuki è assolutamente fuori questione. Nero dovrebbe giocare L.
- 44: Questa mossa punisce N39.
- 45: Uarg. La situazione è brutta per Nero, ma M sarebbe meglio.
- 48: Debole. Bianco dovrebbe giocare come in Diagramma 4.

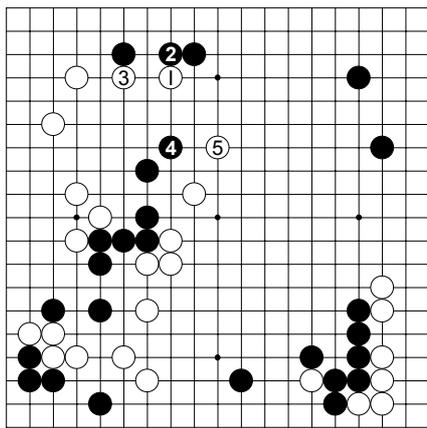


Diagramma 4

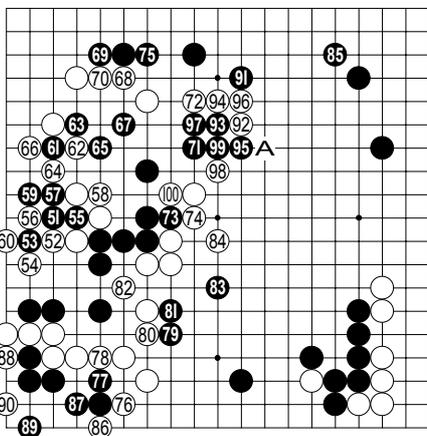


Figura 2
(51-100)

52: Se Bianco ha letto la sequenza seguente è un 2k forte!

55: Non ho trovato una sequenza che funzionasse per Nero. Tutte le mosse di nero fino a 67 sono Aji Keshi (e brutte).

73: "Gepfafft"! un ex-presidente della Federazione Tedesca, Thomas Pfaff, è noto per spingere in un keima senza poi tagliare con la mossa successiva. Questa spinta è stata denominata dal suo nome, e in Germania è nota come "pfaffen". Non c'è bisogno di dire che non si deve mai spingere in un keima se non si ha intenzione di tagliare! (Sì, è veramente Aji Keshi perché Nero avrebbe una seconda scelta con il taglio in 74)

75: Non necessaria.

76: È sente, ma è troppo presto (minacce di Ko?).

79/81/83: Mosse brutte e sbagliate. Giocando mosse del genere (che sarebbero buone solo se si avesse la possibilità di giocare due di fila) non si diventerà mai un giocatore Dan. Nero costringe Bianco a rimuovere tutto (sì, tutto!) l'Aji da questa posizione.

85: Prendere un Angolo ...

86: ...e perdere l'altro. Nero avrebbe dovuto vivere nel suo angolo morto invece di giocare 85. Bianco è ora chiaramente in vantaggio.

92: Dovrebbe essere in 96.

93: Nero continua a 'pfaffare'. Se non vuole tagliare dovrebbe giocare 95 subito.

97: Wuerg! Che razza di forma sarebbe questa?

98/100: Bianco inizia a giocare delle brutte mosse Aji Keshi che finora si erano viste solo da nero. Bianco dovrebbe giocare A invece.

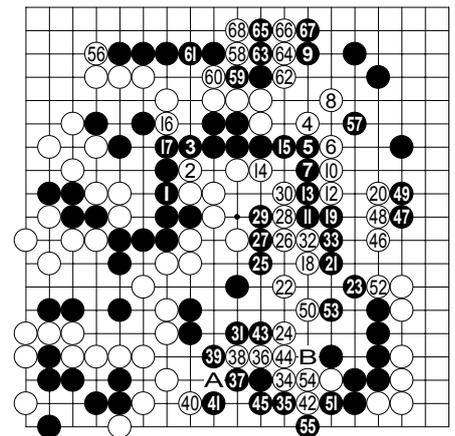


Figura 3
(101-168)

102: Altro brutto triangolo vuoto che non ha nessuna utilità se non quella di far rispondere Nero.

114/116: Penso possiate indovinare il mio commento a queste due mosse...

140: Bianco dovrebbe tagliare in A (catturando le pietre nere al centro).

143: Nero elimina il doppio peep in B.

150: Dame.

156: Puh, una mossa grande finalmente!

159: Nero si prepara allo scontro finale. 68 sarebbe l'unica mossa possibile.

167: Nero non ha visto 68, ma Bianco stava in ogni caso conducendo.

In conclusione Bianco ha giocato molto meglio di Nero. Il combattimento con il grande gruppo Nero all'inizio era difficile per tutti e due. Molti 2° Dan non avrebbero saputo trarre vantaggio dall'overplay di Nero. Dopo che Nero si era ucciso due volte sul lato sinistro e nell'angolo sinistro basso la partita era finita.

LE BIOGRAFIE DI ETG

Christoph Gerlach

Nato ad Hannover (Germania) il 7 maggio 1967, ha iniziato a giocare a Go a 19 anni, è attualmente 6 Dan e ha vinto il Campionato Tedesco nel 1991 e nel 1998. In coppia con Britta Trepczik si è aggiudicato il primo posto al Campionato Europeo di Pair Go nel 1995 e nel 1999. È ingegnere informatico ed è

l'autore del programma di accoppiamenti per tornei più usato nel mondo del Go europeo, il "MacMahon" (per maggiori informazioni www.cgerlach.de/macmahon.html).

Le sue passioni sono il Go, l'heavy metal, le chitarre, la cucina cinese, l'astronomia e i dinosauri. [T.A.]

IL TORNEO DI PISA

COSTUME

Non andate a Pisa in Macchina

di Francesca Mauri

A Pisa vi è una percentuale non indifferente di alieni che si nascondono tra la popolazione normale, ma fin qui niente di nuovo; in tutte le città vi è un numero più o meno elevato di strane creature che non appartengono alla razza umana, tra Pisa e le altre città vi è però una differenza enorme: gli alieni non sono goisti.

I goisti pisani sono gente cortese e ospitale che ha saputo accogliere, divertire e mettere a proprio agio elementi ben più strani provenienti da altri tre Go Club del centro Italia, ma soprattutto è riuscita a sopportare, sempre col sorriso sulle labbra, una nutrita delegazione del famigerato Go Club di Milano oltre a svariati alieni extracomunitari, giapponesi, slavi, rumeni, uno dei quali si è addirittura permesso di vincere il torneo (a proposito ragazzi, complimenti per l'organizzazione).

No, gli alieni veri a Pisa si sono mimetizzati (e neanche troppo bene) tra le forze dell'ordine.

Tu arrivi da un'altra città, non lo sai, ma loro ti riconoscono subito da come guidi, sorridono e ti fermano: siamo stati schedati appena messo piede nel centro storico, erano forse le tre del mattino e vi assicuro che Pisa è una città tranquilla. Tutti quei posti di blocco in giro per le piazze servono solo per identificare gli stranieri. Io scendo dalla macchina, sorrido a mia volta, dò loro tutto quello che vogliono (i documenti) e gli chiedo dove posso parcheggiare gratis la macchina. Loro senza smettere di sorridere rispondono: "Fuori Pisa". Ci sono due tipi di parcheggi a Pisa: quelli a pagamento e quelli a multa. Tra gli uni e gli altri si spende più o meno la stessa cifra così, non avendo spiccioli per il parchimetro, scelgo il parcheggio a multa (giuro non lo farò mai più). Non mi dilungo nel raccontarvi le mie peripezie tra vigili urbani e ausiliari dei parcheggi urlando e sventolandogli davanti la mia mazzetta di multe accumulate con la stessa facilità con cui ho accumulato birre e sconfitte. Ma prima che il torneo giungesse al termine culminando in un'umiliante premiazione che mi vedeva mesta all'ultimo posto della classifica, ho avuto un altro incontro con i famigerati alieni pisani.

Avevo fretta: dovevo andare a fare pipì; ero preoccupata: avevo perso i miei passeggeri (anche se loro hanno poi insistito

a dire che mi ero persa io); ero stanca: provate voi a giocare a Go tutto il giorno senza vincere neanche una partita; ero incazzata: a Pisa il traffico è molto lento e i sensi unici sono strutturati tutti per fare in modo di allungare tutte le strade, morale.... Stavo superando di un paio di decine di chilometri orari il limite di velocità percorrendo un senso unico al contrario quando incrocio una vettura blu con uno strano equipaggio. Rallento, arrivano, mi chiedono gentilmente di accostare e io, sempre sorridendo, mi fermo.

Gli spiego che non conosco la città, che mi sono persa, che sono in ritardo, l'inondazione, il terremoto, le cavallette.... sembrava che tutto stesse andando per il meglio quando mi fanno notare che l'assicurazione era scaduta. Cos'altro potevo fare? Continuo implacabilmente a sorridere, ma non mi viene mica tanto bene. Se so di aver fatto qualcosa so anche come dimostrare che non l'ho fatto, ma io non ho neanche idea di che forma abbia un'assicurazione!

"Impossibile. Questa è l'auto che mio padre usa per il lavoro. Non può essere senza assicurazione. Lei ha un cellulare vero? Lei me lo presta e io telefono a mio padre, e mi faccio dire dov'è l'assicurazione."

E sorrido.

"Ci crede signorina se le dico che ho la pila del cellulare scarica?"

"No", rispondo con il sorriso incrinato e gli occhi lucidi da bovino sulla soglia del macello, "non ci credo."

Gliel'ho detto con una faccia allucinante, al che prova ad aiutarmi.

"Provi a guardare nel cassetto del cruscotto." Io avevo già svuotato la mia borsa sui sedili della macchina per cercare la patente e nello svuotare il cruscotto gli oggetti si accumulano ulteriormente. Io non avrei mai trovato quel piccolo quadratino arancione confuso insieme tutte le altre cose, ma lui entusiasta lo indica. "Quello, quello signorina!"

A questo punto, avendo accertato che ero dalla parte della legge, si è scusato per avermi fermato e mi ha lasciato continuare per la mia strada.

I carabinieri di Pisa non li reclutano in Italia. Avevo detto o no che sono alieni?

STORIA

Come il Go arrivò a Pisa e vi mise radici

di Paolo Montrasio

Recenti studi dei ricercatori dell'Università di Pisa sembrano ridimensionare come

semplici leggende le tradizioni, che pur trovavano ampio credito nei circoli scientifici, secondo le quali il Go fu portato a Pisa da soldati di ritorno dalla prima crociata. Questi soldati l'avrebbero imparato in terra di Palestina dai musulmani che erano andati a combattere, i quali a loro volta l'avrebbero conosciuto da principi indiani entrati in contatto con mercanti cinesi. Scartata l'origine medioevale del Go pisano, Pisa pare dunque distinguersi dalla maggior parte delle città italiane, dove il Go fiorì già in tempi antichi, se non preistorici, per poi estinguersi gradualmente fino alla recente rifioritura.

Purtroppo, riguardo alla vera origine del Go pisano, possiamo solo riferirvi delle leggende metropolitane, che vogliono che quasi nel secolo scorso, nel '98, un certo Mirco Nanni, allora alle prese con un qualche strano esame di un'astrusa facoltà scientifica, si vide assegnato dal suo professore un esercizio in cui dovette stabilire quanto fosse complesso decidere se nero stia vincendo in una posizione goistica qualsiasi. Come potete rendervi conto da soli, si tratta di un evento estremamente improbabile a cui è difficile prestar fede. Si potrebbe invece credere che, come alcune leggende riportano, il Nanni abbia tappezzato Pisa di volantini per cercare compagni goisti, e non stentiamo assolutamente a credere che, sempre come vogliono le leggende, la sua disperata ricerca non sortì effetto alcuno. Al Nanni si stava ormai formando il callo del goista solitario (sul polpastrello dell'indice destro, quello del mouse) quando come in tutte le leggende accadde il miracolo, un miracolo a cui però non possiamo assolutamente prestar fede. Infatti pare che, venuto a conoscenza del Go attraverso le pagine di Arti d'Oriente, un mensile di arti marziali, un tale Marco Pelagatti anch'egli studente a Pisa, contattò la Federazione e ricevette un goban e un set di pietre. Fin qui niente di strano, visto che Arti d'Oriente realmente pubblicò in quel periodo un articolo sul nostro gioco e che la concessione in comodato del materiale è pratica comune, ma certo non possiamo credere che il materiale gli sia stato consegnato da (udite, udite) il noto Luca Oriani, calato allo scopo nella città della torre pendente. È infatti inimmaginabile che l'Oriani, famigerato per boicottare qualsiasi torneo fuori Milano che lo obblighi ad alzarsi prima di mezzogiorno [suvvia, non esageriamo... prima delle 10, N.d.D.], abbia potuto fare tutta la strada da Milano a Pisa solo per consegnare un goban. [l'Oriani, mio avo in questione, si era recato a Pisa per lavoro, il che conferma ulteriormente

la sua scarsa propensione ad alzarsi prima delle 10 per giocare a Go... N.d.D.]

