



Bianco



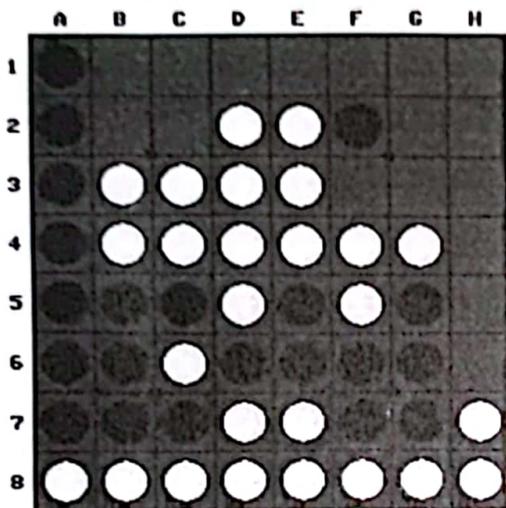
5

Numero 5, gennaio – agosto 1999

5

Organo ufficiale della Federazione Nazionale Gioco Othello, periodico semestrale
Direttore esecutivo: B. Menozzi. Collaboratori: G. Castellano, M. Comerci, P. Fasce, M. Ferrando, S. Pinta, P. Stanzone, A. Viviani

GPE 15/5/99 Genova



● stanzone pierluigi 21
○ menozzi giuseppe. 26

Ebbene sì!

(Ovvero: l'assurdità del numero)
Muove B, la miglior mossa è un -4.
(soluzione all'interno)

Corsi e ricorsi:

i prossimi appuntamenti

Per indirizzi/telefoni consultare la sezione *Favorisca i documenti*.

- XVI Gran Maestro – 12 settembre 1999, Roma. Informazioni: Alessandro Tucci.
- Grande A / Grande B / Trofeo F. Pellegrini – 19 settembre 1999, Genova. Informazioni: Paolo Fasce.
- Camp. It. a Squadre – 26 settembre 1999 c/o Festival Italiano dei Giochi, Cagli. Informazioni: Paolo Fasce.
- XXII Campionati Italiani Assoluti e XII Campionati Italiani di Categoria – 16 e 17 ottobre 1999, Torre del Greco c/o il parco acquatico Valle dell'Orso, via Giovanni XXIII. Informazioni: Pierluigi Stanzone. Disponibili soggiorni (pernottamenti) premio per i primi due assoluti e di categoria del GPI.
- Campionati del Mondo – 27-30 ottobre 1999, Milano (Italia!). Informazioni: Paolo Fasce.

L'editoriale: la terrificante presentazione ufficiale

Di Beppi Menozzi

Sarò breve. ...era in quei fausti giorni in cui Morolli dominava in Italia che io capii di essere destinato ad una grande Missione per il bene comune...

[2 ore dopo...] Ed eccoci infine qui, a ringraziare il lavoro precedente di chi che si è dedicato, per lungo o breve tempo, a mantenere in vita il nostro giornale ufficiale (suspense):

[Segue a pag. 2]

Il corsivo: Questi anni

Di Paolo Fasce

Anche se la storia del mio primo biennio di presidenza della FNGO è ormai passata e la mia rielezione per un secondo biennio ha sancito una sostanziale approvazione del mio lavoro, mi sembra giusto parlarne qui perché vedo tutto ciò che ho fatto in questi anni come un continuo, così come i programmi che ho cercato di portare avanti, anche se è stato difficile affrontare...

[Segue a pag. 3]

[...da pag. 1] da Maccheroni, quando ancora c'era *Othello News*, fino alla rinascita del nostro giornale con *Nero su Bianco* e l'ottimo lavoro di Roberto Sperandio ed Alessandro Tucci, prima, e per un solo, ma importante, numero di Paolo Bianchi.

Ora tocca a me...

Ho qualche idea, riguardo a questo giornale, spero che gli amici che mi hanno aiutato e mi aiuteranno a redigere abbiano saputo rendere loro.

La prima cosa che si deve sempre tenere a mente è che *NsB* deve essere l'anima della federazione, una federazione che mai come ora ha bisogno di essere aiutata per i molti problemi che la assillano. Due di essi, in particolare, mi stanno estremamente a cuore.

1. La mancanza di energie, ci rende impossibile consumare parte di quelle poche disponibili per scrivere articoli.
2. La mancanza di sano ed amichevole divertimento. Non dimentichiamoci mai che *Othello* è solo e nient'altro che un gioco!

C'è a parer mio un unico modo in cui *NsB* può aiutare a risolvere questi due gravi problemi: il nostro giornale non deve essere una fonte di lavoro, ma una fonte di divertimento, in cui tutte le idee, le curiosità e tutto ciò che di divertente sta intorno al mondo dell'*Othello* possa essere convogliato.

In questo modo chi scrive su *NsB* non solo non ne avrà un peso, e manterrà tutte le energie tanto necessarie alla federazione per diffondere il nostro gioco o semplicemente per studiarlo e incrementare il proprio livello tecnico, ma ne avrà a parer mio anche un beneficio: esisterà finalmente un luogo dove far convergere tutte le proprie esperienze senza che esse vadano disperse, dove essere attratti da curiosità o esperienze.

Naturalmente, a fianco di questo tentativo di rendere più ludico il giornale dell'*Othello*, non verranno eliminate importanti rubriche storiche: le cronache e classifiche dei più importanti tornei, del *Grand Prix*, le classifiche rating, sempre più numerose, i problemi.

A fianco di queste modifiche ne ho aggiunto un paio di altre che reputo necessarie. In particolare devono essere riconsiderati i commenti alle partite: i commenti, a parer mio, hanno senso solo se corredati da un cospicuo numero di figure (quanti commenti mai letti perché in treno non si hanno othelliere disponibili o le pedine cadono per terra!) oltre che da una valutazione della complessità. Non si deve infatti dimenticare che *NsB* va considerato un mezzo per la diffusione della teoria dell'*Othello* a tutti i livelli: dalla massaia al Maestro, dal mediocre al massimo esperto, tutti uniti dalla iniziale "M" (che c'entra?), devono trovare articoli tecnici istruttivi e comprensibili e non scontati. Questo si può solo ottenere assegnando agli articoli tecnici una votazione ad indicare la complessità degli argomenti trattati. Ecco la legenda della valutazione di complessità di un articolo:

Una pedina = articolo per principianti, può leggerlo chiunque sappia le regole.

Più pedine = articolo di approfondimento per giocatori con già esperienza.

Una pedina in piedi = articolo avanzato, per giocatori con grande esperienza, o curiosità.

La periodicità di *NsB* si manterrà semestrale, anche se un po'... asimmetrica. L'obiettivo è quello di avere un primo numero annuale, verso metà gennaio, che copra gli importanti eventi appena passati: il Campionato Italiano, il Gran Maestro e il Mondiale. Il secondo numero annuale, previsto verso metà settembre, in grado di coprire tutti gli eventi nazionali dell'anno (tornei locali + *Grand Prix*) e quelli estivi internazionali (dalle tappe del *Grand Prix Europeo* alle *Olimpiadi della Mente*).

Bene, spero di aver detto tutto e di non essere stato troppo noioso. Spero anche di poter mantenere l'impegno così oneroso per lungo tempo con l'obiettivo finale di alzare la tiratura e il numero di collaboratori di *NsB*, rendendo un po' più facile la vita del nostro amatissimo gioco, ne ha veramente bisogno.

NB

[...da pag. 1] problemi di lunga prospettiva, impegnato come sono stato nella gestione delle cose correnti.

A livello internazionale i primi due anni sono stati molto difficili. Il campionato del mondo giocato in Australia è stato un primo grosso scoglio perché tutti i miei sforzi tesi a portare un nostro rappresentante così lontano, pur essendo formalmente perfettamente riusciti, sono crollati quando l'amico Benedetto Romano non ha fatto in tempo a preparare i documenti necessari. A parte il dispiacere di avere mancato il primo grosso appuntamento, come è mio costume, mi sono preoccupato di non disperdere le risorse che allora *Clementoni* ci metteva a disposizione, così riuscii a stornare l'investimento previsto per l'Australia pochi mesi dopo, portando la squadra italiana a Bruxelles dove l'amico Alberto Viviani ha accolto anche numerosi altri italiani. A quei tempi i costi di una trasferta europea, in treno o in aereo, erano comunque rilevanti. Oggi leggo di tariffe Genova - Londra a £.99.000 e spero che questo induca gli Italiani ad affrontare più frequentemente questo genere di trasferte. La mia presenza a Bruxelles, Parigi e Barcellona, quella di Donato Barnaba a Parigi, quella di Pierluigi Stanzione a Bruxelles e Parigi, quella di Alessandro Tucci ed Elisabetta Vecchi a Londra e infine quella di Giorgio Castellano e Marco Ferrando a Grenoble sono dei buoni punti di partenza. Parallelamente proposi l'allargamento della presenza della FNGO in seno a tutte le manifestazioni ludiche italiane. Fino a quel momento l'appuntamento più significativo era il *Festival Italiano dei Giochi* (che in questi anni è stato fermo per un po'), ma una manifestazione rodada ed efficace quale la *Lucca Comics & Games* si affacciava sul panorama ludico italiano. Così organizzai la presenza della FNGO a Lucca, aiutato da Michele Comerci e da un paio di othellisti genovesi. L'esperimento non ebbe grosse conseguenze, soprattutto a causa del fatto che *Clementoni* passò la mano ed intervenne *Mattel* a disporre del marchio dell'Othello in Italia. Il grande lavoro di avvio di una nuova collaborazione, ha lasciato in secondo piano questo aspetto della mia politica, dovendomi concentrare su problemi più urgenti. Naturalmente se abbiamo perso per strada Lucca (che è una fiera, dove quindi si pagano gli spazi espositivi), non abbiamo abbandonato altri eventi quali *Mucca Games* a Tarquinia (dove Roberto Sperandio e Andrea Silvola hanno rappresentato la FNGO due anni fa), *Itinerari Fantastici* a Torino (sempre efficace e disponibile Gianfranco Buccoliero), *Sport Show*, *Pasqua dello Sportivo* e *Lo sport incontra la piazza* a Genova, poi Rossiglione, poi a Milano, come dirò tra breve, poi ancora l'imminente *Festival Italiano dei Giochi* a Cagli...

Mattel, ai tempi della nostra prima ed unica partecipazione a Lucca, non aveva ancora l'esclusiva dell'Othello in Italia, ma io avevo già allacciato i rapporti con questa importante casa editrice nazionale, così Roberto Sperandio poté rappresentare l'Italia in Giappone ai *XX Campionati del Mondo* che si tennero a Tokyo nel 1996. Fu una brillante operazione, mi sia consentita questa piccola auto esaltazione, perché riuscii a convincere *Mattel* che se *Clementoni* si disimpegnava nella promozione del gioco in Italia, era suo compito sostituirla anche prima della effettiva scesa in campo.

Devo qui ricordare il quinto posto di Roberto a Tokyo, ma anche la partecipazione di Elisabetta Vecchi che, ben lontana dall'attendere risorse federali che non c'erano, si è recata a Tokyo a sue spese.

Uno strumento essenziale per la valorizzazione dell'Othello in Italia, proprio per il disimpegno (più che comprensibile) di *Clementoni*, veniva poi improvvisamente a mancare. Sto parlando di *Othello News* che nel 1996 vide l'uscita di soli due numeri (curati dall'ottimo e sempre al servizio della FNGO, Alessandro Maccheroni). Addirittura il secondo numero, quello che annunciava gli strumenti per sostenere la FNGO in quel difficile momento di transizione, non venne spedito all'intero indirizzario, ma consegnato a mano tramite i Comitati Regionali, riducendo la diffusione di quel numero da mille e passa copie in tutta Italia, a pochissime centinaia, in tempi biblici. A quell'epoca trovammo la soluzione del bollettino, grazie alle opportunità datemi dalla mia Presidenza della Commissione Giochi del CSI di Genova per offrire alla FNGO la possibilità di tornare nelle case degli othellisti italiani, ad un costo molto contenuto. Al fianco di questo bollettino nacque la rivista che avete in mano: *NsB*, prima retta dall'ottimo lavoro del duo romano Roberto Sperandio e Alessandro Tucci, poi passata (per un numero) nelle mani di Paolo Bianchi, per approdare, infine, a Beppi Menozzi. Purtroppo solo poche settimane fa siamo tornati in possesso del vecchio, ma ricco, indirizzario quasi completo della FNGO, permettendoci di riallacciare i contatti con i tanti othellisti italiani che ci avevano persi di vista.

La mia prima elezione quattro anni fa, purtroppo, vedeva a seguire un certo disimpegno di molti tra i più efficaci e fertili dirigenti della FNGO del passato, portando il lavoro mio e del nuovo CDN ad un passo dal collasso. Purtroppo, e di questo mi dolgo come per una sconfitta, non siamo riusciti a recuperare all'othellismo attivo, ma anche a quello organizzativo, nomi quali quelli di Mauro Perotti, Francesco Marconi, Luigi Puzzo (e molti altri) che tanto hanno saputo dare e che neanche troppo di rado continuano ad onorarci con la loro presenza nei tornei del Grand Prix Italiano. Certo la vita continua, ed esigenze familiari e lavorative giustificano pienamente questo distacco, ma soprattutto la vita del Comitato del Lazio, una volta non solo motore della FNGO, ma FNGO tout court, ha subito un grave calo di tensione, venendo a mancare quel grosso lavoro di promozione e ricambio generazionale, ma soprattutto quel ricco calendario di appuntamenti locali che un tempo avevano il loro naturale compimento nel glorioso *Trofeo Numerica*. Parallelamente abbiamo perso sostanzialmente il contributo di Michele Comerci, sempre più assorbito dallo *Scrabble* e da altri giochi, privandoci di un importante luogo di aggregazione, così comodo per gli appuntamenti italiani, vista la felice e centrale posizione geografica di Firenze. Fortunatamente ci sono stati anche numerosi esempi positivi. In primis la rinascita del Comitato regionale della Campania che ha quest'anno visto un notevole incremento di attivisti, ma soprattutto il rilancio delle attività locali che sono il vero motore della FNGO tutta. Il Comitato regionale del Piemonte è stato, a mio parere, una risorsa irrinunciabile per il rating italiano che si è in questi anni sempre più eroso. La ottima

numerosi siti scacchistici ed othellistici internazionali. Nella rubrica di *Eteroscacco* (organo semestrale dell'*AISE*), ormai da due anni pubblico articoli dedicati all'Othello.

Sempre sul fronte della promozione, internet, la radio e Televideo RAI stanno svolgendo un grosso ruolo. Grazie a conoscenze maturate nel corso di anni di frequentazioni poliludiche ho potuto far pubblicare alle pagine 732 e 733 di Televideo le date locali e nazionali degli appuntamenti othellistici più o meno rilevanti, ho poi partecipato a diverse trasmissioni radiofoniche, in particolare su *Giocando*, trasmesso da Radio 2 della RAI, trasmissione curata da Sergio Valzania e Beatrice Parisi. Nei prossimi mesi dovrebbe apparire un pezzo dedicato all'Othello e alla FNGO su *Agonistika News*, trimestrale poliludico diretto da Sergio Valzania, riprendendo un filo lasciato dal mai troppo rimpianto Sebastiano Izzo. È doveroso ricordare l'aiuto offerto da Ennio Peres che sul settimanale *Avvenimenti* promuove le nostre date. Ennio è anche ritornato al gioco attivo proprio in occasione degli ultimi internazionali d'Italia, svoltisi nel mese di maggio a Genova. Di questo sono particolarmente orgoglioso e felice.

Devo brevemente trattare le sorti del *Grand Prix Italiano* che abbiamo cercato di rinnovare nella speranza di aumentarne la partecipazione qualificata. Il successo di Andrea Silvola conferma senz'altro che da questo punto di vista l'esperimento è riuscito, ma fare un *GPI* di sole tre tappe ha frustrato le legittime aspettative di organizzatori esclusi dall'evento, ed anche allentato la presenza di eventi qualificati in città italiane (cito Torino, Milano e Firenze) che per varie ragioni meriterebbero di godere di un evento siffatto. Nulla è stato ancora deciso per l'anno venturo, ma ho pensato ad una soluzione che coniughi la giusta esigenza di non far faticare troppo i migliori othellisti italiani in lunghe e costose trasferte, con l'esigenza di una presenza ramificata ed attenta sul territorio. La soluzione che proporrò è un *Grand Prix Italiano... federale*. Suggestivo cioè di fare due *Grand Prix*, in contemporanea, uno al nord e l'altro al centro sud. I migliori due giocatori di ogni selezione si scontreranno in una semifinale incrociata ed una finale per il titolo e per la maglia azzurra. Potremmo immaginare gare del *Grand Prix* a Taranto, Napoli, Roma, Firenze, Genova, Torino, Milano e perché no anche a Bologna e Pavia, senza imporre logoranti tour de force a nessuno. Capra e cavoli! Resterebbe da decidere le sorti della gara del *Grand Prix* europeo che vedrei così: siccome è d'obbligo favorire la partecipazione di tutti i migliori italiani all'appuntamento europeo, questa sarebbe una tappa di entrambi gli eventi (*GPI* del Nord e *GPI* del Centro Sud) e a titolo di compensazione, si potrebbe pensare di mantenere il *Gran Maestro* a Roma. Insomma, contenti tutti? Lo spero. Un *GPI federale*, poi, garantirebbe più tempo libero per gli othellisti italiani che vorranno partecipare anche ad altri appuntamenti europei e la nostra frequentazione reciproca non sarebbe poi così limitata, considerato il fatto che gli Internazionali d'Italia rappresenterebbero sempre un appuntamento nazionale, così come Il Campionato Italiano Assoluto e quello di categoria, ma anche il *Gran Maestro* e il rinato Campionato Italiano a squadre. I più forti othellisti italiani

si potrebbero poi frequentare a... Cambridge, Copenaghen, Bruxelles, Parigi!

