

Anno 2 - Primavera 2008 - Numero 4

Il Ritorno delle Gru

Rivista Indipendente di Go



**In Questo
Numero:**

**Una visione dal
mondo di Sai.**

**Davide Minieri,
Neocampione
commenta.**

**Chiarimento
sulle regole di
torneo, queste
sconosciute.**

Editoriale

Cari lettori, rieccoci con Il Ritorno delle Gru, che arriva al suo quarto numero con tanti articoli, tecnici e non, che speriamo stimoleranno il vostro interesse.

Il consueto "News dal mondo" questa volta dedica un po' di spazio al go europeo, dandovi anche qualche spunto sull'argomento "go e internet".

Durante una partita di go è necessario l'accordo dei due giocatori sulle regole a cui attenersi. Ma se uno dei due, o nessuno dei due le conoscesse a fondo? L'interessante articolo di Roberto Foschi getterà luce su molti aspetti di cui non sospettavate l'esistenza.

Ai monomaniaci, quelli che si posson trovare connessi a KGS a qualunque ora del giorno e della notte, proponiamo una boccata di aria fresca. Andate al parco, e leggete un bel l'articolo sull'epoca Heian in Giappone, o sulle implicazioni antropologico-filosofiche del giocare. Oppure... leggete il romanzo da

cui è tratto il titolo della rivista: "Il ritorno delle Gru", di cui trovate accurata recensione di seguito.

Per i lettori desiderosi di migliorare il proprio modo di giocare, qualcosa di tecnico: si consiglia il commento alla seconda partita della finale del campionato Italiano, vinta da Davide Minieri. Il campione commenta. Inoltre, un impegnativo problema da risolvere e due articoli tecnici su joseki e influenza.

Dulcis in fundo, come si dice, non potevano mancare le vignette di Jojogo, che sin dall'inizio ci dà il suo concreto supporto e apporto, con la passione e la simpatia di cui gli siamo tutti grati.

Assieme a lui ringraziamo sentitamente tutti i collaboratori della rivista: grazie a loro è diventata un oggetto così bello.

La Redazione

Collabora con Noi!

Contattaci all'indirizzo:

il_ritorno_delle_gru@yahoo.it

Sommario

News:	
News dal Mondo	4
Tornei:	
Il Campione Commenta	6
Datevi una Regolata	9
NonSoloGo	
Go, Filosofia e Antropologia	14
Cultura	
Il Mondo di Sai	18
Shibumi: Il Ritorno delle Gru	20
Tecnica	
Un Nuovo Joseki	21
Go Cosmico 2	25

Il Ritorno delle Gru

Rivista Indipendente di Go

REDAZIONE:

Ariele Agostini - Diego Durazzi -

Cristiano Garbarini - Davide

Minieri - Davide Grasso

IMPAGINAZIONE GRAFICA:

Diego Durazzi - Cristiano Garbarini

REVISIONE TECNICA:

Davide Minieri

REVISIONE TESTI:

Ariele Agostini - Davide Grasso

SI RINGRAZIANO:

Luca Beretta - Marco Carrettoni -

Daniele Durazzi - Roberto Foschi -

Ken Federico - Marta Luchi -

Giovanni Pezzino - Ilaria Rota -

Giancarlo Sacchi - Stefania Sinardo

- Gherman Sorin - Davide Suigo

News dal Mondo

Europa



Una giovane ungherese, di nome Diana Koszegi (<http://diana.koszegi.hu/>) è stata di recente promossa primo dan professionista dall'associazione goistica coreana. I complimenti e la gioia dei giocatori europei vanno indubbiamente alla

talentuosa ragazza, che testimonia l'esistenza di un certo fermento nel go europeo. E' probabile, ma non siamo in grado di dirlo, che comunque il titolo le sia stato conferito non per aver vinto il difficile torneo di qualificazione che costituisce l'iter normale di promozione al go professionistico, ma per promuovere il go in Europa. Vi rimandiamo, a proposito dei tornei per diventare professionisti, all'articolo di Cristiano Garbarini pubblicato nel precedente numero.

Intervistata da Dinerchtein, sul suo blog, Diana racconta delle nuove possibilità per gli europei di studiare go in Corea. Una sua connazionale studia attualmente nella scuola del maestro Lee Kibong, che è stato presente al



congresso europeo di Frascati. Potete leggere il blog di questa ragazza che narra dei suoi progressi nello studio (attualmente è 3d amatore) <http://badukinkorea.blogspot.com/>.

Pare che Lee Kibong abbia aperto una scuola orientata proprio agli occidentali, della quale

potete visitare il sito al seguente indirizzo

<http://koreabaduk.blogspot.com/>.
Pubblica anche dei micidiali problemi di vita e morte per professionisti. Pane per i vostri denti!



A proposito di giocatori europei, altri due professionisti (russi),

Dinerchtein e Shikshina, sono stati promossi al livello di 3p, per il loro ruolo nella diffusione del go in Europa.

LG Cup

Ebbene, ricordate il giovane Han SangHoon, 1p ora neo-promosso 2p, arrivato per la sorpresa di tutti in finale di questo importante torneo internazionale?

Ha perso la finale contro il suo connazionale

Lee Sedol, ma ha vinto la prima delle tre partite rendendo avvincente l'attesa anche delle due partite successive. Lee Sedol ha confermato le attese aggiudicandosi il primo premio di circa 200.000 \$.



Nongshim Cup

Chang Hao, per la Cina, ha sbaragliato tutti gli avversari portando la vittoria al suo paese. Rimanevano sul campo 3 Coreani (Mok JinSeok, Lee ChangHo e



Par k YeongHun) e l'ultimo dei Giapponesi (Takao Shinji). Grazie a questa lunga serie di vittorie, l'ultimo in lista per la Cina (Gu Li) non ha neanche dovuto dare il suo contributo.



l'incrollabile vecchio campione, ha sfidato fino all'ultimo incontro il detentore Yamashita Keigo, perdendo l'ultima partita per resa. Pochi mesi prima, possiamo dire, Cho gli aveva reso in anticipo la pariglia, difendendo il titolo Judan (per il quale si scontrerà a breve nella serie di finali contro Takao Shinji). Le partite delle finali giapponesi sono trasmesse normalmente sul server IGS.

Kisei

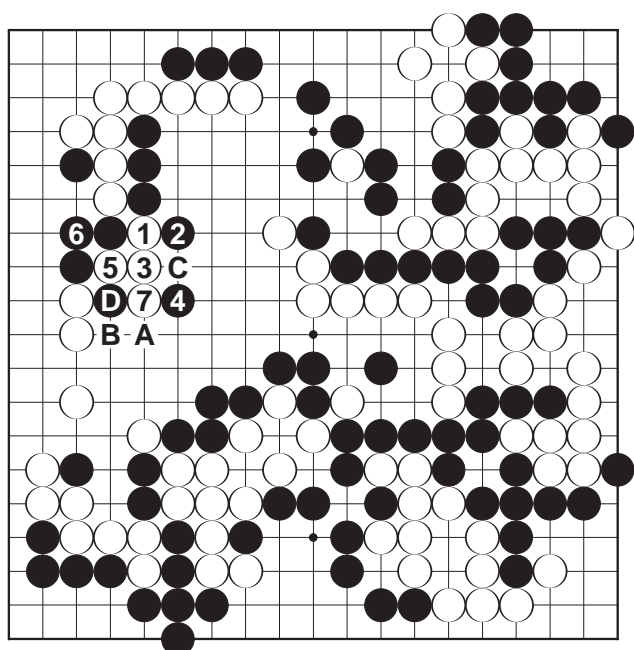
<http://www.xs4all.nl/~rongen17/index.html>

E' vero che non ci sono più le mezze stagioni, è altrettanto vero che le finali dei tornei se le giocano sempre i soliti. Il Kisei è il più importante dei titoli giapponesi, per lo meno per il premio che va al vincitore di oltre 500.000 €. Le partite della finale, giocata al meglio dei 7 incontri, durano 2 giorni. E Cho Chikun,

Cyberoro, è un altro server di go che trasmette molte partite di professionisti, non solo le finali dei tornei. Non si inizia prima dell'una di notte, però: se soffrite di insonnia, fateci un giretto.

Davide Grasso

Momento decisivo



Avete letto nell'articolo di come Chang Hao abbia vinto per la Cina la Nongshim Cup battendo Park Yeonghun. Ecco qui una grande mossa che gli valso la vittoria e che vi sfidiamo a trovare...

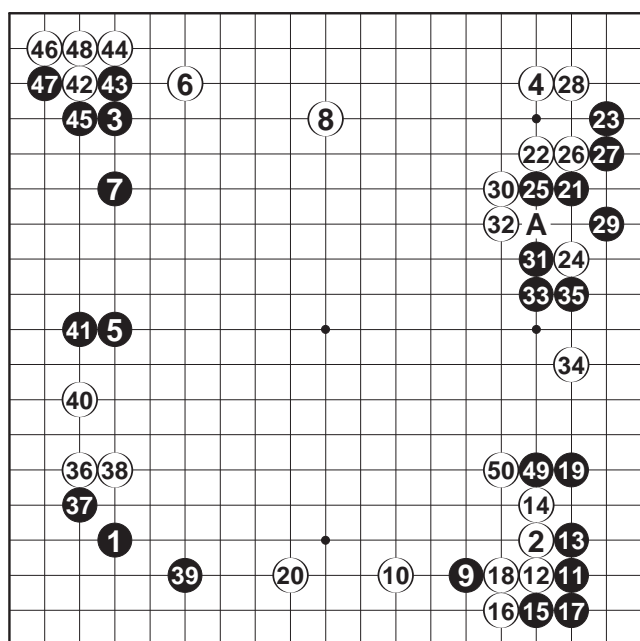
Quando Bianco taglia, la sequenza A, B, C, D, è forzante e molto comune, ma vi sfidiamo a trovare di meglio.

(Soluzione a pag. 14)

Il Campione Commenta

Davide Minieri è diventato campione italiano dopo una finale molto combattuta. Gli abbiamo chiesto il commento di una partita della finale disputata con Francesco Marigo.

Bianco: Francesco Marigo
Nero: Davide Minieri
Finale del Campionato Italiano - Partita 2



Dia. 1 (1-50)

7 - Quasi sempre quando gioco il San ren sei rispondo all'approccio con una pinza, ma per questa partita puntavo a tenere la posizione il più semplice possibile

35 - Un po' passiva, difende dal taglio in A, ma nero farebbe meglio a difendere indirettamente. In questo modo 34 è un kikashi e diventa leggera

42 - Una mossa naturale, nero deve difendere il territorio per dare un senso a 41 e non può tagliare questa pietra

45 - Giocando come illustrato in Fig. 1, A perde il suo significato

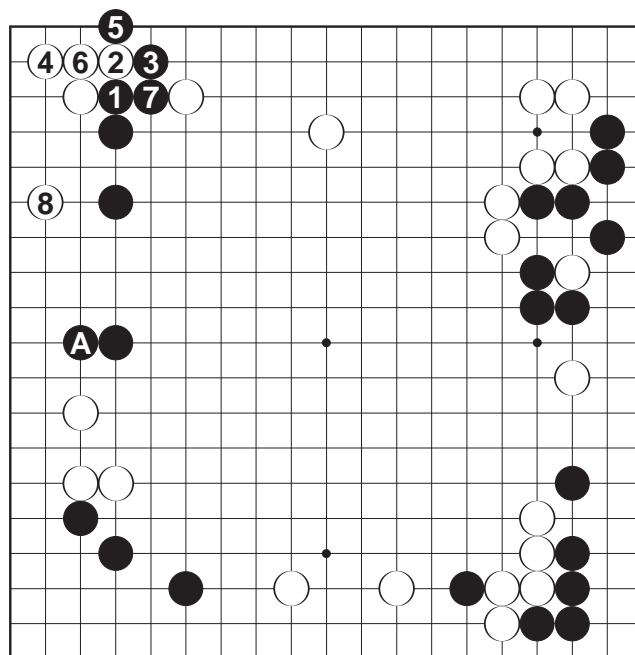
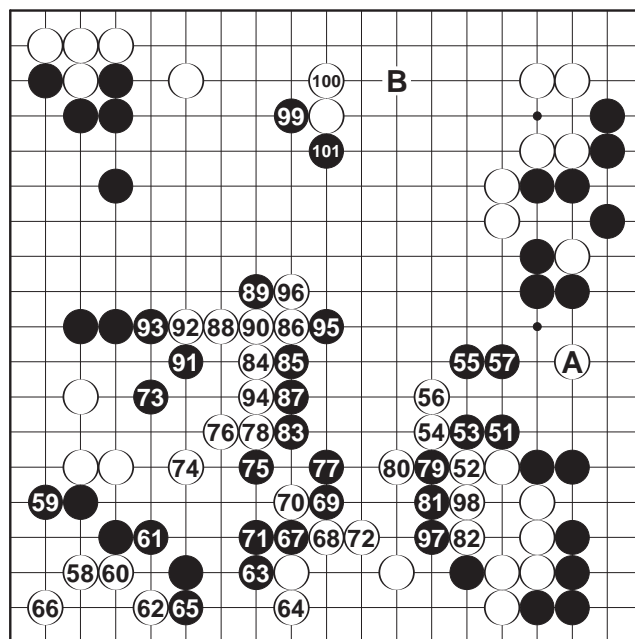


Fig. 1

48 - Finisce il fuseki, bianco sembra in vantaggio



Dia. 2 (51-101)

52 - Visto che nero ha difeso passivamente prima, non è necessario salvare A per bianco.

