



Othello

news

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

ANNO V · N. 1 · Febbraio 1989

Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo IV (70%) · Pubblicazione trimestrale gratuita a carattere informativo

H. TAMENORI 43

BRIGHTWELL 20

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

F
N
G
O

LUIGI PUZZO
Via M. Borsari, 135
00159 ROMA RM

TAMENORI COLPISCE ANCORA!
12° Campionato del Mondo (pag. 2-5)

RINNOVO DELLE QUOTE SOCIALI

SONO IN PAGAMENTO LE QUOTE SOCIALI PER L'ANNO 1989 CHE, SECONDO QUANTO RATIFICATO NELL'ASSEMBLEA NAZIONALE DEI SOCI SVOLTASI A ROMA IL 17/9/1988, SONO FISSATE CON IL SEGUENTE IMPORTO:

SOCIO ORDINARIO LIRE 5000

SOCIO EFFETTIVO LIRE 10000

TALI QUOTE SONO DA RITENERSI VALIDE ANCHE PER CHI SI ISCRIVESSE. PUBBLICHIAMO, QUI DI SEGUITO, UN FAC—SIMILE DA UTILIZZARE PER IL RINNOVO O L'ISCRIZIONE CHE DOVRÁ ESSERE INVIATO IN BUSTA CHIUSA A:

***F.N.G.O. c/o LUIGI PUZZO VIA MARIO BORSA 135
00159 ROMA***

DESIDERO ISCRIVERMI ALLA F.N.G.O./DESIDERO RINNOVARE LA MIA ISCRIZIONE ALLA F.N.G.O. COME:

socio ordinario (lit. 5000)

socio effettivo (lit. 10000)

allego il relativo importo in francobolli

allego assegno circolare intestato alla Federazione

nome _____ cognome _____

nato a _____ il _____

indirizzo _____ tel _____

firma _____

N.B. È possibile effettuare il pagamento della quota sociale anche in un qualsiasi torneo nazionale.

OTHELLOnews

ANNO V - N. 1
Febbraio 1989

Periodico di cultura ludica
edito dalla: CLEMENTONI S p A

organo ufficiale della
Federazione Nazionale
Gioco Othello (FNGO)

Pubblicazione trimestrale
gratuita a carattere informativo

Direzione e redazione:
Viale Marx 98 - 00156 Roma
c/o Alessandro Maccheroni

Direttore responsabile:
Alessandro Maccheroni

Redazione:
Vincenzo Cena
Paolo Ghirardato
Mauro Perotti
Biagio Privitera
Luigi Puzzo
Cristina Turini

Ha collaborato
a questo numero:
Pasquale Giangregorio

Registrazione Tribunale di
Macerata N. 291/88, 25/3/88

Progetto grafico:
Yellow line
Via tribuna tor de' specchi 18 -
Roma

Stampa:
Centro Stampa Accademia
Via Diomede Marvasi 12 - Roma

Un anno dopo

È passato un anno ormai dal giorno in cui ho assunto la direzione di OTHELLOnews e, pur conscio del fatto che *chi si loda si sbroda*, non posso fare a meno di ritenermi contento del lavoro sin qui svolto. Il giornale in effetti ha assunto una sua struttura abbastanza precisa che, abbinata alla insostituibile ed eterogenea collaborazione dei tanti *amici-redattori*, credo possa aver soddisfatto le attese di quanti si interessano all'Othello in tutte le sue sfaccettature, da quelle propriamente agonistiche a quelle che potremmo definire culturali. Ciò non toglie che restino ancora irrisolti dei problemi di notevole portata che sovente passano troppo al di sopra delle nostre teste perché vi si possa porre rimedio. Prima fra tutte è senz'altro la *piaga postale*: spessissimo la rivista impiega più di 30 giorni a compiere il tragitto tra chi spedisce e chi dovrebbe ricevere e, cosa ancor più grave, talvolta in questo faticosissimo iter si ha addirittura lo smarrimento e quindi il mancato recapito del giornale. Unico palliativo contro i danni postali è stato finora costituito dalla consegna a mano attuata ovviamente per i soli con cui si riusciva a venire in contatto diretto. Segnaliamo, a questo proposito, che da oggi sarà possibile ricevere un numero della rivista, smarrito nei meandri postali, rivolgendosi semplicemente al più vicino Comitato Regionale. Un'ultima chance, infine, per chi risiede o ha occasione di passare dalla Capitale che, rivolgendosi alla sala periodici della Biblioteca Nazionale di Roma, potrà consultare tutti i numeri di OTHELLOnews sia della vecchia che della nuova edizione. Non è molto lo so, ma in fondo chi si accontenta gode.

Altra questione spinosa ancora irrisolta è quella della carenza di spazio che ci porta spesso a dover compiere delle scelte *dolorose* eliminando del materiale che sarebbe comunque valido. Motivi economici ci impediscono attualmente di aumentare il numero di pagine, ma, se la famiglia othellistica continuerà a crescere col ritmo di questi ultimi tempi, ci sono buone speranze per un futuro prossimo.

Due parole ora su questo numero in particolare che presenta delle caratteristiche atipiche. Noterete infatti che molto dello spazio che solitamente è occupato da rubriche *fisse* è stato dedicato alla stesura completa del regolamento che ha avuto ultimamente qualche modifica e che, del resto, non era stato mai pubblicato. Si è dato poi particolare risalto ai diagrammi delle partite disputate all'ultimo mondiale ed al torneo di Milano. Credo comunque che anche questa volta non manchino spunti interessanti offerti soprattutto dagli ottimi articoli di Cristina Turini e di Mauro Perotti.

Buona lettura dunque e, se vi viene voglia, scrivete, un posto per le vostre indicazioni ed idee lo troveremo di certo.

ALESSANDRO MACCHERONI

IN QUESTO NUMERO:

Un anno dopo (A. Maccheroni), pag. 1 □ Parigi 12° Campionato del Mondo (A. Maccheroni), pag. 2 □ IV Milan Open, pag. 6 □ L'angolo del rating (B. Privitera), pag. 8 □ I Campionato Italiano a squadre di Othello, pag. 10 □ Storia dell'Othello (prima parte) (C. Turini), pag. 11 □ Teoria del gioco dell'Othello (quarta parte) (M. Perotti), pag. 12 □ Regolamento ufficiale del gioco dell'Othello, pag. 14.

in ultima di copertina il "calendario delle manifestazioni"

PARIGI

12° Campionato del Mondo:

Niente di nuovo sotto il sol levante?

Se l'edizione milanese del mondiale era stata caratterizzata dall'istituzione del campionato per nazioni, quella parigina verrà certo ricordata per la prima partecipazione di una nazione dell'Est europeo: la Polonia. A dire il vero questa novità avrebbe potuto assumere contorni ben più clamorosi se, come era stato annunciato, anche l'URSS avesse inviato i suoi rappresentanti, ma siamo certi che i piccoli problemi che hanno impedito l'arrivo degli amici sovietici saranno presto rimossi e forse già dal prossimo mondiale (in USA?) potremo conoscere il livello dei giocatori russi che i polacchi ci hanno descritto in tono entusiastico.

A Parigi dunque il mondo othellico è diventato più grande ed a contendersi un titolo divenuto sempre più prestigioso si sono trovate ben dieci nazioni rappresentate da trenta giocatori. Favoriti d'obbligo i soliti giapponesi che in questa edizione si sono presentati ai nastri di partenza con ben due supercampioni: il già campione del mondo (1986) Hideshi Tamenori ed il famosissimo Takeshi Murakami. A cercare di rendere difficile la vita dei nipponici un folto gruppo di ottimi giocatori guidato dall'ex iridato Paul Ralle (Francia) e composto dai veterani americani Rose Shaman, dagli inglesi Leader, Brightwell e Bhagat, dai danesi Feldborg e Jessen e, perché no, dai nostri Ghirardato e Marconi. Per il titolo a squadre favorito parrebbe ancora il team USA campione uscente ed apparentemente rinforzato dalla sostituzione del pur bravo Kling con l'oriundo (è svizzero) Anders Kierulf. Buone chances anche per le omogenee squadre inglesi e francesi e discrete possibilità appare avere anche la squadra nip-

ponica che però presenta come terzo giocatore un Masahari Ohno che sicuramente, in una ipotetica classifica di merito tra i giocatori giapponesi, non figurerebbe tra i primi cento. Scarse le nostre speranze di successo anche in considerazione del quarto posto ottenuto dalla nostra squadra al mondiale di Milano quando al posto del sottoscritto era presente un certo Augusto Brusca (vedi classifica rating al numero 1). I tempi per i pronostici sono comunque limitati giacché non si fa in tempo ad arrivare a Parigi che già è il momento di iniziare a giocare. Sede della manifestazione il Liceo Enrico IV, un college del 17° secolo dall'aspetto esteriore suggestivo cui si contrappone una certa fatiscenza degli interni. In particolare la strettezza della sala da gioco, la scarsa illuminazione e soprattutto lo scricchiolantissimo parquet fanno rimpiangere a tutti lo splendido salone del Circolo della Stampa di Milano. Ma bando alle ciance e via agli orologi. Il primo turno è caratterizzato da un risultato che è poco definire clamoroso: il mitico David Shaman battuto dal carneade polacco Artur Kaniewski. Più o meno regolare l'esito degli altri incontri. Il secondo turno vive della sfida galattica tra Brian Rose e Takeshi Murakami con l'americano vittorioso per 33 a 31. Da sottolineare anche il successo di Puget nella sfida fraticida col più quotato Ralle. Nella terza tornata ci becchiamo tre sconfitte tonde tonde: quella mia scontata contro Tamenori, quella accettabile di Francesco contro Rose e quella decisamente preoccupante di Paolo contro il norvegese Aax. Andiamo così a mangiare ed in verità l'unico azzurro a riempire il proprio stomaco è il sottoscrit-

to dato che i miei due compagni preferiscono non distogliere il proprio cervello dalla gara. A farmi compagnia quel Pasquale Giangregorio Campione italiano di categoria e simpaticissima mascotte della squadra. Alla ripresa delle ostilità si registrano le vittorie di Ralle su Marconi e di Murakami su Shaman con Tamenori e Rose unici a punteggio pieno. Sontato quindi il loro abbinamento nel turno successivo con il giapponese che prosegue nella sua marcia trionfale. Sesto turno con Rose che regola di misura (34 a 30) Ralle e Tamenori che vince anche il derby nipponico con Murakami. Si giunge così all'ultima partita della giornata anche questa favorevole a Tamenori che chiude così a punteggio pieno. Alle sue spalle, distanziati di due punti, sei giocatori: Rose, Jensen, Bhagat, Murakami, Brightwell e lo svedese Wahlberg quest'ultimo autentica rivelazione della giornata. E gli italiani direte voi? Tutti a centro classifica con i quattro punti di Marconi e Ghirardato ed i tre e mezzo del sottoscritto. Da sottolineare comunque il calendario quasi impossibile affrontato da Francesco e la clamorosa rimonata di Paolo con quattro successi consecutivi ottenuti nel pomeriggio e a digiuno (in verità contro avversari non trascendentali). La classifica a squadre vede così al comando Giappone ed Inghilterra appaiati seguiti dagli USA dalla Danimarca e da noi al quinto posto. Dopo una lauta cena (soprattutto per i nostri due novelli Gandhi) ed un sonno ristoratore eccoci già alla seconda giornata di gare. Tamenori perde il suo primo punto ad opera del danese Quist Jessen, sulle altre scacchiere da sottolineare le vittorie di Leader su Ralle e di Rose su

