



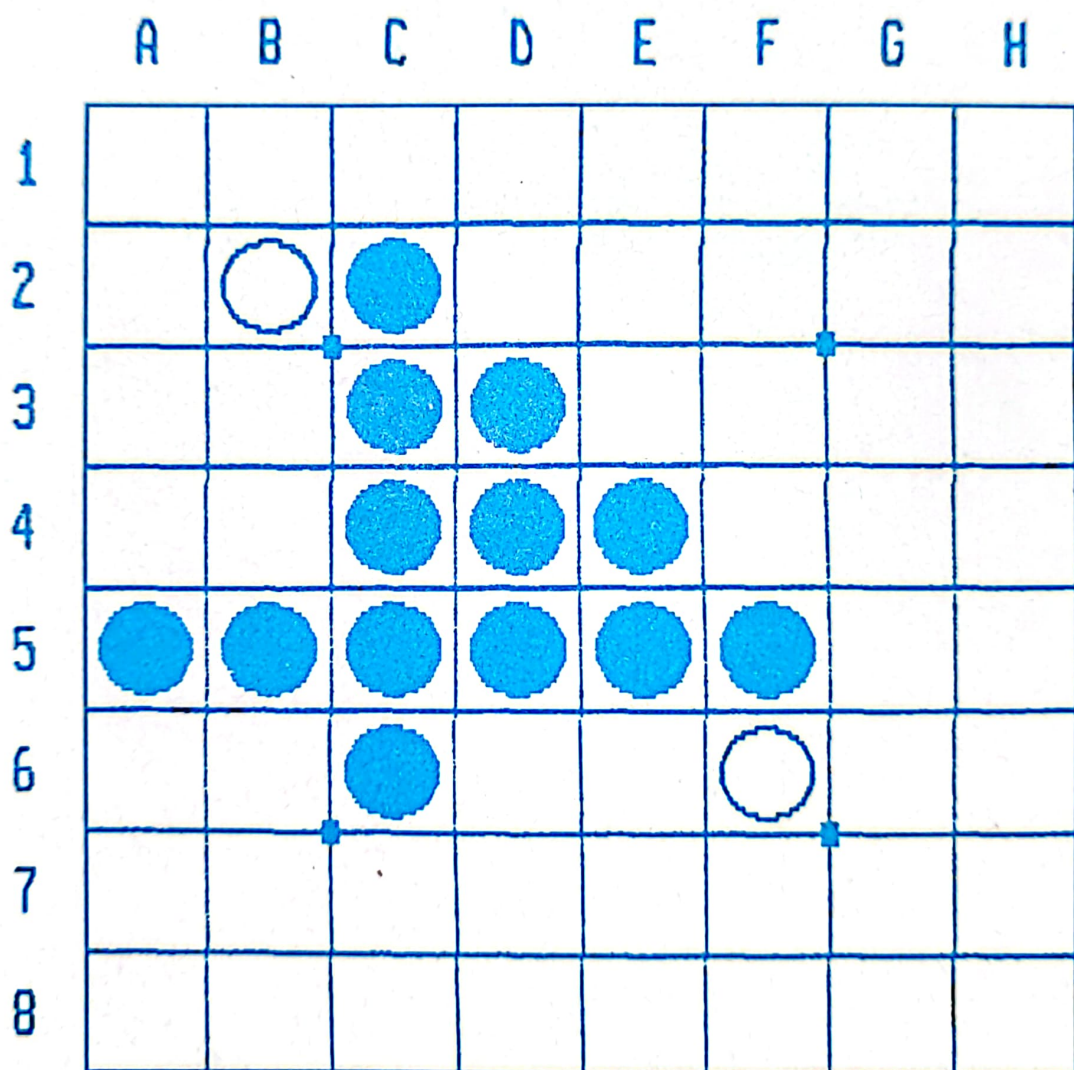
Othello

news

Organo ufficiale della Federazione Nazionale Gioco Othello - F.N.G.O.

ANNO X - N. 2 - 1994

Spedizione in abbonamento postale (50%) - Pubblicazione trimestrale gratuita a carattere informativo



17 - RICOSTRUISCI

GARA SOLUZIONISTICA

(pagg. 10-11)

VERBALE DEL CONSIGLIO DIRETTIVO NAZIONALE DEL 19 MARZO 1994

Presenti:

*Mauro Perotti, Biagio Privitera, Francesco Marconi,
Andrea Silvola e Elisabetta Vecchi.*

Il Consiglio ha deliberato in merito a:

- 1 – **Regolamento dei tornei in cui è ammessa la partecipazione di programmi per computer.**

Il regolamento stesso, non appena redatto, verrà pubblicato su OTHELLOnews.

- 2 – **Nuovo regolamento del torneo "GRAN MAESTRO".**

Resta immutato il sistema di convocazione degli otto partecipanti, che saranno determinati dalla Classifica Rating esaminata 20 giorni prima della competizione stessa. I giocatori convocati alla disputa del titolo di GRAN MAESTRO che decidessero di non partecipare verranno automaticamente esclusi anche dall'edizione dell'anno successivo. Contro la suddetta esclusione è ammesso il ricorso da inviare all'attenzione del Consiglio Direttivo Nazionale entro 30 giorni dalla data del torneo.

La competizione si svolgerà suddividendo i giocatori in due gironi tenendo conto della Classifica Rating secondo il seguente schema:

PRIMO GIRONE: 1°-4°-5°-8°

SECONDO GIRONE: 2°-3°-6°-7°

Ogni girone determinerà la propria classifica con incontri di andata e ritorno secondo la formula del torneo all'italiana. Nella "FASE FINALE" i vincitori di ciascun girone si disputeranno il titolo di GRAN MAESTRO su due incontri con eventuale bella. Gli incontri per la disputa dei posti dal terzo all'ottavo seguiranno l'ordine della classifica dei gironi di qualificazione e si disputeranno su partita singola con colore scelto dal giocatore meglio classificato.

Il C.D.N. stabilirà annualmente il budget per l'organizzazione del "GRAN MAESTRO". Tale quota per l'edizione 1994 è fissata in Lire 500.000 (spese vive e documentabili, escluso onere per l'organizzazione).

Il "GRAN MAESTRO" 1994 si disputerà nei giorni 18 e 19 giugno.

- 3 – **Regolamento del Campionato Italiano a Squadre.**

Viene confermato il Regolamento della precedente edizione, la Classifica Rating di riferimento sarà quella del 5 giugno 1994.

- 4 – **Organizzazione attività nell'ambito della manifestazione ludica di Massa.**

Verrà organizzato un torneo lampo denominato "Torneo Nazionale" su cinque turni secondo il sistema italo-svizzero e finale tra i primi due classificati.

Animazioni, simultanee ed altre attività verranno decise in dettaglio nel corso della prossima riunione del Consiglio.

- 5 – **Determinazione della data dei Campionati Italiani Assoluti e di Categoria.**

Il 17° Campionato Italiano Assoluto e il 7° di Categoria si terranno a Firenze il 15 e 16 ottobre 1994. Nell'occasione si terrà anche l'assemblea Nazionale dei Soci.

- 6 – **Organizzazione del Torneo Internazionale.**

L'organizzazione della tappa italiana del Grand Prix europeo (9° Roma Open) viene affidata ad Elisabetta Vecchi.

- 7 – **Annullamento del Torneo di Modena.**

In seguito all'annullamento del Torneo di Modena per causa di forza maggiore, il C.D.N. decide di rendere valido per il Grand Prix 1994 il Torneo di Genova.

OTHELLOnews

ANNO X - n. 2 - 1994

Periodico di cultura ludica
edito dalla: CLEMENTONI SpA

organo ufficiale della
Federazione Nazionale
Gioco Othello (FNGO)

Pubblicazione trimestrale
gratuita a carattere informativo

Direzione e redazione:
Viale Marx 98 - 00137 Roma
c/o Alessandro Maccheroni

Direttore responsabile:
Alessandro Maccheroni

Redazione:
Donato Barnaba
Paolo Fasce
Francesco Marconi
Biagio Privitera

Hanno collaborato:
Edoardo Boscolo
Gianfranco Buccoliero
Emiliano De Gregorio
Mario Moretti
Pierluigi Stanzione

I diagrammi
sono stati realizzati
utilizzando il programma
"Isaacprint" di Luigi Lamberti

Grafica e stampa:
GRAFFITI
Via D. Marvasi 14 - Roma

Registrazione Tribunale
di Macerata
N. 291/88 del 25/3/88

finito di stampare il 20/5/94

5 maggio

di Alessandro Maccheroni

Oggi è il 5 maggio, o meglio è il 5 maggio il giorno in cui sto scrivendo queste quattro righe, quando le leggerete sarà, nella migliore delle ipotesi, estate inoltrata.

Come faccio da quando ho assunto la direzione di OTHELLOnews scrivo la pagina n. 1 dopo aver completato il resto del bollettino. Dopodomani lo porterò in tipografia, la settimana prossima correggerò le bozze e tra circa quindici, venti giorni potrò vedere il risultato del lavoro della redazione e mio.

Oggi è il 5 maggio e il postino stamane mi ha recapitato il quarto numero del 1993! Il primo del 1994 (finito di stampare il 2 marzo 1994 come appare in prima pagina) è stato affidato alla posta solo da due giorni!

Inevitabilmente il mio ricordo va ai tempi in cui con Luigi Puzzo riuscivamo a non far passare più di 48 ore tra la consegna della tipografia, l'etichettamento e la spedizione, il tutto con l'aiuto di Bruno Militello e Carlo Alami che affrontavano il noioso lavoro pur di poter leggere OTHELLOnews in anteprima.

Cinque giorni fa il Consiglio Nazionale non ha accolto la mia proposta di inviare il bollettino per posta ordinaria a tutti i giocatori attivi, garantendo peraltro che farà di tutto perché vengano ridotti i tempi di invio.

Nonostante ciò invito tutti coloro che vogliano usufruire di questa strada più rapida a scrivermi, indicando l'esatto indirizzo ed inviandomi i francobolli necessari alla bisogna (informatevi sul costo), provvederò personalmente alla spedizione.

