

## Magazine

*Sélections 97*

*Championnat 97*

*Mondial 97*

## Initiation

*Les bords de cinq*

*Les bords 6+4*

## Informatique

*Tests de finale*

## Tactique

*37.g7 forcément*

## Parties

*Mondial 97*

*Brightwell-Tastet*

*Lazard à VDA (x3)*

# N°47

## Graham Brightwell échoue en finale du championnat du monde contre Makoto Suekuni

## Stéphane Nicolet Champion de France

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	●	●	●	
2			●	●	○	○	○	
3	●	●	●	●	●	○	○	○
4		●	○	○	○	●	○	○
5			●	○	○	●	●	●
6	●	○	●	●	●	○	●	●
7	●	○	○	○	○	○	○	●
8	●	○	○	○	○	○	○	○

Blanc joue et gagne...

# Édito...

Bonjour et bonne année 98 !

Les lampions de la fête se sont éteints et nous pouvons en profiter pour faire un rapide bilan de l'année passée.

Trente-deux joueurs se sont retrouvés au château de Flers pour disputer le quinzième **championnat de France d'Othello**. Une organisation parfaite nous a permis de nous concentrer sur le jeu en déchargeant tous les joueurs des soucis d'intendance : merci à tous les Nordistes et à très bientôt. J'ai eu le plaisir de rencontrer à cette occasion quelques « nouveaux » joueurs, adhérents de longue date à la FFO mais qui n'avaient jamais franchi le pas de la compétition. Après une sélection locale, ils nous ont retrouvés pour le grand jour et certains ont même accroché quelques grosses pointures à leur tableau de chasse. Espérons que cette première expérience réussie leur donnera envie de continuer et incitera à nous rejoindre dans les tournois tous ceux qui, à tort, hésitent encore.

Un grand bravo à Stéphane Nicolet qui obtient son premier titre individuel et s'affirme jour après jour comme un des tout meilleurs joueurs français (même si on le savait déjà !).

Le **championnat de France 1998** est déjà en route et toute l'équipe du club de Grenoble se prépare à vous accueillir dans les meilleures conditions le week-end des 5 et 6 décembre prochains.

Les **résultats internationaux** sont toujours là puisque Marc Tastet a une fois de plus remporté le Grand Prix d'Europe. Deux des cinq tournois européens ont été gagnés par des Français : Marc est reparti victorieux de Copenhague et j'ai eu le plaisir de m'imposer au tournoi de Paris. On peut toutefois regretter la performance plus que moyenne de l'équipe de France au championnat du monde à Athènes puisque Marc ne termine que quatrième et que l'équipe termine deuxième mais sans jamais avoir donné l'impression de pouvoir s'imposer. Encore bravo à Makoto Suekuni et à l'équipe anglaise mais on se retrouvera à Barcelone !

L'année s'est terminée sur une note optimiste avec le **tournoi de Noël de Paris** qui a attiré 21 joueurs : espérons que vous reviendrez tous pour les autres tournois !

En 1997, nous avons eu le plaisir de créer une petite **brochure d'initiation** de douze pages qui donne les règles du jeu, quelques principes de base, un historique d'Othello et surtout un panorama des différentes activités de la FFO. Cette brochure est à votre disposition gratuitement auprès de la FFO pour vous permettre d'expliquer le jeu, de présenter notre activité.

L'année 98 devrait voir plusieurs activités nouvelles se développer.

Un **championnat de France de programmes d'Othello** est en préparation pour octobre, sous la direction de Bintsu Andriani. Un **championnat de France des clubs** se tiendra en avril à Paris et réunira six à huit clubs de toute la France. À ce propos, je vous rappelle que nous tenons à votre disposition tout le matériel nécessaire pour créer un club : des affiches pour l'annoncer, des brochures pour initier et des jeux pour jouer ! Nous n'avons pas pour l'instant de statuts types pour un club qui voudrait se déclarer en association loi 1901 mais cela est à l'étude. Vous trouverez plus d'informations sur ces deux événements dans les échos en pages 14 et 15.

En plus des **clubs**, les joueurs de province essayent également de tenir des **tournois** et je vous encourage à venir à Rennes le 28 février pour un tournoi B, à aller à Strasbourg les 28 et 29 mars pour un préqualificatif ou pourquoi pas à lancer votre propre tournoi chez vous.

Bintsu Andriani et Thierry Bousch ont installé les **pages web** de la FFO et vous pourrez retrouver l'agenda des tournois, la liste des anciens numéros de Fforum ou quelques photos de champions et d'anciens champions. Une rubrique téléchargement est en développement et accueillera les programmes classiques d'Othello : Cassio, Thor, Forest, Icare et bien sûr la base de parties. Retrouvez nous sur <http://topo.math.u-psud.fr/~bousch/othello/ffo/index.htm>

Last but not least, le **livre d'initiation** d'Emmanuel Lazard et de Marc Tastet doit paraître fin mars 98 aux éditions Bornemann. En une soixantaine de pages, il essaie dans un style pédagogique d'initier le lecteur à notre jeu favori en l'amenant doucement à prendre conscience des principes essentiels de la stratégie et de la tactique. Il était attendu depuis longtemps et nous espérons tous les deux que vous aurez autant de plaisir à le lire que nous avons eu à l'écrire.

À bientôt,  
Emmanuel Lazard

# Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 12 ♦ Initiation : les bords de 6+4
- 14 ♦ Les échos d'Othello
- 16 ♦ Tactique : 37.g7 forcément
- 16 ♦ Grands Prix de France
- 17 ♦ Coin des débutants : les bords de cinq
- 18 ♦ Brightwell - Tastet
- 20 ♦ Tests de finales
- 21 ♦ Solutions du coin des débutants
- 22 ♦ Championnat du monde
- 24 ♦ Lazard au championnat de France
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Bintsa ANDRIANI

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Jean DELTEIL

Emmanuel LAZARD

Stéphane NICOLET

Dominique PENLOUP

José SEKNADJÉ

Marc TASTET

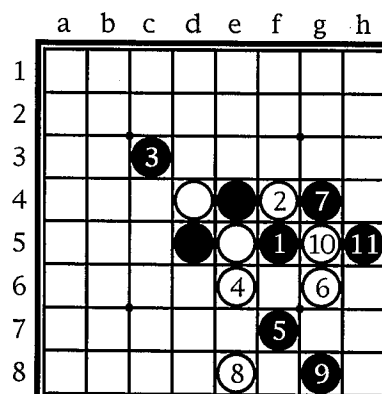
*FFORUM* est le magazine de la  
Fédération Française d'Othello  
B.P. 383  
75626 PARIS Cedex 13  
Téléphone : 01 45 35 55 86

OTHELLO® est une marque  
déposée, distribuée en France  
par MATTEL France

## La curiosité du trimestre

Nous avons présenté dans *Fforum* 37 et 38 deux parties inventées par Aubrey de Grey qui se terminaient respectivement par 1-17 et 16-1.

Akira Hosaka nous a envoyé sa création (ci-contre) qui est, pour l'instant, la plus courte partie se terminant avec au moins un pion pour chaque joueur. Ici, le score est 14-1. Peut-on faire plus court ?



# MAGAZINE

## La nuit du douze au treize

par Jo L'espingo  
(p.c.c. Stanislas André Steeman)

Liminaire en forme d'énigme : quel rapport y a-t-il entre la partie suivante et le plancher du gymnase de Font-Romeu (plus précisément la partie de ce plancher située juste sous le panier de basket du mur d'entrée) ?

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

Avertissement : le texte qui va suivre doit te permettre, ami lecteur, de tester ta sagacité. Il s'agira pour toi, non seulement de trouver la réponse à notre énigme, mais aussi de découvrir les responsables de l'infâme complot perpétré contre un infiniment sage et excessivement talentueux shaman amérindien durant la nuit du 12 au 13 août 1997. Étant donné le caractère particulièrement abominable des faits relatés nous en déconseillons pourtant la communication aux enfants de moins de douze ans, à Stéphane Nicolet<sup>1</sup> et, d'une façon générale, aux âmes sensibles.

### Prologue (9 août, 2h du matin...)

Un inquiétant convoi motorisé fonce vers Font-Romeu :

- la traction avant de Manu-la-tchatche (le « boss »)...
- la berline verte de Jo l'espingo...

<sup>1</sup> Qui avait héroïquement refusé de participer au complot, malgré l'alléchant « contrat » proposé par Manu-la-tchatche...

- la citroën pâle d'Andri, le malgache au parpaing (accompagné pour l'occasion de William-la-gâchette et de Sarko-le-lyonnais)...

Les principaux lieutenants du boss, Manu-la-morale, Marc-la-banane, François-les-variantes, étaient partis quant à eux en compartiment-couchettes, pour éviter d'attirer l'attention...

### Chapitre I (journée du 9 août)

Les tueurs sont rejoints vers 11h par les commandos israéliens de Benny-Les-Chips (Benny le redoutable en personne ; Leonid, l'ancien kagébiste de Leningrad ; sans oublier le très efficace Illya Kouriakine)...

Puis vers midi par Karsten-le-désinséreur ainsi que Dave-le-chimiste...

Insouciant des périls qui le guettent notre shaman vénéré<sup>2</sup> entame son premier jogging...

Philippe-le-tombreur et Manu-la-morale n'avaient apparemment rien laissé au hasard... Leur projet était diabolique : il ne s'agissait rien moins que d'empêcher le shaman d'avoir recours à ses incantations favorites et du coup de le priver de ses possibles victoires futures : à Londres, pour favoriser Marco-les-kiwis, un chef mafieux allié ; à Athènes, pour donner l'occasion à Manu-la-tchatche de respecter ses engagements envers les yakuzas...

### Parenthèse explicative

<sup>2</sup> Connaissez-vous l'histoire préférée de celui-ci ? Non ? Ben voilà : quel est le fruit que l'on appelle en cas de pépin ?

- Trois scénarii avaient été envisagés... Dans la première hypothèse, il s'agissait de faire perdre le shaman contre le plus faible joueur d'Othello français (Jo l'espingo), ce qui aurait pour effet de faire perdre au shaman toute confiance en ses moyens de comptage...

- Avec le deuxième scénario possible, on en arrivait aux moyens physiques, qui répugnaient à tous, mais constituaient une solution de rechange : Manu-la-Morale s'entraînait depuis des mois au smash à la tête, dans l'éventualité d'un match de volley-ball où le shaman lui ferait face, et à la balle dans l'œil pour le cas où une finale au tennis de table devrait se présenter contre l'homme des Amériques...

- Au cas où ces procédés directs n'auraient pas fonctionné, resterait l'occasion de la « rando » ; on laisserait le shaman gravir le premier un pic préalablement miné ; Dave-le-chimiste n'était pas là par hasard...

### Chapitre II (journée du 10 août)

- 8h : déclaration de Manu-la-tchatche (qui avait beaucoup souffert lors du dernier casse de Lyon), devant son bol de céréales du matin : « Faut ajouter kekchoze à l'ordre du jour ; je dois devenir grand-maître avant le yakuza de Grenoble »... Silence gêné de ses porte-flingue... Raclement de gorge de Marc-la-banane, qui rappelle l'objet principal de la conférence, et suggère au boss, pour ne pas déclencher de crise précoce, une séance de travail ultérieure visant à empoisonner les affaires du concurrent. Les consiglieri tranchent en faveur de cette proposition...

- 14h : Dave-le-chimiste part reconnaître discrètement le pic,

dans l'hypothèse où il aurait à placer ses charges...

- 15h : on bourre Jo l'espingo de variantes et d'innovations anti-shamanistiques...

### Chapitre III (journée du 11 août)

- 9h : arrivée en renfort du Prophète-du-Cartel.

- 10h : cours sur les ouvertures... Manu-la-Morale indique habilement, au cours d'un exposé sur les plus récents développements de l'ouverture Heath, que dans la variante secondaire 6.d6 7.f3, l'étonnant 8.g4 est infiniment meilleur que g6. Et le Prophète-du-Cartel dirige son immense énergie psychique vers le shaman, afin de le rendre suggestible à l'idée.

- 14h : le tournoi d'application démarre...

- 15h45 : troisième ronde ; Manu-la-tchatche dirige habilement l'appariement pour que Jo l'espingo rencontre le shaman avec les noirs... Le piège est ouvert...

1.f5 2.f6 : début diagonal...

3.e6 : réponse standard ; les trois autres possibilités noires sont nettement inférieures mais l'homme au parpaing a occasionnellement essayé c4...

5.g5 : ouverture Heath.

6.d6 : le coup le plus joué — et de beaucoup — est 6.e7 ; mais d6 n'est peut-être pas inférieur ; après avoir surtout joué le premier, David Shaman alterne les deux réponses depuis 1994. On rentre dans des variantes ressemblant à la « cheminée » mais la situation sur le plateau de jeu n'est pas la même...

7.f3 : e7 est le coup le plus joué avec la paire 8.g4 (8.g6 est intéressant) 9.f3.

8.g4 : le coup standard — le bon coup — est, rappelons-le, g6.

9.e3 : moins compromettant que les deux autres coups envisageables, 9.h5 et 9.f7...

10.g3 : le coup naturel, mais pas forcément le meilleur... Cette position a été très peu jouée ; dans une partie Scherno-Gruson du championnat de France 1994, les blancs ont risqué 10.h5 et perdu ; 10.h4 était à considérer.

11.f7 : 11.h3 est-il préférable ? Mais Andri n'avait pas participé à mon briefing, et de toute façon avec f7 les noirs ont un avantage important.

12.h5 : sans doute le meilleur coup ; 12.d3 rend 13.h3 gênant et après 12.f2 on a par exemple 13.d3 e2 d2.

13.h6 : le commentaire du onzième coup vaut aussi pour celui-ci... Sauf qu'il s'agit maintenant sans doute d'abord de limiter les libertés de Blanc.

14.h7 : g6 avec la suite probable 15.h4 h3 (ou 14.f8 avec la même idée) était préférable et restait tant bien que mal dans la partie... Ce que mes mentors n'avaient justement pas prévu est que le shaman ne jouerait pas la meilleure suite ; me voici livré à moi-même...

15.h3 : et c'est déjà une énorme gaffe... 15.e7 g6 h2 maintenait un gros avantage (avec l'idée de jouer h4 ensuite).

16.g6 : seul e8 pouvait rentrer en balance.

17.h4 : nouvelle erreur qui permet à Blanc d'équilibrer son bord est ; 17.e7 devait maintenir une légère initiative.

18.h2 19.e7 : coups naturels, mais 19.c6 20.c4 et e7 seulement maintenant était envisageable.

20.e8 : l'idée du shaman est peut-être de préparer une parité au sud-est et de me bétonner. Pourtant, à supposer qu'il soit hasardeux de prendre ce bord sans nécessité, alors e2 s'imposait, avec l'idée de jouer sur la masse est (si 21.c3 alors 22.d2).

21.c7 : mais Jo l'espingo n'est pas le plus mauvais joueur de l'hexagone pour rien (f8 évitait provisoirement d'ouvrir à l'ouest, en proposant à blanc d'augmenter d'abord son bord sud)...

22.d8 : il n'est pas sûr que c6, voire peut-être f2 ne soient pas meilleurs ; mais le shaman poursuit sa tactique d'intimidation...

23.c6 : à force de tirer mes coups à pile ou face, je finis par en trouver un d'acceptable... Le hasard me donne un petit avantage...

24.c5 : ou 24.e2!? avec les idées 25.d3 c2 et 25.g8 b8!? ; ou 24.d2!? avec l'idée de faire suivre 25.e2 par 26.d3.

25.f8 26.d7 27.c8 28.b5 29.c3 : coups naturels.

30.e2 : nervosité ou insouciance ? 30.c4 et 30.d2 sont sans doute meilleurs.

31.a4 : pffff... Pourquoi prendre un deuxième bord quand 31.d2

minimise ? (On pouvait aussi envisager 31.b4 et 31.c4.)

32.c4 : il est vraisemblable que b6, avec l'idée de ne jouer c4 qu'après un nouveau coup noir sur le bord ouest, est meilleur (la parité au sud-ouest serait alors retrouvée)...

33.f2 : repffffff ; b3 maintenait l'avantage...

34.a6 : car maintenant...

35.e1 : Noir est à court de bons coups ; celui choisi est malheureusement l'un des pires. Il fallait tenter d3, ou toujours b3, avec une partie perdante, mais plus serrée, où Blanc pouvait encore se tromper...

36.d2 : imprécision ? Les suites commençant par 36.d3 d2 b6 doivent aboutir à un score fleuve en faveur de Blanc (44 à 20)...

37.d3 : puisqu'il n'y a pas joué, profitons-en...

38.b6 : perd deux pions sur la suite optimale commençant par 38.b4 b6 c2.

39.b4 40.a5 : coups logiques.

41.a3 : perd six(!) pions sur la suite débutant par 41.b3 d1 f1, qui minimisait les pertes (26-38 avec les meilleurs coups).

42.a2 : rend la politesse ; 42.c2 (43.a7 d1...) gagnait 44 à 20.

43.b3 : que jouer d'autre ?

44.c2 : Sarko-le-lyonnais distrair le shaman en l'entretenant des résultats du match Murakami-Logistello ; 44.d1! c2 f1 gagnait 28-36.

45.d1 c1 b1 g1 f1 a1 b2 b8 a8 g2 : meilleurs coups.

55.b7 : catastrophe ! En zeitnot, je ne trouve pas le gain, pourtant fort simple (55.h1 — je n'avais pas vu que ce coup allait me permettre de récupérer la ligne 7 — 56.g7 h8 g8 b7 a7 et Noir gagne 35-29).

56.a7 h1 g7 h8 g8 : fin normale ; le scénario numéro un avait finalement échoué...

- 19h : le shaman, lors de la traditionnelle partie de volley du soir, choisit de jouer dans l'équipe de Manu-la-morale ; ce dernier ne pourra jamais utiliser son smash à la tête...

- 21h : c'est Jo l'espingo qui est opposé à Manu-la-morale au tennis de table ; le shaman échappe encore une fois à son sort...

- 23h : Dave-le-chimiste s'éloigne dans la nuit... Il va placer ses charges...

## Chapitre IV (journée du 12 août)

• La rando : Manu-la-morale se trompe de route et emmène l'équipe des joyeux varappeurs dans une mauvaise direction ; ce sera Jo l'espino, retardataire et donc seul à prendre le bon itinéraire, qui passera à l'endroit miné. Il en sera miraculeusement quitte pour une foulure et quelques heures inconfortables consacrées à trouver le chemin du retour.

• 21h : les consiglieri se réunissent ; ils sont amers ; toutes leurs tentatives ont échoué... Soudain François-les-variantes a une idée...

## Chapitre V (nuit du 12 au 13 août)

• Karsten-le-désinséreur, armé d'une scie, s'affaire autour de la portion de plancher située juste sous le panier de basket du mur d'entrée, dans le gymnase.

## Chapitre VI (journée du 13 août)

• 9h : lors de son entraînement physique matinal, le shaman, qui s'entraîne à marquer des paniers de basket, s'effondre soudain, victime d'une rupture du plancher de la salle. Le choc est sévère mais l'exceptionnelle condition du shaman va le sauver : il s'en sortira avec une fracture (sévère il est vrai).

• 21h : dernière réunion des consiglieri : il est décidé de proposer l'organisation du championnat de France 1998 au yakuza de Grenoble : le temps passé à la chose devrait l'empêcher de

veiller à ses intérêts othellistiques personnels...

## Épilogue

Les auteurs du complot (que vous avez évidemment maintenant reconnus, comme vous avez compris le lien entre la fracture du shaman et l'essai manqué de le ridiculiser dans la partie étudiée) n'auront donc qu'à moitié réussi : à Athènes, le shaman ne finira que cinquième (voir dans ce numéro), mais à Londres, malgré ses béquilles, il a gagné (voir l'article de Manu-la-Morale paru dans *Fforum* 46). Par ailleurs, Manu-la-tchatte deviendra sans doute grand-maître avant le yakuza de Grenoble, ce qui me vaudra de perdre une bouteille d'excellent vin.

