



NERO SU BIANCO



**ORGANO UFFICIALE
DELLA F.N.G.O.**

Othello News - Il Giornale dell'Othello

Supplemento a CSI Genova Notizie Anno II n.

Periodico Sportivo, Educativo del Comitato Provinciale di Genova del CSI

Redazione - Amministrazione - Pubblicità: Via XII Ottobre 14 - 16100 Genova.

Direttore Responsabile Franco Ricciardi; Direttore esecutivo: **Roberto Sperandio**.

In redazione: Alessandro Tucci, Paolo Fasce, Beppi Menozzi, Alberto Viviani, Gianni Cottogni, Gianfranco Buccoliero, Andrea Mutti, Mauro Brienza, Antonietta Seminaroti e Marc Tastet.

Editore CSI Comit. Prov. Di Genova.

Spedizione in A.P. 45% - Art.2 comma 20/b - Legge 662/96 - Genova

Aut. Trib GE 45/96 del 15/11/96

MattellOthiamoci DIC 96 - AGO 97



**GRAND PRIX
ITALIANO**

**COMMENTI DI
PARTITE**

**NOTIZIE DAL MONDO
LUDICO**

**OPEN
INTERNAZIONALI**

ARTICOLI TECNICI

RATING F.N.G.O.

SOMMARIO

Prima parte: GPI e GPE

- Pag. 1 Copertina
- Pag. 2 Lettera della redazione
- Pag. 3 Gran Prix Italiano
ROMA
MILANO
- Pag. 4 Gran Prix Italiano
TORINO
- Pag. 5 Grand Prix Italiano
TORRE DEL GRECO
FIRENZE
- Pag. 6 Gran Prix Europeo
GENOVA
- Pag. 7 Appello ai programmatori
- Pag. 8 Classifica finale G.P.I.
- Pag. 9 G.P. Europeo Bruxelles
- Pag. 10 G.P. Europeo Parigi

Seconda parte: articoli tecnici e, partite commentate e cronache

- Pag. 12 Partite commentate - Genova
Finale 1/2 posto
Castellano - Menozzi
Viviani - Barnaba
- Pag. 16 L'angolo dei principianti
- Pag. 19 Catenaccio
- Pag. 22 Politica della F.N.G.O.
- Pag. 22 Regolamento
- Pag. 26 Torneo a tappe Labyrinth
Campionato Regionale della Liguria
- Pag. 27 L'Othello su Internet
- Pag. 28 Giocatore dell'anno 1996
Campionato Reg.le del Lazio
- Pag. 29 Torneo a coppie miste - GE
- Pag. 30 Pasqua dello sportivo
- Pag. 31 Rating FNGO
- Pag. 32 Grand Prix Europeo

Othello® è distribuito in Italia da Mattel s.r.l. Othello® è un marchio registrato, © 1973 Tsukuda Original Co. Ltd., licenza concessa in esclusiva da Aniar Co.

LA REDAZIONE

Sin da qualche tempo fa volevamo prendere in mano il giornale della **Federazione Nazionale Gioco Othello**, questo perché abbiamo sempre avuto una forte passione per le pedine bianche e nere. Lo scopo principale è quello di riportare fedelmente l'andamento dei tornei che interessano ai giocatori italiani; di commentare diverse partite per ogni numero del giornale, anche se non sono degli incontri ad alto tasso tecnico (per questo contiamo molto sulla collaborazione di tutti ...maestri e non), di inserire nel giornale delle simpatiche vignette che possano farci rimanere sempre con il sorriso sulle labbra.

Cercheremo quindi di fare un giornalino che possa riassumere tutte le attività svolte dai vari comitati regionali, di creare un punto di riferimento che col tempo possa coinvolgere sempre più persone.

Per far ciò, siamo consapevoli del fatto che dobbiamo essere pronti a ricevere consigli e proposte da chiunque voglia cooperare, affinché il nostro giornale cresca non solo di pagine, ma anche di contenuti.

Siamo sicuri del fatto che il passaggio di consegna tra **Clementoni** e la **Mattel** possa solo far bene all'Othello italiano che sta vivendo un momento non facile.

E se voi vedete **Nero su Bianco** non vi rimane che **'MattellOtharvi'**.

Concludiamo col ringraziare coloro che hanno contribuito alla nascita del Primo Numero :

- Alberto Viviani, Marc Tastet, Gianfranco Buccoliero, Gianni Cottogni, Mauro Brienza, Paolo Fasce, Andrea Mutti e Beppi Menozzi che hanno contribuito a scrivere gli articoli dei tornei.
- Un ringraziamento speciale a Fabio Natalini che ha fornito diverse apparecchiature informatiche e ad Antonietta Seminaroti per la satira fumettistica.

Vi auguriamo buona lettura e cogliamo l'occasione per darvi appuntamento al prossimo numero.

Alessandro Tucci & Roberto Sperandio



EDIZIONE 1996/97 DEL GRAND PRIX ITALIANO:

XII° ROMA OPEN 8 DICEMBRE 1996

"...A volte ritornano e altre volte aspettano..."

Numerica - Quattordici partecipanti al torneo che riapre il Gran Prix Italiano, non molti, ma sicuramente buoni. Da sottolineare il rientro dopo circa quattro anni di non gioco di uno dei grandi giocatori italiani di tutti i tempi: **Augusto Brusca**. Sicuramente il "ritorno" di Augusto sulle scacchiere non fa che bene all'Italia othellistica, sia perché manca (dopo l'inattività di Francesco Marconi) un giocatore simbolo e sia perché Brusca rimane uno dei giocatori più validi tecnicamente. Ma Augusto non è il solo a ritornare, qualche mese fa è rientrato prepotentemente **Mauro Perotti** arrivando in finale nel **Gran Maestro** e in questo Roma Open anche Alessandro Maccheroni, Damiano Sperandio e Mauro Brienza sono rientrati in scena dopo quasi un anno di passività. Qualcuno si chiederà "e **Marconi**"? ...è sparito per sempre? ... proviamo a chiamarlo. Forse sta sull'orlo del rie...nt...Pronto Francy? Pronto? ... tu tu, tu tu... Cronaca - Nel primo turno Tucci preferiva percorrere strade sconosciute sulla barca a vela di Romano arrivando in centro partita in parità. Ma nel finale perde più volte la strada della vittoria fino a sbagliare completamente un attacco a otto mosse dalla fine, Benedetto prende i due punti e ringrazia. Nel secondo turno Donato Barnaba preferisce il Bufalo alla sua solita Tanida che prende impreparato Romano, il vantaggio costruito nell'aperta e mantenuto nel centro partita, non viene sciupato nel finale. Il terzo turno inizia ad essere interessante: Brusca gioca una buona variante del serpente contro R. Sperandio che mantiene il centro del gioco a scapito di un

grosso numero di pedine. Augusto, dopo una ventina di mosse, ha la possibilità di fare un attacco sui bordi molto forte ma preferisce rimanere al centro della scacchiera cosicché perde il vantaggio dell'apertura. Nel centro partita risorge Roberto che riesce a vincere con un buon margine. Nel quarto turno si affrontano i capilista Barnaba e Sperandio. Per Roberto le cose si invertono rispetto alla partita precedente e dopo una buona apertura "allenta la presa" sbagliando una "forzatura" sul bordo (31.h4 non buona perché dopo 32.h5, 33.h2 il bianco può andare nella casa "e3" senza problemi, la migliore sequenza era 31.h5, 32.e3, 33.h4, 34.h7, 35.c7 con il nero che ottiene una diagonale che non concede "tempi di gioco" sui bordi per il bianco). Barnaba mantiene un buon gioco fino alla fine non concedendo repliche "nere". Nel quinto turno Romano prova ancora la barca a vela contro R. Sperandio uscendo dai canoni abituali. La nuova sequenza spinge il bianco su un bordo sbilanciandolo ma nonostante ciò può "controllare" il gioco nel centropartita. Si arriva nel finale con il bianco in netto vantaggio cosicché Roberto si aggiudica la partita. Nel frattempo Donato Barnaba ha vinto largamente con Pierluigi Stanzione e conduce a punteggio pieno. Nel Sesto turno Augusto Brusca affronta proprio il primo in classifica in una partita molto emozionante: dopo l'apertura tigre si arriva in parità nel contropartita con Augusto che deve "spendere" molto tempo per trovare una strada vincente ... È una di quelle situazioni in cui il nero ha molte scelte, ma non penso ci sia una sequenza vincente. La partita termina con la vittoria di misura di Donato pur non giocando un buon finale. Nell'ultimo turno succede l'imprevedibile: infatti Donato viene fermato da un buon ritorno di Andrea Silvola mentre R. Sperandio "crolla" proprio alla

fine cedendo contro Alessandro Maccheroni.

La classifica finale vede il meritato successo di **Donato Barnaba** che ritorna a buoni livelli dopo una brutta figura all'ultimo Gran Maestro; secondo Roberto Sperandio e terzo Benedetto Romano. Buon rientro di Augusto Brusca con un quinto posto e deludenti prestazioni da parte di Tucci Alessandro e Sperandio Damiano. Stanzione ci è sembrato stanco mentre Luigi Lamberti ha disputato con Alessandro Maccheroni un buon torneo. Non mi rimane che fare i saluti, arrivederci al prossimo anno!

Di Roberto Sperandio

Classifica finale

Pos	Nome Giocatore	Punti
1.	Barnaba Donato	12pts
2.	Sperandio Roberto	10pts
3.	Romano Benedetto	10pts
4.	Silvola Andrea	10pts
5.	Brusca Augusto	8pts
6.	Maccheroni Alessandro	8pts
7.	Perotti Mauro	8pts
8.	Vecchi Elisabetta	8pts
9.	Stanzione Pierluigi	6pts
10.	Lamberti Luigi	6pts
11.	Tucci Alessandro	4pts
12.	Fasce Paolo	4pts
13.	Sperandio Damiano	4pts
14.	Brienza Mauro	0pts

XII Open di Milano (08/02/97)

È successo di tutto in questo torneo; primo perché i giocatori che venivano con il volo Roma-Milano si sono presentati in notevolissimo ritardo poiché l'aeroporto di Linate era chiuso per nebbia, secondo perché era la prima volta che in un fine settimana si giocavano due tappe del grand prix italiano in due città diverse. Per motivi organizzativi

la data dell'Open di Milano è slittata giorno dopo giorno sino a combaciare con quella di Torino. Donato Barnaba, presidente del comitato Lombardo, ha pensato bene di ricorrere a questa idea cercando di richiamare più giocatori possibili visto il fatto che le spese di trasferta si sarebbero ridotte di molto (...per il popolo Othellista non è cosa da sottovalutare, in futuro si potrebbe ricorrere ancora a questa soluzione che ne pensate?).

Andiamo alla cronaca. Soltanto otto erano i partecipanti (numero minimo per effettuare una prova del Grand Prix Italiano), ma anche se pochi, molto agguerriti.

Aveva la meglio **Roberto Sperandio** che completava il torneo con sette vittorie su sette partite alcune delle quali con Benedetto Romano e Donato Barnaba. Buona anche la prova del campano di San Sebastiano al Vesuvio che terminava con 6 vittorie su sette. Piazza d'onore a **Pierluigi Stanzione** che oltre al terzo posto ha messo in serie difficoltà anche il vincitore del torneo che lo ha definito *'Mina vagante delle tappe del Grand Prix Italiano'*. Sotto tono il vincitore del Roma Open Donato Barnaba giunto quarto che ha risentito degli sforzi impiegati per organizzare al meglio il torneo. Quinta Elisabetta Vecchi e a seguire Luca Colao, il sempre più incostante Alessandro Tucci ed infine il simpatico Roberto Fanello che ha ceduto a tal punto da non presentarsi il giorno dopo a Torino. Appena terminato il torneo e dopo aver fatto le relative premiazioni grazie all'aiuto dei padroni di casa Luca Colao e Roberto Fanello la maggior parte dei partecipanti è arrivata in tempo alla stazione dei treni per proseguire verso Torino... che vita fanno questi othellisti, una valigia, un biglietto e sempre con loro un'othelliera.

Di A. Tucci e R. Sperandio

Classifica finale

Pos	Nome Giocatore	Punti
1	R.Sperandio	14
2	B.Romano	12
3	P.Stanzione	10
5	E.Vecchi	6
4	D.Barnaba	6
6	L.Colao	4
7	A.Tucci	4
8	R.Fanello	0

Torneo Città di Torino (9/2/1997)

Il Torneo "Città di Torino" si dimostra, al solito, foriero di nuovi campioni: dopo Mauro Perotti, Luigi Puzzo, Donato Barnaba, Francesco Marconi e Gianfranco Buccoliero, questa volta è il turno di **Benedetto Romano** che si aggiudica il trofeo che in sette edizioni ha visto sei campioni differenti, l'unico ad aggiudicarsi per due volte il titolo è stato Donato Barnaba che anche questa volta non ha demeritato, ma procediamo con ordine.

Era una stupenda giornata d'inizio febbraio la temperatura si aggirava sui 12° C ed il terreno... ehm, il luogo era in perfette condizioni. L'**Istituto San Luigi** che ci ha ospitato, dista solo una decina di minuti dalla stazione principale di Torino (Porta Nuova n.d.r.), purtroppo però un improvviso sciopero dei treni fa in modo che i volenterosi girovaghi othellisti debbano arrivare la sera prima nella capitale sabauda. La competizione inizia alle 9.30, tempo di riflessione 25 minuti: nel primo turno iniziano le sorprese il futuro campione Benedetto Romano si arrende per un soffio (31-33) ad Elisabetta Vecchi. Grande prestazione dei torinesi che - orfani di un **Gianfranco Buccoliero** veramente fuori forma (si sarà adagiato dopo il titolo di **Maestro?**) - hanno portato ben due di loro a giocare in seconda scacchiera (**Antonello Ronca** e

Gianni Cottogni) ed addirittura quest'ultimo a giocare in prima scacchiera con il "mostro sacro" Donato Barnaba che per l'occasione sfoggiava un bellissimo orologio di riflessione digitale al quarzo. Insomma sulle partite non sono di sicuro la persona più adatta per parlare, posso solo dire che dopo la sconfitta iniziale Benedetto Romano riusciva a inanellare ben cinque vittorie di fila e la sesta gli permetteva di battere Donato Barnaba, raggiungerlo in vetta alla classifica e superarlo per merito del Buholz.

Les jeux sont fait.

Possiamo concludere con una riflessione: se ancora non avete vinto questo torneo cercate di partecipare il prossimo anno è molto probabile che i prossimi campioni sarete proprio voi!

Vi voglio lasciare ricordandovi che l'appuntamento è per il 1998 e chissà che - oltre al Torneo Città di Torino - quest'anno così importante per la prima Capitale d'Italia (c'è anche l'ostensione della **Santa Sindone** n.d.r.) non possa portare anche l'organizzazione **del Campionato Italiano**. Tutti i piemontesi - e non solo loro - se lo augurano.

[NdR Gianfranco Buccoliero con questo torneo si laurea **Maestro**; a lui e al Comitato Piemonte, i migliori complimenti da parte di tutta la FNGO].

[NdR Il CR del Piemonte organizzerà i **XXII Campionati Italiani Assoluti** e i **XII Campionati italiani di Categoria** nel settembre del 1998].

Di Gianni Cottogni

Gianfranco Buccoliero.



Classifica finale

Pos	Nome Giocatore	Punti
1	Romano Benedetto	12
2	Tucci Alessandro	10
3	Barnaba Donato	10
4	Stanzione Pierluigi	10
5	Sperandio Roberto	10
6	Bianchi Paolo	8
7	Trevisson Silvia	8
8	Fossani Giovanni	8
9	Fasce Paolo	7
10	Cottogni Gianni	7
11	Pili Gianluigi	7
12	Vecchi Elisabetta	6
13	Buccoliero GF.	6
14	Ronca Antonello	6
15	Martis Stefano	5
16	Bondanza Lisa	4
17	Rosi Lydia	2

X Open Torre del Greco (16/03/97)

Erano 14 i partecipanti di questa quarta tappa del Grand Prix Italiano. Oltre ai padroni di casa Romano, Stanzione, Lamberti e via via tutti gli altri campani completavano la rosa Tucci, Vecchi, Damiano e **Roberto Sperandio** da Roma; Barnaba da Milano e il Presidente Fasce da Genova.

Nel primo turno Alessandro Tucci veniva sconfitto da Romano mentre Stanzione riusciva nel colpaccio battendo Barnaba dopo un'entusiasmante partita.

Nel secondo turno Damiano rimaneva con sette pedine alla fine della partita contro il cugino Roberto. Romano stravincedeva contro Fasce e Tucci subiva ancora da De Gregorio che tornava sulle othelliere dopo più di un anno di inattività. Nel Terzo turno lo scontro decisivo del torneo, Sperandio R. sorprende Romano in apertura e non aveva problemi a portare a casa i due punti. Elisabetta Vecchi iniziava a prendere giri e dopo aver battuto Castaldo e Lamberti si imponeva di misura su Stanzione. Nel quarto turno Romano aveva la meglio su Stanzione, Barnaba

sudava non poco per vincere contro Damiano Sperandio anche Roberto Sperandio dopo un errore di centropartita doveva stringere i denti per aggiudicarsi la vittoria contro Elisabetta Vecchi. Nel quinto turno Roberto andava in fuga dopo aver battuto anche Barnaba, Romano seguiva a due punti. Nel sesto turno Damiano batteva Elisabetta Vecchi, Roberto aveva la meglio contro Fasce, Stanzione strapazzava uno svogliato Tucci e Romano buttava una buona parita nelle ultime mosse contro Barnaba.

Nell'ultimo turno, Stanzione non riusciva a fermare R. Sperandio che si aggiudicava la prova del grand prix a punteggio pieno, con Romano e Barnaba a quattro punti. Buona prova di **Fasce neo Maestro** e di Sperandio Damiano che tornava dopo giorni... mesi di passività. Da sottolineare il rientro di Luigi Lamberti e Maurizio Castaldo che negli ultimi tornei nazionali si sono visti poco. Auguro buona fortuna all'esordiente Luca Scarpellino che è riuscito a prendere anche due punti...

Di R. Sperandio

Classifica finale

Pos	Nome Giocatore	Punti
1	R.Sperandio	14
2	B.Romano	10
3	D.Barnaba	10
4	P.Fasce	8
5	D.Sperandio	8
6	A.Tucci	8
7	P.Stanzione	6
8	E.Vecchi	6
9	G.Iovine	6
10	E.De Gregorio	6
11	L.Lamberti	6
12	M.Castaldo	6
13	A.Pirone	2
14	L.Scarpellino	2

Open di Firenze (20/04/97)

È stata una domenica piovosa quella dell'Open di Firenze di

quest'anno, accompagnata da una serie di imprevisti che hanno messo in difficoltà anche l'organizzatore, il simpatico **Michele Comerci**.

Eravamo in undici con solo quattro orologi cosicché l'ultima scacchiera di ogni turno giocava senza. Si attendeva anche la presenza di Benedetto Romano in corsa alla vittoria del Grand Prix insieme a Donato Barnaba e Roberto Sperandio. Quest'ultimo, non in ottime condizioni, faticava non poco per racimolare un buon piazzamento. Tra l'altro Michele Comerci si è distinto per aver pareggiato con Roberto e per aver concluso in quarta posizione.

Il buon Alessandro Tucci era in giornata positiva, ed insieme a Barnaba lottava per la conquista della piazza d'onore. Roberto Sperandio ha perso con Donato ciccando la vittoria a cinque mosse dalla fine mentre ha prevalso contro l'amico Alessandro.

Quindi *l'ingegnere*, così è chiamato nel mondo dell'othello romano **Alessandro Tucci**, si ritrovava contro **Donato Barnaba** a fare la partita del torneo.

Già nell'open di Torino aveva avuto la possibilità di vincere un Open del Grand Prix Italiano, ma scipò tutto nella partita decisiva contro Benedetto Romano. Alessandro, questa volta riesce seppur a fatica, a vincere la partita contro Donato ma ciò non è sufficiente per aggiudicarsi la prima posizione visto che Barnaba ha concluso con un miglior scarto punti. Dopo il milanese e l'ing. Tucci si piazzava Sperandio con Comerci, Menozzi, Stanzione e via via tutti gli altri.

Complimenti a Donato che con questa vittoria accorcia le distanze da Sperandio per la vittoria del Grand Prix... tutto è rimandato.

Di Roberto Sperandio

Classifica finale:

Pos	Nome Giocatore	Punti
1	D.Barnaba	12
2	A.Tucci	12
3	R.Sperandio	9
4	M.Comerci	9
5	G.Menozzi	8
6	P.Stanzione	8
7	P.Fasce	8
8	F.Corradi	6
9	D.Bersaglieri	6
10	F.Martini	4
11	P.Chiarugi	2

**VII Torneo
"Città di Genova"
Internazionali d'Italia**

Di Paolo Fasce

Il *Grand Prix Italiano* quest'anno si è concluso con il torneo di Genova che ha avuto per la prima volta l'onore di essere anche la terza tappa del *Grand Prix Europeo* e quindi il 24/25 Maggio i migliori othellisti del Vecchio continente si sono dati appuntamento nella città della lanterna. Il torneo è stato diretto, oltre che dal sottoscritto, dall'esperto **Stefano Iacono** e da Beppi Menozzi. Elevata la qualità dei presenti, purtroppo però non moltissimi i partecipanti, solo 21 di cui tre stranieri.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	56	57	31	15	30	28	33	51
2	27	41	21	14	13	32	50	52
3	19	20	2	3	4	11	12	47
4	24	8	1			5	10	48
5	22	17	16			39	29	42
6	25	26	9	6	7	35	44	49
7	54	40	23	18	38	34	45	60
8	53	55	46	36	43	37	58	59

R. Sperandio 32 - 32 A. Viviani

Peccato per l'assenza di quei 5-6 genovesi (Paolo, Silvia, Marco,

Andrea...) e 3-4 non genovesi (Michele! Roberto! Gianfranco! Gianni!) impegnati per vari motivi sul fronte lavorativo e di studio, ma lieta la conclusione, almeno per gli italiani, visto che il *Gran Maestro Roberto Sperandio* si aggiudica in un sol giorno il Grand Prix Italiano (per la seconda volta consecutiva) e il torneo di Genova, dopo una entusiasmante finale contro l'ottimo **Marc Tastet** che si deve accontentare della piazza d'onore e della momentanea vetta del Grand Prix Europeo (ma sono portato a credere che quei punti gli saranno preziosi per la vittoria finale). Data la gran mole di lavoro che il sottoscritto ha fatto per la promozione dell'evento, non sono molto soddisfatto del numero di stranieri presenti, e vista la scelta della sede (nord Italia) e il paziente lavoro di presenza di italiani nelle gare del Grand Prix Europeo (grazie ad Elisabetta Vecchi che è andata in Danimarca e alla squadra mandata in Belgio l'anno scorso) speravo in un risultato quantitativamente migliore (non si contano le spedizioni di materiale turistico ai migliori othellisti europei, e il tam tam su Internet che ha portato il solo "zardoz"). Poco male, il tempo lavorerò per noi.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	60	30	12	11	10	47	48	54
2	23	53	13	9	15	56	57	49
3	21	8	3	4	14	16	17	18
4	32	19	5			6	26	31
5	20	22	7			1	29	44
6	33	45	24	2	25	35	28	37
7	59	46	36	27	40	34	55	52
8	58	43	42	41	38	39	50	51

B. Andriani 37 - 27 P. Fasce

Ottima la prestazione dei genovesi, dovrei dire dei liguri in generale. Per dimostrare che la nostra scuola è ormai matura, sia io che **Giorgio Castellano** ci siamo permessi di battere il **Campione Ligure**, il Maestro **Beppi Menozzi**, negli ultimi due turni, escludendolo dalla finalina

per il 3° e 4° posto. Più che soddisfacente la prestazione del Presidente che batte o pareggia con numerosi maestri, ivi compreso Donato Barnaba (per la prima volta!) e, sempre per escludere il povero Beppi dalla finale, snobba un finale vincente con il franco-malgascio **Bintsa Andriani**.

