

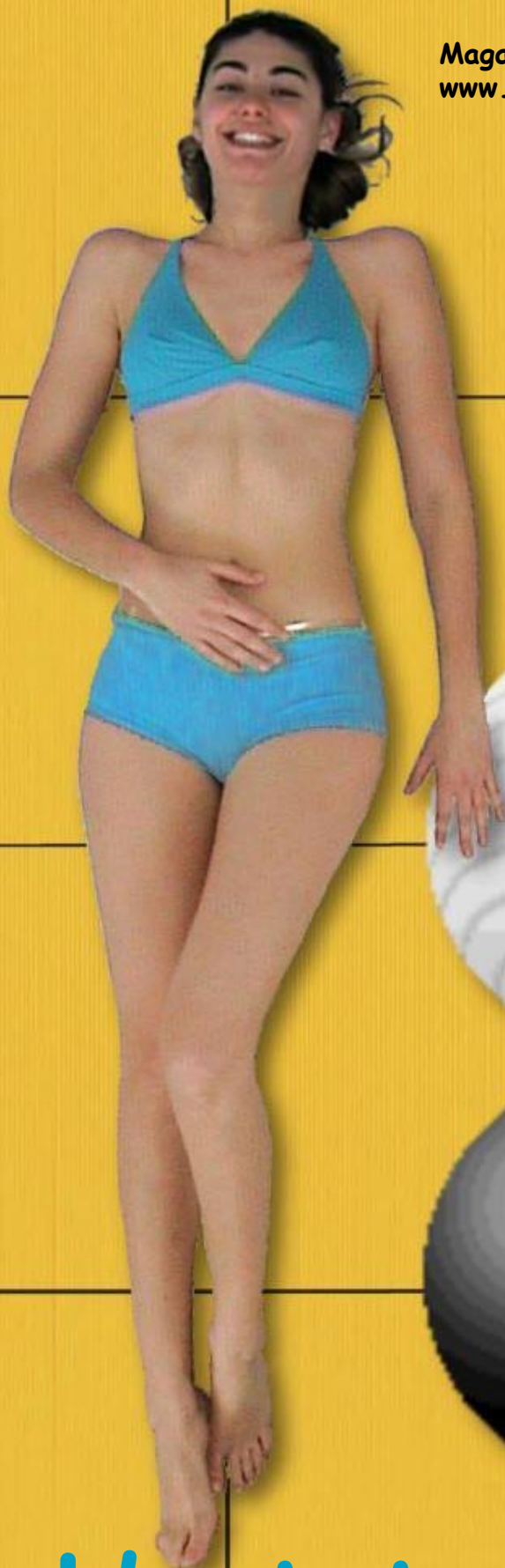
EASY TO GO!

Magazine indipendente di Go
www.easytogo.org

numero

7

Anno II, n°3



Le interviste

KGS, WinHonte
il CI femminile

I tornei

La Coppa
Italia
Il Go Master
La PGA IC

Dove sono i tornei?

L'estate è alle porte

IN COPERTINA

Come si può ben vedere dalle foto di Alex Albore, l'estate è alle porte e ci si prepara a giocare a Go sotto l'ombrellone, ma di tornei ancora non c'è traccia.

Dove sono finiti?

Trovate qualche confortante notizia nell'editoriale.

4 Questo mese Luca Oriani ci illumina con le sue opinioni sull'assemblea FIGG.

5 I commenti sulle stones del 2001 e uno sguardo a quello che ci aspetta quest'anno.
di Luca Oriani

6 Francesca Mauri scatenata in un monologo sul CI femminile.

7 Il Go Master è ai blocchi di partenza, a caccia di miglior fortuna con una formula rinnovata.
di Luca Oriani

8 La Coppa Italia riparte con otto squadre e una vittoria da difendere.
di Luca Oriani

9 Nel mondo alternativo in cui vive, questa volta l'Incappucciato si trova di fronte ad una grande sorpresa.

10 La squadra più strana della Coppa Italia: i gattini vanno all'assalto!
di Max Zecca

11 Il passato, il presente e il futuro di KGS direttamente dalla voce del suo creatore, Bill Shubert.
di Paolo Montrasio.

13 Il bilancio di un anno di corsi online.
di Max Zecca e Itanlian.

15 L'Italia Campione del mondo di Go?! Non ci credete? Scoprite tutta la verità nell'articolo di Max Zecca

16 La partita commentata: Max Zecca incontra Tai Meiko 9 dan con sette pietre sul goban.
di Max Zecca

20 I problemi di Go di ETG.
di Paolo Montrasio

21 Leggende di Go. Prosegue la storia del ministro Kibi.
di Alex Albore

25 Storia di Go. Franco Pratesi ci mostra i corsi universitari di Go che si sono tenuti in Europa e negli USA

27 L'angolo della lettura. Dopo anni di lavoro Franco Pratesi ha pubblicato un libro sulla storia del Go in Italia. Vediamolo nella recensione di Paolo Montrasio

28 Go e computer. Paolo Montrasio intervista i creatori di WinHonte, un nuovo programma gratuito di Go.

29 L'assemblea FIGG nel racconto di Mirco Nanni.

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>>
Ko Fight Club di Russ Williams
<<http://www.kofightclub.com>>

COMMENTATORI

Tei Meiko

LAYOUT E REDAZIONE GRAFICA

Paolo Montrasio

HANNO COLLABORATO...

(in ordine sparso...)

Alexandre Albore
Fredrik Dahl
Giuseppe De Buoi
Mirco Nanni
Franco Pratesi
Slawek Piela
William Shubert
Przemyslaw Wesolek

TRADUZIONI

Paolo Montrasio
Max Zecca

FOTOGRAFIE

In copertina: la giocatrice napoletana Marta Caprio nella foto di Alex Albore

REVISIONI

La redazione <redazione@easytogo.org>

Questa rivista è distribuita gratuitamente
a www.easytogo.org

Ammutinamento! Approfitando dell'assenza dell'editrice e del suo schiavo, ops... marito, mi approprio dell'editoriale. A differenza di altri sarò breve e visto che avete già letto l'indice nella pagina precedente, non perderò tempo a scrivervi di quello che potrete leggere nelle prossime pagine. Vi dirò invece cosa non troverete.

Non troverete innanzitutto articoli su tornei italiani. Mi rendo conto che organizzare un torneo è 1000 volte più faticoso che lamentarsi e quindi non mi sento di puntare il dito contro nessuno: ci diamo da fare tutti gratis alimentati solo dalla passione per il Go. Resta il fatto che dopo il boom dell'anno scorso in questo 2002 stiamo passando un periodo di carestia. Il torneo di Firenze non c'è stato, Bologna ha dovuto rinviare il suo primo torneo, Varese ne ha fatti già due l'anno scorso, Milano ha spostato il Fujitsu a dicembre... Se si vogliono far tornei non resta che andare a cercarli all'estero o dedicarsi alla Coppa Italia.

La copertina non è però solo un omaggio alla bella stagione incombente, ma anche un segno che i tempi stanno per cambiare. Arrivano infatti buone notizie! Oltre al solito torneo di Bari a giugno, sta per essercene uno a Varese, il 18 e 19 maggio, e potrebbe essercene uno poco dopo a Pisa.

Infine, una cosa che non troverete è la cinquantina di pagine abbondanti a cui vi abbiamo abituato. Tra traslochi e pressanti impegni di lavoro il tempo a disposizione per inventare articoli per ETG si è ridotto e le pagine hanno subito la stessa sorte. Anche la data di pubblicazione ne ha fatto le spese, slittando qualche settimana in avanti. Speriamo di recuperare nei prossimi mesi e ovviamente contiamo sul vostro aiuto: siamo sicuri che avete tante cose da scrivere e che interessano agli altri giocatori italiani. Non siate timidi, mandateci i vostri articoli!

Buona lettura!

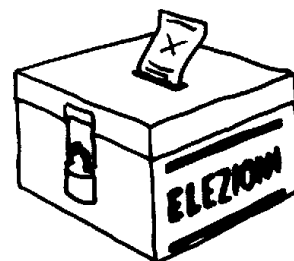
Paolo Montrasio

PS: faccio un'eccezione alla regola del non-troverete, per presentarvi un nuovo disegnatore che inizia a collaborare con noi da questo numero. Si tratta di Russ Williams, l'autore di www.kofightclub.com, il sito dove potete trovare i suoi lavori, non solo di carattere goistico.

L'OPINIONE...

Tempo di elezioni

di Luca Oriani



Nella scorsa opinione, ho avuto modo di sottolineare come a tutt'oggi io sia socio della sola FIGG, e quindi che nella situazione attuale italiana (con i goisti divisi, seppure in diverse percentuali, in due associazioni) io sono "di parte". Credeteci o no, quella opinione serviva appunto come introduzione a quanto scriverò in questo numero: il fatto che io sia socio della FIGG riserverà infatti a questa le critiche che le dedicherò in questa pagina. Mi sento infatti molto più a mio agio a criticare l'associazione di cui faccio parte piuttosto che l'AGI (sulla quale ogni mio giudizio sarebbe ovviamente influenzato da una scelta di base). Ecco dunque alcune opinioni sparse sulle ultime elezioni FIGG.

Il nuovo consiglio federale FIGG conta ben 10 elementi. Non si tratta decisamente di un consiglio radicalmente rinnovato come alcuni goisti si auguravano: il consiglio precedente è stato rieletto quasi nella sua interezza ed è facile immaginare che rimarrà il "nocciolo duro" anche per i prossimi tre anni. Tuttavia quattro nuovi membri si sono aggiunti al consiglio: Cristiano Garbarini, Diego Durazzi, Maurizio De Leo e Mirco Nanni.

Si riconferma un consiglio molto milanese e poco italiano (anche dei nuovi quattro consiglieri 3 sono milanesi, uno solo è di fuori Milano). In pratica, a parte il club di Milano, solo il club di Pisa sarà rappresentato nel consiglio.

Due riflessioni.

Primo: tutti i candidati sono stati eletti, il che fa della FIGG l'associazione più democratica del mondo: basta candidarsi per essere eletti! Senza alcun dubbio questo fatto verrà usato abbondantemente dal nuovo consiglio per giustificare la mancanza di goisti non milanesi nel consiglio stesso. Giustificazione certamente non peregrina: il consiglio rappresenta sicuramente la volontà dei soci della FIGG visto che non credo nessuno abbia ricevuto pressioni per non candidarsi. Si tratta di un consiglio pienamente legittimato non solo dalle elezioni assolutamente regolari, ma anche dal fatto che tutti coloro che hanno voluto offrire il loro aiuto sono stati eletti.

Secondo: malgrado quanto detto prima, la giustificazione fa acqua... In primo luogo pare che solo nella FIGG i goisti non milanesi siano restii ad assumere cariche nel consiglio (nell'AGI i consiglieri sono sicuramente distribuiti più uniformemente dal punto di vista geografico), e qualcuno avrebbe dovuto considerare questo problema e cercare di

risolverlo. Non solo una così forte concentrazione milanese dei consiglieri è poco vantaggiosa dal punto di vista "diplomatico" (come negli ultimi tre anni, l'AGI avrà sicuramente buon gioco nel sostenere in Europa una scarsa decentralizzazione della FIGG), ma rappresenta anche un grave limite della gestione della FIGG.

Cercherò di spiegare meglio qual è questo limite: la più forte critica (almeno dal mio punto di vista) che ho sentito muovere negli ultimi anni alla FIGG è quella di una debole circolazione delle notizie importanti al di fuori del club di Milano. È fuori di dubbio che l'essere un giocatore del club di Milano, e quindi l'avere un contatto diretto con i consiglieri è un notevole vantaggio da questo punto di vista: le ridotte dimensioni del Go italiano fanno sì che in ogni club, anche in quelli più grandi, esista un contatto diretto e spesso di amicizia fra i vari soci, e che quindi molti argomenti vengano discussi in un ambito più amichevole e informale tra i membri di un club prima di essere comunicati in forma ufficiale al di fuori del club.

Sia chiara una cosa: questo caratteristico sistema di diffusione delle informazioni per cui le notizie vengono ricevute prima dagli "amici" non è una caratteristica della FIGG. Ho visto lo stesso comportamento nell'AGI e credo sia inevitabile viste le dimensioni ridotte e l'ambito 'familiare' di entrambe le associazioni.

Dove è allora il vantaggio di avere un consiglio più disperso se tanto poi le informazioni e le occasioni arrivano di solito prima a una cerchia di amici che al resto dei soci? Abbastanza ovviamente, il vantaggio è nel fatto che si estende significativamente la cerchia di persone interessate non solo agli amici dei consiglieri di Milano, ma anche agli amici dei consiglieri di altre città.

È del tutto inutile farne una questione di principio: per come sono gestite AGI e FIGG ci saranno sempre soci di serie A, che vengono a conoscere alcune cose prima di altri. Ammettendo quindi questo difetto insito in entrambe le associazioni, da un punto di vista prettamente pragmatico e utilitaristico risulta desiderabile cercare almeno di estendere al massimo questa cerchia di "amici" in modo da cercare di coinvolgere più città e più goisti. Messaggio questo che la FIGG non sembra recepire, insistendo su una correttezza di principio (tutti i candidati sono stati eletti, il CF prende decisioni e invia comunicazioni

come da regolamento) e mancando di accettare un limite insito nella struttura dell'associazione (e di associazioni analoghe) e cercare di porre rimedio a questa situazione cercando di convincere altri club a partecipare alla vita della FIGG.

Anche se non è completamente responsabile di questa situazione (ma non credo di sbagliarmi ricordando che per un membro del CF era necessario avere un consiglio concentrato in una città soltanto per ottimizzare il suo funzionamento) dovrebbe cercare di porvi rimedio.

Se per concludere dovessi esprimere una lista dei miei personali desideri sulle attività del prossimo consiglio nei prossimi tre anni:

1. spero che continui sulle orme del precedente per quanto riguarda l'organizzazione di iniziative e manifestazioni (non credo che nessuno possa mancare di riconoscere alla passata gestione una pletera di differenti iniziative di successo e una indubbia crescita nella qualità e nelle dimensioni delle manifestazioni e tornei in Italia);
2. spero che accetti di non essere infallibile, e invece di rispondere a ogni critica con un bambinesco 'ma loro hanno fatto questo, non vorrai mica dirci che è la stessa cosa' cerchi di accettare le critiche e che con più accortezza diplomatica cerchi di risolvere la sua parte di responsabilità nei problemi attuali invece di guardare sempre nel giardino del vicino; estendo questo secondo invito anche all'altra associazione :-);
3. spero che comprenda la poca accortezza di avere un consiglio così concentrato e risponda alle richieste pressanti di una buona parte dei goisti extramilanesi per una maggiore apertura del consiglio ad altre realtà (e faccio notare che un simile cambiamento aiuterebbe a risolvere quello che secondo me è uno dei più spinosi problemi posti dai soci AGI alla FIGG). Un buon obiettivo sarebbe arrivare alle prossime elezioni con almeno un candidato per ogni club dell'associazione;
4. e per finire, spero che non decidano di mettermi nella lista dei cattivi dopo questo articolo!

Che dire, buon lavoro e in bocca al lupo!

SILVER STONE, ANNO II

di Luca Oriani

Rullino i tamburi, squillino le trombe, i premi annuali di ETG (Silver Stone, Green Stone e Black Stone) giungono alla seconda edizione! Ormai tutti i nostri lettori dovrebbero conoscere il regolamento delle manifestazioni, ma rinfrescare le idee non fa certo male: la Silver Stone viene assegnata in modo analogo a un campionato di Formula 1. Per ogni torneo italiano vengono assegnati dei punti (10 al primo classificato, e poi a scalare 6, 4, 3, 2, 1) ai giocatori italiani o stranieri residenti in Italia che vi partecipano. Alla fine dell'anno il giocatore con più punti vince il trofeo.

La scorsa edizione si è conclusa con una sfida fra Francesco Marigo e Dejan Stankovic: Francesco si è presentato all'ultimo torneo in programma con un esiguo vantaggio sul rivale. Dopo i primi turni (con Francesco che diventava il primo giocatore italiano a battere uno dei top player europei, Victor Bogdanov 6 dan) i due erano appaiati in testa alla classifica: lo scontro diretto non sarebbe valso solo per la classifica finale del torneo, ma anche per il trofeo Silver Stone. Sarebbe stato difficile sperare in un finale migliore: al termine di una sfida in cui il "Glorioso" Stankovic ha fatto valere la sua maggiore esperienza, Francesco ha dovuto arrendersi al rivale che ha così conquistato la prima edizione della Silver Stone.

Per quest'anno è difficile fare pronostici sui possibili vincitori: Dejan e Francesco rimangono fra i favoriti, ma è indubbio che se qualche giocatore riuscisse a partecipare a molti tornei potrebbe impensierire i due rivali dello scorso anno.

Al momento il panorama italiano sembra molto statico: non abbiamo notizia di alcun torneo in programma a breve, e nessun torneo si è svolto nei primi mesi dell'anno. Speriamo ovviamente che la situazione si sblocchi presto con nuovi tornei (i prossimi in ordine di tempo dovrebbero essere Varese, Bari e forse Pisa). Per quanto riguarda la Green Stone, questo è il premio che ETG assegna al giocatore italiano più in crescita nel corso dell'anno. Il premio è assegnato sulla base della classifica europea: chi guadagna più punti in un anno vince il trofeo. Per dare maggior peso alla crescita dei giocatori attorno al livello 9-2k, i punti vengono calcolati a partire da un punteggio di partenza minimo di 1200 punti, corrispondente a un grado di 9k.

Lo scorso anno ci siamo trovati in una situazione molto particolare: due giocatori, Alberto Annovi di Pisa e Nicola Troiani di

Roma, erano nettamente in testa alla classifica, con una minima differenza fra di loro. Entrambi oltre i 500 punti nella classifica Green Stone, erano separati da soli 12 punti in favore di Alberto. Tenendo in conto che Nicola era partito praticamente da zero l'anno precedente, e che quindi era molto penalizzato dal regolamento del torneo, abbiamo deciso di assegnare la Green Stone ex-aequo ai due giocatori.

Per quest'anno è difficile fare pronostici: lo scorso anno era abbastanza prevedibile la

presenza di giocatori del giovane club di Pisa in classifica, ma quest'anno non ci sono club rampanti da cui cercare di individuare un possibile vincitore. La mancanza di tornei fa inoltre sì che la classifica sia ancora ferma. Stesso discorso per la Black Stone, simpatico premio assegnato in modo analogo alla Green Stone, ma al giocatore più in calo durante l'anno.

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 Collepicollo 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!

A metà del secondo bicchiere

monologo di Francesca Mauri

Per il terzo anno consecutivo ETG si vede costretta ad affondare il dito nella piaga del Campionato italiano femminile. Dopo le difficoltà delle edizioni precedenti, il Femminile 2001 ha addirittura perso per strada la finale! Il nostro reporter ha raccolto le confidenze della campionessa in carica.



Ehi, ma c'è qualcosa in fondo al bicchiere! Cos'è?

Correte in fondo alla rivista e lo scoprirete!

MILANO - Gennaio 2002. A metà del secondo bicchiere da mezzo litro di Negroni (se non credete che un simile oggetto esista non avete che d'andare al Bar Basso di Milano a controllare - no, questa è cronaca, non pubblicità!) la campionessa solleva lo sguardo dalla mattonella di ghiaccio che troneggia all'interno del gigantesco calice e dà inizio ad un acceso monologo.

"Vuoi chiedermi quando giocherò la finale del Femminile? Non ho voglia di giocare il Femminile! Perché? Perché fino a quando Raffaella non giocherà il Femminile io non lo giocherò, neanche se Francesca [Antonacci] dovesse vincere il torneo di quest'anno per abbandono. E chi se ne frega. Se lo merita per tutto quello che fa per il Go italiano. Io cosa faccio per il Go italiano? Non gioco neppure i tornei per fare numero! Mi serve uno stimolo per giocare il Femminile.

