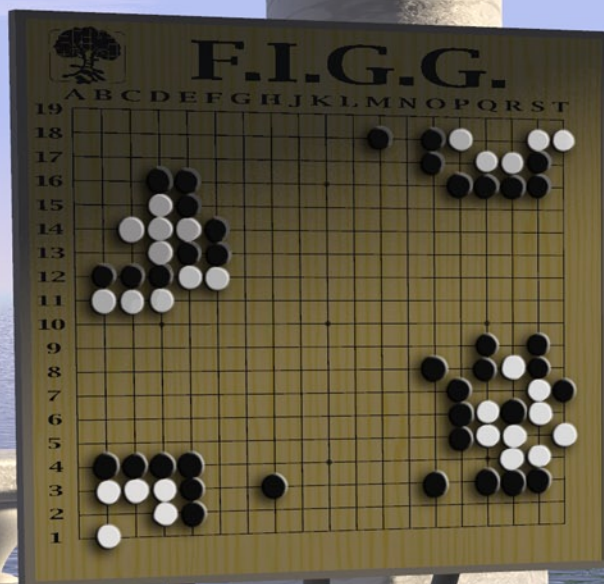


ST NE AGIE

Organo ufficiale della Federazione Italiana Giuoco Go



Benvenuti...

Cari soci e giocatori di go tutti, devo ammettere che l'eco avuto dal primo numero è stato inaspettato, non tanto per i 250 download contati durante la prima settimana (oltre il migliaio ad oggi) nonostante che dell'uscita ne fossero informati solamente pochi eletti. Il motivo? Ci siamo fatti trasportare da questo progetto al punto di dimenticarci completamente di pubblicizzarlo, ci siamo divertiti a scrivere, impaginare, disegnare, rivedere, correggere, tagliare, modificare, ognuno ha trovato qualcosa di interessante da fare e tutti abbiamo dato il nostro contributo.

Quello che ha stupito quindi è stato l'interesse che è riuscito a suscitare. La Federazione ha fatto qualcosa di importante e le risposte sono arrivate. Tante reazioni positive, anche da quelli che all'epoca di Stone Age c'erano, collaboravano e hanno permesso che Stone Age arrivasse con le pubblicazioni fino al numero 26. Tante sono state le email con consigli, complimenti, qualche offerta di collaborazione ed anche critiche molto costruttive.

A quest'ultime si deve la grafica del nuovo numero, completamente stravolta, che speriamo apprezzerete, altrimenti i recapiti per contattarci ci sono, fateci sapere cosa non vi va e cosa cambiereste in modo da migliorare la rivista.

Da questo numero poi arriva un contributo importante da Mirel Florescu, famosissimo istruttore di Go diplomato alla Nihon-Ki-in che ci accompagnerà di numero in numero nell'angolo tecnico. Gradita inoltre una seconda presenza fissa del peso di Giuseppe de Buoi, troverete i suoi articoli tecnici e riflessivi molto interessanti.

L'immagine in copertina di questo secondo numero è sempre opera di Marta, ispirata a uno di quegli eventi un po' snobbati in questi anni, gli stage, ottimo punto di incontro e di crescita, giornate dense di Go e svago, un vero peccato che queste occasioni non vengano sfruttate a dovere.

Infine mi permetto di ricordare che questa rivista, come la Federazione tutta, nasce e si basa sul lavoro di volontari, e che di volontari non ce ne sono mai abbastanza, rinnovo quindi l'invito a tutti a farsi sentire per aiutare sia noi in redazione che per dare una mano in federazione. Non serve essere esperti, basta solo mettere a disposizione un po' del proprio tempo libero, un po' come hanno fatto tutte le persone che hanno collaborato per la riuscita di questo secondo numero. Grazie ancora a tutti voi.

Fatevi sentire e intanto ... buona lettura!

Marco Spolaore

Sommario

Trieste: IV Trofeo Higashikita	3
Corea: Un sogno che si avvera	5
Lezioni di Yose: Quanti punti?	9
Prossimi tornei	10
La rubrica dei principianti	11
Notizie Flash	14
La Federazione	24



Trieste: IV Trofeo Higashikita

Il 4° Trofeo Higashikita tenutosi a Trieste il 31 gennaio e il 1° febbraio 2009, inizia come al solito affrontando il problema dell'iscrizione: quale sarà il mio grado? Decido di consultare le "Linee guida per la registrazione dei gradi" del torneo di Cormons che mi portano a lunghe riflessioni. Alla fine dopo una attenta lettura ho le idee meno chiare di prima. Ma ad un tratto, una intuizione mi colpisce: la monetina. Risolto quindi il primo ostacolo posso per alcune settimane dormire sonni tranquilli, fino al momento faticoso: la partenza!



di Mirco Fanti

I goban da portare, il numero di orologi, quelli che abbiamo, quelli che servono, sì ma quanti ne abbiamo? Le lunghe telefonate con Davide mi lasciano un po' perplesso. Ma non sarebbe meglio sapere quanti ne dobbiamo portare? Cosa può interessare che controlli quelli che abbiamo? Alla fine Tiziano scende nella cantina e si definisce, ne abbiamo 15, non 14 come avevamo detto. Ah, ne servono 7? Bene. Allora si può partire.

Con Tiziano sono rimasto d'accordo di passarlo a prendere alle 7 di mattina. Il risveglio è al solito combattuto e difficile,

ma ben presto, lo spirito triestino del lupo di mare si impossessò di me. Ancora nel mondo dei sogni guardo fuori dalla finestra: "caz... c'è la nebbia". Chiamo Tiziano per proporgli di incontrarci un quarto d'ora prima per non rischiare di fare tardi e inizia a spiegarmi come lui abbia paura della nebbia. E dopo aver cercato di rassicurarlo con i miei fari antinebbia supplementari, col fatto che io sono nato nel paese della nebbia, conclude che forse è prudente restarsene a casa. Allora capisco che devo fare leva sul suo sano spirito goistico: "ma se non andiamo noi non hanno sufficienti goban e come fanno per fare il torneo?". Di fronte a questa argomentazione, ogni paura svanisce e il pavido Tiziano prende coraggio: "dobbiamo andare".

Per questo vincere la partita è stato per me come superare uno degli ostacoli più grossi della mia esperienza di giocatore

Il viaggio si è poi svolto senza intoppi e la nebbia ha cominciato a diradarsi dopo poco. L'arrivo, col sole a Prosecco, è stato in anticipo rispetto alle previsioni. Bene, iniziamo a incontrare i primi giocatori. Angela e Leonardo erano arrivati la sera prima. Anche Paolo aveva anticipato il viaggio. L'incontro è quanto mai piacevole, anche perché si inizia a sentire un po' di calore, soprattutto, la loquacità di Angela mette subito a proprio agio. Decidiamo di andare insieme a fare colazione



Tiziano Terranova, Bologna



Un manto di neve al risveglio

in paese. Lì cominciamo a capire che non siamo a Bologna. Chiediamo un cappuccino e ci danno un latte macchinato. Così chiedo gentilmente alla bella barista come si chiama quello che, per me era il cappuccino e stava bevendo il signore di fianco a noi: "ah, quello? latte macchiato", mi risponde lei. E' così che capiamo di essere a Trieste.

L'inizio del torneo comprende come al solito le tante incertezze per la predisposizione del primo turno e la costante che ci ha seguito poi fino al giorno dopo: il freddo. Già al primo turno c'è la prima sorpresa, Leonardo batte Vedran Vasiljevic, il dan croato. Subito dopo il primo turno arriva una delle parti più interessanti: il pranzo. Il cuoco è Paolo Driussi. La cura e l'impegno che mette nelle attività culinarie ti pone subito a tuo agio e ti senti quasi coccolato, come se fossi a casa tua.

Il secondo turno scorre più lineare. Il gioco con Paolo Montrasio. Alla fine come prevedibile vince lui e rivedendo insieme la partita posso apprezzare il suo modo di decidere le mosse, che non è chiaro e purtroppo a volte troppo complesso come quello di certi giocatori dan, ma è semplice e pieno di senso pratico. Al terzo turno ho modo di giocare con Leonardo.

La cosa mi emoziona non poco, perché Leonardo, quando inizia a giocare, mi sembrava un giocatore quasi mitico e irraggiungibile, e mi viene in mente nel 2007, sempre qui a Trieste, mentre spiegava le mosse ingarbugliate del go all'1 di notte, dopo una giornata di intenso torneo. Per questo vincere

la partita è stato per me come superare uno degli ostacoli più grossi della mia esperienza di giocatore. La giornata goistica termina con, Bi, il 2 dan di Trieste, saldamente al primo posto.

La sera si va a mangiare in un buon ristorante con il caminetto in mezzo alla stanza e la bella giornata si conclude con un'ottima cena. Dalla faccia di Tiziano capisco che la giornata è andata proprio bene e la cosa mi fa andare a dormire sereno.

Al risveglio ci sorprende la neve. Iniziano i pensieri per il ritorno e la lunga strada che dobbiamo fare. Il quarto turno scorre comunque tranquillo, mentre per l'ultimo turno si rimane fermi a lungo per decidere gli abbinamenti. I croati vorrebbero che il campione triestino, Bi, giocasse con Vedran. Alla fine però, avendo il giocatore croato già perso 2 partite, si decide di non apportare modifiche ai turni. Bi, vince il torneo, Paolo arriva secondo, e Vedran 3°. Dusan Milavec e Marco Fava vincono il premio per il giocatore con più vittorie (4 vittorie), Janko Rozic quello come migliore esordiente (4 vittorie).

La premiazione viene fatta da Davide con la solita professionalità e serietà, assistito quest'anno da Paolo.

Salutata la compagnia, riprendiamo il viaggio di ritorno, con la consapevolezza di aver vissuto anche se sono state brevi, due belle giornate e il pensiero lentamente ritorna alle cose che ci aspettano a Bologna.



La premiazione

Corea: Un sogno che si avvera



Nuove possibilità per i goisti occidentali

In Italia, come nella grande maggioranza degli altri paesi, il gioco del go non è molto diffuso ed è dunque difficile, anche se non impossibile, pensare all'apertura di scuole dedicate. E' però sempre stato difficile, in passato, trovare gli agganci e le occasioni per poter studiare senza troppe difficoltà in uno dei tre paesi simbolo del gioco: Giappone, Cina e Corea. Una delle barriere più difficili da superare in questi paesi è prima di tutto la lingua, e poi il tipo di cultura così diversa da rendere non semplice l'adattamento, almeno nel primo periodo.

Fortunatamente da un po' di anni, in generale, la situazione è abbastanza cambiata. Nel corso degli ultimi anni è stato possibile partecipare a dei corsi estivi in Cina, con insegnanti che parlano inglese, e dunque si è un po' aperto l'orizzonte per chi, in Italia come nel resto del mondo, aveva voglia di migliorare e vivere il gioco in un'atmosfera decisamente diversa.



di Leonardo
Alberto Dal
Zovo

Orizzonte Corea del Sud

Molti sanno che ora la Corea è probabilmente il paese più forte agonisticamente parlando, e dunque c'è stato un crescente interesse da parte di tutti i giocatori a questo paese, a cui fortunatamente è corrisposto un grande sforzo di promo-



Parco Jongmyo a Seoul

zione e di pubblicizzazione del gioco. Dal 1997 è infatti attiva la prima facoltà universitaria dedicata allo studio del go, chiamato baduk in Coreano, presso la Myongji University a Seoul: da allora alcuni occidentali hanno seguito il percorso di studi, anche grazie ad agevolazioni economiche sulla retta universitaria per stranieri, e hanno portato a termine gli studi anche per la presenza di vari corsi in lingua inglese. Dal 2006 viene inoltre organizzato il torneo internazionale ad invito "Korea Prime Minister Cup World Baduk Championship", a cui ogni anno partecipa anche un rappresentante italiano tramite il sistema a punti. Dall'inizio del 2008 è stata aperta del professor Lee Ki Bong, fortissimo giocatore abbastanza noto in Europa per le sue partecipazioni a vari Campionati Europei di Go, la "International Baduk Academy" (abbreviato in IBA), una scuola pensata soprattutto per stranieri che vogliono approfondire la conoscenza del gioco stando a contatto con la vita di Seoul e di vari fortissimi giocatori locali che, parlando inglese, possono essere molto utili sia a livello didattico sia come punti di riferimento all'interno della città.



Kings Baduk Center

Kings International Baduk Training Center

Dall'inizio del 2009 è disponibile anche un'altra possibilità, a cui ho avuto l'occasione e devo dire anche il privilegio di prendere parte: si tratta della scuola "Kings International Baduk Training Center", abbreviata in KBC. Per l'avvio di questa nuo-

va scuola è stato proposto un programma di studi apposito di tre mesi e dai costi veramente molto contenuti, e dunque quale migliore occasione poteva capitarmi per realizzare un sogno?

Per l'avvio di questa nuova scuola è stato proposto un programma di studi apposito di tre mesi e dai costi veramente molto contenuti

La scuola è situata sulla riva di un fiume a 20-25km dalla parte opposta del Parco Nazionale Chiaksan rispetto alla città di Wonju, all'interno della fascia montuosa che attraversa da Nord a Sud la Corea del Sud, a circa un'ora e mezza da Seoul nella costa occidentale e poco meno dal versante orientale. La struttura è composta da un edificio scolastico (che comprende la mensa, la sala computer, la biblioteca, la stanza del Direttore), dalla sala da gioco dove appunto si gioca e si svolgono tutte le attività didattiche, dal campo da calcio esterno dove è possibile svagarsi e usare gli attrezzi ginnici e infine dall'area dedicata agli alloggi. Salvo alcuni fine settimana dedicati ad escursioni nella zona, a visite a Seoul e ad alcuni tornei, praticamente tutto il tempo lo si passa in questo luogo abbastanza lontano da ogni tipo di distrazione e tentazione.

