

EASY TO GO!

Magazine indipendente di Go
www.easytogo.org

numero **5**
Anno II, n°1

GOSPIRACY 2056!

Il nuovo Gioco di Easy
To GO!

GLI ANNI '80

Il Go italiano nelle
parole dei protagonisti!

SILVER STONE

Alla vigilia degli
scontri decisivi!

BUON COMPLEANNO
UN ANNO DI ETG!

EASY TO GO!

... E INOLTRE

IN COPERTINA

5 Silver Stone. Mentre si avvicina la conclusione del primo trofeo Silver Stone, le nominations di ETG per i premi annuali!

7 Vi Racconto Easy To GO! Intervistata dall'Incappucciato Tami racconta finalmente la storia della nascita di ETG.
dell'Incappucciato

15 Il Go Italiano. Gli anni '80 del Go Club Milano nelle parole di due protagonisti.
di Luca Oriani

39 GOSPIRACY 2056! Festeggiate con noi un anno di ETG con il nuovo gioco sul Go Italiano.
di Cristiano Garbarini

3 L'editoriale rubato di Tami-Abbiati della Redazione

4 L'Opinione di Luca Oriani

8 Scoop! vi hanno preso in giro! Peggio di un terremoto, più devastante di un cataclisma una notizia clamorosa si abbatte sul Go italiano.
dell'Incappucciato

9 Campionato Italiano. Tutti i retroscena sull'organizzazione del XXII C.I a Pisa e le sorprese che ETG ha in serbo per voi!
di Luca Oriani e Massimiliano Zecca

13 Coppa Italia. I pareri dei capitani sulla prima edizione e le risposte dell'organizzazione.
di Luca Oriani

20 Heine il fisico. Un approccio scientifico ed occidentale al Go?
di Franco Pratesi

22 Go e Filosofia-Ranka. Una nuova sezione su ETG a cura di Alex Albore.

24 Christoph Gerlach commenta per Easy To GO! una partita storica fra Enzo Pedrini e Ramon Soletti.

28 Vichinghi sul Goban. Un antico ed affascinante gioco che potete

giocare su un normale Goban!
di Paolo Montrasio

29 Il Go italiano visto dal Brasile. Un simpatico contributo ci racconta come si vive il Go italiano da molto lontano.
di Guido Finizia

30 Estate, tempo di semina! poteva il nostro Massimiliano Zecca passare una intera estate senza insegnare il Go a qualche sventurato?

31 Go e computer- Sensei Library. Un Sito di Go molto particolare.
di Paolo Montrasio

33 L'angolo della lettura- Il Maestro di Go. Una nuova sezione a cura di Cristiano Garbarini ci porta alla scoperta dei libri di Go, partendo da quello che è forse il più famoso.

35 Speciale Congresso Europeo. Interviste, classifiche e servizi dal congresso europeo di Dublino e dall'assemblea dell'EGF.
di Alessandra Buccheri, Alberto Annovi e Luca Oriani

55 Un anno di Go. Il consueto angolo dedicato a tutti i risultati dei tornei italiani.
di Paolo Montrasio

... **BUONA LETTURA!**

EASY TO GO!

MAGAZINE

EDITORIALE

EDITORE

Tami Abbiati <tami@easytogo.org>

REDAZIONE

Luca Oriani <luca@easytogo.org>
Paolo Montrasio <paolo@easytogo.org>
Max Zecca <max@easytogo.org>

L'OSCURO COLLABORATORE

L'Incappucciato
<incappucciato@easytogo.org>

CARTOONS

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

COMMENTATORI

Christoph Gerlach

LAYOUT E REDAZIONE GRAFICA

Tami Abbiati, Paolo Montrasio e Luca Oriani
Christoph Gerlach (pag. 24-27)

HANNO COLLABORATO...

(in ordine sparso...)

Aldo Podavini
I capitani delle squadre della coppa Italia
Sergio Parimbelli
Enzo Burlini
Il Go Club di Pisa
Alberto Annovi
Alessandra Buccheri
<alessandra@easytogo.org>
Alexandre Albore
Franco Pratesi
Cristiano Garbarini
Guido Finizia
Gionata Soletti
Neil Mitchison
Diego Durazzi
Ramon Soletti

TRADUZIONI

Luca Oriani
Linda Poletti <linda@easytogo.org>

FOTOGRAFIE

Tami Abbiati
Paolo Montrasio
Nicoletta Corradi

REVISIONI

La redazione <redazione@easytogo.org>

L'editoriale rubato

Solo per questo numero non sarà Tami a scrivere questo editoriale: con un colpo di mano degno del migliore Go italiano le abbiamo infatti strappato il controllo di questa pagina.

Questo deve essere un Easy To GO! un pochino speciale e celebrativo e l'editrice non si prestava volentieri a parlare bene di sè stessa: pensate che non voleva nemmeno essere in copertina (solo l'inganno e un Incappucciato che la teneva immobile ci hanno permesso di fare la foto). Abbiamo quindi deciso di escluderla del tutto dalla realizzazione di questo numero: vi appare in copertina e in una intervista, ma non ha praticamente partecipato alla realizzazione del numero celebrativo (...ovviamente salvo che nelle pubbliche relazioni e i contatti con i collaboratori! In questo senza di lei saremmo persi).

Dunque via alle celebrazioni per un anno di Easy To GO! ed in questo numero troverete molti inserti speciali adatti all'occasione. Per cominciare Tami vi racconterà, incalzata dal fuoco di domande dell'uomo in nero, tutti i particolari della nascita di ETG... e non mancheranno i dettagli scabrosi! E in coda all'intervista un vero scoop dell'Incappucciato che questa volta ha deciso di colpire veramente in alto... là dove nessuno aveva mai osato prima!

Vi presenteremo poi i nuovi premi annuali di ETG che affiancano la Silver Stone, la Green Stone e la Black Stone, con tanto di nominations e premiazione finale. Complimenti a tutti coloro che sono stati inseriti nella lista delle nominations!

Ma potevamo festeggiare senza un regalo? Sicuramente no, e allora ecco in tutto il suo splendore Gospiracy, il gioco sul mondo del Go italiano: se non vi divertirete a giocare, certamente vi farete due risate leggendo la descrizione del gioco. Ovviamente noi di ETG non abbiamo mezze misure, e abbiamo già organizzato un campionato mondiale di Gospiracy...

E ovviamente non potevano mancare tutti gli articoli ed i contenuti che rendono ETG una rivista speciale, e molto piacevole da realizzare.

Se poi il numero 3 vi era sembrato lungo e il numero 4 ancora di più, questo numero 5 li supera entrambi... iniziate pure a preoccuparvi di quante pagine avrà il numero 10!

Luca, Max e Paolo



Questa rivista è distribuita gratuitamente a
www.easytogo.org

Novità tecnica ☺

In seguito al consiglio del brillante Alex Albore, da questo numero vi basterà cliccare nell'indice sull'articolo che vi interessa per andare direttamente alla pagina relativa. Continuate a darci suggerimenti, stiamo cercando di migliorare!

L'OPINIONE...

di Luca Oriani

Dopo un anno intero di ETG, su una cosa sola posso essere sicuro: fare ETG è divertente! Noi quattro ci siamo divertiti da matti (testimonianza ne è il fatto che la mailing-list di ETG, aperta a sole quattro persone, ha una media di 500 messaggi al mese, più di Agilist e area FIGG messe insieme nei mesi più trafficati e polemici ☹...) e speriamo di continuare a farlo.

Quest'anno di ETG è stato una continua sorpresa, una sequenza di idee divertenti (... e ne avete viste solo una parte sulla rivista, molte sono nate e morte in redazione) e di allegri rapporti con i nostri collaboratori (grazie a tutti voi!).

Spero che continuerà ad essere così e fino ad allora, potrete contare di vedere ETG uscire con regolarità (...mi raccomando, ricordate che per noi è un divertimento, ritardi di una o due settimane, compatibilmente agli impegni di lavoro e alla "voglia" saranno sempre all'ordine del giorno!). Forse alcuni di voi si chiedono chi effettivamente "fa" ETG... la risposta che mi viene in mente per prima è "voi": senza gli articoli dei vari collaboratori ETG sarebbe morta da tempo!

Se invece vi chiedete chi effettivamente realizza la rivista e dedica svariate ore del suo tempo a farla, beh, lo "sfortunato" cambia da numero a numero: approfitto delle celebrazioni del primo anno per dare ad ognuno i suoi meriti. Paolo ha iniziato, sbarbarandosi il grosso del lavoro per ETG1 ed insegnando a tutti noi come mettere insieme l'impaginazione, poi Tami è subentrata, realizzando assieme a Paolo ETG2 e, da sola, ETG3 (la nuova copertina e il nuovo layout sono suoi). Per ETG4 toccava a me darle una mano, e ETG5 è frutto soprattutto del mio lavoro... fra poco toccherà anche a Max (il nostro attentissimo correttore di bozze: senza di lui il numero di errori sarebbe spaventoso) e poi ci sarà qualcun altro se noi non avremo voglia.

Sono ottimista, e sapete perché? Per il modo in cui stiamo affrontando i problemi e la gestione, in particolare grazie all'approccio allegro e scanzonato di Tami. Consentitemi a riguardo una breve digressione e una critica (personalissima!) al Go europeo e a quello italiano in particolare, almeno per quel poco che ho visto nella mia breve carriera ☺:

l'attuale consiglio federale, ma in realtà quasi tutti i "dirigenti" del Go europeo, sono troppo "chiusi".

Credo in effetti che questo atteggiamento sia un problema inevitabile visto che a tutti loro va sicuramente il merito di avere costruito una federazione e aver realizzato tante cose, e forse quando si partecipa al costruire qualcosa ci si affeziona un pochino troppo, si sente come proprio il frutto di tanto lavoro e tanti sforzi e si tende facilmente a un atteggiamento del tipo "ma se lo faccio io lo faccio meglio", "nessun altro si fa avanti" o, come direbbe un intervistato di questo numero, "faccio tutto io". Un anno di ETG mi ha convinto che se si vuole davvero sostenere uno sviluppo del Go italiano che vada oltre quello che già è stato fatto bisogna "mollare" qualcosa, fidarsi di qualche "giovane" senza voler per forza mantenere il controllo e la supervisione. Certo che ci saranno dei flop e dei mezzi disastri, ma solo così s'incentivano nuove persone ad attivarsi per il Go.

È davvero necessario che qualcuno debba aspettare la nascita di una seconda associazione nazionale per trovare lo stimolo a darsi da fare di nuovo? Non è forse questo il segno della vera debolezza (al di là di tutti i problemi contingenti che spero si risolveranno presto) della federazione italiana oggi?

Sia chiaro, sono ormai convinto che questo difetto sia comune al Go europeo in generale: in un'intervista in questo numero un importante esponente del Go italiano ☺ sostiene di aver notato uno scarso ricambio fra le persone attive nel Go europeo, via via che i vecchi si ritirano.

Per forza! Dovete (voi "esponenti di rilievo") lasciare più spazio! Fidatevi delle iniziative, fidatevi dei nuovi spunti... non preoccupatevi di possibili flop o fallimenti: se voi oggi pensate (a ragione!) di aver fatto qualcosa per il Go italiano e perché vi è stato lasciato fare, perché qualcuno vi ha lasciato provare e anche sbagliare.

Tutti noi facciamo qualcosa per il Go perché ci divertiamo, non per essere guidati, corretti e sgridati lungo il cammino, quasi che si fosse sotto esame. Sono poche le persone che, volendo iniziare a fare qualcosa per il Go amano sentirsi dire "sì va bene, c'è da fare questo, questo e quest'altro". Cosa sono, i compiti a casa? Date tempo di appassionarsi, in fondo anche voi avete iniziato facendo quello che avevate voglia di fare, fra le tante cose, secondo voi, che erano da fare.

Dovete lasciare fare, lasciar divertire chi vuole impegnarsi e pazienza se "ci sono cose più urgenti" o "si poteva fare meglio".

Se non vi fate da parte, se non lasciate che altri facciano gli stessi errori che anche voi avete fatto... beh, allora potrete davvero continuare a lamentarvi per altri 10 anni che "ah, ma dobbiamo fare tutto noi".

Ho visto vari esempi ed effetti di questo atteggiamento nei due anni e mezzo da cui gioco a Go, e sono davvero convinto che al di là di tutto sia questo atteggiamento un pochino da "setta di iniziati" il vero problema del Go, italiano ed europeo in genere.

Leggete l'intervista a Tami nelle prossime pagine e capirete quello che intendo.

Inutile dire che solo di un'opinione si tratta... ma d'altronde lo dice il titolo stesso della rubrica, non è vero?

Go in edicola!

Dopo l'importante notizia (segnalata anche su ETG4) dell'uscita, a cura della Del Negro, di un set da gioco reperibile presso tutti i principali negozi di giochi, questo mese il Go approda perfino nelle edicole, grazie all'iniziativa della Fabbri che, nell'ambito della collana "Il mondo dei Giochi", sta per pubblicare due fascicoli (curati dalla FIGG) dedicati al Go. In particolare il primo fascicolo contiene tutto il materiale necessario per giocare (goban in cartoncino e pietre di plastica) ad un prezzo molto interessante (ogni fascicolo costerà 14'900 lire). Un'ottima occasione per far conoscere a molte persone questo bellissimo gioco, complimenti a tutti coloro che hanno partecipato alla realizzazione di questa iniziativa!

TROFEO SILVER STONE!

Mentre si avvicinano i tornei decisivi per l'assegnazione della Silver Stone approfittiamo dei mesi di calma (da Bari ad oggi non si è svolto nessun torneo valido per il trofeo) per presentare, oltre alle classifiche aggiornate della Green Stone e Black Stone, i premi di ETG che vengono invece assegnati tramite voto fra i lettori. Si tratta di tre premi che vogliono riconoscere quei goisti e quegli avvenimenti che più hanno segnato una annata della nostra rivista (e quindi da settembre a settembre, coprendo un periodo che corrisponde a 4 numeri di ETG). Oltre a questi, il premio per noi più importante, e cioè il premio White Stone per l'articolo giudicato come il migliore dai nostri lettori. Per tutte queste categorie la redazione ha scelto alcune Nominations, fra le quali ogni abbonato/lettore di ETG potrà votare la sua favorita: il modulo per votare vi viene inviato insieme alla rivista, e inoltre provvederemo a farlo circolare per i Go Club in modo da raccogliere più voti possibile. Tutte le premiazioni avverranno poi a dicembre a Milano, durante la festa di ETG. Nei prossimi mesi tutti i lettori ed abbonati riceveranno l'invito per questa festa: accorrete numerosi! Prima di passare ad illustrare le Nominations, vorrei soltanto aggiungere che fare questa prima selezione è stato difficilissimo, soprattutto per la White Stone: sono rimasti esclusi degli articoli che almeno uno di noi giudicava splendidi, e limitarci a sole 10 nominations è stato molto arduo! Complimenti quindi a tutti coloro che hanno ricevuto queste menzioni (motivate nella prossima pagina), ma complimenti anche a tutti gli altri!

Le altre classifiche

classifiche provvisorie al giugno 2001

Green Stone... i più in crescita!

Nome	EuR	Pti GS
1 Annovi Alberto, 5K	1718	478
2 Troiani Nicola, 5K	1631	431
3 Garbarini Cristiano, 2K	1844	383
4 Zecca Massimiliano, 5K	1591	290
5 Colella Maurizio, 7K	1458	258
6 Nanni Mirco, 5K	1587	221
7 Pandolfo Antonio, 4K	1727	205
8 Oriani Luca, 2K	1869	166
9 Durazzi Diego, 5K	1555	155
10 Pecorari Andrea, 3K	1778	123

Black Stone... i più sfortunati?

Nome	EuR	Pti BS
1 Collepico Fabio, 6K	1332	-131
2 Cataldi Gianluca, 6K	1370	-130
3 Esposito Alfonso, 6K	1539	-122
4 D'Addetta Antonio, 9K	1133	-87
5 Sisa Matteo, 5K	1421	-81
6 Quilici Marco, 6K	1422	-78
7 Campetto Claudio, 2K	1756	-71
8 Brazzoli Sonia, 6K	1334	-66
9 Antonacci Francesca, 5K	1498	-52
10 Lee Ha-yeong, 2K	1888	-49

Legenda: EuR: punteggio in classifica europea a settembre 2001; Pti GS: punti per il trofeo Green Stone; Pti BS: punti per il trofeo Black Stone.
Le classifiche complete fino al 15° posto sono su www.easytogo.org, alla pagina della SilverStone!

Classifica provvisoria Trofeo Silver Stone 2001

la classifica completa è disponibile a www.easytogo.org

Giocatore	Firenze	Varese	Milano	Roma	Bari	Totale
Francesco Marigo	10	6	6	-	-	22
Dejan Stankovic	-	-	10	10	-	20
Paolo Montrasio	-	3	-	-	10	13
Enzo Pedrini	-	10	-	-	-	10
Alberto Rezza	-	-	-	1	6	7
Andrea Pecorari	6	-	-	-	-	6
Masakazu Shimaya	-	-	-	6	-	6
Ramon Soletti	-	4	1	-	-	5
Hiroto Suzuki	4	-	-	-	-	4
Yoo Sung-Chae	-	-	4	-	-	4
Raffaella Giardino	-	-	-	4	-	4
Mirco Nanni	-	-	-	-	4	4

Premio White Stone

Il premio White Stone viene assegnato a quello che i lettori considerano il miglior 'pezzo' (articolo, racconto, serie di articoli, Easy To... Book,...) apparso nel corso dell'anno editoriale (da settembre 2000 a settembre 2001) su Easy To GO!

Per il 2000-2001 le Nominations vanno a:

- o. **Sherlock Holmes e il mistero dell'angolo nero**, di Pierpaolo Zara. Il primo ETB ed un intrigante e divertente racconto su una impresa di Sherlock Holmes che Sir Arthur Conan Doyle non ha mai avuto il coraggio di pubblicare. Il racconto è apparso su ETB numero 1.
- o. **Go e Storia-le interviste** (Mercadante e Barioli), di Paolo Montrasio e Luca Oriani. Una serie di interviste realizzate da Easy To GO! per raccontare la storia del Go italiano attraverso le parole dei protagonisti. Gli articoli sono apparsi su ETG3, ETG4.
- o. **In rete senza rete: la mia prima volta**, di Pierpaolo Zara. L'esilarante racconto delle prime esperienze goistiche del nostro Pierpaolo Zara. Pubblicato su ETG2.
- o. **Non andate a Pisa in macchina**, di Francesca Mauri. Le peripezie di un torneo molto particolare per Francesca. Un altro pezzo divertente apparso su ETG2.
- o. **Come ho spiegato il Go a chi non ne sapeva nulla**, di Maurizio Suraci. Un approccio simpatico e leggero al mondo del Go. Da ETG3.
- o. **Il Go con le donne non funziona**, di Ezechiele Malavasi. Avete mai provato a conquistare una donna con il Go? Ezechiele ci racconta perché non avreste successo. Da ETG3.
- o. **Go e Computer-Formaggio per L'Olanda**, di Ingo Althofer. Una intrigante esperienza realizzata dal professor Althofer: possono un computer e un uomo giocare assieme? Da ETG4.
- o. **Il Daghelè**, di Roberto Vecchietti. Un nuovo gioco, composto da tre dei più antichi

giochi: la Dama, l'Awele ed il Go. Da ETG4.

- o. **Punti di vista**, di Alex Albore e Francesco Reale. Come possono essere differenti i punti di vista del maestro e dello studente? Alex e Francesco hanno un particolare modo di raccontarcelo. Da ETG4.
- o. **Noi ci siamo riuniti**, di Paolo Montrasio. La prima edizione straordinaria di ETG, con tutti i dettagli sull'accordo fra redazione e Incappucciato.

Premio Personaggio dell'anno per il Go italiano

Il premio 'Personaggio dell'anno' viene assegnato tramite una votazione dei lettori a quel goista italiano che si considera abbia avuto un impatto maggiore sul Go nel nostro paese durante l'anno o che meglio ha rappresentato il Go italiano.

Per il 2000-2001 le Nominations vanno a:

- o. **Tami Abbiati** (ETG). Per aver ideato, organizzato e realizzato Easy To GO!
- o. **L'Incappucciato**. Per le sue satire pungenti sul mondo del Go italiano e per il suo essere comunque e sempre un personaggio affascinante.
- o. **Enzo Burlini**. Per aver vinto il suo settimo campionato italiano ed essere così diventato il goista italiano più titolato della storia. Per il suo impegno costante nel mondo del Go in un periodo di oltre vent'anni.
- o. **Marco Vajani**. Per aver rappresentato l'Italia al campionato mondiale in Giappone.
- o. **Gionata Soletti**. Per il suo sforzo organizzativo e per la realizzazione delle prime Mind Sports Olympiad italiane. Per le capacità dimostrate nell'organizzazione di un evento multiludico con oltre 2'000 partecipanti.
- o. **Aldo Podavini**. Per aver organizzato e gestito con successo una manifestazione complessa come la Coppa

Italia. Per il suo impegno costante nell'assistenza alle varie squadre partecipanti.

Premio Migliore Iniziativa dell'anno per il Go italiano

Il premio 'Iniziativa dell'anno' viene assegnato tramite una votazione dei lettori alla iniziativa che considerano più importante per la vita goistica italiana. Per il 2000-2001 le Nominations vanno a:

- o. **Easy To GO!** Unico magazine di Go in Italia, in un anno di vita ha raggiunto una diffusione pressoché totale fra i goisti italiani.
- o. **Coppa Italia**, il torneo fra club che ha coinvolto la gran parte dei Go-Club italiani, con un successo organizzativo e di partecipazione al di sopra di ogni aspettativa.
- o. **Italian MSO a Milano**. I Giochi Sforzeschi arrivano alla seconda edizione e diventano la tappa italiana delle Mind Sports Olympiad. Una manifestazione poliludica visitata da migliaia di persone.
- o. **Trofeo Silver Stone**, il trofeo di ETG assegnato con un criterio a punti al giocatore che colleziona i migliori risultati nei diversi tornei italiani.
- o. **Il Go della Del Negro**. Per la prima volta da anni il Go torna nei principali negozi di giocattoli grazie al set da gioco realizzato dalla Del Negro.
- o. **Enciclopedia dei Giochi (il Go)**. Il Go arriva in edicola grazie a questa iniziativa della Fabbri, che dedica al Go due fascicoli della sua enciclopedia dei giochi, fornendo il materiale necessario per giocare le prime partite a un prezzo assolutamente allettante.
- o. **Stone Books**. A cura di differenti autori, una collana di libri pubblicati in formato elettronico. Attualmente un libro è stato completato ("Note di Go", di Gionata Soletti) e uno è in fase di completamento ("Invasioni Incredibili", di Takemiya Masaki).

SPECIALE BUON COMPLEANNO!

Vi racconto Easy to GO!

Un incontro speciale per il compleanno di ETG: l'Incappucciato, con il suo usuale tatto, intervista Tami, fondatrice di ETG, per chiederle di raccontare come, quando e perché è nata questa rivista dell'Incappucciato

Incappucciato. Ciao Tami, sono l'Incappucciato. So che ti aspettavi che fosse qualcun altro ad intervistarti, ma visto che qui tutti dormono mi faccio avanti io, cosa a mio parere quanto mai appropriata in quanto (non te la prenderel!) tu ed io siamo i due personaggi più improbabili di questa redazione. Io per la semplice ragione che prima della nascita di ETG neppure esisteva (non in questa mia identità!) nei sogni o negli incubi dei goisti italiani, e tu perché nessuno avrebbe immaginato che potessi riuscire a fare una rivista come ETG. Anzi, non per girare il dito nelle piaghe altrui, ma è vero o non è vero che ETG è nata per ripicca?

Tami. Ni ☺.

Il discorso è piuttosto complicato... ma tanto mi avevate già detto voi quattro disperati che per questo numero avrei dovuto raccontare per i posteri la vera storia della nascita di ETG e quindi sono pronta.

Allora, tutto è iniziato, se ricordo bene, grosso modo al congresso di Podbanske quando si chiacchierava e si discuteva fra le altre cose di Stone Age e dei suoi problemi e io ho iniziato ad offrirmi per fare un nuovo SA.

Dopo un po' di tentativi mi sono resa conto che le mie offerte erano abbastanza ignorate e dopo qualche mese, di ritorno da una prima visita negli Stati Uniti, ho saputo che SA lo avrebbe dovuto fare qualcun altro.

Voglio essere onesta: all'epoca mi scocciai molto ed ero decisamente delusa, poi ne ho parlato con Luca e lui mi ha convinto che non era giusto essere arrabbiati. SA era, ed è [il presente mi pare un po' fuori luogo N.d.I.], della FIGG e ne facevano quello che volevano, Piuttosto, se volevo fare una rivista allora dovevo farla io, da zero, e vedere quello che avrei saputo fare.

Ragionando adesso a mente fredda, devo dire che posso capire quell'atteggiamento: andiamo, ma tu mi

vedi? Non credo di sembrare proprio il tipo con la costanza e forse le capacità per fare una rivista di Go. Quindi forse chiunque avrebbe preso la stessa decisione... diciamo solo che visto come sono andate le cose e che ora SA come rivista è morta e non da segni di vita, sono stati un po' sfortunati ☺.

Così in un paio di giorni ho cercato di creare un nome, un logo e qualche spunto per questa rivista. Ho mandato il tutto a Luca e lui ha gradito molto, offrendosi [non che avesse molte possibilità di scelta... N.d.I.] come primo collaboratore!

Nei giorni successivi qualcuno mi ha pure offerto di farla come rivista del Go Club di Milano, dicendomi "beh, non vorrai mica fare una rivista nazionale?"... buffa come cosa, non trovi?

A questo punto volevo davvero fare il miglior lavoro possibile, e per iniziare alla grande ho deciso di andare a intervistare Paolone (essendo un amico non poteva mica dirmi di no!). Anche Paolo ha ceduto alle mie lusinghe (e allo stipendio offerto!) e ha deciso di collaborare. Oramai avevamo una redazione completa e con Paolo abbiamo avuto una persona preparatissima per insegnarci a realizzare la rivista e un buon sito Internet. Insomma una botta

di c**o (non mi ricordo mai, sulla mia rivista c'è la censura?).

A Berlino abbiamo realizzato i primi articoli, e poi un mese prima dell'uscita della rivista abbiamo fatto il "lancio". Anche questo è da raccontare: avevamo deciso di fare una specie di conto alla rovescia, mandando alle varie liste dei messaggi che contenevano solo i vari numeri (-10, -9, -8,...). Beh, dopo poco già c'era gente irritata che ci scriveva!... un mezzo flop così subito in battuta! Abbiamo accelerato al volo il conto alla rovescia per recuperare e subito dopo il lancio ecco i primi abbonati: Henric Berksaker e Carlo Tibaldi.

Nei giorni successivi hanno iniziato ad arrivare nuovi abbonamenti e poi, quasi a sorpresa, il primo collaboratore: Pierpalo Zara con uno dei suoi divertentissimi articoli!

Ecco, direi che questa è, dal mio punto di vista, la storia della nascita di ETG ☺.

Incappucciato. Continuando sullo stesso filone, dopo un anno di lavoro, quattro numeri e migliaia di email scambiate, non c'è qualche lettore o collaboratore che ti ha fatto disperare? Non c'è qualche fatto che ti ha fatto arrabbiare? Non hai

Un anno di Easy To GO!

Il primo numero di ETG è uscito il 25 settembre ed è stato seguito da altri quattro numeri (questo incluso). Oltre 100 goisti italiani sono abbonati alla rivista, e a questi vanno aggiunti i lettori segnalati e gli abbonati stranieri (tedeschi, rumeni, inglesi, olandesi, cechi,...) e svariati lettori che leggono ETG ai loro club o ricevendolo da amici: secondo le nostre stime oltre 200 persone leggono ETG.

In totale xxx collaboratori hanno scritto per ETG, per un totale di oltre xxx pagine, 6 partite commentate, una decina di strisce delle 'Stones' (pubblicate anche al sito di Andreas Fecke). In un anno abbiamo presentato servizi su xx tornei.

Che dire! Speriamo che il secondo anno sia ancora migliore del primo!

qualche sassolino da toglierti dalla scarpa?

Tami. Coi collaboratori è stato sempre divertente corrispondere e nessuno ci ha mai fatto disperare. E in redazione, a parte il fatto che spesso mi viene intasata la casella postale, fila tutto bene. Anche noi, certo, abbiamo avuto qualche momento di tensione, in particolare quando io e Paolo ci siamo scannati per la veste grafica da dare al numero 3, con quegli altri due vigliacchi che evitavano accuratamente di entrarci!

Forse un solo piccolo sassolino è rimasto: spesso non mi piace l'atteggiamento "goista" nei confronti del mondo ☺! Mi sembra infatti che non siano rari i goisti che "se la tirano" un pochino, quasi che solo per il fatto di saper giocare a Go si possano sentire più brillanti di altri... un atteggiamento che ho visto ancor più amplificato quando si sale ai "vertici": frasi del tipo "Il Consiglio si riunirà per deliberare" mi stanno proprio sulle p***e ☺. Sarò forse io ad essere allergica all'autorità?

Incappucciato. Una qualità che ti devo riconoscere, e che è stata importante per il successo della rivista, è una notevole abilità nell'allacciare contatti con giocatori italiani e stranieri. Per evitare che queste mie prime domande possano compromettere il tuo charme, spargi un po' di miele su chi se lo merita. Avanti il registratore è aperto!

Tami. Wow, qui la lista è davvero lunga! Le collaborazioni di cui sono più orgogliosa sono quelle "crucche": con Andreas Fecke abbiamo subito trovato un accordo per la traduzione delle sue Stones e addirittura ne ha realizzata qualcuna in esclusiva per noi, mentre Christoph Gerlach è sicuramente un prestigioso collaboratore per la parte tecnica. Ringraziare tutti gli amici italiani che mi hanno aiutata non sarebbe possibile e non vorrei mai fare una graduatoria.

Incappucciato. Passando alle questioni serie, anche se non me lo avete ancora detto, da fonti sicure ho appreso che Luca ha poi accettato quel lavoro a Pittsburgh e quindi avremo di nuovo per anni e anni una redazione intercontinentale. Secondo te che genere di influssi ci saranno sul futuro di ETG? Ti ricordo che al sondaggio che fu fatto mesi addietro alcuni

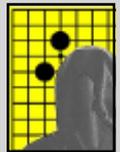
lettori si erano detti sicuri che le pubblicazioni sarebbero continuate per sempre.

