

CAPITOLO II

LA PARTITA DI GO

a cura di Dino Mammola

2.1 - Territorio ed influenza

Il lettore conosce a questo punto tutte le regole necessarie per giocare una partita e si chiederà ora su quale delle 361 intersezioni vuote del *Goban* sia conveniente giocare la prima pietra.

Per rispondere a questa domanda è necessario formulare alcuni concetti generali, che ci permettano di valutare in quali posizioni le pietre siano più efficienti, vale a dire dove svolgano al meglio la funzione di assicurare il possesso di un territorio. Allorché poi sia chiara la differenza che intercorre tra il giocare una pietra al centro del *Goban* od in prossimità di un lato o di un angolo, si potrà passare allo studio dei metodi di cattura di una pietra o di un gruppo (tattica) e delle relazioni che intercorrono tra le pietre in base alla loro collocazione sul *Goban* (strategia).

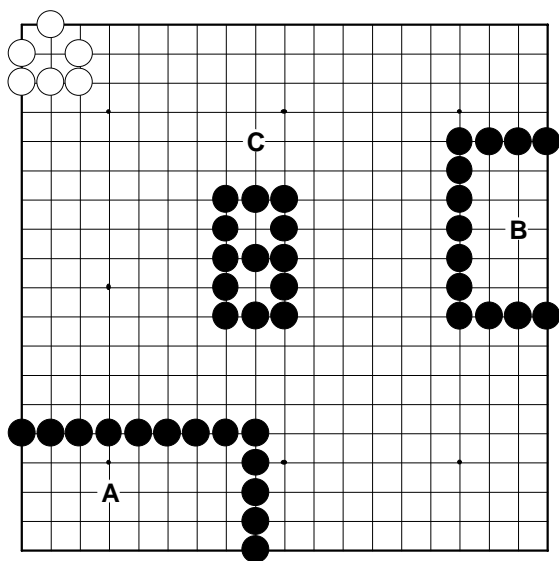


Figura 1

Nella figura 1 salta subito all'occhio la grande differenza di valore dei tre territori neri, ottenuti ciascuno con tredici pietre:

A = 32 punti; B = 15 punti; C = 2 punti.

Tale differenza è dovuta al fatto che il territorio dell'angolo sfrutta due lati "prefabbricati", quello sul lato uno e quello al centro del *Goban* nessuno.

Notate inoltre che il territorio bianco nell'angolo in alto a sinistra vale due punti come quello nero al centro: lo stesso risultato viene però raggiunto utilizzando 6 pietre anziché 13.

Abbiamo quindi stabilito una scala di efficienza delle pietre dal punto di vista della loro capacità di assicurare un territorio. Conviene infatti in primo luogo realizzare territori d'angolo, in second'ordine sul lato e poi al centro del *Goban*.
manca l'ultimo capoverso della parte scritta

La figura 2 illustra il concetto di influenza e ribadisce le considerazioni appena effettuate.

Le pietre dell'angolo in alto a destra costituiscono la base per la creazione di un territorio, sono in pratica il primo passo verso la formazione di confini più definiti. Benché non diano ancora il possesso sicuro di un territorio, esse esercitano tuttavia una forte influenza sull'angolo: se l'avversario volesse impedire la formazione di un territorio bianco e giocasse all'interno di questa zona di influenza, si troverebbe a lottare in condizioni di inferiorità data la preponderanza locale delle forze nemiche.

Le due pietre, pur non essendo a contatto, sono strettamente collegate tra loro poiché svolgono una funzione comune: quella di chiudere l'angolo.

Se poi il Bianco giocasse un'altra pietra, ad esempio in A, la zona di influenza si estenderebbe dall'angolo ad una parte del lato, portando a tre il numero delle pietre che collaborano tra loro.

Le stesse considerazioni valgono per le due pietre in prossimità del lato sinistro, con la differenza che la loro zona di influenza è minore.

Le due pietre al centro non hanno invece influenza territoriale, come pure le pietre nere giocate sul bordo ed in un angolo del *Goban*: per questo motivo "all'inizio della partita si gioca di solito sulla terza o sulla quarta linea rispetto ai lati".

