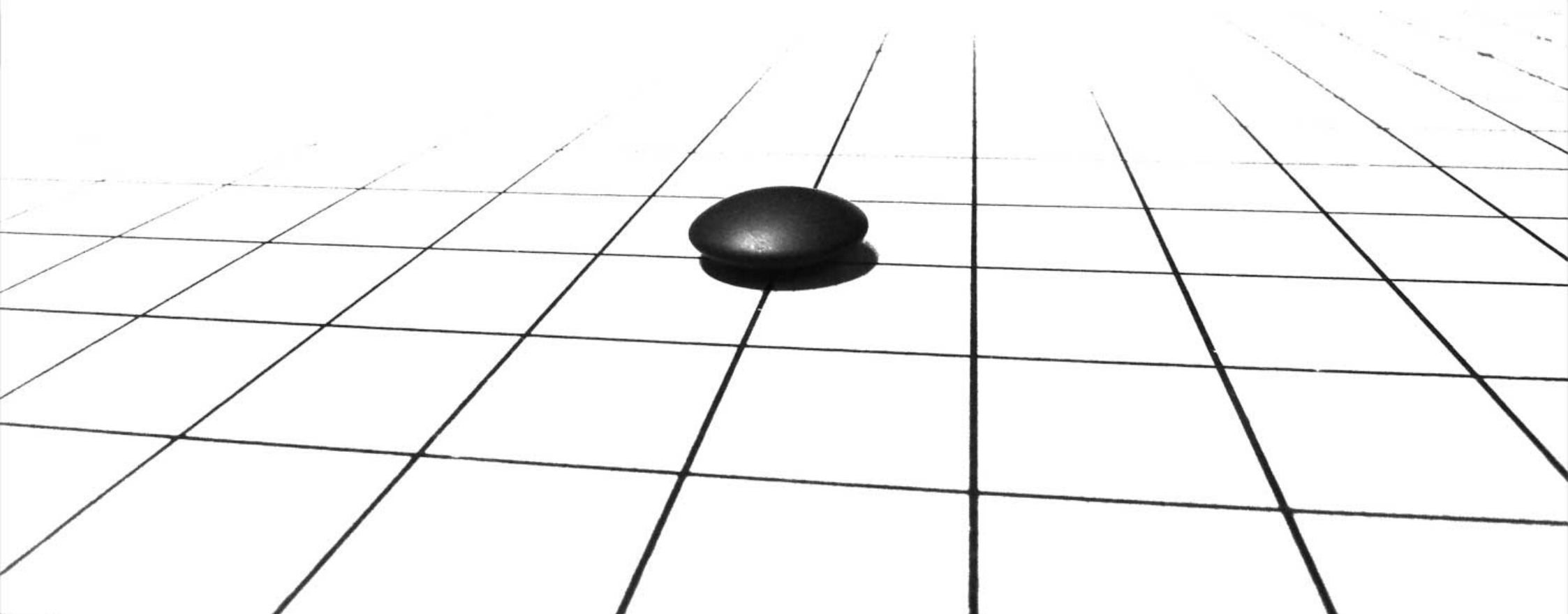


onegaishimasu
お願いします



autunno 2011

01

STONEage



organo ufficiale della Federazione Italiana Giuoco GO

editoriale

buona partita

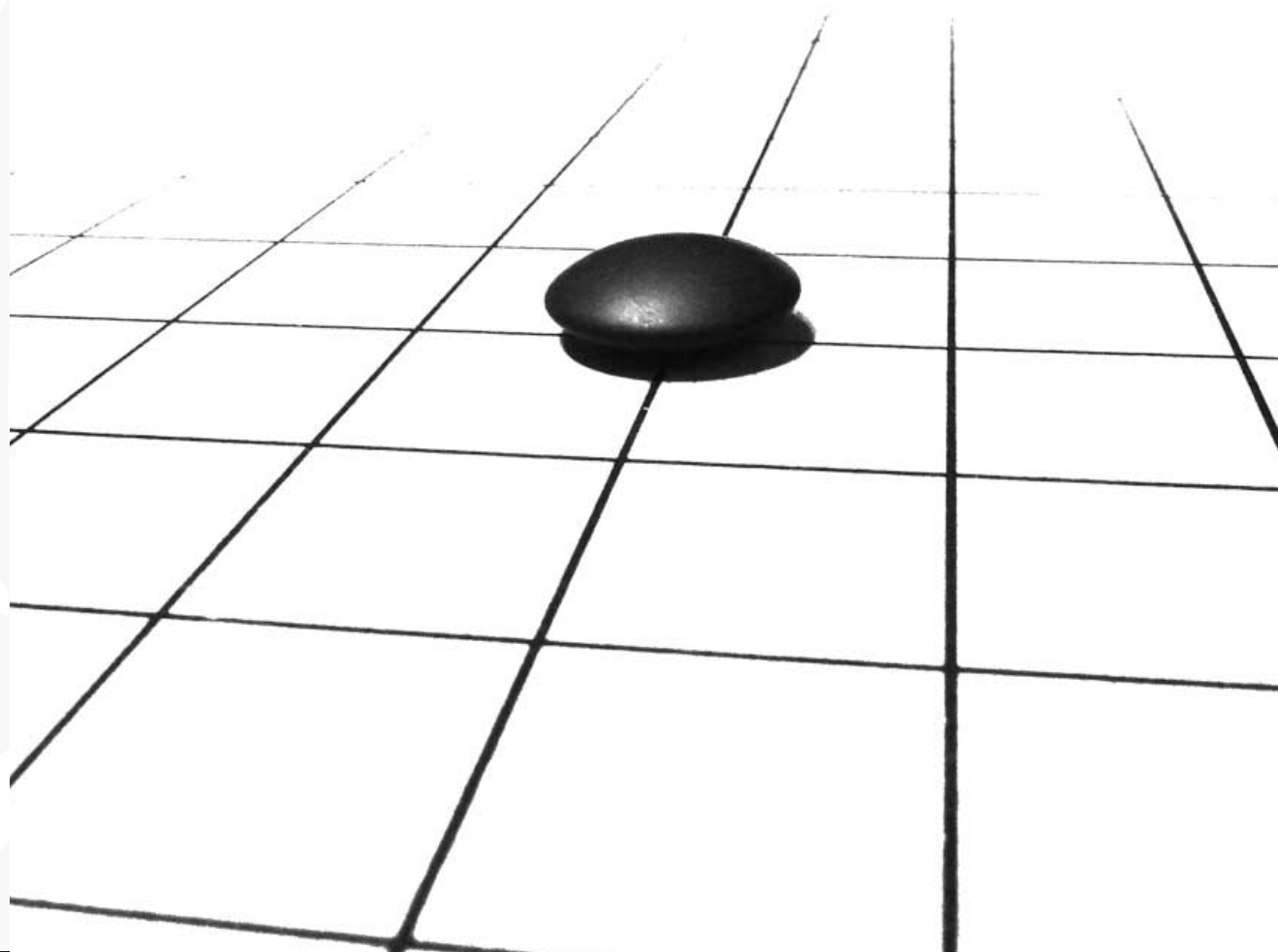
Ho tentato più e più volte di trovare un inizio brillante e spiritoso per questo pezzo, ma purtroppo non ci sono riuscito. Troppe nuvole gravano sui miei pensieri di segretario per darmi la serenità dell'infanzia. Già, perché il problema è proprio questo, infanzia e infantilismi o maturità e responsabilità.

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.

(da un vecchio stone-age)



vita di club



Il secondo anniversario di Atomogoclub

Scritto da Mirco

Atomogoclub è nato due anni fa, nella notte fra il 19 e il 20 febbraio del 2009. Il messaggio nella nuova lista diceva così:

Si apre un nuovo club a Bologna. Speriamo possa portare qualcosa di nuovo e di buono al panorama del go locale e non solo.

Saluto tutti quelli che vorranno fare crescere questo club, Mirco.

Per un periodo è stato un club solitario, cioè formato solo da me. Tanto che Bertok si giustificava del fatto di non inserirlo nelle famose mailing list di coordinamento della federazione, proprio perché era un club di una sola persona, in un certo senso atomico. Attualmente presenta 5 soci, regolarmente iscritti alla federazione, si ritrova con continuità due volte la settimana e ha organizzato diversi eventi, fra cui un torneo. I primi a frequentare il club sono stati Giancarlo, Marco e Tiziano. Sin dall'inizio si è caratterizzato per gli incontri di gioco e per una certa vocazione allo studio del go, anche se il posto di ritrovo, il bar de' i Marchi, lasciava sospettare un'anima più godereccia. Il primo anno gli incontri erano saltuari, ma già da subito il mercoledì è stato dedicato agli incontri di gioco



vita di club

e alla spiegazione ai nuovi giocatori e ai curiosi del bar e il sabato, a quelli didattici, di approfondimento per giocatori più esperti. Particolarmente interessante è l'idea di Tiziano di fare degli incontri didattici, la formula è quella di un'ora spiegazione su di un tema specifico e pratica per la restante parte del pomeriggio.



Un primo passo importante è stata la creazione del simbolo del club, fatto da Stefano già in marzo. Il club ha anche dei frequentatori che vengono da fuori Bologna, il cui contributo è importantissimo, Stefano, che ci supporta con la sua inventiva di grafico, Fausto per la sua esperienza didattica e Federico Forte per il supporto morale. Altri frequentano il club, anche se meno assiduamente, spero non me ne vorranno se non li ho citati in questo articolo. Il club ha un carattere tribale e come ogni tribù ha i suoi numi tutelari, Aldo dalle mille risorse, Fede, che ha una risposta giusta per ogni questione, Gius che sembra quasi uno dei padri del go e Leonardo, il nostro presidente. Carbon (3 dan) dalla

Cina, Hirakawa (2 dan) dal Giappone, anche se sono molto lontani e nemmeno partecipano alle discussioni sulla lista, sono di certo di buon auspicio.

