



Othello

news

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

Anno 1 n. 2 Inverno 1985 - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo IV (70%) - Pubblicazione trimestrale gratuita a carattere informativo

Avanti a tutta forza

di LUIGI PUZZO

Il primo Campionato Italiano di Othello, primo dopo l'avvento della Federazione, si è già archiviato e mi sembra d'obbligo fare un'analisi di questo primo importante appuntamento gestito dalla Federazione stessa.

La prima nota positiva è venuta dalla nuova formula con i due gironi che ha permesso di assistere ad incontri appassionanti e altamente incerti essendo i giocatori praticamente sullo stesso piano.

Il girone Masters, dallo svolgimento molto equilibrato, a parte la "certezza" Ghirardato, ci ha infatti lasciati fino all'ultimo col fiato sospeso per conoscere i nomi dei magnifici sei finalisti.

Altrettanto combattuto e avvincente il girone Open, anch'esso risolto all'ultima manche, che ci ha invece fatto conoscere nuovi amici dell'Othello.

E tra i nuovi è doveroso segnalare Francesco Moroni, giovane romano che se lo è aggiudicato, Antonella Di Luggo, prima classificata tra le donne e il giovanissimo Mauro Virgili che ha vinto il premio per il miglior under 14 (ha solo 11 anni).

Ebbene, tutti e tre i nomi sopraccitati si affacciavano per la prima volta sulla scena delle manifestazioni competitive d'Othello, e credo di essere facile profeta nel dire che, nel prossimo futuro, sentiremo ancora parlare di loro.

Ovviamente, visti gli ottimi risultati, si è deciso che questa formula del doppio torneo, sempre giocato col sistema Italo-Svizzero, verrà adottata anche nei prossimi tornei, a cominciare dal Milan Open International, ricchissimo di premi e possibilità per tutti (per i particolari leggere l'articolo di Biagio Privitera pubblicato a pagina due).

Se sul fronte agonistico tutto procede bene, bisogna sottolineare invece la necessità di migliorare senz'altro l'aspetto relativo all'informazione nell'intento di arrivare a contattare e "coprire" anche chi, magari appassionato dell'Othello, non sa però che esiste la F.N.G.O. e che in Italia si svolge un'ampia serie di tornei ai vari livelli.

Per prima cosa cercheremo di entrare in contatto con un numero sempre maggiore di testate giornalistiche per avere un certo spazio, magari anche solo settimanale, per informazioni sul gioco, nonché per la pubblicazione di diagrammi e quiz da risolvere.

Già oggi, è bene sottolineare anche per informazione dei soci e degli amici della Federazione di Othello, vi sono alcuni giornali come la Stampa di Torino, Paese Sera e Reporter di Roma, che pubblicano settimanalmente uno spazio riservato ad Othello, e vi è inoltre la rivista mensile Contromossa con due intere pagine dedicate all'Othello, e curate dalla redazione della F.N.G.O.

Ovviamente cercheremo di migliorare anche OTHELLO NEWS, con rubriche fisse che si occuperanno delle tecniche e strategie di gioco, oltre ad argomenti d'interesse generale che voi stessi potrete proporre.

Ci sembra opportuno, a questo punto, spendere qualche parola sui circoli.

Nel futuro della F.N.G.O., il circolo dovrà rappresentare la struttura portante della stessa, perché è chiaro che solo attraverso i circoli si potrà arrivare a quella diffusione ed a un supporto di base necessario per ogni federazione.

Tutt'oggi, però, non è ancora possibile contare su gruppi di soci che abbiano realizzato una loro struttura per incontrarsi e giocare unicamente ad OTHELLO.

Sappiamo per certo, comunque, che in alcuni circoli che si dedicano in particolare al gioco creativo, l'OTHELLO è già conosciuto e giocato.

La Federazione vuole creare un contatto con tutti i circoli, o comunque gruppi di amici che siano interessati al gioco, dando in omaggio una scacchiera dell'OTHELLO per ogni tre iscrizioni alla F.N.G.O.

Ricordo che per iscriversi come socio ordinario basta spedire all'indirizzo della F.N.G.O. l'importo di lire 5.000 in qualsiasi forma.

L'iscritto, oltre a ricevere gratuitamente OTHELLO NEWS avrà la tessera di associazione con cui ottenere riduzioni delle quote di partecipazione dei tornei e manifestazioni organizzati dalla federazione e riceverà materiale promozionale quali un distintivo, degli adesivi ecc.

Be', noi la buona volontà ce la mettiamo; ora tocca a voi apprezzare i nostri sforzi, e darci il vostro contributo associandovi e partecipando alle nostre iniziative.

Ghirardato colpisce ancora

di ALESSANDRO MACCHERONI

Pavona di Roma, sabato 28 settembre, ore 10. In un salone della bella e tranquilla Villa Maria si dà inizio all'ottavo Campionato Italiano di Othello, primo dell'"era federativa".

Per la prima volta, nella storia di questo gioco, erano chiamati a competere per questo titolo tutti coloro che in qualche modo desiderassero misurare le proprie capacità di gioco ad un livello così alto. Il numero di partecipanti, ventinove, dava la conferma che la scelta della Federazione si era rivelata giusta e, benché ancora non sia ufficialmente deciso, tutto lascia pensare che anche per il prossimo anno si ripeterà questa formula. Come annunciato nell'articolo di presentazione, i concorrenti al titolo erano divisi in due gruppi: uno di giocatori esperti e protagonisti di altri Campionati e l'altro riservato a othellisti "nuovi" o quantomeno con pochi tornei alle spalle.

