



# Othello

news

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

ANNO XI - N. 1 - 1995

Spedizione in abbonamento postale 50% Roma - Pubblicazione trimestrale gratuita a carattere informativo

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

L. LAMBERTI. 32

A. SILVOLA. 32

## X MILAN OPEN

## VERBALE DELL'ASSEMBLEA DEI SOCI DEL 15.10.1994

Sono presenti n. 13 soci effettivi ed i seguenti componenti del Consiglio Direttivo Nazionale: Mauro Perotti, Andrea Silvola, Elisabetta Vecchi, Francesco Marconi e Donato Barnaba.

Si è discusso e deliberato su quanto segue:

1) BILANCIO ANNO 1993-1994: Il bilancio è stato approvato.

2) PROPOSTA DI ASSEGNAZIONE DAN AI MAESTRI: Francesco Marconi ha illustrato la proposta elaborata dal Consiglio Direttivo Nazionale.

Ci sono state diverse obiezioni e controproposte; il Presidente ha invitato chiunque voglia a presentare delle proposte concrete ed attuabili entro il 31.12.1994 al Consiglio Direttivo Nazionale; sarà compito dello stesso dopo detto termine esaminarle. Nel caso in cui entro detto termine non venga presentata nessuna proposta, sarà applicata quella elaborata dal CDN illustrata da Francesco Marconi.

3) DIMISSIONI DEL COMITATO REGIONALE EMILIA ROMAGNA: L'assemblea ha preso atto delle dimissioni dei Sigg. Angela Quattrocchi e Luca Ottani da responsabili del Comitato Regionale Emilia Romagna. Il CDN lancia la proposta di nuove candidature.

4) PROPOSTA DI BIAGIO PRIVITERA SULLA MODIFICA DEL CALCOLO DEL SISTEMA RATING: Francesco Marconi ha illustrato il nuovo sistema di calcolo del sistema Rating ideato da B. Privitera; la proposta è stata approvata.

5) NORMATIVA FISCALE: Mauro Perotti ha illustrato i cambiamenti che in base alla finanziaria 1993 interessano le associazioni come la nostra. Si decide di rimandare la decisione dopo aver preso atto delle decisioni in merito del cartello di Gradara.

6) INTERVENTI DI PAOLO FASCE: Gli interventi di Paolo Fasce hanno riguardato i seguenti punti:

\* Richiede di ricevere circa 40 copie di Othellonews in più per poter compiere opera di diffusione.

\* Per una maggiore diffusione del gioco: oltre alla cartolina contenuta nelle scatole di Othello si fanno le seguenti proposte:

– Contattare giornali tipo Settimana Enigmistica ed affini per poter aprire una rubrica di problemi othellistici;

– Contattare i giornalisti segnalati a Gradara da Ennio Peres;

– Raccogliere gli indirizzi dei partecipanti al torneo di Othello ad iscrizione continua di Urbino.

\* Richiede che il CDN contatti i Comitati Regionali prima di un'assemblea per poter valutare i punti all'ordine del giorno.

\* Propone di acquistare per conto di tutti i comitati regionali un certo numero di orologi per poter ottenere dei buoni prezzi.

\* Invita tutti i comitati ad inviare articoli da poter pubblicare su VIDEOTEL in quanto al momento sono pubblicati solo quelli genovesi.

\* Riguardo al C.I. a squadre chiede al CDN di non modificare il tetto dei 3650 punti rating per la formazione delle squadre; inoltre suggerisce che elevare il tetto a 4000 punti rating è sbagliato in quanto squilibra le squadre.

\* Richiede la costituzione di un Rating Mondiale (propone Biagio Privitera quale gestore di tale Rating).

\* Richiede l'assegnazione di soggiorni ai C.I. Individuali ai Comitati Regionali in base ai meriti organizzativi.

\* Richiede l'istituzione di un indirizzario dei "giocatori che girano" per poter inviare comunicazioni "dell'ultima ora".

\* Suggerisce la pubblicità su Othellonews come forma di autofinanziamento.

\* Suggerisce metodi per aumentare il livello dei giocatori: programmi "educativi" (a tale proposito ringrazia Gino Lamberti per aver fornito ISAAC quale ausilio allo studio), scambio di riviste specializzate con l'estero.

\* Richiede del materiale promozionale, quale pins, adesivi, manifesti.

\* Candida Genova quale sede dei prossimi Campionati Italiani Individuali.

Il Presidente, a nome del CDN, prende atto di tutte le richieste avanzate dal Sig. Fasce.

Direzione e redazione:  
Viale Marx 98 - 00137 Roma  
c/o Alessandro Maccheroni

Direttore responsabile:  
Alessandro Maccheroni

Redazione:  
Michele Comerci  
Paolo Fasce  
Francesco Marconi  
Biagio Privitera

Hanno collaborato:  
Donato Barnaba  
Gianfranco Buccoliero  
Giuseppe Menozzi  
Marco Moretti  
Roberto Sperandio  
Elisabetta Vecchi

I diagrammi  
sono stati realizzati  
utilizzando il programma  
"Isaacprinter"  
di Luigi Lamberti

Grafica e stampa:  
GRAFFITI  
Via D. Marvasi 14 - Roma

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

finito di stampare il 15/3/1995

# Genova

*Il prossimo Campionato Italiano si svolgerà a Genova ad ottobre (probabilmente il 14 e 15). Un'altra città entra così nel novero delle sedi ospiti della massima competizione nazionale. Alla fine del 1992 ebbi modo di sostenere in maniera provocatoria che Roma avrebbe dovuto essere designata sede permanente del Campionato Italiano, in seguito a quella affermazione Peccerillo mi scrisse una lettera in cui sosteneva l'importanza di portare anno dopo anno il campionato in località sempre diverse a sottolineare il carattere realmente nazionale della manifestazione. Sempre sulle ali della polemica da me suscitata allora arrivò anche la candidatura di Genova che peraltro era già stata preceduta dalla designazione di Modena. Ricordo che in quell'occasione valutai positivamente l'entusiasmo di Paolo Fasce del quale però non era ancora dato di conoscere le capacità organizzative.*

*Da allora molta acqua è passata sotto i ponti, gli amici genovesi (e non più il solo Paolo) hanno messo su quello che, a mio parere, è il miglior Comitato Regionale italiano capace di organizzare un'infinità di manifestazioni, di proiettare il nostro gioco nel cyberspazio e di moltiplicare la popolazione othellistica locale. Unica nota stonata la mancanza di giocatori di assoluto livello tecnico, ma in questo senso il risultato ottenuto da Giuseppe Menozzi nel recente torneo di Milano lascia ben sperare.*

*Con queste premesse sono certo che il 18° Campionato Italiano sarà un appuntamento da non perdere per tutti gli appassionati non fosse altro che per vedere quanto gli 'iperattivi' genovesi riusciranno a fare in quell'occasione.*

*Per inciso ricordo che a Genova si terrà anche l'Assemblea Nazionale dei Soci che tra l'altro avrà il compito di eleggere il nuovo Consiglio Nazionale.*

*Chiusa la parentesi genovese vi lascio alla lettura del bollettino in cui Biagio Privitera, tra nuovo regolamento rating e classifiche attivi passivi, fa la parte del leone. Ritorna da questo numero anche la rubrica di Francesco Marconi, che in previsione di una vostra partecipazione al Campionato Italiano, vi consiglio di studiare attentamente. Se poi avete velleità di diventare dei campioni Donato Barnaba vi spiega il "Segreto dei Maestri", scusate se è poco.*

Alessandro Maccheroni

In questo numero: **Genova / X Milan Open / I 24ore: The Fight Night / I Torneo ligure a squadre di coppie miste, o quasi / Trofeo Villa Piaggio / Torino: torneo di inizio anno / Le partite dei campioni (Parigi 1994) / L'angolo del rating / Thor / Archivio partite e riviste / Lista giocatori passivi / Nuovo sistema di calcolo del rating / Teoria dell'Othello (IV parte) / Il segreto dei maestri / Gara soluzionistica / Calendario delle manifestazioni**

# X Milan Open

di Donato Barnaba

Classico appuntamento di gennaio, quello con il Milan Open che si è svolto quest'anno in un clima tipicamente lombardo: pioggia, freddo e anche un po' di neve residuo della nevicata di qualche giorno prima. Alcuni forfait inaspettati hanno fatto sì che il lotto dei partecipanti fosse leggermente inferiore alle attese sia dal punto di vista qualitativo che da quello quantitativo. Come mia abitudine sorvolo sulla cronaca particolareggiata e faccio qualche commento sul risultato finale che ha visto l'affermazione di Stefano Antonelli davanti a Beppi (Internet) Menozzi ed Andrea Silvola.

La vittoria di Stefano mi fa enormemente piacere anche perché finalmente ha vinto qualcosa di diverso dai vari Campionati Italiani che ogni tanto si aggiudica. Complimenti anche a Beppi che, bissando l'ottima prestazione di Genova, si conferma tra i giocatori in crescita. Per quanto riguarda le altre posizioni la classica evidenza la pessima presazione del sottoscritto (forse devo riprendere ad allenarmi) e di qualche altro Maestro atteso a migliori risultati.

Vorrei evidenziare uno strano andamento nelle prestazioni dei nuovi giocatori. Ad una prima fase di rapida crescita, sostenuta da tantissimo entusiasmo e voglia di allenarsi, segue (generalmente dopo l'attribuzione da parte di Biagio Privitera del titolo onorifico di 'futuro anti-Maroni') una fase di assestamento nella quale il giocatore si adagia sui classici allori, peraltro mai ottenuti, e raggiunge un suo punto di equilibrio ad un livello mol-

to inferiore a quello pronosticato. Ne consegue che, passato l'exploit, le prime tre o quattro posizioni della classifica rating vengono occupate sempre degli stessi giocatori.

La causa di questo fenomeno è forse il fatto che, non essendo l'Othello giocato a livello professionistico, l'impegno dei giocatori è stimolato più dalla curiosità di conoscere a fondo il gioco che dall'esigenza di raggiungere posizioni di vertice.

Scusate la digressione, ma l'andamento del torneo mi ha indotto a riflettere su quanto vi ho appena detto in maniera molto stringata ma, spero, chiara.

Non mi resta che chiudere dandovi appuntamento al prossimo impegno othellistico.

## CLASSIFICA FINALE

giocatore	p.ti	bh
1 S. Antonelli	12	47
2 B. Menozzi	12	43
3 A. Silvola	11	
4 P. Stanzione	10	
5 L. Lamberti	9	
6 L. Colao	8	62
7 M. Comerci	8	54
8 D. Barnaba	8	52
9 B. Romano	8	50
10 M. Castaldo	8	43
11 P. Fasce	8	36
12 R. Fanello	6	52
13 C. Vitalba	6	50
14 E. De Gregorio	6	48
15 P. Ranzani	6	42
16 G. Castellano	6	40
17 P. Bianchi	6	36
18 D. Loranzi	6	34
19 A. Loranzi	4	
20 M. Ranzani	2	44
21 L. Piazza	2	36
22 M. Speranza	2	33

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

S. ANTONELLI. 9 D. BARNABA. 55

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

G. MENOZZI. 40 L. LAMBERTI. 24

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

L. COLAO. 43 P. STANZIONE. 21

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

L. LAMBERTI. 32 A. SILVOLA. 32

# I 24 ore: The Fight Night ... Francy, buongiorno!

di Roberto Sperandio

MAGGIOLINA – Siamo in 14 il 06.01.1995 pronti per iniziare. Iniziare cosa? ...Be' un "torneuccio" di 26 incontri per ognuno che non dovrebbe durare più di 24 ore; ...che male c'è?

Si inizia a giocare con il Presidente Perotti "ubriaco" di caffè già nel primo pomeriggio; Andrea Silvola (ottimo organizzatore) ne ha preso qualcuno, ma per essere sicuro di non addormentarsi ascolta "pessima" musica ad altissimo volume; ...Alessandro Tucci dopo qualche partita preferisce abbandonare per ritornare nel letto di casa sua (dice che si sentiva poco bene!?).

Si arriva all'ora di cena con Marconi in testa con 11/1; seguito da un buon Silvola 9/1; staccati gli altri.

Pausa e mentre mangiamo si litiga per un piatto di polenta che qualcuno di noi sta "divorando" anche se non lo ha ordinato, i nostri sospetti vanno su Marconi.

Si continua a giocare e verso le 2.00 del 07.01.1995 Silvola prepara il "contrattacco". Marconi è seduto su una sedia e ne approfitta per riposare visto che il suo avversario è Tucci. Silvola prega gli altri giocatori di fare silenzio... "lasciamolo riposare è così stanco". Francy puntualmente va in catalessi!... "è fatta ragazzi!"; "zitti adesso!".