Alcune leggende più fantasiose di altre cercano di dare un'aria di verosimiglianza a questi episodi o infarcendoli di termini tecnici, ad esempio riportando che il problema matematico di cui si diceva in precedenza risultò essere P-spazio completo, o cercando di collegarle a personaggi reali. Infatti esistono realmente due goisti pisani con i nomi di quelli oggetto di queste fantasticherie, e si tratta nientemeno che dei due patriarchi del Go pisano, ma in base alle considerazioni di cui sopra non possiamo concludere che i loro nomi siano stati usati ad arte per rendere più difficoltoso il lavoro degli storici. Destituite di ogni fondamento anche queste dicerie, l'origine del Go pisano resta quindi avvolta nel mistero. Le uniche certezze sono la sua nascita nei locali di una pizzeria, dove non trovò terreno favorevole, per poi migrare

al Kinzica, un bel pub sul Lungarno, sua sede attuale. I giocatori sono almeno una dozzina, raccolti attraverso appostamenti e messaggi via Internet nonché i soliti foglietti lasciati nelle bacheche universitarie. Si stanno dando molto da fare per migliorare il loro gioco e non è da escludere che tra un annetto inizino a dare qualche serio dispiacere a più noti goisti nei tornei in giro per la penisola. Il Go pisano ha una caratteristica peculiare, che lo differenzia dagli altri ambienti goistici italiani, salvo forse quello napoletano: essendo Pisa una città universitaria, ed essendo i giocatori pisani degli universitari, di giocatori veramente pisani in pratica non ce ne sono. Tutti provengono da città più o meno distanti da Pisa e questo in prospettiva può creare dei rischi, ma anche delle opportunità. I rischi derivano da una possibile diaspora, che presto o tardi avverrà a mano a mano che gli attuali giocatori si laureeranno e torneranno nelle città d'origine ad intraprendere una

carriera lavorativa. Ma se la diaspora sarà compensata da un costante ricambio di giocatori il Go Club Pisa diventerà un magnifico motore di diffusione del Go. Pensate a quello che accadrà al Go italiano, quando agli attuali giocatori potrebbe venir voglia di aprire nuovi club nelle loro città: a degli Awedagocchisti¹ praticanti, come ce ne sono da noi, potrebbe venire in mente l'immagine dei missionari del Go che si disperdono per l'Italia a convertire i miscredenti!

1) Se non sapete cosa sia un Awedagocchista, fate penitenza cercando il termine tra le pagine web di un noto Go Club italiano.

Le classifiche

Categoria Superiore [Svizzero, handicap pieno, 5d-10k]

Pos	Nome	Gr	Naz	V
1	Burzo, Cornel	5d	Baia (Rom)	4
2	Marigo, Francesco	1k	Mil	4
3	Montrasio, Paolo	1k	Mil	3
4	Nanni, Mirco	7k	Pis	3
5	Okano, Haruna	8k	Lau (CH)	3
6	Pecorari, Andrea	4k	Reg	2
7	Soletti, Gionata	1k	Mil	1
8	De Leo, Maurizio	8k	Mil	1
9	Pedrini, Enzo	4d	Bre	0
10	Stankovic, Dejan	5d	Rom	1
11	Mauri, Francesca	2k	Mil	0

Categoria Inferiore [MacMahon, handicap-2, grado<11k]

Pos	Nome	Gr	Naz	V	MM
1	Turquet, Olivier	11k	Fir	4	23
2	Zecca, Massimiliano	14k	Pis	4	20
3	Reale, Francesco	14k	Pis	3	19

I risultati completi del torneo sono disponibili a:
<http://ercolino.di.unipi.it/go/torneo2.html>

Informazioni per il viaggiatore:

Se vi trovate a passare per Pisa, non potete mancare di far visita al Go Club!

Il Go Club Pisa è nato nel corso del 2000, ma conta già oltre 25 frequentatori. Agli appuntamenti del club sono normalmente presenti fra 10 e 15 giocatori, fra 30k e 7k. Il giocatore più forte del club è Mirco Nanni (7k), ma tutti quanti sono in forte crescita. Fra gli appuntamenti già in programma per il prossimo anno segnaliamo: il Trofeo Kinzica, giunto già alla terza edizione; una serie di mini-tornei serali (9x9, 13x13, lampo, ecc.); la partecipazione a Lucca Games e ad altre manifestazioni analoghe; infine, un ciclo di lezioni a cura dei numerosi ospiti italiani e stranieri del nostro club.

Il club si riunisce tutti i martedì dalle 21 in poi presso il Kinzica Pub, Lungarno G. Galilei 30 (ovviamente a Pisa). Per ulteriori informazioni sugli appuntamenti e gli eventi organizzati dal club contattate senza esitazione:

Marco Pelagatti 0335/5349015
 email: marcopela@infinito.it

Francesco Reale 050/503243
 email: s204366@studenti.ing.unipi.it

o andate a dare un'occhiata alla pagina web del Go Club all'indirizzo <http://ercolino.di.unipi.it/go/>, dove potrete trovare anche numerose informazioni, consigli e suggerimenti per imparare a giocare a Go.

Ovviamente ETG vi terrà informati!

DAL NOSTRO INVIATO...

Il Campionato Italiano Open 2000

di Alex Albore

«Beh, se ne sono andati tutti...»

Un'ultima occhiata alle sale da gioco, i goban e le pietre in macchina e ci ritroviamo, noi "organizzatori", dietro una birra ristoratrice a confessarci l'eccitazione di partecipare ad un Campionato Italiano (ci sono delle nuove leve nella compagnia), confrontando risultati, tattiche di gioco ma soprattutto trasmettendoci la gioia per gli incontri fatti. I grossi tornei, oltre alle migliori nel gioco portano sempre nuovi amici; conoscersi meglio vivendo intensamente insieme per un breve periodo di tempo, confrontandosi, regala profondità ai rapporti. Ci guardiamo pensando unanimemente la stessa cosa: è strano ritrovarsi soli, senza il vociare e la simpatica presenza dei numerosi ospiti che hanno affollato Napoli e la nostra vita in questo umido week-end autunnale. Ed è strano continuare a parlare di gioco quando in mente mille altri pensieri si accavallano. «Voglio dormire per tre giorni consecutivi!» ammetto, pur sapendo che la tensione accumulata non mi farà chiudere occhio... Tensione dovuta alla mole di giocatori arrivati a Napoli da tutta Italia, agli alloggi da prenotare, alle trattorie da trovare ma anche alle numerose discussioni che hanno preparato il terreno al Campionato; infatti l'AGI ha organizzato un Campionato Italiano Open a Napoli, evento che ha avuto il dono di far muovere le lingue in accalorate bocche. Adesso, dopo il Campionato, non rimane che la soddisfazione di averlo ospitato ed aver assistito al gioco del Go, nella sua forma più bella: quella dello scontro, franco ed agonistico.

Ed infatti, l'agonismo non è mancato! La distribuzione uniforme dei gradi, da 1 dan a 28 kyu, ha fatto sì che tutte le partite avessero un esito incerto.

Il primo giorno, dopo che l'organizzatore responsabile degli accoppiamenti (nel senso brutto del termine, visto che si parla di Mac Mahon) si è esibito nel giro completo della circoscrizione esterna "per evitare il traffico", pare, gli incontri sono cominciati con una buona ora di ritardo, tra le bestemmie degli astanti in tutti gli accenti immaginabili e Madonne varie (ricordiamo che la chiesa di Sant'Antonio Abate ci ha, per l'occasione gentilmente prestato le stanze).

Quest'innervosimento appare essere frutto di una studiata strategia dato che, da subito i risultati del primo turno vanno contro le previsioni: i due giocatori più forti del

torneo, Raffaella Giardino e Alberto Rezza, capitolarono davanti a due agguerriti 5 kyu. Si era udita una voce, nel silenzio della sala riservata ai top-players: «Facciamo un po' de caciara!» aveva esclamato il Francese all'Alberto romano... e caciara è stata; nel caos di un semeai il primo dan vede crollare le sue possibilità di vittoria mentre errori di gioco portano Raffaella Giardino alla sconfitta al tavolo affianco, davanti al forte Antonio Pandolfo, in arte Fabione.

L'ora di gloria di Fabione sarà di breve durata dato che incappa nella "Maledizione di San Gennaro", protettore dei goisti napoletani, perdendo tre incontri consecutivi contro esponenti del Najokata Go Club, strafottenti delle sacre regole d'ospitalità che imporrebbero di lasciar partita vinta ai deboli amici venuti dalla nebbia.

Il tramonto del sole al termine della prima giornata di gioco vede diversi giocatori a punteggio pieno: Henric Bergsaker, disceso dalla Svezia per menarcele di santa ragione, conduce solitario la classifica generale; Alberto Ceresa, milanese e sottokyuato per quest'occasione (adoro gli orrendi neologismi!) capeggia il nugolo dei giocatori al di sotto della sbarra; il pisano Alberto Annovi ha sbaragliato, per incongruità del sistema d'accoppiamento (ed io che li volevo fare a mano!) i suoi soliti compagni di gioco e la promettente Giordana Michael mentre a massacrare i debuttanti ci pensa la bella Marta, promessa femminile del Go napoletano che, dopo un mese di partite sulla 9x9 scopre

il "goban grande" con novello entusiasmo. Questo il quadro della situazione. Da segnalare l'insolita prestazione di uno scacchista, candidato maestro napoletano, Sandro "Paciolo" Mazzei, che si è concesso il lusso di spazzare via dal goban i malcapitati romani Alessandra e Nicola mentre Jacopo Reale, recente acquisto di Gaeta, allineava tre sconfitte consecutive, nella gioia ed il buon umore.

Ulteriori incontri si sono poi disputati in pizzeria, a colpi di vino e croccché. Un goccio di birra per annaffiare le alici fritte e del limoncello hanno concluso la giornata, permettendo a tutti di prender sonno rapidamente!

Domenica, secondo giorno e resa dei conti. La tensione nell'aria è palpabile, nonostante lo scoprirsi tutti amici (il vino aiuta molto in queste situazioni), le foto di gruppo e l'abbondante caffè, ineffabile soluzione per i bagordi della sera prima.

Raffaella vince lo scontro diretto con Henric, continuando la sua fulgida rimonta dopo la sconfitta iniziale. Nell'ultima partita tocca a Claudio Campetto cercare di sottrarre il titolo italiano mentre lo Scozzese affronta il Francese per il terzo posto. Più in basso nella classifica, la corsa di Abbe Ceresa viene fermata con decisione (2 punti di scarto) dal buon Fulvio Savagnone, di cui alcune voci mormorano che intenda rimettersi a suonare tamburi giganti dopo questo

I risultati in dettaglio

Pos	Nome	Gr.	Naz.	MMS	V
1	Giardino, Raffaella	1d	Mil	30	4
2	Bergsaker, Henric	1k	Sto	30	4
3	Albore, Alexandre	5k	Nap	29	3
4	Rezza, Alberto	1d	Rom	29	3
5	Campetto, Claudio	2k	Rom	29	3
6	Mitchison, Neil	2k	Var	28	2
7	Nitsch, Carlo	4k	Nap	28	2
8	Di Leva, Antonino	5k	Nap	28	2
9	Ceresa, Alberto	6k	Mil	28	4
10	Podavini, Aldo	6k	Mil	28	4
11	Pandolfo, Antonio	5k	Var	27 $\frac{1}{2}$	1
12	Savagnone, Fulvio	3k	Rom	27	1

I risultati completi del torneo sono disponibili a:
http://utenti.tripod.it/agi/2000/risultati_cio.html



Foto di gruppo per i partecipanti!

Campionato.

La Campionessa Italiana Open è Raffaella Giardino che batte il suo degno avversario mentre, risultato sorprendente, Alex costringe Niall all'abbandono: «È stata Marta ad ispirarmi», dichiara il primo ruffianamente al termine dello scontro.

Premi in natura sono donati ai primi classificati ed ai vincitori di categoria (limoncello fatto dalla mamma di Antonino, mozzarella e salame napoletano). Per la cronaca, Alberto Ceresa vince la categoria *Eccellenza*, Alberto Annovi quella *Promozione* e Marta Caprio è prima dei *Pulcini*. Ventagli autografati sono inoltre attribuiti al maggior numero di vittorie: Alex l'Olandese per aver conquistato Raffa, Henric, Aldo Podavini (come avrà fatto mai a vincere? Ah sì... il dovere d'ospitalità che non tutti hanno dimenticato!), Alberto Annovi e Marta la dolce.

La birra d'abbazia ha lasciato solo qualche traccia di spuma sul fondo del bicchiere e rivivere nel ricordo questi estenuanti giorni ci lascia un sorriso sulla labbra al momento di salutarci. A domani! Che dico?... All'anno venturo, amici.

Il gioco dei quadrati

dell'Incappucciato

Il gioco è semplicissimo nella sua formulazione. Prendete un bel goban 19x19 e guardatelo attentamente. Quanti quadrati vedete? Visto che ai miei lettori voglio bene, non vorrei che arrivaste a scoprire solo su ETG3 che la soluzione non è 324 (cioè 18x18): voglio invece che impazziate per giorni e giorni a contare tutti i quadrati! Ah, non pensiate neppure che la soluzione sia zero, visto che come sapete il goban non è quadrato. Non ve la potete cavare così facilmente, perciò per questo gioco facciamo finta che lo sia. Sempre perché vi voglio bene, non vorrei annoiare quei due o tre goisti che troveranno rapidamente la soluzione, Per loro rilancio la sfida. Primo rilancio, facile facile: guardiamo un po' al futuro, a quando finalmente tutti apriranno gli occhi e si accorgeranno che il 19x19 è un po' ristretto: quanti quadrati ci sono sul goban 21x21? Secondo rilancio, un po' più carogna: quanti rettangoli ci sono su un 19x19? Quest'ultimo rilancio è un gioco a premi. Il Premio Speciale per la Tenacia andrà a chi avrà contato i rettangoli con le dita, mentre il Premio Speciale per l'Astuzia andrà a chi avrà trovato delle scorciatoie. Consegnerò il PST di persona ai vincitori, che mi aspetto di veder ricoverati nella loro nuova sede ospedaliera presso il reparto Neuropsichiatrico più vicino, mentre spedirò il PSA agli altri via email. A tutti, vincitori e vinti, un augurio di Buon Natale, uno di Buon Esaurimento e, più importante ancora, che la vista vi si confonda!

LE BIOGRAFIE DI ETG

Raffaella Giardino

Raffaella Giardino è nata il 22.09.69 e ha iniziato a giocare a Go nel 1992. È diventata primo Dan quest'anno, ha vinto due campionati italiani femminili (nel 1998 e nel 1999). Nel 1994 ha partecipato al Campionato Mondiale Femminile e al Campionato Mondiale a Coppie. Nel 1999 ha rappresentato l'Italia al Campionato Europeo a Coppie, e nel 2000 ha vinto il Go Master Italia. È la miglior giocatrice italiana in classifica europea.

Informazioni per il viaggiatore

Nella primavera del '98 un gruppo di scacchisti e tresettisti napoletani scoprono il Go e, realizzando di non essere gli unici in Italia, fondano immediatamente il Najokata Go Club.