Didattica ed attività della scuola



Partita collettiva



Kim Sung Ryong e Leonardo Dal Zovo

Il presidente della scuola è il professionista 4 dan Kim Sung Rae, già lettore presso la Myongji University e autore di vari libri anche tradotti in inglese, mentre il suo assistente principale è il fortissimo giocatore amatoriale Hong Seul Ki, abbastanza noto in Europa per aver partecipato ad alcuni congressi europei sempre con ottimi risultati e per aver vissuto per un paio d'anni in Germania. Ad integrare il loro lavoro c'è pure il professionista 9 dan Kim Sung Ryong, vincitore anche di un importante titolo coreano (King of Kings), e il fortissimo giocatore amatoriale Song Gi Chang, autore di più di 130 libri e appassionato di didattica.

La scuola è organizzata pensando principalmente a tre tipi di profili: chi desidera diventare professionista, chi vuole diventare istruttore, e chi vuole semplicemente passare un po' di tempo per migliorare il proprio livello di gioco. Ogni tipo di studente però condivide sostanzialmente la stessa scaletta quotidiana di studio e di attività. Settimanalmente viene organizzato il torneo interno suddiviso per classi di bravura in cui si gioca sempre alla pari, per cui buona parte del pomeriggio è sempre dedicato alle partite e ai commenti da parte dei docenti. La mattinata è dedicata invece alla risoluzione e alla correzione dei libri di problemi che vengono assegnati individualmente in base alle proprie lacune (problemi di vario tipo, di vita e morte, tesuji), e poi solitamente ad alcune lezioni e ai test. Oltre ai libri di problemi, infatti, tutti gli studenti ricevono anche alcuni libri di fuseki e joseki e a cadenza quasi giornaliera viene proposto un test su un capitolo: il test è solitamente abbastanza semplice (per chi ha studiato, ovviamente!) e

consiste nello scrivere una sequenza a partire da una data situazione scrivendo anche un commento molto semplice (meglio il nero, meglio il bianco o equo). Il resto delle attività goistiche lo si fa dopo cena, studiando alcune partite di professionisti ed eventualmente rivedendo anche alcune partite giocate da noi in settimana. Fra le altre attività è soprattutto importante citare il corso di lingua coreana: sebbene tutte le attività e le conversazioni con i vari docenti siano in inglese, è comunque importante entrare più in contatto con la cultura locale (non solo con il cibo e con le abitudini) e dunque il corso di coreano è molto utile ed interessante. Salvo occasioni speciali, solo la Domenica è giorno completamente libero, e solitamente lo si può utilizzare per proseguire lo studio personale o per svagarsi in altro modo.

Altre attività goistiche

Occasioni per partecipare ad altri tipi di attività goistiche sono stati altrettanto importanti ed interessanti. Siamo stati a visitare e a giocare sia in altre accademie sia in club locali di quartiere, abbiamo visitato il parco Jongmyo a Seoul dove anziani si ritrovano e giocano all'aperto, abbiamo partecipato a tornei locali e visitato le fasi preliminari della LG Cup con moltissimi professionisti. L'atmosfera è sempre stata elettrizzante e ognuna di queste esperienze ha contribuito ad alimentare il fascino di questo gioco e di questa avventura.



Visita in un Dojang



Cibo coreano

Gli altri ragazzi

All'apertura di questa scuola hanno aderito molti ragazzi e ragazze da molti paesi da quasi ogni parte del mondo, e questo è stato un fattore che ha permesso di arricchire ancora di più questa mia esperienza. Il fattore umano, quando si vive per tre mesi giorno e notte insieme, viene probabilmente ancora prima della passione per il gioco, e devo dire che sono rimasto favorevolmente sorpreso dallo scoprire che sostanzialmente con tutti quanti c'è stato un buon rapporto e una voglia di condividere al meglio quest'esperienza, nonostante le diversità che ci contraddistinguono. Ognuno ha saputo mettere del suo in quest'avventura, sia da un punto di vista goistico sia come esperienza e personalità all'interno del gruppo, e questo è sicuramente uno dei fattori fondamentali per cui ritengo quest'esperienza una delle più importanti ed interessanti che ho vissuto fino ad ora.

L'esperienza del sito/blog

Durante questo periodo ho anche deciso di aggiornare pressoché giornalmente un sito/blog, www.stopciovo.com, in cui ho raccontato la vita al KBC dal mio punto di vista, ma anche un po' con un tocco "giornalistico" raccontando le escursioni in giro per la Corea e intervistando gli altri ragazzi per far conoscere a tutti i lettori italiani e stranieri (il sito è completamente tradotto in inglese, oltre che in italiano) le diverse esperienze e i punti di vista sulla scuola. E' stata per me un'oc-



casione importante per poter condividere tutto con le persone che mi sono vicine ma anche con tutti i giocatori che non hanno avuto la possibilità di partecipare a questo evento: dal numero di visite e dai riscontri che ho avuto credo di poter dire che questo tipo di esperimento è perfettamente riuscito, e dunque il lavoro molto impegnativo per tenere aggiornato il sito, riempirlo di informazioni, di immagini e di racconti è stato ripagato ampiamente.

La domanda più ricorrente

Sicuramente la domanda più ricorrente che mi è stata posta è quanto sono migliorato in questo periodo di studio in Corea. Penso sia molto difficile rispondere, in effetti non avendo più giocato con le solite persone in Italia è difficile ora avere un'idea a riguardo. Ogni giorno si imparano molte cose nuove a scuola, ogni giorno c'è la possibilità di rivedere le proprie partite e quelle degli altri e capire cosa si sbaglia: il problema però è essere in grado di ricordare tutto o meglio assimilare i concetti fondamentali e per questo bisognerà aspettare un po' di tempo. Certo una cosa è stata importante capire, e cioè come è organizzata una vera scuola di go e il modo in cui bisogna studiare per migliorare. Questo sicuramente mi aiuterà a proseguire il percorso iniziato qui in Corea, e spero possa essere d'aiuto anche per le varie persone in Italia che vogliono imparare o migliorare il proprio go.

La Corea e le sue meraviglie

Uno degli aspetti veramente interessanti di questo viaggio è stata la scoperta di un paese veramente eccezionale in tutti i sensi. Quando si pensa all'oriente si è sempre portati, in un modo o nell'altro, a considerare quasi solo la Cina e il Giappone, ma devo dire che pur essendo un paese abbastanza piccolo, la Corea è sicuramente un paese ricco di storia, di cultura, di arte e di tradizioni anche molto diverse dagli altri due grandi paesi. Ho avuto l'occasione di visitare più volte la capitale Seoul, i suoi parchi, le vie tradizionali, i mercati, i templi an-

tichi, i quartieri d'avanguardia e i centri commerciali, e devo dire che la città è molto affascinante e ricca di vita, ma vivibile e a misura d'uomo. Anche il resto della Corea che ho avuto modo di visitare, parecchi parchi nazionali e antiche capitali dei diversi regni che hanno dominato la penisola coreana, mi hanno trasmesso grandi emozioni.

Particolare stupore per me è stato constatare quanto disponibili e amichevoli sono i coreani: in ogni occasione, dalla fermata dell'autobus alla stazione dei treni, nelle strade e nei luoghi turistici c'è sempre stato qualcuno disponibile a darci una mano con la lingua o ad indicarci la direzione giusta, e addirittura ad accompagnarci! Con molti poi è anche possibile dire qualche parola in inglese, il che mi ha lasciato abbastanza sorpreso. C'è molto interesse per gli stranieri, e infatti anche per strada tutte le scolaresche ci hanno sempre salutato in inglese e chiesto incuriositi alcune cose.

Anche i coreani conosciuti nell'ambito del mondo del baduk sono veramente eccezionali e con gran voglia di creare nuove relazioni in tutto il mondo, hanno uno spirito veramente positivo e curioso.

Conclusione

Tre mesi sembrano molti, ma in effetti passano molto in fretta e per certi versi ho quasi l'impressione di non essere sempre riuscito a sfruttare al meglio ogni minuto di questo viaggio. Di certo quest'esperienza mi rimarrà molto impressa, ma questo non significa che sia un capitolo chiuso: ho conosciuto nuovi amici, ho imparato molte cose e approfondito la conoscenza di un paese e di persone molto interessanti. Sarebbe molto interessante creare un ponte di comunicazione più attivo fra Italia e Corea, sicuramente tutti ne avrebbero interesse e giovamento. Chiunque fosse interessato a sapere più cose riguardo alla Corea e alle possibilità di studio mi può contattare.

Lezioni di Yose: Quanti punti?

Il gioco del Go è basato sui punti perciò, ovviamente, ogni mossa deve avere un certo valore, che può essere convertito in punti. All'inizio della partita è virtualmente impossibile dare un valore ad una mossa ma, man mano che la partita procede, questa operazione diventa sempre più facile.



di Ion
Florescu

Dato che l'unità di misura è un singolo punto, significa che la mossa più piccola vale 1 punto. Lo scopo del gioco è ottenere quanti più punti possibile quindi le mosse dal valore più grande devono essere giocate per prime e quelle più piccole per ultime, ovvero, le mosse da 2 punti devono essere giocate prima di quelle da 1 punto e dopo di quelle da 3 punti, etc.

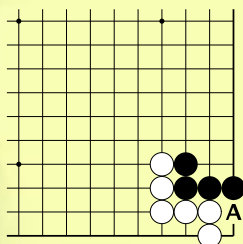


Diagramma 1

Le mosse piccole sono semplici da identificare, come possiamo vedere nei prossimi esempi nei diagrammi 1, 2 e 3.

Una mossa in A vale un punto, in B vale 2 punti ed in C vale 3 punti.

Questi sono esempi semplici, facili da capire. Devo farvi notare che il valore della mossa è lo stesso sia per bianco che per nero! Bianco A crea 1 punto mentre Nero A toglie 1 punto. Così, creando e togliendo punti è importante allo stesso modo e quindi viene conteggiato allo stesso modo!

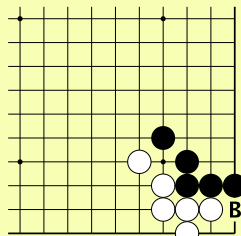


Diagramma 2

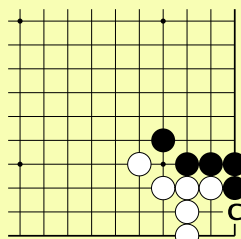


Diagramma 3

Negli esempi di cui sopra solamente una parte fa punti (bianco, nel nostro caso), e l'altra riduce (toglie punti). Gli esempi successivi sono diversi, entrambi i giocatori fanno punti se muovono per primi.

Quanti punti vale una mossa in A (dia 4)?

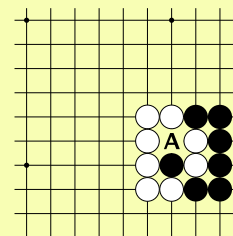


Diagramma 4

Questa volta le cose sono diverse. La tecnica usata qui è "confronto di punteggi". Confrontiamo il punteggio che avremmo qualora nero muovesse in A col punteggio ottenuto se la stessa mossa fosse invece fatta da bianco. Se nero muovesse per primo avremmo il seguente risultato (dia 5):

Nero catturerebbe 2 pietre, ottenendo 4 punti (2 prigionieri e 2 di territorio).

Se invece bianco muovesse per primo (dia 6):

Bianco otterrebbe 2 punti. Allora, quanti punti vale una mossa in A? Sarebbe sbagliato dire che A vale 2 punti per bianco e 4 per nero. Dobbiamo invece confrontare i 2 risultati e contare la differenza: sono ben 6 punti! In altre parole, bianco non solo guadagna 2 punti, ma in più previene nero nel farne 4. Stessa cosa per nero, **se giocasse per primo non otterrebbe solo 4 punti ma eviterebbe che bianco ne facesse 2, il profitto totale è quindi di 6 punti!**

Se hai capito il metodo appena spiegato allora puoi continuare a leggere oltre. Se non l'hai capito allora riprova a seguire tutto il ragionamento.

Il prossimo passo è quello di capire cosa succede se una mossa non genera solo profitto ma anche potenziale per le mosse successive. Questo è un esempio (dia 7):

Una mossa nera in A minaccia un'altra cattura in B. Quanto è gran-

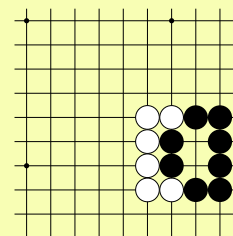


Diagramma 5

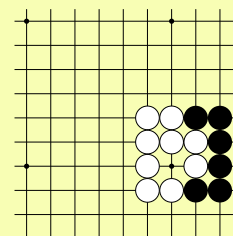


Diagramma 6

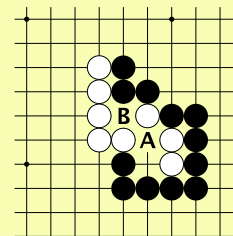


Diagramma 7

de A in questo caso? Per rispondere a questa domanda, dobbiamo prima contare il valore della mossa in A da sola. Nero A cattura 2 pietre e crea un punto aggiuntivo, un totale di 5 punti.