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

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

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

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

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

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

Wahlberg. Secondo turno e nuova delusione per il nipponico che questa volta è addirittura sconfitto da un lanciaissimo Leader. E, nell'incontro successivo, è ancora l'inglese ad offrire il risultato migliore andando a battere di misura Rose. Un'altra pausa pranzo ed un altro digiuno per i nostri due migliori rappresentanti, ma se i due punti ottenuti nella mattina lasciano un barlume di speranza a Francesco, le tre sconfitte consecutive relegano Paolo ad un ruolo di secondo piano ed addirittura alle mie spalle che bene o male un punticino l'ho fatto. Si riparte con Murakami e Leader sempre più lanciati all'inseguimento di Tamenori che comunque, nonostante il litro di vino rosso bevuto a tavola (ero seduto al suo fianco n.d.r.), trova la forza di battere uno spento Feldborg. Vince anche Marconi e questo successo lo porta a dover affrontare Hideshi con l'obbligo di batterlo per continuare a sperare. Francesco, come già gli accadde lo scorso anno con Ishii, riesce nell'impresa disperata e si inserisce così nel gruppo dei quarti. Suo avversario all'ultimo turno Leader che, come il nipponico Murakami, ha in questa giornata inanellato una serie interrotta di vittorie. Marconi gioca un'apertura stupenda caratterizzata dalla geniale cessione di due angoli (vedi diagramma). Alla 48^a mossa però Francesco va in tilt e regala al suo avversario un preziosissimo angolo che consente all'incredulo inglese di vincere 33 a 31. Alla fine della partita Marconi giustificava l'errore dicendo di aver mosso nella casella X convinto che l'angolo sottostante fosse suo! Sfumava così la possibilità di avere un italiano in una semifinale che si preannunciava come una sfida anglo-nipponica caratterizzata dalle partite Murakami-Brightwell e Leader-Tamenori. Il titolo a squadre veniva assegnato agli inglesi davanti a giapponesi e, udite udite, italiani e francesi appaiati. Da sottolinea-

re anche questa volta l'en plein ottenuto da Paolo a stomaco vuoto.

Ed eccoci alla giornata conclusiva, i pronostici di tutti sono per i due giocatori con gli occhi a mandorla, ma, mentre Tamenori ha facilmente ragione del suo avversario in due partite, Murakami subisce uno storico 64 a 0 nella prima gara e, pur arrivando a disputare una emozionatissima bella chiusa con un pareggio, deve cedere il passo al suo avversario proprio per la disastrosa differenza pedine.

La finale è senza storia poiché Tamenori ha ritrovato lo smalto della prima giornata e con apparente semplicità regola il suo avversario in due partite dal risultato pressoché identico: 44 a 20 e 44 a 19. Applausi sinceri e meritati per il nuovo campione che non sa

trattenere alcune lacrime di commozione. Al suo fianco, sul podio due inglesi dato che Leader ha nel frattempo vinto la sfida per il terzo posto. È un'immagine emblematica: il Giappone sempre sulla vetta, ma sempre più vicina è un'Europa che cresce per qualità e quantità. In casa nostra note positive e negative al contempo, alla grande prestazione di Marconi che ha espresso un gioco ammirato da tutti condito con i soliti limiti caratteriali c'è da affiancare l'opaca prestazione di Ghirardato sempre più *distratto* da impegni di studio e con un gioco privo di novità. Probabilmente, per coltivare sogni di gloria iridata, sarà necessario attendere la crescita di qualcuna delle tante *speranze* che si sono affacciate alla ribalta in questi ultimi mesi.

ALESSANDRO MACCHERONI

CLASSIFICA FASE ELIMINATORIA

1	Takeshi MURAKAMI	(J)	11
2	Impre LEADER	(GB)	10
3	Hideshi TAMENORI	(J)	9.5
4	Graham BRIGHTWELL	(GB)	9
5	Erik JENSEN	(DK)	8
5	Francesco MARCONI	(I)	8
5	Paul RALLE	(F)	8
5	Brian ROSE	(USA)	8
9	Rickard ANDERSSON	(S)	7
9	Niis BERNER	(S)	7
9	Karsten FLEDBORG	(DK)	7
9	Paolo GHIRARDATO	(I)	7
9	Luc JEANGILLE	(B)	7
9	Dider PIAU	(F)	7
9	David SHAMAN	(USA)	7
9	Per Erik WAHLBERG	(S)	7
17	Pierre JEANGILLE	(B)	6.5
17	Alessandro MACCHERONI	(I)	6.5
17	Jean François PUGET	(F)	6.5
20	Peter BHAGAT	(GB)	6
20	Anders KIERULF	(USA)	6
20	Claus QVIST JESSEN	(DK)	6
20	Oliver THILL	(F)	6
24	Vidar AAS	(N)	5
24	Pawel PIETRUSZKIEWICZ	(P)	5
26	Witold RYCHLOWSKI	(P)	4
26	Gudny SCHEVING	(N)	4
28	Masaharu OHNO	(J)	3
29	Artur KANIEWSKI	(P)	2
30	Alain DAIX	(B)	1

SEMIFINALI:

TAMENORI—LEADER 38-26 40-24 / BRIGHTWELL—MURAKAMI 64-0 22-44 32-32

FINALE 3/4 POSTO: LEADER—MURAKAMI 45-19

FINALE 1/2 POSTO: TAMENORI—BRIGHTWELL 44-20 44-19

CLASSIFICA PER NAZIONI

1	GRAN BRETAGNA	punti 25	5 U.S.A.	21
2	GIAPPONE	23.5	7 SVEZIA	21
3	ITALIA	21.5	8 BELGIO	14.5
3	FRANCIA	21.5	9 POLONIA	11
5	DANIMARCA	21	10 NORVEGIA	9

IV Milan Open

Il Milan Open di quest'anno si è risolto in una sfida Francia-Italia con i transalpini che hanno fatto ritorno a casa da veri trionfatori. Va detto subito che anche questa edizione del torneo meneghino, unica gara internazionale organizzata dalla F.N.G.O., non ha avuto il successo di partecipanti che si poteva auspicare. La collocazione di questa manifestazione, immediatamente (20 giorni) a ridosso del mondiale, ha infatti dissuaso i giocatori stranieri reduci dalla gara iridata a sobbarcarsi gli oneri di una nuova trasferta ed anche tra gli italiani, Marconi e Brusca in testa, le assenze sono state troppe se si pensa all'importanza della gara. Sarà quindi opportuno per il futuro studiare una data che possa meglio conciliare gli interessi di tutti recuperando questo torneo alla giusta popolarità che, sia per collocazione geografica, che per qualità dell'organizzazione indubbiamente merita.

Dieci soltanto, quindi, i protagonisti alla partenza del torneo, quattro francesi e sei italiani con Alberto Ranieri che, per improrogabili impegni di lavoro, si presentava a gara già iniziata rimediando così due sconfitte a tavolino e compromettendo le sue possibilità di vittoria. Subito in testa Jean François Puget che, dopo i sei turni di gioco della prima giornata, conduceva a punteggio pieno seguito ad un punto dai suoi delfini Tastet e Cali e dal primo degli italiani: Luigi Puzzo. Sgranati gli altri con Ghirardato a condurre la fila e Militello a chiuderla. Nella seconda giornata la musica non cambiava di molto tanto che alla fine dei dieci turni del girone all'italiana la classifica vedeva al comando Tastet con una sola sconfitta (Ghirardato) seguito ad un punto da Puget ed a due e mezzo dal Campione Italiano Paolo Ghirardato autore di

un'ottima rimonta limitata da una sua sconfitta a tavolino rimediata per motivi organizzativi. Si perché, mentre i Maestri davano vita ad il torneo internazionale, in un'altra parte della sala dello splendido Auditorium Plasmon, una ventina di giocatori, appartenenti alle Categorie A-B ed esordienti, disputavano una gara parallela a loro dedicata e Paolo, in questo caso, indossava gli scomodi panni del Direttore di Gara. Finale quindi interamente francese con il più quotato Puget che aveva facilmente ragione del suo connazionale in due partite. Per il terzo posto era Paolo che strapazzava Cali.

Ma veniamo ora al torneo di categoria. C'è da dire subito che il livello di gioco espresso è stato notevole e crediamo che almeno i primi sei della classifica finale non avrebbero sfigurato neanche tra i Maestri. Splendidi protagonisti Casarelli, Colao, Ottani, Quattrocchi e Cordiner, quest'ultimo autore di un rush finale travolgente, caratterizzato dalle vittorie consecutive su Casarelli ed Ottani, che gli consentiva di vincere la gara e con essa il soggiorno al prossimo Campionato Italiano. Piuttosto sfortunata invece la prova di Colao che pur ottenendo gli stessi punti del vincitore si vedeva relegato al secondo posto dallo spareggio tecnico. Prima delle donne, come al solito, la sempre più competitiva Angela Quattrocchi.

CLASSIFICA TORNEO MAESTRI

<i>Giocatore</i>	<i>Naz.</i>	<i>vitt.</i>	<i>pari.</i>	<i>scon.</i>
1) J.F. Puget	FRA	9	0	2
2) M. Tastet	FRA	9	0	3
3) P. Ghirardato	ITA	7	1	2
4) E. Cali	FRA	6	0	5
5) A. Silvola	ITA	5	0	4
6) L. Puzzo	ITA	5	1	4
7) A. Maccheroni	ITA	4	0	5
8) M. Perotti	ITA	3	0	7
9) J.L. Penloup	FRA	1	0	9
10) B. Militello	ITA	1	0	9

CLASSIFICA CAT. A-B ed ESORDIENTI

<i>Giocatore</i>	<i>punti</i>	<i>buholz</i>
1) A. Cordiner	11	39/5
2) L.M. Colao	11	38/5
3) S. Casarelli	10	
4) L. Ottani	9	44/6
5) A. Quattrocchi	9	41/6
6) G. Boccoliero	9	35/3
7) G. Fontana	7	46/1
8) D. Barnaba	7	44/5
9) C. Malinverni	7	40/1
10) L. Redaelli	7	34/3
11) A. Porfido	7	31/3
12) M. Passarello	6	
13) G. Bizzarro	5	42/1
14) A. Castoldi	5	39/1
15) R. Fanello	5	29/1
16) G. Bisleri	3	
17) F. Gabbiani	1	

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

1	59	32	27	22	19	30	58	56	F. N. G. O.
2	60	48	15	10	14	23	49	47	
3	41	12	7	9	2	11	26	33	
4	24	16	1			20	31	42	
5	36	21	6			5	29	40	
6	25	67	8	17	4	3	57	38	
7	50	52	65	18	13	34	53	43	
8	51	44	45	46	69	28	55	54	
	A	B	C	D	E	F	G	H	

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

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

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

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

L'angolo del rating

(GENNAIO 1989)

Nonostante che dal nostro ultimo appuntamento su queste pagine si sia svolto un solo Torneo, l'Open di Milano, non ci mancheranno gli argomenti da trattare su questo numero, dato che a gennaio 89 scatta l'aggiornamento della classifica fra attivi e passivi e che proprio su questo OTHELLOnews viene lanciato il I Campionato Italiano a squadre.