Stupefacente, ma c'era da attenderselo pur non in queste proporzioni, la prestazione di **Alberto Viviani** che battendo i Maestri Romano, Barnaba, Tucci, Stanzione, Vecchi e Fasce e pattando con Sperandio (buttando pure la vittoria), raggiunge di colpo i 1352 punti nella Classifica Italiana. Forse Alberto sarà il primo giocatore che da instabile si troverà ad essere Maestro, senza passare dalla categoria (in realtà diverrà A1 al prossimo torneo, ma chissà quando lo rivedremo in Italia?). Notevole passo avanti anche di Giorgio Castellano che coi suoi 1296 punti è oggi A2, ma direi matematicamente Maestro (quindi è il favorito ai Campionati Italiani di Categoria che si terranno a Roma il prossimo Settembre). Note liete anche per l'othellismo rosa: **Daniela Bersaglieri** è oggi Categoria A.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	53	54	55	56	42	49	48	60
2	35	52	26	28	27	43	58	38
3	34	17	5	12	29	25	30	33
4	21	14	13			8	6	31
5	24	16	10			1	19	32
6	23	39	7	4	3	2	15	37
7	59	46	18	11	9	40	47	36
8	57	44	41	20	45	22	51	50

Viviani 43 - 21 Romano

Ottima l'esperienza fatta usando il programma di accoppiamenti francese PAPP. Oltre ad essere aderente agli standard del Grand Prix Europeo, ha permesso l'inserimento in corso di torneo di un giocatore, il buon **David John Summers** (zardoz

sull'Internet Othello Server), che persosi tra i vicoli il Sabato mattina, è entrato al 4° turno. Ritirati dopo la prima giornata Traverso, l'esordiente Sandra Cambrea e un **Guido Michelotti** in forma (7 punti su 7 gare). Deludente la prestazione del detentore del titolo, il Maestro Pierluigi Stanzione (unico ad essersi aggiudicato il torneo per ben due volte), gioca buone partite, perdendosi in finali disastrosi.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	48	27	26	15	46	18	30	47
2	49	45	14	10	11	19	42	53
3	52	12	7	9	2	17	25	54
4	41	13	1			16	24	32
5	31	20	6			5	22	34
6	50	29	8	23	4	3	33	55
7	60	51	39	36	21	28	40	58
8	56	57	38	59	37	35	44	43

R. Sperandio 28 - 36 M. Tastet

A latere del torneo non possiamo dimenticare le numerose iniziative promosse dal Comitato della Liguria. Oltre ai biglietti gratuiti per l'Acquario di Genova, si è anche giocato a.... Othello! Molti tra gli esclusi alla finale e finalina hanno gareggiato contro **Sensei**, un programma che offre dei finali da risolvere, tanto più difficili, tanto più quelli precedenti sono stati risolti con efficacia. Si è aggiudicato il torneo un riscattato **Donato Barnaba** che si permette anche di vincere il **torneo di simultanee** battendo 4 avversari (gli altri sfidanti, tra i quali Elisabetta e David, non sono riusciti a fare meglio). Il previsto torneo di "Forma o Colore", un gioco inventato da **Francesco Rotta**, non si è purtroppo tenuto per mancanza di tempo. Notevole il contributo di **Mattel** che oltre ad annunciare la sponsorizzazione e promozione del prossimo **Campionato Italiano**, ha messo in palio numerosi giochi tra i quali l'ottimo **Scrabble** (non chiamatelo con un altro nome! Sarebbe solo citare una copia!),

Mind Trap (Gioco dell'Anno 96), Billionaire e Scrabble poket... Grazie anche all'Assessorato alla promozione della Città del **Comune di Genova** per tavoli e coppe, all'Ass. **Sarda Tellus** che ha ospitato l'evento, al Presidente del **Consiglio di Circo di Prè Molo Maddalena** Otello Parodi (poteva essere diversamente?) e al Consigliere Comunale **Flavio Azzarelli** che si sono adoperati per la riuscita della manifestazione, a tutti i membri del **Comitato Regionale della Liguria** che hanno collaborato in ogni modo per la realizzazione di questo che, ci auguriamo, non sia l'ultimo Internazionale d'Italia a Genova.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	54	39	56	30	27	26	52	60
2	53	55	32	31	25	51	59	29
3	46	38	24	5	14	7	50	18
4	45	36	8			4	13	19
5	42	37	10			3	15	20
6	43	33	9	6	1	2	16	28
7	44	47	22	12	11	17	40	23
8	48	49	21	41	35	34	58	57

M. Tastet 26 - 38 R. Sperandio

Che altro aggiungere se non l'auspicio che **Roberto Sperandio** e gli altri ottimi maestri italiani si muovano un po' di più, a cominciare dal Grand Prix Europeo che vede la prossima tappa a Bruxelles dove Alberto Viviani ci aspetta a braccia aperte (a questo proposito, come l'anno scorso organizzerò con partenza da Genova, una spedizione che il 26-27 Luglio vedrà in Belgio numerosi italiani e non è escluso che, se vi fate vivi, non si riesca addirittura ad organizzare una comitiva di due macchinate; sono già dati per certi Paolo Fasce e Pierluigi Stanzione, ma chissà che non si aggregi qualcun altro). Speriamo che proprio Roberto, incamerati i 200 punti di questa vittoria, possa arrivare sul podio del Grand Prix Europeo, là

dove mai nessuno (italiano) è mai giunto prima! (si prega di leggere quest'ultima frase ascoltando la sigla finale di Star Trek).

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	42	54	55	37	30	26	53	56
2	35	41	43	12	13	11	31	24
3	38	34	15	32	7	8	14	23
4	39	36	33			4	9	22
5	40	44	19			3	10	21
6	51	48	29	6	1	2	5	20
7	60	49	50	28	16	17	47	45
8	58	59	57	52	25	18	27	46

M. Tastet 14 - 50 R. Sperandio

Classifica Finale:

1. 17 pt [833] SPERANDIO R.
2. 19 pt [885] TASTET M.
3. 16 pt [834] ANDRIANI B.
4. 15 pt [805] TUCCI A.
5. 14 pt [836] MENOZZI G.
6. 13 pt [814] VIVIANI A.
[784] FASCE P.
8. 12 pt [787] ROMANO B.
[722] CASTELLANO G.
10. 10 pt [759] BARNABA D.
[739] VECCHI E.
[721] SUMMERS D.J.
[669] CORRADI F.
[577] BERSAGLIERI D
15. 8 pt [700] STANZIONE P.
[610] IACONO S.
17. 7 pt [583] MICHELOTTI G.
18. 6 pt [583] SANTOIANI C.
19. 4 pt [509] ROTTA F.
[484] TRAVERSO M.
21. 2 pt [418] CAMBREA S.

Appello ai programmatori italiani!

I referti e le tavole che vedete in queste pagine sono stati creati da **Isaac 4.4**, Winthor, Cassio e Forest, spesso con la seguente procedura: visualizzazione a schermo, tasto STAMP, apertura di Paint o similare, incolla, seleziona parte di interesse, "paste as new", salva con nome. La cosa è estenuante. Sarebbe necessario che da un referto in formato Isaac 4.4, fosse possibile generare direttamente l'immagine che, per non generare problemi in fase di impaginazione, deve contenere i nomi dei giocatori e il risultato della partita. Sarebbe poi utile, per aprire una rubrica sullo studio delle aperture, poter generare immagini di sequenze come è in grado di visualizzare Isaac 4.4. Grazie.

CLASSIFICA FINALE DEL GRAND PRIX ITALIANO

Clas.	Nome	Cat.	Punti validi	Punti totali	15/12/96 RM	08/02/97 MI	09/02/97 TO	16/03/97 TdG-NA	20/04/97 FI	24-25/5/97 Genova	
1	Sperandio Roberto	M	285	315	50	65	30	65	40	65	RM
2	Barnaba Donato	M	240	267	65	30	40	40	65	27	TA
3	Romano Benedetto	M	234	234	40	50	65	50	0	29	NA
4	Tucci Alessandro	M	207	231	24	28	50	29	50	50	RM
5	Stanzione Pierluigi	M	158	180	26	40	35	28	29	22	NA
6	Fasce Paolo	A	142	142	23	0	26	35	28	30	GE
7	Vecchi Elisabetta	M	138	138	27	35	23	27	0	26	RM
8	Menozzi Giuseppe	M	70	70	0	0	0	0	30	40	GE
9	Sperandio Damiano	M	52	52	22	0	0	30	0	0	RM
10	Corradi Federica	A	51	51	0	0	0	0	27	24	GE
11	Bersaglieni Daniela	B	49	49	0	0	0	0	26	23	GE
12	Lamberti Luigi	M	49	49	25	0	0	24	0	0	NA
13	Viviani Alberto	I	35	35	0	0	0	0	0	35	IM
13	Silvola Andrea	M	35	35	35	0	0	0	0	0	RM
15	Comeci Michele	A	35	35	0	0	0	0	35	0	FI
16	Brusca Augusto	M	30	30	30	0	0	0	0	0	RM
17	Bianchi Paolo	A	29	29	0	0	29	0	0	0	GE
17	Maccheroni Alessandro	M	29	29	29	0	0	0	0	0	RM
17	Colao Luca	A	29	29	0	29	0	0	0	0	MI
20	Castellano Giorgio	A	28	28	0	0	0	0	0	28	GE
20	Trevisan Silvia	B	28	28	0	0	28	0	0	0	TO
20	Perotti Mauro	M	28	28	28	0	0	0	0	0	RM
23	Fossani Giovanni	B	27	27	0	0	27	0	0	0	TO
23	Fanello Roberto	A	27	27	0	27	0	0	0	0	MI
25	Iovine Giovanni	B	26	26	0	0	0	26	0	0	NA
26	Cottogni Gianni	B	25	25	0	0	25	0	0	0	TO
26	De Gregorio Emiliano	A	25	25	0	0	0	25	0	0	NA
26	Martini Francesco	B	25	25	0	0	0	0	25	0	FI
29	Pili Gianluigi	B	24	24	0	0	24	0	0	0	TO
29	Chiarugi Pamela	B	24	24	0	0	0	0	24	0	GE
31	Prone Alfredo	I	23	23	0	0	0	23	0	0	NA
32	Buccoliero Gianfranco	A	22	22	0	0	22	0	0	0	TO
32	Scarpellino Luca	B	22	22	0	0	0	22	0	0	NA
34	Iacono Stefano	B	21	21	0	0	0	0	0	21	GE
34	Ronca Antonello	B	21	21	0	0	21	0	0	0	TO
34	Brienza Mauro	A	21	21	21	0	0	0	0	0	RM
37	Santojanni Chiara	A	20	20	0	0	0	0	0	20	GE
37	Martini Stefano	B	20	20	0	0	20	0	0	0	TO
39	Francesco Rotta	A	19	19	0	0	0	0	0	19	GE
39	Bondanza Lisa	C	19	19	0	0	19	0	0	0	TO
41	Rosi Lydia	C	18	18	0	0	18	0	0	0	TO
42	Michelotti Guido	A	17	17	0	0	0	0	0	17	GE
43	Mario Traverso	A	16	16	0	0	0	0	0	16	GE
44	Sandra Cambrea	A	15	15	0	0	0	0	0	15	GE

...E' finito un altro tour Othellistico...

Un'altra edizione del **Grand Prix Italiano** va negli Archivi della federazione.

Tra una città e l'altra si sono sfidati una cinquantina di giocatori, provenienti da tutta Italia. Tutto è stato ancora una volta emozionante.

Donato Barnaba iniziava con il piede giusto a Roma, prevalendo su tutti anche sul ritornato Augusto Brusca. Alcuni problemi per organizzare le tappe di Milano e Torino, giocate poi in un solo fine settimana.

Il Sabato Milanese vedeva risorgere Roberto Sperandio con Benedetto Romano subito dopo, mentre Donato mostrava i primi segni di cedimento.

La Domenica a Torino tutta altra storia, Sperandio si ritrovava sempre staccato dai primi mentre Romano si sbarazzava di tutti gli

outsiders vincendo anche con Alessandro Tucci, in una partita valevole per la vittoria della tappa. Un mese dopo, sotto le pendici del Vesuvio, Roberto vinceva l'Open di Torre del Greco con Benedetto Romano secondo e Barnaba terzo.

Inaspettata e misteriosa l'assenza di Romano a Firenze. Donato a denti stretti e dopo un testa a testa con Tucci conquistava la prima piazza e riapriva il Grand Prix avendo recuperato diversi punti su Sperandio.

L'Internazionale di Genova premiava **Roberto Sperandio** che, con la vittoria del torneo contro il Parigino Tastet, completava il "Giro d'Italia" davanti a **Donato Barnaba** e **Benedetto Romano**.

E' il secondo anno consecutivo che Roberto vince il Grand Prix, questa doppia affermazione consecutiva era già riuscita a **Francesco Marconi** e **Donato Barnaba** (vedi Albo d'Oro).

Primo di categoria il Presidente **Paolo Fasce** che ha concluso il tour già con il **titolo di Maestro**. Devo dire che il Grand Prix Italiano negli ultimi anni è sempre più interessante e visto che al vincitore spetta di diritto partecipare ai **Campionati del Mondo** che aspettate a fare la valigia e iniziare a girare l'Italia sopra il primo mezzo di locomozione che vi capita? ...non ve ne pentirete.

Albo d'oro delle ultime edizioni del Grand Prix Italiano:

1989/90 L.PUZZO (RM)
 1990/91 A.BRUSCA (RM)
 1991/92 D.BARNABA (MI)
 1992/93 D.BARNABA (MI)
 1993/94 F.MARCONI (RM)
 1994/95 F.MARCONI (RM)
 1995/96 R.SPERANDIO (RM)
 1996/97 R.SPERANDIO (RM)

Seconda sagra dello "Sprout" (= cavaletto di Bruxelles)

Di Alberto Viviani

Anche quest'anno, come tutti gli anni, il mese di luglio è stato caratterizzato dallo svolgimento del torneo internazionale di Bruxelles.

Questa edizione è stata caratterizzata da un netto calo del numero di partecipanti, dovuto alla concorrenza delle neonate "olimpiadi degli sport della mente", che si sono aggiunte ad un calendario othellistico già folto in questo periodo. In pratica, fidanzate e mogli hanno imposto una scelta tra le olimpiadi, lo stage (pronunciato come si deve, cioè in francese) d'estate della FFO e i tornei di Parigi e Bruxelles.

Ma veniamo al dunque.

Tredici giocatori si sono trovati sabato 26 al via delle ostilità.

Fra essi, un francese (Bintsa Andriani), un Americano (Shaman), due inglesi (Turner e Brighthwell), un Danese (Feldborg), cinque belgi, due italiani (**Fasce e Stanzione**) e chi scrive (categoria a parte: sono in una specie di limbo othellistico).

Un rapido sguardo alla lista dei partecipanti permetteva di capire subito che la lotta per la vittoria sarebbe stata limitata a tre persone (indovinate chi), mentre il resto del tabellone sembrava molto equilibrato (i belgi hanno fatto enormi progressi).

[N.d.R. Feldborg, gran gentiluomo, si è scusato dell'assenza a Genova, ha assicurato la sua presenza per il 1998, così come G. Brighthwell.]

Il risultato finale del torneo svizzero rispetta le previsioni per il podio.

Ian Turner, quarta forza del torneo sulla carta, conferma anche lui le previsioni, disputando un'ottima seconda parte di torneo, dopo aver cominciato titubando e perdendo contro Daix e contro di me (forse a causa del fatto che non si era preparato contro di noi).

Pierluigi manca di un soffio la finalina, a causa di una o due partite sprecate, ma disputa un ottimo torneo, mostrandosi molto più in forma rispetto alla sua ultima apparizione internazionale (Genova).

A pari punti con lui si trovano Bintsa Andriani e Alain Daix; quest'ultimo è autore di un'ottima prestazione complessiva.

Il nostro presidente arriva ottavo, prendendosi la rivincita delle ultime due sconfitte che gli avevo inflitto e bastonandomi severamente; ad onor di cronaca (e mio) c'è da dire che la sera prima della nostra partita gli avevo rivelato i segreti dell'apertura giocata da Alard: la cosa è servita, visto che Paolo ha sconfitto sonoramente Serge; purtroppo, io gioco la medesima apertura: avendone insegnato le debolezze a Paolo, sono stato obbligato a uscirne, scegliendo una variante non felicissima. La vendetta alla prossima.

Io ho disputato un torneo al mio livello, cioè molto al di sotto di quanto avevo mostrato a Genova: le sole impennate sono state la vittoria contro Turner e un finale vincente contro Feldborg sciupato per mancanza di tempo. Immancabile anche la mia ormai classica "vaccata": anche questa volta l'ho fatta nella partita contro Daix (gliene ho regalata almeno tre quest'anno), giocando troppo in fretta un finale stravinto.

Tra gli altri Belgi, da segnalare l'ottima prestazione di Lecat, un giocatore da tenere d'occhio: tra l'altro, lui, Herbeuval e Monnom hanno sconfitto Paolo, che forse li ha sottovalutati troppo.

Che dire in guisa di commento?

Questa è stata una delle edizioni meno "forti" (dal punto di vista della media dei punti francesi dei partecipanti) del torneo di Bruxelles, ma si è trattato comunque di un torneo interessante e che ha rivelato alcuni giocatori relativamente poco conosciuti, come Turner, che ha dato del filo da torcere a Feldborg nella finalina e che ha mostrato che il livello medio

dell'othello in Belgio è in netta crescita: dove si fermerà?

Appuntamento all'anno prossimo per scoprirlo.

Vi vanti, O alberi!

Punti	QdB	Nome
22	870	Shaman
20	872	Brighthwell
18	855	Feldborg
14	748	Turner
12	786	Stanzione
	750	Andriani
	739	Daix
8	710	Fasce
	691	Alard
	682	Viviani
	660	Lecat
6	595	Monnom
	545	Herbeuval

Finali:

1-2: Brighthwell - Shaman 2-0

3-4: Feldborg - Turner 2-1

MIND SPORTS OLYMPIAD (Dal 18/08/97 al 24/08/97)

Roma - Poche ore prima della partenza dei due rappresentanti italiani **alle Olimpiadi della mente** che quest'anno si sono svolte a Londra. **Alessandro Tucci** ed **Elisabetta Vecchi** sono pronti ad iniziare questo viaggio che da lì a poco li porterà a confrontarsi con giocatori di tutto il mondo, anche con gli occhi a mandorla.

Il fatto straordinario è che prima che arrivassero all'aeroporto, li ha cercati il quotidiano romano, "**Il Messaggero**", per intervistarli e fotografarli... partenza da stars.

[N.d.R. Ma dove è finito l'articolo? Deve essere inserito nella rassegna stampa FNGO!]

Londra - Diversi erano i giochi con cui ci si poteva cimentare per ottenere una medaglia; dagli scacchi al mastermind, da Abalone a Magic, fino ad arrivare all'**Othello**. I partecipanti di tutti questi giochi erano all'incirca duemila provenienti da oltre settanta nazioni.

Per quanto riguarda le pedine bianche e nere c'erano due tornei da disputare. Il primo torneo si è svolto dal 18 al 22 giocando tre turni al giorno, una formula abbastanza atipica al nostro mondo. Si affermava, abbastanza facilmente, il

campione Nipponico in carica Makoto Suekuni a seguire il suo amico **Tetsuya Nakajima** a pari punti con il Professore **Marc Tastet**. Questi tre giocatori venivano premiati con più di cinquemila sterline inglesi!!!

Il secondo torneo era quello più atteso da tutto il popolo othellista, infatti oltre ai mostri sacri già citati del primo torneo si aggiungevano il campione del mondo **Takeshi Murakami**, e i due inglesi **Garry Edmead** e **Guy Plowman** (chiamati G&G).

La formula era la solita dei tornei internazionali europei con la differenza degli scarti (al posto del buholz contava la differenza pedine). Nei primi sette turni solo Murakami colleziona sette vittorie, mentre Makoto Suekuni deve ridimensionarsi dopo aver ceduto contro Bintsa Andriani e contro altri si ritrova dopo quattro partite con una sola vittoria. Edmead, Shaman e Tastet in buona forma tallonano Takeshi Murakami.

Lo spento Makoto riprende energia solo contro il campione del mondo riuscendo a batterlo.

Emmanuel Caspard inizia a viaggiare a velocità superlative battendo prima Suekuni e dopo Murakami.

[N.d.R. "Caspard is strong" sarà non solo il commento di Murakami, ma anche il titolo di un articolo dello stesso Caspard su Fforum n.46.]

Si concludono gli undici turni con in testa un terzetto composto dall'americano David Shaman, Takeshi Murakami e Marc Tastet (tre Campioni del Mondo!).

Subito dopo ad otto vittorie Edmead e Nakajima. Sono proprio le pedine a fare la differenza cosicché nel tavolo della finale per il primo posto si siedono Shaman e Murakami mentre in quello per il terzo posto Tastet ed Edmead. Dispiaciuto Nakajima che per una manciata di pedine rimane fuori dal quartetto e perde l'occasione di guadagnare altre cinquecento sterline.

La finalina vedeva Garry Edmead sovrastare Marc Tastet con un netto 2 a 0.

Lo scontro per il titolo di **Campione Olimpico** vedeva vincere nella prima partita il giapponese Murakami con sole 4 pedine di scarto nonostante il grande lavoro di Shaman che entrato nel centro partita in svantaggio riusciva quasi a colmarlo. Nel secondo match David ristabilisce la parità vincendo 39 a 25. Questa differenza pedine gli lascia

l'opportunità di scegliere il colore per la terza partita ... ancora il bianco.

Murakami giocava, come nella precedente partita, la tigre diagonale andando a sbucare ancora nella variante scorpione (dopo undici mosse). Dopo diciotto mosse si ritrova nella stessa situazione e non basta pensare diversi minuti per riuscire a recuperare infatti Shaman da lì alla fine tiene le redini del gioco sfruttando poi nel finale la parità che gli consente di vincere partita, torneo, titolo olimpico e ben 2500 sterline inglesi (.alla faccia!..).

