



# Federazione Italiana Giuoco Go

## Commissione PROMOZIONE E SVILUPPO

Resoconto di inizio attivita' - Assemblea Straordinaria 27/11/2010

La Commissione e' stata istituita da circa un mese, allo scopo di promuovere e supportare la diffusione del gioco in Italia.

Per raggiungere questo obiettivo abbiamo messo in cantiere diversi progetti, sia a breve che a lungo termine.

Sul lungo periodo, per valutare l'efficacia dei progetti avviati, sara' utile proporre ai soci FIGG un questionario (sul genere di quello proposto in passato da Leonardo dal Zovo) che ci dara' una visione piu' completa della realta' goistica italiana, di come si evolve e di come sfruttarne le caratteristiche per ottimizzare il lavoro di sviluppo.

### COMPOSIZIONE ATTUALE DELLA COMMISSIONE

Sara Tirabassi  
(presidente)

Andrea Donati

Andrea Partiti

Andrea Romano

Davide Bertok

Fausto Predieri

Federico Odorizzi

Filippo Gorlero

Gaia Malagoli

Olivier Turquet

Roberto Santoro

Roberto Foschi

Stefano Giurin

Tiziano Terranova

### I PROGETTI IN CORSO



Guida Galattica per Goisti  
un 'cookbook' che affronti  
tutte le necessita' di un  
giocatore di go



Censimento dei club e  
gruppi di gioco italiani



Obiettivo Diffusione:  
creazione di una rete di contatti  
un database pubblico  
un calendario eventi completo



Far parlare del Go  
Portare il gioco sotto gli occhi  
di tutti attraverso i media  
classici ed elettronici



Creazione di materiale divulgativo



Traduzione di testi



Creazione di materiale didattico



Promozione/organizzazione  
di corsi di base.



Supporto ai club per  
la realizzazione di eventi  
di diffusione locali



## GUIDA GALATTICA PER GOISTI - UN COOKBOOK

Stiamo producendo un documento che verra' reso disponibile a tutti in formato elettronico e stampabile, la cui realizzazione ha diversi obiettivi:

- aiutare i club con le dritte -anche legali- necessarie a realizzare un gruppo di gioco ed eventualmente una associazione vera e propria che abbia una buona risposta a livello locale;
- dare a chi vuole organizzare un torneo tutte le informazioni necessarie per poterlo fare nel rispetto della legge, per realizzare un buon evento sapendo come affrontare ogni imprevisto, e soprattutto per gestire gli aspetti tecnici;
- dare ai neofiti una visione completa delle possibilita' di gioco e studio del Go sia online che dal vivo (a questo proposito realizzeremo anche una raccolta dei link utili per migliorare e completare l'attuale pagina dei link sul sito FIGG);
- dare, sia a chi insegna ai neofiti che a chi e' interessato a organizzare e strutturare corsi di livello piu' avanzato, l'opportunita' di rendere piu' efficace o versatile il proprio metodo di insegnamento, anche in considerazione del target a cui ci si rivolge;
- dare a tutti i giocatori una visione completa di cio' che la Federazione puo' offrire loro;
- fornire un panorama delle possibilita' di autocostruzione del materiale e di reperimento di materiale a basso costo per chi non se la sente di acquistare un goban ma desidera giocare con qualche amico, o per un club che voglia avviarsi senza spendere troppo.

## CENSIMENTO DEI CLUB ITALIANI

Il lavoro di aggiornamento dei contatti relativi ai club presenti in Italia e' gia' a buon punto. Abbiamo raggiunto molti nuovi gruppi di gioco nati in maniera indipendente dalla Federazione e aggiornato i dati dei club gia' noti. Abbiamo raccolto i dati dei giocatori isolati in modo da avere una maggiore copertura del territorio in caso di eventi di diffusione. I dati sono stati organizzati per regione in modo da facilitare i neofiti nella ricerca di un gruppo di gioco a cui unirsi nella propria zona. Ai dati tradizionali abbiamo aggiunto i nick dei giocatori sui principali server di gioco online, cosi' da facilitare i contatti anche per chi preferisce il gioco u internet a quello dal vivo.

## OBIETTIVO DIFFUSIONE

Stiamo creando una rete di contatti tra la FIGG e le principali associazioni che promuovono le cultura ludica e la cultura orientale (o, nello specifico, giapponese), in modo da seguire piu' facilmente eventi in cui sia presente un pubblico gia' 'selezionato'.