Ma cominciamo dal tradizionale esame delle variazioni apportate alla classifica dall'ultimo torneo disputato. Nella sezione Open erano sette i maestri italiani iscritti, insieme a quattro giocatori francesi che, come si suol dire, hanno fatto la parte del leone; ai fini del rating, comunque, sono stati presi in considerazione solo gli incontri fra gli italiani.

Assenti i primi due della classifica, Brusca e Marconi, il terzo, il milanese Paolo Ghirardato non è riuscito ad approfittarne ed ha anzi perso ben 22 punti scendendo a quota 1514 e la sua posizione risulta sempre più traballante, insidiata principalmente da Ranieri e Puzzo, che a Milano hanno comunque sostanzialmente mantenuto il loro rating, con piccoli assestamenti.

Netto vantaggio dall'Open milanese hanno invece tratto i romani Silvola e Perotti, con un guadagno rispettivamente di 52 e 39 punti, che permettono al primo di scavalcare nuovamente Maccheroni insediandosi al secondo posto assoluto.

Per quanto riguarda il torneo di categoria, è

da mettere in evidenza la bella prova del monzese Luca Colao, inattivo da circa due anni, che con ben 5 vittorie su 6 partite, ritorna nella classifica ufficiale con 1003 punti, ultimo dei 24 giocatori oltre quota 1000. Da sottolineare anche la buona prova dei milanesi Barnaba e Casarelli, a quota 1014 e 1012; il secondo, avendo superato i 15 incontri ufficiali disputati ed i 900 punti, ha conquistato la Cat.A e potrà essere un'ottima spalla per Ghirardato in una squadra lombarda ai prossimi Campionati Italiani (ma di questo parleremo in seguito...). Fra le delusioni da segnalare Angela Quattrocchi, considerata la favorita del torneo, e che invece con una prestazione incolore rispetto alle attese (4 punti su 6 con una differenza pedine di appena +6) ha perso ben 54 punti, scendendo a quota 993.

Ma come accennato ad inizio articolo, gennaio 89 era una data molto attesa anche per l'annuale aggiornamento della classifica fra giocatori attivi e passivi: rimangono nella graduatoria generale solo coloro che hanno disputato almeno un torneo nel 1988 e ciò ha determinato il doloroso depennamento di ben 23 nomi, fra cui alcuni dei più prestigiosi dell'Othello italiano, quali Vincenzo Peccerillo (che non ha ancora risposto all'amichevole invito rivoltogli da queste colonne...), Alessandro Pettini ed Emanuele Neri, protagonisti di tanti finali dei Campioni Italiani e l'ex-direttore di OTHELLOnews, Francesco Pellegrini.

Ricordiamo comunque che essi, pur non comparendo nella classifica generale, mantengono il loro rating ed il loro inquadramento, e ripartiranno da quel punteggio quando decideranno di tornare a disputare un torneo ufficiale.

Ultimo argomento della giornata è il nascente Campionato Italiano a squadre, ennesima iniziativa della F.N.G.O., per rendere

sempre più interessante e vivo questo nostro mondo dell'Othello. In altre parti del giornale troverete il regolamento completo, e qui tengo solo a evidenziare che la classifica rating di questo numero è quella che farà testo nella composizione delle squadre, sia per il punteggio che per l'inquadramento dei singoli giocatori; proprio per questo motivo, ed in via eccezionale, troverete pubblicata anche la lista completa dei giocatori passivi.

Consci che questo numero del giornale darà il via alle grandi manovre per la composizione delle squadre, nell'attesa della grande finale di Giugno, ricordiamo che, almeno in questa prima edizione, sarà possibile l'iscrizione anche di squadre composte da tutti neopartecipanti. È come se una squadretta amatoriale potesse liberamente incontrare in Campionato Inter, Milan o Juventus; sarebbe destinata a probabili sconfitte, ma che guadagno sul piano dell'esperienza. Speriamo che questo serva di stimolo a gruppi di amici, abituati a giocare ad Othello fra di loro, ma che con hanno mai trovato il coraggio di iscriversi ad un torneo; dice un vecchio proverbio che "l'unione fa la forza" e chissà che anche le squadre favorite di Brusca, Marconi e Ghirardato non trovino una loro Corea (o Zambia che dir si voglia...).

Del resto la quota limite di 4000 punti come somma del rating dei migliori 4 giocatori di ogni squadra (per ulteriori dettagli leggete bene il regolamento) assicurerà al torneo un grande equilibrio, il che non potrà che renderlo ancora più avvincente.

In attesa di essere sommersi da una montagna di iscrizioni, un arrivederci al prossimo numero.

BIAGIO PRIVITERA

Lista giocatori "passivi"

nome	Città	rating	cat.	partultimo	data torneo	nome	Città	rating	cat.	partultimo	data torneo
1 Peccerillo Vincenzo	M-Napoli	1375	S	—	87.09	22 Toledo Federico	B Napoli	976	P	7	87.09
2 Pettini Alessandro	M-Alba	1338	S	—	87.10	23 Burrini Andrea	B Firenze	973	P	7	86.09
3 Bersanti Emidio	M-Roma	1230	S	—	85.09	24 Stefanelli Dario	B Roma	973	P	7	87.05
4 Neri Emanuele	M-Roma	1226	S	—	87.05	25 Puzzo Cinzia	B Roma	959	P	6	85.09
5 Pedroli Roberto	B Arona	1170	P	11	86.09	26 Berti Gianni	B Milano	942	P	5	86.12
6 Gentilini Mirko	B Bologna	1160	P	7	86.09	27 Di Bella Nino	B Milano	923	P	5	86.12
7 Castelli Stefano	B Roma	1157	P	11	85.09	28 Bonavoglia Marco	B Roma	916	P	7	87.05
8 Pellegrini Francesco	M-Venezia	1132	S	—	87.09	29 Stefanelli Mauro	B Roma	910	P	7	87.05
9 Crivello Dario	B Torino	1128	P	6	85.12	30 Serafini Susanna	B Roma	875	S	—	87.09
10 Ionta Silvio	B Roma	1062	P	6	87.05	31 Picasso Enrico	B V.al Lambro	870	P	5	85.12
11 Cervini Fausto	B Roma	1051	P	7	86.05	32 Izzo Gennaro	B Salerno	869	S	—	87.09
12 Cazzani Stefano	B Milano	1040	P	6	85.12	33 Simoncelli Bruno	B Roma	863	P	7	86.05
13 Commerci Michele	B Firenze	1029	P	7	86.09	34 Apicella Gaetano	B Napoli	855	P	7	86.03
14 Trudu Antonio	B Cagliari	1029	P	6	85.09	35 Spurio Ennio	B Roma	853	P	6	85.09
15 Nava Alberto	B Lecco	1025	P	7	86.09	36 Di Luggo Anna Laura	B Napoli	832	P	3	86.03
16 Gentili Claudia	B Roma	1024	P	7	85.09	37 Annunziata Marco	B Napoli	829	P	14	86.05
17 Izzo Sebastiano	B Roma	1012	P	7	85.09	38 Wilcke Paul	B Milano	825	P	5	86.12
18 Di Luggo Antonella	B Napoli	1011	P	13	86.03	39 Picasso M.	B V.al Lambro	814	P	5	85.12
19 Sansone Emidio	B Roma	994	P	12	85.12	40 Aversa Stefano	B Napoli	799	P	7	86.03
20 Braca Agostino	B Salerno	991	P	14	87.03	41 Buccoliero Gianfranco	B Torino	780	P	5	86.12
21 Spinelli Fiorenza	B Napoli	989	P	3	86.03	42 Melappioni Ernesto	B Roma	780	P	7	86.05

43 Carbone Luigi	B Salerno	778	P	7	86.03	54 Marrecchi Mirella	B Roma	706	P	5	87.05
44 Puzzo Carmela	B Roma	775	P	6	86.09	55 Virgili Fabio	B Roma	669	P	7	85.09
45 Colangelo Roberto	B Roma	773	P	5	87.07	56 Grasso Valter	B Roma	651	S	—	87.05
46 Luzzitelli Giuseppe	B Roma	767	P	3	85.09	57 Annunziata Ivan	B Napoli	632	P	14	86.05
47 Pasqualone Giulio	B Roma	762	P	4	85.09	58 Bisattini Marco	B Roma	599	P	3	85.09
48 Silei Sandro	B Milano	757	P	6	87.11	59 Bizzotto Alberto	B Roma	500	P	5	87.07
49 Virgili Mauro	B Roma	752	P	7	85.09	60 Piperno Roberto	B Roma	482	P	3	87.07
50 Pellecchia Claudia	B Roma	734	P	7	87.05	61 Raimondi Alessandro	B Milano	480	P	6	87.11
51 Zocco Ettore	B Caronno(VA)	733	P	6	87.11	62 Piperno Ilaria	B Roma	456	P	3	87.07
52 Verzaschi Bruna	B Roma	724	P	7	86.05	63 Melappioni Simona	B Roma	439	P	7	86.05
53 Pizzo Gianfilippo	B Firenze	711	P	7	86.09	64 Astolfi Mario	B Trieste	370	P	6	87.11

