



# Nero su Bianco



Periodico ufficiale della Federazione Nazionale Gioco Othello

## Mondiali, tra il 2006 e il 2007

di Michele Borassi

Nonostante sia passato quasi un anno, mi sembra giusto rivivere ciò che successe durante i mondiali dell'anno scorso. Già alla partenza, moltissimi forfait italiani: abbiamo dovuto ripescare da molto in basso per trovare almeno tre persone che volessero andare in un posto fantastico e lontanissimo come il Giappone, nonostante un contributo di 1.000 dollari. Rifiutano, rovinando secondo me l'immagine dell'Othello in Italia, tra gli altri, Francesco, Alessandro, Donato, Roberto, Beppi e altri.

Non sto dicendo che qualcuno deve sentirsi in colpa se decide di non andare, però che ci sia una serie di rifiuti così lunga mi sembra davvero grave.

Quindi si riesce a formare la squadra, tre persone, io, Domenico e Tommaso, ma l'epopea non è ancora finita: altri due forfait dell'ultimo momento e rimango da solo. Per fortuna almeno Massimo decide all'ultimo momento di venire, sapendo molto tardi di essere tra i ripescati, mentre Claudio non può perché gli è stato comunicato il cambiamento di idea di Domenico e Tommaso quando mancava pochissimo tempo al mondiale.

(Continua a pag. 3)

### Nelle pagine interne

#### Gran Prix Italiano 2007

Risultati e classifiche

#### OthelloNE

Il riepilogo dell'attività recente

#### Problemi

A voi la mossa

#### Classifica rating e Calendario

I internazionali di Roma

## Primo brivido per Di Mattei

*Alessandro non ha fallito. Questa volta ci ha meravigliato. Silenzioso, determinato, conscio delle sue potenzialità. Gli occhi fissi al tavolo della finale. Dove poi si è seduto. Quando si è rialzato era il campione!*

**Roma, 14/1/2007.** Una luce fioca nella stanza. Entra quasi di nascosto, in punta di piedi, tra le fessure della serranda ancora chiusa. Un silenzio leggero è padrone, ancora per poco, poi si respira a tensione.

Le othelliere sono poste al centro del tavolo. Sul fianco l'orologio, arbitro del tempo. Gli internazionali rappresentano, per l'Italia

othellistica, uno dei tornei più prestigiosi. E si sa che più è ambito il torneo e più sarà dura la battaglia per vincerlo. Non basta essere in forma, avere diversi Dan se poi non si ha la forza per soffrire, fino in fondo, fino all'ultima pedina da girare. Ci vuole cervello, sì, ma sottobraccio al proprio cuore. Alessandro Di Mattei è arrivato in finale, come un treno che passa

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	49	40	27	28	39	22	51	55
2	48	50	41	18	17	19	53	54
3	45	42	38	31	2	12	16	23
4	52	36	1			7	15	24
5	43	25	6			5	13	14
6	47	37	30	10	4	3	8	21
7	46	35	29	20	11	9	58	56
8	44	60	32	33	34	26	59	57

**Finale: Di Mattei 37-27 Barnaba**

stazione per stazione, rispettando in

(Continua a pag. 2)

Michele si aggiudica per la prima volta il torneo tra i primi otto del rating italiano

## Gran Maestro: Borassi rispetta il pronostico

**Roma, 15/7/2007.** Chi vincerà il Gran Maestro ed otterrà il secondo posto per i campionati mondiali di Othello? Come nei precedenti anni, sarà una lotta a due tra Roberto Sperandio e Marconi? Barnaba, Borassi e Di Mattei riusciranno ad intromettersi per la vittoria finale? Palladino, Di Pietro e Damiano Sperandio che ruolo ricopriranno in questo torneo?

Per le risposte a questi interrogativi si è dovuto attendere lo svolgimento del torneo Gran Maestro, svoltosi a Roma in una giornata caldissima.

Primi tre turni con diversi colpi di

scena. In testa, in modo sorprendente, Damiano Sperandio che ha la meglio su Roberto Sperandio, Palladino e Marconi. Subito dietro con due vittorie Borassi, Di Mattei e Barnaba. Distanziati Marconi e Roberto Sperandio.

Durante la pausa pranzo si parla dei prossimi mondiali in Grecia, portafortuna per i colori italiani. Si dice, che chi andrà, ha il dovere di portare a casa qualcosa di importante (non si accetta oggettistica in miniatura).

Dopo la pausa pranzo Di Mattei

(Continua a pag. 3)

# Primo brivido per Di Mattei

(Continua da pag. 1)

pieno le attese, rimanendo in pieno orario, anticipandolo a volte... e infine sconvolgendolo! In sequenza si è sbarazzato di nomi illustri: Kashiwabara, Borassi, Sperandio, Barnaba. Non ha concesso di più del pareggio a

dovuto. Come se una seggiola di quel tavolo gli fosse dovuta, dopo tanto impegno, tanta passione. Nell'altra seggiola si è seduto Donato Barnaba. Ostico come sempre, come deve essere sempre. Una risata rompe il ghiaccio, ma non altera la concentrazione,



Barnaba, Borassi (arbitro) e Di Mattei scherzano prima della finale

Leader e a Marconi. Un solo passo falso nel girone eliminatorio, contro Albert Kortendijk. Alla fine degli undici turni si è trovato a mezzo punto dal primo, un Donato Barnaba in splendida forma. E' arrivato in finale senza stancarsi troppo, senza soffrire più del

l'accarezza appena. Segue una sistemata alle pedine, la messa a fuoco dell'othelliera e poi.... buio, silenzio, si inizia!

Ancora una sfida nella sfida, ancora Roma contro Milano.

Le partite si consumano lentamente, mossa dopo mossa, minuto dopo minuto. C'è chi capisce di essere in vantaggio ma non ha l'intuito per giocare la mossa successiva e allora pensa, ripensa e ci ripensa ancora. Non trova la strada. Il rischio è che l'avversario non gli lasci più minuti ma secondi. La posizione delle pedine sulla othelliera non determinerà più il vantaggio se i secondi sul quadrante lasceranno il posto ad semplice zero. Il Giocatore deve saperlo, deve rimanere in partita, sia per la posizione che sviluppa sulla scacchiera e sia per il tempo che impiega per farlo.

La vittoria si crea pian piano, con il giusto tempo, respirandola, quando è ancora lontana, per seguirla fin quando non ti si presenta davanti. Non devi abbandonarla mai.

Il Giocatore insegue la sua come la luce del sole oltrepassa le nuvole di un cielo spento. Alla fine arriva al suolo e lo riscalda e lo riempie di

luce.

E' la sessantesima pedina poggiata a dare la sentenza, perché ci sono ancora dei secondi sul quadrante. Un sospiro, si ricontano le pedine, gli occhi degli avversari si incrociano ancora una volta sulla scacchiera. Poi i pensieri del Giocatore lasciano posto al brivido della vittoria. Il brivido che ti ripaga di tutto. Il brivido che entra dalle mani, le percorre, scorre nelle vene, te lo ritrovi dietro le spalle, nella testa, si fa largo dentro lo sguardo, lo riempie ed esplosione, infine, dentro al cuore!

E' energia pura. Vale di più di una coppa, vale di più di mille punti rating, vale di più dei complimenti del più forte degli avversari.

Il tuo primo brivido è arrivato, Alessandro, e te lo sei meritato in pieno: CAMPIONE !

**Roberto Sperandio**

## CRONACA ROSA

Anche in questo numero di Nero su Bianco possiamo con gioia segnalarvi la nascita di un nuovo othellista, definizione ormai consolidata con cui accogliamo i nuovi nati della nostra grande famiglia di appassionati.

Il giorno di Halloween (31/10) del 2006 è nato Alessandro, figlio di Elisabetta Vecchi e Gorge Ortiz. Non sappiamo se davvero Alessandro giocherà a Othello (per ora assaggia le pedine) ma siamo sicuri che non avrà problemi

con le lingue straniere, visto l'amore per i viaggi di entrambi i genitori ai quali vanno i nostri più cari auguri.



