

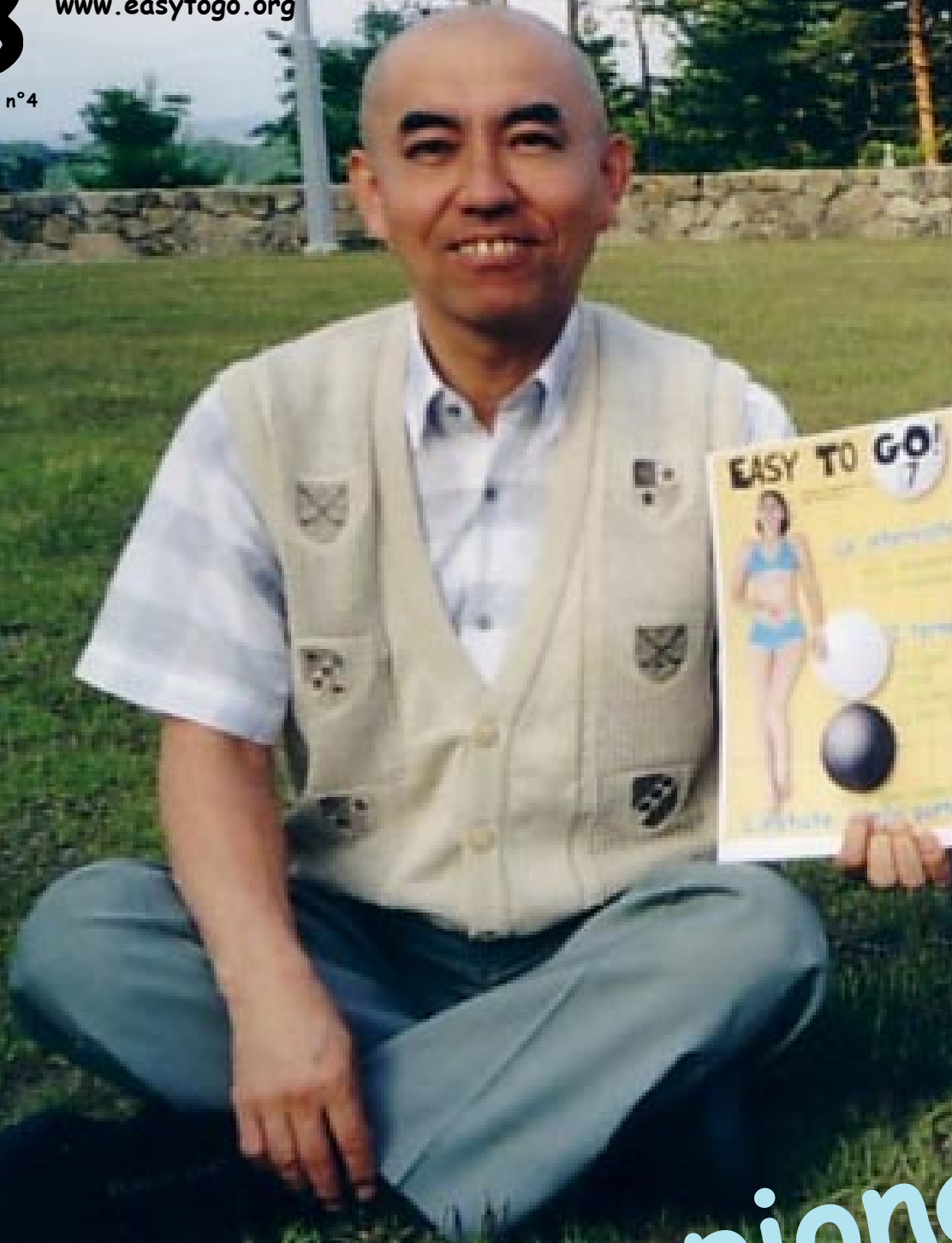
EASY TO GO!

numero

8

Magazine indipendente di Go
www.easytogo.org

Anno II, n°4



Speciale Campionato
Mondiale

IN COPERTINA

Paolo Montrasio ha approfittato del suo viaggio in Giappone per portarci una copertina molto speciale con il grande Takemiya Masaki 9d. Dopo aver scorso le pagine di ETG7, ed in particolare la speciale copertina fronte-retro, Takemiya sensei ha confidato al nostro Paolo che "Eh, purtroppo riviste di Go come questa in Giappone non le abbiamo!"

4 L'opinione di questo numero è dedicata alle conclusioni della recente assemblea della Federazione Europea.

5 Le Prime classifiche del trofeo Silver Stone.
di Luca Oriani

6 Il girone eliminatorio della Coppa Italia è in pieno svolgimento. Eccovi tutti i risultati e le classifiche.
di Luca Oriani

6 Il Go Master è iniziato: come procede la manifestazione?
di Luca Oriani

7 ETG inizia a fare conoscenza con le grandi riviste del Go occidentale. In questo numero Chris Garloch ci parla dell'American Go Journal.
di Luca Oriani

8 Il film che negli Stati Uniti sta portando alle stelle l'interesse per il Go nella recensione "goistica" del nostro Max Zecca.

10 L'italiano non ci basta! Per la prima volta su ETG un articolo in esperanto di Francesco Reale.

12 Dalle interviste reali a quelle fantastiche: Max Zecca a tu per tu (si fa per dire) con Sakata Eio.

13 Nel Commento di Ramon Soletti una delle prime partite della Coppa Italia 2002.

16 Magari non è del tutto imparziale, ma certamente è molto informato! Alex Albore ci racconta lo svolgimento dell'assemblea AGI di quest'anno.

17 Stavolta l'Incappucciato ci racconta la sua particolare versione di una situazione decisamente spinosa.

18 Pagine e pagine sul campionato mondiale, che iniziamo con una classifica completa dell'ultima edizione.
di Luca Oriani

20 Franco Pratesi ci presenta uno studio sulla storia della partecipazione italiana al campionato mondiale.

22 Festival di Go. Paolo Montrasio racconta ad ETG tutto quello che succede a contorno di un campionato mondiale

25 Tutto il Giapponese che vi serve per sopravvivere nel mondo del Go.
di Paolo Montrasio

26 Paolo ci racconta il suo mondiale, attraverso i commenti dei professionisti di alcune delle sue partite.

30 Scopriamo un vivaio speciale per giovani goisti, a due passi da noi.
di Paolo Montrasio

32 L'Incappucciato raddoppia e con questa storia fantastica ma non troppo continua la sua rincorsa al dominio totale sul Go italiano.

33 Non ditemi che pensavate davvero che solo gli umani giocassero a Go! Giancarlo Angeloni presenta una variante molto speciale del nostro gioco: il Klin-Go!

35 Tutti i risultati di un anno di Go italiano

35 e 36 E per chiudere questo numero di ETG Paolo vi propone dei giochi facili facili...

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

Ramon Soletti
Paolo Montrasio

LAYOUT E REDAZIONE GRAFICA

Luca Oriani

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

Alexandre Albore, Franco Pratesi,
Giancarlo Angeloni, Francesco Reale,
Franco Pratesi, Chris Garloch,
Zvonko Bodnjanec

TRADUZIONI

Paolo Montrasio
Max Zecca

FOTOGRAFIE

Shigeno Yuki
Giancarlo Angeloni
Massimiliano Zecca

REVISIONI

La redazione <redazione@easytogo.org>

ET68 è stato distribuito l'1/9/2002

Questa rivista è distribuita gratuitamente
a www.easytogo.org

www.easytogo.org

Ecco il numero 8 di ETG! Ben due anni di attività per la nostra piccola rivista, un traguardo che supera la nostra previsione iniziale di 6-7 numeri al massimo prima che la rivista morisse per mancanza di interesse da parte nostra a continuare. Con il fatto del trasferimento in America e di un nuovo lavoro, sono responsabile di gran parte del ritardo accumulato in questi ultimi due numeri, che stiamo comunque cercando di recuperare [ma non ci riuscite neppure un po', N.d.I.]. Visto poi che il ritardo si accumulava abbiamo deciso di ritardare l'uscita in modo da poter dare spazio all'esito dell'assemblea della Federazione Europea che sicuramente interessa alcuni dei nostri lettori.

In ogni caso, abbiamo iniziato a trarre qualche vantaggio dalla dispersione geografica della redazione e in questo numero potete trovare un'intervista a Chris Garloch dell'American Go Journal. Nei prossimi numeri speriamo di riuscire ad aumentare ancora il livello ed il numero delle nostre collaborazioni internazionali.

Una parte significativa di questo numero è dedicata al campionato mondiale in Giappone: non potevamo ovviamente non sfruttare il fatto che il rappresentante italiano fosse il nostro Paolo Montrasio, che ha utilizzato a dovere questa opportunità per scrivere numerosi pezzi, intervistare giocatori e strappare una foto prestigiosa per la nostra copertina.

Potrete notare che la dimensione della rivista ha ricominciato a crescere dopo l'edizione "ridotta" dello scorso numero. Con il prossimo speriamo di riuscire a erodere significativamente il ritardo accumulato e a trovare una dimensione che sia compatibile con le risorse a disposizione e che ci consenta uscite regolari ogni tre mesi.

Buona lettura!
Luca

Auguri!!!

Facciamo gli auguri al Go Club Roma che in questi giorni festeggia un compleanno importante: ben 20 anni di attività.



L'OPINIONE...

Ultim'ora...

di Luca Oriani

Il titolo di quest'opinione era, fino a pochi giorni fa, "Mediazione e dintorni" e aveva come argomento una mia personale riflessione sulla recente conclusione di un tentativo di mediazione fra AGI e FIGG inizialmente proposto da me stesso e da Olivier Turquet. Quell'opinione dovrà aspettare tempi più favorevoli, perché abbiamo deciso di dare spazio ad un evento di maggiore attualità in queste pagine e che ci ha anche portato a ritardare di alcuni giorni l'uscita della rivista. Pochi giorni fa si è infatti svolto in Croazia l'annuale congresso europeo di Go, durante il quale ogni anno viene tenuta l'assemblea della federazione europea. Come ormai tradizione, parte importante delle attività di questo agosto ed autorevole consiglio era dedicata alla questione italiana: ogni anno, nel periodo che va da aprile fino all'assemblea le due gloriose associazioni goistiche italiane cercano di raccogliere i voti necessari ad ottenere il riconoscimento delle loro valide e assolutamente condivisibili posizioni. Sorvoliamo per un momento sul fatto che il semplice non essere in grado di risolvere alcun problema da soli dovrebbe far riflettere tutti coloro che sono coinvolti su quanto fallimentare sia stato il loro comportamento negli ultimi anni (sciocco che non sono altro, sono *gli Altri* che non vogliono cercare una soluzione), sorvoliamo anche su quanto ridicole siano le sciocchezze che si propinano ogni anno ai delegati per convincerli a supportare una o l'altra posizione, sorvoliamo sul fatto che ancora mi sfugge cosa si spera che risolvano quattro poveracci di delegati se le persone coinvolte non sono in grado di risolvere la situazione... Insomma sorvoliamo su tutto e cerchiamo per un secondo di dimenticare qualsiasi ragionevolezza, e potremo finalmente osservare che finalmente quest'anno le carte in tavola sono cambiate. Dopo tre anni di tentativi la sempre vigile federazione svedese è riuscita a far approvare una mozione per cui AGI e FIGG dovranno scegliere insieme il rappresentante italiano da mandare al mondiale. Ovviamente la mozione non dice

come, non dà indicazioni e si affida alla ragionevolezza delle due associazioni; al che io mi chiedo: ma se in tre anni non si sono messi d'accordo nemmeno per evitare di sovrapporre i pochi tornei che organizzano, quale miracolo dovrebbe succedere perché si mettano d'accordo adesso?

No, insisto a ragionare, e invece avevo promesso di lasciare da parte qualsiasi singulto di ragionevolezza. Cerchiamo quindi di continuare: finalmente dopo tre anni in cui si è parlato di tutto e di niente si ritorna al nocciolo originario del problema. Non democrazia, non trasparenza, non statuti e nemmeno regolamenti. Solo e semplicemente la scelta di chi farà quel bel viaggio, completamente speso, a giocare il campionato mondiale per l'Italia in Giappone ogni anno (giusto per i pochi fortunati che ancora non sono aggiornati, proprio da questo problema era iniziata la sequenza di eventi che ha portato alla scissione della FIGG).

AGI e FIGG devono decidere insieme... e qui arriva il bello: non possono.

La FIGG, a seguito dei problemi che hanno portato alla scissione di qualche anno fa, ha tempo addietro cambiato le sue regole

riguardo la selezione del rappresentante da mandare in Giappone rendendole estremamente rigide ed affidando la loro applicazione a una sorta di garante esterno al consiglio direttivo, il nostro buon Paolo Montrasio, il quale però ha una libertà di movimento estremamente ristretta, visto che non può far altro che applicare queste regole e indicare il rappresentante in base ai punti raccolti in questo e nei precedenti campionato italiani.

Possibilità di soluzione ce ne sono quindi pochissime, e solo per fare un esempio: la FIGG potrebbe in primo luogo aprire il prossimo campionato italiano a tutti, convincere l'AGI che a queste condizioni è ragionevole accettare quel meccanismo di selezione, convincere l'assemblea che è ragionevole cancellare tutti i punti nel mondiale accumulati negli anni precedenti (a proposito, quale è la ragione per cui la classifica dei punti per la selezione del rappresentante non è pubblica sul sito FIGG?) e quindi fare la selezione solo sulla base del campionato di quest'anno.

Sarò pessimista, ma AGI e FIGG *don't have a snowball's chance in hell* (e scusatemi l'uso di una lingua straniera su una rivista italiana) di risolvere la situazione.

Annunci e Tornei

Per la prima volta nella storia qualcuno finalmente ha chiesto a ETG di dare pubblicità ad un torneo, e volentieri lo facciamo. Due annunci su questo numero di ETG:

1) Il Go Club di Pisa è lieto di annunciarvi che il 21 e 22 settembre 2002 si terrà il 3° Torneo Pisano di Go. Quest'anno il torneo si terrà in un contesto pressoché ideale: il verde e la tranquillità della Fattoria di Colleoli (<http://www.colleoli.it>), in una splendida zona collinare nel cuore della Toscana, a due passi da Pisa e Firenze.

Per ulteriori informazioni consultare la pagina web del torneo:

<http://ercolino.cnuce.cnr.it/go/torneo3.html>.

2) Piel Slawek, intervistato sull'ultimo numero di ETG, suggerisce di dare un'occhiata al sito www.go.art.pl/wroclaw. Si tratta del sito in un torneo in Polonia, con premi in denaro importanti (4000-5000 Euro di montepremi) che dovrebbero attirare molti top player europei. Se ne avete l'occasione non mancate di partecipare!

SILVER STONE, ANNO II

di Luca Oriani

Per avere i primi risultati da tornei validi per la Silver Stone di quest'anno abbiamo dovuto aspettare alcuni mesi: nessun torneo a Firenze (per il momento) e nessun torneo primaverile a Milano, le prime sfide per la coppa Italia si sono svolte a Varese e Bari.

A Varese la vittoria è andata a Yang Nong, una nuova conoscenza per i goisti italiani, Seconda classificata al torneo è Raffaella Giardino. Tuttavia, avendo disputato meno della metà dei turni in programma, non le vengono assegnati i 10 punti per il trofeo Silver Stone, come da regolamento.

10 punti che quindi si aggiudica Cristiano Garbarini: considerando la sua propensione a viaggiare per giocare a Go e la sua rapida crescita goistica, Cristiano è uno dei miei favoriti per la vittoria finale.

Seconda posizione e 6 punti per il trofeo Silver Stone vanno a Paolo Montrasio, che dopo il buon piazzamento nella classifica finale dello scorso anno si candida anche lui alla vittoria finale

I rimanenti punti se li spartiscono Fulvio Savagnone (4), Neil Mitchison (3), Mirco Nanni (2) e Alex Albore (1).

Prossimi tornei per il trofeo Silver Stone 2002

III Torneo pisano di Go, Pisa, 21-22 settembre

XXIII Campionato Italiano, Bologna, 12-13 ottobre

III Campionato Italiano Open AGI, Roma, 13 novembre

IX M. Brambilla Memorial, Fujitsu Qualifier, Milano 6-8 dicembre

Il secondo appuntamento valido per la Silver Stone è stato il torneo di Bari. La vittoria se la sono giocata Alberto Rezza e Paolo Montrasio, con il giocatore romano che alla fine è riuscito a spuntarla. 10 punti quindi ad Alberto e 6 a Paolo (che con i 6 di Varese si è portato a 12 punti in testa alla classifica). Terza una rediviva Francesca Mauri (4) punti, mentre per le posizioni di rincalzo si sono spartiti il bottino Riccardo Vecchietti (3), Giuseppe de Buoi (2) e Emanuele Cisbani (1). Da regolamento il torneo di Bari di quest'anno ha avuto un numero di partecipanti che

preverebbe l'assegnazione di un punteggio ridotto, ma visto l'esiguo numero di tornei e lo sforzo organizzativo prodotto, oltre a una partecipazione da numerosi club e di due giocatori fra i più forti italiani, abbiamo deciso di assegnare punti pieni ai partecipanti.

I prossimi appuntamenti confermati dovrebbero essere Pisa (21-22 settembre), il XXIII campionato italiano a Bologna (12-13 ottobre), il campionato italiano open 2002 dell'AGI a Roma (1, 2 e 3 novembre) e il Fujitsu Qualifier del 6-8 dicembre a Milano.

Classifica Provvisoria Trofeo Silver Stone 2001

Giocatore	Varese	Bari	Pisa	Bologna	Roma	Milano	Totale
Paolo Montrasio	6	6	-	-	-	-	12
Cristiano Garbarini	10	-	-	-	-	-	10
Alberto Rezza	-	10	-	-	-	-	10
Fulvio Savagnone	4	-	-	-	-	-	4
Francesca Mauri	-	4	-	-	-	-	4
Neil Mitchison	3	-	-	-	-	-	3
Riccardo Vecchietti	-	3	-	-	-	-	3
Mirco Nanni	2	-	-	-	-	-	2
Giuseppe de Buoi	-	2	-	-	-	-	2
Alex Albore	1	-	-	-	-	-	1
Emanuele Cisbani	-	1	-	-	-	-	1

Coppa Italia 2002



di Luca Oriani

Prosegue lo svolgimento dei gironi eliminatori della Coppa Italia 2002, con un andamento abbastanza simile a quello dello scorso anno: una maggiore speditezza per il girone Nord, e qualche problema organizzativo per il girone Sud. Dal punto di vista agonistico, la manifestazione è ancora più interessante dell'edizione precedente. Nel girone Nord dopo le vittorie del KIT su Varese e del club del Tortellino su Milano (AGI), il secondo turno ha riportato la situazione in perfetto equilibrio, con le rivincite dei club di Milano e Varese. L'ultima giornata deciderà quindi la qualificazione al secondo turno con gli scontri diretti Milano-Varese e KIT-Tortellino. Milano e Varese, i miei favoriti per la qualificazione prima dell'inizio del torneo, si sono complicati la vita con le sconfitte del primo turno e adesso uno dei due club si prepara a lasciare anzitempo la manifestazione. Il Tortellino e il KIT si giocheranno la qualificazione fra loro, ma possono in ogni caso ritenersi soddisfatti per i risultati fin qua` ottenuti.

Come detto, più complessa è la situazione del girone Sud, anche perché sono al momento in fase di svolgimento ben tre incontri. Il primo turno ha visto le vittorie di Roma su Napoli e

di Pisa (ancora imbattuta dopo due anni di coppa) su Firenze.

Per il secondo turno la sfida fra i Gladiatori di Roma e Firenze non è ancora iniziata, mentre Pisa è a un passo dalla vittoria con il club di Napoli e conduce per 4-2.

A complicare ulteriormente le cose, le squadre hanno già iniziato gli incontri della terza giornata, con Pisa e Roma ferme sul 3-3 e Firenze in vantaggio su Napoli per 1-0.

Se si cerca di districarsi in mezzo a questa confusione di incontri parzialmente disputati si può vedere che Napoli, finalista lo scorso anno, è alle soglie dell'eliminazione. Firenze, Pisa e Roma possono tutte in teoria finire a 2 punti e quindi aspirano ancora alla qualificazione. La situazione stessa di Pisa, con due punti praticamente in tasca, non è del tutto confortevole: se venisse sconfitta nello scontro con Roma (sono sul 3-3) potrebbe essere ancora teoricamente eliminata in caso di vittoria di Firenze sia su Napoli che su Roma.

Vista la situazione e i risultati iniziali, è tuttavia facile pronosticare Pisa come favorita per la qualificazione, seguita da Roma e da Firenze che ormai non deve sbagliare assolutamente nulla.

Girone Nord

Varese

Il Tortellino (Bologna)

Milano

KIT

Girone Sud

Najokata (Napoli)

Gladiatori (Roma)

Pisa

Firenze

Che dire, non resta che aspettare e stare sintonizzati sul sito della coppa (sempre più bello ed aggiornato) a http://utenti.lycos.it/agi/coppaitalia_2002/index.html.