Ecco, qui lo dico e qui lo sottoscrivo. Se al prossimo campionato partecipa Raffaella io ricomincio a studiare Go. E questo scrivo in stampatello maiuscolo: MI SONO ROTTA I COGLIONI DI SENTIRE GENTE CHE NON CONOSCE ME E NON CONOSCE IL GO DIRE CHE NON MERITO DI ESSERE LA CAMPIONESSA ITALIANA PERCHÉ NON SONO LA GIOCATRICE PIÙ FORTE!

E sì che di goisti me ne sono scopati una cifra anch'io [almeno 13 dan in totale, da un rapido calcolo fatto lì per lì, N.d.R.] e anche ben dan-nati! IO sono la più dotata! Però vorrei dimostrarlo sul campo."

I consigli dell'insei

Visto che parliamo di campionati, vediamo come si fa a vincerli nelle parole di Alexandre Dinerchtein, apparse in un paio di messaggi su rec.games.go nel corso del mese di febbraio. Dinerchtein è un giocatore russo, vincitore del Campionato europeo nel 1999 e nel 2000. Attualmente è insei in Corea.

Consiglio ai giocatori di go che spesso giocano su internet

2002-02-16 06:51:59 PST

Ho scritto questo articolo solo per quei giocatori che vogliono migliorare la loro abilità.

1. Non giocate partite veloci (meno di 3/5 su IGS e 10min+30sec/3 su dashn.com)
2. Ogni tanto giocate partite con un serio controllo del tempo
3. Analizzate le partite che avete giocato
4. Prestate più attenzione al fuseki
5. Osservate le partite dei giocatori forti
6. Non sprecate il vostro tempo giocando contro i computer
7. Non giocate solo per i gradi. Ricordate, i gradi dipendono dalla vostra abilità e la vostra abilità non dipende dal vostro grado
8. Trovate il server più adatto per voi

Re: partite famose per i principianti??

2002-02-24 00:53:41 PST

Se volete migliorare nel gioco del go, studiate le partite di Go Seigen e Fujisawa Shuko. Vi troverete le ragioni dei joseki moderni e vedrete il modo in cui si sviluppa il fuseki.

Se volete diventare dei professionisti, studiate i giocatori più forti (Cho, Lee Chang Ho, Ma e altri). Vedrete parecchie mosse alla moda, ma saprete capirle ed utilizzarle? Se volete apprezzare il Go, studiate Takemiya, Kajiwaru, O Meien, Sonoda e le partite di altri straordinari giocatori. Le loro partite sono interessanti per davvero!

Se avete del tempo da passare, studiate le partite dell'ottocento.

Il Go Master Italia 2002

**Go
Master
Italia
2002**



Riuscirà il Go Master Italia 2002 ad avere quel successo che gli è mancato nelle prime due edizioni?

di Luca Oriani

Volendo usare un eufemismo la prima edizione del GMI si era conclusa con un fallimento senza appello, con meno della metà delle partite previste disputate e nessun giocatore in grado di concludere tutte le sue partite. La seconda edizione ha avuto un andamento decisamente migliore, con due giocatori che hanno concluso le loro sette partite, e un notevole incremento nella percentuale di incontri disputati.

Proprio la seconda edizione ha però confermato la debolezza della formula della manifestazione: dei due partecipanti che hanno portato a termine le loro partite uno era l'organizzatore della manifestazione (Paolo Montrasio) mentre il secondo sono stato io stesso. Vista la collaborazione di ETG alla scorsa manifestazione, sebbene non mi si potesse considerare un organizzatore, è indubbio che avessi più stimoli di un giocatore "normale" a concludere il torneo.

Per di più... come avrei potuto sopportare Paolo in caso di mancato completamento?

Se anche con due giocatori particolarmente motivati non è stato possibile 'trainare' il resto dei partecipanti a concludere il torneo, come sarebbe stato possibile avere una manifestazione di successo?

I primi due anni hanno dimostrato che il GMI così come era strutturato era una manifestazione che avrebbe potuto vivacchiare ancora per qualche edizione, ma che era destinata a non diventare mai una manifestazione di rilievo e di prestigio come voleva essere e sarebbe lentamente ma inesorabilmente scomparsa.

L'organizzazione (o meglio Paolo Montrasio visto che è molto difficile individuare il contributo degli altri organizzatori nelle precedenti edizioni) ha però deciso per un cambiamento radicale e per uno snellimento notevole del torneo: dalla richiesta a ciascuno degli otto partecipanti di disputare 7 partite ciascuno, si è passati a una formula ad eliminazione diretta in cui solo ai vincenti è richiesto di continuare a giocare.

Un primo successo è evidente nella lista dei

partecipanti: tutti i giocatori sono a livello dan, e anche giocatori che in passato avevano sempre declinato l'invito degli organizzatori (Ramon Soletti) hanno deciso di partecipare vista la nuova formula.

Come alla vigilia dell'ultima edizione avevamo da queste pagine espresso un notevole scetticismo sulle possibilità di successo della manifestazione, così quest'anno mi sento di essere molto più ottimista: la formula attuale potrebbe funzionare egregiamente, e finalmente il GMI potrebbe avere il successo che l'idea iniziale avrebbe meritato fin da subito.

Per chiarirci meglio le idee siamo andati ad intervistare Paolo, ed ecco le sue risposte ad alcune delle domande di ETG.

Luca Oriani. Paolo, potresti introdurci i partecipanti alla manifestazione e i quarti di finale?

PM. Venghino sciore e sciori a vedere i magnifici contendenti di questo spettacolo senza eguali al mondo! È così che si inizia in questi casi vero? Quest'anno abbiamo rappresentato tutte e tre le nazioni storiche del Go.

Giocheranno infatti il cinese di Pisa Yin Lin 2d, il giapponese di Milano Hikeji Hiroto 4d e il coreano, anche lui di Milano, Yoo Sung-Che 3d. Abbiamo poi il "glorioso" Dejan Stankovic 5d, nonché Silver Stone in carica e numero uno del tabellone. Per l'Italia ci sono niente meno che Enzo Pedrini 3d e Ramon Soletti 3d, seguiti in fondo al tabellone dal sottoscritto e da Raffaella Giardina, vincitrice del Go Master Italia nel 2000.

LO. Complimentil! La lista dei partecipanti è sicuramente il meglio che il Go Italiano ha da offrire! (salvo la mancanza del campione italiano in carica Francesco Marigo). Come si svolgerà ciascuna sfida? Si tratta di partite singole o di incontri su più partite?

PM. Una sola partita sarebbe stato troppo poco per un torneo a eliminazione diretta in tre soli turni, così le sfide si giocheranno con la

classica formula di andata, ritorno e bella. Per inciso, questo significa che per diventare Go Master quest'anno potrebbero occorrere nove partite, ma in realtà non è impossibile giocarsi tutto un turno in un pomeriggio. Soprattutto nei quarti di finale in certi casi la differenza di forza tra i giocatori è significativa e le probabilità di un due a zero sono alte. Quindi il numero di giorni o serate richieste ad ogni partecipante dovrebbe essere inferiore a quello delle prime due edizioni del torneo.

LO. Il problema principale della scorsa manifestazione è stato il mancato completamento delle partite da parte dei partecipanti. Sebbene la formula attuale sembra poter essere efficace nel ridurre questo problema, non sembra tuttavia possibile escludere che per qualche incontro i giocatori non abbiano la voglia e lo stimolo di giocare nei tempi previsti. Cosa succederà in questo caso? nessuno dei due si qualificherà per il turno successivo, danneggiando così il prosieguo del torneo, o ci sarà un intervento più presente dell'organizzazione per far in modo che gli incontri vengano disputati?

PM. Innanzitutto spero che un impegno più a breve termine e più circoscritto prevenga spiacevoli ritardi o, peggio ancora, forfait. Teoricamente di tempo ce n'è in abbondanza per recuperare eventuali ritardi. Così se dovesse essercene bisogno sarò clemente e lascerò qualche giorno in più per il completamento del turno, ma spero proprio che non sia necessario.

LO. Grazie Paolo, e in bocca al lupo per la nuova edizione!

PM. Che gli giochino negli occhi!

La Coppa Italia Assalto ai Dragoni!

La Coppa Italia arriva al secondo anno. I Dragoni di Pisa difendono la Coppa. Quali sono le squadre che gli contenderanno il titolo?

di Luca Oriani



Le squadre!

Girone Nord

Varese
Il Tortellino (Bologna)
Milano
KIT

Girone Sud

Najokata (Napoli)
Gladiatori (Roma)
Pisa
Firenze

Il primo anno della Coppa Italia si è concluso a fine settembre con la vittoria dei Dragoni di Pisa sul club di Napoli. Come abbiamo già raccontato su queste pagine il successo della manifestazione è andato al di là di ogni più rosea aspettativa: ben 10 squadre iscritte, quasi tutti gli incontri disputati nei tempi previsti dal regolamento, incontri sempre divertenti e che hanno favorito la conoscenza fra diversi club e giocatori. In poche parole, negli articoli di fine anno è stato difficilissimo trovare dei difetti alla manifestazione.

La Coppa Italia si trova per questo ad affrontare la sua seconda edizione in un modo completamente diverso dal GMI (leggete l'introduzione alla terza edizione in queste pagine!): mentre il GMI dopo due anni è alla ricerca di una manifestazione di successo per affermarsi come uno dei principali avvenimenti italiani, la Coppa Italia deve confermare gli eccellenti risultati dello scorso anno.

Sarà ancora un torneo di successo, oppure l'entusiasmo iniziale andrà calando mettendo così alla luce potenziali difficoltà che lo scorso anno sono state nascoste dal fascino della manifestazione?

Il principale rischio che la Coppa Italia corre è quello della 'stanchezza': si tratta decisamente di una manifestazione che richiede un discreto impegno da parte delle varie squadre.

Se infatti prendiamo la squadra di Pisa, si può notare come essa abbia disputato in totale ben 6 incontri, ciascuno dei quali si può assimilare a un torneo su tre turni. In pratica per il giocatore italiano medio, una intera Coppa Italia corrisponde a un numero di partite e giornate di torneo (considerando anche gli spostamenti non sempre 'minimi') superiore alla somma di tutte le altre manifestazioni a cui partecipa.

Questo impegno si può rivelare particolarmente gravoso soprattutto per i capitani, cui è demandato lo sforzo organizzativo, e come si può bene immaginare riuscire a combinare le esigenze di 4 o più giocatori per ciascuna squadra può non essere sempre elementare.

Un primo segnale di questo pericolo si può già vedere nella 'clamorosa' mancanza della squadra del Go Club Garibaldi di Milano in questa manifestazione. Vista la lista delle squadre, abbiamo cercato subito di capire le ragioni di questa mancanza. Paolo Montrasio, capitano lo scorso anno, ci ha raccontato della sua personale decisione di non volere più fare il capitano per quest'anno. A suo parere si trattava di un impegno troppo gravoso, anche perché lo scorso anno da capitano si sentiva moralmente obbligato a partecipare ad ogni incontro, mentre avrebbe preferito rinunciare a qualche partita per poter giocare più tornei individuali, soprattutto considerando il non illimitato numero di fine settimana che gli è possibile dedicare interamente al Go. Da quanto abbiamo capito non si è trovato nessuno disponibile ad assumersi un impegno costante, o quanto meno ad organizzare una squadra.

Risultato, il club più grande d'Italia non è riuscito a trovare quattro giocatori volenterosi per partecipare alla coppa Italia.

Senza entrare in discussioni che sarebbero fuori argomento, questo non è certamente un bell'inizio per il secondo anno della coppa: è indubbiamente un grave danno per la Coppa Italia, e allo stesso modo è un grave danno anche per il club di Milano (vista la situazione attuale, è indubbio che la Coppa Italia dello scorso anno ha favorito contatti amichevoli fra i vari club, aiutando forse a capire come certe differenze non siano forse così importanti).

Per quanto riguarda le altre squadre, tutte le partecipanti alla scorsa edizione si sono iscritte anche quest'anno, ad eccezione della squadra del club di Gaeta. La giovane età del club e la non positiva esperienza dello scorso anno lasciavano immaginare questa decisione, ma sicuramente il club avrà tempo di crescere e tornerà molto presto sullo scenario delle prossime edizioni.

Roma ha visto la fusione delle sue due squadre, nel tentativo di riscattare prontamente la doppia eliminazione dello scorso anno.

Il gruppo di squadre partecipanti sembra quindi molto solido, ed è decisamente promettente per il buon esito anche di questa

edizione: il miglior indice di un futuro roseo della Coppa Italia sarebbe la costituzione di un nocciolo duro di alcuni club, attorno a cui costruire poi le future edizione e facilitare l'inserimento di nuovi club.

La novità dell'anno è l'iscrizione della squadra di un club molto particolare: il KIT (Kiseido Italian Team). Si tratta di una squadra nata e cresciuta sul server KGS: negli ultimi mesi, in seguito ai corsi tenuti sul server da Paolo Montrasio e Massimiliano Zecca, si è formato un piccolo ma affiatato gruppo di giocatori che si trovano a vivere al di fuori dell'area di un club affermato e per i quali la stanza italiana su KGS è diventato rapidamente 'il Club', dove trovarsi con gli amici e giocare a Go.

Il lavoro di Massimiliano è stato davvero notevole, e il KIT è sicuramente uno dei candidati per la migliore iniziativa dell'anno nei premi di ETG.

Il KIT fra l'altro si avvale della presenza della simpatica Yuki Shigeno e si presenta quindi come una delle squadre più agguerrite della manifestazione.

Il regolamento della manifestazione è cambiato rispetto allo scorso anno ed è disponibile al sito della manifestazione http://utenti.lycos.it/agi/coppaitalia_2002.

Leggendo il regolamento sembra evidente che l'organizzazione abbia considerato con estrema attenzione le opinioni dei capitani raccolte lo scorso anno da ETG: tutte le modifiche sono infatti in qualche modo legate ai suggerimenti delle squadre e questo è un altro indice di un'organizzazione dinamica e attenta alle esigenze delle varie squadre.

Anche questo è un segnale decisamente promettente per il futuro della manifestazione e indica una disponibilità degli organizzatori ad accettare critiche e suggerimenti senza interpretarli come offese personali che sicuramente gli fa onore.

Bisognerà adesso vedere se l'organizzazione sarà capace di rendere il più facile e meno impegnativa possibile la partecipazione delle varie squadre.

Leggendo il regolamento, un possibile problema potrebbe essere dato dalla presenza del KIT: vista la composizione della squadra e la presenza di molti giocatori in crescita, non è infatti da escludere una sua qualificazione alla fase finale della manifestazione per la quale il regolamento richiede che una frazione significativa degli incontri venga giocata dal vivo e non via Internet. Questo potrebbe creare problemi al KIT e quindi rendere difficile lo svolgimento corretto dei turni finali del torneo.

Sicuramente non sarà facile per la Coppa Italia ripetere il successo dello scorso anno, ma accanto ad alcuni segnali preoccupanti, sono tuttavia evidenti un dinamismo e un'elasticità che fanno ben sperare per il futuro... in bocca al lupo!

STORIA ALTERNATIVA



Una pentola senza coperchio?

dell'Incappucciato

In una località segreta, in una notte senza luna, in un sotterraneo buio, in una stanza oscura, pur sparso in diverse città e continenti il Super CF si riunisce per l'ennesima volta grazie ad un collegamento in videoconferenza su cinque schermi giganti. Ecco quindi Tami, sullo schermo numero 1, dalla sua nuova casa rosa sulla "collina dei conigli" di Pittsburg; Luca, sul 2 dal bunker antibomba della Westinghouse; Paolo sul 3 dalla centrale video-streaming della sua nuova azienda e Max sul 4, da un imprecisato laboratorio segreto di ricerca. Dallo schermo 0, località e scopi sconosciuti, incombe Sua Eccellenza l'Incappucciato, il Super Segretario in persona!

L'Incappucciato. Sono particolarmente orgoglioso di annunciarvi l'ennesimo passo verso la conquista del potere assoluto! Tami, Luca, Paolo, Max. (Pensano) *È andato completamente fuori di zucca!*

T, L, P, M. (Trattengono le risa.) E di che si tratta, Vostra Eccellenza?

I. Avrete saputo che Francesco Marigo doveva rappresentare l'Italia all'Oza ad Amsterdam?

T. L'Oza ad Amsterdam? Cos'è l'Oza, un posto dove si fuma?

L. No Tami! L'Oza è un torneo di Go.

T. Ah, ecco perché non lo conoscevo.

I. (Innervosito si schiarisce la gola, cala il silenzio.) Sfortunatamente il neo campione italiano è un monosocio FIGG e questo avrebbe causato un grave danno alle mie macchinazioni.

P. E allora?

I. Ebbene, grazie a tecniche segrete, che non ho intenzione di rivelarvi, sono riuscito a convincerlo che era nel suo miglior interesse restarsene a Pisa a studiare matematica.

M. Non ci posso credere!

P. E allora chi ci va?

I. Pertanto, dopo aver convinto tutti gli altri possibili candidati che era pure nel loro miglior interesse restarsene a casa, ho fatto mandare ad Amsterdam niente meno che il bisocio AGI e FIGG Marco

Vajani! Sono o non sono un genio?

T, L, P, M. (tacciono imbarazzati).

I. Ebbene cos'è questo silenzio?

L. Ecco, vede Vostra Eccellenza (trattiene un risolino, ma non gli riesce bene)... Come fa a sapere che Marco è bisocio?

P. Gliel'ha chiesto?

I. No, certo, ma...

L. Non si sarà mica basato sull'ultimo elenco dei soci AGI?

P. Ormai è vecchio come il cucco!

I. Cosa diti?

P. Compirà un anno tra un mese... Come elenco dei soci è quasi più attendibile la classifica FIGG che almeno ogni tanto viene purgata da chi non si reiscrive.

I. Mi state dicendo che Marco non è più bisocio?

L. Non ne ho la minima idea.

P. Ma visto che è in gioco il destino del mondo io avrei controllato, no?

I. Fermi tutti! Mi state dicendo che tutte le mie macchinazioni potrebbero essere state compromesse?

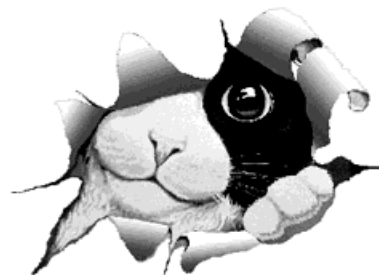
T, L, P, M. (tacciono imbarazzati).

I. (Furente). Avanti, scattare! Paolo, chiama Aldo. Tami telefona a Mitchison! Fate qualcosa! Devo sapere! Forse c'è ancora modo di rimediare, magari si può dirottare l'aereo, rimandare il torneo. Come si dice in olandese "c'è una bomba all'Oza, evacuate l'edificio"!?

T. Senta, Vostra Eccellenza, ma se la prossima volta lascia che ad organizzare questi complotti sia suo figlio? Tra l'altro mi sa che almeno lui ha l'età giusta per i giochi...

Marco è o non è socio AGI per il 2002? Avrà successo l'Incappucciato nella sua rincorsa al potere assoluto? Troverete (forse) la risposta a questi ed altri angoscianti interrogativi sul prossimo numero di Easy To GO! Non mancate di scaricarlo da Internet. Il destino del mondo è in gioco!

La Coppa Italia 1... 2... 3... KIT!