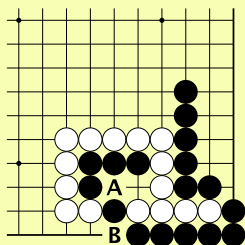


Diagramma 8

Una volta che A è giocata, nero può catturare un'altra pietra con B, questo significa altri 2 punti. Ad ogni modo, le possibilità di giocare B per nero sono 50/50 perché B potrebbe giocarla anche bianco. Le possibilità per nero di fare quindi altri 2 punti con B sono il 50%! In pratica, aggiungiamo il valore iniziale di A ed il 50% del valore della mossa successiva. Quindi, $5 + 2 \times 50\% = 6$ punti! Il valore quindi di una mossa in A è di 6 punti, ovviamente lo stesso valore è valido sia per bianco che per nero.

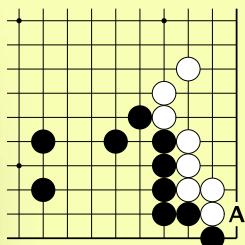


Diagramma 9

Ricorda quindi: **se una mossa crea "N" punti di potenziale con il 50% che la mossa venga giocata, aggiungiamo metà del valore di "N" al valore iniziale della mossa.**

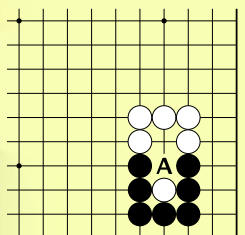


Diagramma 10

Che succede se la mossa successiva è sente, dato che la possibilità di giocarla è il 100%? Qui c'è un esempio (dia 8):

Bianco A può essere seguito da una mossa sente in B, minacciando la cattura di 6 pietre. Possiamo dire che B è privilegio bianco e, in questo caso, al valore iniziale di A possiamo aggiungere altri 2 punti (il valore intero della mossa in B!) così abbiamo un totale di 11 punti per A.

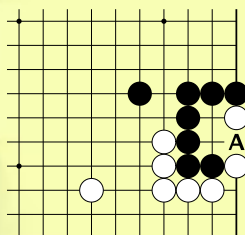
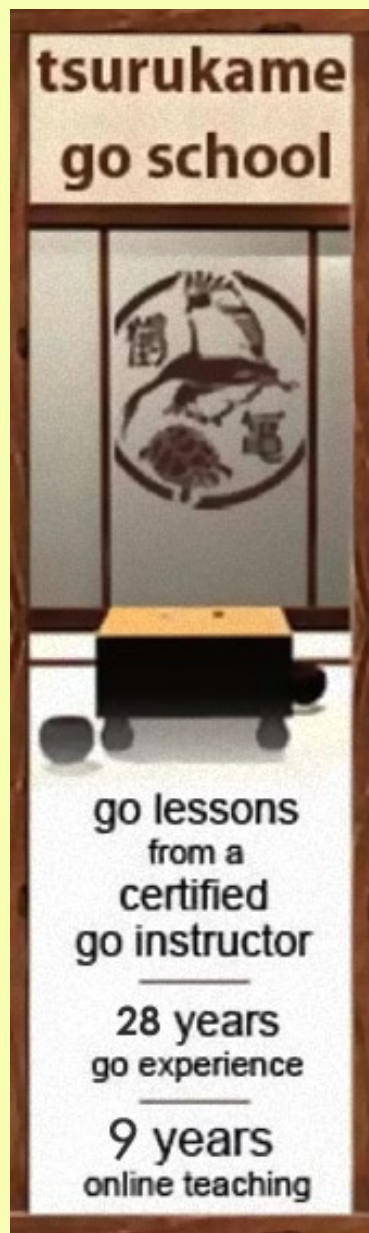


Diagramma 11

Ricorda: **se una mossa crea "N" punti di potenziale con il 100% che la mossa venga giocata, aggiungiamo il valore di "N" al valore iniziale della mossa.**

Ho esposto delle nozioni base e vi consiglio di rifletterci. Solamente una buona comprensione vi aiuterà a risolvere i problemi che seguiranno, in ogni numero di questa rivista.



Per oggi 3 problemi. Quanto grande è il valore delle mosse nei diagrammi 9, 10 e 11?

Le risposte, spiegazioni e nuovi problemi nel prossimo numero.

<http://learngo.world-go.org/>

(Traduzione di:
Marco Spolaore)

Prossimi tornei

13-14 Giugno 2009

Pairgo/Rengo (Ascona, Locarno, Svizzera)

Informazioni su <http://www.swissgo.org/>

13-14 Giugno 2009

Klagenfurt 2009 Go Tournament (Klagenfurt, Austria)

http://www.goverband.at/neu_cms.php?seite=365&sprache=english

17-19 luglio 2009

20th International Chess and Games Festival CZECH OPEN 2009 (Pardubice, Repubblica Ceca)

<http://www.czechopen.net/go/index.php>

19-20 Settembre 2009

IX torneo Pisano

<http://goclubpisa.altervista.org/>

19-20 Settembre 2009

Zurich Go Tournament (Zurigo, Svizzera)

http://www.zuerigo.org/tournament_2009.html

02-03-04 Ottobre 2009

Stage di Casina (Reggio Emilia)

<http://www.agi.go.it/>

10-11 Ottobre 2009

Veyrier-Go-Club Tournament (Vicino a Ginevra, Svizzera).

<http://www.swissgo.org/>

metà ottobre-inizio novembre 2009

XXV Campionato italiano, Bologna

<http://www.figg.org>

31 Ottobre-1 Novembre 2009

Vienna Tournament museum of ethnology 140 years austrian-japanese friendship

Pandanet Go European Cup Super

<http://www.goverband.at/>

28-29 Novembre 2009

XII Congresso Italiano di Go

Pandanet Go European Cup Super, Milano

<http://www.figg.org>



La rubrica dei principianti

(riservato agli under 10 kyu!)

Ho rivisto Victor Bogdanov in Aprile e quest'anno ho conosciuto anche sua moglie. L'avevo incrociato anni fa ad un torneo alle Stelline prima dell'incidente vascolare, ma la prima partita che ho fatto con lui è stata dopo l'incidente, al Go Club di Milano. Abbiamo giocato a 9 pietre ed è stata una bella partita, almeno per me. Non ho avvertito in lui nessuna aggressività, non mi sono sentito oppresso dall'infinita differenza di livello tra noi. E non è stata neanche una partita didattica. Victor ha vinto per abbandono, ma ne sono uscito sereno, come raramente mi capita.

Dopo la partita lui doveva andare e quindi si diresse verso l'uscita. Fu in quel momento che avvenne qualcosa di speciale: camminava dandomi le spalle e io lo stavo a guardare, pensando a tante cose relative a quel che gli



di Giuseppe
de Buoi

era successo, e lo stavo ringraziando in cuor mio per avermi offerto quella partita così piacevole, quando improvvisamente si è fermato e si è voltato verso di me fissandomi intensamente per lunghi secondi: sguardo che io ho ricambiato totalmente. Evidentemente aveva avvertito il mio stato d'animo.

Così due anni fa, quando è tornato a Milano per un torneo e c'è stata una richiesta di alloggio per lui, quel momento al Club mi è ritornato davanti come se fosse appena successo, e ho provato il desiderio di ospitarlo.

E' rimasto qualche giorno da me e abbiamo fatto molte partite. Abbiamo iniziato di nuovo a 9 pietre e siamo scesi a 7. Quella sensazione di condividere insieme il piacere di incontrarci sul goban si è ripresentata intatta, palpabile, perfino un po' emozionante. Per di più ero così contento di essere sceso di due pietre, e capire la natura

di questa contentezza è stato un momento importante per il mio difficile "rapporto" col Go.

Ero contento che il mio studio mi avesse permesso di ricambiare la sua cortesia, mettendomi in grado di offrirgli partite migliori di quella giocata al Club.

Quest'anno è stato mio ospite con la moglie (che non vuole più giocare a Go perché non è diventata abbastanza brava...) e quindi abbiamo giocato pochissimo, ma comunque siamo scesi a 6 pietre, e io ho potuto ancora riprovare il piacere di offrire una partita migliore dell'anno precedente.

E' per questo che non esito a proporre lo studio come strumento di conoscenza e di incontro, scevro dalla tensione esasperata di un risultato "sportivo".

Victor continua a giocare a Go ormai senza pretese di ritornare ai livelli precedenti l'incidente; mi sento tranquillamente di dire che gioca per amore.

E' il Go di certe persone che ho incontrato in Giappone, un Go di condivisione in cui si cerca di migliorare per poter giocare partite sempre più belle. Certo, perdere rimane sempre il lato "ruvido" (carino l'eufemismo vero?), ma il contesto di gioco è diverso da quello strettamente agonistico, forse più consoni a persone che sanno di non poter accedere a livelli apprezzabili ma che comunque adorano il Go. In una atmosfera di questo tipo la ricerca della mossa migliore ha in sé una qualità spirituale diversa dalla ricerca della mossa vincente, permette di "scendere" più a fondo nel nostro intimo, armonizzandolo.

E' per questo che non esito a proporre lo studio come strumento di conoscenza e di incontro, scevro dalla ten-

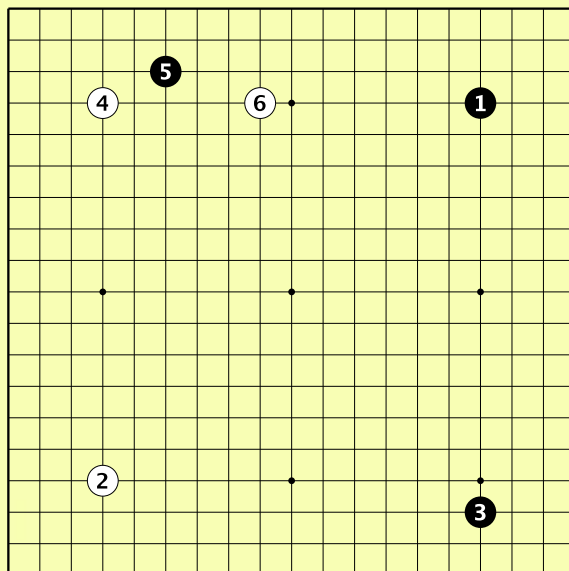


Diagramma 1

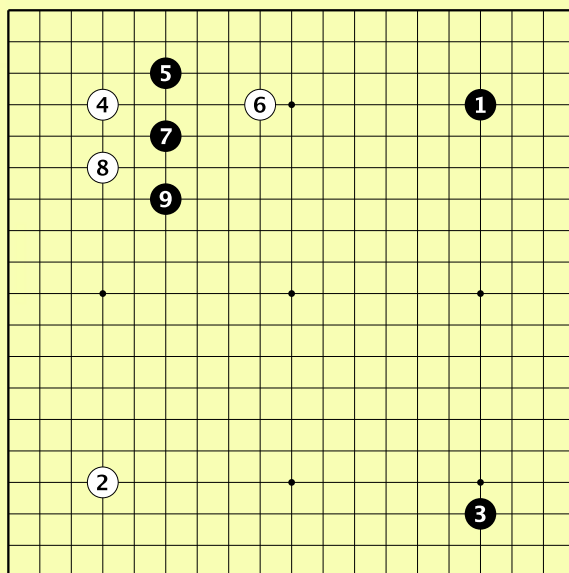


Diagramma 2

sione esasperata di un risultato "sportivo".

Come esempio di questo modo di studiare vi propongo una lezione ricevuta da Shigeno Sensei nel 2002. Essa verte sull'equilibrio tra potere (influenza) e territorio, un tema essenziale alla costruzione di una bella partita ed estremamente efficace per un riesame delle nostre qualità e problematiche interiori.

Nero è in zona 15 kyu

Nel diagramma 1 la pinza di bianco non ha niente di aggressivo, ha solo lo scopo di rallentare lo sviluppo di nero a nord ed eventualmente a prevenire un suo moyo.

Nel diagramma successivo nero sceglie questo joseki per acquisire forza e influenza verso il centro. Poteva scegliere un joseki per stabilizzarsi, e quindi costruire una partita diversa.

Nel diagramma 2bis l'equilibrio è costituito da due gruppi stabilizzati, e qui si vede bene come la pinza iniziale di bianco serva a intralciare la relazione con l'hoshi.

Nel diagramma 3 nero 11 è sbagliato. Vediamo perché. La formazione nera ora è troppo forte, quindi in disequilibrio. Ha dato territorio a bianco a sinistra e induce bianco 6 a estendere sul lato nord, dandogli la possibilità di rafforzarsi ed eventualmente di fare base e territorio a nord. Inoltre lo spinge verso nero 1, danneggiandolo. Il disequilibrio quindi è duplice: nero dà territorio a bianco a ovest e lo rinforza nord, e danneggia il proprio hoshi, mentre in cambio ha solo un gruppo troppo forte.

Nel diagramma 4 la mossa giusta è nero 11. Nero usa la forza acquisita per mantenere l'equilibrio territoriale. Bianco ha fatto territorio in B a sinistra, nero prepara territorio a nord in C. Anche in questa pinza di nero non c'è niente di aggressivo, dà solo alle pietre in linea F la possibilità di svolgere il compito per cui sono state giocate, cioè di esercitare potere in cambio del territorio concesso, e per mantenere l'equilibrio territoriale altrove.