E' in corso la creazione di un database delle associazioni ludiche, associazioni di cultura orientale, ludoteche, fumetterie, musei, siti web ed altre realta' locali che possano essere disposte a collaborare con i club per diffondere il Go. Questo database sara' reso pubblico in modo da facilitare ai club la ricerca e i contatti all'interno della propria zona. Alle associazioni che fossero interessate ad uno scambio, d'altra parte, si potranno fornire i riferimenti dei club piu' agevolmente.

Sempre in merito alle occasioni per diffondere il gioco, creeremo un calendario completo degli eventi a tema ludico, fumettistico, orientale, ai quali cercheremo di essere presenti con costanza, e nell'ambito dei quali cercheremo spazio e collaborazioni per i club di ogni zona italiana. Saremo presenti alla PLAY 2011, al LuccaComics&Games, e a tanti altri eventi.

## FAR PARLARE DEL GO

Un'altra strada che abbiamo deciso di percorrere per promuovere il Go e' quella dei media tradizionali. Da una parte cercheremo di introdurre il Go in alcune riviste di enigmistica, dall'altra cercheremo di ottenere una pubblicazione di articoli relativi al gioco e di pubblicizzare gli eventi relativi su quotidiani e riviste a diffusione nazionale. Questo vale anche per i media online, partendo dalla ripresa delle collaborazioni gia' esistenti (ad esempio quella col Fogliaccio degli Astratti). Abbiamo intrapreso un processo di ammodernamento dell'immagine della Federazione per migliorarne la visibilita', a partire da cose banali quali la creazione di una pagina su Facebook tenuta aggiornata con regolarita', che permetta l'integrazione delle notizie goistiche con l'attivita' quotidiana dei giocatori ed una facile raggiungibilita' da parte di nuovi interessati.

## CREAZIONE DI MATERIALE DIVULGATIVO

Verra' creato nuovo materiale divulgativo per gli eventi di diffusione del gioco: poster, libbricini, volantini gia' pronti coi riferimenti dei club regione per regione, nuovi volantini che illustrino brevemente le regole del gioco in maniera accattivante (ad esempio in stile manga per colpire gli appassionati di fumetti sfruttando l'esistenza di Hikaru no Go). Su questo piano il progetto piu' importante e' forse la creazione di un libro introduttivo sul Go da pubblicare con allegato un goban 13x13 in cartoncino e pietre economiche, da proporre a librerie e negozi di giochi; affiancato dalla realizzazione di qualcosa di piu' specifico rivolto ai bambini e che possa incoraggiare l'insegnamento del Go nelle scuole, spesso ostacolato dalla mancanza di materiale dedicato.

## TRADUZIONI, MATERIALE DIDATTICO, CORSI DI BASE

Ci siamo attivati per arrivare ad ottenere i diritti di traduzione e pubblicazione dalle maggiori case editrici dedicate al Go, per poter tradurre in italiano libri per principianti (ad esempio abbiamo pensato a "Lessons in the Fundamentals of Go" di Kageyama, "Speed Baduk for Beginners" di Kim Sung-Rae), sia per avanzati.

E' inoltre nostra intenzione cercare di organizzare dei corsi di base veri e propri, diffusi sul territorio, in modo che le persone raggiunte dagli eventi di diffusione non siano abbandonate a se stesse ma sentano di avere un percorso da seguire e si fidelizzino al Go.

Un primo esperimento in questo senso sara' un corso di base all'Accademia Europea di Manga.



# L'INDICE DELLA GUIDA

## 1. Club

- a. Fondare un club
  - Dove giocare
  - Pubblicità di lancio
  - Sito del club
  - Fidelizzazione
  - Gestione del club
  - Status legale del club
  - Rapporti con la federazione
- b. Espandere il club
  - Pubblicità periodica
  - Analisi del potenziale umano locale
  - Eventi di club
    - Partite dimostrative
    - Analisi di partite
    - Visite di giocatori
    - Sessioni di studio
  - Contatti con le associazioni locali

## 2. Eventi

- a. Tornei
  - Data e luogo (Lista coordinamento tornei)
  - Formato
  - Pubblicità
  - Orari
  - Pianificazione del Torneo
  - Sponsor
  - Stima del budget
  - Materiale da gioco
  - Scatolone fabbricone
  - Premi
  - Alloggi
  - Ristorazione
  - T-day
  - Registrazione
  - Pairing
  - Imprevisti
  - Conclusioni
- b. Stage
  - Data e luogo
  - Durata
  - Insegnante
  - Alloggi
  - Ristorazione
  - Analisi dei costi
  - Target
  - Side events
  - Pubblicità
- c. Corsi
  - Sede
  - Periodicità
  - Insegnanti
  - Temi
  - Target
  - Percorsi da seguire (programmi-tipo)

