

FFORUM



Le magazine de la Fédération Française d'Othello HIVER 2002-2003

Magazine

Rennes 2002
Mondial 2002
Milan 2002

Initiation

Des petits trous

Informatique

Les interversions (II)

Vie fédérale

Assemblées générales

Parties

Caspard – Nicolet (x3)
Delaunay – Tastet

Courrier lecteurs

N°67

5 euros

Super David Shaman, troisième titre de champion du monde

Sperandio garde son titre à Milan

À Tastet le Grand Prix

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

Blanc joue et gagne...

Édito...

Amis du jour, bonjour

Après une (trop) longue période de jeûne, voici une nouvelle ration de votre drogue favorite. Notez que son utilisation n'est pas pénalement coupable au volant (quoique lire en conduisant ne soit pas totalement judicieux).

Malgré la complétude du sommaire qui suit, permettez (je dois avouer que vous n'avez guère le choix) que j'en fasse un résumé partiel et partiel :

Takuji Gainsbourg et Serge Kashiwabara se souviennent avec nostalgie de leurs débuts sur les bords de la chanson ;

la FFO, après la phase « comédie de boulevard », intègre davantage les clubs d'Othello dans sa bible ;

la FFO, consciente de la supériorité numérique des adhérents sur les membres du bureau, décide de ré-équilibrer cette situation (et sans clonage, malgré la tentation médiatique) ;

Simon continue, sans pitié pour la tranquillité de nos certitudes, à nous démontrer que l'ordre des coups joués est quasiment sans importance dans notre jeu ;

et puis le classique, à base de magazine (tant que nous ne sommes pas concurrencés par la presse « people »), de commentaires de parties par le peloton des héros othellistiques, d'articles sur la psychologie fondamentale du jeune joueur PM (piétaille méprisable si je me souviens bien de la formule) et de classements divers et fortement variables (d'ailleurs, cela fait deux numéros que le rédacteur en chef, alias Sylvain ici écrivant, reporte, sous le prétexte fallacieux de magazine complet, un article sur une autre méthode de classement, d'un adhérent peu actif, alias un Sylvain non classé depuis plus d'un an).

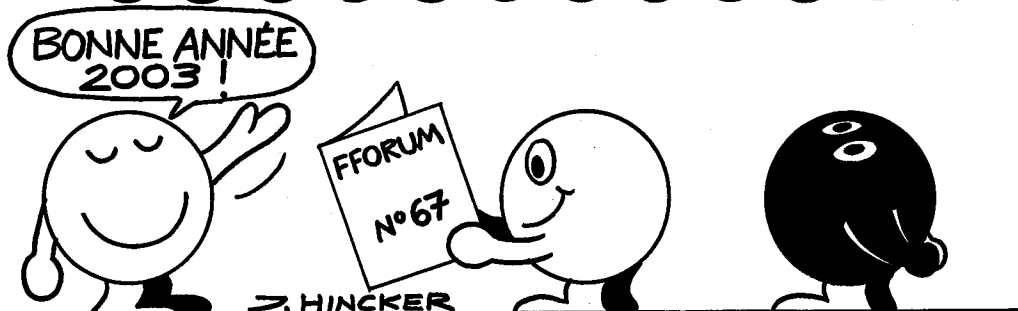
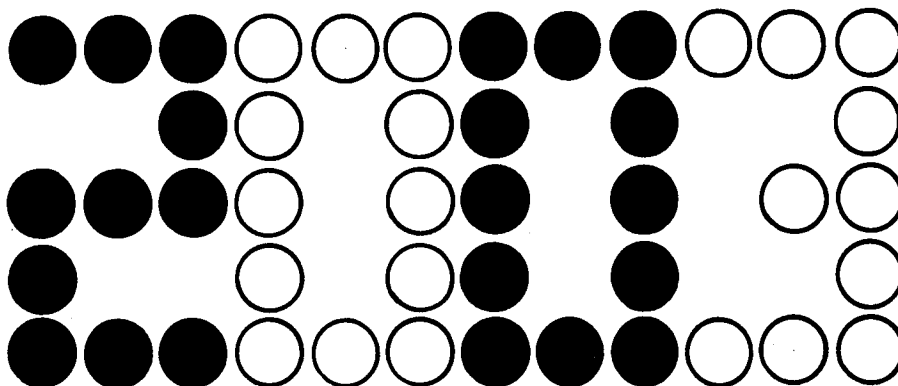
Enfin, grande nouveauté pour le **championnat de France 2003**. Notez qu'il n'y a pas de sélections ni d'appels à sélection comme chaque année dans ce numéro car la finale du championnat sera **OPEN**. Attention, cette information ne concerne pas le championnat de France Junior !

Amis du soir, bonsoir
Sylvain

Le Grand Prix de France 2002 s'est terminé par la victoire de Marc Tastet en finale devant Takuji Kashiwabara. Pour l'année 2002, plusieurs joueurs ont réalisé des normes de Maître : Éric Margarit a obtenu sa première norme, Serge Poirier empoche sa deuxième norme tandis que Claude Quazzo et Arnaud Delaunay gagnent d'emblée deux normes chacun ; pour finir, Denis Scheidecker acquiert sa troisième et dernière norme, lui permettant d'avoir le titre de Maître. Côté joueurs étrangers, Roberto Sperandio, grâce à sa victoire lors du tournoi international de Milan, réalise sa troisième norme de Grand-Maître et se voit décerner le titre de Grand-Maître.

Amitiés othellistiques
Emmanuel Lazard

PION D'OTHELLO SOUHAITANT À TOUS LES OTHELLISTES



Sommaire

- 4 ♦ **Magazine**
- 13 ♦ **Le stress du débutant**
- 14 ♦ **Initiation : des petits trous**
- 16 ♦ **Caspard - Nicolet**
- 21 ♦ **Assemblées générales de la FFO**
- 22 ♦ **Les interversions (II)**
- 23 ♦ **Courrier des lecteurs**
- 24 ♦ **Grands Prix de France et d'Europe**
- 25 ♦ **Solitaire**
- 26 ♦ **Classement**
- 27 ♦ **Les clubs**
- 28 ♦ **Agenda**

Ont participé à ce numéro :

Emmanuel CASPARD

Arnaud DELAUNAY

Takuji KASHIWABARA

Emmanuel LAZARD

Stéphane NICOLET

Simon PINTA

Serge POIRIER

Claude QUAZZO

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 : Dominique SCHERNO
 Secrétaire : Serge POIRIER
 Vice-président : Stéphane NICOLET
 Vice-président : Dominique BÉTIN
 Vice-président : José SEKNADJÉ

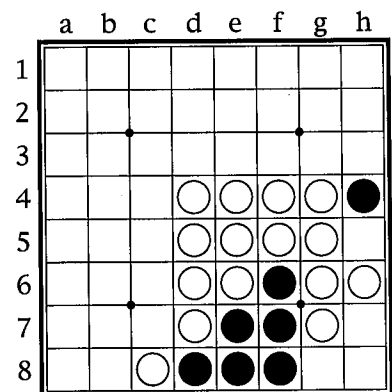
Fédération Française d'Othello
 BP 383, 75626 PARIS Cedex 13
 ☎ : 01 56 56 07 67

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

La curiosité du trimestre

Vous êtes Noir. Bonne pioche !
 Vous avez partie gagnée c'est sûr
 avec toute la frontière blanche et
 déjà une case X de jouée, mais
 combien de pions allez-vous laisser
 à votre adversaire ?

En fait, on peut montrer que vous
 pouvez faire un 64-0, à vous de
 trouver une bonne suite. Cette
 partie est le 64-0 le plus rapide qui
 ait été joué lors d'un match de
 championnat du monde.



Noir joue et gagne

MAGAZINE

Tournoi C de Rennes (19/10/2002)

par Serge Poirier

Onze joueurs s'étaient donné rendez-vous pour ce premier tournoi C rennais. Aux joueurs locaux s'étaient joints deux Brestoises, deux Parisiens, un Auvergnat, une étudiante grecque et deux jeunots. Jacques nous avait même fait le plaisir de passer au club le soir précédent pour disputer quelques joutes et jauger ses adversaires du lendemain.

Le fait de ne pas jouer ce tournoi local (c'était une première pour moi en six ans) m'a quelque peu perturbé puisque j'en ai même oublié de distribuer les feuilles de notation de parties et que je m'en suis aperçu à la dernière ronde.

Éric Margarit, incertain jusqu'à la dernière journée, avait profité de la venue de Serge Benoît en transit à Paris pour faire le déplacement. Bien lui en a pris puisqu'il remporte le tournoi avec cinq victoires. Cela ne fut tout de même pas de tout repos puisqu'il fut accroché par Charles Molia à la ronde 3 (36-28), Gabriel Gélin à la ronde 4 (37-27) et Serge Benoît à la ronde 5 (35-29).

Serge et Gabriel étaient même en bonne position pour rejoindre le leader sur la fin. Mais Gabriel se faisait surprendre par Jacques Ovion (34-30). Jacques partageait finalement la deuxième place avec Jacqueline Hervé, Jacques et Jacqueline n'ayant pu se départager à la deuxième ronde (32-32) et Jacqueline n'ayant chuté que contre le futur vainqueur. Jacques doit bien regretter d'avoir laissé un point à la toute première ronde face à Maureen Peillon, qui profita jusqu'au bout de cette partie de la parité naturelle de Blanc.

Charles et Jean-Jacques Molia terminaient ensuite à 2 points en compagnie de Marie-Christine Torri et de Maxence Pierrat (9 ans) qui, pour son premier tournoi chez les grands, a battu Maureen Peillon fatiguée par sa victoire contre Jacques.

Gavriella Sotira, pour sa première participation termine à la dernière place avec Maureen mais avec le sentiment d'avoir découvert toute la complexité du jeu et surtout l'envie

d'apprendre la stratégie. Je pensais d'ailleurs qu'elle allait intégrer le club, mais sa préférence est finalement allée au cours de tango argentin dispensé à la même heure à la MJC. Je pense que nous la retrouverons bientôt face à un othellier.

Encore bravo à Éric qui prend la place de leader provisoire au Grand Prix C 2002-2003, qui semble prendre toute sa dimension avec des tournois prévus également à Lyon et Paris

Classement final

1. Margarit Éric	5/5
2. Hervé Jacqueline	3,5
Ovion Jacques	3,5
4. Benoît Serge	3
Gélin Gabriel	3
6. Molia Jean-Jacques	2
Torri Marie-Christine	2
Molia Charles	2
9. Pierrat Maxence	1
Sotira Gavriella	1
Peillon Maureen	1

Tournoi B de Rennes (16/11/2002)

par Serge Poirier

Un mois après le premier tournoi C de la saison, la salle Callioppe de la MJC La Paillette accueillait le premier tournoi B de la saison rennais. Seule la moitié des joueurs du tournoi C étaient présents : Marie-Christine Torri, Maureen Peillon, Gavriella Sotira, Jean-Jacques Molia et Gabriel Gélin. Claude Quazzo, Serge et Thibault Poirier faisaient leur retour. Julien Forest que l'on avait déjà rencontré l'année dernière se joignait de nouveau à nous et Olivier Koser, qui accompagnait Gavriella comme spectateur, décida finalement de participer à son premier tournoi.

La première ronde vit les favoris s'imposer. Claude face à Maureen, Serge face à Julien, Marie-Christine légèrement accrochée par Gavriella (37-27) et Gabriel face à Olivier. La surprise allait venir de Thibault qui

emportait sa première partie chez les grands face à Jean-Jacques (33-31) qui n'a pas compté les derniers coups, pensant avoir partie gagnée.

Lors de la deuxième ronde, Serge et Claude s'imposaient respectivement face à Marie-Christine et Gabriel. Thibault s'imposait de nouveau face à Olivier sur le score sans appel de 55-9. Maureen et Jean-Jacques empochaient leur premier point face à Julien et Gavriella.

Thibault en tête devait donc affronter Claude, mais la bonne série devait prendre fin et il s'inclina logiquement. Pendant ce temps je me défaisais de Jean-Jacques sur une ouverture que nous avons travaillée ensemble la veille et rejoignais Claude en tête. Marie-Christine victorieuse de Maureen et Gabriel battant Julien rejoignaient Thibault à un point des leaders. Olivier emportait

sa première partie face à Gavriella sur un score serré et se retrouvait donc en compagnie de Jean-Jacques et Maureen à la sixième place avec un point. Gavriella et Julien fermaient la marche avec zéro point.

La quatrième ronde me fut fatale. J'affrontai Claude avec les noirs. Je me trouvais dans une ouverture connue que j'avais joué contre Hiroyuki Abe au championnat de France 2002. J'avais gagné cette partie, ce qui me mit en confiance. Effectivement, après un début équilibré je pris l'avantage en milieu de partie. Hélas après un bon sacrifice dans le trou de cinq du coin nord-ouest au coup 39, et l'insertion sur le bord ouest au coup 41, je suis gagnant. Malheureusement je ne joue pas le coup tranquille g6 au coup 43 mais h3 qui donne nulle car je pensais (à tort) me faire arnaquer au

nord-ouest. Et je poursuis avec le catastrophique coup 45 en g2 qui permet h2 et donne le gain à Blanc. Claude ne laisse pas passer cette chance et s'impose 20-44.

Claude se retrouve donc seul en tête et je suis rejoint en deuxième position par Gabriel qui n'a laissé aucune chance à Marie-Christine (56-8) et Thibault qui poursuit son bonhomme de chemin avec une victoire sur Maureen (36-28). Julien qui a bippé après le départ de Gavriella a rejoint Olivier, qui n'a pu sauver que neuf pions face à Jean-Jacques.

Rien n'est encore joué pour la dernière ronde. Thibault, Gabriel et Serge peuvent encore venir taquiner Claude pour la première place. Mais celui-ci maîtrise ses poursuivants grâce à sa dernière victoire sur Marie-Christine. Thibault ne battra finalement pas son papa, et Gabriel vient partager la deuxième place avec moi après sa victoire sur Jean-Jacques.

Reposé, Julien s'impose finalement face à Olivier. Ce qui donne le classement final suivant :

- | | |
|------------------|-----|
| 1. Quazzo Claude | 5/5 |
| 2. Poirier Serge | 4 |

- | | |
|-----------------------|---|
| Gelin Gabriel | 4 |
| 4. Poirier Thibault | 3 |
| 5. Molia Jean-Jacques | 2 |
| Torri Marie-Christine | 2 |
| Peillon Maureen | 2 |
| Forest Julien | 2 |
| 9. Koser Olivier | 1 |
| 10. Sotira Gavriella | 0 |

Bravo à Thibault pour sa performance du jour et à Claude pour son tournoi parfait ; il prend du même coup la tête du Grand Prix B 2002-2003. Rendez-vous en 2003 pour de nouvelles aventures othellistiques.

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

Poirier S. 20-44 Quazzo

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

Gélin 26-38 Quazzo

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

Gélin 56-8 Torri

Championnat du Monde (7 au 9/11/2002)

par Emmanuel Lazard

L'année du record. 52 joueurs. Du jamais vu dans un championnat du monde. Les 46 participants de Copenhague 2000 sont pulvérisés. Ça réunit vraiment beaucoup de monde dans la salle et ça fait chaud au cœur de voir autant de passionnés du jeu.

Avec autant de prétendants, comme en 2000, il manque peu de favoris : probablement juste Murakami, Brightwell, Nicolet, Juhem, Marconi, Mine, Jensen, Hidayat et Sukeuni. En revanche, une quinzaine de joueurs peuvent prétendre à la victoire finale et le titre promet d'être disputé. Par équipes, les États-Unis, la France, l'Angleterre et l'Italie sont favoris mais le Japon, les Pays-Bas, l'Allemagne ou le Danemark peuvent créer la surprise.

Les rumeurs vont bon train avant les hostilités : les Japonais auraient déjà fait leur deuil du titre, personne ne pensant, au pays du soleil levant, que Komano ou Kitajima était d'un niveau suffisant ; Brian Rose, champion en titre, déclare dans une interview qu'il s'estimerait très chanceux d'arriver en demi-finale car il n'a pas eu le temps de s'entraîner ; David

Shaman avait annoncé l'an passé qu'il allait s'entraîner toute l'année, annonce réitérée au tournoi de Paris (« Je m'entraînerai les deux derniers mois. »), pour finir par s'entraîner un week-end avec l'équipe hollandaise ; Manu Caspard aurait préparé des variantes sympas pour les ouvertures... Bref, chacun se jauge, s'épie.

Tirage au sort de la première ronde et première frayeur pour l'organisateur qui avait d'abord oublié des têtes de série et ensuite oublié les étiquettes des joueurs belges pour le tirage ! Finalement, quelques gros matchs mais dans l'ensemble le tournoi commence doucement.

Après un dîner en compagnie d'autres joueurs, nous rentrons à notre hôtel (très bien situé, à 100 mètres du tournoi), Manu et moi, sans travailler de préparations, Manu devant jouer contre un des deux joueurs de l'équipe kenyane, a priori le plus faible adversaire du tournoi. (« Mais, mais, mais, il n'est pas dans la base, argh ! ») Soirée de travail en revanche pour Marc, aidé par Fabrice Di Meglio, venu en secondant.

Ronde 1 : première partie à arbitrer, Kitajima-Feldborg. Deux gros calibres et prétendants à la victoire finale.