La FNGO si è dotata di un sito internet veramente d'avanguardia. Il lavoro iniziato da Benedetto Romano, proseguito poi da me e da Elisabetta Vecchi è passato nelle mani esperte di Marco Ferrando e sono ormai dell'ordine delle centinaia le persone, perfetti sconosciuti, che si sono iscritti per essere informati sugli aggiornamenti del sito. Una "rivista" (*FNGO e-NEWS*) viene spedita ogni due settimane a tutti questi potenziali othellisti del futuro, informandoli sulle nostre attività, sui risultati dei tornei e sul software che sempre più ricco è a disposizione di tutti sul nostro sito. Si sono poi aperte le strade della collaborazione con altri siti che ospitano materiale *shareware* e *freeware*, ma soprattutto il nostro software viene messo sui CD ROM allegati alle riviste di informatica.

L'esperienza che ci viene anche dalle recenti new entry al Campionato del Mondo, ci insegna che sempre di più avremo othellisti che verranno proprio da Internet dove non è necessario godere di un efficace comitato regionale alle spalle, ma solo voglia e tempo.

Sono molti gli strumenti informatici di cui si serve la FNGO. Sostanzialmente disponiamo di un Consiglio Direttivo Nazionale virtuale grazie ad una *mailing list* (fngocdn@egroups.com) che vede la partecipazione di 5 elementi su 6 del CDN, poi fngo@egroups.com raccoglie le adesioni di tutti gli othellisti italiani (ma non solo) che vogliono discutere ed essere informati con puntualità. Questa lista *generalista* è la diretta discendente di fngo@cis.it poi divenuta fngo@geco.it per giungere a fngo@greentel.it, tutti strumenti che ho personalmente voluto, gestito e curato in passato. Queste *diavolerie* non arriveranno mai a sostituire il bollettino, o il piacere di sfogliare la nostra rivista, ma sono un efficace strumento di comunicazione rapida, ed economica, ormai indispensabile. A livello internazionale, oltre alle liste di annunci e discussioni othellistiche mondiali (piuttosto silenti a dire il vero) ho creato una lista di membri dei vari direttivi nazionali, arrivando quindi a discutere con continuità, non sempre con efficacia, a livello europeo. Infine esiste anche il *World Othello Council of Federations* che è on line grazie ad un'altra *mailing list* che ho realizzato e che personalmente coordino.

Avrei ancora molte cose da dire, ma anche io ho necessità di occuparmi della vita di tutti i giorni. Permettetemi ancora due parole di conclusione. Dove la FNGO ha saputo lavorare in concordia ed animata da spirito costruttivo, i risultati non sono tardati a venire, i problemi sono stati risolti e l'amore per l'Othello rinforzato. Dove non si è lasciato adeguato spazio alla trattativa, al rispetto reciproco, alla voglia di fare, si sono riscontrati problemi e rancori. Per parte mia ho sempre cercato di essere costruttivo, lasciando aperta la porta del cuore, cercando di rimediare agli errori (che certamente ci saranno stati), ma sempre per favorire quello che credevo fosse il bene dell'Othello in Italia e della FNGO. Mai mi sono stancato di seminare e sono convinto che i germogli che ho piantato daranno, anche nel medio e lungo periodo, i loro frutti. O mio paziente lettore, credimi: io mi sono impegnato seriamente. **N**

L'acqua sotto i ponti

(La storia recente)

Riepilogo febbraio - agosto 1999. Novità 1999: GPI di 3 tappe, nascita del GE.MI.TO. (ancora in corso).

27-28 febbraio - Cambridge: GPE 1

- | | | |
|----|------------|------|
| 1. | E. Caspard | [F] |
| 2. | D. Shaman | [B] |
| 3. | E. Lazard | [F] |
| 4. | G. Edmead | [UK] |

28 febbraio - Roma: GPI 1

- | | | |
|----|--------------|------|
| 1. | G. Menozzi | (PV) |
| 2. | R. Sperandio | (RM) |
| 3. | A. Silvola | (RM) |
| 4. | A. Tucci | (RM) |

7 marzo - Pavia: Pavesottho, GEMITO 1

- | | | |
|----|-------------|------|
| 1. | G. Menozzi | (PV) |
| 2. | M. Ferrando | (GE) |
| 3. | P. Bianchi | (GE) |
| 4. | F. Corradi | (GE) |

27 marzo - Torino: Campionato regionale piemontese

- | | | |
|----|-----------------|------|
| 1. | G.F. Buccoliero | (TO) |
| 2. | S. Martis | (TO) |
| 3. | L. Rosi | (TO) |
| 4. | S. Trevisson | (TO) |

28 marzo - Torre del Greco: GPI 2

- | | | |
|----|--------------|------|
| 1. | A. Silvola | (RM) |
| 2. | R. Sperandio | (RM) |
| 3. | A. Tucci | (RM) |
| 4. | G. Menozzi | (PV) |

10 aprile - Genova: Labyrinth 1

- | | | |
|----|---------------|------|
| 1. | G. Menozzi | (PV) |
| 2. | M. Ferrando | (GE) |
| 3. | G. Castellano | (TO) |
| 4. | P. Bianchi | (GE) |

17 aprile - Genova: Labyrinth 2, GEMITO 2

- | | | |
|----|-------------|------|
| 1. | G. Menozzi | (PV) |
| 2. | F. Corradi | (GE) |
| 3. | M. Ferrando | (GE) |
| 4. | P. Bianchi | (GE) |

25 aprile - Copenaghen: GPE 2

- | | | |
|----|----------------|------|
| 1. | T. Kashiwabara | [F] |
| 2. | K. Feldborg | [DK] |
| 3. | E. Caspard | [F] |
| 4. | D. Rignell | [S] |

Tornei di carattere nazionale in grassetto, tornei internazionali in corsivo.

2 maggio - Genova: Labyrinth 3

- | | | |
|----|------------|------|
| 1. | P. Bianchi | (GE) |
| 2. | P. Andolfi | (GE) |

13 giugno - Genova: Labyrinth 4

- | | | |
|----|---------------|------|
| 1. | G. Castellano | (TO) |
| 2. | M. Ferrando | (GE) |
| 3. | P. Fasce | (GE) |
| 4. | A. Mutti | (GE) |

19-20 giugno - Grenoble: Prequalificativo

- | | | |
|----|----------------|------|
| 1. | M. Tastet | [F] |
| 2. | A. Cordy | [F] |
| 3. | T. Kashiwabara | [F] |
| 4. | M. Ferrando | (GE) |

26-27 giugno - Genova: GPE 3, GPI 3

- | | | |
|----|----------------|------|
| 1. | A. Silvola | (RM) |
| 2. | M. Tastet | [F] |
| 3. | R. Sperandio | (RM) |
| 4. | T. Kashiwabara | [F] |

11 luglio - Recco: Finali Campionato regionale ligure

- | | | |
|----|---------------|------|
| 1. | M. Ferrando | (GE) |
| 2. | P. Fasce | (GE) |
| 3. | G. Menozzi | (PV) |
| 4. | G. Castellano | (TO) |

31 luglio - Bruxelles: GPE 4

- | | | |
|----|----------------|-----|
| 1. | S. Nicolet | [F] |
| 2. | T. Kashiwabara | [F] |
| 3. | E. Caspard | [F] |
| 4. | F. Auzende | [F] |

21-22 agosto - Campionato Europeo (c/o Mind Olympiads)

- | | | |
|----|------------|------|
| 1. | M. Suekuni | [J] |
| 2. | T. Miyaoka | [J] |
| 3. | I. Leader | [UK] |
| 4. | M. Tastet | [F] |

28-29 agosto - Parigi: GPE 5

- | | | |
|----|---------------|------|
| 1. | E. Caspard | [F] |
| 2. | G. Brightwell | [UK] |
| 3. | T. Miyaoka | [J] |
| 4. | K. Tominaga | [J] |

Open di Torre del Greco

Il re rosso ruggisce ancora

Di Pierluigi Stanzione

"Benny, ma com'è che sto coso non prende?", "Che diavolo ne so, Pierlu, sti coatti quando si muovono a venì, sono già 9 e tre quartil!", così esco fuori: "Ecco, ecco una tacca, vai che ce la facciamo!"

DRIN, DRIIN, "Aho, ma 'no stà l'uscita di Torre del Greco?", "Perché Robby, dove state?", "No, stiamo a Salerno", "e che diavolo ci fate a Salerno?", "Che ne so, l'Ingegnere mi ha detto che dovevamo camminare, e così se semo ritrovati qui", "Fa 'na cosa, torna indietro ed esci a Torre Annunziata, guarda di prendere per Napoli, e non per Caserta-Roma, ok?!?".

Più tardi... DRIIN, DRIIN. "Sono uscito a Torre Annunziata, mò che faccio?" "Vai a destra e poi sempre diritto, chiamami più avanti.". 5 minuti dopo "Pierlu, ci siamo spersi pelle campagne, mo' te leggo i cartelli: Zi Marianna, Zi Caterina, Zi Aniello, ma che ce sono i ristoranti di ducento generazioni della stessa famiglia?" "Robby, ascolta segui per Zi Marianna, vabbè?". Sempre durante la stessa telefonata, "Robby gira a destra, ho visto Via Giovanni XXIII", "Sta zitto Alessà! Sto a parlà con Pierluigi", "Robby vedi che devi girare a destra fra un po'", "Ho sentito Pierlu, mi sa che Tucci aveva ragione, due minuti fa ha visto la targa della strada!".

Arrivano finalmente i romani e si comincia a giocare e si vede subito che sono in forma, Tucci, Sperandio e Silvola vincono le prime 3, e l'ingegnere mi umilia con un secco 57-5.

Prima del pranzo la Vecchi Junior: "Pierlu, che ci portate dove Tedesco portava a mangiare

1	Silvola, Andrea	305	1640	Lazio	6.5	31.5	315.0-133.0
2	Sperandio, Roberto	2844	1729	Lazio	6	32.0	300.0-146.0
3	Tucci, Alessandro	2842	1542	Lazio	5	30.0	242.0-202.0
4	Menozzi, Giuseppe	2857	1607	Liguria	5	27.5	261.0-186.0
5	Romano, Benedetto	2851	1693	Campania	4.5	31.5	273.0-175.0
6	Castellano, Giorgio	2858	1330	Liguria	4	27.5	259.0-189.0
7	Stanzione, Pierluigi	2843	1511	Campania	4	26.5	254.0-192.0
8	Lamberti, Luigi	2839	1307	Campania	4	24.5	236.0-212.0
9	Vecchi, Maria Serena	2884	738	Lazio	4	24.0	182.0-265.0
10	Fasce, Paolo	2834	1411	Liguria	3	30.5	255.0-193.0
11	Ferrando, Marco	2908	1279	Liguria	3	26.5	260.0-187.0
12	Venerato, Fabrizio		660	Campania	3	24.0	176.0-208.0
13	Borriello, Vittorio		338	Campania	3	23.5	162.0-285.0
14	D'avino, Gaetano			Campania	3	21.5	185.0-262.0
15	Amirante, Andrea		383	Campania	2	23.5	162.0-285.0
16	Iadicicco, Tommaso			Campania	2	23.5	140.0-307.0
17	Cavallaro, Luigi		277	Campania	1	19.5	109.0-338.0

mia sorella? Se cia andava Tedesco...", "Ma dove, da Zi Marianna?", "Si, si chiamava così!", "No, Serena, dopo come facciamo a giocare? Dobbiamo stare leggeri", "Ma io ero venuta apposta!"

Il pranzo scorre tranquillo, nessuno parla, saranno le tensioni federali, saranno la fame e la preoccupazione per il turno successivo, sta di fatto che non si sente volare una mosca.

Riprende così la cavalcata dei romani, ostacolata solo da Menozzi, e...da alcuni napoletani che si lamentano ogni due secondi perché il Napoli sta perdendo: "Ma va'..., Menatevi a mare, appicciatevi!, etc.". Si giunge all'ultimo turno, pare che i giochi siano più o meno fatti, quando tutto ad un tratto mi esce un "Va fa...", e cado rumorosamente dalla sedia, Benedetto mi guarda e chiede: "Che è stato?", finita la partita glielo spiego: "No quando ho messo in angolo, mi sono scordato di girare 4 pedine stabili sul bordo, cose da niente....", Sapete di quanto ha vinto Benedetto, ha vinto di 4, ma vi pare che un maestro che ha fatto i mondiali possa fare questi errori, basta mi ritiro!

N

Open di Roma

Della redazione

Al via la stagione othellistica italiana, appuntamento a Roma per la prima puntata del Grand Prix Italiano. Si presenta ai nastri di partenza il solito forte gruppo di romani, tra cui spicca il gradito ritorno di Luigi Puzzo, primo presidente della FNGO, i napoletani Stanzione, Iovine, il campione italiano Romano, i genovesi Menozzi, Corradi e Castellano.

Si impone su tutti un Beppi Menozzi reduce da una prestazione mondiale al di sotto delle

Pos.	Nome giocatore		Punti	Buholz	Pedine
1	Menozzi Giuseppe	M (GE)	12	47	+84
2	Sperandio Roberto	M (RM)	10	54	+128
3	Silvola Andrea	M (RM)	10	52	+134
4	Tucci Alessandro	M (RM)	10	44	+48
5	Romano Benedetto	M (NA)	9	58	+26
6	Iovine Giovanni	A (NA)	8	39	+55
7	Stanzione Pierl.	M (CE)	8	36	-1
8	Corradi Federica	M (GE)	7	46	-7
9	Castellano Giorgio	M (GE)	6	55	-74
10	Falbo Sandro	M (RM)	4	43	-56
11	Vecchi M.Serena	B (RM)	2	57	-285
12	Puzzo Luigi	P (RM)	2	28	+38
13	Marconi Marco	E (RM)	2	14	-83

proprie possibilità ma, a quanto pare, tutt'altro che demotivato. Dietro di lui a parimerito con un gruppetto di romani ma forte di un migliore Buholz, Sperandio che ha perso col solo Silvola

Roma 2/99

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

● sperandio roberto 28
○ silvola andrea 36

Roma 2/99.

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

● romano benedetto. 28
○ menozzi giuseppe. 36

Roma 2/99.

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

● menozzi giuseppe. 34
○ silvola andrea. 30

Roma 2/99

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

● corradi federica 30
○ stanzione pierluigi 34

Roma 2/99

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

● romano benedetto 24
○ tucci alessandro 40

e impattato con Tucci e con Romano, quest'ultima partita decisa a tavolino dopo una concitata fase finale. Al terzo e quarto posto Silvola e Tucci. Opaca prestazione per il campione italiano Benedetto Romano.

Internazionali di Genova

A Roberto Sperandio la palma della sfortuna!

Di Paolo Fasce

Solo cinque gli stranieri presenti quest'anno agli Internazionali d'Italia, ma la piacevole novità di Jiri Vit, giocatore della Repubblica Ceca che dimostra come il ritorno dei paesi dell'Europa orientale possa essere la novità dei prossimi anni.

La situazione del *Grand Prix* dopo due tappe vede Silvola, Sperandio e Menozzi quasi alla pari. Questo *quasi* è il livello degli avversari dà a Menozzi un unico risultato possibile: la vittoria; risultato poi mancato di varie posizioni. Stesso discorso per gli altri due contendenti che, con gran spirito di aggressività fanno invece far ben di meglio dando vita ad una prestazione veramente esaltante! Ah, cosa potrebbero fare gli Italiani al *GPE* con più partecipazione!

