



# Nero su Bianco



Periodico ufficiale della Federazione Nazionale Gioco Othello

\*\*\*

di Francesco Marconi

L'anno 2004 volge al termine. Nel mondo dell'Othello spicca la notizia della riconferma di Ben Seeley sul gradino più alto del podio mondiale, ancora una volta sul grande campione giapponese Makoto Suekuni. Il livello di gioco dimostrato è stato veramente impressionante, tanto da far pensare che, se lui vorrà, diversi prossimi mondiali saranno ipotizzati. Ottima la prestazione della squadra italiana, che con due giocatori, Sperandio e Barnaba, entrambi sulla soglia della semifinale, ha dimostrato di essere a grandi livelli.

Quello che però lascia guardare con rinnovato ottimismo al futuro di questo gioco è la cornice che ha accompagnato il mondiale di Londra. Un nuovo record di partecipazione, sia in termini di giocatori che di squadre, dati sempre più in crescita negli ultimi anni. Considerando che il gioco si regge su pochi sponsor e sul grande impegno di tanti appassionati in tutto il mondo, c'è di che essere ottimisti per il futuro.

Anche in Italia l'arrivo di forze fresche ha creato una ventata di ottimismo. Accanto al grosso lavoro svolto dai vari comitati regionali di Campania, Lombardia, Lazio e Liguria, segnaliamo ancora una volta quello del Veneto, che quest'anno ha ospitato con successo i Campio-

(Continua a pag. 5)

## All'interno

**Campionato di categoria**  
Vince Di Mattei su Borassi

**A voi la mossa**

**Ritratti**

Di Mattei si racconta

**Informatica**

Benedetto Romano ci parla di Saio

**Classifica rating e Calendario**

Seconda vittoria consecutiva per il fortissimo giocatore americano

## Mondiali: Seeley ancora campione

*Lotta di giganti a Londra dove Seeley, Suekuni, Rose e Tamenori sembravano destinati alle semifinali. Ma Hoehne toglie il posto al sei volte campione del mondo - Settimi con 8,5 punti Sperandio e Barnaba, 44-esimo Stanzione*

**Londra, 15 novembre 2004.** Simile, troppo simile a quello dell'anno scorso il risultato dei XXVIII Campionati del Mondo di Othello. Troppo simile per non convincersi che l'americano Ben Seeley ha una marcia in più e che non sarà facile scolarlo dal gradino più alto del podio.

Anche se per Ben è ancora lontana la fantastica serie di sei vittorie del giapponese Hideshi Tamenori, le premesse sono ottime.

Ma procediamo con ordine.

Chi ha frequentato i siti online nei quali si ritrovano i giocatori di Othello nelle settimane precedenti al via ha avuto modo di ascoltare i pronostici e gli obiettivi di alcuni tra i giocatori più quotati.

Ovviamente in testa alla classifica dei pronosticati c'era il campione in carica, che non faceva mistero della sua volontà di bissare la vittoria dell'anno

scorso. Ma in molti pensavano che Suekuni non avrebbe ripetuto gli errori dell'anno scorso e che sarebbe riuscito a prendersi la rivincita. Anche Rose era indicato in buona forma dalle voci di corridoio. Poi c'erano

le candidature di chi puntava ad entrare nei quattro ma difficilmente avrebbe potuto aggiudicarsi il massimo titolo mondiale: tra questi il tedesco Andreas Hoehne e il francese Emmanuel Caspard. Infine c'era la grande incognita di Hideshi Tamenori, annunciato comunque in buona forma.

(Continua a pag. 2)



Seeley contro Suekuni (foto B.Privitera)

XXVII Campionato Italiano Assoluto

## Sperandio sul podio più alto

*Il romano si impone in finale su Barnaba e si qualifica assieme a quest'ultimo per i mondiali di Londra - Un paio di giocatori di categoria hanno preferito giocare il campionato assoluto per fare esperienza*

**Padova, 3 ottobre 2004.** La XXVII edizione del Campionato Italiano Assoluto si è tenuta a Novanta Padovana, ospiti del Comune che ha messo a disposizione l'ex cinema parrocchiale. Come da regolamento, il Campionato ha messo in palio il titolo di Campione Italiano e un posto per i Campionati Mondiali. Hanno partecipato i maestri Andrea Silvola (Campione Italiano in carica), Donato Barnaba (già qualificato

al Mondiale per aver vinto il Grand Prix 2004), Roberto Sperandio (già qualificato al Mondiale per aver vinto il Gran Maestro 2004), Damiano Sperandio, Pierluigi Stanzione e Carlo Alami. A questi si sono aggiunti i giocatori di categoria Claudio Signorini e Massimo Canu. Otto giocatori per un girone di qualificazione all'italiana.

La prima giornata di gioco termina

(Continua a pag. 4)

## Mondiali: Seeley ancora campione

(Continua da pag. 1)

Sarebbe riuscito il giapponese a far valere ancora la sua classe cristallina? Noi italiani puntavamo a ben figurare come squadra e ad essere pronti ad approfittare della defaillance di qualcuno dei favoriti. L'assenza forzata di Andrea Silvola ci privava di un compagno in grado di navigare nelle parti alte della classifica ma Pierluigi Stanzone, che lo sostituiva, non era da meno dal punto di vista della motivazione.

Londra ci accoglie con una giornata calda e soleggiata e noi prendiamo ironicamente l'impegno di non tornare in Italia se non otteniamo almeno il punteggio minimo preventivato: 8 punti per me e Roberto, 7 per Pierluigi.

Come di consueto ci si ritrova alla vigilia del torneo per il cocktail di benvenuto, i discorsi di rito e il sorteggio degli accoppiamenti del primo turno. 62 giocatori di 24 nazioni e moltissimi tra arbitri e accompagnatori si affollano nelle sale del lussuoso Selfridge Hotel, adiacente ai notissimi magazzini omonimi di Oxford Street.

Ci fanno compagnia Elisabetta Vecchi, Biagio Privitera e suo figlio Francesco in veste di arbitri e Antonietta (moglie di Roberto).

L'inizio per me e Roberto è discreto ma non eccezionale (per fortuna la differenza si fa il secondo il giorno). Io pareggio per galanteria con la rappresentante di Hong Kong, Velma Fu, e perdo per eccesso di galanteria

con la campionessa giapponese, Hisako Kinoshita (scherzo, il loro livello era ottimo). Pierluigi inizia con tre vittorie consecutive (la seconda per abbandono dell'avversario, Alex Cordy, a causa di un piccolo malore). Il quinto turno sarà ricordato soprattutto per la simulazione di un allarme antincendio, piuttosto frequente da quelle parti: gli orologi sono stati fermati e tutti siamo usciti dall'albergo per rientrarvi dopo dieci minuti.

La alterne vicende dei turni residui ci portano a finire il primo giorno con 5 punti per Roberto, 4 e mezzo per me, 4 per Pierluigi.

Seeley, Suekuni, Rose e Tamenori guidano con sicurezza il lotto dei partecipanti. Alle loro spalle nessuno sembra realmente in grado di insidiarli.

### Semifinali

A. Hoehne - B. Seeley 10-54  
B. Seeley-A. Hoehne 53-11

B. Rose - M. Suekuni 21-43  
M. Suekuni-B. Rose 47-17

### Match per il terzo posto

B. Rose - A. Hoehne 39-25

### Finale

M. Suekuni - B. Seeley 28-36  
B. Seeley - M. Suekuni 35-29

### Classifica Finale

1 Ben Seeley (USA)  
2 Makoto Suekuni (JAP)  
3 Brian Rose (USA)  
4 Andreas Hoehne (GER)

Non molte le sorprese nelle prime partite della seconda giornata. Bello il pareggio di Roberto con Makoto, all'undicesimo turno e preziose per la mia classifica le vittorie con i padroni di casa Leader e Brightwell.

A due partite dalla fine la classifica sembra destinata a ricalcare quella del primo giorno, ma accade l'imprevedibile: il tedesco Andreas Hoehne batte in successione Tamenori e Rose e riesce a entrare in semifinale a scapito di Tamenori, sei volte Campione del Mondo.

Il torneo finisce qui per 58 dei 62 partecipanti.

Per quanto ci riguarda, io e Roberto abbiamo raggranellato 8 punti e mezzo e siamo stati in corsa per la semifinale per buona parte della seconda

giornata. Prestazione non brutta in assoluto, ma comunque insufficiente per essere tra i primi quattro. Roberto ha ripetuto il punteggio dell'anno scorso mostrando una regolarità che pochissimi giocatori al mondo possono vantare. Lo conferma la classifica europea (<http://www.ffothello.org/fede/class.php3>) che vede i migliori italiani, primi in Europa, alle spalle di americani e giapponesi.