Oggi è il 5 maggio, una data che a primo acchitto non mette molta allegria, ma se ripenso a questo giorno la mia mente non va a Napoleone, ma ad una ragazza che compiva gli anni in questo giorno e di cui io ero innamorato a quindici anni.

Oggi è il 5 maggio, speriamo che quando leggerete queste quattro righe il vostro oggi non sia poi così lontano.

In questo numero: IV Memorial Antonella / I Torneo S. Sebastiano al Vesuvio / IV Torneo Città di Genova / VII Open di Torre del Greco / I Torneo Labyrinth / I Chioggia Open / XVII Campionato del mondo / Rating / Gara soluzionistica / Teoria / Regolamento campionato italiano a squadre / Grand Prix '94 / Comitati Regionali

Torino: IV Memorial Antonella

*Rapporto di viaggio
di Gianfranco Buccoliero*

Dal diario di bordo: il 6 febbraio dell'anno spaziale 2594 sull'astronave Torino - Enterprise della flotta interspaziale Othello, si è svolto il "IV Memorial Antonella". Presenti 24 astronauti (10 Under 14) che si sono sfidati per sette turni e hanno ricevuto tutti un premio per le loro fatiche. La "Tuta di Platino" Marconi ha, naturalmente, stravinto. Ai posti

d'onore Barnaba e Romano con due sconfitte a testa. Astro nascente dell'Othello siderale e primo Under-14 l'Arcangelo Baglio, piazzati (benel), Cianci e Aquilio. La cronaca è molto scarna. Francesco prende subito il comando e rimane in testa fino alla consegna della coppa. Dietro di lui, come testimonia la classifica, undici cosmonauti in due punti! Di seguito alcune delle partite più agguerrite. Il Comitato Piemontese ringrazia tutti i partecipanti e in particolare i campani che hanno affrontato inenarrabili piogge meteoritiche per poter giocare.

Arrivederci alla prossima orbita.

CLASSIFICA FINALE

		Pt.	Buholz	Ped.
1	F. Marconi	14		
2	D. Barnaba	10	66/6	
3	B. Romano	10	52/5	
4	E. Vecchi	10	52/2	
5	M. Castaldo	10	49/6	
6	L. Lamberti	8	58/6	
7	M. Commerci	8	55/2	
8	P. Rossi	8	53/6	
9	R. Fanello	8	48/2	
10	E. De Gregorio	8	46/4	
11	A. Baglio	8	44/5	
12	G. Mazzone	8	36/2	
13	M. Cianci	7		
14	P. Stanzione	6	58/8	
15	M. Moretti	6	45/4	
16	G. Aquilio	6	42/2	-94
17	M.G. Rosi	6	42/2	-117
18	L. Leocata	6	36/2	
19	N. Paesano	5		
20	O. Paesano	4	36/2	-74
21	M. Di Matteo	4	36/2	-152
22	G. Tricarico	4	31/2	
23	F. Giulini	2	41/2	
24	A. Di Matteo	2	32/2	

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

F. MARCONI 50 D. BARNABA 14

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

F. MARCONI 47 L. LAMBERTI 17

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

L. LAMBERTI 28 D. BARNABA 35

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

D. BARNABA 31 M. CASTALDO 33

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

E. VECCHI 42 R. FANELLO 22

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

F. MARCONI 55 S. ROMANO 9

I Torneo S. Sebastiano al Vesuvio

di Emiliano De Gregorio

Negli ultimi mesi l'Othello Campania ha acquistato sempre più importanza. Ciò è dimostrato dalla grande affluenza di giocatori che si è avuta in occasione del primo torneo di S. Sebastiano al Vesuvio tenutosi domenica 30 gennaio.

Anche da Roma 8 giocatori hanno risposto entusiasticamente all'invito e sono venuti a confrontarsi con noi.

Alla griglia di partenza c'erano ben 31 othellisti (Che folla ragazzi!!!) così suddivisi: 4 cat. M, 5 cat. A, 10 cat. B, 8 cat. C, 4 esordienti.

Il torneo si è svolto con la solita formula italo-svizzera in 7 turni, con un tempo di riflessione per ciascun giocatore di 20 minuti.

Molto combattuta, fin dai primi turni, la testa della classifica. In questo torneo non sono mancati i risultati a sorpresa, infatti al terzo turno Capuozzo Marcello batte Rossi Pietro dimostratosi in quella partita molto "distratto". Questo però non scoraggia il simpaticissimo maestro che alla fine riesce ad arrivare sesto.

Deludente, invece, la prestazione dell'unico maestro partenopeo Lamberti Luigi che perde di misura anche con il suddetto Capuozzo, in gran forma oggi, e non gli resta che accontentarsi (se così si può dire) della nona posizione.

I romani riescono tutti a piazzarsi in classifica nelle prime posizioni e soltanto Benedetto Romano (in crescita esponenziale) e Marcello Capuozzo si inseriscono brillantemente nei primi posti giungendo rispettivamente 2° e 4° alle spalle di Colanguuolo che si porta a casa l'ambito trofeo.

Durante la premiazione sono stati dati in omaggio agli "stranieri" oggetti in terracotta gentilmente offerti dalla "Giostra delle Metamorfosi".

Senza altro va detto, in conclusione, che manifestazioni di successo come questa sono la molla che stimolano un impegno maggiore, da parte del Comitato Campano (di cui faccio parte), con lo scopo di estendere la conoscenza del gioco dell'Othello ovunque sia possibile farlo.

Ancora un sentito ringraziamento ai romani, che hanno reso questo torneo agonisticamente più combattuto e anche più divertente.

CLASSIFICA FINALE

	Pt.	Buholz	Ped.
1	E. Colanguuolo	12	58/6
2	B. Romano	12	54/4
3	R. Sperandio	11	59/6
4	M. Capuozzo	11	59/6
5	D. Sperandio	10	54/6
6	P. Rossi	10	53/6
7	E. Vecchi	10	52/6
8	A. Tucci	10	48/4
9	L. Lamberti	8	52/4
10	M. Castaldo	8	49/4
11	E. De Gregorio	8	46/4
12	P. Stanzione	8	44/0
13	M. Civitenga	8	42/4
14	L. Sorrentino	8	38/4
15	Giannetti	8	36/2
16	G. Cozzuto	6	54/6
17	G. Tedesco	6	54/6
18	A. Lo Brutto	6	50/4
19	A. Desideri	6	49/2
20	S. D'Isa	6	48/4
21	F. Russo	6	47/4
22	Ricciardi	6	47/4
23	E. Brizzi	6	44/4
24	Ciriello	6	36/2
25	C. Punzo	6	34/2
26	Iovine	4	44/0
27	C. Cacace	4	42/0
28	A. De Martino	4	40/0
29	M. Ornato	4	34/0
30	Esposito	4	32/0
31	Falanga	2	34/0

IV Torneo "Città di Genova"

Grand Prix Italiano

di Paolo Fasce

Subito dopo il I Torneo a Tappe "Labyrinth", il Comitato Regionale della Liguria della FNGO si cimentava per la prima volta nell'organizzazione di una tappa del Grand Prix. Il IV Torneo "Città di Genova" andava a sostituire quest'anno la tappa modenese. Sentivamo l'impegno di dover far bene, nella consapevolezza che avremmo dovuto fare tutto da soli perché la tappa non era stata promossa su OTHELLOnews. Il nostro torneo a tappe è stato molto popolato, ma, soprattutto per precedenti impegni da parte di molti, solo i migliori, forse motivati dai successi, si sono presentati all'appuntamento. Così solo dieci sono stati i partecipanti, ma abbastanza qualificato il gioco.

Ai primi quattro posti i non genovesi, a conferma che la qualità di gioco va sostenuta non solo dalla buona volontà dei singoli, né solo dall'efficienza organizzativa di un Comitato Regionale (e dalla conseguente ricchezza di appuntamenti competitivi), ma soprattutto da iniziative della FNGO, tramite membri qualificati di questa, tese a far crescere il livello dei giocatori. Alcuni esempi? Articoli più didattici su OTHELLOnews (forse i Maestri italiani sono gelosi dei propri segreti?). Corsi di approfondimento (costerebbe molta fatica a un Maestro venire a Genova dove ci sono 31, dico 31! genovesi nella classifica Rating 94?). Una presenza massiccia nelle occasioni panludiche come Marina di Carrara, Urbino, ecc. sia con iniziative aggreganti che qualificanti (ricordo che personalmente sono stato coinvolto dalla FNGO perché ho partecipato a Roma a una manifestazione di questo genere e da lì è partito questo Comitato Regionale, ora in occasioni simili, mi piacerebbe "crescere").

Barnaba, vincitore del Torneo, mancava il punteggio pieno perché costretto da Stanzione ad un pareggio: Donato si ricandida d'autorità alla riconquista del Grand Prix, ma, viste le numerose assenze, c'è da chiedersi se esiste qualcuno veramente intenzionato a competere con lui. Rossi prevale su Stanzione solo per il buholz, mentre Fanello con

quattro vittorie e un pareggio guadagna un logico e conseguente quarto posto.

Alla luce del torneo a tappe da poco concluso, non dovrebbe sorprendere la quinta posizione di Giorgio Castellano (primo dei genovesi) che, oltre alla soddisfazione di battermi per la prima volta in una partita ufficiale, si prendeva la ben più gustosa soddisfazione di battere un esterefatto Rossi. Anche grazie a questa prestazione Castellano diventa il primo ligure nella classifica Rating, conquistando in 7 mesi la Categoria A. Questo avviene ad una settimana dalla mia conquista della Categoria A, ma io gioco da più di 2 anni...

Spiace per la prestazione decisamente sottotono di Moretti che perde ben due partite per caduta della bandierina, ma, ciò che è più grave, il primo ligure ad aver conquistato la Categoria A è anche il primo a perderla. Dignitose le prestazioni di Fasce, Venerandi e Conti. In particolare quest'ultima, pur arrivando ultima, considerata la sua inesperienza, lascia ben sperare per il futuro. Perde smalto Menozzi che dopo la vittoria ad un minitorneo estivo (fuori classifica Rating, dove mi ha battuto 10 volte su 12!) non ha più saputo ripetersi.

