



# NERO SU BIANCO



*Organo Ufficiale della F.N.G.O.*

Nero su Bianco - Supplemento a CSI Genova Notizie Anno II n. - Periodico sportivo, educativo del Comitato Provinciale di Genova del CSI  
Redaz., ammin., pubbl.: via XII Ottobre 14, 16100 Genova - Direttore Responsabile: Franco Ricciardi - Direttore esecutivo: **Roberto Sperandio**  
Capo Redattore: **Alessandro Tucci** - In redazione: Paolo Fasce, Bepi Menozzi, Antonietta Seminaroti, Ryan Matreyek, Donato Barnaba.  
Editore: CSI Comitato di Genova - Spedizione in A.P. 45% - Art. 2 Comma 20/b Legge 662/96 - Aut. Trib. di Genova 45/96 del 15/11/96

CAMPIONATI DEL MONDO D'ATENE

CAMPIONATI ITALIANI A ROMA

GRAN MAESTRO A TORRE DEL GRECO

MOMENTO DECISIVO!

INTERVISTA A FRANCESCO MARCONI!

SATIRA FUMETTISTICA



- N.2 ANNO 1997 -

**SOMMARIO:**

<b>CAMPIONATI DEL MONDO D'ATENE, 1997:</b>	<b>4</b>
<b>LA SCALATA DI SUPER DODO</b>	<b>6</b>
<b>XX° CAMPIONATO ITALIANO :</b>	<b>8</b>
<b>FINALI DEL CAMPIONATO ITALIANO DI ROMA 1997</b>	<b>10</b>
<b>FINALI DEL GRAN MAESTRO DI TORRE DEL GRECO 1997</b>	<b>12</b>
<b>3° CAMPIONATO A SQUADRE DELLA LIGURIA</b>	<b>14</b>
<b>4° TORNEO “IL GRANDE B” – TROFEO “FELICE PELLEGRINI”</b>	<b>15</b>
<b>IV° TORNEO LIGURE DI OTHELLO</b>	<b>16</b>
<b>...FRANCESCO MARCONI NERO SU BIANCO</b>	<b>17</b>
<b>MURAKAMI VS LOGISTELLO</b>	<b>19</b>
<b>LE APERTURE: TIGRE BILL</b>	<b>20</b>
<b>OTHELLO ONLINE</b>	<b>21</b>
<b>RATING</b>	<b>24</b>
<b>IL RATING ELO-USCF</b>	<b>25</b>
<b>TEMPI DURI PER IL NERO !</b>	<b>26</b>
<b>OTHELLO - CORSO MEDIO</b>	<b>28</b>
<b>MOMENTO DECISIVO !</b>	<b>31</b>
<b>...NOTIZIE VARIE</b>	<b>33</b>
<b>PICCOLE SODDISFAZIONI PERSONALI</b>	<b>33</b>
<b>SOLUZIONI DI MOMENTO DECISIVO !</b>	<b>34</b>
<b>SOLUZIONI NERO SU BIANCO PUZZLE</b>	<b>35</b>
<b>NERO SU BIANCO PUZZLE</b>	<b>36</b>



## LA REDAZIONE:

EccoVi benvenuti tra le pagine del secondo numero di Nero su Bianco, il giornale italiano dell'Othello. In questo numero si parlerà principalmente del mondiale d'Atene da cui prende spunto il titolo del giornale: PartenOthello. Bellissima è stata l'esperienza italiana che ha ottenuto due risultati prestigiosissimi: il secondo posto a squadre ed il terzo posto di Donato Barnaba dietro al giapponese Suekuni e al maestro Brightwell. Poi Vi porteremo tra le cronache del XX° Campionato italiano dove Andrea Silvola ha avuto la meglio su tutti coronando un sogno. Insieme alle finali dello stesso campionato italiano troverete anche quelle relative al Gran Maestro tenutosi a Torre del Greco. Diversi i tornei nella sempre verde Liguria dove è stato giocato il campionato a squadre, il Grande B ed il IV° torneo della regione. Per i più curiosi ci sono le dichiarazioni del campione di sempre, Francesco Marconi che ci racconta la sua storia othellistica fatta di passione e d'umorismo. L'incontro tra l'uomo e la macchina, troverete le partite di New York tra l'allora campione del mondo Murakami e uno dei più forti programmi Logistello. Beppi Menozzi fa un corso di othello base, Donato Barnaba ci mostra l'idea della classifica Elo-USCF, e poi altro ancora. Provate a risolvere i puzzle di Nero su Bianco, oppure entrate in un momento decisivo di una partita dei mondiali provando a portarla a termine con successo. Concludendo ringrazierei il presidente Paolo Fasce, il simpatico Beppi Menozzi, la super vignettista Antonietta Seminaroti che ancora una volta ci ha donato le sue simpatiche creazioni, Donato Barnaba per il lavoro che sta portando avanti insieme a Menozzi riguardo al rating, Ryan Matreyek che ci ha permesso di pubblicare un interessantissimo articolo sull'Othello nel mondo di internet ed infine, ma non per ultimo il mio collaboratore nonché Redattore Capo Alessandro Tucci. Saluti a tutti i lettori e su con l'Othello...

*Roberto Sperandio*



**Nero su Bianco**  
*Il Giornale dell'Othello*  
*Organo ufficiale della Federazione Nazionale Gioco Othello*  
C/o

*Roberto Sperandio*  
*Via Casal Bertone, 113 B/2*  
*00159 Roma*  
*Tel.06/43531752-0347/4993105*  
*Roberto.Sperandio@rom.it.landisstaefa.com*

*Alessandro Tucci*  
*Viale Spartaco, 100*  
*00100 Roma*  
*Tel.06/7140551*

# Campionati del Mondo d'Atene, 1997: L'Italia è seconda!

Di Roberto Sperandio

**Atene** – Proprio qui nel 1985 Paolo Ghirardato arrivò in finale contro il giapponese Masaki Takizawa. La cosa ha portato fortuna all'altro giocatore milanese, Donato Barnaba, e a tutta la squadra italiana che per la prima volta nella sua storia ha raggiunto il secondo posto. A dir la verità è rimasto un pò di amaro in bocca, in quanto dopo aver chiuso la prima giornata del girone eliminatorio nelle primissime posizioni (basti pensare che in testa c'era Brightwell, seguito da Suekuni, poi Barnaba e Sperandio con Andrea Silvola vicinissimo!) nelle ultime partite della seconda giornata è mancato qualcosa che non ci ha permesso di mantenere la testa della classifica a squadre. A una manciata di turni dalla fine avevamo addirittura 5 punti di vantaggio sulla Gran Bretagna, e Donato era quasi sicuro di entrare tra i primi quattro mentre o Andrea o io potevamo essere il secondo

italiano tra i quattro. Comunque siano andate le cose questo mondiale non sarà dimenticato facilmente. Abbiamo formato una squadra solida, che ci ha creduto dall'inizio alla fine meravigliando la maggior parte dei personaggi del mondo dell'othello. Complimenti anche alla squadra Inglese, che ha avuto il merito di non mollare mai e di superarci. Proprio all'ultimo turno ho perso una partita decisiva contro il "simpatico e sorridente" Mike Handel. Graham Brightwell è stato un autentico trascinatore per la sua squadra tanto che, nel girone eliminatorio, ha fatto fatica a seguirlo anche Makoto Suekuni. La squadra francese ha chiuso con gli stessi punti dell'Italia. Così dopo tredici turni Brightwell, Suekuni e Tastet (autore di una autentica rimonta) raggiungevano le semifinali. Barnaba, dopo un momento di flessione, si è qualificato ai

danni di David Shaman vincendo una partita di spareggio. Nulla ha potuto Marc Tastet contro gli occhi a mandorla del ventenne Makoto Suekuni. Donato, a questo punto, ha dovuto mollare la presa contro il più forte ed esperto avversario Graham Brightwell. Nella partita valida per il terzo posto, Barnaba usciva vincitore contro Tastet mettendosi in tasca un assegno di 1.000 \$. Bella e combattuta la finale per il primo posto. Suekuni ha sfruttato gli errori del Magnus Maestro inglese nel finale della seconda partita. Premio speciale al veterano David Shaman che con la partecipazione di quest'anno ha giocato la bellezza di quattordici mondiali, salute! Anche quest'anno il campione del mondo è giapponese, ma attenti all'Italia che inizia a farsi spazio...

### Finali 1-2 posto:

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

● suekuni makoto 39  
○ brightwell graham 25

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

● brightwell graham 29  
○ suekuni makoto 35

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

● brightwell graham 33  
○ suekuni makoto 31

**Semifinali:**

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

● tastet marc 14  
○ suekuni makoto 50

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

● suekuni makoto 45  
○ tastet marc 19

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

● brightwell graham 52  
○ barnaba donato 12

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

● brightwell graham 52  
○ barnaba donato 12

**Classifica finale :**

- Suekuni Makoto (Jap) 10,5/13 (2-0; 2-0)
- Brightwell Gr. (GB) 11 (2-0; 0-2)
- Barnaba Donato (Ita) 8,5 (0-2; 1-0)
- Tastet Marc (Fr) (0-2; 0-1)
- Shaman David (Bel)
- Feldborg Karsten (Dan) 8
- Caspard Emmanuel (Fr)
- Silvola Andrea (Ita)
- Handel Mike (GB)
- Lazard Emmanuel (Fr) 7,5
- Sperandio Roberto (Ita)
- Parsons David (USA) 7
- Hansson Ola (Swe)
- Matreyek Ryan (USA)
- Levanen (Fin)
- Haugland J-Kris.(Nor) 6,5
- Berner Johan (Swe)
- Shifman Benjamin (Isr)
- Schreiber Raphael (USA)
- Ortiz George (Aus) 6
- Jensen Erik (Dan)
- Turner Ian (GB)
- Sugiyama Mitsuaki (Jap)
- Berner Nils (Swe)
- Andriani Binta (Mad)
- Hubbard Geoff (Aus)
- Shifman Leonid (Isr) 5,5
- Back Larry (Can) 5
- Sugiyama Akemi (Jap)
- Daix Alain (Bel) 4,5
- Shifman Ilya (Isr) 4
- Poysty Markku (Fin)
- Alard Serge (Bel)
- Ojerinos (Gr) 0

**Podio a squadre :**

- Gran Bretagna 25
- Italia 24
- Francia 24

**Round 10**

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

● silvola andrea 42  
○ brightwell graham 22

**Round 10**

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

● barnaba donato 49  
○ feldborg karsten 15

**Round 10**

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

● lazard emmanuel 26  
○ sperandio roberto 38



# La scalata di Super Dodo

Di Roberto Sperandio

Dopo i tredici turni del girone eliminatorio, occorre fare uno spareggio per il 4° e 5° posto tra l'ex campione del mondo David Shaman e il nostro Donato Barnaba. Già qualificati il Magnus Maestro Graham Brightwell, il campione giapponese dell'open division Makoto Suekuni e un altro ex campione del mondo nonché più volte campione europeo Marc Tastet. Tra i giganti dell'othello mondiale c'è anche un italiano, a sottolineare lo splendido rilancio di tutta l'Italia othellistica.

## Partita spareggio 4-5 posto

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

● barnaba donato 35  
○ shaman david 29

**Spareggio 4-5 posto** – Donato gioca l'apertura che meglio conosce, quella che sicuramente gli ha dato più frutti in questo mondiale: la Tigre centrale (1.e6; 2.f4; 3.d3; 4.c4; 5.c3; 6.d6; 7.e3). Shaman continua con lo standard della variante a becco (8.c2; 9.b3). A questo punto sono molto popolari tre varianti di difesa per il bianco: 10.c5 che spessissimo è utilizzata dai programmi più forti, 10.d2 che è un po' il continuo classico della tigre centrale a becco, ed infine la difesa Tamenori 10.f5. Proprio su quest'ultima cade la scelta di Donato. Dalla 11°-16° mossa siamo nello standard. Poi Barnaba cambia qualche cosa, proprio per non cadere nella sequenza standard che alla fine premia sempre il bianco. Gioca prima

17.c6, invece della classica 17.a3. David per riportarsi nello standard dovrebbe giocare in f2 ma opta per f6. Ora Donato mette in a3, e Shaman deve pensare a quale strada prendere.

Per dovere di cronaca devo rilevare che questa partita è stata seguita da quasi tutti i giocatori del mondiale, vicino al tavolo di gioco e non tramite televisori. Potete immaginare quale atmosfera si respirava in sala tanto che più Shaman sembrava innervosito, per distogliere Donato dalle sue strategie o perché le cose non andavano come voleva lui, più Barnaba credeva nella possibilità di



entrare nei favolosi quattro.

A questo punto David gioca 20.a5 con la risposta in b5 per poi rompere il muro, senza recare troppi danni, con 22.e7. Penso, in ogni modo, che è meglio per il bianco giocare d'attesa in g4 e dopo la replica in d1 spingere una configurazione sbilanciata dopo la mossa e1. Si continua con 23.g3, anche se 23.g4 lavorava meglio, 24.g4 e 25.d1 dando inizio alla battaglia sul bordo nord. Penso che il primo vero errore di Shaman viene commesso adesso giocando 26.e1 e dopo 27.c1 non scegliendo la cinquina con 28.b1. Se non voleva giocare un finale di partita con la cinquina del bordo nord poteva scegliere 26.c1 con il seguito b1, d7, c7, b6....avendo poi la mossa risolutiva h3.

Sinceramente 28.b6, che tanto è piaciuta ai giocatori che

guardavano la partita, chiude troppo il gioco del bianco.

31-33 con il nero che controlla la partita. Dopo 34.a4 è necessario lo sbilanciamento di Donato in g1 che chiude il conto con 39.a7.

Sinceramente 28.b6, che tanto è piaciuta ai giocatori che guardavano la partita, chiude troppo il gioco del bianco.

31-33 con il nero che controlla la partita. Dopo 34.a4 è necessario lo sbilanciamento di Donato in g1 che chiude il conto con 39.a7.

Lo stesso Barnaba mi faceva notare, dopo la partita, che due cinque sbilanciate, come quelle di questa partita (situazione dopo 39 mosse), se hanno la pedina della casella X del colore dell'avversario quasi sicuramente sono una configurazione vincente (...il padre di questa teoria è Marc Tastet che ha scritto anche un articolo su Forum).

Per dovere di cronaca devo riportare quanto è accaduto la sera prima nella stanza dell'albergo. Mentre si giocavano delle partite di prova, Donato aveva affermato più volte che prendere posizioni sbilanciate non rientra nei suoi piani.

Barnaba sciupa qualcosa nel finale, visto che poteva chiudere con il punteggio di 38-26, ma riesce a qualificarsi tra i quattro meritatamente.

## Situazione dopo 39 mosse

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

**Semifinale Andata**

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

● barnaba donato 12  
○ brightwell graham 52

**Semifinale Ritorno**

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

● brightwell graham 52  
○ barnaba donato 12

**Semifinali** – Purtroppo Donato non riesce a prevalere contro l'esperienza del Maestro inglese Graham Brightwell. Entrambe le partite finiscono con un risultato pesante 52-12, un po' bugiardo a dir la verità. Nella prima partita interessante il gioco di Barnaba dalla mossa 39-45, vi consiglio di darci un'occhiata, anche se non riesce ad ottenere poi molto. Nella seconda, invece, aveva la possibilità di vincere ma un finale poco curato gli chiude

definitivamente la strada per la finalissima. Dall'altra semifinale esce vincitore il ventenne giapponese Makoto Suekuni contro Marc Tastet con un secco 2-0. La finale per il 3°-4° posto vedrà di fronte proprio il francese Tastet contro Barnaba.