Finiamo di giocare il 13° per iniziare subito il 14° turno: ... "dai che non si sveglia"; "spengiamo anche la luce? forse è eccessivo..."; "a me sembra sveglio"; "...NO DORME ALLA GIAPPONESE!".

Così Leandro Tramma, non trovando il suo avversario al tavolo, fa partire l'orologio mentre "quel biondino" è ancora sdraiato su una sedia vicino al termosifone (se lo vedesse RALLE!!).

La tensione in sala è improvvisamente salita, tutti si trattengono ma poi si inizia a ridere a denti stretti. Andrea cambia colore del viso sta per "scoppiare"; Rossi e Brienza si "rifugiano" sotto i loro berretti colorati; ...ma qualcun altro inciampa in una sedia, "BUUMMM!!"; "NOOO!!!". Marconi riprende conoscenza; è integro (forse si sarà dimenticato la TANIDA OPENING). È un incubo o cosa? Guarda l'ora e si avvicina al tavolo degli accoppiamenti ancora insonnolito; controlla e va immediatamente vicino l'Othelliera incustodita e fa la sua mossa!... "vassa boia non c'è cascato". Tutti fanno i "vaghi" ma Francy inizia a prendersela un po' con tutti (scusate il gioco di parole).

La notte è lunga e mentre Leandro si consola cantando a "squarciagola" Marconi continua a vincere fin quando non incontra SUPER-CAFFEINA-PEROTTI.

Francy inizia a perdere la concentrazione e vittima del sonno perde anche con R. Sperandio; mentre Silvola prova la rimonta.

Prima dello scontro diretto a 3 turni dalla fine del torneo Marconi si sveglia e regola il pur bravo Andrea aggiudicandosi il torneo; pur perdendo anche con Romano nel 24° turno.

Silvola è secondo ad una vittoria: "Silvola?"; "Sì!"; "PRRRR!!!!".

Terzo è Roberto Sperandio a tre vittorie di distacco. La "COPPA DELLO SFIGATO" è andata a Tucci Alessandro (uno dei più forti in Italia in questa categoria!)

E SUPER-CAFFEINA-PEROTTI?... solo quinto!? Il Presidente si è comportato bene tranne che per un episodio:

"Partita PEROTTI-ROSSI; apertura F5-D6-C5-F4-E3-F6... poi la caffeina non ha fatto più effetto e Mauro gioca 7.D3 girando E4... ma, e Pietro Rossi?... ha registrato la mossa normalmente sul suo referto!!!"

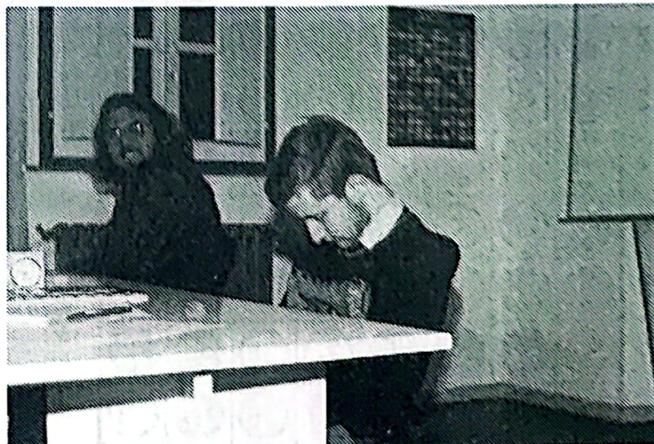
Comunque SUPER-MAURO-PEROTTI è stato premiato come il più sveglio. Buona la prestazione del primo di categoria Mauro Brienza che ha preceduto Salvatore Lamia (quest'ultimo aveva passato la notte a casa e quando è tornato il torneo era già finito!...). "Unico ma primo degli esordienti": Gianni Gasparini.

...Non ci rimane che scrivere: "BUONANOTTE"... e sogni d'oro.

"FRANCY TE NO!!! HAI DORMITO GIÀ TROPPO"

## CLASSIFICA FINALE

1	F. Marconi	23/26	
2	A. Silvola	22/26	
3	R. Sperandio	20/26	
4	B. Romano	18/26	+ 334
5	M. Perotti	18/26	+ 316
6	P. Stanzione	16/26	
7	P. Rossi	15/26	
8	D. Sperandio	13/26	
9	E. Vecchi	12/26	
10	L. Tramma	11/26	
11	M. Brienza	06/26	
12	S. Lamia	03/26	
13	A. Tucci	03/26	ritirato
14	G. Gasparini	02/26	



Il vincitore in una fase di ... riflessione profonda

# I Torneo ligure a squadre di coppie miste, o quasi

di Paolo Fasce

Solo poche righe per lasciare spazio ad alcuni referti del torneo e alla classifica, dalla quale potrete desumere la cronaca. Domenica 8 gennaio gli othellisti liguri si sono cimentati in questo torneo a squadre che voleva essere un simpatico modo per inaugurare l'anno con una competizione equilibrata. Le squadre di due persone, infatti, hanno dato luogo a molti pareggi, nessuno è riuscito a finire il torneo a punteggio pieno. Gli organizzatori, all'ultimo minuto, hanno accettato anche coppie non miste, per non dispiacere gli uomini soli presenti. I premi, due tonde targhe in ardesia, sono comunque andati alle prime due fanciulle in classifica, l'affascinante Elena Mereu e la giovanissima Silvia Abrassi.

## CLASSIFICA

giocatore	p.ti	bh
1 Castellano-Moretti	6	15
2 P. Fasce-Mereu	6	14
3 Abrassi-Menozzi	5	
4 Conti-L. Pellegrini	4	15
5 Michelotti-F. Pellegrini	4	10
6 Uber-Abbaduto	3	15
7 Bianchi-Corradi	3	11
8 C. Fasce-Muzio	1	16

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

S. CONTI. 28 G. MENOZZI. 36

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

A. UBER 37 P. BIANCHI 27

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

P. FASCE. 35 G. CASTELLANO 29

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

G. CASTELLANO 39 G. MENOZZI. 25

# I Campionato Ligure a squadre

di Beppi Menozzi

Piccolo e discreto, si fa avanti il primo, primissimo Campionato Regionale a squadre! Fra rulli di tamburi alla lista di partenza decine e decine di migliaia di giocatori scalpitanti, pronti a tutti pur di entrare, ma tenuti a bada dalle forti braccia degli organizzatori; peccato che purtroppo siano stati ammessi alla entusiasmante fase finale solo 18 di essi, fra cui il notissimo Lazzaro Bye. Le squadre sono state composte senza indugio e secondo diversi stili (dall'ateotecnologico degli informatici *Anatemi Iconoclasti* allo storico-nostalgico della *Vecchia Guardia*, dall'etico di *Black & White* e *Mc Callan's* al fumettistico-ambiguo delle ragazze *Qui Quo Qua*, fino ad arrivare al più classico *Labyrinth*) e si sono scontrate in una frizzante serata invernale dando spettacolo. Il clima è stato particolarmente austero e serio, fra panettoni, bevande a diversa gradazione alcolica, giochi di società, aneddoti. La mancanza di filmini di vacanze ha permesso comunque di giocare ben quattro turni, all'italo-svizzera. La strategia vincente si è rivelata, naturalmente, quella dei vincitori, i *Labyrinth*, una strategia furba che ogni bravo othellista dovrebbe sempre tenere ben presente: hanno infatti puntato a vincere tutti gli incontri (*sbullaccando* si dice a Genova).

...Riuscendoci perfettamente (ci hanno colti di sorpresa). Complimenti per l'idea ai bravi *Castellano, Venerandi e Muzio*. Subito in coda gli *Anatemi Iconoclasti*, che vedono nelle loro fila ben due esordienti dall'ottimo avvenire, *Montarsolo* e *Cevasco*, accompagnati dall'ormai decrepito *Menozzi*. Successivamente, infine, altre ottime matricole che certa-

mente si faranno notare in futuro, dai fratelli *Lorenzoni* a *Michelotti* e *Rubeo*. Ultima, tristemente, la *Vecchia Guardia*, delusa più dalle brutte prestazioni di *Lazzaro Bye* che da *Moretti*, in periodo decisamente negativo, forse anche peggio dello stesso *Bye* (Marco! Torna fra noi! Abbandona una volta per tutte il *Gioco della Pulce!*).

Complimenti comunque ancora a tutti, compresi quelli che per motivi di spazio non ho potuto citare.

Per finire, vi vorrei raccontare un simpatico aneddoto, ma, siccome non c'è spazio, rimarrete per sempre con questo dubbio atroce.

## CLASSIFICA FINALE

1) Labyrinth (Giorgio Castellano, Fabrizio Venerandi, Flaviano Muzio)	8	14/2	18/24
2) Anatemi iconoclasti (Giuseppe Menozzi, Fabio Montarsolo, Alessandro Cevasco)	6	16/0	17/24
3) Black & White (Benedetto Calcagno, Guido Michelotti, David Rubeo)	4	16/0	13/24
4) Qui Quo Qua (Silvia Conti, Chiara Fasce, Federica Pellegri)	4	16/0	8/24
5) Mc Callan's (Paolo Bianchi, Paolo e Marco Lorenzoni)	2	16/0	11/24
6) La vecchia guardia (Paolo Fasce, Lazzaro Dario Bye, Marco Moretti)	0	14/2	5/24

# Torino: Torneo di inizio anno

di Gianfranco Buccoliero

Si potrebbe iniziare questo commento al "Torneo di inizio anno 1995" del Comitato Regionale Piemontese di Othello come sono finiti gli altri e cioè: "Peccato che partecipi poca gente", "Torino è una città morta", "Non viene mai nessuno", ecc. ecc., ebbene il Comitato Regionale Piemontese non vuole assolutamente scegliere la via troppo facile della commiserazione, va avanti per la sua strada, una strada che non è certo priva di difficoltà, ma che è l'unica da seguire con ostinazione: organizzare tornei e diffondere quanto più è possibile l'Othello fra i giovani.

Il 15/01/95 - per il primo dei tanti tornei torinesi di quest'anno - eravamo in otto. Otto grandi giocatori che si sono sfidati "a singolar tenzone" senza esclusione di colpi. Il livello dei giocatori è parso subito molto alto e sinceramente fa piacere vedere dei ragazzi che si impegnano a cercare la combinazione vincente per battere i "fuori quota", fra tutti spicca l'ottimo secondo posto di Giacomo Caruzzo e non posso certo dire che sia stato facile vincerlo, anzi dirò di più se questo ragazzo continuerà a giocare così bene, vorrà dire che tutto il tempo speso per organizzare tornei, fare volantini, richiamare gente ecc. ecc. non sarà stato sprecato. Il nostro lavoro di organizzatori è quasi come quello del contadino ed è normale che dopo una grandinata che distrugge tutto il raccol-

to ci possano essere delle proteste (e con questo mi voglio anche scusare con la Federazione per le polemiche mi auguro comunque del tutto passate...).

Tornando al commento del Torneo, Buccoliero Gf. - risolto il difficile compito di sconfiggere l'agguerritissimo Caruzzo, ottimo secondo - doveva solo difendersi dai vani assalti degli altri avversari. Il terzo posto andava ad Omar Paesano che si è rivelato molto distratto (probabilmente stava pensando alla sorellina che non stava bene ed alla quale facciamo i nostri migliori auguri di pronta guarigione) ed infine, prima fra le donne (ad onor del vero era anche l'unica) Brega Fernanda, poi via via tutti gli altri.

## CLASSIFICA FINALE

giocatore	p.tl	bh
1 G. Buccoliero	10	
2 G. Capuzzo	8	
3 O. Paesano	6	
4 F. Brega	4	28
5 T. Caruzzo	4	26
6 W. Lacetera	4	20
7 G. Pili	2	24
8 S. Matris	2	20

# Trofeo Villa Piaggio/ I Grande B: Menozzi, McLuhan o il Cavaliere?

Che Beppi Menozzi sia più noto che valente giocatore lo si può facilmente arguire, e senza tante chiose, dalla semplice lettura degli eccellenti risultati conseguiti nei due più recenti tornei genovesi (vale a dire il *Trofeo Villa Piaggio* e il *Grande B*, esclusivo torneo a inviti riservato ai primi sei liguri in classifica rating), il commento dei quali lascio alla sensibilità dei più zelanti. Che l'othellista medio sia poi curiosamente attratto dal fascino irresistibile della coppa è invece inedito argomento che merita una più attenta seria e approfondita analisi.

