



Contro Mossa

Campionato per Corrispondenza

I PRIMI RISULTATI

Il 1° Campionato per corrispondenza di Othello è terminato o, meglio, è scaduto il termine; sono rimaste comunque molte le partite non concluse. Alcune di queste sono state aggiudicate dal direttore di gara, Alessandro Castelli, spesso in base alla richiesta di un solo giocatore, mentre altre sono state fatte proseguire fino al 30 novembre (ma molte partite sicuramente finiranno prima di tale termine).

Alcune partite sono state aggiudicate per 0-0 in mancanza dell'invio dei risultati da parte di entrambi i giocatori.

Per questa ragione purtroppo non ci è possibile stilare ancora una classifica definitiva anche se, come si può verificare dalla tabella pubblicata qui a fianco, ben 3 concorrenti hanno concluso il campionato a punteggio pieno (16 su 16!). A questi si può ancora aggiungere Franco Correrini che ha già 10 punti e deve terminare 3 partite.

Per quanto riguarda lo spareggio per l'attribuzione della classifica (si veda Contro Mossa Luglio/Agosto 1984) si guarderà nell'ordine: Buholz, recupero del punteggio scartato, differenza pedine.

Nonostante manchino diverse partite è già possibile tabella alla mano, verificare che Pettini non può superare il terzo posto dato che tutti i suoi avversari incontrati hanno concluso il torneo a zero punti. Molto più complessa invece l'aggiudicazione per il primo posto: Brusca e Maccheroni hanno 2 avversari in comune (Kustrin e Nava); Maccheroni ha avuto Arcudi (7) che al momento ha 8 punti con una partita da concludere e Mariani che è finito a zero punti, mentre Brusca ha avuto Arcudi (13) che ha già concluso a 8 punti e Sacchetti che è terminato a zero punti. Quindi, se Arcudi vince la partita che ha in sospeso, il 1° titolo di campione italiano di Othello per corrispondenza spetterà ad Alessandro Maccheroni, sempre che Correrini perda almeno una delle 3 partite ancora sospese (se Correrini dovesse vincerle tutte sarebbe automaticamente lui il campione, dato che il suo buholz è superiore agli altri ex-aquo).

Alcune spiegazioni ora per la tabella: i numeri in alto a sinistra rappresentano gli avversari incontrati, mentre quelli scritti sotto a mano sono i punteggi ottenuti; nell'ultima casella a destra sono riportati i totali.

È indispensabile inoltre ricordare che un giocatore, Paolo Arcudi, ha inviato 3 quote di iscrizione (per cui ha questi 3 numeri di sorteggio: 1 - 7 - 13), mentre un altro, Augusto Brusca, ne ha inviate 2 (sorteggio nn.: 4 - 14).

Per quanto riguarda i premi avvisiamo tutti i concorrenti che, ovviamente, aspetteremo la conclusione di tutte le partite prima di aggiudicarli.

Prevediamo, nei prossimi numeri, di darvi ulteriori aggiornamenti sullo svolgersi della fase finale del campionato; nel frattempo

possiamo anticiparvi che, dal prossimo numero, partirà il bando di concorso per il 2° campionato.

