

## 3... 2... 1...Go! Ventitreesima puntata

Author : Go

Date : 23 giugno 2014



Come già accennato, in passato vi erano 4 grandi casate di Go: Hayshi, Inoue, Yasui e Honinbo. Di queste solo la casata Honinbo è sopravvissuta durante il ventesimo secolo. Nel 1940, alla morte di Shusai, il titolo ereditario di Honinbo venne ceduto al Nihon Ki-in per farlo diventare un titolo da attribuire al vincitore dell'omonimo torneo.

Difatti, l'Honinbo è il titolo goistico giapponese con più storia alle spalle. Svoltosi per la prima volta 73 anni fa, l'Honinbo tournament paga al vincitore 415000 dollari. Il detentore può essere sfidato solo dal vincitore di numerosi scontri che vengono disputati all'interno di fasi preliminari. Una volta deciso lo sfidante il titolo viene assegnato al meglio delle 7 partite, giocate nell'arco di 2 giorni e con un massimo di 8 ore a testa. Chi si qualifica per la finale viene automaticamente promosso a settimo dan, chi vince il titolo diventa ottavo dan e chi lo difende con successo diventa nono dan.

Successivamente sono nati altri tornei dove potersi guadagnare, oltre ad una cospicua ricompensa in denaro, un titolo. Oggigiorno ci sono 7 titoli principali. Andiamo a scoprire qualcosa di più sugli altri sei.

Il Kisei, il cui nome significa esperto di Go in giapponese, venne istituito nel 1986 dal quotidiano Yomuei Shimbun ed è attualmente il torneo con il maggior premio in denaro. Al vincitore vanno infatti oltre 550000 dollari. La formula del torneo è identica a quella dell'Honinbo tournament.

Nel 1976 il quotidiano Hasai sponsorizzò per la prima volta il Meijin tournament. Questa competizione è aperta a giocatori appartenenti sia al Nihon Ki-in che al Kansai Ki-in. Lo sfidante ogni anno viene deciso all'interno di una lega di 9 goisti. Il vincitore va a giocare per il titolo, mentre gli ultimi 3 classificati escono dalla lega e vengono sostituiti da altrettanti giocatori. Anche in questo caso il tempo limite durante la finale è di 8 ore a testa.

Il Tengen Tournament è invece il torneo più giovane. Dal 1975 ogni anno due giocatori si sfidano per guadagnarsi questo ambito titolo. Le modalità per arrivare alla finale contro il detentore sono sempre le solite, ovvero un torneo preliminare ad eliminazione diretta, mentre la finale è meglio delle 5 partite e non delle 7. Prima della sesta

edizione, il format del Tengen Tournament era diverso. Il detentore non aveva la finale assicurata ed anche lui era quindi costretto ad affrontare ogni 12 mesi il torneo ad eliminazione per dover confermare il titolo.

A differenza che negli altri tornei, per quanto riguarda il Judan Tournament ci sono alcune singolarità durante il torneo preliminare. Invece di essere una fase ad eliminazione diretta, questa è una fase a doppia eliminazione. Se un giocatore perde una partita va a finire nel tabellone dei perdenti. Lo sfidante per il titolo viene deciso da una partita tra il vincitore del tabellone dei perdenti e quello del tabellone dei vincenti. Lo sfidante e il detentore si affrontano poi al meglio delle 5 partite.

Stessa formula per la finale, ma non per il torneo preliminare, è stata adottata anche dagli organizzatori dell'Oza Tournament, nato nel 1953.

L'ultimo titolo importante giapponese è quello detenuto dal vincitore del Gosei Tournament. Il Gosei usa lo stesso format delle altre competizioni, ma con un'importante restrizione. Sebbene il premio monetario sia veramente esiguo (appena 67000), per entrare nel torneo bisogna essere almeno 5dan.

### **Strategia e tattica**

Recentemente ho notato che molti giocatori di Go si trovano in difficoltà a giocare con e contro l'handicap. In questa lezione condividerò alcune strategie che ho appreso nel corso degli anni da pro e dan amatori.

Giocare con l'handicap: fino a 2-3 pietre purtroppo la strategia è simile a quella di una partita normale, l'obiettivo è di perdere meno punti possibile. Con tante pietre di handicap invece le cose cambiano; giocare molto solidi è il principio fondamentale, non bisogna lasciare gruppi deboli per nessun motivo. È importante anche lasciare l'avversario con molti gruppi deboli, quindi mai ignorare le sue mosse facendo tenuki ma mettergli sempre pressione senza strafare. È importante chiudere bene gli angoli! Non vi peritate ad aggiungere una mossa di troppo, se l'avversario è molto più forte di voi riuscirà a rubarveli anche dove non fosse possibile. Nel caso ti ritrovi con un gruppo debole attaccato, potrebbe essere una buona strategia sacrificarlo per rafforzarsi tutto intorno, sempre che l'avversario non abbia già recuperato l'handicap.

Giocare contro l'handicap: Bisogna sempre giocare con questa idea: "Il mio avversario è più debole di me, lo devo sottovalutare ed approfittare dei suoi errori". Questo è un ragionamento che in una partita normale risulterebbe offensivo per l'avversario, ma se stiamo dando molte pietre di handicap ci aspettiamo che sia così. Quindi una cosa molto importante è non sentirsi mai indietro con il punteggio! È una cosa che capita spesso, le pietre sono talmente tante che ci sembra di non avere speranze, ma ti assicuro che dopo 100-150 mosse il vantaggio avversario svanirà e se sarà ancora avanti di qualche decina di punti c'è sempre il fine gioco. Molto importante è usare una strategia basata sull'influenza, quindi evitare il gioco territoriale, poiché questo rafforzerà troppo l'avversario impedendovi di attaccare i suoi gruppi deboli. Lasciate quindi a lui gli angoli e provate a invaderli nello yose, molto spesso riuscirete nell'impresa. Se l'avversario gioca molto solido createvi di proposito gruppi deboli e spingetelo ad attaccarvi, in modo che si scopra, e complicate il gioco ogni volta che si presenti l'opportunità.

Spero che questi consigli siano utili e non banali o scontati. Se pensate che qualcosa che ho detto sia un'eresia (può essere probabile) contestatemi scrivendo alla redazione :)

Ci incontriamo ogni lunedì sera all'[Orzo Bruno](#), e ogni giovedì sera al [Tetraktis](#), sempre dalle 21:30 in poi. Vieni a trovarci!

Se ti è piaciuto l'articolo condividilo con i tuoi amici ed aiutaci a diffondere la nostra passione per il gioco!