### Roma (Gpe/Gpi), 14/1/2007

	Cat/Naz	Pun.	S/B
1 Barnaba, Donato	M5	9.5	
2 Di Mattei, Alessandro	M3	9	
3 Leader, Imre	-UK-	8.5	
4 Marconi, Francesco	M5	7.5	
5 Kashiwabara, Takuji	-F-	7	
6 Ortiz, George	-AUS	6.5	
7 Borassi, Michele	M4	6	842
8 Sperandio, Roberto	M5	6	797
9 Hobo, Roel	-NL-	6	784
10 Andriani, Bintsa	-F-	6	695
11 Fransen, Martin	-NL-	5.5	686
12 Di Pietro, Massimo	CM	5.5	671
13 Signorini, Claudio	CM	5.5	662
14 Zieba, Grzegorz	-PL-	5.5	649
15 Kortendijk, Albert	-NL-	5	782
16 Liguori, Tommaso	A	5	700
17 Kraczyk, Roman	-PL-	5	695
18 Praseptyo, Linda	-NL-	5	684
19 Alami, Carlo	M	5	664
20 Sperandio, Damiano	M1	4.5	698
21 Diodati, Michele	A	4.5	630
22 Tucci, Alessandro	M2	4	
23 Strada, Fabio	A	3	570
24 Loro, Ezio	A	3	484
25 Sagratella, Simone	CM	3	456
26 Caviola, Leonardo	CM	1	

#### Finale per il primo posto

Di Mattei - Barnaba	37-27
Barnaba - Di Mattei	25-39

#### Finale per il terzo posto

Marconi - Leader	47-17
Leader - Marconi	42-22
Marconi - Leader	25-39

## Gran Maestro: Borassi rispetta il pronostico

(Continua da pagina 1)

non lascia neanche una pedina a Damiano Sperandio, Borassi batte Di Pietro e Barnaba perde con Roberto Sperandio.

Quinto e sesto turno non cambiano di molto la classifica. Borassi vince con Barnaba, ma perde con Roberto Sperandio; Damiano Sperandio vince con Di Pietro ma perde con Barnaba, mentre Alessandro esce dalla lotta al titolo perdendo con Palladino e con Marconi.

Arrivati all'ultimo turno si affrontano i due in testa; Borassi con il Nero e Damiano Sperandio con il Bianco. Chi vince porta a casa il Gran Maestro (primo per

Gran Maestro 2007

1	Borassi, Michele	5	
2	Di Mattei, Alessandro	4	15
3	Barnaba, Donato	4	13.5
4	Sperandio, Damiano	4	11
5	Sperandio, Roberto	3	11.5
6	Di Pietro Massimo	3	8
7	Marconi, Francesco	2.5	9.25
8	Palladino, Domenico	2.5	8.25

entrambi). La partita è equilibrata e tiratissima; si arriva alla trentesima mossa con un piccolo vantaggio per il Nero (Borassi). Dei piccoli errori di Michele permettono a Damiano di recuperare ed arrivare alla quarantesima mossa con un finale ipotetico perfetto di +2. Damiano non ne approfitta e, a sua volta, con alcuni errori nel finale, permette a

Michele di chiudere agevolmente la partita.

Michele vince meritatamente il Gran Maestro e stacca il biglietto per i prossimi Campionati Mondiali Chiudono al secondo e terzo posto Di Mattei e Barnaba con quattro vittorie. Quarto Damiano Sperandio, quinto Roberto Sperandio che dopo una brutta mattinata (0/3) si riprende nel pomeriggio (3/4). Buone le prestazioni di Di Pietro (3 punti) e Palladino (2 ½).

Per tutti il prossimo appuntamento è ai campionati Italiani di Padova; ultima possibilità per qualificarsi ai Campionati del Mondo.

**Damiano Sperandio**

(Continua da pagina 1)

### Mondiali, tra il 2006 e il 2007

Ma veniamo alle scacchiere: già dai primi turni si vede chi può puntare al mondiale e chi invece dovrà accontentarsi di posizioni di rincalzo. Si forma subito il trenino di testa composto da Tamenori, Suekuni, Seeley e Nakajima, che puntano dritti alle semifinali e avranno poche difficoltà ad arrivarci. Anche Nicky van den Biggelaar spera un po' di gloria, grazie a molti turni favorevoli nel primo giorno, ma cozza contro la determinazione dei primi quattro. Per quanto ci riguarda, da segnalare l'ottima prestazione di Massimo (meno male che lo abbiamo ripescato, altrimenti i non ripescati, cioè io, portavano l'Italia a una figuraccia). Sei punti e mezzo, vittorie molto al limite e soprattutto la straordinaria capacità di non abbattersi per qualche sconfitta che magari poteva evitare, cosa molto comune nell'Othello a qualsiasi livello. Complimenti!!!!

A proposito di abbattersi per le sconfitte, posso parlare della mia prestazione: dopo un 5 su 7 il primo giorno, perdendo solo con Tamenori

e Nakajima, vado in crisi il secondo giorno e riesco a fare solo 6 su 13. Sarà stata la stanchezza, la sconfitta molto brutta con Feldborg all'ottavo turno, in cui ho buttato via un vantaggio nettissimo, non lo so. Fatto sta che un 6 su 13 è stato deludente.

Eccoci alle semifinali e finali: Tamenori e Suekuni battono Seeley e Nakajima, Seeley pareggia con Nakajima ottenendo il 3° posto dopo una rimonta straordinaria nel finale, mentre Tamenori batte Suekuni 2-1 e ottiene il suo settimo titolo mondiale. Premiazioni, cena di saluto, chiacchierate con i vari giocatori (felici e non) e si è pronti a ripartire per un altro anno di sfide, divertimento e competizioni.

Ma veniamo ad oggi: quest'anno iniziato con Tamenori che alza sorridente la coppa dei mondiali ha già detto molte cose e ha già cominciato a delineare la situazione che ci porterà alla prossima edizione. Abbiamo già due giocatori qualificati, io e Roberto, mentre tanti altri vorrebbero ambire a giocare il torneo di Othello più importante del mondo. Anche l'anno scorso eravamo in una situazione simile, ma poi sappiamo

tutti quello che è successo: facciamo in modo di avere questa volta 3 giocatori + 1 donna, e speriamo anche abbastanza forti, per cercare di continuare la tradizione positiva che ci contraddistingue nei mondiali organizzati in Grecia (2° Paolo Ghirardato nel 1985, 3° Donato Barnaba nel 1997). Non sono affatto contrario a far partecipare giocatori non di livello altissimo ai mondiali, ma un'Italia forte sarebbe una bella cosa per tutti. Ci viene anche in aiuto, quest'anno, la pausa che hanno deciso di prendersi Tamenori e Seeley, tra i giocatori più forti, quindi un posto nei primi quattro sarebbe davvero qualcosa di raggiungibile per tutta la squadra, se la fortuna vorrà aiutarci. Quindi, aspettiamo il terzo componente (Francesco? Alessandro? Donato? Andrea? Massimo? Beppi? Damiano? Qualcun altro?) e speriamo che né Roberto né questo terzo giocatore che avrà un'identità in quel di Padova il 22 e il 23 settembre diano forfait. Per quanto mi riguarda, vi confermo che parteciperò e che combatterò all'ultimo sangue. Vinca il migliore, e in bocca al lupo a tutti!!!!

Il giocatore laziale si aggiudica il suo quarto Gran Prix Italiano

# Roberto Sperandio cala il poker

Con la sua quarta vittoria nel Gran Prix Italiano (lo aveva già vinto nel 1996, 1997 e 2003) Roberto Sperandio si conferma tra i pochi giocatori italiani in grado di essere vincenti nel corso di tutta la stagione.

Quest'anno la competizione a tappe, che assicura un posto nella squadra italiana ai mondiali, ha mantenuto la classica formula dei quattro tornei dei quali solo i migliori tre sono considerati validi ai fini della classifica finale.

Si comincia a Roma, il 14 gennaio, con la tappa valida anche per il Gran Prix Europeo. Se la aggiudica Alessandro Di Mattei che batte in finale Donato Barnaba (per la classifica e un resoconto più dettagliato sfogliate le altre pagine di Nero su Bianco).

L'inizio è senz'altro positivo per il romano alla caccia da anni della sua prima vittoria nella classifica generale del Gpi. E anche la tappa successiva, quella di Milano del 4 marzo, lascia una situazione molto fluida grazie alle posizioni di testa conquistate da Michele Borassi (che si aggiudica il torneo) e Roberto Sperandio. Entrambi non avevano brillato nella tappa precedente.

vittoria finale.