Dopo i canonici 11 turni, divisi fra sabato e domenica, su sistema svizzero, sono state giocate la finale e la finalina, in contemporanea al III torneo di finali di cui si parla in altra parte del giornale. La classifica riportata è poi rimasta invariata dopo le finali per il primo e secondo posto, idem per la finalina (Andrea vince 2-1 contro Marc, scegliendo di giocare da nero la terza partita, dopo che il nero aveva vinto le prime due, Roberto si aggiudica entrambe le sfide con Takuji Kashiwabara, già qualificato per la Francia ai prossimi Campionati del Mondo che si giocheranno a Milano in novembre). Andrea Silvola si è meritatamente aggiudicato il torneo, ma si è verificato un fatto perlomeno curioso (almeno per tutti noi che non l'abbiamo "subito"). Come è noto la gara valevole per il *Grand Prix Europeo*, seppur giocata in Italia, accoglie i sistemi di spareggio in uso al Campionato del Mondo e nelle competizioni internazionali, e cioè il coefficiente di Brightwell, miscela (esplosiva!) di *bucholz* e

Place	Name	Score	B-well	Buch.
1-3	Silvola, Andrea	9	915.0	71.5
	Tastet, Marc	9	894.0	73.0
	Sperandio, Roberto	9	848.0	72.0
4	Kashiwabara, Takuji	8	872.0	73.0
5-6	Romano, Benedetto	7	851.0	74.0
	Stanzione, Pierluigi	7	827.0	73.0
7-11	Fasce, Paolo	6	778.0	64.0
	Menozzi, Giuseppe	6	760.0	66.5
	Seknadje, Jose	6	741.0	56.5
	Vit, Jiri	6	731.0	67.0
	Castellano, Giorgio	6	700.0	55.5
12-16	Tucci, Alessandro	5	751.0	61.5
	Ferrando, Marco	5	734.0	60.5
	Corradi, Federica	5	716.0	58.0
	Mutti, Andrea	5	674.0	57.0
	Peres, Ennio	5	617.0	51.0
17-19	Bianchi, Paolo	4	655.0	60.0
	Amirante, Andrea	4	599.0	48.5
	Grosso, Luigi	4	587.0	55.5
20	D'avino, Gaetano	3	544.0	48.0
21-22	Borriello, Vittorio	2	525.0	49.5
	Torri, Marie-Christine	2	519.0	53.0
23	Andolfi, Paolo	1	127.0	10.5
24	Rotta, Francesco	0	144.0	14.0

differenza pedine. Come potete notare, il *bucholz* FIDE dà a Marc Tastet la piazza d'onore, a Roberto la seconda posizione e ad Andrea solo la terza, nel girone unico di qualificazione. Roberto è stato doppiamente sfortunato perché il suo avversario del primo turno si è ritirato dopo pochissime partite, andando quindi a limitare il suo *bucholz* (nel regolamento FIDE questo fatto è compensato) e quindi anche il Brightwell. Andrea ha meritato sicuramente e una certa sfortuna che lo ha privato del *Grand Prix Italiano* qualche anno fa, questa volta gli ha arriso. Il suo bilancio, ora, è in pari. Da notare il felice rientro di Ennio Peres che si toglie la soddisfazione di battere Alessandro Tucci e Andrea Silvola. Ottimo *esordio!* Colgo l'occasione per segnalare l'uscita di un libro di Ennio Peres, ottima lettura per chi, come me, ama testi di divulgazione scientifica: "Matematica - corso di sopravvivenza".

Lo trovate nelle migliori librerie.



GPI '99

Di Beppi Menozzi

Il Grand Prix Italiano '99 si è sviluppato sull'anomala distanza di sole 3 tappe: Roma, Torre del Greco, Genova.

Devo dire che personalmente non mi aspettavo molto da questo GP, nonostante mi presentassi come campione uscente. Anche registrando la mancanza di un giocatore come Donato Barnaba, oltre che del solito Marconi che ci fa sempre sperare, la competizione quest'anno era veramente forte, con i Romani ed i Napoletani sempre in pole position.

Giocatore	RM	NA	GE	Tot
Silvola	33	55	55	143
Sperandio	41	41	41	123
Menozzi	55	26	15	96
Romano	20	20	33	73
Tucci	26	33	8	67
Stanzione	11	11	26	48
Castellano	6	15	11	32
Fasce		5	20	25
Iovine	15			15
Corradi	8		5	13
Vecchi M.S.	4	6		10
Ferrando		4	6	10
Lamberti		8		8
Falbo	5			5
Mutti			4	4
Borriello		2	1	3
Puzzo	3			3
Venerato		3		3
Peres			3	3
Marconi M.	2			2
Bianchi			2	2
D'Avino		1	1	2
Iadicicco		1		1
Cavallaro		1		1
Amirante			1	1
Grosso			1	1
Andolfi			1	1
Rotta			1	1

In definitiva la corsa, a parte un mio exploit iniziale, è sempre stata a due, fra Andrea Silvola

e Roberto Sperandio: il primo con grandi prestazioni, il secondo con una costanza encomiabile. I due fortissimi giocatori ed amici si sono trovati in un testa a testa clamoroso, fino al torneo di Genova, in cui è stato il coefficiente Brightwell a condannare Roberto (il buholz lo avrebbe preferito ad Andrea).

Complimenti sinceri ad Andrea che vince il suo primo GP ed ha la possibilità di difendere nuovamente i nostri colori ai mondiali.

Curiosa può anche essere la classifica delle 3 regioni più attive (Menozzi e Castellano sono stati considerati liguri):

Regione	Num. Gioc.	Num. Tornei	Tot
Lazio	8	15	353
Liguria	10	17	185
Campania	10	16	155

Come si vede i numeri sono ben ripartiti, con il Lazio che offre le solite 3 assidue punte di diamante (Silvola, Sperandio e Tucci). La Liguria offre sempre il maggior numero di giocatori viaggianti, anche se quest'anno è stata meno presente del solito per vari problemi personali di alcuni. La Campania, e questa è la vera novità del GPI, offre un certo numero di giocatori nuovi che - si spera - competeranno a più alto livello l'anno prossimo.

Prossimamente il Consiglio Direttivo voterà se sarà questo GP, ridotto, sarà stato un esperimento riuscito, o se sarà il caso di tornare ad avere più tappe, con scarti. L'esperimento, lo ricordo, era stato tentato per stimolare maggiormente giocatori di alta caratura a partecipare al GP senza costringerli a viaggi troppo numerosi.

N

Genova: III Torneo finali

Di Beppi Menozzi

Finalmente alla fine del torneo, durante le finali del torneo di Genova si è disputato il torneo di Genova di finali, detto anche il torneo Finale di Genova, disputato in 6 tornate su finali di partite di torneo anche se non necessariamente finali di torneo.

L'ormai classico torneo è stato disputato in duplicato, a differenza degli anni precedenti in cui era stato usato Sensei: i 10 partecipanti vedevano su uno schermo televisivo di grandi dimensioni una othelliera tratta da una partita sorteggiata dall'archivio di Isaac. Scopo dei giocatori era scrivere su un foglio la soluzione ritenuta corretta, per poi subire una penalità pari al numero di pedine perse in caso di errore rispetto alla mossa perfetta. Ognuna delle sei partite è stata sfruttata per 4 mosse consecutive (quindi due da nero e due da bianco), per un totale di 24 problemi, 12 da bianco e 12 da nero.

Determinati sono stati alcuni errori di largo peso compiuti all'inizio da Castellano, quindi a metà torneo da Mutti (che teneva una prima posizione molto solida) e infine, all'ultimo problema dell'ultima partita (la morale: **in un torneo di finali si deve stare attenti al finale del torneo!**), da Fasce e Vit che hanno perso rispettivamente la prima e seconda posizione a favore di Menozzi, in quel momento solo terzo.

Ecco la classifica finale, ordinata secondo le penalità (due penalità = una pedina effettivamente persa):

Giocatore	Penalità
Menziozi (I)	58
Fasce (I)	68
Vit (Rep.Ceca)	84
Seknadje (F)	116
Stanzione (I)	116
Castellano (I)	128
Bianchi (I)	129
Corradi (I)	136
Mutti (I)	139
Torri (F)	158

Personalmente ritengo che non giocare effettivamente le partite dei finali conduca ad errori maggiori di quelli che si sarebbero fatti in partite reali. Un torneo del genere dovrebbe vedere, con tempi di riflessione maggiori (si aveva un minuto a problema), una penalità finale per il primo classificato di circa 30. Fasce aveva 42 prima dell'ultimo sciagurato passo falso.

Albo d'oro del torneo di finali di Genova:

1999 (duplicato): Giuseppe Menozzi
1998 (Sensei): Emmanuel Caspard
1997 (Sensei): Donato Barnaba

N

Soluzione del problema insolubile di copertina:

Ovviamente la soluzione è g2! Evidentemente la scarsa mobilità del Bianco gli impedisce di giocare ad est, dove si chiuderebbe, e a nord, dove farebbe il gioco del Nero. E' quindi costretto a giocare subito in X, cosa che comunque avrebbe finito per fare con qualsiasi sequenza. Nella sequenza perfetta, g2 D1 c2 H3 h6 G3 f3 H1 h2 H5 h4 B2 b1 C1 pass E1 f1 G1, il Bianco riesce a tenere la parità per lunghi tratti, nonché il bordo est e la colonna 2, oserei dire in maniera quasi miracolosa.

VII Campionato ligure

Di Menozzi e Fasce

Dopo una prima fase eliminatória, che aveva visto il dominio assoluto del redivivo Giorgio Castellano, le emozionanti finali del torneo, quest'anno importante, vista la presenza di sempre piú Maestri titolati, si sono disputate fra lo stesso Castellano, il Gran Maestro Fasce, la promessa, nonché Campione di Categoria, Ferrando e il Campione Uscente Menozzi.

Dopo 4 anni di dominio assoluto di Beppi Menozzi, questi viene fermato in semifinale da Paolo Fasce, che non ne approfitta e perde la finale contro il nuovo Campione Regionale: Marco Ferrando.

Classifica finale:

- 1) Marco Ferrando
- 2) Paolo Fasce
- 3) Beppi Menozzi
- 4) Giorgio Castellano

In semifinale:

Fasce - Menozzi 2-0 (+10 bianco; +2 nero)
 Ferrando - Castellano 2-1 (+8 nero; -20 bianco; +10 bianco)

In finale:

Ferrando - Fasce 2-0 (+10 nero; +28 bianco)
 Menozzi - Castellano 1-1 [-26 Beppi perde; +28 Beppi vince] + finale lampo (Beppi vince).

Albo d'oro:

- 1999 Marco Ferrando
- 1998 Beppi Menozzi
- 1997 Beppi Menozzi
- 1996 Beppi Menozzi
- 1995 Beppi Menozzi
- 1994 Marco Moretti
- 1993 Paolo Fasce

Place	Name	Loc	Score	Buch.	Minor
1	Castellano, Giorgio	1256	4.5	10.5	212.0-108.0
2	Ferrando, Marco	1289	4	14.5	195.0-125.0
3	Fasce, Paolo	1415	3	15.5	164.0-157.0
4	Mutti, Andrea	1149	3	10.5	164.0-157.0
5	Corradi, Federica	1233	2	13.0	171.0-149.0
6	Bianchi, Paolo	1112	2	11.5	189.0-131.0
7	Grosso, Luigi	786	1.5	11.5	124.0-196.0
8	Andolfi, Paolo	603	0	13.0	62.0-258.0

Felicitazioni al nuovo campione da parte di tutto il CR Liguria, che tacitamente spera di aver trovato in Marco un vero Campione.

CR Ligure - 11 luglio 1999

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

- Ferrando Marco 37
- Fasce Paolo 27

35	! F1	-10	! E1	-8
36	! E1	+10		
37	! A6	-14	! A7	-10
38	! C2	+14		
39	! G2	-14		
40	! H1	+14		
41	! G1	-14		
42	! A2	+12	! H5	+14
43	! A3	-12		
44	! A4	-2	! B2	+12
45	! G7	+2		
46	! H5	-2		
47	! E8	+2		
48	! D8	-10	! H7	-2
49	! F8	+10		
50	! G8	-10		
51	! H8	+10		
52	! H7	-10		
53	! B8	+10		
54	! B2	-10		
55	! A1	+10		
56	! B1	-10		
57	! A5	+10		
58	! B7	-10		
59	! A7	+10		
60	! A8	-10		

Nel referto, affiancato da una breve analisi delle ultime mosse, uno splendido centro-partita di Paolo contrastato da un finale quasi perfetto di Marco, che perde 3 sole pedine in 13 mosse. Marco si sta ormai abituando ai titoli ed ha acquistato piena maturità. Cosa dovremo aspettarci nel prossimo futuro da lui?



VI Torneo Labyrinth

Di Paolo Fasce

Giocatore	Prima	Seconda	Terza	Quarta	Tot
Menziozzi	100	100	×		200
Ferrando	70	50	×	70	190
Castellano	50	25	×	100	175
Bianchi	35	35	100	15	170
Corradi	20	70	×	25	115
Andolfi			70	9	79
Fasce	25		×	50	75
Mutti				35	35
Risso	9	20			29
Dagnino	10	10			20
Santoianni	15				15
Iacono		15			15
Grosso				10	10
Tani	8				8

Beppi Menozzi impara la lezione di Donato Barnaba e si presenta solo a due delle tre tappe del 6° torneo Labyrinth aperte ai Maestri. Le vince e lascia gli avversari scorazzare nella terza. Marco Ferrando non ce la fa a vincere e per soli dieci punti si posiziona in classifica

generale al secondo posto. La stessa cosa accadde l'anno scorso, ma questo perché era un giocatore di categoria e vinse la tappa a loro dedicata.

Dico che Beppi "impara" la lezione di Donato perché quest'ultimo l'anno scorso scese a Genova due volte, vincendo entrambe le tappe, mentre tra gli altri si "scannavano" nella terza, senza permettere a nessuno di prevalere in classifica generale. Giorgio Castellano vincitore della prima edizione del Trofeo Labyrinth e dell'ultima tappa di quest'anno (vince tutte le partite, tranne una patta con Luigi Grosso che già lo aveva fermato agli Internazionali di Genova), sale sul podio in terza posizione. Paolo Bianchi, primo dei giocatori di categoria, vincendo la tappa a loro dedicata, è quarto. gli altri giocatori partecipano solo ad una o due tappe (come il sottoscritto) e non guadagnano quindi posizioni di rilievo.

15 in tutto i partecipanti quest'anno alla competizione a tappe.

N

I GE.MI.TO.

Il torneo GE.MI.TO. nasce dalla collaborazione dei tre comitati regionali di Liguria, Lombardia e Piemonte, nel tentativo di costituire un piccolo *Grand Prix* del nord. Ad oggi il primo GE.MI.TO. non è ancora terminato, viene giocato su tre tappe e le prime due sono state archiviate dando un responso di vittoria matematica a Beppi Menozzi.

Questa è la classifica alle prime due tappe:

Giocatore	Pavia	Genova	Torino	Tot
Menziozzi	100	100		200
Ferrando	70	50		120
Corradi	35	70		105
Bianchi	50	35		85
Castellano	15	25		40
Fasce	25			25
Mortola	20			20
Risso		20		20
Iacono		15		15
Dagnino		10		10

N

Prequalificativo di Grenoble

Gli Italiani dicono la loro in Francia!

Di Giorgio Castellano

(Dal nostro inviato a Grenoble)

Marco Ferrando e Giorgio Castellano tornano soddisfatti dalla trasferta d'oltralpe: Marco ha disputato tutto il torneo ad altissimo livello e Giorgio ha ottenuto alcuni risultati di prestigio.

I partecipanti sono 10 e il livello è decisamente alto; la formula è girone di 9 turni con semifinali e finali. La classifica finale dei primi quattro potrebbe sembrare scontata ma non sono certo mancate le sorprese.

1. **Tastet**
2. **Cordy**
3. **Kashiwabara**
4. **Ferrando**

Alla sera del sabato, dopo 7 partite, Takuji è primo a punteggio pieno, seguono a 5 vittorie Marco, Alexandre e Bintsa; Marc è quinto ed ha solo 4 vittorie in sacoccia. Domenica mattina Takuji, Marco e Alexandre vincono ed hanno il posto assicurato nei play-off; Marc e Bintsa perdono. All'ultimo turno avviene la svolta del torneo: Marc batte Takuji fino a quel momento imbattuto; Jose sorprende Bintsa ed apre a Marc le porte delle finali. Al termine dei 9 turni del girone all'italiana Marc Tastet acciuffa la finale grazie alla differenza pedine.

Classifica dei 10 giocatori dopo 9 turni:

1. 16 dpt [615] KASHIWABARA Takuji (839)
2. 14 dpt [608] FERRANDO Marco (2908) (I)
3. 12 dpt [567] CORDY Alexandre (482)
4. 10 dpt [580] TASTET Marc (2)
[545] ANDRIANI Bintsa (45)
[517] AUZENDE Frederic (3384)
7. 7 dpt [523] CASTELLANO Giorgio (2858) (I)
8. 5 dpt [441] SEKNADJE Jose (709)
9. 4 dpt [467] MICHEL Stephane (125)
10. 2 dpt [447] TORRI Marie-Christine (758)

Nella prima semifinale i due professori di matematica combattono duramente: Takuji vince la prima partita di un epsilon (33-31), nella seconda Marc pareggia vincendo di due epsilon 34-30, nella bella Marc sceglie di giocare con il bianco e guadagna l'accesso alla finale sfoderando un gran gioco sulla diagonale che annichilisce Takuji. Nella seconda semifinale Marco incontra Alexandre (già battuto nella fase eliminatoria): perde la prima

partita da bianco ma nella seconda gioca aggressivo come sa fare lui ed arriva vincente a 10 mosse dalla fine; purtroppo l'emozione gli fa perdere il filo del gioco e sciupa la possibilità di raggiungere la finalissima.

Nella finalissima Marc arriva gasatissimo per la rimonta fatta e non lascia possibilità al francobelga Cordy (rappresenterà il Belgio ai mondiali); nella finalina Takuji supera Marco.

Nello schema il Nero è in grassetto.

Complimenti a Marc Tastet (con questo risultato

Kashiwabara	33	30	21	}					
Tastet	31	34	43]-	Tastet	46	37	}	
]- Tastet
Cordy	51	33]-	Cordy	18	27	}	
Ferrando	13	31		}					
*:									
Kashiwabara	38	45							
Ferrando	26	19							

ha concrete possibilità di raggiungere la qualificazione ai mondiali di Milano).

