

Magazine 2000

Tournois B

Turin

Strasbourg

Initiation

La taniguchisation

Stoner et arnaques

Statistiques

Les meilleurs finalistes

Parties

Juhem - Caspard

Auzende - Lazard

Nicolet - Lazard

Problèmes

**Alexandre Cordy
vainqueur à Turin**

**Stéphane Nicolet
remporte le
préqualificatif
de Strasbourg**

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

Noir joue et gagne...

Édito...

Chères amies, chers amis, bonsoir !

Voici le numéro estival de votre magazine othellistique préféré.

Notre traditionnel stage d'été a dû être annulé faute de participants. Bien sûr, c'est toujours au dernier moment que certains se réveillent (« Je passe dans le coin, je pensais vous retrouver », « J'ai pu me libérer. »...) mais malheureusement, les impératifs de réservation ne permettent pas ce genre de comportement. Si vous tenez au stage d'Othello l'an prochain, faites-le savoir très en avance.

*Pour vous faire pardonner, venez passer une semaine (voir dix jours) à Londres pour les quatrièmes **Olympiades des jeux de l'esprit** : Othello bien sûr mais aussi les échecs, les dames, le go, le bridge et quantité d'autres jeux connus ou non vous tendent les bras. Des prix et médailles devraient être distribués à chaque tournoi. Cette année, Aubrey de Grey, responsable pour Othello et joueur fantasque bien connu innove en vous proposant, en plus des tournois traditionnels (débutants, blitz, parties rapides et championnat d'Europe), de venir tester l'Othello 10x10, en parties rapides ou lors du championnat du monde de la spécialité. Pour couronner le tout, un tournoi de programmes d'Othello (8x8 ou peut-être 10x10) est en cours de préparation. Vous trouverez tous les détails dans les échos d'Othello en page 11.*

*Pour terminer l'été, venez vous dégourdir l'esprit au **dix-septième tournoi international de Paris**, les 2 et 3 septembre prochains. Beaucoup de joueurs étrangers sont attendus, parmi les meilleurs du monde, et bien sûr la fine fleur de l'Othello français. Ne croyez pas que ce tournoi soit réservé aux tout meilleurs : il y a des joueurs de tous niveaux. Le système d'appariements utilisé vous assure que vous jouerez la plupart du temps avec des joueurs de votre niveau (vous pourrez même les battre!) mais vous aurez sans doute le plaisir de vous mesurer à quelques grosses pointures. Une innovation cette année : le lieu du tournoi est connu longtemps à l'avance ! Il s'agit d'une salle se situant au centre de Paris, au 14 rue Richer, Paris 9^e.*

*L'automne reviendra pourtant, hélas, et avec lui l'époque de la rentrée (ce qui est accessoire), mais aussi et surtout des **Championnats régionaux, qualificatifs au Championnat de France**. La finale sera organisée début décembre par le club de Bordeaux. Rappelons qu'il est très simple d'organiser un championnat régional dans votre ville :*

- convainquez une poignée de copains de venir jouer avec vous à un nouveau jeu génial que vous venez de découvrir, en le leur apprenant si nécessaire ;*
- mettez-vous d'accord avec les autres othellistes de votre région (qui peuvent être les mêmes que les précédents) pour éviter d'avoir deux sélections locales concurrentes ;*
- choisissez un samedi ou un dimanche quelconque entre le 7 octobre et le 12 novembre ;*
- trouvez une salle pouvant accueillir un tournoi de cinq rondes sur une après-midi (les salles des fêtes, les ludothèques, les BDE, les arrière-salles de café, ou votre appartement font en général l'affaire) ;*
- prévenez la FFO, qui peut vous soutenir en vous prêtant des jeux ou des pendules et en vous envoyant tout le matériel nécessaire à l'organisation ainsi que des affiches et de la documentation à distribuer.*

*Le **Champion de la région** est automatiquement qualifié pour la finale (à condition que vous ayez réussi à réunir au moins six joueurs). Le nombre des autres qualifiés est déterminé à la proportionnelle en fonction du nombre de participants total de tous les championnats régionaux : plus vous ferez venir de joueurs à votre championnat, plus vous avez de chances d'être qualifié.*

Rappelons que ces sélections sont gratuites et que les sélectionnés à la finale voient leurs frais de déplacement remboursés à 50%, sur la base d'un billet SNCF 2^e classe, à condition qu'ils adhèrent à la Fédération s'ils ne sont pas déjà adhérents.

*Donc, n'hésitez pas : organisez un Championnat régional ! Et appelez-nous dès que possible, en temps et en heure, pour que l'annonce du tournoi (indispensable) passe dans le **prochain Fforum**, c'est-à-dire avant le 15 septembre.*

À bientôt, Stéphane Nicolet et Emmanuel Lazard

MAGAZINE

Tournoi B de Grenoble (19/3/2000)

par Olivier Lacroix

Les othellistes de Grenoble et de La Roche sur Foron (Haute-Savoie) ont eu le plaisir de se retrouver le 19 mars dernier pour un tournoi B un peu particulier.

Pour la première fois (à ma connaissance), un classement « enfants » était prévu. Il faut préciser que les deux clubs font jouer suffisamment d'enfants permettant ce genre de rencontre. À La Roche, ils sont même plus nombreux que les adultes.

Nous nous sommes donc retrouvés avec 9 enfants (de 9 à 15 ans) et 6 adultes. Ce tournoi était organisé en 5 rondes.

Pour beaucoup de joueurs ce fut leur premier tournoi. Beaucoup d'excitation...

Après la deuxième ronde, quatre joueurs se retrouvent en tête en ayant gagné leurs deux premières parties : François (12 ans) qui prend donc la tête du classement « enfants », Stéphane, Antoine et votre serviteur.

À la troisième ronde, Stéphane et moi-même gagnons nos parties et conservons seuls la tête du tournoi.

À la suite, nous retrouvons cinq joueurs dont deux enfants : Antoine, Marie-Christine, Léa, François et Thibaut (10 ans).

À la quatrième ronde se tient en quelque sorte la finale de ce tournoi où je bats Stéphane (à ma grande surprise !). Derrière, Antoine poursuit son chemin en battant Thibaut, François perd devant Benoît, Léa s'incline devant Marie-Christine.

Lors de la dernière ronde, François gagne contre Léa et remporte le tournoi « enfants » au départage. Thibaut remporte sa partie contre Maureen D. et occupe ainsi la seconde place. Je gagne ma dernière partie contre Antoine et remporte ainsi mon premier tournoi.

Le club de Grenoble a très bien préparé ce tournoi puisqu'il y a eu une très belle remise de prix. Le gagnant du tournoi enfant est reparti avec un magnifique jeu de go.

Ce tournoi n'aurait pas pu avoir lieu dans de si bonnes conditions sans le travail des membres de l'« Othello Club Grenoblois » et Marie-Christine Torri en particulier. Nous retenons la politesse des Grenoblois d'avoir laissé gagner les Rochois dans les deux classements.

Les Hauts-Savoyards ont pu participer grâce au soutien de la MJC de La Roche sur Foron qui a

prêté gracieusement le minicar pour transporter tout le monde.

À noter que sera organisé à la rentrée un tournoi B à La Roche.

Classement final

1. Olivier Lacroix (La Roche)	5/5
2. Stéphane Michel (Grenoble)	4
Marie-Christine Torri (Grenoble)	4
4. Antoine Leclerc (Grenoble)	3
François Lecorbelier (12 ans - La Roche)	3
Thibaut Thabuit (10 ans - La Roche)	3
7. Benoît Leclerc (15 ans - Grenoble)	2,5
Sylvia Lanovaz (La Roche)	2,5
Maureen Peillon (13 ans - Grenoble)	2,5
10. Léa Lahousse (Grenoble)	2
Maureen Dumoulin (10 ans - Grenoble)	2
Emmanuel Fouré (10 ans - La Roche)	2
Élise Leclerc (11 ans - Grenoble)	2
14. Clara Lahousse (11 ans - Grenoble)	1,5
15. Guillaume Dumoulin (9 ans - Grenoble)	1

Tournoi international de Turin (29 & 30/4/2000)

par Alexandre Cordy

Le tournoi international d'Italie faisait étape cette année à Turin. Nous étions 16 joueurs ayant décidé d'en découdre sur l'othellier dont seulement quatre étrangers (Marc Tastet, Takuji Kashiwabara, Geoff Hubbard et votre serviteur).

Nous nous retrouvons donc tous, le samedi matin au sous-sol d'un pub écossais (dingue non ?) un peu sombre hélas. La première surprise fut la découverte d'un nouveau type de jeu : le jeu junior.

Il s'agit d'un jeu d'Othello ressemblant beaucoup au jeu classique mais dont le plateau en plastique mou s'enfonce dès que l'on joue un coup : terrifiant. Heureusement trois jeux « japonais » étaient disponibles.

Pour la première ronde, les Italiens avaient décidé de faire les appariements en tenant compte du classement européen des participants cela évidemment pour permettre de différer les « affiches ».

Je me retrouve donc d'entrée à devoir affronter le meilleur au classement : l'italien Andrea Silvola. Je n'avais pas un grand souvenir de notre dernier (et unique) affrontement au dernier championnat du monde (victoire d'Andrea 50-14). Cette fois la conclusion fut différente puisque je remporte la partie. La matinée ne fut pas exempte d'autres surprises comme la défaite de Marc contre le napolitain Pierluigi Stanzione. L'après-midi

voit sombrer des cadors comme Andrea ou Donato Barnaba. La journée se termine avec trois personnes en tête avec cinq victoires. Il s'agit de Marc, Roberto Sperandio, qui me bat à la dernière ronde de la journée, et moi-même. Le soir après une petite balade et un apéritif sur une terrasse, le restaurant nous permit de déguster quelques spécialités locales.

Le dimanche matin voit le retour d'un Donato revancharde qui gagne toutes ses parties (ouf ! Marc et moi l'avons rencontré la veille !) Après deux rondes nous menions la danse talonnés par Roberto. Arrive la dixième ronde qui me voit affronter Beppi Menozzi. La partie tourne assez mal pour moi et je ne vois comme solution de la dernière chance que la manière forte : lui retourner tous ses pions. Malheureusement quand ce genre de méthode échoue le résultat est pour le moins désastreux... Je me dis alors que j'ai hypothéqué mes chances d'atteindre la finale ; heureusement pour moi Roberto perd contre Barnaba et me maintient en course. La dernière ronde est décisive et voit une nouvelle défaite de Roberto (contre Pierluigi) ;

Marc finit premier au départage devant moi et le match 3/4 opposera (après vérification des départages) Roberto à Pierluigi. La finale sera donc franco/belgo-française (ou tout autre combinaison qui vous ferait plaisir). C'est en tout cas la fin du premier acte !

Place donc à la finale et au match 3/4. La première partie de la finale tourne assez rapidement à mon avantage et je l'emporte assez largement. Dans la deuxième partie, Marc mène mais se fait surprendre et concède la nulle. Pour la troisième partie j'avais le choix de la couleur et je savais que Marc devait faire beaucoup de pions (une victoire de Marc n'aurait pas été suffisante, il lui fallait en plus faire plus de pions que ce que j'avais fait lors de la première partie). J'ai donc choisi les blancs et n'ai cherché pendant toute la partie qu'à faire bien attention à rester au centre en gardant la parité. Marc de son côté a dû déployer un jeu très agressif qui a bien failli payer. Mais comme c'est souvent le cas, Noir n'ayant pas réussi à faire la différence dans le milieu de partie, la parité me permet de l'emporter. Dans le match 3/4, Roberto vient

finalement à bout d'un Pierluigi accrocheur. Le dimanche soir nous permit de découvrir Turin *by night* avec un vrai Turinois (c'est ça l'avantage des tournois d'Othello, on découvre les villes avec les joueurs locaux). Ce fut vraiment fantastique, merci à eux.

Et bien voilà après une longue attente j'ai finalement remporté un tournoi majeur. Mais quel tournoi ! Je prends aussi du même coup la tête du Grand Prix d'Europe. Je vous donne donc rendez-vous au prochain tournoi du Grand Prix d'Europe à Bruxelles.

Classement final

1.	A. Cordy	{B}	8/11 +2,5
2.	M. Tastet	{F}	8 +0,5
3.	R. Sperandio	{I}	7 +2
4.	P. Stanzione	{I}	7,5 +1
5.	D. Barnaba	{I}	7
6.	T. Kashiwabara	{F}	6,5
	A. Silvola	{I}	6,5
	G. Castellano	{I}	6,5
9.	G. Hubbard	{AUS}	6
	G. Menozzi	{I}	6
11.	A. Tucci	{I}	5
	M. Ferrando	{I}	5
13.	D. Bersaglieri	{I}	4
14.	G. Buccoliero	{I}	3
15.	G. Cottogni	{I}	1
	A. Ronca	{I}	1

Tournoi préqualificatif de Strasbourg (20 & 21/5/2000)

par Emmanuel Lazard

Nous étions seize joueurs à avoir bravé vents et marées pour nous retrouver dans une charmante salle mise à disposition par le MRJC (Mouvement Rural des Jeunesses Catholiques, si ma mémoire est bonne...) en plein centre-ville de Strasbourg. Ceux qui ont connu les tournois à l'École là-bas au loin apprécieront tout de suite le progrès.

Bref, quatre Grands-Maîtres avaient fait le déplacement, accompagnés de quelques disciples, pour évangéliser les populations locales miraculeusement rejointes pour quelques jours (depuis sa résidence californienne) par Christian Massire.

À seize joueurs, le système prévu était un petit suisse 3/2, laissant la possibilité à deux joueurs de se rencontrer deux fois (avec les couleurs inversées) s'ils se dé-

tachent trop du peloton. C'est effectivement ce qui arriva puisque Takuji en grande forme faisait un sans-faute le samedi, avec entre autres deux victoires sur Manu L. et deux autres sur Stéphane.

Resto alsacien très sympa le samedi soir où, tous seuls dans une salle autour d'une grande table ronde, nous prîmes le temps de passer les plats.

Rebelote le dimanche matin mais cette fois c'est Manu C. qui mettait 2-0 à Takuji.

Au final, avant la dernière ronde, Takuji et Manu C. pointaient un point devant Manu L. et Stéphane. Tout restait donc possible. C'est d'abord Takuji qui perdait contre François (seul défaite d'un des quatre premiers contre le reste du paquet), puis Manu L. venait à bout de Frédéric, et pour finir, Stéphane battait

Manu C. Conclusion, les quatre premiers ex aequos !

Le départage désignait Stéphane et Takuji pour la finale. L'après-midi, Manu C. l'emportait sur son homonyme pendant que Takuji et Stéphane se partageaient les deux premières parties. La dernière était très serrée mais Stéphane trouvait une bonne suite et empochait le titre ainsi qu'une préqualification pour le prochain championnat du monde.

Merci à toute l'équipe strasbourgeoise de nous avoir si gentiment accueilli et d'avoir dirigé ce tournoi de main de maître.

À l'année prochaine !

Classement final

1.	Stéphane Nicolet	8/11 +2
2.	Takuji Kashiwabara	8 +1
3.	Emmanuel Caspard	8 +2
4.	Emmanuel Lazard	8 +0

⑥

- 5. François Robin 7
- 6. Bintsa Andriani 6
- Christian Massire 6
- 8. Dominique Scherno 5,5
- Frédéric Auzende 5,5
- 10. Jakub Tesinsky 5
- 11. Christophe Lanuit 4,5
- Isabelle Muller 4,5
- 13. Christophe Reinbold 4
- Emmanuel Blindauer 4
- 15. Nathalie Reinbold 3
- 16. Jean-Luc Hoffmann 1

Finale 1

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

Kashiwabara 37-27 Nicolet

Finale 2

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

Nicolet 46-18 Kashiwabara

Finale 3

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

Nicolet 34-30 Kashiwabara

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

Caspar 34-30 Kashiwabara

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

Kashiwabara 31-33 Caspar

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

Caspar 15-49 Nicolet

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

Kashiwabara 37-27 Nicolet

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

Nicolet 26-38 Kashiwabara

Tournoi open de Rennes (27/5/2000)

par Serge Poirier

Huit joueurs s'étaient donné rendez-vous à la MJC La Paillette pour ce deuxième tournoi open de Rennes. Les joueurs locaux étaient présents : Jacqueline Hervé, unique représentante de la gent féminine, Pierrick Dumast que l'on n'avait plus vu depuis le tournoi open de 1999, Nicolas Lebrun, Serge Poirier et Frédéric Lang bien décidé à défendre son titre qui lui avait permis d'obtenir une norme de Maître en 1999. Notre voisin Patrice Stevens était également présent ainsi que deux

joueurs parisiens de bon niveau : Bintsa Andriani qui voulait en profiter pour passer le week-end en Bretagne et Frédéric Auzende en quête de points pour la qualification à la finale du Grand Prix 2000.