Alla fine del torneo si è approfittato per premiare anche i vincitori del Campionato Regionale e del I Torneo a Tappe "Labyrinth". Premi, targhe, coppe, magliette per tutti: tutti contenti.

CLASSIFICA FINALE

	Punti	Buholz/sc
1 D. Barnaba	13	
2 P. Rossi	10	50/4
3 P. Stanzione	10	45/2
4 R. Fanello	9	
5 G. Castellano	7	
6 P. Fasce	6	
7 F. Venerandi	5	
8 M. Moretti	4	42/2
9 G. Menozzi	4	41/2
10 S. Conti	2	

VII Open di Torre del Greco

di Pierluigi Stanzione

13/3/94, Salone della chiesa dello Spirito Santo: inizia il VII Open di Torre del Greco.

Alla partenza ben 40 giocatori, per un torneo di tutto rispetto per il numero e la qualità dei contendenti, come si può notare già dalle prime partite: Lamberti-Barnaba; Castaldo-Vecchi (a proposito sapete che Elisabetta sogna di essere la prima "maestra" d'Italia?).

Importante, al secondo turno, per il successo finale, la vittoria di Barnaba su Silvola; altrettanto importante per i piazzamenti di categoria e per la conquista del soggiorno-premio, la vittoria di Stanzione su Tucci (47-17).

La lotta per le posizioni di testa incomincia tuttavia a riscaldarsi al terzo turno, quando Marconi batte, sia pur di misura Barnaba, Lamberti ha la meglio su Silvola (33-31) e Rossi sconfigge Colangiulo. Per i piazzamenti di categoria, sono da notare le vittorie di Stanzione su un ritrovato Lamia (48-16), di Tucci su Castaldo e di Vecchi su Sperandio.

Al quarto turno restano a punteggio pieno solo 4 giocatori: Francesco Marconi, Pierluigi Stanzione, Roberto Tramma e Pietro Rossi. Ma subito Marconi vince sul distratto Stanzione e Tramma regola di misura Rossi.

Durante la pausa-pranzo, ognuno cerca di mettere a punto le proprie strategie, consultando i maestri sulla bontà di questa o quella apertura. Più agguerriti che mai, si torna quindi ai tavoli di gioco. Ed ecco che Marconi si porta in testa alla classifica, battendo Roberto Tramma; mentre Romano (ormai non più solo una promessa dell'Othello campano), perde di stretta misura contro Barnaba, e Vecchi dà l'addio alla sua speranza di "prima-donna", facendosi battere da Capuozzo.

Da ricordare ancora la memorabile vittoria di Tedesco su Brizzi (il sogno di una vita!) e l'ennesimo conflitto Lamberti-Stanzione (ormai un classico nella storia dei tornei di Othello).

Anche il sesto turno è ricco di partite importanti, che tuttavia non fanno registrare sorprese clamorose; addirittura sembra essere diventato abituale il risultato degli scontri Romano-Stanzione: 33-31, con vittorie alterne.

In dirittura d'arrivo, quindi, i giochi sono ancora quanto mai aperti: Marconi incontra Rossi e lo batte per 43 a 21; Lamberti sconfigge Vecchi; Romano ha la meglio su L. Tramma e Castaldo ha la peggio contro Sperandio, permettendo così a Stanzione di aggiudicarsi il soggiorno-premio per il campionato italiano.

La vittoria finale tocca invece meritatamente a Marconi con 14 punti (tanto per cambiare...).

Un grazie doveroso dobbiamo infine rivolgere al Comune di Torre del Greco che, con il suo patrocinio, ci ha permesso di rendere più ricca la nostra galleria-premi.

A tutti arrivederci al prossimo turno!

CLASSIFICA FINALE

	Punti	Buholz/sc
1 F. Marconi	14	
2 D. Barnaba	12	63/8
3 L. Lamberti	12	55/4
4 P. Rossi	10	57/8
5 B. Romano	10	51/5
6 A. Silvola	10	50/2
7 E. Colangiulo	10	46/4
8 E. Vecchi	9	54/6
9 B. Privitera	9	54/5
10 Rob. Tramma	8	65/6
11 P. Stanzione	8	58/4
12 Ricc. Tramma	8	54/6
13 L. Tramma	8	54/2
14 M. Capuozzo	8	51/6
15 E. De Gregorio	8	49/4
16 A. Tucci	8	47/5
17 D. Sperandio	8	46/6
18 S. Lamia	8	41/4
19 E. Brizzi	8	41/2
20 A. Lo Brutto	8	40/2
21 M. Castaldo	7	46/5
22 F. Panariello	7	45/5
23 A. Raiola	6	50/4
24 G. Tedesco	6	44/4
25 G. Cozzuto	6	44/3
26 C. Punzo	6	42/2
27 M. Ornato	6	38/2
28 A. Desiderio	6	37/4
29 G. La Montagna	6	37/3
30 S. Orbitello	5	44/2
31 D. Barbato	5	43/2
32 C. Cacace	5	36/2
33 G. Di Tommasoi	4	40/4
34 M. Esposito	4	38/2
35 D. Formicola	4	35/2
36 P. Catanzaro	4	34/2
37 P. Sannino (giu)	3	
38 P. Sannino (set)	2	35/2
39 M. Di Maio	2	31/2
40 V. Catullo	2	27/2



Torre del Greco: gruppo di vincitori in un interno

I Torneo a tappe "Labyrinth": Castellano dice e fa

di Marco Moretti

È oramai amara consuetudine del Copmitato Regionale che l'usuale resoconto dopo/torneo venga scritto (doveroso dal antitrust o doloroso confiteor?) dal giocatore che se alla vigilia favorito peggio alla chiusa s'è comportato.

Ventitre i partecipanti al I Torneo a Tappe "Labyrinth" aperto col girone di italosvizzero dell'ultimo Campionato Regionale e sviluppatosi, col medesimo sistema, per altre quattro entusiasmati serate, fra alcolici e donnine, in noti locali notturni genovesi; diciotto i minuti di tempo di riflessione, usuali i sistemi di punteggio e spareggio. La classifica finale stilata al termine delle cinque tappe prende in considerazione le tre prove migliori per ogni giocatore. Soggiorno gratuito ricchezze e onori al primo classificato.

E chi la spunta è proprio Giorgio Castellano che dopo due prove decisamente incolori decide, sotto gli occhi turbati degli astanti, di massacrare puntualmente tutti gli avversari nelle successive tre tappe, dimostrando così di essere il più forte e temibile dei liguri.

A caccia di record è invece il seppur valido Fabrizio Venerandi che si qualifica per la quarta volta consecutiva al secondo posto in un torneo cittadino. Minato dal lento ma-

nifestarsi d'una misteriosa influenza Paolo Fasce e così anche Beppi Menozzi, benché sano come un pesce, non hanno giocato all'altezza delle loro possibilità.

Menzione speciale all'Associazione Sportiva "Arco di Carta", il cui zoccolo duro ha partecipato in massa al torneo: ricordiamo Silvia Conti e Paolo Bianchi e alcune delle loro brillanti partite.

E io? Bé, intanto scrivo l'usuale resoconto dopotorneo. Quindi, alla luce degli avvenimenti recenti, decido di abbandonare lo straordinario mondo dell'Othello e di dedicarmi all'antico "giuoco della pulce", ludo sebbene meno nobile ma, se affrontato con la dovuta serietà, elargitore di entusiasmati soddisfazioni.

CLASSIFICA FINALE

	Punti
1 Giorgio Castellano	27
2 Fabrizio Venerandi	21
3 Marco Moretti	15
4 Giuseppe Menozzi	15
5 Paolo Fasce	12
6 Silvia Conti	9
7 Paolo Bianchi	6,5
8 Federica Pellegrini	4
9 Luca Pellegrini	2
10 Alessandro Uber	2
11 Elena Mereu	1,5
12 Felice Pellegrini	1,5
13 Luisa Petri	1,5
14 Ernesto mereu	1,5
15 Henry De Santis	1,5
16 Riccardo Borraccini	1
17 Chiara Fasce	1
18 Fabri Dallagiacomma	0,5
19 Mirko De Santis	0,5
20 Antonella Abbaduto	0,5
21 Alberta Viviani	0,5
22 Silvia Abrassi	0,5
23 Marco Bocchi	0,5

I Chioggia Open

di Edoardo Boscolo

Si è svolta, domenica 24 aprile 1994, la prima edizione del torneo di Chioggia, all'interno della manifestazione "Chioggia in gioco", organizzata dall'associazione "Clodia Ludens". Ricchi i premi messi in palio dall'organizzazione della manifestazione sia per i primi assoluti che delle varie categorie. Dieci i partecipanti al torneo, tra cui un gradito ritorno, quello di Francesco Pellegrini, uno dei primi Maestri dell'Othello Italiano. favorito del torneo, Pietro Rossi, il quale però ha giocato ad un livello molto inferiore rispetto alle sue reali capacità, perdendo due incontri su cinque e piazzandosi al quarto posto assoluto. Vincitrice del torneo il neo-maestro Elisabetta Vecchi, seguita da un Michele Comerci in ottima forma ed il terzo posto è stato assegnato per spareggio tecnico all'emergente Narciso Scarpa, giocatore veneto, di cui sentiremo ancora parlare. Primo di categoria Roberto Giustiziero e primo degli esordienti Andrea Fornasini.

CLASSIFICA FINALE

	Punti	Buholz/sc
1 E. Vecchi	10	
2 M. Comerci	8	
3 N. Scarpa	6	27/1
4 P. Rossi	6	22/3
5 F. Pellegrini	6	21/2
6 R. Giustiziero	4	30/2
7 A. Fornasini	4	17/1
8 L. Scarpa	3	
9 S. D'Angelo	2	
10 G. Quaglione	1	

XVII Campionato del mondo: finali e semifinali

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

E. CASPARD 29 D. SHAMAN 35

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

D. SHAMAN 36 E. CASPARD 28

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

P. JUHEM 27 D. SHAMAN 37

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

E. CASPARD 38 N. TAKIZAWA 26

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

P. JUHEM 36 N. TAKIZAWA 28

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

E. CASPARD 36 B. ROSE 28

L'angolo del rating

di Biagio Privitera

L'attività della Federazione sta diventando sempre più frenetica, con ben 10 tornei disputatisi fra metà gennaio e fine marzo (dal n. 116 al n. 125), e questo non può che fare estremamente piacere a tutti, come segno di grande vitalità ed entusiasmo da parte dei Comitati regionali.

