

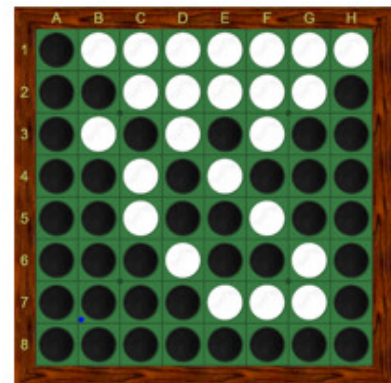
## Severino Di Cola - Maria Serena Vecchi

La partita che stiamo analizzando si disputava al secondo round della terza tappa del Città di Roma, giocato al Circolo di Bridge domenica 12 Novembre 2017. L'incontro destava particolare interesse perché metteva di fronte la Campionessa Italiana di Categoria, Maria Serena Vecchi, ed un giocatore storico, quale Rino Di Cola, che faceva ritorno nelle gare dal vivo dopo diversi anni di inattività.

Entrambi i giocatori erano Categoria A nel rating italiano, sebbene avessero conseguito il titolo in periodi storici differenti.

L'analisi di questa partita, che diciamo subito, presenta diversi errori di gioco, non vuole essere di critica nei confronti degli attori in causa, ma spunto di idee e confronti che consentano la crescita di tutto un movimento, quello delle categorie, pronto al grande salto di qualità. Rino e Serena d'altronde, sono tra i più forti giocatori in questo segmento, insieme a Leonardo Caviola e a qualche altro giocatore italiano.

Questo articolo, come ci auguriamo, sarà il primo di tanti. La filosofia di fondo è quello di non trasportare il giocatore di categoria nella testa del maestro, ma riuscire a far entrare il maestro nella testa dei giocatori. Riuscire a capire gli elementi che portano all'errore aiuterà me a migliorare come insegnante, con la speranza di saper dare quel contributo necessario a far migliorare il vostro gioco.



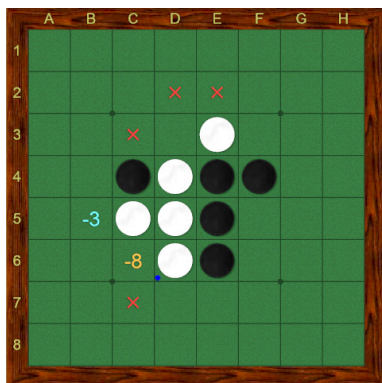
S. Di Cola 44-20 M.S. Vecchi



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

**1.c4-2.e3-3.f4-4.c5-5.e6-6.d6:** Serena gioca la perpendicolare e Rino la porta sulla Horse.

**7.c6:** Rino non sa come prosegue la Horse ma ovviamente questo non è un grosso problema. Prima o dopo, nel corso della partita, tutti ci troviamo fuori dall'apertura. L'importante è trovare il modo di leggere la situazione di gioco e riuscire a fare la mossa migliore, in base ai principi che



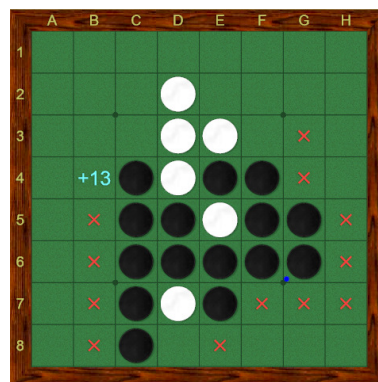
conosciamo. Il consiglio che dò sempre è, in primis, quello di mettersi nei panni del giocatore avversario. Se a partire dallo schema a sinistra, toccasse al bianco giocare invece che al nero, quali mosse risulterebbero migliori? Il bianco potrebbe giocare in f3 o in f5, se volesse tagliare nel centro, oppure c3 se volesse giocare muro contro muro. Ovviamente non sempre è possibile impedire tutte le mosse avversarie; bisognerebbe scegliere la minaccia più significativa. Tuttavia in questo caso ci sono ben due mosse che tolgono a bianco tutte e tre le opzioni menzionate. Le due mosse sono b5 e c6. La prima è il proseguimento corretto della Horse, mentre la seconda è la mossa scelta da Rino in partita. Non conoscendo a memoria l'apertura, quale elemento strategico

avrebbe potuto aiutare Rino a giocare la mossa corretta? La sua scelta infatti lo porta già con uno svantaggio di -8 ed una situazione con poca mobilità, molto difficile da gestire nel proseguo della sfida. Partendo dal principio teorico che, a differenza della maggior parte dei giochi astratti,