La première ronde voyait déjà une première surprise puisque Frédéric Lang battait Frédéric Auzende, avec les blancs il est vrai mais en ayant maîtrisé la partie de bout en bout. Les autres favoris emportaient leur partie, Bintsa ne faisant pas de quartier à Jacqueline

(64-0) et on trouvait en tête le quatuor suivant : Bintsa, Serge, Patrice et Frédéric Lang. La deuxième ronde s'annonçait intéressante avec une partie très serrée entre Bintsa et Patrice qui se solda par la victoire du premier cité sur le score de 33-31. Pour ma part j'affrontais pour la n° fois Frédéric Lang ; après un début équilibré Frédéric se laissait embarquer à prendre des bords et en particulier une structure faible constituée d'un bord 6+4 fort mais adjacent à une « paire qui perd » et avec en

prime un bord déséquilibré facilement attaquable, ce qui me permettait de jouer les quatre derniers coups et de l'emporter facilement. Pendant ce temps Jacqueline battait Pierrick qui avait du mal à retrouver les automatismes après une année sans tournoi et Frédéric Auzende battait Nicolas et se replaçait à une longueur des joueurs de tête Serge et Bintsa qui devaient s'affronter logiquement à la ronde suivante. C'est Serge qui sortait vainqueur de ce duel ; après un début de partie difficile pour Serge, Bintsa en manque d'accès sacrifiait un coin sans compensation (mais pas de regrets car la partie était déjà perdante) et ne parvenait pas à faire assez de pions en fin de partie pour perdre 37-27. Frédéric Auzende battait facilement Jacqueline, Pierrick retrouvait son jeu et ne laissait aucun pion à Nicolas et Patrice infligeait à Frédéric Lang sa deuxième défaite et celui-ci voyait s'éloigner la possibilité de conserver son titre. À la fin de cette troisième ronde Serge pointait donc seul en tête avec Bintsa, Frédéric Auzende et Patrice Stevens à sa poursuite. Lors de la quatrième ronde Serge dominait Patrice Stevens en jouant avec les noirs une ouverture inconnue de Patrice qui déconcentré commettait une erreur lourde de conséquence et laissait filer la partie malgré des erreurs de Serge un peu fébrile en fin de partie. Le duel entre Parisiens se soldait par la victoire de Frédéric Auzende sur Bintsa. Frédéric Lang plus expérimenté ne laissait aucune chance à Pierrick et Nicolas battait Jacqueline pour remporter sa première partie de la journée. Avant la dernière ronde Serge était toujours seul en tête avec Frédéric Auzende en embuscade à un point et Bintsa, Patrice et Frédéric Lang à deux points.

La dernière ronde devait donc décider de l'issue du tournoi. Serge avec les blancs se faisait surprendre dans l'ouverture et était obligé de prendre des risques pour revenir, s'exposant à un piège de Stoner, mais une grande frontière noire ne permettait pas à Frédéric de profiter de son coin. En début

de finale Frédéric Auzende est gagnant 33-31 et les deux joueurs jouent parfaitement jusqu'au moment où Frédéric me donne le gain que je lui rends malheureusement au fameux coup 56 par manque de temps et il gagne finalement 33-31 pour me rejoindre à la première place avec quatre points. Frédéric Lang et Bintsa gagnent leur dernière partie face à Nicolas et Pierrick et terminent ex aequo à la troisième place. Jacqueline arrive à accrocher le scalp de Patrice qui lui a joué une ouverture X sans en maîtriser complètement les principes et le rejoint à la cinquième place. Nicolas et Pierrick terminent en dernière place avec une victoire chacun.

Le tournoi s'est fort bien déroulé avec des parties accrochées et intéressantes, les joueurs locaux ayant réussi à ne pas se faire manger par les joueurs parisiens plus expérimentés. Nous retrouverons tout ce petit monde avec en plus quelques Grands-Maîtres pour le premier tournoi rennais préqualificatif pour le championnat du monde en septembre prochain.

Voici pour terminer une petite sélection de parties de ce tournoi.

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

Auzende 16-48 Lang

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

Andriani 33-31 Stevens

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

Lang 6-58 Poirier

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

Poirier 37-27 Andriani

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

Poirier 35-29 Stevens

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

Auzende 33-31 Poirier

Classement final

- Serge Poirier 4/5
- Frédéric Auzende 4
- Bintsa Andriani 3
- Frédéric Lang 3
- Patrice Stevens 2
- Jacqueline Hervé 2
- Pierrick Dumast 1
- Nicolas Lebrun 1

Mes plus belles taniguchisations

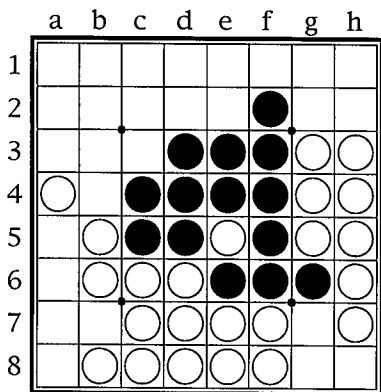
par Marc Tastet

Je poursuis ici ma série de florilèges commencée dans le numéro précédent. Rappelons qu'il s'agit d'illustrer, par des exemples tirés essentiellement de mes parties en tournois, des principes du jeu d'Othello.

Vous ne connaissez peut-être pas le terme « taniguchisation » et vous vous demandez sans doute quelle est l'origine de ce mot barbare. Je vais donc commencer par un rappel historique de l'une des plus belles pages de l'Othello français, écrite par Paul Ralle. Les plus anciens m'excuseront pour ces redites mais il faut bien raconter ces hauts faits aux plus jeunes.

En ces temps-là (1984), un jeune Français de 16 ans, Paul Ralle, gagne le championnat de France et du même coup le droit d'aller disputer le championnat du monde à l'autre bout de la planète, en Australie, à Melbourne.

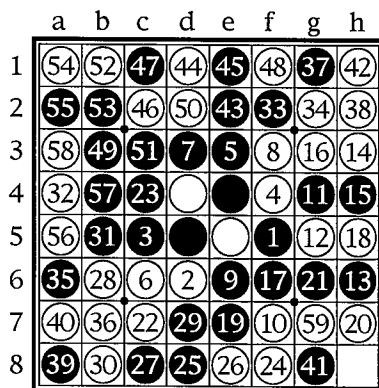
Là, il joue brillamment, se qualifie pour la finale et rencontre alors le grandissime favori, le Japonais Ryoichi Taniguchi. Fidèle à son habitude, Paul Ralle, qui joue avec les blancs, bétonne et arrive à la position suivante.



Blanc doit jouer le coup 34

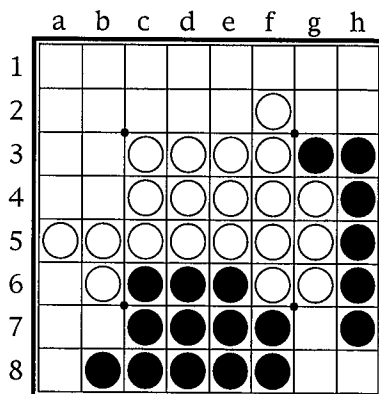
On a l'impression qu'il va devoir ouvrir et qu'il aura donc du mal à conserver l'initiative mais Paul a trouvé l'unique solution : il suffit de jouer 34.g2! et sur 35.a6 36.b7! : Blanc a joué coup sur coup deux cases X mais il a gagné le contrôle de la partie. Certes, Noir peut gagner un coin, mais cela ne suffit pas, comme vous

pouvez le voir sur la fin de la partie. À la suite de cette victoire historique, le terme de taniguchisation a été retenu pour désigner une telle manœuvre : un bétonnage sur deux bords adjacents et une conclusion par un contrôle de diagonale obtenu en jouant coup sur coup les deux cases X.



Taniguchi 15-49 Ralle

Quelques mois après cette partie historique, au tournoi international de Paris 1985, je rencontre le cosmopolite Anders Kierulf. Il est norvégien mais étudiait alors en Suisse avant de partir aux États-Unis. (Il a d'ailleurs représenté successivement ces trois pays au championnat du monde d'Othello). J'arrive à la position suivante avec les noirs. Remarquez à quel point cette position ressemble à la précédente (en intervertissant les couleurs) en particulier avec les deux bords de cinq et quasiment exactement les mêmes cases occupées (a5 au lieu de a4 et c3 en plus).



Noir doit jouer le coup 35

Je décide alors de me lancer dans une taniguchisation avec 35.g2! Anders n'avait pas du tout prévu ce coup. Il pensait que je pouvais continuer à jouer « normalement ». Mais, à l'époque, j'étais encore jeune et influençable ; j'avais été impressionné par la taniguchisation et je voulais sans doute montrer que j'avais compris la technique.

Après 35.g2, Blanc recoupe naturellement avec 36.e2. Mais Noir reconstruit avec 37.d1. À noter que 37.f1 reconstruait également, mais que ce coup aurait l'inconvénient de retourner f6 ce qui permettrait à Blanc de redonner le trait à Noir en jouant g7 pour attaquer le bord de cinq au sud. De plus, 37.f1 pourrait définitivement un coup noir en a6 qui retournerait alors quatre pions en frontière. Alors que 38.f1 paraissait naturel, Anders choisit 38.g1? n'ayant pas vu que 39.f1!, bien que retournant à nouveau la case X g2 concluait la partie. En effet, Noir a alors encore un temps en h2 et la seule façon pour Blanc de recouper la diagonale, consiste à jouer en g8, ce qui donne tout de suite les bords sud et est à Noir qui aura aussi les prébords et donc suffisamment de pions définitifs pour construire une victoire facile.

En fait, Noir n'est pas obligé de taniguchiser ici. L'analyse informatique révèle que 35.b4 gagne plus largement car cela force 36b3 (seul coup qui ne donne pas un coin tout de suite) et Noir peut alors, après avoir joué la paire 37.e1 g1, gagner un temps en jouant 39.a7. Après 40.a6 a4 a3 a2, Blanc doit donner le coin nord-ouest sans compensation avec 44.b2 a1 d2 d1 b1 c1 c2 g2 g8 h8 b7 a8 e2 g7 h2 h1 ps f1 : 50-14.

Toutefois, ce n'est pas si évident, car si Noir oublie d'intercaler la paire e1 g1, il fait un pion de moins qu'avec 35.g2. Il faut aussi prévoir ce que fait Noir sur 38.f1, qui sauve autant de pions que 38.g1. Noir peut jouer 39.g1 et sur 40.d2, 41.e2 qui ne

retourne rien vers le sud-ouest ; c'est d'ailleurs pour cette dernière raison qu'il faut jouer e1 avant d'avoir mis un pion noir en a6, b5 ou c4. Blanc gagne alors un temps par 42.h1 h1 g2 et la partie peut se terminer par un joli sacrifice pour gagner la parité avec 45.a2 a3 b2 a1 a6 g8 h8 a7 a4 b7 a8 ps b1 c2 g7 c1 d1 : 50-14.

Finalement, il était sans doute plus simple (et plus élégant) de jouer la taniguchisation, même si les puristes pourront protester que ce n'en est pas tout à fait une car on ne joue pas tout de suite la deuxième case X.

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

Tastet 40-24 Kierulf

Les années ont passé et je suis moi-même devenu champion du monde quand je rencontre l'Anglais Graham Brightwell, futur finaliste, dans une partie décisive lors du championnat du monde d'Athènes en 1997. Mais j'ai gardé un certain goût pour les cases X et les taniguchisations.

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

Blanc doit jouer le coup 36

Dans la position ci-dessus, j'ai choisi de jouer 36.b7! et sur la réponse quasi-instantanée 37.g1 de Graham, 38.g2! (qui complète la taniguchisation). J'ai déjà commenté cette partie dans

Fforum 47 donc je ne vais pas y revenir en détail. Ici non plus, mon adversaire ne s'attendait pas à ce que je joue la taniguchisation. Il faut dire que la position est moins habituelle pour une taniguchisation car le bord est peu rempli et le bord nord est plutôt bien garni. Pourtant, cela marche bien et c'est bien le meilleur coup. La suite jouée est correcte jusqu'au coup 48 compris et je suis gagnant 30-34. Les coups de 49 à 52 sont faux et à l'arrivée, je suis perdant 34-30... Dommage, la taniguchisation réussie aurait mérité un meilleur sort.

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

Brightwell 34-30 Tastet

Enfin, le dernier exemple est extrait d'une partie que j'ai jouée contre David Shaman, actuel champion du monde, au championnat d'Europe disputé lors des Olympiades des Jeux de l'Esprit à Londres en 1998. David est, lui, américain mais il a vécu dans encore plus de pays qu'Anders (U.S.A., Grande-Bretagne, France, Suède, Belgique, Pays-Bas) et a représenté quatre de ces pays au championnat du monde (lesquels ?), battant ainsi le record d'Anders. Qui dit mieux ?

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

Blanc doit jouer le coup 34

Esayons d'analyser cette position. Où sont les forces et les faiblesses des deux couleurs ? Noir a une très grande frontière et il est presque à court de coups. Blanc a perdu la parité à cause du trou impair de cinq cases au sud-ouest auquel il n'a pas accès. De plus, Blanc a des pions à l'ouest et à l'est qui donneront beaucoup d'influence quand il devra ouvrir au nord : remarquez ainsi que d2 et e2 retournent dans trois directions différentes.

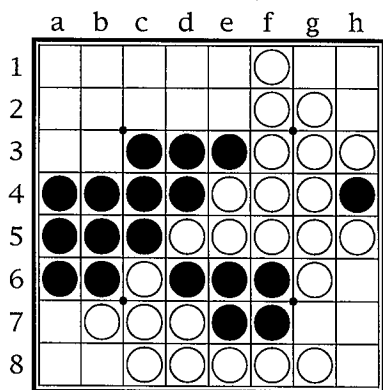
Regardons ce qui peut se passer si Blanc joue tout simplement 34.f1, que vous avez peut-être envisagé. Le problème est que ce coup a l'air inoffensif mais a beaucoup d'inconvénients. D'une part, il retourne f2 qui pourrait a7 après un éventuel coup de Noir en a6, d'autre part, et surtout, il permet à Noir de jouer en g2. Si Blanc prend alors le coin h1, Noir s'insère en h2 gagnant déjà un temps. De plus, il lui reste un trou en g1 qu'il peut utiliser au choix pour gagner un deuxième temps ou pour jouer la parité. Si Blanc veut éviter cela, au lieu de prendre le coin h1, il peut le redonner en jouant g1!, mais après 34.f1 g2 g1 h1 h2 e1, c'est de nouveau à Blanc de jouer et il n'est pas en bonne posture d'autant qu'il n'a toujours pas récupéré la parité puisqu'il y a encore le fameux trou de cinq cases au sud-ouest. Bref, 34.f1 ne paraît pas être un bon plan.

Du coup, j'ai joué la taniguchisation avec 34.g2! qui peut paraître assez risqué. Regardons comment Noir peut recouper la diagonale. Comme 35.h7 donne à terme le coin h8, il reste 35.a6, ce que David a joué. La taniguchisation conduit alors à jouer l'autre case X, 36.b7, pour garder le contrôle de la diagonale. Notez ici que Blanc peut choisir de laisser Noir prendre le coin h1 en jouant 36.f1 pour pouvoir, après 37.h1 s'insérer en 38.h2, mais Noir peut alors jouer 39.a4 : c'est de nouveau à Blanc de jouer et il a sans doute perdu la parité à cause du trou en g1 donc ce n'est pas intéressant. De ce fait, l'intérêt pour Noir de jouer 35.a6 est d'inciter Blanc à jouer une deuxième case X et surtout de se

⑩

donner un accès à a4, gagnant ainsi un temps. Cela dit, Blanc a résolu l'un de ses problèmes, la parité, puisqu'il a incité Noir à jouer au sud-ouest, et il a différé le second puisqu'il n'a toujours pas ouvert donc il n'a pas souffert de l'influence de ses pions.

Donc, après 34.g2 a6 b7 a4, Blanc joue 38.f1 et on arrive à la position suivante. Signalons au passage pour ceux qui penseraient que l'on s'amuse bien dans cette partie mais que l'on joue un peu n'importe quoi que tous ces coups sont corrects et que la valeur de la position est un match nul !



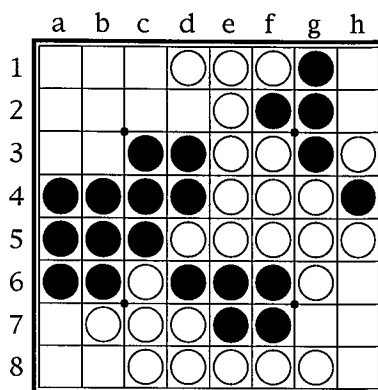
Noir doit jouer le coup 39

Si Noir veut essayer de jouer la parité pour profiter du trou impair de trois cases au nord-est, il doit jouer dans le trou au sud-ouest. L'ennui, c'est que 39.a7 est interdit car il permettrait à Blanc de jouer b8 (sans retourner b7) et donc ensuite a8. Jouer 39.b8 coûterait quand même un peu trop cher car Noir sacrifierait les bords sud et ouest (toutefois 39.b8 perd seulement 29-35 et Blanc doit jouer précisément).

Je pensais que David essaierait une suite comme 39.g1 h1 h2 qui me redonne le trait et me laisse sans accès à e1. Mais en fait, ce n'est pas trop grave. David a su trouver le seul coup qui faisait nulle : 39.e1. J'ai répondu 40.d1, mais c'est un coup perdant : la nulle s'obtenait par 40.e2 g1 d2 a8 g7 d1 c2 h8 c1 b1 h1 h2 a1 b3 a3 b8 b2 a2 a7 h7 h6.