Mesi fa fummo paternamente rimbrottati (da temere effettivi attentati alla nostra incolumità) per la penuria di coppe da noi assegnate al parco premi di un piccolo evento. Sinceramente contriti per questa nostra mancanza dagli accenti invero provocatoriamente bolscevichi in un momento appunto di straripante prosperità economica, avremmo dovuto decidere, sull'onda del travolgente rinnovamento garantistici da questa Seconda Repubblica (che ancora mi domando come mai non sia stato possibile passare direttamente dalla Prima alla Terza eludendo questa buffa parentesi), di rimetterci in carreggiata ospitando i tornei in lussuose ville rivierasche, raddoppiandone trofei e relativi cotillons, ma per l'implacabile legge del libero mercato, triplicandone inevitabilmente le quote d'iscrizione. Ora, siccome noi siamo per il popolo e riteniamo un'eccessiva dovizia di premi quantomai diseducativa, per mera onestà intellettuale e in barba alle aspettative del sormione chevalier brianzolo torniamo ai vecchi maschi inesorabili e spartani metodicamente a lui però poi tanto ignoti - del vince chi vince e a tutti gli altri disonore cicia e vergogna.

Se a un primo acchito la predilezione dell'othellista doc per la tronfia e ingombrante coppa rispetto alla targa, meno caciaronica e nella sua discrezione più squisitamente elegante, parrebbe dettata dalla preta vanità dell'esposizione della stessa sul caminetto, non ritenendo auspicabile che la maggior parte degli othellisti possieda un caminetto od ambisca a possederne uno, spostando una più scrupolosa osservazione dal piano morfologico a quello formale, si può azzardare l'ipotesi che venga dal giocatore piuttosto preferita all'oggetto coppa la circolarità dello stesso contrapposta alla rettangolarità della targa.

Probabilmente la ragione di tale comportamento, magari innato, va ricercata nell'inconscio affiorare di elementi residuali dal substrato d'una eredità culturale altrimenti irrintracciabile: come magistralmente descritto nel *Mahābhārata*, e cui si riferiscono vari rituali puranici dell'alto corso del Gange, il *cerchio magico* isola dalle cattive influenze e protegge le persone e gli animali dai demoni. Ecco che la coppa assurge così da banalotto riconoscimento a *mandala* domestico, quasi equivalente visualizzato d'una sorta di *mantra* da soggiornare.

Altrettanto eloquentemente, e in tempi più recenti, Marshall McLuhan (*galassia Gutenberg*, 1962) assegna al concetto stesso di circolarità la radice simbolica del progresso: la virtualità della comunicazione

(segue a pag. 8)

# Le partite dei campioni

## Parigi 1994

Karsten Feldborg – Masaki Takizawa

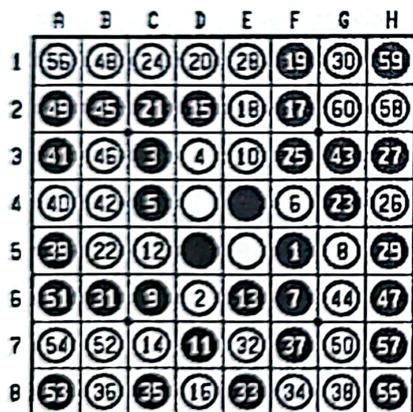
Riapre, da questo numero, la rubrica dedicata all'analisi tecnica di incontri giocati dai migliori giocatori mondiali ed italiani. Contiamo molto sulla collaborazione dei leaders dell'othellismo nostrano affinché queste pagine possano divenire un appuntamento fisso e nello stesso tempo possano assumere una valenza tecnica di assoluta.

Ci è parso giusto riprendere andando ad esaminare il più prestigioso appuntamento othellistico internazionale: la finale del 18° Campionato mondiale, protagonisti il giapponese Masaki Takizawa (già campione iridato nel 1985) ed il danese Karsten Feldborg.

Abbiamo preso in esame il primo incontro di finale, senz'altro il

più equilibrato ed interessante, Takizawa è il Bianco ed opta per la perpendicolare come in tutti gli incontri del mondiale da lui giocati. Feldborg replica giocando 3.C3 dando inizio alla sequenza denominata "Tigre". L'incontro prosegue sulla falsariga della gara disputata tra i due in qualificazione e vinta dal giapponese per 38 a 26. Con la 8.G5 Masaki esce dallo schema più classico che vorrebbe una mossa in F3. Feldborg replica con la 9.C6 (diagramma 1) da notare che nella precedente partita il danese aveva giocato in E3. Inizia qui una fase di gioco in cui Karsten riesce ad imporre la propria aggressività e probabilmente una miglior conoscenza dell'apertura. Dopo la 12.C5 (dia-

gramma 2) il Bianco appare senz'altro più compatto e centrale, ma la posizione del Nero va valutata in funzione della qualità positiva delle mosse che dispone. Dopo la quasi scontata 13.E6 lasciano qualche perplessità la 14.C7 e la 16.D8. Ottima la 17.F2 (diagramma 3) che solo apparentemente chiude il lato Nord dello schieramento. In effetti il Bianco non può giocare nella zona Sud (scontata la replica in F3) ed anche la sequenza B4-B3 non pare produrre effetti positivi. Con la 20.D1 (diagramma 4) Takizawa ricompatta il proprio schieramento ed occupa il centro della scacchiera. Da notare che le quattro pedine centrali resteranno bianche fino alla mossa 39! Estremamente coraggioso



K. FELDBORG 25 M. TAKIZAWA 39

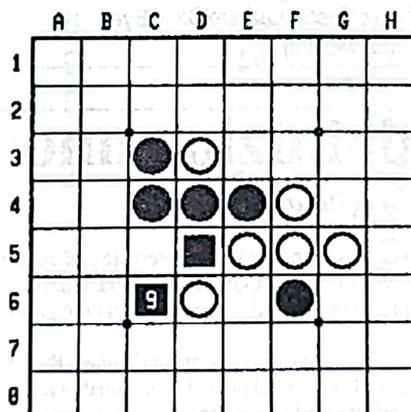


DIAGRAMMA 1

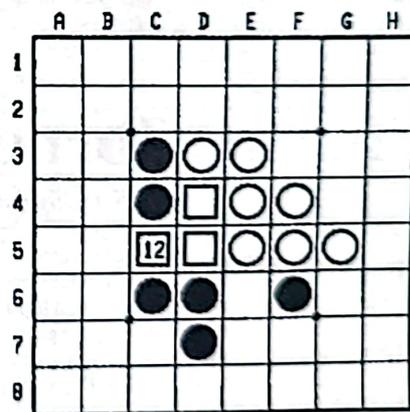


DIAGRAMMA 2

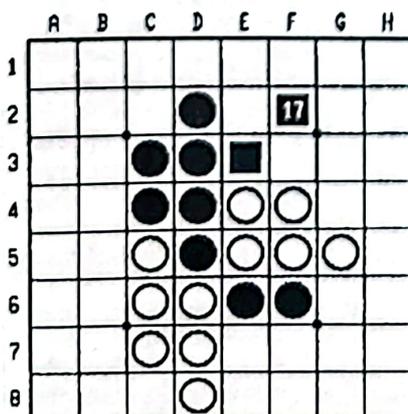


DIAGRAMMA 3

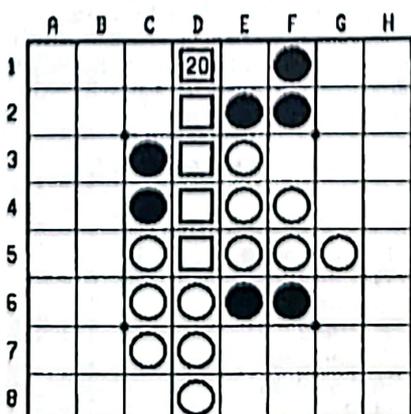


DIAGRAMMA 4

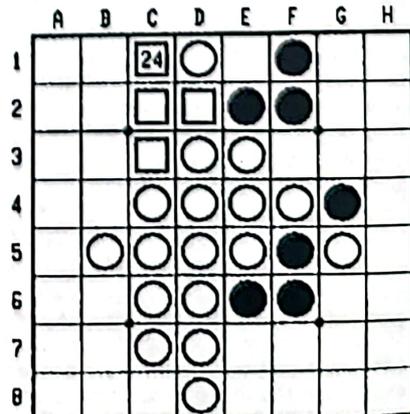


DIAGRAMMA 5

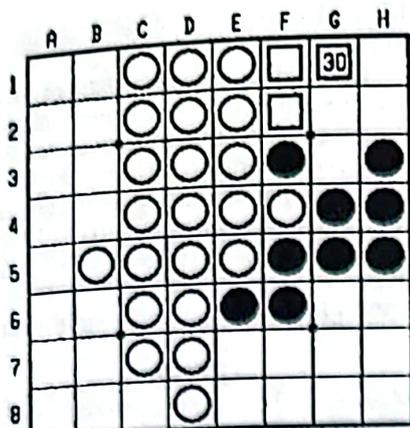


DIAGRAMMA 6

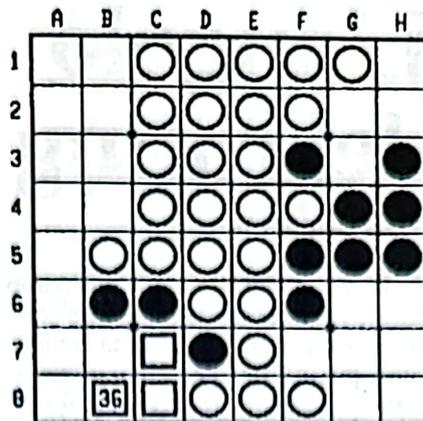


DIAGRAMMA 7

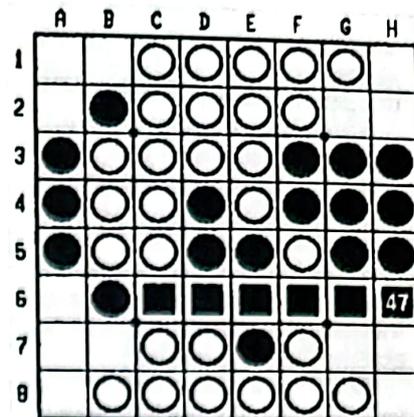


DIAGRAMMA 8

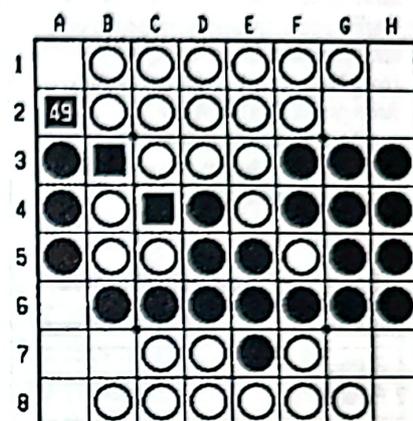


DIAGRAMMA 9

sa la 24.G1 (diagramma 5), viene da credere che la stragrande maggioranza dei giocatori avrebbe cercato di non perdere la mossa B3 il giapponese viceversa valuta con esattezza la reale pericolosità del proprio muro che dimezza la scacchiera del Bianco, ma che inevitabilmente il Nero dovrà ben presto rompere. La fase del gioco che segue è particolarmente delicata. Feldborg deve cercare di sfruttare il vantaggio sin qui accumulato, ha un numero esiguo di pedine, ma disposte in maniera sparpagliata e periferica. Takizawa ha il problema di avere troppe pedine e poche scelte valide, pertanto sa che ogni errore risulterà fatale per le sue speranze di vittoria. Da sottolineare che probabilmente le scelte del Nero sono di più difficile lettura, non ho assistito all'incontro, ma è da ritenere che in questa fase Feldborg possa aver speso molto del proprio tempo di riflessione.

Con la sequenza 26.H4, 27.H3, 28.E1, 29.H5, 30.G1 (diagramma 6) il Bianco obbliga l'avversario a rompere il muro. Feldborg cerca di aprire il gioco il meno possibile e pone in B6. Praticamente scontata la replica di Takizawa in E7 tendente tra l'altro a privare il Nero dell'accesso in G3. Con la 33.E8 il Nero detta la sequenza che porta sino alla mossa 36.B8 (diagramma 7). Osservate attentamente la situazione, riterreste di essere in una fase di centro partita o di finale, ed ancora quali sarebbero i vostri obiettivi? Per Feldborg questo è il "momento del non ritorno". In effetti il danese perde il vantaggio sin qui acquisito e da adesso in poi non avrà altre chances di vittoria. Presumo che

Karsten abbia cercato di ridurre gli spazi vuoti per poi sferrare l'attacco al "cinque" posto nella parte nord della scacchiera. Notiamo che il cinque in questione ha caratteristiche di particolare debolezza dovute alle quattro pedine bianche che lo sovrastano. Il Nero pone in F7 consentendo al giapponese di chiudere un "sei" a sud. Ponendo in A4 Karsten avrebbe mantenuto il suo vantaggio che il computer ci quantifica in una vittoria per 33 a 31!