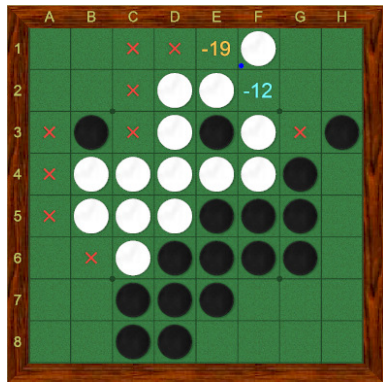
nell'Othello la mossa causa un peggioramento della propria situazione (poiché si generano nuove pedine di frontiera a discapito della mobilità), dovrete muovere pensando di dover giocare sempre voi più mosse consecutive, come se l'avversario avesse il dono di dire passo a piacimento. In pratica, per non uscire dalle mosse, in una stessa area di gioco si devono ottimizzare le mosse, in modo da poterne giocare il più possibile. Se consideriamo le pedine c5, d5 e d6 una sorta di piccolo muro bianco, giocando in c6 avremmo ribaltato tutto il muro e non ci sarebbero altre mosse da fare in quell'area. Giocando b5 cattureremo solo due delle tre pedine del muro e avremmo ancora un tempo di gioco nello stesso spazio indicato. Qualcuno potrebbe semplificare dicendo che con b5 si catturano meno pedine. Giusto, ma non è solo il numero di pedine catturate che determina la qualità della mossa giocata.

**8.d7-9.e7-10.f5-11.d3-12.c7-13.c8-14.d2:** Entrambi i giocatori eseguono buone mosse, che vogliono conquistare il centro dello schema. Il bianco, giocando d2 (corretta) fa intravedere al nero la possibilità di giocare una mossa ideale in c3.

**15.g5-16.f6-17.g6:** Inizia una battaglia per la conquista (e la difesa) di una pedina che permetta al nero di insidiarsi in c3. Sebbene questa sequenza non stia effettivamente migliorando la situazione del nero (a livello di valutazione) non si può recriminare sui ragionamenti e sulle valutazioni fatte dai giocatori. I principi e le strategie di gioco sono fin qui rispettate anche se pian piano il bianco sta vedendo incrementarsi il vantaggio già acquisito nella prima fase di gioco.



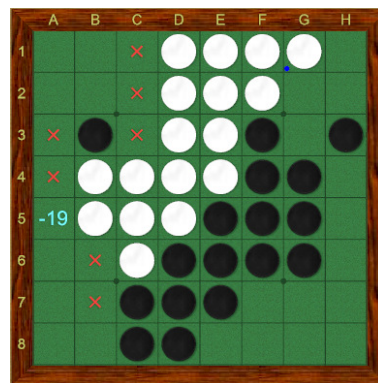
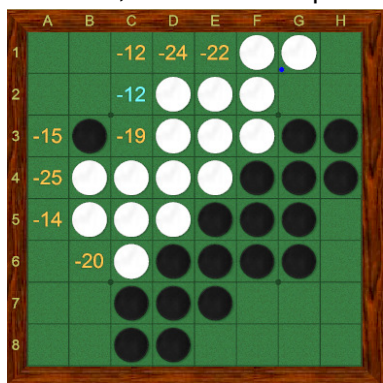
**18.b4:** Non potendo catturare la pedina nera in f6, né giocare in c3, il bianco applica un terzo principio per impedire all'avversario di giocare una buona mossa, ovvero sporcarla. Ci sono infatti tre modi per impedire al vostro avversario di giocare una buona mossa: togliergli l'accesso, giocarci voi al suo posto o sporcare quella mossa, ovvero far sì che la stessa non risulti più così buona alla fine del vostro turno di gioco.