**Finale 3-4 posto**

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

● barnaba donato 35  
○ tastet marc 29

**Finale 3-4 posto** – Non capita tutti i giorni, almeno nel mondo dell'othello, giocare una partita con un montepremi di mille dollari. Arrivare terzo ad un mondiale è sicuramente un risultato prestigiosissimo ma con un premio così la cosa diventa più interessante. L'apertura di Barnaba è quella che gli abbiamo visto più volte giocare in questo mondiale: tigre centrale Tamenori. Donato poco prima della partita si era consultato con la squadra italiana per trovare una variante diversa da giocare. Standard fino alla 16° mossa poi qualcosa di diverso dal solito, 17.c7. Questa variante è conosciuta, specialmente a Tastet, ma tirarla fuori in questo

particolare momento ha aumentato la sua efficacia. 18.e7 non è di sicuro la migliore risposta, consiglio d7 o anche f3. La sequenza successiva è lineare, dopo 19.b6 segue 20.b7 e 21.f6 che solidifica la posizione del nero. Marc a questo punto preferisce creare una forte struttura sul bordo, giocando 22.c8, per portare l'avversario a giocare proprio in queste zone dell'othelliera. 23.a5 forza il bianco a rispondere subito con 24.a4 per non perdere un tempo di gioco sul bordo. Dopo 25.c1 il bianco deve fare la partita. Deve trovare una strada valida prima di chiudersi troppo. Donato può giocare di rimessa così dopo 26.e1 sceglie 27.e2. La situazione è invariata, sembra che Tastet non riesca a trovare molto e preferisca subire le iniziative del nero muovendo 28.f1. Donato approfitta del momento favorevole scegliendo la mossa in f3, che il bianco poteva prima, sfruttando il fatto che momentaneamente Marc non può giocare f2. Sempre minori le scelte del bianco, il campione francese ha in mente qualcosa: 32.g4 prende un tempo sul bordo e far sì che Barnaba giri la pedina g4 per poi prendere una delle diagonali principali. 35.g3 è stata un'ottima replica perché ora può tagliare la diagonale per conquistare la possibilità di giocare nell'angolo h1. Barnaba ha anche la possibilità di chiudere tutte le scelte dell'avversario giocando sul bordo sud in e8 ma preferisce la strada più semplice giocando nell'angolo h1 forzando la replica di Tastet in d1. Ora può muovere nello spazio dispari, a nord-ovest, per completare l'opera. Dopo questo il miglior finale è a favore del nero per 33-31 (a1, b1, h2, h3, h4, h5, h6....), il risultato della partita non si discosta molto da quello teorico decretando Donato Barnaba terzo giocatore del campionato del mondo di Atene. A Tastet il riconoscimento di essere comunque uno dei giocatori più forti di tutti i tempi.



## **XX° Campionato Italiano :** **Silvola su tutti!** *Di Roberto Sperandio*

Roma – Nel week end dell'ultima settimana del mese di settembre si è giocato il XX campionato italiano di Othello. Quattordici i partecipanti tutti molto agguerriti per entrare tra gli otto dei play-off. Qualcuno ha preferito giocare tra i Maestri piuttosto che tra le categorie come Federica Corradi, Giorgio Castellano. Gradito il rientro di due maestri romani Falbo e Giangregorio oltre che simpatici ancora in una forma di tutto rispetto. Presente anche il pluridecorato Francesco Marconi; il campione in carica da due anni a questa parte Benedetto Romano, Silvola, Barnaba, Sperandio e via via tutti gli altri. Al primo turno Silvola strapazza Marconi con un 56 a 8. Tucci vince il derby con Sperandio per 36 a 28. Nel secondo turno Barnaba ha la meglio su Stanzione. Nel terzo turno fa la parte da star ancora Donato che con un misurato 33 a 31 batte Andrea Silvola. Tucci vince senza problemi con Stanzione, Romano fa lo stesso con Menozzi, mentre Marconi perde ancora con Sperandio e la situazione per lui inizia ad essere preoccupante.

Dopo tre turni rimangono a punteggio pieno solo Benedetto Romano con Barnaba, che nel quarto riesce ad avere la meglio anche sul campano di San Sebastiano. Sorpresa di Beppi Menozzi che vince contro Silvola, Marconi cede anche contro Giangregorio...Nel quinto turno Donato si libera anche dell'ing. Tucci qualificandosi con due partite d'anticipo. Romano ha la meglio su Roberto Sperandio e Marconi s'inchioda pareggiando contro la brava Federica Corradi. Prima del sesto turno la classifica vede Barna a punteggio pieno seguito ad una distanza da Romano e Menozzi. Il Milanese non si ferma neanche di fronte alla nuova forza italiana genovese

Beppi Menozzi. Romano batte Tucci che inizia a preoccuparsi. Sperandio fa fuori Andrea Silvola che deve sperare nel turno successivo se vuole andare nei quarti. Pierluigi Stanzione butta un masso pesantissimo sullo stralunato Marconi 55-9. Prima dell'ultimo turno la classifica è la seguente : 6 Barnaba; 5 Romano; 4 Menozzi e Sperandio; e a 3 il gruppo composto da Tucci, Silvola, Vecchi, Falbo, Stanzione. A zero punti c'è solo il presidente Paolo Fasce forse più preoccupato per l'organizzazione che per i risultati. Ultimo turno: Roberto Sperandio riesce ad approfittare di un errore di Barnaba per togliere l'unico punto del girone eliminatorio. Silvola a denti stretti prevale per 37 a 27 contro Romano e mette la testa dentro i play-off.

Stanzione non riesce a prendere più di un pareggio contro il bravissimo Menozzi, forse gli può bastare. Tucci si arrende contro Fasce che proprio non voleva infliggere... per fortuna dell'ingegnere e per sfortuna della simpatica Elisabetta Vecchi, Marconi si risveglia dai sonni profondi e batte la campionessa italiana. Anche Sandro Falbo poteva entrare tra gli otto ma perdendo con Castellano si ritrova fuori. La classifica dopo i sette turni eliminatori è :

1. Barnaba	6,0
2. Sperandio	5,0
3. Romano	5,0
4. Menozzi	4,5
5. Silvola	4,0
6. Corradi	3,5
7. Stanzione	3,5
8. Tucci	3,0
9. Falbo	3,0
10. Vecchi	3,0
11. Castellano	3,0
12. Marconi	2,5
13. Giangregorio	2,0
14. Fasce	1,0

Nei quarti Barnaba non dà possibilità al troppo altalenante Tucci. Silvola elimina la promessa Menozzi. Romano passa contro Federica Corradi che dopo questa prestazione conquista il titolo di campionessa italiana. Sperandio ha la meglio contro Stanzione. Da ricordare che tutti hanno vinto 2 partite senza perderne una. Poi Menozzi avrà ragione sui perdenti dei quarti piazzandosi 5° seguito dal torrese Pierluigi Stanzione, dall'ing. Tucci e dalla brava Federica Corradi.

Le semifinali vedono di fronte Barnaba e Silvola sulla prima othelliera, Romano e Sperandio sulla seconda. Tra l'altro è doveroso ricordare che negli ultimi tre anni sempre questi quattro giocatori si sono presentati nelle semifinali. Sul primo tavolo la ormai "usurata" variante Tanida (7.b4) di Barnaba non ha presa contro le difese da bianco del romano Silvola. Nel tavolo due Roberto perde la testa dopo essersi portato in vantaggio nel finale cedendo di misura. Nella seconda partita si ribaltano i risultati, Barnaba vince contro l'Inoue (7.e6) variante Silvola (11.b5) e Sperandio strappa la vittoria al campione in carica Romano con una prodezza nel finale. La terza partita di spareggio vede Silvola rigiocare l'Inoue personalizzata questa volta vincendo. Mentre Benedetto nulla può inventare contro la parità di Sperandio cedendo dopo una interessante partita. La finale per il 3°/4° posto vede prevalere Romano su Barnaba per 2-1, conquistando la maglia azzurra visto che Sperandio già l'aveva di diritto avendo vinto il Grand Prix Italiano. Inespugnabilmente Benedetto rinuncerà a prendere parte ai mondiali d'Atene lasciando il posto a Donato che

non lo farà assolutamente rimpiangere!

La finale per il 1° e 2° posto viene dominata da Andrea Silvola che con un secco 2 a 0 ai danni di Roberto Sperandio conquista il suo primo campionato italiano.

**Albo d'oro delle ultime edizioni dei Campionati Italiani Assoluti**

- 1991 F.Marconi
- 1992 F.Marconi
- 1993 S.Antonelli
- 1994 F.Marconi
- 1995 B.Romano
- 1996 B.Romano
- 1997 A.Silvola

**X Campionati Italiani di Categoria:  
Brienza contro tre!**

Solo quattro i partecipanti a questa decima edizione. Girone all'italiana con poi lo scontro diretto per la finale. Arrivano in finale Mauro Brienza e Giovanni Iovine che hanno eliminato Maurizio Castaldo e Maria Serena Vecchi. Equilibratissime le tre finali, l'ultima partita molto rocambolesca riesce ad aggiudicarsela il romano Brienza, proprio per un errore del campano sul finire della gara. Complimenti al neo-campione Mauro Brienza. Un incoraggiamento a fare meglio al pur bravo Giovanni Iovine.

Risultati delle finali :  
Brienza-Iovine 36-28  
Iovine-Brienza 35-29  
Iovine-Brienza 30-34

**Albo d'oro delle ultime edizioni dei Campionati Italiani di Categoria**

- 1991 S.Falbo
- 1992 L.Ottani
- 1993 R.Sperandio
- 1994 D.Sperandio
- 1995 C.Signorini
- 1996 M.Capuzzo
- 1997 M.Brienza

**Semifinale gara 1**

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

● sperandio roberto 31  
○ romano benedetto 33

**Semifinale gara 3**

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

● romano benedetto 23  
○ sperandio roberto 41

**Semifinale gara 1**

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

● barnaba donato 22  
○ silvola andrea 42

**Semifinale gara 2**

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

● silvola andrea 17  
○ barnaba donato 47

**Semifinale gara 2**

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

● romano benedetto 29  
○ sperandio roberto 35

**Semifinale gara 3**

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

● silvola andrea 36  
○ barnaba donato 28



# Finali del Campionato Italiano di Roma 1997

Di Roberto Sperandio

*Dopo tre partecipazioni ai campionati italiani e dopo essere arrivato in ogni edizione IV°, quest'anno riesco ad avere la meglio su Benedetto Romano in semifinale e mi ritrovo in finale.*

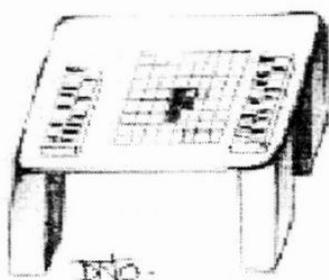


Diagramma della Finale 1

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	58	55	97	40	51	39	59	50
2	46	47	30	17	38	52	41	34
3	35	44	3	4	25	8	27	26
4	45	28	5			6	29	23
5	36	31	18			1	13	24
6	32	42	19	2	9	7	12	16
7	60	43	21	11	10	14	54	53
8	57	22	20	56	15	33	48	49

● sperandio roberto 28  
○ silvola andrea 36

**Finale 1** – Ultimamente Andrea preferisce avventurarsi sulla perpendicolare piuttosto che giocare la diagonale. L'apertura è il solito Scorpione (8.f3; 9.e6; 10.e7; 11.d7 ...), Silvola mi gioca la stessa apertura con cui nel campionato italiano del '96 a Torre del Greco mi aveva battuto in semifinale. Mi ha affermato che questo fatto non

lo ricordava insistendo che gli riesce tutto per caso, ...chi ci crede è battuto in partenza. Fino alla 15° mossa si segue lo standard.

La 16 in h6 è una variante popolarissima in Giappone che toglie la possibilità al nero di giocare, nelle prossime due o tre mosse, nella stessa casella (i francesi hanno sempre preferito 16.g4, ma ultimamente la sequenza più giocata ad alto livello è : 16.c5; 17.c6; 18.c8).

17-21 sono tutte mosse necessarie, in pratica il bianco cerca di conquistare la mossa in e3 ed il nero si difende negando l'accesso. Chi conosce "Silvozawa" sa che prima o poi mette in moto il cervello e stravolge quelle che sono le logiche comuni, lui di comune ha solo il sorriso. L'idea di giocare 22.b8 non è male considerando il fatto che finora è la stessa partita dell'anno precedente.

La strategia di Andrea è quella di prendere questo tempo sul bordo senza rompere il muro della colonna c del nero. Bisogna prevenire la possibilità di farlo giocare in f8, se io non ho conquistato ancora l'accesso per la casella d8, altrimenti conquisterebbe un altro tempo di gioco e visto il grosso muro che ho mi ritroverei ben presto senza mosse. 23.h4 per l'accesso in d8, 24.h5 funziona forte del fatto che non posso replicare in 25.h7 perché girerei troppe pedine perimetrali. Così 25.e3 e 26.h3 sono il seguito naturale. Dopo queste ventisei mosse la situazione è molto interessante:

Situazione dopo 26 mosse

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2				●				
3			●	●	●	○		26
4			●	●	●	○		○
5			●	○	●	○	○	○
6			●	○	●	●	○	○
7			○	●	●	○		
8	○	○		●				

La cosa migliore è giocare in f8 costringendo poi il bianco a giocare sul muro nero della colonna c.

C'è qualcosa però che non mi ha convinto. Dopo 27.f8; 28.b6; 29.b5 c'è la minaccia della 30.b7, forte del fatto che il nero non può giocare in sequenza le mosse d8-a8 cosicché continua con 31.a6 e 32.d8 chiude lo spazio d'angolo in parità! E' vero che a questo punto il nero ha ancora una buona strada riconquistando un tempo nell'altro spazio d'angolo del bordo sud con 33.g7 ma ho preferito fare in modo diverso....

Torniamo alla situazione dopo 26 mosse, mi ha convinto 27.g3 perché conserva ancora g4 senza che il bianco possa giocarvi. Di qui in poi Andrea ha tirato fuori la farina dal suo sacco, approfittandosi anche della mia non lucidissima condizione ha mischiato le carte tirando fuori un puro centropartita di fantasia. Nulla è lasciato al caso e se giocare in b6 o b5 istintivamente sembra che funzioni basta soffermarsi un po' di più per accorgersi che non è così. La

migliore cosa da fare è giocare 28.b4 puntando in g4 senza lasciare respiro all'azione del nero. 29.g4 è forzata, mentre 30.c2 rientra nel piano della mossa sul bordo a6 dopo b5. Il tempo di gioco nero in 33.f8 ed il bianco prende quello in 34.h2.

Da qui in poi le poche idee chiare che avevo si trasformano in un attimo di confusione che mi costerà la partita.

Dopo 35.a3; 36.a5 ho la possibilità di giocare in a4 spingendo il bianco a sbilanciarsi sul bordo per poi indisturbato compattarmi in e2. Il grosso errore della partita è appunto 37.c1 che punta ugualmente in e2 ma lascia al bianco la possibilità di giocarci prima. Dopo 39.f1 il bianco ha il finale vincente e non serve prendere una delle due diagonali principali. Andrea rimane concentrato e vince la partita per 36-28.

**Diagramma della Finale 2**

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

● silvola andrea 35  
○ sperandio roberto 29

**Finale 2** – Pochi giorni prima del campionato italiano ho giocato qualche partitella con

Andrea che contro la mia diagonale improvvisava un bufalo molto interessante ... (1.c4; 2.c3; 3.d3; 4.c5; 5.f6) Il caso vuole che in questa partita scelga di nuovo questa apertura e impensierito preferisco giocare la variante *cannibale* (8.f5) piuttosto che andare sulla tradizionale 8.f4. Anche se le pedine da gestire sono molte per il bianco il fattore mobilità è quantomeno pari. Questa volta l'errore grosso lo faccio subito optando per 14.g3 invece che per 14.h6. Giocando prima in h6 dopo la replica in h3 si può replicare in g3 togliendo al nero la possibilità di fare la mossa in g6. Eppure ricordavo di conoscere bene quest'apertura, ecco perchè la cosa non la mando giù!

Dopo 19.g6 sono costretto ad andare in recupero cercando di non sbagliare più nulla. 21.b5; 22.e7; con Silvola che gioca 23.b4 ed io completo le mie mosse nel lato sud dell'othelliera con 24.f7. L'impressione è che Andrea abbia perso il suo vantaggio dopo questi scambi di gioco di centro partita.

25.f2 cita la teoria di Silvozawa "non lasciare mai nulla al caso" : Vista l'impossibilità di recuperare l'accesso in h2, perché per far ciò occorrerebbe rompere il muro bianco del lato sud facendo non pochi danni e vista la necessità di puntare a giocare in c7 questa 25.f2 è valida perché sposa tutte le cause. 28.b3 è troppo visibile per non giocarla visto anche lo

stato di riserva d'energia, mentre sicuramente migliore era 28.f1 inizializzando prima del nero il bordo nord.

Segue 30.h5 per poi poter giocare in d2, 31.h7 e 33.c1 per non lasciare indisturbata l'azione del bianco su questo lato.

La posizione del nero non deve trarre in inganno perché pur avendo una cinquina e pur giocando proprio dal lato in cui questa configurazione ha il suo tallone d'Achille, la situazione è pari. Il bianco non ha molte strade da scegliere e il seguito non prevede stravolgimenti. Dopo la 37° mossa se provate a fare un Win or Lose scoprirete che il nero ha tutti i finali vincenti: 41.b6 è un +12. Da qui in poi Andrea commette qualche piccolo sbaglio che gli potrebbe costare la partita.

