

**ALBO D'ORO DEL PLAY OFF
LEONARDO**

Salvador Dalí, *Baby mappa del mondo*, 1949

A.R.I. Associazione Rebusistica Italiana
B.E.I. Biblioteca Enigmistica Italiana "Giuseppe Panini"
(aggiornato a dicembre 2024)

Presentazione

È con viva gioia che presentiamo questa pubblicazione, primo, concreto frutto della collaborazione instaurata da qualche tempo fra l'Associazione "Biblioteca Enigmistica Italiana Giuseppe Panini", la B.E.I. e l'Associazione Rebusistica Italiana (A.R.I.) con lo scopo di diffondere sempre più e ad un pubblico sempre più vasto il patrimonio culturale e le eccellenze della nostra Arte, qui in particolare quella del Rebus..

Dopo attento studio, i comitati tecnici dei due gruppi, che ringraziamo sin d'ora per l'alacre impegno e l'entusiasmo profuso, hanno deciso che l'opuscolo d'esordio per il connubio B.E.I.-A.R.I. riguardasse la storia di un concorso di assoluto prestigio, che ogni anno interessa ed emoziona non solo il popolo dei rebusisti ma un po' tutti gli enigmisti italiani.

A partire dalla stagione 1991-92, il Play Off ha rappresentato un esaltante momento di confronto fra gli autori di rebus, una imperdibile sfida, l'occasione per creare lavori spesso destinati a restare impressi nella storia dell'enigmistica italiana, così si ricava dai numerosi esempi riportati nella pubblicazione.

Ripercorrere l'albo d'oro del Play Off significa compiere un viaggio tra illustrati scolpiti dal genio dei vincitori delle diverse edizioni del trofeo e anche dimostrare l'evoluzione tecnica del rebus

stesso nel corso degli ultimi decenni.

Nel ringraziare tutti coloro che sin dall'inizio si sono dedicati, con entusiasmo, alla realizzazione dell'opera, dobbiamo esprimere particolare lode e gratitudine a *Manuela* e a *Il Langense* (Manuela Boschetti e Luca Patrone), per un impegno attento ai particolari, per la revisione dei testi e in generale per aver contribuito in modo appassionato e competente alle sue diverse fasi editoriali.

Siamo fermamente convinti che la collaborazione tra le due realtà associative proseguirà con altre realizzazioni di pregio, mentre ricordiamo che già sul sito "Enignet" della B.E.I. è aperto uno spazio informativo la cui gestione è di esclusiva e libera competenza dell'A.R.I.

Buona lettura, quindi e sempre avanti nell'opera della valorizzazione dei tesori della nostra Arte.

Riccardo Benucci (*Pasticca*), Presidente B.E.I.

Marco Giuliani (*Triton*), Presidente A.R.I.

Sull'origine del Play Off

ovvero

Tutto quello che avreste voluto sapere ma che non avete mai potuto chiedere perché io ero sparito

Correva l'anno del Convegno Rebus a Vinci e tutt'attorno si respirava l'opera del formidabile genio.

Era tutto un inventare, un meditare, un creare, un ribollire. Potevano davvero saltar fuori pensate meravigliose, e invece, tutto quello che sono stato in grado di partorire è stata questa str...iminzita idea del Play Off.

Il progetto mi s'era riproposto una sera a letto, nel dormiveglia che precede il sonno e, come spesso accade in questi casi, mi era sembrato in grado di sconvolgere gli equilibri del mondo, di risolvere il conflitto arabo-palestinese, di spiegare la sequenza dei numeri primi e di turare il buco nell'ozono, salvo rivelarsi al mattino successivo nella sua effettiva veste di molto più modesto conto. Saggezza avrebbe voluto liberarsi delle bozze, mangiarle, scioglierle nell'acido, ma ormai era tardi. Gli enigmisti – brutta gente capace di organizzare concorsi in memoria anche del jack russell abbaione del vicino di casa finalmente crepato ma che aveva il notevole pregio di appellarsi palindromicamente Otto – avevano annusato l'osso (nella sua palindromia) e si erano artigliati con le unghie e con i denti al nuovo concorso. Prendi un rebussista, togliogli una medaglia, una chiave, lo pseudonimo, la pensione della nonna... ma non toccargli i concorsi. C'è gente ancora in comunità di recupero a causa della chiusura dello "Snoopy".

Le fatiche dell'organizzazione mi avevano non poco spossato e loro, la brutta gente di cui sopra, hanno pensato bene di onorare la mia memoria adottando il Play Off quando ancora era in embrione. Poi è andata che non son morto, non subito e non ancora, ma il Play Off è sopravvissuto anche alla mia totale e prolungata assenza dalle scene edipiche. Devo essere sincero, alla fine l'ho perso pure un po' di vista, come quel figliolo che cresce, si va a laureare ad Urbino e magari a pigliarsi un master a Boston, ma va bene anche così, in fondo era sufficiente che io gli insegnassi a camminare e ad attraversare la strada.

Come si sarà forse capito da questa pappardella inconcludente mi ricordo ben poco della genesi vera del Play Off e quindi non sono in grado di ottemperare alla richiesta degli amici *Pasticca*, *Triton* e *Il Langense* ("Ti diamo un bel gruzzolo se ci scrivi un articolo sulle origini del Play Off"). Addio memoria e addio gruzzolo.

L'avevo ideato perché era il concorso a cui mi sarebbe piaciuto partecipare (fatto) e che mi sarebbe piaciuto vincere (ci stiamo ancora lavorando).

Mi ricordo vagamente come lo proposi all'assemblea dell'A.R.I.: scontri diretti, teste di serie, ripescaggi, giochi anonimi, giurati e regole delle varie manche di competenza esclusiva dell'organizzatore – e qui forse l'afflato del genio si fece sentire – che altri non sarebbe stato che il vincitore dell'anno precedente. Citai la Coppa dei Campioni di qualche anno prima, quando era stato sorteggiato un primo turno tra il Napoli di Maradona e il Real Madrid e spiegai che, nel mio intento, c'era anche la voglia di preservare da una prematura uscita dal torneo lo sfortunato che

sarebbe stato sorteggiato contro il nostro Real Madrid, *Atlante* insomma. E poi mi piaceva l'idea del tabellone in stile tennistico. M'immaginavo un *Quizzetto* qualunque a maledire la sfortuna perché all'orizzonte gli si presentava un quarto di finale durissimo contro l'amico *McAbel*.

La prima edizione la curai io e durò un bel po', un biennio mi pare. Era il tempo suo. Lasciava riflettere, rifiatare tra una manche e l'altra. Ma per quanto detto sopra, una volta che i rebussisti si sono appropriati dell'*affaire*, come prima svolta l'hanno velocizzato e reso annuale. Certo, il fatto che *Briga* accettò di fare il giudice della prima manche fu il miglior viatico possibile per la riuscita del progetto.

Durante lo stesso convegno lanciavi anche il *Superprestige*, una classifica annuale che metteva in fila gli autori di rebus sulla base dei loro piazzamenti ai vari concorsi, dai coefficienti diversi a seconda appunto del prestigio. Ma il *Superprestige*, a dimostrazione delle ciambelle e dei loro buchi, non ce l'ha fatta: è scomparso insieme a me all'inizio della mia ventennale pausa di riflessione. Almeno credo, vero? Ora non verrete a dirmi che esiste ancora il *Superprestige*...

Ma soprattutto, anche e se, non facciamone un libro con una dannata prefazione.

Furio Ombri (*Hombre*)

Note tecniche sul Play Off

Della nascita del Play Off ci ha già raccontato con arguzia e brillantezza *Hombre* nel suo commento riportato nelle pagine precedenti. Ci piace tuttavia spendere due parole, nelle poche righe che seguono, sulla sua storia e sulla sua struttura.

Il Play Off è senz'altro:

- il Concorso Rebus a tema obbligato più prestigioso;
- l'unico Concorso Rebus patrocinato, sì, dall'A.R.I., ma "autogestito", essendo esso organizzato dal vincitore dell'edizione precedente con il supporto della redazione del *Leonardo*;
- l'unico Concorso Rebus a eliminazione diretta.

La sua caratteristica è, per l'appunto, il tema obbligato fornito dall'illustrazione, sulla quale si devono cimentare gli autori e sulla quale, a loro volta, si devono pronunciare i giudici prescelti dall'organizzatore.

In altre parole, il *plus* per la creazione (e per la valutazione del gioco) è quello di elaborare all'interno dell'illustrazione obbligata un rebus le cui chiavi non potrebbero essere replicabili in un rebus a tema libero.

Con questo precipuo scopo vengono quindi selezionate le illustrazioni dall'organizzatore del Play Off.

Molto spesso l'illustrazione è costituita da vignette umoristiche, da opere d'arte, da fotografie, ecc. Per rimanere nell'ambito

dell'ultima edizione, un esempio di questo modus operandi può essere rappresentato dal rebus di *Facso* inventato partendo da una vecchia fotografia: *PA scolari LG regge*, dove LG è il ponte di fortuna costruito dopo l'alluvione che ha funestato la valle del Panaro.

Tale rebus, se fosse stato disegnato per ordinaria collaborazione, non avrebbe assunto quel plusvalore che il tema obbligato invece gli conferisce.

Poiché il tema obbligato costituisce certamente un vincolo per l'autore nei suoi ragionamenti, non di rado può accadere infatti che egli, pur potendo sfruttare chiavi originali, non riesca a "chiudere" il gioco.