## Notes zynfaurmatives, documentaires et bibliographiques

a) Toute ressemblance avec des personnages et des événements réels, pour être virtuelle, n'en est pas moins very [K.] Dick (n'est-ce pas Philippe ? Au fait, tu arrives à le battre mon prog d'échecs ?).

b) Trois détails chronologiques et une donnée matérielle ont été légèrement modifiés, afin que soit sauvegardée sans développements explicatifs superflus la cohérence du récit (« le vrai n'est pas toujours vraisemblable », « le véridique n'est pas toujours crédible », « l'authenticité absolue se paie parfois du manque de crédibilité » etc.).

c) Le fruit que l'on appelle en cas de pépin c'est, bien sûr,

l'avocat (bandes de pommes ; vous n'aviez pas trouvé, hein ?).

d) Pour ceusses qui aiment les clefs, mais ne connaissent pas tout le monde : Marc-la-banane = Marc Aldebert ; François-les-variantes = François Robin ; William-la-gâchette = William Natter ; Benny, Leonid et Illya = prénoms des trois membres de l'équipe israélienne à Athènes ; Dave-le-chimiste = David Summers ; le Prophète-du-Cartel = Élie Cali.

Addendum, en guise de cadeau de début d'année, à l'intention des amateurs de parties rigolotes et introuvables (elle ne figure pas dans « Labaz »).

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

Mas 64-0 Kashiwabara

Partie jouée le 23 avril 1997 lors d'un tournoi télématique magistralement et sympathiquement organisé par le dernier nommé.

## Question subsidiaire

Vous n'auriez pas un cachet d'aspirine et une recette simple pour gagner à Othello ?

Merci d'avance (faire offre au journal qui transmettra)...

## Championnat du Monde d'Athènes (6 au 8/11/97)

par Emmanuel Caspard

Il s'en est passé des choses au 21<sup>e</sup> Championnat du Monde, à Athènes. D'abord, il avait lieu du 6 au 8 novembre 1997, ce qui n'était encore jamais arrivé. Ensuite, encore plus extraordinaire, Manu Lazard n'était pas arbitre en chef ! Non ??? Si. Il s'était en effet qualifié brillamment en remportant le tournoi de Paris, et ne pouvait donc assurer l'arbitrage. C'est Élie Cali qui s'y est collé cette année, et il s'en est

tiré non moins brillamment, en se jurant malgré tout qu'on ne l'y reprendrait plus (des mauvaises langues me soufflent que les chances sont assez faibles, de toute façon, pour qu'on ait de nouveau besoin d'un autre arbitre... Je m'insurge).

Laissons tous nos amis arriver tranquillement à Athènes dans les quelques jours précédant le tournoi (certains étaient même venus respirer le bon air d'une des

villes les plus polluées d'Europe — plus que Paris, c'est vous dire — dès le samedi précédent) et tournons-nous vers les grands et petits faits marquants des à-côtés de la compétition.

Je commencerai par l'arrivée à la bourre de Manu Lazard et de l'arbitre en chef, égarés dans Athènes grâce aux indications subtiles de comparses venus reconnaître le terrain (call me comparse) et forcés de subir l'heure de pointe

dans les bus athéniens avec armes et bagages, un must dans le genre ! Nous finissons tout de même par arriver à l'hôtel Ilisia, à deux pas de l'Holiday Inn du tournoi, et Manu constate à la réception que la chambre qu'il avait réservée a disparu ! Quiproquos, explications (longues) avec le réceptionniste aussi rapide de la comprenette qu'un escargot suisse à la course (j'exagère à peine. Cela dit, on pouvait rentrer à peu près à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, on le trouvait à son poste : s'il ne dormait jamais, il avait des circonstances atténuantes). Finalement, l'affaire est éclaircie, la chambre retrouvée, et nous rejoignons, bons derniers, Élie parti en avant (un arbitre en chef en retard, ça a fout mal).

Le cocktail de bienvenue est excellent et copieux, les plaquettes du tournoi superbes, les discours courts, tout commence bien. On effectue le tirage au sort de la première ronde, et c'est là que les choses se gâtent : trois matches intra-pays, avec Tastet-Me, Schreiber-Parsons et Handel-Turner. (Marc : « J'aurais dû dire à Élie de bien mélanger ! »)

Le lendemain matin, les joueurs danois nous annoncent au petit déjeuner que Torben Vallund est reparti au Danemark, malade, et que nous sommes donc un nombre impair. Un des arbitres grecs (P. Augerinos) est finalement désigné volontaire en dernière minute, et passera ainsi son week-end à prendre des taules devant ses ami(e)s arbitres : super !

Et maintenant, un peu de pub pour les hôtels Holiday Inn. On commence par les repas de midi, pris sur place dans la salle de repos. Entrée : soupe. Plat principal : 2 crêpes avec garniture de tomate, jambon, salade et quelques crudités le premier jour, burgers au lieu de crêpes le deuxième jour, et tartines le troisième pour les privilégiés (euh...). Et pour finir..., rien, que dalle, pas l'ombre d'une miette de dessert, ni café, rien je vous dis, voilà tout le repas auquel des joueurs affamés par des heures de réflexion avaient droit. Faible est un doux euphémisme. Ça tranchait avec le super cocktail de bienvenue, et en paraissait d'autant plus... juste, dirons-nous par pudeur.

Passons aux petits déjeuners proposés (proposés seulement,

apparemment) par l'hôtel à Élie, qui avait la chance (?), comme arbitre en chef, d'avoir une chambre payée sur place. Premier jour : Élie demande la veille son petit déjeuner pour 7h30 pour pouvoir être dans la salle du tournoi un peu après 8h. À 8h moins dix, pas de petit dèj', Élie appelle la réception qui fournit une excuse bidon et le lui apporte un quart d'heure après. Il a alors juste le temps d'en avaler la moitié. Deuxième jour : il refait sa demande pour la même heure et retrouve à huit heures la pancarte de demande sur sa porte, et aucun petit déjeuner en vue. Dégoûté, il abandonne et va se restaurer ailleurs le troisième jour. Quand on sait que les petits déjeuners coûtent 60 francs à l'Holiday Inn (90 pour un *English breakfast*), on irait presque jusqu'à penser qu'ils se f... de la g... du monde.

Ajoutons à cela les bruits étranges qui ont ponctué une grande partie du tournoi (le premier jour, on testait à l'étage au-dessus et à vide des machines à laver en panne, le deuxième jour, un boucher découpait de gros morceaux de viande pour une réception le soir-même). Quand on reçoit des manifestations importantes dans ses locaux, on essaie en général d'assurer un certain calme. Bref, je sais pas vous, mais moi, je sais dans quel hôtel je n'irai pas passer mes prochaines vacances...

Voilà, maintenant que nous avons bien passé notre humeur, entrons dans le vif du sujet.

**Jeudi 6 : c'est parti !**

**Ronde 1**

Schreiber et Parsons font nulle (magouille !), Brightwell et Suekuni gagnent, et le calvaire d'Augerinos commence.

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

Schreiber 32-32 Parsons

**Ronde 2**

Shaman perd contre Ryan Matreyek dans ce qui n'est pas un match intra-USA et Manu offre une belle résistance à Suekuni.

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

Lazard 30-34 Suekuni

**Ronde 3**

Première sensation du tournoi quand Brightwell bat Suekuni avec les noirs sur une variante réputée perdante.

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

Brightwell 33-31 Suekuni

À noter que si 29.f1, 30.h4!! game over. Et Suekuni est gagnant au coup 44 avec c8. Ola Hansson me joue une jolie case X au coup 35 (il exagère) en contrôlant une diagonale cruciale, et je suis perdant jusqu'à la fin. Bintsa gagne sa première partie. Augerinos prend son premier 64-0 contre Handel.

**Ronde 4**

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

Feldborg 45-19 Tastet

Alain Daix bat MICHAEL (il ne faut plus l'appeler Mike) Handel, tandis que Manu Lazard perd contre Matreyek et que Marc sabote une position gagnante contre Feldborg.

**Ronde 5**

Jolie victoire de George Ortiz contre David Parsons, tandis que Manu gagne péniblement avec la parité contre Ola Hansson et que Marc se fait gentiment exploser par Shaman avec les noirs sur une variante rebattue de la Heath. Augerinos prend son deuxième 64-0 contre Markku Poysti.

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

Ortiz 36-28 Parsons

**Ronde 6**

Le deuxième match franco-français entre Manu Lazard et Marc se solde par une partie nulle (magouille ! bis).

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

Lazard 32-32 Tastet

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

Caspard 19-45 Ortiz

Shaman et Johan Berner font de même, pendant que je me fais gentiment éclater par George.

Cela dit, je rate 41.g7?! qui gagne sans doute tranquillement avec 42.h8 g8 h3 a3 et il reste au sud-ouest une jolie région paire qu'elle marche tout à fait bien pour Noir, et que Blanc il est obligé d'y jouer, dans la région, Blanc. Bref, première partie perdue pataudemment. Serge laisse un pion à Augerinos : merci Serge.

**Ronde 7**

Je me venge contre le pauvre Larry Back. George confirme sa bonne forme en battant nettement M. Sugiyama et termine la journée troisième ex aequo. Marc bat J.K. Haugland de justesse, et Manu s'incline devant David Parsons. Et pendant ce temps, Brightwell et Suekuni continuent de tout gagner et finissent premier et deuxième avec 7 et 6 points.

**Vendredi 7 : ça recommence !**

**Ronde 8**

Le deuxième jour démarre fort : Barnaba bat Brightwell (Orum?), tandis que Benny Shifman et Leonid idem font nulle (magouille ! ter). Et le calvaire d'Augerinos continue : Bintsa lui inflige son troisième 64-0 du week-end.

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

Barnaba 33-31 Brightwell

**Ronde 9**

Barnaba enchaîne avec une nulle contre Suekuni : le remplaçant de l'équipe italienne (c'est normalement Romano qui devait venir) n'a décidément pas volé sa place ! L'équipe italienne marche d'ailleurs très fort, puisque Sperandio bat joliment Shaman et que Silvola se défait de George Ortiz. Pendant ce temps, Marc joue deux jolies cases X aux coups 36 et 38 (il a vraiment fait tout ce qu'il a pu...) et se retrouve ga-

gnant contre Brightwell, mais hélas rate le gain et s'incline 30-34 (voir pages 18-19 de ce numéro).

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

Suekuni 32-32 Barnaba

Et je sabote une position tranquillement gagnante contre Feldborg, qui peut nous remercier, Marc et moi. Deuxième partie perdue pataudemment, ça commence à faire beaucoup. Schreiber bat Augerinos 64-0...

**Ronde 10**

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

Silvola 42-22 Brightwell

Silvola enfonce le clou et bat Brightwell, qui n'a vraiment pas de chance avec les Italiens. Suekuni bat Shaman sans trop de problèmes, Benny s'adjuge Johan Berner et Barnaba continue sur sa lancée en explosant Karsten. Sperandio bat Manu Lazard et on commence sérieusement à se demander ce que les Italiens ont mangé (en tout cas, leurs sangliers à eux n'avaient pas mangé de cochonneries...), et qui va bien pouvoir les empêcher de remporter le championnat par équipes. Augerinos sauve un pion contre Levanen : merci pour lui.

**Ronde 11**

Duel fratricide entre Serge Alard et Alain Daix, duel d'anthologie, rempli comme il se doit de pertes au temps et d'erreurs de retournement, sur

lesquelles nous jetons un voile pudique pour ne pas offenser vos âmes encore pures. Et pendant ce temps, Suekuni gagne contre Marc, et Brightwell parvient finalement à battre un Italien en la personne de Sperandio. Manu Lazard arrache un 33-31 contre un « être-sphérique-venu-d'ailleurs », et le pauvre Augerinos subit son cinquième 64-0, infligé cette fois par Larry Back. Ce joueur grec, qui nous a sauvés de Bip, aurait dû recevoir la coupe de la persévérance.

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

Lazard 33-31 B. Shifman

**Ronde 12**

C'est l'avant-dernière partie, bientôt la fin du cauchemar, sauf pour les quatre premiers, qui auront la joie de continuer à s'étriper le lendemain. Je me fais ATOMISER par Brightwell sur une variante osée d'une ouverture douteuse (ben alors, forcément...). Suekuni gagne péniblement contre Handel, élu à l'unanimité meilleur sous-marin du week-end (Philippe va avoir du boulot pour l'égaliser). Augerinos fait 21 pions contre Leonid et les Italiens faiblissent un peu : Sperandio accorde la nulle à Parsons et Silvola perd contre Shaman. Seul Barnaba (décidément le meilleur italien du tournoi) se démarque en battant Manu Lazard.

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

Augerinos 21-43 L. Shifman

**Ronde 13**

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

Suekuni 20-44 Caspard

Ouf ! Je termine mon mauvais tournoi sur une note optimiste en battant Suekuni (ça fait toujours plaisir), tandis que Parsons perd le titre par équipes pour la France : en effet, malgré nos performances moyennes et le superbe tournoi des Italiens, nous pouvions encore gagner. Il « suffisait » que les trois Italiens perdent (ce qui voulait dire que Michael gagnait puisqu'il jouait contre Sperandio) et que les deux autres Anglais (Turner et Brightwell) perdent. Alors, la France, la Grande-Bretagne et l'Italie auraient été premières ex aequo, mais avec un match intrapays de plus pour la France, d'où victoire de celle-ci. Cette victoire aurait été totalement imméritée, donc la morale est sauve, ou presque, car les Italiens terminent deuxièmes ex aequo avec nous derrière les Anglais, et ça, c'est pas moral du tout. Les Italiens ont fait de loin le meilleur tournoi, avec une équipe homogène, et perdent le championnat à la dernière ronde, alors que Brightwell gagne le titre par équipes quasiment à lui tout seul. Enfin bon, tout le monde sait depuis longtemps que ce jeu n'est pas moral.

Tout ça pour dire que ça a failli marcher : les trois Italiens et Ian Turner ont perdu mais Brightwell bat Parsons et règle le problème. Nous avons donc les positions finales suivantes : 1. Brightwell, 2. Suekuni, 3. Tastet, 4. Barnaba-Shaman. La situation est claire : il faut un match de départage entre David et Donato pour désigner le quatrième demi-finaliste. Mais c'est compter sans les agissements obscurs de la coalition israélo-suédoise : Leonid Shifman et Johan Berner, qui ont joué ensemble à la dernière ronde, ont signé une feuille de partie où le

score était inversé. Malheureusement, ils s'en sont aperçu lors de l'affichage du classement final, calculé à partir de ce faux résultat. Protestations indignées de Johan, qui tient à sa victoire (« *D'ailleurs, Leonid est d'accord.* »). Le hic, c'est d'abord que la feuille a été signée, mais surtout qu'une modification du résultat risquerait de changer le départage des joueurs de tête, donc le classement, donc le match de départage. Big scandale, grosse discussion, tout le monde met son grain de sel sans faire avancer le schmilblick, on s'amuse bien, quoi. Finalement on décide de réunir le conseil des fédérations (des années que ça n'était pas arrivé !), et on convient de rectifier l'erreur, pour s'apercevoir ensuite que cela ne change à peu près rien au départage. Bref, tout est bien qui finit bien (Manu : « *Mais ça crée un précédent, c'est la porte ouverte à toutes les magouilles, etc.* », refrain connu) et tout notre petit monde s'en va vaquer jusqu'au lendemain.

**Samedi 8 : l'apothéose !**

Toutes les parties du troisième jour sont commentées plus loin. Pour résumer, Suekuni bat Marc assez nettement 2-0, alors que Brightwell bat Barnaba sur le même score ; ce dernier était gagnant dans les deux parties et le gain de la deuxième n'était pas introuvable. On assiste donc à une finale Suekuni-Brightwell.

Les deux parties sont très serrées, Graham est gagnant dans les deux et rate le gain à chaque fois, en passant par une nulle assez facile dans la dernière partie. Les spectateurs suivent le jeu dans la salle d'à-côté, sur écrans de télé et au moins autant sur les écrans des ordinateurs qui donnent les gains et les scores très tôt : on suit ainsi encore plus intensément les retournements de situation, et les exclamations fusent presque à tous les coups des fins de parties. Un troisième jour fou, fou, fou, et encore un champion du monde japonais.

Un champion du monde qui n'a pas hésité à payer de sa personne, en jouant de nombreux blitz avec Benny « *Do you want to play?* » Shifman tout le long du week-end ; c'est dire s'il est patient, entre autres...

⑩

Le dîner de la victoire se déroule dans un restaurant du Pirée, avec quelques discours et remises de récompenses somme toute sympathiques. Et tout le monde de se donner rendez-vous l'an prochain à Barcelone : à nous les « ramblas » de Pepe Carvalho !

### Classement Final

1.	M. Suekuni	(J)	10,5	+2	+2
2.	G. Brightwell	(GB)	11	+2	+0
3.	D. Barnaba	(I)	8,5	+0	+1
4.	M. Tastet	(F)	8,5	+0	+0
5.	D. Shaman	(B)	8,5		
6.	K. Feldborg	(DK)	8		
	A. Silvola	(I)	8		
	E. Caspard	(F)	8		
	M. Handel	(GB)	8		
10.	E. Lazard	(F)	7,5		

	R. Sperandio	(I)	7,5		
12.	D. Parsons	(USA)	7		
	O. Hansson	(S)	7		
	R. Matreyek	(USA)	7		
	H. Levanen	(SF)	7		
16.	J.-K. Haugland	(N)	6,5		
	J. Berner	(S)	6,5		
	B. Shifman	(ISR)	6,5		
	R. Schreiber	(USA)	6,5		
20.	E. Jensen	(DK)	6		
	I. Turner	(GB)	6		
	G. Ortiz	(AUS)	6		
	M. Sugiyama	(J)	6		
	N. Berner	(S)	6		
	B. Andriani	(MDG)	6		
	G. Hubbard	(AUS)	6		
27.	L. Shifman	(ISR)	5,5		
28.	L. Back	(CND)	5		
	A. Sugiyama	(J)	5		
30.	A. Daix	(B)	4,5		
31.	I. Shifman	(ISR)	4		

	M. Poysti	(SF)	4		
33.	S. Alard	(B)	3		
34.	P. Augerinos	(GR)	0		

### Classement par équipes

1.	Grande-Bretagne	25
2.	France	24
3.	Italie	24
4.	Japon	21,5
5.	USA	20,5
6.	Suède	19,5
7.	Belgique	16
	Israël	16
9.	Danemark	14
10.	Australie	12
11.	Finlande	11
12.	Norvège	6,5
13.	Madagascar	6
14.	Canada	5
15.	Grèce	0

## Sélections Régionales du Championnat de France

### Amiens (15/11/97)

1.	Andriani Bintsa	5/5
2.	Bernou Stéphan	4
3.	de la Boisserie Bruno	3
	Morel Gérard	3
5.	Serander Gilles	2,5
	de Guerville François	2,5
7.	Braconnier Jean	2
	Serander Arnaud	2
9.	Turgis Fabien	1
10.	Bénard Anne-Marie	0

### Beauchamp (28/9/97)

1.	Robin François	4/5
	Seknadjé José	4
	Roch Barbara	4
4.	Mascort Jean-Manuel	3,5
5.	Ovion Jacques	3
	Andriani Bintsa	3
	Suignard Éric	3
	Trentler Danièle	3
9.	Andriani Sandry	2,5
10.	Journot Jean-Marie	2
	Messant Philippe	2
	Duhamel Guillaume	2
13.	Saintcotille Élise	1
	Jobet Elisângela	1
	Ahdour Mustapha	1
	Lebenbojm Marine	1

### Colombes (9/11/97)

1.	Cordy Alexandre	5/5
2.	Journot Jean-Marie	4
3.	Suignard Éric	3,5
4.	Grison Marc	3
5.	Bernou Stéphan	2,5
	Seknadjé José	2,5
	Descos Marc	2,5
8.	Caria Guillaume	2
	Djemaï Hicham	2
	Bilal Gherghout	2
11.	Belmokh Djalil	1
12.	Walid Ben-Asghir	0

