

EASY TO GO!

Magazine indipendente di Go
www.easytogo.org

numero **6**
Anno II, n°2

I premi
annuali di
Easy To Go!

Il Nuovo
Gioco
Uccidi il
Segretario!!

SPECIALE
Campionato Italiano:
10 pagine di notizie e commenti!

Il Nuovo Campione!
Francesco Marigo!

IN COPERTINA

5 Silver Stone. Tutti i risultati dei premi annuali di Easy To Go!

7 Speciale Campionato Italiano Risultati, Interviste, Commenti e una partita commentata dal XXIII Campionato Italiano.

10 Speciale XXII CI: Francesco Marigo è la nuova stella. Francesco vince il suo primo titolo italiano! di **Paolo Montrasio**

38 Il Gioco del Segretario. Un nuovo, divertente gioco realizzato da **Paolo Montrasio** per ETG.

La copertina. La foto in copertina è stata scattata al Fujitsu di Milano. Si tratta di un documento particolarmente significativo, con Ramon che si era messo in secondo piano e sorrideva con aria rassegnata al nuovo campione italiano. [Siamo cattivi, vero? N.d.I.]

... E INOLTRE

3 Buon Anno! di Tami Abbiati

4 L'Opinione di Luca Oriani

9 Speciale XXII CI: Francesco e Ramon. Prima dell'inizio delle finali, una intervista di ETG ai protagonisti della sfida. di **Paolo Montrasio** e **Massimiliano Zecca**

12 Speciale XXII CI. I primi commenti del campione dopo la sfida decisiva e un articolo sulla trasmissione delle partite su Internet. di **Paolo Montrasio**

13 Speciale XXII CI. La partita Commentata. La partita finale della sfida per il CI nel commento di **Christoph Gerlach**

16 Speciale XXII CI. Tornei e Accoppiamenti. Riflessioni e proposte sul sistema di accoppiamento del CI. di **Paolo Montrasio**

17 Coppa Italia: I campioni! Un'intervista esclusiva ai campioni della prima edizione della Coppa Italia. di **Luca Oriani**

19 Il Go Master Italia 2001. Un'intervista all'organizzazione e il punto sulla seconda edizione del GMI. di **Luca Oriani**

21 Yuki Shigeno al GMI! Un partecipante d'eccezione al GMI 2001. Ecco la prima partita di Yuki al GMI nel suo stesso commento.

23 Hikaru no Go. Il Go si avvicina ai giovanissimi con le avventure a fumetti del giovane Hikaru. di **Paolo Montrasio**

25 Problemi di Go. Una nuova rubrica su ETG che prende spunto proprio dalle avventure di Hikaru. di **Paolo Montrasio**

26 Leggende di Go. Il ministro Kibi. la storia e le avventure dei diplomatici giapponesi che nell'8° secolo introdussero il Go nel loro paese in un affascinante articolo di **Alex Albore**

29 L'angolo della lettura. Alla scoperta di un altro romanzo dedicato

al mondo del Go nella rubrica curata da **Cristiano Garbarini**

31 Lipsia culla del Go europeo. Proseguono gli articoli sulla storia del Go di **Franco Pratesi**, che questa volta ci porta alla scoperta delle origini del Go europeo.

32 Corsi di Go in rete! Ormai giunti al secondo anno i corsi di Go che si svolgono su KGS. **Massimiliano Zecca** e **Paolo Montrasio** raccontano il passato e il futuro dei corsi in un simpatico botta e risposta.

35 Campionato a Varese. Risultati e commenti sul II Campionato Italiano Open dell'AGI. di **Marco Pelagatti** e **Elisabetta Matera**

36 Le Olimpiadi della Mente in Italia. Un inviato molto speciale alla più importante manifestazione ludica italiana. Facciamo la conoscenza del figlio dell'Incappucciato!

37 VIII Memorial Brambilla. Risultati e commenti dal torneo internazionale di Milano. di **Massimiliano Zecca**

44 Un segretario fantasma ed un mondo alternativo. La storia alternativa dell'Incappucciato, ormai decisamente perso nel suo ruolo di super-segretario.

46 Fujitsu European Training. Il nostro **Alex Albore** al corso dell'EGCC per istruttori di Go.

47 Le soluzioni. le soluzioni ai problemi proposti a pagina 25.

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

... 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
Yuki Shigeno

LAYOUT E REDAZIONE GRAFICA

Tami Abbiati, Paolo Montrasio e Luca Oriani
Christoph Gerlach (pag. 13-15)

HANNO COLLABORATO... (in ordine sparso...)

Alexandre Albore
Franco Pratesi
Cristiano Garbarini
Francesco Marigo
Giuseppe DeBuo
Marco Pelagatti
Elisabetta Matera
Il figlio dell'Incappucciato
Diego Durazzi
Ramon Soletti
Gionata Soletti

TRADUZIONI

Luca Oriani
Linda Poletti <linda@easytogo.org>

FOTOGRAFIE

Tami Abbiati
Paolo Montrasio
Nicoletta Corradi
Barbara Colombo

REVISIONI

La redazione <redazione@easytogo.org>

Buon Anno!

Eccovi finalmente il 6° numero di Easy To GO! e i nostri migliori auguri per un felice anno nuovo.

Le cose da dire sono tante, e lo spazio di questo editoriale è molto limitato, per cui cercherò di fare mente locale e di essere sintetica.

In primo luogo, vorrei scusarmi con tutti per il lieve ritardo nell'uscita di questo nuovo numero di Easy To Go! Il motivo di questo ritardo è da imputarsi al non tantissimo tempo libero di parte della redazione, in particolare mio e di Luca (che ci stiamo preparando al trasloco in America) e di Paolo (che con il nuovo lavoro è decisamente troppo impegnato!). Credo tuttavia che questo nuovo numero vi lascerà soddisfatti, sia sotto il profilo della qualità che della quantità (abbiamo di nuovo raggiunto le 50 pagine). Ritardi di questo genere saranno sempre all'ordine del giorno, soprattutto fino a quando ETG resterà gratuito!

Vedremo di recuperare parte del ritardo sul prossimo numero.

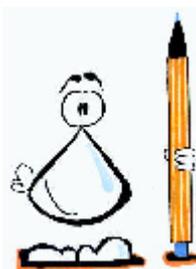
Fatte le scuse per il ritardo, voglio ringraziare tutti coloro che hanno votato per i nostri premi annuali (andate a vedere i risultati a pagina 5-6). Le votazioni sono state probabilmente *lievemente* influenzate dal fatto che fossimo noi ad organizzarle, ma vedermi eletta personaggio goistico dell'anno mi sembra buffo!

... Ovviamente meritato, ma decisamente buffo!

Scherzi a parte grazie a tutti per aver dimostrato di aver apprezzato questo primo anno di vita della rivista, speriamo di poter continuare e di soddisfare sempre le vostre esigenze.

Infine vorrei ringraziare il nostro collaboratore Alex Albore (ormai una costante con le sue rubriche e i suoi articoli): nel presentarsi ad un corso presso lo European Go Cultural Center (leggete il servizio a pagina 47) ha pensato bene di accennare alla sua collaborazione per ETG nella breve biografia di accompagnamento. Che dire, bravo Alex!

Buona lettura a tutti con Easy To GO!



Questa rivista è distribuita gratuitamente a
www.easytogo.org

Indice Interattivo

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

Questione di correttezza

di Luca Oriani

Mesi fa dalle pagine di questa "opinione" avevo sostenuto e difeso l'imparzialità di ETG. Mi sbagliavo. Ripensandoci adesso confondevo in modo abbastanza poco accorto il fatto che la rivista fosse indipendente con l'imparzialità della sua redazione. Che ETG sia una rivista indipendente è un fatto assodato e penso che ci sia poco da dire o da obiettare: la rivista è nata per nostra iniziativa personale e non è direttamente o indirettamente legata a nessuna associazione.

L'imparzialità è invece un discorso molto diverso: ovviamente ciascuno di noi redattori ha le sue opinioni, e anche in modo non direttamente voluto queste opinioni influenzano i contenuti degli articoli, ma anche la scelta stessa di come organizzare la rivista, a quali eventi dare spazio e in che modo. Giusto per fare un esempio, è abbastanza chiara guardando la stesura di questo numero quale sia la nostra posizione riguardo al (...o meglio "ai"...) campionato italiano.

Mi sembra corretto sottolineare come tutti i redattori siano soci FIGG, e solo due (Tami e Max) abbiano anche la tessera dell'AGI. Pensare che questo non indica una certa parzialità sarebbe fuorviante, e scorretto nei confronti di chi ci legge. Altrettanto corretto è sottolineare come i $\frac{3}{4}$ della redazione fossero presenti al XXII Campionato Italiano di Pisa (organizzato dal club di Pisa per la FIGG) mentre nessuno di noi, per vari motivi, era presente al Campionato Italiano dell'AGI di Varese. Potrete poi notare la disparità di trattamento fra i due eventi (sia come numero di pagine che gli dedichiamo in questo numero, sia come sforzo di copertura anche in diretta che abbiamo rivolto a uno solo dei due eventi) che indica abbastanza chiaramente quale sia la posizione di questa redazione

riguardo al Campionato Italiano (che per noi rimane quello disputato a Pisa). Mentre leggete gli articoli, ricordatevi però che questa è la nostra posizione e questo non vuole automaticamente dire che sia corretta, o che per tutti dovrebbe essere vero lo stesso. Sebbene noi abbiamo dedicato uno sforzo dieci volte superiore alla copertura del XXII Campionato Italiano AGI, non vuole dire che la differenza di importanza fra le due manifestazioni possa essere questa!

Godetevi questo numero di ETG, ma leggetelo sempre criticamente: ricordate quali sono le nostre opinioni e quindi come queste hanno influenzato la stesura dei differenti pezzi.

Da parte nostra noi cercheremo di dare sempre spazio a qualsiasi evento, ed accetteremo di buon grado l'aiuto di chiunque voglia aiutarci a garantire informazioni su ogni evento italiano.

Da parte vostra, tenete sempre presenti quali sono le nostre opinioni. Il fatto che cerchiamo di non esprimerle nei vari articoli può essere fuorviante: per correttezza è giusto che teniate conto del fatto che anche dove le opinioni non sono espresse chiaramente, possono essere nascoste nella scelta di un articolo piuttosto che un altro, di una domanda in un'intervista piuttosto che una differente.

Come ha fatto scherzosamente notare l'Incappucciato nell'ultima edizione straordinaria (...a proposito, per quel lettore che ci ha scritto molto critico sollevando il dubbio che fosse vero ed esprimendo alcune perplessità sulle nostre capacità mentali... grazie di cuore ☺) *"In fondo ETG è abbastanza sopra le parti anche se un po' filo FIGG, ma tutto sommato la FIGG è più grossa dell'AGI. In compenso il CF non è che impazzisca per quella rivista, quindi*

qualcosa di buono devono aver fatto anche loro."

Leggendo i nostri articoli tenete presente che ETG è almeno un pochino 'filo FIGG' anche se restiamo (o meglio resto, visto che si parla della mia 'opinione') molto, molto critico nei confronti di alcune posizioni dell'attuale CF e del modus operandi (almeno in alcune situazioni) di questa associazione. Ecco perché quando leggerete i prossimi ETG e questa rubrica di opinioni, troverete prevalentemente critiche a questa associazione e opinioni su essa.

Se non siete d'accordo con quanto scrivo, tenete presente quanto scritto sopra: leggete criticamente ETG alla luce delle vostre opinioni. Non è nostra intenzione influenzarvi: essendo tuttavia impossibile per noi non essere influenzati dalle nostre idee, toccherà a voi leggere con spirito critico questa rivista ed eventualmente sopperire alle nostre lacune e ai nostri limiti con la vostra collaborazione.

Ora godetevi questo splendido numero di ETG (sì, so che sta diventando sempre più grande!) che a mio parere è forse il migliore realizzato fino ad ora, grazie soprattutto agli sforzi di Max e Paolo nel realizzare un gran numero di articoli.

Quasi dimenticavo... nelle prossime settimane controllate la vostra casella di posta elettronica e il sito di easytogo: stiamo completando una sorpresa, una nuova collaborazione internazionale di ETG che siamo sicuri renderà felici molti dei nostri lettori.

Volevo parlare anche delle nuove elezioni del CF della FIGG e di che cosa io mi aspetterei da un nuovo consiglio (o meglio illustrare quali secondo me sono stati i limiti e i pregi del consiglio uscente)...ma a questo punto aspetterò l'uscita del prossimo ETG.

TROFEO SILVER STONE!

Con una cerimonia durante le Italian MSO di Milano sono stati assegnati i premi annuali di Easy To GO!. Le classifiche dei premi che companiono nella pagina seguente sono state decise da una votazione dei lettori: la risposta dei nostri lettori è stata molto soddisfacente (... con qualche spinta qua e là da parte nostra...) e alla fine hanno votato in media 30-40 lettori nelle varie categorie, quindi una percentuale significativa dei goisti che leggono e seguono ETG. Il prossimo anno cercheremo di fare ancora meglio!

Oltre ai premi assegnati per votazione, sono stati consegnati anche i riconoscimenti di ETG per i giocatori più in crescita (Green Stone) e più in calo (Black Stone). Per quanto riguarda la Green Stone, la vittoria è andata a Alberto Annovi che ha superato Nicola Troiani per soli 12 punti. La redazione ha però deciso di assegnare ex-quo il premio ai due giocatori per tenere conto del fatto che Nicola è partito praticamente da zero lo scorso anno, e il premio GS non considera i progressi e i punti sotto i 1100. Ritenendo quindi anche Nicola meritorio del trofeo, è stato deciso di premiare entrambi i goisti.

Il premio Black Stone ha visto ancora il club di Roma fare la parte del leone: Alessandra Buccheri ha ritirato il premio per Fabio Collepiccio, e possiamo immaginare l'atmosfera scherzosa e irriverente quando gli consegnerà l'ambito riconoscimento...

Il torneo di Milano ha anche segnato la fine del trofeo Silver Stone per il 2001. Solo all'ultima partita, con uno scontro diretto fra Francesco Marigo e Dejan Stankovic è stato determinato il vincitore del trofeo. Dejan è riuscito a superare Francesco, e ha così vinto il trofeo con 30 punti contro i 29 di Francesco.

Green Stone... i più in crescita!

Nome	Pti GS
1 Annovi Alberto	569
Troiani Nicola	557
3 Zecca Massimiliano	494
4 Nanni Mirco	484
5 Podavini Aldo	296
6 Garbarini Cristiano	287
7 Pandolfo Antonio	247
8 Colella Maurizio	231
9 Stefano Saba	215
10 Alexandre Albore	196

Black Stone... i più sfortunati?

Nome	Pti BS
1 Collepiccio Fabio	-222
2 Cataldi Gianluca	-144
3 Esposito Alfonso	-105
4 De Leo Maurizio	-88
5 Soletti Ramon	-86
6 Campetto Claudio	-79
7 Mauri Francesca	-73
8 Sisa Matteo	-71
9 D'Addetta Antonio	-65
10 Calcaterra Vincenzo	-62

Legenda: EuR: punteggio in classifica europea a dicembre 2001; Pti GS: punti per il trofeo Green Stone; Pti BS: punti per il trofeo Black Stone. Le classifiche complete sono sul sito www.easytogo.org, alla pagina della SilverStone!

Classifica finale Trofeo Silver Stone 2001

la classifica completa è disponibile a www.easytogo.org

Giocatore	Firenze	Varese	Milano	Roma	Bari	Pisa	Varese	Milano	Totale
Dejan Stankovic	-	-	10	10	-	-	-	10	30
Francesco Marigo	10	6	6	-	-	3	-	4	29
Enzo Pedrini	-	10	-	-	-	-	10	2	22
Paolo Montrasio	-	3	-	-	10	2	-	-	15
Hiroto Suzuki	4	-	-	-	-	10	-	-	14
Ramon Soletti	-	4	1	-	-	6	-	-	11
Alberto Rezza	-	-	-	1	6	-	3	-	10
Yin Lin	-	-	-	-	3	-	4	3	10

Premio White Stone

ETG è una rivista, e come tale può sopravvivere solo grazie ai numerosi articoli che molti goisti italiani e stranieri hanno scritto per noi. Con questo premio abbiamo voluto dare ai lettori la possibilità di indicarci le loro preferenze scegliendo fra gli articoli pubblicati nel primo anno di vita di ETG. La scelta non è stata facile, e vorremmo quindi che il vincitore servisse solo a rappresentare tutti questi bellissimi articoli che avete votato, ringraziando tutti i goisti che hanno scritto per noi durante questo anno.

Il premio è stato consegnato da Yuki Shigeno, e la vittoria è andata a

- 1. Go e Storia - le interviste** (Mercadante e Barioli), di Paolo Montrasio e Luca Oriani. Una serie di interviste realizzate da Easy To GO! per raccontare la storia del Go italiano attraverso le parole dei protagonisti. Gli articoli sono apparsi su ETG3, ETG4. Go e Storia è stato giudicato il miglior articolo dell'anno da 11 lettori.

Tutti gli articoli hanno preso almeno un voto, ad indicare l'elevata qualità raggiunta dai nostri collaboratori e l'apprezzamento dei lettori per il lavoro fatto.

La classifica finale del premio White Stone (per il quale hanno votato 25 lettori) ha visto a completare il podio i seguenti due articoli:

- 2. In rete senza rete: la mia prima volta**, di Pierpaolo Zara. L'esilarante racconto delle prime esperienze goistiche del nostro Pierpaolo Zara. Pubblicato su ETG2. Ha ricevuto 4 preferenze.
- 3. Il Go con le donne non funziona**, di Ezechiele Malavasi. Avete mai provato a conquistare una donna con il Go? Ezechiele ci racconta perché non avreste successo. Da ETG3. Ha ricevuto 4 preferenze.

Premio Personaggio dell'anno per il Go italiano

Come in ogni festa che si rispetti il premio per il personaggio dell'anno è sempre uno dei più importanti, nel nostro caso si parla poi del goista dell'anno e quindi l'importanza diviene ancora maggiore. Anche in questo caso la lista dei candidati comprendeva molte delle persone responsabili della realizzazione delle numerose ed importanti iniziative che abbiamo descritto in precedenza. La lotta si è rivelata molto accanita, e si è conclusa con due personaggi molto vicini nelle preferenze dei nostri lettori, personaggi che in effetti rappresentano due facce del mondo del Go.

Doveva premiare questa categoria il leggendario Incappucciato, ma appena ha saputo di non essere uscito vincitore si è rifiutato di prendere parte alla festa. La vittoria è andata a:

- 1. Tami Abbiati (ETG).** Per aver ideato, organizzato e realizzato Easy To GO!. Partendo solo pochi mesi fa ha raccolto una redazione, collaboratori in mezza europa e coordinato la realizzazione di questa rivista, oggi letta da quasi tutti i giocatori italiani di Go. Ha ricevuto 12 voti.

La lotta per il titolo di personaggio dell'anno è stata combattuta fino alla fine, con Enzo Burlini che ha insidiato la vittoria finendo quasi alla pari con Tami. Hanno votato 35 lettori e il podio è completato da:

- 2. Enzo Burlini.** Per aver vinto il suo settimo campionato italiano ed essere così diventato il goista italiano più titolato della storia. Per il suo impegno costante nel mondo del Go in un periodo di oltre vent'anni. Ha ricevuto 11 voti.
- 3. L'Incappucciato.** Per le sue satire pungenti sul mondo del Go italiano e per il suo essere comunque e sempre un personaggio affascinante. Ha ricevuto 5 preferenze.

Premio Migliore Iniziativa dell'anno per il Go italiano

Quando abbiamo deciso di creare questo premio e di stilare la lista dei candidati, ci siamo accorti della qualità e del numero delle iniziative che sono state realizzate quest'anno.

Il 2000-2001 è stato sicuramente un anno importante per il Go italiano: con ETG è rinata una rivista goistica italiana, ma ETG non è stata certo l'unica iniziativa dell'anno. Siamo alla seconda edizione delle Italian Mind Sports Olympiads, un evento ludico nato solo un anno fa che ora coinvolge migliaia di giocatori, e poche settimane fa si è concluso un torneo per club, la Coppa Italia, che ha coinvolto la quasi totalità dei club italiani.

Ma non di soli tornei vive il goista... Grazie agli sforzi di molte persone sono state realizzate numerose iniziative nel campo della diffusione: dalla disponibilità nei negozi di giochi di una versione del Go finalmente a disposizione del grande pubblico, all'approdo in Edicola di una versione economica del gioco nell'ambito di una importante pubblicazione a fascicoli e infine alla diffusione tramite internet di una nuova serie di ausili didattici, gli Stone Book.

La scelta non è certo stata facile, e tutti i candidati sarebbero probabilmente stati vincitori in un altro anno. Ha premiato la nostra editrice, Tami Abbiati, e la vittoria è andata a:

- 1. Easy To GO!** Unico magazine di Go in Italia, in un anno di vita ha raggiunto una diffusione pressoché totale fra i goisti italiani. Ha ricevuto 14 voti.

Completano il podio:

- 2. Coppa Italia**, il torneo fra club che ha coinvolto la gran parte dei Go-Club italiani, con un successo organizzativo e di partecipazione al di sopra di ogni aspettativa; 7 voti.
- 3. Enciclopedia dei Giochi (il Go).** Il Go arriva in edicola grazie a questa iniziativa della Fabbri, che fornisce il materiale necessario per giocare le prime partite a un prezzo assolutamente allettante; 5 voti.

XXII CAMPIONATO ITALIANO!



Tutti i risultati del XXII campionato italiano, interviste e articoli

di Paolo Montrasio e Massimiliano Zecca

E un anno dopo... la Finale!

PISA - 20 e 21 ottobre 2001. Il XXII Campionato Italiano ci ha regalato la finale che tutti si aspettavano l'anno scorso, quando Ramon Soletti e Francesco Marigo mancarono clamorosamente la qualificazione alle partite che assegnarono il titolo. Allora Ramon era il netto favorito mentre Francesco era il giovane in crescita; c'era però almeno un terzo incomodo, Marco Vajani, e il pronostico assegnava anche a lui delle concrete possibilità, tant'è che poi Marco mancò l'obiettivo solo per via di una combinazione di parecchie partite conclusesi di mezzo punto. Quest'anno mancavano sia Marco che il

campione uscente, Enzo Burlini. Essendo ancora latitante dai tornei italiani Enzo Pedrini (fatta salva la vittoriosa apparizione di marzo a Varese), il pronostico era molto chiaro: la finale sarebbe stata tra Ramon e Francesco, e sarebbe stato veramente difficile avere delle sorprese. Alla vigilia però qualche incognita c'era. Francesco si sarà ripreso dalla pausa estiva (maturità, olimpiadi della matematica, esami di ammissione all'università)? Il torneo di qualificazione per la prima volta dopo anni in soli 5 turni diminuirà la precisione della selezione dei finalisti? Il numero sempre notevole di stranieri forti scompiglierà i primi posti della classifica? Pronti via, si affrontano subito due dei candidati al ruolo di off-sider e in una partita con un paio di grosse rimonte Montrasio

supera Gionata Soletti. Le altre possibili sorprese sono Vitari (al ritorno agonistico), Garbarini, Oriani e Nanni, ma solo quest'ultimo vince la prima partita. Mirco non è nel supergruppo del McMahon, così questa vittoria gli serve solo per mettersi alla pari con gli italiani sconfitti. Intanto Ramon e Francesco segnano un punto senza problemi.

I pronostici di Ramon

Il pluricampione italiano Ramon Soletti è giustamente famoso per la sua abilità come goista. Penserete che una tale abilità si traduca in un'incomparabile conoscenza degli avversari e quindi in pronostici infallibili. Ecco infatti dei chiari esempi della sua incredibile capacità divinatoria!

Campionato Italiano 2000

Ramon ha fatto i suoi conti. Anche saltando i due turni del venerdì vincere quattro delle cinque partite rimanenti basterà a portarlo in finale. "Una, si sa, dovrò perderla con Yuki, ma gli altri li batto tutti, no?" deve aver pensato. Non si può dargli torto, infatti lo faceva tutti gli anni, ma quella volta Ramon arriva, si siede e... perde subito con Francesco. Quando si dice il destino!

Fujitsu 2001, dicembre

Terminata la finale del CI Easy To GO! intervista il neocampione.

ETG: "[Al Fujitsu] pensi di far fuori qualcuno dei giocatori forti?"

Seduto dall'altra parte del tavolo a rimuginare sulle ultime mosse Ramon interviene ridendo: "Far fuori!? Adesso non ci allarghiamo!"

Si ride tutti. Una settimana dopo Francesco risponde battendo Victor Bogdanov 6d.

Morale

Se dovete vincere una partita di Go, fatevi pure suggerire tutte le mosse da Ramon. Probabilmente ne resterete soddisfatti. Se invece volete vincere i soldi per comprarvi la casa, i numeri del lotto fateveli dare da qualcun altro!

Classifica XXII Campionato Italiano

la classifica completa è disponibile a

<http://www.figg.org/ci/2001/>

P	Nome	Gr	Club	MMS	Pt	SOS
1	Groot Lipman, Hennie	2d	Ens	32	4	155
2	Rickard, John	4d	Cam	32	4	154
3	Suzuki Hiroto	2d	Fir	32	4	153
4	Soletti, Ramon	4d	Mil	31	3	154
5	Oka Isamu	1d	Pis	31	3	154
6	Marigo, Francesco	1d	Pis	31	3	154
7	Montrasio, Paolo	1d	Mil	31	3	151
8	Soletti, Gionata	1d	Mil	31	3	149
9	Regan, Natasha	1k	Eps	30	2	156
10	Vitari, Maurizio	1k	Mil	30	2	152
11	Garbarini, Cristiano	2k	Mil	30	2	151
12	Nanni, Mirco	3k	Pis	30	3	150
13	Yin Lin	2d	Pad	30	2	150
14	Selby, Matthew	3k	Eps	30	3	144
15	Oriani, Luca	2k	Mil	29	1	151
16	Zecca, Massimiliano	3k	Pis	29	2	146
17	Annovi, Alberto	3k	Pis	29	2	144
18	Mauri, Francesca	3k	Mil	28	1	144
19	Pecorari, Andrea	3k	Reg	28	1	142
20	Durazzi, Diego	4k	Mil	28	2	140

Al secondo turno Ramon vince secondo pronostico, mentre Francesco supera l'olandese Groot Lipman 2d, dissipando ogni dubbio sulla saldezza della sua concentrazione. Gli altri giocatori di spicco si affrontano in scontri diretti, che vedono il successo di Vitari contro Nanni e di Garbarini contro Oriani.