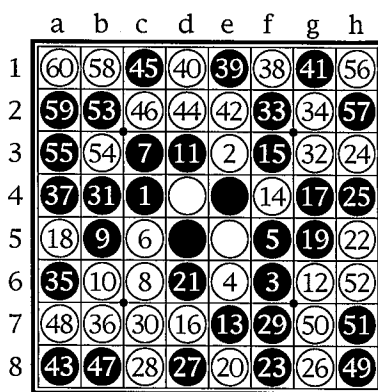
Après 40.d1, 41.g1 et 42.e2 sont corrects et on arrive à la position suivante où David a pris le coin a8, ce que j'ai ressenti sur le coup comme étant une erreur car il me laisse jouer d2 et c2, et je

récupère plein de pions au centre.



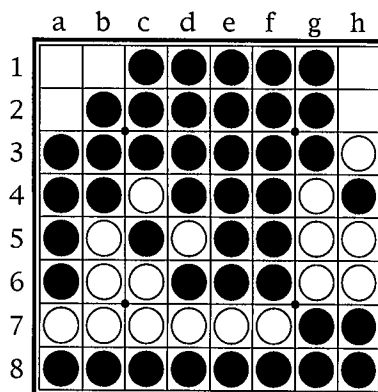
Noir doit jouer le coup 43

Il fallait jouer 43.d2 h1 h2 g7 a8 c2 b8 c1 h8 a3 b3 a2 a1 a7 b1 b2 h7 h6 qui gagnait 35-29.



Shaman 33-31 Tastet

La partie s'est poursuivie correctement jusqu'au coup 55 (cf. diagramme) après lequel on arrive à la position suivante.



Blanc doit jouer le coup 56

Il ne me restait plus beaucoup de temps. Dans ce cas, il faut faire confiance à la parité, donc jouer dans le trou impair pour laisser deux trous pairs où Blanc jouera le dernier, mais il y a plusieurs façons de le faire ici. Malheureusement, Blanc n'a pas accès à a1 mais il lui reste a2 ou

b1. Sur 56.a2, si Noir joue 57.a1 58.b1 59.h2 60.h1, Blanc gagne 31-33 mais il y a une interférence (cf. *Fforum 54*) et Noir peut faire nulle avec 57.h2 58.h1, 59.a1 60.b1 car, dans cette suite, Blanc ne récupère pas le pion f5 quand il joue 60.b1 car en jouant 58.h1, il a déjà retourné e4. Puisque 56.a2 ne gagne pas, je me suis dit que j'allais jouer 56.b1 mais je n'avais pas le temps de compter. J'ai alors pensé qu'il valait mieux renoncer à la parité au nord-est, pour récupérer le bord nord quand je jouerai b1 et j'ai joué 56.h1 h2 b1. Là, malheureusement pour moi, Noir peut jouer 59.a2 qui retourne beaucoup de pions intérieurs que Blanc ne peut récupérer et Noir gagne 33-31. En fait, 56.b1 gagnait 30-34 pour Blanc, car cela forçait Noir à jouer 57.a1 pour récupérer le bord nord et Blanc profite alors de la parité partout.

Moralité 1 : quand on n'a pas le temps de compter, il vaut mieux faire confiance à la parité.

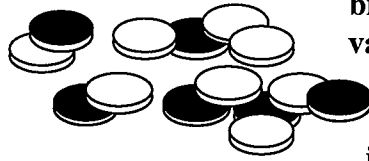
Moralité 2 : dans ces deux derniers exemples, contrairement aux deux premiers, la taniguchisation marchait bien mais ne tuait pas et il fallait encore jouer attentivement la fin de la partie, ce que je n'ai pas su faire tout à fait.

Dans toutes ces parties, on constate que la première case X de la taniguchisation intervient toujours au coup 34, 35 ou 36. Ce n'est pas le hasard. Cela correspond au nombre de coups qu'il faut pour remplir l'othellier suffisamment sur deux bords pour que le contrôle de diagonale soit viable. On peut peut-être élargir un peu la fourchette, mais une vraie taniguchisation ne peut pas marcher avant le coup 30, et, après le coup 40, ce serait plutôt un contrôle de diagonale classique.

Enfin signalons qu'à part dans la partie contre Kierulf, la taniguchisation n'est pas une possibilité mais est une nécessité : c'est souvent la seule façon de conclure un bétonnage si on ne veut pas ouvrir et mourir dans d'atroces souffrances. Alors, pensez à taniguchiser quand vous cherchez comment faire la décision à l'issue d'un bétonnage !

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.

Mind Sports Olympiads

La quatrième édition des Olympiades des Jeux de l'Esprit a failli être annulée, mais elle aura bien lieu à Londres cet été du samedi 19 au lundi 28 août (qui est férié en Angleterre).

Le lieu du tournoi sera encore nouveau (il change chaque année) : l'Alexandra Palace, situé au nord de Londres, mais accessible par le métro. Il y a toute une foule de tournois pour un grand nombre de jeux et en particulier pour Othello bien sûr.

Tous les tournois sont payants, j'ai mis les prix pour les adultes (c'est moins cher pour les juniors) et il n'est pas sûr du tout, faute d'un nombre suffisant de sponsors, qu'il y ait des prix en espèces. Les trois premiers auront des médailles. Si on paie 75£, on peut faire tous les tournois que l'on veut (pas seulement d'Othello).

Voyons un peu les horaires.

Tout d'abord 4 tournois débutants (£13 chacun) :

- samedi 19/8 (15h30-19h30)
- mercredi 23/8 (15h30-19h30)
- samedi 26/8 (15h30-19h30)
- lundi 28/8 (10h-14h).

Ensuite des tournois open :

- Championnat du monde blitz (5 mn) : dimanche 20/8 (15h30-19h30) (£13)
- Parties rapides (15 mn) : jeudi 24/8 (15h30-19h30) et vendredi 25/8 (15h30-19h30) (£15)
- Championnat d'Europe (30 mn) : samedi 26/8 (10h-14h et 15h30-19h30), dimanche 27/8 (10h-14h et 15h30-19h30) et finale lundi 28/8 (10h-14h) (£25).

Ce dernier tournoi est préqualificatif pour le championnat du monde.

FFORUM

Le magazine de la Fédération Française d'Othello, est adressé à tous les adhérents (à jour de cotisation !) chaque trimestre : mi-janvier, mi-avril, mi-juillet et mi-octobre.

VOUS VOULEZ FAIRE PARAÎTRE UN ARTICLE DANS FFORUM ? TOUS LES ARTICLES SONT BIENVENUS

Adressez vos documents à la
FFO, BP 383, 75626 PARIS Cedex 13
 Dates d'extrême limite pour la remise d'articles
 15 décembre, 15 mars, 15 juin, 15 septembre.
 Pour être certain de figurer au sommaire du prochain numéro à paraître, remettre ses articles bien à l'avance.

POUR FAIRE PARAÎTRE UNE INFORMATION

Pour passer une information ou tout autre texte bref dans cette rubrique « Échos d'Othello » : adressez-la à la FFO.

COURRIER DES LECTEURS

Les courriers soulevant une question d'intérêt général sont publiés dans la rubrique « Courrier des lecteurs ».
 Mêmes dates de remise que les articles.

Enfin des tournois d'Othello 10x10 !

- Parties rapides 10x10 (25 mn) : samedi 19/8 (10h-14h) et dimanche 20/8 (10h-14h) (£15)
- Championnat du monde 10x10 (50 mn) : lundi 21/8 (15h30-19h30), mardi 22/8 (15h30-19h30), mercredi 23/8 (15h30-19h30) (£18).

Il y a aussi des tournois de programmes, mais les dates ne sont pas encore connues et les frais d'inscription sont encore plus élevés. Tous les détails pour Othello et les autres jeux sur le site Internet : <http://www.msoworld.com/index.html>

CARNET

Naissance

Emmanuelle Montémont et Paul Ralle ont la joie de vous annoncer la naissance de **Jeanne**, le 31 mai 2000 à Royan. Avec les deux aînés, Titouan et Élise, voilà qui peut faire une belle équipe de France d'Othello d'ici quelques années...

Analyse de partie Auzende - Lazard

par Emmanuel Caspard

Voici un commentaire d'une partie jouée au dernier tournoi préqualificatif de Strasbourg.

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

Auzende 22-42 Lazard

1.f5 à 5.c5 : ouverture Chat.

6.f4 à 9.c2 : la variante la plus classique et la plus ancienne. L'autre possibilité est 6.b4 avec des suites très différentes. 7.e3 vise e6 et 8.f3 est le moyen le plus simple de l'empêcher. L'accès de Noir en e6 est d'ailleurs un grand thème de la variante.

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

Après 10.b4

10.b4 : ce coup n'est plus très joué actuellement, on lui préfère le classique 10.c6 avec la suite non moins classique 11.e6 12.d2 et Blanc contrôle la mini-diagonale d4-e5. Ce coup 10.b4 avait été très en vogue dans les années 90-93, en particulier en Russie où des joueurs comme Stepanov, Melnikov (ah, Melnikov !), Zhelezov, Salkov et Smirnov l'ont largement utilisé. Je ne saurais d'ailleurs trop vous conseiller d'étudier les parties de ces joueurs (en y ajoutant les incontournables

Svirskiy et Senchev, qui formaient avec Melnikov le trio star des joueurs de l'Est) ô combien talentueux. Pour en revenir à la partie, le coup joué empêche Noir de jouer son e6 tout en prenant le contrôle de la mini-diagonale sus-nommée.

11.b3 : on jouait plutôt 11.b5, qui donne d'ailleurs de meilleurs résultats pour Noir. Le coup du texte prend accès en c6.

12.c3 : 12.d2 me semble moins bon car Noir avec 13.c6 enlève à Blanc son coup en c3. De plus, le coup joué prend accès en e6.

13.d2 e2 c6 : cette séquence est intéressante. Pourquoi intercaler la paire d2 e2 avant de jouer c6 ? Peut-être parce qu'après 13.c6 b5 e6, Blanc en jouant 16.d2 enlève à Noir son accès en f6, le forçant à ouvrir tout de suite, alors qu'après la suite de la partie et 16.b5 e6, Blanc ne peut pas enlever l'accès en f6 et doit donc y jouer au coup 18. Cela dit, je ne suis pas sûr du tout que la position noire soit meilleure ici que sur la première suite suivie de 17.d1 voire 17.g4. Voici en tout cas un bon sujet de réflexion pour vos longues soirées d'été.

18.f6 : donc. Blanc n'a d'ailleurs pas beaucoup d'autres possibilités, sinon 18.d1, peut-être, avec 19.f6 et au choix 20.c1 pour bétonner ou 20.d7 pour la forme...

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

Après 20.d1

19.f1 : pour jouer ensuite 21.f2 et profiter de la colonne f blanche. Mais cela donne la réponse évidente 20.d1 à Blanc et f2 est

alors moins bon.

21.a3 : on suivait jusqu'ici deux parties de 1991 et 1992, qui s'étaient poursuivies par 21.a6 a5 a4 d7!? et un gain pour chaque couleur. Le coup choisi par Frédéric permet (et force, à peu de choses près), la réponse blanche en 22.c1, et Noir stabilise tranquillement son bord avec 23.a6, laissant le trait à Blanc.

24.e7 f8 d8 f7 d7 : séquence classique, qui laisse Blanc avec l'avantage : la masse de ses pions est bien compacte et c'est à Noir de jouer.

29.g5 : le choix entre g4 et g5 est délicat et important car Noir doit faire attention à ne pas se laisser étouffer. J'ai vraiment du mal à déterminer laquelle des deux suites 29.g5 g4 e8 et 29.g4 g5 e8 est la plus prometteuse pour Noir. Il faut sans doute regarder toute la finale pour le dire et c'est évidemment impossible pour un joueur humain en partie et difficile lors d'une analyse. Bref je ne me mouillerais pas, au moins pour l'instant.

30.g4 : le plus simple. 30.g6 laisserait Noir au centre après 31.g4.

31.e8 : pour inciter Blanc à prendre un bord sud déséquilibré ou gagner un temps si Blanc ne le fait pas.

32.c8 : la réponse classique dans ce genre de situation. Blanc ne prend pas le bord avec raison parce qu'il n'est pas à court de temps, qu'un bord de plus à Noir ne peut qu'avantager Blanc et parce que c'est Manu quand même faut pas déconner quoi... Dans tous les cas, sauf si la position tient à un temps près, c'est le genre de coup qu'on joue d'abord et on réfléchit après.

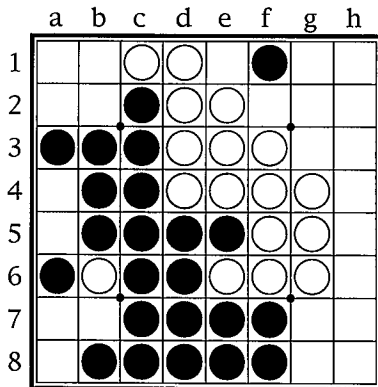
33.b8 est forcé car Noir ne peut pas se permettre de laisser Blanc gagner un temps tout en prenant un beau bord bien tranquille.

34.b6 : Manu profite de ce que Fred n'a pas accès en a7.

35.c7 : le seul coup raisonnable, même si cela donne à Noir un bord

de cinq à prébord homogène bouh qu'il est pas beau ce bord.

36.g6 : Blanc prend sa dernière liberté à l'est.



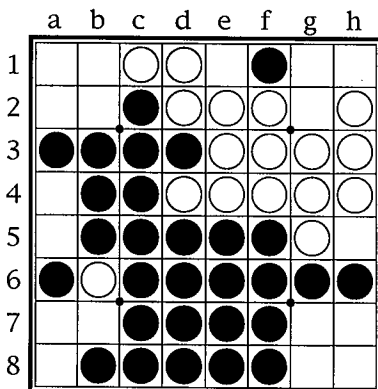
Après 36.g6

37.g3 : le coup logique si Noir ne veut pas prendre un deuxième bord de cinq à l'est et veut empêcher Blanc d'attaquer le bord sud.

38.f2 : et Blanc joue tranquillement dans les libertés que lui offre Noir.

39.h3 : une approche de bord classique. Ce coup tend un petit piège...

40.h4 : dans lequel Manu ne tombe pas. Sur 40.h5, 41.g1! contrôle la mini-diagonale f2-g3 et permet à Noir d'envisager un sacrifice en g2 dans de bonnes conditions dès que Blanc aura joué b1, ce qui ne saurait beaucoup tarder.



Après 42.h2

41.h6 : ce coup semble intéressant mais manque de cohérence. Il laisse Blanc jouer tranquillement **42.h2** et on se dit que la parité lui suffira pour gagner sans problème. En revanche, sur 41.h5 suivi de h2, Noir pouvait toujours jouer g1 (en intercalant éventuellement g2 si Blanc menace de contrôler la diagonale) et Blanc n'a pas accès

en e1. Noir a donc peut-être raté quelque chose ici.

42.h2 : évidemment.

43.a7 : et Noir doit finalement prendre son temps à l'ouest.

44.b1 : Blanc prend un bord déséquilibré qui n'est pas gênant car l'idée est depuis le début de sacrifier en b2 pour s'insérer.

45.h5 h7 g2 : Noir fait ce qu'il peut pour sauver ce qui peut l'être.

48.a5 a4 : bien sûr. 49.e1 laisserait 50.a4 et ce n'est pas mieux pour Noir.

50.g7 : indispensable. Sur 50.h1, 51.b2! gagne pour Noir avec par exemple 52.a2 a1 g8 h8 b7 e1 g1 g7 a8 36-28.

51.g1 à 60.b7 : la fin de partie est une formalité pour Blanc, qui joue même les deux derniers coups dans la paire qui perd au sud-ouest. 51.e1 suivi de 52.b2 donne à peu près la même suite et le même score.

Demandons-nous maintenant ce que Noir aurait pu faire pour gagner cette partie, et quand. Nous sommes dans une ouverture connue et dans une position équilibrée, sans doute, jusqu'au coup 21. Et je pense qu'après 42.h2 Noir n'a plus aucune chance de gagner. Il reste donc 22 coups, dont 11 noirs, ce qui limite pas mal les possibilités et montre que le sort d'une partie peut se décider rapidement.

Tout d'abord, le coup 21.a3 pose problème à cause de la réponse évidente en 22.c1 et parce qu'à terme cela donnera deux temps supplémentaires à Blanc en b1 et b2 et une excellente insertion. Toutes raisons qui donnent à penser que la suite jouée dans les deux autres parties, à savoir 21.a6 a5 a4, qui gagne un temps pour Noir, ne laisse pas c1 trop bon pour Blanc et donne une configuration neutre dans le coin nord-ouest est sans doute préférable.

Le coup 23 est correct pour ne pas laisser Blanc gagner un temps sur ce bord. Ensuite, peut-être la séquence 25-28 est-elle trop passive, mais il est difficile de voir s'il vaut mieux ouvrir tout de suite à l'est avec g4 ou g5 : la séquence 25.g4 g5 d7, laissant Blanc sans

accès en g6 et f7 paraît cependant intéressante.

Vient ensuite la séquence « forcée » 29-36 et le trait est à Noir. Le bord sud sera attaqué dès que Noir y donnera accès donc les coups comme h6, h5 et h4 semblent à éviter autant que possible. Restent h3, g3 et un coup sur le bord ouest. Blanc a toujours son coup en b1 et un coup en b2 qui répond au coup sur le bord ouest de Noir. Au total c'est donc à Noir de jouer, Blanc a dans tous les cas au moins un temps d'avance et deux bords de cinq attachables à plus ou moins court terme. De là à considérer que stratégiquement la partie est perdue, il n'y a qu'un pas que je franchirais allègrement si Othello n'était pas un jeu si plein de ressources.

