

Magazine

Strasbourg 2002

VDA 2002

Copenhague 2002

Amsterdam 2002

Initiation

ABC pour tuer

Tactique

causes et effets

Parties

De Lit - Caspard

Di Meglio - Tastet

Lazard à Cambridge

Informatique

Curiosités de la base

Problèmes

N°65

5euros

Feldborg maître sur ses terres à Copenhague

Premier titre pour Berg à Amsterdam

Kashiwabara remporte Strasbourg et VDA

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

Blanc joue et annule...

Édito...

Frères Othellistes qui avec nous jouez,
 n'ayez contre nous aucun coup imprécis,
 Car si, à ce jeu, beaucoup de temps vouez,
 Dieu et vous savez qu'il n'est point reversi.
 Vous nous voyez, souvent, devant vous assis :
 Quand, dans la partie, jouant une ânerie,
 Elle est bientôt contée par la confrérie,
 Et nous, stupéfait, tel frappé par la foudre,
 De notre jeu, assurons l'étourderie ;
 Mais la finale reste encore à résoudre !

Ce numéro de Fforum répond en grande partie à la problématique posée dans le texte original, retrouvé par mes soins, de la ballade qu'écrivit François Villon au XV^e siècle (au temps pour ceux qui pensent que notre jeu est d'invention récente).

Comment tuer avant ce fichu calcul de finale est un art que détaille avec une complaisance coupable l'italien Takuji.

Frédéric nous propose toujours d'innombrables (enfin, je n'ai pas compté comme d'habitude) problèmes pour parfaire justement notre technique en finale.

Le revenant Fabrice nous montre que sa technique n'a pas trop souffert de l'absence de pratique.

Les Manus continuent la suite concrète de l'Othello par la pratique

Marc continue sa quête de l'imprevu, de l'étrange et du paranormal avec son article sur l'effet papillon à Othello.

Et je profite pour ma part de quelques connaissances basistiques pour ajouter un peu de confusion dans la théorie du jeu.

Enfin dernière nouvelle, notre Manu-la-tchache prépare la monopolisation du titre national (mondial ?) pour la fin des années 2010, ainsi que l'arrivée du genre féminin au sommet de la hiérarchie othellistique avec la petite Kathy Lazard (tic-tac, sa tactique n'était pas toc).

*Amitiés Othellistiques
 Sylvain Quin*

NB : N'oubliez quand même pas le tournoi international de Paris qui, notez-le, change cette année de salle (voir l'agenda).

La prochaine assemblée générale de la FFO aura lieu en même temps que le championnat de France (Villeneuve-d'Ascq les 28 et 29 septembre), ceci afin de maximiser le nombre d'adhérents pouvant y participer.

Bonne nouvelle : nous avons récupéré le dossier trésorerie des mains de François Robin, et Stéphane Nicolet a été nommé Trésorier intérimaire. Cela veut dire que l'ensemble des factures en retard va être traité et que les remboursements devraient vous parvenir dans les semaines qui viennent.

J'ai complètement oublié de vous annoncer dans le précédent numéro de Fforum la sortie d'un dépliant publicitaire de la FFO à utiliser dans toutes vos opérations de promotion : club, animation, demande de local, subventions...

Il s'agit d'un dépliant au format A3 (42 cm par 29,7 cm), plié en deux puis en trois, et qui contient les rubriques suivantes : règles du jeu, principes de base, historique du jeu, présentation de la FFO et coupon d'adhésion à découper.

Ce dépliant a été tiré à 2000 exemplaires et ils sont à la disposition de tout adhérent qui en ferait la demande pour son club, une animation, une communication... Distribuez-le le plus possible pour assurer la promotion de la FFO !

*Amitiés Othellistiques
 Emmanuel Lazard*

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 10 ♦ Curiosités de la base
- 12 ♦ Initiation : ABC pour tuer
- 14 ♦ De Lit - Caspard
- 16 ♦ Petites causes, grands effets
- 18 ♦ Di Meglio - Tastet
- 21 ♦ Problèmes et solutions
- 22 ♦ Grands Prix de France et d'Europe
- 24 ♦ Lazard à Cambridge
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE

Emmanuel CASPARD

Pierre DE LIT

Fabrice DI MEGLIO

Paolo FASCE

Takuji KASHIWABARA

Emmanuel LAZARD

Stéphane NICOLET

Sylvain QUIN

Marc TASTET

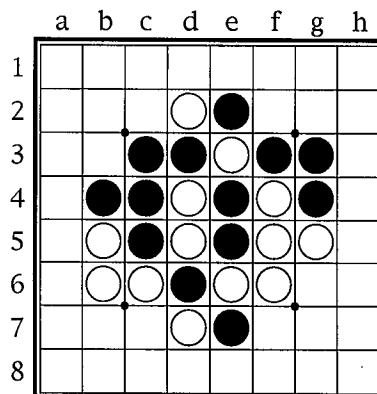
Directeur de la publication :
Emmanuel CASPARD
 Rédacteur en chef : *Sylvain QUIN*
 Rédacteur en chef adjoint,
 maquettiste : *Emmanuel LAZARD*
 Secrétaire de rédaction :
Marc TASTET
 Diagrammes :
 Cassio par *Stéphane NICOLET*
 Calcul du classement :
 Jech par *Thierry BOUSCH*
 Étiquettes : *Emmanuel LAZARD*

Composition du conseil de la FFO
 Président : Emmanuel CASPARD
 Trésorier : François ROBIN
 Secrétaire : Serge POIRIER
 Vice-président : Stéphane NICOLET
 Vice-président : Dominique SCHERNO
 Vice-président : Dominique BÉTIN

Fédération Française d'Othello
 BP 383, 75626 PARIS Cedex 13
 © : 01 56 56 07 67
 OTHELLO® est une marque
 déposée, distribuée en France par
 MATTEL France

La curiosité du trimestre

Vous prenez les blancs ou les noirs dans la position ci-contre ? Ou est-ce que cela n'a aucune importance ? Regardez bien, la position est complètement symétrique. Noir ayant le trait, la suite de la partie fut : f2 c7 h6 h3 c2 f7 d8 e1 h6 a3 h4 a5. À chaque fois, Noir joue un coup et Blanc joue le coup symétrique. Finalement Noir joua a4 et Blanc pris le bord avec a7, brisant la symétrie.



Noir ou Blanc et vice-versa

MAGAZINE

Tournoi préqualificatif de Strasbourg (23 & 24/3/2002)

par Emmanuel Lazard

Les grands-maîtres habituels, les superbes locaux en centre ville habituels, les habituels restos typiques, le suspense habituel... bref, rien que du bon pour ce tournoi préqualificatif de Strasbourg.

Tous les joueurs locaux avaient répondu présent à l'exception de Manu Blindauer, mais renforcés par Philippe Juhem, récemment nommé enseignant à l'université de Strasbourg. Takuji n'allait pas rater une occasion de se préqualifier pour le mondial, Alex était venu en voisin de Bruxelles, José et les deux Manus parisiens avaient fait le déplacement tandis que Bintsu Andriani faisait un retour à la compétition après de longs mois d'absence. On attendait Andreas Hoehne mais une sombre affaire de voiture en panne du côté de Stuttgart le matin du tournoi l'empêcha de jouer les trouble-fête ; son comparse Marcellus Schmidt, inconnu de ce côté-ci du Rhin, se retrouvait seul à défendre les couleurs germaniques.

Le climat alsacien ne devait pas convenir à Philippe qui perdait ses deux premières parties contre Takuji et José.

Le samedi soir, Takuji pointait en tête avec une défaite contre Manu C., lui-même ex aequo à 5/7 avec l'autre Manu. Un gros groupe (Seknadje, Scherno, Schmidt, Andriani et Lanuit) était à 4, Alex et Philippe à 3,5, Nathalie à 3, Christophe R., Marie et Isabelle fermaient la marche avec un point.

Nouvelle défaite de Takuji à la ronde 8 et nous voilà avec trois joueurs à la première place, une situation fréquente dans ce tournoi ces dernières années... (quand ce ne sont pas quatre joueurs...).

Malheureusement pour Manu L., une défaite serrée contre Alex le prive de toute chance de disputer la finale. Après le déjeuner (les traditionnelles flamekûches), celle-ci voit la victoire de Takuji en trois parties.

Comme d'habitude, un tournoi réussi et une organisation impeccable qui donne vraiment envie de revenir !

Une anecdote : Philippe, Bintsu et Alex ont fait nulle dans leur trois parties entre eux !

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

Lazard 30-34 Cordy

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

Juhem 32-32 Andriani B.

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

Reinbold C. 57-7 Muller

Classement final

1.	Takuji Kashiwabara	9/11 +2
2.	Emmanuel Caspard	9 +1
3.	Emmanuel Lazard	8
4.	Philippe Juhem	7
	Marcellus Schmidt	7
6.	Alexandre Cordy	6
	Bintsu Andriani	6

	Christophe Lanuit	6
	Dominique Scherno	6
	José Seknadje	6
11.	Nathalie Reinbold	3
12.	Marie Zouloumian	2
13.	Christophe Reinbold	1
	Isabelle Muller	1

Finale 1

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

Kashiwabara 33-31 Caspard

Finale 2

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

Caspard 53-11 Kashiwabara

Finale 3

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

Caspard 19-45 Kashiwabara

Tournoi préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq (27 & 28/4/2002)

par Marc Tastet

Le dernier préqualificatif franco-français de la saison a finalement eu lieu à Villeneuve-d'Ascq, organisé par Guilain Dorsimont dans les locaux mêmes de l'association IGOR (*International Games Of Reflection*). La salle convenait parfaitement pour les six joueurs qui avaient eu le courage de se déplacer. J'avais en vain essayé d'attirer des joueurs belges ou hollandais ainsi que d'autres joueurs français. Le format du tournoi allait donc être un double toutes-roudes suivi d'une finale.

Voici le classement à l'issue du premier toutes-roudes, ce qui me permettra de présenter les joueurs par la même occasion.

1. Tastet Marc 4/5
2. Andriani Bintsa 3/5
- Kashiwabara Takuji 3/5
- Cordy Alexandre 3/5
5. Bernou Stéphan 1/5
- Dorsimont Guilain 1/5

On voit déjà que si personne n'avait tout gagné, personne n'avait tout perdu non plus... En fait, j'ai juste interverti les places de Bintsa et Takuji par rapport au départage réel pour pouvoir dire que chacun avait gagné (au moins) contre celui qui le précède immédiatement dans le classement (comme quoi, tout n'est pas toujours logique à Othello). Cela vous suffit largement pour reconstituer le résultat de chaque partie, si le cœur vous en dit.

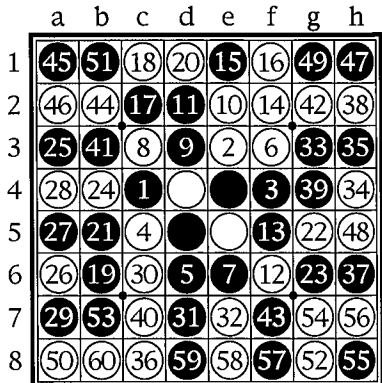
Le deuxième toutes-roudes a été bien sûr interrompu par la nuit qui a permis à Bintsa et moi-même de profiter de l'hospitalité de Guilain et Françoise (merci à eux).

À l'issue du second toutes-roudes, le classement était le suivant :

1. Kashiwabara Takuji 8/10
2. Tastet Marc 7/10
3. Cordy Alexandre 6/10
- Andriani Bintsa 6/10
5. Bernou Stéphan 2/10
6. Dorsimont Guilain 1/10

En fait, les finalistes et les participants au match 3/4 étaient déjà connus avant la dernière ronde, qui a juste servi pour savoir qui aurait le choix de la couleur. J'ai perdu contre Alex, pendant que Takuji et Bintsa gagnaient, ce qui a fait la décision. Encore une fois, ces informations vous suffisent pour reconstituer le résultat de chaque partie.

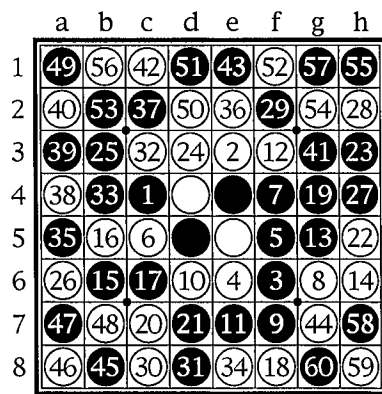
En route pour la finale et le match pour la troisième place.



Tastet 34-30 Kashiwabara

Dans la première partie, j'ai perdu quelques pions en finale, faute de temps, mais je n'aurais pas pu faire plus que 39 pions de toute façon. On verra pourquoi cela est important.

Guilain avait demandé à Stéphan, qui ne pouvait rester pour la finale, de donner par écrit son pronostic. Guilain nous a révélé alors qu'il avait parié sur 35-29 pour moi. À un pion près, bien vu.

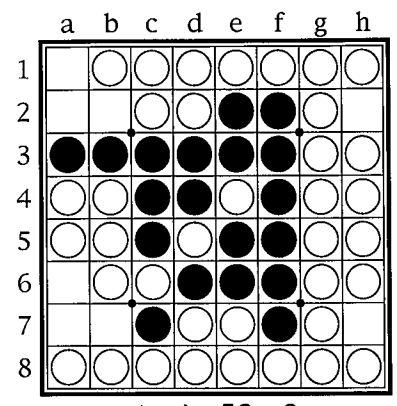


Kashiwabara 40-24 Tastet

Dans la deuxième partie, Takuji était mieux depuis longtemps et a su éviter les pièges que je lui ai tendus en finale. Stéphan avait parié 41-23 pour Takuji. Encore bien vu.

Pendant ce temps, Alex a mis fin à sa série de quatrièmes places dans les tournois hollandais en gagnant les deux parties : 36-28 et 12-52.

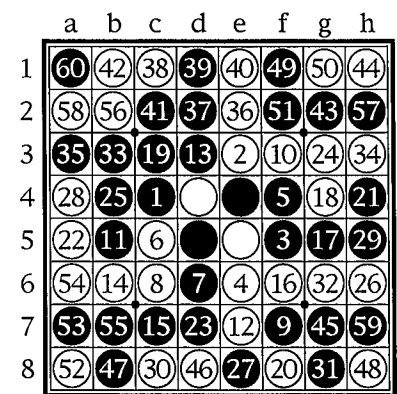
Takuji a choisi les noirs pour la belle qui a été digne d'une troisième partie de finale comme vous allez le voir. Il a pris l'avantage dans le milieu de partie, mais j'ai résisté et nous sommes arrivés au coup 53 dans une position très compliquée : Takuji peut jouer six des huit cases restantes et ces six coups sont plausibles.



Après 52.a8

Il réfléchit longuement et j'en profite aussi car il ne me reste plus qu'une trentaine de secondes pour finir la partie. J'ai trouvé ce que je répons sur les trois coups qui me paraissent le mieux (b2, h7 et h2) et j'ai compté que je gagne. Sur a6, j'ai une suite évidente. À ce moment-là, Takuji joue a7 que je n'avais pas (encore) envisagé.

J'ai quatre coups légaux mais je n'hésite qu'entre a6 et b7. Dans la panique, j'ai l'impression que si je joue b7 je perds accès à a6, donc je joue a6. C'est ce qu'avait prévu Takuji, qui a l'air confiant.



Kashiwabara 32-32 Tastet

Nous jouons correctement la suite et cela fait nulle ! C'est donc Takuji qui l'emporte au départage de pions (puisque'il a fait plus de pions dans la deuxième partie que moi dans la première, rappelez-vous l'histoire des 39 pions). Évidemment, le coup 54.b7 me laissait un accès à a6 (par le bord, grâce au pion a7) donc Noir était obligé de jouer a6 me donnant ainsi le bord ouest et je gagnais tranquillement 34 à 30 !

C'est d'ailleurs le score qu'avait prédit Stéphan en ma faveur. Désolé de ne pas avoir suivi son pronostic, pas même à un pion près.

Étonnamment, Takuji n'avait pas généré 54.b7 et avait compté que son coup 53 gagnait 33 à 31 avec la suite que nous avons jouée. J'ai vu après coup qu'il y avait un autre coup 54 jouable (b2) et qu'il gagnait 31-33 pour moi, mais c'était beaucoup moins naturel. Enfin le coup 54.a2, ne m'aurait laissé que 30 pions.

En fait, la meilleure suite est 53.b2 b7 h7 (ou 53.h7 b7 b2) a1 a6 a7 a2 ps h2 et je gagne alors 31-33. Le coup 53 joué par Takuji était meilleur dans le sens où il me laissait me tromper.

Pour être complet, précisons que Takuji m'avait donné le gain au coup 49 où il avait un gain 34-30 (f2) et un gain 33-31 (a6).

Merci à Guilain Dorsimont et à l'association IGOR pour une organisation impeccable comme d'habitude dans une excellente ambiance.

Bravo à Takuji, qui après avoir joué un tournoi près de Naples le jeudi précédent a parcouru environ 2000 km en 24 h pour jouer à Villeneuve-d'Ascq.

Takuji l'Italien

par Paolo Fasce

La saison italienne qui vient de se terminer a eu un protagoniste japonais. C'est naturellement Takuji Kashiwabara, le globe-trotter bien connu de l'Othello français qui a joué le Grand Prix Italien et le tournoi par étapes Labyrinth de Gênes.