Un "Bravò!" lo merita certamente Marco Ferrando che presentatosi da outsider all'inizio del torneo, ha giocato 13 partite di altissimo livello (ha battuto tra gli altri Marc Tastet e Alexandre Cordy); peccato che la formula del torneo prevedesse semifinali e finali (per il fatto che 10 erano i giocatori) altrimenti Marco poteva figurare ancora più in alto in graduatoria finale. Per il sottoscritto resta la soddisfazione di aver compiuto un paio di "imprese" battendo Marc Tastet al primo turno e Bintsa Andriani al penultimo turno.

I miei complimenti all'ottima organizzazione dal torneo: i padroni di casa Marie-Christine, Stephane e Takuji hanno messo a disposizione una sede del torneo confortevole, luminosa e facile da raggiungere; inoltre sono stati molto attenti nel trovare l'albergo che ha offerto un eccellente rapporto qualità/prezzo. Al di là del torneo giocato è stata un'occasione per conoscersi meglio e per trascorrere allegramente le ore non impegnate nel gioco!

Da Grenoble è tutto a voi la linea!



Il Campionato Europeo

Di Marc Tastet e Beppi Menozzi

Presso le Olimpiadi della Mente si sono giocati anche quest'anno ad agosto i campionati europei.

La formula non prevede nessun tipo di requisito per poter diventare campioni europei, ed ecco che due giocatori giapponesi (di sicuro ed assoluto valore) si sono classificati alle prime due posizioni. Ecco un breve commento di Marc, mi scuso per la traduzione (difficoltosa dato che non conosco una sola parola di francese...!)

Sono stato secondo/terzo per tutto il torneo, ma ho perso 38-26 all'ultimo turno da Daniel Rignell, lasciando la possibilità a Imre e Tamaki di superarmi in extremis. Imre Leader non pensava più di poter guadagnare l'argento! E' stato così necessario un match di spareggio per decretare chi andasse in finale. Due giapponesi alla finale del Campionato Europeo...

Magra consolazione, io sono il solo ad avere

un tabellino positivo contro i Giapponesi, avendo battuto Miyaoka e pareggiato con Suekuni. Tutti gli altri occidentali hanno perso con questi Giapponesi.

Classement apres les 9 rondes:

(30 minutes/joueur)

1.	Makoto SUEKUNI	JPN	8,5
2.	Tamaki MIYAOKA	JPN	7
3.	Imre LEADER	GBR	7
4.	Marc TASTET	FRA	6,5
5.	Graham BRIGHTWELL	GBR	5
6.	Stephane NICOLET	FRA	5
7.	Tim KRZYWONOS	CAN	5
8.	Goran ANDERSON	SUE	5
9.	Romy HIDAYAT	INDO	5
10.	Daniel RIGNELL	SUE	5
11.	Leonid SHIFMAN	ISR	5
12.	Benny SHIFMAN	ISR	4,5
13.	Bintsa ANDRIANI	MDG	4,5
14.	Ian TURNER	GBR	4
15.	Matthew SELBY	GBR	4
16.	Miroslav VORACEK	CSZ	4
17.	Roy ARNOLD	GBR	4
18.	Zdravko KALFINOV	CSZ	4
19.	Vosta HRABAL	CSZ	3
20.	Jakub TESINSKY	CSZ	2
21.	Josef KOLLAR	GBR	1
22.	Samim GORBANIAN	IRAN	0

Spareggio 2/3

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

● miyaoka tamaki 37
○ leader imre 27

Finale 1

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

● miyaoka tamaki 21
○ suekuni makoto 43

Finale 2

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

● suekuni makoto 36
○ miyaoka tamaki 28

Risultati Olimpiadi della Mente

Di Marco Ferrando

Ecco tutti i podi othellistici delle Olimpiadi della Mente:

Assoluto:

- 1 M. Suekuni (Japan) gold
- 2 K. Tominaga (Japan) silver
- 3 T. Miyaoka (Japan) bronze

Juniore:

- 1 T. Krzywonos (Canada) gold
- 2 B. Shifman (Israel) silver
- 3 J. Lutton (England) bronze

Othello 5-Minute

- 1 T. Miyaoka (Japan) gold
- 2 K. Tominaga (Japan) silver
- 3 S. Nicolet (France) bronze

Othello Junior 5-Minute

- 1 T. Krzywonos (Canada) gold
- 2 B. Shifman (Israel) silver
- 3 H. Tatsutomi (Japan) bronze

Othello Beginners

- 1 K.Y. Sep (Korea) gold
- 2 H.S. Pyo (Korea) silver
- 3 M. Voracek (Czech Rep) bronze

Othello Junior Beginners

- 1 M. Voracek (Czech Rep) gold
- 2 J. Stastna (Czech Rep) silver
- 3 M. Richards (England) bronze

Dopo il campionato europeo ecco i risultati del torneo delle olimpiadi, disputato sempre a Londra alle MSO.

1.Makoto SUEKUNI	JPN	10,5
2.Kenta TOMINAGA	JPN	9
3.Tamaki MIYAOKA	JPN	8,5
4.Tim KRZYWONOS	CAN	8
5.Marc TASTET	FRA	8
6.Benny SHIFMAN	ISR	7,5
7.Stéphane NICOLET	FRA	7
8.Bintsa ANDRIANI	MDG	7
9.Göran ANDERSON	SUE	6,5
10.Romy HIDAYAT	INDO	6
11.Ian TURNER	GBR	6
12.Kyoko TAKEDA	JPN	6
13.Hajime TAKEDA	JPN	5
14.Leonid SHIFMAN	ISR	4
15.Josiah LUTTON	GBR	4
16.Ben PRIDMORE	GBR	2
17.Scott FRENDO	GBR	1
18.Brett FRENDO	GBR	0

Tamaki Miyaoka, che e' arrivato terzo anche a Parigi è il campione del Giappone studenti.

Nota, in questo campionato hanno partecipato anche Suekuni e Tominaga.

Gira e rigira...

(Tecnica ed elucubrazioni)

I punti in saccoccia

Curiosità o
approfondimento



Di Alberto Viviani

Prelevo dalla posta elettronica questa simpatica disquisizione di Alberto Viviani, che risponde ad un quesito di Giorgio Castellano su come comportarsi con giocatori rispettivamente più forti, pari o più deboli di se stessi per mettere in saccoccia punti necessari per il risultato del torneo. Come sempre credo che queste pillole di esperienza servano come l'aria a chi vuole imparare a giocare.

Chiedo a voi amici carissimi se intravedete qualche significato in questi risultati. Cosa posso fare per migliorare i risultati? Sarà questione di stile di gioco?

Io quest'anno ho avuto due rivelazioni: l'attacco in casella x non appena l'avversario si azzarda a prendere due pezzi di bordo su bordi contigui (possibilmente con il pre-bordo del suo colore), e il sacrificio sistematico per guadagnare un tempo.

Contro i giocatori più deboli, tattiche di questo tipo funzionano sempre: l'avversario non si aspetta attacchi a bordi non pieni e tantomeno si aspetta sacrifici (di cui non capisce lo scopo). Perciò non fa niente per evitare la riuscita della tattica. Quest'anno, a Bruxelles, ho battuto tutti i giocatori più deboli di me.

Contro i giocatori del mio livello, questa tattica ha vari vantaggi:

- L'effetto sorpresa, visto che scambussolo i piani dell'avversario.
- Ho in mano il gioco: sono io a decidere quale sarà l'evoluzione della partita.

Ma soprattutto:

- l'attacco e relativo sacrificio salva spesso in situazioni difficili ed è quindi importante prepararlo con un certo anticipo.
- Quando si è invece in vantaggio, attaccando un bordo e sacrificando si perde qualche pedina, ma si guadagnano tempi importanti e si semplifica notevolmente il gioco: se sono bianco, preferisco non avere degli spazi dispari qua e là che possano giovare al mio avversario.

Quest'anno, a Bruxelles, ho vinto con quasi tutti i giocatori del mio livello. In quasi tutti i casi, la partita era combattuta fino alla fine, ma io avevo il finale più facile.

I giocatori forti, purtroppo, vedono più lontano di me, e non mi permettono di arrivare all'attacco ed al sacrificio in una posizione decente. Detto ciò, questa tattica mi ha permesso di resistere bene in due o tre casi, e di arrivare in uno o due ad avere mosse vincenti nel finale (che non ho visto per mancanza di tempo e stupidità).

Gli anni scorsi, quando incontravo un giocatore forte, in due casi su tre ero morto dopo venti mosse e la partita finiva lì. Quest'anno ho giocato decentemente tutte le partite, a parte quella in cui ho fatto un catenaccio selvaggio a Nicolet; comunque anche lì alla fine sono riuscito a salvare 24 pedine. Insomma: per una volta, mi sembra di aver capito qualcosa dell'Othello.

Arrivo infine alla questione di interesse generale (spero): è giusto giocare tattiche e strategie diverse a seconda degli avversari o è meglio adottare sempre il proprio gioco naturale?

La mia conclusione è: se sei forte basta giocare sempre nello stesso modo. Io non sono forte, quindi mi adatto all'avversario.

Per quanto riguarda i giocatori deboli credo sia giusta la tattica di Alberto: variare le aperture per costringere l'avversario a pensare sin dalle prime mosse; su un numero grande di mosse sarà lui a fare errori in maggior numero o più gravi.

Effettivamente è una mia teoria: se giochiamo un'apertura che conosciamo tutti e due, il mio avversario più debole avrà poche mosse (6 o 7) per fare la vaccata che mi regalerà la partita. Se giochiamo un'apertura che nessuno dei due conosce, statisticamente il mio avversario avrà abbastanza mosse a disposizione per fare più errori di me.

Ma contro giocatori circa alla pari come vi comportate?

Io complico più che posso la partita e preparo attacchi da tutte le parti. Per ora funziona.



Neuroni

Di Castellano, Viviani e Menozzi



Internazionali Bruxelles 99

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

● viviani alberto 48
○ castellano giorgio 16

Quante cellule nervose attivano gli stessi collegamenti per generare flussi mentali simili fra due giocatori di Othello che si stanno sfidando? Dove i pensieri si toccano e dove viaggiano su binari separati? A voi il compito di capirlo da questa interessante cronaca parallela di una partita giocata a Bruxelles. In corsivo **Giorgio Castellano**, sottolineato **Alberto Viviani**, in normale il sottoscritto, che ha aggiunto qualche nota. Ma credetemi: è molto più facile vedere le cose a mente fredda!!

Apertura bufalo: io non la conosco e dico: "ma nelle partite di ieri sera non hai giocato così!"; improvviso l'apertura consumando un po' di tempo ma arrivo alla 16 in situazione circa pari.

Infatti in allenamento non ho giocato tutte le mie carte (normale) anche se sono stato onesto (ho giocato seguendo il mio stile di gioco). Che sfiga: non sa l'apertura, ma non fa errori. Almeno ha perso un po' di tempo. Ora devo stare attento a non deconcentrarmi.

16-19 lascio prendere il bordo est a Nero che però può guadagnare ancora un tempo su quel lato.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Alla 19 penso subito: non prendo il bordo. Poi però esamino più in profondità e mi dico: ma se prendo il bordo, cosa fa bianco? Non gli resta molto da fare. Mi sembrava che il catenaccio funzionasse. Ed al richiamo della bestia che c'è in me non posso resistere.

Io alla 19 avrei preferito e7 che minaccia la mossa in h2, dopo la quale il bianco è costretto a sbilanciarsi per non perdere troppi tempi a est.

Mi compiaccio della mia 20.d2 e Nero taglia il mio schieramento con 21.b4

Giorgio ci pensa un po' su. Ha visto che voglio appoggiarmi selvaggiamente ai bordi. Vedo la 20.d2: funziona,

putroppo, per me. Speriamo che non la giochi. Faccio finta di niente, così magari non si accorge che c'è una via d'uscita. Macché: la gioca e come. Ingrato: e dire che l'ho ospitato a casa mia. E adesso cosa faccio? Panico. No; non devo farmi prendere dal panico e dall'ansia; stiamo calmi e riflettiamo. Vorrei tagliare (sono obbligato), conservando l'accesso a g6 e non vedo nient'altro che b4. Non sarà una bella mossa, ma le altre fanno schifo.

Internazionali Bruxelles 99

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

La bella 20 costringe il nero, per riprendere il possesso del centro, a tagliare male, concedendo un'ideale. Era meglio evitare il bordo e puntare al

centro prima.

Alla 22 potrei giocare la mossa ideale c5 ma preferisco giocare g6 che sarebbe una mossa ideale per Nero inoltre il tempo di gioco che gli avevo lasciato a est ora si tradurrebbe in un 5 pieno per Nero. Alberto ricambia la scortesia e gioca in c5 dove io avevo l'ideale. Con 24.f2 mi creo l'accesso a c6 ed è per avvelenarmi tale mossa che Nero gioca in c7, penso "cavolo 'sto Nero ha un gioco proprio fastidioso!"

Gioco 25.c7, mossa plausibile ma non necessariamente la migliore, con lo scopo di rompere i cosiddetti a bianco: cerco di indurlo all'errore e di fargli prendere il bordo sud. È la mia unica speranza: ho già un bordo; se prendo anche questo lui mi attacca e sono fritto. Devo essere io a comandare il gioco (decidere dove si va), oppure è finita.

25.c7 è plausibile, se non ci fosse 25.f7, mossa aggressivissima che Alberto doveva assolutamente fare, togliendo tempi di gioco al bianco in f8 e c6 e senza concederme di nuovi. Alberto ha la possibilità di mantenere lo stile aggressivo delle mosse precedenti, e di comandare il gioco come vorrebbe, ma sbaglia nel voler cambiare strada.

27-30: prendo il lato sud ma penso che non lo rifarei perché mi creo influenza.

Classico scambio del tipo: "vuoi il bordo?", "no, grazie", "prenditelo lo stesso", "se proprio insisti". Obbligo Giorgio a prendere il bordo sud. Oltretutto, mantengo un buco (e7) in cui io ho accesso e lui no: per esperienza

Internazionali Bruxelles 99

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

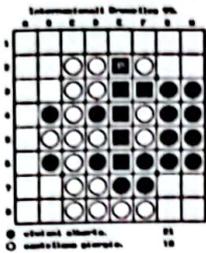
● viviani alberto 16
○ castellano giorgio 18

Internazionali Bruxelles 99

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

● viviani alberto 17
○ castellano giorgio 17

personale, so che ciò innervosisce l'avversario,



35-36 Nero apre a Nord e Bianco chiude subito pensando alla parità.

Chissà perché gioco a nord la 35; bianco non ci può giocare. Non ha senso. Meno male che lui, alla 36, si chiude di nuovo la strada a nord.

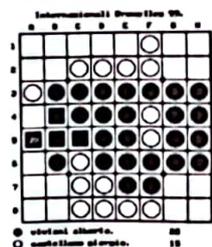
Interessante questa contrarietà di opinione: Giorgio e Alberto dimostrano la loro amicizia giocando le mosse che entrambi vogliono. Personalmente penso che da un lato Alberto abbia ragione: non doveva aprire a nord, ma era prevedibile e fondamentalmente corretta la mossa di Giorgio in risposta. Dopo il calcolo perfetto risulta che 35.e2 perde 3 pedine (giusta era 35.a5), 36.f1 ne perde solo una (giusta era la difficile 36.b3).

38.a3 non so come giocare a ovest (ormai ho problemi col tempo) per cui gioco la mossa che gira in una sola direzione.

Attacchiamo il bordo ovest: la situazione mi sembra equilibrata. Lui ha la parità, ma non può giocare a nord. Se gioco bene questo bordo dovrei arrivare al finale in posizione decente.

Con la 39.a5 Alberto chiude il gioco a ovest se solo avessi un tempo di gioco (tipo g2) sarebbe poi costretto a giocare a nord e con la sua brutta influenza lo farei nero (Isaac lo confermerà). Non vedo g2 ma 40.a6 è abbastanza tagliente e Alberto resta un po' sorpreso di non avere l'accesso in a4 ed è costretto a giocare 41.a7.

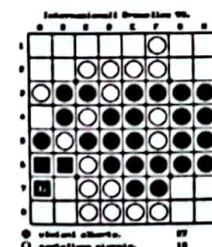
G2 per bianco è un'ottima mossa, ma non l'avevo vista: è una mossa d'attacco che funziona, ma che sembra prematura (bianco ha la parità e sta ad aspettare). E poi, Giorgio è un attendista.



Sculacciata. Entrambi non vedono 40.g2, ed in effetti si trattava di una mossa facile ma di una sequenza difficile. Questo non toglie che siamo nel momento più critico della partita, quello in cui statisticamente cade il maggior numero di errori (e di maggior peso), e le mosse devono essere analizzate tutte con molta attenzione! Credo che il problema di entrambi non sia stato non vedere la

complessa sequenza successiva a g2, ma di prendere in considerazione la mossa. Ad ogni modo g2 vale +14, la giocata a6 vale comunque +8 e porta ad una sequenza più facile. PS: ma perché Alberto si chiude così alla 39?

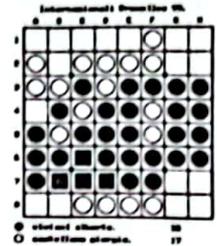
Effettivamente, 40.g2 era ottima. Tra l'altro, corrisponde perfettamente al mio nuovo credo: mi butto in una casella X e sacrificio di fianco per guadagnare due tempi. Detto ciò, mi sarei stupito se Giorgio l'avesse giocata, perché non corrispondeva assolutamente alla sua impostazione della partita (bianco sta ad aspettare). 40.g2 è una mossa d'attacco, fatta da uno la cui posizione non sembra poi così malvagia. Per quello è un'ottima mossa.