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

Kitajima 34-30 Feldborg

L'ouverture est une des suites classiques de la Tigre Compacte où Feldborg n'est pas très précis dans ses coups (12.f4 g5 h6 c7 g4 est plus équilibré) mais parvient à faire jeu égal. 35.a2 est en fait une erreur (35.h2 gagne 34-30) dont Feldborg ne profite pas, redonnant le gain immédiatement en jouant a6 alors que a4 gagnait 30-34. De la même

façon, 39.e8 est mauvais (toujours h2 à la place l'emporte 33-31) car cela laisse Blanc lancer le Stoner tout de suite avec 40.b7 (30-34), mais Feldborg préfère jouer sur le bord sud et cela lui coûte le gain.

Carton plein pour nos compatriotes : Manu se défait sans problème du Kenyan, Marc ressort à Leonid Shifman le vieux truc de la grosse masse sur la Greenberg tandis que Takuji, sous les yeux intéressés de tous les participants, surprend un Komano un peu tendre.

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

Kashiwabara 44-20 Komano

Le coup 8 est assez rare mais la suite ressemble fortement à la suite classique de la Tanida (8.d2) jusqu'au coup 22. Les deux joueurs se livrent une bataille serrée de libertés mais 34.g5 est l'erreur décisive : 34.e1 d1 b7 g5 a5 f2 e8 et la parité gagnait 31-33. Après 35.g7, Noir est gagnant 33-31 puis le score augmente au fil des erreurs de Komano en finale.

Ronde 2 : malheureusement Takuji perd la ronde suivante en jouant n'importe quoi en finale contre Braun dans une position supérieure. Manu peine face au Suédois Eng (qui s'est révélé être un des joueurs les plus sympathiques du circuit) mais Eng commet la dernière erreur.

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

Caspar 34-30 Eng

À la vue des statistiques, il semblerait que 13.b3 soit meilleur que g5, joué par Manu. Néanmoins, le milieu de partie est à l'avantage de Manu qui n'arrive cependant pas à tuer. 41.b2 (b1, 35-29), 48.h1 (g8, 30-34), 49.a8 (h8, 37-27) et 50.c8 (g8, 29-35) sont des coups perdants mais pour finir, Manu compte une suite gagnante et souffle un bon coup.

Depuis 1997, Schreiber a une variante de l'ouverture Scorpion Jacpoth qu'il connaît très bien. Cette variante est perdante mais comme personne ne lui joue les bons coups en finale... Évidemment, Marc connaissait cette histoire et avait préparé la bonne suite, histoire de punir l'Américain de rejouer année après année une ligne perdante sans dévier. Et ce qui devait arriver arriva... Schreiber joue tous ses coups sans réfléchir jusqu'au coup 47 mais lorsque Marc joue le bon coup 48, Raphael comprend, mais un peu tard, que la partie lui file entre les doigts.

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

Leader 23-41 Seeley

Seeley montre ses ambitions en sortant une préparation face à Leader : le coup 12.d7 n'est pas commun (12.d3 f3 c3 ou b5 sont beaucoup plus classiques) et avait surtout été joué par des ordinateurs. La partie est serrée mais Blanc est toujours gagnant en finale.

Ronde 3 : deuxième Anglais pour Seeley (et deuxième partie de Seeley pour moi) qui rencontre Edmead. L'ouverture est une ligne classique de la Scorpion Fausse Piau où Blanc a le choix au coup 20 : a4, b6 et f4 sont joués. Sur 20.b6, c'est Noir qui joue a4 et Blanc doit reprendre le bord ; sur 20.a4, c'est Noir qui commence à bétonner et Blanc doit se méfier d'un futur coup noir en b6. Ici, Edmead choisit 20.f4 pour que Noir ne retourne pas b3 après son coup en a2. Comme après 27.d1,

Noir menace à nouveau de gagner un temps en b6, Blanc se résoud à sacrifier en b2. Le partie est équilibrée avec un béton noir et Blanc rate le gain avec 36.h4 (mais il fallait voir que g2 gagnait !). Seeley a longtemps réfléchi pour savoir s'il fallait reprendre en h5, mais après 37.h5, 38.d6 pourrit b6. C'est cependant le bon coup, le score parfait étant la nulle. Edmead est alors gagnant et, arrivé au coup 50, j'avais compté la ligne évidente qui joue la parité (50.g2 h1 h2 h8 h7 ps a7 a8 b1 ps b8 c8 b7) et j'avais conclu à une victoire facile d'Edmead. Quelle ne fut pas ma surprise (et celle de Seeley) de voir Edmead jouer 50.b1, laissant Noir jouer en premier au nord-est. La suite parfaite n'est d'ailleurs plus immédiate et Edmead doit encore réfléchir au coup 54 pour sauver la nulle. Dommage, une occasion ratée.

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

Seeley 32-32 Edmead

Fidèle à son habitude, Shaman, qui rencontre son coéquipier Kortendijk, ne sort pas au mieux de l'ouverture.

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

Kortendijk 19-45 Shaman

Son adversaire rate peut-être quelque chose en ne jouant pas 33.a3 a2 b3 pour l'accès en f7 ou le sacrifice en b7. Toujours fidèle à son habitude, Shaman joue parfaitement la finale depuis le coup 38 alors que Kortendijk perd plusieurs fois des

pions, laissant même le gain au coup 43 (43.h1 gagnait 33-31 car Blanc perd la parité au nord-ouest).

Au classement à la pause déjeuner, Marc, Berg, Rose, Sperandio, Kitajima et Shaman sont à 3 victoires, Manu est à 2 points (il vient de perdre contre Sperandio) et Takuji à un (il s'est laissé surprendre par Andersson).

Ronde 4 : Kortendijk se rattrape bien en battant Komano qui n'a décidément pas un jeu très précis en finale. « *Un peu tendre le Japonais, cette année...* »

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

Berg 26-38 Tastet

Dans le paquet de tête, Marc bat Berg sur la même ouverture que la partie Seeley-Edmead. Pas d'erreurs décisives en finale, Marc est devant tout le temps. Notez la séquence 36.d1 g1 a7 a8 b2 qui permet d'attaquer le bord nord.

Kitajima n'a pas de problème face à Shaman et j'arbitre le dernier match entre hommes de tête opposant Sperandio et Rose.

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

Rose 30-34 Sperandio

C'est une partie compliquée qui commence comme une bataille du centre (coups 15 à 25), arrive à un double mur (après le coup 33) pour se terminer par des sacrifices de coins et de bords ; Blanc est quand même toujours gagnant en finale.

Pas de problème pour Manu contre Fu ni pour Takuji contre Johan Berner qui jouait pour l'équipe belge car il vit maintenant à Bruxelles.

Ronde 5 : entre les deux rondes, Berg est allé montrer à Seeley sa partie contre Marc et comme ces deux joueurs s'affrontent, Seeley décide de rejouer la même ouverture. Marc, pressentant que Berg avait montré à Seeley une innovation qui lui aurait échappé pendant la partie, décide de varier en premier au coup 28.

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

Seeley 40-24 Tastet

Malheureusement, cela ne lui réussit pas et Noir est toujours gagnant en finale.

Heureusement pour l'équipe, Manu bat Haugland et Takuji bat Qvist Jessen.

Dans l'autre match de tête, Sperandio réussit presque à bétonner face à Kitajima (il rate le gain au coup 36) mais doit finalement s'incliner 35-29.

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

Krzywonos 33-31 Romano

Une partie serrée se joue entre deux autres prétendants. Romano joue à fond la parité (avec les blancs, c'est normal) mais son 46.b7 donne un peu trop (deux pions de trop...) : 46.g1 h1 h2 g7 b8 h7 h8 b7 d1 a2 a1 a7 a8 b1 b2 faisait 31-33.

Ronde 6 : Kitajima se retrouve seul vaincu, Seeley est à un demi-point, tandis que huit joueurs (dont Marc et Manu) accusent une défaite.

Seeley passe en tête en battant Kitajima tandis que Marc montre à Krzywonos qu'il est vraiment l'expert mondial de la Greenberg et plus particulièrement de ses grosses masses.

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

Tastet 38-26 Krzywonos

En revanche, nos deux autres compatriotes se font battre, Takuji par Handel et Manu par Rose.

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

Rose 48-16 Caspard

L'ouverture (les coups 12 et 14) était une des préparations de Manu pour ce mondial et il sort assez bien de l'ouverture. Le milieu de partie est très serré et Manu commet peut-être quelques imprécisions (32.c7 était meilleur car 32.f7 laisse deux temps à Noir, c7 et d8, alors que 32.c7 ne lui laisse que f7) alors que Rose joue comme un champion du monde. En finale, Rose laisse échapper le gain (47.g1 faisait 36-28) mais Manu ne voit pas la bonne suite (repandre en 48.g1 29-35) et se trompe de nouveau ensuite.

Ronde 7 : la Tanida est revenue en force depuis quelques années et certaines suites sont connues très loin. Clairement en bibliothèque jusqu'au coup 30, Seeley explose

Sperandio pour rester en tête du tournoi, seul avec 6,5 points.

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

Seeley 54-10 Sperandio

À cette même ronde, Manu, également en bibliothèque jusqu'au coup 30 fait de même avec Barnaba sur la même ligne.

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

Caspard 41-23 Barnaba

M'est avis que les Italiens vont étudier la Tanida à fond maintenant...

Pendant que Takuji se rattrape en battant Fu, Marc termine la journée sur une mauvaise note en étant impuissant face à Kitajima.

Au classement à mi-tournoi, on a donc Seeley avec 6,5/7, suivi de Shaman et Kitajima à 6, neuf joueurs se partagent la quatrième place avec 5 (dont Marc et Manu) et quatorze (!) sont à 4 (dont Takuji). Tout le monde se dit alors que les trois premiers seront probablement en demi-finale et que le quatrième est dans le paquet à 5 points. Il est mathématiquement possible à un joueur à 4 de remonter mais ça va être très dur... Par équipes, les USA se sont détachés à 16,5, devant le Japon et les Pays-Bas à 15, les Français étant juste derrière à 14.

Ronde 8 : son fils étant malade, Edmead est rentré dans la nuit en Angleterre et nous nous retrouvons 51 : il y aura donc un bip pour toutes les rondes de la journée.

Loin de ces préoccupations, la journée commence mal pour nos deux Français de tête. Sur une autre de ses préparations, Manu n'est pas assez précis face à Schreiber qui ne lui laisse aucune chance. Tombant sur une préparation de Sperandio, Marc négocie mal le milieu de partie et là encore n'a aucune chance.

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

Sperandio 44-20 Tastet

Dans le milieu de tableau, Höhne lance un béton d'enfer face à Krzywonos.

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

Krzywonos 25-39 Höhne

Notez le contrôle de diagonale 40.g7 qui force Noir à tout donner.

Takuji, qui bat Haugland, retrouve Marc et Manu avec 5/8 mais seulement à la huitième place. Seeley, qui a battu Shaman, et Kitajima, qui a disposé de Leader, restent aux deux premières places.

Ronde 9 : après une journée de compétition, les héros sont fatigués. Ainsi, Seeley laisse filer Feldborg entre ses doigts. L'ouverture et le milieu de partie sont parfaitement maîtrisés et Noir arrive en finale dans une position gagnante sans problème. La machine se grippe alors. 47.a5 transforme un 42-22 en un délicat 34-40 mais c'est le coup 49.a2 qui donne la nulle, laissant un trou en a3 où Noir n'a pas accès. Mais 50.b7 est également une erreur ! Il faut jouer

50.g8 h8 b7 pour éviter que Noir ne puisse jouer g7 en premier dans le coin sud-est. Noir ne voit pas la bonne suite (51.a8 a3 g7 et Blanc doit soit se faire arnaquer avec 54.h7, soit tout donner avec 54.g8) et donne définitivement le gain à Blanc avec 51.h3.

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

Seeley 31-33 Feldborg

Kitajima en profite pour passer en tête grâce à sa victoire sur son champion.

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

Kitajima 34-30 Komano

Il sort à son avantage de l'ouverture, tient la pression en milieu de partie mais se complique la vie en finale, terminant quand même avec une courte marge.

Manu extériorise sa tension avec un 64-0 face à Kortendijk et Shaman, une fois n'est pas coutume, donne le gain en finale, cette fois face à Takuji. Déception chez Marc qui commence à sentir la fatigue et encaisse un 14-50 de la part de Handel.

Ronde 10 : le règne de Kitajima est de courte durée puisque Schreiber le bat, permettant à Seeley, vainqueur de Handel, de repasser en tête. Sur sa lancée, Shaman fait encore n'importe quoi en ouverture et laisse Komano prendre l'avantage. La finale est assez tendue (43 et 44 sont des coups perdants) et Noir a un choix à faire au coup 47. Faut-il s'insérer en a5

(gain 33-31) ou reprendre en a2 (gain 34-30), laissant un trou impair en a5 pour la parité ? La problème est que Noir, s'il veut alors jouer la parité, doit sacrifier en h2 car il n'a pas accès en g1. Tout ceci fait que Noir réfléchit et réfléchit, pour finir par jouer complètement autre chose ! Arbitrant cette partie, j'ai alors compté les pions définitifs de Blanc après la suite évidente 48.a5 g1 h7 h8 h1 h2 : le triangle a2-a8-g8 en amène 27, les trois pions f1-g1-h1 trois de plus. Cela en fait 30, il n'en manquait plus que trois pour assurer la victoire de Shaman et ils étaient facile à obtenir sur le bord nord.

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

Komano 27-37 Shaman

Le calvaire de Marc continue ; il se fait planter un contrôle de diagonale par Romano alors qu'il joue simplement la parité avec les blancs.

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

Romano 39-25 Tastet

En fait, Noir est tout le temps gagnant en finale et Marc ne peut rien faire. Manu et Takuji, vainqueurs respectivement de Feldborg (merci à lui...) et de Berg restent dans la course.

Au classement à la pause déjeuner, Seeley a repris la tête (8,5/10), Kitajima et Schreiber sont à 8 et six joueurs se partagent la quatrième place à 7 points. On pourra noter que l'an dernier, les quatre demi-finalistes étaient restés aux quatre

premières places tout le long du deuxième jour alors que cette année, les qualifiés ont tout le temps changé. La meilleure preuve est que Kitajima et Schreiber, pourtant seuls deuxièmes à ce moment-là du tournoi ne vont pas jouer le lendemain.

Ronde 11 : c'est d'abord Schreiber qui perd contre son compatriote Seeley. Manifestement, celui-ci connaissait l'ouverture quelques coups de plus... Takuji explique ensuite à Kitajima ce qu'est la parité : attendre que Blanc forme un trou impair où il n'a pas accès et jouer dans le reste de l'othellier.

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

Kashiwabara 40-24 Kitajima

Au coup 39, Blanc est bloqué car Noir a habilement bétonné à l'ouest et au sud. Il doit donc attaquer les bords déséquilibrés mais après 44.a7, Blanc s'est définitivement fermé la case b7. Il suffit donc à Noir de jouer dans le reste de la position et de finir par b7 à son dernier coup. C'est exactement ce qui fait Takuji. Petite subtilité supplémentaire, Noir doit faire attention aux arnaques : si la diagonale b2-g7 devient toute noire, Blanc pourra jouer a1 sans retourner b2 (et Noir n'aura pas accès en b1) et si Noir joue b7, Blanc joue b1 puis a1. En fait, il joue quand même 53.b7 car Blanc a aussi perdu la parité au sud-est.

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

Caspard 25-39 Andersson

Énorme déception en revanche pour Manu qui perd le match contre Andersson sur une bourde de finale. Manu a partie gagnée après le milieu de partie mais joue trop vite son coup 47.f8, sans faire attention qu'il retourne toute la ligne 7, laissant Blanc jouer a7 puis a8. Il suffisait de prendre tout simplement en a1 et de récupérer les pions après c8 b8 g7.

Marc ? la série continue par une défaite contre Andriani...

Ronde 12 : tout de suite la bonne nouvelle, Marc bat, difficilement, Poysti. Takuji continue sur sa lancée en s'imposant face à un Seeley un peu trop sûr de lui.

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

Kashiwabara 50-14 Seeley

Dans cette partie, Blanc tente un béton qui ne prend pas et finit par transformer ça en grosse masse un peu désespérée. Noir ne fait pas d'erreur après 37.e2 alors que Blanc rate la nulle (38.c2 — mais 37.f2 gagnait pour Noir) et perd encore des pions plus tard.

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

Krzywonos 21-43 Caspard

Beau sursaut d'orgueil de Manu — il a encore une infime chance — qui terrasse sans problème Krzywonos. Celui-ci m'a donné l'impression d'être venu un peu plus en « touriste » cette année qu'en 2000 à Copenhague où il avait terminé quatrième.

Schreiber voit ses chances quasiment disparaître avec sa défaite contre Leader qui effectue une belle remontée tandis que Shaman se place en outsider à la cinquième place, en remerciant Barnaba qui lui donne le gain au coup 57...

Ronde 13 : le dernier acte. Les comptes d'apothicaire vont bon train. Seeley (9,5/12) est sûr d'être en demi-finale ; Leader (9/12) et Takuji (9/12) disputent un quart de finale, le vainqueur est qualifié, le perdant sera peut-être au départage ; si Kitajima (9/12) gagne, il joue le lendemain, sinon, il est au départage ; si Shaman (8,5/12) gagne, c'est ok, sinon il est out ; et pour tous ceux à 8 points, il faut gagner et espérer que Kitajima ou Shaman ne gagne pas pour pouvoir être au départage.

Bien que qualifié, Seeley ne se repose pas mais explose Komano (qui était pourtant à 8/12 et avait encore une petite chance — on l'avait enteré un peu trop vite).

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

Leader 41-23 Kashiwabara

Leader se qualifie avec une Rose Plate Tournante que Takuji négocie difficilement en milieu de partie ; Blanc n'est jamais gagnant en finale, même s'il a un 33-31 au coup 48 avec gl.