Il Nero prosegue nel suo progetto di attaccare il cinque avversario ritenendo questa linea vincente. Dopo una serie di mosse che potremmo definire di routine con la 45.B2 il danese dà fuoco alle polveri. Takizawa replica in B.3 anziché nella preferibile H6, ma, come vedremo, il suo cervello ha già individuato la complicata linea che dovrà seguire. Dopo la 47.H6 la situazione è quella riprodotta nel diagramma 8. Il Bianco dispone di un'unica mossa vincente voi sareste in grado di trovarla? Io sono certo che in partita non ci sarei riuscito. Leggere questo finale significa avere chiara in mente la sequenza delle tredici mosse che seguiranno. Il Bianco muove in B1!! Il Nero sembrerebbe a questo punto poter replicare tranquillamente in A2 per poi accedere all'angolo A1. Ed è questo il progetto che Feldborg (probabilmente a corto di tempo) cerca di mettere in pratica (diagramma 9). Migliore sarebbe stata una mossa in H1 che avrebbe portato a gioco corretto ad una sconfitta per 30 a 34. La 50.G7 toglie al Nero l'accesso all'angolo A1. Giusta la 52.B7 del nipponico mentre alla replica in A9 andava preferita quella in G2. Per-

fetto il proseguimento da qui con il Bianco che concede due tempi nella zona sud-est della scacchiera, ma acquisisce un numero impressionante di pedine stabili in quella nord-ovest.

In conclusione ci piace sottolineare ancora una volta la stupefacente visione del gioco di Takizawa nella parte finale dell'incontro. La 48.B1 è una mossa che istintivamente saremmo sempre portati ad escludere soprattutto perché ad un esame non approfondito sembra un sacrificio d'angolo suicida. Solo dopo aver sviluppato interamente il finale ci si rende conto che così non è. Da notare che in quel momento a disposizione del nipponico c'erano altre due mosse (G2 e G7) che avrebbero garantito un pareggio. L'insegnamento da trarre è che in nessun caso, ma soprattutto nei finali, si deve scartare una mossa solo basandosi sul colpo d'occhio trascurando di valutare la situazione in profondità, anche le mosse apparentemente più errate possono ad un più attento esame rivelarsi vincenti.

(segue da pag. 5)

telematica in reazione alla rettangolarità della pagina scritta prenovocentesca e perciò antistorica.

E per quanto si taccia, è poi risaputo che l'othellista goloso, nei momenti più intimi e segreti, soglia sostituire le pedine bicolore con ghiotti Ringo Pavesi - appunto rotondi - piuttosto che con i più nobili seppur antiquati e rettangolari pavesini (e anch'io, othellista degenerare, una volta scongiurai un'inevitabile sconfitta grazie a un opportuno attacco di fame che sentenziò la fine della partita per cedimento strutturale in un'intricata quanto inedita situazione di stallo).

Fosse solo questo la distribuzione alla fine d'ogni torneo di variopinti hula hop dovrebbe scatenare un irrefrenabile tripudio e il cambio di sponsor in favore della famosa caramella Polo sarebbe accolto con autentiche grida di entusiasmo. Chissà. Ma forse più semplice risposta la possiamo trovare nella schietta fisicità e funzionalità dell'oggetto coppa: è nella coppa e non già nella targa che il campione è solito bere lo champagne. Ma allora bastava dirlo subito, amici cari e amiche mie dilette. Noi il prossimo torneo - promesso - ce le mettiamo sì le coppe, ma voi, beata gioventù, portateci lo champagne.

Marco Moretti

#### Trofeo "Villa Piaggio" - classifica finale

giocatore	punti
1 B. Menozzi	8
2 F. Venerandi	6
3 M. Moretti	4
4 N. Vallinoto	3
5 G. Castellano	2
6 F. Pelosi	1

#### IV° Torneo "Il Grande B" - classifica finale

giocatore	punti
1 B. Menozzi	10
2 G. Castellano	8
3 M. Moretti	6
4 P. Fasce	4
5 S. Conti	2
6 P. Bianchi	0

# L'angolo del rating

di Biagio Privitera

In questo numero del giornalino trovate già pubblicate l'abituale classifica rating, l'"annuale" lista dei giocatori passivi e la descrizione dettagliata del nuovo sistema di calcolo del rating; per evitare di abusare ulteriormente dello spazio a mia disposizione limiterò quest'articolo a poche note di commento.

Cominciamo dalla lista dei "passivi" (di coloro cioè che, dotati di rating, non hanno giocato alcun torneo ufficiale dal gennaio '94 ad oggi), citando i nomi dei giocatori più noti finiti in questo limbo: il mitico ex-presidente Luigi Puzzo, il due volte campione italiano Vincenzo Peccerillo, i romani Bruno Militello e Carlo Alami, i coniugi modenesi Luca ed Angela Ottani, il torinese Gianfranco Buccoliero e il veronese Claudio Signorini.

Speriamo che per tutti loro si tratti di un temporaneo "arrivederci" e non di un definitivo "addio" al nostro mondo dell'Othello.

Passando agli "attivi", in classifica rating troviamo inalterate le prime due posizioni, saldamente in mano a Francesco Marconi e Mauro Perotti, mentre Roberto Sperandio conquista per la prima volta il terzo posto assoluto a 1456, seguito a ruota dal vicecampione italiano Marco Venerito a 1451, mentre Andrea Silvola scende al quinto posto a 1447 e Donato Barnaba al sesto a 1414, pari merito con Pietro Rossi (un grosso exploit per lui, risalito dal

diciassettesimo posto dello scorso numero).

Chiudiamo infine questo primo numero dell'anno con le solite statistiche sui giocatori italiani in possesso di rating; considerando sia attivi che passivi siamo passati da 530 dello scorso anno a 596, con un aumento del 12% (contro il +16% nel '93 ed il +28% nel '92).

I 596 giocatori sono così suddivisi:

#### ATTIVI

Maestri	22	(rating medio=1366)
Cat. A	19	(rating medio=1028)
Cat. B	45	(rating medio= 611)
Cat. C	72	(rating medio= 543)
<b>Totale</b>	<b>158</b>	<b>(rating medio= 735)</b>

#### PASSIVI

Maestri	15	(rating medio=1308)
Cat. A	31	(rating medio= 986)
Cat. B	72	(rating medio= 708)
Cat. C	320	(rating medio= 580)
<b>Totale</b>	<b>438</b>	<b>(rating medio= 655)</b>

#### ATTIVI+PASSIVI

Maestri	37	(rating medio=1342)
Cat. A	50	(rating medio=1002)
Cat. B	117	(rating medio= 671)
Cat. C	392	(rating medio= 573)
<b>Totale</b>	<b>596</b>	<b>(rating medio= 676)</b>

Iniziano il 1995 come migliori delle loro categorie:

- Riccardo TRAMMA nei Cat. A con 1167 punti

- Silvia CONTI nei Cat. B con 865 punti

- Riccardo CHIESA nei Cat. C con 1280 punti (ma solo 7 partite giocate!)

Come promesso ad inizio articolo, per oggi non mi dilungo oltre.

A presto

(Febbraio 1995)

## THOR

Tutti coloro che desiderano ricevere le versioni aggiornate del programma per PC gestito dalla Federazione francese che contiene il più aggiornato archivio di partite di tutto il mondo possono farne richiesta a:

DONATO BARNABA

Viale Bligny 39

20136 Milano

tel. 02/58.315.595

Alla richiesta è necessario accludere l'importo di lire 5000 per le spese di spedizione e materiale.

## ARCHIVIO PARTITE E RIVISTE

Dopo un lungo lavoro di raccolta e catalogazione è finalmente disponibile l'archivio delle partite giocate sul territorio nazionale e la raccolta delle principali riviste internazionali sull'Othello. Quanti volessero attingere a questo importante patrimonio possono rivolgersi a:

ELISABETTA VECCHI

Piazza G. Cagliero, 8

00181 Roma

tel. 06/78.345.473

# CLASSIFICA FNGO

## GENNAIO 1995

nome	cat.	rat.	var.	part.
1 Marconi Francesco	-M-	1751	-	420
2 Perotti Mauro	-M-	1552	-15	419
3 Sperandio Roberto	-M-	1456	+20	136
4 Venerito Marco	-M-	1451	-	103
5 Sivola Andrea	-M-	1447	-33	354
6 Barnaba Donato	-M-	1414	-82	346
6 Rossi Pietro	-M-	1414	+116	191
8 Antonelli Stefano	-M-	1413	+23	176
9 Romano Benedetto	-M-	1382	-70	171
10 Sperandio Damiano	-M-	1372	-21	78
11 Lamberti Luigi	-M-	1370	+147	200
12 Maccheroni Alessandro	-M-	1356	-	231
13 Tucci Alessandro	-M-	1348	+106	121
14 Guercini Americo	-M-	1332	+28	190
15 Stanzione Pierluigi	-M-	1325	+69	304
16 Colangiulo Enrico	-M-	1324	-	167
17 Tardella Walter	-M-	1316	-	149
18 Trammi Leandro	-M-	1292	-60	226
19 Chiesa Riccardo	C	1280	-	7
20 Privitera Biagio	-M-	1243	-	223
21 Vecchi Elisabetta	-M-	1239	+17	233
22 Giangregorio Pasquale	-M-	1202	-	111
23 Trammi Riccardo	A	1167	-	209
24 Menozzi Giuseppe	A	1166	+241	71
25 Cobo Luca	A	1153	+54	53
26 Cavesco Alessandro	C	1145	E	4
27 Comerci Michele	A	1143	-9	264
28 Guarini Giorgio	A	1109	-	48
29 Pellegrini Francesco	-M-	1058	-	52
30 Fanello Roberto	A	1039	-81	166
31 Capuzzo Marcello	A	1036	-101	92
32 Castelli Stefano	A	1032	-	30
33 De Gregorio Emiliano	A	1021	+57	149
34 Castellano Giorgio	A	1005	+85	87
35 Lamia Salvatore	A	1005	+109	211
36 Voicu Andrés	A	992	-	20
37 Castaldo Maurizio	A	985	-32	195
38 Panariello Francesco	A	985	-	103
39 Scarpa Narciso	A	982	-	22
40 Carletti Giovanna	C	970	-	4
41 Fasce Paolo	A	945	+123	108
42 Rubeo David	C	943	E	4
43 Giustiziero Roberto	C	936	-	5
44 Venerandi Fabrizio	A	931	+46	69
45 Piri Alessandro	C	926	-	6
46 Narducci Giovanni	A	925	-	33
47 Torzoni Stefano	A	901	+24	26
48 Bellini Emanuele	C	886	-	6
49 Baglio Arcangelo	C	878	-	7
50 Schifone Raffaele	C	873	-	7
51 Lorenzoni Paolo	C	869	E	3
52 Conti Silvia	B	865	+133	54
53 Orbitello Silvia	B	832	-	66
54 Calcagno Benedetto	B	831	-171	17
55 Fornasini Andrea	C	827	-	5
56 Piras Valerio	C	821	-	4
57 Tedesco Giuseppe	B	819	-	154
58 Massimila Gino	B	805	-	23
59 Moretti Marco	B	804	+4	100
60 Brizzi Ettore	B	803	-	154
61 Scarpa Loretta	C	803	-	5
62 Bellini Alessandro	C	796	-	12
63 Brianza Mauro	B	794	-45	26
64 Cozzuto Gianluca	B	778	-	33
65 Mazzone Giuseppe	B	771	-	19
66 Lorenzoni Marco	C	764	E	4
67 Michelotti Guido	C	763	E	7
68 Clemente Vitalba	B	758	+181	17
69 Firenze Maurizio	C	750	-	11
70 Sonelli Davide	B	744	-	65
71 Pfister Valerio	B	743	-	36
72 Lorenzi Marco	C	741	-	6
73 Cianci Michele	C	723	-	7
74 D'Isa Stefano	C	713	-	7
75 Uber Alessandro	B	712	-32	20
76 Morelli Chiara	C	703	E	7
77 Ranzani Paolo	C	698	+40	14
78 Civitenga Mario	B	697	-	27
79 Bianchi Paolo	B	694	+66	62
80 Loranzani Daniela	B	682	-47	24
81 Minghetti Mirella	B	678	-	18
82 Rosi Maria Grazia	C	672	-	15
83 Paesano Naomi	C	670	-	7
84 Viviani Alberto	C	668	-	4
85 Ornato Mario	B	662	+114	37
86 Freguia Daniele	C	660	-	7
87 Pizzo Gianfilippo	C	658	-	14
88 Montarsolo Fabio	C	657	E	3
89 Pellegrini Federica	B	632	+55	25
90 Lamanna Giuseppe	C	626	-	4
91 Leocata Laura	C	618	-	15
92 Corradi Federica	C	609	E	11
93 Giannetti Donatello	B	609	-	20
94 Aquilio Graziella	C	607	-	7
95 Loranzani Angelo	B	607	+65	31
96 Barbato Dario	B	606	-	20
97 Mereu Elena	B	605	+52	34
98 Piazza Lorenzo	C	603	-175	14
99 Quaglione Gigliola	C	600	-	10
100 De Martino Antonio	B	593	-	19
101 D'Angelo Stefano	B	587	-	18
102 Pellegrini Luca	B	587	+66	39
103 Di Tommaso Giovanni	B	582	-	20
104 Tricarico Giuseppe	C	576	-	15
105 Fasce Chiara	B	573	-98	27
106 Dellagiacomina Fabrizio	C	572	-	10
107 Oriello Ciro	C	566	-	12
108 Ricciardi Giuseppe	C	565	-	14
109 De Fabritius Fabio	B	563	E	16
110 Passano Omar	C	560	-	7
111 Bocchi Marco	C	552	-	3
112 Vallinoto Niccolò	C	549	-	8
113 Muzio Flaviano	C	531	E	8
114 La Montagna Giovanna	B	520	-	34
115 Lo Brutto Annalisa	B	513	-63	41
116 Abrassi Silvia	B	500	+33	30
117 Cacace Ciro	B	500	-	19
118 Russo Francesco	B	495	-	34
119 Desiderio Antonio	B	489	-24	38
120 Iovine Giovanni	B	488	+193	16
121 Speranza Maddalena	C	483	E	7
122 Pelosi Francesco	C	468	-	4
123 Ponzani Mami	C	463	+169	14
124 Catullo Valerio	C	461	-	9
125 Punzo Ciro	B	458	-	20
126 Di Matteo Maria	C	457	-	15
127 Sorrentino Luigi	B	457	-	32
128 Abbaduto Antonella	C	448	+29	13
129 Ottolini Carlo	C	445	-	3
130 Giulini Fabrizio	C	441	-	7
131 Vallone Diego	C	430	-	5
132 Raiola Alessandra	B	428	-	31
133 De Santis Henry	B	419	-	16
134 Borracchini Riccardo	C	409	-	9
135 Petri Luisa	C	403	-	15
136 Martelli Davide	C	386	-	5
137 Pellegrini Felice	B	351	-87	36
138 De Santis Mirko	C	342	-	5
139 Formicola Dario	C	322	-	14
140 Di Matteo Anna	C	318	-	15
141 Sannino Pasquale (Set)	C	312	-	12
142 Catanzaro Pakito	B	306	-	26
143 Mereu Ernesto	B	297	+4	22
144 Sannino Pasquale (Giù)	C	273	-	7
145 Esposito Maurizio	B	261	+44	38
146 Cargnel Tiziano	C	258	-	5
147 Di Maio Marco	C	195	-	6
148 Astorino Fiore	C	186	-	5
149 Ciriotti Monica	C	178	-	5
150 Martella Alessio	C	117	-	5
151 Galli Cristina	C	113	-	5
152 Morando Lisia	C	83	-	5
153 Carvelli Rossella	C	34	-	5
154 Pepe Michele	C	33	-	5
155 Sorace Agostino	C	28	-	5
156 Bonadies Lorenzo	C	24	-	5
157 Stagnaro Roberto	C	18	-	5
158 Falanga Gennaro	C	16	-	6