Dopo 51.h1 ho due strade da scegliere:

Portare tutto in parità giocando in a3 oppure andare in h2 sfruttando il fatto che il nero non avrà accesso in b8.

La seconda scelta porta ad una vittoria per 32-31, quella che ho fatto io ad una sconfitta per 35-29!

Ad Andrea Silvola vanno i miei complimenti per il suo primo titolo di Campione Italiano meritatissimo.

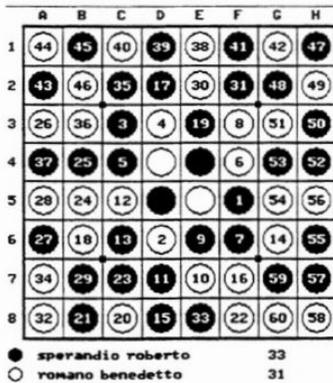
Ha dimostrato di avere ancora tanta energia dopo i due giorni di gara che gli hanno permesso di farlo giocare al meglio.

# Finali del Gran Maestro di Torre del Greco 1997

Di Roberto Sperandio

*Dentro lo studio della famiglia Stanzone, nel massimo silenzio, si sono giocate le tre finali del GM:*

**Diagramma della Finale 1**



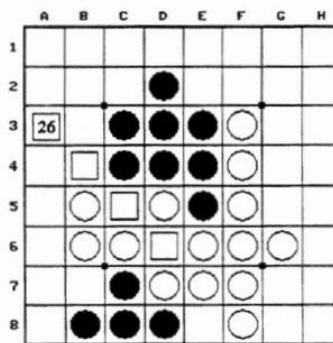
**Finale 1** – Dopo la perpendicolare di Benedetto preferisco giocare la Tigre (5.c4) che ci porta sulla solita sequenza dell’apertura Scorpione (...8.f3; 9.e6; 10.e7; 11.d7).

12.c5; 13.c6; 14.g6 è la linea che già abbiamo giocato nel girone eliminatorio di questo torneo con il continuo 15.g5; 16.f7; 17.e8; 18.c8.... (Ndr: Romano ha avuto la meglio).

Così, in questa prima partita di finale, scelgo la variante sul bordo 15.d8, molto popolare nei tornei internazionali di quest’anno. Dopo 16.f7 e 17.d2 il nero, a mio avviso, è in vantaggio. Migliore sarebbe stato giocare prima 16.c7 con il seguito 17.c8, poi 18.b6. Il punto è che in ogni modo adesso si sono creati due schieramenti compatti e spetta proprio al bianco giocare per prima sul muro dell’avversario. 18.b6 punta alla successiva mossa in e3 che il nero può togliere giocandoci. Ora Benedetto cerca di farmi prendere

posizioni sbilanciate sui bordi per sfruttarle nel prosequio della partita. Abbiamo 20.c8; 21.b8; 22.f8, tutto cio’ non mi dispiace. In ogni caso ho un vantaggio di mosse e non mi dispiace neanche la posizione con cui giocare. Ora spetta sempre al bianco fare la mossa per primo nelle porzioni di spazio ancora vergini. Prima di giocare la 23° mossa però, mi preoccupa non poco della sequenza: 23.c7; 24.b5; 25.b4 perchè porta ad una forte presa del bordo ovest del bianco con 26.a3. Ora non posso muovere girando la pedina f3 per la dura replica del bianco in b3, ed è anche molto delicata la posizione del nero per giocare sul muro est del nero (magari in g5 o in g4) per la brutta influenza del tre sbilanciato.

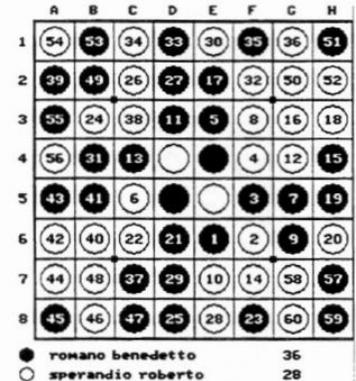
**Situazione dopo 26 mosse**



L’unica soluzione per non perdere il vantaggio guadagnato è quella di prepararsi a sacrificare l’angolo in b7 sfruttando il fatto che il bianco è già a corto di mosse, una successiva perdita di un tempo di gioco potrebbe essere decisiva. 27.a6; 28.a5; e poi in x 29.b7 ed il gioco è fatto!

Se il Bianco conquistasse subito l’angolo in a8, il Nero giocherebbe in e8 e dopo a7 replicherebbe in a4. Benedetto prova con 30.e2 ma ovvie le repliche 31.f2; 32.a8; 33.a8; 34.a7. Mi ritrovo in ottima posizione dopo aver obbligato il bianco a prendere un cinque a Nord. Posso vincere tranquillamente la partita ma non sfrutto la forte 43 in h6 (+24) preferendo il sacrificio di un altro angolo per poi sfruttare il cinque sbilanciato dell’avversario ed ottenere h1. Altri errori mi portano a dover fare le ultime mosse a *detti stretti*. Più mi avvicino alla sessantesima mossa e più mi accorgo di totalizzare trentatre pedine, appena il giusto per vincere la partita.

**Diagramma della Finale 2**

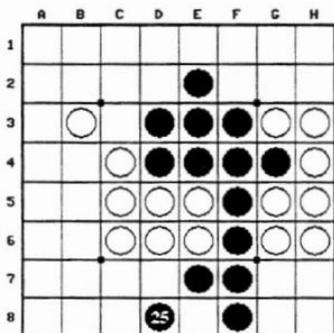


**Finale 2** – Sulla mia perpendicolare Benedetto Romano preferisce la Tanida (7.g5) alla sua solita Barca a Vela. Dopo 8.f3 anche lui preferisce giocare qualcosa di diverso dalla linea standard e gioca 9.g6. 10.e7 è necessaria per il bianco mentre la 15.h4 porta in buona posizione il nero. Ora non gioco in e2 per la forte replica in g3, ed alla fine scarto anche h3 perché il

nero può replicare sempre in g3 e dopo h6, h2, b3 e c6 le cose si mettono male. Non mi rimane che giocare 16.g3, e dopo 17.e2 ho 18.h3. A questo punto 19.h3, a mio avviso, è la migliore perché dopo può giocare anche in f3 facendo *collassare* la mobilità del bianco. Dopo 19.h5 posso giocare 20.h6 e togliere la possibilità di far muovere l'avversario in f2.

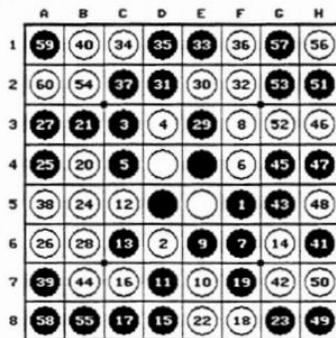
Dopo 21.d6 e 22.c6 Benedetto sceglie 23.f8 ed il bianco è costretto a perdere il centro e con esso la possibilità di controllare la partita. La mossa d'attesa 24.b3 è una buona scelta ma ottima è la replica sul bordo sud 25.d8!

**Situazione dopo 25 mosse**



a  
Entro un po' nella confusione dopo aver subito una mossa inattesa e soprattutto molto valida. Scarto la possibilità di entrare nello spazio chiuso e8 perché ritengo negativa la posizione dopo 27.c7; 28.d7; 29.c8. Non riesco a capire che dopo questa sequenza c'è 30.f2 che non è così male visto che il nero non ha accesso in d2 e non può neanche giocare in c3 per l'influenza della pedina c7. Preferisco 26.c2, ma dopo 27.d2 ritorno sui miei passi entrando in e8. Penso che l'unico modo per non chiudermi completamente sia quello di guadagnare un tempo

sul bordo magari anche sbilanciandomi, tutto per riuscire ad arrivare nel finale con la possibilità di contare sulla parità (*vedi articolo Tempi duri per il nero...*). Infatti, dopo poche mosse mi ritrovo un cinque sbilanciato sul bordo nord. Il punto è continuare con logiche di finale partita badando più che altro agli spazi dispari e pari che si possono creare. Benedetto fa la sua ovvia 37.c7 e io rispondo con 38.c3 controllando la diagonale principale c3-f6. A questo punto 39.a3 non funzionerebbe perché riguadagnerei la diagonale giocando in casella X (40.b2), invece 39.a2 complica la vita, infatti, anche se ho un finale vincente di +4 commetto diversi errori perché è tutt'altro che facile trovare la strada giusta. Bravo Benedetto ad approfittarsi dei miei errori prevalendo per 36-28 e in base ad un miglior scarto pedine può scegliere di giocare con il bianco la terza partita...finora però ha sempre vinto il nero.



● sperandio roberto 47  
○ romano benedetto 17  
**Diagramma della Finale 3**

**Finale 3** – Scelgo ancora l'apertura Scorpione, come per la prima partita, sapendo che la variante sul bordo 15.d8 non è molto conosciuta dal mio avversario (...pensare che ai mondiali ho portato proprio questa apertura perdendoci

tutte le partite!). Questa volta Benedetto gioca 16.b6 e dopo 17.c8 una variante 18.f8. Con 20.b4 la situazione diventa molto difficile per il bianco che sta perdendo troppa mobilità (...sicuramente migliore 20.b6 che ha il fine di giocare prima del nero in e3!). 22.e8 punta a giocare in g5 avendo girato la pedina in e7, 24.b5 è molto pericolosa perché ora il nero ha la possibilità girare e7 giocando in a3. Dopo la mia 25.a4 è necessario giocare in g5 o ancor meglio proprio in a3 (che ha una duplice importanza visto che conserva anche la mossa in g5...), 26.a6 invece lascia via libera al nero. La strategia del nero è molto attenta e dopo la sequenza semi obbligatoria dalla 28° alla 34° è molto forte la sequenza : 35.d1; 36.f1; 37.c2. Ora 38.a5 non funziona perché la risposta in a7 non gira la pedina b6 cosicché il bianco non può contare sull'attacco al cinque del bordo sud. Anche 38.b1 non va più di tanto perché il nero ha ancora la possibilità di giocare indisturbato h6 (questa mossa è il grosso vantaggio dell'apertura...). La partita finisce con una buona vittoria del nero per 47-17 che mi consente di conservare il titolo di Gran Maestro.

**Albo d'oro delle ultime edizioni del Gran Maestro**

- 1990 F.Marconi
- 1991 A.Brusca
- 1992 A.Brusca
- 1993 F.Marconi
- 1994 F.Marconi
- 1995 F.Marconi
- 1996 R.Sperandio
- 1997 R.Sperandio

## 3° Campionato a squadre della Liguria

### 15 dicembre 1996: arriva il secondo Maestro ligure

di Paolo Fasce

Per scrivere queste brevi righe devo proprio affondare nell'ormai profondo passato, ma dispiace disperdere i risultati di un torneo che fregiandosi del titolo di "Campionato Regionale" va senz'altro valorizzato. Come al solito, si è tenuto più al divertimento generale e quindi all'organizzazione di squadre equilibrate, piuttosto che alla vittoria finale, ne è seguito un logico passo indietro mio e di Beppi che abbiamo partecipato in squadre zoppe, mancanti cioè di un componente. Vincere per noi poteva essere difficile, ma non impossibile, infatti grazie alla vittoria colla squadra del morto, seguita da un'entusiasmante vittoria contro la squadra di Beppi (io l'ho battuto e sono diventato quindi Maestro, Pamela ha vinto con Alessandro Tani in terza scacchiera), mi sono trovato a 4 punti su 4 dopo due partite. Mi è pure riuscito di battere Federica nella terza (era lo spareggio per la vittoria, erano altri tempi...), ma non sostenuto dalla mia sempre battagliera compagna (che perdeva

contro un imprevedibile Francesco), lascio l'alloro ai tre che complessivamente apparivano favoriti. Un evviva per

**Federica, Benedetto (Calcagno) e Francesco!** La formula a squadre, laddove ci siano giocatori sufficienti, continua ad apparire come la migliore per iniziare al gioco nuove leve, coinvolgendo però le

3 Campionato ligure a squadre

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

● Corradi Federica 27  
○ Fasce Paolo 37

“vecchie cariatidi”. Non mi stancherò mai di suggerire questo genere di iniziativa a tutti i Comitati Regionali, specie quelli con poca attività locale. Mentre scrivo, il 4 Campionato Regionale a squadre è alle porte, denso di novità e grasso di significato. Leggerete su queste stesse pagine il perché.

#### Albo d'oro

1994 (1° Campionato a quadre della Liguria):

*Giorgio Castellano, Fabrizio Venerandi, Flavio Muzio.*

1995 (2° Campionato a quadre della Liguria):

*Silvia Conti, Paolo Bianchi, Anna Maria Conti.*

1996 (3° Campionato a quadre della Liguria):

*Federica Corradi, Benedetto Calcagno, Francesco Rotta.*

#### Classifica finale

Pos Gioc. Pt Bh Ped

1° Mah 6 8-0 +50  
(F.Corradi, B.Calcagno, F.Rotta)

2° Qui Quo Qua 4 10-0 +51  
(S.Conti, P.Andolfi, A.Marrè)

3° Labyrinth 4 6-0 +26  
(P.Fasce, .Chiarugi)

4° Bah 4 4-0 -10  
(G.Michelotti, C.Averame, M.Frattini)

5° Jus Primae Noctis  
0 10-4 -108  
(B.Menozzi, A.Tani)

6° BYE 0 8-4 -9

# 4° Torneo "Il Grande B" - Trofeo "Felice Pellegrini"

21 settembre 1997

di Paolo Fasce

La quarta edizione di questo torneo è stata intitolata ad un othellista che molti di voi non conoscono perché non si è mai mosso da Genova. Ne aveva ben donde, visto che era ottuagenario. L'abbiamo visto appassionatamente giocare a Othello, come a Risiko, ma spesso furoreggiava nei tornei di carte che facciamo al Labyrinth: non si è mai perso un torneo di King! Alla memoria di Felice Pellegrini perché quest'uomo ci ha insegnato il vero valore del gioco che è si sfida, ma spesso è partecipazione, quindi quale migliore occasione del "Grande B" per onorarlo? Questo evento è stato proposto proprio con lo scopo di valorizzare le seconde leve, offrendo un momento di gioco per tutti, senza doversi perdere troppo in studi di aperture, né di strategia di finali. I risultati dell'albo d'oro ci dicono che chi ha vinto qui poi si è fatto strada, e noi confidiamo in Stefano Iacono che oltre ad essere un grande esperto di regolamenti (è arbitro della Federazione Scacchistica Italiana e della Federazione Italiana Dama) è un buon giocatore di ogni genere (qualcuno di voi lo ha visto sveltare nelle classifiche del Giocatore Genovese dell'Anno). Molto combattuto il torneo che vedeva un

esordiente di peso, Marco Ferrando, che pur non essendo avvezzo agli orologi e alle partite dal vivo, già ha una certa esperienza su internet (vi ricordate come iniziarono Beppi Menozzi e Andrea Mutti?). Graditissimo il ritorno di Benedetto Calcagno (mancava dal torneo a squadre dell'anno scorso, peraltro vinto) che non perde una partita, ma non prevale per il buholz. Buona la prestazione dell'altro esordiente, George Boccaccio, che essendo il cuginetto di una certa Daniela Bersaglieri, non era di primo pelo neanche lui. Combattuto l'intero torneo e meritata la vittoria di Stefano. Non mi sorprenderebbe che l'intero podio del torneo raggiungesse presto la soglia della Categoria A! E chissà... dopo i Maestri

Menozzi, Fasce, Castellano (ai quali presto si aggiungeranno senz'altro Viviani e Corradi), forse grazie a questi nomi la Liguria avrà la più grande concentrazione di othellisticamente laureati. Noi ce lo auguriamo.

## Albo d'oro:

1994 G. Menozzi (oggi Maestro)  
1995 G. Michelotti (oggi Cat. A)  
1996 D. Bersaglieri (oggi Cat. A)  
1997 Stefano Iacono

## Classifica finale

P. Gioc.	P.	B/S	P.
1° Iacono S.	7	17/4	+98
2° Calcagno B.	7	11/0	+61
3° Ferrando M.	6	13/0	+23
4° Boccaccio G.	4	17/0	-73
5° Rotta F.	4	13/2	-2
6° Chiarugi P.	2	17/2	-30
7° Andolfi P.	2	13/0	-73
8° BYE	0	17/2	



## *IV° Torneo ligure di Othello a coppie "preferibilmente" miste*

*di Paolo Fasce*

L'11 gennaio si è svolto a Genova questo tradizionale torneo.