Shaman, à son habitude, attend une erreur de son adversaire en finale. Il est perdant de peu contre Schreiber mais celui-ci rate le gain au coup 48 et la nulle au coup 50. Grâce à sa nulle contre Feldborg à la ronde 11, Shaman est sûr de ne pas être au départage ; il le remerciera lors du discours final !

Manu sort le grand jeu et une innovation au coup 7 pour fusiller Kitajima au champ d'honneur. Il est clair dans le milieu de partie que Noir est nettement mieux. Il n'y a pas de suite évidente pour conclure mais il faut attendre que Blanc soit obligé de tout donner. Il faut juste

alors faire attention au problème des accès, Noir ayant peu de pions sur l'othellier.

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

Caspar 45-19 Kitajima

Marc aussi finit correctement sa journée en laissant trois pions à Bøe.

Au classement final, Seeley (10,5), Leader (10) et Shaman (9,5) peuvent aller se reposer tandis que pour la première fois, plus de deux joueurs sont ex æquo à la quatrième place : Kitajima, Takuji, Manu et Rose avec 9 points. Ces deux derniers font les frais du départage et ne peuvent qu'assister impuissants au match entre Takuji et Kitajima pour désigner le quatrième demi-finaliste. C'est la première fois au championnat du monde qu'un joueur est éliminé des demi-finales uniquement sur la base du départage, mais avec 52 joueurs, et donc plus de joueurs en tête à la fin, le risque était là. Marc finit honorablement avec 7 points mais peut nourrir des regrets à la vue de sa très bonne première journée.

Par équipe, les USA sont bien sûr largement en tête, 2,5 points devant nos compatriotes, suivis des Japonais, des Néerlandais et des Italiens.

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

Kashiwabara 33-31 Kitajima

Dans le match de départage, on a l'impression que Noir est mort avec tous ses bords mais il y a des menaces récurrentes de contrôle de diagonale. Le score parfait est d'ailleurs

nul mais les deux joueurs sont fatigués et Blanc aura plusieurs fois le gain tandis que Noir aura plusieurs fois la nulle. C'est vers ce score que semble se diriger la partie (score qui qualifie Kitajima puisqu'il a un meilleur départage dans le tournoi) quand Blanc se trompe et joue le mauvais 56.h1, laissant Noir recouper la diagonale avec 57.h7. Il fallait intervertir l'ordre et jouer 56.h8 h7 h1, forçant Noir à jouer b8 et pas a8. Pour un pion, la qualification change de main...

Libérés de tout soucis (mais pas des regrets), Manu, Marc et moi allons passer une très agréable soirée avec des joueurs français et belges venus en spectateurs.

Le dernier jour : première partie, Seeley choisit les noirs. Takuji et lui rentrent dans la variante très classique de la Tanida où on commence à se poser des questions vers le coup 25-30. À ce petit jeu, c'est Seeley qui est le mieux préparé car c'est lui qui dévie en premier au coup 23 (23.c2 est plus fréquent). Takuji ne joue probablement pas le bon coup 30, en laissant Noir gagner un temps à l'ouest et en touchant à l'unique frontière noire à l'est.

demi-finale 1 (1)

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

Seeley 41-23 Kashiwabara

Une meilleure suite semble être 30.b6 a4 e1 c1 d1 f1 g6 (et accessoirement, le score parfait est nul). En finale, il n'y a plus rien à faire qu'à perdre quelques pions de plus.

Sur l'autre table, Shaman joue un coup 9 peu classique et les deux joueurs arrivent rapidement en terrain inconnu. La partie se transforme petit à petit en opposition de masse, associée à un béton blanc. Au coup 33, Noir doit attaquer le bord ouest en jouant b1 ou b2 (Blanc répond simplement g8 à b8). Shaman applique alors la technique du « quand on est mal ou quand l'adversaire est mal

au temps (et a fortiori, comme ici, si c'est les deux), on complique ! ». Il m'a raconté après qu'il avait choisi 33.b1 car cela obligeait Leader à réfléchir tout de suite pour savoir s'il pouvait laisser Noir reprendre le bord. Lorsque Blanc doit ouvrir, au coup 40, il est largement gagnant mais mal au temps (il ne devait rester qu'une minute à Leader) et c'est lui qui doit analyser les suites. C'est une situation difficile et effectivement, Leader perd des pions pour finir par faire l'erreur fatale avec 46.g7 (c'était g2....). Shaman saisit sa chance et ne se trompe pas.

il doit laisser Blanc profiter de la parité jusqu'au bout.

la sortie d'ouverture ou Shaman va-t-il survivre, pour retourner la situation en finale ?

demi-finale 2 (1)

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

Shaman 45-19 Leader

Après un coup 8 de Seeley original (surtout joué par les ordinateurs), la deuxième partie de Takuji est serrée mais Blanc se contente de la parité et il n'y aura pas d'erreur majeure en finale.

demi-finale 1 (2)

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

Kashiwabara 28-36 Seeley

Comme dans la première partie, Leader se retrouve mieux dans la deuxième mais peine à conclure, le score parfait oscillant entre 40-24 et 33-31. Shaman a alors une technique bien rodée : attendre l'erreur... Au coup 51, Leader ne voit pas une manœuvre de Landau (51.b1 a1 g2 et Blanc n'a pas accès en h2) qui lui préservait un 33-31. Au lieu de cela,

demi-finale 2 (2)

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

Leader 29-35 Shaman

Dans ces demi-finales, Seeley a imposé son choix d'ouverture, ce qui lui a réussi, et Leader a montré qu'il ne méritait peut-être pas d'aller en finale avec un jeu de fin de partie plus qu'hésitant (alors que Shaman est impérial dans ce domaine).

match pour la 3^e place

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

Kashiwabara 31-33 Leader

Pour la troisième place, Takuji tente de bétonner mais après 34.g3, c'est à lui d'ouvrir. Blanc n'a alors pas de problème mais comme c'est Leader, il se trompe au coup 52 (a8 gagne 25-39 avec la parité). Takuji compte la bonne suite (53.b8 a8 a7 g1 f1 h8 g7 ps h7) et trouve la nulle, ce qui ne lui suffit pas car Leader était devant lui dans le système suisse. Il joue alors l'autre coup plausible pour perdre 31-33. Pas de regrets donc.

La finale oppose donc deux joueurs aux styles très différents. Seeley connaît très bien de nombreuses lignes d'ouvertures et peut arriver en bonne position, la force de Shaman est au contraire son jeu en finale où il va profiter de la moindre erreur de son adversaire. La question est donc : Seeley va-t-il plier le jeu dès

finale 1

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

Seeley 28-36 Shaman

Avantage Shaman dans la première. Comme prévu, Seeley sort nettement mieux de l'ouverture et on voit mal après 32.b2 ce que Blanc va pouvoir faire avec un trou impair en e2 et sa frontière est. Et puis vient le surprenant 39.g7, un des trois coups perdants avec g2 et g1... L'idée de Noir est de faire mettre à Blanc un pion en c3 pour qu'après un coup Noir en e2, la réponse blanche en c7 retourne la colonne c. Malheureusement, Noir n'avait pas vu qu'après 40.h8 e2 g8, s'il veut répondre dans la paire en f8, il retourne toute la colonne f, redonnant du jeu à Blanc. Celui-ci n'est quand même gagnant que 30-34 puis 31-33 mais cela suffit à Shaman qui profite des dernières erreurs de Noir.

finale 2

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

Shaman 26-38 Seeley

Scénario identique dans la deuxième où Seeley innove au coup 4 et prend tout de suite le large. La position après le coup 23 est caricaturale avec Noir tout autour et Blanc au centre. Shaman essaie de garder un espoir en forçant Blanc à se former un trou impair en g2 mais cela ne sera pas suffisant.

En route pour la der des ders, un titre de champion du monde est au bout.

finale 3

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

Seeley 24-40 Shaman

Cette partie semble beaucoup plus équilibrée que les deux premières mais Noir commet quelques imprécisions, permettant à Shaman d'arriver en position gagnante et celui-ci remporte brillamment la partie et son troisième titre

Conclusion : vraiment un superbe championnat du monde, avec une qualité de jeu digne des meilleures années. L'organisation fut correcte, même si le planning fut peu respecté ; les organisateurs du tournoi se sont de temps en temps retrouvés un peu dépassés par les événements pour leur premier championnat du monde mais il est difficile de gérer parfaitement 52 joueurs.

Les États-Unis dominent ce championnat par équipe sans discus-

sion une fois de plus et Shaman a vraiment été impressionnant dans son jeu de finale, trouvant systématiquement la faille chez l'adversaire. Il ne manque pas grand-chose à Manu et Takuji qui sauront se relancer. À l'an prochain, peut-être en Suède.

Classement final

1. Shaman D.	{NL}	9,5/13
2. Seeley B.	{USA}	10,5
3. Leader I.	{GB}	10
4. Kashiwabara T.	{F}	9
5. Kitajima H.	{J}	9
6. Caspard E.	{F}	9
Rose B.	{USA}	9
8. Komano T.	{J}	8
Handel M.	{GB}	8
Schreiber R.	{USA}	8
Barnaba D.	{I}	8
Krzywonos T.	{CDN}	8
Höhne A.	{D}	8
Romano B.	{I}	8
15. Feldborg K.	{DK}	7,5
Berg M.	{D}	7,5
17. Sperandio R.	{I}	7
Tastet M.	{F}	7
Andersson G.	{S}	7
Kortendijk A.	{NL}	7
Kinoshita H.	{J}	7
Claassen M.	{NL}	7
Shifman B.	{IL}	7
Qvist Jessen C.	{DK}	7
Andriani B.	{MAD}	7
26. Cordy A.	{B}	6,5
Eng M.	{S}	6,5
Szymanski R.	{P}	6,5
29. Haugland J.K.	{N}	6
Fu J.	{CDN}	6
Voracek M.	{CZ}	6
Berner J.	{B}	6

Braun H.	{D}	6
Shifman I.	{IL}	6
Berner N.	{S}	6
Poysti M.	{FIN}	6
37. Hubbard G.	{AUS}	5
Bøe A.	{N}	5
Szyszkow L.	{P}	5
Shifman L.	{IL}	5
van de Zande J.	{NL2}	5
Vallund H.	{DK}	5
Dupont F.	{B}	5
Aagaard-Hansen J.	{EAK}	5
Kraczyk R.	{P}	5
46. Levanen H.	{FIN}	4,5
Corio M.	{CDN}	4,5
48. Stastna J.	{CZ}	4
Rybarik I.	{CZ}	4
50. Edmead G.	{GB}	3
Langfjæran L.	{N}	3
52. Nyambedha E.O.	{EAK}	2,5

Classement par équipes

1. États-Unis	27,5
2. France	25
3. Japon	24
4. Pays-Bas	23,5
5. Italie	23
6. Allemagne	21,5
7. Grande-Bretagne	21
8. Danemark	19,5
Suède	19,5
10. Canada	18,5
11. Israël	18
12. Belgique	17,5
13. Pologne	16,5
14. Rép. Tchèque	14
Norvège	14
16. Finlande	10,5
17. Keyna	7,5
18. Madagascar	7
19. Australie	5

Tournoi International de Milan (7 et 8/12/2002)

par Claude Quazzo

Le tournoi international de Milan, premier tournoi du Grand Prix d'Europe s'est déroulé au Palazzo Stelline, qui accueillait par ailleurs de nombreux autres tournois : échecs, dames, wargames, etc.

L'organisation, un peu légère pour un tournoi international (petite salle, othelliers minuscules), n'a pas empêché le tournoi de se dérouler dans de bonnes conditions.

La participation fut très correcte, avec 26 joueurs venus de France, d'Allemagne, d'Italie bien sûr... mais surtout de Hollande avec, comme au tournoi international de Paris, une délégation hollandaise massive. Souhaitons que cela donne le goût aux Français de se déplacer en nombre également. Notons la

participation très appréciée de Georges Ortiz, venu d'Australie pour un périple européen de six semaines.

Andreas Höhne, se sentant un peu malade, remporte seulement 3,5 parties sur 7 le samedi, et ne se présente pas le dimanche matin.

Après un tournoi assez peu surprenant, la finale se joue entre Takuji et Roberto Sperandio, et la troisième place entre Donato Barnaba et Francesco Marconi.

Classement final

1. Sperandio R.	{I}	9/11 +2
2. Kashiwabara T.	{F}	9 +1
3. Barnaba D.	{I}	7,5 +1,5
4. Marconi F.	{I}	9 +1,5
5. Stanzione P.	{I}	7
6. van Brunschot C.	{NL}	6,5

7. Tomei R.	{NL}	6
Ortiz G.	{AUS}	6
Meijer A.	{NL}	6
Claassen M.	{NL}	6
Vecchi E.	{I}	6
12. van de Zande J.	{NL}	5,5
Quazzo C.	{F}	5,5
Tucci A.	{I}	5,5
Jongkind R.	{NL}	5,5
16. Bourseau R.	{NL}	5
Fanello R.	{I}	5
18. Lucchese D.	{I}	4,5
19. Melis A.	{I}	4
20. Höhne A.	{D}	3,5
Vecchi S.	{I}	3,5
22. Palladino D.	{I}	3
Fasce P.	{I}	3
24. Dellabianca G.	{I}	2,5
25. Arcudi A.	{I}	2
26. Arcudi P.	{I}	1

Le stress du débutant

par Arnaud Delaunay

Chaque othelliste, quel que soit son niveau ou rang actuel, a eu des débuts plus ou moins prometteurs. Mon but n'est pas ici de vous montrer les gaffes de mes premiers tournois, mais d'essayer de vous faire ressentir la torpeur qui s'est saisi de moi lors de mes premières parties serrées.

Nous nous retrouvons alors en février 2002, lors du tournoi IDF2. Ce n'était pas tout à fait mon premier tournoi (j'ai en effet gagné ma première partie réelle en octobre 2001), mais je ne pense pas qu'on puisse dire que j'étais expérimenté pour les parties de haut niveau (et je ne le suis toujours pas).

Donc, dans ce tournoi parisien où Cassio menait largement, j'avais fait alors un bon tournoi, me retrouvant, avant la dernière ronde, à 3/6. Mais « malheureusement » pour moi, ma dernière partie était contre Marc Tastet, et par conséquent, à l'époque, je ne voyais pas la lumière qui me permettrait de le battre.

Or si vous regardez directement le score final, vous pouvez vous dire qu'obtenir une nulle contre un grand maître, qui plus est ancien champion du monde, ce n'est déjà pas si mal, mais vous constaterez que je peux toujours avoir des regrets.

Après cette brève introduction (tout est relatif), je vais essayer de parler de cette fichue partie...

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

Delaunay 32-32 Tastet

Dans l'ouverture, Marc me joue la variante Nicolet de la Chat (6.g5), et j'ai l'impression que, par volonté de changement ou bienveillance, il me laisse une chance dans le début de partie : en effet, le fait de jouer en 10.d2 me laisse beaucoup plus de libertés que le coup classique 10.c6.

Quoi qu'il en soit, je ne commets pas de grosses erreurs dans le milieu de partie (mon gros point faible), et je suis alors heureux d'arriver dans une position serrée en abordant la finale :

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

Après 44.g8

Plusieurs choix me sont offerts au coup 45 et j'ai du mal à me décider sur la marche à suivre. Je sens alors mon pouls augmenter, j'essaye tant bien que mal de me concentrer pour trouver le bon coup (j'avais l'impression de pouvoir gagner), en outre je vois mes cheveux tomber de façon drue (c'est assez joyeux, vous trouvez pas ?) : je décide alors de jouer le coup qui sera le moins mauvais.

45.b2 me tentait, afin de taniguiser après l'inévitable 46.b1, mais bon comment voir un contrôle de diagonale dans de telles conditions ? En effet, l'étude montre ensuite que même si j'arrive à prendre le coin h8, Blanc garde suffisamment de pions pour gagner grâce à l'arnaque entre a1 et a2 (le prébord nord homogène ne me permettant pas de jouer en a2 après la prise du coin).

À ce stade, il me semble qu'il n'y ait de salut que dans la parité locale, c'est pourquoi j'opte pour 45.g7. Les coups 46.h8 et 47.h7 sont corrects et suivent mon espoir de gain de parité locale... mais l'étude par Zebra prouve que je suis perdant 27-37 !

La tension monte alors d'un cran... comme dans l'arène où deux gladiateurs luttent pour la gloire ou leur survie... Hé oui, le stade est comble, tous les sièges sont occupés et ça gronde dans les gradins (j'exagère un peu, mais il est vrai que j'étais alors très impressionné du fait

que tous les participants regardent notre partie).

C'est au tour de Marc de lancer son attaque... hélas le sol est spongieux (il a beaucoup plu ces derniers temps) et il trébuche...

En y regardant de plus près, 48.b7 n'a pas l'air mauvais : il contrôle la diagonale que j'aurais joué après l'échange de coups en e8 et f8, mais le contrôle de cette diagonale ne me suffisait pas pour gagner, à cause de la parité (on peut penser que la suite 48.f8 e8 b1 g2 g1 h1 h2 n'est pas impossible à trouver, même si Blanc est toujours tenté de contrôler la diagonale avant Noir).

Ensuite, récupérer le bord ouest me semble le plus évident à jouer... en outre, à partir de là, je ne vais jouer que les coups plus ou moins évidents... Marc remplit directement la paire 50.e8 f8, à mon étonnement, mais cet échange de pions me rend alors gagnant 41-23... *mamma mia* qu'est-ce que j'ai fait !