Go Master Italia 2002

Anche se forse nessuno se ne è accorto ad eccezione degli otto partecipanti, l'edizione numero 3 del GMI è in pieno svolgimento. Il termine "pieno svolgimento" è effettivamente poco adatto a una manifestazione che nelle passate edizioni ha raccolto un ruolino di marcia assolutamente non invidiabile: nessuna edizione è stata conclusa con tutti gli incontri disputati, e su 16 partecipanti (8 per anno) solo due hanno completato tutti i loro incontri. In un disperato tentativo di rianimazione, quest'anno Paolo Montrasio (rimasto solo come organizzatore) ha cercato di ridare vita al torneo con una nuova formula: non più un girone all'italiana in cui ogni giocatore deve disputare sette partite, ma un sistema ad eliminazione diretta organizzato su tre turni (quarti di finale, semifinali e finale). L'interesse per la manifestazione è ormai sceso a livelli molto bassi, tanto che probabilmente nessuno dei nostri lettori ha idea di come stia procedendo il torneo. Quello che Paolo spera è che se i quarti di finale si svolgeranno regolarmente, forse l'interesse per gli ultimi due turni aumenterà

(e con esso lo spazio che noi dedicheremo alla manifestazione...).

I quarti di finale si stanno ancora disputando, con questi risultati: Dejan Stankovic ha superato 2-0 Raffaella Giardino, Yin Lin ed Enzo Pedrini conducono 1-0 rispettivamente su Ramon Soletti e Yoo-Sung Che. Paolo Montrasio e Ikeji Hiroshi sono invece nel mezzo di una difficilissima partita. Ikeji-san infatti è rientrato in Giappone e per ragioni tecniche non può collegarsi ad alcun go server. Questo e le 7 ore di differenza rendono lo svolgimento della partita abbastanza epico (si gioca via *instant messenger*). Purtroppo, commenta Paolo, "anche quest'anno il Go Master non procede bene. La nuova formula sembrava aver riscosso un grosso successo tra i giocatori, motivandoli come non mai. Alla fine però resta il fatto che evidentemente i goisti vanno rincorsi e pungolati. Peccato!"

Vedremo come andrà a finire, sempre che vada a finire.

Per informazioni:

<http://gomasteritalia.tripod.com>



**Go
Master
Italia
2002**

Non solo ETG... l'American Go Journal

ETG è una rivista giovane e di scarsa esperienza: quale modo migliore di crescere che andare in giro per il mondo a cercare di imparare dai migliori? Abbiamo iniziato questo nostro viaggio alla scoperta delle riviste di Go dagli Stati Uniti, intervistando il responsabile del prestigioso American Go Journal

di Luca Oriani

Luca Oriani. Chris, potresti raccontarci come e quando è nato l'American Go Journal (AGJ) e come è cresciuto nel corso degli anni? Ci piacerebbe conoscere qualcosa sulla storia di questa rivista.

Chris Garloch. L'American Go Journal è apparso per la prima volta nel 1949 e da allora è stato pubblicato con cadenza quadrimestrale salvo una breve pausa negli anni sessanta. Il mio primo incarico è stato quello di reimpaginare completamente la rivista, sia in termini di contenuto che di layout. Quello che voglio è un magazine che interessi il giocatore esperto come quello alle prime armi, e che sia esteticamente elegante come il gioco stesso del Go. Nulla mi rende più felice che quando delle mogli non giocatrici mi confessano che adesso leggono la rivista.

LO. Quando hai iniziato a lavorare per l'AGJ, e quando del tuo tempo libero è speso lavorando alla rivista?

CG. Sono diventato redattore (il termine editor è stato tradotto in questa intervista con "redattore" N.d.R.) della rivista nel 1997 e ho iniziato il settimanale eJournal (vedi box a lato per informazioni sulle due pubblicazioni e sulle loro differenze) nel 2001. L'eJournal richiede all'incirca un'ora di lavoro tutte le settimane per l'uscita al lunedì, più circa una trentina di minuti al giorno per leggere/rispondere a varie mail.

LO. Qual è l'ammontare totale di risorse dedicate dall'AGA (American Go Association) alla preparazione e pubblicazione dell'AGJ? Quante persone sono coinvolte e quali sono i loro compiti principali?

CG. L'AGA spende circa \$30,000 all'anno sulla rivista (per confronto il totale delle spese di FIGG ed AGI in Italia per la pubblicazione di una rivista è \$0 annui N.d.R.), principalmente spese di stampa e spedizione. Abbiamo un team di più di due dozzine di persone che contribuiscono alla rivista, includendo l'assistant editor Bill Coob, tre redattori e vari giocatori professionisti e amatori che contribuiscono con i loro articoli (columnists).

Gli articolisti sono pagati con delle cifre simboliche per il loro lavoro, mentre il resto dello staff è completamente volontario, me incluso.

LO. Potresti descriverci come ogni numero dell'AGJ viene creato, una sorta di guida passo-passo a "come realizzare la tua copia perfetta dell'AGJ"?

CG. Il trucco è avere una combinazione di sezioni presenti su ogni numero e su cui possiamo sempre contare, e poi incoraggiare i lettori a contribuire con altre proposte. Abbiamo un programma di pubblicazione per un anno, con le scadenze per cui i vari articoli e contributi devono essere ricevuti, mentre altro materiale come resoconti di tornei e commenti a materiali egoistici sono presi dall'eJournal. Chiediamo anche sempre agli organizzatori dei tornei e agli organizzatori dei club di inviarci foto delle manifestazioni: il Go è altrettanto sulle persone che lo giocano che sul gioco stesso.

LO. Quante copie di ogni numero vengono stampate? C'è una tendenza alla crescita o il numero di membri dell'AGA è più o meno stabile in questi ultimi anni?

CG. Vengono stampate 2500 copie di ogni

numero. Il numero di soci dell'AGA è rimasto stabile attorno a 1500 per molti anni, ma sembra esserci un sensibile trend di crescita quest'anno grazie alla notevole esposizione del gioco nel film *A Beautiful Mind* e grazie a una nuova sezione per soli soci dell'eJournal con all'interno partite commentate. Vale la pena di notare che l'eJournal ha 4000 iscritti, più del doppio dei membri dell'AGA. La sfida adesso è trasformare questi abbonati all'eJournal in soci dell'AGA.

LO. Qual è secondo te l'importanza per l'AGA di pubblicare l'AGJ?

CG. La rivista è la pubblicazione ufficiale dell'AGA: dà una voce e un punto di incontro e discussione per l'intera comunità goistica americana.

LO. C'è qualche numero che ricordi con maggiore affetto, che abbia avuto qualche significato particolare per te?

CG. L'ultimo numero è sempre il mio favorito, perché rappresenta gli ultimi tre mesi di lavoro della mia vita. Naturalmente, una volta che finalmente esce sono già completamente immerso nel successivo...

L'AGA gestisce due differenti pubblicazioni. L'American Go Journal è la rivista storica del Go americano e viene pubblicato ogni quattro mesi e spedito via posta ad abbonati in tutto il mondo. Per ricevere la rivista è sufficiente iscriversi al sito dell'AGA (www.usgo.org). Il costo di una iscrizione per un anno (che include quattro numeri della rivista) è di 35\$ per giocatori residenti al di fuori degli Stati Uniti. L'AGJ è una rivista importante e di elevata qualità, che non dovrebbe mancare alla libreria di nessun Go club: il modesto consiglio che posso darvi è di fare almeno una iscrizione per il vostro Go club e poi lasciare la rivista a disposizione dei vari altri giocatori.

La seconda pubblicazione dell'AGA è altrettanto interessante: estremamente più giovane dell'AGJ (è nata solo nel 1997), l'eJournal è un settimanale inviato via mail agli abbonati. Ricevere questa pubblicazione è gratuito, e per farlo è sufficiente registrarsi con il proprio indirizzo email al sito dell'AGA. Vale la pena di notare che si tratta di una pubblicazione in formato testo, che quindi non rischia di creare problemi a nessun server di posta (le dimensioni sono estremamente ridotte). L'eJournal contiene varie informazioni ed articoli, ed essendo gratuito è assolutamente obbligatorio per ogni goista! Se poi siete anche abbonati all'AGA, l'eJournal contiene una sezione supplementare per soli membri con partite commentate: uscendo tutte le settimane, diviene in questo modo un ideale strumento di studio ed aggiornamento per tutti i goisti.

A Beautiful Mind

Durante la visione di questo splendido film, all'occhio attento del vostro cronista non è sfuggito un erroruccio... curiosi di sapere quale?

di Massimiliano Zecca

Nei primi minuti del film "A Beautiful Mind", (si veda la scheda a lato), uscito pochi mesi fa, il protagonista, John Forbes Nash JR (magistralmente interpretato da Russel Crowe), gioca una partita a Go con un suo collega dell'università di Princeton. Chiacchierando del più e del meno, John commette un erroraccio e un suo grosso gruppo viene catturato... L'errore è di tale portata che John fugge, ribaltando goban e pietre... E sin qui nulla di strano (a parte la poca sportività del protagonista!), a tutti noi è capitato in partita di commettere erroracci tali da compromettere partite abbondantemente vinte. [Tra l'altro, questa cosa non capita solo a noi comuni mortali, visto che anche Ryu Shikun, 7p ha buttato alle ortiche la 5° partita del 26° Kisei contro O Rissei, 9p, giocata lo scorso 20 febbraio, quando alla mossa 298 si è dimenticato di connettere un gruppo di pietre in atari e ha quindi dovuto abbandonare una partita che stava vincendo di 4,5 punti. Mah! N.d.R.]

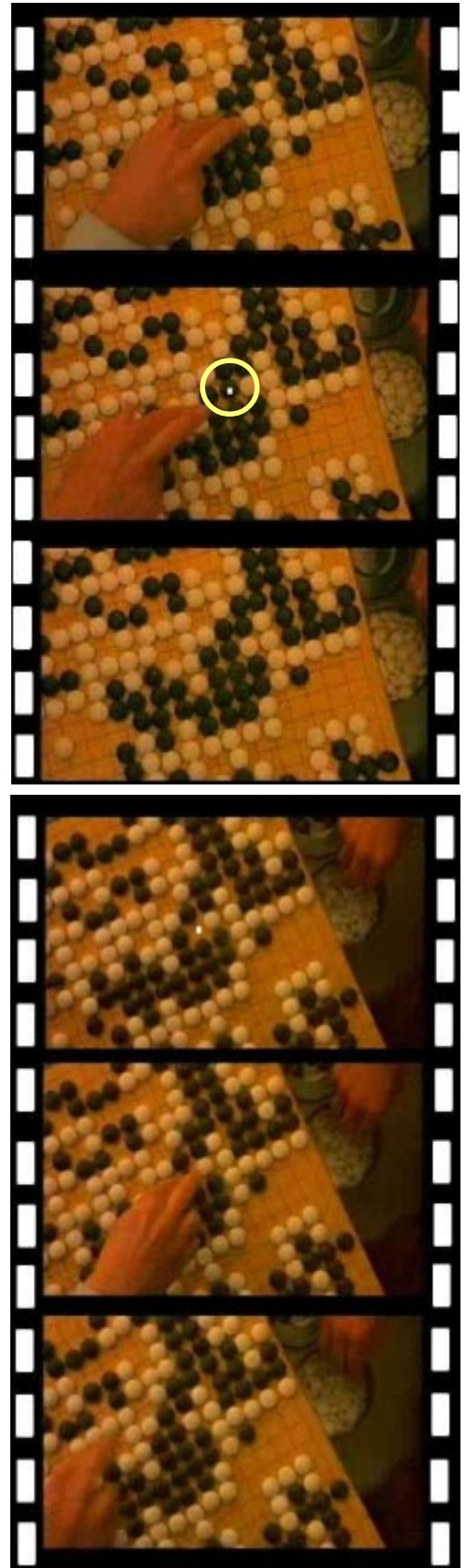
Ma torniamo al film. Dopo questa partita (o forse proprio a causa sua?) John, brillantissimo matematico, scende verso gli inferi della schizofrenia: visioni, paranoie, elettroshock e psicofarmaci. Questa sua ossessione lo porterà sull'orlo della follia, e solo l'amore per sua moglie Alicia, col tempo, gli permetterà di opporsi a questa sua malattia, sino ad arrivare al premio Nobel per la sua "analisi degli

equilibri nella teoria dei giochi non cooperativi" nel 1994 (John Nash è tuttora professore a Princeton).

Ma cos'è stato a far germogliare il seme della schizofrenia nella brillante mente di John Nash? Qual è stato il perverso meccanismo che ha innescato questo processo? Forse - come qualcuno ha scherzosamente ipotizzato sulle mailing list italiane di Go - la causa è proprio da ricercarsi in quell'unica, maledetta partita di Go.

Infatti in quella partita qualcosa di strano è effettivamente successo, anche se ai più è sfuggito... qualcosa di tanto strano da incrinare il fragile equilibrio della mente del geniale Nash. Analizzando infatti la partita, il goban viene inquadrato un paio di volte per intero o quasi. Nella prima scena (i tre fotogrammi in alto) John ha appena giocato la pietra evidenziata, connettendo due suoi gruppi. Dopo una trentina di secondi di film, molte mosse dopo nella partita, il goban viene di nuovo inquadrato e - sorpresa! - la pietra giocata prima adesso non c'è più, e quindi il povero John è costretto a rigiocarla per garantire la connessione tra i suoi gruppi... Inoltre, guardando bene la situazione globale del pezzo di goban inquadrato, tutte le altre pietre sono al loro posto (c'è una pietra nera in più in basso a sinistra).

E ci credo che John Nash è impazzito! Chiunque, al suo posto, avrebbe fatto altrettanto. O no? ☺





La scheda del film

Titolo originale: A Beautiful Mind

Nazione: USA

Anno: 2001

Genere: Drammatico/Romantico

Durata: 134'

Regia: Ron Howard

Cast: Russell Crowe, Jennifer Connelly, Ed Harris

Produzione: Brian Grazer, Ron Howard

Distribuzione: UIP

Uscita: 15 Febbraio 2002 (cinema)

La trama

1974: Il giovane John Nash (interpretato da Russel Crowe) arriva nell'università di Princeton per compiere la specializzazione post laurea in matematica. Il dipartimento di matematica è ricco di talentuosi studenti in competizione tra loro per la fama ed il successo, ma Nash è letteralmente ossessionato da un unico proposito: trovare un'idea veramente originale.

A soli 22 anni, dopo aver dato luce all'equilibrio di Nash e contraddetto 150 anni di teorie matematiche ed in particolare le teorie di Adam Smith, padre dell'economia moderna, John Nash si vede schiudere di fronte a sé tutte le porte e gli viene offerto l'ambitissimo posto di ricercatore e professore all'università. Il grave male della schizofrenia si abbatte sulla sua splendida mente, capace di brillanti e continue intuizioni, ma la sua forza e l'amore della moglie Alicia Larde (Jennifer Connelly) gli permettono di superare tutte le sofferenze.

Go-kurso en Esperanto!

Il primo articolo in lingua straniera ad apparire su Easy To GO!... In una lingua molto, molto particolare.

di Francesco Reale

Dum la lasta IJF (Internacia Junulara Festivalo), kiu estas la jara esperantista renkontigho organizata en Italio dum la Paska semajno, mi havis la plezuron kaj la honoron gvidi go-kurson por komencantoj.

Kiel vi diras? Vi ne parolas esperanton!
Come dite? Non parlate esperanto!?

Vi ech ne scias, kio ghi estas?
Non sapete neanche cos'è?

Do mi devas fari la tradukon!
Allora devo fare la traduzione!

Do, por tiuj kiuj ne scias, Esperanto estas lingvo kreita
Dunque, per chi non lo sapesse, l'Esperanto è una lingua creata

antaw pli ol unu jarcento por esti ilo
più di un secolo fa per essere uno strumento

por internacia komuniko, multe pli facila
per la comunicazione internazionale, molto più facile

ol la naturaj lingvoj. Kaj fakte estas tiel.
delle lingue naturali. E di fatto è così.

(Por eventualaj interesighantoj, estas informoj
(Per chi fosse interessato, ci sono delle informazioni

en la informa kadro).
nella scheda informativa).

Hodiawe estas centoj da miloj (aw eble milionoj)
Al giorno d'oggi ci sono centinaia di migliaia (o forse milioni)

da parolantoj en la tuta mondo, kaj chiuware estas
di parlanti in tutto il mondo, e ogni anno ci sono

multaj esperantistaj kongresoj kaj aliaj renkontigxoj, unu el kiuj
molti congressi e altri incontri esperantisti, uno dei quali

estas organizata en Italio dum la Paska semajno.
viene organizzato in Italia durante la settimana di Pasqua.

Kaj do mi estis diranta ke dum la lasta festivalo
E dunque stavo dicendo che durante l'ultimo festivalo

mi gvidis go-kurson por komencantoj. (Prie, mi volas
ho tenuto un corso di go per principianti. (Al riguardo, voglio

danki la FIGG pro la gobanoj, Nikoleta-n kiu sendis ilin,
ringraziare la FIGG per i goban, Nicoletta che li ha spediti,

Max kaj la Pizanojn pro la 9x9-oj
Max e i Pisani per le 9x9,

mian kuzon kiu pruntedonis al mi 5 ewrojn,
mio cugino che mi ha prestato 5 euro,

kaj Uga-n kiu estas chiam tre helpema).
e Uga che è sempre molto disponibile).

Cheestis chirkaw dekkvin personoj: sukcesego! (unu dekonon
C'erano circa quindici persone: un successone! (un decimo

de chiuware partoprenantoj). Mi unue parolis rapide pri la origino
di tutti i partecipanti). All'inizio ho parlato brevemente dell'origine

kaj la historio de la ludo, kaj poste mi klarigis la regulojn
e della storia del gioco, e dopo ho spiegato le regole

kaj mi ludigis ilin (sur 9x9, kompreneble).
e li ho fatti giocare (sulla 9x9, ovviamente).

Sed goo havis grandan sukceson ankaw ekster la lecionoj,
Ma il go ha avuto un grande successo anche al di fuori delle lezioni,

char chiuware (chefe vespere) estis personoj kiuj
visto che ogni giorno (soprattutto di sera) c'erano persone che

ludadis en la hotela halo, kaj kelkfoje estis iu
giocavano nella hall dell'albergo, e a volte c'era qualcuno

kiu min serchadis por peti kromajn klarigojn,
che mi cercava per chiedere ulteriori spiegazioni,

aw por pli bone kompreni la regulojn kiujn iu alia diris al li!
o per capire meglio le regole che gli aveva detto qualcun altro!

Estis ankaw du junegaj francaj fratinoj (dek kaj dektri jar-aghaj),
C'erano anche due giovanissime sorelle (di 10 e 13 anni),

kiuj lernis la ludon tre rapide,
che hanno imparato il gioco molto in fretta,

sed la plej lerta shajnis zagreba matematikistino,
ma la più brava sembrava una matematica di Zagabria,

kiu baldaw komencis ludi ankaw sur 19x19!
che ha presto cominciato a giocare anche sulla 19x19!

Do mi esperas ke dum la venontaj festivaloj
Dunque spero che nei prossimi festival

oni dawrigos ludi, kaj dum la IJF de la venonta jaro
si continui a giocare, e all'IJF dell'anno prossimo

oni povus organizi turniron, aw meznivela kurso,
si potrebbe organizzare un torneo, o un corso intermedio,

invitante iujn lertajn ludantojn!
invitando alcuni giocatori forti!

En Italio, law tio kion mi sukcesis scii, mi estas la ununura
In Italia, per quello che sono riuscito a sapere, io sono l'unico

goisto esperantisto (krom nia Tami, kiu konas la movadon,
goista esperantista (a parte la nostra Tami, che conosce il movimento,

sed (ankoraw) ne parolas la lingvon),
ma (ancora) non parla la lingua),

sed mi scias ke en Japanio estas la JEGA
ma so che in Giappone esiste la JEGA

(Japana Esperantista Go-Asocio, <http://isweb12.infoseek.co.jp/art/jega/>)
(Associazione Esperantista Goista Giapponese)

kiu celas disvastigi esperanton per goo
che ha lo scopo di diffondere l'esperanto attraverso il go

kaj goon per esperanto.
e il go attraverso l'esperanto.

Mi esperas ke baldaw, se iuj esperantistoj farighos goistoj,
Spero che, se alcuni esperantisti diventeranno goisti,

kaj iuj goistoj farighos esperantistoj,
e alcuni goisti diventeranno esperantisti,

ni povos krei similan asocion ankaw en Italio!
potremo creare una simile associazione anche in Italia!

Por konkludi, mi volas diri ke mi rimarkis multajn similajhojn inter
Per concludere, voglio dire che ho notato molte somiglianze tra

chi-tiuj du mondoj: en ambaw mi trovis tre agrablan etoson,
questi due mondi: in entrambi ho trovato una piacevolissima atmosfera,

mi konis multajn interesajn personojn kaj mi tuj sentis min hejme,
ho conosciuto molte persone interessanti e mi sono subito sentito a casa

eble ankaw char en ambaw mondoj ni sentas nin unuigataj de speciala
forse anche perché in entrambi i mondi ci si sente accomunati da una speciale

trajto kiun oni scias esti sufiche malofta.
caratteristica che si sa essere piuttosto rara.