Da ricordare che Londra porta molto bene a David Shaman, che gioca da circa diciotto anni ad othello, infatti in questa stessa città divenne anche **campione del mondo nel 1993** ai danni di Caspard.

Ottima l'organizzazione che tra le tante cose aveva creato un punto di ristoro dentro la Royal Albert Hall dove tutti potevano rinfrescarsi le idee.

Alessandro ed Elisabetta nulla hanno potuto contro i mostri sacri dell'othello mondiale portando a casa non i soldi (rimasti anche al verde dopo che Elisabetta è stata vittima di uno scippo), ma una nuova esperienza.

Il prossimo anno ci sarà la seconda edizione dei giochi, ci auguriamo che vengano diversi giocatori italiani per ogni disciplina ludica visto che quest'anno solo l'othello ha portato due giocatori.

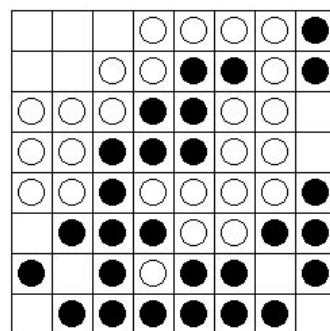
Non avete ancora un conto in banca, oppure è stato prosciugato dalla vostra donna bè allora prenotate un biglietto per le prossime Olimpiadi dei giochi della Mente e chissà.

[N.d.R. Si deve segnalare che Marc Tastet ha vinto il torneo di Abalone e che la medaglia di Bronzo è andata all'othellista torinese, **Gianni Cottogni**. A Londra era presente anche Dario De Toffoli, già Giocatore dell'anno e organizzatore del Festival Italiano dei giochi di Venezia, Gradara e Urbino.]

Torneo Internazionale di Parigi: a Lazard la coppa, a Tastet il Grand Prix Europeo.

di Paolo Fasce

Marc Tastet raggiunge per la terza volta la finale del più prestigioso torneo europeo, ma anche questa volta si lascia sfuggire l'unica gara del Grand Prix del Vecchio Continente che non ha mai vinto. E' il **Presidente FFO** a togliere la soddisfazione al Campione del Mondo di Barcellona '92 ed è interamente francese la sessione delle finali. **Emmanuel Caspard** battendo Dominique Penloup si installa sul podio. Deludente la prestazione di David Shaman che è staccato dai primi (era reduce dalle Olimpiadi inglesi, dove aveva vinto il secondo torneo dedicato al nostro gioco prediletto, ma soprattutto sfoggiava uno stivaletto di gesso sulla gamba sinistra). Io stesso ho avuto modo di metterlo in difficoltà, conquistando un angolo alla mossa 25, ma dilapidando il vantaggio mossa dopo mossa fino a perdere avendo avuto non evidenti finali vincenti (Vedi diagramma).



Fasce - Shaman 49
Nero muove e vince!

Prestigiosa la vittoria di Barnaba con l'anglo-belgamericano. Donato gioca bene, ma spreca molti punti e finisce a parimerito del sottoscritto e di Pierluigi

I nostri lutti
Nel mese di agosto è mancato l'othellista ligure

Felice Pellegrini

Ai figli Luca e Federica e alla famiglia, le condoglianze del Comitato Regionale della Liguria e di tutta la FNGO.

Stanzione (incredibile, ma il Maestro campano e quello ligure hanno finito con lo stesso coefficiente di Brightwell). Questi i tre moschettieri d'Italia che si sono spinti fino all'ombra della torre Eiffel. Non eccellente neppure il torneo di Graham Brightwell che arrivando solo al 5° posto, perde il **Grand Prix Europeo** vinto "alla Marconi", per la quarta volta, da Marc Tastet (tre presenze, una vittoria e due secondi posti). Ha preso parte al torneo, ovviamente, l'intero podio di quest'anno. Al secondo e terzo posto il succitato inglese e il succitato americano.

52	47	41	40	29	42	43	53
51	44	26	27	22	35	48	33
32	36	38	7	5	18	28	24
46	31	13	○	●	4	21	25
45	30	3	●	○	1	19	55
39	58	6	2	9	8	23	34
54	50	12	10	11	20	56	57
	49	37	15	16	14	17	

Barnaba - Shaman
(errore di voltura alla 58)

Per parte mia il torneo è stato entusiasmante: 30 partecipanti, 6 giapponesi, 4 inglesi, 3 italiani, 2 belgi, 1 americano, e per il resto... francesi (tra i quali anche dei franco-giapponesi, franco-malgasci, franco-cinesi...). Spiccava l'assenza del Vice Campione del Mondo, **Stephane Nicolet**, che per motivi di lavoro è intervenuto a torneo in corso per fare una simpatica visita. Della mia prestazione posso dire che secondo la mia modesta opinione Othello è un gioco illogico, ho infatti buttato via 7 punti, ma me ne hanno regalati 5. Dopo la depressione che mi ha colto al torneo di Bruxelles (pur rifacendomi nella seconda giornata, sono uscito colle ossa rotte dalla prima), ho avuto definitiva conferma della mia pochezza. Perdere una partita alla mossa 58 (finale stravinto contro Fukui), pareggiare una partita alla 58 quando si poteva vincere (contro Hajime Takeda, che

invero ha pure lui buttato la partita!), perdere alla 52 contro De Gray per seguire un pelo presto la parità, mi hanno lasciato un po' d'amaro in bocca. Traggo però una lezione: un vero **Maestro** è tale quando si tiene le partite che vince, e accetta tutti i regali degli avversari così cortesi da farli. Che Othello sia illogico me lo conferma anche Donato, anche lui vince coi forti, ma perde punti con giocatori alla sua portata. Non eccellente la prestazione di Pierluigi, distratto da pene d'amore, vince 5 gare, ma come me ha "pescato basso" per tutto il torneo.

Vorrei ora spendere alcune parole sul Grand Prix Europeo. Anche quest'anno mi sono tolto lo sfizio di calcolare la classifica generale utilizzando il sistema italiano, ebbene, per la seconda volta si sperimenta che il podio (potrebbe essere altrimenti?) è lo stesso e nelle posizioni di rincalzo viene premiata maggiormente la frequenza. Il sistema attualmente in vigore, infatti, attribuisce punti solo ai primi 10 classificati, con complicate divisioni in caso di pari merito. Ne segue che, visto l'elevato livello medio, non sempre coloro che viaggiano da un paese all'altro vedono premiata la loro buona volontà. Il nostro sistema, salvaguardando il diritto dei migliori, non frustra chi frequenta. Foglio fare un esempio. Giocai molti anni fa il torneo internazionale di Milano, era il mio secondo torneo, presi punti europei. L'anno scorso e quest'anno non li ho presi! Non credo, nonostante tutto, che il mio livello sia calato nel tempo. Riporto qui di seguito, per vostra curiosità e documentazione, la classifica generale completa (a pag. 32) e l'albo d'oro della manifestazione che riporta qualche nome italiano sul podio.

- 97: Tastet Brightwell Shaman
- 96: Shaman Tastet Penloup
- 95: Tastet Brightwell Penloup
- 94: Tastet Brightwell Nicolet
- 93: Tastet Shaman Leader
- 92: Brightwell Tastet Penloup
- 91: Leader Shaman **Marconi**
- 90: Bhagat Tastet Leader
- 89: Feldborg-Murakami (ex aequo) Brightwell
- 88: Leader Feldborg Shaman
- 87: Bhagat Piau Ralle-**Brusca** (ex aequo)
- 86: Leader Puget Brightwell

Classifica dopo 11 turni di girone unico gestito da PAPP:

1. 18 [851] TASTET Marc
2. 17 [852] **LAZARD Emmanuel**
3. 16 [871] PENLOUP Dominique [843] CASPARD Emmanuel [836] BRIGHTWELL G. GB
6. 14 [800] COLLAY Frederic [793] LIANG Yi [770] ALDEBERT Marc
9. 12 [826] SHAMAN D. {USA} [735] COLLAY Sophie [730] DE GREY A. {GB} [691] ANDRIANI Bintsu (45)
13. 11 [846] IBATA Kensuke {J} [805] OHKUBO Ryoichi {J} [751] ROBIN Francois
16. 10 [737] BARNABA Donato {I} [722] FUKUI Seiji (884) {J} [689] KASHIWABARA T. [666] ARNOLD Roy {GB} [650] FASCE Paolo {I} STANZIONE P. {I} [639] ANDRIANI Sandry [635] TAKEDA Kyoko {J}
24. 9 [578] SUMMERS David GB
25. 8 [627] CERVANTES C. [600] ROCH Barbara
27. 7 [655] TAKEDA Hajime {J}
28. 6 [521] MONNOM Olivier {B}
29. 4 [579] LECAT Renaud {B}
30. 2 [502] SEKNADJE Jose

N.B. Giocatori senza l'indicazione esplicita della nazionalità sono da intendersi francesi.

Finale:
Lazard - Tastet : 2-0
(48-16, 35-29)

Finalina 3/4:
Caspard - Penloup: 2-1
(37-27, 22-42, 33-31)

(.....SEGUE A PAG 12)

Iscriviti alla FNGO!
Abbonati a
"Nero su Bianco - rivista"
Riceverai anche
"Nero su Bianco - bollettino"!

58	60	25	21	18	17	55	45
53	54	9	20	14	19	38	35
29	8	3	4	13	12	16	26
37	11	5	○	●	6	15	32
24	28	7	●	○	1	34	27
43	30	23	2	10	31	22	33
59	51	39	40	36	48	47	57
52	46	50	49	42	41	44	56

Penloup Domi 31 Caspard Emma 33

51	52	40	46	56	57	50	59
48	39	22	41	43	45	44	60
34	26	49	19	2	12	15	18
35	27	1	○	●	7	21	17
38	25	6	●	○	5	13	20
37	29	16	10	4	3	8	14
36	42	28	23	11	9	33	55
53	53	24	32	31	30	47	54

Lazard Emman 35 Tastet Marc 29

54	51	17	32	21	20	33	60
46	50	27	16	19	18	44	55
42	31	14	7	5	22	24	29
36	37	12	○	●	4	11	26
47	34	3	●	○	1	13	39
35	40	6	2	9	8	30	28
43	56	38	10	23	15	49	41
48	45	25	57	52	53	58	59

Tastet Marc 16 Lazard Emman 48

“LO SGAMBETTO ALLO ZIO MARC.”

Dentro le finali del Torneo internazionale di Genova '97

Genova - ...Di solito in un torneo le cose non vanno mai come avevi pronosticato, c'è sempre qualche imprevisto pronto a “tagliarti le gambe”. Ero sicuro di una cosa sola, se fossi riuscito ad arrivare in finale molto probabilmente me la sarei dovuta vedere con il Professore Marc Tastet, matematico di grosse potenzialità. Marc è un giocatore che stimo molto perchè ha una forte solidità di gioco dovuta ad una meticolosa preparazione mescolata ad un pizzico di imprevedibilità. Un buon rash finale fatto a denti stretti

mi permette di arrivare a 17 punti sui 22 disponibili contro i 19 di Tastet, e di guadagnare la finale per il primo posto. Dietro Bintsu Andriani contro un Alessandro Tucci in buona forma.

Partita N.1: M.Tastet-R.Sperandio

Per la prima partita Marc sceglie il nero e dopo la mia diagonale, “improvvisa” un'inedita apertura: la **cittadina** o serpente rovesciato 5.e6 che gli aveva regalato l'Internazionale di Roma di qualche anno prima contro il nostro Francesco Marconi. 6.d3 la preferisco anche se dopo 7.c6 e 8.f5 ho molte pedine da gestire mantengo una discreta mobilità. 9.f3 10.f4 11.d2 12.d3 13.b5 14.d6 è la sequenza migliore a mio avviso.

Dopo 15b5 16b3 17c2 il bianco è in buona posizione, ma devo riflettere qualche minuto per trovare una buona strada:18.f2 è troppo passiva, lascio l'iniziativa al nero che può scegliere di replicare in f1 controllando la situazione sul bordo Nord o di andare sul bordo ovest. Scartata per lo stesso motivo f6 mentre mi affascina sempre di più l'idea di giocare per primo sul bordo ovest rovinando il tempo del nero (mossa in a3): 18.a6 oltre che lavorare bene per i motivi su scritti impedisce anche l'accesso momentaneo sul bordo Nord in f1... Coticchè 19.a5 20.a4 21.f1 22.f2 mi sembrano ovvie con la differenza rispetto alla situazione precedente dopo la 17° mossa che ora il nero non ha più un buon gioco sul bordo Ovest e deve stare molto attento a rompere il muro bianco perché nel giro di poche mosse potrebbe diminuire drasticamente la sua mobilità. Ora 23.d6 non funziona perchè c'è 24.f7 ed il nero perde la possibilità di giocare in a2 e dopo una mossa di costruzione in 25.e7 c'è bianco in 26.f6 con il nero costretto a giocare sul muro bianco. Marc allora gioca prima 23.a2 e dopo 24.f6 si fa che la mossa in d7. La partita si fa interessante perchè il nero si è “incastonato” nel centro della scacchiera ma il bianco nonostante ciò ha ancora l'asso nella manica infatti ho scartato subito 26.c7 che offre il seguito 27.c8 (ci sarebbe ora una possibile Stoner trap giocando 28.b7, ma dopo 29.g3 che toglie accesso bianco in c3 e riguadagnala contemporanea-mente la possibilità futura di andare in angolo a8 si complicherebbero troppo le cose) per giocare 28.c8! Questa per me è la

migliore scelta perchè una risposta passiva in 29.e8 continuerebbe con 30.c7 31.e7 32.b6 (o anche 32.d8 33.b8 34.a3 35.a7 36.f7) l'unico continuo è in 29.d8 che dopo 30.a3 e la forzata 31.a7 c'è 32.e8. Dopo 33.e7 34.f7 io avrei optato per 35.g1 resistendo fino all'ultimo prima di giocare sul muro bianco. 35.g3 che minaccia 37.e1 viene “avvelenata” da 36.c1 poi ancora 37.d1 e 38.g5 che chiude definitivamente la partita; quest'ultima mossa gira la pedina d2 che rende inefficiente un continuo nero in e1 perchè girerebbe anche le pedine b4, c3. Ultimo commento prima del finale: scelgo 42.b2 perchè la sequenza che segue sono sicuro che mi porti alla vittoria, infatti dopo 43.e1 posso giocare 44.h4 senza girare g3 restringendo le scelte nere e tenendo tutto sotto il controllo della parità. (Peccato solo per 48.h6 contro 48.g2 molto più proficua).

Partita N.2: R.Sperandio-M.Tastet

Alessandro ha perso la prima partita mi dispiace; parliamo un po' su come affrontare la seconda gara: raccomandazioni se gioca quello o quell'altro, rimanere calmi, ma ben tesi con la grinta che fa da padrona. Ok, concentrazione, pronti per riniziare... Sulla perpendicolare di Tastet non ho dubbi sul giocare una tigre e più precisamente la variante che va per la maggiore 7.f6 “Tigre Diagonale”. 8.f3 9.e6 10.e7 11.d7 variante scorpione con il continuo standard 12.g6 13.g5 14.f7 15.e8 16.c5 17.c6 e 18.c7! Variante a me poco nota; agli ultimi mondiali di Tokyo mi aveva giocato la classica mossa francese in 18.g4 con 19.d2 20.d4 21.h6 dando vita ad una partita tiratissima che sono riuscito a vincere per un minimo scarto. Comunque dopo 18.c7 preferisco giocare 19.c7 anche se non mi dispiaceva neanche h6. 20.g4 21.d2 22.b4 dopodichè gioco 23.e3 che se sembra ovvia e sicuramente non una cattiva mossa penso che non sia la migliore soprattutto contro Marc. (23.h4 cambiava le carte in tavola e puntava in f8...preferibile) 24.b5 25.b6 26.f8 27.g8 30.c2 31.g3 ognuno sceglie le migliori mosse, la sensazione è che la partita sia molto equilibrata, l'unico problema è che chi gioca con il bianco è lui e non io! 32.b8 33.h4 si sfruttano i tempi a disposizione, ora “Zio Marc” gioca 34.a5, complimenti ...conserva l'attacco in b7 e controlla la partita. E' difficile in questa situazione “inventare” o meglio trovare una strada che possa

avvantaggiare il nero nel finale perchè le porzioni di spazio chiuse sono entrambe pari (lato sud-ovest di 4 caselle, lato sud-est di 5+1 caselle). 35.a6 non lavora bene dopo 36.d1 37.a3 38.a4 con il bianco pronto con il sacrificio dell'angolo a8 per poi conquistare l'angolo h8 strategicamente più utile. Scelgo 35.b3 con 36.a4 e 37.c1 continuo difficile 38.e2 39.d1 40.f1 41.f2. Il bianco conquista ora la diagonale con 42.b2 lasciando poche alternative per il seguito nero 43.h5 44.b7 ed il gioco è fatto Tastet vince la seconda partita con una differenza pedine +8 (36-28) mentre io avendo vinto la prima con un +12 (38-26) ho la possibilità di scegliere il colore per la terza partita che non può che essere il bianco.

Partita N.3:

M.Tastet-R.Sperandio

Prima della terza ed ultima partita studio sul pc di Donato Barnaba (grazie!) alcune difese su un probabile serpente che Marc mi aveva già giocato il giorno prima. Così è, infatti dopo la mia diagonale gioca 5.b3 o meglio apertura serpente. 6.e3 è la risposta da me preferita, seguito standard 7.d.6 8.c.6 9.b5 10..b4.

Ora mi aspettavo 11.e6 come nel girone eliminatorio (seguito 12.d7 13.f4 14.c2 15.a4 16.d2 17.f3 18.e2 ...) invece gioca 11.c7 che è una vecchia apertura giapponese riscoperta negli ultimi anni dagli inglesi e che ho visto giocare una volta da Feinstein e Shaman. 12.e7 13.d7 14.b6 necessarie; 15.f6 con il nero saldo al centro poi 16.d2 che io ritengo la migliore. 17.c2 con il bianco sui bordi 18.c1; ora il nero gioca 19.f4 e se il bianco opta per la mossa ideale in e2 spingerà sul bordo muovendo 21.a6. Per questo motivo preferisco giocare 20a3 guadagnando tempi di gioco sui bordi per poter in breve tempo lasciare solo brutte scelte all'avversario. Questo tipo di gioco è conosciuto come "attacco ai bordi" o "hippari". 21.a4 22.a5 23.a6 24.a7, con una cinquina sbilanciata del bianco sul bordo ovest, che il nero si accinge ad attaccare sacrificando l'angolo a1 per prendere quello della casella a8 che offre maggiori soluzioni al nero. Il seguito è 25.d1 26.c8 (il bianco continua a prendere tempi di gioco sui bordi!...) e 27.b1(?) Secondo me 27.e1 era migliore proprio perchè negava l'accesso nella medesima casella al bianco... comunque continuo con

28.d2 ora il punto è che se il nero non riesce a trovare tempi di gioco immediati (magari attaccando la cinquina) non ha più possibilità di vittoria. 29.f3 con 30.d8 che toglie l'accesso nero in f2 in più, se ora Marc giocasse 31.b2, risponderei 32.f1 33.e1 34.a1 con il nero in gravissime difficoltà. Al nero non rimane che 31.b7 con 32.e6 33.f5 34.g6 con lo zio Marc che pur avendo subito lo "sgambetto" tenta sino all'ultimo con 35.h7. Riesco a concludere con un buon finale ed un ottimo score di 50 a 14 aggiudicandomi gli **Internazionali d'Italia** e per il secondo anno consecutivo il **Grand Prix Italiano**, ma la soddisfazione più grossa è di aver battuto un forte giocatore come

A	B	C	D	E	F	G	H
54	39	56	30	27	26	52	60
53	55	32	31	25	51	59	29
46	38	24	05	14	07	50	18
45	36	08			04	13	19
42	37	10			03	15	20
43	33	09	06	01	02	16	28
44	47	22	12	11	17	40	23
48	49	21	41	35	34	58	57

Marc Tastet.

A	B	C	D	E	F	G	H
43	44	35	37	59	38	57	56
58	40	28	21	36	39	51	60
55	33	03	04	23	08	29	50
34	22	05			06	20	31
32	24	16			01	13	41
54	25	17	02	09	07	12	52
53	42	19	11	10	14	45	49
47	30	18	46	15	26	27	48

R. SPERANDIO - M. TASTET 28-36

A	B	C	D	E	F	G	H
46	27	18	25	52	57	59	58
45	47	17	16	28	50	49	60
20	05	02	01	06	29	48	51
21	10	03			19	44	40
22	09	04			33	36	39
23	14	08	07	32	15	34	38
24	31	11	13	12	43	41	35
56	53	26	30	37	55	54	42

M. TASTET - R. SPERANDIO 14-50

M. TASTET- R.SPERANDIO 26-38

Alessandro purtroppo perde la 3ª finale concludendo al quarto posto con **Bintsa Andriani** medaglia di bronzo. Prima di concludere spero che queste partite commentate possano essere innanzi tutto comprensibili e poi anche utili soprattutto per le nuove leve, se così non fosse sono disponibile a dare qualsiasi chiarimento o ulteriore commento.

Grazie per la pazienza.

Di R. Sperandio



Castellano - Menozzi

Di Beppi Menozzi

Passati gli **Internazionali d'Italia a Genova**, mi viene sempre più voglia di scrivervi un programma che giochi a Othello sulla base di pattern più complessi di quelli utilizzati da Isaac 4.4. Sempre più spesso mi capita che posizioni che la funzione di valutazione di Isaac ritiene di vantaggio per un dato colore si deteriorino poi col passare del tempo, pur seguendo la linea apparentemente corretta, fino a risultare perdenti. Siccome imparo o da Isaac, a casa, o da Log, su internet, o mi faccio un abbonamento a internet a vita o mi faccio Log da solo...

Questo che segue è un modesto commento che faccio alla partita che, giocata con **Giorgio Castellano** neo **Maestro** (quasi confermato, complimenti!), ho perso all'undicesimo turno (fra l'altro decisiva per la mia mancata entrata almeno nella finalina). Trovo che almeno parzialmente dimostri quello che ho detto prima, Isaac non si rende conto veramente del fatto che la posizione assunta da me non solo non era poi così di vantaggio, ma era anche piuttosto difficile per un umano (come me per lo meno). È interessante come per stanchezza si tenda a pensare poco e ad adagiarsi spesso su posizioni aggressive ma, se non perdenti, vincenti con difficoltà. Quello che da tempo dico io: meglio una vittoria risicata ma sicura (= parità) piuttosto che una vittoria enorme, ma fatta di attacchi impossibili, diagonali invidibili e roba simile.