A questo punto credo di avercela fatta: "faccio la mossetina in a2, Nero gioca a nord, io gioco per la parità e lo massacro". Detto e fatto: io gioco a2, Alberto non gioca a nord ma in 43.b7 e solo allora vedo che ha tutta la diagonale e vedo tutta la partita scorrere davanti ai miei occhi in una frazione di secondo: vedo che avrei potuto giocare io sulla diagonale in g2 anziché la a2 che ho

appena fatto; sale l'ansia: "e ora dove gioco? beh taglio la diagonale: forse qualcosa tengo".

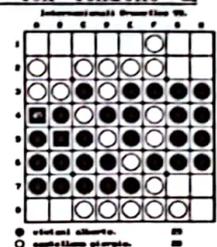
Ma perché? Non avevo visto che 40.a6 mi toglieva l'accesso in a4. Ci penso un po' su e mi rendo conto che non ho scelta: prendo il tre sbilanciato. Giocare altrove era un suicidio. Oltretutto, a questo punto noto che se Giorgio, come è verosimile, gioca in a2, non può attaccarmi in b2, ma io posso farlo in b7. Guardando meglio, noto con piacere che dopo il mio attacco la diagonale b7-g2 resta nera: perciò, penso, mentre lui gioca altrove (g8) per tagliare la diagonale, io sacrifico il bordo ovest in a4, lo lascio prendere in a8 e mi inserisco in b8. Poi tocca a lui. Che bello. Speriamo che giochi in a2. Dai, dai, gioca in a2. Ecco: ci è cascato.



Il bello di questo attacco e sacrificio è che il resto del finale è un gioco da ragazzi: mangio tutto quello che posso e do un'occhiata distratta alla parità. Il sacrificio: che rivelazione.

La rivelazione mi è stata fatta da Zebra che mi ha fatto pelo e contropelo facendo uso massiccio del doppio tempo guadagnato con la sequenza: 1-attacco con controllo di diagonale; 2-sacrificio.

Adesso ne faccio uso massiccio anch'io. Per ora funziona.



Alberto infierisce con 45.a5, io arraffo il lato senza pensare (e senza sapere che perdo un'altra decina di pedine). Da qui in avanti Nero ha un finale facile e penso "che fortuna! oltre ad essere in vantaggio ha anche un finale facile!"

Nota: molti dei pensieri riportati sono stati censurati

Nota: non ho censurato la mia gioia. Giorgio è un avversario temibile e che soprattutto non si dà mai per vinto. Con il suo gioco somione, aspettando l'errore altrui, si è già tolto parecchie soddisfazioni (Tastet ne sa qualcosa). Sono felicissimo di averlo battuto, in una partita avvincente e molto equilibrata.

Un commento generale: giocando prima del torneo qualche

partita a casa mia, abbiamo imparato ciascuno il gioco dell'altro. Credo che, magari involontariamente, la mia partita si sia basata sul gioco di Giorgio: voglio dire che, esplorando l'albero, avevo una certa tendenza a scartare certe mosse bianche, seppur plausibili, perché sapevo non far parte del suo gioco. Esempio: il 5 a

34	!	C2	+2	!	A3	+4	!	A4
35	!	E2	-6	!	A5	-2	!	A3
36	!	F1	+4	!	B3	+6	!	E1
37	!	B3	-8	!	A5	-4	!	A6
38	!	A3	+2	!	A6	+8	!	A5
39	!	A5	-14	!	A6	-2	!	A5
40	!	A6	+8	!	G2	+14	!	D1
41	!	A7	-8					
42	!	A2	-8	!	G2	+8	!	D1
43	!	B7	+8					
44	!	G8	-20	!	A4	-8	!	A1
45	!	A4	+20					
46	!	A8	-32	!	G2	-20	!	A1
47	!	B8	+32					
48	!	G2	-38	!	H2	-32	!	H1
49	!	H8	+30	!	H1	+38	!	H7
50	!	H2	-30					
51	!	H1	+30					
52	!	G1	-30					
53	!	E1	+30					
54	!	D1	-32	!	C1	-30	!	D1
55	!	B2	+32					
56	!	C1	-32					
57	!	A1	+32					
58	!	G7	-32					
59	!	H7	+32					
60	!	B1	+32					

sud, che non mi sembrava così malvagio da prendere; ero più o

meno sicuro che Giorgio non lo avrebbe preso, perché a lui non piace prendere bordi sbilanciati. Un'occhiata al finale; sicuramente, visti i miei fini, dopo una tua eventuale 42.a4 (vincente) non avrei giocato la mossa migliore (che perde di 8) ma avrei sacrificato lo stesso in b8. Dopo la linea a4 b8 a8 b7 ci sono due mosse plausibili: una è il controllo della diagonale da parte di bianco; vince ma è molto rischiosa (bisogna vedere se funziona fino in fondo). È la sola vincente; la mossa più plausibile, g8, perde grazie alla g7 del nero. Dunque; bianco è vincente ma credo che la sua linea sia dura da trovare. Nero ha la vita più facile.

Ho lasciato senza commento le emozionanti fasi di pensiero e contro-pensiero del finale di partita, che hanno visto,

purtroppo, una serie di errori soprattutto da parte di Giorgio. Giorgio ha giocato male, perdendo una marea di pedine e di occasioni (in g2: dopo 3 errori per non averci giocato, a sbagliato a giocarci). Non l'ha certo fatto per incapacità ma soprattutto per motivi psicologici, per mancanza di tempo, per la tensione agonistica.

Penso poi che, avendo in mano un tool per l'analisi del finale perfetto ogni valutazione sia in definitiva un di più, anche se mi risulta molto difficile riuscire a descrivere le emozioni e gli errori di un finale tramite una semplice tabellina!

N

Aperture

Graffiare col gatto

Per tutti



Di Paolo Fasce

Proseguo la presentazione delle aperture passando ad un celebre felino che presenta molte note interessanti. Essendo il sottoscritto un noto perpendicolarista, colgo l'occasione per chiedere rinforzi avendo la rivista necessità certamente di allargare i miei miseri orizzonti.

Il Gatto, dicevo, nasce dalla perpendicolare, quindi dopo 1.F5 è necessario che l'avversario giochi 2.D6. A questo punto le varianti più seguite sono la classica c5 che porta alla rose e le sue varianti, o la più battuta c3 che dà inizio alle danze di un altro pericolosissimo felino, sto parlando della Tigre (prossimamente su queste pagine). La risposta più semplice dopo questa posizione è la 4.D3 che permette con la 5.C5 di entrare proprio nell'apertura che solo ora si può finalmente chiamare Gatto. In realtà non è detto che le cose si sviluppino per forza in questo modo, dato che gli allergici a questo felino possono giocare una 4.G5 che oltre a sorprendere gli amanti di questo animale, è una strada solida che vi consiglio di approfondire da soli (compito a casa) se avete intenzione di intraprendere nel gioco giocato questo ramo dell'albero othellistico. Per inciso 4.G5 si chiama Anti-Gatto e sarà la mossa che vi giocherà Marco Ferrando in questo frangente.

Tornando alla variante oggetto di studio, la prima partita nella base di WinThor che vede la presenza di questa 5.C5 è datata 1983 e fu giocata da Bruce Pulliam contro Brian Rose.

Prima di proseguire, però, mi preme far notare come dopo 3.C4, se il vostro

avversario si fa una grassa risata

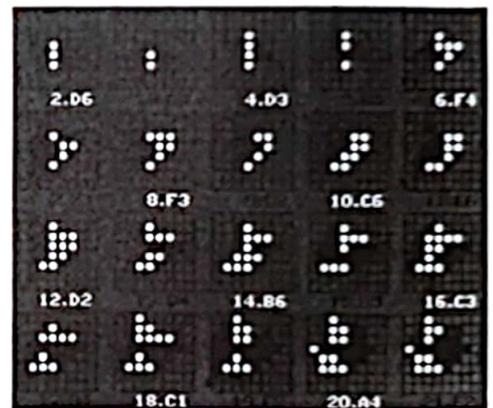
(magari bluffando, oppure perché conosce bene questa strada), potete sempre rifugiarvi in 5.D3 che porta alla Tigre secondo una strada meno battuta.

6.F4 mi pare l'unica mossa praticabile, compatta il bianco e le alternative hanno contromosse abbastanza evidenti. 6.B4 è parimenti velenosa, con tutta probabilità sarà la mossa che vi gioca Emmanuel Caspard.

A questo punto non avete alternative, 7.E3 è l'unica strada interessante, dando il via ad una danza affascinante e piena di insidie.

Già qui bianco potrebbe essere tentato di fare 8.B3 (una mossa ideale fa sempre gola, specie ai giocatori esperti, ma non ancora superlativi) alla quale si può rispondere con 9.E6 la quale vi porta a dominare il centro in una posizione sostanzialmente pari, ma forse più intricata per il vostro avversario. Infatti la risposta più giocata a questo punto è 8.F3 che leva F6 a nero, conservando l'ideale in C3.

La teoria dice che per far fronte ad una mossa ideale esistono tre strade. Togliere l'appoggio (in questo caso E5, muovendo in F6, che però è una



brutta mossa), giocare nella casella buona per il proprio avversario (in questo caso proprio C3, ma purtroppo qui non è una mossa legale), o infine avvelenare.

È questo il caso, giocando 9.C2. 10.C3 rigirerebbe anche la pedina in D3.

A questo punto il bianco ha diverse opportunità, come ad esempio 10.b4 che prende il centro, oppure 10.f6 che porta ad un muro contro muro, ma la più giocata è 10.C6 che regala a nero l'ideale 11.E6, ma prosegue con una 12.D2 che gli consente il controllo del centro e la minidiagonale d4-e5.

Attenzione, contro Kashiwabara vi troverete ad affrontare una 11.D4 che non mi sento di consigliare ai principianti, ma che è velenosissima se studiata con attenzione. Voi potete limitarvi ad affrontarla da bianco, sarà più agevole. Per gli amanti della nomenclatura, Isaac mi suggerisce per 10.C6 il nome dell'apertura fin qui sviluppata: Sakaguchi.

13.G4 è la risposta naturale, ha due motivazioni: la prima è il possesso del centro, la seconda è la costruzione di un'ideale in F6 al quale bianco è chiamato a porvi rimedio con la prima delle tecniche succitate e cioè togliendo l'accesso con 14.B6.

A questo punto sta a voi decidere se intestardirvi con la ricerca dell'ideale, muovendo in 15.B5 (come suggerisce la base di dati e diversi software ai quali ho chiesto suggerimento), oppure approfondire una variante, la più promettente delle quali è senz'altro 15.F2 (16.C3, 14.B4).

La sedicesima mossa è delicata, ce ne sono due senz'altro buone, ma anche molte cattive, per cui sperate in un errore... 16.G3 è la più giocata (toglie

l'appoggio di nero che non può giocare la sua ideale), ma 16.c3 è quella che a me piace di più forse perché mi pare più aggressiva.

17.B4 è la risposta largamente più giocata e condivisa, nella base sono presenti solo sei risposte in F2, tutte partite poi perse.

18.C1 è ritenuta da Saio l'unica risposta positiva e quando la strada si fa stretta, capita spesso che l'avversario prenda il viottolo sbagliato.

Ad ogni modo dopo C1 la strada di nero si fa in salita, visto che 19.F2 prepara un'ideale in E2, che verrà senz'altro giocata da nero dopo la buona 20.A3 o 20.A4 (la prima preferita dagli umani nella base, pare anche a ragione, viste le percentuali di vittoria, la seconda scelta da Saio).

Nonostante la gran massa di pedine nere, a questo punto la situazione mi pare umanamente pari perché bianco ha molte mosse possibili, ma mi pare difficile trovare quella giusta, nero ha sempre una scappatoia

abbastanza agevole. Nel diagramma una plausibile continuazione giocata da Saio che porta ad un perfetto pareggio.

Catto-Sakaguchi

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

● 32
○ 32

Curiosità o approfondimento



Apertura Kashiwabara

Takuji Kashiwabara ha sfoderato un'apertura, al torneo di Bruxelles, che ha subito scatenato l'istinto di teorico aperturista

(!?) di Paolo Fasce. Ecco i referti che ha ottenuto facendo giocare fra di loro Isaac e Saio.

Kashiwabara Opening

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

● Isaac (lamberti) 23
○ Saio 3.0 (romano) 41

Kashiwabara Opening

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

● Saio 3.0 (romano) 20
○ Saio 3.0 (romano) 44

Kashiwabara Opening

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

● Isaac (lamberti) 37
○ Isaac (lamberti) 27



Tecnica: 4 pieni e correlazioni

Curiosità o

approfondimento

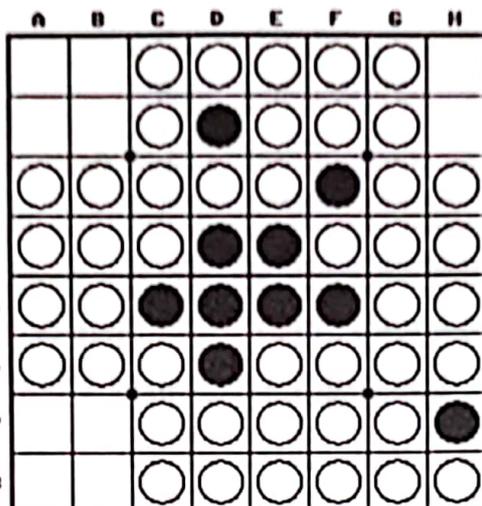
Di Beppi Menozzi



La tecnica per il nero di conquistare la parità sfruttando la propria alta mobilità non è per niente facile. La situazione a fianco non è così rara: il bianco ha giocato perfettamente per tenere la parità, ha dovuto solo cedere in due punti: a ovest, dove ha uno scomodo quattro pieno, e a nord est, dove ha ceduto un angolo. Il nero, però, non ha vita facile a sfruttare la grande mobilità in quanto apparentemente la parità consegna al bianco il lato est ed un bel po' di pedine interne, che sommati al lato sud, danno la vittoria.

La linea a me più immediata sarebbe *h1 h2 b1 b2 a1 a2 a7 b7 b8 a8*. Questa linea perde 33-31, ma c'è un modo per il nero di conquistare la parità (sia in termini strategici, sia in termini di risultato) con una manovra che, ritengo, sarebbe bene conoscere a fondo.

Il nero gioca *b2*, con un attacco apparentemente poco valido, perché dopo che il bianco avrà preso l'angolo il doppio buco a nord ovest gioca a favore di quest'ultimo. In realtà il nero sfrutta contemporaneamente l'altra debolezza bianca, guadagnando la parità. Il bianco non può giocare *a2*, per via della sequenza *h1 h2 b1* che lascia *a1* buco dispari cedendo due bordi, e deve prendere l'angolo. A questo punto se noi guardiamo la correlazione fra i buchi, e quindi come unica porzione libera di scacchiera quella composta dalle caselle grigie nella seconda figura, ecco il bandolo della matassa! La porzione è *dispari*! Si può escludere da questa porzione la casella *a2*, marcata con un quadratino grigio, in quanto non viene toccata



●
○

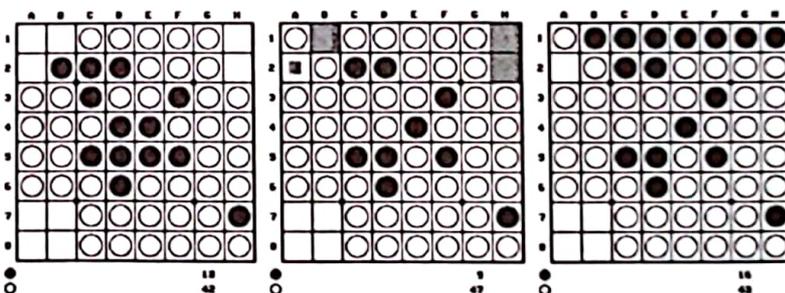
10
44

dalle altre mosse nere. Il nero prende *h1*, ben sicuro di avere l'accesso in entrambe le rimanenti caselle della porzione.

Questa tecnica funziona, in linea di massima, sempre quando vi è un quattro pieno e si può combattere, via una casella *X*, per il lato a fianco e per il lato opposto, con attenzione agli accessi.

Poi il bianco passa, ed il nero conquista virtualmente la parità.

Applica quindi una seconda tecnica, quella dell'apertura del gioco, per evitare un secondo



pass. Nella terza scacchierina gioca quindi *b8* che costringe il bianco a giocare a sud ovest due volte, ma questo è un altro discorso.

Quindi, questo interessantissimo problema evidenzia due tecniche vitali per il nero.

- 1- La capacità di individuare correlazioni fra i buchi della scacchiera per individuare porzioni dispari alternative.
- 2- Dopo aver conquistato la parità grazie alla mobilità, saper invertire il ruolo, e restituire quest'ultima a pro della parità.

NB

Er magna-magna



Di Beppi Menozzi

Devo dire che Alessandro Tucci me lo aveva già tentato almeno due volte (Genova 97 e Firenze 98), ed era finita solo con una gran sudata e la vittoria del soprascritto.

Questa volta, a Genova 99, invece la sudata l'ho fatta lo stesso ma il risultato no! Il buon Ale ha la capacità, e ditemi se non è un pregio, di modificare il proprio gioco in maniera imprevedibile quando si trova in difficoltà.