Ultimo Torneo: n. 150 - X Milan Open



# Nuovo sistema di calcolo del rating

ideato e illustrato da Biagio Privitera

Ai fini del calcolo del rating, i partecipanti ad un torneo devono essere suddivisi in tre gruppi, che saranno trattati differenzialmente nelle procedure che andremo a spiegare.

- giocatori al loro primo torneo ufficiale, e quindi senza rating (li chiameremo **UP=Unrated Players**)
- giocatori che hanno giocato meno di 15 partite ufficiali, e il cui rating è quindi ancora molto instabile (li chiameremo **PP=Provisonal Players**)
- giocatori con più di 15 partite ufficiali, e quindi con rating "stabile", cioè arrivato a convergere ad un valore sufficientemente accurato (li chiameremo **EP=Established Players**)

C'è da notare comunque che stabilità non vuol dire immobilità: anche il rating di giocatori stabili da lungo tempo continua a salire o scendere, anche in misura significativa, se il giocatore migliora o peggiora il suo livello di gioco (ed i conseguenti risultati nei tornei).

Dopo ogni torneo, le operazioni di calcolo del rating per tutti i giocatori partecipanti si possono suddividere in 5 fasi:

- Calcolo del rating per i giocatori al loro primo torneo (UP)
- Calcolo della variazione rating per i giocatori con meno di 15 partite ufficiali (PP)
- Calcolo della variazione rating per i giocatori con rating stabile (EP)
- Ridistribuzione dei punti "Feedback"
- Limitazione delle perdite dei giocatori stabili (EP)

Vedremo adesso nel dettaglio ognuna di queste fasi, e per rendere più chiare tutte le spiegazioni faremo sempre riferimento ad un Torneo "Esempio", con 6 partecipanti:

- A - esordiente (UP)
- B - esordiente (UP)
- C - PP con rating 720 (8 partite)
- D - EP con rating 840
- E - EP con rating 950
- F - EP con rating 1425

in cui i giocatori si affrontano in un girone all'italiana, i cui risultati sono riassunti nella allegata Tabella 1.

## 1. Calcolo del rating per i giocatori al loro primo torneo (UP)

Iniziamo a vedere in che maniera viene calcolato il rating per i giocatori esordienti (UP), che essendo al loro primo torneo non hanno ancora alcun rating.

Il procedimento è costituito da due fasi successive.

Nella prima si tiene conto solo dello scarto pedine (SP); facendo l'assunzione che ogni unità di SP equivalga a 10 punti di rating. Cioè se il rating di due giocatori differisce di 50 punti, allora l'SP medio (su decine di partite) dovrebbe essere approssimativamente di 5 pedine in favore del giocatore con rating più alto.

In questa prima fase si applica il "Metodo delle approssimazioni successive".

Si considerano dapprima gli UP che hanno incontrato nel torneo almeno un giocatore già con rating (PP o EP) e si utilizza questa semplice formula: **RPA** (Rating Prima Approssimazione) = media rating dei giocatori incontrati + Scarto Pedine Medio x 10

Se un giocatore è incontrato due o più volte ovviamente nella media bisognerà considerare il suo rating tante volte quante sono le partite disputate. Ovviamente si considererà il Rating Iniziale di giocatori PP e EP.

Considerando il nostro Torneo "Esempio" (tabella 1) per il giocatore A considereremo le partite giocate contro C, E, D ed F:

$$RPA(A) = (720+840+950+1425)/4 + (-20-32-28-38)/4 \times 10 = 984 + (-29.5) \times 10 = 689$$

$$\text{e lo stesso faremo per il giocatore B: } RPA(B) = (720+840+950+1425)/4 + (-10-16+0-44)/4 \times 10 = 984 + (-17.5) \times 10 = 809$$

Se uno degli UP partecipanti al torneo avesse incontrato soltanto altri esordienti, la formula precedente non si potrebbe applicare e quindi gli verrebbe fittiziamente dato per la prima approssimazione un valore di **RPA=850**.

A questo punto ogni giocatore UP avrà un suo rating di prima approssimazione RPA e si ripete il calcolo del rating utilizzando la formula precedente, ma utilizzando TUTTE le partite giocate da ogni esordiente UP, quindi anche quelle contro gli altri esordienti, che non avevamo considerato nel passo precedente.

Il sistema si itera finché non si arriva alla convergenza, cioè quando per ogni giocatore UP la differenza fra il rating dell'iterazione *i* e di quella (*i-1*) è MINORE di 2 punti rating

Il numero di iterazione richiesto da questo processo dipende dal numero di giocatori esordienti partecipanti al torneo e dalle partite disputate, ma il risultato finale è univoco, essendo unica la soluzione dell'iterazione.

Questi valori di rating ottenuti per ogni giocatore UP vengono chiamati **RFa**.

Questi valori di rating devono essere poi corretti tenendo conto anche delle vittorie/sconfitte dei giocatori esordienti nel torneo.

Per ogni giocatore esordiente viene quindi calcolato il valore: **RFb** = media rating gioc. incontrati + (media punti - 0,5) x 1000

Per la media punti si dividono i punti conquistati (1 per vittoria e 0,5 per pareggio) per il totale delle partite disputate dal giocatore.

La media avversari deve tenere conto del rating di tutti i giocatori incontrati, inclusi gli altri esordienti, per i quali si considererà il valore di RFa, mentre per PP e EP si considererà il Rating Iniziale.

Ad esempio per i giocatori A e B avremo:

$$A \quad RFb(A) = \text{media avv.} + (0.2 - 0.5) \times 1000 + \text{med. avv.} - 300$$

$$B \quad RFb(B) = \text{media avv.} + (0.3 - 0.5) \times 1000 + \text{med. avv.} - 200$$

Il Rating Finale di ogni giocatore UP si calcherà come la media di RFa e RFb: **RF = (RFa + RFb) : 2**

e nel nostro Torneo "Esempio" avremo per i giocatori esordienti A e B:

$$RF(A) = 706 \quad (5 \text{ partite})$$

$$RF(B) = 811 \quad (5 \text{ partite})$$

## 2. Calcolo della variazione rating per i giocatori con meno di 15 partite ufficiali (PP)

I rating appena calcolati dei giocatori esordienti (UP) sono quindi utilizzati, insieme con i rating iniziali di tutti gli altri partecipanti (PP e EP) per calcolare i nuovi rating dei giocatori PP, che hanno cioè un rating improvvisorio avendo disputato meno di 15 partite ufficiali.

Per ogni giocatore PP si calcolano i seguenti due fattori: **RFa** = media rating giocatori incontrati + Scarto Pedine Medio x 10

$$RFb = \text{media rating giocatori incontrati} + (\text{media punti} - 0.5) \times 1000$$

e si fa la media dei due valori: **RFx = (RFa + RFb) : 2**

Il nuovo rating finale RF del giocatore PP in questione è la media pesata del suo rating iniziale e del valore RFx, dove il pe-

so è costituito dal numero di partite disputate prima del torneo e nel torneo stesso.

Se il nuovo numero di partite totali è superiore a 15, il giocatore in questione conquista la Categoria B (o A se il suo rating è superiore a 900) e dal torneo successivo sarà considerato un giocatore PEP, cioè con rating "stabile".

Proviamo ad applicare tutte le formule precedenti all'unico giocatore PP partecipante al torneo "Esempio", cioè il giocatore C, che aveva un rating iniziale di 720 punti con 8 partite disputate.

$$RFa = (706+811+840+950+1425) : 2 + (20-44-2-6-24) : 5 \times 10 = 946.4 + (-112) = 834$$

$$RFb = 946.4 + (0.2-0.5) \times 1000 = 946-300 = 646$$

$$RFx = (RFa+RFb) : 2 = (834+646) : 2 = 740$$

$$RF = (Rix8+RFx5) : 13 = (720 \times 8 + 740 \times 5) : 13 = 728$$

Essendo il numero totale di partite giocate 13 (=8+5), il giocatore C rimane ancora con rating provvisorio (PP).

### 3. Calcolo della variazione rating per i giocatori con rating stabile (EP)

Avendo già calcolato il nuovo rating per i giocatori esordienti UP e per i giocatori PP; questi rating "finali" saranno utilizzati per il calcolo della variazione rating dei giocatori stabili EP.

Nel torneo "Esempio", che stiamo considerando, i rating "finali" dei giocatori A, B e C saranno:

A - 706 punti ( 5 partite)

B - 811 punti ( 5 partite)

C - 728 punti (13 partite)

e utilizzeremo questi valori "finali" quando andremo a calcolare il rating dei giocatori D, E ed F, essendosi essi incontrati nel torneo in questione.