Nel diagramma 5 nero 15 è sbagliato. Vediamo per-

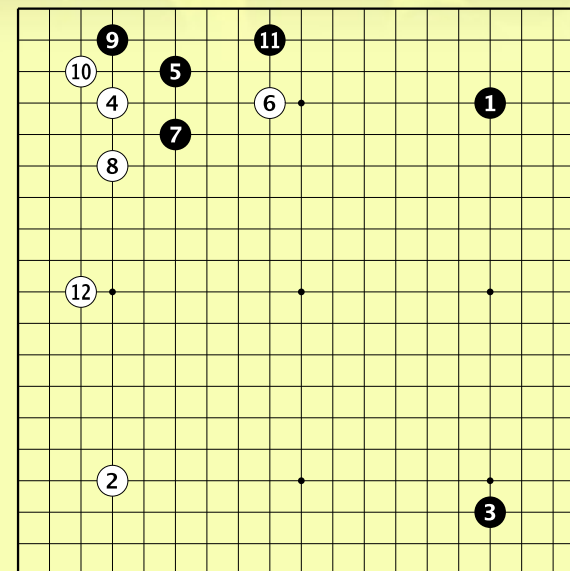


Diagramma 2bis

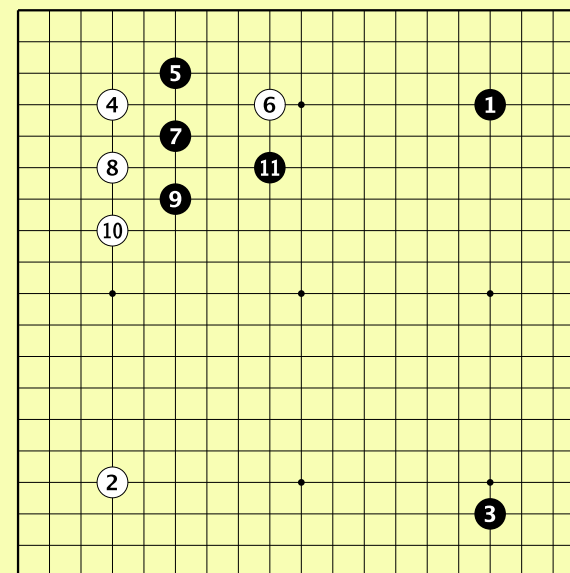


Diagramma 3

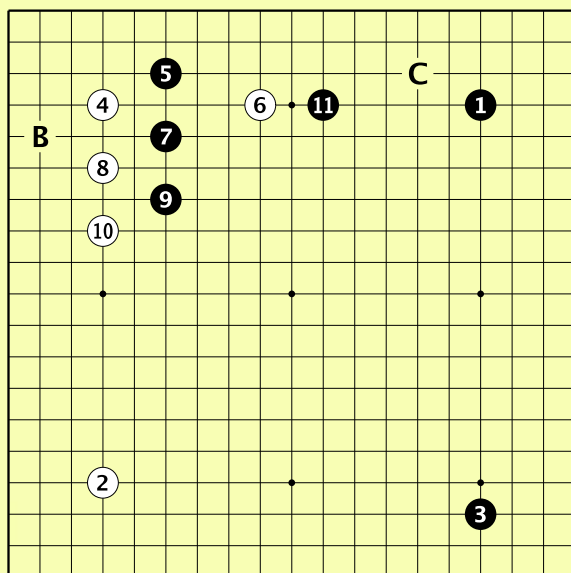


Diagramma 4

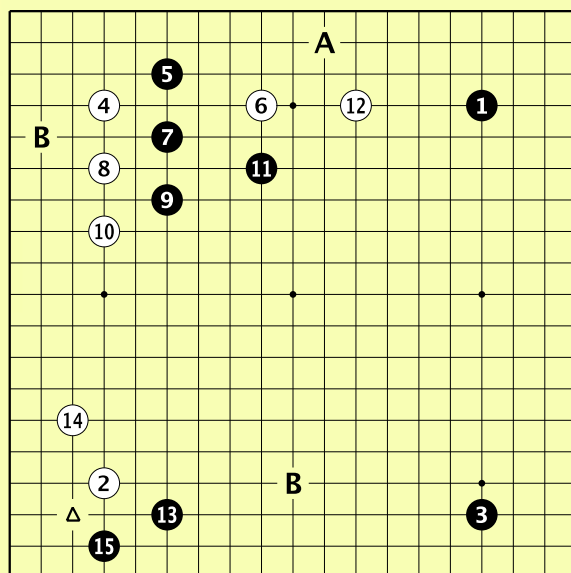


Diagramma 5

ché. La prima ragione è che nero 15 è troppo vicino a bianco, che è già forte. La seconda, e ancora più importante, è che provoca un disequilibrio. Il lato sud e quello est sono i più grandi e sono quelli sottintesi dall'apertura di nero. Per cui bianco non risponde a nero 15 (tra l'altro andrebbe in sovraconcentrazione), ma prende subito l'iniziativa e gioca subito o a sud o a est, spostando l'equilibrio a proprio favore. Se bianco riesce a prendere l'iniziativa così presto c'è sicuramente qualcosa che non va, dato che il compito di bianco in fuseki è di riequilibrare il vantaggio iniziale di nero (la prima mossa). Se i ruoli si invertono siamo già in presenza di uno squilibrio.

Nota bene: prendere l'iniziativa è diverso dal naturale alternarsi di sente e gote.

Nel diagramma 6 la mossa giusta di nero è questo nero 15, che bilancia il troppo territorio di bianco ad ovest con una relazione ottimale tra le sue pietre, inizia un territorio a sud, prepara la formazione di un moyo e indirettamente dà un aiuto a nero 1, danneggiato dall'errore precedente.

Nel diagramma 7 nero 23 è il terzo errore di nero e segna la fine della partita. Vediamo perché. La prima ragione è che nero aggiunge una pietra a un gruppo già forte, come aveva già fatto con nero 11, e quindi diventa troppo forte, incrementando il disequilibrio territoriale, con l'aggravante di essere completamente gote. Di nuovo nero spinge bianco verso il suo hoshi a nord-est indebolendolo ulteriormente. In cambio non ha niente, perché la relazione tra le pietre nere nel lato sud è disarmonico e inconsistente (nero 13 è troppo lontano) e bianco non ha difficoltà alcuna a prevenire nero dal fare alcunché a sud. L'equilibrio è definitivamente rotto. Ci sarebbe stato ancora un po' di equilibrio se fosse stato giocato A, ma nero 23 sarebbe un errore comunque.

Nel diagramma 8 la mossa giusta è nero 23, che sviluppa l'hoshi rimasto solo con un attacco sente alle pietre bianche in quarta linea, quindi ancora senza base. Sviluppare l'hoshi è la mossa che garantisce il massimo di equilibrio possibile rimasto.

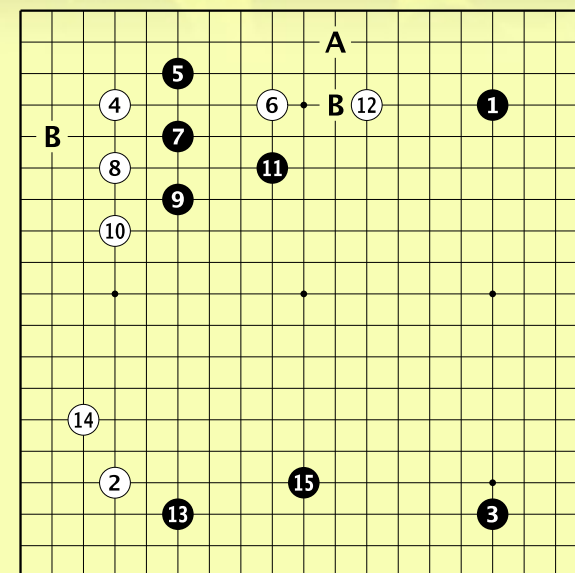


Diagramma 6

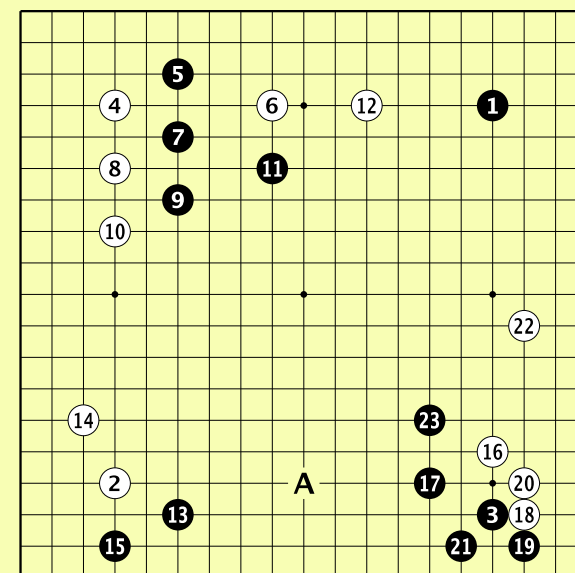


Diagramma 7

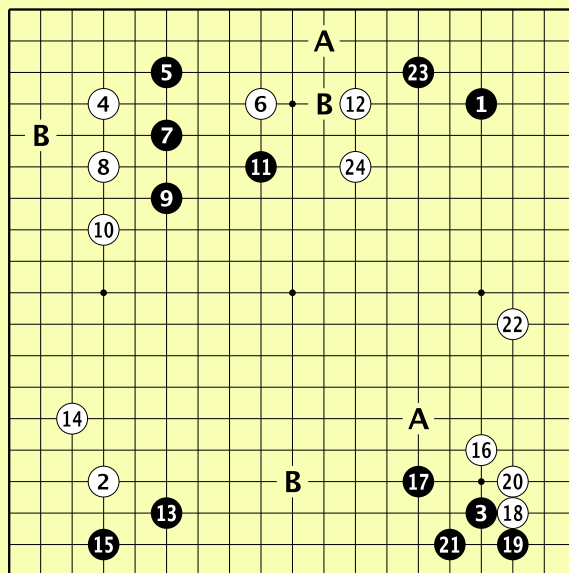


Diagramma 8

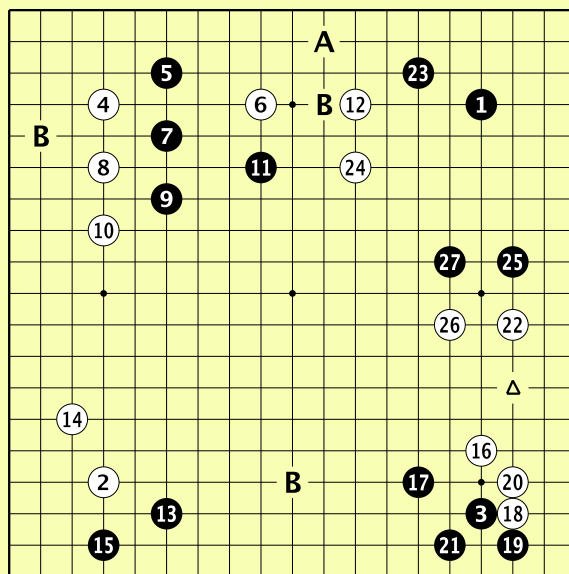


Diagramma 9

Nel diagramma 9 nero espone l'aji negativo del gruppo bianco a destra e continua a esercitare pressione sulle pietre bianche in uscita da nord verso il centro, traendone profitto (quando si conta per farsi un'idea della situazione, a un gruppo in queste condizioni si dà il valore temporaneo indicativo di -20 punti).

Oggi, a sette anni da quella partita, posso constatare che l'errore due potrebbe ricapitarmi anche oggi, mentre l'uno e il tre non li rifarei più (le ultime parole famose...). Quindi questi anni di studio mi permettono oggi di offrire al mio compagno di gioco una partita migliore di allora. Come non esserne contento?

Ma la constatazione ancora più interessante è che i tre errori hanno radici in uno stesso disequilibrio psichico, ovvero la tendenza a una protezione eccessiva. Questa tendenza provoca delle vere e proprie cecità parziali (per esempio non vedere il sente mostrato negli ultimi due diagrammi) che rendono estremamente ardua una vera ricerca di equilibrio sia locale che a tutto campo.

Uno studio del Go continuato e sereno, libero dall'ansia di vincere, può far molto per attenuare gli eccessi della personalità, aprendola a nuove possibilità.

Buono studio dunque! Se giocate anche voi per amore come Victor, non rimpiangerete mai il tempo che vi dedicate!

Notizie Flash

Rinconferma del campione italiano uscente

Con le due vittorie del 14 marzo, Davide Minieri (Padova) si riconferma campione italiano battendo per 3-0 Giordano D'Obici di Roma. Le 3 partite di finale si possono trovare sul [sito della Federazione](#).

Arriva l'antidoping nel Go

Nel continuare i passi per l'avvicinamento dell'inserimento del Go tra le discipline olimpiche, dall'IGF (con la supervisione della WADA, ovvero la World Anti-Doping Association) arrivano le nuove regolamentazioni. Ci sarà l'antidoping anche nei tornei di casa nostra? Lo scopriremo presto!