En effet, considérons la suite 37.g3 f2 h3 h4 comme plus que raisonnable et intéressons-nous au coup 41. Qui est gagnant à ce moment ? Blanc, malgré tout, mais seulement 31-33. Et il se trouve que la bonne suite commence avec le coup 41.h5 qui menace h2 puis g1. Le fait que dans la suite optimale (42.b1 h2 h6 h7 b7 e1 g1 a8 a5 a4 g7 g2 a7 b2 h1 h8 g8 ps a2 a1) Noir ne joue pas g1 est anecdotique, l'idée reste là : il fallait jouer h5 pour avoir le temps en h2. Cela ne gagne pas pour Noir mais la fin de partie est très serrée et Blanc peut toujours se tromper.

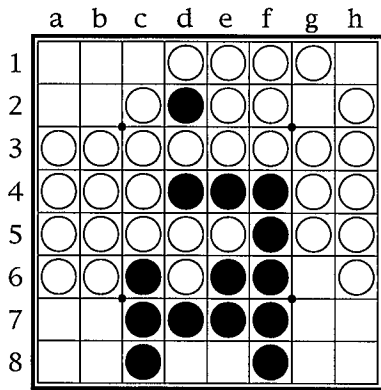
Enfin, pourquoi la fin de partie est-elle une formalité pour Blanc ? Parce qu'il joue tranquillement une parité évidente. Pourquoi dans la suite à 31 Noir fait-il autant de pions ? Parce qu'il gagne la parité locale au nord-ouest et qu'il a fait payer Blanc la parité en termes de pions dans les coups précédents.

Moralité 1 : lorsque vous êtes Noir, ne laissez pas Blanc jouer facilement la parité et/ou échangez la parité pour les pions, mais ne laissez jamais la parité pour rien !

Moralité 2 : ce brave Marcel avait raison, soyez toujours à la recherche du temps perdu par l'adversaire.

Faux Stoner et arnaques en vue !!

par Serge Poirier



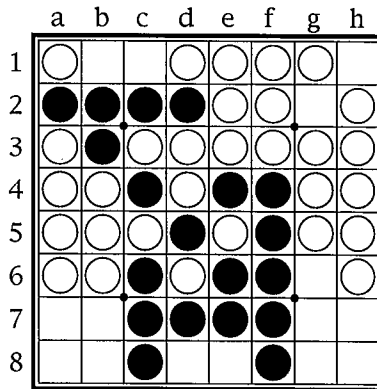
1. Noir doit jouer

Le diagramme 1 est une fin de partie extraite d'une joute jouée au club de Rennes entre Frédéric Lang et moi-même. La situation semble être à peu près la suivante : nous sommes au coup 43 et c'est à Noir de jouer. Noir a pris sur le bord sud une configuration de bord de type « table », il n'a pas accès au coin sud-est et le seul coup possible au sud-ouest est le catastrophique a7. Blanc a pris à l'est un bord 5+3 ; on trouve avec cette configuration des suites allant vers le bord 6+4 avec les avantages que l'on connaît ou vers un bord 5+4 facilement attaqué par l'adversaire. Il a de plus été amené à créer une « paire qui perd » et ne veut donc en aucun cas perdre le coin h1. Blanc ne veut donc pas jouer en g6 qui permettrait à Noir de sacrifier en g7 et récupérer les bords est et nord si Blanc prend en h8. Noir doit donc tout mettre en œuvre pour récupérer ce coin h1. Comme il n'a pas d'accès au sud-est, il doit jouer dans le trou nord-ouest qui comporte un nombre impair de cases (5) en sacrifiant le coin a1 pour remporter le bord nord et le coin h1. Frédéric a donc le choix entre a2, b1 ou b2.

43.a2 ne donne pas le résultat escompté car ce coup retourne le pion d5 qui devient noir ce qui permet à Blanc de prendre le contrôle de la diagonale en jouant 44.b7 tout de suite (score final 22-42 pour Blanc) ou après la séquence 44.a1 45.b2, 46.b7 où Noir

ferme le trou pair de deux cases au nord-ouest (score final 25-39 pour Blanc).

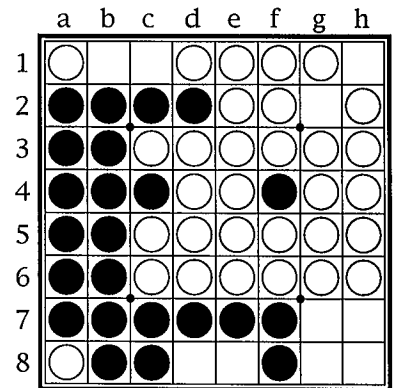
Frédéric qui adore le piège de Stoner a immédiatement pensé à jouer 43.b2 mais nous ne sommes pas dans une configuration de piège de Stoner (voir les excellents articles de Marc Tastet des numéros précédents) en effet le pion e5 reste blanc et Noir ne contrôle donc pas la diagonale b2-f6. L'idée de ce coup est en fait de laisser Blanc prendre le coin a1 et de s'insérer en a2 en fermant le coin nord-ouest et en y gagnant la parité locale (trou de deux cases). Lorsque nous avons joué cette séquence, j'ai tout de suite fait remarquer à Frédéric que cette configuration était propice à des arnaques en fin de partie et pourtant, après lui avoir expliqué pourquoi, il semblait penser en être à l'abri. Toutefois les menaces d'arnaques font basculer la partie en faveur des blancs...



2. Blanc doit jouer

En effet, on se retrouve alors dans la position du diagramme 2. Blanc peut alors jouer 46.b7 et prend le contrôle de la diagonale b7-f3. Noir ne peut plus jouer que dans la zone sud-ouest en a7 ou b8. S'il joue 47.a7, Blanc peut jouer 48.g6 et Noir ne peut pas attaquer le bord est. En effet s'il joue 49.g7, Blanc joue 50.c1 et arnaque Noir qui n'a pas accès en b1 car la diagonale c2-g6 est devenue toute blanche ! Il est donc obligé de jouer 49.h7 pour éviter cette ar-

naque, Blanc prend le coin en h8 et Noir ne bénéficiera pas de la paire qui perd ; la partie continue avec 51.g2 g8 g7 e8 d8 h1 ps c1 b1 b8 (Blanc contrôle la diagonale !) ps a8 avec un score sans appel de 15-49 pour Blanc. Si Noir se laisse arnaquer en jouant 49.g7 c'est la catastrophe et il perd 9-55.

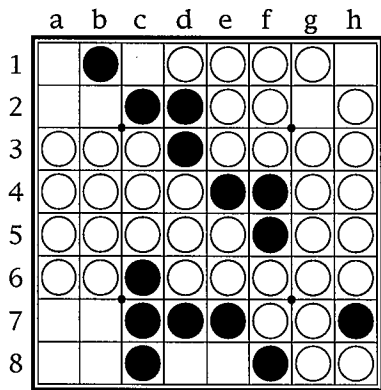


Après 47.b8 a8 a7 g6

Il vaut mieux jouer 47.b8 mais après 48.a8 49.a7 et 50.g6 il se retrouve de nouveau sous la menace de l'arnaque précédente (voir diagramme ci-dessus) et est obligé de jouer 51.h7 ; la suite parfaite est alors 52.h8 g2 d8 g7 h1 e8 b1 c1 g8 avec un score de 23-41 pour Blanc. Là encore si Noir se laisse arnaquer, il perd largement 18-46.

Mais que fallait-il donc jouer ? Il reste évidemment le coup 43.b1. Après ce coup, Blanc ne peut plus jouer au nord-ouest (b2 et c1 sont catastrophiques) et b7 ou g7 ne semblent guère engageants non plus. Blanc a donc le choix entre g6, d8 ou e8. 44.g6 permet à Noir de sacrifier avec 45.g7, il est donc sûr de pouvoir s'insérer en h7 si Blanc prend le coin h8 et donc de bénéficier de la paire qui perd. Blanc doit prendre tout de suite le coin avec 46.h8, il force 47.h7 et peut alors jouer 48.g8. Il gardera donc le prébord est et minimisera ainsi l'influence de la paire qui perd. La séquence parfaite donne alors un score de 34-30 pour Noir avec 49.h1 c1 g2 d8 e8 b8 a2 (qui prend le contrôle de la diagonale c6-h1 et gagne la parité) a1 b2 ps

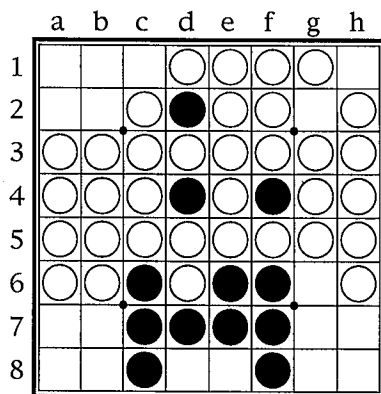
a7 a8 b7.



Après b1 g6 g7 h8 h7 g8

Mais la meilleure suite pour Blanc est de jouer 44.e8. Noir ne remplit pas en 45.d8 qui est perdant 31-33 mais sacrifie le coin en jouant 45.b7 ; les suites sont alors très serrées et Blanc doit faire attention à sauver le prébord est pour minimiser l'influence de la paire qui perd avec par exemple 46.d8 b8 a8 a7 g6 g7 h8 h7 g8 (le prébord est sauvé) h1 c1 g2 a1 a2 ps b2 mais là encore Blanc perd la parité et la partie 34-30. Il ne peut que s'incliner avec la meilleure suite : 46.a8 d8 b8 a7 g8 g7 h8 h7 g6 (le prébord est sauvé également) puis h1 c1 b2 (et non g2 car sinon Blanc joue 58.a1, garde la parité et empoche la partie 29-35) a1 a2 ps g2 qui donne le gain 33-31 à Noir.

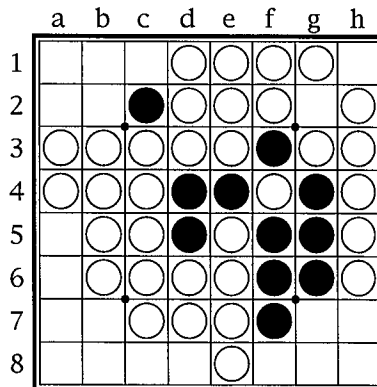
Il est également intéressant d'examiner la même finale que le diagramme 1 en changeant juste les pions e4 et f5 qui deviennent blancs (diagramme 3).



3. Noir doit jouer

Noir n'a donc plus accès en b1 et son meilleur coup est alors 43.b2 avec là encore des arnaques intéressantes. Dans cette situation, si l'on joue la même séquence que

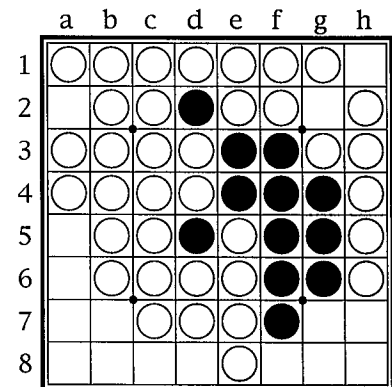
dans la partie précédente, 44.a1 45.a2, Blanc peut jouer 46.b7 et prend de la même manière le contrôle de diagonale b7-f3. Noir n'a plus alors que 47.g6 et il se fait arnaquer avec 48.b1 ! ou 48.b8 49.a8 50.a7 51.g2 et 52.b1 !. L'arnaque est due au contrôle de la diagonale c2-g6 par Noir et au fait que la petite diagonale a3-b2 reste entièrement blanche après b1 ; Noir perd alors largement 15-49. Pour éviter de se faire prendre, Noir ne doit pas fermer le coin nord-ouest en jouant 45.a2 mais jouer tout de suite 45.g6. Il prend alors le contrôle de la diagonale c2-g6 et il ne reste plus que des mauvais coups à Blanc qui est perdant très largement 49-15 à cause de l'influence de la paire qui perd. Blanc doit donc refuser de prendre le coin en 44.a1 ; il doit lui-même jouer 44.g6, permettant à Noir de prendre le contrôle de la diagonale b2-g7 et d'attaquer le bord est en 45.g7. Blanc reprend le contrôle de l'autre diagonale b7-f3 en jouant 46.b7 qui l'emporte 25-39 en ayant minimisé l'influence de la paire qui perd grâce à la récupération des prébords nord et est (47.a7 a8 b8 d8 e8 a1 h7 g8 h1 c1 g2 ps b1 a2).



4. Noir doit jouer

Le dernier diagramme est extrait d'une autre partie du club où Frédéric a de nouveau les noirs et avec la même configuration dans le coin nord-ouest (diagramme 4). Nous sommes au coup 41 et les différences avec le premier diagramme viennent du fait que : 1. Blanc n'a pas fait de paire qui perd ; 2. Il a un temps en h7 pour compléter le bord est et Noir ne peut pas l'attaquer en g7 où il n'a pas d'accès ; 3. Blanc n'a plus du

tout accès à la région sud-ouest ; 4. Le pion d2 est blanc et Noir ne risque donc pas de se faire arnaquer si Blanc joue b1. Frédéric a de nouveau choisi de jouer 41.b2 et après la suite traditionnelle 42.a1 a2, je prends mon temps en h7. Blanc est alors gagnant 31-33 grâce à la suite 45.c1 b1 a7! a5 c8 g8 f8 d8 h8 g7 h1 g2 b7 a8 a6 b8 un peu compliquée où il arrive à conserver la parité. Dans cette situation, Noir ne doit pas jouer 43.a2 car il laisse la parité à Blanc dans la paire b1-c1. Il faut plutôt jouer 43.c1 qui menace de prendre le coin h1 au coup suivant, Blanc est alors obligé de répondre 44.b1 et laisse un trou en a2 où il n'a pas d'accès, perdant ainsi la parité et la partie 40-24 (voir diagramme ci-dessous). 41.b2 n'était pas non plus le meilleur coup. 41.c1 était beaucoup plus simple, forçant Blanc à reprendre en b1 et perdant la parité au nord-ouest.

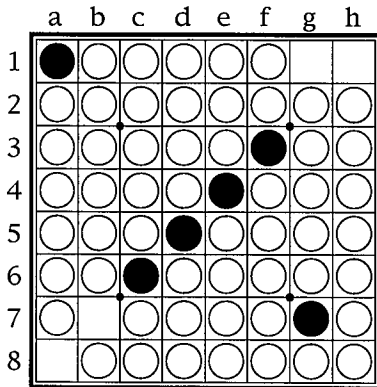


Après 41.b2 a1 c1 b1

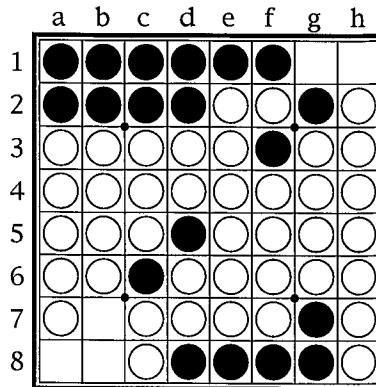
En conclusion, il n'est pas toujours judicieux d'attaquer un bord de quatre pions décalé sur le bord nord avec un « faux stoner » en jouant la case X b2 dans un trou de cinq cases. Cela est intéressant si : 1. On peut fermer la paire b1-c1 pour garder la parité locale et si l'adversaire n'a plus de temps et est obligé de jouer dans cette paire sans pouvoir prendre le coin h1 ; 2. Si on peut garder le trou en a2 inaccessible à l'adversaire en jouant c1 qui menace de prendre le coin h1 et force b1. Cela n'est pas du tout intéressant si on ne peut pas fermer la paire b1-c1 et récupérer la parité locale de la paire dans le cas où l'on a accès à c1 ; dans ce cas les autres coups dans la région sont souvent meilleurs.

Problèmes

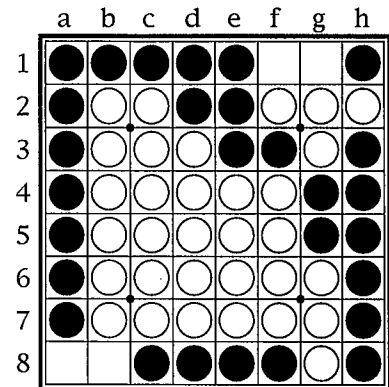
par Frédéric Auzende



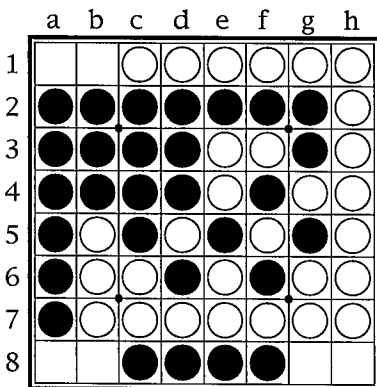
1. Noir joue et gagne



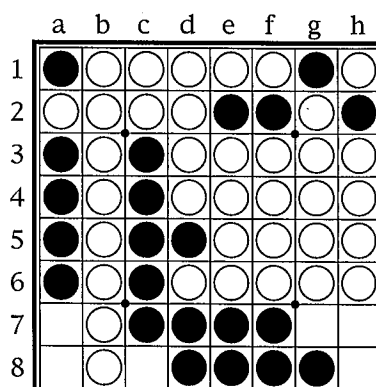
2. Blanc joue et gagne



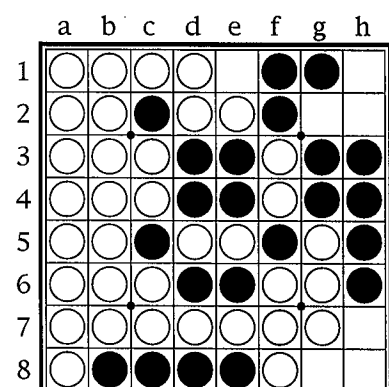
3. Noir joue et gagne



4. Noir joue et annule



5. Noir joue et gagne



6. Blanc joue et gagne

Solutions

1. Comme je l'ai déjà écrit dans un précédent article, pour gagner il suffit de jouer tous les coups... Les suites 57.g1 ps a8 ps b7 ou 57.g1 ps b7 ps a8, qui atteignent cet objectif en utilisant le contrôle de la diagonale a8-h1, gagnent toutes deux 34-29 (il reste une case vide). Les autres perdent largement.