Pierluigi, che ha finito con 5 punti e mezzo, ha iniziato positivamente per poi gradualmente esaurire la carica agonistica: il mondiale richiede una preparazione tecnica, mentale e fisica che, probabilmente a causa della recente laurea, non ha avuto modo di svolgere al meglio.

Dopo una notte di intensa preparazione i quattro semifinalisti si ritrovano il giorno dopo per una serie di partite che si riveleranno a senso unico. Seeley si sbarazza di Hoehne con il classico 2 a 0 e altrettanto fa Suekuni con Rose.

Nei 13 turni preliminari Ben aveva perso solo con Suekuni e Rose (anche se non ho ancora capito come abbia fatto Feldborg a perdere una partita già vinta), Makoto ha perso con Tamenori e Voracek e ha pareggiato con Nicolet e Sperandio.

Ben si presenta quindi con un percorso migliore alla finale che si trasforma nella rivincita di quella dello scorso anno.

L'epilogo segue una trama già nota a chi era presente anche alla finale dell'anno scorso: Suekuni esce dalla li-

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

**Suekuni 28-36 Seeley**  
Prima partita di finale

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

**Seeley 35-29 Suekuni**  
Seconda partita di finale

# Mondiali: Seeley ancora campione

(Continua da pag. 2)

nea migliore in apertura (per portare Seeley in terreno sconosciuto), l'americano non si lascia sorprendere e, giocando una lunga serie di mosse perfette, non offre mai al suo avversario la possibilità di recuperare.

Entrambe le partite hanno seguito le linee dell'apertura perpendicolare. Suekuni, con il Nero, ha preferito proseguire con la tigre centrale mentre Seeley si è orientato sulla tigre diagonale.

Nel complesso, una finale senza eccessive emozioni. Almeno per chi aveva la possibilità di seguire le partite con l'ausilio dei programmi.

Oltre ai classici due schermi per la proiezione in diretta dei match di semifinale e finale (che si svolgevano in una sala diversa da quella riservata al pubblico), vi era un terzo schermo sul quale erano proiettate le analisi di Zebra che continuava ad elaborare per tutto il tempo di riflessione dei giocatori. Una innovazione interessante ma che ha tolto al pubblico il gusto di analizzare personalmente le varie alternative. Inutile dire che spessissimo le mosse scelte dai finalisti coincidevano con quelle proposte dal programma.

Non a caso il commento di Suekuni è stato: "Io gioco come Zebra senza libreria di apertura, Ben gioca come Zebra con la libreria di aperture". E' vero. Ma è anche vero che Makoto continua a uscire volontariamente dalle linee migliori, strategia che il giapponese può utilmente adottare con quasi tutti ma non con Seeley.

Una personale curiosità era quella di sapere come si sarebbero comportati i giocatori che dominano le classifiche dei siti dove si gioca online e che ci hanno regolarmente battuto nelle settimane precedenti al torneo. Per trovarli bisogna scendere parecchio in classifica. Meglio così per noi che crediamo ancora che le pedine bisogna maneggiarle per imparare a giocare bene.

Il mondiale finisce, come di consueto, con la cena di arrivarci nel corso della quale, messa da parte la ten-

sione del torneo, si festeggia fino a tardi. Forse troppo tardi, come ben sa chi è tornato in albergo a piedi dopo aver trovato la metropolitana chiusa.

Classifiche e referti di tutte le partite sono disponibili su Internet nel sito [www.worldothellochampionships.com](http://www.worldothellochampionships.com)

## Donato Barnaba

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

## Tamenori 30-34 Rose

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

## Suekuni 32-32 Sperandio

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

## Seeley 41-23 Feldborg

### Girone di qualificazione

Nome	Punti	QB
1 SEELEY Ben {USA}	11	1175
2 ROSE Brian {USA}	11	1105
3 SUEKUNI Makoto {J}	10	1156
4 HOEHNE Andreas {D}	9,5	1093
5 TAMENORI Hideshi {J}	9	1150
6 BERG Matthias {D}	9	1087
7 NICOLET Stephane {F}	8,5	1091
8 SPERANDIO Roberto {I}	8,5	1028
9 BARNABA Donato {I}	8,5	1018
10 VORACEK Miroslav {CZ}	8	1047
11 LAZARD Emmanuel {F}	8	
12 FELDBORG Karsten {DK}	8	1031
13 LEADER Imre {GB}	8	1009
14 ENG Martin {S}	8	991
15 HANDEL Michael {GB}	8	924
16 HAUGLAND Jan Kristian {N}	8	919
17 FU Jacky {HK}	7,5	1041
18 VAN DEN BIGGELAAR Nicky {NL}	7,5	949
19 KAMPHUIS Leon {NL}	7,5	897
20 KIM Kwan Soo {ROK}	7	1016
21 BRIGHTWELL Graham {GB}	7	1013
22 SHIFMAN Benyamin {IL}	7	992
23 ZIEBA Arkadiusz {PL}	7	979
24 CASPARD Emmanuel {F}	7	973
25 FRANSSON-JOHNSSON Joel {S}	7	944
26 SHAMAN David {NL}	7	922
27 BRAUN Holger {D}	7	919
28 MADRONA Mario {E}	6,5	963
29 FU Velma {HK}	6,5	961
30 HUHTAMAKI Riku {FIN}	6,5	959
31 PIHLAJAPURO Lari {FIN}	6,5	951
32 DOUSSE Stephane {CH}	6,5	900
33 BERG Robert {N}	6,5	890
34 KINOSHITA Hisako {J}	6	1003
35 VALLUND Henrik {DK}	6	967
36 ANDERSSON Goran {S}	6	954
37 PECZKOWSKI Pawel {PL}	6	947
38 GREGERSEN Jonas Lindholt {DK}	6	921
39 WILLIAMS Eddie {USA}	6	918
40 KRACZYK Roman {PL}	6	893
41 KOPPINEN Jussi {FIN}	6	854
42 PEPERKAMP Marcel {B}	6	850
43 ANDRIANI Binta {MDG}	6	843
44 STANZIONE Pierluigi {I}	5,5	935
45 SCHOTTE Tom {B}	5,5	908
46 SHIFMAN Leonid {IL}	5,5	781
47 OH Joung-Mok {ROK}	5	862
48 STASTNA Jan {CZ}	5	854
49 HUBBARD Geoff {AUS}	5	832
50 CORDY Alexandre {B}	5	819
51 CORIO Marc {CDN}	5	806
52 SERRANO Miguel Angel {E}	5	795
53 PRIDMORE Ben {GB2}	5	783
54 YE Liya {CN}	5	782
55 ORTIZ George {AUS}	5	779
56 DOUDA Tomas {CZ}	5	769
57 BUDINO Ricardo {E}	4,5	689
58 BOE Alexander {N}	4	849
59 RADZIVILOVSKY Pavel {IL}	4	731
60 BOARDMAN Lisa {AUS}	3,5	689
61 CHUNG Jihoon {ROK}	2	720
62 DANTAS Daniel {BR}	0	553

### Classifica a squadre

USA	28
D	25.5
J	25
F	23.5
GB	23
I	22.5
NL	22
S	21
DK	20
FIN	19
PL	19
N	18.5
CZ	18
B	16.5
IL	16.5
E	16
HK	14
ROK	14
AUS	13.5
CH	6.5
MDG	6
CDN	5
CN	5
GB2	5
BR	0

## Sperandio sul podio più alto

(Continua dalla prima pagina)

con Andrea, secondo molti il favorito, al primo posto con 6 vittorie, sconfitto solamente da Pierluigi che si piazza secondo. Terzo Donato, che perde contro Roberto e pareggia con Damiano. Roberto accusa un po' di stanchezza e, forse, mancanza di concentrazione: viene battuto da Claudio e dal cugino, ma riesce comunque a qualificarsi grazie alla vittoria dello stesso Claudio contro Damiano.

Le semifinali vedono il ritorno in forma di Roberto che sconfigge Andrea su due partite, e l'imporsi di Donato su Pierluigi con lo stesso punteggio.