18 2-2	21 0-0	1. ARCUDI - PAOLO Via Cellini, 18 33170 PORDENONE	2	5	
19 2-2	1	2. BARIGIONE GIOVANNA Via Gazzo, 46/C 16154 GENOVA/SESTRI	3 2-2	6 0-0	
20 0-0	2 0-0	3. BARONE STEFANO Via dei Laterani, 28 00184 ROMA	4 0-0	7 0-0	0
21 2-0	3 2-2	4. BRUSCA AUGUSTO Via Bassano Del Grappa, 24 00195 ROMA	5 2-	8 2-2	
1	4 0	5. CASTELLI STEFANO Via Monte Cervialto, 197/d 00139 ROMA	6	9 2-0	
2-2	5	6. CORRERINI FRANCO Via Fiasella, 15 19100 LA SPEZIA	7	10 2-2	
3-2	6 -0	7. ARCUDI PAOLO Via Cellini, 18 33170 PORDENONE	8 2-2	11 0-0	
0-0	7 -0	8. FABBRI MARCO Via C. Rocco, 48 80043 Mad. dell'Arco (NA)	9 0-0	12 2-2	4
5-0	8 -2	9. IZZO SEBASTIANO Via Ciocciaria, 11 00162 ROMA	10	13 2-2	
6-0	9	10. KUSTRIN ALDO Via Zovenzoni, 3 34125 TRIESTE	11 0-0	14 0-0	
2-2	10 -2	11. MACCHERONI ALESSANDRO Via Vecchiano, 40 00139 ROMA	12 2-2	15 2-2	16
8-0	11 -0	12. MARIANI MAURO Via Bertolotti, 13/6 16152 GENOVA	13 0-0	16 0-0	RITIRATO
9-0	12 -2	13. ARCUDI PAOLO Via Cellini, 18 33170 PORDENONE	14 0-0	17 2-2	8
12-2	13 -2	14. BRUSCA AUGUSTO Via Bassano d. Grappa, 24 00195 ROMA	15 2-2	18 2-2	16
11-0	14 -0	15. NAVA ALBERTO Via Ai Pini, 10 22053 LECCO (CO)	16 0-0	19 0-0	0
12-2	15 -2	16. PETTINI ALESSANDRO Via Rorine, 31/2 12051 ALBA (CN)	17 2-2	20 2-2	16
13-0	16 -0	17. RISALITI MASSIMO Via Savona, 7 35100 PADOVA	18 0-0	21 0-0	0
14-0	17 -0	18. SACCHETTI GIUSEPPE Via Porta Fluviale, 66 81043 CAPUA (CE)	19 0-0	1-0-0	0
15-0	18 -0	19. VALLINOTO NICOLA Via G. Barbareschi, 209/2 16149 GENOVA	20 0-0	2-0-0	0
16-0	19 -0	20. VIOLA COSTANTINO Vico 2° S. Nicola, 3 82010 LUZZANO (BN)	21 0-0	3-0-0	0
17-2	20 -2	21. ZAMA PIERO Via Brunelli, 6 48022 LUGO (RA)	1-2-2	2-0	14



CONCORSO LETTERARIO

Terminiamo con questo numero la pubblicazione dei lavori premiati al 1° concorso letterario a tema unico *Othello*, concorso che, lo ricordiamo, è stato interamente sponsorizzato dalla Clementoni.

Dopo la pubblicazione dei primi 2 classificati, eccovi ora il racconto che ha conquistato il terzo premio; l'autore è *Ciro Annunziata* di Napoli (qualcuno dei nostri lettori abituali lo ricorderà per alcuni articoli sullo Scarabeo che la nostra rivista ha pubblicato lo scorso anno).

Prima di pubblicare il racconto di *Ciro* desideriamo informarvi che, nonostante il concorso sia finito, siamo disponibili a pubblicare anche lavori fuori concorso, per cui se avete qualche idea fatevi avanti!

Ed ora, buon divertimento con «La partita anomala» di *Ciro Annunziata*.

Cap. XV — Othello

LA PARTITA ANOMALA

Doveva risolversi, erano le due parole che esprimevano esattamente l'idea maturata in lui.

Il lui in questione era *Briscoe Whiteblack*, insegnante di chimica strutturale in una scuola di Los Angeles, 42 anni, razza bianca, celibe.

«RED» *Briscoe*, com'era affettuosamente chiamato dai suoi allievi per il colore fulvo dei capelli, da qualche tempo era diventato un appassionato di giochi ed il suo hobby preferito, tanto irto di difficoltà quanto antipatico, era scoprirne la strategia vincente.