Classifica aggiornata al gennaio 1989

Numero tornei considerati: 36

Ultimo torneo: IV TORNEO DI MILANO

nome	Città	rating	cat.	part.	data partultimo torneo	nome	Città	rating	cat.	part.	data partultimo torneo
= 1 Brusca Augusto	M-Roma	1622	S	—	88.06	+ 57 Panariello Francesco	B T.del Greco	842	S	—	88.09
= 2 Marconi Francesco	M-Roma	1606	S	—	88.09	+ 58 Pittarella Simone	B Roma	841	P	8	88.03
= 3 Ghirardato Paolo	M-Milano	1514	S	—	88.12	+ 59 Di Paola Massimo	B Roma	838	P	8	88.03
= 4 Ranieri Alberto	M-Arona(NO)	1493	S	—	88.12	+ 60 Calola Pietro	B Roma	834	P	8	88.03
= 5 Puzzo Luigi	M-Roma	1457	S	—	88.12	+ 61 Santoianni Flavia	B Napoli	834	P	10	88.04
+ 6 Silvola Andrea	M-Roma	1442	S	—	88.12	+ 62 Restante Fabio	B Roma	830	S	—	88.09
— 7 Maccheroni Alessandro	M-Roma	1394	S	—	88.12	+ 63 Rizzo Vincenzo	B Roma	830	S	—	88.09
+ 8 Zama Piero	M-Lugo	1287	S	—	88.06	+ 64 Maiuri Claudio	B Roma	821	S	—	88.09
+ 9 Perotti Mauro	M-Roma	1236	S	—	88.12	+ 65 Cassano Roberto	B Roma	818	S	—	88.09
+ 10 Privitera Biagio	M-T.del Greco	1218	S	—	88.09	E 66 Malinverni Cristian	B Cusano(MI)	816	P	6	88.12
+ 11 Militello Bruno	M-Roma	1166	S	—	88.12	+ 67 Foschi Daniele	B Roma	810	P	8	88.03
+ 12 Peres Ennio	M-Roma	1135	S	—	88.09	—68 Bizzarro Giovanni	B Marino(RM)	803	P	13	88.12
+ 13 Tramma Leandro	A Roma	1126	S	—	88.09	+ 69 Passarello Marco	B Bolzano	800	S	—	88.12
+ 14 Tramma Roberto	A Roma	1104	S	—	88.09	+ 70 Fontana Giorgio	B Milano	795	P	13	88.12
+ 15 Gambelunghe Angelo	A Roma	1092	S	—	88.05	+ 71 Rubele Renzo	B Verona	790	P	4	88.06
+ 16 Nardo Sergio	M-Roma	1089	S	—	88.05	+ 72 Marfori Andrea	B Roma	786	S	—	88.09
+ 17 Valenza Giovanni	B Roma	1070	P	7	88.05	+ 73 Cangemi Gabriella	B Roma	777	S	—	88.05
+ 18 Scabbia Nicola	A Ferrara	1061	S	—	88.09	+ 74 Corradini Carlo	B Verona	775	P	5	88.06
+ 19 Casarelli Stefano	A Milano	1014	S	—	88.12	+ 75 Lamia Salvatore	B Roma	770	S	—	88.09
+ 20 Mercanti Riccardo	A Roma	1013	S	—	88.05	E 76 Buccoliero Giancarlo	B Torino	768	P	6	88.12
+ 21 Barnaba Donato	B Milano	1012	P	13	88.12	+ 77 Tramma Riccardo	B Roma	768	P	14	88.09
+ 22 Cordiner Andrea	A Marino(RM)	1008	S	—	88.12	+ 78 Porfido Antonella	B Milano	762	S	—	88.12
+ 23 Falbo Sandro	B Roma	1005	P	7	88.05	+ 79 Lai Fabrizio	B Roma	756	P	11	88.05
E 24 Colao Luca	B Monza	1003	P	11	88.12	+ 80 Donati Silvano	B Roma	755	P	7	88.03
+ 25 Giangregorio Pasquale	A Roma	996	S	—	88.09	+ 81 Cicconi Fabrizio	B Roma	747	P	15	88.05
—26 Quattrocchi Angela	A Vaciglio(MO)	993	S	—	88.12	+ 82 Soldano Fabrizio	B Roma	733	P	4	88.03
+ 27 Certa Vito	A Roma	985	S	—	88.09	+ 83 Turini Fabrizio	B Marino(RM)	732	P	14	88.09
+ 28 Lavanga Maurizio	A Roma	978	S	—	88.05	+ 84 Zapponi Lorenzo	B Roma	731	P	7	88.09
+ 29 Ottani Luca	A Casinalbo(MO)	976	S	—	88.12	+ 85 Regali Marco	B Roma	715	P	4	88.03
+ 30 Castracane Paolo	A Roma	972	S	—	88.09	+ 86 Marras Alessandra	B Roma	702	S	—	88.09
+ 31 Brizzi Ettore	A Napoli	971	S	—	88.09	+ 87 Iacobelli Antonio	B Roma	701	P	4	88.03
+ 32 La Gamba Alessandro	A Roma	968	S	—	88.09	+ 88 Campana Paolo	B Pomezia(RM)	685	P	7	88.09
+ 33 Fiorentino Donato	A Roma	947	S	—	88.05	+ 89 Riccomagno Mario	B Roma	669	P	15	88.05
+ 34 Micotti Gianni	A Roma	947	S	—	88.05	+ 90 Franzese Antonio	B Roma	654	P	7	88.05
+ 35 Santoianni Chiara	A Napoli	937	S	—	88.09	+ 91 Rossi Anna	B Roma	643	P	7	88.05
+ 36 Frasciani Massimo	A Roma	927	S	—	88.05	+ 92 Rossi Giovanna	B Roma	642	P	7	88.09
+ 37 Arcudi Paolo	A Pordenone	924	S	—	88.09	+ 93 Redaelli Luca	B Milano	641	P	13	88.12
+ 38 Bucalo Pierpaolo	A Roma	915	S	—	88.05	+ 94 Marrazzo Ciro	B T.del Greco	640	P	6	88.03
+ 39 Silvola Daniele	B Roma	915	P	13	88.09	E 95 Castoldi	B	637	P	6	88.12
+ 40 Tedesco Giuseppe	A T.del Greco	911	S	—	88.09	+ 96 Fraioli Luca	B Roma	613	P	8	88.03
+ 41 Pierucci Claudio	B Roma	908	P	15	88.05	+ 97 Boccarossa Imma	B Napoli	584	P	3	88.04
+ 42 Cena Vincenzo	A Roma	904	S	—	88.05	+ 98 De Nicola Massimo	B Roma	573	P	7	88.09
+ 43 Nicolai Tiziana	B Roma	893	S	—	88.09	+ 99 Giusti Sara	B Napoli	571	P	13	88.04
+ 44 Orbitello Silvia	A T.del Greco	892	S	—	88.04	+ 100 Simoni Simone	B Verona	558	P	5	88.06
+ 45 Falconi Manoela	B Roma	890	S	—	88.05	+ 101 Fortuna Stefania	B Roma	552	P	4	88.05
+ 46 Annunziata Ciro	B Napoli	881	S	—	88.04	E 102 Bisleri Gian Marco	B Monza	537	P	6	88.12
+ 47 Chiezzi Fabrizio	B Roma	881	P	15	88.05	+ 103 Paolettoni	B Verona	521	P	4	88.06
+ 48 Diodati Pierdario	B Roma	879	S	—	88.09	E 104 Fanello Roberto	B Milano	518	P	6	88.12
+ 49 Mocchi Lamberto	B Roma	879	P	14	88.05	+ 105 Nannini Gerardo	B Roma	512	P	6	88.05
+ 50 Domizi Roberto	B Roma	876	P	14	88.05	+ 106 Ricciardi Stefano	B Roma	481	P	14	88.09
+ 51 Lo Presti Marco	B Roma	876	S	—	88.05	+ 107 Tessitore Roberto	B Napoli	459	P	3	88.04
+ 52 Romano Fabio	B Roma	875	P	15	88.05	+ 108 Ciocchetta Renzo	B Verona	453	P	4	88.06
+ 53 Mancini Giordano	B Roma	867	P	15	88.05	E 109 Gabbiani Francesco	B Milano	439	P	6	88.12
+ 54 Micalizzi Giovanni	B Roma	850	P	7	88.09	+ 110 Olivati Davide	B Verona	429	P	4	88.06
+ 55 Del Gatto Antonino	B T.del Greco	846	P	13	88.09	+ 111 Terziotti Bruna	B Verona	268	P	4	88.06
+ 56 Tardia Walner	B Roma	844	S	—	88.09						

legenda:

S-giocatore con rating stabile

P-giocatore con rating provvisorio (meno di 15 partite)

M-maestro

I Campionato Italiano a squadre di Othello

La F.N.G.O. organizza il I Campionato a squadre, che assegnerà lo SCUDETTO 1989 di Othello.

Tutte le partite disputate saranno valide ai fini della classifica rating.

REGOLAMENTO

ART. 1

Giocatori per squadra

Ogni squadra sarà composta da 5 giocatori, di cui 4 titolari ed una riserva, tutti residenti nella stessa regione (con l'eccezione di cui all'art. 3).

Saranno comunque accettate iscrizioni di squadre con solo 4 giocatori, che facciano esplicita rinuncia alla possibilità di avere una riserva (vedi art. 11).

Non vi sono limiti al numero di squadre che ogni regione può presentare.

ART. 2

Composizione squadra

La composizione di ogni squadra deve rispettare le seguenti regole:

- 1 MAESTRO al massimo
- 2 giocatori di CAT.A al massimo (3 se è assente il maestro)
- la somma del rating dei migliori 4 della squadra non può essere superiore a 4000 punti.

I neopartecipanti verranno considerati con un rating fittizio di 700 punti.

ART. 3

Squadre miste

Sarà accettata l'iscrizione di squadre MISTE, cioè con giocatori di diversa provenienza regionale, limitatamente a quelle regioni che non abbiano NESUNA squadra completa iscritta.

Le regioni non presentanti alcuna squadra completa, non possono comunque schierare in complesso più di 4 giocatori appartenenti a squadre miste. Tutte le iscrizioni di squadre miste saranno quindi accolte con riserva e saranno rifiutate in caso di successiva iscrizione di una squadra completa di una tra le regioni di provenienza dei giocatori componenti la squadra mista.

ART. 4

Nome delle squadre

Ogni squadra dovrà scegliersi un nome di fantasia, comunicandolo al momento dell'iscrizione.

La F.N.G.O. si riserva comunque la facoltà di chiedere modifiche ai nomi ritenuti poco opportuni.

ART. 5

Classifica rating di riferimento

L'inquadramento (Maestro, Cat.A, Cat.B o Neopartecipante) ed il rating di ogni giocatore a cui si fa riferimento in questo regolamento ai fini della composizione delle squadre sono quelli della classifica aggiornata a GENNAIO 1989 e pubblicata su OTHELLOnews Anno V n. 1, comprendente sia i giocatori attivi che quelli passivi.

Ogni variazione successiva non avrà alcuna ripercussione sulla composizione delle squadre.

ART. 6

Capitani

Il capitano di ogni squadra sarà il giocatore con inquadramento più alto (nell'ordine: Maestro, Cat.A, Cat.B e Neopartecipante).

A pari inquadramento verrà preso in considerazione il rating.

L'iscrizione della squadra al Campionato deve essere presentata dal Capitano; egli rappresenterà l'intera squadra nei confronti dell'organizzazione e riceverà tutte le informazioni inerenti il Campionato stesso, avendo cura di comunicarle agli altri componenti.

ART. 7

Termine iscrizioni

Il termine ultimo di iscrizioni delle squadre al I Campionato Italiano a squadre è fissato al 15 APRILE 1989. Le iscrizioni devono essere presentate la Presidente Luigi Puzzo o al Segretario Biagio Privitera.

ART. 8

Quota iscrizione

La quota di partecipazione è di Lire 40.000 per squadra.

Sarà concessa una riduzione di 2000 lire per ogni giocatore iscritto alla F.N.G.O. (fino ad un massimo di 8000 lire di riduzione) ed in regola con la quota 1989 al momento dell'iscrizione della squadra.

ART. 9

Formula del torneo

La formula di gioco del torneo (all'italiana, italo-svizzera, eliminazione diretta, a gironi) sarà stabilita dall'organizzazione entro il 15 MAGGIO 1989 in base al numero di squadre iscritte e comunicata prontamente a tutti i capitani.

ART. 10

Data torneo

Il I Camp. Italiano a squadre si svolgerà a Roma nel GIUGNO 1989.

Data e sede esatte saranno comunicati a tutti i capitani entro il 15 maggio 1989.

ART. 11

Titolari

Entro un'ora dall'inizio del torneo ogni Capitano dovrà comunicare il nome degli altri 3 TITOLARI fra i suoi 4 compagni di squadra.