A fine 2009 la proposta di Marco di fare un torneo al bar della trattoria Fantoni è forse il primo segno che si sta formando un club. Ci è voluto poi un anno prima di realizzarlo e determinanti sono stati l'idea di Tiziano farlo su un giorno singolo e il lavoro di mia moglie nella preparazione dei premi. Il primo anno si è chiuso così, qualche incontro e qualche idea su nuove cose da fare e la voglia di essere più club rispetto ad un semplice gruppo di persone che condivide una passione.

Altro momento importante è stato quando Stefano ha sfornato il manifesto da usare per pubblicizzare le iniziative del club a febbraio 2010 e la successiva riunione di club, la prima, dove si decidono alcune attività. Nello stesso mese si registra l'ingresso di Alban. Nasce così la folta schiera di francesi: Samuel che è il nostro cervello, facendo il dottorato in fisica, Alban che è il nostro asso nella manica e che trova sempre una soluzione quando non sappiamo che pesci pigliare e Sabine, che viene poco spesso, ma è la più importante perché è l'unica donna che frequenta il club.

Il club ha vissuto fra i primi il tema del rinnovamento della federazione e ha dato un contributo importante nella raccolta firme e nelle votazioni che hanno determinato il cambiamento e il nuovo corso già da marzo dello scorso anno, dal torneo di Bassano e da quello di Faenza. In quel periodo c'è stato un nuovo ingresso, Filippo, che mi colpì per la determinazione con cui si appassionò alle

STONE AGE

**Organo ufficiale della
Federazione Italiana Giuoco Go**

ART DIRECTOR

Stefano Giurin

IMPAGINAZIONE

Stefano Giurin, Cristiano Garbarini

REDAZIONE E COLLABORATORI

Andrea Romano, Mirco Fanti, (Ju-Yeon Ko) Leonardo Giuliano, Angela Corbari, Dario Colombara, Ilaria Rupil, Fausto Predieri, Stefano Giurin, Carlo Metta, Dante Basili.

Stone Age è una rivista distribuita ai soci della FIGG (Federazione Italiana Giuoco Go)

Abbonamento: Gli interessati (non soci) a riceverla in abbonamento possono associarsi alla FIGG.

Numeri arretrati: I soci FIGG possono scaricare gli arretrati nell'area soci del sito www.figg.org

Contributi: lettere, articoli e materiale da pubblicare può essere spedito a webmaster@figg.org

© Federazione Italiana Giuoco Go - 2011

È vietata qualsiasi riproduzione, adattamento, traduzione senza autorizzazione. Il materiale ivi pubblicato non riflette necessariamente le opinioni della FIGG, dei suoi consiglieri o del suo staff editoriale.
Copertina di Stefano Giurin

vita di club

istanze del movimento di rinnovamento della federazione. Al torneo di Bassano rimase fino a notte fonda alla prima riunione di quello che poi è diventato il movimento della Fenice e subito si iscrisse alla federazione per poter firmare la mozione di sfiducia per il segretario della passata gestione.

Ma è con l'autunno del 2010 che il club registra una vera e propria impennata, l'arrivo di Jonny, di Luigi a settembre e di Gaber che ci ha fatto conoscere Madan, il nostro dan coreano. Dopo poco c'è stata la presentazione di Fausto al bar dei Marchi e a fine

anno si è svolto il primo torneo del club ed è nata di una piccola biblioteca. A febbraio ricorrono i primi due anni di attività del club. La speranza è che questo 3° anno che inizia, possa portare migliori e più interessanti novità dell'anno che si è concluso. Nel seguito riportiamo la presentazione che alcuni del club hanno scritto, nell'ordine in cui sono state scritte:

Mi chiamo Giovanni Addone,

e sono a Bologna da meno di 5 mesi. Mi sono trasferito per iniziare a frequentare l'università, in particolare il corso di informatica. Ho conosciuto il go circa 2 anni fa,



EVOLUZIONE ONTOGENETICA E WEI QI

Lo studio dell'evoluzione adattativa filogenetica rivela che:

- 1, si tratta di un processo corale, che interessa tutti i viventi.
- 2, spinge tutti i viventi verso una maggiore libertà dalle proprie nicchie.
- 3, l'evoluzione ontogenetica riassume e indirizza l'evoluzione filogenetica.
- 4, una evoluzione ontogenetica ottimale per l'uomo viene individuata tramite lo studio della etologia e della evoluzione, di antichissimi testi tantrici, karmici, del Tao Te Ching e del Wei Qi.

Questa disciplina risulta del tutto "laica", non richiede alcun guru per essere praticata con successo, è più rapida e facile di tutte le discipline della varie trafilie "religiose" che conosco, per realizzare una avanzata evoluzione ontogenetica.

Si articola in tre esercizi:

- I. Attento a quello che fai nell'istante presente. Percepirai frazioni di tempo infinitesime e fermerai l'attività inconscia della mente.

vita di club

ma prima di trasferirmi a Bologna ci avevo giocato solo online, con molta discontinuità. Quando ho deciso di studiare a Bologna ho subito pensato che qui avrei potuto trovare qualche club, e per mia fortuna, l'ho trovato! Il go mi piace perché è un gioco che esercita la pazienza e l'autocontrollo, ma anche se è bello di per sé, e quindi è divertente anche da giocare online, non c'è niente come una partita dal vivo; ecco perché sono felice di aver trovato l'Atomogoclub! Le mie aspirazioni di goista? Non spero di diventare dan, ma diventare un 5k mi andrebbe bene!

Sono Gaber Ayoubi

e frequento lo stesso anno di Informatica di Giovanni (che ho conosciuto al club, poco dopo l'inizio dell'anno accademico). Mi



sono avvicinato al go circa due anni fa vedendolo come un problema informatico, e poi mi sono appassionato al gioco in sé. Ho trovato interessante in particolare l'aspetto intuitivo di un gioco che, fondamentalmente, è matematico. Come giocatore non riesco a capire coloro che si pongono dei limiti, il mio obiettivo è migliorare e potrei dire di aver raggiunto la mia meta (come goista) solo avendo una conoscenza perfetta del go.

Tiziano

Ho conosciuto il Go nei primi anni '80 ma, per la difficoltà di trovare giocatori in quei tempi, ho messo da parte il mio interesse ed ho iniziato a giocare solo nel 2007 su KGS. Amavo giocare ad HEX e vorrei ritrovare nel GO quanto ho sperimentato nell'HEX: in primo

luogo l'esistenza di "livelli" di gioco separati da "muri", una sorta di "fasi cognitive" separate da "transizioni". Gioco senza pensare, un po' per un amore zen del controsenso in quanto il GO è considerato un gioco "intellettuale" per eccellenza, un po' per seguire il consiglio dell'esagramma 4 dell'Yi Jing "La Stoltezza Giovanile" che trovo consono in una fase di apprendimento e sviluppo. Ho incontrato Mirco nel momento topico tra lo sciogliersi delle attività del Tortellino a Bologna e l'avvio del one-man club ed assisto con piacere al crescere di ATOMO, dove ogni anno raddoppiano i compo-

II, quando uno stimolo ti spinge a cambiare attività, fermati per sette respiri e riconsidera tale motivazione. Diventerai il padrone e lo stratega della tua vita.

III, muoviti con armonia, rilassando i muscoli antagonisti e mantenendo, quando possibile, un respiro piacevole ma più profondo e lento. Faciliti di molto il primo esercizio e ringiovanirai.

Questa disciplina è di particolare interesse perché:

I, è l'unica che conosco che nasca nella nostra cultura scientifica.

II, ottimizza qualsiasi azione e scopo.

III, non richiede (quasi) tempi extra. Quindi è ottimale per gli indaffarati occidentali.

IV, è alla portata di tutti, credenti e atei, ricchi e poveri, giovani e anziani, mentre è risaputo, che il fine ultimo di tutte le tradizionali religioni e discipline interiori rimane inaccessibile ai più.

V, offre risultati esistenziali immediati e quelli evolutivi richiedono settimane, o mesi, non anni di impegno.

vita di club

nenti il club. Spero che la crescita esponenziale dei giocatori prosegua almeno qualche anno e poi saranno i nuovi a dover fare la loro parte.



Marco

Da buon appassionato di giochi (senza distinzione di tipologia) quando 4 anni fa un mio amico si è proposto di insegnarmi questo fantastico gioco non mi sono certo tirato indietro! A lui devo anche l'aver costantemente stimolato la mia curiosità verso problemi sempre più complessi e strategie più affinate. Amo questo gioco per la sua complessità e l'aura di mistero che circonda un goban dalla prima all'ultima mossa di una partita. Non mi piace giocare online, per questo incontrare Mirco e Tiziano (e successivamente tutti gli altri) è stata proprio una gran fortuna: ho avuto la possibilità di apprendere nuove tattiche, strategie e visioni globali di gioco che difficilmente una partita tramite computer può regalare, oltre ai preziosissimi consigli su didattica e letture goistiche! Spero con tutto il cuore che l'attività del club

possa perdurare ed espandersi sempre più per diffondere questo gioco; posso solo garantire che nel mio piccolo tenterò di fare la mia parte.

Alban

Ho scoperto il go durante uno scalo forzato a Guangzhou, in Cina, dov'ero di passaggio per un viaggio di lavoro. Ho visto questi 2 ometti tirare fuori un gioco magnetico, sistemarsi in un angolo e cominciare a giocare. Dopo 5 minuti, erano circondati da 20 persone silenziose tra ogni mossa, ma che facevano commenti molto accesi dopo ogni pietra messa sul goban! Mi sembravano spettatori di una partita di tennis! Appena tornato a casa, ho cercato di capire che tipo di gioco era..., e così ho imparato le regole da solo. Non mi piace tanto giocare su internet, preferisco di molto il contatto diretto, per cui non ci ho creduto 18 mesi fa quando ho visto che l'atomo go club si riuniva al De'Marchi, quasi sotto casa. Al primo incontro dove sono stato, erano in 3... Oggi, se sommiamo tutti quelli che passano regolarmente, saremo forse più di 20. Mi piace il gioco nei suoi principi fondamentali, trovo personalmente che abbia molte similitudini con il rugby (occupazione terreno, mischia, necessità di difesa senza debolezze, alternarsi di fasi statiche e locali con fasi dinamiche e globali, contrasti ruvidi, ma necessità di rispettare l'avversario, pena grosse difficoltà nel gioco...). Mi piace il club, perché oltre a giocare, c'è un gruppo di persone con un progetto strutturato, concreto, pragmatico e divertente.