In realtà inaspettatamente, infatti inizialmente era previsto una sorta di Campionato Regionale a Squadre allargato a tutti, essendo attesi Gianfranco Buccoliero e Gianni Cottogni da Torino e Pierluigi Stanzione da Napoli. Purtroppo sono venuti da fuori i soli buoni vicini milanesi, Barnaba e Fanello (al rientro da una lunga pausa), quindi vista l'elevata presenza femminile, si è pensato di cambiare passando ad altra formula sperimentata: da squadre di tre persone, a squadre di due. En plain personale di Donato Barnaba che però giocando da solo nella prima partita e insieme all'unica categoria B presente, nelle altre (Stefano Iacono è arrivato in ritardo, quindi ha cominciato dal terzo turno, visto che fortunatamente al secondo la squadra del tarantino si è travata a rivaleggiare con Dario e Renato Bye). I criteri di formazione della coppia sono stati i soliti, dettati dalla volontà di dare a tutti l'opportunità di vincere, quindi il primo in classifica rating è stato accorpato all'ultimo, il secondo al penultimo e così via.

Ancora una volta vediamo vincitore il nostro Campione locale, l'ottimo Beppi Menozzi, accorpato ad una ligure d'adozione, quella Chiara Santoianni che già tanto furore fece qualche anno fa in Campania. Sempre in gara la squadra di Federica Corradi, fermata all'ultimo turno dove avrebbe potuto fare meglio e addirittura vincere.

Grande soddisfazione di tutti per il risultato raggiunto da Federica che superando la faticosa soglia dei 1200 punti si candida ad essere la seconda Maestra italiana, avendo a settembre già acquisito il virtuale titolo di Campionessa Italiana, in passato a completo appannaggio della bravissima Elisabetta Vecchi. Come al solito deludente la mia prestazione (ero il campione in carica e Pamela tuttavia mi ha lasciato, othellisticamente, in ottime mani).

Onorevole la prestazione di Roberto Fanello che, catapultato in prima scacchiera, se l'è dovuta vedere coi maestri Barnaba, Menozzi e Fasce ("rischiando" di vincere con quest'ultimo) e l'altrettanto brava Corradi. In figura la partita che probabilmente ha fruttato a Federica il

raggiungimento della prima norma.

1998 Ligure a coppie.

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

● fasce paolo. 27  
○ corradi federica. 37

### Classifica finale:

Giocatore	P.ti	SB
Chiara & Beppi	8	14
Donato & Stefano	7	13
Fede & Paolo	7	13
Silvia & Roby	4	6
Dany & Paolo	4	4
BYE	0	0

## **...Francesco Marconi Nero su Bianco**

Di Roberto Sperandio

*C'è chi nel passato ha scritto che lo vorrebbe per figlio, chi invece come compagno di banco e chi non lo vorrebbe più incontrare sulle othelliere dei tornei più prestigiosi. Anche se nell'ultimo campionato italiano di Roma non è riuscito a concludere niente rimane e sarà sempre una delle menti più geniali dell'othello internazionale...*

**Allora Francesco sei pronto a rispondere ad un po' di domande?...**

*...Stai dicendo seriamente ?*

**Certo che sì.**

*Bene, allora sono pronto.*

*Cosa rispondi a chi dice che Marconi è morto (Othellisticamente Parlando)?*  
*Addirittura Morto ?! ...li morti...ci loro, scherzo direi che ci vediamo al prossimo torneo di Firenze. Va bene che nell'ultimo periodo non ho combinato molto ma il risultato ottenuto agli ultimi campionati italiani è bugiardo. Non che meritassi un migliore piazzamento, ma nonostante tutto mi sento ancora un valido protagonista.*

**Durante l'ultimo mondiale Marc Tastet ha chiesto di te. E quando ha saputo della brutta prestazione di Roma non si è meravigliato, ha confermato solamente che l'othello italiano è in crescita. Cos'è esattamente che ti ha sorpreso, nuove aperture?**

*No. Non penso sia dovuto al fatto che non mi sono più aggiornato studiando nuove sequenze di aperture. Ho sbagliato semplicemente ad affrontare il torneo con*

*determinati giocatori. Nel senso che non avendo giocato molto negli ultimi anni, ricordavo ancora che alcune persone giocassero in un certo modo ed invece poi ho scoperto che sono cresciute e molto anche.*

**Hai sottovalutato l'impegno?**

*Non direi sottovalutato. Ad esempio io un Pierluigi Stanzione non lo ricordavo così preparato. Durante la partita ero convinto che ad un certo punto sbagliasse qualcosa, invece puntualmente ha fatto le migliori scelte... devo dire invece che contro Silvola e te ho giocato bene. Poi ho avuto la soddisfazione di battere Elisabetta Vecchi e di non farla qualificare tra gli otto!*

**Lo sai che quando leggerà quest'intervista, Elisabetta sicuramente ti chiamerà per dirtene quattrot!**

*...Allora fammi il favore di non riportare quello che ho detto a proposito...*

*(Ndr ...scusa Francesco ma come posso non riportare...)*

**E' vero che negli anni passati Andrea Silvola, qualche volta, ha usato le tue aperture?**

*Qualche volta? Andrea Silvola ha sempre usato le mie aperture.*

**...C'è chi pensa che Silvola giochi meglio di te i centro-partita, sei d'accordo?**

*Ehhhh!*

**So che Andrea ci permette di scherzare su di lui, però è meglio saltare ad altro. Non gli farà piacere sapere che lo hai definito un Elefante. Poi è**

**vero che gli elefanti hanno poco cervello?**

*Fermati o ci ucciderà ad entrambi!*

**"Andrea siamo dei monellacci, ma ti vogliamo bene. E ti stimiamo ?!"**

**Riprendiamo, hai avuto un maestro?**

*Bè, forse Augusto Brusca. Mi ricordo che quando c'incontravamo le sere per giocare ad othello, avevo l'opportunità di giocare con quasi tutti i giocatori più forti d'Italia: Augusto appunto, Luigi Puzzo e via via gli altri. Io ero categoria speranza quella che oggi è chiamata categoria A. Puoi immaginare quanto potevo imparare, però il grosso l'ho costruito da solo.*

**Qual è stato il giocatore più ostico. Per il quale dovevi preparare qualcosa per batterlo.**

*Ricordo alla fine degli anni ottanta, interminabili sfide con Augusto Brusca e Paolo Ghirardato. Sono stati loro i due avversari che hanno acceso la voglia di giocare in un certo modo.*

**E dei giocatori stranieri ...**

*Mi ricordo la forte capacità dei giapponesi di guardare molto avanti le situazioni di gioco. Con gli stranieri devo dire che ho sempre cercato di giocare al massimo. Quello che dico sempre che i top players internazionali non mollano mai, fino all'ultimo cercano di distruggerti. Anche quando sono in forte vantaggio non si accontentano di vincere, l'obbiettivo è di annientarti completamente. Bisogna far*

nascere questo spirito dentro di se.

**Ma secondo te qual'è la dote migliore per un giocatore? Guardare avanti, saper valutare in un certo modo le situazioni del gioco, prepararsi con librerie di aperture...**

Abitualmente io non sono mai andato avanti tante mosse. Mi ricordo che in certe partite tre o al massimo cinque mosse avanti. Il fatto è di focalizzare qual' è l'obiettivo principe. E' inutile cercare di guardare tutte le sequenze se non si ha un obiettivo. Quindi prima bisogna sapere dove si vuole arrivare e poi trovare il modo per farlo... Non so, prendo un cinque sbilanciato perché so che tanto il mio avversario non lo potrà attaccare. Bisogna riconoscere determinate posizioni, sapere quali sono i vantaggi e gli svantaggi. E' comunque vero che in alcune fasi del gioco bisogna spingersi molto avanti per capire cosa ne viene fuori.

**Perché ci sono persone portate per questo gioco ed altre no?**

A questa domanda faccio sempre l'esempio di un centometrista:

Se mi facessero scendere in pista, per correre i cento metri penso che per la prima volta meno di diciassette secondi non riesco a fare. La seconda volta forse sedici e mezzo ma sono sicuro del fatto che pur allenandomi come un atleta non riuscirei mai a fare i centometri in meno di quattordici secondi. Ci sono ragazzi che invece al loro primo tentativo riescono a fermare il tempo sui dodici secondi! Lo stesso vale per l'othello.

**C'è un torneo nel tuo passato in cui hai ottenuto un grosso risultato inaspettato ed uno**

**invece in cui sinceramente meritavi miglior posizione?**

Sicuramente il terzo posto di Barcellona del '92 proprio non me l'aspettavo. Ricordo che quell'anno poi avevamo anche una forte squadra. Augusto arrivò quinto, e l'Italia fece la sua migliore prestazione dopo quella di quest'anno di Atene.

Mentre nel mondiale del '89 giocai molto bene riuscendo però ad ottenere poco anzi pochissimo. Con Leader disputai una partita spettacolare cedendo angoli a destra e a sinistra (in quegli anni cedere un angolo non era una cosa che si vedeva spessissimo...), arrivando in pieno vantaggio nel finale ma disastroso fu il continuo.

**Quando hai studiato di più l'othello?**

Proprio prima della fine degli anni ottanta, lo strano è che allora non ho fatto grosse cose. Ho ottenuto solo più tardi il terzo posto ad un mondiale, quando campavo di rendita. Poi la rendita con gli anni non è bastata più perché gli avversari hanno iniziato a studiare un po' troppo. Il fatto è che oggi giorno anche il campione di categoria deve sapere le aperture, negli ottanta invece si dava sfogo alla fantasia. Si potevano fare delle giocate spettacolari alla Ishii che ti fruttavano la partita, oggi raccontalo ad un computer

**Perché l'era dei computers sta uccidendo la fantasia dei giocatori?**

Il fatto è che i migliori programmi del mondo hanno grossissime librerie d'aperture che arrivano fino alla ventesima mossa ed oltre, per di più hanno la possibilità di fare un finale perfetto a venticinque mosse dalla fine. Se ci facciamo i conti rimangono solo una decina di mosse da giocare in tutta

"fantasia". Cinque mosse per ognuno! Ecco perché Murakami è stato surclassato da Logistello. Il centro partita sta muorendo o non è mai esistito quando giocano contro due programmi.

**Dopo il mondiale di Atene mi sono reso conto che ormai si iniziano a studiare i centropartita e non più le aperture, tutto grazie alle potenzialità dell'informatica. I risultati di questi studi portano sempre il bianco a vincere. Tu cosa ne pensi a proposito.**

Ne parlavamo cinque o sei anni fa con Augusto Brusca. Proprio allora vennero fatti diversi esperimenti sul caso, facendo percorrere tutte le strade ad un programma di othello su una scacchiera 6X6. Già era stato fatto per una scacchiera 4X4 e il risultato è che il bianco è vincente. C'è poco da dire, è una cosa matematica è dimostrato.

**Per il futuro tu pensi sia giusto giocare su othelliere più grandi tipo 10X10 o magari scommettere sul risultato come fanno i giapponesi per alcuni tornei (...ad esempio io sono il nero ma vinco se faccio 29 pedine.)**

Niente di tutto questo. Penso che in una scacchiera 8X8 il bianco non sia proprio vincente, è solo in vantaggio. C'è molto da giocare. ...il cervello umano non è fatto di chip.

**Concludendo, se potessi rigiocare i mondiali chi vorresti con te in squadra. Attento a come rispondi.**

...Uhhh! Vorrei essere con tutti! Vorresti uscire una sera con Murakami o con una bella bionda.

Con una bella bionda sicuramente.

**E se poi la bionda è la moglie di Murakami?**

Speriamo che non meni! ...Murakami s'intende.

## *Murakami Vs Logistello Match of the year 1997*

Il mese di Agosto è stato denso di iniziative e sfide interessantissime si sono avvicendate ad ogni latitudine. Oltre al classico gran finale del Grand Prix Europeo a Parigi e alla scoppiettante Olimpiade degli Sport della Mente a Londra, di cui abbiamo parlato nel precedente numero, si è anche consumata una tremenda sfida all'ultima pedina tra il Campione del Mondo in carica, l'ottimo Gran Maestro giapponese Takeshi Murakami e il

freddo gerarca del mondo del silicio, Logistello, di M. Buro. La sfida tra Big Blue e Kasparov è recente e anche nel nostro campo il carbonio non ha avuto la meglio, spiace che il gioco di Murakami non abbia saputo contrastare efficacemente quello del suo avversario, ma personalmente mi pare che più che i meriti degli algoritmi e la base di dati del sofisticato figlioletto di Buro, abbiano prevalso gli errori del nostro rappresentante. Ascoltati a

Parigi i pareri di diversi forti giocatori stranieri e a Roma altrettanti maestri italiani, la conclusione che ne traggio è che il secco 6-0 rifilato non è da considerarsi una pietra tombale sulle nostre speranze di riscatto. Qui di seguito vi allego i referti delle partite, a voi il compito di imparare dagli errori... di Murakami!

*Di Paolo Fasce*

Match of the year N.1

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

● Murakami Takeshi           16  
○ Logistello (Buro)           48

Match of the year N.2

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

● Logistello (Buro)           48  
○ Murakami Takeshi           16

Match of the year N.3

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

● Murakami Takeshi           26  
○ Logistello (Buro)           38

Match of the year N.4

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

● Logistello (Buro)           55  
○ Murakami Takeshi           9

Match of the year N.5

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

● Murakami Takeshi           26  
○ Logistello (Buro)           38

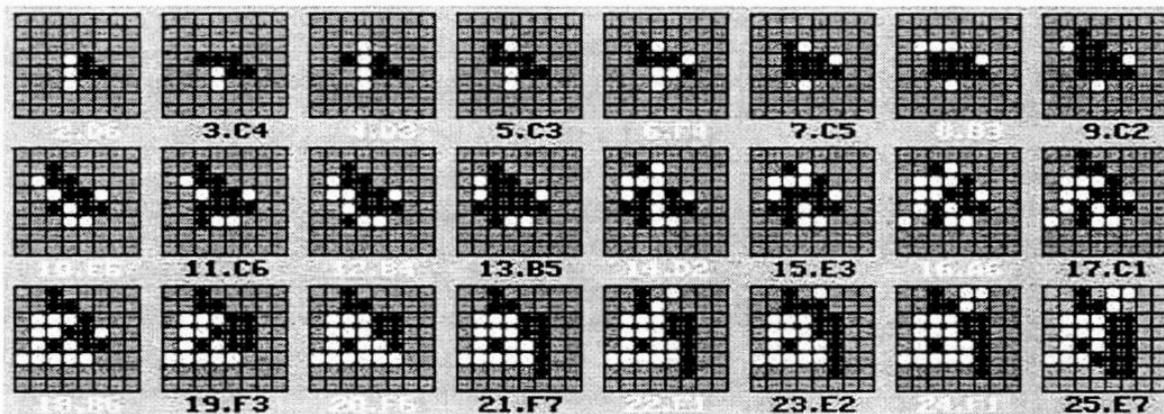
Match of the year N.6

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

● Logistello (Buro)           37  
○ Murakami Takeshi           27

# Le Aperture: Tigre Bill

## Continuazione Tamenori, segue sviluppo di Logistello.



Finalmente Isaac 5 di Luigi Lamberti mi permette di creare questi diagrammi che penso siano indispensabili per lo studio delle aperture, almeno per i giocatori pigri come me che non ne hanno mai ricostruito una ricopiandola da un libro nel quale sono solitamente descritte così: Rose-Bill: 1.f5 2.d6, 3.c4, 4.d3, 5.c3, 6.f4, 7.c5, 8.b3, 9.c2. Questa notazione è compatta, ma non ditemi che guardando la prima riga dell'immagine qui sopra, non vi sembra tutto più chiaro! Sono abbastanza affezionato a quest'apertura perché studiandola bene sono riuscito, da nero, a trovare una strada percorribile che non desse al bianco decenti vie di fuga. Sono diventato Maestro con lo studio di questa via e da bianco sono riuscito per la prima volta nell'impresa di battere al torneo internazionale di Genova Donato Barnaba che ha affermato che non avrebbe più giocato con me quella linea! Per questo motivo mi permetto di scrivere un primo brevissimo pezzo, sperando che dando l'esempio chi è ben più titolato di me si accinga a proseguire questo cammino.