I Masters erano dodici e precisamente: Barsanti, Brusca, Ghirardato, Izzo, Maccheroni, Neri, Peres, Pettini, Privitera, Puzzo, Ranieri e Zama; assenti solo il napoletano Peccerillo e l'ormai leggendario Morolli. Questi giocatori si disputavano l'accesso ai sei posti di finale disponibili e la lotta si preannunciava particolarmente asprata che, tolti i due big Ghirardato e Brusca, gli altri apparivano tutti su uno stesso piano.

L'altro tabellone era invece ricco di uomini nuovi ed ovviamente questo rendeva impossibile una previsione su l'identità dei due che avrebbero dovuto aggiungersi ai sei Masters per il completamento dei quadri dei quarti di finale.

Si inizia a giocare. I primi due turni passano all'insegna della regolarità con Brusca, Ghirardato e Puzzo in testa a punteggio pieno, e gli altri già ad inseguire. Al terzo turno il big-match Brusca-Ghirardato vede il milanese prevalere piuttosto nettamente sul campione in carica e questo consente a Paolo di portarsi solo in testa alla classifica dato che il sottoscritto riesce a fermare il presidente Puzzo. Dall'altra parte si mette in evidenza l'esordiente Francesco Marconi che dopo quattro turni conduce a punteggio pieno su un trio composto da Francesco Pellegrini, Anto-

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

● P. GHIRARDATO 35

○ A. BRUSCA 29

nella di Luggo e Stefano Castelli, tutti con due punti di distacco. Si va al riposo che è il solito banchetto ricco di cibarie e bevande non sempre analcoliche. Su qualcuno la digestione avrà un effetto negativo, non su Ghirardato che con altre quattro vittorie si piazzerà, solitario, al primo posto. A me sue spalle infuria la bagarre. Perfino il campione Brusca trema per un istante dopo la sconfitta subita con Ranieri.

Prima dell'ultimo turno la situazione è la seguente: dietro Paolo, che ha dodici punti, c'è la coppia Neri-Brusca che con otto punti si è messa al riparo da ogni sorpresa in virtù del buon buholz di cui dispone, seguono con sei punti tutti gli altri concorrenti eccezion fatta per gli ormai staccatissimi Izzo e Barsanti (quest'ultimo concluderà senza ottenere un solo punto). Particolarmente "tragici" appaiono gli scontri diretti Ra-

segue a pag. 2

Bravo Paolo!

Bravo Paolo! Bisogna riconoscerlo, Ghirardato ad Atene si è comportato in maniera veramente splendida portando in Italia il secondo posto, conquistando così il miglior risultato mai ottenuto finora da un nostro rappresentante al Mondiale.

Inutile rammaricarsi per le partite di finale con Takizawa, magari proprio Paolo le analizzerà, se ne avrà voglia, sul prossimo numero di Othello News.

Vediamo invece, seppur brevemente i momenti più salienti di questo mondiale ateniese. Nel primo girone Paolo doveva vedersela con il francese e, a detta di molti con la possibile sorpresa Vallard, ovviamente non era da sottovalutare l'inglese Stephenson (12 anni!!).

E proprio con Stephenson Paolo ottiene la prima con-



Paolo Ghirardato

vincente vittoria (44 a 20) per pareggiare "pol" con Lazard (che aveva riposato al turno precedente).

La svolta nella terza partita (quando Paolo riposa): Stephenson batte Lazard di stretta misura (34 a 30) e inutile sarà la rincorsa del francese che si aggiudicherà gli ultimi due incontri, al termine

Paolo ha 7 punti ed è primo, secondo Stephenson con 6 e solo terzo, e quindi fuori gioco, Lazard con 5.

In semifinale Ghirardato incontra così l'americano Shaman (giunto alle spalle di Takizawa nel secondo girone, dopo una drammatica serie di spareggi con Kotkamaa e Wahlberg) e lo liquida abbastanza seccamente in due manche (41-23 e 50-14). Per la cronaca altrettanto nettamente Takizawa batte Stephenson (42-22 e 43-21).

Della finale per il primo posto "sappiamo" già tutto, e cioè che Takizawa riporta il titolo mondiale in Giappone mentre Paolo è comunque soddisfatto del secondo posto.

Per la medaglia di bronzo Shaman sconfigge, in una sola manche, 39 a 25, l'inglese.

A pagina 3 gli schemi e la classifica finale.

In questo numero:

pag. 1
Avanti a tutta forza
Ghirardato colpisce ancora
Bravo Paolo

Pag. 2
Ghirardato colpisce ancora
1986: l'anno del Gran Prix

Pag. 3
Campionato del Mondo
Foto d'archivio
Isolo: fucina di aspiranti campioni

Pag. 4
E venne il giorno di Logos
Strenne natalizie per grandi e piccini

Da spedire a:

F.N.G.O. c/o CLEM TOYS S.p.A.
Casella postale 79 - 62019 RECANATI

Desidero iscrivermi alla F.N.G.O. come
 socio effettivo L. 15.000
 socio ordinario L. 5.000

allego l'importo in francobolli
 allego assegno circolare intestato alla Federazione Nazionale Gioco Othello

Nome..... Cognome.....

indirizzo.....

nato a..... il.....

professione/scuola..... tel.....