Con 57 Nero ha catturato 34 in gote, ma il territorio non vale poi tanti punti. A questo punto Bianco invade l'angolo.

59 - L'unica mossa: nero è indietro e non può permettere che bianco stabilizzi facilmente il suo gruppo sul lato

96 - Il gruppo bianco è fuori e nero non ha guadagnato molto, bianco è ancora avanti. Nero mira dunque ancora al gruppo bianco al centro con 101, ma non sembra possibile attaccarlo efficacemente, probabilmente è meglio invadere intorno a B invece di 99

116 - Bianco sta cercando di catturare le due pietre nere su larga scala, ma hanno ancora molto aji. Difendere con una mossa alla sinistra di 104 sarebbe stato più sicuro

126 - Molto aggressiva, era normale catturare una pietra nell'angolo per vivere, con questa mossa però bianco minaccia di tagliare le 5 pietre nere. Nero è in difficoltà, con 127 cerca di finire in sente per tornare a difendere le 5 pietre a sinistra

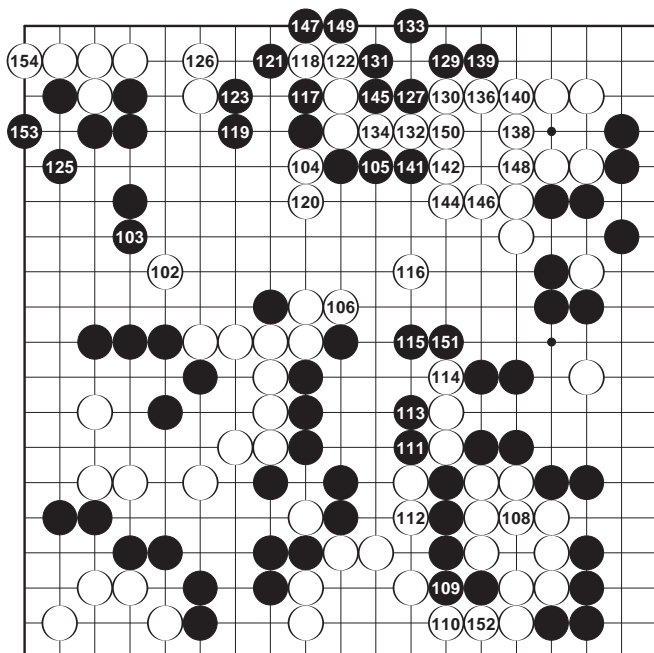
133 - E' facile vivere connettendo invece di catturare, ma nero finirebbe in gote e bianco potrebbe tagliare le 5 pietre

134 - Giocare un ko dando atari sembra troppo rischioso

135 - Il tesuji a cui nero aveva pensato quando ha catturato con 133. La mossa della sconfitta è la 138

138 - (Fig. 2 nella prossima pagina) Nero vive in grande, ma bianco ottiene il sente per catturare le 5 pietre, così sembrerebbe ancora leggermente in vantaggio

149 - Nero è riuscito a connettere i suoi gruppi in sente, eliminando in un colpo solo tutti i suoi problemi! Un risultato incredibile viste le premesse



Dia. 3 (102 - 154) (150 a 135)

La Striscia di JoJoGo - Episodio 7



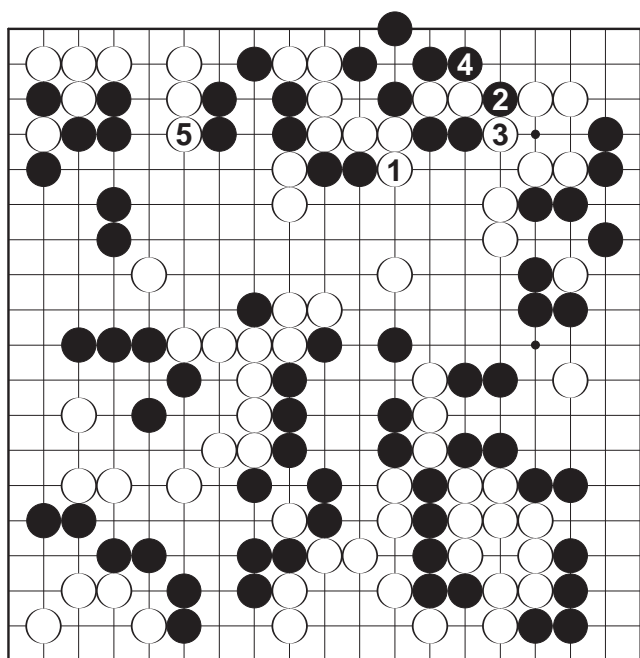
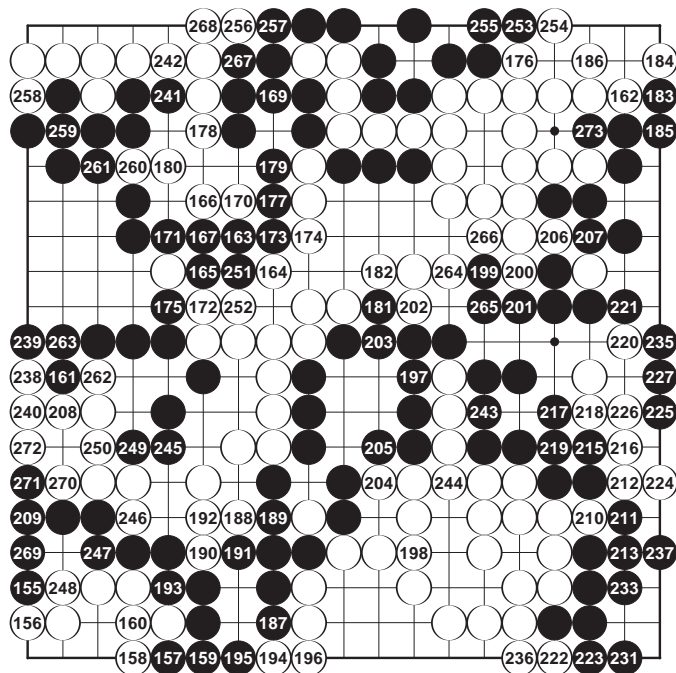


Fig. 2

153 - Catturare questa pietra in sente è grandissimo! La mossa 126 ha perso tutto il suo valore, bianco avrebbe fatto molti più punti catturando una pietra al suo posto.

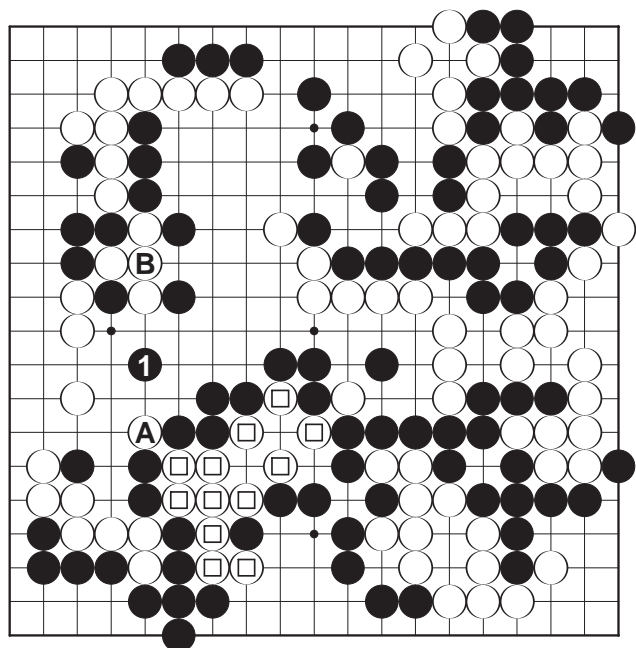
161 - Ora Nero ha un chiaro vantaggio di più di 5 punti



Dia. 4 (155 - 273) (219 a 214 - 234 a 244 - 259 a destra di 153)

Davide Minieri

Momento decisivo - Soluzione - Parte 1



1 è la mossa vincente Nero minaccia di catturare A, e con esso tutto il gruppo di pietre marcate, o B.
(spiegazione a pag. 13)

Datevi una Regolata



Durante l'ultimo torneo, con mia sorpresa mi sono capitate molte situazioni che richiedevano la conoscenza e l'applicazione di regole sulle quali non sempre ci si interroga.

- Ho dovuto rimuovere diverse pietre dell'avversario durante il byoyomi;
- Io e il mio avversario abbiamo passato quando c'era ancora un punto in cui giocare sul goban;
- Il mio avversario ha segnalato un malfunzionamento dell'orologio.

Ho pensato che potesse essere utile per me approfondire quali fossero le regole dei tornei e rendere partecipi altri goisti. Le regole che tratto di seguito sono le regole ufficiali della federazione europea e hanno sostituito recentemente (21-07-2007) quelle

precedenti risalenti al 1997. In questo articolo ne riporto una libera traduzione dall'inglese. Per motivi di spazio e di interesse, la versione che riporto è stralciata, semplificata e commentata (i miei commenti sono tra parentesi); inoltre la scelta dei termini tradotti è del tutto personale e può essere oggetto di discussione.

Per informazioni più dettagliate e precise riporto qui il link al sito ufficiale delle regole EGF: <http://www.eurogofed.org/egf/toursysrules.htm>.

Interessanti sono anche i seguenti siti: <http://www.eurogofed.org/egf/toursysrules.htm>; <http://home.snafu.de/jasiek/rules.html>. Il primo riporta ulteriori regole inerenti ai tornei, mentre il secondo è il sito di uno dei maggiori esperti europei di regole. Oltre alle regole dell' EGF ogni torneo

può adottare proprie regole.

Sebbene la lettura di molte regole potrebbe sembrare noiosa trovo che può essere molto utile: in caso di dubbi o situazioni anomale, oltre al buon senso e alla sportività, con cui ovviamente va interpretata e risolta la situazione, è l'attenersi alle regole che permette di giocare nel rispetto reciproco e di rendere quindi il gioco stesso più piacevole. E mi sembra in effetti che quanto più i giocatori sono forti quanto più sono attenti anche all'aspetto formale della partita.

Protocollo del gioco

Le seguenti regole si applicano al procedere di una partita.

Mossa

Una mossa è una giocata o un "passo".