Personalmente ciò mi sottopone ad un lavoro extra per assicurare aggiornamenti quasi in "tempo reale" della classifica rating, ma la cosa non mi peserebbe affatto se poi non vedessi che gli ormai cronici ritardi del giornalino vi fanno leggere questi miei appunti con allegata classifica quando sono ormai assolutamente superati dai fatti.

Al Consiglio Direttivo della FNGO abbiamo più volte affrontato questo argomento, che causa molte giuste lamentele fra i fedeli lettori, ma non siamo ancora riusciti a trovare una valida soluzione.

A supporto di quanto sopra detto, io sto scrivendo queste note durante le vacanze pasquali di inizio aprile e alcuni di voi (i più fortunati...) avranno appena ricevuto il n. 1 dell'anno X (quello con un grande "10" sulla copertina) in cui recitavo il "de profundis" per il buon Francesco Marconi precipitato al quinto posto con appena 1499 punti. Ebbene, tale notizia non è più per niente attuale, perché questi due mesi sono stati sufficienti al bravo Francesco per dare, con una grossa prova d'orgoglio, piena prova del suo valore e riconquistare quindi alla grande il primo posto assoluto in classifica con 1621 punti, scavalcando Andrea Silvola, che pure era salito di altri trenta punti, da 1548 a 1578.

La "resurrezione" di Marconi mi fa ovviamente estremo piacere, avendola più volte auspicata sia come suo grosso estimatore (lo considero il miglior giocatore italiano di sempre) che come amico.

Ma non è questa l'unica notizia di prima pagina di questo numero "pasquale": la Federazione ha finalmente una DONNA MAESTRO, e non poteva che essere la simpatica e tenacissima romana Elisabetta Vecchi. Dopo la conquista dell'ambita categoria, Elisabetta si è, comprensibilmente, un pochino rilassata, scendendo al ventiduesimo posto con 1183 punti, ma ciò non toglie nulla alla sua notevolissima impresa.

Non posso che ricordare con simpatia quando due anni fa, nel corso della manifestazione "Giocare è vivere" al Palazzo dei Congressi di Roma si presentò nello stand dell'Othello una bionda ragazza che mi chiese di insegnarle questo nuovo gioco: si chiamava Elisabetta e ne ha fatta di strada!

Penso che sia un ottimo esempio e stimolo per tutti coloro che sono alle prime armi o si avvicinano ora al nostro bellissimo gioco: con la giusta applicazione ed impegno si possono raggiungere in tempi abbastanza brevi risultati di tutto rilievo nel mondo dell'Othello.

E considerazioni analoghe potrei fare per il giovanissimo Benedetto Romano, che è appena diventato il quarto Maestro proveniente dal Comitato Regionale Campania (dopo Peccerillo, il sottoscritto e Lamberti); la rapidità dei suoi progressi ha dell'indicibile e sorprende persino per me che pure gli preannunciavo nello scorso numero un grande futuro.

Anche per lui voglio raccontare un aneddoto simpatico: prima della partecipazione agli scorsi campionati di Gradara, in cui capitava una giovane ed inesperta squadra campana, egli dichiarava che era venuto per battere Marconi, Barnaba e tutti i migliori, dimostrando grande sicurezza in se stesso.

Ovviamente le prese un po' da tutti, ma se ne andò affermando di aver imparato molto da quelle sconfitte e che ne avrebbe fatto tesoro. Evidentemente è stato di parola e chissà che altre sorprese ci riserva per il futuro...; da citare tra l'altro che Benedetto è anche autore di un fortissimo programma di othello per computer.

Oltre a Elisabetta e Benedetto, trentaquattresima e trentacinquesimo Maestri nominati in Italia, merita una menzione un altro giovane giocatore che ha appena iniziato la sua scalata, conquistando la prima "norma" a Maestro: è Alessandro Tucci, ventesimo in classifica con 1203 punti.

Approfittiamo di questo fatto per chiarire ulteriormente, viste le numerose richieste, come si fa a conquistare il titolo di Maestro.

Quando un giocatore, partecipando ad un qualsiasi torneo riconosciuto dalla FNGO, supera quota 1200, conquista la prima norma a Maestro ed è indicato in classifica con la notazione A(1), rimanendo ancora a tutti gli effetti in categoria A.

Per conquistare il titolo di Maestro egli deve rimanere sopra quota 1200 per almeno altri due tornei consecutivi a cui egli partecipa, ed uno dei due DEVE essere un TORNEO DEL GRAN PRIX, o i Campionati Italiani Assoluti.

Se ad esempio Tucci parteciperà prossimamente ad un torneo non del Gran Prix e si manterrà sopra quota 1200, egli conquisterà la seconda norma a Maestro, indicata con A(2); se scenderà sotto 1200 dovrà ricominciare da capo.

Se successivamente egli parteciperà ad un altro torneo NON del Gran Prix si possono verificare due casi: 1) si mantiene ancora sopra i 1200 punti, e rimane A(2); 2) scende sotto i 1200 punti e ridiventa un semplice A, dovendo ricominciare la scalata.

Nel caso 1) egli potrà conquistare il titolo di Maestro solo partecipando ad un torneo del Gran Prix e restando sopra quota 1200.

Chiusa questa parentesi fra nuovi e futuri Maestri, torniamo all'argomento che citavo

in apertura sul proliferare dei tornei per citare e lodare l'attivismo del Comitato Regionale Liguria, che sta organizzando tornei a ripetizione con il coinvolgimento di un sempre crescente numero di nuovi giocatori.

Tale entusiasmo è stato anche ripagato con la nomina a Categoria A dell'attivissimo (talvolta anche troppo, visto il numero di fax e di richieste che mi invia...) Paolo Fasce, che rimpiazza come unica cat. A ligure il buon Marco Moretti, che ha recentemente perso la categoria essendo sceso sotto quota 850 (anche se poi è risalito agli attuali 869).

Ciò è valso agli amici genovesi anche l'assegnazione di un torneo del Gran Prix a Genova per il 17 aprile, in sostituzione del classico Open di Modena, che quest'anno è stato cancellato dal calendario per motivi di forza maggiore.

Mi auguro che tutti i Comitati regionali (a parte i già attivissimi Lazio e Campania) seguano l'esempio della Liguria, per assicurare una reale e profonda espansione dell'Othello su tutto il territorio nazionale.

Ma quante sono le regioni italiane presenti attualmente in classifica rating (considerando sia attivi che passivi)? Son ben quindici (+San Marino), con solo cinque regioni completamente "vergini": Val d'Aosta, Abruzzi, Molise, Basilicata e Calabria.

Al contrario le regioni più othelliste, con gran merito dei rispettivi Comitati Regionali, sono:

Lazio	249 giocatori
Campania	140 giocatori
Lombardia	41 giocatori
Liguria	28 giocatori
Piemonte	28 giocatori
Emilia Romagna	27 giocatori

e chiudiamo questo articolo con la lista del miglior giocatore, dal punto di vista del rating, per ogni regione, indicando anche la posizione in classifica ed il rating; con la lettera P si indicano i giocatori passivi, cioè quelli che non hanno disputato alcun torneo ufficiale della FNGO dall'1 gennaio 1993.

Campania:	Vincenzo Peccerillo (11)	1344
E. Romagna:	Marco Venerito (13)	1320
Friuli:	Paolo Arcudi (P)	806
Lazio:	Francesco marconi (1)	1621
Liguria:	Paolo Fasce (42)	919
Lombardia:	Paolo Ghirardato (P)	1608
Marche:	Maddalena Marcaccini (P)	510
Piemonte:	Alberto Ranieri (P)	1431
Puglia:	Francesco Marinò (124)	538
San Marino:	Danilo Volpinari (P)	626
Sardegna:	Antonio Trudu (P)	952
Sicilia:	Nino Di Bella (P)	923
Toscana:	Michele Comerci (29)	1097
Trentino A.A.:	Marco Passarello (P)	800
Umbria:	Paola Angelucci (P)	840
Veneto:	Caludio Signorini (31)	1074

Anche per oggi è tutto. A presto

P.S.: Ancora una volta ricordo a tutti coloro che si lamentano per il ritardo del giornalino, che è possibile conoscere velocemente il proprio nuovo rating dopo ogni torneo telefonandomi al 06/5200012.

Gara soluzionistica

Seconda tappa

Al momento in cui andiamo in stampa non è stato possibile avere alcun riflesso sulla prima tappa di questa gara soluzionistica. Ovviamente non si aspettavamo le soluzioni, che ricordiamo dovranno essere inviate in un'unica soluzione, ma si sperava di avere dei commenti dalla cerchia di amici contattabili a voce. Purtroppo intoppi nella distribuzione del Bollettino hanno fatto sì che si debba procedere un po' alla cieca.

Ricordiamo che la partecipazione è aperta a tutti i lettori di OTHELLOnews. Le soluzioni dovranno essere inviate in una sola volta. Si raccomanda di scrivere a macchina o stampatello e di indicare con chiarezza sia il numero a cui ciascuna soluzione si riferisce che il proprio nome cognome e indirizzo completo.