Segue da pag. 1

Ghirardato colpisce ancora

nieri Puzzo e Zama-Peres, dato che tutti e quattro i giocatori hanno l'obbligo di vincere per poter sperare ancora nella qualificazione. Il turno open, intanto si è concluso con il successo della coppia Marconi-Castelli prima a pari merito e qualificati per i quarti di finale. Cala il sipario anche sul settimo turno. Dopo aspra lotta Puzzo e

contrasto ai sorrisi smaglianti dei "Magnifici 6" Ghirardato, Brusca, Puzzo, Neri, Maccheroni e Privitera. Si procede alle premiazioni del turno open: sfidano i primi tre Marconi, Castelli e Pellegrini, la prima donna, classificata al quarto posto, la bravissima napoletana Antonella di Luggo, ed infine il miglior under 14, Mauro Virgili

rie di Brusca e Ghirardato, mentre all'insegna del massimo equilibrio (33 a 31) è il mio successo su Neri. Nella seconda partita Ghirardato continua la sua marcia inarrestabile, mentre Augusto Brusca, deve cedere, seppur di misura, all'ottimo Marconi, vera rivelazione di questi campionati. Anche Neri vince e grazie ad un miglior quoziente, pedine accede ai quarti. Qui Ghirardato e Brusca infliggono un secco due a zero ai loro avversari arrivando a disputare così la finale che era

nei pronostici di tutti. È la replica dell'incontro svoltosi nel 1984 che consacrò il romano Campione consentendogli di recarsi in Australia a disputare i Mondiali.

Questa volta la strada della vittoria conduce più vicino: ad Atene, ma tutto lascia pensare che la lotta sarà dura. La prima partita è estremamente equilibrata, ma un errore di Augusto nel finale consente al milanese di prevalere. Brusca appare scoraggiato, molti comunque sono pronti ancora a puntare

sulle sue doti di combattente. Di fatto, però, nel secondo incontro Ghirardato sfodera un'apertura micidiale costringendo il suo avversario ad una difesa strenua, ma disperata.

Ghirardato è il campione italiano 1985. La sua vittoria è netta e a questo proposito basta ricordare un dato: sui tredici partite disputate il bravo Paolo

zione si chiude l'ottavo Campionato italiano, in molti la voglia di rivincita che potrà essere sfogata già il 7 e 8 dicembre a Milano e negli altri tornei che si svolgeranno da qui al prossimo anno, per adesso comunque non ci rimane che urlare un FOR A GHIRARDATO augurandogli che gli del-Olimpo gli siano favorevoli.

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

● P. GHIRARDATO 33
○ B. PRIVITERA 31

Zama prevalgono sui loro avversari, ma, mentre per Luigi questo successo significherà il terzo posto in classifica, per lo sfortunato Piero i due punti varranno solo un settimo posto che ha il sapore di una beffa.

Nella classifica al termine del girone eliminatorio si può vedere infatti che dei cinque giocatori piazzatisi ad otto punti Zama è quello con il buholz più basso ed è quindi eliminato.

Clamorose le esclusioni di Ranieri, incorso in tre sconfitte consecutive negli ultimi turni, di Peres e di Pettini che aveva compromesso la sua classifica perdendo con Peres per 34 a 30.

Mesi lunghi, quindi fanno

di 11 anni.

Poi, dopo una rapida riunione, del Consiglio della Federazione, si chiudono i battenti dandosi appuntamento al giorno dopo di buon'ora.

Ed eccoci alla giornata conclusiva.

Il tabellone, stilato in base alle classifiche, propone le sfide ad eliminazione diretta: Ghirardato-Castelli, Brusca-Marconi, Puzzo-Privitera, Neri-Maccheroni. Gli incontri si disputano su due partite a colori invertiti. La prima tornata è caratterizzata dal clamoroso 64 a 0 inflitto da Privitera a Puzzo, che in pratica qualifica il napoletano mettendo fuori causa il Presidente. Nette le vitto-

Classifica girone Master		
	punti	buholz
1. P. GHIRARDATO	14	46 6
2. A. BRUSCA	10	52 6
3. L. PUZZO	8	56 0
4. E. NERI	8	48 0
5. A. MACCHERONI	8	42 0
6. B. PRIVITERA	8	42 0
7. P. ZAMA	8	38 0
8. A. RANIERI	6	54 2
9. E. PERES	6	54 0
10. A. PETTINI	6	52 0
11. L. IZZO	2	44 0
12. E. BARSANTI	0	46 2

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

● A. BRUSCA 21
○ P. GHIRARDATO 43

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

● E. NERI 23
○ P. GHIRARDATO 41

ha ottenuto altrettante vittorie e solo in due occasioni è apparso in leggero affanno (incontro con Privitera vinto 33 a 31 e la prima finale). Per lui non è azzardato prevedere un positivo Campionato Mondiale, dato che, eccezion fatta forse per il giapponese, tutti gli avversari che incontrerà sono alla sua portata.