**Milano (Gpi), 4/3/2007**

1	Borassi, Michele	6	25.5
2	Sperandio, Roberto	6	23.0
3	Di Mattei, Alessandro	5	27.5
4	Barnaba, Donato	5	21.5
5	Kashiwabara, Takuji	4	
6	Palladino, Domenico	3	
7	Liguori, Tommaso	2.5	
8	Alami, Carlo	2	
9	Dellabianca, Giovanni	1	
10	Strada, Fabio	0.5	

**Di Mattei 42-22 Sperandio**

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	40	60	19	21	20	23	41	47
2	36	38	25	10	11	22	42	49
3	39	18	12	13	5	24	48	46
4	31	16	7			4	43	50
5	28	17	6			1	44	52
6	29	30	9	14	3	2	53	51
7	35	37	26	8	15	59	45	56
8	54	55	32	27	33	34	58	57

**Padova (Gpi), 15/4/2007**

1	Sperandio, Roberto	6	
2	Di Mattei, Alessandro	6	
3	Borassi, Michele	5	
4	Barnaba, Donato	4	
5	Signorini, Claudio	4	
6	Strada, Fabio	3	
7	Palladino, Domenico	3	
8	Cum, Sandro	3	
9	Venuti, Antonella	3	
10	Alami, Carlo	3	
11	Carpignano, Marino	3	
12	Canu, Massimo	3	
13	Bais, Manuela	1	

Nella quarta e decisiva tappa, quella di Roma del 20 maggio, Roberto non lascia dubbi sul fatto di meritare ampiamente la vittoria finale. Con sette punti su altrettante partite vince il torneo a punteggio pieno e spegne definitivamente le

**Roma (Gpi), 20/5/2007**

1	Sperandio, Roberto	7	
2	Kashiwabara, Takuji	6	
3	Borassi, Michele	4.5	
4	Alami, Carlo	4	
5	Di Mattei, Alessandro	3.5	
6	Diodadi, Michele	3	26
7	Russo, Luigi	3	23
8	Ortiz, George	3	22.5
9	Caviola, Leonardo	1	

residue speranze di Borassi (terzo) Di Mattei (quinto).

**Ortiz 24-40 Sperandio**

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	55	54	45	46	39	56	57	59
2	47	60	49	44	8	37	58	35
3	38	53	2	3	18	9	24	31
4	33	36	1			6	26	29
5	32	25	4			7	27	42
6	21	20	13	5	14	15	40	28
7	34	30	11	12	10	16	50	43
8	41	48	17	19	22	23	52	51

Aggiudicandosi il Gran Prix Italiano 2007, Roberto è il primo giocatore italiano a qualificarsi per i prossimi mondiali di Atene dove, ce lo auguriamo, potrà confermare e eventualmente migliorare il risultato ottenuto nel 1997, magari sfruttando il vantaggio di potersi allenare per qualche mese con tranquillità avendo già superato l'ostacolo della qualificazione.

## Donato Barnaba

**Gran Prix Italiano 2007**

1	Sperandio, Roberto	270	(10)
2	Di Mattei, Alessandro	228	(25)
3	Borassi, Michele	185	(10)
4	Barnaba, Donato	143	
5	Kashiwabara, Takuji	120	
6	Alami, Carlo	56	(2)
7	Leader, Imre	50	
8	Signorini, Claudio	36	
9	Marconi, Francesco	35	
10	Ortiz, George	35	
11	Palladino, Domenico	31	
12	Strada, Fabio	20	
13	Liguori, Tommaso	17	
14	Diodati, Michele	16	
15	Cum, Sandro	11	
16	Andriani, Bintsa	11	
17	Roel, Hobo	11	
18	Canu, Massimo	11	
19	Carpignano, Marino	11	
20	Venuti, Antonella	11	
21	Caviola, Leonardo	10	
22	Dellabianca, Giovanni	9	
23	Di Pietro, Massimo	6	
24	Zieba, Grzegorz	6	
25	Fransen, Martin	6	
26	Bais, Manuela	5	
27	Praspeptyo, Linda	2	
28	Kraczyk, Roman	2	
29	Kortendijk, Albert	2	
30	Loro, Ezio	1	
31	Sagratella, Simone	1	
32	Sperandio, Damiano	1	
33	Tucci, Alessandro	1	

**Borassi 31-33 Sperandio**

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	47	48	23	22	24	21	44	43
2	42	46	25	16	18	26	38	40
3	14	5	2	1	19	17	34	37
4	13	8	3			6	20	35
5	9	7	4			28	31	51
6	10	12	11	15	29	27	56	50
7	49	45	32	39	33	30	52	54
8	58	59	60	41	57	36	55	53

Il 15 aprile si gioca a Padova dove Roberto e Alessandro giungono appaiati in testa e si propongono come i più autorevoli candidati alla

Classifiche e qualche riflessione sull'Othello all nord-est

# Le attività dell'OthelloNE nel 2006/07

Riassumo in un solo articolo tutta l'attività della stagione 2006-2007 dell'OthelloNE.

Per i pochi che ancora non conoscono questo termine, ricordo che OthelloNE sta per "Othello nel Nord Est": un gruppo di lavoro che vuole coordinare le attività delle regioni Emilia-Romagna, Friuli-Venezia Giulia, Trentino-Alto Adige e Veneto. Fulcro del gruppo sono il modesto sito [www.claudiosignorini.it/othellone](http://www.claudiosignorini.it/othellone) e il Gran Premio OthelloNE (Gpo), simile a quello nazionale, che considera i risultati di tutti (o quasi) i tornei della zona.

Tornando alla stagione terminata: è stato un anno di consolidamento, con tante idee, diverse difficoltà e buoni risultati.

La grande novità della stagione doveva essere l'organizzazione di un torneo in Emilia-Romagna, regione in cui non si sono più fatti tornei dai tempi degli ormai mitici Luca Ottani e Angela Quattrocchi (l'ultimo risale al 1993). Durante l'anno si sono iscritte alla mailing-list del gruppo diverse persone della regione e sembrava che avvicinarsi a tali persone potesse essere il modo migliore per offrire loro l'occasione di debuttare nei nostri tornei. Grazie a Giancarlo Angeloni, membro del "Tortellino Go Club" di Bologna, abbiamo trovato la sala a Carpi e fissato il torneo. Tuttavia non ha funzionato: una settimana prima del torneo ci siamo trovati con solo quattro iscritti: lo stesso Giancarlo e tre veneti. Era chiaro che il gioco non valeva la candela. Cosa non ha funzionato? Sinceramente non mi è chiaro. Forse non abbiamo fatto abbastanza pubblicità, forse abbiamo iniziato a parlarne troppo presto, forse "torneo" è un'etichetta impegnativa che non a tutti va bene... Non lasciamo ai posteri l'ardua sentenza e cerchiamo di capire insieme perché. Si accettano

suggerimenti.

Delle difficoltà non è bello parlare, quindi veniamo al concreto... cosa abbiamo fatto quest'anno?

## Mestre, 24/9/2006

1 Signorini, Claudio	4
2 Cum, Sandro	3.5
3 Venuti, Antonella	3
4 Scarpa, Narciso	2.5
5 Colombo, Angelo	2
6 Loro, Ezio	0

## Padova, 3/12/2006

1 Alami, Carlo	4
2 Palmieri, Luca	4
3 Signorini, Claudio	3
4 Venuti, Antonella	3
5 Cum, Sandro	3
6 Strada, Fabio	3
7 Loro, Ezio	2
8 Acciaro, Giuseppe	2
9 Comanzo, Crescenzo	1

## Udine, 18/6/2007

1 Signorini, Claudio	4.5
2 Palmieri, Luca	4
3 Venuti, Antonella	4
4 Cum, Sandro	3.5
5 Strada, Fabio	3
6 Carpignano, Marino	3
7 Bortoluzzi, Livio	3
8 Bais, Manuela	3
9 Sambucco, Giorgio	2
10 Ramirez, Christian	2
11 Molinari, Luigi	2
12 Nardin, Loris	2
13 Reyes, James Angelo	1
14 Anamaru, Kaine	1
15 Evangelista, Albert	1

## Gran Prix Othellone

1 Signorini Claudio (VE)	232,5
2 Palmieri Luca (UD)	145,0
3 Venuti Antonella (UD)	142,5
4 Cum Sandro (UD)	137,5
5 Alami Carlo (TV)	95,7
6 Strada Fabio (PD)	80,7
7 Narciso Scarpa (VE)	35,0
8 Loro Ezio (VE)	32,5
9 Carpignano Marino (UD)	28,2
10 Colombo Angelo (PD)	25,0
11 Bais Manuela (GO)	22,5
12 Bortoluzzi Livio (GO)	17,5
13 Acciaro Giuseppe (BO)	12,5
14 Crescenzo Comanzo (BO)	9,0
15 Molinari Luigi (UD)	7,5
15 Nardin Loris (UD)	7,5
15 Ramirez Christian (UD)	7,5
15 Sambucco Giorgio (UD)	7,5
19 Anamaru Kaine (UD)	3,5
19 Evangelista Albert (UD)	3,5
19 Reyes James Angelo (UD)	3,5

Quattro tornei, uno a Mestre organizzato da Ezio Loro, due a Padova organizzati dal sottoscritto (tra cui il Padova Open valido per il Gpi), uno a Udine organizzato da Marino Carpignano. 27 i giocatori

che vi hanno partecipato, 21 della zona Nord Est a cui si aggiungono due romani, tre milanesi e un genovese convenuti per il Padova Open.