Scheda di approfondimento

La prima cosa da dire è che esistono diversi studi linguistici che hanno mostrato come per raggiungere uno stesso livello di conoscenza della lingua, l'esperanto richiede un tempo che è mediamente dieci volte inferiore a quello delle lingue naturali. Questa facilità di apprendimento dell'esperanto è dovuta alla sua logicità, regolarità (non ci sono eccezioni) ed economicità (bastano poche radici per formare molte parole).

Ma vediamo qualcosa della sua grammatica.

Riguardo alla fonetica, ci sono 28 lettere: a ogni lettera corrisponde un solo suono, e a ogni suono corrisponde una sola lettera.

Per le lettere diverse dall'italiano: C si pronuncia come la "z" di "azione" (come in molte lingue slave), G come la "g" di "gatto", GH (la vera scrittura sarebbe G con sopra un accento circonflesso, ma per ragioni tipografiche in questi casi si sostituisce il circonflesso con un H posposta) come la "g" di "genio", H come la "h" dell'inglese "happy", J come la semiconsonante "i" di "ieri", JH come la "j" del francese "jardin", SH come la "sc" di "scena", W (si dovrebbe scrivere U con sopra un accento) come la semiconsonante "u" di "uomo", e infine Z come la "s" sonora di "sdraio".

Riguardo l'accento, tutte le parole sono piane, cioè hanno l'accento sulla penultima sillaba (quindi sulla penultima vocale).

Riguardo le parti del discorso: tutte le parole che finiscono in "o" sono sostantivi (TELEFONO = telefono, ma in esperanto l'accento è sulla prima "o"), quelle che finiscono in "a" sono aggettivi (TELEFONA = telefonico), quelle in "e" sono avverbi (TELEFONE = telefonicamente), quelle in "i" sono infiniti (TELEFONI = telefonare).

Il sistema verbale, poi, è semplicissimo: il soggetto è obbligatorio (come in inglese e francese), ma la desinenza cambia solo per il tempo o il modo e non per la persona (MI TELEFONAS = io telefono, VI TELEFONAS = tu telefoni, ..., MI TELEFONIS = io telefonai o io ho telefonato, ecc.) e quindi "as" è la desinenza

del presente, "is" del passato, "os" del futuro, "us" del condizionale, "u" dell'imperativo-congiuntivo.

Come avete notato dalla sola radice "TELEFON", che come tutte le radici non cambia mai, abbiamo formato tantissime parole, e se ne formano moltissime altre considerando che in esperanto ci sono molti affissi (prefissi e suffissi) con i quali si possono "costruire" le parole.

Per esempio JUNA vuol dire "giovane" (aggettivo), allora MALJUNA = vecchio (agg.) (il prefisso MAL esprime senso opposto), JUNULO = ragazzo (il suffisso UL vuol dire "persona"), JUNULINO = ragazza (il suffisso IN rende femminile, come in italiano "gallina, regina, eroina"), MALJUNULOJ = vecchi (sostantivo) (il suffisso J serve per formare il plurale), MALJUNULINOJ = vecchie (sost.), e così via.

Un'altra grande facilitazione è che ogni complemento ha la sua preposizione e viceversa, non come in italiano, inglese, latino, ecc. in cui ogni preposizione può voler dire 3-4 cose diverse a seconda del contesto.

Per non parlare del sistema numerico, dei correlativi, dei participi, e di altre cose tutte estremamente facili e logiche.

Se qualcuno fosse interessato ad ulteriori approfondimenti, può vedere in internet:

<http://digilander.iol.it/esperantovenezia/lingvo/lingua03.html>
<http://www.geocities.com/Athens/Aegean/8432/itala/htm.htm>

o acquistare:

il "Manuale di Esperanto" di Bruno Migliorini, pubblicato da COEDES, Milano 1995, o il libretto tascabile (200 pagine) di conversazione "Parlo Esperanto" dell'editrice Vallardi.

Entrambi i libri costano intorno ai 10 euro.

Il primo si può acquistare ordinandolo alla COEDES (Via Villorosi 38, 20143 Milano; e-mail: f.esp.it@infinito.it).

Il secondo si può acquistare (o richiedere, se non lo avessero in negozio) in tutte le librerie italiane.

Un giorno, all'improvviso...

Inizia in questo numero una nuova rubrica di interviste fantastiche a grandi personaggi del Go attuale e passato. Naturalmente il pensiero di questi grandi del Go viene direttamente dalle loro parole, e tutti i riferimenti necessari ad approfondire quanto troverete in questa rubrica sono raccolti alla fine della *fanta-intervista*.

di Massimiliano Zecca

L'aver tenuto e coordinato i corsi di Go in rete, quest'anno, mi ha fatto spesso chiedere quali fossero le cose migliori da insegnare ai miei allievi, e in che modo fosse meglio farlo. Una risposta univoca probabilmente non c'è: ciascun giocatore di Go, dal principiante poco più che assoluto al più forte giocatore professionista, ha le sue idee, in proposito, e cerca di trasmetterle a chi ha la ventura (o la sventura ☺) di giocare con lui.

Per avere un punto di vista autorevole, sono andato ad intervistare Sakata Eio, 9p e 23° Honinbo, tra le varie cose autore di una serie molto bella di libri di Go.

Massimiliano Zecca. Buongiorno Sensei. Spesso capita di sentirsi dire: "Sono un giocatore così debole che mi vergogno di me stesso, credo che per un po' smetterò di giocare sino a quando non diventerò più forte." Lei cosa ne pensa?

Sakata Eio. Nulla di più falso! Il fatto è che non ci si può aspettare di diventare più forti senza giocare. Così come avviene per ciascuna arte, non succede mai che uno diventa improvvisamente bravo da un giorno all'altro.

Imparare a giocare a Go può essere paragonato ad apprendere l'antica arte del Sumo. Il lottatore alle prime armi che si allena con un giovane campione cadrà immediatamente, ma immediatamente ritornerà su, per essere sconfitto e risollevarsi ancora per la sfida, dimostrando a tutti coloro che osservano la battaglia lo spirito indomito del campione, pur trascorrendo più tempo ad assaggiare la polvere del tappeto che i frutti della vittoria.

MZ. Quindi lei cosa consiglia al goista neofita?

SE. Allo stesso modo, nel Go, bisognerebbe affrontare tutti quanti, giocare con tutti e in ogni occasione, costruendosi una propria esperienza sul goban. Non è forse vero che quando uno viene deriso e schernito dagli altri componenti del club, questo diventa inesorabilmente più forte?

MZ. Vero, vero. Noi Dragoni di Pisa ne sappiamo qualcosa. Ridendo e scherzando, sfottendoci e prendendoci in giro, nell'arco di un solo anno dall'essere il Go Club più giovane d'Italia siamo diventati quello più forte (Campione Italiano Assoluto, Campione Italiano Blitz, e Campioni Italiani a squadre). Ma mi dica, sensei, esiste un metodo che si può seguire nell'apprendimento?

SE. Bisogna guardarsi dall'adesione senza senso ad una teoria della perfezione durante l'apprendimento. Per prima cosa uno padroneggia i Joseki, quindi conquista le aperture, e infine si rivolge verso il medio gioco. Questo ordine sembrerebbe essere sistematico, ma nessun giocatore con un minimo di sensibilità goistica presterebbe credito ad una simile teoria.

MZ. Ah ecco. Lei cosa ci consiglia, quindi?

SE. Si deve adottare un approccio più ampio, essere aperti a tutto, ed essere desiderosi di

provare qualsiasi cosa a portata di mano. Qualsiasi cosa si incontri, qualsiasi sia l'umore del momento, bisogna rivolgere la propria attenzione in quella direzione e investigare su tutto ciò che stimola il proprio interesse. Questo è un approccio sufficiente allo studio. Il Go è quel tipo di gioco che viene reso fresco e vivo da una simile attitudine.

E voi che ne pensate? Siete d'accordo con Sakata Eio?

(L'intervista, ovviamente, è frutto della mia fantasia. Il pensiero di Sakata Sensei è stato preso in prestito dal suo libro "Tesuji e Anti-Suji of Go," Sakata Series, Vol. 2, Yutopian, 1995).

Sakata Eio

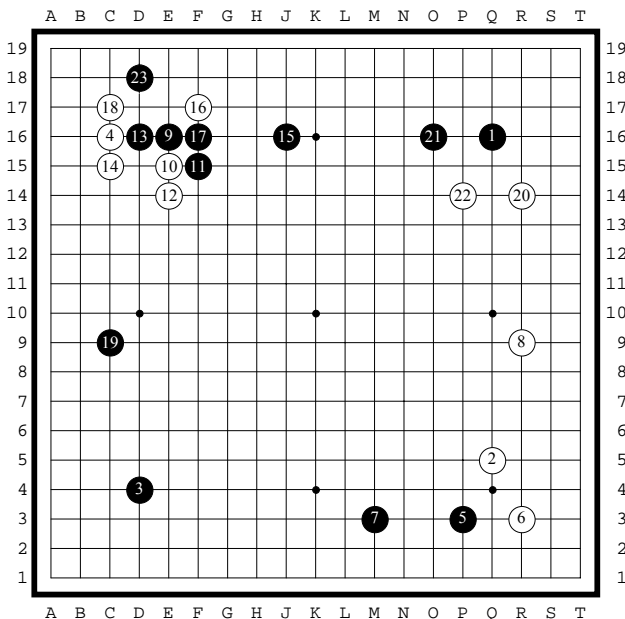
Nato il 15 febbraio 1920 a Tokyo Sakata Eio è uno dei più grandi genii della storia del Go. Diventa professionista nel 1935 ed inizia una carriera senza paragone per il numero di titoli vinti, ben 64 (record in Giappone). Tra le vittorie si contano numerosi Meijin, Honinbo, Judan e Oza. Dei titoli maggiori solo il Kisei non figura tra i suoi trofei, probabilmente perché è nato nel 1977 quando la carriera di Sakata aveva ormai

oltrepassato l'apice. Alcuni dei suoi scritti di Go sono stati tradotti in inglese. Sono *Modern Fuseki and Joseki* (2 volumi), *Middle Game of Go* e *Killer of Go*. Grazie alle sue sette vittorie consecutive nell'Honinbo Sakata ha assunto il titolo di Honinbo onorario, trasformato nel 1996 in 23° Honinbo. Sakata si è ritirato dall'attività agonistica il 15 febbraio 2000. (Fonte: *The Go Player's Almanac 2001*)

COPPA ITALIA 2002

Milano - Varese

Niall Mitchison (bianco) e Luca Oriani si affrontano in una partita della Coppa Italia 2002. Ramon Soletti ci offre un commento divertito delle imprese del varesino e del milanese.



5: Brutta mossa molto meglio e16, lato più lungo con pietra che chiama il kakari.

8: Tewari: con Br3 nero sceglie un lato dove fare un kakari e si sviluppa un joseki dove le possibilità di sviluppo di q16 sono diminuite e le due pietre nere non sviluppano d4.

9: Finalmente.

15: Mossa di ripiego e troppo vicina, meglio k16. Il joseki vero prevede hane e tagli ma è molto complicato.

16: Molto aggressiva, c6 o c9/10 sono lo sviluppo naturale.

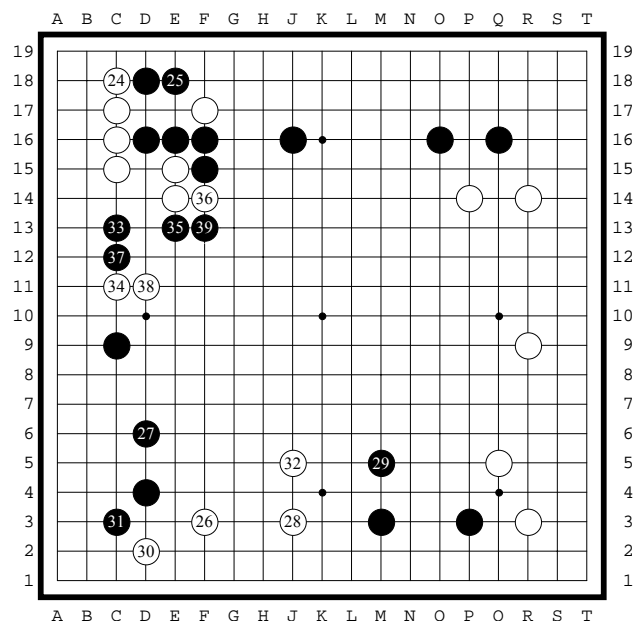
19: Buona estensione con ottimo senso dell'equilibrio, si poteva osare anche c10, ma io preferisco questa, complimenti.

20: Forse è il lato sbagliato, perché sviluppa una forma

già finita, invece con o17 l'eventuale estensione sarebbe diventata anche un attacco.

22: Appunto: bianco non ha continuazioni soddisfacenti, rimane Nq10 con l'appoggio di Nq13.

23: Dio esiste, ma si è distratto un attimo! Questa è una mossa grande di fine gioco: attacca, sviluppa moyo, quanti punti fa? Prego confrontare con f3/4 o c12 e al limite anche s16; pure q10 anche se prematura era meglio. Nel go si dice che le pietre devono andare verso l'esterno e non si intende l'orlo del Go-ban.

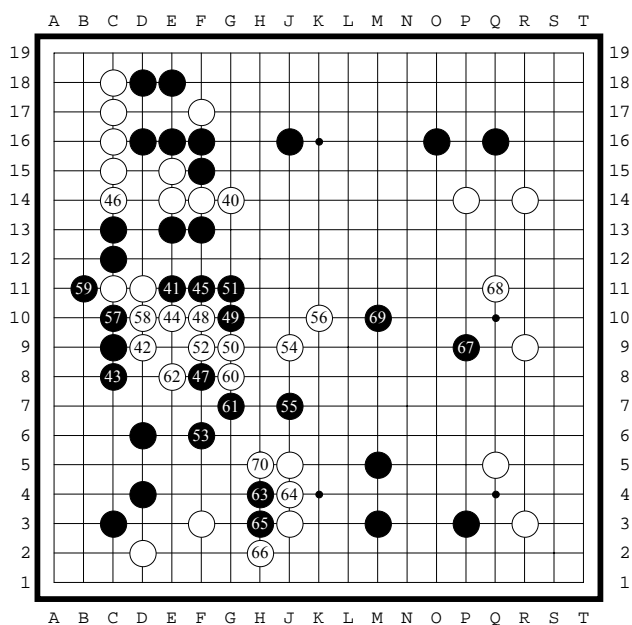


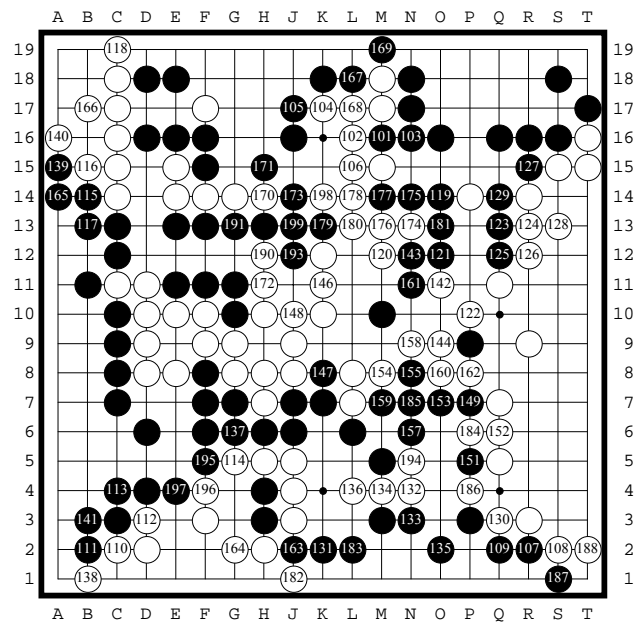
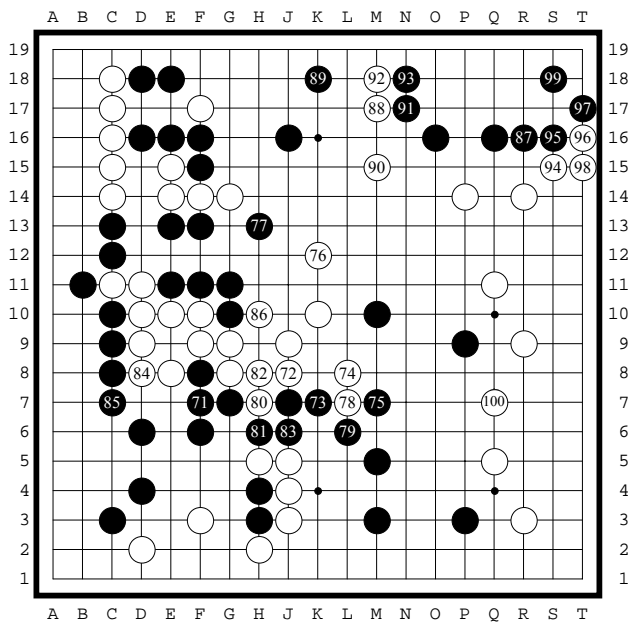
24: Certo che se poi uno risponde, allora diventa un bel kikashi, qui impariamo che l'aspetto psicologico conta molto anche via internet. Per bianco le mosse erano p9, f3, c11 e pure m17.

25: Devo dire qualcosa? Nero ha fatto un nodo di bambù, e a che scopo, dividere la povera pietra bianca? Cosa ci aspettiamo adesso da nero, g17?

- 26: Evviva si torna a giocare a Go!
- 27: Risposta difficile, io puntavo su h3 o e2, ma forse va bene anche questa.
- 28: Se bianco prima avesse scambiato d2 per c3, sarebbe diventato evidente quale dei due gruppi in basso era più stabile.
- 29: Ecco il problema, questa mossa fa molto molto poco; non fa punti non attacca, per questo preferivo la tenaglia.
- 31: Ovvio, prima di saltare nero doveva scambiare e3 per f4.
- 32: Qui è bianco che esagera, il suo gruppo è stabile, vuole catturare l'altro? Torniamo ai nostri bei p9, c11 o m17 e possibile anche r17 per poi regolarsi meglio sul da fare.
- 33: Troppo lunga di uno. Si è sente, ma quando bianco difende rimane lontana.
- 34: OK, a bianco piace combattere, se solo la nera 33 fosse stata una linea più indietro...
- 35: No NO No, kosumi, altrimenti perdi la possibilità di tagliare in d15, vedete il perché?
- 37: ABC del Go: quando si attacca non si gioca a contatto, non ci credo che non lo sapevate.
- 39: Ormai meglio fare un secondo bambù, nero non vuole bg14 etc perché poi serviranno a rovinare il

- territorio nero in alto.
- 41: OK, OK, è una bella forma, ma la si usa per scappare non per attaccare! Qui è bianco che ha invaso, mica nero!
- 46: Proprio necessaria? Non bastavano g9 o j14? Mi sembra lenta.
- 47: Sembra bella ma dallo sviluppo si capisce che è troppo lasca. Giocare c10 e poi collegare non è malvagio perché a bianco rimane uno gnocco senza forma da trascinare per il Go-ban.
- 51: Si doveva almeno fare doppio hane, questo vuol dire *scusami stavo scherzando!*
- 53: Male! Meglio s16, m16, q10 o per prudenza k10. Qui vogliamo attaccare, ma per poi fare cosa? Uccidere, non credo; fare territorio o invadere, ma dove?
- 54: Non è evidente che questa bianca possa servire a attaccare il gruppo in basso nero o aiutare a punire un'invasione sulla destra. In questo ultimo scambio chi ci ha guadagnato di più? Questo è il ragionamento chiave del Go, il vero segreto: scambiamo delle mosse e chi ne profitta di più vince.
- 55: Male: nero resta diviso e intanto crea forme deboli, e vai!
- 56: Perché non un altro ikkentobi?
- 59: Meglio tardi che mai, il secondo grande segreto del Go è che se non riesci a prevedere gli sviluppi stai schiacciato [in italiano: vola basso!, N.d.R.]. Guardate le bianche k10, j9 e confrontatele con le nere j7, f6. Io preferisco le bianche [questo è un altro esempio di analisi tewari, vedete mossa 5, N.d.R.].
- 62: Lenta molto lenta. Meglio m9 per difendere direttamente, p9 per aiutare da lontano, m17 per fare casino.
- 67: Cosa è successo? Nero si è accorto di un errore di lettura o nel go moderno c'è la nuova moda di fare le finte? Comunque questa è una bella mossa!
- 69: Ma allora nero vuole fare il furbo e uccidere bianco! Localmente la continuazione è r8, perché era sbagliata?
- Poi prima di questa mossa qualcuno ha contato?
- 70: MMMMHHHHH.





75: Altra innovazione: salto in modo che ci sia già una pietra pronta al taglio, forse è un metodo di dire dai, dai taglia se hai coraggio, un tipo di sfida psicologica.

