

EASY TO GO!

Magazine indipendente di Go
www.easytogo.org

numero 4
primavera 2001

I TORNEI DI
ROMA, BARI
e PARIGI

CESARE
BARIOLI

le origini del Go italiano

SILVER STONE

la grande sfida!



CHRISTOPH GERLACH
VINCE A MILANO

Primavera 2001

EASY TO GO!

IN COPERTINA

- 5 Silver Stone.** La sfida fra Stankovic e Marigo entra nel vivo.
- 17 Il Go Italiano.** Cesare Barioli ci racconta le origini del Go Italiano e la sua visione del nostro gioco.
di **Luca Oriani**
- 21 Speciale Fujitsu.** Interviste, classifiche e servizi dal VII Memorial Brambilla.
di **Tami Abbiati e Luca Oriani**
- 27 Il Gladiatore.** Un'altra vittoria per il "glorioso" Stankovic nel torneo di Roma.
di **Massimiliano Zecca**
- 31 GO a Go-Go.** Easy To GO! alla scoperta dell'awedagocchismo.
di **Mimmo Attanasi, Massimiliano Zecca e Paolo Montrasio**

... E INOLTRE

- 3 Editoriale** di **Tami Abbiati**
- 4 L'Opinione** di **Luca Oriani**
- 6 Go Master Italia.** Inizia la seconda edizione! Tutti i retroscena dell'organizzazione.
di **Luca Oriani**
- 7 L'angolo di Ramon.** La partita inaugurale del Go Master Italia 2001 nel commento di **Ramon Soletti**.
- 10 Coppa Italia.** I primi verdetti del campionato per Club.
di **Luca Oriani**
- 11 Go e computer.** Una nuova sezione per ETG sui rapporti fra il Go e i computer.
di **Luca Oriani**
- 12 Formaggio per l'Olanda!** Dalla Germania una esperienza molto particolare nel racconto del Prof. **Ingo Althofer**.
- 14 Christoph Gerlach** commenta per Easy To GO! una partita dal derby milanese in Coppa Italia.
- 20 Go e scommesse?** Alla scoperta di alcune varianti non proprio ortodosse del Go.
di **Franco Pratesi**
- 25 L'Assemblea FIGG.** Tami Abbiati inviata di Easy To GO! alle assemblee FIGG.
- 26 Nuove Associazioni?** Una interessante proposta di **Mimmo Attanasi**.
- 28 Assemblea AGI.** **Max Zecca** ha seguito per noi di Easy To GO! l'assemblea AGI.
- 29 Le Iene del Go.** Le interviste ai mediatori AGI e FIGG.
di **Tami Abbiati e l'Incappucciato**
- 33 Il Daghelè.** Un nuovo gioco descritto dal suo ideatore.
di **Riccardo Vecchiatti**
- 36 Oltre le Alpi.** Cronache dal torneo di Bled.
di **Andrea Pecorari**
- 37 Pasqua sulla Senna.** Una Pasqua speciale sullo sfondo del torneo di Parigi.
di **Alessandra Buccheri**
- 38 Corsi di Go.** **Alex Albore e Francesco Reale** ci raccontano il corso di Gaeta.
- 41 Diffusione e Didattica.** Il nostro **Paolo Montrasio** si fa raccontare esperienze e sforzi dei vari club, In questo numero contributi di **Eugenio Ragone e Andrea Pecorari**.
- 43 Pesce d'aprile.** Il Go club di Pisa beffa l'intera Italia goistica!
di **Max Zecca**
- 44 Un anno di Go.** Il consueto angolo dedicato a tutti i risultati dei tornei italiani.
di **Paolo Montrasio**
- 45 Il Gioco.** Le parole nascoste di **Diego Durazzi**.

... 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
Ramon Soletti <ramon@easytogo.org>

LAYOUT E REDAZIONE GRAFICA

Tami Abbiati, Paolo Montrasio e Luca Oriani
Christoph Gerlach (pag. 25-27)

HANNO COLLABORATO...

(in ordine di apparizione)

Aldo Podavini
Gigi Albieri
Mimmo Attanasi
Ingo Altofer
Cesare Barioli
Andrea Pecorari
Alessandra Buccheri
<alessandra@easytogo.org>
Nicola Troiani
Riccardo Vecchietti
Alexandre Albore
Francesco Reale
Emanuele Cisbani
Eugenio Ragone

TRADUZIONI

Luca Oriani
Linda Poletti <linda@easytogo.org>
Monica Travaglini

FOTOGRAFIE

Tami Abbiati
Paolo Montrasio
Nicoletta Corradi

REVISIONI

La redazione <redazione@easytogo.org>

Ma quanto è lungo Easy To GO! ...

Dopo l'uscita del numero 3 di ETG abbiamo ricevuto da numerosi lettori un piccolo appunto riguardo all'eccessiva lunghezza della rivista, che era arrivata a ben 41 pagine. Già immagino che avendo fra le mani questo numero queste critiche si ripresenteranno.

La soluzione più semplice sarebbe, come da molti di voi suggerito, rendere più frequente la cadenza di uscita di ETG. Questo non è però possibile per vari motivi: in primo luogo tre mesi è per noi la cadenza ideale perché dopo l'uscita di ogni numero ci dà un mese per staccare la spina e non pensare ad ETG. In questo modo resta un divertimento anche per noi e non ci richiede un impegno costante ed assiduo. Resta poi il problema che il grosso del lavoro va nell'impaginare la rivista, per cui fare uscire più numeri di ETG ci richiederebbe un notevole supplemento di sforzo.

Per questi motivi non prevediamo cambiamenti nella frequenza.

La seconda soluzione sarebbe quella di non pubblicare tutti gli articoli disponibili in un numero, e magari rinviarli al numero successivo. Anche questo però non è possibile per due motivi: in primo luogo ETG parla per lo più di attualità, e molti articoli perdono di significato se pubblicati con altri mesi di ritardo.

Ma il motivo principale è quella che potremmo chiamare la 'filosofia ETG': questa rivista è soltanto gestita da noi 4, ma è in realtà di tutti coloro che vogliono scriverci. Noi siamo aperti ad ogni collaborazione e crediamo che uno dei motivi per cui troviamo così tanti collaboratori è anche perché non cerchiamo di imporre le nostre esigenze ('ma così si potrebbe fare meglio' o 'bello, vedremo quando farlo uscire'), ma invece cerchiamo di trovare spazio alle vostre.

Per questo motivo rinviare la pubblicazione di qualche pezzo andrebbe contro questo approccio e in breve ci troveremmo a non avere più delle collaborazioni così allegre e divertenti.

ETG sta crescendo di dimensione non perché noi scriviamo di più, ma perché voi scrivete di più e non abbiamo intenzione di rendervi meno piacevole o più difficile il farlo (a questo riguardo leggete anche *L'opinione* di Luca nella prossima pagina).

Insomma, la dimensione di ETG non la decidiamo noi, ma piuttosto voi. Poi, in fondo, meglio 40-50 pagine piuttosto che nulla, no?

Tami Abbiati



Questa rivista è distribuita gratuitamente a
www.easytogo.org

L'OPINIONE

di Luca Oriani

L'opinione

Un anno di Easy To GO!, quattro numeri. Un bel traguardo che bisogna sicuramente festeggiare. Il prossimo numero sarà in parte dedicato al compleanno della rivista con qualche intervista e una brevissima storia sulla nascita di ETG.

Per questo numero vorrei utilizzare questo spazio per alcune notizie e pensieri assortiti.

Ex-direttori

Come ogni giornale che si rispetti, finalmente anche noi abbiamo un ex-direttore [Ho vinto io! N.d.I.]. Penso infatti che il mio ruolo come direttore non abbia nessun senso: non lavoro di sicuro più di tutti gli altri tre membri della redazione per Easy To GO! e le decisioni sono prese per votazione fra noi quattro (per i curiosi, in caso di pareggio il voto di Tami, l'editrice, decide). Insomma, abbiamo deciso di eliminare tutti i ruoli 'buffi' ma senza fondamento. Direi che Tami rimane come 'direttore-editore-coordinatore', mentre noi ci accontentiamo del più sobrio titolo di redattori. Ci sono poi varie altre ragioni per cui ritengo che un mio ruolo come direttore sia fuori posto, ma non è il caso di discuterne qua (...diciamolo pure: il fatto di aver perso 60 votazioni in redazione su 61 o giù di lì mi fa sentire fuori luogo come direttore...).

Festa!

Ebbene sì, anche Easy To GO! avrà la sua festa: una volta l'anno la redazione organizzerà una festa a cui saranno invitati tutti gli abbonati e i lettori. Durante questa festa verranno assegnati i premi annuali (la SilverStone e le altre Stone). Per invogliarvi ancora di più a partecipare siamo in trattativa con il nostro uomo in nero, che dovrebbe partecipare alla serata e consegnare anche un premio. Per quest'anno abbiamo deciso che la festa si svolgerà a Milano, durante le MSO dei primi di dicembre in modo da poter consentire la partecipazione anche a vari goisti non milanesi. Visti i gusti dell'editrice, si tratterà quasi sicuramente di un Rock&Go Party. Vi daremo informazioni precise in seguito, ma non prendete impegni! Un'ultima nota: visto che la festa si svolgerà ai primi di dicembre, i vari premi verranno consegnati considerando la classifica europea al dicembre 2001.

I numeri

Negli ultimi mesi abbiamo superato la faticosa quota di 100 lettori 'segnalati' a numero (ossia persone che sono abbonate o che ci segnalano ogni volta che scaricano la rivista). Ovviamente il numero di lettori è probabilmente superiore, tanto che oramai

credo possiamo considerare Easy To GO! come una vera rivista 'nazionale' di Go. A tal proposito una menzione speciale all'abbonato numero 1 (si dividono il titolo con pochissimi minuti di distanza Henric Bergsäker e Carlo Tibaldi) e all'abbonato numero 100, che è stato Giancarlo Angeloni: tutti saranno premiati con un regalo speciale alla 'festa di ETG'. Un ringraziamento speciale ad Aldo Podavini che, unico, si ricorda ogni volta si segnalerci l'avvenuto download della rivista.

Per il futuro della rivista mi fa ben sperare soprattutto l'evoluzione di ETG dal numero 1 in poi. Mentre la rivista cresceva, il nostro impegno come redattori è rimasto quasi costante: nel numero 1 circa 16 pagine su 18 erano scritte da uno dei redattori, rapporto che scendeva a 16 su 25 nel numero 2, a 25 su 39 nel numero 3 e infine a 21 su 43 in questo numero 4. Se ETG sta crescendo così velocemente insomma il merito è soprattutto dei giocatori che collaborano con noi in ogni numero! Grazie a tutti!

Menzioni speciali ai collaboratori più prolifici e regolari: Pierpaolo Zara (con un Easy To... BOOK! al suo attivo e tanti articoli), Alex Albore (con due articoli e pure una lunga intervista), Andrea Pecorari (oramai nostro inviato speciale dovunque vada) e Franco Pratesi (i cui articoli sulla storia del Go sono sempre puntualissimi ed essenziali per quella rubrica).

Le critiche

Dopo l'ultimo numero abbiamo ricevuto un po' di lettere di critica. Evviva! Sono quattro numeri che discutiamo sull'opportunità di creare una rubrica della posta per dare spazio anche alle opinioni di altre persone o a puntualizzazioni sui nostri articoli: se volete aiutarci mandateci le vostre critiche e/o i vostri suggerimenti. Alcuni dei servizi che facciamo possono trovare giocatori che non siano d'accordo con le conclusioni o i dati che noi presentiamo. In effetti sarebbe corretto dare a tutti la possibilità di darci la loro opinione: mi piacerebbe molto vedere cambiare il nome di questa rubrica da "L'Opinione" in "Le Opinioni". Non siate timidi, le critiche sono gradite! Ovviamente cercate di mantenere le critiche relative ai nostri servizi, non abbiamo intenzione di cedere delle pagine di ETG per delle polemiche fra AGI e FIGG o fra i diversi giocatori.

Le novità e le rubriche

Credo che molti lettori si saranno accorti di come la struttura e la grafica della rivista siano ancora in evoluzione ed in assestamento. Fra le sezioni oramai fisse abbiamo 'La storia del Go', dedicata sia alla storia del Go nel mondo che alla storia del Go nel nostro paese: è forse la mia sezione preferita e dovrebbe restare una costante su ETG. Essenziale per questa sezione è la collaborazione con Franco Pratesi e ne approfitterò per ringraziarlo ancora. Inauguriamo poi in questo numero una sezione

'Go e Computer' con un articolo che ci ha inviato il professor Ingo Althofer dell'università di Jena: anche questa dovrebbe diventare un appuntamento fisso. Giusto per dimostrare che criticarci è utile, dopo le segnalazioni di vari lettori che chiedevano "più spazio al gioco vero e proprio", abbiamo deciso di portare ad almeno 2 il numero di partite commentate su ogni numero. In questo trovate i commenti di Christoph Gerlach e Ramon Soletti e in più un articolo di Alex Albore e Francesco Reale (non prettamente tecnico tuttavia!).

Collaborazioni

La prima persona che si è fatta avanti per proporre una collaborazione con ETG è stata Gionata Soletti, segretario della FIGG. Gionata ci ha proposto di estrarre da ETG le partite commentate, farne dei file PDF (ovviamente con indicate tutte le informazioni per contattare ETG ed abbonarsi) e quindi creare una pagina in collaborazione con il sito FIGG dove consentire il download di queste partite a chiunque sia interessato.

Ovviamente il vantaggio è reciproco: la FIGG dalle parole di Gionata sarà lieta di poter mettere a disposizione di chiunque inizia delle partite commentate anche in modo leggero e soprattutto che siano utilizzabili anche da principianti che non sappiano cosa sia un file SGF (il formato standard per le partite di Go N.d.R.). Per noi è ovviamente un'occasione per poter far arrivare ETG anche a chi inizia a giocare a Go e farci pubblicità. Ovviamente le partite usciranno con un lieve ritardo (1 o 2 numeri) rispetto alla loro uscita su ETG.

Siamo aperti a qualsiasi genere di collaborazione, soprattutto se è semplice da realizzare come questa. Non siate timidi e fatevi avanti con qualsiasi proposta, non respingeremo nessuno! Attendiamo con ansia nuove proposte di collaborazione da tutti!

MATERIALI!

Una notizia molto importante che siamo lietissimi di dare a tutti i giocatori di Go, e già comunicata durante l'ultima assemblea FIGG di Milano, è quella dell'uscita, prevista per la fine di giugno, di un nuovo set da gioco della Del Negro.

Il set dovrebbe avere un prezzo abbordabile (probabilmente attorno alle 50'000/60'000 lire) e sarà distribuito tutti i principali negozi di giochi italiani corredato di regole (in collaborazione con la FIGG) ed indirizzi utili. Nel prossimo numero di ETG vi forniremo una recensione completa del materiale contenuto nel set, ma nel frattempo non possiamo che raccomandarvi di dargli un'occhiata!

Questa nuova iniziativa di una delle più importanti case italiane di giochi dovrebbe finalmente risolvere il problema della mancanza di materiali per principianti a costi accessibili e di facile reperibilità.

TROFEO SILVER STONE!

Con la primavera il trofeo Silver Stone è entrato nella sua fase più calda: fra il aprile al giugno erano previsti ben 3 tornei validi per il trofeo. Se qualcuno voleva farsi avanti per contendere a Francesco Marigo il titolo, avrebbe dovuto sfruttare questi tornei per raccogliere punti in classifica, in vista del rush finale di quest'inverno con il Campionato Italiano di Pisa ad Ottobre e le MSO di Milano a dicembre (al momento in cui scriviamo non abbiamo ancora notizie certe sul torneo di Napoli: se il torneo si svolgerà, sarà naturalmente incluso nel calendario della Silver Stone). E in effetti dopo i tornei di Milano, Roma e Bari il trofeo Silver Stone si è riaperto: Francesco è ancora in testa alla classifica con 22 punti avendone raccolti altri 6 con il torneo di Milano, ma non ha poi partecipato ai tornei di Roma e Bari. Alle sue spalle Dejan Stankovic ha fatto bottino pieno prima a Milano e poi a Roma portandosi così a 20 punti, a ridosso di Francesco. Il terzo è Paolo Montrasio, nettamente staccato però con 13 punti: sembra ormai che la prima Silver Stone sia un discorso a due Stankovic-Marigo. Troverete ampi servizi sui vari tornei all'interno di EasyToGO!, mentre questa volta vorrei utilizzare lo spazio a mia disposizione in questa pagina per aggiornarvi sulle vari classifiche: a parte la Silver Stone, abbiamo infatti altri premi in palio per quest'anno. Per il giocatore più in crescita la Green Stone (si considera il giocatore che guadagna più punti in classifica europea, con una sbarra a 9k, cioè da 1200 punti) e per il giocatore più in recessione la Black Stone (si considera il giocatore che perde più punti in classifica europea, considerando solo i giocatori con più di 1200pti all'inizio dell'anno). La sbarra è stata introdotta perché consideriamo troppo variabili ed incerti i gradi sotto il 9k: comunque nel caso della Green Stone se un giocatore parte da meno di 1200 punti e poi cresce nel corso dell'anno, ovviamente partecipa al premio! semplicemente vengono considerati per la classifica solo i punti che fa oltre i 1200.

Le altre classifiche

classifiche provvisorie al giugno 2001

Green Stone... i più in crescita!

| Nome | EuR | Pti GS |
|---------------------------|------|--------|
| 1 Cristiano Garbarini, 2k | 1844 | 383 |
| 2 Alberto Annovi, 5k | 1590 | 350 |
| 3 Max Zecca, 5k | 1615 | 314 |
| 4 Nicola Troiani, 7k | 1459 | 259 |
| 5 Antonio Pandolfo, 4k | 1713 | 191 |
| 6 Mirco Nanni, 5k | 1553 | 187 |
| 7 Maurizio Colella, 7k | 1368 | 168 |
| 8 Luca Oriani, 2k | 1868 | 165 |
| 9 Diego Durazzi, 5k | 1553 | 163 |

Black Stone... i più sfortunati!

| Nome | EuR | Pti BS |
|---------------------------|------|--------|
| 1 Gianluca Cataldi, 6K | 1400 | -100 |
| 2 Fabio Collepicollo, 6K | 1365 | -98 |
| 3 Antonio D'Addetta, 9K | 1133 | -87 |
| 4 Alfonso Esposito, 6K | 1590 | -71 |
| 5 Matteo Sisa, 5K | 1431 | -71 |
| 6 Marco Quilici, 6K | 1429 | -71 |
| 7 Francesca Antonacci, 5K | 1483 | -67 |
| 8 Sonia Brazzoli, 6K | 1334 | -66 |
| 9 Claudio Campetto, 2K | 1773 | -54 |

Legenda: EuR: punteggio in classifica europea a giugno 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 |

TORNEI

Il Go Master Italia

Dopo alcune modifiche nell'organizzazione parte finalmente l'edizione 2001 del GMI. Sarà un successo o un nuovo flop?

di Luca Oriani

Nell'ultimo numero di Easy To GO! avevamo presentato, anche attraverso le dichiarazioni di alcuni organizzatori, i vari problemi che il Go Master Italia aveva affrontato nella sua pur breve vita, ipotizzando anche una possibile morte del torneo stesso a causa del ritardo nell'organizzazione: la seconda edizione del trofeo doveva infatti partire a gennaio, ma ad aprile inoltrato ancora non si sapeva nulla.

Siamo molto felici di essere stati smentiti: ai primi di maggio la macchina dell'organizzazione si metteva infatti in moto con un messaggio di Paolo Montrasio che comunicava la lista degli invitati e delle riserve, le scadenze per il torneo (inviti entro fine maggio, inizio del torneo al primo giugno, fine del torneo al 15 dicembre) e l'ingresso parziale nell'organizzazione di Tami Abbiati (lunga vita all'editore! N.d.R.).

Tutto funzionava apparentemente per il meglio e alla fine di maggio la lista dei partecipanti era pubblicata sul sito del trofeo.

L'elenco dei partecipanti (disponibile con tutte le notizie al sito del torneo gomasteritalia.tripod.com) è molto interessante e la partecipazione di Yuki Shigeno (2 dan professionista) dà al torneo un lustro particolare che la scorsa edizione non aveva. Complimenti agli organizzatori per il bel colpo messo a segno!

Gli altri giocheranno ovviamente per il secondo posto, per il quale la sfida sembra limitata a Hiroto Suzuki (2dan), Enzo Burlini (2dan) e Francesco Marigo (1dan). Vedremo dunque l'interessante confronto fra il campione italiano in carica (e più titolato dei goisti italiani), Enzo, contro quello che è unanimemente considerato come il più promettente dei giocatori italiani, Francesco. Pesano le defezioni di alcuni 'big' come Ramon Soletti e Marco Vajani (che già lo scorso anno avevano dato forfait) e ovviamente di tutti i giocatori della scorsa edizione squalificati non avendo completato tutte le loro partite. Gli altri giocatori si disputeranno probabilmente le posizioni di rincalzo, anche se Paolo Montrasio (1k) nell'ultimo anno ha ottenuto dei risultati che lo rendono sicuramente un pericoloso avversario per chiunque [in particolare Luca Oriani, N.d.I.]. Chiudono la lista degli invitati Gionata Soletti (1k), Gino Tufano (2k) e Luca Oriani (2k). Noi di Easy To GO! abbiamo deciso di seguire da vicino lo svolgimento del torneo, e nelle



prossime pagine potrete trovare la partita inaugurale del GMI 2001 fra Oriani e Montrasio commentata da Ramon Soletti per ETG.

Il torneo è partito in modo ideale con una partita inaugurale giocata già durante il primo giorno utile, ma sembra avere subito un rallentamento: se questo sia un effetto legato alla bella stagione e agli impegni che molti dei giocatori hanno con la Coppa Italia o sia invece un segnale preoccupante che il torneo si sta avviando verso il flop dello scorso anno lo vedremo solo nel seguito della manifestazione. Vari giocatori hanno espresso l'intenzione di giocare alcune partite prima dell'estate, e sembra che probabilmente durante i mesi di giugno/luglio si disputeranno fino a una decina di incontri.

Questa strana organizzazione (prima un ritardo di vari mesi, poi una partenza molto rapida) non può però non lasciare perplessi e siamo andati a parlarne con Paolo Montrasio a cui abbiamo chiesto di spiegarci i motivi. - Non ho idea di quali siano state le ragioni del ritardo. - ci ha detto Paolo - Tengo molto al GMI, così a fine maggio, constatato che si era ormai in ritardo di ben cinque mesi, ho deciso di organizzarlo in prima persona nonostante in un primo tempo mi fossi tenuto da parte in quanto quest'anno ero sicuramente un giocatore del torneo. -

Alla domanda invece di come mai sia stata invitata Tami nell'organizzazione e con quali compiti, Paolo ci ha gentilmente spiegato che

- il ruolo di organizzatore non è proprio incompatibile con quello di giocatore, ma di certo non potevo fare il giudice, compito che mi spetta da regolamento. Ho quindi deciso di cedere per quest'anno il mio posto di giudice a Tami, che conosce bene i vari goisti italiani e sarà sicuramente disponibile per tutto il tempo del torneo. Tami è stata poi molto gentile facendo alcune delle telefonate necessarie a contattare i vari giocatori. È anche merito suo se siamo riusciti a far partire il Go Master in solo un mese. -

Paolo ci ha poi aggiunto che - La struttura dell'organizzazione non cambia. Gli organizzatori siamo io, Alberto e Matteo. Tami mi sostituisce come giudice. Quest'anno, come anche l'anno scorso, pare che Alberto e Matteo abbiano poco tempo da dedicare al torneo, ma in fondo a torneo iniziato gli organizzatori non devono fare molto, se non tenere aggiornato il sito con le notizie sulle partite programmate e disputate. Probabilmente farò io questo lavoro, magari con l'aiuto di Tami. -

Lista dei partecipanti al GMI 2001

| | | |
|-------------------------|----|------|
| 1. Yuki Shigeno | 2p | 2730 |
| 2. Hiroto Suzuki | 2d | 2182 |
| 3. Enzo Burlini | 2d | 2171 |
| 4. Francesco Marigo | 1d | 2118 |
| 5. Paolo Montrasio | 1k | 2034 |
| 6. Gionata Soletti 1955 | | 1d |
| 7. Gino Tufano | 2k | 1920 |
| 8. Luca Oriani | 2k | 1868 |

* classifica europea al maggio 2001

Tutte le notizie sul Go Master Italia 2001, con risultati e classifiche, si possono trovare

LA PARTITA COMMENTATA

L'Angolo di Ramon

Ramon Soletti ci commenta la partita inaugurale del GMI. Un vero derby fra due redattori di ETG!

di Ramon Soletti

Nero: Luca Oriani, 2k
Bianco: Paolo Montrasio, 1k
Komi: 5,5
Risultato: vince bianco per abbandono dopo 212 mosse

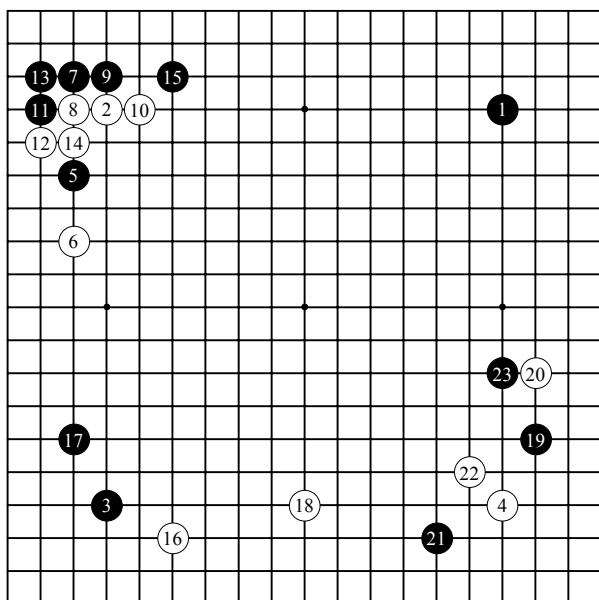


figura 1 (1-23)

23: Mossa molto aggressiva, non è joseki, in questa situazione nero deve stabilizzare le sue pietre in fretta giocando in 3-3.

26: Strana, N27 o B28 sono soddisfacenti, questa mossa non aiuta bianco a fare punti per la presenza di N21.

30: Grave errore che un 1k non può fare, B32 è ugualmente sente.

32: E come se bianco avesse giocato 32 nero 31 e ora bianco 30 che è troppo piccola, meglio A o B.

35: Meglio C, nel Go esiste un trucco, di solito quando una mossa è joseki o è una forma fattibile anche il kosumi dà lo stesso risultato.

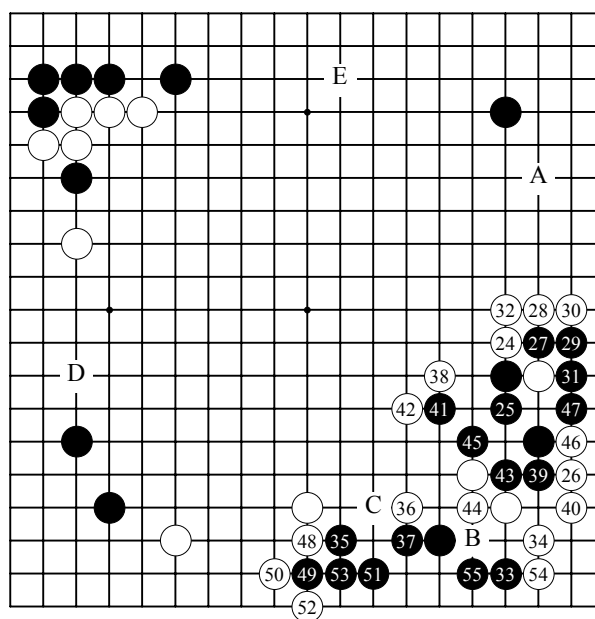


figura 2 (24-55)

36: Strana direzione di gioco, rinforza nero, non fa punti non attacca...

Qui, come diceva un mio maestro, bianco si alza in piedi ringrazia e gioca 48.

38: Ecco una mossa dalla quale possiamo trarre spunto per affrontare un concetto non banale, l'attacco. Il gruppo nero a destra è debole, bianco può attaccare con 46, 38 o 41, ma quale è meglio? La risposta è semplice, è troppo presto per capirlo, queste tre mosse vanno tenute in riserva, come se fosse aji.

Dal Go impariamo una regola d'oro che è sempre utile, quando non sai cosa fare in una situazione lascia perdere e fai dell'altro!

55: Combattimento finito, nero ha fatto due gruppi che insieme toccano i 9 punti e bianco ha fatto uno pseudo muro pieno di buchi, però ha il sente.

I punti più grandi sono: A, D ed E. Bianco dovrà trovare una strategia per usare la sua influenza.

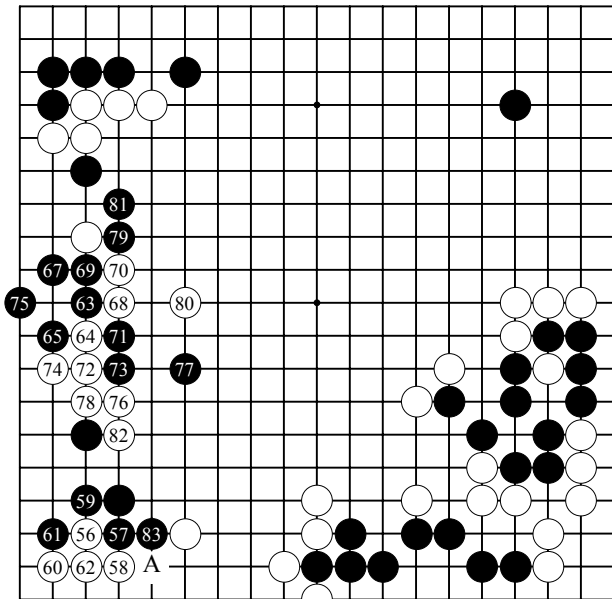


figura 3 (56-83)

56: Questa non è la direzione giusta, ammettiamo però che bianco era di fronte a un bel problema.