Per la cronaca, la finale terzo e quarto posto vedeva il successo di Neri su Privitera, due "vecchie glorie" dell'Othello prepotentemente in auge. Seguivano nell'ordine il sottosegretario, Puzzo, Castelli e Marconi che si erano incontrati in una serie di incontri singoli. Con la foto della premia-

Classifica finale

- 1) Paolo Ghirardato
- 2) Augusto Brusca
- 3) Emanuele Neri
- 4) Biagio Privitera
- 5) Alessandro Maccheroni
- 6) Luigi Puzzo
- 7) Stefano Castelli
- 8) Francesco Marconi

1986: l'anno del Gran Prix

di BIAGIO PRIVITERA

Dopo lunghe ed estenuanti riunioni, decine di bozze elaborate e poi stracciate, il Consiglio Direttivo della F.N.G.O. (Federazione Nazionale Gioco Othello), è finalmente lieto di annunciare la buona notizia, ovvero, la realizzazione del Calendario della Stagione Othellistica '86. Tra le varie proposte considerate, quella prescelta è stata di concentrare tutti gli sforzi su due fronti: l'organizzazione di tre grandi tornei e la creazione di un filo conduttore che le legasse fino a sfociare nel consueto è ormai tradizionale appuntamento del Campionato Italiano di Settembre.

I tre maggiori tornei avranno luogo dal 7 all'8 dicembre '85 a Milano presso l'Auditorium Plasmon in Corso Garibaldi, n. 97-99, il primo. Per agevolare i concorrenti informiamo che vi si giunge col Metro: Linea metropolitana 2, fermata Moscovia e per ulteriori informazioni ci si può rivolgere al Campionato Italiano Paolo Ghirardato tel. 02/8058991. Il secondo torneo si svolgerà a Napoli dall'1 al 2 marzo (per informazioni rivolgersi a Ciro Annunzio tel. 081/241892) e l'ultimo a Roma nel mese di giugno 1986 con recapito telefonico per informazioni più dettagliate presso Luigi Puzzo, tel. 06/4389307. Ognuno di questi tornei sarà articolato in due giorni distinti: l'Open riservato ai 16 master italiani ed agli stranieri, e quello "Speranze" aperto a tutti.

Per il Torneo di Milano, ormai alle porte, le quote di iscrizione sono state fissate in 15.000 lire per l'Open (10.000 lire per gli iscritti alla F.N.G.O.)

e lire 8000 per il girone "Speranze" (5.000 per gli iscritti).

Hanno assicurato il loro appoggio al torneo Milanese il "Negozio Città del Sole", che metterà in palio buoni acquisti del valore di cento, cinquanta e trentamila lire per i primi tre classificati del girone "Speranze", e la ditta Sperlari che offrirà uno dei suoi famosi ed apprezzati cofanetti a ciascun partecipante.

In tutti e tre i tornei, inoltre, il vincitore di ogni girone avrà, insieme alla tradizionale coppa, un premio eccezionale: iscrizione e soggiorno gratuiti al Campionato Italiano 1986, offerti dalla Clementoni.

Ma non è questo l'unico legame tra i tornei di Milano, Napoli e Roma: la F.N.G.O. ha infatti deciso di istituire il "Gran Prix 1986" che sarà il filo conduttore dell'annata agoni-

stica. Ogni torneo assegnerà 9 punti ai due vincitori (Open e Speranze), 6 ai secondi, 4 ai terzi, 3 ai quarti, 2 ai quinti ed uno ai sesti classificati.

Al termine dei 3 tornei sarà stilata una classifica parziale ed il primo classificato per ciascuna delle due categorie (non considerando i 6 giocatori già ammessi) avrà in premio iscrizione e soggiorno gratuiti al Campionato Italiano '86. (Al più presto la Commissione Tecnica della F.N.G.O. sceglierà i criteri da adottare in caso di parità fra due o più giocatori).

La partecipazione al Campionato Italiano '86 sarà anche quest'anno aperta a tutti (ma, come già visto ben 8 giocatori vi parteciperanno gratuitamente, gentili ospiti della Clementoni) ed ai fini del Gran Prix i punti saranno raddoppiati: 18 punti al primo classificato, 12 al

secondo, 8 al terzo e così via fino ai 2 punti del sesto classificato (considerando, questa volta, unicamente la classifica finale assoluta), più un bonus di 6, 4 e 2 punti alle prime tre "Speranze" nella fase di qualificazione.

Sarà quindi elaborata una classifica finale generale del Gran Prix '86, con una supercoppa che premierà il giocatore più regolare della stagione ed altri premi per i migliori piazzamenti (con un regalo speciale al miglior giocatore della categoria "Speranze").

Il Campione Italiano, infine, rappresenterà, come da tradizione e da regolamento, l'Italia al Campionato Mondiale '86, che dovrebbe svolgersi a Tokio.

Come è possibile vedere, quindi, sono molte le novità, quest'anno, per gli amanti di Othello, che avranno finalmente la possibilità di giocare con una certa regolarità. La F.N.G.O. ha avuto soprattutto cura, nell'elaborare questo programma, di riservare una grande attenzione a tutti i principianti, a tutti coloro, cioè, che conoscono Othello ma che sono riluttanti a partecipare ai tornei, ritenendoli riservati ai campioni.

Questi giocatori avranno così la possibilità di confrontarsi con altri del proprio livello e di accrescere progressivamente la propria esperienza senza impatti "traumatici", e chissà che da queste "Speranze" non prenda il via un futuro Campione Italiano.

Detto questo non resta che augurare buon divertimento a tutti: ci aspetta un anno pieno di Othello.