Tami. Secondo me per Easy To GO! questo sarà un fatto positivo: in fondo fare ETG è un divertimento per tutti noi e quando diventerà noioso o ripetitivo potrebbe anche scemare la nostra voglia di lavorare per farlo. Dei cambiamenti, delle novità da questo punto di vista fanno sicuramente bene, e probabilmente ETG diventerà, come è successo l'ultima volta, una scusa per restare in contatto e fare qualcosa con degli amici che altrimenti vedremmo raramente. Certo è che ci sono anche

dei pericoli se non riusciremo ad allargare abbastanza la redazione qui in Italia, in modo da poter seguire tutti gli eventi nazionali.

Senza considerare che, vivendo negli Stati Uniti, l'ipotesi di un Easy To GO! americano diventa molto interessante! Per concludere, io non sono troppa preoccupata per il futuro di ETG: nei primi numeri io e Paolo facevamo gran parte dal lavoro, in questi ultimi mesi siamo stati o impegnati o abbiamo avuto poca voglia di lavorare per ETG e sono subentrati Luca e Max che si sono sobbarcati il grosso del lavoro per gli ultimi ETG: insomma mi sembra una redazione in salute e dinamica!

L'ANGOLO NERO... LE COPERTINE CHE VORREMMO



Vi hanno preso in giro!

dell'Incappucciato



La notizia è devastante! Un raggiane Gionata Soletti e una Raffaella Giardino in forma quanto mai sono stati fotografati da un paparazzo locale mano nella mano in un cinema di Dublino durante il Congresso Europeo!

Dunque era tutto un complotto! Centinaia di migliaia di messaggi di email, anni e anni persi a discutere, solenni arrabbature, notti in bianco a rodersi il fegato, tutta l'Europa e il mondo intero a cercare di capire le ragioni di AGI e FIGG, e poi si scopre che non era vero niente! Le ragioni dell'inganno sono ancora avvolte nel mistero, ma non mancheremo di indagare! Tutti i particolari nel prossimo numero!

CAMPIONATO ITALIANO 2001!

ETG al Campionato Italiano!

Il XXII Campionato Italiano a Pisa è oramai alle porte. Ecco il punto sull'organizzazione e le sorprese che ETG, assieme ai dragoni, vi sta preparando!
di Luca Oriani e Massimiliano Zecca



Easy To GO! non poteva mancare al Campionato Italiano di Pisa e stiamo quindi preparando una serie di iniziative speciali appositamente per l'occasione.

Oltre a uno speciale su ETG numero II-2 e a un'intervista agli organizzatori che potete leggere qui sotto, abbiamo infatti intenzione di realizzare uno speciale di *Easy To GO!* direttamente da Pisa e garantire una copertura quasi in diretta del torneo.

Con la collaborazione dell'organizzazione cercheremo infatti di trasmettere in diretta via Internet lo svolgimento della manifestazione: prima del campionato prepareremo una pagina web sul sito di *Easy To GO!* in modo da facilitare poi il nostro lavoro durante il campionato. La pagina sarà a <http://utenti.tripod.it/easytogo2/ci.html>, aggiungetela subito ai vostri bookmark!

Su questa pagina e direttamente dal luogo del torneo inseriremo via via tutti gli aggiornamenti e le "ultim'ora" sul campionato, in particolare le classifiche dopo ogni turno non appena l'organizzazione le renderà disponibili.

Ma le classifiche non saranno tutto quello che troverete! Realizzeremo infatti delle mini-interviste ai protagonisti, vi informeremo su tutto quello che succede al campionato e daremo aggiornamenti sui risultati delle partite e sulle classifiche parziali via via che questi saranno disponibili (...e compatibilmente con i nostri impegni di gioco ovviamente!), insomma daremo una copertura "totale" alla manifestazione.

Per tutta la durata del torneo gli eroici dragoni hanno infatti messo a disposizione di ETG un banchetto, che verrà utilizzato per interviste, chiacchierate e sarà la "base" operativa di ETG durante tutto il torneo. Sul banchetto tutti i giocatori potranno trovare, tra le altre cose, i numeri arretrati di ETG, il primo *Easy To... Book* e altri gadget della rivista. Durante il torneo organizzeremo vari eventi, inclusa l'estrazione fra tutti gli abbonati di ETG presenti al torneo di una favolosa maglietta dell'Incappucciato! (...ebbene sì, esiste anche la mitica maglietta dell'uomo in nero!).

Questa iniziativa va nel senso di rafforzare i servizi che forniamo dal sito web e di espandere le iniziative "giornalistiche" di *Easy To GO!* Prima di arrivare però al Campionato Italiano, siamo (virtualmente) andati a

trovare gli organizzatori, per avere alcune informazioni sul dietro le quinte del torneo. Alberto Annovi, Mirco Nanni, Marco Pelagatti, Francesco Reale e Massimiliano Zecca hanno risposto a turno alle domande che li riguardano direttamente.

Iniziamo con una domanda delicata. Questo di Pisa è il primo campionato a svolgersi fuori Milano dopo alcuni anni. Pensate che ci potranno essere delle difficoltà organizzative, soprattutto nel numero di partecipanti, o siete ottimisti su una buona risposta da parte dei top-players italiani? E quali pensate potranno essere i punti di forza di un campionato italiano a Pisa e quali le debolezze rispetto alla precedente sede di Milano usata per molti anni?

GCP: Beh, la nomina di Pisa come sede del CI è una cosa che ci inorgoglisce molto, data anche la giovane età del nostro Club; d'altra parte, tutti sanno che siamo un Go Club piuttosto attivo ed entusiasta, e abbiamo già alle spalle l'organizzazione di due splendidi tornei, entrambi piuttosto frequentati, anche da giocatori di alto livello.

Questo spostamento del Campionato fuori Milano porta naturalmente con sé sia punti di forza che debolezze. Da una parte il grosso gruppo di giocatori milanesi, che anni e anni di campionati sotto casa hanno trasformato in un circolo di pantofolai, sarà costretto a superare la propria annosa e pigra inerzia -

ma vogliamo proprio considerarlo un fattore negativo? D'altro canto, tutto ciò promette di portare una ventata di aria fresca nell'ambiente, magari rendendo il Campionato Italiano un qualcosa di più sentito dal resto d'Italia.

Infine, come ignorare che geograficamente Pisa è in pratica il baricentro goistico della penisola? (Beh, più o meno... ☺) Insomma, siamo abbastanza fiduciosi in una buona risposta dei giocatori italiani, che contiamo di accogliere in gran numero per l'evento.

Per concludere, stiamo curando meticolosamente l'organizzazione e anche la "pubblicità" al nostro torneo (tenete d'occhio il nostro splendido sito web, <http://maiden.di.unipi.it/ci2001/>). Pisa è una splendida città, molto aperta e ricettiva nei confronti dei visitatori. Sicuramente i partecipanti saranno ben accolti e sistemati, e avranno molti piacevoli modi di passare il tempo libero tra le partite e le serate; in ogni caso, i giocatori pisani saranno felicissimi di dare indicazioni ai "forestieri".

Per quanto riguarda lo svolgimento della manifestazione, avete già organizzato un programma delle due giornate del campionato? Potreste raccontarci come pensate che si svolgeranno questi due giorni?

GCP: Certamente! Dei cinque turni di gioco tre verranno svolti il sabato e due la domenica. Per garantire margini di tempo ragionevoli si

Tutto quello che dovrete sapere sul Campionato a Pisa...

Siete pigri? Non avete voglia di leggere tutta quanta l'intervista a noi organizzatori del Campionato Italiano? Volete la pappa tutta bella pronta? Ahiahiahiahiah!!! Vabbe', siamo buoni, eccovi un piccolo riassunto di tutto quello che vi serve per venire a giocare con noi.

Il Campionato Italiano si terrà nei giorni **20 e 21 ottobre** presso il Royal Hotel Vittoria di Pisa, Lungarno Pacinotti, 12. Venerdì 19 ottobre la fortissima e simpaticissima Yuki Shigeno terrà una lezione per giocatori 5k-1k. Infine, per sabato 20 sera è prevista una cena tutti insieme e, inoltre, un piccolo evento in collaborazione con la redazione di ETG. Per tutti i dettagli tenete d'occhio il sito <http://maiden.di.unipi.it/ci2001/>.

Per qualsiasi informazione o chiarimento sul torneo, sugli orari, sui turni di gioco, sul regolamento, fate riferimento a **Mirco** (e-mail: nnanni@unipi.di.it, tel: 339/8585248), oppure **Massimiliano** (e-mail: max@sssupsup.it, tel: 338/2042272). Per maggiori informazioni sugli alloggi contattate invece **Alberto** (e-mail: annovi@ciblogin.sns.it, tel: 333/6044216). Accorrete numerosi!

inizierà a giocare moderatamente presto: alle 10.00 il sabato, alle 9.30 la domenica. Nelle pause pranzo non sono previste uscite organizzate - preferiamo lasciare che ognuno si goda il tempo libero in centro città come preferisce - ma naturalmente vi corrediamo di un kit del perfetto turista/buongustaio! Sul sito web sono già presenti la mappa con i nostri consigli su bar, ristoranti, pizzerie, gelaterie e pub, oltre ad alcune indicazioni su cosa visitare in città. Per venerdì sera stiamo organizzando una lezione con la fortissima e simpaticissima Yuki Shigeno; non ne abbiamo ancora definito il tema, ma sarà sicuramente una lezione orientata verso giocatori 5-2k, anche se ovviamente sono tutti invitati a partecipare.

Sabato, tutti a cena insieme (beh, con chi vuole unirsi a noi, almeno). Probabilmente per il sabato sera ci sarà anche una bellissima sorpresa (leggete tutto ETG per cercare di indovinare quale può essere), ma non vi diciamo nulla per non rovinarvela ☺.

Dove si svolgerà il campionato, e come sarà organizzato il luogo del torneo?

GCP: Il Campionato si svolgerà nel salone del Royal Victoria Hotel. L'albergo è centralissimo e si trova sul lungarno Pacinotti, a due passi da Piazza dei Miracoli (i dettagli, al solito, sul nostro sito). Il salone è molto spazioso ed ospiterà, oltre ai tavoli per il torneo, anche un tavolino dedicato ad ETG [Non per niente un redattore si è infiltrato tra gli organizzatori del torneo!© N.d.R.]. Sfruttando l'ampio spazio disponibile, renderemo comoda la lettura degli accoppiamenti e delle classifiche, evitando la calca che di solito contraddistingue questi momenti.

Prevedete la presenza di ospiti particolari?

GCP: Al momento in cui vi scriviamo non abbiamo ancora invitato nessuno, perché a causa delle vacanze estive abbiamo tardato un po' a definire i dettagli del torneo. Nei prossimi giorni, comunque, inizieremo il martellamento a tappeto, chiamando a raccolta tutti i nostri amici, italiani e non. Purtroppo Yuki Shigeno, pur venendo a trovarci, non potrà partecipare al Campionato, ma comunque sarà con noi per farsi un po' di risate commentando le nostre partite.

Guardando il vostro sito (<http://maiden.di.unipi.it/CI2001>) bisogna ammettere che state preparando l'organizzazione in ogni dettaglio. Potreste spiegarci come pensate di gestire l'organizzazione? Avete già diviso i compiti fra di voi, e in tal caso, chi si occuperà di cosa?

GCP: Non c'è una ripartizione in compartimenti stagni, per quanto ognuno di noi sia specializzato in alcuni aspetti anziché altri. Indicativamente ci siamo divisi l'organizzazione in questo modo: il sito web è curato da Mirco; le iscrizioni ed i dettagli

... E tutto quello che dovrete sapere sul Club di Pisa!

Dopo poco più di un anno di vita, il Go Club di Pisa, nato dalla ferrea volontà di Mirco e Marco nella primavera del 2000, grazie alla disponibilità e simpatia di Guido (gestore del Pub Kinzica) è cresciuto molto velocemente conquistando gloria e onori mietendo vittime in tutti i campi di battaglia, italiani e stranieri. In particolare, la squadra del Club si è classificata prima a punteggio pieno nel girone Nord della Coppa Italia a squadre, mettendo al palo formazioni ben più blasonate!

Lo zoccolo duro del Go Club è un bellissimo e temibilissimo tridente a 5k, composto da Alberto, Massimiliano e Mirco; da qualche mese, inoltre, si sono aggiunti alla nostra squadra il giapponese Isamu, 1d, e il tedesco Henning, 7k. Insieme a tutti gli altri giocatori e giocatrici (in particolare Francesco, Ivan e Marco, attivissimi nella diffusione del gioco) formano la squadra de **I DRAGONI!**

Normalmente ci incontriamo ogni martedì sera al Pub Kinzica, Lungarno G. Galilei 30, dalle 21 sino a che Guido non ci caccia per andare a letto, ma non mancano incontri fuori programma. Se passate dalle parti di Pisa non mancate di scriverci o telefonarci! Per qualsiasi informazione, scrivete a Francesco (e-mail: franreale@libero.it, tel: 347/7148935) oppure Mirco (e-mail: nanni@di.unipi.it, tel: 339/8585248); e per informazioni, consigli e suggerimenti per giocare a go visitate il nostro sito: <http://maiden.di.unipi.it/go/>. Vi aspettiamo!

tecnici (che principalmente prevedono la mediazione con la FIGG in generale, e con Fernando Fernandez in particolare) sono curati da Massimiliano e Mirco; i contatti con hotel (compreso quello in cui si giocherà), alberghi, ostelli, mass media (eccetto ETG, di cui ospitiamo una talpa in seno all'organizzazione) e compagnia bella sono nelle mani di Alberto e Francesco; infine, la preparazione dei materiali in generale impegna Marco, in collaborazione con un po' tutti gli altri.

Come procedono le pre-registrazioni per il campionato? Potete darci qualche informazione sul numero di giocatori già iscritti, e in particolare se avete notizie riguardo alla partecipazione o meno dei giocatori più forti?

GCP: Come già detto abbiamo or ora terminato di fissare gli ultimi dettagli tecnici, per cui solo ora inizia la pubblicizzazione dell'evento su larga scala, nonché la campagna di pre-iscrizioni — anzi, già che ci siamo la iniziamo qui: venghino, siori, venghino sono aperte le (pre-)iscrizioni a questo bellissimo Campionato!!! Al momento contiamo solo pochi pre-iscritti (non considerando il nutrito gruppo pisano, ovviamente). Però i primi ad iscriversi sono stati il forte Ramon Soletti, che si candida subito per la vittoria del titolo, ed il simpatico (si dice così in questi casi, vero?) Luca Oriani, a cui era stata promessa un qualche menzione [mannaggia...io avevo capito che avrei avuto un trattamento di favore durante il torneo! N.d.L.O.]... Insomma, i top-players iniziano a rispondere al richiamo.

Dal punto di vista della preparazione, come sta funzionando il rapporto con la FIGG (ad esempio per materiali, supporto tecnico e organizzativo)?

GCP: Per quanto riguarda i materiali, la Federazione si fa carico di quasi tutto — goban, pietre, orologi, coppe, persino i tavolini! —, alleggerendo un bel po' il nostro fardello,



non solo metaforicamente.

Dal lato tecnico, Fernando si rivela come al solito molto disponibile, approfondendo in utili consigli e telefonate chilometriche (a sue spese!).

Poi, per quanto riguarda l'organizzazione spicciola, naturalmente a nostro carico, la FIGG ci ha lasciato sostanzialmente carta bianca.

Ora diciteli in confidenza, tanto rimane fra noi, c'è qualcosa che vi preoccupa o che non sta funzionando nel migliore dei modi? o per ora non avete avuto difficoltà e non ne prevedete per il futuro?

GCP: In confidenza la cosa che più ci preoccupa (anzi, il termine corretto è "ci dà fastidio") è la persistenza dei problemi tra la FIGG e l'AGI. Durante il nostro primo anno di vita abbiamo allacciato degli ottimi rapporti con moltissimi giocatori di tutta Italia, siano essi AGI e/o FIGG, e ci farebbe moltissimo piacere rivederli e ospitarli tutti a Pisa, come molti di loro hanno già fatto con noi nelle passate occasioni.

In questi giorni alcuni messaggi di apertura stanno circolando sulla lista AGI, e stiamo discutendo con il CF della FIGG qualche soluzione per "aprire", anche se il termine non è propriamente corretto, il Campionato anche ai non-soci. Al momento è ancora presto per parlarne, ma vi terremo comunque aggiornati sia sul nostro sito (<http://maiden.di.unipi.it/ci2001/>) che sulle varie mailing list.

Noi, comunque, siamo abbastanza fiduciosi.

COPPA ITALIA

Le opinioni dei capitani!

I risultati finali dei gironi di qualificazione e delle finali, accompagnati da un serie di interviste ai capitani delle varie squadre partecipanti.

di Luca Oriani



Dopo la conclusione dei gironi eliminatori (trovate le classifiche finali nel box in questa pagina) e in attesa delle sfide per le semifinali e finali (le partite sono stategiate il 29-30 settembre, mentre ETG era in fase di completamento! Troverete comunque i risultati in un box in questa pagina), la Coppa Italia si è concessa una breve vacanza estiva. Quale occasione migliore di questo periodo di pausa agonistica per cercare di fare il punto della situazione su questo primo anno?

La Coppa Italia è stata chiaramente un successo, e gran parte del merito va sicuramente all'organizzazione capace di imparare dagli errori di manifestazioni analoghe come struttura (il Go Master Italia) e di lavorare con efficacia con le varie squadre in modo da consentire lo svolgimento di quasi tutte le partite previste.

Onore dunque all'organizzatore capo, Aldo Podavini, che per i suoi sforzi ha ricevuto anche due Nominations (come personaggio dell'anno e per la Coppa Italia come iniziativa dell'anno) da ETG per i nostri premi annuali (leggete a pagina 5 quali altre sono le nominations per il primo anno di ETG).

In collaborazione con Aldo abbiamo però cercato di capire cosa si potrebbe migliorare (sempre che ci sia qualcosa da migliorare ☺) e siamo andati a intervistare i capitani delle varie squadre, ponendo loro alcune domande. Molti dei capitani (ben 9 squadre su 10 hanno risposto alla nostra intervista) sono stati molto disponibili ed hanno fornito le loro opinioni in modo articolato ed interessante.

La Classifica finale dei gironi eliminatori

in grassetto le squadre qualificate per le finali

Classifica Girone Nord				Classifica Girone Sud			
Club	Pct	Id	Pv/Pp	Club	Pct	Id	Pv/Pp
Pisa	1000	4	22/13	Napoli	1000	4	24/10
Milano Garibaldi	750	4	25/11	Firenze	750	4	25/8
Varese	500	4	17/18	Roma1	500	3	11/15
Milano AGI	250	4	17/19	Roma2	000	3	7/20
Reggio Emilia	000	4	8/28	Gaeta	000	2	0/14

Legenda: Pct= percentuale di incontri vinti in millesimi, Id= incontri completi disputati, Pv= Partite Vinte, Pp: Partite Perse, **Incontro**= sfida completa fra club (ogni incontro è composta da 9 partite). Dati Aggiornati con i soli incontri completati al 30/06/2001.

Una volta raccolte le loro risposte, abbiamo passato il materiale ad Aldo, per dare la possibilità di rispondere con le sue opinioni e le idee dell'organizzazione riguardo alle proposte/critiche dei capitani.

Prima di lasciarvi alle interviste e al botta e risposta fra capitani ed Aldo, vorrei ringraziare i capitani per le loro risposte ed Aldo per aver collaborato con noi. le interviste nell'ordine cronologico in cui ci sono state inviate: buona lettura!

Domanda 1: Nell'attuale formula della Coppa Italia c'è qualche cosa che cambieresti? C'è qualche aspetto della manifestazione che non ti ha completamente convinto e che vorresti vedere cambiato per la prossima

edizione del torneo?

Paolo Montrasio, Milano Garibaldi

La Coppa Italia è una bella manifestazione e vi avevo aderito entusiasticamente. Dopo un paio di incontri avevo però iniziato a notare che l'impegno richiesto è piuttosto gravoso. In pratica ogni partita porta via un'intera giornata, impegnando un fine settimana. Non è esattamente lo stesso impegno di un torneo, ma poco ci manca. In definitiva, con 4 partite di Coppa è quasi come se si fosse raddoppiato di colpo il numero di tornei italiani. Tutta questa attività è positiva, ma le giornate che vanno investite nella Coppa Italia secondo me rischiano di andare a detrimento dei tornei di due giorni, o viceversa.

Per concludere, mi piacerebbe che le partite diventassero più snelle, 4 singolari e un rengo, niente di più. In questo modo si riuscirebbe magari ad organizzare dei triangolari in un fine settimana e chiudere un girone da 5 squadre in due week-end a squadra.

Francesco Reale, Gaeta

Per quanto riguarda la formula, inizialmente ero favorevole a gironi più piccoli, ma in effetti i gironi a 5 hanno funzionato, consentendo tra l'altro un buon numero di incontri.

Sono d'accordo con l'handicap ridotto di 2, ma avrei lasciato il massimo a 9 pietre. Inoltre sono d'accordo col regolamento ufficiale dell'EGF (che c'è sul sito dell'EGF), secondo cui, contrariamente alla prassi, se scade il

Ultim'ora: Pisa vince la Coppa!

Le finali della Coppa Italia si sono svolte il 29-30 settembre. Le semifinali, che si sono disputate il 29 a Firenze, hanno visto Napoli e Pisa battere rispettivamente Milano e Firenze con l'identico punteggio di 5-3. Ottime le prestazioni di Albore e Barbato per Napoli (capaci di vincere tutte le loro partite) e di Zecca e Nanni (anche loro a punteggio pieno). La finale si è quindi svolta presso la Fattoria Colleoli (fra Pisa e Firenze) il giorno successivo: al termine di un incontro molto tirato la squadra di Pisa ha avuto alla fine ragione di Napoli solo grazie al rengo decisivo, concludendo con una vittoria per 5-4.

byo-yomi, non è partita persa, bensì un passo. Infine cercherei una formula che favorisca (pensando ai club più numerosi) la partecipazione anche di giocatori meno forti, altrimenti ci sarebbe il rischio che una squadra metta sempre i suoi 4 giocatori più forti, senza lasciare spazio agli altri.

Fabio Pandolfo, Varese

Per l'anno prossimo suggerisco i seguenti punti:

(1) Per quanto riguarda il ranking dei giocatori prenderei il grado aggiornato corrispondente al punteggio della classifica europea (non il grado con cui un giocatore si propone, perché alle volte non corrisponde alla vera forza; scorrendo la classifica europea ci sono diversi esempi). Quanto sopra varrebbe per quei giocatori che avessero giocato almeno un torneo ufficiale e quindi comparissero nella classifica europea. Per i giocatori non inseriti in tale classifica, il capitano dichiarerebbe il loro grado.

(2) Introdurrei la possibilità di giocare gli incontri anche senza arbitri ufficiali, se i capitani sono d'accordo.

(3) Obbligherei le squadre a giocare nell'arco di una sola giornata le nove partite dell'incontro, eliminando i cambi di formazione dal primo al secondo turno di singolari (o comunque limitandoli alle situazioni di effettiva impossibilità a giocare con la medesima formazione tutto l'incontro). Ritengo che i cambi di formazione possano creare situazioni di disequilibrio.

Introdurrei l'obbligo per i capitani delle squadre di comunicare al comitato organizzativo la formazione titolare (i quattro singolaristi) con almeno tre giorni d'anticipo sulla data dell'incontro. Il comitato organizzativo, una volta ricevute le formazioni dalle due squadre, comunicherebbe ai capitani la formazione della squadra avversaria. Questo suggerimento deriva dalla considerazione che, personalmente, trovo antisportivo che una squadra possa scegliere la propria formazione migliore plasmandola ad hoc su quella avversaria.

(4) Un altro punto importante è la questione degli stranieri: secondo me, se la Coppa Italia è un campionato a squadre, allora la composizione delle squadre deve essere assolutamente libera; se invece si vuole dare alla Coppa Italia un'impostazione di campionato per club (e questa è la mia interpretazione), allora gli stranieri dovrebbero essere iscrivibili solo se il loro grado è inferiore a quello del più forte giocatore del club che li ospita. Questa soluzione non stravolgerebbe l'effettiva forza della squadra di un club, e consentirebbe comunque ai club con pochi iscritti di integrare la propria squadra per raggiungere un numero di giocatori sufficiente.

Mark Fricker, Milano AGI

Molti giocatori non erano del grado dichiarato!!

Mirco Nanni, Pisa

Nessuno in particolare. Viste le condizioni di partenza (numero e dislocazione dei club), anche la divisione in due soli gironi di qualificazione mi sembra ottimale. Forse solo il meccanismo di elezione degli arbitri ha mostrato qualche pecca (mai che se ne trovasse uno quelle poche volte che servivano...), ma più per colpa della trascuratezza dei partecipanti che della formula in sé.

Vincenzo Calcaterra, Roma 2

In effetti sì. Ho trovato qualcosa nella formula che non ha funzionato e che elenco qui di seguito:

(1) l'abbattimento di due pietre di handicap toglie ogni speranza di fare "risultato" alle squadre più deboli, se non "truccando" i ranking. È successo proprio a noi che avevamo in squadra due fortissimi giocatori sottostimati, Nicola e Alessandra; propongo l'abbattimento di una sola pietra per i "singoli" e l'handicap teorico per il rengo a tre (divertentissimo);

(2) trovo eccessiva la libertà di programmazione degli incontri (non per questo sono portato al dispotismo), solo perché è stato inevitabile coinvolgere, a catena, due o più incontri per concordarne uno. La prova si è avuta con la "sferzata" di Aldo a fine periodo utile; proposta: se si trova più impegno a mantenere le date, bene, altrimenti decide la commissione organizzatrice data e luogo, prima di arrivare agli sgoccioli;

(3) manca un periodo congruo per fare una conveniente campagna acquisti (non ho avuto tempo per contattare qualche professionista coreano, come avevo in mente), oppure richiedere un qualche requisito per la partecipazione degli "stranieri" (genitori, nonni, bisnonni o amante, originari del luogo); Come dire che tutto sommato la formula ha funzionato.

Alessandra Buccheri, Roma 2 (anche lei)

(N.B.: io non sono il capitano, quindi non parlo a nome della squadra!)

La formula della Coppa Italia, così com'è, va benone. Il problema, casomai, sta nella "resistenza" che certe squadre hanno mostrato di fronte all'idea della trasferta... ma sono sicura che l'anno prossimo, attrezzandoci con macchine adeguate (il teletrasporto di Star Trek, per esempio) si riuscirà ad ovviare a questo inconveniente!

Andrea Pecorari, Reggio Emilia

La formula va benissimo, ripenserei alla possibilità di un rengo 'normale' cioè a coppie in cui si dovrebbe però vietare la simultanea presenza dei 2 giocatori più forti. Altra variante 'sfiziosa' è quella che prevede dei "cambi" durante la gara (tipo sostituzione calcistica, da farsi ad esempio ogni 20 mosse). È solo un'idea che va approfondita: uno dei vantaggi è quello di fare giocare tutta la squadra.



Alex Albore, Napoli

Beh, a dire il vero sono di parte visto che ho partecipato all'ideazione e alla messa a punto del regolamento. C'erano delle proposte originali che sono state bocciate dal CD e corrette con altre.

In particolare gli accoppiamenti erano pensati in modo diverso: era usato un metodo scacchistico per i tornei a squadre (i 2 capitani fornivano all'arbitro delle liste segrete di giocatori ordinati e l'accoppiamento avveniva tra questi ordini casuali -ma sempre in ordine di forza-). Avrei preferito un torneo full handicap però mi rendo conto che è difficile da attuare; quindi la formula a 2 pietre di riduzione va bene anche perché ha regalato delle sorprese.

La scarsità di squadre ha infine portato ad avere 2 gironi (Nord e Sud) che proponevano delle trasferte non trascurabili in alcuni casi. Una formula con tre gironi, o quattro, sarebbe più simpatica perché disputata rapidamente e senza il problema degli spostamenti.

Olivier Turquet, Firenze

La formula è complessivamente buona. Lo so che è difficile ma sarebbe bello riuscire a fare tutte le partite dal vivo, evitando quelle su internet.

La risposta di Aldo:

Proverò a raggruppare in paragrafi le mie risposte alle osservazioni più ricorrenti.

Arbitri

È vero, la figura dell'arbitro è stata un po' evanescente, e occorrerà riformarla l'anno prossimo. Tuttavia vorrei precisare che ci sono evidenti motivi per cui questa figura è necessaria. In particolare:

- 1) *non è detto che in tutti i casi di contestazione i due capitani riescano a mettersi d'accordo;*
- 2) *al di là degli accordi tra i capitani occorre anche "certificare" in qualche modo la correttezza dello svolgimento, ricordando soprattutto che i risultati delle partite sono validi per il rating ufficiale EGF (i due capitani non potrebbero, ad esempio, accordarsi per un thinking time di 30 minuti anziché di un'ora).*

D'altronde, vista la natura geograficamente distribuita del torneo, è impossibile garantire la presenza di un arbitro "ufficiale" tutte le volte, e la "delega" mi pare l'unica soluzione. Quello che forse è mancato da parte dell'organizzazione sono stati un maggiore coinvolgimento e responsabilizzazione degli arbitri in-seconda. Per l'anno prossimo studieremo soluzioni migliori.

Snellezza del torneo

Si prevedeva che questo sarebbe stato un problema, e un po' in effetti lo è stato, anche se alla fine (con un po' di fatica) si è riusciti a concludere quasi tutte le partite. Accolgo totalmente le osservazioni di Paolo sul rischio di sovraconcentrazione degli impegni; probabilmente per l'anno prossimo si studierà una formula diversa, anche se - devo dire - a posteriori sono molto soddisfatto della scelta dei due gironi da 5 per quest'anno.

Lasciamo sicuramente nel regolamento la clausola che consente all'organizzazione di definire esattamente le caratteristiche dei gironi solo dopo la chiusura delle iscrizioni (e quindi una volta noti il numero e la distribuzione geografica delle squadre partecipanti), e anzi allargheremo questo margine anche alla definizione della struttura del singolo incontro (ad esempio - perché no - per accogliere la proposta di Paolo delle 5 partite anziché 9).

L'altro aspetto della proposta di Paolo (quello dei triangolari) mi sembra interessante, ma nella pratica poi non particolarmente vantaggioso, poiché in un girone almeno quattro delle cinque squadre non riuscirebbero comunque a concludere le proprie partite in due triangolari.

Una maggiore snellezza tra l'altro consentirebbe di ridurre drasticamente il ricorso alle partite giocate su Internet, che - oltre a non essere molto aderenti allo spirito della manifestazione - possono suscitare qualche mugugno.