Una sequenza alternativa è la 1.f5,2.d6,3.c3, 4.d3 5.c4, ma 4.g5 potrebbe sorprendervi con una cosiddetta L lunga pare piuttosto amata da Stephane Nicolet (e se si sparge la voce che siete tigristi, qualche scaltro potrebbe

infastidirvi così). 5.c5 al posto di 5.c3 porta al Gatto (che dovrete studiare per battere Alberto Viviani e Serge Alard). La 7.g3 è una alternativa piuttosto comune, ma mi sembra dia piuttosto spazio al bianco (nel senso di alternative possibili). 10.e6 e' la continuazione Tamenori e un'alternativa non molto praticata alla 11.c6 è la 11.b4 che conserva l'ideale, ma sperimentalmente (avendola giocata e subita) non mi è parsa molto degna di interesse. La continuazione fino a 24.f1 è veramente standard (vedi la base di dati di Thor) e 25.f2 è la prosecuzione più giocata, ma Logistello ci insegna questa 25.e7 molto interessante. Murakami ha risposto G3, mentre sia Isaac che Forest suggeriscono F2. Comunque fatta questa correzione, entrambi i programmi giocando contro loro stessi, vincono come nero! Allora ho provato a metterli contro (entrambi a profondità 12, tranne la 31 di Isaac che a quella profondità dà la stessa mossa di Forest, mentre a 11 e a 13 dà una b7 "inumana", che però pare efficacissima). I diagrammi che seguono sono il risultato (se siete pigri come me, vi posso mandare le trascrizioni in formato Isaac o Forest per posta elettronica).

*Di Paolo Fasce*

Logistello-Murakami fino 25

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

● forest (casile)                    30  
○ isaac (lamberti)                    34

Logistello-Murakami fino 25

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

● isaac (lamberti)                    33  
○ forest (casile)                    31

## *Othello Online*

*By Ryan Matreyek (ryanm@nac.net)*

*Ndr: Ringraziamo Ryan Matreyek per aver collaborato con Nero su Bianco fornendoci questi articoli già comparsi sui giornali dell'othello della federazione Britannica e di quella Americana.*

Over the past few years the number of people playing othello over the internet has grown dramatically. This year the number of people playing over the net will finally exceed the number of people playing over the board in the USA. Even among World Championship players, the ranks of people who started playing in othello tournaments over the internet has been steadily increasing. Although OTB players are still in the majority at the WCs and clearly have an edge in the quality of their game play, it can be expected that within 5 years most players will have started playing first over the internet and then OTB, rather than vice versa as is the case now. The good news in this is that playing othello over the internet is fast becoming the most common way to introduce people to over the board othello playing.

Presently there are four sites on the internet for playing othello. Dozens of tournaments are scheduled throughout the year and once people play each other over the net there is a natural desire to play that person face to face to better communicate and express ideas. The internet has proven to be a great place to hone your skills and to consistently be challenged by players of equal or better ability. Since I began playing in online othello tournaments a year ago, I have seen the number of players participating in these

tournaments increase by at least three times. Many would never have gotten involved in the game if it wasn't for the ease of playing that the internet brings.

### **Othello Gaming Sites:**

There are four main sites on the internet for playing othello interactively with humans and/or programs. There are a few others that are World Wide Web based, though generally they only allow people to play a single computer opponent through a web browser. The four primary othello sites on the internet are the Internet Othello Server, Vinco Online Gaming, the Internet Game Zone, and Playsite. Each has it's own distinct set of features and caliber of players.

### **The Internet Othello Server (IOS)**

IOS was the first site for playing othello on the internet. Written and maintained by Igor Durdanovic, IOS has proven to be a reliable place for playing othello no matter what kind of computer you have. IOS can be accessed via telnet://external.nj.nec.com Port: 5000. There is also the Japanese Internet Othello Server, JIOS, at telnet://165.93.117.31 Port: 5000. JIOS often offers faster access from Asia, but it also has many fewer players. Permanent residents on IOS are the "Pets". The Pets are

othello programs whose personalities range from the ruthlessly cruel (almost impossible to beat and always play for the maximum number of discs) to the docile and weak where 64-0 is not an uncommon score. There is something on IOS for everyone, no matter what their ability. In general there are 10 to 20 programs logged into IOS at any time. Humans can also play each other and IOS has proven to be a very popular

place for tournaments, historically hosting more tournaments than the other sites though within the past 6 months VOG has strengthened it's tournament schedule significantly.

Using telnet to access IOS is possible, but telnet isn't graphical, so it is best to use a client. Wios, Macbeth, Othello Server-Client, and Bob II are the most common clients in use. Macbeth, <http://www.kmine.com>, is designed for Windows 95/NT, Wios, <http://personal.eunet.fi/pp/ukram/othel.htm>, and OSC, <http://patriot.net/~vinces/OSC.HTM>, will work with either Win95 or Windows 3.1 while Bob II is primarily for use on Unix. There is also a Java client for accessing IOS from your web browser at: <http://www.ludat.lth.se/~dat93ome/> Since IOS isn't graphical, get used to typing "help" during your first few days there.

### **VincoOnline Gaming (VOG)**

VOG has by far the best interface for playing othello. VOG is very user friendly and the rich set of features is an additional bonus. A game archive is available that contains all the games ever played. Ratings, saved games upon disconnect, game clocks, and personal profiles are all beautifully integrated. The only catch is VOG is the only othello site that has a fee. \$23.95 gets you a year of playing, though you may download the shareware program and try it for 30 days before committing. VOG has just appeared this year and they are adding new features all the time. You can play on VOG in any of their 3 rooms, the Study Room, Party Room, and Tourney Room. Rated games are present in the Party and Tourney rooms while the Training room is generally used for practice, demonstrations, and looking at the archive. VOG typically has about 30 players online during the evenings and it requires Windows 95/NT. More information can be found at: <http://www.vinco.ru/othello/>

### **Internet Game Zone (IGZ)**

IGZ has by far the most people playing othello. Generally over 100 players are online during evenings in the USA. IGZ is run and owned by Microsoft and requires Windows 95/NT and Internet Explorer 3.01. The downside of IGZ is that there are no clocks, ratings, or saved games upon disconnect. Thus IGZ is not an acceptable place for othello tournaments since there are better places available. The lack of ratings

makes it very difficult to find good players and often opponents leave abruptly, without letting you know, as soon as they get in an obviously losing position. The typical player on IGZ is new to the game and fairly young in age. IGZ has been a great source of new othello players who originally started playing other games online since from the othello room, chess, checkers, go and several other card games are just a few clicks away. IGZ is at: <http://www.zone.com/> Even their main web page requires Internet Explorer to view.

### **Playsite**

Playsite is a Java based gaming site on the net. Since it's written in Java it is incredibly slow and prone to problems. Generally it isn't too popular compared to the others and lacks many of the features found on VOG and IOS. It does have ratings and holds blitz tournaments often, but in general the interface is clumsy and slow. There are no computer programs to play on Playsite and generally fewer than 10 people are in the othello room. More information on Playsite can be found here: <http://www.playsite.com/>

### **Othello Tournaments:**

There are dozens of tournaments played every year over the internet. The convenience and variety of tournaments, as well as the ability to play in them from your living room, have made them very popular. A greater variety of tournaments, more players, and better clients for IOS have all contributed to the

growth of online competitive play.

### **Castle Othello Ladder**

*The world's largest ongoing othello tournament, the Castle Othello Ladder, has 125 players participating from around the world. The Ladder is run by a challenge format. There are no pairings and you choose who you would like to play. If you win, you move up the ladder and if you lose you stay put. Other players challenge you and if you are challenged and your opponent wins than your opponent occupies your place on the ladder and you move down one standing. More about the Castle Othello Ladder can be seen here:*

*<http://www.burbs.com/othello/>  
Presently 4 of the top 5 players are members of the USOA and 3 are from the USA.*

### **Standings:**

1. Ryan Matreyek USA
2. Akira Hosaka Japan
3. Leo Zelevinsky USA
4. Raphael Schrieber USA
5. Benjamin Shifman Israel

There is also a bi-weekly newsletter called Castle Othello Online that is sent to the ladder participants. It often has othello puzzles, information about online and OTB tournaments, as well as helpful articles on playing the game. Since the ladder participants are generally less experienced than a typical USOA player, the topics of discussion are generally not as deep as those found in OQ. Archives of COO, for which I am the editor, can be viewed at:

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/3220/>

### IOS 2-week ladder

The IOS 2-week ladder is based on pairings and participants play 1 game every 2 weeks. Presently only 9 players are participating, though many of them are very good. A few dropped out of the IOS 2-week ladder to prepare for the World Championships, so they may return soon. To see the current pairings login to IOS and type "Itell pairings 2-week".

#### Standings:

- |                  |           |
|------------------|-----------|
| 1. Paolo Fasce   | Italy     |
| 2. David Summers | Europe    |
| 3. Geoff Hubbard | Australia |
| 4. Ola Hannson   | Sweden    |
| 5. Steve Swolley | USA       |

### Internet Grand Prix (IGP)

The Internet Grand Prix is the most popular tournament whose format resembles that of OTB tournaments. 6 or 7 games are played on the first Saturday of odd months on IOS. The starting time rotates so that it is alternately favorable to Europe, America, and Asia. Games are 2 x 25 minutes each and generally about 10-15 players participate each time though the IGP is steadily becoming more popular. The IGP is scheduled 6 times throughout the year, but only player's top 3 performances count since it is very difficult to make the 3 AM EST start time that is favorable to Asia and Europe. This year over 30 players have participated in the IGP and more people played in the first 4 rounds of this year's IGP than the total number of players in all rounds for any previous year. 9 of the top 10 players in the IGP have played in the World Championships

which is why the IGP is considered to be the toughest online tournament. The USOA dominates with many players and as the #1 ranked country.

#### Top Individual Players:

Online name	Country	Points
1. Michael Handel	U. K.	480
2. Ola Hannson	Sweden	430
3. Ryan Matreyek	USA	410
4. Hugo Calendar	USA	255
5. Mark Tastet	France	170
6. Steve Swolley	USA	144
7. Geoff Hubbard	krytenOZ	131
8. Markku Poysti	Finland	125
9. George Ortiz	OZ	89
10. Yi Liang	France	82

As of this writing there is one more round of the IGP to be played. The USA is virtually assured of winning the team title in this year's IGP. The only way for the USA not to win the team title is for the UK to sweep 1st, 2nd, and 3rd or 4th place in the November round of the IGP, a highly improbable occurrence.

#### Country standings: Points

1. USA	781
2. United Kingdom	540
3. Sweden	442
4. France	292
5. Australia	260

### Blitz tournaments

Blitz tournaments are played every week on VOG and

sometimes on IOS. Games are generally 2 x 5 minutes, but this still gives plenty of time to think as you don't have to record moves, flip discs, or hit your clock. VOG keeps a statistics page on the top blitz players at: <http://www.vinco.ru/othello/tourney-toplist.asp> IOS has blitz-rush tournaments in which immediately after the last player finishes their 1st round game, a program creates new pairings, announces the pairings, and automatically starts a new game board for you and your clock starts ticking. This format has proven to be very popular as it enables continuous non-stop action.

Besides tournaments and gaming sites there is a wealth of information about othello available online. On the web, a good place to start is the International Internet Othello Association's web pages at: <http://www.armory.com/~iioa/> Links to personal home pages can be found at the Castle Othello Ladder site and at Steve Swolley's home page: <http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/4258/> For information about openings see my page at: <http://www.geocities.com/HotSprings/1056/> There is also a form under the USOA header on my othello page that people can print out and mail in thus becoming a member of the USOA. Please either take the entire form and post it on your web site or add a link to the form and we might just get a few more players at USOA tournaments!

*The "Othello Online" article will be published in the British Othello Federation's newsl.*

# RATING

## Ultimo Torneo: Gran Maestro 1997



### GIOCATORI ATTIVI:

Pos.	Nome	Cat.	Pts	Part.
1.	Sperandio Roberto	M (RM)	1812	350
2.	Brusca Augusto	M (RM)	1747	270
3.	Barnaba Donato	M (MI)	1713	508
4.	Silvola Andrea	M (RM)	1617	525
5.	Romano Benedetto	M (NA)	1689	352
6.	Marconi Francesco	M (RM)	1653	494
7.	Menozzi Giuseppe	M (GE)	1569	243
8.	Perotti Mauro	M (RM)	1496	460
9.	Tucci Alessandro	M (RM)	1465	304
10.	Maccheroni Aless.	M (RM)	1442	238
11.	Vecchi Elisabetta	M (RM)	1400	387
12.	Privitera Biagio	M (NA)	1354	243
13.	Viviani Alberto	I (IM)	1352	13
14.	Falbo Sandro	M (RM)	1341	83
15.	Guercini Amerigo	M (RM)	1336	209
16.	Stanzione Pierluigi	M (NA)	1309	496
17.	Sperandio Damiano	M (RM)	1302	261
18.	Castellano Giorgio	M (GE)	1275	211
19.	Colao Luca	AI(MI)	1274	79
20.	Fasce Paolo	M (GE)	1251	308
21.	Buccoliero Gianfranco	(TO)	1242	148
22.	Lamberti Luigi	M (NA)	1431	277
23.	Capuozzo Marcello	M (NA)	1224	136
24.	Corradi Federica	A (GE)	1194	146
25.	Giangregorio Pasqual	A (MI)	1189	66
26.	Signorini Claudio	A (VR)	1183	127
27.	Comerci Michele	A (FI)	1159	333
28.	Brienza Mauro	A (RM)	1129	104
29.	Mutti Andrea	A (GE)	1111	49
30.	De Gregorio Emiliano	A (NA)	1083	173
31.	Michelotti Guido	A (GE)	1081	83
32.	Castaldo Maurizio	A (NA)	1067	252
33.	Conti Silvia	A (GE)	1062	126
34.	Iovine Giovanni	A (NA)	1011	54
35.	Bianchi Paolo	A (GE)	1007	183
36.	Voicu Andr.s	A (RM)	970	27
37.	Gasparini Gianni	A (RM)	968	37
38.	Moretti Marco	A (GE)	967	176
39.	Fanello Roberto	A (MI)	951	233
40.	Cottogni Gianni	A (TO)	918	54
41.	Mazzone Giuseppe	A (TO)	915	36
42.	Santojanni Chiara	A (NA)	912	62
43.	Bersaglieri Daniela	A (GE)	907	36
44.	Martini Francesco	A (FI)	904	19
45.	Calcagno Benedetto	B (GE)	897	31
46.	Scarpa Narciso	B (VE)	889	35
47.	Bellini Emanuele	B (FI)	880	21

48.	D'Amico Massimo	I (FG)	852	14
49.	Sodano Vincenzo	I (NA)	848	13
50.	Pirone Alfredo	I (NA)	833	7
51.	Iacono Stefano	B (GE)	827	59
52.	Corradini Carlo	B (VE)	820	67
53.	Bellini Alessandro	B (FI)	792	28
54.	Tedesco Giuseppe	B (NA)	785	181
55.	Ranzani Paolo	B (MI)	782	21
56.	Ronca Antonello	B (TO)	777	61
57.	Caruzzo Giacomo	B (TO)	775	58
58.	Piazza Lorenzo	B (FI)	745	24
59.	Ferrando Marco	I (GE)	742	3
60.	Fasce Chiara	B (GE)	737	46
61.	Vecchi Maria Serena	B (RM)	736	20
62.	Pfister Valerio	B (RM)	720	47
63.	Brega Fernanda	B (TO)	718	50
64.	Scarpellino Luca	B (NA)	713	21
65.	Grosso Luigi	B (GE)	702	25
66.	Perna Francesco	I (NA)	689	6
67.	Venerato Fabrizio	B (NA)	683	63
68.	Traverso Mario	I (GE)	675	14
69.	Rotta Francesco	B (GE)	658	58
70.	Papandrea Sergio	B (TO)	636	21
71.	Pili Gianluigi	B (TO)	624	76
72.	Fossani Giovanni	I (TO)	607	10
73.	Averame Cecilia	B (GE)	596	14
74.	De Fabritiis Fabio	B (NA)	596	22
75.	Frattini Marco	I (GE)	594	2
76.	Chiarugi Pamela	B (GE)	591	25
77.	Martis Stefano	B (TO)	576	76
78.	Forlastro Rosanna	I (TO)	575	5
79.	Trevisson Silvia	B (TO)	569	61
80.	Bianchi Stefania	B (GE)	565	5
81.	Amadori Piercarla	B (GE)	544	4
82.	Ranzani Mami	B (MI)	524	21
83.	Paesano Naomi	B (TO)	524	13
84.	Lo Brutto Annalisa	B (NA)	513	41
85.	Boccaccio George	I (GE)	508	3
86.	Paesano Omar	B (TO)	507	37
87.	Abrassi Silvia	B (GE)	500	30
88.	Raiola Alessandra	C (NA)	499	38
89.	Perasso Amedeo	C (GE)	498	20
90.	Cambrea Sandra	I (GE)	469	6
91.	Bondanza Lisa	C (TO)	464	59
92.	Andolfi Paolo	C (GE)	446	21
93.	Caruzzo Tommaso	C (TO)	422	61
94.	Verdona Cristiano	C (GE)	391	4
95.	Formicola Dario	C (NA)	382	21
96.	Gregorelli Vittorino	I (TO)	308	5
97.	Esposito Maurizio	C (NA)	288	50
98.	Rosi Lydia	C (TO)	239	53
99.	Rosi MariaGrazia	C (TO)	186	77
100.	Tani Alessandro	I (GE)	119	3