Cristiano Garbarini rappresentante italiano WAGC

Dopo la rinuncia di Francesco Marigo, impegnato in Corea del Sud assieme a Leonardo Dal Zovo, Cristiano Garbarini è diventato il rappresentante italiano al 30° World Amateur Go Championship che si è svolto in Giappone. Con 3 vittorie su 8 incontri Cristiano si è piazzato 48° su 66 partecipanti. Il campionato è stato vinto dal cinese Yuqing Hu, secondo posto per il coreano Shin-Hwan Yoo e terzo per il cinese di Hong Kong Nai San Chan. Settima posizione per il lussemburghese Laurent Heiser, primo degli europei.

Campionato italiano blitz

Si è disputato il 23 Maggio in giornata il campionato italiano blitz 19x19, conclusosi con la vittoria di Ramon Soletti che si laurea quindi campione italiano blitz.

Lutto nel mondo del Go

Si è spento l'8 Maggio 2009 Fujisawa Hideyuki, meglio conosciuto come "Shuko sensei" all'età di 83 anni. Vincitore di 6 titoli Kisei consecutivi e sconfitto al settimo contro Cho Chikun alla settima partita dopo un errore in una posizione vincente, fu onorato del titolo di Kisei onorario.

53° Congresso europeo di Go

Si terrà a Groningen in Olanda il 53° congresso di Go dal 25 Luglio all'8 Agosto. Informazioni sul congresso sono disponibili sul [sito dedicato](#).



Sommarío

Curiosità dal terzo numero	15
Il 35° Congresso Europeo di Go	16
L'arte Della Rozzezza	18
Il Discepolo della Vigilia di Capodanno - 1	19
La Via Naturale Del Go - 2	22

Curiosità dal terzo numero

Il lavoro inizia adesso

Ho tentato più e più volte di trovare un inizio brillante e spiritoso per questo pezzo, ma purtroppo non ci sono riuscito. Troppe nuvole gravano sui miei pensieri di segretario per darmi la serenità dell'infanzia. Già, perché il problema è proprio questo, infanzia e infantilismi o maturità e responsabilità.

Mi rendo conto che il giocatore tipo di Go voglia pensare prima al suo gioco e poi al suo divertimento, e che poco gli importi di come e dove vada la Federazione, salvo per i suoi interessi. Come pure comprendo che si chiedano giustificazioni e motivi agli organi della Federazione su decisioni prese.

Quello che però non comprendo è se molti dei membri si rendano conto di cosa sia veramente la FIGG e quali siano i suoi scopi. Mi spiego meglio: la Federazione è sì un insieme di giocatori riconosciuto a livello mondiale e che partecipa con regolarità a competizioni internazionali, ma è, al tempo stesso, un organo in costante rischio di estinzione. Ed è qui il nodo della questione: purtroppo alcuni soci sono stati preda di un miraggio, essi credono che poiché la Federazione ha una sua newsletter ed una veste presentabile essa sia "arrivata", anzi, meno si fa per essa meglio è.

Tutto il contrario: il lavoro inizia adesso.

Questi fogli nascono dalla collaborazione di:

Gigi Albieri, Mauro Brambilla, Sonia Brazzoli, Gionata e Ramon Soletti, Maurizio Vitari ed Andrea De Rosa.

Assemblea generale FIGG - 2.11.1991 ore 15,00

ORDINE DEL GIORNO

- Apertura lavori
- 1) Relazione tecnico-morale-finanziaria
- 2) Bilancio 1991
- 3) Relazione dei Sindaci
- 4) Aumento quote societarie
- 5) Relazione situazione gradi
- 6) Relazione archivistica
- 7) Relazione promozione
- 8) Relazione newsletter
- 9) Relazione del Segretario
- 10) Elezione cariche vacanti (Sindaci - Lista non eletti C.F.)
- 11) Data e luogo C.I. 1992
- 12) Modifica sistema C.I. (maschile, partecipazione - femminile, istituzione)
- 13) Assetto nazionale tornei (Fujitsu - altri)
- 14) Campionato Europeo 1996
- 15) Progetti futuri (stages - promozione)
- 16) Procedura elezioni 1992
- 17) Sanzioni disciplinari
- 18) Soci "ad Honorem"
- 19) Varie ed eventuali

Al fine di snellire i tempi e per una lineare esposizione dei punti, i lavori dell'assemblea procederanno nel seguente modo:

- esposizione della voce in questione da parte del responsabile
- interventi dei soci iscritti a parlare (intervento unico per socio)
- conclusione del relatore
- votazione

Il moderatore dell'assemblea è il presidente federale, addetto al conteggio dei voti ed alla verbalizzazione è il segretario.

Il 35° Congresso Europeo di Go, 27.7-10.8.1991 Namur - Belgio

Il più importante torneo continentale di Go, che quest'anno ha laureato migliore europeo il sovietico Alexei Lazarev (VI dan), ha visto una partecipazione record degli italiani: ben 17 giocatori, 8 dei quali sono rimasti per tutta la durata del congresso.

La città di Namur, tra le soporifere colline del Belgio meridionale, lungo le rive della Mosa, ha ospitato più di 250 giocatori da tutta Europa e dall'Estremo Oriente, e gli organizzatori hanno fatto il possibile per mettere a loro agio tutti quanti.

Al ritmo di una partita al giorno, il torneo principale si è dipanato lungo l'arco delle due settimane inframezzato da varie competizioni aggiuntive (tornei lampo, simultanee dei professionisti, Ren-Go, tornei a squadre, tornei free, etc...) per cui era teoricamente possibile giocare e divertirsi dal mattino a notte fonda, e qualcuno di noi ha potuto imparare moltissimo anche grazie all'opera di forti giocatori esteri che volentieri si prestavano a commentare le nostre partite.

Siamo stati bravi, nel complesso. La percentuale tra partite vinte e partite giocate si avvicina al 50%, pur con molti scontri diretti tra nostri giocatori.

Positivo l'esordio, in un torneo estero, per Carlo Tibaldi, Ivano Taldo, Laura Sgarioto, Linda Poletti, Marina Gritti e Paolo Martino, che hanno supplito all'inesperienza con molto impegno ottenendo anche buoni risultati.

Nella vecchia guardia, bravi i nostri shodan in odore di promozione (Enzo Pedrini e Ramon Soletti) e bravo anche Maurizio Vitari con lo score migliore di 6 su 10; tutti gli altri (Gionata Soletti, Giorgia Lùcia, Isamu Oka, Mark Friker, Nicoletta Corradi, Charles Marin e Sergio Parimbelli) rientrano nella norma, con qualche buona prestazione. Da non dimenticare, infine, Marino Bandiera, purtroppo presente solo nel torneo week-end.

Nel complesso tutti si sono divertiti ed hanno respirato l'eccitante atmosfera di torneo e alla fine delle partite "ufficiali", mai stanchi di giocare si sono lanciati nei vari tornei di contorno, nelle amichevoli o nei commenti delle proprie partite, faticando quasi a staccarsi dalla sala di gioco.

I nostri alloggi, raggiungibili in un quarto d'ora di cammino, erano sistemati spartanamente, ma li abbiamo ravvivati rapidamente con la nostra abituale verve, tanto da trasformarli in breve tempo in una succursale di Go Club senza tralasciare cibi e bevande.

Qualche episodio: la palma della sfortuna va a Isamu, il quale ha trovato un avversario i cui tempi di riflessione erano estremamente lunghi, tanto da incatenarlo per 5 ore davanti al Go-ban. Brava Nicoletta, che nel torneo di Ren-Go (tre contro tre) è arrivata, grazie anche alla forza dei suoi compagni, al terzo posto. Enzo e Ramon possono fregiarsi di un paio di scalpi illustri, mentre impressiona l'ottimo score (4 su 5) di Ivano e Laura, destinati a cresce-

re. Distrazione e stanchezza hanno compromesso qualche partita di Paolo e Giorgia che pur in posizione favorevole non hanno conseguito delle vittorie già sicure, mentre solo un po' di sfortuna ha impedito ad altri di fare meglio. Sarà per la prossima volta.

Nella consueta riunione di tutte le Federazioni europee, si è discusso del futuro del Go in Europa, dove vi sono paesi in cui si sta rapidamente diffondendo (cfr. Paesi dell'Est, Italia, Belgio ed altri), mentre altre nazioni, leader storici, conoscono qualche momento di stanca. E' soprattutto emerga l'esigenza di uniformare il grado di gioco di tutti i giocatori europei, oggi lasciato alle singole nazioni con risultati spesso difformi e opinabili, dati i diversi sistemi di calcolo.

Si è parlato anche dei tornei del Grand Prix: ormai tutte le nazioni sarebbero in grado di organizzarne uno e sorgono problemi di ubiquità per i giocatori forti che concorrono alla classifica finale.

Inoltre, giustamente, si è messo l'accento sulla crescita di base, sull'importanza di far conoscere il Go anche ai più giovani (pare che in Francia, paese leader insieme all'Olanda nella sperimentazione dell'insegnamento nelle scuole, vi sia un ragazzo di 10 anni arrivato al grado di II-dan!).

Molte questioni sono aperte e molte ne sorgono, ma l'esigenza primaria è quella di un più armonico sviluppo globale del Go europeo e di un consolidamento dell'EGF (European Go Federation), per poter veramente disporre di materiale e strutture per una migliore gestione e diffusione del gioco. Per ora la notizia grossa è che la Nihon Ki-In, l'associazione di Go giapponese, aprirà una filiale in Europa, probabilmente ad Amsterdam.

In mezzo a tutto quanto, partite, riunioni, amichevoli, commenti e così via, si trovava anche e giustamente qualche attimo di relax, consumato spesso nella fornita Cafeteria a prezzi modici all'interno della sala di gioco.

Inoltre, durante le giornate libere, si è trovato il modo

di girellare qua e là, alternando le città belghe ricche di arte e "vita" a qualche puntatina oltre confine (Parigi...), comunque riunendoci quasi tutti quanti (e non era cosa facile) per delle abbondanti cene annaffiate dall'ottima birra locale.

Non sono mancati, altresì, gli scambi culturali con forti giocatori esteri che ben volentieri ci hanno insegnato qualcosa: i simpaticissimi Janssen (NL) e Fledmann (F) sono stati di una disponibilità squisita, anche assistendo ad alcuni "orrori" nelle nostre partite, mentre molti altri si accostavano con curiosità al nostro folto gruppo, anche con qualche "mira" ben precisa (...!).

Da non dimenticare nella seconda settimana, la gradita compagnia di Mito Yukari e Shigeno Yuki, professioniste giapponesi "adottate" dalla squadra italiana.

Brava Laura! Soprattutto grazie a lei si è riusciti a mettere assieme una canzone per l'annuale English Songs Party di fine torneo, nel quale mattatori assoluti sono stati il già citato Feldmann, l'inglese McFadyen ed i finlandesi. Il testo era in chiave Goistica adattato all'aria di "Quel mazzolin di fiori" e l'inizio suonava "Quel gruppo senza occhi, che vaga sul Go-ban....".

Alla fine del torneo, stanchi e un po' dispiaciuti, ci si è sparpagliati per tutta Europa, ma questa è un'altra storia.

Fine, ma ci sarebbe ancora molto da dire, lasciamo alla curiosità di chi legge e alla disponibilità degli interessati lo scoprire i risvolti minori ed i "pettegolezzi" sul congresso di Namur.

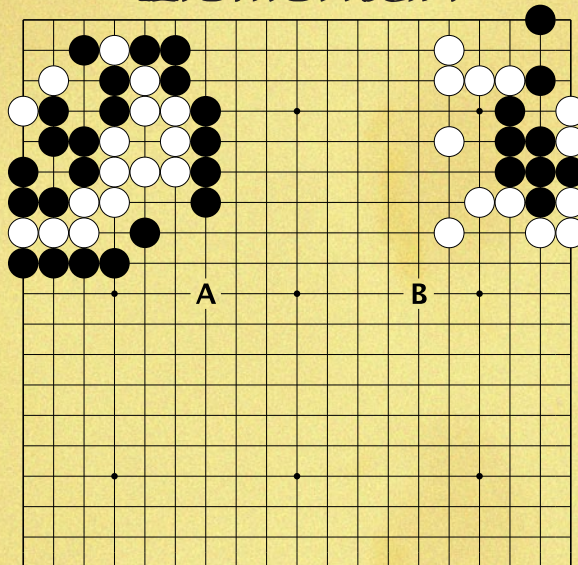
I prossimi congressi europei? 1992 Canterbury (GB), 1993 Praga (CS), 1994 Utrecht (NL), 1995 Polonia, 1996 Italia o URSS. Per quanto riguarda l'Italia, finalmente abbiamo ottenuto l'organizzazione di un torneo del circuito Fujitsu, schedato per il 16-17 Maggio 1992 a Milano.

Impegnamoci per la buona riuscita di questo appuntamento, anche in vista del 1996.