Dans cette position, Marc et moi remplissons logiquement le trou nord-ouest avec 52.a1 a2 b1. La fin du combat s'approche, l'un des acteurs a un genou à terre, l'autre combattant n'a qu'à lui porter un coup pour l'achever... ce coup c'est g1, or je ne jouerai jamais en g1... pauvre de moi !

Dans ce type de situation, qui était tout à fait nouveau pour moi, il faut penser à nourrir son adversaire dans le coin nord-est pour récupérer un maximum de pions avec le prébord nord et le bord ouest : 55.g1 h1 a8 g2 h2 ps b8 gagnait tranquillement 41-23.

Retournons un peu en arrière, je vous disais alors que je ne jouais que les coups les plus évidents, c'est pourquoi je me suis **empressé** de jouer a8 ps b8 g2 g1 h2 h1, qui donne donc 32-32.

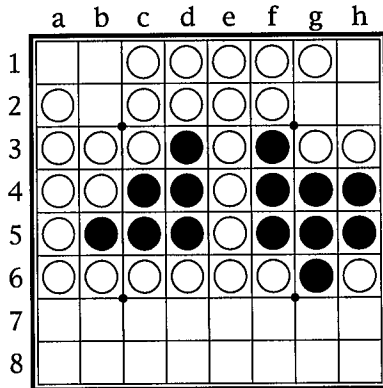
Dans le dernier mouvement, le gladiateur s'est cassé le poignet ne pouvant ainsi terminer son mouvement fatidique, les deux opposants sont repartis sous les huées de la foule...

Néanmoins, je finirai par une remarque : **tous les nouveaux joueurs ont cette faiblesse pour bien terminer les parties, c'est le stress du débutant !**

Des petits trous, des petits trous...

par Takuji Kashiwabara

Dans le numéro précédent, nous avons vu l'importance des temps, et nous avons vu que l'on peut souvent en gagner en profitant des trous. Nous allons regarder de près ce mécanisme. Commençons par le diagramme 1. Vous avez les noirs, et c'est votre tour. Que faites-vous ?



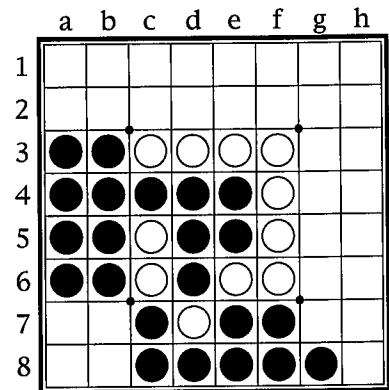
1. Noir doit jouer

D'abord il faut noter que votre adversaire a très peu de libertés : s'il joue h7, vous prendrez le coin h8, puis continuerez à jouer autour. S'il joue g7, vous prendrez également le coin h8, et vous pourrez jouer h7 plus tard ! Ainsi, il vous suffit de gagner un temps en haut en jouant la séquence g2 h1 h2. Maintenant c'est à Blanc de jouer, qui n'a le choix qu'entre les deux coups catastrophiques.

Résumons : Noir a joué deux coups, donc un de plus que Blanc, dans un trou de trois cases, ce qui fait que Blanc doit jouer ailleurs le premier. Rappelons quelques terminologies pour les lecteurs qui ne nous ont pas suivi dès le début de la série : dans cette situation, on dit que Noir a gagné un *temps* en haut à droite. Par ailleurs le trou avait un nombre impair de cases (on dira plus simplement *trou impair*), et les deux joueurs y ont joué à tour de rôle, ce qui fait que Noir, qui y a joué le premier, joue le dernier coup aussi. Alors on dit que Noir a eu la *parité locale* dans le trou. Maintenant vous avez certainement saisi la première règle du gain des temps dans des trous : **on gagne un temps en jouant la parité locale dans un trou impair, si cela ne change rien à l'extérieur.**

Bien sûr, Othello n'est pas un simple jeu arithmétique. En fait, on peut déjà trouver des exceptions en regardant de près la formulation même de cette règle. Tout d'abord **jouer dans un trou impair ne garantit pas d'y gagner la parité locale**. Par exemple si dans le diagramme 1, Noir joue h2, Blanc prendra le coin h1 sans que Noir ne puisse jouer g2 (on dit que Blanc *arnaque*), et ainsi c'est Blanc qui y gagnera un temps quand il joue g2. De plus, maintenant qu'il n'y a plus de pion noir sur le bord à droite, Blanc pourra jouer h7 sans perdre le coin h8, ce qui fait deux temps de gagnés pour Blanc. Moralités : **1) une arnaque peut inverser la parité locale ; 2) il faut tenir compte des temps gagnés ou perdus en dehors du trou.**

Regardons encore le diagramme 1. Il y a un autre trou impair en haut à gauche. Si vous y jouez ? Par exemple, si Noir joue b2, Blanc répond par g2, et on continuera probablement avec h1 h2 b1 a1, et maintenant c'est à nouveau votre tour. Vous avez gagné un temps en haut à gauche, et votre adversaire en a gagné un aussi en haut à droite, ce qui fait qu'au total vous n'avez pas gagné de temps. Au passage, notons que c'est Blanc qui a eu la parité locale dans les deux trous, y compris celui en haut à gauche où Noir a gagné un temps. Qu'est-ce que cela lui a apporté ? En y jouant le dernier, Blanc a retourné un des pions que Noir avait déjà retournés, b2. Ici donc la parité locale a apporté un pion à Blanc. C'est presque négligeable, mais souvent elle apporte beaucoup plus, et parfois une partie se joue à un pion près. Voici donc la deuxième règle : **commencez par un trou impair où votre adversaire pourrait jouer le premier**. Les trous impairs où il n'a pas accès, et ceux où il n'a pas intérêt à jouer le premier (par exemple, parce qu'il se fera arnaquer, ou parce qu'il vous donne trop de pions définitifs) peuvent attendre. Les exceptions à la première règle peuvent fonctionner dans les deux sens. Voyons d'abord la deuxième exception en regardant le diagramme 2 : quel est le meilleur coup de Blanc ?

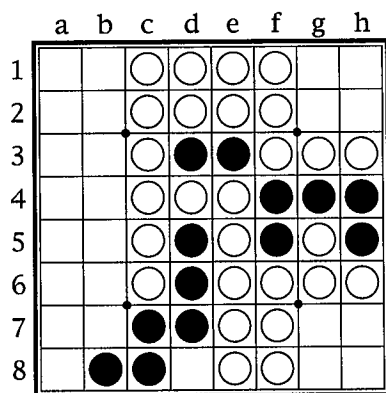


2. Blanc doit jouer

a7, bien sûr. Si on continue bêtement par a8 b8 b7, Blanc pourra jouer h8 en retournant uniquement les pions sur le bord, et gagne un temps même s'il a joué le premier dans un trou pair. Si Noir ne prend pas le coin, Blanc aura le choix entre a2 (et ainsi sauve le coin provisoirement) et b7 (ce qui lui laissera la parité locale) pour gagner son deuxième temps. Probablement la meilleure continuation serait a7 a8 b8 g7 qui oblige Blanc à retourner des pions sur la diagonale quand il prendra le coin. Cet exemple montre une des problématiques les plus importantes du milieu de partie : le bord déséquilibré. Noir a sans doute gagné un temps ou même plus en prenant le bord de cinq en bas, ce qui oblige Blanc à sacrifier déjà un coin, en plus dans un trou où il n'a pas de parité locale. Mais c'est Blanc qui va gagner un temps et un bord à son tour ! Qui profitera de cet échange ? Noir aurait-il mieux fait de ne pas jouer g8 plus tôt dans la partie ? Ce sont des questions très difficiles à trancher en général. Néanmoins dans certains cas, on peut y répondre assez facilement. Nous y reviendrons dans un article ultérieur.

La première exception marche aussi dans les deux sens : regardons le diagramme 3. Quel est le meilleur coup de Noir ? Probablement g2. Si Blanc prend le coin, Noir joue h2 sans que Blanc ne puisse jouer g1, ce qui fait que Noir peut gagner deux temps tout en jouant le premier dans un trou pair. Maintenant Blanc va devoir jouer b7 avec ou sans l'échange d8 g8 auparavant et il est mort. Noir a encore un temps en g1

s'il en a besoin. En fait la meilleure réponse blanche est g1 ! Si Noir prend le coin, Blanc joue h2, et il ne perd pas de temps en haut à droite. Bien sûr, Noir pourra désormais jouer b1 sans perdre le coin a1, ce qui est tout de même à son avantage.



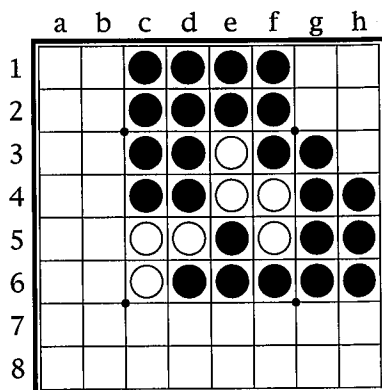
3. Noir doit jouer

Moralité : votre adversaire n'est pas obligé de prendre le coin que vous lui offrez. Si ça vous arrange de donner un coin à votre adversaire, il ne devrait pas le prendre probablement. Et s'il ne veut pas le prendre, il peut très bien vous le rendre ! C'est tout à fait logique, mais quand on cherche à sacrifier un coin, on peut très facilement s'enfermer dans un raisonnement du genre « *si je lui donne ce coin-là, alors il me donne cela en échange, donc...* », il faut y faire attention.

Au cas où des lecteurs seraient tentés de tirer une conclusion hâtive sur le prébord homogène (la rangée 2 entièrement blanche) ou à propos de l'insertion sur le bord (les pions noirs en h4 et h5) je leur laisse le soin de réfléchir sur ce qui se passe dans les trois cas suivants : 1) quand le pion g4 est blanc ; 2) quand les pions h4 et h5 sont blancs (mais g4 est noir) ; 3) quand les pions g4, h4, et h5 sont blancs.

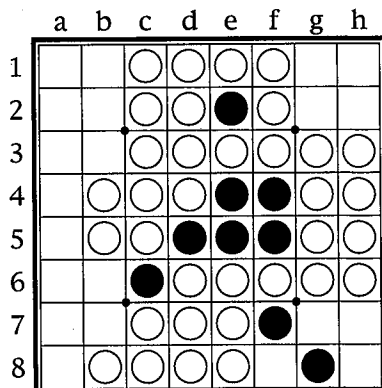
Du point de vue purement théorique, il n'y a rien à ajouter : tout découle des deux règles de base et des deux exceptions. Par exemple, vous gagnez deux temps dans un trou pair si vous y jouez le premier en le transformant en un trou impair où votre adversaire « ne peut pas » jouer, et vous pouvez y jouer votre deuxième coup (sans vous faire arnaquer). Dans un trou impair avec 5 cases ou plus, si vous y jouez un coup sans que votre adversaire puisse y répondre, et que vous le transformez en un trou pair où vous pouvez gagner deux temps, vous y gagnez trois temps, et ainsi de suite. Mais en pratique, il

est utile de connaître comment marchent concrètement ces gains de plusieurs temps dans un trou.



4. Blanc doit jouer

Regardons le diagramme 4. Comment Blanc achève-t-il Noir ? Il joue g2. Noir ne peut pas répondre dans le trou (s'il donne le coin à Blanc, il n'a plus aucun espoir car ce dernier pourra prendre les deux bords adjacents et continuer à jouer autour alors que Noir a déjà très peu de libertés). Il joue par exemple b4. Blanc continue avec h2. Si Noir prend le coin h1, Blanc joue h3. Blanc a ainsi déjà gagné deux temps et il a un temps de réserve en g1. Si Noir joue ailleurs (au lieu de h1), par exemple b6, Blanc a gagné deux temps également : pour enlever la dernière liberté de Noir, Blanc peut jouer h3 pour forcer Noir à jouer h1. Dans les deux cas, Blanc a gagné deux temps et s'est débarrassé de ses deux pions extérieurs, et il garde la possibilité de gagner encore un temps quand ce sera le moment (au fait, comment gagne-t-il après ? Une des possibilités, c'est de donner à Noir l'accès aux cases autour de a1 ou a8 sans lui donner d'autres libertés, puis il ne reste plus qu'à prendre le coin et faire des pions définitifs autour. Nous reviendrons sur ces techniques dans un autre article).



5. Noir doit jouer

Pour terminer encore un cas qui implique le contrôle de diagonale : comment Noir gagne-t-il à partir du diagramme 5 ? Il joue d'abord g2. Ensuite quand Blanc aura retourné un pion sur la diagonale g2-c6 (en pratique c'est quand Blanc joue b6 au coup d'après) Noir joue h2. Blanc pourra prendre le coin, mais Noir jouera g1, Noir gagne deux temps dans ce trou, et Blanc va devoir choisir entre g7 et f8. En revanche, Noir ne doit pas jouer h2 tant que Blanc n'aura pas coupé la diagonale, (ici, il n'y a pas de souci car les seuls coups de Blanc qui ne la coupent pas sont g7 et f8), puisque Blanc pourra alors jouer h1 sans retourner g2, en laissant Noir sans accès à g1. Cette technique de gain de deux temps est très utile, car en jouant la case X, vous n'ouvrez pas le jeu, et vous interdisez en même temps à votre adversaire tous les coups qui coupent la diagonale sur d'autres régions de l'othellier (sous peine de perdre le deuxième temps). Et dans beaucoup de cas, il finira par devoir choisir entre vous donner le deuxième temps et vous donner le coin que vous venez de lui offrir (mais il récupère son temps).

Nous venons de voir que certaines configurations facilitent le gain de plusieurs temps dans un trou. Nous n'avons pas dressé la liste complète de telles configurations : ce serait impossible, et peu utile de toute façon, car chaque trou a sa propre anatomie, et ce qui se passe à l'intérieur dépend aussi de la préparation à l'extérieur, comme le montrent le diagramme 3 et ses variantes. En revanche il convient de savoir comment raisonner : il ne s'agit pas de considérer toutes les façons de remplir le trou, parmi lesquelles vous trouvez celle qui vous apporte le plus de temps. Mais il s'agit de trouver la bonne séquence en suivant votre objectif : laisser votre adversaire sans accès à certaines cases, pourrir ses coups, tout en gardant la liberté de continuer à le remplir. Ceci dit, cela vous aiderait certainement de reconnaître quelques-unes de ces configurations typiques et pourrait vous éviter d'en créer une qui vous soit défavorable, ou vous permettre de focaliser votre attention sur le bon trou. À ceux qui désirent les étudier en profondeur, je conseillerais vivement de lire les articles suivants : la série d'articles de Marc Tastet sur les arnaques (*Fforum 32, 33, 35 et 46*),

« les bords de 6+4 » (*Fforum 37*) et « La manœuvre de Landau » (*Fforum 44*) par le même auteur, « Arnaques, accès et bord de cinq » et « Jouez des cases X » par Emmanuel Lazard (*Fforum 44 et 46*), et

« Analyse d'une structure » par Guillaume Largounez (*Fforum 63*). Ces articles ne sont pas tous écrits du point de vue du gain de temps (l'objectif de certaines arnaques est de jouer les deux derniers coups de la

partie pour faire plus de pions), mais l'idée principale reste la même, il s'agit de trouver le meilleur moyen pour profiter des trous afin d'y jouer plus de coups que prévu par de simples considérations arithmétiques.

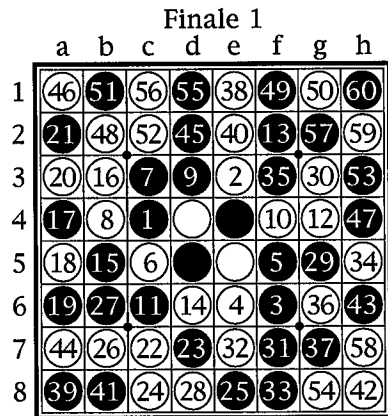
Finale du championnat de France

par Emmanuel Caspard

Voici un commentaire des trois parties de la finale du championnat de France 2002 remporté par Emmanuel Caspard.

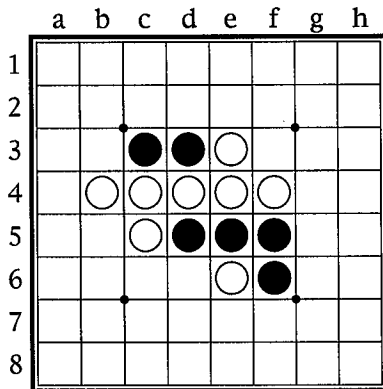
14.d6 15.b5 : Blanc empêche Noir de jouer d6 puis Noir regroupe ses pions. Peut-être 15.e7 est-il envisageable.
16.b3 : Blanc joue un coup tranquille.

Blanc, qui peut forcer la séquence a7 a8 b8 s'il le veut pour gagner un temps, même si au prix du bord ouest et sans doute du prébord sud. Mais c'est à Noir de jouer et Blanc ne semble pas pour le moment risquer d'être à court de temps.



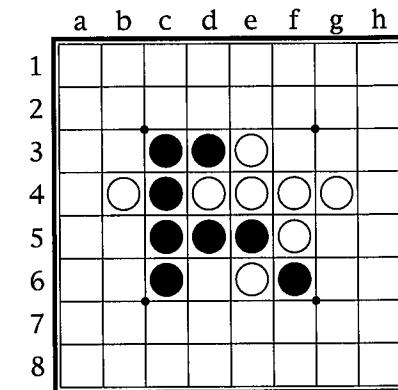
Caspard 20-44 Nicolet

1.c4 à 8.b4 : Tigre diagonale, coup 8 au centre. Une grande classique s'il en est.
9.d3 10.f4 : la variante anglaise, réputée un peu inférieure pour Blanc.