Nella pagina trovate le classifiche dei tornei e la classifica finale del Gran Premio OthelloNE.

Incrociando i dati delle singole classifiche, ma soprattutto conoscendo l'andamento dei singoli tornei, va evidenziata un sostanziale equilibrio di forze tra diversi giocatori: il maestro Carlo Alami (che è romano ma l'abbiamo adottato come trevigiano), i candidati maestro Luca Palmieri e Claudio Signorini, le categorie Antonella Venuti, Angelo Colombo, Fabio Strada e Sandro Cum. Penso che questi ultimi quattro potrebbero fare un'ottima figura ai prossimi Campionati Italiani: se parteciperanno al Campionato di Categoria (ma minacciano di voler partecipare all'Assoluto), non mi stupirei di vederne tre fra i primi quattro posti...

Dietro a questo primo gruppetto si colloca un secondo gruppo di giocatori appassionati che sta consolidando il suo bagaglio tattico. Parlo di Ezio, Giuseppe, Loris, Marino e Narciso.

Infine non posso non citare il numeroso gruppo di esordienti della stagione: il bolognese Crescenzo (amico di Giuseppe) e i tantissimi friulani: Manuela, Giorgio, Livio, Luigi e i bambini Alberto, Christian, James, Angelo e Kaine. Del gruppo mi si permetta di evidenziare Luigi: ho giocato con lui l'ultima partita del torneo di Udine e ho visto quanto sia preparato. Diamogli un po' di tempo per fare esperienza e anche lui sarà molto presto un avversario temibile.

Direi che questa è il momento per complimentarsi e ringraziare Marino per il suo infaticabile

## Le attività dell'OthelloNE nel 2006/07

(Continua da pagina 5)

lavoro. Il gruppo udinese è sicuramente il più vivo e il più attivo (si trovano spesso a giocare anche fuori torneo), Marino sa coinvolgere sempre persone nuove e organizzare ottimi tornei. Direi che è meritato osservare che il gruppo degli udinesi è il più numeroso per provincia della attuale classifica Fngo.

Ne approfitto di questo spazio solo per un ultimo commento. Ho l'impressione che l'Othello stia vivendo un momento di stasi. Abbiamo già vissuto momenti simili

e, grazie alla passione dei giocatori, la Federazione è sempre andata avanti e ha saputo costruire nuovi momenti di euforia. Niente paura, quindi!

Tuttavia i segni dei tempi vanno colti e mi sento in dovere di dire che c'è bisogno di qualcosa di nuovo, una nuova spinta, un nuovo entusiasmo.

Secondo me, ma è un'opinione strettamente personale, ci sarebbe bisogno di un po' più di sinergia. Una persona da sola può fare molto, ma rischia di stancarsi e demotivarsi. Se invece si riuscisse a

creare dei gruppi anche piccoli di persone che si spalleggiano credo che sarebbe tutto più facile. Mi pare che da questo punto di vista l'esperienza romana abbia qualcosa da insegnarci. Ovviamente, e ci tengo tantissimo a ribadirlo, questo non deve costringere nessuno a rivedere le proprie priorità (che possono cambiare, othellisticamente parlando in "meglio" e anche in "peggio") e di andare contro al proprio carattere. Anche qui il mio intervento è molto limitato... Idee? Proposte? Il dibattito è aperto!

**Claudio Signorini**

## Città di Roma: vince Roberto Sperandio

Il Città di Roma è un torneo a tappe che si disputa ormai da molti anni e che da sempre riscuote un grande successo nella capitale, sia per il buon numero di partecipanti, sia per la qualità dei giocatori.

Quest'anno, in particolare, si sono disputate quattro tappe e come sempre il vincitore finale è colui che ottiene più punti da ogni gara disputata. Questi vengono assegnati ai primi otto classificati di ogni torneo con il seguente ordine, 10 al vincitore, 8 al secondo, 6 al terzo e, a seguire, 5, 4, 3, 2 e 1 punto.

Il buon livello di gioco di molti partecipanti ha reso incerte tutte le tappe giocate, tanto che si sono imposti ben tre giocatori diversi. Nell'ordine i vincitori sono stati, Roberto Sperandio, Alessandro Di Mattei, Alessandro Tucci e ancora Alessandro Di Mattei.

I giocatori più presenti hanno preso un buon margine di vantaggio sugli altri, ma alla fine il torneo si è risolto in uno scontro a due. Al termine di questi incontri, Di Mattei e Sperandio sono giunti con gli stessi punti ed hanno risolto la sfida con uno spareggio tecnico, in una partita da 15 minuti non valida per il punteggio rating. Roberto si è imposto per 34-30 e si è così

aggiudicato questo importante torneo.

Contemporaneamente si è disputata una competizione a squadre, vinta dalla coppia Di Mattei-Diodati che

Città di Roma 2007

1 Sperandio, Roberto	34
2 Di Mattei, Alessandro	34
3 Tucci, Alessandro	19
4 Sagratella, Simone	18
5 Diodati, Michele	17
6 Vecchi, Elisabetta	6
7 Russo, Luigi	5
8 Ortiz, George	5
9 Di Pietro, Massimo	4
10 Terzi, Alfredo	3
11 Sperandio, Damiano	3
12 Di Cola, Severino	3
13 Di Giambattista, Fr.	2
14 Liguori, Tommaso	1
15 Lai, Fabrizio	0
16 Caviola, Leonardo	0

ha avuto filo da torcere dai campioni uscenti Sagratella-Tucci.

La novità aggiunta quest'anno consiste nell'avvento del torneo sicuramente più importante dell'etere romano, e più affascinante d'Italia, ossia il Gran Città di Roma. Questa competizione è riservata ai migliori otto giocatori del Città di Roma che si affrontano in una serie di scontri ad eliminazione diretta (incontri al meglio delle tre partite).

Per questa prima edizione si sono

qualificati, oltre a Roberto e Alessandro, già citati, Alessandro Tucci, Sagratella Simone, Diodati Michele, Elisabetta Vecchi, Luigi Russo e George Ortiz. Proprio Elisabetta e Gorge, nonostante abbiano preso parte solo all'ultima tappa, si sono distinti per l'ottimo risultato ottenuto. A sorpresa non si è qualificato Damiano Sperandio, che per problemi personali ha potuto partecipare una sola volta, non ottenendo i punti necessari per accedere al Gran Città di Roma.

Il torneo si disputerà a fine settembre e sarà il primo di una lunga serie. Il fortunato vincitore porterà a casa una "mega-coppa" che potrà conservare per un anno e sulla quale verrà inciso il suo nome. Dopo dieci anni la coppa sarà consegnata al giocatore che l'ha vinta più volte!

Tutte le informazioni, i referti delle partite, e i dati storici del torneo sono reperibili sul sito internet [www.grancittadiroma.altervista.org](http://www.grancittadiroma.altervista.org) La speranza è quella di riuscire a coinvolgere sempre più persone e diffondere la passione del gioco. I numeri ci stanno dando ragione, ma l'obiettivo è quello di fare sempre meglio.

**Alessandro Di Mattei**

La memoria aiuta, ma non basta per gestire al meglio le prime mosse della partita

## Come studiare le aperture

di Michele Borassi

Lo studio delle aperture è una parte fondamentale della preparazione di un buon othellista. Anche molti giocatori, soprattutto i veterani, sostengono che sia più importante migliorare nel centropartita e nei finali, tutti concordano sul fatto che almeno uno studio delle linee principali sia fondamentale.

I giocatori novizi (tra i quali io) pensano che lo studio molto approfondito di linee d'apertura possa tradursi facilmente in un buon vantaggio nel centropartita, che molto spesso diventa decisivo.

Infatti, anche se molti giocatori criticano questo atteggiamento dicendo che l'Othello deve essere un gioco in cui vince il più bravo (e non chi memorizza più linee), credo che vincere perché si conosce meglio l'apertura sia un modo come un altro per conquistare una partita.

### Imparare tutte le sequenze possibili

Il giocatore di Othello alle prime armi pensa che, una volta imparate tutte le sequenze giocabili, si possa diventare pressoché imbattibili. Se questo in linea teorica è vero, tradotto in pratica significa imparare una quantità esorbitante di posizioni, cosa che non riesce neanche ai migliori computer (figuriamoci agli umani!!!).