Il terzo turno è l'ultimo del sabato e può già dare delle indicazioni sull'esito del torneo. Mentre Ramon supera Cristiano Garbarini, Francesco perde con l'inglese John Rickard 4d e si fa staccare in classifica. Però non gliene viene un gran danno perché contemporaneamente Montrasio perde con l'inglese Natasha Reagan e anche Vitari resta bloccato ad un punto. Vince solo Mirco Nanni che così passa al terzo posto.

Al termine del primo giorno di torneo la coppia dei favoriti è in vantaggio sugli altri, mentre in generale vanno segnalate le ottime prestazioni di Rickard, Lanese e Ranfagni: pur giocando in tre fasce di abilità differenti sono gli unici a totalizzare un ottimo 3 su 3.

La notte tra il sabato e la domenica è caratterizzata da un temporale da arca di Noè. Sarà per questo o, chissà, per non fare uno sgarbo ai suoi nuovi compagni di club, ma Francesco perde clamorosamente la partita con Nanni.

"Francesco, che è successo?" gli chiediamo. "Eh," se la ride, "abbiamo contato...". Mirco è visibilmente contento. Quando gli chiediamo come ci si sente ad aver battuto la giovane promessa risponde "Soddisfatto. Un po' stanco."

Visto che Montrasio ha vinto l'ennesimo derby milanese contro Oriani e Gionata Soletti quello con Garbarini, ad un turno dalla fine c'è la certezza della qualificazione per la finale di Ramon (che infatti dà forfait e va a spasso con la fidanzata!), mentre il secondo posto è tutto da decidere. Francesco ha il vantaggio di un miglior SOS e l'avversario sulla carta più debole. Mentre Montrasio giocherà con Yin Lin 2d, cinese residente a Padova, e Gionata con Reagan, lui si trova Annovi 3k. Visto quel che è appena accaduto con Nanni non si sa però come andrà a finire!

Montrasio vince inopinatamente una partita persa, uccidendo un gruppo che l'avversario ha trascurato di difendere per cercare invece una vittoria totale, mentre Soletti ha ragione dell'avversaria. E Francesco? Francesco si trova in una situazione complessa: ha territorio in abbondanza sui lati destro e sinistro, ma ha anche un gruppo enorme che si estende dal basso all'alto della tavola da gioco, senz'occhi e completamente circondato! Riuscirà a salvarlo? La qualificazione alla finale dipende da quello. Montrasio, terzo in classifica assiste interessato, ma quando Francesco riesce ad iniziare un ko per il collegamento capisce che quest'anno si limiterà a filmare la finale. Dopo alcuni scambi infatti Francesco vince il ko e la partita termina rapidamente. La finale che non abbiamo avuto l'anno scorso è finalmente arrivata!

Il torneo vede vincitore Hennie Groot Lipman, che nell'ultima partita vince con Rickard. Hennie ha giocato il torneo un po' per caso e ora torna a casa con una bella coppa! Infatti lui è qui in Italia in vacanza e passando per Pisa ha deciso di partecipare alla competizione: ora avrà forse i suoi problemi a trasportare la coppa per il resto della vacanza, ma è un ben piacevole problema ☺

A parte i giocatori di cui abbiamo detto, vanno segnalate le buone prestazioni di Isamu Oka (3 su 5) che sta iniziando a riprendersi dai risultati non buoni degli ultimi mesi, di Suzuki Hiroto, giapponese di Firenze, che anche senza il bye regalatogli da Ramon avrebbe comunque vinto tre partite (e dopo il torneo vincerà contro Francesco in una partita del Go Master - "Ma giocano ancora? Incredibile!" commenterà Hennie). Scendendo un po' nella classifica hanno fatto un ottimo torneo Giuseppe de Buoi (4 su 5) e Odette Ranfagni (5 su 5).

Questo torneo assegnava anche i posti per la finale del femminile [di cui al 16 dicembre -

giorno in cui scrivo - si sono perse le tracce, N.d.A.]. La lotta è stata... inesistente, essendosi qualificate le uniche due giocatrici in lizza, Francesca Mauri e Francesca Antonacci, visto che Odette era troppo indietro nel McMahon per partecipare alla competizione. Un femminile decisamente in calo di giocatrici, come era facilmente pronosticabile visto che il torneo non si disputava a Milano.

Infine una parola per l'organizzazione. Questa è la parte dell'articolo, spesso un po' banale, in cui si fanno degli ovvi e meritati complimenti a quelle persone che si sono date (tanto) da fare per permetterci di giocare un torneo. Ebbene, questa volta... i complimenti ci sono, non vi preoccupate ☺, tanto più che si deve ricordare quanto poco tempo è passato dal primo torneo di Pisa, giocato su un'inusuale tavola 13x13 per via dell'allora gioventù goistica di quel club che quest'anno si è portato a casa la Coppa Italia e, grazie a quello che i milanesi amano chiamare un prestito (Francesco), anche il Campionato Italiano!

Il "vero" Albo d'oro del Campionato Italiano

ricostruito grazie ad interviste con i principali goisti italiani da Easy To GO! e corretto rispetto a quello (...errato...) pubblicato sul sito FIGG a:
<http://www.geocities.com/Colosseum/Pressbox/9586/EuroM10corrected.html>

I C.I.	1980	Roberto Mercadante
II C.I.	1981	Enzo Burlini
III C.I.	1982	Sergio Parimbelli
IV C.I.	1983	Enzo Burlini
V C.I.	1984	Enzo Burlini
VI C.I.	1985	Enzo Burlini
VII C.I.	1986	Primo Garofalo
VIII C.I.	1987	Enzo Burlini
IX C.I.	1988	Sergio Parimbelli
X C.I.	1989	Marco Vajani
XI C.I.	1990	Primo Garofalo
XII C.I.	1991	Ramon Soletti
XIII C.I.	1992	Enzo Burlini
XIV C.I.	1993	Ramon Soletti
XV C.I.	1994	Ramon Soletti
XVI C.I.	1995	Enzo Pedrini
XVII C.I.	1996	Enzo Pedrini
XVIII C.I.	1997	Ramon Soletti
XIX C.I.	1998	Ramon Soletti
XX C.I.	1999	Ramon Soletti
XXI C.I.	2000	Enzo Burlini
XXII C.I.	2001	Francesco Marigo

SPECIALE **XXII C.I.: VERSO LA FINALE****Francesco e Ramon!**

Le interviste ai protagonisti della finale del XXII Campionato Italiano prima dell'inizio della sfida

di Paolo Montrasio e Massimiliano Zecca

Ramon Soletti

Paolo Montrasio. Il Campionato Italiano 1997 si concluse con la solita finale tra te ed Enzo Pedrini, che finì col solito punteggio di 3 a 2, quella volta a tuo favore. Ricordo che lasciando la stanza del torneo tu gli dicesti "Caro Enzo, ancora per qualche anno tocca a noi due." E invece nel 1998 ti ritrovasti a giocare con Giacomo Baizini, nel 1999 ci fu una finale anomala con Enzo (3-0) e nel 2000 addirittura la finale fu tra Enzo Burlini e me. Quest'anno ritorni a giocarti il titolo, ma dimmi, Enzo ti manca un po'?

Ramon Soletti. Enzo sicuramente mi è mancato. È da un po' che siamo i più forti giocatori italiani e ad oggi abbiamo fatto meno finali di quelle che avremmo dovuto fare. Lui è il giocatore che temo di più, perché è forte. Fino all'arrivo di Francesco era l'unico con cui pensavo di poter perdere e quindi con lui ho un atteggiamento diverso alla partita. Le cose erano così fino all'arrivo di Francesco, quando l'anno scorso arrivando ai Giochi Sforzeschi l'incontrai e mi batté.

PM. E quindi hai preso un po' di paura?

RS. No. Nel Go ci sono persone con cui perdi anche se sei, tra virgolette, più forte, perché hanno un tipo di gioco che esalta i tuoi punti deboli. Da quando ho perso con lui ai Giochi Sforzeschi ci ho giocato altre cinque volte, e ho perso sempre anche se in torneo non l'ho più incontrato. Vinco solo nelle lampo, ma lì conta l'esperienza.

PM. Quali sono i tuoi punti deboli che Francesco fa risaltare.

RS. Francesco ha uno stile simile al mio. Ad esempio abbiamo lo stesso modo di giocare il fuseki, ma essendo più giovane legge molto meglio di me. Diventerà molto forte. Lui è la nuova generazione del Go italiano dopo me ed Enzo. Tra un paio d'anni sarà 4 o 5 dan e ci batterà sempre. Per lo stile che ha, io con lui per ora perdo. Poi ci giocheremo la finale e vedremo cosa succederà.

PM. Allora come avversario è peggio Francesco che Enzo Pedrini.

RS. Enzo è forte, quindi la risposta è no. Diciamo che però sono alla pari, anche perché con Enzo forse avrei un vantaggio psicologico visto il 3-0 dell'ultima finale tra noi due. In più va detto che è un periodo in cui gioco molto male. Da un paio di mesi sono scontento del mio gioco. Non sono in forma, non gioco al Go Club, sono poco creativo. Sarà una finale poco scontata.

PM. Negli ultimi anni hai ridotto molto l'impegno agonistico. Ti senti ancora forte come nel 1998?

RS. Per strano che possa essere l'anno in cui mi sono sentito più forte è stato il 1993, quando ho smesso di fare agonismo. Poi, per ragioni che non dipendono da me, allora in classifica ero 3 dan mentre oggi dicono che sia 4 dan. Il 1993 è stato l'anno in cui ho fatto l'ultimo torneo all'estero. Smettere di fare agonismo significa proprio che invece di andare a fare tornei in giro per l'Europa e l'Italia mi sono limitato a fare tornei a Milano, qualche volta a Varese. Ho smesso di studiare, tutti i Go World che ho sono vecchi. Negli ultimi anni il Go si è tinto di coreano mentre io ho conosciuto un Go giapponese. Ho visto i joseki nuovi, ma non li ho studiati.

PM. Anche se non fai quasi più tornei al Campionato Italiano non manchi mai. Cos'ha di speciale questo torneo?

RS. È il campionato nazionale. Ha il suo fascino. È il torneo che ho vinto con più passione la prima volta. Mi ero posto due traguardi: arrivare a cinque vittorie consecutive e a dieci vittorie totali.

PM. La stella

RS. Esatto, l'antica stella degli scudetti! Sono arrivato mi pare a sei vittorie e ora ho Francesco di mezzo. E lui è più forte rispetto ad un anno fa, e io no.

PM. Hai fatto allenamento o hai in mente di farlo?

RS. No, ma mi piacerebbe vedere dei Go World nuovi.

PM. Senti, dopo gli anni '90 caratterizzati dalle finali Soletti-Pedrini ci attendono dieci anni di finali tra te e Francesco?

RS. Ora che siamo in tre, io, Francesco ed Enzo, sarebbe difficile prevedere la finale, ma mancando uno dei tre dovrebbero essere gli altri due ad andare in finale.

PM. Dei giovani chi è che potrebbe arrivare a terzo o quarto dan e impensierirti?

RS. Sinceramente credo che nessuno ci arriverà rapidamente. Cristiano [Garbarini, N.d.R.] è probabilmente la persona che cresce più rapidamente dopo Francesco.

PM. Visto che crescere è così difficile, come hai fatto tu ad arrivare a 3 dan?

RS. Studiando molti joseki e giocando molti tornei. Il Go è molto simile ad una lingua. Se qualcuno ti chiede come impararne una, tu gli dici di fare un soggiorno all'estero e di studiare molto. Nel Go accade la stessa cosa. Per crescere in fretta si deve studiare molto, avere molta passione, e giocare tantissimo. C'è un detto che dice che servono mille partite per diventare primo dan. Molto però dipende da quanto tempo ci si mette a fare queste partite. All'epoca io ero studente e giocavo tantissimo. Era un periodo d'oro, perché avevo tanto tempo da dedicarci. È un po' quello che capita adesso a Francesco.

PM. Per finire, quest'anno chi diventa Campione Italiano?

RS. Come diceva il libro, io speriamo che me la cavo. Non mi do per favorito e se dovessi fare le quote darei un 55% a lui e un 45% a me. Penso che la finale si concluderà con un 3-0 o un 3-1, anche se non so per chi. Non sul 3 a 2, credo che non sarà molto equilibrata.

PM. Perché?

RS. Molto dipende dalla prima partita perché Francesco è ancora giovane dal punto agonistico. Se perde la prima è facile che si demotivi e le perda tutte, ma se vince la prima si potrebbe gasare e vincerle tutte.

Francesco Marigo

Massimiliano Zecca. Allora, Francesco, eccoci qui alla tua prima intervista per Easy To GO! Sei emozionato?

Francesco Marigo. Beh, sì, un po' ☺ Non è che mi capitino tutti i giorni, le interviste. Men che meno per la più bella rivista di Go italiana! ☺

MZ. Beh, Francesco, mi sa tanto che dovrai iniziare a farci l'abitudine ☺ Da un paio di mesi ormai fai parte del Go Club più promettente d'Italia. "Casualmente", subito dopo il tuo trasferimento qui a Pisa, sei arrivato alla finale del Campionato Italiano. È solamente una coincidenza, o i Dragoni hanno fatto bene anche a te?

FM. Non so cosa dire... Io, sinceramente, non ho avuto molto tempo per giocare a Go, in quest'ultimo periodo, men che meno prima del CI.

A settembre, infatti, ho studiato tantissimo per il concorso per la Scuola Normale [Concorso superato brillantemente, N.d.R.], e poi c'è stato da organizzare il trasferimento da Milano... nuova città, nuovi amici, nuovo tutto... Il Go è passato un po' in secondo piano.

Al CI ho giocato tranquillamente, per come sapevo giocare.

Non è che in un mese potevo dimenticare tutto quello che avevo imparato sino a quel punto, no? ☺

MZ. Già, il CI. Sembrava quasi una passeggiata, e invece hai rischiato di non entrare in finale a causa di una sconfitta assolutamente incredibile. Come ti sei sentito dopo aver perso contro Mirco, tuo nuovo compagno di Club, sulla carta molto più debole di te?

FM. He he he [ride] sapevo di dover pagare qualcosa per il benvenuto nel nuovo club, ma non mi sarei mai aspettato una cosa del genere ☺ Certo che voi di Pisa siete proprio tosti!

MZ. E adesso ti aspetta Ramon Soletti, uno dei più forti se non il più forte giocatore italiano di Go. Come ti senti?

FM. Eh, sarà molto dura. Come ti dicevo, il Go non è il primo dei miei pensieri, adesso, e non sto preparando la partita come invece vorrei e dovrei. Tra virgolette, ho anche un po' paura di non riuscire ad essere un degno avversario

per Ramon.

MZ. In cosa pensi che Ramon sia più forte di te? In cosa, invece, pensi che potresti metterlo in difficoltà?

FM. Abbiamo un modo di giocare abbastanza simile, ma Ramon ha una grandissima esperienza, e questa sicuramente gli sarà utile nelle nostre partite.

D'altro canto io a volte riesco a leggere un po' meglio di lui alcune situazioni intricate. Vedremo cosa succederà!

MZ. Un tuo pronostico per il risultato finale?

FM. 3-1 per Ramon, se mi va bene. Altrimenti 3-0.

MZ. Così, secco, senza appello?

FM. Purtroppo sì... Ma non importa, sono comunque contento di essere arrivato sin qui.

E Francesco se ne va ridendo, tranquillo come sempre, per nulla intimorito dal suo avversario e per nulla preoccupato dall'incontro. Che ci stia preparando una sorpresa?

SPECIALE XXII C.I.: LA FINALE!

Francesco Marigo è la nuova stella!

Ora è ufficiale: dopo Soletti e Pedrini il Go italiano ha ora un altro giocatore che lo può degnamente rappresentare in Europa e nel mondo.

di Paolo Montrasio

Dopo anni di scontri tra Ramon Soletti ed Enzo Pedrini, tutt'al più inframmezzati da sporadiche apparizioni di altri giocatori, è apparso un nuovo nome nel firmamento goistico italiano: Francesco Marigo, fresco secondo dan al termine della vittoriosa finale del Campionato Italiano. Certo, il livello del nostro Go è sempre di secondo piano rispetto alle migliori nazioni europee, ma fa piacere poter aggiungere un nome ai soli due che finora potevano giocare dignitosamente contro i più forti giocatori del nostro continente.

La storia di Francesco è una dimostrazione esemplare delle teorie di Ramon Soletti su ciò che serve per diventare dei bravi giocatori (si veda l'intervista a Ramon pubblicata su questo numero di ETG). Francesco appare per la prima volta al Go Club Milano con alle spalle

la sola esperienza accumulata studiando un libro di Go e giocando contro un programma per computer; gioca contro Fernandez, il presidente del Club da sempre incaricato di dare i gradi ai principianti, e viene sorprendentemente classificato come nono kyu. Il suo primo torneo è nel dicembre del '98 e dopo un anno di intenso studio, di partite e di tornei è già due kyu. Continuando a dedicarsi al Go con lo stesso impegno, nonostante le interruzioni per la maturità e gli esami per l'ammissione all'università, dopo tre anni dal debutto è già Campione Italiano. Quando mesi fa feci notare ad una mia cara amica goista che Francesco ci rimane quasi sempre piuttosto male quando perde, lei mi disse "ecco perché lui diventerà un campione e tu no." Probabilmente aveva ragione, una sia pur minima dose di fanatismo per il gioco e la

vittoria è funzionale al miglioramento.

Che per la bontà del suo gioco Francesco fosse destinato a vincere questo titolo era pronosticato da tutti coloro che lo conoscevano già da un paio d'anni. Tutto stava a vedere come sarebbe accaduto. La finale di quest'anno è stata per certi versi prevedibile. Francesco tende a vincere le partite per abbandono, e a perdere quelle in cui arriva a contare. Inoltre aveva una striscia di cinque vittorie consecutive contro Ramon. Non è quindi una sorpresa che abbia proseguito la serie positiva con due vittorie per abbandono, prima di perdere una partita per 3 punti e mezzo.

Ramon si è distinto per i bei fuseki e la rapidità del gioco. Ha terminato praticamente tutte le partite avendo consumato non più di

SPECIALE XXII C.I.: LE PRIME PAROLE DEL VINCITORE!

Intervista al Campione

Appena riposte le pietre nei goko al termine della partita decisiva, Easy To GO! è subito pronta per intervistare il più giovane Campione Italiano della storia.

di Paolo Montrasio

Paolo Montrasio. Ecco qui il nuovo Campione Italiano! Francesco, te l'aspettavi questo punteggio all'inizio?
Francesco Marigo. Sì, mi aspettavo un tre a uno per qualcuno, ma non sapevo per chi. Poi la sorte ha voluto che fosse per me.

PM. È la stessa risposta che aveva dato Ramon, tre a zero o tre a uno. Tutto dipende dalla prima partita diceva, se Francesco la vince si gasa e le vince tutte.

FM. Io però avevo previsto una vittoria

di Ramon [ride].

PM. Come ti sono sembrate queste partite?

FM. Sono state combattive soprattutto. Io ho cercato di giocare nel modo più calmo possibile, poi ci siamo fatti prendere dal gioco ed è finita come al solito in un combattimento.

PM. E come al solito quando avete contato hai perso e quando hai ucciso hai vinto.

FM. Eh sì, quando si arriva a contare...

[ride di nuovo].

PM. Quali sono i tuoi prossimi obiettivi?

FM. Adesso ci apprestiamo ad un nuovo torneo internazionale qui a Milano.

PM. Pensi di far fuori qualcuno dei giocatori stranieri forti?

FM. Speriamo di incontrarne, poi saranno delle partite interessanti.

PM. Bene, e complimenti di nuovo per il titolo!

SPECIALE XXII C.I.: LA FINALE VIA INTERNET!

Il Go Italiano va in diretta!

di Paolo Montrasio

A costo di risultare noioso, aprirò quest'articolo facendo notare che la scuola italiana non è tra le più importanti nel panorama goistico mondiale, e neppure in quello europeo. Eppure, l'Italia può fregiarsi di un certo numero di primati nel campo dell'informazione e dell'informatica applicate al Go. Infatti, il primo Campionato Europeo a mettere su Internet giorno per giorno i risultati degli incontri fu proprio quello di Abano Terme, nell'ormai lontanissimo 1996. I primi corsi filmati di Go disponibili su Internet furono, per quel che siamo riusciti a stabilire, quelli della Federazione (1999), mentre il primo torneo trasmesso tramite webcam (una tecnologia diffusissima negli scacchi, ma incomprensibilmente ignota nel Go) fu il Campionato Italiano del 2000, e il primo Fujitsu in diretta è stato quello appena conclusosi a Milano.

È possibile che tanto impegno non riveli altro che un desiderio inconscio di compensare le magre figure rimediate sul goban con dei successi ottenuti su campi dove siamo più preparati (e magari anche un po' di esibizionismo), sta di fatto che i risultati non sono disprezzabili, anche se sarebbe bello avere centinaia di spettatori invece dei dieci o venti che assistono a queste trasmissioni; ma per ora limitiamoci a seminare Go, e il

tempo - si spera - porterà giocatori. Veniamo allora agli esperimenti degli ultimi giorni, ossia alla trasmissione del Campionato Italiano e del Fujitsu. Il Campionato Italiano di quest'anno rappresenta un'evoluzione tecnica rispetto a quello precedente e fornisce un po' di insegnamenti a chi volesse ritentare l'impresa.

Innanzitutto si è ormai capito che per un risultato ottimale servono due persone: uno che inserisce le mosse su un Go server e un secondo che commenta la partita. Il commentatore non deve necessariamente essere un giocatore di primo piano: per numeri di spettatori ristretti come quelli che assistono ai tornei italiani il suo scopo è soprattutto spiegare ai giocatori più deboli cosa sta accadendo sul goban, per cui non è neppure produttivo addentrarsi nei particolari.

In secondo luogo abbiamo capito quanto sia più comodo l'utilizzo di connessioni DSL o in fibra. I tornei di dicembre sono stati trasmessi via Fastweb, e rispetto alle finali di gennaio 2000 questo ha evitato le fastidiosissime cadute di linea che ci avevano obbligato a segnare le partite anche su fogli, PDA o computer, per poter sopravvivere alle disconnessioni. Potendo contare su una linea

affidabile basta segnare le mosse solo sul Go server.

Veniamo ora alle webcam che trasmettono le immagini delle partite. Più sono meglio è, ma tre sembra un numero perfetto, potendo mettere una telecamera sul goban e una a testa sui due giocatori. Al Fujitsu ci siamo peraltro accorti che una telecamera su goban senza segnare le mosse in diretta su un server non è sufficiente a permettere di seguire la partita, almeno fino a quando la qualità delle immagini non sarà sufficiente a distinguere con facilità incroci e pietre.

Infine, la cosa più difficile, dovendo sempre muoversi con logiche amatoriali: si dovrebbe operare in un ambiente spazioso per non intralciare i movimenti degli operatori e con uno sfondo adeguato (da questo punto di vista meglio il CI del 2000 che quello del 2001).

Per il futuro, e per stabilire un nuovo record, non resta che trasmettere le partite in streaming audio/video. Purtroppo per farlo è necessario superare una serie di problemi che hanno implicazioni sia tecniche che economiche, ma prima o poi di sicuro riusciremo a mandare in diretta le immagini in movimento delle più importanti partite italiane di Go, come se fossimo la TV giapponese. Il primo che ce la fa paga da bere!

SPECIALE XXII C.I.: LA PARTITA COMMENTATA

Il primo titolo per Francesco!

La quarta ed ultima partita della sfida fra Francesco e Ramon.

Comento di Christoph Gerlach (6dan)

Traduzione di Luca Oriani

Nero: Francesco Marigo, 1Dan
Bianco: Ramon Soletti, 4d

Komi: 5½
Risultato: 153 mosse, vince Nero abbandono.

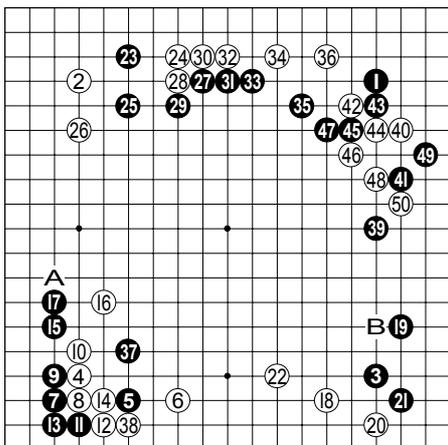


Figura 1 (1-50)

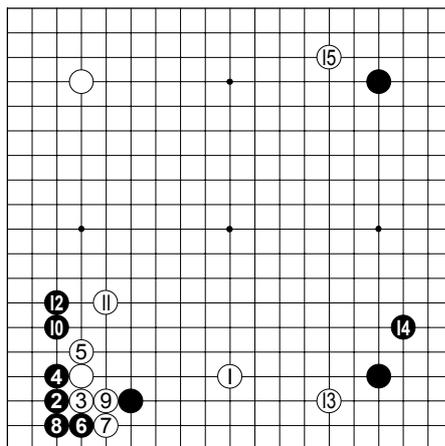


Diagramma 2

16: Aji Keshi. È molto meglio per bianco non giocare questa mossa perché potrebbe voler giocare in A più avanti. Se bianco continua con 20/22 il lato inferiore inizia ad essere già territorio più che un moyo. B16 è una mossa-moyo e non orientata al territorio. Nel diagramma 1 è mostrata la continuazione più comune per entrambi. Se bianco preferisce giocare di moyo doveva giocare una pinza differente da B6, come B1 in diagramma 2. In questo caso, B11 nel diagramma è una buona mossa. In diagramma 2 bianco non ha territorio ancora ma ha risparmiato una mossa e ottiene di giocare sull'importante lato superiore per primo. Entrambi i diagrammi mostrano un modo di giocare corretto.

19: Buona. Se giocata in B è importante per nero aggiungere una mossa sul lato destro. Ma il lato superiore è più importante.
23: Meglio sul lato come in diagramma 3 perché bianco non può giocare una pinza per occupare il lato superiore. Se bianco circonda l'angolo superiore sinistro, nero può circondare quello destro e tutte le sue pietre lavorano insieme in modo perfetto (e questo rende ora evidente che B16 è stata una brutta mossa). Questo non va bene per bianco e dovrà probabilmente continuare come nel diagramma 4, ma questo mostra tutta la forza di N1 in diagramma 3: bianco potrà giocare entrambe le mosse, sul lato superiore e il kakari all'angolo superiore sinistro.