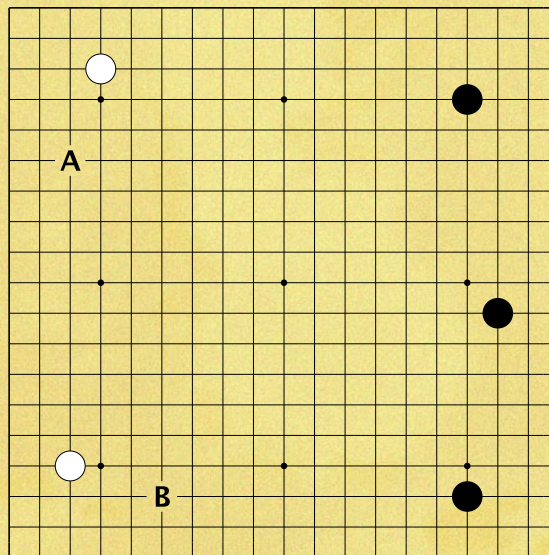
Buon gioco a tutti. (di Maurizio Vitari)

Problemi di Go (soluzioni a pag. 18)

Elementari

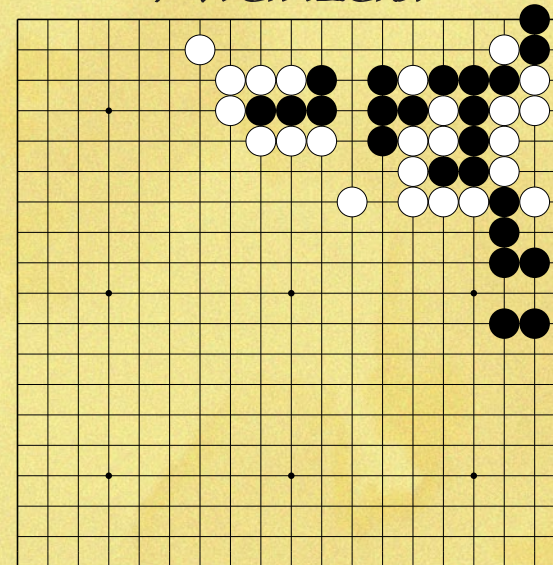


A: Bianco gioca e vive - B: Bianco gioca e cattura

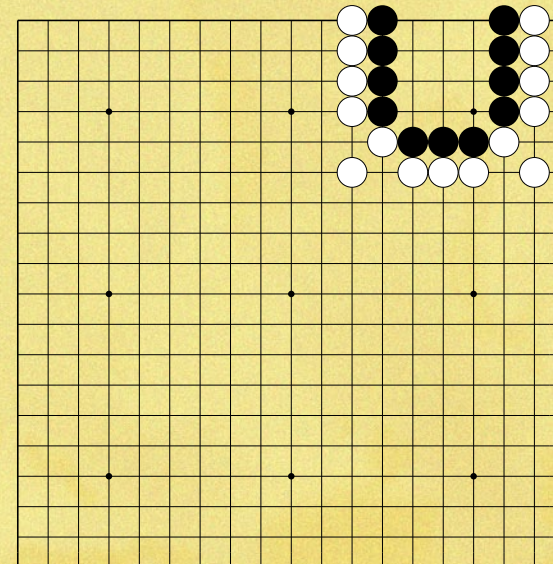


Tocca a Bianco: meglio A o B?

Avanzati



Bianco gioca e cattura



Bianco gioca e fa seki

L'arte Della Rozzezza ovvero certe piccolezze così importanti

Per principio rigiocate almeno tre mosse nel corso della partita, ovviamente non prima di aver visto la risposta dell'avversario.

Dichiarate sempre l'atari nel caso sia un pietra, mai se sono venti.

Mentre pensate non scordatevi di aleggiare sempre con una pietra sul go-ban, oscurando il più possibile la visuale al vostro avversario (tattica superba quando non tocca a voi giocare)

Appena il vostro avversario è preso nella concentrazione e nella lettura del semeai, iniziate a rimestare rumorosamente le pietre

Quando tocca al vostro avversario, tentate di ipnotizzarlo, ciò gli farà perdere del tempo (il metodo migliore è oscillare come un pendolo)

Se giocate con un principiante uccidete il più possibile (non c'è posto al mondo per i deboli)

Mai abbandonare

Annuite e complimentatevi con il vostro avversario ogni qualvolta egli fa mosse mediocri

Attenzione alla chiusura dei dame: tutti possono sbagliare!

Il metodo migliore per non farvi catturare pietre è succhiarle prima di giocarle

Se, dopo aver contato, siete certi di essere in vantaggio di almeno 10 punti, lamentatevi del vostro cattivo gioco, e di come il vostro avversario stia vincendo.

Se siete indietro di almeno 50 punti, non abbandonate, anzi, giocate con lentezza e ponderazione soffermandovi spenzialmente sui ko da un punto, ed al momento di chiudere i dame dichiarate l'abbandono (senza fatica che vittoria sarebbe?)

Post-scritto del traduttore. Siamo alla vigilia del Campionato Italiano, e per scaramanzia ho voluto tradurre uno degli articoli più belli apparsi a proposito del malcostume goistico.

È superfluo dire che non mi aspetto di vedere esempi di comportamento, come quelli sopra citati, dai contendenti del Torneo e che, qualora invece accadano saranno puniti, mentre trovo non banale una riflessione sul testo in sè. Tutte queste "tattiche" sono mirate a due scopi: vincere o, quantomeno, punire il vincitore "torturandolo". Questo a mio avviso non è Go; non lo è nel senso filosofico, nel contesto del gioco stesso, e non lo è nel contesto etico, di rispetto per l'avversario.

Lo spartiacque, fra il comportarsi come sopra descritto ed il vero giocatore di Go, è nell'approccio occidentale oppure orientale al gioco, non nell'agonismo che è presente in ambedue le impostazioni.

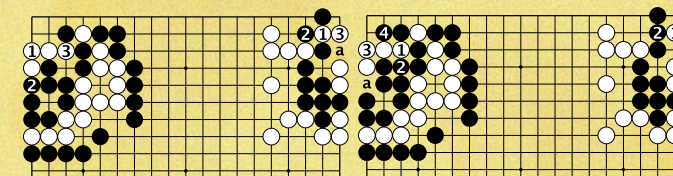
Spero, ed è un augurio per il futuro, che la FIGG ed i suoi soci non scordino le origini del Go: esso è un "DO" (letteralmente, una "via").

Di Matthew McFadyen IV Dan - (Tratto da British Go Journal 57)

Traduzione di G.Soletti.

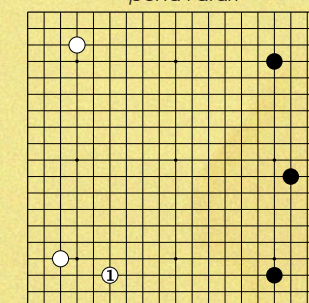
Soluzioni ai problemi di Go di pag 17

Elementari



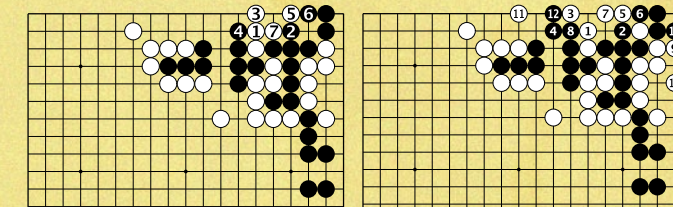
Sequenze corrette - Problema B:
bianco non può giocare in "a"
pena l'atari

Sequenze errate - Problema A:
nero non può giocare in "a"
pena l'atari



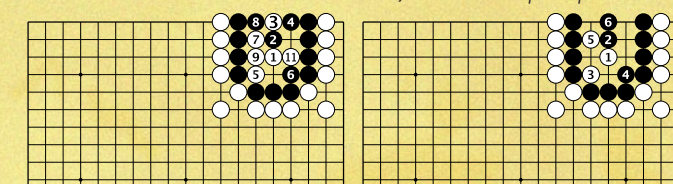
Risposta corretta:
Bianco 1 è la mossa migliore
poiché lo shimari "guarda" verso
il territorio bianco creando un
moyo e 1 contrasta il moyo di
nero in terza linea.

Avanzati



Risposta corretta: ko

Risposta errata: il ko è diretto per
nero, ma di ben 5 passi per bianco



Sequenza corretta: La mossa 10
connette in 3

Sequenza errata:
Troppo prematuro



Il Discepolo della Vigilia di Capodanno 1

Primo Capitolo

Aspiranti professionisti

Il mondo dei professionisti di Go comprende 300 giocatori, che vanno da Ishida Yoshio, Honinbo e Meijin, per arrivare a ragazzi che sono appena stati ammessi ai ranghi dei professionisti.

Probabilmente ci sono abbastanza amatori, al livello di dan, che, anche se sanno che la loro tecnica non è all'altezza di quella di Ishida, vedendo le partite dei professionisti pensando di avere qualche possibilità contro coloro che sono appena stati promossi shodan.

Questi amatori potrebbero anche ambire a partecipare al torneo per la promozione a shodan professionista.

Questa è la storia di un II dan amatore, che, ignaro della sua vera forza, intraprese la sfida per diventare professionista. Ovvero la mia storia. Tutto inizia nel 1953, non molto tempo dopo che io imparai a giocare a Go.

Ero completamente preso dal gioco.

Il mio livello, probabilmente, era quello di chi prende 3 o 4 pietre di handicap da un professionista di alto grado.

Era una calda giornata d'estate. Stavo giocando la finale di classe A per il campionato della ripartizione di Nakano a Tokyo.

Il mio avversario era Takahashi Yoshimitsu che era stato

uno dei migliori giocatori universitari. Go Kan (il fratello maggiore di Go Seigen) dell'università di Waseda e Takahashi Yoshimitsu dell'università Meiji erano stati considerati un tempo i migliori due giocatori universitari del Giappone, ma per fortuna di questo io ero completamente all'oscuro.

Pensavo solo che questa partita stesse durando troppo.

Takahashi era V dan; io mi consideravo II dan. Stavo giocando alternando, nelle varie partite, 2 pietre di handicap con una soltanto; nella partita che era in corso stavo prendendo una pietra, ed ero in ottima posizione. I vincitori delle altre categorie, da B in giù, erano già noti dalle sei di sera, la mia era l'unica partita ancora in corso. Takahashi si mise a pensare profondamente, come un secondo Hashimoto Shoji, e non giocava.

Finalmente alle 10 di sera giocò una pietra, io ero eshausto dall'attesa e così risposi immediatamente, ma la mia mossa fu molto avventata. Improvvisamente la partita divenne difficile per me.

Subito dopo aver giocato questa mossa gli organizzatori del torneo chiamarono gli arbitri Hayashi Yutaro VII dan e Suzuki Goro V dan, e annunciarono la partita sarebbe stata aggiudicata per mancanza di tempo. Ero sicuro della mia vittoria.

Dopo una lunga discussione gli arbitri assegnarono la vittoria al bianco basandosi sul fatto che anche se nessuno era in vantaggio, sembrava che il bianco avesse annullato il vantaggio della prima mossa di nero.

Non ero contento; la decisione mi sembrava ingiusta. Però era naturale se considerate che Takahashi era cono-

sciuto da questi due professionisti fin dai tempi dell'università mentre io ero un perfetto sconosciuto.

Trovai un amico grazie a questo torneo. Il suo nome era Yamanushi Kiyoshi ed era un tutore all'università di Kokugakuin. Yamanushi guardò la mia partita dall'inizio alla fine - non so perché - e fu molto colpito dal mio stile di gioco. Disse che mi avrebbe organizzato un incontro con Suzuki Goro.

A quel tempo, Suzuki e sua moglie, anche lei professionista, tenevano dei corsi nella loro casa a Ogikubo, e Yamanushi era uno dei loro studenti.

Piazzai tre pietre sul Go-ban e mi inchinai. Era la mia prima partita con un professionista. Ero in catalessi, ma riuscii, non so come, ad iniziare un attacco simultaneo su tre gruppi bianchi. Tutti e tre furono abilmente salvati, ma alla fine della partita, quando contammo, il nero aveva vinto di 19 punti.

Dopo la partita il Sensei sembrava preoccupato, mi chiese quanti anni avevo e mi suggerì di partecipare al torneo di qualificazione per l'oteai alla Nihon Ki-in.

Il test per diventare professionista

Il torneo di qualificazione per la partecipazione al torneo dei gradi (Oteai), potrebbe essere semplicemente chiamato "Esame per diventare professionista". Un semplice amatore che solo pochi giorni prima non era riuscito, come II dan amatore, a vincere il torneo della circoscrizione di Nakano, adesso stava cercando fama e fortuna nel mondo del Go, per di più come candidato shodan professionista! Quando ripenso a questo periodo mi sembra il colmo della pazzia - ero all'oscuro della mia forza - Per gli insei (studenti professionisti) della Nihon Ki-In, dovevo sembrare come un pazzo Don Chisciotte.

Nel gennaio 1954, totalmente inconsapevole di ciò che stavo facendo, mi presentai alla Nihon Ki-In di Takanawa e mi sedetti davanti a un go-ban contro Oeda Yusuke I dan (ora VIII dan). Questa era la prima partita del torneo. Oeda Yusuke, shodan novizio, era un giocatore di talento che, insieme a Sakamaki Kosuke, arrivò al primo posto del torneo di qualificazione di quell'anno, con l'ot-

timo risultato di otto vittorie e due sconfitte.

Oltretutto anche da professionista i suoi risultati furono notevoli. Iniziò con il vincere le prime sei partite del torneo per la promozione a II dan.

Aveva tutto questo talento a soli 17 anni. Giudicata imparzialmente, la nostra differenza era come quella tra un maestro ed un apprendista. Comunque strane cose possono succedere nel primo incontro tra due giocatori.

Oeda non sapeva quanto era debole veramente Nakayama. Mentre stava ancora cercando di capire il mio stile poco convenzionale, io riuscii ad infliggergli un colpo da KO e lo obbliga ad un veloce abbandono.