Il KIT è senz'altro la squadra più originale tra le 8 che si contenderanno la Coppa. Se pensiamo che in inglese kitten significa gattino e se notiamo gli ampi spazi di crescita della maggior parte dei suoi componenti, il KIT ha un nome veramente appropriato. Riuscirà Shigeno sensei a portare i gattini alle finali?

di Max Zecca

L'idea è nata quasi per caso, qualche mese fa, durante il Campionato Italiano AGI, a Varese. Alcuni intrepidi seguaci dei corsi di Go online avevano infatti avuto la brillante (o malsana?) idea di fondare il KIT, ovvero il Kiseido Italian Team. All'inizio era poco più di un semplice scherzo, ma comunque la squadra c'era, grazie agli appuntamenti settimanali con le lezioni, il lunedì e il mercoledì sera, e grazie al fatto che, piano piano, la stanza italiana di KGS è diventata un punto di incontro di molti giocatori italiani, sia per giocare sia - soprattutto! - per chiacchierare. Non è raro infatti collegarsi su KGS e trovare 4-5 persone nella stanza italiana. E spesso, la sera, le persone diventano anche 8 o 10!

Non restava dunque che far partecipare il KIT - come squadra - a qualche competizione importante. E quale migliore competizione della Coppa Italia a squadre per lanciare il KIT nell'Olimpo dei team più forti del globo terrestre? E così, dopo lunghe chiacchierate con Aldo (e con tutti gli organizzatori della manifestazione) e dopo molte insistenze per poter cambiare il regolamento e poter far giocare, almeno nella fase iniziale del torneo, una squadra virtuale, senza una vera e propria sede fisica, eccoci qui, al nastro di partenza, con una formazione di tutto rispetto. Grazie infatti alla non fisicità della sede del KIT, la nostra formazione è riuscita a coinvolgere giocatori da tutt'Italia sia raccogliendo le "seconde scelte" di club più forti come Milano, Pisa e Roma, sia coinvolgendo gente che un club non ce l'ha ancora (come ad esempio Brescia). E, cosa assolutamente non trascurabile, ha permesso a Guido dal Brasile e a Luca dagli Stati Uniti di prendere parte ad una manifestazione prettamente italiana (ovvero permetterà, visto che ancora non hanno giocato), in modo da farli sentire più vicini alla madre patria.

Inoltre, come ogni squadrone che si rispetti, anche noi abbiamo il nostro bravo straniero! Anzi, per la precisione, una straniera, e cioè

Yuki Shigeno, giocatrice simpaticissima e fortissima, che ha colto al balzo l'opportunità di poter gareggiare in rete con il KIT per testare il suo nuovo collegamento ad Internet (che botta di c... ehm, fortuna! :-)

Adesso non ci resta che giocare. La squadra è un po' sbilanciata, è vero, pochi giocatori forti e molti deboli, con un grosso gap tra 3k e 11k, ma sono tutti ragazzi che hanno dimostrato un grande entusiasmo e una grande voglia di giocare. E questo, si sa, è di per sé una grande forza, come hanno dimostrato le squadre di Pisa e Napoli lo scorso anno.

Il KIT, quest'anno, è stato inserito nel girone nord, insieme a Varese, Milano Agi e Reggio Emilia (ovvero il club del Tortellino. Ragazzi, se vi avanza un posto in squadra posso venire io? Adoro la cucina emiliana! :-)) Non sarà assolutamente facile riuscire a superare il girone di qualificazione, ma di sicuro, a prescindere dal risultato, siamo riusciti tutti insieme a creare una cosa molto bella, e di questo ne sono molto fiero ed orgoglioso! Intanto, nel momento in cui scrivo, il KIT conduce contro Varese per 1-0 grazie alla mia vittoria contro Niall, dopo una partita molto combattuta. Quanto meno, come capitano, sto dando il buon esempio, no?

Il KIT:

1. Yuki Shigeno
2. Luca Oriani
3. Massimiliano Zecca
4. Giuseppe De Buoi
5. Ivan Boscaino
6. Gabriele Cardosi
7. Giovanni De Filippi
8. Alessandro Bertoni
9. Guido Finiza
10. Cosimo Attanasio

Dietro le quinte di



Andiamo alla caccia dei segreti di KGS intervistando il suo creatore, Bill Shubert

di Paolo Montrasio

Paolo Montrasio. Mi ricordo CGoban 1 per Unix. Lo usavo all'università per giocare su IGS, probabilmente nel 1993. Era decisamente il più bel client IGS disponibile all'epoca. Cos'è che ti spinse a scrivere un così bel programma?

William M. Shubert. Quando scoprii IGS ero veramente eccitato - il Go mi era sempre piaciuto ma non conoscevo nessun Go Club dalle mie parti e così non avevo avuto mai nessuno con cui giocare. Provai tutti i client e ne trovai uno che mi piaceva davvero; sfortunatamente non riesco a ricordarne il nome, forse era kgo? Comunque, mi piaceva molto la sua interfaccia, ma continuavo a pensare a nuove funzioni che avrei voluto aggiungerci. Inoltre non riuscivo a trovare un editor SGF che mi piacesse, così decisi di scrivere un mio client che combinasse kgo, le funzioni che volevo aggiungerci e un editor SGF. Il risultato fu CGoban 1.

PM. Sono stato in attesa di una sua versione Windows da che iniziai a lavorare e dovetti passare da Unix a Windows. Puoi immaginare la mia felicità quando rilasciasti CGoban 2: girava sul mio portatile ed era pure il client di un server nuovo di zecca. Ancora una volta si trattava del più bel server in giro, il solo che si possa usare per rivedere facilmente le partite e insegnare su Internet. Certo che far partire un nuovo server da zero è un progetto piuttosto ambizioso. Qual era il tuo obiettivo?

WMS. Beh, avevo continuato a lavorare su CGoban e ad aggiungerci nuove funzioni, ma alla fine arrivai ad un punto morto. Volevo proprio aggiungere delle funzioni che permettessero di fare editing collaborativo dei file SGF tramite il go server. Questo avrebbe voluto dire cambiare il go server per farle funzionare bene. A quell'epoca ero un amministratore di NNGS e avevo dato una mano con il codice per la rete, così il mio primo pensiero fu di aggiungere il supporto per queste funzioni a NNGS e a CGoban 1. Vedevo però il problema che cgoban 1 era usato solo da una piccola porzione dei

giocatori di go, e così l'editing di gruppo" avrebbe funzionato solo se tutto il gruppo avesse usato CGoban 1 su NNGS. L'unico modo di rendere veramente utile questa novità sarebbe stato aggiungere la funzione a tutti i client più usati, ma questo era semplicemente impossibile perché ce ne sono così tanti e per di più molti sono scritti per sistemi su cui io non ero in grado di programmare. Alla fine l'unica soluzione che mi sembrò possibile fu di scrivere un mio server da zero, che supportasse le nuove funzioni che volevo, e scrivere un client per questo nuovo server, che girasse ovunque. Così immagino che il mio obiettivo fosse semplicemente aggiungere l'editing di gruppo; forse fu stupido iniziare tutto questo per solo una funzione, ma all'epoca mi sembrò l'unica via percorribile!

PM. Oggi ci sono molti italiani che giocano su KGS, soprattutto principianti, e c'è persino una squadra KGS che partecipa ad una competizione a squadre qua in Italia. KGS è diventato noto in Italia grazie a dei corsi tenuti alla fine del 2000. Per quel che ne sai, è comune che si tengano dei corsi su KGS?

WMS. So che sono attivi molti corsi. Alcuni sono tenuti da professionisti o forti dilettanti, alcuni sono dei gruppi che si trovano per discutere partite, e così via. È veramente molto emozionante per me poiché, di nuovo, l'unica ragione per cui scrissi KGS fu perché pensavo che Internet avesse bisogno di un miglior sistema di insegnamento, e sono proprio felice che altra gente la pensasse allo stesso modo!

PM. Per un po' hai gestito KGS da solo (si chiamava Igoweb, vero?), poi è arrivata Kiseido e ha comprato il server. Fu una vera sorpresa. Ci puoi raccontare cosa accadde?

WMS. Fu una sorpresa anche per me! Ma prima permettimi di dire che Kiseido in realtà non ha comprato il server. È ancora mio, ma c'è un accordo grazie al quale Kiseido ci mette il suo nome. Questa è la soluzione migliore per ambo le parti, perché io non volevo vendere per non perdere il controllo sul server, e per Kiseido

non aveva senso pagare la cifra necessaria a coprire tutto il tempo che dedicavo allo sviluppo, soprattutto quando il server era nuovo e non era ancora affollato come adesso. Ma torniamo a come tutto questo accadde: avevo scritto questo server e l'avevo chiamato Igoweb. Poi un mio amico, Olaf Martens, era in viaggio in Giappone ed incontrò Richard Bozulich, della Kiseido, alla Nihon Ki-in. Si misero a parlare e Richard disse che il suo server Kiseido, che era stato sviluppato da un'altra azienda, non funzionava bene.

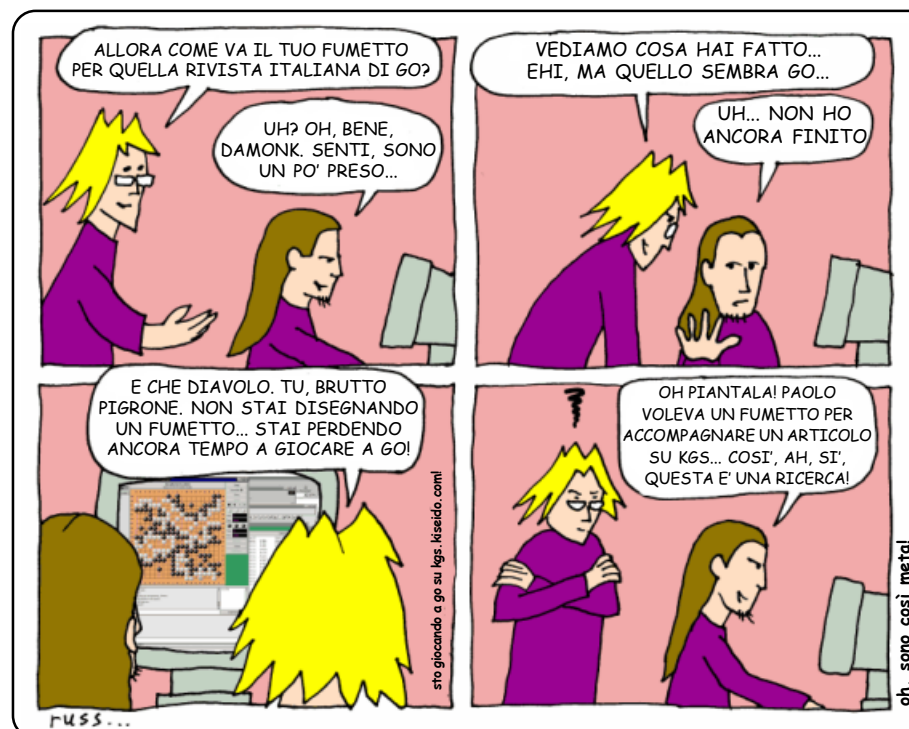
Olaf disse che un suo amico aveva scritto un nuovo server. Andarono avanti a parlare e poi Richard mi contattò. Fu chiaro che un accordo ci avrebbe aiutato entrambi. Il server aiuta la promozione dei prodotti Kiseido e i libri della Kiseido includono la pubblicità di KGS per aiutarne la diffusione. Infine, Kiseido copre i costi per il funzionamento del server.

PM. Qual è l'obiettivo che volevano raggiungere tramite il possesso di un Go server? Come si lega con la loro attività editoriale e di fornitore di materiali goistici?

WMS. Nel breve termine il server fa conoscere Kiseido alla gente. Il banner pubblicitario alla login significa che chiunque usi KGS sa che Kiseido vende libri e materiale. Più a lungo termine Richard pensa di organizzare tornei professionistici su KGS. Il piano è di trovare sponsor che mettano i premi, poi chiedere delle quote di partecipazione al torneo e tenerle per Kiseido/KGS. Ovviamente giocare su KGS è gratuito e sempre lo sarà, ma speriamo che se i premi saranno abbastanza alti potremo chiedere delle quote di partecipazione per giocare i tornei. Come ulteriore bonus, le persone che non vorranno partecipare al torneo potranno comunque guardare gratis le partite, come sempre.

PM. C'è una domanda che vorrei farti, ma non mi sorprenderebbe che tu non voglia rispondere. Kiseido ti paga uno stipendio per gestire il server?

WMS. Kiseido paga le spese dell'housing del server presso un ISP e in più mi paga un



Questo fumetto è il primo che pubblichiamo di Russ Williams, ma ha alle sue spalle una lunga storia. Si tratta infatti niente meno che la terza edizione di uno pubblicato 9 mesi fa. Ecco ciò che l'autore ha scritto su www.kofightclub.com.

I lettori di lunga data ricorderanno il fumetto del 18 luglio 2001. Ebbene, una rivista di Go italiana "Easy To GO!" vuole ristampare alcuni dei miei fumetti tradotti in italiano, il che mi onora e mi delizia. Vi darò più notizie mano a mano che la cosa procede. Comunque, a Paolo piaceva quel fumetto su KGS ma pensava che la versione del 18 luglio fosse troppo difficile da capire per i suoi lettori, perché faceva riferimento ad un precedente fumetto di comicollage. Non sono sicuro se questa meta-riscrittura lo soddisferà o meno, ma ehi, anche il mio secondo nome è autoreferenziale.

piccolo stipendio per il tempo che dedico a KGS. Lo stipendio è molto basso, in realtà mi ci pago solo un paio di belle cene al ristorante al mese ma lo apprezzo lo stesso.

PM. Quanto tempo ti porta via essere amministratore di KGS?

WMS. Ogni giorno cerco di fare qualcosa per KGS, sistemare un errore, aggiungere una funzione, etc. Di solito mi porta via un'ora. Oltre a questo una o due volte alla settimana leggo la mail di KGS, un'altra ora o due. Probabilmente passo una decina di ore a settimana lavorando su KGS. Come lavoro tengo corsi alle aziende e faccio il programmatore a contratto, così alle volte ho delle pause di qualche settimana tra i corsi o i contratti di programmazione, il che è splendido perché posso lavorare su KGS a tempo pieno.

PM. L'arrivo di Kiseido ha aumentato in modo significativo la popolarità di KGS?

WMS. Credo di sì. Alcuni già conoscevano Kiseido per via dei suoi libri, così penso che grazie al suo nome sul server l'abbiano provato molte persone che altrimenti non l'avrebbero fatto. Inoltre, hanno fatto la traduzione in giapponese del client, il che è una buona cosa. Così complessivamente credo che l'arrivo di Kiseido abbia aiutato il server per molti aspetti.

PM. So che di recente sei stato in Giappone per parlare con Kiseido del futuro di KGS. Con gli amministratori di KGS ti sei lasciato

scappare qualche frase a proposito di nuovi tornei e di partite di professionisti. Ci puoi raccontare che cosa ci riserva il futuro?

WMS. I tornei sono la cosa principale all'orizzonte. Dopo di quello, la cosa che voglio aggiungere più di ogni altra è un client che giri sul Palm Pilot. Spesso prendo l'autobus per andare a lavorare e sarebbe molto divertente se potessi giocare una partita mentre viaggio. Il guaio è che tutti i palmari con connessioni wireless ad Internet sembrano avere connessioni molto strane. Da quello che ho capito non hanno delle vere connessioni TCP/IP [il protocollo usato da Internet per scambiare dati tra i computer, N.d.R.] al mondo esterno, ma si connettono solo a dei servizi di una compagnia telefonica da cui prendono email e accedono a pagine web. Ovviamente in questo modo non ci si può collegare ad un go server. Se qualcuno ne sa di più su questo argomento, si metta in contatto con me [admin@igoweb.org].

PM. Hai già organizzato tornei sul tuo server. Quanto impegno ti hanno richiesto?

WMS. Scrivere il codice [del programma, N.d.R.] è stato duro. Mi ci sono voluti 6 mesi per scrivere e debuggare il codice per i tornei. Una volta scritto, gestire il torneo è stato duro, ma in modo differente. Mettere insieme un piano per il torneo, promuoverlo, registrare le persone, etc... tutto ha richiesto un sacco di tempo. Ma una volta che tutto è stato pronto, la buona notizia è che da lì in poi è stato tutto piuttosto facile. Una volta che il torneo inizia ogni cosa è automatizzata, così mi posso

mettere a sedere e guardare. Per tutto il tempo sono stato terrorizzato dall'idea che il codice del torneo non funzionasse, che facesse degli accoppiamenti sbagliati, all'orario sbagliato, ma alla fine tutto ha funzionato ed è stato veramente bello.

PM. KGS raggiungerà mai IGS come il più popolare go server del mondo?

WMS. Alcuni degli amministratori di KGS hanno avuto delle discussioni e a molti di loro non importa che KGS cresca perché gli piace così com'è. C'è il problema che man mano che più gente si collegherà l'ambiente del server potrebbe diventare meno amichevole. Ho aggiunto le foto per provare ad evitarlo; ho immaginato che se puoi vedere le altre persone sul server l'ambiente sarebbe stato meno anonimo. Ma in ogni caso, mi piace vedere più persone perché significa che alle gente il server piace davvero. Ho tenuto d'occhio per mesi il numero di partite giocate ed è cresciuto costantemente del 10%-15% al mese nell'ultimo paio d'anni. Se continua così per altri due allora KGS avrà la stessa dimensione di IGS. Mica male! Ma ovviamente dovremo aspettare e vedere se accadrà davvero.

Vorrei però anche aggiungere che non ho creato KGS perché volevo "battere" IGS. Non ho nulla contro IGS, che è il posto dove ho imparato a giocare a Go! Ma IGS non ha avuto miglioramenti significativi da tanto tempo e penso che sia uno sbaglio, il mondo è sempre in cambiamento e se non continui a lavorare per essere il migliore, non lo rimarrai.

Corsi di Go Insegnanti per caso

Così come già l'anno scorso capitò a Max Zecca, quest'anno anche Giuseppe de Buoi (altresì noto come Itanlian) si è trovato suo malgrado a farsi avanti come volontario per insegnare nei corsi on-line di Go. I due sensei fanno il bilancio di una stagione di insegnamento in un inedito racconto parallelo.

di Max Zecca e Itanlian

Max

Anche per quest'anno i corsi online sono arrivati ormai alla fine, ancora poche lezioni e poi dirò (diremo, visto che i corsi li facciamo io e Giuseppe) stop. È stata una bellissima stagione, piena di allievi volenterosi e curiosi (oltre che anche di tanti sfaticati... vero? :-)) È stato un anno lungo, intenso, in cui sono stati affrontati molti argomenti e molti di più sono stati lasciati da parte, vuoi per incompetenza dell'insegnante (e cioè io :-P) vuoi per mancanza di tempo per fare tutto. Non so se quanto ho raccontato nel corso di quest'anno è stato utile a qualcuno o meno. Spero sinceramente di sì, ma non si può mai sapere! Credo che a tutti sia capitata l'esperienza di spiegare qualcosa ad un principiante, spiegargliela con convinzione, e poi sentirsi dire da qualcuno più bravo che le considerazioni da fare sono esattamente le opposte!

All'inizio del corso, in ottobre, ho creato un gruppo su Yahoo, chiamato **corsokgs** (<http://groups.yahoo.com/group/corsokgs>), e l'ho utilizzato come newsletter per informazioni sui corsi, annunci in generale riguardanti il go, oppure per postare dei problemi. Nei prossimi giorni, non appena riuscirò a liberarmi di un po' di lavoro, cercherò di catalogare e organizzare tutto il materiale raccolto durante questi mesi (principalmente lezioni e problemi). Purtroppo qualcosa è andato perso durante l'anno, ma il 90% di tutto quello che è stato fatto è al sicuro sul mio PC, e tra poco (spero!) sarà anche online, a disposizione di tutti quanti.

