

FFORUM



Le magazine de la Fédération Française d'Othello PRINTEMPS 2003

Magazine

Olympiades 2002
Cambridge 2003
Paris 2003
Rennes 2003
Alkmaar 2003
Interclubs 2003

Initiation

Bords et temps

Tactique

Compter ou pas

Exotique

Reverse Reversi

Parties

Leader – Kitajima

Problèmes

N°68

5 euros

Premier titre à Cambridge pour Michael Handel

Caspard et Kashiwabara gagnent un préqualificatif

Le club de Paris remporte l'interclubs

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

Noir joue et annule...

Édito...

Messieurs les joueurs, bonjour !

Voici votre drogue trimestrielle qui, à défaut d'être disponible chez tous les bons marchands de journaux, vous arrive directement (sous réserve de perturbations dues à l'activité sociale de ce joli moi de mai (mais n'est-ce pas pour cela que ce numéro porte le dossard 68 ?)) dans votre boîte aux lettres préférée.

Il est de tradition que ce petit texte préliminaire décrive le contenu des pages suivantes, faisant ainsi régulièrement double emploi (mais cela comptera-t-il doublement pour les annuités de retraite...) avec le sommaire, aussi vais-je continuer bien droit dans ce travers, avec comme seul changement cette fois-ci une sélection (une projection au sens « Structured Query Language ») plus restreinte qu'à l'accoutumée.

Et nous commencerons par Marc qui, après des années de comptages et recomptages intensifs, nous explique maintenant que cela ne sert pas vraiment (l'explication des champignons du monde hallucinogènes paraît la plus vraisemblable dans l'état actuel de l'enquête).

Puis, la principale nouveauté de l'année (si on excepte l'état mental du calculateur susnommé) est quand même le Championnat de France 2003. Pour commencer, il est Open (on peut aussi dire ouvert à tous, mais ça claque moins) ! Ensuite la date en a été fixée les 27 et 28 septembre, soit le lendemain de la nouvelle lune. Tous les lecteurs de fantastiques seront comme moi persuadés que les parties jouées ne peuvent qu'y gagner en pugnacité et que les participants ne chercheront donc pas à accumuler les parties nulles, plaie des tournois d'Othello sur ordinateur, mais aussi des tournois d'échecs de haut niveau. Enfin, les conditions financières faites par le Conseil ne peuvent que provoquer un afflux difficilement mesurables d'adhérents (pour mémoire, l'inscription pour un non adhérent n'est augmentée que de 3 € pour le jumelage « inscription » et « adhésion FFO »). La finale du championnat de France junior aura lieu le même week-end.

Enfin, dernière information qui vient de tomber sur nos téléspectateurs, il y aura un stage d'été à Bruxelles le jeudi 24 et le vendredi 25 juillet, juste avant le tournoi international de Bruxelles. Si vous voulez y participer, contactez au plus vite José Seknadje à l'adresse jose.seknadje@wanadoo.fr

Et comme disait un regretté humoriste, je ne suis vraiment pas sûr que le printemps passe le mois de juin cette année.

*Amitiés othellistiques
Sylvain Quin*

Voici revenue la saison des élections au conseil de la FFO : cette année, deux postes sont à pourvoir pour trois ans : celui de Dominique Scherno et celui d'Emmanuel Caspard. En plus, lors de l'assemblée générale extraordinaire du 28 septembre dernier, le conseil a décidé de modifier les statuts de la FFO et de faire passer le conseil de la FFO à neuf membres. Il y a donc trois nouveaux postes à pourvoir cette année.

Ceci est donc un appel à candidatures. Pour être candidat, il suffit d'être membre de la FFO et d'envoyer une lettre de candidature à la FFO accompagnée d'une pétition de soutien signée d'au moins dix membres de la FFO avant le 30 juin 2003, le cachet de la poste faisant foi. Un membre peut signer plusieurs pétitions car sa signature n'engage pas son vote. Nous pouvons vous aider à réunir ces signatures.

Le vote aura lieu par courrier à partir du mois d'août. Vous recevrez les documents nécessaires, y compris la liste des candidats, courant août.

*Amitiés othellistiques
Emmanuel Lazard*

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 13 ♦ Problèmes et solutions
- 14 ♦ Initiation : bords et temps
- 16 ♦ Reverse Reversi
- 18 ♦ Leader - Kitajima
- 22 ♦ Compter ou ne pas compter...
- 23 ♦ Grands Prix de France et d'Europe
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE

Fabrice DI MEGLIO

Takuji KASHIWABARA

Emmanuel LAZARD

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Serge POIRIER

Claude QUAZZO

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

Le dernier tournoi international de Cambridge nous permet de vous présenter une partie avec une position finale peu commune. Rares sont les parties qui se terminent avec autant de cases vides et qui ne soient pas des 64-0. Ici, Blanc perd 14 pions avec son coup 44.f7 (b2 faisait un score nettement plus honorable de 46-18) et Noir pouvait ne laisser que 2 pions à Blanc avec 51.g3.

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

de Grey 60-4 Gardebrink

MAGAZINE

Mind Sports Olympiad (14 au 18/08/2002)

par Marc Tastet

Fidèles à leur tradition, les Olympiades des Sports de l'Esprit ont encore changé de domicile cette année. Pour la sixième édition anglaise, les organisateurs ont carrément abandonné Londres pour l'université de Loughborough (where's that?). La date avait également été avancée d'une dizaine de jours et la durée de l'événement ramenée de 10 à 5 jours. Le nombre de tournois et donc aussi le nombre de joueurs avait fondu au moins dans les mêmes proportions. Pourtant, Loughborough est facilement accessible, étant tout proche de l'aéroport d'East-Midlands.

Comme en 2001, cette année, au lieu de me disperser sur différents jeux, j'ai choisi de me concentrer sur Othello.

J'ai commencé le jeudi après-midi par le championnat du monde de blitz (5 minutes par joueur et par partie). Bien sûr, le blitz n'est pas ma spécialité, mais je pensais que cela me ferait un bon entraînement. Nous n'étions que 6 joueurs donc nous avons disputé un double toutes-roudes. Avant la dernière ronde, il n'y avait plus que deux joueurs en lice pour le titre, Garry Edmead et moi avec 7 sur 9. Mais je me faisais étriller par le Norvégien Jan Kristian Haugland pendant que Garry battait l'Australien Geoff Hubbard qui perdait même au temps.

Classement final

1. Garry Edmead	8/10
2. Marc Tastet	7/10
3. Jan Kristian Haugland	6/10
4. Jeremy Das	4/10
5. Geoff Hubbard	3/10
6. Ben Pridmore	2/10

L'autre avantage de Loughborough, c'est que c'est tout près de Nottingham, là où habite Joel Feinstein, multiple champion d'Angleterre et ami de longue date, que je suis donc aller visiter le jeudi soir, ce qui m'a permis de faire la connaissance de sa fille Rachel.

Retour à Loughborough le vendredi pour le championnat du monde 10x10. Nous étions toujours 6 participants, mais pas exactement les

mêmes puisque Julian Bache et Chin Lee Lim avaient pris la place de Garry Edmead et de Jan Kristian Haugland, ce dernier se consacrant à d'autres jeux, puisqu'il concourait pour le Pentamind (multijeu local).

Je battais d'emblée Geoff Hubbard 43-57, mais je perdais sur le même score contre Jeremy Das, à la ronde 3, m'étant fait bloquer alors que je pensais que cela était très improbable sur un othellier 10x10. J'ai réussi à gagner la parité, mais cela n'a pas suffi. Même si j'ai fait à la ronde suivante mon premier 100 à 0 (en remplissant tout) aux dépens de Julian Bache, comptant sur un faux-pas de Jeremy, cela n'a pas suffi. Le régional de l'étape (il n'a qu'une rue à traverser pour venir à l'université) remporte donc le championnat du monde 10x10. Il faut dire qu'il avait fait des parties 10x10 sur Internet et avait donc une certaine expérience du jeu 10x10.

Classement final

1. Jeremy Das	5/5
2. Marc Tastet	4/5
3. Geoff Hubbard	3/5
4. Ben Pridmore	2/5
5. Chin Lee Lim	1/5
6. Julian Bache	0/5

Pour le championnat d'Europe, Ben Pridmore nous laissait tomber pour se consacrer à d'autres jeux, mais Garry Edmead faisait son retour et deux « nouveaux » se joignaient à nous : Julian Richens et surtout Graham Brightwell, qui remettait son titre en jeu.

Pour huit joueurs, on allait jouer un toutes-roudes le samedi suivi des demi-finales le dimanche matin et de la finale le dimanche après-midi.

Je rentre tout de suite dans le vif du sujet puisque je rencontre d'emblée Garry Edmead. Je prends l'avantage dans l'ouverture et le garde jusqu'à la fin. Garry joue (correctement) une case X défensive au coup 31. Mais je trouve le bon sacrifice au coup 42 et la cause est entendue. Au coup 52, je commence à être mal au temps, je vois une suite gagnante et je la joue. Il valait mieux jouer 52.h2. Je ne l'ai pas fait car

après 53.b8 c8 ou 53.c8 b8, Noir passe. Je n'avais pas vu que ce n'était pas si grave car après 55.e8 f7 g8, Noir repasse et Blanc peut jouer 58.g7 forçant 59.h7 60.h8 : 17-47.

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

Edmead 27-37 Tastet

Après cette partie, Aubrey de Grey, qui arbitrait le tournoi, a dit que la salle dans laquelle nous étions était vraiment trop bruyante, et que nous allions nous rabattre sur une salle plus calme. En fait, j'étais tellement concentré sur ma partie que je ne m'étais aperçu de rien !

Après une deuxième partie plus facile, contre Julian Richens, je rencontre Graham Brightwell. Nous jouons une Tamenori sur laquelle Graham joue une suite bizarre de 17 à 19. Malheureusement pour lui, il n'est pas difficile pour Blanc de trouver les bonnes réponses et je me retrouve en bonne position. Graham réfléchit longuement avant de jouer la suite 29.h4 h5 b6. On arrive alors à la position suivante.

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

Blanc joue et tue

Blanc a un coup tranquille en 32.g3. Mais Noir peut alors répondre 33.h7 ou 33.e8 g8 h7 et Blanc n'a plus de façon de jouer le dernier au sud et va devoir ouvrir. Après avoir examiné ces suites, j'ai cherché autre chose et j'ai trouvé la suite qui tue.

Il suffit de jouer e8, forçant Noir à reprendre le bord sud en b8, puis d'attaquer ce bord en g7. Dès lors, la partie est gagnée. De plus, il n'est pas dur de trouver les bons coups : nous jouons une suite parfaite depuis au moins le coup 30 jusqu'à la fin !

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

Brightwell 9-55 Tastet

Puisqu'il s'agit d'être dans les quatre premiers pour être en demi-finale, j'ai déjà quasiment mission accomplie, mais je ne m'arrête pas en si bon chemin et je continue à gagner toutes mes parties, ne laissant de nouveau aucun pion à Julian Bache, qui pourtant ne joue pas si mal. J'ai la chance d'avoir un excellent planning puisque mes quatre parties contre les adversaires les plus difficiles sont séparées par mes trois parties contre les adversaires les plus faciles.

Je termine donc seul en tête avec 7 sur 7 et plus de 50 pions de moyenne. Graham et Garry, qui n'ont perdu que contre moi, se rencontrent à la dernière ronde et font nulle, gagnant ainsi le droit de se retrouver en demi-finale. Le quatrième mousquetaire sera Jeremy, qui a gagné la partie décisive face à Geoff. Les deux Julian terminent (logiquement) ex aequo avec 1,5, devant Chin Lee Lim qui a tout perdu.

Je rencontre donc Jeremy Das en demi-finale. Il s'est renseigné pendant la nuit sur VOG pour trouver une suite qui résistait mieux sur ma Greenberg. Comme je joue des coups un peu imprécis, il se retrouve en position gagnante. Mais je parviens à compliquer suffisamment et grâce à un jeu précis en finale, je l'emporte in extremis.

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

Tastet 33-31 Das

Dans la deuxième partie, je suis toujours gagnant en finale, mais c'est serré. Heureusement pour moi, Jeremy, mal au temps, rate 47.g6 qui sauve 31 pions avec une suite optimale. Dans la suite jouée, il n'avait pas vu au coup 47 que 51.g1 me permettrait de contrôler la diagonale avec 52.b2.

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

Das 19-45 Tastet

Pendant ce temps, Graham se débarrasse assez facilement de Garry, qui, amoindri par une rage de dents, renoncera même à disputer le match pour la troisième place.

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

Tastet 25-39 Brightwell

La première partie de la finale est assez acharnée. Le coup 30 un peu imprécis de Graham me laisse jouer un joli sacrifice. J'essaie alors de garder la parité, mais je n'y parviens

pas et m'incline finalement, n'ayant pas eu mieux que la nulle en finale.