Mais commençons par le Grand Prix d'Italie qui a vu Takuji gagner... oui, pas formellement, mais du point de vue théorique. Cette année le président de la FNGO a mis en place un système particulier. Chaque région/ville pouvait faire un nombre d'étapes du Grand Prix proportionnel au nombre d'adhérents et c'est comme ça que Gênes a eu deux étapes, comme Naples (*Torre del Greco* et *San Sebastiano al Vesuvio*), quand Milan a eu une seule étape, mais internationale, et Rome aussi, mais ils ont eu la finale « extra-territoriale ». Chaque participation à un (et seulement un) tournoi dans une ville/région, donnait 0,5 point et 0,6 au premier Italien pour finir dans un tournoi de finale, à Rome, où tout le monde sommat les résultats du tournoi, aux points précédemment acquis. C'est comme ça que Beppi Menozzi partait avec 2,1 points, Donato Barnaba et moi avec 2 points, Roberto Sperandio avec 1,8, Pierluigi Stanzione et Benedetto Romano avec 1,6 etc. La finale a eu son histoire et le tournoi a été considéré « extra-territorial », donc tout le monde a eu encore un demi-point, et le classement final est ici juste ci-dessous.

Barnaba Donato	5,5 + 2,6 = 8,1
Sperandio Roberto	5 + 2,3 = 7,3
Stanzione Pierluigi	5 + 2,1 = 7,1
Menozzi Giuseppe	4 + 2,6 = 6,6
Fasce Paolo	4 + 2,5 = 6,5
Romano Benedetto	3,5 + 2,1 = 5,6
Brienza Mauro	4 + 1,5 = 5,5
Vecchi Maria Serena	3,5 + 2,0 = 5,5
Sperandio Damiano	4 + 0,5 = 4,5
Marconi Francesco	3,5 + 1,0 = 4,5
Bersaglieri Daniela	3,5 + 1,0 = 4,5
Dellabianca Giovanni	2 + 1,5 = 3,5

Canu Massimo	2 + 1,0 = 3
Mirabella Alessio	1 + 1,0 = 2

Mais, où est Takuji ? Il a joué à Naples et Milan, il a gagné à Gênes, donc il avait 1,6 point et il a gagné la finale de Rome (encore 0,6 point). Il a terminé avec 5,5 points, donc le total ferait : 7,7. Bon, cela n'aurait pas suffi pour dépasser les 8,0 points de Donato Barnaba (auquel je viens d'enlever 0,1 parce que c'est Takuji, en réalité, qui a gagné le tournoi), mais il faut aussi rappeler que Takuji n'a pas pu jouer l'étape de Rome, juste pour un problème de superposition de dates.

Enfin, Takuji a aussi participé à trois tournois à Gênes, cette année, deux qui étaient aussi valables pour le Grand Prix d'Italie, et l'autre qui était un tournoi local. Il n'a pas participé au quatrième qui aurait pu lui donner les points pour gagner, simplement en contenant ses adversaires. Je peux aussi affirmer que Takuji a perdu le tournoi « grâce » à moi, parce que je l'ai battu dans la troisième étape génoise,

ce qui lui a donné une position finale où il a dû partager les points avec Beppi... La partie (la seule victoire contre Takuji que je peux montrer dans mon histoire) est juste après.

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

Kashiwabara 20-44 Fasce

Pour terminer, il faut bien rappeler que pour le système italien, Takuji a gagné le titre de Maître et que, peut-être, le règlement du Grand Prix d'Italie permettra l'année prochaine à tout le monde pas seulement de participer, mais aussi de... gagner. Bonne chance, Takuji !

Gênes 2002	27/01	16/02	16/03	05/05	14/05	Total
Menozzi Giuseppe	70	70	85	85		240
Kashiwabara Takuji	100		85	50		235
Barnaba Donato	50	100	41,25	35		191,25
Fasce Paolo	40	50	41,25	22,5		131,25
Iacono Stefano		25			100	125
Dagnino Roberto	32,5	32,5	41,25			106,25
Bianchi Paolo		40	41,25	22,5		103,75
Stanzione Pierluigi				85		85
Bersaglieri Daniela	22,5		22,5	35		80
Longone Fabrizio					70	70
Andolfi Paolo	22,5	32,5				55
Bartolini Enzo					50	50
Rotta Francesco	32,5			11,3		43,8
Melis Andrea				35		35
Dallabianca Giovanni			15	11,3		26,3
Castellano Giorgio			22,5			22,5
Tritrini Fabiola				11,3		11,3
D'Alessio Paolo			10			10

Tournoi international de Copenhague (25 & 26/5/2002)

Des records battus

par Le Guinness (non, pas la bière, mais le livre !), version locale

Le week-end des 25 et 26 mai d'assez nombreuses sélections pour le championnat de France ont été organisées. L'auteur ignore si leur nombre est un record. Pendant ce temps, loin de notre frontière, à l'occasion du tournoi international de Copenhague de nombreux records allaient être battus ou ont failli l'être, avant même que l'on ne commence à jouer. D'abord le nombre des participants : 21. Légèrement moins que l'édition de 89 avec 24 participants, celle que Murakami remporta sept ans avant d'accéder au titre suprême. Ensuite le nombre de Hollandais : onze dont deux juniors. C'est un record. Puis, c'est la première fois qu'il y a plusieurs multiple anciens vainqueurs.

Les paris sont ouverts : quatre fois vainqueur des précédentes éditions, Karsten Feldborg remportera-t-il le tournoi ? Ou deux fois vainqueur, y compris l'an dernier, Takuji Kashiwabara gardera-t-il le titre ? Ou encore Andreas Hoehne, qui a terminé quatrième à Amsterdam, troisième à Bruxelles et second à Milan l'an dernier, recevra-t-il la couronne de sa première victoire ? Ou verra-t-on un outsider l'emporter ?

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

Kashiwabara 30-34 Feldborg

Le choc frontal entre les deux multi-récidivistes, pardon, multiples vainqueurs, a lieu dès la ronde 2, ce qui se solde par une victoire serrée de Karsten. À la ronde suivante, c'est Henrik Vallund qui arrête Andreas. Les seuls invaincus maintenant sont Karsten et Henrik. Verra-t-on un tournoi dominé par ces deux Danois ?

Karsten bat Henrik assez nettement à la ronde 4. Rien d'extraordinaire jusque là. Mais à la ronde 5,

surprise : Mathijs Claassen, ayant concédé seulement une nulle contre Palle Badsted à la première ronde, rencontre Karsten, et bat celui-ci, prenant ainsi la première place. Le tournoi se dirige vers un tournoi où n'importe qui peut battre n'importe qui.

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

Vallund H. 35-29 Hoehne

Mathijs continue sur sa lancée, en battant Takuji à la ronde suivante. Mais cela ne dure pas très longtemps, il se fait battre par son jeune compatriote Nicky van den Biggelaar.

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

Feldborg 27-37 Claassen

Du coup, à la fin de la journée du samedi, Karsten est seul en tête avec une défaite ; Mathijs deuxième avec une défaite et demie ; Nicky, Takuji et Per Horn troisièmes ex aequo avec deux défaites. Quant à Andreas, il est relégué à la septième place ex aequo, avec trois défaites, derrière Geoff Hubbard avec deux défaites et demie. Quant à Henrik, il est hors course maintenant, ayant perdu toutes ses parties de l'après-midi. Nicky, qui n'a perdu que contre les deux favoris, va-t-il créer une grande surprise ? Et Mathijs ?

Non ce n'est pas le cas. Dimanche matin, on assiste à l'effondrement de Mathijs, de Nicky, et de Geoff, qui ne gagneront qu'une partie chacun. Ainsi, après la ronde 10, seuls en lice étaient : Karsten (ayant concédé sa deuxième défaite contre Roel Hobo) et Takuji avec deux défaites, Per et... Andreas que l'on a oublié un peu trop vite et qui a gagné toutes ses parties ce matin, avec trois défaites. Au passage, admirons le joli sacrifice de Per dans sa partie contre Nicky. Alors verra-t-on pour la troisième fois la finale Karsten-Takuji ? Eh non, Takuji perd contre Jan C. de Graaf, tandis que les trois autres gagnent sans suspense. Et c'est Andreas, avec le meilleur départage, qui va affronter Karsten.

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

van den Biggelaar 14-50 Horn

Voilà donc un record de battu : Karsten devient le premier othelliste à jouer pour la neuvième fois la finale de l'international de Copenhague.

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

Kashiwabara 20-44 de Graaf

Le match pour la troisième place fut bref. Per résista peu et Takuji gagna sans difficulté, ce qui permit à tous (les deux joueurs, l'arbitre de

table, et les spectateurs qui suivaient les deux parties en même temps) d'assister à la première partie de la finale avant sa fin. (Notons que selon les règlements du tournoi, la troisième place se disputait en une seule partie.) Andreas prit l'avantage dès la sortie d'ouverture. Avec son sacrifice au coup 45 qui étonna quelques spectateurs et Karsten, il gardait la parité et contrôlait le jeu. Le reste ne devait être qu'une formalité mais il se trompa au coup 51. La partie se termina par une nulle.

Match 3/4

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

Horn 23-41 Kashiwabara

Karsten domina la deuxième partie et gagna sans problème, et choisit après une longue hésitation les noirs pour la dernière. Celle-ci fut plus disputée : elle fut très équilibrée jusqu'au coup 46 un peu étonnant, qui fait perdre la parité et qui donne beaucoup d'influence. Karsten la remporta sans s'affaiblir, et devint le premier othelliste à avoir gagné cinq fois l'international de Copenhague.

Encore un record de battu et grand bravo.

Classement final

1. Feldborg K. {DK} 9/11 (+2,5)
2. Hoehne A. {D} 8 (+0,5)
3. Kashiwabara T. {F} 8 (+1)
4. Horn P. {DK} 8 (+0)
5. Claassen M. {NL} 6,5
- Hobo R. {NL} 6,5
- De Graaf J.C. {NL} 6,5
8. v. den Biggelaar N. {NL} 6
- Meijer A. {NL} 6
- van de Zande J. {NL} 6
- Vallund H. {DK} 6
12. Hubbard G. {AUS} 5,5
- Badsted P. {DK} 5,5
- Augustijn A. {NL} 5,5
15. Diepenmaat J. {NL} 5
- Nielsen K.J. {DK} 5
- Aagaard-Hansen J. {DK} 5
18. Rokven D. {NL} 4,5
19. van der Meche N. {NL} 3
- Dam F. {NL} 3
21. Vuorela S. {DK} 2,5

Finale 2

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

Feldborg 38-26 Hoehne

Finale 1

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

Hoehne 32-32 Feldborg

Finale 3

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

Feldborg 49-15 Hoehne

Tournoi international d'Amsterdam (29 & 30/6/2002)

par Emmanuel Caspard

On vous parle de records plus haut dans ce magazine ; il est indéniable que deux records ont été battus lors de ce deuxième tournoi international d'Amsterdam des 29 et 30 juin derniers. Le premier est un record de participation avec 60 joueurs, dont 40 locaux ! Il faudra demander son secret à Jan de Graaf, en dehors de l'inépuisable dynamisme et de la non moins inépuisable énergie dont il ne cesse de faire preuve. En tout cas, l'entendre égrener la liste des appariements des 30 tables à chaque ronde fut une expérience étonnante. Le deuxième record, moins glorieux, est celui d'un des pires programmes d'appariements jamais utilisés en tournoi, avec celui de Serge Alard à

Bruxelles il y a quelques années de cela. Pour ne prendre que quelques exemples, on a vu des joueurs flotter bas deux fois de suite, j'ai joué Noir trois fois en suivant et, encore mieux, l'algorithme doit être arrêté à la main lorsqu'on juge que les appariements sont corrects... Il faudrait donc également demander à Jan pourquoi il n'a pas voulu utiliser Papp, qui je crois a suffisamment fait ses preuves depuis de longues années, et lui dire qu'à vouloir réinventer la roue, on risque fort de la faire carrée. Bref.

Venons-en au tournoi, fort bien organisé et toujours aussi agréable au demeurant, dans les locaux accueillants du club de go local. Et plusieurs

joueurs hollandais ont montré qu'en plus d'être nombreux, ils s'améliorent rapidement et viennent de plus en plus souvent titiller les meilleurs.

Ronde 1 : Nicky van den Biggelaar, le jeune prodige néerlandais de 14 ans, donne du fil à retordre à Graham Brightwell qui s'impose tout de même. Mais Nicky a fait preuve d'une tenacité remarquable, ne lâchant rien, et il confirmera cette impression tout le long du week-end. Jeroen Diepenmaat bat Geoff Hubbard assez nettement. Marijne le Comte (ex Lautenbach, désormais l'épouse d'un autre joueur, Michiel le Comte) se défend bien contre Takuji et garde 27 pions. Romy Hidayat peine contre Filip

Chlipalski et ne l'emporte que 34-30. Enfin, Arnaud Delaunay gagne une première partie serrée contre Chantall van Brunschott. Les autres favoris et Matthias Berg gagnent.

Ronde 2 : Tandis que Marc Tastet l'emporte difficilement contre Daan van Tilburg (34-30), Ben van der Wagt crée la sensation en battant David Shaman 36-28. Bintsa Andriani bat Takuji 33-31 et Arnaud gagne contre Arjan Augustijn sur le même score. Enfin, Alexandre Cordy bat Donato Barnaba 35-29 tandis que Nicky ne fait pas de détails et l'emporte 41-23 contre David Summers. Les autres et Berg gagnent.

Ronde 3 : Je perds 31-33 contre Matthias après une partie serrée mais dans laquelle je ne suis jamais gagnant en finale. Bintsa continue sur sa lancée et bat Arnaud 37-27 tandis qu'Andreas Hoehne gagne 35-29 contre Alex. Jan de Graaf fait nulle contre le futur meilleur débutant Anne Weltman. Nicky et Marijne gagnent leurs parties. Mathijs Claassen, un des meilleurs néerlandais, a du mal et concède pour sa part sa troisième défaite d'affilée 58-6 contre Marcel Mul.

Ronde 4 : Andreas concède sa première défaite du tournoi contre Graham, Bintsa fait de même contre Marc et Romy itou contre Matthias. Nicky et Marijne gagnent, cette dernière nettement contre un Geoff en manque de forme. Matthijs Claassen obtient finalement sa première victoire contre Harma Swierts, merci pour lui. Alex bat Arnaud dans une partie indécise.

Ronde 5 : Stéphane Nicolet inflige un sévère 50-14 à Graham et Matthias ne faiblit pas, 41-23 contre Marc. Ah tiens, Nicky perd contre Robin Tomei, un autre débutant qui se distinguera dans ce tournoi, et Marijne s'incline face à Narda van der Meche. Bintsa perd sa deuxième partie d'affilée contre Roel Hobo et Andreas et Romy, sans pitié, battent respectivement David Shaman et Alex. On n'arrête plus Matthijs qui gagne de nouveau contre Ben van der Wagt. Geoff, pas content, inflige un 64-0 vengeur au pauvre Jarl Ilbrink, qui pourtant n'y était pour rien. La compétition de haut niveau a de ces cruautés...

Ronde 6 : Matthias stoppe Stéphane d'un 40-24 sans bavure. Alex Cordy se débarrasse avec difficultés de Nicky, 33-31. Le calvaire de Matthijs reprend, 28-36 contre René Bourseau. Marc bat

Graham, les autres favoris gagnent tous contre des adversaires a priori moins forts. Marijne gagne contre Sipke Witting et Geoff continue sur sa lancée, 46-18 contre Robbert Jongkind.

Ronde 7 : Dernière ronde de la journée. Si vous avez tenu jusque là et un peu suivi les débats, vous aurez remarqué que Matthias Berg est seul invaincu. Il perd sa dernière partie du jour (ce sera sa seule défaite du tournoi) contre Takuji. Réponse de ce dernier quand on lui demandait comment il avait réussi à battre Matthias, impressionnant toute la journée : « aucun problème ». Puisqu'il le dit... Romy remporte son duel fratricide contre Andreas, Stéphane bat Bintsa et Marc bat Alex. Arnaud s'écroule un peu contre Shaman, 57-7. Et puisqu'il fallait bien que ces deux-là se rencontrent, Marijne l'emporte sur Nicky 42-22. Elle ne s'en remettra pas et perdra ses quatre parties le dimanche... Matthijs et Geoff gagnent leurs parties et limitent les dégâts sur le premier jour, terminant respectivement avec 3 et 4 points sur 7. Les autres favoris gagnent, et cela nous donne 6 joueurs ex æquo à 6/7 le samedi soir : Berg, Nicolet, Tastet, Kashiwabara, Hidayat et moi. On trouve un point derrière une jolie meute constituée de Brightwell, Shaman, van Tilburg, Summers et Hoehne, excusez du peu. Donato suit à 4,5 ex æquo avec Roel Hobo après leur nulle de la ronde 4. Et à 4/7 nous trouvons entre autres Bintsa, Alex, Robin Tomei, Arnaud, Geoff, Anne, Marijne et Albert Kortendijk dont on attendait peut-être mieux. Nicky, qui a perdu ses trois dernières parties du jour, pointe à 3. Il se rattrapera le lendemain.

Ronde 8 : La reprise est sanglante : je gagne contre Stéphane dans une finale perdante, Takuji bat Romy, David bat Marc de justesse (34-30), Graham arrache la nulle contre Matthias (32-32) et Andreas, peut-être mal réveillé, se fait surprendre par Daan van Tilburg (31-33). Donato perd sur le même score contre Albert ainsi que Anne contre Bintsa. Geoff perd nettement contre René Bourseau (23-41) et Nicky ne laisse aucun pion à Arjan (64-0). On note par ailleurs que trois joueurs ne se sont pas présentés le dimanche matin, honte à eux... Je propose de les exclure de tous les tournois jusqu'à la septième génération, fini de rigoler, nan mais alors !