VI, è scientifica nella prassi ed è, in parte, sostenuta da antichissime discipline tantriche e karmiche. VII, per quanto riguarda l'ottimizzazione delle proprie strategie di vita, si consiglia la pratica del Wei Qi, vissuta come disciplina interiore.

Per una descrizione particolareggiata di questa tecnica vedi: "UNA DISCIPLINA INTERIORE DEDOTTA DALLA BIOLOGIA MODERNA" Copy right by Dario Colombera. Trieste, 8.2011. Tutti i diritti riservati.

Per ulteriori informazioni contatta:
 Dario Colombera
 t. 3334450366; 049 9925217.
 email: bobombera@interfree.it.
 Indirizzo:
 via Caltì Pendice 68 Teolo (Padova).

reportage

Milano no go

foto di
Ilaria Rupil

Ogni martedì sera, allo Spazio Nautilus di Milano si raduna un gruppo di appassionati di diversa provenienza, che si sfidano ad appassionanti duelli "a colpi di pietre". – Milano, 2010





*Francesco Marigo, 4° Dan, più forte giocatore italiano in visita al Go club
– Milano, 2010*





Aldo Podavini, 5° Kyu, e Matteo Voltan, 10° Kyu – Milano, 2011



Cristiano Garbarini, 2° Dan, e Marcello Poltronieri, 4° Kyu – Milano, 2011



Partita in corso tra Roberto Foschi, 5° Kyu, bianco, e Matteo Voltan, 10° Kyu, nero – Milano, 2011



Cristiano Garbarini, 2° Dan, spiega a Matteo Voltan, 10° Kyu, come avrebbe potuto affrontare meglio un passaggio della partita. È perfettamente lecito, in ambito non agonistico, che i sensei consiglino i giocatori di livello inferiore su come migliorare le proprie tecniche di gioco anche nel corso di una partita. – Milano, 2011



*Partita di insegnamento tra Giacomo Vigna, 17° Kyu,
e Stefano Mozzi, 24° Kyu – Milano, 2011*



*Aldo Podavini, 5° Kyu, segretario dell'Associazione
Goistica Italiana – Milano, 2010*



*Fine serata al club dell'Milano No GO
– Milano, 2011*

Vite da PRO

Intervista Ju-Yeon Ko

Durante il torneo che abbiamo fatto a Ravenna, abbiamo avuto la possibilità di avere due professioniste coreane: Ju-Yeon Ko e Lee Young Sin

Abbiamo apprezzato moltissimo le loro lezioni, le partite simultanee che hanno avuto con alcuni di noi e i vari suggerimenti che ci hanno dato per migliorare il nostro gioco. Ringraziamo in particolare Juyeonche ci ha rilasciato un'intervista (che riportiamo sotto).

Auguriamo a loro un grosso in bocca al lupo e di aver successo nel Go.

Grazie ancora

Quando hai incontrato il go per la prima volta?

Ho cominciato a giocare a Go quando avevo 6 anni. A mio nonno piaceva moltissimo giocare con il mio cugino più vecchio. Nella mia memoria, ricordo di un giorno, quando ero in visita dai mie nonni con i miei genitori, entrando in casa ho visto mio nonno e mio cugino nel soggiorno concentrati ai bordi di un tavolo al centro della stanza, sul tavolo c'erano delle pietre bianche e nere (sembravano caramelle). Quello è stata la prima volta che ho incontrato il Go, che ha rapito tutta la mia infanzia.



Vite da PRO

È molto interessante che ancora ricordo oggi quell'avvenimento.

Chi ti ha insegnato il Go per la prima volta e quanto era forte?

I miei genitori mi hanno mandato all'Accademia di GO a Seul, vicino alla casa della mia famiglia.

A quale età sei entrata nella scuola Insei?

Sono entrata nel programma Coreano Insei all'età di 12 anni, da allora, ho potuto realizzare quanto sia difficoltoso diventare un giocatore professionista in un gioco.



Fu una tua scelta quella di iscriversi alla scuola Insei o furono i tuoi genitori a spingerti a questa scelta?

Sicuramente i miei genitori avrebbero preferito io divenissi un dottore o una professoressa, normalmente eccellenti carriere in Corea; ma i miei genitori hanno preferito la mia felicità. Così è stata completamente una mia decisione.

Puoi darci maggiori informazioni riguardo al periodo nel quale eri insei, com'era la vita nella scuola, com'era la lezione di Go giornaliera, e le altre materie d'insegnamento (come matematica, storia, letteratura,...), come venivano affrontate?

Il programma giornaliero di un insei è pressoché il seguente:

10 Am – prima partita contro altri insei, dopo aver rivisto le partite tutti a pranzo!

1 pm – seconda partita contro gli altri insei, dopo aver rivisto la partita, si va da un insegnante per avere qualche feedback.

4 pm – discussione della strategia di apertura o studio privato (ri-giocare partite di professionisti).

6 pm – felice cena

7 pm – partite lampo (con 10 o 20 secondi byoyomi) – opzionale lavoro per casa (soluzione di problemi vita e morte o tesuji)

9 pm – studio privato come: scrivere le proprie partite, risolvere problemi a

Ko Ju-yeon (8p)

Korean Baduk Association, 8 Dan professionista. Ko Ju-Yeon è nata il 4 luglio 1989, è diventata professionista nel 2006 ed è stata promossa 8 Dan nel 2010.

Ha collaborato con Kim Sung-Rae (8 dan) e Lee Youngsin (8 dan) nella gestione di una scuola di GO in stile coreano a Budapest, è stata ospite del torneo "mosaico" a Ravenna nel 2010

seconda del livello, o ripetere partite di professionisti per qualunque livello

11 pm – ritorno a casa ^ ^

Ti sembra un bel programma?

Beh a volte era piacevole, soprattutto quando vincevo molto, ma molti insei studiano più o meno in questo modo, quindi l'ambiente è effettivamente molto competitivo: ^^

La competizione tra gli insei è molto difficile?

Sì, era molto dura per me, però non è facile da spiegare bene a parole

Vite da PRO

Quanto tempo passavi studiando quando eri insei e quanto ne spendi ora per studiare il GO?

Da quando mi sono spostata in Europa per insegnare, il mio obiettivo è cambiato. Quando ero in Corea, studiavo per vincere, mentre in Europa sto studiando Go per insegnarlo.

Quando sei diventata professionista, i tuoi genitori e i tuoi amici hanno fatto una festa in tuo onore?

Sì, ovviamente. Io adoro la bistecca, così tutti noi siamo andati in un ristorante di lusso.

Quanti giocatori ogni anno diventano professionisti in Corea e come qualcuno può diventare professionista?

Per gli uomini 9, per le donne 2. Per diventare professionisti ci sono 2 modi, il primo è quello di essere insei e classificarsi tra i primi nella lega annuale, il secondo modo è quello di arrivare ai primi due posti nella tornei per divenire Pro (aperto a tutti)

Per un insei, qual è il futuro se non è in grado di diventare professionista?

Coloro che non riescono ad arrivare primi o secondi nel torneo per divenire pro, o che non possono arrivare ai primi posti nella classifica annuale (insei), non possono diventare professionisti.



Non è possibile accedere alla lega (insei) sopra i 19 anni. I più vanno all'Università Myung Ji, dove c'è una specializzazione nel Go. Essa fa parte della facoltà di arte e sport, ma penso sia difficile definire a cosa il Go appartenga. Cosa ne pensi?

Se tu ti chiami Lee Changho puoi vivere tranquillamente con i premi dei tornei, ma come può un professionista normale vivere? L'associazione di Go Coreana da un salario ai professionisti? Si prendono dei soldi per partecipare ai preliminari dei tornei?

La KBA (Korean Baduk Association) non dà alcun salario ai professionisti. Per vincere dei premi (in denaro), dipende dalla classifica raggiunta nei tornei principali. L'ambiente goistico in Asia è realmente molto competitivo.

Quali sono i tuoi hobby, ti piace la musica, lo sport, lo shopping?

Mi piace fare lo snowboard durante l'inverno, fare foto durante i miei viaggi, guardare film, e giocare (non

solo a Go :))

Puoi parlarci della tua scuola di Go a Budapest, quanti studenti ci sono? Perché hai scelto di andare lì? Continui a partecipare ai tornei professionisti? Hai ancora tempo

per studiare Go?

Per il momento c'è solo uno studente, e, ad essere sincera, lascerò questo centro in Dicembre (Dicembre 2010), perché ho ricevuto un invito da parte della Federazione Svedese di Go. Continuerò a promuovere il Go per l'Europa il prossimo anno, ma il posto sarà diverso, infatti mi trasferirò a Stoccolma in Svezia.

Cosa deve fare una persona per diventare uno studente alla tua scuola?

Per cortesia chiedi direttamente a Mr. Kim ^^, non sono molto a conoscenza di questo lato organizzativo.

Hai qualche studente che tu credi possa diventare un professionista?

In Europa? Bhe è difficile da rispondere; quello che penso è che se uno desidera diventare professionista, può diventarlo se dedica e sacrifica il proprio tempo e la propria passione completamente per il GO ^^

Stai attualmente insegnando Go in internet?

Sì, io gioco simultaneamente 2 partite su W Baduk (www.wbaduk.com). Sto pensando anche di insegnare Go su KGS il prossimo anno.

Vite da PRO

Giochi anche online?

A volte gioco su Oro Baduk, o Tygem. Mi piace giocare partite in byoyomi. Sono una giocatrice veloce a pensare.

Secondo te, il Go cos'è: un'arte, uno sport, un gioco?

Il Go è un gioco per me. Hum – effettivamente sono abbastanza brava a ricostruire le sequenze o le figure o memorizzare le forme.

Io penso che il Go mi aiuta in tutte queste cose; però penso faccia parte di un gioco come il Poker; il Go è probabilmente uno sport della mente o un Gioco (con la G maiuscola)

Ci parli del tuo futuro e dei tuoi obiettivi?