59: Panico, perchè tanto odio per le proprie pietre, dopo B 60 le pietre nere rimangono sovraconcentrate e bianco fa punti, perchè non Nero A?

71: Svista di nero che deve giocare in 64.

82: Questo è un disastro di proporzioni epiche!

83: Segue un combattimento avulso dove le forme perdono di significato e si guarda solo alle libertà.

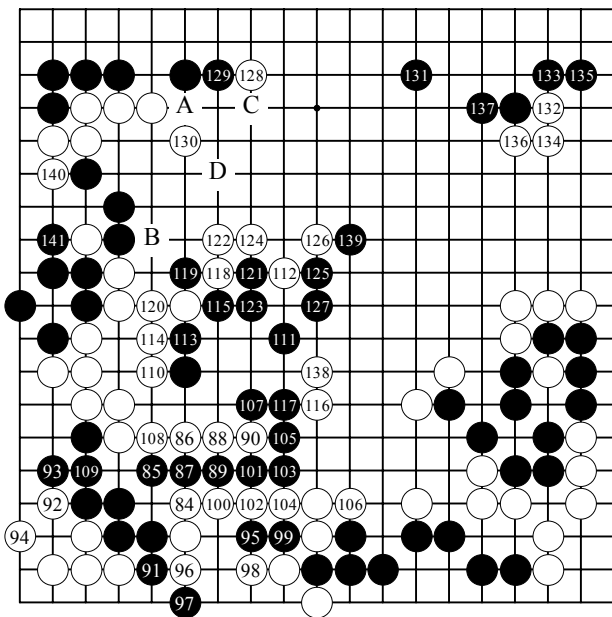


figura 4 (84-141)

109: Ma io preferirei salvare le due pietre nere con 113, se possibile. Bianco poi può tagliare ma in gote e nero ha il tempo di prendere l'iniziativa attaccando le pietre bianche isolate a sinistra con A o qualcosa del genere. Domanda interessante il gruppo nero in basso a destra è vivo?

128: La sensazione è che bianco giochi sempre esagerando leggermente. In questa posizione Nero B è sente perciò bianco può ritrovarsi con un gruppo instabile a sinistra, honte (mossa onesta e corretta) sarebbe Bianco A, N 129 eliminando tutte le debolezze.

129: Nero doveva giocare A e andare a vedere cosa bianco gli dava in cambio della vita per le pietre a sinistra.

131: Ma perchè non C? Poi nero potrebbe mirare a D per dividere bianco.

141: OOOOOOOOPPPPPPPSSSSSSSSSS!!!!!!!

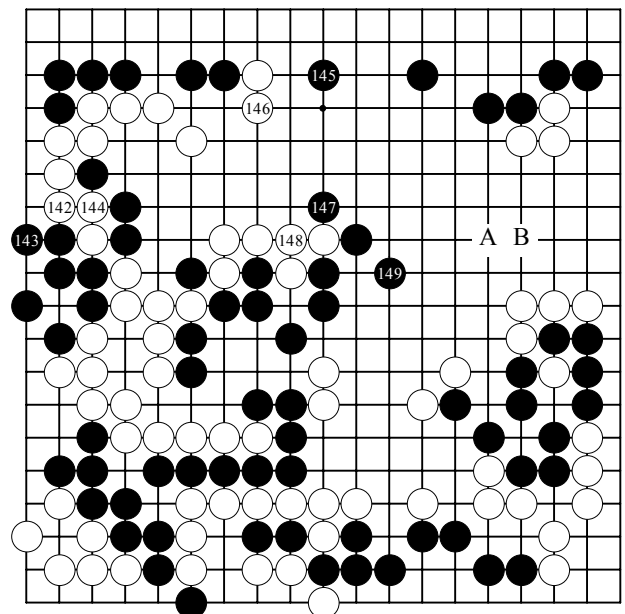


figura 5 (142-149)

145: Ancora PERCHE NON 146!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

149: È ora di contare:

NERO
 Basso 5 punti (se il gruppo è vivo)
 Alto 27 punti
 Destra 5 punti
 Sinistra 6 punti
 Totale 40/45 punti

BIANCO
 Basso 18 punti
 Alto 0 punti
 Destra 13 punti
 Sinistra 24 punti
 Totale 50/55 punti più il komi

Insomma nero è indietro, 149 è honte ma la situazione richiede qualcosa tipo A o B.

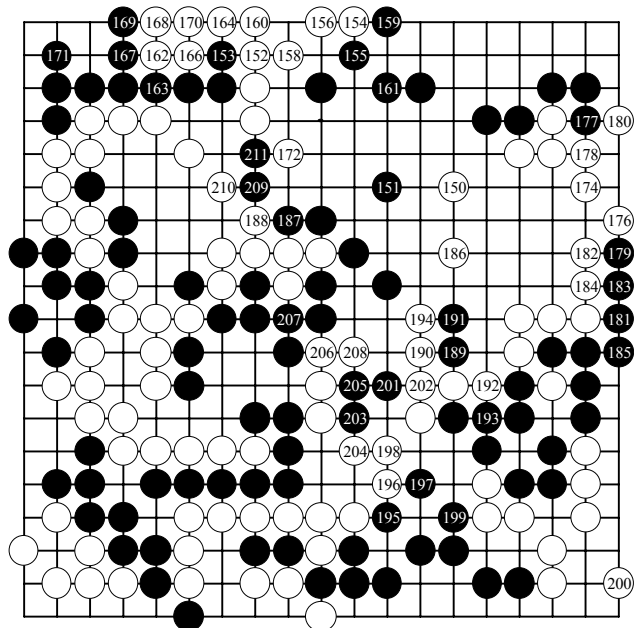


figura 6 (150-211)

152: Qui Luca per problemi di tempo va in pezzi. Da qui in poi non c'è più partita.

185: Dopo questa giocata ci siamo complimentati perché per la prima volta un salto della scimmia e finito in gote!

194: Brillante sacrificio di due pietre per regalare punti a bianco.

196: Paolo, da vero signore, capendo il momento negativo di Luca gli ha anche detto "Atari", compimenti!

211: Qui Tami arrivata per l'ennesimo richiamo a tavola si è fermata e ha detto "Ma Luca!" costringendolo ad abbandonare per vergogna. Concludendo la pasta era ottima e Luca si è rifatto stracciandoci a Monopoli!

Campioni Italiani?

... per la serie 'Misteri del Go'.
di Luca Oriani

Nello scorso numero di ETG nel servizio sulle finali del campionato italiano 2000 vinto da Enzo Burlini, avevamo inserito l'albo d'oro del campionato italiano come riportato sul sito FIGG (www.figg.org).

Pochi giorni dopo il gentile e corretto Fulvio Savagnone ci ha scritto per segnalarci che lui non aveva mai vinto alcun campionato italiano malgrado quanto noi e il sito FIGG indicavamo!

Da bravi curiosi siamo andati a verificare di non aver commesso errori e quindi a chiedere lumi al segretario della FIGG. Ci ha detto di non sapere purtroppo nulla personalmente ma ci ha mostrato i registri con l'albo d'oro compilati alla nascita della FIGG con tanto di firma del presidente di allora: effettivamente Fulvio risultava anche da quel registro come il campione italiano per il 1985!

Visto che ci sembrerebbe assai strano che il buon Fulvio si sia scordato di aver vinto un campionato italiano, abbiamo deciso di indagare ancora. Abbiamo parlato anche con Enzo Burlini (che secondo le informazioni dateci da Fulvio era il vero campione italiano di quell'anno) e lui ha almeno parzialmente confermato la versione di Fulvio. Non solo, ma altre informazioni che stiamo verificando sembrano indicare che questo errore non sia relativo solo al campionato 1985, ma anche ad altri tornei di quegli anni. La spiegazione più probabile al mistero è che l'albo d'oro non riporti in realtà i nomi dei vincitori del campionato italiano, ma solo i rappresentanti inviati al mondiale in Giappone. Lo stesso Enzo (pur continuando a dire 'ma va bene così!' 'ma cosa vuoi che cambi?') e Fulvio ci hanno nei loro racconti indicato che potrebbe essere questa la spiegazione. È quindi possibile che Enzo Burlini (che potete immaginarvi sempre qua che borbotta, 'ma non importa, ma a chi interessa...') abbia vinto perfino più campionati di quelli che gli sono attribuiti! Noi di ETG cercheremo di indagare a riguardo e nel prossimo numero cercheremo di fornire ai lettori il 'vero' Albo d'Oro del Campionato Italiano...!



COPPA ITALIA

La Coppa Italia



I primi verdetti del turno preliminare e un'intervista esclusiva con l'organizzatore.

di Luca Oriani

La Coppa Italia sta ormai entrando nei suoi momenti decisivi, con le ultime sfide per le qualificazioni alle semifinali.

Nel girone nord la sfida a tre fra Milano, Pisa e Varese è ancora tutta da giocare (basti pensare che nel decisivo match Varese-Milano le squadre dopo i primi quattro singolari sono ferme sul punteggio di 2-2). Pisa sembra avere un lieve margine in classifica, ma deve ancora affrontare la squadra di Varese: se Pisa dovesse perdere, potrebbe rischiare di essere eliminata in virtù del minor numero di partite vinte.

Nel girone sud invece la situazione è più lontana dalla conclusione con qualche piccolo ritardo. Favorita per la qualificazione sembra essere Firenze che ha dominato l'incontro con Roma1, mentre per il secondo posto per le semifinali dovrebbe essere decisivo l'incontro fra Napoli e Roma1. Le partite decisive si svolgeranno tutte nelle prossime settimane e ovviamente ve ne presenteremo i risultati nel prossimo numero di ETG.

Tutte le informazioni sono disponibili al sito web della coppa, http://utenti.tripod.it/agi/coppaitalia_2001. In attesa che la manifestazione esprima i suoi primi verdetti dal punto di vista agonistico, abbiamo approfittato dello spazio a disposizione per intervistare l'organizzatore della manifestazione, Aldo Podavini, e chiedere a lui lumi e chiarimenti su questo primo anno (fino ad ora sicuramente più che riuscito!) della Coppa Italia.

Luca Oriani: Aldo, la Coppa Italia è una manifestazione molto intrigante, una sfida fra i vari club italiani. Puoi raccontarci come è nata l'idea e soprattutto chi organizza e gestisce la manifestazione?

Aldo Podavini: La Coppa Italia è nata dalla fusione di due diverse idee: la prima è stata la voglia (che avevamo già da tempo) di organizzare un torneo "a tappe", tipo Grand Prix per intenderci, che toccasse tutte le città del Go italiano e con una classifica progressiva. Poi a questa idea originaria si è aggiunta la constatazione che in Italia mancava del tutto una competizione per club, e così è nata la Coppa Italia a squadre. Discutendo nell'ambito del CD (e coinvolgendo anche Alberto Ceresa, responsabile Gradi e Tornei) abbiamo definito la formula.

Poi io ho curato l'organizzazione, che in realtà si limita alla realizzazione e aggiornamento del sito web e a un po' di coordinamento...

LO: Come giudichi questo avvio della coppa

Italia? Tutto sta procedendo come da programma o c'è stato qualche problema?

AP: Tutto sta procedendo come da programma, e quindi ci sono molti problemi :-). In realtà sono piuttosto soddisfatto di questa prima parte della manifestazione. Le squadre iscritte sono numerose, i giocatori coinvolti sono più di settanta...

Come era prevedibile le difficoltà stanno tutte nel riuscire a combinare gli appuntamenti per gli incontri.

LO: La formula della Coppa Italia è abbastanza simile a quella del Go Master Italia, non pensi che potreste avere gli stessi problemi? cosa credi di poter imparare dall'esperienza non ottimale del GMI 2000?

AP: Abbiamo cercato di trarre insegnamento dalle manifestazioni simili. In sintesi:

1) definizione del calendario - le squadre sono sì libere di definire gli incontri tra di loro, ma da parte mia c'è un ossessivo e pedante martellamento ai capitani affinché facciano il loro dovere (mentre gli organizzatori del GMI 2000 erano molto più "rispettosi"), e forse si arriverà al punto di fissare d'ufficio certe date ove i capitani non siano riusciti ad accordarsi.

2) regolamento - molto "light"; ad esempio la formula precisa del torneo (due gironi all'italiana da 5 + play off delle prime 2 di ogni girone) è stata definita solo dopo aver saputo con precisione il numero delle squadre partecipanti.

3) nessuna "ipoteca" sulle edizioni future - essendo alla prima edizione eravamo certi che qualcosa sarebbe risultato perfettibile, e quindi ci riserviamo di modificare le regole, qualora la manifestazione si ripeta.

LO: Dopo questi primi mesi della Coppa Italia, qual è la cosa che ti ha dato maggior

soddisfazione come organizzatore? e quella che invece ti ha lasciato un po' deluso?

AP: Maggior soddisfazione il numero di partecipanti e i commenti positivi che sento un po' ovunque.

Delusione... beh, ti risponderò quando sarà finita :-)

LO: La Coppa Italia si può certamente considerare il campionato italiano dei club, non credi quindi che dovrebbe avere come scopo premiare il più forte go-club ed essere quindi giocata senza handicap?

AP: Come si potrà capire questo è un punto su cui si è riflettuto a lungo.

In realtà, almeno per questa prima edizione, non si è voluto fare un "campionato italiano dei club" (altrimenti l'avremmo chiamato così), e si è cercato di trovare un bilanciamento tra l'aspetto agonistico e quello gaudente-goliardico-campanilistico. E ad oggi mi sembra che la formula scelta centri l'obiettivo: larga partecipazione, divertimento, risultati tutto sommato incerti e anche notevoli sorprese...

Certo, il club vincitore non sarà necessariamente "il più forte d'Italia", ma non era questo lo scopo. Non è escluso che magari l'anno prossimo la formula sarà questa (e quindi rigorosamente even games), ma in tal caso immagino che avremo molte meno squadre iscritte.

LO: alla luce di questi primi risultati, chi è la squadra favorita per la vittoria finale, secondo te?

AP: Beh, ovviamente questa è una risposta che non posso dare :-)

E comunque avrei difficoltà a fare una previsione... Pensa - ad esempio - che nel girone Nord, dopo due terzi di partite disputate, ancora non è chiaro chi supererà il turno !

Classifica Girone Nord

| Club | Pct | Id | Pv/Pp |
|------------------|------|----|-------|
| Pisa | 1000 | 3 | 17/10 |
| Varese | 1000 | 2 | 12/6 |
| Milano Garibaldi | 500 | 2 | 9/9 |
| Milano AGI | 250 | 4 | 17/19 |
| Reggio Emilia | 000 | 3 | 8/19 |

Classifica Girone Sud

| Club | Pct | Id | Pv/Pp |
|---------|------|----|-------|
| Firenze | 1000 | 1 | 8/1 |
| Napoli | 1000 | 1 | 6/3 |
| Roma1 | 500 | 2 | 8/10 |
| Roma2 | 000 | 2 | 5/13 |
| Gaeta | 000 | 0 | 0/0 |

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.*

GO E COMPUTER

Almeno in occidente il legame fra il Go e l'informatica o la matematica è sempre stato stretto. Numerosi Go club sono nati in ambito universitario e in generale il Go ha prosperato molto facilmente in alcuni ambiti scientifici: la percentuale di matematici, programmatori ed ingegneri fra i giocatori di Go occidentali è infatti molto alta. Ci si potrebbe chiedere il perché di un simile sviluppo in questi settori a fronte di una penetrazione molto più lenta in altri, e la risposta è sicuramente complessa. Per quel che riguarda l'informatica sicuramente ha aiutato il fatto che da un punto di vista algoritmico il Go è un gioco estremamente più interessante degli scacchi. La connessione fra informatica e giochi è molto forte, e fin dagli albori della scienza informatica uno dei quesiti più intriganti che i programmatori si ponevano era essenzialmente se una macchina potesse battere un uomo in nell'attività umana per eccellenza, e cioè il gioco. Ovvio che i giochi più interessanti fossero gli scacchi e, in secondo luogo, la dama.

Fin dagli anni '50 risultò evidente che gli scacchi ponevano un problema affascinante ed intrigante al nascente campo delle intelligenze artificiali: come si potevano realizzare degli algoritmi che effettivamente consentissero al computer di simulare il funzionamento della mente umana? Come David A. Mechner sottolinea in un suo interessante articolo (<http://www.cns.nyu.edu/~mechner/compggo/sciences>) il problema è che essenzialmente gli scacchi si prestavano a due differenti approcci. Da una parte la strada dello studio delle intelligenze artificiali, dall'altra il cercare una soluzione 'brutale' al problema, ovvero sfruttare le possibilità della macchina in

modo 'stupido' per cercare semplicemente di valutare il maggior numero di varianti possibili e poi scegliere (ovviamente con l'ausilio di opportuni algoritmi) quella più vantaggiosa. Paradossalmente lo sviluppo estremamente accelerato delle tecnologie informatiche ha effettivamente spinto i programmatori lontani da quello che era il problema più interessante, verso programmi in cui la mera forza di calcolo era sufficiente a sconfiggere l'avversario umano.

Il Go è semplicemente troppo complesso per prestarsi a un approccio del genere, e per questo riporta gli studiosi indietro al vero problema: la capacità di una macchina di apprendere e di simulare il processo mentale dell'uomo. Ecco quindi che il Go è l'ultima frontiera del gioco dal punto di vista dell'intelligenza artificiale e qui sta il suo fascino sia per gli studiosi di informatica, che si trovano sfidati, che per coloro che gioiscono nel trovare un gioco in cui un uomo (e non un campione, ma un semplice amatore) può ancora sconfiggere in una contesa intellettuale una macchina.

In questa sezione di Easy To GO! ci dedicheremo a vari problemi connessi all'informatica e al Go, il che ovviamente vuol dire che cercheremo di recensire i migliori programmi che giocano a Go e anche di affrontarne i livelli di sviluppo. Ma ci occuperemo anche di altro: di server Internet per giocare a Go in rete, di aspetti informatici non direttamente legati al gioco (ad esempio i vari programmi e gli ausili informatici a disposizione per l'organizzazione di tornei)... e ovviamente cercheremo di farlo con lo stile leggero e spensierato tipico di ETG, andando anche alla ricerca di notizie curiose.

Per iniziare però volevamo qualcosa di veramente insolito, non volevamo cominciare con il solito articolo per recensire questo o quel programma, o confrontare i vari server Internet. L'idea perfetta per iniziare l'abbiamo avuta dal professor Ingo Althofer: anziché valutare quanto è forte un programma di Go, perché non chiedersi quanto potrebbe essere forte un programma di Go assieme a un partner umano? Buon divertimento!

Luca Oriani

3-menti nel Go

Il professor Ingo Althofer è docente di Mathematical Optimization presso la Friedrich Schiller University di Jena, in Germania. Il professor Althofer è nato nel 1961 a Lage, in Germania, e si è sempre dedicato allo studio dei giochi, con numerosi contributi in particolare alla relazione fra scacchi e computer (una lista delle pubblicazioni del professor Althofer e una breve biografia sono disponibili alla sua pagina web http://www.minet.uni-jena.de/www/fakultaet/iam/personen/althofer_e.html che vi consigliamo di visitare). Di particolare interesse per un goista il suo seminario "3-hirn in Go", presentato al congresso europeo di Strausberg nel 2000. Hirn è una termine tedesco che significa grosso modo 'mente', quindi una traduzione libera sarebbe '3-menti nel Go'.

Fin dal 1985 il professor Althofer si era

occupato del settore degli scacchi e computer, con l'idea di sviluppare un programma controller la cui unica funzione sarebbe stata quella di scegliere fra le due mosse proposte da altri due programmi. Di quanto un simile approccio avrebbe migliorato le prestazioni di tali programmi? Per dimostrare la validità di questa idea il professor Althofer iniziò con un controller umano che doveva scegliere fra le mosse proposte da due differenti programmi di scacchi. I risultati (discussi in dettaglio nel suo articolo <http://www.minet.uni-jena.de/www/fakultaet/iam/personen/straustalke.html> che vi raccomando di leggere per completare questa mia brevissima sintesi) furono estremamente interessanti e la forza dei due programmi associati si dimostrò significativamente incrementata. Come lo stesso professore discute nel suo articolo, questo approccio non si deve necessariamente limitare solo agli scacchi e, visti i successi, fu applicato a differenti settori. Di particolare interesse

per noi è l'applicazione a un settore specifico, e cioè il Go. In questo caso e vista la debolezza dei programmi di Go allo stato attuale il problema diviene essenzialmente questo: quanto indebolito risulta un giocatore umano se è costretto solo a scegliere fra le mosse proposte da 2 o più programmi di Go? O magari, e questo è l'argomento del prossimo articolo, quanto questo giocatore è limitato se può scegliere solo fra le prime 20 mosse proposte da un programma? Per chiarire meglio, i programmi di Go elaborano varie possibilità per ogni mossa e quindi con opportuni algoritmi ne stilano una graduatoria e scelgono la migliore; è possibile con opportune versioni realizzate ad hoc dai programmatori avere a disposizione l'intero albero delle scelte, ad esempio le prime 20 scelte in graduatoria, e quindi chiedere a un uomo di scegliere fra quelle 20 proposte quella che preferisce. Ma ora godetevi dalle parole del professor Althofer l'esito di questo esperimento.

Luca Oriani

Formaggio per l'Olanda!

Ingo Althoefer - E-mail: althofer@minet.uni-jena.de

Traduzione di Monica Travaglini

I programmi di computer per il Go non sono ancora molto forti. Lo ha dimostrato fra gli altri il 5-Dan Martin Müller con una vittoria nell'agosto del 1998 contro "The Many Faces of Go", con 29 pietre di handicap (il sito: www.cgl.ucsf.edu/home/pett/go/Results/exhibition/exhibition.html contiene alcune informazioni su questa partita).

Il risultato di questa e simili esperienze è condensabile in una frase: un programma di Go da solo è molto debole. Un forte giocatore umano di Go, invece, da solo è molto forte. Il problema interessante potrebbe essere quanto un tale forte giocatore viene frenato nelle sue prestazioni, se non è libero di decidere da solo, ma deve scegliere sempre sotto le proposte di un programma di Go? In concreto, come viene frenato il giocatore X se può solo sempre scegliere dalle prime K mosse proposte del programma Y (ovvero dalle K mosse che il programma giudica le migliori scelte in ogni posizione N.d.T.)? Nel caso K=1 l'uomo non avrebbe nessuna influenza. Per K=362, su un goban 19x19, se il programma fosse fatto in modo realmente razionale l'uomo avrebbe sempre la completa libertà di scegliere qualsiasi mossa incluso il "Passo". Interessanti in particolare saranno i casi con un K di media grandezza, per esempio tra 5 e 50.

La Scommessa con Arnoud van der Loeff

Di queste idee avevo già discusso con l'olandese Arnoud van der Loeff, un forte giocatore (4-Dan) e un esperto programmatore di Go: il suo programma "Turbo Go" ha vinto nel 1999 il campionato d'Europa di Go per computer. Arnoud era molto pessimista riguardo all'effettiva forza di una squadra nella quale l'uomo avrebbe dovuto scegliere fra le K migliori proposte del suo programma.

Poiché io ero di tutt'altro avviso, abbiamo fatto una scommessa per il goban 13x13. (chi pensa che il Go sul 13x13 sia solo per principianti avrà modo di osservare dalle partite fra Martin ed Arnoud incluse nell'articolo che anche sul 13x13 il Go può essere molto interessante e molte cose possono accadere)

La scommessa: sarei riuscito a trovare un programma di Go e un giocatore molto forte così che questa squadra nel 2001 con K=20 avrebbe vinto contro Arnoud van der Loeff? Il "mio" giocatore candidato avrebbe avuto sottoposte in ogni posizione le migliori 20 alternative del programma, e avrebbe dovuto scegliere solo tra queste. Quale posta per la scommessa siamo arrivati infine al "Formaggio": il perdente avrebbe dovuto

inviare al vincitore una specialità di formaggio della sua patria.

Preparazione

I normali programmi di Go non mostrano la serie di scelte K, ma di volta in volta solo la mossa prescelta. Fortunatamente qualche programmatore aveva un orecchio aperto sulle mie idee. Da tre differenti persone dagli USA ho ricevuto delle versioni sperimentali dei loro programmi per il goban 13x13.

David Fotland ha modificato "The Many Faces of Go", il Prof. Ken Chen mi ha inviato "Go Intellect Advisor", da Anders Kierulf ho infine ricevuto la versione di prossima pubblicazione di "SmartGo".

Per meglio chiarire l'esperienza, la seguente posizione di esempio è presa da una selezione di partite di Guido Tautorat. Sul goban ci sono le mosse di tre programmi nella sequenza Many Faces, GI-Advisor, SmartGo, marcati con delle lettere. Per esempio, "-hU" significa che questa mossa non è stata proposta da Many Faces, secondo Advisor era all'ottavo posto, e secondo Smart Go al ventesimo. Le lettere minuscole nel mezzo servono per chiarezza e facilità di lettura. Non rimaneva che trovare un forte giocatore per la squadra. Naturalmente questo giocatore avrebbe dovuto essere più forte di Arnoud van der Loeff, e oltre a ciò pronto senza grandi borbottamenti a scegliere dalle liste delle proposte del computer.

Per mia grande fortuna, il già sopra nominato Martin Müller (www.cs.ualberta.ca/~mmueller/) era interessato al metodo delle 'K migliori scelte'. Martin è nativo austriaco, e nel 1995 aveva ottenuto il suo titolo di dottore in Informatica alla ETH di Zurigo, con un lavoro sul Computer Go. In seguito, ha lavorato per qualche anno per un Post-Dottorato in Giappone e negli Stati Uniti. Dal 1999 è professore di Intelligenza Artificiale all'Università di Edmonton, Canada. Intorno al 1990 Martin Müller ha anche vinto il campionato Europeo per alcune volte sul 13x13.

La squadra doveva ovviamente allenarsi un po' in vista della sfida. I giocatori di Jena sono stati pronti a partecipare quali persone di prova. In particolare, il numero uno di Jena, Guido Tautorat (4-Dan) ha dedicato molte ore per partite di prova. La maggior parte dei test si sono conclusi con successo: Guido con le 20 migliori mosse proposte dal programma ha potuto vincere con tutti gli avversari del club (compreso il 3-Dan Harald Kroll). Ha giocato anche due volte su Internet

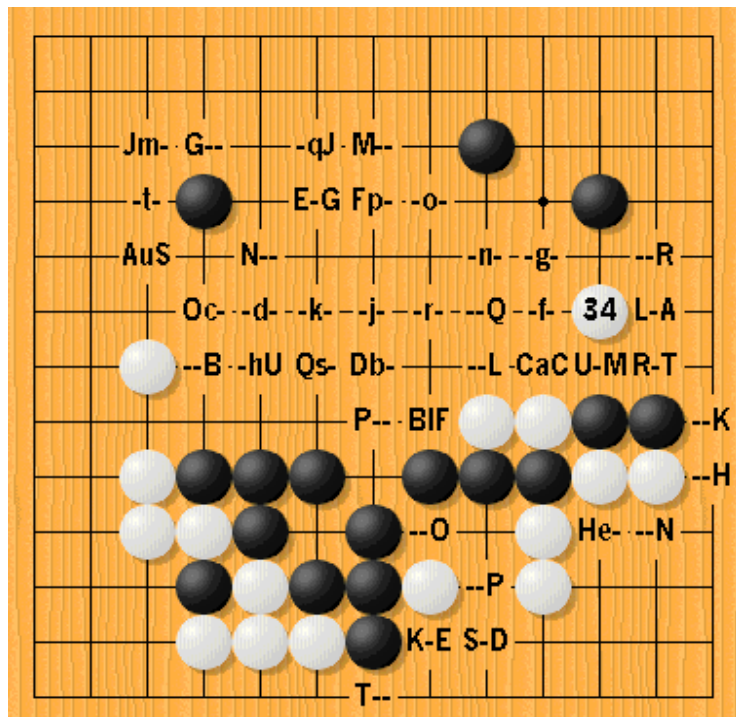


Diagramma di esempio

con il metodo delle "20 migliori scelte" contro il francese 4-Dan Minh-Quy Nguyen, vincendo una volta.

Guido si è anche messo a disposizione 4 volte quale avversario (senza il freno del computer) di Martin Müller. Martin ha utilizzato nelle prime due partite Many Faces, mentre nelle altre due partite ha seguito le 20 proposte di GI Advisor. Il bilancio è stato un pareggio: Martin ha vinto le sue partite con le pietre nere e perso con le bianche. In seguito a queste partite, ha deciso di utilizzare Many Faces contro Arnoud.

Martin-da-20 contro Arnoud

Sono state giocate due partite a distanza di una settimana con un komi di 6,5 punti. Il luogo prescelto per le partite era il server internet IGS, il tempo a disposizione per la partita è stato fissato in 30 minuti, con un byoyomi di 15 minuti per 25 mosse. Prima dell'inizio ambedue i giocatori mi hanno mandato (in qualità non di avversario, ma di osservatore) le loro valutazioni sulla situazione e la descrizione della loro strategia.

Martin Müller:

"... Le mie chances di vincere almeno una delle due partite sono forse del 30%. La mia strategia per la prima partita sarà di mantenere la posizione il più semplice possibile. Io miro a raggiungere una forte posizione strategica ("whole-board position"), in modo che dalla mia parte non insorga alcun gruppo debole. Accetterei, localmente, piuttosto qualche piccola perdita che di lasciare aperte delle possibili complicazioni. Questo non vuol dire che voglio evitare qualsiasi modo di complicazione. Normalmente Many Faces propone una buona selezione di mosse tattiche. Fintanto che noi potremo muoverci da una partita tattica all'altra, per me sarà OK.