Figura 2

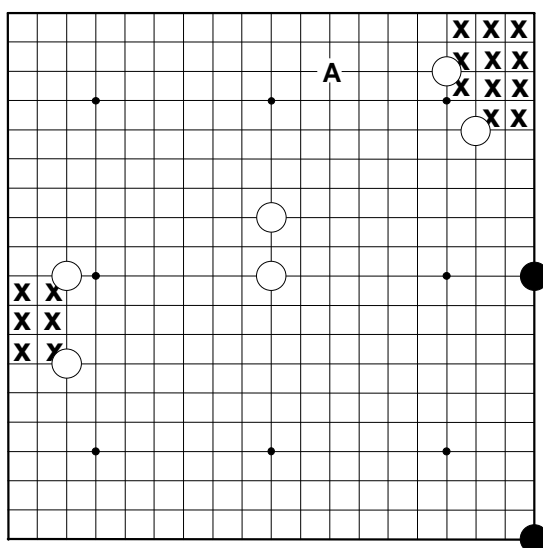
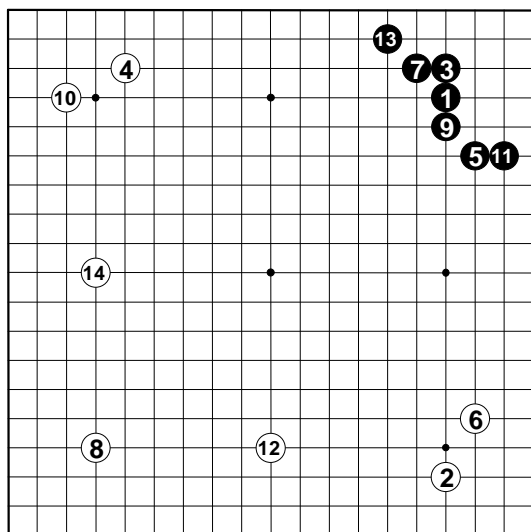


Figura 3



L'efficienza delle pietre non deve essere valutata solamente dal punto di vista locale, bensì tenendo presente l'intero *Goban*.

La figura 3 riporta un ipotetico inizio di partita nel quale il Nero si preoccupa di ottenere un territorio d'angolo sicuro. Qualsiasi pietra giocata dal Bianco all'interno dell'angolo sarebbe infatti facilmente catturata ed il Nero si è quindi assicurato una ventina di punti.

Il Bianco ha invece seguito una strategia completamente diversa: con sole sette mosse ha occupato tre angoli del *Goban* e, usandoli come base, ha iniziato ad estendere la sua influenza sui lati, cosicché le sue prospettive territoriali sono di gran lunga superiori a quelle del Nero.

Tra due buoni giocatori questa partita non avrebbe più storia ed il Nero potrebbe già abbandonare, poiché non ha più il tempo di impedire al Bianco di consolidare ed ampliare la sua zona d'influenza. Ogni tentativo d'invasione verrebbe duramente contrastato e, anche se il Nero riuscisse a conquistare uno o più piccoli territori, il Bianco nel contempo

renderebbe intaccabili vaste porzioni di *Goban*.

L'errore del Nero è stato quello di impegnare troppe pietre per una funzione che, al momento, poteva essere svolta da un minor numero di esse, tralasciando di conseguenza di costituire basi in altre zone di *Goban*.

Le pietre nere sono eccessivamente concentrate: in pratica il Nero ha effettuato numerose mosse difensive di consolidamento, del tutto ingiustificate poiché il Bianco non ha portato alcun attacco contro la sfera di influenza nera nell'angolo. Il gioco del Bianco risponde invece ai criteri di leggerezza e flessibilità che caratterizzano un'apertura corretta: le sue pietre sono collegate in modo ideale allo scopo di definire una vasta zona di influenza.

Oltre a possedere un'influenza prettamente territoriale, le pietre esercitano un importante effetto verso il centro ed i lati. Tale effetto è più rilevante quando le pietre formano un muro, cioè una struttura particolarmente solida che irradia la sua influenza verso le zone limitrofe.

La figura 4 illustra questo concetto: il Nero ha conquistato un piccolo e sicuro territorio, concedendo però al Bianco di costruire a ridosso delle sue forze un solido muro che, in collaborazione con le pietre bianche (contrassegnate con un quadratino), delimita parzialmente un territorio ben più vasto. Il territorio bianco non è ancora assolutamente sicuro, tuttavia se il Nero tentasse di invaderlo, giocando all'interno della zona di influenza bianca, le sue pietre si troverebbero a lottare contro forze preponderanti e non avrebbero pressoché alcuna possibilità di evitare la cattura.