Essendo nato in ambito accademico, il club conta molte vittime tra fisici e matematici anche se siamo tutti molto felici di addottrinare giocatori provenienti da altre realtà ludiche. A questo fine sono stati organizzati alcuni corsi per principianti che, avendo dati i loro frutti, hanno arricchito le file dei giocatori napoletani.

L'evento del "mAGIo napoletano" nel 1999 seguito dall'organizzazione del Campionato Italiano Open 2000, ha da subito posto Napoli come un imperdibile meta del Go italiano. In momenti di minore sobrietà abbiamo dato vita ai tornei super-lampo "Semeai non puoi pensare" da 7 secondi per mossa! Sicuri della protezione di S. Gennaro, i giocatori del Najokata stanno progredendo rapidamente per ritrovarsi adesso con una punta di diamante al 4° kyu.

L'attività di gioco prova a concentrarsi (ma non ci riesce visto che ovunque spuntano goban!) in un appuntamento settimanale (tipicamente il giovedì sera) alla Tapas, birreria a piazzetta Nilo (via Mezzocannone).

Potete contattarci all'email: Najokata@yahoo.it o telefonandoci al 081645322 (Emiliano) o 081676864 (club).

Non dimenticate di visitare il sito web: <http://najokata.8m.com>

TORNEI

Il Campionato Italiano Femminile

di Paolo Montrasio

Immaginate una persona che quando va a vedere dei film, una volta uscita dalla sala, si ricordi sempre solo la scena conclusiva. Non credo che vorreste trovarvi nei suoi panni: tutti gli eventi che accadono fin dal primo fotogramma sono importanti e volete conoscerli e ricordarli. Ebbene, quando andiamo ad un torneo di Go ci troviamo normalmente nella situazione di quello spettatore smemorato: vediamo e ricordiamo solo l'evento agonistico, che dura un giorno o due, ma siamo completamente ignari di tutto il lavoro organizzativo che ci sta dietro e che magari è durato mesi.

Vediamo allora un esempio concreto, e andiamo a scoprire tutto quello che è accaduto dietro e davanti alle quinte del torneo che quest'anno ha portato il titolo di Campionessa italiana femminile nelle mani di Francesca Mauri.

Si spengono le luci, inizia il film. Silenzio in sala.

Prima scena: la scelta dell'organizzatore

Dialogo

Dicembre 1999, assemblea generale FIGG:
La Federazione: "Chiuso l'esperimento di quest'anno, dall'anno prossimo per giocare i Campionati italiani ci si dovrà di nuovo iscrivere alla Federazione." Seguono tanti altri discorsi e poi: "Inoltre anche nel 2000 ci sarà un Campionato italiano femminile. C'è qualcuno che si offre di organizzarlo?"
Turquet: "Lo organizzerà il Go Club Firenze."
La Federazione: "Splendido, un applauso a Olivier Turquet!"
Tutti: "Clap, clap, clap!"

Seconda scena: due imprevisti

Email e siti web

Marzo - Giugno 2000, scambi di email:

La Federazione: "Ciao Olivier, ci sai dire qualcosa delle date del Campionato femminile?"

Olivier: "Non ancora, ci stiamo pensando, vi farò sapere a breve."

Luglio 2000, scambio di email

Olivier: "Qui a Firenze ci sembra proprio una brutta idea non consentire la partecipazione al Campionato femminile ai non soci, quindi abbiamo deciso di non organizzarlo più."

(La Federazione: "Oh cavolo, e ora che si fa?")

Settembre 2000, area soci sito FIGG

Enzo Pedrini: "Visto che nessuno organizza il femminile, mi offro io."

(La Federazione: "Urca! Che bello!")

Ottobre 2000, area soci sito FIGG

Enzo: "Dopo faticose ricerche e interminabili telefonate sono riuscito a mettere d'accordo tutte le giocatrici e vi posso annunciare che il Campionato femminile si terrà a Milano il 19 novembre."

Terza scena: i pronostici

Email

Da Paolo al resto della redazione: "Per il femminile è un casino. Raffaella non ci sarà, Nicoletta non gioca. Le top player sono Francesca Mauri, Francesca Antonacci e Linda. Mica facile azzeccare il pronostico. Francesca M. ha una paura folle di perdere, e così potrebbe davvero perdere. Soprattutto, la sera prima c'è la mia festa di compleanno e così giocherà storta. Francesca A. è stabile, Linda è un po' in crescita, soprattutto psicologica dopo la vittoria di Cagliari. Secondo me sono tutte alla pari. Qual è il vostro pronostico?"

Tami: La Francesca storta! Assolutamente...

Luca: Finale Antonacci-Mauri, vince la Antonacci in tre partite (2-1)...quanto ci giochiamo?...

Paolo: Proprio niente, io non scommetto mai. Piuttosto, se Tami punta su Mauri e Luca su Antonacci, allora io punterò su Poletti.

Quarta scena: le sorprese dell'ultima ora

Fatti e misfatti

La prima sorpresa, datata ottobre e d'impatto irrilevante, è che il torneo si giocherà in due giorni: sabato pomeriggio e domenica.

La seconda sorpresa, spiacevole, è che Linda Poletti deve dare forfait per cause di salute. Sarà influenzata? Sta di fatto che si è ammalata appena ho puntato su di lei; non è colpa mia, ma che sfiga lo stesso!

La terza sorpresa, seccante, è che la ludoteca dove si doveva giocare la domenica fa sgombrare i goisti alle due del pomeriggio, perché i tavoli le servono per qualche attività più redditizia. Il torneo sarà deciso dai quattro turni MacMahon, e speriamo che qualche giocatore maschio non scompigli il SOS e il SODOS delle signore.

Quarta sorpresa, incredibile!, Fernando Fernandez, da sempre incaricato a dare i turni, si è ammalato la notte precedente il torneo. Si fa ricorso alla "riserva", Carlo Tibaldi, che deve abbandonare a casa la moglie malata per far procedere il torneo. Viene da chiedersi se, dato il numero non elevato di giocatori, non si sarebbero potuti fare i turni via telefono...

Gran finale, ovvero il torneo

Cronaca

Sabato pomeriggio alle 15:30, Go Club Milano. Quattro giocatrici presenti, più un po' di giocatori che approfittano del torneo per fare esercizio di agonismo. Ecco il primo

Donne sul podio!

Il Campionato italiano femminile è stato istituito dall'Assemblea generale del 1997.

Il primo campionato si è disputato nel 1998.

Eccovi i risultati:

1998: Raffaella Giardino

(in finale con Sonia Brazzoli; Go Club Garibaldi Milano)

1999: Raffaella Giardino

(in finale con Francesca Antonacci; Ludoteca Città del Gioco Milano)

2000: Francesca Mauri

(in finale con Francesca Antonacci; Ludoteca Città del Gioco Milano)

2001: Chi vincerà a Bari?

turno! Pronte, partenza, via, Mauri-Minicucci: Mauri spara pietre a caso (dice lei) ma sono tante e sono dappertutto così Minicucci non riesce a stare dietro a tutti i gruppi che meritavano di morire, e alla fine Mauri vince. Nel frattempo Antonacci batte Brazzoli.

Secondo turno. Mauri-Antonacci. Partita equilibrata. Mauri prova a far punti in centro, pur sapendo che l'avversaria glieli ridurrà pesantemente, ma Antonacci invece di ridurre invade e Mauri se la mangia. Intanto la partita tra Brazzoli e Minicucci si conclude con la vittoria della seconda.

Terzo turno e quarto turno, domenica mattina alle 10, Ludoteca Giochi in Città. Le giocatrici hanno esaurito gli scontri diretti già sabato. Resta solo da stabilire chi sarà l'avversaria di Mauri in finale, le altre partite non contano più. Lo spareggio è un affare di famiglia tra Antonacci e Minicucci. Vince la prima, che viene poi sconfitta nuovamente nella finale da Mauri, che così, dopo aver perso il titolo di Campionessa italiana a coppie conquista al primo tentativo quello di Campionessa individuale.

Commenti dopo lo spettacolo

Riflessione breve

Tami per ora capisce di Go meno degli altri due redattori di ETG, ma in fatto di giocatrici ne capisce decisamente di più: sapevo che facevo bene a non scommettere sul risultato!

Se non altro Francesca non era storta; anche Tami ha sbagliato qualcosa.

L'INTERVISTA

Olivier Turquet

di Luca Oriani

Nell'articolo sul Campionato Italiano femminile Paolo Montrasio accenna al fatto che Olivier Turquet si era prima offerto di organizzare il Campionato per il Go Club Firenze per poi rinunciare; noi di ETG abbiamo pensato bene di andare a trovare Olivier per dargli la possibilità di spiegarci quello che era successo...dopo tutto si sa che siamo dei curiosoni!

Olivier è stato gentilissimo e molto disponibile, e alla fine ne è risultata un'intervista più lunga di quello che avevo in mente, ma che illustra abbastanza bene la posizione di Olivier Turquet (presidente del Go Club Firenze) su varie situazioni Italiane.

Luca Oriani. Olivier, nell'articolo qua a fianco abbiamo letto di come tu ti sia offerto durante l'assemblea FIGG di organizzare il CI femminile per il 2000 e di come dopo vari mesi di incertezze tu abbia invece declinato l'organizzazione sulla base di una decisione interna al club di Firenze. puoi spiegarci quel che è successo?

Olivier Turquet. Sono successe due cose: la prima è che l'offerta di organizzare una manifestazione agonistica nazionale era stata fatta prima che si votasse l'obbligo di essere iscritti FIGG per parteciparvi. A quella stessa assemblea io ho votato contro quest'obbligo. In seguito ho francamente sperato che le liti che affliggono il Go italiano venissero superate ed il problema si risolvesse da sé. Così non è stato e mi dispiace. A quel punto, e con un ragionevole anticipo, ho creduto opportuno consultare il Go Club su come vedeva la situazione ed abbiamo convocato un'assemblea preceduta da una consultazione via e-mail: in ambedue i casi coloro che hanno risposto hanno detto che non era loro intenzione organizzare il Campionato in queste condizioni. Oltretutto pareva abbastanza strano ed incomprensibile che le norme approvate impedissero di fatto la partecipazione della campionessa in carica, Raffaella Giardino,

che qui a Firenze è una persona molto stimata per le varie volte che è venuta a darci una mano a crescere (cosa che, ahinoi, non possiamo dire delle altre giocatrici forti italiane).

L.O. Nella maggior parte dei paesi europei è prassi comune chiedere che chi vuole giocare i campionati nazionali si associ alla sua federazione. In Italia questo vincolo era stato rimosso in via temporanea per l'anno 1999. In certe nazioni l'affiliazione alla federazione è necessaria anche per giocare i tornei locali. Dunque tutte queste federazioni sbagliano?

O.T. È normale che il campione italiano sia iscritto alla federazione che rappresenta (se no cosa rappresenta?); però non si vede perché non ci possano essere più federazioni o perché uno non possa partecipare a un torneo senza essere iscritto; questo accade normalmente da varie parti ed anche nel Go in Giappone. È la situazione italiana che è strana e che andrebbe risolta. Ma questo esula dalla tua domanda...

L.O. Capisco, ma non ritieni di aver in qualche modo mancato a un impegno preso? Mi spiego, non avresti dovuto consultare i tuoi soci prima di offrirti o quanto meno immediatamente dopo l'assemblea FIGG?

O.T. Penso di aver già risposto: la speranza (ultima a morire) era che le cose si aggiustassero da sole. Vorrei aggiungere: ci dispiace molto che non sia stato possibile; saremmo felici di organizzare qualcosa di grande a Firenze (che se lo merita come città e come Go Club); direi che, personalmente, lo faremo quando cesseranno le ridicole situazioni di conflitto e di accuse reciproche.

L.O. Perché aspettare? Mi pare che attendere che siano gli altri a sistemare i problemi sia un atteggiamento un po' remissivo. Non sarebbe meglio fare qualcosa di positivo in prima persona, senza curarsi di quello che accade attorno?

O.T. Ormai, dopo numerosi tentativi di trovare una mediazione e di ricomporre i cocci di ciò che noi a Firenze abbiamo trovato già rotto, mi sto convincendo personalmente che non ci sia molto da fare in questa situazione finché non si modificano certe posizioni e certi atteggiamenti. Fare qualcosa nel Go italiano

sembra sinonimo di "schierarsi"; se questa situazione è così come la percepisco io (e come la percepiamo a Firenze) l'unica cosa sensata da fare è organizzare cose locali, collaborare con altri club ed aspettare che i responsabili di questa faccenda facciano quello che dovrebbero aver fatto da un pezzo: prendersi le loro responsabilità e trovare una soluzione.

L.O. Tu dici che "fare qualcosa nel Go italiano sembra sinonimo di schierarsi". A questo punto ci interesserebbe sapere cosa pensi di ETG? Ritieni che siamo stati capaci di rimanere abbastanza imparziali, o ritieni che ci siano delle cose che dobbiamo ancora migliorare?

O.T. ETG va benissimo, come tutte le cose che cercano di migliorare il Go e di divertirsi. Quanto a rimanere imparziali, auguri; ci sarà sempre qualcuno che vi tirerà per la manica...

L.O. Da questa intervista mi pare evidente una tua insofferenza per la situazione italiana. Cosa pensi che sia necessario per ricomporre questa frattura e cosa credi di poter rimproverare a AGI e FIGG nella gestione dei loro rapporti?

O.T. In una comunità di al massimo 300 persone è sempre possibile mettersi d'accordo; se non lo si fa in una che si occupa di un gioco, qualcuno dovrebbe almeno chiedersi che senso ha tutto questo. Soprattutto si dovrebbe pensare all'immagine che si dà alla gente nuova la quale, dopo un po' tende a defilarsi un attimo, con un grosso punto interrogativo in testa. La gestione AGI/FIGG è un dialogo tra sordi (senza offesa ai sordi che si capiscono benissimo tra loro). Poi si potrebbe discutere su chi è più sordo e penso che i giocatori italiani (che sono persone intelligenti) si saranno fatti un'idea. Io spero che il tempo possa portare a una soluzione e sono sempre disponibile a dare una mano (insofferente ma disponibile).