L'anno prima aveva destato molto scalpore la vittoria di questo sconosciuto professore californiano ai mondiali di dama di Tokio.

Ogni suo incontro era terminato con il ritiro dell'avversario, una resa incondizionata a volte dopo solo poche mosse, fin dal primo turno eliminatorio.

Anche la finale, che si preannunciava incandescente, con il campione in carica da ben tre anni, il portoghese *Joao da Silva*, si era trasformata in una passeggiata trionfale. La conferenza stampa successiva alla premiazione causò uno choc irreparabile ai milioni di appassionati collegati in diretta in tutto il mondo: *Red Briscoe* aveva svelato la strategia vincente!

Così di colpo un gioco che aveva alle spalle migliaia di anni divenne inutile quanto un orsacchiotto sventrato da un bambino alla ricerca di un meccanismo inesistente. Il boomerang psicologico fu di una violenza inaudita, il suo trionfo fu immediatamente e completamente dimenticato, sommerso come fu da un'emozione mondiale che definire omicida sarebbe stato troppo poco.

Red Briscoe, costretto dall'onda repulsiva dei mass-media, additato come un mostro ditruttivo, incompreso e ferito nella sua genialità, si rifugiò con un suo allievo di origine irlandese, *Jonathan Kelly*, in un alberghetto alla periferia estrema di Los Angeles, l'Hotel L.O., un alberghetto di quarta o quinta categoria si chiamava così

per non portare per esteso il suo vero nome, il nome di quella periferia che marchiava i suoi abitanti, un'accozzaglia di derelitti, poveri, teppisti, in modo da distinguerli, qualora ce ne fosse bisogno dai ricchi petrolieri, dive del cinema, managers delle ville di Los Angeles: L.O. significava Los Otros, gli altri! *Red Briscoe* e *Jonathan Kelly* avevano però scelto quella topaia solo perché quella scritta anagrammata, anzi per meglio dire, con un semplice spostamento di lettera, si trasformava in *Othello*.

L'*Othello* era un gioco che da una decina di anni si era andato diffondendo in tutto il mondo arrivando a far concorrenza alla dama, agli scacchi e al go; nessuno in tutto il mondo civile, che rappresentava ormai il 90% dell'umanità, ignorava le regole fondamentali di quel gioco.

Red Briscoe si era prefisso come secondo traguardo di scoprire la strategia vincente per l'*Othello*. Erano mesi che registravano dati su dati, tutte le partite riportate sulle migliaia di pubblicazioni esistenti al mondo, venivano pazientemente memorizzate e confrontate continuamente con il programma iniziale elaborato da *Briscoe* e *Kelly*, e con i successivi programmi modificati e migliorati, finché la perfezione fu raggiunta.

C'era solo un piccolo neo, una partita, la *Ishii-Leader* della finale mondiale di Parigi del 9/10/83, conclusasi 47 a 17 per il nero, non era compatibile con nessun programma e l'esito era sempre lo stesso: Partita anomala.

Sin dalla prima volta che la partita era stata analizzata, qualcosa era cambiato nella vita di *Red Briscoe*, gli capitavano dei momenti di sbandamento, dei periodi di incoscienza che lo tenevano come in animazione sospesa.

Forse quei momenti che lui aveva definito di *Non-Vita* erano dovuti alla stanchezza, allo stress di quegli interminabili mesi di lavoro e l'unica nota positiva era che *Kelly* sembrava non accorgersene. Aveva pensato più volte di ricorrere ad uno specialista, anche se non sapeva esattamente a chi rivolgersi, e si era ripromesso non appena avessero concluso il lavoro, di prendersi una breve vacanza curando contemporaneamente il suo fisico. Ma la situazione peggiorava con progressione geometrica, difatti le volte che analizzavano la partita anomala si facevano sempre più frequenti, finché rimase la sola ad essere analizzata. Ogni volta lo strano fenomeno di *non-vita* lo induceva a prendere in considerazione l'ipotesi di essere diventato pazzo, semmai in passato fosse stato savio, e profitto della grave malattia che aveva colpito la madre di *Kelly*, costringendo il ragazzo ad andare a *Dublino*, per mettere in atto un nuovo esperimento.