Per gli othellisti romani

Tutti i romani che vogliono giocare ad Othello (... o che vorrebbero imparare...) hanno modo di farlo ogni mercoledì dalle 19 in poi presso l'Associazione Culturale "La Renardiere" in via Panisperna, 68 (tel. 06/483961). Può rivelarsi un sistema interessante per trascorrere una serata piacevole e migliorare il proprio gioco. Un rappresentante della F.N.G.O. sarà sempre presente per informazioni, consigli, suggerimenti, ecc. ecc. L'ingresso è aperto a tutti. NON MANCATE!

TO OUR FOREIGN READERS

This second issue of OTHELLO NEWS opens, as usual, with an article of Mr. Luigi Puzzo, President of the FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO OTHELLO, where, after the acknowledgement of success obtained by the Italian Othello Championship with its "new formula", proclaims: "FULL STEAM AHEAD!"

This "new formula" consists in splitting the contestants into two tournaments one for the "MASTERS" - the champions and experts -, and one for the "PRO-MISES". The finals are played by the best 6 Masters and 2 Promises, with direct matches, just like a real Play Off.

Mr. Alessandro Maccheroni, at page 1, reports about the matches of the Italian Championship, won again by Mr. Paolo Ghirardato, after one year. The main games of Mr. Ghirardato are shown at page 1 and 2.

Always in the first page we speak about the World Othello Championship held in Athens that has been won by the Japanese Mr. TAKIZAWA and where, this is very important for Italy, our Mr. Ghirardato has gained the second place.

At page 2, besides the conclusion of Mr. Maccheroni's article, you will find all the information concerning the GRAN PRIX, i.e. the main 1986 tournaments in Italy, starting from the next INTERNATIONAL TOURNAMENT OF MILAN, FROM 7 TO 8 DECEMBER '85, of which we have already spoken in our last issue.

At page 3 you can read the final classification and the most exciting games played during the Athens World Othello Championship, together with a reportage by Miss Eva Bravin about an Othello tournament in a primary school at Jesolo (Venice).

All correspondences to F.N.G.O. has to be sent to: F.N.G.O. - c/o CLEM TOYS - I-62019 RECANATI (MC).

To enter subscription at the F.N.G.O. please use the card at page 1 sending the fee of Lit. 10.000 (foreign membership) or the equivalent in your currency. The fee includes the subscription to "Othello News".

Campionato Mondiale 1985

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	(20)	33	(26)	(32)	21	31	37	58
2	59	(44)	29	(40)	(24)	(18)	(56)	57
3	(42)	(40)	5	23	11	7	(24)	53
4	41	43	(22)	○	●	(4)	(10)	(54)
5	(52)	39	27	●	○	1	9	(12)
6	45	(38)	25	(8)	3	(2)	15	(16)
7	(46)	(48)	(34)	(6)	13	17	49	(50)
8	47	(34)	19	35	(2)	(28)	51	55

Takizawa-Ghirardato 65-59

CLASSIFICA FINALE

- 1) Masaki Takizawa (Giappone)
- 2) Paolo Ghirardato (Italia)
- 3) David Shaman (Stati Uniti)
- 4) Neil Stephenson (Gran Bretagna)
- 5) Per-Erik Wahlberg (Svezia)
- 6) Emmanuel Lazard (Francia)
- 7) Henrik Vallund (Danimarca)
- 8) Peter Kotkamaa (Finlandia)
- 9) Juan Hang-Lee (Singapore)
- 10) Simon Jones (Australia)
- 11) Dionisis Haralampopoulos (Grecia)

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	(57)	56	33	17	(34)	(41)	(54)	(54)
2	23	(53)	35	(16)	(28)	(34)	(53)	43
3	(20)	(29)	4	(4)	7	(2)	(40)	(38)
4	19	(10)	5	○	●	(6)	13	(42)
5	(22)	(18)	11	●	○	1	31	34
6	21	25	(12)	(2)	5	(36)	(30)	(51)
7	59	(58)	(26)	29	15	(14)	54	(47)
8	(20)	(46)	47	27	(44)	45	51	(48)

Ghirardato-Takizawa 5-59

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	53	(56)	49	45	47	(47)	59	(60)
2	(55)	(55)	(24)	43	31	(34)	(48)	(58)
3	23	25	27	(28)	33	(26)	35	57
4	21	(22)	17	○	●	(6)	37	(58)
5	29	(18)	7	●	○	1	(20)	41
6	(24)	19	(5)	(4)	5	(2)	(32)	39
7	(26)	55	(16)	9	(10)	5	(42)	(40)
8	(44)	13	(12)	11	(14)	15	(52)	51

Ghirardato-Lazard 32-32

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	(41)	43	(24)	25	23	(26)	54	(55)
2	(28)	31	19	17	(22)	(48)	(59)	58
3	24	(26)	9	(4)	7	(8)	(57)	60
4	27	(10)	3	○	●	(6)	13	(36)
5	(20)	15	11	●	○	1	37	43
6	(50)	(14)	(23)	(2)	5	(40)	39	(42)
7	47	56	(46)	29	(32)	(30)	41	51
8	(52)	53	(38)	45	33	(34)	35	(44)

Ghirardato-Shaman 41-23

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	(58)	57	(40)	17	39	(38)	(50)	53
2	41	55	19	(8)	11	29	49	(54)
3	35	(20)	(2)	3	(16)	(30)	(48)	(42)
4	(59)	(22)	1	○	●	(6)	37	43
5	(14)	9	(4)	●	○	7	(26)	33
6	13	(40)	15	5	(18)	23	27	(44)
7	(34)	(51)	(36)	21	(26)	(22)	45	47
8	(56)	(32)	31	(28)	(60)	25	(52)	(46)

Shaman-Ghirardato 14-50

Foto d'archivio



Il Presidente della F.N.G.O. segue "sconcertato" l'andamento della sua sfida con Ghirardato.