La variazione di rating (VR) di un giocatore stabile è costituita da due fattori FA e FB:  $VR = FA + FB$

dove:

FA - è funzione del numero di vittorie/pareggi conquistati nel torneo, considerando 1 punto per vittoria e 0.5 per pareggio, rispetto a quelli che si sarebbero dovuti conquistare tenendo conto del valore degli avversari incontrati.

FB - è funzione dello scarto pedine con cui si sono vinte o perse le diverse partite, tenendo anche in questo caso conto del valore degli avversari incontrati.

### Calcolo di FA

Definiremo PPA (Percentuale di punti attesi) di un giocatore che ne incontra un altro in un torneo ufficiale con la formula:  $PPA = (0.5 + 0.001 * DR) * 100$

dove DDR è la differenza rating fra i due giocatori e può variare solo fra -500 e +500; se ad esempio la differenza di rating fra due giocatori è di 620 punti essa viene automaticamente riportata a 500.

Nel caso che l'avversario sia un UP o un PP, si considera il suo rating "finale" (calcolato con le fasi 1 e 1), mentre gli avversari EP si considera il loro rating all'inizio del torneo.

Riprendendo l'esempio precedente del torneo con 6 giocatori calcoliamo il DR e il PPA del giocatore D nei confronti degli altri 5 giocatori:

con A: DR = 840-706 = 134 PPA = 63,4%

con B: DR = 840-811 = 29 PPA = 52,9%

con C: DR = 840-728 = 112 PPA = 61,2%

con E: DR = 840-950 = -110 PPA = 39%

con F: DR = 840-1425 = -585 = -500 PPA = 0%

Il significato di PPA è il seguente; se D giocherà 100 partite contro A ci si aspetta che egli conquisti 62.8 dei 100 punti disponibili (1 punto per vittoria e 0.5 per pari), mentre ci si aspetta che ne conquisti solo 39 contro E e perda tutte le 100 partite contro un giocatore che ha più di 500 punti rating di vantaggio su di lui, come F.

Si definiscono PUNTI ATTESI PAi di un giocatore in un torneo contro un giocatore i:  $PAi = (0.5 + 0.001 DRi) * Ni$

dove DRI è la differenza rating sopra descritta e variabile da -500 a +500 e Ni è il numero di partite giocate dal giocatore in questione contro il giocatore i nel torneo.

Si definisce PUNTI ATTESI Totali PA la sommatoria:  $PA = \text{Sommatoria } (PAi)$  dove i va da 1 a N, con N numero totale di giocatori partecipanti al torneo.

Il Fattore FA di variazione rating si calcola con la formula:  $FA = 40 * (PE - PA)$

dove PE sono i Punti Effettivi conquistati dal giocatore nel torneo.

Riprendiamo il torneo che stiamo considerando come esempio (Tabella 1), in cui il giocatore D ha incontrato una volta nel torneo tutti gli altri 5 avversari con i seguenti risultati:

con A: Vittoria 48-16

con B: Vittoria 40-24

con C: Vittoria 33-31

con E: Pari 32-32

con F: Sconfitta 14-50

I suoi Punti Effettivi (PE) sono:  $PE = 1+1+1+0.5+0 = 3.5$  mentre i Punti Attesi (PA) sono  $PA = 0.634+0.529+0.612+0.39+0 = 2.165$  per cui la variazione di rating FA (arrotondata come sempre all'intero più vicino) sarà:  $FA = 40 * (3.5 - 2.165) = 53.4 = 53$

### Calcolo di FB

Come già definito prima, il fattore FB è funzione dello scarto pedine con cui si concludono le varie partite; quindi ogni partita che si chiude in parità non deve essere considerata per il calcolo di FB.

Ai fini del calcolo del fattore FB, vengono definite 5 FASCIE in cui può ricadere la differenza pedine di ogni partita che non si è conclusa in parità:

Fascia 1 Differenza Pedina da 1 a 4 (da 32-31 a 34-30)

Fascia 2 Differenza Pedina da 5 a 12 (da 34-29 a 38-26)

Fascia 3 Differenza Pedina da 13 a 24 (da 38-25 a 44-20)

Fascia 4 Differenza Pedina da 25 a 39 (da 44-19 a 51-12)

Fascia 5 Differenza Pedina magg. di 40 (da 52-12 a 64-0)

Ad ogni fascia è associata una costante K, positiva in caso di vittoria e negativa in caso di sconfitta:

Fascia 1 K1=0

Fascia 2 K2=+-5

Fascia 3 K3=+-10

Fascia 4 K4=+-15

Fascia 5 K5=+-20

Il Fattore FB è quindi determinato con la formula:  $FB = [\text{Sommatoria } (Kji - 0.035 * DRI)] * 0.5$  per tutte le partite disputate dal giocatore e non finite in parità

Consideriamo il solito esempio precedente e proviamo a calcolare il fattore FB per il giocatore D:  $FB = [(15-0.035*134) + (10-0.035*29) + (0-0.035*106) + (-15-0.035*(-500))] * .5 = 9.04 = 9$

Quindi la variazione rating totale del giocatore D sarà:  $VR = FA + FB = 53 + 9 = 62$  punti rating ed il suo rating finale (RF) sarà:  $RF = RI + VR = 840 + 62 = 902$  punti rating

Come vedremo più avanti nella descrizione della fase 4, questa buona prestazione del giocatore D con rilevante guadagno di punti rating, darà benefici anche a coloro che lo hanno incontrato, con la redistribuzione dei punti "Feedback".

### 4. Ridistribuzione dei punti "Feedback"

Ogni volta che il rating di un giocatore stabile UP aumenta di un valore superiore al numero di partite giocate per 10 (ad esempio: 70 punti in un torneo a 7 turni), con un minimo di 50 punti per tornei con meno di 5 partite giocate, un numero di punti pari al 50% del suo guadagno di rating è accreditato anche ai suoi avversari, dividendolo equamente fra essi.

Facendo riferimento al solito torneo "Esempio", notiamo che ciò si applica per il giocatore D che ha giocato 5 partite con

un guadagno di rating di ben 62 punti (e quindi superiore ai 50 richiesti in questo caso).

La metà di questo guadagno, cioè 31 punti, andrà accreditato anche ai cinque giocatori che hanno giocato con D nel torneo:  $31:5=6$  punti feedback

Il rating finale degli altri giocatori andrà quindi aumentato con questi punti feedback:

RF(A) = 706+6	= 712
RF(B) = 811+6	= 817
RF(C) = 728+6	= 734
RF(E) = 970+6	= 976
RF(F) = 1413+6	= 1419

### 5. Limitazione delle perdite dei giocatori stabili (EP)

Esistono due limitazioni alle perdite che un giocatore stabile (EP) può subire in un torneo:

#### 5.1 Massimale delle perdite

#### 5.2 Nessuna perdita se $FA > 0$

e che andiamo subito a descrivere in dettaglio.

#### 5.1 Massimale delle perdite

Il massimo dei punti che un giocatore stabile (EP) può perdere è limitato a 50 punti per un torneo a 5 o meno turni, 60 per uno a 6 turni e così via, in modo da evitare che un rating faticosamente costruito in tanti tornei possa poi precipitare per una singola giornata molto negativa.

Invece i punti guadagnati in un torneo non sono limitati perché i giocatori devono poter migliorare senza limiti.

#### 5.2 Nessuna perdita se $FA > 0$

Se un giocatore stabile EP ha un fattore di variazione rating FA (quello legato alle vittorie/sconfitte) positivo, il suo rating a fine torneo non può essere inferiore a quello iniziale.

Questa regola serve ad evitare che, ad esempio, un giocatore stabile vincente in tutte le partite di un torneo con giocatori con rating molto inferiore possa perdere punti rating perché le sue vittorie non sono state a sufficienza "corpose".

Questa regola trova applicazione nel nostro torneo "Esempio" per il giocatore F; infatti i fattori FA e FB erano:

$$FA = 1 \quad FB = -13 \quad VR = -12$$

ed i punti 6 punti Feedback ricevuti lasciavano negativa la variazione rating totale:  $VR = -12 + 6 = -6$

Senza questa regola egli avrebbe perso 6 punti rating, nonostante avesse vinto tutte le partite del torneo. Invece tale perdita viene azzerata ed il giocatore F mantiene inalterato il suo rating iniziale di 1425.

Riepilogando possiamo dire che l'amministrazione del sistema di rating procede nel modo seguente:

- 1) dapprima si calcola il rating di tutti i giocatori esordienti (UP), usando un metodo iterativo;
- 2) si determina quindi il rating dei giocatori con meno di 15 partite (PP);
- 3) si calcola il rating dei giocatori stabili (EP);
- 4) se necessario, sono ridistribuiti punti "feedback";
- 5) infine, si limitano o si azzerano le perdite dei giocatori stabili (EP).

TABELLA 1

### RISULTATI TORNEO "ESEMPIO"

Giocatore	Cat.	Rating Iniziale	A	B	C	D	E	F	Punti Vittoria
			--	--	720(8)	840	950	1425	
A	UP	--		37-27	22-42	16-48	18-46	13-51	1
B	UP	--	27-37		54-10	24-40	32-32	10-54	1.5
C	PP	720 (8)	42-22	10-54		31-33	29-35	20-44	1
D	EP	840	48-16	40-24	33-31		32-32	14-50	3.5
E	EP	950	46-18	32-32	35-29	32-32		30-34	3
F	EP	1425	51-13	54-10	44-20	50-14	34-30		5

TABELLA 2

### Riepilogo variazioni rating dopo il Torneo "Esempio"

Giocatore	Cat.	Rating Iniziale	VARIAZIONI RATING								RATING FINALE
			Partite	Punti	Diff. Ped.	FA	FB	VR=FA+FB	Punti Feedback	Variazione Totale	
A	UP	--	5	1	-108	--	--	--	6	--	712 (5)
B	UP	--	5	1.5	-26	--	--	--	6	--	817 (5)
C	PP	720 (8)	5	1	-56	--	--	--	6	--	734 (13)
D	EP	840	5	3.5	14	53	9	62	0	62	902
E	EP	950	5	3	30	10	10	20	6	26	976
F	EP	1425	5	5	146	1	-13	-12	6	0	1425

# Teoria dell'Othello: quarta parte accessi a posizioni

di Francesco Marconi

Nello scorso articolo abbiamo visto l'importanza di una posizione quale l'angolo. Attraverso esso è possibile conquistare pedine stabili, oltre ad essere esso stesso una pedina stabile, ossia pedine che non cambiano più il loro colore fino al termine della partita. L'importanza di questa posizione risulta semplice ed evidente, ma la presenza di posizioni importanti capita, ovviamente, anche in altre zone della scacchiera e varia a seconda della posizione o della fase della partita, tale per cui una mossa può risultare più o meno importante.

Prendiamo ora in considerazione la *diag. 1*: il Bianco non ha la possibilità di conquistare l'angolo in A1. D'altra parte però minaccia di conquistare quello in H1. Da questo esempio capiamo quanto sia importante imparare, da una parte, il modo con cui conquistare le mosse per accedere alle nostre case strategiche (nell'esempio l'angolo) o di poter impedire, dall'altra parte, simili mosse per l'avversario.

Il discorso sarà ora solo accennato applicandolo ad esempi concreti quali quelli dei *diag. 1 e 2*, ma verrà ripreso e ampliato in una successiva lezione poiché di importanza fondamentale nell'economia del gioco. Per ora sono sufficienti delle basi con cui poter affrontare gli argomenti successivi.

Esistono diverse tecniche di gioco sia in attacco che in difesa orientate alla conquista di un accesso per una posizione.

A) Se una mossa risulta buona per il nostro avversario, un sistema semplice, ma sicuramente efficace è giocarla noi stessi. Nel caso del *diag. 2* abbiamo che se il Nero minaccia la giocata in A1, il Bianco può facilmente difendersi giocando lui stesso in A1. Però non sempre giocate di questo genere

risultano vantaggiose: se invertiamo la situazione nel *diag. 2* e ipotizziamo che sia il Nero a dover impedire A1 al Bianco, avremo che dopo Nero A1 seguirebbe Bianco B1, con possibilità futura per il Bianco, di giocare anche in H1 guadagnando così l'altro angolo assieme a tutta una fila di pedine.

B) Nel *diag. 2* il Nero può impedire la giocata del Nero in A1 semplicemente rispondendo in A6; secondo quanto dicono le regole dell'Othello un giocatore per poter eseguire una mossa deve essere in possesso di una pedina di appoggio che gli permetta di accedere alla casa desiderata, nel nostro caso il Bianco ha la pedina in A5. Sarà allora sufficiente togliere questa pedina, appunto con la mossa in A6, e il Bianco sarà bloccato nel suo gioco.