Infatti, se la prima mossa è obbligata, alla seconda esistono già 3 diverse alternative, alla terza 14, per poi procedere in modo esponenziale (considerando di imparare solo due diverse linee per mossa, per arrivare alla mossa 15 si devono sapere  $2^{15}$  sequenze diverse, ovvero 32.768 linee).

A questo punto, si capisce che bisogna fare una scelta, tagliare molte sequenze e imparare solo le mosse che più probabilmente verranno giocate contro di noi in torneo.

### Approccio "difensivo" nello studio delle aperture

Per un giocatore ancora alle prime armi, o per chi non ha molto tempo a disposizione, non consiglierei di focalizzarsi troppo sullo studio delle aperture. Infatti tutti gli errori nella prima fase della partita sono ampiamente recuperabili e spesso basta una variante per sconvolgere tutti i piani. L'approccio che consiglio in questo caso è di giocare le nostre aperture e, di volta in volta, vedere quali mosse funzionano meglio di altre (magari con l'aiuto di Zebra) e dare un'occhiata alle varianti che ci colgono di più alla sprovvista durante le partite.

Chi usa questo metodo avrà una tattica che considero "difensiva": conoscerà le aperture abbastanza per entrare nel centropartita in una posizione abbastanza equilibrata, ma non riuscirà mai a ottenere vantaggi decisivi in questa fase. Per poter "vincere" delle partite in apertura e per mettere in difficoltà gli avversari ci vuole uno studio sistematico del proprio modo di giocare e bisogna fare una serie di scelte che permettono di ottenere il massimo nella nostra preparazione.

### Come studiare a fondo le aperture

Eccoci arrivati al momento in cui è necessario costruire una nostra libreria di aperture ben sviluppata per attaccare gli avversari e cercare di metterli in difficoltà.

La prima scelta da fare è se vogliamo seguire linee classiche e basarci sul giocare sempre le mosse migliori o se si preferisce provare varianti particolari che portano a posizioni sì svantaggiose, ma in cui il nostro avversario è "in crisi". Vediamo di analizzare vantaggi e svantaggi di ognuna delle due scelte.

Se seguiamo linee classiche e

giociamo sempre (o quasi) le mosse migliori, di sicuro non usciremo presto dalla nostra libreria e non andremo mai troppo in svantaggio in questa fase della partita. Siccome anche i nostri avversari sapranno abbastanza bene queste linee, probabilmente si arriverà a finali molto al limite, dove tutto si deciderà in poche mosse e un minimo errore da una delle due parti diventa fatale. Questo è positivo se giochiamo contro un avversario teoricamente più forte di noi, perché così non gli diamo la possibilità di sfruttare le sue doti nel centropartita e gli lasciamo poche mosse per ottenere vantaggi. Ma, al contrario, con un avversario più debole di noi, se arriviamo molto avanti con l'apertura, rischiamo di non avere abbastanza tempo per ottenere un vantaggio sufficiente a vincere. Portata all'eccesso, questa tecnica garantisce una certa percentuale di vittorie, ma anche una abbastanza alta percentuale di sconfitte, dato che abbiamo poche mosse, dopo l'apertura, per accumulare vantaggio e, dato il poco tempo, aumenta il fattore "fortuna". Basta poco perché tutto sia compromesso. Se decidiamo invece di giocare molte varianti, il rischio è che il nostro avversario conosca la linea su cui l'abbiamo portato e ci sorprenda a sua volta, o rischiamo di non conoscere a nostra volta il seguito giusto di un'apertura (classico caso in cui "ci si sorprende da soli"). Queste varianti portano a posizioni piuttosto complicate da analizzare, sia per noi che per il nostro avversario, quindi ci danno un vantaggio dato che noi avevamo preparato a fondo la variante. Questo sistema ci fa lavorare di più e ci fa correre più rischi, ma, se funziona, è molto più efficace dell'altro (soprattutto contro giocatori meno forti di noi).

## Come studiare le aperture

Rimane comunque il rischio che non funzioni.

Una volta scelto se stare sulle linee classiche (e fino a che punto) o se giocare varianti (e fino a che punto), dobbiamo cominciare a scegliere le linee che preferiamo giocare. Per prendere questa decisione bisogna seguire alcuni criteri, come spiega Rose nel suo libro.

**Scegliere aperture rare:** se si scelgono aperture poco sperimentate è più facile portare il nostro avversario fuori dalla libreria e ottenere un vantaggio consistente. Si può usare l'archivio di Thor per capire quanto sia comune un'apertura;

**Scegliere aperture facili da imparare:** se in un'apertura noi abbiamo molte alternative possibili mentre il nostro avversario ne ha poche, dovremo imparare molte meno linee del nostro avversario. Questo, a parità di tempo impiegato nello studio, si tradurrà in una conoscenza più approfondita da parte nostra, che può risultare decisiva ai fini del risultato finale;

**Scegliere aperture difficili per il nostro avversario:** una volta portato il nostro avversario fuori dalla libreria, se esiste una sequenza ovvia non otteniamo un vantaggio sufficiente a vincere. Se invece il nostro avversario deve giocare una mossa particolarmente originale, probabilmente se non la conosce non riuscirà a trovarla e andrà in svantaggio;

**Non scegliere aperture troppo svantaggiose:** di solito non si giocano mai posizioni di valore inferiore a -4.

Oltre a questi, aggiungerei che è fondamentale capire "l'anima" di una apertura: ognuna di esse, infatti, definisce uno stile particolare di centropartita (alcune aperture portano a lottare sui bordi, altre a una lotta per il centro, altre a un checkboarding e così via). Noi dobbiamo scegliere le aperture che portano a un centropartita in cui

siamo più abili (ad esempio un giocatore che non è a suo agio sui bordi deve scegliere aperture che tengono il gioco al centro). Inoltre, è utile capire quali sono le trappole e gli swindle che possono verificarsi in seguito a una particolare apertura, in modo da evitarli e da esserne pronti.

### Come utilizzare i programmi nello studio delle aperture

Esistono vari programmi che possono essere usati per studiare aperture. Il più semplice è Zebra, che ha una libreria che contiene abbastanza linee. Il suo grande difetto è la sua valutazione della posizione nel centropartita: non è abbastanza accurata e precisa per capire il reale valore di un'apertura. E la libreria ne subisce le conseguenze: spesso una linea buona non viene sviluppata a dovere perché considerata troppo svantaggiosa dalla valutazione della posizione del centropartita di Zebra. Mentre un giocatore di livello medio può benissimo accontentarsi, un giocatore di buon livello dovrebbe approfondire di più quest'aspetto e cercare di arrivare a un valore più preciso..

Per risolvere questo problema si potrebbe, in un primo tempo, iniziare a usare NBoard. La sua valutazione della posizione è ottima, come la sua libreria nelle sequenze pari, ma su molte varianti leggermente svantaggiose è abbastanza carente e bisogna sviluppare la libreria per conto proprio inserendo partite. Un altro problema di Zebra e NBoard è il sistema WLD, molto utile per sviluppare una libreria buona per computer, ma dannoso nei confronti dei giocatori umani. Esso consiste nell'escludere dalla libreria le sequenze in cui si è già calcolata una sconfitta, restituendo il valore migliore tra quelli in cui non si ha un finale perfetto. Un esempio può chiarificare tutto: se in una data

posizione si ha quattro mosse di valore -2, -14, -16 e -20. Se il programma ha calcolato il finale perfetto sulla linea -2, automaticamente la mossa precedente sarà valutata +14. Questo è utile per semplificare lo sviluppo della libreria, ma, per un uomo, trasforma una sequenza giocabilissima in una sequenza pessima.

Per risolvere tutti questi problemi e poter studiare le aperture con un ottimo approfondimento, il programma ideale è Saio. I suoi svantaggi sono la profondità bassa di ricerca (massimo 16 nel centropartita e 26 nel finale) e la mancanza di una libreria pubblica disponibile a tutti. Il primo può influire, ma basta uno sviluppo maggiore della libreria per ridurlo drasticamente, mentre il secondo si risolve in circa un mese, lasciando che il computer sviluppi la libreria. Ma questi due svantaggi sono compensati da moltissimi vantaggi. Innanzi tutto, il programma è in grado di sviluppare la propria libreria, sia su sequenze particolari che in generale, attraverso la funzione "Valuta libreria". Lavora per conto suo e raggiunge risultati migliori di qualunque altro programma. In secondo luogo non ha il problema WLD: la libreria, infatti, contiene due valutazioni, una fatta eseguendo i tagli (che nell'esempio precedente dà risultato +14) e una senza eseguire nessun taglio (che nell'esempio precedente dà risultato +2). Questo permette di avere una valutazione quasi perfetta di una sequenza, di sviluppare bene tutte le varianti e di arrivare a conclusioni molto più precise e affidabili che negli altri due casi. Nonostante ciò, per arrivare a un livello ancora più alto di precisione, si potrebbe confrontare le valutazioni dei tre programmi, vedendo le sequenze che ognuno preferisce, in modo da farle espandere anche agli altri



## Come studiare le aperture

programmi e da arrivare a un risultato perfetto.