Il direttore di Othello News morde nervosamente la sigaretta spenta (non si poteva fumare) mentre Marconi lo annienta.

INDIRIZZI INTERNAZIONALI

FRANCIA
Fédération Française d'Othello
P.O. Box 342
FALLS CHURCH, VA 22046

U.S.A.
United States Othello Association
P.O. Box 342
FALLS CHURCH, VA 22046

AUSTRALIA
The Australian Othello Association
c/o PAUL WHITE
P.O. Box 199
Albert Park, VICTORIA 3206

GIAPPONE
Japan Othello Game Association
416 Fl. - Shuho Bldg.
4-9-6 Hatchobori
CHIU-KU, TOKYO

SVEZIA
Svenska Othello-Forbundet
c/o Per-Erik Wahlberg
Holmvägen 23
S-75251 UPPSALA

GRAN BRETAGNA
British Othello Federation
The Grey House
3, Broad Street
STAMFORD, LINE PE9 1PR

Interessante iniziativa alla scuola elementare "C. Colombo"

Jesolo: fucina di aspiranti campioni

di EVA BRAVIN

Othello entra nelle scuole! Il merito è tutto di Salvatore Seno, un giovane insegnante elementare di Jesolo, amante di tutti i giochi intelligenti.

Il fatto non dovrebbe rappresentare una novità, poiché, bisogna dirlo, la scuola è una sede che spetta di diritto ad Othello. Cosa c'è di meglio, infatti, se non avviare gli scolari all'abitudine al ragionamento, allo sviluppo delle capacità ipoteciche-deduttive attraverso il gioco anziché con noiosissimi problemi teorici che, in quanto tali, sono portati più a spaventarli che ad aiutarli, trasformando troppo spesso il ragionamento in un processo meccanico quanto mai inutile?

Othello può, dunque, essere, un ottimo strumento didattico capace di avviare i ragazzi ad acquisire una certa forma mentis di lavoro logico, abituandoli ad agire sul concreto, applicando il ragionamento a situazioni problematiche, che, non per questo, devono essere necessariamente degli spauracchi formati compiti in classe.

Ecco dunque che la scuola elementare "C. Colombo" di Jesolo-Lido, in provincia di Venezia, se ne è appropriata istituendo addirittura un Torneo di Othello. Trofeo Clementoni Toys riservato ai suoi alunni del 2° ciclo, la cui prima edizione si è svolta nei giorni 13-14-15 e 16 marzo '85.

Allo scontro-incontro, amichevole, da un lato perché tutti i concorrenti appartenevano ad una sola scuola, ma non per questo meno combattuto, hanno partecipato ben 54 alunni suddivisi in due categorie: maschile, con 36 pretendenti al titolo, e femminile con 18 "othelliste". Una distinzione questa che se, da un lato, forse pecca di artificialità, d'altra parte trova una giustificazione nelle inevitabili imperfezioni che accompagnano sempre ogni prima esperienza, anche la più lodevole.

Il Torneo si è svolto in due fasi: la qualificazione e quindi le finali. La prima è stata giocata in cinque turni con il sistema italo-svizzero. In seguito i primi otto classificati di ciascuna categoria si sono fronteggiati, dando il via alla seconda fase, in scontri ad eliminazione diretta. Ogni partita si è svolta in due manche; in caso di parità (cioè di una vittoria per ciascun contendente impegnato nella partita) è prevalso il giocatore che alla fine conteggiava il maggior numero di pedine, come totale delle due manche.

Se l'esperienza di gioco da parte degli "othellisti" non poteva essere certo paragonata a quella dei "campioni" nazionali, non sono mancati, tuttavia, colpi di scena, suspense e piacevoli sorprese. Prima di tutto hanno dimostrato inequivocabilmente la capacità dei bambini di utilizzare ogni risorsa logica, una volta chiamata in causa per qualcosa di divertente, più indicato alla loro età, e che un domani potrà trasformarsi nella capacità di affrontare le situazioni problematiche, indubbiamente diverse, che la vita proporrà loro.

In campo femminile, si è potuto osservare la prontezza e profondità del ragionamento, che cerca di prevedere e tamponare per tempo le mosse dell'avversario, anche in elementi più giovani e non ancora proiettati nel grande lancio verso la scuola media. È stata infatti una bambina di 4°, Marina Montagner, a non avere grandi problemi nel fiaccare la resistenza dell'ultima avversaria Dania Brunello, che pure si era comportata brillantemente nei turni di qualificazione. La vincitrice ha avuto così ragione di tutte le sue compagne grazie ad un gioco riflessivo e metodico.

Molto avvincente anche il torneo maschile dove i possibili "pretendenti" alla vittoria finale risultavano essere in molti, fino alla definizione degli otto finalisti, emersi dopo dure battaglie: Basso M., Furlan D., Scarpa A., Bergo A., Vecchiato Nicola, e infine Bragato Stefano e Oss Piergiorgio. I primi turni mettevano subito in evidenza le doti competitive di quest'ultimi, mentre apparivano più in difficoltà gli alunni di classe terza.