Vedo un pericolo molto più grosso nei gruppi fortemente instabili che richiedono un gioco preciso sia per l'attacco che nella difesa. Se si arriva alla grande decisione "uccidere o essere uccisi" il rischio di errore di Many Faces sarebbe troppo alto per le mie possibilità di vittoria."

Arnoud van der Loeff:

"...Fondamentalmente vorrei giocare una partita normale, poiché ritengo che ciò possa portare ad una vittoria tranquilla. Naturalmente non vorrei trovarmi in una posizione sfavorevole ed essere costretto a prendere drastiche misure, se qualcosa dovesse andare storto. Ma dal mio attuale punto di vista, non prevedo che ciò possa accadere. Ritengo che l'insorgere di complicazioni sarebbe tutto a mio vantaggio, ma conterrebbe anche un piccolo elemento di rischio, al quale non vorrei andare incontro" Dopo l'annuncio dell'incontro si è discusso sul

news-group "rec.games.go", e sono risultate diverse opinioni sulle possibilità di vittoria della squadra uomo-computer.

Alcuni ritenevano le 20 scelte sul goban 13x13 una cifra troppo alta - ci dovrebbe essere sempre la mossa giusta tra queste. Peter Zandveld quale esperto invece ha previsto una situazione negativa per Martin: "se si deve scegliere tra le prime 20 mosse proposte dal programma, non si potrà pianificare bene quanto si vorrebbe se ci si troverà contro Arnoud in una situazione nella quale un'unica mossa decide su molti punti... La mia prognosi: Martin non ha alcuna chance."

Arnoud van der Loeff ha vinto infatti in modo convincente tutte e due le partite. Nella prima partita ha ottenuto con il bianco una vittoria di 5,5 punti (incluso il komi 6,5) dopo 150 mosse combattute. Nella seconda partita è andata ancora meglio per il "Turbo" Olandese - Martin Müller, in una situazione senza speranza, ha gettato la spugna alla 79ma mossa.

Mentre l'avvenimento, in particolare nella seconda partita, per Arnoud era divertente, per Martin e me si faceva largo un certo malessere. Il motivo era la sconfitta inevitabile. Prima del match avevamo avuto dei problemi tecnici: David Fotland ci aveva inviato 5 giorni prima della prima partita una nuovissima e non ancora testata versione Beta di Many Faces. Nella prima partita 'siamo caduti sul naso': il tempo di riflessione algoritmica di Many Faces ci ha portato ad una situazione goffa, dato che il programma in apertura aveva bisogno di molto tempo, e più tardi, quando il tempo diventava ridotto, automaticamente si metteva a livello di principiante, senza che dall'esterno fosse riconoscibile il livello di gioco. Grazie alla modalità top 20, le conseguenze non erano catastrofiche, ma si sentivano.

Prima del secondo round, avevamo individuato questo problema. Per contro insorse un altro problema: per la prima volta alla mossa 24 Many Faces è caduto nel conteggio in un nodo senza fine, non riconoscibile dall'esterno. Dopo oltre 5 minuti di inutile attesa per la proposta della mossa, ho deciso che Martin doveva bypassare il computer e iniziare di nuovo nella vaga speranza che il programma questa volta non si bloccasse. Effettivamente ha funzionato e la partita è potuta continuare.

Più tardi però Many Faces si è inceppato di nuovo alcune volte, e ogni volta Martin ha perso tempo prezioso nell'attesa, nella chiusura e nel nuovo riavvio del programma. Abbiamo informato Arnoud sulle difficoltà, e lui è stato così amichevole da dare a Martin 30 minuti extra di tempo supplementare. Nonostante ciò, naturalmente tutto il decorso della seconda partita non è stato un divertimento per Martin, ma solo stress. Per dirla ancora una volta chiaro, di questi problemi tecnici eravamo responsabili noi

stessi: Arnoud van der Loeff è stato un leale avversario e un degno vincitore!

Piani per il futuro

Anche dopo la scommessa persa, ritengo che la forza di gioco di Martin Mueller quale selezionatore delle proposte top 20 di Many Faces sulla scacchiera 13x13 sia più vicina a 4-Dan che a 3-Dan. Forse ci sono ulteriori giocatori avversari che possono rispondere a questo quesito.

Per me, in qualità di matematico, la sfida interessante è come algoritmicamente si possa ottenere una possibile buona lista 'top 20' a partire da una lista di candidati 'top 20' di tre programmi differenti.

Sul sito di EasyToGO! grazie alla cortesia e alla disponibilità del professor Althofer e dei suoi compagni in questa esperienza, potrete presto trovare i file SGF delle partite disputatesi fra Arnoud van der Loeff e Martin Mueller, e anche una delle partite di prova fra Martin e Guido Taurat

Un esperimento simile potete farlo anche voi ed utilizzarlo anche come strumento per insegnare il Go: cosa succede se al posto di un programma è un giocatore umano a dover proporre, diciamo 3 mosse, per poi lasciare a un controller umano, più forte, la scelta? Noi ci abbiamo provato! Leggete il simpatico trafiletto di Paolo per saperne di più.

ESPERIMENTI ITALIANI CON CAVIA UMANA

di Paolo Montrasio

Come ulteriore contributo alla ricerca scientifica, in Italia è stato fatto di recente un esperimento analogo su una cavia umana. I due ricercatori, l'Ing. Oriani e il Dott. Montrasio, hanno predisposto con cura un goban e relative pietre, affidando il nero alla cavia, Tami 15 kyu. Tami doveva proporre tre mosse, segnalate con altrettante bandierine numerate, al Dott. Montrasio 1 kyu, che ne avrebbe scelta una. L'Ing. Oriani 2 kyu giocava con bianco. La partita si è disputata senza handicap ed è andata avanti con fortune alterne fino all'abbandono di nero. Bianco è sempre stato leggermente in vantaggio e si è stimato in due o tre pietre l'handicap corretto per la partita. Va segnalato che Tami si è divertita un mondo a piazzare le bandierine sul goban.

LA PARTITA COMMENTATA

Derby a Milano!

Una delle partite decisive della sfida fra i due club milanesi per la Coppa Italia!

Comento di Christoph Gerlach (6dan)

Traduzione di Luca Oriani

Torneo: Coppa Italia
Nero: Raffaella Giardino, 1d
Bianco: Francesco Marigo, 1d
Komi: 5,5
Risultato: 187 mosse segnate, vince bianco

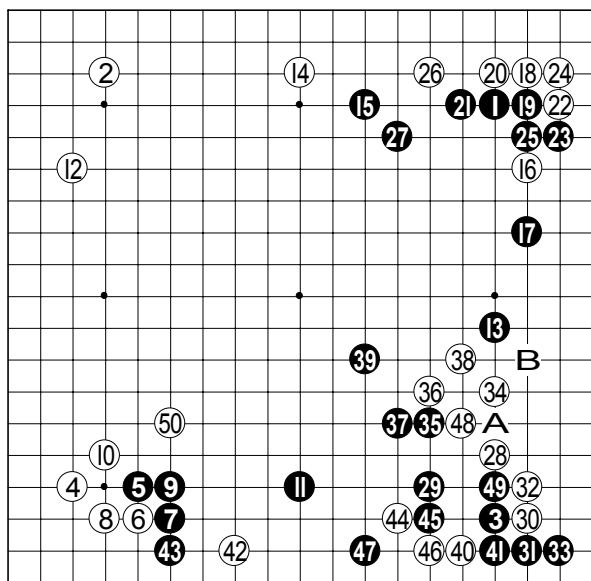


Figura 1
(1-50)

- 10: Ok, il lato sinistro rimane interessante. Questa mossa ha una certa importanza perché nero sta costruendo un vasto Moyo sul lato destro.
- 12: Possibile. Bianco potrebbe anche decidere di ridurre il Moyo nero immediatamente (28 oppure A sarebbero le scelte più usuali).
- 14: Questa è l'ultima chance per bianco di ridurre facilmente il Moyo nero con 28.
- 15: Nero dovrebbe chiudere lo shimari come mostrato nel Diagramma 1. Se bianco risponde con 2 nel diagramma, nero ha una mossa perfetta con 3.
- 16: Bianco dovrebbe ancora giocare 28.
- 17: Buona.
- 27: Non urgente. Nero avrebbe una buona partita se giocasse adesso 28.

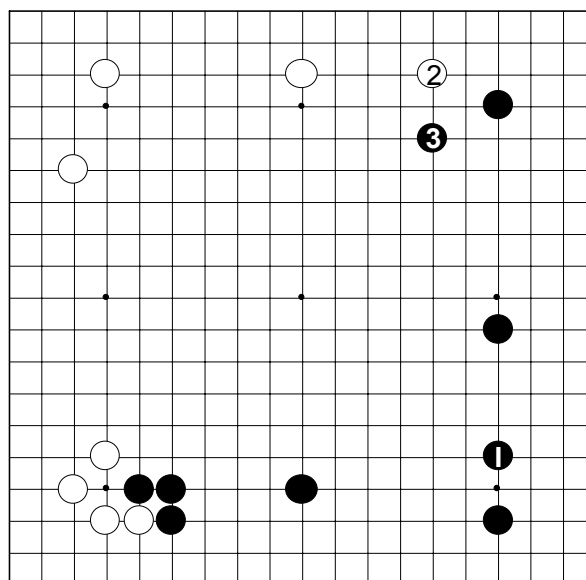


Diagramma 1

- 28: la partita è nuovamente su binari normali.
- 34: Il Diagramma 2 mostra la sequenza normale per costruire una base in questa situazione.

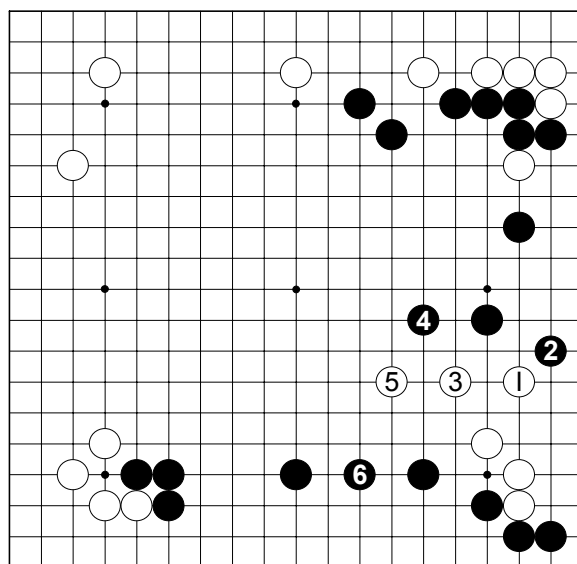


Diagramma 2

- 35: Nero dovrebbe limitare lo spazio vitale di nero con B.
- 36: Bianco dovrebbe vivere il più velocemente possibile. Diagramma 3 è un modo facile di vivere.

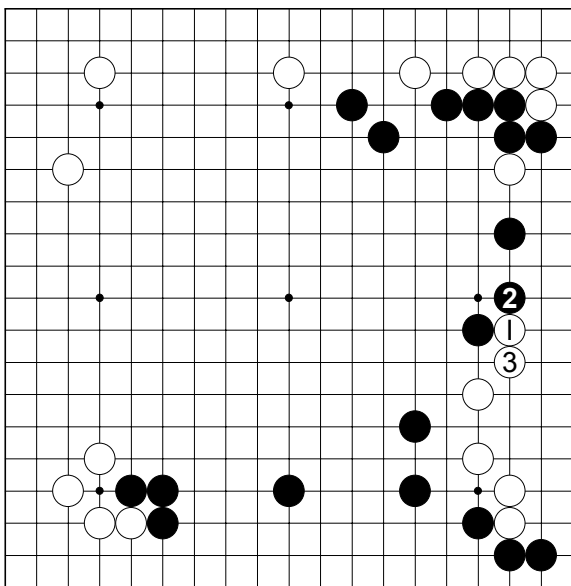


Diagramma 3

38: Strana (non serve a nulla). L' attachment in Diagramma 3 è ancora la mossa migliore.

40: Impossibile. Bianco dovrebbe giocare come in Diagramma 4.

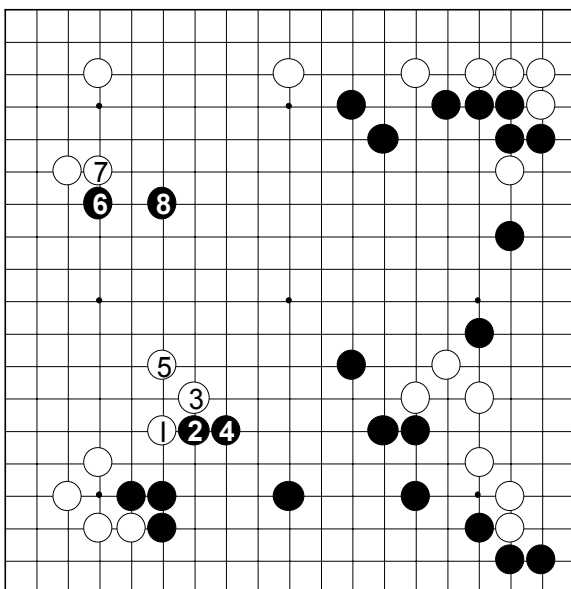


Diagramma 4

42: Impossibile e una grossa perdita per bianco!

49: Ok.

50: Bianco ha giocato troppe mosse sbagliate prima. Comunque B50 è una buona scelta.

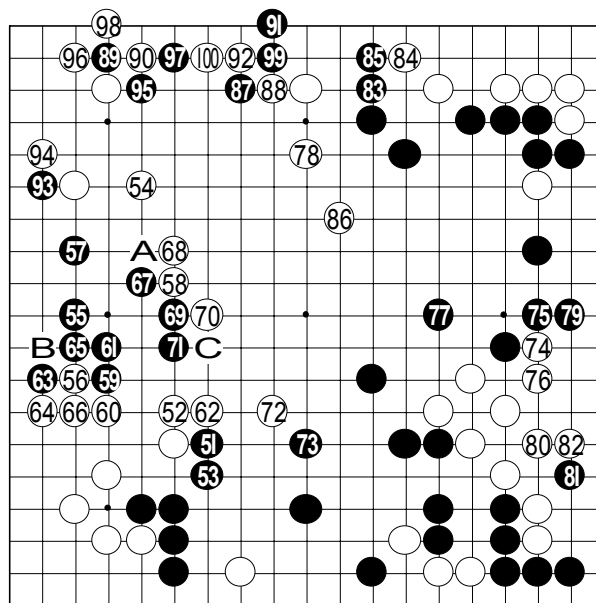


Figura 2
(51-100)

52: Bianco dovrebbe ancora seguire la tecnica illustrata in Diagramma 4. In quel modo Bianco avrebbe una migliore posizione verso il centro, ma ...

53: ... se Nero gioca in questo modo, allora B52 era la mossa migliore! N53 è troppo tranquilla e lascia Bianco rientrare in partita con 54. Nero dovrebbe giocare come in diagramma 5. Se Bianco prova a tagliare come mostrato in Diagramma 6, verrà ucciso (esercizio per i lettori!).

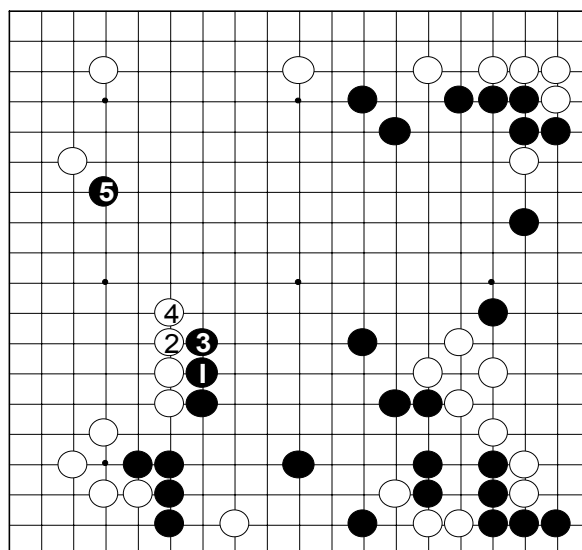


Diagramma 5

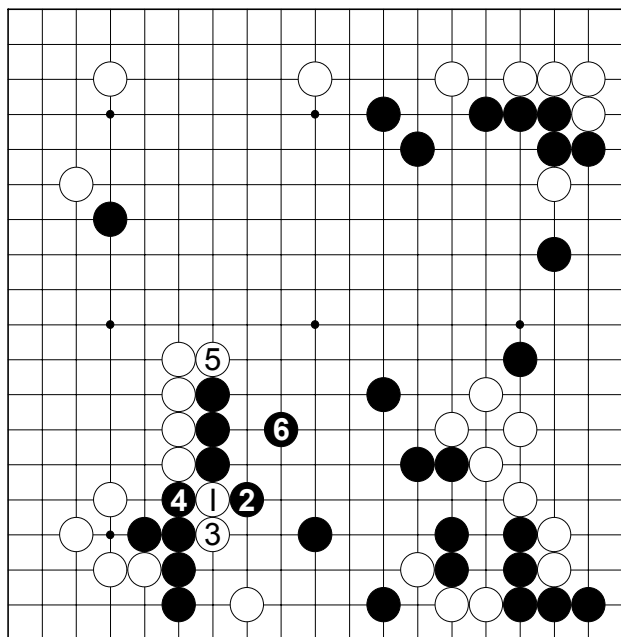


Diagramma 6

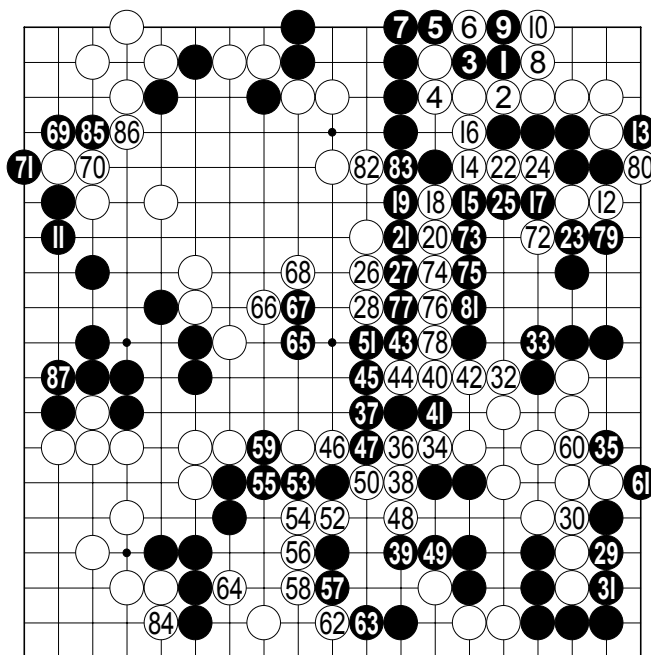


Figura 3

(1-87 = 101-187)

- 54: Buona.
- 55: Adesso la situazione è molto difficile per Nero. Deve invadere il lato sinistro ma non sarà facile.
- 56: Nessuna altra scelta.
- 58: A è più severa.
- 62: Le cose si stanno facendo troppo facili per il gruppo nero. Bianco deve attaccare con decisione in B. Se Nero cerca di scappare con 71, Bianco C bloccherà la strada verso il centro. Bianco 62 è solida, ma non ha grande valore dal punto di vista del territorio.
- 63: Nero è ormai quasi vivo.
- 77: Meglio in 79.
- 78: Buona.
- 84: Male perché questa mossa indebolisce il territorio Bianco sulla sinistra.
- 87: Se Nero decide di invadere qui, DEVE vivere con questa pietra (e non sarà facile). Se non sa come vivere, dovrebbe giocare semplicemente in 93 in sente e aspettare per una opportunità migliore per giocare 87.
- 91: Nero rinuncia al suo piano originale.
- 93: Ok.
- 95: Ora Nero cambia di nuovo idea. In generale continuare a cambiare piano di gioco non va bene. Ogni cambiamento fa perdere dei punti. Naturalmente essere flessibili e capaci di cambiare piano di gioco è molto importante nel Go, ma questo vale solo se anche l'avversario sta facendo lo stesso. Si deve essere pronti a cambiare strategia, ma solo quando l'avversario fa qualcosa di inaspettato (insomma quando lui stesso sta cambiando strategia). Il problema è che qui Bianco sta continuando a seguire lo stesso piano di gioco: chiudere punti e rendere sicuri i suoi territori e lasciar spazio a Nero ove necessario.
- 99: Uccide l'ultimo Aji per questa posizione.

- 11: Non è più sente a causa della posizione solida di bianco nell'angolo (c'è meno territorio che si può distruggere).
- 12: Buona.
- 13: Overplay. Nero deve giocare 17 per proteggere i punti deboli nella sua forma.
- 14: Adesso la situazione è molto difficile per Nero.
- 23: Molto Male. Forse Nero iniziava ad avere problemi di tempo.
- 24: Ora Bianco è chiaramente in vantaggio. La partita diventa ancora peggiore per Nero quando cerca di uccidere il gruppo bianco nell'angolo sul lato destro. Ad ogni modo in questa situazione Bianco gioca con un po' troppa leggerezza. Le mosse successive non sono commentate in dettaglio.

I sondaggi di ETG!

Ci avete detto che ETG3 era straordinario.

ETG4 è:

- 1) Ancora più straordinario di ETG3
- 2) Meglio di ETG3
- 3) Sullo stesso livello
- 4) Un po' meno bello
- 5) Un deciso passo indietro

Scaricherai le foto dell'Incapucciato?

- 1) Sicuro, anzi ne voglio una autografata!
- 2) Certo!
- 3) Ho troppa paura per farlo...
- 4) Non ci penso nemmeno!
- 5) L'Incapucciato chi?!

Quale sezione di ETG ti piace di più?

- 1) Go e computer
- 2) Go e storia
- 3) Partite commentate
- 4) Le Iene del Go
- 5) Le cronache dei tornei
- 6) I racconti



Cesare Barioli

È da molti considerato il padre del Go Italiano. Maestro di Judo e Giocatore di Go. Paolo Montrasio e Luca Oriani lo hanno intervistato per Easy To GO!

di Luca Oriani e Paolo Montrasio

Nello scorso numero abbiamo iniziato la nostra ricerca nelle origini del Go Italiano con un'intervista a Roberto Mercadante che sicuramente può essere considerato uno dei primi giocatori italiani e anche il primo 'fondatore' di una associazione nazionale. Non potevamo certo dimenticare nella nostra ricerca Cesare Barioli, che molti dei giocatori di una certa esperienza conoscono come il loro vero insegnante e la cui palestra, il Bu-Sen, è stato il primo luogo di incontro per molti dei goisti oggi ancora presenti sulla scena italiana.

Cesare Barioli non è un personaggio facile.

Non è facile intervistarlo: ti passa sopra come un autotreno, ti copre di fatti, informazioni ed opinioni lasciandoti senza fiato. Non sarebbe corretto dire che non ti da il tempo di fargli delle domande, sei piuttosto tu che rimani affascinato e quasi ipnotizzato e non vuoi fermare quel fiume in piena di informazioni per paura che le tue domande possano in qualche modo interrompere il suo filo logico. Alla fine dell'intervista Cesare ci ha detto: "Io ho detto quello che penso[...] Se sbobinate fate un casino, meglio che andate a memoria e poi se volete qualche mia frase me la chiedete."

Abbiamo cercato di seguire il suo consiglio, ma a differenza di quello che pensava non è stato difficile ricostruire l'intervista: la mole di informazioni e di aneddoti era enorme, ma il suo pensiero era evidente e limpido e facile da estrarre.

Intervistando Roberto Mercadante o leggendo la sua intervista si ha l'idea di un personaggio carismatico, con cui però non è un problema non essere d'accordo: ha le sue idee, affascinanti ed innocue... ascoltarlo è quasi rilassante e anche se le sue idee non le condividete è quasi naturale provare simpatia e quasi tenerezza per lui e le sue opinioni, senza

poi magari esserne particolarmente influenzati... Nulla di tutto ciò con Cesare, intervistarlo è una specie di tortura se non si è d'accordo con lui: le sue idee sono come pugni nello stomaco, non ammettono mezze misure e non concedono spazio a un atteggiamento condiscendente... o siete d'accordo o non lo siete, senza vie di mezzo. Il motivo per cui l'intervista è stata quasi una tortura è perché alla fine non è semplice non essere d'accordo con lui, e ci si sente quasi in colpa e sminuiti per il fatto di non esserlo... vorresti essere d'accordo con lui perché è stato evidente, a me almeno, che la sua visione è qualcosa di più della mia... una visione in cui il Go non è un gioco o almeno potrebbe essere di più.

"Io toglierei la denominazione come del gioco", ci ha detto durante l'intervista, "perché come lo intendo io il Go non si mischia al Monopoli"; e ancora, "ho incontrato un mio vecchio allievo, che si dedica al Monopoli agonistico. Bello! [...] Però non so se riuscite a capire, questi sono giochini borghesi di una società che guarda gli altri morire di fame. Per carità ci può essere chi si dedica ai giochini borghesi. C'è chi fa le pallottole all'uranio e chi i giochi borghesi. Però il Go poteva essere diverso. Innanzitutto non doveva essere gioco, tanto meno Federazione poi: è una Associazione!"

Come fai alla fine a pensare che la tua idea, il vedere il Go come un semplice gioco e al limite uno strumento di crescita personale, possa essere anche solo lontanamente migliore o più nobile della sua? Ecco perché intervistarlo non è stata un'esperienza facile, ma in ogni caso credo di poter ringraziare Cesare perché dopo mi sentivo un pochino più piccolo.

Ma ora lasciamo spazio alle parole del Sensei (e fra tutti i giocatori italiani che ho conosciuto, credetemi, non ne saprei trovare uno per cui questo termine sia

più adatto...lui poi ne è consapevole e si chiama addirittura "sen-sette" N.d.R.) e cerchiamo di conoscere meglio questo affascinante, e sicuramente un po' scomodo, personaggio.

Una sola precisazione, dall'intervista abbiamo rimosso molti nomi di goisti italiani, per una ragione ben precisa: le opinioni di Cesare riguardavano in un certo senso tutto il Go italiano, con i nomi fatti solo per portare degli esempi. Secondo noi il suo scopo era quello di comunicare un messaggio e una sua opinione, non entrare in piccole polemiche personali, ed ecco perché abbiamo preferito evitare riferimenti personali.

Il Maestro

Il mio maestro di judo si chiamava Abbe Kenshiro. Era una persona importante in Giappone, tanto che quando morì l'imperatore e pubblicarono un libro sulle più grandi personalità di quel periodo, dedicarono a lui ben venti pagine. Il maestro Abbe giocava a go, ed era un 1 dan giapponese. Ci dipinse una realtà in cui il go esisteva come gioco educativo e formativo per crescere al servizio della Società. Questo nel '68 ci diede una speranza, la speranza di usare il Go per migliorare le capacità di pensiero dei bambini. Questa era la realtà del mio maestro, una realtà che esiste anche in Giappone, anche se lui lasciò il Giappone nel '48 perché non gli piaceva la piega che prendevano gli eventi.

Altri Maestri: Yasuda e il Go come educazione

Ho sentito che qualcuno è andato in Corea e si è parlato di quel giapponese che insegna il Go ai bambini, Yasuda. Ho sentito che criticano Yasuda perché con il suo sistema insegna a catturare le pietre, e così poi si deve insegnargli a non catturarle per giocare bene a Go.

Ma allora i coreani non hanno capito bene! Yasuda ha come scopo evitare il suicidio dei bambini, non vuol fare campioni di go: sono due cose molto diverse. Può darsi che se vuoi fare campioni di go incoraggi invece il suicidio dei bambini. Yasuda ha dichiarato più volte pubblicamente che si era dedicato a questo perché nel suo paese c'erano troppi suicidi bambini (e aveva aggiunto che "una civiltà si misura da come provvede ai suoi cuccioli"). A lui non frega niente di fare campioni di go, e a me neppure, capisci?

Gli Inizi del Go Italiano

Abbiamo iniziato a giocare a go. Poi ad un certo punto Mercadante ha fatto la federazione ed ha iniziato ad organizzare i campionati italiani. Era un buon organizzatore. Iniziò ad ospitare giocatori professionisti e lì ho iniziato a pensare che erano da tagliar fuori, non c'entravano niente con il mio Go, dei veri cafoni. Preferivo restare attaccato all'idea del mio maestro, del go come gioco educativo.

Mercadante giocava al Gatto Bianco. Noi al Bu-Sen, e c'era gente brava. Allora accaddero alcuni episodi che mi lasciarono perplesso. Arrivò un americano 4d che non giocava con noi per non rovinarsi lo stile. Giocava solo con un giapponese 3d. Capii allora, anche in seguito a vari episodi accaduti durante vari tornei e campionati italiani, che c'era qualcosa che non andava.

Smisi anche di seguire il Go club, che con l'energia di Marvin Wolfthal si era spostato alla Città del Sole. Poi conobbi i Soletti che mi ispirarono fiducia. (qui siamo a metà degli anni '80, n.d.r.): vennero loro a pescarmi in palestra. Venne Gionata. E così son tornato nel gioco, ma per fare la mia critica, che il go è, o almeno dovrebbe essere, un'altra cosa. Qui ogni tanto qualcuno vince, e si vede lontano un miglio che si sente più intelligente. Ma l'intelligenza è una cosa molto complessa...

Il Go Italiano e i mali dell'agonismo

Se da queste parti non viene fuori un giocatore di go che capisca la correttezza, va bene lasciamo perdere. Se il Go deforma, chiudiamo. Io spero sempre che il Go formi, spero che aiuti a trovare la strada. Fin dall'inizio ho criticato la

"Lasciamo ai professionisti la strada dei professionisti. Eliminiamo i premi in denaro e facciamo le gare con il salame in palio."