Nei primi giorni di assenza di *Kelly*, *Red Briscoe* preparò tutto l'occorrente per l'analisi della partita anomala, ed in più collegò il suo capo con un elettrodo ad una telecamera. Una calda sera d'ottobre *Red Briscoe* diede il via a quella che sarebbe stata l'ultima analisi della partita anomala:

1) F5, F6 2) E6, D6 3) C3,...

In quel preciso momento iniziò la sua crisi, ci fu un contatto che si chiuse nel

punto di applicazione dell'elettrodo e la telecamera si accese automaticamente mentre un sistema di luci colorate incominciò ad accendersi, a ruotare, a spegnersi, a brillare, e ciò per avvisarlo nel momento che avesse ripreso coscienza:

3)..., G4 4) C5, F4 5) G5, E3 6) D3, C4.

Red Briscoe si accorse delle luci e spense l'apparecchiatura, con calma prese una lattina di birra dal frigorifero, sentì la sua pelle accapponarsi allo sfrigolio dell'apertura della lattina, e la sua gola che ai primi sorsi deliziosi trasmetteva un senso di piacere a tutto il suo sistema nervoso, risvegliandolo come un secchio di acqua gelata. Col telecomando accese il video registratore e così poté vedere sul suo schermo l'immagine della stanza con in primo piano la porta d'ingresso, lui che doveva trovarsi tra l'obiettivo della telecamera e la porta non c'era!

Evidentemente soffriva di allucinazioni, rivede la lunga registrazione più volte finché si convinse che quella maledetta partita aveva risvegliata la bestia che dormiva in lui, la follia; quindi ricollegò l'elettrodo alla telecamera e riprese ad analizzare:

7) F3, B6 8) F7, G3 9) E7, H6 10) C7, C2 11) C6, G6 12) D7, D2 13) H4, D8 14) E2, E1, 15) H3, H5 16) H7, E8 17) F8, G8 18) B7, F2 19) G2, B5 20) C8, H1 21) H8, G7 22) B8, A8 23) A7, A6 24) F1, H2 25) D1,...

Le luci variopinte ripresero a girare vorticosamente e il ronzo della telecamera che stavolta ruotava sulla sua base per 180°, faceva da sottofondo,

25) ..., C1 26) B1, B2 27) A1, B3 28) A2, B4

Red Briscoe vide le luci e la telecamera che ruotava e le spense, questa volta pur avendo sete non prese la birra ma con il cuore quasi bloccato dall'ansia accese subito il videoregistratore e vide con sollievo che lui non c'era mentre ci doveva essere.

Ormai convinto della sua pazzia, si sciolse un'altra birra e completò la registrazione dei dati:

29) A3, A4 30) A5, = 31) G1.

Le luci si riaccesero per un attimo e tornarono a spegnersi, in quell'istante dalla porta entrò *Jonathan Kelly*.

Io, *Jonathan Kelly*, sono l'unico vero genio che tra i tanti suoi modestissimi meriti ha:

1) Scoperto la strategia vincente per la dama e l'*Othello*;

2) Creato un androide, *whiteblack man*, conosciuto come «*Red*» *Briscoe*, celibe, 42 anni, razza bianca, ecc.;

3) Utilizzato il suddetto androide come pedina bianca (whiteblack man) in D4 nella partita anomala vinta dal giapponese *Ishii*;

4) Intenzione di scoprire la strategia vincente anche per gli scacchi ed il go.

Ed ora passiamo al capitolo XVI.

FINE

N.D.A.: Ancorché superfluo si precisa che i momenti di *non-vita* di *Red Briscoe* si riferiscono ai periodi durante i quali la pedina androide in D4 era nera.