

Il patrimonio dei giocatori

Franco Pratesi

Le considerazioni esposte nel seguito si riferiscono ai giocatori di go, perché in questo ambito sono nate e perché qui le graduatorie dettagliate hanno, caso unico, una diretta utilizzazione nel gioco a handicap. Tuttavia, volendo, non dovrebbe essere difficile estenderle agli scacchi o ad altre attività agonistiche.

La tradizionale classificazione dei giocatori di go, di origine giapponese, sale da 35 kyu a 1 per continuare da 1 dan a 7 o 8, e ricomincia di nuovo con i dan professionisti, che vanno da 1 a 9, come indicato nella prima colonna della Tabella 1. Si tratta di una classificazione con indubbi vantaggi, ormai familiare a tutti i goisti. Operativamente, il sistema permette di compensare in maniera semplice i diversi valori in campo, assegnando una pietra di handicap per ogni unità di differenza di grado. Allo stesso tempo, il sistema è evidentemente più complesso del necessario; difetti sono da considerare l'uso di sezioni diverse di una scala che dovrebbe ragionevolmente essere unica, la sovrapposizione fra i dilettanti più forti e i professionisti più deboli, la minore distanza fra i dan professionisti (tale che le pietre di vantaggio diventano in quel caso circa una ogni tre gradi).

In passato sono esistiti altri sistemi, in genere introdotti empiricamente e con un numero minore di livelli. In particolare, il sistema più usato in Europa fu introdotto da Bruno Rürger nel 1922 e con qualche modico aggiustamento restò in vigore fino agli anni Settanta. Qui utilizzo la versione del 1944, presentata nella seconda colonna della Tabella 1. La sua corrispondenza con il sistema giapponese odierno è comunque da considerarsi approssimata, anche perché la graduatoria giapponese inizialmente presa come base era diversa da questa. Resta valido il fatto che nel sistema tedesco una differenza di due gradi per i giocatori di forza medio-alta corrispondeva a una pietra di handicap. La distanza fra i nove gradi più alti era invece considerata allora uguale a un terzo di pietra, come oggi fra i professionisti.

Oggi, specialmente a livello agonistico elevato, una valida alternativa consiste nell'adozione dei punteggi di merito, del tipo dei valori Elo degli scacchisti. Un sistema del genere, che ho visto applicato

più volte, ha diversi vantaggi fondamentali, come quelli di permettere una valutazione più fine della forza di gioco e di prevedere anche aggiustamenti all'indietro. Quest'ultima è una particolarità che può risultare poco gradita a chi ha faticosamente raggiunto un grado alto, basta pensare al centinaio di 9 dan professionisti che risultano attualmente in Giappone, alcuni dei quali erano forse ai vertici mondiali qualche decennio fa ma non certo oggi.

Tabella 1 – Gradi dei giocatori di go secondo vari sistemi, descritti nel testo.

<i>Giapponese</i>	<i>Tedesco</i>	<i>Complementare</i>	<i>Relativo</i>
9p	1	--	--
8p	2	--	--
7p	3	--	--
6p	4	--	--
5p	5	--	--
4p	6	--	--
3p	7	--	--
2p=8d	8	--	--
1p=7d	9	--	--
6d	10	40	2.50
5d	12	39	2.40
4d	14	38	2.30
3d	16	37	2.20
2d	18	36	2.10
1d	20	35	2.00
1k	22	34	1.90
2k	24	33	1.80
3k	26	32	1.70
4k	28	31	1.60
5k	30	30	1.50
6k	32	29	1.40
7k	34	28	1.30
8k	36	27	1.20
9k	38	26	1.10
10k	40	25	1.00
11k	41	24	0.95
12k	42	23	0.90
13k	43	22	0.85
14k	44	21	0.80
15k	45	20	0.75
16k	46	19	0.70
17k	47	18	0.65

18k	48	17	0.60
19k	49	16	0.55
20k	50	15	0.50
21k	51	14	0.45
22k	52	13	0.40
23k	53	12	0.35
24k	54	11	0.30
25k	55	10	0.25
26k	56	9	0.20
27k	57	8	0.15
28k	58	7	0.10
29k	59	6	0.05
30k	60	5	0.05
31k	60	4	0.05
32k	60	3	0.05
33k	60	2	0.05
34k	60	1	0.05
35k	60	0-1	0.05

Qualsiasi sia il sistema adottato, resterebbe da soddisfare l'esigenza espressa nel titolo di valutare il patrimonio dei giocatori, operazione che i sistemi indicati non permettono in maniera semplice e diretta. I giocatori – in questo caso, di go – possono essere considerati come un fondo monetario. Per contarli, la abituale regola democratica che vede un elettore in ogni cittadino mi sembra poco adatta alla situazione. Fra l'altro, come per gli elettori esiste una soglia di età, così qui dovrebbe esistere una di grado, un livello minimo convenzionale da superare per essere considerati giocatori di go. Non mi sembra però sufficiente neanche uno sbarramento del genere, perché anche i giocatori esperti hanno forza variabile e contribuiscono in maniera assai differente al "patrimonio" complessivo. È come se dovessimo contare monete e banconote di taglio diverso, dove dieci monete da 100 lire equivalgono a una da 1000 e dieci di quest'ultime a una banconota da 10 mila. Servirebbe insomma per i giocatori un sistema che tenesse conto del numero di giocatori e allo stesso tempo della loro forza, sulla base di una equivalenza prefissata fra x principianti e un giocatore di forza x volte maggiore.

Quali e quanti "tagli" usiamo per i giocatori? Alla base bisognerà accettare una convenzione che il giocatore più forte sia conteggiabile come tot principianti assoluti, e si dovrà tener conto dell'esigenza per

una scala conveniente di differenziare anche i valori medi, perché i giocatori agli estremi della scala sono pochi o addirittura, per i livelli massimi, inesistenti in molti paesi.