Giorgio ha giocato bene, ma credo che anche dalla mia parte il gioco sia stato fondamentalmente corretto. È mancata la mia capacità di prevedere come si sarebbe sviluppato il finale con un certo anticipo.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	56	60	29	31	40	41	33	59
2	57	55	49	28	30	32	58	27
3	54	48	47	35	3	6	26	23
4	50	46	7			2	10	22
5	38	36	5			9	20	21
6	43	37	34	4	1	8	19	24
7	39	42	12	11	15	13	51	25
8	44	45	14	16	17	18	52	53

G. Castellano 34 - 30 G. Menozzi

12.c7: Dopo una normale apertura Rose il nero opta per d7 e il bianco può continuare col muro rotante (d3) o optare per questa c7, mossa considerata molto forte e motivo per cui per il nero viene considerata migliore 11.c7.

14.c8: Continuazione strana ma standard che cerca di costruire un 4 per il bianco e nello stesso tempo mantenere il controllo del centro.

17.e8: Generalmente il nero aspetta a giocare a sud qui, gioca prima a est (g5) per poi scendere in d8 ed evitare di concedere un tempo prezioso al bianco.

20.g5: Nonostante l'apertura sia finita da poco e le mosse giocate siano ancora da annoverarsi fra quelle "usuali" del dopo apertura ritengo che questa g5 sia la mossa più importante della partita. Isaac me la consiglia caldamente ed in effetti è difficile non farla, se non altro perché non c'è molto di più appetibile. Ma i rischi di questa mossa sono evidenti: il bianco accetta, fino alla fine della partita, di cementificare (NdR traduzione letterale di "betonner", riportato in italiano più elegantemente come "catenaccio" nella traduzione dell'articolo di Marc Tastet in queste stesse pagine), ovvero di appoggiarsi al bordo per cercare di chiudere l'avversario. Senza riuscirsi il bianco è probabilmente destinato a perdere la parità e la partita. Naturalmente la posizione può anche evolvere in maniera diversa, ma non è un caso, secondo me, che il bianco abbia poi perso proprio per causa di questo bordo. Per i profani (sperando che queste spiegazioni servano a qualche giocatore meno ferrato) ricordo che il nero, giocando nella casella "X" a fianco di un 4 così compatto, in g7 per esempio, cede sì un angolo al bianco, ma il buco formatosi fra l'angolo ed il 4 è dispari (una sola casella) e quindi virtualmente concede al nero la parità di solito in mano gratuitamente al bianco. In realtà, poi, le cause della disfatta sono state anche altre.

26.g3: Dopo una sequenza automatica una scelta difficile: il bianco può costringere il nero a farsi un 5, oppure continuare a cementificare. Giocare in g3 significa recuperare un tempo di gioco sul nero, ma permettergli di non sbilanciarsi. Un'altra scelta probabilmente infelice.

29.c1: Ottima mossa di Giorgio. È chiaro cosa abbia intuito qui e cosa io non sia riuscito ad evitare. La parità diventa del nero se il nero riesce in

qualche modo a togliere l'accesso nella zona in basso a destra al bianco. Il nero lo fa rendendo compatto il 6 ad est. Con c1 si toglie la pedina in g5...

31.d1: Poi quella in g4... ecco il 6 compatto che sarà la mia fine.

36.b5: In queste posizioni non sai mai se stai bene o male. Quello che è certo è che se hai la parità pappi tutto.

37.b6: Brutta mossa di Giorgio che si chiude e mi permette di chiuderlo. Ma forse era proprio la sua forza...

40.e1: Ecco una seconda svolta della partita. b3 era +24, b4 +20, f1 +18. Ma quel che conta che tutte queste mosse probabilmente conducevano a finali più facili. e1 è +16, l'idea seguita (e sempre da evitare) è stata quella di cercare di chiudere l'avversario costringendolo a mosse insulse. Con f1 il bianco si prepara la possibilità di prendere la diagonale per guadagnare un tempo e uccidere il nero. Tutto giusto?

46.b4: Da e1 fino alla 45 tutto corretto. b4 perde a -4. L'idea era: La situazione è disperata. Non c'è alcun modo di attaccare a sud est, per guadagnare la parità, e il nero rischia pure di prendere la diagonale. Se anche non dovesse riuscirci, ho paura seria che, dopo aver preso tutta la colonna b con la sequenza a4 b4 a3 b3 ... , il nero apra il bianco come un melone. In effetti, andiamo a vedere dove sta il trucco. Com'è possibile che a4 sia un +16? Dopo a4 b4 la mossa ipotizzabile sarebbe a3 (-14!). Come volevasi dimostrare: la mossa vincente è una sola, a quel punto: b3! che, oltre ad essere difficilissima a vedersi (soprattutto se si sta analizzando la partita da due mosse prima) è l'unica che, dopo la sequenza b3 c3 a3, toglie al nero la possibilità di giocare a nord ovest e lo costringe a muovere quella posizione orrenda per il bianco a sud est. Ecco il nocciolo: la mossa vincente è una sola ed è pure difficile da vedere. Non sarebbe meglio vincere 33-31, ma con sicurezza? Per curiosità sono andato a vedere come sarebbero state le cose con una pedina bianca in g5. Con quella pedina il bianco potrebbe giocare in g7: proprio quella mossa, infatti, è quella corretta e vale addirittura +26! Non commenterò ulteriormente questa mia debacle. Solo complimenti al quasi-maestro Giorgio per la partita giocata ottimamente.

Barnaba - Viviani

di Alberto Viviani

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	44	22	21	20	13	14	46	47
2	29	43	15	9	10	12	45	48
3	28	17	2	3	4	7	16	19
4	23	18	1			11	49	50
5	24	6	8			31	52	51
6	25	26	36	32	30	5	53	54
7	42	34	27	33	35	58	55	56
8	37	39	38	40	41	59	60	57

Barnaba 22 - 42 Viviani

1-4 Apertura diagonale.
 5.f6 Donato gioca la Ishhi, la mia apertura preferita (cioè una delle poche che conosco un po').
 6.b5 Preferisco questa variante a quella cannibale (c5) che mi sembra più rischiosa se non giocata bene. Questa è più equilibrata.
 7-11 Prosecuzione normale dell'apertura (magari un'altra volta ne parliamo un po' più a lungo)
 12.f2 finita l'apertura che conosco, creo, e mi fiondo su una linea perdente: c2 (ognuno dalla sua parte) era senz'altro meglio. Questa variante (f2) è stata abbandonata agli inizi degli anni novanta; il motivo è, come sempre, che, se l'avversario gioca le mosse giuste, Bianco si trova nei guai.
 13.e1 in questa variante, la presa del bordo comincia molto presto.
 14.f1 anche questa mossa non è un gran che: d1 era senz'altro meglio, in quanto mi lasciava la possibilità di giocare f1 dopo.
 15.c2 errore di Donato: d1 era senza dubbio migliore, per più motivi: innanzitutto perchè mi impedisce di giocarvi, ed inoltre perchè dopo la prosecuzione naturale d1-c1-c2, il bianco si ritrova all'esterno della posizione.
 16.g3 La statistica sarà anche un'opinione, ma nella base di Thor ci sono 4 partite come questa: in tre si è giocato g3, con tre vittorie finali del Bianco (anche teoriche). Ho voglia di dire che se ne deduce che questa mossa è buona. Vediamo perchè. Un'alternativa è d1 che, dopo una facile risposta nera in c1, obbliga Bianco a prendere un bordo sbilanciato per non lasciare troppi tempi all'avversario. La partita si trasforma in un catenaccio bianco che non ha molte speranze: Nero ha ancora una buona mossa in b6, dopo

la quale Bianco deve aprire. La mossa 16.c1 dà luogo ad una facile risposta nera in d1 che lascia bianco all'esterno, pieno di pedine d'influenza e con il tratto. Scartate velocemente le due caselle X, restano cinque mosse. Quattro di esse (d6, e6, f5 e g4) girano molte pedine sulla grossa frontiera che il nero ha a sud-est. L'ovvia tattica del Bianco è di cercare di non rompere questa frontiera, in modo da obbligare il Nero a giocare a Nord-Ovest. La mossa 16.g3 rompe la frontiera nera, ma non dà buone mosse al nero a sud est, grazie al controllo della diagonale e2-f3.

17.b3 Nero non ha molta scelta: Bianco è centrale ed ha pulito le diagonali. La maggior parte delle mosse gira molte pedine esterne. La mossa in minaccia di giocare in b4 in seguito e, nel contempo, dà accesso ad h3 al Nero.

18.b4 Mossa evidente, secondo il famoso principio othellistico "**se la mossa è buona per lui e non fa schifo per me, io la gioco**": se non altro, si impedisce all'avversario di giocare una mossa a lui favorevole. In questo caso, poi, tale mossa è anche buona perchè permette di continuare la presa del centro (anticamente ero un catenacciaro, ma mi sono convertito).

19.h3 Cassio consiglia g1, ma dice che il nero è in svantaggio. A me sembra che nella situazione del Nero prendere un bordo così sbilanciato sia molto rischioso. Nelle partite della base, nella stessa situazione, Nero ha giocato a4. Probabilmente non c'è una grossa differenza tra queste due mosse: un bordo vale l'altro. In ogni caso, Bianco ha almeno una buona risposta ed è in vantaggio.

20-22 Bianco può prendere tranquillamente il suo bordo di cinque, dato che Nero non può attaccarlo: infatti la colonna "g" è composta solo da pedine nere (una) e bianco ha abbastanza mosse a sud ed a ovest per non rischiare di giocare colà. Con questa sequenza, inoltre, il Bianco guadagna un tempo preziosissimo. Va segnalato che nero è quasi obbligato a giocare in c1, altrimenti sarà il Bianco a farlo, guadagnando così due tempi di gioco.

23.a4 Nero gioca sul bordo opposto a quello su cui aveva giocato in precedenza. Un principio dell'Othello dice **che giocare su due bordi opposti è nocivo perchè dà molta influenza**. Qui, però, non ci sono molte alternative: Nero è messo molto male e paga una piccola

indecisione nell'apertura. Come spesso accade, un'apertura non ottimale diventa molto forte se l'avversario non gioca la risposta migliore.

24.a5 La partita del Bianco è in discesa (anche se sul momento, ad onor del vero, non mi sembrava poi tanto facile): i varchi si aprono ad ogni mossa del Nero. Qui, per esempio, è evidente che la mossa 24.a5 non offre buone risposte al Nero.

25.a6 Nero, a sud, è obbligato a girare almeno due pedine bianche esterne: lo fa nel modo più naturale, giocando sul bordo. La mossa è giusta, perchè negli altri casi Bianco sarebbe libero di giocare in a3, prendendo il bordo ovest e chiudendo completamente il Nero (che non avrebbe più mosse a sud e sarebbe obbligato a cedere un angolo). Chi ama il catenaccio sa che, se si ha un bordo di cinque pedine, conviene sempre contuare la manovra scegliendo il bordo contiguo alla casella C occupata (per non farsi attaccare).

26.b6 Bianco continua con la sua serie di mosse destinate a chiudere il nero: come si sa, è buona regola giocare vicino alle proprie pedine esterne, in modo da obbligare l'avversario a girare più di una pedina e perdere così più velocemente le proprie libertà. Le alternative a questa mossa aprono maggiormente il gioco al Nero: in questa situazione Bianco non ha moltissime buone mosse, ma ne ha una ottima, che basta e avanza.

27.c7 Nero ha una sola possibilità per girare una sola pedina e non offrire nuove mosse evidenti al Bianco, e la gioca. Le altre mosse portavano ad una chiusura quasi totale del nero.

28.a3 Bianco attacca il bordo ovest, minacciando di guadagnare due tempi se il Nero non accetta di prendere un bordo sbilanciato. Lo scopo è, a termine, di attaccare il bordo così creato.

29.a2 Tale perdita di due tempi sarebbe letale per il Nero, che accetta il bordo. In questo modo, però, Nero aumenta la sua influenza.

30.e6 Meglio di 30.d6 la quale, dopo la risposta nera in e6, lascia Bianco senza accesso in c6. Le altre mosse aprono troppo, a parte l'attacco del bordo, che però non è urgente.

31.f5 Forse 31.c6 era migliore, in quanto complicava la risposta del bianco; giocando invece ad est, nero perde la possibilità di far andare il

gioco in quella direzione e di attaccare quindi il cinque bianco.

32.d6 Mossa che non apre al nero nuove possibilità. Come prima, è meglio di c6 che, dopo la risposta in e7, lascia il Bianco senza accesso in d6.

33.d7 Nero gioca questa mossa nel duplice intento di girare poche pedine, conservando delle mosse per il seguito (e7) e di impedire al bianco di giocare in c6. La sola alternativa proponibile (e proposta da Cassio) era giocare 33.c6, che sembra rischiosissima, in quanto chiude completamente il Nero.

34.b7 Di questa mossa vado fierissimo, perchè chiude la partita definitivamente (ma che paura di essermi sbagliato, prima di giocarla). Infatti l'attacco funziona e, oltretutto, rende vanifica la mossa nera in c6, perchè Bianco ha ora una buona risposta in g2, con un interessante (almeno secondo me) controllo della diagonale g2-b7: Nero potrebbe riuscire, a termine, a prendere l'angolo isolato h1, ma la vittoria sarebbe assicurata per il Bianco, che conquisterebbe l'angolo a8, molto più interessante perchè utilizzabile come base per uno sviluppo verso nord (a1) e verso est.

35-37 Nero opta per una mossa che dà l'accesso in c6 al bianco, con l'obiettivo di prendere l'angolo a8 senza che Bianco abbia accesso immediato in a7 (non ci sono pedine bianche sulla linea 7). Si noti che neppure Nero ha accesso in a7 (non ci sono pedine nere sulla diagonale f2-b6). Si noti anche che, incredibilmente, questo lo avevo già capito durante la partita (sarà forse l'effetto benefico dell'aria della mia Liguria natia?).

38.c8 Bianco, con questa combinazione, ritrova facilmente l'accesso in a7: inizia con c8, che da due sole mosse a sud al Nero (che è quasi obbligato a giocarvi per non lasciare Bianco entrare in a7): b8 e c8. Di queste, una è pessima (c8) in quanto gira la pedina in b6, dando nuovamente accesso in a7 al Bianco.

39.b8 Nero gioca dunque l'altra alternativa, che gli dà, se non altro, una pedina stabile.

40.c8 Bianco riconquista definitivamente l'accesso in a7. La partita è finita: anche con la mia nota pochezza nel finale sarà difficile perdere. Donato paga eccessivamente una o due imprecisioni iniziali.

Qui di seguito troverete la traduzione dell'analisi del finale fatta con Cassio.

Buon divertimento e... alla prossima (sperando che non mi caccino a pedate).

- 36.C6 fa 17-47
- 37.A8 fa 17-47
- 38.C8 fa 17-47
- 39.B8? Nero perde 1 pedina, 39.D8 faceva 17-47
- 39.D8 A7 B8 A1 B2 H4 H5 G2 H1 G4 G5 H2 G1 G6 F7 G8 E8 H7 G7 H8 F8 H6 17-47
- 40.D8 fa 16-48
- 41.E8 fa 16-48
- 42.A7 fa 16-48
- 43.B2 fa 16-48
- 44.A1? Bianco perde 3 pedine, 44.G4 faceva 16-48
- 44.G4 G2 A1 H4 H1 H2 H5 G5 H6 G6 F8 G8 G1 F7 G7 H7 H8 16-48
- 45.G2 fa 19-45
- 46.G1? Bianco perde 1 pedina, 46.G7 faceva 19-45
- 46.G7 F7 G1 H8 H1 H2 H4 G4 H5 G5 G8 G6 H6 H7 F8 19-45
- 47.H1 fa 20-44
- 48.H2? Nero perde 1 pedina, 48.G4 faceva 20-44
- 48.G4 H5 H2 H4 G5 H6 G6 F8 G8 G7 F7 H7 H8 20-44
- 49.G4? Bianco perde 2 pedine, 49.H4 faceva 19-45
- 49.H4 G4 H5 G5 H6 G6 F8 G8 G7 F7 H7 H8 19-45
- 50.H4 fa 21-43
- 51.H5 fa 21-43
- 52.G5 fa 21-43
- 53.G6 fa 21-43
- 54.H6 fa 21-43
- 55.G7 fa 21-43
- 56.H7 fa 21-43
- 57.H8? Bianco perde 2 pedine, 57.F7 faceva 21-43
- 57.F7 G8 F8 H8 21-43
- 58.F7? Nero perde 1 pedina, 58.G8 faceva 23-41
- 58.G8 F7 F8 23-41
- 59.F8 fa 22-42
- 60.G8 fa 22-42

**OTHELLO
BENVENUTO NEL PIÙ BEL
GIOCO DI STRATEGIA DEL
MONDO!**

A cura del **Comitato regionale
della Liguria** della Federazione
Nazionale Gioco Othello
di Beppi Menozzi

Othello è un gioco semplice ed affascinante; pochi minuti per imparare le regole e subito sarete pronti a sfidare i vostri amici in partite mozzafiato! Vi accorgerete presto quanto a Othello sia importante stare

attenti e pronti a qualsiasi sorpresa fino all'ultima mossa!

Imprigionate i dischi avversari fra uno dei vostri dischi già posati e quello che mettete sulla scacchiera, capovolgeteli per renderli vostri e cercate di averne più dell'avversario a fine partita! Othello è stato inventato, come variante dell'antico gioco inglese **REVERSI**, da **Goro Hasegawa**, giapponese, nel 1972; da allora il gioco si è diffuso in tutto il mondo, coinvolgendo sempre più appassionati; sono stati indetti tutti gli anni i **Campionati del Mondo** e i **Campionati delle diverse nazioni**, fra cui i **Campionati Italiani**.

- LE REGOLE

Othello si gioca in due, su una scacchiera 8x8, verde, con 64 pedine bicolori. Un giocatore ha il nero, l'avversario il bianco (se non siete d'accordo decidete i colori lanciando in aria una pedina). La disposizione iniziale delle pedine sulla scacchiera è come in figura 1, inizia a giocare il nero.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1
2
3
4	.	.	.	O	*	.	.	.
5	.	.	.	*	O	.	.	.
6
7
8

Figura 1
(Mossa al NERO)

Al suo turno ogni giocatore poggia una pedina, con la faccia del proprio colore rivolta verso l'alto, su una casella ancora vuota (se uno dei due giocatori resta senza pedine, può usare quelle dell'avversario). Una pedina "imprigiona" quelle avversarie in una o più direzioni (orizzontale, verticale e diagonale), rendendo le pedine imprigionate del proprio colore (ovvero capovolgendole). Il giocatore al suo turno è **OBBLIGATO** a giocare appoggiando una pedina in maniera da imprigionare almeno un disco avversario; non può appoggiare una pedina in una

casella senza girare pedine avversarie, né girare meno di quelle richieste, né rinunciare alla mossa. Nel caso in cui non vi fossero mosse legali, il giocatore passa, e tocca nuovamente all'avversario, fino all'esaurimento delle mosse per entrambe i giocatori (in genere ciò capita dopo aver riempito interamente di pedine la scacchiera, ma raramente può succedere che tutte le pedine restino di un solo colore).

- SCOPO DEL GIOCO

Vince chi, quando è stata giocata l'ultima mossa, ha PIU' pedine dell'avversario. In caso di pari pedine, la partita è dichiarata PATTA. La differenza di pedine può essere una misura della vittoria: se tra due giocatori due partite terminano col risultato di 37-27 e di 20-44, si può dire che, a parità di numero di vittorie, il secondo giocatore VINCE PER DIFFERENZA PEDINE.

- UN BUON CONSIGLIO

Quando posate un disco che permette di imprigionare file di avversari in più direzioni, appoggiateci sopra un dito, in modo da poter controllare bene le file da capovolgere ed evitare ogni contestazione.

- CHIARIFICAZIONI

Se capita di imprigionare più pedine, state attenti che la fila da capovolgere deve essere continua e formata di dischi dello stesso colore. Il disco A e' gia' sulla scacchiera. Posate il disco B in modo da imprigionare i dischi neri con i vostri due dischi bianchi.

A * * * B -> A O O O B

In questo caso il nero giocando in A può però capovolgere solo il disco 1:

A O * O O *
1

In questo secondo caso invece non viene girata alcuna pedina:

A . O O O *

- ESEMPI

Come prima mossa, in figura 1, il nero ha a disposizione 4 possibili caselle in cui appoggiare la

propria pedina: d3, c4, f5, e6. Supponendo che giochi d3: appoggerà in d3 una pedina rivolta in maniera da mostrare la faccia nera e girerà quella in d4 in modo che risulti anch'essa nera. Il disco in d4 viene capovolto perché rimasto "imprigionato" fra le due pedine nere, in d3 ed in d5! La posizione sulla scacchiera, diventerà quella di figura 2.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1
2
3	.	.	.	*
4	.	.	.	*	*	.	.	.
5	.	.	.	*	O	.	.	.
6
7
8

Figura 2
(Mossa al BIANCO)

Dopo poche partite vi renderete conto che la prima mossa, in realtà, è una sola: le quattro possibili del nero danno luogo a quattro posizioni perfettamente simmetriche, e giocare una o l'altra è solo una questione di gusto personale. Subito dopo la prima, però, il bianco può giocare 3 mosse, in c3, c5 o e3. Queste tre mosse danno luogo a tre situazioni diverse e da questo punto in poi, ogni partita sarà diversa dalle altre!

	a	b	c	d	e	f	g	h
1
2
3
4	.	.	.	O	O	O	.	.
5	.	.	.	*	*	*	*	.
6	*	O	.	.
7
8

Figura 3
(Mossa al BIANCO)

In figura 3 il bianco deve muovere (usiamo questo termine nonostante i dischi, in realtà, vengano appoggiati e girati, ma mai mossi). Giocando in g6 il bianco girerà solo la pedina in f5; se però il bianco giocherà in e7, diventeranno del suo colore

entrambe le pedine e5 ed e6, perché imprigionate fra e7 ed e4! Allo stesso modo, giocando in d6 girerà addirittura 3 pedine, d5, e5 ed e6!

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	.	*	*	*	*	*	*	.
2	.	.	*	*	*	O	.	.
3	.	.	O	*	O	*	.	.
4	.	.	O	O	O	O	.	.
5	.	.	.	O	*	O	*	.
6	.	.	O	O	*	O	*	.
7	.	.	O	*	*	.	.	.
8	.	*	*	*	*	.	.	.

Figura 4
(Mossa al NERO)

In figura 4 il nero può giocare in c5. Con quella mossa imprigionerà ben 9 pedine, in 5 direzioni diverse, raggiungendo la posizione di figura 5!

Notiamo che la pedina in f5 NON è diventata nera: è stata girata la pedina in d5 perché imprigionata fra c5 e e5, ed f5, essendo OLTRE e5, non è stata girata nonostante la presenza di g5 nera. Notiamo anche che vi sono pedine bianche in questo momento imprigionate fra altre pedine nere, ma non contano: diventano nere solo quelle imprigionate DIRETTAMENTE fra la pedina appoggiata ed un'altra dello stesso colore, in una delle 8 direzioni.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	.	*	*	*	*	*	*	.
2	.	.	*	*	*	+	.	.
3	.	.	+	*	+	*	.	.
4	.	.	+	+	O	O	.	.
5	.	.	+	+	*	O	*	.
6	.	.	+	+	*	O	*	.
7	.	.	+	*	*	.	.	.
8	.	*	*	*	*	.	.	.