Già nella situazione a fianco devo dire che in qualche modo sospettavo che avrebbe giocato in *c1*, ma non osavo pensarlo: solo un pazzo l'avrebbe fatto! Oppure... Oppure Tucci! Credo che un regista avrebbe potuto usare le nostre espressioni, dopo quella mossa, per imbastire un intero film melodrammatico.

Teatro: uno stanzone rumoroso solo del ticchettio degli orologi; io, stanco di un torneo in cui tutto girava storto, davanti ho ciò che volutamente avevo escluso da ogni pensiero per disperazione. Tento allora un risolino per cercare di sdrammatizzare il terrore che anche questa mi vada storta, e nella maniera più tragicomica, ma trovo un Tucci serissimo; ai miei occhi sembra volerlo dimostrare senza crederci proprio per niente! Mi violento e divento anche io serissimo, ignorando i sorrisi

dei tavoli intorno, ma continuo a non crederci, come penso che faccia Tucci. Alessandro suda po': ho ragione! Non ci crede.

La partita va avanti. Io, che proprio non avevo voglia di giocarla intensamente, sono costretto ad impegnarmi e sto attento a tutte le sequenze. Ma proprio tutte? Ma come posso prevedere *g7* nella situazione

a fianco!? Guardo Tucci riproponendo il risolino e ricevo la stessa aria seria, sudata, troppo poco convincente. Ma veramente ci crede? E' impazzito? Boh.

Manteniamo la calma e facciamogli vedere che non si scherza con Beppi Menozzi! La situazione è vincente, l'esperienza cel'ho, memore di tanti avversari che realmente giocano così. Si deve evitare sempre il 64-0, e faccio ogni mossa prevedendo tutte le possibili risposte di Alessandro che possano ipotizzarlo.

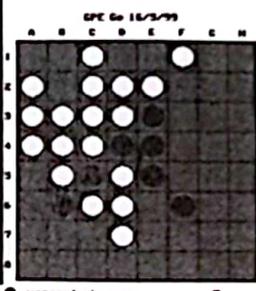
Eh sì. Qual è il mio errore, poi? Proprio non crederci, al contrario di Tucci, che non ci ha mai creduto ma ci ha provato! Per troppa fiducia non prendo l'angolo alla 33. Non penso che pochi secondi nella situazione a lato, dove gioco un -16 contro un semplice +40 in *g5*, perdendo 28 pedine in una botta (esattamente 4 bordi...). Uguale alla mossa dopo, dove ne perdo 14.

Bravissimo Ale, ma la prossima volta l'angolo lo prendo!

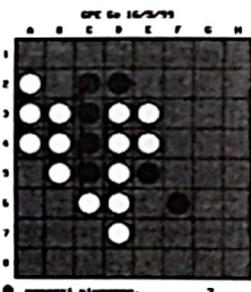
GPE Ge 16/3/99

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

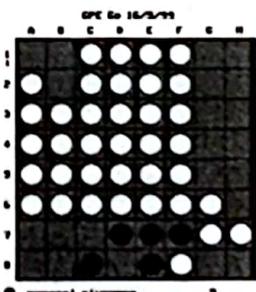
● menozzi giuseppe. 28
○ tucci alessandro. 36



GPE Ge 16/3/99
● menozzi giuseppe. 7
○ tucci alessandro. 16



GPE Ge 16/3/99
● menozzi giuseppe. 7
○ tucci alessandro. 14



GPE Ge 16/3/99
● menozzi giuseppe. 3
○ tucci alessandro. 37



Statistiche sulle caselle X

Curiosità o
Di Simon Pinta, trad. Paolo Fasce approfondimento



Ecco un primo articolo che forse sarà l'inizio di una serie sui risultati statistici ottenuti dopo alcune indagini sulle partite giocate a partire dal 1980, sempre che i lettori di Nero su Bianco trovino queste trattazioni interessanti e che l'umore dell'autore che vi trovate a leggere trovi il tempo di continuare le proprie ricerche.

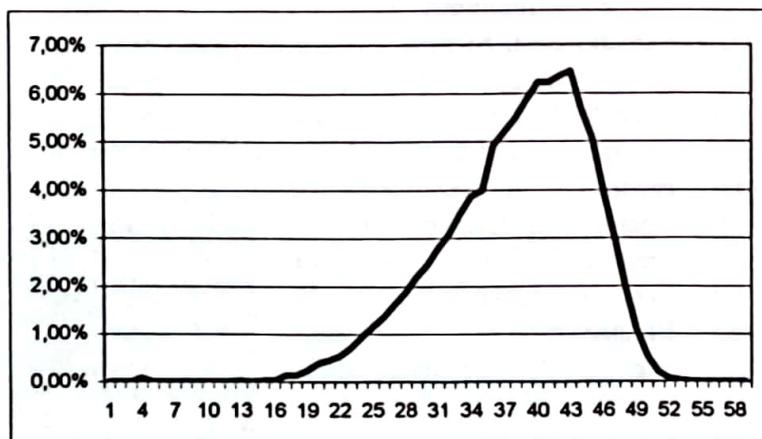
Questo primo pezzo si interessa delle caselle X ed in particolare della prima casella X giocata durante la partita. La prima domanda che si pone è la seguente:

Quando si gioca in media la prima volta su una casella X?

La mossa media è risultata essere la 38 (37,94 per la precisione, ma è piuttosto difficile giocare la mossa numero 37,94).

Quindi se nelle vostre prossime partite giocherete in una casella X prima della mossa 38, potrete annunciare che siete più temerari della media (ma temerario è la parola giusta?).

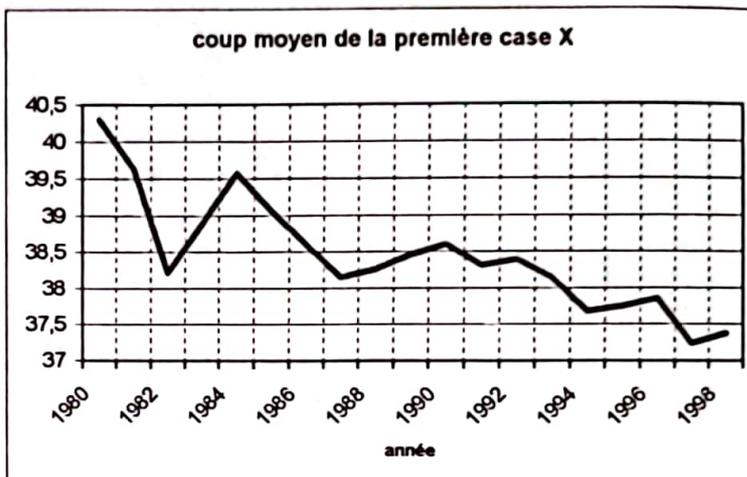
Il grafico mostra la ripartizione della prima mossa in una casella X in funzione della frequenza



della stessa.

Le statistiche provano anche che si gioca in media la prima pedina in una casella X intorno alla mossa 38, sia che si giochi da nero, che si giochi da bianco.

Generalmente, quando si gioca in una casella x, si può temere una mossa in un angolo, abbastanza



ravvicinata. La seconda domanda che ci si può porre, quindi è la seguente:

Quante mosse separano la prima casella X e la prima mossa in un angolo?

Le statistiche sono implacabili e dicono 6 (6,01 per la precisione, stupefacente, non è vero?).

È possibile leggere l'evoluzione del gioco negli anni nelle statistiche sulla prima mossa nella casella X?

Certo che sì, con gli anni, come prova il grafico in alto, si può notare la tendenza a giocare sempre prima una mossa in una casella X.

Tutto questo è interessante [N.d.T. almeno per l'autore dell'articolo e per il suo traduttore], ma spingiamo la ricerca più lontano.

I giocatori umani giocano in una casella x prima dei calcolatori?

Un calcolatore (quando gioca per primo in una casella X) ci gioca in media alla mossa 36,96, mentre gli esseri umani aspettano fino alla 38,29. Gli esseri umani giocano quindi nelle caselle X più tardi, rispetto ai calcolatori. Ma la differenza è significativa? No poiché alla resa dei conti, un calcolatore giocherà per primo in una casella X nel

cinquanta per cento dei casi, con buona approssimazione fifty-fifty.

Ma cerchiamo di andare oltre e prendiamo i giocatori e i programmi di cui possediamo almeno 100 partite nella base di dati.

Qual è il giocatore che gioca più presto in una casella X?

Risposta: Ian Turner che gioca in una casella X in media alla mossa 35 (35,43 per la precisione). Il programma Kitten fa ancora meglio con 33,91.

Qual è il giocatore che gioca più tardi in una casella X?

Risposta: l'italiano Luigi Lamberti che aspetta fino alla mossa 42 (41,64 per la precisione).

Ma per queste statistiche bisogna che il giocatore muova per primo in una casella X. Cambiamo la domanda.

Qual è il giocatore che gioca più spesso per primo in una casella X?

Risposta: Jacques Ovion che gioca per primo in una casella X nel 71,93% dei casi. Per quel che riguarda i programmi, Kitten è il meglio piazzato con il 69,91 %.

Il passo è breve; qual è il giocatore che gioca il meno sovente possibile per primo una casella X?

Risposta: Torben Mogensen che gioca per primo in una casella X solo nel 31,29% dei casi. Il programma Brutus fa molto meglio, giocando solo il 26,59% dei casi, e questo porta a domandarsi se è proprio il suo gioco a costringere l'avversario ad un tale comportamento.

Infine, nel grafico, i risultati che ho trovato per

i principali giocatori italiani di cui sono possedute almeno 100 partite nella base di dati di WThor.

Per concludere, riferendosi allo score teorico della base di WThor, il risultato medio ottenuto da un giocatore che ha giocato per primo in una casella X è di 31.34 (attenzione, non stiamo parlando di giocatori e programmi di cui si abbiano almeno 100 partite, per loro il bottino scende a 29,95). Bisogna però rilevare che questo parametro varia fortemente in funzione dei giocatori. Per esempio quella di Hideshi Tamenori raggiunge 36,05 mentre per Spock sale fino a 36,87 ma scende fino a 28,18 per Benjamin Shifman. E come ci si poteva attendere, il giocatore più rapido ad andare in una casella X, Jacques Ovion, ha il peggior risultato medio finale con solo 18,04 pedine.

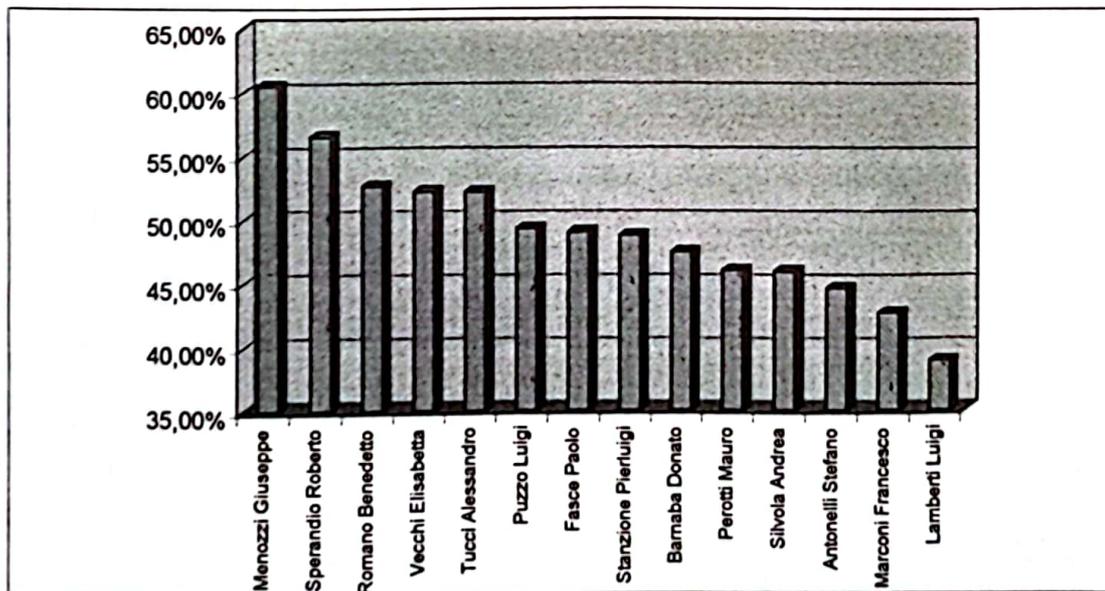
Ecco il termine di questo primo articolo, potete contattarmi per dei commenti [N.d.T. suggerisco in francese o in inglese, altrimenti cercate un intermediario] via posta elettronica (spinta@ptc.com).

Ho l'intenzione di concentrare la mia attenzione per i miei prossimi interventi, su:

- Quale giocatore gioca meglio il finale?
- Le abitudini di ciascun giocatore in apertura.
- Studio sulle partite giocate tra i principali giocatori francesi N.d.T. ci auguriamo anche italiani]
- Statistiche sul giocatore nero e il giocatore bianco.

N.d.T. Simon Pinta ha entusiasticamente raccolto il nostro appello a redigere questo (e i prossimi) articoli con un occhio rivolto ai giocatori italiani. La sua rubrica originale appare su Fforum,

l'ottima rivista francese di Marc Tastet e soci. Cogliamo l'occasione per ringraziare Simon Pinta della collaborazione ed invitiamo i lettori a seguirlo anche su Fforum.



Risultati e pedine perse:

- 1: 32-32. a1=0, b7=0, c8=1, h1=3, f1=5, g1=5, h2=8, b1=9, c7=11
- 2: 29-35. c8=0, h2=3, h7=12, b7=14
- 3: 35-29. b1=0, g2=0, a6=1, a7=2, c1=6, a2=6, b2=16
- 4: 38-26. h4=0, h3=1, h6=6, h5=7, h7=9, g2=11, g8=11, g7=12, g1=13
- 5: 26-37. b2=0, f1=1, a5=7, a7=9, g2=11, b7=12, d1=13, g1=13, b1=14, e1=16
- 6: 30-34. a7=0, g7=10, c8=11, g8=14, b8=18, b7=23, g1=25, g2=27
- 7: 26-38. b5=0, b4=1, b6=1, c6=1, c7=1, d7=1, a2=2, d8=3, e8=4
- 8: 25-39. c7=0, b5=2, b1=4, g7=5, a7=5, a2=16
- 9: 23-41. a7=0, b8=0, b7=1, c8=3, g1=4, a2=6, g2=7
- 10: 23-41. h2=0, h3=4, g8=4, d8=7, d1=8, g2=10, g7=16, b2=18

Pedine perse in 10 mosse	Titolo acquisito
0	Mostro Disumano
1-6	Maestro Internazionale
7-10	Maestro
11-14	Candidato Maestro
15-18	Categoria
19-25	Promessa
26+	Disastro!

NB

Tre Problemi facili

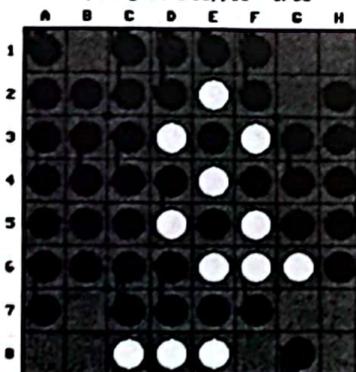
Per tutti



Di Beppi Menozzi

Ringrazio la redazione di GiocArea per avermi consentito la pubblicazione di questi (e dei prossimi) tre problemi facili.

Camp. figure a coppie - 1/98



● corradi federico. 41
O menozzi giuseppe. 12

strategia base e differenze con Reversi. Malissimo! Drammatico! Rifatevi leggendo questo problemuccio. Leggetelo lo stesso se

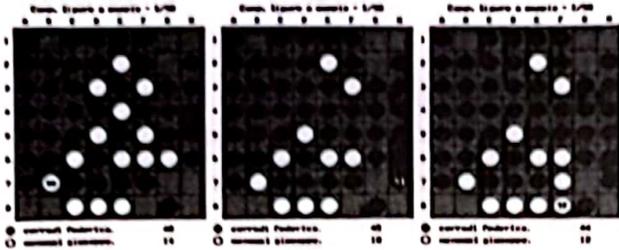
Mai invece siete lettori assidui solo da questo giocato a numero, othellisti potenziali, in erba o già esperti!

Si tratta di un incontro disputatosi nel gennaio '98 fra la campionessa italiana femminile Corradi e il sottoscritto. Tocca a B (Bianco), che ha solo 4 mosse (b1, g2, f8, b7): una sola di esse è vincente: quale? (Anche se non si picchia una donna neppure con una rosa, la si può battere a Othello!).

di regole e

Soluzione:

L'unica mossa vincente è *b7*, con cui, giocando il finale perfetto, B vince per 29-35.