Nonostante ciò, nel corso di tutto il Torneo, riuscivano a togliersi più di una bella soddisfazione contro i più blasonati compagni dell'ultimo anno. Ragazzi tra gli 8 e i 9 anni hanno infatti saputo dare del filo da torcere a chi si sentiva già la vittoria in tasca, forti dei loro dieci e, a volte undici anni già compiuti.

Un torneo, dunque, che ha visto combattere giocatori quanto mai abili a debellare le battaglie nemiche riuscendo a rovesciare anche le sorti di alcune manche apparentemente perdute fin dall'inizio, cosicché a lungo si è rimasti incerti sull'esito di combattimenti che mantenevano più giocatori sulla stessa dirittura d'arrivo fin a ridosso della finalissima. In quest'ultima dopo una partita appassionante e quanto mai equilibrata è risultato vincitore Stefano Bragato che si è così preso una bella rivincita emergendo in un lotto di buoni pretendenti, dopo essere stato sconfitto senza alcuna attenuante nel Torneo di Scacchi.

Othello ha certamente incontrato il favore dei bambini che hanno dimostrato di affrontarlo con impegno e attenzione. Se, da un lato, la facilità delle regole di gioco, ne hanno favorito l'impatto, dall'altro bisogno sottolineare come i bambini non si siano fermati ad esse, in una applicazione meccanica, ma siano andati oltre cercando di fare di quei semplici strumenti delle armi temibili per gli avversari, che si vedevano già scoperte e previ-

ste le possibili future mosse, quasi ubbidienti a quella definizione che vede, in quest'età, il passaggio a forme di ragionamento più complesse. E, dunque, se la tecnica di gioco non è stata sempre ben curata tuttavia non sono mancati dei buoni frutti.

È certo che, i ragazzi, al di là di ogni considerazione, mostrano di attendere già con ansia la prossima edizione del Torneo che si svolgerà nel mese di marzo dell'86. E chissà che non porti qualche sorpresa per i ragazzi delle nuove quarte, ex terze, che già avevano saputo farsi valere.

Di tutto ciò dovranno ringraziare la Ditta Clementoni che gentilmente ha fornito loro tutto il materiale necessario per avviare ad un buon esito il Torneo.

OTHELLO NEWS

Anno 1 - N. 2 - Inverno 1985

Periodico di cultura ludica edito dalla:
CLEM TOYS S.p.A.

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

Pubblicazione trimestrale gratuita a carattere informativo

Direzione e redazione:
Zona Ind.le Fontenoco
62019 RECANATI (MC)

Direttore responsabile:
Francesco Pellegrini

Registrazione Tribunale di Macerata N. 255, 12/7/85

Grafica e stampa:
Tecnostampa s.r.l.
Via Loreto, 22
62019 RECANATI (MC)

E venne il giorno di Logos

di FRANCESCO PELLEGRINI

I giochi di parole hanno sempre appassionato l'essere umano, siano essi apparsi sotto forma di ricerca di parole, partendo da una definizione (parole crociate), frasi da ricercare attraverso immagini (rebus), o costruzione di parole attraverso l'utilizzo delle singole lettere.

Abbiamo ovviamente fatto solo i principali esempi perché in questo settore l'inventiva e la fantasia umana sono sempre riuscite, nel corso della storia a inventare qualcosa di nuovo. Ecco quindi che presentando questo nuovo gioco della Clementoni ci è venuto spontaneo dire "E venne il giorno di Logos".

Si amici, Logos merita un posto d'onore nella panoramica dei giochi di parole perché oltre ad essere di immediata comprensione e ispirato a regole semplicissime metterà a dura prova la vostra capacità di usare il "pacchetto" di lettere, vocali e consonanti a vostra disposizione, ma nello stesso tempo vi costringerà anche a mettere in difficoltà il vostro avversario, nel tentativo di imbrogliargli al massimo "le carte".

Ma veniamo subito a vedere cosa contiene l'elegante confezione propositaci dalla Clementoni: all'interno della scatola troverete:

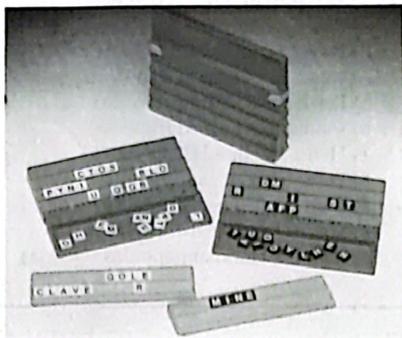
- 2 plance verdi
- 2 plance gialle
- 52 lettere su fondo rosso
- 52 lettere su fondo bianco
- 8 piolini segnapunti

e ovviamente il libretto di istruzioni, oltre a due clips che vi serviranno per congiungere tra loro le due plance verdi a gioco concluso.

È giunto così il momento di sederci al tavolo da gioco e di fare conoscenza con Logos.

A ciascun giocatore, come avrete già capito si gioca in due, verrà assegnata una plancia verde, una gialla, una serie di lettere e tre piolini segnapunti. Le lettere andranno sistemate in ordine alfabetico nelle apposite scanalature delle plance verdi.