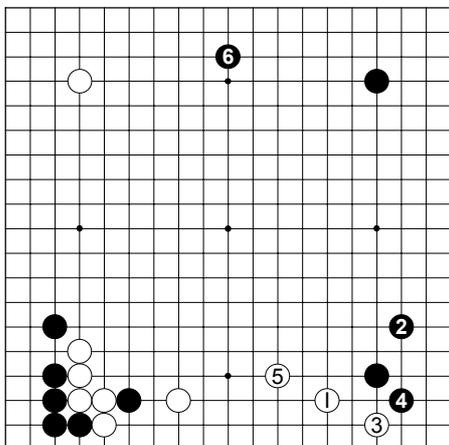


Diagramma 1

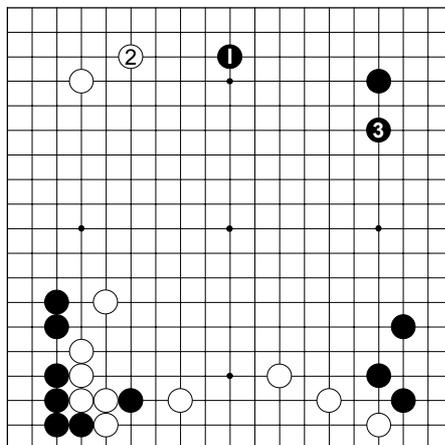


Diagramma 3

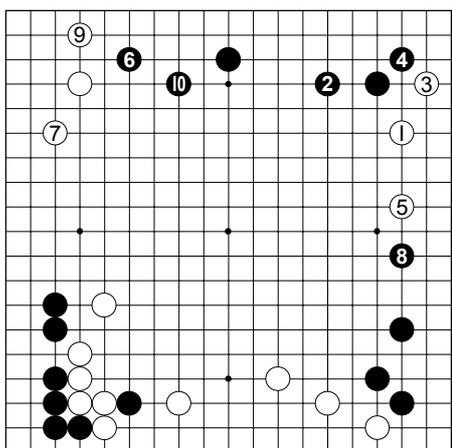


Diagramma 4

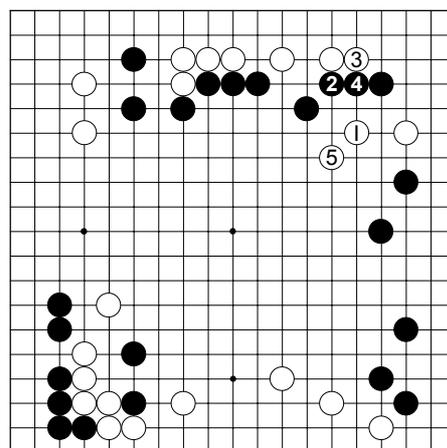


Diagramma 6

- 24: Buona.
- 25: Nero non ha scelte migliori. Invadere in 3-3 non da buoni risultati dal punto di vista dell'equilibrio globale. In ogni caso questo joseki non è buono per nero perché ottiene una specie di muro (in realtà non proprio una solida influenza) in gote e bianco può giocare su entrambi i lati (superiore e sinistro).
- 36: Bianco dovrebbe contrattaccare con la variante mostrata in diagramma 5.

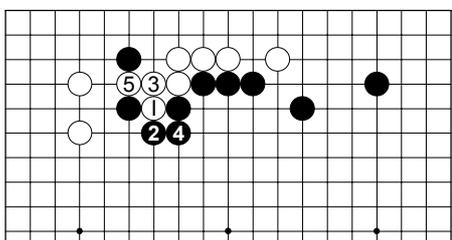


Diagramma 5

- 50: Bianco deve bloccare come in diagramma 7. Se poi nero occupa l'angolo, bianco avrà la possibilità di giocare in 3 e il risultato sarà un disastro per nero.

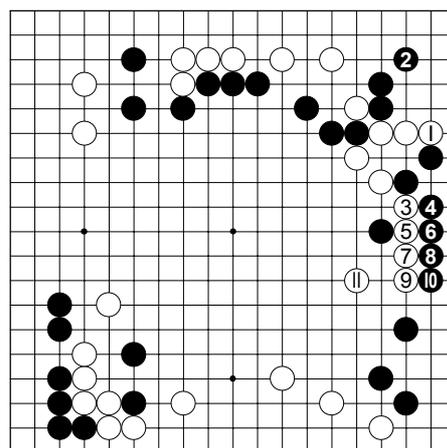


Diagramma 7

- 37: Molto male. Nero dovrebbe giocare subito in 39.
- 38: Buona risposta.
- 40: Una bella mossa. Nero adesso ha una partita difficile davanti.
- 41: Overplay. Nero deve giocare in 42. Bianco può vivere facilmente sul lato ma questo è comunque il meglio che nero possa fare.
- 42: Anche questa è un overplay. Questa è una buona mossa quando bianco costruisce influenza in cambio della vita di nero all'interno, ma nero ha già influenza esterna e bianco non avrà modo di costruire alcuna influenza: verrà tagliato e avrà problemi egli stesso. Il diagramma 6 mostra come punire nero per il suo overplay. Potreste chiedervi "ma nero viene davvero punito"? Lo è perché nessuna delle pietre nere sul lato superiore sta circondando territorio e bianco è al sicuro da qualsiasi attacco. Sembra che nero abbia giocato molte mosse dame (neutrali). Con la sequenza che inizia con 42 bianco finisce avendo giocato molti dame mentre nero conquista molti punti nell'angolo e anche sul lato destro.

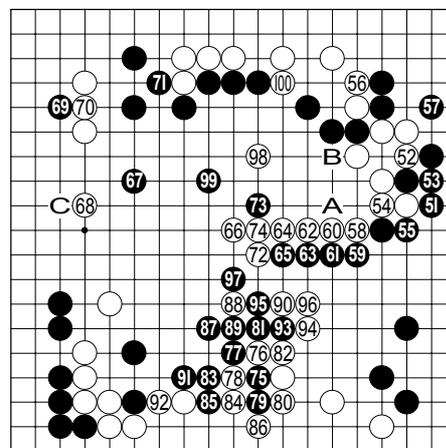


Figura 2
(51-100)

52/54/56: Queste mosse rovinano la posizione di bianco e gli costano la partita. B52 è completamente inutile (bianco si toglie una libertà da solo) e lo scambio 54/55 elimina tutto l'aji dalla posizione di nero; con 56 bianco gioca un dame, mentre nero con 57 prende punti. Queste mosse sono state giocate da bianco avventatamente. Prima di esse la sua posizione era molto promettente. Se avesse giocato nell'angolo invece che in 56 le cose sarebbero state molto diverse: bianco fa territorio e nero gioca un dame (vedi diagramma 8)!

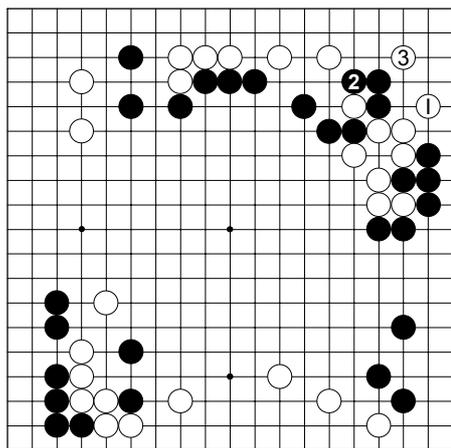


Diagramma 8

- 58:** La forma migliore è A. Se nero gioca il peep in 58, bianco fa forma ancora migliore con B.
- 67:** Nero deve prima giocare 72.
- 68:** Bianco deve fare territorio, C è meglio.
- 69:** OK (ma in realtà non proprio buona).
- 71:** Essenziale.
- 75:** Overplay.
- 76:** Possibile ma preferirei limitarmi ai nobi. In diagramma 9 le pietre nere mi sembrano morte.

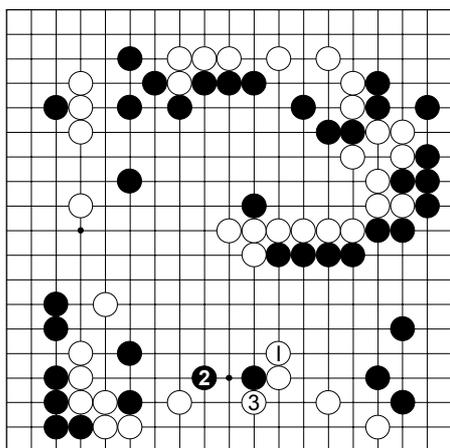


Diagramma 9

77: Sembra una mossa normale ma (se giocata correttamente) la continuazione è troppo buona per bianco. Nero dovrebbe

giocare in 80 e cercare di fare vita.
80: Sul lato sbagliato!!! Se bianco giocasse sull'altro lato, il diagramma 10 sarebbe obbligato. Questo sarebbe molto buono per bianco e la partita sarebbe quasi vinta (OK, dopo aver contato sarebbero solo alcuni punti per bianco).

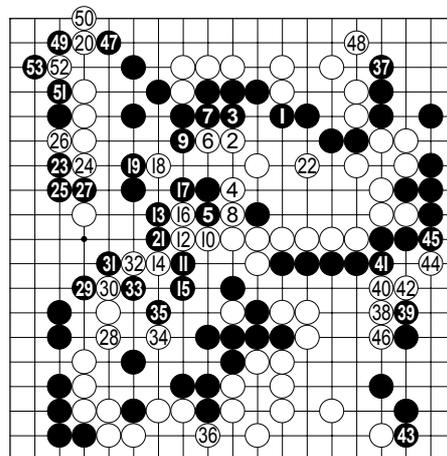


Figura 3
(1-53 = 101-153)

48: La posizione bianca è senza speranza anche se risponde correttamente a N47 come mostrato in diagramma 10. 6 nel diagramma è necessaria per catturarre le due pietre bianche (bianco può scappare giocando 6 egli stesso. Dopo 6 in diagramma 10 bianco ha circa 55 punti mentre nero ha 69 punti (e migliori prospettive per il finegioco).

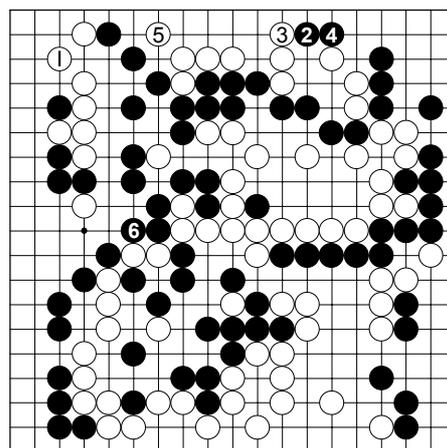


Diagramma 10

53: Bianco abbandona. Il gruppo bianco non è morto ma nero sottrae tutti i punti e bianco vive in gote con soli 4 punti di territorio.

Una buona partita per entrambi i giocatori. Ci sono state poche mosse terribili per entrambi, ma tutte le altre mosse ed idee sono state plausibili.

SPECIALE XXII C.I.: UNA PROPOSTA PER IL FUTURO

Accoppiamenti e tornei

Gli ultimi due campionati italiani hanno messo in luce i limiti del sistema di accoppiamento utilizzato nei campionati italiani. Ecco due possibili soluzioni.

di Paolo Montrasio

Anche quest'anno ci sono stati i soliti mugugni (per la verità meno del solito) sulla composizione dei turni del Campionato Italiano. I problemi con cui l'organizzazione si è confrontata sono i soliti: da un lato far giocare il più possibile tra di loro i giocatori italiani forti, dall'altro garantire degli avversari ragionevoli ai dan stranieri. Il problema era ancor più esacerbato dalla scarsità di turni, cinque contro i soliti sette, e alla fine il torneo gestito con il metodo McMahon non è stato prodigo di scontri diretti tra i favoriti.

Più di uno dei giocatori presenti ha proposto dei sistemi alternativi e ad oggi ci sono due proposte, entrambe pensate per un torneo a cinque turni.

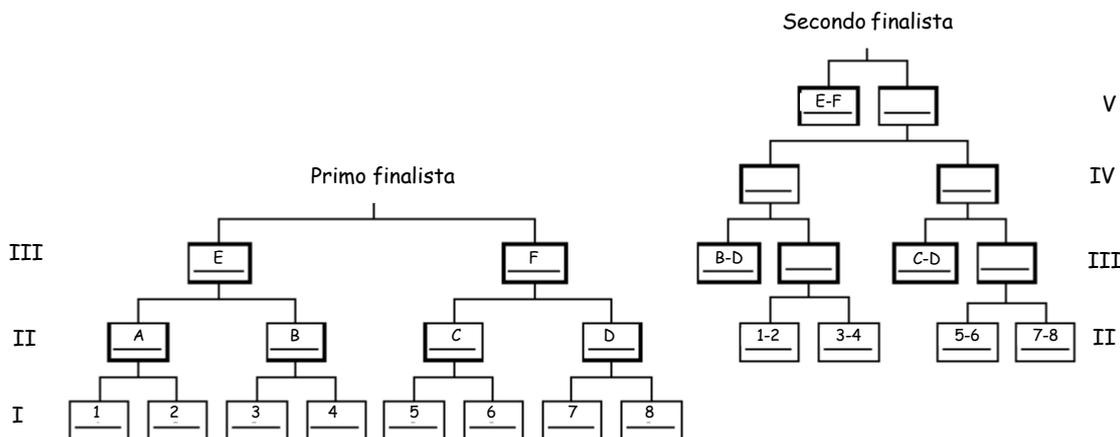
Prima di passarle in rassegna chiariamo lo scopo del torneo che prende il nome di Campionato Italiano. Quel torneo in realtà non ha come scopo la determinazione del Campione, ma si limita a selezionare due giocatori che poi si affrontano in una finale al meglio delle tre partite. Si tratta in sostanza di un torneo di qualificazione. D'altra parte il sistema con cui è gestito un torneo è tanto più preciso tanto più riesce a

selezionare un vincitore senza dar adito a contestazioni. Il fatto che si abbia a che fare con un torneo di qualificazione da questo punto di vista è un bene, perché permette una minor precisione del sistema di accoppiamento.

Detto questo veniamo alle proposte. Da una parte c'è un sistema del tutto diverso da quelli in uso fino ad ora, basato su due gironi (vincenti e perdenti) e un McMahon parallelo. Dall'altra un più semplice McMahon con un supergruppo formato solo dai più forti giocatori italiani. Vediamo le due proposte in dettaglio.

Come spesso accade una figura equivale a mille parole, per cui vi raccomando di guardare il tabellone mentre leggete le spiegazioni che seguono: saranno molto più chiare. I primi otto giocatori italiani si collocano in basso nel tabellone di sinistra (posizioni numerate da 1 a 8) nell'ordine scelto dagli organizzatori. È il cosiddetto girone dei vincenti, perché vi stanno solo i giocatori che non hanno perso partite. Al primo turno gli otto si affrontano tra di loro e i quattro vincitori passano al secondo turno nel girone dei vincenti. Gli alti

quattro entrano nel girone dei perdenti. Contemporaneamente tutti gli altri giocatori giocano un turno di McMahon. Al termine del secondo turno due giocatori passano dal girone dei vincenti a quello dei perdenti (posizioni A-B e C-D) e due escono dal girone dei perdenti per entrare nel McMahon. Questi due giocatori, che saranno probabilmente il settimo e l'ottavo in ordine di forza, per non essere svantaggiati nei confronti degli altri italiani dovrebbero entrare nel McMahon con lo stesso punteggio dei più forti (diciamo il nono e il decimo). Il terzo turno del girone dei vincenti è in sostanza uno spareggio per decidere il primo dei finalisti. Il vincitore di questa partita va direttamente in finale e nei due turni successivi gioca il McMahon (entrando con 3 punti in più di quelli con cui sono entrati i primi due eliminati - per abbassare questo punteggio è bene che almeno al primo turno del McMahon gli stranieri forti giochino con gli italiani). Anche lo sconfitto fa un turno di McMahon, per poi giocare (posizione E-F) al quinto turno lo spareggio al termine del girone dei perdenti, al termine del quale abbiamo il secondo finalista.



La seconda proposta è così semplice che si può letteralmente spiegare in due righe, e consiste nel mettere i migliori otto italiani in un supergruppo McMahon con due punti di vantaggio rispetto agli altri giocatori.

Mettendole a confronto indubbiamente la prima proposta è molto più complessa da gestire e da spiegare, anche se il diagramma aiuta. Per contro la seconda rende quasi del tutto impossibile che un ipotetico giocatore straniero molto più forte dei partecipanti

italiani possa vincere il torneo, perché recuperare due punti su cinque turni richiede che il migliore degli italiani perda due partite con gli altri italiani, cosa improbabile se è davvero il più forte.

Va notato che nella prima proposta si deve gestire in modo appropriato il meccanismo di rientro nel McMahon per non trasformare il tabellone ad eliminazione in un supergruppo tale e quale a quello della seconda proposta. Ecco perché al primo turno i giocatori

stranieri forti devono giocare con i migliori degli italiani: in caso contrario si potrebbero avere degli italiani a due punti dopo due turni e al quarto turno il primo finalista rientrerebbe con cinque punti, due in più del migliore del McMahon. Invece, supponendo che nessuno degli italiani forti del McMahon ottenga due vittorie nei primi due turni, il primo finalista rientrerebbe probabilmente a quattro punti, lasciando al migliore degli stranieri la possibilità di giocarci per pareggiare il punteggio.

COPPA ITALIA

I Campioni!



I Dragoni di Pisa si aggiudicano la prima edizione della Coppa Italia sconfiggendo Napoli in finale. Tutti i risultati e l'intervista ai vincitori.

di Luca Oriani e Massimiliano Zecca

Luca Oriani. Dunque vediamo di riassumere un po' la storia del vostro club. Ricordo di aver portato io un goban e un set di pietre a Marco Pelagatti nell'inverno del 2000 per cui circa due anni fa. Da allora di strada ne avete fatta parecchia: avete al vostro attivo già una Coppa Italia e l'organizzazione di un campionato Italiano; potremmo anche dire che il neo campione italiano, Francesco Marigo, è ormai un membro del vostro club essendosi trasferito a Pisa; tre giocatori del club si sono piazzati nei primi quattro posti della classifica del trofeo Green Stone per i goisti in maggiore crescita e nell'ultimo campionato italiano il vostro Mirco Nanni si è tolto la soddisfazione di battere il futuro campione italiano? E questo solo per citare i risultati più eclatanti che avete ottenuto! A questo punto la domanda sorge spontanea: avete già programmato il futuro? A quando un campionato europeo?

Go Club Pisa. No, nessun programma per il futuro, anche se l'idea di cominciare a razzolare qualche titolo in europa non ci dispiace affatto ☺. Per adesso (e crediamo anche per il futuro) ci limitiamo a giocare e, se capita, a crescere sia come livello di gioco che come impegno organizzativo [ricordiamo ai più distratti che Mirco si è appena candidato per il CF, N.d.R.]. Poi, si vedrà. La storia ci insegna che il nostro... ehm... 'metodo' funziona perfettamente :-P

LO. Scherzi a parte, come spiegate questa crescita così rapida del vostro club? In soli due anni siete arrivati a rivaleggiare per dimensioni e forza di gioco con i maggiori Go club italiani, incluso quello milanese che storicamente è stato 'dominante'?

GCP. Dando una occhiata alla storia del nostro club, crediamo non sia difficile ritrovarci diversi "ingredienti" che hanno chiaramente contribuito alla sua riuscita:

- un'alta densità di studenti universitari (proprio in termini di studenti/mq.), mediamente ben propensi ad attività ludiche nonché ben "connessi" ad internet, che per il go costituisce un canale di informazione fondamentale specialmente per un club piccolo come il nostro;
- un discreto numero di persone tendenzialmente interessate alla

La Classifica finale dei gironi eliminatori

in grassetto le squadre qualificate per le finali

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

Legenda: Pct= percentuale di incontri vinti in millesimi, Id= incontri completi disputati, Pv= Partite Vinte, Pp: Partite Perse, Incontro= sfida completa fra club (ogni incontro è composta da 9 partite).

Tutti i risultati delle Finali

Le semifinali

Pisa batte Firenze 5-3

Pisa	Firenze	Risultato
Oka	Pedrini	0-1
Annovi	Suzuki	0-1
Nanni	Kondo	1-0
Zecca	Turquet	1-0
Oka	Suzuki	1-0
Annovi	Pedrini	0-1
Nanni	Turquet	1-0
Zecca	Colella	1-0

Napoli batte Milano 5-3

Napoli	Milano	Risultato
Albore	Soletti	1-0
Di Leva	Burlini	0-1
Esposito	Durazzi	1-0
Barbato	Garbarini	1-0
Albore	Burlini	1-0
Di Leva	Oriani	0-1
Esposito	Garbarini	0-1
Barbato	Durazzi	1-0

La finale

Pisa batte Napoli 5-4

Pisa	Napoli	Risultato
Oka	Albore	1-0
Annovi	Di Leva	1-0
Nanni	Barbato	1-0
Zecca	Lettieri	0-1
Oka	Di Leva	0-1
Annovi	Albore	0-1
Nanni	Esposito	1-0
Zecca	Barbato	0-1
Nanni - Zecca	Barbato - Di Leva	1-0

cultura orientale;

la fortunosa presenza di 4-5 giocatori nati indipendentemente e che hanno quindi dovuto solo incontrarsi (senza il bisogno che uno trainasse tutti gli altri);

last but not least, un bel pub al centrisimo della città gestito da un bravo e disponibilissimo commerciante (il nostro buon Guido).

Detto questo, l'evoluzione del club si descrive in poche parole: Marco e Mirco stendono le fondamenta del club nel pub Kinzica, quindi rapidamente vi si uniscono gli altri goisti solitari, felici di vedere la faccia dell'avversario, anziché il monitor (e felice è anche Marco, che fino a quel momento contro Mirco non aveva vinto neanche una partita). Tra questi pochi, in particolare, Francesco è un ludo-maniaco che obbliga decine e decine di persone a farci visita ed imparare il gioco. Non tutti scappano, qualcuno ripassa, qualcuno rimane, ed ecco che il club raggiunge una massa considerevole. Il "nocciolo duro" del club è un gruppo molto affiatato con forze di gioco abbastanza vicine, il che aiuta tanto nello spingersi reciprocamente a migliorare. Poi, anche sul campo del go-mercato andiamo forte, per cui negli ultimi mesi ci siamo accaparrati un 1-dan (Isamu) e due 2-dan (Francesco Marigo e Yin Lin).

In conclusione, la nostra forza sta soprattutto nell'essere un gruppo molto affiatato, con tanta voglia di giocare, di imparare, di organizzare e di diffondere il gioco.

LO. Passiamo ora al vero oggetto di questa intervista, la vostra vittoria nella Coppa Italia. Raccontateci un po' quel fine settimana, le sfide più delicate e i momenti più piacevoli.

GCP. È stato un weekend molto intenso e molto piacevole. Eravamo un po' tesi, dobbiamo ammetterlo, ma nonostante tutto contenti di essere tra le prime 4 squadre d'Italia. La nostra semifinale era anche un bel derby toscano, Pisa contro Firenze, come già tantissime volte era successo nel corso della storia, in ben più bellicosi eventi. Le partite sono state tutte abbastanza equilibrate, nonostante giocassimo in casa del "nemico" [le semifinali si sono disputate nella magione di Olivier, N.d.R.]. Grazie all'handicap ridotto di due siamo stati lievemente avvantaggiati contro i giocatori più deboli, nella parte bassa del tabellone, mentre nella parte alta siamo stati leggermente svantaggiati. Ma, in sostanza, nessuna delle due squadre era stata favorita.

La differenza l'ha fatta la vittoria, un po' a sorpresa dobbiamo dire, di Isamu contro Hiroto, che ci ha proiettati in finale con il bel punteggio di 5-3. Lo stesso con cui, una stanza più in là, Napoli batteva la nervosissima squadra di Milano. I due Go Club più giovani d'Italia si sarebbero contesi la vittoria finale! A questo punto eravamo contentissimi, alla

vigilia non speravamo affatto in questo risultato! E lo stesso si può dire per i nostri amici di Napoli, anche loro felicissimi di essere in finale. Questa nostra doppia felicità ha fatto sì che le finali, ospitate da Isamu nel suo agriturismo di Colleoli, si siano giocate in un clima molto rilassato e divertente. Grazie alla splendida ospitalità non sono infatti mancate le bottiglie di buon Chianti, che hanno allietato la giornata e contribuito a sviluppare un gioco, diciamo così, più intuitivo ☺.

Venendo alle partite della finale, dopo la prima serie di incontri eravamo quasi incredibilmente sul 3-1 per noi. Un buon punto di partenza, sicuramente, ma non è stato sufficiente perché nel pomeriggio la squadra di Napoli ha ribaltato il risultato, finendo quindi in parità. A questo punto bisognava giocare il rengo per decidere quale sarebbe stata la squadra vincente.

C'è da dire, a onor del vero, che abbiamo anche provato ad assegnare la patta, in modo da poterci trovare di nuovo tutti insieme per un intero weekend da Isamu [ricordiamo che il primo premio della manifestazione era un weekend nell'agriturismo, N.d.R.]. Purtroppo gli arbitri e Isamu ce l'hanno impedito! ☹. Il rengo è stata una partita molto bella e interessante. Da un lato Mirco e Massimiliano, per i Dragoni; dall'altro Giordana e Antonino, per il Najokata. Alla fine la vittoria è andata a noi, ma avrebbe potuto tranquillamente vincere Napoli (che per un attimo è stata in vantaggio, sul goban, a causa di una disattenzione dei dragoni). Il risultato importante, comunque, è stato che a prescindere dalla squadra vincitrice siamo stati tutti contenti dei bellissimi momenti passati insieme. Soprattutto Giordana, che con le sue 4 vittorie in altrettanti scontri nei singolari si è portata a casa un sorriso da orecchio a orecchio che le è durato per diverse settimane!

LO. C'è stato un momento in cui pensavate di potercela fare? E un momento in cui eravate convinti che fosse tutto perduto?

GCP. In tutta sincerità, eravamo già soddisfatti di aver superato le qualificazioni, e ci preparavamo serenamente ad una serie di dignitose sconfitte... Poi, ad un certo punto, anche Isamu ha iniziato a vincere qualche partita importante: un segno del cielo, senza dubbio! Anche in finale, dopo i primi turni, anche se eravamo in vantaggio 3-1 non eravamo affatto sicuri della vittoria. Durante il rengo, poi, le sensazioni cambiavano: dopo una mossa seconda degli errori e delle belle mosse che facevano gli avversari e i compagni. Il rengo è iniziato bene per noi, e ci sembrava solo questione di riuscire a terminare la partita conservando il vantaggio iniziale. Una nostra disattenzione nel fine gioco ci ha fatto rimettere in discussione tutto quanto, ed è stato il turno dei napoletani di gongolare... Alla fine, complici il vino, l'emozione, la stanchezza, il byo-yomi, e tutto quello che ci volete mettere mettetecei, un grosso errore dei napoletani ci ha riconsegnato la vittoria.

LO. L'organizzazione del torneo è stata decisamente impeccabile, ma da campioni avete qualche suggerimento dell'ultimo momento per il prossimo anno?