In generale, sono piuttosto contento di come è andato il corso, quest'anno. Sono contento di essere riuscito ad affrontare in maniera abbastanza rigorosa e sistematica alcuni argomenti, altri purtroppo li ho potuti solamente accennare, altri ancora non sono stati nemmeno sfiorati. Molti sono i progetti in cantiere che non hanno visto la luce, quest'anno, ma spero che il prossimo anno ci sarà il tempo e la volontà di portarli avanti. Quello di cui però sono veramente contento e

continua

Itanlian

Fin dai primissimi tempi in cui ho contattato la FIGG e ho cominciato a frequentare il Club milanese di Garibaldi ho avuto la sensazione che il "momento didattico" fosse da potenziare. È vero che molti giocatori forti sono disponibili a giocare con noi principianti, e che la possibilità di giocare con loro è di grande aiuto, ma non è la stessa cosa del partecipare ad una lezione che affronta un argomento in modo dichiaratamente esplicativo. Se poi le lezioni costituiscono un piccolo percorso coerente, beh, almeno per noi occidentali adulti è di grande aiuto.

Per cui, quando seppi che i corsi on line rischiavano di non proseguire mi proposi subito per supportare gli insegnanti. Non avevo idee precise di "come", ma il lavoro preparatorio di base non manca mai. Beh, le cose non sono andate "esattamente" in questo modo, ma in fondo anche una partita di Go è così no? :-)) Mi sono ritrovato tra le mani il corso principianti.

Io non posso dire granché su cosa abbiano pensato e che vantaggi ne abbiano tratto le poche e saltuarie persone che hanno assistito al mio corso. Le loro reazioni sono state tutte positive, direi: hanno ringraziato, hanno trovato interessanti gli argomenti, credo sostanzialmente che si siano resi conto che approfondire ha un suo valore intrinseco e dà piacere. Bisogna anche dire che il corso, considerato in quanto tale, è stato un fallimento, visto che nessuno lo ha seguito dal principio alla fine.

Premesso questo, posso parlare solo della mia esperienza come insegnante improvvisato di Go. All'inizio ero partito da una semplice constatazione: le regole del gioco, gli elementi tecnici basilari, tsumego, tesuji, insomma tutte queste cose qui, si ritrovano sia in rete che sui libri e riviste, senza problemi. Basta studiarli, non mancano certo le fonti.

Che cosa può fare allora di utile un principiante che si rivolge ad altri "ancora più" principianti? L'unica cosa che avevo individuato era cercare di comunicare che il

continua

Max

orgoglioso, quello di cui vado veramente fiero, è l'essere riuscito a creare un gruppo di ragazzi più o meno giovani che si trovano insieme in rete per giocare o anche solamente per chiacchierare, per scambiare qualche pettegolezzo, qualche osservazione, o anche per chiedere dei consigli, oppure analizzare delle partite. E l'apice di questo gruppo è il KIT, ovvero il Kiseido Italian Team, che quest'anno si è lanciato alla conquista della Coppa Italia. Tremate, Dragoni! I Kitties stanno arrivando! :-) [un bel traditore questo Zecca! N.d.I.]

Ovviamente non è tutto merito mio, anzi forse di merito mio ce n'è ben poco. Il merito va sicuramente a Giuseppe, sempre pronto a darmi una mano e sempre pronto a fare il tifo per me! **Grazie Giuseppe!** per il preziosissimo aiuto che mi hai dato e che continui a dare. Il merito va a Guido, che collegandosi dal Brasile per molte ore al giorno è riuscito a fare da collante tra tutte le persone che di volta in volta si sono collegate nella stanza italiana di KGS. Il merito va a tutta la masnada dei miei allievi, terribilissimi come studenti e ancora più terribili come giocatori. Ve ne accorgete tutti quando dovrete affrontarli in Coppa Italia (e purtroppo qualche serpe mi si è ribellata in seno, e giocherà contro di me! [senti chi parla, altra N.d.I.]) Il merito va a Paolo, che ha iniziato questa magica avventura lo scorso anno, e che ha continuato ad aiutarmi tutte le volte che ho avuto bisogno di un consiglio. Il merito va a Tami e Luca (oltre che di nuovo a Paolo e a me :-)) per tutte le opportunità che Easy To GO! mi ha dato per fare pubblicità a questi corsi. E il merito va, anche, alla FIGG, per avermi lasciato organizzare i corsi come meglio credevo. [Tra poco ringrazierà anche il Papa ... N.d.I.]

Prima della chiusura dei corsi ho chiesto a tutti i miei allievi cosa pensavano del corso e degli insegnanti. Tra tutte le risposte che mi sono arrivate, ho scelto quelle più belle o divertenti. A voi cercare di indovinare chi si cela dietro ciascuna risposta.

Insomma, il corso di quest'anno è stato recepito molto bene (o quanto meno non mi hanno ancora risposto quelli che l'hanno recepito male :-P), e le premesse per realizzare un buon corso per il prossimo anno ci sono tutte. Per il prossimo anno, mi piacerebbe tanto ricevere un maggiore supporto sia da parte della FIGG sia da parte dell'AGI, in modo da poter organizzare meglio il corso e renderlo migliore. AGI, FIGG, ci state? ☐

BUONE PARTITE A TUTTI!

Itanlian

Go non era solo un gioco da tavolo in cui diventare bravi, ma una pratica per se stessi, allo stesso titolo di ogni altra pratica orientale, dallo Zen al Raku, dal Kendo all'Origami, dal No al Bonsai. Cito pratiche giapponesi non per dare l'esclusiva al Giappone, ma perché io conosco quelle.

Così la mia prima lezione on line parlava di un gruppo di pietre che dopo aver trovato la vita radicandosi a terra cercava il cielo, proprio come un uomo che trova alimento per il corpo in terra e ha bisogno di un grande cielo per sognare, per avere ideali. Questa lezione è stata fortemente criticata con ottime argomentazioni e così ho lasciato perdere. Per mia fortuna (davvero!) sono passato a guardare da vicino gli elementi tecnici basilari e a cercare esempi e... ho scoperto che "credevo" di saperli, ma in verità non sapevo proprio un bel nulla!

Così il mio corso ha preso un andamento del tutto inaspettato e molto, molto proficuo per

me. Non solo ho finalmente imparato qualcosa di più sicuro e concreto, ma questi "ripassi" mi hanno portato a confrontarmi con una certa "faciloneria" che è una mia caratteristica di fondo e, di conseguenza se non in contemporanea, a insegnarmi un po' di umiltà, di cui davvero non brillo!

In conclusione, io non so più se il "momento didattico" sia da potenziare o meno, non ho la più pallida idea se seguire corsi di Go abbia un senso oppure no. Rimango dell'idea che il valore del Go "si trasmette", ma che se questo si possa fare on line mi rimane un mistero.

Mi sono convinto però che provare a insegnare è una esperienza assolutamente da fare, e se è vero che per insegnare basta essere cinque pietre di esperienza in più degli allievi, beh, Signori, allora non mi rimane da dire che il Go, anche in questo, è davvero una pratica SPECIALE :-)

Onegaishimasu

1. Come ti è sembrato (o come ti sono sembrati, se li hai seguiti entrambi)?

- Estremamente utile, amichevole, bello!
- Divertente e utile!
- Stimolanti!

2. Quali sono le cose che ti sono piaciute di più del corso?

- Max e Giuseppe
- L'appuntamento settimanale
- Le pinze
- Il conteggio dei punti nei gruppi
- Gli esercizi, anche se poi non ti mandavamo le risposte :-p
- La qualità del materiale presentato
- La capacità di non uscire dall'argomento
- La "giusta dimensione" degli argomenti
- Ritmo estremamente piacevole
- Apprendere qualcosa su questo affascinante
- Il fuseki

3. Quali sono invece le cose che ti sono piaciute di meno?

- Niente
- L'intrusione dei "sapiementoni" (finite subito per fortuna)
- Un po' di casino "scritto" in certe lezioni
- Forse alcune volte si usava *molto* tempo delle lezioni per la soluzione degli esercizi
- I limiti che internet ancora non ha risolto (lentezza e pragmaticità)
- Lo yose (per pigrizia mia)
- Non so se sono imbranato o cosa, ma ho provato a cercare su KGS le lezioni che ho saltato, ma non le ho trovate, se non alcune. Forse se tu usassi un account solo per il corso (senza le partite varie personali) questo risulterebbe più semplice. Tutto qui.

4. Hai qualche consiglio per il corso del prossimo anno?

- Due ore di lezione invece di una

b. Non scoraggiarsi :-)

- Non sono in grado di dare consigli, spero non ci si fermi nel pubblicizzare i corsi usando sempre e comunque i siti delle due federazioni e Easy To GO!

5. Cosa cambieresti nel modo in cui il corso è organizzato?

- Va bene così. I cambiamenti dovrebbero nascere via via da una "evoluzione dell'utenza"
- Nulla

6. Cosa invece lasceresti assolutamente inalterato?

- Max come direttore dei corsi
- Il clima rilassato

7. Quali argomenti avresti voluto trattare, e non sono stati trattati?

- Ne ho contati esattamente 2713 :-)) :-)
- Le direzioni [di gioco]

8. Quali argomenti sono stati trattati, ma avresti preferito di gran lunga andare al pub per bere una birra?

- Nessuno

9. Come ti sono sembrati gli insegnanti? Possono andar bene anche per il prossimo anno, o è meglio che cambino mestiere e si dedichino all'uncinetto? :-)

- Max and Giuseppe are GOD!!!
- Disponibili! Chiaril! :-)
- Fregoni! Ma io non ti ci voglio al corso di uncinetto, sono l'unico maschio e non tollero concorrenze.
- A me sono piaciuti entrambi con le loro differenze e i loro modi personali di affrontare una lezione. Stupendi quando nelle lezioni per principianti Giuseppe fa lezione e Max completa. La calma e la filosofia dell'uno uniti alla scientificità e frizzante verve dell'altro.

Campioni del mondo!

beh, quasi...

Quattro chiacchiere con gli organizzatori della Polish Go Association Internet Cup (o, per gli amici, PGA IC) di Max Zecca



Dopo oltre un'anno di incontri la Polish Go Association Internet Cup (o, più brevemente, PGA IC) è terminata. 91 giocatori provenienti da 21 nazioni (l'avevo detto io! Campione del mondo!!!) si sono incontrati (o scontrati che dir si voglia) per un totale di 350 partite divise in 5 mini tornei da 5 turni ciascuno. La compagine più numerosa era polacca (ben 31 giocatori), seguita a grande distanza dal gruppetto di 11 giapponesi. Nessun altro italiano oltre a me, e questo un po' mi è dispiaciuto. Alla fine, solo uno è stato il vincitore, e cioè io! Il sottoscritto ha infatti preceduto sul traguardo finale Peter Hoehe (Germania) e Roman Pszonka (Polonia) grazie ad un perfetto score (5 su 5) proprio nell'ultimo mini torneo. I risultati completi sono all'indirizzo <http://go.art.pl/cgi-bin/pgaic/getsumresults.pl?lang=en>.

Contento di questa vittoria, sono andato ad intervistare gli organizzatori di questo torneo, Slawek Piela e Przemyslaw Wesolek.

Max Zecca. Ciao Slawek, ciao Prezmo. La PGA IC è stata una manifestazione molto interessante, che ha coinvolto più di 90 giocatori da tutte le parti del mondo, dagli Stati Uniti al Giappone. Ci potete raccontare com'è nata l'idea di un torneo in rete?

Przemek Wesolek. Beh, vedi, io mi sono occupato principalmente della parte tecnica. Per tutto il resto è meglio chiedere a Slawek, è lui che si è occupato del marketing.

Slawek Piela. All'inizio avevamo pensato al Campionato Polacco in Internet; poi ci siamo detti: "Perché non farlo internazionale"? A questo punto abbiamo pensato che un torneo a handicap avrebbe attratto più gente. Quindi, non contenti, abbiamo pensato che sì, ok, un torneo è bello, ma perché non farlo durare più a lungo, in modo mantenere vivo l'interesse delle persone? E così siamo arrivati alla formula attuale della PGA IC.

MZ. Com'è stato organizzare il torneo? È stato difficile? Avete avuto problemi nell'organizzare gli accoppiamenti?

SP. L'organizzazione non è difficile, ma la mancanza di esperienza ha fatto sì che lavorassimo il doppio. Adesso, grazie all'esperienza accumulata nel 2001, per l'edizione del 2002 della PGA IC abbiamo nuove idee, e speriamo che la manifestazione sia ancora più interessante.

All'inizio gli accoppiamenti erano fatti a mano. Poi abbiamo usato il programma MacMahon scritto da Christoph Gerlach. Un IMMENSO grazie, Christoph! Figuratevi che ci ha persino fatto alcune modifiche che ci hanno fatto risparmiare un sacco di tempo.

PW. L'inizio è stato sicuramente molto difficile. Tutto veniva preparato a mano, senza alcun automatismo (accoppiamenti, calcolo dei punteggi, ecc). Man mano che il torneo cresceva, abbiamo avuto bisogno di renderlo più semplice da gestire, e quindi abbiamo introdotto il risultato automatico (anche se non tanto quanto avrebbe potuto esserlo). Abbiamo anche pensato di affidare ai giocatori il compito di inserire il risultato della partita attraverso l'interfaccia web, ma per quest'anno non ci siamo riusciti. Un altro problema è venuto fuori quando i giocatori miglioravano e il loro rank cresceva. Il sistema non era pronto a gestire questi cambiamenti durante i mini tornei.

MZ. Come vi siete comportati con i giocatori che si sono registrati ma non hanno mai (o quasi mai) giocato?

SP. Abbiamo semplicemente provato a metterci in contatto con loro. Quando non è stato possibile, abbiamo semplicemente eliminato il loro nome dalla lista.

PW. Questa parte è stata un po' insoddisfacente, secondo me. La regola generale prevedeva di non accoppiare

ulteriormente il giocatore che non avesse giocato due turni consecutivamente. Questi 2 incontri erano 2 incontri persi per questo giocatore, il che voleva dire che i suoi avversari non avevano giocato, e questo non era sicuramente piacevole. Pertanto il numero totale di incontri giocati è stato inferiore a quello che sarebbe stato in un torneo classico, ma credo che questo sia un problema specifico delle attività su Internet, in cui tu sei in qualche modo anonimo e non senti la responsabilità di giocare l'incontro, cosa che succede negli incontri faccia a faccia. Nella prossima edizione della Coppa introdurremo la "Pausa a Richiesta", in modo che il giocatore che non vuole o non può giocare nel turno successivo marca la sua assenza sulla pagina web, così da non essere preso in considerazione per gli accoppiamenti.

MZ. Siete soddisfatti per come è andato il torneo? Pensate che ci sono alcune modifiche importanti da fare per il futuro, o ritenete che siano necessari solo dei piccoli aggiustamenti?

SP. Sicuramente una delle cose da cambiare è la durata, in modo da rendere la PGA IC più breve. Nell'edizione del 2002 ci saranno al massimo 12 turni, non di più. Probabilmente inseriremo anche una penalità quando non si gioca una partita. Inoltre ci sarà un maggiore automatismo nella gestione. Przemek sta lavorando già adesso su un nuovo sito web che renda più agevole la comunicazione con i giocatori per comunicare gli accoppiamenti e per riportare i risultati.

Ci sarà meno confusione con gli accoppiamenti, ad esempio evitando di mandare ogni volta un messaggio via mail, ma rimandando di volta in volta al sito web.

PW. Io sono soddisfatto. Il maggior risultato è stato l'aumento del numero di giocatori sul server di go polacco (PLGS) e il fatto che il

Go polacco è stato notato in Europa e non solo. Per quanto riguarda i cambiamenti, come diceva Slawek sicuramente il cambiamento principale sarà la riduzione della durata del torneo. Inoltre saranno sicuramente semplificate le procedure di registrazione e di accoppiamento.

MZ. Quindi dobbiamo aspettarci una migliore edizione per quest'anno?

SP. Decisamente sì! Stiamo già cercando delle maggiori sponsorizzazioni per rendere la competizione più attraente, ma ovviamente non posso ancora promettere nulla.

MZ. C'è qualcuno in particolare che volete

ringraziare?

SP. Innanzitutto tutte quelle persone che ci hanno aiutato gestendo dei siti mirror in lingue differenti, Pascal Souvion (mirror francese), Seongmo Yoon (mirror coreano) e Shigeru Mabuchi (mirror giapponese). Spero che la prossima edizione del PGA IC potrà comunicare in più lingue (che so, italiano, ad esempio, oppure esperanto). Inoltre, in opportuno ordine sparso, vorrei ringraziare Przemek Wesolek per l'amministrazione del server Aurora, per il tanto lavoro, per la pazienza, per l'eccellente lavoro fatto sul server web e per l'impressionante motore di ricerca per le partite; Leszek Soldan per il supporto finanziario, grazie al quale ci siamo

potuti assicurare una partita con Tei Meikou sensei; Wojtek Szychowiak e Krzysztof Grabowski per il supporto finanziario; ancora grazie a Christof Gerlach per il lavoro fatto con MM.

Dulcis in fundo, un doveroso grazie va a tutti i giocatori, che hanno reso possibile quest'evento.

Bene, adesso non ci resta che aspettare trepidanti la nuova edizione della PGA IC. Per qualsiasi informazione, andate alla pagina web <http://pgaic.go.art.pl>. E, mentre voi date un'occhiata al sito e prendete nota dei prossimi appuntamenti, io mi preparo per andare a giocare con Tei Meikou sensei.

SPECIALE PGA IC: LA PARTITA COMMENTATA

Il primo premio!

Invece di una coppa il primo premio della PGA IC era una partita con un nono dan professionista. Vediamo come si è comportato Max, nel commento del sensei.

Commento di Tai Meiko 9 dan
Traduzione di Max Zecca
Adattamento di Paolo Montrasio

Nero: Massimiliano Zecca, 3 kyu
Bianco: Tei Meiko, 9d
Handicap: 7 pietre
Data: 7 aprile 2002
Luogo: PLGS
Risultato: Bianco vince per abbandono

8: Un bell'attacco!

12: Mossa strategica. Sarebbe stato meglio per nero iniziare con 17, e dopo il salto di bianco in A, lo scambio 12, 13, 14 è potente e in buon ritmo (diagramma 1, nella prossima pagina).