Resta comunque inteso che anche i giochi ideati sulle illustrazioni obbligate dovrebbero ispirarsi concettualmente al "triangolo brighiano", e allo stesso tempo dovrebbero interpretarne l'esatto significato. Ed è questo il bello di questo concorso, che consente agli autori di interpretare le figure secondo la loro propria sensibilità. In altre parole, vi possono essere tante interpretazioni per una sola figura. Ciò può far risaltare la bravura degli autori e dimostrare la potenzialità di tale procedimento di invenzione.

Nelle pagine seguenti potrete ammirare la serie dei vincitori delle varie edizioni e constatare che, nonostante "lacci e laccioli", tanti sono stati i capolavori.

**per l'A.R.I.
il Comitato Tecnico**

PLAY OFF 1991/1992

QUIZZETTO

Francesco Rosa



Hanno partecipato 12 concorrenti. Ha vinto la prima edizione *Quizzetto* arrivato in finale con *McAbel*. I due finalisti hanno battuto rispettivamente *Il Maggiolino*, *Giacco*, *Ulpiano*, *Ser Viligelmo* e *Gatsby* il primo e *Anna*, *Ilion*, *Aliada*, *Il Faro* e *Atlante* il secondo.

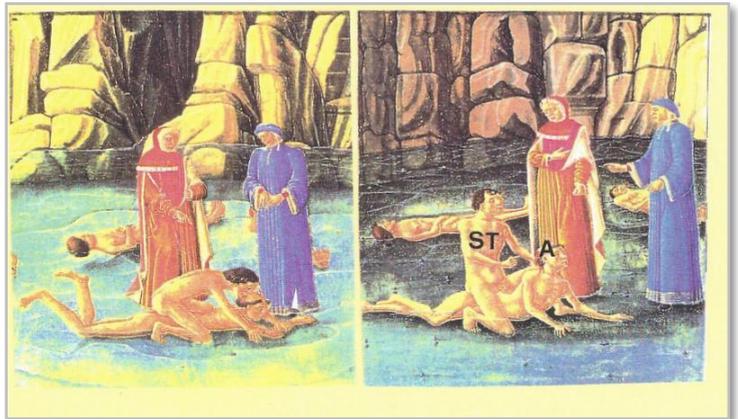
I due temi della finale sono stati i Francobolli e la Divina Commedia. Giudici di tutta la gara sono stati: *Briga*, *Fama*, *Till*, *Bardo*, *Guido*, *Il Felsineo*, *Snoopy*, *Giacco* e *Lionello*.

Giochi vincenti

1. Rebus 5, 5, 1 2 1 = 5 2 7



2. Stereorebus 5 2 1 5 4 = 10 4 3



PLAY OFF 1993/1994

GALDINO DA VARESE

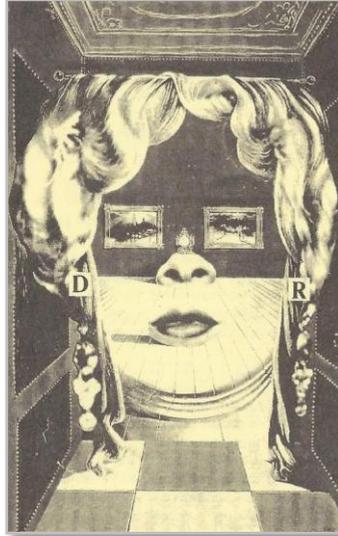
Roberto Portaluri



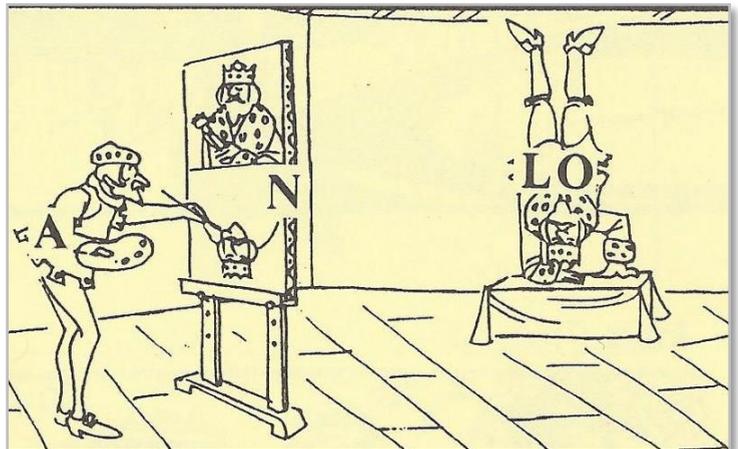
Il vincitore della seconda edizione è stato *Galdino da Varese*, autore che ha sempre confezionato rebus tecnicamente precisi e aderenti ai vari temi. Secondo classificato *Triton*, seguono terzi a pari merito Mara Montante e *Snoopy*.

Giochi vincenti

3. Rebus 1 1 4? 1 1 5, 1 4? = 7 7 4



4. Rebus 1 4 1: 2 7 = 4 2 5 4



PLAY OFF 1994/1995

ATLANTE

Massimo Malaguti



La proclamazione del vincitore è avvenuta durante il 16° Convegno Rebus di Campitello Matese e si è aggiudicato il primo posto *Atlante*, seguito da *McAbel*.

Il titolo è stato conteso dai finalisti su delle tavole umoristiche di Novello e sette sono stati i giudici del concorso.

Giochi vincenti

5. Rebus 3: 4 4 3! = 7 7



6. Rebus 1 1 1/2, 1 1'1 10 = 6 6-6



PLAY OFF 1995/1996

PIPINO IL BREVE

Giuseppe Sangalli



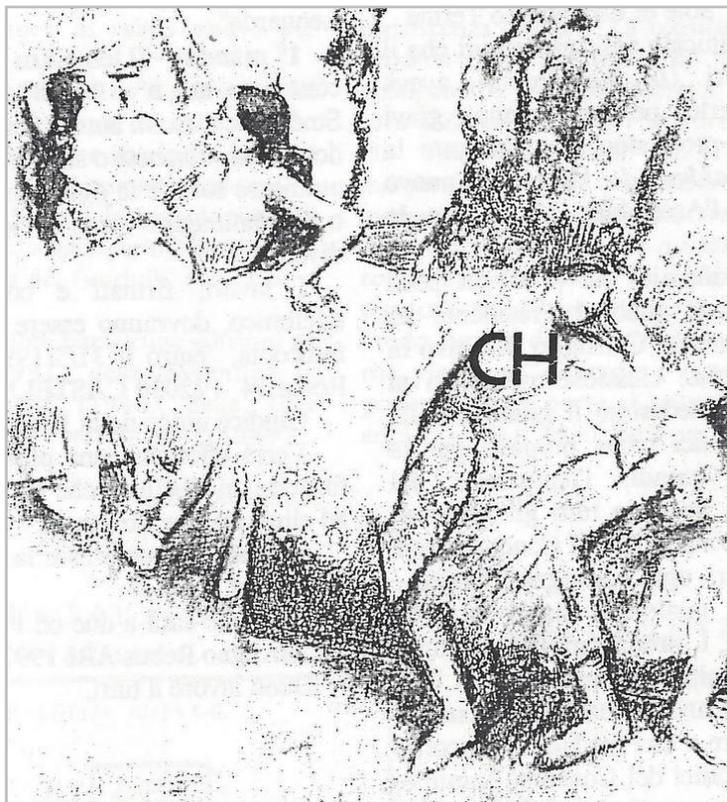
La finale del Play Off 1995/1996 si è svolta a Chianciano Terme nell'ambito del 17° Convegno Rebus A.R.I.

Vincitore è risultato *Pipino il Breve* che si è imposto di stretta misura su *Orofilo*. Terzi a pari merito *Gipo* e *McAbel*.

La finale si è svolta su due rebus: il primo su un'opera d'arte e il secondo su un'immagine pubblicata da *L'Espresso*.

Gioco vincente

7. Rebus 5 2 1 3 5 = 5 3 5 3



PLAY OFF 1996/1997

QUIZZETTO

Francesco Rosa



L'anno 1996/1997 è stato ricco di soddisfazioni e le aspettative degli organizzatori sono state ampiamente superate dai molti rebus di assoluta eccellenza.

Il trofeo per il 1996/1997 è stato vinto da *Quizzetto*, con due giochi in odore di capolavoro. Secondo classificato: *Ilion*.

Giochi vincenti

8. Rebus 6 3 1 4? = 1'3 10



9. Rebus 3 2 6: 1 3 3 3 = 5 7 2 7



PLAY OFF 1997/1998

L'ESULE

Cesare Ciasullo

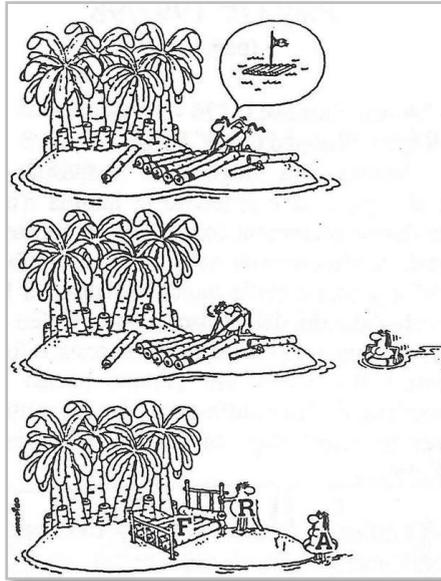


Al concorso per il 1997/1998 si è registrato il record dei partecipanti con 44 rebussisti e un livello di lavori complessivamente buono.