GCP. A parte riempire la coppa con cioccolatini ed altre sorprese, diremmo di no (Ebbene sì, abbiamo provato ad aprire la nostra in cerca di qualcosa di buono, o almeno del denaro, e invece niente). La Coppa Italia è stata una manifestazione che ci ha impegnato moltissimo, è stato anche abbastanza difficile riuscire ad organizzare tutti gli incontri dal vivo visto l'affollamento del calendario goistico (che tra l'altro quest'anno si preannuncia ancora più affollato), ma alla fine è sempre stato un piacere poter giocare di persona con i nostri amici di tutta Italia. Quindi facciamo di nuovo tanti complimenti agli organizzatori e a tutte le squadre partecipanti

LO. Il prossimo anno avrete una squadra ancora più agguerrita con l'acquisto di Francesco, neo campione italiano. Pensate già di avere anche la prossima edizione in pugno?

GCP. Beh, il nostro potenziale bellico è discretamente cresciuto, ma alla prossima edizione probabilmente gli altri club ci prenderanno meno sottogamba, per cui ci aspettiamo una offensiva più agguerrita. Naturalmente non ci lasceremo strappare la coppa tanto facilmente! Ci saranno di nuovo delle partite belle ed emozionanti, e non è facile dire a-priori chi vincerà. Anche la buona sorte, si sa, ha un ruolo importante in queste manifestazioni, e noi speriamo di averla sempre dalla nostra parte.

LO. per concludere, dateci qualche informazione di prima mano sul futuro del club di Pisa: quali sono i programmi per il 2002? Quali tornei e in che periodo avete intenzione di organizzarli?

GCP. Come ben sapete il nostro Go Club è una vera e propria fucina di idee e iniziative. Molto probabilmente organizzeremo di nuovo un torneo in ottobre, anche se quasi sicuramente non sarà un Campionato Italiano per evitare l'inevitabile boicottaggio da parte di molti giocatori. Stiamo anche valutando la possibilità di organizzare un altro torneo, magari in primavera, ma vista la volontà del Club di Bologna di fare un suo torneo sarà un po' difficile riuscire a trovare un buchetto. Per il resto, vista la recente "gita" di Alex e Cristiano ad Amsterdam, organizzeremo sicuramente dei corsi a livello di Club, oltre alla consueta serie di mini-tornei interni che servono se non altro a farci divertire come matti. Francesco, il nostro poli-ludico tutto fare, vi aspetta tutti i martedì sera per farvi giocare a tutto quello che vi pare e piace, più e strano e meglio è ☺ [<http://maiden.di.unipi.it/NonSoloGo/>]

Tutte le nostre attività sono comunque segnalate per tempo sul nostro meraviglioso sito web (<http://maiden.diunipi.it/go/>) e sulle principali mailing-list a tema.

TORNEI

Il Go Master Italia

La seconda edizione del Go Master Italia si è conclusa, e ancora una volta non sono state giocate tutte le partite previste. Non si può però parlare di un fallimento completo. Cerchiamo di capire perché parlando con l'organizzatore del torneo, Paolo Montrasio. Siamo andati a intervistarlo in una fredda nottata di dicembre, poche ore dopo la conclusione del torneo.

di Luca Oriani

Luca Oriani. Paolo, eccoci alla conclusione del secondo anno del Go Master, e ancora una volta senza aver concluso tutte le partite previste per il torneo. Nel commento all'ultima edizione, da queste pagine avevo mosso due critiche al GMI, in primo luogo la mancanza di un qualsiasi aiuto dell'organizzazione ai giocatori, e di conseguenza avevo criticato la decisione di applicare il regolamento e di escludere i partecipanti dello scorso anno. Negli ultimi mesi, anche alla luce del risultato di questa edizione, mi hai convinto che in realtà queste due scelte sono strettamente legate e nello spirito della manifestazione. Vuoi spiegare anche ai nostri lettori quello che hai già detto in varie discussioni a me?

Paolo Montrasio. La tua conversione mi fa piacere! ☺ In realtà il concetto è semplice. Un torneo normale, che si svolge in luogo e in una data precisi, deve necessariamente corteggiare i giocatori per assicurarsi una partecipazione più ampia possibile. Il Go Master invece è concettualmente diverso. Gli otto partecipanti hanno letteralmente tutto il tempo che vogliono per portare a termine le loro sette partite a testa, e giocarle tutte è l'unico vincolo a cui si sottopongono volontariamente all'inizio del torneo. Non devono essere in un certo luogo a una certa ora e passarci tutto un fine settimana; possono scegliere da soli dove e quando giocare. Come però spesso accade anche in questo caso una maggiore libertà si traduce in una maggiore difficoltà a fare le cose. In questi due anni ho visto che le capacità di pianificazione del proprio tempo dei goisti non sono superiori a quelle della media della popolazione in genere: anche loro tendono a posticipare gli impegni, fino a scoprire di non avere più tempo, e alla fine qualche partita resta non disputata. Questo è un peccato, proprio perché l'autorganizzazione è l'essenza stessa del Go Master. Non ci sono premi e

vincere il GMI non dà diritto a nulla, lo si gioca solo per il piacere di giocare e telefonare ad un goista per mettersi d'accordo per fare una bella partita non è forse parte del piacere?

LO. Da giocatore ho notato che è molto facile organizzare le partite e se si ha voglia di fare qualche telefonata in prima persona. Tuttavia molti dei giocatori, pur rispondendo molto positivamente a qualsiasi sollecitazione, sembrano restii ad attivarsi in prima persona. Mi sembra di poter dire che questa timidezza sia la principale ragione del basso numero di partite giocate. Non pensi che una qualche assistenza da parte degli organizzatori potrebbe aiutare a concludere in modo più completo il torneo?

PM. Sicuramente aiuterebbe, visto che tutte le volte che ho telefonato a qualcuno per organizzare una delle mie partite sono riuscito a concordare rapidamente l'incontro. Indubbiamente sarei riuscito ad organizzare con facilità anche delle partite tra gli altri giocatori, ma questo non è lo spirito del torneo. Se per l'organizzatore di un torneo di un weekend è un grosso insuccesso avere solo una decina di giocatori, per me non è per nulla un problema avere un Go Master senza tutte le partite disputate: semplicemente constato che in Italia non c'è sufficiente interesse per un torneo con questa formula, che è quella a cui sono interessato. Se volessi forzare i giocatori a giocare le partite allora sarebbe molto più semplice organizzare un torneo come gli altri, radunando tutti in un unico posto per un paio di fine settimana.

LO. Dal sito del Go Master (gomasteritalia.tripod.com) risulta che gli organizzatori siano tre (tu, Alberto Ceresa e Matteo Sisa) e quest'anno hai coinvolto anche Tami per darti una mano. A dire il vero è difficile vedere il contributo di altri al di fuori del tuo. Sarebbe corretto dire che il

praticamente tutto il lavoro è fatto da te?

PM. Una volta avviato il Go Master non avrebbe bisogno di interventi, se non per riportare i risultati sul sito. Nonostante il sito sia restato molto indietro rispetto alle partite nei primi mesi di torneo, questa è una cosa molto semplice da fare una volta se ci si organizza in modo opportuno. Il grosso del lavoro va fatto prima dell'inizio delle partite, quando si deve fare l'elenco dei candidati e telefonare ai giocatori per invitarli. In genere ci vogliono due o tre telefonate, si devono spiegare le condizioni di partecipazione e poi far circolare numeri di telefono ed email per mettere in contatto tra loro i partecipanti. In questa fase per ragioni varie non avevo avuto aiuto da parte di Alberto e Matteo così avevo chiesto a Tami di darmi una mano, cosa che ha fatto egregiamente. Successivamente non ho più avuto notizie dei miei soci, ma va detto che il torneo va avanti da solo e così non li avevo più contattati neppure io.

LO. Come giudichi questa seconda stagione del torneo? Sei soddisfatto oppure no? Pensi che dopo queste due stagioni il torneo possa avere un futuro o hai intenzione di rinunciare?

PM. Non siamo ancora arrivati al 100% delle partite, ma ci siamo avvicinati moltissimo a questo obiettivo. Cinque giocatori su otto hanno disputato tutte le partite tra di loro. Gli altri tre non sono arrivati in fondo per vari motivi. Uno, Gionata, ha aspettato troppo a organizzare le proprie partite e alla fine è stato sommerso dal picco di lavoro dell'organizzazione dei Giochi Sforzeschi: un errore di valutazione. Il secondo, Gino Tufano, ha iniziato a giocare solo quando l'ho contattato io per la mia ultima partita, ma poi ne ha giocate ben altre tre in un paio di settimane, a testimonianza di quanto sia semplice organizzare gli incontri. Infine il

terzo, Francesco, quest'estate si era un po' pentito di aver accettato l'invito perché era molto impegnato con gli studi e altre attività. L'avevamo convinto a continuare il torneo ma in effetti poi non ce l'ha fatta a finirlo. Però la facilità con cui si combinano le partite è così grande che sono sempre meravigliato di vedere che una persona non riesca per davvero a giocarne sette in sei mesi, quando normalmente un goista ne gioca di più in un mese solo, e così l'anno prossimo il Go Master ci sarà ancora. Rientrano in gioco i partecipanti dell'edizione 2000. Supponendo che non tutti siano in grado partecipare ci saranno dei nuovi ingressi e conservo la speranza che presto o tardi troverò otto giocatori ben motivati e il torneo sarà completato nella sua interezza.

LO. C'è qualcosa che pensi di poter migliorare per il prossimo anno?

PM. Sono due le cose a cui sto pensando, ma solo su una ho potere di intervento, ed è la formula del torneo. Come ho detto, non è per nulla difficile trovare il tempo per giocare queste famose sette partite a testa, ma se guardo i più tenaci giocatori del 2000 e del 2001 vedo che in genere hanno giocato quattro o cinque partite a testa. Solo due hanno disputato tutti gli incontri, mentre gli altri hanno giocato un numero di partite variabile tra zero e tre. Si potrebbe pensare che un torneo di cinque turni, anziché sette, sia più in sintonia con l'impegno che si può chiedere al goista italiano e così stavo pensando a qualche formula alternativa più snella. Tuttavia mi sa che l'anno prossimo rimarrà il girone all'italiana tra otto giocatori. La seconda cosa a cui pensavo invece è

intimamente legato a uno degli scopi del GMI. Quando il GMI era stato pensato si era stabilito che le mosse delle partite dovevano essere registrate, pena la non validità dell'incontro. In questo modo avremmo avuto ventotto partite di buon livello da far circolare per l'Italia e da mostrare ai giocatori meno forti. Certo, studiare le partite dei professionisti è molto più utile, ma vedere come se la cavano i dan italiani può avere il suo interesse. Tra l'altro questo aumenterebbe l'interesse per il torneo. Immagino che vedere su giocarego l'annuncio del risultato di un incontro del GMI lasci un po' il tempo che trova. Vederlo accompagnato dal tracciato delle mosse sarebbe tutta un'altra cosa. Purtroppo l'unico modo per avere tutte le mosse, fine gioco inclusi, è che qualcuno si sieda a fianco a giocatori e le segni,

e se si fa fatica a mettere due giocatori attorno ad un goban ci si può immaginare quanto sia difficile assicurare la presenza di una terza persona. Questo sarebbe un compito per gli organizzatori, ma da solo non posso certo farcela, così sia l'anno scorso che quest'anno le partite sono state accettate anche senza la registrazione delle mosse.

LO. Esprimi tre desideri per il GMI 2002.

PM. Primo desiderio: vorrei vedere tutte le partite completate; secondo: vorrei avere tutte le partite segnate; terzo: voglio arrivare alla decima edizione, al termina della quale si gioca il super torneo tra i vincitori per assegnare la coppa, e mi piacerebbe che ci fosse in lizza qualcuno in grado di impensierire Yukil!

La classifica finale

Pos.	Nome	Pt.	Giocate	Non disputate
1	Shigeno	5	5	2
2	Suzuki	4	5	2
3	Montrasio	3	7	-
4	Oriani	2	7	-
5	Burlini	2	5	2
6	Tufano	2	4	3
7	Marigo	2	3	4
8	Soletti	0	4	3

Go Master Trivia

Giocatori

Il Go Master è arrivato alla seconda edizione, con un completo ricambio dei giocatori tra la prima e la seconda. In tutto vi hanno partecipato 16 giocatori, di cui 10 italiani, 3 coreani e 3 giapponesi.

Il torneo più femminista

Due sole donne hanno preso parte al torneo, una per edizione, ed entrambe se lo sono aggiudicato.

2000 e 2001

Due soli giocatori hanno concluso tutte le partite. È accaduto nel 2001. Nel 2000 sono state giocate 11 partite, nel 2001 se ne sono portate a termine 20.

Più partite, meno partite

Nel 2000 i due giocatori più in alto in classifica sono stati quelli che hanno fatto più partite, cinque a testa. Un giocatore non disputò neppure un incontro. I due giocatori che fecero più

partite nel 2001 (sette a testa) si classificarono terzo e quarto. Il giocatore che fece meno partite ne giocò comunque tre.

Il secondo punto

Nel 2000 tre giocatori hanno concluso il torneo con due punti a testa. Nel 2001 sono stati quattro. In entrambi i casi la classifica avulsa non è stata sufficiente a determinare l'ordine dei giocatori e è dovuto considerare il numero di partite giocate.

LA PARTITA COMMENTATA

Yuki Shigeno al Go Master 2001!

La prima partita giocata da Yuki nel Go Master di quest'anno. Rivediamola attraverso il suo commento.

Bianco Yuki Shigeno 2p
 Nero Paolo Montrasio 1d
 Torneo Go Master Italia
 Data 24 settembre 2001
 Risultato Bianco vince per abbandono dopo 116 mosse

Commento di Yuki Shigeno, adattato per ETG da Paolo Montrasio

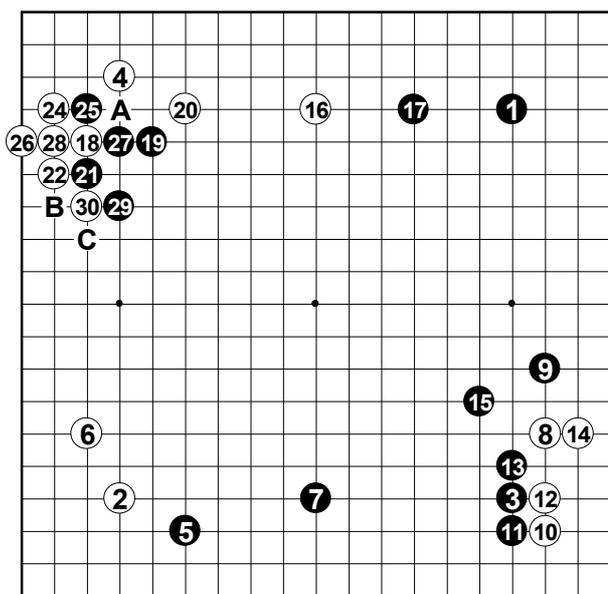


Figura 1 (1-30)

inferiore sinistro giocando come in diagramma 1 o 2. In entrambi i casi questo aiuterebbe lo sviluppo di un moyo per nero, e la sequenza in diagramma 2 è migliore per nero.

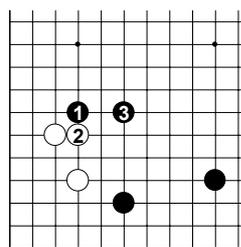


Diagramma 1

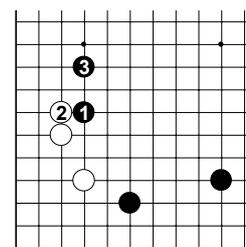


Diagramma 2

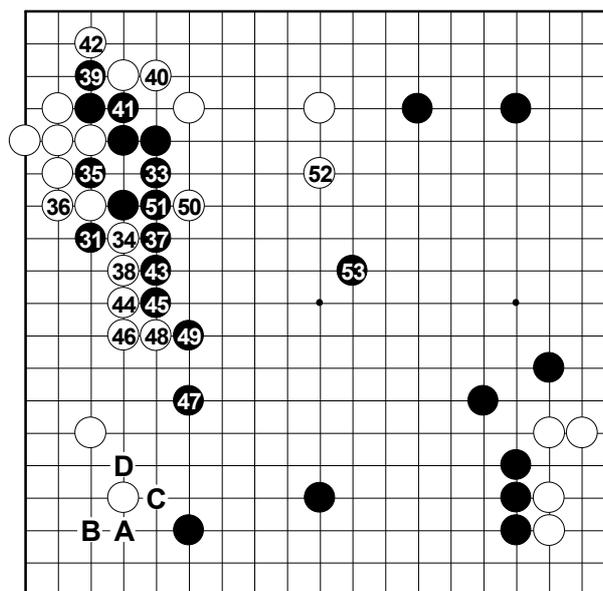


Figura 2 (31-53)

Questa è la prima partita di Yuki Shigeno nel Go Master Italia. Nonostante il risultato scontato la partita è stata ragionevolmente equilibrata fino all'inizio del semeai che ne ha deciso l'esito. Il primo commento riguarda addirittura una mossa di bianco.

30. Troppo piccola. Bianco avrebbe dovuto tagliare in A. se nero gioca B, bianco gioca la sonda (peep) in C e nero deve connettere e fare un gruppo pesante. Bianco avrebbe la possibilità di fare punti sul lato. Quindi nero non giocherebbe B, ma si sposterebbe sull'angolo

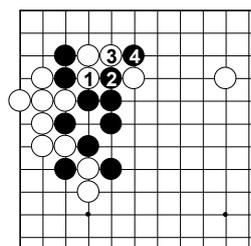


Diagramma 3

39. Bianco non può tagliare in 41. Dopo la sequenza in diagramma 3 non importa cosa fa bianco, in ogni caso il risultato sarà un disastro!

43. Nero schiaccia bianco. L'influenza di nero al centro vale più dei pochi punti che concede a bianco sul lato.

47. Spingere ancora una volta con nero 48 sarebbe sente (sebbene bianco vorrebbe prendere il sente per se stesso), a causa della sequenza che nero potrebbe giocare dopo un hane nero una linea sotto 46. L'aji di 31 e la mancanza di libertà delle quattro pietre sono la chiave. Per di più il salto in 47 è probabilmente troppo lungo di una linea.

48. Bianco sfrutta subito la debolezza del salto: fra le due pietre nere resta uno spazio, che diventerà importante più avanti nel corso della partita.

53. Questa mossa ingrandisce il moyo nero. Prima di giocarla nero avrebbe potuto scambiare nero A - bianco B - nero C - bianco D per rafforzare il lato sinistro del moyo.

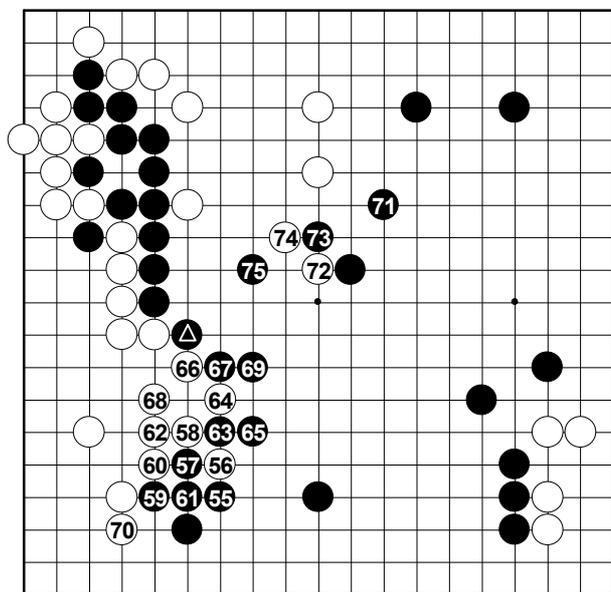


Figura 3 (54-75)

57. Dopo questa mossa la sequenza fino a 68 è obbligata per entrambi i giocatori.

70. Questa mossa vale molti punti.

71. Questa è una mossa molto forte, ma nero deve essere molto attento a causa dei tagli attorno alla pietra segnata.

73. Corretto.

75. Sbagliato. Nero doveva giocare come in diagramma 4 e la partita per bianco sarebbe stata molto difficile. Bianco avrebbe poi dovuto invadere il lato destro come

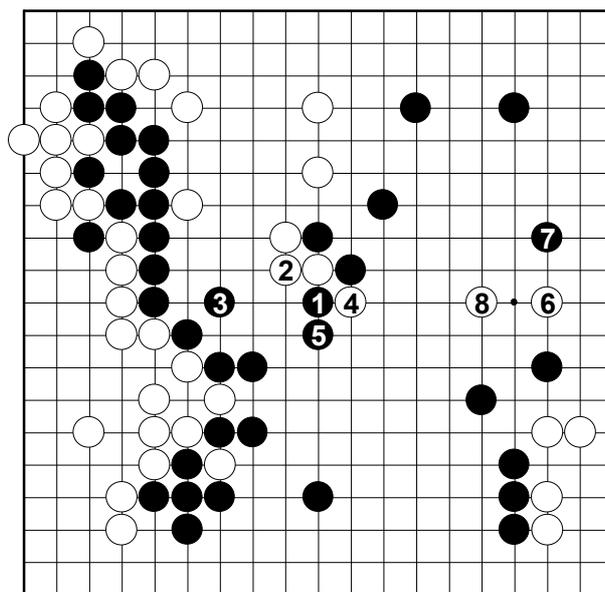


Diagramma 4

in diagramma 4 e nero dovrebbe mirare a uccidere bianco perché c'è poco spazio per vivere.

78. Bianco taglia.

Nel combattimento che segue nero cerca di vivere inseguendo le pietre bianche in alto, ma bianco riesce a vivere facilmente. Nero abbandona quando bianco penetra nel suo moyo sulla destra con 116.

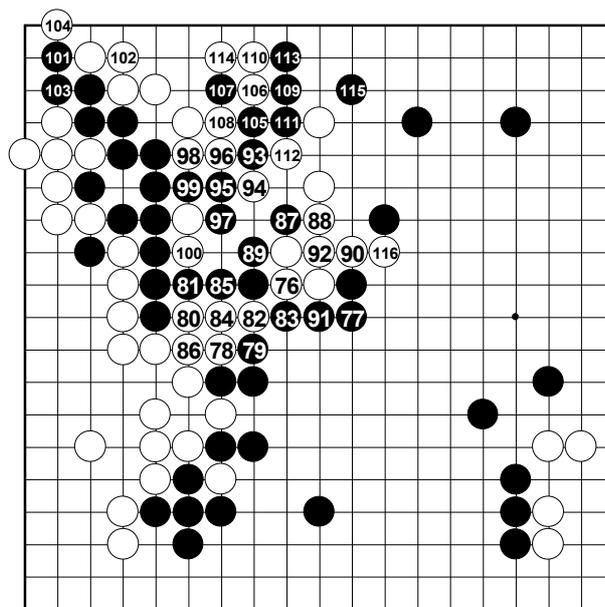


Figura 4 (76-116)

NOVITA' DAL GIAPPONE

Hikaru no Go

Il Go si avvicina ai più giovani con le avventure a fumetti del giovane Hikaru di Paolo Montrasio

In Giappone il Go sta improvvisamente tornando popolare tra i giovanissimi. Forse i giapponesi si sono stancati del Pachinco, della Playstation, dei manga e della TV? Non proprio, anzi sono manga e TV che guidano il nostro gioco alla riscossa.

Mentre nel dicembre del 1998 in Italia si stava preparando la scissione, in Giappone si ultimavano i preparativi per il lancio di una nuova serie di fumetti: Hikaru no Go, il Go di Hikaru. La vicenda è ambientata nella Tokyo dei nostri giorni e inizia quando Hikaru, un ragazzino normalissimo, trova in soffitta un antico goban e gli appare il fantasma di Sai, un maestro di Go di molti secoli fa. Sai era uno dei più forti giocatori della sua epoca, se non il più forte. Accusato ingiustamente di aver barato durante una partita, cadde in disgrazia e si tolse la vita. Da allora il suo spirito è legato al goban su cui si giocò la partita fatale, proprio quello trovato da Hikaru.

Hikaru è l'unico a vedere Sai, che può giocare solo attraverso di lui dettandogli le mosse delle partite. Hikaru dapprima non vuole saperne di perder tempo dietro ad un gioco per lui così noioso come il Go, poi ottiene, sotto dettatura di Sai, una serie di successi spettacolari e infine si appassiona al gioco. Nella storia e nello sviluppo della passione verso il Go di Hikaru ha un ruolo fondamentale la rivalità con Akira, un giovanissimo genio del Go che gioca a sole tre pietre col padre, il Meijin. Sai lo batte due volte e da allora Akira si pone come obiettivo il diventare più bravo di Hikaru (che ovviamente crede essere stato il suo vero avversario) e persegue questo scopo con una determinazione assoluta. Hikaru, che non può rivelare l'esistenza di Sai, inizia ad essere a disagio perché non vuole umiliare gli avversari con la forza di Sai

e prendersi i meriti delle vittorie. Così prima si rifiuta di giocare ancora con Akira e con chiunque altro (se non su Internet, dove Sai diventa rapidamente popolarissimo), poi si getta anima e corpo sul Go per arrivare allo stesso livello di Akira. In un solo anno, studiando con Sai arriva a superare l'esame di ammissione ad insei, mentre Akira inizia la carriera di professionista.

Il fumetto è disegnato molto bene, e le posizioni sui goban sono perfettamente reali, grazie al supporto tecnico della Nihon-Kiin. La Nihon-Kiin sta probabilmente benedendo questa

serie, perché nel 2000 c'è stato un boom del Go tra i giovanissimi. Per la prima volta dopo 16 anni il campionato giovanile ha avuto più di 2000 iscritti, e i corsi di Go stanno ricominciando ad apparire e ad avere iscritti in numerose scuole. L'effetto propagandistico di una serie a fumetti è incredibile, perché le vicende appassionanti dei protagonisti risvegliano lo spirito di emulazione dei bambini, e non solo il loro. Qualunque goista in crisi di motivazione legga il fumetto proverà di sicuro la voglia di tirar giù tutti i libri di Go dallo scaffale su cui li aveva relegati, chiudersi in camera e iniziare a studiare e a giocare





partite fino a diventare sesto dan. Come se non bastasse, da ottobre 2001 in Giappone Hikaru no Go è diventato una serie a cartoni animati. Chi ricorda con terrore le inverosimili partite a calcio di Holly e Benji si tranquillizzi: dai clip disponibili su Internet anche il

cartone animato è goisticamente corretto ed estremamente fedele all'originale. Nel calcio di Holly e Benji, così come nella pallavolo di Mimi, la cosa più importante era però l'amore per i rispettivi sport che i protagonisti riuscirono a passare ai ragazzi e alle

ragazze che seguivano le loro storie in TV. Si spera che anche Hikaru abbia lo stesso successo con i ragazzi giapponesi. Riuscire a riaccendere la passione per il Go in Giappone farà certo bene a tutto il movimento goistico mondiale. Chissà se avremo mai l'occasione di vedere Hikaru sui nostri schermi. Per ora accontentiamoci di leggere le sue avventure, tradotte in inglese da dei volontari che ringrazio con tutto il cuore, e scaricabili da Internet al primo degli indirizzi che vi dò qui sotto. Invece, chi volesse tentare l'esperimento di attrarre qualcuno al Go facendogli leggere il fumetto, mi faccia sapere il risultato: personalmente sono ottimista.