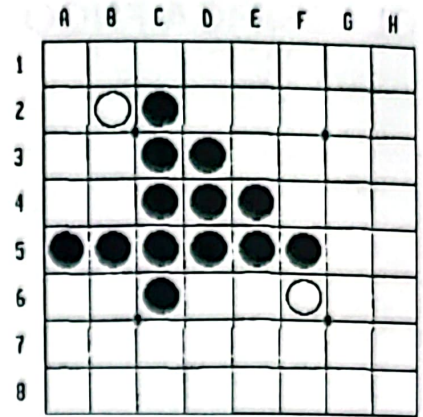
In funzione dei ritardi di consegna del Bollettino si ritiene giusto procrastinare al 31 dicembre 1994 la data ultima entro la quale le soluzioni dovranno giungere al seguente indirizzo:

OTHELLOnews
 c/o Alessandro Maccheroni
 Viale Marx 98
 00137 Roma

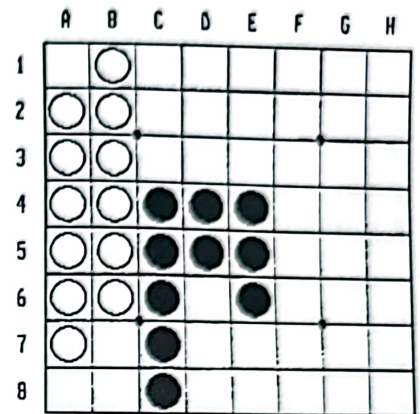
Al medesimo indirizzo ci si potrà rivolgere per ottenere ulteriori informazioni e delucidazioni.

Eventuali commenti sul gradimento della manifestazione, il tipo di problemi, e quanto altro inerente alla gara sono graditissimi se non addirittura obbligatori.

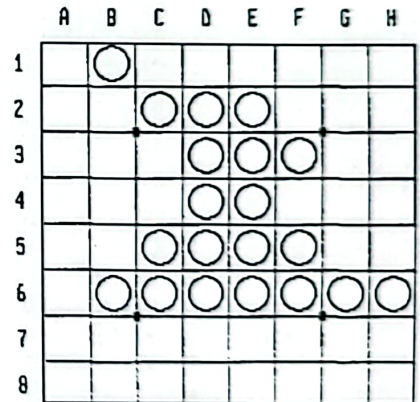
Buona fortuna



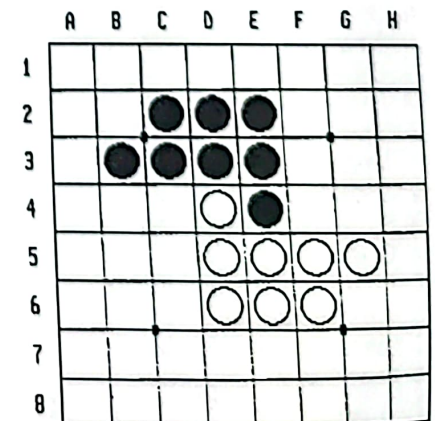
17 - RICOSTRUISCI



18 - RICOSTRUISCI



19 RICOSTRUISCI



20 - RICOSTRUISCI

Teoria dell'Othello

seconda parte, introduzione generale

di Francesco Marconi

Probabilmente il primo articolo di strategia othellistica è risultato un po' pesante per qualche lettore. Esso è stato comunque un punto di partenza molto importante che ci ha permesso di affrontare in generale la strategia moderna. Forse qualche giocatore sarà rimasto sorpreso dal fatto che non sia stato dato risalto alla conquista di particolari situazioni di bordo, bensì il discorso è rimasto molto più astratto. Anticiperò, rispetto al nostro piccolo corso, che, a differenza di precedenti teorie, oggi come oggi si è giunti ad un alto livello di astrazione, e nell'analisi delle strategie è sempre minore l'importanza che viene data a particolari punti della scacchiera, punti il cui valore varia a seconda della posizione (e tra cui annoveriamo anche i bordi), tanto che lo stesso angolo, un tempo un caposaldo, ha oggi una importanza relativa nell'economia del gioco.

Riassumiamo i concetti presentati la volta precedente nello schema qui sotto che commentiamo brevemente.

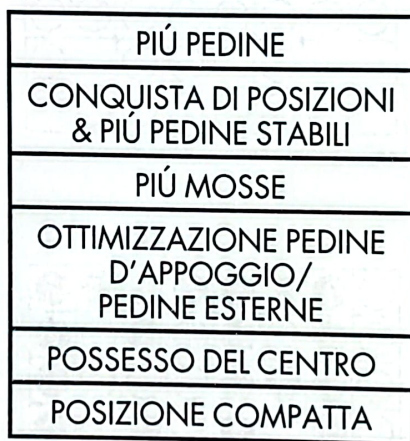
Scopo del gioco è la conquista del numero massimo di pedine (almeno maggiore dell'avversario per poter vincere). Ciò è possibile se si

posseggono certe particolari posizioni o case (per esempio un angolo). A sua volta ho più possibilità di conquistare buone posizioni tante più mosse ho a disposizione. Per avere più mosse devo cercare di ottimizzare il numero di pedine di appoggio in mio possesso e il numero di pedine esterne (o di sponda) del mio avversario. Ciò è possibile puntando a conquistare il centro, possesso che posso valutare sulla base dell'influenza mia e del mio avversario. Il centro è più semplice conquistarlo mantenendo la propria posizione compatta, ossia con le pedine possi-

bilmente concentrate in una unica zona della scacchiera.

Prima di entrare in dettaglio sul singolo argomento (cosa che faremo a partire dal prossimo articolo), dobbiamo introdurre un concetto di fondamentale importanza. Lo introduciamo prendendo spunto dal *diag. 1*.

Poniamoci una domanda: la posizione è a vantaggio del Bianco o del Nero? Se toccasse al Bianco questo potrebbe muovere in G7, quindi Nero C1 e il Bianco dovrebbe aprire il gioco sul lato nord. Se invece toccasse al Nero, si avrebbe sempre C1 con risposta Bianca in G7, ma ora



MINIMIZZAZIONE INFLUENZA

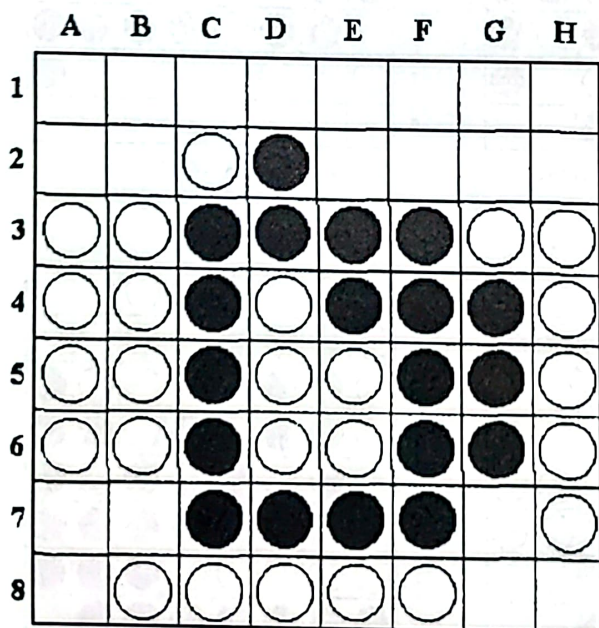


DIAGRAMMA 1

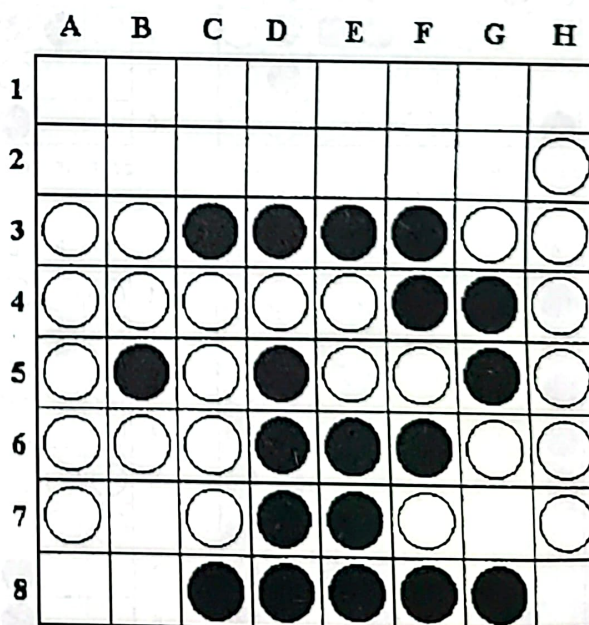


DIAGRAMMA 2

toccherebbe al Nero che sarebbe costretto a cedere un angolo molto vantaggioso all'avversario. Vediamo allora che se toccasse al Bianco questo non fa in TEMPO a costringere il Nero alla cessione dell'angolo con conseguente vantaggio nella posizione. Se invece tocca al Nero questo non fa in TEMPO a obbligare il Bianco a giocare sul lato nord con conseguente riduzione dello svantaggio nella posizione. Il concetto che introduciamo è proprio quello di TEMPO. Definiamo tempo, per un giocatore in una posizione, la possibilità di eseguire una mossa. È evidente che, sempre nel *diag. 1*, il Nero se dovesse muovere potrebbe farlo in B1 C1 A2 A7 G2 H2. Apparentemente il Nero disporrebbe di sei tempi. In realtà le uniche mosse che non cederebbero un angolo sono B1 e C1. Ancora, queste due mosse agiscono sulla stessa pedina bianca in C2. Perciò eseguita una mossa non sarebbe possibile eseguire l'altra. Nel primo caso ne deduciamo che con il termine tempo sarà bene indicare solo le mosse che non cedono posizioni importanti (almeno in modo rilevante). Non solo, ma dal secondo caso deduciamo che il numero di tempi non equivale al numero di mosse, infatti queste andranno considerate una volta sola nel caso agiscono sulla stessa pedina (com'è il nostro caso).

Alla fine dei conti il Nero dispone di un unico tempo.

Il numero di tempi, ovviamente, dipende, in parte, dalla quantità di mosse che un giocatore ha a disposizione, tante più mosse si hanno a disposizione, tante più pedine ester-

ne avrà l'avversario e perciò tanti più tempi avremo. Ma il numero di tempi è dipendente, in parte, anche dall'influenza e dall'incidenza della mia posizione. Per esempio prendiamo il *diag. 2*: secondo tutto il nostro discorso precedente il Bianco sembrerebbe avere quattro tempi a disposizione. Ma contiamoli bene: dopo C2 il Bianco ha girato le pedine esterne C3 ma anche D3. Perciò gli rimarranno solo le altre due pedine esterne, E3 e F3, per le mosse, ad esempio, in D2 e E2. In tutto sono solo tre tempi. Ciò dipende dal fatto che il Bianco con un'unica mossa ha girato ben due delle quattro pedine esterne a disposizione. Se la sua influenza sulla stessa casa fosse stata minore, tale da fargli girare un'unica pedina esterna, è pensabile che il Bianco avrebbe potuto eseguire tutte e quattro le mosse.