Dans la deuxième partie, je prends un gros avantage dans l'ouverture, mais je ne concrétise pas. Je n'ose pas jouer 38.b2, qui gagnait pourtant assez facilement car je ne vois pas quoi faire après 39.g2. En effet, si 40.h1? je n'ai pas accès à h2, donc Noir peut jouer a1. Je vais devoir ouvrir et Noir aura encore un temps en h2. Mon coup 38 fait nulle mais je rate g6 au coup 42 et suis perdant. Heureusement, Graham n'ose pas jouer 49.g7. Bizarrement, je m'étais aussi convaincu pendant la partie que 49.g7 perdait sur 50.e8 car je n'avais pas vu que Noir avait alors 51.g8! qui me force à trop donner.

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

Brightwell 27-37 Tastet

Graham choisit logiquement les blancs pour la dernière. Il arrive en finale en position gagnante, mais peut-être plus très lucide, il rate le gain au coup 36. Je vous fais grâce de la suite optimale qui commence par 36.g2 h1 g7 h8 que personne n'aurait envisagée, mais 36.f8 gagnait aussi. Au coup 40, alors que j'attendais 40.b7, qui fait nulle, Graham me facilite la vie avec 40.g7. Dès lors, je ne lâche plus le gain.

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

Tastet 43-21 Brightwell

Et pour la première fois depuis que le « championnat d'Europe » existe, un Français remporte le titre.

C'est certainement mon meilleur tournoi de l'année 2002 (1 seule défaite pour 11 victoires). Si j'avais écrit le compte rendu plus tôt, je vous

aurais dit que les MSO auraient probablement lieu au même endroit l'an prochain. Mais je sais maintenant qu'en 2003 elles auront lieu à Man-

chester, du 16 au 25 août. Il paraît même qu'elles vont rester là pour au moins 4 ans, mais là, je n'y crois pas du tout...

Tournoi préqualificatif de Paris (11 et 12/1/2003)

par Marc Tastet

Il y a eu du suspense jusqu'au bout des onze rondes.

Il fallait le samedi soir un concours de circonstances exceptionnel pour qu'Emmanuel Caspard arrive en finale et c'est exactement ce qui s'est produit (la chance sourit toujours aux grands champions). Depuis la première ronde, Emmanuel n'avait plus figuré dans les deux premiers, et il est réapparu à la deuxième place juste au bon moment pour aller en finale.

Parallèlement, Marc Tastet, qui avait été régulièrement premier ou deuxième de la quatrième à la dixième ronde, se retrouve cinquième après la dernière ronde, terminant par une nulle avec Eric Margarit alors

que 33 pions auraient suffi à lui ouvrir les portes de la finale.

Evidemment, après une telle résurrection, Emmanuel en a profité pour battre Takuji Kashiwabara 2 à 1 en finale (Takuji ayant gagné la première partie). Bravo à Manu pour ce hold-up parfait qui lui vaut un point préqualificatif pour le championnat du monde 2003.

Pendant ce temps Fabrice Di Meglio a battu Emmanuel Lazard également 2 à 1 dans le match pour la troisième place.

Notons que Claude Quazzo a enfin battu en tournoi un grand-maître (Marc Tastet) et qu'il a aussi battu Fabrice Di Meglio, ce qui par ricochet a fait le jeu de Caspard.

Classement final	
1. Caspard Emmanuel	8/11 +2
2. Kashiwabara Takuji	9 +1
3. Di Meglio Fabrice	8 +2
4. Lazard Emmanuel	8 +1
5. Tastet Marc	7,5
6. Dauba Cédric	7
Quazzo Claude	7
8. Barre Sébastien	5
Delaunay Arnaud	5
10. Auzende Frédéric	4,5
11. Andriani Bintsia	3,5
Margarit Éric	3,5
Busuttill Michel	3,5
14. Lévy-Abégnoli Thierry	3
Abe Hiroyuki	3
16. Ovion Jacques	2,5

Tournoi international de Cambridge (8 et 9/2/2003)

par Emmanuel Lazard

Suprématie anglaise à Cambridge, podium britannique au pays des collèges, sans-faute des locaux... bref, vous avez compris, nos amis d'outre-Manche ont triomphé lors de ce vingtième tournoi international de Cambridge.

Pour cet anniversaire, une affluence plus généreuse et plus internationale que d'habitude était présente : vingt-sept joueurs avaient fait le déplacement de huit pays différents et pour certains c'était une première en terres anglaises. Le renouveau de l'Othello suédois se manifestait par une délégation nombreuse. L'organisation d'Aubrey fut comme d'habitude impeccable et nous a permis de nous concentrer sur les parties.

Après trois rondes, seuls Leader, Handel et Brightwell sont invaincus mais Elisabetta Vecchi s'occupe des deux premiers et finit la journée en tête avec 6 points à la surprise générale. Je pointe seul deuxième avec 5,5 (nulle contre Stéphane et défaite 31-33 contre Handel). Brightwell, Handel, Höhne, Leader et Eng sont à 5/7. Déception pour les autres Français qui sont derrière : Nicolet à 4,5, Kashiwabara à 4, Dauba et Cordy à 3 et Torri à 1.

Le soir, traditionnelle troisième mi-temps au restaurant indien et au pub pour certains.

Le lendemain, je prends temporairement la tête après une victoire sans problème face à Vecchi mais pour la repêcher aussitôt face à Leader. Les trois Britanniques s'installent alors au commandement pour ne plus le lâcher. À la dernière ronde, Leader se fait accrocher par Takuji et doit laisser un demi-point dans la bataille tandis que Eng fait de même avec moi. Il n'y a donc pas de problème de départage pour désigner les quatre premiers.

Ayant un avion à prendre, j'ai proposé que le match pour la troisième place se joue en une partie, dans laquelle Leader s'impose.

La finale est plus disputée : après une nulle dans la première partie, Brightwell perd au temps la deuxième au dernier coup dans une position gagnante (sinon, ce n'est pas drôle) ; la troisième voit la victoire sans appel de Handel qui l'emporte donc 2,5 à 0,5.

Comme d'habitude, je vous dirai que ce tournoi se déroule vraiment dans une ambiance très sympa et que Cambridge n'est pas loin. C'est l'occasion, comme pour tous les

tournois internationaux, d'affronter d'autres styles de jeux et de mettre un visage sur un nom célèbre. Je vous y retrouve l'an prochain ?

Classement final	
1. Handel M.	{GB} 9/11 +2,5
2. Brightwell G.	{GB} 9 +0,5
3. Leader I.	{GB} 8,5 +1
4. Lazard E.	{F} 8 +0
5. Höhne A.	{D} 7
Vecchi E.	{I} 7
7. Kashiwabara T.	{F} 6,5
Eng M.	{S} 6,5
9. Hubbard G.	{AUS} 6
Tomei R.	{NL} 6
Berner J.	{S} 6
de Grey A.	{GB} 6
Ohlsson T.	{S} 6
14. Nicolet S.	{F} 5,5
15. Stenberg V.	{S} 5
Cordy A.	{B} 5
Dauba C.	{F} 5
van de Zande J.	{NL} 5
van Brunschot C.	{NL} 5
Aspden A.	{GB} 5
Pridmore B.	{GB} 5
Kroon E.	{S} 5
23. Aagaard-Hansen J.	{DK} 4
24. Gardebrink C.	{S} 3
Campbell Y.	{GB} 3
26. Dyer J.	{GB} 2
27. Torri M.-C.	{F} 1

Tournoi open de Rennes (15/2/2003)

par Serge Poirier

Nous étions un peu moins nombreux qu'à l'habitude ce samedi 15 février 2003 pour cette nouvelle édition de l'open de Rennes.

Aux joueurs Rennais habituels (Jacqueline, Gabriel, Claude et Serge) s'étaient joints Sébastien Barre, actuellement en grande forme et Thierry Lévy-Abégnoli en provenance de Paris. Un petit nouveau au club Rennais faisait sa première apparition en tournoi officiel : Charles Salmon. Nous étions donc sept à tenter de succéder à Frédéric Auzende au palmarès.

Le niveau des joueurs étant très proche, le tournoi s'annonçait donc serré. Un affrontement entre Parisiens dès la première ronde mit les joueurs en appétit, et Sébastien afficha son ambition en battant Thierry avec les noirs. Gabriel battait pour sa part Jacqueline et pendant ce temps je devais en découdre avec Charles sous les yeux de Claude au repos pour cette première ronde. Je craignais cet affrontement car en deux séances au club, Charles avait fait quasiment jeu égal avec moi.

Nous jouons une Tamenori, Charles sort mieux de l'ouverture puis me permet de revenir en milieu de partie, je reprends l'avantage mais je me refuse à jouer au sud car je crains de rendre mon bord de cinq à l'est attaquant pour Noir. C'est pourtant là qu'il faut jouer car la mobilité de Noir au nord s'est réduite et il doit économiser ses coups. Je commets de grosses erreurs sur le bord ouest et la partie a basculé pour Noir. Je complique un peu mais Charles maîtrise la situation et s'en sort très bien. Mon inquiétude d'avant la partie était donc justifiée puisque Charles emportait sa première partie officielle sur le score de 37-27.

Je gagnais donc le droit de bipper à la ronde suivante, ce qui me permit de préparer quelques ouvertures et d'étudier celles jouées par Thierry et Sébastien que je n'avais jamais affrontés. Pendant ce temps-là Sébastien se défaisait de Claude, Charles continuait sur sa lancée en battant Gabriel de justesse 34-30 et Jacqueline ne parvenait pas à accrocher Thierry.

Charles et Sébastien, seuls en tête s'affrontaient donc à la ronde 3. Le manque d'expérience de Charles ne

lui permit pas d'inquiéter un Sébastien très serein. Gabriel s'inclinait logiquement devant Claude et j'affrontai Thierry. Je profitai de ma petite préparation de la ronde précédente pour entrer dans une Ishii qui avait été peu jouée par Thierry en tournoi.

Après l'ouverture, je refuse de prendre le bord de cinq à l'ouest, Blanc en profite pour le prendre et lance un béton. Je me retrouve rapidement en frontière et doit faire très attention. Nous tournons autour de la case e6. Je n'y ai pas accès, cette case est en fait très importante pour Blanc mais Thierry me rend l'accès au coup 33 et la partie se rééquilibre. Blanc ne veut pas jouer en c7 pour rendre attaquant son bord ouest. Il décide de sacrifier h8 pour s'insérer en g8 et jouer la parité. C'est la bonne suite et Thierry emporte la partie 34-30.

Après trois rondes Sébastien est donc seul en tête devant Charles, Thierry et Claude à un point ; Gabriel, Serge et Jacqueline pointant à deux points de l'homme de tête. Qui pouvait donc faire chuter Sébastien ? Jacqueline se mit à la tâche pour tenter de lui faire mordre la poussière, sans succès.

Après la quatrième ronde, seul Charles vainqueur de Thierry pouvait encore prétendre rejoindre Sébastien en tête, en effet Claude venait de s'incliner devant moi.

Mais la dernière ronde vit de nouveau Sébastien s'imposer devant Gabriel malgré une très belle opposition du Rennais qui ne céda que sur le plus petit score 33-31. Charles ne réédita pas de nouvel exploit en s'inclinant de justesse face à Claude 34-30. Ma dernière victoire face à Jacqueline me permit donc de rejoindre Claude, Charles et Thierry à la deuxième place.

Sébastien a donc dominé tous ses adversaires du jour avec maîtrise. Derrière la lutte a été rude pour la deuxième place.

Classement final

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. Sébastien Barre | 5/5 |
| 2. Serge Poirier | 3 |
| Charles Salmon | 3 |
| Thierry Lévy-Abégnoli | 3 |
| Claude Quazzo | 3 |
| 6. Gabriel Gélin | 2 |
| 7. Jacqueline Hervé | 1 |

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

Quazzo 16-48 Barre

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

Salmon 37-27 Poirier

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

Poirier 30-34 Lévy-Abégnoli

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

Barre 33-31 Gélin

Andreas Höhne arrache la victoire à Alkmaar (2/3/2003)

par Thierry Lévy-Abégnoli

Pas moins de soixante-trois joueurs avaient fait le déplacement à Alkmaar en Hollande, pour un tournoi en sept rondes qui s'est déroulé le dimanche 2 mars. Une participation impressionnante mais assez banale dans ce pays où même les moins forts laissent leurs complexes de côté. Il est vrai que le système les favorise quelque peu. En effet, les joueurs ayant déjà atteint un certain niveau se voient attribuer d'emblée un point supplémentaire (d'où la colonne +1 dans le classement final). Ce cadeau un peu empoisonné influence les appariements, les forts tombant immédiatement contre les forts et les faibles contre les faibles. Même si au fil des rondes, la logique tend à reprendre le dessus, le fait est que ce système nous a semblé étrange. Le suisse pur n'est-il pas déjà censé générer des rondes entre joueurs plutôt équivalents ?