Ronde 9 : Je perds bêtement contre Takuji dans une finale gagnante, la morale est sauve. Matthias gagne contre David et Romy fait nulle contre Marc. Andreas ne laisse que 14 pions à Bintsa et Alex fait aussi nulle contre Michiel le Comte, le mari de l'autre.

Ronde 10 : Takuji gagne contre Graham et assure sa place en finale, j'arrache une nulle à Romy, sa deuxième en deux rondes. Stéphane perd contre Andreas et Nicky laisse gentiment 13 pions à Geoff. Arnaud bat Jan de Graaf qui, pris par l'organisation, fera un tournoi plus que moyen. Bintsa a du mal contre Ben van der Wagt (34-30), décidément en verve. Donato obtient sa deuxième nulle du tournoi contre Michiel.

Ronde 11 : Je dois gagner pour espérer aller en finale mais je ne sauve que 30 pions contre David dans une partie pas palpitante. Et de toute façon Matthias gagne contre Andreas, ce qui règle la question. Graham bat Alex, Romy bat Stéphane mais aucun de ces quatre-là n'avait de chance pour la finale. Takuji se repose un peu et laisse Marc l'emporter 34-30. Bintsa perd 31-33 contre Donato et Arnaud finit en beauté 33-31 contre Michiel. Nicky gagne aussi sa dernière partie. Il pointe donc avec Arnaud à 7/11 à la fin du système suisse, à égalité avec du beau monde, je vous renvoie au classement final (Matthijs finit mieux qu'il n'a commencé et pointe aussi dans le groupe à 7). Bravo à eux.

Les deux parties de la finale sont à sens unique et Matthias emporte ainsi sans discussion, tant il a été impérial sur les deux jours, son premier tournoi européen. Gageons qu'il y en aura d'autres. David remporte contre Marc le match pour la troisième place, également en deux parties. Anne Weltman remporte le trophée du meilleur débutant devant Robin Tomei, Daniel Gornert et Daniel Rokven. Le dynamisme et la qualité de tous ces joueurs hollandais ont impressionné. Nous vous invitons à venir les affronter au tournoi de Paris, où une dizaine d'entre eux devraient être présents. Et pourquoi pas à Amsterdam l'an prochain ? Et encore merci à Jan et Mireille pour leur organisation impeccable.

Classement final

1. M. Berg {D} 9,5/11 (+2)
2. T. Kashiwabara {F} 9 (+0)

- 3. D. Shaman {USA} 8 (+2)
- 4. M. Tastet {F} 8,5 (+0)
- 5. R. Hidayat {RI} 8
- 6. E. Caspard {F} 7,5
- G. Brightwell {GB} 7,5
- 8. A. Hoehne {D} 7
- S. Nicolet {F} 7
- D. Barnaba {I} 7
- N. v. d. Biggelaar {NL} 7
- R. Tomei {NL} 7
- A. Kortendijk {NL} 7
- A. Delaunay {F} 7
- M. Claassen {NL} 7
- 16. A. Cordy {B} 6,5
- J. Diepenmaat {NL} 6,5...

Finale 1

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

Kashiwabara 17-47 Berg

Finale 2

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

Berg 60-4 Kashiwabara

Les curiosités de la base

par Sylvain Quin

Comme le chantait Guy, il y a les grands principes et les grands sentiments (de victoire), et ils ne s'accordent pas toujours. Voici quelques exemples tirés de la base de parties de WThor.

Tous les débutants savent que les coins sont imprenables une fois qu'on s'y est installé. De là à dire que prendre le maximum de coins permet de gagner, il y a un pas à ne pas franchir.

Tous les joueurs savent que les coins sont bons à prendre si on obtient les bords qui s'y rattachent. De là à dire que prendre tous les pions de la couronne permet de gagner, il y a un pas à ne pas franchir.

Tous les bons joueurs savent qu'une bonne mobilité donne souvent la victoire. De là à dire qu'un joueur qui passe très tôt dans la partie va probablement perdre, il y a un pas à ne pas franchir.

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

RevFW 14-50 Bugs

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

Turtle 34-30 Runoth

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

Pollard 45-19 Hsieh

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

Joué en 1995 par le programme RevFW contre le programme Bugs.

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

Joué en 1998 par le programme Turtle contre le programme Runoth.

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

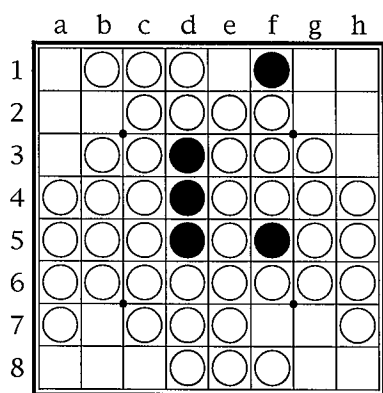
Joué en 1995 par Vernon Pollard qui passe au coup 31 contre Paul Hsieh.

Initiation ABC pour tuer

par Takuji Kashiwabara

Vous avez lu *À la découverte d'Othello* (le livret d'initiation que vous avez reçu lors de votre adhésion), et vous avez compris qu'il fallait avoir le moins de frontière possible. Vous mettez en pratique cette stratégie. Mais il vous arrive d'obtenir une position où vous n'avez plus de frontière et où votre adversaire en a une énorme, sans pour autant gagner la partie ? Alors cet article est pour vous.

Commençons par le diagramme suivant.

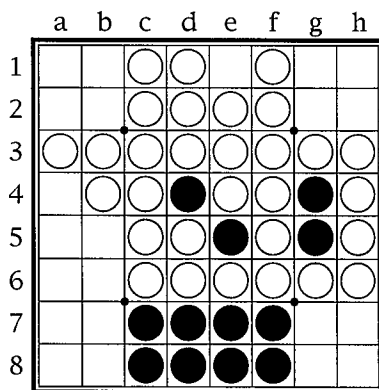


Noir joue (et rate la fin)

La partie se poursuit par : c8 b8 f7 g8 e1 g1 h3 h2 a3 a2 g7 g2 b2 ps b7 a8 et Blanc gagne 26-38. Qu'est-ce que Noir a fait de mal pour perdre cette partie ? Il n'a joué aucune des cases dangereuses qui lui font perdre un coin sauf une, juste avant la fin de la partie... Bien sûr, l'intérêt d'avoir la plus petite frontière possible, voire aucune, c'est de pouvoir obliger l'adversaire à jouer de mauvais coups et c'est ce que Noir n'a pas fait dans cette partie. D'où la nécessité de savoir « tuer », c'est-à-dire obliger l'adversaire à jouer des coups catastrophiques de telle sorte que le reste de la partie ne sera plus qu'une formalité. Bien sûr, ce n'est pas une définition très objective, mais il faut faire avec.

Passons maintenant au diagramme 1. Comment Noir tue-t-il en un coup ? Ici Blanc a pratiquement toute la frontière, par conséquent il a très peu de coups légaux (b8 et g8), tous mauvais. Alors Noir peut-il jouer sans créer une nouvelle liberté (un coup légal) pour Blanc ? Oui, il suffit de jouer e1. Voici donc un exemple tout simple de raisonnement pour

tuer son adversaire : reconnaître d'abord qu'il est possible de tuer (en voyant le manque de libertés de l'adversaire), puis trouver un coup, voire une séquence de plusieurs coups qui ne laisse que des coups catastrophiques à l'adversaire. Bien entendu, quand vous jouez un coup, vous posez un pion et vous en retournez au moins un, ainsi vous augmentez le nombre de vos pions d'au moins deux, d'où la difficulté de ne pas créer de nouvelle liberté pour votre adversaire. Dans cet exemple, Noir peut le faire car le coup e1 est un coup tranquille (un coup qui ne retourne que des pions intérieurs) et la case e1 se situe dans un trou d'une case.

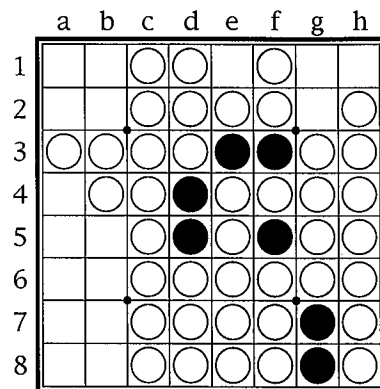


1. Noir joue et tue

Au fait, qu'est-ce qu'un coup catastrophique ? Encore une fois, il est assez difficile de le définir, mais on pourrait dire que dans une circonstance ordinaire, un coup qui cède un coin sans aucune compensation en est un. Donc on en trouve souvent à côté de coins. Mais ce n'est pas toujours le cas : par exemple dans le premier diagramme, si Noir joue g1 (ce qui tue), Blanc aura le choix entre e1, qui cède a1, et g2, qui cède h1. En résumé : les coups catastrophiques (de votre adversaire) sont souvent à chercher soit près des coins, soit sur le bord où il a déjà joué une case C. Mais attention : comme nous l'avons déjà étudié (voir *Fforum 62* et *63*), un coup qui cède un coin peut être un bon sacrifice. Et surtout, à cause du coup que vous allez jouer pour obliger votre adversaire à jouer un mauvais coup, la position se modifie légèrement, ce qui peut transformer son « mauvais coup » en

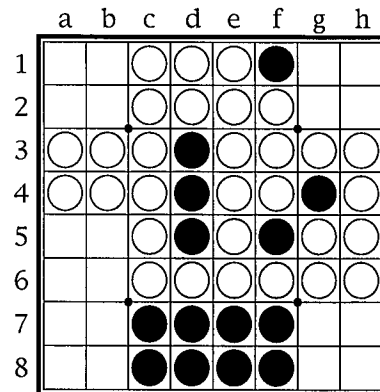
un bon sacrifice.

Par exemple, dans le diagramme 2, Noir peut-il tuer en jouant e1 ? Si c'était à Blanc de jouer dans le diagramme 2, le coup g2 serait catastrophique : la prise du coin h1 permettrait à Noir de faire des pions sur le bord en haut, puis d'obliger Blanc à céder le coin a1, ce qui permettrait ensuite à Noir de faire des pions sur le bord et le prébord à gauche. Mais si Noir joue e1, le coup g2 blanc deviendra un bon sacrifice ! (Blanc gagne un temps en sacrifiant dans un trou de trois cases.)



2. Noir joue

Bien sûr, il est assez rare d'arriver à une position où votre adversaire n'a que des coups catastrophiques (on dit qu'il n'a pas de *mobilité*), et il est également rare qu'il y ait un trou avec une case où vous pouvez jouer un coup tranquille. Pourtant les occasions de tuer votre adversaire ne sont pas si rares que ça.

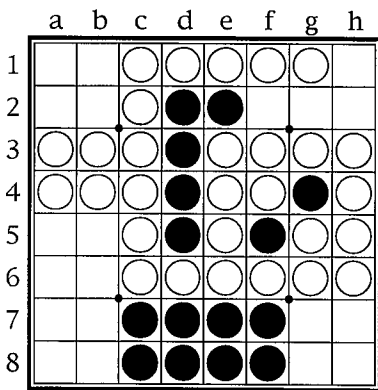


3a. Noir joue et tue

Regardons alors le diagramme 3a. Blanc a encore un coup non-catastrophique g1 et il n'y a de trou d'une case nulle part. Pourtant Noir peut

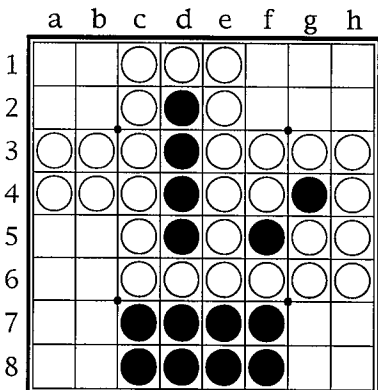
tuer en un coup. Comment ? Tout simplement en reprenant le bord en haut en jouant b1. Ainsi Noir enlève à Blanc l'accès à g1. Quant à la liberté créée par ce coup, b2, c'est un coup catastrophique. Ainsi en jouant b1, Noir n'augmente pas la mobilité de Blanc.

Au fait, quel est le rapport entre cet article et les autres dans la série *comment jouer les cases C et cases X* ? Vous avez certainement déjà trouvé maintenant : c'est souvent en y jouant qu'on arrive à tuer. Ces cases-là étant proches des coins, en y jouant il arrive que l'on ne crée que des coups autour du coin, qui sont catastrophiques. Passons maintenant au diagramme 3b.



3b. Noir joue et tue

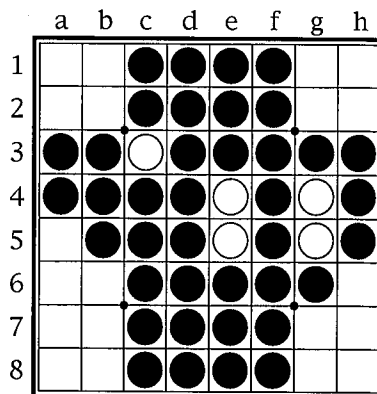
Ici Blanc pourrait jouer un coup tranquille f2 si c'était son tour. Alors ? Noir n'a qu'à y jouer lui-même ! Ceci crée une nouvelle liberté blanche en g2, mais ce coup est de toute façon catastrophique.



3. Noir joue et tue (en 2 coups)

Maintenant regardons le diagramme 3. Comment Noir tue-t-il en deux coups ? Si vous voyez que cette position n'est que la position juste avant les deux diagrammes précédents, vous n'aurez aucun mal à trouver la bonne réponse. Noir joue f1. Blanc peut jouer soit f2, arrivant alors au diagramme 3a, soit g1, arri-

vant alors au diagramme 3b. Mais quand vous faites face à cette position dans une partie réelle, vous n'avez certainement pas étudié les positions des diagrammes 3a et 3b auparavant. Alors comment raisonner pour trouver ces séquences ? Vous n'avez pas à regarder toutes les séquences possibles de deux coups : il faut remarquer d'abord que Blanc n'a plus de mobilité, ses deux coups légaux b8 et g8 étant catastrophiques. Donc il suffit de trouver une séquence qui ne lui donne pas de nouvelle mobilité. Les deux régions en bas à droite et en haut à gauche sont vite exclues, car y jouer serait suicidaire (en fait il y a une possibilité de tuer en trois coups en commençant par b1, mais si vous êtes capable de la trouver, vous n'avez probablement pas besoin de mes articles). Il reste donc deux régions : en haut à droite et en bas à gauche. Le but est de ne pas donner une nouvelle liberté à Blanc. Or, il est probablement inévitable de lui en donner une. Ainsi, il faut chercher des séquences donnant uniquement des « mauvaises libertés » à Blanc. Mais les « mauvaises libertés » se trouvent souvent à côté des coins. Or, si on initie le jeu en bas à gauche, il restera à Blanc encore des possibilités de jouer un peu plus loin du coin. (Ce dernier point n'est pas un critère absolu : nous y reviendrons dans des articles ultérieurs.) Donc c'est d'abord en haut à droite qu'il faut chercher des séquences pour tuer. Or si Noir joue f2, Blanc pourra répondre en f1. Pour éviter cela, il suffit de remplir la case f1 avant, avec l'échange f1 g1. Bien entendu, en jouant f1, Noir laisse la possibilité de jouer f2, mais dans ce cas Noir pourra continuer avec b1. Voici donc la bonne séquence découverte.

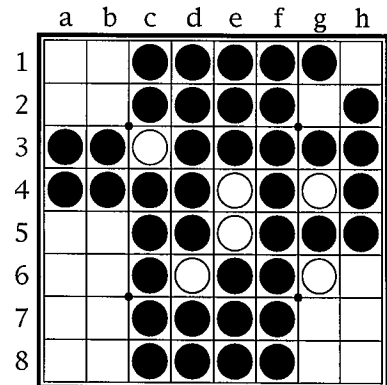


4. Blanc joue et tue

Passons maintenant à d'autres techniques : dans le diagramme 4,

Blanc joue et tue en un coup. En fait, la seule liberté noire est en h6. Donc il suffit de jouer h7 de telle sorte que Blanc puisse répondre h2 à h6 noir. Après h7 blanc, Noir peut jouer en g7, mais ce coup ne pose aucun problème à Blanc.

Dans le même genre, dans le diagramme 5, comment fera Blanc pour tuer ? A priori, il ne peut rien faire contre h6 noir. Mais si Blanc joue g7, h6 deviendra un coup catastrophique, car il retourne g7 (et on dit que Blanc a *pourri* h6). Ensuite, le seul coup raisonnable pour Noir sera h8, auquel Blanc pourra répondre en g8. Alors si Noir joue sur une des deux cases h6 ou h7, Blanc jouera l'autre, et si Noir joue b2, Blanc prendra le coin a1. Dans tous les cas de figures, Blanc gagnera sans problème.



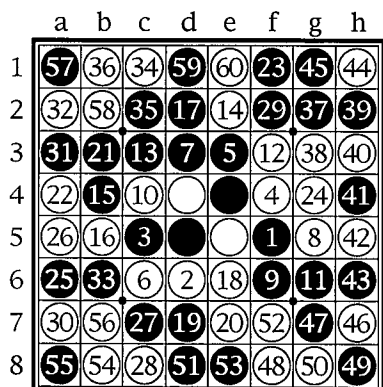
5. Blanc joue et tue

En résumé, nous avons vu plusieurs techniques pour tuer quand il reste un seul coup raisonnable à l'adversaire. **On peut soit lui enlever l'accès, soit y jouer soi-même, ou encore, placer des nouveaux pions de telle sorte que ce coup « raisonnable » ne le soit plus.** Pour la troisième possibilité, nous avons vu deux façons de procéder : soit préparer une réponse, soit obliger l'adversaire à retourner quelques pions de plus que ce qu'il souhaiterait. Les lecteurs assidus de *Fforum* auront retrouvé ici l'adage déjà réitéré. Au fait, tout ce que nous venons de voir dans cet article ne vous rappelle-t-il pas une notion tactique dont je vous ai déjà parlé ? Oui, il s'agit du gain de temps. Dans les prochains numéros, nous traiterons ce sujet. En attendant, je vous conseille la lecture de l'article de Marc Tastet sur les temps dans *Fforum* 30 (que vous pouvez commander auprès de la FFO, bien entendu, pour la modique somme de 5 euros).