### Grenoble (15/11/97)

1.	Kashiwabara Takuji	4/5
	Souchet Jean	4
	Therron Marijo	4
4.	Pélissier Laurent	3
	Lacroix Olivier	3
6.	Richard Élise	2
	Michel Stéphane	2
	Torri Marie-Christine	2
9.	Allirot Richard	1
10.	Peillon Maureen	0

### Lyon (18/10/97)

1.	Collay Frédéric	5/5
2.	Kashiwabara Takuji	4
3.	Souchet Jean	3
	Pélissier Laurent	3
	Prost Serge	3
	Sarkissian Jean-Paul	3
	Collay Sophie	3
	Tonkeul Cyril	3
9.	Colmard Michel	3
	Torri Marie-Christine	2
11.	Fargeot Denis	1
	Tiran Nicolas	1
	Marceau Louis	1
	Gabrovel Annie	1

### Montpellier (4/10/97)

1.	Thuilière Stéphane	5/5
2.	Lacroix Jean-Michel	3
	Hiblot Patrick	3
4.	Ratonnat Corentin	2
	Mazurek Vincent	2
6.	Lacroix Véronique	0

### Mulhouse (26/10/97)

1.	Scherno Dominique	5/5
2.	Massire Christian	4
3.	Freyss Alain	3
	Bourrachot Alexandre	3
5.	Reinbold Nathalie	2

6.	Reinbold Christophe	1
	Muller Isabelle	1
	Freyss Paul	1

### Paris (16/11/97)

1.	Stevens Patrice	4/5
	Andriani Sandry	4
	Andriani Bintsa	4
4.	Thill Olivier	2
5.	Takubo Hayato	1
6.	Descos Marc	0

### Reims (9/11/97)

1.	Malinur Olivier	5/5
2.	Scheidecker Denis	4
3.	Maillart Jérôme	3
4.	Brozyna Przemyslaw	2
5.	Eldaboff Nicolas	1
6.	Veidl Patricia	0

### Rennes (8/11/97)

1.	Poirier Serge	5/5
2.	Houdebine Roland	4
3.	Javaudin Valérie	3
4.	Renault Christian	2,5
5.	Morin Gaëlle	2
6.	Hervé Jacqueline	1,5
7.	Nicolas Marie	1
	Nicolas Séverine	1

### Strasbourg (25/10/97)

1.	Massire Christian	5/5
2.	Bourrachot Alexandre	4
3.	Blindauer Emmanuel	3
	Morel Gérard	3
	Zouloumian Marie	3
6.	Ludwig Joel	2
	Morel Frédéric	2
	Salam Ivan	2
9.	Reinbold Christophe	1

### Villeneuve-d'Ascq (8/11/97)

1.	Letouzey Fabien	5/5
----	-----------------	-----

2.	Dorsimont Guilain	4
	Decoeyère Éric	4
4.	Morel Gérard	3
	Gruson Thierry	3
	Claude Rémy	3
	Warendien Carole	3
8.	Richard Christian	2
	Kuylle Grégory	2

	Svajka David	2
	Pinchemel Véronique	2
12.	Focquenoey Laurent	1
	Debreu Thierry	1
<b>Villeurbanne (8/11/97)</b>		
1.	Sarkissian Jean-Paul	5/5
2.	Pélissier Laurent	4

3.	Tonkeul Cyril	3
	Colmard Michel	3
	Prost Serge	3
6.	Bélier Manuel	2
	Reynier Paul	2
	Gabrovel Annie	2
9.	Lefeuvre Nadine	1

## Championnat de France (29&30/11/97)

par Stéphane Nicolet

Yi Liang prend un pion et joue son premier coup : 1.f5.

[très vite]

Chers amis,

Permettez à un modeste participant de ce championnat de France d'exprimer, non seulement en son nom propre, et on comprendra ultérieurement pourquoi cela lui paraît à la fois insolite et nécessaire, mais aussi au nom de toute la Fédération Française d'Othello, encore qu'on sait bien qu'en de pareilles circonstances, comme en toutes celles où les aspects protocolaires prévalent et doivent, par là-même, être mis en relief, ainsi qu'en témoigne la présence à nos côtés de Monsieur le maire de Villeneuve-d'Ascq, l'habitude prévaut que l'éloquence présidentielle, tant elle est incomparablement supérieure à la mienne, réponde à la parole municipale, d'exprimer, et ce terme me paraît si imparfait par sa froideur, dans l'atmosphère et l'ambiance si particulière de cette salle, dont on peut dire que les boiseries et la superbe charpente participent sans doute, par un de ces effets subtils par lesquels l'âme est influencée par la beauté de son environnement, par un de ces processus d'harmonie que les artistes italiens de la Renaissance avaient déjà, sinon complètement rationalisé, du moins certainement appréhendé et dont, par suite de la connaissance diffuse qu'ils avaient indubitablement des maîtres qui les avaient précédés, les architectes de ce Château de Flers se sont inconsciemment inspirés, de la chaleur qui semble avoir irradié dans les relations de notre assemblée tout au long de cette fin de semaine, qu'il convient sans doute d'en dépasser la banalité et de le remplacer par « crier », toute sa gratitude à Guilain Dorsimont, d'une part d'avoir su actualiser cette idée a priori saugrenue de faire cohabiter, à cette même date, en ces mêmes lieux,

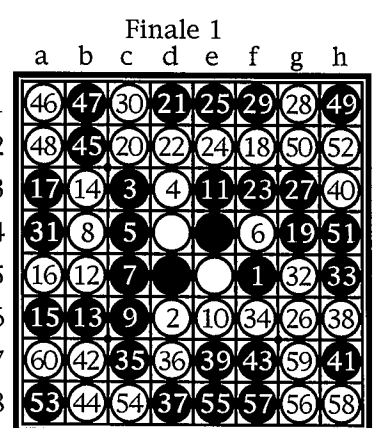
*aidés en cela par la diligence et l'efficacité de toute l'équipe d'IGOR des journées de découverte des jeux de stratégies et le quinzième championnat de France, dont on savait bien qu'il serait comme chaque année l'événement majeur de la saison, non pas tant par l'importance que les médias y accorderait, encore que cette année la presse avait été conviée et semblait manifester suffisamment d'intérêt pour envisager un passage dans l'étrange lucarne, que parce qu'il est traditionnellement le point d'orgue de la vie de la fédération, ce temps suspendu, ce week-end joyeux près de Noël où cette grande famille othellistique se réunit et, telle les peuplades primitives qui fêtaient le solstice d'hiver parce qu'il est le retour de l'accroissement des jours, se convainc qu'elle continue à vivre puisqu'elle s'apprête, à élire un nouveau champion et en profite généralement pour élaborer les projets de l'année à venir, d'autre part d'avoir, comme on dit, payé de sa personne, mais aussi de sa boîte de vitesse, pour que toutes et tous, non seulement arrivent à l'heure, mangent, dorment et jouent, et se plaisent à le faire, mais encore en gardent un souvenir ému. C'est pourquoi...*

C'est pas possible, se dit Stéphane, j'arriverai jamais à faire un discours, y faut pas que je gagne... Il gigote une fois de plus nerveusement sur sa chaise et se décide enfin à jouer 2.d6.

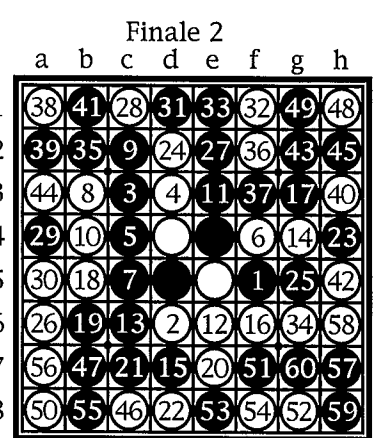
### Classement final

1.	Nicolet Stéphane	9 (+2)
2.	Liang Yi	9 (+1)
3.	Lazard Emmanuel	8
	Juhem Philippe	8
5.	Cordy Alexandre	7
	Caspar Emmanuel	7
	Penloup Dominique	7
	Collay Frédéric	7
9.	Kashiwabara Takuji	6

	Letouzey Fabien	6
	Robin François	6
	Mascort Jean-Manuel	6
	Abe Hiroyuki	6
	Decoeyère Éric	6
	Andriani Bintsa	6
	Souchet Jean	6
	Sarkissian Jean-Paul	6
	Schernon Dominique	6
19.	Massire Christian	5
	Lanuit Christophe	5
	Poirier Serge	5
	Roch Barbara	5
	Scheidecker Denis	5
	Morel Gérard	5
	Stevens Patrice	5
26.	Bernou Stéphan	4
	Seknadjé José	4
	Journot Jean-Marie	4
	Thuillière Stéphane	4
30.	Lacroix Olivier	2
31.	Richard Élise	1
32.	Torri Marie-Christine	0



Liang 19-45 Nicolet



Nicolet 30-34 Liang

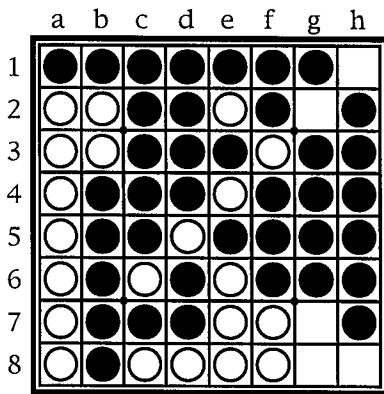
# Initiation

## Les bords de 6+4

par Marc Tastet

Le titre de cet article peut paraître assez étonnant puisque chacun sait d'une part que  $6+4=10$  et d'autre part qu'à Othello, il n'y a que 8 cases sur un bord.

En fait, un bord de 6+4 n'est autre qu'un bord de 6 homogène pour lequel le prébord est également de la même couleur. Ainsi, sur le diagramme suivant, Noir a un bord de 6+4 à l'est : un bord de six sur la colonne h et un prébord de 4 pions sur la colonne g (la présence ou non d'un pion en g1 ou g8 n'intervient pas dans la définition du bord de 6+4).



Blanc doit jouer

Avoir un bord n'est généralement pas considéré comme une bonne chose, mais quitte à en avoir un, autant avoir un bord de 6+4 qui est la structure la plus favorable.

### Intérêt en finale

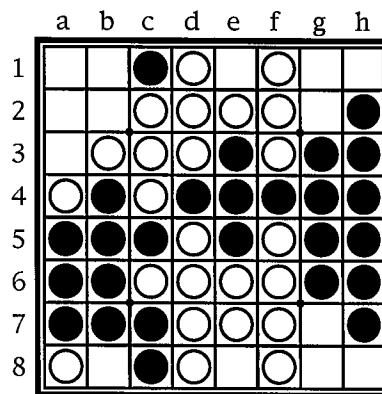
Dans l'exemple ci-dessus, tiré d'une partie entre Garry Edmead et moi à Londres l'été dernier, Blanc a le trait. La parité indique que je dois jouer dans le coin sud-est. Hélas, à cause de la structure du bord de 6+4, Blanc est voué à se faire arnaquer. Après un coup en g7 et une réponse noire en h8, Blanc n'aura pas accès en g8 à cause du prébord homogène.

Si g1 était blanc et le restait après la paire g2-h1, Blanc pourrait éviter l'arnaque en jouant g2 h1 g7 retournant des pions sur la colonne g, mais ici, c'est sans espoir. J'ai perdu 53-11 avec g2 h1 g7 h8 ps g8. Pour réaliser à quel point cette arnaque est importante, imaginez un instant que g4 soit blanc dans la position du diagramme. Alors

Blanc pourrait jouer g7 en gardant la parité : g7 h8 g8 g2 h1 et Noir ne gagne plus que 36-28. Sur cet exemple, l'arnaque due au bord de 6+4 coûte donc la bagatelle de 17 pions à Blanc !

On a vu ici l'intérêt principal d'un bord de 6+4 : cela permet de gagner la parité si l'on arrive à créer un trou impair à l'un des deux bouts. Même si Blanc peut jouer la case X, comme ici, il se fait arnaquer et c'est une arnaque qui coûte très cher !

Voici un exemple un peu plus subtil. Il est tiré d'une partie du championnat du monde 96 à Tokyo entre le Danois Karsten Feldborg (avec les noirs) et moi.



Noir doit jouer

Vous reconnaissez tout de suite à l'est la structure de bord de 6+4. Ici, pour ne pas risquer d'être obligé de jouer l'une des cases X g2 ou g7, Blanc s'est volontairement coupé l'accès à ces cases X. Mais c'est un peu optimiste car Noir peut lui redonner accès en jouant e1 ou e8. Bref, Noir a un objectif : faire jouer à plein son bord de 6+4. Essayez de voir comment cela est possible avant de lire la suite. Je vous préviens tout de suite que ce n'est pas facile ; la preuve, Karsten n'a pas trouvé le bon coup bien qu'il ait réfléchi très longtemps, ce qui m'a permis, dans un premier temps, de trouver le bon coup, et, dans un second temps, de me morfondre en me demandant s'il allait le trouver ou non.

L'un des problèmes de Noir dans cette position est b8. Noir ne peut y jouer et c'est donc une sou-

pape de sécurité pour Blanc : au moment décisif, il pourra jouer ce coup-là et redonner habilement le trait à Noir. Imaginons un instant que Noir arrive à remplir le trou de cinq au nord-ouest. Comme c'est un trou impair, sauf arnaque, si Noir y joue le premier, il y jouera aussi le dernier. Alors Blanc sera forcé de jouer b8 (son seul coup) et Noir sera content. En effet, il pourra alors jouer e8 (par exemple, ou bien e1) et Blanc aura le choix de se faire arnaquer en jouant g7 ou en jouant g8. Sur g7, Noir prend le coin h8 et Blanc n'a pas accès à g8 (arnaque classique du bord de 6+4) et sur g8, Noir prend le coin h8 (grâce à son insertion en e8) et Blanc n'a pas non plus accès à g7 (ni par le prébord à cause du bord de 6+4, ni par la case X).

En résumé, pour remplir les quatre cases au sud-est, il y aura Noir e8, Blanc g7 ou g8, Noir h8, Blanc passe, Noir g8 ou g7 et Blanc repasse. En plus, comme la position est quasiment symétrique, Noir peut refaire la même plaisanterie au nord-est ; vous prenez le résumé ci-dessus en changeant les 8 en 1 et les 7 en 2 et vous savez comment remplir les quatre cases au nord-est. Une conséquence de ces multiples arnaques (Noir joue quand même six des huit derniers coups) est que Noir va récupérer entièrement les colonnes g et h et presque entièrement les colonnes e et f. Cela fait presque 32 pions, donc Noir peut quasiment tout donner à l'ouest pour parvenir à son objectif.

Votre mission, si vous l'acceptez, est donc la suivante : trouver comment Noir doit jouer pour remplir le coin nord-ouest (sans se faire arnaquer) et forcer Blanc à jouer b8. Si vous n'avez pas trouvé lors de la recherche précédente, cet objectif plus clair devrait vous aider.

En fait, ce n'est pas si facile que cela. Karsten a essayé 47.b2 ce qui me permet de répondre 48.b1 sans rien retourner sur la colonne b. Le problème est que si Noir joue 49.a3, il se fait arnaquer sur 50.a1 qui le laisse sans accès à a2. Il doit donc jouer 49.e1 et l'objectif n'est pas atteint, Noir devant jouer à

l'est en premier. Après 47.b2, la suite jouée à Tokyo est correcte et Blanc gagne 25-39 : 48.b1 e1 a1 g2 h1 g1 h8 g8 g7 e8 b8 a2 a3.

Noir peut essayer 47.a3. Certes, cela donne le bord ouest à Blanc mais on a vu que ce n'était pas grave si cela devait permettre d'atteindre l'objectif. Le problème est que sur 48.a2, si Noir joue 49.b1, il se fait arnaquer avec 50.b2 qui contrôle la diagonale et permettra à Blanc de jouer aussi a1 ; si Noir joue 49.b2, Blanc peut jouer 50.b1 sans rien retourner sur la colonne b et il jouera aussi a1. En fait, cette dernière affirmation n'est pas tout à fait vraie (et ce détail m'avait échappé pendant la partie) car Noir peut jouer 51.g7 contrôlant définitivement la diagonale. Mais Blanc peut ratisser suffisamment de pions avec 52.b8 suivi de 54.e8 et de 56.g8 (28-36).

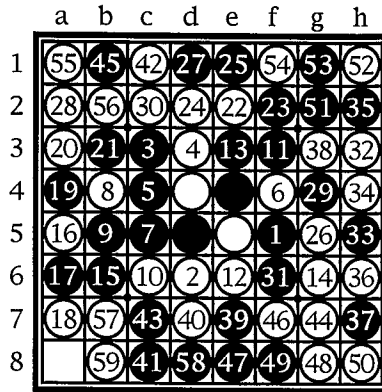
Bref, il ne reste plus que 47.b1 ! pour espérer atteindre l'objectif. Et de fait, ce coup marche très bien. Sur 48.a1 b2 a2 a3 b8, Noir a accompli sa mission et continue comme prévu en commençant par e8. Pour compliquer, Blanc peut jouer b8 au coup 48 ou au coup 50, avant de remplir le coin nord-ouest, mais Noir est alors content car il peut jouer e8. Comme Blanc a laissé un trou pair au nord-ouest, il sera obligé de jouer le premier dans le trou impair du sud-est, se faisant arnaquer comme prévu.

**Intérêt en milieu de partie**

Un autre intérêt du bord de 6+4 est qu'il peut aussi servir de point d'appui pour construire une grosse masse. Pour des exemples de cette situation, vous pouvez consulter l'excellent *Fforum* 27 (en vente auprès de la FFO pour la modique somme de 20F) où, dans les pages 10 à 13, je commente les parties de la demi-finale et de la finale du championnat du monde 92. Il s'agit de la deuxième partie de la demi-finale (Tastet 60-4 Marconi) et de la deuxième partie de la finale (Tastet 35-29 Shaman). Tant que l'on y est, la troisième partie de la demi-finale (Tastet 64-0 Marconi) fait apparaître de façon originale un bord de 6+4 : Blanc a d'abord joué les deux cases X avant que Noir n'extrait les pions intérieurs du prébord, forçant Blanc à l'abandon.

Voici un exemple montrant que les bords de 6+4 peuvent égale-

ment être intéressants pour Blanc même si c'est souvent Noir qui les utilise pour gagner la parité.

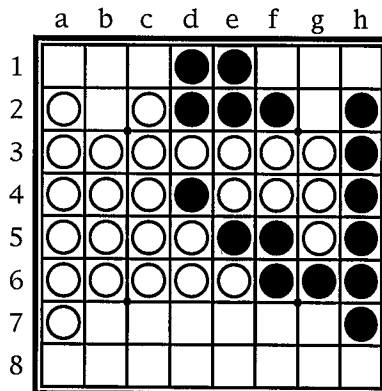


Jensen 6-58 Feldborg

Il s'agit d'une partie jouée au championnat du Danemark 97. Vous voyez que Blanc n'hésite pas à retourner beaucoup de pions au coup 22 pour extraire le pion b5 et commencer à constituer son bord de 6+4. En particulier, Blanc préfère jouer 22.e2 plutôt que 22.a2, coup meilleur du point de vue de la mobilité, mais qui, en retournant c4, enfermerait le pion b5 et empêcherait Blanc de constituer son bord de 6+4.

La présence du bord de 6+4 permet à Blanc en particulier de jouer 44.g7. Noir ne peut utiliser le trou de trois au nord-ouest pour recouper la diagonale, car sur 45.b2, il y a 46.a1 et alors 47.b1 ne recoupe pas.

Que peut faire l'adversaire pour essayer de contrer un bord de 6+4 ? Une possibilité est de jouer une des cases X voisines du bord en contrôlant la diagonale, et de jouer l'autre case X quand l'adversaire recoupera la diagonale. Ainsi, on récupérera le prébord et évitera les arnaques (au prix d'un double sacrifice de coin, toutefois).