Il Capitano di ogni squadra dovrà necessariamente partecipare al torneo, pena la squalifica della squadra.

Non sono ammesse sostituzioni durante lo svolgimento del torneo.

A inizio torneo i 4 giocatori titolari della squadra verranno chiamati: Capitano; Secondo giocatore; Terzo giocatore; Quarto giocatore; in base al loro inquadramento e rating.

Risulta prioritario, ai fini della suddetta divisione, l'inquadramento e, solo a parità di questo, si prenderà in considerazione il rating.

A parità di inquadramento e rating, spetta al capitano stabilire la divisione.

Le squadre che si sono iscritte con solo 4 giocatori (vedi art. 1), senza riserva, non hanno la possibilità di effettuare sostituzioni prima dell'inizio del torneo e, in caso di defezioni, inizieranno il torneo direttamente in numero ridotto (vedi art. 13).

ART. 12

Punteggi

Ogni incontro fra due squadre si svolge con 4 partite giocate CONTEMPORANEAMENTE: Capitano contro Capitano; Sec. gioc. contro Sec. gioc.; Ter. gioc. contro Ter. gioc.; Quar. gioc. contro Quar. gioc.

La vittoria in ogni singola partita darà alla squadra UN PUNTO-PARTITA.

Sono quindi possibili i seguenti punteggi: a) 4 a 0 punti-partita; b) 3.5 a 1.5 punti-partita; c) 3 a 1 punti-partita; d) 2.5 a 1.5 punti-partita; nel qual caso alla squadra vincente spettano 2 punti-squadra ed a quella sconfitta 0 punti-squadra. e) 2 a 2 punti-partita; nel qual caso ad ogni squadra spetta 1 punto-squadra a testa.

La somma dei punti-partita potrà essere considerato come fattore discriminante in caso di spareggio tecnico (a seconda della formula di torneo prescelta) a parità di punti-squadra.

ART. 13

Ritiri parziali

Una squadra può continuare a giocare anche se nel corso del Campionato si

ritirano fino a 2 giocatori, che comunque non verranno sostituiti.

Il Capitano non può ritirarsi, pena la squalifica della squadra.

I giocatori rimasti mantengono comunque la divisione dell'art. 11 e continuano a incontrare gli avversari corrispondenti (ad es.: se rimangono Capitano, secondo e quarto giocatore,

essi incontreranno i corrispettivi giocatori della squadra avversaria, mentre il terzo giocatore, ritiratosi, avrà partita persa).

ART. 14

Colore

Prima di ogni turno di gioco ad ogni squadra sarà assegnato un colore (Bianco o Nero).

Nella squadra che sarà considerata *Nera*: Capitano e Quarto giocatore giocheranno con il Nero, Secondo e Terzo giocatore giocheranno con il Bianco; mentre, di conseguenza, nella squadra *Bianca*: Capitano e Quarto giocatore giocheranno con il Bianco, Secondo e Terzo giocatore giocheranno con il Nero.

Storia dell'Othello

(prima parte)

In un ambito culturale in cui parlare di numeri significa spesso far riferimento a canoni di fissità e rigori inalterabili, la logica, in quanto scienza autonoma, reclama una sua rivalutazione oggettiva che permetta di andare al di là del *velo di Maya* al fine di coglierla in veste di compagna di forme creative ed originali. Per quanto ciò possa apparire a molti il parossismo del paradosso, tale affermazione racchiude una comprovabile verità: è infatti nel gioco che l'individuo assomma, sintetizza ed esprime i caratteri esteriormente inconciliabili della sua personalità. Costretto entro regole inconfutabili egli opera affinché non divenga strumento di queste, bensì agisca in virtù della possibilità di servirsi per poter ricavare nuove prospettive attraverso la sua creatività così da fare dei numeri, in quanto simboli della logica, elementi di crescita individuale su cui improntare le basi di una nuova idea di dinamica dello sviluppo culturale. Il gioco non deve, dunque, essere considerato esclusivamente come elemento formativo dell'infanzia, ma deve essere visto come virtualità di crescita presente nell'individuo in quanto tale e dunque come realtà che permette all'uomo di uscire dall'illusione del tempo così come vuole la filosofia orientale. Come attraverso la storia, l'arte, anche attraverso la realizzazione delle finalità del gioco quali sopra descritte, l'individuo si eternizza...

Riuscire a comprendere ciò significa detenere la chiave di accesso allo spirito dell'Othello che conserva in sé la matrice di quella mentalità orientale da cui ha tratto origine e di cui ci interessiamo d'ora in avanti al fine di poter completare la formazione mentale che senz'altro avremmo ricavato dalla sua pratica.

Sebbene il diretto predecessore dell'Othello sia un gioco inglese inventato durante gli ultimi decenni del 19° secolo, il *Reversi* di cui ci occuperemo al momento opportuno seguendo il nostro cammino cronologico sull'origine dell'Othello e delle cui alterne vicende sorriderete e vi meraviglierete, le sue radici sono molto più antiche e vennero rese in effetti palesi solo negli anni 1870, anni che fatalmen-

te coincisero con l'epoca d'oro dei giochi da tavolo e da scacchiera.

A giustificare un tale interesse fu lo sviluppo della nuova tecnica di litografia a colore che avrebbe incrementato notevolmente la pubblicazione di giochi in cui fossero presenti tonalità cromatiche che differissero dal bianco e dal nero; diffusione che con l'evolversi della tecnica avrebbe perso il carattere di esosità che l'aveva contraddistinto all'inizio.

Molti di questi giochi si ispirano ad eventi culturali e politici del tempo, ma accanto ad essi, più astratti ed antichi passatempi guadagnarono popolarità: il giapponese *Cinque in fila* di Go Moku fu introdotto in Inghilterra nel 1873 sotto il nome di *Go-Bang*, l'indiano *Pechisi* fu introdotto negli Stati Uniti con il nome di *Parcheesi*, l'egiziano *Mancala* fu introdotto in Danimarca nel 1881 come *Mangola* e per finire persino il famoso gioco orientale *Go e Fanorona* originario del Madagascar apparve per la prima volta in Europa nel 1880.

Non crediate che abbia dimenticato il *Fan-mien*: proprio da questo infatti avrebbe tratto origine il *Reversi*, anticipazione del nostro Othello. Come documentato da E. O. Harbin nella sua *Enciclopedia Duffe*, pubblicata a New York nel 1940, si trattava di un gioco cinese il cui nome poteva agevolmente essere tradotto in inglese *Reversi* ed oggi translitterato in *girare/rovesciare facciata/superficie*. Tuttavia sussistono ulteriori ipotesi per cui *Reversi* è vero che si avvarrebbe di origini orientali, ma queste risalirebbero al già citato gioco indiano *Pechisi*, predecessore del *Ludo*, è comunque anche utile tener presente che la presupposta origine cinese del gioco avrebbe potuto essere stata ispirata dalla popolarità di un ulteriore passatempo: *Chinese Checkers* (Tiao Qi), eventualità che implicherebbe la presenza effettiva di nuove teorie secondo le quali la paternità dell'Othello dovrebbe invece essere conferita a due gentlemen inglesi: eccoci ben lontani dunque dalla carismatica atmosfera orientale, ma non al riparo dai misteri che pur hanno circondato questo gioco nella fredda ed umida terra anglosassone che ci ospiterà nel prossimo numero di OTHELLOnews...

CRISTINA TURINI

Teoria del gioco dell'Othello

(quarta parte)

Fra gli strumenti strategici a disposizione di un othellista, un posto d'eccezione è riservato al controllo del centro. Nel discutere tale principio di gioco, abbiamo ritenuto opportuno introdurre alcune formalizzazioni di carattere matematico di sicuro interesse per quei lettori impegnati nella realizzazione di algoritmi generali di gioco per programmi di Othello su PC.

Strategia del controllo del centro

Il tortuoso e complesso viaggio nei meandri delle strategie dell'Othello, oggi ci conduce verso quella condotta di gioco che gli esperti sono soliti definire come *strategie del controllo del centro*.

Controllare il centro significa avere più pedine centrali che periferiche ed inoltre il rapporto tra pedine centrali e periferiche deve essere maggiore di quello dell'avversario. I vantaggi derivanti dall'adozione di una tale strategia risultano evidenti soprattutto in termini di mobilità: le pedine centrali, infatti, non offrono alcuna mossa all'avversario (essendo queste circondate da caselle già occupate); per le pedine periferiche, invece, non si può dire altrettanto. Il diagr. 1 e il diagr. 2 sono un classico esempio di controllo del centro da parte del Nero. Proviamo a calcolare la quantità di mobilità (vedi OTHELLOnews n. 2) per i due colori nei suddetti diagrammi. Nel diagr. 1 si ha: per il Nero 8/15 e per il Bianco 6/9. Nel diagr. 2, invece, 9/19 per il Nero e 5/6 per il Bianco. Da cui si osserva un evidente vantaggio per il Nero.

Proviamo ora a formalizzare un po' meglio questo concetto ed esprimiamolo attraverso un numero. Definiamo *quantità di controllo del centro* la grandezza seguente:

$$Q_c = (P_1 + P_2 + P_3 + \dots + P_i + \dots + P_n) / n$$

dove P_i è il numero di caselle occupate attorno all' i -esima pedina ed n è il numero totale delle pedine del colore in questione. Si tratta quindi di un numero intero compreso tra 1 e 8. Ad esempio nel diagr. 3 la pedina in C2 possiede un $P_i = 1$ (caso di massima perifericità di una pedina); mentre la pedina in E4, che è una pedina centrale, ha un $P_i = 8$. Le pedine in D3, D5, E2, invece, hanno tutte un $P_i = 5$. E così via.

Il valore espresso da Q_c , quindi, rappresenta un valore medio di centralità delle nostre pedine. Più sarà alto tale parametro e tanto più centrali saranno le nostre pedine. Anche per Q_c vale la relazione: $1 = Q_c = 8$. Il diagr. 3 illustra un Q_c del Nero pari a 1 ed il diagr. 4 un Q_c del Bianco pari ad 8.

Riepilogando, quindi, proviamo a calcolare Q_c per i diagrammi 1, 2, 3, 4 e 5 per entrambi i colori. Si ha: diagr. 1, $Q_c(N) = 6.2$, $Q_c(B) = 4.28$; diagr. 2, $Q_c(N) = 6.44$, $Q_c(B) = 4.6$; diagr. 3, $Q_c(N) = 1$, $Q_c(B) = 4.91$; diagr. 4, $Q_c(N) = 4.87$, $Q_c(B) = 8$; diagr. 5, $Q_c(N) = 6.18$, $Q_c(B) = 5.57$.

Compattezza delle pedine

Un'altra importante condotta di gioco che bisogna cercare di attuare è quella di tenere il più possibile compatte le proprie pedine. Vediamo perché. Come già sappiamo, per poter avere l'accesso ad una determinata casa della scacchiera, è necessaria sia la presenza di una pedina dell'av-

versario sulla quale appoggiarsi, sia la presenza di una nostra opportuna pedina di sponda sulla retta di congiunzione. La funzione di una pedina di sponda, quindi, è quella di controllare il più possibile rette di congiunzione (diagonali, orizzontali o verticali che siano). Facciamo alcune osservazioni. Consideriamo il diagr. 6. La pedina posta in E5 controlla più accessi (6) della pedina situata in C5 (1).