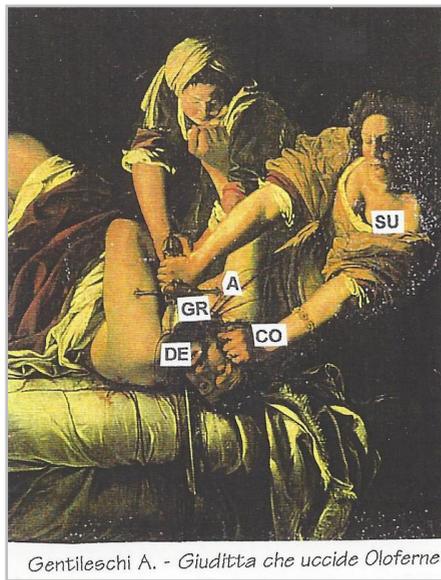
I due rebus della finale sono stati il primo su opera pittorica e il secondo su vignetta. Vincitore è stato *L'Esule*, secondi a pari merito *Triton* e *Atlante*, quarto classificato *Arsenio B*.

Giochi vincenti

10. Rebus 3 1, 2 6, 1 1: 1 5 1 2 4! = 8 1'5: 6 2 5



11. Rebus 2 5 6 2 2 1: 4 6 2? 2, 2 2 4! = 9 2 7, 2 3 1 4 4 8



PLAY OFF 1998/1999

ATLANTE

Massimo Malaguti



Il vincitore della settima edizione dei Play Off è stato *Atlante*, seguito da *McAbel* e *Quizzetto*.

Il livello dei giochi è stato buono, con la presenza di molti giovani rebussisti che hanno conteso fino all'ultimo la vittoria ai più esperti e titolati.

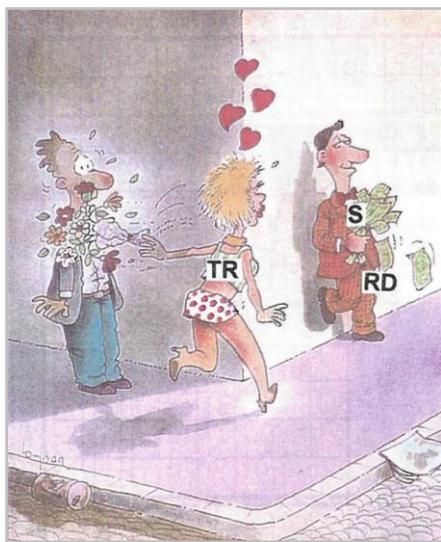
Atlante ha meritato la vittoria soprattutto per il rebus a vignetta giudicato il migliore della finale.

Giochi vincenti

12. Rebus 5 2 7 3! = 7 10



13. Rebus 2 3 8 1: 2 2 2, 2 = 5 3 5 5 4



PLAY OFF 1999/2000

PIPINO IL BREVE

Giuseppe Sangalli



I tre giudici della finale sono stati *Ilion*, *McAbel* e *Orofilo* che hanno valutato vincitore ***Pipino il Breve***. Seconda classificata *Marinella* e terzo *Galdino da Varese*.

Due erano i rebus richiesti per la finale: uno su opera d'arte e uno su vignetta umoristica, da scegliere tra 4 proposte.

PLAY OFF 2000/2001

MARCHAL

Alfonso Marchioni

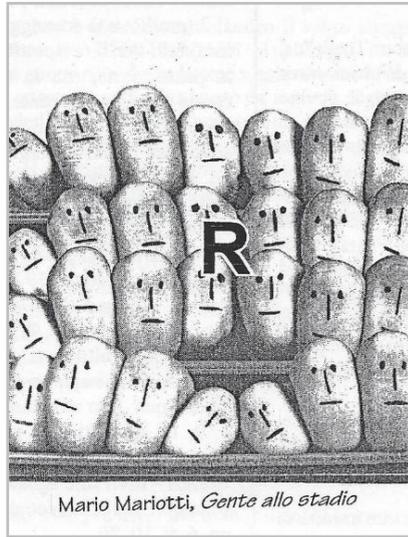


Vincitore è stato *Marchal*, seguito da *Orofilo*, *Nessuno*, *Bang* e *Il Faro*. Tre sono stati i giudici designati: *McAabel*, *Quizzetto* e *Atlante*.

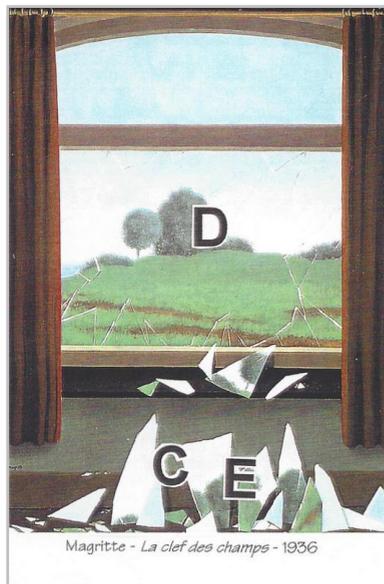
Uno dei temi proposti per la finale è stata un'opera di Magritte.

Giochi vincenti

16. Rebus $4 \ 1? \ 4 \ 4! = 5 \ 8$



17. Rebus $1, \ 1 \ 5, \ 1 \ 5 \ 2 \ 1 \ 1 = 10 \ 7$



PLAY OFF 2001/2002

TRITON

Marco Giuliani



Triton vince la sua prima edizione del Play Off precedendo *Atlante* e *L'Esule*.

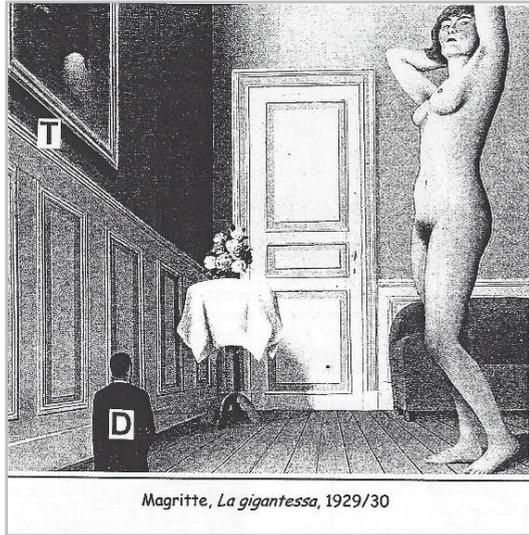
Hanno partecipato 24 concorrenti.

I finalisti dovevano realizzare 2 rebus utilizzando 3 illustrazioni di opere pittoriche e 5 vignette umoristiche.

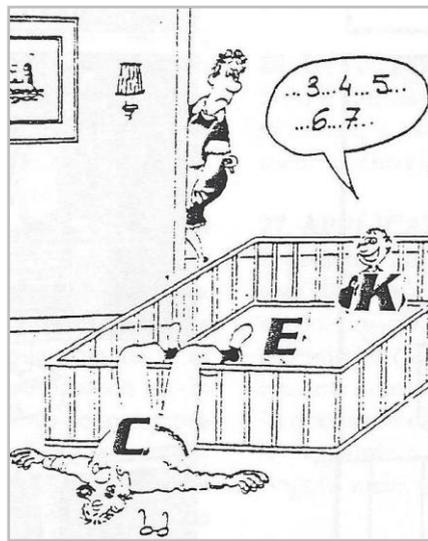
Giudici dell'anno sono stati *Orofilo* e *Quizzetto*.

Giochi vincenti

18. Rebus 2 1 6 1 1 3 4 = 9 3 6



19. Rebus 1 2 1 5 "2" 2 1 = 9 5



PLAY OFF 2002/2003

ATLANTE

Massimo Malaguti

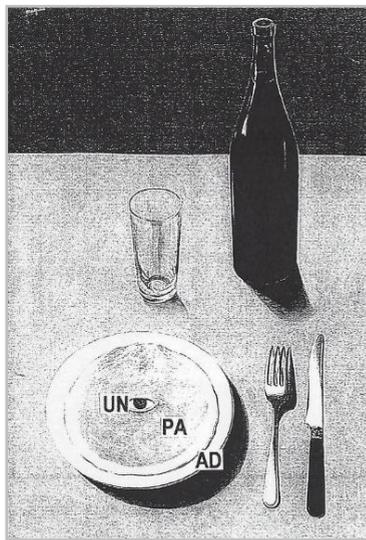


Per la prima volta il concorso si è articolato in 6 tappe ed è risultato vincitore, per distacco, *Atlante*. Seguono *Quizzetto*, *Orofilo* e *The And*.

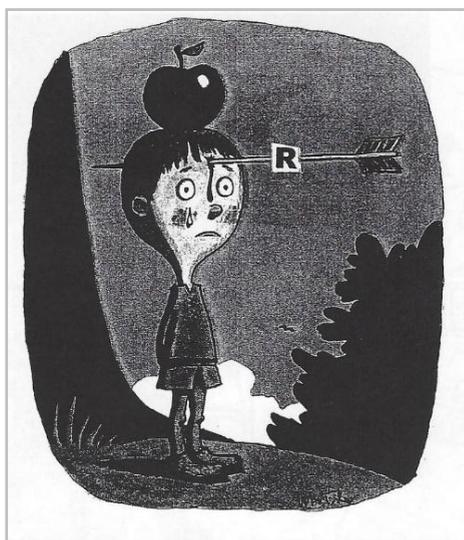
Vincitore per la terza volta della competizione, *Atlante* ha dimostrato con i suoi lavori di saper cogliere lo spirito dei Play Off presentando elaborati di spessore ed aderenti ai temi assegnati.