Metodi di insegnamento  
Pubblicità

## 3. Diffusione

- Insegnare le regole
- Insegnare ai principianti
- Insegnare ai bambini
- Teach & Pair per eventi affollati
- Eventi di diffusione
  - Fiere del gioco
  - Fiere di fumetti
  - Eventi di cultura orientale
  - Eventi locali
  - Presentazioni del gioco autoorganizzate
  - Scuole
  - Pubblicità
  - Come mantenere i contatti con le 'nuove leve' dopo l'evento
- Materiale da diffusione
- Autoproduzione di materiale

## 4. Risorse Online

- Server di gioco (tempo reale e a turni)
- Editor sgf/ogf
- Lezioni e corsi
- GTL
- Archivi di partite
- Calendari tornei
- Blog e Forum
- Acquistare materiale da gioco e libri

## 5. Federazione

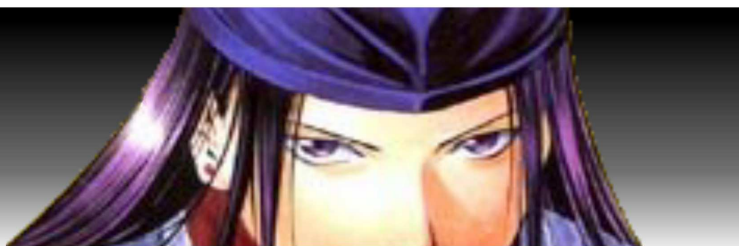
- Organi federali
- Servizi ai soci
- Servizi ai club
- Servizi online
- Comunicazioni da e per la FIGG

## 6. Appendice Tecnica

- a. Sistemi di Pairing
  - Round Robin
  - Svizzero
  - MacMahon
  - Instant
  - Tiebreaker a 2
  - Tiebreaker a più persone
  - Classe del torneo
  - Tempi di gioco
  - EGD
- b. Arbitraggio
  - Autopromozioni
  - Diventare arbitri
- c. Set di regole
- d. Orologi Ing



# We Need You!



Gran parte del nostro lavoro si basa sulla collaborazione a livello locale: uno dei nostri obiettivi principali e' dare il supporto necessario a club e singoli giocatori per i loro progetti.

Se desiderate proporre qualcosa, avete un'idea, volete dare un contributo, siete i benvenuti.

Se vi serve supporto per un vostro progetto o per qualsiasi iniziativa di diffusione, scriveteci e faremo tutto il possibile per aiutarvi o mettervi in contatto con chi puo' farlo.

## COSA POTETE FARE PER NOI

Segnalate il vostro club alla FIGG, indicando e tenendo aggiornati orari tempi e luoghi di ritrovo, contatti dei giocatori attivi al club (mail, telefono, nick), l'indirizzo di un eventuale sito del club.

Diteci quali libri vorreste vedere tradotti: fate un elenco dei 10 libri che pensate siano i piu' utili da tradurre in italiano.

Segnalate eventi a cui potremmo partecipare, associazioni locali di vostra conoscenza interessate a collaborare con noi, o con cui magari gia' avete un contatto.

Se avete qualche tipo di esperienza nell'ambito dell'insegnamento ai neofiti, prendetevi il tempo di scrivere le vostre considerazioni sul metodo che usate per insegnare, riguardo i problemi che avete incontrato e come li avete risolti. Questo, in particolar modo, se avete esperienza di insegnamento ai bambini.

Se vi siete cimentati nell'autoproduzione di materiale da gioco a basso costo, scriveteci la vostra esperienza e condividetela.

Leggete l'indice della futura 'Guida Galattica per Goisti': se siete interessati a contribuire in merito al uno (o piu') degli argomenti che verranno trattati, mettetevi in contatto con noi. Puo' essere utile anche solo riferire problemi o idee marginali: possono servire ad altri club. Ad esempio un modo particolare per farvi conoscere che avete sperimentato, imprevisti incontrati durante un vostro torneo.

Se conoscete riviste, riviste online, siti web che potrebbe essere utile contattare per pubblicare un articolo sul Go, segnalatecelo.

Se avete esperienza o contatti in campo editoriale (soprattutto se specializzati in pubblicazioni ludiche) contattateci per parlarne.

Se siete interessati a collaborare a progetti di traduzione saremo felicissimi di arruolarvi. I collaboratori piu' preziosi saranno coloro che sono in grado di tradurre direttamente testi dal giapponese, coreano o cinese, ma la maggior mole di lavoro sara' di traduzioni dall'inglese.

## CONTATTATECI

Potete scrivere a me personalmente come  
presidente della Commissione Promozione e Sviluppo  
oppure alla federazione, per questioni meno specifiche

Sara Tirabassi  
puntoperso@gmail.com

figg@figg.org