Per il terzo posto Andrea batte

### Classifica del girone di qualificazione

		Punti	Berg.	Pedine
1	Silvola, Andrea	6	17.50	289-156
2-3	Stanzione, Pierluigi	4.5	14.25	258-190
	Barnaba, Donato	4.5	11.75	241-207
4	Sperandio, Roberto	4	12.50	268-179
5	Sperandio, Damiano	3.5	9.75	208-240
6-7	Signorini, Claudio	2	7.50	181-266
	Alami, Carlo	2	3.50	168-279
8	Canu, Massimo	1.5	4.25	176-272

### Semifinali:

Stanzione - Barnaba	: 20 - 44
Barnaba - Stanzione	: 44 - 20
Silvola - Sperandio	: 31 - 33
Sperandio - Silvola	: 40 - 24

### Match per il terzo posto:

Stanzione - Silvola	: 23 - 41
Silvola - Stanzione	: 33 - 31

### Finale:

Barnaba - Sperandio	: 23 - 41
Sperandio - Barnaba	: 30 - 34
Barnaba - Sperandio	: 22 - 42

Pierluigi, guadagnando di diritto la qualificazione al Campionato Mondiale di Londra 2004. Per il gran finale Donato e Roberto vanno alla terza partita. Vince Roberto che guadagna così il titolo di Campione Italiano per la seconda volta.

**Claudio Signorini**

P.S.: Possiamo anticipare fin da ora che l'anno prossimo i Campionati italiani di Othello, sia assoluti che di categoria, si disputeranno a Milano nel mese di settembre.

Ulteriori informazioni saranno pubblicate nei prossimi mesi sul sito ufficiale della Federazione (<http://www.fngo.it>).

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

**Barnaba 23-41 Sperandio**  
Prima partita di finale

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

**Sperandio 30-34 Barnaba**  
Seconda partita di finale

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

**Barnaba 22-42 Sperandio**  
Terza partita di finale

## E' qui la festa? Piccole amenità intorno ai Campionati Italiani 2004

- Nell'arrivare a Padova, la delegazione romana giungeva in macchina. Alla guida Roberto, al suo fianco Alessandro con lo stradario su portatile. Uscivano dall'autostrada all'uscita sbagliata e si perdevano nel centro di Padova.
- Sabato, dopo la pausa per il pranzo, c'è stato un ricevimento organizzato dalle due coppie di neo-sposi: Donato e Daniela, Claudio e Beatrice. Tanti confetti e un po' di vino ... forse le partite pomeridiane ne hanno un risentito.
- Durante le partite si sono aggirati tra i tavoli quattro fotografi professionisti ... potete trovare le loro foto sul sito dell'OthelloNE.
- Sabato sera, grande pizzata per tutti i convenuti. E' stata l'occasione per una simpatica partita collettiva di cui ci si ricorda solamente che ha vinto il bianco. Fondamentale il contributo dei simpaticissimi genitori di Michele.
- Durante il pranzo di domenica Alessandro ha assistito all'esibizione di un locale coro polifonico, che sia questo il segreto della sua vittoria?
- Domenica, durante le finali, si è tenuto un mini-torneo open di consolazione. Hanno partecipato (in ordine di classifica finale): Claudio Signorini, Daniela Bersaglieri, Massimo Canu, Carlo Alami, Simone Sagratella, Giovanni Della-bianca, Giancarlo Babolin (esordiente padovano), Francesca Sattin, Angelo Colombo e Pietro Colombo.
- OthelloNE? Per chi ancora non lo sapesse è il nome del gruppo "Othello nel Nord Est".
- Info: [www.claudiosignorini.it/othellone](http://www.claudiosignorini.it/othellone). Vi trovate le foto e i referti.

XVII Campionato Italiano di Categoria

# Di Mattei, Borassi, Strada: nomi di un othellismo giovane

Fin dagli esordi ci si rendeva conto che il Campionato Italiano di Categoria 2004 sarebbe stato uno dei più combattuti della storia della Fngo.

Sono presenti volti più o meno nuovi: di Michele Diodati, Daniela Bersaglieri e Giovanni Dellabianca abbiamo già sentito parlare; Michele Borassi (allievo della scuola milanese), Alessandro Di Mattei e Simone Sagratella (della scuola romana) hanno partecipato al primo loro torneo non più di un anno fa. Per il Triveneto hanno partecipato Marino Carpignano di Udine, Narciso Scarpa di Chioggia (di ritorno dopo alcuni anni di latenza), Ezio Loro di Mestre e i padovani Fabio Strada, Marco Uniti, Paola Pellegrini, e i giovanissimi Angelo Colombo, Pietro Colombo e Francesco Sattin. Unico esordiente Alex Menin, sempre della provincia di Padova.

Durante il girone di qualificazione Michele Borassi si impone vincendo tutte e sette le sfide a cui prende parte. Alle sue spalle si colloca Michele Diodati, Alessandro e Fabio. Domenica il giovane Michele si dimostra piuttosto emozionato, perdendo la prima partita contro Fabio, rischiando la seconda e riuscendo ad imporsi nettamente solo nella terza. Nella semifinale tutta romana, invece, Alessandro si impone su due partite, dimostrando la fredda determinazione con cui punta al ti-

to.

Nella finale per il terzo posto il padovano Strada si impone e batte Diodati in due partite.

Nella finale per il titolo, Alessandro vince su Michele. Colpisce come i due giocatori abbiano studiato a fondo le aperture: nella prima apertura Alessandro gioca la Inoue a cui Michele si difende con la Iago; nella seconda partita Michele propone il Serpente, e i due giocano perfettamente una delle più comuni varianti fino alla mossa 23.

E' evidente il ricambio generazionale dimostrato da questo campionato: Alessandro, Michele e Fabio si sono imposti su tutti i veterani, dimostrando un'ottima preparazione. Ed oltre a loro altri giovani stanno crescendo molto velocemente. Speriamo veramente che questo sia l'inizio di un rifioritura della scuola othellistica italiana. Significativo è stato il commento conclusivo di Roberto Sperandio: "Alessandro e Michele, vi aspettiamo al Gran Maestro".

Claudio Signorini

## Classifica del girone di qualificazione:

		Punti	Buch.	Pedine
1	Borassi, Michele	7	29.0	314-134
2	Diodati, Michele	5.5	30.5	251-196
3	Di Mattei, Alessandro	5	30.0	287-160
4-8	Strada, Fabio	4	30.0	254-194
	Bersaglieri, Daniela	4	28.0	262-184
	Carpignano, Marino	4	26.0	233-214
	Sagratella, Simone	4	24.0	262-168
	Scarpa, Narciso	4	21.0	260-188
9	Dellabianca, Giovanni	3.5	32.5	228-220
10-13	Uniti, Marco	3	25.5	224-224
	Loro, Ezio	3	22.0	164-284
	Colombo, Angelo	3	17.5	244-204
	Menin, Alex	3	17.0	224-224
14	Pellegrini, Paola	2	20.0	134-297
15	Sattin, Francesca	1	20.0	117-331
16	Colombo, Pietro	0	19.0	106-342

## Semifinali:

Borassi - Strada : 31 - 33  
 Strada - Borassi : 30 - 34  
 Strada - Borassi : 18 - 46  
 Di Mattei - Diodati : 41 - 13  
 Diodati - Di Mattei : 17 - 47

## Match per il terzo posto:

Strada - Diodati : 40 - 24  
 Diodati - Strada : 13 - 51

## Finali:

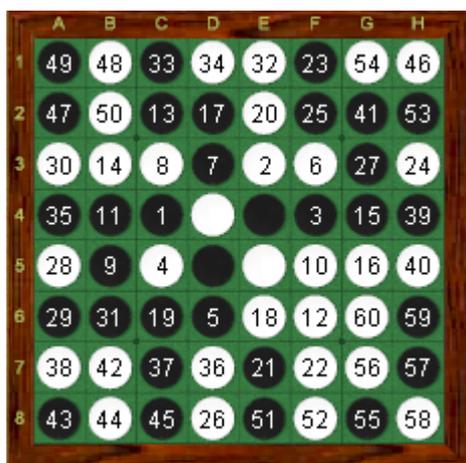
Di Mattei - Borassi : 36 - 28  
 Borassi - Di Mattei : 21 - 43

## Consuntivo di fine anno

(Continua da pagina 1)

nati italiani. Se da un lato abbiamo avuto l'ennesima conferma di due campioni come Sperandio e Barnaba, dall'altro nuove forze si affacciano tra le categorie: Borassi, Diodati e Di Mattei potrebbero presto raggiungere i vertici nazionali.