Giochi vincenti

20. Rebus 2 4 2 7 2 2 1 5! = 3 12 10



21. Rebus 1 1 6 5 = 4 2 7



PLAY OFF 2003/2004

QUIZZETTO

Francesco Rosa

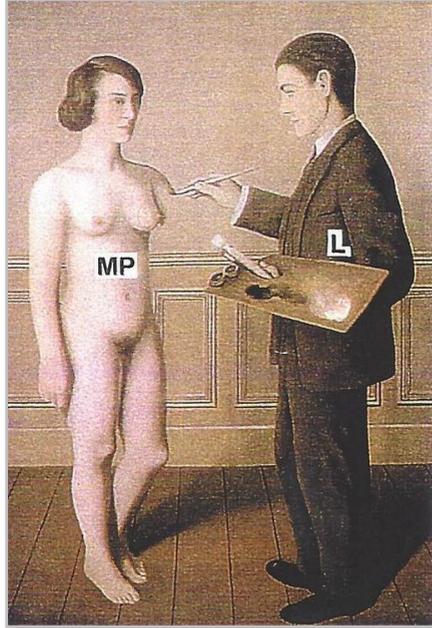


La raccomandazione di *Atlante* per il 2003/2004 era quello di confezionare frasi finali sobrie, sensate e di interesse generale.

Vincitore, per la terza volta, è stato *Quizzetto* che ha battuto in finale *Orofilo*, *Bardo* e *N'ba N'ga*. Due i rebus da produrre per la finale: il primo su opere d'arte e il secondo su vignette. I giudici sono stati *Atlante*, *Marchal*, *Pipino il Breve* e *Snoopy*.

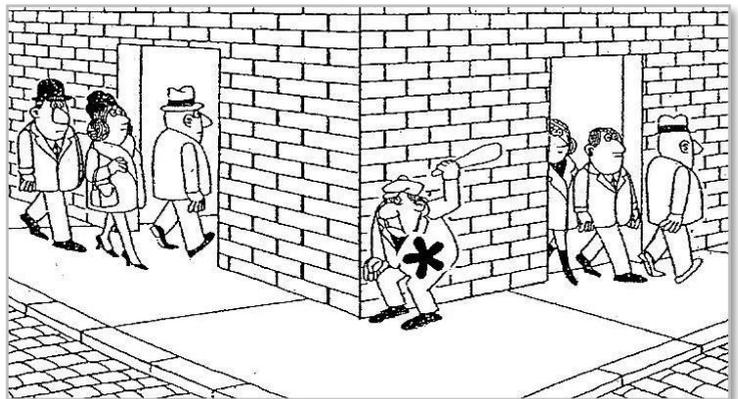
Giochi vincenti

22. Rebus 3 2 4 4 2 4 1? 3, 2, 4 = 11 6 5 7



R. Magritte, *Il tentativo dell'impossibile*, 1928

23. Rebus 6 5 8 = 8 11



PLAY OFF 2004/2005

TRITON

Marco Giuliani



Anche nel 2004/2005 prosegue il rodato meccanismo dei Play Off con la formula dell'eliminazione diretta che appassiona i partecipanti.

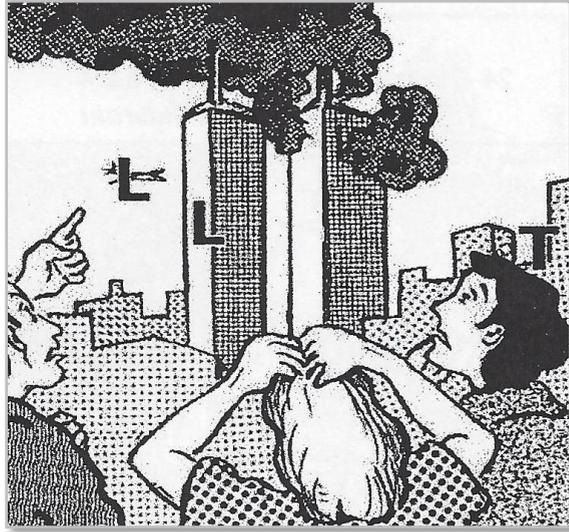
Triton bissa il successo del 2001/2002.

Secondo classificato *Indurain*, seguito da *Marchal* ed *Ele*.

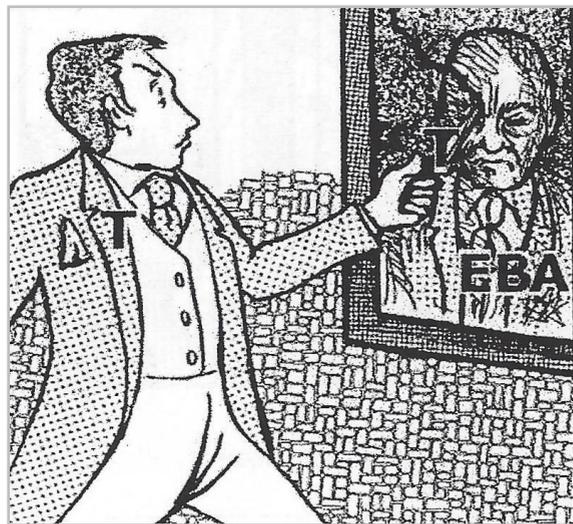
Nove giudici hanno valutato i giochi giunti in redazione.

Giochi vincenti

24. Rebus 2 1, 4: 5 6 1 (1) 1 1 1 = 7 5 11



25. Rebus 1 1 1'3 5: 1 (1) 1, 3 (1) 8 = 6 8 1 11



PLAY OFF 2005/2006

CINOCINA

Davide Giacometto

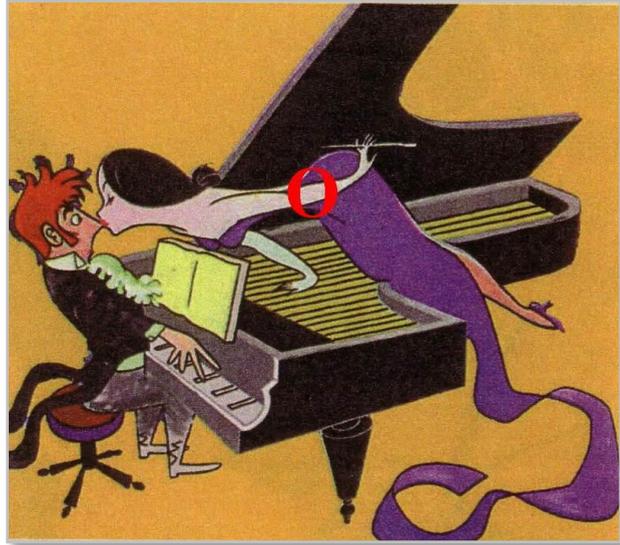


La finale è stata molto difficile ma con un meccanismo innovativo con un tema obbligato: la musica, con il vincolo di inserire nella chiave uno strumento musicale.

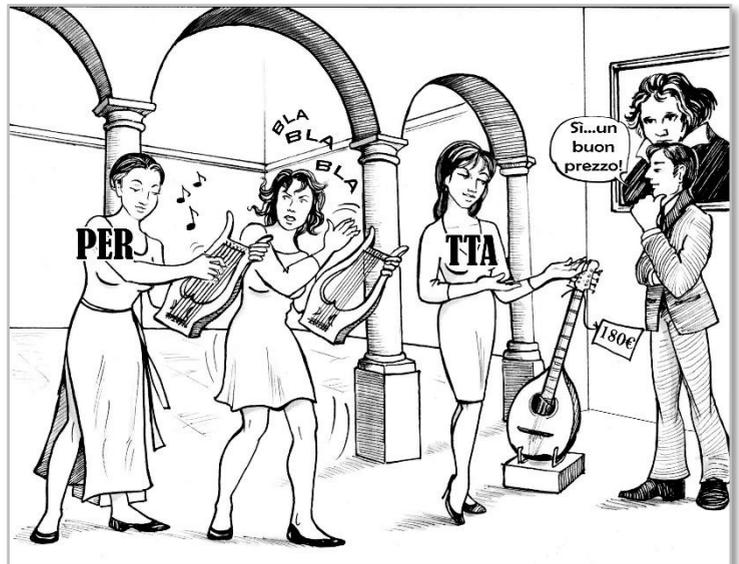
Cinocina vince il suo primo Play Off, seguito da *Ilion*, *Indurain* e *Pipino il Breve* e vede premiata la sua costanza di rendimento nel corso di tutto il torneo.

Giochi vincenti

26. Rebus 1 4 1 7?!? = 9 4



27. Rebus 3 4 5 5, 7 5 3 = 7 3 4 8 2 8



disegno di Laura Neri

PLAY OFF 2006/2007

SNOOPY

Enrico Parodi



Giudici per l'intero torneo sono stati *Cinocina*, *Microfibra*, *Orofilo* e *Il Langense*.