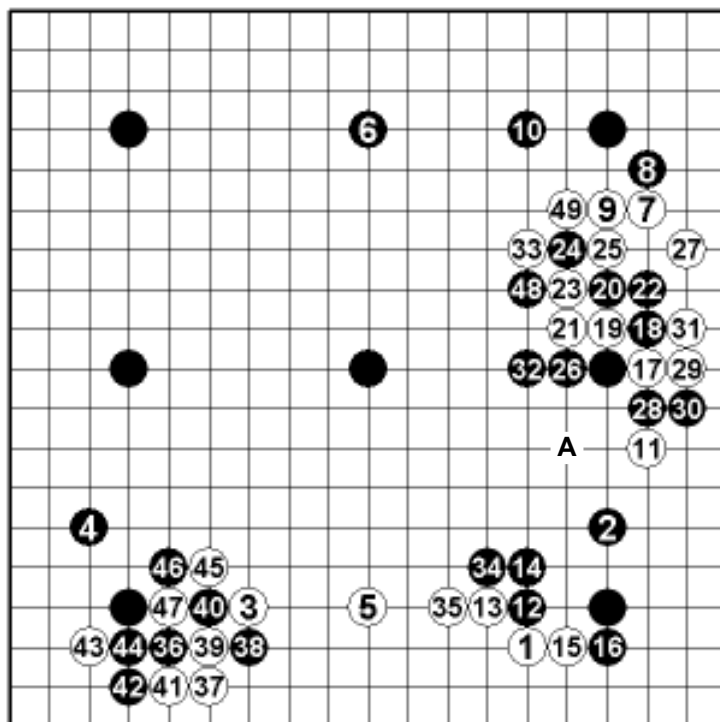


Figura 1 - Mosse 1-50
(50 a 40)

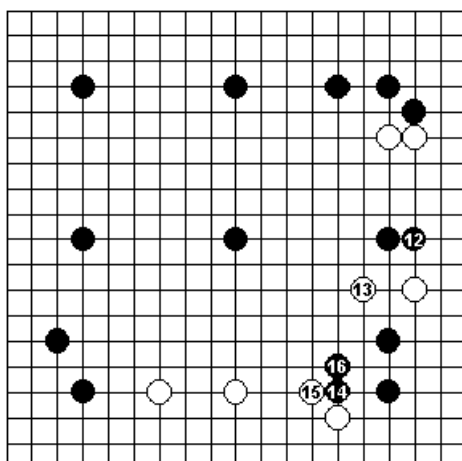


Diagramma 1

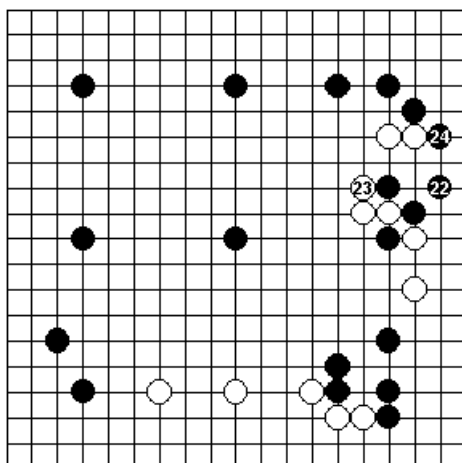


Diagramma 2

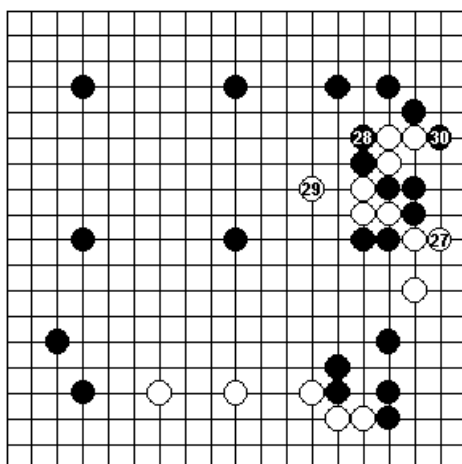


Diagramma 3

22: Meglio la sequenza del diagramma 2. Dopo bianco 23 nero può connettere in 24 ed è soddisfatto.

26: Potente!

27: Bianco 27 non è soddisfacente, ma non ci sono altre possibilità. Infatti se bianco gioca 27 come nel diagramma 3, nero 28 è una risposta potente. Bianco deve scappare verso il centro con 29 ma con 30 nero cattura le tre pietre sul lato.

38: Tesuji. Bella mossa!

46: Utile e sorprendente.

52: Un'altra mossa potente.

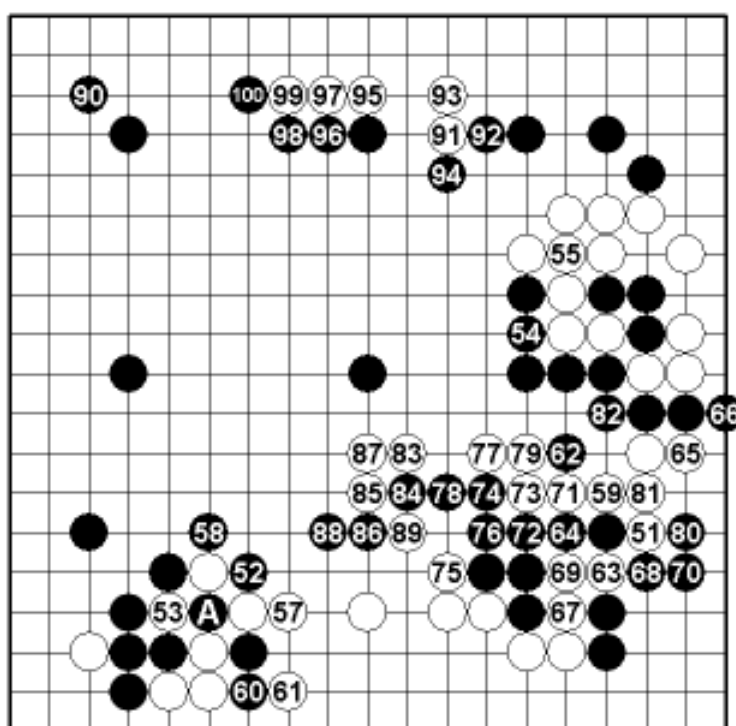


Figura 2 - Mosse 51-100
(56 in A)

64: Troppo forte! [ossia: nero pretende più di quanto la posizione non gli consenta, N.d.R.] Il diagramma 4 mostra una variazione semplice. Dopo nero 64 bianco cattura in 65 e nero estende in 66. Lo scambio 65 per 66 è favorevole a nero.

88: Nero dimostra un atteggiamento tranquillo.

90: Questa è una mossa molto grande.

92: Una mossa sorprendente!

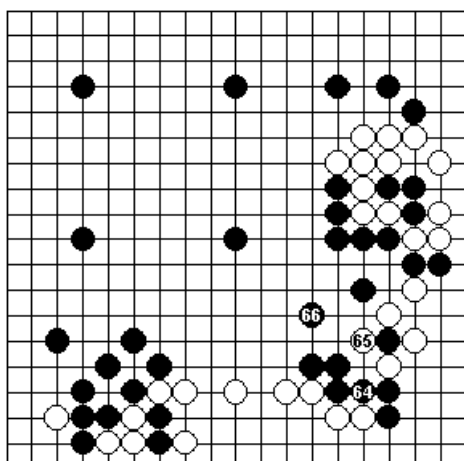


Diagramma 4

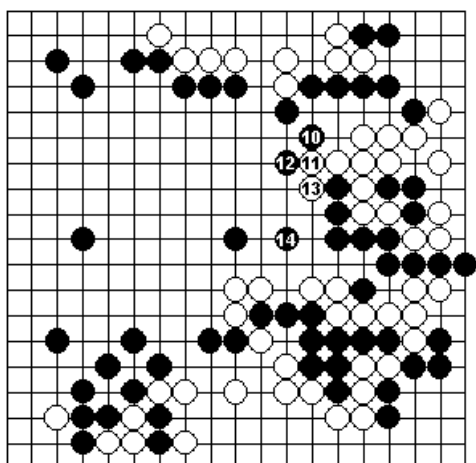


Diagramma 5

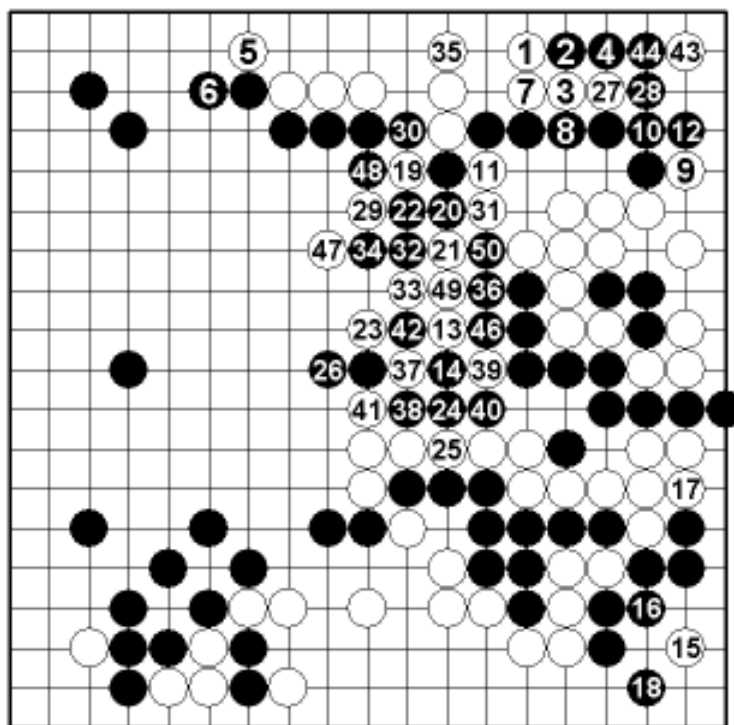


Figura 3 - Mosse 101-150

110: Mossa inaspettata. La sequenza del diagramma 5 sarebbe bastata a garantire a nero la tranquillità. La sequenza da 10 a 14 è perfetta per nero.

136: Potente!



Tei Meiko

Tei Meiko (Tei Meikou, oppure Cheng Minghuang) è nato il 27 Giugno 1963 in Tainan, Taiwan. Da ragazzo, nel maggio 1978, si è spostato in Giappone per studiare il Go insieme ai suoi fratelli, Tei Mei Ki e il famoso O Mei Wan (anche conosciuto come O Meien), l'attuale Honinbo (ha vinto il titolo nel 2000 e l'ha difeso nel 2001). Adesso vive a Tokio, in Giappone, dove lavora come istruttore per gli Insei.

Tra i suoi numerosi talenti, oltre ovviamente alla sua notevole abilità nel Go, Tei Mei Ko parla numerose lingue, tra cui inglese, tedesco, spagnolo e francese, oltre ovviamente al cinese e al giapponese. È uno dei pochissimi professionisti che sa programmare, e ha scritto (prima in BASIC, poi in C++) un

programma di Go piuttosto forte che, insieme ad un programma per la soluzione di problemi di vita e morte, è stato venduto in Giappone per alcuni anni.

Tra i suoi successi ricordiamo: finalista nel sesto Kisei, 2 Dan Division, nel 1981; vincitore della settima Ryuen Cup; finalista nell'ottavo Kisei, 3 Dan Division, 1983; quarto posto nell'Oteai Top Section, nel 1986 e 1987; finalista nel 14° Kisei, 7 Dan Division, 1989; vincitore del Kisei, 8 Dan Section, del 21° Shinei e del 5° NEC Shunei Title, nel 1991. Il suo record nel 1993: 16 vittorie, 14 sconfitte.

Il suo commento su Easy To GO! è stato: "I feel the magazine is interesting and impressive" ("la rivista è interessante ed impressionante").

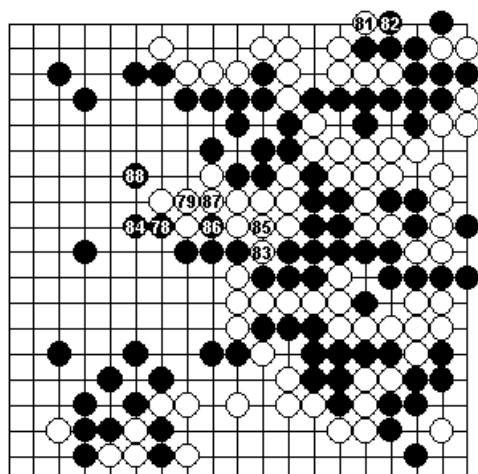


Diagramma 6

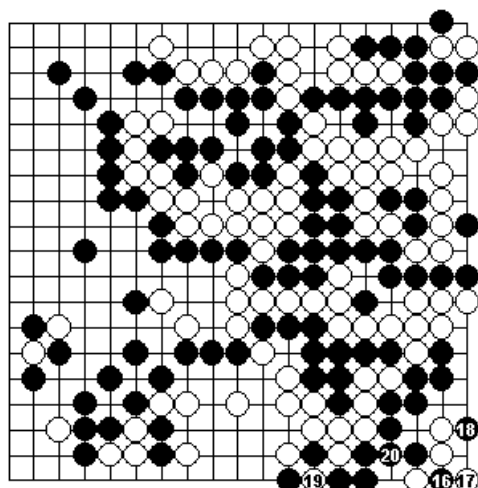
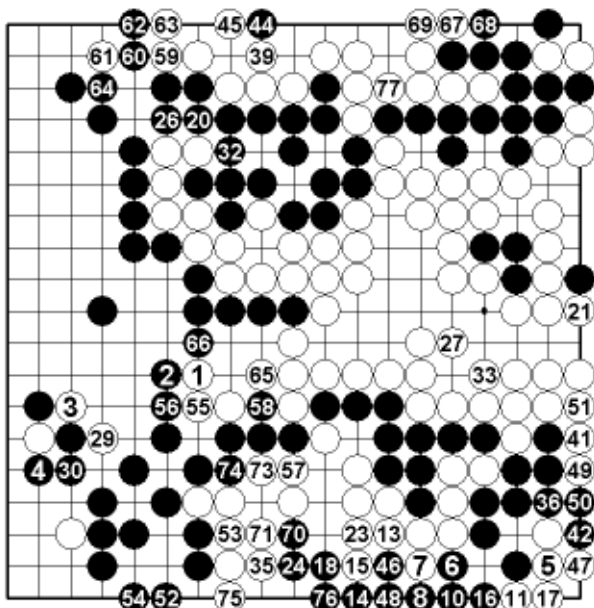


Diagramma 7

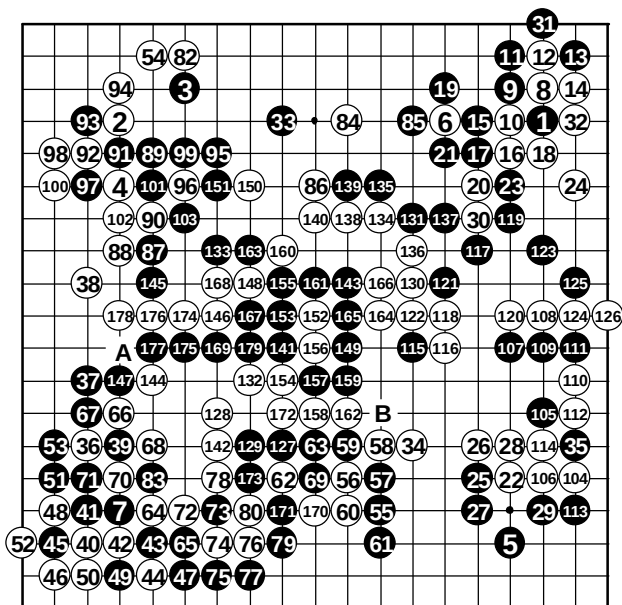


I Problemi di ETG

di Paolo Montrasio

Problema 1 - I professionisti

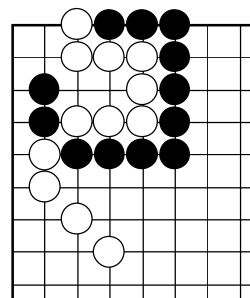
Il posto d'onore di questa rubrica va ad una partita tra i due 9 dan coreani Yi Chang-Ho (nero) e Cho Hunhyun. Dopo nero 179 bianco abbandona. Eppure parrebbe che dopo bianco A il gruppo nero in centro sia isolato e con un solo occhio, impossibilitato a fare il secondo. Dov'è il tesuji risolutore? Vi aiuterò dicendovi che non è B. Quel taglio non funziona.



81 su 39

Problema 2 - Amsterdam

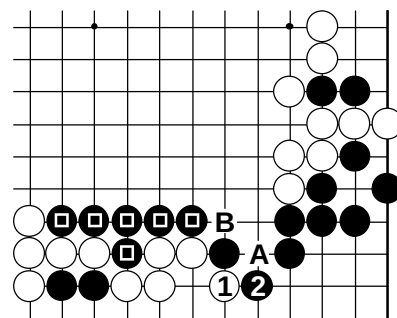
Dopo esserci sgranchiti, ecco il piatto forte. Bianco sembra proprio nei guai. Ogni sequenza pare arrivare nel migliore dei casi al ko, ma si tratta di un ko difficile per bianco: sono in gioco 8 pietre contro 2, e tanti punti nell'angolo. Nero sarà ben felice di iniziare il ko. Invece per bianco esiste una mossa che risolve la situazione senza ricorrere al ko. Qual è?



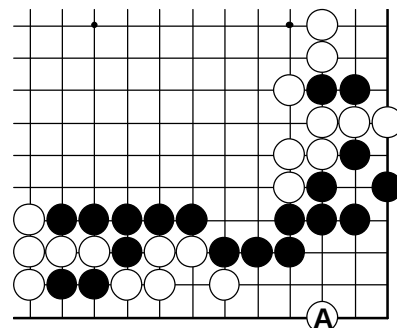
Questo problema viene dal Fujitsu Training di Amsterdam, passando per le mani di Alex Albore e Max Zecca.

Problemi 3 e 4 - Connessioni e scimmie

Questa è la posizione di una partita di club. Dopo bianco 1 nero ha giocato A, temendo che dopo 2 bianco potesse tagliarlo in B. In realtà nero può lo stesso connettere all'angolo le 6 pietre in centro. Come?



E cosa accadrebbe se dopo la connessione in terza linea di nero bianco facesse il salto della scimmia in A (figura qui a destra)? Bianco può davvero permettersi di giocare quella mossa?



Leggende di Go

Il ministro Kibi -seconda parte-

di Alex Albore

Kibi no Makibi, diplomatico giapponese presso la splendida corte della dinastia Tang, era stato incaricato di una delicata missione che prevedeva soprattutto un approfondimento della conoscenza delle arti e tecnologie cinesi, allora le più avanzate del pianeta. Al suo arrivo in Cina, nel 716, accompagnato dal poeta Abe no Nakamaro e dal monaco Genbo, Kibi Daijin (Ministro Kibi) fu accolto presso l'imperatore Xuan Zong che gli esprimeva rapidamente stima e malcelata predilezione, sentimenti che i nobili di corte mal apprezzarono, tanto da organizzare contro Kibi ed i suoi compagni inganni politici e attentati. Intanto con l'aiuto del suo amico Abe no Nakamaro¹, divenuto fantasma, Kibi era persino riuscito a padroneggiare la delicata arte del wei-qi, battendo in un duello su tavoliere uno dei suoi avversari.

Avevamo lasciato Kibi Daijin alle prese con ostili nobili cinesi, che sospettando la sua interessata curiosità verso i vari aspetti della loro cultura, temevano che questo giovane intrigante venuto da oriente li derubasse delle loro conoscenze astrologiche occulte. A più di un attentato aveva dovuto sfuggire Kibi. Ma il suo spirito all'erta e saggio gli aveva permesso di difendersi sempre con successo dalle subdole accuse a Palazzo come dagli agguati nel buio.

Lo ritroviamo ora inseguito nei corridoi del palazzo imperiale a Chang'an, mentre fugge da sicari decisi a farlo fuori.

La caverna come rito di passaggio

Come tutti gli eroi di leggenda, Kibi Daijin ha dovuto attraversare la sua caverna. Nei miti, la caverna rappresenta un rito di passaggio: come per l'acqua di una risorgiva che ritorna alla superficie dopo un percorso sotterraneo, l'eroe attraversa un antro oscuro per

incontrare sé stesso² e, una volta mutato da questa esperienza, ne esce come uomo nuovo. Bisogna staccarsi dal proprio ego per poter osservarsi e -se si trova la forza- modificarsi. L'acqua penetra nella terra e ne risorge purificata. L'eroe attraversa, come Dante e Orfeo, bui domini ctoni per lasciarsi dietro la sua esistenza passata e risorgere alla luce migliore.

Superarsi è proprio agli uomini non comuni, gli eroi di cui narrano le leggende sono tali non unicamente per il loro valore guerriero ma soprattutto per la loro capacità di mutare sé stessi (principio dell'illuminazione).

Dice il Buddha:

Vinci pure mille volte
mille uomini in battaglia:
solo chi vince se stesso
è il guerriero più grande

(Dhammapada)

Kibi no Makibi era inseguito da sicari che lo avevano costretto a riparare in un corridoio privo di uscite. Aiutato dal fantasma di Abe no Nakamaro, sempre presente, riuscì a trovare dietro a mattoni della parete un passaggio segreto che lo portò nei sotterranei del palazzo imperiale. Lì si ritrovò in un mondo fatto di ombre e buio ma, con l'aiuto del suo amico spirito, riuscì a sfuggire ad ogni insidia e persino a risolvere un misterioso enigma ritrovando la via d'uscita e acquistando prestigio agli occhi dell'Imperatore.