Après 10.f4

11.c6 : la réponse usuelle. L'idée est de répondre 13.b5 à 12.d6 et Noir s'installe au centre. Mais Stéphane choisit une autre variante avec **12.g4**, avec deux idées : si Noir joue 13.g5, Blanc pourra jouer en c2 et la réponse en d2 retournera deux pions supplémentaires en diagonale ; ou, sur 13.e6, 14.b5 et Noir n'a pas accès en b6. D'où mon coup **13.f2** qui préserve cet accès. Il semble cependant que les deux autres coups 13 sont meilleurs.



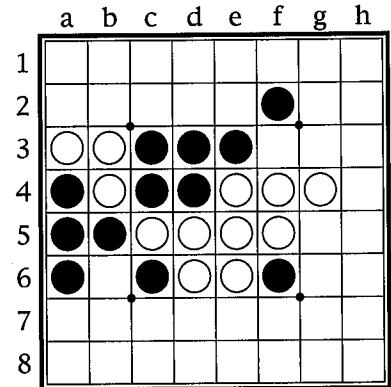
Après 12.g4

17.a4 : je me sens obligé de jouer sur le bord pour empêcher 18.a6 mais 17.d7 a6 donne une position tout à fait honnête. Dans la partie, Blanc jouera c7 et le coup en d7 sera moins bon. Ensuite, l'échange **18.a5 19.a6 20.a3** est classique dans ce genre de position et je me trouve devant le choix entre reprendre le bord avec **21.a2** ou le donner mais perdre un temps avec 21.b6 22.a7. Je choisis la première solution en craignant de donner trop de tempi à Blanc si je le laisse reprendre, mais encore une fois c'est une erreur : 21.b6 22.a7 23.d7 24.e7 25.g5 est équilibré et, même si Noir doit faire attention à ne pas se retrouver complètement rejeté à l'extérieur de la position, le bord de cinq blanc est une faiblesse importante.

22.c7 : bien sûr. Ce coup pourrait la case b6.

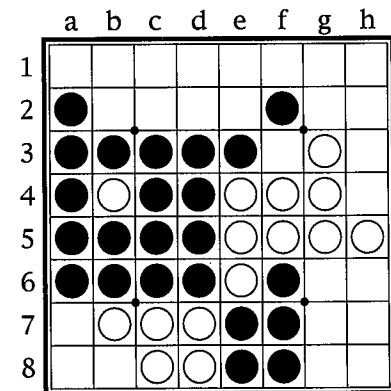
23.d7 : j'essaie de ne pas trop ouvrir le jeu, mais cela donne malgré tout la possibilité à Stéphane, après la paire **24.c8 e8**, d'attaquer le bord de cinq avec **26.b7**. Ainsi, après **27.b6**, il ne craint aucune arnaque puisque le pion b6 est noir : il pourra toujours s'insérer si je prends le coin.

28.d8 : le trou de trois au sud-ouest n'est pas vraiment un problème pour



Après 20.a3

29.g5 : j'essaie de revenir au centre et prépare un coup en f3. Stéphane joue donc **30.g3** tant que c'est possible à moindres frais. Je gagne un temps avec la séquence **31.f7 e7 f8**, mais **34.h5** ne me laisse pas de bon coup sur le bord est.



Après 34.h5

J'essaie de garder une position compacte avec **35.f3**. Alors, **36.g6** me force à ouvrir à l'est ou à prendre le coin a8, et Blanc n'a toujours pas ouvert au nord. **37.g7** n'est qu'une dernière tentative pour lui compliquer un peu la tâche : il est évident que je suis mort (ce qui est confirmé par l'analyse informatique : Blanc gagne

avec 38 pions). La fin de partie n'est qu'une lente agonie : 38.e1 perd un pion, 39.a8 est correct, 40.e2 perd un autre pion, 41.b8 en perd 5 et je perds encore plusieurs pions avec les coups 49.f1 et 51.h3, ensuite la fin est optimale, génial. Conclusion : une mauvaise ouverture, un milieu de partie approximatif, une taule. Vivement ce soir qu'on se couche...

Finale 2

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

Nicolet 28-36 Caspard

Petit rappel historique : au tournoi de Paris 2002, dans une ouverture que nous avons jouée souvent ensemble, Stéphane me sort une séquence 13-15 inhabituelle, l'ouverture est serrée, le milieu de partie tendu, je prends un bord de cinq facilement attaquant et me crée un trou de trois sans accès, avec beaucoup de pions pour couronner le tout. La position tient, je perds malgré tout mais j'avais l'impression d'avoir raté quelque chose en finale. Or je suis perdant, au moins au niveau où j'avais ensuite regardé la finale, c'est-à-dire le coup 38 (Stéphane est gagnant 33-31 sur une suite pas trop délirante, disons qu'un ou deux coups seulement pour chaque joueur sont difficiles à trouver, bref le genre de suite qui ne donne jamais le score théorique). Mais je n'avais pas poussé l'analyse plus avant : le coup 38 que je pensais meilleur est un des deux coups perdant 31-33, bon, je le saurai pour la prochaine fois. La prochaine fois, c'est donc la deuxième partie de la finale du championnat de France. Je ne suis pas très clair et me laisse embarquer sans réagir dans la même suite, en réfléchissant souvent mais en vain pour essayer de trouver mieux qu'à Paris. Je me disais vaguement : au pire on arrive au coup 38, je joue celui qui perd 31 et on verra ce qui se passe pendant les 21 coups qui restent. Au pire je perds le championnat de France, c'est pas bien grave, la preuve, ça m'est déjà arrivé et je suis

toujours là. La suite... dans le commentaire qui vient (pour tuer le suspense, je vous rappelle que j'ai gagné, hein).

1.c4 à 8.b4 : Tigre diagonale, coup 8 central, ça vous rappelle un truc.

9.d6 : le coup le plus joué après 9.d3. Les autres coups sont exotiques, au moins.

10.c6 : le plus simple, coup tranquille, joué 554 fois sur 573.

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

Après 8.b4

11.b5 : avec 11.b3, un des deux moyens de reprendre du centre.

12.a6 : l'idée est de garder b6 pour plus tard. On peut aussi intercaler 12.d7, avec 13.e7 ou 13.c7.

13.a3 : la nouveauté. On voit le plus souvent 13. d3 b6, 13. b6 c7, voire 13.f2 ou 13.f3, avec dans tous les cas des suites complexes. Le coup du texte a été joué 13 fois en tout en comptant les parties de Paris, dont les deux premières fois en 1986 par un certain Murakami, Stéphane a de bonnes références...

14.a4 : ce qui nous fera 13/14 pour ce coup, qui empêche Noir de gagner un temps avec 15.a5.

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

Après 15.f2

15.f2 : la pointe (7 parties en tout, Murakami deux en 1986, un Japonais en 1992 et Nicolet quatre en 2002.). Noir enlève le coup blanc en b6 et prend le contrôle de la colonne e, empêchant donc aussi d7.

16.e2 : comme Tamenori, qui avait gagné. Dans ses deux parties de 1986 et 2002, Shaman a répondu 16.g5, a perdu contre Murakami et gagné contre Stéphane. Blanc reprend simplement accès en b6.

17.f4 : Noir regroupe bien ses pions.

18.b6 : finalement. Redonne le trait.

19.d3 : le plus simple. Noir s'installe au centre et menace de jouer f3, qui lui donnerait une position excellente, ou b3

20.b3 : pourrait le coup f3, ben oui. En plus j'empêche Stéphane d'y jouer. Cela dit 20.f3 b3 est envisageable, avec 22.g4 ou 22.d2.

21.a5 a2 c7 : cette séquence force Blanc à prendre un bord faible (22.a2 est obligatoire, je ne peux pas laisser deux temps à Noir sur le bord) et lui redonne le trait après 23.c7 sans avoir ouvert au nord et en lui ayant retiré le coup f3.

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

Après 23.c7

24.c8 : je veux reprendre accès en f3 sans rendre mon bord de cinq trop facilement attaquant. Par exemple 24.d7 b7 serait moins bon. De plus je récupère le pion c5, ce qui aura son importance.

25.d7 : le plus simple pour retirer de nouveau le coup f3.

Séquence initiation : il faut noter que le sacrifice en b7 ne fonctionne pas, comme toujours lorsqu'il n'y a qu'un pion de la couleur adverse sur le prébord. Ainsi, lorsque Blanc aura recoupé la diagonale (sans rajouter de pion sur le prébord sud), il menacera de prendre le coin a8 sans que Noir ait accès en b7. Et si Noir retourne le pion c7, Blanc joue d'abord a7.

26.d8 : la suite du coup c8 : Noir n'a pas accès en e7 (rappelez-vous le pion c5) et j'ai récupéré mon coup en f3. L'idée récurrente de la position est maintenant : à quel moment Noir devra-t-il attaquer le bord de cinq par b8 pour en tirer le maximum de bénéfices au nord tout en réduisant

ceux de Blanc au sud ? Cette question se posera à tous les coups de Noir jusqu'à ce qu'il finisse par le jouer. Donc je ne le dirai pas mais à chaque fois, vous lirez : Noir peut aussi jouer b8 maintenant.

27.e1 : le coup qui ouvre le moins au nord. **27.c2** est aussi possible mais Blanc peut répondre d2 et jouera f3 plus tard.

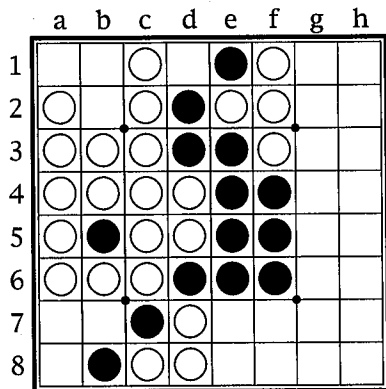
28.f3 : le plus économique. Je me crée un coup en e7.

29.d2 : prépare c2. On pourrait envisager **29.g4** mais alors **30.g3** enlève l'accès en d2.

30.f1 : prend le contrôle de la mini-diagonale e2-f3, tout en laissant complètement noire la diagonale d2-f4.

31.c2 : Noir reprend accès en e7. Prendre un bord déséquilibré avec **31.g1** ne semble pas urgent et **31.g3** retourne le pion f2 et rend la reprise du bord nord intéressante pour Blanc.

32.c1 : un peu violent mais indispensable. Je reprends le contrôle de la diagonale a3-d6 et je ne retourne rien sur la diagonale d2-f4 : Noir n'a pas accès en d1, ce qui compense la région de trois cases dans le coin nord-ouest où je n'ai plus accès.



Après 33.b8

33.b8 : le fameux. Difficile à ce niveau de la partie de savoir s'il faut jouer g1 suivi de e7 avant d'attaquer le bord, voire intercaler la paire **33.e8 f8**, qui stabilise des pions blancs sur le bord que Noir s'apprête à donner. Il semble que Blanc n'ait pas vraiment perdu la parité donc Noir a sans doute intérêt à laisser le plus de complications possibles.

34.e7 : prendre le coin ne presse pas. Le coup du texte a l'avantage d'interdire e8 et f7 (après lesquels Noir ne peut plus attaquer le bord de cinq en b7), et menace de contrôler pour longtemps la diagonale f2-b6 avec **36.d1**, posant à Noir des problèmes d'insertion sur le bord de cinq.

35.g1 : résout les problèmes d'insertion en a7 et redonne le trait à Blanc.

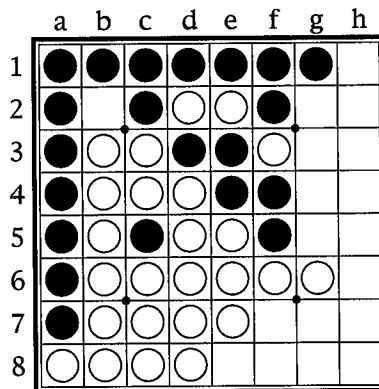
36.a8 : j'avais joué **36.g3** à Paris mais sur le moment, la prise du coin m'a semblé la bonne chose à faire. Je n'offre ainsi à Noir aucun coup supplémentaire à l'est.

37.a7 : pourquoi retarder l'insertion ?

38.b7 : nécessaire sans attendre. En effet, après la séquence d1 b1, Noir a repris accès en b7 et menace en même temps de jouer b2 et a1. Or je veux pouvoir jouer cette séquence après que Noir a joué a1, on verra plus loin pourquoi. Et je commence également à stabiliser des pions.

39.a1 : logique, Noir va jouer près de son coin.

40.d1 b1 g6 : la séquence qui sauve. Noir n'a pas accès en b2 et doit ouvrir. Voilà pourquoi j'attachais tant d'importance à la paire d1 b1. Il faut aussi remarquer que lors de notre discussion après la partie de Paris, nous avons évoqué cette idée du coup g6 avec Stéphane.



Après 42.g6

43.g3 : Noir ne veut pas ouvrir au sud, même en récupérant beaucoup de pions.

44.g5 : je tire le jeu vers le sud-est, en vérifiant à chaque coup que Noir ne peut pas extraire d2 et e2, mes pions d'accès en b2.

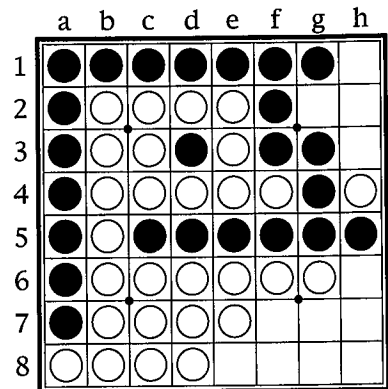
45.g4 h4 : on assiste à une fin de partie en opposition de masses, chacun essayant de faire jouer l'adversaire de son côté. Je gagne à ce petit jeu car Noir doit maintenant ouvrir.

47. h5 : Stéphane reprend accès en b2, forçant mon **48.b2**.

49.h7 : il essaie de compliquer. Après une séquence comme **49.h3 h6 h7 g2**, même si Noir joue h2 pour récupérer le prébord nord, la parité est de mon côté et il est très difficile de compter les suites à ce niveau.

50.h3 : je cherche à le faire sacrifier plus à l'est ou ouvrir au sud.

51.g2 : Noir essaie de stabiliser des pions, en particulier sur le prébord est.



Après 48.b2

52.h6 : pour ma part je joue simplement la parité. J'aurai le bord est.

53.e8 : une surprise. J'avais peur de **53.h2** forçant **54.h1** puis **55.f7** qui retourne un nombre de pions impressionnant, mais alors la suite forcée **56.e8 f8 g8 g7 h8** est facile à compter et gagne 34 pour moi.

54.h8 : je ne voulais pas jouer **54.h1 h2 h8** qui laisse le prébord est noir trop facilement. Je prévois donc de jouer h2 plutôt que h1 une fois que j'ai stabilisé le bord.

55.g7 : ici encore, **55.f7 f8 g7 h2 h1 g8** est sans problème et gagne tranquillement.

56.h2 h1 g8 ps f8 f7 : suite forcée et gagnante, que demander de plus.

Bien.

Voilà voilà voilà.

Vous allez donc subir le commentaire d'une troisième partie.

Mais, vous demandez-vous, pourquoi nous avoir bassinés avec son contexte historique et avoir insisté sur la fin de la partie en introduction, si ça se termine comme ça, sans même une suite optimale incompréhensible ? Eh ben parce qu'il y a des choses à dire sur la finale.

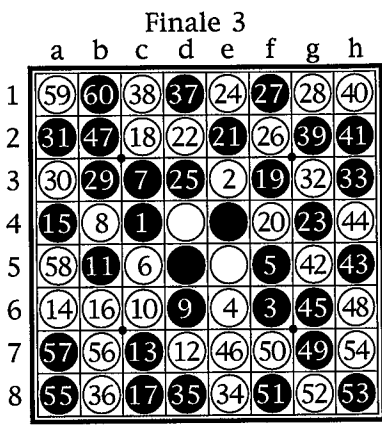
D'abord, je dois avouer que pendant toute la fin de la partie, j'avais très peur des grands coups de Noir qui retournaient et stabilisaient beaucoup de pions. En particulier, après que j'ai rempli b2, je craignais que Noir stabilise suffisamment de pions pour gagner avec la séquence **f8 e8 f7**. Or, la première chose à dire est que Noir ne peut (théoriquement) plus gagner après **48.b2**. Une autre chose à dire est qu'il nous restait peu de temps à chacun, et certainement pas assez pour espérer compter plus d'une suite, deux au maximum.

Revenons maintenant au coup... 33.b8, alias le fameux, et lançons une analyse de finale. Que constatons-nous ? 33.b8 fait nulle, parfaitement. Ainsi que 34.e7, 35.g1, 36.a8, 37.a7 et tous les coups jusqu'à 46.h4. 47.h5 perd 1 pion (Blanc gagne donc 33-31), 48.b2 est (évidemment) correct, et il fallait quand même jouer la suite 49.h3 h6 h7 g2 h2 h1 et Blanc gagne avec la parité. Après 49.h7 h3, Blanc est gagnant jusqu'à la fin malgré quelques erreurs et le score de la partie est une bonne moyenne des scores parfaits successifs.

Mais encore ? Mais encore 37.e8 fait aussi nulle que 37.a7, 39.g3 et 39.f7 font aussi nulle que 39.a1 (alors que 39.f8 et 39.e8, beaucoup moins bons, ne font que 31 pions), 43.g2 et 43.g4 font aussi nulle que 43.g3, 44.b2 fait aussi nulle que 44.g5, 45.h5 fait aussi nulle que 45.g4. Enfin, le bon coup 47 est 47.h6 puis 48.b2 f8 et dans une des suites Blanc jouera finalement e8 et Noir jouera bien f7, récupérant beaucoup de pions mais juste pas assez.