Inserisco qui anche la risposta alla "bontà" (o "buonismo" ?) riscontratami da Vincenzo (questa proprio non me l'aspettavo!).

Devo dire che le cose sono andate esattamente come lui propone: all'inizio è stata garantita una totale libertà ai capitani, poi - visto che si rischiava di non riuscire a disputare tutti gli incontri - è stato fissato un calendario "d'ufficio".

Naturalmente poi il calendario d'ufficio ha subito numerose modifiche sulla base delle necessità delle squadre, ma almeno c'era un draft su cui basarsi. Tutto sommato, visto che siamo riusciti a concludere la fase eliminatoria nei sei mesi previsti, mi pare che la formula abbia funzionato, senza che si sia dovuto violentare nessuno.

Gradi

Effettivamente c'è stata qualche dichiarazione non del tutto aderente alla forza effettiva.

Trovo molto interessante la proposta di Fabio

di usare il "GoR" dell'EGF anziché il grado dichiarato, almeno per i giocatori che ne sono provvisti.

Handicap

Quando si ebbe l'idea della Coppa Italia, si discusse a lungo che spirito dovesse avere, se agonistico oppure conviviale.

Alla fine - come spesso capita in questi casi - prevalse una scelta mediana: un handicap ridotto di due pietre.

Personalmente devo dire che giudico molto soddisfacente la scelta adottata, che se da un lato non consente di considerare la Coppa Italia come un vero e proprio "campionato" (ovviamente in tal caso le partite avrebbero dovuto essere tutte alla pari), dall'altro mi pare che stia fornendo un ottimo bilanciamento tra coinvolgimento di tutti e contenuti agonistici. In effetti - se si guardano le statistiche sui risultati - la riduzione di due pietre sull'handicap sembra funzionare molto bene.

Composizione delle squadre

Anche su questo punto all'inizio discutemmo molto, se si dovesse considerare la Coppa Italia un torneo per club o per squadre (come giustamente annota Fabio).

Anche in questo caso prevalse una scelta di equilibrio: enfatizzare il concetto di club ma lasciare un ampio margine nell'utilizzo degli "stranieri".

Tutto sommato devo dirmi soddisfatto anche in questo caso. È vero che questo ha portato a qualche paradosso, ma è altrettanto vero che una regola più rigida (come quella proposta da Fabio) avrebbe creato situazioni difficili; per esempio: in quale squadra avrebbe potuto rientrare Enzo Pedrini, non essendoci un Go Club a Brescia ?

Per quanto riguarda l'osservazione di Francesco, a mio giudizio ci sono vari modi per scongiurare il rischio che i giocatori più deboli dei club numerosi alla fine non giochino. Roma, ad esempio, ha presentato due squadre; Milano Garibaldi ne ha presentata una sola ma sta facendo ruotare abbondantemente i giocatori. Insomma, mi pare che i modi ci siano, senza dover prevedere regole accessorie.

Trovo interessante la proposta di Fabio sulla formazione tenuta segreta fino all'inizio dell'incontro, per evitare tatticismi (anche se credo che questo genere di segreti siano quasi sempre segreti di Pulcinella).

Tuttavia devo dire che sulla composizione delle squadre (come sugli handicap) le scelte per l'anno prossimo sono ancora aperte; in realtà mi sarei aspettato di trovare osservazioni più numerose su questi due punti da parte dei capitani, che potessero aiutarci a correggere il tiro. Ma abbiamo tempo in abbondanza per trovare una soluzione ottimale.

Domanda 2: Quale è il tuo giudizio complessivo sull'organizzazione (assistenza nell'organizzazione degli incontri, qualità e aggiornamento del sito, completezza del



sito)? Hai dei consigli da questo punto di vista per il prossimo anno?

Paolo Montrasio, Milano Garibaldi

Il sito viene aggiornato bene, e faccio i miei complimenti ad Aldo che se ne occupa. L'organizzazione è buona, anche se raramente ho visto arbitri; si potrebbero togliere dal regolamento. Comunque anche nel Go Master che organizzo io ci sono problemi simili, quindi non mi permetto certo di farne un vero appunto agli organizzatori. In definitiva, tutto bene, essere riusciti a chiudere i gironi entro la data stabilita è stato un bel colpo!

Francesco Reale, Gaeta

Per quanto riguarda le critiche, ho da farne una sola: quando ho iscritto la neonata squadra di Gaeta alla Coppa, ho subito chiarito ai capitani che avremmo gradito priorità di scelta sul luogo (viste le oggettive difficoltà di spostamento dei giocatori gaetani), adattandoci volentieri ai giorni più comodi per gli avversari; tutti i capitani mi assicuraron che non ci sarebbero stati problemi.

Quando ad aprile cercai ripetutamente di sollecitare gli altri capitani a fissare delle date, vi riuscii solo con Napoli (per il 6 maggio, mentre con Firenze si era già iniziato a giocare su internet). Gli altri mi dissero che mi avrebbero ricontattato per giocare a giugno. Quando a fine giugno arrivò la brusca ma benefica e-mail di Aldo, fissammo le date, ma alla fine, per un motivo o per un altro, a Gaeta non è più venuto nessuno. Peraltro mi rendo conto che, specie per chi è in lotta per la qualificazione, dopo essere stati eliminati si perde interesse, però è stato un peccato non riuscire a giocare metà degli incontri. Questa ovviamente non è una critica all'organizzazione, però per la prossima volta è bene sapere che ci sono questi rischi.

Anzi, il mio giudizio globale sulla manifestazione (vista anche come giocatore di Pisa) è ottimo; l'idea delle squadre di club è veramente stupenda, perché fa del go quasi un gioco di squadra!

Fabio Pandolfo, Varese

In generale l'organizzazione è stata ottima ed il sito, chiaro ed esauriente, è stato sempre aggiornato con celerità.

Mark Fricker, Milano AGI
Tutto perfetto.

Mirco Nanni, Pisa

Riguardo all'organizzazione degli incontri, è diventata ormai proverbiale l'insistenza di Aldo per darsi una mossa, e più di così non credo si potesse fare. Certo, col girone sud mi pare che la cosa non abbia funzionato troppo, ma non so bene qual è stata la causa. Il sito mi sembra OK, e da quanto ho visto è sempre stato aggiornato in tempo (pressoché) reale. Solo un appunto: ma qualcuno ha mai usato le form presenti sul sito? Io ho sempre trovato più comoda una semplice e-mail...

Vincenzo Calcaterra, Roma 2

La mia impressione, in parte l'ho detto rispondendo alla prima domanda, è stata quella di una Direzione un tantino troppo indulgente (in fondo Aldo è un buono), per il resto sarebbe auspicabile aumentare la rosa degli arbitri in maniera da non dover pesare solo su una persona, che potrebbe anche essere impegnata in trasferta, nello stesso periodo, come giocatore. Nulla da eccepire sul sito, se non l'assenza di un software "free" per visualizzare gli incontri registrati, per chi non ne fosse provvisto.

Alessandra Buccheri, Roma 2 (anche lei)

No, mi sembra che il sito sia stato aggiornato tempestivamente e che le informazioni fossero complete. Per quanto riguarda l'organizzazione degli incontri, in effetti abbiamo avuto qualche problema sulle partite finali, che hanno di gran lunga "sforato" le date previste. Non che la colpa fosse imputabile all'una o all'altra parte, e men che meno agli organizzatori. Credo piuttosto che ci siano delle squadre, composte prevalentemente da giocatori "nuovi", che andrebbero maggiormente incoraggiate, magari affiancando loro qualche giocatore più forte... insomma, siamo in crescita, ci vuole giusto una spinta in più!

Andrea Pecorari, Reggio Emilia

Organizzazione migliore di quanto speravo. I pungolii ai capitani da parte di Aldo sono stati indispensabili per terminare il torneo. Unica nota: dove erano gli arbitri? Credo che andrebbero aboliti dal regolamento perché è utopico averli davvero e non sarebbero utili se non come segnapartite.

Alex Albore, Napoli

Il sito potrebbe essere aggiornato con più solerzia dagli organizzatori. In particolare gli incontri svolti per metà andrebbero comunque segnalati. Voci di corridoio e pettegolezzi non ci starebbero male... A parte questo, gli arbitri erano perfetti e l'accoglienza è sempre stata piacevole.

Olivier Turquet, Firenze

A parte qualche problema iniziale di visualizzazione del sito mi pare che tutto abbia viaggiato molto bene e di questo va ringraziato soprattutto Aldo Podavini che è

sempre stato attento e preciso in tutto (ed anche rompiscatole quando era il caso...)

La risposta di Aldo:

Che dire... Incasso i commenti positivi e ringrazio tutti per la benevolenza.

Non vorrei sembrare melenso, ma desidero a mia volta complimentarmi con i capitani e tutte le loro squadre per l'impegno dimostrato.

Ricorrente - vedo - è la perplessità sugli arbitri, ma al riguardo ho già risposto nel punto precedente.

Un discorso a parte meritano le osservazioni di Francesco relative alla squadra di Gaeta. Osservazioni che mi sento di condividere.

Tanto è vero che - come Francesco certamente ricorderà - io le avanzai già all'inizio, prima ancora che la squadra di Gaeta si iscrivesse. L'impressione che ebbi allora fu che ci sarebbero stati molti problemi, e che mi pareva ci fosse una sottovalutazione della questione da parte un po' di tutti. Imppressione che i fatti hanno poi confermato.

Posso comprendere l'amarezza che traspare dalle parole di Francesco, e che immagino sia anche dei giocatori di Gaeta, ma sono certo che avranno migliori occasioni per giocare (specie con romani e napoletani), e che per quanti di loro, continuando, si appassioneranno di più, sono certo che sarà più facile trovare il modo per superare le difficoltà logistiche in futuro: quando si è molto motivati è senz'altro più facile affrontare i problemi.

Domanda 3: La tua squadra è già decisa ad iscriversi anche per il prossimo anno? C'è qualche cambiamento alla formula che potrebbe farti cambiare idea a riguardo?

Paolo Montrasio, Milano Garibaldi:

Con la formula attuale non mi sento di impegnarmi a giocare tutte le partite, e quindi non mi proporrò come capitano. Sono però certo che una squadra rappresenterà il Go Club Garibaldi anche l'anno prossimo, vista l'abbondanza di giocatori bravi e impegnati che continua ad esserci da queste parti.

Francesco Reale, Gaeta

Per quanto riguarda l'anno prossimo, i Gaetani si sono un po' scoraggiati, visto che sono riusciti a giocare un solo incontro dal vivo, e non so se l'anno prossimo si iscriveranno. Noi pisani, invece, ci riscriveremo di sicuro, anche perché dovremo difendere il titolo! (Magari...!)

Fabio Pandolfo, Varese

Concludo sottolineando che i miei sono semplicemente dei suggerimenti e che la squadra di Varese si iscriverà anche l'anno prossimo qualsiasi sarà il regolamento del torneo.

Mark Fricker, Milano AGI

Sarà tutto da vedere, sicuramente parteciperò ma non da capitano... troppo uno sbattimento!!



Mirco Nanni, Pisa

Naturalmente parteciperemo anche l'anno prossimo, se no chi lo difende il titolo?

Vincenzo Calcaterra, Roma 2

Pur essendo il capitano non posso parlare a nome di chi non ho ancora sentito a riguardo, ma credo fermamente di sì (almeno quattro giocatori dovrebbero esserci). Infine, per farmi cambiare idea dovrebbero essere apportati tutti quei cambiamenti contrari alle proposte da me fatte nei punti precedenti.

A questo punto non mi resta che ringraziare tutti quelli che avranno la pazienza di leggere le mie barbose riflessioni, sperando di aver portato dell'acqua al mulino della Coppa Italia 2002, (quella di quest'anno non ci riguarda più ... sob!!).

Alessandra Buccheri, Roma 2 (anche lei)

Sì, penso che ci iscriveremo nuovamente. Ma forse un piccolo incentivo potrebbe eliminare ogni dubbio residuo sulla nostra partecipazione: allora, che ne dite di prevedere un premio per gli ultimi classificati? :)

Andrea Pecorari, Reggio Emilia

Ovviamente sì !!

Alex Albore, Napoli

Sì, tutto a posto. L'anno venturo ci saremo eccome!

Olivier Turquet, Firenze

Ci iscriveremo di sicuro (anche perché proveremo a vincere la coppa e quindi difendere il titolo...); speriamo che si iscrivano più squadre in modo da rendere tutto il torneo ancora più interessante.

La risposta di Aldo:

Beh, ovviamente anch'io mi ero chiesto: ma faremo una Coppa Italia l'anno prossimo?

Ma con queste premesse potrebbe mai la risposta essere negativa?

E quindi concludo formulando i migliori auguri alle squadre finaliste e dando appuntamento a tutti per l'edizione del prossimo anno!



Gli anni '80

Parte I: Il Go Club Milano

Sono due dei giocatori che hanno vinto di più durante gli anni '80: Enzo Burlini, 7 volte campione italiano, e Sergio Parimbelli, 2 volte Campione Italiano. Nel loro racconto il Go italiano durante gli anni '80.

di Luca Oriani

Sergio Parimbelli

Dopo aver intervistato Roberto Mercadante e Cesare Barioli, proseguiamo nella nostra indagine nelle origini del Go italiano giungendo agli anni '80, e lo facciamo nel modo che abbiamo scelto per questi servizi e cioè attraverso interviste ai protagonisti. La nostra idea era di presentare tre o quattro interviste per esplorare tutti gli aspetti del Go italiano in quegli anni, in particolare raccontandovi dei due Go Club più importanti, Milano e Roma. Vista però la mole d'informazioni che abbiamo raccolto con le prime interviste, abbiamo deciso di spezzare questo servizio sugli anni '80 in due sezioni distinte: in questo numero di Easy To GO! troverete la storia del Go Club di Milano negli anni '80 nelle parole di Sergio Parimbelli ed Enzo Burlini, forse i due principali protagonisti dal punto di vista agonistico di quegli anni, mentre sul prossimo numero andremo a raccontare le vicende che nello stesso periodo si svolgevano a Roma.

Queste interviste hanno anche uno scopo secondario: dopo aver pubblicato sul numero tre di ETG l'albo d'oro del campionato italiano avevamo ricevuto varie segnalazioni (in particolare da Sergio Parimbelli e Fulvio Savagnone) su presunti errori relativi ad alcuni dei campionati italiani degli anni '80. Attraverso queste interviste abbiamo voluto cercare di ricostruire il 'vero' Albo d'oro del campionato italiano, che trovate in queste pagine confrontato a quello pubblicato sul sito della Federazione Italiana.

Ma è opportuno chiudere velocemente questa introduzione e dare spazio alle parole di Sergio ed Enzo: la prima intervista è quella di Sergio, che è stato così gentile da farsi intervistare da noi

mentre era di passaggio a Milano durante la sua visita annuale in Italia in occasione delle ferie estive.

Luca Oriani: Sergio, innanzi tutto grazie di essere stato così disponibile da spendere un pomeriggio dei pochissimi giorni che passerai qua a Milano per farti intervistare da noi. Come ti abbiamo già raccontato il nostro scopo è quello di cercare di ricostruire l'ambiente del Go italiano e milanese in particolare all'inizio degli anni '80. Potresti raccontarci come hai iniziato a giocare Go, e potresti descriverci l'ambiente milanese?

Sergio Parimbelli: Beh, intanto io il Go ho iniziato a giocare a Londra, non in Italia, nell'ottobre del '79: ero là per due mesi, frequentavo infatti la scuola interpreti all'epoca e ci consigliavano vivamente durante le vacanze estive di andare nei paesi di cui studiavamo la lingua. Nel '78 ero stato tre settimane con un corso organizzato dalla scuola a Mosca: studiavo russo e inglese, e poi anche tedesco... con i risultati che sapete (Sergio vive in Germania dal 1984 N.d.R.) e nel '79 appunto sono andato due mesi a Londra.

Da sempre ero interessato ed appassionato di giochi vari e a Londra in una biblioteca avevo pensato di cercare indirizzi di Club locali di scacchi, bridge... notai anche l'indirizzo di un Club di Go. Avevo già sentito vagamente parlare del Go, qualche riga sul dizionario di sport della Zanichelli, e mi era sembrato interessante. Decisi di provare e lì conobbi il Go: andai a giocare quattro o cinque volte, una volta la settimana. Un'esperienza molto interessante anche per migliorare il mio inglese parlato usandolo in conversazioni

non scolastiche e feci progressi abbastanza rapidi, almeno penso: ero arrivato attorno a 17k. Però mi dicevo "sì, bello e interessante, ma adesso che torno in Italia dove trovo qualcuno che gioca?".

È invece un mese dopo finii per caso alla Città del Gioco, in via Meravigli, che oggi esiste ancora vicino a piazza Fontana con il nome di Giochi dei Grandi, dove trovai un manifesto che diceva che c'era un incontro del Club di Go lì al sabato pomeriggio.

Ci andai, e così iniziò il mio contatto con il Go italiano.

Mi accorsi subito che gli italiani erano in realtà abbastanza pochi. Oltre a loro c'erano alcuni stranieri: c'era Marvin Wolfthal, americano, e c'erano un paio di giapponesi. Situazione, come mi accorsi solo molto dopo, molto rara quella di trovare dei giapponesi interessati ad avere contatti con gli italiani e a insegnare il Go. Uno di loro era molto forte, Terawaka, 3d, poi c'erano alcuni altri dal 1° al 4°k, che comunque per noi erano fortissimi: mi pare ricordare che allora Enzo Burlini fosse attorno a 9k, ed era nettamente il più forte di tutti gli italiani, con gli altri fra il 15 e il 20k. Alcuni iniziarono a progredire in fretta, altri meno, ma grazie a questi stranieri il livello di gioco si alzava molto rapidamente. Io personalmente se ricordo bene crescevo a un ritmo di circa 1k ogni mese e mezzo, giocando una volta la settimana.

Molto importante per il mio innamoramento per il Go e per la mia crescita fu poi un viaggio in Germania nell'80. Il signor Lupi, allora 6° kyu e poi sparito di scena, che aveva lavorato per anni a Francoforte mi procurò una serie di indirizzi dei Club tedeschi e

quella fu per me una straordinaria occasione. In altre circostanze non credo proprio che, ad esempio, pochi giorni dopo essere arrivato a Friburgo una sera mi sarei trovato invitato a una festa a tirare le cinque del mattino. Girai varie città e partecipai anche ad un torneo a Bonn che per puro caso era proprio nel weekend in cui mi trovavo a passare di lì. Mi accorsi che più o meno i nostri gradi erano corretti e bilanciati con quelli tedeschi.

L.O. All'inizio degli anni '80, e poi per tutti gli anni '80, Enzo Burlini è forse stato il giocatore che ha vinto più tornei e titoli in Italia. Però anche tu hai vinto ben due campionati italiani: sei sicuramente stato uno dei suoi principali rivali in quegli anni.

S.P. Sì... scusa se ti interrompo ma vorrei essere preciso: io ho vinto due campionati italiani e non tre come mi avete detto che è indicato sull'albo d'oro della federazione.

L.O. Ah... questo ci interessa: dopo aver pubblicato l'albo d'oro del campionato italiano alcuni numeri fa di ETG anche Fulvio Savagnone ci aveva comunicato di non avere mai vinto il campionato del 1985, che era invece stato vinto da Enzo Burlini. Vorremmo approfittare di queste interviste per cercare di correggere quegli errori e finalmente chiarire quale è il vero albo d'oro del Campionato Italiano... puoi dirci in quali anni hai vinto il campionato?

S.P. Io ho vinto nel 1984 e poi sono andato in Giappone, e poi nel 1988 e sono andato ancora a rappresentare l'Italia in Giappone. Anche nel 1983 ho partecipato al mondiale, ma solo perché nel 1982 c'era già andato Enzo: Nel '81 vinse Enzo e andò lui, nel '82 vinse di nuovo Enzo (e non io come è indicato sull'albo d'oro - N.d.R.: *Diverse fonti scritte dell'epoca, reperite da Franco Pratesi, l'esperto italiano di storia del Go, sembrano dimostrare che in questo paragrafo Sergio si confonda tra l'82 e l'84, cioè che abbia vinto nel 1982 e sia arrivato secondo nel 1984, come indichiamo nell'albo d'oro corretto*) ma io ero francamente molto tranquillo prima del torneo perché la situazione era abbastanza definita in partenza. Enzo non sarebbe andato ancora una volta, e altri giocatori a Milano in grado

L' Albo d'oro del Campionato Italiano

Dopo aver "indagato" per cercare di ricostruire l'albo d'oro del Campionato Italiano ci siamo accorti che non è facile correggere gli errori del passato.

Grazie a varie interviste con i protagonisti di allora (in particolare Burlini, Parimbelli e Savagnon) e grazie a quell'inesauribile fonte di documenti e informazioni che è Franco Pratesi, siamo alla fine riusciti ad individuare quelli che sicuramente sono degli errori ed alcune situazioni dubbie che non siamo ancora in grado di attribuire con certezza. Il primo errore, segnalato da Fulvio Savagnone e poi confermato da altre fonti, è relativo al 1985: quell'anno il vincitore fu Enzo Burlini e non Fulvio come risulterebbe dagli archivi della FIGG. Il secondo errore è nell'attribuzione di 3 campionati a Parimbelli: sia Sergio che vari documenti indicano che lui ha vinto 'solo' 2 campionati. Il dubbio che ci è rimasto per un po' era relativo a quale dei campionati (se quello del 1982 o quello del 1984) fosse da attribuire a Enzo Burlini, e l'aiuto di Franco è stato fondamentale con l'apporto di alcuni documenti di quel periodo. Da vari articoli su Contromossa e Pergio, risulta che Enzo abbia vinto nel 1984, mentre Sergio avrebbe vinto nel 1982.

Grazie poi a Enzo siamo riusciti anche a chiarire il perché di questi errori: pare che all'epoca i giapponesi "gradissero" avere il campione italiano come rappresentante al mondiale, mentre già allora i giocatori italiani praticavano una speci di rotazione. Per far 'felici' i giapponesi, il titolo di campione italiano veniva assegnato, per il mondiale, al giocatore che rappresentava l'Italia in Giappone. Rispetto quindi all'albo d'oro pubblicato sul sito FIGG a <http://www.figg.org/memoria/albidoro/ci.html> noterete due differenze.

I C.I.	1980	Roberto Mercadante
II C.I.	1981	Enzo Burlini
III C.I.	1982	Sergio Parimbelli
IV C.I.	1983	Enzo Burlini
V C.I.	1984	Enzo Burlini
VI C.I.	1985	Enzo Burlini
VII C.I.	1986	Primo Garofalo
VIII C.I.	1987	Enzo Burlini
IX C.I.	1988	Sergio Parimbelli
X C.I.	1989	Marco Vajani
XI C.I.	1990	Primo Garofalo
XII C.I.	1991	Ramon Soletti
XIII C.I.	1992	Enzo Burlini
XIV C.I.	1993	Ramon Soletti
XV C.I.	1994	Ramon Soletti
XVI C.I.	1995	Enzo Pedrini
XVII C.I.	1996	Enzo Pedrini
XVIII C.I.	1997	Ramon Soletti
XIX C.I.	1998	Ramon Soletti
XX C.I.	1999	Ramon Soletti
XXI C.I.	2000	Enzo Burlini

di battermi non se ne vedevano.

Fu poi una certa sorpresa incontrare al torneo Alberto Rezza da Roma, riuscì comunque a batterlo e dopo ero abbastanza tranquillo: o vincevo con Enzo e andavo in Giappone, o vinceva Enzo... e andavo lo stesso io in Giappone. Vinse lui, e io andai al mondiale nel 1983. Del 1988 potrei dire 'veni, vidi, vici' ☺. Tornai in Italia apposta per giocare il campionato: vinsi con Enzo e pensavo di avere la vittoria in pugno, anche se poi dovetti faticare molto con Maurizio

Vitari. Ho il sospetto che fu quella mia vittoria a convincere gli italiani residenti in Italia a modificare il regolamento del campionato italiano (introducendo il sistema a punti per favorire una rotazione e la finale e richiedendo quindi due viaggi a un residente all'estero per poter vincere il campionato) per evitare che continuassimo a fare così dall'estero, arrivando a vincere i campionati e poi guadagnando il viaggio in Giappone. All'epoca apprezzai molto l'introduzione

del sistema a punti, mentre ero onestamente un po' scocciato dall'introduzione della finale visto che effettivamente non avrei avuto modo di venire due volte in Italia.

L.O. Torniamo a parlare dell'ambiente del Go Club Milano agli inizi degli anni '80: tu ed Enzo eravate i giocatori più forti...

S.P. Sì, ci siamo sviluppati abbastanza in parallelo: quando io arrivai lui era già più forte, ma anche io riuscii a crescere un po' più degli altri di quel piccolo gruppo che c'era.

L.O. Puoi raccontarci come si è sviluppato il Go Club durante quegli anni, in che modo lo hai visto crescere? Ovviamente parliamo con te del Club di Milano, poi chiederemo a qualche giocatore di Roma informazioni riguardo al Club di Roma.

S.P. Ovvio, beh, diciamo che ho visto crescere il Club in modo lento ma costante nel periodo in cui ci sono stato io e cioè dall'80 a metà dell'83. Dopodiché non posso più parlare perché dopo il servizio militare mi sono trasferito subito a Berlino e da lì in poi i miei contatti con il Club erano saltuari e limitati alle mie visite in Italia. La situazione all'inizio era abbastanza buona, soprattutto perché Marvin si dava molto da fare con questi tre giapponesi molto ben disposti all'insegnamento, forse perché non erano uomini d'affari giapponesi, ma studenti: Terakawa studiava da baritono, e ora è professore in una università giapponese, Okayama era un basso e Hamaguchi studiava architettura e oggi ha uno studio a Tokio... purtroppo li ho persi tutti di vista.

Questi giapponesi ci tirarono su molto così che quando Terakawa lasciò l'Italia se non ricordo male ero arrivato a giocarci a 7-8 pietre, quindi attorno a 5k.

Il grosso calo e la crisi ci fu nell'81 quando andarono via i giapponesi e poi a fine '82 o inizio '83 quando andò via Marvin e anche Mark T. Hall, che era già andato via prima, con cui però ebbi pochissimi contatti: lui si dava molto poco da fare. È un inglese che lavorava per il Foreign Office e ogni due anni veniva dirottato da un posto all'altro: era stato a Tokio dove aveva imparato il Go,

poi era venuto anche in Italia. Adesso si è dimesso dal Foreign Office e lo si incontra sempre a giocare a Liar's dice e fumare la pipa ai congressi europei. È molto attivo adesso nella federazione inglese e su rec.games.go si leggono spesso suoi interventi, credo sia tesoriere o qualcosa del genere...

L.O. ...Ecco, a proposito! [Sergio ride, credo abbia capito cosa sto per chiedergli...], oltre che un attivo giocatore sei stato a lungo coinvolto negli aspetti gestionali ed organizzativi del Go, in particolare in sede di federazione europea...

S.P. Sì, all'epoca una federazione italiana non esisteva: c'era il Go Club di Milano e si era meditato di organizzare qualcosa a livello proprio di federazione con atto notarile ma poi la questione si era persa per strada. Dovreste chiedere a Raffaele Rinaldi che all'epoca si occupava dei vari dettagli ma non so perché alla fine non si fece nulla.

In effetti dall'83-84, almeno da quello che potevo vedere io quando venivo qua in Italia una o due volte l'anno, mi sembrava evidente una forte stagnazione a livello organizzativo che durò fino a che non saltò fuori Gionata Soletti.

Ho avuto l'impressione, da fuori, che Gionata abbia praticamente salvato la federazione italiana alla fine degli anni '80, o meglio che fosse l'unico disposto a fare qualcosa: mi sembrava infatti che nessuno avesse voglia di organizzare e che non si muovesse assolutamente niente. Poi Gionata si è dato molto da fare per tutti gli anni '90 favorendo la nascita di Go Club fuori Milano, visitandoli regolarmente e con

moltissime iniziative.

Il problema è che mi sembra che Gionata sia quello che si dice un 'faccio tutto io', con capacità di delega anche inferiori alle mie (...che non sono certo un gran che, non a caso lavoro in proprio) e soprattutto abbia una grande capacità di creare antagonismi. Ricordo ancora quando incontrai l'unica volta Raffaella Giardino di sfuggita ad Abano: sapevo che c'erano dei problemi ma non sapevo bene quali fossero, e notai un'amaressa tale contro Gionata e la federazione che pensai che se mai ci fosse stata un'opposizione lei ci sarebbe stata senza dubbio dentro...

A livello di federazione europea invece, sono stato tesoriere dal '90 al '92, anche se in pratica già svolgevo questi compiti già dall'89.

L.O. Quindi tu hai ovviamente visto la federazione europea sia in quell'epoca che ai giorni d'oggi...

S.P. Sì, anche prima in realtà, visto che ho spesso rappresentato l'Italia nelle riunioni della federazione europea. In realtà non avevo mai avuto una delega formale, ma molto spesso ero l'unico italiano presente, per cui la scelta era abbastanza limitata...

L.O. C'è a tuo avviso qualche differenza importante fra la federazione europea di allora e quella di adesso? In che modo pensi si stia sviluppando questo organismo?

S.P. Mah, devo dire che da quando non sono più attivo, cioè dal '92, non ho seguito molto da vicino il metodo di lavoro e non posso dire quali miglioramenti siano stati apportati

“In effetti dall'83-84, almeno da quello che potevo vedere io quando venivo qua in Italia una o due volte l'anno, mi sembrava evidente una forte stagnazione a livello organizzativo”

"A livello di federazione europea, sono stato tesoriere dal '90 al '92."

all'organizzazione, salvo ovviamente quelli più evidenti, come la disponibilità di comunicazioni più rapide grazie alla posta elettronica.

All'epoca ricordo che il presidente della federazione europea era Alan Held, altro aspetto buffo... un canadese che presiede la federazione europea, mentre Nick Van Diepen, olandese, era il segretario: approfittavano del fatto di essere entrambi attivi in università per comunicare attraverso reti universitarie, le precursori di Internet...

Un grosso miglioramento è ovviamente dato anche dalla situazione finanziaria: quando ero tesoriere la federazione europea aveva entrate per 50 pfennig per iscritto, con un minimo di 50 marchi per federazione, ovvero fra i 3'000 e i 4'000 marchi l'anno di entrate... in pratica ci si pagava la corrispondenza e poco altro.