L.O. Ricordati che sul prossimo numero di ETG contiamo di avere una tua intervista sul club e il torneo di Firenze...Non è che ci sono degli inviti speciali per la stampa?

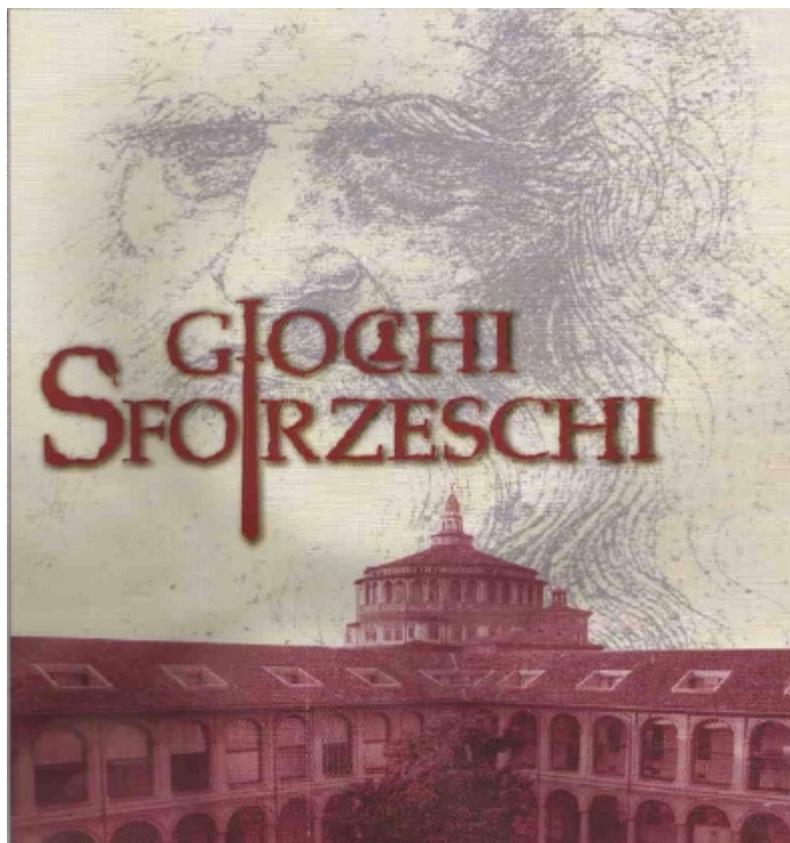
O.T. Certo che ci sono :-))) EGT avrà sempre un posto in prima fila e se portate una macchina fotografica rischiate di fare foto migliori di quelle dell'anno scorso...

LE BIOGRAFIE DI ETG

Francesca Mauri

Francesca Mauri è nata il 08.01.73 e ha iniziato a giocare a Go nei primi anni '90. Ha rappresentato l'Italia al Campionato Europeo a Coppie nel 1998 e 2000 e al Mondiale a Coppie del 1998. È stata Campionessa Italiana a Coppie nel 1999 e seconda 2000. È Campionessa Italiana in carica. Ottenne la sua miglior posizione nel Campionato Italiano assoluto nel 1996 quando si classificò sesta tra gli italiani.

Speciale ETG



I Giochi Sforzeschi 2000

20.000 visitatori
 3.000 giocatori
 5.000 badge
 50 arbitri
 60 tornei
 60 giochi
 250 tra coppe medaglie e targhe
 40.000 volantini
 10.000 metri quadri di superficie
 2.000 sedie
 400 tavoli
 3,5 chilometri di corda
 30 giornalisti
 20 persone di staff
 100 e più autorizzazioni

I Giochi Sforzeschi 2001 saranno probabilmente ancora alle Stelline. Se volete farci un torneo contattate gli organizzatori entro febbraio per i tornei e entro novembre per le dimostrazioni.

[fonte: Gionata Soletti]

La classifica

XXI Campionato Italiano Open

Pos	Nome	Gr	Naz	MMS	V
1	Shigeno Yuki	7d	JAP	25	7
2	Montrasio, Paolo	1k	Mil	23	5
3	Tanaka, Masanori	5d	JAP	23	4
4	Burlini, Enzo	2d	Mil	22	4
5	Vajani, Marco	3d	Mil	22	4
6	Lee, Ha Jong	2k	Mil	22	4
7	Pergar, Drago	3k	SVN	22	4
8	Soletti, Ramon	4d	Mil	22	3
9	Oka, Isamu	1d	Mil	22	3
10	Pecorari, Andrea	4k	Reg	22	2
11	Marigo, Francesco	1k	Mil	21	3
12	Fioramonti, Hung	1k	CHE	21	3

TORNEI

Finale a sorpresa!

di Paolo Montrasio

Da anni siete tutti abituati a vedere (o a giocare, che è meglio!) il solito Campionato Italiano, un torneo a cui partecipano Ramon Soletti e Enzo Pedrini. I due più forti giocatori italiani vincono tutte le partite, magari infastiditi da Marco Vajani, sempre, e Enzo Burlini, quelle volte che giocava, e poi si scornano nella solita finale. Chi ricorda quante ne hanno fatte i soliti due alzi la mano; se non erro non bastano le dita di una sola per contarle.

Con queste premesse, come pensate che sia andato il Campionato Italiano di quest'anno? Al solito modo, direte voi. E invece no, proprio per niente.

Per prima cosa Pedrini non giocava per, dice, protestare contro il comportamento di FIGG e AGI; per seconda, Soletti ha saltato i primi due turni (su sette); per terza è rientrato in attività Burlini; per quarta, c'erano alcuni giocatori italiani in rapida crescita, soprattutto Francesco Marigo; per quinta, prendeva parte al torneo un nutrito gruppo di forti giocatori stranieri, complicando un po' il meccanismo degli accoppiamenti.

Con queste informazioni forse iniziate a dubitare che le cose siano andate come al solito? Fate bene. Leggete un po' qua cos'hanno combinato i giocatori di punta.

Primo turno. Niente di particolare: chi deve vincere vince, che deve perdere perde.

Secondo turno. Iniziano le sorprese: Montrasio 1k batte Vajani 3d di mezzo punto. Nessuna sorpresa invece quando Shigeno, secondo dan professionista, vince contro Burlini 2d.

Terzo turno. Arriva Soletti 4d che però, altra sorpresa, viene subito battuto da Marigo 1k. Nel frattempo Montrasio batte anche Kralij, 3d sloveno, mentre Burlini supera Vajani.

Quarto turno. Mentre Montrasio viene tritato da Shigeno, Burlini vince anche contro Marigo. Soletti e Vajani hanno due partite più scontate, anche se alla fine del torneo Vajani dirà che potrebbe essere l'ultima volta che batte Alberto Mariani, 3k in rapida crescita.

Quinto turno. Burlini prosegue la serie vincente contro Montrasio, e Soletti vince contro Vajani.

Sesto turno. Montrasio porta a casa la più facile e insoddisfacente delle vittorie (forfeit dell'avversario) mentre Soletti continua la rimonta battendo Burlini. Shigeno prosegue contro Marigo la sua serie vincente.

Settimo turno. Vajani vince di mezzo punto con Marigo, vendicando la sconfitta per il medesimo scarto subita al secondo turno. Soletti "deve" perdere con Shigeno, e Montrasio si aggiudica una rocambolesca partita contro Drago, 3k sloveno.

Il torneo finisce, ma voi avete forse indovinato la classifica finale? Immagino di no, visto il polverone che si è alzato, a meno che non l'abbiate già letta su Internet. Noi che eravamo lì avevamo invece più tempo per fare i conti così, quando la polvere si depositò, la sorpresa finale non ci colse alla sprovvista: a contendersi il titolo saranno Montrasio e Burlini! Al momento della premiazione la coppa più grande va comunque a Shigeno Yuki, che come da pronostico ha strapazzato tutti gli avversari, uno dopo l'altro.

Per finire alcuni commenti sul torneo e sui giocatori.

Per quel che riguarda il torneo la Commissione Tecnica ha dovuto letteralmente impazzire per fare degli accoppiamenti ragionevoli, lottando contro i forfeit, le apparizioni improvvisate di giocatori forti e altre sorprese varie. Certo un solito torneo sarebbe stato più facile da gestire, e alla fine non si può dire che se la siano cavata male. Però questo campionato ha forse portato alla luce una certa inadeguatezza del meccanismo del torneo open: sembrerà singolare che lo scriva proprio io, ma si doveva trovare il modo per far scontrare tra loro tutti i migliori giocatori italiani.

Per i giocatori, oltre ai due finalisti a sorpresa, vanno elogiati Zecca e Annovi di Pisa, che hanno totalizzato sei vittorie a testa meritandosi una sicura promozione, ma insieme a loro vanno elogiati tutti i giocatori che per l'ennesima volta sono confluiti a Milano da ogni parte d'Italia: non ricordo infatti un'edizione del Campionato Italiano con più partecipanti di questa. Ed ecco forse la vera sorpresa finale: dall'anno prossimo il Campionato Italiano uscirà dai confini milanesi, come era capitato solo una volta in passato. Nel 2001 ci rivedremo o a Pisa o a Bari!



4 DOMANDE A...

Ramon Soletti

(Campione Italiano 1999)

1) Come hai iniziato a giocare a Go?
Mio fratello nel '87, dopo un anno e mezzo che giocava insiste per farmi provare...finalmente si scopre da quanto gioca Gionata ma non divulgate se no mi uccide [troppo tardi amico, n.d.I.]!

All'epoca giocavamo molto con i giochi dell'International Team, cito Zargos Lords, Little Big Horn, Scily 43, Millennium etc. e a Stratego su mappe modificate dalla fertile fantasia del Segretario. Per dovere di fratello minore faccio un paio di partite, ma poi mi riconcentro sui giochi da tavolo (sai pedine colorate, carri armati, valori di attacco e difesa...).

Poi l'"infido" ha insegnato a giocare al proprietario dell'unico negozio di giochi di quei tempi a Milano Giorgio Clavelli, che ora vive in Australia, e al tempo lavorava presso Strategiochi in via Lecco. Questo dopo 7 giorni mi dava 5 pietre, che onta! Per batterlo ho iniziato a frequentare il Filologico e a migliorare, da lì è nata la passione. Se mi dai un numero di fax posso inviarti dei documenti storici con tutti i miei tornei dal '88 al '93 e su come sono progredito nel tempo!!!

2) Sei nervoso quando giochi in torneo, insomma te la fai sotto?

Dipende, se penso di dover vincere sono più teso, se non mi interessa il risultato o gioco con uno più forte mi rilasso e gioco anche meglio. L'importante è partire con l'idea di non dover provare niente a nessuno, nemmeno se stessi.

3) Chi potrebbero essere secondo te i tuoi più validi avversari per il prossimo C.I. e perché?

Vediamo, se arrivo in finale mi farebbe molto piacere giocare con Marco, sia come rivincita dell'anno scorso sia perché Enzo mi triterebbe!! Negli ultimi 3 mesi ho giocato "ben" 4 partite, il mio account su IGS è scomparso, insomma il Go è rimasto in secondo piano per un po'.

La finale più divertente sarebbe tra Francesco e Marco, l'energia contro l'esperienza.

4) Come hai trovato il primo numero di Easy To GO!?

Che domanda da donna! Cosa posso rispondere se non la migliore rivista italiana di Go!!!

[Tami Abbiati]

TORNEI

Due chiacchiere con i finalisti

di Paolo Montrasio

Paolo Montrasio, per ETG. Paolo, per iniziare spiegaci un po' perché sono io ad intervistarti. Mi hanno detto di venire qua, ma la cosa mi sembra un po' strana, non trovi?

Paolo Montrasio. La colpa come sempre è di Luca Oriani. Quando lui e Tami mi spedirono per email dall'America l'intervista di Ramon Soletti con i suoi pronostici io, scherzando, lo confesso, gli scrissi che Ramon non capiva niente di Go visto che non mi aveva incluso nella lista dei favoriti. Luca mi sfottè un po' di rimando e allora, quando mi incaricò di fare l'intervista al vincitore, non potei esimermi dal dirgli "me la farò da solo!" Insomma, alla fine mi è toccato fare il primo posto tra gli italiani: le rivalità tra colleghi sono bestiali, ti assicuro.

PM. Che storia! Ma tu, mentre il torneo stava per iniziare, cosa pensavi che avresti combinato?

PM. Pensavo che Ramon e Marco mi avrebbero tritato, e che invece avrei potuto combinare qualcosa contro Enzo e Francesco, ma non la vedevo facile. Però quest'anno al torneo di Varese e in Giappone ho imparato che quello che si deve fare è semplicemente giocare le pietre una dopo l'altra: se uno fa le mosse giuste senza preoccuparsi della forza dell'avversario, anche se lui è più bravo, avrà i suoi problemi; e ti assicuro che dopo sei anni che gioco e studio, le mosse giuste le devo aver viste per forza centinaia di volte, quindi è soprattutto una questione di convinzione e di fiducia, più che di tecnica.

PM. È per caso la via milanese al Go, o un corollario al metodo rumeno, o che altro?

PM. Ma lo sai che sei ben spiritoso?

PM. Sì, me lo dico qualche volta...

PM. Piuttosto, sai cosa potresti fare di bello? Chiama Burlini e fai qualche domanda anche a lui.

PM. Ma sai che è proprio una bella idea? Venissero a me... Dunque, dov'è il numero di Enzo, ecco qua. Chiamiamolo...

[driiin... driiin... driiin]

Enzo Burlini. Pronto?

PM. Enzo, sono Paolo Montrasio. Vorrei farti qualche domanda sul torneo per ETG. È una storia lunga, e ti prego di non farmi domande, ma sappi che ho qui con me anche Paolo, così facciamo un'intervista a tre, ti va bene?

EB. Sono qua a disposizione.

PM. Ti faccio una domanda che ho già

fatto a Paolo: prima dell'inizio del torneo, che risultato pensavi di ottenere?