Vediamo un po' la situazione italiana. Fra i vari episodi che mi sono dispiaciuti in questi tempi di dissidi fra la vecchia federazione FIGG e la nuova associazione AGI c'è stato quello di sentire valutazioni molto diverse dei gruppi di goisti, a seconda della fazione di appartenenza. Così un forte club di una fazione diventa "un paio di giocatori deboli" per l'altra, e viceversa. Invece la forza di un giocatore o di un intero club non può dipendere dall'associazione in cui si riconosce.

Come primo tentativo di soluzione, a me sembrerebbe valido una specie di sistema tedesco rovesciato, o complementare. Il rovesciamento, cioè la sostituzione del grado originario con il suo complemento a 60, è necessario per fare le somme pesate corrispondenti al "patrimonio dei giocatori", scopo che non era certamente quello per il quale il sistema fu introdotto. Allo stesso scopo, potremmo anche usare una più semplice trasformazione del sistema giapponese, come indicato nella colonna terza della Tab. 1, con la scala ancora costruita in modo che un'unità corrisponda esattamente a una pietra di handicap. Ciò non varrebbe per i professionisti, ma in Italia non esistono ancora e nell'attesa posso lasciar vuote le corrispondenti caselle della scala, senza preoccuparmi di suggerire un peso adeguato anche per loro.

La maggior parte dei giocatori italiani si troveranno qui fra 10 e 35. Si può notare la comparsa di equivalenze semplici, facili da ricordare: $30k=5$, $25k=10$, $20k=15$, $15k=20$, $10k=25$, $5k=30$, $1d=35$, $6d=40$. Un'altra considerazione è che alla metà di questa scala troviamo il grado di 10 kyu e possiamo farlo corrispondere, a priori, con la forza media dei giocatori. Fare la somma pesata dei giocatori in questi termini permette già confronti oggettivi fra club o associazioni. Il conteggio di cui sopra porta comunque a un "patrimonio" che può superare di molto il numero effettivo dei giocatori.

Partendo da questo tentativo possiamo cercare di perfezionarlo apportandovi un paio di modifiche. La prima trasforma il sistema in uno "relativo". Si può ottenere un "patrimonio dei giocatori" abbastanza vicino al loro numero effettivo: è sufficiente basarsi sulla forza "media" del giocatore, come detto attorno a 10 kyu, contare per uno tale giocatore e invece contare con termini correttivi minori di uno i giocatori più deboli e maggiori di uno i giocatori più forti. Una graduatoria così modificata è riportata nella quarta e ultima colonna della Tab. 1.

Si può notare in particolare che ho adottato mezzi intervalli della scala in corrispondenza ai gradi con numero più alto di 10 kyu. Ciò non rispecchia più la corrispondenza con le pietre di handicap da concedere all'avversario, però tiene conto del fatto che nell'insieme dei giocatori il superamento di questi gradi avviene in genere in maniera più rapida. Per motivi simili, mi sono permesso di mantenere costante il valore minimo di 0.05 anche per i gradi dei giocatori ancora più deboli, una specie di premio di ingresso nella graduatoria, assorbito dopo i primi progressi. Come nel caso precedente, anche qui si possono osservare una serie di "equivalenze" semplici, utili per ricordare la progressione dei gradi: $30k=0.05$, $25k=0.25$, $20k=0.5$, $15k=0.75$, $10k=1$, $5k=1.5$, $1d=2$, $6d=2.5$.

Volendo un esempio di applicazione si può calcolare il "patrimonio" dei soci dell'AGI, prendendo dal sito Internet dell'associazione i dati relativi al novembre 1999. Il risultato – qui riportato nella Tab. 2 – mi ha convinto della validità del tentativo. I giocatori dell'epoca erano complessivamente 80, il loro "patrimonio" totale è risultato 83.35, quindi molto vicino al numero effettivo. Possiamo notare e interpretare le principali "deviazioni", dovute ad aggiustamenti interni. Per esempio, la penalizzazione dei fiorentini (che in dieci si vedono inaspettatamente scavalcati dai quattro padovani) è dovuta al loro recente inserimento nelle graduatorie goistiche nazionale ed europea; se si rivalutasse oggi, la situazione risulterebbe già più omogenea. Prendendo i valori a fine marzo (dal sito Internet del club), senza correzioni, si arriverebbe a 30 giocatori con "patrimonio" 12.45, quindi un club fra i più forti d'Italia, anche se la distanza da Milano (e dalle grandi città dell'Europa centro-settentrionale) resta astronomica.

Tabella 2 – Applicazione del sistema "relativo" ai giocatori AGI - Novembre 1999.

<i>Città</i>	<i>Numero di soci</i>	<i>Patrimonio</i>
Milano	18	22.25
Roma	13	15.65
Varese	15	14.65
Napoli	10	12.00
Padova	4	4.35
Firenze	10	3.55
Bologna	2	2.00
Parma	1	1.40
Bari	1	0.80

Genova	1	0.50
Torino	1	0.20
Trieste	1	0.10
Ascona	1	2.00
Chevilly	1	2.00
Stoccolma	1	1.90
<i>Totale</i>	<i>80</i>	<i>83.35</i>

Per un'estensione alla situazione italiana complessiva, si dovrebbe prendere in considerazione anche e soprattutto la classifica della FIGG, la federazione madre. In quel caso, tuttavia, prima di applicare qualsiasi metodo di valutazione ai soci dovrebbero essere rivisti i criteri di inserimento – e di cancellazione – nella classifica federale, ma ciò andrebbe oltre il compito prefissato di trovare un criterio di valutazione semplice per il patrimonio dei giocatori.