Rimarrò a Stoccolma per insegnare il Go nel 2011. Cercherò di seguire un altro insegnamento a scuola (la mia prima specializzazione in Corea era giornalismo (stampa & mezzi di comunicazione) e la seconda pubblicità).

Mi piacerebbe essere una buona insegnante di GO. ^^

Che tipo di giocatrice sei: sei una giocatrice aggressiva o territoriale?

Io preferisco conquistare il territorio attaccando e mettendo pressione al mio avversario!

Qual è il tuo Fuseki preferito, hai un tuo stile personale di gioco?

Con il nero, mi piace molto la “Mini Cinese”, che permette uno sviluppo veloce per nero.

Con il bianco, mi piacerebbe giocare come lo scorrere dell'acqua, e vincere per il komi alla fine della partita!

Qual è il tuo giocatore professionista preferito?

Mi piace Guri 9p, il suo gioco è brillante.

Quali sono stati i tuoi migliori risultati nella tua carriera professionistica?

Ho raggiunto la semifinale nella Kisung Cup (femminile) nel 2008, e ho raggiunto il 32° posto in un torneo assoluto (maschile e femminile) nel 2007 ma non mi ricordo il nome di quel torneo. Lo scorso anno, sono arrivata seconda nel Torneo di Pair Go nella BC Card Championship.

Chi è il più forte giocatore che hai mai incontrato ad un torneo (hai vinto quella partita)?

Ho giocato contro Kang Dong Yoon 9p e ho vinto contro di lui.

Che cosa suggerisci ai giocatori italiani per migliorarsi?

Rivedere partite di professionisti è il modo migliore per migliorare. Se non ripeti una quantità di partite di professionisti spesso, si rischia di ridurre la capacità concettuale di gioco. ^^

Effettivamente o come guardare un film. Divertente!

Che cosa potrebbe fare un giocatore amatore per migliorare la sua forza di gioco?

Rivedere partite di professionisti, memorizzare tesuji, calcolare le mosse di fine gioco. Giocare per vincere, ed in più avere un feedback dagli insegnanti.

Che cosa pensi dei giocatori italiani e riguardo al torneo

del Mosaico a Ravenna?

Tutti i giocatori italiani sono molto amichevoli, divertenti, ma quando giocano, sembrano molto seri e concentrati come in un torneo professionistico. Sono stata molto impressionata da questo.

So che questa è stata la tua prima volta in Italia, ti piace il nostro paese, e ti piacerebbe tornare in futuro?

Hum, mi piace veramente l'Italia! Perché adoro la pizza ~~ !

Ma mi piacerebbe andare a Venezia il prossimo anno!! ^^^^^^^^^^^

Vuoi dire qualcosa ai giocatori Italiani?

Ciao a tutti i giocatori Italiani :) Spero che ci rivedremo nel prossimo torneo in Italia. Grazie ancora!

Intervista fatta da Leonardo Giulato e Angela Corbari a Ju-Yeon Ko, potete trovare l'intervista originale al seguente link:

[venetogo](#)



Partite&commenti

Tre partite impressionanti

di Fausto

Le partite dei professionisti posso essere rigiocate da tutti e a qualsiasi livello di gioco si può imparare qualcosa, trovare qualche spunto di studio e arricchire il proprio stile di gioco. In questo articolo ne ho scelte 3 che ho visto recentemente con un unico criterio: mi sono apparse sorprendenti e solo per le forme ed i combattimenti sviluppati mi invogliano a capire e studiare questo fantastico gioco. Spero vi facciano lo stesso effetto!

Le partite saranno precedute da un breve commento iniziale molto sintetico e poco tecnico.

Partita 1: Capovolgimenti di fronte

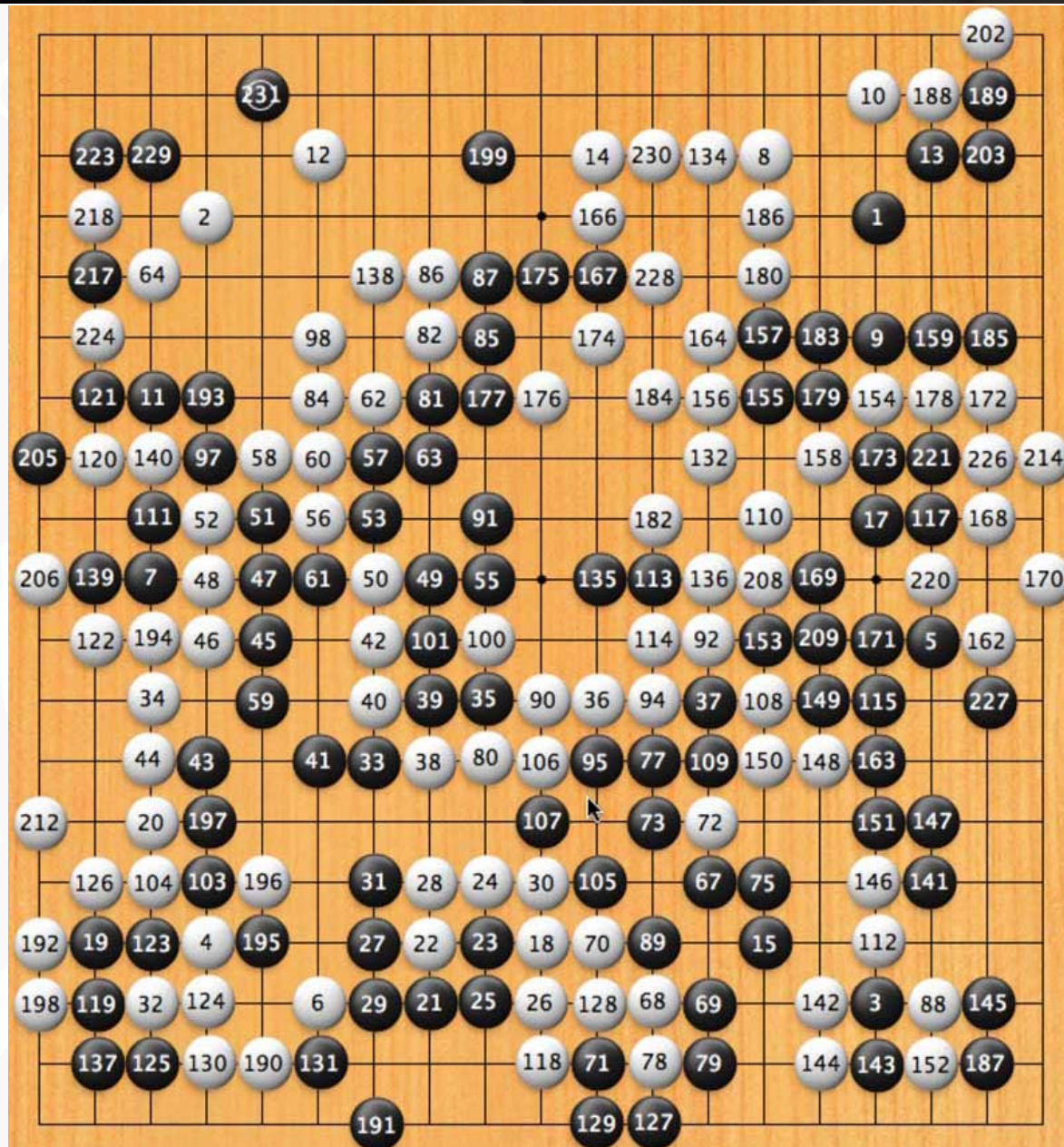
(Gu Li 9p (B) - Lee Yeongkyu 8p (N))

Data: 11 novembre 2010 [SCARICA SGF](#)

Evento: Dodicesimo Chinese City League A, Komi: 7,5

Risultato: Nero vince per abbandono dopo 231 mosse

Fino a mossa 110 bianco costruisce un grandissimo territorio in alto a sinistra e riesce allo stesso tempo a gestire un gruppo al centro che gli dovrebbe consentire di ridurre il territorio di nero. In realtà a partire da 113 il gruppo centrale di bianco viene pesantemente attaccato e riesce a vivere solo con un ko nel finale della partita. In compenso nel frattempo nero ha consolidato un territorio molto grande a destra ed è riuscito a invadere bianco in alto a sinistra.