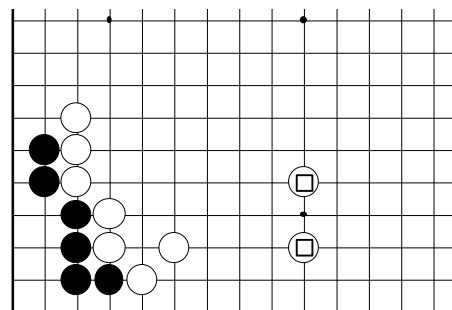


Figura 4

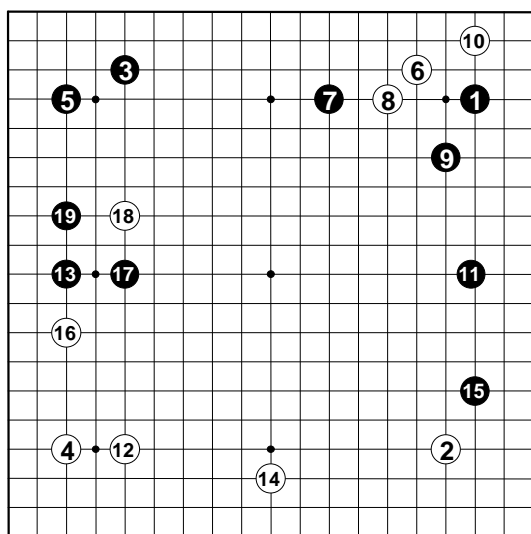
2.2 Le tre fasi della partita

La partita di *Go* può essere suddivisa in tre fasi principali: apertura, centro partita e finale. Questa divisione è reale. Anche se la mossa di passaggio da una fase all'altra muta (nel caso inizio/mezzo è in genere tra la mossa 10 e la 30) per il giocatore deve essere chiara la presa di coscienza del passaggio. Poiché le varie fasi hanno priorità tattico/strategiche differenti, il capire a che fase della partita siamo ci aiuta a focalizzare l'attenzione e ad ottimizzare la gestione della stessa.

2.2.1 Apertura (*Fuseki*)

L'apertura è molto importante perché determina gli sviluppi futuri della partita. I giocatori in questa fase creano le rispettive zone di influenza, occupando gli angoli ed estendendo il gioco sui lati. Cercano inoltre di impedire che l'avversario realizzi zone di influenza troppo vaste, impiantandovi basi di proprie pietre o contestandogli il possesso di un angolo.

La figura 5 riporta l'apertura di una partita tra giocatori professionisti (Kato Masao-Sanno Hirotaka, Giappone 1968), della quale commentiamo brevemente le mosse:



Mosse 1-5: occupazione degli angoli.

Mosse 6-11: il Bianco attacca l'angolo nero, invadendolo parzialmente, ed il Nero in compenso crea una base sul lato destro.

Mosse 12-16: entrambi i giocatori estendono la loro influenza sui lati.

Mossa 17: ampliando le prospettive territoriali sul lato sinistro: osservate come le due coppie di pietre nere (3-5 e 13-17) formino le pareti di una "scatola" che deve ancora essere chiusa dalla parte verso il centro.

Mosse 18-19: il Bianco si affretta ad invadere la zona di influenza del Nero e questi si difende, evitando che l'invasione si sviluppi più in profondità e preparandosi a contrattaccare l'invasore bianco.

Figura 5

Questo è solo un esempio rispetto all'enorme numero di possibilità insito nelle mosse d'apertura: ad ogni mossa ciascun giocatore, sulla base dello stile di gioco e dell'indole personale, avrebbe potuto scegliere una strategia differente che avrebbe mutato volto alla partita.

2.2.2 Centro partita (*Chuban*)

Nella fase successiva all'apertura i giocatori perseguono i seguenti scopi:

- A** Ampliare le proprie zone di influenza e trasformarle in territori veri e propri.
- B** Invadere e ridurre le prospettive territoriali dell'avversario.
- C** Consolidare i propri gruppi deboli.
- D** Attaccare i gruppi deboli dell'avversario

A seconda del grado di debolezza, l'attacco potrà concretizzarsi nella cattura del gruppo oppure nello sfruttamento delle mosse puramente difensive dell'avversario per consolidare ed ampliare i propri territori, o aumentare la propria influenza.

La miglior mossa d'attacco è quella che, mediante la minaccia diretta contro un gruppo avversario, amplia e difende il territorio.

2.2.3 Finale (*Yose*)

Il finale ha inizio quando la situazione sul *Goban* si è relativamente stabilizzata e riguarda quindi il definitivo consolidamento dei territori e dei loro confini. Nello *Yose* sono comunque possibili svariati colpi tattici per ridurre i territori avversari ed a volte uccidere gruppi solo apparentemente sicuri. Per questi motivi, specie se la partita si è

sviluppata su binari di equilibrio, una buona tecnica nel finale consente di conquistare qua e là quei pochi punti che assicurano una vittoria di misura.