Federazione, ho criticato questa pazzia agonistica che è di un'imbecillità estrema. Io voglio un posto dove tirar su dei ragazzi che giocano a Go e che, salvo quelli con cui fallisco, non vadano a fare le grandi gare.

Non farei promozione alla federazione, vorrei invece mettere in piedi un ente di promozione di Go in cui il Go non sia per vincere, dove si può anche arrivare a fare una gara, ma lontani dalle grandi gare. E ti dirò che Ghelli (Luciano Ghelli è l'ex presidente della FIGG, e un buon amico di Cesare N.d.R.) è stato in Giappone di recente e voleva giocare a go: l'hanno mandato ad un go club dall'altra parte della città. Lui ha chiesto che grado avevano, "noi non abbiamo gradi" gli hanno risposto "i gradi si usano solo fra professionisti". Allora ha giocato, l'hanno classificato e gli hanno dato le pietre di handicap che servivano. Luciano gli ha detto "facciamo i campionati europei, venite con un charter della federazione". "Le federazioni sono dei ladri, noi non

veniamo" è stata la loro risposta. Questa è gente che non faceva go agonistico. Io ho rivissuto le stesse cose con il judo agonistico, il karate agonistico, il buddismo agonistico.

Già dal Busen sono venuti fuori tre o quattro che il Go club ha rovinato completamente, capisci? Rovinati completamente. Pensa che di recente gioco con una di queste persone, e mi capita di essere in vantaggio. Allora la vedo fare delle cose turche. Ha perso la calma, e invece di perdere di 5 ha perso di 50. La volta dopo l'ho fatta vincere, magari mi batteva lo stesso, ma l'ho fatto volutamente, per evitare di vedere questa cosa. È l'antieducazione. L'educazione insegna a mantenere il sangue freddo in combattimento. Questo è un gioco da pirla, che non insegna nulla.

Lasciamo ai professionisti la strada dei professionisti. Eliminiamo i premi in denaro, e facciamo le gare con il salame in palio. Vediamo se da tutte queste

persone intelligentissime, saranno ormai in 50 che mi battono in Italia, salta fuori qualcuno che va a insegnare ai bambini in una scuola. Non a battere i bambini per fargli vedere che è più intelligente di loro. Perché la cosa sarebbe cretina.

Pensa che anni fa avevo proposto che il Go Club Milano si scindesse per fare posto a 3 o 4 go club, in modo che poi ce ne sarebbe stato uno più forte e gli altri più deboli. Cosa fanno i più deboli? Si riversano a fare dell'altro: quando capisci chiaramente che in un posto si radunano i più forti, tu cerchi altri modi di competere che non siano l'agonismo. Non so, insegnare ai bambini. Prepari della gente che vada in una scuola e tiri su 30 bambini a testa e fai la tua garetta con i 30 bambini che diventi una festa. Questo è il go che voglio io.

Il Go per Cesare Barioli: Go-educazione

Io mi interesso di educazione, per insegnare ad affrontare la realtà. Non mi interessa il go in quanto Go, uso il Go per la formazione del ragazzino, e l'approccio qui poteva essere diverso.

Vedi, Karl Marx pensava che cambiando le istituzioni sarebbe cambiato l'essere umano. Kano, creatore del judo, voleva cambiare l'essere umano, sicuro che avrebbe cambiato le istituzioni. Con l'educazione si può cambiare l'essere umano e fare un mondo migliore, non un campione di Go. Gli episodi che ho visto di questi campioni... Secondo quello che mi dice Luciano, che ha mantenuto questa giovinezza e questo entusiasmo, ce n'è uno solo, quello che gira con i pantaloni corti che è più un giornalista, 8 dan ma non è un professionista ed è tagliato fuori (Sajio Sensei N.d.R.).

La mia visione del Go è questa. L'educazione per me è insegnare a

“L'educazione per me è insegnare a affrontare la realtà. Se il Go serve a questo ha valore. Questo è il Go che mi interessa, è quello che mi hanno insegnato 30 anni fa.”

affrontare la realtà. Se il Go serve a questo ha valore. Questo è il Go che mi interessa, è quello che mi hanno insegnato 30 anni fa. Questo Go, quello che fa tremare il tavolo dalla tensione quando uno sta perdendo, non mi interessa per niente. Dobbiamo riuscire a portare il go ad avere un valore per la formazione dell'individuo, come penso l'abbia avuto prima di questa pazzia agonistica.

Voglio raccontarti una cosa. Sai che è venuto da me Masaiko Kimura, il Fausto Coppi del judo? Arriva in cantinetta e racconta, io andavo in gara nel 38 con una spada nel kimono. Se avessi perso mi sarei ucciso. Maestro Kimura, ma in 5 anni di guerra in cui il Giappone ha preso delle batoste mai viste nella storia del mondo, lei non ha trovato modo di morire? Due occhi, questo anziano giapponese, molto poetico. Ha fatto due lacrime. Poi, ad ogni cambio di stagione mi ha mandato una cartolina finché è morto perché un occidentale aveva capito il suo dramma. Lui era il campione dell'opera nazionale balilla, e doveva vincere, perché i giovani nazionalisti dovevano essere i più forti.

C'era opposizione alla guerra e si combatteva anche con il judo. Lui è stato il primo dopato intellettualmente. Ora, scendiamo dal fico. Che noi facciamo una gara di go e uno la vinca, va benissimo.

Premiamolo col bacio di una ragazza. Chiuso e basta e andiamo a fare un mondo migliore perché questo è un mondo di merda. Se il campione di Go ha avuto una preparazione che lo spinge a fare un mondo migliore, il Go è salvo. Se lo spinge a fare quello che ha fatto il maestro di Go di Kawabata, il Go è morto.

Quando oramai stiamo preparandoci ad andare via, stiamo facendo le usuali foto di rito ed apparentemente l'intervista è conclusa, ci racconta ancora un aneddoto, uno dei tanti con cui ha arricchito la serata.

Mi ricordo di una volta, c'era un giapponese di 75 anni che viveva qua e sua figlia diceva che sarebbe morto se non avesse giocato a Go. Lui veniva portando una brioche e delle caramelle. Portava sempre un regalino. Io mollavo la lezione al ragazzino più grande e giocavo con lui. Capisci? E questo succedeva due o tre volte la settimana. Poi un giorno arrivò con un biglietto con scritto- maestro Barioli non so come ringraziarla, così per ringraziarla mi iscrivo a judo-. Capirai, aveva 75 anni, era conciato. Vuol pagare l'iscrizione, ma mi sono opposto dicendogli che con il Giappone avevo un debito.

Ora, lui era 1dan quando aveva 15 anni, ma ne erano passati 60!. Do l'ordine che se guarda uno, quello deve cadere. Lui ne acciaccia due o tre poi vede le cadute in avanti. Io dico subito- lei non faccia le cadute in avanti-, ma lui mi scappa va dall'altra parte della materassina, io gli corro dietro, lui ridendo come un pazzomi guarda e grida maestro Barioli! E trac, si rompe una clavicola.

Questo era il mio Go.

“Fin dall'inizio ho criticato la Federazione, ho criticato questa pazzia agonistica che è di un'imbecillità estrema.”

STORIA

Giocando a Go d'azzardo

Un punto di vista completamente differente nel rapporto fra go e giochi d'azzardo, in una visione più ludica e meno filosofica del Go.

di Franco Pratesi

In Italia pochi giocano a go mentre giocare d'azzardo e scommettere è prassi comune, basta pensare al lotto, al totocalcio e alle innumerevoli scommesse e lotterie. Tra i giochi da interno prevalgono quelli di carte e fra i preferiti troviamo ramino o bridge o poker, giochi ben diversi fra loro ma aventi in comune la provenienza o almeno la codificazione statunitense. Non sono casi isolati, in quanto negli ultimi decenni gli Stati Uniti d'America si sono distinti nel dettar legge anche sulle regole di sport e giochi, a livello mondiale, subentrando in questo al ruolo svolto secoli prima da Spagna, Francia e quindi Inghilterra.

Dagli Stati Uniti partirono negli anni Venti e Trenta (ma volendo si potrebbe arrivare fino ad oggi) diversi giochi di moda: alcuni si rivelarono piuttosto effimeri, altri incontrarono un successo universale; basta citare il bridge contratto, il mahjong, il Monopoly. Solo una minoranza erano di provenienza originale americana, molti furono il risultato di una trasformazione di giochi da tempo praticati altrove.

Dei vari giochi di provenienza straniera gli americani modificarono sistematicamente i dettagli delle regole, sia per definire alcuni casi non ancora ben codificati (e di un intervento di questo tipo ci sarebbe tuttora bisogno per il go), sia per aggiornare il conteggio dei punti e quindi le poste in gioco. Spesso ciò avvenne in modo da rendere possibili vincite superiori a quelle tradizionali, aumentando quindi notevolmente il carattere di azzardo preesistente. L'esempio tipico, con il quale entriamo nel campo dei giochi di tavoliere, è il backgammon, un gioco già ampiamente praticato da molti secoli in un'intera famiglia di varianti ma che quasi ovunque stava ormai scomparendo quando gli americani riuscirono, grazie all'introduzione del dado del raddoppio, a rilanciarlo in tutto il mondo.

Anche per il go ci furono tentativi del genere, ma non ebbero successo. Il criterio di base era quello di assegnare alla partita un valore dipendente dal punteggio. Sappiamo che il go è uno dei pochi giochi a somma nulla e a informazione completa in grado di fornire un risultato in punti. Tuttavia questi risultati in punti non sono considerati nella comune pratica agonistica, in cui di regola si tiene conto solo se la partita è vinta o persa, indipendentemente dal punteggio.

Fra giocatori di livello diverso, si applica abitualmente un bilanciamento con handicap in pietre. Ciò non è sostanzialmente diverso dal considerare un corrispondente handicap nel punteggio, vista l'equivalenza che è stata più volte confermata fra una pietra e una dozzina di punti nel conteggio finale. Utilizzando più largamente un handicap di punteggio potremmo disporre di una misura di forza più precisa e di un ordine di grandezza più sensibile.

Ritornando ai tentativi degli americani di adattare le regole di gioco, può valer la pena di riflettere su quanto fu effettivamente proposto negli anni Trenta. Il riferimento principale è a un gioco lanciato nel 1934 dalla Milton Bradley, una delle maggiori ditte americane specializzate in giochi, con libretto di istruzioni compilato nientemeno che da Edward Lasker. Esistevano insomma tutte le premesse per un lancio su grande scala di questo 'nuovo' gioco, che come altri della stessa ditta avrebbe potuto acquistare una diffusione universale.

Vediamo allora il dettaglio della proposta. Il materiale messo in vendita dalla Milton Bradley si basava su un goban 13x13. Su questo, con le pietre in dotazione, si poteva giocare secondo le istruzioni a due giochi, go-moku (gioco di allineamento) e go, che poi diventavano quattro considerando in entrambi i casi le varianti per due e per quattro giocatori a coppie.

Esaminiamo il conteggio previsto per il Club Go, la variante di go fra due giocatori. Come nel bridge, si gioca a vincere due partite su tre e si segna il punteggio della partita sotto la riga e speciali punteggi di premio sopra. Questi sono: 50 per vincita fino a 10 punti, 100 fino a 25, 200 fino a 50, 400 fino a 100 e 1000 se oltre 100. Il premio partita è di 500 se l'avversario ne vince una e 750 per due vittorie a zero. Esiste la possibilità di double e redouble, con moltiplicazione del punteggio sotto la linea per due e quattro rispettivamente, se accettati. La somiglianza con i punteggi che dagli stessi Stati Uniti si erano affermati nel decennio precedente per il bridge contratto è chiara in ogni dettaglio ed appare ancora più evidente nel Partnership Go, la variante per quattro giocatori.

Se si fosse adottato un sistema del genere, il go avrebbe fatto probabilmente un passo avanti per entrare nel mondo dei giochi

'ordinari', ma questo sembra proprio il tipo di progresso che l'ambiente del go desidera di meno. Anche fra i goisti italiani, molti (si fa per dire, considerando il numero) valutano il proprio gioco alla stregua di un rito religioso e rispetto alla mentalità del gioco comune, e specialmente di quello d'azzardo, si considerano proprio agli antipodi. Fra l'altro i goisti restano tuttora fedeli agli handicap in pietre, così peculiari che - insieme a tutte le mitologie del caso - fanno spesso considerare il go non solo unico fra i giochi, ma anzi qualcosa che rispetto ai giochi deve considerarsi diverso, decisamente superiore, tanto da rientrare a pieno titolo in ambito filosofico o addirittura religioso.

Si riprende insomma volentieri la prospettiva giapponese del go inteso come 'ki-do', una via fra le poche a disposizione dell'individuo che aspiri a raggiungere un livello spirituale superiore. Ciò può facilmente alimentare fra i goisti attaccamenti più intensi di un comune spirito di corpo, fino a sentirsi membri di una setta minoritaria di eletti dal cielo, con tutte le apparizioni connesse di eresie e scomuniche, di cui volendo potremmo trovare esempi non lontani.

Ho letto però da qualche parte che il paese dove si gioca di più a go, anzi a baduk, è oggi la Corea. Ho anche letto che lì la pratica più comune prevede di giocare a soldi, e di un tanto a punto. Evviva allora i coreani che - forse anche grazie a questo approccio pienamente laico - ci danno oggi i più forti giocatori di go a livello mondiale. Evviva anche il gioco d'azzardo, che se applicato al go potrebbe forse svilupparne le potenzialità, e per lo meno ridurrebbe l'impatto degli aspetti più confessionali ed esotici.

Restando nel nostro ambiente culturale, possiamo trovare qualcos'altro che indipendentemente punta nella stessa direzione. Diversi ricercatori occidentali hanno provato a sottoporre il go a un'analisi scientifica moderna, incontrando molti ostacoli. L'argomento meriterebbe una descrizione più ampia, ma vorrei almeno accennare a un paio di punti. Il primo è naturalmente quello delle regole fondamentali, che a tale scopo risultano non sufficientemente definite. Così anche i nostri scienziati finiscono spesso con la definizione di un 'nuovo' gioco di go, come il go matematico di Erwin Berlekamp e degli altri celebri teorici dei 'combinatorial games'. Ma incontriamo anche la convenienza di utilizzare tutta l'informazione disponibile (o che potrebbe essere disponibile se i risultati fossero ottenuti e registrati in maniera adatta) a partire proprio dai risultati in punti delle partite. Al riguardo, basta ricordare l'impegno di Klaus Heine che a lungo ha cercato di applicare al go le 'nostre' teorie scientifiche; fra i dati sperimentali alla base delle sue analisi teoriche sulla forza dei giocatori ha auspicato per decenni, ma con scarso successo, che fossero arricchiti gli archivi delle partite di go, con la registrazione dei relativi punteggi.

Speciale Fujitsu

il VII Memorial Brambilla di Milano



Mauro Brambilla

di Gigi Albieri

Irruente e ben poco riflessivo, sempre pronto a rincorrere nuove passioni, non sarebbe forse mai diventato un eccellente goista, psicanalista, giocatore di freccette, musicista, scrittore, umorista, ma certo in tutte queste materie qualcosa la poteva insegnare a chiunque.

Con il cappello, la barba, l'impermeabile e l'immane sigaretta, quell'aria gucciniana da fratellone saggio riusciva sempre a non prendersi troppo sul serio oppure ad incazzarsi per niente.

Lo conoscevo da 10 anni e sarebbero bastati 10 minuti per capire che anche per morire non avrebbe scelto una "via" facile. Niente

incidenti stradali, niente infarti, niente di così ordinario da farlo uscire di scena senza l'altrui sgomento: uno "s'cho", la sua malattia, giocato fino in fondo con la testardaggine di chi ha letto benissimo la sequenza, ma non ne vuole accettare il verdetto.

Purtroppo succede sempre più di rado di poter "tirar mattino" senza scopo, insieme, masticando voracemente le ore come se non dovessero bastare mai, come se a spingerci fosse la paura del nulla, il terrore di rimanere senza parole o, peggio, senza birra. Con lui parole e birra non finivano all'alba e c'era sempre un ultimo bicchiere da vuotare e un ultimo vaffanculo da regalare.

Dai suoi racconti, dai mille aneddoti, dalle innumeri esperienze sembrava impossibile che avesse vissuto solo 42 anni: probabilmente doveva averli vissuti di corsa e potete immaginare quanto gli costasse restare inchiodato alla sedia a rotelle.

È morto nel febbraio del '94 lasciandoci un libro di Takemiya tradotto a metà, un cappello - Statson - qualche freccetta e molta, molta inquietudine.

Ora me lo immagino in quel posto che è "del tutto somigliante al solito locale, ma il bere non si paga e non fa male" mentre fa disperare il barista!

TORNEI

Bellissimo, centrissimo

di Luca Oriani e Tami Abbiati

Abbiamo pensato a lungo a come iniziare questo pezzo, ma alla fine abbiamo dovuto prendere in prestito le parole dette da Yuki Shigeno a Easy To GO!. "Bellissimo" il torneo, ma soprattutto eccezionale la locazione: lo splendido palazzo dei giureconsulti di Milano, a meno di 100 m dalla facciata del Duomo (insomma... "centrissimo"). Dal punto di vista goistico il torneo ha visto la partecipazione di 57 giocatori: non tanti quanti lo scorso anno (c'era l'effetto dell'inaugurazione del circuito Toyota) ma sicuramente un numero che colloca questo torneo tra i maggiori della storia goistica italiana. La parte del leone l'ha fatta ovviamente il Go Club Milano, ma numerosi giocatori italiani sono arrivati da Genova, Pisa, Firenze, Varese, Reggio Emilia, ed hanno affiancato la sparuta pattuglia straniera (1 tedesco, 2 russi, 1 jugoslavo, 1 francese).

Piuttosto che cercare di raccontarvi noi l'atmosfera del torneo, preferiamo farlo attraverso le opinioni dei 'protagonisti' ovvero tutti i giocatori che vi hanno preso parte e gli organizzatori.

Cominciamo con le dichiarazioni del presidente del Go Club Garibaldi di Milano Fernando Fernandez, responsabile anche della direzione tecnica del torneo, a cui abbiamo chiesto come sono andate le cose quest'anno: "Il primo turno è iniziato in ritardo di 10 minuti che per gli standard europei è praticamente zero. Questo è stato dovuto al fatto che molta gente era pre-registrata, più di 45 persone (su una cinquantina di partecipanti al primo turno) sono arrivate qui con le registrazioni già a posto. Questo era già stato fatto l'anno scorso con la Toyota e funziona davvero molto bene. Dovrebbe essere un metodo usato in tutta Europa - soprattutto per il poveretto dell'organizzatore ☺ - se la gente è pre-registrata si sa già chi arriva al primo turno, chi al secondo, chi sono e che grado sono e gli altri turni sono tutti partiti con questi soli 10 minuti di ritardo."

I visitatori stranieri sono rimasti molto soddisfatti e dell'ospitalità e della posizione molto centrale: oltre alle interviste a Dejan Stankovic che potete leggere a fianco, anche Christoph Gerlach ha espresso i suoi complimenti, mentre ad Hiroshi abbiamo chiesto che differenze vedeva fra tornei organizzati in Giappone e questo torneo e lui ci ha detto che "Non ho visto così tante differenze tra l'organizzazione e tutto il resto. È stato un vero piacere poter partecipare anche in Italia a un torneo

Classifica VII Memorial Brambilla

la classifica completa è disponibile a:

<http://www.figg.org/tornei/2001/Fujitsu.html>

| Pos. | Nome | Gr. | Cl. | MMS | V. | SOS |
|------|--------------------|-----|-----|-----|----|-----|
| 1 | Gerlach, Christoph | 6d | Ger | 35 | 5 | 163 |
| 2 | Bogdanov, Victor | 6d | Rus | 34 | 4 | 163 |
| 3 | Stankovic, Dejan | 5d | Yug | 33 | 3 | 164 |
| 4 | Marigo, Francesco | 1d | Ita | 32 | 2 | 165 |
| 5 | Yoo Sung-Chae | 3d | Ita | 32 | 2 | 161 |
| 6 | Ikeji Hiroshi | 4d | Ita | 32 | 1 | 156 |
| 7 | Tibaldi, Carlo | 2k | Ita | 32 | 4 | 155 |
| 8 | Pedrini, Enzo | 4d | Ita | 32 | 2 | 149 |
| 9 | Soletti, Ramon | 4d | Ita | 31 | 1 | 163 |
| 10 | Oka Isamu | 1d | Ita | 31 | 1 | 158 |
| 11 | Pandolfo, Antonio | 4k | Ita | 31 | 5 | 144 |
| 12 | Fricker, Mark | 2k | Ita | 30 | 2 | 150 |
| 13 | Soletti, Gionata | 1k | Ita | 30 | 0 | 150 |
| 14 | Oriani, Luca | 2k | Ita | 30 | 1 | 147 |

internazionale". Fra i visitatori Italiani da fuori Milano, simpaticissimo il duo romano Alessandra Buccheri e Nicola Trojani. Alessandra (informazione per tutti i goisti: nel cognome di Alessandra l'accento va sulla 'e' non sulla 'u'...☺) a Milano si è trovata "benissimo, il posto è stupendo, centralissimo". Speciale valore simbolico riveste poi la brevissima intervista che abbiamo fatto a Mark Fricker, che per la prima volta dopo la spaccatura nel go italiano è tornato a partecipare a un torneo della FIGG. Riguardo alla sede del torneo Mark ci ha dichiarato "Molto bello, in pieno centro, silenzioso, un luogo di raccoglimento, tanta gente... in pratica un'isola felice goistica nel centro di Milano", e invece riguardo al torneo e ai suoi ricordi di altri passati tornei internazionali "Mi aspettavo più stranieri. Se devo dire perché, io sono rimasto ai Fujitsu in cui la componente straniera, compreso il sottoscritto (Mark è un'extracomunitario svizzero ☺) era più rilevante. Però si gioca e ci si diverte lo stesso!". Effettivamente la partecipazione straniera non è stata a livelli della Toyota dello scorso anno o di altri tornei internazionali, probabilmente anche a causa del maggior affollamento del calendario internazionale e al richiamo maggiore di

LE FOTO DI ETG!

Dopo che un notevole numero di lettori ci hanno richiesto disperati foto autografate e poster dell'Incappucciato, abbiamo deciso che non potevamo più tirarci indietro! Nella neonata sezione fotografica del nostro sito (da www.easytogo.org andate a vedere la sezione download e foto!) troverete un **servizio fotografico completo sull' Uomo con il cappuccio!**... andate di corsa a www.easytogo.org per conoscere finalmente di persona il losco figure.

Ci siamo poi accorti che non possiamo pubblicare tutte le foto interessanti e divertenti che ci arrivano dai nostri inviati o che noi stessi facciamo quando visitiamo i vari tornei, e abbiamo quindi deciso di iniziare a dare spazio anche a queste foto sul nostro sito.

Nei prossimi mesi la sezione fotografica verrà quindi arricchita di nuove ed interessanti fotografie... ovviamente non soltanto quelle dell'uomo con il cappuccio!

tornei nel circuito Toyota (con il loro 'ricco' montepremi).

Dal punto di vista agonistico il torneo si è svolto grossomodo secondo pronostico, con gli stranieri che hanno fatto incetta di premi classificandosi ai primi tre posti. Il vero momento critico del torneo per la vittoria finale è stata la sfida fra Christoph Gerlach e Victor Bogdanov, conclusasi con la vittoria del tedesco. Gerlach ha poi chiuso il torneo con uno score perfetto di 5 vittorie, mentre Bogdanov è riuscito a superare Dejan Stankovic per chiudere al secondo posto. Quarto l'ottimo Francesco Marigo che prima con Gerlach e poi con Stankovic ha sfiorato addirittura il colpo grosso: contro Gerlach un errore di lettura lo ha portato a cercare di catturare in semeai un gruppo del tedesco, mentre avrebbe potuto ottenere un ko che gli sarebbe bastato per vincere. Contro Stankovic un piccolo errore di vita e morte

ha consentito al forte giocatore slavo di recuperare un suo gruppo e conservare un rassicurante vantaggio di una decina di punti fino alla fine della partita. Entrambi hanno considerato però la partita con Francesco la più difficile e 'rischiosa' del torneo e un simile parere espresso da due dei più forti giocatori europei fa sicuramente onore al giovane Francesco.

Tra gli altri top-player italiani, il torneo ha visto la partecipazione sia di Ramon Soletti che di Enzo Pedrini (seppure solo per la domenica), ovvero i due giocatori che hanno dominato il Go italiano degli anni 90, dividendosi tutti i titoli in palio dal 1992 al 2000. Ramon ha concluso il torneo con 2 sole vittorie, perdendo lo scontro diretto con Enzo, che invece ha ottenuto 2 vittorie nelle sue 2 partite.

Molto interessante l'incontro fra Ramon Soletti e Dejan Stankovic, con il 'glorioso'

(... il soprannome dato al simpatico jugoslavo da ETG, una lunga storia che forse vi racconteremo un'altra volta... N.d.R.) che alla fine vinceva di 1,5 punti.

Eccellente poi la prova di Carlo Tibaldi, che con 4 vittorie su 5 partite ha anche avuto l'onore di giocare al tavolo 1 l'ultima partita contro il vincitore tedesco. L'ottimo risultato è valso a Carlo la promozione a 1k.

Altri italiani hanno completato un ottimo torneo: Antonio Pandolfo ha chiuso con 5 vittorie, mentre Diego Durazzi, Antoine Vanney, Nicola Troiani, Roberto Saranga, Lucian Benone Duca hanno ottenuto 4 vittorie su 5 incontri. Alla premiazione hanno presenziato fra gli altri il consigliere provinciale Prosperini e il console giapponese a Milano (e ovviamente noi di Easy To GO! non potevamo farci sfuggire l'occasione: leggete nel box a lato l'intervista al console fatta dalla nostra editrice...).

L'INTERVISTA

Un ospite molto speciale al torneo di Milano: il console giapponese di Tami Abbiati

Come vede così tanti europei giocare a un gioco che non ci appartiene in fondo...

Io mi sono un po' meravigliato nel vedere che ci sono così tanti amatori italiani, ma non solo italiani, partecipare a questo torneo. Abbiamo visto russi, francesi, tedeschi... Sono molto contento che ci fossero sia giovani che anziani. I giovani poi sono molto bravi; in questo gioco occorre pazienza ed energia e anche intellettualità. Per giocare a Go occorrono elementi che sono importanti nella vita stessa...

Io so che lei non gioca a Go, però so anche che Yuki le ha dato delle lezioni. Come sono andate?

Io, dico la verità, non ho molto tempo a disposizione; però siccome mi interessava questo gioco avevo preso l'iniziativa di invitare Yuki al Consolato Generale del Giappone per darci una lezione. In quell'occasione purtroppo io non sono stato bene ma mia moglie, mia figlia e tutti i miei collaboratori hanno partecipato. Ci sono due che giocano abbastanza bene e che stanno progredendo...

E lei quand'è che ci riprova?

(ride) Devo assolutamente imparare e per questo credo che organizzerò magari altre lezioni con Isamu e Yuki.

La ringrazio per aver acconsentito a quest'intervista, è stato davvero molto gentile e disponibile!

Grazie a voi.



Dejan Stankovic

L'INTERVISTA A...

Dejan Stankovic

Una chiaccherata notturna con il "glorioso" di Tami Abbiati

Il VII Memorial Brambilla si è oramai concluso da un paio di giorni e molti degli ospiti stranieri hanno già lasciato l'Italia. Dejan Stankovic si è tuttavia fermato a Milano per un paio di giorni in più, e sta giocando l'ennesima partita con Luca... stufa di aspettare che finiscano di giocare mi decido ad iniziare la mia intervista. Dejan è uno dei più forti giocatori jugoslavi, oggi 5dan. Non è però il suo livello di gioco che mi interessa, quanto piuttosto le sue idee e la sua visione del gioco del go. Oltre ad avere delle idee particolari ed intriganti, di Dejan è affascinante, quasi ipnotizzante, il modo in cui riesce a comunicarle... è veramente una splendida persona da intervistare.

Dejan, In che circostanza hai scoperto e iniziato a giocare a go?

Per sbaglio, ai tempi giocavo a scacchi e poi mi hanno fatto capire che gli scacchi non sono veramente nulla in paragone con il Go. Tutto è partito così, per colpa del mio professore di fisica che mi ha portato al Club di scacchi e mi ha rovinato la vita! 😊. Però rovinarsi la vita in questo modo è senza dubbio una cosa molto bella, giusto?

Sei arrivato a Roma agli inizi degli anni 90 e attualmente il più forte giocatore europeo che tuttora qui nel nostro paese, come vedi il go e il suo attuale sviluppo in Italia adesso che stai partecipando a un po' di tornei (sei andato a Pisa, sei venuto qui a Milano, hai conosciuto molta gente...)?

L'Italia è un bellissimo paese e il Go è un bellissimo gioco. Trovo che l'Italia sia il posto ideale per giocare a Go! In Italia ho trovato un entusiasmo che non si trova da tanti anni da nessun'altra parte nel mondo per questo gioco [pure troppo! N.d. I.], probabilmente perché non è molto che il Go ha iniziato a diventare popolare in questo paese ma state recuperando a grandi passi. L'ospitalità che offrite a tutti i giocatori che vengono a visitarvi, l'amicizia, la buona volontà... E tutto di tasca vostra, siete voi stessi a finanziare per fare qualcosa di bello per il vostro paese con lo sviluppo del Go; credo che anche il vostro paese dovrebbe fare qualcosa per darvi una mano...

Intendi lo Stato?

Certo, Italia! 😊!