Prendiamo ora sempre spunto dal *diag. 2* per fare un'importante osservazione. Notiamo infatti che il Nero ha la possibilità di eseguire una mossa in B8. Tocca al Bianco, è vero, ma il Bianco non ha alcuna possibilità di impedire la mossa futura del Nero, almeno dalla situazione attuale. D'altra parte il Nero, sempre per la posizione attuale, non cede alcun vantaggio al Bianco giocando una futura B8: farebbe diventare esterna la pedina in C7, esterna a causa della casa libera B7, ma B7 è già una casa libera a cui il Bianco può accedere, perciò il Nero giocando in B8 aprirebbe al Bianco una mossa in B7 che "già ha". O, più semplicemente, il Nero giocando in B8 non darebbe "nuove" mosse al Bianco. Inoltre, se

osserviamo anche superficialmente la posizione del *diag. 2*, la mossa in B7 non è sicuramente una buona mossa, in quanto cederebbe una posizione molto importante quale l'angolo in A8. La mossa in B8 è, per così dire, una mossa di "riserva", mossa che il Nero può eseguire in un qualsiasi momento, senza fretta. Questa mossa farà perdere un tempo all'avversario, vediamo come. Il Bianco deve muovere, e al momento ha tre tempi a propria disposizione. Se supponiamo giocherà in C2, i suoi tempi scenderanno a due, mentre saranno aumentati i tempi del Nero (sono aumentate le pedine esterne del Bianco e perciò le case su cui può muovere il Nero). Il Nero però invece giocare sul lato nord decide di giocare la sua mossa di riserva in B8. A questo punto siamo in una situazione simile a quella da cui siamo partiti, tocca, cioè, nuovamente al Bianco. Questa volta però il Bianco non ha più a propria disposizione tre tempi, ma solo due. Nella sequenza descritta cioè avviene proprio perché il Nero ha eseguito la sua mossa di "riserva", B8, che non ha aperto nuove mosse all'avversario. Ha, cioè, fatto perdere un tempo all'avversario e, ovviamente, ne ha guadagnati a sua volta grazie al fatto che il Bianco giocando ha dato nuove mosse al Nero.

Notiamo perciò la grossa forza che possiedono le mosse di riserva e quanto possa essere importante possederne. Ripetiamo che per mossa di riserva si intende una mossa che permette ad un giocatore di guadagnare un tempo di gioco o non aprendo nuove mosse all'avversario o perché

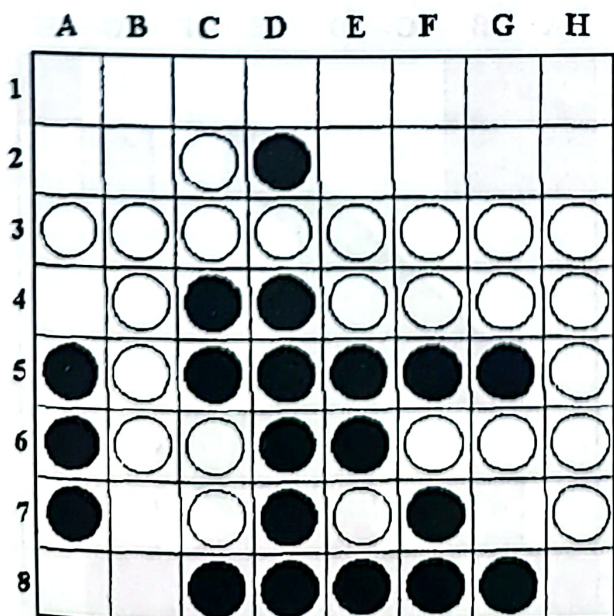


DIAGRAMMA 3



DIAGRAMMA 4

le mosse aperte risulterebbero palesemente svantaggiose per l'avversario.

Nel *diag. 2* abbiamo perciò una mossa di riserva ad appannaggio del Bianco. Poiché con la sua mossa di riserva abbiamo chiaramente visto come il Nero riesce a guadagnare un tempo, dobbiamo chiederci: quando sarà meglio per il Nero sfruttare questo guadagno di tempo? La risposta è solo di due tipi:

1. quando, dopo il guadagno di tempo, all'avversario rimane come unica possibilità quella di cedere una posizione importante (per esempio un angolo). È il caso del *diag. 3* dove la mossa tocca al Bianco che ha disponibili o una mossa che agisce sulla pedina D2 (perciò in C1, o D1, o E1, o E2) oppure di cedere un angolo in G7. Se gioca per esempio in E2, al Bianco non resta che G7. Basterebbe al Nero guadagnare un tempo, eseguire una mossa che non apre nuove mosse al Bianco, la partita sarebbe praticamente vinta. Ciò è possibile grazie alla mossa del Nero in B8. Dopo Nero B8 al Bianco restano solo le opportunità in G7 e in B7, entrambe che cedono due angoli molto vantaggiosi per il Nero.

2. Quando al Nero restano solo mosse che darebbero forti vantaggi all'avversario (in termini di tempo o di influenza o di guadagno di posizioni).

Mentre il primo caso è abbastanza di immediata comprensione, il secondo è da spiegare più a fondo. Lo facciamo sempre a partire dal *diag. 2*, provando ad immaginare due modi con cui potrebbe svilupparsi la partita (gli sviluppi vanno presi solo

a titolo di esempio, ovviamente).

a. Bianco C2, Nero D2, quindi E1 D1 C1 F2 E2 F1, e quindi Bianco G1. Allo mossa Nero B8 il Bianco avrebbe come uniche possibilità tre mosse tutte e tre che cederebbero un angolo all'avversario.

b. Bianco C2, Nero B8, quindi D2. A questo punto il Nero può solo giocare sul lato nord aprendo così nuove mosse al Bianco.

La differenza tra le due sequenze è che nella prima il Nero si tiene da parte il "bonus" della mossa in B8 e lo sfrutta solo quando il Bianco ha esaurito tutte le mosse. La mossa in B8 ha il sapore di un colpo di grazia.

Nella seconda sequenza invece il "bonus" è sfruttato subito, risultato è che se il Bianco riuscirà a non farsi togliere tutte le mosse ha ancora speranze di vincere la partita.

Facciamo un'analisi più approfondita di questa situazione, osservando la schematizzazione della posizione riportata al *diag. 4*.

Il piano di gioco del Bianco è nettamente più ampio di quello del Nero, ma ha solo questo a propria disposizione, le sue mosse sono concentrate solo qui. Inoltre tocca allo stesso Bianco che sarà costretto, alla sua prima mossa, ad aprire almeno in parte questo suo piano di gioco al Nero. Una volta che sarà esaurito, che sarà completato questo piano di gioco il Bianco avrà anche esaurito le mosse a propria disposizione. Sarà allora nell'interesse del Nero che il piano di gioco Bianco si esaurisca. Ciò è possibile solo aiutandolo a riempire le case, ossia giocando lui stesso su questo piano di gioco. Ciò

comporta due vantaggi: il primo lo abbiamo già visto, vengono esaurite le mosse del Bianco (riempimento del piano di gioco), l'altro è che il Nero risolve il problema di dover eseguire delle mosse (alternativamente al Bianco) e quindi non apre nuove opportunità all'avversario o non è costretto a giocare in altre zone della scacchiera.

È ciò che accade nella sequenza d'esempio "a". Osserviamo anche i *diag. 4a* e *4b*, il *4a* relativo alla schematizzazione della posizione dopo la prima mossa della sequenza "a", il *4b* dopo tutta la sequenza d'esempio "a" ma prima della mossa nera in B8.

Notiamo che dopo la prima mossa del Bianco per il Nero si aprono delle nuove opportunità coincidenti con il piano di gioco del Bianco. Oltre a questo c'è poi la solita mossa in B8. Il giocatore Nero riempiendo il piano di gioco del Bianco invece di sfruttare la mossa in B8 può raggiungere, per esempio la posizione schematizzata in *4b* dove notiamo che il Bianco non ha più mosse a propria disposizione, se ne escludiamo una che cede grossi vantaggi all'avversario. Adesso tocca al Nero che effettuando la banale mossa in B8 lascia il Bianco in un grosso guaio.

Identifichiamo perciò la filosofia di gioco che c'è alla base: il Nero ha usato successivamente la propria mossa in B8, ossia si è "conservato" un tempo di gioco utile per momenti in cui si è rivelato più importante.

Con il prossimo numero riprenderemo i discorsi già affrontati in questo e nell'articolo precedente, cominciando ad entrare in dettaglio sui singoli argomenti.