Non è questa la sede per dilungarsi sul simbolismo del viaggio sotterraneo di Kibi Daijin ma è chiaro il significato di "prova" che questo racchiude. Lo scioglimento dell'enigma fino ad allora irrisolto, che Kibi svelerà in seguito davanti all'Imperatore, insieme alla prova superata lo eleverà al rango degli iniziati



Kibi no Makibi

Monumento a lui dedicato nella prefettura di Okayama

della conoscenza. Infatti, una volta messosi in mostra come persona fuori dal comune e accettato dagli eruditi della corte imperiale, Kibi si vede aprire le porte della sapienza che tanto ricercava. Se Abe no Nakamaro e Kibi no Makibi erano andati presso la brillante corte dei Tang per perfezionare la loro educazione, il monaco Genbo e Kibi avevano anche altri obiettivi. Essi volevano penetrare i segreti della cultura cinese ma soprattutto impararne le conoscenze esoteriche. Si raccontava in Giappone che i cinesi erano capaci di dominare gli elementi grazie alla loro millenaria sapienza: penetrare questi misteri del Calendario era tra le mire più nascoste di Kibi Daijin.

Il Shoku Nihongi racconta che Genbo e Kibi riportarono in patria libri e sutra in gran quantità. Durante il suo soggiorno in Cina, il monaco Genbo fu allievo della scuola Fashiang, della quale riportò in patria l'insegnamento nel 734, assieme all'intera raccolta di testi di Shan-tao, gli unici riconosciuti dall'imperatore cinese come originali buddisti, costituita da circa 5000 fascicoli. Questa enorme massa di scritture permise alla scuola Hôssô, alla quale apparteneva il monaco Genbo, di sviluppare in Giappone la liturgia buddista a partire dal suo monastero principale a Kobuki-ji, dove Genbo

¹ Abe no Nakamaro, compagno di viaggio di Kibi Daijin, era morto prematuramente in Cina senza poter rivedere la sua amata patria. Da allora vigila sulla vita suo amico in qualità di spettro, intervenendo ogniqualvolta egli si trovi in gravi difficoltà. Vedere la prima parte delle avventure di Kibi no Makibi su Easy to Go! 6.

² Ancora una volta ci imbattiamo nella pratica, importante non solo per il pensiero cinese, della conoscenza del proprio sé interiore, qui simboleggiato dalla caverna.



Il monaco Genbo
Sculptura su legno di Kokei (1189)

andrà ad insegnare dal 735. La carriera del monaco amico di Kibi Daijin fu notevolmente rapida al suo ritorno dalla Cina, tanto che partecipò attivamente alla rivolta politica contro il governo centrale nel 745, al seguito del forte controllo che da quattro anni a quella parte lo stato esercitava sul potere religioso tanto da obbligare i monaci a possedere una patente governativa. La rivolta fu severamente repressa dal governo di Nara, Genbo si vide condannato all'esilio e morì l'anno successivo.

Iniziato ai segreti del Calendario, Kibi Daijin studiò e ricopiò gran numero di testi filosofici, così da poter completare al più presto il suo compito.

Ma cosa sono questi segreti del Calendario finora nominati in modo così oscuro?

Si tratta in effetti dell'abilità cinese di divinare oracoli grazie a simboli magici provenienti dalla più remota antichità. Non bisogna dimenticare che la conoscenza astronomica cinese, nel VIII secolo, era assai avanzata e l'astrologia era comunemente usata per regolare i tempi di moltissimi aspetti della vita dell'Impero Celeste. L'antica scienza astrologica ed il calendario che ne deriva sono alla base del pensiero cinese. Inoltre, il Tao prevede che l'uomo sia parte integrante dell'universo e che viva in armonia con esso. Il mezzo per attuare la Via è quindi muoversi in simbiosi con il Cielo al fine di rispettarne l'ordine; per questa ragione astrologia e oroscopo furono sviluppati molto presto in Cina: già durante la dinastia Shang (XVII sec.

a.C. - 1028 a.C.) erano stati formulati principi ancora in vigore oggi.

Il Calendario fu creato per regolare la vita dell'uomo in funzione del resto della natura. Basato sull'equilibrio universale, era talmente importante che dipendeva direttamente dall'imperatore. Ogni anno, nella sua funzione di intermediario tra Terra, Cielo ed Umanità, l'imperatore promulgava un calendario dal quale gli alti funzionari traevano per il popolo le date per la semina, il raccolto e per tutte le altre attività dipendenti dal ciclo annuale. Questa funzione imperiale era talmente importante che ne dipendeva la continuazione della sua dinastia: se il popolo doveva vivere in funzione del calendario, questo doveva rispecchiare l'armonia tra le tre forze della natura, Cielo, Terra e Uomo; un calendario che portasse una data erronea oppure che non prevedesse un evento rilevante come un'eclissi di sole, testimoniava la mancata unione tra popolo e natura. Se il mandato del Cielo (per il quale l'imperatore era al potere) operava male non era sicuramente per difetto del Cielo, ma per errore del regnante.

L'idea del sovrano come unico mediatore con il mondo spirituale è così accentuata che uno dei titoli usati per l'imperatore era "il Governante Solitario". Per ovvie ragioni quindi, nella storia cinese, la prima preoccupazione per una dinastia appena insediata era di curare il Calendario, formando un organo di astrologi capaci, simbolo della funzione imperiale di interprete della Via del Cielo nei riguardi dell'umanità.

Capiamo dunque perché la scienza calendariale era considerata tra le più inaccessibili della cultura cinese e l'importanza che aveva agli occhi dei dignitari giapponesi imparare ad interpretare i segni esoterici degli oracoli. All'epoca del viaggio in Cina di Kibi Daijin, viveva a Chang'an il monaco buddista I-Hsing, uno dei maggiori astronomi della storia cinese. I-Hsing creò il calendario Ta Yen, usato in tutto l'Impero Celeste dal 729, dodicesimo anno di permanenza di Kibi in Cina. Questo stesso calendario giunse in Giappone dove fu adottato nel 763, circostanza alla quale Kibi Daijin non deve essere stato del tutto estraneo.

Il segno del Tai Chi (che noi comunemente chiamiamo Tao) rappresenta una visione del mondo con l'alternarsi ciclico delle stagioni, contiene i legami con i cinque elementi e, agli occhi degli inviati nipponici, la chiave per leggere gli oroscopi. Il cerchio diviso in due parti, l'una scura e l'altra chiara, ha numerosi significati esoterici. L'Uno, simboleggiato dal cerchio esterno, ha generato i due principi presenti in ogni cosa (maschile e femminile, caldo e freddo, secco e umido, ...) ed è costituito da essi. L'equilibrio del Tai Chi, a volte contornato dagli otto trigrammi, raffigura un universo coerente nella sua mutevolezza. Ciò ricorda prepotentemente un mandala e, se ci pensiamo bene, lo ricorda proprio nel senso junghiano del termine. Mandala è una parola sanscrita che significa "cerchio magico". In effetti si tratta di un

disegno circolare che rappresenta un processo diretto verso se stessi, l'autoraffigurazione della propria personalità la quale è di solito una mescolanza di fattori consci e inconsci. Quando Jung scrive: «Nella forma del mandala, che è probabilmente il modello più semplice del concetto di compiutezza, si offre spontaneamente all'immaginazione come rappresentazione del conflitto e della conciliazione degli opposti. La nostra psiche è costituita in armonia con la struttura dell'universo, e ciò che accade nel macrocosmo accade egualmente negli infinitesimi e più soggettivi recessi dell'anima» ritroviamo buona parte della visione contenuta nel Tai Chi, compreso l'allusione alla creatività delle contrapposizioni. Il movimento, l'alternarsi degli opposti sono visti come principio creativo; ogni cosa, inanimata oppure vivente, ne è composta.

Prima ho nominato gli otto trigrammi: si tratta dei Kua, cioè le figure composte da tre linee sovrapposte, intere (linee yang) o spezzate (linee yin), alla base del libro oracolare dell'Yi King³. Il numero tre non è a caso ma deriva dalla trinità Cielo, Terra, Uomo. Ritroviamo qui la dualità del Tai Chi, intero e spezzato, che si alterna in una danza senza fine. Proprio nell'Yi King viene riprodotta la legge della periodicità racchiusa nel simbolismo dello zodiaco, nella ricorrenza dei caratteri, delle stagioni e degli elementi.

Fu Xi, il drago-cavallo e le mutazioni del mondo

Fu Xi era un essere mitico, dal ruolo simile al Prometeo dei greci. Figlio di una donna mortale e del Dio della folgore, Fu Xi era superiore a tutti gli altri uomini: straordinariamente intelligente, capace ed intuitivo, aveva inoltre una taglia spropositata che gli permetteva - solo tra gli umani - di scalare l'albero che unisce la terra al cielo. Molto osservatore e

³ Uso qui la scrittura più comune del nome del Libro dei Mutamenti invece della trascrizione pinyin in uso a partire dal 1958. I sinologi vorranno scusarmi se per i nomi che compaiono nel testo ho usato volta a volta trascrizioni diverse (Wade o pinyin) ma ho cercato sempre di conservare l'immediatezza nella comprensione.



Il segno del Tai Chi



Confucio che interroga l'Yi King

amante della terra nella quale era cresciuto, Fu Xi fu l'autore di molte scoperte che donò agli uomini. Mentre guardava una tela di ragno inventò la rete da pesca, ma uno dei suoi doni maggiormente apprezzato fu senz'altro l'arte di cuocere e preparare i cibi, massima tra le abilità umane che ci distingue dalle altre bestie che popolano la terra.

Un giorno Fu Xi camminava lungo lo Yang Tse, il Fiume Giallo, quando ne vide ribollire l'acqua. Enormi tumulti scossero la quiete del largo fiume mentre ne sorgeva un enorme mostro, metà drago, metà cavallo. Mentre quel mitico animale si librava in aria, Fu Xi vide che sul

manto del suo dorso erano disegnati cerchi bianchi e neri ordinatamente disposti. Dotato di un forte spirito d'osservazione, Fu Xi trascrisse quei simboli in un documento in seguito chiamato hetu o "mappa del Fiume Giallo". Dal hetu e dalle osservazioni che egli compiva del cielo, della terra, del vivere delle creature, Fu Xi tracciò gli otto Kua che regolano l'ordine cosmico e che rappresentano i diversi aspetti dell'universo in movimento: il cielo, la terra, l'acqua, il fuoco, la montagna, il tuono, il vento, il lago. Dagli otto trigrammi nacquerò i 64 esagrammi che costituiscono l'Yi King.

Secondo una leggenda, anni dopo, sotto la dinastia Yin, un despota di nome Chou I Sin salì sul trono. Il popolo soffriva molto sotto il suo regno ed il ministro Yuan Wang, che divenne in seguito il re Wen della dinastia Zhou (XI sec. a.C. - III sec. a.C.), cercò di portarlo a più miti consigli ottenendo solamente di essere gettato nelle carceri a Yu-li. Yuan Wang ne approfittò per studiare gli otto trigrammi di Fu Xi e capì molte cose riguardo alla propria avventura. Al fine di trasmettere la sua nuova conoscenza delle mutazioni della natura e della società, scrisse il Libro dei Mutamenti, o Yi King, i cui 64 esagrammi rappresentano tutte le situazioni possibili degli esseri nelle mutazioni dell'universo. I 64 esagrammi sono al contempo situazioni differenti e insieme tipiche.

Il figlio del re Wen, Chu Kong, compose a sua volta una sentenza di commento ad ogni esagramma.

Quando il libro arrivò all'epoca di Confucio, era redatto in una lingua arcaica e le formule di commento erano particolarmente oscure; per questa ragione, riprendendo l'opera dei suoi predecessori, egli ne continuò lo studio, in particolare negli ultimi anni della sua vita,

e compose commenti particolareggiati noti come le "Dieci Ali".

Grazie agli otto trigrammi di Fu Xi ed in seguito ai sessantaquattro esagrammi del Classico delle Trasformazioni, si poté conoscere con precisione ogni aspetto del mondo e carpirne le relazioni e le reciproche metamorfosi, si poté afferrare l'essenza delle cose...

L'Yi King è un classico della cultura cinese che ogni letterato dell'epoca di Kibi Daijin doveva studiare e conoscere. Molto probabilmente Kibi l'ebbe tra le mani e ne completò lo studio grazie alla sua introduzione nei circoli di conoscenza esoterica della corte Tang.

Kibi no Makibi conobbe in quegli anni anche il gioco del wei-qi, che introdusse in seguito in Giappone e che si diffuse molto rapidamente alla corte del mikado. Ma esiste un reale legame tra wei-qi e Yi King? L'uno è figlio dell'altro in quanto erano entrambi sistemi di divinazione legati all'oroscopo, allo zodiaco? Nessuno ha mai dimostrato questo legame anche se numerose similitudini filosofiche uniscono i due. Guardate ora la mappa del Fiume Giallo, queste catene di cerchi neri e bianchi non ricordano qualcosa di ben noto? E mia convinzione che la simbologia della mappa del Fiume Giallo o dello scritto del fiume Luo (altro disegno simile al precedente) appartengano alla stessa cultura che ha visto nascere il wei-qi. Il legame tra il Classico delle Trasformazioni ed il nostro gioco esiste in quanto un elemento culturale è un riflesso del mondo al quale appartiene e che lo ha generato.

La divinazione mediante Yi King, deriva dalla cheloniomanzia appartenente alla cultura sciamanica della valle dello Yang Tse. La lettura dei segni ottenuti applicando tizzoni ardenti sui gusci di tartaruga, poiché di questo si tratta, aveva un alto valore simbolico: la tartaruga riproduce il cosmo su scala ridotta con, al di sopra, il suo guscio arrotondato come la sfera celeste e al di sotto, il guscio piatto come la terra. Questa pratica, utilizzata dagli Yin alla fine del secondo millennio a.C., costituisce i fondamenti della letteratura cinese dato che prevedeva sempre la chiara annotazione della domanda da porre all'oracolo prima di cominciare la divinazione. Ma una domanda chiaramente formulata contiene già in sé la risposta o la evoca dal nostro subcosciente. «È chiaro che il metodo mira alla conoscenza di sé, sebbene attraverso i millenni sia stato anche messo al servizio della superstizione» sottolinea Jung. Potremmo vedere quindi l'Yi King come un'altra Via, come un mezzo per approfondire l'esplorazione della propria persona, dei propri sentimenti spesso celati sotto strati di paura. L'oracolo cinese si avvicina al kido, la Via del wei-qi, sotto questo aspetto cognitivo, già incontrato molteplici volte perché nodale nel taoismo. L'opinione di Maître Lim, anche se più prudente, va nella stessa direzione nel ravvicinare Libro dei Mutamenti e wei-qi: «In

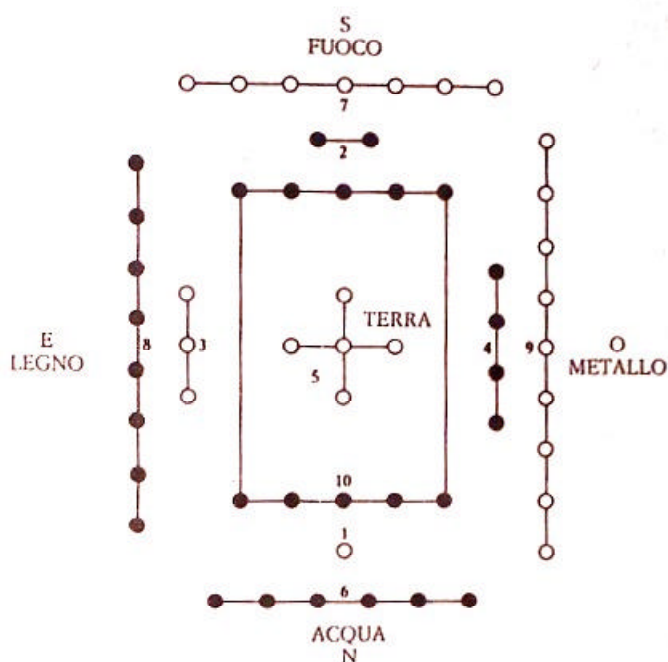
	Nome	Qualità	Immagine	Famiglia
☰	Ch'ien, il Creativo	forte	Cielo	padre
☷	K'un, il Ricettivo	devoto	Terra	madre
☳	Chên, l'Eccitante	mobile	Tuono	1° figlio
☵	K'an, l'Abissale	pericoloso	Acqua	2° figlio
☶	Kên, l'Arresto	quieto	Monte	3° figlio
☴	Sun, il Mite	penetrante	Vento, Legno	1ª figlia
☲	Li, l'Aderente	luminoso	Fuoco	2ª figlia
☱	Tui, il Sereno	allegro	Lago	3ª figlia

Gli otto trigrammi dell'Yi King

quanto antica filosofia cinese delle mutazioni del mondo, l'Yi King evidenzia bene l'attitudine filosofico-etica degli individui e delle società in un mondo in perpetuo cambiamento; parimenti, come un'arte della complessità infinita, il Go mostra bene l'attitudine morale dei suoi giocatori e per estensione, degli individui nella società».

Vorrei terminare su un altro parallelo. L'oracolo fornito dal Libro dei Mutamenti si basa sul principio di "sincronicità", ossia sulla interdipendenza degli eventi tra di loro. Un esagramma fornito dall'oracolo è quindi il riflesso del contesto generale nel momento della sua genesi in quanto influenzato da tutti gli avvenimenti in atto. Per questa ragione la divinazione va presa come responso articolato ad un dubbio basato su una precisa situazione reale.

Nel gioco del wei-qi, nessuna posizione è indipendente da un'altra, una pietra aggiunta in un incrocio si ripercuote su tutto il goban. Per estensione potremmo dire che nessuna pietra è posata a caso ma è l'eco del mondo che la circonda.



Carta del fiume Giallo

Riferimenti bibliografici:

C.G.Jung: "Simbolismo del mandala" in Opere Complete vol. 9, Boringhieri (Torino 1969-1998).

R. Wilhelm (a cura di): I Ching - il Libro dei Mutamenti, Adelphi (Milano 1991).

Note storiche

Shoku Nihongi: uno dei 6 libri ufficiali di storia giapponese (Rikkokushi). Completato nel 797 da Sugano no Mamichi in qualità di capo-editore. Composto da 40 volumi è considerato la principale fonte per il periodo Nara.

Carl Gustav Jung: (1875-1961), psicanalista svizzero, fondatore dell'analisi capovolge finilisticamente il senso dei processi psicologici che Freud aveva interpretato deterministicamente.

Fa-hsiang: scuola buddista cinese fondata nel VII secolo, continuazione dell'indiana Vijñānavāda. La nozione centrale degli insegnamenti della scuola Fa-hsiang è che ogni cosa è solo idea, cioè che il mondo esterno non è altro che il prodotto della nostra coscienza e -di conseguenza- non possiede realtà concreta.

- Fine -



Studiando il Go all' università

Il Go è materia di studio universitario in Corea, e fin qui niente di strano.

Franco Pratesi però ci sorprende facendoci scoprire l'esistenza di corsi di Go in diverse istituzioni scolastiche statunitensi.

Vediamo come sono organizzati e cerchiamo di capire se esiste spazio in Italia per simili iniziative.

di Franco Pratesi

Il go si è presentato in Europa timidamente, e tuttora il numero dei praticanti è assai limitato. In parte ciò si può spiegare con la difficoltà del gioco, in parte con la sua provenienza esotica che rende la più ricca letteratura specialistica facilmente accessibile solo a chi fra noi esercita la professione di sinologo, iamatologo o... non so neanche come abbiano battezzato lo specialista per la Corea.