Fare una mossa: una pietra deve essere giocata velocemente e il più vicino possibile all'intersezione dove si intende giocare. Una volta che la pietra tocca il goban, ci dovrebbe essere il minimo movimento fisico necessario per piazzare la pietra sull'intersezione dove si intende giocare e poi questa dovrebbe essere lasciata immediatamente. Una volta che la pietra è giocata vengono effettuate le rimozioni delle eventuali pietre dell'avversario catturate. Una mossa si conclude premendo l'orologio con la stessa mano che ha giocato la mossa. Una volta che l'orologio è stato premuto la mano usata deve essere prontamente tolta dall'orologio.

(quindi, come riportato nella regola, non è lecito giocare la pietra in un punto e poi spostarla anche se non la si è mollata).

Prigionieri

I prigionieri e le pietre dei periodi di tempo supplementari devono rimanere chiaramente visibili all'avversario, anche se vengono usate le regole di area.

Alternazione: tutte le mosse, inclusi i dame e i teire (mosse di rafforzamento all'interno della propria area necessarie nella fa-

se finale del gioco), devono essere giocate alternativamente con l'orologio che scorre.

Abbandono

Un giocatore può abbandonare una partita dicendo "abbandono" o ponendo contemporaneamente due pietre sul goban.

Nigiri: se il nigiri è usato, il giocatore più vecchio prende un numero nascosto di pietre bianche dal porta-pietre. L'avversario prende una o due pietre nere dal porta-pietre per indovinare se sono pari o dispari. Se il giocatore indovina prende le nere, in caso contrario prende le nere il giocatore più anziano (con mio grande stupore, mi è stato fatto notare che nel caso in cui i giocatori sono un uomo e una donna, doversi informare dell'età reciproca è poco cavalleresco...).

Comportamenti di giocatori e spettatori:

Regole comuni a giocatori e spettatori: Tutte le persone devono obbedire alle regole del torneo e alle richieste dei funzionari del torneo. Tutte le persone nella stanza di gioco non devono far rumore. I telefoni cellulari devono essere spenti.

Comportamento dei giocatori

I giocatori nel gruppo di testa di un torneo devono giocare tutti i turni. Un giocatore che parte nel gruppo di testa può saltare un turno solo in circostanze eccezionali. Gli altri giocatori devono seguire le procedure pubblicate per il torneo per saltare un turno. I giocatori che saltano un turno indebitamente vengono sanzionati. L'applicazione delle regole ha la priorità, ma anche se dopo attente considerazioni risultano essere insufficienti, il comportamento dei giocatori deve ancora esprimere uno spirito di reciproco rispetto e lealtà mentre ogni giocatore lotta per la propria vittoria. Un giocatore non deve disturbare gli altri facendo rumore né in altri modi. Durante una partita i giocatori non possono studiare le partite



degli altri tavoli né usare materiale o macchine per intenti di studio. I giocatori non devono cercare consigli da terze parti ma possono consultare l'arbitro per le regole. Se viene utilizzato un mezzo di qualunque tipo per registrare le partite le mosse devono essere giocate prima di essere registrate.

Regole degli spettatori: gli spettatori non devono influenzare il gioco in nessun modo e non devono affollarsi troppo intorno ad una partita in corso. Se uno spettatore nota un'infrangimento delle regole può riferirlo all'arbitro, ma non deve informare i giocatori per nessun motivo.

Irregolarità

Questa sezione elenca le regole che coprono le più comuni irregolarità. Ogni situazione non elencata qui deve essere discussa con l'arbitro.

Errori nei colori o nell'handicap

Se i giocatori iniziano una partita con il colore o l'handicap sbagliato, e questo viene no-

tato prima che la terza mossa sia completata, la partita deve essere ricominciata. Se l'errore viene notato più tardi la partita continua e l'accoppiamento viene modificato in modo da riflettere gli attuali colori ed handicap.

Ambiguità nel posizionamento di una pietra

Se la posizione di una pietra appena giocata non è chiara un giocatore può chiedere che l'avversario posizioni la pietra in modo chiaro.

Mosse illegali

Se un giocatore fa una mossa illegale, e se questo è notato entro tre mosse, la partita deve tornare indietro fino alla mossa prima dell'errore e continuare da quel punto. In questo caso l'arbitro può permettere un aggiustamento del tempo.

Modifica di una posizione

Se una posizione sul goban viene modifi-

cata accidentalmente e se i giocatori non possono semplicemente correggerla, l'arbitro può applicare le seguenti procedure in ordine:

1. Correggere la posizione;
2. Far continuare con la nuova posizione;
3. Riportare la partita ad una posizione precedente accordata;
4. Assegnare la sconfitta al giocatore che ha modificato la posizione;
5. Annullare la partita e farla ricominciare da capo eventualmente con limiti di tempo ridotti.



Errore nel conteggio del tempo

I giocatori possono accordarsi per sistemare una scorretta programmazione dell'orologio prima che la partita cominci. Ad ogni modo non possono far ricominciare il conteggio del tempo dopo che l'arbitro lo ha avviato correttamente. Una volta che il gioco è iniziato ogni errore non banale nella registrazione del tempo trascorso può essere corretto solo dall'arbitro. Un orologio su cui viene riscontrato un malfunzionamento viene sostituito dall'arbitro.

Regole per il conteggio del tempo

L'arbitro può decidere su che lato del goban posizionare l'orologio. In un momento stabilito dal direttore del torneo, l'orologio viene fatto partire o dall'arbitro o dai giocatori stessi. In circostanze particolari l'arbitro può far partire l'orologio su alcune tavole in momenti diversi. Se un giocatore ha un ritardo di 60 minuti o più perde la partita.

Sistema di tempo supplementare canadese

Il tempo supplementare viene utilizzato quando il tempo principale di un giocatore è terminato. Il giocatore in questione deve terminare un determinato numero di mosse in uno stabilito intervallo di tempo selezionato sull'orologio. Quando tutte le mosse sono state completate, l'orologio viene azzerato per il successivo periodo di tempo supplementare. All'inizio di ogni periodo di tempo supplementare, il richiesto numero di pietre da giocare in quel periodo viene posizionato sul tavolo, in modo che siano chiaramente visibili all'avversario. Durante questo processo l'avversario azzererà l'orologio, se questa operazione deve essere compiuta manualmente. Durante tutto il periodo di tempo supplementare il giocatore utilizza le pietre posizionate sul tavolo e non quelle nei porta-pietre. Un "passo" consiste nel rimettere una delle pietre del tempo supplementare nel porta-pietre e nel premere l'orologio.

Sistema di tempo supplementare Byoyomi giapponese

Quando viene utilizzato il Byoyomi giapponese la mossa deve essere compiuta dal giocatore prima del termine del tempo supplementare.

Sistema di tempo supplementare Ing

Nel tempo supplementare Ing ogni giocatore può comprare fino a tre periodi di tempo supplementare. La lunghezza di ognuno è 1/6 del tempo principale. Entrare in ognuno di questi periodi costa due punti. Superare i limiti di tempo imposti dal terzo tempo supplementare determina la sconfitta.

Infine ci sono anche modalità di gioco che non prevedono tempi supplementari.

La rimozione di tre o più pietre avviene secondo la seguente procedura: un giocatore gioca la pietra; l'orologio viene bloccato; le pietre senza libertà vengono rimosse; il giocatore fa ripartire il tempo dell'avversario (si specificherà nel seguito che si può seguire questa procedura solo nel caso in cui la partita sia nella fase di tempi supplementari o non preveda l'utilizzo di tempi supplementari).

La procedura per terminare la partita con due "passo" successivi è la seguente:

1. Un giocatore passa e completa la mossa premendo l'orologio. Se non lo fa può perdere per tempo.
2. L'avversario passa e completa la mossa premendo l'orologio. Se non lo fa può perdere per tempo.
3. L'orologio viene fermato.

Regole per la limitazione del tempo con regole di conteggio del territorio

Si utilizzano quando sono adottate regole del territorio per il conteggio dei punti e non sono compatibili con le regole Ing per il tempo supplementare. La fase di alternazione è la fase competitiva del gioco, seguita dalla fase neutrale. Durante la fase competitiva uno o entrambi i giocatori possono fare mosse che aumentano il punteggio o riempire dei ko di base di fine partita. Durante la fase neutrale nessun giocatore può fare questo perché rimangono solo dame e teire. Se i primi due passo avvengono prematuramente durante la fase competitiva allora l'orologio viene bloccato, il tempo di ogni giocatore viene fissato esattamente a un minuto ciascuno e l'orologio viene fatto par-

tire per la ripresa della fase di alternazione. Durante la fase neutrale un giocatore deve passare se il suo avversario ha appena passato. Poi ulteriori dame e teire possono essere riempiti velocemente in modo alternato e con l'orologio neutralizzato.

Neutralizzazione dell'orologio

L'orologio può essere fermato nelle seguenti circostanze.

1. Dai giocatori, dopo due passo consecutivi, all'inizio di ogni fase che non sia una ripresa della fase di alternazione;
2. Dai giocatori, all'inizio della fase di conteggio;
3. Dai giocatori, per riprogrammare l'orologio o per contare le pietre per il successivo periodo di tempo supplementare (nel caso di tempo supplementare canadese);
4. Da un giocatore, per andare al bagno prima o durante il tempo supplementare. Un giocatore non deve abusare di questa possibilità;
5. Da un giocatore, dopo aver giocato una pietra, per rimuovere tre o più pietre senza libertà mentre è nel periodo di tempo supplementare o quando gioca con regole che non prevedono tempo supplementare;

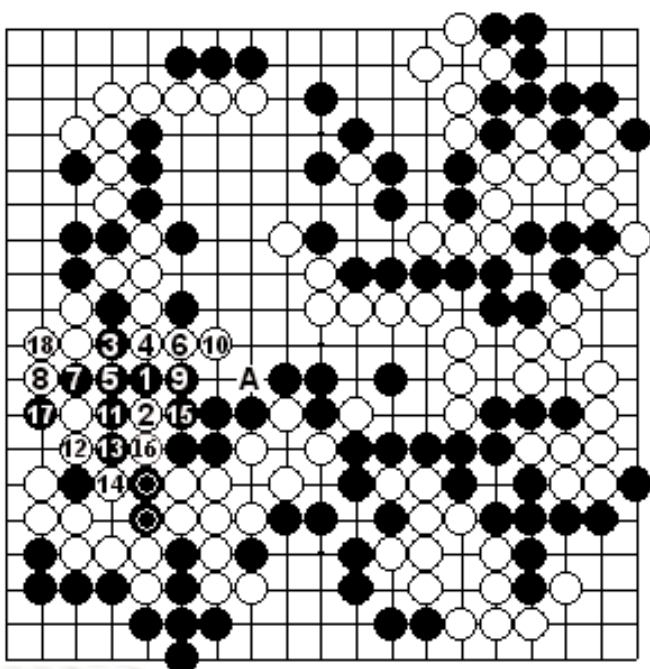
6. Da un giocatore, in caso di malfunzionamento dell'orologio o per chiamare l'arbitro per sistemare l'orologio. I giocatori non possono incrementare i propri limiti di tempo;
7. Da un giocatore per chiamare un arbitro assente dopo aver informato il suo avversario;
8. Dall'arbitro quando deve decidere qualcosa o quando deve chiarire delle regole;
9. Durante un annuncio importante da parte del direttore del torneo.

Arbitraggio

La procedura di arbitraggio, usata per risolvere dispute, ha tre livelli: l'arbitro, il comitato d'appello e la commissione regole EGF. Un giocatore con una disputa deve rivolgersi in prima istanza all'arbitro. Il problema può quindi essere riportato al livello successivo se uno dei due giocatori non è soddisfatto del giudizio o delle sue motivazioni. Il livello successivo può rifiutarsi di riaprire un caso se considera il precedente giudizio e le sue motivazioni palesemente corrette.