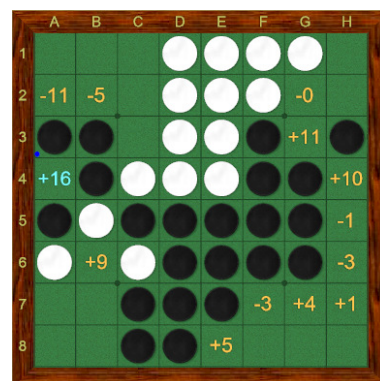
**19.b3-20.b5:** Il nero giocando in b3 vuole fare due mosse nello stesso spazio, applicando il ragionamento già spiegato alla mossa 7. Il bianco risponde in b5 che, anche se può sembrare una mossa forte, ha il duplice scopo, sporcare definitivamente c3 e prepararsi una mossa ideale in f3.

**21.d8-22.f3-23.e2-24.g4-25.h3-26.f1:** Siamo giunti in pieno centro partita ed entrambi i giocatori cominciano ad avvicinarsi la presa dei bordi. Questa fase è molto importante perché può consentire ai giocatori di guadagnare tempi di gioco che possono chiudere (per il bianco) o riaprire (per il nero) l'esito di questa partita.

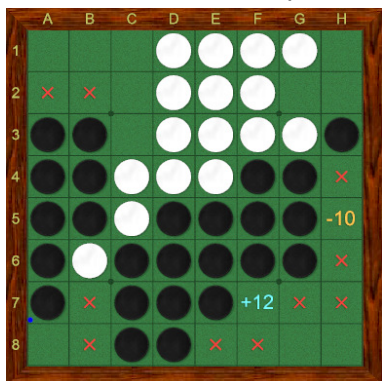
**27.e1-28.d1-29.f2-30.g1:** Come possiamo vedere dallo schema sopra, la mossa 27.e1 di Rino è considerata peggiore della mossa f2 (che comunque è stata giocata alla mossa 29), consigliata dal programma di valutazione WZebra. Per capirne meglio il motivo vediamo, al termine di questa sequenza la situazione di gioco nello schema a destra. Il nero ha difeso il bordo a nord, costruendo un bordo sbilanciato. Tutti i bordi sbilanciati sono debolezze che possono essere attaccate dall'avversario. Minore è il numero di pedine che compone il bordo sbilanciato, maggiori sono le possibilità di attaccare l'angolo dello sbilanciamento (in questo caso h1). La mossa 27.f2 suggeriva la seguente prosecuzione: 28.g3-29.h4-30.g1, generando la situazione rappresentata a sinistra. In pratica un bordo sbilanciato a 2 pedine.



**31.a5-32.a6-33.a3-34.b6-35.a4-36.g3-37.a7:** Il gioco si sposta sul bordo est. Lo svantaggio di Rino si giustifica per due motivi. Il primo è che è il suo turno, il secondo è che Serena ha una mossa libera in g3 (ovvero una mossa che può giocare quando vuole senza che l'avversario possa impedirglielo). Al termine di questa sequenza però il vantaggio di Serena quasi si dimezza poiché perde due tempi di gioco, come ora andremo ad analizzare. Quando si affronta il gioco sui bordi è importante riuscire ad affrontare un'analisi in profondità. A volte queste analisi richiedono la capacità di prevedere quattro, cinque o sei mosse in avanti, e ciò è prerogativa soprattutto dei maestri. A volte è sufficiente guardare avanti di un paio di mosse, e ciò è alla portata di tutti i giocatori di categoria. Dopo le mosse 31.a5-32.a6-33.a3 la situazione è quella mostrata nello schema a destra. Giocando in b6 il bianco lascia all'avversario la possibilità di riempire il bordo (a4). A questo punto Serena decide di non creare un altro sbilanciamento, e gioca in g3 (corretto). Ma Rino può fare a7 e alla fine avrà giocato 4 mosse sul bordo est contro le 2 fatte da Serena, guadagnando ovvero due tempi di gioco. Cosa ben diversa sarebbe accaduta se il bianco avesse giocato 34.a4, costringendo il nero ad un altro sbilanciamento (35.a7) al quale avrebbe fatto seguito 36.b6. Entrambi i giocatori avrebbero giocato 3 mosse sul bordo est, Rino avrebbe dovuto gestire un'ala (sbilanciamento a 5 pedine) e sarebbe stato il suo turno di gioco, ovvero avrebbe dovuto aprire a nord, nello spazio precluso al bianco.