### Imparare le aperture

Avvalendoci dell'aiuto dei computer e delle nostre idee, possiamo dire di essere arrivati a scegliere le varianti che vogliamo giocare. Ora inizia il lavoro che alcuni considerano mnemonico e ripetitivo, ma che a me sembra abbastanza divertente perché può essere aiutato molto dai nostri ragionamenti.

Infatti, penso che non basta, per studiare bene un'apertura, sapere che a tale mossa si risponde così e a quell'altra mossa si risponde dall'altra parte, ma bisogna capire la logica di base. Mi spiego meglio: bisogna focalizzarsi sui punti chiave dell'apertura (il controllo di una piccola diagonale, un particolare attacco a un 5, bloccare una mossa all'avversario). Capendo perché la mossa giusta sia effettivamente giusta, diventa quasi banale ricordarsela, perché se sappiamo che dobbiamo togliere all'avversario un particolare accesso, lo si può fare senza memorizzare meccanicamente le mosse. Inoltre, in varianti simili, alcuni punti-chiave coincidono, in modo che imparando relativamente pochi elementi importanti si imparano moltissime varianti in modo efficace. E se malauguratamente ci viene giocata una variante completamente nuova, noi sappiamo già orientarci nella posizione e non abbiamo bisogno di fare una nuova analisi, perché abbiamo già presente gli elementi principali della posizione. Così risparmiamo tempo e, avendo un metro di valutazione in più, riusciamo con più successo a trovare la mossa giusta.

In questo, si approfondisce il discorso, fatto nella scelta delle aperture, riguardo quella che chiamo "l'anima di un'apertura".

Infine, una volta studiata

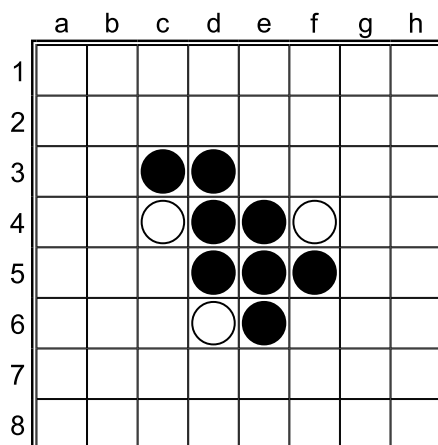
un'apertura, bisogna iniziare a giocarla e a vedere a quali tipi di finali porta. Ogni apertura ha uno o più "finali tipo" dove alcuni pattern sono simili in molte varianti e bisogna capire il funzionamento di questi finali. Ad esempio può esserci un'apertura che porta a un finale in cui il Bianco deve sacrificare molti bordi per ottenere la parità, o un finale in cui un colore deve offrire angoli per non subire uno swindle, o un finale in cui un giocatore è quasi completamente chiuso, ma l'altro deve aprire e trovare la sequenza vincente.

Sapere più o meno il finale a cui si arriverà è un grande aiuto, in quanto permette di prevedere quali saranno i modi di "fare pedine" e aiuta nello scegliere, ad esempio, se prendere un bordo, se privilegiare un gioco di attacco o di difesa, ecc.

### Esempio: apertura tigre di Leader

Posso capire che tutto ciò che ho scritto fin qui sia un po' astratto e difficile da capire. Per questo voglio fare un esempio mostrando come studierei un'apertura (ho scelto la Tigre di Leader perché è molto esemplificativa).

Gioca il Bianco e, escluse con un computer le alternative peggiori, ci rimangono c2, f6 e f7. Dobbiamo prima di tutto scegliere quale giocare, quindi ci conviene analizzarle tutte, in modo da capire la loro "anima", i loro vantaggi e i loro svantaggi.



Partiamo da c2: innanzi tutto la sua valutazione è la migliore (+4), ma sappiamo, grazie all'archivio di Thor, da sfruttare tantissimo nello studio delle aperture, che è la mossa più giocata.

A questo punto proviamo a vedere le mosse successive: il Nero, dopo la nostra c2, ha 5 mosse più o meno equivalenti e buone, ma le due più giocate sono b5 e b3. Andando un po' avanti su varie sequenze, ci rendiamo conto che il Nero ha sempre molte alternative giocabili, mentre il Bianco ha quasi sempre una sola mossa che mantiene il vantaggio: questo vuol dire che dovremo imparare molte sequenze per conoscere questa apertura con una certa profondità. Le linee principali, inoltre, vedono il Bianco che cerca di aprire il meno possibile e il Nero che deve sfruttare le pedine isolate in f4 e d6 come tempi per aumentare la propria mobilità. Gli accessi e le diagonali corte su cui si lotta sono molti, quindi se non si conosce l'apertura si rischia di entrare nel centropartita con un grande svantaggio.

Una mossa un po' meno complicata da studiare, anche se meno vantaggiosa, è f6: la sequenza seguente è quasi forzata e porta entrambi i colori a una posizione abbastanza equilibrata. È leggermente meno giocata di c2 e, in molti casi, crea un gioco di blocchi contrapposti, dove bisogna giocare bene sui bordi per arrivare a una situazione di vantaggio e per costringere l'altro a sfondare per primo.

L'ultima mossa da analizzare, f7, è tendenzialmente da evitare perché svantaggiosa, tende a portare anch'essa a una situazione di muri contrapposti. Vi sono alcune somiglianze con l'apertura Rose in alcune sue varianti.

Questa mossa ha l'enorme vantaggio di non essere quasi mai stata giocata e di non essere per niente approfondita nella libreria di

## Come studiare le aperture

Zebra (quindi con essa è molto facile sorprendere i nostri avversari). Ma se l'avversario è più forte di noi, sconsiglio vivamente un'apertura così originale perché rischia di portare a una situazione che non siamo in grado di gestire, e basta una piccola variante rispetto alla linea ideale per metterci in crisi. Una volta analizzate tutte queste tre alternative a una profondità sufficiente con Saio, NBoard, Zebra o, meglio, tutti e tre i programmi, possiamo dire di sapere bene come funziona ognuna delle mosse e possiamo passare alla scelta, una volta visti i lati positivi e negativi. In questo non posso consigliare nulla, in quanto probabilmente quello che funziona per me non funziona per un altro o viceversa. In ogni caso, si hanno tutti gli elementi su cui ci si può basare nella decisione.

Ora è arrivato il momento di studiare l'apertura (immaginiamo di aver scelto di giocare c2). Partendo dalle linee migliori, cerchiamo di vedere quale sia la risposta giusta a tutte le alternative del Nero, cercando di capire il perché di ogni risposta. Noteremo che un punto importante di questa apertura è la diagonale c4-d5-e6 controllata dal Nero, che non permette al Bianco di giocare la mossa ideale in b3 (un esempio di seguito di questo tipo è b5-e3-f3-c5-b4). Ora, se ricordiamo l'importanza della diagonale, ci viene abbastanza semplice capire che la mossa giusta è f6, che ottiene l'accesso. Questo ci aiuta anche se il Nero gioca g3 o g4 al posto di f3, perché, se abbiamo capito i motivi, ci rendiamo conto che la mossa giusta dopo b3-e3-g3-c5-b4 è sicuramente f6, perché le due posizioni non cambiano in nessun punto chiave. In questo modo siamo in grado di studiare aperture con una profondità molto più alta e con risultati sicuramente migliori di una semplice memorizzazione.

A questo punto, finita la fase di

memorizzazione, proviamo a vedere come si sviluppa la partita più in profondità. Su varie varianti si vede che si gioca sui bordi Nord e Ovest, mentre si forma un muro bianco a Sud e un muro nero a Est. Ognuno dei due giocatori, di solito, prende un bordo, e spesso è il Bianco a sfondare per primo. In seguito sarà il Nero a dover sfondare, cercando di limitare i danni, fino ad arrivare a un finale dove sono molto importanti le diagonali, il cui controllo decide probabilmente la partita.

Questo tipo di analisi non è utile alla memorizzazione dell'apertura in sé, ma permette, nel seguito della partita, di capire i punti-chiave su cui bisogna soffermarsi nei ragionamenti e vedere con netto anticipo rispetto all'avversario quello che potrà succedere nel finale.