C) Un terzo sistema per impedire una mossa avversaria è quello di aumentare le difficoltà che gravano sulla sua esecuzione. In un esempio in cui è l'angolo la casa strategica da conquistare, questa tecnica risulta difficile da capire, perciò per una sua più completa comprensione rimandiamo ad un futuro articolo, qui ci limitiamo solo a fornire un esempio. Nel *diag. 2* tocca al Bianco. Il Nero minaccia la giocata in H8 in angolo, dopodiché a seguito di qualsiasi mossa bianca il Nero può giocare anche H7, garantendosi tutta la fila di pedine sulla colonna H. Come può impedire una mossa simile il Bianco? Giocando per esempio in G8. Se il Nero ora gioca in H8, il Bianco ha guadagnato la pedina in F7 per poter fare la mossa in H7 e da lì in futuro giocare in H1. Ora la colonna H diventa bianca e non più nera. Ecco che allora la mossa in G8 del Bianco costituisce una buona difesa contro la mossa H8 del Nero.

Analizziamo ora le tecniche in attacco.

D) Una prima tecnica, in opposizione alla tecnica del punto B, consiste nel fatto che se un giocatore non ha l'accesso ad una casa è sufficiente crearselo. È il caso del *diag. 1*: Il Bianco per muovere in A1 e per prendere l'angolo ha bisogno di una pedina sulla diagonale. Per conquistarla gli è sufficiente giocare in D6, guadagnando così la pedina E5.

E) Questa seconda tecnica invece è opposta a quella del punto C. Se un giocatore ha dei problemi per eseguire una mossa, è sufficiente che rimuova questo impedimento. La situazione è descritta nel *diag. 1*. Il Bianco potrebbe prendere l'angolo in H1, resta solo il problema che successivamente il

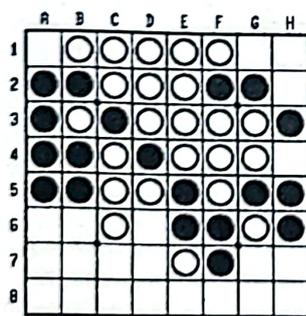


DIAGRAMMA 1

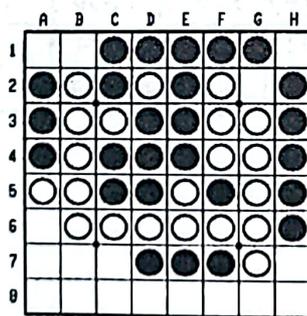


DIAGRAMMA 2

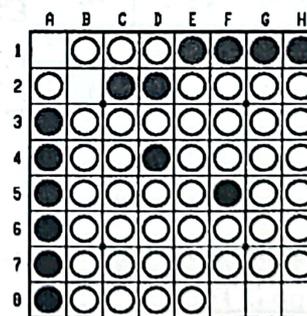


DIAGRAMMA 3

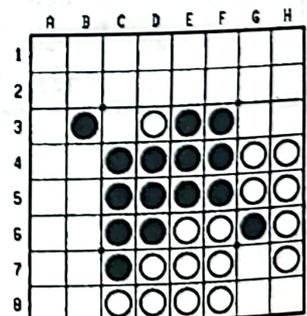


DIAGRAMMA 4

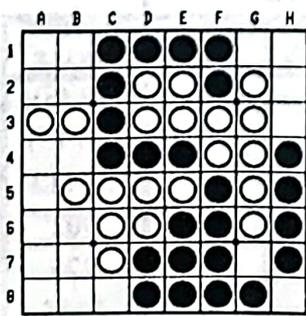


DIAGRAMMA 5

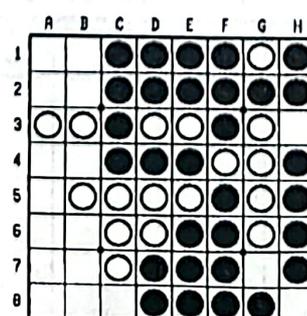


DIAGRAMMA 6

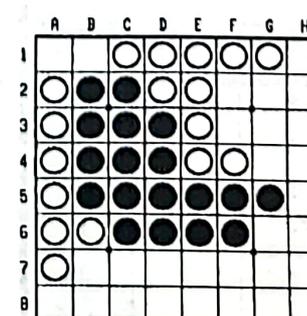


DIAGRAMMA 7

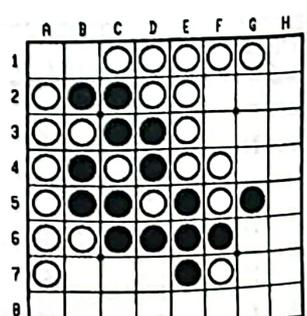


DIAGRAMMA 8

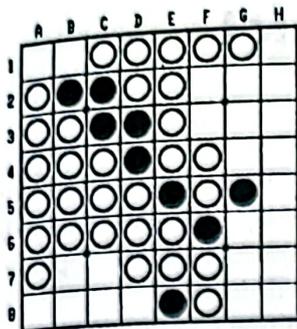


DIAGRAMMA 9

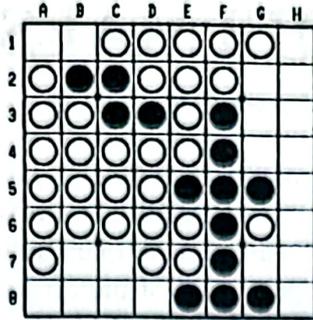


DIAGRAMMA 10

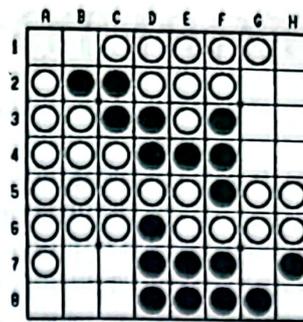


DIAGRAMMA 11

Nero, grazie alla pedina G5, minaccia di giocare in G1, e, successivamente, di prendere l'angolo A1 con tutta la fila di pedine sulla prima riga. Ciò che quindi impedisce al Bianco la presa dell'angolo H1 è proprio la pedina nera G5. È allora sufficiente che il Bianco rimuova questa pedina perché possa giocare in H1 senza problemi. Ciò può essere fatto con una semplice mossa in H4. La pedina che costituiva un pericolo ora non c'è più.

Facciamo ora degli ulteriori esempi di queste tecniche analizzando altri diagrammi e alcune partite giocate a livello nazionale e internazionale.

Partiamo dal *diag. 3*. La mossa è al Nero. Se il Nero non avesse la pedina in D4, potrebbe giocare tranquillamente in H8 senza girare pedine in diagonale, perciò senza girare la pedina in G7 dando così la mossa al Bianco in G8. La mossa in G8 verrebbe fatta invece dal Nero con la conquista di un'enorme quantità di pedine. Il Nero deve allora fare in modo che la sua pedina in D4 diventi bianca e deve stare attento a non conquistare nuove pedine sulla stessa diagonale. Ciò è possibile giocando in B2. Il Bianco potrà allora giocare solo in A1 girando tutte le pedine della diagonale e lasciando spazio al Nero per giocare sia H8 che G8.

Nel *diag. 4* troviamo invece una posizione tratta dalla partita Brusca-Daunas, giocata agli Internazionali di Milano nel 1987. Il Bianco qui gioca E2. Il suo scopo è quello di guadagnare la pedina in E5 con cui giocare prima la mossa in G3 e successivamente in B8. Il Nero per impedirlo risponde con l'unica mossa che gli permette di riprendere la pedina E5, cioè G7. La mossa è anche un po' rischiosa perché lascerebbe al Bianco la presa dell'angolo H8, ma vedremo nelle successive lezioni che in questo caso particolare l'angolo non è una posizione molto forte per il Bianco. Resta il fatto che ora il Bianco per riprendere il controllo della pedina E5, controllo che ora in più gli permetterebbe la presa dell'angolo, gioca B5. Notiamo che con questa mossa il Bianco gira ben tre pedine esterne, perdendo così in un solo colpo anche le mosse B4 e B6. La risposta del Nero non si fa attendere: E1. E il Nero resta in possesso della combattuta pedina E5. Non sono stati sufficienti i tentativi del Bianco che nella lotta per impossessarsi della pedina E5 ha quasi esaurito le mosse a propria disposizione avendo girato diverse pedine esterne.

Notiamo come entrambi i giocatori abbiano lottato per la conquista di un'unica pedina, forse dandogli un'eccessiva importanza (in particolare il Bianco), ma necessaria a permettere o impedire determinate mosse sulla scacchiera.

Nei *diag. 5 e 6* analizziamo invece una difesa contro giochi avversari legati agli accessi. La posizione è stata ripresa e leggermente modificata da una partita giocata tra Marconi e Ghirardato durante il campionato italiano del 1987. Il Nero intravede un interessante gioco legato alla presa dell'angolo H1: gioca in H1, risponde il Bianco in G1 e prosegue il Nero in H2, portando la posizione a quella descritta nel *diag. 7*. Ora il Bianco non ha la possibilità di accedere in H3, e ciò costituisce un vantaggio per il Nero che può giocarci lui stesso,

e dopo l'angolo H1 guadagnare anche tutte le pedine sulla colonna H. Ma invece arriva pronta la difesa del Bianco, ossia la mossa in C8. A questo punto se il Nero gioca in B8, tra le altre pedine gira anche G3, permettendo così l'accesso del Bianco in H3 e, in futuro, la giocata nell'angolo H8: se il Nero invece di giocare in

C8 gioca subito in H3, il Bianco ha già la pedina per giocare in H8 e quindi guadagnare tutta la riga 8. Questa linea di gioco è da preferirsi per il Nero poiché rispetto all'altra conserva almeno le pedine della colonna H. È anche evidente che questo giochino messo in atto dal Bianco difficilmente gli consentirà di vincere, se però confrontiamo la posizione finale con quella di partenza al *diag. 6* notiamo un netto miglioramento.

Prendiamo ora in considerazione il *diag. 7*. La posizione si è presentata nella partita Perotti-Marconi del girone di qualificazione per il campionato italiano del 1991. Il Bianco non ha la possibilità di prendere l'angolo A1. Qualora fosse in condizione di farlo (per esempio con una pedina bianca in C3), sulla giocata in A1 il Nero risponderebbe in B1, minacciando alla mossa successiva di prendere l'angolo H1 con tutto il bordo superiore. Perciò non solo il Bianco deve ancora conquistare la pedina per giocare in A1, ma in più la mossa non si rivela neanche molto forte. Il Bianco trova però un buon piano d'azione: gioca in F7. Apparentemente la mossa sembra errata, vengono girate molte pedine esterne e il Bianco perde perciò molte mosse potenziali in una sola volta. Ma ciò che è molto importante è che gira la pedina in B3. Il Nero risponde in E7, portando la posizione a quella descritta nel *diag. 8*. A questo punto il Bianco prosegue il suo piano. Dopo la sequenza Bianco F8, Nero E8, Bianco D7, si arriva alla posizione del *diag. 9*. Vediamo cosa è cambiato rispetto al *diag. 7*. La fila B sotto la pedina nera B2 è diventata tutta bianca (B3, B4, B5 e B6), perciò se ora il Bianco avesse una pedina per esempio in E5, giocando in A1 il Nero non sarebbe più in possesso di alcuna pedina per rispondere in B1. D'altronde il Nero non può neanche difendersi creandosi pedine sulla colonna B con la mossa in B7. In questo caso infatti la colonna B diventerebbe interamente nera, perciò il Bianco potrebbe giocare prima in B1 senza girare la pedina B2 e lasciandosi per un secondo momento la giocata in A1. Ciò che deve fare il Bianco ora è solo guadagnare una pedina sulla diagonale maggiore per giocare in A1 e successivamente andare a giocare in B1. La difesa del Nero sarà quella di impedire la conquista di questa pedina e, se sarà possibile, di togliere anche quelle che permettono all'avversario di giocare in B1, cioè E4 e F6.

La sequenza giocata è G8 per il Nero, quindi a seguire G6, F3, F2 (si giunge al *diag. 10*), e continuando Nero D8, Bianco H5, Nero H7 (spera di impedire una futura mossa bianca in B1), Bianco H6. Ora il Bianco ha completato il suo piano (*diag. 11*), minacciando la presa dell'angolo H8 (dal quale il Nero dovrà difendersi), ed in più ha tutte le pedine per giocare le mosse A1 e B1. Cercare di impedirle comporterebbe per il Nero la cessione di ulteriori forti vantaggi all'avversario. Il Bianco si avvia così verso una facile vittoria.