Le traduzioni del fumetto (in inglese)
<http://toriyamaworld.chambergates.com/hikaru.html>

La home page del fumetto (in giapponese)
<http://jump.shueisha.co.jp/hikaru/index.html>

La home page del cartone animato (in giapponese)
<http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/hikaru/index.html>

Le clip del cartone animato (in inglese)
<http://www.hikaru-no-go.cjb.net/>

Il Collectible Card Game (in giapponese)
<http://www.konami.co.jp/cp/hikaru/hikaru.html>

Dagli anime al Go

Hikaru inizia a portare nuovi goisti anche in Italia!

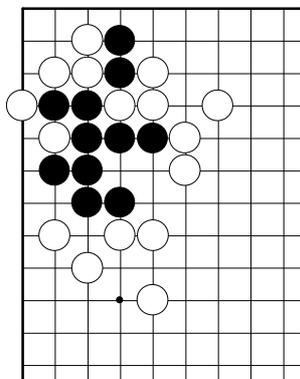
Ho conosciuto io stesso due persone che si sono avvicinate al Go dopo aver visto i cartoni animati (in gergo, *anime*) di Hikaru. Se li sono scaricati da Internet, con i sottotitoli in inglese, e si sono appassionati al gioco. Visto il successo che il cartone animato sta avendo in Giappone, dove recenti notizie riportano che la Nihon-Kiin userà il personaggio come padrino di un nuovo torneo per i giovanissimi, e visto che sognare non costa niente, viene davvero da chiedersi cosa accadrebbe se in futuro Hikaru entrasse nei palinsesti di una televisione italiana.

Per ora invece accontentiamoci (si fa per dire!) di qualche appassionato di *anime* e speriamo che tanti seguano i primi due. Per i sogni c'è sempre tempo.

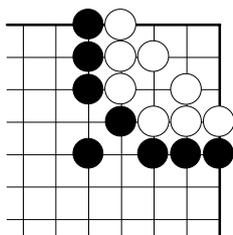
I Problemi di ETG

di Paolo Montrasio

Iniziamo questa nuova rubrica di Easy To GO! rendendo omaggio a Hikaru. Ancora all'inizio della storia Hikaru entra nella sala in cui si sta disputando un torneo giovanile. La sala è letteralmente piena di goban e di spettatori. Mentre Hikaru passeggia tra i tavoli senza capire alcunché Sai si guarda attorno commosso, quando improvvisamente nota una posizione su un goban e commenta "Oh guarda!! Su quella tavola nell'angolo in alto a sinistra, nero morirà se non sta attento". E dice a Hikaru le coordinate della mossa che gli permette di vivere. Sfortunatamente il ragazzino che tiene nero gioca una mossa diversa e prima di rendersi conto di ciò che sta facendo, Hikaru si lascia scappare "Così vicino! Non va bene, dovresti aver giocato..." e gli dice la mossa giusta, scatenando un putiferio. La partita viene sospesa per interferenza e gli arbitri stentano a credere ai giocatori che gli raccontano che Hikaru era appena arrivato; infatti "anche un professionista dovrebbe pensare un momento prima di risolvere questa situazione", dicono. Quanto tempo servirà a voi per trovare la mossa? Posso solo anticiparvi che la mossa vista da Sai è alquanto sorprendente!

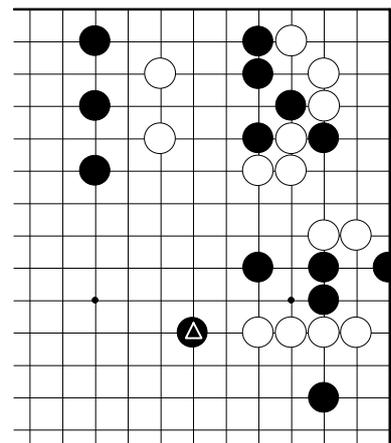


Data la difficoltà del primo problema, il secondo dev'essere per forza semplice per farvi recuperare morale. Mi è capitato di vedere la posizione qui sotto in una partita tra due giocatori attorno ai 10 kyu. Ovviamente i giocatori più abili avranno da tempo memorizzato la forma e sanno che se nero gioca correttamente otterrà un seki. Questa è dunque l'occasione per gli altri di recuperare terreno. Qual è la sequenza corretta?



Infine, qualche settimana fa stavo giocando alla pari con un 7 kyu di Milano. Forse giocavo un po' male io, forse pensava bene a quello che faceva lui, sta di fatto che mi stava massacrando e mi chiedevo se avrei dovuto abbandonare con ignominia, visto che le mie quattro pietre bianche sul lato destro erano

praticamente morte: tutto attorno ci sono infatti degli enormi gruppi neri, che per pudore non mostro nel diagramma, che altro scopo non hanno nella vita se non di catturare le mie povere pietrine. Per fortuna nero gioca la pietra segnata invece che semplicemente allungare verso il centro, e questo mi dà la possibilità di collegare le quattro pietre bianche al gruppo in alto. Come si fa? La sequenza da leggere è piuttosto lunga e non azzardatevi a girare pagina prima di averla trovata!



**LE SOLUZIONI A
PAGINA 47!**

Leggende di Go

Il ministro Kibi -prima parte-

di Alex Albore

Il wei-qi è un gioco antichissimo. Questo si sa già poiché molti di noi usano questo per stupire i propri interlocutori. "Secondo millennio prima di Cristo, se non oltre..." diciamo di solito, riferendoci all'imperatore Yao, padre leggendario del wei-qi, che lo inventò nel XXIII sec. a.C. per educare suo figlio. La verità è che le prime tracce scritte compaiono nei testi confuciani, nello *Zhongyong* (L'invariabile medio), *Mengzi* (cronache di Mencio) e nel *Mozi* (V sec. A.C.), il che ci porta a datare l'esistenza del gioco al VI secolo a.C. Senza nulla levare ad una più antica origine del gioco, come dice Paolo Zanon, la presenza di accenni al wei-qi nei testi storici non fa altro che confermare una presenza già radicata del gioco presso la popolazione e quindi sicuramente più antica. Creare falsi miti, come la nascita del gioco tra nebbie del Tibet (da sempre refrattario alla sinizzazione), anche se utile per un certo tipo di diffusione, non fa altro che confondere le idee allo storico o al semplice interessato nuocendo infine al gioco stesso.

Comunque, quello di cui si è abbastanza certi, è che il wei-qi è stato introdotto in Giappone durante il periodo Nara (710-794), e più precisamente verso il 740 d.C. Molto attenta allora alla cultura cinese, la corte imperiale giapponese ben presto adottò il gioco, facendolo entrare nella vita quotidiana della nobiltà e sviluppandolo con il nome di Igo. Durante quello stesso periodo, furono "esportati" dalla Cina l'arte del ricamo, il sistema di scrittura, testi liturgici originali buddisti... Una vera e propria rivoluzione culturale insomma! La cosa è ancora più sorprendente se si pensa che il tutto fu opera di un solo uomo, o meglio, di un solo gruppo di abili ed intelligenti dignitari.

La Cina a cavallo tra settimo e ottavo secolo era un impero fiorente. Dopo la fugace dinastia Sui che aveva riunito la Cina, sotto la dinastia Tang l'Impero Celeste attraversava un'età dell'oro per le arti, le religioni, la filosofia e la politica.

Il Buddismo, che vide le sue origini in India nell'epoca di Confucio, fiorì durante l'epoca Tang, mutando e radicandosi permanentemente nella vita religiosa cinese.

Fu inventata la stampa mediante blocchi di legno scolpiti, diffondendo la parola scritta tra un vasto pubblico. Il sistema amministrativo, retto da intellettuali selezionati dalle scuole confuciane, fu perfezionato ma la vera svolta politica avvenne con la separazione del potere militare da quello amministrativo (storicamente legato alla grandi famiglie ed ai signori della guerra), in tal modo gli ufficiali, che erano alle dirette dipendenze della corte e non avevano interessi legati a feudi, dividevano gli interessi dell'Imperatore cementando la stabilità dell'impero.

La Cina continuò ad arricchirsi intellettualmente attraverso i numerosi contatti con i paesi limitrofi, così come aumentò la sua influenza sulle civiltà confinanti, dall'India alla Persia, dal Tibet al Giappone: tutto l'Oriente risentì del suo grande ascendente culturale.

Nella capitale cinese, Chang'an, approdò nell'anno 717 una missione diplomatica giapponese. Tre promettenti giovani facevano parte di quella missione: il poeta Abe no Nakamaro, il monaco Genbo della scuola Hosso e Kibi no Makibi, nobile ventiduenne di buone speranze. Come gran parte della ricca gioventù giapponese, Nakamaro e Kibi erano stati mandati oltre il mar del Giappone per completare la loro educazione alla luce della grandezza Tang.

Destinato a diventare precettore della figlia dell'imperatore nipponico Shomu, Kibi era stato assegnato di una delicata missione: osservare, ascoltare ed imparare al fine di portare in Giappone il meglio della cultura e conoscenza cinesi. Oggi qualificheremmo questa richiesta imperiale come un'azione di spionaggio, culturale certo, ma non tanto lontano dall'odierno spionaggio industriale. Ma i dignitari nipponici, dalla viva intelligenza e dai modi raffinati, sicuramente seguivano in questo delicato incarico le parole di Confucio: «Il saggio rivolge un'attenzione particolare a otto cose. Veder bene ciò che guarda; udire bene ciò che ascolta; essere affabile; avere un abbigliamento irreprensibile; essere diligente nelle azioni; interrogare su ciò di cui dubita; sapere a che conduce la collera quando è scontento; e quando vuole ottenere un bene,

sapere se è secondo giustizia.» (Lunyu, XVI).

Ammissa alla corte dell'imperatore Xuan Zong, la delegazione giapponese non era vista di buon occhio dalla nobiltà locale. La dinastia Tang aveva avuto anche degli incontri poco pacifici con le popolazioni straniere; si era scontrata con i Turchi, riportando una vittoria nel 680 ma con gli Arabi musulmani subisce una cocente sconfitta sul fiume Talas (nell'attuale Uzbekistan) nel 751. Rovesci di fortuna, segno di un principio di decadenza militare, che spingono in seguito i Tang a proscrivere tutte le religioni straniere (842-845). I tre amici subiranno per via di queste inimicizie, giustificate o ingiustificate che siano, numerose avventure, per lo più tragiche, ma sicuramente interessanti e appassionanti anche perché riguardano lo sviluppo culturale giapponese.

La luna sopra Chang'an

Il poeta Abe no Nakamaro, compagno di viaggio di Kibi no Makibi, è stato elevato al rango degli immortali della letteratura per un suo poema famoso, in cui trasmette la sua nostalgia per la terra natia osservando un chiaro di luna nel cielo cinese. Questi struggenti versi sono stati da lui composti poco prima di morire; Nakamaro non rivedrà mai la sua città natale di Nara e probabilmente, mentre componeva la poesia, sapeva già del suo destino.

Dopo un lungo soggiorno in Cina, Abe no Nakamaro ebbe l'opportunità di tornare a casa con un'ambasciata giapponese che rientrava in patria. Amici cinesi diedero un festino di addio sulla spiaggia di Mingzhou. La storia vuole che il poeta, avanzando la sera sulla battigia e vedendo la luna sorgere sul mare, abbia composto i suoi famosi versi e li abbia recitati in cinese ai compagni presenti. Purtroppo una tempesta lo costringerà, dopo una lunga deviazione verso le terre di Annam, a sbarcare nuovamente in Cina per poi finire lì i suoi giorni, dopo esservi arrivato alla giovanissima età di 16 anni.

Un'altra storia, più cruenta, vuole che l'Imperatore Celeste stesso lo avesse invitato ad una cena di addio in un'alta pagoda.



Abe no Nakamaro vede sorgere la luna sopra il mare orientale.
(Stampa nishiki-e, Katsushika Hokusai, 1760-1849)

L'imperatore Xuan Zong sospettava che Nakamaro avesse rubato i segreti del Calendario e che li volesse trasmettere in Giappone. Infatti, durante il suo lungo soggiorno, Nakamaro aveva conquistato una posizione importante alla corte cinese, cambiando persino il suo nome in Choko e mantenendo stretti rapporti con i più importanti letterati dell'epoca, tra cui Li Po e Wang Wei. Il suo ruolo lo aveva messo in contatto con preziosi manoscritti di arcana conoscenza.

Una volta terminata la cena, Xuan Zong diede l'ordine di ritirare la scala della pagoda, relegandovi così Nakamaro e lasciandolo -di conseguenza- morire di fame e di sete. Era una splendida notte di luna piena sopra Chang'an; vedendo sorgere l'astro della notte come a salutare la sua dipartita, il poeta fu preso dallo sconforto pensando alla sua casa lontana che non avrebbe mai più rivisto. Si morse la mano e con il sangue che ne sgorgò, trascrisse i suoi versi immortali.

安倍仲磨

天の原
ふりさけ見れば
春日なる
三笠の山に
出でし月かも

Testo originale in giapponese

Quando guardo lontano

Attraverso la vasta pianura del cielo;

È la stessa luna che vedo,

Che sorse sulla collina di Mikasa

nella mia terra di Kasuga?

Traduzione di Alex Albore

Racconti compilati nell'epoca Heian, nel XII secolo, riferiscono proprio di come molti aspetti della cultura cinese furono importati in Giappone dal Ministro Kibi (*Kibi Daijin*). Oggi conservata al museo di Boston, la pergamena *Kibi Daijin Nitto Emaki* (Viaggio in Cina del Ministro Kibi) narra le rocambolesche avventure di Kibi no Makibi in Cina.

Le avventure di Kibi no Makibi alla corte cinese

Kibi era da tempo alla corte di Xuan Zong e già da un po' si dava da fare per scoprire i segreti del Calendario, studiando i classici cinesi ed i sutra buddisti, quando fu invitato a partecipare ad una partita di wei-qi davanti all'Imperatore.

Come era d'uso allora, una partita a corte davanti all'imperatore non era un semplice passatempo bensì un prova che metteva in gioco il prestigio dei giocatori oltre che cariche onorifiche, spesso legate alla gerarchia religiosa. Inoltre era noto che l'imperatore Xuan Zong era avvezzo allo studio della magia taoista.

Capirete quindi perché il giovane diplomatico abbia accettato la sfida senza esitazioni, pur

conoscendo appena le regole del gioco: intravedeva in questa circostanza l'opportunità di essere iniziato ai segreti divinatori e alla liturgia sacra cinese. Questa prova di abilità intellettuale a lui imposta dall'imperatore Xuan Zong dimostrava l'interesse che quest'ultimo gli portava, facendone sicuramente un'occasione da non perdere!

«Ma come farò a partecipare all'incontro senza rivelare la mia ignoranza nella materia?» pensava l'ambizioso Kibi. L'avversario era rilevante dato che si trattava di un ministro cinese anch'egli interessato alle cariche onorifiche in palio. «O la va, o la spacca!», si disse l'ormai disperato giapponese sedendosi davanti al goban, di fronte alla numerosa folla dei cortigiani, quando una folata di vento spazzò la stanza ed egli sentì dietro le sue spalle un'umana presenza.

La partita ebbe inizio e Kibi rispondeva sorprendentemente colpo su colpo al suo avversario, sempre lottando sul filo del rasoio: attaccando con solidità, difendendo senza remissione. Lo spirito del suo amico Abe no Nakamaro lo guidava in questo difficile momento. La furbizia e l'abilità di Kibi erano completate dalla sapienza occulta del poeta. Gli spettatori più attenti potevano prevedere un leggero vantaggio per il giapponese, di un solo punto, ma difficilmente colmabile dal suo avversario in questa fase della partita. La moglie del ministro cinese, dama di corte ed anch'essa presente all'evento, si avvicinò al tavolo con una scusa e rubò una pietra bianca dal goke (N.d.A. ciotola usata per riporre le pietre del wei-qi) del marito. Le regole prevedevano la conta delle pietre per poi determinare il punteggio, un po' come per le regole Ing di oggi che derivano dall'uso cinese nel contare i punti. Quando l'incontro si concluse, la sconfitta prevista non arrivò. L'imperatore chiese immediatamente di contare di nuovo le pietre e l'inganno venne alla luce. Presa dal panico, la ladra ingoiò la pietra in modo che non potesse essere trovata.

Tutte le ricerche non condussero a nulla. Fu allora portato uno specchio magico, appartenente a Xuan Zong, che permise di rintracciare la pietra rubata. Come dice il detto, "il bugiardo che ha detto bugie si ritrova sempre con la verità tra le mani" e l'imperatore ordinò l'immediata messa a morte della donna.

Mencio dice: «Nessun saggio ha mai adattato i principi ai desideri degli uomini»; seguendo questa massima, Kibi si interpose a rischio di dispiacere all'imperatore e chiese la grazia per la moglie del ministro. Riconoscendo un uomo saggio in lui, Xuan Zong concesse la grazia.

Tempo dopo questo episodio, il vendicativo ministro cinese, aiutato da intriganti cortigiani, preparò un agguato a Kibi, poco prima del suo rientro in Giappone. L'intento era di uccidere questo scomodo visitatore,



Partita a go tra Kibi e il ministro cinese. Alle spalle di Kibi, il fantasma di Nakamaro mentre a sinistra la cortigiana ingoia la pietra rubata.
(Trittico Oban di Kunisada, metà '800)

tanto scaltro da sopravvivere a più di un attentato in 19 anni di soggiorno presso l'Imperatore Celeste, in modo per lo meno rocambolesco. La donna salvata dall'intercessione di Kibi non aveva dimenticato la generosità dell'avversario di suo marito e lo aiutò a sfuggire agli assassini e ad imbarcarsi in tempo per rientrare in patria.

La nave del ritorno era piena di meraviglie: Kibi aveva concluso la sua missione con la più alta destrezza portando in patria tesori di ogni specie. La storia ci dice che la diffusione

dell'arte del ricamo in Giappone fu opera di Kibi, che è ancor oggi visto come protettore dei lavoratori della seta. Kibi, da attento uomo di corte, introdusse anche il liuto ed il modo di suonarlo. I katakana, caratteri ancora oggi usati per trascrivere le parole straniere, furono anch'essi importati da Kibi che li estrapolò dagli ideogrammi cinesi.

Facile immaginare questa nave ritornare nel Paese del Sol Levante carica di sete pregiate, sutra buddisti, strumenti musicali, oggetti di culto e di divinazione, classici letterari cinesi e, da qualche parte nella stiva (o anche nella cabina di Kibi Daijin) un goban o due!



Un'immagine dal manoscritto originale custodito a Boston.

Note storiche:

Confucio: Kongfuzi (Maestro Kong) (551-479 a.C.), nato a Qufu nella provincia di Shandong. Maggiore filosofo cinese, legato all'applicazione rigida dei rituali, ad un inflessibile senso morale e al rispetto della "pietà filiale", base di ogni rapporto umano. La sua opera attraversò i secoli divenendo un'influente corrente religiosa basata sul culto della sua persona e dei suoi scritti.

Mencio: Mengzi o Meng Ke (372-289 a.C.), nato nella stessa città di Confucio, fu il primo grande restauratore del Confucianesimo, revisore e divulgatore dell'opera del Maestro. Il suo insegnamento si caratterizza per la tendenza ottimista nella natura umana seppure conservatrice.

Li Po: (701-762) probabilmente il più grande poeta cinese dell'età premoderna. Insieme a Tu Fu portò la poesia Shih ai massimi livelli. Li Po era in contatto con alchimisti taoisti alla ricerca dell'immortalità.

Wang Wei: (701- 761) assieme a Li Po, Tu Fu e a Po Chu-i fu uno dei maggiori poeti della dinastia Tang. Attraverso il suo "annullarsi" nei suoi poemi sulla natura, Wang Wei cerca di liberarsi dal desiderio e persino dal desiderio stesso di essere libero.

Il poema di Abe no Nakamaro deve la sua fama immortale alla sua introduzione nell'opera *Ogura Hyakunin Isshu*, un'antologia che raccoglie "100 poesie di 100 poeti". Tutti i poemi dell'antologia sono dei "waka" (adesso chiamati "tanka"), uno stile proprio alla poesia di corte che prevede poesie di 5 versi e di 31 sillabe.

Il *Hyakunin Isshu*, compilato nel XIII secolo da Fujiwara no Sadaie (anche conosciuto come Teika), raccoglie gli scritti di tutti i maggiori poeti nipponici, dal settimo al tredicesimo secolo, in ordine cronologico. La raccolta ha avuto una considerevole influenza in Giappone visto che era considerata come il principale riferimento della letteratura in versi.

Riferimenti bibliografici:

Mandel Gabriel: *Confucio*, Milano 1995.
Shigeru Gotoh: *The Moon over Changan*, in "Plutonium n°27", Tokyo 1999
Arthur Waley: *The Poetry and Career of Li Po*, Londra? 1950

- Fine prima parte -

Angolo della lettura

First Kyu

di Cristiano Garbarini

Giocate a go da diversi anni? SI?

Siete dei giocatori tutto sommato discreti? SI?

Sconfiggete quasi tutti gli avversari al vostro club e magari vincete ogni tanto qualche premio ai tornei? SI?

Il vostro ranking ufficiale è di 1 kyu? SI?

Avete mai partecipato ad un torneo di promozione al grado di professionista ed avete mai vissuto mantenendovi con i proventi realizzati con il go d'azzardo? NO?

Allora mi spiace, ma non siete dei "veri" primi kyu!

(Il romanzo è ambientato negli anni '60 in Corea del Sud, dove il grado di primo kyu equivale circa al 7 dan occidentale).

L'autore

Il dottor Sung-Hwa Hong si definisce un giocatore né forte né debole. Racconta che Cho Hoon-Hyun sorrideva spesso alle sue mosse deboli, mentre nessun giocatore nel suo Go Club ha mai potuto solo sognare di strappargli una vittoria. Egli è un primo kyu e, come tale, ha condiviso il dramma e la passione di molti ragazzi, come il protagonista del libro, che hanno dedicato la propria vita al go senza ottenere nulla in cambio.

La storia

Wook, figlio di un industriale ed ottimo studente al primo anno della scuola superiore, conosce un giorno per caso il go in un circolo di Seoul e se ne innamora.

Tra le prime esperienze adolescenziali e le prime difficoltà, la sua passione si accresce sempre più, fino a condurlo in una spirale di negazione di quasi ogni ideale personale e familiare e di distruzione della propria personalità e del proprio futuro.

Le fasi della vita di un adolescente

Il titolo di ogni capitolo è costituito dal nome di un concetto o di un dettame del go. Spesso il giovane Wook apprende qualcosa di nuovo della vita e cerca di trovare un legame tra la nuova esperienza vissuta ed il go.

Ad esempio nel capitolo "Greed of a win takes the win away" si racconta di come Wook avesse imparato dagli amici goisti a lasciar vincere qualche incontro ai propri avversari quando giocava a soldi per trarre profitto dalla loro eccessiva soddisfazione nelle partite successive.

Nel capitolo dedicato ai ko, una relazione di minore importanza avuta durante un periodo di crisi nel rapporto con Inae, la fidanzata, viene paragonata ad una minaccia di ko giocata solo per tornare poi al punto più grande.

Aneddoti

Il romanzo è un'inestimabile e pressoché unica fonte di informazioni e curiosità sul mondo del go coreano, sul Go d'azzardo e più in generale sulla società orientale e su come il go vi si sia inserito.

Il bangneki: una vita difficile

Al termine dell'istruzione superiore, Wook non si iscrive all'università per avere più tempo per studiare il Go ed entra in contrasto con il padre. Scappato di casa, si mantiene attraverso il bangneki.

Ottenuti dei buoni risultati in tornei per qualificazione a professionista, viene contattato da un manager-sponsor per dei bangneki.

Un bangneki è una serie di partite tra due giocatori. Entrambi i giocatori mettono la medesima quantità di denaro sotto il proprio lato del goban all'inizio della sfida. Si decide la posta in palio per ogni partita ed i soldi bonus per ogni dieci punti di scarto nel punteggio. Ad esempio un incontro 10-5 significa che il vincitore di una partita guadagna dieci Euro per la vittoria più cinque euro per ogni dieci punti di scarto, fino ad un massimo di 100 punti (manbang). Una partita abbandonata conta come un manbang. Chi perde una partita paga l'avversario utilizzando i soldi sotto il goban. La sfida prosegue senza alcuna sosta fino a che uno dei due giocatori ha terminato la puglia (a volte un bangneki può durare diversi giorni e diverse notti). Una volta Wook fu ingaggiato per un bangneki

a tre giocatori.

I partecipanti erano lui, un altro primo kyu ed un secondo kyu. Wook avrebbe dato due pietre al primo kyu e quattro al secondo a causa dei buoni risultati ottenuti in torneo.

Due giocatori avrebbero iniziato la prima partita; il vincitore avrebbe quindi affrontato il terzo giocatore ed il bangneki sarebbe andato avanti fino a che non fosse rimasto un unico vincitore. La sera prevista per l'incontro erano presenti tutti e tre i partecipanti, accompagnati dai rispettivi manager. Il bangneki si svolgeva in due sale private di un hotel. In una delle due sale il giocatore che non fosse stato impegnato in partita avrebbe potuto ingannare l'attesa con delle prostitute. Il manager di uno degli avversari offrì da bere ai giocatori, ma Wook non accettò su consiglio del proprio sponsor. Il bangneki ebbe inizio. Il giocatore che aveva bevuto (in realtà drogato dall'avversario) non si presentò per un paio di turni, rimanendo nella camera delle prostitute. Come da accordi, gli altri due continuarono a giocare. Dopo un certo numero di partite il terzo si presentò e giocò contro Wook, perdendo in malo modo di ottanta punti e poco dopo si ritirò. Immediatamente i due manager dei giocatori rimasti si accordarono per la divisione dei soldi dell'avversario fuori gioco in base a quanto vinto o perso fino a quel momento. Il manager di Wook gli spiegò il giorno seguente che la sconfitta di ottanta punti era stata volontaria per svantaggiare il giocatore che aveva barato nella spartizione finale.