### GIOCATORI PASSIVI:

Pos.	Nome	Cat.	Pts	Part.
1.	Ghirardato Paolo	P (MI)	1608	130
2.	Ranieri Alberto	P (NO)	1431	38
3.	Venerito Marco	P (BO)	1425	112
4.	Rossi Pietro	P (RM)	1414	191
5.	Antonelli Stefano	P (MI)	1370	183
6.	Puzzo Luigi	P (RM)	1363	264
7.	Peccerillo Vincenzo	P (NA)	1344	48
8.	Pettini Alessandro	P (CN)	1338	47
9.	Colangiulo Enrico	P (RM)	1324	167
10.	Tardia Walner	P (RM)	1316	149
11.	Tramma Leandro	P (RM)	1292	226
12.	Chiesa Riccardo	P (RM)	1280	7
13.	Mocci Lamberto	P (RM)	1234	42
14.	Bersanti Emidio	P (RM)	1230	7
15.	Neri Emanuele	P (RM)	1226	41
16.	Militello Bruno	P (RM)	1199	239
17.	Cordiner Andrea	P (RM)	1198	54
18.	Buccoliero Gianca.	P (TO)	1170	102
19.	Pedroli Roberto	P (NO)	1170	11
20.	Tramma Riccardo	P (RM)	1167	209
21.	Gentilini Mirko	P (BO)	1160	7
22.	Alami Carlo	P (RM)	1144	116
23.	Quattrocchi Angela	P (MO)	1140	152
24.	Crivello Dario	P (TO)	1128	6
25.	Guarini Giorgio	P (RM)	1109	48
26.	Gambelungha Ange.	P (RM)	1092	21
27.	Alicandri Aurelio	P (RM)	1084	71
28.	Peres Ennio	P (RM)	1077	111
29.	Ottani Luca	P (MO)	1076	150

30.	Valenza Giovanni	P (RM)	1070	7
31.	Ionta Silvio	P (RM)	1062	6
32.	Cervini Fausto	P (RM)	1051	7
33.	Cazani Stefano	P (MI)	1040	6
34.	Pellegrini Francesco	P (VE)	1038	59
35.	Castelli Stefano	P (RM)	1032	30
36.	Vulpiani Fabrizio	P (RM)	1027	32
37.	Nava Alberto	P (LE)	1025	7
38.	Gentili Claudia	P (RM)	1024	7
39.	Di Cola Severino	P (RM)	1017	55
40.	Mercanti Riccardo	P (RM)	1013	19
41.	Di Luggo Antonella	P (NA)	1011	13
42.	Nardo Sergio	P (RM)	1003	53
43.	Sansone Emidio	P (NA)	994	12
44.	Braca Agostino	P (SA)	991	14
45.	Sangermano Raffaele	P (RM)	991	28
46.	Spinelli Fiorenza	P (NA)	989	3
47.	Castracane Paolo	P (RM)	988	86
48.	Silvola Daniele	P (RM)	982	27
49.	Lavanga Maurizio	P (RM)	978	26
50.	Toledo Federico	P (NA)	976	7
51.	Burrini Andrea	P (FI)	973	7
52.	Stefanelli Dario	P (RM)	973	7
53.	Lamia Salvatore	P (RM)	971	218
54.	Carletti Giovanna	P (RM)	970	4
55.	La Gamba Alessandro	P (RM)	968	18
56.	Izzo Sebastiano	P (RM)	964	21
57.	Maiuri Claudio	P (RM)	959	63
58.	Puzzo Cinzia	P (RM)	959	6
59.	Certa Vito	P (RM)	957	37
60.	Casarelli Stefano	P (MI)	954	24
61.	Trudu Antonio	P (CA)	952	8
62.	Sabia Corrado	P (SA)	950	14
63.	Fiorentino Donato	P (RM)	947	20
64.	Micotto Gianni	P (RM)	947	19
65.	Rubeo David	P (GE)	943	4
66.	Berti Gianni	P (MI)	942	5
67.	Giustiziero Roberto	P (PD)	936	5
68.	Pierucci Claudio	P (RM)	934	29
69.	Panariello Francesco	P (NA)	932	110
70.	Pirri Alessandro	P (RM)	926	6
71.	Narducci Giovanni	P (RM)	925	33
72.	Frosioni Claudio	P (RM)	924	63
73.	Di Bella Nino	P (CA)	923	5
74.	Bonavoglia Marco	P (RM)	916	7
75.	Bucalo Pierpaolo	P (RM)	915	21
76.	Iani Carlo	P (RM)	915	7
77.	Simoni Simone	P (VR)	909	42
78.	Conti AnnaMaria	P (GE)	908	2
79.	Cevasco Alessandro	P (GE)	905	14
80.	Fasciani Massimo	P (RM)	905	41
81.	Torzoni Stefano	P (FI)	901	26
82.	Micalizzi Ezio	P (RM)	896	40
83.	Scabbia Nicola	P (FE)	896	65
84.	Nicolai Tiziana	P (RM)	893	39
85.	Falconi Manoela	P (RM)	890	19
86.	Malinverni Cristian	P (MI)	887	12
87.	Rizzo Vincenzo	P (RM)	885	28
88.	Petrucci Adriano	P (RM)	884	25
89.	Micalizzi Giovanni	P (RM)	883	1
90.	Stefanucci Marco	P (RM)	883	29
91.	Annunziata Ciro	P (NA)	881	26
92.	Chiezzi Fabrizio	P (RM)	881	15
93.	Baglio Arcangelo	P (TO)	878	7
94.	Pittarella Simone	P (RM)	877	39
95.	Domizi Roberto	P (RM)	876	14
96.	Lo Presti Marco	P (RM)	876	19
97.	Romano Fabio	P (RM)	875	15
98.	Serafini Susanna	P (RM)	875	27
99.	Schifone Raffaele	P (MI)	873	7
100.	Picazzo Enrico	P (MI)	870	5

### GIOCATORI STRANIERI:

1.	Feldborg Karsten	S (DK)	1885	5
2.	Shaman David	S (US)	1809	5
3.	Tastet Marc	S (F)	1664	18
4.	Penloup Dominique	S (F)	1661	5
5.	Nicolet Stephane	S (F)	1658	6
6.	Calendar Hugo	S (S)	1564	5
7.	Andriani Bintsa	S (F)	1519	13
8.	Jensen Erik	S (DK)	1479	8
9.	Summers David John	S (GB)	1327	7

## Il rating ELO-USCF

di Donato Barnaba

La continua inflazione che sembra affliggere il metodo di calcolo del rating attualmente adottato dalla Federazione, ha indotto il Consiglio Direttivo a valutare soluzioni alternative. Sia io che Beppi Menozzi abbiamo implementato due distinti algoritmi di calcolo: la

variante dell'Elo adottata dalla Uscf (United States Chess Federation) e il metodo Glicko modificato da Beppi Menozzi. Entro il 1998 il CDN deciderà se adottare uno di questi due metodi o, eventualmente lasciare le cose invariate. Quella che segue è

la classifica risultante dall'applicazione dell'Elo-Uscf a un corposo ma non esaustivo insieme di tornei. Ci sono, comunque, tutti i tornei più recenti. In un prossimo articolo descriverò più in dettaglio le caratteristiche del sistema.

Nome	Punti	Partite	Cat.	Nome	Punti	Partite	Cat.
1. Tastet Marc	2646	25	S	37. Martis Stefano	1039	18	B
2. Sperandio Roberto	2548	145	GM	38. Cottogni Gianni	987	26	B
3. Marconi Francesco	2523	26	GM	39. Bellini Emanuele	966	16	B
4. Silvola Andrea	2522	103	GM	40. Pili Gianluigi	941	17	B
5. Romano Benedetto	2509	111	GM	41. Rotta Francesco	771	70	B
6. Barnaba Donato	2507	156	GM	42. Bondanza Lisa	605	17	B
7. Menozzi Giuseppe	2390	198	M	43. Perasso Amedeo	561	16	B
8. Tucci Alessandro	2377	114	M	44. Grosso Luigi	546	25	B
9. Stanzione Pierluigi	2349	151	M	45. Rosi Lydia	466	17	B
10. Lamberti Luigi	2298	47	M	46. Andolfi Paolo	426	39	B
11. Brienza Mauro	2288	20	A	47. Chiarugi Pamela	400	25	B
12. Colao Luca	2279	26	A				
13. Vecchi Elisabetta	2261	111	M				
14. Castellano Giorgio	2189	124	A				
15. Capuozzo Marcello	2180	20	A				
16. Signorini Claudio	2179	19	A				
17. Fasce Paolo	2173	201	A				
18. Commerci Michele	2156	62	A				
19. Conti Silvia	2154	63	A				
20. Castaldo Maurizio	2101	27	A				
21. Mutti Andrea	2091	49	A				
22. Michelotti Guido	2077	51	A				
23. Buccoliero Gianfr.o	2061	18	A				
24. Moretti Marco	2045	48	A				
25. Corradi Federica	2035	154	A				
26. Fanello Roberto	2014	74	A				
27. Calcagno Benedetto	1974	18	A				
28. Iovine Giovanni	1973	32	B				
29. Bianchi Paolo	1907	118	B				
30. Ferrando Marco	1866	20	B				
31. Bellini Alessandro	1797	16	B				
32. Piazza Lorenzo	1763	17	B				
33. Iacono Stefano	1554	50	B				
34. Santoianni Chiara	1324	17	B				
35. Bersaglieri Daniela	1180	62	B				
36. Trevisson Silvia	1082	18	B				

VIENI QUI...  
 ABBIAMO PERSO  
 SOLO PERCHÉ TI  
 SEI DIMENTICATO  
 DI GIRARTI!



NON É VERO...  
 SIETE VOI CHE  
 NON MI AVETE  
 GIRATO!

Info

## Tempi duri per il Nero !

Di Roberto Sperandio



Sono passati dieci anni da quando Francesco Marconi ha scritto un articolo sulle aperture intitolato : “60 mosse per iniziare” (Othello News - Giugno 1987). Lo scopo era quello di sensibilizzare i maestri italiani allo studio delle aperture in modo non superficiale. Francesco scriveva : “ ... non bisogna fermarsi a studiare una situazione dopo quindici o venti mosse ma occorre continuare mossa dopo mossa sino alla fine ...” Questo perché è già molto difficile per i migliori programmi d'Othello capire quando una posizione è buona o meno figuriamoci per gli umani. Non basta valutare la mobilità, la posizione del colore, i tempi sul bordo e via dicendo perché l'unico parametro di giudizio di un'apertura è il risultato della partita stessa. Visto, però, che in una partita si possono commettere molteplici errori occorre giocare più di una con diversi avversari e poi rivederla con uno o più validi programmi. Mi rendo conto che questo modo non è il più facile del mondo ma sicuramente è il più redditizio. Delle volte riusciamo a digerire delle sequenze

d'inizio partita rispetto ad altre, questo perché ogni apertura ha un proprio modo di giocare, ad esempio :

*Il serpente* punta prettamente ad un attacco sui bordi, *la tanida* al controllo del centro, *la tigre diagonale* fa della sua forza la posizione, e via, via tutte le altre.

“Se proprio non riesci ad entrare nell'ottica del gioco di un'apertura o variante che sia ti conviene cambiare strada, cercarne una più famigliare al tuo modo di fare...” - Andrea Silvola.

*Augusto Brusca* mi affermava che gli italiani sono stati sempre tra i migliori nello studio d'aperture ma negli ultimi tempi le cose nel mondo othellistico stanno cambiando. I migliori giocatori degli altri paesi si contraddistinguono dai meno bravi per le loro capacità di studiare i centro partita delle aperture preferite! Vi rendete conto che se andate sulla sequenza che conosco è come giocare contro Logistello o giù di lì ?

Bisogna cercare quindi d'ampliare il proprio libro delle aperture studiandone facendo esperienza nei tornei su quelle che si conoscono già.

Studiare le aperture con il colore nero è molto diverso da studiare le aperture con il bianco :

*Il nero ha la possibilità di fare la prima mossa della partita* quindi può scegliere, nella maggior parte dei casi, le sequenze studiate per cercare

di ottenere dei vantaggi nel finale ;

Chi invece naturalmente possiede questo vantaggio nel finale è il *bianco perché ha la possibilità di fare l'ultima mossa della partita* e in ogni gione di spazio chiuso (teoria della parità).

Il frutto dello studio dei centro partita nella maggior parte dei casi dà vittorioso il colore bianco proprio perché può contare sulla parità.

Ancora non è stato riconosciuto ufficialmente che giocare con il bianco è un vantaggio forse perché non tutti la pensano così.

Io mi sono convinto di questo, in modo definitivo direi, dopo l'esperienza del mondiale d'Atene. In quei giorni ho montato e smontato aperture centinaia e centinaia di volte con l'aiuto di Donato Barnaba, Andrea Silvola e del Campione del Mondo *Makoto Suekuni*.

Turno dopo turno cercavamo qualcosa di diverso proprio perché l'apertura appena giocata ormai era conosciuta dagli avversari.

Mi sono reso conto che è molto difficile trovare una sequenza che porti in vantaggio il nero, bisogna che il giocatore con il bianco commetta qualche errore. Da quando si studiano anche i centro partita delle aperture stesse, gli errori diminuiscono perché il numero di mosse dalla fine della partita si è dimezzato, ci si ritrova con il colore nero nelle ultime mosse senza aver sbagliato nulla ma con nessuna possibilità di

vittoria. Per vincere con il nero ad alto livello occorre quindi trovare una strada dove l'avversario è impreparato facendo leva sulle conoscenze che si hanno sul suo tipo di gioco.

Non vi deve stupire il fatto che proprio il Campione del Mondo ha giocato da nero quasi tutte aperture differenti. L'alternativa che mi suggeriva *Donato Barnaba* non è quella di cambiare ogni volta apertura ma di fare delle varianti su quella che si conosce più a fondo. ( N. d. r. Questa tecnica ha fruttato *il terzo posto nel mondo* al nostro maestro italiano).

Secondo il *Campione Italiano Andrea Silvola*, le aperture del nero seguono un loro corso nel tempo e messe in disparte quando si è trovata la sequenza vittoriosa del bianco. Per cui si avranno delle aperture che vanno di moda per un periodo per poi ritornare negli archivi e far posto ad una sequenza di qualche anno prima riscoperta cambiando il tipo di gioco. Caso strano che proprio adesso che sono d'accordo con *Andrea*, lui si è messo a studiare le aperture a modo mio, ma ?!

Dopo la seconda partita di semifinale tra *Marc Tastet* e *Suekuni*, vinta da quest'ultimo, ho riguardato con *Marc* il centro partita della stessa, e ci siamo accorti dell'errore che aveva commesso (N d r Andate a leggere la *rubrica Momento decisivo* !). Andandone a

parlare con *Makoto* davanti ad un othelliera, alla fine lo stesso Campione del Mondo mi ha detto che quell'apertura è perdente per il nero. Scherzando, poi non molto, gli ho risposto che le aperture sulla perpendicolare sono bianche, portano tutte cioè alla vittoria del bianco. *Makoto* mi si è avvicinato silenziosamente, dicendomi ad un orecchio "...Questo gioco è del bianco!". Pensare che quando l'ho conosciuto l'anno prima, parlando dell'Othello per le strade d'Osaka mi aveva affermato l'esatto contrario sostenendo che *il nero ha sempre la strada della fantasia dalla parte sua* ... forse non basta più ?

Lo stesso *Marc Tastet*, dopo la finale che abbiamo giocato all'ultimo Internazionale di Genova, mi ha affermato che è *molto difficile per il nero*

*avere la meglio sulla parità. Il nero ha un vero handicap.*

Concludendo mi riallaccerei all'articolo di *Francesco Marconi* di qualche tempo fa, nel quale lo stesso *Francesco* diceva che la sequenza divina di entrambi i colori porta ad un pareggio...Uhhh !!!

*Io sono convinto, invece, che una probabile sequenza divina porti il bianco alla vittoria del per qualche manciata di pedine !*

Allora che cosa ne pensate voi ?

Vi sentite pronti a studiare l'ennesima difesa del bianco su un'apertura che vi hanno giocato recentemente e che non conoscevate o preferite buttarvi capo e collo alla ricerca di una sequenza nera imbattibile ?