Le altre quattro partite che erano iniziate insieme alla nostra erano ancora nel pieno del medio gioco. Senza neanche voltarmi a guardare il povero Oeda, che stava uscendo dalla sala con un'espressione mortificata sul volto, io passeggiavo per la sala con il sorriso del vincente stampato in volto, a guardare le altre partite. Volevo controllare la forza degli altri insei.

Con l'arrivo della sera, le partite finirono una ad una e le analisi del dopo partita iniziarono. Man mano che ascoltavo i loro commenti iniziavo a perdere fiducia in me stesso.

Ero stupito dalla profondità della loro lettura e dalla chiarezza della loro visione di gioco. Mi sembrava che la vittoria su Oeda fosse stato solo un colpo di fortuna.

Tanimiya, quattordicenne, s'avvicinò e mi chiese: "Signor Nakayama potrebbe mostrarmi la sua partita?".

Io esitai, ma il giovane insei insistette dicendo "saremo lieti di vedere il suo capolavoro".

Allora accettai il mio destino. Dopotutto il mio Go era più debole, perché non mostrargli la partita cosicché potesse farmi vedere i miei errori ed aiutarmi a migliorare il mio gioco? Tutti i candidati presenti in sala si affollarono intorno alla mia partita.

Girini giganti

Gli insei della Nihon Ki-In sono i professionisti del futuro, i loro gradi vanno da 1 kyu a 25 kyu. I giocatori che partecipavano al torneo di qualificazione erano tutti tra i

1 ed il 3 kyu, il meglio degli insei. Un esempio come quello di Oeda mostra che un insei può benissimo avere la stessa forza di un professionista.

Gli insei si riunirono, gli occhi accesi dalla curiosità, intorno alla partita di questo amatore. Qual'era la vera forza di questo nuovo arrivato che aveva sconfitto la loro stella Oeda? Ma passati pochi minuti la curiosità nei loro occhi era divenuta delusione e sollievo. Quest'uomo non era una minaccia per loro, il suo gioco era basato sulla pura forza e non aveva nessuno stile. Ci si domandava dove avesse trovato il coraggio di giocare nel torneo di qualificazione. Le loro critiche spietate iniziarono, i loro commenti erano molto severi. Non potevo trovare parole per difendermi, con un sorriso stampato sulla faccia chinai la testa e ascoltai; questo accadde molto tempo fa, quando avevo ventun'anni, ma il ricordo è ancora vivo in me.

Verso la fine di febbraio il torneo si concluse. I risultati furono i seguenti:

- 1) Oeda Yusuke - 8 vittorie, 2 sconfitte (ora VIII dan)
- 1) Sakamaki Kosuke - 8 vittorie, 2 sconfitte (ora III dan)
- 3) Narumi Naoshi - 7 vittorie, 3 sconfitte (16° Honinbo amatoriale)
- 3) Miyazaki Hiroshi - 7 vittorie, 3 sconfitte (ora V dan)
- 3) Homma Akio - 7 vittorie, 3 sconfitte (ora V dan)
- 6) Amano Masafuni - 6 vittorie, 4 sconfitte (ora III dan)
- 7) Kitamura Hiroshi - 5 vittorie, 5 sconfitte (ora VI dan)
- 8) Tanimiya Teiyi - 3 vittorie, 7 sconfitte (ora VII dan)
- 8) Nakayama Noriyuki - 3 vittorie, 7 sconfitte (ora V dan)
- 10) Makino Hideko - 1 vittoria, 9 sconfitte (ora II dan semiprofessionista)
- 11) Toriki Hasashi - 10 sconfitte (ora III dan professionista insegnante)

I primi due guadagnarono la qualificazione a professionisti mentre i tre al terzo posto dovevano sperare in una migliore fortuna l'anno successivo. Gli ultimi due non erano insei ma degli amatori come me. Alla fine avevo perso tutte le mie partite contro gli insei tranne una, vinta contro Oeda.

Essendo il torneo finito andai a casa del mio maestro Suzuki per fare il mio resoconto.

"Il mio risultato è terribile, non ho scuse".

Mentre mi chinavo Suzuki sensei rise "Sei stato bravo a non perdere tutte le partite".

Io mio maestro si aspettava il mio fallimento all'esame, mi aveva appena preso, una rana che pensava di essere il re del suo piccolo pozzo, e mi aveva buttato nel mezzo di una folla di girini giganti.

La partita di insegnamento giocata tra due anni

Questo fu l'inizio della mia lunga storia di prove del torneo di qualificazione. Tutti gli anni, a Capodanno, iniziava la stagione nella quale mi sarei dovuto cimentare. L'anno seguente, il 1955 Homma Akyo, Kudo Norio, Amano Masafuni, Kitamura Hiroshi, Tanimiya Teiyi e Sakaguchi Tadao divennero tutti shodan professionisti. Non dimenticherò mai la lacrima che cadde dal viso di Tanimiya Teiyi sul Go-ban appena prima di abbandonare quando lo sconfissi nell'ultima partita, la partita portò il suo risultato a 10 vittorie e 5 sconfitte e non era sicuro di qualificarsi. Nel 1956 Tozawa Akinobu, Kitani Reiko, Hanadaki Masaaki, Otake Hideo e Honda Teruko guadagnarono la promozione. Il giocane Tozaka (15 anni) vinse tutte le 15 partite. Nel 1957 Sanno Hirota e Shirae Haruhiko ce la fecero, sembrava che il mio turno non dovesse mai arrivare.

Quattordici o quindici anni è l'età nella quale la tua forza a Go cresce più rapidamente. Un ragazzo 7 o 8 kyu, sconosciuto l'anno prima, poteva arrivare al torneo di qualificazione come 1 o 2 kyu e, in più, si sarebbe qualificato. Otake Hideo IX dan è forse un tipico esempio. La mia forza poteva migliorare un po' in un anno, ma non si avvicinava nemmeno alla velocità di sviluppo di questi giovani geni.

Il 31 dicembre 1959 ero nella casa del mio maestro Suzuki Sensei per aiutarlo con dei manoscritti che stava scrivendo. Suzuki era uno dei pochi professionisti che era bravo anche nello scrivere. Una montagna di lavoro che doveva essere finita entro l'anno si era accumulata ed io ero rimasto in casa sua, negli ultimi due giorni, per aiutarlo.



L'ultimo dei lavori fu finito all'incirca verso le otto di sera. Stavo aspettando il momento giusto per prendere congedo, quando Suzuki parlò "Non abbiamo nient'altro da fare per quest'anno, perché non giochiamo una partita?".

Ero sbalordito. Stavo per dire "oggi è la vigilia di capodanno se iniziassimo una partita adesso finirebbe nell'anno nuovo". Ma queste parole non lasciarono mai la mia bocca, il mio maestro era abbastanza serio. Sua moglie Tsuna (III dan professionista) che gli stava a fianco sogghignò. In una casa normale giocare a Go l'ultimo dell'anno, specialmente giocare tutta la notte, sarebbe un atto di pazzia, la padrona di casa si sarebbe sicuramente opposta. Certamente era abbastanza strano anche per la casa di un giocatore di Go.

9 p.m.: seduto con la schiena verso la pergola, Suzuki Goro VI dan aveva un alone impenetrabile di dignità, davanti a lui: Nakayama Noriyuki, senza dan, estremamente carente di dignità, accanto a loro Suzuki Tsuna III dan, sprecata come cameriera.

La tradizione vuole che uno studente giochi con il suo maestro solo due volte nella vita. La prima quando è formalmente adottato come suo discepolo, la seconda quando diventa shodan professionista. In alcuni casi c'è un'altra ragione per questa seconda partita, fatta prima di diventare professionista, il significato è: "non c'è speranza che tu divenga professionista".

È giunta l'ora che tu torni a casa, questa partita è per salutarti ed augurarti buona fortuna".

Non ero ancora diventato professionista, presumibilmente, perciò, questa partita doveva commemorare il mio divenire discepolo di Suzuki. Forse Suzuki aveva notato che stavo studiando molto e voleva così incoraggiarmi. Perciò penso di essere diventato discepolo di Suzuki nel 1959 e non nel 1953.

Mi inchinai, poi, timorosamente chiesi quante pietre dovevo mettere, volevo sapere se l'handicap doveva essere di due o tre pietre.

C'era già stato un precedente di cui ero a conoscenza, Tozawa, pupillo di Kitani Minoru, si era qualificato come shodan professionista, e Kitani aveva chiesto a Suzuki (conterraneo di Tozawa) di giocare con lui la partita commemorativa.

L'handicap era stato di due pietre, Tozawa vinse di appena due punti. Questa partita mi aveva fatto capire l'immensa forza di un professionista navigato.

La risposta del mio maestro mi colse di sorpresa, "Prendi il nero". In cosa mi ero cacciato ... probabilmente non sarei durato cento mosse, ma perdere senza dignità sarebbe stato una pessima maniera per ricambiare a Suzuki il piacere di aver giocato con me. Naturalmente vincere era fuori questione, ma mi ripromisi di sferrare almeno un colpo, e concentrar tutte le mie energie per fare ciò.

4 a.m.: era già l'alba del nuovo anno sul Go-ban stava accadendo il miracolo, il nero era in vantaggio schiacciante. La partita stava per entrare nel fine gioco e sembrava che il nero stesse vincendo di 15 punti. Un momento, questo era pericoloso, quante volte nel torneo di qualificazione mi ero visto rovesciare la situazione a mio sfavore? E adesso il mio avversario non era un semplice insei, era un famoso professionista ed aveva guadagnato un posto nella lega per l'Honinbo e a cui era stato conferito il premio del Principe Takamatsu.

Con un misto di gioia e di paura guardai il viso del mio maestro, la sua espressione mi spaventò, sembrava dirmi che quando giochi a Go devi assumere questa espressione agghiacciante e guardare fisso il tuo avversario.

Di scatto guardai la parte inferiore del Go-ban e da allora fino alla fine non guardai più il mio maestro in faccia.

Ho letto una storia su Shimamura Toshihiro IX dan che vedendo una sua fotografia di quando stava giocando disse "Chi è questa persona che sembra così feroce?" Shimamura, persona molto gentile di spirito, non poteva credere che la sua faccia, quando giocava, si trasformasse in quella di un demone.

Una vittoria senza precedenti

Ore 5 a.m.: il mio maestro aveva finito tutte le sue pur notevoli risorse, pensava di abbandonare ma il suo studente continuava a guardare in basso, era perplesso, come fare per abbandonare? Normalmente si dice "Ho perso" e si piazzano dei prigionieri sul Go-ban, ma ora il

suo avversario era un discepolo che era poco più di un apprendista. Suzuki Goro, che era un veterano dei tornei, grande guerriero, soprannominato "L'orso del Mare del Nord" non poteva dire "Ho perso" ad un nuovo discepolo.

Il mio maestro allungò il collo attraverso il Go-ban e sbirciò il viso del suo nuovo discepolo. Come un bambino che tenta di guardarne un altro senza farsi scoprire, spaventato il discepolo si rimpicciolì, Suzuki disse: "Bene".

Era come una vittoria in una gara di Kendo o Scherma, la spada dello studente, maneggiata con inconsapevole tecnica, aveva messo a segno uno splendido colpo ai danni del maestro.

Ero in trance, se era un sogno non volevo svegliarmi. Però non sembrava un sogno.

Quando Suzuki finì il suo breve commento fuori l'alba era già spuntata, anche se avevo giocato a Go per tutta la notte non ero affatto stanco, poteva essere stato solo un colpo di fortuna, ma avevo vinto contro il mio maestro VI dan, come potevano gli insei essere un problema per me ora?

Questo sarebbe stato il mio anno.

La prima alba dell'anno fu la più bella che abbia mai visto.

Il Discepolo della vigilia di Capodanno - Pag 1-5 di Nakayama

Traduzione di Ramon Soletti e Maurizio Vitari



La Via Naturale Del Go - 2

Un Ulteriore Esempio

Il diagramma 6 è tratto dalla mia partita contro Kato Masao nella Honinbo League del 1974. Questa partita avrebbe deciso chi sarebbe stato lo sfidante per il titolo. Come Nero ho giocato la mossa di contenimento 1 poi ho costruito la mia posizione con 3. Quando Bianco attacca con il kakari 4, l'invasione in 3-3 con Nero 5 è naturale, considerando lo svolgimento del gioco. Devo dire comunque che qui nessuna mossa è stata giocata in modo irragionevole.