Roberto Foschi

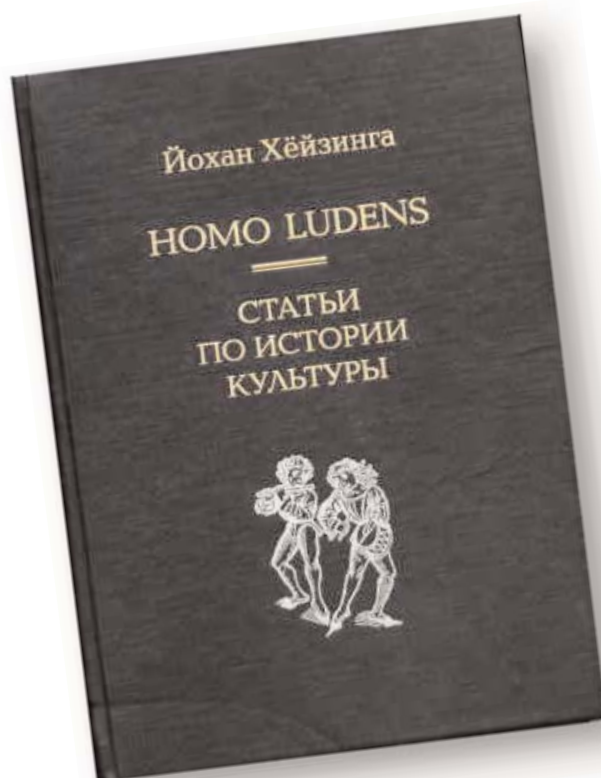
Momento decisivo - Soluzione - Parte 2



Questo tentativo non salva il bianco: notate come, grazie alla mossa 17, bianco non può dare atari alle pietre cerchiato (sperando poi di giocare il ko che segue al taglio in A). Infatti, se bianco dà atari alle pietre cerchiato, nero può grazie a 17 catturare l'intero gruppo o connettersi sotto. il bianco si è arreso dopo poche mosse (la mossa 19 è in 2)

Go, Filosofia e Antropologia

Nel tempo si è arrivati a comprendere che giocare fa bene, o meglio, che giocare bene fa bene all'individuo, alla coppia, alla società; in particolare, giocare è un modo di tramandare e di acquisire nuove conoscenze complesse, ed in quanto attività di rinnovamento, è necessaria alla vita. Giocare è la prima cosa che impariamo a fare ed è al tempo stesso un potente mezzo per imparare. Il gioco migliora la qualità della vita e se il più delle volte viene confinato ad un certo periodo per cui ogni età si riconosce in giochi diversi, serve invece una possibilità di durata, di ritorno. In tal senso ogni cultura sviluppa e coltiva giochi diversi, coerenti con il proprio ambiente e la propria visione della vita. Ogni persona diversa con le sue particolari abilità trova giochi diversamente interessanti. Il gioco fa capire il significato del rischio, consente anche la trasgressione consapevole. I divieti di gioco sono antichi quanto il gioco stesso che, per nostra fortuna, invade tutti i margini della nostra vita. E così facendo liberiamo spazi e condividiamo spazi. Ma un buon gioco ha bisogno anche di spazi propri. Il gioco è un sistema di regole che chiede di essere rispettato, in cui è consentito anche sbagliare. Un gioco viene scelto, e non si può essere costretti a giocare. Il gioco ammette che si costruiscano nuove regole, che si inventino nuovi giochi. Il gioco permette di esplorare, senza fare danni, il mondo e le sue possibilità, il sé e le sue potenzialità. Il gioco permette ai giocatori di inventare e di fare cose nuove, aiuta a scoprire il bello. Se non esistono forse dei giochi cattivi,



vi, esistono sicuramente dei cattivi giocatori. Ed esistono giochi che si guastano. Proprio per questo è importante pretendere la qualità del gioco, che è conoscenza, approfondimento e dilatazione delle proprie possibilità da un lato, disciplina ed aderenza a ciò che sta al di fuori di noi. In questa dialettica tra realtà ed immaginazione si costruisce l'equilibrio dello sviluppo della personalità. Il tempo liberato serve per riempire la nostra vita di piaceri. Piaceri condivisi, piaceri consa-

pevoli, piaceri che durano, piaceri che non si esauriscono, veri piaceri.

Il gioco del GO comprende tutte le definizioni sopra citate quasi in modo ridondante. Sembra astrarre da una delucidazione definitoria delle sue funzioni, che ne delimita i significati, considerate le infinite possibilità dischiuse dall'attività ludica come teoria e come prassi. Investe, infatti, un numero elevato di dinamiche relative a realtà molto differenziate. La figura piuttosto eterogenea del Go può essere colta ricorrendo ad una semplice analisi del termine in questione, che rivela una complessa fisionomia del suo carattere polisemico. Generalmente, l'uomo è riuscito ad esprimere la sua ludicità in forme diversificate, riconoscendone le infinite possibilità ed attuandole in ogni tempo e paese. Il Go rientra in una sorta di elenco sofisticato, fra i tanti che si potrebbero fare, e può essere positivo per collocare nell'esatta situazione l'attività nel suo complesso. Se il gioco si esprime in manifestazioni pressoché inesauribili e

se può aver luogo in molte tipologie dell'azione umana, di tipo estetico-culturale, è evidente che valutare tutti gli aspetti significa estendere il discorso a quelle discipline che si sono occupate tecnicamente del problema, filosofia e antropologia, in particolare. Il fatto che da queste scienze derivino differenti interpretazioni del gioco del Go è un indice delle varie forme che assume l'atteggiamento ludico.

Nell'opera *Homo ludens* (1938), il filosofo e storico olandese Johan Huizinga rileva la funzione consolatoria dell'attività ludica, ma non solo, sottolineando altresì il valore simbolico-rappresentativo del gioco, che viene a configurarsi come un complesso sistema culturale, nel quadro di una teoria che si ricollega alle idee di Schiller, Fröbel e Kant. Diversa è la posizione del Groos per il quale il gioco è sì manifestazione della cultura, ma nel senso che ne costituisce una degenerazione. In altri termini, il fenomeno del gioco si determina come critica della cultura dogmatica, colta, e delle istituzioni, è quindi un *otium* che richiama l'altra polarità del *negotium*, in una prospettiva già classica, possiamo dire. Sia Huizinga sia Groos hanno un'altra concezione in comune, oltre quella che contempera una assimilazione del gioco all'esperienza estetica e culturale, dal momento che scorgono nel gioco una categoria contrapposta al lavoro, e in quanto tale portatrice di valori come la gratuità (opposta dialetticamente all'utilità) e l'immaginazione (opposta dialetticamente alla realtà). Le più recenti interpretazioni sul-



l'attività ludica tendono a ribaltarne l'immagine tradizionale; così il filosofo Jacques Derrida, che valuta il gioco come una questione non prima o non seconda relativamente ad un contesto, ad una realtà assunta dogmaticamente, quindi acriticamente. La funzione del gioco del Go va estesa al complesso dei fenomeni collegati ai sistemi bio-naturali, psichici e di carattere culturale, tutti aspetti in qualche modo dovuti agli infiniti mondi possibili di un divenire cosmico non interpre-

tato più secondo gli schemi teleologici della metafisica classicamente intesa. La riflessione integrale sull'attività ludica proposta da Derrida sviluppa comunque una concezione comune a chi considera il gioco un tendere verso l'organizzazione delle forme, peculiare ai teorici che rilevano il rapporto triadico tra ludicità, arte, *kultur*. Questo può essere visto come un punto interno alla filosofia, o, almeno, a gran parte di essa, quella che non si collega esplicitamente con i contributi provenienti dalle scienze sociali.

Tuttavia del gioco si sono occupati, e con risultati altrettanto validi, sia l'antropologia sia la sociologia, promuovendo un'indagine che ha portato tanti esperti di tali discipline a rendere possibile una diversa e più problematica, e più ricca, interpretazione. Per il Manhardt si tratta di risalire alle componenti mitologiche che sottendono alla grande rilevanza che le culture di ogni tempo e paese hanno attribuito al fenomeno del gioco. Scopo dell'antropologo è di studiare presso le società arcaiche e di tipo tradizionale le occorren-

ze dell'attività ludica nel suo esercizio quotidiano. In una temperie che si fa anticipatrice della prospettiva strutturalistica, Leo Frobenius coglie con estrema acutezza le implicazioni simboliche del gioco, in connessione alle dimensioni del tempo e dello spazio. Interessante è il metodo comparativo scelto da Edward Burnett Tylor (1832-1917) mentre nell'antropologia moderna c'è stato uno sforzo volto ad una comprensione più equilibrata dell'atteggiamento ludico, da leggere alla luce delle attività tradizionali, usi e costumi, senza enfatizzare l'influenza delle manifestazioni di tipo estetico o culturale: è il caso del Weiss, che rispetto alle generazioni precedenti di antropologi abbandona i modelli di pensiero radicati nel simbolo e nella ritualità magico-religiosa per spiegarsi origine e senso del gioco.

Diversamente da chi ha operato nell'ambito del

l'antropologia, inserendo il gioco nel contesto della cultura e delle situazioni ambientali particolari, i sociologi contemporanei hanno visto nell'atteggiamento ludico un tipo di attività gratuita, libera e, soprattutto, estetico-espressiva, oltre che un fenomeno capace di far evolvere la collettività nel senso della socializzazione primaria e secondaria. Dumazedier propone un nuovo modello per l'interpretazione in chiave sociologica, in stretta correlazione con la scoperta e l'invenzione del tempo.

Roger Caillois pone l'accento sul gioco come sistema di regole; questo determina una lettura integrale dei vari giochi, sia di carattere socio-motorio che di tipo intellettuale tout court. Tale concetto è applicabile anche ed ovviamente al gioco del Go per cui nella storia e nel presente rende possibile risalire all'essenza del gioco stesso, cioè alle sue rilevanze sociali ed archeologiche, nella nuance di

quella che poi sarà la foucaultiana archeologia del sapere. Si parla di paidia per esprimere appunto

un'immediata turbolenza. Il Go è prima di tutto un'esperienza personale.

Il sentimento è noto solo a chi gioca. Non si può essere enologi astemi. Ma solo chi gioca sa di essere nel gioco. Essere nel gioco non è qualcosa di legato al rispetto del regole, ma dipende da chi gioca.

Giocare a Go è un atto libero e volontario. Il metaoperatore gioco viene ad assumere per