Noir doit jouer

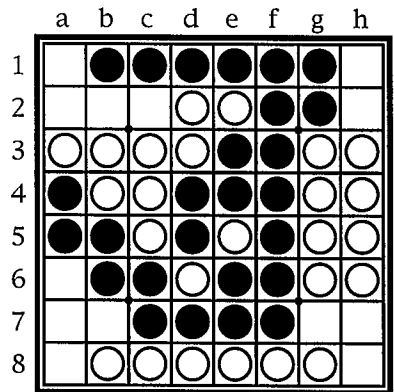
Examinons la partie ci-dessus après le coup 38.g3 de Blanc. Au

lieu d'ouvrir au sud, comme il l'a fait avec 39.e7, Noir aurait dû jouer 39.b2 ! En effet, Blanc a alors peu de coups possibles et a du mal à recouper la diagonale. S'il joue 40.f7, Noir répond 41.g7 et sur 42.e7, 43.f8 reconstruit la diagonale. En fait, sa meilleure réponse est 40.g7 ! qui donne le coin h8 à Noir, mais va permettre à Blanc de recouper. Une suite correcte est 39.b2 g7 h8 f7 e7 d7 g2 f8 b7 g8 c8 e8 d8 a8 c7 b8 ps a1 b1 c1 ps h1 g1 f1. Noir attend que Blanc ait recoupé la diagonale (avec f8) pour jouer la case X b7, récupérant le prébord de la colonne b et mettant définitivement fin aux risques d'arnaque.

**Conclusion**

Signalons que l'inconvénient de la structure de bord de 6+4 est évidemment le bord de 6 qui fait que si on perd un coin, on perdra aussi l'autre. D'où l'idée d'essayer de construire une structure de bord de 6+4 où l'adversaire aurait le bord de 6 et où vous auriez le prébord.

C'est le cas dans la position suivante tirée de ma partie contre Bintsu Andriani à Bruxelles en 96.



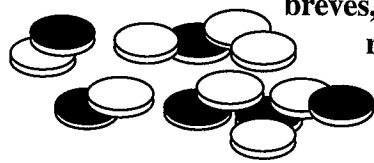
Blanc doit jouer

Si Blanc joue g7, (ce qu'il sera forcé de faire tôt ou tard puisque la région sud-est est impaire) non seulement, il se fait arnaquer (Noir joue h8 et Blanc n'a pas accès à h7) mais en plus, comme Noir a le coin h8, il peut prendre le coin a8 grâce au bord de 6. Si Noir avait le bord de 6, l'arnaque marcherait tout aussi bien mais le coin h8 ne lui donnerait pas le coin a8.

Malheureusement, cette structure est beaucoup plus rare que le véritable bord de 6+4 et ne peut s'obtenir de manière stable qu'en fin de partie (car sinon, le joueur qui a le bord peut facilement retourner un pion du prébord).

# Les échos d'Othello

Cette rubrique accueille, dans chaque numéro de FFORUM, des informations



brèves, diverses et variées sur tout ce qui concerne Othello et les joueurs :

clubs, activités, initiatives, idées, informatique, réflexions, offres et recherches, nouvelles, projets et même délires !

Elle est ouverte à tous : joueurs, responsables de clubs, amis d'Othello, etc.

Pour y faire passer des informations ou un texte, il suffit de nous les communiquer, même non rédigés (on peut s'en charger !).

Adressez vos informations à la FFO.

## SALON DES JEUX 1998

Du 4 au 13 avril 1998 se déroulera le salon des jeux au parc des expositions de la porte de Versailles.

Comme chaque année, la FFO aura un stand et recherche des personnes pour initier les visiteurs et jouer des parties simultanées. Pensez dès maintenant à réserver cette semaine et contactez la FFO au 01 45 35 55 86 pour faire partie de l'équipe d'animateurs.

## OTHELLO® chez BORNEMANN

Il s'agit du premier livre d'initiation à Othello publié depuis bien longtemps ! Écrit par Emmanuel Lazard et Marc Tastet, il amène le lecteur à découvrir notre jeu favori à travers 64 pages de texte et plus de 90 diagrammes. Après une explication des règles du jeu, le lecteur prendra rapidement connaissance des premiers principes stratégiques : les coins et les pions définitifs, la mobilité, la frontière, le bétonnage et la parité. Viendra ensuite l'application pratique, par l'exposé des différentes tactiques : les coups tranquilles, les temps, les insertions, les bords de cinq, le Stoner et la finale. Une partie commentée et un glossaire termineront en douceur cette « introduction » au jeu.

Ce livre reprend les principaux points soulevés dans le livret d'initiation à la découverte d'Othello en les développant à travers les explications et les diagrammes.

Publié dans la collection *Les Règles du Jeu* aux Éditions Bornemann, ce livre sera vendu au prix de 52 francs TTC et sortira fin mars 1998.

Ne le manquez pas pour améliorer votre niveau, pour initier un ami au jeu ou tout simplement pour expliquer à vos proches votre passion.

## DES NOUVELLES DU JAPON

Tous les ans, les meilleurs joueurs japonais se réunissent pour organiser un tournoi de très haut niveau, le *Japan All Star*. Un recueil de toutes les parties du tournoi est alors mis en vente. Voici les résultats de l'édition 97 qui s'est tenue en fin d'année.

1.	Takeshi Murakami	8/11	+2
2.	Shigeru Kaneda	8	+0
3.	Brian Rose	7	
	Hideshi Tamenori	7	
	Tetsuya Nakajima	7	
6.	Makoto Suekuni	6	
	Hideki Kitajima	6	
8.	Yoshiki Umezawa	5,5	
9.	Hideyuki Kiuchi	4,5	
10.	Nobuyuki Takizawa	3,5	
11.	Hideyuki Azuma	2	
12.	Masayuki Komagata	1,5	

Nous attendons impatiemment les parties ! Signalons que le recueil des parties de l'édition 96 (gagnée par Kaneda) est disponible à la FFO au prix de 100 Francs.

## CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS

Comme annoncé dans le dernier *Fforum*, nous essayons de mettre sur pied pour la fin avril un championnat de France des clubs à Paris. Pour l'instant, six à huit clubs sont pressentis (Rennes, Strasbourg, Lyon, Grenoble, Mulhouse, Paris-Ulm, Paris-Luxembourg et Villeneuve-d'Ascq).

Chaque équipe comprendra quatre joueurs et rencontrera deux fois chacune des autres équipes. À chacun de ces matchs, les quatre joueurs d'un club rencontreront chacun un adversaire tiré au sort de l'équipe adverse. L'équipe qui remportera le match sera celle qui gagnera le plus de parties sur les quatre ; elle marquera alors un point. En cas de match nul, c'est-à-dire si chaque club gagne deux parties, un demi-point sera marqué de chaque côté.

Après l'ensemble des 10 ou 14 matchs, l'équipe ayant totalisé le plus de points sera déclarée vainqueur, un départage éventuel s'effectuant alors au nombre total de parties gagnées.

Ce championnat devrait se tenir un week-end d'avril ou mai, du samedi après-midi au dimanche midi, les parties durant 2x15 ou 2x20 minutes.

Pour aider les différents joueurs à venir, la FFO a prévu de rembourser à chaque club un montant maximum correspondant à un aller et retour en train, à charge au club de répartir cela comme bon lui semble : frais de voiture, répartition entre tous les joueurs, aide particulière...

# Les échos d'Othello

## CHAMPIONNAT DE FRANCE DE PROGRAMMES D'OTHELLO

Organisé par la FFO, à l'initiative de Bintsa Andriani, un championnat de France de programmes d'Othello devrait voir le jour en 1998. Il se tiendrait un dimanche d'octobre mais le lieu et la date exacte ne sont pas encore fixés.

Le règlement est encore au stade d'ébauche mais un certain nombre de points sont à peu près définitifs :

- huit rondes seront jouées, chacune à 25 minutes par joueur par partie. Un système de handicap de temps sera utilisé en cas d'écart de vitesse trop important entre les machines ;
- pour chaque programme, au moins un des programmeurs doit être de nationalité française ;
- chaque ordinateur devra être physiquement présent sur le lieu du tournoi mais un programmeur pourra confier la manipulation de son programme à une autre personne s'il n'est pas disponible ;
- aucune modification au programme ne pourra avoir lieu pendant une partie mais cela sera autorisé entre les rondes ;
- aucune interface n'est imposée, le programme devant juste afficher le coup joué.

Si vous pensez participer ou si vous souhaitez contribuer à l'élaboration du règlement, vous pouvez contacter Bintsa Andriani par courrier électronique sur internet ([andriani@micronet.fr](mailto:andriani@micronet.fr)) ou par l'intermédiaire de la FFO.

## RÉSOLVRE LE JEU D'OTHELLO ?

Après avoir entendu, voire écouté, par ci par là, des rumeurs impopulaires sur la possibilité de résolution du jeu d'Othello, j'ai tenté de chiffrer un peu les choses.

Tout d'abord, je rappelle que résoudre signifie ici déterminer le statut de la position de départ avec, bien sûr, trois possibilités :

- Noir gagne contre toute défense ;
- Blanc gagne contre toute défense ;
- la partie est nulle.

(Cf. théorie des jeux à somme nulle et à information parfaite.)

Pour ma part, je pencherais plutôt pour une partie nulle.

J'estime qu'un bon algorithme doit parcourir entre  $10^{28}$  et  $10^{30}$  positions (nœuds) au minimum (en tablant sur un facteur de branchement moyen de 3). Prenons mon hypothèse basse pour la suite, c'est-à-dire  $10^{28}$  nœuds (si le résultat était effectivement une nulle, l'hypothèse basse serait vraiment trop basse).

À titre de comparaison, pour les dames anglaises, c'est estimé à  $10^{40}$  et pour les échecs comme supérieur à  $10^{100}$ .

Les ordinateurs modernes sont tellement puissants, visons haut. Imaginons un système capable de générer  $10^9$  (un milliard !) de nœuds par seconde ; ça représente quand même en gros 1000 machines à 300 MHz en parallèle ou bien encore deux ou trois machines du genre de *Deeper Blue*... Ce qui nous donne donc  $10^{28}$  nœuds à parcourir avec une machine tournant à  $10^9$  nœuds par seconde.

## LE COIN DU CONSEIL

### CHAMPIONNAT DE FRANCE 1998

La finale du championnat de France 1998 sera organisée par Takuji Kashiwabara, Jean Souchet, Stéphane Michel, Marie-Christine Torri et toute l'équipe du club de Grenoble, le week-end des 5 et 6 décembre 1998.

### CHAMPIONNAT DE FRANCE 1997

Un grand merci à Guilain, Thierry, Carole, Rémy, à toute l'équipe d'IGOR et à la mairie de Villeneuve-d'Ascq pour le superbe week-end que nous avons pu passer en leur compagnie. Ils se sont dépensés sans compter pour faire de la finale du championnat de France 97 une grande fête. Merci également à tous ceux qui ont organisé une sélection ou qui sont simplement venus participer. Réservez dès maintenant votre date pour l'an prochain !

## ÉLECTIONS

Jean-Manuel Mascort et Alexandre Cordy arrivaient en fin de mandat. Ils étaient tous les deux candidats au conseil, ainsi que Bintsa Andriani. Il y a eu 44 votants : Andriani 28 voix, Cordy 23 voix, Mascort 22 voix et 2 bulletins nuls. Bintsa Andriani est donc élu et Alexandre Cordy réélu au conseil pour un mandat de trois années. Cependant, ayant pris connaissance de son départ pour l'étranger dans un avenir très proche, Alexandre Cordy a préféré renoncer à son siège avant le 1er décembre 1997. Conformément aux statuts, le conseil a pourvu le siège vacant en nommant Jean-Manuel Mascort. Le conseil a ensuite procédé au vote interne. Emmanuel Lazard, Jean-Manuel Mascort et Emmanuel Caspard ont été réélus respectivement Président, Trésorier et Secrétaire.

*Emmanuel Lazard*

Euh, et bien ça nous laisse tout de même  $10^{19}$  secondes à attendre pour voir tomber ce fameux résultat. Cela représente environ, sur une autre échelle de temps,  $10^{10}$  siècles, soit dix milliards de siècles (qui l'eût cru ?).

En conclusion, pas de crainte (?) à avoir, dans l'immédiat, même si l'année prochaine un système pouvait atteindre la vitesse décoiffante de  $10^{12}$  nœuds par seconde. Tiens, je suis même prêt à parier un Euro symbolique à qui veut relever le défi de résoudre le jeu en moins de 100 ans.

Remarque : il est possible de diminuer un peu le temps de calcul si, au lieu de résoudre, on se contente d'une réponse du genre de « Blanc fait au moins nulle ».

*Jean Delteil*

# 37.g7 forcément...

par Emmanuel Lazard

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	●			
2			○	●	●			○
3		●	●	○	●	●	○	○
4		●	○	○	○	○	●	
5	○	○	○	●	○	○	●	●
6		○	○	○	○	○	●	●
7			○	○	○	○		
8			○					

Noir joue et gagne...

Votre adversaire, Blanc, vient de jouer 36.h2 et vous arrivez à la position ci-dessus. Comment le punissez-vous de son audace ?

Je suis arrivé deux fois dans cette position par interversions de coups (au championnat de France 1997 contre J.-M. Mascort et au dernier préqualificatif de Paris

contre D. Penloup) et à chaque fois j'ai pu placer le bon coup. Si vous avez jeté un œil au titre de l'article, vous connaissez la réponse : 37.g7. Essayons de comprendre pourquoi.

Premier point, vous contrôlez la diagonale c3-g7. C'est important car sinon Blanc pourrait jouer h8, h7 puis h4. Il faut donc regarder en priorité comment Blanc pourrait la recouper. Pour ce faire, il peut jouer a3, b2, f2 et h4.

- 38.b2 n'est pas bon car vous allez jouer b1 puis a1 et allez récupérer les bords nord et ouest contre juste le bord est à Blanc.

- S'il joue 38.a3, vous retournez le pion c3 avec 39.b2 et Blanc ne sait toujours pas quoi faire.

- 38.f2 vous permet 39.h4!, transformant votre coup 37 en début d'un piège de Stoner !

- Reste 38.h4 qui vous donne tout de suite le coin h1, et après 40.h8, votre réponse en b1 prive Blanc de son accès en h7.

S'il n'essaie pas de recouper la diagonale, que Blanc peut-il faire d'autre ? 38.a2 a3 a4 ou 38.a4 retourne b4 et vous permet de jouer f8 sans retourner diagonalement. 38.f1 g1 n'est qu'une paire et après 40.f2, Noir a toujours son piège de Stoner en h4.

Conclusion ? Dans la position ci-dessus, il faut penser à 37.g7 en se disant que Blanc devra payer très cher son accès en h8 (probablement en donnant le coin h1 et le bord est). De plus, il a déjà perdu la parité (au sud-ouest) et ne pourra donc pas profiter de son coin h8 car vous allez probablement pouvoir vous insérer sur le bord sud.

## Grand Prix de France 1998

			VDA	IDF5	CF97	Noël	PrPar	Total
Caspar	Emmanuel	F	200	97	27	200	60	584
Nicolet	Stéphane	F			200	97	40	337
Shaman	David	US		40		97	200	337
Lazard	Emmanuel	F	40	97	75	10	90	312
Penloup	Dominique	F	140	5	27	10	25	207
Tastet	Marc	F		200				200
Andriani	Bintsa	F	10	22	2	0	140	174
Cordy	Alexandre	F	90	22	27	35		174
Juhem	Philippe	F			75	97		172
Liang	Yi	F			140			140
Abe	Hiroyuki	F		97	2	0	15	114
Kashiwabara	Takuji	F	18	22	2	35		77
Ibata	Kensuke	J	60					60
Collay	Frédéric	F	30		27			57
Robin	François	F		5	2	10	25	42
Aldebert	Marc	F	18					18
Pinta	WinOthel	PG				10		10
Scheidecker	Denis	F			0	10		10
Andriani	Sandry	F				0	8	8
Roch	Barbara	F			0	0	8	8
Gruson	Thierry	F	5					5
Thill	Olivier	F		5				5
Decoeyère	Eric	F			2			2
Letouzey	Fabien	F			2			2
Mascort	Jean-Manuel	F			2			2
Sarkissian	Jean-Paul	F			2			2
Scherno	Dominique	F			2			2
Souchet	Jean	F			2			2

Ci-contre le classement du Grand Prix de France 1998 au 19/1/98. Il prend en compte tous les tournois qui se sont déroulés en France depuis le préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq pour le championnat du monde 97 (13 et 14/9/97) : le tournoi Ile de France 5 (26/10/97), la finale du championnat de France (29 et 30/11/97), le tournoi de Noël de Paris (20/12/97) et le préqualificatif de Paris (17 et 18/1/98).

## Grand Prix de France B 98

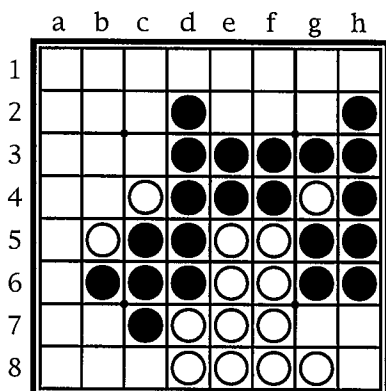
		Par1	Stra1	Total
Andriani	S.	100		100
Massire	C.		100	100
Lanuit	C.		80	80
Roch	B.	80		80
Abe	H.	55		55
Journot	J.M.	55		55
Reinbold	C.		50	50
Scherno	D.		50	50
Zouloumian	M.		50	50
Ovion	J.	35		35
Seknadje	J.	35		35
Blindauer	E.		20	20
Caria	G.	20		20
Muller	I.		20	20
Reinbold	N.		20	20
Torri	M.C.	10		10

# Le coin des débutants

## Les bords de cinq

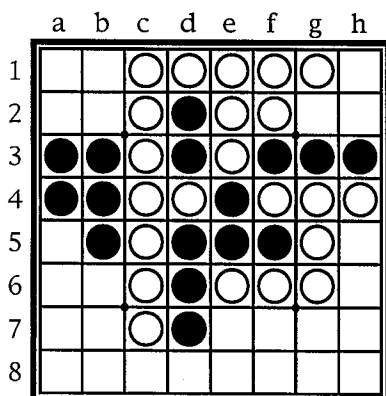
par Emmanuel Lazard

Certaines configurations de bord sont plus dangereuses que d'autres. En effet, il peut y avoir de nombreuses séquences tactiques impliquant de sacrifier un coin pour en gagner un autre. La plus connue de toutes est l'attaque d'un bord de cinq.



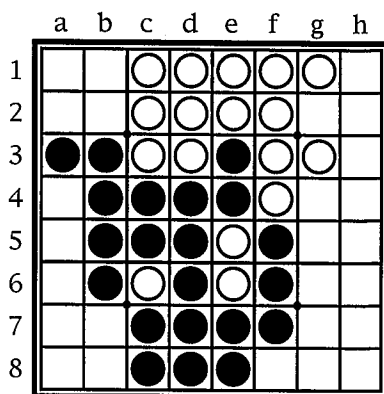
Dans le diagramme précédent, Blanc peut jouer g7, attaquant le bord de cinq noir à l'est. Si Noir prend le coin h8, Blanc s'insère en h7 et jouera h1 (gardant le bord est) au coup suivant.

Il faut cependant se méfier des situations simples. Les arnaques sont toujours possibles : l'adversaire peut parfois jouer les deux coups et empêcher le joueur de s'insérer. Essayez de les voir dans les diagrammes suivants... si elles existent !

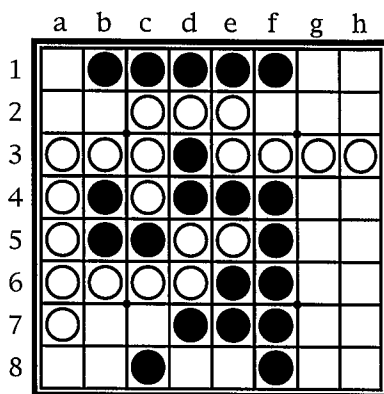


1) Noir peut-il attaquer sans risque le bord nord de Blanc en jouant b2 ?

Le même exemple maintenant, avec cependant une différence importante.