Partite&commenti

Partita 2: Il quadrante dimenticato

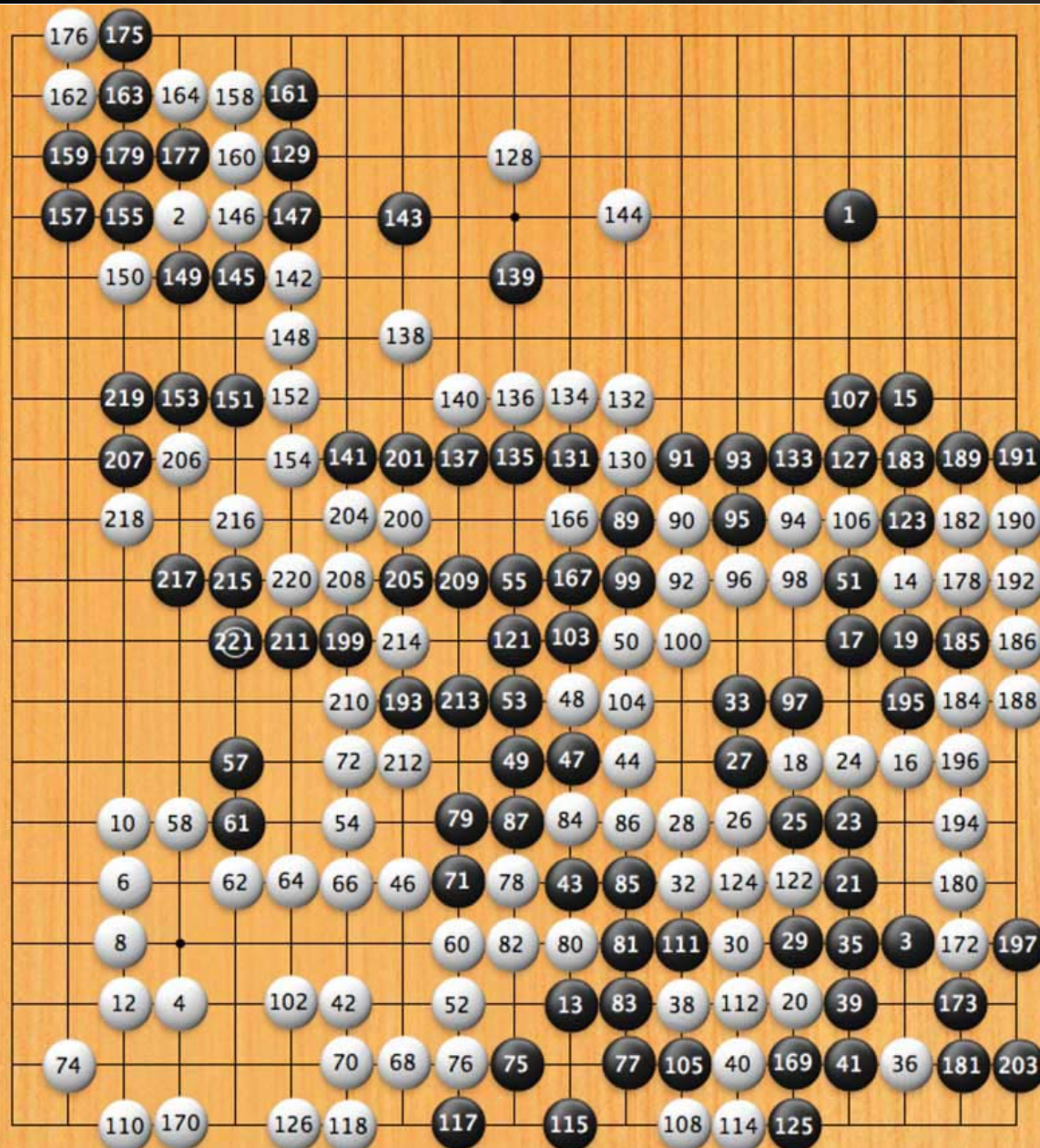
(Jen Youngkyu 5p (B) - Lee Seedol 9p (N))

Data: 6 marzo 2011 SCARICA SGF

Evento: Sesto korean Wonik Cup Komi: 6,5

Risultato: Nero vince per abbandono dopo 221 mosse

Le prime 127 mosse giocate in questa partita hanno lasciato immacolato il quadrante in alto a sinistra del goban. Nella parte bassa del goban si sviluppa invece un complicatissimo combattimento alla fine del quale Nero ha costruito un territorio molto grande sul lato destro e un'ottima influenza al centro. Bianco invece si ritrova con due gruppi neri catturati e buone prospettive di sviluppo sul lato sinistro. Inoltre mossa 128 sembra contrastare molto bene l'influenza costruita da nero. A sorpresa bianco fallisce il suo piano per contrastare l'influenza di nero e realizza perdite notevoli nel quadrante dove fino a metà partita compariva solo una pietra bianca in 4-4.



Partite&commenti

Partita 3: Doppia personalità

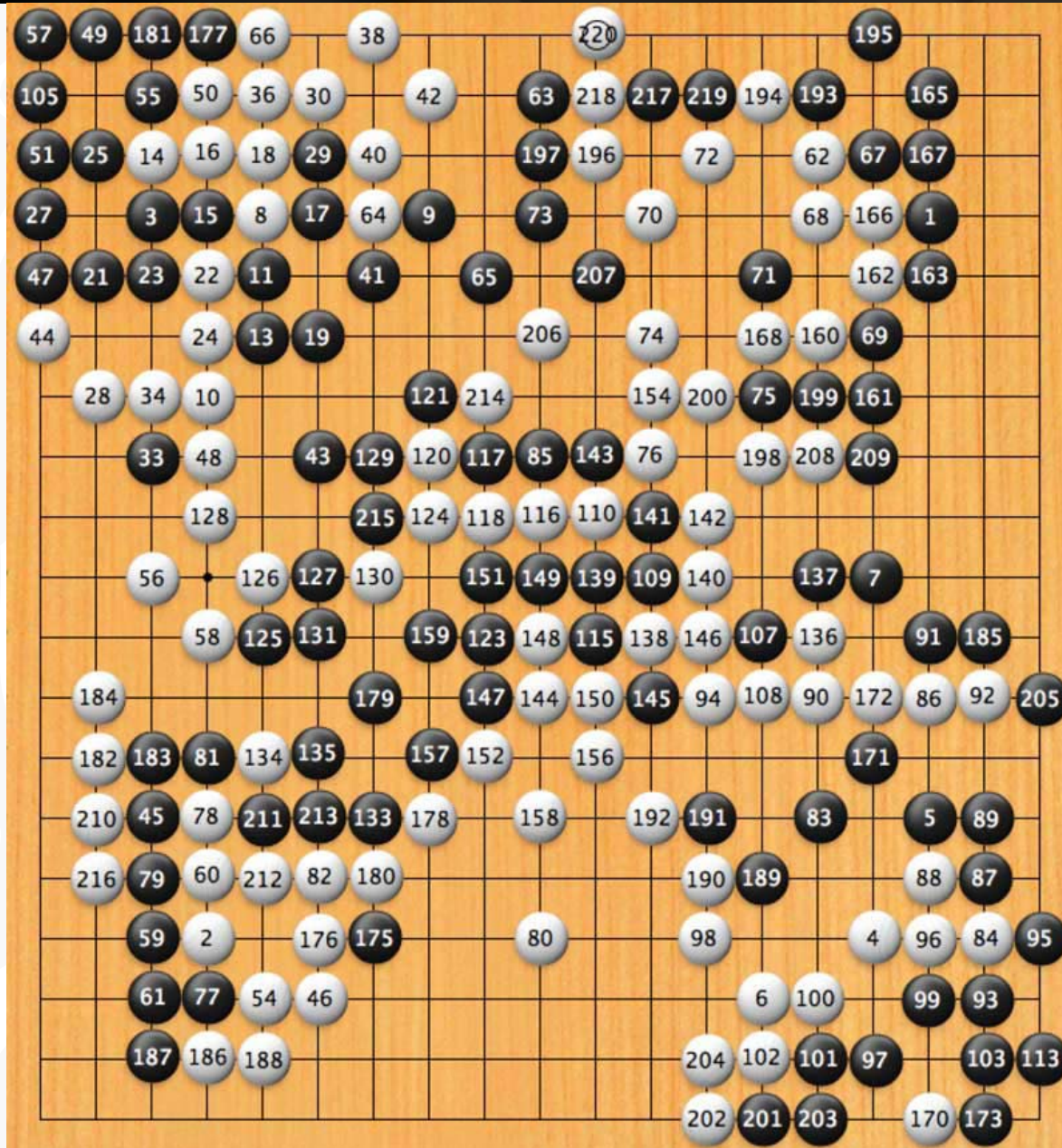
(Hane Naoki 9P (B) - Takao Shinji 9p (N))

Data: 10 ottobre 2010 [SCARICA SGF](#)

Evento: Sessantaseiesimo Honinbo Komi: 6,5

Risultato: Bianco vince per abbandono dopo 220 mosse

Dopo il joseki che si chiude a mossa 44 vorrei essere bianco. L'influenza che ottiene nero infatti mi sembra leggermente inferiore al potenziale territorio che bianco ha ottenuto in alto a sinistra dopo questo joseki che si vede raramente. Dopo mossa 61 vorrei essere nero. C'è stato un ko che ha portato ad uno scambio di territorio con influenza. Il territorio di bianco e l'influenza di nero si sono notevolmente ridotti però nero sta facendo molti punti. Dopo lo scambio di 66 seguito da 67 che rimette in discussione la vita del gruppo nero in angolo per la terza volta non so più chi vorrei essere. Incredibile pensare che fino a mossa 104 bianco trova di meglio da fare che occuparsi del ko per minacciare la cattura del gruppo di nero. » ancora più incredibile pensare che la certezza di vita del gruppo nero arriverà solo a mossa 181, dopo un complicato combattimento nel centro.



Pratica di club

come organizzare un torneo

di Stefano

Organizzare un torneo di GO è una occasione di conoscere i giocatori di altre regioni è una manifestazione visibile sul territorio che potenzialmente deve essere sfruttata per dare visibilità al vostro club e attirare nuovi giocatori. La gestione è abbastanza semplice bastano un paio di persone agguerrite e un po' di tempo, le problematiche che si presentano sono semplici se affrontate con metodo, cominciamo con il primo problema:

trovare la data

la data è una variabile determinante per la riuscita di un torneo, nella mia esperienza il Torneo del Delta è stato agevolato dalla scelta della data: un magnifico ponte di tre giorni.

Mosaico invece è stato fortemente penalizzato dalla concomitanza di un evento molto più importante: il Lucca comix, che ha tagliato della metà il numero di giocatori arrivati a Ravenna per il torneo.

Esiste una mailing list per il coordinamento nazionale dei tornei che fa riferimento al consigliere Davide Bertok, una volta decisa la vostra data ideale comunicatela in modo da evitare che si sovrapponga ad altri tornei.



Pratica di club

trovare il posto, la sala, il prato

I goisti sono un popolo di poche pretese diviso in due grandi categorie: gli agonisti, arrivo, mi siedo, gioco, vinco! mangio, mi siedo, vinco!!! etc. e quelli conviviali; per questi una buona birra vale più di un punto di komi, vengono ai tornei anche per trovarsi nella stessa tribù...

Un buon organizzatore deve soddisfare tutti; serve una zona torneo dove non vola una mosca, assolutamente da evitare bar, ristoranti, club che non garantiscano l'esclusività degli spazi e permettano il passaggio del pubblico.

Serve anche una zona "no stress" dove si possono fare due chiacchiere e rivedere le partite tra un turno e l'altro, se c'è un



bar nelle immediate vicinanze è meglio.

Sconsigliate anche le sale dove per giocare si è obbligati a fare una tessera associativa di qualsiasi tipo, e nel caso comunicatelo sul sito prima dell'iscrizione.