Ma le buone notizie non arrivano solo dall'Othello giocato sulle scacchiere. Saio, il programma realizzato da Benedetto Romano è attualmente uno dei più forti al mondo, da mesi impegnato via Internet nella risoluzione del gioco, ovvero nella ricerca della così detta "sequenza divina". Un ottimo lavoro realizzato da Benedetto che non può che fornire nuovo lustro al nostro paese. E chissà, può darsi che presto la sua esperienza e il suo lavoro nel mondo delle aperture, non portino qualche beneficio anche ai giocatori italiani, magari per aiutarli a tornare a conquistare un gradino sul podio mondiale, soddisfazione che all'Italia comincia ormai a mancare da qualche anno.

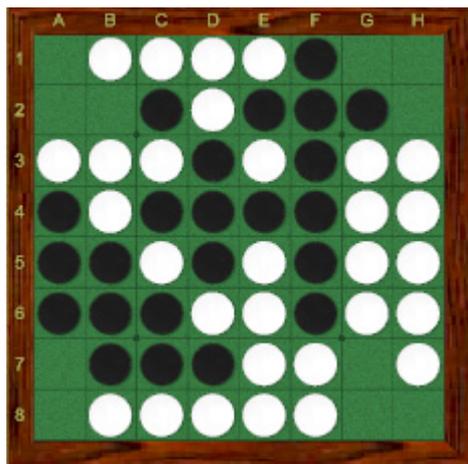


**Di Mattei 36-28 Borassi**  
**Prima partita di finale**

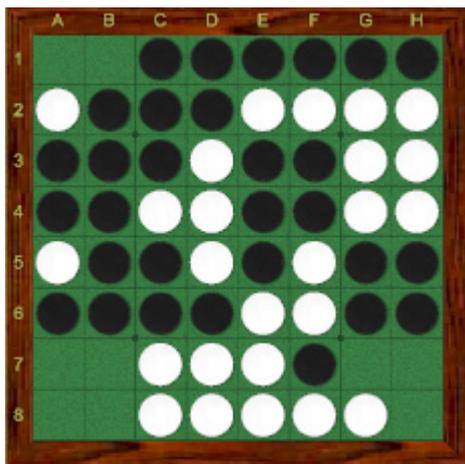


**Borassi 21-43 Di Mattei**  
**Seconda partita di finale**

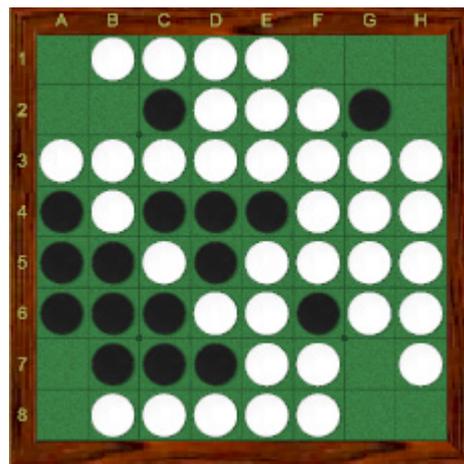
## A voi la mossa di Claudio Signorini



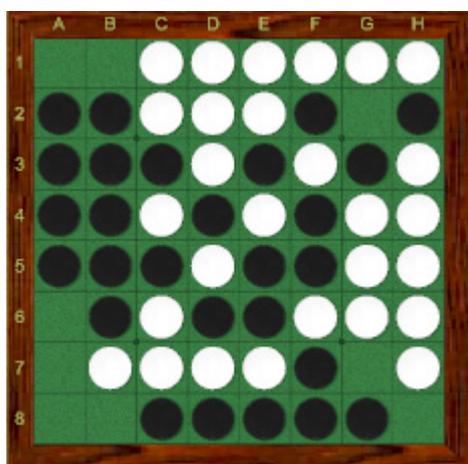
1: Mossa 50 al Bianco



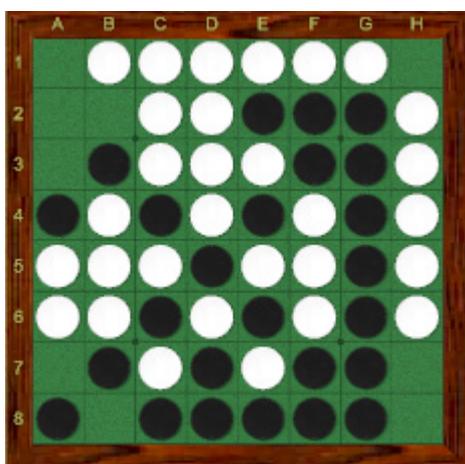
2: Mossa 52 al Bianco



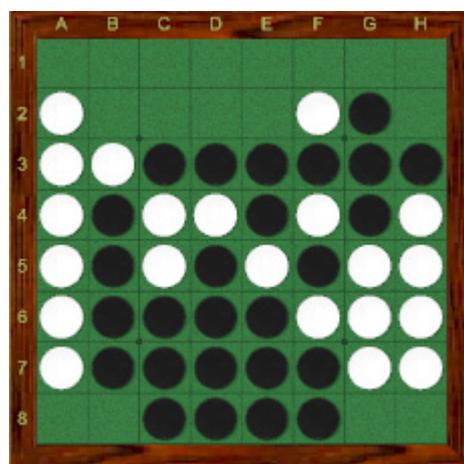
3: Mossa 49 al Nero



4: Mossa 52 al Bianco



5: Mossa 52 al Bianco



6: Mossa 44 al Bianco

Sicuramente i giocatori più "anziani" ricorderanno, nell'allora "Othello News", la rubrica "A voi la mossa" curata dall'impeccabile Alessandro Maccheroni. Almeno per il sottoscritto, quella rubrica era una delle preferite, la seconda che veniva letta (la prima, ovviamente, era la classifica rating). Ebbene... molto indegnamente tenterò di farla tornare in auge.

In queste pagine verranno presentate, in ordine di difficoltà, alcune posizioni di partite realmente giocate. Il lettore è invitato a vestire i panni dei giocatori e trovare non solo la mossa migliore per il giocatore di turno, ma anche la sequenza migliore che ne segue. L'augurio è che tutti possano trovare l'esercizio stimolante e istruttivo.

Tutti i problemi di questa prima puntata sono finali di partite giocate nel Campionato Italiano 2004.

Buon divertimento!

### Soluzioni

**Problema 1:** il Bianco deve intervenire nell'area nord-ovest affinché la perdita dell'angolo a1 non diventi anche la perdita della parità locale (e quindi di un tempo di gioco); deve quindi giocare in b2. Vi sono più finali perfetti, quello seguito è stato: 51.b2-a1-a2-g8-h8-g7-g1-h2-h1-pass-a8-a7, 27-37. (Signorini-Alami)

**Problema 2:** in un finale come questo la parità è più importante di qualunque cosa, anche della perdita di un angolo e di un bordo. Ha quindi fatto molto bene Roberto a giocare 52.g7, seguito dal finale perfetto per entrambi: 53.a1-b1-h8-h7-b8-b7-a8-a7, 30-34. (Sperandio R.-Barnaba)

**Problema 3:** durante la partita il Nero ha mosso in g6 per chiudere la Stoner Trap ma non è vincente (vd. problema 1). La mossa migliore è h2 che minaccia la presa sia del bordo est che della diagonale b2-g7. Da qui si ramificano diverse possibilità: se il Bianco salva il bordo giocando in h1, il Nero risponde in b2 conquistando la parità globale (infatti a sud-est solo lui può giocare per primo); se il Bianco gioca in b2, il Nero risponde in h8 o, meglio ancora, in g2; oppure il Bianco può rimandare il tutto giocando la sequenza chiusa a8, a7. I finali

perfetti portano a un 36-28 (Signorini-Alami)

**Problema 4:** il Bianco deve contrastare la possibilità del Bianco di giocare sia in g7 che in h8, quindi la mossa giusta è: 52.g7, alla quale il Nero deve rispondere 53.h8. Si dividono ora due sequenze di ugual valore, la più semplice delle quali (guardando la parità) è: 54.g2-b8-a8-a7-a6-b1-a1, 32-32. (Signorini-Sperandio D.)

**Problema 5:** il Bianco ha temporaneamente perso la parità, ma può recuperarla giocando 52.h7. Dopo di che il finale perfetto è: 53.a7 (ottiene l'accesso in h8), b8 (ottiene l'accesso in h1), h8-h1-a3-b2-a2-a1, 30-34. (Barnaba-Stanzione)

**Problema 6:** il Bianco ha subito una Stoner Trap che non è molto forte: può infatti essere sfruttata per tentare di guadagnare sia h1 che h2. La sequenza giusta è: 44.e2 (che taglia la diagonale e mantiene la riga 2 tutta bianca), h8-c2 (non si può prendere subito 46.h1 perchè con 47.d2 il Bianco perde l'accesso ad h2; g8 va conservata come parità da giocare più avanti); da qui si dividono più sequenze di pari valore, la più semplice mi pare 47.g1 (blocca il doppio accesso), f1 (lo riprende), d1 (lo riblocca), a8-b8-e1-d2-g8. (Stanzione-Signorini).