Ovviamente non ci si poteva di sicuro pagare un viaggio per un rappresentante della federazione europea in Giappone, tanto che per anni i contatti furono tenuti da Van Frankenhuisen, che era stato il predecessore di Alan Held, e che approfittava della sua alta carica nella KLM per avere biglietti a prezzi scontatissimi, credo del 90% o giù di lì. Ovviamente oggi le risorse sono molto maggiori: tieni conto ad esempio dei tornei di ING che iniziarono proprio nella mia epoca.

A riguardo mi ricordo ancora la tremarella alle mani al primo torneo di ING (in realtà il primo fu a Vienna ma era un piccolo torneo a inviti) nel '91 io ero tesoriere e dovevo distribuire per le buste dei premi un totale di quasi 20 milioni di lire in fiorini olandesi, valuta per me abbastanza sconosciuta, ed ero molto preoccupato di confondere le banconote nel preparare le buste!

Un punto invece che ho fatto anche

notare nella mia lettera recente di uscita dalla FIGG [Sergio è stato socio della FIGG fino a quest'anno, quando ha deciso di disdire la propria iscrizione spiegandone i motivi in un messaggio sull'area soci della FIGG stessa] è che io cominciai nel 1988 a litigare con Gionata su questo fatto: lui vede, forse anche molto saggiamente visto dal punto di vista italiano, l'entrata nel CONI come l'unica salvezza per il Go italiano. Questo può essere vero per la situazione italiana, in particolare per quel che riguarda sponsorizzazioni e questioni giuridiche: non ne so abbastanza per commentare. Posso però dire che in altri paesi europei è una questione all'ennesimo posto nelle priorità, cioè non gliene importa praticamente nulla d'essere o meno nel comitato olimpico nazionale. In Olanda ad esempio sono da molti anni in una federazione di 'sport mentali' con lo shogi, la dama internazionale e altri giochi: in questa associazione hanno automaticamente diversi aiuti dallo stato. In Germania invece la questione non ha nulla a che fare con il comitato olimpico tedesco, e a proposito ci sono un paio di aneddoti molto curiosi: quello che è importante è se una organizzazione è riconosciuta come sportiva.

In Germania la legge dice, riguardo alla legge sulle associazioni sportive, 'valgono ai fini di questa legge come sport anche gli scacchi'. L'interpretazione è curiosa: tutti i commentatori giuridici tedeschi sono concordi nel dire (e se conosci qualcosa di giurisprudenza saprai che è una situazione più unica che rara) che questo vuol dire che per la legge tedesca gli scacchi NON sono uno sport, ma hanno diritto in conformità a quella legge allo stesso trattamento degli sport, e ad un riconoscimento che

dà diritto a varie forme di sgravi fiscali e di finanziamenti.

Questo però esclude tutto ciò che non sia uno sport o gli scacchi e quindi esclude il Go con i suoi quattro gatti, ma anche il bridge o lo skat, che è il gioco di carte più diffuso in Germania. Diversi anni fa c'era stato un tentativo di modificare questa legge per includere anche altri giochi come lo skat, la dama e anche il Go.

Si stava discutendo questa legge in parlamento quando entrò un commesso trafelato portando un bigliettino al presidente: "Signori e Signore deputati, mi comunicano in questo momento che il muro di Berlino è stato aperto"... puoi immaginarti quello che successe: da allora i tedeschi hanno altro a cui pensare e la discussione non fu mai riaperta...

Prima e poi ci riproveranno, con lo scopo che è essenzialmente quello di poter detrarre dalle tasse i soldi che uno sponsor investe nel Go, il che ovviamente sarebbe un notevole incentivo al Go tedesco.

L.O. Per chiudere questa interessante intervista, cambiamo completamente argomento: abbiamo parlato del Go dal punto di vista storico-agonistico, e brevemente delle questioni organizzative... che cosa è per te il Go? Negli ultimi numeri di ETG abbiamo sentito le opinioni di Roberto Mercadante (su ETG3) e di Cesare Barioli (su ETG4) per cui il Go ha un significato che trascende quello del semplice gioco, ma per te cosa è?

S.P. Beh, devo confessare che delle visioni così profonde decisamente non le ho. Per me è un gioco molto interessante che per diverse circostanze a cambiato nettamente la mia vita perché mi ha dato la possibilità di conoscere molte persone.

Mi ha fatto notare una volta un amico a Berlino Est a cui raccontavo qualcosa sui congressi europei e i Go Club che avevo frequentato che gli ricordavo molto un altro suo amico quando raccontava dei congressi degli esperantisti. Quello che voglio dire è che il Go per me è stato, oltre che un gioco affascinante, un 'mezzo' (ma avrebbe potuto esser qualcosa d'altro) che mi ha dato varie opportunità per cambiare la mia vita.

Enzo Burlini

Ormai intervistare Enzo sta diventando un'abitudine per Easy To Go!. Questa è la quarta intervista che gli dedichiamo in cinque numeri di Easy To GO!: prima come finalista del campionato italiano, poi come vincitore del campionato stesso e adesso per la sua influenza sul Go italiano negli anni '80. Aggiungeteci poi che oltre ad essere il più titolato dei goisti italiani è anche sempre molto gentile e disponibile capirete perché ha noi piaccia molto intervistarlo. A lui forse un po' meno: la copertina che gli abbiamo dedicato sul numero 3 di ETG gli ha creato non poche difficoltà.

Dovete infatti sapere che Enzo è insegnante in un istituto superiore del milanese, e un giorno entrando in classe si è sentito salutare da un suo alunno al grido di "Ehi, Cover Man!" e le facezie che ne seguirono (per chi non lo ricorda la copertina di quel numero aveva una foto di Enzo a tutta pagina e a caratteri cubitali la scritta 'Primo Cover Man di ETG!').

Enzo ha poi commesso il grave errore di raccontarci questo aneddoto, e già lo abbiamo minacciato di intervistare i suoi alunni non appena riapriranno le scuole.

La leggenda vuole che lo studente così abile da trovare la copertina sia poi stato bocciato, ovviamente per motivi che non hanno nulla a che fare con il suo simpatico scherzo...

Sprezzante del pericolo e incurante delle nostre minacce di dedicargli anche un paginone centrale, Enzo ha accettato nuovamente di farsi intervistare da noi per la sezione storia del Go.

Godetevi l'intervista!

Luca Oriani: Enzo, eccoci di nuovo da te per la quarta intervista in un anno di Easy To GO!... ma non sei ancora stufo di noi?

Enzo Burlini: Sono commosso ed ovviamente onorato di essere intervistato da uno dei più famosi redattori della vostra prestigiosa rivista e di poter quindi esporre in tale sede le mie idee ed i miei ricordi; penso che ormai rimarrei deluso se poi trovaste ogni tanto qualcun altro da intervistare [simpatico, la prossima volta gli mando l'Incappucciato N.d.R].

L.O. Con la vittoria al CI di quest'anno sei diventato il giocatore italiano più titolato della storia, con quasi 20 anni fra la tua prima e la tua ultima vittoria in un CI. Per tutti gli anni '80 e '90 hai visto evolvere il mondo del Go italiano e hai potuto osservarne lo sviluppo. Quale è secondo te la principale differenza fra il Go italiano oggi e quello di 20 anni fa?

E.B. Il Go italiano 20 anni fa semplicemente non esisteva come struttura, ma era formato da un piccolo nucleo (10-15 persone fisse più un'altra decina che cambiava continuamente) a Milano più un piccolo gruppo attorno a Dario Colombera nel Padovano ed un gruppo a Roma; nel periodo in cui ho scritto di Go per "Contromossa", la rivista di giochi dell'ARCI, sono stato contattato da vari singoli sparsi per l'Italia, Torino, Perugia, etc.: il club viveva sull'entusiasmo e l'attivismo di Marvin Wolfstahl e logisticamente sui contatti e le amicizie sue e di Raffaele Rinaldi; quando Marvin è tornato a New York il club ha subito un tracollo organizzativo. Da questo punto di vista credo che Gionata, pur con i suoi (tanti) difetti a livello di rapporti personali, abbia salvato il Go Club (e la federazione, che esisteva semiclandestinemente ma coincideva con il club in buona parte) da una lenta scomparsa.

L.O. Torniamo alla fine degli anni '70 e ai primi anni '80: potresti raccontarci come hai conosciuto il Go e come era l'ambiente del Go milanese durante questo periodo?

E.B. Io sono stato introdotto al gioco da un mio amico, Franco Tedone, che fece le prime partite con me spiegandomi le regole, dopo di che iniziai a giocare ed imparare qualcosa al Bu-Sen con Cesare Barioli, dove si riunivano 4 o 5 persone, tutti principianti; fortunatamente entro qualche mese arrivarono Marvin e Raffaele, importanti per i motivi detti prima, e due forti giocatori stranieri, Etsuo Terakawa 3 dan giapponese e Mark Hall, allora credo 2 dan inglese, che, malgrado giocassero quasi sempre tra di loro dato l'enorme differenza di forza, mi permisero di effettuare finalmente qualche partita col nero e di migliorare la comprensione del gioco; in seguito al trasferimento alla Città del Sole cominciarono ad arrivare altri giocatori ed io organizzavo ogni tanto corsi per principianti; tra l'altro qualcuno, credo Marvin, riuscì ad organizzare un incontro con Nakayama della Nihon Kiin, al quale parteciparono una ventina di persone; il numero di giocatori cresceva lentamente perché molti entravano ma altri contemporaneamente lasciavano, e così pure il livello di gioco, perché se ne erano andati sia Etsuo che Mark. Contemporaneamente alcuni di noi hanno cominciato a partecipare ai tornei all'estero (Nizza, Grenoble, Ginevra) ed abbiamo organizzato qualche torneo a Milano al quale parteciparono qualche giocatore di Nizza ed un parigino.

L.O. Durante questi 20 anni, chi sono stati i tuoi principali avversari dal punto di vista agonistico? C'è qualche vittoria che ricordi con particolare

“Non ho filosofie di vita a proposito, io sono un appassionato del gioco come categoria ed il Go è quello più completo ed affascinante e soprattutto quello più impegnativo complessivamente”

soddisfazione?

E.B. Al club giocavo alla pari con Marvin e con Sergio P., mentre Raffaele, Alberto Rezza e Fulvio S. erano qualche pietra più deboli.

Al Campionato Italiano ricordo l'impegno contro Primo Garofalo (a proposito, non ne sono sicuro ma credo che una dei campionati che avete assegnato a Primo sia in realtà mio) [nel box a pagina 15 troverete il nostro tentativo parziale di ricostruire l'albo

d'oro del Campionato Italiano N.d.R.]; le partite che ricordo con più piacere sono alcune vittorie al WAGC ed al campionato europeo, ed il penultimo Campionato Italiano vinto ('92 ?) in una finale a 3 con Ramon ed Enzo P. in cui tutte le partite sono state tiratissime e che nelle intenzioni doveva essere il mio "canto del cigno".

L.O. Vorrei chiudere questa intervista con una domanda che facciamo a quasi tutti i nostri intervistati. Cosa è per

te il Go?

E.B. Non ho filosofie di vita a proposito, io sono un appassionato del gioco come categoria ed il Go è quello più completo ed affascinante e soprattutto quello più impegnativo complessivamente: inoltre credo che eserciti una specie di selezione preventiva, per cui ho sempre incontrato una percentuale molto maggiore di persone interessanti nell'ambiente del Go che altrove.

STORIA

Heine il fisico

Una via europea ad un approccio scientifico e sistematico al Go nell'esperienza di Klaus Heine.

di Franco Pratesi

Diversamente da altri giochi importanti, il Go non ha una tradizione consolidata nella civiltà occidentale. Tuttavia, salvo alcune dibattute questioni sul dettaglio delle regole, la base del gioco è semplice e comprensibile con facilità; invece è noto che la "strategia" del gioco richiede un lungo tirocinio per essere padroneggiata. Accade così che le migliori scuole del gioco continuano ad essere quelle dei professionisti dell'Estremo Oriente, dove negli ultimi anni la grande scuola giapponese si è vista raggiungere dal recupero storico di cinesi e coreani. Anche i giocatori di Europa e America si stanno avvicinando ai massimi livelli, sebbene di regola ciò avvenga a seguito di un periodo di apprendistato orientale più o meno lungo.

Personalmente, non ho ancora capito cosa renda il Go così difficile per gli occidentali - a parte che il numero molto minore di praticanti può già spiegare parecchie differenze - ma temo che almeno in parte ciò sia collegato alla enorme varietà di varianti e di mosse da analizzare. Potrebbe allora sembrare che la nostra cultura si fermi a un livello di comprensione del Go troppo schematico e quindi riduttivo. Da qui fino ad estendere il discorso alla comprensione del mondo intero il passo è breve. Una conferma potrebbe essere vista nel fatto che ricorrentemente fioriscono mode orientaleggianti, e ad ogni soffio di vento esotico si sentono riecheggiare brani di religioni antiche, di filosofie diverse, ma per

lo più estranee alla nostra cultura, insieme a varie credenze parascientifiche. Mi sembra che il punto di arrivo di tutto ciò sia oggi trovare il Go praticato spesso a livello di doposcuola nelle palestre di arti marziali e ancora più indicativo incontrarlo come insolito frutto, o fiore che sia, della New Age.

Di fronte a queste folate di irrazionalità, la mia preparazione culturale si ribella. Sono abbastanza consapevole dei miei limiti personali nella conoscenza scientifico-tecnica, che pure mi ha impegnato per decenni. Ma sono convinto che la "nostra" preparazione culturale europea, che guarda caso è la stessa che ha poi reso possibile il notevole livello tecnologico ed economico raggiunto anche nell'Estremo Oriente (altro che le loro particolari filosofie!) non debba ritirarsi di fronte alla teoria del Go, come a qualsiasi altro argomento.

Non vorrei però presentare la questione come se avessi raggiunto da solo una conclusione del genere. Fortunatamente, anche sul Go mi è capitato più volte di leggere testi scritti con la "nostra" mentalità occidentale. A livello elementare, un approccio di questo tipo lo trovai già nel libro *The World of Ki*, che presentai in Stone Age n. 25.

Ora vorrei concentrare l'attenzione su un pioniere che ha ripetutamente intrapreso la via europea alla scienza del Go. Si tratta di un docente tedesco di fisica, nato nel 1929 e ora in pensione, abitante nel nord della Germania: Prof. Dr. Klaus Heine - Peterstr.10a

- D-26382 Wilhelmshaven. Posso aggiungere che il suo indirizzo di posta elettronica è: klgeheine@t-online.de e che è in grado di corrispondere nelle principali lingue europee. Nel lontano 1961 Heine fondò un club di Go a Clausthal, presso la Bergakademie in cui insegnava. In quel periodo c'erano in Germania per la gestione del Go dispute forti fra Berlino e la Repubblica Federale, mentre nella DDR si seguiva, lentamente, una via indipendente. Il club di Heine non si affiliò a nessuna organizzazione e lo troviamo ricordato di rado. Heine si occupò personalmente di didattica e verso il 1975 compilò un corso di Go, organizzato in sei lezioni.



Ma il suo merito principale è stato quello di aver dato concretamente l'avvio a molti possibili temi di ricerca scientifica sul Go. Quando qualche anno fa a me veniva in mente una questione di statistica, di matematica, di psicologia relativa al Go, trovavo sempre che Heine ci aveva già pensato almeno venti anni prima, cercando di introdurre nel Go da molti punti di vista un approccio scientifico moderno. Notevole il fatto che Heine non si è limitato a far conoscere i risultati delle proprie ricerche individuali ma ha tentato a più riprese di organizzare la ricerca scientifica nel settore favorendo incontri e collaborazioni fra gli studiosi dei vari paesi. Purtroppo i suoi contributi hanno avuto alcune serie limitazioni, che non hanno permesso il riconoscimento e lo sviluppo ulteriore che a mio parere meritavano. In parte hanno sofferto della minore diffusione internazionale della lingua tedesca e comunque della loro circolazione limitata - di solito si tratta di alcune pagine dattiloscritte note solo a pochi esperti. In parte presentano il limite oggettivo di non andare molto oltre all'esposizione del problema e al suggerimento di una via da seguire per la trattazione. In parte maggiore, hanno incontrato poco interesse nell'insieme dei giocatori di Go che, ieri come oggi, ha sempre visto nella disputa del torneo di turno e nell'avanzamento di grado il massimo degli obiettivi. È così che già la ricerca delle ricerche di Heine è oggi un bell'impegno, tanto che mi limito ad elencare i suoi contributi principali come riportati (sulla base della sua conoscenza personale e di qualche bibliografia

specialistica precedente) nella *AGA Historical Bibliography* di Craig Hutchinson.

- 1973 Das Go Spiel in der Pädagogik. 7p.
- 1973 Kybernetik beim Go-Spiel. 9p.
- 1973 Go-Akademie. 2p.
- 1974 Klassifikationen im Go-Spiel. 3p.
- 1975 I. Seminar of Go and Game Theory. 4p.
- 1975 Go-Kurs. 24 p.
- 1975 Der Informationsgehalt einergo-Partie. DgoZ 50, Nr 1, 8.6, p. 1-6.
- 1977 Eine objektive Methode zur Feststellung der Spieler-Stärke. Go-Magazin 4, p. 10-13.
- 1979 II Seminar of Scientific Go-Theory. Editor: Klaus Heine. 126 p.
- 1986-88 The Elements of Logic in Go (Wei-Chi). 13p.

Prenderò ora brevemente in esame solo il libro del 1979, sul secondo dei due seminari organizzati dallo stesso Heine e tenuti all'interno dei congressi europei di Go, con la partecipazione di esperti di varia provenienza. Al primo seminario del 1975 parteciparono come conferenzieri Klaus Heine, Bruce Wilcox e Craig Hutchinson, nomi che dimostrano l'interesse al massimo livello anche del Go statunitense. Purtroppo, di quell'evento è conservato solo un riassunto di quattro pagine. Gli atti del secondo seminario furono invece raccolti in questo interessante libro, pubblicato con il supporto dello Institut für Strahlenchemie di Mühlheim a.d. Ruhr. Gli argomenti trattati iniziano con varie analisi

delle regole del gioco, proseguono con Go usato come misura dell'apprendimento, con ricerca statistica, errori e probabilità, e terminano con la programmazione del gioco. Alla fine del libro troviamo una conclusione che riassume le linee guida seguite e da sviluppare, quattro pagine di bibliografie specialistiche e due pagine con gli indirizzi degli autori e di qualche altro esperto. Gli autori dei contributi sono Schilp, Tsuchiya, Heine, Liu, Colombera, Kramarczyk, Benson, Wang, Pinkenburg, Reitman e Wilcox. Fa piacere trovare fra i relatori anche un italiano, il professor Dario Colombera, che poi ricoprì la carica di presidente della associazione goistica nazionale, quando l'organizzazione del Go in Italia muoveva i primi passi. Oggigiorno molti degli argomenti abordati da Heine si vedono periodicamente ripresentati a rec.games.go. Viene posta la domanda, di solito da un principiante a cui è venuta in mente per la prima volta, più esperti rispondono e dibattono, nessuno conclude. Alcuni mesi dopo la discussione ricomincia in termini simili. Forse sarebbe utile rispolverare l'idea dei seminari europei. Una qualche coordinazione della ricerca scientifica nel settore si presenta ancora utile, se non addirittura indispensabile, per l'avanzamento della nostra conoscenza teorica del Go nei suoi molteplici aspetti. Se si svegliasse l'interesse dei goisti, credo che il professor Heine sarebbe ben felice di organizzare e dirigere il suo terzo seminario!





Ranka

di Alex Albore

Quando si intraprende una nuova opera, un nuovo studio, viene naturale andare a ricercare le proprie radici, per rifarsi un'anima di fanciullo.

Trovare un punto d'appiglio diviene essenziale quando si approccia la storia, anche se sotto forma di favole, perché è facile dimenticare il legame con il presente e con la quotidianità; tanto più se si parla di leggende orientali che sembrano distanti mille e mille miglia da noi. Recenti tragici avvenimenti hanno ricordato a chi dimentica che essere distanti da un luogo o da un popolo non vuol dire esserne slegati. Tutto si tiene, tanto più su di uno scoglio piccolo come la nostra Terra.

Mi sono ritrovato così a Parigi, al bar Le Lescot, dove ho il grande onore e il piacere di incontrare maître Lim, studioso coreano approdato in Europa trent'anni fa e che ha iniziato al baduk il fiore dei giocatori d'Oltralpe.

L'argomento della nostra discussione si porta rapidamente sul pensiero cinese, anzi sui legami del wei-chi con la tradizione culturale orientale. Infatti il nostro gioco preferito nasce negli stessi luoghi e negli stessi tempi circa (la discussione su questo punto potrebbe essere nutrita da fiumi d'inchiostro) della tradizione sciamanica dalla quale è poi nato il movimento filosofico chiamato taoismo. I simbolismi che li connettono sono (e lo vedremo fra poco) molteplici. Non solo, il wei-chi si inquadra nell'idea propria al taoismo religioso della ricerca dell'immortalità.

Ciò può stupire gli occidentali ma il concetto di immortalità è strettamente legato in Cina all'imperitività del corpo allo stesso modo di quella dell'anima. Dalla tradizione sciamanica, il pensiero orientale ha ereditato la triade Cielo-Terra-Umanità che governa l'universo. Cielo e Terra sono immutabili nella loro forma complessiva mentre l'uomo ha perso questo attributo di immortalità. Ritrovare l'unione col Tao Originario e fare parte delle grande comunanza delle creature è -per dirla in modo semplice e breve- lo scopo del taoista che si vuole Uomo Perfetto, e quindi immortale.

A causa di questa ricerca sono nate una grande varietà di scuole di pensiero tutte indirizzate al conseguimento della vita eterna attraverso il raggiungimento del Tao.

Numerose sono le vie percorribili. Numerose e disparate: si va dal perfezionamento del

proprio corpo mediante erbe, pozioni e procedimenti alchemici all'abbandono completo di ogni volontà materiale, dal rigido rispetto dei codici di moralità al rifiuto sostenuto da massicce dosi di vino, poesia e wei-chi di ogni imposizione sociale, dalla pratica di rituali a metà tra magia e misticismo liturgico all'introspezione e alla ricerca di sé. Tra tutte le strade percorribili, ci soffermeremo oggi su quest'ultima.

Guardare in sé è come guardare il mondo attraverso un filtro. Capire sé stessi è sollevare questo filtro.

Coloro che vedono altre cose e non vedono sé stessi non acquistano sé stessi ma acquistano altre cose: acquistano, cioè, quel che appartiene ad altri ma non quello che appartiene a loro stessi, trovano gradevole quel che è gradevole agli altri ma non quello che è gradevole a loro stessi.

Chuang Tzu (VIII)

Analizzare il mondo attraverso la propria persona è un esercizio complesso e richiede quella conoscenza di sé che prelude ad una conoscenza ben più ampia. Il wei-chi può



Maître Lim

essere visto come uno strumento per perseguire questo fine. Una Via è un percorso di crescita personale da seguire. Una Via non è però un dettame divino, corrisponde nel nostro caso ad un percorso interiore, un mezzo per conoscersi.

Per i taoisti il congiungimento con il Tao passa attraverso la comprensione del Creato, a cominciare da sé stessi. *Eccellere in un solo campo è come avere un alluce lunghissimo ma le altre dita monche, ci dice Chuang Tzu. Ko Hung parimenti scrive:*

È auspicabile che coloro che alimentano la vita imparino a fondo e comprendano l'essenziale, colgano tutto ciò che c'è da vedere e scelgano per il meglio. Non è sufficiente limitarsi a coltivare una sola cosa. È inoltre pericoloso per chi ama la vita affidarsi alla propria specializzazione. (...) Essi [coloro che sono monomaniaci, che conoscono un'unica Via] non seguono la via del Tao perché sono monocordi.

Essere fanatici non porta altro che la ristrettezza di idee e l'incapacità di integrarsi in un mondo che si vorrebbe penetrare, così come nella storia del mikado (N.d.A. imperatore giapponese) maniaco di go che perse moglie e trono a causa di una stupida scommessa di gioco.

Maître Lim dice, elencando gli aspetti più importanti della vita:

- 1) Mangiare
- 2) Picoler (N.d.T. trincare)
- 3) Coit coit
- 4) Cantare
- 5) Go

a significare che persino l'attività che rappresenta buona parte del suo impegno è lontano dall'essere l'unica ossessiva attività delle sue giornate.

La storia che mi accingo a raccontare è tra le mie preferite e tratta della rivelazione del Tao attraverso il gioco ad un umile boscaiolo. Si tratta di una favola cara ai giapponesi, i quali l'hanno importata assieme al wei-chi dalla Cina. Sinonimo di go in Giappone è "ranka" che vuol dire "ascia marcia".

Storia del boscaiolo e della sua scure

Un taglialegna di nome Wang Chih aveva l'abitudine di avventurarsi in oscure foreste e in isolate montagne alla ricerca degli alberi migliori. Un giorno, intrigato da strani echi provenienti dalla parte più profonda del bosco, abbandona il suo lavoro per scoprire l'origine di tali rumori. Inseguendo i rintocchi attraverso gli alberi, giunge finalmente in una radura dove due vecchi, seduti intorno ad un ceppo, vi pongono a turno sassi bianchi e neri.

È già pronto ad andarsene, la scure caricata sulle spalle, quando delle pietre poste sul ceppo attirano la sua attenzione perché,



durante le fasi di gioco, queste hanno assunto una forma particolare: sembra quasi...quasi la coda di un drago, di quelli che vivono ancora nascosti tra i picchi delle più alte montagne! Posata l'ascia, lo sguardo del taglialegna cerca sulla superficie del legno altre forme buffe ma ci sono ancora poche pietre, la partita essendo iniziata da poco. Aspettando di scoprire altri disegni, vede il goban riempirsi man mano; i sassi isolati, divengono gruppi fino a congiungersi in solide catene. I gruppi si sviluppano e prendono forma, aggiungendo profondità al territorio essi sembrano alzarsi verso il centro del tavoliere, lasciando la sicurezza dei bordi per scontrarsi in un'accesa battaglia non cruenta.

Quando la fame si fa sentire, uno dei giocatori gli offre una specie di dattero che placa l'appetito di Wang Chih mentre egli lo mastica. Facendosi più intricato, il gioco svela al boscaiolo altre verità. Nulla è sicuro, neanche un territorio che sembrava acquisito, e l'assediate si trasforma facilmente nell'assediate. Le forme hanno come gli esseri viventi dei punti vitali che possono essere occupati, uccidendo in una sola faticosa mossa ogni speranza di vita. Percependo un mondo nascosto, Wang Chih, continuando a scrutare quegli incroci, si rende conto della fragilità dell'esistenza di pochi uomini di fronte alla potenza dei grandi eserciti e di come spesso i giganti hanno piedi di argilla, spezzati sovente da eventi a prima vista insignificanti ma invece carichi di un potenziale immenso. Nulla nasce dal nulla ma ogni atto va meditato e preparato: condurre un popolo alla guerra senza averne formata la virtù, è condurlo al massacro.

Guardando più a fondo, nel gioco dei due saggi si intravede lo scorrere degli eventi, la calma e l'avventatezza si scontrano nelle varie fasi della partita avendo volta a volta il sopravvento.

Il vuoto che sembra privo di ogni valore lo acquista quando diventa esso stesso il frutto della contesa. Le pietre non fanno altro che susseguirsi sul goban alla ricerca dello spazio da circondare o da invadere, sfruttando le discontinuità lasciate dall'avversario, come se le imperfezioni andassero colmate al fine

ultimo di essere abolite. Ne risulta un quadro perfetto dell'Universo dove l'arte raggiunge il gioco fino a sovrastarlo.

Così, osservando le pietre di Go, il boscaiolo comprende le leggi della natura ed il perché dell'agire dei suoi fratelli; ma soprattutto vi trova il riflesso di se stesso. Confucio diceva che l'arciere è simile all'uomo saggio: se la sua freccia non raggiunge il bersaglio, è in se stesso che ne cerca la causa. Alla stessa maniera, lo stile del giocatore è tutt'uno con il suo modo d'essere, la sua ricerca della Via può venire viziata dalle distrazioni ma sarà sempre se stesso che disegnerà in un complesso mosaico di pieni e di vuoti.

Quando la contesa ha fine, entrambi hanno circondato delle pietre e degli incroci ma la vittoria, come la sconfitta, è sempre relativa. Lo scopo è stato raggiunto: il fluire dell'esistenza è stato rivissuto dai due immortali e questi si ringraziano poiché ognuno di loro ha imparato qualcosa dall'altro, aiutandosi a vicenda ad elevarsi al rango degli dei. L'equilibrio tra Cielo e Terra è stato mantenuto durante tutta una partita dove ogni disuguaglianza andava colmata da un agire saggio. Questa favolosa esperienza ha portato il taglialegna ad una grande comprensione del Creato.

Quando egli si appresta a riprendere il lavoro interrotto si accorge con sorpresa che la scure sulla quale si appoggiava per osservare la partita ha il manico totalmente marcito dalle intemperie e dal lento operare degli insetti, le sue mani sono macchiate e coperte di rughe, la sua barba lunga e grigia. Cento anni sono trascorsi dall'inizio della partita a Go dei due immortali.

È ora di tornare alle nostre attività, frenetiche o rilassate che siano basta tenere a mente quello che dice maître Lim: uno "mangiare", due "picoler", tre "il coit", quattro "cantare", cinque... cinque ho dimenticato!

Note Storiche

Chuang-Tzu: vissuto nel IV sec. a.C., autore del "Chuan Tzu" classico del taoismo.

Ko Hung: grande taoista del IV sec. d.C.

LA PARTITA COMMENTATA

Il primo scontro!

Vi abbiamo raccontato nelle pagine precedenti il Go italiano degli anni '80 nelle parole dei protagonisti di allora. Per la parte tecnica, abbiamo quindi deciso di presentare una partita "storica", avvenuta durante il XI Campionato Italiano del 1991 fra Ramon Soletti ed Enzo Pedrini, i due giocatori che domineranno la scena per tutti gli anni '90. Ecco la partita che simbolicamente chiude gli anni '80 del Go italiano, con due nuovi protagonisti per gli anni a venire.