EB. Guarda, non ne avevo la più pallida idea e non mi ero posto il problema. Ero stato perplesso fino alla settimana prima se giocare o no, per un problema di dignità del gioco, perché non giocando da un pezzo il mio Go ne ha risentito. Poi ho deciso di venire anche per salutare qualcuno. Tra l'altro non avevo capito che il torneo fosse open, così pensavo di arrivare terzo o quarto dopo Enzo e Ramon, ma magari anche dietro qualcuno dei giovani in crescita.

PM. E chi pensavi sarebbe andato in finale?

EB. Ramon e Enzo: sono ancora i due più forti italiani, no? Non sapevo che Enzo mancasse.

PM. E tu, Paolo?

PM. Io pensavo a Ramon e a Marco. Credevo che Ramon avrebbe fatto quattro punti anche senza le prime due partite, e che gli sarebbero bastati. Per l'altro posto vedevo una lotta tra Marco e Francesco. Enzo non sapevo se avrebbe giocato tutti i turni, e io mi vedevo al quinto posto. Con un colpo di fortuna e di bravura avrei anche potuto fare il terzo, ma entrare in finale proprio no.

PM Paolo, guardando il tuo torneo ho avuto l'impressione che oltre a degli innegabili meriti tu abbia avuto anche un po' di, come dire, ** [*****, ma è possibile che qui mi censurano anche dei sinonimi di quattro lettere di fortuna! ***** *****, mi sa che ha ragione l'Incappucciato a *****]. N.d.P.M]. Che ne dici?**

PM. Beh, un po' sì. Diciamo che aver avuto un forfait dal dottor Lee domenica mattina è stato un bel colpo. Dopo le tre partite di sabato ero conciato da buttar via. Visto come ho giocato nel pomeriggio secondo me Lee mi faceva a pezzi. Inoltre mi aspettavo di incontrare almeno uno tra Ramon e Francesco nell'ultimo giorno, e invece niente. Magari la finale sarebbe stata diversa.

PM. Tu Enzo hai avuto invece il torneo più difficile tra gli italiani. Non solo hai giocato tutti gli scontri diretti vincendone tre, ma hai incontrato anche Shigeno e il 5d giapponese. Ti sei proprio meritato la finale non credi?

EB. Ma sì, può darsi. Certo se dei giocatori non vengono c'è il rischio che vada in finale un secondo dan come me, che vede le cose con due mosse di ritardo, anche perché continuo a pensare che il torneo open falsifici un po' il risultato. Comunque non si può dire che abbia avuto un torneo particolarmente difficile: Yuki c'era per tutti, così è come se invece di un torneo su sette partite ne avessimo avuto uno su sei. Poi come difficoltà 5d giapponese con cui ho giocato l'ultima fa la pari con il 3k sloveno, e il resto me lo sono giocato con gli italiani.

PM. Qual è la partita che ricordi con più

soddisfazione, e qual è quella su cui hai dei rimpianti?

EB. Quella con te mi sembra di averla rubata.

PM. Ma no, cosa dici? Se ho fatto un errore in byo-yomi è colpa mia che sono stato lento a pensare. Si dice che il Go è un gioco di efficienza e tu sei stato più efficiente a pensare i tuoi punti, che più o meno erano tanti quanto i miei.

EB. Sì, capisco il tuo ragionamento, ma dal punto di vista dell'estetica del gioco avevo perso. Tu avevi vinto il semeai decisivo su cui avevo basato la mia strategia e beneficiare del tuo errore causato dal byo-yomi mi ha lasciato l'amaro in bocca.

PM. E delle altre partite che mi dici?

EB. Ho giocato di malavoglia la partita con Ramon, nel senso che ero saturo di Go e l'ho giocata per dovere e non per il piacere di fare una bella partita. Quella con Marco invece è stata decisa da un paio di suoi errori. La partita con Francesco non è stata quella giocata meglio, ma è stata estremamente tirata: avevo ancora tanta voglia di giocare. Quella giocata meglio è stata invece quella con Yuki. Lì ho fatto un errore di valutazione e ho perso la partita, ma tenerla in pari ancora per un po' mi avrebbe fatto piacere. Tra l'altro avevo visto la mossa giusta, ma ho avuto paura di giuocarla. È stata una mancanza di rispetto verso il Go. Non ho avuto il coraggio di fare honte [la mossa corretta]. Avevo di fronte una professionista e allora mi sono lasciato condizionare. Invece si deve giocare allo stesso modo con un professionista e con un principiante. Le pietre sono sempre le stesse.

PM. Paolo, tocca a te dirmi quali sono state la partita più bella e la più brutta del tuo torneo.

PM. Difficile a dirsi. Forse tecnicamente la migliore potrebbe essere stata quella con Marco, ma anche quelle con Kralij e Enzo sono state tiratissime, e questo per me è una grande soddisfazione vista la differenza di grado. La più brutta è stata di certo la prima, che ho giocato in modo veramente fiacco e vinto per autodistruzione dell'avversario. Anche l'ultima non scherza, ma almeno lì nello jose, prima dei fuochi d'artificio finali, mi sono piaciuto.

PM. E adesso per la finale che farai?

PM. Metodo rumeno.

PM. Enzo, tu ti sei dichiarato più volte ormai ritirato dall'agonismo. Con che spirito giocherai la finale?

EB. Non lo so, la giocherò con il massimo dell'impegno consentito dalle mie forze, per divertimento.

PM. E tu Paolo?

PM. Con lo spirito di cercare di vincerla, naturalmente.

PM. Paolo, questa è la seconda intervista che fai per ETG. Vedi che non diventi un'abitudine, perché intervistare un redattore fa un po' brutto. L'altra intervista si concluse con Tami che ti

chiedeva di farti una domanda da solo. Anch'io ti faccio una domanda da solo. Che ti chiedo?

PM. Chiedimi se sono felice (lo ha detto ora la TV, giuro! - pubblicità del film di Aldo, Giovanni e Giacomo.)

PM. Paolo, sei felice?

PM. Beh, un pochino sì ☺

PM. Enzo, tocca a te farti una domanda.

EB. La mia è una domanda seria. Ho scoperto di avere una specie di rapporto paterno o quasi con l'ambiente del Go milanese. La domanda che mi faccio spesso è "perché mai?"

PM. E la risposta è?

EB. I miei amici con cui ho iniziato a giocare hanno ormai smesso tutti di giocare o quasi, quindi forse lo faccio perché il Go è una delle poche tracce di me al di fuori della famiglia e della scuola [Enzo è un professore]. Il fatto che il Go stia male di salute mi dà dei rimorsi. Io mollai appena si affacciò Gionata, che dimostrava abbondante voglia di occuparsene. Forse avrei dovuto mantenere un po' di supervisione, ma non ne avevo nessuna voglia.

PM. Enzo, era proprio una domanda seria. Un grazie a tutti e due per l'intervista, e che vinca il migliore.

convergenza si completerà [questo costerà una pietra o più a tanti giocatori, sigh! N.d.R.]

Relazione della Commissione Internet: gli accessi al sito crescono sempre più, un record dopo l'altro, un sacco di complimenti, c'è la nuova area file, applauso a Zara per le Note di Go, applauso a Montrasio per il sito, ci sono i corsi in diretta su Internet, magari ci sarà un corso avanzato tenuto da giocatori dan. Applausi. Approvazione? No, non ancora. E con i materiali riservati ai soli soci sull'area file, come la mettiamo? Nei mesi scorsi c'erano state delle critiche, non sarebbe il caso di parlarne un po'? Dopo un po' di pacata discussione si capisce che la materia del contendere non è tanto se riservare o no del materiale ai soli soci, quanto decidere quale sia il materiale da lasciare pubblico. C'è chi ne vorrebbe di più, c'è chi è contento di ciò che c'è. Salta fuori anche che sarebbe bello accettare iscrizioni via moduli di conto corrente postale e il CF risponde che si sta attrezzando in proposito.

Stone Age. Stone Age nel 2000 non c'è stato per una serie di problemi di soldi e di persone. Uscirà di nuovo nella primavera 2001, diventerà annuale e sarà distribuito anche in PDF [copioni! N.d.E.]. Applausi, approvazione. Non ci sarà più la Pialla e il Canotto. Ovazione.

Bilancio. Qui si ride. Ricordate che l'anno scorso si era rotta la stampante, la fotocopiatrice, e tutto il mondo e c'erano poche copie? Bene, quest'anno si è rotto addirittura Excel, così le poche copie che girano del bilancio probabilmente hanno, dice il CF, delle cifre errate. A parte questo le cose serie sono: uno, sono questioni delicate e non sono certo di averle trascritte bene, così prendetele a grandi linee e con il beneficio del dubbio; due, dai prossimi bilanci si toglieranno tutte le partite di giro e il materiale regalato e così il bilancio sarà molto ma molto più magro e ragionevole. Il bilancio è approvato, ma poi si inizia a

parlare di distribuire o no il bilancio ai soci via Internet. Le implicazioni legali e non sono abbastanza complesse e non si raggiunge un accordo tra i soci. Se ne parlerà l'anno prossimo. Fine della storia? Neppure per idea. Ora si attacca un argomento delicato. Che ne è dei materiali dati in passato ai Club che ora non aderiscono più alla FIGG? Dopo una discussione si vota su tre proposte: chiederli indietro, sanatoria [scurdammoce o' passato, N.d.I.], lasciarli e chiedere dei soldi in cambio. Vince largamente la prima proposta. E se non ce li rendono, chiedono i soci, che si fa, una causa? Non scherziamo, niente cause dicono i soci. Per il futuro, tra l'altro, la Federazione andrà avanti con il sistema del *gentlemen agreement*.

Statuto e regolamento. Questo doveva essere il pezzo forte dell'assemblea, ma manca il quorum. Si farà un'assemblea straordinaria in primavera per approvarli, in modo che si possano presentare le candidature per le elezioni federali del 2001 con il nuovo ordinamento.

Tornei. Udite udite, il Campionato Italiano uscirà per la seconda volta da Milano, e inizierà a girare per l'Italia, visto che quest'anno qualche altro club si è fatto avanti con una candidatura alternativa. L'anno prossimo sarà a Pisa e si terrà su due giorni. Il torneo ai Milano per i Giochi Sforzeschi ci sarà lo stesso, e diventerà un torneo internazionale. Il Campionato a Coppie sarà ancora a Cagliari e il Campionato Femminile sarà con ogni probabilità a Bari. Si ribadisce che ai Campionati italiani giocano solo i soci, ma che è possibile associarsi anche subito prima del torneo. Club che si offrono di organizzare un torneo e poi rinunciano, come è accaduto quest'anno, saranno penalizzati nell'assegnazione di tornei futuri. In aprile ci sarà a Milano il solito torneo internazionale, Fujitsu o quel che sarà.

L'assemblea è finita, andate a giocare ad Awele in pace!

NOTIZIE

L'assemblea FIGG

di Paolo Montrasio

Così come il torneo, anche l'assemblea FIGG di quest'anno è stata a sorpresa: incredibilmente è durata solo due ore! L'impensabile fretta dei goisti è stata in parte dovuta alla concomitanza con altri eventi ludici (sia benedetto l'Awele!), ed è stato piacevole cavarsela così in fretta dopo le 10 ore del 1998 e le 6 del 1999. Vediamo di travasare un po' di quella fretta anche in questo articolo, così che anche voi possiate passare rapidamente ad altre letture.

Relazione Tecnico Morale Finanziaria: tutto bene, le sorti magnifiche e progressive della Federazione, il cash flow in pari, la copertura del territorio che si completa. Applausi, approvazione.

Relazione della Commissione Didattica: il poster, il volantino, i viaggi di Shigeno sensei, le Note di Go, corsi e cose varie. Applausi, approvazione.

Relazione della Commissione Tecnica. Le federazioni europee stanno lavorando insieme per uniformare le classifiche sul modello della classifica EGF. Nel prossimo anno l'Italia inizierà ad usare il metodo di calcolo punti EGF e nel corso dell'anno la

Non hanno capito niente!

dell'Incapucciato

Non ha capito niente, quello che ha dichiarato che comprenderebbe una macchina usata da me: non sto neppure a spiegarvi perché.

Non hanno capito niente, quelli che pensano che dopo aver fatto ETG neppure i genitori di Paolo, Luca e Tami parleranno più con loro: quei tre sono furbi, e non l'hanno mica detto ai loro genitori!

Non hanno capito niente, quelli che credono che ETG non sia niente di speciale: evidentemente ha furia di vedersi allo specchio tutte le mattine hanno preso l'abitudine a vedere tutto allo stesso modo!

Infine, non hanno capito niente, i tre giornalisti che hanno avuto l'idea di farmi scrivere su queste pagine: capirete presto, oh se capirete!

ON THE NET

Da Milano a Bogotá: andata, ritorno e patta!

di Paolo Montrasio

Al WAGC avevo fatto amicizia con Felipe Carrillo, un distinto signore colombiano sul punto di andare in pensione ed aver così finalmente tanto tempo libero da dedicare al Go. Alla fine di luglio, un mese dopo il ritorno dal Giappone, ricevetti una sua mail. Si era trattenuto ancora per un po' a Tokyo a fare il turista e, tornato a casa, mi salutava e mi preannunciava un'ulteriore mail in cui mi avrebbe proposto di iniziare delle attività goistiche tra l'Italia e la Colombia. Curiosissimo gli risposi subito chiedendogli che avesse in mente.

Ciò che aveva in mente era una partita a squadre su IGS tra i nostri rispettivi Go Club. Accettai istantaneamente senza però dimenticare che con agosto alle porte le probabilità di trovare qualcuno per giocarla erano meno che zero. Per di più Felipe mi aveva anche mandato una lista dei giocatori colombiani. Proponeva un sesto e cinque terzi dan. Fortunatamente la scala dei gradi colombiani è tarata più sul modello giapponese che su quello europeo, e quindi i loro terzi dan in realtà dovevano essere attorno al nostro primo. Però dovevo assolutamente far giocare i migliori!