De Lit - Caspard

par Pierre De Lit et Emmanuel Caspard

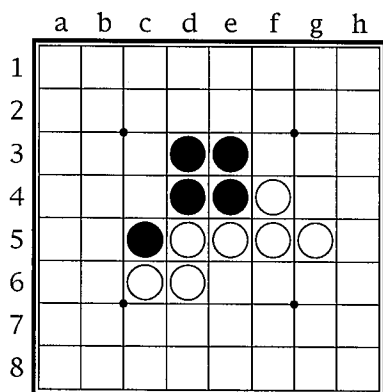
Voici le commentaire d'une partie du tournoi international d'Amsterdam 2001.



De Lit 24-40 Caspard

1.f5 à 7.d3 : on semble se diriger vers une ouverture Rose.

8.g5 : finalement non. Blanc propose une ouverture assez peu jouée. On la retrouve dans seulement 379 parties de la base. Pourtant, elle offre de très bonnes possibilités pour Blanc. Nous ne saurions trop vous conseiller de la jouer si vous ne voulez pas vous laisser embarquer dans une Rose classique. *Manu* : si Noir sait comment répondre, beaucoup de suites restent malgré tout délicates pour Blanc. Le principal intérêt de cette ligne est donc d'éviter une trop classique Rose.



Après 8.g5

9.f6 : l'une des réponses possibles (avec 9.e6, 9.g4, voire 9.d7). Le but pour Blanc est alors de prendre accès en e6 dans de bonnes conditions, et pour Noir de l'en empêcher.

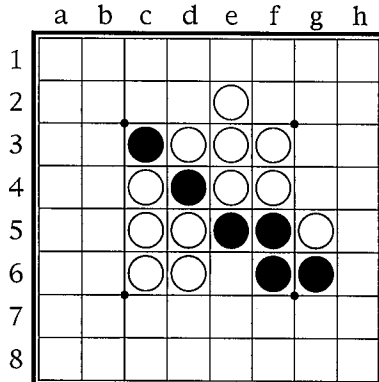
10.c4 : l'une des manières pour Blanc de reprendre l'accès en e6 (l'autre est 10.f3). *Manu* : le problème avec 10.f3 est la réponse 11.g4 qui enlève l'accès sans que Blanc puisse le reprendre facilement. Et si Blanc ne fait rien c'est Noir qui va jouer e6.

11.g6 : et pour Noir de l'enlever. Notons que Noir peut sans doute aussi prendre son coup tranquille en c3 et laisser l'accès en e6 à Blanc, avec une suite comme 11.c3 12.e6 13.d7 (*Manu* : ou 13.b4) qui semble équilibrée.

12.f3 : la réponse la plus simple et la meilleure. Blanc joue un coup tranquille et reprend le fameux accès en e6.

13.c3 : Noir joue aussi son coup tranquille et abandonne l'accès à e6. Noir pourrait penser à pourrir quelque peu ledit accès, et envisager une suite comme 13.d7 14.e6 15.e7 16.f7 17.c7, mais après 13.d7 Blanc dispose de la réponse 14.d2 15.e2 16.c3, Noir semble avoir pris inutilement de l'influence à cause de son pion en d7 et Blanc est peut-être un peu mieux.

14.e2 : Blanc n'est pas obligé de se jeter sur son coup tranquille (après 14.e6 viendrait 15.e7). Il reste 5 parties dans la base qui ont suivi le même schéma. *Manu* : 14.e6 e7 est effectivement une suite à éviter dans cette ouverture car Noir s'installe trop facilement au centre.

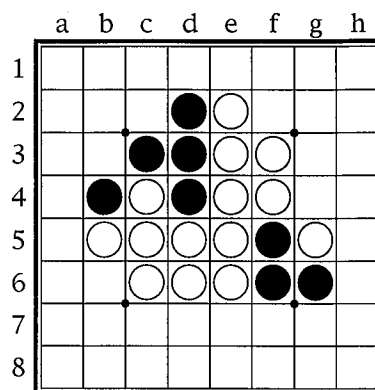


Après 14.e2

15.b4 : avec l'idée de reprendre l'accès en e6. Pardon d'insister aussi lourdement sur cette case, mais elle était vraiment une clef de l'ouverture aux yeux de Noir. Noir a d'ailleurs plusieurs possibilités ici (15.d2 16.e6 17.b4 ou 15.h5 16.e6 17.g4 par exemple semblent bon aussi). On quitte ici la base.

16.b5 : Blanc enlève de nouveau l'accès. Sur 16.e6 (qui menace de jouer un bon coup en g4) viendrait 17.f7 pour enlever l'accès.

17.d2 et 18.e6 : coup économique de Noir et coup tranquille de Blanc qui prend accès en g4.



Après 18.e6

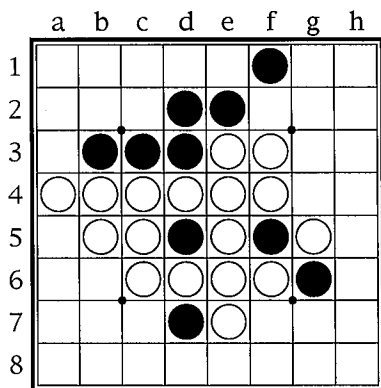
19.d7 : toujours cette chasse aux accès. Noir se ménage de plus un coup tranquille en b3. Le coup est préférable à un coup comme 19.f1 qui après 20.g4 force Noir à ouvrir (il ne semble d'ailleurs pas rester grand-chose d'autre que 21.d7 à ce moment, alors autant le jouer tout de suite).

20.e7 : pour reprendre l'accès en g4. Le coup est dans l'esprit de la partie depuis le début, mais est peut-être un peu cher. Il crée quatre pions frontière et le coup projeté en g4 blanchirait toute la colonne f, donnant l'opportunité à Noir de jouer des bons coups sur cette colonne ultérieurement. 20.f7, enlevant à Noir son coup tranquille, suivi de 21.f1 22.e7 23.f2 est peut-être mieux. Ou alors on peut envisager des suites comme 20.c1 21.b3 22.c2 ou 20.a3 21.b3 22.c7 (et Noir n'a pas accès en e7). *Manu* : en effet, 20.e7 est peu inspiré. 20.f7 est bien mieux, et je crois comme Pierre que Blanc est bien après 21.f1 e7 f2. On peut aussi avoir 20.f7 c7 a4 f2 (f1 e7!) e7 b6 c2 et la suite est compliquée mais Blanc s'en sort bien.

21.b3 : Noir joue son coup tranquille. **22.a4** : Blanc joue le premier bord de la partie. Je pense qu'il a intérêt à jouer le premier dans cette zone. Pour ceux qui veulent approfondir un peu, la ligne comme 22.g4 23.a6 24.a5 25.c7 26.a4 27.a3 28.b6 finit par 29.f8 qui donne accès à f2 après f1 et à a7 ; une ligne possible sur 22.c1 serait 23.a4 24.g4 25.b6 26.c2 27.f2. *Manu* : 23.a4 me semble étrange, et je pense que Blanc répond alors 24.b6 et non 24.g4, qui ne presse pas vraiment. Donc Noir joue plutôt 23.a6, à mon avis, et il est mieux.

23.f1 : petite imprécision. Il fallait sans doute répondre 23.a6. Le coup du texte permet d'envisager 24.g4. 25.a6 26.a5 27.c7 28.b6 29.a3 30.e8 et Noir

ne peut plus jouer 31.f8 qui permettrait 32.f7! *Manu* : sur 32.f7 d8 je ne suis pas certain que Blanc soit vraiment mieux car Noir a des temps en a7 et g8. D'autre part Noir peut aussi jouer 31.d8, et 33.h4 sur 32.c8. Donc 23.f1 ne pose pas de problème selon moi. La différence avec la ligne 23.a6 24.a5 25.c7 26.g4 27.a3 28.b6 est que 29.f8 est jouable.



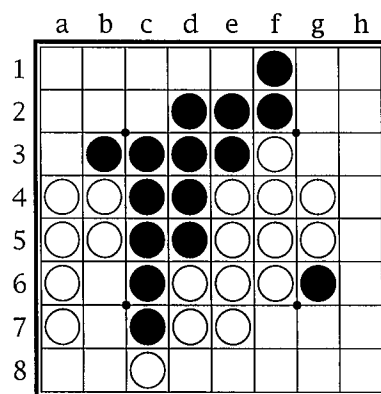
Après 23.f1

24.g4 à 27.c7 : Blanc peut donc jouer son coup tranquille maintenant et on semble se diriger vers la séquence envisagée plus haut.

28.c8 : eh bien non, le coup joué permet de prendre un accès en f7 après la séquence 29.a3 30.b6 31.f8. *Manu* : j'envisageais plutôt 32.e8 sur 31.f8.

29.f2 : Noir préfère ne pas prendre le bord ouest...

30.a7 : et c'est Blanc qui s'en charge. Une autre continuation possible est 30.b6 31.a3 32.d8.

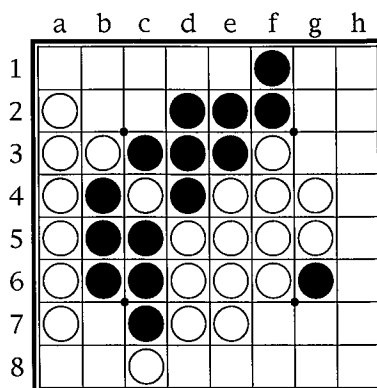


Après 30.a7

31.a3 à 33.b6 : Noir force la séquence qui lui permet de jouer un coup tranquille en b6. Notez le joli pion tabou g6. *Manu* : je parlerais plutôt de pion isolé.

À ce moment, Noir est gagnant 34-30. **34.c1** : la réponse de Blanc est la meilleure. *Manu* : c'est une approche classique de ce genre de structure. L'idée est de poursuivre soit avec 35.e1 d1 b1 c2, soit avec 35.d1 c2 et

Blanc garde e1 pour plus tard. Dans les deux cas Blanc gagne un temps tout en donnant à Noir un bord et de l'influence au nord.

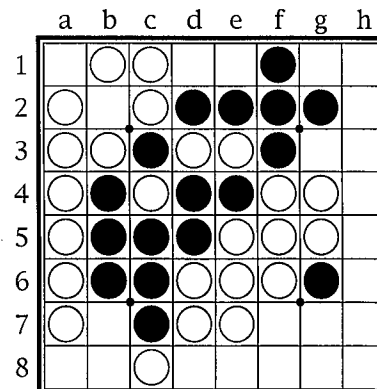


Après 33.b6

35.c2 : une erreur de Noir qui rend le gain 31-33. Le bon coup est 35.d8. L'idée de Noir était de résoudre d'abord le bord nord, d'autant plus que le coup en d8 semblait pourrir un coup futur en h4. Dans la résolution de ce bord nord, 35.e1 permet 36.c2 sans que Noir n'ait accès à d1 et semble donc à éviter (Noir est d'ailleurs perdant après). Mais le coup joué semble mauvais aussi parce qu'il donne accès à 36.b1 sans accès noir à d1 ou e1.

36.b1 : mais ce coup est perdant aussi (34-30). L'explication en est que Blanc crée une structure faible au nord et que Noir peut contrôler la diagonale avec 37.g2 38.g3 39.h3, ce qui lui permet de s'insérer si Blanc recoupe la diagonale, par exemple avec 40.d1 41.e1 qui gagne 37-27.

37.g2 : le contrôle de diagonale.

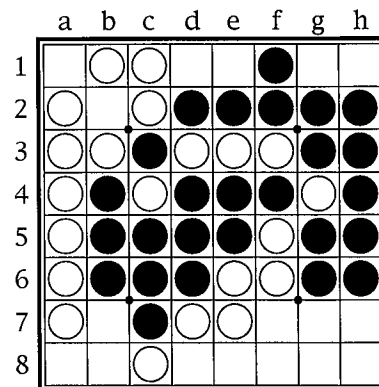


Après 37.g2

38.g3 : Blanc recoupe, mais perd encore un pion.

39.h2 : la grosse boulette de Noir qui est maintenant perdant (25-39). Il fallait comme dit ci-dessus garder le contrôle avec 39.h3 qui oblige dans la suite optimale Blanc à jouer 40.b2 ou 40.b7. Blanc va pouvoir forcer Noir à sacrifier beaucoup à l'est.

40.h3 à 43.h6 : Blanc perd un pion dans la séquence (26-38), mais cela n'a pas d'importance. On voit comment Noir est obligé de tout donner à l'est. Notez que tout autre coup perd plus largement. Il y a là une idée à retenir : quand votre adversaire crapaute depuis un coin le long d'un bord, il vaut souvent mieux sacrifier franchement mais jouer à des endroits où il le peut aussi plutôt que d'ouvrir ailleurs (à moins de devoir jouer des coups pourris — qui vous enlèvent plein d'accès ou en rendent à votre adversaire — ou de perdre la parité).

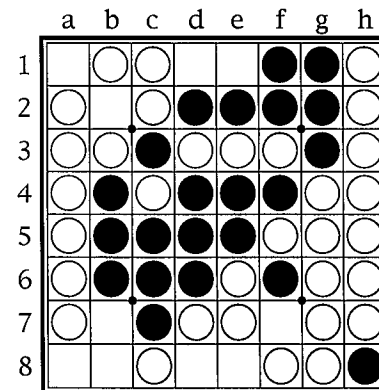


Après 43.h6

44.h1 et 45.g1 : Noir fait ce qu'il faut pour sauver ses pions.

46.h7 et 47.g7 : les deux joueurs se rendent un pion à tour de rôle. Le but de Noir est d'essayer d'obtenir quelque chose du contrôle de la diagonale.

48.f8 à 50.g8 : suite correcte.



Après 50.g8

51.d8 : Noir perd deux pions, mais ce n'est pas l'essentiel ici. Nous nous arrêtons simplement pour faire remarquer que 51.e8 est très mauvais parce que Noir perd l'accès à d8 et après 52.f7, il est obligé de jouer 53.b2 qui donne tout (si du moins Blanc pense à nourrir en jouant 54.b8 plutôt que de se ruer sur le coin 54.a1 qui fait passer Noir et perd la parité).

52.f7 à 60.e1 : la suite est forcée et permet à Blanc de l'emporter 24-40.

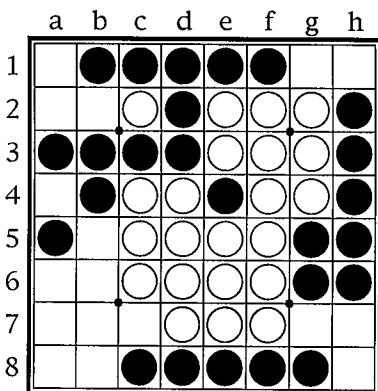
Petites causes, grands effets...

par Marc Tastet

Un tournoi d'Othello se joue parfois à peu de choses. Nous l'allons montrer tout à l'heure.

Prenons le championnat de France 2001, par exemple. À l'issue des onze rondes du système suisse, trois joueurs se sont retrouvés deuxièmes ex aequo pour une place en finale : Philippe Juhem a devancé de trois petits points au départage Takuji Kashiwabara et Emmanuel Lazard. Précisons que le départage est constitué de la somme du total de pions du joueur et d'une valeur qui traduit la force des adversaires rencontrés. Plus précisément, cette valeur est constituée de la somme des points des adversaires rencontrés, multipliée par un coefficient pour qu'elle soit du même ordre de grandeur que le total de pions. Ce coefficient, appelé coefficient de Brightwell, dépend du nombre de rondes et vaut 6 pour un tournoi en 11 ou 13 rondes (quand on compte 1 point par victoire). Ainsi le départage de Philippe était 856 et celui d'Emmanuel 853. Il aurait donc suffi à Emmanuel d'avoir 4 pions de plus pour aller en finale. Cela aurait forcément changé le champion de France puisque Philippe a ensuite gagné la finale.

Que s'est-il passé lors de la dernière ronde ? Philippe a gagné 27-37 contre Serge Poirier tandis qu'Emmanuel perdait 52-12 contre Emmanuel Caspard. Voyons un peu cette partie avant le coup 44.

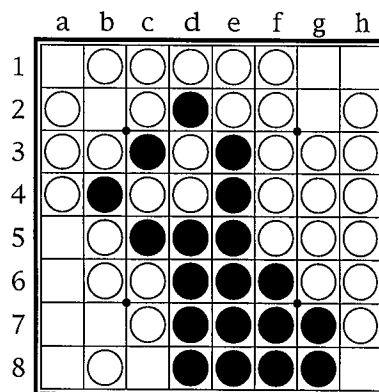


Blanc joue et survit (coup 44)

Manu, sans doute fatigué, a joué 44.a4, qui semble forcer Noir à ouvrir. Le problème est que Noir répond 45.g7! et Blanc est complètement mort. Il n'a plus que trois

coups légaux (h7, a2 et a6) qui donnent immédiatement ou au coup d'après un coin à Noir. Si Emmanuel avait prévu ce coup 45, il aurait joué le seul autre coup plausible 44.b2. C'est une défense classique : comment empêcher son adversaire de contrôler une diagonale ? Il suffit de la contrôler soi-même avant qu'il n'ait le temps de le faire. Après un éventuel 44.b2, Noir est encore gagnant, mais 33-31 seulement. Rien ne prouve que les deux joueurs auraient joué la suite parfaite, mais la partie est serrée et l'on voit mal comment Blanc aurait pu faire moins de 16 pions, ce qui lui aurait suffi pour aller en finale...