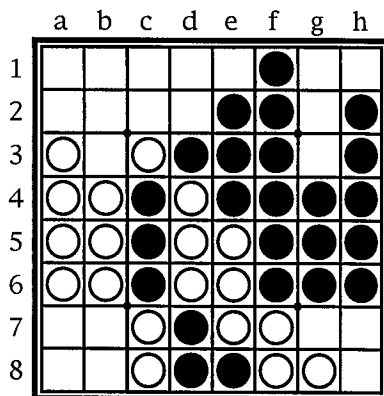


2) Noir peut-il attaquer sans risque le bord nord de Blanc en jouant b2 ?

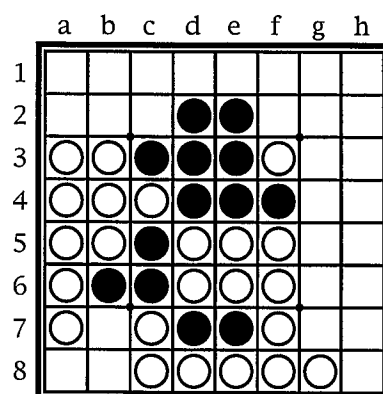


3) Noir peut-il attaquer sans risque le bord ouest de Blanc en jouant b2 ?

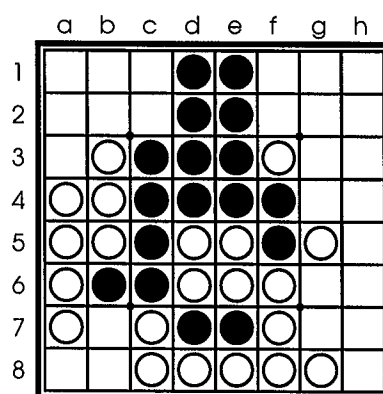
Passons maintenant à des situations un peu plus compliquées, où les bons coups ne sont pas toujours naturels.



4) Blanc peut-il attaquer sans risque le bord est de Noir en jouant g7 ?

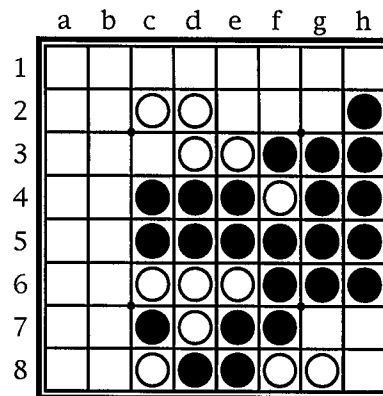


5) Noir peut-il attaquer sans risque le bord sud de Blanc en jouant b7 ?



6) Noir peut-il attaquer sans risque le bord sud de Blanc en jouant b7 ?

Un dernier exemple, encore plus subtil.



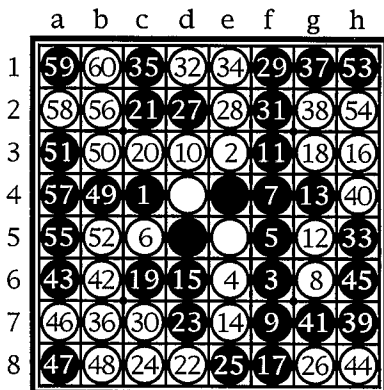
7) Blanc peut-il attaquer sans risque le bord est de Noir en jouant g7 ?

Les solutions sont en page 21.

# Partie commentée Brightwell - Tastet

par Marc Tastet

Voici un commentaire de ce que je considère comme ma meilleure partie du championnat du monde 97 à Athènes. Elle a été jouée à la neuvième ronde. Brightwell venait de perdre sa première partie du tournoi contre Barnaba.



Brightwell 34-30 Tastet

Ouverture Tigre centrale (7.f4) Tamenori (10.d3). Cette ouverture a connu un regain de popularité à Athènes. La suite jouée ici de 8 à 24 est la plus classique sur la Tigre centrale. Nous allons signaler quelques variantes qui permettent d'en sortir.

Au coup 11, Noir peut jouer g5. Au coup 15, il peut jouer c2 ou h6.

Au coup 17, à Athènes, Barnaba a essayé 17.c6. En fait, si Blanc répond 18.g3, c'est une interversion de coups après 19.f8 (c'est-à-dire que l'on obtient exactement la même position que dans la partie ci-dessus). Mais Blanc peut tomber dans le piège et jouer 18.c3 (retournant e5) ce qui fait qu'après 19.f8, si Blanc joue 20.g3, il retourne aussi le pion f4 qui pourrissait beaucoup de coups à Noir. Si f4 est blanc, Noir peut jouer (par exemple) h6 h5 et h4 sur le bord est, ce qui lui fait gagner au moins deux temps.

Barnaba a aussi essayé 17.f2 sur lequel la bonne réponse est certainement e2.

Au coup 22, il y a deux autres possibilités intéressantes : b4 et d7.

Le coup 25.e8 est une nouveauté que Brightwell avait préparée pour le championnat du monde et que j'ai eu le plaisir d'étrener. Le coup traditionnel est 25.c7 et l'autre possibilité est 25.d2 (une « idée » de Logistello).

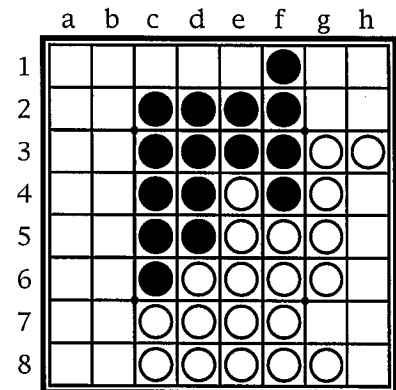
Sur 25.e8, Blanc n'a que deux coups raisonnables : g8 et c7. J'ai pensé que j'étais presque forcé de reprendre le bord sud avec g8. Brightwell a rejoué la même chose à Suekuni en finale et celui-ci a choisi 26.c7 (à mon avis à tort) permettant alors à Noir de reprendre le bord sud. D'ailleurs, dans une partie amicale contre Bintsu après le championnat du monde, Suekuni a joué 26.g8.

Après 27.d2, le coup naturel pour Blanc est 28.c7 laissant l'initiative à Noir. Mais celui-ci peut jouer 29.h5 et Blanc n'a pas vraiment de bon coup à mon avis sauf peut-être 30.b5. Ce coup rigolo (qui enlève à Noir son accès à h6) m'avait été signalé par Stéphane Nicolet dans la variante 25.d2 c7 e8 g8 h5 b5. La position est presque la même que dans la variante ci-dessus (seule la couleur de e7 diffère). Mais ce petit pion change tout car dans la variante de Stéphane, il est noir et empêche Noir d'attaquer le bord de cinq en jouant b7 (car Blanc répondrait b8 sans retourner b7) alors que dans la variante ci-dessus, il est blanc, permettant à Noir de jouer en b7 quand il en aura envie et sans aucun risque de se faire arnaquer. D'où la supériorité du coup 25 de Brightwell par rapport à celui de Logistello (au moins en ce qui concerne cette variante) car Blanc se retrouve avec un bord de cinq avec prébord homogène dans la variante Brightwell.

Pour éviter cela, j'ai décidé de jouer 28.e2. Il y a d'ailleurs un autre argument qui m'a poussé à jouer e2 tout de suite. J'étais arrivé à la conclusion, en regardant des suites après le coup 25.d2 de Logistello, que la bonne réponse thématique de Noir sur un coup blanc en e2 était e1 et non f1. Or, dans la position de la partie, après 28.e2, si Noir répond e1, Blanc a l'excellent c7 qui retourne f4 privant Noir d'accès en f2 et le forçant à ouvrir à l'est dans de mauvaises conditions.

Du coup, Noir doit jouer 29.f1 et j'étais assez content, sur le moment, de l'avoir empêché de jouer ce qui était pour moi le coup thématique. Il faut toutefois modérer

cet enthousiasme pour au moins deux raisons. Tout d'abord, peut-être que Brightwell ne considérerait pas que e1 était le coup thématique, donc il n'était sans doute pas déçu de ne pas pouvoir le jouer. Ensuite, si l'on considère la position de Blanc après 30.c7 et 31.f2, on trouve qu'il n'est pas si bien que cela.



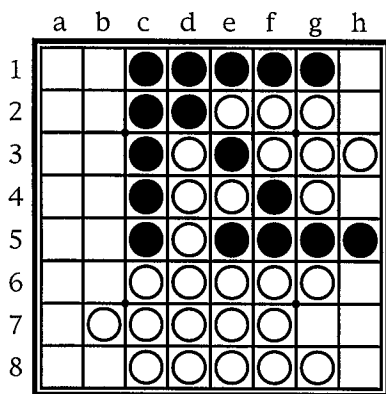
Après 31.f2

Je me suis dit que si j'ouvrais à l'ouest (avec b6 par exemple) cela permettrait à Noir d'attaquer le bord de cinq au sud et je ne voyais pas comment m'en sortir. Je me suis dit qu'il fallait que j'essaie de tout faire pour ne pas ouvrir à l'ouest. J'ai commencé à échafauder le plan de préparer un coup en b7! qui contrôlerait la diagonale. Pour cela, j'ai joué 32.d1 dans le but de retourner f3. Brightwell a répondu 33.h5, ce que j'attendais, profitant du fait qu'il ne retourne rien suivant la diagonale d1-g4. En fait, si Noir avait vu venir la menace blanche en b7, il aurait pu jouer 33.g2! qui force Blanc à ouvrir à l'ouest (tout de suite ou après e1 c1) et Noir gagne relativement facilement même s'il a donné le coin h1.

J'ai réfléchi longuement pour savoir si je jouais 34.b7, mais je me suis aperçu que cela ne marchait pas du tout. En effet, sur 35.h4, Blanc serait quasiment forcé de répondre h6 retournant e3, ce qui fait que Noir recouperait facilement la diagonale en e4 avec 37.e1. Il faut donc remplir d'abord le bord nord avec 34.e1 suivi de 35.c1. Ce dernier coup est d'ailleurs un coup perdant car il laisse Blanc exécuter son plan avec

**36.b7!** contrôlant la diagonale et privant noir d'accès à h6. Noir aurait dû jouer 35.h6 (qui gagnait) tant qu'il y avait accès. À signaler que 35.h4 faisait nulle.

Noir n'a pas cru du tout à ma case X et a mis moins de dix secondes pour jouer **37.g1** forçant **38.g2** que j'ai joué tout aussi rapidement. On pourrait traduire ainsi la pensée de Noir en jouant son coup 37 : « Tu aimes jouer les cases X ? Je vais t'en faire jouer une autre ! ».



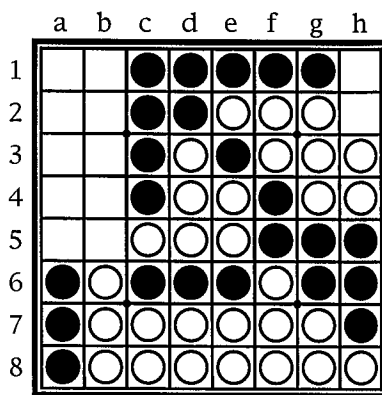
Après 38.g2

Mais, au vu de la situation après le coup 38.g2, Noir a commencé à se dire qu'il avait peut-être sous-estimé la portée de mon coup 36. En effet, sa mobilité est extrêmement réduite : cinq coups légaux seulement ! Cela est une conséquence des deux cases X qui enlèvent des coups à Noir sans lui en rajouter un seul ! Sur les cinq coups de Noir, le seul qui paraisse a priori raisonnable est 39.h4 mais il ne mène à rien car sur 40.h6, 41.g7 se fait arnaquer (42.h8 et Noir ne peut jouer h7) et 41.h7 h8 g7 laisse Blanc tuer avec 44.h2. Le seul autre coup qui ne donne pas immédiatement un coin est **39.h7** et par élimination, c'est le seul jouable. Blanc ne doit pas se précipiter pour prendre le coin h8. En effet, si Blanc joue 40.h6, Noir s'insère en h4 et Blanc doit ouvrir dans des conditions peu claires, tout de suite ou après la paire 42.h8 43.g7 et rien n'est joué (en fait, 40.h6 perd 33-31).

Donc **40.h4** et Noir doit jouer dans le trou impair au sud-est pour y gagner un temps. En effet, sur 41.b6, il y a 42.h6 qui ne retourne pas g6, donc Blanc arrivera en g7 avant Noir (sauf si 43.a8 ou b8 44.h8 45.g7 mais ce n'est pas bon). Noir choisit **41.g7** qui lui permettra de s'insérer sur le bord est, plutôt que 41.h6 qui laisse moins de li-

berté de manœuvre à l'ouest pour Noir (si 41.h6 et 42.b6, 43.a6 est interdit sinon Blanc joue h8 et g7).

Pour pouvoir recouper la diagonale b7-g2, Noir a donc dû donner le coin h8 ce qui montre que le plan du coup 36 était valable. Blanc intercale la paire **42.b6 43.a6** avant **44.h8 45.h6** pour garder le pion f6 (il n'y a pas de petit profit). On peut se demander pourquoi Blanc joue en premier dans la paire h8-h6. De fait, il pourrait jouer 44.a7 45.a8 d'abord, mais il devrait alors jouer h8 pour garder le bord sud ; cela revient au même, donc autant le faire tout de suite. **46.a7** joue la parité et sauve la ligne 7. **47.a8** empêche Blanc de jouer a5 et force **48.b8**. Là, on réfléchit.



Après 48.b8

Brightwell a mis du temps pour choisir son coup 49. Jouer la paire h1 h2 ne presse pas. Il faut donc choisir entre b4 et b5. J'ai eu le temps de compter les deux suites plausibles commençant par 49.b5 car Noir a très peu de choix (à interventions près) : 49.b5 a4 a5 b4 a3 b3 a2 b1 a1 b2 h1 h2 et 49.b5 a4 a5 b4 b3 a2 a3 b1 a1 b2 h1 h2. Dans les deux cas, Blanc gagne 34 à 30. Graham a sans doute fait la même chose que moi car il a joué **49.b4** qui laisse beaucoup plus de choix aux deux joueurs.

Le choix du coup 50 n'est pas évident. J'ai hésité entre les coups a3, a4, b5 et b3 avant de me décider pour ce dernier (sans vraiment avoir d'argument décisif). Mais le meilleur coup 50 (et de loin) est 50.b2! que je n'avais même pas envisagé ! En effet, on se dit que Noir va répondre b1 et on ne voit pas ce que l'on a gagné. En fait, l'intérêt de jouer b2 est de se procurer un accès en a5, ce qui va permettre à Blanc de jouer les deux coups a5 et b5 stabilisant de nombreux pions. De plus, après 50.b2

51.b1, a2 a3 et b3 sont pourris pour Noir et comme Blanc contrôle la diagonale (grâce au pion f6, cf. coups 42 à 45), Noir devra redonner le coin. Une suite correcte est 50.b2 b1 a5 a4 b5 h1 h2 a3 a1 a2 b3 et Blanc gagne facilement 28-36. Mais, pour être rigoureux, il faudrait aussi vérifier ce qui se passe sur les autres coups 51 de Noir. De fait, 51.a3! donne aussi le même score (même suite que précédemment à interventions près), 51.b3 est également correct (Blanc gagne alors avec 52.a5 qui reconstruit le coin, mais le meilleur coup est 52.b1!), sans compter 51.h1 qui redonne des suites identiques par interventions (et de nouvelles car après 51.h1 52.h2 53.b3, Blanc n'a pas accès à b1 et il s'en sort avec a3!). Bref, je renonce à dénombrer le nombre de suites correctes qui font 28-36 après 50.b2.

Pendant que Brightwell réfléchissait à son coup 51, je me suis dit que mon coup 50 n'était peut-être pas optimal. J'avais prévu que sur 51.a3, il faudrait que je nourrisse Noir dans le trou de 4 au nord-ouest en jouant b1, mais je me suis aperçu que si Noir jouait d'abord 51.h1 52.h2 avant 53.a3, je n'aurais plus accès à b1 ! Heureusement, Brightwell n'avait pas du tout envisagé cela et il a joué **51.a3**. En fait le bon coup 51 est b5 qui fait nulle après par exemple 52.b2 a2 a3 a5 a4 h1 h2 b1 a1.

On en arrive à la position du solitaire de couverture que je vous conseille de chercher avant de lire la suite, si ce n'est déjà fait.

Je me suis donc dit qu'il fallait jouer 52.b1 tout de suite avant qu'il ne soit trop tard. Si Noir, répond 53.a1, je joue 54.b5, j'ai la parité partout et je gagne effectivement 31-33 : 52.b1 a1 b5 h1 h2 a5 a4 b2 a2. Mais, sur 52.b1, j'ai eu peur de 53.b5 qui permet à Noir de se fermer un trou de deux cases (a4 et a5). Certes, dans ce cas, je peux prendre le coin h1 (et je gagne d'ailleurs 28-36) mais je perds la parité en h2 ; j'ai cru que c'était grave et j'ai joué **52.b5**.

La fin de partie est alors parfaite. Le problème de Blanc au coup 56 est qu'il n'a pas accès à b1. Ainsi sur 56.a2 57.a4, Blanc est forcé de jouer 58.b2 qui se fait arnaquer alors que le bon coup serait 58.b1. Du coup, Blanc, qui ne veut pas faire passer Noir joue 56.b2 et Noir joue l'une des suites forcées qui gagnent 34-30.

# Informatique Résultats des tests

Voici une mise à jour des résultats des tests de finale pour ordinateurs parus dans *Fforum 43* (les diagrammes ont été publiés dans *Fforum 34*). Par rapport aux résultats publiés dans *Fforum 43*, les modifications sont les suivantes.

**Théole**  
par Nicolas Becquet (F)

Version 5.5 du 22/6/97.  
Pentium MMX 200 MHz, 512Ko de cache, 32Mo RAM.  
Langage C sous Windows 95.

**Hannibal**  
Martin Piotte, Louis Geoffroy (CND)

Version 0.5 (9/97)  
Pentium 166 MHz.  
Langage C sous LINUX.

**Spock**  
par Jean Delteil (F)

Version V11.0f (DOS)  
Pentium MMX 233MHz, 512Ko de cache, 40Mo RAM dont 32Mo pour les hash-tables.  
Langage C + assembleur.

**Brutus I**  
Louis Geoffroy, Martin Piotte (CND)

Version du 10/6/97.  
Pentium MMX 200 MHz, 512Ko de cache, 32Mo RAM.

**Logistello**  
par Michael Buro (D)

Version de 5/97  
DEC Alpha 500 MHz, 512Mo de RAM dont 16Mo pour les hash-tables.  
Langage C.