2. Pour jouer la parité (c'est-à-dire jouer le dernier dans chacun des trous, gardant ainsi plus de pions), il faut commencer par jouer dans le trou impair au sud-ouest : la suite optimale 56.b7 a8 b8 g1 h1 permet à Blanc de l'emporter facilement 27-37. En revanche, 56.h1 perd la parité en laissant en g1 un trou impair auquel Blanc n'a pas accès, et Noir gagne alors tranquillement 57.a8 b7 g1 ps b8 39-25.

3. Quand Noir va jouer dans le trou au sud-ouest, il aura intérêt à jouer plutôt en b8 qu'en a8 pour retourner le prébord ouest. Tant qu'à faire, autant en profiter pour retourner aussi sur la diagonale b8-h2, d'où l'idée de jouer d'abord la

paire 57.g1 f1 qui place un pion noir sur cette diagonale. Après 59. b8 a8, Noir gagne 34-30.

4. Il faut contrôler la diagonale avec 55.g8 pour obliger Blanc à une réponse peu agréable 56.b1 qui va permettre de garder plein de pions à l'ouest. Ensuite, il faut jouer 57.a1 tout de suite pour conserver la diagonale, Blanc passe et Noir poursuit par 58.b8 (pour retourner le prébord ouest ; 58.a8 est perdant car il retourne insuffisamment sur la diagonale à cause du pion d5, devenu noir lors de 55.g8), puis 59.a8 ps h8 32-32.

5. C'est une arnaque utilisant le contrôle blanc de la diagonale b1-g6 : si Noir parvient à faire prendre le coin h8 à Blanc tout en contrôlant lui-même le prébord sud, il pourra jouer les deux coups h7 (qui ne retourne rien sur la diagonale) puis g7. Pour cela, il faut jouer 55.c8 et Blanc ne peut rien faire pour éviter l'arnaque : les suites 56.a8 a7 h8 h7 ps g7 ou 56.h8 h7 a8 a7 ps g7, identiques à l'inter-

version près, donnent le gain à Noir 33-31.

6. Il s'agit ici, soit de récupérer la parité, soit de faire en sorte que Noir en tire le moins de bénéfices possible. Pour cela, il faut jouer en ... g2!, coup qui peut sembler étrange mais voyons les diverses suites possibles : après 54.g2, la réponse naturelle 55.h1 permet à Blanc de regagner la parité au sud : 56.h2 e1 h7 force 59.h8 (pour garder les quatre pions noirs sur le bord sud) g8 30-34. On peut vérifier que les autres suites ne sont pas meilleures pour Noir : 55.h7 est mauvais car il laisse à Blanc la parité locale dans les deux trous pairs (à moins de sacrifier le bord nord en jouant d'abord en e1), et 55.h8 est suivi de 56.g8 et Noir ne va presque rien retirer de son gain de parité : 57.h1 h2 h7 ps e1 donne à nouveau 30-34 : en particulier, les coups en h7 et e1 ne retournent qu'un et trois pions. Notons qu'en revanche, 54.h2 est perdant après par exemple la suite 55.h8 g8 h7 g2 h1 ps e1 33-31.

Partie commentée

Finale du championnat de France

par Philippe Juhem

Voici un commentaire de la deuxième partie de la finale du dernier championnat de France remporté par Philippe Juhem. Rappelons que la première partie de cette finale a été commentée dans le précédent numéro de Fforum.

Finale 2

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

Caspar 32-32 Juhem

5.c5 : ouverture chat.

6.f4 : le coup le plus joué mais pas forcément le meilleur. 6.b4 semble meilleur (voir la partie Tominaga-Caspar publiée dans Fforum 54). Je ne l'ai pas joué pour deux raisons : 1. je ne le connaissais pas ; 2. c'est une spécialité de mon adversaire ; vient ensuite 7.d7 f4 e3 f3 b5 e6 avec un net avantage blanc.

7.d2 : ce coup est moins souvent joué que e3 mais son pourcentage de gain est proche et il est moins connu. Les parties de finale obéissent à une logique particulière qui indique que ce n'est pas parce qu'on connaît le meilleur coup dans une ouverture qu'il faut nécessairement le jouer.

8.b4 : 8.f6 est peut-être meilleur. Après 9.d7 on obtient une partie fondée sur une opposition de masses dans laquelle Blanc doit traverser un mur noir ce qui donne des parties tendues. Après 8.c6 e6 b5 f6 e3 c3 b4, Blanc semble avoir une bonne partie. Le coup du texte ne donne aucun coup évident à Noir et présente l'avantage d'avoir été très peu joué : à partir de là, aucun des deux joueurs n'a d'idées

claires sur l'ouverture.

9.b5 : seul coup envisageable.

10.c6 : il vaut mieux retourner le pion d5 que le pion f5 : Blanc doit préserver la dispersion des pions noirs.

11.e3 : Noir doit choisir entre e6 et e3. Les deux coups donnent des suites très semblables. 11.e6 c3 e3 ou 11.e3 c3 e6. Seule la couleur du pion d5 change mais après 14.g5, il s'agit d'une interversion de coups.

12.c3 : reprend le centre. Blanc préférerait jouer en e6 pour éviter le regroupement des pions de Noir par 13.e6. Sur 12.e2 vient 13.e6 avec la menace 15.f6 encore à venir. 12.c3 s'impose.

13.e6 : 13.b6 est possible suivi sans doute de 14.a5 f3 c2 et Blanc est mieux. Noir pourrait aussi jouer 13.f3 suivi de 14.c2 ou mieux de 14.f2 a4 b3 e2 g4 avec une partie où Blanc semble mieux.

a b c d e f g h

1								
2				●				
3			○	●	●			
4		○	○	○	●	○		
5		●	○	○	●	●		
6			○	○	●			
7								
8								

Après 13.e6

14.g5 : sur 14.e2 viendrait 15.c2 f3 d7 f6 f2 et Blanc semble être mieux ou alors 15.c2 d1 f3 c1 et Blanc est mieux. Si Noir joue 15.f3 après 14.e2 on aurait par exemple d1 ou e1 (pour éviter 16.f2 17.e1 avec un avantage noir) et une partie plus équilibrée voire un avantage noir. Sur 14.f3 on pourrait avoir 15.c2 e2 d7 f6 et a4 ou f2 et une partie équilibrée mais où Blanc semble mieux placé. Le coup du texte semble plus excentré que e2 ou f3 mais semble laisser moins de possibilités à Noir. Disons que celui-ci a deux plans

vraisemblables : 15.d7 suivi de 16.f2 e2 f3 a4 ou 16.f7 f6 et 18.e2 b6 a6 ou 18.c7 b6 a6 avec dans les deux cas des chances équilibrées voire un petit avantage noir ou alors 15.a4 qui semble donner une position noire plus statique.

15.a4 : ce coup laisse un coup facile à Blanc : 16.b3 (16.f6 est sans doute moins bon : 17.b3 f3 g3 et Blanc doit ouvrir).

16.b3 : Blanc est bien installé au centre.

17.f6 : de toute évidence le meilleur coup, même s'il donne le coup e2 à Blanc. e7 ou d7 étaient peut-être envisageables mais semblent *a priori* plus imprécis.

18.e2 : coup très économique : les seuls coups supplémentaires offerts à Noir proviennent du pion e2 lui-même tandis que Blanc a encore la possibilité de jouer successivement en f2 et f3. Était sans doute également possible 18.d7 qui n'offre aucune réelle possibilité supplémentaire à Noir : on aurait par exemple 19.c7 g6 b6 c8 c2 et une position équilibrée ou encore 19.g3 g4 f3 a3 23.c2 ou 23.e7 et une partie qui semble cependant plus favorable à Noir.

On voit que stratégiquement Noir est embarrassé par l'influence des pions a4-b4-b5 qui sont plus statiques et stables que les pions centraux de Blanc.

19.f3 : l'idée de f3 est de limiter la succession de coups blancs possibles au nord (f2 puis f3). Le mur noir formé à l'est est supposé n'offrir qu'un temps supplémentaire à Blanc (en particulier du fait de l'influence du pion e2) : il vaut mieux une structure groupée dans laquelle l'adversaire sera amené à retourner beaucoup de pions plutôt qu'un système de pions indépendants qui seront retournés un à un. Un autre plan possible est 19.g6 pour retourner les pions blancs à l'est un par un (avec ensuite 20.f3 et 21.h5 plutôt que 20.f2 et 21.f3) voire 19.g3 (mais ça n'empêche pas 20.f2 puis 22.f3). Dans l'ensemble Blanc demeure plus central

que Noir.

20.f2 : ce coup permet à Blanc de rester central, mais il a l'inconvénient de permettre 21.e1.

Le plan alternatif est 20.a6 avec 21.a5 a3 23.c2 ou 23.b6 et Blanc semble moins bien placé que quelques coups auparavant du fait de son bord.

21.d1 : pourquoi ce coup plutôt que 21.e1 qui paraît plus fort et laisse Blanc sans bon coup au nord ? Le coup du texte propose deux futures options au nord pour Blanc : f1 et c1.

22.g4 : ce coup est central mais il offre une réponse facile à Noir en **23.g3**. Peut-être que 22.a3 tout de suite est meilleur, on aurait 23.a5 e1 c2 a6 f1 e7 et Noir sera contraint de traverser le mur blanc au sud alors même que Blanc a encore un coup en a2. Ou encore 22.c1 e1 f1 a3 c2 et Blanc est nettement mieux.

23.g3 : logique, Noir doit d'autant plus profiter de ce coup facile que Blanc peut lui-même y jouer. Blanc a maintenant une position bien centrale : le bloc blanc des colonnes c et d n'est pas facile à manœuvrer pour Noir.

24.c1 : Blanc ne veut retourner ni les pions ouest de Noir pour maintenir leur influence, ni les pions e6 et f6 puisqu'il cherche au contraire à faire diminuer sa frontière dans cette zone. Reste un coup au nord, c1 ou f1. Après 24.f1 pourrait venir 25.h3 h5 c2 e1 c1 b1 g2 a6 et la position est tendue mais sans doute à l'avantage de Blanc.

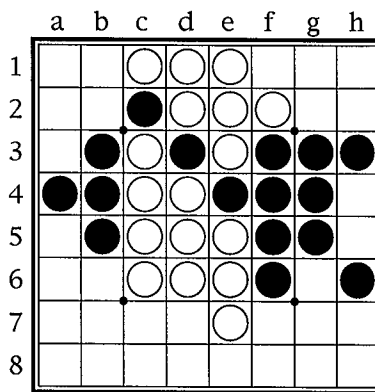
25.h3 : 25.f1 qui conduit à la prise par Noir d'un bord de cinq au nord est sans doute possible. Après 26.e1 b1, Blanc est obligé d'ouvrir sur une des zones restantes ce qui lui pose des problèmes. Cependant après 26.a3, Noir est un peu embarrasé. Le coup 25.h3 prépare 27.h6 et une stratégie de bétonnage de Noir sur le bord est. Cette stratégie est bien sûr rendue difficile par l'influence des trois pions ouest de Noir que Blanc se garde d'effacer.

26.e1 : stabilise les pions blancs au nord et au centre. C'est la première position statique que Blanc prend sur le bord. Blanc va tenter de jouer sur l'existence de deux

groupes de pions noirs encadrant le bloc de pions blancs pour favoriser la résorption de sa frontière sud tandis que Noir va essayer d'utiliser le nombre des pions blancs pour avoir davantage de possibilités.

27.h6 : ce coup force Blanc à ouvrir sur une des zones qu'il évitait de casser, au sud ou à l'ouest. Blanc a alors deux plans possibles, 28.a3 suivi de a2 e7 f7 g6 c2 a6 d8 et Blanc a sans doute l'avantage mais la partie apparaît complexe et Noir semble avoir du jeu ; ou bien **28.e7** qui, dans la logique de 26.e1 joue sur la masse compacte centrale des blancs.

28.e7 : la position est stratégiquement largement à l'avantage de Blanc : il contrôle le centre et la diagonale e6-b3. Notons qu'en trois coups (h3, e1 et h6), les positions stratégiques des deux joueurs se sont nettement dégagées.



Après 29.c2

29.c2 : pour retourner le pion b3 et jouer ensuite 31.f7. Blanc a alors trois plans possibles, 30.a3 suivi de 31.a2 g6 f7 ou d7 et Noir a encore beaucoup de coups à jouer dans une partie où le gain ne semble pas évidemment acquis à Blanc ; 30.g6 et Noir doit clairement taper dans la frontière blanche dans de mauvaises conditions : 31.h7 g2 f7 h5 h4 d7 et Blanc gagne facilement ; 30.a6 a5 b6 b2 g6 f7 et Blanc a un coup gagnant e8 mais la partie semble plus serrée. Le coup le plus facile à jouer pour Blanc semble donc être 30.g6. Rétrospectivement, je ne vois pas vraiment pourquoi j'ai pu préférer 30.a6.

30.a6 : Noir a deux plans crédibles 31.a5 et 31.f7. Après 31.a5 peut venir soit 32.b6 b2 g6 soit 32.g6 f7

b6 b2 et Noir est perdant dans les deux cas mais le gain n'est pas évident.

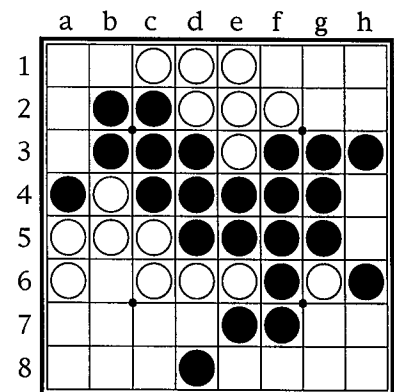
31.f7 : Noir retourne au minimum sur la frontière blanche au sud : l'idée est de menacer de retourner les pions un à un pour gagner des temps.

32.a5 : a3, a5 et g6 sont gagnants, les autres coups sont perdants.

33.b2 : ce coup qui regroupe la formation noire au centre de la position « résiste » fortement dans la mesure où les coups de Blanc doivent être très précis et où de nombreuses lignes peuvent être perdantes.

34.g6 : en effet, Blanc a seulement deux coups gagnants dont un assez improbable : g6 donne 30-34, g7 31-33, g2 35-29, h4 37-27, h5 37-27, f8 39-25, h2 36-28. Heureusement **34.g6** qui touche peu à la frontière noire et qui croise la diagonale f6-b2 constitue le coup « naturel » de la position.

35.d8 : enlève l'accès au coin a1. Il s'agit du coup le plus résistant au double sens où il aboutit au score le plus serré (30-34 contre 23-41 pour e8, 22-42 pour f1, 24-40 pour h7) et où il offre à Blanc des chances de se tromper en ne lui proposant aucune ligne évidente. En fait, dans cette position Blanc n'a qu'un coup gagnant.



Après 35.d8

36.h4 : reprend accès en a1. Comment choisir entre h4 et h5 ? On peut se dire qu'après 36.h5 et 37.h4, Noir a encore un temps en h7 qu'il apparaît difficile de lui pourrir. Au contraire après 36.h4 et 37.h5, Noir n'a plus de temps en h7 et le coup g2 pourrira son temps en h2 avant qu'il ne puisse en faire usage. De plus on peut soutenir que le croisement de la

diagonale b2-f6 en d4 est plus robuste que son croisement en e5. Effectivement **36.h4** est gagnant 30-34 tandis que 36.h5 est perdant de 14 pions et que 36.e8 l'est de 8. C'est là la caractéristique d'une position tendue : non pas que le score soit serré en lui-même, mais qu'il y ait un nombre significatif de lignes vraisemblables et perdantes. Pour un joueur en difficulté et en situation objectivement perdante, résister c'est maintenir ouvertes pour son adversaire des possibilités d'erreur. Évidemment on voit que le jeu contre un humain est significativement différent du jeu contre un ordinateur où cet effort pour maintenir ouvertes des possibilités d'erreur n'a plus de sens dès lors qu'existe au moins une suite gagnante.

37.h5 : obligatoire : sur tout autre coup (37.c7 ou f1) on a 38.h5 et Noir doit encore détériorer sa position (il y a d'ailleurs au moins vingt pions d'écart entre les résultats des deux options).

38.a1 : je commence à manquer de temps assez sérieusement. La finale est complexe. En effet la logique voudrait que Blanc joue la parité par 38.g2 : après 39.h1 et 40.h2, Noir serait obligé de jouer au sud et de fournir de nombreuses options de jeu à son adversaire. Malheureusement il y a une petite arnaque : après 39.h1 h2 vient 41.g1 et Blanc n'a pas accès en f1, Noir y joue donc, stabilisant beaucoup de pions et obligeant Blanc à ouvrir dans d'autres zones. Blanc doit donc trouver autre chose.