Il faut dire que le plateau pouvait effrayer les vingt-six joueurs estampillés « débutants ». Jugez plutôt : étaient présents le champion du monde en titre David Shaman (américain résidant en Hollande) et l'Allemand Andreas Höhne, deuxième du grand prix d'Europe 2002 (derrière notre Takuji). Le suédois Johan Berner était également de la fête. Parmi les vedettes locales, Daan van Tilburg, Roel Hobo, Albert Kortendijk et le jeune Nicky van den Biggelaar, tous quatre très au-dessus des 2000 dans le classement FFO, comptaient bien tirer leur épingle du jeu. Côté féminin, la fraîche et prometteuse Linda Praseptyo, Hollandaise d'origine indonésienne, était ravie de rencontrer ses amis internautes, Claude Quazzo et moi-même en tête. Nous formions tous les deux une délégation modeste mais motivée, complétée par l'exubérant et sympathique franco-belge A. Cordy.

Je me dois de préciser que les quelques parties cités dans cet article sont sélectionnées certes en fonction de leur intérêt mais aussi de celles dont j'ai pu disposer. Quant aux analyses, je m'empresse de dire que je les ai commises avec l'aide du programme Zebra.

Ronde 1

Dans le contexte d'une organisation qui se révélera sans faille, la première ronde commence. Andreas

Höhne et David Shaman ne rencontrent pas de difficultés. Tandis que Claude Quazzo bat Nicky van den Biggelaar, en se contentant de conserver la parité naturelle des blancs, après une ouverture campagne de laquelle les noirs sont mal sortis. Quant à moi, je subis la loi de Jan-Ward van der Duin, ou plutôt celle de la parité des blancs (toujours une excellente excuse !) en perdant 27-37.

Un match intéressant et apparemment déséquilibré oppose Roel Hobo et Michiel Kloosterziel. Réputé en effet bien plus faible, ce dernier joue parfaitement une ouverture Tanida Droite et parvient à prendre un net avantage en profitant du très faible coup 26 en b8 des blancs (f7 étant bien meilleur). Le coup 28 (e2) enfonce encore Roel qui aurait été mieux inspiré de jouer c1. Mais la réponse des noirs au coup 29 (c1, au lieu de l'excellent e1) redonne l'avantage à Noir qui le conservera jusqu'à la fin.

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

Kloosterziel 27-37 Hobo

Ronde 2

Un premier match au sommet oppose les deux meilleurs joueurs de Hollande — David Shaman et Albert Kortendijk. Le champion du monde l'emporte 42 à 22 au terme d'un match qui s'est d'abord joué en sortie d'ouverture, lorsqu'Albert joue b4 (au lieu de f2) au coup 16, puis d7 (au lieu de d2) au coup suivant. David remet pourtant son adversaire en selle avec un coup 25 très moyen en d8, qui lui donne probablement trop d'influence. Le match s'équilibre jusqu'au coup 36 des blancs en c2, qui se révèle catastrophique, David Shaman enchaînant immédiatement sur un piège de l'âne qui sera toutefois gâché par ses deux coups sui-

vants, dont une case X (b2) très hasardeuse. Mais Blanc fera de même en jouant une autre case X évaluée à -36 par Zebra au lieu d'un coup gagnant en c1. Ce dernier aurait retourné la case X précédemment jouée par Noir (ce qu'un humain répugne à faire en milieu de partie !), qui lui aurait permis de s'insérer en cas de prise du coin. Selon l'expression consacrée, c'est celui qui fera l'avant-dernière erreur qui gagnera.

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

Shaman 42-22 Kortendijk

De son côté, Andreas Höhne soigne son départage en écrasant 64 à 0 un certain Ronald Boomstra, tandis que Daan van Tilburg ne bat Ben van der Wagt « que » 51 à 13. Le camp français est à la peine. Après avoir pris un avantage qui aurait dû être décisif, Claude Quazzo est défait par Patrick Schouten et je bats difficilement Arjan Augustijn, qui a probablement loupé la victoire lors de son dernier coup, préférant prendre un coin plutôt que de retourner un pré-bord en jouant la case C adjacente.

Après cette ronde, place au déjeuner typiquement hollandais, fait d'étranges sandwichs secs, à la viande et aux saucisses.

Ronde 3

Rien à signaler chez les favoris. Andreas dispose de Jan-Ward van der Duin. Daan van Tilburg et David battent respectivement Remko Zillig et Robin Tomei. Claude prend facilement le meilleur sur Rene Bourseau et je suis défait par Roel Hobo. À noter l'excellente prestation de l'internaute Monique Lecat qui en est à deux victoires sur trois matchs. Cette belge passionnée organisera d'ailleurs un tournoi officiel le 25 mai prochain, en sa belle ville d'Ottignies, près de Bruxelles.

Ronde 4

Le match au sommet oppose David Shaman (Noir) et Andreas Höhne (Blanc), qui ont tous deux fait le plein de victoires. Après une ouverture Ishii Cannibale Tezuka, la partie est équilibrée jusqu'au très moyen coup 28.e2. Andreas veut alors peut-être éviter de casser la frontière sud. Selon une analyse informatique certes très profonde, d7 était pourtant préférable. D'ailleurs, l'Allemand se trouve obligé de traverser la dite frontière au coup suivant, creusant son handicap. Au coup 32, il décide de jouer la case X alors qu'un prudent c7 l'aurait presque remis en selle. Dès lors, c'est l'autoroute pour les noirs, qui n'auront même pas besoin de gagner la parité, laissant même, outre le coup final, un coup dans un trou de un. Le champion du monde bat l'Allemand 35 à 29 et semble bien parti pour accrocher un nouveau tournoi à son palmarès.

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

Shaman 35-29 Höhne

Chez les Français, Claude Quazzo subit la loi de Roy Salomons. Il a en fait joué trop vite une Rose qu'il connaît bien sûr parfaitement et s'est immédiatement retrouvé en fâcheuse posture. Quant à moi, je ne rencontre guère d'opposition contre Henk Dulfér, malgré un score de 38-26 que j'aurais pu mieux optimiser. Sans doute aurais-je dû sacrifier la parité.

Ronde 5

David Shaman chute contre Daan van Tilburg. Le Hollandais semble ainsi voler vers la victoire. Mais en écrasant Patrick Schouten, Andreas maintient l'espoir.

Claude se fait battre 25 à 39 par Leon Kamphuis. Affichant seulement deux victoires en cinq matches, il doit impérativement gagner les deux derniers pour sauver son tournoi, ce qu'il fera. Quant à moi, avec deux points sur quatre possibles, je croyais tomber contre un adversaire moyen.

Je joue en réalité Albert Kortendijk, qui m'est inconnu et dont j'ignore le niveau. C'est donc sans complexe que j'attaque la partie, que je gagne 39 à 25 sans réussir à prendre la parité. Le match bascule en finale, la conquête d'un prébord me permettant de réduire à peau de chagrin l'avantage de la parité des blancs.

Ronde 6

David Shaman perd encore, cette fois contre Roy Salomons (22-42), dont le classement est pourtant modeste. Tandis que Daan van Tilburg bat 38 à 26 un Johan Berner pourtant très en forme. Quant à Andreas Höhne, il maintient ses chances de victoire en disposant de Robin Tomei (48 à 16). Cette ronde est faste pour les Français. Claude Quazzo atomise Pascal van Gessel, un joueur il est vrai modeste. « Il était mort en sortie d'ouverture ». Mon match contre Rudi van der Graaf se révèle étonnamment facile et je l'emporte 56-8.

Ronde 7

Fort logiquement, la dernière ronde oppose Daan van Tilburg et Andreas Höhne, les deux seuls joueurs encore en mesure de remporter le tournoi. Avec les noirs, Andreas l'emportera 44 à 20. Daan van Tilburg réalise une sortie de Tigre des plus étranges (e7 au coup 10) permettant à son adversaire de prendre un net avantage (+5 selon Zebra), qui se creusera au fil des coups. En fait, jamais l'Allemand ne sera inquiété, s'adjugeant le match et le tournoi.

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

Höhne 44-20 van Tilburg

Sur une autre table, le chemin de croix continue pour un David Shaman sans doute démotivé, qui subit sa troisième défaite, cette fois contre Ben van der Wagt, sur le score sans appel de 51 à 13.

Claude parachève son opération sauvetage en battant largement Je-

roen Diepenmaat (53 à 11). Avec quatre victoires sur six, j'aborde avec sérénité mon match contre Robin Tomei, que je connais bien via Internet. Il ne me laisse aucune chance et me bat 40 à 24, ce qui lui permet de terminer le tournoi avec cinq victoi-

Conclusion

Andreas Höhne l'emporte donc sur le fil, à égalité de points avec le second. Avec seulement quatre victoires, David Shaman a raté son tournoi. Les deux Français terminent dans le même paquet que lui (celui des quatorzièmes), se suivant même au départage. À noter l'excellente prestation du jeune Robin Tomei qui aura battu des pointures comme Albert Kortendijk et Nicky van den Biggelaar, seuls Andreas Höhne et David Shaman parvenant à le mettre en échec ! Mais son âge lui interdit d'emporter la coupe des moins de 18 ans, qui revient sans surprise à Filip Chlipalski.

La coupe du meilleur débutant ornera la chambre de Dennis Verweij, qui a fait plier cinq adversaires dont aucune véritable pointure, le meilleur étant Daniel Rokven (1740, après ce tournoi, dans le classement FFO). La faute à l'étrange système Suisse modifié sur lequel nous ne reviendrons pas. Cela ne retire rien à sa performance, ni à celle de Linda Praseptyo, qui n'a pas non plus « bénéficié » du point attribué aux « experts ». À cinq victoires également, elle termine meilleure dame. Compte tenu du niveau qu'affiche cette internaute bien connue des joueurs de VOG, nul doute qu'elle ira loin.

Classement final

1. Höhne Andreas	6 (+1)
van Tilburg Daan	6 (+1)
3. Berner Johan	5 (+1)
Tomei Robin	5 (+1)
Chlipalski Filip	5 (+1)
Hobo Roel	5 (+1)
v. den Biggelaar Nicky	5 (+1)
Cordy Alexandre	5 (+1)
Salomons Roy	5 (+1)
10. van der Wagt Ben	4,5 (+1)
11. Verweij Dennis	5
Doorn Matthias	5
Praseptyo Linda	5
14. Shaman David	4 (+1)
Zillig Remko	4 (+1)
van de Zande Josbert	4 (+1)
de Graaf Jan	4 (+1)
Lévy-Abégnoli Thierry	4 (+1)
Quazzo Claude	4 (+1)

Kortendijk Albert
Roerade Jeroen

4 (+1)
4 (+1)

Bourseau Rene
23. van der Graaf Rudi

4 (+1)
3,5 (+1)

van Seggelen Trees 3,5 (+1)
v. d. Besselaar Daniel 3,5 (+1)...

Tournoi préqualificatif de Rennes (8 et 9/3/2003)

par Serge Poirier

Un mois après l'open de Rennes, la capitale bretonne était de nouveau le théâtre d'un tournoi préqualificatif pour le championnat du monde 2003. Douze joueurs avaient décidé de tenter leur chance cette année, parmi lesquels deux grands-maîtres (Takui Kashiwabara et Emmanuel Lazard) deux futurs maîtres (Claude Quazzo et Arnaud Delaunay), six joueurs locaux (Jacqueline Hervé, Cynthia Gourrier, Gabriel Gélin, Charles Molia, Serge Poirier), deux joueurs parisiens de talent (Cédric Dauba et Éric Margarit) et une Brestoïse (Marie-Christine Torri). Le compte était bon pour se lancer dans un toutes-roudes effréné qui allait vite tourner à une course poursuite derrière Takuji.

En effet Emmanuel entamait bien mal son tournoi en perdant ses deux premières parties contre Claude et Takuji (31-33) alors qu'il était gagnant contre ce dernier. Dès lors tout nouveau faux-pas lui était quasiment interdit pour espérer accéder à la finale.

Après trois rondes on retrouvait quatre trios : en tête Takuji, Claude et Serge. À la deuxième place Cédric, Jacqueline et Arnaud se trouvaient en embuscade. Un peu plus loin Emmanuel, Gabriel et Éric et en queue de peloton Cynthia, Charles et Marie-Christine. Après un déjeuner à la traditionnelle crêperie de la Motte-Piquet, près des portes mordelaises, le tournoi reprit sur un rythme rapide qui permit d'enchaîner cinq rondes jusqu'à la fin de soirée.

C'est Takuji qui sortait avec une avance confortable en tête de la première journée. Premier avec 8 sur 8, il était suivi à deux longueurs par Cédric et Claude à 6 points. Emmanuel, Arnaud et Éric suivaient avec 5 points, Arnaud qui avait de nouveau fait chuter Emmanuel en milieu d'après-midi. Après un début de tournoi facile, Serge avait enchaîné quatre défaites consécutives et pointait à 4 points en compagnie de Gabriel. Venaient ensuite deux représentantes de la gent féminine : Marie-Christine et Jacqueline avec 2 points. Charles l'ayant emporté sur Cynthia la devançait donc en queue de classement.

À ce stade du tournoi, une seule victoire suffisait à Takuji pour atteindre la finale. Nous verrons qu'il ne se contentera pas d'assurer le service minimum. Claude et Cédric étaient bien placés pour jouer la finale, mais ils avaient une deuxième journée plus difficile qu'Emmanuel qui les suivait à un point et qui avait un dimanche plus tranquille car il avait déjà affronté tous les joueurs de tête et avait un départage très favorable ; le faux-pas leur était donc quasiment interdit.