Figura 5
(Mossa al BIANCO)

- UN PO' DI STRATEGIA

Othello è un gioco che vi stupirà sempre, creando situazioni inedite o insospettate. Per giocarvi non è ancora stato trovato, se esiste, un metodo assolutamente perfetto; esistono tuttavia regole di massima, a volte molto accurate, ma nessuno

potrà mai assicurarvi che non troverete una posizione in cui tali regole vi indirizzeranno verso la mossa sbagliata! Ciononostante seguendo alcune regole di base ed evitando posizioni non ben conosciute si può giocare già sufficientemente bene da battere i vostri amici, e, quando vi troverete in difficoltà, starà al vostro intuito di cercare di salvare la partita! Qui cercheremo di dare un'idea di tale strategia base. Invitiamo tutti a richiedere **alla FNGO (Federazione Nazionale Gioco Othello)** i libri per poter imparare a fondo come diventare veri campioni!

A differenza di moltissimi altri giochi, Othello gode di una caratteristica molto particolare: nonostante lo scopo del gioco sia finire con più pedine dell'avversario, è (spesso) deleterio avere più pedine dell'avversario durante la partita!

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	.	*	*	*	*	*	*	.
2	*	*	*	*	*	*	*	*
3	*	*	*	*	*	*	*	*
4	*	*	*	*	*	*	*	*
5	*	*	*	*	o	*	*	*
6	*	*	*	*	*	*	*	*
7	*	*	*	*	*	*	*	*
8	.	*	*	*	*	*	*	.

Figura 6
(Mossa al BIANCO)

Sebbene questa affermazione possa sembrare assurda, basta osservare la figura 6 per rendersi conto della sua veridicità! Nella partita in questione il bianco VINCERÀ 40-24 giocando in sequenza le mosse a1, a8, h8, h1, col nero che non potrà fare altro che passare, e tutto questo a sole 4 mosse dalla fine della partita!! Questo perché, in realtà, il nero in figura 6 ha tante pedine INSTABILI, ma ha una posizione debole per altri motivi che poi vedremo. Esistono però delle pedine STABILI, ovvero delle pedine che, una volta poggiate, non possono più essere girate. Le pedine dell'ANGOLO godono di questa proprietà, ma, soprattutto,

sono stabili tutte le pedine "appoggiate" intorno all'angolo.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	*	*	*	*	*	*	.	.
2	*	*	*	*	*	*	.	.
3	*	*	*	*	*	*	o	o
4	*	*	*	o	o	o	*	o
5	*	*	*	o	o	o	o	o
6	*	*	o	o	o	o	o	o
7	.	.	o	o	*	o	.	.
8	.	.	o	.	*	o	.	.

Figura 7

In figura 7 si vede come il nero sia stato in grado di conquistare un angolo importantissimo, perché intorno ad esso appoggiano molte pedine dello stesso colore. Tutto il triangolo di dischi neri delimitato dalla diagonale da a6 a f1 è costituito di pedine STABILI, e resteranno quindi nere fino alla fine della partita.

Da questo esempio si capiscono due importanti concetti strategici: **l'importanza di un angolo e l'importanza di rimanere compatti.** Ma come fare per ottenere questi due risultati?

Osserviamo innanzitutto che, per poter giocare in un angolo, è necessario che l'avversario abbia posato una pedina in una cosiddetta casella "X" (ovvero b2, b7, g2 o g7). Supponendo che l'avversario eviti tali caselle, dobbiamo in qualche modo costringerlo a giocarvi. E' ovviamente sconsigliato, tranne quando è obbligatorio, giocare nelle caselle X, anche se l'avversario non può immediatamente giocare nell'angolo (spesso può procurarsi la pedina d'appoggio necessaria in poche mosse).

	a	b	c	d	e	f	g	h
1
2
3	.	.	.	o	o	o	o	o
4	.	.	o	o	o	o	*	o
5	.	.	o	*	*	*	*	o
6	.	o	o	*	*	o	o	o
7	.	.	o	*	o	*	.	o
8	.	.	o	o	o	o	o	.

Figura 8
(Mossa al BIANCO)

In figura 8 il bianco ha UNA SOLA mossa: la deleteria g7. Dopo g7 il nero potrà giocare in h8, prendendo l'angolo. A questo punto il bianco dovrà passare ed il nero avrà via libera sui due bordi (sud e est, con le mosse h2 e b8). Il bianco dovrà cedere quindi altri angoli e il nero avrà già conquistato, solo con i bordi e gli angoli, sufficienti pedine stabili da poter ragionevolmente dire di avere la vittoria quasi assicurata. Come ha ottenuto tutto ciò?

Osserviamo il diagramma. Il nero ha esattamente 14 mosse, contro 1 sola del bianco: si dice quindi che il nero ha una MOBILITÀ nettamente migliore. Come mai accade questo? Semplicemente perché il bianco non può giocare in tutto il perimetro ovest e nord: per giocare in quella zona il bianco ha necessità che vi siano pedine nere da imprigionare. Tutte le pedine bianche "esterne" (ovvero confinanti con caselle vuote) formano un MURO invalicabile solo per il bianco, e portano il nero alla vittoria sicura.

Per ottenere questo, il nero ha giocato mantenendo le proprie pedine compatte e centrali, evitando di fare mosse che girassero molti dischi e in molte direzioni, ed evitando, per quanto possibile, di crearsi dischi ESTERNI.

Osserviamo ancora che il bianco ha 25 pedine, il nero 9, quasi un terzo: un altro esempio di come il numero di pedine durante la partita sia inutile e spesso dannoso.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1
2
3	.	.	.	*	o	.	.	.
4	.	.	o	*	*	.	.	.
5	.	.	o	o	*	*	.	.
6	.	.	.	*	o	*	*	.
7	o	.	.
8

Figura 9
(Mossa al NERO)

In figura 9 il nero, fra le altre mosse, ha a disposizione

un'ottima mossa in c6. Tale mossa è detta IDEALE, perché racchiude in sé queste caratteristiche:

1. Gira un solo disco (abbiamo visto che conviene averne pochi, soprattutto all'inizio e a metà della partita).
2. Il disco che gira non confina con caselle vuote, a parte quella dove si muove (e quindi si minimizza il numero di pedine esterne che si possiedono e si controlla il centro del gioco).
Crearsi mosse ideali, giocarele, toglierle all'avversario quando ne ha, evitare di giocare dove se ne creano per l'avversario: questi sono realmente punti cruciali della teoria del gioco dell'Othello. Un altro punto cruciale della teoria è come prendere i bordi. Se le mosse ideali e il possesso del centro del gioco sono cruciali nella prima metà della gara, andando avanti e diminuendo le caselle libere diventa necessario dover giocare sui bordi, abbandonando quindi il centro. Questo è uno dei più complessi e controversi capitoli della teoria, per cui non lo approfondiremo più di tanto.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1
2
3	.	.	o	*	*	o	o	.
4	.	.	o	*	*	*	o	o
5	.	.	o	*	*	o	*	o
6	.	o	o	o	o	o	o	o
7	.	.	o	*	*	o	.	o
8	.	o	o	o	o	o	.	.

Figura 10
(Mossa al NERO)

In figura 10 il nero può giocare in g7. Sebbene sembri una mossa suicida, perché il bianco subito occupa l'angolo in h8, dopo tale mossa il nero può giocare in g8 e successivamente in a8. Questo attacco ha portato al nero parecchi vantaggi, in cambio di pochi sacrifici: il nero ha tutto il lato sud, contro solo mezzo lato est del bianco (stiamo parlando di pedine stabili). Il nero ha l'angolo a8, contro l'angolo h8 del bianco (il primo è importante perché il nero successivamente potrà giocare a ovest e costruire il suo

successo intorno a quell'angolo, mentre il secondo ormai è già stato sfruttato per tutto quello che poteva dare). Inoltre in questa sequenza probabile (g7 h8 g8 c2 a8 d2) il nero ha complessivamente giocato 3 mosse (g7, g8, a8), il bianco solo una (h8). Le altre mosse (ad esempio c2 e d2) le ha dovute giocare nell'unica area a sua disposizione, a nord, creandosi un muro anteriore e perdendo la partita. In questo attacco, quindi, il nero ha saputo cedere un angolo in cambio di vantaggi.

Nella realtà tali attacchi sono molto difficili e molto vari. Spesso una piccola svista può però rovinarli: ad esempio se la pedina in g5 fosse stata bianca, il nero, dopo g7 g8, non avrebbe potuto entrare in g8, cedendo un angolo e due bordi per niente! Anche se fossero state nere g3 e g4 l'attacco non sarebbe funzionato, perché il bianco avrebbe potuto giocare in g8 prima di h8!

Per evitare attacchi da parte dell'avversario è utile, prendendo un bordo, evitare formazioni SBILANCIATE. E' proprio grazie alla pedina in b8, e all'assenza della pedina in g8, che il bordo sud ha costituito nell'esempio una debolezza per il bianco. Con un disco bianco in g8 l'attacco non era possibile: 6 pedine su un bordo sono infatti molto sicure perché non sono attaccabili.

Ogni tipo di formazione sbilanciata e bilanciata dovrebbe essere studiata dal futuro campione di Othello, ma, come regola, è bene ricordarsi che le formazioni BILANCIATE, ovvero centrate sul bordo come quella di 6 pedine di colore uniforme, o come quella con solo 4 pedine ma centrate, sono molto meno rischiose di quelle SBILANCIATE, soprattutto se queste ultime contengono la pedina vicino all'angolo (nell'esempio, b8).

Nei finali di partite equilibrate capitano spesso situazioni con molti bordi sbilanciati. In quei casi spesso un vantaggio minimo può significare la vittoria, per cui

nel prendere un bordo state sempre molto attenti e cercate di capire come si evolverà, per non trovarvi costretti a subire un attacco!

Per questo ed altri motivi, in realtà, la strategia dell'Othello è molto ampia e anche i giocatori più forti studiano e a volte scoprono qualcosa di nuovo.

Federazione Nazionale Gioco Othello

Comitato Regionale della Liguria
Vico Sant'Antonio 5/3a (angolo Via Balbi) - 16126 Genova
Beppi Menozzi (010/814304);
Paolo Fasce (fasce@mbox.cis.it, 010/8312946, 0338/2111567);
Paolo Bianchi (010/8356158);
Marco Moretti (010/8363736, tigermusk@mbox.cis.it);
Guido Michelotti (010/8358344);
Andrea Mutti (010/6455216, mutti@aleph.it).

Temi per othellisti inesperti, che però presto diverranno esperti!

Catenaccio

di Marc Tastet

traduzione a cura di Paolo Fasce, Marc Tastet e Alberto Viviani

da Fforum N° 34 Autunno 1994 per gentile concessione di Marc Tastet, Fforum e della Federazione Francese d'Othello

Stiamo per addentrarci in una strategia un po' particolare, che chiameremo "catenaccio" e che consiste nel prendere i bordi cercando di guadagnare più tempi di gioco possibili al fine di cercare di soffocare l'avversario.

È un'arma a doppio taglio. Se è vero che un catenaccio riuscito fa un grosso risultato, parimenti un catenaccio sbagliato volge facilmente alla catastrofe.

Per cominciare vediamo una partita che ho giocato a Lione nel '91 contro Serge Trombetta.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	47	41	40	39	36	34	35	44
2			42	23	27	29	37	28
3		52	43	12	2	10	21	20
4		51	1			7	9	25
5		50	6			5	8	26
6		49	13	19	4	3	11	22
7		48	45	30	17	14	38	24
8		46	33	18	15	16	31	32

S. Trombetta - M. Taste

Non appena il gioco si sviluppa sui bordi, bisogna cominciare a pensare al catenaccio. In quella partita il Nero difficilmente può permettersi di prendere il bordo con 17.g8 perché si ritroverebbe con un bordo debole e sarebbe costretto a girare molte pedine sulla frontiera. Il Bianco ne approfitta per piazzarsi sul bordo guadagnando dei tempi.

Dopo la mossa 30, il catenaccio ha fatto il suo lavoro: il Nero non ha che una sola mossa legale, 31.g8 che regala un angolo senza alcuna contropartita (inserzione, guadagno di un tempo). A partire da questo momento il Nero ha sempre poche scelte e si può anche mostrare che è possibile non concedergli alcuna pedina (cosa che vi lascio fare per esercizio).

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2				●	●	●		○
3				●	●	●	○	○
4			●	●	●	●	○	○
5			●	●	●	○	○	○
6			●	●	○	●	○	○
7				○	○	○		○
8				○	○	○		

Dopo 30.d7

Proviamo ad analizzare ciò che ha reso possibile il catenaccio e soprattutto ciò che si sarebbe dovuto fare per evitarlo, poiché l'obiettivo di questo articolo non è tanto quello di insegnarvi ad adottare questa tecnica, cosa

alquanto ardua, quanto piuttosto quello di insegnarvi ad eluderla, cosa già più semplice.

Partiamo dalla mossa 30, dove il Nero ha definitivamente perso, e proviamo a migliorare le sue mosse risalendo la partita. La 29 e la 27 non hanno alternative interessanti. La 25.h5 ha l'aria di essere leggermente migliore poiché forza il Bianco a girare delle pedine giocando 26.h4 ma, in fin dei conti, questo cambia poco le cose.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3				○	○	○	●	○
4			●	○	○	○	●	
5			●	○	●	○	○	
6			●	●	●	●	●	○
7					●	○		
8				○	○	○		

Dopo 22.h6

In effetti il Nero lascia svanire la sua ultima possibilità alla mossa 23. Egli non dovrebbe lasciare tanti tempi di gioco al Bianco sul bordo est. Piuttosto era il caso di giocare 23.h4. Se il Bianco rispondesse 24.h5 per non perdere un tempo, questi girerebbe g6, ma contemporaneamente si priverebbe dell'accesso in h7. Il bordo a est sarà quindi un cinque e non un sei! Questo cambia le cose in maniera apprezzabile. Così dopo la sequenza 23.h4, h5, d2, se il Bianco giocasse 26.h2 il Nero potrebbe attaccare il cinque nella casella C giocando 27.g8 mentre il sei della partita originale è inattaccabile. Non mi permetto di dire che il Nero possa vincere, ma è certamente in una situazione migliore che nella partita.

Su 23.h4, se il Bianco non volesse giocare 24.h5, potrebbe allora giocare 24.h7, ma il Nero risponderebbe 25.h2 e il Bianco dovrebbe aprire (o giocare g7, ma questa è un'altra storia). Se il Bianco non giocasse neppure 24.h7, dovrebbe aprire, cosa che darebbe comunque un po' di fiato

al Nero che forse potrebbe riprendere il bordo in h2 (ma dovrebbe fare attenzione alla possibilità di sottoporsi al rischio di una Stoner del Bianco in g7: 24.b3, 25.h2?, 26.g7! seguito da 28.h5).

Un ultimo inconveniente della 23.d2 è che dà ancora un ulteriore tempo di gioco al Bianco in d7. Dopo la mossa 23, è piuttosto facile vedere che 24.h7 assicura la vittoria del catenaccio: h4 e h5 sono una naturale botta e risposta (se il nero gioca l'uno, il Bianco gioca l'altro), non restano che due tempi al Nero in e2 e f2, due al Bianco in h2 e d7, quindi quando questi saranno giocati e sarà ancora la volta del Nero, questi non avrà alcuna buona mossa a disposizione.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3				○	○	○		○
4			●	○	○	○	○	
5			●	○	○	○	●	
6			●	●	●	●	●	
7					●	○		
8				○	○	○		

Dopo 20.h3

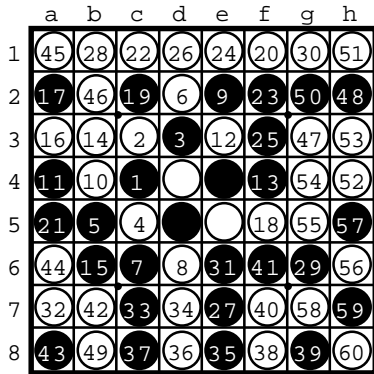
In effetti mi ero impegnato in questa partita con l'intenzione di restare al centro (vedi la posizione dopo la 14) ma ciò che mi ha fatto pensare che il catenaccio avrebbe funzionato è la mossa 21. Giocare 21.g3 significa regalare un tempo al Bianco, che potrà giocare h2 nel momento in cui ne avrà bisogno. Sarebbe stato meglio muovere, per esempio, in 21.c3.

L'esperienza che ci regala questa partita è che **non bisogna lasciare sconsideratamente dei tempi di gioco al proprio avversario sui bordi. Per questa ragione si deve evitare di giocare mosse che permettano all'avversario di muovere nelle caselle C nel momento in cui ne avrà bisogno per portare a termine il catenaccio.**

Facendo un bilancio di quello che è successo sul bordo est, lo si può

vedere facilmente sul diagramma della partita, si constata che il Bianco ha giocato cinque delle sei mosse da h2 a h7 (e ciò che è più grave è che sono mosse successive: la 20, 22, 24, 26 e 28), mentre il Nero ne ha giocata solo una! Semplicemente osservando il diagramma, senza neppure ricostruire la partita, si può essere sicuri che il Nero abbia avuto senz'altro dei grossi problemi di mobilità, avendo perso la bellezza di quattro tempi solo sul bordo est.

Vediamo un altro esempio ancor più convincente poiché, questa volta, il Bianco ha giocato nelle sei caselle centrali sul bordo.

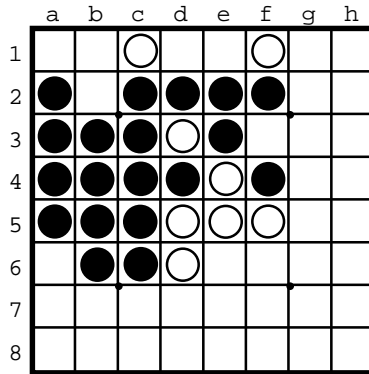


B. de la Boisserie - M. Ta

Questa partita è stata giocata in un torneo a Tolosa nel 1988 e Bruno era a quel tempo un debuttante. Basta guardare il bordo nord per vedere che il Bianco ha giocato in sequenza nelle sei caselle da b1 a g1 nelle mosse dalla 20 alla 30. Vediamo come questo è stato possibile.

Nella posizione seguente, il Nero ha appena giocato la disastrosa 23.f2 girando d2, e2 ed e3 (23.e7 o 23.f3 sarebbero state senz'altro migliori). Si ritrova qui la stessa situazione della partita precedente: le due pedine bianche nelle caselle A (in questo caso c1 e f1) e le due pedine nere (c2 e f2) che permetteranno al Bianco di giocare b1 e g1. Siccome il Nero non ha mezzo alcuno per forzare il Bianco a girare c2 e f2 (mentre nell'esempio precedente 23.h4 impediva al Bianco di giocare h5 e h7), si può quindi essere certi che il Bianco giocherà cinque delle sei mosse del bordo nord. Tuttavia, in

questo caso, accade che il Bianco possa giocare le sei mosse poiché 24.e1 non dà al Nero l'accesso a d1 (essendo certo di poter giocare 26.d1, in quanto il Nero non è nelle condizioni di togliergli l'accesso).

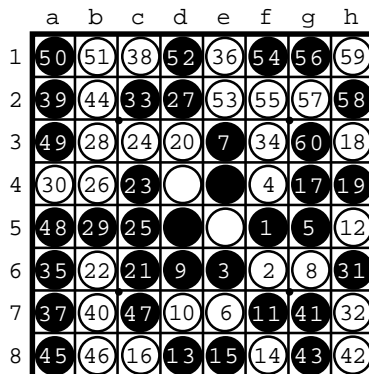


Dopo 23.f2

Dopo 30.g1 è chiaro che il Nero non sarà in grado di uscirne indenne. Notate, tra l'altro, l'efficacia della mossa 42.b7: il Bianco cede un angolo ma questa è l'unica pedina che rimarrà nera alla fine.

Un catenaccio si sviluppa generalmente su uno o due bordi adiacenti. Se riuscite a costringere il "catenacciaro" a prendere il terzo, questo spesso significa che il catenaccio non funzionerà.

Ecco un'altra partita giocata nel '93 da Dominique Penloup e Tom Pouce, il programma di Bintsu Andriani che "ama" fare catenaccio al pari del suo maestro.

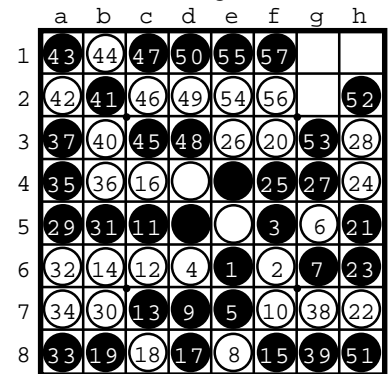


D. Penloup - Tom Pouce

Il Bianco si è piazzato sui bordi. Dominique regala lo stesso il bordo est al Bianco per lasciare in omaggio una pessima influenza: dopo 33, una mossa del Bianco in c1 girerà pure tutte

le pedine da d2 a g5 (cosa che non sarebbe avvenuta se il Nero avesse direttamente giocato 31.c2). Il Bianco deve aprire a Nord e siccome ha già 3 altri bordi, tutte le sue mosse si sono guastate.

Per evitare il catenaccio, bisogna prevenirlo da lontano, facendo attenzione a non concedere all'avversario le premesse di una sua attuazione. Spesso ci si accorge del fatto troppo tardi, quando cioè non ci sono più scappatoie, mentre il prendere coscienza del problema solo due mosse prima, sarebbe stata condizione sufficiente per evitarlo. Nella partita qui sotto, giocata al torneo di Copenhagen del '94, Erik ha realizzato troppo tardi che la sequenza 18.c8, 19.b8 mi avrebbe messo in eccellente condizione di attuare il catenaccio. Se se ne fosse accorto prima, avrebbe potuto giocare, per esempio, 18.b8. Dopo 29.a5 non c'è più nulla da fare (se 30.a6, allora 31.a7, se 30.a7, allora 31.a6, a4, b5; 30.g7 lascerebbe al Nero g8 e h8).



M. Tastet - E. Jensen

Un'altra conclusione da trarre da questa partita è che non ci si deve sentire scoraggiati poiché si è perso con una grande differenza pedine. Può succedere a tutti. Questa sconfitta non ha impedito ad Erik di vincere il torneo! Infine, diffidate in particolare del catenaccio quando siete il Bianco poiché è più facile adottare questa tecnica col Nero: alcune aperture (quali la Heath e il Serpente) si prestano particolarmente bene al catenaccio. Attenzione poi al fatto che il catenaccio determina

spesso la necessità di prendere dei cinque sul bordo e di creare degli spazi dispari nei quali non si ha accesso, cosa che è sempre pericolosa, ma che è ancor più grave se si gioca col Bianco.