Uno dei giovani romani emergenti si racconta

## Alessandro Di Mattei, 15.000 partite online

Scrivere un articolo su di me? Certo che la cosa all'inizio mi è apparsa alquanto strana, se non presuntuosa. Io ho provato a dire a Donato, che se davvero voleva che scrivessi un pezzo per il giornalino avrei volentieri commentato la preparazione degli othellisti ai mondiali di Londra, ma quando ha sorriso sostenendo che non era il caso di addentrarsi in discorsi troppo tecnici, ho pensato che aveva perfettamente ragione. Per molti, sono uno di quei giocatori costruiti su Internet e non cresciuti a "pane e scacchiera", cosa che non posso negare, considerato che tra Ludonet, Kurnik, Yahoo e altri siti di passaggio, ho giocato più di 15.000 partite.

La mia passione per le pedine bicolori però, comincia da molto lontano e non certo dietro un computer.

Ho iniziato a giocare a 6 anni apprendendo il gioco da alcuni ragazzi in un campeggio di Giulianova sull'Adriatico. Facevano animazione e intrattenevano le persone insegnando l'Othello che a quel tempo (1988) era ancora giovane.

Il mio interesse per questo gioco è però sempre stato circoscritto in un ambito familiare e poiché non ho incontrato giocatori forti per molti e molti anni il mio livello è rimasto a lungo decisamente basso.

Non avevo la minima concezione di aperture e Stoner trap, per non parlare di parità e tempi di gioco. Nonostante tutto avevo un'othelleria (che ancora conservo) e tanta voglia di giocare, che è addirittura aumentata con il tempo.

Nell'estate del 2004 ho saputo dell'esistenza della federazione e ho conosciuto il forte gruppo di Roma, grazie al quale ho cambiato completamente faccia. Mi hanno insegnato molto e devo a loro tutti i miei successi (ancora esigui, ma che spero siano solo agli inizi). Ringrazio Roberto, Damiano e Alessandro per la pazienza e la dedizione nello spiegarmi le strategie e nel giocare con-

tinue e infinite partite da me richieste in qualsiasi momento della giornata. Andrea, soprattutto e non solo, per avermi insegnato a non subire Stoner, anche se qualcuna forse ancora la prendo (quante volte si è arrabbiato ed ha rispiegato tutto daccapo con dedizione e pazienza). Simone, per avere la forza di sopportarmi tutti i giovedì, quando lo trattengo a giocare al pub fino a notte tarda e grazie al quale e con il quale, sono cresciuto, trovando in lui un più che degno avversario, oltre che un amico, e lo stimolo di sana competizione che nel gioco non guasta mai. Ma oltre ai romani (compresi quelli che non ho elencato) devo ringraziare anche tanta altra gente, che non sto qui a citare tutta, anche se ad uno in particolare non posso venir meno di nominare: Vittorio. Oltre ad un sacco di risate mi ha fatto giocare centinaia di belle partite (quante bastonate ho preso soprattutto agli inizi). Il tutto per dire che l'Othello non è solo una scacchiera verde con pedine nere e bianche. Non è solo un momento di sfida del tipo tu contro gli altri. Per come la vedo io l'Othello è una passione comune che avvicina tante persone. È un momento di ritrovo per tutti noi, perché ognuno ha i suoi impegni e i suoi problemi, ma che di tanto in tanto accantoniamo per stare insieme, dietro una scacchiera sì, ma di fronte un amico, pensando sempre "stavolta vinco io!".

Il mio esordio ufficiale è stato nel settembre 2004 al II Open di Roma, dove mi sono classificato quarto, vincendo 4 partite su 7, riempito di orgoglio e di "punti", arrivato dietro solo ai quotati maestri Roberto, Damiano e Alessandro. Cosa che mi sembrava normale e giusta, almeno per un esordiente. Poco tempo dopo, il 3 ottobre a Padova, dopo una prima giornata non ricca di glorie, ho avuto la bravura e soprattutto la fortuna, di vincere i Campionati Italiani di Categoria, che mi hanno fatto

guadagnare il titolo di Candidato Maestro.

Il 28 Novembre mi sono ripetuto nel III Open di Roma, vincendo (anche se a pari punti e per un minimo scarto di pedine) davanti ai miei cari maestri che, sono sicuro, non vedono l'ora di vendicarsi.

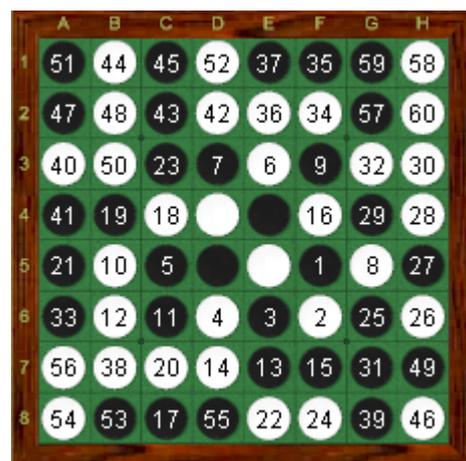
Di certo non sarà sempre così, ma credo fortemente che ogni torneo vada affrontato con la convinzione di vincere e il coraggio di saper perdere, ed è per questo che ogni giorno mi alleno, tentando di scalare la classifica e farmi trovare sempre pronto ad ogni nuova sfida.

Chiudo mostrando le due partite che più mi inorgogliscono: una vinta al III Open di Roma ed una persa su Internet contro due grandi maestri: Roberto Sperandio ed Emanuel Caspard.

**Alessandro Di Mattei**



**Di Mattei 42-22 Sperandio R.**



**Caspard 33-31 Di Mattei**

Intervista di Roberto Sperandio a Benedetto Romano, autore di uno dei più forti programmi di Othello

## Non perdere più una partita

“Non perdere più una partita”. Quante volte abbiamo pronunciato questa frase? Magari per caricarci dopo una sconfitta mal digerita. Quante volte poi abbiamo perso nuovamente... è normale, non si può sempre vincere... è impossibile!

Impossibile, ho scritto proprio così, cioè non possibile; non realizzabile. Bene, a tal riguardo chi ha iniziato un progetto molto importante è Benedetto Romano. Negli ultimi anni sta investendo molto tempo per sviluppare le enormi capacità othellistiche della sua “creatura” software: Saio (sistema di intelligenza artificiale per l'Othello). La domanda sorge spontanea: Che c'entra Saio con il fatto che è impossibile vincere sempre? E' semplice: l'obiettivo del progetto di Benedetto è arrivare nel minor tempo possibile a non far più perdere una partita a Saio. Questo sarà possibile quando la libreria delle aperture del suo programma sarà talmente vasta da non lasciare agli avversari neanche una sequenza vincente “inesplorata”.

Il 20 novembre mi sono dato appuntamento con Benedetto sul un sito americano. Scopo dell'incontro era una sfida su quattro partite, tante quante sono le risposte buone del bianco sull'apertura Rose vs Toth, tra Saio, con la sua mega libreria di circa 350 Mega, e Zebra installato sul pc del sottoscritto con una libreria personalizzata di circa 25 Mega. C'era anche una certa differenza tra l'hardware in gioco, Saio girava su un Pentium di ben 3 GHz contro il solo GHz del “mio” Zebra. A parte questo ero convinto del fatto che tutte e quattro le varianti di risposta sulla linea citata (c4-c3-d3-c5-d6-f4-f5) fossero un pareggio. Benedetto, tramite la lista Fngo, mi aveva annunciato che solo la

risposta in e3, una delle meno conosciute, era pari. E' inutile dirvi che le quattro partite hanno visto Saio prevalere su Zebra per 3.5 a 0.5. A quel punto Benedetto si è prestato ad una simpatica intervista che troverete nelle righe a seguire, insieme ai referti delle quattro partite.

**Parlando con Pierluigi Stanzione di Saio, durante i recenti mondiali di Londra, mi diceva che il suo punto di forza è l'enorme libreria che è arrivata ad essere addirittura oltre i 300 megabyte. E' dunque solo la libreria che rende il tuo programma così forte?**

Certamente no. Saio ha un algoritmo di centro partita “esageratamente ottimo” che ha contribuito, partita dopo partita, di incamerare le linee di apertura che ora fanno parte della sua banca dati. Senza l'elevata capacità del suo centro partita difficilmente sarebbe riuscito ad arrivare a questi risultati.