39.b1 : forcé. Avec 39.h2 vient 40.b1, Noir est encore obligé de taper dans la frontière sud de Blanc.

40.g2 : il est devenu nécessaire de contre-sacrifier dans le coin nord-est plutôt que d'ouvrir ailleurs. L'idée est que la perte du coin h1 sera largement compensée (d'autant plus qu'il y aura insertion en h2) par la disparition de la frontière blanche au sud-ouest. Blanc va contrôler l'arnaque en jouant 44.g7. Blanc est toujours gagnant 30-34.

41.h1 : logique. Ce coup interdit 42.h2 et rend la situation dans le coin h1 très tendue. Le coup 41.a7 fait un pion de plus mais le coup

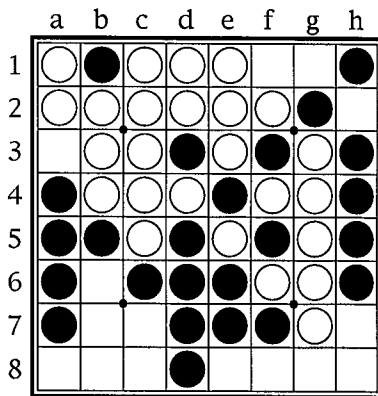
du texte, en situation de *zeitnot* blanc, est plus pertinent. Sur 42.g1 il y a la nulle, sur 42.h2 Noir gagne 37-27.

42.a2 : seul coup gagnant de Blanc. Équivaut à proposer à Noir l'échange 43.h2 44.a3 qui aboutit à deux blocs de pions séparés et à une victoire blanche sans grosses difficultés (43.h2 a3 d7 g7 et Blanc a un jeu facile). Noir préfère maintenir la pression en jouant a7 et en menaçant de jouer ensuite en h2.

43.a7 : sur l'insertion 43.a3, Blanc pourrait aller en h2 sans craindre l'arnaque. De plus l'influence du pion e7 provoquerait beaucoup de retournements indésirables et atténuerait la pénurie de coups dont souffre Blanc. Notons que a7, h2 et a3 font le même nombre de pions. Ce qui doit nous amener à hiérarchiser ces coups c'est les chances d'erreurs inégales qu'ils offrent à l'adversaire.

44.g7 : il s'agit encore une fois du seul coup gagnant de Blanc : sur 44.h2 l'arnaque marche, 42-22. Sur tout autre coup Noir menace 45.h2. Le coup du texte présente l'avantage de contrôler la diagonale a1-g7, d'ôter le pion d'accès noir en h2 et (suprême raffinement) en contrôlant la colonne g d'interdire (au moins provisoirement) l'accès en g1 constitutif de l'arnaque précédemment décrite, ce qui autorise Blanc à s'insérer immédiatement après en h2.

45.d7 : il s'agit évidemment pour Noir de reprendre accès en h2 avec le pion d6.



Après 45.d7

46.b6 : je suis en sévère crise de temps, il doit me rester moins de deux minutes pour finir. Les effets bénéfiques et anti-arnaque du

contrôle de la colonne g ne m'apparaissent pas immédiatement voire m'échappent totalement. Alors qu'il me suffirait de jouer h2 puis la parité pour gagner tranquillement, je préfère reblanchir le pion d6. Ce coup perd 9 pions et donne le gain. Heureusement celui-ci n'est pas évident. Il faut que Noir joue avec la parité en considérant qu'il l'a gagnée en a3 et rentre dans le trou impair du nord-est par 47.f1. On peut comprendre qu'en situation d'urgence, Noir essaie des coups moins insécurisants.

47.c7 : le coup de Noir est destiné à placer un pion sur la diagonale c7-g3 pour menacer l'accès en h2. Il perd 6 pions. Ce coup redonne trop de possibilités de jeu à Blanc. Il valait mieux jouer la parité en f1 en donnant à Blanc le choix de l'insertion en h2 ou g1. Le score parfait est désormais nul.

48.h2 : j'y viens un peu tard. Sur 48.b8 pour profiter de la colonne c entièrement blanche vient 49.g1 et Noir gagne facilement.

49.g1 : pour préparer 51.g8 et la consolidation du prébord ouest.

50.f1 : forcé.

51.g8 : donne à Noir le prébord est et inévitablement le bord est.

52.h8 : 52.e8 donne également la nulle. Généralement dans ces cas-là, il vaut mieux commencer par jouer le coin pour lui agréger des pions définitifs.

53.h7 : forcé.

54.e8 : plutôt que 54.f8 en raison des retournements des pions e5 et e6.

55 à 60 : suite sans difficulté. Il vaut mieux jouer **57.b8** que 57.b7 en raison des retournements des pions e4 et d5.

La partie est nulle ce qui permet à Blanc de disputer une troisième partie tout comme l'aurait fait une victoire. Comme la première partie s'était soldée par un 33-31, c'est le score de la dernière partie qui va déterminer le gagnant (NDLR : remportée 37-27 par Philippe). Sur le coup je suis déçu mais rétrospectivement je me dis qu'il était facile à Blanc de se tromper... Les deux joueurs peuvent regretter d'avoir chacun laisser échapper le gain à un moment donné.

Les finales

par Simon Pinta (*spinta@ptc.com*)

Voici un article qui va intéresser beaucoup d'entre vous autant qu'il m'a passionné dans mes recherches. Dans les fins de parties, quel est le pourcentage de meilleurs coups trouvés ?

Bien sûr, nous ne nous intéresserons pas aux programmes qui sont surtout imbattables dans les derniers coups d'une partie. Mais tout d'abord quelle est la moyenne pour tous les joueurs humains en fonction du rang du coup :

coup 47	64,3 %
coup 48	66,1 %
coup 49	67,8 %
coup 50	69,7 %
coup 51	71,3 %
coup 52	73,7 %
coup 53	75,8 %
coup 54	78,3 %
coup 55	80,9 %
coup 56	84,6 %
coup 57	88,6 %
coup 58	93,6 %
coup 59	97,7 %

Mais avant de passer au classement des différents joueurs, je vais modifier cette statistique pour ne prendre en compte que les parties où il y a au moins deux coups possibles pour éliminer les coups uniques obligatoires. De plus, il m'a alors semblé intéressant de ne pas prendre en compte les parties sur Internet car elles permettent à un joueur humain de s'aider d'un ordinateur pour les fins de partie.

La moyenne descend un peu et donne maintenant :

coup 47	63,3 %
coup 48	65,0 %
coup 49	66,6 %
coup 50	68,3 %
coup 51	69,7 %
coup 52	71,8 %
coup 53	73,7 %
coup 54	76,0 %
coup 55	78,2 %
coup 56	82,0 %
coup 57	86,0 %
coup 58	91,8 %
coup 59	96,4 %

Pour les classements des joueurs, j'ai décidé de ne classer que les joueurs ayant au moins quarante parties de référence pour lesquelles ils ont dû faire un choix. (Souvenez-vous que pour tous les autres articles, je ne classais que les joueurs ayant au moins cent

parties dans la base, mais ici on peut considérer qu'un joueur joue en moyenne une partie sur deux le coup 52 par exemple et parmi celles-là certaines donnent des coups forcés). Ce classement est très surprenant. Les joueurs japonais trustent les premières places :

- Coup 47, la première place et 8 des 10 premières places ; premier français, Sylvain Quin avec 76,7 % de réussite.
- Coup 48, les deux premières places ; premier français, Sylvain Quin avec 76,4 % de réussite.
- Coup 49, les trois premières places ; premier français, Sylvain Quin avec 80 % de réussite.
- Coup 50, la première place et 16 des 18 premières places ; premier français Emmanuel Caspard avec 74,6 % de réussite.
- Coup 51, sept des huit premières places, mais le premier français, T. Bousch prend la première place avec 87,8 % de réussite.
- Coup 52, les 18 premières places ; premier français, Paul Ralle avec 80,6 % de réussite.
- Coup 53, les trois premières places ; premier français, Paul Ralle avec 81,4 % de réussite.
- Coup 54, les sept premières places ; premier français, Didier Piau avec 86,2 % de réussite.
- Coup 55, la première place et sept des dix premières places ; premier français, Emmanuel Caspard avec 85,4 % de réussite.
- Coup 56, les six premières places ; premier français, Marc Tastet avec 88,8 % de réussite.
- Coup 57, les quatre premières places ; premier français, J.-F. Puget avec 93,3 % de réussite.
- Coup 58, les six premières places dont trois sans-fautes, premier français, Jean-Paul Sarkissian avec 97,7 % de réussite.

Mais pour faire un classement complet, j'ai décidé d'attribuer à chaque joueur la moyenne arithmétique de ses taux de réussite pondérée par le nombre de cases vides. Je pense que c'est un bon moyen de mesurer l'aptitude d'un joueur de trouver le meilleur coup (encore que de jouer le meilleur

coup du point de vue du score n'est peut-être pas le meilleur coup du point de vue de la partie : déstabilisation de l'adversaire, essai de le faire perdre au temps si la suite demande plus de réflexion...). La moyenne de tous les joueurs est de 67,35 %, ce qui permettra de vous situer par rapport à celle-ci. Pour le classement, je n'ai gardé que les joueurs ayant au moins fait un choix dans deux cents positions de finales (soit 302 joueurs). Voici le classement des vingt premiers :

83,99 %	Sakaguchi Kazuhiro
83,08 %	Ishii Kenichi
82,38 %	Kaneda Shigeru
82,24 %	Tezuka Hirohisa
81,94 %	Tanida Kunihiko
81,93 %	Takizawa Masaki
81,42 %	Murakami Takeshi
81,33 %	Matsuzaki Kazuhiko
80,72 %	Taniguchi Ryoichi
80,62 %	Tamenori Hideshi
80,28 %	Otani Takashi
80,17 %	Nakajima Tetsuya
79,97 %	Stephenson Neil
79,93 %	Goto Hiroshi
79,72 %	Gentry David
79,57 %	Shaman David
79,56 %	Kitajima Hideki
79,51 %	Kawate Masayuki
79,38 %	Enomoto Hiroyuki
79,20 %	Suekuni Makoto

Quand je vous disais que les joueurs japonais trustaient les premières places !! Pas un Français dans les vingt premiers du classement. Le premier se trouve à la vingt-neuvième place.

Voici le classement des Français :

Sylvain Quin	78,32 %
Marc Tastet	76,76 %
Paul Ralle	76,75 %
Emmanuel Caspard	75,94 %
Takuji Kashiwabara	75,26 %
Didier Piau	75,14 %
Jean-François Puget	74,32 %
Stéphane Nicolet	74,31 %
Yi Liang	73,36 %
Emmanuel Lazard	73,26 %
Dominique Penloup	72,61 %
Philippe Juhem	72,27 %
Vincent de la Boisserie	72,03 %
Jean-Paul Sarkissian	71,46 %
Frédéric Collay	71,10 %
Alexandre Cordy	71,03 %
Élie Cali	70,99 %
Bintsa Andriani	70,63 %
David Sahli	70,42 %
Sandry Andriani	70,20 %

Enfin pour finir, Ramsay Crichton a toujours joué le meilleur coup dans les quatorze derniers coups de ses parties connues (soit seulement sept parties) ainsi que Wilson Peter (sept parties).

Voilà, j'ai bien sûr les données pour tous les joueurs que je peux

vous transmettre par email.

NDLR : Nous avons reçu d'ailleurs ce commentaire de Simon dans le mail : « Depuis j'ai appris que les finales des parties dans la base de données ne correspondent pas toujours aux finales réelles (Les Japonais remplaçaient les fi-

nales par des finales parfaites calculées par ordinateur). Par ailleurs, certaines parties de Sylvain Quin sont des parties d'entraînement contre ses programmes et dans ce cas, il jouait aussi la suite parfaite donnée par le programme donc son score est un peu majoré »

Compte rendu de l'AGE des clubs

par Stéphane Nicolet

En marge du championnat de France des clubs s'est tenue, le samedi 15 avril 2000, la première assemblée générale extraordinaire de l'histoire de la FFO, dite « AGE des clubs ». Enfin, il s'agissait en fait de la deuxième (mais pas de la seconde, on l'espère), puisque la première avait été astucieusement convoquée quinze jours auparavant (soit le 1er avril). Il n'y avait personne le 1er avril (c'était à prévoir), en particulier pas le quorum nécessaire — deux tiers des membres de la fédération — pour voter les modifications des statuts que l'AGE impliquait. Mais tout était prévu : l'assemblée générale extraordinaire initiale à laquelle vous aviez tous été conviés a été remplacée quinze jours plus tard, comme annoncé sur le petit papier et comme le prévoient les statuts de la fédération, par une assemblée générale extraordinaire remplacement lors de laquelle il suffisait des trois quarts des membres présents pour entériner : ça tombe bien, le 15 avril était aussi la date où pleins de joueurs de clubs de province montaient à Paris pour le 3e championnat de France des clubs.

C'est donc le samedi à 18 heures, après la cinquième ronde, que se sont retrouvés ceux que le développement des clubs d'Othello intéresse : outre la quasi totalité des participants du championnat, trivialement concernés (voir la liste des équipes parue dans Fforum 56), on a pu voir ainsi avec plaisir réunis dans la mythique salle « U ou V » de l'École Normale Supérieure, quelques grands anciens, des correspondants étrangers des fédérations amies et les deux anciens présidents (et néanmoins grands) de la Fédé, tandis que François Robin, Stéphane Nicolet et Emmanuel Caspard (président actuel) représentaient le Conseil et que Marie-Christine Torri, quoique officiellement au Conseil, représentait les intérêts bien sentis du club de Grenoble. Qu'ils soient tous remerciés d'avoir fait le déplacement.

L'ordre du jour principal était le vote d'une modification mineure des statuts de la FFO, dont tout le monde était persuadé (surtout moi : « Philippe, tu ne veux pas rester, il y en a pour vingt minutes à tout casser ? ») qu'il ne s'agirait que d'une formalité. Après avoir présenté à l'AGE le « kit club » de création d'un club d'Othello (comprenant un exemple de statuts types à déposer à la préfecture, des conseils pour démarcher des interlocuteurs locaux pour trouver un local, des affiches, un petit dossier de presse, etc.), le Conseil proposait de rajouter, dans les statuts de la Fédération Française d'Othello, une série d'articles (un Titre, comme on dit) pour officialiser, à défaut d'actualiser, les devoirs et les obligations de la FFO vis-à-vis des clubs d'Othello, quand lesdits clubs, constitués eux-mêmes en association loi 1901, deviennent (en tant que personne morale) membre de la Fédé.

Ce fut grandiose. Après quelques heures de discussions animées, en particulier par le verbe volubile, virtuose et percutant (toujours) de Marie-Christine Torri (qu'elle en soit ici remerciée), un fort consensus se dégagait, parmi

les personnes de bonne volonté présentes dans l'assemblée, sur la nécessité d'un développement actif des clubs et le caractère raisonnable des modifications proposées des statuts. Cependant il devenait graduellement de plus en plus manifeste que le club de Grenoble ne partageait pas tout à fait la même vision de l'intérêt général que les autres clubs : pour pleins de bonnes raisons, on ne pouvait évidemment pas exiger du club de Grenoble qu'il soit adhérent à la FFO en tant que personne morale, puisque le président du club était déjà adhérent, en tant que personne physique (article 1 du nouveau Titre), le trésorier du club de Grenoble ne pouvait évidemment pas collaborer chaque année avec celui de la Fédération pour fixer le montant de la licence mixte club/FFO (article 2 du nouveau Titre), les dirigeants du club de Grenoble ne pouvaient évidemment pas accepter que les membres du club de Grenoble puissent faire appel devant une instance de la FFO en cas d'exclusion du club (article 3 du nouveau Titre), etc.

En fait, il n'y eu pas de etc. Il commençait à se faire tard, les gens s'éclipsaient peu à peu, il suffisait de voter, on allait se compter, on allait voir ce qu'on allait voir. Puisque Marie-Christine Torri et Takuji Kashiwabara (du club de Grenoble) avait au moins une objection pour chacun des articles proposé, le mieux était de passer au vote deux versions : la version proposée par le Conseil (dont Marie-Christine fait partie), et la version avec les amendements du club de Grenoble (dont Marie-Christine fait partie). L'on vit, en effet : le club de Grenoble avait apporté juste assez de pouvoirs de membres absents (dont celui de Maureen Peillon, 9 ans, qui « ne pouvait malheureusement pas venir mais qui en avait discuté » avec sa maman, Marie-Christine Torri) pour constituer une minorité de blocage puisque les modifications des statuts de la FFO devaient être acceptés par 75% des votants de l'AGE.

Vote à main levée sur le premier article : les amendements du club de Grenoble, sans surprise, sont rejetés ; la version sérieuse est rejetée aussi, à une voix près. La minorité de blocage avait fait son office.

Bref c'était la crise, et, sur proposition de François Robin, le Conseil, vexé, décidait de se réunir à huis clos dans le couloir pour délibérer. Je suis resté très calme dans le couloir, même quand Marie-Christine nous explique (hypocrisie ou innocence ?) « qu'elle est désolée, qu'elle n'avait pas compris que voter contre les statuts proposées par le Conseil empêchait qu'ils soient adoptés ». On décide qu'il vaut mieux retirer tout le texte. Bref, Emmanuel Caspard revient dans la salle et annonce que c'était le grand numéro comique annuel de la FFO, l'assemblée générale extraordinaire, dite « AG des clubs », que le Conseil, prenant acte de sa propre incapacité, retire le texte pour mieux le retravailler, et merci à tous pour cette charmante soirée.