77: NO NO nero vuole distruggere, altro che Conan il Barbaro. Cazzo [uno degli accordi con Ramon è che non lo censureremo mai, N.d.R.] vai in k14, fallo andare a connettere e poi gioca n14 che fai una barca di punti. Nel go vince chi fa più punti non chi fa mosse più cool [ossia, in italiano, figo. N.d.R.].

86: Dio perchè dopo i kikashi che ti assicurano un occhio non ti tuffi con piacere in k14?! Accetta l'invito a vivere nel mezzo del suo potenziale territorio.

87: Grossa, ma quando bianco arriva dalle parti di l16 o m16, ora che non ha più gruppi deboli nero si sente tranquillo?

88: Eccoci.

89: Bleah, almeno giocare k17. Io farei n18 coerente con la mia difesa di angolo e poi combatterei, il mitico bambù mi aiuterà no?

90: Lee [il giocatore coreano che fu maestro di tanti milanesi negli anni '80, N.d.R] mi ha insegnato che prima di saltare si chiede, cioè o18, poi si salta.

91: Ma sì, giochiamo a contatto per difendere i nostri gruppi deboli e rinforzare i suoi già forti!

92: Bianco ringrazia.

100: Cazzo (ehm, si puo' dire C***o su questa rivista?) [adessp ce lo chiedi ?! N.d.R.], n8 era importante.

103: Nuova tecnica per fare brutta forma!

105: Meglio l14 per avvicinarsi alle pietre amiche.

118: Buon fine partita finora!

119: La partita sembra vicina, forse bianco è avanti del komi. Questa mossa cosa fa? E se bianco si sveglia e gioca M8? Meglio nero m8, b19 per poi ridurre il lato destro con p11 o p7, sperando di portara a casa qualche punto al centro per vincere.

122: Ahi, si sta svegliando.

129: Per fortuna di nero si è svegliato male!

130: Fine commento, a occhio sembrava vicina ora chissà!

Nero vincerà per abbandono dopo 199 mosse.

Le vostre partite su ETG!

Volete le vostre partite commentate dai più forti giocatori italiani ed europei?

Inviatelo via mail a redazione@easytogo.org: su ogni numero continueremo a pubblicare le due partite più interessanti tra quelle che ci vorrete inviare!

L'Assemblea annuale AGI

Il vice presidente AGI, nonché nostro assiduo collaboratore, Alex Albore, ci ragguaglia sull'assemblea generale dell'AGI che si è tenuta a maggio a Varese.

di Alex Albore

Il torneo di Varese è sempre un appuntamento molto piacevole: accoglienza calorosa, ottima logistica e la Cooperativa '900 offre un ambiente gradevole dove svolgere le partite nonché una ben nota ed apprezzata sala cinematografica per ospitare le assemblee.

Deliziati dall'atmosfera del torneo svoltosi durante la giornata, la sera del sabato buona parte degli astanti si è trasferita "di sopra", per l'Assemblea generale.

La grande diversità di provenienza dei giocatori (Milano, Varese, Bologna, Roma, Pisa, Napoli, Reggio Emilia, Torino, Copenhagen!) ha favorito scambi di opinioni ed un mormorio continuo durante i dibattiti. Se non fosse stato dai toni e dalle problematiche d'interesse comune, l'Assemblea avrebbe avuto realmente tutti gli aspetti d'una riunione tra ex-compagni di classe.

Solo dopo una certa quantità di chiacchiere e scambi di facezie, si è passato all'oculata scelta di un valido presidente per dirigere i dibattiti, per poi iniziare la discussione.

Fulvio Savagnone, esimio Presidente dell'AGI, è giunto a Varese preparato, recando con sé buon numero di fogli da distribuire ai presenti, copie di lettere e resoconti di un anno di vita associativa. Avere tra le mani riferimenti su quanto verrà detto mi è sembrata un'eccellente idea poiché permette di riflettere e dibattere, anche a lavori conclusi e con soci non presenti, su quanto viene detto in Assemblea in modo non sempre conciso.

Dopo la relazione di Fulvio, che ha permesso di lanciare un'occhiata critica sulle attività gostiche dello scorso anno, la riunione entra nel vivo con lo scambio di vedute su date, luoghi e modi riguardanti l'organizzazione di tornei e stages. Di fatto l'intera Assemblea dell'AGI si è svolta parlando di attività didattiche e agonistiche.

La presenza ad Amsterdam di un socio AGI, al momento del Fujitsu European Training ha rilanciato in modo appassionato le discussioni vertenti su problematiche della didattica e su l'interesse di avere una struttura di coordinamento. La relazione di Sensei Albore è stata quindi accolta con

grande favore ed interesse. Importante è quindi continuare lo sforzo didattico fornito in quest'ultimo anno (corsi a Roma e Gaeta, stage di Marzio, stage di go e sci, lezioni su Internet) perché - seppure sia importante diffondere il go su vasta scala, incrementando il numero di giocatori principianti - è essenziale sviluppare il gioco di coloro che hanno già raggiunto un discreto livello, per la semplice ragione che è più facile che un 15 kyu continui a frequentare, nel tempo, club e tornei che un 28 kyu fermo da anni a questo grado.

Da Napoli giunge la notizia che non ci sarà nessuno stage "Go e sub" in Calabria (che sarebbe stato a livello BASIC, ben inteso), come lasciava supporre il progetto seguito in buona parte dall'ottima Giordana Barbato. Malgrado tutto, nulla toglie che quest'idea non venga sviluppata nel 2003, dato il buon numero di contatti comunque allacciati tra campeggi e scuole di diving.

In compenso, l'Assemblea decide di sostenere lo stage di Marzio per i giorni del 4 al 6 ottobre 2002, con la presenza di Maître Lim, uno dei primi artefici della diffusione e dello sviluppo del go in Europa Occidentale. Rivedere Eugène Lim in Italia dopo alcuni anni di assenza non può, a mio parere, che dare una nuova spinta di entusiasmo ai giocatori, data l'innata simpatia del personaggio.

Un'altra buona notizia è la volontà - sempre nel quadro dello sviluppo della didattica del gioco - di estendere su tre giorni il Campionato Italiano Open, che dovrebbe avere luogo a Roma (ma la candidatura di Firenze è ancora valida). Infatti la capitale toscana ha un po' pagato la sua assenza all'Assemblea con la preferenza di Roma come sede del Campionato, data la presenza di buona parte del club Fujisawa Shuko di persona o in delega. Una tre giorni, dicevo, di partite ma anche di commenti e lezioni durante il Campionato Italiano Open, ad esaltare questa festa del go dove ognuno può partecipare portando il suo carico di forza agonistica e di simpatia.

Una parola va spesa riguardo l'operato della mediatrice dell'AGI, Alessandra Buccheri. Forse si è dibattuto troppo poco sull'attuale

rapporto AGI-FIGG, ma troppe parole inutili si sono spese sull'argomento in molte sedi e non tra le ultime la mailinglist dell'Agi (<http://www.yahogroups.com/agi/>). Nel quadro dell'ultima mediazione, anzi: La Mediazione, come se nessun altro tentativo di riavvicinamento fosse stato fatto in passato o lo sarà negli anni (o mesi) a venire; nel quadro della Mediazione svoltasi lo scorso anno tra Alessandra Buccheri e Emanuele Cisbani, l'Assemblea ha ritenuto di esprimere il suo pieno favore ed approvazione all'operato della mediatrice dell'Associazione Goistica Italiana. Un gesto importante date le polemiche suscitate da questo non facile compito e date le difficoltà incontrate da Alessandra.

Un altro argomento è stata la scelta del nome del dominio web che l'Agi dovrà acquistare per ospitare il suo sito Internet (attualmente a <http://utenti.tripod.it/agi/>). Dopo una dura discussione ed una sudata votazione, è stato scelto www.agigo.it. Di pochi voti non è passato un nome che era tutto un programma: www.goagigo.it!

La serata è ormai ben avanzata e la fame si fa sentire: nella sua grande lungimiranza il presidente dell'Assemblea scioglie la riunione per spostarsi in pizzeria. Aldo Podavini, esimio Segretario dell'associazione goistica richiama per pochi, ultimi minuti l'attenzione dei partecipanti sulle votazioni dell'Assemblea prossimo anno: siccome nell'AGI le cariche di Presidente e Segretario non sono vitalizie, bisognerà pensare a trovare un sostituto di Aldo; si incoraggiano volenterosi giocatori a farsi avanti.

Trovate il verbale dell'Assemblea AGI all'indirizzo web

http://utenti.lycos.it/agi/documenti/assemblea_200205_verbale.html

STORIA ALTERNATIVA



Pedine di pietra e facce di bronzo

dell'Incappucciato

Siamo su di un'isola tropicale, al riparo del Super Climatizzato Bunker del Super Segretario (così si fa chiamare oggi l'Incappucciato). Il SCF (Super Consiglio Federale) è riunito ed ascolta le parole del Pisano Maledetto (che pisano non è, ma avere una seconda identità è il meno per un consigliere della Super Federazione Italiana).

Max Zecca. A Varese si è assistito ad una scena surreale, incredibile nella sua durezza: il go club di Napoli ha restituito il materiale della FIGG alla FIGG! Un Albore sensei in lacrime si umiliava, in ginocchio davanti ad un membro del CF; chiedendo di poter continuare a fare didattica e a usare goban e pietre. Niente! Nulla da fare: Cristiano Garbarini gli ha strappato il materiale di gioco dalle mani, davanti agli attoniti astanti.

Super Segretario. Scusa Luca, cosa recita lo Statuto della Federazione?

A memoria e di getto, l'Emigrante Americano recita. Lo Statuto Federale dice a tal proposito:

Art. 4 Scopo sociale

La F.I.G.G. si propone di incrementare la conoscenza e la diffusione del gioco del Go (Wei Qi, Baduk), oltre a promuovere lo studio della storia del gioco e dell'incontro tra giocatori. A tal fine, nel rispetto delle disposizioni di tutte le leggi vigenti, svolgerà tutte le attività atte al raggiungimento dello scopo sociale.

Tami. Ma che bravo... Come sei preparato Amore mio!

Luca. Ehm... non ora cara!

SS. Consigliere Pisano! Vuoi dire che quello che è avvenuto è l'esatto contrario di ciò che è scritto nello Statuto? Levare i goban ai go club è un'azione ridicola! Non significa nulla per la didattica, non diffonde per niente il gioco.

Max (timoroso). Non se la prenda con me Eccellenza, ambasciatore non porta pena.

SS (urlando). Io me la prendo con chi mi pare e piace!!! Dovete fare qualcosa!

Tami, Luca e Max. Certo! Ma cosa?

SS. Andate e cercate di recuperare la situazione! A costo di comprare sottobanco goban ai napoletani, a costo di rubare nella Riserva Federale, metteteci una pezza!!!

Tami. Di che colore?

Altro giorno, altro luogo...

Incappucciato. Bravi, bravi i miei sensei, avete montato proprio un bello spettacolo a Varese: ci sono cascati tutti!

Alex Albore & Cristiano Garbarini. Sempre a vostra disposizione Signore!

Incappucciato. Albore Sensei, mi compiacio per le lacrime: sembravano vere!

AA. Beh, per dirla tutta, ERANO vere.

I. Come sarebbe a dire "vere"?

AA. Senza goban, come farò a fare lezioni?

I. Le farà il suo collega Garbarini al posto suo!

AA. Ma così sarò scavalcato dal maestro FIGG, i miei coassociati non apprezzeranno...

CG. ...e poi Signore, non è che ho tutto questo tempo a disposizione, sono uno studioso che studia io.

I. Basta! Tanta cattiva volontà andrebbe punita duramente...

AA & CG (tremano come foglie). Noo, la preghiamo Signore Eccellenza, non fateci del male...

I. Per questa volta vi perdono solo perché avete agito bene: la FIGG si sta rendendo ridicola con le proprie mani. E poi, con quella

storia di Mitchison rappresentante della Svizzera all'Assemblea Generale dell'EGF, rischiamo di vedere anche l'altra associazione goistica italiana rovinarsi da sola: quello scozzese è veramente troppo impulsivo e probabilmente è stato colpito dalla scena che gli avete montato sotto il naso!

AA & CG. Signorsì Signore, la Sua lungimiranza non ha orizzonti: Lei ha pienamente ragione.

I. Io ho SEMPRE ragione! Non dimenticatelo. Ora basta: mi sono stufato di voi! Andate via!

AA. Bacciamo le mani...

CG. Servi vostri...

Senza rispondere loro, in una sulfurea nube di fumo, il Super Segretario scompare dalla vista dei due malcapitati. Il piano sembra essere tornato sui giusti binari dopo le esitazioni di qualche mese fa. Alcuni uomini in nero prelevano i due maestri di go per drogarli e riportarli nelle loro rispettive città...



IL 24^o CAMPIONATO MONDIALE AMATORI

Per la seconda volta in tre anni, a causa soprattutto delle rinunce di molti altri candidati, Paolo Montrasio ha rappresentato l'Italia al Campionato Mondiale Amatori. Nelle pagine seguenti troverete classifiche, storia e cronaca della partecipazione dell'Italia al campionato mondiale. E naturalmente il racconto di una copertina e di un incontro molto speciale per ETG!

La classifica completa del 24° Campionato Mondiale Amatori

<http://www.nihonkiin.or.jp/amakisen/worldama/24/gameresult-e.htm>

RANK	NO	PLAYER	WON	SOS
1	1	Li FU (CHINA)	8	43
3	2	Yasuro KIKUCHI (JAPAN)	6	44
4	3	Pong Il RI (D.P.R. KOREA)	6	43
8	4	Yiming GUO (AUSTRALIA)	6	40
2	5	Mal Eun Saem HONG (KOREA)	7	44
18	6	Alexey LAZAREV (RUSSIAN FED.)	5	36
11	7	Norman CHADWICK (CANADA)	5	38
18	8	Ping Fai TSANG (C.HONG KONG)	5	36
7	9	Cheng-Juei YU (C. TAIPEI)	6	41
13	10	Radek NECHANICKY (CZECH R.)	5	37
20	11	Yee Fan TAN SINGAPORE)	5	35
10	12	Hosuk YI (U.S.A.)	5	42
9	13	Pierre COLMEZ (FRANCE)	6	38
14	14	Pal BALOGH (HUNGARY)	5	37
21	15	Emil NIJHUIS (NETHERLAND)	5	35
12	16	Dmytro BOGATSKYY (UKRAINE)	5	38
26	17	Gert SCHNIDER (AUSTRIA)	4	36
30	18	Franke LUTZ (GERMANY)	4	33
6	19	Cristian POP (ROMANIA)	6	41
17	20	Leszek SOLDAN (POLAND)	5	36
32	21	Erik EKHOLM (SWEDEN)	4	31
29	22	Kasper HORNBAEK (DENMARK)	4	33
31	23	Fan Nian KONG (NORWAY)	4	32
44	24	Gregory SOLGANIK (ISRAEL)	3	30
33	25	Alain WETTACH (BELGIUM)	4	31
24	26	Dragan MITIC (YUGOSLAVIA)	4	37
15	27	Steve KIM (NEW ZEALAND)	5	37
33	28	Tran Chi THANH (VIETNAM)	4	31
47	29	Sead BACEVINA (CROATIA)	3	27
23	30	Husdin AEKASINGHACHAI (THAILAND)	5	33

IL 24^o CAMPIONATO MONDIALE AMATORI

Come usuale (leggete l'articolo di Franco Pratesi sui nostri risultati al WAGC) l'Italia ha concluso nella parte bassa della classifica. Paolo ha ottenuto 3 vittorie (contro Guatemala, Portogallo e Argentina) e 5 sconfitte (contro Romania, Messico, Svizzera, Bosnia-Erzegovina e Israele) confermando i risultati ottenuti da lui stesso (2000) e Marco Vajani (2001). Enzo Pedrini, capace di chiudere con 5 vittorie e un 20° posto nel 1999, resta l'autore della miglior prestazione italiana a un campionato del mondo.

La classifica completa del 24° Campionato Mondiale Amatori (continua)

<http://www.nihonkiin.or.jp/amakisen/worldama/24/gameresult-e.htm>

RANK	NO	PLAYER	WON	SOS
41	31	Kee Soon TIONG (MALAYSIA)	3	31
28	32	Lauri PAATERO (FINLAND)	4	33
43	33	Francisco FERNANDEZ ESTALL (SPAIN)	3	30
16	34	Leon MATOH (SLOVENIA)	5	36
36	35	Ricardo QUINTERO ZAZUETA (MEXICO)	4	30
45	36	Baris EFE (TURKEY)	3	30
22	37	Matthew COCKE (U.K.)	5	34
5	38	Victor Guan CHOW (SOUTH AFRICA)	6	42
25	39	Miroslav POLIAK (SLOVAKIA)	4	36
39	40	Adrian ZWEIG (SWITZERLAND)	4	29
50	41	Juan Carlos CARRILLO (CHILE)	3	25
38	42	Kai Yun LIU (BRAZIL)	4	29
35	43	Jaime Orlando RAMIREZ REYES (COLOMBIA)	4	31
46	44	Noriyuki YAMAMOTO (PERU)	3	29
42	45	Dragan BARISIC (BOSNIA HERZEGOVINA)	3	30
58	46	Anibal GOMEZ DE LA FUENTE (ARGENTINA)	2	21
52	47	Jean BRAUCH (LUXEMBOURG)	3	25
58	48	Febbiyuti APRIA (INDONESIA)	2	21
27	49	Andrius PETRAUSKAS (LITHUANIA)	4	33
51	50	Paolo MONTRASIO (ITALY)	3	25
57	51	John GIBSON (IRELAND)	2	24
48	52	Antonio FERNANDEZ CABALLERO (CUBA)	3	27
49	53	Tovonony Maherizo RAZAFINDRABE (MADAGASCAR)	3	26
60	54	Mandeep Singh GANDHI (INDIA)	1	20
61	55	Rodrigo CACERES PEREZ (GUATEMALA)	1	20
54	56	Ashot MARGARYAN (ARMENIA)	3	20
56	57	Jose RAPOSO (PORTUGAL)	2	24
37	58	Alexis HERNANDEZ (VENEZUELA)	4	29
53	59	Aliaksandr SUPONEU (BELARUS)	3	25
55	60	Oswaldo MOREANO (ECUADOR)	2	24
40	61	Alvaro RITTATORE (URUGUAY)	3	32

IL 24^o CAMPIONATO MONDIALE AMATORI

L'Italia nel mondo

Storia e bilanci della partecipazione italiana al campionato del mondo.

di Franco Pratesi

L'Italia non ha giocatori di go professionisti, o che a quei livelli di gioco si avvicinano; del resto giocatori così forti sono rari al di fuori dell'Estremo Oriente. Nessun italiano ha quindi partecipato ad uno dei tornei che a vario titolo servono da campionati mondiali per i professionisti del gioco. Il campionato più importante a cui gli italiani partecipano a livello internazionale è senz'altro il WAGC (World Amateur Go Championship), il tradizionale campionato del mondo per dilettanti, organizzato tutti gli anni dalla Nihon Ki-in, con la sponsorizzazione della JAL, la compagnia aerea di bandiera giapponese. Per una rappresentanza italiana a livello mondiale, potremmo prendere in considerazione anche i campionati

femminili o quelli a coppie, ma in questi casi le partecipazioni non sono state frequenti e l'esperienza accumulata ha scarso valore statistico.

I WAGC si sono svolti in diverse località, salvo eccezioni all'interno del Giappone, e anche i regolamenti sono cambiati più volte, specialmente nei primi anni (inizialmente il campionato si svolgeva ad eliminazione diretta, con successive partite anche fra i perdenti in modo da ottenere una classifica finale completa).

All'inizio, alcuni paesi hanno avuto più di un partecipante invitato ma presto si è affermata la regola di un partecipante per paese. Allo stesso tempo, si è imposto il sistema di indicare direttamente le nazioni nei tabelloni di gioco; i nomi dei giocatori,

se sono presenti, rappresentano una specie di seconda approssimazione.

Le partecipazioni sono aumentate nel corso del tempo, con inviti gradualmente estesi ai nuovi paesi nei quali si riscontrava la presenza di giocatori sufficientemente forti e interessati. Un minimo di abilità è infatti richiesto a garanzia di risultati più significativi, non troppo falsati dai diversi accoppiamenti possibili.

L'Italia non fu presente nei primi tre campionati, quando il rappresentante da invitare sarebbe stato Roberto Mercadante, ma lo è sempre stata in seguito. Data la forza relativamente bassa dell'Italia, solo nei primi campionati si poterono verificare incontri con le forti nazione asiatiche che si contendono i primi posti della graduatoria.