La Politica della crescita della base (numero e qualità)

di Paolo Fasce

Ho deciso di tradurre l'articolo di Marc Tastet per diversi motivi. Il primo è semplice, questo pezzo è stato il primo di Fforum e uno dei primi articoli dedicati all'iniziazione, che ho letto, e mi piacque moltissimo. Il secondo motivo è dovuto proprio al suo contenuto. Infatti è noto a tutti che giocare il catenaccio contro inesperti è molto vantaggioso (prima o poi fanno un errore) e questo induce il giocatore inesperto a giocare questa tecnica. Non appena la gioca, questi perderà perché non ne capisce i punti deboli, scoraggiandosi. Eccoli spiegati dal Campione del mondo di Barcellona del 1992. Un altro, forse più importante motivo, è che sento la necessità di riaprire una rubrica orientata ai giocatori meno esperti, che sia cioè capace di spiegare le tecniche dell'Othello in maniera chiara, possibilmente discorsiva e semplice. Gli amici d'oltralpe ci sono riusciti su Fforum con la "Initiation" (Iniziazione), da cui ho tratto "Le beton" (il catenaccio) e che io ho liberamente tradotto in "Temi per inesperti, che presto saranno esperti!", un modo spero simpatico di attrarre. È del tutto evidente che mi auguro che i Maestri italiani si dedichino presto a proporre articoli propri, dal basso dei miei Zero Dan, io supplirò volentieri a tutte le nostre incertezze continuando a chiedere la collaborazione di amici di altri paesi.

F.N.G.O REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO DELL'OTHELLO valido per tutti i tornei riconosciuti dalla F.N.G.O.

1. Attrezzatura di gioco.

1.1 L'Othello è un gioco di logica, della categoria dei giochi di riflessione, che si svolge tra due avversari che utilizzano una tavola quadrata appositamente predisposta. Tale tavola, detta othelliera o tavola da Othello, è suddivisa in 64 caselle quadrate tutte del medesimo colore, storicamente il verde. I giocatori inoltre hanno in dotazione 64 pedine nere da un lato e bianche dall'altro.

1.2 Prima dell'inizio della partita le pedine vanno equamente assegnate ai due giocatori.

1.3 Tutte le volte che durante la partita uno dei due giocatori sarà costretto a passare (3.4), questi dovrà cedere una pedina al suo avversario.

1.4 Nei tornei farà parte dell'attrezzatura di gioco anche un orologio doppio quadrante (6.2).

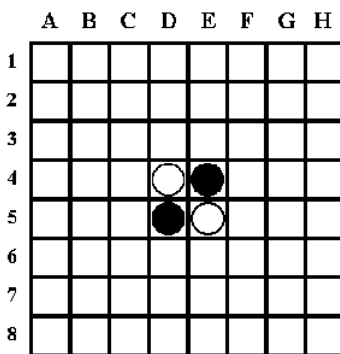


DIAGRAMMA 1

2. Inizio partita.

2.1 Prima dell'inizio della partita ogni giocatore pone due pedine

nelle caselle centrali della othelliera in modo da ottenere la situazione del **diagramma 1**.

2.2 Pone il primo disco il giocatore cui il sorteggio abbia assegnato il colore nero. Questi, per tutta la partita, deporrà, sulla tavola da gioco, le pedine con la faccia nera rivolta verso l'alto; il suo avversario utilizzerà le proprie pedine ponendole sulla tavola da Othello con la faccia bianca rivolta verso l'alto. D'ora in poi ci riferiremo al primo giocatore denominandolo il Nero, mentre il suo avversario sarà il Bianco. Stessa definizione sarà data per le pedine che saranno dette nere o bianche a seconda del colore della faccia rivolta verso l'alto.

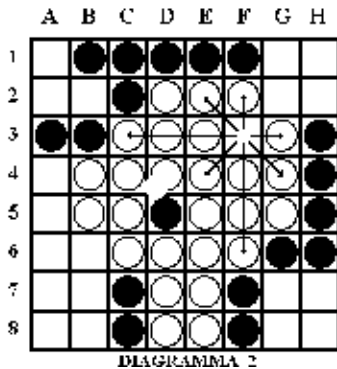
3. La mossa.

3.1 Al suo turno di gioco ogni giocatore pone una pedina in una casella vuota in maniera tale che tra quest'ultima ed un'altra pedina del proprio colore già presente sulla othelliera rimangano imprigionate, in una delle tre direzioni possibili (verticale, orizzontale o diagonale), una o più pedine avversarie consecutive. Nei **diagrammi 2 e 3** è visibile l'effetto di una mossa del Nero: da notare come vengano girate le pedine bianche in tutte le direzioni che sono interessate dalla mossa. Si devono eseguire mosse che girino almeno una pedina, le pedine girate sono solo quelle che direttamente sono circondate dalla pedina giocata. Una mossa che può essere eseguita viene detta "legale".

3.2 Una mossa si considera completa dopo aver girato tutte le pedine interessate, pertanto la mossa non è completa finché non sono state girate e ben allineate sulla tavola tutte le pedine interessate della mossa stessa. Si intende che una pedina è ben allineata quando è interamente posta dentro la propria casella.

3.3 Non è possibile passare il proprio turno se si ha a

disposizione almeno una mossa legale.

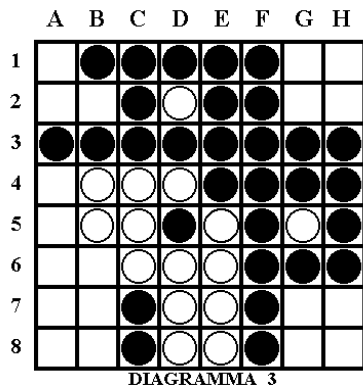


3.4 Se un giocatore, al proprio turno di gioco, non ha a disposizione alcuna mossa legale, passa. Nel **diagramma 4** il Bianco passa.

3.5 Quando un giocatore al proprio turno tocca volontariamente con una pedina una casella in cui è possibile una mossa legale, sarà tenuto ad effettuare tale mossa. E' tuttavia possibile, qualora il giocatore volesse aggiustare la posizione sulla tavola, farlo prevenendo l'avversario con l'avvertimento: "Acconcio!".

3.6 Se ad un giocatore cade accidentalmente una pedina sulla tavola da gioco, potrà riprenderla senza incorrere in penalizzazioni.

3.7 Le pedine debbono essere posate e girate con una mano sola. Con la stessa mano si pigerà l'orologio a doppio quadrante.

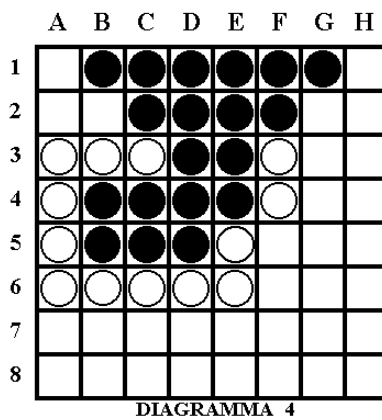


4. Mosse errate ed illegali

4.1 Se nel corso di una mossa un giocatore gira una o più pedine che non andavano girate, o

viceversa non gira una o più pedine che dovevano esserlo, il suo avversario può pretendere che venga corretto l'errore. Tale correzione dovrà essere segnalata prima di avere intrapreso qualsiasi altra iniziativa di gioco e verrà effettuata utilizzando il tempo del giocatore che ha commesso l'errore.

Un giocatore non può correggere un proprio errore dopo aver fermato l'orologio, a meno che non venga obbligato in tal senso dall'avversario o dal Giudice di Sedia.



4.2 All'infuori dei giocatori stessi solo il Giudice di Sedia del torneo, dovranno intervenire per far rilevare eventuali errori. Nel caso di presenza del Giudice di Sedia, questi farà correggere obbligatoriamente la mossa, facendo eventualmente recuperare il tempo di riflessione perso dal giocatore che non ha corretto l'errore dell'avversario, se la correzione non fosse tempestiva.

4.3 Se una mossa errata non viene corretta (dal giocatore, dal Giudice di Sedia), una volta che sia stata giocata la successiva, non potrà più esserlo e da quel momento il gioco proseguirà regolarmente.

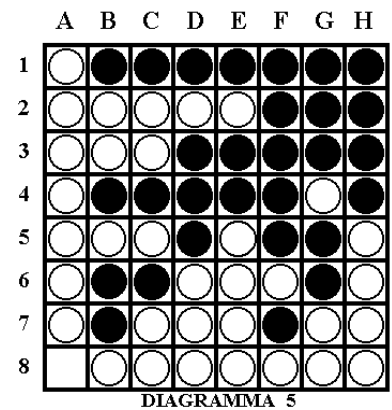
4.4 La procedura del punto 4.1 va applicata anche al caso di mosse illegali o quando un giocatore passa pur avendo mosse legali a sua disposizione. In quest'ultimo caso il giocatore che intendesse far correggere un erroneo "passi" dovrà indicare l'esistenza una mossa legale.

5. Determinazione del vincitore e punteggio dell'incontro

5.1 La partita si conclude quando nessuno dei due giocatori ha la possibilità di effettuare mosse legali. Ciò in genere, ma non necessariamente, avviene quando non ci sono più caselle vuote.

5.2 Ad eccezione del caso in cui a uno dei due giocatori scada il tempo di gioco (6.7), la vittoria verrà assegnata a chi abbia, al termine dell'incontro, il maggior numero di pedine del proprio colore. Nel caso in cui il numero delle pedine fosse uguale l'incontro verrà considerato finito in parità.

5.3 Ad eccezione dei casi trattati in 5.4, e 6.7, al termine della partita a ciascun giocatore vengono assegnate tutte le pedine del proprio colore presenti sull'othelliera, così come al perdente. Nel **diagramma 5** la partita si è conclusa con il punteggio di 34 a 29 per il Bianco.



5.4. Nel caso in cui, in un momento qualunque dell'incontro, un giocatore girasse tutte le pedine dell'avversario, con una mossa legale, questi verrà considerato vincitore con il punteggio di 64 a 0.

5.5 Qualora un giocatore decida di abbandonare una partita in corso, verrà dichiarato sconfitto con il punteggio di 64-0.

5.7 Non è ammessa la patta d'accordo.

6. Il tempo di gioco

6.1 In tutti gli incontri di torneo i giocatori dispongono, per eseguire tutte le mosse, di un tempo totale stabilito inizialmente dal **Direttore di gara** (8), eventualmente vincolato da norme emanate dal **Consiglio Direttivo Nazionale** della FNGO. In particolare saranno definiti "**Lampo**" tutti i tornei con tempi di riflessione (per giocatore) minori o uguali ai 15', saranno invece chiamati tornei "Ufficiali" gli altri.

6.2 Per la misurazione del tempo vengono utilizzati orologi con doppio quadrante (1.4), dotati di due pulsanti che, premuti singolarmente provocano l'arresto del cronometro sottostante e la contemporanea partenza di quello adiacente. Tali orologi, se di tipo analogico (cioè quelli con le lancette) sono provvisti di un'apposita bandierina, che cade allo scadere del tempo, fornendo ai giocatori un segnale evidente di tale evento.

6.3 L'orologio, salvo diverso accordo consensuale dei giocatori e del Giudice di Sedia (se presente), **sarà posizionato alla destra del Nero**. La perfetta efficienza degli orologi deve essere assicurata dagli organizzatori del torneo. La corretta impostazione del tempo totale di riflessione a disposizione dei due concorrenti deve essere confermato dai giocatori stessi prima dell'inizio dell'incontro, qualora non sia predisposto dal Giudice di Sedia.

6.4 L'orologio non può essere toccato nel corso dell'incontro, se non per fermare il proprio tempo.

6.5 Il giocatore che effettua una mossa può fermare il proprio tempo di gioco solo dopo averla completata, se così non fosse, valgono le indicazioni del

paragrafo 4. Qualora un giocatore non abbia a sua disposizione mosse legali può fermare l'orologio immediatamente.

6.6 Il pulsante dell'orologio deve essere premuto con la medesima mano con cui vengono girate le pedine.

6.7 Quando ad un giocatore scade il tempo totale, prima di aver completato regolarmente l'ultima mossa e premuto l'orologio, il suo avversario è dichiarato vincitore dell'incontro. La partita proseguirà con le seguenti modalità: il giocatore che ha finito il tempo utilizza 2 minuti suppletivi. Se la bandierina del vincitore cade durante l'esecuzione di una mossa la stessa andrà comunque completata e la partita sarà dichiarata chiusa. Se al giocatore perdente cadrà ancora la bandierina, il suo avversario giocherà tutte le mosse, non solo le proprie, fino allo scadere del proprio tempo o della fine della partita. Al termine di queste operazioni, si procederà al conteggio delle pedine che varrà come punteggio vittoria, in tutti i casi, tranne quello in cui il giocatore vincitore avrà ancora un numero di pedine uguale o inferiore a quello del suo avversario. In quest'ultimo caso gli verrà assegnata la vittoria con il punteggio convenzionale di 32 a 31.

6.8 Per tutta la durata dell'incontro è fatto divieto a tutti i concorrenti di infastidire in qualunque modo i propri avversari.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	46	47	32	49	38	37	44	51
2	45	48	29	28	30	39	50	52
3	33	27	3	4	7	24	13	36
4	31	26	5		●	6	20	21
5	22	17	10	●	○	1	19	41
6	31	16	9	2	11	8	57	40
7	43	42	15	12	14	23	60	53
8	54	55	35	18	25	56	59	58

DIAGRAMMA 6

6.9 Eventuali spettatori, presenti nelle sale di gioco, dovranno mantenere il massimo silenzio ed evitare in tutti i modi di comportarsi in maniera tale da arrecare disturbo ai concorrenti. **Qualora un giocatore sia infastidito da uno spettatore può richiedere il suo allontanamento al Direttore di gara.**

7. Trascrizione dell'incontro

7.1 In tutti i tornei organizzati dalla F.N.G.O. ad esclusione di quelli lampo, tutti i concorrenti sono obbligati a trascrivere le partite utilizzando gli appositi moduli forniti dalla Federazione. Nel caso siano presenti i Giudici di Sedia, l'incarico della trascrizione sarà demandato a loro. E' possibile utilizzare altri moduli, tipo quelli in uso tra gli scacchisti, purché approvati preventivamente dal Direttore di Gara.

7.2 Se un giocatore non trascrive la propria partita si espone ai problemi conseguenti non avendo a disposizione un documento scritto da esibire al Direttore del Torneo in caso di contestazioni. Qualora fosse dimostrato che un giocatore ha commesso volontariamente degli errori di trascrizione, verrà ammonito dal Direttore di gara che, ad una successiva infrazione, provvederà a punirlo con la sconfitta a tavolino e a segnalare il fatto al Consiglio Direttivo Nazionale per i conseguenti adempimenti disciplinari. **Il giocatore che non compila il proprio referto è passibile di ammonizione dal Direttore del Torneo.**

7.3 Nel **diagramma 6** è riprodotta la trascrizione di una partita; le mosse sono indicate con un numero progressivo e quelle del Bianco siano cerchiato. Quest'ultimo particolare può essere anche omesso.

7.4 Ai fini dell'assegnazione del punteggio partita e della vittoria, fa fede unicamente il punteggio

finale indicato nell'apposito spazio presente nel modulo di registrazione del risultato, che dovrà essere predisposto dall'organizzatore in ogni tavolo e consegnato al termine dell'incontro debitamente firmato da entrambi i giocatori.

7.5 La trascrizione di una partita fa testo qualora un giocatore sconvolga accidentalmente l'ordine delle pedine sull'othelliera.

In tal caso la partita verrà ricostruita e poi proseguirà regolarmente. Qualora non fossero presenti trascrizioni corrette, o vi fosse discordanza tra le due, o ancora si fosse già dovuto ricorrere alla ricostruzione nel corso della partita per colpa del medesimo giocatore, il responsabile dell'accaduto verrà dichiarato sconfitto per 64 a 0.

8. Direttore di gara

8.1 Il Direttore di Gara, detto anche Direttore del Torneo, è nominato dall'organizzazione, previa approvazione della FNGO, e si occupa di tutte le fasi dell'arbitraggio. E' coadiuvato da due Vice.

In particolare è incaricato di scegliere la formula del torneo sulla base delle esplicite indicazioni della FNGO, o, in assenza di queste, dei precedenti storici, o delle esigenze contingenti e provvede a risolvere eventuali controversie sulla base del presente Regolamento.

Per tutto quanto non espressamente previsto dallo stesso deciderà sulla scorta della sua esperienza e, qualora ci fossero contestazioni sulle sue decisioni, queste saranno valide se confermate dalla maggioranza del collegio dei Direttori di Gara (il Direttore stesso più i suoi due Vice).

Il nome del Direttore di Gara, e dei suoi Vice, dovranno essere portati a conoscenza di tutti i giocatori prima dell'inizio del torneo.



8.2 Il Direttore di gara potrà prendere parte al torneo nella duplice veste di arbitro-giocatore. In tal caso si dovrà provvedere a nominare un vice Direttore supplente che, in seno al collegio dei direttori, si occuperà esclusivamente di eventuali dispute riguardanti il Direttore di gara stesso.

8.3 In sede di torneo il giudizio del Direttore di Gara confermato dal Collegio dei Direttori, su una questione di sua competenza è inappellabile e eventuali contestazioni motivate e comunicate per iscritto al Consiglio Direttivo Nazionale non altereranno la decisione presa, ma potranno coinvolgerlo in azioni disciplinari.

9. La classifica dei giocatori italiani

9.1 La Classifica dei Giocatori Italiani, detta storicamente **Classifica Rating**, ma anche "Classifica Privitera" dal nome del suo ideatore e primo gestore, è stilata sulla base dei risultati ottenuti nei tornei ufficiali secondo modalità stabilite dal Consiglio Direttivo Nazionale.

9.2 Perché un torneo sia riconosciuto dalla F.N.G.O. gli organizzatori dovranno darne comunicazione preventiva alla Federazione, pagare le spese burocratiche previste forfettariamente ed inoltre seguire tutte le norme previste dal presente regolamento.

10. Variazioni del Regolamento

10.1 Variazioni al presente Regolamento dovranno essere studiate e approvate dal Consiglio Direttivo Nazionale della F.N.G.O. La loro validità sarà immediata e si provvederà comunque a darne ampia comunicazione ai soci tramite pubblicazione sull'organo ufficiale della Federazione o tramite spedizione ai Comitati Regionali, organizzatori dei tornei.

11 Eccezioni per giocatori handicappati e programmi.

11.1 Per i programmi (qualora fossero ammessi al torneo) e per i giocatori handicappati, sono previste delle eccezioni al presente Regolamento e precisamente:

- la possibilità di avvalersi di una persona che svolga le funzioni manuali necessarie allo svolgimento della partita;
- l'utilizzazione di una othelliera speciale.
- l'esenzione dalla trascrizione dell'incontro, cui dovrà provvedere un giudice di sedia nominato dal Direttore di gara e che avrà anche l'incarico di controllare il tempo di gioco (ad esempio in caso di mancanza di orologi per non vedenti) annunciando ogni 5 minuti il trascorrere dello stesso;
- l'autorizzazione, nel caso di giocatori non vedenti, a toccare, al proprio turno, le pedine sull'othelliera onde potervi leggere tattilmente la situazione di gioco, poter verificare la mossa avversaria ed individuare correttamente i dischi da girare;
- "mossa completa" è la frase con cui il giocatore non vedente deve annunciare di avere eseguito tutte le operazioni inerenti alla mossa stessa.

4° Torneo a tappe "Labyrinth" - Marzo Aprile 1997

Ancora Menozzi!

di Paolo Fasce

In archivio anche la 4^a edizione di questo torneo che si avvia ormai a divenire un classico in Liguria. Leggermente cambiata la formula, **quest'anno si è voluto favorire l'inserimento delle categorie più basse** riservando loro una tappa. Così, dopo aver avuto l'onore di ospitare il Maestro **milanese Donato Barnaba** (che si è aggiudicato la tappa, ma ha dovuto impegnarsi contro i Maestri liguri che hanno perso entrambi solo di misura), il torneo è stato combattuto per tutti. Quasi scontata, a prima vista, l'affermazione del primo Maestro ligure, in verità con un po' più di fortuna, chi scrive avrebbe potuto aggiungere il suo nome all'albo

d'oro (che dopo il nome di **Giorgio Castellano**, vede per tre volte la conferma del **Dott. Menozzi**). Ho infatti battuto Beppi all'ultima tappa, se non avessi avuto la brillante idea di perdere nella stessa sera dall'ottima **Federica Corradi** (ma chi la allena?) e dal suo pari **Andrea Mutti**, magari coadiuvato dal buholz, avrei potuto prevalere. Ma pazienza. Degnissima di nota la performance di **Daniela Bersaglieri** che si aggiudica senza incertezze la 4^a tappa. Possiamo scommettere su una sua imminente promozione alla categoria più alta (è infatti diventata stabile con più di 800 punti). Forte coi deboli, debole coi forti, **Stefano Iacono** imbarca i punti della seconda posizione dell'ultima tappa per ben figurare in 5^a posizione. Andrea Mutti,

penalizzato dall'aver mancato un appuntamento, è onorevole quarto (come già l'anno scorso, ad un passo dal podio). Spazio ora al dettaglio della classifica e ad alcuni tra i referti più interessanti.

La prima tappa del torneo era valida quale prova eliminatoria del Campionato Regionale della Liguria. In semifinale ho dovuto battere Silvia Conti, mentre Beppi regolava Daniela Bersaglieri. In finale... **Ancora Menozzi!**

[N.d.R. La sigla GGA qui sotto riportata nella tabella, sta a significare "Giocatore Genovese dell'anno. Il torneo a tappe era valido quale prova di questa competizione, ormai aggiudicata ad un othellista genovese: l'ottimo **Guido Michelotti**.]