Attesi pazientemente la fine di agosto e il rientro generale dalla diaspora estiva, e poi iniziai a contattare i giocatori. Sembra incredibile, ma mi ci volle un mese per mettere insieme la squadra: Ramon Soletti, Enzo Pedrini, Enzo Burlini e Francesco Marigo, in pratica il meglio del Go milanese. Le prime due partite si giocarono sabato 7 ottobre in una spaziosa casa nelle vicinanze del Go Club. La casa era così spaziosa che non si può dire che la prima partita tra Francesco e Federico Pareja abbia avuto un gran successo di pubblico. A parte chi scrive, che rigiocava le mosse sul goban a fianco al portatile usato per il collegamento a IGS, il pubblico era composto da una distratta futur-chissà-goista di neanche due anni e da un altro distinto señor sudamericano trapiantato a Milano, che soprattutto giocava con la signorina. Tutti gli altri erano accomodati ben distanti da noi a giocare le loro partite.

Invece dall'altra parte dell'Atlantico un nugolo di goisti colombiani era attestato davanti ad un televisore, a bere birra e a guardare come si battevano i propri amici. Vi pare giusto?

L'interesse aumentò solo verso la metà dell'incontro quando Francesco, ripresosi dall'emozione iniziale (sarà stata colpa dell'Inno di Mameli suonato in MP3 per

l'occasione?), stava cominciando a macinare gioco, ma restava in svantaggio. Improvvisamente, mentre tre o quattro gruppi erano avviluppati in un *semeai* mortale, il colombiano commise un errore madornale mettendosi in *geta* quattro pietre chiave. Francesco un po' sorpreso le catturò al volo e la partita da persa divenne istantaneamente vinta. Il resto dell'incontro fu una corsa contro il tempo, perché il nostro aveva cinque minuti scarsi (niente byo-yomi) per tutto il fine gioco, contro i venti dell'avversario. Comunque non solo ce la fece, ma non mollò un punto, incrementando anzi il vantaggio. Uno a zero!

La seconda partita tra Enzo Burlini e Alejandro Acosta ebbe un pubblico più numeroso ed attento. Enzo preferì giocare sul goban, così io mi trovai a rigiocare le sue mosse su IGS e collocare le pietre del colombiano. Acosta iniziò ben presto ad attaccare i gruppi di Enzo, e ad invaderne i territori: si scatenò ben presto una battaglia gigantesca su metà del goban. Enzo non credeva ai suoi occhi. "Ma allora vuole la guerra?" si chiedeva. "Questo è il mio pane!", gongolava. E in effetti dopo la 133ª mossa il colombiano dovette abbandonare, con un quarto di goban morto e un altro da discutere. Due a zero! Ormai abbondantemente passata la mezzanotte l'incontro venne aggiornato.

Di quella sera conservo un bel ricordo del clima che si era creato attorno alle partite, con i goisti comodamente adagiati sui divani ad osservare le partite e a cianciare appena poco più in là. Conservo poi anche delle foto e un filmato altamente compromettenti, che potrei vendere diventando ricco, ma questa è un'altra storia, e poi non sono neppure il collaboratore di ETG più indicato per questo genere di cose...

Tornando a noi, dopo tre settimane, domenica 29, si giocarono le ultime due partite. La vittoria sembrava abbastanza certa, perché ora scendevano in campo i nostri pezzi da novanta. Enzo Pedrini giocò per primo dalla sua casa di Brescia. Dopo un inizio equilibrato sembrò che il suo avversario stesse prendendo il sopravvento, quando la partita ebbe una sterzata improvvisa a suo favore. Mentre Enzo iniziava a giocare arrivò a casa mia Ramon Soletti, che doveva giocare la quarta partita. Ci facemmo una pizza durante il fuseki e poi iniziammo una partita tra di noi mentre guardavamo quella di Enzo sullo schermo del PC. Era anche questa una partita alla pari, come quelle che da quattro anni ormai gioco con Ramon al Campionato Italiano perdendo sempre invariabilmente di venti punti. Ero curioso di scoprire se avrei perso di venti anche questa volta quando all'improvviso Enzo si fece tagliare un gruppo, sbagliò una mossa e se lo fece uccidere dal colombiano! Enzo provò un contrattacco, ma dovette abbandonare la partita. Due a uno, e il risultato era di nuovo in discussione. La mia partita veniva sospesa con Ramon in fuga nel punteggio, come da pronostico.

Era venuto il turno di Ramon, il nostro più forte giocatore contro il più forte dei loro. Ci si chiedeva se Hu, il sesto dan colombiano fosse un sesto dan vero o un terzo/quarto dan europeo. Dopo un po' di mosse Ramon concluse che non era sesto dan sulla nostra scala, ma che comunque la partita sarebbe stata tosta: visto lo stile delle prime mosse "questo dà tre pietre agli altri colombiani perché è uno che ti gioca vicino finché ti ammazza." Infatti la partita diventò ben presto una battuta di caccia, con Ramon che scappava a destra e a sinistra, raccogliendo qua e là più punti di quelli che faceva il suo avversario rincorrendolo: si sa che chi troppo attacca pochi punti fa. Peccato che ad un certo punto Hu riuscì a tagliargli un gruppo: si scatenò una lotta serratissima che si concluse quando Ramon sbagliò una mossa perdendo le ultime possibilità di salvare le sue pietre. Due a due! L'incontro si concluse così, tra il disappunto degli italiani e i festeggiamenti dei colombiani. A posteriori il bilancio delle due serate è molto positivo. Siamo riusciti a radunare attorno a dei goban una trentina di persone e a divertirci tutti insieme. Non solo, abbiamo fatto amicizia con dei goisti che forse non vedremo mai, ma con cui probabilmente giocheremo ancora. Dovremo pur decidere qual è il club più forte, no?

Infine, se qualcuno volesse organizzare qualche altra esperienza simile, posso solo consigliare di organizzare una serata in compagnia: giocare davanti agli amici è divertente!

CORSI DI GO

Non solo tortelli e lambrusco...

di Andrea Pecorari

Da qualche tempo l'attività goistica reggiana è in fermento, dopo anni di stasi in cui per contare il numero dei giocatori era sufficiente un solo dito (a giocare attivamente era solo il sottoscritto, affiliato al go-club di Parma). Avevo cercato di coinvolgere innumerevoli amici e conoscenti, ma con scarsi risultati. Alla fine la mancanza di tempo e il fatto di essere l'unica persona veramente motivata nella zona avevano sfianato le mie ambizioni di 'evangelizzatore'.

Decisivo è stato l'incontro con Rodolfo Giaroli, autodidatta totale (ha imparato il go da solo dopo essere stato ammaliato dal libro di Kawabata) [si parla del famoso libro "Il Maestro di Go"] e completamente a digiuno di tornei e partite, ma fortemente motivato a diffondere il gioco e a creare un Go Club. Il problema di trovare la sede del Go Club è stato subito risolto, perché Rodolfo è socio di un circolo di quartiere che promuove iniziative culturali e corsi di vario genere, così il Go è stato subito accettato quale attività del circolo. Abbiamo subito deciso di inaugurare il go-club nel modo più naturale possibile, cioè con un corso di Go per principianti che è iniziato a metà ottobre ed è ancora in corso di svolgimento. Nonostante il nostro lavoro di volantinaggio le uniche persone che si sono presentate la prima sera erano amici contattati direttamente da noi (e minacciati di morte se non si fossero presentati). Alcuni di questi nostri amici giocavano già in maniera occasionale mentre altri non avevano mai conosciuto il Go. Con nostra grande soddisfazione abbiamo contato ben 13 partecipanti alla prima lezione, di cui 3 provenienti da Bologna. Il numero si è ridotto nelle serate successive, pur rimanendo sopra la 'soglia critica' di 5 persone. Il Go Club ha già avuto alcune visite illustri, in particolare quella di Roberto Morrison 1 dan che era in zona per motivi di lavoro.

Tra poco il corso vero e proprio finirà e comincerà la vera lotta di sopravvivenza del Go Club. La base di persone c'è, la voglia anche, il circolo culturale dove abbiamo la sede oltre che essere accogliente ha i numeri per coinvolgere gente nuova, quindi possiamo guardare al futuro con ottimismo. Nel frattempo stiamo inoltre battendo altre strade: abbiamo infatti in programma per fine novembre un mini-corso di Go in una palestra di arti marziali, dove abbiamo



suscitato una grande curiosità.

Se tutto andrà per il meglio il prossimo anno saremo già in grado di organizzare il primo torneo, che data la posizione strategica di Reggio Emilia e l'ottima cucina locale potrebbe richiamare giocatori da Parma, Bologna, Firenze, Pisa e Milano. Fantascienza o realtà?

Per concludere vorrei ringraziare l'AGI e la FIGG per il prestito dei goban e delle pietre e il Go Club Varese per il prestito del 'gobanone' magnetico che è stato molto utile e apprezzato.

Un saluto anche a tutti coloro che hanno reso piacevoli le serate al Go Club: Rodolfo, Elena, Ciro, Giovanni, Francesca, Giordano, Gianluca, Giancarlo, Alberto, Michele, Alessandro, Daniele, Roberto, Mauro, Fanny, Giorgio, Tania, Francesco.

Un mega-abbraccio a tutti i giocatori di Go!!

Informazioni per il viaggiatore

Ecco le coordinate per giocare a Go a Reggio Emilia: il Go Club si ritrova ogni giovedì dalle 21 in poi presso il centro d'incontro Reggio Est via Torri 49/A Reggio Emilia. Potete contattare Andrea allo 0348 4428324 (e-mail: a_peco@libero.it) e Rodolfo, 0347 0795014.

SAPEVATE CHE?

Pietre pesanti

Un camion sta trasportando due scatoloni identici, pieni di goke identici, contenenti pietre di vetro. In uno scatolone ci sono solo pietre bianche e nell'altro solo pietre nere. Alla dogana li pesano e trovano che uno pesa più dell'altro. Quale colore hanno le pietre nello scatolone più pesante?

Risposta

Sono le pietre nere. Nei set di buona qualità le pietre nere sono qualche centesimo di millimetro più grandi di quelle bianche per compensare il fatto che all'occhio sembrano più piccole.

STORIE VERE

In rete senza rete:
la mia prima volta

di PierPaolo Zara

La sveglia suona alle 06:30, mia moglie mi bacia dopo un'ora e mi dice soltanto "Ci vediamo stasera tardi, riposa" e sento sbattere la porta di casa.

Inizia così la mia "giornata di libertà", senza moglie e figlie: tutta per me, quasi non ci credo!!! E subito mi assale il panico "e adesso che faccio?"

Sul comodino vedo le chiavi del mio vicino di casa, partito in vacanza a sciare (beato lui) e mi ricordo le sue parole "In casa c'è il PC, approfittane quanto vuoi anche per girare in Internet".

Caffè, doccia, tuta da ginnastica; condizioni meteo infami: piove, tira vento e fa freddo, la tivù non si vede e così mi ritrovo seduto davanti al monitor acceso. Sull'hard disk niente giochi e allora entro in Rete. Qualcuno mi ha detto che si può giocare on-line ma non conosco siti e quindi vado su Yahoo per cercarli quando vedo che c'è una sezione apposita; entro e mi registro. C'è un elenco di giochi: Scacchi: troppo impegnativo e poi sono una schiappa; Poker: sì e poi come fai a sapere chi sta bluffando?...

Poi una sillaba, un flashback di 10 anni quando un ingegnere palermitano mi parlò del "gioco più bello del mondo": Go.

Conosco le regole: 2 occhi e sei vivo, vince chi fa più territorio, uccidere l'avversario è l'ultima cosa; è facile giocare. Clicco e mi ritrovo un elenco di "stanze": c'è la *social*, l'*advanced*, la *battlefield*...

Entro nella *social* e comincia l'avventura. La mia prima partita è su un 9x9 contro un

tale SprudelVI (sarà "vi" o "sesto"? che è una dinastia?) che gioca nero, la prima pietra al centro e dentro di me ridacchio: questo non sa giocare, la prima mossa è sempre sugli angoli, diletta. Dopo 5 mosse ho racchiuso un angolo, dopo 20 non ho più una pietra sulla scacchiera!!! e quello mi piglia in giro e mi dice grazie!!! OK, vuoi la guerra e guerra sia: gioco tre volte ed è la stessa cosa poi mi dice "prendi i neri". E va bene mo' ti faccio io nero: due partite e all'ultima faccio 5 punti, quello ringrazia e dice "Handicap?" Va bene che non sono un genio ma darmi dell'handicappato è poco delicato, lo mollo e scelgo un'altra scacchiera, questa volta prendo i neri, l'avversario si chiama Telgo e mi augura buona partita, è gentile ma mi massakra e mi chiede da quanto gioco, quindi mi consiglia di andare su www.telgo.com che è meglio.

A questo punto sono le 10:00, mi sparo un'altro caffè, la quarta sigaretta e vediamo questo sito!!

Qui mi si aprono gli occhi, le regole sono semplici, ma il gioco è un po' più complesso di quanto credessi; ma a me piacciono le sfide. Supero il test alla grande, ora sono pronto per giocare e guai ai vinti!

Rientro su Yahoo e... caspita quanta gente che gioca. Giudico il 9x9 umiliante e mi siedo su una 13x13, giusto per scaldarmi prima di un 19x19: quella è roba fina, il gioco dei grandi.

L'avversario di chiama Forcing_move e il nome è tutto un programma: in attacco ti pressa come un mastino napoletano, in difesa pure e poi fa il salto della quaglia e mi ritrovo senza occhi; per me è una tragedia e alla fine capitolò: anche questo sfoffe, mi ringrazia, e mi chiede "Handy?" e alla fine scoppio: con il mio macaroni-inglese gli urlo che va bene, gioco male, ma che cavolo, perché tutti mi danno dell'handicappato? Forcing è un signore, un

altro mi avrebbe mollato lì e invece lui mi spiega perché si ringrazia e che vuol dire handicap; io mi sento una merda.

L'una è passata da un pezzo, ho smangiucchiato un panino, oramai il caffè non lo preparo neanche, lo sniffo direttamente dal barattolo e il posacenere è colmo (devo smettere di fumare) ma non mollo, questo gioco mi attizza e perdiana imparerò!!!!

Seguo una partita fra SprudelVI e Forcing_move e dò di matto; fino alla quarta pietra tutto ok, giocano sugli angoli poi cominciano a rincorrersi in un angolino: ma mangiare l'avversario non era l'ultima cosa da fare?