Anche qui, come per il caso del controllo del centro, è possibile introdurre un parametro che quantifichi l'*efficienza di sponda* (E_p) di una pedina: ossia la quantità di accessi ch'essa permette. Evidentemente si tratta di un numero intero che va da 0 (nessun accesso) fino ad un massimo di 8. Facciamo qualche esempio. Nel diagr. 6 l'efficienza di sponda della pedina in E5 vale 6 mentre per quella posta in C5 si ha un valore di E_p pari a 2. Per il diagr. 7, invece, si hanno i seguenti valori di E_p :

$E_p(E6) = 3$ $E_p(D8) = 0$ $E_p(F3) = 1$ $E_p(F6) = 2$ $E_p(D1) = 0$

Ci si rende subito conto che il bordo esercita un singolare effetto negativo sull'efficienza di sponda di una pedina (soprattutto in fase di centro-partita avanzato). Nel diagr. 6, ad esempio, l'efficienza di sponda della pedina in E6 è fortemente ridotta a causa dell'occupazione dei bordi.

Un'ulteriore perdita dell'efficienza di sponda di una pedina è rappresentata dalla presenza di pedine compagne poste sulla terminazione delle corrispondenti rette congiungenti. Per meglio comprendere questo fatto osserviamo il diagr. 7. Qui il basso valore dell'efficienza di sponda (2) della pedina Bianca posta in E6 è dovuto, tra l'altro, alla presenza della pedina dello stesso colore situato in G6.

Provate ora ad eseguire il seguente esercizio. Considerate una partita di buon livello tecnico (ad esempio uno degli incontri disputati in quest'ultimo campionato del mondo) e provate a calcolare l'efficienza di sponda di una o più determinate pedine, nel corso dell'intero incontro. Vi capiterà certamente di osservare che in fase di apertura si hanno valori piuttosto alti; in centro-partita valori medi ed in finale valori bassi. Chiaramente tutto ciò, come avrete già capito, a casa dell'effetto di bordo.

Concludiamo qui questa breve descrizione sul controllo del centro. Consiglio a tutti un accurato studio di partite importanti al fine di meglio poter applicare i concetti visti precedentemente. Arrivederci al prossimo numero di OTHELLOnews.

MAURO PEROTTI

DIAGRAMMA 1

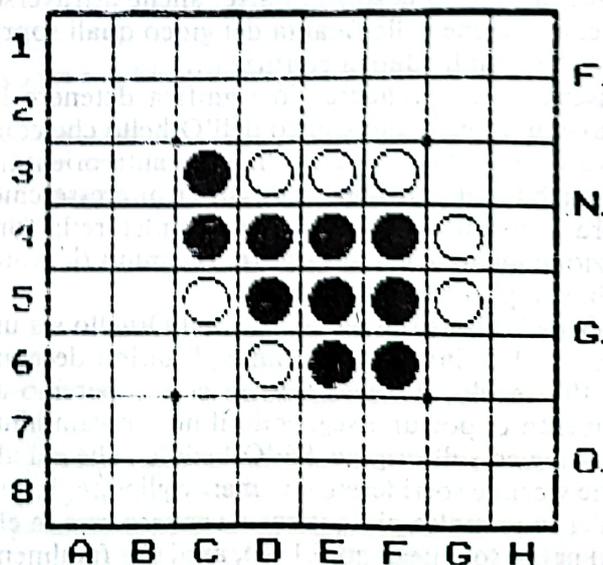


DIAGRAMMA 2

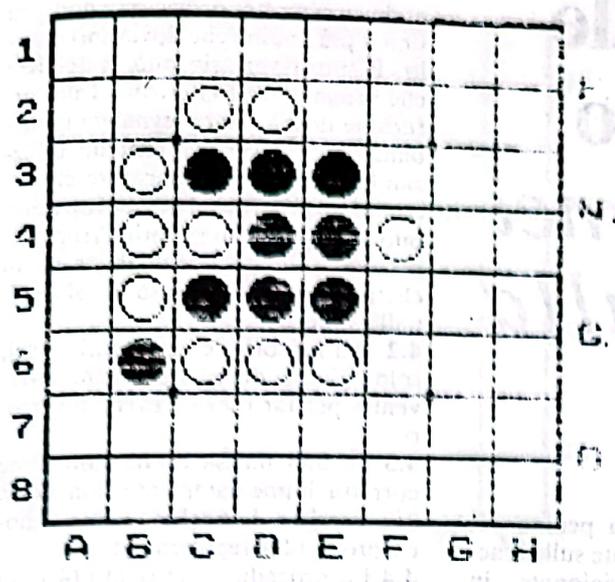


DIAGRAMMA 3

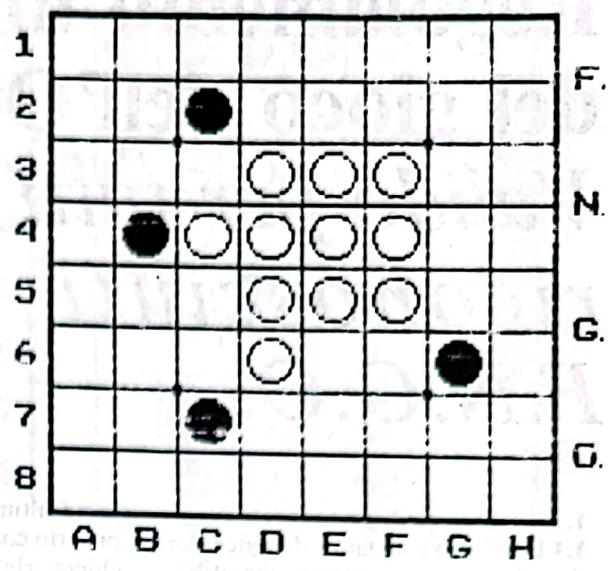


DIAGRAMMA 4

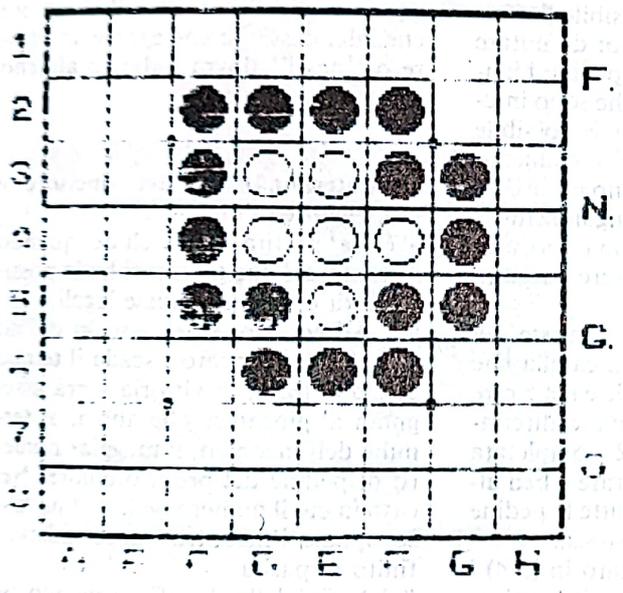


DIAGRAMMA 5

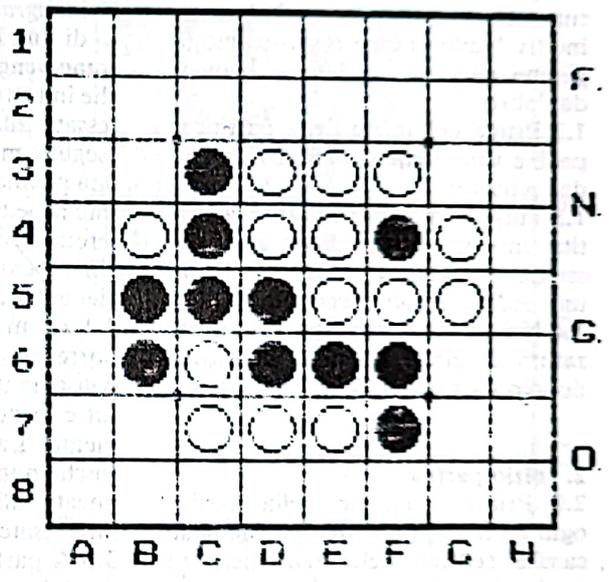


DIAGRAMMA 6

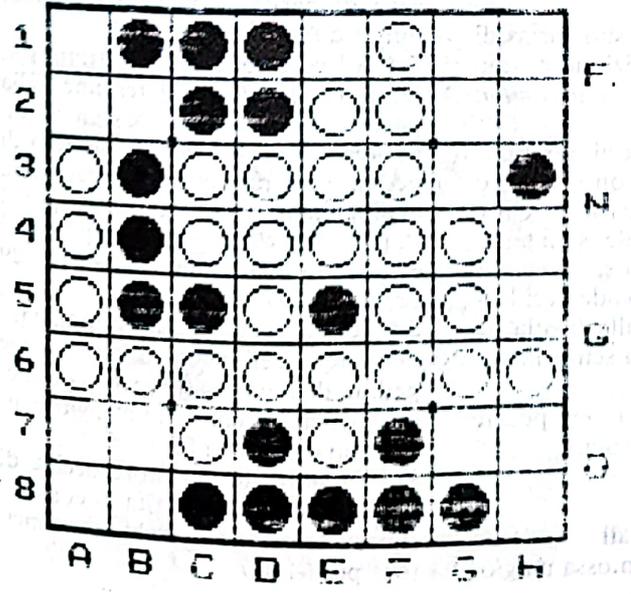
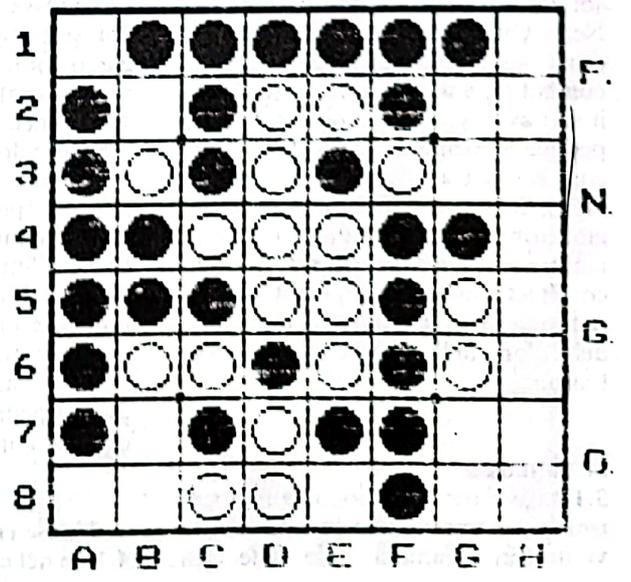


DIAGRAMMA 7



Regolamento ufficiale del gioco dell'Othello

Valido per tutti i tornei riconosciuti dalla F.N.G.O.