Il torneo di qualificazione

Ogni anno si svolgevano due tornei di qualificazione, uno ogni sei mesi, che assegnavano due posti di professionista

ciascuno. Quasi tutti i partecipanti ai tornei erano primi kyu. Per accedere alla fase finale del torneo era necessario vincere tre gironi qualificatori da quattro giocatori ciascuno. La competizione finale era composta da dieci giocatori che si affrontavano in un girone all'italiana. I primi due classificati raggiungevano lo status di "professionista", mentre il terzo ed il quarto si qualificavano direttamente per il girone finale del torneo successivo (questi erano definiti "rinvitati"). Molti giocatori venivano rinvitati ormai da anni, ma non erano mai riusciti a compiere quel piccolo salto di qualità che gli avrebbe consentito di diventare professionisti.

Essi vivevano con il bangneki e dedicavano la propria esistenza quasi integralmente allo studio del go. Essi erano conosciuti col nome di 'pazzi per il Go' (interessante notare che in coreano esiste una parola apposita per indicarli). Molti degli amici di Wook erano dei 'pazzi per il Go'.

La società cambia

Verso la fine degli anni '60, la federazione coreana, in seguito alla diffusione massiccia del go, decise di promuoverlo come sport della mente nazionale. Fra i tanti cambiamenti si decise di aumentare i salari dei professionisti e di ammettere ai tornei di qualificazione solo gli studenti di una scuola di go alla quale avevano accesso solo i ragazzi molto giovani, detti wonseng. Questo evento segnò la vita di molti 'pazzi per il Go': essi avrebbero avuto a disposizione solo un altro torneo per diventare professionisti e poter continuare a vivere con il Go.

Uno studente vero

Un anno prima della storica decisione della federazione, il padre di Inae donò a Wook il libro che lui aveva studiato per diventare terzo dan in Giappone.

Il libro conteneva tutte le partite giocate dal mitico Wu in tutta la propria carriera.

Wook seguì i dettami dei professionisti e ripeté sul goban ogni partita dieci volte per apprenderne completamente i segreti.

Appresi i cambiamenti decisi dalla federazione, Wook partì per un monastero fuori Seoul per studiare tutte le partite di Takagawa. Ogni forte giocatore a cui chiedesse rispondeva lui che in quelle partite avrebbe trovato quella mezza pietra che ancora gli mancava per essere professionista e che le partite di Wu non avrebbero potuto dargli da sole.

Furono sei mesi di totale concentrazione, senza Inae né svaghi o sigarette ma infine ogni partita dei sei (!!!) volumi fu ripetuta dieci volte e studiata a memoria. Wook era pronto all'ultima sfida.

Il fiore dai cinque petali

Nel Go esiste una forma che va sempre evitata: il cinque a croce. Per circondarla servono molte pietre (che si rivelano quindi

poco efficienti) e si deve sempre temere per la vita del gruppo, visto che l'avversario può uccidere giocando semplicemente nel centro del fiore.

Ho e shin erano due primi kyu amici di Wook. Durante l'ultima fase di un torneo di qualificazione si incontrarono al penultimo turno: se Shin avesse vinto sarebbe diventato professionista ed avrebbe coronato il sogno di tutta la sua vita. Ho aveva pochissime chances di arrivare nei primi due posti: anche battendo Shin e vincendo l'ultima gara sarebbe stato molto difficile. Ho decise di comunicare all'amico la decisione di non giocare il match, quindi tutta la compagnia di amici uscì per festeggiare il nuovo campione. La moglie di Ho criticò severamente la decisione del marito quella notte, minacciando di lasciarlo se non avesse giocato al meglio delle proprie possibilità l'incontro. Ho giocò l'incontro e battè l'amico. La classifica finale vide Ho, Shin e un wonseng a parimerito al secondo posto. Il soreteggio decise che il vincitore di un nuovo incontro tra Shin e Ho avrebbe sfidato il wonseng per il titolo di professionista. Shin non giocò l'incontro dicendo all'amico che lo avrebbe nuovamente considerato tale solo se fosse diventato professionista. Ho perse l'incontro a causa della tensione accumulato in quei giorni e l'amico a causa di un fiore umano con cinque petali.

Una decisione dolorosa e definitiva

Molti anni prima, il nonno di Wook assistette a diversi incontri giocati dal grande Kitani Minoru a Seoul contro i più forti giocatori creani. Kitani sconfisse tutti ripetutamente dando due pietre. Il nonno di Wook giocò con Kitani una partita a tre pietre. Tutti i presenti si vergognarono per l'alto handicap, sperando tuttavia di poter finalmente ottenere una

vittoria, anche se di magra consolazione. Il coreano ottenne una posizione vinta sul goban, ma in finale commise una distrazione fatale: non rispose ad una mossa assolutamente sente da un punto e si vide sconfitto. L'errore fu assolutamente incomprensibile: anche un primo kyu occidentale avrebbe risposto correttamente. La sconfitta suscitò lo sdegno dei presenti ed il nonno di Wook non ebbe più il coraggio di giocare una partita in pubblico.

Alla vigilia dell'ultimo incontro della fase finale del fatidico torneo, Wook ed un altro giocatore erano appaiati al secondo posto, senza speranza alcuna di raggiungere il primo in classifica né possibilità di essere rimontati da altri.

Il paragrafo successivo svela il finale del libro. Leggetelo solo se sapete cosa state facendo!

mette del viaggio
 ons del viaggio
 città per la vergogna. Egli non conosceva la
 generale per non fare mai più ritorno alla sua
 sedà e se ne andò tra lo sbalordimento
 pietra nella ciotola, si alzò con calma dalla
 ancora tra le dita del giovane. Wook ripose la
 dell'ultimo secondo disponibile la pietra era
 spettatori lo guardavano. Allo scoccare
 in byo-yomi mentre Inae, gli amici e gli
 per rispondere a quella strana minaccia. Entrò
 Wook prese tutto il tempo che gli rimaneva
 scacchi si parla di "scacco dell'abbandono").
 "cercare un posto dove abbandonare", negli
 standard di abbandono (nel go si dice
 (una specie di minaccia ko). Quello era un modo
 mossa assurda contro un gruppo ormai vivo
 L'avversario di Wook giocò verso la fine una
 comoda vittoria per più di dieci punti.
 consentì a Wook di procedere verso una
 e combattuta, ma un errore in medio gioco
 e scelse il nero. La partita fu molto difficile
 proprio tra loro due. Wook vinse il sorteggio
 L'ultima partita sarebbe fatalmente stata

SCHEDA DEL LIBRO

Giudizio: bello, da non perdere.

Pregi: il libro che più di tutti rivela aneddoti sul mondo del Go nei vari aspetti della cultura orientale; non è possibile non immedesimarsi con il protagonista.

Difetti: Disponibile solo in lingua inglese (...e coreano...); malgrado l'autore abbia curato personalmente la traduzione dal coreano all'inglese la prosa risulta molto piatta e di livello non eccelso.

Consigliato a: assolutamente un must per tutti i goisti hard-line; quasi privo di significato per i non-goisti in quanto la storia di contorno non è particolarmente significativa.

Consigli: da vedere come lettura distensiva e da leggere preferibilmente quando non si è depressi da un punto di vista goistico.

Altre informazioni: edito da Good Move Press/Samarkand in edizione tascabile e acquistabile via Internet da www.samarkand.net. Costo 12.95\$ escluse le spese di spedizione. Attualmente fuori stampa.

Storia del Go

Lipsia culla del Go europeo

di Franco Pratesi

È vero che alcune informazioni sul go giunsero in Europa già all'inizio del Seicento, e la cosa ci interessa in particolare perché il merito va a degli italiani, come Matteo Ricci e Francesco Carletti. È anche vero che la prima descrizione delle regole, sufficientemente dettagliata per permettere di giocare, risale al 1875 e il merito va all'inglese Herbert Giles, che percorse con successo le due carriere di diplomatico britannico in Cina e di professore di lingue orientali a Cambridge. Però neanche quel primo tentativo permise una pratica del gioco diffusa oltre l'ambito familiare: mancarono le condizioni necessarie per la formazione di un gruppo più numeroso di giocatori.

Quali sono queste condizioni? Non è facile elencarle, anche perché il loro contributo è diverso e non tutte sono indispensabili. Comunque, l'esperienza di molti decenni ci insegna che perché il go si affermi in un dato ambiente si deve verificare un insieme di circostanze, piuttosto difficile da incontrare. Per esempio, il go si radica meglio quando: notizie sul go e sui luoghi dove praticarlo appaiono sui periodici locali; brevi descrizioni del go entrano con pari dignità nei manuali di giochi vari; un editore locale stampa un manuale di go; lo stesso editore, o un fabbricante collegato, mette in vendita goban e pietre a buon mercato; esiste la possibilità di pubblicare e commentare le partite giocate; il gioco coglie l'attenzione di esperti di cultura orientale; il go viene adottato nell'ambito scacchistico; esiste un ambiente studentesco dove il gioco si può diffondere; infine, ma è una delle condizioni più importanti, sono presenti giocatori asiatici disposti ad assistere il progresso dei dilettanti locali. Cercando nel passato situazioni in cui l'insieme di tante esigenze può considerarsi soddisfatto, si trovano pochi casi (forse Vienna attorno al 1910, o Berlino e New York poco dopo il 1930) ma TUTTE quelle condizioni si realizzarono rapidamente a Lipsia già negli anni Ottanta del diciannovesimo secolo! La corrispondente diffusione del gioco merita che si richiami l'attenzione sulla sua

importanza come prima culla del go in Europa, anzi in tutto il mondo occidentale. Nella descrizione indicherò i principali personaggi coinvolti, ma sono convinto che nessuno di loro giocò un ruolo insostituibile e che il successo fu dovuto proprio alla collaborazione dei personaggi indicati e dei non pochi cittadini rimasti anonimi che allora si interessarono al gioco.

* * *

Korschelt. Tutto comincia con il soggiorno giapponese di questo tedesco della Sassonia che si mise in evidenza applicando la propria cultura tecnica a ricerche originali sull'ambiente locale. Pubblicò articoli in tedesco sulle acque, sui terreni, sulle lacche e su altri materiali tipici del Giappone. Imparò il go direttamente dal più forte giocatore dell'epoca. Descrisse il gioco in una famosa serie di quattro articoli che apparvero a Yokohama nelle "Comunicazioni della Società tedesca per le scienze naturali ed etnologiche dell'Asia orientale" del 1880 e 1881. Quelle pubblicazioni non erano destinate solo ai pochi lettori residenti in Giappone, ma venivano acquistate e lette nelle principali città tedesche. Nello stesso 1881 la serie fu ristampata in volume, il primo in assoluto apparso sul go in Occidente. Proprio l'accoglimento a Lipsia di questa opera rappresenta il nostro punto di partenza. In seguito Korschelt rientrò in Germania e poté perfino giocare qualche partita con Bruno Rueger, che ne parla nelle sue memorie, ma ciò va oltre il periodo che ci interessa.

von Gabelentz. Non ho capito se si trattò di Georg, il membro più noto della famiglia, o di un altro, anche perché furono diversi e appartenenti a più generazioni i von Gabelentz che si occuparono attivamente di lingue e letterature orientali. Quello che ci interessa qui pubblicò nel 1882, a partire dagli scritti di Korschelt, un paio di articoli pionieristici sul go in un settimanale di larga circolazione, stampato a Lipsia. Grazie alla sua notorietà e

competenza per la cultura orientale, era uno dei personaggi più indicati per presentare il gioco al largo pubblico.

Schurig. Il professor Richard Schurig fu certamente un animatore molto efficace per il go; i motivi sono semplici e risalgono sia alla sua attività specifica, sia a quella professionale. I meriti di Schurig come scrittore di go sono innegabili. Esaminato il testo di Korschelt, decide che è troppo difficile per un principiante e si impegna a pubblicarne una versione semplificata e diversamente redatta. Il suo manuale appare in forma di libro, sia pure di una dozzina di pagine, e riscuote un successo imprevedibile; la prima edizione del 1882 è presto esaurita e nello stesso anno ne appare una seconda, leggermente ampliata; una terza si rende poi necessaria nel 1888, a dimostrazione del perdurare dell'interesse verso il gioco. Ma Schurig è anche un membro influente dell'ambiente scacchistico e scrive importanti articoli sul go sulla principale rivista scacchistica tedesca, stampata a Lipsia ma in grado di diffondere la conoscenza del go ben oltre i limiti cittadini. Del resto anche i suoi manuali non erano indirizzati soltanto ai lettori locali, visto in particolare il ruolo dell'editoria di Lipsia, che per decenni mantenne un livello qualitativo e quantitativo senza rivali in campo internazionale. E' naturale supporre che anche la professione di Schurig abbia in qualche modo influito sulla diffusione del gioco, in particolare fra gli studenti. Schurig era infatti un professore di matematica nelle scuole superiori e pubblicò libri di aritmetica, algebra e altre materie che in Germania ebbero un successo duraturo. Un suo trattato-atlante di astronomia pratica, in particolare, ha avuto molte edizioni, anche postume.

Anton. Non ho particolari notizie su questo Friedrich Anton di Lipsia che nella sua città pubblicò una fortunata Enciclopedia dei giochi, che ebbe numerose edizioni nell'arco di un quarto di secolo. Il go non era presente

inizialmente (le prime edizioni risalgono all'epoca pre-Korschelt) ma entra a pieno titolo nella trattazione a partire dalla quarta ristampa del 1884. Il termine enciclopedia in questo caso è forse più giustificato che in altri simili, sia per la quantità di voci, sia per il rigoroso ordine alfabetico con cui i vari giochi sono presentati. Avere una descrizione del go di sei-sette pagine può sembrare poco, ma per questa via una conoscenza preliminare del gioco, e quanto meno della sua esistenza, poté raggiungere molti comuni lettori di lingua tedesca. Un'attenzione simile per il go, nelle tradizionali raccolte di giochi vari, ha un carattere pionieristico paragonabile a quello delle pubblicazioni specifiche degli altri concittadini citati.

Ruhl. È l'editore dei manuali di Schurig. In realtà si incontrano più membri della famiglia, Moritz nel 1882, Oskar forse figlio del precedente nel 1888. Non ho idea se e quanto personalmente avessero coltivato il gioco, ma certamente si dettero da fare per la sua diffusione. In particolare vendevano oltre al libro più versioni di goban e pietre, o gettoni, di propria fabbricazione. Le versioni disponibili insieme alla terza edizione del 1888 erano tre, vendute rispettivamente a 2, 3 e

12 marchi. L'interesse all'argomento rimase evidentemente anche nei discendenti, visto che verso il 1930 il manuale di Schurig fu ristampato, sempre a Lipsia, da Moritz Ruhl (forse nipote del primo che se ne interessò).

Miura. Di questo Miura è conservata una partita giocata il 12 maggio 1882 a Lipsia con un dilettante locale rimasto anonimo, senz'altro la prima partita di go registrata in tutto l'Occidente. Il forte giapponese dà un vantaggio di 11 pietre e perde di 29 punti, ma per scarsa attenzione e non perché l'handicap fosse troppo elevato; in un successivo incontro con stessi giocatore e handicap (l'unica altra partita citata fra quelle avvenute probabilmente sia prima che dopo) vincerà di 65 punti. Forse a qualche storico del go il nome di Miura può dire qualcosa di più preciso. A me serve intanto come testimonianza di un fatto importante, di frequente osservazione nella storia dell'introduzione del go in Europa: la presenza di studenti, di diplomatici, o comunque di cittadini orientali che per qualche motivo soggiornano all'estero, ha una funzione vitale perché la pratica del gioco si affermi. Nella terza edizione del 1888 del suo manuale, anche Schurig attribuisce agli studenti

giapponesi presenti a Lipsia parte delle innovazioni da lui introdotte rispetto al libro di Korschelt.

* * *

In conclusione, il gruppo di giocatori di go che si sviluppò a (e da!) Lipsia negli anni Ottanta del diciannovesimo secolo fu il primo in assoluto a formarsi al di fuori dei centri asiatici di provenienza. Purtroppo mancò un'organizzazione, o anche semplicemente un bollettino goistico, in grado di collegare al centro di Lipsia i dilettanti isolati di altre località e anche, per quanto ci riguarda, di documentarcene l'esistenza.

Vorremmo conoscere almeno il numero complessivo di questi primi giocatori europei. Non è facile una stima, ma le tre edizioni del manuale di Schurig e le varianti di giochi in vendita si giustificano a partire dall'ordine di grandezza del centinaio. Non si può sostenere una discendenza da lì di tutto il go europeo, ma alcune tracce poterono probabilmente favorire in seguito la formazione di gruppi di goisti in varie località come Berlino, Graz, e anche Pola, Vienna, Dresda e altri centri importanti per il go europeo dei primi tempi, caratterizzati regolarmente dalla lingua, se non anche dalla nazionalità, tedesca.

LA E-STORIA DEL GO ITALIANO

Corsi di Go in rete

Sono già due anni che in rete vengono tenuti dei corsi per giocatori italiani. Dal creatore dei corsi di Go in rete al suo successore: un'analisi dei fenomenali sviluppi degli ultimi mesi...

di Paolo Montrasio e Massimiliano Zecca

Ultimamente stiamo assistendo ad una lenta ma costante e progressiva diffusione dei giocatori di Go italiani in rete, anche - ma forse soprattutto! - grazie all'opera di alcuni pionieri che si sono presi la briga di realizzare dei corsi on-line per principianti, favorendo così la diffusione del Go anche in quei posti in cui non c'è ancora un Go Club di riferimento. Noi di ETG siamo andati a scoprire le origini di questo fenomeno, intervistando colui che per primo ha realizzato i corsi on-line, Paolo Montrasio, e colui che ne sta proseguendo l'opera, Massimiliano Zecca.

Ehi! Ma siamo sempre noi di ETG!!! Che il potere ci stia dando alla testa? ☺

Massimiliano Zecca. Paolo, lo scorso anno, poco dopo aver iniziato a giocare a Go, ho scoperto che tenevi dei corsi online per

principianti e non su KGS. Ci racconti com'è nata l'idea di questi corsi?

Paolo Montrasio. Guardando nell'archivio delle mie mail mi accorgo che l'idea dev'essere nata all'inizio del maggio 2000. Ero in procinto di andare al WAGC, così forse fu l'entusiasmo che stavo accumulando a farmi decidere di tenere un corso di Go serale. Entusiasmi a parte, l'iniziativa mi sembrava decisamente necessaria. In Italia ci sono parecchi giocatori lontani da qualsiasi club, che quindi hanno scarse possibilità di migliorare il proprio gioco per mancanza di insegnanti. Un corso Internet pareva una buona idea per riuscire a raggiungerli tutti, e in effetti ci fu un buon successo. Credo di aver avuto più o meno una dozzina di studenti, tra cui anche un 14 kyu di belle speranze proveniente da una città

famosa per un campanile mal riuscito...

MZ. ☺ Eh eh eh, non so perché ma mi sento chiamato in causa. Ma raccontaci qualcosina in più della tua prima lezione in rete. Com'è stata? Come ti sei sentito prima della lezione, e cosa hai pensato subito dopo averla finita? Eri emozionato, preoccupato, oppure eri tranquillo?

PM. È passato tanto tempo... credo che le preoccupazioni maggiori fossero due: avere abbastanza studenti per poter considerare quelle lezioni un corso e riuscire a insegnare qualcosa pur in mancanza di un contatto diretto con gli studenti. Alla fine è andato tutto bene, grazie anche agli strumenti di editing di KGS che non finirò mai di magnificare.

MZ. Qual è il tuo giudizio sul corso dello scorso anno? Sei stato soddisfatto di come è stato recepito dai tuoi allievi (a parte il sottoscritto, ovviamente! ☺) oppure ti aspettavi una maggiore partecipazione?

PM. Sono molto soddisfatto. Il corso ha interessato nell'arco dell'anno più di una dozzina di goisti, con un nucleo di fedelissimi e un certo avvicendamento degli altri. Ricordo periodi in cui un certo giocatore si faceva trovare tutti i giovedì ed altri in cui per impegni vari non si faceva più vedere. Se la memoria non mi tradisce il corso iniziò ad ottobre e finì a marzo o ad aprile, quando il numero dei partecipanti iniziava a decrescere. Ma in fondo tutti corsi terminano prima o poi, e coperti tutti gli argomenti nel programma stava diventando difficile non ritornare sui concetti illustrati qualche mese prima.

MZ. Cosa pensi di essere riuscito a trasmettere ai tuoi allievi, lo scorso anno? In cosa invece credi di essere stato un po' carente, o quanto meno non ti sei piaciuto e, avendone la possibilità e l'occasione, faresti meglio?

PM. Difficile a dirsi. In alcuni casi sono probabilmente riuscito a coinvolgere nel Go dei giocatori un po' isolati, geograficamente parlando, e questo è molto positivo. Quel che è perfettibile è di certo il metodo di insegnamento. Il mio non mi dispiace, ma forse la mancanza di contatto diretto tra insegnante e allievo può limitare le domande e generare malintesi. Ho l'impressione che

l'insegnamento su Internet sia un po' a metà strada tra quello di persona e quello mediato da dei libri. Certamente è più vicino al primo che al secondo, ma non è comunque ottimale. Questo probabilmente significa che si dovrebbero pensare dei metodi di insegnamento ad hoc per il mezzo, e mi piacerebbe approfondire la cosa. Pare che di questo si sia parlato al Fujitsu Training, così prima o poi ne parlerò con Cristiano o Alex.

PM. Adesso però prendo il sente e ti faccio qualche domanda io OK? OK! Allora Max, un'anno fa iniziasti un po' tremebondo a tenere corsi su KGS. Facevi il corso per principianti, copiando posizioni da delle riviste coreane e dando agli studenti le risposte del testo. All'epoca su KGS eri 14 kyu. Un anno dopo ti trovi ad aver vinto la Coppa Italia, ad avere nel tuo club il Campione Italiano e, tornando a noi, a tenere il corso avanzato. Che effetto ti fa riguardare indietro al Max Zecca del 2000 e a quelle prime lezioni?

MZ. Beh, indubbiamente sono cambiate molte cose, da allora. Se ben ricordi, Paolo, ho iniziato a tenere il corso principianti quasi per caso lo scorso anno, solo perché per sbaglio mi sono fatto sfuggire con te la frase "se ti posso aiutare in qualche modo, fammi sapere"... E in men che non si dica, io che ti avevo scritto per cercare di imparare qualcosa, mi sono ritrovato ad insegnare ☺

PM. Si dice che per imparare a nuotare non ci sia niente di meglio che esser buttati in

mare ☺. Come fu l'impatto con l'acqua?

MZ. All'inizio avevo molta, moltissima paura. In fin dei conti giocavo a Go da meno di sei mesi! Però il tuo entusiasmo e l'entusiasmo delle (allora pochissime, una! ☺) persone che seguivano il corso mi hanno continuamente stimolato ad andare avanti nonostante le incertezze. A posteriori, l'esperienza avuta lo scorso anno è stata fondamentale per la mia crescita, non solamente per quello che riguarda il Go.

PM. Non voglio invadere la tua sfera privata e quindi limito la mia domanda all'ambito goistico. Cos'è che hai imparato da insegnante che non avresti mai potuto imparare da studente?

MZ. Non credo che ci sia un "cosa" in particolare. Ma l'essere il punto di riferimento per delle persone è un continuo stimolo a porsi delle domande per poter fornire delle risposte ai propri allievi... Gli allievi stessi, ognuno col suo bagaglio culturale, la sua personalità, la sua età (nel corso di quest'anno ci sono ragazzi e ragazze di tutte le età, dai 20 ai 60 anni!) sono una fucina instancabile di domande, di "perché", di "ma se io... e poi lui...". E sono proprio queste discussioni a farmi (e soprattutto farci!) crescere, perché spessissimo mi fanno pensare a cose che davo (a torto) per scontate. Paradossalmente, imparo più io dai miei allievi che loro da me...

PM. L'ho notato anch'io in questi anni. Oltre ad essere una specie di dovere morale,

I CORSI 2001-2002

Come la scuola anche i corsi di KGS (per giocare su KGS è sufficiente visitare il sito kgs.kiseido.com N.d.R.) si svolgono da sempre a cavallo di due anni e sono divisi in classi: infatti ci sono un corso elementare e uno intermedio. Il corso avanzato invece per ora non c'è. Dovrebbe essere un corso per giocatori dan o aspiranti tali, ma a quel livello gli insegnanti qualificati e gli stessi studenti iniziano a scarseggiare, così al momento resta nel cassetto dei progetti futuri. Gli altri due corsi invece viaggiano piuttosto bene grazie all'impegno degli insegnanti, che quest'anno sono Max Zecca per il corso intermedio e Giuseppe De Buoi per quello elementare. Nelle intenzioni il corso di Giuseppe dovrebbe servire a portare dei neo giocatori ad un livello intorno ai 10-15 kyu, e quello intermedio dovrebbe poi lanciarli fino a 3-4 kyu. Max insegna il lunedì sera e Giuseppe il mercoledì; l'orario d'inizio è lo stesso, le 21:30. Gli studenti sono una dozzina, confermando la media della prima edizione del corso, e quello che fa piacere è che ancora una volta includono tante persone che si sono avvicinate da poco al Go.

A differenza della scuola i corsi su KGS non prevedono esami: per passare dall'uno all'altro basta giocare tanto e cambiar classe quando ci si sente pronti. Anzi, perché non provare a seguirli entrambi fin da subito? Come si suol dire, tutto fa brodo!

l'insegnamento serve! Senti, quest'anno la paura ti è passata?

MZ. Quest'anno le cose sono un po' cambiate. Complice il tuo cambio di lavoro, mi sono ritrovato (di nuovo senza volerlo!) a tenere il corso intermedio (chiamarlo avanzato mi sembra un po' troppo pretenzioso :-)) e a curare anche quello per principianti. Un po' quello che facevi tu con me lo scorso anno, insomma.

PM. Io lo chiamavo avanzato per farti un riguardo, e vedi un po' come ricambi la cortesia :-p Vabbé, andiamo avanti. Ti senti un po' più sicuro dell'anno scorso?

MZ. Su, su, non fare l'offeso... Il tuo corso dello scorso anno poteva essere avanzato, eri e sei sempre più bravo di me! Il mio ancora non lo è, ma dammi solo un po' di tempo e vedrai che "giocatoroni" che ti tiro fuori!

PM. Guarda che in realtà chiamavo anch'io intermedio il mio corso dell'anno scorso...

MZ. Battute a parte, io mi ritrovo grosso modo con la stessa paura dell'anno scorso, visto che le persone che seguono il mio corso non sono più dei principianti assoluti, e quindi ho sempre il dubbio di non essere in grado di insegnare loro qualcosa. Però, a differenza dello scorso anno, non mi preoccupa più di tanto, perché ho imparato che comunque una cosa la posso e la so (spero!) trasmettere: l'entusiasmo per questo meraviglioso gioco.