Tabella 1: Partecipazione italiana al WAGC

NUMERO	ANNO	GIOCATORI	PARTITE	ITALIANO	VITTORIE	CLASSIF.	PERCENTO
1	1979	30	5	—	-	—	—
2	1980	32	5	—	-	—	—
3	1981	32	5	—	-	—	—
4	1982	32	5	BURLINI	1	28	87
5	1983	31	5	PARIMBELLI	1	16	52
6	1984	30	7	BURLINI	2	27	90
7	1985	32	7	PARIMBELLI	2	28	87
8	1986	34	8	SAVAGNONE	2	32	94
9	1987	34	8	GAROFALO	4	19	56
10	1988	36	8	GAROFALO	3	29	81
11	1989	38	8	PARIMBELLI	3	29	76
12	1990	40	8	VAJANI	2	37	92
13	1991	40	8	GAROFALO	3	29C	73
14	1992	40	8	BURLINI	2	38	95
15	1993	40	8	SOLETTI R.	3	28A	70
16	1994	44	8	PEDRINI	3	32	73
17	1995	44	8	VITARI	3	37	84
18	1996	46	8	PEDRINI	4	25A	54
19	1997	46	8	VAJANI	3	35	76
20	1998	50	8	BAIZINI	3	40	80
21	1999	55	8	PEDRINI	5	20	36
22	2000	55	8	MONTRASIO	3	43	78
23	2001	57	8	VAJANI	3	46	81
24	2002	61	8	MONTRASIO	3	51	84

IL 24⁰ CAMPIONATO MONDIALE AMATORI

Tabella 2: Risultati dell'Italia al WAGC - Paesi europei

PAESE	INCONTRI	V	P
AUSTRIA	-5, +18, -19, -20, -22	1	4
BELGIO	-8, -13, -14, +16	1	3
BOSNIA-ERZEGOVINA	-24	0	1
CECOSLOVACCHIA	-4, -7	0	2
CROAZIA	+21	1	0
DANIMARCA	-7, -8, -15, -19, -20	0	5
FINLANDIA	-7, -16, -23	0	3
FRANCIA	-5, -6, -9, -13, -19	0	5
GERMANIA DDR	-11	0	1
GERMANIA	-4, -9, -10, +12, -18	1	4
IRLANDA	+12, +13, +14, +15, +21, +23	6	0
JUGOSLAVIA	+9, -14, +20, +21	3	1
LUSSEMBURGO	-16, +17	1	1
NORVEGIA	+4, +6, +7, +8, +9, -12, -17	5	2
OLANDA	-6, -7, -21	0	3
POLONIA	-10, -14, -18	0	3
PORTOGALLO	+17, +20, +22, +24	4	0
REGNO UNITO	-11	0	1
REP. CECA	-17, -18	0	2
ROMANIA	-11, -15, -24	0	3
SLOVACCHIA	+18, -19, +21, -23	2	2
SPAGNA	-5, -8, -12, +13, -22	1	4
SVEZIA	-8, +9, +10, +11, -12, -13, -16	3	4
SVIZZERA	-9, +10, -24	1	2
TURCHIA	+19	1	0
UCRAINA	-16, -17, -20, -21	0	4
UNGHERIA	-13, -15, +18, -20	1	3
TOTALE		32	63

Tabella 3: Risultati dell'Italia al WAGC - Paesi extraeuropei

PAESE	INCONTRI	V	P
ARGENTINA	-4, -6, +7, +11, -22, +24	3	3
AUSTRALIA	-12, -14, -19, -22	0	4
BRASILE	-13, -15, -18, +23	1	3
CANADA	-10, -21	0	2
CILE	+13, +15, +17	3	0
CINA	-9	0	1
COLOMBIA	+22	1	0
COREA	-8	0	1
CUBA	+19	1	0
FILIPPINE	+6, -8	1	1
GIAPPONE	-12, +16	1	1
GUATEMALA	+24	1	0
HONG KONG	-11	0	1
INDONESIA	-17, +22	1	1
ISRAELE	+21, -24	1	1
MADAGASCAR	+23	1	0
MALESIA	+18, -22	1	1
MESSICO	-5, -6, -7, +11, -14, -17, +19, -23, -24	2	7
NUOVA ZELANDA	+9, -10, +15, +16	3	1
SINGAPORE	-4, -12, -14, -15	0	4
SUD-AFRICA	-23	0	1
TAILANDIA	-6, +8, +1-, -11, -16, -2-, -23	2	5
USA	-10	0	1
VENEZUELA	+14, +20	2	0
TOTALE		25	39

Di regola finiscono infatti con il prevalere gli accoppiamenti fra nazioni che hanno forza simile.

In diversi casi il desiderio di partecipare ai WAGC ha generato dissidi fra vecchi amici e contestazioni più o meno violente. Anche in Italia, come in altri paesi, è stata introdotta una speciale classifica a punti, allo scopo principale di associare in una valutazione oggettiva, e quantitativa, il criterio della forza superiore con quello di un'auspicata rotazione dei rappresentanti. Si può aggiungere che in due occasioni, nel 1982 e nel 1998, l'Italia si è elevata ben al di sopra delle 'normali' discussioni sui WAGC grazie a vivaci polemiche sulla proposta del candidato ufficiale e lunghi strascichi, anche a livello internazionale. Comunque, come detto, i WAGC rimangono le manifestazioni agonistiche più importanti a cui partecipa un rappresentante italiano e quindi vale la pena di esaminarne i risultati con una certa attenzione.

Nella Tabella 1 riporto i risultati ottenuti dagli italiani in tutti gli eventi. Nelle colonne si trovano progressivamente il numero d'ordine e l'anno del campionato, il numero di partecipanti e di partite giocate da ognuno, il cognome del rappresentante italiano, il numero di partite da lui vinte e il suo posto nella classifica finale.

Per permettere un confronto più immediato e corretto fra i vari anni, con diverso numero di partecipanti, nell'ottava ed ultima colonna ho normalizzato a 100 la graduatoria dell'Italia; 50 sarebbe cioè posizionato a metà classifica e 100 l'ultimo. Si può subito notare che solo Enzo Pedrini nel 1999 ha permesso all'Italia di piazzarsi nella prima metà della graduatoria mondiale; di solito la posizione italiana ha oscillato all'interno dell'ultimo quarto della classifica. Un fatto collegato, ma che non si può dedurre dalla tabella, è che piuttosto frequentemente, per vari motivi, il giocatore italiano dimostratosi più forte in un dato anno non ha poi potuto prendere parte al WAGC corrispondente.

Dopo aver osservato i risultati dei partecipanti italiani anno per anno, è proprio la partecipazione cumulativa dell'Italia ai WAGC che può interessare. Indipendentemente dai singoli rappresentanti, come si situa l'Italia nell'ambito degli altri paesi partecipanti? Una risposta corretta non è facile, anzi sarebbe probabilmente impossibile se si volesse trovare in maniera rigorosa. I motivi sono già stati accennati sopra, a cominciare dal fatto che le modifiche dei regolamenti e dei partecipanti ai campionati successivi non permettono di attribuire un medesimo peso statistico ai diversi anni e ai vari paesi incontrati.

Nelle tabelle sono riportati tutti gli incontri sostenuti dall'Italia, che ho raccolto

IL 24⁰ CAMPIONATO MONDIALE AMATORI

separatamente per i paesi europei, Tabella 2, ed extraeuropei, Tabella 3. Le partite sono indicate con il numero d'ordine del relativo WAGC, preceduto dal segno meno per le sconfitte e dal segno più per le vittorie italiane. Nessuno ha controllato la correttezza di questi dati e relativi conteggi ed è possibile che ci sia qualche sbaglio; eventuali errori non dovrebbero tuttavia modificare significativamente la valutazione complessiva.

Dalle due tabelle si può ricavare che l'Italia, nei ventuno campionati ai quali ha preso parte, si è confrontata con una cinquantina di altre nazioni. Il risultato complessivo è stato di 57 vittorie e 102 sconfitte, che si può arrotondare al 36%. Di poco peggiore è la situazione per gli incontri con le nazioni europee in cui il risultato medio su tre partite si può considerare di una vittoria e due sconfitte. Chi trovasse scarso questo risultato, deve considerare che già così sopravvaluterebbe in maniera notevole la forza dell'Italia in Europa: si può infatti facilmente verificare che gli incontri contro le nazioni europee più forti (a cominciare da Russia, Olanda e Inghilterra) sono molto meno frequenti di quanto produrrebbe un sorteggio casuale.

Si potrebbe allora osservare che la forza dell'Italia risulta confrontabile con quella delle nazioni con cui ha giocato spesso. Con almeno cinque incontri con l'Italia si segnalano Austria, Francia, Danimarca, Germania, Irlanda, Norvegia, Spagna, Svezia, Argentina, Messico, Thailandia. Tuttavia, anche in questo ambito ristretto incontriamo - molto più spesso del previsto - risultati nettamente squilibrati a favore di uno dei due paesi, il che fornirebbe una indicazione contraria all'ipotesi di una forza di gioco simile.

A titolo indicativo, se si richiede un numero di almeno cinque partite giocate e un equilibrio nei risultati, solo la Svezia (3-4) e l'Argentina (3-3) apparirebbero per questa via di livello comparabile con l'Italia. Ovviamente, confronti del genere hanno solo valore indicativo: non si può ottenere niente di rigoroso, anche per la presenza di un carattere parzialmente aleatorio sia nella selezione dei partecipanti, sia nei criteri usati per gli accoppiamenti.

Si può comunque concludere con l'auspicio che la posizione dell'Italia nella classifica del 1999 non resti anche per il futuro un evento eccezionale.

Questo Articolo di Franco Pratesi è la revisione delle pagine 102-103 del libro di Franco "Pietre e Pilastri", di cui potete trovare una recensione di Paolo Montrasio ed altre informazioni su ETG numero 7.

Festival di Go

Il Campionato del Mondo è seguito da una serie di eventi e manifestazioni che coinvolgono i giocatori di tutte le nazioni partecipanti con lo scopo di aumentare la diffusione e la popolarità del Gioco. Paolo Montrasio ci racconta di queste attività e si chiede se sia possibile replicare in Europa il nuovo approccio giapponese alla diffusione del Go. di Paolo Montrasio

I due giorni successivi al WAGC sono stati decisamente indimenticabili. A parte i giri turistici per castelli e le feste offerte dall'organizzazione, quello che ha reso veramente speciali queste giornate sono stati gli eventi goistici, tutti finalizzati ad avvicinare al gioco i giovanissimi. Vale la pena quindi descriverli un po' in dettaglio, in modo che possano offrire spunto a chi avesse voglia e mezzi di replicarli in Italia.

Gli eventi sono stati sostanzialmente tre: Go in una scuola media, Go per le strade di Matsumoto City (la città che ci ha ospitato dopo il torneo) e l'o-shiro Go (le partite di Go al castello, così lo chiamavano gli organizzatori...) il sabato.

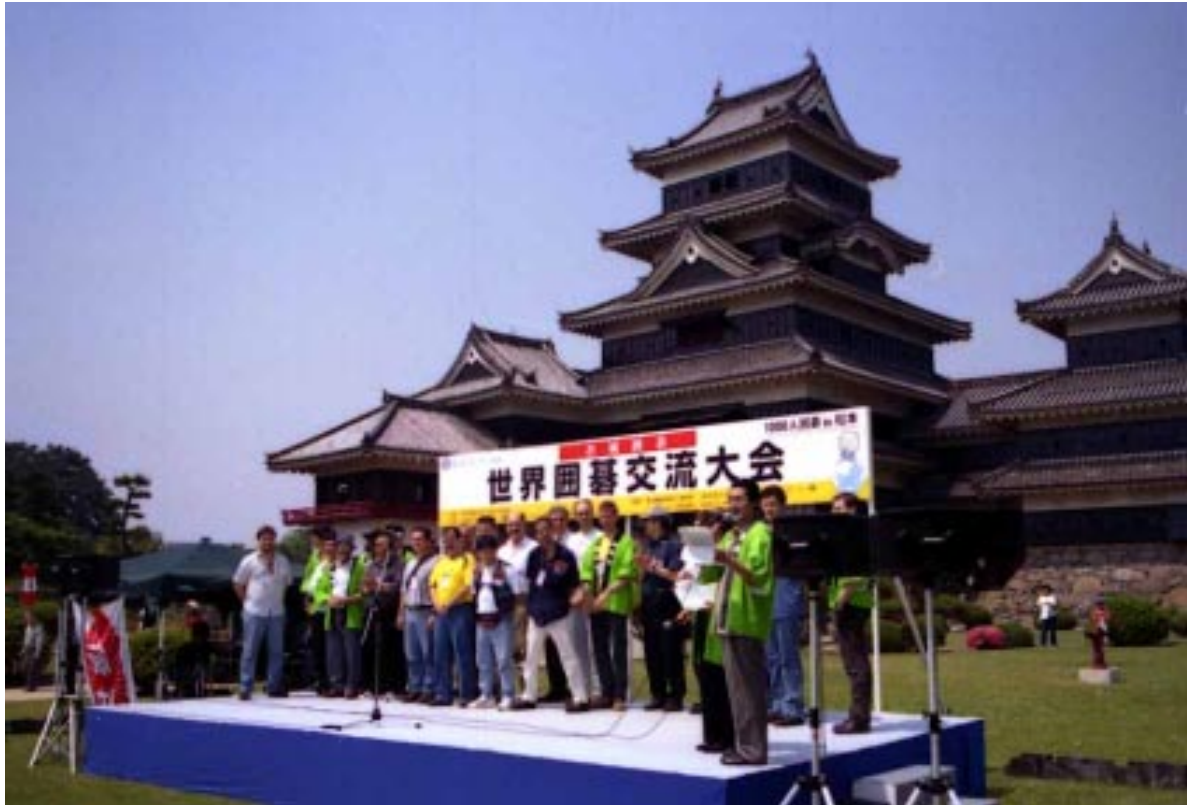
Venerdì nel primo pomeriggio ci hanno

portato ad una scuola media vicino a Matsumoto. Mi aspettavo le solite partite sul 9 per 9 contro i bambini del Go club della scuola, che alle volte giocano pure molto bene: in due WAGC ne avevo fatte già almeno tre e sono sempre molto piacevoli. Invece ho sospettato che non sarebbe stata la solita visita quando ad ognuno dei venti e più giocatori stranieri che partecipavano alla due giorni di Matsumoto gli organizzatori hanno affiancato un bambino o una bambina che li accompagnava portando la bandiera delle loro nazioni. Il sospetto è stato confermato quando ci hanno portato nella palestra della scuola, che su una superficie di tre campi da basket ospitava secondo gli organizzatori ben mille ragazzini! Da un calcolo successivo il numero era

probabilmente inferiore, più vicino ai quattrocento, ma che differenza fa? Si tratta pur sempre di una cosa incredibile. L'ingresso nella palestra è stato fenomenale, con la presentazione di ogni ospite straniero (i *champions*, dicevano) accompagnata dalla banda musicale della scuola. Questo ovviamente un po' ci lusingava e un po' ci imbarazzava, consci che salvo pochissime eccezioni i presenti non erano certo tra i migliori giocatori dilettanti del mondo. Quanti cinesi, giapponesi e coreani possono battere i migliori giocatori mandati dalle varie nazioni occidentali e sudamericane?

Comunque l'intenzione degli organizzatori non era certo lusingarci. Io non mi intendo molto di pedagogia ed altri potrebbero

IL 24^o CAMPIONATO MONDIALE AMATORI



scriverne meglio di me, ma lo scopo di questo evento è abbastanza evidente: fare una festa, far divertire i bambini, creare un bel ricordo ed associarlo al Go, in modo che di conseguenza anche il Go sia ricordato con piacere. Questo crea i presupposti perché in futuro questi bambini divengano giocatori di Go.

La strategia con cui gli organizzatori hanno cercato di conseguire questo obiettivo è stata a mio (dilettantesco) parere molto azzeccata. Va premesso che tutti più o meno sembravano sapere giocare, chi abbastanza bene chi piuttosto male, ma comunque nessuno era in difficoltà con le regole, e non ho visto pietre giocate in prima linea. Confesso di non aver investigato sull'origine di questa familiarità con il Go, ed è possibile che Hikaru no Go (si veda ETG6) abbia un ruolo non di secondo piano in questo. Qui Hikaru è realmente qualcosa di importante e viene sfruttato a dovere dalla Nihon Ki-in; ma su questo tornerò più tardi.

Dopo l'ingresso nella palestra di cui scrivevo ognuno di noi è stato portato al centro di un gruppo di una quindicina di ragazzini, ognuno dotato di goban 9 per 9. Sul palco della palestra Yasuda sensei (si veda ETG4, intervista a Cesare Barioli) dirigeva le operazioni e dava spiegazioni su quello che si doveva fare, assistito da Yuki Shigeno e un

po' di ragazzi più grandi che ritroveremo più volte coinvolti nell'organizzazione degli eventi di Matsumoto. terminate le presentazioni preliminari, abbiamo iniziato delle partite di atari-go con i nostri ragazzini, girando come trottole su noi stessi per giocare con tutti quanti. Al segnale del sensei le partite sono terminate e i teloni su cui siedavamo sono stati girati. Sorpresa! Dall'altra parte c'era un goban gigante 9 per 9 e qui è iniziata la seconda fase dell'evento: diretti da noi o liberi di giocare come volevano, a seconda delle mosse che facevano, i ragazzini si sono affrontati in una serie di partite di atari-go. A turno andavano sul goban a mettere la loro pietra e apparentemente si sono divertiti un mondo.

Finite le partite il Go è stato accantonato e abbiamo iniziato altri tipi di attività, in modo che l'evento fosse veramente una festa e non solo Go. Tra gli applausi e risate del pubblico i sudamericani sono stati fatti salire sul palco a cantare la Bamba, seguiti dai giocatori di lingua russa, che hanno cantato Katuscia. Per fortuna l'italiano non è una lingua molto diffusa, se no mi sarebbe toccato salire sul palco a cantare O sole mio. Poveri i giapponesi e le loro orecchie! Dopo l'intermezzo musicale sono ripresi i giochi e ognuno di noi ha fatto la sua parte di origami e preso parte a vari giochi giapponesi per bambini mentre la banda

continuava a suonare e Yasuda sensei continuava a fare l'animatore sul palco. Di nuovo, questo ha fatto sì che tutti si divertissero un mondo, legando così il concetto del Go a quello del divertimento.

La differenza fondamentale tra i bambini della scuola e degli eventuali bambini italiani coinvolti in un'attività del genere è che qui in Italia verosimilmente nessuno dei bambini arriverebbe preparato: nessuno saprebbe cos'è il Go e quindi gli insegnanti gli dovrebbero insegnare qualcosa in anticipo o si dovrebbe prevedere uno spazio per spiegare le regole del gioco. Questa differenza potrebbe anche essere importante, ma forse lo è più per il genere di evento del pomeriggio del venerdì.

Salutati i bambini e fatto il check-in in albergo ci hanno portato sul posto del secondo evento della giornata: le partite per le strade di Matsumoto. Qui abbiamo iniziato a toccare con mano il ruolo di Hikaru no Go nella strategia di propaganda del Go della Nihon Ki-in. Parlando con persone dell'organizzazione ho avuto conferma che il fumetto prima e il cartone animato poi sono stati creati proprio dalla Nihon Ki-in, che in pratica li ha commissionati ai disegnatori. Il successo, come si scriveva su ETG6, è stato enorme. Mentre noi giocavamo partite ad atari-go per le strade,

IL 24⁰ CAMPIONATO MONDIALE AMATORI

si sentiva in sottofondo un altoparlante ripetere in continuazione il nome di Hikaru inframmezzato ad altre parole giapponesi per me incomprensibili. Non so esattamente cosa stavano facendo, ma oltre a Yasuda e a Shigeno sul posto c'erano anche Kobayashi Satoru 9d e Umezawa Yukari 4d, che è la giocatrice professionista che tiene le lezioni di Go alla fine del cartone animato di Hikaru ed è diventata molto famosa.

A parte Hikaru, le partite di atari-go avevano lo scopo di coinvolgere ancora una volta i bambini. Gli organizzatori distribuivano dei cartellini con le bandiere di tutti i paesi rappresentati a Matsumoto e noi dovevamo mettere sul cartellino di chi giocava con noi un bollino adesivo, in corrispondenza della nostra bandiera. Il giorno successivo sarebbe stato premiato chi aveva raccolto più bollini. Mi sono ritrovato a giocare con bambini dai tre anni in su. Tutti tenevano in mano le pietre in modo appropriato, e questo mi fa pensare che abbiano imparato vedendo Hikaru in televisione e che Hikaru sia stato importante per avvicinarli al Go. In particolare mi ha fatto impressione una bambina piccolissima, che aveva le dita così sottili che ce ne stavano tre nel diametro di una pietra. Non era certo facile per lei tenere le pietre tra l'indice e il medio, ma impegnandosi un po' ce la faceva sempre.

Per finire con Hikaru, la sera alla festa offerta dall'organizzazione la povera, per così dire, Umezawa sensei ha avuto difficoltà a raccogliere del cibo al buffet perché era continuamente interrotta dai ragazzi che si facevano autografare i libri di Hikaru no Go o i poster dei personaggi della serie.