Concludiamo questo articolo, che ci ha permesso di entrare in possesso delle nozioni di base per affrontare un'analisi delle diverse ma più comuni posizioni di bordo.

# IL SEGRETO DEI MAESTRI

di Donato Barnaba

Sono ormai quindici anni che dedico parte del mio tempo libero ai giochi, in particolare a quelli cosiddetti "a informazione completa" come gli scacchi, la dama, il go, l'othello. In tutto questo periodo ho cercato di comprendere quali fossero le caratteristiche che fanno la differenza tra un buon giocatore ed un campione. Riporto brevemente in queste righe le mie idee con la speranza di stimolare un dibattito.

L'*allenamento* gioca sicuramente un ruolo importante, non conosco alcun campione che non abbia trascorso almeno una parte della propria vita ad allenarsi duramente.

È fondamentale che venga assimilato lo spirito del gioco, che vengano profondamente compresi i principi tattici e in una seconda fase quelli strategici.

Relativamente all'Othello i principi tattici sono relativi alle Stoner-trap, agli attacchi ai cinque e ai tre, ... I principi strategici sono invece il numero di pedine, la compattezza, la mobilità, l'influenza, ...

Una posizione strategicamente superiore spesso contiene in se una forza tattica decisiva. È fondamentale comprendere qual è il momento di abbandonare l'aspetto strategico-posizionale per dedicare maggiore attenzione allo sfruttamento dei vantaggi acquisiti. Fra i migliori giocatori di Othello c'è ne sono alcuni che sottovalutano questo aspetto e dopo aver costruito una posizione strutturalmente stupenda grazie ad un centro-partita magistrale si dimenticano che l'avversario, molto più pragmatico, si accinge, ad esempio, a conquistare una diagonale decisiva.

Tuttavia conosco molti giocatori che si allenano seriamente ma non riescono a diventare dei veri maestri. Allenarsi, quindi, sembra essere una condizione necessaria ma non sufficiente. Avere un *buon maestro* è molto importante perché è in grado di valutare il gioco del suo allievo e di individuarne i punti deboli. Vorrei sottolineare che mentre un buon maestro non è sufficiente a creare un campione un cattivo maestro è più che sufficiente per danneggiare un allievo potenzialmente valido.

L'*allenamento* e l'aiuto di un buon maestro solo alcuni dei fattori oggettivi che spiegano l'abilità di un giocatore. Esistono, e forse sono più importanti, anche dei fattori soggettivi i quali limitano, in maniera insuperabile, i progressi dei giocatori. Non tutti possono diventare campioni di Othello come non tutti possono correre i 100 metri in 10 secondi.

I detrattori dell'Othello affermano che si tratta di un gioco molto banale al cospetto degli Scacchi e del Go. Posso anche essere d'accordo con loro purché questo non significhi che l'Othello non sia sufficiente ad evidenziare le loro capacità intellettuali. L'Othello è abbastanza complesso da discriminare in maniera più che soddisfacente tra diversi individui. Se tutti i giocatori presenti nella classifica rating si allenassero con la stessa intensità la classifica assumerebbe un aspetto molto diverso ma resterebbe ancora una differenza sostanziale tra i migliori ed i peggiori.

Un primo fattore di carattere soggettivo è stato individuato nella *capacità di calcolare* rapidamente lunghe varianti ed immagazzinare i risultati. Si potrebbe obiettare che nel gioco lampo pur non essendoci tempo per analizzare a fondo le differenze di abilità permangono. Sembra, però, certo che, seppur a livello inconscio, l'analisi abbia ugualmente luogo ed i giocatori migliori siano molto più veloci di quelli deboli.

Un altro fattore importante è sicuramente la capacità di rintracciare in una posizione alcuni *schemi già noti*. Naturalmente per rintracciare schemi già noti è necessario che essi esistano e quindi che il giocatore abbia una vasta esperienza.

Si ritiene che un maestro di scacchi possieda un archivio mentale di decine di migliaia di situazioni caratteristiche del proprio gioco.

La convalida di questa ipotesi sembra venire dal seguente esperimento. Sono state proposte per qualche secondo a giocatori di diversa abilità alcune posizioni tratte dal gioco reale chiedendogli, poi, di ricostruirle. Si è osservato che i maestri ottenevano risultati positivi con una frequenza molto più elevata dei buoni giocatori. La stessa cosa non si è verificata allorché le posizioni proposte erano assolutamente casuali.

Personalmente credo che la cosa più importante sia l'*abilità di valutare correttamente una posizione*. Non ha alcun senso analizzare sequenze di dieci mosse se poi non si è in grado di fotografare mentalmente la posizione risultante e di giudicarla. Ciò richiede la conoscenza delle implicazioni strategico-tattiche della posizione nel suo complesso e di alcune parti di essa.

Per ora mi fermo qui con l'intenzione, però, di scrivere qualcosa a proposito del risvolto pratico di questi argomenti teorici. Ciao a tutti!!!

# GARA SOLUZIONISTICA

## Risultati

di Alessandro Maccheroni

Con il 31 dicembre 1994 (come da regolamento) è andata in archivio la prima edizione della gara soluzionistica. L'iniziativa voluta ed ideata dal sottoscritto si è rivelata un vero buco nell'acqua. Non è che mi aspettassi una partecipazione oceanica, ma senzaltro maggiore delle 3 unità e mezzo (due solutori hanno collaborato) che sono il misero risultato della gara. Un esito così disastroso non credo mi consenta di replicare l'esperienza che nelle mie intenzioni avrebbe dovuto divenire un appuntamento fisso annuale. Mediterò comunque sul da farsi.

Qualche nota sulle soluzioni ricevute:

- Tutti i solutori (che presumo disponessero di PC) mi hanno inviato una caterba di soluzioni per i problemi di finale trascurando la regola che imponeva la diversità della prima mossa per ritenere multiple le soluzioni.
- Le maggior difficoltà sono state incontrate nella soluzione di problemi Vinci-perdi o di Fine tempo. I problemi 25 e 28 non hanno trovato alcuno dei concorrenti in grado di dare l'esatta soluzione.
- Maggior apprezzamento è stato riscosso dai problemi di Ricostruzione in questo caso però solo la coppia Conti-Fasce (che probabilmente ha lavorato in parte separatamente) ha ricercato soluzione doppiata. A questo proposito segnalo che solo in un caso (peraltro di sole 9 mosse) la soluzione trovata dai concorrenti combacia con quella da me ideata, in tutti gli altri la strada di ricostruzione si è rivelata differente.

Ringrazio in ogni caso i concorrenti per aver avuto la pazienza di fare da cavia anche con problemi (come il 22) che non ammettevano soluzione. Spero comunque che si siano anche divertiti.

### SOLUZIONI

- 1) E1, D1, H3, H4, B7, F8, E8, B2, G2, G7. 31-29
- 2) A1, B2, A8, B7, H1, G2, G8. 32-32
- 3) G1, E2, D1, A2, B2, A3, A1, E1, D2, F1, B1, H1. 32-32
- 4) B6, A2, B3, A3, A5, B7, F8, A4, B4, E8, A8, A6, A7. 32-32
- 5) B1, A1, B7, A8, A7, B2, E1, H8, G7, H2, G1, H1, G2, A2. 33-31
- 6) F8, D7, H8, G8, H1, A1, G1, A8, G2, B8, B7. 33-31
- 7) A7, A6, C7, A8, A5, A1, B2, B5, B7, H8, H7. 33-31
- 8) C8, B8, D7, B7, A6, B7, A7, A8, H7, H8. 34-30
- 9) C1, B1, A1. o C1, B8, A8.
- 10) G7, X, E8, X, angolo A8 o H8.
- 11) B7, A5, A2, B8, C7, D7, D8, A7, A8.
- 12) H6, X, H4, X, H1.
- 13) 1.D3, 2.E3, 3.F2, 4.C4, 5.B5, 6.E2, 7.C5, 8.C3, 9.C2, 10.G1, 11.F4, 12.A6, 13.D6, 14.G4.
- 14) 1.F5, 2.D6, 3.C6, 4.F6, 5.C4, 6.C3, 7.D7, 8.E3, 9.F7, 10.C5, 11.F3, 12.F4, 13.B5, 14.A5.
- 15) 1.C4, 2.C3, 3.F5, 4.F6, 5.C2, 6.D6, 7.C5, 8.B6, 9.B5, 10.B4, 11.A5, 12.B3, 13.A4, 14.F4, 15.G5.
- 16) 1.C4, 2.C3, 3.C2, 4.C5, 5.E6, 6.D6, 7.C6, 8.F4, 9.G4.
- 17) 1.C4, 2.C3, 3.C2, 4.B2, 5.F5, 6.F6, 7.D3, 8.C5, 9.C6, 10.B5, 11.A5.
- 18) 1.C4, 2.C5, 3.B6, 4.B5, 5.A6, 6.A7, 7.C6, 8.A5, 9.B4, 10.C7, 11.E6, 12.A4, 13.C8, 14.B3, 15.A3, 16.A2, 17.B2, 18.B1.
- 19) 1.F5, 2.D6, 3.C5, 4.F6, 5.D3, 6.D2, 7.C6, 8.B6, 9.E6, 10.F3, 11.G6, 12.H6, 13.E3, 14.E2, 15.C2, 16.B1.
- 20) 1.D3, 2.C3, 3.E6, 4.F6, 5.F5, 6.D2, 7.C2, 8.E2, 9.E1, 10.D6, 11.B3, 12.G4.
- 21) G7, G8, H5, H8, H7. 33-31
- 22) Non esiste per il Bianco una sequenza perdente!
- 23) H2, H1, H3, G4, G3. 27-37
- 24) G7, F8, A7, B7, A6, A8. 30-34
- 25) G1, G7, H8, H2, A8, G2, B7, H2. 47-17
- 26) B7, A7, A8, B2, A2, A1, H8, H1, G2, G7. 55-9
- 27) A7, B7, A8, G7, B8 G8 stop. 36-27
- 28) B7, G8, G7, H7, H8. 40-21
- 29) G2, H8, A7, A8, B7, H1, H2, A1, H7, B2, A2. 32-32
- 30) 1.D3, 2.C3, 3.B3, 4.D2, 5.E1, 6.D6, 7.D7, 8.E3, 9.F4.
- 31) H4 - X - H1
- 32) H2, H8, G2, G1, H1, A1. 32-32

### Classifica finale

1 Michele Commerci	punti 27
2 Pietro Rossi	25
3 Silvia Conti-Paolo Fasce	24.5

## CALENDARIO DELLE MANIFESTAZIONI

**CHIOGGIA - 30 aprile - 3° Torneo di Chloggia (Grand Prix 95)**  
Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Veneto c/o Edoardo Boscolo tel. 041/5500391

**GENOVA - maggio - 3° Torneo Giovani Promesse**  
Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Ligure c/o Paolo Fasce tel. 010/8312946 e/o Marco Moretti tel. 010/8363737

**ROMA - 27-28 maggio - 10° Roma Open (Grand Prix 95)**  
Per informazioni rivolgersi a Stefania Pasquali tel. 06/44290279 - 44290280

**ROMA - giugno - 6° Campionato Italiano a squadre**  
Gara aperta a tutte le categorie. È abolito l'articolo 2 del regolamento. I tre giocatori di ogni squadra potranno appartenere indifferentemente a qualunque categoria senza limiti di punteggio. Verrà comunque premiata anche la miglior classificata tra le squadre prive di Maestri.  
Per informazioni rivolgersi a Elisabetta Vecchi tel. 06/78345473

**GENOVA - giugno - 2° Trofeo "Villa Piaggio"**  
Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Ligure c/o Paolo Fasce tel. 010/8312946 e/o Marco Moretti tel. 010/8363737

**TORINO - tornei a carattere locale:**

16 aprile - Torneo dell'oratorio

21 maggio - Torneo degli amici

18 giugno - Torneo dell'estate

15 ottobre - Torneo nuove promesse (scuole)

19 novembre - Il Torneo dell'oratorio

17 dicembre - Il Torneo degli amici

Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Piemontese c/o Giancarlo Buccoliero tel. 011/700793

**GENOVA - 14-15 ottobre - 18° Campionato Italiano Assoluto e 8° Campionato Italiano di Categoria**  
Per informazioni rivolgersi al Comitato Regionale Ligure c/o Paolo Fasce tel. 010/8312946 e/o Marco Moretti tel. 010/8363737

**ROMA - 22 ottobre - 11° Gran Maestro**  
Torneo ad inviti riservato ai primi 8 della classifica rating.