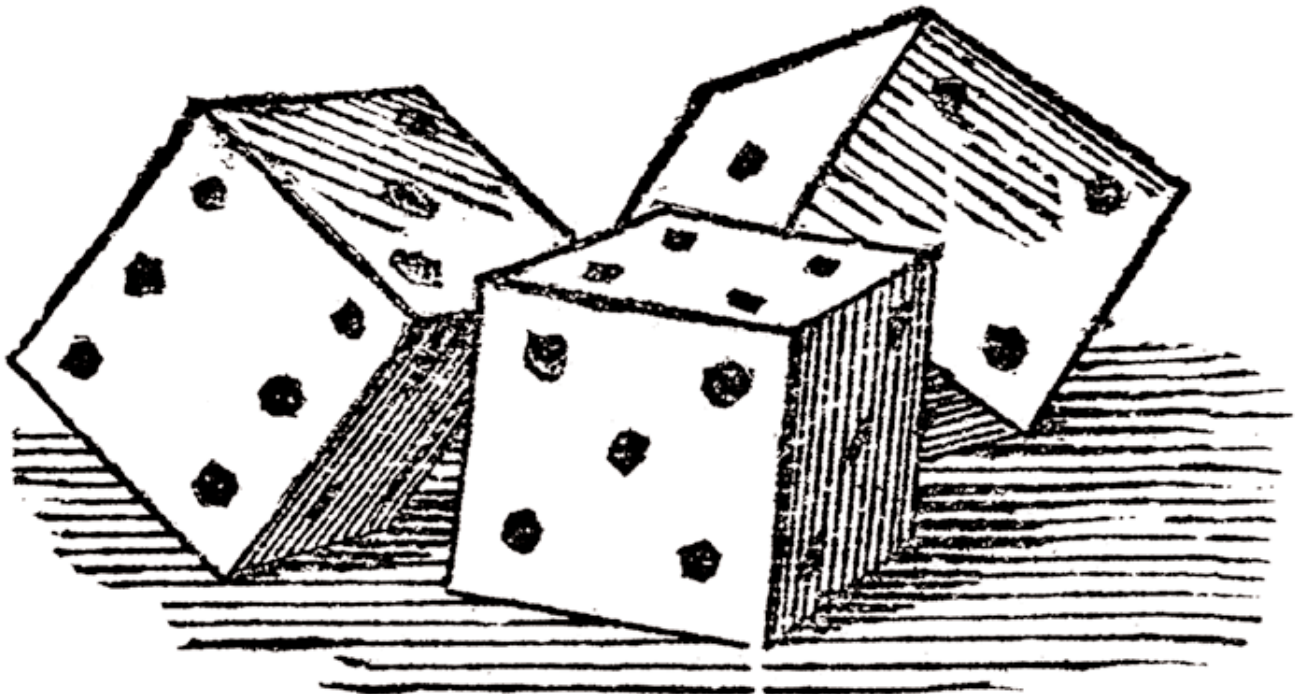
Caillois diverse accezioni definite pulsioni giubilatorie: 1. Il piacere della competizione: l'agon, affrontarsi, collaborare, opporsi, misurare nel gioco le proprie capacità, sviluppare forme diverse di adattamento all'ambiente. La competizione non va appiattita sull'agonismo esasperato, ma non



può essere neppure negata come componente essenziale della natura stessa del gioco. La competizione implica la stima dell'altro, il rispetto; 2. Il piacere dell'azzardo: l'alea, il gioco provoca una sfida non sempre regolata da elementi troppo oggettivi. Il piacere di confrontarsi con il caso, con il destino. Il Go ha una parte di azzardo, ma è evidente, anche dal punto di vista culturale, la significatività dei riti di sfida di forze che ci superano; 3. Il piacere della vertigine: l'ilinx, non si può stare sempre con mani e piedi incollate al terreno. Il Go stimola il piacere del non stare

tico ed immediato degli esseri viventi. E' il sale stesso della comunicazione.

Un'altra funzione importante dell'attività ludica del Go riguarda la trasmissione di un sapere naturale e appagante da giocatore a giocatore, utile come bagaglio di conoscenze e nozioni per l'uomo che riscontra nella vita di tutti i giorni l'esperienza del gioco e ne sperimenta le infinite occorrenze. Attribuire funzioni economiche o d'altro tipo al gioco ne farebbe in qualche modo smarrire di vista la sua autentica dimensione ludica. Tuttavia per i fini del presente lavoro l'essenziale è una interrogazione di senso su un altro leitmotiv, ovvero il tema dello sviluppo della perso-



sempre in perfetto equilibrio; c'è il piacere dell'avventura, del rischio che si esprime in modi molto diversificati. Alcuni hanno parlato di flirt con la morte. E' l'audacia calcolata che ci permette di affrontare ansie, paure; 4. Il piacere del travestimento: la mimicry, la possibilità di essere altro da sé, di evadere, di uscire dal proprio personaggio, di sperimentare, in un cerchio protetto altre forme della nostra identità. Giochiamo con noi stessi, prendiamo le distanze dalle costrizioni abituali della nostra vita, ma è anche la ricostruzione ludica dei meccanismi di quello stesso mondo. Giocare a far finta di è il gioco più an-

na, della sua intelligenza che sprigiona l'esprit de finesse, l'improvvisazione tale da garantire il ponte di collegamento tra ragione ed esperienza.

[Per ulteriori approfondimenti si vedano: Caillois, R., I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine, Milano 1981; Fink, E., Il gioco come simbolo del mondo, Firenze 1991; Huizinga, J., Homo ludens, Torino 1973; Fink, E., Oasi della gioia. idee per una ontologia del gioco, Salerno 1969; Mead, M., Crescita di una comunità primitiva, Milano 1962; Jacob, F., Il gioco dei possibili, Milano 1983; Levi-Strauss, C., Il Pensiero Selvaggio, Milano 1964; Packel, E., Matematica dei giochi e dell'azzardo, Bari 1988].

Stefania Sinardo

Il Mondo di Sai

Il go e i giocatori nell'epoca Heian

Poche epoche giapponesi risultano tanto evocative quanto il periodo Heian (794-1185). Risulta ugualmente suggestivo soltanto il Giappone Feudale, e i parallelismi fra il gioco del Go e la vita del samurai sono numerosi.

Il periodo Heian è stato riportato in auge recentemente da un famoso manga, *Hikaru no Go*: il mentore di Hikaru, Fujiwara no Sai, è infatti lo spirito di un giovane nobile della corte Heian, presumibilmente vissuto intorno all'anno mille dato che afferma di avere visto giocare Sei Shonagon e Murasaki Shikibu, illustri scrittrici, e imparentate con la famiglia dominante dei Fujiwara. In questa cornice fittizia i disegni di Obata Takeshi ci propongono alcuni scorci di un ambiente elegante, raffinato, dalla sensibilità estetica sottile e complessa, nella quale il Go è addirittura al centro di una disputa per il ruolo di Maestro di Go dell'Imperatore. In che contesto si sviluppa il Go durante quei secoli, e chi sono questi coltissimi giocatori che lo accolgono nella loro ristretta élite di corte?

Nel 700 d.C. il Giappone si confronta in modo significativo con una civiltà matura ed estremamente sviluppata: la Cina. L'architettura, la letteratura, la religione e la politica assorbono integralmente le concezioni cinesi, e con l'affievolirsi dei contatti con il continente inizia un processo di rielaborazione interna che culminerà in una sintesi del tutto originale e profondamente giapponese degli apporti culturali ricevuti.

Nel 794 l'imperatore Kammu trasferisce la propria residenza nella città di Heian-kyo, oggi conosciuta



come Kyoto, che con i suoi viali ampi e diritti, così poco giapponesi, rifletteva i principi architettonici della capitale dei Tang, Chang'an (oggi Xi'an). La "Capitale della Pace e della Tranquillità" (dal nome della sua ispiratrice, "Pace Perpetua") darà il nome a un'epoca caratterizzata da una profonda separazione fra il popolo e la classe nobile, la quale diventerà un centro culturale promotore di un livello artistico e letterario a cui i giapponesi delle epoche successive guarderanno con ammirazione. Ancora oggi il periodo Heian assume contorni mitizzati proprio in relazione allo sviluppo culturale di prim'ordine di cui la corte fu autrice e mecenate.

L'aspetto più significativo di questa fioritura culturale è forse la letteratura. Si assiste sia a una produzione poetica e narrativa in cinese (la lingua ufficiale) che alla innovativa redazione di diari intimi, spesso scritti da donne. In particolar modo la letteratura Heian è testimone di una produzione poetica e narrativa in lingua giapponese, con la compilazione di antologie di altissimo livello come il *Manyōshū* e di capolavori narrativi come il *Genji Monogatari*.

Quest'ultimo ci permette di immaginare qualcosa sullo sviluppo delle arti musicali, regolarmente studiate dalla nobiltà con risultati spesso di eccellenza.

La calligrafia e le arti pittoriche non sono da meno, mentre il codice estetico riguardo l'abbigliamento e l'etichetta di corte raggiungono vertici di complessità.

In questo contesto la vita del nobile Heian era caratterizzata dalla costante ricerca delle più raffinate espressioni dei propri intimi sentimenti, e dalla

realizzazione di un ideale di Bellezza. La formazione del giovane cortigiano era lunga e impegnativa, e richiedeva la padronanza di strumenti musicali, danza, calligrafia, poesia, oltre a una profonda conoscenza della lingua e della cultura cinese (fondamentali per avere possibilità di carriera), la capacità di interpretare gli elaborati rituali di corte e lo sviluppo di una sensibilità estetica ed emotiva adeguatamente raffinata.

L'ambiente in cui questo è possibile è una corte che ha assorbito il pensiero confuciano sull'arte del governare, ed è uno stato centralizzato di ispirazione cinese, con a capo l'imperatore ma dominato da un'oligarchia legata alla potente famiglia Fujiwara. Un ruolo importante è giocato dall'affermazione del buddismo.

L'ambiente nobiliare è isolato dalle questioni pratiche di governo, spesso affidate a vassalli residenti nelle province lontane, e può sviluppare il suo senso di malinconia e la viva sensibilità per la natura in un ambiente protetto, a tutti gli effetti un mondo a sè stante.

E' in questo mondo che il Go viene accolto, portato dalla Cina attraverso la mediazione coreana. Le

Cronache di Sui (dinastia cinese) riportano il Go come uno dei tre principali passatempi giapponesi, è quindi certo che prima del 618 fosse già noto. La sua grande fama presso la corte si deve tuttavia a Kibi no Makibi, il quale intorno al 700 d.C. tornò in Giappone dopo 18 anni trascorsi in Cina, riferendo della grande popolarità del Go presso la corte imperiale cinese. Sulla base di questa notizia il Go conobbe grande popolarità alla corte giapponese, diventando pratica diffusa sia fra gli uomini che fra le donne, oltre che fra il clero buddista. E' significativo notare come il gioco fosse proibito al di fuori della corte, mentre divenne parte fondamentale della formazione culturale dei nobili.

Il momento magico si ruppe a causa della passione di un nobile per questo gioco, che lo portò con sé in una visita nelle province da lui governate e lo insegnò in segreto ai suoi vassalli.

Da allora il Go si diffuse e venne conosciuto ed apprezzato in tutto il Giappone, dai samurai ai lettori di Hikaru no Go.

Ilaria Rota



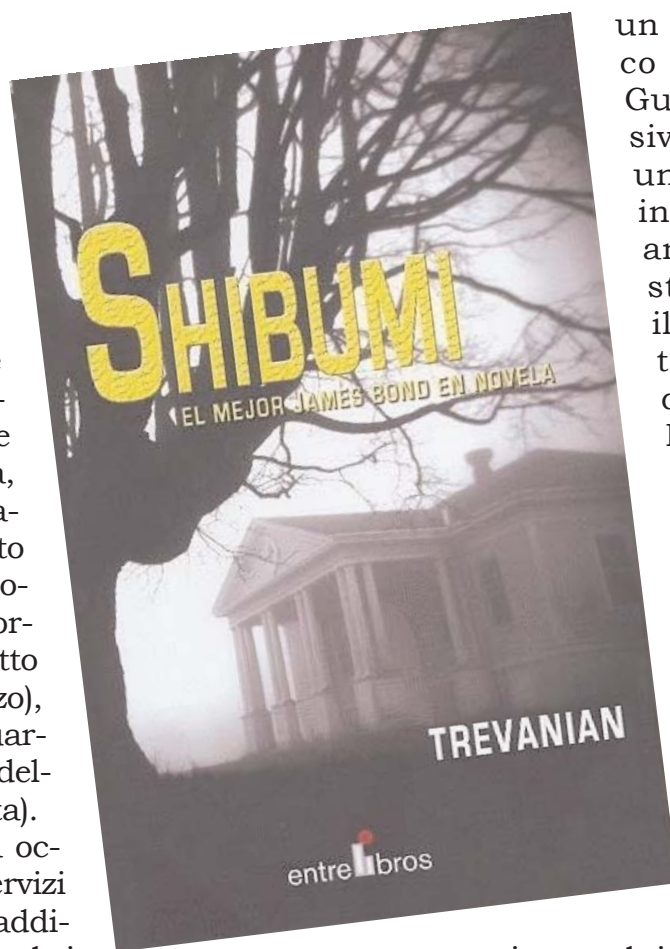
Shibumi: Il Ritorno delle Gru

Publicato per la prima volta nel 1979, questo è il titolo originale del libro tradotto da noi "Il ritorno delle gru", opera dello scrittore Trevanian (pseudonimo di Rodney William Whitaker).