## Recherche d'un coup gagnant

	Coef Mach.	Diagramme 20			Diagramme 21			Diagramme 22			Diagramme 23			Diagramme 24		
		tps	Nds	Suite	tps	Knds	Suite	tps	Knds	Suite	tps	Knds	Suite	tps	Knds	Suite
Forest	1,90	0"	100	H5 +6	1"	496	G5 G6=	3"	1 291	G8 B8+	3"	1 190	A2 E1+	18"	7 533	C3 E1 =
PeeweeRv	2,10	0"		H5 +1	1"		G5 E8 G2 0	1"		G8 F8 D8 +4	3"		A2 E1 F2 +14	16"		C3 E1 D1 0
Cassio	2,20	0"	11	H5+	1"	221	G5=	7"	485	G8+	3"	257	A2+	9"	1 340	C3=
Isaac	2,85	0"		gagnant	0"		nulle	3"		gagnant	1"		gagnant	9"		nulle
Hannibal	3,00	0"		H5+	2"		G5 E8 G2=	2"		G8 F8 D8+	1"		A2 B7 E1+	10"		C3 E1 D1=
Keyano	3,28	0"	3	H5 PS PS +6	3"	527	G5 E8 G2 0	6"	806	G8 D8 B8 +2	4"	457	A2 B2 E1 +2	49"	5 605	C3 E1 D1 0
Brutus	4,00	0"	47	H5 PS PS +1	0"	536	G5 G6 H5 0	1"	814	G8 D8 B8 +2	1"	716	A2 B7 E1 +2	5"	4 129	C3 E1 D1 0
Théole	4,00	0"	40	H5 PS PS	0"	254	G5 E8 G2 0	1"	526	G8 C8 A7 +2	1"	443	A2 F2 H3 +4	3"	1 789	C3 E1 D1 0
Spock	4,66	0"	3	H5+	1"	315	G5 E8 G2=	2"	466	G8 C8 H2+	1"	362	A2 F2 F1+	4"	1 657	C3 E1 D1=
Logistello	8,50	0"	51	H5 >=6	0"	491	G5 G6 H5 0	0"	435	G8 F8 D8 >=2	0"	489	A2 B7 E1 >=2	5"	4 781	C3 E1 D1 0

	Coef Mach.	Diagramme 25			Diagramme 26			Diagramme 27			Diagramme 28		
		Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite
Forest	1,90	0'33"	13 666	A5 H1 =	2'02"	45 158	D8 A6 =	0'22"	7 002	B7 H5-	1'35"	38 398	B2 A1=
PeeweeRv	2,10	0'40"		A5 H1 H2 0	3'14"		D8 A6 A4 0	0'38"		B7 A7 B1 -12	1'49"		B2 A1 B1 0
Cassio	2,20	0'27"	3 909	A5=	2'36"	25 865	D8=	0'14"	1 580	perdant	1'22"	13 674	B2=
Isaac	2,85	0'19"		nulle	0'55"		nulle	0'07"		perdant	0'52"		nulle
Hannibal	3,00	0'19"		G1 C2 A5=	1'28"		D8 A6 A4 =	0'10"		B7 H5 H3-	0'47"		F1 A3 F2=
Keyano	3,28	1'23"	10 531	A5 C2 G1 0	5'33"	32 774	D8 A6 A4 0	1'24"	7 346	B7 H5 E1 -2	4'36"	28 744	B2 A1 B1 0
Brutus	4,00	0'09"	8 129	G1 C2 A5 0	0'26"	22 675	D8 A6 A4 0	0'04"	2 548	H5 H3 H2 -2	0'22"	19 935	F1 A3 F2 0
Théole	4,00	0'09"	5 041	A5 H1 H2 0	0'22"	9 993	D8 A6 A4 0	0'02"	770	E1 G2 H5 -2	0'18"	8 111	E1 F1 G1 0
Spock	4,66	0'10"	5 268	A5 H1 H2 =	0'29"	13 848	D8 A6 A4 =	0'04"	884	H2 A7 B1-	0'25"	12 990	B2 A1 B1 =
Logistello	8,50	0'10"	9 572	G1 C2 A5 0	0'54"	46 773	D8 A6 A4 0	0'04"	2 846	B7 A7 B1 <=-1	0'30"	25 107	B2 A1 B1 0

	Coef Mach.	Diagramme 29			Diagramme 30			Diagramme 31			Diagramme 32		
		Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite
Forest	1,90	0'04"	696	A1 A2+	0'32"	10 921	G3 H4 =	0'21"	6 850	G6 G4-	0'23"	8 952	B7 E1-
PeeweeRv	2,10	0'04"		A1 H7 G1 +4	0'21"		G3 H4 G4 0	0'28"		G6 G4 H5 -10	0'18"		B7 A8 A7 -6
Cassio	2,20	0'03"	474	A1+	0'27"	3 820	G3=	0'27"	3 909	perdant	0'16"	2 364	perdant
Isaac	2,85	0'03"		gagnant	0'14"		nulle	0'19"		perdant	0'11"		perdant
Hannibal	3,00	0'01"		G2 G1 F8+	0'17"		G3 H4 G4 =	0'18"		G6 G4 G2-	0'10"		G3 G8 E1-
Keyano	3,28	0'21"	1 259	G2 D8 H2 +2	1'25"	7 310	G3 H4 G4 0	1'17"	6 163	G3 G4 G7 -2	0'59"	5 625	G3 F3 E1 -2
Brutus	4,00	0'01"	750	G2 D8 H2 +2	0'06"	3 630	G3 H4 G4 0	0'07"	5 148	G6 G4 G2 -1	0'06"	4 515	B7 E1 F1 -2
Théole	4,00	0'01"	306	A1 A2 G1 +2	0'06"	1 796	G3 H4 G4 0	0'08"	3 186	G6 H5 G4 -1	0'03"	1 494	H3 H4 G3 -2
Spock	4,66	0'01"	227	A1 H7 G1+	0'08"	2 367	G3 H4 G4 =	0'11"	4 527	G6 G4 H5-	0'05"	2 195	H3 H4 G3 -
Logistello	8,50	0'01"	815	G2 G1 H1 >=2	0'10"	7 389	G3 H4 G4 0	0'10"	7 980	G6 G4 G2 <=-1	0'05"	3 515	G3 G8 F3 <=-1

	Coef Mach.	Diagramme 33			Diagramme 34			Diagramme 35			Diagramme 36		
		Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite
Forest	1,90	0'33"	12 628	G7 E7-	1'02"	25 522	D2 E1-	1'20"	25 254	C7 A7=	3'12"	72 513	B7 E1=
PeeweeRv	2,10	0'47"		E7 H2 G2 -10	0'52"		A2 C2 D2 -2	1'05"		C7 A7 A5 0	5'49"		B7 E1 C1 0
Cassio	2,20	0'39"	6 475	perdant	0'52"	8 862	perdant	1'00"	7 707	C7=	4'06"	40 516	B7=
Isaac	2,85	0'26"		perdant	0'37"		perdant	0'30"		nulle	1'43"		nulle
Hannibal	3,00	0'19"		A3 C7 B2-	0'46"		D2 E1 D1-	0'26"		C7 B8 D8=	1'25"		B7 E1 C1=
Keyano	3,28	1'06"	7 046	E7 H2 B2 -2	3'58"	27 280	D2 E2 C2 -2	4'45"	14 254	C7 B8 D8 0	8'38"	41 039	B7 E1 C1 0
Brutus	4,00	0'06"	4 542	E7 C7 A4 -2	0'12"	9 401	C2 D2 E2 -2	0'14"	11 215	C7 B8 H8 0	0'35"	28 718	B7 E1 C1 0
Théole	4,00	0'07"	3 424	E7 H2 G2 -2	0'14"	8 039	C2 D2 D1 -2	0'12"	4 460	C7 A7 A6 0	0'32"	15 066	B7 E1 C1 0
Spock	4,66	0'11"	5 300	E7 H2 B2-	0'16"	7 165	E2 D1 C2-	0'15"	5 720	C7 B8 D8=	0'45"	23 901	B7 E1 C1=
Logistello	8,50	0'10"	6 768	E7 C3 C7 <=-1	0'28"	25 660	C2 D2 A3 <=-1	0'22"	16 247	C7 B8 D8 0	0'32"	23 766	B7 E1 0

	Coef Mach.	Diagramme 37			Diagramme 38			Diagramme 39			
		Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Forest	1,90	0'08"	2 018	B7 A8-	18'30"	346 040	B2 C8+	0'02"		82	A8+
PeeweeRv	2,10	0'24"		B7 A8 B8 -19	36'09"		B2 C8 H2 +4	0'06"			F7 G8 B1 +60
Cassio	2,20	0'13"	1 873	perdant	8'21"	79 425	B2+	0'05"		0,5	F7+
Isaac	2,85	0'06"		perdant	6'05"		gagnant	0'17"			gagnant
Hannibal	3,00	0'06"		G4 B7 G2-	3'47"		B2 D8 A5+	0'27"			B1+
Keyano	3,28	3'19"	5 929	H3 G4 G2 -2	1h15'06"	156 670	B2 C8 H2 +2	22'32"	22 681		A8 PS >=+20
Brutus	4,00	0'10"	6 134	G4 H4 B7 -2	2'05"	95 945	B2 D8 A5 +2	0'30"	19 474		A8 PS B8 +2
Théole	4,00	0'04"	1 259	G4 H4 B7 -2	2'13"	62 692	B2 D7 F2 +2	0'23"	515		A8 PS F7+2
Spock	4,66	0'04"	977	B7 H6 H4-	1'32"	36 550	B2 D8 A5+	0'07"	112		C8 B7 PS+
Logistello	8,50	0'03"	1 986	H3 G4 G2 <=-1	1'43"	65 835	B2 D7 >=2	0'00"	188		B1 >=28

## Recherche du meilleur coup

Coef Mach.	Diagramme 20			Diagramme 21			Diagramme 22			Diagramme 23			Diagramme 24			
	Tps	Nds	Suite	Tps	Knds	Suite	Tps	Knds	Suite	Tps	Knds	Suite	Tps	Kncsuds	Suite	
Forest	1,90	0"	100	H5 +6	1"	805	G5 G6=	6"	2 379	G8 D8 +2	5"	1 901	A2 B7 +4	18"	7 892	C3 E1 =
PeeweeRv	2,10	0"		H5 +1	1"		G5 E8 G2 0	10"		G8 D8 B8 +2	10"		A2 B7 E1 +4	17"		C3 E1 D1 0
Cassio	2,20	0"	49	H5 30-29	1"	232	G5 E8 G2 32	9"	723	G8 D8 B8 33	5"	489	A2 B7 E1 34	9"	1 298	C3 E1 D1 32
Isaac	2,85	0"		+1	2"			7"			5"		+4	19"		0
Hannibal	3,00	0"		H5+	2"		G5 E8 G2=	3"		G8 D8 B8 +2	2"		A2 B7 E1 +4	10"		C3 E1 D1=
Keyano	3,28	0"	51	H5 PS PS +6	3"	527	G5 E8 G2 0	9"	1 218	G8 D8 B8 +2	19"	2 089	A2 B2 E1 +4	49"	5 605	C3 E1 D1 0
Brutus	4,00	0"	139	H5 PS PS +1	0"	536	G5 G6 H5 0	1"	1 129	G8 D8 B8 +2	1"	845	A2 B7 E1 +4	5"	4 129	C3 E1 D1 0
Théole	4,00	0"	69	H5 PS PS +6	0"	254	G5 E8 G2 0	2"	689	G8 D8 B8 +2	2"	678	A2 B7 E1 +4	3"	1 789	C3 E1 D1 0
Spock	4,66	0"	59	H5 PS PS 35	1"	315	G5 E8 G2 32	2"	666	G8 D8 B8 33	2"	567	A2 B7 E1 34	4"	1 657	C3 E1 D1 32
Logistello	8,50	0"	109	H5 +6	0"	491	G5 G6 H5 0	1"	1 440	G8 D8 B8 +2	1"	1 412	A2 B7 E1 4	5"	4 781	C3 E1 D1 0

Coef Mach.	Diagramme 25			Diagramme 26			Diagramme 27			Diagramme 28			
	Temps	Kncsuds	Suite	Temps	Kncsuds	Suite	Temps	Kncsuds	Suite	Temps	Kncsuds	Suite	
Forest	1,90	0'42"	17 440	A5 H1 =	2'23"	54 137	D8 A6 =	0'47"	17 323	B7 H5 -2	2'36"	67 213	B2 A1 =
PeeweeRv	2,10	0'40"		A5 H1 H2 0	2'46"		D8 A6 A4 0	1'02"		B7 A7 E1 -2	1'53"		F1 A3 F2 0
Cassio	2,20	0'24"	3 509	A5 H1 H2 32	2'48"	27 684	D8 A6 A4 32	0'29"	3 895	B7 A7 E1 31	1'22"	13 548	B2 A1 B1 32
Isaac	2,85	0'35"		0	1'26"		0	0'42"		-2	1'35"		0
Hannibal	3,00	0'19"		G1 C2 A5=	1'28"		D8 A6 A4 =	0'14"		B7 H5 H3 -2	0'47"		F1 A3 F2=
Keyano	3,28	1'23"	10 531	A5 C2 G1 0	5'33"	32 774	D8 A6 A4 0	1'59"	10 787	B7 H5 H3 -2	4'36"	28 744	B2 A1 B1 0
Brutus	4,00	0'09"	8 129	G1 C2 A5 0	0'26"	22 675	D8 A6 A4 0	0'07"	4 570	B7 A7 E1 -2	0'22"	19 935	F1 A3 F2 0
Théole	4,00	0'09"	5 041	A5 H1 H2 0	0'22"	9 993	D8 A6 A4 0	0'06"	2 904	B7 A7 E1 -2	0'18"	8 111	E1 F1 G1 0
Spock	4,66	0'10"	5 268	A5 H1 H2 32	0'29"	13 848	D8 A6 A4 32	0'07"	2 910	B7 A7 E1 31	0'25"	12 990	B2 A1 B1 32
Logistello	8,50	0'10"	9 572	A5 C2 G1 0	0'54"	46 773	D8 A6 A4 0	0'08"	6 368	B7 A7 E1 -2	0'30"	25 107	B2 A1 B1 0

Coef Mach.	Diagramme 29			Diagramme 30			Diagramme 31			Diagramme 32			
	Temps	Kncsuds	Suite	Temps	Kncsuds	Suite	Temps	Kncsuds	Suite	Temps	Kncsuds	Suite	
Forest	1,90	0'25"	8 178	G2 G1 +10	0'40"	13 974	G3 H4 =	0'30"	10 165	G6 G4 -2	2'15"	56 766	G3 G8 -4
PeeweeRv	2,10	0'40"		G2 G1 H1 +10	0'21"		G3 H4 G4 0	0'56"		G6 G4 G2 -1	2'07"		G3 G8 F3 -4
Cassio	2,20	0'26"	3 822	G2 G1 H1 37	0'27"	3 726	G3 H4 G4 32	0'46"	6 758	G6 G4 G2 31	2'00"	19 559	G3 G8 F3 30
Isaac	2,85	0'27"		+10	0'45"		0	0'30"		-1	1'33"		-4
Hannibal	3,00	0'08"		G2 G1 H1 +10	0'17"		G3 H4 G4 =	0'22"		G6 G4 G2 -2	0'29"		G3 G8 F3 -4
Keyano	3,28	1'15"	6 814	G2 G1 H1 +10	1'25"	7 310	G3 H4 G4 0	2'02"	10 884	G6 G4 G2 -2	3'20"	23 549	G3 G8 F3 -4
Brutus	4,00	0'04"	2 623	G2 G1 H1 +10	0'06"	3 630	G3 H4 G4 0	0'07"	5 148	G6 G4 G2 -1	0'14"	12 035	G3 G8 F3 -4
Théole	4,00	0'18"	2 399	G2 G1 H1 +10	0'06"	1 796	G3 H4 G4 0	0'08"	3 186	G6 G4 G2 -2	0'26"	14 734	G3 G8 F3 -4
Spock	4,66	0'06"	2 329	G2 G1 H1 37	0'08"	2 367	G3 H4 G4 32	0'15"	7 115	G6 G4 G2 31	0'19"	10 743	G3 G8 F3 30
Logistello	8,50	0'04"	3 536	G2 G1 H1 +10	0'10"	7 389	G3 H4 G4 0	0'12"	9 967	G6 G4 G2 -2	0'20"	19 480	G3 G8 F3 -4

Coef Mach.	Diagramme 33			Diagramme 34			Diagramme 35			Diagramme 36			
	Temps	Kncsuds	Suite	Temps	Kncsuds	Suite	Temps	Kncsuds	Suite	Temps	Kncsuds	Suite	
Forest	1,90	2'32"	62 286	E7 C7 -8	1'47"	45 170	C2 D2 -2	1'26"	27 903	C7 A7 =	11'09"	247 058	B7 E1 =
PeeweeRv	2,10	4'23"		E7 C7 G2 -8	3'00"		C2 D2 A3 -2	1'11"		C7 A7 A5 0	5'24"		B7 E1 C1 0
Cassio	2,20	2'41"	27 286	E7 C7 G2 28	1'40"	16 962	C2 D2 A3 31	1'16"	10 008	C7 B8 D8 32	4'00"	39 067	B7 E1 C1 32
Isaac	2,85	2'32"		-8	1'22"		-2	0'38"		0	5'31"		0
Hannibal	3,00	1'10"		A3 C7 B2 -8	0'53"		C2 D2 A3 -2	0'26"		C7 B8 D8=	1'25"		B7 E1 C1=
Keyano	3,28	4'12"	30 618	E7 C7 A4 -8	6'17"	45 513	C2 D2 A3 -2	4'45"	14 254	C7 B8 D8 0	8'38"	41 039	B7 E1 C1 0
Brutus	4,00	0'22"	20 567	E7 C7 A4 -8	0'14"	11 292	C2 D2 A3 -2	0'14"	11 215	C7 B8 D8 0	0'35"	28 718	B7 E1 C1 0
Théole	4,00	0'21"	11 281	E7 C7 G2 -8	0'22"	9 885	C2 D2 A3 -2	0'12"	4 460	C7 A7 A6 0	0'32"	15 066	B7 E1 C1 0
Spock	4,66	0'32"	19 599	E7 C7 G2 28	0'20"	9 896	C2 D2 A3 31	0'15"	5 720	C7 B8 D8 32	0'45"	23 901	B7 E1 C1 32
Logistello	8,50	0'33"	28 551	E7 C3 C7 -8	0'30"	27 770	C2 D2 A3 -2	0'22"	16 247	C7 B8 D8 0	0'32"	23 766	B7 E1 C1 0

Coef Mach.	Diagramme 37			Diagramme 38			Diagramme 39			
	Temps	Kncsuds	Suite	Temps	Kncsuds	Suite	Temps	Kncsuds	Suite	
Forest	1,90	7'12"	161 674	G2 G4 -20	27'29"	521 088	B2 C8 +4	0'42"	6 722	A8 +64
PeeweeRv	2,10	9'27"		G2 G4 H4 -20	1h16'43"		B2 C8 H2 +4	5'38"		A8 B8 C8 +64
Cassio	2,20	6'04"	55 999	G2 G4 H4 22	4'11"	406 520	B2 C8 H2 34	54'20"	409 718	G1 G2 B1 +64
Isaac	2,85	5'20"		-20						
Hannibal	3,00	2'33"		G2 G4 H4 -20	6'49"		B2 C8 H2 +4	14'55"		B1 +64
Keyano	3,28	24'27"	123 697	G2 G4 H4 -20	1h39'09"	229 041	B2 C8 H2 +4			
Brutus	4,00	1'16"	58 042	G2 G4 H4 -20	3'49"	182 779	B2 C8 H2 +4	0'32"	21 082	A8 PS B8 +64
Théole	4,00	1'15"	33 132	G2 G4 H4 -20	3'23"	95 913	B2 C8 H2 +4	3'16"	94 480	A8 PS B1 64
Spock	4,66	1'27"	41 665	G2 G4 H4 22	3'10"	77 207	B2 C8 H2 34	0'14"	182	E8 B7 B1 64
Logistello	8,50	2'09"	109 240	G2 G4 H4 -20	6'49"	317 323	B2 C8 +4	0'03"	3 527	A8 >=64

### Solution des problèmes du coin des débutants (page 17)

1. Le prébord ouest (la colonne b) est entièrement noir. Cela implique qu'un éventuel coup de Blanc en b1 après b2 ne retournera pas la case X qui restera noire. Blanc n'aura plus qu'à jouer tranquillement a1 après avoir joué b1. Il ne faut donc pas jouer b2.

2. Là encore, le prébord perpendiculaire au bord de cinq (toujours la colonne b) est unicolore. Cependant, après un coup de Noir en b2, Blanc n'a pas accès en b1 car le prébord du bord de cinq est lui aussi unicolore, mais tout blanc. Noir peut donc tranquillement

jouer b2, Blanc ne peut pas l'arnaquer.

3. Toujours des histoires de prébord unicolore mais de la couleur opposée cette fois : la ligne 2 est blanche. Cela veut dire qu'après b2 (qui retourne c3 et surtout b3), si Blanc joue a1, Noir n'a pas accès en a2 car b3 est noir et toute la ligne 2 blanche. Noir se fera donc arnaquer car Blanc jouera lui-même a2 au coup suivant.

4. Attention, la diagonale c3-g7 sera toute blanche après g7. Noir n'a qu'à jouer h8 : comme g7 reste Blanc et que Blanc n'a pas de pion sur la diagonale d3-g6,

Blanc ne pourra pas jouer h7, laissant Noir le faire au coup suivant.