PM. Sicuramente l'entusiasmo è la cosa più importante, perché al di là degli insegnanti la fatica per diventare più bravo deve farla ognuno di noi da solo. Ho notato che al corso di quest'anno ci sono tante persone nuove. Che aspettative hai riguardo alla loro crescita?

MZ. Sulla crescita non posso dire nulla. Come giustamente dici tu, Paolo, dipenderà tutto dall'impegno e dalla passione che dedicheranno a questo gioco. Magari rimarranno (rimarremo!) tutti sullo stesso livello, ma non credo che questa sia la cosa importante. Ciò che più conta è che stiamo formando un bel gruppetto, una specie di Go Club virtuale, che raccoglie i giocatori di un po' tutti i Go club d'Italia e non (abbiamo anche un paio di illustri ospiti dal Brasile ☺).

Piano piano la voce si sta diffondendo, sia grazie al tuo impegno dello scorso anno, sia grazie al mio di quest'anno, ma soprattutto grazie alle persone incontrate in rete, che hanno fatto una grandissima pubblicità a KGS (pubblicità molto meritata), trascinando gente da tutti i go server del mondo. "Venite a giocare su KGS, c'è gente molto figa ed è un posto divertentissimo!". Questo è stato il

messaggio che, grazie al tam tam della rete, si è diffuso a macchia d'olio.

PM. Per la maggior parte delle persone che si accostano al Go, il nostro gioco è solo una passione passeggera; ad un certo punto altre cose prendono il suo posto e i giocatori spariscono.

Ho visto più di un Go Club sparire nel nulla dopo un'intensa fiammata di passione. Anni fa Marco Vajani mi disse che solo i giocatori forti (diciamo dai 5 kyu in su) non abbandonano mai il Go e che quindi per far crescere il numero dei goisti si dovrebbe concentrarsi sulla crescita rapida dei giocatori. Con te pare che ci sia riusciti, credi che dal corso di quest'anno salterà

fuori qualche altro goista di lungo corso?

MZ. Mah, non credo che ci sia questa sbarra a 5k, ognuno ha le sue motivazioni per giocare a Go. Non a caso, guardando la classifica europea, vediamo moltissimi giocatori dalle parti del 10k che continuano tranquillamente a giocare tornei ogni anno, senza curarsi troppo della crescita di grado, semplicemente perché giocando a Go si divertono un sacco e trovano tanta bella gente simpatica!

Per quanto riguarda il corso di quest'anno, ho le mie idee e le mie previsioni, ma non dico nulla perché i miei allievi non si montino la testa. Approfittò però dell'intervista per mandare un messaggio a tutti i miei studenti:

Datevi da fare, pelandroni!!! ☺

IL KISEIDO ITALIAN TEAM

di Itanlian

Nella simpatica cornice del Campionato Italiano Open 2001 ecco che si ritrovano finalmente i "go addicts" della stanza italiana di KGS, il server californiano di Go. Il tam tam virtuale di internet si era fatto sentire insistente nelle settimane precedenti: a Varese, bumbumbum, vieni tu? a Varese, bumbumbum, vengo anch'io, bumbumbum... Ed eccoli qui finalmente, calati dalla virtualità alla realtà dello squisito buffet di insalata russa!

Odiseus, 6 Kyu, il brillante esegeta del controllo territoriale.

Itanlian, 12 Kyu, l'irrimediabilmente innamorato del Cosmic Go.

KPROTein, 14 Kyu, l'acuto lettore di semeai e tsumego.

Extrallex, 15 Kyu, l'implacabile stratega dell'invasione.

Blaster80, 23 Kyu, lo spietato specialista della 9x9.

Mik2, 28 Kyu, il raffinato sostenitore della superiorità del Go sugli Scacchi.

E il Grande Vecchio, assente dalla scena come nei thrillings di gran classe, ma aleggiante nell'aria carica di eventi:

Easytogo, 3 Kyu, il regista dei corsi nella stanza italiana, l'affabile stritolatore di joseki imperfetti [questo impostore sarebbe Max Zecca, che si è appropriato del nome della MIA rivista come nickname per giocare su KGS, N.d.E. - Ma come? Invece di essere contenta che anche nel tempo libero mi metto

a fare pubblicità per la TUA rivista??? Uff, le donne! ☺ N.d.R.]

Niente pacche sulle spalle, niente "batto cinque", i nostri eroi si muovono con pacata cordialità contenti di incontrarsi finalmente in carne ed ossa, si siedono ai tavoli del primo turno e... cominciano a vincere. Hanno giocato su internet con americani del sud e del nord, europei, asiatici, australiani, e ora sono lì, a Varese, tutti insieme, che posano vere pietre su veri goban e... incassano a man bassa.

Dopo il terzo turno di sabato non è trionfalismo, ma come non leggersi vicendevolmente nello sguardo una latente domanda di conferma: ma allora il nostro lavoro funziona, non sono solo casi di vittorie isolate, forse è nato un tenero germoglio di una futura squadra?

E così la domenica ormai i nostri eroi si sorridono con subliminale complicità al compatto conseguimento del 3/5 e trangugiano pollo e spinaci con lo stesso pensiero: a dicembre a Milano si fa il bis, poffarabacco...

Il resto è storia: Itanlian si inventa il KIT, Kiseido Italian Team, e Easytogo (...ehm, si tratta sempre di Max, non della rivista... N.d.LO) accetta di diventare ufficialmente caposquadra.

Buon lavoro KIT, facci sognare in un travolgente sabaki...

TORNEI

Campionato a Varese

La seconda edizione del Campionato Italiano Open organizzato dall'AGI si è svolta a Varese. Un inviato nuovo di Zecca (...l'ennesimo Dragone...) ci racconta il torneo.
di Marco Pelagatti

C'è sempre una punta di rammarico, complice il buio e la stanchezza per il viaggio incipiente, quando arriva l'ora di partire dal luogo che ha ospitato un fine settimana di appassionate partite, rilassanti pause e chiacchiere tra amici. Non fanno eccezione le ore 18 di domenica (guarda caso) 18 Novembre, che vedono i Dragoni abbandonarsi sulla potente auto di papà Pelagatti per affrontare il ritorno nella loro Pisa.

Lasciando Varese, tra musica, risate e il ronfante di stanchi goisti, l'indiscreto orecchio degli organizzatori sarebbe stato comunque confortato da null'altro che entusiastici commenti sui due giorni appena trascorsi.

Ottima innanzi tutto l'organizzazione, che grazie alle iscrizioni tempestivamente raccolte dall'efficientissimo Fabio Pandolfo e alla disponibilità dei giocatori varesotti (goisti, ma non egoisti, sebbene il correttore di Word continui a indicarmeli come tali) ha offerto a tutti i giocatori alloggio per le due notti; a Fabio si devono anche lo smistamento dei Dragoni nelle loro tane, e a lui e a sua moglie l'accoglienza e l'ospitalità nella serata di venerdì (Fabione ti si aspetta a Pisa!). Numerosi i partecipanti da tutt'Italia, e molti anche gli illustri ospiti stranieri; le uniche delegazioni assenti erano quelle di Bari e Napoli (causa infidi spostamenti di esami universitari), ma è stata accolta con gioia una nutrita compagine bolognese, testimone del club da poco nato.

Le due gelide, sebbene soleggiate, giornate di torneo sono state trascorse tra le calde e colorate mura del "Circolo Novecento", abituale sede del club di Varese e per due

Campionato Italiano Open 2001-AGI

la classifica completa è disponibile a:

http://utenti.tripod.it/agi/2001/CIO_2001_risultati.html

Pl.	Nome	Gr. Cl.	MMs	V.	SOS
1	Pedrini, Enzo	3d Bre	32	5	150
2	Mitchison, Neil	1k Var	31	4	149½
3	Lin, Yin	2d Pad	31	4	149
4	Rezza, Alberto	1d Rom	30	3	149½
5	Kim, Seon-Ok	1k Var	30	2	141
6	Pandolfo, Antonio	3k Var	29½	2	145
7	Podavini, Aldo	4k Mil	29½	3	138
8	Annovi, Alberto	3k Pis	29	2	151½
9	Savagnone, Fulvio	3k Rom	29	2	148
10	Bergsäker, Henric	1k Sto	29	2	147½

giorni tempio del Go italiano; così bello e accogliente il posto, e così simpatico e disponibile il personale del bar, che i giocatori hanno volentieri indugiato nel circolo per partite, dopopartita, caffettini e commentarii vari, lasciando ai due articolisti l'esclusivo privilegio di fare una passeggiata, affrontare il freddo & il gelo e riparare poco dopo in un bar in cerca di cioccolata calda (carino, però, il mercatino domenicale nel centro di Varese).

Molte le belle e combattute partite che il circolo ha visto disputarsi, sia all'interno del

torneo che fuori gara. Ma non di sole pietre, ancorché "mangiate", si nutre il goista, ed ecco che sabato entri nella stanza deputata alla stampa delle scartoffie e vi trovi un ricco e variegato buffet, mentre domenica ti intimano di sprecchiare il goban dove i tuoi gruppi prosperano per far posto a un ottimo pranzo cucinato e servito dai gestori del circolo; tutto questo, grazie all'ottima organizzazione di cui sopra, compreso nel prezzo dell'iscrizione al torneo (applausi). Per la classifica finale vi rimando all'apposito riquadro e al sito dell'AGI (all'indirizzo Internet

TESUJI, JOSEKI, DANGO

di Elisabetta Matera

L'ORGANIZZAZIONE

Ottima, sotto tutti i punti di vista... Dalle prescrizioni all'ospitalità, fino ai buonissimi pranzi, tutto è filato liscio; il torneo è anche finito in perfetto orario!
TESUJI!!!

IL LOCALE

Bellissimo posto, molto accogliente, e gentilmente messo a disposizione del torneo negli orari di chiusura; tutto il personale è stato molto cortese e disponibile in ogni

situazione.... E complimenti per la cucina!!
TESUJI!!!

IL SABATO SERA (incursione di MP)

Divertente come sempre la cena sociale, e ottima la pizza (se passate da Varese chiamate Fabione e chiedete indicazioni, che tanto lui è bravissimo a darle, ci ha praticamente accompagnati sotto casa sua con una sola telefonata...); ma ho avuto un po'

nostalgia delle serate in cui, per distrarsi un po' dal torneo, si gioca a Go fino al crollo psicofisico!!!)
MEZZO TESUJI!!!

L'ATMOSFERA

Bellissima atmosfera, grande divertimento di tutti i partecipanti, e simpaticissimi tutti i goisti di Varese (primo fra tutti il decano Aldo Castellani)!!!
DOPPIO TESUJI!!!

<http://members.tripod.it/agi>) o del Go club Varese (<http://members.tripod.it/gcv>).

Degne di questa ribalta sono però la doppia vittoria di Enzo Pedrini (vittoria del torneo e conquista del titolo italiano) e le ottime prestazioni di Alberto Rezza, Yin Lin e, perché no, Ivan Lanese (5 vittorie su 5 e premio di categoria... W i dragoni!!!).

Il momento clou è stato sicuramente quello della premiazione: oltre ai premi per il campionato, ci sono state le attesissime

premiazioni delle prime classificate nella Coppa Italia a squadre. Veramente molto belle le coppe, e particolarmente maestosa quella per la prima squadra classificata, ritirata dalla delegazione dragonesca al completo (e indegnamente sollevata, tra i flash dei due fotografi, dal qui presente pseudodrago di seconda classe).

A coronamento della premiazione rinfresco con pasticcini e spumante, e inevitabilmente i saluti agli amici goisti e la partenza.

NOTA. I due articolisti vorrebbero approfittare dell'occasione per salutare il presidente Aldo Castellani, e ringraziarlo (insieme alla simpaticissima moglie) per averli ospitati nonostante la provenienza (in quanto egli livornese e loro pisani) e per non aver troncato il bastone nel capo al sottoscritto, come promesso, dopo la sconfitta di misura infertagli al 4° turno... Grazie!!!

ITALIAN MSO

Le Olimpiadi della mente in Italia

La seconda edizione delle Italian Mind Sports Olympiads ha avuto un successo ancora maggiore di quello della prima edizione. Purtroppo l'unico inviato a disposizione era il figlio dell'Uomo in Nero più temuto del Go Italiano! del figlio dell'Incappucciato

Il tempo stringeva e dovevamo assolutamente scrivere un pezzo sull'MSO, così lo chiedemmo in via del tutto eccezionale all'Incappucciato. Lui però ci rispose che per quanto splendide le MSO non sono un evento di Go e che solo di Go lui si degna a scrivere. Mosso a compassione però ci disse che per queste "cosucce meno importanti" ci sarebbe bastato quanto uscito dalla penna di suo figlio. Sorpresi (non sapevamo avesse figli! Sarà vero o un'altra delle sue trovate?) ci siamo fatti mandare il pezzo, che pubblichiamo integralmente, sgrammaticature da elementari incluse.

Sabato scorso [l'8 dicembre, N.d.R.] sono andato a Milano alle Emme Esse O, una specie di fiera di giochi dove però i giochi non li vendono. Mio papà non mi ha portato perché ha detto che rimaneva a casa a complottare, così sono andato da solo in metropolitana. Mi sono messo il mantellino nero e sono uscito. Le Emme Esse O sono al palazzo delle stelline, ma io non le ho viste. Forse se mi fermavo la sera le vedevo ma poi dovevo tornare se no papà mi urla. Quando sono entrato c'erano le signorine per la registrazione. Io gli ho detto che ero il figlio dell'Incappucciato e loro

devono aver capito che mio papà era quello nero di Guerre Stellari perché mi hanno detto che Luche Schivalcher doveva andare in una stanza in fondo a destra, però era più alto di me. Ma a me Guerre Stellari non piace perché quello che assomiglia a papà poi perde e gli tolgono pure la maschera. Per fortuna l'ultimo film era proprio brutto così forse non ne fanno più.

Alla fiera c'erano proprio tantissimi giochi e tantissima gente. Sembrava ci fosse tutta Milano. Dicevano che c'erano persone da tutta Italia e anche dall'Estero. Venivano a fare tanti tornei. C'erano la dama, gli schacchi, gli schacchi di Star Trek, e tanti giochi con le carte. C'erano anche i pokemon e gli ho rubato le carte perché anche lì quelli che sono simpatici dicono che sono cattivi. Poi ho giocato con le macchinine della formula uno e per fortuna avevo portato dei dadi da casa così ho vinto facilmente.

Poi c'erano tante barche. Erano modellini ma non c'era una vasca in cui farli galleggiare. L'anno prossimo dovrebbero metterne una così si può fare la gara e vedere se qualche nave affonda. C'erano tantissimi uomini che giocavano con i soldatini. Alcuni erano anche più vecchi di papà. Chissà se le loro mogli lo sanno che giocano ancora. Però non avevano portato i loro bambini. Forse però non ne

hanno ed è per questo che giocano ancora. Io mi sono fatto regalare gli orchi e sono rimasto lì tutto il pomeriggio con loro. Poi ho preso i soldatini dello sbarco in Normandia e adesso non li trovano più.

Al piano di sopra c'erano dei signori vestiti come vampiri. Loro erano molto simpatici e mi hanno fatto giocare con loro. Dicono che sono bravo. Però si doveva mordere per finta. Poi ho visto che di sotto c'erano anche quelli del go. Il go è un gioco cinese che c'erano milioni di persone che lo giocavano mille o duemila anni fa. Poi adesso però non si gioca più perché sono rimasti solo pochi giocatori che non riempivano neppure una sala e così mettevano fuori un cartello per cercare altri giocatori. Mio papà scrive per una rivista che parla di go e c'erano quelli della rivista che dovevano dare i premi. Mio papà doveva vincere il premio per il più bel personaggio dell'anno ma loro non lo vogliono far vincere. Allora hanno dato il premio ad una bambina, che però forse in realtà è grande. Mio papà allora non è venuto però adesso lo mettono sempre in copertina e gli fanno scrivere le storie, così lui è contento. Io però gli ho staccato la corrente lo stesso, così gli si sono spenti i computer.

Poi ero stanco e sono tornato a casa.

TORNEI

VIII Memorial Brambilla

Nell'ambito delle Olimpiadi della Mente, il torneo internazionale di Milano.
di Massimiliano Zecca

Un torneo decisamente bello. È stata questa l'impressione mia e di tutte le persone con cui ho parlato, nei due giorni passati a Milano. Alla fine ha vinto, un po' a sorpresa, il francese Frederic Donzet, 5D, a punteggio pieno, davanti a Victor Bogdanov, 6D, dalla fredda Russia, e al nostro 'Glorioso' Dejan Stankovic, 5D. Solamente quarta la super-favorita Yuki Shigeno, tradita proprio nella partita contro il francese, al terzo turno, dallo squillo malefico del suo cellulare mentre era appena entrata in byo-yomi. Si è distratta, ed ha perso per tempo una partita in cui aveva un tranquillo vantaggio. Primo degli italiani il mitico Francesco Marigo, appena promosso a 2D dopo la vittoria del titolo di Campione Italiano, seguito a ruota dalla storica coppia, Enzo Pedrini e Ramon Soletti.

Al torneo hanno preso parte in tutto 71 persone. C'erano un po' i rappresentanti di tutti i Go Club d'Italia (ed è sempre un grande piacere ritrovare dal vivo i vecchi amici), a cui si è aggiunta la solita delegazione di Lubjiana, ormai quasi sempre presente nei tornei italiani, i fortissimi Bogdanov e Donzet, più alcuni stranieri capitati quasi di passaggio. Da segnalare anche il ritorno alle competizioni ufficiali di Roberto Mercadante, dopo molti anni di assenza dai tornei [certo però che l'accoglienza non è stata delle migliori, visto le batoste che tutti quanti gli hanno rifilato! N.d.R.].

Ma procediamo con ordine. Il primo turno, venerdì, finisce con un'impresa storica da parte del nostro Franceschino (anche se ormai ci sta abituando a battere record su record), che ha battuto il russo Bogdanov. Per quel che sappiamo, è il primo italiano a battere un 6D in una competizione ufficiale. Vai Franceschino!!! Purtroppo per lui Yuki Shigeno, al secondo turno, gli tarpa le ali massacrandolo a dovere. Tutti gli altri risultati seguono invece il copione. In particolare, Frederic Donzet batte il Glorioso in una partita stranissima ed emozionantissima, dopo un grossissimo semeai perso da Dejan per un errore nella sequenza. Dopo le partite, le professioniste Shoji Kazuko, 3D, e Hane Shigeiko, 1D, inviate in Italia dalla Nihon-Ki-in per un tour promozionale, si sono prestate a commenti e partite in simultanea.

Il sabato, al di là delle aperture fantastiche del Glorioso Dejan, tutte in tengen e dintorni, le partite procedono tranquille, con alcuni giocatori che sfruttano tutto il tempo e altri che giocano come se fossero partite del torneo Blitz. Tutto nella norma, insomma. Il botto arriva nel pomeriggio, con Frederic che

batte inaspettatamente Yuki. Certo che il cellulare bisognerebbe staccarlo, in partita!

Il derby di redazione con Luca Oriani finisce, ancora una volta, con la vittoria del nostro ex-direttore, graziato dalla mia troppa bontà. Mica potevo fargli terminare il torneo a zero punti, no? E poi dovevo pur ricambiare in qualche modo la sua ospitalità (anche perché se non lo facevo vincere mi avrebbe fatto dormire nella cuccia di Penny :-P). Dopo il terzo turno c'è stata anche l'assegnazione dei premi annuali di redazione (guardate lo spazio a pag. XXX). Grandi risate e grande divertimento, specialmente per la scelta delle persone premianti.

L'ultimo giorno del torneo ha visto una nuova sconfitta della simpaticissima Yuki, battuta questa volta non dal tempo ma per un misero mezzo punto da un impietoso Bogdanov, che con questa vittoria balza al secondo posto della classifica del torneo. Il Glorioso, battendo nell'ultimo turno Franceschino, si installa al terzo posto, ma non è affatto contento perché, complice il meccanismo di accoppiamento, non può giocare una partita ufficiale contro Yuki, che poi era quello che voleva quando si è iscritto al torneo. Certo è però che si è portato a casa una bellissima coppa, che lo ripaga in parte della delusione. Nelle retrovie ottima la prova di Paolo Marcoli, a punteggio pieno, e di Andrej Rant e Roberto

Pisano, entrambi con 5 vittorie su 6 incontri. Ma le MSO hanno anche ospitato gli altri titoli italiani. Victor Bogdanov ha vinto il Campionato Italiano di 13x13; secondo classificato, primo tra gli italiani - e quindi a tutti gli effetti campione italiano - Enzo Pedrini, seguito da Paolo Marcoli, terzo. Il Campionato di 9x9 è stato invece vinto da Vladimir Kristen, da Praga; secondo Stefano Saba, che può quindi fregiarsi del titolo di Campione Italiano 9x9, e terzo Gabor Szabo, da Budapest. Per quanto riguarda il Campionato Blitz, primo classificato Ivan Lanese [evvai! Un altro titolo italiano per i Dragoni!, N.d.R.], secondo Andrea Pecorari e terzo Alberto Annovi.

Personalmente sono stato contentissimo di ritrovare i tanti amici sparsi per l'Italia, in particolar modo quelli che meno si vedono in giro per tornei e con cui ho meno occasioni per giocare. Ma, soprattutto, sono stato arcistraccontentissimo di conoscere alcuni tra i miei allievi del corso online su KGS [tutti i dettagli a pag. 35, N.d.R.]. È stato molto bello associare un volto a persone che, sino a quel momento, conoscevo solamente tramite nick. Insomma, il KIT [Kiseido Italian Team, N.d.R.] inizia a farsi vedere in giro per l'Italia, e tempo qualche mese diventerà un club vero e proprio, in grado di rivaleggiare con Napoli e Pisa, i più forti club d'Italia :-P Go Club d'Italia, siete avvisati!

Classifica VII Memorial Brambilla

la classifica completa è disponibile a:

<http://www.figg.org/fujitsu/classifica.html>

Pl.	Nome	Str	Co.	Cl.	MMS	V.	SOS
1	Donzet, Frederic	5d	FRA	Str	29	6	158
2	Bogdanov, Victor	6d	RUS	Ptr	27	4	160
3	Stankovic, Dejan	5d	YUG	Rom	27	4	158
4	Shigeno Yuki	7d	JAP	Nih	27	4	157
5	Marigo, Francesco	2d	ITA	Mil	26	3	160
6	Lin Yin	2d	ITA	Pad	26	3	153
7	Pedrini, Enzo	3d	ITA	Bre	26	2	151
8	Yoo Sung Chae	3d	ITA	Mil	25	1	154
9	Soletti, Ramon	3d	ITA	Mil	25	2	153
10	Kralj, Andrej	3d	SLO	Lju	25	2	151
11	Montrasio, Paolo	1d	ITA	Mil	25	2	143
12	Garbarini, Cristiano	2k	ITA	Mil	24	4	144

Che il segretario FIGG fosse cattivo lo dicevano già in molti. Che mangiasse i bambini forse qualcuno lo aveva già pensato, ma ora noi ne abbiamo le prove! Ecco nella foto qui a destra una sventurata vittima del cattivone subito prima di essere rosolata a fuoco lento!

Il Gioco del Segretario in realtà è dedicato ad un suo collega, ossia al Segretario Permanente della Fratellanza Internazionale dei Grandi Golosoni, conosciuta universalmente con l'appropriato acronimo FRIGGO. Eccone le semplicissime regole, che come vedremo danno però luogo ad alcune varianti.

Il numero minimo di giocatori è 2, l'ideale 4, il massimo probabilmente è 6. Si gioca con un mazzo di 40 carte speciali, in cui invece dei soliti quattro semi ci sono Persone, Moventi, Delitti e Armi.

Dopo aver mischiato il mazzo si dispongono le carte sul tavolo, scoperte in quattro file da 10. I giocatori prendono a turno una carta dal lato destro di una qualsiasi fila fino ad avere in mano 5 carte a testa, che saranno tenute nascoste. Per eliminare possibili dubbi è possibile che in seguito alla presa delle carte le file assumano una lunghezza diversa.

Una volta pescata la quinta carta a testa, il metodo di gioco cambia: i giocatori scartano una carta, deponendola coperta sul tavolo. Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato questa operazione si girano le carte scartate, e ogni giocatore secondo l'ordine di mano colloca la sua al lato sinistro di una fila qualsiasi. Di fatto, le carte scartate rientrano così in gioco.

Lo scopo del gioco è diverso nelle sue due varianti finora note.

Ho ucciso il Segretario! Vince chi per primo riesce ad avere in mano una persona con il suo movente, e un delitto con l'arma che serve a commetterlo.

Ho salvato il Segretario! A turno uno dei giocatori gioca come *amico del Segretario* e il suo scopo è impedire che il segretario sia ucciso. Per dare un limite di tempo, le carte scartate non sono rimesse in gioco. Se riesce nel suo intento l'amico del segretario prende due punti e gli altri giocatori ne perdono uno. Se fallisce, l'assassino prende due punti e tutti gli altri ne perdono uno. Dopo un numero di partite pari ai giocatori si sommano i punti e chi più ne ha vince.

Indubbiamente esistono altri giochi basati su queste carte, non esitate a raccontarci i vostri esperimenti.

Per finire, vi sveliamo che se proprio volete potete giocare al Gioco del Segretario anche con le normali carte francesi o napoletane. Con le francesi potete far corrispondere i Cuori alle Persone, i Moventi ai Quadri, le Armi alle Picche e i Delitti ai Fiori. Per uccidere il segretario vi basta avere in mano due coppie di carte dello stesso colore, ad esempio due sei rossi e due re neri, ma sicuramente giocare con le nostre carte originali aggiunge molto gusto al gioco, no?



Ecco l'elenco completo delle coppie Persone / Moventi e Armi / Delitti. Le carte da gioco seguono nelle prossime pagine. Buon divertimento!