Il giorno dopo, sabato, ci hanno portato di fronte al castello di Matsumoto per il terzo ed ultimo evento goistico prima del rientro. Il castello ha una certa rilevanza storica perché è uno dei due castelli con fossato difensivo ancora esistenti in Giappone e quindi è una meta turistica piuttosto importante. Fa anche la sua bella figura dall'alto dei suoi sei piani, una cosa notevole in un paese che costruiva tutto in legno.

Comunque, tornando al Go, dopo aver dato

un po' di soddisfazione agonistica sia a noi che ai goisti adulti locali con delle partite normali sul 19x19, abbiamo continuato la serie di partite di atari-go con i bollini, per poi arrivare all'evento principale della giornata. Sul palco allestito nel prato dinanzi al castello è salita tutta una serie di personaggi in costume tradizionale giapponese: c'era Kabayashi Satoru che recitava la parte dello shogun, vestito con l'armatura completa da samurai; poi c'era Shigeno Yuki, che recitava la parte di Sai (il fantasma visibile solo da Hikaru, imbattibile giocatore di Go); quindi c'era Umezawa Yukari, come regina del Giappone, e infine Yasuda nel ruolo del giullare, come sempre a dirigere lo spettacolo. Tutto attorno al palco c'erano un sacco di bambini piccoli piccoli vestiti da ninja e di fronte un goban 9 per 9 disegnato sul prato con delle striscie di tessuto bianco inchiodate al suolo. Attorno al goban stavano le bandiere di tutti i paesi presenti e sotto ognuna di esse i *foreign champions*, che assistiti da un bambino del luogo (particolare molto importante), sfidavano lo shogun in una partita a Go.

A turno gli sfidanti salivano sul palco accompagnando il loro bambino che, spesso aiutato da noi, faceva la sua mossa su un tabellone magnetico. Lo shogun, che teneva bianco, rispondeva e Sai sul prato si assicurava che le pietre venissero trasportate sull'incrocio giusto: i campioni stranieri le portavano insieme al loro bambino, mentre per lo shogun erano i ninja ad occuparsi di collocare le pietre. Ogni tanto Yasuda intervistava i giocatori stranieri o i bambini e questo trasformava la partita in uno spettacolo vero e proprio. Dopo la partita contro lo shogun abbiamo completato la giornata con un altro round di partite a squadre sul 9 per 9, come il giorno prima alla scuola, e quindi ci siamo fatti da parte per assistere alla premiazione dei ragazzini che avevano totalizzato più bollini nelle partite di atari-go. I premi sono stati ovviamente libri, giochi vari e goban tutti ispirati alla serie di Hikaru.

Cosa si può fare in Italia e in Europa di simile, e quando?

Per quel che riguarda l'Europa si può fare qualcosa di vicino all'evento di fronte al castello durante i Congressi europei. A

favore di quest'idea ci sono vari fattori: il Congresso cade in estate, quando si può stare all'aperto e i bambini non sono a scuola; il suo calendario prevede sempre due mercoledì liberi, più il fine settimana per chi non fa il torneo del weekend; sono presenti persone di molte nazioni europee, più ospiti da Cina, Corea e Giappone. Per contro non si può contare sul traino di Hikaru no Go che qui è conosciuto solo dai goisti e non si può contare su una conoscenza pregressa del gioco. Però queste non sembrano difficoltà insormontabili e con qualche adattamento si riuscirebbe sicuramente a fare qualcosa. Ne abbiamo parlato un po' tra alcuni dei goisti europei presenti a Matsumoto e Zoran Mutabzija, che ha un ruolo importante nell'EGF e nell'organizzazione del congresso di quest'estate a Zagabria diceva che ci sta pensando. La difficoltà più grande che vede è la disponibilità di manodopera e il tempo necessario ad ottenere i permessi dalle varie autorità cittadine. Per la manodopera suggerivo, forse un po' ottimisticamente, che magari potrebbero essere d'aiuto i goisti esteri che parteciperebbero all'evento, mentre per i permessi purtroppo devono darsi da fare i goisti locali.

Per l'Italia i problemi sono simili, aggravati da una serie di fattori: manca un evento che riunisca in un solo posto dei giocatori da più città per più di un paio di giorni (in un weekend o si fa un torneo o si fa diffusione) e in un periodo dell'anno in cui si possa stare all'aperto. In più i noti dissapori tra le due parti del Go italiano probabilmente riducono ulteriormente le forze disponibili. Questo non vuol dire che fare qualcosa sia impossibile.

In passato a Milano è stata fatta un'iniziativa del genere, ma in scala assai ridotta e in un periodo dell'anno non appropriato, nel novembre del 1999. A Milano ci sarebbe l'occasione di fare qualcosa d'estate quando il Go Club si trasferisce a giocare nei giardini pubblici di via Palestro frequentati da genitori e bambini, mentre i goisti delle altre città riuscirebbero sicuramente a escogitare qualcosa, magari partendo dalle esperienze dei campeggi estivi organizzati negli anni scorsi dall'AGI nel sud dell'Italia o dalle iniziative di propaganda fatte in passato dal Go club Bari sulle sue spiagge.

IL 24^o CAMPIONATO MONDIALE AMATORI

Giapponese per Goisti

Dopo due viaggi in Giappone in due anni il nostro Paolo Montrasio dovrebbe avere una perfetta padronanza della lingua e degli usi locali... Beh, non proprio, ma ha raccolto per noi quei minimi rudimenti di giapponese in grado di consentire la sopravvivenza al goista italiano in trasferta!
di Paolo Montrasio

Qualche lettore conoscerà di sicuro il programma di Go chiamato Handtalk. Il nome, che più o meno significa *parlare con le mani*, non è arbitrario ed è la traduzione inglese di uno degli appellativi che sono stati dati al Go dai giapponesi nel corso dei secoli. Infatti non è necessario che i giocatori parlino la stessa lingua perché si intendano: il flusso delle mosse è esso stesso un discorso che esprime le idee dei giocatori e così la partita diventa un dialogo tra due persone. L'esperienza poi dimostra che senza conoscere la stessa lingua è possibile commentare insieme la partita appena giocata e scambiarsi opinioni sulle varie mosse e suggerimenti per possibili alternative.

Anche se non necessario, un po' di conoscenza di qualche lingua può sempre far comodo. Dando per scontato un minimo di conoscenza di inglese con cui cavarsela con quasi tutti i giocatori del mondo (*thank you, good, bad* e i numeri per contare i punti), impariamo alcune parole giapponesi che ci permetteranno di fare una migliore impressione con gli ospiti del paese del sol levante che alle volte sono di passaggio nei nostri Go club.

La formula di cortesia pronunciata all'inizio della partita suona in italiano come *onégaiscimas*¹. Ricordate che in giapponese non c'è accento e quindi tutte le sillabe hanno la stessa forza. Nonostante questo le nostre orecchie italiane sono sempre convinte di trovare un accento sull'ultima o la penultima sillaba. Vi sarà di certo sembrato di sentire un giapponese dire *atari* invece di *atari* ma quando la bocca cerca di riprodurlo misteriosamente si sbaglia sempre.

Tornando a noi, il ringraziamento di rito alla fine della partita in giapponese è un po' più elaborato e suona *arigato gosai mascta* dove la *s* di *gosai* è dura, come in *sole*, e la *sc* suona come in *sciare*. Quando la partita è persa e si vuole abbandonare si può dire *macche mascta* (più o meno: ho perso) e poi

ringraziare.

I numeri sono particolarmente facili. Infatti non ci sono irregolarità come in italiano con i numeri immediatamente dopo il dieci e così basta conoscere quelli per contare fino a cento, il che dovrebbe essere sufficiente per i nostri scopi. Eccoli:

Uno	ici
Due	ni
Tre	san
Quattro	ion
Cinque	go
Sei	rocu (con la o chiusa)
Sette	nana
Otto	haci (la h è aspirata, come la c di casa pronunciata da un toscano)
Nove	chiu
Dieci	giu

Venti è *ni giu* (due dieci), trenta è *san giu* (tre dieci) e così via. Nella composizione dei numeri successivi al dieci la cifra delle decine precede quella delle unità, così ad esempio sessanta sette si pronuncia *rocu giu nana*.

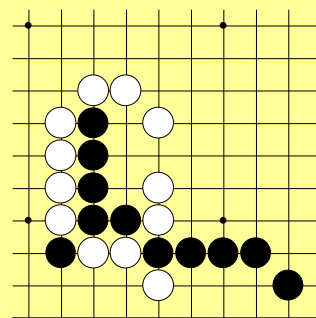
Val la pena di notare che la pronuncia del numero quattro e del numero sette è cambiata negli ultimi decenni. Si pronunciavano rispettivamente *sci* e *scici*, ma avevano il difetto di avere un suono troppo simile alla parola morte (che si pronuncia *sci*) tant'è che il numero quattro è considerato molto sfortunato. Ora solo le persone anziane usano ancora la vecchia pronuncia.

Per fortuna quando si vuole commentare una partita i giapponesi in genere capiscono perfettamente *good, bad* e soprattutto *OK*. Gesti come il pollice verso e il pollice rivolto verso l'alto hanno per loro il nostro stesso significato. Per indicare un errore ci si può però aiutare con un gesto apposito che consiste nel formare una X con gli indici, o magari anche con le braccia se si vuole dare più forza al concetto. Significa, *male, molto male, malissimo!*

¹ Per la pronuncia delle parole giapponesi facciamo ricorso alla trascrizione fonetica italiana al posto di quella inglese, sebbene quest'ultima sia più comunemente usata in questi contesti. Infatti con quella italiana potrà leggere correttamente le trascrizioni anche chi non conosce le regole di pronuncia inglesi.

I problemi di ETG

Come farà nero a salvare le cinque pietre in centro? Apparentemente non c'è modo di catturare le due pietre bianche in basso e collegarsi al resto del gruppo. La soluzione a pagina 28.



IL 24^o CAMPIONATO MONDIALE AMATORI

Che ce lo mandiamo a fare uno al WAGC se poi non porta a casa i consigli dei professionisti?

Ecco i commenti ai momenti salienti delle partite del nostro rappresentante al campionato del mondo dilettanti 2002.

di Paolo Montrasio

Lezioni Mondiali

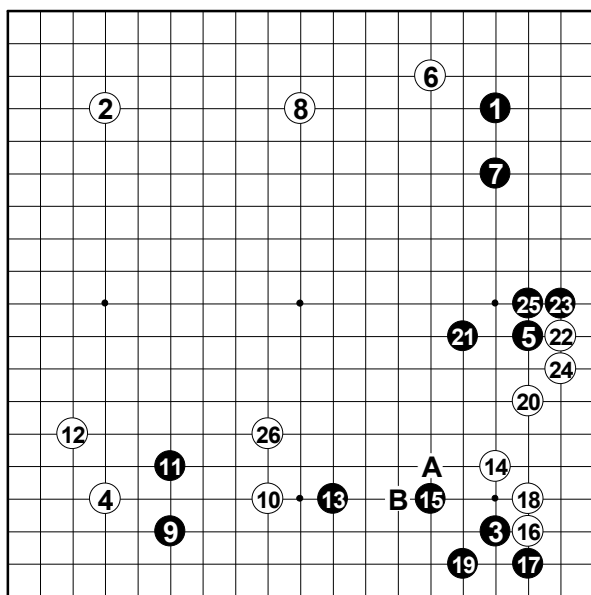


Figura 1 (1-26) Israele - Italia

La prima partita che esaminiamo è quella tra Italia (bianco) e Israele (3 dan). La partita si è conclusa con la vittoria del giocatore israeliano per mezzo punto. Il commento è basato sulle osservazioni di Morino Setsuo 9 dan.

Figura 1. La mossa 14 di bianco è un grave errore. Infatti ora bianco si trova con due pietre deboli, 10 e 14. Nero avrebbe dovuto approfittarne giocando 15 nella posizione che sarà poi occupata da bianco 26. Così facendo bianco si troverebbe costretto ad uscire verso il centro con una mossa in diagonale tra 13 e 26. Nero però può giocare mosse d'attacco tra i due gruppi bianchi e così facendo prenderebbe l'iniziativa. Con due gruppi di cui preoccuparsi bianco non sarebbe riuscito a fare punti e quindi la risposta in 15 è altrettanto sbagliata. Adesso bianco si stabilizza sulla destra con la sequenza fino a 25 e poi esce con 26. Per la cronaca, è buona tecnica scambiare bianco A per nero B prima di 22. In questo modo si guadagna un accesso al centro e ci si avvicina anche al gruppo debole.

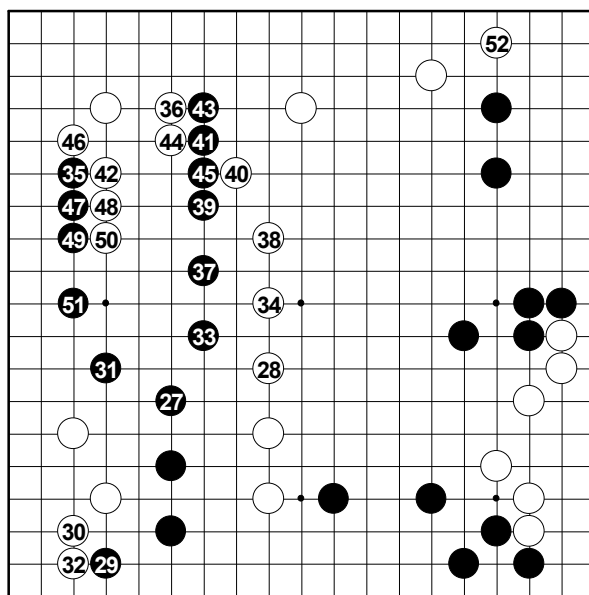


Figura 2 (27-52)

Figura 2. Nero 31 è inutile dopo aver scambiato 29 per 30, perché adesso il gruppo bianco nell'angolo è vivo e quindi 31 non è assolutamente un attacco, né al gruppo in angolo né a quello in centro. Inoltre non fa punti. Difendendo un gruppo vivo, anche 32 è inutile. Meglio giocare subito 34, dando respiro al gruppo debole.

Nero 41 è sbagliata, non si può andare così in profondità nella zona di influenza bianca. Bianco 42 è la risposta giusta, ma purtroppo 44 non è la continuazione corretta. Bianco doveva giocare subito 46. Al peggio doveva scendere in terza linea sotto a 36, e non salire in quinta con 44. Giocare 44 in 46 è importante perché se nero non connette in 45, bianco ora può spingere in 45. Però se nero connette bianco può giocare hane in 47 e fare molti punti a sinistra. Infine, 52 è un altro errore. Il lato superiore non è molto importante ormai, essendo completamente rovinato ai fini della costruzione del territorio dall'influenza bianca e nera. Meglio sarebbe stato abbandonarlo e invadere l'angolo in 3-3 dove ci sono più punti.

IL 24^o CAMPIONATO MONDIALE AMATORI

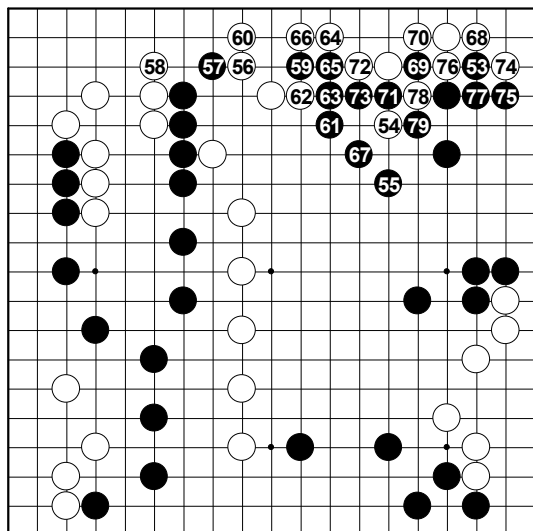


Figura 3 (53-79)

Figura 3. 59 sembra un overplay, ma purtroppo 60 è stata giocata una linea troppo a destra. In seconda linea sotto a 57 avrebbe collegato i gruppi bianchi e nero sarebbe forse morto. Anche 62 e 64 non vanno bene: bianco doveva tagliare con 67 e nonostante le sue preoccupazioni sarebbe stato il gruppo nero ad avere i maggiori problemi nella lotta successiva.

Il commento termina con nero 79. In questa posizione a detta di Morino 9d sembra che bianco possa vincere. Vale la pena notare la quantità di errori gravi e imprecisioni commesse da entrambi i giocatori, nonostante il grado apparentemente nobile. Prendano quindi un po' di coraggio i kyu, la fiera degli errori non è certo finita! Proseguiamo con le altre partite.

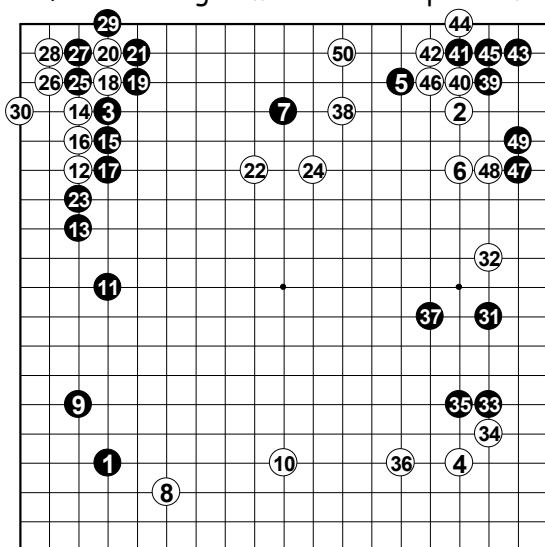


Figura 4 (1-50) Italia - Messico

Figura 4. Il commento della partita con il giocatore messicano (4 dan) è basato sulle osservazioni di Shigeno Yuki 2 dan.

Queste prime 50 mosse vedono la solita quantità di errori, ma anche alcune buone mosse. Tralasciando la caparbietà con cui nero si è accanito senza troppo costruito contro il gruppo bianco nell'angolo in alto a sinistra, 37 è una buona mossa perché rafforza il gruppo nero a destra e contemporaneamente annulla gran parte dell'influenza di bianco. Quella nera è una forma che capita spesso in partita, per cui vale la pena ricordare questa mossa (che è una tecnica standard del go, mica un colpo di genio del sottoscritto!). Cercate di vedere come 37 faccia sparire d'un colpo ogni pretesa di bianco di fare territorio o moyo tutt'attorno, e come rende inattaccabile il gruppo nero.

Anche 39 è una tecnica standard: invece di ostinarsi a difendere la pietra 5 col risultato di fare due punti (gli occhi!), nero preferisce andare in angolo dove farà più punti e ne toglierà parecchi a bianco.

Infine, 50 è un grave errore perché aggiunge pochi punti al territorio bianco e non serve a nulla ai fini della sicurezza del gruppo, che già non aveva problemi. In pratica è come se avesse passato. Se guardiamo le quattro pietre bianche che ruotano attorno a nero 7 almeno una adesso è mal piazzata: 22 o 50 dovrebbero stare tra 7 e

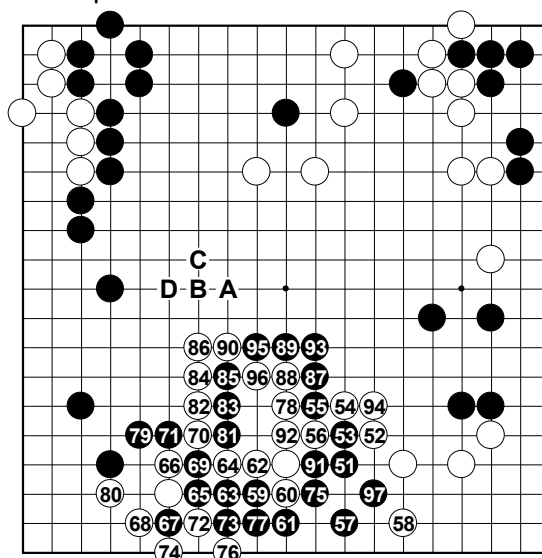


Figura 5 (51-97)

il muro nero, come invasione.

Figura 5. Le mosse da 51 a 97 sono la fase più importante della partita. Nero può permettersi l'invasione perché il suo gruppo a destra è al sicuro, grazie a 37. La sequenza fino a 59 è standard e vale la pena ricordare la discesa in 57 e il salto in 59. Dopo 59 si scatena il finimondo e ci sono un'infinità di variazioni che a distanza di giorni non

IL 24⁰ CAMPIONATO MONDIALE AMATORI

sono in grado di ricostruire. Secondo Yuki l'invasione è favorevole a nero, e il fatto che ne sia uscito solo con un seki in centro non è un buon risultato.

Inoltre 97 è un errore. Visto che nero ha più libertà delle 5 pietre bianche a sinistra del seki, prima di fare il secondo occhio con 97 dovrebbe minacciare il semeai, scambiando nero A, bianco B, nero C, bianco D. Solo a questo punto dovrebbe tornare a giocare 97, ma nel frattempo avrebbe messo sotto pressione le pietre bianche. Senza la certezza di vivere, bianco non si sarebbe potuto permettere l'invasione che sta per lanciare.