Nulla di peggio che arrivare in sede di torneo ed essere obbligati a tesserarsi a qualcosa, perderete giocatori per gli anni a venire.

Nella scelta della sala tenete conto che un torneo standard porta una trentina di giocatori e che lo spazio di gioco sul tavolo, tra goban, goke e orologi non può essere inferiore a 60 cm a coppia, praticamente tutti i tavolini da bar vanno bene

side event!

Con Izuggo siamo riusciti a inserire eventi correlati al torneo in modo da renderlo un evento più ricco, con il Torneo del Delta abbiamo inserito l'elemento turismo-naturalista, con il Mosaico a Ravenna abbiamo portato due Pro coreane a disposizione dei giocatori per due giorni tra partite e letture.

Se invitate un giocatore forte straniero dovrete preoccuparvi di stabilire come e in quali orari sarà a disposizione dei giocatori, trovare tra gli organizzatori un volontario che sia l'interfaccia del Pro, il suo punto di riferimento per esigenze varie.

Per la divulgazione del Go è necessario che organizziate uno spazio per "spiegare" il gioco ai curiosi che attirerete al torneo, quindi procuratevi volantini con le regole e 9 x 9 stampati da regalare.

trovare i materiali

Sono pochi in Italia i club che hanno materiale sufficiente per organizzare un torneo, Milano, Veneto, Roma, e Toscana; in più sia la Federazione, che l'Agi hanno sparso sul territorio molto materiale che può essere richiamato in caso di bisogno.

Quindi per organizzare un torneo occorre chiedere in prestito i materiali disponibili. Oltre i goban servono anche un PC con il software per fare i pairing dei turni e una stampante per stampare i turni e i risultati tra un turno e l'altro.

pairing e turni

il sistema di pairing più utilizzato si basa



sull'algoritmo McMahon che gestisce gli accoppiamenti tra giocatori in modo che i giocatori di grado simile giochino tra loro. il software è gratuito in rete e qui trovate

Pratica di club

la spiegazione (grazie Fede).

In breve, prima dell'inizio dovete prendere un paio di decisioni: definire la top bar e la riduzione degli handicap.

La top bar è la fascia di giocatori più forti, tutti gli altri giocatori sono "sotto la top bar" serve al software per i suoi calcoli.

L'handicap nei tornei viene solitamente ridotto di 2 o 3 pietre e si basa sul punteggio MacMahon anziché sui gradi (il punteggio MacMahon è sostanzialmente dato da grado + numero vittorie).

trovare le convenzioni per i giocatori

Mangiare e dormire; in un torneo di due giorni dovete prevedere due cene (venerdì e sabato) e due pranzi (sabato e domenica), soprattutto la cena di sabato dovete organizzarla voi, prendendo le prenotazioni e contattando il ristorante.

Per gli altri pasti è sufficiente indicare ai giocatori i vari locali in modo da dare più scelte; potete provare a chiedere sconti ai ristoratori visto che in fondo gli porterete molti clienti.

Altra soluzione è che vi occupiate direttamente anche del catering, con questo intendo che potete fornire un micro menu "panino e bibita 10 euro" prendere le ordinazioni al torneo e andare voi a comprare le cose.

Stesso discorso per il dormire, dovete fornire soluzioni a basso e bassissimo costo, anche se non riuscite a stabilire convenzioni con un hotel, dovete segnalare sul sito le possibilità di alloggiare in zona torneo.

quanto far pagare l'iscrizione

Discussione accesa ogni volta che si affronta l'argomento, io ho questa opinione: l'iscrizione deve servire al club per fare un po'

di cassa per le sue attività.

Una iscrizione di 18-20 euro è il costo di una serata con pizza e birra, ed è alla portata di qualsiasi tasca.

Tenendo conto che per un giocatore la spesa per giocare ad un torneo difficilmente scende sotto i 150/180 euro tra mangiare e dormire, mi sembra una spesa accettabile.

si pagano le tasse

sulla differenza tra quanto avete incassato con le quote e quanto avete speso per l'affitto della sala etc. si pagano le tasse circa il 3%. Sentite la vostra agenzia delle entrate, quando ci siamo informati per conto della Federazione abbiamo avuto tre interpretazioni diverse in tre città distinte.

comunicare l'evento

sul vostro sito devono essere presenti:

- 1- l'indirizzo, le date del torneo con gli orari
- 2- le regole tecniche del torneo
- 3- un modulo di preiscrizione che contenga anche il rank di iscrizione che controllerete su egd
- 4- una lista di prescritti (serve per invogliare gli altri giocatori ad intervenire)
5. il contatto di un responsabile del torneo che saprà rispondere alle domande

per coinvolgere il maggior numero di giocatori occorre informarli per tempo uno o due mesi di anticipo.

- 1- comunicate la data alla mailing list tornei
- 2- comunicate la data postando la notizia sul sito della federazione



3- fate un volantino da distribuire ai tornei prima del vostro

4- tenete i contatti personalmente con i giocatori che conoscete

Se non avete un sito come club, potete creare un evento su un social network.

allestire la sala

prevedere una/due persone che non giocano e risolvono i problemi; di solito per preparare la sala ci vuole un'oretta da

Pratica di club

quando avete finito di scaricare i goban etc.

sembra banale ma ci vuole un po' di tempo per allestire le postazioni di gioco, procuratevi qualcuno che sappia impostare gli orologi e almeno 6/8 pile stilo di riserva anche se di solito le pile sono comprese nella scatola che riceverete in prestito dalla Federazione.

il ricevimento e il pagamento delle quote

L'accoglienza serve per ufficializzare l'iscrizione, raccogliere la quota, ed eventualmente la prenotazione e la quota per la cena del sabato.

Prevedete un banchetto carta e penna, meglio se stampate un elenco dei partecipanti; tenete presente che il goista sarà stordito dal viaggio, immerso nei suoi joseki mentali, teso in pre-



parazione delle partite, quindi tendenzialmente chi si occupa delle iscrizioni dovrà essere paziente e tenace, nel riscuotere e nell'iscrivere.

NB chiedete sempre se il giocatore che si iscrive vuole giocare tutti i turni oppure vuole "dropparne" qualcuno

fare i turni e iniziare il torneo

Una volta che sapete i presenti, potete inserirli nel programma di gestione del torneo, ricordatevi di togliere i droppati, e stampate i turni in modo da poterli affiggere.

NB cercate di appendere i turni in un posto visibile e agibile, mettete a disposizione una penna; quando li avete appesi gridate che i turni sono pronti, noterete un fremito tra i giocatori e un veloce coagularsi degli stessi davanti al magico foglietto.

trascrivere i risultati e rifare i turni ^_^

Chi vince scrive il risultato direttamente sul foglietto dei turni, una volta finito il primo turno riirate il foglio aggiornate i punteggi e pubblicate i turni nuovi e il foglio "classifica" generato dal software, riappendete i fogli e annunciate il nuovo turno. Così via fino alla fine del torneo, l'ultima classifica però non la pubblicate tutta... suspense per il primo-secondo-terzo della premiazione.

Premiazione

Classifica alla mano, si premiano i primi 3.

La premiazione necessita sempre di valletta e foto con stretta di mano ;) Se volete potete anche istituire una serie di premi aggiuntivi, il miglior kyu, kyu a due cifre, chi ha vinto più partite, chi le ha perse tutte... quello che vi pare.



smontare il tutto

la musica è finita, gli amici se ne vanno... prima però chiedetegli di darvi una mano a raccogliere i goban, pietre e orologi vari. Quando tutti gli scatoloni sono di nuovo in macchna sedetevi e congratulatevi per tutto il lavoro che avete fatto, Bravi!

pubblicare i risultati su EGD

European Go database è un sistema che certifica e riunisce i tornei che si fanno in europa ogni giocatore ha una sua scheda che tiene conto di tutti i tornei in cui ha giocato, contro chi, e l'andamento del GOR (GO Rating) quel valore che determina la forza di un giocatore e quindi anche il suo grado. Per pubblicare i risultati del torneo seguite i suggerimenti di Aldo Podavini Divertitevi!

Stefano Giurin

(foto di veneto go)