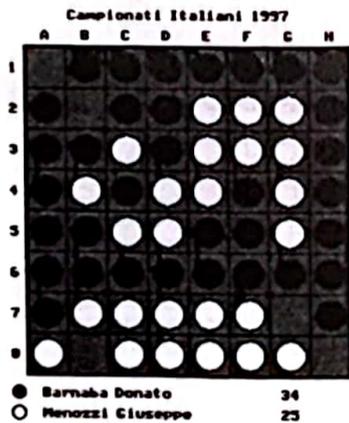
Nelle figure la continuazione della sequenza, molto interessante. Mi preme mostrare il meccanismo col quale B riesce a conquistare tutte le pedine stabili del lato sud, da *b8* ad *h8* (angolo importante perché dopo permette anche *h1*), cedendo in sacrificio *a8* (inutile perché le pedine che vi si affiancano sul lato ovest sono già stabili e nere). Prima B poggia in *b7*; N,

privo di grandi mosse, prende una pedina sulla diagonale con *h7*, per poter giocare nell'angolo *a8*; subito B gioca *f8*. A questo punto N deve per forza cedere almeno l'angolo *h8*: colpa della sua posizione fortemente sbilanciata sul lato sud (pedina isolata in *g8*). Non c'era niente da fare.

Il finale perfetto, calcolato al computer, è *b7, h7, f8, b8, a8, g7, h8, g2, h1, g1, b1*; *perfetto* significa che, se un colore muove diversamente, l'avversario può costringerlo ad un risultato peggiore.

Da notare come N rinunci a prendere l'angolo *a8* (inutile per rendere stabili le pedine già stabili sul lato ovest, e avendo ormai perso il lato sud). Se avesse giocato *a8* invece di *b8* la continuazione perfetta sarebbe stata *a8, h8, g7, h1, g2, b1, pass, b8, pass, g1*. Con B che, giocando le ultime 3 mosse, avrebbe incrementato la vittoria a 21-43!

Eccoci arrivati al secondo problema di Othello su queste pagine. Vi siete allenati? Avete girato un po' di pedine bianche e nere seguendo le strategie essenziali del libretto allegato al primo numero di *GiocAREA*? Bene!



● Barnaba Donato 34
○ Menozzi Giuseppe 23

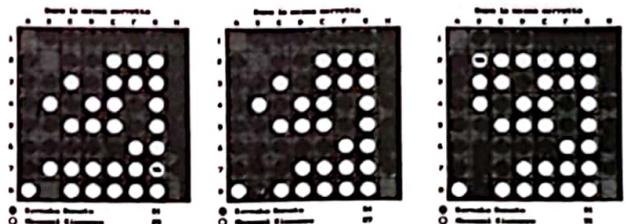
Questo immenso coro di voci inneggianti al sì mi rende molto contento. Andiamo al sodo, allora!

Questo finale è stato giocato agli ultimi campionati italiani fra Donato Barnaba e me, entrambi molto

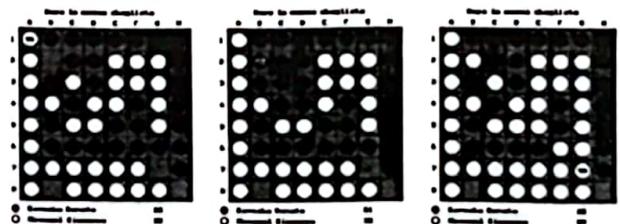
stanchi e demotivati per aver già conquistato la qualificazione alla fase finale del torneo; per questi motivi io (B, ovvero *bianco*) non ho visto l'unica mossa vincente di questa posizione, fra le 3 possibili (*a1, b2* e *g7*). Sapreste trovarla voi?

Soluzione:

g7 è la mossa da giocare per vincere 31-33. Dopo questa mossa la sequenza (obbligata) è *g7, b8, b2, h8, a1*. Nella realtà io avevo giocato *a1*, col finale *a1, b2, g7, b8, pass, h8*, perdente per 34-30. Nelle due sequenze di immagini le prime tre mosse delle sequenze considerate. Tali due sequenze sono quasi



identiche, tranne che per 3 pedine: l'errore sta nel fatto di dare la possibilità a N di giocare in *b2* subito dopo *a1*, piuttosto che anticiparlo giocando così in entrambe le caselle. Nel



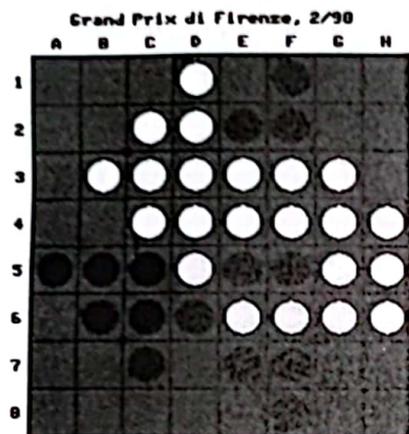
bilancio delle mosse il finale sbagliato vede N giocare una volta in più che nel finale corretto,

N che così può impossessarsi delle tre, decisive, pedine (c2, d2 e b3). Per la cronaca, b2 è da scartarsi immediatamente perché cede gratis a N

l'angolo a1 con tutte le pedine stabili sulla colonna a che, a gioco corretto, appartengono invece a B.

Supersconto!

Ambientazione: Firenze, di fronte a Ponte Vecchio. **Ora:** mezzogiorno circa. **Temperatura:** caldissimo (ma che razza di febbraio!).



● marconi francesco. 15
○ menozzi giuseppe. 22

Dialoghi: silenzio assoluto, sporadici colpi di tosse. **Trama:** torneo di Othello.

Protagonisti:

Francesco Marconi, il più grande di tutti, recentemente tornato all'othelliera, ed io, in disperata difesa della testa

del Grand Prix. **Note di costume:** nonostante il caldo ho golf e maglia di lana.

Macheccefrega, direte voi, mediando una parola dal dialetto ungherese occidentale che significa "è tutto molto interessante". Era solo per introdurre il problema di questo mese!

Questa volta non vi proporrò più un finale: cambiamo un po' e studiamo un centro-partita.

La situazione è equilibratissima: B ha più pedine del N, negativo se non fosse che sono compatte e centrali a discapito di un avversario sparpagliato; questo fa sì che la mobilità sia appena a favore del B, che può così giocare ora e dirigersi verso un finale vincente ancorché equilibrato. Sì, ma giocare dove? Le mosse legali sono: e1, g1, g2, a6, a7, b7, b8, c8, d8, d7, e8, g8. Come notate dal loro numero la posizione non è semplice.

Una dritta:

Come al solito farebbe comodo avere sotto mano il TESTONE sull'Othello del primo numero di **GiocAreA!** Ricordate l'importantissima definizione di *mossa ideale*? Si tratta di una mossa che permette di ottimizzare la mobilità seguendo la strategia di avere poche pedine compatte e centrali, ed agisce su un solo disco e non confinante con alcuna casella vuota (tranne quella in cui si gioca). Ora riuscite a risolvere il problema?

Soluzione:

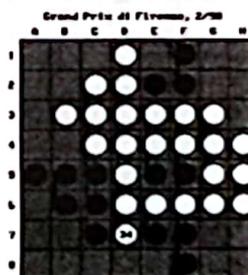
NO!?

B gioca d7. Vediamo perché.

Analizziamo, come è buona regola, prima le (dieci) mosse avversarie: il N ha ben tre mosse ideali, sapreste trovarle? Sono g7, h3 e d7. Dimentichiamo pure g7, che cede un angolo come per una donazione benefica.

Guardiamo ora se anche B ha mosse ideali. Eh, sì: proprio d7, la stessa del N! Non solo, B con d7 ne crea un'altra in b4 che N non può impedire facilmente. Cosa di meglio, quindi, di fare una mossa ideale, togliendola contemporaneamente all'avversario e creandosene una seconda? Compri tre e paghi uno: ecco perché deve essere immediato in questa posizione scegliere d7 fra le dodici disponibili (non per niente sono genovese!).

Notate come la tecnica delle ideali ci abbia facilitato il compito: pur senza contare le mosse, la mobilità, dopo d7, è addirittura salita: B ne ha ora 14 e N 11.



● marconi francesco. 14
○ menozzi giuseppe. 11

N

Pochi ma buoni

(Poliludicità applicata)

Scrabble: una piccola guida

Parte I

Di Michele Comerci

Ricevo da Michele Comerci, più volte giocatore italiano dell'anno, e volentieri pubblico questo articolo su Scrabble, gioco della Mattel in cui Michele è realmente un campione.

L'articolo è spezzato in due parti, nella prima delle quali Michele affronta storia e regole, nella seconda, succulentissima puntata elenca una serie di trucchi e skill di base che un campione dei giochi di parole deve possedere.

Leggetevi questa e non perdetevi la prossima!

La leggendaria nascita dello Scrabble è ambientata negli Stati Uniti nel 1931.

Un architetto disoccupato, Alfred Butts, prostrato dalla Grande Crisi inventa un gioco e lo chiama Lexico: è un innesto di anagrammi sul neonato cruciverba, annaffiato di punti.

Il gioco artigianale ha vita difficile, si diffonde lento per case di amici, sparge i suoi semi per passaparola, ma non decolla. Butts lo modifica, gli cambia nome, due volte la sua domanda di brevetto viene respinta e infine si scoraggia.

Sono passati una quindicina di anni, il Lexico è diventato successivamente New Anagrams, Alphs, Criss-cross e Criss-crosswords; nel corso dei cambiamenti è stato introdotto anche il tavoliere 15x15.

Una coppia di amici di Butts decide allora di produrre il gioco, ormai arrivato al nome e alle regole attuali: gradualmente il gioco si diffonde, le copie vendute cominciano a contarsi prima a centinaia, poi a migliaia. La svolta è del 1953 quando il proprietario dei grandi magazzini newyorkesi Macy's gioca a Scrabble a casa di amici e ne rimane così entusiasta da promuoverne il lancio.

Le richieste superano le possibilità di produzione artigianale ed intervengono le grandi industrie: la Milton Bradley se ne assicura i diritti. Rapidamente lo Scrabble colonizza l'Australia e il Canada, poi la Spear (ora di proprietà della Mattel) lo porta in Europa e nel resto del mondo.

Attualmente lo Scrabble è diffuso in tutto il mondo, tradotto in 31 lingue.

Lo Scrabble si gioca con 120 tessere letterali su un tavoliere quadrato con 15 caselle per lato. A turno si forma una parola con le lettere che si hanno a disposizione, si segna il punteggio relativo, quindi si reintegra la propria dotazione di sette tessere pescandone a caso tante quante se ne sono appena usate.

Le parole che si aggiungono al proprio turno devono essere collegate a quelle già presenti sul tavoliere incrociandosi, o accostandosi ma comunque formando sempre parole di senso compiuto, anche quelle di due o tre lettere.

Ogni tessera ha un suo punteggio: le lettere più comuni e più facili da usare valgono di meno, le lettere meno frequenti ma più difficili da utilizzare danno più punti. Per esempio A, E, I e O valgono solo un punto e sono tra le dodici e le quindici ognuna mentre l'unica Q vale 10 punti.

Simmetricamente disposte per il tavoliere ci sono delle caselle speciali, che moltiplicano per due o per tre il valore della lettera o dell'intera parola che ci viene giocata.

Il punteggio di una giocata è dato dalla somma dei punti della parola formata, considerando le eventuali caselle speciali su cui si passa. Nel computo di una parola si considerano prima le caselle che riguardano le lettere e poi quelle che riguardano la parola.

Le caselle speciali valgono solo per la prima mano in cui vengono usate; se con la stessa giocata si formano più parole si conteggiano tutte indipendentemente. Se nelle mani successive si ritorna sulla stessa casella speciale quella non vale più: così se fate un bel "CORRETTO" da 76 punti l'avversario profittatore che metterà la S per formare "SCORRETTO" non farà che una quindicina di punti.

Tra le tessere ci sono anche due tessere bianche: sono i jolly, che possono assumere l'identità di qualunque lettera (anche J, K, X, Y

o W) ma valgono comunque zero punti. Una volta assunto il valore di una lettera non possono più cambiarlo per quella partita (quindi sostituirlo con una lettera della propria dotazione fa solo perdere punti).

Al proprio turno si può rinunciare a giocare cambiando, se si vuole, una o più tessere della propria dotazione: lo si fa quando le proprie tessere sono davvero terribili.

Quando si esauriscono le tessere o se per tre giri consecutivi i giocatori "passano" la partita finisce e si confrontano i punteggi. Ogni giocatore sottrae dal suo totale il valore delle tessere che non è riuscito a giocare, per il jolly si considerano sette punti.

Se un giocatore ritiene che un avversario abbia formato una parola non valida lo segnala tempestivamente (prima che l'avversario ripeschi le lettere o giochi il giocatore successivo). In questo caso si controlla la regolarità della giocata: se la parola risulta valida il giocatore che ha contestato ingiustamente paga una penalità di tre punti, se la parola è effettivamente irregolare il giocatore che ha contestato riceve tre punti di bonus mentre l'altro ritira le tessere appena giocate ed ha una penalizzazione pari al valore delle lettere che aveva giocato.



Ennio Peres ci scrive

Othello = Reversi?

Approfitto dell'occasione per proporti un problemino fresco, fresco, appena sfornato da un mio creativo lettore genovese:

O T H E L L O = R E V E R S I

Bisogna sostituire a ogni lettera, o una cifra o un simbolo matematico, in modo che la relazione di uguaglianza risulti soddisfatta (ovviamente, a lettera uguale deve corrispondere cifra o simbolo uguale).

Qui di seguito, riporto la soluzione fornita dal mio lettore; io, però, ritengo che se ne possano trovare molte altre.

$$139 + 441 = 5 + 7 + 568$$

Informatica

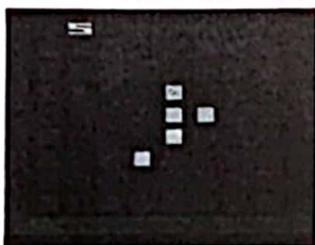
(Ovvero: perché i computer sono così fortunati?)

Atari VCS 2600

Di Beppi Menozzi

Logistello ed Hannibal ormai giocano a Othello in maniera pressoché perfetta? Or bene, questi frutti della ricerca informatica estrema, nati negli anni '90, hanno avuto predecessori dimenticati negli anni '80. Dal primo articolo di intelligenza artificiale applicata all'Othello, tecniche grazie alle quali *LAGO* diventò il primo programma competitivo, sono passati ormai anni. Ma qual è stato il primo programma commerciale di Othello?

Purtroppo non sono stato in grado di dedurre la data di produzione della macchinetta elettronica, comprata usata, marchiata Tsukuda e Baravelli, che mi pare ad occhio dei primissimi anni '80. Ho però trovato un altro reperto archeologico-informatico. Si tratta di Othello (nome alquanto originale), cartuccia con



la quale cibare il buon vecchio Atari VCS 2600, grande successo commerciale nel mondo delle video consolle del 1981.

Il software è rigorosamente chiamato Othello, non Reversi, usa othelliera verde con anche i 4 tondini di riferimento, ma purtroppo anch'esso non è datato; sta su una ROM da 2Kb (da cui desumo che sia del 1981), ed ha il suo bel daffare, col processore del VCS, già a calcolare quali siano le pedine da girare. A discapito dei suoi 3 livelli quindi l'algoritmo non può che essere estremamente povero (probabilmente massimizza le pedine senza neanche calcolare le sequenze di mosse, ed evita le caselle X).

Insomma, non certo un allenatore ideale, ma concedetemi uno sfogo di nostalgia per i tempi andati, in cui la parola "Kb" faceva già un po' spavento.

N_B

Ricordo che la **FNGO** è anche su Internet, al sito www.primonet.it/fngo, curato dal bravo Marco Ferrando. Da lì potrete accedere al server ftp, tramite il quale otterrete tutto il software di cui avete bisogno per: database di partite, statistiche di aperture, problemi di finali, studio di referti, competizione, oltre che i vecchi numeri di *NsB* ed altro materiale utile. Potrete anche accedere ad un database di problemi on-line nonché trovare tutte le classifiche aggiornate e le ultime notizie o informazioni logistiche dei tornei prossimi venturi. Infine la **FNGO** ha una mailing list: richiedendo di esservi inseriti avrete tutte le ultime notizie in tempo reale!

Il mondo fatto a scale

(Tutte le classifiche di merito)

Di Pierluigi Stanzione

Non so quanti anni di lavoro svolgerà ancora questa nostra classifica rating, neppure so, se mai andrà in pensione, so soltanto che in tanti anni di onorato servizio non era mai stata così importante: sembra che infastidita da tanto parlare si sia ribellata facendo raggiungere a Roberto Sperandio il sensazionale punteggio di 1840 pts. C'è di più: per tanti anni ho sentito discorsi del tipo: "Quanti punti guadagno se batto Tizio, quanti ne perdo se prendo legnate da Caio", ma erano discorsi fatti per puro diletto, per lo "sfizio" di stare in alto, ora il rating conta davvero, i primi 8 si giocano il Gran Maestro che non è più un titolo di solo prestigio, ma assegna un posto in squadra per i mondiali. La reazione è stata immediata, e tanti scettici (me compreso) si sono dovuti ricredere: saranno davvero i primi 8 a partecipare al GM (mai successo a mia memoria), l'unico assente forse sarà Benedetto Romano impegnato nel servizio militare.