Eppure il go ha indubbi meriti e potrebbe essere insegnato anche al livello più elevato della pubblica istruzione, quello universitario. Se da uno dei grandi paesi dell'Estremo Oriente dove il gioco è maggiormente diffuso giunge notizia del go come materia di studio all'università non c'è da sorprendersi - e in effetti negli ultimi tempi arrivano davvero notizie di appositi corsi di laurea, in particolare dalla Corea.

Anche in Europa esistono e sono esistite iniziative del genere, sebbene di carattere sporadico. Per esempio, nel 1956 Lothar Collatz, professore di matematica, tenne ad Amburgo un corso universitario sui giochi dedicando, pare, largo spazio al go. Su recenti iniziative in Spagna troviamo qualche riferimento nel libro *El Go* di Miguel Angel Antolínez Antolín (Bilbao, 1998). Ma le informazioni complessive che ho potuto raccogliere sono pochissime.

Nell'attesa di completare queste notizie, esaminiamo come il go è insegnato in alcune università degli Stati Uniti d'America, dove un'attività didattica del genere si presenta più facile, per varie ragioni, che meritano una breve discussione introduttiva.

Per i corsi universitari di go deve esistere un motivo per la scelta da parte degli studenti; non si può di certo pensare a un'università occidentale in cui per gli studenti perfezionarsi nel go sia reso obbligatorio! Spesso è possibile far risalire l'interesse

personale dello studente alle sue radici, perché quelli di famiglie provenienti dall'Estremo Oriente sentono maggiormente il richiamo verso questa prestigiosa attività "sportiva" dei loro antenati. Anche da questo punto di vista gli Stati Uniti sono palesemente uno dei paesi più adatti, dato che vi abitano famiglie provenienti da ogni angolo della terra, comprese le regioni asiatiche dove il go ha profonde tradizioni. Quindi, si può dare per scontata la presenza di una domanda sufficiente.

Il problema è allora quello dell'offerta, di come un corso di go può essere presentato nei programmi universitari. Anche in questo gli Stati Uniti si trovano in una posizione vantaggiosa, grazie al carattere solitamente più liberale nella proposta e nell'accettazione dei piani di studio.

Come sono allora strutturati i corsi universitari di go? Si potrebbe pensare a corsi facoltativi, tenuti da istruttori federali, con programmi sostanzialmente identici nelle varie sedi in cui sono insegnati. Invece, a quanto mi risulta, nessun docente di go è stato mai stipendiato allo scopo di insegnare il go a livello universitario, almeno in Occidente.

In genere il docente di go è un professore universitario a pieno titolo che si occupa principalmente di altre discipline, quelle tipiche del suo dipartimento. Anche dal punto di vista dell'impegno didattico, l'insegnamento del go non sostituisce mai i compiti didattici istituzionali del docente, ma si affianca a quelli, come se ne rappresentasse un'appendice. Perciò i particolari 'istruttori di go' che incontreremo nel seguito sono professori affermati nel loro settore disciplinare, ben noti nell'ambiente accademico, e spesso anche al di fuori.

Si potrebbe allora pensare che esista una disciplina di base a cui sistematicamente "agganciare" il go, che so, una Storia

dell'Estremo Oriente, oppure una qualche altra disciplina di carattere umanistico-orientale. Ma neanche questa ipotesi trova un minimo riscontro.

La cosa curiosa che balza agli occhi già ad un primo esame è che questi docenti hanno - professionalmente parlando - ben poco in comune tra loro, a parte l'evidente interesse personale 'aggiuntivo' per il go! Grazie a Internet, ho potuto mettermi in contatto con questi professori americani che di solito mi hanno cortesemente fornito informazioni e documenti sulla loro attività, talvolta con un dettaglio molto maggiore di quanto potrà comparire nella sintesi seguente.

Il panorama delle discipline che risultano coinvolte si apre, e in fondo la cosa può non sorprendere, con la filosofia. Il più vecchio insegnamento di go (e anche quello di maggior durata, nientemeno che dal 1972 al 1999!) è stato infatti tenuto nel dipartimento di filosofia dell'università della Virginia Occidentale a Morgantown. L'insegnamento del go fu introdotto inizialmente come complemento a un corso di logica e tenuto successivamente per un ventennio all'interno del corso di filosofia dei giochi, che illustrava prevalentemente le basi della moderna teoria dei giochi.

Il docente che ha svolto questa importante opera pionieristica nel settore è stato Theodore Drange. Chi volesse rendersi conto della sua produzione di libri, articoli, nonché partecipazione a convegni e dibattiti vari, può consultare alcune pagine di Internet, a cominciare da una sua breve autobiografia [http://www.infidels.org/library/modern/theodore_drange/autobio.html]. In particolare Drange ha acquistato larga fama per le sue prese di posizione su questioni filosofico-teologiche dibattute da molti secoli, del tipo della dimostrabilità dell'esistenza di Dio (se ho capito l'argomento) e simili bazzecole; per nostra fortuna, questa sua attività professionale non ha qui interesse nel dettaglio.

Tuttavia, anche in campo strettamente goistico, Theodor Drange è stato un'autorità riconosciuta. In particolare, ha curato per anni la rubrica di go nella nota rivista NOST-algia dedicata ai giochi eterodossi. Si è anche occupato in modo sistematico della teoria del go su goban di dimensione ridotta; alcuni di questi risultati sono presenti in una sua pagina web [<http://mathpuzzle.com/go.html>].

Per trovare un altro corso di go attivo per anni si deve passare alla Rochester University di New York fra il 1984 e il 2000 (continuamente, salvo due anni saltati per soggiorni all'estero del docente) con David Weimer, esperto questa volta di economia e politica internazionale. Notizie sulla sua attività di ricerca [http://troi.cc.rochester.edu/~dewr/Weimer_cv.htm] ed anche sulla sua didattica relativa al go si possono ancora trovare nelle pagine Internet di quella università [<http://troi.cc.rochester.edu/~dewr/CAS150>]. Attualmente però David Weimer si è trasferito a Madison (University of Wisconsin) e, per

quanto ne so, nella nuova sede non ha ancora ripreso la didattica sul go.

Fra le discipline che risultano interessate dal go non può mancare la matematica. In varie università è attiva la ricerca di algoritmi e sistemi di programmazione in grado di produrre un livello accettabile di gioco, ma per la didattica gli esempi si fanno più rari. Nel Vermont (Middlebury College) troviamo dal 1986 Peter Schumer che accanto al suo corso fondamentale di algebra superiore ha tenuto un seminario sul go [<http://www.middlebury.edu/~schumer/>]. Questi seminari sono insegnamenti di carattere monografico su un tema particolare offerti alle matricole che possono accedervi in numero limitato; gli studenti sono assiduamente controllati ed assistiti per sviluppare le capacità di scrittura e di studio necessarie per il completamento degli studi universitari. Non so se ci sono state interruzioni ma mi risulterebbe che questo seminario è ancora attivo, con l'ultimo corso, FS 037 intitolato "Go and Haiku".

Un altro docente che ha tenuto corsi di go per alcuni anni (1994-1998), fino al pensionamento, a Williamsburg in Virginia (William and Mary College) è di nuovo un professore di filosofia, William Cobb, approdato alla cultura orientale dopo aver dedicato ricerca e insegnamento a Platone e alla filosofia greca. Questo docente è divenuto recentemente familiare a molti goisti, a cominciare dagli Stati Uniti dove ricopre cariche importanti nell'associazione nazionale di go [<http://www.usgo.org/org/>] ed ha fondato la casa editrice Slate & Shell. I suoi contributi all'insegnamento del go a tutti i livelli - compresa la particolare didattica da adottare per i più giovani - hanno avuto riconoscimenti anche dal Giappone. Suoi articoli molto stimolanti (che spesso derivano proprio dalla sua passata esperienza universitaria) sono stati più volte pubblicati e tradotti nelle varie riviste nazionali di go.

Dal 1999 un seminario di go è attivo a St. Peter in Minnesota (Gustavus Adolphus College). Informazioni dettagliate su questo corso, ancora attivo, sono rintracciabili in Internet [<http://www.gac.edu/~wolfe/fts/2000F/>]. Anche in questo caso l'ambito in cui il go viene insegnato è quello matematico e il corso si presenta simile come indirizzo e finalità a quello indicato per Middlebury. Il docente è David Wolfe, noto nel mondo goistico per il libro *Mathematical Go* pubblicato insieme a Erwin Berlekamp, un luminare della teoria dei "combinatorial games".

Lo stesso Berlekamp ha inserito il go nell'ambito dei suoi corsi universitari in California.

In rec.games.go è stata data notizia, in data 20 marzo di quest'anno, di un nuovo corso di go tenuto nell'Università dell'Oregon. Il docente è S. Duff (Assistant Professor, in questo caso nel Department of Architecture) e come testo base per il corso è usata la nuova edizione di *The Go Player's Almanac*, edito da Richard Bozulich.

È piuttosto probabile che negli Stati Uniti

qualche altro corso sia stato tenuto, o che sia attivo attualmente, senza che me ne siano giunte notizie, ma il quadro complessivo non dovrebbe risultare molto diverso da quanto delineato sopra, che riflette la situazione di un anno fa (se nel frattempo qualcuno degli indirizzi indicati si fosse già volatilizzato, la colpa diamola a Internet).

Al termine di questa breve rassegna, sorge spontaneo l'auspicio che anche in Europa, e magari in Italia, si diffondano sperimentazioni didattiche a livello universitario del genere indicato. Da quello che conosco dell'ambiente, non mi sembrerebbe difficile introdurre un'attività seminariale, una tantum, ma non vedo bene in che dipartimento e facoltà italiana un docente interessato potrebbe impegnarsi anno dopo anno in un insegnamento istituzionalizzato del go.

Ripensandoci, un settore potrebbe essere trovato nelle esercitazioni di programmazione, considerando a sostegno e sfida il fatto che i programmi di go giocano ancora a un livello molto insoddisfacente; un altro nell'ambito delle scienze ambientali, ma questa via non mi sembra del tutto trascurata: probabilmente Colombara ci arrivò per conto suo una generazione fa e Giostra sta in qualche modo continuando l'opera.

Purtroppo, anche in Italia appare privilegiata una via alternativa di tipo parascientifico, di modo che la presentazione dei principi teorici del go avviene spesso in ambito più o meno esoterico, insieme ad altre 'teorie' - del tipo di quella del giunco - largamente diffuse fra gli adepti delle arti marziali.

LIBRI DI GO

Pietre e pilastri

di Paolo Montrasio

Franco Pratesi è finalmente riuscito a coronare un suo sogno, ovvero la pubblicazione di un libro sulla storia del Go in Italia. Il libro, *Pietre e Pilastri*, che fa parte della collezione Centopagine di Olivier Turquet in realtà di pagine ne ha ben 220 e copre cinque secoli di storia, dal XVI al XX secolo. *Pietre e Pilastri* non è in vendita. A tutti gli effetti Franco considera questa come edizione preliminare dell'opera che vorrebbe pubblicare un giorno e così ne ha stampato un numero limitato di copie che ha spedito (firmate e numerate) a dei goisti ben precisi, pregandoli di inviargli correzioni e commenti. Di fatto tutti coloro che frequentano i Go club dovrebbero essere in grado di leggerlo, prendendolo a prestito da chi l'ha ricevuto. Questa preliminarità è però a mio parere un inconveniente non da poco. Volenti o nolenti la forma di libro conferisce ad uno scritto una sua autorità che non si può annullare facilmente. Le eventuali notizie erranee che contiene resteranno nella libreria e nella memoria di più di un lettore con il rischio che non siano sostituite dalle rettifiche, tanto più che non si sa se una seconda edizione ci sarà, né se raggiungerà tutti coloro che hanno ricevuto o letto la prima. Ho già segnalato all'autore un po' di notizie errate su fatti non degli ultimissimi anni (sui quali ormai non mi permetto di intervenire) e so che altri dei goisti di Milano ne hanno trovate altre ancora. Probabilmente un'edizione preliminare avrebbe dovuto essere più appropriatamente distribuita in un formato altrettanto preliminare, anche se va capito il desiderio dell'autore di pubblicare: lui, come noi di ETG, lavora gratis e l'unica ricompensa delle sue fatiche è proprio vedere i propri scritti stampati e rilegati.

Lasciando da parte le questioni filosofiche, *Pietre e Pilastri* è in pratica composto da tre parti ben distinte. Una prima parte di una cinquantina di pagine presenta le fonti storiche del Go italiano. In parte questo materiale è già stato pubblicato, anche sulle pagine di ETG: i nomi di Matteo Ricci e Daniele Pecorini dovrebbero già essere noti ad alcuni dei nostri lettori. A questi se ne aggiungono altri ancora e chi vuole avere notizie sui primi contatti tra l'Italia e il mondo del Go troverà qui un buon

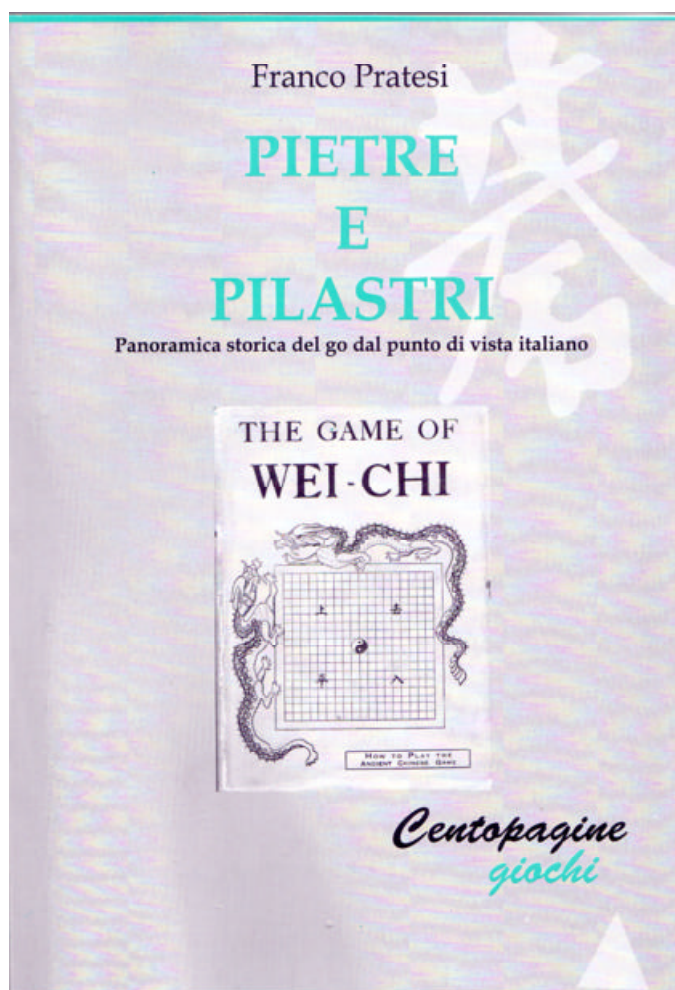
numero di notizie.

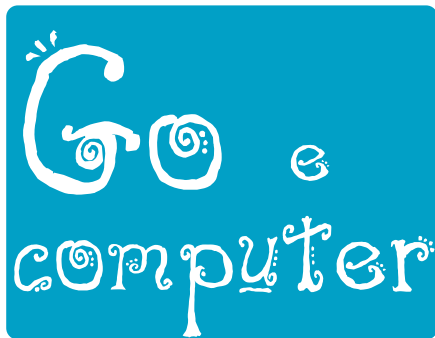
La seconda parte si occupa invece del novecento, con un capitoletto per ogni decennio fino all'anno 2000 che è il limite temporale del libro. Nel corso degli anni ho sentito vari racconti sui personaggi, i luoghi e le iniziative degli anni '70 e '80, quando ancora non giocavo a Go. Fa piacere vedere alcune di quei fatti comparire insieme in un unico discorso, ma l'impressione è che ci sia ancora tanto lavoro da fare per raccogliere tutte le informazioni necessarie. Per quel che riguarda l'ultima tumultuosa parte degli anni '90, probabilmente non c'è un tempo sufficiente tra noi e gli eventi per cogliere la corretta prospettiva storica. Quando la storia sfuma nella cronaca il giudizio dello storico non è poi molto diverso da quello che può dare chiunque di noi, anche perché le fonti a cui attingere sono facilmente disponibili e ben note a tutti.

La terza parte è invece dedicata ai cosiddetti pilastri del Go italiano. Qui sono presentate persone, iniziative o fatti che a giudizio dell'autore hanno avuto un ruolo importante nello sviluppo del nostro Go. In pratica si copre di nuovo tutto l'arco temporale degli ultimi tre decenni guardandolo però da una diversa

prospettiva, centrata sui singoli personaggi. Al di fuori di queste tre parti principali c'è dell'altro materiale, come la rassegna delle iniziative di Go nelle varie regioni, un capitolo sul Go agonistico e un po' di appendici di argomento vario, tra cui spiccano le trascrizioni di alcuni scritti degli autori dei secoli passati e riassunti delle notizie di Go pubblicate da Pergiochi negli anni '80.

In conclusione, l'idea di raccogliere in un libro la storia del Go italiano è decisamente ottima. Dopo aver letto *Pietre e Pilastri* sono però convinto che per farlo veramente bene sia necessaria una grande collaborazione tra i goisti che sono informati dei fatti degli ultimi decenni e l'autore. I primi dovrebbero dare notizie e segnalare errori ed omissioni, mentree il secondo dovrebbe fare lo sforzo di fornire una bibliografia più completa che elenchi tutte le fonti su cui si basa la sua ricostruzione, facendo magari anche riferimento a email e comunicazioni orali. Speriamo che nessuno si sia troppo seccato per qualche inesattezza e che ci sia in Italia sufficiente interesse e spirito collaborativo per poter vedere presto una storia veramente completa del nostro Go.





WinHonte

WinHonte è un nuovo programma gratuito, che gioca a Go sul 9x9 e sul 19x19. Intervistiamo il suo creatore.

di Paolo Montrasio

Paolo Montrasio. Fredrik, la tua azienda (JellyFish) vendeva già un programma che gioca a backgammon e WinHonte è il vostro secondo prodotto. Come mai è stato scelto proprio il Go e non un altro gioco?

Fredrik Dahl. Il Go è un gioco molto impegnativo per un computer e molto interessante anche per gli uomini. Amo questo gioco, e amo le sfide.

PM. Avevi qualche precedente esperienza nella programmazione del Go o questo è il tuo primo tentativo?

FD. Iniziai a programmare alcune parti di un programma per il Go qualche anno fa. Da allora ho scritto qualche nuovo pezzetto quando ne ho avuto il tempo e la voglia. Così si potrebbe dire che WinHonte è il mio primo tentativo di scrivere un programma per il Go, benché sia rimasto veramente poco delle prime parti che avevo fatto. Quando ho pensato che il motore di gioco fosse abbastanza forte da poter interessare qualcun altro, il mio amico Ole Martin Halck si è unito al progetto e ha scritto l'interfaccia utente.

PM. Penso che per qualcuno che non abbia mai programmato un gioco della mente non sia facile capire cosa serve per creare un programma come WinHonte. Quanto ci hai lavorato, e come è organizzato il gruppo di sviluppo?

FD. Sì, è veramente difficile creare un programma di Go che sia forte. Ho scritto da solo il motore di gioco. Nei sei anni che ci ho lavorato nel mio tempo libero il mio interesse nel progetto ha avuto alti e bassi. Lo sforzo complessivo è stato probabilmente di 1000 ore, forse di più.

PM. Credi di aver contribuito alcune idee originali alla programmazione del Go?

FD. WinHonte usa diverse reti neurali, alcune di queste sono state addestrate imitando partite di professionisti, mentre altre sono state addestrate dalle esperienze personali del programma. Le reti neurali sono una branca relativamente nuova dell'intelligenza artificiale, che si fonda su modelli matematici di cellule nervose biologiche. Una rete neurale ha la capacità di imparare e generalizzare da esempi. Anche altri hanno usato le reti neurali

per il Go, ma il modo in cui WinHonte combina reti neurali ed altri metodi potrebbe essere nuovo.