Classifica	Nome	09/03 /97	23/03/97	07/04/97	13/04/97	Totale	Tot. valido	Categoria	GGA
1	Beppi Menozzi	20	15	20	0	55	55	M	35
2	Paolo Fasce	15	12	7	0	34	34	M	26
3	Daniela Bersaglieri	4	7	0	20	31	31	B	19
4	Andrea Mutti	12	0	12	0	24	24	A	12
5	Stefano Iacono	1	2	3	15	21	20	B	11
6	Donato Barnaba	0	20	0	0	20	20	M	10
7	Paolo Bianchi	0,5	3	15	0	18,5	18,5	A	9
8	Federica Corradi	9	0,5	9	0	18,5	18,5	A	8
9	Francesco Rotta	3	4	4	9	20	17	B	7
10	Guido Michelotti	7	5	5	0	17	17	A	6
11	Paolo Andolfi	0,5	0,5	0	12	13	13	C	5
12	Pamela Chiarugi	2	0,5	0	7	9,5	9,5	I	4
13	Silvia Conti	0	9	0	0	9	9	A	3
14	Luigi Grosso	5	0	0	0	5	5	B	2
15	Mario Traverso	0	1	0	0	1	1	I	1

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	32	34	23	27	28	24	59	58
2	33	29	12	13	14	15	51	54
3	21	17	7	9	2	18	47	53
4	31	8	1	○	○	10	38	48
5	22	16	6	●	○	3	45	46
6	25	20	11	19	4	5	42	60
7	26	44	35	30	36	41	50	57
8	49	40	43	52	37	39	56	55

Barnaba Dona 34 Fasce Paolo 30

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	47	56	17	58	24	53	35	54
2	22	57	9	14	25	34	52	55
3	21	8	3	4	15	23	41	37
4	19	12	5	○	○	6	32	38
5	20	13	7	●	○	1	28	40
6	16	18	11	2	10	26	31	39
7	45	46	30	29	33	27	49	51
8	44	43	42	36	48	60	59	50

Fasce Paolo 31 Menozzi Gius 33

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	53	54	43	26	39	30	45	52
2	56	46	24	23	29	40	49	51
3	31	28	14	12	3	6	50	48
4	55	25	7	○	○	2	10	41
5	36	32	5	●	○	9	13	47
6	37	33	27	4	1	8	17	16
7	38	58	11	15	20	18	42	44
8	57	35	22	34	19	21	59	60

Menozzi Gius 29 Fasce Paolo 35

Avete un calcolatore, PC o Macintosh, un modem, una connessione internet e un po' di tempo a disposizione? Allora dovete assolutamente scoprire il fantastico mondo de:

L'OTHELLO SU INTERNET

di Alberto Viviani

Libro I: Genesi

Come qualche ignoto ha già scritto, in principio era il caos.

I giocatori più volenterosi si sfidavano a distanza in interminabili partite per posta elettronica (e-mail).

Poi il demiurgo della situazione, tale **Igor Durdanovic**, decise di creare il mondo dell'othello su internet. Il primo giorno creò un programma e, vedendo che era cosa buona, lo chiamò come il suo gatto (**Kitty**).

Il programma però poteva mostrare di essere cosa buona solo giocando contro quello del suo **amichetto Michael Buro (Logistello)**; oltretutto, non mostrava un gran che, dato che perdeva. Allora, il nostro creatore incallito decise di creare un mondo in cui fare evolvere la sua creatura e in cui farle incontrare altri amichetti.

E creò **IOS (Internet Othello Server)**.

Tale mondo era perfetto, fino a quando non fu contaminato da orde di serpenti tentatori: i giocatori umani. Il demiurgo all'inizio non se ne preoccupò, pensando che potevano essere nuovi amichetti (o nuove prede) per la sua creatura. In breve tempo, l'orda di serpenti prese il sopravvento e occupò questo nuovo meraviglioso mondo, riducendo in schiavitù l'ex divo Igor, la sua creatura e i suoi amichetti.

Fu così che IOS, creato per migliorare i programmi di othello a scapito degli umani, ottenne il risultato opposto di favorire il miglioramento degli umani medesimi.

Glossario

In pratica, se volete giocare ad othello contro persone e programmi di tutto il mondo, vi basta connettervi tramite "telnet" al sito:

external.nj.nec.com 5000 (oppure 138.15.10.2 5000), se siete su un PC, non scordate i ":" tra com e 5000.

Una volta connessi, dovrete introdurre una "login" che sarà il nome che vi distinguerà durante la vostra connessione (niente scurrilità, per favore: non facciamoci riconoscere).

Ed eccovi finalmente connessi. Un "help" molto curato e dettagliato vi aiuterà a districarvi tra i numerosi comandi possibili; per cominciare, sappiate che il comando "who" vi dice chi è connesso e vi dà delle informazioni supplementari (punteggio, origine, ecc.); per proporre a qualcuno di giocare, vi consiglio di cominciare con un abordaggio dolce, chiedendoglielo di persona, facendo "tell nome quel che si vuole"; se ci sta, fate "match nome"; se accetta, la partita comincia. Per giocare, bisogna introdurre le mosse tramite le loro coordinate ad es.: f5,d6,c4,d3,c5; a proposito, che apertura è?). Se invece qualcuno vi propone di giocare, sullo schermo apparirà la scritta "match from nome ecc.": per accettare la partita, basterà allora fare "accept nome".

Qualche consiglio; provate a giocare con i programmi (riconoscerli è facile, in quanto non rispondono quando domandate loro qualcosa); detto ciò, non demoralizzatevi se perdete, nè esaltatevi se vincete: i programmi forti sono quasi imbattibili, mentre quelli deboli sono spesso versioni inebetite di programmi forti e giocano quasi a caso.

La prima cosa che si impara su IOS è che, giocando con un programma non si impara quasi niente; allora si passa a proporre delle partite agli umani, e lì viene il bello: ci si fanno degli amici di tutte le parti del mondo, si discute, si scherza (per chi sa bene l'inglese), si ride e, soprattutto, si gioca ad othello.

Il passo seguente è semplice: "help register" vi dà tutte le informazioni necessarie per registrarvi come utilizzatore. A cosa serve? Serve ad avere accesso ad una serie di funzioni

che sono riservate agli utilizzatori, tra le quali la più significativa è una classifica, stilata a partire dalle partite giocate sul sito e aggiornata dopo ogni partita, secondo un algoritmo creato anch'esso dal nostro caro ed irriducibile demiurgo. Serve anche e soprattutto ad entrare a far parte di una comunità: quella dei giocatori di othello su internet. Provateci e ditemi cosa ne pensate. Per problemi, ulteriori informazioni, esternazioni di gioia o di rabbia, o insulti, scrivetemi:

viviani@dice.ucl.ac.be

Nel frattempo, buona partita a tutti.

Tela

La FNGO vanta quattro nuovi Dottori
rispettivamente Ingegnere Meccanico, Dottori in Informatica e in Matematica.
A loro le felicitazioni del Comitato Liguria e della FNGO.

Giorgio Castellano, Beppi Menozzi, Daniela Bersaglieri e Anna Maria Conti

Sono nati Fabio Buccoliero e Valerio Pellegrini
ai rispettivi genitori,
Fernanda e
Gianfranco, Elena e
Luca
i migliori auguri dei
Comitati Piemonte e
Liguria e della FNGO

NOTIZIE DAL MONDO LUDICO

E le stelle non stanno a guardare (Il giocatore dell'anno 1996)

Di Dario Zaccariotto

Ebbene sì, a Carrara quest'anno si è potuto consacrare un mito e presi dall'euforia generale si sono erte a leggenda anche altre figure per certi versi, ma non per tutti, minori. Andiamo comunque per ordine cronologico, partendo dai preparativi fino alla premiazione della *Madre di tutti i tornei*, quest'anno ospitata nella Fiera Internazionale Marmi-Macchine di Carrara durante la manifestazione settembrina *Libriamo & Giochiamo*.

Anche quest'anno la competizione prevedeva 20 giochi ma non tutti (i giochi) adatti a tutti (i giocatori): per la totalità dei 32 iscritti al campionato erano compresi Backgammon, Borsa Internazionale, Campo Minato (versione intermedia), Contiamo, Cuori, Dama Internazionale, Forza 4, Mah Jong, Paroliere, Pyraos, Quarto!, Scacchi, Sei, Verba Volant, mentre i migliori 16 avrebbero completato la classifica con le prove di Cluedo, Go 9x9, **Othello**, **Scrabble** e Sisimizi. La formula, oltre alla già citata fase finale modificata, era rimasta sostanzialmente invariata: suddivisione in gruppi da 4 con unico tavolo di gioco o con girone all'italiana dove il primo prendeva 6 punti, il secondo 4, il terzo 2 e il quarto 0. In caso di parità, per ciascuno la semisomma. A lato di ciò, hanno completato il lotto dei primi 15 giochi 2 prove speciali (Campo Minato, Paroliere) con classifica e suddivisione in fasce di punti tra tutti. Il sistema di accoppiamenti (un grazie ad **Andres Voicu**) ha fatto sì che gli avversari non si sono scontrati più di due volte nella prima fase e una nella successiva.

Indubbio che la formula sia ancora perfetibile, ma per essere migliore dovrebbe innanzitutto avere a disposizione dei tempi a disposizione molto meno risicati, in modo da poter effettuare tornei completi a qualsiasi gioco senza dover correre il rischio di trovarsi più bassi in classifica perché c'era nel proprio girone di scacchi il forte scacchista ed a Contiamo il calcolatore vivente: nel caso di tornei senza questi vincoli, ce li si troverebbe entrambi contro a tutti i giochi in programma.

Ma veniamo alle fasi di gioco precedute da un bookmakeraggio serrato sui possibili vincitori: risultavano favoriti in quattro, ossia **Michele Comerci** (campione 1995), **Dario De Toffoli** (campione 1994), **Andres Voicu** e **Claudio**

Borgnino mentre per le posizioni di rincalzo c'era spazio soprattutto per **Pietro Rossi** ed **Enrico Colangiulo**. Visto l'esito della competizione, in effetti si può dire che solo Comerci non ha tradito le attese perché:

- * aveva vinto quasi matematicamente prima della fase finale di gioco (gli ultimi 5 giochi);
- * ha dato 22 punti al secondo (105 suoi contro 83 di De Toffoli);
- * ha riportato come punteggi più bassi due tre, quindi mai peggio di un secondo ex-æquo;
- * ha tenuto lo stesso ritmo anche a vittoria acquisita;
- * ha bissato la vittoria dello scorso anno, imponendosi primo fra tutti per due volte;
- * ha allenato talmente bene Angela Plebani che costei ha conquistato il titolo *Giocatrice dell'Anno*.

Non occorre aggiungere poi molto alla cronaca, se non ribadire il comune atteso secondo posto di De Toffoli, che ha staccato i terzi (Borgnino e Stefano Luperto) di 7 punti ed evidenziare un certo ricambio anche generazionale ai vertici: oltre al già citato romano Luperto del gruppo *Maggiolina*, ha visto al quinto posto piazzarsi Matteo Gambaro del Lido di Venezia ed al sesto Devan Maggi di Milano, "entrembi" molto giovani.

E le star? E' proprio vero, i miti non crollano mai. Quando tutti erano pronti a rimarcare i non buoni risultati di parecchi favoriti (tra le altre cose Chiara Voicu, sorellina di Andres, è stata a lungo in classifica davanti al fratello) c'è stato il colpo di coda: dopo il clima euforico della vittoria di *Michelon*, tanti giocatori si sono ricordati di avere un blasone, e così ai tornei ad eliminazione continua durante tutta la manifestazione *Libriamo & Giochiamo* e finiti ben oltre l'orario previsto di chiusura della fiera, hanno visto **Roberta Plaisant** di Cagliari riprendersi il titolo di campionessa di **Quarto!** due anni dopo (ma a Cattolica nel 1995 non c'era a difenderlo), **Enrico Colangiulo** vincere il torneo di **Sei**, gioco destinato a diventare un classico, **Pietro Rossi** imporsi per l'ennesima volta nell'**Abalone Cup** (e anch'egli nelle ultime edizioni non aveva difeso il suo titolo) e **Andres Voicu** annientare gli avversari sia a **Pyraos** che a **Memory**.

L'appuntamento ora è tra un anno circa, non si sa ancora dove né quando di preciso e nemmeno la lista dei prossimi 20 giochi decisi da una commissione che tiene conto il più possibile di pareri collettivi. Se ci fosse qualcuno interessato a ricevere notizie a riguardo, può comunicarci il suo recapito e noi lo inseriremo tra coloro che ricevono direttamente a casa le informazioni.

Arrivederci tra un anno
Darietto

P.S. La squadra azzurra ad Essen, dove si svolge annualmente quello che può a ragione essere considerato il **Campionato Europeo** di giochi da tavolo, si è comportata così-così: ottimo il comportamento di **Angela Plebani**, discreto quello di Dario Toffoli, quasi sufficiente quello di Ivan Tranquillini. Peccato che in squadra ci fosse Michele Comerci, che per un giorno, ma in quello determinante, s'è dimenticato di essere un giocatore: la sua prestazione disastrosa getta un po' di dubbi sui controlli antidoping effettuati a Carrara ...

NdR. Il giocatore dell'anno 1997 è **Enrico Colangiulo**, secondo Michele Comerci, cronaca sul prossimo numero.

I° TORNEO REGIONE LAZIO POLLICINO"

Di Mauro Brienza

In un caldo pomeriggio di Luglio, 8 othellisti si riunivano al **Numerica** per dar vita ad un torneo senza esclusioni di colpi, che avrebbe deciso i quattro giocatori che sarebbero andati a sfidarne altrettanti del resto d'Italia. Insomma, **Roma contro i Barbari**.

A questo torneo, battezzato come **I° Torneo Regione Lazio**, hanno preso parte 7 maestri e 1 cat. A, (io).

Da menzionare l'evento straordinario del ritorno all'attività di **Francesco Marconi**, Re dei Re dalla notte dei tempi.

Dopo quasi un anno di inattività othellistica mi sono ritrovato a fronteggiare questi 7 mostri che, come tutti gli esseri umani, bevono acqua, ma mangiano pedine.

Il torneo si è svolto sulla lunghezza di cinque partite da 20 minuti di tempo ciascuno.

Mentre i mostri sacri si battevano per una piazza d'onore io, pian pianino, li affrontavo uno ad uno senza troppe pretese, ma nemmeno senza orgoglio.

Nello scontro con il saggio **Mauro Perotti**, mi sono ritrovato nettamente in vantaggio all'apertura fino a pochissime mosse dal termine, quando la consapevolezza di una mia vittoria mi ha messo una tale agitazione così da "tirare" una pedina in una casella che non c'entrava proprio nulla. Morale della favola, ho perso la partita ricevendo i complimenti del mio ex professore di elettronica che aggiunse :<<Peccato!>>.

Non nego un certo rodimento, contenuto, ma sempre rodimento era. Ma il bello doveva ancora venire.

Nel penultimo turno mi ritrovo ad affrontare la "**Campionessa Italiana d'Othello**", quale onore!

Dopo un inizio abbastanza equilibrato si approdava in un finale dove chi sbaglia paga. Ad un certo punto pongo, dolcemente e quasi con non curanza, una pedina sulla scacchiera; dopo tre secondi **Elisabetta Vecchi** accusava un calo di zuccheri. Riprendendosi esclamò: <<Questa mossa non l'avevo vista!>>, ed io di rimando: <<Io sì>>. Insomma, la partita si concludeva 49-15 per me, così mi sono ritrovato incoronato del titolo di "Campionessa Italiana". Che emozione!

Alla fine del torneo, **Augusto Brusca** ha avuto ragione su tutti.

Comunque penso che questo torneo rimarrà fine a se stesso, perchè la Grande Sfida è quotata molto poco sui registri dei bookmakers.

[N.d.R. Il motivo non è certo imputabile ai giocatori non romani che verrebbero volentieri se i capitolini accettassero un'equa ripartizione delle spese. I barbari accettano la trasferta, ma chiedono pari dignità riguardo al portafoglio]

Classifica finale:

1. **Augusto Brusca**
2. Roberto Sperandio
3. Francesco Marconi
4. Alessandro Tucci
5. Mauro Perotti
6. Andrea Silvola
7. Mauro Brienza
8. Elisabetta Vecchi

Il Campione Italiano 1997 è:
Andrea Silvola

Il Gran Maestro Italiano 1996/97 è:
Roberto Sperandio

L'Italia è d'argento al Campionato del Mondo di Atene e Donato Barnaba guadagna la medaglia di Bronzo. Non perdetevi il prossimo numero di "Nero su Bianco - rivista".

Abbonatevi!

**PAOLO E PAMELA
VINCONO IL
TRADIZIONALE
TORNEO A COPPIE
(PREFERIBILMENTE
MISTE)**

di **Andrea MUTTI**

Classicissimo appuntamento per il mondo dell'Othello Ligure nella canonica sede del Labyrinth. Buona la affluenza di giocatori, tutti di buon livello, tra i quali spiccano i nomi di Beppi Menozzi e Paolo Fasce.

Il torneo è un Italo-Svizzero a quattro turni. Le coppie si formano con l'unica clausola di presentare un giocatore fra i primi cinque e uno fra i rimanenti, il che lascia libera la possibilità quasi a tutti di formare coppie miste che, manco a dirlo, rispecchiano le frequentazioni abituali della vita di tutti i giorni. Unica vera eccezione è data dalla divisione dell'idillio Beppi-Federica: problemi legati alla classifica o involuzione dei gusti di Beppi?!? (se son rose... :-)).

Al via le coppie sono così formate:

1. Conti Silvia (A), Bianchi Paolo (A);
2. Menozzi Beppi (M), Rotta Franc. (B);
3. Mutti And. (A), Bersaglieri Daniela (I);
4. Fasce Paolo (M), Chiarugi Pamela (E);
5. Corradi Feder. (A), Andolfi Paolo (I).

Primo turno: io e Daniela contro Federica e Andolfi, Fasce e Pamela contro Beppi e Francesco.

Personalmente mi distraigo in apertura e affronto tutta la partita in salita subendo un passivo che non rende bene l'idea del reale andamento a senso unico del match: 34-30 per Federica il risultato. Fortunatamente la mia compagna dà una buona mano alla squadra andando a vincere la sua partita con Andolfi (36-28): agguantiamo un pareggio!

Dall'altra parte della sala Beppi regola con un secco ed inequivocabile 12-52 Fasce (anche se Paolo è pronto a scommettere di avere avuto un finale vincente a venticinque mosse alla fine!!!) mentre il suo compagno Francesco va a perdere una partita contro una incredibile Pamela alle sue prime esperienze con cronometri, scacchiere verdi e strane pedine bicolori: è anche questo un pareggio.

Unica squadra a punteggio pieno è quella che ha incontrato il Bye...

Secondo turno. Beppi stritola con un duro 53-11 Silvia, mentre Francesco, che spesso in passato aveva messo in serie difficoltà Bianchi con il suo gioco spesso imprevedibile, incappa nella seconda sconfitta consecutiva: è pari.

Io gioco una brutta partita con Fasce (ancora 30-34 il risultato) mentre la mia

compagna regala con un brutto errore il match del pari ad una scatenata Pamela (45-17).

Il terzo turno vede le squadre di Fasce, Beppi e Federica in testa seguite da quella di Silvia... ultimo Io...: inizio a sospettare fortemente che non sia la mia giornata!

Gli incontri sono tutti decisivi... e così Beppi si impone con le cattive sulla sua dolce metà, facendole subire un inaspettato 48-16 proprio quando Francesco, finalmente trova l'orgoglio per riscattarsi e battere Andolfi con un 15-49: Beppi e Francesco balzano al comando con 5 punti, anche perché la coppia Fasce-Pamela impatta con la coppia Silvia-Bianchi, grazie ad una netta vittoria di Fasce da una parte e di Bianchi dall'altra.

Si arriva così al quarto turno e i giochi paiono già fatti: all'inedito duo Beppi-Francesco è sufficiente un pareggio con me e Daniela per ottenere una vittoria (seppure a pari punti con Fasce e Pamela), mentre gli incontri tra Silvia e Federica da una parte e Bianchi e Andolfi dall'altra, non hanno più nulla da dire alla lotta per la prima piazza.

Ed invece il colpo di scena è sempre in agguato. Io strappo una insperata vittoria contro Beppi (30-34 il finale) in una partita giocata con regolarità ribattendo colpo su colpo gli attacchi del Maestro, mentre Daniela (grande partita la sua!) piega 58-8 un Francesco non certo in forma... è la nostra prima vittoria, andiamo al secondo posto a pari merito (solo la differenza pedine ci condannerà poi alla terza piazza...) e consegniamo la vittoria alla coppia Fasce-Pamela che vincono il torneo con un Bye all'ultimo turno(!).

Al secondo posto andranno poi a finire Silvia e Paolo che impattano la loro terza partita (su TRE!!!), questa volta contro Federica e Andolfi (terza sconfitta consecutiva per Silvia, terza vittoria consecutiva per Bianchi(!)).

3^ Torneo Ligure a Squadre di coppie 'preferibilmente miste' - 19/1/1997

Classifica finale

1^ Paolo (M) & Pamela (E)	6	14	0	-11
2^ Silvia (A) & Paolo (A)	5	14	0	+51
3^ Andrea (A) & Daniela (I)	5	14	0	+27
4^ Beppi (M) & Francesco (B)	4	16	4	+52
5^ Federica (A) & Paolo (I)	4	14	0	-107
6^ **BYE**	0	16	4	-12

Pasqua dello Sportivo col

di Paolo Fasce

Domenica 6 Aprile 1997, a Genova, presso l'istituto Champagnat di Via Felice Cavallotti 22, si è svolta questa interessante e partecipatissima manifestazione che vedeva centinaia di ragazzini genovesi impegnati in competizioni sportive alla loro portata in una giornata dedicata allo sport per tutti. Oltre ai soliti tornei di calcio, pallavolo, nuoto, tennis, ping-pong, atletica, bicicletta, orientamento, bocce, etc. c'era anche l'**Othello**! Come fare per interessare i giovanissimi al nostro gioco prediletto? Nulla di più semplice, è bastato fornire loro un tavolo lungo il quale erano ben allineate 7 scacchiere di Othello. Coadiuvato da **Pamela Chiarugi** in primis, da **Chiara Santoianni** e **Federica Corradi** poi, ho insegnato a svariate decine di ragazzini il gioco delle pedine bicolori sulle caselle quadrate verdi e dopo un po' di rodaggio tutti hanno giocato in 5 faticosissime batterie contro il Maestro. Insomma, tutti contro di me. Decido di giocare sempre col nero, per non fare troppa confusione (ma con gli esperti ho preferito il bianco) la sfida consisteva non tanto nel battermi, cosa che per degli esordienti sarebbe stata prevedibilmente piuttosto ardua, ma nel conservare il numero più elevato possibile di pedine. Sono poi stati premiati dal CSI genovese i migliori classificati tra i "non professionisti", nelle categorie dei giovanissimi (Scuole elementari), dei giovani (Scuole medie) e degli "older" (tutti gli altri, insomma). Gli esperti sono stati considerati una categoria a parte ed essendo intervenuti solo in due, non mi hanno fortunatamente creato troppi grattacapi (bontà loro). Non è la prima volta che mi trovo a partecipare a manifestazioni del genere, ho già infatti portato eventi del genere allo **Sport Show di Genova** nel Giugno dell'anno scorso e alla **Lucca Games** del Marzo subito prima, mentre, approfitto per ricordare, ho spedito Michele Comerci (appunto per

CSI di Genova

manifestargli anche qui il nostro sentito ringraziamento) a **GiochiAMO di Modena**, ma mai tanto entusiastica mi è parsa la partecipazione. Il Comitato Regionale della Liguria della FNGO ha così deciso di spedire a proprie spese questo numero della rivista, giacché pensiamo che questo sia il miglior modo di costruire gli othellisti del futuro. Due parole di commento sui miei avversari. Ovviamente ottima impressione mi hanno fatto le esperte intervenute, Chiara in una simultanea precedente a quella ufficiale è stata l'unica a battermi in tutta la giornata (più di 30 partite in poco più di due ore). Dotato di fondamentali **Danilo Benvenuti** (che ha però confessato di avere l'othelliera a casa e di avere ricevuto qualche numero di Othello News!), sfortunato **Mirko Cavallaro**, primo nella sua categoria fino al termine della penultima partita della sua categoria... Danilo è stato l'ultimo dell'ultima batteria. **Cinzia Gaggioli**, **Matteo Donato** e **Gianluca Conti**, oltre a Danilo, sono stati i soli a costringermi a fare un qualche sacrificio (cioè sono i soli che mi hanno fatto lasciare la strada della ricerca del cappotto). Ovviamente mi sono dovuto impegnare con tutti al massimo, per non penalizzare alcuno, altrimenti avrei certo ceduto agli occhi delle due bambine più carine ed intelligenti della manifestazione: **Jessica** e **Giulia**. Carine, lo testimonia la loro partecipazione attenta ed entusiastica alla simultanea. Qui sopra allego la classifica finale, osservando che le partite mancanti non sono state registrate perché interrotte da pressanti impegni agonistici dei miei piccoli avversari. In alcuni casi si è trattato anche di nuove sfide con gli stessi caparbi (buon segno!) giovanotti/e. Non c'è che da aspettare il tempo del raccolto... intanto seminiamo.