Revenons un an en arrière, au championnat de France 2000 : six joueurs avaient fini premiers ex aequo, donc le départage avait encore joué un rôle primordial. Parmi ces joueurs, il y avait Stéphane Nicolet et moi. Or, Stéphane m'avait battu 56 à 8 à la ronde 3. Aurais-je pu faire mieux ? Sans doute. En fait, j'étais arrivé en milieu de partie en bonne position et j'avais passé du temps en vain à trouver un coup qui tue. J'avais fini par laisser filer le gain et me voilà donc au coup 49 en position délicate avec très peu de temps.



Noir joue et résiste (coup 49)

J'envisage de jouer 49.a6, mais je vois que si Blanc répond 50.b7, cela pourra c8 pour moi : quand Blanc prendra le coin h8, si je m'insère en c8, je retournerai b7 et céderai le coin a8 à Blanc. Du coup, je décide de régler le problème en sacrifiant le bord sud avec 49.c8 50.h8 et je joue ensuite 51.a6. Malheureusement, Blanc a alors un coup qui tue avec 52.b7. Je perds encore un pion en

jouant 53.a7 qui ne me laisse que 8 pions (alors que tous les autres coups 53 me laissent 9 pions). De plus, je perds aussi au temps mais cela n'a pas d'importance.

Qu'aurait-il fallu faire ? Déjà, après la paire 49.c8 50.h8, j'aurais dû jouer la parité avec 51.a5 suivi de 52.a6 et 53.b7. À ce moment-là, Blanc peut contrôler la diagonale b2-h8 en jouant 54.b2 mais je contrôle alors l'autre diagonale avec 55.g2. Blanc récupère les pions intérieurs mais doit me laisser les bords nord et ouest. Je sauve quand même 25 pions, ce qui est déjà mieux que 8.

En fait, je pouvais faire encore mieux au coup 49. Si je joue 49.a6, Blanc répond 50.b7, comme je le craignais, mais je peux jouer 51.g2! (principe de la case X opposée pour recouper la diagonale). Si Blanc joue 52.h8, je ne m'insère pas en c8 (c'est la subtilité que j'avais ratée) mais je prends directement le coin avec 53.a8. C'est Blanc qui sauve le bord sud avec 54.c8. Après 55.a7, Blanc ne peut jouer la parité avec 56.a5 car il se fermerait une « paire qui perd » au nord-ouest. Il joue donc 56.b2 et je sauve alors 30 pions. Si Blanc veut m'arnaquer avec 52.g1, je prends le coin a8 et Blanc ne recoupera jamais cette diagonale donc je finirai par jouer en h1 après avoir pris a1 (et là je gagne même 34-30). Il faut encore regarder 52.b2 qui donne des suites semblables par inversion de coups à celles de 52.h8 et même 52.c8 sur quoi Blanc gagne 31-33.

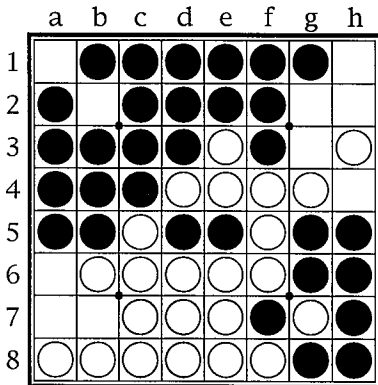
Il m'aurait quand même sans doute fallu pas mal de temps pour vérifier que tout cela marchait

Quel était le classement à la fin ? Stéphane avait un départage de 885, devant Paul Ralle 883, Emmanuel Caspard 870 et moi-même 853. J'avais donc 32 points de retard sur Stéphane et 17 sur Manu. Mais ma partie contre Stéphane compte double : pour chaque pion que je sauve, il en perd aussi un, donc il me suffisait de 16 pions supplémentaires pour avoir le même départage que lui. J'avais bien une suite à 25=8+17 pions, ce qui m'aurait fait dépasser Stéphane mais j'aurais été ex aequo avec Manu qui aurait alors disputé la finale contre Paul (grâce à un meilleur total de pions). En revanche, avec la suite du coup 49 à 30 pions,

j'assurais ma place en finale contre Paul (et je pouvais même perdre encore 4 pions). Une fois de plus, et dans les deux cas, cela aurait changé le champion de France puisque Stéphane a finalement gagné.

Passons maintenant à une vieille histoire dont Emmanuel Lazard est encore le héros malheureux.

Il s'agit du championnat du monde 1985. Emmanuel rencontre cette fois le champion de Grande-Bretagne, Neil Stephenson. Manu, avec les noirs, s'est fait surprendre par un piège de Stoner (c'est peut-être pour cela qu'il est devenu depuis un spécialiste du sujet). Cela explique l'échange de coins au sud. Du coup, Manu a joué assez vite, un peu désabusé et il arrive dans la position suivante au coup 51.



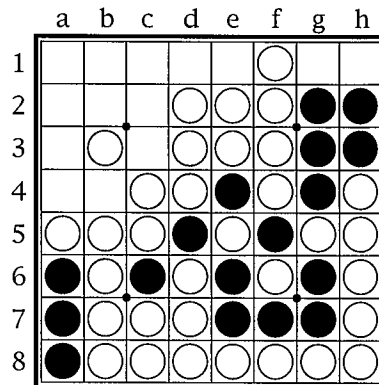
Noir joue et gagne (coup 51)

La notion de parité n'était pas encore née à l'époque, du moins en occident, mais Manu voit bien qu'il ne doit pas jouer au sud-ouest car cela donne le bord ouest et permet à Blanc de jouer les deux coups au nord-ouest, dans la « paire qui perd ».

Le choix se résume donc à g3 ou h4. Manu choisit aléatoirement 51.h4. Neil en profite pour contrôler la diagonale avec 52.g2, ce qui force Noir à jouer au sud-ouest pour recouper la diagonale. La partie se termine par 53.a6 b7 a7 a1 h1 g3 h2 b2 et Blanc l'emporte 30-34. L'autre coup, 51.g3, ne retourne pas e4, ce qui fait que Blanc ne peut contrôler la diagonale. Du coup, il doit tout donner et Noir gagne très largement. Évidemment, si Manu avait gagné, il se serait qualifié pour les demi-finales du championnat du monde.

Dans les exemples que nous avons vus jusqu'à présent, les joueurs impliqués étaient maîtres de leur destin. Après tout, ils n'avaient qu'à trouver le bon coup. Mais il arrive

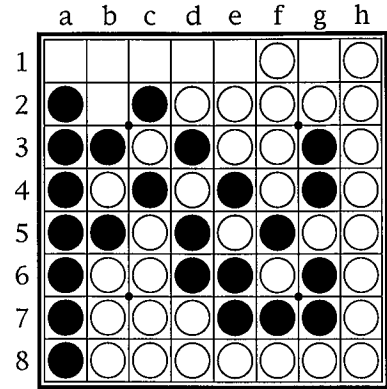
parfois qu'une partie apparemment sans enjeu pour aucun des deux joueurs ait des conséquences inattendues sur les départages des autres. Ainsi cette partie de la dernière ronde du championnat du monde 2000 à Copenhague. J'ai les noirs contre Matthias Berg. Nous n'avons plus aucune chance d'atteindre les demi-finales ni l'un ni l'autre. Il s'agit juste de gagner pour ne pas trop mal figurer dans le classement final. Je me suis très mal sorti de l'ouverture mais j'ai réussi à renverser la situation, en jouant trois cases X. Blanc a des pions définitifs mais j'ai le contrôle de la partie et j'espère arriver à bon port.



Noir joue et gagne (coup 47)

Sans doute trop confiant, je joue 47.a4. Mon idée est que si Blanc joue 48.b4, je réponds 49.a3. Comme il n'a plus de coups au nord-ouest, il doit jouer 50.h1 (50.g1 me rendrait la vie trop facile). Je n'ai plus alors qu'à achever le travail en jouant la case X suspendue 51.b2. Blanc est forcé de me donner le coin a1 en jouant 52.b1 ou 52.a2. Dans les deux cas, il finira par passer (après 52.b1 a2 c3 a1 c2 c1 ou 52.a2 a1 b1 c1) et je gagnerai avec la parité.

Malheureusement, Matthias a répondu 48.h1. Bien que Blanc se forme un trou impair d'une case en g1, il ne perd pas la parité, car Noir ne pourra jamais jouer e1 sans que Blanc n'ait accès à g1, ni jouer g1 sans ouvrir la position et donner de nouveaux coups à Blanc à cause du pion a7. En fait, on peut considérer les cases e1 et g1 comme une paire, même si elles ne sont pas contiguës. Presque tous les coups de Noir sont équivalents, maintenant, mais largement perdants (26-38). Après quelques imprécisions de part et d'autre, nous arrivons à la position suivante où j'espère que Matthias, encore inexpérimenté pour son premier championnat du monde, va se tromper.



Blanc joue et gagne (coup 54)

Si Blanc joue 54.c1?, il perd la parité, car il se ferme un trou de trois cases (d1, e1 et g1 : rappelez-vous que e1 et g1 font partie du même trou). Noir peut alors en profiter soit avec 55.b1 a1 b2 soit avec 55.b2 a1 b1. Dans les deux cas, Blanc passe et Noir termine avec 58.g1 e1 d1 : 36-28. Avec les autres coups 54, Blanc garde la parité, mais 54.b2 donne à Noir la suite évidente 55.a1 b1 c1 d1 e1 g1 qui fait nulle. Malheureusement pour moi, Matthias a trouvé 54.b1 qui sacrifie le bord nord mais garde suffisamment de pions intérieurs : 55.g1 e1 c1 d1 a1 b2 27-37.

Je m'en voulais d'avoir perdu cette partie, mais je me suis consolé quand nous nous sommes aperçus que grâce à cela, Stéphane Nicolet était qualifié directement pour les demi-finales. En effet, il était troisième ex aequo avec Tim Krzywonos et Benny Shifman et il avait 3 points d'avance sur Tim. J'avais rencontré Tim mais pas Stéphane et Matthias avait rencontré Stéphane mais pas Tim. Si j'avais battu Matthias, Stéphane aurait donc eu 6 points de moins au départage et Tim 6 de plus. Il aurait alors devancé Stéphane de 9 points et c'est ce dernier qui aurait dû ainsi disputer le match de départage avec Benny pour accéder aux demi-finales ; qui sait ce qui se serait alors passé...

Mais que fallait-il faire pour gagner dans cette position ? Il fallait jouer 47.e1. Si Blanc répond 48.d1, Noir peut alors jouer 49.a4 et quand Blanc jouera h1, Noir pourra répondre g1 sans ouvrir à l'ouest puisque f2 et e3 sont noirs maintenant. Donc tout va bien se passer. Du coup Blanc joue plutôt 48.h1 et après 49.g1 d1, il n'a plus de coups au nord et doit suivre Noir dans la suite quasi forcée à l'ouest : 47.e1 h1 g1 d1 a4 b4 a3 ps b2 b1 c1 c3 a1 ps a2 ps c2 gagne 34-30.

Avec des si et des mais...

Partie commentée F. Di Meglio - M. Tastet

par Fabrice Di Meglio

Contexte et résumé : ce tournoi IDF 5 du 13 juin constituait pour moi la vraie reprise en la matière depuis 96 même si j'avais fait auparavant quelques tournois sur Internet et avais participé à la sélection de Paris du championnat de France 2002.

J'avais joué quelques parties au club de la rue d'Ulm avec Marc, Manu, Hiroyuki et Stéphane. Les Tamenori jouées avec Marc (Blanc) et les noirs pour moi avaient montré qu'une suite intéressante pouvait exister pour Noir. Marc, sachant cela, a préféré ne pas jouer cette suite avec les blancs et a essayé de me sortir de ma bibliothèque sans savoir que j'avais étudié la suite 10.e3 il y a bien longtemps et que je m'étais rafraîchi la mémoire à ce sujet pendant la semaine précédant le tournoi.

Cette partie a été jouée à la première ronde de ce tournoi dont le plateau de joueurs était assez relevé. J'ai toujours eu avec Marc des parties très disputées et très intéressantes par le passé et celle-ci ne déroge pas à la règle. Le résultat final ne reflète pas la physiologie réelle de la partie, très tendue, où on a l'impression que Blanc semble mieux tout le temps. Il est à noter que la partie est nulle théorique à partir du coup 27 et que le coup 34 de Blanc rate la nulle et donne le gain définitif à Noir.

L'analyse du milieu de partie et de la finale ont été confortées avec WZebra 3.2 (profondeur en milieu de partie de seize coups) et Cassio 5.2.4, uniquement pour la finale profonde (merci Marc).

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

Di Meglio 44-20 Tastet

1.f5 d6 : super, les appariements me donnent les noirs et je joue contre Marc. Je sais que je vais pouvoir tes-

ter la fameuse suite Tamenori essayée au club de la rue d'Ulm les semaines précédentes. Remarquez que sur l'ensemble des parties jouées avec les blancs par Marc, il préfère largement la perpendiculaire à la diagonale ou même à la parallèle : sur la base actuelle, contenant 70007 parties depuis 1980, il n'a joué que 15 parties avec la diagonale sur les deux mille présentes (bravo pour ce score impressionnant Marc) ! Il est peut-être temps aussi d'essayer un peu plus la diagonale comme le font certains joueurs actuellement...

Ce n'est qu'une suggestion bien sûr Marc (une petite remarque : Marc est un des spécialistes de la Heath avec Noir — certains en ont fait les frais — et il ne joue peut-être pas la diagonale en connaissance de cause !).

3.c3 d4 c4 : je choisis l'inhumaine et Marc choisit la réponse classique, comme moi pour le coup 5. À noter que 4.g5 est jouable mais tend à l'heure actuelle à des parties un peu tendues pouvant faire des cartons noirs ou blancs si l'un des deux ne connaît pas les « bons » coups. Marc a sûrement voulu éviter ces lignes car elles demandent certaines fois de se concentrer très fort pour trouver les coups et donc de consommer plus d'énergie. Autre info, 3.c3 a été joué par Marc 527 fois avec les blancs et un taux de gain réel de 60,4% et un théorique de 54,7%. C'est effectivement ce qu'il faut lui jouer car les autres coups sont encore meilleurs pour lui, mais avis aux amateurs : il est quand même largement positif et ses adversaires font 6% de plus de bévues en finale que la théorie. Donc c'est du solide.

6.f4 : Marc choisit la suite classique menant à la Tigre centrale ou diagonale. Il aurait pu jouer 6.b3 comme il l'a fait au championnat de France 2001 et 2000, avec une certaine réussite il est vrai. J'estime dans ce cas que 7.d7 ou même 7.c5 sont suffisamment solides pour contrer 6.b3.

7.c5 : je choisis la Tigre centrale ; elle représente la meilleure suite pour Noir statistiquement, même si certaines lignes de la Tigre diagonale 7.f6 sont bonnes aussi pour Noir. L'avantage de 7.c5 est d'orienter vers la fameuse Tamenori que je veux

jouer.

8.b3 : coup classique, externe, d'attente ; Blanc a le choix aussi de jouer le coup central 8.b4 mais après 9.b3 10.c2 et 11.d7 Noir a un léger avantage.

9.c2 : classique, reste au centre et se rapproche encore un peu plus de la Tamenori ; jouable est 9.d2 mais Blanc me semble mieux après 10.c6 ; je m'attendais effectivement à 10.e6 mais...

10.e3! : bien vu Marc, gagnant psychologiquement un point par effet de surprise ! Noir doit maintenant montrer « ce qu'il a dans le ventre ». Connaissant ces variations depuis quelques temps et les ayant revues la semaine d'avant, cet avantage était donc minimisé. Il en aurait été autrement si je n'avais pas fait ce travail préparatoire ou même si je ne connaissais pas ces lignes.

11.d2 : classique, reste au centre et attend la réaction de Blanc. 11.e2 a déjà été essayé mais sans grand succès pour Noir (le simple 12.c1 semble lui poser quelque problèmes).

12.c6 b4 : Blanc revient au centre, reconnecte le pion isolé d6 et se donne le coup tranquille e2 (avec contrôle de la mini diagonale c4-d3 à la clef, ce qui est pénible pour Noir) et le coup f3 ; rien que ça ! Noir avec sa réponse prend le contrôle de la mini-diagonale et reste au centre.

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

Après 13.b4

14.a3 : Marc choisit le coup de bord au lieu du jouable 14.f6 (voir les trois premières parties à la fin). Vu la masse de pions noirs on peut se douter que c'est une tentative de bétonnage qui commence pour asphyxier les noirs. Mais aussi avec l'idée d'attirer Noir vers le bord

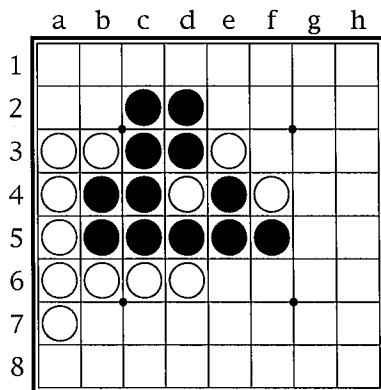
ouest de Blanc pour ensuite jouer le coup tranquille et tueur e2 (Noir va alors être à l'extérieur et jouer encore une fois sur la frontière externe ; pas réjouissant pour lui).

