

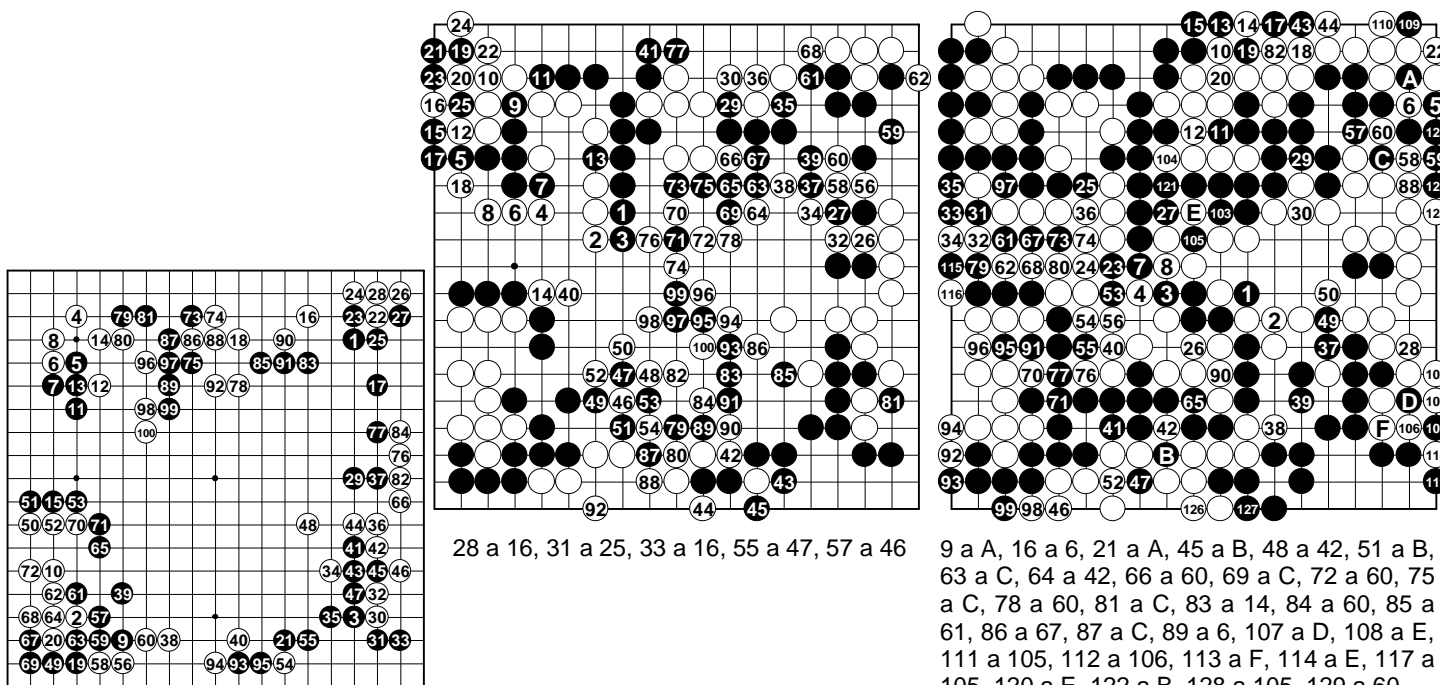
76 a 68, 79 a 59, 82 a 68, 85 a 59, 88 a 68, 91 a 59, 94 a 68

Hur Young Ho 5d (Corea, bianco) contro Wang Le 1d professionista (Cina), finale del 17° Mondiale giovanile. Il coreano aveva perso l'incontro disputato col cinese della fase preliminare, ma si impone di 5 punti nella finale, disputata a Praga il 20 luglio 2000.

Luglio 2001

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	14
9	10	11	12	13	14	21
16	17	18	19	20	21	28
23 / 30	24	25	26	27	28	29

Il russo Alexandr Dinerstein 6d (nero) vince di mezzo punto la partita contro il coreano Lee Hyuk 7d dopo una lunga battaglia a colpi di ko e supera l'ostacolo più alto che lo separava dalla vittoria del weekend tournament all'EGC di Strausberg (6 agosto 2000)



Agosto 2001

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2

Scopo del gioco

La regola della cattura

Gruppi e libertà

Il risultato della partita

Dove giocare

Go Club _____ Contatto _____
 Indirizzo _____ Orari _____

碁

GO

Go è il nome giapponese di un antico gioco asiatico conosciuto in Cina col nome di Weiqi ed in Corea come Baduk. Due giocatori creano sulla tavola strutture viventi che consentono il controllo del territorio. È quindi un gioco di strategia, ma soprattutto una sfida intellettuale ed una sorgente di piacere estetico: pur vantando infatti una storia millenaria il gioco non è stato ancora completamente esplorato a causa della sua complessità e consente grande libertà e creatività.

L'origine del gioco

Il gioco del Weiqi sembra essere nato in Cina 4000 anni fa, collegato ad antiche pratiche divinatorie. Si diffuse fra la classe dei letterati funzionari come gioco di strategia e raffinata metafora dell'equilibrio delle forze naturali. Seguì l'espansione dell'influenza culturale cinese in Asia e giunse in Corea, dove prende il nome di Baduk, ed in Giappone nel VIII secolo, col nome di Go, nome con cui è conosciuto e giocato in Occidente a partire dal XIX secolo.

Nel settembre del 2000 la Federazione inizia a distribuire il suo nuovo volantino. Questa versione rappresenta un significativo miglioramento: contiene una spiegazione dettagliata delle regole e lascia ai Club uno spazio in cui inserire indirizzi e numeri di telefono, un promemoria per le persone che riceveranno il pieghevole. Il volantino è scaricabile dall'area file del sito FIGG www.figg.org/areafile

Settembre 2001

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30