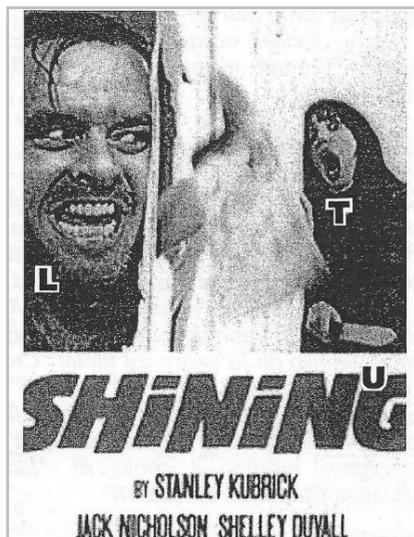
Un'ultima manche davvero impegnativa, anche da giudicare, ha visto imporsi per una manciata di punti il veterano *Snoopy* che vince il suo primo Play Off davanti a *Veleno*, *Pipino il Breve* e *Alois*.

Giochi vincenti

28. Rebus 2 4 1 1: 2 3 2 1. 1. 1 = 8 2 8



29. Rebus 1'6 1 1 3 1 2 1? 1! = 9 8



PLAY OFF 2007/2008

COCÒ

Margherita Barile



Bardo, Il Langense e Snoopy hanno giudicato tutte le tornate dei giochi, decretando vincitrice **Cocò** che ha presentato il miglior gioco sia in finale che in semifinale. Secondo posto per *Cinocina*, seguito da *Matt* e *Microfibra*.

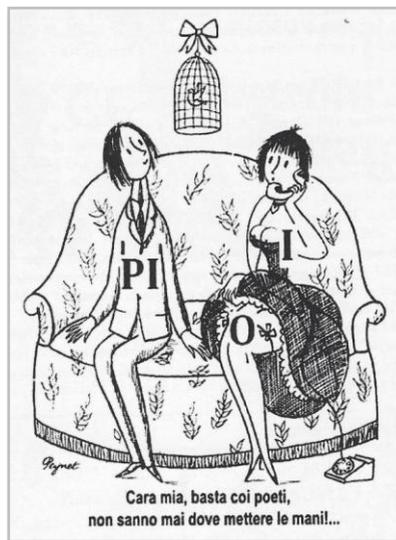
La finale si è disputata su due rebus sui poetici temi di Peynet.

Giochi vincenti

30. Rebus 3 3 3 2 2 3: 4 2, 3! = 9 1'4 6 5



31. Rebus 2 6 1 1'1: 3! = 8 6



PLAY OFF 2008/2009

OROFILO

Franco Bosio



Il tema della finale era costituito da dieci immagini tratte da altrettanti capolavori del cinema muto. Ai fini della determinazione del vincitore è stato considerato il gioco che ha ottenuto il miglior punteggio.

Primo classificato per il 2008/2009 è stato *Orofilo*, che vince il suo primo Play Off, seguito da *Il Dio Ra*, *Veleno* e *Il Langense*.

Gioco vincente

32. Rebus 2 2 1'6 2 1 1 1 6 4 = 11 2 5 2 6



da *La corazzata Potëmkin* di S. M. Ėjzenštejn , 1925

PLAY OFF 2009/2010

IL LANGENSE

Luca Patrone



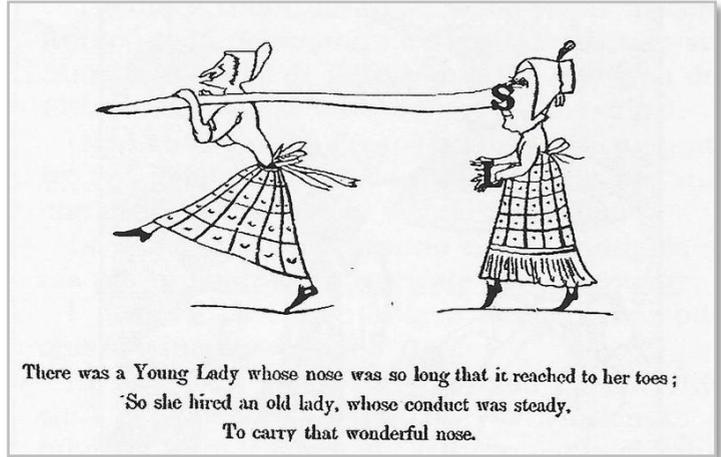
Il vincitore è stato premiato a Ceresole Reale durante il 31° Convegno A.R.I.

Si è aggiudicato il primo posto *Il Langense*, seguito da *Triton*, *Veleno* e *Ilion*.

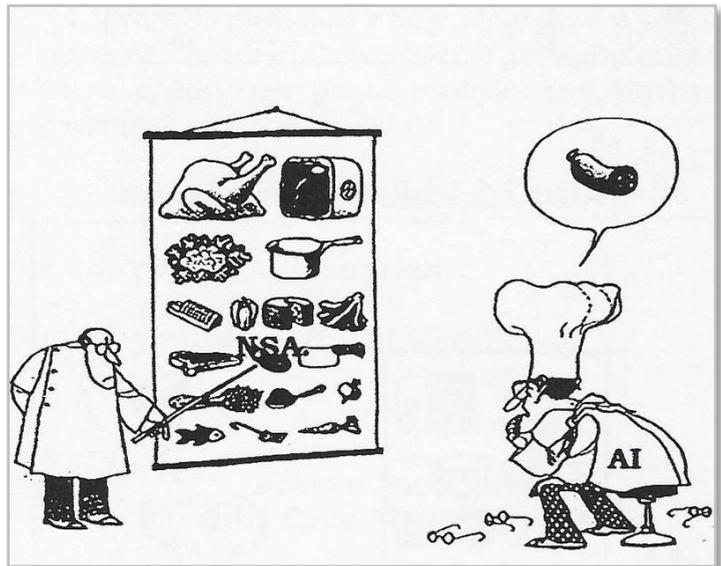
Due i temi della finale: immagini di Lear e vignette di Quino. I giudici per tutta la manifestazione sono stati *Cinocina*, *Giga*, *Microfibra* e *Orofilo*.

Giochi vincenti

33. Rebus 1 1 4 4 1 4! = 8 7



34. Rebus 6 3... 4 3 2! = 4 5 3 6



PLAY OFF 2010/2011

CINOCINA

Davide Giacometto



La premiazione del Play Off 2010/2011 ha avuto luogo al Convegno A.R.I. di Marina di Massa.

Cinocina vince il suo secondo titolo precedendo *Cocò*, *Verve* e *Leti*.

I temi della finale sono stati piuttosto difficili da interpretare e da giudicare, su quadri di Salvador Dalí e vignette di Schultz.

Giudici della gara sono stati *Il Langense*, *Snoopy* e *Veleno*.

Giochi vincenti

35. Rebus 2 2 1 1 2 7 1 4?!? = 9 11



36. Rebus 1 2 3, 3 4, 5 = 3 6 9



Salvador Dalí, *Baby mappa del mondo*, 1939

PLAY OFF 2011/2012

ELE

Emanuele Miola



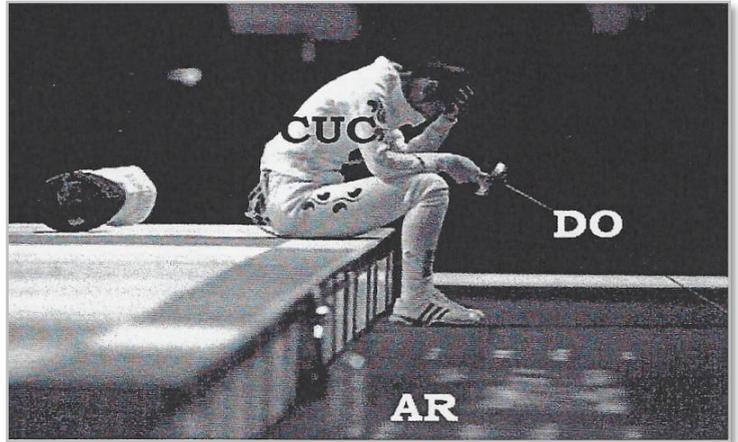
Giudici dell'intero concorso sono stati *Bardo*, *Verve* e *Cinocina* e il regolamento adottato è stato quello dell'eliminazione diretta con sfida finale a quattro.

Due i temi della finale: un'immagine delle Olimpiadi del 2012 e quattro illustrazioni di fiabe popolari.

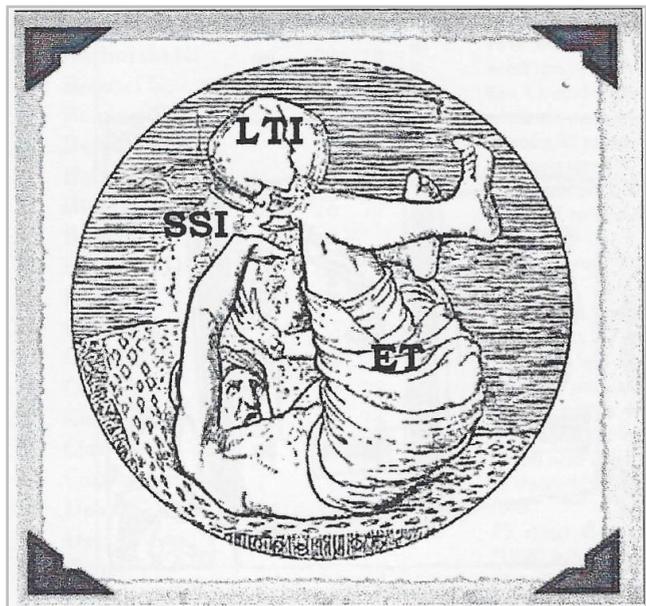
Vincitore dell'edizione è stato *Ele* che ha preceduto *Veleno*, *Ilion* e *L'Esule*.