Le temps de rejoindre le centre-ville pour trouver un restaurant, nous tentons de trouver un resto qui pourrait accueillir notre bande de joyeux lurons, sans réservation. Nous trouvons finalement une pizzeria très kitsch (décor années 60-70 avec des couleurs tirant sur le rose, orange, vert, bleu) qui venait d'ouvrir la semaine précédente et n'était pas encore très fréquentée. Après avoir avalé des pizzas gigantesques nous rentrons de bonne heure pour préparer la journée du lendemain.

Nous nous retrouvons donc le dimanche avec trois rondes à jouer. Parmi les prétendants Takuji et Emmanuel font un sans-faute. Malheureusement, Claude perd sa partie contre Arnaud et Cédric chute contre Takuji puis contre Serge. Les portes de la finale se ferment donc pour eux après un très joli tournoi. Claude termine finalement deuxième ex aequo et troisième au départage.

Serge qui était très loin la veille fait également un sans-faute le dimanche qui lui permet de rattraper le groupe composé de Cédric, Arnaud et Éric.

Le classement final du toutes-roudes est donc le suivant :

1.	Kashiwabara Takuji	11/11
2.	Lazard Emmanuel	8
3.	Quazzo Claude	8
4.	Delaunay Arnaud	7
	Poirier Serge	7
	Margarit Éric	7
	Dauba Cédric	7
8.	Gélin Gabriel	5
9.	Molia Charles	2
	Hervé Jacqueline	2
	Torri Marie-Christine	2
12.	Gourrier Cynthia	0

La finale est donc un affrontement entre les deux grands-maîtres. Takuji mieux préparé que Manu (qui a décidé au dernier moment de venir) sort en position favorable de l'ouverture dans les deux parties et s'impose facilement 2 à 0.

Parallèlement, un tournoi de blitz est organisé entre cinq des joueurs non finalistes avec les résultats suivants :

1.	Arnaud Delaunay	5/5
2.	C. Dauba/C. Quazzo	4
3.	Serge Poirier	2,5
	Éric Margarit	2,5
5.	Gabriel Gélin	1

Les internautes, mieux rompus à ce style d'affrontement ont largement dominé les débats, bien que Serge commette une faute au coup 58 dans sa partie contre Arnaud.

Un très bon week-end othellistique donc. Rendez-vous prochainement pour un nouveau tournoi A en Bretagne.

Finale 1

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

Kashiwabara 39-25 Lazard

Finale 2

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

Lazard 23-41 Kashiwabara

Championnat de France des clubs (5 et 6/4/2003)

par Emmanuel Lazard

Les clubs de Bordeaux et de Strasbourg n'ayant pu faire le déplacement, c'est seulement cinq équipes qui se sont retrouvées pour le désormais traditionnel championnat de France des clubs.

Les équipes de **Rennes** (Hervé, Poirier, Quazzo et Salmon), **Grenoble** (Kashiwabara, Michel, Peillon et Torri) et **Paris** (Auzende, Cécillon, Seknadjé et Tastet) étaient bien sûr là et comme l'an dernier, une équipe **Internet** (Barre, S. Benoît, Delaunay et Margarit) s'était créée ; pour finir, un club **Parnet** (G. Benoît, Caspard, Dauba et Lévy-Abégnoli), mélange de joueurs parisiens et d'internautes complétait le tableau.

Le système était un double toutes-roudes où chaque club affrontait deux fois chaque club adverse, une fois avec les noirs, une fois avec les blancs. À chaque ronde, les adversaires étaient tirés au sort, mais on interdisait de rencontrer un même joueur lors des matchs retour. Chaque match remporté (c'est-à-dire sur un score d'au moins 2,5 à 1,5) rapportait un point ; le total des parties gagnées ne servait qu'en cas de départage.

D'entrée de jeu, les deux équipes locales montraient leurs ambitions mais les adeptes du réseau faisait plus que de la résistance avec un 4-0 contre Grenoble et un 3-1 contre Paris. À la mi-tournoi, c'est d'ailleurs Internet et Parnet qui viraient en tête avec 3/4, suivis de Paris (2), Rennes (1,5) et Grenoble (0,5). Malheureusement, la défection de Sébastien Barre, malade le dimanche matin, a fortement handicapé l'équipe Internet, Delaunay, Margarit et Serge Benoît devant jouer chacun une partie en simultanée.

Il y a eu du suspense jusqu'au bout puisque le dernier match opposait Parnet et Paris, cette dernière équipe devant gagner pour l'emporter au départage, ce qui se produisit.

Bravo à Cécillon qui participait à son premier tournoi en dehors d'Internet et Auzende, qui est dans l'équipe gagnante pour la troisième année consécutive. Ce dernier réalise d'ailleurs en compagnie de Caspard le meilleur score individuel avec 7/8.

On notera aussi l'excellente performance de Barre qui s'offre deux grands-maîtres.

Ronde 1

Internet 1-3 Parnet

Delaunay	50-14	G. Benoît
S. Benoît	3-61	Caspard
Barre	31-33	Dauba
Margarit	20-44	Lévy-Abégnoli

Paris 3-1 Rennes

Tastet	58-6	Hervé
Seknadjé	21-43	Quazzo
Auzende	38-26	Salmon
Cécillon	45-19	Poirier

Ronde 3

Parnet 2-2 Rennes

Dauba	23-41	Poirier
Lévy-Abégnoli	27-37	Quazzo
G. Benoît	37-27	Hervé
Caspard	58-6	Salmon

Internet 4-0 Grenoble

Delaunay	53-11	Michel
S. Benoît	51-13	Peillon
Margarit	46-18	Torri
Barre	40-24	Kashiwabara

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

Cécillon 45-19 Poirier

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

Lévy-Abégnoli 27-37 Quazzo

Ronde 2

Grenoble 2-2 Paris

Michel	36-28	Cécillon
Kashiwabara	50-14	Auzende
Torri	12-52	Tastet
Peillon	10-54	Seknadjé

Rennes 1-3 Internet

Hervé	11-53	Margarit
Quazzo	44-20	S. Benoît
Poirier	24-40	Barre
Salmon	30-34	Delaunay

Ronde 4

Paris 1-3 Internet

Cécillon	13-51	Delaunay
Auzende	44-20	S. Benoît
Seknadjé	12-52	Margarit
Tastet	30-34	Barre

Grenoble 1-3 Parnet

Michel	3-61	Dauba
Kashiwabara	40-24	G. Benoît
Torri	17-47	Lévy-Abégnoli
Peillon	27-37	Caspard

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

Salmon 30-34 Delaunay

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

Tastet 30-34 Barre

Ronde 5

Parnet 2-2 Paris

Caspar 27-37 Auzende
 Dauba 38-26 Tastet
 Lévy-Abégnoli 36-28 Seknadjé
 G. Benoît 22-42 Cécillon

Rennes 4-0 Grenoble

Poirier 52-12 Torri
 Hervé 56-8 Peillon
 Quazzo 40-24 Kashiwabara
 Salmon 44-20 Michel

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

Dauba 38-26 Tastet

Ronde 7

Internet 2-2 Rennes

Delaunay 49-15 Hervé
 Delaunay 54-10 Salmon
 Margarit 23-41 Quazzo
 S. Benoît 28-36 Poirier

Paris 4-0 Grenoble

Seknadjé 40-24 Michel
 Auzende 47-17 Peillon
 Cécillon 41-23 Torri
 Tastet 33-31 Kashiwabara

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

Tastet 33-31 Kashiwabara

Ronde 9

Parnet 3-1 Grenoble

Caspar 44-20 Torri
 Dauba 27-37 Kashiwabara
 G. Benoît 57-7 Peillon
 Lévy-Abégnoli 37-27 Michel

Internet 1-3 Paris

S. Benoît 9-55 Seknadjé
 Delaunay 23-41 Auzende
 Margarit 37-27 Cécillon
 Margarit 19-45 Tastet

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

S. Benoît 9-55 Seknadjé

Ronde 6

Parnet 2,5-1,5 Internet

G. Benoît 17-47 Barre
 Caspar 53-11 Margarit
 Dauba 47-17 S. Benoît
 Lévy-Abégnoli 32-32 Delaunay

Rennes 0-4 Paris

Hervé 11-53 Cécillon
 Quazzo 28-36 Auzende
 Poirier 26-38 Seknadjé
 Salmon 21-43 Tastet

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

Lévy-Abégnoli 32-32 Delaunay

Ronde 8

Rennes 1-3 Parnet

Hervé 18-46 Lévy-Abégnoli
 Poirier 36-28 G. Benoît
 Quazzo 22-42 Caspar
 Salmon 0-64 Dauba

Grenoble 3-1 Internet

Michel 33-31 Margarit
 Kashiwabara 40-24 Delaunay
 Torri 40-24 S. Benoît
 Peillon 12-52 S. Benoît

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

Michel 33-31 Margarit

Ronde 10

Grenoble 1-3 Rennes

Michel 5-59 Quazzo
 Kashiwabara 51-13 Hervé
 Torri 24-40 Salmon
 Peillon 11-53 Poirier

Paris 3-1 Parnet

Tastet 39-25 G. Benoît
 Cécillon 8-56 Caspar
 Seknadjé 49-15 Dauba
 Auzende 53-11 Lévy-Abégnoli

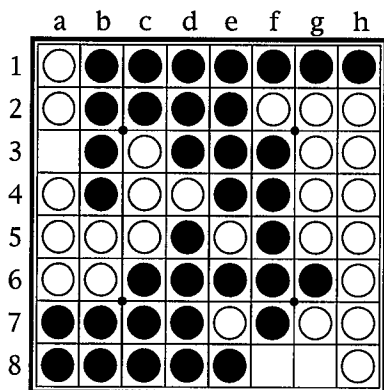
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	46	55	43	25	27	26	29	52
2	47	45	24	8	7	28	51	53
3	15	44	2	3	6	10	38	60
4	16	5	1			9	18	39
5	14	12	4			19	21	59
6	17	22	20	13	11	32	35	58
7	23	50	33	30	31	40	49	57
8	48	42	41	36	37	34	54	56

Michel 5-59 Quazzo

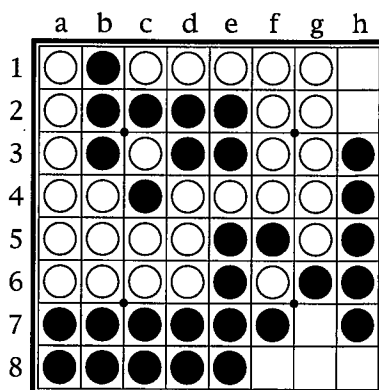
Blanc -->	Paris	Parnet	Internet	Rennes	Grenoble	Total
Paris		3-1	1-3	3-1	4-0	6 (22)
Parnet	2-2		2,5-1,5	2-2	3-1	6 (19,5)
Internet	1-3	1-3		2-2	4-0	3,5 (16,5)
Rennes	0-4	1-3	1-3		4-0	3 (14)
Grenoble	2-2	1-3	3-1	1-3		1,5 (8)

Problèmes

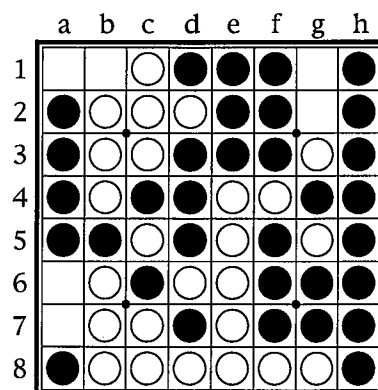
par Frédéric Auzende



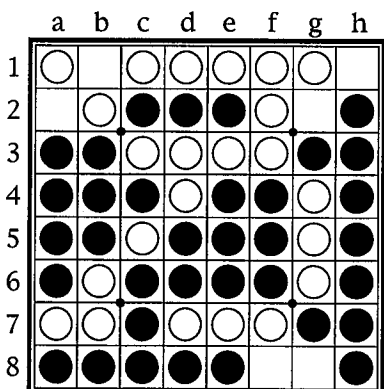
1. Blanc joue et annule



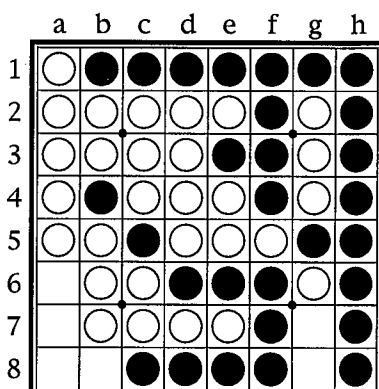
2. Noir joue et annule



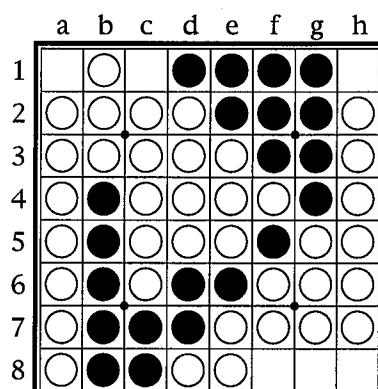
3. Noir joue et gagne



4. Noir joue et annule



5. Noir joue et gagne



6. Noir joue et gagne

Solutions

1. Bon, évidemment vous avez trouvé : il faut simplement jouer dans le trou impair pour garder la parité (peu importe ici que 58.f8 retourne plein de pions, puisque Noir joue ensuite les deux derniers coups : 59.a3 ps g8 38-26). La suite 58.a3 f8 g8 fait nulle.