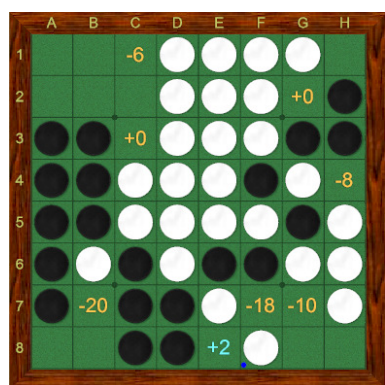
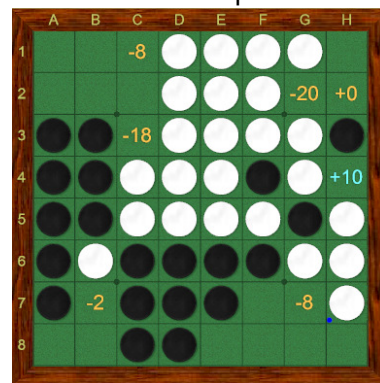


**38.h5:** Sfortuna vuole che nonostante il vantaggio sia ancora consistente, il finale che si va delineando non è dei più semplici. La chiave di volta è nella sequenza 38.f7-39.e8-40.f8-41.g8 che porta il nero a difendere il bordo a sud ma a girare c4, permettendo al bianco di trovare un tempo di gioco e di riacquistare la parità nell'area nord-ovest dell'othelliera. Serena opta per 38.h5. Vuole approssiare al bordo ovest e cercare di guadagnare un tempo di gioco in questo lato dell'othelliera. Il fatto che sia passata da +12 a -10 fa già intuire che l'esito della partita non passi più dalle sue mani, ma oggettivamente si va verso un finale molto complicato e tutto resta ancora possibile.



**39.h6-40.h7:** Approfittando del fatto che Serena non può giocare in h5, Rino la costringe a costruire un

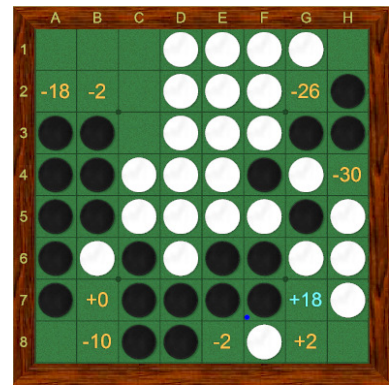
nuovo sbilanciamento, come mostrato a destra. Gli sbilanciamenti, come già detto sono una debolezza perché possono essere attaccati. Giocando h4 il nero forzerebbe l'avversario a rispondere in a2. La fila di pedine d3-e3-f3-g3-h3 diverrebbe tutta bianca ed il nero avrebbe ottenuto una mossa ideale in g3. Rino preferisce non perdere un tempo di gioco sul bordo est e gioca h2, riportando la partita in perfetta parità.



**41.h2-42.f8:** Dopo che Rino ha giocato in h2, Serena sceglie di giocare in f8. Entrambi i giocatori stanno prestando poca attenzione alle diagonali. Tenete presente che siamo già in una fase avanzata di partita e se uno dei due controllasse una diagonale, per l'altro potrebbe essere difficile (o quantomeno oneroso) riuscirci a tagliarla. Come si evince dallo schema a sinistra, anche g2 è una buona scelta. Sebbene il bianco possa facilmente catturare d5 con la successiva mossa, dovete tenere in considerazione che il nero non ha problemi a cedere h1 se ciò gli permetterà di incunearsi in h4 e di conquistare l'angolo h8. Il problema sta nel fatto che Rino non vuole cedere altri tempi di gioco e sembra non valutare la sequenza 43.e8-44.b8-45.g7. Opta per f8, ma come vedremo nello schema successivo, rischia di compromettere definitivamente una partita recuperata a fatica.

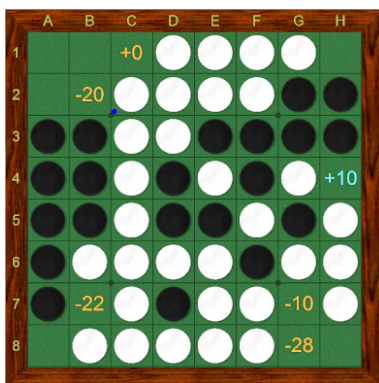
schema successivo, rischia di compromettere definitivamente una partita recuperata a fatica.