1. Attrezzatura di gioco

1.1 L'Othello è un gioco di logica che si svolge tra due giocatori che utilizzano una tavola quadrata appositamente predisposta. Tale tavola, detta scacchiera, è suddivisa in 64 caselle tutte del medesimo colore. I giocatori inoltre hanno a loro disposizione 64 pedine nere da un lato e bianche dall'altro.

1.2 Prima dell'inizio della partita le pedine vanno equamente divise tra i due giocatori.

1.3 Tutte le volte che durante la partita uno dei due giocatori sarà costretto a passare (3.4) dovrà cedere una pedina al suo avversario.

1.4 Nei tornei farà parte dell'attrezzatura di gioco anche un orologio doppio da scacchi (6.2).

2. Inizio partita

2.1 Prima dell'inizio della partita ogni giocatore pone due pedine nelle caselle centrali della scacchiera in modo da ottenere la situazione del *diagramma 1*.

2.2 Inizia a giocare il giocatore cui il sorteggio abbia assegnato il colore Nero. Questi, per tutta la partita, deporrà, sulla tavola da gioco, le pedine con la faccia nera rivolta verso l'alto; il suo avversario utilizzerà le proprie pedine ponendole sulla scacchiera con la faccia bianca verso l'alto. D'ora in poi ci riferiremo al primo giocatore denominandolo il Nero, mentre il suo avversario sarà il Bianco. Stessa sorte per le pedine che saranno dette nere o bianche a seconda del colore della faccia rivolta verso l'alto.

3. La mossa

3.1 Al suo turno di gioco ogni giocatore pone una pedina in una casella vuota in maniera tale che tra

quest'ultima ed un'altra pedina del proprio colore già presente sulla scacchiera rimangono imprigionate, in una delle tre direzioni possibili (verticale, orizzontale o diagonale), una o più pedine avversarie consecutive. Nei *diagrammi 2 e 3* è visibile l'effetto di una mossa del Nero: da notare come vengano girate le pedine bianche in tutte le direzioni che sono interessate alla mossa. Non è possibile eseguire mosse che non girino almeno una pedina. Non andranno inoltre girate le pedine che non vengano chiuse direttamente dalla pedina giocata. Una mossa che può essere eseguita viene detta legale.

3.2 La mossa completa consiste nel porre una pedina in una casella che consente una mossa legale e nel girare tutte le pedine imprigionate direttamente. La mossa non è completata finché non sono state girate e ben allineate sulla scacchiera tutte le pedine interessate dalla mossa stessa.

3.3 A parte il caso trattato in (3.4) i due giocatori muovono alternativamente e nessuno dei due può passare il turno se ha a disposizione almeno una mossa legale.

3.4 Se un giocatore, al suo turno di gioco, non ha a disposizione alcuna mossa legale, passa. Nel *diagramma 4* il Bianco passa.

3.5 Quando un giocatore al suo turno tocca volontariamente con un dito o con una pedina una casella in cui è possibile una mossa legale, sarà tenuto ad effettuare tale mossa.

3.6 Se ad un giocatore cade accidentalmente una pedina sulla tavola da gioco, potrà riprenderla senza incorrere in penalizzazioni.

3.7 Le pedine debbono essere posate e girate con una mano sola.

4. Mosse errate ed illegali

4.1 Se nel corso di una mossa un gio-

catore gira una o più pedine che non andavano girate, o viceversa non gira una o più pedine che dovevano esserlo, il suo avversario può pretendere che venga corretto l'errore. Tale correzione dovrà essere segnalata immediatamente e verrà effettuata utilizzando il tempo del giocatore che ha commesso l'errore. Un giocatore non può correggere un proprio errore dopo aver fermato l'orologio, a meno che non venga obbligato in tal senso dall'avversario.

4.2 All'infuori dei giocatori stessi, solo i giudici di sedia potranno intervenire per far rilevare eventuali errori.

4.3 Se una mossa errata non viene corretta immediatamente non potrà più esserlo e da quel momento il gioco proseguirà regolarmente.

4.4 La procedura del punto (4.1) va applicata anche al caso di mosse illegali o quando un giocatore passa pur avendo mosse legali a sua disposizione. In quest'ultimo caso il giocatore che intendesse far correggere un errore o "passi" dovrà indicare almeno una mossa legale.

5. Determinazione del vincitore e punteggio dell'incontro

5.1 La partita si conclude quando nessuno dei due giocatori ha la possibilità di effettuare mosse legali.

5.2 Ad eccezione del caso in cui ad uno dei due giocatori scada il tempo di gioco (6.7), la vittoria verrà assegnata al giocatore che abbia, al termine dell'incontro, il maggior numero di pedine del proprio colore. Nel caso in cui il numero delle pedine fosse uguale l'incontro va considerato finito in parità.

5.3 Ai fini della classifica vengono assegnati 2 (due) punti al giocatore vincitore e 0 (zero) punti al perdente. In caso di parità si assegnerà 1 (uno) punto a testa.

5.4 Ad eccezione dei casi trattati in (5.5), (5.6) e (6.7) al termine della partita al Nero viene assegnato un punteggio partita pari al numero di pedine nere presenti sulla scacchiera analogamente ci si comporta per il Bianco. Nel *diagramma 5* la partita si è conclusa con il punteggio di 34 a 29 per il Bianco.

5.5 Se un giocatore, in un momento qualunque dell'incontro, gira tutte le pedine dell'avversario viene considerato vincitore con il punteggio convenzionale di 64 a 0.

5.6 Qualora un giocatore decida di abbandonare una partita in corso, il suo avversario sarà dichiarato vincitore per 64 a 0.

DIAGRAMMA 1

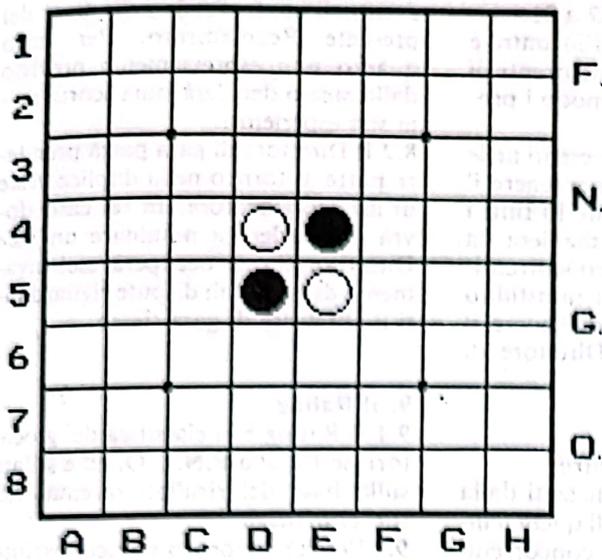


DIAGRAMMA 2

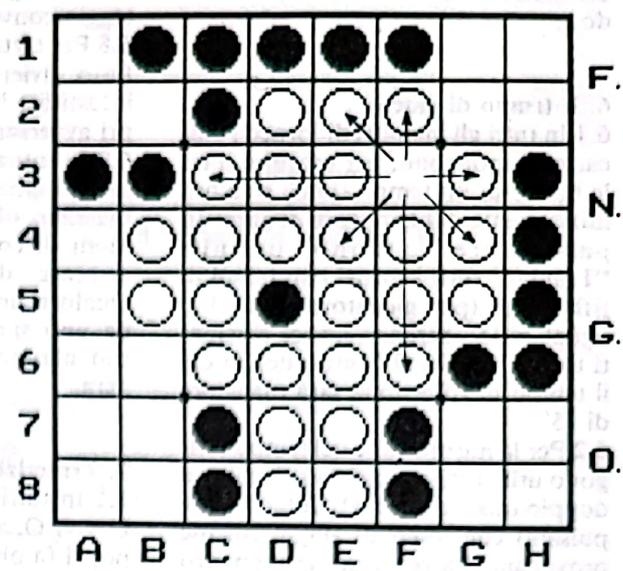


DIAGRAMMA 3

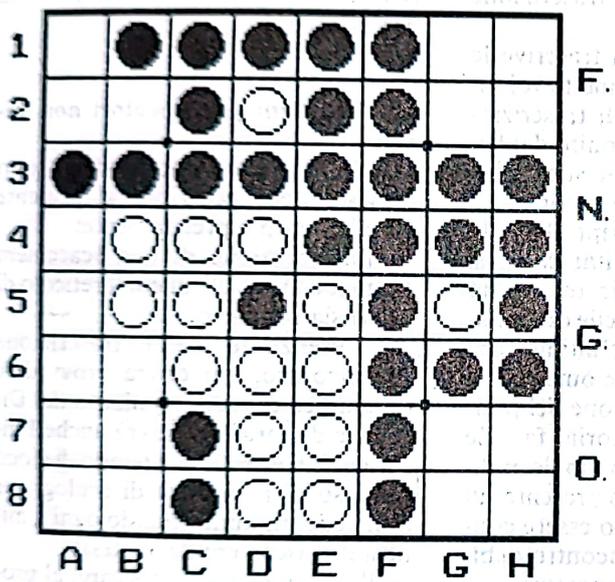


DIAGRAMMA 4

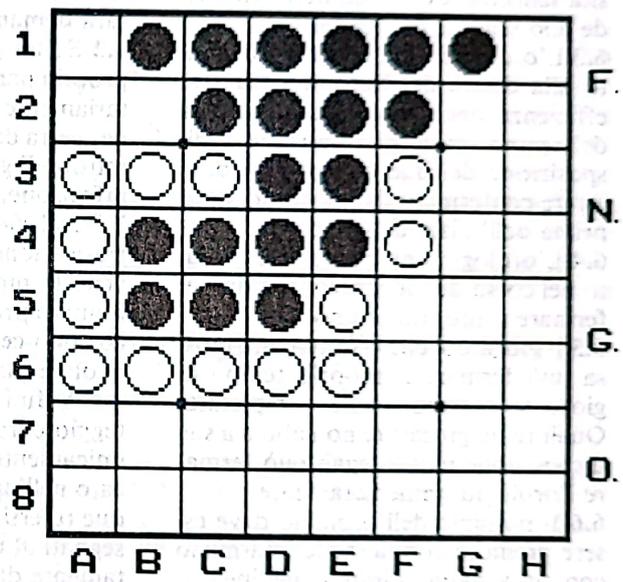


DIAGRAMMA 5

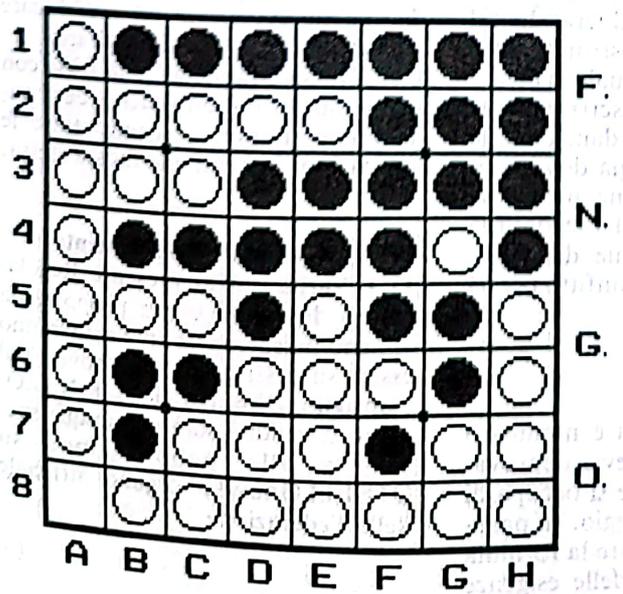
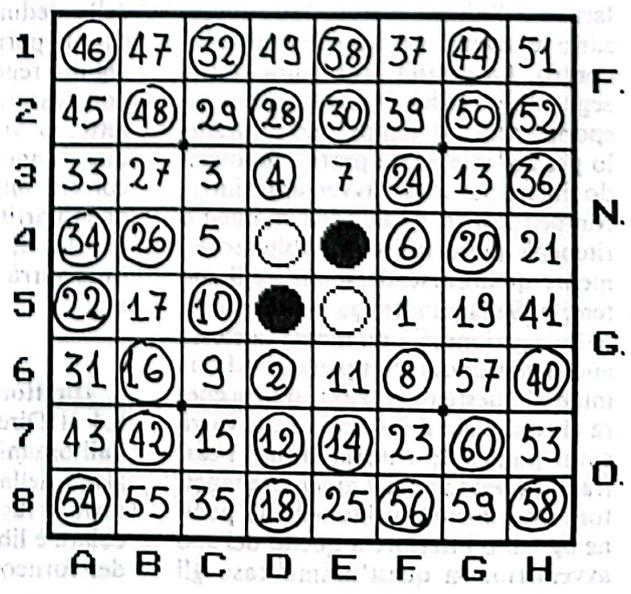