Negli ultimi anni il finegioco è stato attentamente studiato anche dal punto di vista analitico. Oggi possiamo affermare che il problema del finegioco è in via di soluzione, anche se i calcoli coinvolti sono di matematica superiore e richiedono migliaia di operazioni (e per tale motivo di scarso interesse per il giocatore). Il singolo giocatore continua ad usare ed applicare gli strumenti empirici nati dall'esperienza accumulata nei secoli dai goisti.

2.3 Collocazione delle pietre di handicap

Una delle caratteristiche più interessanti del *Go* è la possibilità di assegnare un vantaggio iniziale al giocatore più debole in modo da equilibrare le chances di vittoria. Tale vantaggio consiste in un numero di pietre, variabile da 1 a 9, che all'inizio della partita il Nero pone sui punti di handicap evidenziati sul *Goban*.

La prima mossa effettiva in questo caso spetta al Bianco tranne nelle partite ad una pietra dove Nero gioca per primo e può piazzare la pietra dove vuole.

Nella partita ad handicap non si conta mai il *Komi*. Il numero di handicap necessari per compensare una partita tra due giocatori di diseguali livelli è uguale alla differenza numerica tra i loro gradi (ad esempio tra un 8 *Kyu* e un 3 *Kyu* vi è una differenza di 5).

La collocazione delle pietre da 2 a 9 è fissa e segue lo schema seguente:

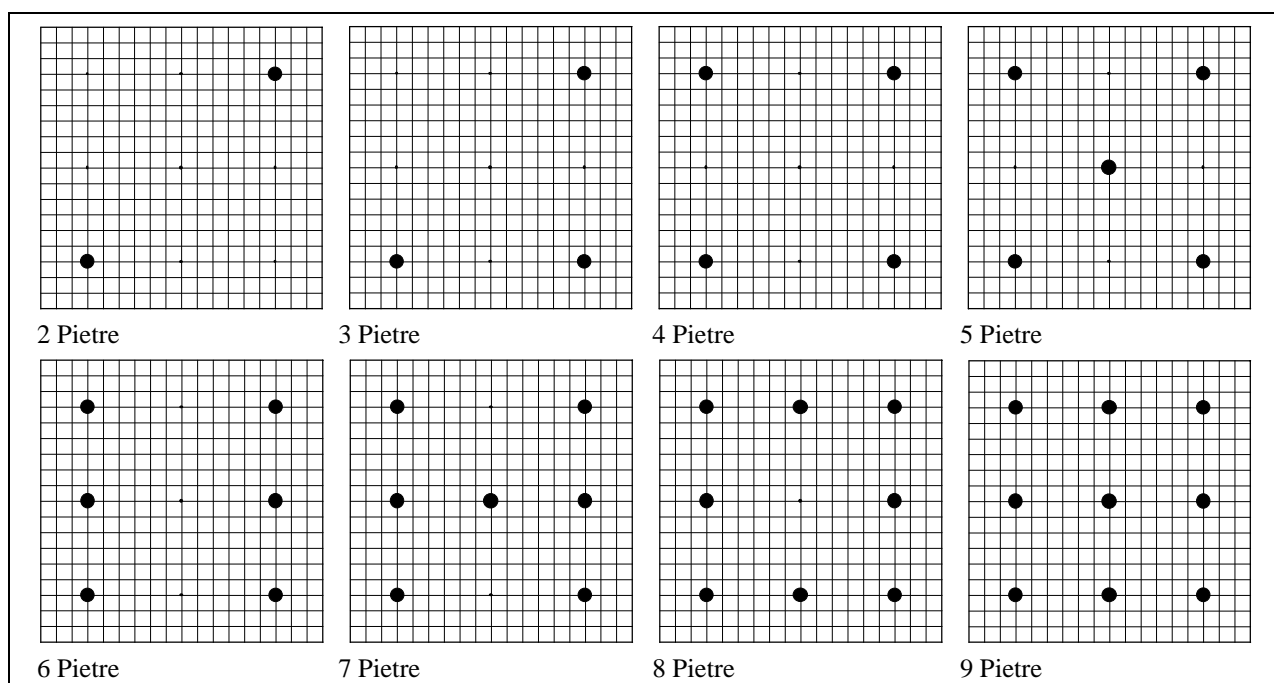


Figura 6

2.4 Le categorie

Il sistema giapponese di categorie, utilizzato anche in Europa ed in America, suddivide i giocatori in due gruppi: professionisti e dilettanti. A loro volta i dilettanti sono divisi in *Dan* ed in *Kyu*.

I professionisti hanno nove livelli, da IX *Dan* (il più alto) a I (detto in giapponese *Shodan*).