**43.f7:** Serena ha a disposizione il primo match point della sfida, vediamo perché. Anche se mancano ancora diverse mosse alla fine della partita, il bianco sta sottovalutando la mancanza di parità, a causa dello spazio dispari a nord-est, ma soprattutto non sta cercando una sequenza che gli consenta di recuperare tale svantaggio. 43.g7 conferisce a Serena di guadagnare due tempi nella zona sud-ovest (g7 stessa e la successiva e8). Di contro il nero, non avendo modo di giocare in quell'area dovrà giocare c3, facilitando il bianco in un finale sulla parità. La mossa che semmai potrebbe trarre in inganno è g8, la quale, tecnicamente, forza comunque il nero a giocare in una zona diversa. Tuttavia se il nero rispondesse c3, al bianco mancherebbe il secondo tempo di gioco sul bordo sud. Giocando 43.f7 il bianco vuole creare un nuovo sbilanciamento all'avversario ed aprirsi il varco in c3.



**44.g2:** Il nero non vuole aprire il gioco nello spazio dispari ed azzarda g2. Purtroppo non ha abbastanza tempi di gioco per difenderla, soprattutto perché ora ha concesso al bianco la possibilità di giocare nuovamente in g7, recuperando all'errore fatto in precedenza.

**45.b7:** Serena purtroppo, come nel caso precedente, decide di non prendere g7 e spera di guadagnare un tempo giocando in b8, ma questa le provoca l'ennesimo sbilanciamento. Quello che noto, è che entrambi i giocatori effettuano mosse passive, nella speranza che l'altro esca dalle mosse. Manca un po' il coraggio di effettuare dei sacrifici. Il bianco in particolare dovrebbe puntare molto sulla parità ed entrambi i giocatori devono sbarazzarsi in fretta dei sbilanciamenti, anche a costo di cedere per primo un bordo o un angolo.



**46.b8-47.c3-48.c2:** Si arriva al finale! Ora è Rino che può chiudere l'incontro. La sequenza migliore è h4-h1-g7. Così facendo guadagnerebbe definitivamente la parità, poiché il bianco non può più giocare in b2, visto che l'intera fila 2 sarebbe bianca e Rino giocherebbe 3 tempi su 4 nello spazio a nord-ovest (a2-a1-b1-c1).

**49.c1:** Il nero sta però puntando alla diagonale b2-f6, ma non può ancora giocarla, poiché il bianco, rispondendo c1 la taglierebbe con troppa facilità. Decide quindi di giocare lui stesso in c1, prevedendo la sequenza b1-b2 e riportando il match in pareggio.

**50.h1-51.h4:** L'ultimo errore è di Serena che opta per h1 e lascia che il nero in incunei in h4. Probabilmente aver giocato la partita a

18 minuti non ha aiutato nessuno dei due contendenti, che sono arrivati in questa fase di gioco con idee poco chiare e poco tempo a disposizione.

**52.b1-53.b2-54.a2-55.a1-56.h8-57.g8-58.g7-59.a8-60.b7:** Il nero gioca ben 7 delle ultime 10 mosse a disposizione, approfittando della coppia b7-a8, preclusa al bianco e dello spazio dispari a nord est.

Tecnicamente possiamo dire che non è stata una sfida eccelsa. Tanti errori in una partita onestamente complessa. Serena è uscita molto bene dall'apertura, ma è mancata di fantasia nel centro partita. Per troppe mosse ha giocato passivamente, sperando nell'errore dell'avversario. Quando le opportunità si sono presentate però richiedevano prese di diagonale o sacrifici che non si è sentita di fare. Rino ha giovato della situazione ed ha avuto il merito di non arrendersi fino alla fine. Anche quando la partita è girata a suo favore ha comunque commesso qualche errore di troppo. I due giocatori, in pregi e difetti si sono equivalsi e l'esito avrebbe potuto premiare uno o l'altro indistintamente. In diverse occasioni sono state giocate mosse corrette e sono stati applicati alla lettera i principi strategici del gioco. Le basi per diventare grandi ci sono tutte, serve un po' di pratica e tanta voglia di giocare.