Giochi vincenti

37. Rebus 3 2 2 1 1. 1-3: 4 5 3 2 = 8 9 3 7



38. Rebus 2 3 (2 4) 3 4 2 4 = 7 7 2 3 5



PLAY OFF 2012/2013

EMT

Emanuele Toselli

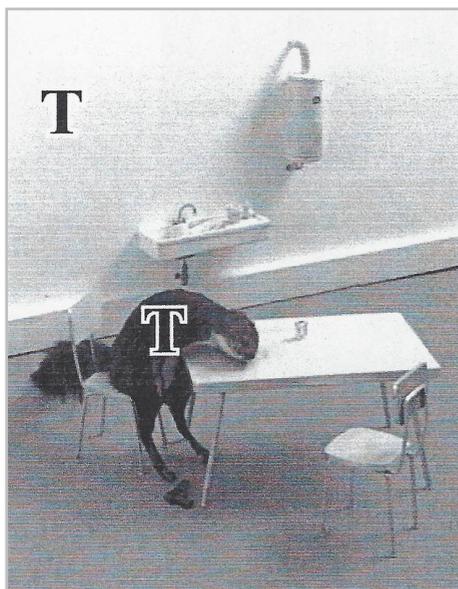


Vincitore dell'edizione 2012/2013 è stato *Emt*, davanti a *Cinocina*, *Et*, e *Arfattor*.

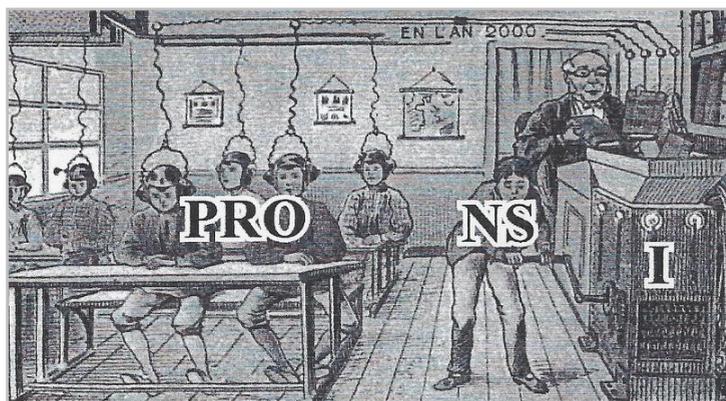
I giudici *Microfibra*, *Simone*, *Alan* ed *Ele* hanno votato i giochi in forma anonima privilegiando la correttezza tanto delle chiavi quanto delle frasi risolutive. In entrambe le sezioni *Emt* ha raggiunto il punteggio più alto.

Giochi vincenti

39. Rebus 4 1 2 5: 4 1 3 = 8 3 9



40. Rebus 3 5 2 2 6 1'1 = 8 12



PLAY OFF 2013/2014

BARDO

Alfredo Baroni



Il prestigioso concorso a tappe per autori di rebus su immagini assegnate è giunto alla 22ma edizione.

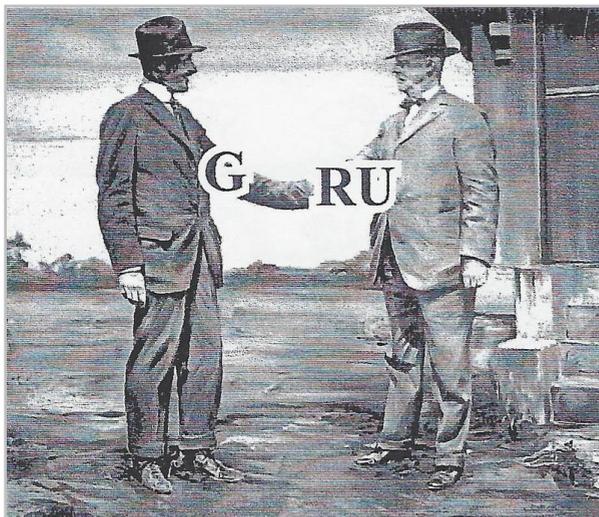
Mediamente i giochi sono stati più che buoni ed è stato scelto il gioco migliore per ogni autore.

La classifica finale vede prevalere *Bardo* davanti a *Cocò*, *Quizzetto* e *Leti*.

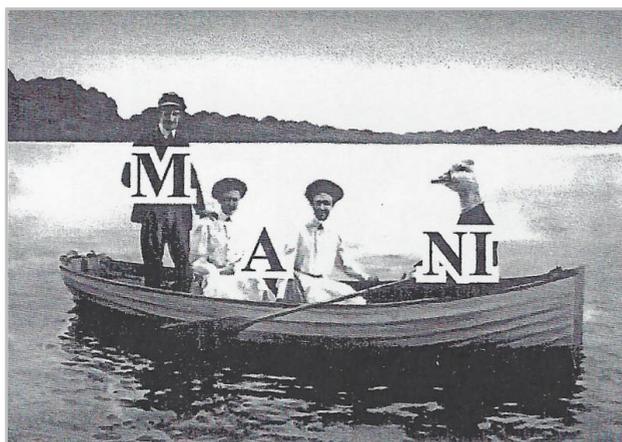
Giudici del concorso sono stati *Siberia*, *Marchal* ed *Emt*.

Giochi vincenti

41. Rebus 1 2 1. 5 1 6 4 = 6 5 9



42. Rebus 3 2 1 1 4 2 3 = 9 7



PLAY OFF 2014/2015

N'BA N'GA

Andrea Rinaldi



Vincitore per il 2014/2015 con i due giochi migliori in ciascuna sezione è stato *N'ba N'ga* che ha preceduto *Ele*, *Bang* e *Marchal*.

La premiazione ha avuto luogo nel corso del 36° Convegno A.R.I. di Rieti. *N'ba N'ga* è reduce da una stagione rebussistica di altissimo livello ed è stato anche l'autore del rebus con il punteggio più alto.

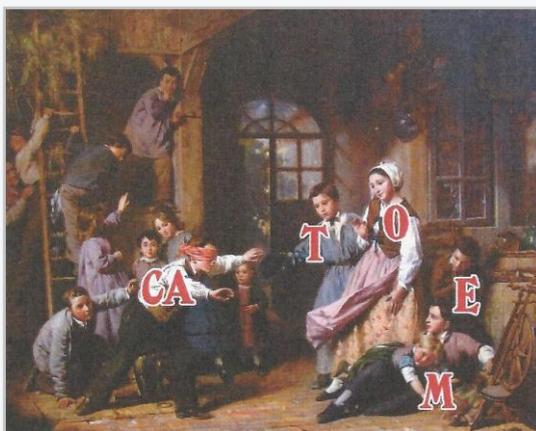
Giochi vincenti

43. Rebus 2 2 1 8 5, 2?? = 5 2 6 7



7687 Secondo una legge tuttora vigente a New York, è colpevole di condotta «disordinata» chi saluta qualcuno in strada «mettendo l'estremità del pollice contro la punta del naso e nello stesso tempo muovendo le altre dita a ventaglio».

44. Rebus 8: 2 6 1? 1 3? 1 1 1? = 3 3 1 1 1 6



A. H. Dargelas, *Mosca cieca*

PLAY OFF 2015/2016

EMT

Emanuele Toselli



Atlante, Guido, Leti, Verve e N'ba N'ga sono stati i giudici della 24a edizione che ha visto prevalere *Emt*, seguito da *Cocò, Bardo e Kc8*.

La finale si è disputata su due soggetti: un'opera pittorica e un rebus a vignette. *Emt* si è aggiudicato il Play Off per la seconda volta e cinque dei suoi rebus sono nella classifica finale dei primi dieci punteggi.

Giochi vincenti

45. Rebus 3 7 4 2? 2 = 11 1 6



Lionello Spada, *Concerto*

46. Rebus 2 1: "2 5 1'1 3" = 8 7



PLAY OFF 2016/2017

EMILIANS

Emiliano Ruocco



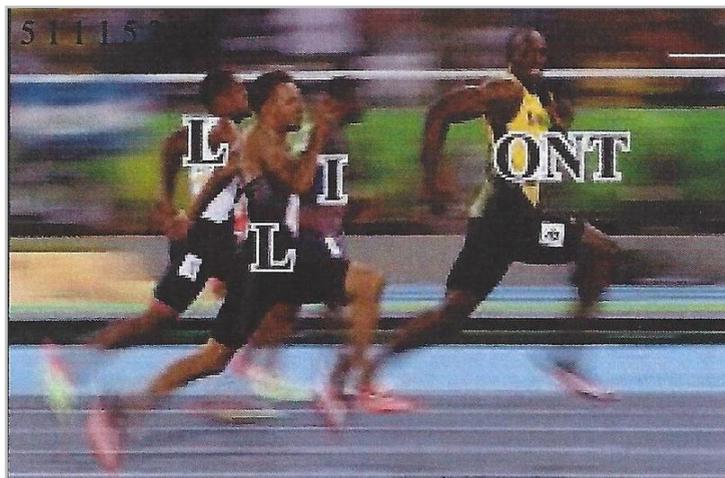
Emilians si è aggiudicato la sua prima edizione del Play Off prevalendo su *Quizzetto*, *Triton* e *Ilion*.