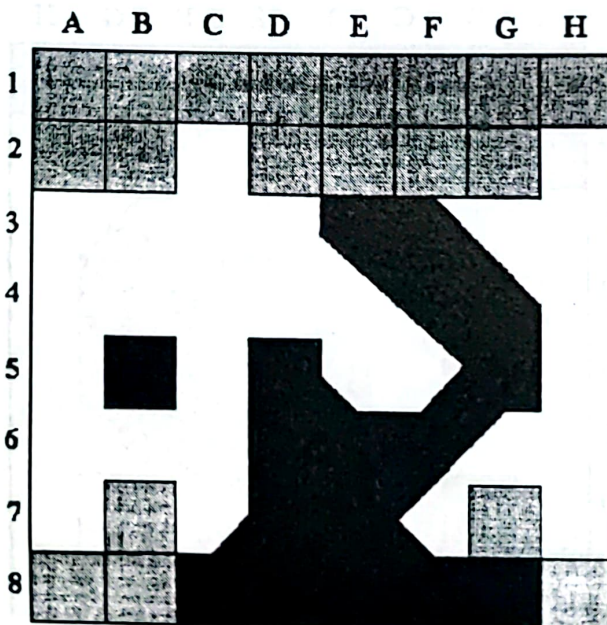


DIAGRAMMA 4A

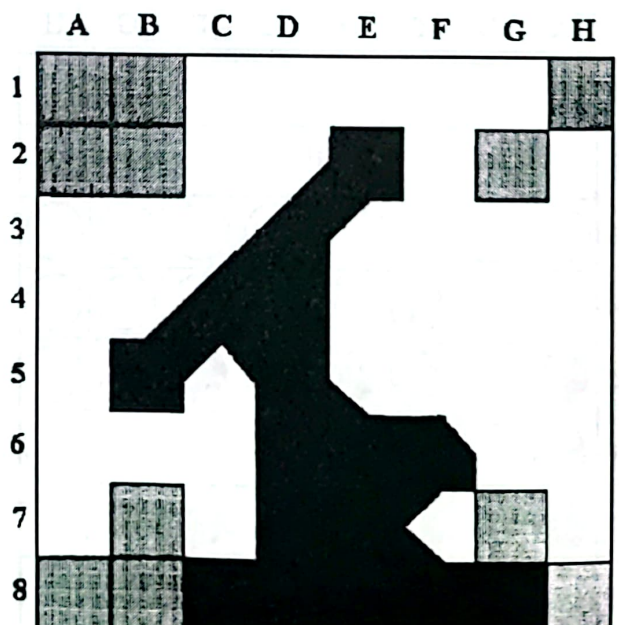


DIAGRAMMA 4B

REGOLAMENTO DEL CAMPIONATO ITALIANO A SQUADRE

ART. 1

Ogni squadra partecipante al Campionato dovrà essere costituita da tre giocatori.

ART. 2

La somma totale dei punteggi rating dei giocatori di ogni squadra non dovrà superare i 3650 punti complessivi. Per i giocatori Esordienti il punteggio rating è da considerarsi pari a zero. La classifica rating di riferimento verrà decisa per ogni edizione, per il 5° Campionato Italiano tale classifica sarà quella elaborata nel giugno 1994.

ART. 3

Ogni squadra dovrà dotarsi di un nome diverso da quello di tutte le altre squadre mediante il quale verrà identificata per tutta la durata del torneo. Nel caso che più di una squadra scegliesse lo stesso nome, questo verrà assegnato soltanto alla squadra che risulti iscritta per prima.

ART. 4

I tre giocatori costituenti ogni squadra verranno ordinati nella seguente maniera:

1° scacchiera

2° scacchiera

3° scacchiera

Tale ordinamento verrà deciso in base alla classifica rating. Nel caso di giocatori esordienti, questi verranno ordinati dopo quelli possessori di rating, seguendo l'ordine deciso dalla squadra al momento dell'iscrizione.

ART. 5

La classifica rating valida per la determinazione dell'ordine di scacchiera di cui all'Art. 4 è la medesima menzionata all'Art. 2.

ART. 6

Il torneo prevede una fase eliminatória per qualificare le quattro squadre che disputeranno le semifinali e la successiva finale.

ART. 7

Ad ogni turno, sia della fase eliminatória che di quella finale, ogni partita consisterà nell'incontro fra due squadre. I giocatori delle due squadre giocheranno contemporaneamente su tre scacchiere diverse secondo lo schema seguente:

1° scacchiera - 1° scacchiera

2° scacchiera - 2° scacchiera

3° scacchiera - 3° scacchiera

Al termine dell'incontro verranno assegnati i punti con il seguente criterio:

- 2 punti alla squadra vincitrice di al-

meno 2 partite ovvero di una partita e due patte e 0 punti all'avversaria; - 1 punto ad entrambe le squadre nel caso di una vittoria per parte e di una patta ovvero nel caso di tre patte.

ART. 8

Ad ogni turno verrà deciso il colore di gioco di ciascuna squadra. Il giocatore 1° scacchiera ed il 3° scacchiera giocheranno con il colore assegnato alla loro squadra; il giocatore 2° scacchiera con il colore invertito.

ART. 9

La fase eliminatória si articolerà secondo la formula del torneo italo-svizzero su un numero di turni che verrà deciso dal Direttore di Gara in base al numero delle squadre partecipanti. Il tempo di riflessione è fissato in 25' per giocatore. Le prime quattro squadre classificate accederanno alle semifinali.

ART. 10

In caso di parità fra due o più squadre, al termine della fase eliminatória, per la determinazione della classifica finale verranno presi in considerazione i seguenti criteri di spareggio, fino alla risoluzione della parità:

- buholz di squadra;
- scarto buholz di squadra;
- punteggio totale ottenuto dai suoi giocatori;
- differenza pedine totale ottenuta dai suoi giocatori.

In caso di ulteriore parità, si procederà ad un sorteggio.

ART. 11

Le semifinali verranno disputate dalle prime quattro squadre classificate dopo la fase eliminatória su incontro unico. Gli accoppiamenti verranno fatti secondo il criterio seguente:

1° classificata - 4° classificata

2° classificata - 3° classificata

Il tempo di riflessione è fissato in 25 minuti. Il colore di squadra verrà scelto da quella meglio classificata al termine della fase eliminatória.

ART. 12

Per ogni semifinale verrà considerata vincitrice la squadra che avrà ottenuto almeno due vittorie ovvero una vittoria e due patte. In caso di una vittoria per parte ed una patta, ovvero di tre patte, si procederà ad un incontro di spareggio sulla distanza di 5 minuti con colori invertiti. In caso di ulteriore parità si procederà ad un sorteggio.

ART. 13

Le due squadre vincitrici dispute-

ranno la Finale per il primo posto. Tale finale sarà disputata sulla distanza di uno o due incontri a seconda delle necessità organizzative. La decisione sul numero di incontri da disputarsi per la Finale verrà comunicata dal Direttore del Torneo prima dell'inizio degli incontri di Semifinale.

ART. 14

Nel caso di Finale sulla distanza di un incontro, il colore di squadra verrà scelto da quella meglio classificata al termine della fase eliminatória. Il tempo di riflessione è fissato in 25 minuti.

ART. 15

Nel caso di Finale sulla distanza di due incontri, il colore di squadra nella prima partita verrà scelto da quella meglio classificata al termine della fase eliminatória. Nella seconda partita si giocherà con i colori invertiti. Il tempo di riflessione è fissato in 25 minuti.

ART. 16

Al termine della Finale per il primo posto, verrà considerata vincitrice la squadra che avrà ottenuto un numero di vittorie individuali durante le partite di finale superiore a quello dell'altra squadra. In caso di parità si procederà ad un incontro di spareggio sulla distanza di 5 minuti con colori invertiti rispetto all'incontro precedente (in caso di Finale su un incontro) ovvero scelti dalla squadra che avrà ottenuto la migliore differenza pedine durante le partite di finale (in caso di Finale su due incontri). In caso di ulteriore parità, si continuerà a disputare spareggi su 5 minuti invertendo ogni volta i colori fino alla risoluzione della parità.

ART. 17

Le due squadre perdenti le Semifinali disputeranno la Finale per il 3° posto con le stesse regole stabilite per gli incontri di semifinale.

ART. 18

Per tutto quanto non specificato nel presente regolamento varrà il regolamento ufficiale del gioco dell'Othello, ed il parere del Direttore del Torneo.

ART. 19

Il presente regolamento va in vigore a partire dal 5° Campionato Italiano a Squadre e sarà valido per le edizioni successive. Eventuali modifiche dovranno essere preventivamente approvate dal Consiglio Direttivo Nazionale.

Gran Prix '94: Barnaba in fuga

La quarta tappa del Grand Prix '94 è stata messa in archivio un po' faticosamente. In effetti per motivi di forza maggiore è saltato il Torneo di Modena ed in sua sostituzione il Comitato Regionale Ligure, pur disponendo di tempi ridottissimi per l'organizzazione, ha proposto di inserire una gara da disputarsi a Genova. La richiesta è stata accettata dal Consiglio Nazionale così anche la città della Lanterna è entrata a far parte del circuito del "Grande Othello Italiano". In verità la tappa ligure ha risentito sia della scarsa pubblicizzazione, che dell'ormai nota difficoltà per i "nordisti" di creare colonie numerose di giocatori come viceversa avviene nel centro-sud. Così, ogni volta che ci si allontana sensibilmente dall'asse Roma-Napoli (interland compreso), il numero dei partecipanti ai tornei scende in maniera sensibile. Confrontando i dati della classifica qui pubblicata è facile vedere che ai 40 giocatori di Torre del Greco fanno da contraltare i 10 di Genova, i 17 di Milano ed i 24 di Torino (di cui una decina Under 14).

Mantiene il mito del "sempre presente" il milanese Donato Barnaba che senz'altro può essere a questo punto considerato il grande favorito per il successo finale che, non dimentichiamolo, assegnerà una delle 3 maglie azzurre per il prossimo mondiale. Alle sue spalle gli altrettanto itineranti Pietro Rossi e Pierluigi Stanzione. C'è da notare però che, in base al regolamento di questa edizione che consente due scarti, l'unico vero avversario di Barnaba è Francesco Marconi che prevarebbe se riuscisse ad ottenere almeno 95 punti nelle prossime due tappe. Nessuna chance invece per Andrea Silvola che pur potendo raggiungere l'attuale punteggio di Barnaba ne rimarrebbe battuto qualora Donato partecipasse anche ad una sola delle tappe ancora in calendario.

I quattro giocatori di Categoria che hanno già staccato il biglietto per i Campionati Italiani di Firenze sono: Benedetto Romano, Maurizio Castaldo, Pierluigi Stanzione e Roberto Fanello. A questo proposito possiamo già anticipare una variazione che avverrà nella prossima edizione per l'assegnazione dei soggiorni premio. Tutti i premi di questo tipo verranno assegnati non più su risultati ottenuti nelle singole tappe, ma sulla base della classifica finale ed in particolare avranno diritto al soggiorno gratuito ai Campionati Italiani il 2°-3° e 4° assoluti della classifica, più i primi 3 non Maestri. Non è ancora deciso su quante tappe si svolgerà il Grand Prix 95. Due le teorie che vengono dibattute. La prima vorrebbe contenere in 5 o 6 il numero delle gare tenendo "fisse" le tappe di Milano, Modena, Roma e Torre del Greco ed aggiungendo di volta in volta uno o due sedi scelte tra Genova, Firenze, Torino e quante altre si proponessero.