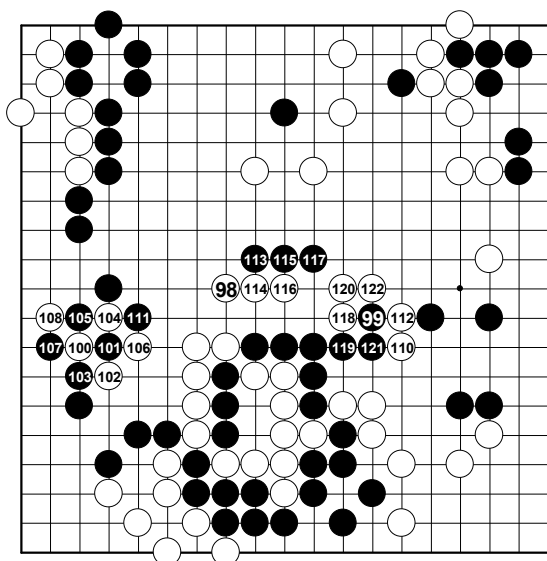


Figura 6 (98-122) ko: 109 su 101

Figura 6. Dopo 98 nero torna indietro con 99 a difendere il collegamento tra il gruppo centrale e quello di sinistra. Bianco, che con 98 è quasi sicuro del collegamento con le pietre in alto, lancia un'invasione con 100. Nero non trova di meglio se non iniziare un ko, che però è molto svantaggioso per lui: se lo perde ci rimette il lato e la partita, mentre bianco non ci perde nulla di grave. Pertanto nero cerca di chiudere il ko appena possibile, ma ignorare 110 non va bene. L'idea era di scatenare un semeai tra i due gruppi in centro, tagliando quello bianco con le mosse da 113 a 117, ma in realtà non c'era nessuna possibilità di farcela e dopo 122 nero abbandona.

Figura 7. Il commento della partita con l'Argentina (1 dan) è basato sulle osservazioni di Hane Yasumasa 9 dan.

Le prime 24 mosse sono un campionario di errori veramente notevoli. Bianco 10, per quanto insolita è una delle mosse possibili in questa situazione e non è

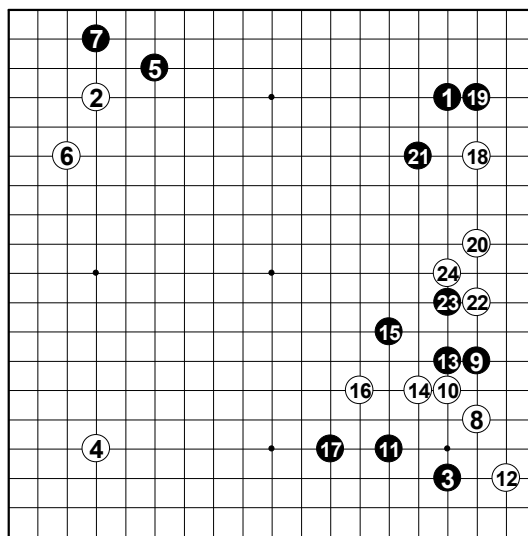
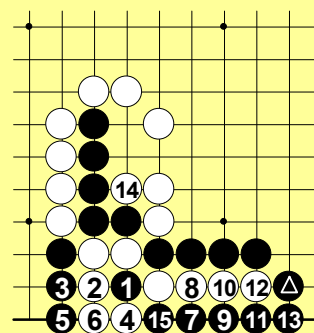


Figura 7 (1 -24) Argentina - Italia

sbagliata. Invece è molto sbagliata la mossa 12, che doveva essere giocata in 13. La ragione balza all'occhio guardando alla forma dopo nero 17: nero ha due bei gruppi mentre bianco ne ha uno che ha giusto i due occhi per vivere. La partita è già fatalmente compromessa al punto che con bianco 18 siamo alle mosse della disperazione; e (forse proprio per quello) è pure dal lato sbagliato! Se nero avesse pinzato in 20 o anche più da vicino la partita sarebbe finita. Nero 19 è un grosso errore perché lascia a bianco l'estensione in 20, che indebolisce le pietre nere sul lato. 21 completa la sequenza di errori perché dopo 22 le tre pietre nere sono debolissime e da attaccante nero si è trasformato in attaccato.

I problemi di ETG, soluzione

Dopo la sequenza da 1 a 5 il massimo della resistenza che bianco può offrire è 6, che fa una forma con il più elevato numero di libertà possibile. Nero 7 è il tesuji. Se bianco cerca di catturare nero giocando 14 adesso (potrebbe anche cercare di catturare le pietre in basso a sinistra, che hanno le stesse libertà di quelle in centro), nero 15 mette in atari il gruppo bianco e chiude la questione. Bianco allora resiste con 8 e nero retrocede con 9. Si continua così finché si arriva a sbattere sulla pietra nera segnata. In sua mancanza 7 non funziona e nero non sarebbe riuscito a salvare le sue pietre.



IL 24^o CAMPIONATO MONDIALE AMATORI

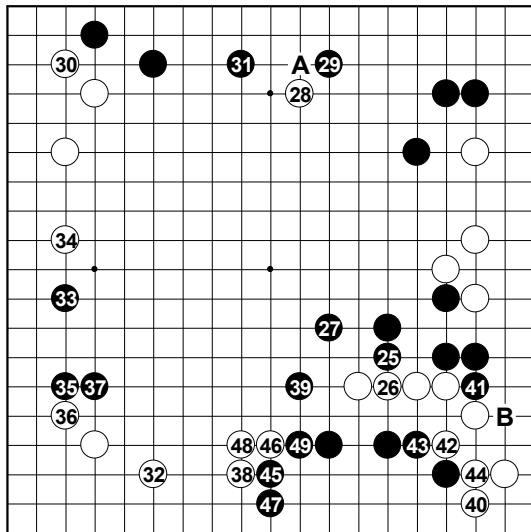


Figura 8 (25 - 49)

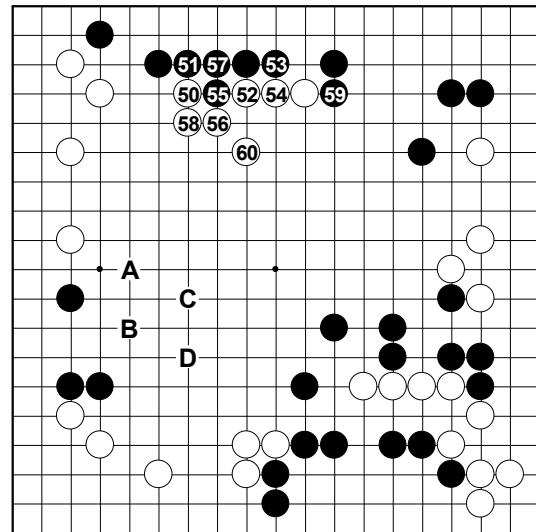


Figura 9 (50 - 60)

Figura 8. 28 ha lo scopo di ridurre il moyo nero. 29 è troppo vicina e induce bianco A. Questa è la mossa normale, che permette a bianco di fare forma e stabilizzarsi indipendentemente dalla risposta di nero. Provare per credere. Bianco però ha ignorato ragionando che per fare punti in quell'area nero avrebbe avuto bisogno di tre mosse (29, 31 ed A). Giocando due pietre altrove bianco avrebbe fatto parecchi punti anche lui e così ha iniziato da 30 che obbliga nero a giocare 31, nell'area rovinata da 28. Hane ha ascoltato questo ragionamento e ha insistito che è meglio iniziare con bianco A, ma ha anche ammesso che il ragionamento di bianco ha una sua validità. A posteriori il tenuki continua a piacermi, ma ammetto che giocare in A è molto più sicuro. La partita continua normalmente fino a 41, che è errata. La mossa corretta per rovinare la forma bianca è B. Segue poi una serie di tagli da paura, ma da una lunga analisi fatta con un 5 dan europeo pare che nero non potesse catturare bianco.

Figura 9. Bianco gioca 50 per ridurre il moyo nero. Nero risponde ad ogni mossa per difendere il territorio e dopo 60 bianco è riuscito nel suo intento. In realtà si tratta di un successo a metà, perché prima di 50 avrebbe dovuto attaccare il gruppo nero in basso con A. Dopo nero B, bianco C e nero D bianco avrebbe avuto un bel muretto in basso e la sequenza da 50 a 60 avrebbe fornito parecchi punti, oltre alla riduzione del moyo nero. Come se non bastasse, la stessa 60 è un'occasione sprecata. Difendere le tre pietre bianche dal taglio non è importante quanto giocare la sequenza da A a D così invece di 60 era meglio giocare quella e poi tornare indietro a difendere.

Il resto della partita non è di particolare interesse didattico. Alla fine bianco vincerà di 8 punti e mezzo.

Bianco e nero

Un po' di tempo fa sulla *mailing list* AGI si è discusso se parlando di Go si debba scrivere "il bianco e il nero" oppure "bianco e nero". Chi ha partecipato alla discussione ha presentato le ragioni e gli esempi più diversi in difesa dell'una o dell'altra ipotesi. Facendo ampio uso di questi termini nelle nostre partite, anche noi abbiamo un'opinione e ve la presentiamo. Per noi bianco e nero, pur scritti in minuscolo, sono assimilabili a nomi propri e non a nomi comuni di cose, e quindi per le

regole della grammatica italiana non li si possono far precedere dall'articolo. Secondo noi dove si trova scritto "il nero" e "il bianco" l'autore evidentemente li intende come nomi comuni, il che non è uno scandalo. Ci meraviglieremmo però di trovare scritto "il Nero" con la maiuscola. Usare una maiuscola per un nome comune non appartiene alla tradizione linguistica italiana, tranne per casi particolari dove si vuol rendere uno speciale onore (es: il Presidente della Repubblica

oppure il Go, ma anche in questi casi l'uso del minuscolo è accettabile).

Sempre parlando di regole ortografiche, i nomi giapponesi come ko, semeai, etc, secondo l'uso normale della lingua dovrebbero essere scritti in corsivo minuscolo ma dato l'uso frequente che se ne fa nelle pubblicazioni di Go si otterrebbe un appesantimento grafico della pubblicazione. Da qui la scelta di usare il carattere normale anche per loro.

Il vivaio dei campioni

Nell'ambiente del Go si ha da sempre il desiderio di andare nelle scuole in modo sistematico per insegnare il nostro gioco ai bambini ma, per una ragione o per l'altra, quelle poche volte che si trova il modo di farlo non si riescono ad ottenere dei risultati apprezzabili. Eppure non lontano da noi c'è chi ci sta riuscendo in modo superlativo. Intervistiamo Zvonko Bednjanec¹, uno degli insegnanti della scuola di Go di Velika Gorica in Croazia.

di Paolo Montrasio

Paolo Montrasio. La cosa che mi colpì di più al torneo di Bled fu il numero sorprendente di bambini iscritti. Sapevo che c'era una scuola di Go da qualche parte in Croazia, ma non immaginavo che fosse così grande e non immaginavo che i suoi studenti partecipassero ai tornei. Ci puoi dire qualcosa della scuola e come ebbe inizio?

Zvonko Bednjanec. Al torneo di Bled hanno partecipato 15 bambini croati provenienti dalla città di Velika Gorica [pronunciato *Velica Gorica*, N.d.T.], che sta a circa 17 km a sud est di Zagabria. Lì abbiamo un Go Club il cui scopo primario è lavorare con i bambini. Il torneo open della Slovenia è uno dei principali tornei della regione, così abbiamo deciso di parteciparvi con il maggior numero di bambini possibile.

Tutto iniziò nel 1991, quando si cominciò a giocare in modo organizzato a Velika Gorica. Mladen Smud, che all'epoca era 3d, creò un gruppo di Go nella scuola elementare "Eugen Kumicic". Sfortunatamente quella era un'epoca di guerre e l'attività del gruppo terminò dopo solo pochi mesi.

Ricominciammo a giocare a Go a Velika Gorica nel 1998. A quel tempo c'era solo una ventina di giocatori attivi in Croazia con solo un club. Per questa ragione provammo ad allargare le nostre attività e cerchiamo di organizzare qualcosa a Velika Gorica. Tuttavia i primi risultati non furono brillanti. Preparammo tutto il necessario, il luogo, le tavole, gli orologi, e provammo ad informare il pubblico attraverso i media, ma solo pochi curiosi vennero al club nel primo anno e solo alcuni restarono.

Dovemmo affrontare un problema che già ho incontrato spesso. La gente non conosce il gioco e molto volte succede che c'è un Go club ma non attrae nessuno perché la gente non sa cosa il club gli può offrire. E se arrivi in uno di questi club ti mettono davanti la tavola 19x19 su cui ti perdi. Alla fine resta solo la gente più determinata e di questi solo pochi diventano dei giocatori abituali. Il risultato finale è che il Go a Velika Gorica non evolveva. Ci sono due soluzioni a questo problema. Per prima cosa, si deve avvicinare la gente e presentargli il gioco, e non aspettare che siano loro a venire al club. In secondo luogo, il gioco deve essere mostrato alla gente nel modo più semplice possibile per permettergli di procedere per passi successivi verso i concetti più complessi, invece che dover affrontare

problemi impossibili da risolvere e avversari imbattibili. L'atari Go, dove il vincitore è determinato dal numero di pietre catturate, fornisce la semplicità richiesta e i bambini di una scuola elementare sono le persone ideali a cui avvicinarsi, perché sono sempre alla ricerca di nuovi giochi e nuove esperienze. In più avevamo un modo di entrare nelle scuole, per via del gruppo di Go del 1991.

Nell'autunno del 1999 iniziammo un gruppo di Go in una scuola. Nel 2000 ne iniziammo due e altri due nel 2001 per un totale di 5 gruppi in 5 scuole (di cui una è una scuola per bambini che necessitano di speciali assistenze), uno per ogni giorno lavorativo. Circa 200 bambini hanno partecipato ai gruppi di Go dal 1999, di cui circa 80 hanno avuto una classificazione a livello kyu e tra questi 40 sono giocatori attivi. Il più forte adesso è 8 kyu, il più grande ha 13 anni e tra di loro c'è anche il piccolo Nikola Kosanovic che ha solo 5 anni. Organizziamo circa 170 tornei all'anno [è proprio centosettanta, N.d.T.] di cui 4 valevoli per la classifica EGF, oltre al campionato nazionale. Proviamo a partecipare ai tornei all'estero e quest'anno siamo andati nella Repubblica Ceca, in Slovenia e in Ungheria.

PM. Com'è organizzata la scuola di Go e quante persone vi sono coinvolte?

ZB. La scuola di Go è divisa tra cinque scuole elementari, ognuna col suo gruppo di Go. Ciascuno di questi gruppi è esso stesso come una piccola scuola di Go. I bambini che giocano sono liberi di andare in ogni momento ad ognuno di questi gruppi. Tutti i sabati c'è un torneo e tutti i giocatori vi partecipano, è l'evento principale. Il torneo è giocato con handicap ridotto di due, 30 minuti a testa senza byo-yomi e questo evento unisce tutti i gruppi di Go e tutti i giocatori, da Mladen Smud 4d a quelli che sono alla prima partecipazione e non hanno ancora un grado.

I nostri problemi organizzativi hanno a che fare soprattutto con i materiali e il numero degli insegnati presenti ogni volta. Ci serve una persona come arbitro e una dedicata ai bambini. Ogni gruppo ha il suo torneo, perché insistere che si giochi sempre è il nostro metodo di lavoro di base, così è necessario dedicare del tempo a gestire il torneo (tenere aggiornati i tabelloni, segnare

i risultati, e così via).

Al momento ci sono tre giocatori che lavorano attivamente con i bambini, più altri che li aiutano, soprattutto i genitori dei bambini. In totale abbiamo dieci organizzatori.

PM. Qual è il vostro piano di lavoro con i bambini?

ZB. Quando lavoriamo con i principianti il nostro piano è semplice: creare un giocatore di livello kyu nel corso di un anno scolastico. Il piano si articola in tre fasi e ci diamo tre traguardi che marcano la fine di ciascuna fase. Dalla fine di settembre alla fine dell'anno solare i bambini sono introdotti al gioco. In questo periodo si gioca ad atari Go. All'inizio basta catturare una pietra per vincere, poi aumentiamo il limite e alla fine alcuni di loro arrivano fino a doverne catturare sei. I bambini giocano tornei fin dall'inizio. Abbiamo un torneo ogni giorno e questo è il nostro marchio di fabbrica. Alla fine dell'anno c'è il primo traguardo: i bambini pian piano iniziano a giocare la versione vera del Go sul 9x9.

Da gennaio ad aprile giochiamo a Go sul 9x9 e poi passiamo al 13x13. A marzo inizia una serie di grandi eventi primaverili, e se è possibile i migliori vi partecipano iniziando così a giocare sul 19x19. A maggio c'è il campionato croato e cerchiamo di farvi partecipare il maggior numero possibile di neogiocatori. Subito dopo arriva giugno e con la fine dell'anno scolastico molti bambini partono per le vacanze estive dandoci la possibilità di prepararci per un altro ciclo.

Il piano di lavoro è una cosa relativa. Non ci diamo dei compiti fissi da portare a termine in un tempo preciso; non programmino una serie fissa di eventi. Lavorare con i piccoli è un compito delicato. Alcuni sono in grado di diventare 20 kyu o anche di più entro la fine del primo anno, altri tendono a giocare ad atari Go e rifiutano di fare qualsiasi altra cosa. Ogni

Note

¹ Zvonko Bednjanec ha imparato le regole del Go nel 1991. Ha iniziato a giocare con regolarità nel 1996 e ora è 1 kyu. Dal 1998 organizza le attività goistiche nella sua città natale di Velika Gorica

bambino è un giocatore diverso dagli altri e in più c'è il fatto che abbiamo a che fare con bambini con un'età che va da 6 a 12 anni. Alle volte sembra che quando si tratta di lavorare con i giovanissimi la cosa principale sia solo lottare per tenerli vicini e fare sì che non si disperdano. Un bambino è capace di completare un programma educativo di due anni in sei mesi, dopo aver giocato atari Go per due anni. Giocare a Go è il primo ed unico programma educativo che abbiamo perché il Go in sé è un programma e determina delle serie di eventi diverse per ognuno di noi.

Il nostro metodo di lavoro è un metodo basato sul gioco. Torneo dopo torneo, evento dopo evento, viaggio dopo viaggio, giocheremo quante più volte possibile. Ci sono più di 200 eventi per anno nella sola Velika Gorica. I bambini pensano e si comportano in termini di torneo. Abbiamo provato alcune volte a lavorare con loro in modo diverso; abbiamo organizzato lezioni di teoria, ma non ha funzionato. I bambini si annoiano in 5 minuti e sbadigliano tutto il tempo. Questo problema si può descrivere con un esempio da scuola guida. Nessuno vuole sentire i dettagli del funzionamento dei freni; tutti noi vogliamo sederci al volante e guidare.

Attraverso il ritmo serrato delle partite i bambini sono obbligati a trovare le risposte da soli, a cercare di migliorarsi da soli e ad essere il migliore nel loro gruppo di 20. Questo è il modo in cui un bambino impara per la maggior parte della sua vita, il modo verso cui è più portato. Più tardi, quando affronteranno livelli più alti di gioco, avranno bisogno di imparare la teoria e solo a quel punto saranno pronti. E allora li aiuteremo.

PM. Quanti bambini avete nella scuola di Go adesso?

ZB. Il numero dei bambini è molto variabile. All'inizio dell'anno scolastico abbiamo da 20 a 40 bambini per gruppo. Il numero scende costantemente fino a 20-30 in gennaio, 10-20 ad aprile e 2-10 a giugno. Quelli che restano tutto l'anno alla fine rimangono più a lungo e diventano membri attivi. Diciamo che abbiamo avuto una buona annata se ci sono 10 giocatori attivi e 100 bambini hanno imparato a giocare a Go. Adesso abbiamo circa 40 giocatori attivi (5 o 6 un po' più grandi degli altri) e più di 20 che giocano saltuariamente. La Croazia ora ha circa 4 milioni di persone e solo 50 giocatori in classifica europea. Se saremo capaci di organizzare scuole come questa in tutte le più grandi città croate allora potremo avere 1000 giocatori su 3 milioni di persone. Questo è un buon piano.

PM. Non è facile coinvolgere così tanti bambini con un gioco astratto come il Go. Perché pensi che gli piaccia?

ZB. Fondamentalmente il Go è un gioco semplice. Le pietre sono disposte sulle intersezioni e sono connesse da linee

orizzontali e verticali ad altre intersezioni. Se una pietra non ha intersezioni libere o pietre amiche vicino allora quella pietra è catturata! Questo è il Go e tutto il resto sono cose che servono a far funzionare una partita e idee più complesse su come una pietra può sfuggire alla cattura. I bambini lo giocano perché gli piace vincere, perché vogliono esplorare il Go e l'ambiente del Go, perché gli piace essere parte di qualcosa e renderlo migliore.