2. Ici Noir n'a que le choix de l'ordre des coups (entre les deux trous au nord et au sud) mais ce choix détermine l'issue de la partie. Tout tient en fait en le seul pion g7. Si par exemple Noir commence par la paire h1 h2, Blanc retournera le bord est en prenant le coin h8, s'adjugeant à terme le pion g7 ; si Noir commence par remplir au sud, il conservera en revanche ce pion (le bord est restant noir pour l'instant). La meilleure suite est donc : 55.g7 h8 g8 f8 suivi de 59.h1 h2 32-32. La suite 55.h1 h2 g7 h8 g8 f8, laissant le pion g7, perd donc 31-33... À noter que dans la suite optimale donnée, Blanc peut récupérer le pion g7 s'il y tient vraiment, en jouant 58.h2 h1 f8 mais il perd alors le pion g2 en compensation.

3. Comme souvent, il faut partir de son coin « actif » pour faire des pions. Il est donc logique de commencer dans le trou nord-est : 55.g2 g1 qui

assure le bord nord. Ensuite, il faut attendre avant de jouer dans le trou sud-ouest d'avoir un pion noir sur la diagonale a7-g1 (pour la retourner). On continue donc au nord-ouest avec 57.b1 a1 (pour retourner le bord nord) suivi de 59.a7 a6 36-28. Il n'y a pas d'autre suite gagnante.

4. Examinons d'abord localement les meilleurs coups. Il ne faudra sans doute pas jouer en b1 dans le trou au nord-ouest, qui gagne le bord nord mais sacrifie l'intégralité du prébord ainsi que le bord ouest. De même, dans le coin sud-est, il semble préférable de jouer en f8 plutôt qu'en g8 (afin de protéger les pions f4, f5 et f6). Enfin, il serait bon que la réponse blanche en g8 ne retourne rien sur la diagonale a2-g8, ce qui suppose de jouer dans ce trou avant la paire a2 b1 ou la paire g2 h1 (qui placent chacune un pion blanc sur la sus-dite diagonale). Il faut donc commencer par 55.f8 g8 suivi de 57.a2 b1 g2 h1 32-32. 57.g2 h1 a2 b1 ferait aussi 32-32 mais sur 57.g2, Blanc peut gagner avec 58.a2 qui récupère la fameuse diagonale. Les autres suites perdent.

5. La question se pose ainsi : comment garder simultanément le bord et le

prébord sud ? Eh bien, il faut jouer la séquence 55.g7 g8 a7... Maintenant, si Blanc répond par 58.a6, Noir passe et jouera le dernier dans la paire restante, assurant le bord et le prébord ; et si Blanc refuse de céder la parité locale en répondant 58.a8, la paire 59.b8 a6 garde de nouveau tous les pions au sud ce qui permet à Noir de l'emporter 33-31.

6. La suite naturelle 55.c1 h1 a1 ps h8 g8 f8, qui joue la parité en ne jouant pas dans le trou impair au sud-est, ne fait que nulle. 55.f8 recoupe certes la diagonale a1-h8, mais est un coup perdant car il donne le bord sud. Reste 55.g8 ! avec l'idée de faire des pions sur la diagonale c1-g5. Examinons les réponses blanches : sur 56.h1, Noir s'insère avec 57.c1 f8 h8 ps a1 39-25 ; sur 56.h8 vient 57.f8 h1 qui retombe dans la suite précédente ; sur 56.f8 (évidemment la meilleure réponse blanche), Noir, qui n'a pas accès en h8, doit répondre 57.c1, et s'il va peut-être se faire arnaquer au sud-est, Blanc devra pour cela sacrifier le bord nord : 58.h8 a1 h1 33-31 (Blanc peut aussi préférer prendre le coin h1 mais cela donne le même score : 58.h1 h8 ps a1 33-31).

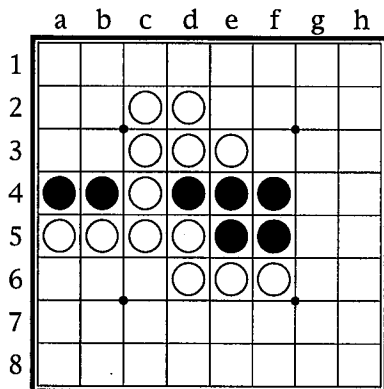
Initiation

Les bords et les temps

par Takuji Kashiwabara

Dans l'avant-dernier numéro, nous avons vu que le bord est un endroit propice au gain de temps. Bien entendu, les coups sur le bord ont des inconvénients aussi (autrement le jeu serait trop simple) : par exemple nous avons vu que l'on peut gagner des temps en prenant un bord de cinq, ce qui pourrait permettre à l'adversaire de gagner des temps plus tard en l'attaquant ; ce n'est pas tout : vos pions sur les bords pourraient vous obliger à retourner des pions que vous préféreriez laisser, et réduire votre mobilité (voir « *L'influence* » par Manu Caspard et Stéphane Nicolet, *Fforum* 38).

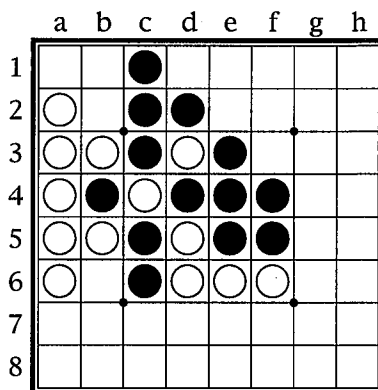
Ainsi des choix capitaux se présentent souvent sur le bord. Pour se guider dans ces choix délicats, il faudrait savoir peser le pour et le contre au niveau stratégique, cela va de soi. Mais on ne peut faire de bons jugements stratégiques qu'en ne s'appuyant que sur les considérations tactiques correctes. C'est-à-dire, il faut savoir quelles sont les séquences plausibles sur le bord, et leurs effets immédiats.



1. après 16.c2

Soyons plus concrets, voici un exemple tiré d'une partie Lanovaz-Gélin jouée lors du dernier championnat de France (pour la partie entière, voir *Fforum* 66, page 6) : les diagrammes 1 et 1'. Au coup 17 Noir est de loin mieux, il a 15 coups légaux tandis que Blanc n'en aurait que 7 si c'était son tour. Au coup 23 la situation est inversée, Noir n'a que 8 coups légaux, tandis que Blanc en aurait 14. Que s'est-il passé entre-temps ? La séquence jouée était : 17.c6 a3 b3 a6 c1 a2. Bien sûr, c'est avec c1 que Noir a creusé sa tombe,

mais l'avantage noir avait quasiment disparu auparavant. Alors que peut-on reprocher aux coups c6 et b3 ? A priori, ils sont conformes aux principes stratégiques et tactiques. c6 profite du contrôle de la colonne c par Blanc pour ne pas retourner c5 blanc et garder le coup tranquille b6 pour plus tard. En même temps, Noir récupère un pion intérieur d5. b3 est un coup tranquille.



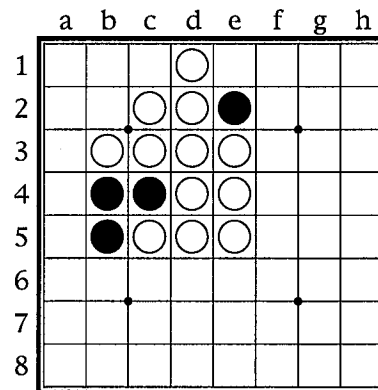
1'. après 22.a2

Pour répondre à cette question, réfléchissons d'abord aux options stratégiques de Noir dans le diagramme 1. Noir peut reprendre le bord à gauche (en jouant a6) et continuer à jouer autour sans créer de nouvelles libertés blanches, en espérant que Blanc sera mort par manque de libertés, ou du moins que Blanc sera obligé de se créer une faiblesse pour survivre, ce qui compensera largement l'inconvénient de la reprise du bord. Si Noir choisit cette stratégie, il lui convient de gagner le maximum de temps à gauche, tout en prenant soin de ne pas laisser gagner de temps ailleurs à Blanc. La deuxième option est de laisser le bord de gauche à Blanc, en espérant que Blanc finira par avoir trop de pions partout : dans ce cas-ci, Noir doit éviter que Blanc ne réussisse à y gagner assez de temps et que Noir finisse par épuiser ses propres libertés (comme dans la partie). Probablement les deux choix sont valables ici : n'empêche qu'il y a une différence de deux temps. Dans la première option c'est Noir qui en gagne un tandis que dans la deuxième c'est Blanc qui en gagne un. Ce qui fait qu'avec la deuxième option, Noir n'aurait pas dû donner un temps supplémentaire en a6. Bref, avec cette

stratégie, Noir aurait probablement mieux fait de jouer ailleurs qu'en c6 (f2 ou d7, par exemple), et s'il avait vraiment tenu à y jouer, il aurait dû jouer b6 au coup d'après pour pourrir a6.

Nous allons donc maintenant étudier l'aspect tactique des diverses séquences sur le bord, laissant de côté les considérations stratégiques.

Par souci de simplicité, concentrons-nous d'abord uniquement sur le bord, comme s'il était détaché du reste de l'othellier (dont notamment le prébord). C'est un peu trop simpliste et insuffisant, comme nous allons le voir bientôt. Mais il faut bien commencer quelque part. Regardons donc le diagramme 2, tiré de la partie Dauba-Cordy du même championnat. Blanc vient de jouer d1. Quels sont maintenant les possibilités de jouer sur ce bord ?



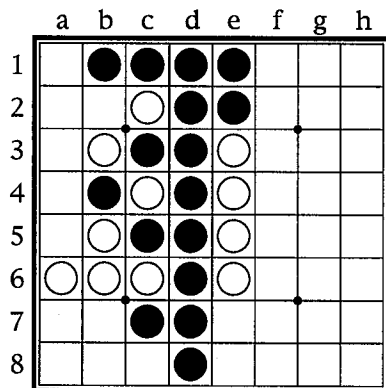
2. après 12.d1

Les suites les plus plausibles sont : e1 f1 c1 b1, c1 b1 e1 f1, c1 f1 e1 b1, c1 e1 f1 et e1 c1 b1. Dans les trois premières suites, Noir ne gagne aucun temps, tandis que dans les deux autres il en gagne un (ici et dans ce qui suit nous ne comptons pas le coup en d1 de Blanc). Bien sûr, il y a d'autres variantes où l'un des joueurs joue ailleurs que sur le bord du haut à un moment ou à un autre ; par exemple e1 c1 a3 f1 avec laquelle c'est Blanc qui y gagne un temps ou e1 a3 c1, qui en fait gagner deux à Noir.

Tous ces exemples illustrent la règle suivante, qui est d'une banalité extrême, mais qui est fondamentale : quand il y a sur un bord deux blocs de pions de couleurs opposées qui se touchent, c'est celui qui a le trait qui peut tout reprendre pour gagner un

temps, ou laisser le choix à l'autre en jouant ailleurs. Par exemple, dans la première suite, après e1 noir, c'est Blanc qui choisit s'il joue f1, ou s'il laisse reprendre le bord avec c1, de même, après e1 f1 c1, c'est encore à lui de choisir entre jouer b1 et laisser jouer g1. Autrement dit, **vous ne gagnez pas de temps en jouant collé sur un bord où il y a un bloc de pions adverses, si votre adversaire décide de reprendre le bord.** D'habitude il aura le choix entre reprendre le bord ou vous le laisser, en vous donnant deux temps. Ici, notons qu'il y a une troisième voie, comme le montrent les quatrième et cinquième suites : ajouter un pion à son bloc et laisser reprendre. Ainsi il ne perd qu'un temps, il n'aura pas le bord, et si vous choisissez de ne pas accepter le bord, il peut gagner un temps en le reprenant.

Cette règle toute simple nous montre tout de même un moyen de gagner un temps sur le bord, en y jouant le premier. Vous y jouez de telle sorte que votre adversaire ne puisse jouer que *collé* (à côté de votre pion sur le bord), et vous reprenez le bord quoi qu'il fasse.



2'. après 23.d8

Continuons plus loin dans la partie : on arrive à la position du diagramme 2'. Blanc souffre de manque de libertés. Comment tente-t-il de survivre ?