On attend avec impatience vos propositions et vos initiatives.

Partie commentée Nicolet - Lazard

par Emmanuel Caspard

Voici un commentaire d'une partie jouée au dernier tournoi préqualificatif de Strasbourg.

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

Nicolet 28-36 Lazard

1.c4 à 7.c3 : Tigre diagonale.

8.c6 à 12.b3 : tout ça reste très classique. S'achemine-t-on vers une enième Wada ?

13.c1 : eh ben non ! Ce coup 13 est assez peu connu. On trouve environ 100 parties dans la base, avec surtout des parties japonaises avant 1995, des parties d'ordinateurs entre 1995 et 1998 et enfin des parties de Stéphane et de votre serviteur cette année à Cambridge et Strasbourg. C'est une espèce de Tigre variante Piau (salut Didier !) dans laquelle le coup 11 serait en e2 au lieu de f3. On verra ce que cette différence implique un peu plus loin.

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

Après 13.c1

14.c2 : on peut jouer aussi 14.f4 pour revenir au centre. Le coup du texte est de loin le plus joué et donne les meilleurs résultats.

15.b4 : là encore c'est le coup le

plus courant. Cependant, le coup 15.a3, moitié moins utilisé, donne significativement plus de gains blancs. L'idée est que Noir va contrôler la mini-diagonale c3-d2 suffisamment longtemps pour profiter du coup b4, alors qu'après le coup du texte...

16.a3 : ...c'est Blanc qui prend ce temps sur le bord.

17.a5 : la réponse automatique. Ici, Noir ne veut pas retourner le pion e6 qui donne un coup tranquille à Blanc en e1 ; d'autre part, cela enlève provisoirement l'accès en f4, un coup que Blanc vise naturellement.

18.b5 : reprend accès en f4 et ouvre peu le jeu.

19.a6 : et Noir persiste à laisser le pion e6.

20.f4 : logique. Blanc revient au centre et menace de jouer un excellent coup en d6.

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

Après 22.d1

21.f3 : le moyen le plus classique de retirer l'accès en d6. On retrouve ce type de coup dans beaucoup d'ouvertures, à commencer par la Wada en passant par la Ralle, l'Inoue ainsi que d'autres variantes de la Tigre dont j'ai oublié le nom (je pense en particulier à 1.c4 e3 f5 e6 f6 c5 c3 b4 d3 c2 e2 f4 b6 c6 f3) et j'en oublie certainement. Et pour revenir à la différence avec la variante Piau, ceux qui ont suivi auront remarqué que dans celle-ci, le coup f3 a déjà été joué au coup 11 et que Noir doit donc répondre g5 à f4 pour enlever ce même accès en d6.

Blanc le reprend alors souvent avec g4, qui ne marche pas aussi bien ici puisque Noir peut répondre g5, ce qui est impossible dans la Piau parce qu'il vient d'y jouer... Moi y en a être clair ?

22.d1 e1 g5 : avec cette séquence forcée (Noir ne peut pas laisser Blanc jouer une deuxième fois sur le bord avec f1) Manu enlève l'accès de Noir en b1 et force Stéphane à ouvrir au sud.

25.e7 : le moyen le plus efficace de reprendre l'accès et du centre. L'échange du type 22.g5 e7 est aussi un grand classique s'il en fût.

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

Après 25.e7

26.d7 : Manu choisit de jouer dans cette zone avant que Noir n'arrive en d6. On peut cependant se demander pour quelle raison il n'a pas joué en g4 pour enlever de nouveau l'accès en b1 et g6. Peut-être craignait-il la suite 26.g4 g3 suivie de 28.f1 g1 f2 d6 et il ne peut pas attaquer le bord de cinq avant que Noir ne joue b1, ce qui rend la position difficile pour Blanc. Cependant, après 26.g4 g3, Blanc peut jouer son coup en d7 avec la suite possible 29.d6 f1 g1 f2 et Blanc arrivera en b2 avant que Noir ne puisse stabiliser son bord nord (sauf à jouer 33.b6 qui se voit répliquer 34.c7 puis 36.a4 sur 35.h5 et Blanc est largement devant). Donc Noir a peut-être intérêt à jouer 27.d6 en réponse à 26.g4 mais vient alors de nouveau la suite 28.f1 g1 f2 et sur 31.b6 Blanc arrivera sans doute le premier dans le coin nord-ouest. Bref

c'était compliqué et j'aimerais bien savoir ce qui a décidé Manu. (NDEL : Les suites 26.g4 d6 f1 g1 f2 g3 d7 et 26.d7 d6 g4 g3 f1 g1 f2 contiennent les mêmes coups mais dans la première, Noir va avoir plus tard un temps en f7 car le pion e6 est blanc. C'est pour ça que j'ai joué d7 avant que Noir ne joue d6.)

27.d6 : peut-être le fait qu'après ce coup 26, Noir n'a pas tellement envie de prendre un bord déséquilibré au nord avec b1. Il reste donc en gros le choix entre 27.d6 et 27.g6. Sur ce dernier coup vient certainement 28.g4 et Blanc finira par avoir un accès facile en d6 ou en c7 si Noir joue d6. Stéphane choisit de jouer d6 sans attendre et se lance dans une séquence qui vise à garder le plus longtemps Blanc sans accès en c7.

28.g4 g3 f1 g1 f2 h6 : ce que voici. Le coup 28 prend accès en c7, 29.g3 l'enlève, puis la séquence 30-32 donne au nord un bord de cinq que Noir ne peut compléter avant le sacrifice blanc en b2 (les coups 28 et 30 ont joliment retourné les deux pions noirs sur la diagonale b1-g6), enfin 33.h6 ôte de nouveau l'accès en c7. On a quand même l'impression que toute la suite est nettement favorable à Blanc qui a un temps en b2 et finira bien par pouvoir jouer c7, alors que Noir a pris pied sur trois bords.

34.h3 : choisir entre ce coup et h4 ne me paraît pas trivial mais les suites sur le bord sont dans tous les cas favorables à Blanc (34.h4 h2 h3 h5 c7, 34.h4 h5 c7 h3 b2, 34.h3 h4 b2 c8 b6 et Noir n'a pas accès en b1).

35.h5 : les suites sur h4 ne devaient pas plaire beaucoup à Stéphane, ce qu'on comprend. Un coup en h4 donnerait une configuration de bord facilement exploitable pour Blanc par g2 puis h5 et une insertion sur le bord est.

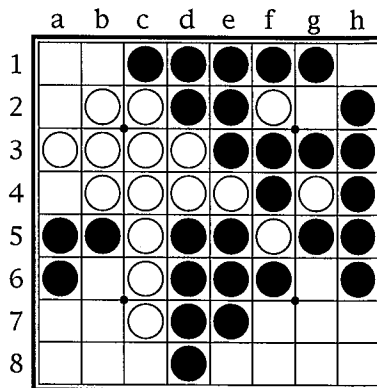
36.c7 : il faut le jouer tout de suite car après 36.h5 h2 ce n'est plus possible...

37.d8 : il ne faut pas laisser Blanc jouer le premier au sud en f8 car cela lui donnerait une position inattaquable au sud (cette configuration est le fameux bord Piau, TRES difficile à approcher surtout

lorsque comme ici il y a un pion en b6 après 37.b6 f8).

38.h4 h2 : cette paire peut difficilement être mauvaise pour Blanc, qui récupérera tranquillement le bord est s'il est inséré sur le bord nord et peut attaquer ce deuxième bord de cinq par g7 s'il le faut.

40.b2 : finalement, le sacrifice qui tue... normalement.



Après 40.b2

41.c8 : ce coup est impressionnant et peut paraître surprenant mais que jouer d'autre ? 41.b6 donne g7 et Blanc qui contrôle la diagonale n'aura probablement aucun problème en finale, et prendre le coin a1 équivaut à abandonner la partie. Ce coup 41 est d'ailleurs le meilleur coup et Blanc est gagnant logiquement 28-36.

42.f7 : Manu prépare le sacrifice en g7 mais ce coup est une erreur, Blanc ne gagne plus que 31-33. Il fallait tout simplement jouer dans la liberté noire en g6. La suite n'est alors pas forcément évidente mais il est plutôt rassurant de voir que le meilleur coup même en finale peut être celui qui suit les GPB (Grands Principes de Bâââââse).

43.g6 g7 : évidemment. Ce sont les meilleurs coups, toujours +2 pour Blanc.

45.e8 : Noir retarde le plus possible la prise du coin en remplissant les cases adjacentes sur le bord, ce qui n'est pas forcément le mieux si vous n'avez pas la parité et que votre adversaire à des chances de pouvoir s'insérer : il est alors parfois meilleur de prendre le coin et de stabiliser le plus de pions sans attendre. Le coup perd un pion par rapport au meilleur 45.h8.

46.g8 : et Blanc continue à gagner

des temps au sud.

47.a1 : il faut bien finir par prendre les coins.

48.b1 : on ne voit pas pourquoi Blanc ne s'insérerait pas.

49.a2 : sinon à cause de cette petite arnaque qui semble faire perdre la parité. Mais parité bien qui parité le dernier (euh, il est tard là, je vais aller me coucher...).

50.b6 : toujours le meilleur coup, +4 pour Blanc. J'aurais eu tendance à jouer f8 pour la parité au sud-est mais après 50.f8 h8 h7 b6 Blanc est bien embêté pour jouer dans le coin sud-ouest et perd 34-30. Au contraire, le coup du texte récupère la parité de manière forcée comme on va le voir.

51.f8 : laisse un trou pair dans le coin dans lequel Blanc ne jouera qu'un seul des deux coups, alors que sur 51.h8 il jouera f8 et h7 dans cet ordre, récupérant ainsi la parité.

52.g2 : une manière élégante de forcer Noir à jouer dans le coin sud-ouest et à redonner la parité, ce que vous aviez bien sûr tous vu !

53.a7 à 59.b8 : la fin de partie est sans problème pour Blanc. Les deux joueurs se rendent un pion à tour de rôle mais cela n'est plus important.

Au total une partie serrée, avec peu de grosses erreurs en finale : Blanc est gagnant au coup 40 et le reste jusqu'à la fin. L'ouverture est connue ou à peu près jusqu'à 21 et l'essentiel se passe donc entre les coups 22 et 40 puisque Noir est perdant au coup 41. Dès le coup 23, en fait, Noir peut essayer autre chose : en effet, le coup 22.d1 enlève l'influence noire sur le coup a4, donc Noir peut jouer 23.a4 et si Blanc prend son deuxième temps au nord avec 24.f1, il peut venir 25.a2 f2 e1 b1 b6 et Noir est pas mal du tout. Donc Blanc reprend le bord de cinq et Noir doit choisir entre e1 et b6 et la suite de la partie est compliquée. Après le coup 25.e5, tout se joue sur la bataille pour les diagonales g3-c7 et b1-g6 et l'accès en b2. Il y aurait beaucoup de séquences à regarder et vu l'heure qu'il est, je vous laisse ce soin pour vos devoirs de vacances.

Grand Prix de France 2000

			VDA	IDF6	CF99	Noël	PrPar	IDF1	IDF2	IDF3	IDF4	PrStr	Renn	IDF5	PrGre	Total
Nicolet	Stéphane	F		115	30	200	140		144	140	200	200		200		1369
Caspard	Emmanuel	F		200	170	140	200		144	38		90				982
Kashiwabara	Takuji	F	200		30	90	90	115		38		140			200	903
Auzende	Frédéric	F	140	15	1	44	20	23		38	55	13	170	60		579
Abe	Hiroyuki	F		44	0	44	60	23	144	38				115		468
Andriani	Binisa	F	90		0							25	75	115	60	365
Cordy	Alexandre	F	40				30				140				140	350
Juhem	Philippe	F		44	170			115								329
Seknadjé	José	F	60	44	1	10	13	5		38	55			30		256
Delteil	Spock	PG								200						200
Pinta	Mamaju	PG						200								200
Poirier	Serge	F			1								170			171
Scheldecker	Denis	F		10		44		23	30	38	20					165
Lazard	Emmanuel	F		20	30		40					60				150
Andriani	Sandry	F			30				60		55					145
Tesinsky	Jakub	CZ						23		2	55	5		40		125
Leader	Imre	GB		115												115
Clérice	Stéphane	F					0	60	40		13					113
Ferrando	Marco	I													90	90
Ralle	Paul	F			90											90
Lang	Frédéric	F			0								75			75
Torri	Marie-Christine	F			0		0	0		38					20	58
Robin	François	F										40				40
Stevens	Patrice	F			1								35			36
Castellano	Giorgio	I													35	35
Hervé	Jacqueline	F			0								35			35
Michel	Stéphane	F			0										35	35
Hubbard	Geoff	AUS				20	13									33
Dorsimont	Guilain	F	30													30
Liang	Yi	F			30											30
Penloup	Dominique	F			30											30
Massire	Christian	F										25				25
Bétin	Dominique	F			0			23								23
Dumast	Pierrick	F											18			18
Lebrun	Nicolas	F											18			18
Peillon	Maureen	F			0										15	15
Scherno	Dominique	F			1							13				14
Lecomte	Sébastien	F									13					13
Dembele	Ibrahim	F				10		0		2						12
Dembele	Mamadou	F				10		0		0						10
Schiffmann	Olivier	F					5									5
Barot	Jacques	F				0		0		2						2
Vo	Hong-Duc	F								2						2
Sahli	David	F			1											1
Sarkissian	Jean-Paul	F			1											1

Grand Prix B 2000

			Ren1	Par1	Bx1	Gre1	Ren2	Total
Poirier	Serge	F	100				80	180
Torri	Marie-Christine	F		50		70	10	130
Basso	Jean-Luc	F			100			100
Hubbard	Geoff	AUS		100				100
Lacroix	Olivier	F				100		100
Stevens	Patrice	F					100	100
Hervé	Jacqueline	F	50				35	85
Auzende	Frédéric	F		80				80
Houdebine	Roland	F	80					80
Sahli	David	F			80			80
Michel	Stéphane	F			70			70
Benyaïch	Joël	F			55			55
Burvenich	Claude	B				55		55
Lang	Frédéric	F				55		55
Van Nuvel	Jean-Michel	F			55			55
Carlach	Jean-Claude	F	50					50
Lebrun	Nicolas	F	50					50
Ovion	Jacques	F		50				50
Schiffman	Olivier	F		50				50
Leclerc	Antoine	F				40		40
Lecorbier	François	F				40		40
Thabuis	Thibaut	F				40		40
Pinna	Julien	F			35			35
Saint-Jours	Emmanuel	F			35			35
Vannier	Luc	F				35		35
Carlach	Marie-Ange	F	30					30
Peillon	Maureen	F		0		10	20	30
Bernard	Brice	F			20			20
Bernou	Stéphan	F		20				20
Dusoir	Corentin	F		20				20
MacGuire	Kath	AUS		20				20
Lanovaz	Sylvie	F				10		10
Leclerc	Benoît	F				10		10
Lopez	Bernard	F			10			10

Grand Prix d'Europe 2000

			Cam	Cop	Tur	Total
Cordy	Alexandre	F	60	90	200	350
Nicolet	Stéphane	F	200			200
Feldborg	Karsten	DK		170		170
Shaman	David	US		170		170
Brightwell	Graham	GB	140			140
Tastet	Marc	F			140	140
Lazard	Emmanuel	F	90			90
Sperandio	Roberto	I			90	90
Stanzione	Pierluigi	I			60	60
Vallund	Torben	DK		60		60
Kashiwabara	Takuji	F	8	18	22	48
Auzende	Frédéric	F	40			40
Barnaba	Donato	I			40	40
Horn	Per	DK		40		40
Castellano	Giorgio	I	8		22	30
Nielsen	Erik	DK		30		30
Viviani	Alberto	I	30			30
Silvola	Andrea	I			22	22
Vallund	Henrik	DK		18		18
de Graaf	Jan C.	NL	8	8		16
Hubbard	Geoff	AUS	8		8	16
Menozzi	Giuseppe	I	8		8	16
Badsted	Palle	DK		8		8
Marson	Phil	GB	8			8
Robin	François	F	8			8

Solitaire

par Marc Tastet

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

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

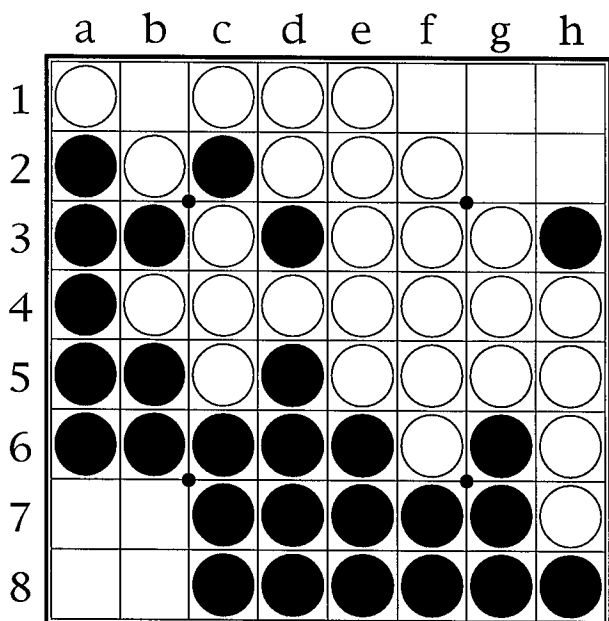
JP signifie : « Je Passe ».