... Io mi accontenterei di fare tutte e due le cose con successo.



## **OTHELLO - CORSO MEDIO**

*di Beppi Menozzi*

Per chi è interessato ad approfondire la teoria del gioco dell'**Othello** mi appresto qui a scrivere qualche regola un po' più precisa e complessa di quelle 3 fondamentali (pedine stabili, mosse ideali, sbilanciamenti) che sono contenute nel corso base.

Credo che non inserirò in questo corso, incredibile, neppure un diagramma. Voglio infatti parlare del modo di pensare e della strategia generica dell'**Othello** e non è necessario quindi esplicitarla con esempi. Sarà forse arduo, ma può essere che stia inaugurando un nuovo filone della pedagogia...?

Mi piacerebbe iniziare, per l'appunto, da una dissertazione sulla mente umana.

**MECCANIZZARE IL PROPRIO PENSIERO**, ovvero come utilizzare le proprie risorse mentali al 100% e raddoppiare il proprio valore

La mente umana non è adatta a risolvere problemi matematici e meccanici come una posizione di **Othello**: essa è un grandissimo motore in grado di adattarsi a qualsiasi problema trovando approssimazioni molto vicine alla soluzione reale, ma **Othello** è troppo diverso dai problemi per cui essa è stata costruita per essere risolto senza un po' di aiuto.

Ecco di cosa soffriranno le vostre partite se giocherete senza criterio, lasciando alla vostra mente il solo compito di utilizzare le conoscenze ed esperienze come meglio crede:

Non giocherete mosse valide perché non le avrete viste (che dramma mordersi le dita per non aver visto una mossa!)

Non impedirete all'avversario di giocare mosse valide o addirittura glielie concederete. Sarete spesso indecisi fra più mosse, e occupare il vostro preziosissimo tempo non vi farà in alcuna maniera chiarezza: resterete sempre nello stesso amletico dubbio: quale fare?

Finirete spesso con poco tempo pur non avendo valutato la partita veramente in profondità.

Adesso dovete ammettere che è vero!

Già il fatto di riconoscere e catalogare i difetti è un enorme passo avanti verso la loro risoluzione, ma vediamo di capire qual è la vera radice del problema.

Questi difetti nel gioco sono dovuti alla dispersione di energie di una mente lasciata a vagare senza briglie. Non basta conoscere bene la teoria per giocare bene (in qualsiasi gioco ed attività), ma bisogna anche applicarla con un motore al massimo dell'efficienza, ovvero in forma, e dedicato al 100% all'analisi del gioco.

Non è solo questione di concentrazione, occhio, ma di meccanizzazione del pensiero: è un po' come avere una macchina veloce e non saper prendere le curve facendosi battere in gara da auto più lente.

Personalmente credo di aver ottenuto, a suo tempo, un

notevole salto di qualità nel mio livello di gioco, pur senza imparare niente, quando ho capito che perdevi per via di disordini mentali nell'analisi. Ancora adesso non mi posso permettere di lasciare autonoma la mia mente per lunghe parti della partita, pena un terribile calo del livello di gioco!

Come nel documento precedente, ritengo che sia finito il momento delle chiacchiere e che ogni lettore sia interessato solo alle conclusioni. Per questo cercherò ora di dare alcune regole fondamentali e minime, da rispettare sempre, e rigorosamente nell'ordine specificato, per ottenere di più dalla propria mente senza per questo pensare (e stancarsi) di più o imparare nuove teorie. Naturalmente ognuno è poi padrone di adattare le regole al proprio cervello, e di trarre le conclusioni su come simile esercizio di autocontrollo possa riflettersi nella vita e nel lavoro.

Iniziamo con il chiarire che, mentre la mossa è all'avversario, il giocatore non deve assolutamente smettere di pensare, né deve lasciarsi andare a pensare come se toccasse a lui. Egli deve trasformarsi nell'avversario, pensando per lui, imparando così a conoscere la situazione dal punto di vista dell'attacco e della difesa, e compiendo in realtà un grandissimo lavoro di preparazione per la mossa successiva. Non sembra, ma questo fatto è fondamentale.

Al proprio turno, sono necessari questi punti:

Controllare tutte le buone mosse dell'avversario, rigorosamente prima delle proprie. Per controllare le mosse girare fisicamente con l'occhio lungo tutto il perimetro e valutare tutte le mosse.

Compiere la stessa operazione per le proprie mosse, privilegiando quelle che ostacolano o tolgono quelle avversarie identificate al punto 1. Ricordarsi di non disdegnare un'occhiata per le mosse apparentemente peggiori, sempre con la tecnica della ricerca sul perimetro: non costa tanto e spesso riserva sorprese.

Analizzate le mosse. L'analisi della posizione viene compiuta così: qualsiasi mossa viene valutata sulla base della propria esperienza e delle conoscenze dei temi del gioco sviluppate durante i turni precedenti. Vengono scartate solo le mosse palesemente negative. Chiameremo ora  $M_0$  l'insieme di mosse rimaste. Quindi, finito il giro, si analizzano tutte le possibili risposte avversarie per ciascuna di  $M_0$ , supponendo ovviamente che l'avversario giochi al meglio. Riduciamo  $M_0$  ad  $M_1$  togliendo le mosse che danno buone risposte all'avversario. Iteriamo quindi il procedimento su  $M_1$  creandone un ulteriore sottoinsieme  $M_2$ , frutto di buone risposte alle risposte dell'avversario. Questo

procedimento continua fino a trovare una sola mossa che supera in valore le altre sequenze. Può capitare che una mossa sia evidentemente la migliore fin dall'inizio, o che due mosse apparentemente simili portino l'analisi a

doversi approfondire fino a sequenze piuttosto lunghe prima di essere in grado di decidere: però con questo sistema il tempo dedicato all'analisi di una situazione è esattamente quello che serve, non ci si ferma mai davanti ad un dubbio e non si ripete la valutazione in maniera inutile. Questo sistema di taglio delle mosse si chiama, in termini computeristici, taglio selettivo. Quando il gioco si sviluppa su un bordo o in una microporzione di scacchiera si cerchi di completare mentalmente la sequenza fino al riempimento del bordo o della porzione. In ambito computeristico questa tecnica di analisi di microsequenze si chiama ricerca della quiescenza.

Solo raramente il giocatore si può concedere brevi periodi di rilassamento mentale di cui approfittare per allargare la visuale e vedere la situazione da un punto di vista più globale rispetto a quello locale che si tende ad assumere seguendo queste regole. In questa visione globale non si dimentichi anche la ricerca di un piano per preparare un finale facile e, possibilmente, vincente.

Siamo arrivati al nocciolo strategico, ovvero a come devono essere applicate le regole strategiche ben note all'interno del motore sviluppato nei punti precedenti. La valutazione umana avviene sul confronto. Il confronto tra due mosse sta alla base del ragionamento (vedere sezione successiva) ed avviene su basi in parte intuitive ed in parte coscienti. Spesso l'intuito di un giocatore esperto aiuta nella ricerca delle sequenze migliori (alfa-beta), ma non in altri casi in cui si devono applicare

materialmente alcune regole che conviene tenersi bene a mente. Rigorosamente nell'ordine:

Quale delle due mosse toglie le migliori chance all'avversario?

A parità, quale compatta di più le proprie pedine al centro o non prende bordi? Quale allarga di meno le proprie pedine mantenendole raccolte? Se siamo ormai nel centro-partita avanzato, quale prepara meglio il finale?

A parità, se prendono bordi, quale sbilancia di meno o ottiene sbilanciamenti sulla parte della scacchiera meno importante? E se non li prendono, quale gira meno pedine, o più pedine stabili?

Spero che questi punti non vengano considerati semplici esercizi inutili o teorie di un pazzo maniaco della psicologia, altrimenti scriverei un libro e non un articolo tecnico! Darci troppo peso può essere dannoso ma sicuramente è un allenamento notevolissimo per il proprio cervello.

Già con l'applicazione metodica di questi semplici punti il proprio gioco può passare da un livello non più che amatoriale ad un buon livello da torneo o forse più. Applicare con esperienza i punti della sesta regola, spinti in profondità da una mente efficiente che segue con ordine le prime cinque regole, può dare un livello di gioco altissimo e non perdona alcun errore da parte dell'avversario.

**COMPUTER vs. UMANO**, ovvero le differenze nell'analisi di una partita

Lo scopo dell'articolo è virtualmente finito, ma, si sa, la logorrea è dura da battere ed

ecco che continuo con le mie dissertazioni un po' sui generis.

E' evidente quanto questa meccanizzazione tenti di avvicinare il pensiero umano a quello delle macchine per eccellenza: i computer. Ma il pensiero umano mantiene, nell'analisi, differenze sostanziali che è fondamentale conoscere.

La prima di esse è che, mentre il computer valuta posizioni statiche ottenute alla fine di lunghe sequenze di mosse, la mente umana preferisce nettamente valutare direttamente le mosse. E' infatti più facile riconoscere con l'esperienza mosse già viste piuttosto che le corrispondenti posizioni d'arrivo. Così nessun computer sa riconoscere le mosse ideali, ma sa valutare che, dopo una mossa ideale, la posizione sembra leggermente peggiorata per l'avversario, mentre un umano non vede la differenza tra le due posizioni, ma conosce il valore della mossa ideale.

Valutando posizioni, il computer assegna un punteggio a ciascuna di esse. Naturalmente il cervello umano non può assegnare un punteggio ma può però confrontare due posizioni o due mosse. Se fra di esse non v'è differenza neppure applicando regole meccaniche si passano a confrontare le risposte, analizzando una mossa più in profondità, e così via, come spiegato nel paragrafo precedente. Le regole meccaniche



intervengono anche per i casi in cui si cerca di confrontare una mossa con una posizione, conseguenza del sistema ibrido di pensiero umano. Con l'esperienza l'uomo è in grado di selezionare alcune risposte automatiche alle mosse proprie ed avversarie. Con questo sistema l'uomo riesce a simulare il lavoro di un computer di analisi di una sequenza di 3-4 mosse e analisi della situazione di arrivo. Il concetto di risposta automatica non è semplice, è strettamente legato alla propria esperienza e si basa sempre sullo studio delle mosse piuttosto che delle posizioni. Spesso una mossa può anche sembrare bella per la mancanza di una risposta che intuitivamente viene considerata automatica. Con l'esperienza e la teoria l'uomo può riconoscere posizioni che implicano una

sequenza di mosse senza doverle quindi calcolare. In questo modo l'uomo può simulare una ricerca in profondità di sequenze di anche 7-8 mosse senza molta fatica (vd. Stoner trap nel terzo corso).

E' importante conoscere queste differenze per saper identificare i propri limiti e rattopparli. I giocatori di livello mondiale riescono così a raggiungere livelli di gioco incredibili.

Finisce qui il corso intermedio. Nel terzo corso, avanzato, estenderò la teoria, parlando delle 3 basi fondamentali: mobilità, sbilanciamenti, parità. La parità sarà la novità principale, insieme a stoner trap ed altri attacchi particolari.

# Momento Decisivo !

Di Roberto Sperandio

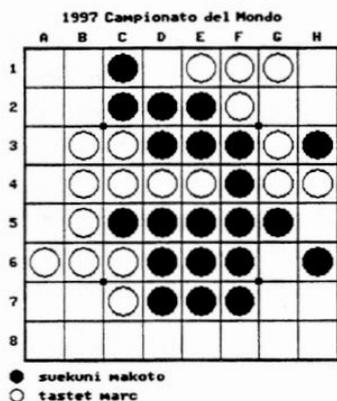
Sono convinto che in una partita di Othello esista un momento decisivo, una particolare mossa che può costare la vittoria.

Questa nuova rubrica presenta diverse situazioni di partite nel loro momento decisivo. In questo numero mi sono

occupato solo delle partite dei Campionati del Mondo di Atene. Il compito del lettore sarà quello di mettersi nei panni del giocatore che deve muovere cercando di trovare la strada migliore. Alcune di queste posizioni non sono difficili da risolvere, eppure

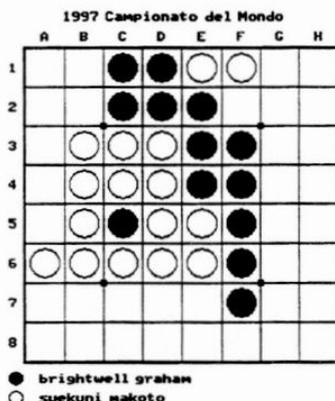
con la tensione del torneo e il tempo rimasto agli sgoccioli, il più delle volte si commettono gravi errori proprio nel momento decisivo! Buon Allenamento ... (Soluzioni a pagina 28 )

**Diagramma n.1 :**



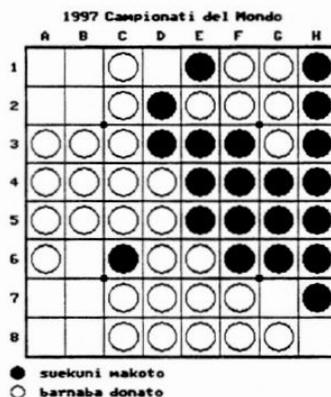
Muove il Bianco

**Diagramma n.2 :**



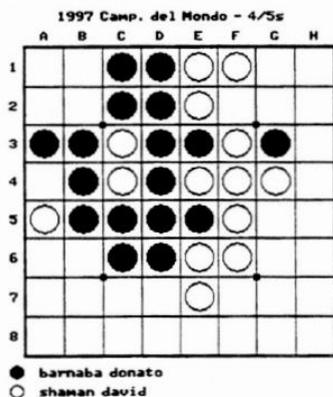
Muove il Bianco

**Diagramma n.3 :**



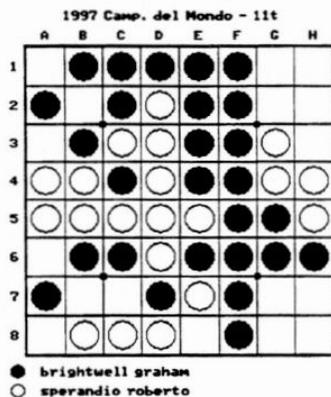
Muove il Nero

**Diagramma n.4 :**



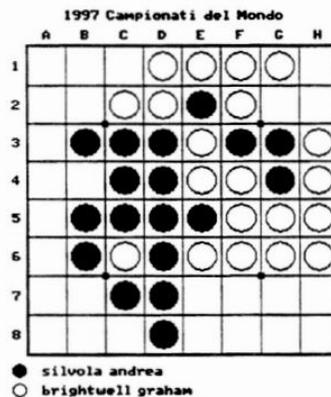
Muove il Bianco

**Diagramma n.5 :**



Muove il Bianco

**Diagramma n.6 :**



Muove il Nero

(N. d. r. Si accettano segnalazioni riguardo partite con particolari momenti decisivi; forniteci i referti delle stesse, le più interessanti saranno pubblicate.)

# Isaac 5.0/ v. del 12/97

di Beppi Menozzi

Poco prima di Natale 1997 gli othellisti hanno avuto uno splendido regalo. Al torneo di Pavia Gino Lamberti è arrivato col dischetto della nuova versione, sempre freeware, del programma di allenamento per Othello più usato in Italia: **Isaac**.

Isaac è un bellissimo programma, per DOS, rigorosamente shareware, pensato apposta per l'allenamento ancor prima che per la competizione.

## **Gioco:**

Con Isaac si può giocare contro il programma, contro un amico anche su un altro computer collegato via seriale, o anche vederlo combattere contro se stesso. Al computer può essere impostato un tempo limite o un livello predefinito (meglio il tempo limite, comunque), ed ha una libreria di aperture consultabile e modificabile, che volendo usa con un peso casuale che la rende varia. Il finale lo calcola in maniera perfetta, ovviamente, e quando il finale è ancora prematuro cerca comunque una linea vincente. Il livello di gioco è ottimo, senz'altro mette a dura prova i Maestri anche con pochissimi minuti di tempo a disposizione, e dalla versione 4.4 è migliorato prendendo la via di un gioco molto più aggressivo.

## **Analisi di una partita:**

Isaac permette di caricare o salvare file con referti o posizioni, e di

valutare la partita andando avanti e indietro sulle mosse, visualizzando il finale, il punteggio euristico o il vinci/perdi migliori o per ciascuna mossa, con rispettive risposte previste, e permette anche di memorizzare posizioni per poi recuperarle. In altre parole, la partita può essere analizzata riflessa secondo le 4 posizioni di partenza othellistiche in tutte le salse, con tanto di statistiche di numero pedine e mobilità e nomi delle aperture. Buon ultima, l'analisi regressiva del finale è uno splendido ausilio per lo studio degli errori di fine partita. Nel calcolo del finale Isaac raggiunge velocità decisamente superiori ad altri programmi analoghi (sebbene quelli competitivi, ma non disponibili al pubblico, hanno probabilmente ancora una marcia in più). Sul mio 166 un po' sovraccarico sovente è possibile calcolare finali a 21 o 22 mosse dalla fine, e, con una notte a disposizione, arrivo a volte a 24 o anche 25.