I dilettanti migliori sono classificati VII *Dan* (corrispondente a I *Dan* della scala professionistica, i più deboli 30 *Kyu*). La categoria più bassa è forzatamente indeterminata, normalmente però dopo pochi mesi di pratica la forza di un giocatore corrisponde ad un grado compreso tra 20 e 10 *Kyu*.

Il gran numero di categorie è dovuto al fatto che ad ogni grado di differenza corrisponde una pietra di handicap. Per esempio in un torneo ad handicap un 2 *Kyu* dà 6 pietre di vantaggio ad un 8 *Kyu*, un III *Dan* dilettante dà 3 pietre ad un 1 *Kyu*, due giocatori di pari forza sorteggiano il colore e nel caso di differenza di una sola categoria il più debole prende il nero e non viene conteggiato il *Komi*.

Per evitare che la partita ad handicap termini in parità, si assegna al Bianco la vittoria in caso di parità (*Jigo*).

Se la differenza di categoria è superiore all'handicap massimo di 9 pietre, la partita acquista interesse più dal punto di vista didattico che da quello del risultato finale. In molti tornei si giocano, invece, solo partite alla pari ed in questo caso di solito il torneo è suddiviso in gironi formati da giocatori di forza all'incirca uguale.

I professionisti sono concentrati per lo più in Giappone, Cina e Corea, con poche eccezioni nel resto del mondo; normalmente essi giocano tra loro sempre alla pari, tutt'al più concedendo il Nero al giocatore di categoria inferiore.

Esistono differenze "continentali" tra i gradi. Difatto le scale di valutazione europee (ormai riunite in una unica scala), americana, e giapponese sono sfasate tra loro (per vari motivi non ultimo fra i quali "l'inflazione"). Ricordo anche come vi sia un sistema coreano, sistema che non prevede la divisione amatore/professionista, ma che unisce tutti in un unica scala di forza. I giocatori sopra il III Dan sono considerati di "livello" professionistico. Riporto quà sotto una tavola di conversione empirica (come esempio prendo un 5 Kyu europeo):

	EUROPA	AMERICA	GIAPPONE	COREA
EUROPA	-----	+1 da 5 a 4 <i>Kyu</i>	+2 da 5 a 3 <i>Kyu</i>	-3 da 5 a 8 <i>Kyu</i>
AMERICA	-1	-----	+1	-4
GIAPPONE	-2	-1	-----	-5
COREA	+3	+4	+5	-----

I gradi dei giocatori vengono normalmente stabiliti dalle Federazioni nazionali mediante appositi sistemi di calcolo.

2.5 Comportamento del giocatore

Una partita di *Go* è un dialogo tra giocatori, lo scopo finale è divertirsi ed imparare, costruendo assieme una bella partita. Così come in altre discipline c'è un'etica di comportamento, rispettare tale etica vuol dire rispettare il proprio avversario e giocare secondo il vero spirito del *Go*.

Elenco qui di seguito alcune regole da rispettare sempre:

1 - Inizio della partita

All'inizio della partita il Nero dovrebbe giocare nel triangolo segnato in figura 7. Questo atto di cortesia deriva dall'uso giapponese di inchinarsi porgendo la mano destra, nelle partite ad handicap il Nero esterna tale cortesia ponendo gli handicap nell'ordine prescritto e non a caso. Il Bianco non è tenuto a giocare in particolari zone del *Goban*.

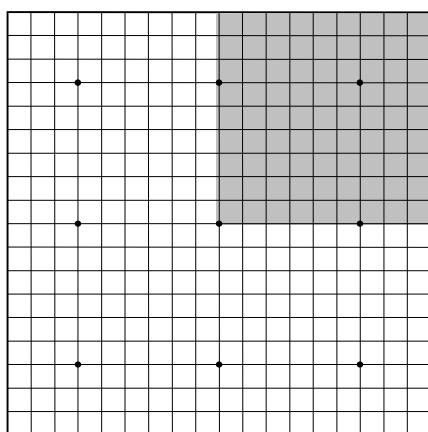


Figura 7

2 - Ringraziate l'avversario al termine della partita, qualsiasi sia il risultato della stessa.

3 - Rimettete le pietre nella ciotola al termine della partita.

4 - Mai toccare il *Goban* se non per posarvi una pietra o per togliere quelle morte; ad esempio è considerato scorretto leggere uno *Shicho* tracciando il percorso sul *Goban*.

5 - Disturbate il vostro avversario il meno possibile, in particolare evitate di rimestare nervosamente le pietre nella ciotola.