Io ho visto in te un entusiasmo e una visione di questo gioco assolutamente diversa da chiunque altro e che hai cercato di trasmettermi in questi giorni. Come hai

sviluppato il tuo personale stile di gioco, il tuo personalissimo approccio al Go?

Il mio stile di gioco non è tanto differente da tutti gli altri perché si basa sempre sugli stessi fondamentali. Vedi, chiunque vuole vincere, perché essere vincitore sta proprio nella natura dell'uomo e quindi tutti vorremmo sempre vincere, perdere fa male a chiunque: non è che questa è una filosofia, è la natura delle cose, dello sport, della vita e così anche nel Go.

Quello che io cerco di fare è di essere felice mentre gioco: nella vita l'uomo vede delle cose che gli fanno del male e delle cose che gli fanno del bene, e lo stesso vale nel Go. Io cerco di trovare una mossa che mi dia felicità giocare. Lo stile che io cerco di seguire in poche parole è fare qualcosa perché mi renda felice.

Il mio Go vorrebbe essere più di un gioco, vorrebbe comunicare allegria, felicità e gioia di vivere.

Tu insomma cerchi di fare una mossa che ti comunica felicità, che per così dire ti ispira, che ti comunica qualcosa.

Esattamente, ho però dovuto prima imparare le mosse che studiavo sui libri, però ho capito che questo gioco non si limita a questo e che sa essere molto più ampio. Sono riuscito a capire che lo stile che vediamo sui libri non è l'unico e così ho sviluppato quel mio desiderio di fare qualcosa di diverso. Come nella vita perché chiunque di noi vorrebbe fare delle cose diverse dagli altri ma purtroppo alla fine facciamo tutti le stesse cose e ci facciamo del male secondo me. Perché non giocare (nel Go e nella vita) invece delle mosse che ci rendono felici? Ecco io sto cercando di imparare a fare questo.

La cosa più curiosa che ho scoperto di te in questi giorni è che sei un maestro, non di go, ma di pianoforte; questo è molto affascinante perché chiunque prenda una lezione da te percepisce immediatamente la tua predisposizione all'insegnamento. Adesso che hai un'altra attività la musica ti manca o riesci comunque a mantenerti in contatto con l'ambiente del conservatorio? La musica mi manca, perché ho impegnato molto tempo e fatica per diventare insegnante, però in questi 10 anni che sono in Italia ho scoperto e imparato molte nuove cose da quella gente meravigliosa che sono gli italiani, ho cambiato il modo di mangiare, di lavorare, sono cambiato completamente qui nel vostro paese... magari è stato proprio il vostro paese a farmi cambiare lo stile di gioco!

Anzi credo proprio che è da quel vostro entusiasmo che sono riuscito a cambiare stile di gioco. Quando sono venuto in Italia ero 3 Dan, adesso sono 5 Dan e sto facendo vedere delle cose un po' nuove, che non sono cose che la gente è abituata a vedere. In questi dieci anni che sono qui non ho avuto molto l'opportunità di imparare a giocare a Go perché dovevo lavorare, dovevo combattere, dovevo imparare a vivere in un nuovo paese perché in questa giungla che ci circonda dobbiamo sopravvivere a quel punto è maturato anche il mio modo di giocare a Go, per la vita, per tutto quanto... per questo io credo che l'Italia sia terra fertile per questo gioco, fra poco sono sicuro matureranno dei campioni.

So che giochi molto spesso su IGS, che frequenti molto l'ambiente internet e che è molto facile incontrarti in rete. Pensi che sia importante per un giocatore anche giocare su internet e magari confrontarsi con delle persone un pochino scorrette che si possono incontrare in server come IGS e affini, capita no?

Guarda bisogna incontrarle anche se sono scorrette perché anche nella vita le incontriamo. La scorrettezza è nella natura umana ma solo chi è forte riesce ad andare avanti senza scorrettezze. Io penso che le persone scorrette alla fine siano destinate a prendere la loro strada. Con internet è iniziata una nuova era, ci possiamo avvicinare a tutto ciò che ci piace, e quindi dobbiamo anche giocare a Go.

Per concludere questa splendida chiaccherata, cosa ne pensi di questo torneo di Milano che hai appena disputato?

Io ho partecipato a molti tornei e posso dire che questo per me è stato uno dei più belli, certo non è a livello di un congresso europeo però c'era un ambiente stupendo. La sala del torneo era splendida, un visuale direttamente sul Duomo di Milano è un ambiente che ti dà una motivazione di gioco e sono sicuro che di questo passo si riuscirà a crescere anche il numero dei partecipanti perché Milano è un punto di divertimento e di turismo in Italia. Se si riuscisse poi a far coincidere qualche festa, un po' come il torneo di Parigi per Pasqua, con un torneo del genere sono sicuro che verrebbe moltissima gente da tutta Europa.

Mi allontano e lascio Luca e Dejan finire la loro partita...quando oramai il registratore è spento e sto raccogliendo i miei appunti, Dejan mi guarda e mi dice:

Questo è un gioco che si può giocare tutta la vita. Magari dell'altra gente se avesse avuto l'opportunità di giocare a Go non avrebbe mai fatto il vagabondo, non avrebbe mai preso droga.

(il Go come educazione? Andate a leggere anche l'intervista a Cesare Barioli a riguardo N.d.R.)

L'Assemblea FIGG

In ogni dettaglio la cronaca di due importanti Assemblee

di Tami Abbiati

L'Assemblea 2001 della Federazione Italiana Giuoco Go inizia sabato intorno alle 13.30, alla fine del primo turno del Memorial Brambilla e - ahimè - durante la pausa pranzo. Previste due assemblee: quella ordinaria e quella straordinaria. Tutto in uno! E sono due assemblee molto importanti: lo scopo principale è l'approvazione del nuovo statuto e regolamento della FIGG, ed inoltre all'ordine del giorno c'è una proposta di Luca Oriani riguardo ai rapporti con l'AGI.

All'inizio dell'assemblea vengono fatti circolare fra i soci alcuni documenti: alcune copie del regolamento e dello statuto in discussione, la proposta "Oriani" e una breve introduzione dello stesso socio Oriani alle modifiche apportate dalla commissione statuto alle bozze in discussione rispetto a quelle pubblicate tempo prima sul sito web. L'ordinaria si apre con il "lancio delle caramelle alla frutta" di Gionata Soletti e con l'approvazione del bilancio e la presentazione del preventivo. Inoltre si annuncia che l'archivio storico (fotocopie e affini) della FIGG sarà disponibile alla vendita e si sospende - almeno per il momento - l'Assemblea ordinaria per aprire quella Straordinaria. La decisione concordata era infatti quella di sospendere l'Assemblea ordinaria per discutere lo statuto e poi tornare a discutere della proposta Oriani con calma nel tempo che sarebbe rimasto.

Si parla quindi di uno dei più gettonati argomenti degli ultimi mesi ovvero il nuovo Statuto FIGG. C'è il problema del quorum: il 50% + 1 dei Soci deve essere presenti perché l'Assemblea sia valida. Già a dicembre ci si era provati e il quorum era stato mancato. Nel dietro le quinte, pochi minuti prima abbiamo sentito l'opinione di Isamu Oka, presidente della Federazione: "Io spero che andrà tutto bene e che raggiungeremo il quorum perché, non tanto io, ma molte persone hanno lavorato dedicando tanto tempo a questo lavoro e mi dispiacerebbe che rimanessero deluse".

Freneticamente vengono raccolte le deleghe e le firme dei presenti: quando finalmente si riesce a fare un po' di chiarezza i voti vengono contati e ci si accorge di aver raggiunto il quorum!

Si può quindi discutere ed eventualmente approvare lo statuto.

Vengono esposte da vari membri della commissione statuto (molto loquaci soprattutto Luca Oriani e Gionata Soletti) le ultimissime modifiche allo Statuto (sul sito FIGG, trovate i verbali ufficiali dell'assemblea a <http://www.figg.org/federazione/assemblee/index.html> e il

nuovo statuto e regolamento a <http://www.figg.org/federazione/index.html> N.d.R.). La discussione si accende un po' al momento della presentazione delle nuove procedure di iscrizione: - *per semplificare le modalità di iscrizione a seguito dei dubbi espressi da alcuni soci - dice a noi di ETG Luca Oriani - si era deciso in commissione di abolire tout court la procedura di iscrizione: semplicemente il consiglio vaglierà la correttezza formale delle richieste di iscrizione che poi saranno automaticamente ratificate -*

Su questo punto si apre un dibattito iniziato da Barbara Colombo.

"Nessuna selezione neanche per gli stranieri?" chiede. "No" risponde Gionata Soletti. Nicoletta Corradi si fa avanti sottolineando che anche la Federazione spagnola ammette solo spagnoli o stranieri residenti in Spagna.

Ma Luca Oriani si oppone abbastanza fermamente "è una tradizione del Go che non è il caso di cambiare proprio adesso; la Spagna è uno dei pochissimi paesi che applicano questa regola. Ci sono italiani che sono iscritti alla Federazione americana senza aver mai messo piede negli Stati Uniti solo per riceverne le riviste dell'AGA. Se prevediamo delle regole diverse solo per gli stranieri inoltre dovremo allungare lo statuto con tutta una serie di norme a riguardo. Sarebbe una complicazione inutile."

Barbara quindi, agguerritissima, propone questo come emendamento da votare: solo gli italiani e gli stranieri residenti in Italia potranno iscriversi alla FIGG. Si vota: emendamento bocciato (solo Barbara vota a favore).

Si passa finalmente alla votazione del nuovo Statuto e del regolamento che passano quasi all'unanimità: soddisfazione da parte dei membri della commissione statuto e si può passare oltre. Ritorniamo quindi all'Assemblea ordinaria.

Si deve votare la proposta del Socio Oriani che la espone agli altri brevemente. Alla presentazione del socio Oriani segue una breve serie di interventi.

Barbara torna all'attacco "ma come fai ad essere così sicuro", chiede, "che una persona che non era presente, che non ha visto nulla di quello che è successo possa essere così super partes?"

Nicoletta: "È dannoso: stiamo continuando a cozzare contro un muro senza alcuna risposta; è intenzione dell'AGI prendere il posto della Federazione in sede europea appena possibile"

Francesca Antonacci: "Io non capisco perché

portare questa proposta qui in Assemblea...", "Perché con il suo appoggio avrà più forza", le risponde Paolo Montrasio che però poco dopo voterà contro e che dichiarerà a ETG che "un successo sarebbe bello, ma date le posizioni attuali i mediatori difficilmente riusciranno ad accordarsi".

Emanuele Cisbani (alla fine astenuto) chiede: "Scusate, ma qual è il problema? Cosa bisognerebbe trattare con l'AGI? Perché non si riscrivono?"; Carlo gli fa notare che poco tempo fa dall'AGI list è risultato che il più grande impedimento nella riunificazione è il segretario della FIGG... "ma allora il problema sei tu!!!???" - si alza la domanda di Giuseppe De Buoi - ma allora ci vuole un bell'applauso!". Ilarità generale e altre caramelle 'al volo': il clima è molto più disteso.

"Penso che la FIGG debba comprendere tutti i giocatori di Go - dice Ottavio Castellucci di Genova - bisogna cercare di ricucire gli strappi qualunque cosa sia successa; spero che se questa proposta non passasse qualcuno la riproporrà l'anno prossimo"; "Sì - riprende Luca - dobbiamo dimostrare di avere la volontà di migliorare la situazione: la FIGG ha il dovere di impegnarsi a risolvere il problema, a costo di ripresentare questa proposta ogni anno."

Si passa alla votazione. I consiglieri presenti risultano divisi sulla proposta fra astensioni (Soletti, Antonacci, Oka) e contrari (Corradi, Fernandez), ma la votazione si conclude con una maggioranza significativa di soci a favore della proposta.

La decisione è che, visti tempi stretti, l'elezione dei candidati si dovrà tenere il giorno dopo tra un turno e l'altro e puntualissimi quindi si fanno avanti i candidati; in ordine di candidatura:

- Luca Oriani (l'hai proposta adesso non fare il coniglio; n.d.I.);
- Giuseppe De Buoi;
- Emanuele Cisbani.

Dei tre candidati due hanno vota a favore della proposta (lo stesso Oriani e De Buoi) e uno si è astenuto (Cisbani).

Partecipo personalmente agli spogli delle schede insieme a Nicoletta (qualcuno ci ha chiamate "le spogliarelliste" 😊) e dopo pochi minuti appendiamo un cartello nella bacheca che annuncia il delegato scelto dalla FIGG: Emanuele Cisbani.

Ovviamente noi di Easy To GO! seguiremo tutti i prossimi passi della "proposta Oriani" e intervisteremo presto (trovate l'intervista su questo numero N.d.E.) Emanuele e il delegato AGI (che verrà eletto a Roma, previo risultato positivo della proposta) in merito ai loro obiettivi e intenzioni.

TUTTO L'AGI DEL MONDO!

Il mondo è pieno di aji, ma questo si sa. Non si può però immaginare quanta AGI ci sia finché non si va su Internet e si interroga un qualsiasi motore di ricerca: eccoci di fronte ad un elenco pressoché infinito di link. Qui sotto riportiamo i più significativi delle prime 20 pagine ritornate da Google. Non abbiate paura: non siete costretti a digitarli tutti per andare a vedere i siti. Andate invece a www.easytogo.org e nel nostro archivio troverete le URL pronte da cliccare.

<http://www.agenziaitalia.it/index.html>
<http://www.agi.org.uk/>
<http://www.amyresource.it/AGI/>
<http://www.agiweb.org/>
<http://www.uct.ac.za/org/agi/>
<http://www.eds.org/~david/agi/aboutagi.htm>
<http://www.gamelan.org/AGI/agi.html>
<http://www.agi-usa.org/about/>
<http://pegaso.bio.uniroma1.it/agi/>
<http://www.a-g-i.it/>
<http://www.agi.no/>
<http://www.multimania.com/agi/>
<http://www.agi-maintenance.co.uk/>
<http://www.connect.it/agi/home.html>
<http://www.agi.cl/>
<http://www.agitours.com/>
<http://www.envirotank.com/>
<http://www.agiinc.com/about.html>
<http://www.ingenieurs-agi.ch/>
<http://www.agi-srl.com/>
<http://www.agicorporatefinance.com/>
<http://www.stk.com/resources/scdigest/spacecraftdigest.cfm>
<http://www.agi.it/> <http://www.agi.com/>

Nuove associazioni?

di Mimmo Attanasi

attenzione: per i contenuti scabrosi di questo articolo se ne consiglia la lettura ai soli goisti (e al limite giocatori di Awèlè)

Ormai la faccenda, almeno in parte, è affidata a due baldi mediatori (buon lavoro, ragazzi) e quindi la proposta, da certuni giudicata sconcia, giunge sicuramente fuori tempo... D'altronde la nascita dell'AIO (che non è, come insinua qualcuno, un'associazione di nostalgici sardi né, come insinua qualche altro, una setta onomatopeica osannante il dolore) aveva fin dal dicembre scorso reso obsoleto un mio antico chiodo fisso: la F.I.G.A. Ciononostante non posso non guardarmi intorno e vedere che se il destino la osteggia, molti comunque continuano ad anelarla come e più di prima. Per quel che mi riguarda, ho perorato fino all'ultimo la causa della F.I.G.A. (Federazione Italiana Go e Awele) ma incredibilmente l'idea è stata bocciata da più parti... Eppure da un lato invitava ad introdurre una realtà nuova in seno ad una cerchia già consolidata seppur divisa, garantendo al gioco africano l'accoglienza calorosa ed entusiastica che merita, pur immettendolo in uno spaccato di cultura orientale; dall'altro rappresentava quel terzo polo nel goismo italiano che alcuni vedevano come soluzione alla situazione attuale. Inoltre era realmente una sorta di simbolica unione a scopo ludico fra quelle che possono essere le più antiche tradizioni di gioco. E pazienza se molti indecisi avrebbero tentennato alternando entrate ad uscite... i più duri e tenaci avrebbero resistito fino allo spasimo e, all'acme della tensione, avrebbero emesso l'unico verdetto possibile: Sì alla FIGA! (e qualcosa sarebbe nato, da questo primo atto).

D'altronde un rapido sondaggio fra i goisti e le goiste italiane ha dato esiti superlativi: alla domanda "Ti piace la FIGA? Ci entreresti, se te ne offrissero l'opportunità?" il 100% goisti ha risposto "SÌ, SÌ, DOV'È?" e analogamente alla domanda "Ritieni che la FIGA sia importante? Sarebbe uno strumento idoneo per favorire i giochi esotici?" si è raggiunta l'unanimità dei consensi fra le goiste.

Insomma, ancora una volta inspiegabili scelte irrazionali hanno boicottato la soluzione ideale a ben due problemi.

Adesso di F.I.G.A. non se ne parla più: l'Awele in Italia ormai si chiama Oware e le due associazioni nazionali di go discutono, per bocca dei propri mediatori, sulle modalità del riavvicinamento vanificando le aspirazioni di qualunque terzo polo...

Ma l'ultima mazzata alla F.I.G.A. è venuta dalla scoperta che finanche l'acronimo era già stato preso; unica consolazione è che le passioni che spingevano tutti verso la F.I.G.A. certamente corrispondono a quelle che spingono la Federazione Italiana Giochi Antichi!

Non resta che invidiare il ruolo di colui che presiede la F.I.G.A. ...



TORNEI

Il Gladiatore

L'appuntamento con il torneo di Roma nella cronaca del nostro inviato di Massimiliano Zecca

Eccomi qui, seduto sul treno che mi riporterà a Pisa, dopo quasi tre giorni passati a giocare a Go e a procacciare cibo in quel di Roma, la città eterna. Da poco più di tre ore si è concluso il torneo "Il Gladiatore", organizzato dal Go Club di Roma con il patrocinio dell'AGI, e io, inviato speciale della redazione di ETG, mi accingo a scrivere le mie impressioni su questo evento.

Le dita non scorrono facilmente, sulla tastiera del mio portatile, visto che non è per niente facile tradurre in parole i "maggici" momenti appena trascorsi. Ma, se non voglio che l'editore si arrabbi, qualcosa devo pur scrivere!!!

Il torneo ha visto la partecipazione di ben 37 giocatori, provenienti più o meno da tutta Italia, ed anche un ospite straniero, Thomas Chaboud, di Montpellier. Nutritissima inoltre la pattuglia di stranieri italianizzati, che hanno difatti quasi monopolizzato e le attenzioni del pubblico e i premi.

L'atmosfera è stata sempre molto allegra e tranquilla, escludendo ovviamente l'assemblea dove i temi trattati hanno (ogni tanto) infervorato gli animi. Complici il bel tempo, il caldo e le prime avvisaglie dell'afa estiva, buona parte delle partite è stata

giocata all'aperto, nella frescura delle fresche fresche ☺. Sono stati però un po' penalizzati i ritardatari che non sono riusciti a trovare un posto in giardino e sono stati quindi costretti a giocare all'interno, in stanze diventate "opportunamente" dei forni. Aldilà di questo, però, tutte le partite sono state giocate nella massima tranquillità, spesso dimenticando la dimensione agonistica del torneo per tornare alla dimensione ludica del Go.

Molto belli anche i momenti fuori torneo, dalla cena del venerdì sera in un tipico ristorante romano, al pranzo in una mitica pizzeria al taglio fattaci scoprire dal "glorioso" Dejan, per finire con la serata al ristorante nipponico-cinese (il cibo non era granché, ok, ma l'importante è stare insieme e divertirsi, no?).

La classifica finale ha visto Dejan Stankovic fregiarsi del titolo di "Gladiatore", davanti a Masazaku Shimaya, fortissimo giocatore giapponese trapiantato a Roma. Grazie al primo posto, inoltre, Dejan inizia a insidiare la leadership di Francesco Marigo per la Silver Stone. Attento, Francesco!

Medaglia di bronzo per il francese Thomas, seguito a ruota da Raffaella Giardino, italiana

sì ma ormai "quasi straniera" visto che lavora in Danimarca ☺. Gli ultimi due premi sono stati accaparrati da Lin Yin, da Padova, e Niall Mitchinson, sesto classificato per un solo punto di SOS su Alberto Rezza e primo dei giocatori non dan. Un ulteriore premio è stato dato a Tiziano Gomiero, di Roma, che ha visto così premiata la sua splendida performance (4 vittorie su 5 partite).

Purtroppo però la manifestazione non è stata tutta rose e fiori. Il torneo è infatti iniziato con un ritardo abissale di quasi tre ore, ore che potevano essere impiegate in modo mooolto più proficuo, ad esempio per ronfare un pochetto e caricare le batterie in vista della battaglia. Al di là di tutti i problemi oggettivi che ci sono stati, avermi costretto ad una levataccia per poi farmi aspettare 3 ore prima di iniziare a giocare è stata "veramente una cosa indegna" (detto con la voce e con la cadenza del nuovo presidente del consiglio :-P). Non sono cose che si fanno! Protesterò con l'ordine dei giornalisti, ecco!!!

Ma non importa, ciò che conta è aver trascorso un bellissimo weekend in compagnia degli amici. Ou revoir, Roma!

Classifica I Torneo Il Gladiatore

la classifica completa è disponibile a:
http://utenti.tripod.it/agi/2001/torneo_roma_risultati.html

| Pos. | Nome | Gr. | Cl. | MMS | V. | SOS |
|------|---------------------|-----|-----|-----|----|-----|
| 1 | Stankovic, Dejan | 5d | Rom | 33 | 5 | 153 |
| 2 | Shimaya, Masakazu | 3d | Rom | 32 | 4 | 155 |
| 3 | Chaboud, Thomas | 3d | Mon | 31 | 3 | 157 |
| 4 | Giardino, Raffaella | 1d | MiA | 31 | 3 | 153 |
| 5 | Yin, Lin | 3d | Pad | 31 | 3 | 151 |
| 6 | Mitchison, Neil | 2k | Var | 30 | 2 | 153 |
| 7 | Rezza, Alberto | 1d | Rom | 30 | 2 | 152 |
| 8 | Campetto, Claudio | 2k | Rom | 30 | 2 | 151 |
| 9 | Savagnone, Fulvio | 3k | Rom | 30 | 3 | 150 |
| 10 | Fricker, Mark | 2k | MiA | 29 | 1 | 149 |



Tesuji, Joseki, Dango!... Il torneo di Roma

di Massimiliano Zecca

L'organizzazione

Terribile!!! Capisco (e ammiro) gli sforzi quasi sovrumani fatti dagli organizzatori per garantire a tutti un'adeguata accoglienza, ma costringere un povero redattore ad un'assurda levataccia mattutina per poi iniziare il torneo con "sole" 3 ore di ritardo è stata un'azione veramente deplorabile!!! **Dango!** In generale comunque l'organizzazione è stata adeguata. **Joseki.**

L'atmosfera del torneo

Tanti amici, vecchi e nuovi, che per un intero weekend se le sono date di

santa ragione sui goban, ridendo, scherzando e divertendosi a più non posso prima, durante e dopo le partite. **Tesuji!**

L'Assemblea

Eccezionale l'idea della birra e degli snack prima e durante l'Assemblea. Beh, poco durante, a dire il vero, visto che la birra è finita molto velocemente ☺.

Altro che caramelle! ☺ **Tesuji!**

Il ristorante Giapponese

L'idea di Alberto Rezza era eccezionale.

Tesuji! Peccato che al ristorante ci abbiano fatto aspettare per più di un'ora prima di liberarci il tavolo, nonostante avessimo prenotato con grande anticipo!

Dango!

È andata molto meglio con...

La pizza

Il 'glorioso' Dejan, forte delle sue conoscenze in campo gastronomico, ci ha portato a pranzo in una mitica pizzeria sulla Nomentana, a due passi dal luogo del torneo. Se capitate da quelle parti una sosta è d'obbligo. La pizza è a dir poco eccezionale! **Tesuji!**

CRONACA

L'Assemblea AGI

Durante il torneo di Roma, si è svolta l'annuale assemblea dell'AGI. Nel racconto del nostro inviato tutti i momenti salienti dell'importante riunione

di Massimiliano Zecca

L'Assemblea AGI inizia sabato sera, dopo i primi tre turni del torneo il gladiatore, più o meno verso le 19:30.

Prima dell'inizio dell'Assemblea qualche anima pia ha comprato un bel po' di birra e un po' di snack (altro che caramelle! ☺) ma il tutto viene fatto sparire nel giro di pochi microsecondi dai soci affamati e assetati dopo una giornata di intense partite.

Dopo aver verificato la presenza (fisica o in delega) dei soci, si inizia con l'Assemblea vera e propria (si può trovare il verbale dettagliato a http://members.tripod.it/AGI/Assemblea_200105_verbale.html).

Si inizia con la relazione generale sulle linee principali della gestione dell'Associazione nell'anno trascorso relativamente ai rapporti con altri organismi italiani e internazionali, tenuta da Niall Mitchinson; a seguire Aldo Podavini relazione sulle altre iniziative intraprese dall'AGI.

In particolare Aldo esorta il popolo AGI ad armarsi per andare all'assalto della roccaforte Sammarinese (ci sarà infatti una manifestazione di giochi ove l'AGI presenterà un banchetto per il Go). Si passa quindi al regolamento interno, che viene approvato a larghissima maggioranza.

Anche gli altri punti all'ordine del giorno (didattica, tornei, budget) vengono trattati velocemente e senza problema alcuno, in modo da arrivare ad uno dei punti nodali di

questa Assemblea, la mozione Oriani-Turquet: "Proposta per una soluzione alla situazione italiana e per la riunificazione di AGI e FIGG". Dopo un paio di obiezioni formali e una breve discussione, la mozione passa a larga maggioranza (16 favorevoli, 7 contrari), anche grazie alla marea di voti in delega dei ragazzi di Napoli. Alessandra Buccheri viene "costretta" ehm... eletta mediatrice per l'AGI ☺. A lei dunque il compito di dialogare con la controparte FIGG, Emanuele Cisbani (andate a vedere l'intervista a pag. 38). L'Assemblea le affida un mandato la cui linea-guida è rappresentata dalla lettera scritta da Niall alla Commissione EGF per l'Italia: le possibilità che l'AGI propone, in rispettivo subordine, sono a) una riunificazione; b) la creazione di un organismo "ombrello"; c) la definizione di regole di coesistenza leale e pacifica.

Si passa quindi all'elezione del nuovo CD, 8 candidati per 7 posti disponibili.

Vengono quindi eletti senza sforzo alcuno Alex Albore, Aldo Podavini e Fulvio Savagnone su base nazionale, mentre su base "zonale" vengono eletti Niall Mitchison per il Nord-ovest, Olivier Turquet per il Nord-est e Antonino Di Leva per il Sud.

L'unico ballottaggio, risolto come nella migliore delle tradizioni goistiche a "colpi" di pietre bianche e nere, vede scontrarsi Alessandra (ancora lei!) e Alberto Rezza, ma

contro Alessandra non c'è nulla da fare, oggi, stravinca pure questa votazione!

Alex, tramite la voce di Antonino, presenta ai soci il suo programma elettorale, e promette "goban più sicuri e 1'000'000 di posti al WAGC". ☺

A questo punto, complici la fame e il buio, la discussione sull'assegnazione del congresso europeo all'Italia viene rimandata al mattino successivo (tra una cosa e l'altra si sono già fatte le 22:30!).

La domenica mattina, dopo un po' di discussione più o meno accesa, viene decisa la posizione dell'AGI in merito all'assegnazione del congresso del 2006 (http://members.tripod.it/AGI/risoluzione_egc_2006.html) L'AGI si dichiara favorevole all'assegnazione dell'europeo all'Italia, a patto che la FIGG e l'AGI siano coinvolte pariteticamente e ufficialmente nell'organizzazione della manifestazione, come organismi in quanto tali e non solo mediante l'eventuale coinvolgimento dei singoli; l'Assemblea esprime inoltre il suo dissenso sull'assegnazione alla FIGG di un evento come l'EGC nella situazione attuale, in quanto non è infatti chiaro né se, né a quale titolo i giocatori associati all'AGI, e l'AGI stessa in quanto tale, potranno partecipare ed essere coinvolti nell'organizzazione e/o nello svolgimento della manifestazione.



Guerre stellari

Le Iene del Go intervistano i mediatori di AGI e FIGG, Alessandra Buccheri ed Emanuele Cisbani (anche noti come Leila e Luke)!

di Tami Abbiati e Paolo Montrasio

Come vi abbiamo raccontato negli articoli sulle assemblee di AGI e FIGG, entrambe le associazioni hanno approvato la cosiddetta proposta Oriani-Turquet (per saperne di più leggete i nostri resoconti dalle due assemblee!). Sono stati quindi eletti due mediatori in Alessandra Buccheri per l'AGI e Emanuele Cisbani per la FIGG. Noi di Easy To GO! siamo andati ad intervistarli adesso che tale mediazione è appena iniziata, e ovviamente continueremo a tenervi informati sui suoi sviluppi.

Alessandra ed Emanuele, entrambi siete nuovi giocatori. Ci raccontate come e quando vi siete avvicinati al Go?

Alessandra Buccheri: L'infausto evento è accaduto l'anno scorso, durante le vacanze di Pasqua: era una bella giornata di sole e io e Nicola abbiamo deciso di visitare la mostra dell'artigianato alla Fortezza da Basso di Firenze. Mentre giravamo per gli stands, abbiamo visto un gruppo di persone intente a posizionare delle palline ovali bianche e nere su una tavola di legno, apparentemente senza alcuna logica. Abbiamo chiesto di cosa si trattasse, un gentile signore dal nome francese ce lo ha spiegato, abbiamo comprato la tavola 9X9, abbiamo iniziato a giocare... e non abbiamo più smesso! La nostra fortuna è che ci siamo appassionati tutti e due, e questo ci permette di dedicare molto spazio al Go e allo stesso tempo di stare insieme!