Championnat du Monde, 1994

Noir : Yi LIANG

Blanc : Mami YAMANAKA

Score réel de la partie : 22-42



Noir joue et gagne...

La solution du solitaire de *Fforum 56* est : 52.g1 h7 g2 h1 b2 a1 a4 b1 d1 30-34. On pourrait croire qu'il suffit à Blanc de jouer la parité avec 52.b2 h7 g1 mais Noir ne va pas jouer h1 mais 55.a1 ! Si Blanc joue la parité avec 56.a4 b1 d1, il se crée une « paire qui perd » dans le coin nord-est, laissant Noir jouer les deux derniers coups. Il faut donc d'abord remplir le coin nord-est pour éviter ce problème avec 52.g1 h7 g2 en profitant du fait que Noir n'a pas de bon coup au nord-ouest tant que Blanc ne joue pas b2.

H2 B1 G2 F1 G1 B8 A8 H1 B7 A7
 B7 H1 A8 A7
 G1 B7 B8 H1 G2 F1 VP A7 A8
 F1 G2 VP A7
 A7 A8 B8 F1 G2 H1
 F1 H1 B8 G2 VP A7
 A7 G2 B8 A8
 F1 G1 G2 H1 VP A7 B7 B8 A8
 G2 B1 VP B7 B8 A7 A8 F1 VP H1 H2 G1
 G1 H2
 A8 F1 B8 H1 H2 G1 VP A7
 G1 A7 VP H2
 A7 A8 B8 G1 H2 F1 VP H1
 H1 H2 F1
 F1 H1 H2
 G1 B1 H2 B7 B8 H1 G2 F1 VP A7 A8
 F1 G2 VP A7
 A7 A8 B8 F1 G2 H1
 F1 H1 B8 G2 VP A7
 A7 G2 B8 A8
 G2 B8 A8 F1 B7 A7 VP H1 VP H2
 B7 F1 A8 A7 VP H1 VP H2
 F1 H1 A8 H2 B7 A7
 B7 H2 A8 A7
 F1 H1 H2 B7 B8 G2 VP A7
 A7 G2 B8 A8
 G2 B8 A8 H2 B7 A7
 B7 H2 A8 A7
 F1 B1 H2 B8 A8 G1 B7 A7 G2 H1
 G2 H1 B7 A7
 B7 G1 A8 A7 G2 H1
 G2 H1 A8 A7
 G2 H1 H2 B7 B8 G1 VP A7
 A8 G1 B8 A7
 A7 A8 B8 G1
 G1 B8 A8 H2 B7 A7
 B7 H2 A8 A7
 B1 B7 B8 A7 H2 H1 G2 F1 G1 JP A8
 F1 G1 A8 G2
 G2 JP A8
 G2 F1 A8 G1 H2 H1
 H1 H2
 G1 H1 H2 JP A8
 F1 G2 H2 G1 VP H1
 G1 H1 H2 JP A8
 H2 H1 B8 G2 G1 F1 VP A7
 F1 G1 VP A7 A8
 G2 A7 B8 A8 F1 G1
 A8 B8 F1 G1
 F1 G1 B8 A8
 F1 G1 B8 G2 VP A7
 A8 G2 B8 A7
 G2 A7 B8 A8
 A8 B8
 G2 A7 B8 A8 F1 G1 H2 H1
 A8 B8 F1 H1 H2 G1
 G1 H2
 F1 G1 B8 A8 H2 H1
 H2 H1 B8 A8
 F1 A7 B8 A8 H2 G1 G2 H1
 G2 G1 H2 H1
 H1 H2
 A8 B8 H2 G1 G2 H1
 G2 G1 H2 H1
 H1 H2
 H2 G1 B8 A8 G2 H1
 A8 B8 G2 H1
 G2 H1 B8 A8
 G2 G1 B8 A8 H2 H1
 H1 H2
 A8 B8 H2 H1
 H1 H2
 H2 H1 B8 A8
 H1 H2 B8 A8
 A8 B8

Classement FFO

Joueurs français				Joueurs étrangers											
2379	+/- 74	(120)	[+35]	2572	+/-165	(25)	[+19]	CASPARD Emmanuel (GM)	{J}	2148	+/-197	(13)	[+42]	SANO Yoko	{J}
2356	+/-216	(16)	[+41]	2532	+/-173	(17)	[+27]	RALLE Paul	{J}	2147	+/-167	(17)	[+85]	BERNER Nils	{S}
2314	+/- 74	(102)	[+46]	2497	+/-161	(23)	[+36]	TASTET Marc (GM)	{J}	2137	+/- 98	(57)	[+77]	STANZIONE Pierluigi	{S}
2295	+/- 95	(62)	[+44]	2443	+/-175	(16)	[+22]	TOMINAGA Kenta	{J}	2120	+/-191	(14)	[+8]	VECCHI Elisabetta	{I}
2294	+/- 63	(145)	[+23]	2442	+/-133	(38)	[+39]	HAUGLAND Jan-Kristian	{N}	2115	+/-157	(23)	[+77]	BERNER Johan	{S}
2237	+/-224	(11)	[+34]	2437	+/-118	(56)	[+39]	MIYAOKA Tamaki	{J}	2112	+/-126	(39)	[+46]	HIDAYAT Romy	{INA}
2224	+/- 54	(200)	[+35]	2431	+/-126	(39)	[+35]	SHAMAN David (GM)	{USA}	2098	+/-102	(53)	[+64]	TUCCI Alessandro	{I}
2204	+/- 95	(62)	[+21]	2381	+/-199	(13)	[+25]	LEADER Imre	{GB}	2096	+/- 70	(112)	[+59]	MENOZZI Giuseppe	{I}
2148	+/- 64	(146)	[+63]	2340	+/-122	(38)	[+0]	SCHREIBER Raphael	{USA}	2087	+/-177	(21)	[nv]	NIELSEN Erik	{DK}
2137	+/-106	(53)	[+58]	2303	+/-200	(13)	[+28]	MARCONI Francesco	{I}	2087	+/-200	(13)	[nv]	LESMANA Hendra	{INA}
2128	+/-266	(10)	[nv]	2295	+/-108	(58)	[+75]	MINE Tatsuya	{USA}	2080	+/-143	(24)	[+34]	ORTIZ George	{AUS}
2064	+/-144	(35)	[+188]	2293	+/-152	(31)	[+141]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}	2079	+/-137	(36)	[+152]	HORN Per	{DK}
2051	+/- 84	(87)	[+22]	2280	+/- 88	(68)	[+22]	VALLUND Torben	{DK}	2064	+/-115	(69)	[+76]	VORACEK Miroslav	{CZ}
2049	+/-119	(42)	[+55]	2266	+/-183	(21)	[+36]	SPERANDIO Roberto	{I}	2040	+/-105	(58)	[+130]	VALLUND Henrik	{DK}
2049	+/- 60	(169)	[+51]	2265	+/- 88	(71)	[+38]	KRZYWONOS Tim	{CND}	2040	+/-199	(13)	[nv]	YAZIV Shira	{IL}
2025	+/-379	(10)	[+3]	2264	+/-117	(48)	[+139]	SILVOLA Andrea	{I}	2024	+/-149	(33)	[+61]	DEN HAAN Frank	{NL}
2022	+/- 68	(128)	[+13]	2229	+/-144	(26)	[+42]	FELDBORG Karsten (GM)	{DK}	1997	+/-136	(39)	[+103]	DELFANTE Eric	{B}
2010	+/-373	(5)	[+92]	2201	+/-117	(37)	[+9]	RIGNELL Daniel	{S}	1987	+/- 78	(90)	[+39]	FERRANDO Marco	{I}
2008	+/-142	(45)	[+49]	2193	+/-113	(44)	[+43]	ROMANO Benedetto	{I}	1973	+/-126	(42)	[+17]	TURNER Ian	{GB}
2008	+/-212	(16)	[+11]	2183	+/-112	(46)	[+83]	SHIFMAN Benyamin	{IL}	1970	+/-194	(16)	[nv]	IVANSSON Lars	{S}
1986	+/-149	(31)	[+32]	2182	+/-148	(29)	[+41]	ANDERSSON Goran	{S}	1967	+/-133	(51)	[+36]	VIT Jiri	{CZ}
1945	+/-159	(26)	[+12]	2153	+/-186	(13)	[+62]	BARRASS Iain	{GB}	1955	+/- 97	(58)	[+33]	MARSON Phil	{GB}
1901	+/-133	(37)	[+113]	2150	+/- 96	(59)	[+11]	MATREYEK Ryan	{USA}	1953	+/- 93	(69)	[+63]	VIVIANI Alberto	{I}
1899	+/-226	(11)	[+34]					DUMOULIN Maureen	{I}	1948	+/-174	(22)	[nv]	CLAASSEN Mathijs	{NL}
1855	+/-278	(11)	[nv]									DE GRAAF Jan C.	{NL}		
1829	+/-220	(16)	[nv]									WORMLEY Mark	{GB}		
1812	+/- 72	(136)	[+20]									CASTELLANO Giorgio	{I}		
1790	+/-160	(31)	[+16]									CORIO Marc	{CND}		
1773	+/-195	(25)	[+155]									HUBBARD Geoff	{AUS}		
1744	+/-133	(45)	[+1]									FASCE Paolo	{I}		
1705	+/-148	(41)	[+21]									DE GREY Aubrey	{GB}		
1700	+/-236	(15)	[+14]									DAIX Alain	{B}		
1675	+/-186	(25)	[+55]									TAKEDA Hajime	{J}		
1657	+/-203	(21)	[+15]									IOVINE Giovanni	{I}		
1656	+/-251	(16)	[+14]									PRIVITERA Biagio	{I}		
1652	+/-175	(21)	[+2]									STASTNA Jan	{CZ}		
1623	+/-187	(35)	[+32]									LAMBERTI Luigi	{I}		
1615	+/-320	(8)	[+64]									TAKEDA Kyoko	{J}		
1609	+/-171	(26)	[+77]									ARNOLD Roy	{GB}		
1600	+/-179	(26)	[+3]									CORRADI Federica	{I}		
1595	+/-144	(36)	[+11]									DE HAAN Kees	{NL}		
1509	+/-201	(25)	[nv]									BADSTEDT Palte	{DK}		
1346	+/-173	(25)	[+218]									BIANCHI Paolo	{I}		
1287	+/-259	(14)	[+33]									SHIFMAN Leonid	{IL}		
1282	+/-196	(24)	[+73]									KREJCIK Roman	{CZ}		
1226	+/-136	(86)	[+20]									CASTALDO Maurizio	{I}		
1183	+/-397	(4)	[+7]									KALFINOV Zdravko	{CZ}		
1168	+/-162	(41)	[+57]									GROSSO Luigi	{I}		
969	+/-365	(15)	[nv]									LECAT Renaud	{B}		
968	+/-188	(35)	[+34]									DELISI Alice	{I}		
873	+/-230	(21)	[+3]									DOIGNIE Fabrice	{B}		
												TEDESCO Giuseppe	{I}		
												DELFANTE Christophe	{B}		
												TESINSKY Jakub	{CZ}		
												HAIH David	{GB}		
												VAN LANGENDONCKT Michel	{B}		
												HERBEUVAL Olivier	{B}		
												D'AVINO Gaetano	{I}		
												AAGAARD-HANSEN Jens	{DK}		
												VAN DE ZANDE Josbert	{NL}		
												DEBRAY Dominique	{B}		
												BERSAGLIERI Daniela	{I}		
												RYBARIK Ivo	{CZ}		
												KANOVSKY Petr	{CZ}		
												HVEZDOVA Jitka	{CZ}		
												SIC Vojtech	{CZ}		
												SUCHY Jiri	{CZ}		
												KVAPIL Martin	{CZ}		
												KOHLMANN Daniel	{CZ}		
												ZEMANOVA Klara	{CZ}		
												HRABAL Vojtech	{CZ}		
												KVAPILOVA Hana	{CZ}		
												BATHA Matej	{CZ}		
												RYBARIK Jan	{CZ}		
												JELINEK David	{CZ}		
												KOBLIC Miroslav	{CZ}		
												KOHLMANN Tomas	{CZ}		

Voici le classement de la FFO au 30 juin 2000. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 56*, le tournoi international de Copenhague (1 et 2/4/2000), le championnat de France des clubs (15 et 16/4/2000), le championnat de France des programmes (16/4/2000), le tournoi international de Turin (29 et 30/4/2000), le tournoi Ile de France 4 (13/5/2000), le tournoi préqualificatif de Strasbourg (20 et 21/5/2000), le tournoi open de Rennes (27/5/2000), le tournoi Ile de France 5 (18/6/2000), plus des tournois européens.

Pour plus de clarté, les joueurs sont séparés en deux catégories : français et étrangers, 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 56* (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.

Retrouvez le classement mis à jour sur Internet : <http://mageos.ifrance.com/othello/classement.html>

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 ? 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.

Pendant l'été, la plupart des clubs suspendent leurs activités.

- 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
- David Sahli
☎ 05 56 40 36 80
Résidence Ronceval
3 rue Francisco Goya
33150 CENON
- ⇨ Club de Bordeaux
Le samedi à partir de 18h
Café « La Concorde »
50 rue du Maréchal Joffre
Contact : David Sahli
☎ 05 56 40 36 80
- Serge Poirier
☎ 02 99 60 94 21
35 rue des Méliers
35650 LE RHEU
- ⇨ Club de Rennes
Contact : Serge Poirier
☎ 02 99 60 94 21
- ⇨ Club de Grenoble
Le mercredi à 20h45
MJC Anatole France
Cours de la libération
38000 GRENOBLE
Contact : T. Kashiwabara
☎ 04 38 12 93 43
- Denis Scheidecker
☎ 03 26 47 21 90
8 rue David
51100 REIMS
- ⇨ Club de Reims
Contact : D. Scheidecker
☎ 03 26 47 21 90
- ⇨ Association IGOR
(igor.outness.net)
Guilain Dorsimont
☎ 03 28 480 480
2 rue St Vincent de Paul
59650 VILLENEUVE-
D'ASCQ
- ⇨ Thierry Gruson
B2-26 rés. Anne Franck
rue des Résistants
59840 PÉRENCHIES
- 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
- Jean-Paul Sarkissian
☎ 04 78 75 90 27
17 rue Catherine Favre
69008 LYON
- ⇨ Club de Lyon
Contact: Jean-Paul Sarkissian
☎ 04 78 75 90 27
- ⇨ Club Multijeu de
Haute-Savoie
Le vendredi à 20h30
MJC de la Roche sur Foron
287 av. Jean Jaurès
74800 ROCHE / FORON
Contact : Olivier Lacroix
☎ 04 50 71 17 29
- ⇨ Club Normale Sup Paris
Le mardi à 20h30, salle E
45 rue d'Ulm
75005 PARIS
Contact : Marc Tastet
☎ 01 40 44 03 95
- 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 32 43 23
2 impasse Jean Dorat
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 minitel : 3614 ALP2
- La page web de la FFO est
à l'adresse :
<http://www.multimania.com/andriani/ffo/index.htm>
- La page de téléchargement
des fichiers de la base de
parties au format WThor
est à l'adresse :
<http://mageos.ifrance.com/othello/>

FF 57

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 : 150 F.

 Moins de 18 ans : 120 F.

 Résident à l'étranger : 180 F.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Pays :

Téléphone :

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

Profession :

Date et signature :

Agenda

FRANCE STAGE INTERNATIONAL D'ÉTÉ

Il aura probablement lieu au Centre International de Valbonne (06). Le coût devrait être d'environ 165 FF par joueur en pension complète.

du samedi 15 au dimanche 23 juillet 2000

Informations : contacter au plus vite la FFO
☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE RENNES

Préqualificatif pour le championnat du Monde 1999
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 23 et dimanche 24 septembre 2000

Préinscription obligatoire auprès de la FFO
Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

BELGIQUE TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Quatrième tournoi du Grand Prix d'Europe 2000
Préqualificatif pour le championnat du Monde 2000
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 29 et dimanche 30 juillet 2000

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

DANEMARK CHAMPIONNAT DU MONDE

du jeudi 2 au samedi 4 novembre 2000

Lieu du tournoi : Copenhague, Danemark
Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

ANGLETERRE OLYMPIADES DES JEUX

du samedi 19 au lundi 28 août 2000

Le championnat d'Europe, le championnat du monde sur othellier 10x10 ainsi que de nombreux tournois débutants se tiendront pendant ces olympiades (voir en page échos).

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les sélections auront lieu dans toute la France
du 7 octobre au 12 novembre 2000.

**La finale se déroulera à
BORDEAUX**

fin novembre ou début décembre 2000

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 2000
Préqualificatif pour le championnat du Monde 2000
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 2 et dimanche 3 septembre 2000

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67
Lieu du tournoi : 14 rue Richer, 75009 PARIS
Droits d'inscription : 160 FF

FRANCE TOURNOI B DE PARIS

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, aux Maîtres et Grands Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans *Fforum 58*.

Dimanche 10 décembre 2000 à 14h

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE FINALE DU GRAND PRIX 2000

Préqualificatif pour le championnat du Monde 2000
Tournoi sur invitation, réservé aux six premiers joueurs humains français au classement du Grand Prix de France arrêté après le tournoi international de Paris.

Samedi 16 et dimanche 17 septembre 2000

FRANCE TOURNOI DE NOËL DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 16 décembre 2000 à 13h45

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

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