5. Si Noir joue b7, Blanc extrait le pion b6 en jouant f2, se retrouvant dans la situation du diagramme 3. Noir ne pourra pas empêcher Blanc de jouer a8 et b8.

6. C'est presque pareil, mais si Noir joue b7 et que Blanc essaye d'extraire le pion b6 avec f2, Noir répond a3 et récupère un pion sur la colonne b après la réponse en a2. Il peut donc jouer b7.

7. Après g7, Noir joue h7 ! et contrôle la diagonale d4-g7. Il pourra jouer h8 avant Blanc.

## Parties commentées

## Que de coups perdants !

par Emmanuel Caspard [et Marc Tastet]

Voici un commentaire des parties du 3<sup>e</sup> jour du championnat du monde 97 à Athènes.

[Les commentaires entre crochets et en italiques sont de Marc Tastet. Pour l'ouverture Tamenori, cf. aussi pages 18-19.]

Demi-finale 1

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

Barnaba 12-52 Brightwell

**1.c4 à 10.d3** : ouverture Tamenori. On revient par interversion dans la suite classique après **17.c6 18.g3 19.f8**.

**20.c3 à 28.f2** : suite archi-classique, une des autoroutes (japonaise, notamment) de la Tamenori.

**29.b5** : le coup usuel et naturel est 29.d2. Mais Donato semblait bien préparé et avait sans doute ses raisons pour choisir ce coup, qui garde d2 sans que Blanc puisse l'enlever à peu de frais : 30.b8 donne 31.h6 sans rien retourner sur la diagonale, et 30.d2 retourne beaucoup au nord. Donc **30.e1** est logique et économique ; de plus, sur 31.b3 vient d2 et réciproquement. Puis, pas grand-chose d'autre que **33.a3**. L'échange **34.a4 35.a5** empêche Noir de gagner un temps en a4, et **36.b8** rend le trait.

[Pour aussi évident qu'il soit, 34.a4 est un coup perdant car il permet à Noir de retourner le pion c3 dont on verra l'importance plus tard. Le seul coup 34 gagnant (donc aussi le meilleur !) est b8. Si Noir répond 35.a4, 36.c6 n'est plus pourri.]

Noir semble alors assez mal, car a2 est interdit à cause du Stoner en b7 (qui marche, vérifiez bien) et il n'y a pas de suites très folichonnes à l'est ou au nord.

[Une fois de plus, il y a un seul coup gagnant au coup 37 et c'est 37.g7 bien sûr ! On comprend ainsi l'inconvénient d'avoir laissé Noir retourner c3 au coup 35.]

La paire **37.h4 38.h5** ne fait que retarder la séquence **39.g1 40.f1 41.d1 42.b1**. La finale reste cependant compliquée.

[Après le coup 42, Noir est perdant 29-35, mais il commet une série d'imprécisions aux coups 43, 45, 47 et 53 alors que Brightwell joue parfaitement, ce qui explique le score final qui ne reflète pas la physionomie de la partie.]

A noter qu'une partie identique jusqu'au coup 41 (à interversion des coups 17 et 19 près) avait été jouée entre Philippe Juhem et Dominique Penloup en 94. Mais il est vraisemblable que ni Brightwell ni Barnaba n'en étaient conscients durant la partie.]

Demi-finale 2

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

Brightwell 52-12 Barnaba

**1.f5 à 11.g3** : Rose diagonale. **12.c4 à 18.e2** : variante Brightstein retardée, Graham oblige... **19.c7** ne rajoute pas de coup à Blanc, dont le choix se réduit en gros à 20.f3 ou **20.g6** (20.d2 donnerait f3 et f2 bons pour Noir). **21.f2** : oui. [Graham rejoue ici avec la couleur opposée une ouverture que je lui avais jouée à Londres cet été. En fait, il espérait que Barnaba lui jouerait une Rose béton (18.a5) comme celle qu'il m'avait jouée dans le tournoi.] Maintenant, f3 est un peu pourri pour Blanc, et excellent pour Noir dans tous les cas. Et si Blanc joue f3, g4 est bon pour Noir. Bref, Blanc est sous pression et essaie quelque chose avec **22.c2**, qui

garde un coup en d2 après **23.f3 24.h4**. La position blanche fait alors un peu pitié : j'arbitrais le match et me demandais comment Donato allait s'en sortir. Je n'ai pas été déçu. **25.d1** attaque bien le bord nord (salut Paul, salut Didier !), **26.d2** est forcé et **27.c1** est logique, même si 27.g4 est sans doute meilleur. Je pensais que Blanc allait exploser rapidement mais Donato a joué le très joli coup **28.f1** : 29.g4 donne 30.e1, 29.e1 donne 30.b1 puis sans doute g1 plus tard. Noir doit donc ouvrir un peu et choisir de retourner le pion b3 ou le pion d7 (sur 29.h5, 30.h6 et le coup en g4 est toujours pourri). J'aurais choisi b3, car cela me semble offrir moins de possibilités à Noir. Après **29.d8 30.a6**, Blanc peut reprendre le bord si Noir joue a5 et g4 est encore plus pourri ! **31.b6** laisse peut-être un peu trop facilement **32.a5**. La paire **33.e7 34.f7** est semi-forcée, et Noir finit par jouer **35.g4**, plus intérieur maintenant. Blanc ne peut alors pas laisser **36.e1** et Noir semble effectivement forcé de reprendre le bord nord avec **37.g1 38.b2** est un sacrifice classique contre un bord de cinq, et **39.g8** laisse la possibilité à Blanc de se tromper au coup 40, ce qui ne serait pas le cas après 39.h5 h6 g8. **40.h5** : arglll !!! Le coup perdant. Donato a réfléchi longtemps, donc moi aussi, et je suis arrivé à la conclusion que 40.h3 était sans doute tranquillement gagnant, et 40.h5 sans doute tranquillement perdant après **41.h3 h2 h7**. [Effectivement, après ces trois coups, une suite correcte est 44.g2 g7 a7 b1 h6 h1 f8 e8 h8 a4 b7 c8 a3 a1 a2 a8 b8 (37-27). Alors que 40.h3 pose de sérieux problèmes à Noir. Si 41.a1 b1 g2 (pour jouer la parité), Noir a de grands risques de se faire arnaquer, par exemple : 44.h5 a2? e8 f8 h2! ou 44.h5 a4 e8 f8 c8 et sur 49.b8 50.h2! (puis h1) ou sur 49.b7 50.h1! (puis h2) ou encore 44.h5 a3 e8, avec la même double menace que ci-dessus. Bref 40.h3 gagne 29-35 sur h5 h6 g2 h1 h2 b1 a3 a4 a7 f8 e8 b8 g7 h8 h7 c8 b7 a8 a2 a1 (merci la parité).]

Finale 1

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

Suekuni 39-25 Brightwell

**1.f5 à 17.b5** : une variante de la Rose diagonale dont Graham est sans doute l'un des meilleurs spécialistes. Je connais plutôt 18.a6 avec des suites rigolotes, mais 18.a3 semble aussi possible, toujours avec l'idée de profiter de la diagonale b5-d3 noire pour jouer a6 dans les meilleures conditions. (Sauf qu'ici a6 sera joué par Noir au coup 39 ! Va comprendre, Charles.) Après 19.a4, Graham choisit une ancienne variante avec 20.g4. 21.c7 prend accès en f3, que 22.e2 pourrait un peu et que 23.d2 dépourrit. 24.f2 aurait pu être en f3, histoire de jouer ce coup à la place de Noir, qui revient au centre. 26.d1 prend accès en g5, 27.c1 l'enlève et 28.c2 le récupère. 29.e1 serait un peu violent, d'où 29.h5 qui prépare 31.h6 après 30.g5.

**32.b1** met la pression sur Noir (mais me semble douteux), qui joue 33.d8 tant que e7 est vide, puis après 34.a5 (34.e7? 35.a5!), force Blanc à reprendre le bord nord avec 35.e1 36.f1. Makoto profite ensuite de la colonne f blanche pour jouer 37.f7, et 38.e7 s'impose sinon Noir y joue.

[Noir semble devant, mais s'il joue 39.g6, 40.g8 lui enlève l'accès à a6. D'où 39.a6 qui laisse Blanc gagner facilement avec 40.b2 et la parité : 40.b2 e8 g8 a1 a2 g1 b8 g2 h4 h3 g6 f8 c8 b7 a8 a7 h1 h2 h7 g7 h8 (28-36). Seulement, Graham n'avait pas les idées claires et il a eu peur de jouer la case X. Il perd encore un pion au coup 44 et laisse filer sa dernière chance au coup 46. Il fallait jouer 46.f8 (avec l'idée 47.e8 48.b7!) qui gagne 31-33 après 47. h2 h1 b7 a1 a2 a8 b8 c8 e8 g7 h8 ps g8 ps g2 g1. Noir trouve ensuite une belle arnaque et gagne facilement. Dommage !]

Finale 2

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

Brightwell 29-35 Suekuni

**1.c4 à 24.c8** : ouverture Tamenori, autoroute... classique, tout ça.

**25.e8** est nouveau (on jouait souvent 25.c7), et Blanc a alors un choix difficile : reprendre ou ne pas reprendre, telle est la question. Reprendre en g8 donne sans doute un bord de cinq à prébord homogène après c7, mais force Noir à ouvrir deux fois pendant ce temps. Ne pas reprendre et jouer c7 donne un bord de cinq à prébord homogène à Noir mais force Blanc à ouvrir ensuite à l'ouest. J'aurais tendance à reprendre en g8 (voir la partie Brightwell-Tastet en pages 18-19). 28.b4 29.e2 sont des coups classiques dans cette ouverture et je préfère ensuite 30.d2 à 30.b3. Je suis d'accord avec Graham pour empêcher Blanc de jouer en b5 en y jouant et 32.d2 ne peut pas être mauvais. Il faut ensuite aller en 33.d1 pour enlever à Blanc son accès en a6 et attaquer le bord nord avant qu'il n'ait joué f1. La séquence 34.e1 à 39.g1 donne un bord à Noir et un accès en a6 à Blanc. Mais si 40.a6, 41.g2 game over. Il faut donc couper la diagonale avec 40.a5, mais Blanc est perdant après 41.b6 42.a6 parce qu'il a des problèmes de parité au sud-ouest essentiellement (rigolo : il n'y a que des régions impaires sur l'othellier et tous les coups de Blanc y sont catastrophiques) : une idée est 43.g2 h1 b2 a1 suivi de par exemple a4 a2 a3 g8 h8 b7 h7 g7 a7 a8 h6 h5 h4 h2 (34-30). [Graham avait envisagé cette suite, mais n'a pas pu déterminer si cela était suffisant pour gagner. Il a pensé que jouer la paire a4 a3 d'abord ne pouvait qu'améliorer la situation, mais a oublié que 44.g2 était possible.

Ensuite, le bon coup 47.a7 est introuvable, puis Noir donne la nulle au coup 49 : il fallait jouer

49.a4 mais il n'y a qu'un pion de différence. Graham n'avait plus du tout le temps de compter et il a choisi aléatoirement entre 55.a7 et b7. Pas de chance, l'autre faisait nulle ! Je crois que j'aurais aussi choisi a7. J'étais très déçu pour Graham qui est passé bien près !]

[Les parties suivantes seront (peut-être) commentées dans un prochain numéro de Fforum. Signalons toutefois pour être en accord avec le titre de cet article que dans la partie Suekuni-Tastet, le coup 36 est perdant. Il fallait jouer 36.a4, ce qui n'était pas trop dur à trouver.]

Demi-finale 1

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

Tastet 14-50 Suekuni

Demi-finale 2

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

Suekuni 45-19 Tastet

Match pour la 3<sup>e</sup> place

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

Barnaba 35-29 Tastet

# Quelques brefs commentaires

par Emmanuel Lazard

Voici quelques brefs commentaires de trois parties que j'ai jouées lors de la finale du Championnat de France 1997.

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

Lazard 24-40 Kashiwabara

Avant la Tamenori, on jouait ce coup **10.e7** qui est passé au second plan depuis mais reste une valeur sûre pour Blanc s'il ne veut pas tester les connaissances de son adversaire sur **10.c4**. La suite la plus répandue, **11.c6 g5 c4 d7 d8 c8**, est la Caspard, qui amène soit à un béton noir avec **17.b8 c7 b6 d2 g8**, soit à un béton blanc avec **17.f8 c7 e8 g8**. Pour changer, **11.f4 c4 c6** est assez peu connu et a l'air de donner de bons résultats pour Noir. **14.e2** semble tentant pour jouer un deuxième coup en **c3**, mais Noir joue alors **15.c3!** lui-même et Blanc est éparpillé, ses pions se gênant mutuellement.

Si on regarde la position après **20.b6**, on a l'impression que Noir est très bien : il est au centre, Blanc a de l'influence... mais la frontière peut se retourner très vite. **21.a6** est une erreur (**b4** est mieux) car il permet à Blanc de lancer une grosse masse avec **22.a4 a5 a7**. Noir s'aperçoit alors que sa situation est beaucoup plus précaire que prévue : Blanc va jouer **c7** avant lui et Noir n'aura plus de pions d'accès au sud. **25.b3** ne résout rien ; **25.b2** peut être rigolo, avec un Stoner si Blanc ne fait pas attention. Après **31.g8**, Blanc doit traverser au nord mais il n'a pas de problème pour le faire et se permet même de m'enlever les accès sur la diagonale **c3-f6** avec **36.f2**. La finale est sans problème pour Blanc qui perd juste quelques pions avec **54.h2** à cause de l'arnaque finale.

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

Andriani B. 23-41 Lazard

Une ouverture Italienne avec **5.e6. 9.g4** n'est pas la suite principale (**9.c3 c5 d2 c6 d7**) mais est très jouée par les joueurs français. Si Blanc ne connaît pas les bons coups, il peut rapidement se trouver mal. C'est ce qui se passe ici : il vaut mieux jouer **10.g3**, qui permet de récupérer un accès en **c5** en enlevant à Noir celui en **c3**. **10.e7** fait la même chose mais Noir répond **11.c7** et Blanc n'a pas de bon coup central. Après **23.f7**, la position de Blanc est très délicate : s'il retourne le pion **c4**, Noir va avoir trois temps gratuits à l'est avec **h4, h3** et **h2** ; la meilleure suite est probablement **24.h7** avec une continuation en double mur après **25.c3 e8 g8 h4** ou un sacrifice après **25.c3 e8 h4 g7** ou même **25.h3 g7**. N'ayant pas pensé à cela, j'ai décidé de jouer tout de suite **24.g7** pour ne pas ouvrir à l'ouest mais cela donne beaucoup sans insertion assurée.

À cause de sa grande frontière, Noir n'a pas encore partie gagnée et le score oscille autour de la nulle avec des erreurs de chaque côté entre les coups 30 et 40. **47.b5** et **49.c8** sont des erreurs de Noir, qui était gagnant **38-26** avec **47.a8** (car Blanc ne peut pas jouer la parité au nord-est sans donner tout le bord nord) et avait la nulle avec **49.g1 h1 g2**. J'ai joué **52.b2** en vue de l'arnaque finale mais cela redonne la nulle si Noir répond **53.a2 a1 g2 g1 h1 e8 g8 ps b1**. **52.a2** est bien meilleur pour Blanc (23-41) et permet toujours l'arnaque : sur **53.b2, 54.b1** retourne à nouveau le pion **b3** et sur **53.b1**, Noir ne peut plus répondre **g8** à **54.e8**.

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

Lazard 41-23 Cordy

En route pour la variante classique de l'ouverture Tamenori avec **10.c4**, jusqu'à **21.b3**. Blanc commence alors d'habitude à jouer à l'est avec **22.h4 g4 h3 g3 d2** mais Logistello a amélioré cette ligne pour Noir en jouant **25.b4** à la place de **25.g3** (cf. la partie Log-Murakami dans *Fforum* 46). **22.d2** est donc joué directement ; ce coup est le moyen le plus économique de percer la frontière. Noir peut alors jouer le classique **23.b5** qui ne retourne que dans une seule direction. **28.a3** enlève **d1** à Noir et **31.a6** est un peu violent mais force Blanc à ouvrir. Noir doit maintenant forcer Blanc à retourner le maximum de pions au nord en essayant de gagner la parité au sud-est. **36.g3** a l'air bizarre car il laisse Noir jouer **37.b1** qui prive Blanc d'accès au nord. Il fallait ouvrir au minimum en jouant **36.b2** qui gagnait **30-34** ; Noir peut maintenant gagner **33-31**. **40.h3** est une erreur ; essayez de trouver la bonne réponse de Noir. J'ai pensé jouer **41.g7** pour l'accès en **a7**, mais Blanc attaque en **b7** et je ne sais plus quoi faire. J'ai donc appliqué le plan de rechange : contrôler la diagonale **c6-f3** avec **41.h5 h7 g8** mais c'est perdant (**29-35** puis **24-40**). Le bon coup est... **41.b7!!** car après **42.a8 f2**, Blanc n'a jamais accès en **a7** ! Blanc perd un temps et me redonne la nulle avec **46.f2 f1 d8** : plutôt **46.f1 g1 f2**. La bonne suite est alors **49.a7 h8 b7! b8 g7 g2 g1 h1 h2 a1 a8 b2 32-32**. La dernière erreur est au coup 54. Alex n'avait pas vu qu'après **54.h2 g1**, il passait et que je devais tout donner. Sur **54.h2, 55.h1** est donc obligatoire mais Blanc gagne **30-34**.

# Solitaire

par Marc Tastet

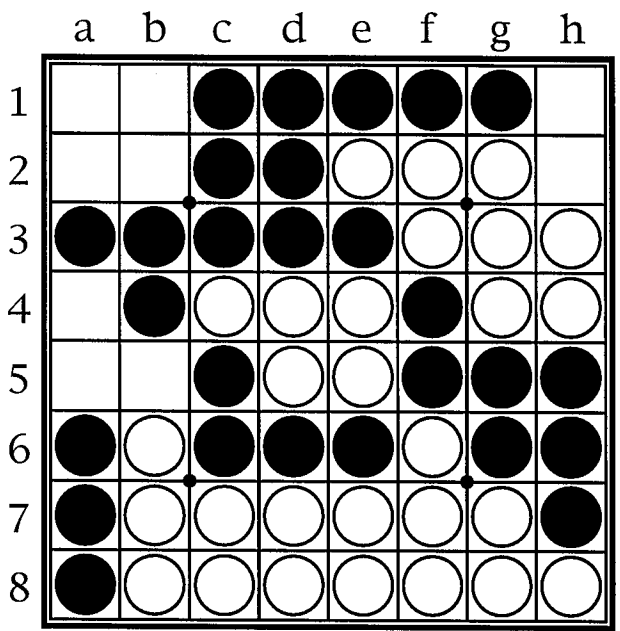
Reproduisez la position suivante sur votre jeu. Vous jouez avec les blancs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de gagner. (Toutes les autres suites sont gagnantes pour Noir ou font nulle.)

Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Blanc peut jouer, la réponse de Noir, calculée par ordinateur.

Choisissez votre coup sur la colonne de gauche en cachant les autres colonnes. Jouez ce coup sur votre jeu. Essayez d'imaginer la réponse de votre adversaire, puis déplacez votre cache vers la droite pour voir le coup qu'il choisit vraiment. Jouez ce coup et déplacez à nouveau le cache vers la droite pour choisir votre prochain coup dans la colonne suivante.

VP signifie : « Vous Passez ».  
JP signifie : « Je Passe ».

Championnat du Monde, 1997  
Noir : Graham BRIGHTWELL  
Blanc : Marc TASTET  
Score réel de la partie : 34 - 30



Blanc joue et gagne...

La solution du solitaire de *Fforum 46* est : 50.b1 b8 h7 a8 h5 h6 g7 h8 g8 c8 b7 32-32. Après le premier coup 50.b1 et la réponse 51.b8, il ne faut pas être obligé de jouer dans le coin sud-ouest car cela perdrait la parité. Le seul coup possible est donc 52.h7 (car les trois autres coups à l'est retournent les deux pions) puis 54.h5, car 54.h6 se voit répondre h5.