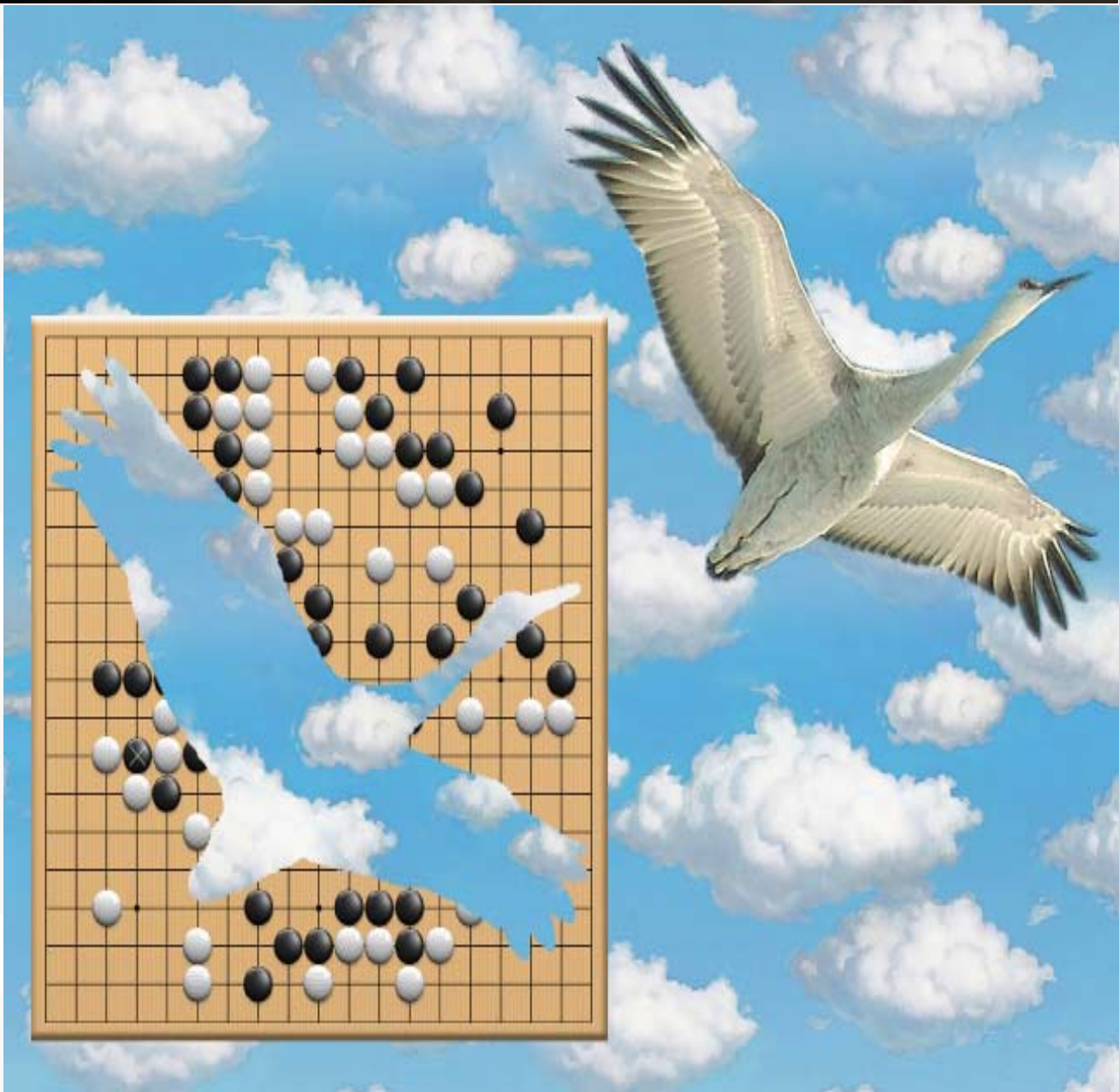


OLTRE LA SCALA

La regola dei due terzi per la scelta di una minaccia ko

di Carlo

Ogni qualvolta ci troviamo nella situazione di dover giocare una minaccia ko, dobbiamo sempre considerare la possibilità che il nostro avversario possa ignorare la nostra minaccia e risolvere immediatamente il ko. In queste situazioni dobbiamo assicurarci di poter ottenere un'adeguata compensazione alla perdita del ko.



OLTRE LA SCALA

E' proprio in queste circostanze che ci viene in aiuto una regola teorica: "il valore di una minaccia ko deve essere almeno i due terzi del valore del ko".

Cercheremo di dimostrare questa regola a partire dai seguenti esempi:

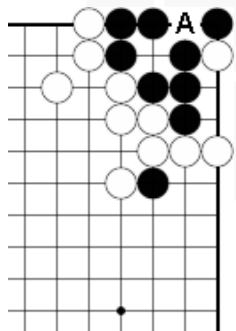


Fig. 1

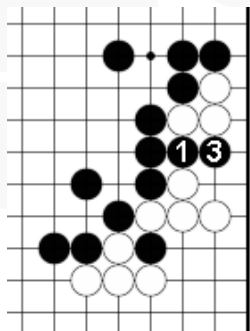


Fig. 2

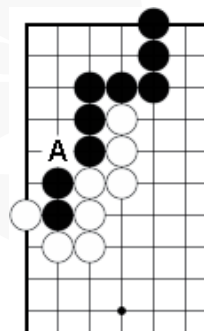


Fig. 3

Prima di tutto poniamoci 3 domande:

- 1) Qual è il valore del ko in figura 1 ?
- 2) In figura 2 nero gioca una minaccia ko con 1. Bianco ignora la minaccia e così nero può trarre pieno profitto dalla sua minaccia. Quanti punti ha guadagnato nero con queste due mosse ?
- 3) Quanto vale la mossa A di fine gioco in figura 3 ?

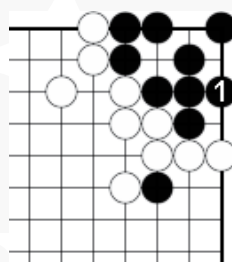


Fig. 4

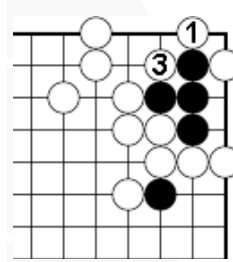


Fig. 5

Diamo ora risposta alle domande:

1) In figura 4 nero può risolvere il ko nel caso sia il suo turno: in questo modo guadagna 4 punti di territorio. Viceversa, bianco può catturare per primo con 1 in figura 5 e, ignorando una minaccia ko di nero, può risolvere il ko catturando tre pietre nere con 3. In questo modo bianco guadagna 18 punti di territorio.

In conclusione, il valore del ko in figura 1 è di $4 + 18 = 22$ punti.

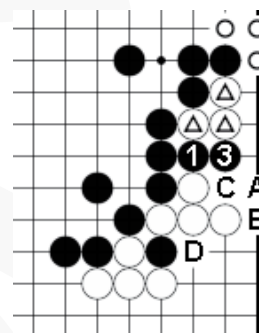


Fig. 6

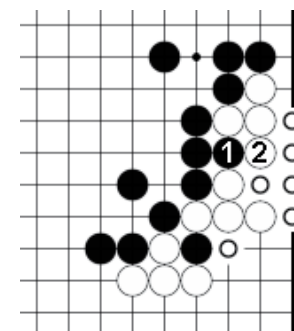


Fig. 7

2) Se nero gioca 1 e 3 in figura 6, è in grado di catturare le tre pietre bianche evidenziate in figura, conquistare i due punti alla loro destra ed infine eliminare la mossa di fine gioco di bianco in alto a destra guadagnando così altri tre punti (evidenziati con "O" in figura).

In totale nero ha un profitto di 11 punti. Inoltre osserviamo l'ulteriore sequenza di fine gioco Nero A – Bianco B – Nero C e Bianco D in figura 6.

Dal punto di vista bianco, bloccare l'avanzata nera con 2 in figura 7 può valere fino ad un massimo di 6 punti.

Quindi possiamo concludere che le due mosse nere 1 e 3 in figura 2 hanno un valore massimo di $11 + 6 = 17$ punti.

OLTRE LA SCALA

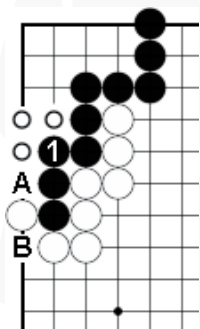


Fig. 8

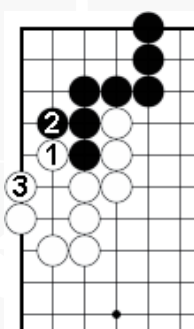


Fig. 9

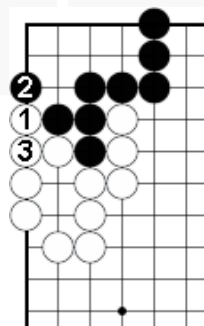
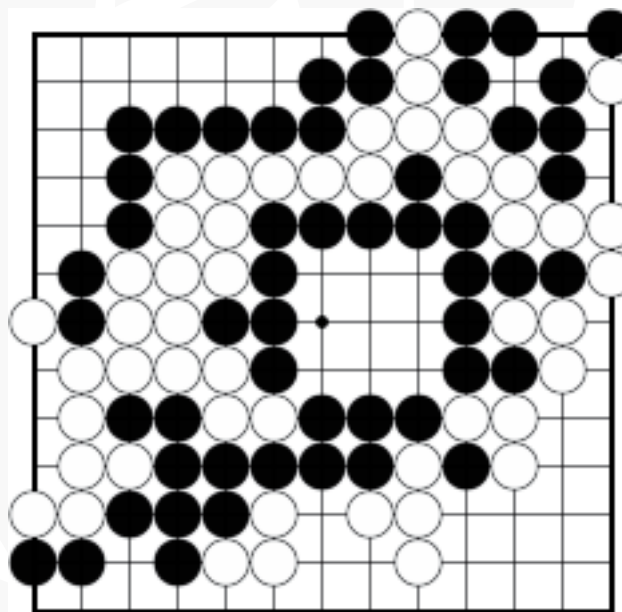


Fig. 10

3) La figura 3 rappresenta una tipica situazione di fine gioco. Se nero connette con 1 in figura 8, successivamente Nero A è privilegio di nero, e bianco è costretto a rispondere in B. In questo modo può guadagnare 3 punti aggiuntivi evidenziati in figura. Se invece bianco taglia con 1 in figura 9, nero darà atari con 2 costringendo bianco a catturare le due pietre nere. Con questa giocata bianco ha guadagnato 4 punti più l'ulteriore intersezione in B in figura 8. La successiva situazione di fine gioco è incerta in

quanto la mossa 1 in figura 10 non è privilegio di nessuno dei due giocatori, quindi questa mossa dipende dalla posizione globale. Quindi possiamo affermare che questa posizione ha un valore di $3 + 5 = 8$ punti.

Consideriamo ora la figura 11 e osserviamo come i tre problemi considerati sono incorporati in un'unica posizione.



OLTRE LA SCALA

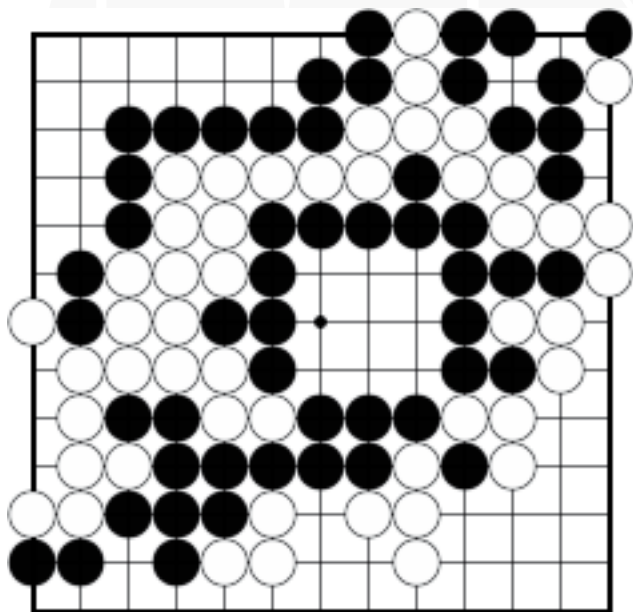


Fig. 12

Cosa accadrebbe invece se nero provasse a risolvere immediatamente il ko con 1 in figura 13 ?