Emanuele Cisbani: Nell'agosto del 2000, in occasione di una manifestazione della FIGG ai giardini pubblici di Porta Venezia a Milano, dove Francesca Antonacci e Isamu Oka mi hanno dato le prime lezioni.

A&E, cosa ne pensate della proposta di mediazione presentata da Oriani, Turquet e altri Soci? Dai due reportage delle Assemblee sappiamo già come avete votato tale proposta (Alessandra a favore, Emanuele astenuto). Potete motivarci la vostra scelta?

AB: Come tanti altri nuovi giocatori, sono stupita dalla situazione che si è venuta a creare nel mondo del Go in Italia. Se la mediazione può essere un modo per cercare di risolvere i problemi, mi sono detta, perché non provare?

EC: Data la complessità della questione avrei preferito che la mozione fosse stata

discussa più ampiamente in assemblea.

Emanuele, come mai dopo esserti astenuto hai deciso di candidarti il giorno dopo?

EC: Parlando amichevolmente con alcuni soci, mi hanno fatto notare che potevo essere la persona adatta. Lo stesso Luca Oriani, che ha presentato la mozione, mi ha detto che non era interessato a farlo in prima persona e avrebbe ritirato volentieri la candidatura se qualcuno si fosse presentato al suo posto. A posteriori il voto dell'assemblea mi ha persuaso che ho fatto bene ad ascoltare i loro consigli e candidarmi.

A&E, quali sono state le direttive che le Assemblee dei Soci vi hanno dato da seguire per questa mediazione? In particolare, come pensate di dialogare e di tenere informati i Soci durante la mediazione?

AB: A me hanno chiesto di cercare la riunificazione o, in alternativa, la pacifica coesistenza (che, visti i coltelli che si vedono volare ogni tanto, sarebbe già un buon risultato...). La mia idea è che alla riunificazione si debba e si possa arrivare gradualmente. Per quanto riguarda il dialogo tra me ed Emanuele, per ora si sta svolgendo via mail, ma non è escluso che ci si possa incontrare. E circa il tenere informati i soci... beh, per il momento non è che ci sia ancora tanto da comunicare! Io ho chiesto ai soci AGI, tramite la Mailing List, un parere su alcune condizioni considerate irrinunciabili: fino ad ora mi sono arrivate solo due risposte, completamente opposte l'una all'altra!

EC: Dato che l'assemblea non ne ha discusso in modo sufficientemente approfondito, posso solo aspettare le indicazioni da tutti i soci interessati alla questione. L'assenza di indicazioni precise da parte dell'assemblea era appunto uno dei motivi di fondo della mia astensione. Con Alessandra, data la distanza, usiamo la posta elettronica, e ciò ci aiuta anche a tenere traccia del discorso. Appena il nostro dialogo produrrà qualcosa di "consolidato" decideremo assieme come comunicarlo ai soci.

Alessandra, cosa ne pensi di Emanuele come mediatore? Ritieni che sia la persona adatta per questo compito?

AB: Posso sapere come ha risposto Emanuele

alla domanda su di me? ☺ Scherzo! Lo conosco pochissimo, ma fino ad ora mi ha dato la sensazione di essere molto tranquillo, per niente polemico (al contrario della sottoscritta...) e soprattutto intenzionato a svolgere al meglio il suo compito. Inoltre (e questo, quando si tengono rapporti via mail, è importante) si esprime con molta chiarezza e scrive bene.

Emanuele, cosa ne pensi di Alessandra come mediatrice? Ritieni che sia la persona adatta per questo compito?

EC: Non ho alcun motivo per dubitare che i soci AGI abbiano scelto la persona più adatta.

A&E, quali sono le idee di base cui vi state attenendo durante la mediazione?

AB: Poche idee ma confuse! ☺ Io sono partita dalle direttive dell'assemblea, ma non escludo che, confrontandosi, si possa pensare ad una soluzione diversa, magari che ci venga in mente qualcosa a cui finora non aveva pensato nessuno...

EC: Personalmente temo che comunicare un lavoro parziale o incompleto presenti più rischi che vantaggi. Preferisco mantenere il riserbo e attendere il momento opportuno per una comunicazione ufficiale.

Emanuele, nel corso dell'Assemblea FIGG eri stato invitato a discutere con i Soci ed avere il loro parere per iniziare la mediazione, ma la tua richiesta ai Soci di inviarti pareri è stata pubblicata sul sito FIGG solo a inizio giugno. Su che basi avevi iniziato a discutere con Alessandra? Non ritieni poi di dover aumentare i tuoi contatti con i Soci per tenerli informati?

EC: In attesa che i soci mi scrivessero abbiamo cominciato a discutere sulla base delle indicazioni ricevute da Alessandra. Tuttavia la pubblicazione del mio messaggio sul sito e nella newsletter non ha ancora prodotto gli effetti che speravo. Ho accolto quindi con molto piacere l'idea di questa intervista (e ne approfitto per ringraziare la redazione) proprio perché spero vivamente che stimoli ulteriormente i soci a scrivermi le loro opinioni.

A&E, cosa ne pensate del fatto che varie

persone hanno detto che questa proposta non servirà ad altro che ad inasprire ancora di più gli animi dei goisti coinvolti?

AB: Se la mediazione dovesse andare bene, tanto di guadagnato; se non dovesse portare a niente, pazienza, ma dubito che la situazione possa ulteriormente peggiorare... meno che mai a causa nostra!

EC: Alla luce dei fatti passati non si può certo scartare questa triste eventualità. Tuttavia la ritengo una previsione pessimistica. Proprio perché sono consapevole di questi rischi mi sono imposto di non partecipare alle discussioni e di

raccogliere il parere e le indicazioni di tutti i soci che desiderano dare il loro contributo. Ho già ricevuto le lettere di alcuni soci e spero di riceverne ancora da molti altri, affinché il documento che dobbiamo stilare possa tener conto del pensiero del maggior numero possibile di iscritti.

AB: ... e adesso, come dice Marzullo, mi faccio una domanda e mi rispondo da sola: "c'è qualcosa che ti dà fastidio, a proposito della mediazione?" Sì, il fatto di vedere spesso scritto: in bocca al lupo, speriamo che vada bene, mi auguro che ce la facciate... non è che porterà sfiga?! ☺



L'ANGOLO NERO



Foglie di fico

L'Incappucciato. La mediazione del millennio si tiene a partire da una data segreta in una località appenninica segreta a metà strada tra Roma e Milano, in un agriturismo segreto (no, non quello che pensate voi), in un appartamento segreto non registrato sulla pianta catastale. Ma io, l'Incappucciato, li ho scovati e sto per bussare alla loro porta segreta, camuffata da ficus benjamin!

[Toc toc!]

Alessandra Buccheri. Chi è?

Emanuele Cisbani. [Aprè la porta]

AB & EC. AH!!! DARTH VADER!!!

I. Mi spiace, ma sono solo l'Incappucciato.

AB & EC. No, l'Incappucciato no! Meglio Darth Vader!

I. [Entra nella stanza] Fate bene a preoccuparvi, ho qualche cosuccia da chiedervi...

AB & EC. [sospiro di rassegnazione]

I. Ci sono parecchie cose che mi hanno incuriosito di questa mediazione. Tanto per dirne una, sarete anche giocatori nuovi, ma avete dei forti legami col jet set del Go italiano.

AB. Il jet set!?

I. Ma sì, i vari consigli federodirettivi. Emanuele vive con un [una!, N.d.R.] membro del CF FIGG, e tu sei nel CD dell'AGI.

AB. E vabbé, che vuol dire!

I. Niente, niente, sono solo dettagli. Piuttosto, Emanuele, mi dicono che tu non fossi entusiasta della proposta Oriani, **EC.** Come ben saprai, sulla votazione mi sono astenuto.

I. Infatti. Mi dicono che quella stessa sera opponevi forti resistenze a chi voleva che tu ti candidassi.

EC. Vorrei proprio sapere come fai a saperlo,

comunque è così.

I. Spiacente, ma come suol dire un personaggio famoso del Go italiano, *non te lo posso dire!* Invece non potresti dirmi tu quali tecniche segrete abbia usato il CF per farti cambiare idea nel corso della notte?

EC. Eh no, io gioco da poco e non so chi sia quel personaggio famoso, ma questa volta ti dico io così. Credimi, non te lo posso dire!

I. Sigh, me l'aspettavo. Va bene il riserbo e la diplomazia, ma così l'intervista mi si ammoscia. Abbiate un po' di pietà! Vediamo un po' se almeno può raccontarci qualcosa la principessa Leila.

AB. Mannaggia a quella mail! Adesso mi perseguiterai per anni...

I. Sai com'è, non c'è niente di personale, faccio solo il mio lavoro. Dunque, è da tanto che siete chiusi in questa stanza d'albergo a mediare?

AB. Eh sì, siamo qui da qualche settimana ormai.

I. Caspita! Per fortuna che l'altro mediatore è tuo fratello Luke, e non Han Solo come avevi immaginato. Se no qui invece che una mediazione ci scappava la riunificazione.

AB. Mannaggia a quella mail! Vedi caro, Han Solo è a casa che mi aspetta, quindi qui si media e basta. Che sia ben chiaro e stai attento a quello che scrivi, che Han Solo non la manda a dire.

I. Non ti preoccupare; mi ero fatto proprio quell'idea di lui. E quindi siete qui da tanto tempo. Immagino che abbiate ricevuto istruzioni precise dalle vostre organizzazioni. Principessa, ci puoi dire cosa ha deciso l'assemblea AGI?

AB. Ma caro Incappucciato, non ci arrivi da solo? Finché non pubblichiamo i verbali, non te lo posso dire!!!

I. Quest'intervista diventa sempre più moscia. Sembra di parlare con un muro. E tu, Luke, puoi dirci quali istruzioni ti abbia dato l'assemblea FIGG.

EC. Veramente l'assemblea FIGG non mi ha dato nessuna istruzione.

I. Beh, ma almeno i soci ti avranno detto qualcosa.

EC. Non tanto, ci è venuto in mente di chiedergli il loro parere solo dopo che avevamo fatto un bel po' di lavoro.

AB. Tipico!

I. Come? Ma come vi è saltato in mente?

EC. Ci sono stati un po' di ritardi nelle comunicazioni, ma niente di grave. Tanto quando ho chiesto dei suggerimenti mi hanno scritto solo i soliti due...

AB. Tipico!

I. Principessa, ho capito che la mancanza di informazioni, vera o presunta che sia, è una critica che voi dell'AGI fate sempre alla FIGG, anche se mi sembra che pure tra di voi non è che le cose vadano meglio, ma...

AB. Ma che hai capito!? Tipico vuol dire che ti devi spostare, perché è arrivato il fattorino di Tipico con le pizze. Quindi adesso l'intervista è finita. Scidò, smamma, che dobbiamo pagare e mangiare un po'. Qui si lavora!

I. Ma che modi! Nessuna mia intervista è mai finita così!

EC. Ma non avevi mai intervistato due diplomatici...

AB. Ah, già che ci sei, quando esci sistema un po' le foglie del ficus, che se no ci scoprono.

I. Pure questo! Ma va bene, avrete presto mie notizie.

AB & EC. Ciao lato oscuro!

I. Che la Forza sia con voi, e ve ne servirà tanta...

TORNEI

Go a GoGo... La grande abbuffata!

Il torneo di Bari ormai giunto alla terza edizione nel racconto di uno dei protagonisti di Mimmo Attanasi [con gli indesiderati commenti di Massimiliano Zecca]

Domenica 24 Giugno, il Sommo Bardo [SB per gli amici] e Pontifex Maximus dell'Aweddagocchismo, Eugenio Ragone, ha adempiuto in tempi record all'onere di chiudere il terzo torneo GO a GOGO. Oltre alla stringatezza del nostro e alla rigida organizzazione ["Rigida" non direi, anzi!] che ha consentito di terminare in anticipo sulla tabella di marcia il torneo, per poter poi pacificamente attendere un bel pezzo l'avvento della premiazione, alla storia del GO resterà il primo posto del vicecampione italiano, Paolo Montrasio. È giunto secondo, vedendosi strappare il titolo conquistato nell'edizione precedente, Alberto Rezza, del quale il SB ha detto: "è un giovane di belle speranze: è nuovo al GO ma si farà..." (al che i vari terzi, quarti e quinti non hanno potuto esimersi dal chiedere l'anti-doping, frantendendo clamorosamente). Terzo posto al simpaticissimo Mirco Nanni (lo "straniero" del club di Pisa) [he he he i dragoni colpiscono ancora!] che ha strappato per il rotto della cuffia la coppa al compagno (e amabile articolista di ETG) Max Zecca il quale, poverino, è rimasto a becco asciutto, dato che quest'anno non erano previsti premi per quarto e quinto classificato [e ti pareva! Per una volta che arrivo davanti cambiano le regole!!! Non fosse stato per le mozzarelline che mi hanno ampiamente ripagato della mancanza della coppa... Ah, ma non era quel genere di coppa... Vabbè', io mi sono accontentato lo stesso ☺]. Una manciata di medaglie "Premio Speciale" è andata, invece, agli altri cinque giocatori che hanno vinto tre o più partite.

Per quanto riguarda il sistema di gioco, il MacMahon si è rivelato una buona scelta data la distribuzione pressoché uniforme dei gradi, scongiurando le perplessità di quanti non vedevano bene l'alternativa del sistema italo/svizzero full handicap (in realtà le obiezioni erano essenzialmente legate all'handicap pieno) [e infatti obietto eccome! Prima mi illudono dicendomi che avrei giocato con 4 e 5 pietre contro Paolo e Alberto, e poi mi fregano facendomi giocare alla pari!!! Ah, meno male che c'era la focaccia... ☺].

Il livello dei partecipanti è stato mediamente più alto che nella precedente edizione e questo ha favorevolmente influenzato la qualità delle partite. D'altronde, avendo a disposizione due sensei nostrani come Paolo e Alberto, le occasioni di imparare non sono mancate: peccato che il proprietario del ristorante cinese preferisse giocare a Xiang Qi piuttosto che a Wei Chi... (A proposito, pare che la lettura di un Texone concili la

vittoria, parola di primo e secondo classificato; viceversa, Rat-Man no, parola di diciassettesimo classificato...).

Ma c'è stato ben altro. Quel che forse la storia del GO italiano non tramanderà, ma che rimarrà certamente nella memoria di quanti erano con noi, saranno le piacevoli ore trascorse in via Zanardelli nel clima disteso che piace ritrovare in un torneo dove agisti e figgisti hanno battagliato solo sul goban. Per la verità delle battaglie epiche, ma altrettanto incruente, si sono svolte anche su altri "campi": il missionario dell'aweddagocchismo Marcello Ragonesi, ormai un'istituzione del GO a GOGO, non ha disdegnato di cimentarsi in belle partite di dama internazionale e italiana, di cui è Maestro, coinvolgendo goisti e non.

Nello stesso tempo il profeta ludico Riccardo "OldRick" Vecchietti ha colto l'occasione per presentare al mondo il suo "DAGHELÈ" [Correte a leggere la descrizione di questo splendido oggetto direttamente dalle parole del suo ideatore!], sorta di triathlon su tavoliere fra dama, awelè e go.

Qualcuno ha avuto i suoi primi contatti con l'oware (o awelè, o wari, o mankala che dir si voglia) e speriamo che entri presto a rinforzare i ranghi della neonata Associazione Italiana Oware (AIO) che, incidentalmente, teneva la sua riunione costituente proprio sul luogo del torneo, subito dopo la premiazione.

Da ricordare anche l'impegno sovrumano del Sommo Bardo Eugenio (tormentato da tutti gli altri partecipanti con continui "shhh" come ritorsione per la sua puntualità nel riprendere i disturbatori della quiete e con grave imbarazzo di quanti soffrono di

problemi di minzione) che oltre ad aver inseguito praticamente ogni singolo goista d'Italia [Il "praticamente" è dovuto al fatto che da Bari non è potuto andare a chiamarli di persona a casa, ma si è limitato all'uso del telefono ☺] è anche riuscito ad accalappiare giornali e televisioni locali [Nonché a farsi intervistare da Radio2! Un mito!!!].

In chiusura, encomio solenne va a Riccardo [Evvai Riccardo!] che si è occupato dei rinfreschi difendendo il suo diritto a pensarci da solo: la scelta del prodotto casereccio e della frutta invece dei soliti salatini e patatine è stata ottima; al contrario la damigiana di vino primitivo è stata un palese, subdolo attentato alla lucidità delle teste di serie; attentato peraltro fallito miseramente come confermato da quanti hanno avuto il dispiacere di affrontare, per esempio, Rezza-sensei e il suo bicchiere [Ne so qualcosa io, purtroppo! ☺ Al primo sorso ha parato senza problemi un mio attacco molto bello e molto insidioso, alla fine del bicchiere mi ha seccato un gruppo ed è balzato saldamente in testa alla partita! Avevo ragione io a chiedere l'antidoping!!! ☺].

Altra idea molto bella è stata quella della passeggiata nella città vecchia, proposta ed attuata da Paolo, Mirco e Massimiliano. Purtroppo "più dell'onore poté il digiuno" (tanto per citare Dante e tacendo delle mozzarelline affumicate, del salamino, delle olivette, della ricotta salata... [Buone, buone, buonissime!!!]) e gli altri partecipanti, clan Barese in testa, hanno preferito isolare o mangiare... ma i progetti e le proposte per l'anno prossimo fervono già e chi quest'anno non ha potuto esserci farà bene a cogliere la prossima occasione!

Classifica III Torneo Go a GoGo

la classifica completa è disponibile a:
<http://www.figg.org/tornei/2001/bari.html>

| Pos. | Nome | Gr. | Cl. | MMS | V. | SOS |
|------|----------------------|-----|-----|-----|----|-----|
| 1 | Montrasio, Paolo | 1k | Mil | 30 | 5 | 137 |
| 2 | Rezza, Alberto | 1d | Rom | 29 | 4 | 137 |
| 3 | Nanni, Mirco | 5k | Pis | 27 | 2 | 137 |
| 4 | Zecca, Massimiliano | 5k | Pis | 27 | 2 | 135 |
| 5 | Di Leva, Antonino | 4k | Nap | 27 | 2 | 135 |
| 6 | Fernandez, Fernando | 4k | Mil | 27 | 0 | 125 |
| 7 | Innamorato, Giuseppe | 7k | Bar | 25 | 2 | 129 |
| 8 | Vecchietti, Riccardo | 7k | Bar | 24 | 1 | 129 |
| 9 | Ragonesi, Marcello | 9k | Fos | 24 | 4 | 110 |
| 10 | Capitelli, Paolo | 10k | Bar | 23 | 2 | 119 |

Tesuji, Joseki, Dango!

di Massimiliano Zecca

L'organizzazione

Incredibile ma vero, il torneo di Bari ha stabilito un record: è terminato ben un'ora prima del previsto!

E questo grazie alla pazienza e alla bravura degli organizzatori, che hanno anticipato l'ultimo turno della domenica per venire incontro alle esigenze dei giocatori di Roma e Pisa che non potevano perdere il treno per casa. **Tesuji!**

I cornetti al cioccolato di

Mimmo

Un doveroso e sentito applauso va alla splendida ospitalità offertaci da Mimmo. Oltre ad essere venuto in stazione a prenderci la mattina alle 6:30 (!), oltre ad averci dato un posto sicuro dove dormire, il nostro fantastico ospite ci ha fatto trovare tutte le mattine degli splendidi cornetti al cioccolato (per tacere di quelli alla marmellata e alla crema) appena sfornati. **Doppio tesuji!!!**

Il buffet!

Altro che lanci di caramelle! Altro che birra e snack! ☺ Queste sono le cose che vorremmo vedere in tutti i prossimi tornei!!! Un bel banchetto con i prodotti tipici, approntato dalla prodigiosa organizzazione, ci ha tenuto compagnia per tutta la durata del torneo! Mozzarelline, salumi, formaggi, olive, focacce, panini, pomodorini, tanta frutta fresca, bibite assortite e, per rendere più "interessanti" le partite, un bel boccione di vino primitivo! **Tesuji coi fiocchi!!!**

Quel treno per Bari

Treni, giocatori e tornei di Go

di Paolo Montrasio

Ciò che più mi affascina di un torneo è il viaggio. Più il torneo è lontano meglio è, perché il viaggio è più lungo. Penso sia questa la ragione per cui non riesco a concepire l'idea di passare quindici giorni rinchiuso in un congresso europeo; avrei bisogno di un mese di viaggio per bilanciare le due settimane stanziali.

Con questa premessa capirete che Bari è per me sufficientemente lontana per dar vita ad un torneo molto interessante. L'ideale sarebbe prendere tre o quattro giorni di ferie, rimediare una macchina e andarci pian piano godendosi la strada. Sfortunatamente non mi è possibile farlo. Ci devo andare in treno, viaggiando la notte in un vagone a cuccette. Da Milano c'è un treno piuttosto comodo, che in questa stagione parte col chiaro, verso le nove e mezza. Per un po' si può guardar fuori, così mi incollo al finestrino. Attraversiamo a cinque metri dal suolo la parte della città in cui abito. Ci sono le strade e i palazzi che conosco, e anche una certa linea ferroviaria su cui per strane ragioni mi capitò di camminare anni fa. Tutto questo mi mette di buonumore. Vedo la gente sui balconi che prende aria, altra in casa che mangia, altri che sbrigano le faccende più disparate. È una di quelle occasioni in cui si ha la possibilità di vedere tante cose tutte insieme e con una diversa partecipazione.

Poi appena fuori Milano inizio a vedere le villette a schiera e i palazzoni di nuova costruzione. O qui c'è un'immigrazione incredibile o quelli della mia generazione una volta sposati stanno mettendo su casa

tutti in quella che una volta era campagna. Si passa in mezzo a campi misti a giardini, strade, case, centri sportivi. Ci sono ragazzi che corrono qua e là, coppie a spasso, gente che torna a casa dal lavoro. Non mi stacco dal finestrino finché diventa buio e non si vede più nulla. Poi salgo in cuccetta e scrivo questi pensieri, in modo fare la solita originalata, un articolo su un torneo scritto il giorno prima dello svolgimento delle prime partite.

Non mi sfugge l'obiezione che mi può essere mossa. "Se ti piace più il viaggio del torneo, non vorrà dire che della gente che incontrerai in fondo ti importa poco?". Forse sono un po' misantropo, ma non è la mia vocazione. In realtà stavo pensando anche alle partite che avrei fatto in questo fine settimana, e anche questo partecipavo alla costruzione del mio buonumore.

Pare che a Bari incontrerò Alberto Rezza. Ci giocai a Varese l'anno scorso e inaspettatamente vinsi, giocando una buona partita. L'idea di giocarci ancora dandogli la rivincita è molto stimolante. Sarà la nostra seconda partita. Non vedo l'ora.

Da Napoli invece forse non ci sarà nessuno. Eugenio sarà deluso. Già la delegazione milanese è stata più che dimezzata dalla malasorte e da impegni improvvisi, speriamo che i napoletani ci siano. Tra l'altro non ho mai giocato contro uno di loro in torneo. Ci feci una partita a pietre a Tarquinia tre anni fa. Sono curioso di vedere quanto bravi sono diventati. In teoria sono un po' più forte io, ma fino a tre o quattro pietre di differenza si è sempre in bilico tra vincere

e perdere e tutte le vittorie vanno sudate. Troverò sicuramente Max, che ho appena massacrato in amichevole a quattro pietre, ma forse lui non si è reso conto di quanto quella volta era andato vicino a vincere.

E poi ci saranno i baresi! Sono curioso di vederli di nuovo all'opera. Andai da loro tre anni fa a insegnare un po' di Go. Feci delle simultanee e spiegai. Bari soffre parecchio la posizione isolata e la scarsa propensione all'uso di Internet. In pratica devono imparare tutto da soli sui libri. È difficilissimo aiutarli, ed è un vero peccato. Vedrò di parlarne un po' con Eugenio e gli altri.

È il momento di spegnere la luce. Non ho pensieri né preoccupazioni particolari. Sto facendo delle cose mi piacciono: viaggio, gioco a Go, scrivo un articolo per la mia rivista. Ho una buona approssimazione di felicità. Ora dormo.



GIOCHI

Il Daghelè

A Bari abbiamo conosciuto il triathlon dei giochi

di Riccardo Vecchietti

Il DAGHELÈ è un viaggio all'interno di tradizioni ludiche che appartengono ad una varietà di popoli. È un luogo di confronto in cui la persona riconosce il valore delle diversità culturali e se ne appropria. È lo spazio mentale in cui, abbattuti i preconcetti dell'appartenenza, si cercano nuove contaminazioni per sentirsi, nella diversità, uguali a chi gioca con altri contenuti ed altra pelle. È la nicchia in cui non è importante vincere ma capire il dinamismo sempre giovane dell'anima comune.

È la somma di tre giochi antichi: DAMA, AWÉLÈ, GO.

DAMA: Per alcuni la dama deriverebbe dal SENET, il gioco praticato in Egitto quando furono costruite le piramidi. Per altri sarebbe nato dal LUDUS LADRUNCULORUM dell'antica Roma, derivato, sembra, da un gioco greco. È conosciuto, con molte varianti, nel mondo occidentale.

AWÉLÈ: Riservato agli dei, allo spirito dei morti, agli stregoni e ai re del mondo africano, l'awélè è il più antico gioco conosciuto dopo il go. È conosciuto, con moltissime varianti, in Africa, in India, nell'America del sud. Ora in Europa.

GO: Datato fra il 4000 e il 3000 a.c. il go è stato praticato per millenni dall'aristocrazia orientale. Più che un gioco è un'arte marziale, una via di perfezione per lo spirito: un "do". Sorto nel Tibet, è conosciuto in Cina, in Giappone, in Corea. Da pochi decenni nel mondo occidentale.

DAMA ITALIANA. GIOCO E REGOLE.
Il tavoliere è un quadrato diviso in 64 caselle uguali. All'inizio del gioco, due insiemi di 12 pedine, bianche e nere, sono predisposte dai due giocatori su tre file, come a tutti è noto. I contendenti giocano a mosse alterne. Al bianco spetta il primo tratto. Le pedine avanzano ogni volta di un solo passo procedendo in diagonale (sempre avanti) finché giunge a contatto con altro pezzo. Raggiunta la base avversaria si tramuta in "dama": un pezzo di maggior qualità contraddistinto da apposito contrassegno. La dama, al pari della pedina, procede in diagonale di un passo alla volta, avanti e indietro. Il pezzo toccato deve essere portato nella casella verso la quale è stato riscontrato un percepibile movimento: in ogni caso deve essere giocato. Un pezzo a contatto con pezzo di colore diverso è

soggetto alla cattura se ha un vuoto dietro. In tal caso l'avversario procede obbligatoriamente alla cattura con un salto occupando il vuoto alle sue spalle, e con più salti procede alla presa di altri pezzi finché continuano a verificarsi alternanze di pieni e vuoti. L'eventuale "damatura" interrompe le catture. I pezzi acquisiti sono depositati ai lati del tavoliere. La pedina non ha facoltà di presa sulla dama.

Priorità di cattura nel caso si verifichino facoltà di presa multipla:

1. Privilegiare la cattura con più prese.
2. Catturare pezzi di maggior valore.
3. A parità di prese la cattura è esercitata dalla dama.
4. A parità di presa seguire il percorso attraverso il quale si incontra prima il pezzo di maggior valore.

Vince chi rende inoffensivo l'avversario impedendogli ogni possibilità di gioco attraverso la cattura e l'imprigionamento. È prevista la "patta" nei seguenti finali:

1. Quando il partito prevalente gioca quaranta mosse, per la chiusura o il cambio, senza successo.
2. Quando il partito prevalente ripete la mossa tre volte, senza successo

AWÉLÈ. GIOCO E REGOLE.

Il tavoliere è composto da due insiemi allineati di sei buche, ognuna delle quali ospita quattro semi. I due contendenti, ciascuno proprietario di una fila, giocano a mosse alterne. Il primo avvia la competizione prelevando da una sua buca tutti i semi e li distribuisce procedendo in verso antiorario: un seme a buca. L'avversario risponde in pari modo... e così via. In presenza di semina copiosa, tale da permettere il compimento di uno o più giri, deve essere saltata, sempre, la base di partenza. Il seme ultimo di ogni distribuzione porta alla cattura di quanto si trova nella buca nemica in cui cade se questa, al termine dell'operazione, risulta carica di 2 o 3 semi. In tal caso, si catturano anche i contenuti delle buche nemiche che precedono finché risultano occupate da 2 o 3 semi. È obbligatorio seminare in campo avversario (se è possibile) ogni qual volta risulta sgombro. È vietato catturare in un sol colpo tutti i semi del campo nemico qualora esistano altre possibilità di mossa. In tal caso, tutti i semi rimangono in gioco.



La partita ha termine il momento in cui un giocatore, rimasto senza semi, non può ricevere approvvigionamenti dal concorrente, che s'appropria di quanto si trova in campo. La partita ha termine anche per "indeterminazione", ovvero quando pochi semi rimasti in gara si rincorrono inutilmente. In tal caso ciascuno ritira i semi che alloggiavano nel campo di appartenenza all'inizio del processo di indeterminazione. Al termine si conta e vince chi ha più semi.

GO. GIOCO E REGOLE.