Ora mi direte: questo lavoro di studio delle aperture magari è utile ed efficace, ma necessita di tantissimo tempo. Non è così: ci vuole tantissimo tempo all'inizio, ma poi, per ripassare aperture già conosciute (prima dei tornei si fa molto spesso) e per analizzare in partita posizioni derivate da un'apertura studiata l'investimento si fa sentire. Se in poco tempo dovessi imparare un'apertura, userei comunque questo metodo, perché la volta dopo posso continuare e approfondire partendo da basi solide. Inoltre penso che, a parità di tempo, questo metodo, anche se non permette di arrivare alla stessa profondità di una pura, semplice e banale memorizzazione, offre molti vantaggi nel centropartita e nel finale. Questi vantaggi superano abbondantemente i vantaggi dati dal sapere un'apertura con qualche mossa in più in profondità, dato che si fanno sentire durante tutta la durata della partita e indipendentemente dalle varianti che possono essere giocate contro di noi.

## Conclusione

Ho illustrato qui il mio metodo di studiare aperture. È certamente un metodo molto complicato, ma permette di raggiungere grandi risultati e altrettanto grandi miglioramenti in relativamente poco tempo. Nonostante ciò ho voluto lasciare dei punti di domanda, perché sono convinto che ognuno debba scegliere aperture adatte al proprio stile di gioco e non esistono regole che, in generale, ci dicono se un'apertura sia buona o meno. Inoltre anche il sistema di studiarle dipende in buona parte dalla persona: non voglio che prendiate il mio metodo come oro colato, dovete rielaborarlo e cercare di fare in modo che funzioni al meglio anche per voi.

Per questi motivi, come scrive Rose nel suo libro, sono convinto che "studiare aperture è molto più un'arte che una scienza".

Del resto, è anche grazie a questa arte che si vincono le partite.

**Michele Borassi**

### RINNOVO CONSIGLIO DIRETTIVO

Tra qualche settimana scadrà il mandato biennale dell'attuale Consiglio Direttivo Nazionale (Cdn) composto da Donato Barnaba (presidente), Francesco Marconi, Domenico Palladino, Claudio Signorini, Pierluigi Stanzione (segretario), Elisabetta Vecchi.

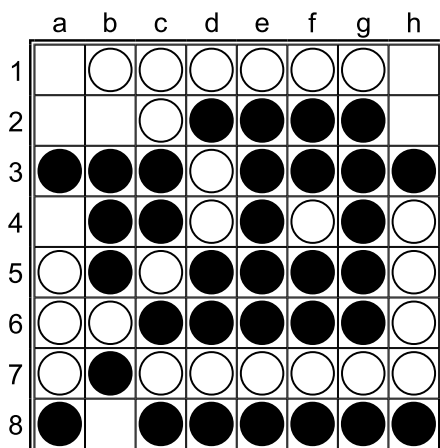
Il Cdn coordina l'attività agonistica e promozionale e, insieme agli organizzatori locali, si occupa di tutte le attività pratiche necessarie per il funzionamento della Federazione secondo le direttive previste dallo Statuto (<http://www.fngo.it/lostatuto.asp>).

L'elezione e l'insediamento del nuovo Cdn avverranno in occasione dei prossimi Campionati Italiani (Padova, 22/23 settembre). I nuovi consiglieri saranno eletti via posta tra coloro che si candideranno entro il 5 settembre.

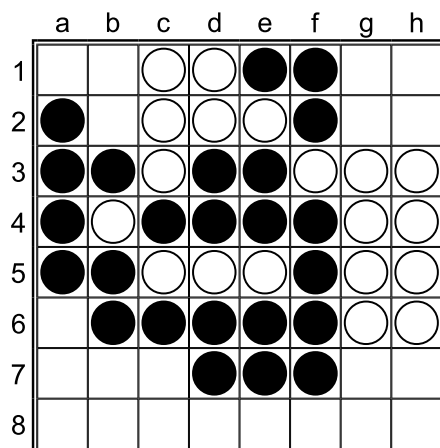
Le candidature dovranno essere inviate all'indirizzo [info@fngo.it](mailto:info@fngo.it) e in copia a [othello@donatobarnaba.com](mailto:othello@donatobarnaba.com)

Per candidarsi e per votare è necessario essere soci della Fngo.

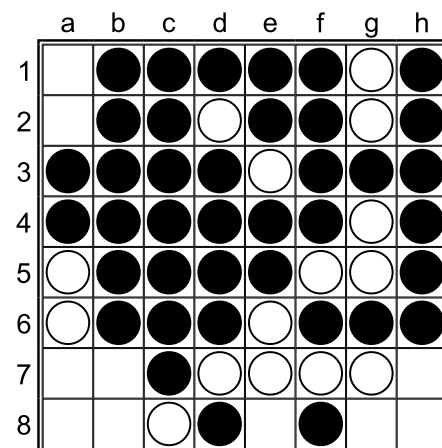
## A voi la mossa di Claudio Signorini



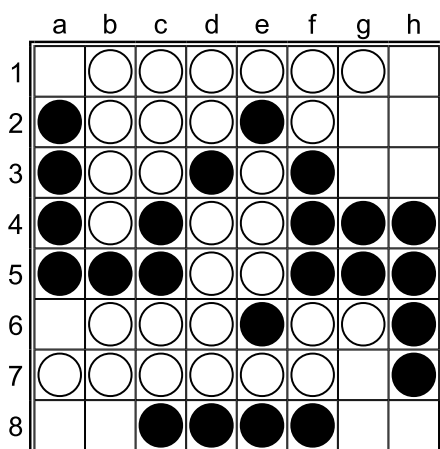
Diag. 1: Bianco muove e vince



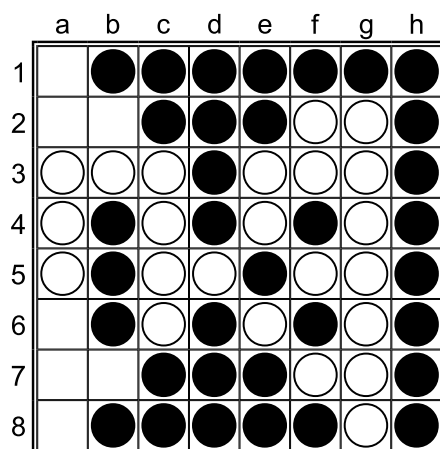
Diag. 2: Bianco muove e vince



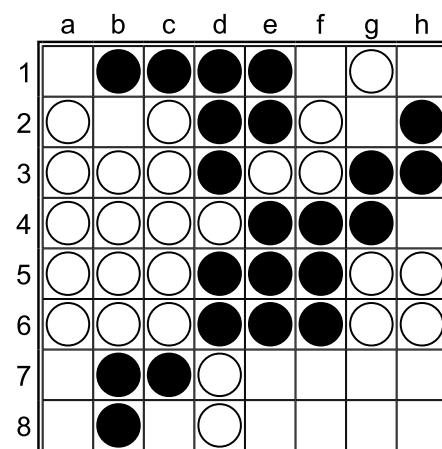
Diag. 3: Nero muove e vince



Diag. 4: Nero muove e vince



Diag. 5: Bianco muove e vince



Diag. 6: Bianco muove e vince

### Soluzioni

I sei problemi di questo numero sono tratti da partite del Gran Maestro 2006.

**Diagramma 1:** A4 o b8? Entrambe le mosse tagliano la diagonale e assicurano l'accesso ad h1. Ma è meglio 54.a4, per la possibilità di salvare tutto il bordo ovest. Segue: 55-b8-h1-h2-b2-a2-a1: 30-34. (Menozzi – Sperandio R.)

**Diagramma 2:** Il Bianco non è certo in difficoltà, ma a volte con un po' di fantasia si può concludere in anticipo la partita (e in questo caso con il miglior risultato possibile). Bianco gioca 40.b2, cominciando per primo a riempire uno spazio dispari, cosa che gli garantisce di fare anche l'ultima mossa. Ora, se il Nero gioca 41.a1, il Bianco chiude con 42.b1 e costringe l'avversario a cedere uno degli angoli ad est. (Di Mattei – Sperandio D.)

**Diagramma 3:** Non è propriamente uno swindle di Boscow, ma l'effetto è comunque vincente. 51.b8, che vale un bel +4. Il resto è 52.a1-a2-b7-a8-a7-g8 (la e8 deve essere posticipata il più possibile)-h8-e8-h7. (Borassi –

Sperandio R.)