Bianco 2 è ora la mossa più grande. Nero può dare atari con 3, ridurre con 5 ed infine discendere con 7. Bianco 8 e 10 hanno un valore di 3 punti, ed infine nero può dare atari con 11 costringendo bianco a connettere con 12. La gara è conclusa. (Osserviamo che scambiare Nero 7 e Bianco 8 non porta ad una variazione del punteggio, le due sequenze sono miai).

Il risultato finale è:

Bianco ha 31 punti.
Nero ha 31 punti.
Il risultato è un pareggio.

A cosa è dovuta la differenza di punteggio fra le due varianti

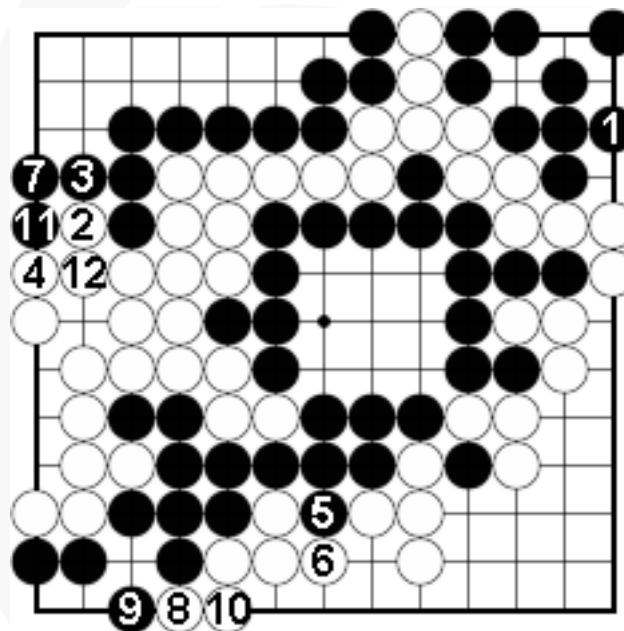


Fig. 13

In figura 12 nero ha giocato tre mosse dal valore medio di almeno 8 punti ciascuna. Invece, Nero 1 in figura 13 ha un valore di soli 22 punti (o equivalentemente di 7.33 punti per mossa). Quindi, connettere con 1 in figura 12 vale più di un terzo dei 22 punti del valore del ko. Cerchiamo di chiarire meglio il risultato. Nero ha guadagnato 8 punti connettendo con 1 in figura

12. Bianco è ora in grado di catturare il ko e giocando ulteriormente in 4 è in grado di guadagnare 22 punti in totale. Nero può abbandonare questo ko e conquistare un'adeguata compensazione soltanto se riesce a trovare una minaccia ko ed una sua continuazione che valgano almeno 14 punti (ossia circa i due terzi del valore del ko). Come molti avranno già osservato, il ko in questione "ha un valore" di tre mosse.

La minaccia ko in aggiunta alla sua continuazione che la concretizza costituiscono due mosse e quindi, se esiste una terza mossa che vale almeno un terzo del valore del ko, allora la minaccia ko e la sua continuazione dovrebbero avere almeno un valore pari a due terzi quello del ko. Questo esempio dimostra in pratica la regola teorica citata all'inizio della discussione. La formula citata, in situazioni standard, è molto accurata dal punto di vista teorico, ma è una buona approssimazione di ciò che accade nella pratica? Non sempre. Infatti una partita di go può diventare estremamente complessa e può contenere un elevato numero di minacce ko le cui continuazioni possono essere molto più complicate e sottili di quelle mostrate nel nostro esempio.

Carlo Metta



GOinGOnNET

IL GO E LE ARTI MARZIALI

di Dante

Il gioco del Go (“weiqi” in cinese) è sempre stato legato a doppio filo al mondo delle arti marziali. Non solo il Go permette di simulare assedi, diversi, attacchi multipli e punti vitali degli schieramenti (il Goban, la tavola da gioco, può essere considerata come un campo di battaglia visto dall’alto, a volo d’aquila) ma anche personaggi storici e leggendari della tradizione cinese erano appassionati cultori del Go.

Un esempio fra i tanti è il generale Guan Yu (160 D.C.) le cui gesta sono narrate nel San Guo, il “Romanzo dei Tre Regni”.



GOinGOnNET

Guan Yu è conosciuto nelle arti marziali cinesi per l'uso dell'alabarda che prende il suo nome: Guandao o "sciabola di Guan", ma numerosi sono anche gli aneddoti che rimandano al Go: in una importante battaglia l'esercito nemico è stretto in assedio, ma la situazione è statica con dispendio di energie da ambo le parti; Guan Yu farà la differenza quando, da solo con la sua alabarda, penetrerà nelle fila nemiche seminando terrore e confusione. Similmente nel Go un gruppo con un solo "occhio" viene

catturato con un'unica pietra avversaria: l'Eroe entra nel campo nemico e toglie tutte le sue "libertà".

Un altro aneddoto vede Guan Yu ferito alla spalla con una freccia avvelenata, mentre il medico Hua Tuo opera la ferita. Guan Yu è talmente assorto nel gioco del Go che non sente alcun dolore... bellissima la stampa di Utagawa Kuniyoshi (1853) al riguardo.

Il gioco del Go è storicamente così vicino alle arti marziali che molti dei trattati antichi prendono a prestito frasi e strategie da classici come il Sunzibingfa, "l'Arte della

Guerra di Sunzi"; un classico utilizzato anche in tempi recenti non solo in campo militare, ma in tutti i casi in cui, come nei rapporti fra persone, gruppi sociali e ambiente di lavoro, serve una efficiente "soluzione dei contrasti".

E il meccanismo è reversibile: alla stregua degli antichi trattati anche il Go può insegnare molto sulla Vita!

Con queste premesse erano anni che desideravo inserire il Go nei seminari estivi di cultori di arti marziali, momenti in cui per settimane si condidono pratica e quotidianità. In passato vi erano ostacoli insormontabili, non ultima la

difficoltà di procurarsi anche il semplice materiale di gioco, poi le cose sono cambiate e quest'anno al seminario che abbiamo tenuto nelle magiche Foreste Casentinesi, con partecipanti provenienti da tutta la penisola, avevamo con noi diverse tavole e pietre.

Il successo che ha riscosso il gioco non mi ha stupito, vista la vicinanza del Go alle arti tradizionali, mi ha stupito invece la sua velocità di apprendimento: non solo adulti, ma anche i bambini sono stati in breve tempo in grado di giocare e divertirsi.

Il paragone con gli scacchi occidentali è stato inevitabile e, sempre nei bambini, è stato notevole vedere come una modalità istintiva di "eliminazione dell'avversario" (scacco al Re) gradualmente si trasformava in quella, sofisticata e forse umanamente più educativa, di "fare territorio".

E' stata una sorpresa e una gratitudine per questo antichissimo e bellissimo gioco che, viste le sue similitudini, non mancherà di appassionare i praticanti di arti marziali, appena avranno anche da noi la possibilità di conoscerlo.

Dante Basili

*Presidente della Scuola Tiandihe
Insegnante di Arti Marziali Cinesi*



La federazione

Consiglio Federale

L'attuale Consiglio Federale è stato eletto il 26 giugno 2010

Leonardo Dal Zovo, Presidente - Maurizio Parton, Segretario -
 Roberto Foschi, Vice Presidente - Leonardo Giuliano, Tesoriere
 - Stefano Giurin - Davide Bertok, Vice Presidente - Ken Andrea
 Federico, Vice Presidente - Andrea Romano - Sara Tirabassi

Indirizzo Generale

Federazione Italiana Giuoco Go
 c/o Maurizio Parton Via Fucini 48 I-56127 Pisa
 fax: 049-56931162 e-mail figg AT figg.org

StoneAge,

forza e coraggio mandateci i vostri

contributi queste sono alcune rubriche

-IL MONDO A DUE CIFRE uno tsumego discusso, o un articolo
 semplice, un joseki rivolto ai double digit kyu

-OLTRE LA SCALA un'articolo tecnico per chi e' un po' piu' bra-
 vo

-DALL'ITALIA un articolo su uno dei tornei o eventi principali
 della stagione in italia

-DALL'EUROPA E DAL MONDO si spulciano un po' le riviste
 straniere, si chiede il permesso di tradurre e pubblicare sulla no-
 stra rivista un articolo o due tra i piu' interessanti che troviamo.

-VITA DI CLUB avevano gia' iniziato nel vecchio stoneage, ci
 sembrava una cosa carina.

-VITA DA GOISTA intervistiamo un pro o un giocatore o
 un insegnante ogni volta,
 dando spazio a consigli tecnici e storie interessanti di
 vita vissuta

-VIGNETTE sketch fumetti battute a tema goistico ben
 venga il contributo di chiunque

-RECENSIONI recensioni di uno o due libri di go, così
 sappiamo cosa comprare!

-PAGINA 46 (la citazione dalla settimana enigmistica e'
 assolutamente non casuale :-)

D) le soluzioni ai problemi della settimana precedente e
 due tre problemi nuovi.

PETTO IN FUORI E BALDANZA!

Responsabili Aree

COMMISSIONE LEGALE

Filippo Gorlero (presidente)
 filgor84 at gmail.com

COMMISSIONE DIDATTICA

Maurizio Parton
 parton at sci.unich.it

COMMISSIONE TECNICA

Roberto foschi
 roberto.foschi at gmail.com

PROMOZIONE E SVILUPPO DEL GO

Sara Tirabassi
 puntoperso at gmail.com

COMMISSIONE SITO

Leonardo Dal Zovo
 ilcivo at gmail.com

COMMISSIONE MATERIALE

Leonardo Giuliano
 leogiuliano at gmail.com

RESPONSABILE VIAGGI

Enrica Micolano
 enricamicolano at gmail.com

onegaishimasu
お願いします