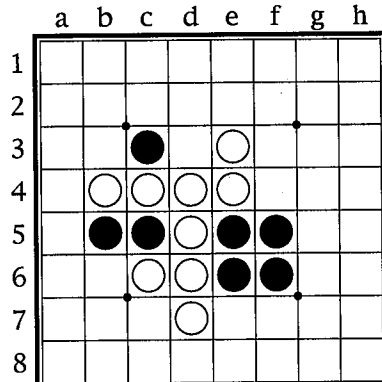
Que faut-il retenir de tout ça ? Qu'il est possible de jouer une suite parfaite de 13 coups entre les coups 33 et 46, parce que la suite est relativement naturelle, tout en faisant presque une erreur à chaque coup dans les dix derniers. Que la suite naturelle de 13 coups menant à la nulle était loin d'être la seule et qu'il y avait maintes occasions de bifurquer avant le coup 47 vers une autre suite nulle ou, plus probablement, vers une suite perdante pour l'un des deux, ce qui est finalement arrivé dès que la suite est devenue moins naturelle. Que, entre le coup 33 et les coups 54-55, pour être optimiste, avec le temps disponible, la fatigue et le stress, il était rigoureusement impossible pour les deux joueurs (bon, disons au moins pour moi) d'avoir la moindre idée du score final, encore moins que plusieurs nulles et certainement au moins autant de 33-31 pour l'un ou l'autre se baladaient dans le coin. Tout au plus pouvions-nous avoir l'intuition, après le coup 48.b2, que le score allait être serré, Blanc ayant toujours la parité mais Noir paraissant pouvoir sauver pas mal de pions. Par exemple, j'étais à peu près certain d'avoir perdu jusqu'au coup 47, et je n'ai jamais compté la moindre suite. J'ai même oublié de jouer la parité au coup 58. Dire que la partie, donc le tournoi, se sont joués à pile ou face

serait donc à peine exagéré. Et tout cela pour dire aussi que savoir grâce à l'analyse informatique que telle ouverture gagne 33-31 pour telle couleur au coup 30 me semble au mieux l'indication que la position est équilibrée (vraiment au mieux), et dans la plupart des cas doit être considéré avec beaucoup beaucoup de recul.



Nicolet 25-39 Caspard

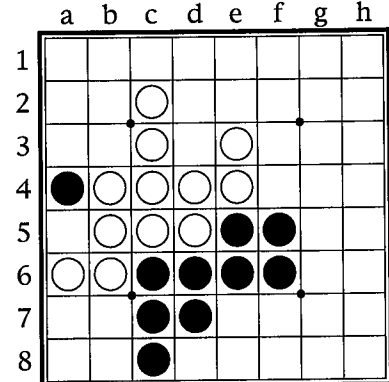
- 1.c4 à 8.b4 : Tigre diagonale, coup 8 central, cent fois sur le métier etc.
- 9.d6 c6 b5 : ils vont nous la refaire ?
- 12.d7 : ah ben non, quand même... La principale alternative à 12.a6.



Après 12.d7

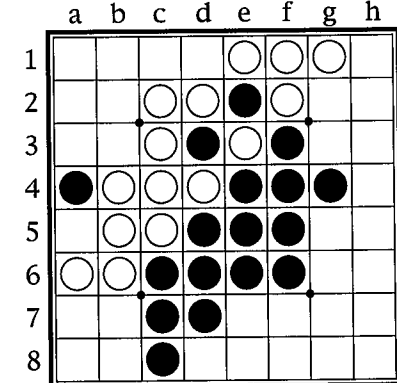
- 13.c7 : on voit plus souvent 13.e7 mais les statistiques sont proches et l'ouverture semble équilibrée.
- 14.a6 : on y revient. Seulement maintenant, si Noir essaie 15.a3 a4 f2, Blanc a accès en e2, ce qui change pas mal la physionomie de la position. D'un autre côté, un inconvénient de l'échange 12.d7 c7 est que Noir peut jouer 15.a4. 16.b6 est ensuite la réponse logique pour avoir accès en b3 si Noir joue a3.
- 17.c8 : Noir ne veut pas ouvrir au nord, mais il y est forcé après 18.c2. Dans toute la suite, je m'efforcerais de faire jouer Noir au nord pour y épuiser ses libertés, puisqu'il n'en a plus au sud. La séquence 19.f3 f4 e2 d2 g4 e1 illustre bien cette idée : c'est

toujours à Noir de jouer et je n'ai toujours pas ouvert au sud. Il faut noter également que la séquence 19.f3 f4 e2 d2 est classique dans ce type de structure de pions : on la retrouve notamment dans la variante Brightwell de la Tigre diagonale 1.c4 e3 f6 e6 f5 c5 d6 c3 f3 f4 e2 d2. Enfin, 21.g3 à la place de 21.e2 est possible, probablement suivi de 22.g4 h3 f2 ou 22.g4 e2 d2 etc.



Après 18.c2

- 25.d3 : il n'y a pas grand-chose d'autre, il faut certainement y jouer tant que les cases a3 et b3 sont vides.
- 26.f2 : quand on a un plan, on s'y tient.
- 27.f1 g1 : Noir offre une faiblesse et Blanc accepte pour les raisons évoquées au coup précédent. Noir ne peut pas faire grand-chose de ce bord déséquilibré sinon jouer c1 en s'interdisant alors d1 ou plus probablement en le transformant en bord de cinq qu'il attaquera plus tard, permettant à Blanc de stabiliser des pions sur le bord ouest ou le poussant à ouvrir au sud pour ne pas laisser l'insertion au nord trop tôt. Par ailleurs, j'ai encore un temps en g3.



Après 28.g1

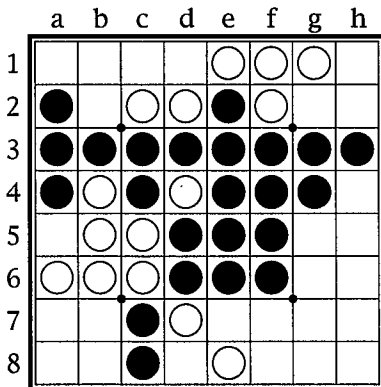
- 29.b3 a3 a2 : ou 29.a3 b3 a2, la différence étant la couleur des pions d3 et c5, qui sont blancs dans la

suite de la partie. La séquence, sous une de ces formes, est un peu forcée si on considère que Noir se ferme trop le jeu avec c1 et que la paire d1 c1 ne lui apporte pas grand-chose, d'autant plus qu'il peut toujours la jouer après.

32.g3 : j'utilise finalement mon temps. Je n'ai toujours pas joué au sud.

33.h3 : il ne faut pas laisser Blanc jouer tranquillement en h5. Par exemple 33.d1 c1 b2 h5 force 37.h3 (h4 h3 ne donne rien) et Blanc a le contrôle de la partie.

34.e8 : le coup qui fait la décision. Noir est déjà un peu à court de libertés et je menace de contrôler la diagonale avec g2 à peu près n'importe quand, gagnant un temps et forçant Stéphane à donner beaucoup au sud-ouest pour recouper. L'analyse informatique montre que cette menace est décisive et je suis gagnant jusqu'à la fin.



Après 34.e8

35.d8 b8 : Stéphane me donne une faiblesse au sud, à tout hasard.

37.d1 c1 : puis me donne le bord de cinq au nord. L'idée est d'essayer de poser des problèmes de parité le plus longtemps possible dans les trois cases du coin nord-ouest ou avec la case a5, et de me compliquer un peu la tâche.

39.g2 : bien sûr. Sur 39.b2, 40.g2 règle la question (avec, par exemple, la suite amusante 41.b7 a7 h1 h2 et

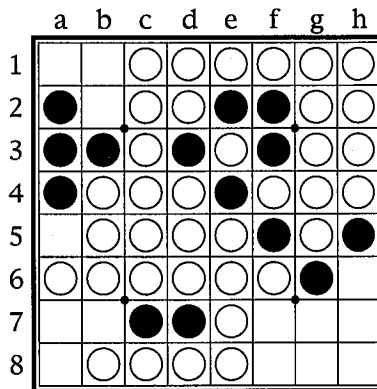
Blanc jouera a8, a5 et a1; ou encore 41.a5 b1). Noir laisse une grande région de 14 cases à l'est où Blanc doit jouer.

40.h1 : un coin est donné, je le prends et je commence à ratisser des pions définitifs.

41.h2 g6 : je veux récupérer des pions et, éventuellement, tenter de contrôler la diagonale c3-f6, ça ne peut pas faire de mal si je veux sacrifier en b2 ou forcer Noir à le faire.

43.h5 h4 : Noir est peut-être trop passif, mais bon, c'est la quatorzième partie en deux jours et la deuxième partie de la finale a été éprouvante, on n'est pas des bêtes ...

45.g6 e7 : et hop, je contrôle la diagonale.



Après 46.e7

47.b2 : un peu forcé. De toute manière, 47.f7 h6 ne recoupe pas, et 47.f8 g8 f7 h6 non plus, qui redonne en plus accès à Blanc en a5. Noir reprend accès en h6.

48.h6 : il faut reprendre accès en b1. Si je prends tout de suite en a1, Noir va jouer d'abord a5 puis b1.

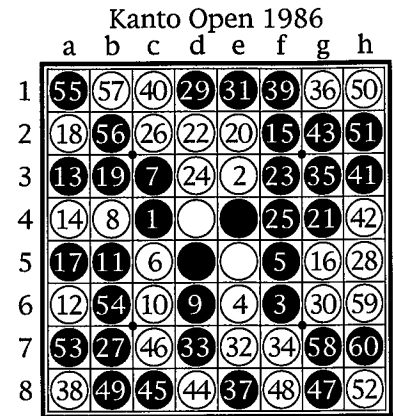
49.g7 : joue le Stoner, mais la partie est déjà perdue.

50.f7 à 60.b1 : la suite est optimale (sauf au coup 59, 59.b1 a1 fait un pion de mieux...), la parité joue complètement en faveur de Blanc, qui peut sans problème sacrifier le bord sud en échange du prébord sud et du bord ouest.

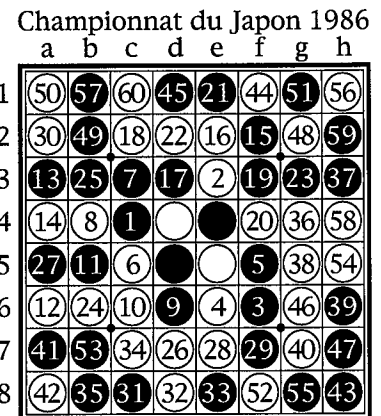
Suite du texte de l'article sur les interversions de S. Pinta

Soit un total de 31640626 combinaisons de bords possibles sur un total de 268435456 combinaisons. Soit une proportion de 11,79 % des combinaisons. Nous pouvons donc déjà admettre que la proportion d'othelliers remplis atteignables est inférieure à 11,79%.

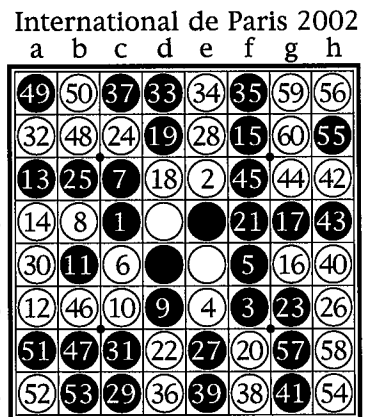
Mais je pense que des othelliers remplis avec quatre bords atteignables ne sont pas obligatoirement atteignables (il suffirait d'un contre-exemple, à vous de chercher). Donc cette proportion doit être encore inférieure. Mais ceci est une autre histoire. Pour information, pour un othellier 4x4, seuls deux bords sont inatteignables : xoxo et oxox. Le même calcul que précédemment nous donne une proportion maximale de 58,6%. Or une recherche sur tous les othelliers 4x4 nous donne seulement 4356 othelliers atteignables soit seulement 6,65%.



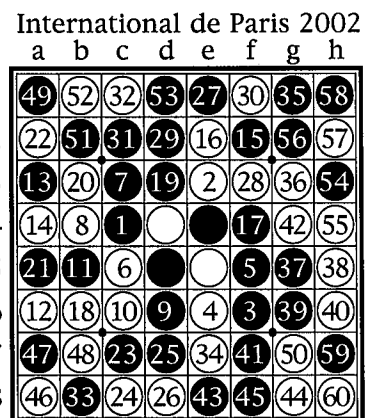
Murakami 43-21 Shaman



Murakami 21-43 Tamenori



Nicolet 23-41 Shaman



Nicolet 37-27 Caspard

Assemblées générales

Vous trouverez ci-dessous le compte rendu de l'AGE-AG qui s'est tenue à Villeneuve-d'Ascq le 28/09/2002.

Assemblée Générale Extraordinaire du 28/09/2002
début : 19h50 — présents : 21 adhérents, 5 pouvoirs
Président de séance : Emmanuel Caspard, seul candidat

Point 1 : retrait des chéquiers

Texte adopté sans modification, 26 pour, 0 contre, 0 abstention

Texte définitif : ajout à la fin de l'article 18 : « Les chéquiers de l'association peuvent être retirés soit par le président soit par le trésorier. »

Point 2 : passage du conseil à 9

Par rapport à la proposition initiale, on ajoute à l'article 13 : « À partir du renouvellement 2003, ». Article 18 inchangé.

24 pour, 0 contre, 2 abstentions.

Texte définitif : **Article 13 : À partir du renouvellement 2003, l'association est dirigée par un conseil de neuf membres. Il est responsable du contrôle et de la direction des affaires et des biens de l'association, et exerce tous les pouvoirs de l'association, y compris l'établissement de tous les programmes, politiques, et procédures administratives de l'association.**

Les modalités de passage du conseil à 9 membres restent celles qui avaient été proposées :

- AGE 28/09/2002 : décision du passage du conseil à 9 membres
- courant 2002/2003 : notification des modifications aux autorités compétentes
- été 2003 : élections de 5 membres (le plus mal élu a un mandat de 1 an, le deuxième de 2 ans, les trois autres de trois ans)
- été 2004 : renouvellement de anciens 1 et 2 (élus en 2001) et de nouveau 1 (élu en 2003)
- été 2005 : renouvellement de anciens 3 et 4 (élus en 2002) et de nouveau 2 (élu en 2003)
- été 2006 : renouvellement de nouveaux 3, 4 et 5 (élus en 2003).

Point 3 : relations avec les clubs

Par rapport aux propositions initiales et après débat, les modifications suivantes sont apportées :

Suppression de l'article 30, et ajout à l'article 31 : « à proposer une cotisation mixte club/FFO ». Article 28 : « le président d'un club... pour que ce club bénéficie de certaines des prestations accordées par la FFO aux clubs, selon des modalités décidées par le conseil ». Article 29 :... « le club encourage ses membres à rejoindre la FFO ».

24 pour, 0 contre, 0 abstention

Texte définitif des articles du Titre V :

TITRE V

RELATIONS ENTRE LES CLUBS D'OTHELLO ET LA FÉDÉRATION FRANÇAISE D'OTHELLO

Article 27 : Un club en tant que personne morale peut devenir membre de la Fédération Française d'Othello ; dans ce cas il doit s'acquitter de la cotisation annuelle.

Article 28 : Le président d'un club non adhérent en tant que personne morale à la FFO, doit être membre (ou licencié) de la FFO pour que ce club bénéficie de certaines des prestations accordées par la FFO aux clubs, selon les modalités décidées par le conseil.

Article 29 : La qualité de membre d'un club n'implique pas nécessairement celle de membre de la FFO. Cependant, conformément à son rôle de relais entre les joueurs de la région et la FFO, le club encourage ses membres à rejoindre la FFO.

Article 30 : La FFO s'engage vis-à-vis du club :

- à lui fournir les informations et l'aide matérielle nécessaires tant au recrutement de nouveaux membres qu'à son fonctionnement régulier ;
- à lui envoyer régulièrement le journal de la vie des clubs ;
- à accueillir au championnat de France des clubs l'équipe qui représente le club. Les modalités de sélection de l'équipe sont décidées chaque année par le bureau du club ;
- à transmettre à tous les membres de la FFO les annonces des manifestations organisées par le club ;
- à homologuer les résultats des tournois organisés par le club (respectant les critères d'homologation de la FFO) et à les prendre en compte pour le classement national des joueurs ;
- à diffuser les transcriptions des parties jouées lors des tournois organisés par le club ;
- à envoyer chaque année au bureau du club un compte rendu de l'Assemblée Générale annuelle de la FFO ;
- à proposer une cotisation mixte club/FFO

Article 32 : Le club s'engage vis-à-vis de la FFO :

- à transmettre les demandes d'adhésion à la FFO des membres du club ;
- à faire parvenir à la FFO les annonces des manifestations ainsi que les annonces, résultats et transcriptions des parties des tournois qu'il organise ;
- à envoyer chaque année au Conseil de la FFO un compte rendu de l'Assemblée Générale du club.

Ces articles seront renumérotés pour s'insérer dans les statuts actuels.

Assemblée Générale du 28/09/2002

début : 21h05 — présents : 18 adhérents, 7 pouvoirs
Président de séance : Emmanuel Caspard, seul candidat

Rapport financier

4300 euros disponibles sur le compte de la FFO, apports de MATTEL probables encore à prévoir, pas de factures en retard ; donc la situation est saine. Les remboursements en retard ont été effectués en juillet 2002, Stéphane Nicolet assure maintenant le poste de Trésorier jusqu'à la prochaine élection du bureau.