Muove Spru: "Atari"; muove Forcing: "Ko". Ko? Atari? Ma che dicono? Il vocabolario di inglese dov'è?!

Oramai sono le 18:00; resisto all'idea di iniettarmi il caffè in vena (a tutto c'è un limite) ed esco a comprarmi le sigarette ma la testa è ancora lì, sulla scacchiera. Alle 19:00 rientro a casa, 2 uova al tegamino rapide e torno al PC. Vediamo se c'è qualcosa in italiano? BANG!! Esiste la FIGG, segno il sito e indirizzo su un tovagliolino di carta, questi li devo contattare, e di nuovo sulla scacchiera.

L'ultimo avversario è un tale majhonghuang, mi fa un terzo grado sulle mie conoscenze di Go e decide di darmi 9 pietre di handicap: dai, così è troppo facile ma almeno uno lo voglio stracciare: finisce che faccio 30-40 punti, il resto è suo più 10.000 prigionieri e alla fine.....2 ore di lezione non richiesta su come si gioca!!! Ho trovato il mio maestro.

Quando rientro a casa sono le 22:00 passate, rientra mia moglie, le bimbe mi assalgono, ritorno me stesso ma dopo, sotto le coperte, prima che il sonno mi accolga nelle sue calde braccia, mi assilla una domanda: "Atari! Ma che vuol dire atari?".

LE RECENSIONI DI ETG

Connecting Stones

di Paolo Montrasio

Prima della sua partenza per Pittsburgh, Luca mi diede in prestito un po' di suoi libri di Go tra cui *Connecting Stones*, un libro della serie *The Art of Go* della Yutopian Enterprises. Poiché sto adottando il metodo rumeno (una scusa per non dire che non ho tempo per studiare) non ho neppure aperto i libri di teoria, mentre mi sono dedicato a questo che è fondamentalmente un libro di problemi.

Connecting Stones è diviso in cinque capitoli: connessioni lungo i lati del goban, connessioni catturando pietre, connessioni utilizzando il supporto di pietre amiche, mosse di fine gioco, esercizi riassuntivi misti. Le prime tre o quattro righe di ogni

capitolo introducono l'argomento; tutto il resto è costituito da problemi, 186 in tutto. Ogni problema è seguito dalla soluzione commentata con due o più diagrammi. Il livello di difficoltà dei problemi sembrerebbe essere adatto a chi sta sopra i 5 kyu: infatti come primo kyu riesco a risolverli, non senza impegno, in pochi minuti, salvo alcune eccezioni che mi costano sforzi notevoli. Credo che riuscire a trovare la soluzione da solo stia leggermente migliorando la mia attitudine alla lettura. Al contrario, mi è capitato in passato di fare problemi troppo difficili per me e di dover troppo spesso andare a vedere la soluzione avendo come alternativa quella di abbandonare per sempre il libro sullo scaffale: purtroppo se non si trova da sé la soluzione, vederla non dà quasi nessun contributo al miglioramento del nostro Go.

Non riuscendo a comprenderla l'unico modo di trattenerla in testa è impararla a memoria, ma ciò che conta è il tipo di pensiero impiegato per trovarla, non quella mossa in particolare, così si tratta di uno sforzo vano. Questa è probabilmente la ragione per cui questo libro mi sta piacendo molto. Un'altra ragione è che con questi tempi di soluzione riesco a fare anche due o tre problemi al giorno, tipicamente la mattina prima di uscire di casa mentre sono impegnato in altre attività. Non credo proprio che restituirò il libro a Luca prima di averlo terminato!

Per informazioni sul libro, consultate la sua pagina web nel sito della Yutopian Enterprises,

<http://www.yutopian.com/go/bookeg/PAY09.html>

LA STORIA DEL GO

L'articolo "Il Go e il Giappone" inaugura una nuova sezione di Easy To GO! che abbiamo intitolato la storia del Go. In questa sezione dedicheremo spazio ad articoli inviati dai lettori che affronteranno argomenti di interesse storico, ad esempio descrivendo la storia del Go nei vari continenti, dedicando monografie a personaggi che hanno fatto la storia del Go ed in generale a qualsiasi articolo abbia un carattere "storico". Questa rubrica non avrà una cadenza fissa, ma sarà presente su ETG solo quando riceveremo dei pezzi interessanti da voi lettori. Per cui se vi interessa la storia del Go inviateci il materiale che avete a disposizione, e saremo lieti di darvi spazio.

Il Go e il Giappone

di Paolo Montrasio

La storia del Go e quella del Giappone si sono intrecciate più volte nel corso degli ultimi 1500 anni. Gli eventi politici più significativi hanno influito sulla storia del gioco e sulla vita dei suoi giocatori. Allo stesso modo il gioco del Go è penetrato piano piano nella cultura giapponese, da dove è ormai impensabile che possa essere rimosso. I goisti di lunga data avranno ormai avuto modo di conoscere a grandi linee lo sviluppo del nostro gioco nel paese del sol levante, ma per gli altri questa lettura potrebbe essere la prima occasione per capire per quali vie e grazie a che personaggi pietre e goban sono giunti ad oggi attraverso i millenni. In quest'articolo ci concentriamo sull'ultima parte della storia, che probabilmente è anche la più interessante. Non è detto che nei prossimi numeri di ETG non si getti uno sguardo su quello che era avvenuto in precedenza in Cina e su ciò che là, e in Corea, avvenne mentre in Giappone accadevano i fatti che state per apprendere.

L'inizio della storia del Go, per quel che riguarda il Giappone, è collocabile nell'ottavo secolo d.C. quando sulla spinta dell'espansione dell'influenza culturale cinese in Asia giunse in Corea, dove prese il nome di Baduk, per poi arrivare nelle isole nipponiche. È probabile che il gioco fosse già conosciuto in precedenza, ma quel che è certo è che da allora il Go conobbe un'espansione notevole, prima all'interno della corte giapponese e poi presso tutta la nobiltà, dove divenne il gioco da tavolo per eccellenza. Nei secoli successivi il Go si diffonde presso il clero buddista e shintoista, nonché presso i guerrieri samurai. Nichiren, fondatore dell'omonima setta buddista, era reputato essere uno dei migliori giocatori del suo tempo (1250 d.C.).

Esistono alcune partite registrate di quell'epoca, ma non c'è consenso sulla loro autenticità. Da queste partite e dalla tradizione orale pare che il gioco fosse interpretato con molta più aggressività rispetto ad ora, e non ci si può quindi meravigliare che fosse il passatempo preferito dai samurai tra una battaglia e l'altra.

Nel 14° e 15° secolo i giocatori giapponesi erano già più forti rispetto ai cinesi, e questo vantaggio andò aumentando nei secoli successivi grazie al supporto di alcune figure chiave della storia giapponese. La prima di questo fu il Oda Nobunaga, che si impegnò nella riunificazione del Giappone. La storia del Go e la vita di Nobunaga sono strettamente intrecciate. Forte giocatore lui stesso, un giorno del 1582 convocò Nikkai, monaco della setta Nichiren, nel tempio di Honnoji a Kyoto per giocare una partita con il suo rivale Kashio Rigen. Si trattava probabilmente dei due più forti giocatori del tempo. Si dice che la partita sia terminata con un nulla di fatto a causa di un triplo ko, una rarissima situazione che invalida l'incontro. La stessa notte in cui si giocò la partita, Nobunaga fu vittima del tradimento di uno dei suoi generali e dovette commettere suicidio. Da allora i tripli ko sono sinonimo di malasorte.

Il mondo del Go è pieno di aneddoti e di storie, vere o meno vere. Una per tutte è quella di cui è protagonista un contadino, che si addentra nei boschi per tagliar legna e lì incontra due giocatori di Go. Si ferma a guardare alcune mosse, ma quando decide di riprendere la strada si accorge che il manico della sua ascia è marcito e la lama arrugginita. Torna di corsa al suo villaggio e scopre che sono passati tantissimi anni e che tutti i suoi parenti e amici sono ormai morti. La storia è estremamente allusiva dell'antica lentezza del gioco. Infatti, mentre ora i professionisti giocano tornei con un tempo di riflessione limitato (un'ora, due ore, tre ore, fino a otto ore a testa nelle finali dei tre maggiori tornei giapponesi), una volta i maestri giocavano le loro partite senza alcun limite di tempo. Le partite potevano quindi terminare dopo giorni e giorni, inframmezzate da lunghissime pause.

La seconda figura chiave sia nel mondo politico giapponese che in quello del Go fu Tokugawa Ieyasu, che nel 1600 concluse la riunificazione del paese e divenne shogun. Appassionato di Go, prese una serie di misure per garantirne la diffusione. La prima fu la creazione di un funzionario, il godokoro, che si occupasse a tempo pieno di Go. Il primo godokoro fu Nikkei, che aveva preso sia il nome di Honinbo Sansa, dopo aver sconfitto tutti i rivali in un grande torneo, sia il titolo di Meijin ("esperto", o "grande uomo"). Il titolo di godokoro aveva un prestigio immenso e vivendo a contatto con lo shogun,

il godokoro aveva anche una notevole influenza politica. La seconda misura fu l'introduzione dell'o-shiro-go (o partite di Go del Castello). Si trattava di un torneo annuale in cui i più forti giocatori si sfidavano in presenza dello shogun. La terza e più importante misura fu però la creazione delle quattro scuole di Go, chiamate Honinbo, Inoue, Yasui e Hayashi dal nome dei maestri fondatori. Queste scuole erano sovvenzionate dallo stato e nei 250 anni successivi la storia del Go giapponese fu la storia delle sfide tra i loro maestri, e degli intrighi dei membri delle varie scuole per arrivare alla posizione di maestro e poi a quella di godokoro.

In questi anni, a causa della forte competizione interna, il Go giapponese conobbe una vera e propria esplosione, in termini di forza e di popolarità. Per dare un'idea del livello raggiunto, si pensi che è opinione comune che i più forti giocatori di quei secoli potrebbero dare filo da torcere a molti dei professionisti odierni, cosa che non accade in nessun altro gioco. Si assistette alla nascita di numerose nuove tecniche di gioco, alla definizione di sequenze standard di mosse e di una buona teoria dell'apertura e della conduzione della partita. Di quegli anni restano le registrazioni di celebri partite (come la partita "delle orecchie rosse") e le gesta di giocatori famosi, sopra tutti Dosaku e Shusaku, ancora simbolo di genio tra i giocatori moderni. È di questo periodo la formalizzazione del sistema dei gradi (dan e kyu) ancor oggi usato per valutare la forza dei giocatori.

La situazione ideale del Go giapponese fu sconvolta dalle crisi politiche della seconda metà dell'800 quando i nuovi governanti del Giappone decisero di far di tutto per recuperare lo svantaggio ormai palese in cui il loro paese si trovava rispetto alle nazioni occidentali. In questo sforzo tutto ciò che era tradizionale divenne automaticamente sinonimo di vecchio e inutile, il Go con le sue quattro scuole cadde in disgrazia. Senza più finanziamento gli studenti e i maestri si trovarono in difficoltà. Solo alcuni riuscirono a dedicarsi ancora completamente al Go, mantenendosi grazie all'insegnamento. Nel 1879 un gruppo di giocatori formò una lega nazionale, chiamata Hoensa. Pubblicarono una rivista di Go, l'"Igo Shimpō", e modernizzarono considerevolmente il mondo del Go diffondendolo anche tra le classi inferiori. Fu allora che gli occidentali residenti in Giappone iniziarono a impararlo e a diffonderlo nei loro paesi d'origine.

Il prestigio delle scuole di Go era comunque ancora notevole, soprattutto

quello della più importante, l'Honinbo. Questa scuola, rivitalizzata dalla rinascita del Go, divenne una rivale naturale della Hoensa. All'inizio del '900 divenne consueto per i quotidiani giapponesi sponsorizzare tornei di Go, perché le cronache delle partite attraevano fortemente i lettori. Ancora però le partite si giocavano senza limiti di tempo, così poteva avvenire che una partita tra i due più forti giocatori del periodo, Shusai e Karigane, durasse 6 mesi, dal maggio al novembre del 1920 con 20 sospensioni. Si giocava al ritmo di una mossa all'ora. Iniziarono ad esserci pressioni interne ed esterne per cambiare il sistema di gioco, quando i danni economici provocati dal grande terremoto di Tokyo del 1923 misero di nuovo in dubbio la sopravvivenza del Go professionistico Giapponese.

Nell'anno successivo i giocatori più importanti si riunirono a Tokyo e decisero di porre fine alla Hoensa e alle quattro scuole, alcune delle quali erano comunque ormai morte. Sulle loro ceneri nacque la Nihon-Kiin, l'Accademia di Go Giapponese. La Nihon-Kiin, che esiste tuttora, istituì una sorta di torneo permanente per i giocatori professionisti, l'Oteai, introdusse i limiti di tempo e fondò una rivista di Go, Kido. I personaggi chiave di questi anni furono tre. Il maestro Honinbo Shusai, che deteneva il titolo di Meijin, e due giovani giocatori, Go Seigen e Kitani Minoru, famosi per la loro straordinaria bravura e per aver inventato un nuovo stile di gioco, alla base della tecnica di gioco moderna. Quando nel 1937 Shusai annunciò il suo ritiro fu organizzato un incontro di addio tra lui e il secondo più forte giocatore del Giappone. Per stabilire chi fosse si organizzò un torneo, vinto da Kitani. Shusai e Kitani si affrontarono in una partita che fu seguita sui giornali con trepidazione da tutti gli appassionati. Questa partita, che è al centro del libro "Il maestro di Go" di Kawabata, premio Nobel per la letteratura, si chiuse con la vittoria

di Kitani. Shusai cedette il titolo di Honinbo alla Nihon-Kiin che da allora lo mette in palio in un torneo annuale.

È inutile dire che la seconda guerra mondiale ebbe gravi ripercussioni anche sul mondo del Go. Le attività della Nihon-Kiin ripresero in pieno solo nel 1946, con però pochissimi giocatori, e la rinascita fu marcata da alcuni grandi tornei e personaggi. I nomi famosi del periodo post bellico sono tanti, data la vicinanza a noi, e si mischiano con i nomi dei più famosi giocatori contemporanei.