Diciamolo subito: il libro è divertente. L'autore mostra fin dalle prime righe una forte vena sarcastica, che ci accompagnerà quasi costantemente per tutto il romanzo. Dalle descrizioni dei personaggi, ai rapporti che si creano (soprattutto tra i "cattivi" del romanzo), ben poco si salva allo sguardo cinico e disincantato dell'autore (e del protagonista). La storia è, a una prima occhiata, di spionaggio e servizi segreti. Quello che contraddistingue il libro da molti altri del genere, e lo fa spiccare, è la tendenza all'estremo, la spudoratezza dell'autore nel descrivere un super-uomo come protagonista. Nicholai Hel (questo il suo nome) è in tutto superiore a chi gli sta intorno: dalla cultura alle tecniche amorose, dalla speleologia alle capacità strategiche e di combattimento corpo a corpo, fino a un lato "mistico" che lo distacca persino dal suo maestro di Go. Un personaggio esagerato, decisamente "troppo". E infatti è molto difficile immedesimarsi in lui. Leggiamo il romanzo, assistiamo alle sue avventure, e mai una volta ci troviamo proiettati nei suoi panni. Eppure vorremmo: è un uomo realizzato, in pace, impossibile da non invidiare almeno in qualcosa. Il distacco tra noi e lui, tuttavia, è sempre grande, e l'autore non perde occasione per ricordarcelo.

Ma che c'entra il Go?

Il protagonista impara il Go in giovane età, studiandolo da solo. Avrà poi come guida



un generale giapponese poco prima della Seconda Guerra Mondiale, e successivamente studierà presso un professionista, proprio in Giappone, per diversi anni. Ma non è tanto questo, il legame del libro con il Go. L'elemento più forte è la struttura stessa del romanzo.

Il libro è infatti suddiviso in sei parti, ciascuna delle quali prende il nome in prestito da particolari situazioni o strategie del Go. Tali nomi sono ovviamente correlati agli avvenimenti descritti, fornendone una sorta di "descrizione" sui generis. Del resto, uno dei personaggi del libro "parla di ogni cosa in termini di Go. Tutta la

vita, per lui, è un paradigma semplificato di questo gioco".

Prendendo questo libro non illudiamoci di avere tra le mani un libro che parla di Go. Il gioco viene accennato, ha una funzione accessoria, utilizzato forse soprattutto per aumentare l'alone di stravaganza e diversità intellettuale del protagonista rispetto al lettore: ovviamente, nel caso di voi privilegiati giocatori, questo aspetto verrà a mancare. Ma resterà il piacere di leggere un libro divertente, fuori dagli schemi, avvincente, e con un protagonista insopportabilmente, e irresistibilmente, "oltre".

Ariele Agostini

Shibumi: Il Ritorno delle Gru

Anno: 1979

Autore: Trevanian

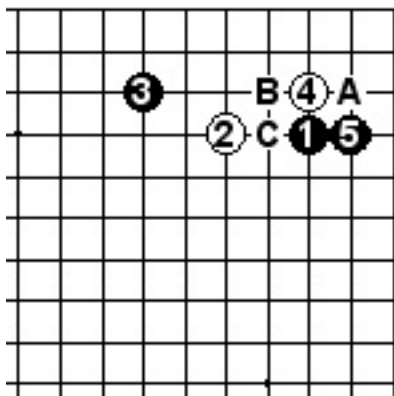
Editore: Bompiani

Giudizio: 6

Un Nuovo Joseki

Continuiamo con la collaborazione con Sorin Gherman, del quale pubblichiamo il seguente articolo, sempre tratto dal sito www.361points.com; questa volta Sorin ci parla di un nuovo joseki.

Recentemente ho visto una nuova mossa in una partita tra Takemiya Masaki 9p e Yamada Takuji 7p. La nuova mossa è Nero 5 nel seguente diagramma (dove A e B sono le mosse normali da joseki, e C può essere considerata una "mossa trucco" ed è raramente vista):



Dia. 1

Non conosco alcun joseki con questa continuazione, così ho fatto una ricerca nella mia collezione di partite, per trovare altri casi in cui questa mossa è stata giocata in partite tra professionisti. Ho trovato solo 6 partite (di cui 4 con altre pietre nelle vicinanze, quindi questa mossa è stata giocata in isolamento solo in 2 partite), Questo articolo è una mia personale analisi iniziale su questo joseki.

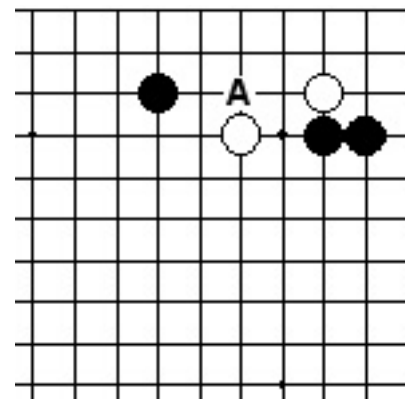
La prima domanda quando ci troviamo di fronte ad una mossa inaspettata è: "Perchè?" (Perchè l'avversario l'ha giocata, qual'è il suo scopo?)

In un certo senso, Nero sta giocando con 5 una mossa solida, invece di A, per lasciare in quest'area Bianco con un nume-

ro di mosse forzanti minore. E' simile allo stile da utilizzare quando si attacca: gioca mosse solide, e non giocare in contatto con le pietre avversarie.

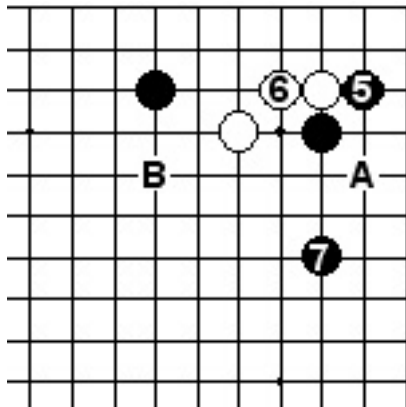
Bianco potrebbe essere tentato di giocare A, per "punire" Nero per non aver giocato proprio ad A. Ma ciò non funziona: Nero taglia a B e Bianco non ha una buona continuazione.

Un'altra cosa da notare è che Nero minaccia di connettersi sotto, giocando A nel prossimo diagramma. Ciò non dovrebbe sorprendere, visto che l'obiettivo di Nero dietro la mossa di approccio iniziale (hane) è lo stesso. Bianco ha cercato di prevenirlo giocando a contatto in 3x3, e Nero mantiene la minaccia viva con Nero 5 nel diagramma precedente.

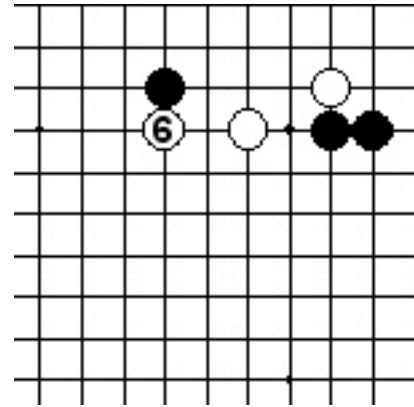


Dia. 2

Un'altra cosa da fare quando si analizzano nuove mosse, è confrontarle con le sequenze note. In questo caso, la nuova Nero 5 può essere confrontata con l'usuale hane nel prossimo diagramma. Dopo l'hane Nero in 5, Bianco è costretto ad indietreggiare in 6, e Nero poi gioca o in A (il vecchio joseki), o si sviluppa più rapidamente con Nero 7, un'innovazione coreana degli ultimi anni, a cui Bianco normalmente replica in B, minacciando poi A.

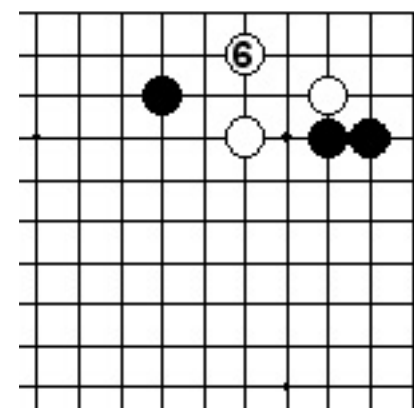


Dia. 3

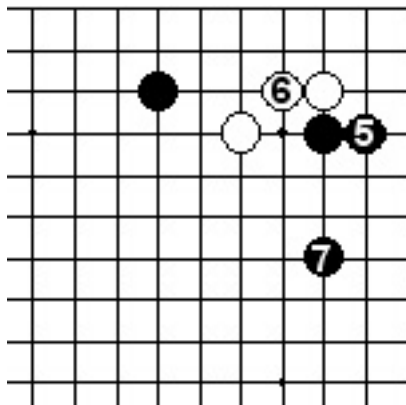


Dia. 6

Se Bianco risponde al nuovo Nero 5 nello stesso modo, indietreggiando in 6 nel prossimo diagramma, e Nero estende in 7, Bianco non ha nulla a cui puntare nella formazione Nera sulla destra, quindi, da questo punto di vista, Bianco è insoddisfatto.



Dia. 7

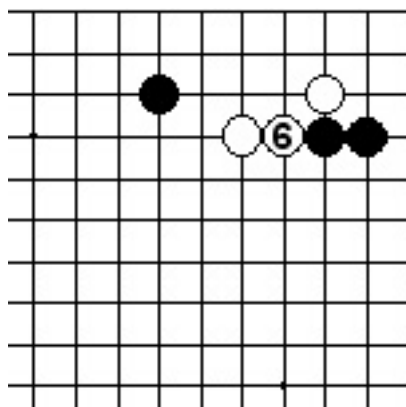


Dia. 4

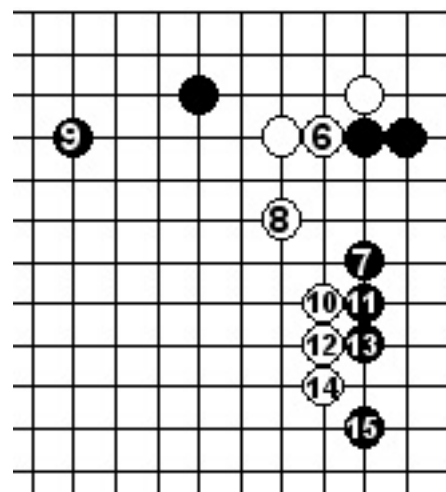
Innanzitutto, notate che in tutte le varianti Bianco impedisce a Nero la connessione delle sue pietre sulla terza linea.

Nella prima variante Bianco gioca in testa a 2 pietre Nere. Il diagramma seguente mostra la continuazione di una delle partite. Bianco 8 rende mai per Bianco mettere pressione a Nero sul lato superiore o sul lato destro.

Per i motivi esposti nel diagramma precedente, Bianco deve trovare un'altra linea di gioco. Di seguito le continuazioni trovate nelle (poche) partite professionali in cui ho visto giocare la nuova mossa:

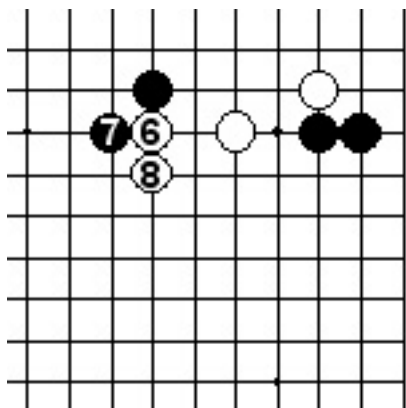


Dia. 5



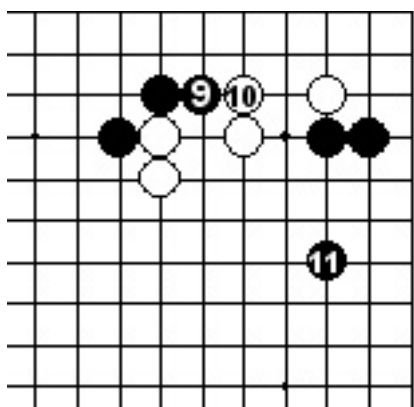
Dia. 8

Nella seconda variante Bianco gioca tsuke contro la singola pietra Nera, nuovamente uscendo verso il centro, ed impedendo a Nero di connettersi sotto.