Persone	Moventi
Il guru indiano	È contrario ai segreti del Segretario
La Top Manager	Il Segretario osteggia le sue attività estere
Il console di Sveriskya	Ha interessi economici nelle aziende della Top Manager
Il priore degli Incappucciati	Il Segretario ne ha scoperto l'identità segreta
Il sindaco di Nipoli	Ha degli enormi debiti di gioco col Segretario
Il bardo del sud	Il Segretario gli impedisce di cantare in pubblico
Il presidente della Sfizera	Un acerrimo avversario politico del Segretario
L'editrice di Hard Go	Un omicidio risolverebbe la tiratura della sua rivista in crisi
Il Generalissimo di Argentina	Il Segretario minaccia di fargli togliere i Gradi
Il premio Nobel per la biologia	Il Segretario la distoglie dalle sue ricerche per farla lavorare ai suoi progetti privati

Armi	Delitti
Una lattina di Pipsi Cola	Infarto! Insopportabile la scoperta di aver bevuto Pipsi Cola
Un goke	Soffocamento! Il Segretario è stato ritrovato con la bocca piena di pietre
Attrezzi da lavoro	Infarto! Gli è stato fatale il furto dell'amata vasca da bagno
Attrezzi da scasso	Infarto! Il cuore non ha retto dopo il furto dei libri di fantascienza
Siringa, antrace, taleggio	Carbonchio! Sono state rinvenute spore di antrace nel taleggio
Esplosivo C4	Esplosione! C4 nel decoder della TV satellitare
Un masterizzatore DVD	Collasso neurale! Provocato da immagini psichedeliche in un DVD
Schede elettorali false	Infarto! Dei brogli elettorali gli fanno perdere le elezioni FRIGGO
Un timbro dell'ACIE contraffatto	Infarto! Notificata la sua espulsione dall'Associazione Collezionisti Isolatori Elettrici
Il megatelecomando manomesso	Colpo di calore! La temperatura in casa era a 25° C



L'editrice di Hard Go



La Top Manager



Il console di Sveriskya



Il bardo del Sud



Il Nobel per la biologia



Il priore degli Incappucciati



Il guru indiano



Il Generalissimo di Argentina





L'editrice di Hard Go

Il Movente

Un omicidio risolleverebbe la tiratura della sua rivista in crisi



La Top Manager

Il Movente

Il Segretario osteggia le sue attività estere



Il console di Sveriskya

Il Movente

Ha ingenti interessi economici nelle aziende della Top Manager



Il bardo del Sud

Il Movente

Il Segretario gli impedisce di cantare in pubblico



Il Nobel per la biologia

Il Movente

Il Segretario la distoglie dalla ricerca per farla lavorare ai suoi progetti privati



Il priore degli Incappucciati

Il Movente

Il Segretario ha scoperto la sua identità segreta



Il guru indiano

Il Movente

È contrario ai misteri del Segretario

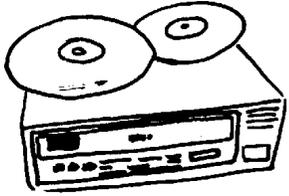


Il Generalissimo di Argentina

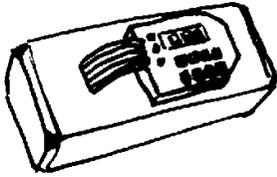
Il Movente

Il Segretario minaccia di togliergli i Gradi





Masterizzatore DVD



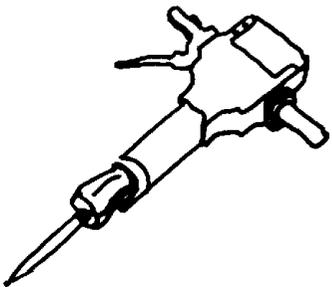
Esplosivo C4



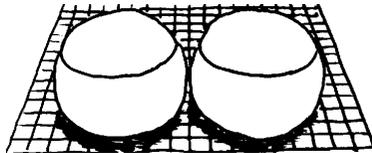
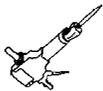
Il sindaco di Nipoli



Il presidente della Sfizera



Attrezzi da scasso



Goke



Il sindaco di Nipoli

Il Movente

Ha degli enormi debiti di gioco col Segretario



Il presidente della Sfizera

Il Movente

Un acerrimo avversario politico del Segretario

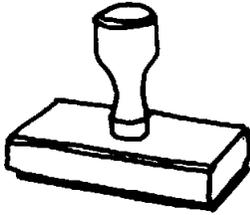




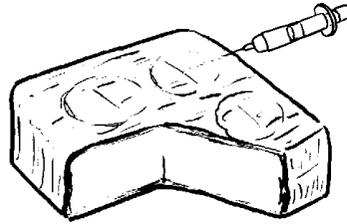
Esplosivo C4

Il Delitto

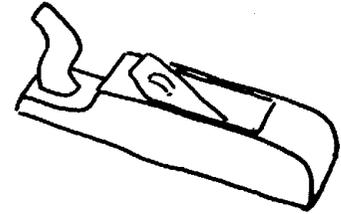
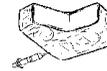
**Esplosione!
C4 nel decoder della
TV satellitare**



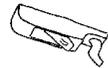
**Un timbro dell'ACIE
contraffatto**



Siringa, antrace, taeggio



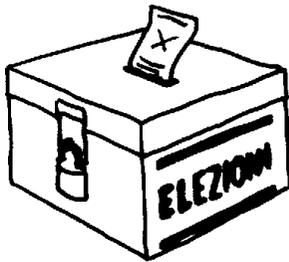
Attrezzi da lavoro



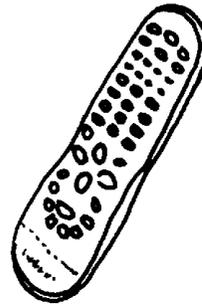
Goke

Il Delitto

**Soffocamento!
Il Segretario è stato
rinvenuto con la bocca
piena di pietre**



Schede elettorali false



**Il megatelecomando
manomesso**



Una lattina di Pipsi Cola



 <p>Un timbro dell'ACIE</p> <p>Il Delitto</p> <p>Infarto! Notificata la sua espulsione dalla Associazione Collezionisti Isolatori Elettrici</p> 	 <p>Siringa, antrace, taleggio</p> <p>Il Delitto</p> <p>Carbonchio! Sono state rinvenute spore di antrace nel taleggio</p> 	 <p>Attrezzi da lavoro</p> <p>Il Delitto</p> <p>Infarto! Gli è stato fatale il furto dell'amata vasca da bagno</p> 	 <p>Masterizzatore DVD</p> <p>Il Delitto</p> <p>Collasso neurale! Provocato da immagini psichedeliche in un DVD</p> 
 <p>Schede elettorali false</p> <p>Il Delitto</p> <p>Infarto! Dei brogli elettorali gli fanno perdere le elezioni FRIGGO</p> 	 <p>Il megatelecomando</p> <p>Il Delitto</p> <p>Colpo di calore! La temperatura in casa era arrivata a 25 gradi</p> 	 <p>Una lattina di Pipsi Cola</p> <p>Il Delitto</p> <p>Infarto! Insopportabile la scoperta di aver bevuto Pipsi Cola</p> 	 <p>Attrezzi da scasso</p> <p>Il Delitto</p> <p>Infarto! Il cuore non ha retto dopo il furto dei libri di fantascienza</p> 

Un segretario fantasma e un mondo alternativo

Come l'ultima edizione straordinaria di Easy To GO! è stata accolta dai lettori e come ha aperto la mente al giornalista più misterioso d'Italia

L'edizione straordinaria del 31 ottobre ha suscitato un ampio spettro di reazioni. Più d'uno l'ha considerata uno dei massimi vertici raggiunti dalla satira nella storia del mondo, ma c'è anche chi ci ha consigliato caldamente di cambiare mestiere e chi ha stappato la bottiglia delle grandi occasioni per festeggiare alla fine delle lotte intestine, congratulandosi con noi per l'importante incarico conferitoci. In definitiva, è stata un successo.

Purtroppo l'Incappucciato, che di quell'edizione speciale in realtà non ne sapeva nulla neppure lui, si è montato la testa dopo l'ennesima copertina e ora è completamente perso in un mondo fantastico, convinto che tutti gli avvenimenti di queste settimane siano interpretabili alla luce di quello che incautamente abbiamo pubblicato. In poche parole, pensa che in fondo sia tutto vero e che un'organizzazione ombrello esista sul serio, fosse anche solo sotto forma di una concatenazione di coincidenze improbabili.

Insomma, il nostro uomo misterioso da settimane ormai è convinto di essere il grande vecchio del Go italiano e poter controllare tutto quello che avviene. Trattati dai suoi deliri di onnipotenza iniziamo allora la pubblicazione di alcuni pezzi, che non esitiamo a definire "storia alternativa", anche se per lui altro non sono che il reale aspetto delle cose. Iniziamo quindi con quella che secondo lui è stata la vera natura del Fujitsu European Training Day. Chissà cosa ci capiterà di leggere in futuro!

I precedenti

Luglio 2000. L'Incappucciato fa la sua comparsa sulle pagine di ETG con due fantainterviste di coppia a Luca & Tami e a G. Soletti & Podavini. Nascono i primi contrasti con la redazione a causa del suo stile troppo mordace.

Ottobre 2000. Una fantaintervista ai neocampioni italiani a coppie viene ammorbida dalla redazione e Linda Poletti rimbrotta l'Incappucciato nello storico incontro al Bricocenter. L'Incappucciato boicotta ETG aggiungendo una pagina pirata all'edizione spedita ai lettori via email. La rottura è clamorosa ma inevitabile!

Gennaio 2001. Dopo estenuanti trattative ETG si riunifica. L'evento è sancito dal primo numero speciale di Easy To GO!.

EASY TO GO!
 Magazine indipendente di Go
www.easytogo.org
 Edizione speciale
 31 ottobre 2001

Clamorosa proposta dei mediatori!

IL POTERE A ETG!!!

L'Incappucciato è il Segretario Fantasma!

AGI e FIGG: "Ci fidiamo più di lui che di quelli là!"

I falchi dell'AGI: "Assicurateci che non è Soletti!"

Il nuovo Super-CF: "Non vi diremo mai né chi è né chi non è!"

ETG guadagna il 20% al Nuovo Mercato

La copertina dell'edizione speciale di ETG. Chi non l'ha ancora letta corra subito a scaricarla da www.easytogo.org

Marzo 2001. Tempo di elezioni, quelle vere! L'Incappucciato lascia in pace i goisti italiani e fa il giro dei politici più in vista per capire cosa pensano del Go.

Giugno 2001. Questa volta il nostro scova i due mediatori FIGG e AGI nel loro covo segreto sull'appennino. La mediazione non ha

dato frutti è lui li bacchetta un po', ma non senza riportar danni...

Ottobre 2001. L'Incappucciato è nominato finalista del premio personaggio dell'anno e inizia a montarsi la testa. Se non altro fa lo scoop del secolo: becca Gionata e Raffaella mano nella mano!

STORIA ALTERNATIVA



La campagna d'Olanda

dell'Incappucciato

In una sala molto buia due persone attendono pazientemente. Davanti a loro c'è una sedia su una pedana. Questo è l'unico arredo della stanza. Dietro di loro c'è la porta da cui sono entrati. Dietro la sedia ce n'è un'altra, chiusa a chiave. L'aria è pesante, sono in un sotterraneo. Improvvisamente si ode un rumore di passi oltre la porta dietro la sedia. I passi si avvicinano. Una chiave entra nella serratura, fa numerosi giri e la porta si spalanca. Una figura ammantata di nero, quasi invisibile nell'oscurità esce dal vano della porta, attraversa rapidamente la stanza, sale sulla pedana e si lascia cadere pesantemente sulla sedia. Le due persone in attesa scattano sull'attenti.

Alex Albore e Cristiano Garbarini. Soci Albore e Garbarini a rapporto vostra Eccellenza, Signore!

L'Incappucciato. Riposo, riposo.

AA & CG. Sissignore, Signore!

I. Allora, come è andata la missione ad Amsterdam?

I due si guardano, cercando di capire se l'altro avrà il coraggio di iniziare per primo il rapporto. Purtroppo il buoi è tale che non si vedono quasi per nulla e quindi non sanno che fare. L'Incappucciato prende l'iniziativa.

I. Socio Albore, come è andato il corso?

AA. Benissimo, Signore. Ci siamo divertiti moltissimo, abbiamo mangiato e dormito a sbafo, parlato con la crême del Go europeo e abbiamo persino imparato un paio di nuovi trucchi sul Go, Signore.

I. Indubbiamente ora siete istruttori provetti.

CG. Indubbiamente, Signore.

I. Sarete diventati almeno primo dan allora.

AA & CG. Ecco, veramente... Signore.

I. Umpf, bando alle ciancie, veniamo al nocciolo del problema: non c'erano altre nazioni con due

rappresentanti, vero?

AA. Nossignore, Signore!

CG. Neppure una, Signore!

I. Sono morti tutti dall'invidia, vero?

AA. Altroché se sono morti dall'invidia, Signore!

CG. Si chiedevano tutti com'è possibile che i loro sestì dan dovevano restare a casa quando l'Italia poteva mandare due buzzurri secondi kyu, Signore. Noi si rideva come matti, Signore. È stata una manovra molto italiana.

AA. Molto napoletana, vorrai dire.

CG. Questo è molto vero!

I. Fantastico, fantastico. Il piano inizia a funzionare. E non hanno iniziato a pensare che converrebbe anche a loro dividersi in più federazioni nazionali?

AA. Qualcuno ci ha scherzato sopra, Signore.

I. Smetteranno di scherzarci sopra e inizieranno a pensarci seriamente al prossimo colpo che metteremo a segno. Apprezzeranno anche loro i vantaggi di moltiplicare i rappresentanti e a quel punto...

AA&CG. A quel punto? Signore...

I. Niente, niente. Vedrete quando accadrà. Ora sarebbe inopportuno svelare il piano. La segretezza è fondamentale! Bene la seduta è tolta, avrete mie notizie quando ci sarà ancora bisogno di voi.

Si alza di scatto e scompare dietro la porta chiudendola a chiave quasi prima ancora che i due riescano a mettersi sull'attenti. Si accendono delle luci accecanti, entra una scorta armata che li benda, li solleva di peso e li carica su due limousine nere, che dopo qualche ora di viaggio scaricheranno uno di loro in piazza Castello a Milano e l'altro in via Posillipo a Napoli.

La Storia continua sul prossimo numero di ETG!

PICCOLI INCAPPUCCIATI CRESCONO

Fujitsu European Training

La cronaca del recente FET nel racconto del nostro inviato dal nostro inviato Alex Albore.

In concomitanza alle finali della Coppa Fujitsu, ad Amstelveen si svolge ogni anno il Fujitsu European Training (FET per gli iniziati). Prima di andare avanti, qualche precisazione: la Fujitsu è una compagnia giapponese di nota fama che sponsorizza l'evento pagando parte delle spese degli invitati (perché tutti sono invitati, dai giocatori ai *trainers*): Amstelveen è un ridente sobborgo della periferia sud di Amsterdam e, in quanto sobborgo, lontano da tutto e da tutti. Il FET è un corso a livello continentale per formare insegnanti di go nazionali selezionati ed inviati da ogni federazione europea.

Il Centro Culturale Europeo di Go (detto EGCC dagli amici), costruito anni fa grazie alla donazione di un generoso giocatore giapponese, Iwamoto Kaoru, ospita l'evento.

Si trovano lì, giocatori delle finali e insegnanti di go, in un piovoso giovedì d'autunno. Riunione

preliminare e giro di presentazioni: viene distribuito un libricino con volti e biografie (alcune leggermente romanzate) dei presenti ed ognuno è invitato a presentarsi brevemente. Da ogni angolo d'Europa c'è un inviato! Dalla Danimarca alla Svizzera, dall'Irlanda alla Lituania.

- Hello! Cristiano Garbarini from Milano, Italy!
- Gustav Fahl, I'm a second dan from Sweden
- Halo, my name is Jean Brauch from Luxembourg and I finke zat theese is a nice occasion to developpe le go en Europe
- Hil I'm Alexandre Albore from Italy... too. (sorrisi)
- ...

Si completa il giro del tavolo e si impara

qualcosa sugli otto rappresentanti. Il loro compito sarà di imparare tecniche didattiche per poi sviluppare il gioco nelle rispettive nazioni.

Il primo giorno continua a svolgersi piacevolmente. Si conosce Guo Juan, una delle persone più piacevoli e capaci di trasmettere calore che abbia mai incontrato, la quale discute delle difficoltà dell'insegnamento ai diversi livelli.

La sera, il buffet aiuta i presenti a socializzare e -guarda caso- i due italiani discutono animatamente ad un tavolo sulla loro situazione politica goistica (sic) nazionale spiegando poi che non c'è assolutamente nulla di personale nei pugni che si scambiano davanti agli allibiti organizzatori. Tanto fanno che il rappresentante della FIGG trova una scusa per non condividere la stanza con il maestro dell'AGI [... il nostro inviato è un burlone, pare che in realtà si sia trattato solo di un



Cristiano Garbarini

Italy

Age 22 Go career: 2 years

Rank: 2 kyu

Teaching experience during several mind sports events (also to children basing on the Yasuda method).

Made translations into Italian and preparation of didactic material (mainly Go books.)

Has been teaching courses at go club to beginners and intermediate students (8-30 kyu).



Alexandre Albore

Italy

Age: 29 Go career: 3 years

Rank: 2 kyu

In 2000 3rd at Open Italian Championship

Active as teacher on different levels also for children. Normally teaching to friends of lower kyu at club. With his experience as math teacher at school he introduced children to Go, in particular using the Yasuda sensei's method. Interested in Taoism and very interested in Kide (the Way of Go). He has a section on EasyToGo (Internet) writing periodically about the Go and Tao.

Ecco le foto (tratte da un libricino realizzato per l'occasione dallo European Go Cultural Center), con breve biografia, dei due rappresentanti italiani al Fujitsu European Training. Se ancora qualcuno dei nostri lettori sottovaluta questa rivista, date un'occhiata a come si conclude la breve biografia di Alex Albore! [ok, il breve momento di autocelebrazione finisce qui]

problema logistico! N.d.R.], chiedendo asilo politico a Patrick Grüter, l'inviato svizzero.

La giornata di venerdì vede finalmente impegnati i giocatori nel turno preliminare mentre i *trainers* discutono di didattica (tanto per cambiare) e di gioco a livello professionistico. Un'idea di creare una associazione di professionisti europei nasce da Matthew Mcfadyen e da Alex Albore, sorpresi di sentir dire che in Giappone gli allievi insei sono abbandonati a loro stessi. «Quale sarebbe la difficoltà nel creare una struttura europea?» si interrogano gli astanti. «I soldi!» mormora una vocina in fondo all'anima di ciascuno...

Poco dopo, la freddezza di Sacha Dinerchtein nel perdere cento fiorini per una stupida scommessa durante una lezione continua ad aumentare la meraviglia dei presenti. «Che straordinario insegnate!» dicono i più; altre malelingue suppongono che la banconota provenisse dalle casse della Fujitsu...

In nottata il ravvicinamento tra FIGG e Federazione Svizzera si consolida con i due giocatori che partecipano assieme ad un torneo di bridge. Forse Gionata, dopo essersi riappacificato con Raffaella, vuole far pace anche con Alan Held?

Certi testimoni giurano invece di aver visto il rappresentante dell'AGI appartarsi quella stessa sera con Patrick per discutere con fare sospetto.

Sabato è la giornata più interessante per i partecipanti al FET. Essi infatti registrano una partita delle finali e la commentano in seguito insieme al perdente e alle simpatiche professioniste giapponesi intervenute. Le partite sono tutte interessanti e la sconfitta di Catalin Taranu (5 dan pro) da parte della giovane Svetlana Shikshina (6 dan) aggiunge pepe alla minestra.

La sera sembra vedere la nascita di un accordo trilaterale con i due italiani e lo svizzero festeggianti in un fumoso pub olandese.

L'ultimo giorno di torneo e di corso prevede la finale della Coppa Fujitsu (vittoria dell'olandese Rob van Zeijst sul russo Alexandr Dinerchtein, entrambi 7 dan) e il Dutch Fujitsu Training con i partecipanti al FET vestire i panni degli insegnanti. Sopraggiungono per l'occasione giocatori olandesi ansiosi di imparare e di mettere a dura prova gli ormai stremati *trainers*. Cristiano si occupa della didattica ai bambini, simpatici mocciosi scalcianti olandesi, mentre Alex se la deve vedere con insistenti primi kyu. Entrambi riescono brillantemente nella prova: Cristiano abbatte i bimbi a botte di joseki e tesuji mentre Alex riesce -da buon eretico agista- a farsi passare per forte giocatore in dan e a zittire così i petulanti primi kyu.

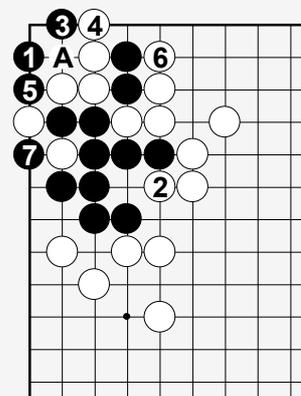
Tutto sommato, un successo per l'Italia!

I Problemi di ETG

Le Soluzioni

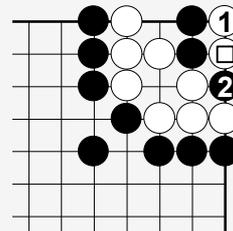
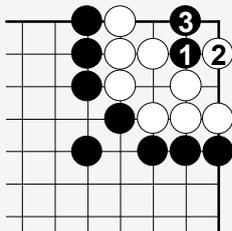
Problema 1

Chi ha letto il *manga* o visto l'*anime* conosce già la soluzione: con una prima mossa veramente inaspettata in 2-1 nero si salva sfruttando la mancanza di libertà di bianco, che non può giocare in A e togliere a nero il secondo occhio nell'angolo. Funziona per davvero, provare per credere!



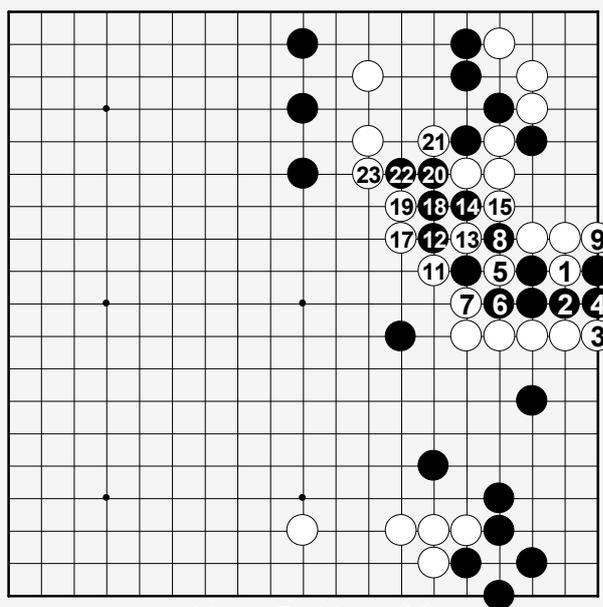
Problema 2

Nero gioca in 2-2 e crea il *seki*. Infatti dopo l'atari di bianco nero allunga e la situazione si congela. Se bianco dà atari in 1-1 nero lo cattura e poi bianco può rigiocare nella posizione della pietra segnata per ricreare la posizione del primo diagramma. Se invece nero aggiunge una pietra per dare atari a bianco, bianco lo cattura e vive. *Seki!*



Problema 3

La sequenza è piuttosto lunga e termina con una scala. Si noti che nero 12 giocato a destra di bianco 16 non funziona: bianco dà atari con 16 e cattura in scala prima che nero possa fare alcunché contro le pietre bianche sul lato. Nero avrebbe dovuto invece lasciare connettere bianco dopo aver B3. In questo modo salva il gruppo.



10 su 5, 16 su 13

Un anno di tornei: gennaio 2001 - dicembre 2001

Tornei nazionali su tavola 19x19

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

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

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

Varese 10-11 mar 2001 Torneo Varese 2001

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

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

Milano 21-22 apr 2001 VII Memorial Brambilla

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

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

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

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

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

Pisa 20-21 ottobre 2001 XXII Campionato Italiano

Gioc = 41, Max = 4d, Min = 24k, Med = 6,6k

	MM	V	P	SOS
Groot Lipman, NED	32	4	1	155
Rickard, UK	32	4	1	154
Hiroto, GIA	32	4	1	153
4° Soletti R.	31	3	1	154
5° Oka	31	3	2	154

Milano 1 e 2 dic 2001 Campionato Italiano (finale)

Marigo - Soletti 3 - 1

Varese 17-18 nov 2001 Campionato Italiano Open 2001 AGI

Gioc= 43, Max= 3d, Min= 30k, Med= 8,7k

	MM	V	P	SOS
SOSOS				
Pedrini E.	32	5	0	150
Mitchison N.	31	4	1	149
Lin Y.	31	4	1	149

Milano 7-9 dic 2001 VIII Memorial Brambilla

Gioc= 71, Max= 2p (7d), Min= 25k, Med= 7,5k

	MM	V	P	SOS
Donzet, FRA	29	6	0	
Bogdanov, RUS	27	4	2	160
Stankovic, JUG	27	4	2	158
5° Marigo F.	26	3	3	160
7° Lin Y.	26	3	3	153
8° Pedrini E.	26	3	3	151

Mag - Dec 2001 Go Master Italia 2001

Torneo privato, ad inviti

Gioc = 8, Max = 2p (7d) , Min = 2k, Med = 0,5d

	V	P	n.d.
Shigeno Y.	5	0	2
Suzuki H.	4	1	2
Montrasio P.	3	4	0

Legenda

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

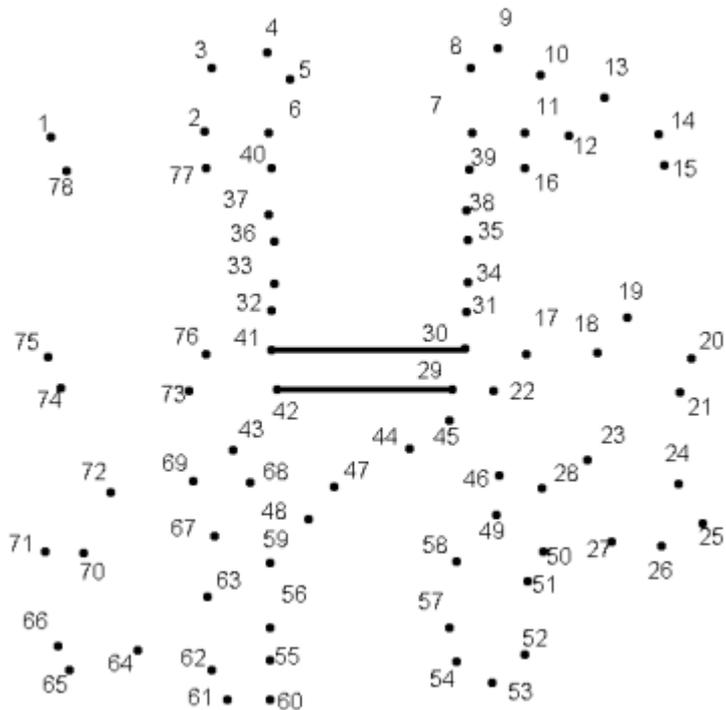
**Pubblicizzate i
vostri tornei!!!**

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

IL GIOCO**L'immagine nascosta**

di Diego Durazzi

Unite tutti i punti nel disegno per veder apparire una classica immagine goistica!



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

CENSIMENTO!

Per noi è molto importante sapere quante persone leggono Easy To 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!

INCAPPUCCIATI ANCHE TU!

Sugerite 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

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.