**Diagramma 4:** Il Nero non ha molte possibilità. Escludiamo fin da subito g2 e a6. Escludiamo a8, perché sarebbe seguita da a6-\*a1. La mossa b8 non promette niente di buono (in verità è vincente per +2, ma voglio puntare al massimo). G8 può sembrare sicura a profondità 1, ma dopo a6 il Nero si trova con ben due bordi attaccati. Non rimane altro che g7. Ma è buona? Vediamo un po': dopo 49.g7 il Bianco risponde 50.h8, ma gli rimane vietata la g8 e già questo potrebbe essere un piccolo vantaggio. Ora il Nero gioca 51.b8, tagliando la diagonale e assicurandosi l'accesso in a1. Se il Bianco prende l'angolo 52.a8 segue 53.g8-a6-a1. (Di Mattei – Barnaba)

**Diagramma 5:** E' abbastanza intuitivo vedere che la parità non è utile in questa situazione. Ecco allora una bella applicazione delle T-move (non dimenticate la necessità di poter accedere immediatamente dopo alla casella a8). Quindi: 54.a7. Ora se il Nero muove in a6, il Bianco risponde in

a8, garantendosi l'accesso anche in b7. Molto meglio per il Nero la sequenza 55.b2-a8-b7-a6-pass-a2-a1 (30-34). (Marconi-Sperandio R.)

**Diagramma 6:** Il Bianco ha un'influenza piuttosto alta. Basti notare che le due mosse nell'area sud e7 ed f7 girano, rispettivamente, in 3 e in 2 direzioni. Eppure la mossa vincente c'è, e Francesco è stato bravissimo a trovarla. 44.g7. Ha le caratteristiche di una stoner-trap, ma senza la pedina nera di controllo sulla riga 7, eppure funziona lo stesso. Il Nero dovrebbe cercare di prendere l'angolo prima che il Bianco possa chiudere l'attacco. Può tentare di tagliare in f7, ma gli verrebbe subito risposto f8 (+6), oppure la stessa h4 (+4). Oppure può cercare di attuare una manovra più fantasiosa, ma lo stesso vana: 45.f1 (per girare f2) -a1 (e la casella b2 è un vantaggio per il Nero)-a7 (per tagliare la diagonale voltando d4)-a8-c8 (per la parità)-h4 (offre il bordo ma taglia la diagonale). N.b.: non è la sequenza migliore, ma credo sia comunque molto istruttiva!

**CAMPIONATI DEL MONDO****ATENE (GRECIA)****NOVEMBRE 2007**

*Riservato ai giocatori qualificati per  
la squadra italiana secondo il  
regolamento Fngo*

**Premi:**

Primo classificato: 3.000 dollari

Secondo classificato: 1.500 dollari

Terzo classificato: 750 dollari

Quarto classificato: 250 dollari

[www.worldothellofederation.com](http://www.worldothellofederation.com)**Calendario dei tornei****Paris Egp International***European Gran Prix 2007*

1-2 settembre 2007

Parigi

**XXX Campionato Italiano Assoluto**

22-23 settembre 2007

Tombelle di Vigonovo (VE)

**XX Campionato Italiano di Categoria**

riservato a categorie, instabili ed esordienti

22-23 settembre 2007

Tombelle di Vigonovo (VE)

**I Torneo Open UniCredit**

30 settembre 2007

Udine

**Federazione Nazionale  
Gioco Othello**

c/o Donato Barnaba  
v. Breno 7 - 20139 Milano  
Tel.: 348/7961484

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

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

Gli appassionati che volessero  
approfondire la conoscenza del gioco  
penetrando nei segreti della strategia

# Il rating italiano

			Cat.	Rat.				
1.	Silvola	Andrea	M4	2027	51.	Di Cola	Severino	A 1361
2.	Borassi	Michele	M4	1944	52.	Tedesco	Giuseppe	A 1339
3.	Sperandio	Roberto	M5	1942	53.	Varaglioti	Maurizio	1334
4.	Di Mattei	Alessandro	M4	1928	54.	Amirante	Andrea	B 1329
5.	Barnaba	Donato	M5	1886	55.	Loro	Ezio	A 1327
6.	Marconi	Francesco	M5	1878	56.	Saranga	Roberto	1314
7.	Menozzi	Giuseppe	M3	1835	57.	Bais	Manuela	1300
8.	Stanzione	Pierluigi	M3	1784	58.	Faraci	Marco	1300
9.	Romano	Benedetto	M4	1777	59.	Ciriello	Ciro	B 1298
10.	Ferrando	Marco	M2	1759	60.	Di Giambattista	Fran.	B 1293
11.	Palmieri	Luca	CM	1730	61.	Frizzi	Luca	1289
12.	Sperandio	Damiano	M1	1715	62.	Camarda	Walter	1284
13.	Palladino	Domenico	CM	1704	63.	Morassut	Luca	1278
14.	Di Pietro	Massimo	CM	1700	64.	Lestani	Rodolfo	1271
15.	Lamberti	Luigi	M	1681	65.	Trombettoni	Andrea	1266
16.	Signorini	Claudio	CM	1662	66.	Busetto	Umberto	1256
17.	Liguori	Tommaso	CM	1649	67.	Sambuco	Giorgio	1249
18.	Certo	Stefano	A	1634	68.	Privitera	Francesco	B 1239
19.	Sagratella	Simone	CM	1615	69.	Macor	Lorena	1233
20.	Tucci	Alessandro	M2	1601	70.	Orefice	Antonio	1228
21.	Vecchi	Elisabetta	M	1597	71.	Busetto	Matteo	1221
22.	Alami	Carlo	M	1594	72.	Ramirez	Christian	1220
23.	Cum	Sandro	A	1593	73.	Maspes	Claudio	1203
24.	Privitera	Biagio	M1	1584	74.	D'AlessandroRosa		B 1193
25.	Fasce	Paolo	M2	1577	75.	Nardin	Loris	1192
26.	Canu	Massimo	A	1570	76.	Lestani	Lorenzo	1187
27.	Terzi	Alfredo	A	1558	77.	Comanzo	Crescenzo	1175
28.	Colombo	Angelo	A	1552	78.	Reale	Francesco	1174
29.	Diodati	Michele	A	1525	79.	Acciaro	Giuseppe	1168
30.	Strada	Fabio	A	1520	80.	Tormene	Enrico	1168
31.	Colao	Luca	A	1512	81.	Evangelista	Albert	1150
32.	Bortoluzzi	Livio		1510	82.	Baggio	Giuseppe	1150
33.	Zampa	Emilio		1502	83.	Pontillo	Flavia	1144
34.	De Leo	Maurizio		1496	84.	Bellio	Enrico	1133
35.	Scarpa	Narciso	A	1489	85.	Marconi	Flavio	1125
36.	Venuti	Antonella	A	1474	86.	Pontillo	Roberto	1123
37.	Venturini	Elio		1469	87.	Munini	Paolo	1109
38.	Carpignano	Marino	A	1453	88.	Orefice	Roberto	B 1092
39.	Calemme	Marco		1451	89.	Caviola	Leonardo	B 1088
40.	Bianchi	Paolo	M	1440	90.	Saranga	Damiano	1068
41.	Fanello	Roberto	A	1433	91.	Reyes	James Angelo	1055
42.	Russo	Luigi	A	1429	92.	Anamaru	Kaine	977
43.	Dellabianca	Giovanni	B	1411	93.	Loffredo	Vittorio	963
44.	Pellegrini	Marco		1405	94.	Balena	Salvatore	915
45.	Vescovo	Cecilia		1397	95.	Rienzo	Giustina	886
46.	Carpignano	Luisa		1381				
47.	Molinari	Luigi		1375				
48.	Rienzo	Rosario	B	1375				
49.	Bersaglieri	Daniela	A	1373				
50.	Lai	Fabrizio	B	1361				

Il numero accanto alla Categoria dei giocatori (es. M5, M4, ...) indica i Dan.  
Consultare il regolamento completo all'indirizzo internet <http://www.fngo.it> dove è anche possibile scaricare la classifica arricchita con informazioni supplementari.

## Dove giocare dal vivo

**Othello Club di Milano**Per informazioni contattare [othello@donatobarnaba.com](mailto:othello@donatobarnaba.com) oppure il 348/7961484**Othello Club di Roma**Per informazioni contattare: [roberto.sperandio@libero.it](mailto:roberto.sperandio@libero.it)**Othello Club di Padova**

Per informazioni contattare: Claudio Signorini al 328/8719891

**Othello Club di Genova**

Per informazioni contattare: Paolo Fasce al 347/8821465

**Othello Club di Udine**Per informazioni contattare: [marino.carpignano@email.it](mailto:marino.carpignano@email.it)