## **Il database:**

Oltre a questo è possibile confrontare la propria partita o analizzarne altre presenti nel bel database (ricavato da quello di Thor), sempre scegliendo fra una grande scacchiera centrale o 24 scacchierine di dimensione ridotta.

## **Grafica:**

Isaac permette di salvare su file .PCX referti, posizioni di partite e l'analisi

regressiva del finale. Si può salvare a colori o in B/N, numerando l'ultima mossa e anche richiedendo quadrate le ultime pedine girate. Anche in questo caso, insomma, il programma non delude.

## **Conclusioni:**

Le conclusioni non possono che essere entusiastiche. Isaac 5.0 è un programma che permetterà a tutti, con un po' di pazienza, di imparare a giocare a Othello a livello dei migliori giocatori del mondo. Naturalmente non è esente da difetti, ma prima di elencarne qualcuno voglio assolutamente ricordare a tutti il prezzo di questo programma: una cartolina! In primis si tratta di un programma DOS, con tutti i limiti che esso comporta, ad iniziare dalla limitata memoria (e accelererebbe molto averne). Andando avanti manca, essendo un programma di studio, di un efficace sistema di *problemi*, non potendo quindi sostituire in toto programmi come Sensei o Icare. Anche il livello di gioco, nonostante sia altissimo, non si può dire ancora competitivo a livello assoluto. Ma queste sono sottigliezze, per un programma che ha permesso a molti campioni di crescere e che è totalmente *gratis*. Consiglio quindi a tutti di procurarselo, sul sito ftp di ios ([ftp.external.nj.nec.com/pub/igord/](ftp://ftp.external.nj.nec.com/pub/igord/)(...)) o richiedendolo ad un torneo. Ne vale assolutamente la pena!

## ...Notizie Varie

**GiocAreA** -La Nexus ha annunciato per il 7/8 febbraio l'uscita in edicola del primo numero del mensile GiocAreA. La rivista si occuperà di giochi da tavolo, di parole, logici, matematici, di carte, di società, di simulazione, d'induzione, di deduzione, d'abduzione, d'investigazione... eccetera, eccetera, eccetera. Nel primo numero ci sarà anche un libretto con l'articolo di Beppi Menozzi già comparso su Nero su Bianco. Sul secondo numero ci sarà un problema di finale, e probabilmente, la rubrica continuerà regolarmente con un diagramma da risolvere per ogni numero.

**Mattel** -Sembra che oltre alla nuova othelliera sarà prodotto anche un comodo othello che definire "da viaggio" sarebbe riduttivo. Le caselle del tabellone, meno grande rispetto all'originale, sono composte da piccoli triangoli rotanti che hanno una faccia verde, una nera e una bianca. Semplicemente

ruotando quelli di interesse (quello relativo alla pedina poggiata e le conseguenti pedine da girare) si può giocare la partita senza il rischio di far cadere alcune.

**Rating FNGO** -Non avendo partecipato a nessun torneo nel 1996, escono dalla classifica rating:

Signorini Claudio, Voicu Andres, Gasparini Gianni, Moretti Marco, Scarpa Narciso, Bellini Emanuele, D'Amico Massimo, ed anche il simpaticissimo Giuseppe Tedesco. Peccato soprattutto per quest'ultimo perché quando facevamo la trasferta a Torre del Greco ci portava nei ristoranti migliori dove si mangiava di continuo pagando pochissimo!

(N d r Nel prossimo numero la classifica aggiornata dei passivi.)

**Iscrizione alla FNGO** -Da quest'anno il tesseramento ritorna ad essere ad anno solare. La quota pagata vale quindi per il 1998, poi varrà per il 1999 e poi ancora per il 2000. Questa modifica si è resa necessaria per

due ordini di motivi: il peso della gestione del tesseramento nell'altro modo era notevole per le scarse forze della nostra segreteria; E secondo per la compatibilità con le Federazioni aderenti al CONI (Vedi Dama e Scacchi), sperando in un prossimo futuro di farne parte. E' possibile per tutti iscriversi alla FNGO nel modo più semplice ed efficace possibile: versare L.10.000 sul Conto Corrente Postale. La rivista in formato cartaceo è disponibile a L. 15.000 l'anno, L.10.000 se vi accontentate di ritirarla brevi manu ai tornei. E' consigliabile un versamento di L. 10.000 (Iscrizione) +15.000 (Nero su Bianco1997, 2 numeri), + 15.000 (Nero su Bianco 1998, 2 numeri). Il conto corrente postale è sempre lo stesso: N.14736623 - FNGO. L'intestazione che da "c/o Paolo Fasce ..." è divenuta "c/o Pierluigi Stanzione - Via Pagliarelle 5, Torre del Greco (NA).

## Piccole Soddisfazioni personali

(Da una e-mail di Donato Barnaba alla mailing list della fngo)

Ciao a tutti, vorrei spendere questa pausa pranzo per elencarvi una serie di piccole soddisfazioni personali e di squadra raccolte durante questo mondiale sperando che possa servire a invogliare altri a impegnarsi per vivere questa esperienza:

- Aver partecipato a una manifestazione sportiva combattuta ma sempre corretta e basata sul rispetto reciproco.
- Aver trovato le motivazioni giuste per impegnarci a fondo.

- Aver rivisto tanti vecchi amici e averne trovati di nuovi.
- Aver ottenuto un ottimo piazzamento di squadra.
- Essere salito sul podio.
- Aver giocato una singola partita del valore di mille dollari e averla vinta.
- Far parte del "most interesting team" secondo la giuria tutta femminile delle ragazze che compilavano i referti.
- Essere stato scelto per rilasciare una breve intervista alla televisione greca.
- Aver formato insieme a Roberto, Andrea e alla 'mascotte' Antonietta

una squadra forte e affiatata.  
- Aver fatto il tifo per 'Makotino' Suekuni e averlo visto vincere.  
- Aver visto Makoto fare il tifo per noi e non averlo deluso.  
- Aver trovato in Grecia una stupenda organizzazione grazie alla Mattel, alla Anjar, alla Tzukuda e al direttore del torneo Elie Cali' che è stato impeccabile.

E ce ne sono molte altre che in questo momento non ricordo o che forse non è il caso di raccontare ...

A presto, Donato

## ***Soluzioni di Momento Decisivo !***

*Di Roberto Sperandio*

### **Diagramma 1 :**

La partita era valida per la seconda semifinale, la prima vinta da Suekuni. Alla 36° mossa Marc invece di fare la più lineare h5 preferisce sbilanciarsi in h2 e dopo 37.c8 ; 38.e8 ; 39.f8 ancora sbilanciamento con 40.g8. Se avesse giocato 36.h5 ; con la sicura risposta 37.g6 ; e 38.g2 non avrebbe avuto problemi a trovare la parità nel finale per vincere.

### **Diagramma 2 :**

Seconda di finale, la prima vinta da Suekuni. Già nel girone eliminatorio Brightwell aveva giocato questa nuova mossa 25.d1 contro Tastet che gli aveva risposto 26.b1. Makoto mi ha confidato di aver scelto 26.f2, rinunciando al tempo sul bordo, proprio perché il suo avversario si aspettava questa risposta e anche perché non era molto convinto del fatto che il muro nero della colonna F avrebbe giocato a suo favore. Infatti è molto difficile giocare su tale muro ma dopo 26.f2 ; 27.g1 ; 28.g5 c'è 29.d7 ed il nero è in vantaggio. L'unica sequenza valida per il bianco è la seguente : 26.b1 ; 27.e7 ; 28.f2 ; 29.c7 ed poi 30.d8 (...Logistello) ; ora se il nero preme in c8 nessun problema a prendere il tre

sbilanciato in b8 e se il nero sceglie il bordo ovest in a4 pronta replica sulla stessa riga in g4 sfruttando il momento giusto per iniziare a rompere il muro. Rimane molto interessante 25.d1 soprattutto perché obbliga il bianco a prendere i suoi tempi sui bordi.

### **Diagramma 3 :**

Partita del girone eliminatorio. Pur se la mossa 49.d1 sembra ovvia non è sicuramente la migliore, infatti con questa sequenza Makoto è riuscito a guadagnare solo un pareggio (50.g7 ; 51.b8 ; 52.a8 ; 53.h8 ; 54.b7 ....+0). Mentre migliore era 49.b2 che con il continuo 50.d4 ; 51.b1 ; 52.a1 ... portava ad +16.

### **Diagramma 4 :**

Partita valida per il 4°/5° posto. Shaman sceglie la 28.b6 ; facendo un muro a sud dell'othelliera e dopo 29.f2 ; non serve poi a molto 30.a6 perché il nero ha diverse strade valide. Se si preferisce per la presa del cinque con 28.b1 dopo, la certa replica 29.f2 si ha la possibilità di giocare 30.h3. A questo punto il bianco è in una situazione di controllo perché 31.g2 non lavora bene infatti c'è 32.g7 che riguadagna l'accesso in angolo e la successiva

mossa nella casa g1 visto che il nero non ha la possibilità di giocarvi.

### **Diagramma 5 :**

Partita valida per il girone eliminatorio. Mi ritrovo in gran vantaggio nel finale contro Brightwell ma c'è qualcosa che mi porta fuori strada. Penso che giocando 44.g2 abbia la partita in tasca visto che si tratta di un attacco al cinque e per di più è una mossa in uno spazio dispari, ma in realtà dopo questa mossa diventa tutto più difficile e non riesco più a trovare la strada della vittoria. Se avessi giocato prima 44.a6 con il seguito in 45.a3 e poi 46.h7 avevo la possibilità di vincere con un +30.

### **Diagramma 6 :**

Partita valida per il girone eliminatorio. Andrea Silvola si ritrova in una posizione davvero difficile ; ha terminato tutte le mosse e si ritrova sull'orlo di un disastro ma riesce a rimanere in partita giocando in x con 35.g2. Il finale è molto delicato per Brightwell che non riesce a trovare la sequenza corretta vittoriosa ed Andrea può ribaltare a suo modo il risultato.

## Soluzioni Nero su Bianco Puzzle

Di Roberto Sperandio

### Puzzle n.1:

La mossa migliore per il bianco è 28.b2. A questo punto il nero non ha più la mossa ideale in f6, ne può guadagnare l'accesso in a1.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			30	●	●	●		
2	○	28	●	●	●	29		
3	○	○	●	○	○	○		
4	○	●	○	●	●	●		
5	○	○	○	●	○	●		
6	○	○	●	●	●			
7	31			●				
8	32							

### Puzzle n.2:

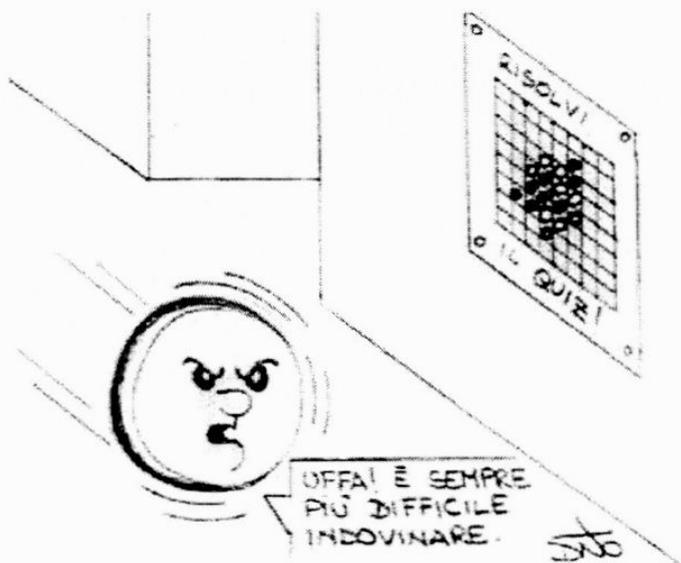
Con 40.g2 il bianco guadagna la diagonale g3-d6, il nero non ha la possibilità di fare in sequenza le mosse h2 ed h1. Il migliore finale è un +14 per il bianco: G2, h1, h2, g1, h8, ....

	A	B	C	D	E	F	G	H
1					●			
2		○	○	○	○	○	40	
3	●	●	○	●	●	●	○	●
4		●	○	○	●	○	○	●
5		●	●	●	○	●	○	●
6			●	○	○	○	●	●
7		●		○	○	○		●
8				○	○	○		

### Puzzle n.3:

La migliore mossa è h2! Il nero cerca di sfruttare il non accesso del bianco in h4 giocando nello spazio dispari a Nord Est. Con la sequenza evidenziata nel referto sottostante è possibile seguire la strategia del nero..

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	●	45	44	43	40
2			○	○	○	42	41	39
3		○	●	●	○	○	○	○
4	○	○	●	●	●	○	○	
5		○	○	●	●	●	●	●
6			○	○	○	●	●	●
7			●	●	●	●	●	●
8			●	●	●	●	●	



### Puzzle n.4:

L'unica mossa risolutiva per il nero è b7.

Dopodichè il bianco può replicare in:

A8 ; c7 ; b6 .

Dopo a8 c'è a6; d8; h8 ... (+50)

Dopo c7 c'è b8; a8; d8 ... (+44)

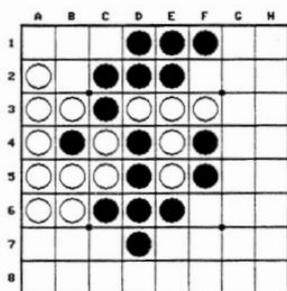
Dopo b6 c'è d8; a8; h8 ... (+56)

## Nero su Bianco Puzzle

Di Roberto Sperandio

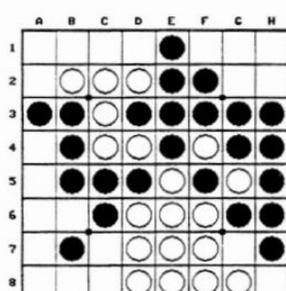
Trovate le migliori sequenze dei diagrammi sotto riportati e poi confrontatele con le soluzioni della pagina precedente. Questi Puzzle sono stati presi da una raccolta giapponese che mi è stata regalata da Tetuya Nakajima che con l'occasione vorrei ringraziare.

**Puzzle n.1:**



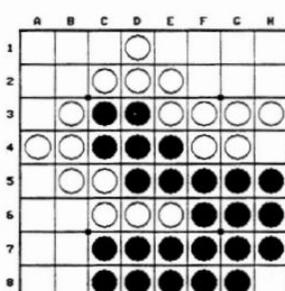
Muove il Bianco

**Puzzle n.2:**



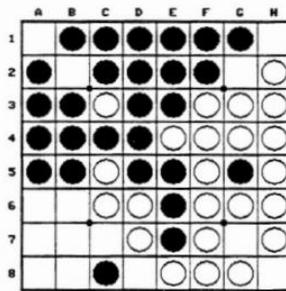
Muove il Bianco

**Puzzle n.3**



Muove il Nero

**Puzzle n.4:**



Muove il Nero

## Federazione Italiana Gioco Othello:

### **FNGO e Comitato Regionale Liguria**

c/o Paolo Fasce

V. Montaldo, 38/36 - 16137 Genova

Tel. e fax: 010/8312946 - 0338/2111567(cell.)

E-mail: fasce@mbox.cis.it

Mailing list: fngo@geco.it

### **Comitati Regionali:**

**CAMPANIA - Torre del Greco(NA)**

Pierluigi Stanzione 081/8834023 (casa)

**LAZIO - Roma**

Alessandro Tucci 06/7140551 (casa)

E-mail: mc3833@mclink.it

Andrea Silvola 0347/4998179 (cell.)

Roberto Sperandio 0347/4993105 (cell.)

E-mail: Roberto.Sperandio@rom.it.landisstaefa.com

**LOMBARDIA**

Milano:

Donato Barnaba 02/58219359 (casa)

E-mail: d.barnaba@mclink.it



Pavia: Beppi Menozzi 0347/2746113 (cell.)

E-mail: Menozzi.Festo\_IT@festo.com

**PIEMONTE - Torino**

Gianfranco Buccoliero 011/4348138 (casa)

E-mail: othello@arpnet.it

**TOSCANA - Firenze**

Michele Comerci 055/665757 (casa)

E-mail: plebani@dada.it