DIAGRAMMA 6



5.7 Non è ammessa la patta d'accordo.

6. Il tempo di gioco

6.1 In tutti gli incontri di torneo i giocatori dispongono, per eseguire tutte le mosse di un tempo totale stabilito inizialmente dal Direttore di gara. In particolare saranno definiti "Lampo" tutti i tornei con tempi di riflessione (per giocatore) minori o uguali ai 15', saranno invece chiamati tornei "Ufficiali" tutti quelli in cui il tempo di riflessione sarà maggiore di 15'.

6.2 Per la misurazione del tempo vengono utilizzati orologi da scacchi con doppio quadrante (1.4), dotati di due pulsanti che, premuti singolarmente provocano l'arresto del cronometro sottostante e la contemporanea partenza di quello adiacente. Tali orologi sono anche provvisti di una apposita lancetta, detta bandiera, che cade allo scadere del tempo.

6.3 L'orologio deve essere posizionato alla destra del Nero. La perfetta efficienza degli orologi e l'esattezza del tempo totale di riflessione a disposizione dei due concorrenti deve essere confermato dai giocatori stessi prima dell'inizio dell'incontro.

6.4 L'orologio non può essere toccato nel corso dell'incontro, se non per fermare il proprio tempo.

6.5 Il giocatore che effettua una mossa può fermare il proprio tempo di gioco solo dopo averla completata. Qualora un giocatore non abbia a sua disposizione mosse legali può fermare l'orologio immediatamente.

6.6 Il pulsante dell'orologio deve essere premuto con la medesima mano con cui vengono girate le pedine.

6.7 Quando ad un giocatore scade il tempo totale (caduta della bandierina), prima di aver completato regolarmente l'ultima mossa, il suo avversario è dichiarato vincitore dell'incontro. La partita proseguirà con le seguenti modalità: il giocatore che dispone ancora di tempo può utilizzarlo per completare la partita muovendo anche per il suo avversario, interrompendosi in qualunque momento ritenesse opportuno od obbligatoriamente qualora scadesse anche il suo tempo. Se la bandierina cadrà durante l'esecuzione di una mossa la stessa andrà comunque completata. Al termine di queste operazioni si procederà al conteggio delle pedine che verrà come punteggio vittoria in tutti i casi tranne quello in cui il giocatore vincitore avrà ancora un numero di pedine uguali o inferiore a quello del suo avversario. In quest'ultimo caso gli

verrà assegnata la vittoria con il punteggio convenzionale di 32 a 31.

6.8 Per tutta la durata dell'incontro è fatto divieto a tutti i concorrenti di infastidire in qualunque modo i propri avversari.

6.9 Eventuali spettatori presenti nelle sale di gioco dovranno mantenere il massimo silenzio ed evitare in tutti i modi di comportarsi in maniera da arrecare disturbo ai concorrenti. Qualora un giocatore sia infastidito da uno spettatore può richiedere il suo allontanamento al Direttore di gara.

7. Trascrizione dell'incontro

7.1 In tutti i tornei organizzati dalla F.N.G.O. ad esclusione di quelli lampo, si fa obbligo a tutti i concorrenti di trascrivere le partite utilizzando gli appositi moduli forniti dalla Federazione. Nel caso siano presenti i giudici di sedia, l'incarico della trascrizione sarà demandato a loro.

7.2 Se un giocatore non trascrive la propria partita, o se commette volontariamente degli errori di trascrizione, verrà dapprima ammonito dal Direttore di gara che, ad una successiva infrazione, provvederà a punirlo.

7.3 Nel *diagramma 6* è riprodotta la trascrizione di una partita; come si vede le mosse sono indicate con un numero progressivo e quelle del Bianco sono cerchiare. Quest'ultimo particolare può essere anche omesso.

7.4 Ai fini dell'assegnazione del punteggio partita e della vittoria, fa fede unicamente il punteggio finale indicato nell'apposito spazio presente sui due referti, che dovranno essere consegnati al termine dell'incontro debitamente da entrambi i giocatori.

7.5 La trascrizione della partita fa testo unicamente qualora un giocatore sconvolga accidentalmente l'ordine delle pedine sulla scacchiera. In tal caso la partita verrà ricostruita e proseguirà regolarmente. Qualora invece non fossero presenti trascrizioni corrette, o vi fosse discordanza tra le due, o ancora si fosse già dovuto ricorrere alla ricostruzione nel corso della partita per colpa del medesimo giocatore, il responsabile dell'accaduto verrà dichiarato sconfitto per 64 a 0.

8. Direttore di gara

8.1 Il Direttore di gara è nominato dall'organizzazione, previa approvazione della F.N.G.O., e si occupa di tutte le fasi dell'arbitraggio. In particolare è libero di scegliere la formula del torneo a seconda delle esigenze

contingenti e provvede a risolvere eventuali controversie sulla base del presente Regolamento. Per tutto quanto non espressamente previsto dallo stesso deciderà sulla scorta della sua esperienza.

8.2 Il Direttore di gara potrà prendere parte al torneo nella duplice veste di arbitro-giocatore. In tal caso dovrà provvedere a nominare un vice Direttore che si occuperà esclusivamente di eventuali dispute riguardanti il Direttore di gara stesso.

9. Il Rating

9.1 Il Rating è la classifica dei giocatori iscritti alla F.N.G.O. ed è stilata sulla base dei risultati ottenuti nei tornei ufficiali.

9.2 Perché un torneo sia riconosciuto dalla F.N.G.O. gli organizzatori dovranno darne comunicazione preventiva alla Federazione ed inoltre seguire tutte le norme previste dal presente Regolamento.

10. Eccezioni per giocatori non vedenti

10.1 Per i giocatori non vedenti sono previste delle eccezioni al presente Regolamento e precisamente:

— l'utilizzazione di una scacchiera magnetica speciale in cui il reticolo di gioco sia in rilievo;

— l'esenzione dalla trascrizione dell'incontro, cui dovrà provvedere un giudice di sedia nominato dal Direttore di gara e che avrà anche l'incarico di controllare il tempo di gioco (in caso di mancanza di orologi per non vedenti) annunciando ogni 5 minuti il trascorrere dello stesso;

— l'autorizzazione a toccare, al proprio turno, le pedine sulla scacchiera onde: potervi leggere tattilmente la situazione di gioco, poter verificare la mossa avversaria ed individuare correttamente i dischi da girare;

— "mossa completa" è la frase con cui il giocatore non vedente deve annunciare di avere eseguito tutte le operazioni inerenti alla mossa stessa.

11. Variazioni del Regolamento

11.1 Variazioni al presente Regolamento dovranno essere proposte da almeno un socio effettivo e dovranno essere successivamente approvate dal Consiglio Direttivo della F.N.G.O. La loro validità sarà comunque successiva alla pubblicazione su OTHELLOnews, organo ufficiale della Federazione.

III Campionato Italiano per corrispondenza

Sono aperte le iscrizioni al III Campionato Italiano per corrispondenza. La formula della competizione ricalcherà quella della seconda edizione (attualmente in corso) con le partite che avranno inizio da eque situazioni ottenute dopo venti mosse, e che si concluderanno alla quarantaseiesima mossa. Questo per cercare di contenere al massimo i tempi e contemporaneamente ridurre i vantaggi di coloro che fossero in possesso di computer in grado di svolgere finali perfetti. Sarà cura poi dell'organizzazione verificare i risultati finali ed assegnare le vittorie.

Chi intendesse partecipare dovrà inviare L. 10.000 se socio e L. 15.000 se non socio al seguente indirizzo:

LUIGI PUZZO VIA M. BORSA 135 ROMA 00159 specificando nome, cognome ed indirizzo completo.

Le iscrizioni si chiuderanno il 15 luglio 1989. Ogni giocatore potrà inviare piú iscrizioni ferma restando la necessità di non far giocare un concorrente contro se stesso o piú volte contro lo stesso avversario. Ogni partecipante riceverà, oltre ovviamente ai nomi ed agli indirizzi degli avversari del girone di appartenenza, copia del regolamento ed i moduli di gioco riproducenti le situazioni iniziali.

CALENDARIO DELLE MANIFESTAZIONI

TORRE DEL GRECO — 19/2/89 — Il Torneo Torre del Greco —

Torneo riservato alle Categorie A-B ed Esordienti.
Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Campania c/o Biagio Privitera tel. 081/8825629

NAPOLI — 19/3/89 — III Torneo Open di Napoli — (Gran Prix 89)

Sono ammesse tutte le Categorie. Classifiche separate.

Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Campania c/o Chira Santoianni tel. 081/7612047/8789033 oppure Ettore Brizzi tel. 081/242557

ROMA — 2/4/89 — Il Torneo Numerica —

Sono ammesse tutte le Categorie. Classifiche separate.

Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Lazio c/o Mauro Perotti tel. 06/423007

MODENA — 23/4/89 — I Torneo Città di Modena —

Torneo riservato alle Categorie A-B ed Esordienti.

Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Emilia Romagna c/o Angela Quattrocchi tel. 059/302306 oppure Luca Ottani tel. 059/550163

ROMA — 7/5/89 — IV Torneo Roma Open — (Gran Prix 89)

Sono ammesse tutte le Categorie. Classifiche separate.

Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Lazio c/o Luigi Puzzo tel. 06/4389307

VERONA — giugno 89 — Il Torneo Città di Verona —

Torneo riservato alle Categorie A-B ed Esordienti.

Per informazioni rivolgersi a: Coop. La Mongolfiera Via Filippini 21/a / 37121 Verona tel. 045/591028

ROMA — giugno 89 — I Campionato Italiano a Squadre —

Per informazioni vedi pag. 10