- B5 H1 A4 H2 B2 A5 VP A1 A2 B1
- B1 A2
- A2 A5 B2 A1 VP B1
- H2 A5 A4 JP B2 B1 A2 A1
- A1 A2
- A2 A1 B2 B1
- B2 A4 A2 A1 B1
- A2 A4 B2 A1 VP B1
- B2 H2 VP A5 A4 B1 A2 A1
- A1 A2
- A2 H2 A4 A5 B2 A1 VP B1
- B2 A1 A5 A4 VP B1
- A4 A5 VP B1
- A4 A5 B5 H1 H2 JP B2 B1 A2 A1
- A1 A2
- A2 A1 B2 B1
- B2 H2 VP A2 B1 A1
- A1 B1
- A2 H2 B2 A1 VP B1
- B2 B5 A2 A1 VP H1 H2 B1
- A2 B5 B2 A1 VP H1 H2 B1
- B1 A1 B2 H1 H2
- B1 B5 B2 A1 VP H1 H2 A2
- A2 A1 B2 H1 H2
- H1 B2 A2 A1 VP H2
- A1 A2 VP H2
- B2 B5 A5 A4 A2 A1 VP H1 H2 B1
- A4 A5 VP H1 H2 A1 A2 B1
- B1 A2
- A2 A1 A5 H1 H2 A4 VP B1
- A4 H1 H2 A5 VP B1
- A2 H1 B5 H2 A4 A5 B2 A1 B1
- B2 B1 A4 A5 VP A1
- A4 H2 B5 A5 B2 A1 B1
- B2 B1 B5 A5 VP A1
- H2 A4 B5 A1 B2 A5 VP B1
- A5 B5 B2 A1 VP B1
- B2 A1 B5 A5 VP B1
- A5 B5 VP B1
- B2 H2 B5 B1 A4 A5 VP A1
- A5 A1 B5 A4 VP B1
- A4 B1 B5 A5 VP A1
- B1 A1 B5 A5 A4 A2 B2 H1 H2
- B2 H1 H2 A2 VP A4
- A2 B2 A4 H1 H2
- A4 A5 B5 H1 H2 B2 A2
- B2 H2 VP A2
- B2 B5 VP H1 H2 A2
- B2 A2 B5 A5 A4 H1 H2
- A5 B5 A4 H1 H2
- A4 A5 B5 H1 H2
- A2 B2 B5 A5 A4 H1 H2
- A4 A5 B5 H1 H2

# Classement F.F.O.

Joueurs français				Joueurs étrangers					
2258	+/- 86	(76)	[-48]	2563	+/-167	(22)	[nv]	NEWTOR (Becquet-Quin)	
2242	+/- 64	(143)	[-14]	2435	+/-180	(19)	[nv]	BRUTUS (Geoffroy-Piotte)	
2240	+/- 64	(153)	[+8]	2353	+/-186	(21)	[-157]	THEOLE (Becquet)	
2199	+/- 146	(29)	[-140]	2313	+/-242	(12)	[-137]	CASSIO (Nicolet)	
2111	+/- 63	(134)	[+41]	2281	+/-343	(7)	[-209]	PUREE (Thill)	
2093	+/- 105	(53)	[-78]	2267	+/-234	(12)	[-212]	WINOTHEL (Pinta)	
2040	+/- 213	(14)	[-23]	1933	+/-282	(12)	[-164]	INTHELLO (Bras)	
2028	+/- 70	(109)	[-6]						
1990	+/- 90	(66)	[-44]	2436	+/-140	(32)	[+12]	MURAKAMI Takeshi (GM)	(J)
1990	+/- 110	(45)	[-12]	2427	+/-133	(43)	[+62]	SUEKUNI Makoto	(J)
1963	+/- 313	(5)	[-30]	2356	+/-162	(26)	[+15]	NAKAJIMA Tetsuya	(J)
1956	+/- 140	(32)	[-65]	2324	+/-102	(51)	[+19]	EDMEAD Garry	(GB)
1944	+/- 96	(64)	[-72]	2244	+/-171	(18)	[+18]	LEADER Imre	(GB)
1925	+/- 90	(78)	[-43]	2240	+/- 80	(95)	[+35]	BRIGHTWELL Graham (GM)	(GB)
1918	+/- 84	(81)	[-83]	2226	+/- 63	(149)	[-19]	SHAMAN David (GM)	(USA)
1878	+/- 80	(95)	[-52]	2170	+/-131	(31)	[+21]	PLOWMAN Guy	(GB)
1867	+/- 130	(32)	[-2]	2154	+/-155	(25)	[+20]	KITAJIMA Hideki	(J)
1865	+/- 126	(35)	[-36]	2153	+/- 88	(70)	[-19]	FELDBORG Karsten	(DK)
1864	+/- 186	(16)	[nv]	2142	+/-119	(35)	[-55]	FEINSTEIN Joel	(GB)
1857	+/- 79	(94)	[+3]	2139	+/-124	(38)	[-15]	HANDEL Mike	(GB)
1857	+/- 110	(63)	[-64]	2139	+/- 95	(75)	[+58]	SPERANDIO Roberto	(I)
1852	+/- 55	(209)	[-16]	2134	+/-168	(20)	[+213]	SILVOLA Andrea	(I)
1847	+/- 189	(16)	[nv]	2128	+/-210	(13)	[+7]	MINE Tatsuya	(USA)
1824	+/- 140	(36)	[nv]	2109	+/-137	(26)	[-31]	PARSONS David	(USA)
1808	+/- 130	(37)	[-61]	2098	+/-127	(31)	[-75]	HANSSON Ola	(S)
1792	+/- 151	(32)	[+7]	2055	+/-165	(18)	[-57]	JOHANSEN Niklas	(S)
1789	+/- 86	(86)	[+40]	2039	+/-212	(11)	[+31]	JOHNSON Greg	(USA)
1745	+/- 126	(35)	[-18]	2036	+/-187	(13)	[nv]	MATREYK Ryan	(USA)
1741	+/- 152	(31)	[-10]	2030	+/-155	(22)	[+33]	OHKUBO Ryoichi	(J)
1736	+/- 207	(21)	[nv]	2029	+/-131	(31)	[+9]	HAUGLAND Jan-Kristian	(N)
1676	+/- 167	(24)	[-21]	2019	+/-194	(13)	[nv]	ORTIZ George	(AUS)
1667	+/- 262	(10)	[nv]	2016	+/- 87	(78)	[+136]	BARNABA Donato	(I)
1662	+/- 110	(53)	[-100]	2006	+/-170	(17)	[-59]	RIGNELL Daniel	(S)
1649	+/- 199	(16)	[-8]	2005	+/-108	(45)	[-75]	JENSEN Erik	(DK)
1629	+/- 184	(21)	[nv]	1992	+/-124	(35)	[+31]	IBATA Kensuke	(J)
1610	+/- 225	(16)	[-56]	1989	+/-129	(39)	[+34]	ROMANO Benedetto	(I)
1572	+/- 143	(32)	[-74]	1982	+/-193	(13)	[nv]	SUGIYAMA Mitsuaki	(J)
1556	+/- 187	(25)	[-43]	1980	+/-112	(41)	[-37]	BERNER Johan	(S)
1529	+/- 159	(30)	[-26]	1979	+/- 92	(69)	[+13]	TURNER Ian	(GB)
1526	+/- 209	(20)	[-30]	1958	+/-117	(40)	[+100]	DE GREY Aubrey	(GB)
1500	+/- 108	(67)	[-60]	1929	+/-181	(16)	[-37]	VALLUND Torben	(DK)
1486	+/- 139	(35)	[-29]	1920	+/-128	(30)	[-69]	BERNER Nils	(S)
1484	+/- 182	(26)	[-283]	1869	+/-125	(38)	[+101]	SHIFMAN Benjamin	(ISR)
1475	+/- 355	(5)	[nv]	1862	+/-133	(42)	[+109]	MENOZZI Giuseppe	(I)
1457	+/- 285	(10)	[-152]	1850	+/- 92	(74)	[+5]	TUCCI Alessandro	(I)
1388	+/- 102	(81)	[-1]	1835	+/-122	(43)	[+74]	MARSON Phil	(GB)
1364	+/- 121	(56)	[-67]	1830	+/-219	(11)	[+30]	FUKUI Seiji	(J)
1349	+/- 126	(51)	[-41]	1767	+/- 96	(66)	[+9]	STANZIONE Pierluigi	(I)
1347	+/- 215	(21)	[nv]	1749	+/- 88	(85)	[+31]	VECCHI Elisabetta	(I)
1323	+/- 139	(52)	[+202]	1711	+/- 89	(81)	[+62]	FASCE Paolo	(I)
1280	+/- 372	(5)	[-72]	1707	+/-187	(19)	[+36]	SUMMERS David	(GB)
1278	+/- 431	(5)	[nv]	1703	+/- 93	(72)	[-78]	ALARD Serge	(B)
1227	+/- 428	(5)	[nv]	1689	+/-139	(38)	[+134]	SHIFMAN Leonid	(ISR)
1162	+/- 223	(15)	[+99]	1676	+/-168	(21)	[+54]	TAKEDA Kyoko	(J)
1157	+/- 391	(5)	[+26]	1675	+/-105	(56)	[-53]	DAIX Alain	(B)
1063	+/- 242	(15)	[-220]	1663	+/-187	(24)	[+57]	ATKINSON Mark	(GB)
953	+/- 301	(10)	[nv]	1661	+/-167	(21)	[+60]	TAKEDA Hajime	(J)
943	+/- 809	(5)	[nv]	1643	+/-131	(40)	[+121]	ARNOLD Roy	(GB)
890	+/- 369	(16)	[nv]	1598	+/-113	(53)	[-18]	VIVIANI Alberto	(I)
777	+/- 174	(40)	[+30]	1561	+/-260	(11)	[+128]	HAIGH David	(GB)
695	+/- 261	(26)	[nv]	1485	+/-138	(36)	[+39]	CORRADI Federica	(I)
691	+/- 623	(5)	[-296]	1477	+/-128	(37)	[+14]	LECAT Renaud	(B)
599	+/- 378	(16)	[nv]	1446	+/-166	(22)	[+42]	MICHELOTTI Guido	(I)
574	+/- 505	(5)	[nv]	1434	+/-192	(23)	[+44]	BIANCHI Paolo	(I)
				1418	+/-160	(25)	[-54]	HERBEVAL Olivier	(B)
				1356	+/-142	(37)	[+12]	MONNOM Olivier	(B)
				1350	+/-157	(28)	[+42]	BERSAGLIERI Daniela	(I)
				1163	+/-187	(22)	[+44]	IACONO Stefano	(I)
				1152	+/-155	(31)	[+41]	ROTTA Francesco	(I)

## Programmes

3112	+/-330	(22)	[nv]	HANNIBAL (Piotte-Geoffroy)
2783	+/-162	(42)	[-105]	SPOCK (Delteil)
2761	+/-169	(29)	[-114]	TURTLE (Letouzey)
2606	+/-151	(29)	[-360]	SNAIL (Letouzey)

Voici le classement de la F.F.O. au 31 décembre 1997. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 46*, le tournoi d'ordinateurs de Princeton (4/10/97), le tournoi Ile de France 5 (26/10/97), le championnat du monde (6 au 8/11/97), les sélections du championnat de France ainsi que la finale (29 et 30/11/97), le tournoi B de Paris (14/12/97), le tournoi B de Strasbourg (14/12/97), le tournoi de Noël de Paris (20/12/97), plus des tournois européens.

Pour plus de facilité, les joueurs sont séparés en trois catégories : français, étrangers et programmes, mais il est significatif de les comparer, le classement ayant été calculé toutes catégories confondues.

Le classement d'un joueur n'est officiel que si l'incertitude de son classement (donnée par le nombre suivant les signes +/-) est inférieure ou égale à 200. Ces joueurs ont été mis en gras dans le classement français (où ne figurent que les adhérents). Entre parenthèses se trouve le nombre de parties prises en compte pour calculer le classement et entre crochets la différence avec le classement publié dans *Fforum 46* (ou « nv » si le joueur n'y apparaissait pas). L'évolution du classement d'un joueur n'est pas significative : il faut comparer les évolutions de plusieurs joueurs. Rappelons que le classement est établi à partir de l'ensemble des parties jouées les 14 derniers mois.

# Responsables locaux FFO et clubs d'Othello

Vous trouverez ci-dessous la liste (provisoire) des responsables locaux de la FFO ainsi que des animateurs de clubs d'Othello. Merci de nous aider à la tenir à jour et de nous signaler tous les changements.

Un club est repéré par le signe ⇨ et quand les horaires, ou le lieu de réunion, ne sont pas précisés, vous les obtiendrez en joignant directement le responsable. Vous désirez créer un club, devenir responsable local FFO ? Téléphonez à la FFO : 01 45 35 55 86, ou écrivez à FFO (Clubs), B.P. 383, 75626 PARIS Cedex 13.

Un club existe dès lors que des joueurs se réunissent dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement et la FFO peut vous prêter des jeux.

- Paul Ralle  
☎ 05 46 38 55 48  
73 rue du Dr P. Métadier  
17200 **ROYAN**
- Bruno de la Boisserie  
☎ 02 32 38 40 01  
3 rue François Millet  
27180 **ST SÉBASTIEN DE MORSENT**
- ⇨ Bruno Draper  
☎ 05 62 74 09 14  
31000 **TOULOUSE**
- Didier Aleaume  
☎ 05 56 07 27 50  
6 rue des pinsons  
33600 **PESSAC**
- Serge Poirier  
☎ 02 99 64 01 38  
10 rue Théodore Botrel  
35590 **L'HERMITAGE**
- ⇨ Club de Rennes  
Contact : Serge Poirier  
☎ 02 99 64 01 38
- ⇨ Club de Grenoble  
Le mardi à 20h45  
MJC Anatole France  
Cours de la libération  
38000 **GRENOBLE**  
Contact : T. Kashiwabara  
☎ 04 76 70 48 28
- Denis Scheidecker  
☎ 03 26 47 21 90  
8 rue David  
51100 **REIMS**
- ⇨ Club de Reims  
Contact : D. Scheidecker  
☎ 03 26 47 21 90
- ⇨ Guilain Dorsimont  
☎ 03 20 75 50 00  
Local coll. des chaumières  
59 allée des chaumières  
59650 **VILLENEUVE-D'ASCQ**
- Dominique Scherno  
☎ 03 88 44 06 39  
14 rue de Rathsamhausen  
67100 **STRASBOURG**
- ⇨ Club de Strasbourg  
Contact : D. Scherno  
☎ 03 88 44 06 39
- ⇨ Paul Freyss  
☎ 03 89 46 17 80  
18 rue de la Banlieue  
68110 **ILLZACH**
- Serge Prost  
27 rue de la Sarra  
69600 **OULLINS**
- Emmanuel Jeannot  
☎ 04 72 56 01 13  
13 cours Suchet  
69002 **LYON**
- ⇨ Club de Lyon  
Contact: Emmanuel Jeannot  
☎ 04 72 56 01 13
- Dominique Penloup  
☎ 01 48 87 19 74  
26 rue Rambuteau  
75003 **PARIS**
- ⇨ Club Normale Sup Paris  
Le mardi à 20h30  
Salle E  
45 rue d'Ulm  
75005 **PARIS**  
Contact : Emmanuel Lazard  
☎ 01 45 35 55 86
- Stéphane Nicolet  
☎ 01 43 72 53 55  
24 rue Titon  
75011 **PARIS**
- Jean-Manuel Mascort  
☎ 01 30 24 31 64  
22 rue Robert Hardouin  
78220 **VIROFLAY**
- ⇨ Alain Taieb  
☎ 04 94 42 48 00  
92 bis cours Lafayette  
83000 **TOULON**
- Christophe Cervantes  
☎ 04 90 83 39 61  
54 avenue F. Lascour  
84130 **LE PONTET**
- Élie Cali  
☎ 01 48 25 43 01  
appt. 231  
9 rue de Sèvres  
92100 **BOULOGNE**
- ⇨ Club sur Internet : IOS  
telnet://138.15.10.2:5000
- ⇨ Tart'en Pions  
Café-Jeux sans alcool  
Club Multijeu  
Le mercredi de 14h à 22h,  
le jeudi et le vendredi de  
16h à 22h, le samedi  
de 19h à 23h30 et  
le dimanche de 14h à 20h  
Square Denis Papin  
rue Denis Papin  
92700 **COLOMBES**  
☎ 01 47 82 46 38  
Bus 164, arrêt Félix Faure,  
SNCF Gare des Vallées
- ⇨ Club de Cergy  
Campus de l'ENSEA  
Contact : Alexandre Cordy  
☎ 01 34 33 01 76
- ⇨ Club minitel : 3614  
JAM\*JEU ou 3615  
JAM\*JEU
- ⇨ Club minitel : 3614 ALP2
- ⇨ Club minitel : 3615  
OTHELLO
- ⇨ OTH'ELIOTT  
Club minitel : 3614 NESS  
ou 3615 ELIOTT  
RTC (pour les abonnés) :  
01 42 79 80 80
- La page web de la FFO :  
<http://topo.math.u-psud.fr/~bousch/othello/ffo/index.htm>

FF 47

## BULLETIN D'ADHÉSION À LA FFO

Oui, je désire adhérer pour un an à la Fédération Française d'Othello, adhésion incluant quatre numéros de *Fforum*.

Adulte : 120 F.

Moins de 18 ans : 90 F.

Résident à l'étranger : 150 F.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Téléphone : .....

Date de naissance : .. / .. / .. Profession : .....

Date et signature :

# Agenda

FRANCE

## TOURNOI ILE DE FRANCE 2

En 7 rondes, ouvert à tous.

**Dimanche 15 février 98 à 9h30**

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

## TOURNOI B DE PARIS

En 5 rondes de 2x20 mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, aux Maîtres et Grands Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans *Fforum 46*.

**Dimanche 19 avril 98 à 14 h**

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

## TOURNOI DE CATÉGORIE B DE RENNES

En 5 rondes de 2x20 mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, aux Maîtres et Grands Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans *Fforum 46*.

**Samedi 28 février 98 à 14 h**

Lieu : Salle Polyvalente de la tour d'Auvergne,  
8 passage du Couëdic, Rennes.

Information : Serge Poirier au 02 99 64 01 38 (D)

DANEMARK

## TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

Deuxième tournoi du Grand Prix d'Europe 98  
Préqualificatif pour le championnat du Monde 98

**Samedi 18 et dimanche 19 avril 98**

FRANCE

## STAGE INTERNATIONAL D'ÉTÉ À FONT-ROMEU

du samedi 8 au samedi 15 août 98

Dans le cadre de ce stage, se déroulera le  
**Vendredi 14 août après-midi**

### UN TOURNOI AMICAL

ouvert à tous et ne comptant  
ni pour le classement ni pour le Grand Prix.

Informations : Emmanuel Lazard au 01 43 31 87 93

ANGLETERRE

## TOURNOI INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

Premier tournoi du Grand Prix d'Europe 1998  
Préqualificatif pour le championnat du Monde 1998

**Samedi 28 février et  
dimanche 1<sup>er</sup> mars 98**

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

## TOURNOI ILE DE FRANCE 3

En 5 rondes, ouvert à tous.

**Samedi 14 mars 98 à 13h45**

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

## 15<sup>e</sup> TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 98  
Préqualificatif pour le championnat du Monde 98

**Samedi 22 et dimanche 23 août 98**

Droits d'inscription : 150 FF

FRANCE

## TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE STRASBOURG

Préqualificatif pour le championnat du Monde 98  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale

**Samedi 28 et dimanche 29 mars 98**

Préinscription obligatoire auprès de la FFO  
Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

ANGLETERRE

## OLYMPIADES DES JEUX du lundi 24 au dimanche 30 août 98

Lieu du tournoi : Royal Festival Hall, Londres  
Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

La participation aux tournois organisés en France est gratuite, sauf mention contraire.