Commento di Cristoph Gerlach (6dan)

Traduzione di Luca Oriani

Torneo:	Campionato Italiano 1990	Komi:	5,5
Nero:	Ramon Soletti, 1k	Risultato:	vince Nero per mezzo punto.
Bianco:	Enzo Pedrini, 1d		

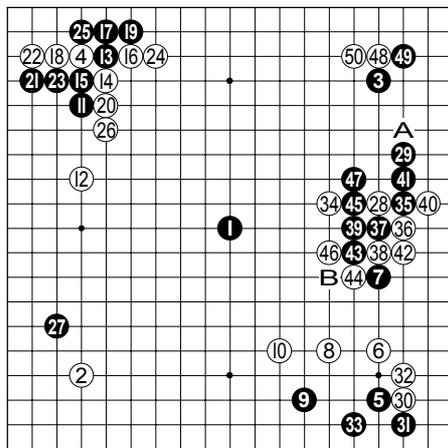


Figura 1
(1-50)

- 1: Questa mossa non si vede spesso in partite fra amatori. Di solito Nero segue una strategia particolare dopo un'apertura del genere. Bianco dovrebbe essere sveglio fin dall'inizio della partita!
- 2: Poiché Nero cercherà molto probabilmente di costruire un vasto Moyo al centro o sul lato destro, è corretto giocare per l'influenza piuttosto che per il territorio. Bianco dovrebbe evitare la terza linea fino a che la strategia iniziale di Nero non abbia perso significato.
- 4: Avrei preferito giocare in 4-4 di nuovo o addirittura in 5-4. È importante contrastare la strategia dell'avversario.
- 5: Questo angolo non lavora bene con N1 e N3 perché il lato destro è troppo aperto. Giocare 6, ad esempio, avrebbe reso più difficile a Bianco giocare sul lato destro.
- 6: Buona.

- 7: Ok (non c'è molto da fare qui).
- 8, 10: La scelta migliore.
- 11: Nero ha già abbandonato la sua strategia iniziale in N1. Lo Joseki nell'angolo in basso a destra è stato un successo per bianco. Adesso sarà difficile per Nero rendere N1 una buona mossa.
- 12: A causa della presenza di N1 Bianco non dovrebbe combattere nell'angolo in alto a sinistra. Dopo la sequenza in diagramma 1 le pietre nere sul Goban non stanno lavorando insieme, mentre Bianco è solido dovunque.

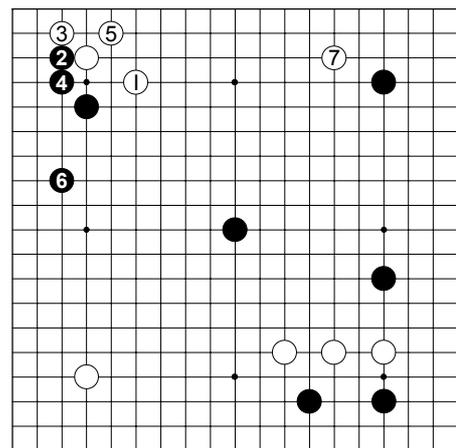


Diagramma 1

- 13: Non è la scelta migliore. Quello che succede nella partita va bene per Nero, ma bianco ha una scelta migliore con 14. E Nero ha una scelta migliore con 13! Il Diagramma 2 inizia un combattimento, ed è quello che Nero spera con N1 che aspetta al centro.

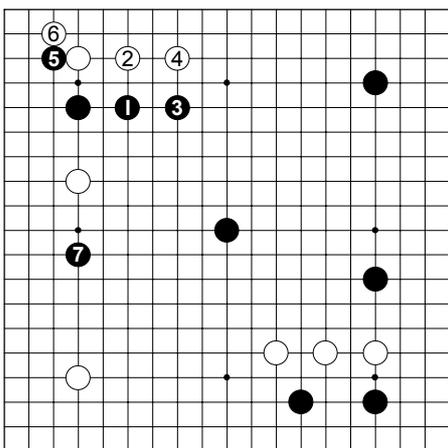


Diagramma 2

14: Con questo Joseki (rispetto - entrambi i giocatori conoscevano questo Joseki complicato!) il muro di Bianco al centro fronteggia N1 e non sarà molto efficiente. Il diagramma 3 è meglio per Bianco perché Bianco ottiene territorio sul lato superiore e Nero è costretto in una posizione schiacciata sul lato sinistro, e ancora una volta non fa lavorare bene N1 al centro.

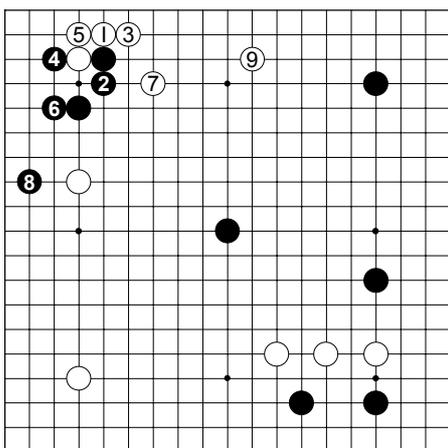


Diagramma 3

26: Joseki.
 27: Non sembra buona. Io preferirei sviluppare l'angolo in alto a destra prima. A sarebbe un buon punto per farlo. In più, eliminerebbe anche il rischio di B28.
 28: In principio questa mossa va bene. La partita diviene però sempre più complicata facendbdo tenuki sulla sinistra in basso ed andando a iniziare un combattimento a destra. Bianco potrebbe tenere le cose più semplici se giocasse prima sul lato sinistro. La sequenza in diagramma 4 è quello che ci si aspetterebbe. Fino a 14 nel diagramma 4 Bianco occupa grosso modo il lato sinistro e sta costruendo molta influenza in quell'area. Adesso sarebbe pronto a un combattimento sulla destra. Dopo il diagramma 4 Bianco ha la posizione migliore.

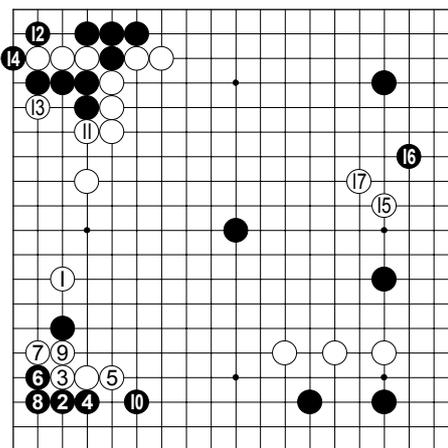


Diagramma 4

29: OK. Correre subito verso il centro è anche possibile.
 30: Bianco diserta il campo di battaglia??? Non si dovrebbe mai agire così. Il centro è decisivo per il risultato di questa partita. Se si pensa che l'angolo sia importante, allora si dovrebbe giocare B30 prima di B28. Dopodiché, si dovrà accettare di continuare il combattimento.
 31: Ok.
 32: La seconda possibilità per smettere di giocare nell'angolo e continuare invece il combattimento...
 33: Nero dovrebbe usare questa mossa per attaccare S28 ma anche N33 non è male. Le mosse di Bianco non sono state altro che Aji Keshi.
 34: Brutta forma. B47 è la risposta migliore per prevenire a Nero la connessione e per svilupparsi verso il centro.
 35, 37: Buone.
 38: Non c'è molto che Bianco possa fare.
 42: Bianco dovrebbe giocare come in diagramma 5.

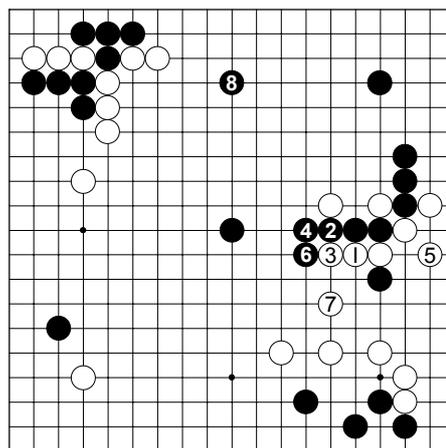


Diagramma 5

45: Nero dovrebbe e potrebbe giocare su una scala più grande. Dopo la sequenza in diagramma 6, la sua posizione sarebbe buona.

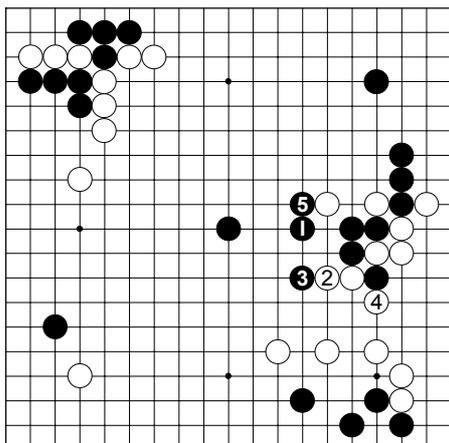


Diagramma 6

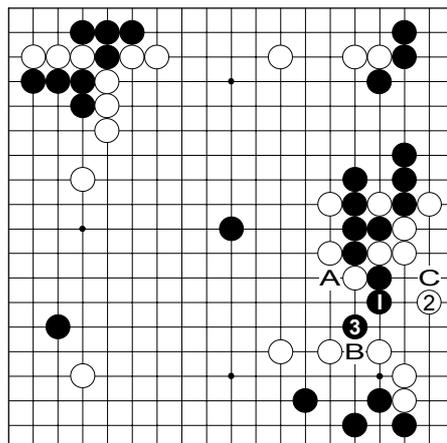


Diagramma 7

- 48: Bianco dovrebbe costruire influenza con B. N7 ha un brutto Aji. Bianco dovrebbe fare qualcosa.
- 49: È meglio per Nero giocare in 50 per circondare Bianco nell'angolo.

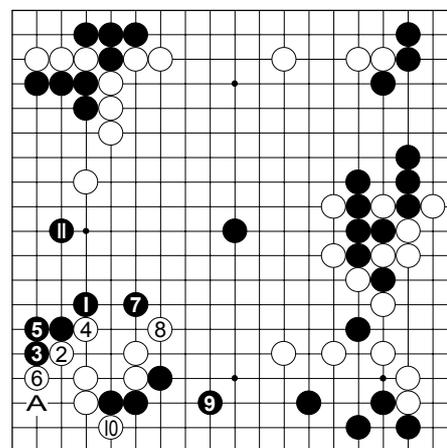


Diagramma 8

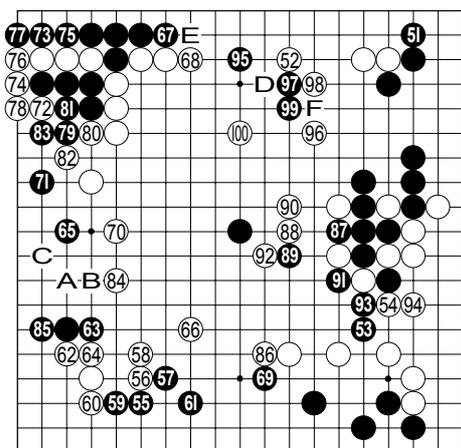


Figura 2
(51-100)

- 62, 64: Brutta forma e brutto stile. Il diagramma 9 mostra una sequenza migliore per gestire la situazione e utilizzare la debolezza della pietra Nera isolata (anche se è un pochino ottimistico, specialmente riguardo a N6 nel diagramma: Nero farebbe bene a giocare B7 egli stesso)

- 53: L'ordine è sbagliato. Nero dovrebbe giocare con più severità come in diagramma 7. Dopo N3 nel diagramma, Nero minaccia A e B. Più avanti potrà tagliare la posizione Bianca. (Se Bianco non gioca B2 nel diagramma per prevenire N3, una mossa di Nero in C uccide le pietre bianche sul lato destro)
- 61: Non è urgente proteggere qui. Il diagramma 8 mostra una sequenza migliore per nero. Nel diagramma B10 è necessaria per proteggere contro una mossa Nera in A (distruggendo il territorio e gli occhi di Nero).

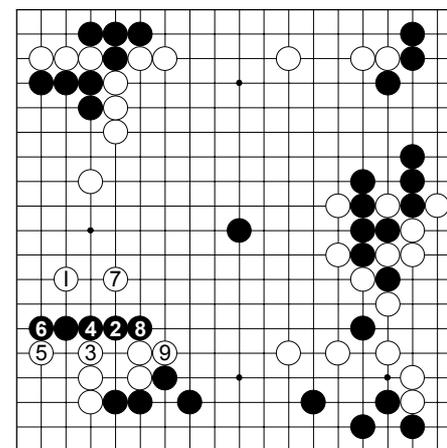


Diagramma 9

- 69: Nero è in vantaggio.
- 71: Pericoloso perché una possibile invasione in A. Nero dovrebbe difendere con B.
- 72: Spazzatura!
- 85: Non è ancora abbastanza solido. Resta una brutta invasione in C. Nero in A sarebbe solido e una buona mossa.
- 86: 91 o 87 sono più grandi.
- 88, 89, 90: E questo è ancora Go?!
- 96: Forma migliore in 99.
- 99: Nero avrebbe vita più facile se giocasse con calma D, rendendo E e F Miai.
- 100: Alien-Go.

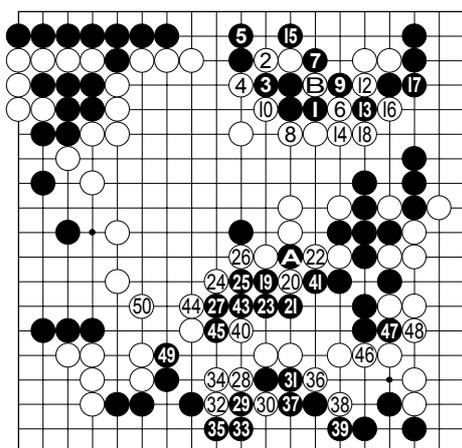


Figura 3
(1-50 = 101-150), 11 in B; 42 in A

28: Non è questa la debolezza nella posizione Nera! Il diagramma 10 mostra come tagliare Nero e distruggere alcuni dei suoi punti.

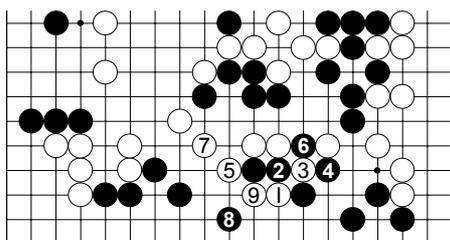


Diagramma 10

30: Ancora, B37 sarebbe stata molto meglio. Le altre mosse non sono commentate, tranne l'ultima e decisiva di Bianco.

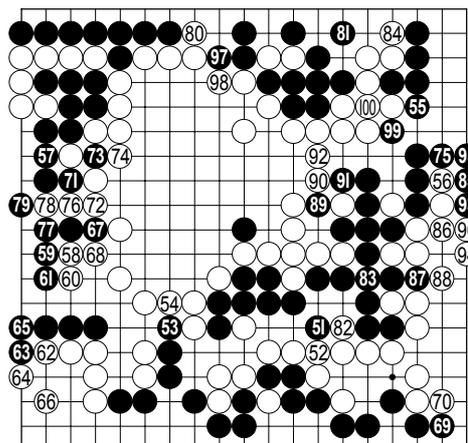


Figura 4
(51-100 = 151-200)

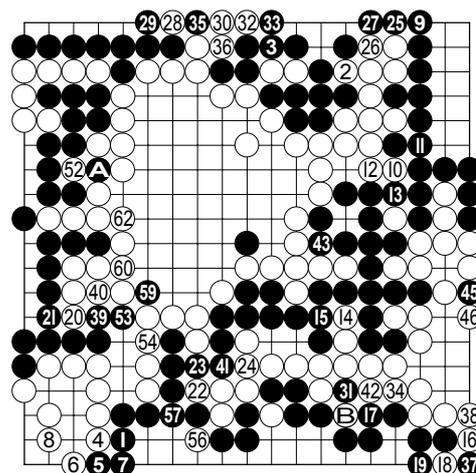


Figura 5
(1-63 = 201-263), 44 e 49 in B; 47 in 31; 48 in 18; 50 in 37; 51 in 28; 55 e 61 in A; 58 e 63 in 52

62: Non necessaria!!! Con questa mossa Bianco ha perso di mezzo punto!

ALTRI GIOCHI...

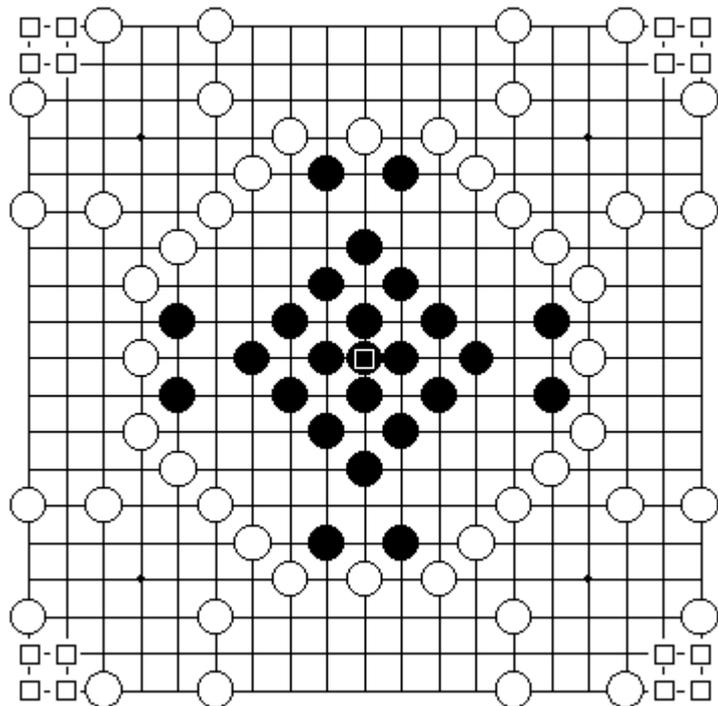
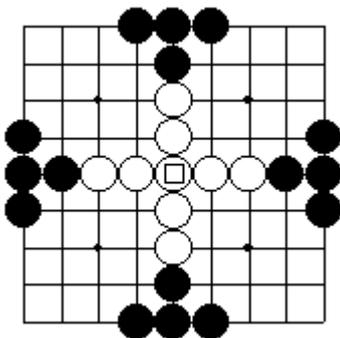
Vichinghi sul Goban!

Giocare a Go non ci annoierà mai, però chi alle volte indugia in altri giochi non deve vergognarsi troppo. Qualche debolezza capita a tutti prima o poi, ma per aiutarvi a combattere i rimorsi vi proponiamo un nuovo passatempo che si può giocare su una tavola da Go.

di Paolo Montrasio

I vichinghi viaggiarono in lungo e in largo ma non raggiunsero mai la Cina e il Giappone, per cui non ebbero modo né di saccheggiarle né di imparare il Go. Negli secoli successivi alle loro più note imprese, dopo avere un po' calmato il loro ardore guerriero, si sedettero finalmente ad un tavolo ed inventarono un gioco noto come hnefatafl, o anche con il più pronunciabile nome di tablut. Si tratta di un gioco per certi versi simile agli scacchi i cui protagonisti sono degli svedesi assediati dai soldati di Mosca, all'epoca al centro di un nascente e dinamico stato russo. Il gioco si diffuse in tutta la Scandinavia, arrivando fino in Islanda e nelle regioni del nord delle isole britanniche. Ad un certo punto il tablut iniziò però a declinare in popolarità e se ne perse ogni traccia tra il diciottesimo e il diciannovesimo secolo, finché nel ventesimo secolo vari studiosi ne ricostruirono le regole basandosi su antichi testi. Il caso ha voluto che le dimensioni delle tavole da Go e quelle del tablut siano compatibili e quindi eccovelo rivelato:

1. Si gioca in due, bianco e nero. Bianco è lo svedese e nero il moscovita. Bianco ha 9 pezzi (un re e otto soldati) e nero 16.
2. Si gioca su una tavola 9x9. Il re viene posto sull'incrocio centrale con gli otto soldati a due a due lungo le quattro direzioni cardinali. I sedici pezzi moscoviti vengono disposti in quattro formazioni a T lungo i lati. Per poter distinguere il re dagli altri pezzi in realtà non si potrà usare una pietra di Go, ma occorrerà far ricorso ad un segnalino d'altro tipo.



3. L'incrocio centrale è chiamato castello e le 4 regioni a T sono i campi base. Castello e campi base sono aree speciali a cui si applicano regole particolari.
4. L'obiettivo degli svedesi è far fuggire il re, portandolo sul bordo della tavola da gioco, campi base esclusi. I moscoviti vincono se riescono a catturare il re prima che fugga.
5. Gli svedesi muovono per primi e il gioco procede a mosse alterne. Un pezzo muove di un qualsiasi numero di incroci lungo una linea orizzontale o verticale, come la torre degli scacchi. Non è possibile attraversare o fermarsi in un'area speciale. I moscoviti, che inizialmente stanno nei campi base possono andare da un incrocio all'altro del loro campo base di partenza, ma quando lo lasciano non

possono più farvi ritorno. Quando il re ha lasciato il castello, nessun pezzo può più entrarvi o attraversarlo.

6. Tutti i pezzi tranne il re sono catturati se sono presi tra due pezzi avversari lungo una linea orizzontale o verticale, o con due pezzi nemici uno sopra e uno sotto, oppure con un pezzo nemico a destra e uno a sinistra. Un pezzo è catturato solo se si viene a trovare in questa situazione a causa di una mossa avversaria, e quindi può muovere di sua iniziativa su un incrocio tra due pezzi nemici senza essere catturato. Un pezzo catturato viene tolto dalla tavola e non torna più in gioco.
7. Il re viene catturato se viene circondato da tutte e quattro le direzioni, da pezzi nemici o da aree speciali.

8. Un soldato svedese che sta a fianco al suo re può essere catturato circondando entrambi i pezzi in un modo particolare. I moscoviti devono poter bloccare il re da tre parti (anche le aree speciali valgono per circondare il re) e l'incrocio a fianco al soldato, nella direzione opposta al re, è occupato da un moscovita (ma non da un'area speciale!). In questo caso il soldato svedese è catturato, ma non il re.
9. Quando il re ha una via libera verso il lato della tavola il giocatore svedese deve dire *raicki*. Quando il re ha due strade libere, e quindi ha vinto la partita, si dice invece *tuicku*, l'equivalente dello scacco matto.

10. Una minaccia che porta ad una vittoria certa non può essere ripetuta più di due volte, dopodiché il giocatore che l'ha fatta deve giocare una mossa differente.

La versione 9 per 9 era in realtà giocata non sugli incroci ma dentro le caselle di una scacchiera, e quindi sarebbe perfetta la tavola da shogi. Per un'incredibile coincidenza esiste però una versione 19 per 19 di questo gioco che a quanto pare era giocata sugli incroci. In questa versione i difensori sono neri, muovono comunque per primi, e il re deve fuggire in una delle 4 zone segnate negli angoli, che devono essere pensate come città alleate del re. Queste aree speciali sono ostili agli assediati, ossia prendono parte nella

cattura dei loro pezzi, e solo in re può accedervi.

La posizione iniziale di questo gioco è però controversa. Per vedere le altre possibilità e per saperne di più del Tablut e degli altri giochi derivati da questo vi invito a collegarvi ad Internet e leggere

<http://user.tninet.se/~jgd996c/hnefatafl/hnefatafl.html>

Poi potrete giocare contro il computer a

<http://www.expomedia.se/tablut/>

sia pure con delle regole leggermente diverse da quelle proposte qui.

UN ANGOLO ALLEGRO...

Il Go italiano visto dal Brasile

Il punto di vista sulla scottante situazione Goistica italiana dalle parole del nostro corrispondente in Brasile

di Guido Finizia

"Com'è il Go italiano visto dal Brasile?" mi domandava un amico. Non c'è molto da scrivere perché ne so veramente poco. Sicuramente ho una visione virtuale, una visione in rete. Un po' distante dalla realtà ma, chissà?, per qualche verso interessante. Non solo perché da molto lontano, ma anche perché interamente sviluppata nella rete, non conoscendo personalmente nessuno dei miei abituali compagni di gioco e nessuna delle persone coinvolte nelle (per me divertentissime) polemiche da post scissione.

È nella rete che gioco ed è nella rete che sto conoscendo una piccola parte dei goisti italiani. Da qui mi accorgo che il Go in Italia è ancora poco diffuso e che poco diffusi sono ancora i computer e internet. Mi diverto ad entrare in KGS [<http://kgs.kiseido.com>, N.d.R.] nella stanza italiana, è come se fosse il mio Go club, visto che qui a Florianopolis non conosco nessun altro che giochi a Go. Ed essendo un mondo virtuale conosco nomi ma non conosco facce, espressioni e le varie storie personali che stanno dietro a queste lettere; un po' come nei libri di Salgari che leggevo da bambino è la fantasia che colora e sostituisce immagini alle parole scritte.

In questo mondo virtuale, oltre ai meravigliosi server che mi permettono di giocare, ho incontrato conosciuto ed

apprezzato ETG ed i siti ufficiali della federazione e dell'associazione con le loro mailing list :-)) he he he!!! (divertentissime).

Il Go ufficiale italiano mi è sembrato polemico come quello del calcio o quello politico (per fortuna in Italia non stiamo ancora vivendo guerre religiose). E ai nomi che leggo sul mio monitor affianco nella mia fantasia le facce dei veri Biscardi (con accento incluso), Mosca, Agropoli o Berlusconi, D'Alema, Bossi, Casini, ecc ecc. Dove ci si scambia accuse e non si capisce mai chi ha ragione, chi dice la verità o chi mente, dove è più facile schierarsi per simpatie personali per tifo o per fede politica. Del Go occidentale in generale mi sono fatto l'idea di un ambiente intellettuale e un po' snob (non vi arrabbiate vi prego); la gran parte dei Goisti ufficiali italiani sono laureati e ben laureati, operano nel mondo scientifico e della comunicazione, diciamo la crema culturale italiana. Insomma un mondo dove qualcuno direbbe non dovrebbero esserci pettegolezzi e litigi furiosi... almeno in teoria!

A me che vivo in Brasile sembra di assistere a un'altra telenovela, le puntate me le leggo nelle mailing list dei vari siti Goistici e quando tento scherzare sulla vicenda con qualunque Goista italiano con cui chatto in rete si

chiudono tutti (non proprio tutti a dire il vero) come ricci spaventati, infastiditi dalle mie domande, e io mi sbellico dalle risate ☺.

Io, se esistesse la federazione utopica del Go italiano, la San Marinense! [Vi ricordate il bellissimo pesce d'Aprile sulla Federazione Sammarinese di Go? Tutti i dettagli su ETG4, N.d.R.] ne farei presidente il Barioli, che dall'articolo letto sullo scorso ETG (a proposito stupenda l'intervista e meraviglioso il contenuto) mi è sembrata una persona degnissima, ricca di una etica antica, che mi ha riportato indietro (poco) nel tempo, ad un'epoca fatta di ideali, di onore e di lealtà. Se fosse lui il presidente ne guadagnerebbero i salumieri per i premi in polli e salami e ne guadagnerebbe il Go.

Per finire vorrei ringraziare tutte quelle persone che spendono il loro tempo raccogliendo materiale, traducendo libri, amministrando siti, scrivendo riviste, che permettono a chi, come me, vive lontano e non padroneggia perfettamente l'inglese di vivere, anche se virtualmente, questo stupendo GIOCO che è il Go.

Atenciosamente,
Guido Finizia

RACCONTI ESTIVI

Estate, tempo di semina!

Dalla penna del nostro cronista il racconto dell'attività di semina estiva. Riusciranno questi semini a dare i loro frutti?

di Massimiliano Zecca

Ma come? Si semina d'estate? I contadini di tutto il mondo sono in rivolta, a quest'affermazione! Ma non sto parlando di zucche o pomodori, bensì dei piccoli, fragili, delicati semini del Go, che ogni tanto stentano ad attecchire. Ma cosa c'è di meglio del sole estivo per seminare questi piccoli semini? Il campeggio umanista e tante altre iniziative insegnano che d'estate il semino ha ottime possibilità di attecchire. Approfittando quindi delle mie ferie, sono andato a trovare un po' di amici sparsi per l'Italia, cercando di insegnargli i rudimenti del Go e, perché no?, di trasmettergli un po' di entusiasmo per questo meraviglioso gioco.

Go a Lecce

Come forse molti di voi già sapranno, quest'inverno c'è stata una piccola rifioritura del Go Club di Lecce. Umberto Giostra, per anni unico goista leccese (peraltro d'importazione) ha pensato per cercare compagni e compagne con cui giocare, senza però ottenere buoni risultati. Ma da quest'anno non è più solo! Forte delle mie origini salentine, infatti, quest'estate, durante le mie vacanze, ne ho approfittato per trovarmi con amici e parenti (sfruttando "vigliaccamente" la parentela e la lunga amicizia per ottenere un pubblico più vasto, a dire la verità) per trascorrere una giornata all'insegna del Go. Eccomi dunque a Lecce, il 1° Agosto, mentre tutti o quasi se ne vanno al mare, ad insegnare a giocare ad un piccolo ma interessato gruppo di persone.

Con Claudia, Vittorianna e Dario, e con il supporto di Mimmo, in trasferta da Francavilla, abbiamo dato vita ad una serie quasi interminabile di partitelle, sia sulla 9x9 (con i nuovi) sia sulla 19x19 (con Mimmo, ormai un veterano), passando allegramente e spensieratamente un intero pomeriggio. Avremmo continuato a giocare a commentare e studiare per tante altre ore ma, come già sottolineato in altri articoli, "più dell'onore poté il digiuno", e nessuno di noi ha resistito al richiamo succulento e prepotente della cucina della zia Donatella (ah, questi parenti!). E tra la pasta e la pizza, tra la mozzarella e il prosciutto, hanno fatto la comparsa sulla tavola anche i famigerati, meravigliosi, adorabili, sublimi, succulenti arancini di riso della Zi' Donata, vero scopo ultimo della riunione! Altro che Go!

Go in Sardegna

Dopo una bella settimana trascorsa più o meno a pelle di leopardo sulle spiagge ugentine (il "più o meno" è dovuto al fatto che ogni tanto passavo dalla spiaggia al mare) sono andato a trovare alcuni vecchi amici nel sud della Sardegna, a Carbonia. Avevo (opportunamente!) fatto precedere il mio arrivo da una serie di messaggi in cui decantavo la bellezza di questo gioco, senza però entrare troppo nei dettagli, cercando di incuriosire il più possibile i miei amici.

All'inizio l'accoglienza del Go è stata molto tiepida, anche perché mi sono fatto... ehm... diciamo... "distrarre" dalla cucina (a proposito: mitica la cucina della signora Bonaria, mia preziosissima ospite!) e dai sapori di questa terra per me sconosciuta. Passato però il primo momento di entusiasmo per i vinelli sardi (e soprattutto passate le conseguenze dei vinelli...) ho tirato fuori il mio goban magnetico, strumento preziosissimo in queste occasioni, ed ho iniziato a spiegare le prime regole del gioco ad un pubblico molto interessato.