**C'è un programma migliore di Saio, almeno in centro partita?**

Forse solo Pirate riesce a fare leggermente meglio ma diciamo che Saio sicuramente è più completo perché ha una gestione della libreria assolutamente al top.

**Allora è vero che è la libreria che fa la differenza?**

Ma l'espansione della libreria sarebbe nulla senza un ottimo centropartita. Non è la libreria il punto di forza al confronto del suo centropartita. La forza nel centropartita è offuscata dalla potenza della libreria.

**Certo, mi rendo conto. Dimmi, ma qual'è l'obiettivo del progetto Saio? Cosa vuoi dimostrare?**

Bene, voglio fargli creare una libreria tale di modo che, sfruttando la sua forza nel centropartita, sia in grado di non perdere più una partita. Una sola partita. E' vero anche che vorrei usare il know-

how appreso con questo programma per risolvere la dama italiana e perché no gli scacchi.

**Una cosetta da nulla ...**

Sono progetti a lungo termine, ma credo che sicuramente Saio sarà la mia tesi di laurea.

**Allora in bocca al lupo per la tesi. Credo che materiale ne hai abbastanza per stupire chi ti dovrà valutare. Cosa stai studiando?**

Ingegneria Informatica. Mi mancano 9 esami.

**Adesso passo alle domande più piccanti. Questa domanda penso te la vogliamo fare in molti: Perché non hai mai messo, almeno per questa versione, Saio a disposizione di tutti i giocatori?**

Principalmente perché lo uso agonisticamente. Sono fatto così, se non c'è agonismo non mi appassiono. Infatti tutte le miglorie in Saio sono tutte dovute al mio spirito del voler partecipare sì ... ma per vincere!

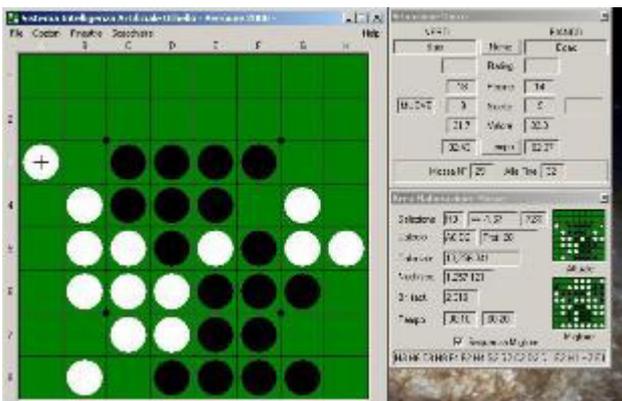
**All'ultimo mondiale ho notato che noi giocatori utilizzavamo quasi tutti Zebra. Zebra è il programma più conosciuto mentre Saio lo conoscono solo in pochi. Non pensi che mettendolo a disposizione di tutti il successo che riscuote-**

**rebbe ripagherebbe le mille fatiche?**

Forse un giorno. Ora Saio non è come Zebra. Non ha la parte grafica e le varie funzionalità che aiutano il giocatore. Saio è come una automobile di Formula 1. Grezzo, fatto solo per gareggiare. Completamente automatico, per renderlo user friendly c'è tanto lavoro da fare ed ora mi interessa solo quello che c'è sotto il cofano e non la carrozzeria.

**Hai fatto 30 penso valga la pena fare 31.**

Per ora ho in progetto di fare un sito in cui si possono visionare le aperture, magari a pagamento visto che il lavoro che c'è dietro non è indifferente. One-



## Non perdere più una partita

(Continua da pagina 8)

stamente la sola fama che riscuoterebbe il programma, rendendolo free, non mi appagherebbe.

**In tal modo Zebra rimarrà il programma più conosciuto e Saio rimarrà un oggetto del desiderio come fu per Logistello e Hannibal?**

Non è pronto. Non penso che i giocatori capirebbero le sue capacità senza una parte grafica adeguata. Ma non rimarrà un oggetto del desiderio, prima o poi lo rilascerò. Per ora ha un ottimo motore con una brutta carrozzeria.

**Dalla versione 3, che lanciò Saio ricercando interessanti linee sulla barca a vela fino all'arrivo al top con l'ultima versione. Cosa ricordi?**

Sì, ai tempi ero confinato, diciamo così in un angolino. Non avevo speranze di battermi contro i migliori creatori di software. Dopo tanti studi e molta pazienza sono arrivato. Ci ho creduto e sono riuscito ad andare avanti di fronte a diversi problemi. Ed ora che sono qui preferisco tenermelo per me, il mio Saio si intende.

**Saio si espande 24h al giorno. Quanto tempo pensi abbia ancora bisogno per dimostrare il gioco?**

Questa è una domanda interessante. Posso dire che a giugno dopo un anno di studio, Saio conosceva 7.000 aperture. Ora è arrivato a quota 45.000 circa, esattamente 44.700.

**Quante aperture dovrà conoscere per risolvere il gioco?**

Sulla perpendicolare sembra che le cose si siano stabilizzate. Non trova grosse novità ma sulla diagonale ancora oggi ci sono mosse che a -40 cambiano tra pari e vincenti.

**Puoi dirci quali sono le migliori aperture sulla perpendicolare? Almeno quello che portano ad un pareggio.**

Beh, sì. Dalla libreria di Saio si può evincere quali sono le aperture facili e quali difficili. Questa funzione per Saio l'avevo già implementata due anni fa.

**Cosa significa? Facili da giocare per gli umani?**

No, non per gli umani sempre per i programmi. Per gli umani il discorso si amplia perché possono giocare anche linee di -4 e vincere, anche ad altissimo livello. Quindi se pensiamo che esistono almeno 4.000 linee pari figuriamoci quante siano quelle giocabili includendo anche le -2 e le -4. Credo si arrivi

almeno fino a 600.000. Questo dimostra quanto in effetti l'Othello sia complesso, non morirà mai per gli umani. Quasi non riesce a morire con i computer...

**Che significa che non riesce a morire con i computer?**

Che ancora non siamo in grado di non perdere mai e soprattutto che il gioco random è apertissimo perché lì non vale più la libreria. Creare funzioni di valutazioni in grado di fare sbagli minimi non è facile ...

**Torniamo alla domanda di prima. Quali aperture risultano essere migliori sulla perpendicolare? A me risultano essere la tigre centrale (1.f5-d6-c3-d3-c4-f4-c5) e la tigre diagonale (1.f5-d6-c3-d3-c4-f4-f6) che sono pari. E' vero?**

Esatto! La seconda linea però è molto difficile.

**Si lo so, ho impiegato del tempo per trovare le migliori linee dovendo forzare anche alcune mosse perché Zebra non le teneva in considerazione. Erano mosse tipiche da attacco ai bordi. Ci suggerisci un'altra linea interessante?**

Questa secondo me è interessante 1.d3-c5-f6-f5-e6-e3-d6-f7-g6-e7-f4-g4 è sulla Rose-Bill e l'hanno giocata anche ai recenti mondiali. Si capisce benissimo che è stata "rubata" ai computer. Mentre questa sequenza 1.d3-c5-f6-f5-e6-e3-c3-d2-c4-b3 è perdente. E' sulla no-Kung, solo 10.b5 pareggia. Almeno per Saio. Infine un'altra sorpresa è questa, e ti fa onore, 1.d3-c5-f6-f5-e6-e3-c3-f3-c4-b4-b3, questa linea è perdente. Sei stato il primo a giocare 11.b5 al posto di 11.b3 in Italia.

Comunque tutte sono sorprese, non credi? Dopo 11.b5-c2 la più giocata, 13.d2, è perdente. Invece 13.a3 è l'unica pari!

**In effetti sono delle sorprese. E' venuto il momento di salutarci, direi di darci appuntamento quando Saio avrà terminato o quasi il progetto. Per ora non posso che ringraziare te e Saio, se prende anche i ringraziamenti in automatico, e farti un grosso in bocca al lupo per la tua tesi.**

Li prende, li prende. Grazie, ah dimenticavo, tutte le info su Saio sono su <http://xoomer.virgilio.it/romanobenedetto/Saio.htm>

Alla prossima intervista che speriamo arrivi presto.

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

Saio 34-30 Zebra

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

Saio 33-31 Zebra

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

Saio 34-30 Zebra

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

Saio 32-32 Zebra

La finale del Campionato Italiano 2002

# Marconi - Sperandio

di Roberto Sperandio

Ecco il commento a una partita non recente ma sicuramente una delle partite più entusiasmanti che abbia mai giocato. E' la terza finale dei campionati italiani di Torre del Greco, il punteggio è di 1 ad 1. Per una miglior differenza pedine Marconi sceglie il colore e preferisce il Nero.