Ma ora veniamo un po' ai numeri: abbiamo detto di Roberto che guadagna 52 pts. rispetto al 17/4 (ultima pubblicazione su NsB). Scorrendo la classifica notiamo una deviazione verso il basso del genovese Beppi Menozzi che perde la quinta piazza e raggiunge quota 1484 in ottava posizione (-130 pts.), ma ce la fa lo stesso a rimanere nel gotha che accederà al GM. Più giù Tucci perde una posizione in favore di Stanzione. Sempre in clima Gran Maestro segnaliamo il notevole progresso di Marco Ferrando che guadagna 6 posizioni raggiungendo il nono posto con 1427 pts. (+146 pts.), Marco ti tocca aspettare il forfait di Benedetto! Va segnalato anche il discreto

progresso del presidente Fasce, e il ritorno del Maestro Ennio Peres, che con una prestazione interlocutoria a Genova rientra fra gli attivi (nessuno pensi male quando dico passivi ed attivi...) a quota 1151, nonché il rientro a 1149 pts. di Andrea Mutti in forma smagliante come non si vedeva dai tempi di quel disgraziato viaggio a Bruxelles nel 1995. Per concludere un po' di campanilismo: segnaliamo i netti progressi dei torresi (il primo di Torre del Greco e il secondo di Torre Annunziata) Andrea Amirante e Gaetano D'Avino, che bene hanno fatto al torneo di Genova. Concedetemi soltanto un altro minuto, qualcuno sa chi è questo fantomatico Obialero di Torino, che non ha nome eppure si trova nella nostra classifica?

A presto per la soluzione del giallo in bianco e nero.

Regione	Rating primi 3
Lazio	5227
Campania	4495
Lombardia	4474
Liguria	4028
Piemonte	3504

Il calcolo della classifica per regioni è stato fatto considerando Castellano piemontese, Barnaba e Menozzi lombardi e Michelotti emiliano, seguendo la regola della residenza. I molti punti persi da Menozzi hanno portato la Lombardia ad essere solo terza in una lotta serrata con la Campania.

Ultimo Torneo : 7 Campionato Regionale della Liguria

Nome	Clas.	Inc.	#parties	Pays	Date
Sperandio Roberto	M (RM)	1840	409		16/05/1999
Silvola Andrea	M (RM)	1719	569		16/05/1999
Romano Benedetto	M (NA)	1710	409		16/05/1999
Marconi Francesco	M (LT)	1668	501		22/02/1998
Barnaba Donato	M (TA)	1611	562		13/12/1998
Stanzione Pierluigi	M (NA)	1516	577		16/05/1999
Tucci Alessandro	M (RM)	1492	352		16/05/1999
Menozzi Giuseppe	M (GE)	1484	362	-50	11/07/1999
Ferrando Marco	M (GE)	1427	95	+67	11/07/1999
Fasce Paolo	M (GE)	1409	408	+23	11/07/1999
Antonelli Stefano	M (MI)	1379	190		04/10/1998
Castellano Giorgio	M (GE)	1359	303	+30	11/07/1999
Fuzzo Luigi	M (RM)	1349	267		28/02/1999
Vecchi Elisabetta	M (RM)	1346	413		19/04/1998
Sperandio Damiano	M (RM)	1343	267		22/02/1998
Falbo Sandro	M (RM)	1281	89		28/02/1999
Lamberti Luigi	M (NA)	1269	305		28/03/1999
Colao Luca	A2 (MI)	1255	86		04/10/1998
Capuozzo Marcello	M (NA)	1235	143		22/03/1998
Comerci Michele	A1 (FI)	1221	339		22/02/1998
Michelotti Guido	A1 (GE)	1216	109		04/10/1998
Buccoliero Gianfranco	M (TO)	1215	160		27/03/1999
Iovine Giovanni	A (NA)	1194	72		28/02/1999
Corradi Federica	M (GE)	1192	250		12/06/1999
Mortola Stefano	I (MI)	1174	4		07/03/1999
Peres Ennio	M (RM)	1151	119		16/05/1999
Mutti Andrea	A (GE)	1149	63		12/06/1999
Pedroli Roberto	A (NO)	1133	32		04/10/1998
Bianchi Paolo	A (GE)	1088	270		12/06/1999
Conti Silvia	A (GE)	1056	133		08/03/1998
Fanello Roberto	A (MI)	1013	258		04/10/1998
Cottoqni Gianni	A (TO)	930	66		25/10/1998
Santoanni Chiara	A (NA)	906	74		10/04/1999
Marconi Marco	I (RM)	892	2		28/02/1999
Bersaglieri Daniela	A (GE)	874	61		08/03/1998
Mazzone Giuseppe	B (TO)	852	47		25/10/1998
D'Avino Gaetano	I (NA)	827	15		16/05/1999
Abbaduto Marinella	I (GE)	825	6		04/10/1998
Grosso Luigi	B (GE)	809	39		12/06/1999
Vecchi Maria Serena	B (RM)	803	32		28/03/1999
Iacono Stefano	B (GE)	793	71		17/04/1999
Uber Alessandro	B (GE)	747	29		04/10/1998
Ronca Antonello	B (TO)	745	65		27/03/1999
Ciaschini Luca	I (MI)	744	6		04/10/1998
Amirante Andrea	B (NA)	724	20		16/05/1999
Martis Stefano	B (TO)	703	97		27/03/1999
Venerato Fabrizio	B (NA)	699	74		28/03/1999
Risso Roberta	I (GE)	677	13		17/04/1999
Iadicicco Tommaso	I (NA)	648	6		28/03/1999
Borriello Vittorio	B (NA)	639	19		16/05/1999
Rotta Francesco	B (GE)	632	81		16/05/1999
Gedda Tiziana	I (TO)	629	7		25/10/1998
Casale Giuliano	I (MI)	602	6		04/10/1998
Trevisson Silvia	B (TO)	598	78		27/03/1999
Andolfi Paolo	B (GE)	595	71		12/06/1999
Dagnino Roberto	I (GE)	586	13		17/04/1999
Guaia Gabriele	I (TO)	582	7		25/10/1998
Chiarugi Pamela	B (GE)	579	28		25/09/1998
Abbaduto Antonella	B (GE)	545	19		04/10/1998
Capano Stefania	I (TO)	414	11		27/03/1999
Ponzio Ludovica	I (TO)	407	2		25/10/1998
Tani Alessandro	I (GE)	404	12		10/04/1999
Cerrato Luca	I (TO)	388	7		25/10/1998
Esposito Maurizio	C (NA)	370	55		02/01/1999
Rosi Lydia	C (TO)	316	70		27/03/1999
Cavallaro Luigi	I (NA)	265	11		28/03/1999
Rosi MariaGrazia	C (TO)	205	87		27/03/1999
Cavallaro Giovanni	I (NA)	147	5		02/01/1999
Obialero	I (TO)	111	4		27/03/1999
Russo Andrea	I (GE)	99	3		25/09/1998
Borriello Giovanni	I (NA)	98	5		02/01/1999
Farina Nello	I (NA)	1	5		02/01/1999

Classifica parziale internazionale francese al 30/8
 Clas. : Classement
 Inc. : Incertitude (à 95%)
 #parties : Nombre de parties prises en compte

Clas.	Inc.	#parties	Nom	Pays
2984	+/-494	(8)	--TURTLE--	(FG)
2751	+/-397	(8)	--NEWTOR--	(FG)
2749	+/-400	(8)	--SPOCK--	(FG)
2406	+/-129	(57)	SUEKUNI Makoto	(J)
2397	+/-193	(18)	MURAKAMI Takeshi	(J)
2317	+/-158	(23)	TOMINAGA Kenta	(J)
2296	+/-327	(8)	--SARAH--	(FG)
2272	+/-253	(15)	--CASSIO--	(FG)
2255	+/-343	(13)	BERNER Nils	(S)
2246	+/- 62	(159)	CASPARD Emmanuel	(F)
2245	+/-129	(38)	MIYAKA Tanaki	(J)
2241	+/-144	(36)	SPERANDIO Roberto	(I)
2205	+/- 87	(82)	BRIGHTWELL Graham	(GB)
2202	+/-193	(14)	MATREYK Ryan	(USA)
2196	+/-338	(8)	--COMPOH--	(FG)
2188	+/-363	(7)	ALDEBERT Marc	(F)
2185	+/-183	(16)	MINE Tatsuya	(USA)
2184	+/-161	(20)	LEADER Inre	(GB)
2183	+/-198	(16)	PIAU Didier	(F)
2180	+/- 62	(153)	NICOLET Stephane	(F)
2176	+/-199	(13)	FU Jacky	(CHN)
2171	+/- 73	(100)	PENLOUP Dominique	(F)
2166	+/-128	(38)	SILVOLA Andrea	(I)
2121	+/- 69	(116)	TASTET Marc	(F)
2113	+/-147	(26)	FELDBORG Karsten	(DK)
2111	+/-119	(37)	SHAMAN David	(USA)
2111	+/-106	(48)	ROMANO Benedetto	(I)
2097	+/-120	(35)	JUHEM Philippe	(F)
2093	+/-379	(7)	STENTOF Bengt	(S)
2087	+/- 56	(195)	KASHIWABARA Takuji	(F)
2078	+/-150	(34)	RIGNELL Daniel	(S)
2071	+/-159	(21)	EDMEAD Garry	(GB)
2060	+/-111	(44)	LAZARD Emmanuel	(F)
2038	+/-129	(33)	PLOWMAN Guy	(GB)
2030	+/- 87	(79)	SHIFMAN Benyamin	(ISR)
2026	+/-338	(8)	--WINOTHEL--	(FG)
2019	+/-232	(13)	--MAMAJU--	(FG)
1998	+/-205	(13)	SCHREIBER Raphael	(USA)
1988	+/-309	(8)	--INTHELLO--	(FG)
1986	+/-147	(29)	BARRASS Iain	(GB)
1985	+/-114	(41)	LIANG Yi	(F)
1980	+/-191	(13)	YAMADA Toru	(J)
1975	+/- 95	(68)	CORDY Alexandre	(F)
1969	+/-135	(34)	KRZYWONOS Tim	(CND)
1965	+/- 80	(94)	ANDRIANI Sandry	(F)
1958	+/-244	(9)	COLLAY Sophie	(F)
1958	+/- 81	(89)	ROBIN Francois	(F)
1953	+/-240	(13)	IVANSSON Lars	(S)
1938	+/-135	(31)	HAUGLAND Jan-Kristian	(N)
1937	+/-142	(33)	TOCCI Alessandro	(I)
1935	+/-259	(10)	VALLUND Torben	(DK)
1928	+/-162	(26)	MASSIE Christian	(F)
1921	+/- 91	(74)	MEWOZZI Bepi	(I)
1911	+/-175	(24)	ALARD Serge	(B)
1906	+/-199	(13)	POYSTI Markku	(SF)
1901	+/-199	(20)	LANUIT Christophe	(F)
1899	+/-126	(36)	SARKISSIAN Jean-Paul	(F)
1898	+/-204	(13)	MAK Thomas	(CHN)
1895	+/-279	(7)	BARNABA Donato	(I)
1894	+/-118	(44)	STANEIONE Pierluigi	(I)
1892	+/-148	(31)	HIDAYAT Romy	(IND)
1890	+/- 56	(191)	ANDRIANI Bintsa	(F)
1889	+/-223	(11)	SUMMERS David	(GB)
1878	+/-222	(17)	PELLISSIER Laurent	(F)
1878	+/-133	(40)	ANDERSSON Goran	(S)
1855	+/-219	(11)	VIT Jiri	(CZ)
1846	+/-367	(8)	--FOREST--	(FG)
1843	+/-207	(16)	FREYSS Joel	(F)
1842	+/-180	(20)	COLLAY Frederic	(F)
1838	+/- 84	(83)	AUZENDE Frederic	(F)
1833	+/-178	(22)	OZAKI Mineho	(J)
1832	+/- 82	(90)	ABE Hiroyuki	(F)
1829	+/-216	(11)	NISHIBA Yasuo	(J)
1820	+/-247	(9)	SELBY Matthew	(GB)
1818	+/-152	(33)	POIRIER Serge	(F)
1808	+/-115	(46)	DE GREY Aubrey	(GB)
1803	+/-152	(28)	VIVIANI Alberto	(I)
1801	+/-188	(18)	SABLI David	(F)
1800	+/- 96	(69)	TURNER Ian	(GB)
1798	+/- 88	(73)	FERRANDO Marco	(I)
1790	+/-390	(5)	ALEAUME Didier	(F)
1787	+/-188	(15)	DAUNAS Bernard	(F)
1786	+/-192	(20)	SOUCHEZ Jean	(F)
1782	+/-250	(9)	ATKINSON Mark	(GB)
1777	+/-101	(56)	FASCE Paolo	(I)
1772	+/-360	(6)	IOVINE Giovanni	(I)
1770	+/-159	(24)	ORTIZ George	(AUS)
1761	+/- 79	(90)	CASTELLANO Giorgio	(I)



Favorisca i documenti!

(Contatti, indirizzi, informazioni utili)

La Federazione Nazionale Gioco Othello

c/o Paolo Fasce - V. Robino 100/15 16142 GENOVA - Tel. 010-877831 - 0347/8821465

Pagina Web: www.primonet.it/fngo .

Sito ftp: <ftp.primonet.it/othello> .

E-mail: fasce@mbox.cis.it .

Mailing list: fngo@egroups.com .

Gli indirizzi dei comitati regionali

Campania: Pierluigi Stanzione (v.Pagliarelle 9 TorreDelGreco, 081/8834023, stanzione@planet1.it).

Lazio: Alessandro Tucci (06/7140551, Roberto.Sperandio@jci.com).

Liguria: Paolo Fasce (0347/8821465 - 010/877831 fasce@mbox.cis.it).

Lombardia: Donato Barnaba (02/58219359, d.barnaba@mclink.it).

Piemonte: Gianfranco Buccoliero (011/9927009 othello@arpnet.it).

Toscana: Michele Comerci (055/665757 plebani@dada.it).

Altri referenti locali

Bologna: Gianluca Severino (051/399623; seve@freemail.it)

Latina: Francesco Marconi (0368/3130864; Marconi_f@camera.it)

Modena: Luca Ottani (059/372989)

Monza: Luca Colao (039/327290)

Pavia: Beppi Menozzi (0347/2746113)

Savona: Andrea Mutti (010/6455216; mutti@aleph.it)

Verona: Claudio Signorini (045/590072)

Taranto: Vitalba Clemente (099/8801222)

Trento: Marco Tecilla (mtec@black.gelso.unitn.it)

Venezia: Narciso Scarpa (041/5543390)

Bruxelles: Alberto Viviani (aviviani@sipex.be).

Come iscriversi alla federazione

La quota di iscrizione alla Federazione Italiana Othello è di lire 10.000 che possono essere versate sul c/c postale n. 14736623 (intestato a FNGO c/o Pierluigi Stanzione) oppure inviate in contanti a Paolo Fasce, via Robino 100/15 - 16142 Genova.

Versando altre 15.000 lire si riceverà anche la rivista semestrale Nero su Bianco (sorella ben maggiore di questo bollettino), con 10.000 lire +5.000 per contributo spese di spedizione, è possibile ricevere "Othello" Malvarosa Ed. di Brusca, Maccheroni e Puzzo. Tutti gli iscritti 1998, abbonati a Nero su Bianco, possono pagare il rinnovo dell'abbonamento solo £. 7.500, essendo uscito nel 1998 un solo numero della rivista che in questi giorni è stata spedita o consegnata agli abbonati. Esiste poi il pacco benvenuto per i nuovi iscritti che con £. 50.000 comprende l'iscrizione FNGO, l'abbonamento a Nero su Bianco 1999 (2 numeri) l'invio del libro succitato e di due numeri arretrati della rivista (N2/97 e N1/98, il N1.97 è gratuitamente disponibile in formato pdf sul sito FNGO) e l'ultimo numero di Othello News (N.2/96).

Cosa ci troverete mai...

(Indice)

L'ACQUA SOTTO I PONTI	6
(LA STORIA RECENTE).....	6
Open di Torre del Greco.....	7
<i>Il re rosso ruggisce ancora</i>	7
Open di Roma.....	8
Internazionali di Genova.....	9
<i>A Roberto Sperandio la palma della sfortuna!</i>	9
GPI '99.....	10
Genova: III Torneo finali.....	11
VII Campionato ligure.....	12
VI Torneo Labyrinth.....	13
I G.E.M.I.T.O.	13
Prequalificativo di Grenoble.....	14
<i>Gli Italiani dicono la loro in Francia!</i>	14
II Campionato Europeo.....	15
Risultati Olimpiadi della Mente.....	16
GIRA E RIGIRA	17
(TECNICA ED ELUCUBRAZIONI).....	17
I punti in saccoccia.....	17
Neuroni.....	18
Aperture.....	20
<i>Graffiare col gatto</i>	20
<i>Apertura Kashiwabara</i>	21
Tecnica: 4 pieni e correlazioni.....	22
Er magna-magna.....	23
Statistiche sulle caselle X.....	24
BOTTE PIENA E MOGLIE BRILLA	26
(PROBLEMI E SOLUZIONI).....	26
...È la fine.....	26
Tre Problemi facili.....	27
POCHI MA BUONI	30
(POLILUDICITÀ APPLICATA).....	30
Scrabble: una piccola guida.....	30
<i>Parte I</i>	30
Ennio Peres ci scrive.....	31
<i>Othello = Reversi?</i>	31
INFORNATICA	32
(OVVERO: PERCHÉ I COMPUTER SONO COSÌ FORTUNATI?).....	32
Atari VCS 2600.....	32
IL MONDO FATTO A SCALE	33
(TUTTE LE CLASSIFICHE DI MERITO).....	33
FAVORISCA I DOCUMENTI!	35
(CONTATTI, INDIRIZZI, INFORMAZIONI UTILI).....	35
COSA CI TROVERETE MAI...	36
(INDICE).....	36