Spiegare le regole del gioco e mettere una persona in condizione di giocare è una cosa che richiede pochissimo tempo, lo sapete tutti; il difficile è far sì che le persone continuino a giocare anche dopo che l'improvvisato sensei è andato via. Ma qui il vostro umile cronista ha avuto un piccolo lampo di genio (uno di quelli di cui ci sarebbe

tanto bisogno in partita, per intendersi)!

Dopo aver fatto le solite partitelle uno contro tutti (che ci volete fare, ogni tanto è bello sentirsi un super campione e sfidare - e battere - 4 avversari contemporaneamente), giusto far vedere la dinamica delle partite, ho fatto subito giocare i nuovi giocatori tra di loro. E dov'è l'idea geniale?

L'idea geniale è stata far giocare tra di loro le varie coppie, creando da subito delle bellissime "faide" familiari.

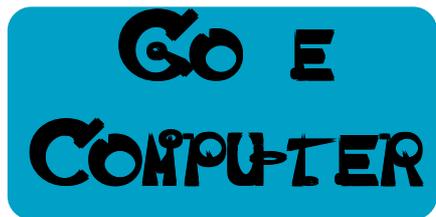
Gemma contro Alessandro e Ivana contro Alessio sono stati gli scontri che di più hanno allietato un pomeriggio in spiaggia, a Tuerredda, dove il forte vento non permetteva altre attività, quel giorno, toccando delle vette di tensione agonistica degne di un Campionato Italiano.

E adesso?

E adesso? Adesso, piano piano, il piccolo semino piantato a Lecce da Umberto in primavera e innaffiato da me in estate sta iniziando a germogliare... Bari, inizia a tremare! Tra qualche mese ci sarà anche un bel derby pugliese!!! E anche in Sardegna il semino sta già iniziando a dare i suoi primi, piccoli frutti, visto che i nuovi adepti sembrano essere stati contagiati in modo abbastanza devastante e ogni tanto (spesso!) si fanno vedere in giro per la rete. Chissà che la prossima estate non si possa organizzare un bel torneino estivo, da quelle parti!

Dove Giocare a Lecce e Cagliari!

Se capitate dalle parti di Lecce e volete giocare, mandate un messaggio a Claudia (yukiko76@libero.it) oppure ad Umberto (umberto@elettra.isiata.le.cnr.it). Se invece siete dalle parti di Cagliari, le persone da contattare sono Alessio e Ivana (alkex@inwind.it). In ogni caso, se avete qualche dubbio potete contattare il Grande Seminatore :-) all'indirizzo max@easytogo.org. Buone partitelle!



Malgrado le vacanze prosegue la nostra sezione su Go e Computer: se nell'ultimo numero vi abbiamo presentato un affascinante esperimento, in questo numero Paolo Montrasio ci racconta di un sito di Go molto curioso. Questo è lo spirito di questa sezione, dove vedrete alternarsi argomenti molto differenti

per tono e contenuti, perché molto varie sono le tematiche che riguardano lo stretto rapporto fra Go e Computer. Se conoscete un sito curioso, se avete delle esperienze da raccontarci o delle idee da realizzare che riguardano il rapporto fra il gioco e l'informatica, non esitate e scrivetece a redazione@easytogo.org!

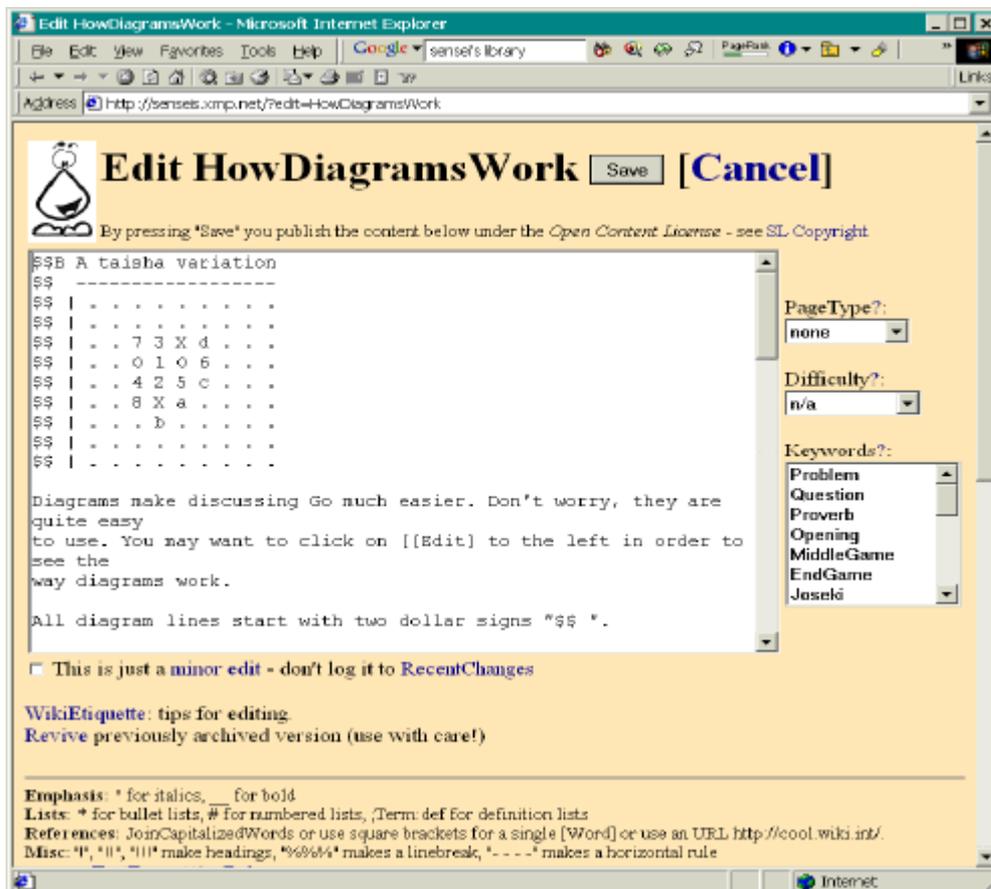
Sensei Library

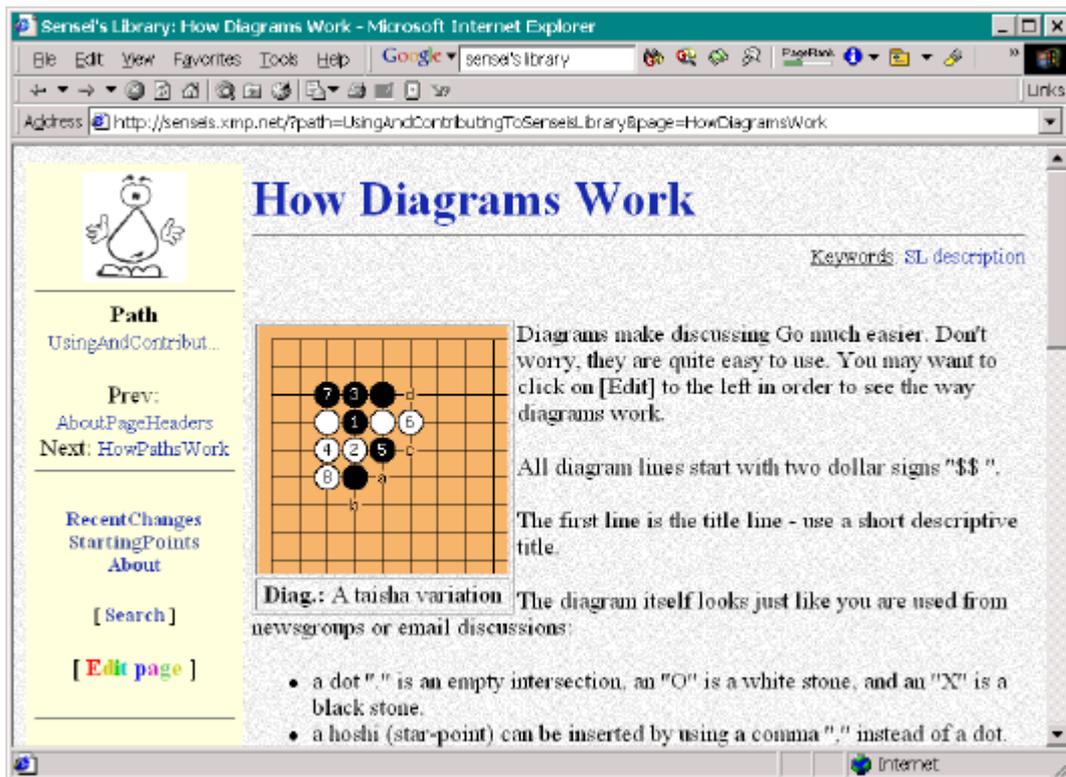
di Paolo Montrasio

Sensei's Library (SL per gli amici) è un sito veramente notevole tanto che potrei usare addirittura la parola eccezionale. Si distingue immediatamente dai vari siti di Go perché non è una raccolta di partite, magari aggiornatissima, gestita da una singola persona o da un gruppetto di appassionati. Tutto il contrario. In SL troverete pochissime partite, ma moltissimi contributi di tanti giocatori diversi che giorno dopo giorno

aggiungono preziose informazioni alle discussioni didattiche in corso. Infatti SL non è altro che un insieme di discussioni sul Go. Navigando attraverso il sito si passa da lezioni sui joseki alla teoria dell'apertura, da problemi corredati da risposte a scambi di opinioni su vari aspetti del gioco. Insomma, SL è un sito molto dinamico in continua evoluzione. L'unica regola è: tutti possono modificare una pagina qualsiasi o crearne una nuova!

Avete capito bene, "tutti" e "qualsiasi". Alla base di SL c'è un sistema molto semplice di scrittura di pagine, accompagnato dalla possibilità di comporre dei veri diagrammi di Go. Questa caratteristica di SL è così fondamentale per il sito, che dedico le uniche due figure di quest'articolo a mostrarvela. Nella prima figura si vede all'opera il sistema di composizione delle pagine. I diagrammi si creano con il classico sistema testuale usato per





inviarli via email o su rec.games.go e poi SL pensa a trasformarli nella rappresentazione grafica a cui siamo tutti abituati.

SL è un sito dedicato sia agli esperti che ai giocatori alle prime armi. Gli esperti troveranno un terreno adatto per discutere tra loro delle varie tecniche del Go, senza la confusione e il rumore di fondo spesso insopportabile che rende spesso invivibile

rec.games.go. I novizi, e per quanto bravi tutti lo si è di fronte ad un giocatore di qualche pietra di forte, invece troveranno un sito dove porre domande, iniziando dei nuovi dialoghi a più voci, o scrivendo delle richieste di delucidazioni in calce a contributi precedenti. Fossi in voi mi prenderei una mezzora tutta per me e farei un bel giro tra le più di mille pagine che ad oggi lo compongono (e ben 16 sono state

modificate nel giorno in cui ho scritto questo articolo). Andate di corsa a <http://senseis.xmp.net>

Troverete di certo qualcosa che vi meraviglierà!

SL è creato continuamente da tutti i goisti che lo usano, ma va reso il giusto omaggio a chi si è dato da fare per avviarlo e mantenerlo, ossia l'austriaco Arno Hollosi e il francese Morgen Pahle. Ben fatto!

Un club virtuale?

Lo scorso anno è nato un nuovo server per giocare a Go, il Kiseido Go Server (KGS). Ma è molto meglio IGS, dove c'è sempre tanta gente con cui giocare, direte voi. Sì, può darsi. Questione di gusti, probabilmente.

KGS, però, a differenza di molti altri server, ha un'interfaccia molto amichevole, molto simile ad una chat. Chi si collega ha la possibilità di giocare, ma anche e soprattutto di chiacchierare con gli altri giocatori, sia nella stanza principale (la English Room) sia nelle varie stanzette a tema, come ad esempio la Stanza Italiana (che l'altra sera ha battuto il record di presenze da quando bazzico il server, ben undici giocatori!). E quando mai su IGS ci sono così tanti italiani?

Non è un server molto frequentato - dategli tempo, è giovane! - però ha il grande vantaggio di ospitare tantissimi giocatori che hanno il gusto e la voglia di giocare per divertirsi, per imparare, ma anche per insegnare. E non è raro trovare giocatori molto bravi, 5d e oltre, che giocano tranquillamente partite a handicap contro giocatori molto più deboli, fermandosi anche a rivedere insieme la partita, evidenziando gli errori e fornendo suggerimenti per migliorare il proprio gioco.

Insomma, merita sicuramente una visita, magari per creare il primo Go Club Italiano Virtuale, con tanto di appuntamento settimanale fisso. Che ne pensate? Bell'idea, vero?

Tutte le informazioni su KGS sul sito <http://kgs.kiseido.com>, oppure scrivendo direttamente a max@easytogo.org. E non mancate di scrivermi se vi piace l'idea del club virtuale!

L'angolo della lettura

Il Maestro di Go

Inauguriamo questa rubrica sui libri di Go parlando non di tecnica, ma di romanzi con quello che forse è il più famoso dei romanzi mai scritti sul mondo del Go: *Il Maestro di Go* di Kawabata

di Cristiano Garbarini

Lo scopo principale di questa rubrica è di descrivere romanzi che hanno per soggetto il Go. Purtroppo il redattore responsabile degli articoli non è molto ferrato in materia letteraria, quindi non troverete commenti dotti o critiche precise, ma nemmeno un semplice resoconto dei libri. Vorrei essenzialmente far capire ai lettori se un testo può piacere loro o meno senza svelare troppo, ma nel contempo rivelando diversi aneddoti che mi sono sembrati interessanti.

Il primo libro recensito non può che essere il mitico "Il Maestro di Go", scritto da un colosso della letteratura moderna, Yasunari Kawabata (Edizioni Mondadori e SE), reperibile in moltissime librerie.

Al momento ho letto altri due libri compatibili con questa rubrica; chiunque ne conoscesse altri, me lo faccia sapere attraverso la redazione.

L'ULTIMO DEI MAESTRI.

Durante il periodo Edo venne istituita in Giappone una rendita annuale a favore del più forte dei giocatori di Go appartenenti alle quattro casate storiche (per maggiori informazioni leggete l'articolo apparso su ETG2 riguardo alla storia del Go in Giappone). Chi fosse stato unanimemente riconosciuto come "imbattibile" avrebbe automaticamente ottenuto l'ambito titolo di godokoro e la rendita.

Nel 1914 nacque la prima associazione di Go professionistica e la carica onorifica scomparve con i relativi benefici.

L'unica persona ancora vivente che aveva ottenuto il prestigioso riconoscimento era Shusai, Honinbo Meijin Godokoro.

Egli non perse mai alcuna delle partite che giocò in competizioni ufficiali, anche se fu sempre costretto a giocare da bianco. Forse la vittoria più eclatante fu quella ottenuta contro Go Seigen, allora tra i più forti giocatori del mondo, all'età di 65 anni.

Nessuno mai conobbe l'imbattibilità del grande Shusai Honinbo, vuoi per il cambiamento delle cadenze o delle modalità di gioco, vuoi per il diverso periodo storico.

L'INCONTRO DEL SECOLO.

Nel 1939 Il giornale Asahi Shimbun, tra i principali sponsor della Nihon Kiin, organizzò un incontro tra Honinbo Shusai e Kitani Minoru, fortissimo giovane giocatore e rappresentante della scuola del "Nuovo Fuseki".

Shusai, che non partecipava a competizioni ufficiali dall'incontro con Go Seigen e la cui salute andava peggiorando, fu convinto a giocare concedendo ai due avversari quaranta ore di riflessione a testa per concludere l'incontro.

La partita si sarebbe svolta su più sessioni di gioco da un pomeriggio l'una, al termine delle quali il giocatore a cui fosse toccato muovere avrebbe avuto un tempo limitato per scrivere

la propria mossa all'interno di una busta il cui contenuto sarebbe stato rivelato nella sessione successiva.

Purtroppo le condizioni di salute di Shusai si aggravarono molto durante l'incontro, tanto da costringerlo a rinviare diverse date previste per le sessioni di gioco(!). L'incontro ebbe perciò una durata complessiva di sei mesi, gli ultimi mesi di vita del grande Shusai, gli ultimi mesi della sua imbattibilità, gli ultimi mesi in cui il Go professionistico si mischiava alla leggenda nell'immaginario comune.

UN OSSERVATORE D'ECCEZIONE.

Il giornale che sponsorizzava l'evento aveva progettato di dedicare un articolo ad ogni sessione di gioco, nelle quali si sarebbero raccontati i retroscena e le curiosità relativi all'incontro. Per questo lavoro venne scelto uno scrittore molto famoso, nonché giocatore di Go dilettante: Yasunari Kawabata, futuro premio Nobel per la letteratura.

SCHEDA DEL LIBRO

Giudizio: molto bello.

Pregi: unico per stile; racconta aspetti sconosciuti del Go; si risolve in 120 pagine e costa poco; contiene sedici digrammi stampati con ottima qualità con le mosse giocate sessione per sessione; il calibro dello scrittore e dei personaggi è enorme.

Difetti: molto lento (per me questo è però un pregio); non regge il confronto con altri libri di Kawabata in quanto insieme di articoli giornalistici di minore impegno.

Consigliato a: assolutamente un must per tutti i goisti; per i non goisti questo libro rappresenta un'ottima opportunità per conoscere uno scrittore di fama mondiale e per avvicinarsi al modo di pensare giapponese.

Consigli: leggetelo con calma, gustandovi ogni sfumatura e, possibilmente, riproducendo la partita su un goban sessione dopo sessione.

Altre informazioni: edito in Italia da SE e Mondadori, si trova in vendita in quasi tutte le librerie al prezzo di circa 30'000 per l'edizione SE (molto bella) e di circa 15'000 per l'edizione Mondadori.

Venti anni dopo fu deciso di raccogliere i sedici articoli di Kawabata (uno per ogni sessione di gioco) in un libro: "Il maestro di Go".

IL PROTAGONISTA

Il libro è principalmente incentrato su Shusai, che viene spesso nominato con lo pseudonimo di "Meijin".

E' difficile non identificarsi (per lo meno in alcuni periodi della propria vita) nell'anziano maestro, strenuo difensore della tradizione che vuole il Go come stile di vita, arte e filosofia e nel contempo uomo roso, o meglio caratterizzato, da un senso di competitività che lo porta a vivere intensamente ogni partita amichevole di shogi o di mah jong e che lo conduce fino alla morte come metafora della sconfitta.

Unici altri veri protagonisti sono gli oggetti che ruotano intorno all'evento.

Si potrebbe dire che le descrizioni del maestro e della concezione del Go in Giappone vengono stillate tra la storia delle stanze da sette tatami nelle quali si svolgono le partite più importanti ed il racconto su come vengono laccati i goban, come se le storie degli uomini fossero solo un' interruzione del rumore del bambù battuto da gocce d'acqua o del profumo dei ciliegi in fiore...

Non è un libro noioso! Sono narrati diversi episodi molto intriganti. Ecco qualche esempio.

LA MOSSA SEGRETA

Nella fase decisiva della partita il Maestro

sembrava avere messo a segno un ottimo colpo con l'occupazione di un hoshi e pareva essere in leggero vantaggio.

Kitani (che nel libro viene sempre menzionato con lo pseudonimo di Otake) doveva prendere una decisione importante su come ridurre il moyo avversario.

La sessione ebbe inizio alle tre di pomeriggio con mossa allo sfidante.

Alla sette, momento della sospensione, Kitani non aveva ancora mosso, cosa comprensibile visto la complessità della posizione, perciò dovette imbustare la mossa segreta.

L'autore descrive ora gli stati d'animo del Maestro durante i quattro giorni di pausa, dopo di che arriva il momento cruciale: la mossa segreta rivelata nella sessione seguente si rivela essere un kikashi.

Il rumore "nervoso" delle pietre giocate dal maestro rende bene l'idea del clima creatosi nella sala.

Lo sfidante aveva giocato un kikashi per avere a disposizione quattro giorni per poter analizzare la posizione mentre il Maestro non poteva sapere quale sarebbe stata la mossa dell'avversario, rovinando così l'opera d'arte che entrambi stavano confezionando con una mossa scorretta a quel punto della partita. Shusai vivrà questo episodio come simbolo di una poetica del Go tra professionisti che stava morendo a favore di un nuovo sentimento di competizione e rivalità.

Egli stesso tornerà tuttavia poco dopo sul kikashi sostenendo in un libro che quella mossa andava giocata prima o poi. Personalmente non ho nemmeno capito perché quella mossa fosse forzante per la vita del gruppo !!!

UN'AMICHEVOLE IMPEGNATIVA

Qualche anno prima dell'incontro con Kitani, Shusai prese parte ad un ricevimento nel quale con altri professionisti giocò un fuseki con delle regole particolari. Ogni sensei avrebbe giocato quattro mosse di fuseki con un altro professionista, quindi avrebbe cambiato goban portando avanti una partita iniziata da altri due maestri di quattro mosse con un altro avversario. Tutto questo sarebbe continuato fino a che ogni partita non avesse raggiunto le venti mosse giocate.

Shusai doveva giocare la ventesima mossa della sua ultima partita. Tutti gli altri professionisti avevano terminato i fuseki. Dopo la mossa del Maestro, tutte le partite sarebbero state distrutte e nessuno avrebbe mai più parlato di quella manifestazione con quella cerimonia particolare.

Shusai rifletté più di venti minuti su quella mossa, e solo allora la cerimonia si concluse.

UN GIOCATORE NOVELLO

Kawabata racconta di essere stato all'incirca dodicesimo kyu all'inizio della sua avventura di giornalista, durante la quale aveva seguito il Maestro in più occasioni, frequentando spesso l'ambiente del Go professionistico ma senza giocare a Go quasi mai.

Mentre era in treno in viaggio per Hokkaido, dove si sarebbe svolta la sessione di gioco del giorno seguente, giocò con un tre kyu e diverse partite ottenendo un risultato equilibrato.

NOTE:

(¹) Esprimo il mio più sincero ringraziamento a Isamu Oka e Gionata Soletti per aver collaborato gratuitamente alla traduzione del libro, per le note in calce e per aver personalmente curato l'edizione dei diagrammi. L'edizione giapponese e quella inglese presentano degli errori in alcuni diagrammi, problema risolto solamente nell'edizione italiana, unica inoltre ad arricchirsi con un diagramma per ogni sessione di gioco. Raffaele Rinaldi merita a sua volta una citazione per la bellissima relazione a fine libro in cui si parla della concezione del vuoto e della forma nel Go e nella cultura giapponese.

Libri di Go

Questo articolo è solo il primo di una rubrica che verrà curata da Cristiano Garbarini e che presenterà in ogni numero di ETG un libro di Go: talvolta si tratterà di un libro tecnico, altre volte (come in questo caso) di un romanzo che abbia come argomento il Go. Cristiano sarà lieto di ricevere aiuto da chiunque voglia collaborare; saremo lieti di ricevere ogni proposta di collaborazione, e meglio ancora qualsiasi recensione di un libro che vorreste vedere pubblicata!

CRONACHE DA DUBLINO

Un dragone in Irlanda.

Il congresso europeo raccontato dal primo pisano che vi partecipa!

di Alberto Annovi

Sono appena tornato dal mio primo congresso europeo. Un'esperienza veramente positiva, un sacco di partite (ero in quasi astinenza da un mese) un sacco di amici e un'ottima occasione per visitare l'Irlanda.

Ma veniamo al torneo. Vi hanno partecipato più di 300 giocatori di cui 150 giocatori dan. Il favorito era Fujita dato 9 a 1 dal bookmaker, nonché organizzatore, John Gibson. Dopo i primi 4 turni solamente Kulkov (RU), Gerlach (DE) e Nijhuis (NL) sono a punteggio pieno. Con il quinto turno Kulkov e Gerlach diventano gli unici imbattuti. Il sesto turno è quello del sorpasso: infatti Kulkov si porta in testa battendo Gerlach nello scontro diretto. Sia Kulkov che Gerlach vincono il settimo e l'ottavo turno e guidano la classifica. Il nono turno presenta grosse sorprese! Infatti entrambi i leader perdono e la classifica è la seguente: Kulkov primo seguito ad un punto da Gerlach, Fujita, Macfadyen e Nijhuis. Durante il decimo ed ultimo turno Fujita e Gerlach battono rispettivamente Nijhuis e Macfadyen. L'ultima partita a concludersi è il match Kulkov-Nagy. Terminato il conteggio (regole Ing), Kulkov resta con due pietre bianche e sembra perdere la partita, ma nel goke vicino mancano 3 pietre quindi vince per un punto! Kulkov diventa campione europeo per la prima volta. (La classifica completa può essere trovata qui: <http://www.geocities.com/Colosseum/Pressbox/9586/EuroM10corrected.html>)

E gli italiani, dove sono finiti? Durante la prima settimana gli unici giocatori italiani eravamo io e Niall. Per fortuna che c'era lui altrimenti avrei dimenticato completamente l'italiano! Forse però avrei imparato il tedesco; infatti un paio di sere le ho passate giocando rengo con un gruppo di giocatori di lingua tedesca che si ricordavano che io non capisco un "h" di tedesco solamente una frase ogni 10.

Alla fine della prima settimana sono arrivati anche Alessandra e Nicola, con cui ho poi trascorso buona parte del tempo. Sono arrivati anche Gionata, Nicoletta e Fernando che però si sono astenuti dalla competizione. Oltre al torneo principale sono stati organizzati molti altri eventi: una serie di tornei secondari (rapid, pair, rengo ...) di Go e non solo. Ho partecipato assieme a Henrik Bergsaker e Niall al torneo a squadre. La nostra squadra, denominata "AGI", si è qualificata terza. La lista dei primi classificati dei vari tornei può essere trovata a: <http://www.geocities.com/Colosseum/Pressbox/9586/SideEvents.html>.

Le occasioni per giocare e per imparare non mancavano proprio. Infatti i professionisti presenti, che hanno raggiunto quota 16, si sono dati un gran da fare con lezioni e commentando partite. L'organizzazione si è occupata anche dell'aspetto sociale, organizzando tutte le sere qualcosa di divertente. Dalle serate di musica irlandese e goistica alle sfide a Mafia. Il torneo prevedeva anche due giornate di pausa (i due mercoledì) durante le quali c'è

stata l'occasione di visitare uno scorcio d'Irlanda. Si sa che quando si va ad un torneo di Go ben poco si gode il paesaggio. Sarebbe stata necessaria un'altra settimana per visitare il resto dell'Irlanda. A questo proposito, io ho saltato il torneo del weekend (vinto da Kazuma Ishida JP) per visitare Galway, una bella cittadina sulla costa ovest, ed i suoi dintorni fra cui le bellissime Cliff of Moher.

Che dire, ci vediamo a Zagabria!



Classifica Campionato Europeo

la classifica completa è disponibile a:

<http://www.geocities.com/Colosseum/Pressbox/9586/EuroM10corrected.html>

Pos.	Nome	Gr.	Cl.	V.	MMS	SOS
1	Andrei Kulkov	5D	RU	9	13	103
2	Kiyoshi Fujita	6D	JP	8	12	103
3	Christoph Gerlach	6D	DE	8	12	102
4	Emil Nijhuis	5D	NL	7	11	104
5	Matthew Macfadyen	6D	UK	7	11	102
6	Rudi Verhagen	5D	NL	7	11	100.5
7	Geert Groenen	6D	NL	7	11	97.5
8	Bela Nagy	5D	RO	6	10	103
9	Cornel Burzo	5D	RO	6	10	98
10	Takehiko Hayashi	5D	JP	6	10	94

CRONACHE DA DUBLINO

Diario di Viaggio

E lo stesso congresso raccontato da un'altra debuttante!

di Alessandra Buccheri

Partenza con brivido: per qualche strano motivo i nostri nomi non erano sulla lista dei passeggeri del volo Roma-Bruxelles-Dublino, anche se avevamo acquistato i biglietti due mesi e mezzo prima. Pensavamo a qualche oscura forma di sabotaggio, ma per fortuna si è risolto tutto...

Assistiti dal bel tempo (assolutamente anomalo, ci dicono) per tutta la durata della vacanza, abbiamo avuto modo di passare dieci giorni splendidi (Nota: il Congresso, come sempre, è durato due settimane, ma noi siamo arrivati alla fine della prima settimana, quindi la nostra cronaca è, per forza di cose, "monca").

Torneo del weekend

...e, appunto, essendo arrivati a Congresso già iniziato, invece di fare un giro dell'Irlanda abbiamo giocato il torneo del weekend (204 partecipanti; primo classificato Ishida Kazuma, 6D, Giappone).

Dovevate vedere le facce di parenti e amici, al nostro rientro in Italia, quando abbiamo raccontato che in dieci giorni abbiamo visto solo Dublino (e qualcosa dei dintorni). Ma chi non gioca a Go non può capire: noi eravamo lì per giocare, mica per fare i turisti!

I partecipanti

Forse non uno dei più grossi congressi in termini quantitativi, ma con un numero di partecipanti superiore alle aspettative (oltre 350, complessivamente). Primo classificato nel Torneo principale Andrei Kulkov (5D, Russia), secondo Kiyoshi Fujita (6D, Giappone) e terzo Christoph Gerlach (6D, Germania). Trovate la classifica completa all'indirizzo: <http://www.geocities.com/Colosseum/Pressbox/9586/EuroRankR10.html>

I professionisti

Ben sedici i professionisti presenti, tutti molto disponibili a commentare le partite e a giocare contro chiunque ne facesse richiesta. Alcune di loro, tre giovani coreane, hanno proseguito il loro giro per l'Europa e a fine agosto si sono fermate a Roma, facendo gradita visita al nostro Go Club (O.T.: dovete vederlo, dopo la ristrutturazione è proprio carino!).

E, visto che sono di parte, voglio citare specialmente la nostra Yuki Shigeno, che ha colpito tutti per la sua disponibilità e gentilezza. Forse lo sapevate già, ma io sono rimasta molto colpita nell'apprendere che l'unica professionista che vive permanentemente all'estero ha deciso di

stabilirsi proprio in Italia! Dovremmo "sfruttare" meglio questa fortuna! [Mi raccomando, non perdetevi la sua lezione venerdì 19 ottobre, subito prima del Campionato Italiano, a Pisa, N.d.R.]

Eventi collaterali

Ha spopolato un gioco tedesco chiamato "Mafia", che impegnava svariate decine di persone per serate intere: una sorta di Cluedo dal vivo, investigatori contro mafiosi, con tanto di morto ammazzato e di indagini...