À première vue les coups blancs sur le bord en haut ne paraissent pas mauvais, ils sont suffisamment éloignés du coin, et en jouant f1 ou f2, Blanc ne retourne pas trop de pions non plus. Mais après ? S'il joue f1, Noir répond par g1 et Blanc ne peut plus jouer dans la région. De même, s'il joue f2, Noir répond par f1. À noter que dans les deux cas, Noir a toujours des libertés dans la région, donc un potentiel d'y gagner encore des temps... (En fait, dans le deuxième cas, Noir pourrait gagner un

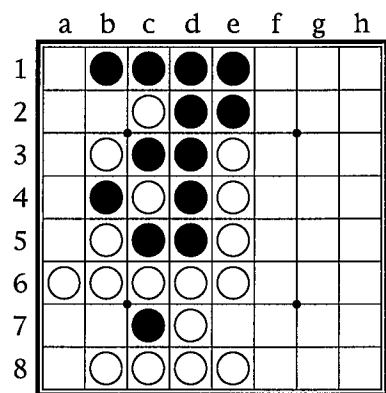
temps avec g2(!) ou g3, et dans le premier cas, avec une séquence du genre f2 f3 g4 g3 h4). Du coup, Blanc aura encore plus de mal à survivre.

Une petite digression : comment peut-on savoir que ces coups-ci sont aussi mauvais sans regarder si loin ? L'idéal serait de savoir reconnaître les configurations qui facilitent le gain de temps. Vous jouez un coup, votre adversaire y répond d'une façon prévisible, et après on arrive à une position où c'est lui qui risque de gagner un temps : dans ce cas-ci, l'échange vous est défavorable. Nous avons déjà vu quelques-unes de ces configurations, et nous en verrons d'autres, mais c'est surtout en accumulant des expériences que vous apprendrez à les reconnaître. Sinon, il y a un autre critère plus facile : si c'est uniquement votre frontière qui s'agrandit (ou si c'est uniquement celle de votre adversaire qui diminue : d'habitude ça revient au même) après un échange, et si vous ne gagnez rien d'autre (vous ne supprimez pas de temps adverse, ni n'obtenez un pion qui vous servira), il vaudrait mieux ne pas le faire. Au fait, Noir ne pourra pas gagner un temps avec la séquence f2 f3 g4 g3 h4 à partir de la position du diagramme, car Blanc pourra alors répondre en g1. Et un dernier argument qui vous permettrait d'éviter ce genre de coup : quand vous avez besoin de gagner un temps, ce n'est pas la peine de chercher autre chose.

Sur le bord à gauche, rien à faire non plus, le seul coup légal est a4, sur lequel Noir peut répondre par a3 ou a5, et la situation est aussi bloquée qu'avant. Il faut noter qu'après a4 a3, la réponse blanche en a2 est très mauvaise car Noir s'insérera en a5 et il aura le coin a1.

Ainsi le seul endroit où Blanc peut tenter quelque chose, c'est le bord en bas (il ne peut pas gagner de temps en jouant b2 non plus). Or, Noir y a déjà un pion (d8). Ainsi, selon la première règle, Blanc ne peut pas gagner de temps en jouant *collé* : par exemple tenter directement b8, soit y jouer après l'échange e8 f8. Dans les deux cas, sur le bord en bas, Noir ne pourra jouer qu'en c8, et alors Blanc pourra reprendre le bord. Donc Blanc y gagne effectivement un temps. **Moralité : sur un bord où il y a déjà un**

pion (ou un bloc de pions) adverse(s), vous gagnez un temps en jouant décollé. Au fait, comment choisir entre les deux ? Ici il n'y a pas de grosse différence, mais en général quand on a ce genre de configuration, il y a deux choses auxquelles il faut faire attention : si Blanc joue b8 directement et si Noir arrive en f8 plus tard, Blanc est plus ou moins sûr de perdre a8 ; par contre si Blanc joue b8 après l'échange e8 f8, il y aura une menace de Stoner (voir « Une initiation à Othello », ou « Mes plus beaux Stoner » par Marc Tastet dans *Fforum 56* pour savoir comment ça marche). Ici la rangée 7 étant peu remplie, et la région droite étant vide ces problèmes ne se posent pas immédiatement.



2". après 26.e8

Continuons encore (diagramme 2") : maintenant c'est au tour de Noir. Blanc est toujours bloqué. Encore un temps à gagner et Blanc sera probablement mort. Comment s'y prendre ? La règle que nous venons de voir semble indiquer que Noir peut gagner un temps sur le bord gauche en jouant soit a4, soit a5 a4 a2. La deuxième séquence ne marche pas car Noir retourne b6 en jouant a5, ce qui donne un temps supplémentaire en a7 à Blanc. **Moralité : attention au retournement des pions sur le prébord.** Alors a4 achève Blanc ? Non, Blanc peut tenter sa dernière chance avec a2 ! C'est une configuration assez rare, mais il ne faut pas l'ignorer. Voici donc une exception à la deuxième règle : **vous ne gagnez pas de temps en jouant décollé si votre adversaire peut y répondre décollé.** Bien sûr, Noir finira par tuer Blanc en attaquant le bord de cinq avec la séquence a5 a3 b7 (a3 a5 b7 qui force a8 aurait été mieux), ce qui explique que le bord ne peut pas être détaché du reste de l'othellier.

En revenant sur le diagramme 2", il y a d'autres continuations possi-

bles : par exemple, a5 a4 a3 a2 (Noir joue collé et Blanc reprend) ou a3 a4 a5 a2 (Noir laisse deux cases vides au départ, ce qui revient au même que de jouer collé). Dans les deux cas, Blanc empêche Noir de gagner un temps sur le bord, en prenant le bord de cinq (ce

qui, bien sûr, permet à Noir de gagner un temps en b7, mais pour cet article, nous oublions tout ce qui se passe ailleurs que sur un bord). C'est une situation assez typique.

Le lecteur perspicace aura sans doute remarqué qu'avec ces règles-là,

on ne peut gagner qu'un seul temps sur un bord, sauf si son adversaire laisse faire ! Bien entendu, c'est faux. Nous le verrons dans le prochain numéro.

Reverse Reversi

par Claude Quazzo et Thierry Lévy-Abégnoli

Avoir moins de pions que l'adversaire à l'issue de la partie, tel est l'objectif apparemment absurde du Reverse Reversi ou simplement Reverse. « Il suffit de jouer le plus mal possible en accaparant la frontière et en capturant un maximum de pions en début et milieu de partie » pourraient être tentés d'imaginer les habitués d'Othello qui découvrent son étrange variante. Cette analyse est aussi simpliste que fautive, tant la richesse stratégique de Reverse rejoint celle d'Othello.

La jeunesse du Reverse doit toutefois inciter à la modestie. C'est pourquoi nous nous contenterons de lever un coin du voile en comparant les approches stratégiques des deux jeux cousins, sans nous interdire d'en dégager des spécificités.

Mobilité et ouverture : de grandes similitudes avec Othello

Avant même de parler de parité, de mobilité et de maximisation, il faut garder à l'esprit l'objectif général : posséder un minimum de pions à la fin de la partie. Tout pion définitif de l'adversaire va dans le bon sens. Il s'agit donc d'obliger celui-ci à en fabriquer un maximum, donc notamment, à prendre des coins. Il semble que la meilleure méthode consiste à restreindre les choix de son rival, donc à minimiser sa mobilité tout en maximisant la vôtre. Exactement comme à Othello ! La problématique des temps et de leurs gains est donc identique. Et les ouvertures sont souvent similaires. Des fantaisies semblent toutefois possibles (par exemple, l'ouverture X est plus abordable). À l'inverse, une stratégie de maximisation est vouée à l'échec. Il suffit de la tenter durant une ou deux parties pour se convaincre qu'elle n'est pas plus efficace qu'à Othello.

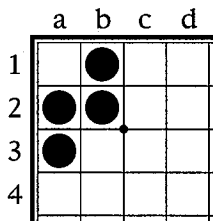
De la parité à l'anti-parité

Au niveau de la parité, la bonne stratégie est inverse de celle d'Othello. On doit donc forcer

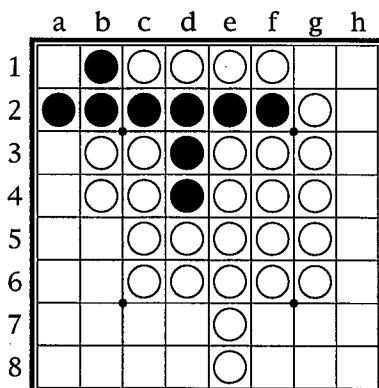
l'adversaire à jouer le dernier coup de la partie ou à boucher chaque trou. Il s'agit donc d'abandonner la parité plutôt que de la conquérir. À Reverse, la parité naturelle revient à Noir qui commence. Concernant la gestion des parités locales, il semble souvent utile de jouer les trous pairs.

Une approche différente des cases C et X

Puisque le but va être de donner des coins plutôt que d'en prendre, l'approche des cases C et X sera différente. Il va falloir obliger l'adversaire à jouer le coin. Pour y parvenir, il existe une situation idéale décrite dans la figure suivante et que nous désignerons sous l'expression de « coin idéal ». Elle consiste, en l'occurrence pour Noir, à se priver de l'accès au coin en prenant toutes les cases l'entourant, qui ne peuvent ainsi plus être retournées sans que Blanc prenne le coin.



Voici un exemple simple qui illustre à merveille à la fois la nécessité d'une bonne mobilité et l'intérêt du coin idéal.

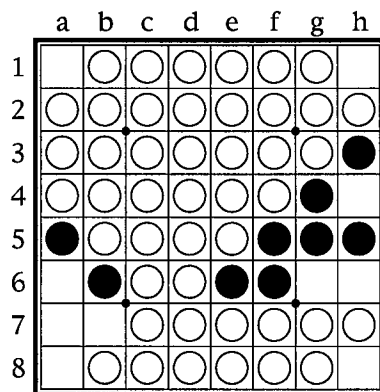


Noir joue et tue...

La suite qui tue commence bien sûr par g1 a1 puis se poursuit par a3 a4 h2 h1 ou par h2 a3 h3 h1... Blanc prend deux coins, une énorme influence au nord et la victoire est presque assurée pour Noir.

Bien entendu, votre adversaire tentera de vous empêcher de créer cette structure... Par conséquent, l'accès au coin sera souvent possible pour les deux joueurs (coin partagé) et le dénouement de la partie sera fonction de la mobilité et de la parité.

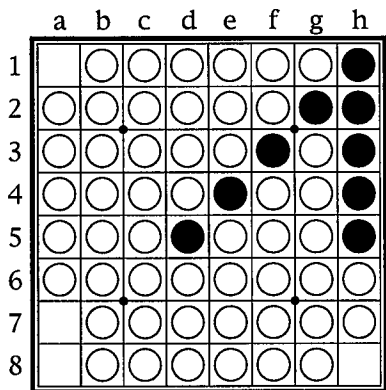
De même, alors qu'à Othello, la prise systématique des coins peut mener à la catastrophe, la constitution par tous les moyens de « coins idéaux » ne représente pas la panacée. La preuve dans cette partie durant laquelle Blanc a réussi, en jouant h7, à construire un troisième coin idéal. Mais au prix d'une grosse masse de pions de sa couleur :



Après 50.h7

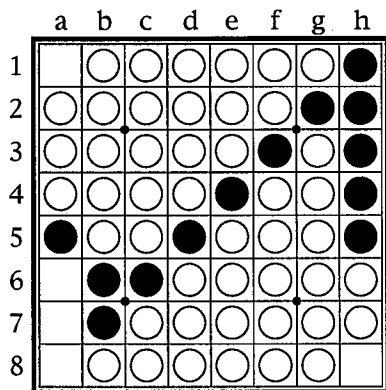
La séquence 51.h1 h6 h4 g6 b7 a6 mène à la position du diagramme de la page suivante.

Les trois coins idéaux amènent Noir à faire le tour de l'othellier. Il commence par h8, puis a7, forçant Blanc à prendre a8. Puis Noir termine avec a1 et gagne avec 29 pions contre 35. Toutefois, on notera que Blanc a commis une erreur qui confirme finalement l'intérêt du coin idéal.



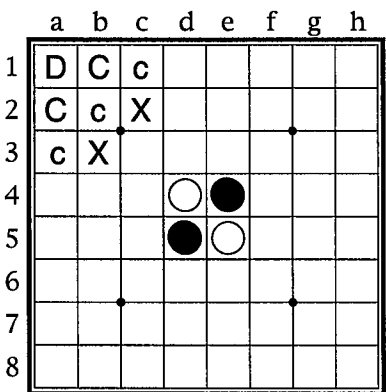
Après h1 h6 h4 g6 b7 a6

En effet, dans la position ci-dessous, si après Noir b7, Blanc avait joué a7, il constituait un quatrième coin idéal qui était fatal à Noir. La suite h8 a6 a1 ps a8 menant au score de 40 pour Noir et 24 pour Blanc.