La seconda tenderebbe ad allargare quanto più possibile il quadro delle sedi partecipanti.

A discapito della prima tesi va indubbiamente ascritto il rammarico che potrebbe comportare in giocatori non residenti nelle poche sedi prescelte, di contro aumenterebbe inevitabilmente il prestigio dei tornei inseriti in calendario e questo potrebbe fungere da stimolo per gli esclusi per tentare di conquistare un posto nel gotha dell'Othello.

Contro la seconda tesi c'è senz'altro la necessità di porre un numero limite alle tappe da disputare per non costringere i partecipanti al Grand Prix a compiere un numero infinito di trasferite. C'è da dire poi che molte tappe significa anche dover introdurre un numero elevato di scarti in totale disaccordo con la filosofia del Grand Prix che voleva spingere giocatori delle diverse zone italiane ad incontrarsi e non, come ci pare sia accaduto con i due scarti di questa edizione, a limitarsi a scegliere le sedi più vicine.

Il dibattito è comunque aperto a tutti quanti vorranno partecipare.

CLASSIFICA DOPO 4 TAPPE

		MI	TO	TdG	GE	Punti
1	Donato Barnaba	45	45	45	50	185
2	Pietro Rossi	36	33	38	45	152
3	Pierluigi Stanzione	30	27	30	40	127
4	Benedetto Romano	35	40	36	-	111
5	Luigi Lambertini	33	35	40	-	108
6	Roberto Fanello	34	32	-	38	104
7	Francesco Marconi	-	50	50	-	100
8	Ellsabetta Vecchi	27	38	33	-	98
9	Emiliano De Gregorio	32	31	26	-	89
10	Maurizio Castaldo	29	36	20	-	85
11	Andrea Silvola	50	-	35	-	85
12	Enrico Colanguolo	38	-	34	-	72
13	Michele Comerci	31	34	-	-	65
14	Marco Moretti	-	26	-	33	59
15	Stefano Antonelli	40	-	-	-	40
16	Giorgio Castellano	-	-	-	36	36
17	Paolo Fasce	-	-	-	35	35
18	Fabrizio Venerandi	-	-	-	34	34
19	Biagio Privitera	-	-	32	-	32
20	Giuseppe Menozzi	-	-	-	32	32
21	Roberto Tramma	-	-	31	-	31
22	Silvia Conti	-	-	-	31	31
23	Arcangelo Baglio	-	30	-	-	30
24	Riccardo Tramma	-	-	29	-	29
25	Giuseppe Mazzone	-	29	-	-	29
26	Leandro Tramma	-	-	28	-	28
27	Michele Cianci	-	28	-	-	28
28	Narciso Scarpa	28	-	-	-	28
29	Marcello Capuozzo	-	-	27	-	27
30	Raffaele Schifone	26	-	-	-	26
31	Alessandro Tucci	-	-	25	-	25
32	Graziella Aquilio	-	25	-	-	25
33	Daniele Freguia	25	-	-	-	25
34	Damiano Sperandio	-	-	24	-	24
35	Carlo Ottolini	24	-	-	-	24
36	Maria Grazia Rosi	-	24	-	-	24
37	Salvatore Lamia	-	-	23	-	23
38	Laura Loecata	-	23	-	-	23
39	Ettore Brizzi	-	-	22	-	22
40	Naomi Paesano	-	22	-	-	22
41	Annalisa Lo Brutto	-	-	21	-	21
42	Omar Paesano	-	21	-	-	21
43	Maria Di Matteo	-	20	-	-	20
44	Francesco Panariello	-	-	19	-	19
45	Giuseppe Tricarico	-	19	-	-	19
46	Alessandra Raiola	-	-	18	-	18
47	Fabrizio Giulini	-	18	-	-	18
48	Giuseppe Tedesco	-	-	17	-	17
49	Anna Di Matteo	-	17	-	-	17
50	Gianluca Cozzuto	-	-	16	-	16
51	Ciro Punzo	-	-	15	-	15
52	Mario Ornato	-	-	14	-	14
53	Antonio Desiderio	-	-	13	-	13
54	Giovanna La Montagna	-	-	12	-	12
55	Silvia Orbitello	-	-	11	-	11
56	Dario Barbatto	-	-	10	-	10
57	Ciro Cacace	-	-	9	-	9
58	Giovanni Di Tommaso	-	-	8	-	8
59	Maurizio Esposito	-	-	7	-	7
60	Dario Formicola	-	-	6	-	6
61	Pakito Catanzaro	-	-	5	-	5
62	Pasquale Sannino (giu)	-	-	4	-	4
63	Pasquale Sannino (set)	-	-	3	-	3
64	Marco Di Maio	-	-	2	-	2
65	Valerio Catullo	-	-	1	-	1

COMITATI REGIONALI

Pubblichiamo qui di seguito l'elenco dei Comitati Regionali con i nominativi dei responsabili ed il loro recapito telefonico.

Si raccomanda tutti i soci di rivolgersi al Comitato Regionale piú vicino per informazioni sull'attività della FNGO di carattere locale.

CAMPANIA

Presidente **Luigi Lamberti** tel. 081/481969
e/o **Maurizio Castaldo** tel. 081/8036672
Pierluigi Stanzione tel. 081/8834023

EMILIA ROMAGNA

Presidente **Luca Ottani** tel. 059/372989

LAZIO

Presidente **Americo Guercini** tel. 06/44243007
e/o **Elisabetta Vecchi** tel. 06/78345473
Enrico Colangiolo tel. 06/6281180
Francesco Marconi tel. 06/92854503
Pietro Rossi tel. 06/22931131
Andrea Silvola tel. 06/50510800
Alessandro Tucci tel. 06/7140551

LIGURIA

Presidente **Paolo Fasce** tel. 010/887969
e/o **Marco Moretti** tel. 010/850923

LOMBARDIA

Presidente **Donato Barnaba** tel. 02/58315595
e/o **Stefano Antonelli** tel. 02/514483

PIEMONTE

Presidente **Gianfranco Buccoliero** tel. 011/326453

TOSCANA

Presidente **Michele Commerci** tel. 055/665757

VENETO

Presidente **Edoardo Boscolo** tel. 041/5500391

CALENDARIO DELLE MANIFESTAZIONI

S. GIORGIO A CREMANO – 4 giugno – 3° Torneo I.T.I.S.

Torneo aperto a tutte le categorie. Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Campania c/o Luigi Lamberti tel. 081/481969

ROMA – 12 giugno – Torneo per computers

Torneo aperto a tutti gli ideatori di programmi sull'Othello. Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Lazio c/o Americo Guercini tel. 06/44243007 o alla Segreteria della Presidenza tel. 06/44290280-44290279 (Stefani Pasquali)

ROMA – 18 e 19 giugno – 10° Gran Maestro

Torneo ad inviti riservato ai primi 8 giocatori della classifica Rating. Da questa edizione si fa presente che eventuali rinunce faranno perdere il diritto alla partecipazione alla gara dell'anno successivo

GENOVA – 17-19 giugno – Tornei presso la "Festa in Villa"

Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Liguria c/o Paolo Fasce tel. 010/887969

ROMA – 26 giugno – 1° Campionato Italiano Lampo

Torneo aperto a tutte le categorie non valido per l'acquisizione di punti per la classifica Rating. Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Lazio c/o Americo Guercini tel. 06/44243007 o alla Segreteria della Presidenza tel. 06/44290280-44290279 (Stefania Pasquali)

MARINA DI MASSA CARRARA – 24-26 giugno – Manifestazione ludica

Torneo aperto a tutte le categorie, simultanee, animazioni. Per informazioni rivolgersi alla Segreteria della Presidenza tel. 06/44290280-44290279 (Stefania Pasquali)

GENOVA – luglio – Trofeo "Genova Gioca"

Torneo aperto a tutte le categorie valido per la classifica Rating. Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Liguria c/o Paolo Fasce tel. 010/887969

ROMA – 11 settembre – Campionato regionale a squadre

Torneo aperto a tutte le categorie e riservato a giocatori residenti nel Lazio. Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Lazio c/o Americo Guercini tel. 06/44243007 e/o Andrea Silvola tel. 06/50510800

URBINO – settembre – 5° Campionato Italiano a squadre

La gara sarà inserita nel 5° Festival Italiano dei Giochi, sicuramente la più bella e grande manifestazione ludica italiana. Per informazioni sulla gara e sulle modalità delle qualificazioni rivolgersi ai Comitati Regionali di appartenenza o alla Segreteria della Presidenza tel. 06/44290280-44290279 (Stefania Pasquali)

FIRENZE – 15 e 16 ottobre – 17° Campionato Italiano Assoluto e 7° Campionato Italiano di Categoria

Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Toscana c/o Michele Comerci, via Minghetti 9, 50136 Firenze tel. 055/665757 e/o alla Segreteria della Presidenza tel. 06/44290280-44290279 (Stefania Pasquali)

ROMA – 30 ottobre – 1° Campionato Italiano Semilampo

Torneo aperto a tutte le categorie non valido per l'acquisizione di punti per la classifica Rating. Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Lazio c/o Americo Guercini tel. 06/44243007 e/o Pietro Rossi tel. 06/2291401

ROMA – 27 novembre – 1° Torneo a Coppie

Torneo aperto a tutte le categorie non valido per l'acquisizione di punti per la classifica Rating. Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Lazio c/o Americo Guercini tel. 06/44243007 e/o Elisabetta Vecchi tel. 06/78345473

GENOVA – dicembre – 1° Torneo a squadre della Liguria

Torneo aperto a tutte le categorie e riservato a giocatori residenti nella Liguria. Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Liguria c/o Paolo Fasce tel. 010/887969

ROMA – dicembre – 1° Campionato regionale individuale

Torneo aperto a tutte le categorie e riservato a giocatori residenti nel Lazio. Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Lazio c/o Americo Guercini tel. 06/44243007 e/o Alessandro Tucci tel. 06/7140551