Chiara Santoianni	31	esperti
Federica Corradi	29	esperti
Danilo Benvenuti	24	medie
Cinzia Gaggioli	24	older
Matteo Donato	22	elementari
Gianluca Conti	21	older
Mirko Cavallaro	19	medie
Nicola Andre Cost	17	medie
Angelo Morando	15	medie
Alessandro Pitzalis	13	older
Luca Donato	9	medie
Jessica Nicolini	9	medie
Marco Bianchi	8	medie
Giulia Muscia	6	medie
Riccardo Madaro	6	elementari
Romana Patronè	4	older
Francesco Garofalo	3	medie
Massimo Siam	0	elementari

Aderisci alla FNGO! Contatta un responsabile di un Comitato Regionale! Fonda un Othello Club! Abbonati a "Nero su Bianco - rivista", riceverai anche "Nero su Bianco - Bollettino"! Acquista "Othello" il libro della Malvarosa di Brusca, Maccheroni, Puzzo. Fallo semplicemente versando il dovuto sul Conto Corrente Postale della FNGO: N.14736623, FNGO c/o Paolo Fasce, Via L. Montaldo 38/36, 16137 Genova. L'iscrizione costa L.10.000, l'abbonamento L.15.000, il libro L.10.000 (+L.5.000 di contributo spese di spedizione per quest'ultimo. Scrivere il dettaglio nella causale.

Consiglio Direttivo Nazionale
Presidente : Paolo Fasce
Tel/Fax 010/8312946,
0338/2111567, Via L.Montaldo
38/36 - 16137 Genova,
fasce@mbox.cis.it.
V.Presidente: D. Barnaba, Tel.
02/58315595; d.barnaba@mclink.it.
Segretario: Pierluigi Stanzone
Tel. 081/8834023
Gestore Informatico:
Beppi Menozzi Tel. 010/814304,
0347/2746113
Menzio.Festo_IT@festo.com
Responsabile dei Contatti coi
Comitati Regionali:
Roberto Sperandio
Tel. 06/43531752 uff. 5402824
Segretario Verbalizzatore:
Alessandro Tucci, 06/714055.

Responsabile del Rating Privitera, della Classifica DAN e dell'Albo d'Oro:

B. Romano 081/7717335, RomanoB@mbox.netway.it

Responsabile dello spazio web: Elisabetta Vecchi, 06/78345473, mc3833@mclink.it.

Comitato Regionale del Lazio

Presidente:

Andrea Silvola - 06/50510800

Alessandro Tucci - 06/7140551

Mauro Perotti - 06/44248830

A. Maccheroni - 06/86891550

A. Guercini - 06/44243007

Biagio Privitera - 06/5200012

Comitato Reg. della Campania

Presidente:

Luigi Lamberti - 081/481969

M. Castaldo - 081/8036672, ekidna@tin.it.

P. Stanzione - 081/8834023

B. Romano - 081/7717335

Comitato Reg. della Liguria

Presidente:

G. Castellano - 010/212837

Marco Moretti - 010/8363736, tigermusk@mbox.cis.it.

Paolo Bianchi - 010/8356158

Beppi Menozzi - 010/814304; Menozzi.Festo_IT@festo.com

Comitato Reg. del Piemonte

Presidente:

Gianfranco Buccoliero

011/4348138, othello@arpanet.it

GC Buccoliero - 011/9927009

Comitato Reg. della Lombardia

Presidente:

Donato Barnaba - 02/58315595; mc1053@mclink.it

Roberto Fanello - 02/4236453

Stefano Antonelli - 02/514483

Comitato Reg. della Toscana

Presidente:

Michele Comerci - 055/665757, plebani@dada.it.

Comitato Regionale del Veneto:

Presidente:

Claudio Signorini - 045/590072

Com. Reg. Emilia Romagna

Presidente:

Marco Venerito - 051/479629

Othello Club Massafra (TA)

Vitalba Clemente - 099/8801222

Othello Club Monza

Luca Colao - 039/327290

Lucamcol@mbox.vol.it

Othello Club Modena

Luca Ottani - 059/372989

ottani.luan@iol.it



RATING PRIVITERA. Classifica FNGO

Aggiornata al 24 novembre 1997

Pos	Nome Giocatore	Cat	P.ti	Part
	Brusca Augusto	M (RM)	1747 270	19/07/1997
	Sperandio Roberto	M (RM)	1742 357	23/11/1997
	Barnaba Donato	M (MI)	1713 515	23/11/1997
	Romano Benedetto	M (NA)	1689 352	27/09/1997
	Marconi Francesco	M (RM)	1653 494	27/09/1997
	Menozzi Giuseppe	M (GE)	1620 250	23/11/1997
	Silvola Andrea	M (RM)	1617 525	27/09/1997
	Perotti Mauro	M (RM)	1496 460	19/07/1997
	Tucci Alessandro	M (RM)	1465 304	27/09/1997
	Maccheroni Alessandro	M (RM)	1442 238	08/12/1996
	Lamberti Luigi	M (NA)	1431 277	20/09/1997
	Vecchi Elisabetta	M (RM)	1417 394	23/11/1997
	Privitera Biagio	M (NA)	1354 243	01/09/1996
	Viviani Alberto	I (IM)	1352 13	25/05/1997
	Falbo Sandro	M (RM)	1341 83	27/09/1997
	Guercini Amerigo	M (RM)	1336 209	01/10/1996
	Stanzione Pierluigi	M (RM)	1315 503	23/11/1997
	Sperandio Damiano	M (RM)	1302 261	16/03/1997
	Castellano Giorgio	M (GE)	1275 211	27/09/1997
	Colao Luca	AI (MI)	1274 79	19/07/1997
	Buccoliero Gianfranco	M (TO)	1242 148	09/03/1997
	Capuzzo Marcello	M (NA)	1224 136	20/09/1997
	Pedrollo Roberto	AI (NO)	1207 18	23/11/1997
	Fasce Paolo	M (GE)	1193 315	23/11/1997
	Giangregorio Pasquale	A (RM)	1189 66	27/09/1997
	Signorini Claudio	A (VR)	1183 127	1996
	Comerci Michele	A (FI)	1159 333	20/04/1997
	Brienza Mauro	A (RM)	1129 104	27/09/1997
	Corradi Federica	A (GE)	1124 153	23/11/1997
	Mutti Andrea	A (GE)	1111 49	06/04/1997
	De Gregorio Emiliano	A (NA)	1083 173	20/09/1997
	Michelotti Guido	A (GE)	1081 83	19/07/1997
	Castaldo Maurizio	A (NA)	1067 252	27/09/1997
	Conti Silvia	A (GE)	1062 126	01/05/1997
	Iovine Giovanni	A (NA)	1011 54	27/09/1997
	Bianchi Paolo	A (GE)	1007 183	19/07/1997
	Voicu Andre	A (RM)	970 27	1996
	Gasparini Gianni	A (RM)	968 37	1996
	Moretti Marco	A (GE)	967 176	1996
	Cottogni Gianni	A (TO)	956 61	23/11/1997
	Fanello Roberto	A (MI)	951 233	08/02/1997
	Mazzone Giuseppe	A (TO)	915 36	09/03/1997
	Santojanni Chiara	A (NA)	912 62	25/05/1997
	Martini Francesco	A (FI)	904 19	20/04/1997
	Calcagno Benedetto	B (GE)	897 31	21/09/1997
	Scarpa Narciso	B (VE)	889 35	1996
	Bellini Emanuele	B (FI)	880 21	1996
	Bersaglieri Daniela	A (GE)	875 42	23/11/1997
	D'Amico Massimo	I (FG)	852 14	1996
	Sodano Vincenzo	I (NA)	848 13	1996
	Pirone Alfredo	I (NA)	833 7	16/03/1997
	Iacono Stefano	B (GE)	827 59	21/09/1997
	Corradini Carlo	B (VE)	820 67	1996
	Bellini Alessandro	B (FI)	792 28	1996
	Tedesco Giuseppe	B (NA)	785 181	1996
	Ranzani Paolo	B (MI)	782 21	1996
	Ronca Antonello	B (TO)	777 61	01/06/1997
	Caruzzo Giacomo	B (TO)	775 58	1996
	Piazza Lorenzo	B (FI)	745 24	1996
	Ferrando Marco	I (GE)	742 3	21/09/1997
	Fasce Chiara	B (GE)	737 46	1996
	Vecchi Maria Serena	B (RM)	736 20	27/09/1997
	Pfister Valerio	B (RM)	720 47	1996
	Brega Fernanda	B (TO)	718 50	1996
	Scarpellino Luca	B (NA)	713 21	16/03/1997
	Grosso Luigi	B (GE)	702 25	09/03/1997
	Perna Francesco	I (NA)	689 6	1996
	Venerato Fabrizio	B (NA)	683 63	1996
	Traverso Mario	I (GE)	675 14	25/05/1997
	Rotta Francesco	B (GE)	658 58	21/09/1997
	Pili Gianluigi	B (TO)	639 82	23/11/1997
	Papandrea Sergio	B (TO)	636 21	09/03/1997
	Martini Stefano	B (TO)	615 82	23/11/1997
	Fossani Giovanni	I (TO)	607 10	09/02/1997
	Averame Cecilia	B (GE)	596 14	1996
	De Fabritiis Fabio	B (NA)	596 22	1996

Frattini Marco	I (GE)	594 2	1996
Chiarugi Pamela	B (GE)	591 25	21/09/1997
Forlastrò Rosanna	I (TO)	575 5	1996
Bianchi Stefania	B (GE)	565 5	1996
Trevissan Silvia	B (TO)	564 67	23/11/1997
Merenchino Luca	I (TO)	547 6	23/11/1997
Amadori Piercarla	B (GE)	544 4	1996
Ranzani Mami	B (MI)	524 21	1996
Paesano Naomi	B (TO)	524 13	1996
Lo Brutto Annalisa	B (NA)	513 41	1996
Boccaccio George	I (GE)	508 3	21/09/1997
Paesano Omar	B (TO)	507 37	1996
Abrassi Silvia	B (GE)	500 30	1996
Raiola Alessandra	C (NA)	499 38	1996
Perasso Amedeo	C (GE)	498 20	1996
Cambrea Sandra	I (GE)	469 6	25/05/1997
Andolfi Paolo	C (GE)	446 21	21/09/1997
Bondanza Lisa	C (TO)	440 65	23/11/1997
Caruzzo Tommaso	C (TO)	422 61	01/06/1997
Verdona Cristiano	C (GE)	391 4	1996
Formicola Dario	C (NA)	382 21	1996
Rosi Lydia	C (RM)	322 59	23/11/1997
Gregorelli Vittorino	I (TO)	308 5	22/12/1996
Esposito Maurizio	C (NA)	288 50	1996
Rosi MariaGrazia	C (TO)	186 83	23/11/1997
Tani Alessandro	I (GE)	119 3	1996

I MIGLIORI GIOCATORI PASSIVI

Nome Giocatore	Città	P.ti	Part.
Ghirardato Paolo	P (MI)	1608	130
Ranieri Alberto	P (NO)	1431	38
Venerito Marco	P (BO)	1425	112
Rossi Pietro	P (RM)	1414	191
Antonelli Stefano	P (MI)	1370	183
Puzzo Luigi	P (RM)	1363	264
Peccerillo Vincenzo	P (NA)	1344	48
Pettini Alessandro	P (CN)	1338	47
Colangiulo Enrico	P (RM)	1324	167
Tardia Walner	P (RM)	1316	149
Tramma Leandro	P (RM)	1292	226
Chiesa Riccardo	P (RM)	1280	7
Mocci Lamberto	P (RM)	1234	42
Bersanti Emidio	P (RM)	1230	7
Neri Emanuele	P (RM)	1226	41
Militello Bruno	P (RM)	1199	239
Cordiner Andrea	P (RM)	1198	54
Buccoliero Giancarlo	P (TO)	1170	102
Tramma Riccardo	P (RM)	1167	209
Gentilini Mirko	P (BO)	1160	7
Alami Carlo	P (RM)	1144	116
Quattrocchi Angela	P (MO)	1140	152
Crivello Dario	P (TO)	1128	6
Guarini Giorgio	P (RM)	1109	48
Gambelunghe Angelo	P (RM)	1092	21
Alicandri Aurelio	P (RM)	1084	71
Peres Ennio	P (RM)	1077	111
Ottani Luca	P (MO)	1076	150
Valenza Giovanni	P (RM)	1070	7
Ionta Silvio	P (RM)	1062	6
Cervini Fausto	P (RM)	1051	7
Cazani Stefano	P (MI)	1040	6
Pellegrini Francesco	P (VE)	1038	59
Castelli Stefano	P (RM)	1032	30
Vulpiani Fabrizio	P (RM)	1027	32
Nava Alberto	P (LE)	1025	7
Gentili Claudia	P (RM)	1024	7
Di Cola Severino	P (RM)	1017	55
Mercanti Riccardo	P (RM)	1013	19
Di Luggo Antonella	P (NA)	1011	13
Nardo Sergio	P (RM)	1003	53
Sansone Emidio	P (NA)	994	12
Braca Agostino	P (SA)	991	14
Sangermano Raffaele	P (RM)	991	28
Spinelli Fiorenza	P (NA)	989	3
Castracane Paolo	P (RM)	988	86
Silvola Daniele	P (RM)	982	27
Lavanga Maurizio	P (RM)	978	26
Toledo Federico	P (NA)	976	7
Burrini Andrea	P (FI)	973	7
Stefanelli Dario	P (RM)	973	7
Lamia Salvatore	P (RM)	971	218
Carletti Giovanna	P (RM)	970	4
La Gamba Alessandro	P (RM)	968	18
Izzo Sebastiano	P (RM)	964	21
Mauri Claudio	P (RM)	959	63
Puzzo Cinzia	P (RM)	959	6
Certa Vito	P (RM)	957	37
Casarelli Stefano	P (MI)	954	24
Trudu Antonio	P (CA)	952	8
Sabia Corrado	P (SA)	950	14
Fiorentino Donato	P (RM)	947	20
Micotto Gianni	P (RM)	947	19
Rubeo David	P (GE)	943	4
Berti Gianni	P (MI)	942	5
Giustiziero Roberto	P (PD)	936	5
Pierucci Claudio	P (RM)	934	29
Panariello Francesco	P (NA)	932	110
Pirri Alessandro	P (RM)	926	6
Narducci Giovanni	P (RM)	925	33
Frosoni Claudio	P (RM)	924	63
Di Bella Nino	P (CA)	923	5
Bonavoglia Marco	P (RM)	916	7
Bucalo Pierpaolo	P (RM)	915	21
Iani Carlo	P (RM)	915	7

I GIOCATORI STRANIERI IN CLASSIFICA SEPARATA

Nome Giocatore	Nazione	P.ti	Part.	Var.
Feldborg Karsten	S (DK)	1885	5	
Shaman David	S (US)	1809	5	
Tastet Marc	S (F)	1664	18	
Penloup Dominique	S (F)	1661	5	
Nicolet Stephane	S (F)	1658	6	
Calendard Hugo	S (S)	1564	5	
Andriani Binta	S (F)	1519	13	
Jensen Erik	S (DK)	1479	8	
Summers David John	S (GB)	1327	7	

Class.	Nomi	Naz.	Totale - I		Totale		Totale		Totale		GB	GB-I	DK	DK-I	I	I-I	B	B-I	F	F-I
			3 su 5	5 globale	3 su 5	5 globale	15-16/2	26-27/4	24-25/5	26-27/7										
1	TASTET Marc	F	165	165	480	480							200	65	140				140	50
2	BRIGHTWELL Graham	GB	160	190	440	480	200	65	40	30						200	65	40	30	
3	SHAM AN David	USA	140	166	370	374	140	50	90	40						140	50	4	26	
4	FELDBORG Karsten	DK	104	104	172	172	60	35	22	29						90	40			
5	LAZARD Emmanuel	F	93	93	220	220	20	28											200	65
6	ANDRIANI Binta	MAD	92	112	124	124	0	20						90	40	30	29	4	23	
7	FASCE Paolo	I	70	70	33	33								25	28	8	27	0	15	
8	SPERANDIO Roberto	I	65	65	200	200								200	65					
9	STANZIONE Pierluigi	I	64	64	30	30								0	20	30	30	0	14	
10	TURNER Ian	GB	57	57	60	60	0	22								60	35			
11	VIVIANI Alberto	I	54	54	33	33								25	29	8	25			
12	JENSEN Erik	DK	50	50	140	140			140	50										
13	VECCHI Elisabetta	I	50	50	11	11			10	26				1	24					
14	DE GREY Aubrey	GB	48	48	12	12	8	24											4	24
15	BARNABA Donato	I	44	44	1	1								1	25				0	19
16	ROBIN Francois	F	41	41	0	0	0	21											0	20
17	CASPARD Emmanuel	F	40	40	90	90													90	40
18	EDMEAD Garry	GB	40	40	90	90	90	40												
19	BERNER Johan	S	35	35	60	60			60	35										
20	PENLOUP Dominique	F	35	35	60	60													60	35
21	TUCCI Alessandro	I	35	35	60	60								60	35					
22	SUMMERS David John	GB	34	34	1	1								1	23				0	11
23	ARNOLD Roy	GB	33	33	0	0	0	17											0	16
24	LECAT Renauld	B	30	30	8	8										8	24	0	6	
25	MENOZZI Giuseppe	I	30	30	40	40								40	30					
26	MONNOM Olivier	B	30	30	0	0										0	23	0	7	
27	NICOLET Stephane	F	30	30	35	35	35	30												
28	COLLA Y Frederic	F	29	29	22	22													22	29
29	LEADER Imre	GB	29	29	35	35	35	29												
30	DAX Alain	B	28	28	30	30										30	28			
31	LIANG Yi	F	28	28	22	22													22	28
32	VALLUND Torben	DK	28	28	22	22			22	28										
33	ALDEBERT Marc	F	27	27	22	22													22	27
34	HAUGLAND Jan-Kristian	N	27	27	8	8	8	27												
35	ROMANO Benedetto	I	27	27	13	13								13	27					
36	VALLUND Henrik	DK	27	27	22	22			22	27										
37	ALARD Serge	B	26	26	8	8										8	26			
38	CASTELLANO Giorgio	I	26	26	13	13								13	26					
39	JOHNSON Greg	USA	26	26	8	8	8	26												
40	COLLA Y Sophie	F	25	25	4	4													4	25
41	MARSON Phil	GB	25	25	8	8	8	25												
42	MARTENSSON Mikael	DK	25	25	5	5			5	25										
43	BARRASS Iain	GB	23	23	0	0	0	23												
44	CORRADI Federica	I	22	22	1	1								1	22					
45	HERBEUVAL Olivier	B	22	22	0	0										0	22			
46	IBATA Kensuke	J	22	22	0	0													0	22
47	BERSAGLIERI Daniela	I	21	21	1	1								1	21					
48	OHKUBO Ryoichi	J	21	21	0	0													0	21
49	CORDY Alexandre	F	19	19	0	0	0	19												
50	IACONO Stefano	I	19	19	0	0								0	19					
51	BOE Alexander	N	18	18	0	0	0	18												
52	FUKUI Seiji	J	18	18	0	0													0	18
53	SANTOIANI Chiara	I	18	18	0	0								0	18					
54	KASHIWABARA Takuji	J	17	17	0	0													0	17
55	ROTTA Francesco	I	17	17	0	0								0	17					

Il Grand Prix Europeo

Di Paolo Fasce

La classifica del Grand Prix Europeo (le sole prime 50 posizioni), calcolata col sistema attualmente in vigore (sono contenuti tutti i giocatori che si sono aggiudicati dei punti), affiancata alla stessa calcolata con i punti validi per il Grand Prix Italiano. Si nota che è premiata, nel nostro sistema, la partecipazione, ma non a discapito della qualità. Possiamo infatti dire che "partecipano" i giocatori che si recano ad almeno una tappa fuori casa, ma non di rado le posizioni a ridosso del podio sono occupate da chi ha vinto in casa (come quest'anno Roberto) senza però mai frequentare le capitali d'Europa. Se ha senso attribuire un titolo a chi vince, non ha, a mio parere, molto senso sminuire o frustrare chi viaggia. Anche quest'anno ho compilato

questa tabella per sostenere la mia tesi: il sistema italiano è migliore di quello europeo, quindi perché non cambiare il sistema europeo?

L'unica ragione valida pare la statistica, infatti se si cambia il sistema, i vecchi frequentatori avranno difficoltà a confrontare annate diverse. Qualcuno può addurre altre motivazioni? Se la risposta fosse affermativa, anche su queste pagine, avviamo il dibattito.

Sul prossimo numero di "Nero su Bianco": XX Campionati Italiani assoluti e X Campionati Italiani di Categoria, settembre '97 a Roma; Gran Maestro, ottobre '97 a Torre del Greco; XXI Campionati del Mondo ad Atene (Donato Barnaba sul podio, Italia d'Argento a squadre, Suekuni Campione del Mondo); Tornei locali;

Internet; Rating Privitera e Elo Menozzi; programmi e sistemi di accoppiamento; articoli tecnici, commenti di partite, aperture, problemi e referti, verbali Assemblea dei Soci e Consiglio Direttivo Nazionale, Murakami vs. Logistello e l'Othello Test.

Questa copia di "Nero su Bianco" è disponibile gratuitamente su Internet all'indirizzo

<ftp://ftp.cis.it/labyrinth/NeroSuBianco-97-1.doc.zip>. Si tratta di un file scritto con Word di Office '97. Sarà reso disponibile in altri formati (pdf) e spedito per posta elettronica su richiesta.

Arriverci al prossimo numero!