**2.f6** Apertura diagonale, abituale per la scuola romana.

**5.e3** La mucca.

**7.c6** Novità degli ultimi tempi. Conosciuta come apertura Hamilton in onore del primo giocatore che la giocò. Anche se giocata poco, rispetto alle più famose Heath, Tanida, barca a vela, è una variante di valore pari (fonte Zebra) quindi una delle migliori aperture.

**8.d3** Prima di questa partita ho sempre risposto a Francesco con 8.d6 che porta alla equilibrata sequenza del Camino (1. f5-f6-e6-f4-e3-d6-c6-c5).

Stavolta preferisco l'altra variante, altrettanto valida, d3. Anche se la caratteristica principale dell'apertura rimane il possesso del centro da parte del Bianco a scapito di un numero maggiore di pedine da gestire.

**10.e7** Valida anche e2.

**11.c3** Giocabile anche c4.

**14-17** La situazione a questo punto è pari.

**18.f2** E' migliore perché tiene il centro, toglie l'accesso in c2 e mina c3 per l'ovvia replica in c2. Ora il Nero è in vantaggio.

**20.b6** Necessaria.

**22.b5** Il Bianco deve centellinare le sue mosse, il Nero ha guadagnato il controllo del centro della scacchiera.

**23-28** A mio avviso la sequenza più giocabile per un umano, la migliore per ambedue i colori. Il Bianco ha dovuto prendere una posizione sul bordo Ovest.

**29.h5** Francesco è in vantaggio ma ha l'arduo compito di trovare la strada vincente. Inaugura il bordo est giocando 29.h5 concedendo, solo, la

replica in g3. Zebra suggerisce di giocare sul bordo a sud con e8 o d8. Penso che Francesco non abbia scelto questa mossa per la replica in h4. Continuando è in vantaggio comunque il Nero.

**31.d8** Questa è una mossa tattica ma passiva (lascia troppa iniziativa al Bianco), in caso di replica futura in d7 ha la replica sul bordo sud con c8. Era meglio giocare in e1 per non concedere la mossa ed il tempo al bianco sul bordo nord.

**32.f1** Preferibile e1 per la parità (lo spazio lasciato a nord-ovest è dispari con 32.e1 è pari).

**33.c7** La partita è ancora in mano al Nero ma mancano 27 mosse e il miglior finale è solo un +4. La sequenza 33.c7-d7-c8 è necessaria.

**34-38** Sia Francesco che io abbiamo tempo a disposizione per cercare il miglior finale. Ambedue siamo concentratissimi e riusciamo spesso a trovare le mosse migliori.

**39.c1** Francesco sbaglia, migliore era 39.a7-e8-f8-h6 +4. Il vantaggio passa al Bianco.

**40.b1** Decido di prendere il cinque per mantenere la pressione.

**45.a2** Ora gli spazi sono tutti pari.

**48.h7** Questa mossa mi prende molto tempo. Alla fine la seleziono dopo aver contato il finale.

**50-51** Scambio di favori: perdiamo due pedine a testa.

**52.g1** Ero convinto che la partita fosse un pareggio. Ed ero anche convinto che in caso di pareggio contasse la differenza pedine delle altre due partite, a favore di Francesco (in realtà si sarebbe giocata una partita lampo di spareggio).

**57.a7** Avevo contato, prima di arrivare in questa situazione, un pareggio. A questo punto mi rendo conto di avere calcolato male e che la sequenza migliore è un +2!

Veramente un finale entusiasmante, almeno per me che credevo di fare tutt'altra fine!

Riporto l'analisi informatica delle ultime 27 mosse: Marconi ha perso in tutto 4 pedine (in media 0,14 pedine perse per mossa) ed io solamente una (in media 0,03 pedine per mossa).

Da **33 a 38**: Corrette

**39.c1??**: Il Nero gioca una mossa perdente, 39. a7 e8 f8 h6 b1 a2 b7 a6 vince 34-30.

Da **40 a 49**: Corrette

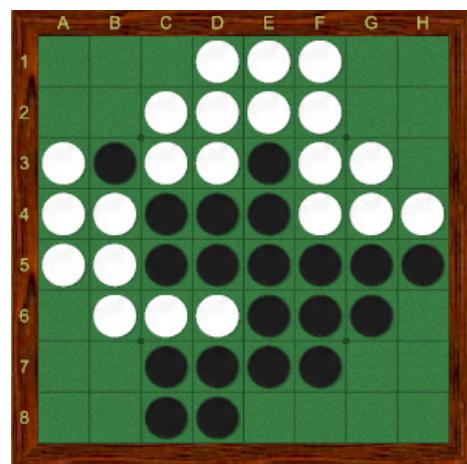
**50. h1??**: Il Bianco gioca una mossa che pareggia, 50. h6 h8 h2 h1 g1 g7 g8 a7 vince 33-31.

**51.h6??**: Il Nero gioca una mossa perdente, 51. g1 h6 h8 h2 g7 g8 a7 a8 pareggia.

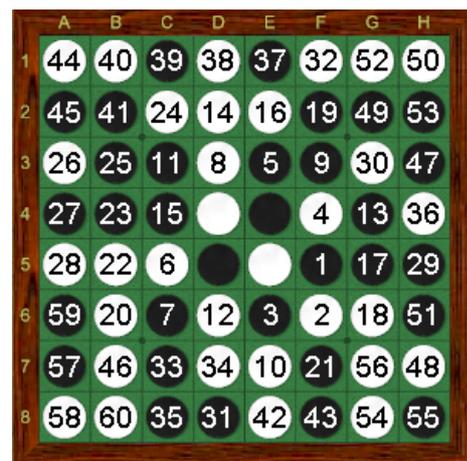
Da **52 a 60**: Corrette

Il Bianco vince 33 - 31.

E' proprio il caso di dire che la partita è stata vinta nel finale.



Marconi - Sperandio  
Muove il Nero (mossa 39)



Marconi 31-33 Sperandio

I migliori si confermano a Mulinetti

## Sperandio cinque volte Gran Maestro

**Mulinetti di Recco (Ge), 11 luglio 2004.** Nella splendida cornice di Mulinetti, in provincia di Genova, si è disputato il Gran Maestro, torneo tra i primi otto giocatori della classifica rating, valido per la qualificazione ai campionati del mondo di Londra. Il tempo era soleggiato, ma la frescura, causata da un vento teso e un po' burrascoso ha impedito i consueti bagni che, negli anni scorsi, hanno caratterizzato questo appuntamento presso una delle località marittime più conosciute della Liguria.

Alcune assenze hanno consentito a ben tre giocatori di esordire nel secondo torneo più importante d'Italia. La loro presenza conferma la bontà del "movimento" dell'Othello italiano al di là dei "soliti noti".

Gli accoppiamenti, i risultati e la classifica sono stati gestiti, come sempre, da Swiss Perfect in un torneo all'italiana. L'ordine dei turni è stato deciso in maniera che Roberto Sperandio, primo della classifica rating, incontrasse progressivamente tutti i giocatori a partire dall'ultimo in classifica per finire con il secondo.

Eccoci alla cronaca del torneo.

Al primo e al secondo turno, come da copione, vincono tutti i favoriti. In testa alla classifica provvisoria si portano subito Roberto Sperandio, Donato Barnaba e Beppi Menozzi.

Bisogna arrivare al terzo turno per avere la prima sorpresa del torneo. L'esordiente Vittorio Bergossi si impone in maniera abbastanza netta sul sottoscritto. Secondo le attese le altre partite.

Al quarto turno, invece, Bergossi non riesce a ripetersi contro Barnaba.

Al termine della fase mattutina del torneo, Roberto e Donato guidano la classifica provvisoria, seguiti da un consistente gruppetto. Chiude la classifica Carlo Alami.

Il pranzo lascia spazio alle solite

goliardie, ma qualche giocatore preferisce dedicarlo a ripassare le ultime aperture in vista dei successivi scontri. Barnaba, in particolare, non partecipa al pranzo comune e preferisce due barrette di cioccolato preparate in precedenza piuttosto che degli ottimi piatti di riso, polpettone e frittata. Sottoposto all'antidoping, risulterà positivo per presenza nel sangue di cacao e burro in dosi sospette.