Attualmente il Go giapponese è organizzato attorno a sette tornei principali, tra cui ne spiccano tre per prestigio e entità dei premi. Questi tornei sono il Kisei (il cui vincitore guadagna una borsa di quasi un miliardo di lire), l'Honinbo e il Meijin. Il Go giapponese ha però perso il primato sul Go cinese e coreano, non tanto per suo demerito, quanto per lo sviluppo che questo gioco ha finalmente avuto in quei paesi. La popolarità stessa del Go tra i giovani giapponesi è in declino ad opera di svaghi più semplici come l'onnipresente Playstation, e così, mentre si vede una lenta ma costante diffusione del Go in occidente, per contrappasso si assiste alla sua decadenza nel paese che l'ha fatto conoscere al mondo. Si tratta comunque di una decadenza che presto o tardi impedirà forse ai giocatori di primeggiare nel mondo, ma che non potrà farlo sparire dall'animo del paese.

Riferimenti

Per informazioni più dettagliate sulla storia del Go in Giappone leggete (in inglese) <http://www.honinbo.freeseerve.co.uk/> Quest'articolo infatti altro non è che un riassunto in italiano di quanto spiegato su quel sito, che è anche una versione aggiornata della storia del Go in Giappone che compare sul Go Player's Almanac pubblicato nel 1992.

Probabilmente, per chi non conosce il loro pensiero, questi concetti sono oscuri: spero che vi abbia incuriosito abbastanza per continuarvi a seguire.

La Macchina da Guerra e lo Stato sono antichissime strutture sociali umane: nel capitolo 12 di "Millepiani" gli autori dimostrano che queste due formazioni sono esteriori l'una all'altra. Oltre a rivolgersi alla mitologia, all'epopea e al dramma essi trovano la dimostrazione della loro tesi con i due giochi.

Come negli Scacchi ogni pezzo è codificato in una funzione così nel Go ogni pietra è anonima: il collettivo dei gruppi è un'orda. In una partita la funzione della pietra è estrinseca ad essa assumendola nel momento stesso in cui viene giocata; mentre il potere relativo della regina si combina con quello

PERLE DI GO!

Il metodo francese (solo per under 4)!

Allo stage privato di Vajani e Zita a Roma l'agosto scorso c'era ospite una ragazza francese, Mimi Cristiani con la bellissima figlia Lilas, di 16 mesi; Mimi le metteva degli oggetti sul goban e la bimba li circondava di pietre sulle intersezioni. Quando l'oggetto non aveva più libertà la mamma le toglieva l'oggetto dal goban.

Ragazzi, questa è didattica!



Una futura giocatrice di Go, la piccola Rebecca Taldo

FILOSOFIA GOISTICA

Il Go come macchina da guerra

di Alberto Varigana

Il Go è stato oggetto di poesie, di studi matematici ed informatici; questa volta lo possiamo osservare nella prospettiva filosofica di Deleuze e Guattari.

I due filosofi francesi, molto noti negli anni '70 con il loro "Anti-Edipo", hanno utilizzato il nostro amato giuoco come metafora della Macchina da Guerra; e gli Scacchi, altrettanto famosi in Occidente, cosa potrebbero significare? Rappresentano lo Stato.

dei pedoni per determinare una forma di interiorità nel gioco. Lo spazio scacchistico è fondamentalmente chiuso: i pezzi muovono da un punto all'altro determinando una guerra istituzionalizzata, regolata con retrovie ed un fronte; il Go non ha neanche una linea di combattimento! I gruppi si distribuiscono in esso territorializzandolo e deterritorializzandolo in un continuo. Queste caratteristiche si trovano nell'archetipo della Macchina da Guerra: i barbari di Attila ne sono un esempio storico come l'impero romano dello Stato. Ma la definizione più incisiva dei due filosofi è, mio parere, questa: "il Go è pura strategia; gli scacchi sono una semiologia". Comunque se riflettete su questi argomenti durante un tesuji rischiate di perdere molti punti!

CONCORSO FOTOGRAFICO

Foto di Go

Nel settembre 1997 Linda Poletti era in Corea a rappresentare l'Italia nel Campionato Mondiale Femminile di Go e scattò la foto che vedete. Linda racconta che la foto fu presa "nel parcheggio del Kyongbokkung Palace, un complesso di edifici, templi e pavillon antichi. Il tizio sulla destra era l'autista del pullman che si vede sullo sfondo. L'altro [...] immagino fosse l'autista di qualche altro bus in attesa che tornassero i turisti da trasportare in giro per la città".

Ci siamo fatti dare questa foto da Linda perché ricordavamo che quando la vedemmo per la prima volta ci colpì per la bizzarria dell'ambiente in cui si giocava la partita e di conseguenza per la voglia di giocare che la foto trasmetteva.

Easy To GO! vi invita a inviarle le vostre foto di Go: mandateci le foto delle vostre partite giocate nei posti più impensati, con i goban più singolari, con la gente più singolare. Mandateci, insomma, delle foto che dimostrino la vostra voglia di giocare ovunque e comunque, e non dimenticate di raccontarci anche la storia della foto. Su ogni numero pubblicheremo la foto che a nostro giudizio più risponderà allo spirito dell'iniziativa. Le altre foto saranno pubblicate sul nostro sito Internet.

Ecco le poche istruzioni per l'invio. Le foto vanno inviate come JPEG a foto@easytogo.org accompagnandole col racconto. Scrivetelo direttamente nella mail, non usate allegati Word o simili. Per una miglior riuscita sulla rivista e sul sito, le foto devono essere di una risoluzione di almeno 320x200 pixel.



Non mancate di mandarci i vostri ricordi di Go a foto@easytogo.org !!!

NOTIZIE

2001? Un anno di Go!

di Luca Oriani

Se il 2000 è stato un anno ricco di avvenimenti (numerosi tornei, tanti nuovi giocatori e 3 nuovi primi dan... e ovviamente, ETG!) il 2001 sembra avere le carte in regola per essere un'annata ancora migliore.

ETG cercherà di tenervi informati su tutto quello che il panorama goistico italiano offre e sarà presente ad ogni manifestazione in modo da potervi raccontare quello che succede. Nelle ultime pagine della rivista saranno poi presenti informazioni aggiornate sugli eventi in programma, per cui se state organizzando qualcosa (tornei, stage e altre manifestazioni) contrattateci e saremo lieti di darvi lo spazio per pubblicizzare le vostre iniziative.

Ecco la lista dei tornei in programma per il prossimo anno, in ordine cronologico. Per ogni torneo oltre alla località e alla data indicativa, viene indicata la pagina web del club, o ove il club non abbia una pagina web, la pagina web dove potrete più facilmente trovare informazioni sul torneo. E ricordatevi che in genere agli organizzatori fa piacere sapere con un minimo di anticipo chi parteciperà al torneo in modo da poter meglio predisporre una degna accoglienza per gli ospiti.

Tornei classici su due giornate

Firenze, II Torneo Il Magnifico, 10-11 febbraio 2001,

[goclubfirenze.freesevers.com]

Varese, Torneo del Go Club Varese, marzo (?),

[members.tripod.it/gcv]

Milano, Torneo internazionale, valido per le qualificazioni della Fujitsu, aprile,

[www.figg.org]

Pisa, XXII Campionato Italiano Open, maggio, [ercolino.di.unipi.it/go/] e

[www.figg.org]

Roma, Torneo del Go Club Roma, maggio(?), [utenti.tripod.it/agi/]

Bari, III Torneo Go a GoGo, Campionato Italiano Femminile, estate (?),

[www.gobari.cjb.net]

Napoli, Torneo del Go Club Napoli, estate/autunno, [najokata.8m.com]

E come se questo non bastasse...ci sono almeno altri tre eventi di interesse nazionale di cui tenere in conto nel preparare i vostri programmi per il prossimo anno.

In primo luogo non perdetevi la **II edizione delle MSO**, durante le quali a **Milano** all'inizio di **dicembre** si svolgerà un torneo internazionale di Go. Troverete informazioni dettagliate su questa manifestazione a [www.msoworld.com/

www.msoworld.com] e sul sito delle MSO [www.msoworld.com] (fra l'altro ricco di notizie su ogni avvenimento egoistico nel mondo) e se avete letto lo speciale su questo numero sapete che non potete assolutamente perdervi l'appuntamento ludico più importante dell'anno.

Giunto alla seconda edizione, dopo una prima edizione non proprio all'altezza delle aspettative, eccovi il **Go Master Italia**: la formula è vincente, si tratta di un torneo ad inviti cui partecipano 8 dei migliori giocatori italiani secondo la classifica europea. Tutte le informazioni si possono trovare sulla pagina web dell'organizzazione [gomasteritalia.tripod.com].

Quest'anno anche noi di ETG cercheremo di essere presenti al Go Master e cercheremo di organizzare la trasmissione in diretta di alcune delle partite e di farvele trovare commentate sul prossimo numero di ETG.

Questa seconda stagione confermerà il deludente risultato dello scorso anno o, come noi crediamo, segnerà il rilancio del torneo, collocandolo fra i principali eventi nazionali?

Infine, ma non certo in ordine di importanza, la **Coppa Italia** organizzata dall'AGI. Si tratta di un torneo a squadre che inizierà nei primi mesi del 2001: troverete tutte le informazioni necessarie a [utenti.tripod.it/agi]. Se non avete ancora messo insieme una squadra per rappresentare la vostra città, affrettatevi! Gli incontri si svolgeranno al meglio delle nove partite (8 singolari e 1 rengo)...e speriamo sinceramente di non dovervi raccontare dal prossimo numero di incidenti fra le differenti tifoserie!

E non dimenticate che tutti i tornei individuali valgono anche per la classifica della **Silver Stone** (se non sapete ancora cosa è la Silver Stone andate subito a pagina 4 ad informarvi... o vi daremo in pasto all'Incappucciato! n.d.D.).

Purtroppo Easy To GO! non ha ancora le risorse necessarie a mantenere una pagina web aggiornata con i principali avvenimenti italiani e con notizie in breve su quello che succede in Italia: l'unico consiglio che possiamo darvi per restare sempre informati su date e sui vari eventi è di consultare le pagine di FIGG (www.figg.org) e AGI (utenti.tripod.it/agi).

Buon divertimento e, soprattutto, Buon Natale e Felice Anno Nuovo! ☺

Publicizzate i vostri tornei
Mandate una mail a redazione@easytogo.org!

Un anno di tornei: gennaio 2000 - dicembre 2000

Tornei nazionali su tavola 19x19

Milano 8 gen 2000 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 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 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

Pisa 14-15 ott 2000 2° Torneo Go Club Pisa

Gioc = 22, Max = 5d, Min = 25k, Med = 9,3k

	V	SOS
Burzo (ROM)	4	37
Marigo	4	21
Montrasio	3	25
4° Nanni	3	4

Napoli 4-5 nov 2000 Campionato Italiano Open 2000

Gioc = 33, Max = 1d, Min = 30k, Med = 11,6k

	MM	V	SOS
Giardino	30	4	143,5
Bergs�aker, SVE	30	4	143
Albore	29	3	143,5
4° Rezza	29	3	142

Milano 8-10 dic 2000 XXI Campionato Italiano Open

Gioc = 60, Max = 7d, Min = 25k, Med = 8,3k

	MM	V	SOS
Shigeno, GIA	25	7	153
Montrasio	23	5	153
Tanaka, GIA	23	4	146
4° Burlini	22	4	158
5° Vajani	22	4	151

La finale si disputer a a gennaio tra Montrasio e Burlini, al meglio delle 5 partite partendo da 0-1

Milano 19-20 nov 2000 III Campionato Italiano Femminile

1° Mauri
2° Antonacci

Cagli 23-24 set 2000 Campionato Italiano Pair Go

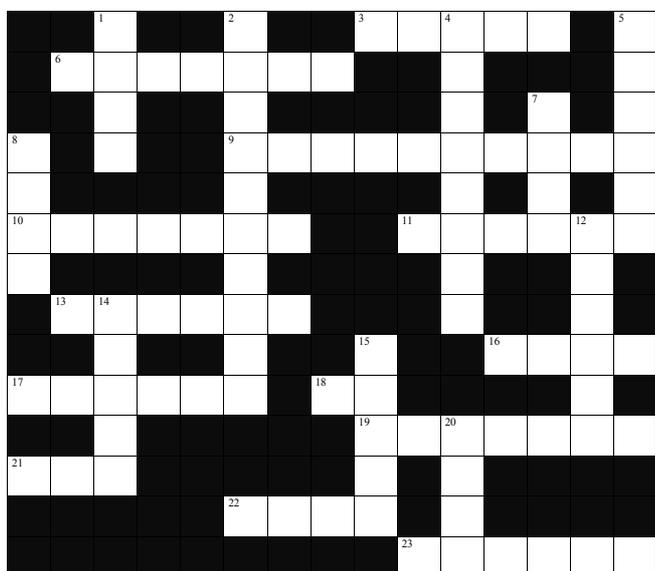
1° Poletti - Tibaldi
2° Mauri - Montrasio

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

IL GIOCO**Il CruciGO**

di Diego Durazzi

**Orizzontali:**

3. Tavola
6. Quattro pietre vuote
9. Salto di uno
10. 3-3
11. Sequenza locale
13. Medio gioco
16. Equivalente
17. Inizio
18. Ciclo
19. Lotta
21. Possibilità
22. Patta locale
23. 3-4

Verticali:

1. Perdita di iniziativa
2. Scambio
4. Tempo aggiuntivo
5. Scelta del colore
7. Ciotole per pietre
8. Fine partita
12. Approccio all'angolo
14. 4-4
15. Mossa in testa
20. Possibile territorio

**COLLABORA CON
EASYTOGO!**

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.

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!

**NEL PROSSIMO
NUMERO:**

Intervista al nuovo Campione Italiano

Speciale "Oltre le Alpi", ovvero:
 Il torneo di Barcellona
 Il torneo di Lancaster (USA)
 Reportage sul mondo del Go Americano
 Intervista a Edward Kao
 (6 Dan, Pittsburgh, USA)