Après 51.h1 h6 h4 g6 b7

**Coins, cases C et X :
une hiérarchie chamboulée !**



D : don't play here (n'y jouez pas)
C : coins
c : cases C
X : cases X

Il est utile d'avoir à l'esprit une évaluation de la valeur des cases, même si la stricte correspondance entre les cases C et X entre les deux jeux est discutable. Selon Rusty Horner, de la fédération américaine

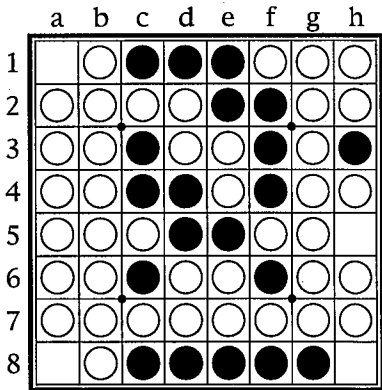
d'Othello, une position des cases C et X pourrait être celle du diagramme précédent (ce graphique permet de guider des choix stratégiques, il nous montre aussi l'importance des cases « coins » a2 et b1).

Il y a donc deux coins dans chaque angle du jeu, trois cases C et deux cases X. Toujours selon Rusty, la prise de deux coins (a2 et b1) dans un angle du jeu assure le contrôle de cet angle (a1). Il est vrai qu'il est ensuite possible de « bétonner » tout autour de a1, pour obliger l'adversaire à retourner beaucoup de pions en y jouant (car a1 est devenu un « coin idéal »).

Vous apprécierez l'efficacité de cette évaluation des cases lors de vos parties. Seule la case b2, ancienne case X, semble plus délicate à gérer qu'une simple case C « classique », bien qu'il soit moins dangereux de la jouer qu'à Othello. Peut-être que sa situation particulière au Reverse nécessiterait une nouvelle appellation : case S, case E ou case V par exemple (case S pour « Super difficile à déterminer », case E pour « Elle me laisse perplexe »... ou V pour « Vraiment elle commence à me faire — bip — cette — bip — de case ! »).

Nous présentons ici une première approche stratégique... mais au Reverse, comme à Othello, aucune règle ne fonctionne jamais parfaitement... C'est pourquoi nous vous proposons un petit solitaire, dans lequel Blanc a un contrôle parfait sur a1 et a8, deux coins « idéals », mais où il a également sacrifié le coin h1 — sacrifice dont le but était un gain de temps.

Cette séquence est tirée d'une partie réelle, mais deux cases ont été modifiées pour donner une seule suite gagnante pour Noir (plus précisément, deux suites semblables).



Noir joue et gagne...

Éliminons d'abord les suites qui commencent par h8 ou a8, suicidaires car Noir va jouer tous les coups. Ces

deux suites sans interférence l'une par rapport à l'autre donnent 43-21.

Au Reverse Reversi, on joue très souvent les coins en dernier, et le coup intuitif serait de jouer en h5 ; l'idée est pour Noir de combler le dernier trou qui ne soit pas un coin, puis de laisser jouer la parité dans les coins pour gagner. Malheureusement pour lui, Blanc possède deux coins idéals en a1 et a8, et c'est Noir qui va devoir jouer les deux derniers coups. La suite h5 h8 a1 a8 est perdante pour Noir avec 33 pions.

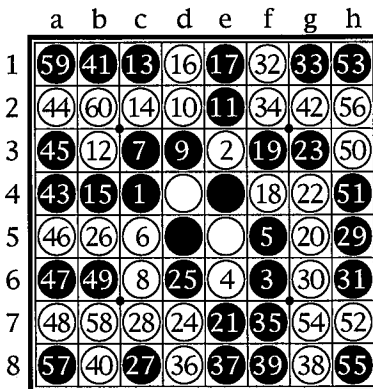
Vous l'avez compris, Noir doit sacrifier d'abord a1, puis laisser Blanc jouer h8, et terminer les deux trous. La différence avec la suite intuitive se situe uniquement dans l'influence de la case e8 pour Noir. Noir doit jouer h5 quand e8 est blanc, il évite de retourner deux pions supplémentaires et gagne donc la partie par 31-33 avec la suite a1 h8 h5 ps a8 (ou la même, a1 h8 a8 ps h5).

En guise de conclusion, nous vous invitons à jouer à ce jeu entre vous ou sur Internet (sur VOG, il existe une salle dédiée au Reverse Reversi). Il serait alors intéressant que vous nous soumettiez vos idées et arguments, afin de faire avancer la connaissance stratégique de ce jeu dont il reste tout à découvrir... (les plus curieux pourront par exemple retrouver des configurations assez proches du piège de Stoner... bonnes parties !).

Meijin 2003

le tournoi du Meijin 2003 s'est déroulé dernièrement et a vu la victoire de Makoto Suekuni (avec 7/7) devant Murakami, Sakaguchi et Tominaga.

Makoto Suekuni est donc qualifié pour le championnat du monde 2003. L'équipe japonaise sera certainement plus forte que celle de l'année dernière...



Murakami 31-33 Suekuni

Partie commentée Leader – Kitajima

par Fabrice Di Meglio

Contexte de la partie : championnat du Monde 2002 à Amsterdam du 7 au 9 novembre. Nous en sommes à la ronde 8 et il s'agit donc de la première partie de la seconde journée après un parcours presque sans faute de l'Américain Ben Seeley avec 6,5/7 le premier jour.

À ma droite avec les noirs, Imre Leader, joueur anglais qui a souvent été dans les tout premiers, voire même tout simplement le premier lors des tournois importants et dont la gentillesse et l'amabilité ne sont plus ici à présenter. Imre a été en forme durant ce championnat du monde et a montré une très bonne qualité de jeu avec des idées intéressantes dans les ouvertures.

À ma gauche avec les blancs, Hideki Kitajima, Meijin 2002 en titre et capitaine de l'équipe japonaise avec Tatsuya Komano et Hisako Kinoshita, avait tout à prouver car lors de ses passages en Europe en 1994 et 1995, il n'avait pas montré le même niveau de jeu que ses pairs japonais. De plus il semblait que cette année ni la délégation japonaise ni les autres joueurs japonais restés au Japon ne le considéraient suffisamment fort pour gagner ce tournoi. Il est à noter que son niveau de jeu a fortement progressé depuis 2000 avec deux participations au Meijin et un gain contre Murakami lors du championnat du Japon en 2000. Après analyse de ses parties lors de ce tournoi, vous pourrez vous rendre compte qu'il n'a pas démerité et qu'il fait partie des tout meilleurs joueurs mondiaux. Sa défaite 31-33 en départage pour la quatrième place en demi-finale contre Takuji Kashiwabara (désolé Manu) alors qu'il est réellement à la quatrième place à la fin des deux journées doit être plus mise sur la fatigue et la forte pression qu'autre chose (il lui suffisait d'avoir la nulle, il l'avait au coup 56 mais il ne l'a pas vue !). Dommage pour lui car son retour au Japon a dû être difficile. S'il avait passé cette étape, il y a fort à parier qu'il aurait été champion du monde.

Après un parcours correct le premier jour, Imre a 5 points car il a perdu contre Ben Seeley et Karsten Feldborg. De son côté Hideki, avec 6 points, a fait un bon parcours mais a

aussi chuté contre Ben Seeley à la ronde 6 dans une étrange partie où l'italienne d'Hideki ne tient pas longtemps.

La première partie du second jour est toujours importante car elle va permettre à quelques joueurs de commencer à se détacher et espérer faire partie du quatuor de tête accédant aux demi-finales.

J'ai choisi de commenter cette partie car j'ai eu le privilège de l'arbitrer et qu'elle m'a paru intéressante à plus d'un titre comme nous le verrons par la suite. Les analyses ont été faites avec Cassio 5.2.4 et WZebra 4.1.

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

Leader 24-40 Kitajima

1.c4 c3 : Imre a les noirs et Hideki répond a tempo par la diagonale car c'est l'arme favorite des Japonais avec les blancs en championnat du monde. La base au 4/1/2003 montre que Kitajima a d'abord joué de préférence la diagonale puis la perpendiculaire pour revenir à la diagonale il y a environ deux ans.

3.d3 c5 b4 : Imre choisit la Heath, une ligne tout à fait correcte contre la diagonale et qui a montré son efficacité. Remarquez que dans l'ensemble les joueurs japonais la connaissent évidemment très bien, tant avec les noirs qu'avec les blancs.

6.d2 : Hideki choisit la suite classique, celle qu'il a le plus jouée en tournoi.

7.d6 : Imre choisit la Heath Comp'oth-Bat qui est la suite la plus jouée avec les noirs mais aussi celle qui possède le plus de réussite actuellement. Ce coup, pas très naturel pour un humain et attribué au fameux programme Comp'oth de François Aguilon, vise la case e3 et profite du contrôle de la colonne d par Blanc.

Notez que dans la base, ce coup a été joué pour la première fois en 1983 par un Japonais du nom de Masaaki Iwasaki alors que Comp'oth l'a joué la première fois en 1986. Les choix de la commission ouvertures m'échappent encore...

8.c6 : Hideki ne joue pas la suite classique 8.b3 (Heath Comp'oth diagonale) mais choisit ici la variante Heath Comp'oth droite avec, on le verra plus loin, l'idée de sortir des sentiers battus. Même si cette suite n'est pas la meilleure pour Blanc (8.b5 ou bien 8.b3 semblent préférables) elle a la caractéristique de prendre immédiatement le centre et de ne laisser à Noir que des coups extérieurs comme 9.e6 ou 9.b6 ou 9.f4 ou 9.c2 sans parler de b7, d1 ni même de e1. La base montre que cette suite avec les blancs a fait un carton plein dans les grands tournois japonais depuis 2000. C'est donc du solide et Hideki attend notre cher Imre au tournant, d'autant plus qu'il a joué et gagné cette variante le jour précédent contre David Shaman.

9.e6 : moins incisif que 9.f4, Imre choisit une variante (sans nom) qui menace de jouer soit 11.b5 soit 11.b3 pour reprendre le centre. Il est à noter qu'après ce coup seul l'étonnant coup de bord 10.a3 donne des statistiques favorables à Blanc (comme pour 9.f4).

Sur 9.f4 une suite jouable dans le vent est 10.f5 b6 f3 e3 e2 et 15.f2 (et pas 15.c2, cf. Juhem-Auzende, CF 2002).

Sur 9.f4, 10.a3 la suite 11.b5 f3 e3 a6 b6 est aussi jouée (cf. Rose-Murakami, Shakaijin 2000).

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

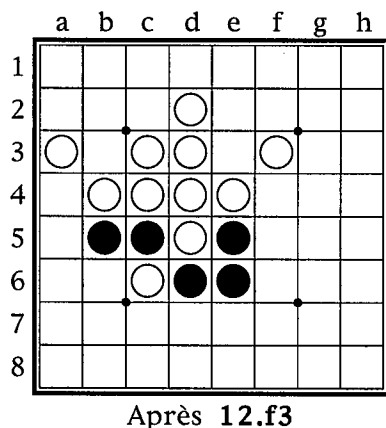
Après 10.a3

10.a3 : Hideki choisit donc ce coup étonnant joué la première fois en 1991 au Meijin par Ryoichi Taniguchi et utilisé à maintes reprises par Takeshi Murakami.

La suite classique est 10.f6 qui cherche à faire une grosse masse contrôlant le centre et profitant de l'impossibilité des coups de Noir sur la ligne 5. Après 10.f6 une suite possible est 11.c2 e2 e1 avec pour Blanc le choix entre 14.f5 ou bien 14.b3 ou bien 14.c1. Il semble cependant que ces lignes soient favorables à Noir.

11.b5 : Imre choisit le centre plutôt que le coup de frontière 11.b6 suivi de 12.f3 b5 a6 qui semble bon pour Blanc (Noir va devoir gérer le coup tranquille de Blanc en a7 et le béton associé par 15. e3 f4 c2 b3 f5 e2). Le coup d'Imre a l'avantage de bien s'installer au centre et de viser 13.e3 ou 13.b6 immédiatement (deux coups tranquilles à la fois cela ne peut être mauvais !).

12.f3 : Hideki choisit la suite classique au centre qui permet d'attendre le coup de Noir dans les meilleures conditions. À noter que suivant la base, 12.a6 n'a été essayé qu'une seule fois par le programme Purée d'Olivier Thill en 1993 en tournoi IDF avec un gain contre Stéphane Nicolet.



13.e3 : le premier tournant de la partie. Noir doit faire un choix et la théorie et les statistiques sur cette ouverture sont encore très fraîches (seulement 31 parties référencées actuellement !).

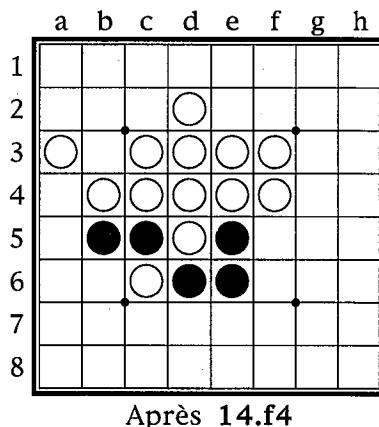
Imre choisit le coup le plus naturel : au centre et générant le contrôle de colonne e. Notez que 13.b6 (Noir joue son coup d'attente) suivi de 14.a6 e3 f4 ou bien l'interversion 13.e3 a6 b6 f4 donne une position chère à Takeshi Murakami puisqu'il a eu de très bons résultats avec celle-ci. Le coup 17.b3 n'a alors cependant

jamais été essayé par Noir dans cette position (oui c'est risqué car Noir donne deux libertés en a7 et a2) avec 18.a7 c2 bon pour Noir ou bien 18.d7 c2 bon aussi pour Noir. Voir les parties Araki-Murakami, Kanto Open 1997 ou bien Miyazaki-Murakami, Kanto Open 1998.