15.b5 : Le coup tranquille le plus au centre dans l'optique du plan de Blanc évoqué avant. À noter que 15.f2 a été joué (j'ai même essayé !) et sans grand succès : 16.e6 b5 a4 met Noir dans une situation inconfortable. À noter que 15.g3 (et non pas 15.g4 f3 e6 f7! b5 b6!, toujours autour de la même idée : jouer en e2) a aussi été essayé avec un certain succès pour Noir : 15.g3 g4 f3! c1 b5 et bataille pour le contrôle de la mini-diagonale c4-d3.

16.a4 a6 : logique et implacable, le béton commence à solidifier : Blanc menace le coup e2. La réponse de Noir permet de souffler un peu car il contrôle temporairement la ligne 5.

18.b6 : un coup qui fait mal car il redonne à Blanc l'accès en e2, reconnecte ses pions et attire encore plus Noir vers son bord. À noter le contrôle de la diagonale b6-e3 ne permettant pas pour l'instant un hypothétique a7 pour essayer de gagner un temps (mais aussi prendre une position très déséquilibrée sur le bord...).

19.a5 : Noir n'a pas trop le choix ! S'il ne joue pas a5, il peut jouer 19.e2 (suppression du coup tranquille de Blanc et gain de l'accès en a7) mais avec 20.e6 e7 f2 f3 f7, il n'est pas bien.



Après 20.a7

20.a7 : Blanc non plus n'a pas trop le choix et il commence à stresser Noir. Après 20.e6 a2 e2 a7, Blanc doit encore jouer et Noir menace d'avoir tôt ou tard un prébord b3-b6 noir comme a2-a7 (NDLR : c'est-à-dire un bord 6+4) ce qui peut conduire à des pertes de parité désagréables pour Blanc ou à des sacrifices blancs douteux sur les cases X adjacentes. À noter que Blanc prend un bord

déséquilibré non encore attaquant car aucun pion blanc n'est présent sur la ligne 2. La présence des pions noirs b4 et b5 et le fait que Blanc vienne mettre un pion sur la ligne 2 sont les seuls espoirs véritables de Noir.

C'est le premier tournant de la partie. **21.g4** : le bord ouest maintenant résolu, Noir doit ouvrir au minimum et économiser ses coups pour éviter tout bétonnage blanc. Le coup g4 permet de rester au centre et d'attendre la réponse de Blanc. WZebra propose pour Noir 21.f2 e6 f3 c1 e7 avec un bon avantage Blanc (+9). La position de Noir dans ce cas n'est alors effectivement pas très bonne même s'il peut sacrifier en b1 pour récupérer le bord ouest et le coin a8 (mais en donnant tout le haut à Blanc) : Noir est à la limite de ne plus avoir de coup correct possible et ce n'est pas souhaitable.

Les stratégies suivantes pour Blanc sont possibles. La première **22.e2** est celle du coup réellement joué. Elle va dans le sens de l'analyse de Noir et force son sacrifice immédiat en b2 pour gagner un temps et un peu d'oxygène. La suite qui est jouée est alors naturelle et il semble que Noir va se faire arnaquer dans le coin a1.

La seconde est de jouer au sud 22.e6 mais après 23.f6 e2 f1! g5, Noir revient dans la partie.

Une troisième possibilité est de jouer 22.f3 e6! e2 d7 et Blanc est mieux car il s'installe au centre et n'a que faire du sacrifice en b2.

22.e2 b2 : suite prévue. WZebra met en tête b2 mais avec une confortable avance pour Blanc (+9.6).

24.e1 : je ne m'attendais pas si tôt à cette réponse de Blanc. Blanc s'installe au centre de la position, prend appui sur le bord nord et laisse Noir à l'extérieur et tente l'arnaque sur le coin ; en effet si 25.d1 alors 26.a1 a2 b1 et Noir n'a pas accès immédiat à c1 ! Oui, mais... c'est oublier 29.a8 qui récupère l'accès en c1 par le bord et force 30.c1 ! Noir possède alors en a8 le coin actif et Blanc doit jouer vers ce coin puisque e1-e3 est blanc. Remarquez qu'après 25.d1, WZebra donne +9.6 à Blanc et qu'après la séquence de résolution du coin il ne donne plus que +1.2 à Blanc. Il s'agit donc d'une bonne affaire pour Noir.

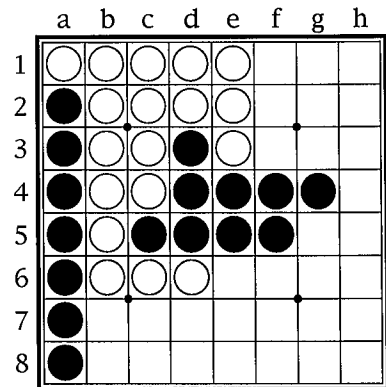
25.d1 a1 : suite prévue ; à noter que Blanc peut différer la prise du coin a1 et jouer f6 ou f3 et obliger Noir à faire attention à ne pas retourner le seul pion blanc (e2) permettant l'attaque du bord en b2 sous peine de le

payer très cher (a2 puis a1 et la partie est perdue). C'est pour cela que peut-être 25.f3 f2 c1 est largement préférable à d1 pour Noir. Mais bon, j'avais vu l'arnaque, Marc aussi et je pensais qu'il n'allait pas résister (voir ses fameux articles à ce sujet dans *Fforum*).

27.a2 b1 : et non pas 28.c1 permettant en plus 29.b1 ! À noter que si 28.f3 alors 29.e6! donne Noir largement gagnant (WZebra à +17).

29.a8 c1 : comme prévu, forcé.

La position à ce moment de la partie est :



Après 30.c1

On peut remarquer que Noir a une position intéressante par rapport à Blanc. Il lui est possible de faire un balayage intérieur vers la fin qui coûtera à Blanc pas mal de pions. De plus il a le coin actif a8. Cela va donc être tendu et difficile mais Noir semble avoir une chance de gagner et c'est plutôt Blanc qui va devoir trouver les bons coups. Hé hé, Noir se conforte comme il peut avant d'attaquer cette finale passionnante et tendue !

Il reste 30 cases vides et c'est calculable pour WZebra en temps humainement acceptable. Nous verrons à la fin la suite optimale.

31.e7 : Noir tire la position vers son coin actif et le plus loin possible du coin de Blanc (a1). WZebra préfère 31.d7 g5 h5 avec un score presque équilibré ; oui mais moi, je n'aime alors vraiment pas la position de Noir, appuyé sur les bords est et ouest !

32.f3 : Blanc fait de même et profite de la structure de pions noirs à l'est au maximum mais laisse un coup tranquille en e6 pour Noir. WZebra préfère 32.d7 pour Blanc.

33.d7 : Noir... qui ne prend pas son coup tranquille comme prévu car après le coup joué, e6 est encore tranquille. Une sage précaution de façon générale : ne jamais jouer ses

coups tranquilles immédiatement s'ils peuvent le rester par la suite. Ça y est, WZebra donne Noir positif à +2.4 !

34.h4 : Blanc tire vers le haut en gardant la parité et en laissant e6 coup tranquille (tiens oui, au fait, il faut commencer à s'en préoccuper un peu car autrement Noir va être « marron »).

35.e6 : forcé ; Noir joue ce coup tranquille à la place de Blanc. WZebra n'en croit pas son alpha-bêta customisé : je suis gagnant maintenant avec +14.4.

36.d8 : Blanc essaie de profiter encore de la structure de pions noirs et se crée un coup en g5 (car alors Noir ne peut jouer f6) mais au prix de jouer vers le coin actif et de donner des coups à Noir.

37.b7 : je réfléchis pas mal sur ce coup (en fait j'ai le temps, j'ai tout joué très vite sauf pour analyser l'arnaque du coin a1 et je suis en avance à la pendule par rapport à Marc). J'en viens à la conclusion qu'il vaut mieux encore tirer la position vers le coin actif.

38.c7 b8 c8 e8 : Blanc joue vers mon coin actif. J'en suis très content ! De mon côté je commence la stabilisation (oui, oui, je sais, il ne faut pas être trop mesquin mais il me faut plus de pions que Blanc pour gagner donc...). Après **41.e8**, l'analyse de la finale indique que c'est le bon coup et que je suis à +14.

42.g6 : Blanc perd deux pions par rapport à g5 ; il essaie avec g6 d'attirer Noir vers le bord est.

43.g5 h6 h5 : bonnes réponses. Toujours +18. L'idée pour Noir est d'éviter au maximum de jouer dans le trou nord-est.

46.f6 : « force » le jeu de Noir dans le fameux trou. Je n'aimais pas 47.f7 (c'est pourtant le bon coup : Noir +18).

47.g3 : et je perds d'un coup quatre pions ! Noir +10, oouuppps. Il faut faire attention maintenant...

48.f7 : Blanc commence à craquer : il joue un coup perdant la parité, me facilitant la vie et perdant sept pions d'un coup ! Merci Marc, Noir +24. Mieux est la suite simple : 48.h2 h3 g2 h1 g1 f2 f1 h7 f8 f7 g8 h8 g7 37-27.

49.f2 : une des suites à +24. L'idée de ce coup est de faire les pions définitifs sur la ligne 2.

50.f1 à 60.f8 : donne 44-20 pour cette suite correcte et simple. Blanc paye au prix fort une suite forcée en finale. Il me reste alors plus de neuf

minutes à ma pendule, tandis que Marc n'a plus que de l'ordre de quatre minutes.

L'analyse à chaud avec Marc a effectivement donné qu'il avait vu l'arnaque du coin a1. Après, il a fait le choix de l'arnaque du coin a1 puis a essayé de complexifier la finale, ce qui explique son coup de perte de parité mais n'a pas su trouver la ligne de défense blanche correcte pour la nulle (il la sentait possible mais la pendule est aussi pour quelque chose dans le résultat final).

L'analyse de la finale avec Cassio donne :

27.a2 à 30.c1 fait nulle

31.e7?? Noir rate la nulle (31.d7 g5 h5 h6 g3 f6 e6 f7 e7 h4 f3 h3 b7 g6 f8 c7 d8 g7 f2 g8 h8 h7 g2 e8 h2 f1 c8 b8 g1 h1 32-32)

32.f3?? Blanc rate le gain (32.d7 b7 e6 f3 f2 d8 c7 f6 g3 h3 h5 h4 h2 g5 h6 g6 f8 e8 c8 g1 f1 g2 b8 g8 h7 f7 h1 g7 h8 30-34)

33.d7 fait nulle

34.h4?? Blanc rate la nulle (34.e6 f7 f6 g5 h5 b7 c7 h3 b8 c8 h6 g6 d8 e8 h7 g3 h2 h1 g2 f2 f1 h4 g8 h8 g1 f8 g7 32-32)

35.e6 fait 39-25

36.d8? Blanc perd 1 pion (36.g6 g5 c7 f6 h5 h7 h6 h3 c8 e8 b7 b8 d8 f7 g3 f2 g7 h8 g1 f1 h2 h1 g2 ps f8 g8 39-25)

37.b7? Noir perd 2 pions (37.c8 b8 e8 g5 b7 f6 f7 c7 g3 f8 f2 h2 h3 g6 h1 f1 h5 h6 g8 g7 g2 g1 h7 h8 40-24)

38.c7? Blanc perd 1 pion (38.g5 g3 c7 b8 e8 f6 c8 f7 f2 f8 g6 h6 g2 h1 h5 h2 h3 g1 f1 ps g8 h8 g7 h7 38-26)

39.b8 fait 39-25

40.c8 fait 39-25

41.e8 fait 39-25

42.g6? Blanc perd 2 pions (42.g5 f2 g3 g1 f1 f6 h1 g2 f8 f7 g8 h8 g6 h6 h5 h3 h2 h7 g7 39-25)

43.g5 fait 41-23

44.h6 fait 41-23

45.h5 fait 41-23

46.f6 fait 41-23

47.g3? Noir perd 4 pions (47.f7 g8 h3 g7 f8 g3 f2 g2 h1 h2 h7 h8 ps f1 g1 41-23)

48.f7? Blanc perd 7 pions (48.h2 h3 g2 h1 g1 f2 f1 g7 h8 h7 f7 g8 f8 37-27)

49.f2 à 60.f8 fait 44-20

Et, me direz-vous, la fameuse variante de la Tamenori avec les noirs ? Eh bien je vous réponds simplement que je la garde encore un peu au chaud pour les prochains tournois...

Championnat du monde 2000
a b c d e f g h

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

Leader 31-33 Schreiber

Préqualificatif de Strasbourg 2002
a b c d e f g h

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

Kashiwabara 22-42 Caspard

Championnat du monde 1999
a b c d e f g h

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

Kashiwabara 26-38 Schreiber

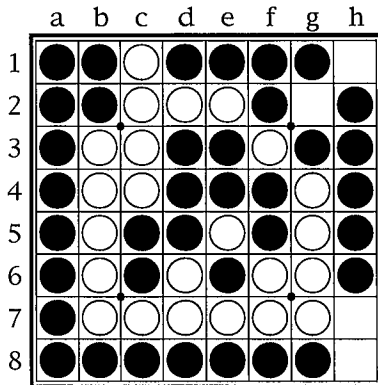
Cambridge 1994

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

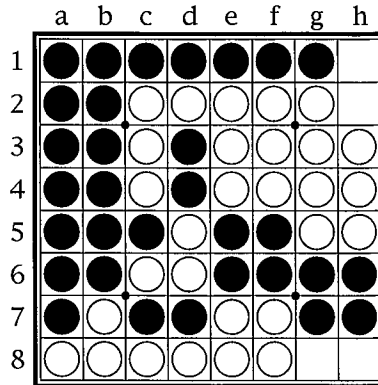
Shaman 31-33 Lazard

Problèmes

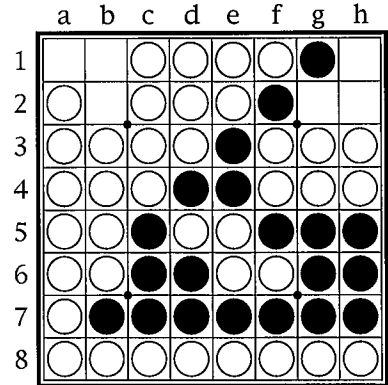
par Frédéric Auzende



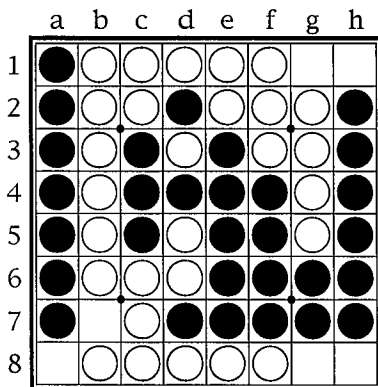
1. Noir joue et gagne



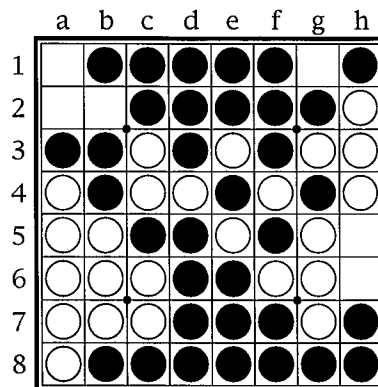
2. Noir joue et gagne



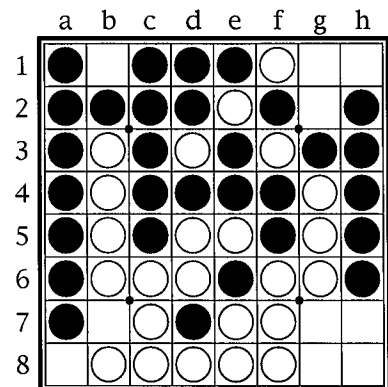
3. Blanc joue et annule



4. Noir joue et annule



5. Noir joue et gagne



6. Noir joue et gagne

Solutions

1. Le seul coup gagnant est 57.h7, qui permet à la fois de récupérer le prébord sud et de contrôler la diagonale a8-g2 au coup suivant. Blanc arrivera certes au coin (par les deux bords), mais après 58.h8 g2 h1, il ne récupère rien en diagonale et perd 36-28.

2. Attention à l'ordre entre les deux paires g8 h8 et h2 h1 ! Tout se joue ici sur les pions e5 et d6 : Noir ne les récupère que si Blanc joue en h8 (retournant ainsi le pion e5) AVANT que Noir ne joue lui-même en h2. Il faut donc commencer par la paire au sud-est : 57.g8 h8 h2 h1 34-30 (57.h2 h1 g8 h8 ne fait que nulle).

3. Blanc, qui a déjà passé, perdant ainsi la parité, doit choisir entre 55.h1 (qui garde le bord nord) et 55.g2 (qui sauve la parité locale au nord-est). Comme souvent dans ce cas, c'est le second choix qui s'impose : 55.g2 b1 b2 a1 ps h2 h1 fait nulle, alors que la suite 55.h1 b1 b2 a1 g2 h2 contraint Blanc à laisser plein de pions à l'intérieur de la position et perd 34-30.

4. Noir doit jouer les pions définitifs, même s'il se fait ensuite arnaquer, laissant à Blanc les trois derniers coups. La suite 55.g1 h1 b7 ps h8 ps a8 ps g8 sauve suffisamment de pions au nord-ouest pour annuler, alors que 55.h1 g1 b7 a8 ps h8 g8 perd largement 28-36.