Segnalerei, tra gli eventi estranei al Go ma predisposti dai nostri premurosi organizzatori, il cocktail al Dublin Castle, con annessa visita al Museo, e la gita a Glendalough e Mount Wicklow, della durata di un giorno: il mercoledì non c'erano in programma partite di torneo, ma non pensate che si sia smesso di giocare a Go... durante il pranzo Alberto e Nicola, incuranti del salmone nei loro piatti, hanno tirato fuori il goban magnetico e si sono cimentati in una partita! Fanatici...

Gli italiani

Pochi ma buoni: sorvolando sulla presenza della sottoscritta, che avrebbe potuto fare meglio, vanno citati gli ottimi risultati ottenuti: Alberto Annovi è stato premiato per aver vinto 7 partite su 10 nel torneo principale, confermando ampiamente il suo livello; Nicola Troiani, oltre ad un consistente numero di vittorie, era nel team italo-romeno che si è aggiudicato il primo posto nel torneo lampo a squadre (Dracula: Cornel Burzo, Bela Nagy, Sorin Suci, Nicola Troiani); la squadra AGI (Bergsaker/Mitchison/Annovi) si è classificata terza nel Team Go della prima settimana.

Tra i presenti-non-giocanti segnaliamo la presenza del Segretario della FIGG Gionata Soletti, di Fernando Fernandez e di Nicoletta Corradi (senza i cui preziosi consigli gastronomici ci saremmo probabilmente ritrovati con il fegato a pezzi alla fine del nostro soggiorno irlandese).

E, prima che i pettegolezzi si spargano, ve lo raccontiamo noi: sì, è vero, abbiamo pranzato insieme in un posto "speciale", Caviston's, dove abbiamo mangiato ottimo pesce, bevuto buon vino e parlato... di tutt'altro (non valeva la pena rovinare un eccellente pranzo parlando della famigerata "situazione italiana"!).

Slainthe!

Cioè, "cin cin" in irlandese. Abbiamo avuto modo di assaggiare la mitica Guinness "doc", a nostro avviso ben diversa da quella che viene

esportata. La prima sera, al termine dell'AGM, Niall Mitchison ha rischiato di perdere l'ultimo treno pur di offrirci la prima pinta di benvenuto! (Grazie Niall!)

Dopo le partite, era un rito obbligato quello di rilassarsi al bar del club con una pinta (e poi una seconda, e poi una terza...). Le partite amichevoli andavano avanti fino a tarda sera. L'ambientazione del bar sembrava quella dei romanzi dell'Ottocento: un lungo bancone in legno ben fornito, moquette per terra, finestre alte con infissi bianchi e fiori sul davanzale, tavolini in legno e poltroncine di velluto, e tutte queste persone che sorseggiavano birra, fumavano e giocavano. Molto "old fashioned"!

Abbiamo apprezzato, inoltre, l'idea degli organizzatori di inserire, nella bag regalata ad ogni partecipante, un "sonnifero": una bottiglietta di Jameson Whisky, altro famoso prodotto locale.

L'organizzazione

Gli organizzatori, ben riconoscibili perché portavano una polo verde smeraldo, hanno dato prova di pazienza, tenacia e sense of humour. Per la prima volta ci siamo resi conto delle difficoltà che si incontrano quando si organizza un Congresso Europeo. Bisogna far fronte alle richieste più disparate e agli imprevisti più inaspettati. Ci sono mille cose da organizzare. C'è sempre da ripulire e sistemare. Di mangiare e dormire se ne parla ben poco. Di giocare, solo se occorre qualcuno per "tappare i buchi". Insomma, una vitaccia. Ma è andato tutto bene! Soprattutto grazie a loro.

John Gibson ha tenuto un diario "personale" per tutta la durata dell'evento, lo trovate a: <http://www.geocities.com/Colosseum/Pressbox/9586/johndiary.html>

Cogliamo l'occasione di questo spazio per ringraziarli tutti, dal primo all'ultimo, per aver reso il nostro primo congresso europeo un evento veramente piacevole, da ricordare.

E dopo...? Appuntamento l'anno prossimo a Zagabria!



POLITICA

L'assemblea dell'EGF

Il resoconto dell'assemblea annuale della Federazione Europea di Dublino nelle parole di Neil Mitchison (per l'AGI) e Gionata Soletti (per la FIGG)

di Luca Oriani

Luca Oriani: *Gionata/Neil puoi riassumerci lo svolgimento dell'assemblea EGF dal tuo punto di vista*

Gionata Soletti: Per lo svolgimento vero e proprio e i contenuti, consiglieri a chi è interessato di leggere appena disponibili le minute ufficiali anche perché non vorrei, con un resoconto approssimato, commettere errori cercando di ricordare a memoria.

A livello invece di come si è svolta l'assemblea dal punto di vista delle mie sensazioni, ho notato poco interesse per le cose serie e molto interesse invece per le cose futili; personalmente, e al di fuori del problema italiano, trovo ridicolo e grottesco che si sia dedicato su 5 ore di riunione un'ora al problema italiano e zero ore al fatto che il numero di giocatori in Europa non cresce.

Una federazione europea dovrebbe pensare al numero di giocatori! Non si è poi nemmeno accennato al fatto che a questo campionato europeo non era presente nemmeno uno dei 7 dan europei, altro fatto allucinante e preoccupante.

Come persona interessata al mondo del Go sono quindi rimasto un po' deluso da questa assemblea.

Un altro punto che vorrei sollevare riguarda le "energie"... si può dire che anche da questo punto di vista ho trovato un periodo di stanca, probabilmente perché alcune persone molto attive se ne stanno andando e non vengono sostituite da persone parimenti entusiaste.

Neil Mitchison. [Abbiamo spedito le domande a Gionata e Neil. Invece che da Neil le risposte, che ugualmente pubblichiamo, ci sono state inviate da Aldo Podavini accompagnate dalla seguente nota: "Siccome le domande relative all'Assemblea EGF di Dublino coinvolgono giudizi e prospettive che riguardano l'AGI nel suo complesso, le risposte a tali domande sono state elaborate dal Consiglio Direttivo dell'AGI stessa." N.d.R.] Per la cronaca dell'Assemblea rimandiamo al resoconto di Aldo e ai commenti di Niall che ne sono stati dati sulla mailing list dell'AGI.

L.O. Gionata/Neil quali sono i tuoi giudizi sulle conclusioni dell'assemblea riguardo ai tre punti che riguardavano direttamente l'Italia (Congresso del 2006 a Roma, mozione svedese per una selezione 'comune' del rappresentante italiano al WAGC fra AGI e FIGG, rapporto Gavrillov e proposta di istituire una nuova commissione per l'Italia)?

G.S. Dividiamo in tre la domanda: sul congresso del 2006 secondo me l'assemblea ha avuto l'unica conclusione possibile che è quella che una volta assegnato un congresso a una federazione non viene tolto a meno di cose gravi concernenti il congresso stesso o esterne tipo una guerra civile nel paese. Qui non sussiste nessuna delle due situazioni per cui non c'era motivo di toglierlo.

Per quanto riguarda la mozione svedese per una selezione comune, l'assemblea secondo me ha recepito l'assurdità del concetto secondo cui una federazione e un altro sottoinsieme nazionale dovrebbero fare una sorta di 'ombrello' assieme.

Il rapporto Gavrillov secondo me è stato giustamente scartato in quanto Oleg (bravissima persona dal mio punto di vista) non sa l'italiano e non capisce nulla di legge: c'erano quindi le premesse per una 'tragedia' e non per una cosa seria.

Aggiungerei anche che l'assemblea ha capito la non-necessità di una nuova commissione per l'Italia in quanto ormai i problemi in Italia dopo 4 anni sono ampiamente sorpassati ed erano un po' anche strumentalizzati.

N.M. Riteniamo assolutamente corretto che il rapporto Gavrillov sia stato respinto dall'Assemblea. Anche trascurando le evidenti falsità che conteneva, esso rappresentava un tentativo - da parte di due membri dell'Esecutivo EGF - di ignorare le decisioni dell'Assemblea precedente e di imporre la propria visione. È abbastanza evidente che Gavrillov e Mutabzija abbiano deciso di fornire con il loro "rapporto" un sostegno incondizionato alla FIGG (richiesto o meno che fosse), e che a questo fine abbiano scelto di produrre una serie di menzogne o di mezze

verità. Questo non è stato accettato dall'EGF, e non possiamo che condividerne totalmente la decisione.

Visto poi che:

- la FIGG si è sempre opposta all'istituzione della Commissione,
- la Commissione, pressoché imparziale sulla carta, si è poi di fatto ridotta al solo Gavrillov il quale, anche con le migliori intenzioni nei confronti della FIGG, ha invece prodotto un risultato platealmente risibile (e non possiamo fare a meno di chiederci quale tipo di cooperazione Gavrillov, pur non essendo certo un 'nemico', abbia ricevuto dall'esecutivo FIGG per produrre una simile relazione),

sembra assai improbabile che un'eventuale seconda Commissione, più al di sopra delle parti, possa ottenere migliori risultati in futuro. Anche perché vi è da parte FIGG una convinta negazione di ciò che appare evidente a chiunque altro in Europa, e cioè che vi sia un problema nel Go italiano.

Quanto alla mozione svedese, essa avrebbe rettificato una particolare ingiustizia della scena goistica italiana (l'esclusione dalle competizioni internazionali ufficiali di diversi forti giocatori). Per tale motivo avremmo accolto favorevolmente tale mozione, per quanto consapevoli che non avrebbe risolto tutti i problemi. Tuttavia avevamo una preoccupazione, e cioè che se la mozione fosse stata approvata la FIGG avrebbe reso di fatto assai difficile ogni forma di cooperazione per le selezioni congiunte, mettendo di fatto a rischio l'invio dei rappresentanti italiani alle competizioni. Ma speravamo comunque che in tali situazioni avrebbero prevalso posizioni di buon senso. Per quanto concerne l'EGC 2006 rimandiamo al testo votato nell'Assemblea Generale AGI della primavera scorsa.

L.O. Gionata/Neil rispetto alle decisioni dello scorso anno come pensi sia cambiata oggi la situazione fra AGI e FIGG? Ti ritieni soddisfatto delle conclusioni di questa assemblea o pensi che dal tuo punto di vista

si sia trattato di un passo indietro?

G.S. Ritengo che la posizione non sia cambiata: ci sono forse stati dei chiarimenti ulteriori rispetto a cosa debba essere una associazione nazionale e a cosa invece debbano essere delle associazioni per lo sviluppo del gioco. Mi ritengo soddisfatto delle conclusioni dell'assemblea? Mah, secondo me le conclusioni sono state corrette e giuste e non la metterei sotto il punto di vista del "soddisfatto o non soddisfatto", non è una partita di pallone era un'assemblea di una associazione: le cose si sono svolte in modo secondo me in modo ordinato e corretto. Se invece sia un passo indietro o uno avanti, ripeto che io non vedo la situazione come uno scontro, io la vedo come un percorso di chiarimento su cosa sia e quali siano le prerogative di una associazione nazionale, e su cosa siano e che cosa facciano altre entità, che siano enti di promozione, gruppi, circoli, club o altre cose. Secondo me c'è stato un chiarimento.

N.M. Nella sostanza non è mutato nulla.

L.O. Gionata/Neil, una domanda secca :-). Ritieni che la posizione dell'AGI in Europa esca rafforzata da questa assemblea o indebolita?

G.S. Ritengo che la posizione della federazione esca ribadita rispetto a quello che deve essere e cioè una federazione rappresenta una nazione, e ogni nazione può avere solo una associazione che la può rappresentare. In Italia la federazione italiana rappresenta l'Italia e quindi non è né rafforzata né indebolita da questa assemblea. Aggiungo una cosa: ritengo che da queste decisioni né esca rafforzato il concetto che il Go vada verso uno sport dove per ogni nazione c'è un'associazione, c'è un'associazione continentale che raccoglie queste associazioni.

In questo senso si è chiarita quella dicotomia di alcuni gruppi e nazioni che sostentavano il Go come insieme poco organizzato o meglio disorganizzato.

N.M. L'AGI non ha alcuna posizione ufficiale in Europa, ossia di fronte all'EGF. Se non altro quest'anno - nonostante la strenua opposizione della FIGG - l'Assemblea EGF ha deciso di ascoltare le parole di un rappresentante dell'AGI. Indubbiamente si tratta di un (piccolo) progresso.

L.O. Gionata/Neil, cosa cambia adesso per

la FIGG/AGI?

G.S. Nulla. Ma bisognerà iniziare a lavorare molto per il congresso del 2006.

N.M. Sostanzialmente nulla cambia. Noi continueremo ad agire come una associazione nazionale di Go trasparente e democratica, e a fornire tutti quei servizi e attività che una associazione di questo tipo è tenuta a fornire.

L.O. Gionata/Neil, cosa vorresti vedere ora fatto da parte dell'altra associazione? Mi spiego meglio, se tu potessi decidere per la FIGG/AGI cosa faresti nei confronti dell'AGI/FIGG, quali sarebbero i passi che cercheresti di fare per migliorare/risolvere la situazione?

G.S. Io molto schiettamente mi interrogarei sulla strada da intraprendere. Mi spiego meglio: l'AGI vuole essere comunque una antifederazione, una cosa che non essendo riconosciuta, momentaneamente (o sfortunatamente) in Europa, comunque ha lo status di una federazione e a questo punto giustifica l'organizzare un campionato nazionale, una commissione didattica, una commissione gradi, e di tutte le strutture e compiti propri di una federazione, oppure se l'AGI, come secondo me sarebbe splendido che sia, è semplicemente una sovrastruttura nazionale assimilabile a un ente di promozione e in questo caso mi auspico un periodo di

grande collaborazione anche perché l'AGI fa cose che la Federazione non fa e quindi le vedo in modo complementare [io non ci ho capito niente, sembra Trapattoni! N.d.I.].

Ovviamente una decisione a riguardo non spetta certo a me, ma ai soci dell'AGI.

N.M. Abbiamo ribadito in più occasioni che cosa proponiamo. Le nostre tre proposte:

- una Federazione unica, realmente e concretamente basata su regole chiare, semplici, trasparenti e democratiche;
- una organizzazione "ombrello" che si occupi delle selezioni dei rappresentanti per le competizioni internazionali e dei rapporti con l'estero;
- stabilire almeno un codice di condotta condiviso;

rimangono tutte sul tavolo.

Ma il primo passo - naturalmente - dovrebbe essere il riconoscimento che un problema, nel Go italiano, esiste. Crediamo che una Associazione Nazionale che voglia rappresentare tutti debba prenderne atto e cercare di risolvere questo problema.

Fino a che invece da parte FIGG vi sarà persino la negazione che un problema italiano esista - tout court - (basti osservare la loro comunicazione alla commissione EGF), francamente non ci sentiamo di sperare in grandi progressi.

Il massimo che possiamo concretamente auspicare è un po' più di onestà e sincerità nei rapporti con noi.

Altre informazioni

Dopo l'assemblea europea, molti resoconti 'non-ufficiali' sono stati pubblicati da vari partecipanti e sono reperibili via Internet. Le ricostruzioni dell'Assemblea differiscono decisamente a seconda del punto di vista di chi scrive: per un punto di vista 'FIGG' potrete consultare l'area messaggi del sito FIGG (a <http://www.figg.org/mesg/aree/index.html>) ed in particolare i messaggi 1871 e 1874 di Nicoletta Corradi. Per un punto di vista 'AGI' vari messaggi sono stati pubblicati sulla mailing list dell'AGI da Henric Berksaker, Neil Mitchison e Aldo Podavini. Purtroppo queste informazioni sono abbastanza 'disperse' sulla rete: per i nostri lettori che volessero accederle più facilmente e approfondire questo argomento, basterà inviare a redazione@easytogo.org una mail indicando come oggetto "richiesta informazioni sull'assemblea EGF" e provvederemo a inviarvi tutti i messaggi indicati. Vi ricordiamo inoltre di visitare il sito della federazione europea a www.european-go.org ove saranno presto disponibili le minute ufficiali dell'assemblea.

GOSPIRACY 2056

L'anno è il 2056... dopo i tumulti seguiti alla revoca dell'assegnazione del 100° congresso europeo all'Italia e il conseguente saccheggio dello European Go Cultural Center, attribuito ad ignoti estremisti italiani, grandi personaggi si muovono sullo scenario della penisola.

Prenderai le parti della FAGGI (Federazione delle Associazioni Giuoco Go Italiane) o dell'AGGI (Associazione Goisti e Goiste Italiani)? O forse preferirai navigare nel torbido mettendoti alla guida della più diffusa rivista di Go d'Europa per cercare di dominare direttamente il Go italiano? Oppure sarai al comando della FEG (Federazione Europea Go) nel tentativo, finalmente allo scoperto, di assumere il controllo del Go italiano senza più maschere e complotti? Saprai sconfiggere gli avversari nella tua ascesa al potere raccogliendo più giocatori sotto i tuoi vessilli... o soccomberai alle manovre diplomatiche delle organizzazioni rivali?

Easy To GO! è lieta di presentare *Gospiracy 2056*, il primo gioco di carte sul mondo del Go italiano!

Assumi il controllo dei goisti italiani e usa i loro voti per vincere le elezioni e guadagnare più Go Club possibile... stabilisci alleanze con gli altri giocatori, ingannali e tradiscili nel Grande Gioco... ma ricordati: solo uno alla fine potrà essere il vincitore!

REGOLAMENTO

di Cristiano Garbarini

Gospiracy è un gioco per 3 o 4 giocatori. Scopo del gioco è controllare la maggioranza dei Go Club italiani durante il periodo delle elezioni federali.

Il gioco si svolge in 2 turni, ciascuno dei quali è costituito da una fase "politica" e da una fase "elettiva". Durante la fase politica i giocatori cercano di assumere il controllo di vari goisti, da sfruttare poi nella fase "elettiva" per vincere le elezioni.

PREPARAZIONE E MATERIALI DI GIOCO

Per giocare servono due dadi a sei facce, il tabellone, le carte dei goisti, le carte speciali, le carte delle federazioni e i gettoni-elezione. Tutto il materiale è scaricabile dal sito www.easytogo.org.

Il tabellone di gioco è raffigurato a lato ed è diviso in 8 zone rappresentati vari nodi importanti del Go italiano. Il tabellone in formato A4 ed in alta qualità che potrete utilizzare per giocare andrà scaricato dal sito di Easy To GO!.

Separate le carte dei goisti da quelle speciali, mischiate entrambi i mazzi e poneteli sul tavolo coperti.

Ciascun giocatore sceglie una federazione e prende la corrispondente carta federazione. **Se due giocatori vogliono la stessa federazione, non abbiate paura! In Italia ci saranno sempre abbastanza federazioni per tutti.**

INIZIO DEL GIOCO

Si sorteggia chi inizia, quindi il gioco procede in senso antiorario. All'inizio del gioco vengono pescate le prime quattro carte del mazzo dei goisti e vengono disposte sul tavolo scoperte: esse formeranno la "zona neutra".



CARTE GOISTI

Tally "Editrice"

Attacco: 5
Difesa: 10

Grado: 15 k

Caratteristiche: ETG, Caciaronna.

Note: Fa pescare una carta speciale in più a turno.

Ogni gruppo/federazione necessita di materia prima per crescere. Questa materia prima è invariabilmente rappresentata dai vari goisti.

Ogni turno che passa, il numero dei goisti in possesso dei gruppo/federazione crescerà, e con esso anche la loro forza di gioco.

Ogni carta goista è caratterizzata da varie proprietà:

1. Attributi

Ogni goista possiede due attributi, un valore di attacco e un valore di difesa. Il valore d'attacco rappresenta la capacità del goista di influenzare altri goisti, secondo le meccaniche che verranno spiegate nel seguito. Il valore di difesa rappresenta la resistenza del goista ai tentativi di controllarlo.

2. Caratteristiche

Molti goisti sono contraddistinti, oltre che dagli attributi, da alcune caratteristiche che rappresentano le tendenze di quel goista.

FAGGI è opposto ad **AGGI**

Attivo è opposto a **Passivo**

Serio è opposto a **Caciaronna**

Easy to GO, che non ha opposto

3. Grado

Ogni goista possiede un grado che può cambiare durante il gioco in seguito a una 'promozione'.

4. Note

Alcuni goisti possiedono delle abilità speciali illustrate nelle note. Le Note sono autoesplicative: basta seguire quanto scritto.

5. Freccie di Dipendenza

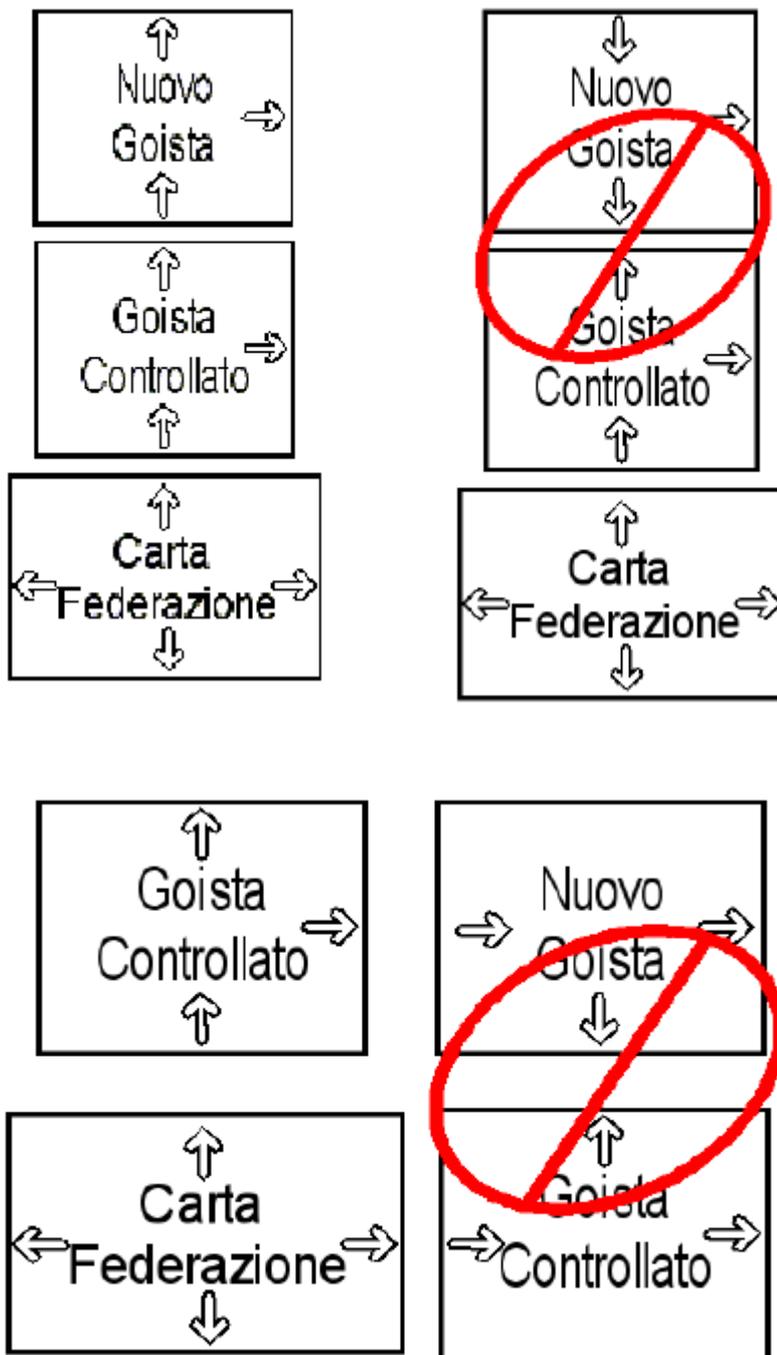
Tutte le carte dei goisti hanno disegnata una freccia in ingresso (rivolta verso il centro) e

due frecce in uscita, salvo alcune carte di goisti speciali che ne hanno tre. Ogni carta federazione ha invece quattro frecce in uscita. Quando si assume il controllo di un goista (secondo le modalità che verranno successivamente illustrate) la nuova carta deve essere posta in modo che la sua freccia in ingresso sia in corrispondenza della freccia in uscita della carta federazione o di un goista già controllato. La figura 1 mostra alcuni esempi di posizionamento corretto e non

corretto.

Un goista si dice controllato direttamente dal gruppo/federazione se ne è a contatto; se invece è a contatto con un altro goista, si dice che è controllato indirettamente.

Durante il gioco verranno a crearsi delle strutture intorno al gruppo/federazione: è importante ricordare che le carte devono essere disposte in modo che tutte le loro frecce devono essere 'compatibili' come spiegato nella figura.



CARTA FEDERAZIONE/GRUPPO

Prima dell'inizio della partita ogni giocatore deve scegliere una delle quattro carte federazione/gruppo. Nel caso di gioco con tre giocatori una federazione/gruppo rimarrà fuori dalla partita.

Questa carta rappresenta il giocatore durante la partita.

Ogni carta federazione è caratterizzata da:

1. Attributi

Ogni carta federazione è caratterizzata da un punteggio di attacco, analogo a quello delle carte goisti.

2. Caratteristiche

vedi la voce analoga per le carte goisti

3. Freccie

ogni carta federazione/gruppo ha quattro frecce in uscita, il cui significato è stato spiegato sotto la voce analoga per le carte goisti.

CARTE SPECIALI

Rappresentano i piccoli e grandi eventi che possono influenzare il mondo del go e la vita dei goisti (lieti eventi, ricatti, bassezze, casualità,...).

All'inizio del proprio turno ogni giocatore pesca una carta (o più...) che da quel momento diviene utilizzabile dal giocatore stesso. Le carte si possono conservare coperte in numero illimitato, ma tutti gli altri giocatori hanno diritto a conoscere il numero di carte in vostro possesso.

Non c'è limite al numero di carte giocabili consecutivamente.

TASSELLI GRADI

I tasselli grado viene utilizzato per segnare i progressi di gioco di ogni goista: un goista progredisce solo quando è controllato da una federazione/gruppo, MAI quando è nella zona neutrale.

Al termine di ogni turno di gioco i goisti controllati ricevono una "promozione" (salvo alcune caratteristiche speciali degli stessi goisti) che porta ad un aumento di grado secondo la progressione seguente:

4 gradi per giocatori da 20 kyu a 11 kyu
3 gradi per giocatori da 10 kyu a 5 kyu
2 gradi per giocatori da 4 kyu a 1 kyu
1 grado per giocatori da 1 dan in su.

Per fare un esempio, un goista 7 kyu progredirà secondo la tabella di 3 gradi per diventare 4kyu, mentre un goista 3dan progredirà di un grado per divenire 4dan.

Può essere importante sottolineare che un goista viene promosso solo se è controllato da una federazione/gruppo: se un goista controllato viene in seguito strappato alla federazione/gruppo che lo controllava conserva il grado guadagnato ma smette di crescere fino a che non viene controllato ancora.

TASSELLI ELEZIONE

I tasselli elezione vengono utilizzati per

rappresentare i voti di un giocatore, secondo le meccaniche che verranno illustrate in seguito. Sono disponibili tasselli gradi nei colori di ciascuna federazione/gruppo, in modo da evitare confusione durante la fase elettiva.

Svolgimento della partita

Ogni partita è composta di due 'tempi', ciascuno formato da una 'fase politica' e da una 'fase elettiva'

INIZIO DEL GIOCO

La partita inizia con ciascun giocatore che pesca due goisti, e li dispone come vuole (ma rispettando le regole espone in precedenza) attorno alla sua carta federazione.

FASE POLITICA

Ciascuna fase politica è costituita da tre turni di gioco, ognuno dei quali rappresenta un anno solare. Durante il proprio turno, un giocatore può cercare di anettere al proprio gruppo/federazione uno o più goisti in modo da crescere (i vantaggi di avere più goisti saranno chiari più avanti) e cercare di strappare goisti alle altre federazioni/gruppi per renderli più deboli.

- **Turno di gioco.** All'inizio del proprio turno di gioco, ogni giocatore pesca due carte dal mazzo dei goisti e le aggiunge alla "zona neutra", quindi pesca una carta speciale (il giocatore che controlla EasyToGO! pesca due carte speciali per turno), che tiene coperta. A questo punto il giocatore può compiere le seguenti azioni, in questo ordine:

- **A)** Il giocatore può cercare di anettere un goista alla propria federazione/gruppo direttamente. Per anettere un goista bisogna scegliere un bersaglio (un goista) dalla zona neutra. Si sottrae quindi dal valore di attacco del proprio gruppo/federazione il valore di difesa del bersaglio più degli eventuali modificatori, ottenendo così un numero "d". Si tirano 2d6: se il numero ottenuto è minore o eguale alla differenza "d", l'attacco ha successo. Un tiro di 12 fallisce sempre, mentre un tiro di 2 ha sempre successo a prescindere dal punteggio richiesto. In caso di successo, si dispone il goista in modo che la freccia "entrante" del goista corrisponda alla freccia "uscente" dal gruppo/federazione.

Per rappresentare la tendenza di alcuni goisti verso una o l'altra federazione/gruppo si fa uso delle 'caratteristiche' delle carte goisti e delle carte federazione/gruppo. Per ogni caratteristica 'compatibile' (come precedentemente spiegato) si ottiene un

bonus di 4 al tiro dei dadi, mentre per ogni caratteristica 'opposta' si ha una penalità di 4. Per fare un esempio la carta FAGGI ha come caratteristiche 'FAGGI' e 'SERIO'. Se cerca di controllare un goista che ha come caratteristiche FAGGI e SERIO il giocatore avrà un bonus di 4+4=8 al suo tiro. Se cerca invece di controllare un goista FAGGI e CACIARONE (opposta di SERIO) il bonus sarà 4-4=0

I bonus sono molto importanti e possono fare la differenza in partita: scegliete con attenzione i goisti da controllare!

- **B)** Il giocatore può quindi fare una seconda azione, cercando di anettere un goista tramite un goista già controllato. L'azione si svolge in modo del tutto analogo a quanto visto prima, salvo che fanno fede i valori di attacco e le caratteristiche del goista da cui si attacca anziché quelle della propria federazione. L'unica regola speciale è che se il giocatore rinuncia all'attacco di tipo A, può aggiungere il valore di attacco della sua carta federazione a questo tiro di attacco. Ad esempio se il giocatore che controlla ETG rinuncia al suo attacco di tipo A, può aggiungere il suo punteggio di attacco (8) al punteggio di attacco del goista che controlla, facilitando così di molto l'attacco di tipo B.
- **C)** L'attacco per neutralizzare ha come fine la restituzione di un goista controllato da un gruppo/federazione alla zona neutra. Si seguono le regole precedentemente espone per l'attacco di tipo A, ma rendere neutrale un goista è molto difficile: più il goista è 'vicino' alla carta federazione, più è arduo neutralizzarlo e il punteggio di difesa del goista è aumentato di:

+10 se è controllato direttamente dal gruppo/federazione;
+5 se è controllato dal gruppo/federazione ad un passo di distanza (cioè se fra il goista e la carta federazione c'è un mezzo un altro goista);
+2 se è controllato dal gruppo/federazione a due passi di distanza.