Quitus : 24 pour, 0 contre, 1 abstention

Rapport Moral

Points négatifs

- stagnation du nombre d'adhérents ;
- communication encore à améliorer vers les adhérents ;
- organisation des championnats de France, en particulier junior qu'il faut développer.

Points positifs

- règlement des problèmes de trésorerie ;
- parution du règlement intérieur (RI) de la FFO ;
- amélioration du site web ;
- bonne participation aux tournois (Paris notamment, inscription en ligne bonne idée)

- de plus en plus de gens s'investissent dans la fédération (Cédric Dauba sur le site web, Éric Margarit et Arnaud Delaunay font du prosélytisme sur internet) ;
- arrivée des joueurs du net (Éric, Arnaud, Cédric, Pierre Butin, Sébastien Barre, Thierry Lévy-Abégno) ;
- relations avec MATTEL en amélioration ;
- contacts avec les ludothèques et ALIF (Serge) ;
- les championnats de France ont quand même bien fonctionné cette année (merci Guilaïn et IGOR).

En projet : adhésion en ligne via le site web de la FFO.

Quitus : 25 pour, 0 contre, 0 abstention

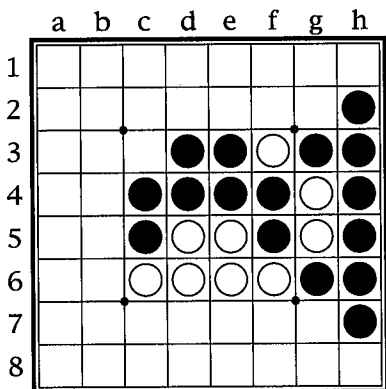
Merci à tous les adhérents présents lors de ces assemblées générales et rendez-vous à tous l'année prochaine.

Informatique

Les interversions (suite)

par Simon Pinta

Suite à l'article du numéro précédent, Marc Tastet m'a demandé de calculer les lignes possibles pour la position suivante qui peut être atteinte à partir de la Rose et très souvent de la Rose-Greenberg.



La façon la plus classique d'y arriver est : 1. e6 f4 e3 d6 c5 f3 c4 f6 f5 g4 g5 g3 d3 c6 h4 h3 h2 h5 h6 g6 h7.

Voici les résultats :

- e6f4e3d6c5f3c4f6f5g4g5 : 2 lignes
- e6f4e3d6c5f3c4f6f5g4g5g3 : 2 lignes
- e6f4e3d6c5f3c4f6f5g4g5g3d3 : 2 lignes
- e6f4e3d6c5f3c4f6f5g4g5g3d3c6 : 2 lignes
- e6f4e3d6c5f3c4f6f5g4g5g3d3c6h4 : 45 lignes
- e6f4e3d6c5f3c4f6f5g4g5g3d3c6h4h3 : 153 lignes
- e6f4e3d6c5f3c4f6f5g4g5g3d3c6h4h3h2 : 153 lignes
- e6f4e3d6c5f3c4f6f5g4g5g3d3c6h4h3h2h5 : 305 lignes
- e6f4e3d6c5f3c4f6f5g4g5g3d3c6h4h3h2h5h6 : 1510
- e6f4e3d6c5f3c4f6f5g4g5g3d3c6h4h3h2h5h6g6 : 6222
- e6f4e3d6c5f3c4f6f5g4g5g3d3c6h4h3h2h5h6g6h7 : 150295 lignes

Comme pour l'ouverture de l'article précédent (la chat Penloup), le nombre de lignes devient rapidement très important.

Commençons, voulez-vous, la réflexion sur le nombre d'othelliers remplis atteignables. Et tout d'abord, examinons les bords atteignables. Il y a 2⁸ bords possibles soit

256 bords. Il est évident que le bord xoxoxoxo n'est pas atteignable par exemple. Prenons l'exemple qu'un seul bord soit atteignable, vous serez alors d'accord pour admettre que le nombre d'othelliers atteignables est au maximum de 2³⁶ othelliers (nombre de façons de remplir les 36 cases centrales de l'othellier). Imaginons maintenant que deux bords soient atteignables. le nombre maximum sera alors seize fois plus élevé. Mais on peut encore améliorer cette estimation car les bords ont les coins en commun. Par exemple si le premier bord atteignable a les deux extrémités noires et le deuxième bord les deux extrémités blanches, soit tous les bords seront du premier type soit du deuxième type, donc le nombre maximum sera seulement deux fois plus élevé. Imaginons maintenant qu'il y ait n₁ bords atteignables avec extrémités noires, n₂ bords atteignables avec extrémités blanches, n₃ avec une noire et une blanche et n₄ avec une blanche et une noire. Voici les seize combinaisons possibles de bords (qui correspondent aux seize combinaisons possibles pour les quatre coins) : 1111 — 1134 — 1324 — 1341 — 2222 — 2243 — 2413 — 2432 — 3224 — 3241 — 3241 — 3411 — 3434 — 4113 — 4132 — 4322 — 4343

Par exemple si n₁=3, n₂=4, n₃=2 et n₄=3 on obtient :

Combinaison	Nombre	Total
1111	3*3*3*3	81
1134, 1341, 3411, 4311	3*3*2*3*4	216
1324, 3241, 2413, 4132	3*2*4*3*4	288
2222	4*4*4*4	256
2243, 2432, 4322, 3224	4*4*3*2*4	384
3434, 4343	2*3*2*3*2	72

Soit un total de 1297 othelliers sur un total de 268435456 combinaisons possibles de 4 bords (2²⁸ car les quatre bords représentent 28 cases sur le damier).

Calculons donc le nombre d'othelliers atteignables. Un programme informatique permet d'obtenir le résultat suivant : sur les 256 bords possibles, 150 bords sont atteignables avec la répartition pour les extrémités de ces bords : n₁=38, n₂=38, n₃=37, n₄=37.

(Suite de l'article en page 20)

Courrier des lecteurs

Nous avons reçu un courrier de Jean-Paul Sarkissian concernant plusieurs articles de Fforum 65.

« Dans le Fforum 65, contre Alexandre Cordy, Lazard lance la séquence 36.d1 b1 g5 pour retourner le pion e4 et pourrir un coup noir en h4 ; est-ce parce que sur 36.g5 directement, h4 est meilleur ? »

Effectivement, après 36.g5 h4, Blanc doit faire attention à garder un accès en d1 (ainsi 38.h6 h3 n'est pas bon). De plus, si Blanc joue 38.d1 b1 tout de suite, comme il contrôle la diagonale c2-f5, Noir ne retourne pas c2 et Blanc forme une région impaire au nord-ouest où il n'a pas accès, ce qui n'est jamais bon.

« D'autre part, dans la partie De Lit-Caspar, plutôt que 20.e7, j'aurai probablement joué 20.f7 qui donne une meilleure configuration au sud. Ce coup a l'air tentant car il a l'avantage d'ôter b3 et de préparer e7. Mais 20.f7 a aussi deux inconvénients : il prive Blanc de g4 et va offrir f2 à Noir.

Vu les suites délicates que Blanc va jouer après 21.f1 ou c7, je me demande finalement s'il n'est pas mieux de laisser la frontière sud intacte et de lancer la suite que préconise De Lit, à savoir 20.c1 b3 c2 qui ôte les accès a6 et f1 et pourrit le coup d1 (excusez du peu !). Il me semble qu'ici Blanc a moins de pression et que plus tard, quand le bord nord sera résolu, il aura un choix plus facile à faire entre e7 et f7.

Par conséquent 19.d7 serait faux, ce qui n'est pas étonnant car à mon avis il est un peu brutal. Je pense que, comme beaucoup de joueurs, j'aurai joué la suite naturelle 19.f1 g4 d7 que De Lit a peut-être tort de sous-estimer. Après 22.c7 (22.d1 offre le bon coup noir en h5), il vient 23.e7 (23.b3 peut attendre à cause de 24.a4 !) qui contrôle la diagonale c5-e3. Noir est bien central et Blanc va payer cher pour accéder aux cases tranquilles b6 ou f2.

Grosso modo, les coups tordus 19.d7 et 20.f7 ne marchent pas vraiment, du moins ils ne seraient pas les meilleurs coups mais c'est assez difficile à trancher. Qu'en pensez-vous ? »

La position noire après la variante 19.f1 g4 d7 c7 e7 est effectivement centrale mais la frontière noire est quand même à surveiller. Une suite possible pour Blanc pourrait être 24.d8 b3 a4, reprenant accès en b6 et f2 pour pas trop cher... Mais Blanc peut aussi jouer 22.f7 à la place de c7, suivi de e7 au prochain coup. Dans ces deux suites, Blanc semble mieux car il peut forcer Noir à venir jouer de son côté. Ainsi, 19.f1 ne me plaît qu'à moitié à cause de la grande frontière noire au nord et de toutes les possibilités que cela peut laisser à Blanc plus tard.

« Pour terminer, dans le diagramme 3b de l'article d'initiation ABC pour tuer, je me montre un peu tatillon en affirmant que Noir aurait beaucoup mieux que f2 pour tuer Blanc ! Il pourrait exécuter une manœuvre de Landau

(ce qui est assez rare pour le signaler) avec 41.b1 qui lui permettrait de gagner quatre temps au nord sans que Blanc ne puisse rien faire ! Après la réponse forcée 42.a1, il suit 43.b2 avec par exemple 44.b8 a8 g7 f2 g2 h1..., Blanc n'ayant pas accès aux cases a2 et h2. Pour éviter cela, il aurait mieux valu que le pion d2 soit blanc dans le diagramme 3b ! »

Informatiquement parlant, 41.b1 et 41.f2 donnent le même score parfait de 51-13. Bien sûr Noir gagne des temps au nord mais il a donné un bord en contrepartie. Une manœuvre de Landau est intéressante quand cela permet de gagner le temps qui manquait pour bloquer l'adversaire et le forcer à tout donner par ailleurs (et que c'est le seul moyen de le faire). Si on reprend ce diagramme en mettant un pion noir en f2 et un pion blanc en h2, il devient clair que la manœuvre de Landau en b1 est de loin le meilleur coup. Sans cela, Noir serait forcé d'ouvrir à l'ouest sans garantie évidente de succès. Dans notre diagramme de départ, on peut tout aussi bien bloquer l'adversaire avec f2. La manœuvre de Landau ne s'impose donc probablement pas, sauf pour son caractère esthétique...

Mais il est exact que si le pion d2 avait été blanc, la question ne se serait même pas posée.

Emmanuel Lazard

Grand Prix d'Europe 2003

			Mil	Total
Sperandio	Roberto	I	200	200
Kashiwabara	Takuji	F	140	140
Barnaba	Donato	I	90	90
Marconi	Francesco	I	60	60
Stanzione	Pierluigi	I	40	40
van Brunschot	Chantall	NL	30	30
Claassen	Mathijs	NL	10	10
Meijer	Arnoud	NL	10	10
Ortiz	George	AUS	10	10
Tomei	Robin	NL	10	10
Vecchi	Elisabetta	I	10	10

Le Grand Prix d'Europe réunit sept tournois européens : Milan (décembre), Cambridge (février), Stockholm (avril), 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 au point supérieur.

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

Grand Prix de France 2003

			Noël	PrPar	IDF1	Total
Caspar	Emmanuel	F	200	200		400
Barre	Sébastien	F	23	13	200	236
Delaunay	Arnaud	F	23	13	140	176
Margarit	Éric	F	97	0	75	172
Kashiwabara	Takuji	F		140		140
Tastet	Marc	F	97	40		137
Nicolet	Stéphane	F	97			97
Di Meglio	Fabrice	F		90		90
Staigre	Pascal	F			75	75
Dauba	Cédric	F	1	25	35	61
Lazard	Emmanuel	F		60		60
Bernier	Frédéric	F			35	35
Auzende	Frédéric	F	23	5		28
Quazzo	Claude	F		25		25
Abe	Hirovuki	F	23	0		23
Vecchi	Elisabetta	I	23			23
Jamet	Patrick	F			20	20
Bouclier	Thibault	F			15	15
Andriani	Bintsa	F	1	0		1
Benoît	Serge	F	1			1
Busuttil	Michel	F	1	0		1
Collay	Frédéric	F	1			1
Ovion	Jacques	F	1	0		1
Seknadjé	José	F	1			1

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 si nécessaire au point supérieur.

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

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.

Grand Prix C 2003

			Ren1	Lyo1	Par1	Total
Margarit	Éric	F	100		47	147
Ovion	Jacques	F	70		47	117
Lévy-Abégnoli	Thierry	F			100	100
Prost	Serge	F		100		100
Michel	Stéphane	F		80		80
Hervé	Jacqueline	F	70			70
Benoît	Serge	F	45	20		65
Benoît	Gaël	F		50	4	54
Colmard	Michel	F		50		50
Crucy	Romuald	F		50		50
Berthier	Olivier	F			47	47
Busuttil	Michel	F			47	47
Jamet	Patrick	F			47	47
Lecomte	Sébastien	F			47	47
Gélin	Gabriel	F	45			45
Molia	Charles	F	20			20
Molia	Jean-Jacques	F	20			20
Reynier	Paul	F		20		20
Staigre	Pascal	F		20		20
Torri	Marie-Christine	F	20			20
Lecat	Monique	B			4	4
Smits	Lou	B			4	4

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.

Grand Prix B 2003

			Ren1	Par1	Ren2	Total
Quazzo	Claude	F	100	90		190
Poirier	Serge	F	70		100	170
Gélin	Gabriel	F	70		80	150
Poirier	Thibault	F	50		50	100
Barre	Sébastien	F		90		90
Torri	Marie-Christine	F	25		40	65
Hervé	Jacqueline	F			60	60
Margarit	Éric	F		60		60
Forest	Julien	F	25		30	55
Molia	Jean-Jacques	F	25			25
Peillon	Maureen	F	25			25

Solitaire

par Stéphane Nicolet

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

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

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

VP signifie : « Vous Passez ».

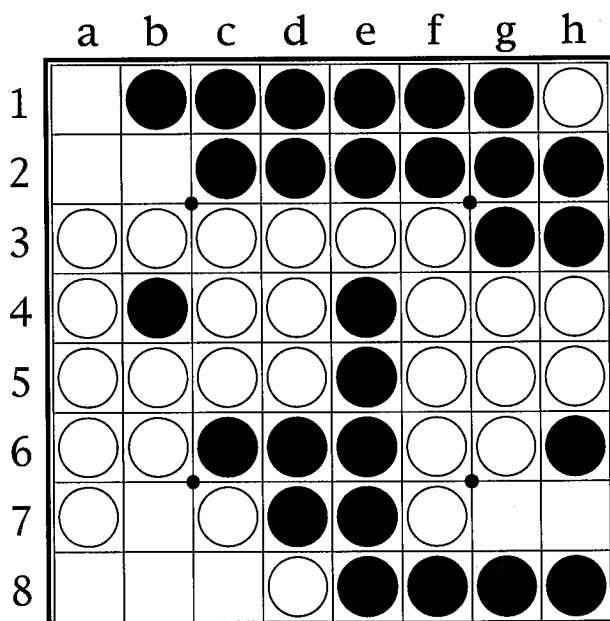
JP signifie : « Je Passe ».

International de Bruxelles, 1995

Noir : Graham BRIGHTWELL

Blanc : Guy PLOWMAN

Score réel de la partie : 35-29



Blanc joue et gagne...

La solution du solitaire de *Fforum 66* est : 48.a8 b2 a2 a1 b1 g1 g2 b8 a7 h2 h1 ps g8 h8 31-33. La parité. Blanc joue donc dans le trou impair au sud-ouest : comme b8 donne les deux bords, c'est a8 ou a7. a7 peut sembler ok, permettant à Blanc une insertion sur le bord sud, mais Noir ne va peut-être pas pouvoir jouer dans le trou de deux au sud-est en premier et Blanc ne va pas profiter de son insertion. C'est donc 48.a8 b2 suivi à chaque fois d'un coup dans le même trou que Noir pour la parité (on joue 50.a2 car b1 se fait arnaquer — Noir joue a2 et a1).