5. À l'inverse du diagramme précédent, il s'agit ici d'éviter de se faire arnaquer au nord-ouest. Ainsi la suite 55.h5 h6 b2 g1 ps a1 (sans retourner en diagonale) ps a2, qui localement garde le plus de pions à l'est, perd cependant 31-33. Puisque Noir va de toute façon devoir jouer en b2, et puisque Blanc aura de son côté accès au coin par le bord nord, le problème est donc de l'obliger à recouper la diagonale a1-h8 avant qu'il ne prenne le coin, ou sinon de rendre l'arnaque moins efficace. Il y a deux plans possibles :

- commencer par 55.b2 g1 puis forcer Blanc à recouper : 57.h6 h5 (sinon Noir y joue et garde assez de pions pour l'emporter) ps a1 a2 32-32 ;
- ou bien s'arranger pour que Blanc

recoupe la diagonale lorsqu'il jouera en g1 : 55.h6 (retourne le pion e3) h5 b2 g1 (retourne le pion d4 puisque e3 est maintenant noir) ps a1 a2 33-31 ; c'est la seule suite gagnante.

6. Une première idée consisterait à jouer 51.h7 pour forcer Blanc à sacrifier. Le problème, c'est la réponse 52.g2 qui rend le trait. Le meilleur choix est alors de sacrifier à son tour dans le trou impair restant, mais après 53.g7 b1, on est ramené au diagramme 4, où Noir n'a que la nulle.

Pour éviter que Blanc ne sacrifie dans le coin nord-est, il n'y a qu'une possibilité, y jouer soi-même. L'idée est de sacrifier les bords nord et est pour attaquer le bord sud et profiter de la « paire qui perd » au sud-ouest (Noir jouera en a8 puis en b7 car Blanc n'y a pas accès). La suite optimale est alors facile à trouver : 51.g1 b1 h7 (pour forcer Blanc à prendre le coin tout en jouant en dernier au nord-est afin d'y garder quelques pions) h1 g2 h8 g8 g7 a8 ps b7 33-31.

Grand Prix de France 2002

			Noël	PrPar	IDF1	IDF2	Renn	IDF3	PrStr	PrVDA	IDF4	IDF5	Total
Tastet	Marc	F		140	200	140				170	55	55	760
Caspard	Emmanuel	F	144	200	75				140		140		699
Kashiwabara	Takuji	F		90			200		200	170			660
Nicolet	Stéphane	F	144								200	170	514
Seknadjé	José	F	27		8	90		200	16		13	55	409
Delaunay	Arnaud	F	27			60		140			0	170	397
Auzende	Frédéric	F	144	60	27			55			55	55	396
Quazzo	Claude	F			27	35	90	55			55	55	317
Andriani	Bintsa	F					140		16	60			216
Nicolet	Cassio	PG				200							200
Scheidecker	Denis	F	8		140	35							183
Margarit	Éric	F	27	35	27	10		55				10	164
Lazard	Emmanuel	F		35					90				125
Abe	Hiroyuki	F		20	8	20		55			20		123
Poirier	Serge	F			75		44						119
Dauba	Cédric	F	27		27						55		109
Cordy	Alexandre	F							16	90			106
Butin	Pierre	F	60										60
Juhem	Philippe	F							50				50
Schmidt	Marcellus	D							50				50
Gélin	Gabriel	F					44						44
Lang	Frédéric	F					44						44
Bernou	Stéphan	F								40			40
Van Egroo	Dominique	F						20			13		33
Dorsimont	Guilain	F								30			30
Eymard	Joël	F									5	18	23
Ovion	Jacques	F	8					10				5	23
Di Meglio	Fabrice	F										18	18
Lanuit	Christophe	F							16				16
Scherno	Dominique	F							16				16
Forest	Julien	F					13						13
Hervé	Jacqueline	F					13						13
Molia	Charles	F					13						13
Molia	Jean-Jacques	F					13						13
Limousin	Éric	F						10					10
Pons	Pascal	F						10					10

Comment faire pour marquer des points au Grand Prix de France ? C'est tout simple, il suffit de jouer dans les tournois et de terminer « dans les points ». En effet, à chaque tournoi, on attribue 200, 140, 90, 60, 40, 30, 20, 15, 10 et 5 points aux dix premiers. En cas d'ex aequo, on additionne les points des joueurs à égalité et on divise par le nombre de joueurs en arrondissant le cas échéant au point supérieur.

Les six premiers joueurs humains français de la liste au 15 novembre disputeront la finale du Grand Prix.

Grand Prix C 2002

			Paris	Total
Margarit	Éric	F	100	100
Delaunay	Arnaud	F	70	70
Quazzo	Claude	F	70	70
Ovion	Jacques	F	45	45
Pons	Pascal	F	45	45
Viger	Fabien	F	30	30

Les tournois C sont interdits

- aux Maîtres et Grands-Maîtres ;
- aux ordinateurs ;
- à tous les joueurs ayant un classement FFO supérieur à 1800 dans le numéro d'automne de *Fforum*.

Dans chaque tournoi comptant pour le Grand Prix C, on attribue 100, 80, 60, 50, 40, 30, 20 et 10 points aux huit premiers, les points étant partagés entre les ex aequo. Les deux premiers joueurs du classement au 31 août sont qualifiés pour la finale du championnat de France.

Grand Prix d'Europe 2002

Le Grand Prix d'Europe réunit six tournois européens : Milan (décembre), Cambridge (février), Copenhague (mai), Amsterdam (juin), Bruxelles (juillet) et Paris (septembre). À chaque tournoi, on attribue 200, 140, 90, 60, 40, 30, 20, 15, 10 et 5 points aux dix premiers. En cas d'ex aequo, on additionne les points des joueurs à égalité et on divise par le nombre de joueurs en arrondissant le cas échéant au point supérieur.

Pour le classement final du Grand Prix d'Europe, on ne tient compte que des quatre meilleurs résultats.

Grand Prix B 2002

Les tournois B sont interdits

- aux Grands-Maîtres ;
- aux ordinateurs ;
- aux huit premiers joueurs français officiels du classement FFO publié dans le numéro d'automne de *Fforum*.

Dans chaque tournoi comptant pour le Grand Prix B, on attribue 100, 80, 60, 50, 40, 30, 20 et 10 points aux huit premiers, les points étant partagés entre les ex aequo. Les deux premiers joueurs du classement au 31 août sont qualifiés pour la finale du championnat de France.

			Mil	Cam	Cop	Amst	Total
Kashiwabara	Takuji	F	90		90	140	320
Hoehne	Andreas	D	140		140	4	284
Berg	Matthias	D				200	200
Feldborg	Karsten	DK			200		200
Leader	Imre	GB		200			200
Sperandio	Roberto	I	200				200
Tastet	Marc	F		140		60	200
Shaman	David	USA		13		90	103
Hidayat	Romy	INA	60			40	100
Nicolet	Stéphane	F		90		4	94
Handel	Michael	GB		60			60
Horn	Per	DK			60		60
Brightwell	Graham	GB		25		25	50
Lazard	Emmanuel	F		40			40
Barnaba	Donato	I	30			4	34
Claassen	Mathijs	NL			30	4	34
de Graaf	Jan C.	NL			30	0	30
Hobo	Roel	NL			30	0	30
Menozzi	Giuseppe	I	30				30
Stanzione	Pierluigi	I	30				30
Caspard	Emmanuel	F				25	25
Cordy	Alexandre	B	0	25		0	25
Marson	Phil	GB		13			13
van den Biggelaar	Nicky	NL			8	4	12
Meijer	Arnoud	NL			8	0	8
Vallund	Henrik	DK			8		8
van de Zande	Josbert	NL			8	0	8
Antonelli	Stefano	I	5				5
Bianchi	Paolo	I	5				5
Castellano	Giorgio	I	5				5
Diepenmaat	Jeroen	NL	5	0	0	0	5
Fasce	Paolo	I	5				5
Ferrando	Marco	I	5				5
Stastna	Jan	CZ	5				5
Delaunay	Arnaud	F				4	4
Kortendijk	Albert	NL				4	4
Tomei	Robin	NL				4	4
de Grey	Aubrey	GB		2			2
Hubbard	Geoff	AUS	0	2	0	0	2
Richens	Julian	GB		2			2

			Par1	Ren1	Bx1	Ren2	Total
Poirier	Serge	F		80		80	160
Gélin	Gabriel	F		50		80	130
Butin	Pierre	F	100				100
Molia	Jean-Jacques	F		20		80	100
Sahli	David	F			100		100
Quazzo	Claude	F	12	80			92
Auzende	Frédéric	F	80				80
Basso	Jean-Luc	F			80		80
Hervé	Jacqueline	F		35		45	80
Lang	Frédéric	F		80			80
Saint-Jours	Emmanuel	F			60		60
Molia	Charles	F		10		45	55
Abe	Hiroyuki	F	50				50
Goujon	Olivier	F			50		50
Pons	Pascal	F	50				50
Seknadjé	José	F	50				50
Dumast	Pierrick	F		35			35
Forest	Julien	F				20	20
Gourrier	Cynthia	F				20	20
Poirier	Thibault	F				20	20
Margarit	Éric	F	12				12
Néron-Bancel	Hélène	F	12				12
Ovion	Jacques	F	12				12
Torri	Marie-Christine	F	12				12

Les échos d'Othello

CARNET

Naissances

• Kathy Lazard est arrivée le 22 juillet 2002 chez Karen et Emmanuel Lazard. Ne vous formalisez donc pas d'éventuelles coquilles dans votre magazine, c'est juste sa main qui passe sur le clavier...

• Kosuke Murakami a rejoint Megumi (qui a maintenant un petit frère) au foyer de Rieko et Takeshi Murakami le 14 janvier 2002.

Mariage

Marie Zouloumian et Christophe Lanuit sont heureux de vous faire part de leur mariage, célébré à Strasbourg le 29 juin 2002.

Quelques brefs commentaires

par Emmanuel Lazard

Voici quelques brefs commentaires de trois parties que j'ai jouées lors du tournoi international de Cambridge 2002.

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

Lazard 38-26 Handel

Le coup **11.f5** est la deuxième variante classique sur l'ouverture Cambridge après **11.b3**. Elle donne d'ailleurs souvent de meilleurs résultats. Nous suivons la suite majoritaire de la base jusqu'à **18.b3** qui laisse Noir prendre le bord ouest. On préfère plutôt **18.a2 b3 c2** suivi de **21.f2** ou **d2**, assez connus au Japon. **23.e2** sert à prendre un accès en **a2** et après **27.f8**, j'ai une structure favorable en bord 6+4 à l'ouest, empêchant les sacrifices dans les coins nord-ouest et sud-ouest. **32.c7** me laisse un temps de trop au sud car **32.f7** m'obligerait à ouvrir tout de suite au nord, même si après **33.d1 b1 g6 h5 e1 c1 f2**, Blanc est toujours dans une mauvaise situation. Je n'ai pas joué **33.f7** à cause de la réponse **34.c1** qui me force à réfléchir pour ouvrir dans de bonnes conditions au nord-est, sans suite évidente. J'ai ensuite préféré faire remplir le bord nord car après **35.f7 b2 a1 c1**, je trouvais la situation moins claire. La partie est alors pliée après **37.f7** et Blanc est condamné : ultime tentative avec **38.e8 b8 g6** qui peut marcher si je ne vois pas la taniguchisation en **g7** (mais alors je peux lancer une grosse masse avec **41.f3**).

Il ne reste plus pour Noir qu'à recouper la diagonale **f3-b7** et à faire des pions. Je suis un peu trop gourmand avec **47.h2** (**47.f2** fait cinq pions de plus) et je perds encore des pions en finale car il est difficile de voir les meilleures suites dans une position où il n'y a qu'une région avec beaucoup de cases vides.

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

Cordy 40-24 Lazard

Réputé très mauvais au début des études d'ouvertures dans les années 80, le coup **5.e6** revient à la mode avec l'ouverture Cheval qui permet d'éviter de rentrer dans une Rose. Stéphane Nicolet nous l'a présentée lors d'un stage d'été et une étude en a été publiée dans *Fforum* 53. Comme toujours, la valeur d'une ouverture tient plus dans la connaissance qu'en ont les joueurs que d'une hypothétique évaluation informatique. Ici, pour ma part, je me situais en terrain quasiment inconnu : j'ai déjà eu à me défendre mais je n'arrive pas à mémoriser les bonnes lignes. D'ailleurs, **10.b3** est inférieur à **c3** (indiqué dans le numéro de *Fforum* comme le bon coup...) car je vais laisser à Noir un temps en **d3**. Après **25.e7**, avec le bord ouest et mes deux pions isolés, ma seule chance est de lancer un béton au sud, puis au nord avec l'astuce classique permettant de gagner un temps (**30.f1 e1** — retournant **e3** — **c1** et Noir n'a pas accès en **d1**).

L'analyse informatique montre alors que je suis effectivement gagnant de peu depuis au moins le coup **26.f8**. La partie se poursuit tranquillement avec quelques légères erreurs de part et d'autre et il suffit probablement à Blanc de garder la parité. **46.c8** est un coup perdant car la réponse noire en **e8** me force à sacrifier en **b2** pour garder la parité, donnant par là-même trop de pions mais Alex rate le gain en jouant **47.b8** qui permet à Blanc de faire une « paire qui perd » au sud-est (**48.b2 a1 a2 a7 e8 g8** puis **54.h3 h1 g2 b7 a8 ps h8 ps g7**). Hélas, je ne trouve pas le bon coup et laisse Noir contrôler la diagonale puis gagner la parité en me fermant au nord-est avec **50.g7**.

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

Aagaard-Hansen 14-50 Lazard

Celle-là, c'est juste pour vous montrer qu'il ne faut JAMAIS abandonner tout espoir. Une partie n'est jamais finie avant que tous les pions n'aient été rangés dans la boîte. Et puis cela montre aussi que le score final ne reflète en rien le déroulement de la partie (n'est-ce pas Sylvain)...

Ouverture *In my country*, de la célèbre expression du joueur russe Oleg Stepanov. Ce coup **9.e7**, constitutif de l'ouverture, est assez classique, même s'il est beaucoup moins populaire que **9.f7** ; il permet en tout cas d'éviter les variantes archi-rabâchées de la Tamenori (**9.f7 d3**), de la Coccinelle (**9.f7 g5**) ou de la Triangle Nicolet (**9.f7 d6**).

La suite la plus populaire donne **10.f3 g3 g5 g4 d3 f7** avec, statistiquement, un léger avantage blanc. Ne connaissant pas du tout l'ouverture, j'ai joué un peu n'importe comment et j'ai laissé Noir bétonner. Après le coup **21.c8**, ma position est très inconfortable : ma mobilité est réduite et je ne peux jouer que dans le coin nord-est, situation qui s'aggrave après **26.h5**. Noir rate alors le coche : le plus naturel est de continuer par **27.c7 h7 c6 g7** puis de tuer à l'ouest avec **31.b5 a6 a4 (34.a5 a7 b6 b4 ou 34.b6 b4** et Noir gagne car il pourra jouer **a3** après un coup blanc en **b3** ou **g8** après un coup blanc en **b7**). Au lieu de ça, Noir laisse Blanc sacrifier au sud-est à la croisée de deux prébords homogènes. Noir est toujours mieux mais doit ouvrir. L'analyse montre que Noir est toujours gagnant, de peu, jusqu'au coup **45.d1** qui donne la nulle et surtout le catastrophique **47.b7**. Noir n'avait pas vu que je recoupais facilement la diagonale ! La parité fait le reste.

Solitaire

par Emmanuel Lazard

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

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

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

VP signifie : « Vous Passez ».

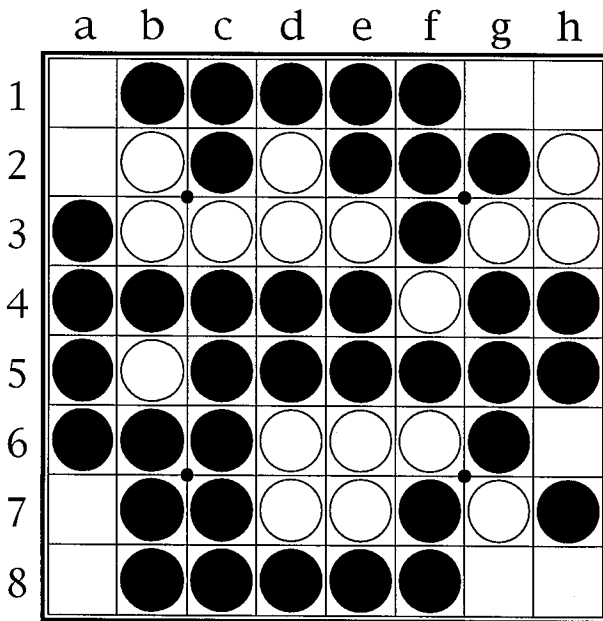
JP signifie : « Je Passe ».

Parties Internet, 1995

Noir : Travis SNOW

Blanc : Giuseppe MENOZZI

Score réel de la partie : 32-32



Blanc joue et annule...