Per la manche finale tutti gli autori hanno presentato tre giochi: i punteggi molto ravvicinati testimoniano una finale alla pari ed evidenziano il valore degli autori.

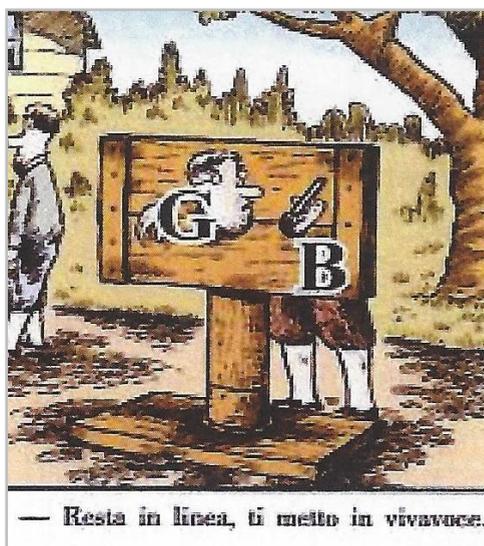
I giudici per tutto il torneo sono stati *Emt*, *Siberia* e *Marchal*.

Giochi vincenti

47. Rebus 5 1 1 1 5 3 1 3 = 8 3 2 7



48. Rebus 6 1: 1 3 5 1, 4 = 3 3 4 6 5



PLAY OFF 2017/2018

CINOCINA

Davide Giacometto



Giudici del torneo sono stati *Bardo, Guido, N'ba N'ga* ed *Emilians*.

Si aggiudica il Play Off per la terza volta – raggiungendo così il record di *Atlante* e *Quizzetto*– *Cinocina*, che ha preceduto *Il Langense, Ele* e *Facso*.

La finale è stata divisa in due sezioni distinte: la prima costituita da 4 dipinti di pittori del Realismo americano e la seconda da 4 immagini tratte dai film di Charlie Chaplin.

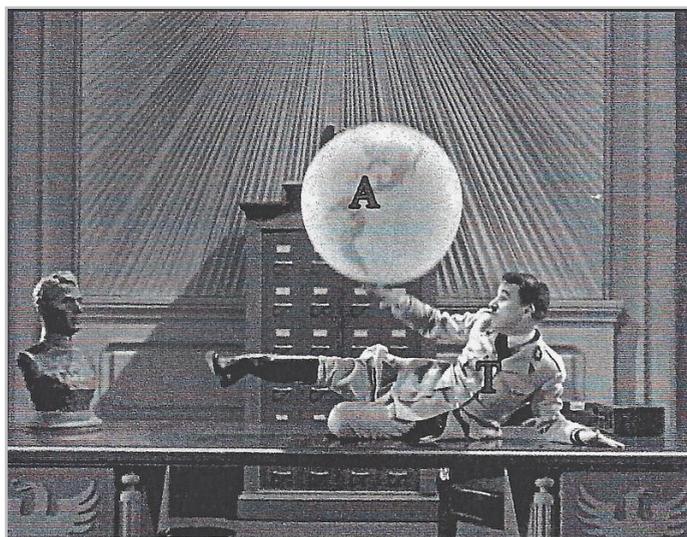
Giochi vincenti

49. Rebus 2 1 5 1 4, 6 = "6" 7 2 4



William Merritt Chase, *Ring Toss*, 1896

50. Rebus 1 1 "5" 1 1 1 5? 2! = 5 3 9



PLAY OFF 2018/2019

HARMONY

Silvana Bassini



Grande finale per la gara del 2018/2019 che vede prevalere *Harmony* su *Bardo* per un punto. Al terzo posto *Cocò* seguita da *Rutello*.

Protagonisti della finale, come soggetti, sono stati per la sezione 1 "I grandi registi" e per la sezione 2 "Kuczynski". Ottima l'abilità dimostrata dai concorrenti nel corso di tutto il torneo e la vincitrice ha totalizzato il punteggio più alto nella somma dei due rebus di finale.

I giudici di tutta la manifestazione sono stati *Cinocina*, *Alan*, *Leti* e *Orofilo*.

Giochi vincenti

51. Rebus 1 3 2 3 6 4 1'3 = 6 9 8



52. Rebus 1 2 6 2 1 2 = 4 10



PLAY OFF 2019/2020

ELE

Emanuele Miola



La 28ma edizione del Play Off, indetta dall'ARI e da *Leonardo* ha visto la partecipazione di 41 autori con un totale di 330 giochi presentati.

Vincitore è risultato, per la seconda volta, *Ele* davanti a *Leti*, *Lucignolo* e *Verve*.

I temi dell'ultima manche sono stati quattro quadri dei pittori olandesi Vermeer e de Hooch e altrettante immagini digitali del giovane artista malese Ronald Ong.

I giudici che hanno affiancato *Harmony* per tutta la durata del concorso sono stati *Bardo* e *Il Langense*.

Giochi vincenti

53. Rebus 1, 1 4: 6 3 2 = 8 3 6



54. Rebus 3 5 1 4 2 = 4 6 5



PLAY OFF 2020/2021

Marluk

Luca Martorelli



Il Play Off per il 2020/2021 ha proclamato vincitore, con una media di 41,92 punti Marluk che ha battuto in finale Il Langense, Cinocina e Arbe.

I temi proposti sono stati molto intriganti a partire dalla semifinale con 6 opere dello street-artist Banksy per arrivare alla finale divisa in due sezioni: la prima con immagini della Brighella, la seconda di Monkey Punch.

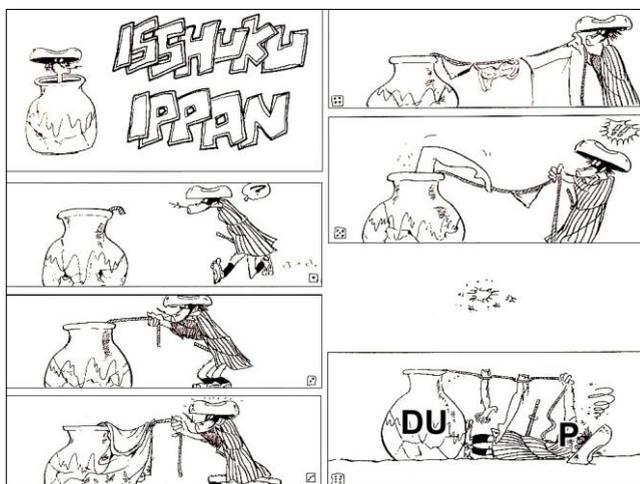
Hanno giudicato gli elaborati Ele, Atlante e Barthleby.

Giochi vincenti

55. Rebus 1 3 4 2: 1 4 2 = 6 3 8



56. Rebus 2 2 5 1 4 6? 5! = 8 1 7 3 1 5



PLAY OFF 2021/2022

ATLANTE

Massimo Malaguti



La 30a edizione dei Play Off, concorso rebusistico indetto dall'A.R.I. ha visto trionfare, per la quarta volta Atlante, dopo diciott'anni dall'ultima vittoria. Atlante ha ottenuto in finale il punteggio di 48,33 con una particolare menzione per aver ottenuto per due volte il punteggio singolo più alto dell'intera gara ed ha battuto in finale Emt, Orofilo e Triton.

I temi della finale sono stati 4 foto dell'artista Corinne Geertsen e 4 vignette del fumettista Harry Bliss.

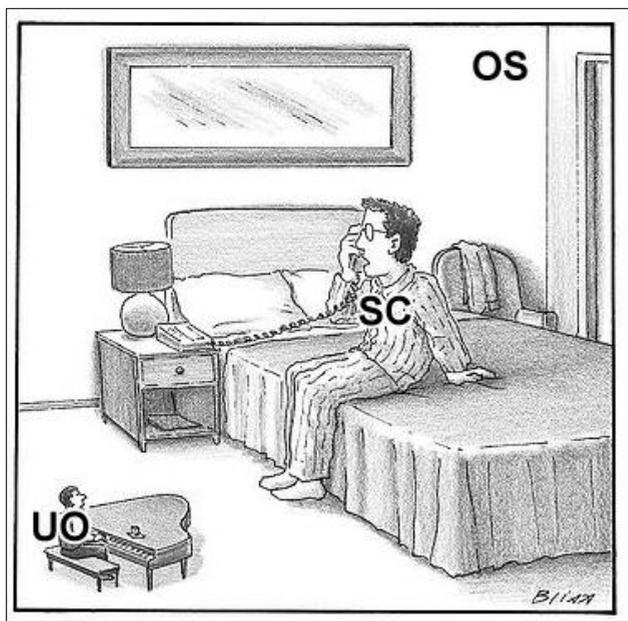
Giudici della competizione sono stati Marluk, Bardo e Leti.