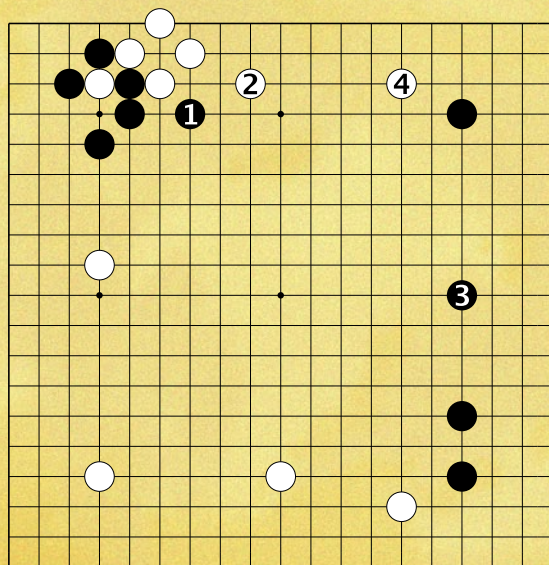


Diagramma 6

Spieghiamo Questa sequenza dall'inizio: Nero non può più sviluppare semplicemente la sua posizione con 1

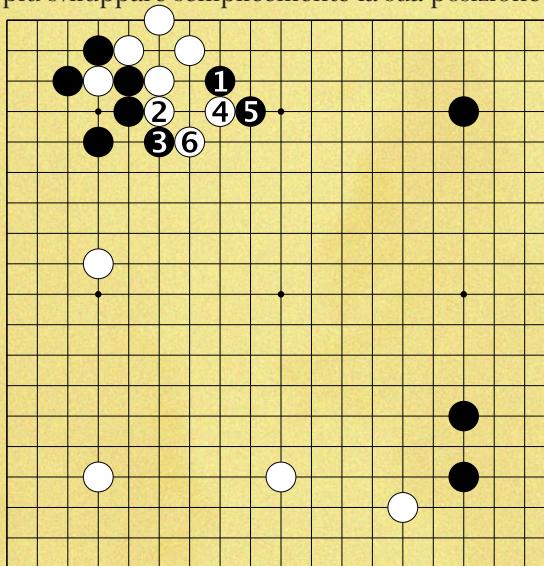


Diagramma 7

in 3 poiché la risposta bianca in A sarebbe una mossa ideale: Nero la impedisce con un unico tratto.

Un altro modo di fissare la forma, che sarebbe attaccare con Nero 1 nel Diagramma 7, non è vantaggioso. Bianco schiva facilmente l'attacco con un sabaki spingendo con 2 e connettendo con 4. Anche se Nero fa un hane in

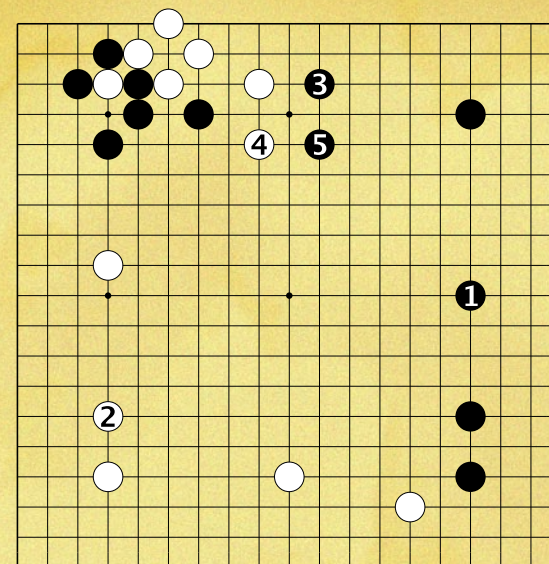


Diagramma 8

5, a Bianco viene comunque data l'occasione di fare buona forma con 6. Con questa posizione sul Go-ban, a Nero non conviene iniziare un combattimento in questa area.

Il diagramma 8 esamina la validità per Bianco della sua

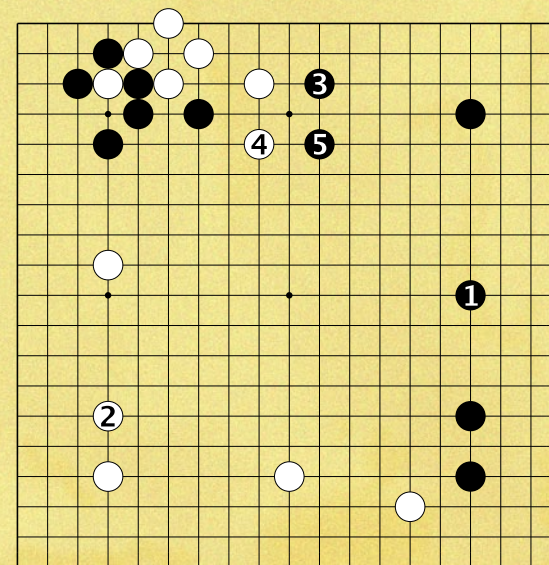


Diagramma 9

prossima mossa difensiva Bianco 2, per contrastare una mossa nera nell'angolo basso di sinistra, dopo che Nero ha sviluppato la sua posizione con 1. In questo caso l'estensione di Nero 3 è severa. Quando Bianco salta a 4 Nero lo preme da vicino con 5, sviluppando il lato destro ed il gruppo Bianco non è ancora completamente al sicuro.

Perciò, parlando in generale, si può dire che la sequenza del diagramma 6 rappresenta un inevitabile sviluppo di mosse, ma anziché Nero 5 si può prendere in considerazione un'alternativa. Vale a dire, considerando il kakari Nero di 1 nel diagramma 9, Bianco 4 dopo la mossa a contatto 2 è la risposta standard, e così Nero può utilizzare la sua posizione di forza sul lato sinistro con 5 e 7. Naturalmente questo è solo un altro modo di giocare, che darà luogo ad una partita del tutto diversa, ma qui Nero non ha motivo di dirsi insoddisfatto. Eppure, pensate allo svolgimento delle mosse fino a questo momento: Bianco

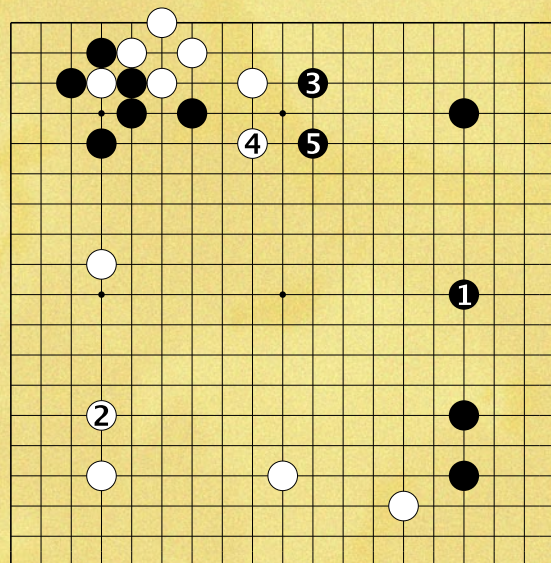


Diagramma 10

ha appena giocato kakari contro l'angolo superiore destro e la più urgente considerazione per Nero è se sia possibile giocare in sente nell'angolo in basso di sinistra prima della risposta in alto a destra.

Essenzialmente, a questo punto del gioco, ci si deve chiedere quale area del Go-ban diventa più importante ora, considerazione questa che stabilirà la strategia futura della partita.

La continuazione è quella del diagramma 10 (Nero da 23 a 37 nella partita giocata). Quando Nero invade nel punto 3-3 (san-san), la variazione che segue, da Bianco 2, è un sequenza obbligatoria. Il punto è che Nero ottiene sente come desiderava.

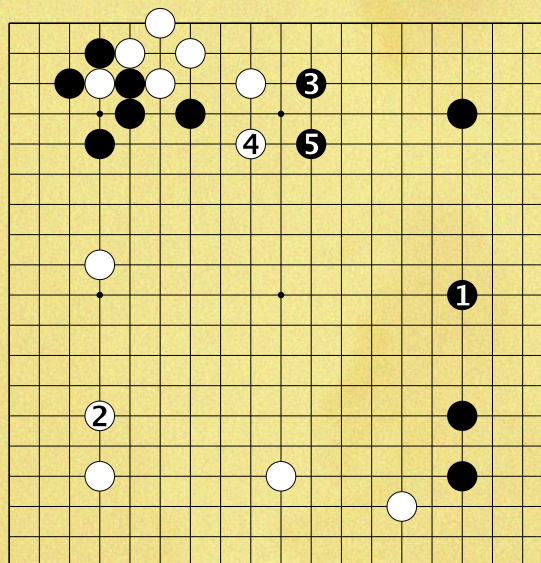


Diagramma 11

Poi Nero gioca la mossa 13 (o-geima, cavallo lungo) per fissare la sua forma prima di attaccare in 15. In realtà era già nei piani di Nero giocare questa mossa quando ha invaso in san-san. Se Nero giocasse semplicemente 13 in 15, a Bianco rimarrebbe la possibilità di saltare in A, che è una grossa mossa.

Poi, Bianco scambia l'hane in B con l'estensione nera in C, quindi attacca in D, iniziando un combattimento che determinerà chi avrà la possibilità di occupare il punto più grande rimasto sul Go-ban, vale a dire il punto E.

Tuttavia, poiché il Nero ha giocato per primo nella zona in alto a destra, probabilmente avrà la meglio. La strategia del Nero si dimostra vincente.

Il diagramma 11 mostra perché Bianco non può giocare la variante 2 che blocca sul lato dell'estensione maggiore, che normalmente è la più comune in risposta dell'invasione nera in san-san, se questa porta alla sequenza bianca fino a 12, la posizione resta aperta in basso.

Il kakari bianco (la pietra con il cerchio) si trasformerebbe in una cattiva mossa.

La via naturale del Go, pagg 2-3.

di Takemiya Masaki

Traduzione di Mauro Brambilla (titolo originale: This is Go the Natural Way)

Per gentile concessione del British Go Journal

La Federazione

La Federazione Italiana Giuoco Go è una associazione culturale, apolitica e senza fini di lucro il cui fine è la promozione e lo sviluppo del gioco in Italia. È affiliata alla Federazione Europea ed alla Federazione Internazionale.

Fondata nel 1989, organizza tornei, campionati e corsi, anche online; dispone di un sito web dove è possibile reperire materiale didattico per principianti ed esperti, notizie aggiornate sul mondo del Go ed altro ancora.

L'attuale Consiglio Federale è stato eletto il 1 Dicembre 2007. L'incarico dura 3 anni.

Presidente	Isamu Oka	presidente@figg.org
Vice Presidente	Fernando Fernandez	gradi@figg.org
Vice Presidente	Marco Spolaore	cf.spolaore@figg.it
Vice Presidente	Davide Minieri	cf.minieri@figg.it
Segretario	Gionata Soletti	segretario@figg.org
Responsabile comunicazione e Tesoriere	Nicoletta Corradi	comunicazione @figg.org
Vice Segretario	Maurizio De Leo	cf@figg.org
Responsabile didattica	Diego Durazzi	didattica@figg.org
Responsabile rapporti con i Club	Davide Bertok	cf.bertok@figg.it
Consigliere per internet	Marta Luchi	cf@figg.org
Consigliere	Cristiano Garbarini	cf@figg.org

Tutta la corrispondenza va inviata a:
Federazione Italiana Giuoco Go
via Giannone 6
20154 Milano
fax: 02/3315648

In alternativa al numero di fax indicato, in caso di difficoltà nell'invio è possibile utilizzare anche lo 02.700427596 oppure scrivere a comunicazione@figg.org

Responsabili aree

Stone Age	Marta Luchi	stoneage@figg.it
Presidente Commissione Gradi/Tornei	Fernando Fernandez	gradi@figg.org
Presidente Commissione Didattica	Diego Durazzi	didattica@figg.org
Responsabile Viaggi	Roberto Foschi	responsabile.viaggi@figg.it
Direttore sito web	Paolo Montrasio	webmaster@figg.org

Consiglio dei Proboviri

Le ultime elezioni per il Consiglio dei Proboviri sono state effettuate il 1 Dicembre 2007, in occasione di una prossima assemblea saranno riaperte le candidature per i due posti di proboviro attualmente disponibili.

Proboviri in carica:
Marco Fava

I servizi

- * Una newsletter periodica in formato elettronico
- * Un rating computerizzato del grado. Possibilità di partecipare a tornei nazionali e internazionali
- * Contatti per il reperimento di materiale e documenti
- * Un libro di lezioni per principianti (30-15 kyu) scaricabile in formato PDF, vedere l'area di download file
- * Materiale didattico scaricabile dal sito in PDF
- * Aiuto logistico-organizzativo per la creazione di Go-club
- * Prestito di materiale e consulenze per l'organizzazione di tornei
- * Un sito web

Iscrizione

Per iscriversi è necessario compilare il modulo che trovate online all'indirizzo: <http://www.figg.org/federazione/iscrizione.html>

Tesseramento

I rinnovi possono essere effettuati versando la quota, idealmente nel primo trimestre dell'anno:

- a un consigliere
- al proprio rappresentante di Club
- mediante versamento con bollettino postale o bonifico sul seguente conto:

Conto BancoPosta n. 26063255
intestato a Maurizio Vitari, via XXV Aprile 30,
20016 Pero (MI)
CIN: Z ABI: 07601 CAB: 01600
numero C/C: 26063255
IBAN: IT17Z 07601 01600 000026063255

Per segnalare l'avvenuto pagamento o chiedere eventuali informazioni sulla scadenza della propria quota è possibile mandare una mail a figg@figg.org

Invitiamo a segnalare sempre l'avvenuto rinnovo qualora venga effettuato un versamento sul conto, in quanto i nominativi di chi ha effettuato il pagamento vengono comunicati dalla posta solo dopo molto tempo.

Si ricordano le tipologie di quota:

- Socio ordinario:** 10,00 euro [Destinata principalmente a chi si iscrive tramite internet e non ha un Club di riferimento.]
- Socio agonista:** 15,00 euro [Chi partecipa abitualmente a tornei è invitato a preferire questa tipologia di tessera.]
- Socio sostenitore:** 50,00 euro
- Socio benemerito:** 130,00 euro
- Socio a vita:** 516,00 euro