Dia. 9

Ci sono 2 partite differenti con questa variante, e Nero ha scelto una continuazione differente in ognuna. Entrambe mi ricordano una delle (ben) note varianti del joseki tsuke-nobi giocato contro una pietra in hoshi. Prima quello simile alla variante più comune del joseki (Bianco deve fare qualcosa per proteggere il taglio che segue Nero 11):

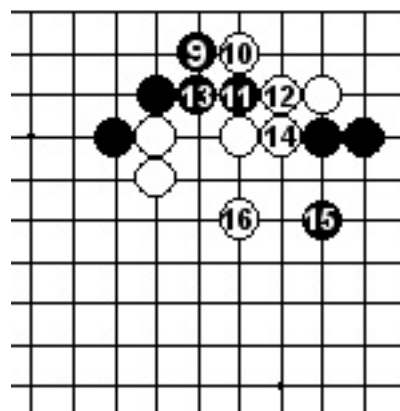


Dia. 10

Quindi l'altra variante simile al joseki tsuke-nobi (dopo Nero deve difendere le sue pietre sul lato destro, e Bianco può attaccare sul lato superiore):

E finalmente il terzo modo che ha Bianco di gestire la nuova mossa di Nero (quello

scelto da Takemiya Sensei) è di "saltare verso il basso" con Bianco 6 nel diagramma seguente.

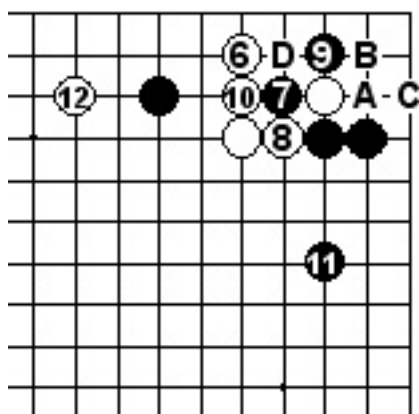


Dia. 11

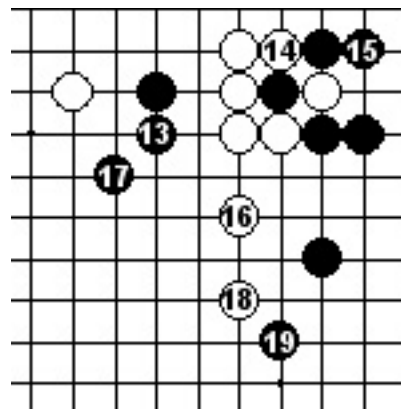
Nero ha scelto di giocare la sequenza forzante da 7 a 10 (7 è un sacrificio): il vantaggio di ciò, a mio modo di vedere, è che Bianco non può fare forma occhi con A dopo Bianco 6 (se Bianco gioca in A dopo Nero 11, Nero B rende C e D miai); lo svantaggio è che le pietre aggiuntive di Bianco 8 e specialmente 10, rendono Bianco forte sull'esterno, e permettono a Bianco di attaccare con 12.

La Vignetta di JoJoGo





Dia. 12



Dia. 13

Questa è la continuazione: Nero 13 è una mossa molto aggressiva e adesso la lotta ha già il gusto del centro partita.

In conclusione: quale delle 3 risposte Bianche scegliere per la mossa inusuale di Nero?

Dipende dall'intero goban, naturalmente, ma a livello locale credo che personalmente sceglierei la seconda, che somiglia al joseki tsuke-nobi, perché mantiene la partita semplice.

Giovanni Pezzino

Una Immagine del Kakomo!

**Un nuovo gioco
all'orizzonte,
per tutti i curiosi
prossimamente
su questa rivista
tutto, ma proprio
tutto su questo
intrigante gioco.**

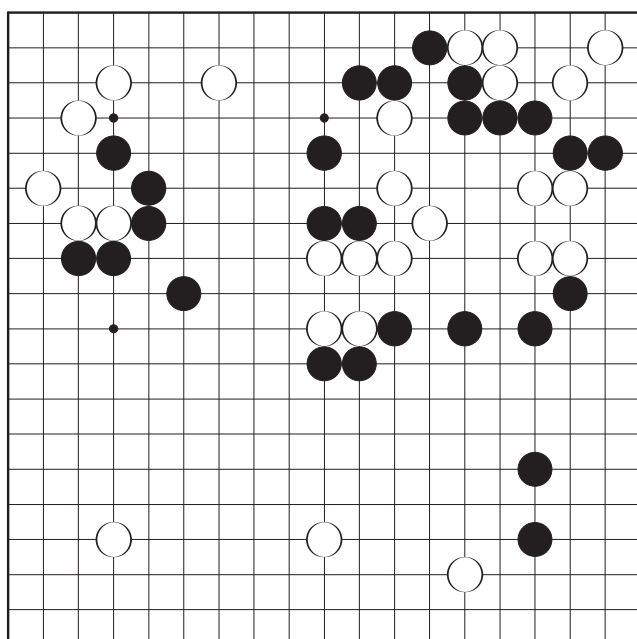


Go Cosmico 2

Sul goban si crea una grandissima energia (influenza) derivante e irradiata dalla forza (thickness).

Il territorio è il risultato finale dell'utilizzo che si fa di questa energia. Il territorio è quantificabile (consiste di punti) e si identifica attraverso la delimitazione di un'area che non si può invadere; determina chi vince la partita. L'energia in sé è poco quantificabile ed è ottenuta attraverso la creazione della forza (thickness), cioè la formazione di un gruppo compatto di pietre non tagliabili. Permette il dominio sull'intero goban e il capovolgimento di fronte nel controllo delle aree che si vengono a creare. Estremizzando un po' il concetto si potrebbe dire che il territorio non è nient'altro che una manifestazione dell'energia prodotta dalla forza, rivolta dall'alto verso il basso.

Chi controlla l'energia derivante dalla forza controlla l'andamento dell'intera partita. Tipicamente la si ottiene in modo naturale nel tentativo di circondare il proprio avversario o circondandolo effettivamente. Vediamo ora un esempio di come usarla al meglio, tratto dal bel sito di un ex insei, Sorin Gherman (<http://www.361points.com>).

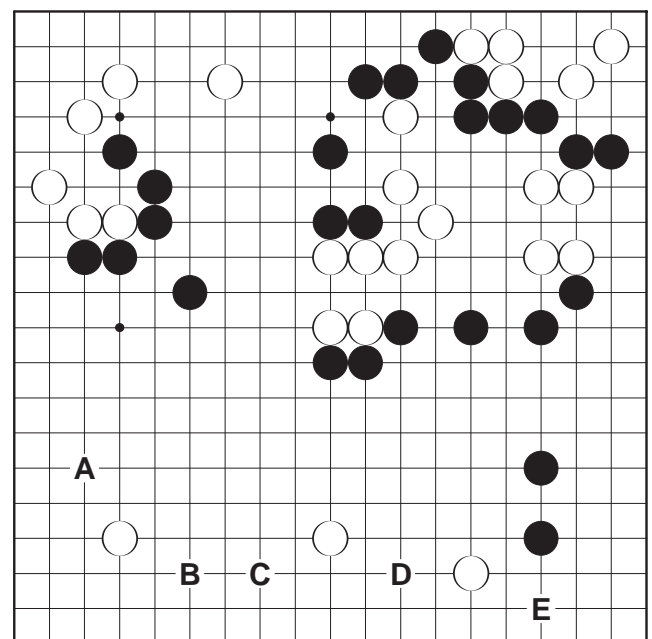


Dia. 1

Tocca al Nero in Dia 1. Pensate prima a dove giochereste senza usare alcun aiuto.

Il Nero ha costruito un po' di forza, la cui energia è orientata verso il lato più in basso inseguendo il gruppo bianco al centro. È arrivato il momento di usarla al meglio. Il gruppo bianco al centro non ha ancora gli occhi in modo definitivo ma non c'è alcun modo di ucciderlo. Il Nero deve, quindi, focalizzare la sua attenzione sul lato più in basso, dove il Bianco è più debole.

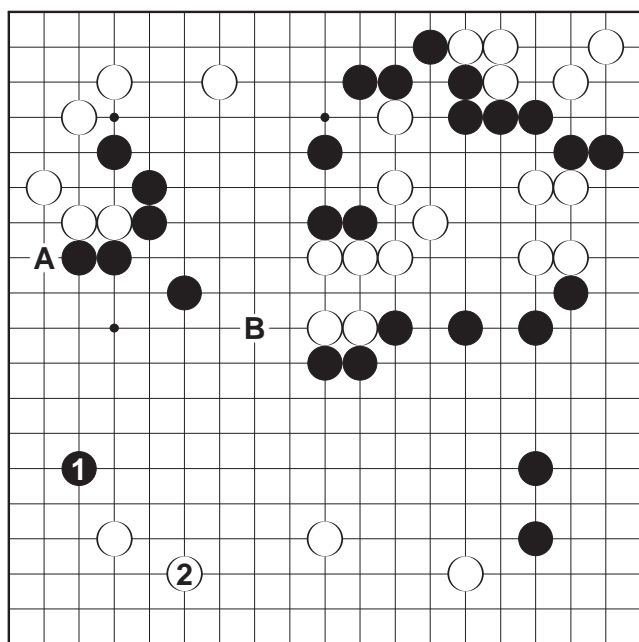
Le scelte possibili vanno da A ad E. Cosa giochereste? (Dia 2)



Dia. 2

Giocare kakari da fuori, Nero 1 in Dia 3, è l'approccio tipico. C'è anche un proverbio che dice: "Approccia lungo il lato più grande". Ci sono parecchie obiezioni a questa mossa:

1. Il lato sinistro del Nero è più piccolo di quello che sembra. Il Bianco ha una grande mossa in A in sente. È aperto dal centro in B, benché B potrebbe essere considerata una mossa sente per il Nero contro il gruppo bianco al centro.

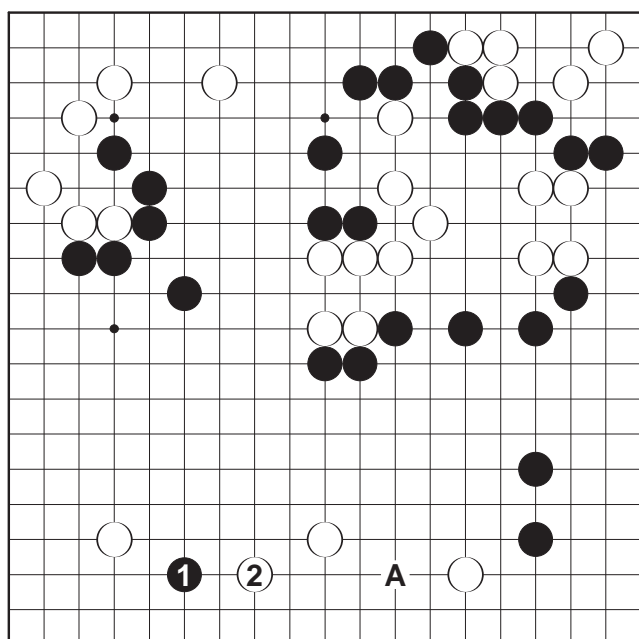


Dia. 3

2. Quando il Bianco risponde in modo tranquillo, 2 in Dia 3, sta rinforzando il suo lato più in basso.

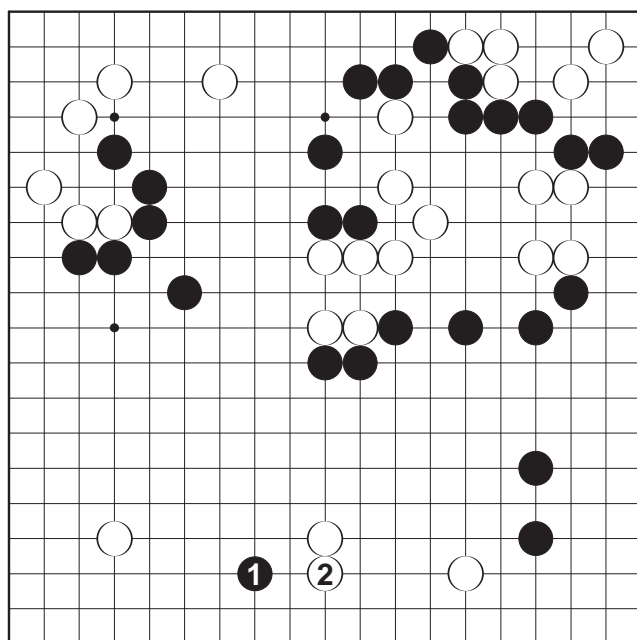
Soprattutto, l'approccio del Nero in Dia 3 non è particolarmente adatto per una ragione. Non ha fatto uso di tutta la forza che aveva a disposizione.