C8 B7 B8 H7 G7 B2 A1 A8 VP A2
 A1 G7 VP B2 VP A8 VP A2
 A8 B8 H7 G7 A1 A2 VP B2
 A1 H7 G7 A2 VP B2
 H7 G7 B8 B2 A1 A8 VP A2
 A8 B8 A1 A2 VP B2
 A1 A2 B8 A8 VP B2
 A8 B8 VP B2
 A1 H7 B8 G7 VP B2 VP A8 VP A2
 A8 B8 G7 A2 VP B2
 G7 A2 B8 A8 VP B2
 A8 B8 VP B2
 H7 C8 B8 A8 B7 B2 A2 A1 VP G7
 A1 A2 VP G7
 A1 B7 VP G7 VP A2 VP B2
 B7 A8 B8 A2 B2 A1 VP G7
 A1 B2 VP G7
 A1 A2 B8 B2 VP G7
 B2 B8 VP G7
 A1 B7 B8 G7 VP B2 VP A8 VP A2
 A8 B8 VP G7 VP A2 VP B2
 B7 A8 C8 A2 H7 G7 B2 A1 VP B8
 A1 B2 VP B8
 B2 A1 H7 G7 VP B8
 A1 B2 H7 G7 VP B8
 B8 C8 H7 A2 B2 A1 VP G7
 A1 B2 VP G7
 A1 A2 H7 B2 VP G7
 B2 H7 G7
 H7 A2 C8 B8 B2 A1 VP G7
 A1 B2 VP G7
 B8 C8 B2 A1 VP G7
 A1 B2 VP G7
 B2 A1 C8 B8 VP G7
 B8 C8 VP G7
 A1 B2 C8 B8 VP G7
 B8 C8 VP G7
 A1 A2 C8 H7 B8 B2 G7
 G7 B2 B8
 B2 B8 G7
 B8 C8 H7 B2 VP G7
 B2 G7 H7
 H7 B2 C8 B8 VP G7
 B8 C8 VP G7
 B2 H7 C8 B8 G7
 B8 C8 G7
 G7 C8 B8
 A1 B8 C8 A2 A8 B2 H7 G7 VP B7
 G7 H7 VP B7
 H7 G7 A8 B2 VP B7
 B2 A8 VP B7
 G7 H7 A8 B2 VP B7
 B2 A8 VP B7
 B2 A8 H7 G7 VP B7
 G7 H7 VP B7
 H7 C8 B7 A2 B2 A8 VP G7
 B7 C8 H7 A8 B2 G7 VP A2
 B2 A8 H7 G7 VP A2

Classement FFO

Joueurs français				Joueurs étrangers					
2484	+/- 74	(123)	[+65]	2640	+/-149	(30)	[-193]	ROSE Brian	{USA}
2395	+/- 50	(242)	[+39]	2525	+/-129	(31)	[-123]	SCHREIBER Raphael	{USA}
2388	+/- 59	(169)	[+10]	2451	+/- 94	(63)	[+4]	BERG Matthias	{D}
2370	+/- 67	(127)	[+28]	2445	+/-128	(31)	[nv]	SEELY Ben	{USA}
2274	+/- 111	(47)	[+2]	2441	+/- 79	(102)	[+47]	SHAMAN David (GM)	{USA}
2224	+/- 188	(20)	[-19]	2425	+/-114	(53)	[-196]	LEADER Imre (GM)	{GB}
2214	+/- 91	(69)	[+37]	2417	+/-100	(66)	[+2]	FELDBORG Karsten (GM)	{DK}
2211	+/- 78	(94)	[+18]	2399	+/- 84	(81)	[+46]	SPERANDIO Roberto (GM)	{I}
2198	+/- 67	(127)	[+8]	2375	+/- 86	(77)	[+17]	HIDAYAT Romy	{RI}
2154	+/- 141	(36)	[+34]	2372	+/-139	(26)	[nv]	KRZYWONOS Tim	{CDN}
2131	+/- 133	(32)	[+43]	2369	+/-116	(40)	[-15]	MARCONI Francesco	{I}
2130	+/- 425	(4)	[-53]	2367	+/- 99	(69)	[-22]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2108	+/- 79	(89)	[+147]	2324	+/-144	(40)	[nv]	EDMEAD Garry	{GB}
2100	+/- 187	(22)	[+58]	2312	+/-147	(36)	[-53]	ANDERSSON Göran	{S}
2087	+/- 74	(111)	[+127]	2293	+/-129	(35)	[-11]	HANDEL Michael	{GB}
2081	+/- 123	(51)	[+62]	2279	+/- 75	(107)	[+54]	BARNABA Donato	{I}
2079	+/- 258	(11)	[+138]	2274	+/- 66	(123)	[-16]	HOEHNE Andreas	{D}
2050	+/- 261	(11)	[+61]	2268	+/-101	(58)	[+71]	ROMANO Benedetto	{I}
2049	+/- 233	(10)	[+48]	2264	+/-153	(26)	[nv]	QVIST JESSEN Claus	{DK}
2010	+/- 160	(21)	[-36]	2252	+/- 82	(92)	[+27]	MENOZZI Giuseppe	{I}
2001	+/- 181	(17)	[+55]	2248	+/- 78	(98)	[+44]	KORTENDIJK Albert	{NL}
1995	+/- 100	(63)	[+20]	2237	+/-131	(49)	[nv]	HAUGLAND Jan Kristian	{N}
1960	+/- 75	(101)	[+30]	2187	+/- 94	(70)	[+66]	STANZIONE Pierluigi	{I}
1917	+/- 233	(10)	[+76]	2165	+/-138	(26)	[nv]	SHIFMAN Benyamin	{IL}
1913	+/- 141	(25)	[+43]	2164	+/-115	(50)	[-125]	BERNER Nils	{S}
1911	+/- 353	(5)	[-265]	2146	+/-135	(30)	[-36]	HORN Per	{DK}
1888	+/- 187	(20)	[+85]	2140	+/-148	(34)	[+32]	PLOWMAN Guy	{GB}
1854	+/- 79	(102)	[+50]	2139	+/-119	(38)	[-3]	BRAUN Holger	{NL}
1804	+/- 310	(10)	[+350]	2138	+/- 78	(105)	[+11]	DE GRAAF Jan C.	{NL}
1799	+/- 261	(10)	[+51]	2135	+/- 85	(81)	[+18]	CLAASSEN Mathijs	{NL}
1796	+/- 176	(20)	[+71]	2112	+/-158	(25)	[+94]	VAN TILBURG Daan	{NL}
1789	+/- 145	(41)	[+39]	2100	+/-160	(27)	[nv]	VORACEK Miroslav	{CZ}
1757	+/- 289	(6)	[+56]	2082	+/- 76	(97)	[-5]	ENG Martin	{S}
1743	+/- 169	(22)	[+59]	2078	+/-105	(54)	[+26]	FERRANDO Marco	{I}
1674	+/- 360	(10)	[+251]	2075	+/-150	(28)	[+65]	BUCZYNSKI Adam	{NL}
1663	+/- 152	(52)	[+79]	2067	+/-105	(58)	[-46]	BERNER Johan	{S}
1631	+/- 148	(43)	[+44]	2064	+/- 84	(79)	[+39]	HOBO Roel	{NL}
1477	+/- 189	(23)	[+147]	2056	+/- 86	(80)	[-70]	VALLUND Henrik	{DK}
1468	+/- 251	(11)	[+26]	2055	+/- 140	(26)	[nv]	FU Jacky	{CHN}
1452	+/- 294	(10)	[nv]	2045	+/-108	(52)	[+21]	VAN DER WAGT Ben	{NL}
1384	+/- 169	(46)	[+49]	2044	+/- 88	(74)	[+11]	VAN DEN BIGGELAAR Nicky	{NL}
1311	+/- 389	(11)	[-150]	2043	+/-152	(25)	[-8]	ANDERSSON Gunnar	{S}
971	+/- 173	(52)	[+129]	2030	+/- 79	(93)	[+67]	VAN DE ZANDE Josbert	{NL}
746	+/- 251	(18)	[nv]	2030	+/- 75	(102)	[+70]	MELJER Amoud	{NL}
706	+/- 462	(5)	[nv]	2021	+/-137	(27)	[-18]	DE LIT Pierre	{B}
614	+/- 273	(17)	[+240]	2018	+/-160	(23)	[-56]	VALLUND Torben	{DK}
332	+/- 332	(12)	[nv]	1996	+/-102	(73)	[+7]	FASCE Paolo	{I}
				1994	+/-137	(26)	[nv]	SHIFMAN Ilya	{IL}
				1987	+/-110	(52)	[+3]	LE COMTE Michiel	{NL}
				1985	+/-130	(36)	[+62]	TUCCI Alessandro	{I}
				1980	+/-122	(38)	[+95]	TOMEI Robin	{NL}
				1973	+/-131	(40)	[nv]	VECCHI Elisabetta	{I}
				1969	+/-147	(26)	[-44]	SHIFMAN Leonid	{IL}
				1967	+/-130	(44)	[+32]	BIANCHI Paolo	{I}
				1959	+/- 68	(147)	[-48]	HUBBARD Geoff	{AUS}
				1937	+/-159	(21)	[-7]	NIELSEN Erik	{DK}
				1923	+/-114	(51)	[-36]	STASTNA Jan	{CZ}
				1919	+/- 96	(64)	[-68]	BADSTED Palle	{DK}
				1919	+/-147	(25)	[-4]	NIELSEN Kim J.	{DK}
				1916	+/-100	(57)	[+15]	BOURSEAU Rene	{NL}
				1910	+/-120	(40)	[+31]	DUPONT Frédéric	{B}
				1910	+/- 84	(81)	[+5]	JONGKIND Robbert	{NL}
				1908	+/-153	(32)	[+12]	CHLIPALSKI Filip	{NL}
				1887	+/- 86	(82)	[-64]	STEENTOFT Benkt	{S}
				1885	+/-146	(26)	[-74]	MAGNUSSON Johan	{S}
				1878	+/-132	(47)	[-55]	BØE Alexander	{N}
				1876	+/-164	(26)	[+6]	DE GREY Aubrey	{GB}
				1857	+/-155	(21)	[-45]	DEN HAAN Frank	{NL}
				1835	+/-132	(32)	[-135]	MAGNUSSON Niklas	{S}
				1827	+/-133	(34)	[-113]	MARSON Phil	{GB}
				1826	+/-106	(50)	[+24]	VELTMAN Anne	{NL}
				1822	+/-150	(24)	[-122]	ISAKSSON Jonas	{S}
				1817	+/-125	(38)	[-81]	PETTERSSON Ola	{S}
				1805	+/-249	(13)	[-261]	CORIO Marc	{CDN}
				1802	+/-126	(41)	[+10]	VAN DEN BESSELAAR Daniel	{S}
				1801	+/-147	(25)	[nv]	OHLSSON Tomas	{S}
				1800	+/-147	(25)	[+23]	JANSSEN Jeroen	{NL}
				1790	+/-100	(59)	[+51]	IN HET ZANDT Bas	{NL}
				1790	+/- 79	(99)	[-20]	DIEPENMAAT Jeroen	{NL}
				1789	+/-116	(44)	[-20]	INGELMAN-SUNDBERG Simon	{S}
				1789	+/-100	(61)	[+20]	VAN DER MECHE Narda	{NL}
				1764	+/-130	(39)	[+34]	TOSSINGS Chris	{NL}
				1758	+/-117	(45)	[+22]	VAN DER DUIN Jan-Ward	{NL}
				1756	+/-146	(34)	[+10]	ROERADE Jeroen	{NL}
				1748	+/- 94	(69)	[+37]	AUGUSTIJN Arjan	{NL}
				1746	+/-154	(30)	[-102]	THEODORSEN Rune	{N}
				1746	+/-115	(45)	[+20]	KAMPHUIS Leon	{NL}
				1739	+/-166	(21)	[+0]	SALOMONS Roy	{NL}
				1738	+/-140	(35)	[+42]	VAN BRUNSCROT Chantall	{NL}
				1724	+/-151	(24)	[nv]	JOHANSSON Marcus	{S}
				1718	+/-119	(39)	[+13]	REINDERS Ralph	{NL}
				1709	+/-120	(44)	[-124]	JOHANSSON Erik	{S}
				1698	+/- 79	(108)	[+12]	ARNOLD Roy	{GB}
				1697	+/-102	(58)	[+64]	ROKVEN Daniel	{NL}
				1692	+/-143	(31)	[+9]	VAN DER GRAAF Rudi	{NL}
				1680	+/-145	(32)	[+8]	MUL Marcel	{NL}
				1656	+/-128	(38)	[-140]	SOSNOWSKI Mateusz	{PL}
				1646	+/-115	(60)	[-12]	AAGAARD-HANSEN Jens	{DK}
				1646	+/-139	(39)	[+108]	LUCCHESE Davide	{I}
				1641	+/-141	(47)	[nv]	RICHENS Julian	{GB}
				1617	+/-135	(45)	[nv]	PRIDMORE Ben	{GB}
				1589	+/-163	(23)	[nv]	STENBERG Veronica	{S}
				1575	+/-146	(41)	[+106]	VECCHI Maria-Serena	{I}
				1528	+/-113	(51)	[+2]	VAN DEN BESSELAAR William	{NL}
				1527	+/-153	(24)	[-100]	DUFWENBERG Mike	{S}
				1527	+/-148	(36)	[nv]	ROWE Stephen	{GB}
				1525	+/-119	(44)	[-47]	WITTING Sijke	{NL}
				1524	+/-123	(46)	[+73]	BERSAGLIERI Daniela	{I}
				1519	+/-112	(52)	[-56]	ILBRINK Jari	{NL}
				1464	+/-158	(39)	[-127]	RYBARIK Ivo	{CZ}
				1445	+/-115	(52)	[+2]	VAN WINKEL Suzanne	{NL}
				1441	+/-113	(51)	[+11]	DAM Francois	{NL}
				1436	+/-164	(22)	[-120]	ANDERSSON Mattias	{S}
				1433	+/-143	(38)	[-2]	VAN WINKEL Hein	{NL}
				1431	+/-167	(20)	[-5]	LAAN Jaap	{NL}
				1425	+/-139	(31)	[-118]	GUNNARSSON Elisabeth	{S}
				1377	+/-145	(39)	[-44]	IN HET ZANDT Paul	{NL}
				1366	+/-160	(42)	[-53]	DAGNINO Roberto	{I}
				1334	+/-153	(31)	[nv]	AMIRANTE Andrea	{I}
				1328	+/-132	(44)	[-11]	VAN HEBRE Mark	{NL}
				1314	+/-159	(23)	[-117]	HAGLUND Tova	{S}
				1313	+/-165	(27)	[nv]	TEDESCO Giuseppe	{I}
				1298	+/-137	(43)	[+8]	VAN DER WAGT Jan	{NL}
				1290	+/-153	(36)	[+1]	RUTTE Huub	{NL}
				1167	+/-140	(50)	[+55]	LANGENBERG Olaf	{NL}

Voici le classement de la FFO au 31 décembre 2002. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 66*, le tournoi C de Rennes (19/10/2002), le tournoi Ile de France 6 (28/10/2002), le championnat du monde (7 au 9/11/2002), le tournoi C de Lyon (9/11/2002), le tournoi B de Rennes (16/11/2002), la finale du Grand Prix de France (30/11 et 1/12/2002), le tournoi international de Milan (7 et 8/12/2002), le tournoi B de Paris (15/12/2002), le tournoi de Noël de Paris (21/12/2002), 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 (où ne figurent que les adhérents). Entre parenthèses se trouve le nombre de parties prises en compte pour calculer le classement et entre crochets la différence avec le classement publié dans *Fforum 66* (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://othello.federation.free.fr/>

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.

- Base de parties, classement, ➡ **Club de Rennes**
agenda, photos...
Le site web de la FFO est : <http://othello.federation.free.fr>
- Dominique Scherno
49 rue de Bourgogne
21000 **DIJON**
- 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
☎ 06 83 36 86 30
36 allée Haussmann
Résidence Le Pauillac
33300 **BORDEAUX**
david.sahli@worldonline.fr
- Serge Poirier
☎ 02 99 60 94 21
35 rue des Méliers
35650 **LE RHEU**
- Le vendredi de 20h à 22h
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 52 45 63
12 rue des Falloises
51130 **VERTUS**
- ➡ **Club de Reims**
Contact : D. Scheidecker
☎ 03 26 52 45 63
denis.scheidecker@wanadoo.fr
- ➡ **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**
- Philippe Juhem
☎ 03 88 36 80 13
7 rue du Parchemin
67000 **STRASBOURG**
- ➡ **Club de Strasbourg**
Contact : P. Juhem
☎ 03 88 36 80 13
juhem@club-internet.fr
- ➡ **Paul Freyss**
☎ 03 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 **ILLZACH**
- Guillaume Largounez
☎ 04 72 43 06 58
- ➡ **Club de Lyon**
Contact: Guillaume Largounez
☎ 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
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
- ➡ **Clubs sur Internet :**
www.vog.ru
(anglophone)
www.zonejeux.com
(francophone)
- ➡ **Club minitel: 3614 ALP2**

FF 67

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 €
- Moins de 18 ans : 15 €
- Résident à l'étranger : 27 €

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Téléphone :

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

Date et signature : Profession :

Agenda

ANGLETERRE TOURNOI INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

Deuxième tournoi du Grand Prix d'Europe 2003
Préqualificatif pour le championnat du Monde 2003
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 8 et dimanche 9 février 2003

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI OPEN DE RENNES

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 15 février 2003 à 14h

Informations : Serge Poirier ☎ 02 99 60 94 21 (D)

FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 2

En 7 rondes, ouvert à tous.

Dimanche 23 février 2003 à 9h30

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE RENNES

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

Samedi 8 et dimanche 9 mars 2003

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

FRANCE FESTIVAL DES JEUX DE CANNES

du mercredi 12 au dimanche 16 mars 2003

Informations : SEMEC ☎ 04 92 99 31 08

FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 3

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 22 mars 2003 à 13h45

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

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

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS

Samedi 5 et dimanche 6 avril 2003

Lieu du tournoi : Paris

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE SALON DES JEUX DE RÉFLEXION DE PARIS

du samedi 12 au lundi 21 avril 2003

Parc des expositions, Porte de Versailles
Dans le cadre du salon, la FFO organise de nom-
breuses animations : initiations, simultanées...

SUÈDE TOURNOI INTERNATIONAL DE STOCKHOLM

Troisième tournoi du Grand Prix d'Europe 2003
Ce tournoi n'est PAS préqualificatif
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 26 et dimanche 27 avril 2003

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

DANEMARK TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

Quatrième tournoi du Grand Prix d'Europe 2003
Préqualificatif pour le championnat du Monde 2003
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 24 et dimanche 25 mai 2003

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

HOLLANDE TOURNOI INTERNATIONAL D'AMSTERDAM

Cinquième tournoi du Grand Prix d'Europe 2003
Ce tournoi n'est PAS préqualificatif
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 28 et dimanche 29 juin 2003

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