Giochi vincenti

57. Rebus 1 2 3 4 2 5 2?! = 8 1'3 7



58. Rebus 2 4-8 2: 2 2 2 6! = 6 3 5 9 5



PLAY OFF 2022/2023

MATT

Matteo Altavilla

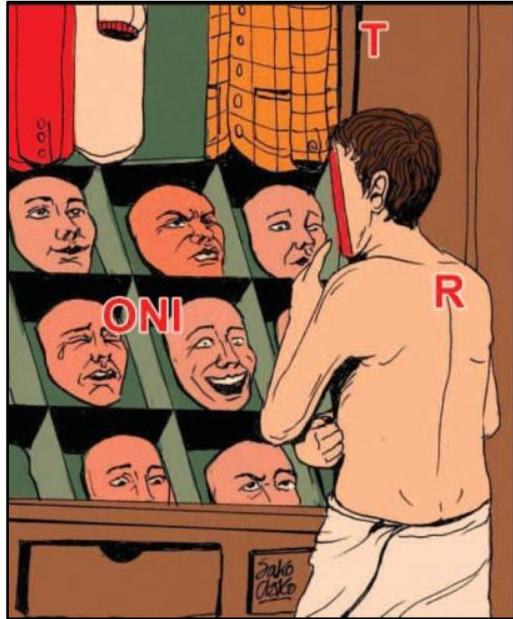


La 31a edizione del mitico concorso rebussistico, bandito dall'ARI, è stata valutata da Bardo, Ele e Atlante, vincitore della scorsa edizione. Il regolamento non è cambiato e si sono attraversate quattro fasi eliminatorie per giungere alla finale. La gara per il 2022/23 ha visto un autentico boom di partecipanti con 64 autori e 182 giochi nella prima manche.

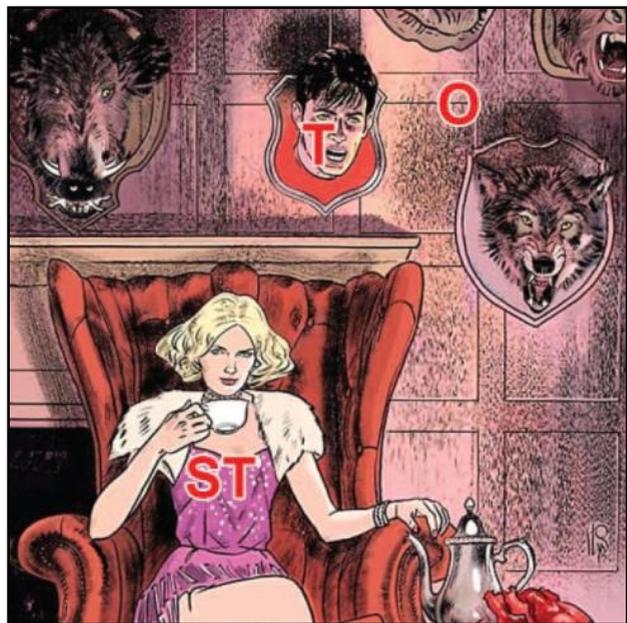
Matt è risultato vincitore, con merito, dei quattro finalisti.

Giochi vincenti

59. Rebus 5 2 4 3 2 1 1: 1 2 3! = 5 9 7 3



60. Rebus 2 4 3 5 1 1 = 6 10



PLAY OFF 2023/2024

MARLUK

Luca Martorelli

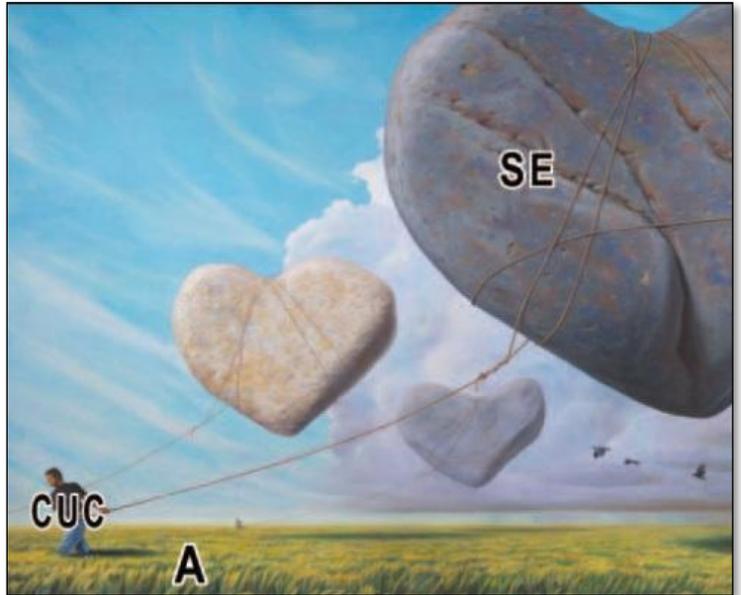


Per questa edizione i giudici che hanno affiancato Matt sono stati Leti, Guido e Robo. Sempre interessanti i disegni delle varie manches, dalla seconda su vignette di Lupo Alberto, passando per la terza con soggetto i murales di quattro diversi artisti per arrivare alla finale con opere dell'artista Paul Bond e quattro copertine di album di gruppi rock.

Marluk ha vinto con un risultato molto netto e distinguendosi in ogni tappa con punteggi superiori a 20.

Giochi vincenti

61. Rebus 3 2 1 4 7 -2 4- 2 = 8 9 8



62. Rebus 1 5, 7 3 2 7 = 7 6, 5 7



Soluzioni

1. Terrà, dicon, F in E = Terra di confine
2. Conte ST A testa róse = Contestate star osé
3. D è star? E R ancor, è vano? = Destare rancore vano
4. A giri N: LO scomodo = Agir in losco modo
5. LIS: così sarà GHI! = Liscosi saraghi
6. V è d'ER, e c'è senatorino = Vedere Cesena-Torino
7. Stufa CH è per Degas = Stufa che perde gas
8. Letame Dio E vale? = L'età medioevale
9. BLU sa legger: à dio per aio = Blusa leggera di operaio
10. Con F, or talamo, R è: è sorta A da mare! = Conforta l'amore: esorta ad amare
11. DE testa recide GR ad A: mano nemica CO? Sì, di SU mano! = Detestare ci degrada, ma non è mica così disumano
12. Pasto sì barbaro SSA! = Pastosi barbarossa
13. TR ama contante S: ce ne ha, RD = Trama con tante scene hard
14. F avolo solo O.K. da LB à: par ietti! = Favoloso look d'Alba Parietti
15. SIS tema, però per A R è = Sistema per operare
16. Visi R? Otto mani! = Visir ottomani
17. C, a pezzi, e recan di D E = Capezziere candide
18. In T essere D è ivi mini = Intessere dei vimini
19. C in E prese "KO" da K = Cineprese Kodak
20. UN apre PA ragione in AD e guata! = Una preparazione inadeguata
21. R è sadico dardo = Resa di codardo
22. Per sé vera rese MP René L? Lei, MP, rese = Perseverare sempre nelle imprese
23. Capito losco piazzato = Capitolo scopiazzato
24. Va L, vola: rotta contro L (L) a T à = Valvola rotta controllata
25. A T l'età corre: T (T) à, EBA T taglierà = Atletta corretta e battagliaiera
26. À vamp O stonato?!? = Avamposto Nato (*rebus inedito*)
27. PER sona cheta cetra, mandola vende TTA = Persona che tace tramando la vendetta (*rebus inedito*)
28. In Cuba R è: là per TO S.S. è = Incubare la pertosse
29. L'amente L è con T in U? È! = Lamentele continue

30. Con QUI sta da re ANE: mica va, sta! = Conquista d'area nemica vasta
31. PI tocchi O d'I: osi! = Pitocchi odiosi
32. Fu CI l'azione di MaS sadici vili = Fucilazione di massa di civili
33. A L tale naso S pesa! = Altalena sospesa
34. Salame NSA... però per AI! = Sala mensa per operai
35. Ha CIE N da scostar i cane?!? = Haciendas costaricane
36. O di CIE, chi ride, Stati = Odî ciechi ridestati
37. CUC in AR è S. A-lam: ella perse con DO = Cucinare salamella per secondo
38. Di SSI (di riso) LTI indù ET empì = Dissidî risolti in due tempi
39. Sala T in opera: perì T ivi = Salatino per aperitivi
40. PRO dotti se NS aziona l'I = Prodotti sensazionali
41. G RU P. Pomet à lunghe rese = Gruppo metal ungherese
42. Con su M A rema NI oca = Consumare manioca
43. Fa LD e infrange legge, RE?? = Falde in frange leggere
44. Dargelas: CA piglia T? E chi? O M E? = Dar gel a scapigliate chiome
45. RIM proverà rigo LO? Sì = Rimproverar i golosi
46. Fa R: "Se scavi c'è NDA" = Farsesca vicenda
47. Batte L L I Usain ONT a Rio = Battelli USA in Ontario
48. Chiama G: è sua gogna B, onta = Chi ama Gesù agogna bontà
49. Ad A gioca N tata, damina = "Adagio" cantata da Mina
50. A è "Reich" e A T terrà? No! = Aerei che atterrano
51. V ara RE con tratti soli d'ali = Varare contratti solidali
52. C li presta UR a TA = Clip restaurata
- 53 S, P arti: tomaia per TO = Spartito mai aperto
54. tra mappe N apre SO = Tram appena preso
55. a NTI cade AV: è nera TA! = Antica dea venerata
56. in DU giara P arti reperì? costì! = Indugiar a partire per i costi
57. è di ZIO nido di barba RE?! = Edizioni d'odi barbare
58. UO mini-concerto fa: SC in OS ostile! = Uomini con certo fascinoso stile
59. serie di visi ONI in T è: R ne usa! = Serie divisioni interne USA
60. ST ornò con testa T O = Storno contestato

61. CUC in A reca pesante – fa volo – SE = Cucinare
capesante favolose

62. E salta, rischia per la campana = Esaltar Ischia, perla
campana.