Il kakari all'interno in Dia 4 è più coerente con l'idea di utilizzare la forza costruita.



Dia. 4

Comunque, la risposta al piano in 2 (che altrimenti non è la miglior mossa sul lato più basso) funziona bene per il Bianco: il Nero perde la possibilità di invadere in A, così l'unica cosa che ottiene è la divisione del Bianco in 2 gruppi vivi, non avendo più niente da attaccare sul lato più in basso.



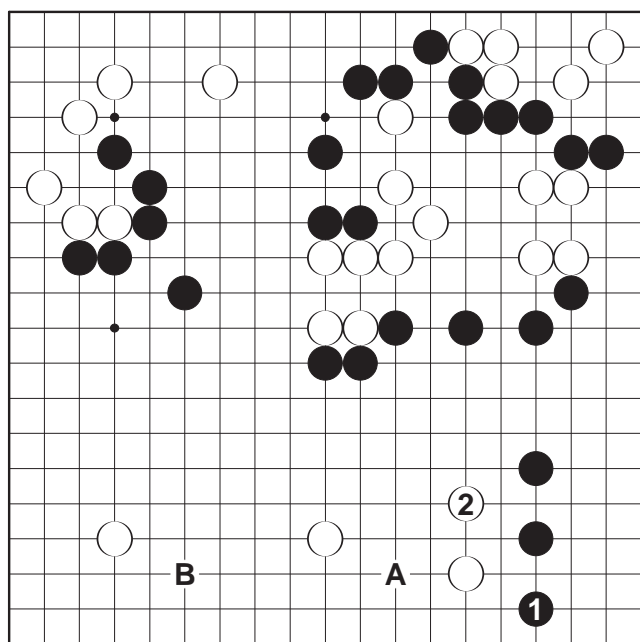
Dia. 5

Nero 1 in Dia 5 è un modo più leggero di invadere il lato più in basso, se paragonato con Dia 4. Tuttavia non funziona bene qui. Il Bianco può difendere semplicemente in 2 in Dia 5. Il risultato è ancora 2 gruppi difficili da attaccare per il Nero, che non ha usato bene la sua forza.

Lo sapevi che...

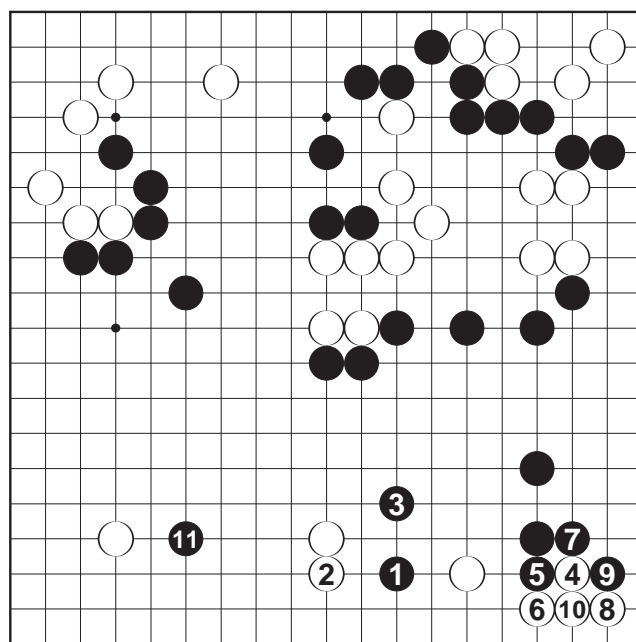
$2.08168199382 \times 10^{170}$

E' il numero di posizioni legali sul goban 19x19 ed è solo 1,196% di tutte le posizioni possibili.



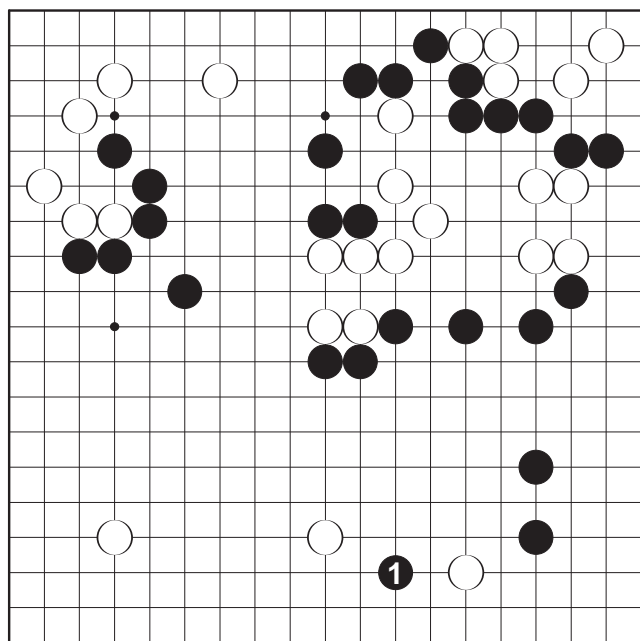
Dia. 6

Chiudere l'angolo destro più in basso con 1 in Dia 6 è la mossa più lenta. Non è decisamente nello spirito di usare la forza per attaccare.



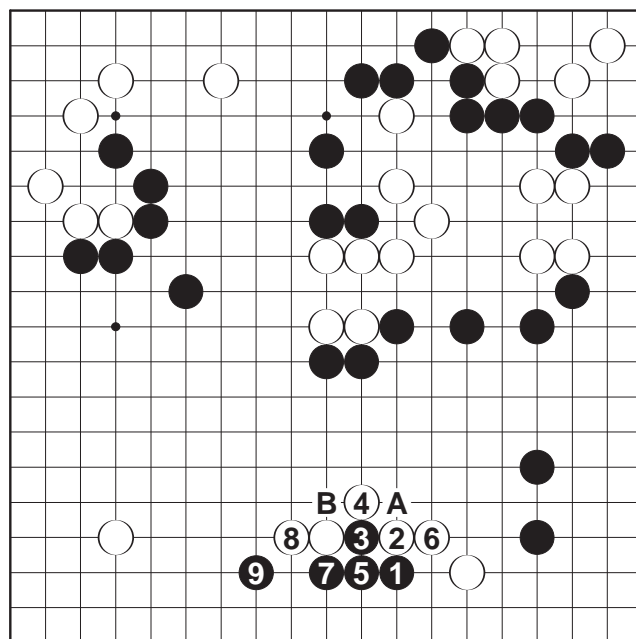
Dia. 8

Il Bianco può farsi furbo e scambiare 2 per 3 in Dia 8 prima di invadere l'angolo in basso a destra con 4 ma con l'energia del Nero rivolta verso il centro, le 2 pietre bianche in mezzo sul lato più in basso sono in pericolo se il Nero gioca il kakari con 11.



Dia. 7

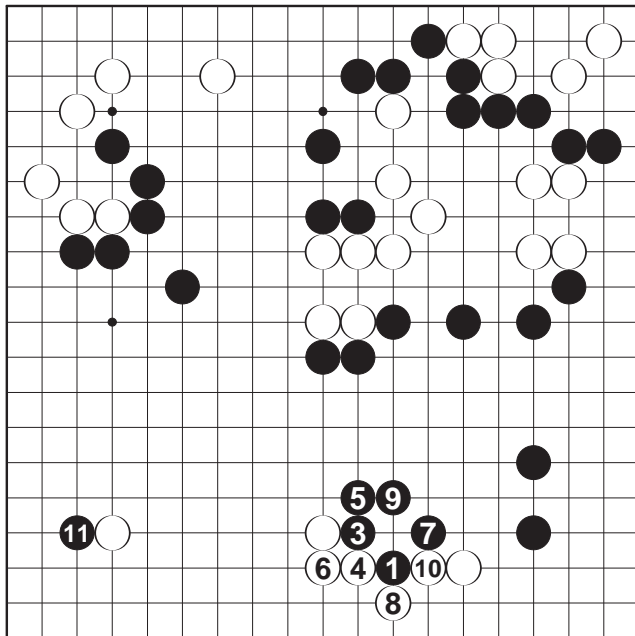
La mossa giusta è invadere in 1 in Dia 7. Il Nero colpisce in mezzo alla posizione del Bianco nel punto dove il Nero ha la massima energia, nell'angolo in basso a destra.



Dia. 9

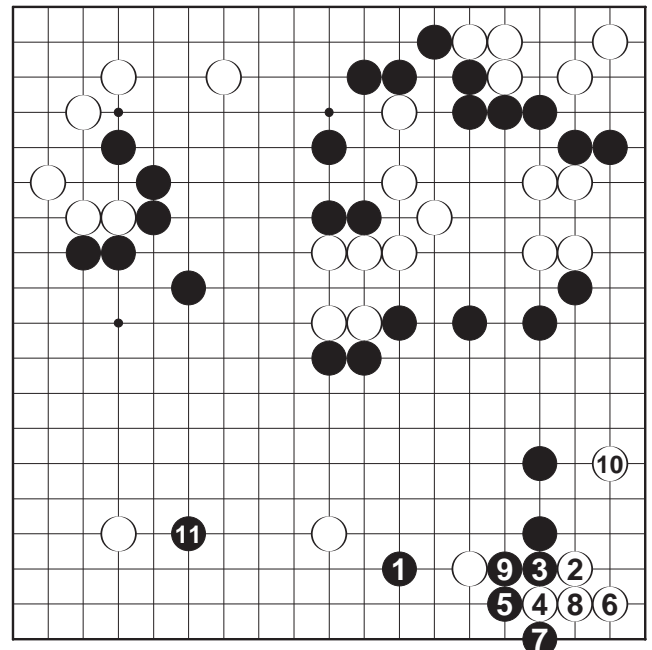
In Dia 9 il Bianco sta mantenendo le sue pietre connesse ma il lato più in basso si sta trasfor-

mando in territorio nero e la posizione del Bianco ha ancora dei punti di taglio in A e B. Inoltre l'energia del Bianco non è effettiva a causa dell'energia del Nero rivolta verso il centro. Il Nero è pertanto soddisfatto della situazione.



Dia. 10

Se il Bianco si connette da sotto in Dia 10, ottiene il territorio sul lato ma il Nero farebbe circa 15 punti di territorio al centro in sente e potrebbe successivamente pensare di ridurre l'angolo in basso a destra del Bianco oppure fare la mossa mostrata in Dia 10 o un'invasione in 3-3. Sarebbero tutte mosse altrettanto efficaci.



Dia. 11

Dia 11 mostra cosa accadrebbe se il Bianco entrasse direttamente nel 3-3 in basso a destra. Il Nero scambia una parte del lato in basso a destra per avere in cambio molta influenza sul lato più in basso e principalmente la maggior parte del lato più in basso viene convertita in territorio nero. Questo è un buono scambio per il Nero. Concludendo, il miglior modo di usare la forza consiste nel dividere e attaccare le pietre del proprio avversario.

Giancarlo Sacchi

La Striscia di JoJoGo - Episodio 8