La solution du solitaire de *Fforum 64* est : 54.f8 e8 b1 a1 h8 g7 g8 33-31. Vous avez gagné la parité. Au nord, il ne sert à rien de prendre le coin, les deux bords sont déjà résolus ; il vaut mieux prendre plus de pions avec b1 mais après avoir mis un pion sur la diagonale c2-h7. Jouer h8 ne sert qu'à faire passer Blanc, lui redonnant la parité ! Comme g7 donne le bord est et e8 le bord sud, le bon coup est 54.f8 e8. 56.h8 g7 tout de suite forcerait la réponse noire en g8 sans rien retourner sur la diagonale a2-f7 : c'est pourquoi il faut d'abord jouer 56.b1 a1, puis 58.h8 g7 g8.

```

G8 H8 A7 H1 H6 A1 A2 A8 G1
      G1 A2 VP A8
      A2 A1 H6 A8 G1
      G1 A8 H6
      G1 A1 H6 A2 VP A8
      A2 A8 H6
H6 A1 A7 A2 H1 G1 VP A8
      G1 A8 VP H1
      A2 H1 A7 A8 G1
      G1 JP A8 A7
      A7 A8
      G1 A2 A8 A7 VP H1
      A7 A8 VP H1
G1 H1 A7 A1 H6 A2 VP A8
      A2 A8 H6
      H6 A1 A7 A2 VP A8
      A2 JP A7 A8
A7 A8 G8 A1 H6 H1 A2 H8 G1
      G1 A2 VP H8
      A2 H8 H6 H1 G1
      G1 H1 H6
      G1 A2 H6 H1 VP H8
H6 H1 G8 A1 A2 H8 G1
      G1 A2 VP H8
      G1 A1 G8 A2 VP H8
      A2 G8 H8
G1 A1 G8 A2 H6 H1 VP H8
      H6 H1 G8 A2 VP H8
      A2 G8 H8
      A2 H1 G8 H8 H6
      H6 G8 H8
H6 H1 G8 H8 A7 A1 A2 A8 G1
      G1 A2 VP A8
      G1 A1 A8 A2 A7
      A7 A2 VP A8
      A2 JP A8 A7
      A7 A8
A7 A1 G8 H8 A2 A8 G1
      G1 A2 VP A8
      A2 A8 G8 H8 G1
      G1 G8 H8
      G1 A2 G8 A8 VP H8
G1 A1 G8 H8 A8 A2 A7
      A7 A2 VP A8
      A2 JP A8 A7
      A7 A8
      A8 A2 G8 A7 VP H8
      A7 G8 H8
      A7 A2 G8 A8 VP H8
      A2 G8 H8 JP A8 A7
      A7 A8
      A8 A7 H8
      A7 A8 H8
G1 A1 G8 A2 A8 A7 H6 H1 VP H8
      A7 A8 H6 H1 VP H8
      H6 H8 A8 A7 VP H1
      A7 A8 VP H1
A8 A7 G8 A2 H6 H1 VP H8
      H6 A2 H8 G8 VP H1
      G8 H1 VP H8
      A2 H6 H8 G8 VP H1
      G8 H1 VP H8
A7 A2 G8 A8 H6 H1 VP H8
      H6 H1 G8 A8 VP H8
H6 A2 H8 G8 A8 A7 VP H1
      A7 A8 VP H1
      G8 H8 A8 A7 VP H1
      A7 A8 VP H1
      A8 A7 H8 G8 VP H1
      G8 H1 VP H8
      A7 H1 G8 A8 VP H8
A2 H6 H8 G8 A8 A7 VP H1
      A7 A8 VP H1
      G8 H8 A8 A7 VP H1
      A7 A8 VP H1
      A8 A7 H8 G8 VP H1
      G8 H1 VP H8
      A7 H1 H8 A8 G8
      G8 A8 VP H8
  
```

Classement FFO

Joueurs français				Joueurs étrangers					
2403	+/- 68	(144)	[-25]	2016	+/- 65	(141)	[-19]	HUBBARD Geoff	{AUS}
2369	+/- 64	(158)	[-44]	2005	+/-148	(29)	[-55]	VALLUND Torben	{DK}
2348	+/- 67	(140)	[+3]	1995	+/-153	(22)	[-4]	TAKEDA Hajime	{JL}
2324	+/- 51	(251)	[-19]	1991	+/-105	(53)	[+15]	MARSON Phil	{GB}
2265	+/- 126	(41)	[-62]	1978	+/-124	(35)	[+29]	SHIFMAN Leonid	{IL}
2218	+/- 86	(79)	[-24]	1978	+/-152	(24)	[-34]	IVANSSON Lars	{S}
2177	+/- 206	(14)	[+28]	1978	+/- 86	(79)	[+23]	CLAASSEN Mathijs	{NL}
2142	+/- 61	(159)	[-24]	1967	+/-160	(27)	[nv]	NIELSEN Erik	{DK}
2130	+/- 138	(34)	[nv]	1962	+/-125	(34)	[-41]	ANDERSSON Gunnar	{S}
2103	+/- 208	(21)	[-69]	1961	+/-141	(33)	[-43]	DE GREY Aubrey	{GB}
2096	+/- 69	(130)	[+7]	1954	+/-101	(75)	[-68]	FASCE Paolo	{I}
2068	+/- 322	(10)	[+81]	1954	+/-154	(21)	[+12]	VIVIANI Alberto	{I}
2002	+/- 177	(27)	[+81]	1945	+/- 82	(85)	[-93]	STEBENTOF Benkt	{S}
1981	+/- 108	(50)	[-44]	1943	+/- 90	(74)	[-39]	LE COMTE Michiel	{NL}
1922	+/- 138	(28)	[+47]	1937	+/-110	(49)	[nv]	VAN DEN BIGGELAAR Nicky	{NL}
1921	+/- 129	(37)	[-6]	1923	+/- 82	(85)	[+11]	BADSTED Palle	{DK}
1907	+/- 344	(5)	[nv]	1923	+/-146	(32)	[+151]	VAN TILBURG Daan	{NL}
1878	+/- 116	(57)	[+16]	1908	+/- 87	(77)	[+122]	HOBRO Roel	{NL}
1877	+/- 223	(15)	[-102]	1893	+/- 98	(60)	[+0]	DE LIT Pierre	{B}
1867	+/- 87	(74)	[+155]	1871	+/-140	(29)	[+2]	WELTY Chris	{USA}
1863	+/- 100	(56)	[+113]	1862	+/-166	(22)	[nv]	PETTERSSON Ola	{S}
1862	+/- 114	(44)	[nv]	1854	+/-131	(46)	[-68]	BIANCHI Paolo	{I}
1858	+/- 71	(119)	[+36]	1854	+/-104	(55)	[+40]	BUCZYNSKI Adam	{NL}
1749	+/- 170	(23)	[-133]	1854	+/- 92	(72)	[+60]	VAN DER WAGT Ben	{NL}
1742	+/- 169	(25)	[+179]	1851	+/-146	(29)	[+38]	WORMLEY Mark	{GB}
1736	+/- 229	(10)	[nv]	1851	+/-113	(68)	[-75]	STASTNA Jan	{CZ}
1720	+/- 92	(75)	[+28]	1845	+/-116	(39)	[+153]	BOURSEAU Rene	{NL}
1718	+/- 224	(10)	[nv]	1843	+/-158	(38)	[-111]	BØE Alexander	{S}
1707	+/- 187	(21)	[+72]	1837	+/-111	(50)	[+73]	INGELMAN-SUNDBERG Simon	{NL}
1692	+/- 361	(5)	[+83]	1833	+/- 78	(101)	[+46]	VAN DE ZANDE Josbert	{NL}
1684	+/- 203	(18)	[+154]	1816	+/-170	(21)	[+121]	KOOL Jeroen	{NL}
1663	+/- 148	(32)	[+111]	1805	+/-128	(35)	[-1]	DEN HAAN Frank	{NL}
1658	+/- 263	(16)	[-64]	1805	+/- 99	(62)	[+166]	MEIJER Amoud	{NL}
1628	+/- 219	(17)	[-140]	1804	+/-129	(38)	[-10]	ROSENQVIST Anders	{S}
1606	+/- 556	(5)	[+147]	1785	+/-116	(44)	[-10]	JOHANSSON Erik	{S}
1591	+/- 183	(23)	[+56]	1776	+/-152	(26)	[+19]	DE WINDT Hensley	{NL}
1535	+/- 170	(26)	[+91]	1755	+/- 85	(84)	[-49]	DIEPENMAAT Jeroen	{NL}
1421	+/- 194	(36)	[+123]	1743	+/- 88	(72)	[-37]	JONGKIND Robbert	{NL}
1395	+/- 259	(15)	[-18]	1742	+/-120	(41)	[+237]	VAN DEN BESSELAAR Daniel	{NL}
1355	+/- 244	(26)	[+257]	1697	+/-137	(32)	[+42]	VAN SEGGELEN Trees	{NL}
1327	+/- 416	(10)	[nv]	1684	+/- 97	(61)	[+75]	VAN DER MECHE Narda	{NL}
1198	+/- 199	(41)	[+65]	1680	+/-161	(25)	[nv]	TOSSINGS Chris	{NL}
932	+/- 761	(4)	[+362]	1671	+/- 99	(74)	[-28]	AAGAARD-HANSEN Jens	{DK}
900	+/- 198	(40)	[+61]	1644	+/-149	(26)	[nv]	VELTMAN Anne	{NL}
516	+/- 368	(12)	[+342]	1637	+/- 98	(69)	[+28]	ARNOLD Roy	{GB}
				1634	+/-107	(52)	[+30]	VAN DER DUIN Jan-Ward	{NL}
				1626	+/-144	(30)	[-107]	ANDERSSON Mattias	{S}
				1626	+/- 96	(69)	[+96]	AUGUSTIJN Arjan	{NL}
				1623	+/-167	(18)	[nv]	JANSSEN Jeroen	{NL}
				1600	+/-162	(25)	[-122]	DUFOUR Mark	{NL}
				1591	+/-145	(31)	[nv]	VAN BRUNSCHOT Chantall	{NL}
				1581	+/-106	(56)	[+23]	IN HET ZANDT Bas	{NL}
				1573	+/-122	(43)	[+16]	LAUTENBACH Marijne	{NL}
				1570	+/-140	(32)	[nv]	MUL Marcel	{NL}
				1569	+/-152	(25)	[nv]	REINDERS Ralph	{NL}
				1548	+/- 97	(63)	[-48]	ILBRINK Jarl	{NL}
				1547	+/-109	(51)	[nv]	ROKVEN Daniel	{NL}
				1518	+/-100	(55)	[+16]	WITTING Sipke	{NL}
				1498	+/-115	(57)	[-171]	RYBARIK Ivo	{CZ}
				1491	+/-148	(38)	[+8]	HELLGREN Bo	{S}
				1444	+/-165	(24)	[+67]	VAN STRAELEN Victor	{NL}
				1440	+/-111	(52)	[+23]	VAN DEN BESSELAAR William	{NL}
				1430	+/-141	(42)	[nv]	HVEZDOVA Jitka	{CZ}
				1424	+/-162	(25)	[-14]	PLUKKER Marijke	{NL}
				1419	+/-132	(42)	[-7]	VECCHI Maria-Serena	{I}
				1416	+/-152	(23)	[nv]	DANEK Martin	{CZ}
				1413	+/-131	(37)	[nv]	DAM Francois	{NL}
				1408	+/-124	(47)	[+93]	BERSAGLIERI Daniela	{I}
				1382	+/-134	(43)	[nv]	KVAPIL Martin	{CZ}
				1364	+/-115	(59)	[+3]	DAGNINO Roberto	{I}
				1348	+/-133	(35)	[+144]	IN HET ZANDT Paul	{NL}
				1338	+/-143	(34)	[nv]	VAN WINKEL Suzanne	{NL}
				1331	+/-167	(20)	[nv]	LAAN Jaap	{NL}
				1294	+/-164	(28)	[nv]	KVAPILOVA Hana	{CZ}
				1219	+/-170	(24)	[+106]	PLUKKER Jean	{NL}
				1192	+/-155	(31)	[+144]	BLIJLEVEN Michiel	{NL}
				1167	+/-147	(37)	[nv]	VAN HEERE Mark	{NL}
				1109	+/-164	(36)	[nv]	VAN DER WAGT Jan	{NL}
				1079	+/-139	(43)	[nv]	ZIVNICEK Marek	{CZ}
				1028	+/-141	(50)	[nv]	LANGENBERG Olaf	{NL}

Voici le classement de la FFO au 30 juin 2002. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 64*, le championnat de France des clubs (6 et 7/4/2002), le tournoi B de Bordeaux (21/4/2002), le tournoi B de Rennes (28/4/2002), le tournoi préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq (27 et 28/4/2002), le tournoi Ile de France 4 (4/5/2002), le tournoi international de Copenhague (25 et 26/5/2002), le tournoi Ile de France 5 (15/6/2002), le tournoi international d'Amsterdam (29 et 30/6/2002), 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 (ou 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 64* (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 régulièrement sur Internet : <http://www.othello.fr/st/fede/class.php3>

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.

- La page de téléchargement des fichiers de la base de parties au format WThor est à l'adresse : <http://perso.othello.mageos.com/>
- Paul Ralle
☎ 05 46 38 55 48
13 rue de l'électricité
17200 ROYAN
 - Bruno de la Boisserie
☎ 02 32 38 40 01
3 rue François Millet
27180 ST SÉBASTIEN DE MORSENT
 - ⇨ Club de Brest
Contact : MC. Torri
☎ 06 71 66 28 22
 - ⇨ 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
david.sahli@worldonline.fr
 - 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
Serge.Poirier2@wanadoo.fr
 - ⇨ Club de Grenoble
Le mercredi à 20h45
MJC Anatole France
Cours de la libération
38000 GRENOBLE
Contact : T. Kashiwabara
☎ 04 38 12 93 43
Takuji.Kashiwabara@ujf-grenoble.fr
 - 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 20 20 90 00
dogx@free.fr
maison des associations
29 rue de Wasquehal
59491 VILLENEUVE-D'ASCQ
 - ⇨ Thierry Gruson
B2-26 rés. Anne Franck
rue des Résistants
59840 PÉRENCHIES
 - Jean-Manuel Mascort
☎ 03 44 54 08 62
8 Grande Rue
60810 RULLY
 - Dominique Scherno
☎ 03 88 44 06 39
14 rue de Rathsamhausen
67100 STRASBOURG
 - ⇨ Club de Strasbourg
Contact : D. Scherno
☎ 03 88 44 06 39
dominique.scherno@laposte.net
 - ⇨ Paul Freyss
☎ 03 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 ILLZACH
 - Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 OULLINS
 - Guillaume Largounez
☎ 04 72 43 06 58
 - ⇨ Club de Lyon
Contact: Guillaume Lagounez
☎ 04 72 43 06 58
lyonpio2001@aol.com
 - ⇨ Club Multijeu de Haute-Savoie
Le jeudi de 19h à 21h
MJC de la Roche sur Foron
287 av. Jean Jaurès
74800 ROCHE / FORON
Contact : Sylvia Lanovaz
☎ 04 50 25 54 30
 - ⇨ Club Normale Sup Paris
Le mardi à 20h30, salle E
45 rue d'Ulm
75005 PARIS
Contact : Marc Tastet
☎ 01 40 44 03 95
marc.tastet@free.fr
 - Stéphane Nicolet
☎ 01 43 72 53 55
24 rue Titon
75011 PARIS
 - Christophe Cervantes
☎ 04 90 32 43 23
2 impasse Jean Dorat
84130 LE PONTET
 - Sylvain Quin
☎ 05 49 59 06 87
68 bd du Pont-Achard
86000 POITIERS
 - Élie Cali
☎ 01 48 25 43 01
appt. 231
9 rue de Sèvres
92100 BOULOGNE
 - ⇨ 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
 - La page web de la FFO est
à l'adresse : <http://www.othello.fr.st>
 - ⇨ Clubs sur Internet :
www.vog.ru (anglophone)
www.zonejeux.com
(francophone)
 - ⇨ Club minitel: 3614 ALP2

FF 65

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 : 23 euros Moins de 18 ans : 15 euros Résident à l'étranger : 27 euros

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Téléphone :

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

Date et signature : Profession :

Agenda

ANGLETERRE OLYMPIADES DES JEUX

du mercredi 14 au dimanche 18 août 2002

Le championnat d'Europe (préqualificatif pour le championnat du monde 2002), le championnat du monde sur othellier 10x10, le championnat du monde blitz ainsi que de nombreux tournois débutants ou non se tiendront pendant ces olympiades.

Lieu des tournois : Loughborough, East Midlands
Informations : sur Internet <http://www.msoworld.com>

FRANCE TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 2002
Préqualificatif pour le championnat du Monde 2002
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 31 août et dimanche 1^{er} septembre 2002

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67
Lieu du tournoi : 190 rue Lecourbe, 75015 PARIS
Droits d'inscription : 25 euros

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE

La finale se déroulera à
VILLENEUVE-D'ASCQ (59)

samedi 28 et dimanche 29 septembre 2002

Dans le cadre du tournoi aura lieu

L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE LA FFO

samedi 28 septembre 2002 à 19h30

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67
Lieu du tournoi : maison de quartier Pasteur,
107 rue de Babylone, Villeneuve-d'Ascq

FRANCE FINALE DU GRAND PRIX 2002

Préqualificatif pour le championnat du Monde 2003
Tournoi sur invitation, réservé aux six premiers joueurs humains français au classement du Grand Prix de France arrêté le 15 novembre 2002.

**Samedi 30 novembre et
dimanche 1^{er} décembre 2002**

La participation aux tournois organisés en France est gratuite, sauf mention contraire. Retrouvez l'agenda sur www.othello.fr.st

FRANCE TOURNOI B DE PARIS

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs et Grands-Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans *Fforum 66*.

Dimanche 15 décembre 2002 à 14h

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI DE NOËL DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 21 décembre 2002 à 13h45

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE PARIS

Préqualificatif pour le championnat du Monde 2003
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 11 et dimanche 12 janvier 2003

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

FRANCE TOURNOI C DE PARIS

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, Maîtres et Grands-Maîtres et aux joueurs ayant un classement supérieur à 1800 dans *Fforum 66*.

Dimanche 12 janvier 2003 à 14h30

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 1

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 25 janvier 2003 à 13h45

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

Retrouvez sur Internet le calendrier des tournois de chaque pays.

Angleterre : www.ugateways.com/bofmain.html

Pays-Bas : www.othello.nl

Italie : www.fngo.it

Danemark : www.othello.dk/turneringskalender.html