I due giocatori sceglieranno una parola di quattro lettere con cui iniziare il gioco, e la parola dovrà essere la stessa per entrambi. Scelta la parola porranno le lettere che la compongono sulla plancia gialla, ovviamente le lettere saranno prese tra quelle a disposizione poste sulla plancia verde. Formata la parola si passeranno le plance gialle e ognuno toglierà due lettere (o due consonanti o una vocale e una consonante, mai



due vocali) dalla parola, restituendo poi la plancia gialla all'avversario.

A questo punto si incomincia a giocare perché con le due lettere rimaste, e con quelle che avete sulla plancia verde, dovreste scrivere una nuova parola, tenendo presente che una parola di quattro lettere varrà 4 punti, di cinque 5 punti, di sei 8 punti e se sarà più lunga di sei si aumenterà di tre punti per ogni lettera usata, ecco quindi che, ad esempio, una parola di otto lettere varrà 14 punti, mentre una di undici ne varrà ben 23.

Attenti però a non... correre troppo e a non cercare parole troppo lunghe. Scritta infatti la prima parola, e segnati i punti ad essa corrispondenti, dovreste ridare la plancia gialla al vostro avversario (lui ovviamente farà la stessa operazione con la sua plancia) che vi toglierà ancora una volta due lettere a sua scelta (sempre proibito togliere due vocali) e vi restituirà la plancia.

Ovviamente con le lettere rimaste e le altre che avete a disposizione dovreste scrivere una nuova parola, ma magari per poterlo fare sarete costretti a scartare qualcuna delle lettere che vi erano rimaste sulla plancia gialla: supponiamo ad esempio che voi abbiate scritto

ACQUA, che il vostro avversario vi abbia tolto la C e la U, che abbiate quindi AQA, se non avete altre U è chiaro che per scrivere una parola dovreste scartare la Q.

Bene, voi potete sempre scartare tutte le lettere che volete, basterà tener presente la sola regola fondamentale, e cioè che per ogni lettera scartata, vi verranno tolti 4 punti. Ecco quindi che, visto che ogni lettera immessa per scrivere una parola vale 3 punti, non converrà scrivere parole troppo lunghe ed astruse, perché poi bisognerebbe scartare varie lettere usate, pagando un pesante pedaggio.

Il gioco prosegue sempre in questo modo, si scrive una parola, si segnano i punti corrispondenti tenendo conto del numero delle lettere e delle eventuali lettere tolte, si passa la plancia gialla all'avversario che toglie due lettere.

Dicevamo all'inizio che Logos metterà a dura prova la vostra capacità di usare il "pacchetto" di lettere, e il perché è evidente: è ovvio infatti che procedendo nello scrivere le parole (e quindi attingendo dalla scorta che abbiamo nella plancia verde) ad un certo punto ci troveremo magari senza N, o forse senza R o S, e forse proprio quella R che manca ci poteva servire per scrivere una parola che ora ci è purtroppo esclusa.

Il gioco finisce o quando un giocatore ha terminato tutte le sue lettere o quando un giocatore ritiene di non essere più in grado di scrivere ulteriori parole con le lettere che ha ancora a disposizione.

In tale eventualità, verificata l'esattezza dell'impossibilità di scrivere nuove parole, la partita è conclusa e ciascun giocatore paga un punto per ogni lettera rimasta nella sua plancia verde (in pratica per ogni lettera non utilizzata).

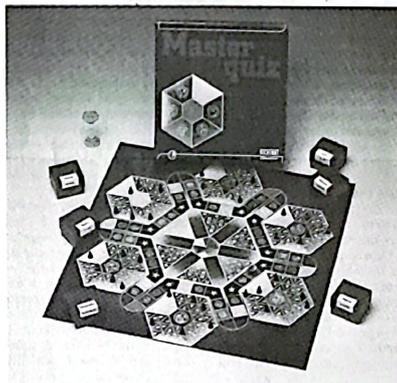
Vince chi ha raggiunto il punteggio più alto. **REGOLA IMPORTANTISSIMA:** chi riesce a comporre una parola nuova senza usare lettere prese dalla plancia verde, in pratica utilizzando solo le lettere sulla plancia gialla restituitagli dall'avversario, oltre ai punti per la lunghezza della parola guadagna dieci punti in più. Ovviamente nel corso del gioco non si può scrivere più di una volta la stessa parola.

Buon divertimento, entrate nella logica di Logos, scontratevi con vocali e consonanti usandole al meglio, arricchite il vostro vocabolario, e chissà, forse anche voi un domani potrete dire:

E VENNE IL GIORNO DI LOGOS

Strenne natalizie per grandi e piccini

MASTER QUIZ



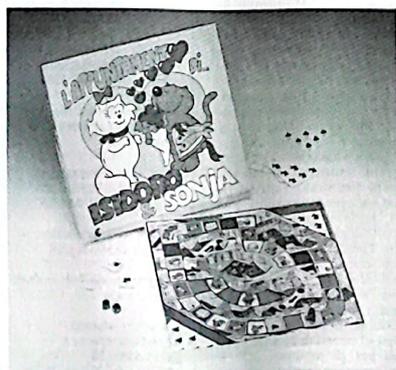
PACIFIST



BATTAGLIA NAVALE



ISIDORO E SONIA



IL GRILLO PARLANTE



OTHELLO (da regalare)