Il tavoliere tradizionale è un goban sul quale è disegnata una griglia di linee ortogonali, 19x19, che si intersecano 361 volte. Ne esistono altre di forma ridotta, 13x13 e 9x9, utilizzate per gare veloci e allenamenti. Le pietre (pezzi) bianche e nere, sono posizionate sulle intersezioni, a piacere e a turno, prima il nero poi il bianco. Il giocatore cerca di frazionare a suo vantaggio parti territoriali del goban con i limiti di pietra che appartengono al suo colore. Vince chi entra in possesso di territori "vivi" di maggiore dimensione. La linea di confine è data da un insieme continuo di pietre, un "gruppo" sistemate una accanto all'altra su intersezioni attigue collegate da un solo tratto della griglia. Esistono eccezioni che si apprendono naturalmente nella pratica del gioco. La pietra è il luogo particolare di un confine potenziale: non può essere mosso, al più "rubato". Una pietra posata sul goban ha in dotazione un numero di "libertà" fino al massimo di quattro, pari al numero di intersezioni immediatamente attigue non occupate da pietre nemiche. Il colore

avverso può procedere alla cattura posizionandosi fino all'ultimo su di esse. Similmente, un gruppo di pietre è dotato di un numero di libertà pari al numero di intersezioni immediatamente attigue non occupate da pietre nemiche. Il colore avverso può procedere alla cattura posizionandosi fino all'ultimo su di esse. Ne consegue che anche una linea chiusa (un virtuale territorio) può essere catturato qualora non siano stati posti in atto particolari accorgimenti di difesa che si apprendono con la pratica del gioco. In caso positivo, l'area conformata si dice "viva". In sintesi:

1. Ad ogni giocatore spetta un colore.
2. Nel gioco "alla pari" Il nero avvia il gioco posizionando sul goban, vuoto, una sola pietra sul goban. Per eliminare lo svantaggio dovuto alla prima mossa al bianco spetta una compensazione "komi" pari a 5,5 punti.
3. Nel gioco ad handicap il nero avvia il gioco posizionando da una a nove pietre in punti particolari punti del goban, le "stelle". Per evitare che la partita si concluda con un pari, al bianco è concesso un komi pari a 0,5 punti.
4. Il bianco risponde posizionando sul goban una sola pietra e in alternanza si prosegue finché i due giocatori decretano la fine del gioco passando consecutivamente entrambi.
5. È permesso passare in ogni momento e ritornare liberamente in gioco, se non concluso.
6. Le pietre, posizionate, non hanno facoltà di mossa. Sono rimosse dal goban solo in caso di cattura, quando nel corso del gioco vengono private della loro libertà. In tal caso, la rimozione è immediata.
7. È vietato catturare una pietra che, a sua volta, ha catturato una sola pietra senza aver prima fatto un'altra mossa, minacciando rappresaglie, se possibile, in altri punti del goban: ko.
8. Non è permesso giocare in un punto in cui la pietra risultasse già priva di libertà (suicidio), a meno che, con tale mossa, si proceda, all'istante, a cattura di un gruppo avversario.
9. Due gruppi in contrapposizione possono entrare in "seki". In tal caso le pietre non possono essere rimosse e nessun punto sarà attribuito, in relazione ad esso, al momento della conta. Il seki è dato da una situazione in cui entrambi i contendenti valutano che ogni propria mossa in loco si traduce sicuramente in danno, e per questo ciascuno si astiene procedendo, in altra parte, il gioco.
10. Esistono condizioni di gioco, molto rare, in cui può verificarsi una ripetizione infinita di mosse. Se nessuno dei due giocatori spezza il ciclo la partita è da ritenersi nulla.
11. Esaurita la partita (con un "passo, passo"), si procede alla chiusura dei punti "dame", ovvero di quegli incroci che in nessun modo possono far parte di ambiti territoriali produttivi. A tal fine, ogni

giocatore posiziona, a turno, una pietra. 12. Sigillati i punti "dame", si procede alla cattura delle pietre che appartengono a gruppi virtualmente morti, e per questo non rimossi dal goban.

13. Per stabilire chi ha vinto, si procede alla conta degli incroci liberi posizionati all'interno dei territori delimitati da ciascun concorrente, ai quali si aggiunge un punto per ogni pietra conquistata.

DAGHELÈ. DAMA+AWÉLÈ+GO. GIOCO E REGOLE.

Il tavoliere - DAGHELBAN - è una composizione organica di forme funzionali all'esercizio di più giochi. È un quadrato a cui s'affiancano due insieme allineati di sei "case" contrapposte. Il quadrato, suddiviso in 64 caselle, permette il gioco della dama e del go ridotto (9x9). Le buche permettono il gioco dell'awelè. Daghelban di più composita conformazione favoriscono la pratica del go su più ampie dimensioni: 13x13, 19x19. Il daghelè è una partita che si svolge in due manche. Ogni manche è dato da un insieme di tre round (giochi): la dama, l'awelè, il go.

PRIMO ROUND. DAMA.

I contendenti apparecchiano il tavolo per il gioco della dama e posizionano in ogni casa due semi in preparazione del secondo round. Ad operazione compiuta ha inizio il primo round con il gioco della dama, come da regola, fino alla prima presa. È questo il momento di una semina che si riproporrà successivamente, ad ogni scambio. A tal fine, il materiale di cattura è posizionato da chi l'ha preso in una o più case, a piacimento. Dopodiché il gioco riprende fino a nuova presa, per nuove semine... fino al termine del round. La dama è contraddistinta da due semi che, in caso di cattura, saranno alloggiati insieme in una casa, a scelta. Il primo round ha conclusione con una vittoria o un pari. Al vincitore spetta in premio un seme che egli sottrae subito dal campo avverso; un premio che non gli è riconosciuto successivamente in caso di dimenticanza. Egli lo sistemerà a piacere in una casa nel round che segue, al suo primo turno, non in altri, egli è il secondo. Al vincitore, per abbandono dell'avversario, spetta un premio di due semi, che egli sistema subito dove vuole acquisendo anche il diritto di avviare il combattimento della seconda gara. L'abbandono è concesso se l'avversario ha in dote una dama, almeno, e se si trova in vantaggio materiale. Il gioco è da ritenersi chiuso, non per abbandono, quando il partito perdente non ha facoltà di mossa per impedimento, o quando i suoi pezzi sono destinati ad inevitabile cattura. In caso di parità spetta al nero dare inizio al secondo round.

SECONDO ROUND. AWÉLÈ.

Il gioco ha inizio nel modo in cui si trovano le buche alla fine del primo round, e procede secondo le modalità dell'awelè. A

IL GO FA SURF SULL'ONDA

Gli amici di Bari hanno portato spesso il Go sulle spiagge, vicino alle onde del mare, ma questa volta Eugenio Ragone lo ha portato sulle onde di Radio2. Infatti lunedì 25, con le forze rimastegli dopo il torneo, Eugenio è stato ospite di "Non ho parole", una trasmissione di Ermanno Anfossi e Germana Pasquero in onda tutti i giorni feriali alle 13:00.

In una mezz'ora inframmezzata da stacchi musicali, il "bardo" di Bari ha parlato del gioco del Go e ha guidato i conduttori in una navigata in diretta all'interno del sito della Federazione.

Non è la prima volta che grazie ad Eugenio e ad altri goisti il Go entra nelle case degli italiani attraverso la radio. Speriamo che si possano prima o poi raccogliere i frutti di questo faticoso lavoro di semina.

conclusione, i contendenti verificano le prese e ne calcolano la differenza. Vince chi conquista non meno di due semi in più dell'avversario. Per questo inizia il terzo round posizionando sul goban una quantità di pietre P, pari al numero indicato nel seguente "quadro di raccordo". In caso di parità (con differenza massima uguale ad uno), l'inizio del terzo round è deciso dalla sorte, secondo le modalità di cui al "delta" 0.

Quadro di raccordo. In prima colonna delta indica la differenza dei semi catturati al termine del secondo gioco a cui far riferimento per la determinazione dei premi P (pietre) e K (punti). Per differenze non riscontrabili in colonna si utilizzano i delta più vicini. (Esempio: a differenza 10 corrisponde il delta 9; a differenza 11 corrisponde il delta 10). Il premio è indicato nelle colonne accanto: una per tipologia di goban. P è un premio in pietre da sistemare all'inizio del gioco sulle "stelle" del tavoliere, K è un premio in punti, talvolta in favore del nero (+), talvolta in favore del bianco (-). Per ogni differenza superiore a 27 valgono i premi di massimo peso (delta 27).

| Delta | 19x19 | | 13x13 | | 9 x 9 | |
|-------|-------|----|-------|----|-------|------|
| | P | K | P | K | P | K |
| 0 | 0 | 6- | 0 | 6- | 0 | 6- |
| 3 | 1 | - | 0 | 3- | 0 | 4,5- |
| 6 | 2 | - | 1 | - | 0 | 3- |
| 9 | 3 | - | 1 | 3+ | 0 | 1,5- |
| 12 | 4 | - | 2 | - | 1 | - |
| 15 | 5 | - | 2 | 3+ | 1 | 1,5+ |
| 18 | 6 | - | 3 | - | 1 | 3+ |
| 21 | 7 | - | 3 | 3+ | 1 | 4,5+ |
| 24 | 8 | - | 4 | - | 2 | - |
| 27 | 9 | - | 4 | 3+ | 2 | 1,5+ |

TERZO ROUND. GO.

Fin dall'inizio della competizione i due contendenti decidono sulla tipologia di tavoliere da adottare in occasione del terzo gioco (9x9, 13x13, il 19x19). Come sempre, il nero inizia il gioco posizionando (se ha facoltà) sulle stelle le pietre conquistate nel corso del secondo round. Al termine vince la prima manche chi ha realizzato più punti, contando anche i K conquistati.

SECONDA MANCHE.

Per una eventuale seconda manche inizia il primo round (dama) chi nel primo turno aveva avuto in sorte il nero. Si procede di conseguenza.

FINE PARTITA.

Al termine del terzo round della seconda manche vince chi, sommati i risultati dei due turni, ha conquistato più punti.

STAFFETTA.

Il gioco può essere svolto, anche ad una manche, da due contendenti o da due squadre, i cui componenti si avvicendano a staffetta, uno per ogni disciplina.

DALÈ. DAGÒ. GHELÈ.

Il dalè, il dagò e il Ghelè sono forme di gioco derivate dal più complesso daghelè.

DALÈ. DAMA+AWÉLÈ. GIOCO E REGOLE.

È una partita a due manche. Ogni manche è un composto di due giochi: la dama e l'awélè, le cui regole sono le stesse appena descritte nel daghelè. Vince chi, al termine della partita, ha conquistato più punti nei turni di awélè.

DAGÒ. DAMA+GO. GIOCO E REGOLE.

È una partita a due manche. Ogni manche è un composto di due giochi, dama e go. La prima manche ha inizio con il gioco della dama, che i contendenti portano a conclusione seguendo le regole convenzionali. Spetta al vincitore dare inizio al secondo gioco posizionando sulle "stelle" del goban 1 pietra nera sul 9x9, 2 pietre sul 13x13, 4 pietre sul 19x19: il bianco ha a suo vantaggio 0,5 Komi. Se la dama si conclude in parità il giocatore nero inizia il round di go cedendo al bianco 5,5 komi. Al termine della prima manche i contendenti appuntano il risultato acquisito ed avviano

il secondo turno di gioco invertendo i ruoli. Al termine della seconda manche vince la partita chi ha accumulato più punti nei round di go.

GHELÈ. AWÉLÈ+GO. GIOCO E REGOLE.

È una partita a due manche. Ogni manche è un composto di due giochi, awélè e go. L'awélè è giocato tradizionalmente, con quattro semi in ogni buca. Esaurito il primo round si procede con il secondo utilizzando il citato "quadro di ricordo". Al termine della prima manche i contendenti appuntano il risultato acquisito ed avviano il secondo turno di gioco invertendo i ruoli. Al termine della seconda manche vince la partita chi ha accumulato più punti nei round di go.

LA PARTITA A TEMPO.

Il tempo di gioco è stabilito all'inizio della partita. Nel daghelè chi non rispetta il tempo nel round di dama perde "per abbandono"; chi non rispetta il tempo nel round di awélè è penalizzato come da "delta 27"; chi non rispetta il tempo nel round di go ha perso la partita. Nei giochi derivati, il mancato rispetto del tempo porta subito alla sconfitta.

Metà Italia gioca a Go!

Non spaventatevi, purtroppo non è scoppiata un'epidemia di goite e quindi non è vero che un italiano su due gioca a Go. Pare invece vero che sul nostro pianeta ci sono 27 milioni di persone, pari a poco meno della metà della popolazione italiana, in grado di giocare con noi. La notizia è stata riportata più di un anno fa sul sito della MSO, e la rilanciamo perché è possibile che come sia sfuggita a noi sia sfuggita anche a tanti dei nostri lettori.

Le cifre riportate sono molto più prudenti rispetto ad altre viste in passato. Ci sarebbero 10 milioni di giocatori in Cina, 9 milioni in Corea del Sud (e solo 2.000 in quella del Nord, che ciò nonostante può fregiarsi del titolo di campione del mondo di pair go), 3 milioni in Giappone, e 600.000 a Taiwan. La Corea del Sud oltre ai giocatori più forti vanta il più alto rapporto tra giocatori e popolazione.

In Europa ci sarebbero 269.000 giocatori. Le nazioni dove il go è più giocato sono, nell'ordine, Russia (80.000), Germania (46.000), Regno Unito (35.000), Olanda (30.000 e la più alta densità di giocatori), seguite da Francia e Ucraina (20.000). In Sud America ci sono poco più di 30.000 giocatori, quasi tutti in Brasile, dove c'è una grossa comunità di giapponesi. In Oceania ci sono circa 4.000 goisti, mentre in Medio Oriente e in Africa ve sono solo poche centinaia.

Questo censimento attribuisce all'Italia circa 500 giocatori,

che non sembra una cifra irragionevole se oltre ai 300 abbonati associati a FIGG e AGI contiamo anche quelli che giocano senza essere affiliati a nessuno e quelli che, lasciato il go agonistico, giocano solo saltuariamente. Dovessimo calcolare quelli che hanno toccato almeno una volta il goban aggiungerei sicuramente uno zero a quella cifra, ma questo sarebbe un altro censimento.

Colpisce il rapporto tra i giocatori associati alle organizzazioni nazionali e il totale censito. Questa rapporto è altissimo per l'Italia (più di 1 a 2) e molto basso per le nazioni europee in cima alla graduatoria (meno di 1 a 20). Consoliamoci con questo: siamo litigiosi ma sociali!

Riferimenti

L'articolo della MSO (in inglese)

<http://www.msoworld.com/mindzine/news/orient/go/special/census.html>

Il rapporto originale (in giapponese, ma le cifre delle singole nazioni sono facilmente comprensibili)

<http://www.fin.ne.jp/~igo/census.htm>

Il censimento EGF dei giocatori europei

<http://www.european-go.org/www/count.htm>

OLTRE LE ALPI

Torneo all'estero? Sì grazie, a Bled

Nella splendida cornice delle alpi Giulie un appuntamento classico per tutti i goisti europei

di Andrea Pecorari

Amici, ho da poco fatto il mio primo torneo all'estero, ma era quasi come essere a casa, tanti erano i giocatori che avevo già visto in altri tornei, in particolare a Milano e Firenze. La differenza principale era la forza media dei giocatori, molto maggiore che nei tornei a cui ho partecipato in Italia. Su 62 giocatori in classifica, 33 erano di livello dan e altri 14 erano almeno 3 kyu. Insomma un girone dantesco, per noi poveri polli italiani. C'erano 3 sestini dan: il simpaticissimo russo Victor Bogdanov (che si è distinto più per le bevute di vino e birra e le mangiate che per il Go), Vladimir Danek e Radek Nechanicky della repubblica Ceca. Nella lotta tra i sestini dan ha prevalso Nechanicky, vincitore del torneo con tutte le 6 partite vinte. Secondo Danek, terzo Bogdanov.

Una cosa curiosa, per chi come me non ha mai messo piede fuori dall'Italia, era la presenza di premi in denaro(!) per i primi classificati. Premi non milionari, ma nemmeno bruscolini: 300 euro al primo classificato, 200 al secondo e così via. Sicuramente un incentivo in più per i giocatori forti che, venendo da lontano, hanno potuto contare su un rimborso

spese.

Il luogo del torneo era un salone dell'Hotel Astoria, veramente uno dei luoghi più deprimenti in cui abbia mai giocato. Non che il salone fosse brutto di per sé ma era poco luminoso, chiuso e soffocante. Quando fuori c'era il sole era veramente difficile riuscire a rimanere a giocare in quella sala. Alcuni giocatori infatti si spostavano nei tavolini al di fuori dell'albergo.

Un altro motivo che rendeva difficile lo stare appiccicati al tavolo da Go era il luogo: Bled, veramente un posto bellissimo, meritatamente una delle principali mete turistiche della Slovenia. Immaginate una vallata ai piedi delle Alpi Giulie, nella quale trovare bellezza e calma, un clima mite, aria fresca, il sole e l'acqua termale di un lago di circa 2 km di estensione, nel lago un isolotto minuscolo sul quale si erge una deliziosa chiesetta con tanto di torre campanaria, un castello medioevale fortificato su un roccione a picco sul lago. Non sono diventato improvvisamente poeta: il luogo è davvero bello e vale la pena sacrificare qualche partita di torneo per visitarlo per bene. Io ho infatti giocato

solo la metà delle partite in programma, anche se a Bled c'ero già stato in vacanza l'estate prima.

Avendo giocato solo alcuni turni, ho potuto anche assistere ad alcune partite interessanti e concluse con uno scarto di mezzo punto, come quella persa da Bogdanov contro l'ungherese 4 dan Ondrej Silt, ragazzino terribile e spavaldo, armato di ventaglio come usava una volta in Giappone ai tempi degli shogun. C'erano anche altri giovanissimi giocatori, in particolare la ragazzina ungherese Rita Pocsai 2 dan, 13-14enne in forte crescita.

I nostri connazionali si sono difesi bene contro i forti giocatori sloveni, in particolare il "dragone" Alberto Annovi ha massacrato 4 dei suoi 6 avversari, sfiorando il premio delle 5 partite vinte. C'erano poi Fernando Fernandez (che come me ha giocato solo 3 partite), Henning Zimmerman, ragazzo tedesco che abita a Pisa da qualche tempo, Gianni Dalla Giovanna, oltre che le morose - accompagnatrici Elena, Nicoletta e Paola, che hanno preferito giustamente Bled al torneo.



Tesuji, Joseki, Dango! ... Il Go in Slovenia

LA SVEGLIA

Terribile! Hanno piazzato il quinto turno la domenica mattina alle 8!!!

Dango!

IL CIBO

Buono, abbondante e soprattutto economico!

Tesuji!

IL LUOGO

Voglio ripetermi: stupendo!

Tesuji!

IL CLIMA

Il clima di Bled è stato definito da una

commissione di esperti quello ideale.

Tesuji!

L'ALLOGGIO

Il torneo è capitato in occasione di una specie di festa nazionale slovena ed è solo per miracolo che sono riuscito a non dormire sotto un ponte. Comunque gli alloggi sono economici e confortevoli.

Joseki!

L'ORGANIZZAZIONE

Molto buona, fin troppo. Gli orologi venivano sempre fatti partire allo scoccare dell'ora prevista, anche se quasi sempre mancavano i giocatori. Nota negativa: alcune

persone sono state alloggiate solo a tarda sera in un ostello sperduto in aperta campagna a 10 km da Bled, con tanto di macchina rimasta senza benzina!

Joseki!

IL BYO YOMI

Per la prima volta nella mia vita non era il solito 1-30 ma un comodissimo 20-10, come si usa su internet. Questo mi ha permesso di vincere senza troppe ansie una partita in cui avevo finito il tempo. Consigliato a tutti i cardiopatici.

Tesuji!

OLTRE LE ALPI

Pasqua a Parigi

Il torneo di Pasqua di Parigi è sicuramente uno dei tornei più importanti e frequentati: **Alessandra e Nicola** in questo articolo ci raccontano la loro prima volta a questo torneo di **Alessandra Buccheri e Nicola Troiani**

Venerdì 13 aprile (certo, potevamo anche trovare una data migliore per partire...), l'alba: i nostri eroi, emozionantissimi, si apprestano a volare alla volta di Parigi.

È il nostro primo torneo internazionale, ma più di questo ci emoziona il pensiero delle crepes alla nutella... ☺

L'arrivo a Parigi è traumatico: in ritardo, affamati, senza soldi, troviamo finalmente l'albergo che si rivelerà molto deludente, nonostante l'esorbitante cifra pagata e il fatto che si dichiarò spudoratamente un quattro stelle... ☺

Decidiamo quindi di incamminarci alla ricerca del Café Lescot, storico ritrovo dei goisti parigini. L'atmosfera, intorno alle cinque del pomeriggio, sta iniziando a scaldarsi: arriva gente, alcuni ancora con le valigie, e tutti si salutano calorosamente. Ci sentiamo vagamente piccoli e neri come Calimero, non conosciamo nessuno... ma ecco apparire, visione!, Raffaella Giardino, che conosce tutti e generosamente inizia a presentarci un po' di amici. Dimenticato l'italiano, cominciamo a scambiare chiacchiere in franco-anglo-spagnolo, e sorprendentemente la comunicazione sembra funzionare perfettamente (tranne che con i russi... ma questa è un'altra storia!).

Primo giorno di torneo (Ale)

La mia prima partita... un trauma. Mi siedo,

senza nemmeno aver capito dove sono, di fronte ad un ragazzino biondo e timido che, giocando un terrificante san-ren-sei (del quale, scopriremo, i francesi sono maestri: riteniamo che "The power of star point" sia esaurito perché loro hanno acquistato tutte le copie...), senza nessuna difficoltà mi annienta.

Fortunatamente, sarà l'unica partita che perderò (e la mia straordinaria performance mi frutterà ben 200 franchi...).

Gerard

Gerard Barbieri merita una menzione a parte. Personaggio storico del Go francese, non ha giocato nel torneo ma ha partecipato attivamente, alternando mise da geisha e una maschera da scimmia, vagando tra i tavoli e cercando di convincere il maggior numero di persone possibile a partecipare alla festa del Torneo, a tratti affranto perché sembrava che nessuno fosse interessato...

La festa si è poi effettivamente tenuta, in un ristorante cinese del centro, la sera di Pasqua.

Non sapremmo dire cosa abbiamo mangiato, quel che è certo è che abbiamo bevuto, bevuto, bevuto... Nel frattempo, in una saletta sottostante, si svolgeva la finale del Campionato Blitz.

I francesi

O forse, sarebbe meglio dire i goisti francesi... valgano, per tutti, i tre consigli di Nicola:

1) Se il transalpino gioca con nero, NON permettetegli di aprire in San-ren Sei. Riuscirebbe a battere anche un 9p!

2) Nei momenti salienti del match, tirate fuori l'ultimo numero di Playboy e mostrategli il paginone centrale. Il transalpino comincerà a sbavare, sudare copiosamente e subirà un danno temporaneo al cervello. Ciò vi permetterà di uscire vittoriosi dalle situazioni più intricate. (Questo punto è applicabile contro avversari uomini, dovrebbe però funzionare anche contro avversari donne a patto di usare Playwomen)

3) Parlategli in inglese e provate a far pronunciare al transalpino il "TH" anglosassone in un lasso di tempo ridotto. Nel 99% dei casi perderà l'uso della favella e subirà una paralisi degli arti per 75 minuti circa. Il che vi porterà a vincere per tempo. Sicuramente torneremo... se qualche francese ci legge: grazie, gente, ci vediamo l'anno prossimo! ☺

p.s: I risultati del torneo li trovate qui: <http://ffg.jeudego.org/cgi-bin/tournoi/2001/010414-paris.res>

RACCONTI DI GO...

Punti di vista

Un corso di Go a Gaeta in due punti di vista molto differenti: Alex Albore, il maestro (... cosa? ma come siamo messi male! N.d.I.) e Francesco Reale, il discepolo.
di Alex Albore e Francesco Reale

PARTE I: Il Maestro fra i discepoli

Che bello! Eccoci di nuovo a Gaeta per trasmettere un po' del sapere goistico alle nuove leve. Qualche mese dopo la mia prima visita hanno imparato qualcosa e si possono iniziare a mostrare tecniche più serie. È un piacere tenere una lezione che non è di iniziazione: tutti questi corsi per principianti, a furia di ripetere sempre le stesse cose, mi hanno fatto scendere il latte nelle ginocchia! No, no, questa volta sono deciso ad accettare solo allievi tra i 13 e 25 kyul!

A Gaeta non ci sono soltanto gaetani (e falsi pisani) ma anche qualche romano, oltre ai soliti napoletani che mi accompagnano in queste trasferte didattiche. Il programma del giorno prevede una parte teorica e poi delle partite libere (simultanee? a vostra disposizione!). Ho in serbo una novità didattica di mia invenzione (seee... magari!): una partita tra professionisti illustrata e commentata dal sottoscritto Alex sensei. Non si tratta poi di professionisti qualsiasi ma di Cho Chikun e Takemiya Masaki, i quali hanno la sana abitudine di darsela di santa ragione dato che interpretano il go seguendo due stili diametralmente opposti.

Takemiya è tra i giocatori più innovativi degli ultimi tempi. Fautore del "Grande Centro" (non stiamo parlando di politica ragazzi!), cerca di imporre la sua -a prima vista- assurda visione del gioco: "Non bisogna provare a fare territorio", afferma con forza. In realtà vuol dire che il gioco d'influenza (bisogna spiegare anche questa ai gaetani: non febbre ma influenza, ossia giocare facendo leva sui propri gruppi forti, di preferenza orientati verso il centro del goban) permette di impostare una partita d'attacco, con pietre che partecipano attivamente al gioco... i territori si formeranno da soli, naturalmente, più tardi. Parlando di questo, ne approfitto per ribadire ai novellini che è preferibile

piazzare le proprie pietre in quarta linea per mettere in pratica un gioco di questo tipo, in contrapposizione al gioco territoriale che mira a racimolare più punti sicuri possibili, facilmente difendibili quando le pietre sono allineate sulla terza linea.

Cho Chikun, di origine coreana, di fronte ad uno stile arioso come quello di Takemiya (sì, arioso; perché le pietre s'involano verso il centro, tali palloncini lasciati fuggire verso il cielo) cerca di fare più territorio possibile per poi di solito invadere, all'ultimo, il gigantesco moyo¹ centrale circondato nel frattempo dal suo avversario. L'idea di base di Cho è che il vincitore della partita è colui che totalizza più punti (...e questa è roba da corso per principianti), non c'è quindi nulla di male nel tentare di assicurarsene il più possibile sin dall'inizio! Malgrado le continue interruzioni riesco a giocare parte di questa partita, trovando lo spazio per parlare del *san ren se²*, *fuseki³* molto di moda da quando, negli anni '30, si è trovato ad essere la pietra angolare del "nuovo go" di Go Seigen e Kitani Minoru. Nella partita in esame, Takemiya e Cho Chikun fanno fronteggiare due *san ren sei* ma una discussissima nona mossa dà un tono di novità ed estro alla partita, rendendola da subito al centro di accesi dibattiti tra professionisti. Il fatto è che Takemiya, seguendo il suo *feeling*, ne fa un'altra delle sue giocando questa famosa pietra in una posizione poco abituale. Lasciare libera la fantasia ed uscire da schemi di gioco troppo limitati è una delle possibilità che offre il go e questo tipo di giocata è qui per ribadirlo. Cerco di far capire a queste teste di legno che un *ogeima⁴* di questo tipo minaccia un *boshi⁵* sulla pietra bianca (cerchiata in figura), aprendo le porte al grande moyo del centro; anche se ci sono altri grossi punti sul goban da occupare, questi rappresentano diverse soluzioni strategiche (per esempio Chikun fa *tenuki⁶* prendendo l'importante punto A nella figura).

Mah! Non avranno afferrato nulla del sublime che si nasconde dietro a trovate di questo tipo; sono ancora dei pivelli... Sorvolando sugli stupidi commenti a proposito della fortuna che sfoggia Takemiya nel vincere tali partite, possiamo rapidamente a disporre i goban per le partite libere.

Ovviamente, essendo io un grande Sensei, impegno diversi avversari contemporaneamente. Vorrei però lamentarmi, malgrado il buon livello delle partite disputate quella sera, sui mezzucci impiegati dai giovani per distrarre il loro avversario. Basta pensare che un ragazzo (tra i più giovani della compagnia e quindi allevato a botte di Mike Buongiorno e cinismo dei film americani), mentre gioca e sicuramente per distrarmi, non fa altro che camminare, mormorando strane litanie dalle magiche sonorità (ci mancherebbe soltanto la magia nera ed il quadro sarebbe completo!):

«Segiokoquiluigiokkaqua
iorispondollaeluimifattà!
Tattà pietrakatturattà...
novabehenekuindived'oho
Far'ah!ltrohsennhoperdotutttilgruppo!».

Malgrado tutte queste insidie (c'era anche una ragazza che mi sbaciucchiava mentre leggevo le sequenze, con la scusa che siamo fidanzati) ho dato un'ulteriore lezione a questi tristi giovani invitandoli a riflettere sul perché della loro sconfitta sul goban:

1. Bisogna vincere senza imbrogli e magia nera;
2. San Gennaro protegge i goisti napoletani e Lui è più forte di Sant'Ambrogio;
3. Il maestro sono io e non loro.

¹ Zona d'influenza, quasi completamente circondata.

² Tre *hoshi* allineati (gli *hoshi* sono quei puntini segnati in scuro sul tavoliere).

³ Apertura.

⁴ Grande salto di cavallo.

⁵ Letteralmente "cappello", giocare in testa ad una pietra. Punto segnato con X

in figura.

⁶ Ignora la mossa. Ma non capite proprio niente??!?

PARTE II: Il Discepolo

Gaeta (LT), 3.1.2001

Incontro goistico Roma-Gaeta-Napoli con l'attesissima lezione del sensei Francese.