Questo tipo di attacco può però avere un esito disastroso per chi lo subisce: se infatti viene reso neutrale un goista alla base di una catena di goisti (cioè un goista da cui ne sono stati controllati altri) tutti i goisti dipendenti da quello neutralizzato sono anche essi neutralizzati!

- **Fine di un turno di Gioco.** Quando tutti i giocatori hanno concluso un turno di gioco e prima di iniziare il successivo, tutti i goisti controllati ricevono una 'promozione' che risulta in un cambiamento di grado secondo quanto spiegato per i 'tasselli gradi'. Aggiornati i gradi si passa al turno successivo.

FASE ELETTIVA

Questa fase rappresenta le elezioni nei vari Go-Club italiani e segue immediatamente la fase "Politica".

PUNTI ELEZIONE

Prima di iniziare la prima fase ELETTIVA ogni giocatore posizione dei tasselli da 1 voto sullo scacchiere secondo la tabella seguente:

- FIGG: due tasselli da 1 punto elezione Milano, e un tassello a Bari
- AGI: un tassello da 1 punto elezione a Roma, Varese e Napoli
- EGF: due tasselli da 1 punto elezione su Resto Del Mondo
- ETG: un tassello da 1 punto elezione a Milano e uno a Pisa.

Al termine della fase "Politica", ogni goista controllato da un gruppo/federazione produce un tassello "elezione" secondo la seguente tabella:

- ogni goista da 10 kyu a 5 kyu → un tassello da 1 p.to;
- ogni goista da 4 kyu a 1 kyu → un tassello da 2 p.ti;
- ogni goista da 1 dan a 3 dan → un tassello da 3 p.ti;
- ogni goista da 4 dan a 6 dan → un tassello da 4 p.ti;

Si considera quindi il giocatore con più tasselli elezione, ad esempio 10, e quel giocatore riceve 5 tasselli da 0 "punti elezione". Tutti gli altri giocatori ricevono quindi tanti tasselli da 0 "punti elezione" in modo che ognuno abbia lo stesso numero di tasselli.

Ad esempio supponiamo che il giocatore ETG abbia 10 tasselli, il giocatore FAGGI 8, il giocatore AGGI 8 e il giocatore FEG 6.

Il giocatore ETG riceverà quindi oltre ai suoi tasselli altri 5 tasselli da 0 "punti elezione". Per pareggiare a 15, il giocatore FAGGI riceve 7 tasselli da 0 "punti elezione", il giocatore

AGI 7 tasselli da 0 "punti elezione" e il giocatore EGF 9 tasselli da 0 "punti elezione".

ELEZIONI

I giocatori posizionano i "tasselli elezione" sui vari club: a turno ogni giocatore posiziona un tassello e si procede in senso antiorario fino a che tutti i tasselli sono stati posizionati. Dopo che le decisioni sono state prese e tutti i tasselli posizionati, si scoprono i tasselli mostrando il valore numerico. Chi possiede in un go-club la maggioranza dei voti controlla il Go club! In caso di pareggio il Go-Club si dice vinto in 'ex-aequo'.

CONTEGGIO E FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo due fasi "Politiche", seguite dalle relative fasi "Elettive". Al termine della prima fase "Elettiva", ogni giocatore vede i goisti che ancora controlla crescere di una "promozione" per ogni go-club nel quale ha vinto le elezioni in solitaria. Ognuno pesca invece una carta speciale per ogni go-club nel quale ha vinto le elezioni ex-aequo.

La seconda fase "Elettiva" segna, invece, la fine della partita: ogni giocatore prende un punto - vittoria per ogni go-club in cui ha vinto le elezioni in solitaria e mezzo per ogni go-club in cui c'è un ex-aequo. Chi ottiene più punti vittoria al termine della seconda fase "Molto politica", vince la partita.

In caso di pareggio vince chi controlla più goist, e in caso di continuo pareggio decideranno, come nel vero Go italiano, pistole a dieci passi.

LA REGOLA AUREA!

Non lo abbiamo mai detto, ma ricordatevi che Gossipacy è un gioco di intrighi e diplomazia, per cui ogni discorso, complotto, inganno, frode, scorrettezza e tradimento sono i benvenuti! Andiamo, non vorrete mica essere da meno dei veri goisti!

Credits

Gossipacy è una creazione originale di Cristiano Garbarini (...quindi fategli i complimenti se lo incontrate!).

La veste grafica è di Luca Oriani.

I diagrammi sono opera di Diego Durazzi.

[sguardo innocente] **Ogni riferimento a fatti o persone reali è puramente casuale** [fine sguardo innocente]

Si ringraziano i due gruppi di playtesters che hanno aiutato nella realizzazione del gioco: la banda pisana (Max Zecca, Mirco Nanni, Alberto Annovi, Marco Pelagatti, Bianca e Francesca Felice) e i milanesi (Ramon Soletti, Tami Abbiati, Paolo Montrasio). Siete liberi di fotocopiare le pagine seguenti liberamente e di usare senza vincolo alcuno tutto il materiale che costituisce il gioco.

Non picchiatevi se non siete d'accordo sull'interpretazione di una regola: scrivete a redazione@easytogo.org e saremo lieti di risolvere i vostri dubbi.

Quella che avete fra le mani deve essere considerata una pre-release del gioco: non è stato ancora testato a sufficienza ed è possibile che alcune parti non funzionino correttamente o che non sia perfettamente bilanciato. Fateci avere i vostri commenti e le vostre opinioni, ci serviranno per completare una versione più definitiva.

Ogni ulteriore aggiornamento (nuovo regolamento, nuove carte, espansioni) verrà reso disponibile attraverso le pagine del sito di Easy To GO! appositamente dedicate a Gossipacy a www.easytogo.org

I° Campionato Mondiale di Gossipacy

Il Go Club di Pisa, in collaborazione con la redazione di Easy to GO!, è lieto di annunciare che sono aperte le iscrizioni al PRIMO CAMPIONATO MONDIALE DI GOSPIRACY! che si terrà sabato 20 Ottobre 2001, subito dopo cena, nel salone dell'Hotel Vittoria, Lungarno Pacinotti 12, Pisa.

Per maggiori informazioni contattate gli organizzatori a redazione@easytogo.org

<p style="text-align: center;"> Jhonny Solerti</p> <p>Attacco: 8 Difesa: 10</p> <p style="text-align: right;">→</p> <p>Grado: 1 k</p> <p>Caratteristiche: FAGGI, Serio, Attivo Note: Non cresce di grado (a meno di carte speciali), fa pescare una carta speciale in più a turno, immune agli effetti Fidanzata e Mediazione</p>	<p style="text-align: center;"> Mitch McNeil</p> <p>Attacco: 8 Difesa: 6</p> <p style="text-align: right;">→</p> <p>Grado: 2 K</p> <p>Caratteristiche: AGGI, Serio, Attivo Note: Può parlare durante l'assemblea Europea e quindi riceve un tassello voto in più durante ciascuna fase "Elettiva".</p>	<p style="text-align: center;"> Tally "Editrice"</p> <p>Attacco: 5 Difesa: 10</p> <p style="text-align: right;">→</p> <p>Grado: 15 k</p> <p>Caratteristiche: ETG, Caciaronna. Note: Fa pescare una carta speciale in più a turno.</p>
<p style="text-align: center;"> Luca Orione</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 10</p> <p style="text-align: right;">→</p> <p>Grado: 2 k</p> <p>Caratteristiche: ETG, Attivo Note: Fa pescare una carta speciale in più a turno. Prende -4 in attacco e difesa contro Tally.</p>	<p style="text-align: center;"> Paolo Montesano</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 10</p> <p style="text-align: right;">→</p> <p>Grado: 1 k</p> <p>Caratteristiche: ETG, FAGGI, Attivo Note: Fa pescare una carta speciale in più a turno.</p>	<p style="text-align: center;"> Max Pulcione</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 10</p> <p style="text-align: right;">→</p> <p>Grado: 5 k</p> <p>Caratteristiche: ETG Note: Fa pescare una carta speciale in più a turno.</p>
<p style="text-align: center;"> Abelardo Abelardez</p> <p>Attacco: 5 Difesa: 6</p> <p style="text-align: right;">→</p> <p>Grado: 4 k</p> <p>Caratteristiche: FAGGI, Attivo Note: Prende -4 in attacco e difesa contro Corrada Nicolosi.</p>	<p style="text-align: center;"> Aldo Podavicchio</p> <p>Attacco: 5 Difesa: 6</p> <p style="text-align: right;">→</p> <p>Grado: 6 k</p> <p>Caratteristiche: AGGI, Attivo, Caciaronna Note:</p>	<p style="text-align: center;"> Corrada Nicolosi</p> <p>Attacco: 6 Difesa: 8</p> <p style="text-align: right;">→</p> <p>Grado: 2 k</p> <p>Caratteristiche: FAGGI, Attiva, Seria Note: Non cresce di grado (a meno di carte speciali).</p>

<p style="text-align: center;">↑ Alano Heldolo</p> <p>Attacco: 8 Difesa: 10</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 2 k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Attivo</i></p> <p>Note: <i>non cresce di grado (a meno di carte speciali), fa pescare una carta in più a turno. Immune agli effetti di Mediazione e di Fidanzata. Straniero</i></p>	<p style="text-align: center;">↑ O' Francese</p> <p>Attacco: 6 Difesa: 4</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 4 k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Attivo, Cacciarone</i></p> <p>Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑ Henric Berserker</p> <p>Attacco: 5 Difesa: 7</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 1 k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Passivo, Cacciarone.</i></p> <p>Note: <i>Dà solo un punto elezioni. Straniero.</i></p>
<p style="text-align: center;">↑↑ Franaska Anonacci</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 6</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 4 k</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI, Seria</i></p> <p>Note: <i>+4 su attacco e difesa contro Luke Skywalker.</i></p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Principessa Leia</p> <p>Attacco: 5 Difesa: 7</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 12 k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Attiva, Seria</i></p> <p>Note: <i>+4 su attacco e difesa contro Nicola Trojanni, Immune agli effetti di mediazione.</i></p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Luke Skywalker</p> <p>Attacco: 5 Difesa: 7</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 14 k</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI, Serio</i></p> <p>Note: <i>Immune agli effetti di mediazione.</i></p>
<p style="text-align: center;">↑↑ Zorro Mutazia</p> <p>Attacco: 5 Difesa: 7</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 5 d</p> <p>Caratteristiche: <i>Attivo, Serio</i></p> <p>Note: <i>Da solo 1 punto elezioni. Straniero.</i></p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Olio Gravina</p> <p>Attacco: 6 Difesa: 8</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 3 k</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI, Serio</i></p> <p>Note: <i>Se viene giocato il rapporto Gavrilov guadagna subito una "promozione". Straniero.</i></p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Carlito Ribaldi</p> <p>Attacco: 3 Difesa: 7</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 1 k</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI, Serio,</i></p> <p>Note: <i>Astenuto! Non può votare ma chi controlla questo goista può indicare un qualsiasi altro goista e convincerlo ad astenersi: quel goista non otterrà punti elezione.</i></p>

<p style="text-align: center;">↑ Ramon Solasao</p> <p>Attacco: 3 Difesa: 14</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 4 d</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI</i></p> <p>Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑ Renzo Pertini</p> <p>Attacco: 3 Difesa: 12</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 4 d</p> <p>Caratteristiche:</p> <p>Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑ Marco Fricchettone</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 4</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 2 k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Cacciarone</i></p> <p>Note:</p>
<p style="text-align: center;">↑↑ Raffaella Terrazzo</p> <p>Attacco: 6 Difesa: 7</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 1 d</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI</i></p> <p>Note: <i>Se attacca o difende contro un uomo guadagna +2, contro una donna -2. Johnny Solerti è immune.</i></p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Francesco Maricco</p> <p>Attacco: 1 Difesa: 10</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 1 d</p> <p>Caratteristiche: <i>Passivo, Serio</i></p> <p>Note: <i>Cresce a ritmo doppio (guadagna due promozioni per turno).</i></p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Eugenio il Bardo</p> <p>Attacco: 5 Difesa: 6</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 12 k</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI, Serio</i></p> <p>Note:</p>
<p style="text-align: center;">↑↑ Torquato Oliva</p> <p>Attacco: 5 Difesa: 7</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 9 k</p> <p>Caratteristiche: <i>Attivo</i></p> <p>Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Alberto Brezza</p> <p>Attacco: 3 Difesa: 5</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 1 d</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Cacciarone</i></p> <p>Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Andy Pecorone</p> <p>Attacco: 3 Difesa: 4</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 3 k</p> <p>Caratteristiche:</p> <p>Note:</p>

<p style="text-align: center;">↑ Marko Zitto</p> <p>Attacco: 3 Difesa: 8</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 1 d</p> <p>Caratteristiche: <i>Passivo</i></p> <p>Note: <i>Se difende contro AGGI o FAGGI guadagna un +2 alla difesa.</i></p>	<p style="text-align: center;">↑ Mirko Nonno</p> <p>Attacco: 3 Difesa: 10</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 4 k</p> <p>Caratteristiche: <i>Attivo</i></p> <p>Note: <i>Fa pescare una carta speciale in più a turno.</i></p>	<p style="text-align: center;">↑ Karl Nietzsche</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 9</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 4 k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Cacciarone</i></p> <p>Note: <i>Nichilista! All'inizio di ogni vostro turno tirate un dado, se il risultato è 1 potete scegliere un giocatore e togliergli una carta speciale a caso.</i></p>
<p style="text-align: center;">↑↑ Antonio Panforte</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 6</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 4k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Attivo, Cacciarone</i></p> <p>Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Beppe 'namurato</p> <p>Attacco: 3 Difesa: 4</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 7 k</p> <p>Caratteristiche: <i>Cacciarone</i></p> <p>Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Maurizio Colletta</p> <p>Attacco: 3 Difesa: 6</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 5k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Cacciarone</i></p> <p>Note:</p>
<p style="text-align: center;">↑↑ Dimitri Sombrero</p> <p>Attacco: 3 Difesa: 4</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 6 k</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI, Passivo</i></p> <p>Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Francesca Locatelli</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 6</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 2 k</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI, Cacciarone</i></p> <p>Note: <i>Non cresce di grado (a meno di carte speciali).</i></p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Nicola Trojanni</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 6</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Grado: 5 k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Attivo, Cacciarone</i></p> <p>Note:</p>

<p style="text-align: center;">↑ Aaron Provoloni</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 6 →</p> <p>Grado: 9 k</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI, Serio, Passivo</i> Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑ Alberto Cereo</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 5 →</p> <p>Grado: 5 k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Passivo, Cacciarone</i> Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑ Matteo Susa</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 5 →</p> <p>Grado: 4 k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Passivo, Cacciarone</i> Note:</p>
<p style="text-align: center;">↑↑ Markino Ragonelli</p> <p>Attacco: 3 Difesa: 6 →</p> <p>Grado: 10 k</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI, Serio</i> Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Linda Polletti</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 4 →</p> <p>Grado: 6 k</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI</i> Note: <i>Ha +2 in attacco e difesa contro Carlito Ribaldi.</i></p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Albertino Anuovo</p> <p>Attacco: 5 Difesa: 6 →</p> <p>Grado: 5 k</p> <p>Caratteristiche: <i>Attivo</i> Note:</p>
<p style="text-align: center;">↑↑ D.J. Fulvio</p> <p>Attacco: 6 Difesa: 6 →</p> <p>Grado: 3 k</p> <p>Caratteristiche: <i>AGGI, Cacciarone</i> Note: <i>Nuovo Eletto! Guadagna un punto elezione in più.</i></p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Stefano Watakamala</p> <p>Attacco: 4 Difesa: 4 →</p> <p>Grado: 8 k</p> <p>Caratteristiche: <i>FAGGI, Serio</i> Note:</p>	<p style="text-align: center;">↑↑ Goista Fantasma</p> <p>Attacco: 1 Difesa: 12 →</p> <p>Grado: -</p> <p>Caratteristiche: - Note: <i>Il goista che non esiste. Guadagna 4 punti elezione. Non ha grado.</i></p>

<p style="text-align: center;">Guru</p> <p>Effetto: <i>Uno strano individuo si aggira per i Go Club. Fa perdere un punto-elezioni al giocatore contro cui è giocato in un Go Club a vostra scelta. Può essere giocata prima dell'inizio della fase 'Elettiva'.</i></p>	<p style="text-align: center;">Sensei</p> <p>Effetto: <i>Molti judoki accorrono per sostenerti! Guadagni un tassello da 2 p.ti - elezioni da disporre assieme agli altri tasselli derivanti dai tuoi goisti. Può essere giocata prima dell'inizio della fase 'Elettiva'.</i></p>	<p style="text-align: center;">Fidanzata</p> <p>Effetto: <i>Il goista bersaglio di questa carta perde 2 'promozioni' (cioè perde gradi corrispondenti a due promozioni).</i></p>
<p style="text-align: center;">Rapporto Gavrilov</p> <p>Effetto: <i>Tutti i goisti 'AGGI' perdono un grado.</i></p>	<p style="text-align: center;">Mozione Svedese</p> <p>Effetto: <i>Tutti i goisti 'FAGGI' perdono un grado.</i></p>	<p style="text-align: center;">Mediazione</p> <p>Effetto: <i>Annulla tutti gli attributi di due goisti (per ricordare quali sono i goisti affetti, usate un tassello elezioni posto al contrario sulla carte goista).</i></p>
<p style="text-align: center;">Viaggio in Giappone</p> <p>Effetto: <i>Il goista su cui viene giocata questa carta guadagna una promozione.</i></p>	<p style="text-align: center;">Periodo di "Scazzo"</p> <p>Effetto: <i>Il goista bersaglio di questa carta perde la voglia di giocare e prende una "promozione" negativa, perdendo dei gradi.</i></p>	<p style="text-align: center;">Visita di professionisti</p> <p>Effetto: <i>il goista bersaglio di questa carta guadagna due "promozioni", oppure due goisti ricevono una "promozione".</i></p>

<p style="text-align: center;">Sente</p> <p>Effetto: <i>Guadagni una azione a tua scelta durante una "fase politica".</i></p>	<p style="text-align: center;">Gote</p> <p>Effetto: <i>Fai perder al giocatore bersaglio un'azione a tua scelta durante la sua "fase politica".</i></p>	<p style="text-align: center;">B.C.</p> <p>Effetto: <i>Tutti i goisti FAGGI che erano 'Seri' diventano immediatamente 'Caciaroni'. La carta rimane sul tavolo fino a che non è annullata.</i></p>
<p style="text-align: center;">Il segreto che nessun goista potrà mai conoscere</p> <p>Effetto: <i>Annulla l'effetto di qualsiasi carta giocata.</i></p>	<p style="text-align: center;">Shibumi</p> <p>Effetto: <i>Le Gru tornano al nido. Fa fallire un tiro di dado che ha appena avuto successo.</i></p>	<p style="text-align: center;">Furikawari</p> <p>Effetto: <i>Prendi un goista a scelta da un altro giocatore o dal tavolo. La vittima può a questo punto prendere un tuo goista a suo piacere. Se il goista è stato preso dal tavolo, il goista alla tua destra sceglie un tuo goista che torna neutrale. Se si scambiano carte alla base di una catena, il nuovo goista prende il posto di quello precedente.</i></p>
<p style="text-align: center;">Assessore</p> <p>Effetto: <i>Guadagni un punto elezione da giocare dove vuoi, anche dopo che il risultato delle elezioni è stato rivelato.</i></p>	<p style="text-align: center;">Korigatachi</p> <p>Effetto: <i>Il giocatore bersaglio perde una carta speciale a caso.</i></p>	<p style="text-align: center;">Trasparenza</p> <p>Effetto: <i>Vedi le carte speciali del bersaglio. Se giochi questa carta insieme a Korigatachi, puoi scegliere la carta speciale che l'avversario deve perdere.</i></p>

<p>Massima Trasparenza</p> <p>Effetto: Ti consente di vedere i punti elezione di un avversario e poi di spostare un tuo tassello-elezione. Se giocata insieme a Trasparenza ti consente anche di spostare un tassello dell'avversario.</p>	<p>Intrigo!</p> <p>Effetto: Sposta dove vuoi un tassello-elezione di un giocatore, prima che siano rivelati.</p>	<p>Complotto!</p> <p>Effetto: Prima della fase "molto politica" convinci sottobanco un goista (con al massimo 2 punti elezione) a passare dalla tua parte. Il tassello elezione di quel goista andrà a te e non al giocatore che lo controlla.</p>
<p>Non te lo posso dire!</p> <p>Effetto: Annulla le carte Trasparenza e Massima Trasparenza</p>	<p>Presidente AGI</p> <p>Effetto: Va giocata su un qualsiasi goista AGGI che viene eletto presidente! Da questo momento diviene incapace di usare la posta elettronica per comunicare e perde 2 punti-elezione.</p>	<p>Grande Segretario</p> <p>Effetto: Di Grande Segretario ce n'è uno solo e non può mai perdere le elezioni! La puoi giocare su un qualsiasi goista per fargli guadagnare 2 punti-elezione in più.</p>
<p>Speaker's Corner</p> <p>Effetto: Il ghetto! L'idea fallisce miseramente... questa carta può essere giocata su un qualsiasi goista FAGGI, che perde 2 punti-elezione</p>	<p>Moyo</p> <p>Effetto: Il punteggio di attacco della tua federazione/gruppo aumenta di 1.</p>	<p>Menari-Menashi</p> <p>Effetto: Un tuo goista appena neutralizzato torna subito sotto il tuo controllo.</p>

<p style="text-align: center;">Sabaki</p> <p>Effetto: Rendi automaticamente neutrale un qualsiasi goista con difesa totale inferiore a 15.</p>	<p style="text-align: center;">Dango</p> <p>Effetto: Il goista bersaglio di questa carta smette di crescere.</p>	<p style="text-align: center;">Aji</p> <p>Effetto: Ti annetti automaticamente un goista con difesa totale inferiore a 13.</p>
<p style="text-align: center;">Aji-Keshi</p> <p>Effetto: Annulla l'effetto di Aji: il goista appena controllato grazie alla carta Aji passa in mano tua.</p>	<p style="text-align: center;">Komi</p> <p>Effetto: La tua federazione/gruppo guadagna un punto elezione.</p>	<p style="text-align: center;">Handicap</p> <p>Effetto: Se giocata su un goista di grado kyu, gli fa guadagnare un punto-elezione. Se invece è giocata su un giocatore dan, gli fa perdere un punto elezione.</p>
<p style="text-align: center;">Fallimento del EGGC</p> <p>Effetto: Tutti i goisti "stranieri" (come indicato nelle note) in gioco perdono un grado.</p>	<p style="text-align: center;">Congresso di Dublino</p> <p>Effetto: se giocata dal giocatore AGGI o FAGGI, gli fa guadagnare un punto elezioni. Se giocata dal giocatore ETG o EGF, fa perdere un punto elezioni ad AGGI e FAGGI.</p>	<p style="text-align: center;">Webmaster</p> <p>Effetto: Il potere di Internet! Peschi subito due carte speciali.</p>

<p style="text-align: center;">Elezioni Interne</p> <p>Effetto: <i>Puoi risistemare tutti i goisti che controlli come preferisci (rispettando però le regole di posizionamento). Può essere giocata durante il tuo turno nella fase 'politica'.</i></p>	<p style="text-align: center;">Elezioni Interne</p> <p>Effetto: <i>Puoi risistemare tutti i goisti che controlli come preferisci (rispettando però le regole di posizionamento). Può essere giocata durante il tuo turno nella fase 'politica'.</i></p>	<p style="text-align: center;">Espulsione</p> <p>Effetto: <i>Elimina completamente un goista dal gioco: il goista non può più essere controllato per tutta la durata della partita. Può essere giocata durante il tuo turno nella fase 'politica'.</i></p>
<p style="text-align: center;">Stampante Rotta!</p> <p>Effetto: <i>Imprevisto prima dell'assemblea! Va giocata all'inizio della fase 'Elettiva' e fa perdere al bersaglio un tasselo elezione a caso.</i></p>	<p style="text-align: center;">Bilancio</p> <p>Effetto: <i>Se possiedi più di quattro goisti prendi un punto elezione, se invece controlli meno di quattro goisti prendi due punti elezione. Può essere giocata prima dell'inizio della fase 'Elettiva'.</i></p>	<p style="text-align: center;">Incappucciato</p> <p>Effetto: <i>Il famigerato uomo in nero! gioca su qualsiasi goista che controlli, e quel goista guadagna 8 punti in attacco. Dopo averla giocata la carta viene scartata.</i></p>
<p style="text-align: center;">Campionato Femminile</p> <p>Effetto: <i>Vittoria al campionato femminile! Se viene giocata su una goista guadagna una 'promozione'. Se viene giocata su Ribaldi, guadagna due 'promozioni'. Può essere giocata durante il tuo turno nella fase 'politica'.</i></p>	<p style="text-align: center;">Campione Italiano</p> <p>Effetto: <i>Fa guadagnare due 'promozioni' al goista su cui viene giocata. Può essere giocata durante il tuo turno nella fase 'politica'.</i></p>	<p style="text-align: center;">Federazione di San Marino</p> <p>Effetto: <i>Pesce d'Aprile! Ci siete cascati. Il goista bersaglio perde i suoi punti elezione mentre cerca di capire cosa è successo. Può essere giocata prima dell'inizio della fase 'Elettiva'.</i></p>



0	0	0
0	0	0
0	0	0
1	1	1
1	1	1
1	1	1
2	2	2
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
7	7	7
9	9	D

0	0	0
0	0	0
0	0	0
1	1	1
1	1	1
2	2	2
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	6	6
8	8	8
D	D	D

0	0	0
0	0	0
1	1	1
1	1	1
1	1	1
2	2	2
3	3	3
3	3	3
4	4	4
6	6	7
8	9	9
D	D	D

Un anno di tornei: Settembre 2000 - Settembre 2001

Tornei nazionali su tavola 19x19

Feb - Giu 2000 Go Master Italia 2000

Torneo privato, ad inviti

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

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

Cagli 23-24 set 2000 Campionato Italiano Pair Go

1° L. Poletti - C. Tibaldi
2° F. Mauri - P. Montrasio

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 F.	4	21
Montrasio P.	3	25
4° Nanni M.	3	4

Napoli 4-5 nov 2000 Campionato Italiano Open 2000

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

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

Milano 19-20 nov 2000 III Campionato Italiano Femminile

1° F. Mauri
2° F. Antonacci

Milano 8-10 dic 2000 XXI Campionato Italiano Open

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

	MM	V	P	SOS
Shigeno, GIA	25	7	0	
Montrasio P.	23	5	2	153
Tanaka, GIA	23	4	3	146
4° Burlini E.	22	4	3	158
5° Vajani M	22	4	3	151

Milano 13 e 27 gen 2001 Campionato Italiano (finale)

Burlini - Montrasio 3 - 1

Firenze 10-11 feb 2001 2° Torneo "Il Magnifico"

Gioc= 29, Max= 4d, Min= 25k, Med= 8,3k

	MM	V	P
Suc, SLO	24	5	0
Marigo F.	23	4	1
Butala, SLO	22	3	2
5° Pecorari A.	22	4	1
7° Suzuki	21	2	3

Varese 10-11 mar 2001 Torneo Varese 2001

Gioc= 37, Max= 4d, Min= 20k, Med= 7,8k

	MM	V	P	SOS
Pedrini E.	32	4	1	154
Marigo F.	32	4	1	151
Soletti R.	31	3	0	

Milano 21-22 apr 2001 VII Memorial Brambilla

Gioc= 57, Max= 6d, Min= 25k, Med= 8,4k

	MM	V	P	SOS
Gerlach, DEU	35	5	0	
Bogdanov, RUS	34	4	4	
Stankovic, JUG	33	3	2	
4° Marigo F.	32	2	3	165
7° Tibaldi C.	32	4	1	155
8° Pedrini E.	32	2	1	149

Roma 19-20 mag 2001 I Torneo Il Gladiatore

Gioc = 37, Max = 5d, Min = 25k, Med = 7,0k

	MM	V	P	SOS
Stankovic, JUG	33	5	0	
Masakazu, JAP	32	4	1	
Chaboud, FRA	31	3	2	157
4° Giardino R.	31	3	2	153
7° Rezza A.	30	2	3	152
8° Campetto C.	30	2	3	151

Bari 23-24 giu 2001 2° Torneo Go a GoGo

Gioc = 21, Max = 1d, Min = 20k, Med = 10,4k

	MM	V	P
Montrasio P.	30	5	0
Rezza A.	29	4	1
Nanni M.	27	2	3

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 Strenght, SOSOS = Sum Of SOS

**Pubblicizzate i
vostri tornei!!!**

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

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

FESTA!

**Non prendete troppi impegni per le
serate durante le MSO di Milano del
prossimo dicembre!**

**In quei giorni dovrebbe infatti
svolgersi la festa di ETG, con le
premiazioni per i vari premi annuali:
tenete d'occhio la vostra casella
della posta e riceverete presto
l'invito!**

CENSIMENTO!

Per noi è molto importante sapere quante
persone leggono EasyTo GO!

Se ricevi EasyTo GO! via mail, tutto bene, ti
abbiamo contato. Se invece hai ricevuto
EasyToGO! da un'amico, via mail, stampato su
carta, o in qualche altro strano modo, per favore
mandaci una mail a

abbonamenti@easytogo.org

Già che ci sei, dicci anche che ne pensi
della rivista!

COLLABORA CON EASY TO GO!

Scrivete per EasyTo GO!

Se ci sono articoli e storie che volete scrivere
(anche fiction), non siate timidi, e mandate le
vostre idee a

redazione@easytogo.org

Se l'idea ci piacerà vi contatteremo e vi
chiederemo di scrivere il pezzo.

INCAPPUCCIATI ANCHE TU!

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

incappucciato@easytogo.org

VOTATE! VOTATE! VOTATE!

Partecipate con il vostro voto all'assegnazione dei
premi annuali per il migliore articolo, per la
migliore iniziativa goistica e per il personaggio
dell'anno!

Potete votare usando il modulo inviato assieme alla
rivista, oppure scaricando il modulo dal nostro sito
e se siete proprio pigri potete aspettare che il
modulo vi arrivi direttamente al Go Club: i nostri
collaboratori faranno infatti circolare i moduli nei
vari Club e tornei per raccogliere tutti i voti!