Ti posso raccontare come reagiscono quando giocano per la prima volta. Se un giocatore vince tre o quattro partite di seguito diventa *imbattibile*, un *eroe*. Gli danno come soprannome una qualche parola importante che può significare molte cose, come ad esempio *tuono* o *tempesta*. Ci sono giocatori che devi evitare ad ogni costo e giocare contro di loro è una grande punizione. Ci sono dei kyu più forti che non riescono mai a vincere contro uno più debole. Per loro il Go non è un'astrazione né un gioco, il Go è un campo nuovo in cui possono esprimere le loro idee e raggiungere i loro scopi.

PM. Ti aspetti qualcosa di speciale da questi bambini, per esempio ti aspetti che qualcuno di loro diventi un giocatore forte?

ZB. In questo momento c'è un 8 kyu, un 9 kyu, quattro 10 kyu e così via. Per me sono già dei forti giocatori e non per via della forza del loro gioco. Sono veri combattenti, amano davvero questo gioco e sono determinati a giocare e ad imparare. Abbiamo avuto un torneo di 25 giocatori proprio mentre la TV trasmetteva una partita della nazionale alla Coppa del Mondo, e le aziende erano ferme perché tutti guardavano la partita! Diventeranno degli alti dan? Credo che alcuni di loro arriveranno in alto e che altri li seguiranno. Se non questa generazione allora lo farà quella che li seguirà.

PM. Qual è per voi lo scopo di insegnare il Go ai bambini?

ZB. Per me lo scopo è introdurre i bambini a questo gioco e aiutare quelli a cui piace giocarlo. Il Go è una bellissima attività, aiuta le persone a vedere il mondo in modo diverso e porta a molte cose. Quando i bambini iniziano a giocare sono molto rumorosi, pensano e giocano in fretta senza curarsi di quel che fanno. Dopo solo pochi mesi tutto è cambiato e allora so che ho raggiunto il mio scopo. Quando finisco una partita e mi congratulo con il vincitore dall'altra parte della tavola, qualcuno che giocava ad atari Go solo un anno prima, allora so che ho raggiunto il mio scopo. Un giorno, quando i miei studenti attuali insegneranno a me, anche allora lo saprò.

PM. Supponiamo che qualcuno voglia iniziare una scuola di Go come questa in qualche altra parte del mondo. Cosa gli suggeriresti di fare per aver successo? E cosa non dovrebbero assolutamente fare?

ZB. Noi ci siamo avvicinati ai bambini

attraverso le scuole elementari. Il corso di Go viene considerata una materia extra e i bambini vi partecipano solo se vogliono. Abbiamo sviluppato un atteggiamento amichevole ed aperto verso i bambini e, benché si sia in una scuola, i bambini sono liberi di saltare qua e là per festeggiare una vittoria, e possono far chiasso. Se vogliono uscire dalla classe o abbandonare un torneo non glielo impediamo in nessun modo. Abbiamo avuto molte lamentele che nei nostri tornei c'è troppo rumore. I bambini hanno il bisogno di sentirsi benvenuti e liberi e devono sapere di essere parte di tutto questo. Queste sono le fondamenta di tutte le altre strutture con cui i bambini avranno a che fare quando giocheranno a Go e questo è ciò che secondo me è necessario fare.

Abbiamo avuto dei problemi con la mania dei Pokemon tra i bambini. Spesso accade che ci sia un torneo parallelo di Pokemon mentre uno di Go va avanti e che i giocatori arrivino tardi ai turni e prestino poca attenzione alle pietre, avendo in testa le carte. Una cosa che tutti coloro che lavorano con i bambini ben sanno è che ad un certo punto si deve stabilire un limite. Un limite ai Pokemon, un limite al cattivo comportamento, un limite a tutte le cose che potrebbero compromettere le attività del Go. Sarebbe un peccato perdere una scuola per colpa di pochi studenti.

PM. Forse è importante conoscere alcuni dettagli sull'organizzazione del sistema scolastico croato, in modo da poter capire come la scuola di Go si inserisce nell'orario quotidiano delle lezioni. Com'è organizzata una giornata di studio tipica di uno studente croato?

ZB. La giornata è divisa in due turni, la mattina dalle 8 alle 13 e il pomeriggio dalle 14 alle 19. I gruppi di Go iniziano alle 18 e finiscono alle 20. In questo modo i bambini del turno mattutino possono andare a casa e tornare più tardi nel pomeriggio, mentre i bambini del turno pomeridiano vengono quando hanno finito la scuola. Le 18 sono un buon orario anche per gli insegnanti di Go perché è l'orario in cui tornano dal lavoro. Siamo tutti dilettanti, per quel che riguarda il Go, e così dobbiamo costantemente fare una gara contro il tempo attraverso il traffico della città per essere a scuola in orario. L'ora d'inizio di ciascun gruppo deve essere rispettata, altrimenti i bambini tornano a casa.

PM. Infine, vedremo dozzine di giovanissimi giocare al Congresso Europeo quest'estate a Zagabria?

ZB. Oh, spero che alcuni partecipino. Però è estate e i bambini vanno in vacanza con i genitori. Alcuni di loro comunque saranno a casa e di certo potrete vederli e parlarci.

STORIA ALTERNATIVA



Il calcio, il Go, il Giappone

dell'Incappucciato

29 maggio 2002, Riunione del Super CF Ombra (*)

PM. Ehilà, leggete cosa scrive le Monde oggi. In due parole, tale Michel Zen-Ruffinen, che è il segretario generale della FIFA (**), accusa il suo presidente Sepp Blatter di aver trasformato la FIFA in un'organizzazione privata gestita come una dittatura. Vi ricorda qualcosa?

MZ. Mah, mi sembra di aver già sentito qualcuno lamentarsi per cose simili a proposito di qualche altro gioco... Quale sarà mai? [ride]

PM. Secondo voi come andrà a finire? Cercheranno di fare le scarpe a Blatter alle prossime elezioni o creeranno un'altra associazione, magari la FUFFA (***)?

LO. Non dire stupidate, non possono fare una scissione nel calcio. Girano troppi soldi, si metteranno d'accordo.

TA. Eh sì, anche nel calcio sono tutti matti. Chissà, magari dovrei fare una rivista anche per loro. Idea! La chiamerò Easy To Goll!

LO. Di sicuro almeno lì potremmo farci dei soldi...

MZ. [entra l'Incappucciato] Attenti!

I. Riposo. Di che stavate cianciando?

PM. Niente di grave, solo un piccolo screzio all'interno della FIFA.

I. [studia attentamente l'articolo]. Interessante. Noto certe somiglianze con una situazione a me più vicina... Comunque la FIFA dovrà attendere, prima di arrivare al calcio devo prendere il controllo del Go mondiale. Allora, iniziamo questa riunione prima che Paolo voli in Giappone. Dunque, avete parlato con Marco Vajani per verificare se è o non è socio AGI?

[Cala il silenzio, sguardi bassi sotto le scrivanie stile "speriamo che il prof non interroghi proprio me!"]

I. COME!?!? Non l'avete contattato!?!? ["Ma veramente", "È lontano", "Non sapevamo la mail" ...]

I. GRRR!!! Ma io vi licenzio tutti, io vi radio dal consiglio, io vi espello!

TA. Ué tu, sta buono un attimo. Guarda che non ci puoi licenziare perché non ci paghi, e poi se c'è qualcuno che può licenziare qualcun altro qua sono io. ETG ti ha dato la fama e ETG ti distrugge!

I. Ehi calma, che dici?

LO. Eh sì, mica siamo i tuoi schiavi!

I. Va beh, ma almeno la lista soci sul sito l'avranno aggiornata.

PM. Non proprio.

I. Ma hanno fatto l'assemblea! Non possono essere andati all'assemblea con la lista dei soci vecchia di un anno! (****)

MZ. Invece sì.

I. Ma dai, ma allora che differenza c'è tra la FIGG e l'AGI? Per sapere i soci dell'una devi andare a casa del segretario e per sapere i soci dell'altra... beh speriamo almeno che il segretario dell'AGI la lista dei soci ce l'abbia... Beh, però, adesso che ci penso... Meglio così! Più l'AGI e la FIGG si assomigliano, più il casino aumenta e più il mio piano ha probabilità di successo. Anzi, Paolo, quando avremo finito qui vieni di là con me che ti devo dare un paio di compiti da fare in Giappone!

Quale sarà il piano segreto dell'Incappucciato? Quali saranno le missioni segrete da compiere in Giappone? Questo e molto altro vi sarà svelato nel prossimo numero di ETG! Non lo perdetevi!

Note

(*) Si veda il secondo numero speciale di ETG

(**) Fédération Internationale de Football Association

(***) Fédération Universelle de Free Football Association

(****) La lista sarà aggiornata ad agosto. Marco è ancora socio AGI.



Klin-Go!

Presentato "ufficialmente" alla STICCON 2002, ecco finalmente la risposta goista agli scacchi vulcaniani! Siamo onesti, a quanti di noi appassionati goisti e trekker ha sempre dato un po' fastidio questo smaccato favoritismo per il parente (povero... N.d.I.) del Go? Direttamente dal glorioso club del Tortellino, ecco la risposta che tutti attendevamo!

di Giancarlo Angeloni

La STICCON, la convention annuale dei "trekker" italiani, cioè degli appassionati del filone televisivo e cinematografico di Star Trek, può avere effetti strabilianti!

La prima volta che partecipi, ti può quasi capitare di pensare che sia effettivamente possibile incontrarsi con razze aliene, o andare a spasso per la galassia a velocità curvatura: ne esci frastornato ed entusiasta, cercando di contattare l'Ingegnere Capo dell'Enterprise Scotty, perché ti teletrasporti a casa.

La seconda volta, hai già meno tempo per seguire proiezioni: hai amici da incontrare, eventi da non perdere e ti muovi con maggiore razionalità tra le varie sale che compongono la convention; e quando ne esci, stanco ma soddisfatto, ti coglie l'impazienza per la prossima STICCON.

La terza volta, vuoi assolutamente contribuire in qualche modo, ed io apparentemente non sono sfuggito a questa regola - ed è così che è nato Klin-GO.

L'idea

Gli amici goisti che mi frequentano, da tempo ascoltano rassegnati le mie digressioni trekker durante gli incontri di gioco, ma questo vale anche i trek-amici i quali non vedono molto di buon occhio quella strana tavola di legno che mi segue ovunque vada, della quale cerco sempre di parlargli. In effetti, "Vai a giocare a GO!" è diventata per loro una divertente e simpatica alternativa al buon vecchio "Va a quel paese!", così come talvolta gli amici goisti mi hanno simpaticamente suggerito di non pensare a Kirk e soci durante le sessioni di gioco.

Potrei dare retta: ...magari giocherei meglio!
©

L'unione delle due passioni, apparentemente contrastanti, è nata abbastanza spontaneamente, parlandone poco dopo la conclusione dell'edizione 2001 della STICCON con Giacomo, mio amico trekker ma anche responsabile della sala ludica della convention.

In effetti l'idea è stata sua: mentre cercavo di fare proselitismo parlandogli del gioco e del nascente GO Club del Tortellino, mi rivelò inaspettatamente di conoscere già il GO e mi propose anzi di farne una versione trek per la STICCON dell'anno seguente.

La proposta era abbastanza chiara: già nell'edizione 2001 nella "Sala Giochi" (assieme a giochi inventati per l'occasione) era presente "Borg-ello" la versione trek di Othello / Reversi, caratterizzata dall'utilizzo delle regole canoniche del gioco originale, e semplicemente rivestita di simboli trek (Pedine Borg / Federali) su una scacchiera "stellare" costituita da una tavola di compensato avvolta in una carta da regali ricoperta di stelle.

Così, appena me lo propose, vidi esattamente come doveva essere il gioco: regole canoniche, goban stellare e pietre Klingon e Federali - anche il nome venne abbastanza

spontaneamente, e successivamente diversi amici me lo proposero, confermandone la validità.

Con un lampo di follia, di quelli che mi caratterizzano e mi mettono spesso nei guai, accettai immediatamente - a me e Giacomo piace mettersi nei guai!

La realizzazione

Com'è oramai mia consuetudine consolidata, Klin-GO è stato realizzato utilizzando la filosofia del "just in time", vale a dire del "quasi troppo tardi" (del resto anche questo articolo lo sto scrivendo seguendo questa filosofia, scusa Luca! ©) [ah, ma noi siamo più just in time di quanto tu non creda, N.d.R.]

Così, qualche settimana prima dell'inizio della STICCON 2002, mi cominciai a preoccupare di come avrei effettivamente



Ecco il Klin-GO! Con un meraviglioso Goban 9x9 e le pietre Federali e Klingon.



Le prime partite di Klin-Go alla STICCON

realizzato il gioco.

In realtà ci stavo pensando da un anno, ma si trattava di tirare le fila dei miei pensieri, concretizzarli e... fare in fretta!

Innanzitutto, non era concepibile fare una tavola 19x19: nessuno avrebbe dedicato così tanto tempo al gioco, perdendosi praticamente il resto della convention.

Inoltre, per lo scopo di proselitismo che mi ero proposto, alcune tavole 9x9 sarebbero state molto più efficaci.

Decisi così di realizzare 3 goban 9x9 caratterizzati da immagini diverse.

Un mio trek-amico grafico (Andrea, che tra le altre cose ha anche rifatto il logo del Go Club del Tortellino), mi ha dato un aiuto fondamentale passandomi alcune immagini fotografiche "stellari" di dimensioni concordate (scaricate da non so dove), ed i simboli trek per le pietre.

Aggiunsi semplicemente sulle immagini un reticolato 9x9 verdino realizzato con AutoCad, e li feci stampare in tipografia su un cartoncino che incollai su tavole di legno delle stesse dimensioni.

Risultati così soddisfacenti ottenuti in così poco tempo mi meravigliarono, ma ancora non avevo affrontato il problema "pietre"...

Per le pietre, in effetti ci furono maggiori grane: l'idea era di utilizzare dei bottoni piatti bianchi e neri (costosini, oltretutto), sui quali attaccare le etichette autoadesive che avevo preparato e ritagliato in qualche

notte di follia.

Naturalmente in così poco tempo, non riuscii ad ottenere i bottoni così mi vidi costretto ad applicare le etichette sulle mie "vere" pietre in diverse nuove notti di follia, compresa naturalmente l'ultima disponibile - dopo sarebbe stato troppo tardi...

Una cosa divertente rispetto alle pietre, è stata la necessità di eliminare le tracce di grasso che avevano lasciato tutti i giocatori che ci avevano giocato (avevo l'impressione di cancellare la "storia" di quelle pietre!).

Inoltre, essendo non piatte ma lenticolari, le etichette si sono appiccicate con risultati mediocri, con diverse pieghe antiestetiche - il risultato era comunque abbastanza piacevole.

La presentazione ed i riscontri

Appena arrivato a Bellaria, dove si tiene la convention, confesso di aver consegnato velocemente il gioco a Giacomo della sala giochi, ed essere scappato immediatamente verso altri impegni che già mi aspettavano: ero tra le altre cose nello staff della "sicurezza" ed era già il mio turno.

Così, tra i vari impegni, ho potuto essere alla sala giochi meno di quanto avrei effettivamente voluto.

Per fortuna Giacomo e Katia (un'altra mia amica Trekker alla quale ho spiegato il

gioco) mi hanno dato un aiuto fondamentale supplendo quando potevano alla mia assenza, dando informazioni ai curiosi che si avvicinavano al gioco.

Un libricino introduttivo vicino ai goban ha fatto il resto, o almeno spero: ho diverse volte trovato la sala giochi deserta, ed alcuni neofiti interessati che cercavano di capire da soli come giocare consultando il libro, ben contenti di sapere che gli potevo insegnare a giocare.

Il riscontro è comunque stato molto positivo, considerando che è una convention di Star Trek e non di giochi: sin da subito mi ricordo di quanto soffrivo mentre ero "di guardia" e gli amici venivano a raccontarmi di quanto interesse avesse mosso la "novità".

In effetti il vestitino preparato era sufficientemente "colorato" per muovere l'interesse di chi passava anche per caso, e confesso che il numero degli interessati ha tutto sommato superato le aspettative: abbiamo mosso l'interesse di diversi potenziali giocatori.

Nel complessivo direi che la presentazione del gioco alla STICCON ha mosso l'interesse che poteva muovere, e sarà sicuramente presente anche l'anno prossimo.

Rimane il dubbio se il trekker goista, o il goista trekker a seconda dei gusti, sia destinato a diventare una nuova razza in via di espansione o se sono destinato ad estinguermi solo soletto... ☺

Quesiti per ora senza risposta: l'esperienza è comunque stata positiva e divertente, e sicuramente sarà ripetuta.

Il prossimo incontro tra Star Trek ed il GO, è direi l'appuntamento dei Giochi Sforzeschi, in occasione del quale si tiene la "StarConTrek" sempre al Palazzo delle Stelline - e chissà che in qualche modo "Klin-GO" non faccia la sua comparsa.

Io, sicuramente ci sarò e, come già l'anno scorso, sarò in perenne movimento alla rincorsa di entrambe le mie passioni.

Insomma: se mai mi vedrete, sarò sicuramente... di corsa!

A velocità curvatura, naturalmente! ☺

Lunga vita e prosperità a tutti.
...e buon GO!

Riferimenti WEB utili:

Star Trek Italian Club
<http://www.stic.it>

Carrellata fotografica di Klin-GO:
<http://www.geocities.com/goclubtortellino/foto/sticcon2002/>

Un anno di tornei: luglio 2001 - giugno 2002

Tornei nazionali su tavola 19x19

Coppa Italia 2001

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

Pisa 20-21 ott 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)

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 - dic 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

Varese 18-19 mag 2002 Torneo Varese 2002

Gioc= 40, Max= 4d, Min= 28k, Med= 8,6k

	MM	V	P	SOS
Nong, CIN	32	5	0	
Giardino	30,5	2	0	
Garbarini	30	3	2	151,5
4° Montrasio	30	3	3	150

Bari 22-23 giu 2002 4° Torneo Go a GoGo

Gioc = 17, Max = 1d, Min = 27k, Med = 10,3k

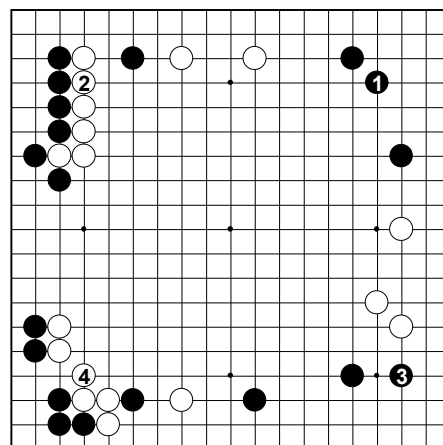
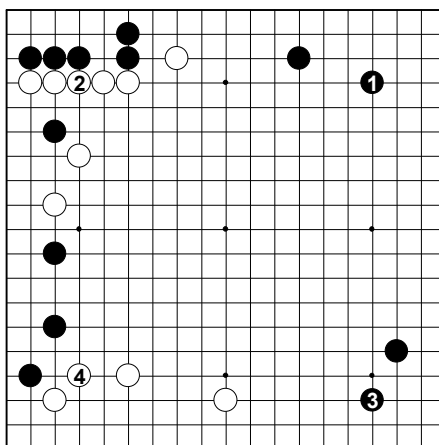
	MM	V	P
Rezza	30	5	0
Montrasio	29	4	1
Mauri	28	3	2

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

Indovina la mossa!

Indovinare le mosse dell'apertura di una partita di Go non è poi così difficile. Basta ricordare alcuni principi. Nero deve prima chiudere gli angoli e poi avvicinare quelli bianchi, mentre per Bianco le priorità sono invertite. Poi si deve estendere sui lati. I lati più lunghi, o quelli dove le pietre hanno una posizione più alta sono più importanti e ci si deve giocare prima. Forti di questi principi strategici potete mettervi alla prova con le aperture di queste due partite. Sono partite di professionisti e quindi le mosse non sono giocate a caso. Questo vi aiuterà parecchio. In bocca al lupo!





Cosa è successo di strano in questa partita e chi ha vinto?

COLLABORA CON EASY TO GO!

Scrivete per EasyTo GO!

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

redazione@easytogo.org

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

INCAPPUCCIATI ANCHE TU!

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

incappucciato@easytogo.org

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

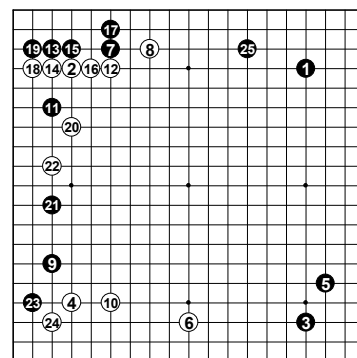
abbonamenti@easytogo.org

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

C'è un triplo ko nell'angolo in basso a sinistra. Non vince nessuno: la partita viene dichiarata non disputata. È capitato al Go Club Pisa qualche giorno prima dell'uscita di questo numero di ETG.

Indovina la mossa! Le soluzioni

O Rissei 9d - Cho Hun-hyeon 9d, Parigi 14/11/2000



Seo Bong-su 9d (nero) - Yi Chang-ho 9d, Seoul 4/8/2000