Oh, no! Eccoli di nuovo! Questi napoletani malefici, che vengono con la loro prosopopea e ci vogliono insegnare il go. A noi! A noi Gaetani che vantiamo una tradizione goistica secolare! Pensate che (secondo quanto narrano antiche leggende) il go fu introdotto a Gaeta addirittura alla fine dello scorso millennio da un giovane talentuoso che era stato iniziato a quest'arte sublime e profonda niente meno che presso la fiorente Scuola Pisana, fondata in tempi ancor più remoti da due orientali: un fiorentino e uno straniero di un lontano paese (probabilmente della regione cinese di San-Mah-Rin).

Insomma eccoli, che vengono a rovinarci la giornata. Noi volevamo giocare in santa pace con i romani, ma appena hanno saputo di questo che era il più grande evento goistico dall'inizio del nuovo millennio (peraltro cominciato due giorni prima), subito hanno voluto partecipare per far vedere che sono i più bravi.

D'altronde, cosa fare? che dire? Per dirla tutta, io ci avevo provato: "No, non venite, ché mi sa che giochiamo a shogi (?)... eh, cioè... è che non bastano le pietre (?), ehm...

no se l'è inghiottite il cane... Eh? Aaah, portate le vostre? ... egià... Vabbuò che v'agg'a rice?, venite..." (Traduzione per chi non è poliglotta: "Suvvia... Molto bene, cosa avrei a dirvi? Siate i benvenuti...").

Tra l'altro è meglio evitare problemi diplomatici, vista la scottante situazione della politica nazionale; sempre meglio tenersi buoni, questi esponenti di spicco... Appena arrivano, anche chi stava solo chiacchierando sparge alla rinfusa pietre sul goban più vicino per far vedere che è intento a giocare, per non doversi sorbire la temutissima lezione teorica di due ore e mezza; ma ovviamente lui, 'O Francese, comincia a fare pressioni psicologiche: "Eh, ma questo kaketsugi è sbagliato, non hai visto che c'era banalmente damezumari?" (Ma chist che 'vvo? = Chissà, di grazia, cosa desidera costui?).

Da Roma avevano addirittura portato un pandoro, appositamente per creare confusione quando stava per cominciare la lezione, ma ciò non ha fatto altro che rimandare di poco l'ineluttabilità del fato: alle 17.30 cominciava il supplizio; bacchettate a chi accennava a distrarsi, punizioni corporali per chi tentava di giocare col goban nascosto sotto il tavolo. Cominciava a serpeggiare il malcontento popolare, quando infine si levò una serie di improperi verso il sensei: "Ma vattene

tenuki!" "Sente un po', moyo dalla voglia di mandarti a kakari!" "Sei un nono down professionista!"

Così, sotto un fitto lancio di pietre, schermato solo in parte dai goban usati come scudi, si concluse l'illuminante lezione di strategia e di vita del sensei Francese, grande maestro spirituale, venerato dai discepoli.

Attendiamo tutti religiosamente il suo ritorno per terminare la lezione: c'è rimasta ancora qualche pietra.

Ogni riferimento alle seguenti persone è puramente causale (ho detto "causale"):

il sensei Francese:

Alex Albore

il giovane talentuoso:

Francesco Reale

il fiorentino:

Marco Pelagatti

lo straniero di San-Mah-Rin:

Mirco Nanni

i romani:

Alessandra Buccheri, Nicola Troiani,

Alessandro Salpietro

i gaetani:

Enrico Greco, Jacopo Reale, Alessandro

Zori, Gianmaria Gonzini, Gaetano Martone

gli altri napoletani:

Rosario Rienzo, Giordana M. Barbato, Marta

Caprio

LA PARTE TECNICA

Per quanto assurdo possa sembrare, gli articoli di cui sopra si riferiscono davvero a un corso di go durante il quale si è parlato apparentemente anche di cose serie di Alex Albore

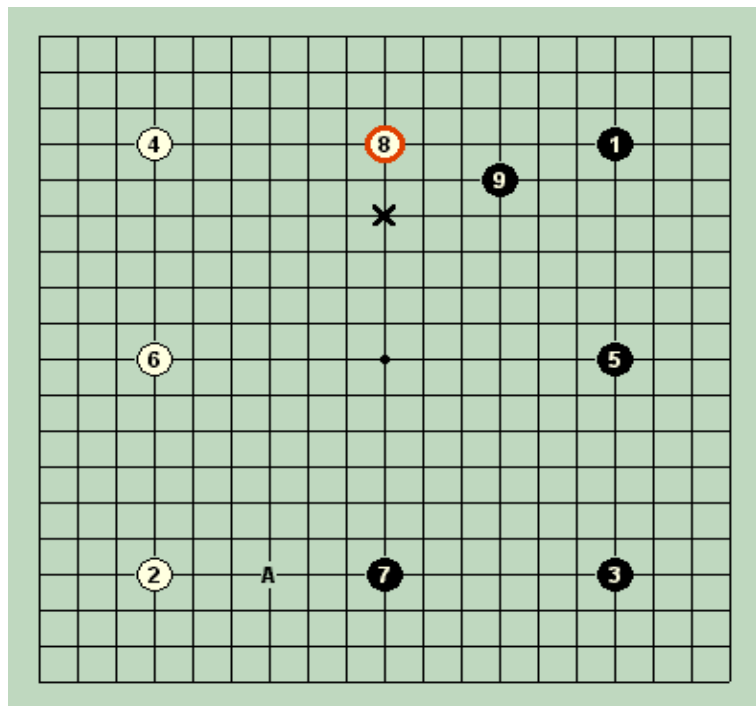
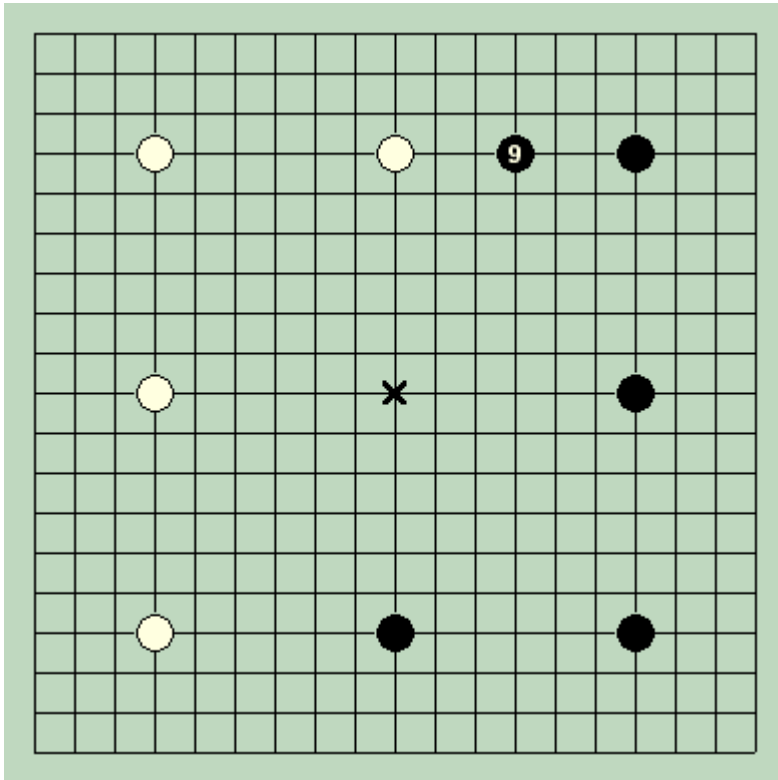


FIG. 1 Partita giocata alla pari nel 1990 tra: Cho Chikun, Judan, bianco - Takemiya Masaki, 9° dan professionista, nero

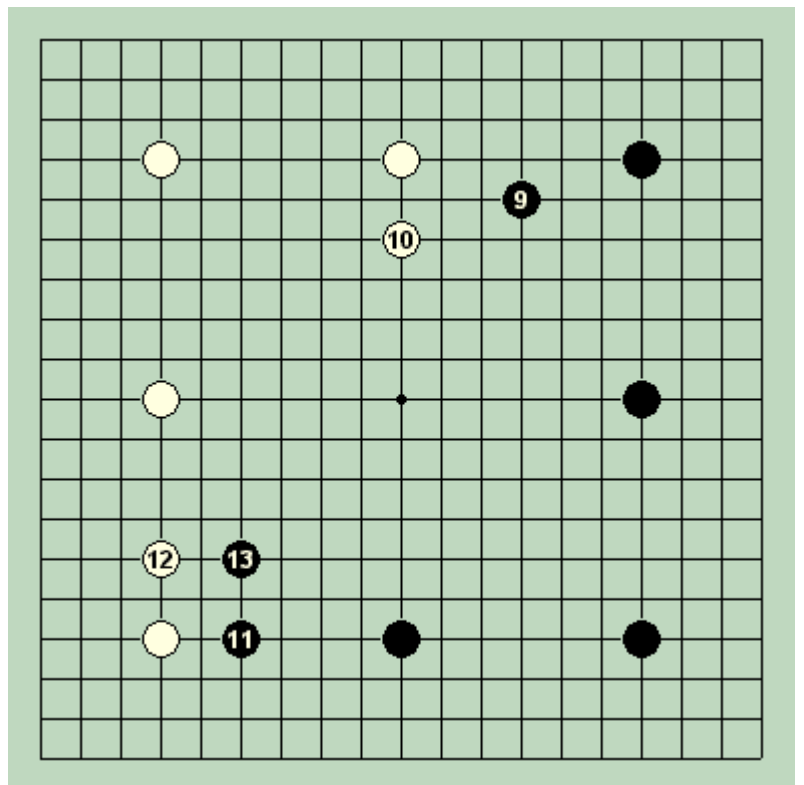
La mossa nuova è la n°9, indicata come "senza precedenti" nella rivista Kido; questa giocata mira al boshi in X.

[sul sito di EasyToGO! alla sezione download potrete trovare la partita completa!]



DIA.1 Il senso comune vuole che si giochi in 9 o in X.
Ma non ci sono continuazioni interessanti dopo 9.

DIA. 2 Bianco avrebbe potuto rispondere in 10 al fine di evitare il boshi.
In controparte nero avrebbe occupato, come nel diagramma 2, un grosso punto in 11.
In effetti, Cho preferisce prendere territorio giocando in A nella fig.1, lasciando costruire un grosso moyo centrale al suo avversario.



Diffusione e didattica

a cura di Paolo Montrasio

Piuttosto imprevedibilmente se dovessimo pensare solo ai vari contrasti in corso, negli ultimi tre o quattro anni il Go italiano ha conosciuto una fioritura di Club e iniziative come mai prima. Quattro nuovi club, Bari, Firenze, Napoli e Pisa, sono nati, hanno raggiunto un numero stabile di giocatori e ora organizzano regolarmente dei tornei. Inoltre abbiamo assistito al rivitalizzarsi del Club di Roma, alla nascita del club di Gaeta, che speriamo possa tra un po' raggiungere gli altri per dimensioni e forza dei giocatori, al progressivo consolidamento del Club in zona emiliana, Reggio Emilia e Bologna, e ad un aumento di scala delle iniziative dello storico Club di Milano.

Se questi ed altri Club sono delle realtà stabili, ci sono però anche tanti piccoli nuclei di giocatori sparsi in tutta Italia. Il problema principale che devono affrontare è interessare al Go abbastanza persone da fare il gran salto ed acquisire una dimensione da club, garantendosi la sopravvivenza, facendo mettere radici al Go nella loro area e, visto che il numero aiuta, permettendo ai goisti locali di diventare più bravi.

Noi di ETG ci siamo chiesti in che modo le esperienze fatte dai nuovi Club degli ultimi anni possano mostrare la strada da seguire e così abbiamo invitato i rappresentanti di FIGG, AGI e Club a raccontarci qualcosa delle loro iniziative di diffusione e didattica.

Ci hanno risposto in quattro. Eugenio Ragone, che ci spiega quali siano state le iniziative di successo del Go Club Bari e quali invece non valga la pena imitare; Andrea Pecorari, che racconta le esperienze fatte nei corsi che hanno segnato la diffusione del Go in Emilia; Alex Albore e Francesco Reale, che in un divertente articolo ci parlano di un corso tenuto a Gaeta ad inizio anno.

Prima che passiate alla lettura degli articoli vi rinnoviamo l'invito a inviarci le vostre esperienze: serviranno come esempio a chi sta iniziando a giocare a Go e vuole organizzare un Club nella sua città, quindi non tiratevi indietro!

Awedagogocchismo come neo paolinismo?

di Eugenio Ragone

La chiesa awedagogocchista di Bari ha sempre posto al centro della sua attività la diffusione del go, ispirandosi all'intrepida azione di proselitismo svolta da San Paolo nei primi anni del cristianesimo. C'è chi sostiene che senza la sua opera la nascente religione sarebbe rimasta una setta eretica dell'ebraismo, tanto che si dovrebbe parlare di "paolinismo" piuttosto che di cristianesimo. Sia come sia, noi missionari laici di Bari riteniamo assolutamente necessaria la crescita numerica dei giocatori italiani, se vogliamo renderci finalmente visibili e, conseguentemente, essere presi sul serio. Cominciammo, cinque anni fa, con il predicare in ambiti quali associazioni di vario tipo, circoli ricreativi e culturali, persino palestre di arti marziali, ritenendo che una semina effettuata simultaneamente su alcune decine di persone offrisse maggiori possibilità di attecchimento. A questo scopo ci servivamo di diapositive da noi stessi realizzate. Riuscivamo, in tal modo, a coinvolgere i presenti, ricorrendo anche a piccoli trucchi come le minigare di soluzione di facili quesiti. Curiosità, divertimento, assicurazioni di venirci a trovare al più presto ma... nuovi adepti, praticamente zero. Evidentemente avevamo sottovalutato l'"effetto branco": quanto più un gruppo è affiatato, tanto più difficilmente alcuni suoi componenti si dedicheranno ad un'attività che non sia seguita dagli altri.

Un risultato molto più incoraggiante lo ottenemmo in una delle principali spiagge cittadine: qui i frequentatori abituali avevano la possibilità di vederci ogni giorno all'opera, e di avvicinarsi prima come semplici curiosi poi, man mano, come giocatori sempre più interessati.

Questo ci fece capire che la predicazione diretta ai singoli funziona meglio di quella collettiva, specie se è abbinata alla presenza continuativa sul posto. Bisogna poi considerare che il go non può giovare dei vantaggi di cui godono due altri antichi giochi strategici quali gli scacchi e l'awele (o oware, o come più vi piaccia chiamarlo): il primo può contare sulla fama di gioco "nobile" e, come tale, socialmente appetibile (basti considerare l'uso che ne viene fatto in pubblicità); il secondo, pur essendo da noi sconosciuto al pari del go, è però di impatto immediato, grazie alla sua dinamica e al materiale di gioco che lo rendono più ac-

cessibile ai neofiti.

Per superare l'empasse iniziale, inevitabile quando si voglia far conoscere qualcosa di cui manchi un adeguato background, è molto utile suscitare curiosità, ad esempio con qualche simultanea tenuta da una graziosa ragazza orientale; ed anche questo abbiamo sperimentato a Bari, approfittando della disponibilità di Yuki Shigeno. Riteniamo infatti importante affiancare il proselitismo vero e proprio con un'opera di penetrazione attraverso i mass media. Perciò cogliamo ogni occasione per essere presenti, con il go, sulla stampa, le emittenti radiofoniche, le TV locali. Insomma, perché si possa andare a proporre, poniamo, un corso di go in una scuola statale, è necessario che il nome del go cominci a circolare anche in Italia.

Negli ultimi tempi stiamo sperimentando un approccio divulgativo misto, che tenta di conciliare i vantaggi dell'apostolato in ambiti allargati con quelli dell'indottrinamento *ad personam*; tra i luoghi idonei a questo scopo abbiamo finora individuato e utilizzato il parco cittadino e i pub "ludici", cioè quelli già orientati ad offrire alla clientela la possibilità di giocare. Vedremo nel prossimo futuro quali saranno i risultati.

Eugenio Ragone
per i confratelli di Bari

Il Club del tortellino!

di Andrea Pecorari

Concedetemi una premessa autobiografica, cioè come ho iniziato a giocare a Go.

Tutto iniziò nel lontano inverno 1992, alla vigilia dei miei 23 anni. All'epoca facevo il quarto anno di ingegneria a Bologna e in facoltà vidi un volantino dal titolo criptico: UN CORSO DI GO?

Telefonai al numero indicato nel volantino e fui subito inondato da una miriade di informazioni incomprensibili circa il ruolo del GO nello shogunato di Tokugawa! Nonostante il pessimo approccio, non mi persi d'animo e andai alla prima serata del corso. Ricordo ancora le prime parole pronunciate dal varesotto Brian Norsa come esordio: CHE COS'È QUESTA COSA MISTERIOSA CHE SI CHIAMA GOBAN?

Queste parole devono aver avuto un effetto magico su di me, trasformando un reticolato di cartone in una sorta di scrigno delle meraviglie.

Già dopo la prima serata mi costruii il mio goban di carta con le pietre rimediate ritagliando una scatola da scarpe. Spinto dall'entusiasmo, insegnai il gioco ai miei compagni d'appartamento e nel giro di una settimana tutti i miei amici di università conoscevano l'esistenza del GO. In questi primi tentativi di insegnamento non applicai nessun metodo - avevo appena iniziato a giocare anch'io - ma mi limitai a esporre le regole, al massimo la logica dei 2 occhi.

Il gioco piaceva ma in nessuno dei miei amici suscitò particolare interesse. Purtroppo il corso era a pagamento (ebbene sì all'epoca 150.000 comprensive dell'iscrizione FIGG per uno studente erano davvero tante) e riuscii a trascinare solo un paio di persone alle prime due lezioni che erano gratuite. Per fortuna gli altri ragazzi del corso continuarono a venire e si formò un piccolo nucleo di giocatori.

Dopo un paio di mesi però iniziai il servizio civile a Reggio e dovetti abbandonare improvvisamente tutto: amici, studi e corso di Go.

Non avendo altro che il software Nemesis per giocare, dopo qualche tempo organizzai un vero corso di Go tutto mio, in collaborazione con l'assessorato giovani del Comune di Scandiano.

Era il 1993, ero forse 15 kyu e l'entusiasmo per il gioco si era sempre mantenuto vivo. Grazie al Comune potevo fotocopiare i volantini e contare sulla pubblicità del giornale locale. Nonostante il corso fosse gratuito, o forse anche per questo, il lavoro di affissione e volantaggio non diede grandi risultati. Solo uno studente mi telefonò dopo aver visto il volantino nella facoltà di matematica a Modena. Tutte le altre persone partecipanti al corso erano miei amici di lunga data che contattai personalmente.

Il corso riuscì abbastanza bene: se non ricordo male parteciparono fino a 8-10 persone in maniera abbastanza continuativa. Le serate furono circa 8, un'ora di lezione ogni volta su un argomento diverso, il resto della serata si giocava sulla 9x9 o al massimo sulla 13x13.

Gli argomenti non erano soltanto tecnici ma anche di cultura del Go, la sua storia, i suoi significati simbolici, il rituale di gioco nel Giappone antico.

A tutti i partecipanti diedi le fotocopie della stessa dispensa che avevo ricevuto a suo tempo da Brian (una versione delle Note di Go di Massimo Mariani, veramente ben fatta). Ad oggi, a distanza di anni, 3 delle persone che hanno frequentato questo mio primo corso hanno mantenuto un qualche interesse per il gioco, giocando però molto saltuariamente. Le altre si sono disperse immediatamente dopo la fine del corso, non ci fu insomma la volontà di continuare a giocare una volta la settimana e magari di fondare un Go Club. L'interesse non era abba-

stanza grande. Solo con 2-3 persone continuai a giocare di tanto in tanto. L'unico vero assatanato del gioco continuavo ad essere soltanto io, e ancora di Internet non si sapeva quasi l'esistenza.

Il mio secondo corso di Go l'ho tenuto lo scorso autunno a Reggio, insieme a Rodolfo Giaroli. Potete leggere in dettaglio la storia della nascita del minuscuro Go Club Reggio Emilia in ETG n° 2.

Il bilancio di questo secondo corso è quasi una fotocopia di quello del primo: nessuna persona reclutata grazie ai volantini, ma solo amici precettati con la forza, nessuno che si sia interessato VERAMENTE al gioco DOPO aver frequentato il corso (chi era interessato lo era già da prima). La nota positiva è che siamo riusciti a far incontrare persone già appassionate di Go di città diverse: Reggio, Parma, Castelfranco Emilia, Bologna, e potendo disporre di una sala in un circolo Arci abbiamo giocato quasi tutte le settimane da ottobre 2000 a oggi. Non è un risultato da ottobri, forse sto esagerando coi pessimismi.

La prossima volta che organizzeremo un corso di Go, forse il prossimo autunno, lo faremo A PAGAMENTO (anche solo 20-30.000 lire) perché credo che qualcosa di gratuito venga generalmente valutato di poco valore e può fare pensare a un tranello. Inoltre una persona che ha pagato è più motivata a frequentare il corso fino alla fine (ne so qualcosa io, dopo l'ultimo corso di inglese a cui ho partecipato, noiosissimo!). L'altro cambiamento organizzativo sarà nei volantini: più piccoli, più numerosi e con qualcosa di colorato per attirare l'attenzione. Inoltre prepareremo dei set di gioco estremamente economici da regalare a tutti i partecipanti al corso già dalla prima serata. L'idea è quella di utilizzare i bottoni di plastica che vengono usati nelle tombole sociali. Si trovano in vari colori e hanno un costo infinitesimale. L'idea è di Rodolfo, vero vulcano di idee.

Alla luce di questa esperienza e di quella che mi hanno raccontato altri, è facile concludere quanto sia difficile divulgare il gioco del Go, fare partecipi gli altri di questa passione. Finché si tratta di insegnare le regole e fare qualche partitella tutti sono felici e contenti, pieni di apprezzamenti per il gioco ma poi quasi nessuno se ne interessa veramente. Ho spiegato con entusiasmo il Go a cento e più persone ma con risultati scarsi rispetto allo sforzo investito. La mia autostima come insegnante ha insomma raggiunto livelli molto bassi, ma mi rendo conto che la colpa non è solo mia.

Lo sforzo iniziale che richiede il Go in quanto gioco complesso è sicuramente un ostacolo, ma credo ci sia anche un problema di cultura, di mancanza di interesse verso la sfera ludica del gioco da tavolo. Oggi van-

no sì i giochi, ma sempre più quelli che richiedono sforzo fisico. I giochi intelligenti sono ammirati, ma in modo distaccato: al più se ne parla (vedi il richiamo mediatico della sfida tra Kasparov e Deep Blue) ma sempre più raramente si praticano. Anche la dama e gli scacchi sono in crisi, persino i benamati giochi di carte come la scopa e la briscola sono in declino, anche perché sono sempre meno i bar disposti a tollerarli. L'altra sera siamo stati messi alla porta da un locale di Castelfranco Emilia appena ci hanno visto arrivare con i goban. La scusa è stata la stessa già sentita in altri locali, "Non abbiamo la licenza per i giochi". Sarà anche vero ma il sospetto è che i giocatori di un qualsiasi 'scaccoso' gioco non sono visti come 'di tendenza', sono un po' sfigati, consumano solo una birra e stanno tutta la sera a occupare il tavolo (anche se poi il locale è in realtà mezzo vuoto). Scusate lo sfogo ma questa scena l'ho vissuta già diverse volte e io detesto l'intolleranza e la mancanza di buon senso.

Ma non disperiamo perché verranno tempi migliori: il Go sarà insegnato già dalle scuole elementari, esisteranno accademie e università del Go, nella business-class Alitalia si potrà giocare a Go con le hostess, il papa santificherà i grandi giocatori di Go del passato, con la manipolazione genetica sarà possibile rendere i frutti degli alberi simili a pietre, si costruirà un tunnel sotterraneo che collegherà Milano con la sede della Nihon Ki-in in meno di un'ora, grazie ai microchip cerebrali diventeremo tutti 9-dan professionisti... Si accettano altre proposte futuribili!

That's all, folks!



SCHERZI!

Pesce d'Aprile

I folli dragoni di Pisa questa volta hanno stupito anche noi di Easy To GO!
di Massimiliano Zecca

Domenica 1° Aprile, passata da poco la mezzanotte che segnala il cambio di mese, arriva nelle mailbox dei più importanti ed inquietanti personaggi del go Italiano [i consiglieri FIGG, N.d.R] un messaggio dall'oggetto quanto mai allarmante: **ANNULLAMENTO DEL CAMPIONATO ITALIANO.**

Il messaggio recitava così:

Carissimi Consiglieri, dopo una lunghissima riunione, durata oltre 12 ore, il consiglio direttivo del Go Club di Pisa, presieduto dal Sommo Presidente Mirco Nanni, presenti il Gran Tesoriere Reale Francesco Reale, l'Augusto Consigliere Alberto Annovi, l'Alto Segretario Massimiliano Zecca, dopo aver attentamente valutato il panorama goistico italiano, dopo aver soppesato i pro e i contro dell'attuale situazione, vista la pressoché totale impossibilità di una riappacificazione a breve delle due fazioni goistiche, considerati i problemi che comporta l'organizzazione di un Campionato Italiano, HA DECISO con voto unanime di non voler ospitare la prossima edizione del Campionato Italiano di Go. Al suo posto si terra' un'altra importante manifestazione. Firmato: Il Go Club di Pisa.

In copia lo stesso messaggio veniva inviato per conoscenza anche a tutti i goisti italiani.

Dopo meno di mezz'ora, giusto il tempo per far riprendere i più dallo spavento, in tutte le mailbox di tutti i goisti italiani arrivava anche un secondo messaggio, ancor più allarmante e inquietante del precedente.

OGGETTO:

1° CAMPIONATO SAMMARINESE DI GO che recitava: Il Go Club di Pisa e la neonata FSGG (Federazione Sammarinese Giuoco Go) sono lieti di annunciare la I° edizione del Campionato Sammarinese di Go. Ricchi premi per tutti: coppa per il miglior giocatore sammarinese tesserato FSGG, targhette per i 3 migliori giocatori dan nonché per i 3 migliori giocatori kyu. Inoltre tanti premi e medaglie per il miglior

esordiente, al giocatore venuto da più lontano, al gruppo più numeroso, a quello più simpatico e alla bionda più disponibile. Siete naturalmente tutti invitati a partecipare alla manifestazione, nonché a leggere le informazioni che trovate sulle pagine del sito <http://ercolino.di.unipi.it/go> [adesso il sito del Go Club ha cambiato indirizzo. Potete trovarlo a <http://maiden.di.unipi.it/go/>, N.d.R.] e a scrivere agli organizzatori per averne ulteriori. Firmato: Il Go Club di Pisa.

Veniva anche presentato il bellissimo sito web della neonata federazione, tuttora visibile a <http://maiden.di.unipi.it/FSGG/>

A questo punto si è scatenato il finimondo: cellulari e telefoni di tutta Italia e dintorni hanno cominciato a squillare come impazziti; i fax hanno vomitato chilometri e chilometri di carta; i vari mail server sparsi per il mondo hanno incontrato notevoli difficoltà a smaltire il volume di traffico che si stava generando in rete; persino ICQ non è rimasta immune da questa semi-catastrofe, complice anche la differenza di fuso orario.

Le reazioni a questo improvviso voltafaccia del go club di Pisa, tra l'altro poco dopo che, proprio dalle pagine di ETG3, gli organizzatori avevano assicurato l'organizzazione del Campionato Italiano, sono state le più disperate: il CF FIGG, dopo aver convocato l'Unità di Crisi della Federazione, delibera l'acquisizione dello stato di San Marino, rinominandolo Solettopoli (o, come qualcuno ha poi suggerito, GionaTawn), in modo da preservare il suo Campionato; preannuncia anche la delibera di una sottoscrizione straordinaria dei soci; il CD Agi invece, con la voce del suo Maresciallo di Campo Aldo Podavini, chiama a raccolta tutti gli associati, incitandoli a "smettere finalmente gli abiti scomodi del buon samaritano e sfoderare finalmente le zanne, cui troppo a lungo è stato negato il sangue. Basta con i loschi accordi con Svedesi, Francesi, Svizzeri e Lillipuziani! L'ora del nostro

destino è giunta, e noi soli saremo artefici del nostro futuro. GUERRA SENZA QUARTIERE A SAN MARINO, E AI SUOI NUOVI ALLEATI!"

[Tra l'altro proprio in questi giorni la guerra senza quartiere si sta concretizzando. Due prodi esploratori dell'Agi, infatti, hanno già trovato il modo per infiltrarsi all'interno delle mura del piccolo stato, sfruttando la ASGS (Associazione Sanmarinese Giochi Storici). Maggiori informazioni sulla manifestazione a

<http://webspaces.omniway.sm/asgs/> (seguendo il link "giornate medioevali") oppure a <http://www.omniway.sm/medieval/>, N.d.R.].

C'è stato anche chi, incurante delle beghe politiche, si è offerta come "bionda più disponibile", o anche chi si è invece adirato perché il premio era discriminante in quanto non prevedeva la vittoria da parte di "un_biondo" ☺.

Qualcun altro, molto più semplicemente, si è complimentato con gli organizzatori, definendolo uno "scherzo degno delle migliori tradizioni goliardiche".

Insomma, un successone!!! ☺ Uno scherzo coi fiocchi e controfiocchi in cui molti sono cascati, anche se solo per un momento.

Trema, Italia del Go! I Dragoni di Pisa colpiranno ancora!!!



Un anno di tornei: Giugno 2000 - Giugno 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 |
| Bergsaker, 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 | n.d. |
|------------|----|---|---|-----|------|
| Pedrini E. | 32 | 4 | 1 | 154 | |
| Marigo F. | 32 | 4 | 1 | 151 | |
| Soletti R. | 31 | 3 | 0 | | 2 |

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 | 1 |
| 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

IL GIOCO

Le parole nascoste

di Diego Durazzi

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

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

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

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

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

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

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