PM. Dov'è che il Go è più facile e dov'è più difficile da programmare rispetto ad altri giochi?

FD. Il problema con il Go è che è molto difficile programmare una funzione che valuti in modo ragionevole una posizione. Negli scacchi, per esempio, hai un ragionevole valutatore di posizione semplicemente sommando il valore dei pezzi. I programmi di scacchi funzionano analizzando lunghe sequenze di mosse e valutando il grosso insieme delle posizioni risultanti. Questo tipo di analisi è in teoria applicabile anche al Go, ma nella pratica non può funzionare senza un valutatore di posizione che sia ragionevole e veloce. Inoltre l'albero delle posizioni del Go cresce molto in fretta, a causa dell'elevato numero di giocate legali. Così è molto più difficile fare un programma per il Go che uno per gli scacchi o il backgammon, di cui ho esperienza.

PM. Che consigli potresti dare a qualcuno che volesse scrivere un programma per il Go?

FD. Non aver fretta. Se pensi di poter fare in fretta un programma forte, resterai deluso. Secondo me si devono combinare differenti tecniche per differenti aspetti del gioco.

PM. Qual è la tua opinione su questa prima versione di WinHonte, rispetto al tuo obiettivo iniziale?

FD. Non avevo nessun obiettivo particolare, a parte cercare di fare un programma che fosse il più forte che potevo. Ebbene, credo che avessi anche deciso che gli avrei fatto raggiungere il livello di primo dan, ma mi resi conto in fretta di quanto fosse terribilmente difficile farcela.

PM. JellyFish vende il suo programma di backgammon, ma distribuisce WinHonte gratis. Dobbiamo allora pensare che questa sia una versione preliminare e che il futuro ci porterà un programma più bello e più forte?

FD. Questo è possibile. Se il programma diventa abbastanza forte da farci dei soldi,

sicuramente inizieremo a venderlo. In effetti noi distribuiamo gratuitamente anche una versione del programma di backgammon (depurato da tutte le funzioni di analisi, ma con tutta la sua forza di gioco).

PM. La distribuzione gratuita di WinHonte sta aiutando in qualche modo la tua azienda?

FD. L'obiettivo principale è semplicemente di avere delle persone che lo provino in modo da avere dei commenti sul programma e un'indicazione del potenziale mercato che potrebbe avere un programma migliore.

PM. Infine, la domanda da un milione di dollari. Sembra che Alan Turing abbia scritto il primo programma di scacchi nel 1950. Un programma di scacchi è entrato nei primi cento giocatori al mondo tra la fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90, dopo 40 anni di lavoro. Non so quando sia stato scritto il primo programma di Go ma non mi sorprenderei se la programmazione del Go fosse più recente. In ogni caso, quando credi che avremo un programma che giochi come un primo dan, e quando come un professionista?

FD. Se la nostra civiltà non sparisce, prima o poi queste cose accadranno ma è difficile dire quando. Secondo me un programma che giochi al livello dei professionisti potrebbe apparire in qualsiasi momento compreso tra 50 e 5000 anni nel futuro. Un primo dan potrebbe arrivare molto prima, ovviamente, ma credo che ci vorranno più di 10 anni.

In realtà la domanda non è ben posta. I programmi hanno forze e debolezze molto differenti da quelle dei giocatori umani. Per cui un essere umano abituato a giocare contro un computer avrà di solito dei risultati migliori contro di loro rispetto alla media dei giocatori umani del suo livello. E se dai ad un essere umano la possibilità di allenarsi contro un certo programma, migliorerà di molto i suoi risultati.

PM. Pensi che una versione futura di WinHonte arriverà a quei livelli?

FD. Stiamo parlando della prima partita contro un primo dan umano che non ha mai giocato prima contro un computer? Allora forse sì!

WinHonte si scarica da www.jellyfish-ai.com

L'assemblea FIGG Il CF si allarga

di Mirco Nanni

Il 16 marzo scorso si sono tenute due Assemblee FIGG: quella Ordinaria a chiusura dell'anno 2001 e quella Elettiva dell'anno 2002. Senza altro un appuntamento importante per la Federazione, con un Ordine del Giorno fitto e ricco di argomenti interessanti, nonché il momento in cui viene eletto il Consiglio Federale che guiderà la FIGG per i prossimi 3 anni. Per me quindi è stata una sorpresa scoprire che c'erano sì e no una decina di partecipanti, più pochi altri che si trovavano sul posto solo per giocare e che così hanno presenziato un po' per caso. Mi sarà allora concesso dare una virtuale ma sonora tirata d'orecchi a quella moltitudine di soci che sono (metaforicamente) rimasti in pantofole a casa, lasciando che agli affari della FIGG badasse qualcun altro, speranzosi come sempre che la Federazione si regga in piedi da sé. Finita la tiritera, passiamo a vedere un po' gli argomenti centrali dell'assemblea, in ordine non strettamente cronologico.

Senza dubbio il punto più atteso da tutti anche dalle persone esterne alla Federazione - era la relazione sull'esito della mediazione tra FIGG e AGI, mediazione approvata nel 2001 dalle Assemblee dei soci di entrambe le associazioni, che hanno eletto rispettivamente Cisbani e Buccheri quali propri rappresentanti. Tale relazione è stata presentata da Cisbani nella forma di un breve testo scritto che introduce e commenta soggettivamente l'andamento delle trattative. Sia esso che il documento finale prodotto dai mediatori (contenente il nocciolo del carteggio tra loro intercorso) sono reperibili online sul sito della FIGG all'indirizzo <http://www.figg.org/federazione/mediazione>. Riassumendo brevemente, i mediatori hanno dichiarato di comune accordo che le trattative sono fallite, non essendo stato possibile trovare alcun punto di convergenza per quel che riguarda una possibile riunificazione di AGI e FIGG (che era poi lo scopo della mediazione). L'opinione personale di Cisbani è che l'AGI (ovvero il suo Direttivo) a priori non fosse interessata ad una riunificazione, e che abbia manifestato questa sua intenzione in vari modi, ad esempio avanzando proposte che sembrano "mercanteggiare benefici" tra le due associazioni, ovvero ricercando una soluzione

di coesistenza che si oppone diametralmente agli obiettivi della mediazione. Insomma, le accuse non sono state risparmiate, e come naturale risposta nei giorni successivi queste ed altre affermazioni di Cisbani sono state decisamente criticate dal mediatore AGI. In definitiva, si è rinnovato in qualche modo quel clima di accuse reciproche (a volte non troppo chiare) di cui quasi speravamo di poterci disfare. Dato che, una volta tanto, quanto successo è documentato ed accessibile, consiglio agli interessati e ai disorientati di leggersi la documentazione e formarsi una opinione propria.

Ma si è parlato anche di altro. Ad esempio di didattica. Innanzitutto si è lamentata una scarsa (o nulla) soddisfazione per quello che doveva essere il coordinamento generale da parte della Federazione, dato che di attività ce ne sono state (dai corsi su Internet a quelli per principianti di Yuki Shigeno) ma per lo più slegate tra loro o indipendenti. Tra i propositi per il futuro: incentivare corsi centralizzati sulle principali sedi goistiche. Tra le attività svolte enumeriamo la partecipazione di Garbarini al Fujitsu European Training, dove assieme ad Albore (per l'AGI) ha rappresentato l'Italia. Essendo Garbarini biasimevolmente assente [ma era al torneo di Zurigo!!!, N.d.R.], ci ha riferito dell'esperienza tramite una breve lettera (un po' sgrammaticata, a dire il vero, ma il segretario uscente giura sia colpa del proprio programma di stampa). Riassumendo le sue parole: bello, interessante e didatticamente abbastanza formativo anche se su questo fronte le idee proposte sono state poche e poco originali.

Rimanendo più o meno in tema, andiamo a parlare di libri e riviste. Stone Age è defunto perché troppo oneroso e viene definitivamente soppiantato dagli Stone Book che ne ricoprono quanto meno gli aspetti tecnici. L'intenzione per il futuro è di produrre 2-3 libri all'anno e se ne prevedono già uno per principianti ad opera di Cisbani ed un altro di Garbarini (quale traduttore, immagino, come per le "Invasioni incredibili" che ha curato l'anno passato). Campionato Italiano: quest'anno tocca alla mia cara Emilia Romagna, personificata dalla ghenga del "tortellino" che lo organizzerà a

Bologna, forse il 19-20 ottobre (la data verrà precisata in seguito). Nessuna decisione viene invece presa per gli altri tornei della Federazione, come il Campionato Femminile, demandandola ai prossimi incontri del Consiglio Federale.

Le nuove quote associative verranno differenziate in due classi: tessera non-agonistica, che al prezzo di 10 euro dà diritto a tutti i servizi web (libri online e simili); e tessera agonistica, che con 15 euro consente anche la partecipazione (gratuita) al Campionato Italiano e simili. Questa ripartizione si sposa piuttosto bene con la relazione molto ottimista del responsabile Internet, che vede una fitta comunità di potenziali giocatori neofiti privi di un club o persone da cui essere introdotti al go, ma che ora trovano il modo di sopperire a questa mancanza proprio grazie ad Internet ed ai servizi web della Federazione. La tessera non-agonistica è principalmente rivolta a loro, quale incentivazione al tesseramento.

Alla voce "cariche vacanti" troviamo il Responsabile dei Viaggi, carica ora affidata a Montrasio, nonché l'Archivista, carica storicamente ricoperta da Pratesi ed in attesa di un sostituto ancora dai giorni delle sue dimissioni.

Concludo riassumendo in due parole l'esito dell'Assemblea Elettiva, caratterizzata da un alto tasso di deleghe (una media di 4-5 per ogni partecipante). Senza alcuna sorpresa tutti e dieci i candidati per il Consiglio Federale vengono eletti: per brevità non vi riporto l'elenco, per altro reperibile sempre sul sito FIGG, e aggiungo che ora 4 membri su 10 del C.F. sono delle "new entries", tra cui addirittura un non-milanese anche tesserato AGI (io). Per i Proviviri, invece, risultano eletti De Buoi, Colombo e Squeri (più Oriani come supplente).

Nient'altro di rilevante da aggiungere, direi, se non augurare alla nuova rappresentanza FIGG di riuscir a migliorare le condizioni in cui la Federazione vive e lavora, ad esempio creando un clima di maggior distensione (vedi i rapporti con l'AGI) e favorendo un maggior coinvolgimento dei propri soci.

Il vero Go di Hikaru No Go

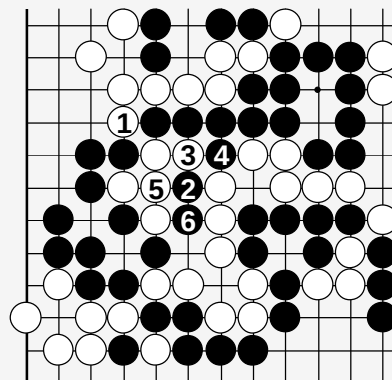
Ricordate Hikaru No Go, il fumetto giapponese ambientato nel mondo del Go di cui si è scritto sullo scorso numero di ETG?

Ebbene, a più di tre anni dalla pubblicazione del primo numero continua ad aver un grande successo. A giugno uscirà in Giappone il diciassettesimo album (di solito ci sono 9 episodi per album) e la serie a cartoni animati procede bene, avendo superato ormai la venticinquesima puntata. Chi ha avuto modo di leggere il fumetto o di vedere il cartone animato (in originale o con le versioni "non ufficiali" scaricabili in vario modo da Internet) avrà notato l'ottima qualità delle partite. In effetti si tratta di partite vere: la giocatrice professionista che fa da consulente tecnico ai disegnatori le va a pescare nella sterminata collezione della Nihon Kiin. A <http://senseis.xmp.net/?HikaruNoGoGames> potete trovare un elenco delle partite fino ad ora utilizzate. Alcune sono particolarmente speciali, tutte sono interessanti. Vi consigliamo di studiarvele.

I Problemi di ETG Le soluzioni

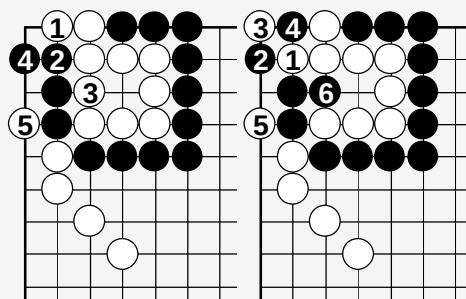
Problema 1

Al taglio di bianco 1 c'è la risposta di nero 2. Se bianco prosegue con 3 nero cattura cinque pietre con la sequenza fino a 6. Se bianco connette in 6, nero 5 cattura una pietra e anche la pietra chiave a sinistra di 3 non può sfuggirgli. Infine, se bianco prova a connettere in 5, nero scende in 6 e di nuovo le pietre bianche sono catturate. In sostanza nero è connesso o con la connessione diretta in 1 o quella attraverso le catture che seguono 2. Essendo indietro di punti bianco doveva assolutamente catturare nero: avendo fallito, non resta che abbandonare.



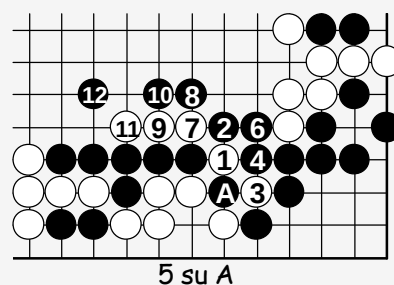
Problema 2

Il diagramma a sinistra mostra la soluzione. La mossa 1 è veramente inaspettata: non fa occhi, non prepara un ko, ma guadagna una libertà difficile da togliere proprio nell'angolo. Qualsiasi altra mossa porta al massimo ad un ko. Il diagramma di destra mostra una delle tante possibili sequenze. Dopo 6 bianco deve iniziare il ko catturando nero 4. Se dopo nero 2 bianco fa un occhio in 6 è nero ad iniziare il ko con 4.



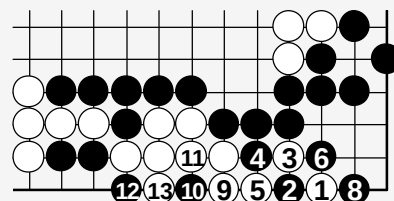
Problemi 3 e 4

Dopo bianco 1 nero dà atari con 2. Se bianco non cattura subito ma estende dritto in 4, nero 6 predispone la cattura in snapback (nero 3, bianco A). Se bianco correttamente cattura con 3, dopo nero 4 e bianco A, nero 6 assicura la connessione. Se bianco taglia con 7 nero cattura le pietre di taglio con la sequenza fino a 12.



5 su A

E il salto della scimmia? Se bianco salta fino a 1 (qui a destra), nero sacrifica una pietra con 2 e poi gioca la sequenza forzata fino a 14, catturando tutte le pietre bianche. Evidentemente in questo caso la scimmia non può saltare. Le due pietre nere in seconda linea sulla sinistra tolgono a bianco le libertà decisive. Un chiaro caso di aji dei prigionieri.



7 su 2, 14 su 10

Un anno di tornei: gennaio 2001 - aprile 2002

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	23	4	1
Butala, SLO	22	3	2
5° Pecorari	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	32	4	1	154
Marigo	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	32	2	3	165
7° Tibaldi	32	4	1	155
8° Pedrini	32	2	1	149

Roma 19-20 mag 2001 I Torneo Il Gladiatore

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

	MM	V	P	SOS
Stankovic, JUG	33	5	0	
Masakazu, 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	30	5	0
Rezza	29	4	1
Nanni	27	2	3

Coppa Italia 2001

1. Pisa
2. Napoli
3. Firenze e Milano Garibaldi

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
Suzuki	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 R. 3 - 1

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

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	32	5	0	150	
Mitchison	31	4	1	149	740
Lin	31	4	1	149	738

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	26	3	3	160
7° Lin	26	3	3	153
8° Pedrini	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	5	0	2
Suzuki	4	1	2
Montrasio	3	4	0

**Pubblicizzate i
vostri tornei!!!**

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

Coppa Italia Ultim'ora

Al momento di andare in stampa, grazie alla vittoria di Giuseppe de Buoi su Kim Seon-Ok il KIT conduce su Varese per 4-3. Sempre per il girone Nord, il Tortellino ha già battuto la squadra di Milano Agi per 5-2, e quindi si aggiudica il primo, importante punto in vista

della qualificazione alla fase finale della manifestazione.

Per quanto riguarda invece il girone Sud, Pisa-Firenze sono sul 3-3, mentre I Gladiatori conducono contro Napoli per 3-2.

I GIOCHI

Easy To
QUIZ!

di Diego Durazzi

Siete dei veri fanatici? Conoscete il mondo del Go come le vostre tasche? Mettetevi alla prova con questo quiz.

Se proprio vi serve un aiuto, vi consigliamo di iniziare le vostre ricerche da www.gobase.org

- Chi ha vinto il 26° Kisei (2002)?
a Cho Chikun
b O Rissei
c Ryu Shikun
- A quanti anni Lee Chango è diventato Insei?
a 16
b 18
c 19
- Chi è stato il vincitore del 14° campionato mondiale di Go Fujitsu (2001)?
a Rin Kaiho
b Choi Myung Hoon
c Cho Hun Hyun
- Quante mosse ha avuto la partita con il maggiore numero di mosse (senza dame)?
a 523
b 411
c 362
- E la partita con il minor numero di mosse (contata, non persa per abbandono)?
a 186
b 152
c 127
- In che anno è nato Cho Chikun?
a 1956
b 1945
c 1934
- Chi è stata la vincitrice del 14° Meijin femminile (2002)?
a Kobayashi Izumi
b Kato Tomoko
c Aoki Kikuyo
- E il 26° Meijin (2002)?
a Rin Kaiho
b Yoda Norimoto
c Cho Sonjin
- Chi ha vinto il congresso Europeo 2001?
a Andrei Kulkov
b Cristoph Gerlach
c Kiyohi Fujita
- Chi è stato il vincitore del 23° campionato mondiale amatori (2001)?
a Moriei Kanazawa
b Dong Ming Liu
c Dai Chun Li

Risposte

1b, 2c, 3c, 4b, 5c, 6a, 7c, 8b, 9a, 10c

INCAPPUCCIATI
ANCHE TU!

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

incappucciato@easytogo.org

CENSIMENTO!

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

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

abbonamenti@easytogo.org

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

COLLABORA CON
EASY TO GO!

Scrivete per EasyTo GO!

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

redazione@easytogo.org

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

In
fondo al
bicchiere

In fondo al bicchiere è spuntata la finale del femminile! Nonostante tutto il 23 marzo e il 20 aprile le due Francesche si sono finalmente incontrate. Alla fine la campionessa uscente si è imposta per 2 a 1, vincendo la terza partita di mezzo punto. Ma com'è possibile che dopo il monologo di pagina 6 Francesca abbia cambiato idea? Vi proponiamo un gioco. Due delle tre motivazioni qui sotto sono state adottate da Francesca in due giorni diversi. L'altra ce la siamo inventata noi. Qual è l'intrusa? E quale delle due motivazioni esatte è stata data per prima? Chi indovina non vince niente!

- "Perché mi è tornata voglia di giocare a Go. Mi viene in mente Hikaru [si veda pagina 16, N.d.R.]. Canticchio la sua canzoncina tutto il giorno!"
- "Perché se c'è un anno in cui lo posso perdere, è proprio questo."
- "Perché il femminile c'è e nonostante tutto una volta che l'ho iniziato [con le qualificazioni di Pisa, N.d.R.] lo devo giocare fino in fondo."

L'intrusa è la numero 3.
La prima motivazione adottata è la numero 2.