Terminato il momento dei giochi

### Classifica del Gran Maestro 2004

	Punti	Berg.
1 Sperandio, Roberto	7	21
2 Barnaba, Donato	5	12
3 Menozzi, Giuseppe	4	12
4 Sperandio, Damiano	3	7
5 Bergossi, Vittorio	3	7
6 Stanzione, Pierluigi	3	6
7 Alami, Carlo	2	7
8 Bianchi, Paolo	1	2

scherzosi, si torna ai giochi seri.

Parte il quinto turno con Menozzi in evidenza che si impone, seppur di misura, su Barnaba, rivelando come la rinuncia al pranzo abbia privato il pugliese di Milano di importanti risorse energetiche. Alami dal canto suo, conquista il suo primo punto contro Damiano Sperandio, che accusa, anche lui, un leggero assopimento.

Prima dello scontro finale i due principali contendenti, Roberto e Donato, si presentano con due buoni risultati, contro, rispettivamente, Paolo Bianchi e il sottoscritto.

Nel settimo ed ultimo turno, si impone Roberto su Donato, conquistando così anche il titolo. Alami, con un colpo di coda, conquista il suo secondo punto contro di me, mentre Stanzione vince su Bergossi e Damiano Sperandio su Bianchi.

Alla fine del torneo, Roberto ha battuto tutti, compreso il suo antagonista diretto Donato Barnaba, riconquistando il Gran Maestro per la quinta volta e garantendosi il posto per i mondiali di Londra. Donato ha

conquista la seconda piazza battendo tutti tranne Roberto e Beppi Menozzi (ego sum).

E' riuscito ancora una volta ad aggrappare per un capello il podio lo stesso Beppi Menozzi (ego risum), vincitore contro Barnaba ma sconfitto dagli ottimi Vittorio Bergossi e Carlo Alami (oltre che da Roberto). Ottimo Bergossi, che si piazza subito a ridosso del podio, ed anche Paolo Bianchi che, chiamato all'ultimo momento in sostituzione di Marco Ferrando, riesce a ottenere il suo primo punto al Gran Maestro. Per completare, Pierluigi Stanzione che, arrivato sabato sera, ha dato prova di grande senso dell'orientamento risalendo il fiume di Recco, in cerca del mare.

### Beppi Menozzi

R. Sperandio 41-23 Barnaba

Menozzi 21-43 Bergossi

NON MANCARE AL TORNEO

**INTERNAZIONALE DI ROMA**  
**29 e 30 GENNAIO 2005**

 E AVRAI L'OPPORTUNITA'  
 DI GIOCARE  
 CONI MIGLIORI MAESTRI

### Calendario dei tornei

28 dicembre 2004

**5° Torneo di Natale Campania**

29 e 30 gennaio 2005

**Roma Open International**
*Torneo internazionale - Aperto a maestri e non maestri*

13 febbraio 2005

**II Torneo Città di Padova**
*Torneo locale*

19-20 febbraio 2005

**Cambridge International**
*Torneo internazionale*

26-27 marzo 2005

**Amsterdam International**
*Torneo internazionale*

9-10 aprile 2005

**Copenhagen International**
*Torneo internazionale*

17 aprile 2005

**II Padova Open**
*Valido per il Gran Prix Italiano*

21-22 maggio 2005

**Stockholm International**
*Torneo internazionale*

Per ulteriori informazioni:

<http://www.fngo.it/calendario.asp>

Tutti i tornei, salvo espressa indicazione contraria, sono aperti anche agli esordienti.

### Federazione Nazionale Gioco Othello

 c/o Donato Barnaba  
 v. Breno 7 - 20139 Milano  
 Tel.: 02/531880

 Web: <http://www.fngo.it>  
 E-mail: [othello@donatobarnaba.com](mailto:othello@donatobarnaba.com)  
 Mailing list: [fngo@yahoo.com](mailto:fngo@yahoo.com)  
<http://groups.yahoo.com/group/fngo>

La quota di iscrizione alla Federazione Nazionale Gioco Othello è di 6,00 Euro che possono essere versate sul c/c postale n. 14736623 intestato a Fngo c/o Pierluigi Stanzione - via Pagliarelle 9 - 80059 Torre del Greco (NA).

 Per tutti gli appassionati che volessero approfondire la conoscenza del gioco penetrando nei segreti della strategia e della tattica, può acquistare, richiedendolo alla federazione al prezzo di 6,00 Euro (comprese le spese di spedizione) il libro **Othello** (Edizioni Malvarosa) scritto da tre grandi giocatori italiani: Augusto Brusca, Alessandro Maccheroni e Luigi Puzzo.

# Il rating italiano

	Cat.	Rat.			
1.	M4	2036	60.	Garbarini Cristiano	1356
2.	M5	1976	61.	Maccà Nicola	1351
3.	M4	1952	62.	Orbitello Silvia	A 1349
4.	M5	1944	63.	Arcudi Andrea	1347
5.	M3	1877	64.	Dellabianca Giovanni	B 1340
6.	M4	1845	65.	Maspes Claudio	1338
7.	M1	1786	66.	Colombo Angelo	B 1336
8.	CM	1785	67.	Venerato Fabrizio	B 1326
9.	M2	1766	68.	Uniti Marco	B 1318
10.	M3	1748	69.	De Sandre Francesco	1316
11.		1745	70.	Baggio Giuseppe	1316
12.	CM	1726	71.	Bartolini Enzo	1315
13.	CM	1704	72.	Loffredo Teresa	1311
14.	M2	1653	73.	Pinato Angelo	1304
15.	A	1639	74.	Busetto Claudia	B 1294
16.	M	1623	75.	Faraci Marco	1291
17.	A	1621	76.	Brega Fernanda	A 1291
18.	M	1618	77.	Di Giambattista Fran	1286
19.	A	1609	78.	Grosso Luigi	B 1285
20.	M1	1605	79.	Pellegrini Paola	1281
21.	M3	1602	80.	Amirante Andrea	B 1280
22.	A	1600	81.	Perrotti Fulvio	1279
23.	A	1571	82.	Marigo Francesco	1265
24.	M2	1571	83.	D'Alessandro Rosa	1256
25.		1570	84.	Romagnoli Franco	1249
26.	A	1569	85.	Trivellato Oliviero	1248
27.	A	1558	86.	Ciriello Ciro	B 1247
28.	M	1544	87.	Rossi Maria Teresa	1226
29.		1522	88.	Sattin Francesca	B 1224
30.	M	1513	89.	Cerrato Luca	1219
31.	A	1494	90.	Orefice Antonio	1215
32.	A	1494	91.	Saranga Roberto	1210
33.	A	1478	92.	Loffredo Lucia	B 1200
34.		1476	93.	Longone Fabrizio	1197
35.		1472	94.	Grosso Luisa	1196
36.	A	1472	95.	Mortola Martino	B 1195
37.		1465	96.	Silvestri Cristina	1182
38.	CM	1457	97.	Iacono Stefano	B 1175
39.	A	1453	98.	Privitera Francesco	B 1163
40.	M	1452	99.	Moretti Chiara	1147
41.	M	1452	100.	Mortola Stefano	B 1143
42.		1443	101.	Michelini Carlo	1139
43.		1435	102.	Raldi Walter	1122
44.	A	1433	103.	Aula Andrea	1104
45.		1422	104.	Rotta Francesco	B 1088
46.	B	1420	105.	Collautti Marco	1071
47.	B	1420	106.	Tomene Enrico	1063
48.	A	1419	107.	Rampazzo Stefano	1044
49.		1407	108.	Colombo Pietro	B 1044
50.	B	1407	109.	Valente Vito	1030
51.	B	1405	110.	Orefice Roberto	1002
52.	A	1401	111.	Acciaro Giuseppe	992
53.	A	1393			
54.		1378			
55.	B	1374			
56.	A	1369			
57.		1367			
58.	B	1364			
59.		1360			

Il numero accanto alla Categoria dei giocatori (es. M5, M4, ...) indica il Dan. Il regolamento del Rating e dei Dan può essere consultato all'indirizzo <http://www.fngo.it/handbook.asp>  
 All'indirizzo <http://www.fngo.it/glicko.asp> è possibile consultare la classifica aggiornata in tempo reale (arricchita con informazioni supplementari).

## Dove giocare dal vivo

### Othello Club di Milano

 Per informazioni contattare [othello@donatobarnaba.com](mailto:othello@donatobarnaba.com) oppure il 348/7961484

### Othello Club di Roma

 Per informazioni contattare: [roberto.sperandio@libero.it](mailto:roberto.sperandio@libero.it)

### Othello Club di Padova

Per informazioni contattare: Claudio Signorini al 328/8719891

### Othello Club di Genova

Per informazioni contattare: Paolo Fasce al 347/8821465