Notez que cette suite a aussi été jouée lors de la partie Shaman-Kitajima (gain pour Hideki) lors de ce championnat du monde à la ronde 4 et que j'en avais informé Imre juste avant sa partie contre Hideki mais il n'en avait pas tenu compte. Notez enfin que 13.d7 est jouable et qu'après 14.a6 e3 f4 b3 b6 c2 c1 Noir semble mieux. Voir la partie Penloup-Murakami, mondial 1998 et essayer la nouveauté 21.b2 par exemple.

14.f4 : Hideki ne joue pas la suite Murakami (14.a6) qui a l'avantage de supprimer le coup 15.d7 essayé par Komano contre Masaki Takizawa lors du championnat du Japon 2002 avec la suite 16.f5 b3 a6 a4 a5 b6! et même si Blanc a deux libertés en a7 et a2 il a pour problème de gérer sa grosse masse de pions (ce que n'a pas su faire Masaki vu le score final).

Cependant, ni Imre ni David (qui avait pourtant joué cette suite en 1997 contre Takeshi lors des olympiades des jeux avec 15.b3 et un gain raté en finale) ne semblaient connaître le coup de Komano et ont choisi la même réponse à la grande satisfaction de Hideki je crois.



15.c2 : nouveauté Shaman/Leader au lieu des 15.b3 (Shaman) ou 15.d7 (Komano) déjà essayés. Notez que dans le cas d'Imre celui-ci a dû consommer pas mal de temps à sa pendule (une bonne quinzaine de minutes) pour en arriver à cette position alors que Hideki à peine 3 minutes ! Bien joué Hideki, cela sera peut-être utile pour le calcul de la finale et effectivement cela a été le cas. L'idée

du coup 15.c2 et de rester au centre, de conserver le coup d'attente b6 et de viser à la fois f5 et a5 (dans ce cas pour prendre appui sur le bord ouest et empêcher des suites de bétonnage à la Murakami).

16.b3 : Hideki joue un bon coup au centre qui lui permet d'attendre dans de bonnes conditions et d'avoir trois coups intéressants : d7, a6 et f5. Rien que ça !

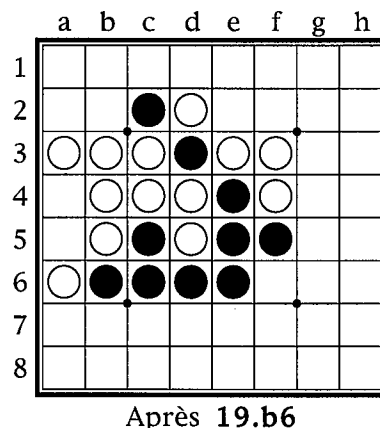
17.f5 : Imre choisit son coup d'attente et supprime par la même occasion ce coup pour Hideki mais lui en donne un autre en e2. Notez que David a choisi ici 17.a4 qui semble moins bon que le coup d'Imre. Cassio préfère ici la suite 17.d1 e2 f1 a4 ou bien 17.d1 b6 c7 e2 avec égalité.

18.a6 : coup de bétonnage qui garde au chaud e2 pour la suite mais laisse toujours à Noir le coup d'attente en b6. Notez que 18.a4 b6 e2 d1 e1 f1 c1 b1 a7 est aussi possible pour Blanc.

19.b6 : Imre décide de prendre son coup d'attente. Notez que le prébord b5-b3 étant déjà blanc comme le pion c3, le coup blanc a7 sera alors sanctionné par un coup d'attaque de bord de cinq en b2. Donc même si b6 donne la liberté a7, Noir a une réponse immédiate.

Notez aussi que l'on retombe sur les parties de Murakami commençant par 14.a6 par intervention de coups.

20.e2 : coup tranquille simple, évident choisi par Hideki. Notez que Takeshi préfère ici jouer 20.c1 qui semble cependant un peu mieux pour Noir avec 21.e2 f1 d1 e1 g4 (jamais joué).



21.d1 : seul coup correct pour Imre mais qui a l'avantage d'être bon car il va gagner un temps sur le bord nord pour obliger Blanc à consommer sa liberté en a7 ou bien à ouvrir au sud. Cassio donne la suite 21.d1 e1 f1 c1 b1 a7 b2 f2 g1 avec N+2.

22.e1 f1 : seule suite possible pour économiser la liberté a7. Avec 22.e1, Blanc conserve le pion sur la diagonale g1-a7 lui permettant d'avoir toujours accès en a7. Noir, de son côté, répond sur le bord pour gagner un temps.

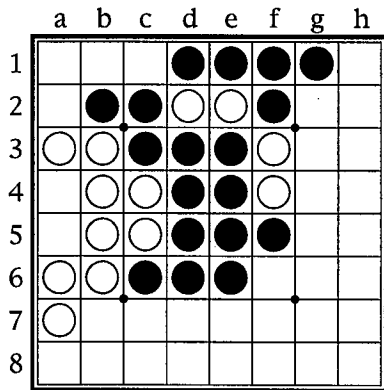
24.a7 : Hideki choisit de mettre la pression et de prendre sa liberté mais au prix d'un bord de cinq immédiatement attaquant par Imre par un sacrifice en b2. Un autre plan selon Cassio était la suite 24.c1 b1 a7 b2 f2 g1 d7 g5 f7.

L'analyse avec WZebra donne aussi 24.c1 b1 a7 b2 f2 g1 d7 g5 f7 avec B-1.

25.b2 : réponse évidente d'Imre prévue depuis longtemps. Ce coup permet de gagner un autre temps mais que se passe-t-il donc après 26.f2 ? Notez que 26.d7 est aussi envisageable avec comme suite 27.c7 f2.

26.f2 : Hideki accentue la pression et profite du contrôle de mini-diagonale d2-f4 empêchant un coup noir en c1. Cassio donne cependant Noir en tête.

27.g1 : encore un coup forcé mais un bon coup d'Imre ! On a vraiment l'impression que Noir va tout donner au nord et qu'il va le payer très cher par la perte des coins a1 et h1. Notez que Noir récupère par son coup un accès en c1 pour un petit coup tranquille lui permettant de gagner un temps lorsqu'il le souhaite car extraire le pion noir e3 serait vraiment trop coûteux pour Blanc. WZebra considère B-3 après ce coup noir.



Après 27.g1

28.g5 : Hideki doit ouvrir et c'est le deuxième tournant de la partie. S'il choisit le bon coup il semble qu'il va l'emporter (car il est Blanc et que la position est indécise) sinon ce sera Noir mais sur un score serré. La partie est donc très tendue. Avec 28.g5 Blanc recoupe la diagonale b2-f6 en e5 et Noir ne peut répondre en f6 sous peine de tuer sa mobilité.

Mais il laisse à Noir le coup tranquille 29.c1, la réponse simple 29.g6 et empêche l'extraction du pion noir e3. Notez aussi que Blanc n'a pas du tout intérêt à jouer le premier dans le trou nord-ouest car il est possible qu'il y perde la parité (et la partie) à cause du pion blanc d2.

Cassio préfère nettement au contraire la suite 28.d7 g5 a1 c1 b1 g2 f7. De son côté WZebra préconise : 28.d7 g5 f7 suivi de 31.e7 ou 31.c1 avec égalité.

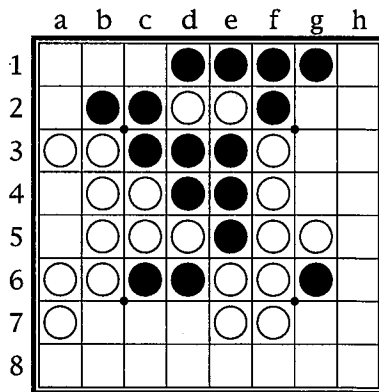
29.g6 : Imre ne se fait pas prier et joue ce coup simple qui conserve son coup tranquille c1 et tire la position vers le sud mais en rendant f5 noir, les arnaques de parité dans le trou nord-ouest sont supprimées. Le coup d'Imre génère aussi un coup tranquille pour Noir en f6.

Cassio préfère la suite 29.c1 a1 g6 ou bien 29.c1 f7 e7 avec N+6. WZebra préfère de son côté : 29.g6 a1 c1 d7 avec B-3.

30.e7 : Hideki préfère encore attendre avant de prendre le coin a1 et pourrait le coup noir potentiel en f6. Cassio préfère ici aussi 30.e7 f6 f7 c1 a1 g2 et donne N+4. WZebra choisit 30.a1 c1 d7 h5 e7 g2 g3 h4 avec B-3.

31.f6 : coup simple pour reconstruire la diagonale mais qui s'expose à 32.f7 recoupant cette diagonale et prenant le contrôle de la mini-diagonale f5-e6.

32.f7 : réponse normale de Hideki qui force Noir à jouer son coup tranquille ou bien autre chose. Notez cependant que Blanc n'a plus qu'un seul coup au sud (d7 ou c7) sauf à jouer l'étonnant et énigmatique b7.



Après 32.f7

33.h5 : Imre choisit de ne pas encore prendre son coup tranquille et de recouper la mini-diagonale f5-e6 pour avoir accès en d7. Mais de ce fait il force la réponse de Blanc en g4. Cassio préfère ici 33.c1 suivi de 34.a1 g2 g3 h4 b7? c7 b1 avec N+4.

WZebra choisit 33.c1 h5 g2 g4 h4 h3 a5 a4 avec N+1.

34.g4 : coup tranquille et réponse évidente car elle permet de reconstruire la mini-diagonale f5-e6 et de laisser encore Noir dans l'embarras. L'analyse de la finale montre que la partie est nulle à cet instant.

35.h4 : coup droit permettant à Imre de reprendre accès en d7 et profitant du contrôle de la mini-diagonale f4-d6 empêchant Blanc de jouer en g3. Cassio préfère encore 35.c1 a1 a5 a4 h3 b7 c7 avec N+4. WZebra choisit plutôt 35.d8 c7 c1 a1 d7 b1 g2 avec nulle.

36.h3 : coup simple pour empêcher Noir de jouer d7.

37.h2 : Imre s'empresse de reprendre le bord pour regagner accès en d7. Blanc ne peut jouer en g3 car il n'y a pas accès. Le trou h1-g2-g3 formé est donc un trou impair que Blanc ne peut remplir qu'en jouant la séquence g2 h1 g3 mais en donnant donc le coin h1 au lieu de le prendre en commençant par a1. Enfin, Noir peut jouer en g3 mais au prix de laisser les coups h1 et g2 à Blanc. Après 37.h2 Blanc peut jouer en h7 pour gagner un temps ou bien en c7 pour profiter du contrôle noir de la mini-diagonale f4-d6 et se créer le coup tranquille d7. Cassio préfère 37.c1 h6 g3 c7 d7 e8 g7 avec N+0. WZebra choisit 37.c1 a1 a5 a4 g3 avec N-4.

Après 37.h2 Blanc est donc gagnant par 38.a1 d7 h6 g3 h1 c1 g2 30-34.

38.c7 : Hideki choisit un coup perdant mais qui a l'avantage de viser en g3, de générer le coup tranquille d7 et donc de forcer la réponse noire en d7.

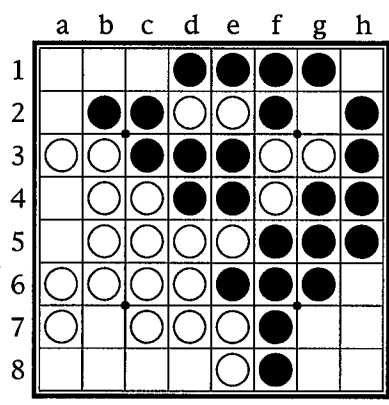
39.d7 : Imre joue un des deux coups gagnants (avec c1) qui de plus est évident car supprime ce coup pour Blanc.

40.g3 : Hideki joue la réponse prévue et recoupe une nouvelle fois la diagonale b2-f6 mais il est perdant 35-29 (avec 41.e8). Meilleur était 40.e8 donnant 34-30.

Notez que Noir contrôle toujours la diagonale c2-g6 et que même si Noir joue en c1 et Blanc en a1 (ou inversement) Blanc n'a accès ni en b1 ni en h7.

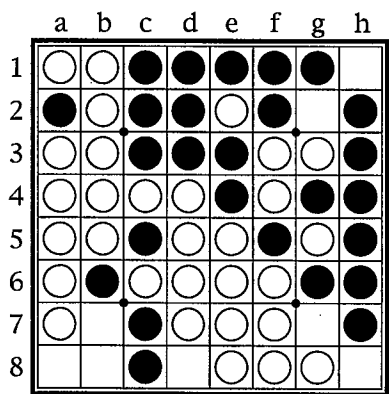
41.f8 : Imre joue un coup gagnant 34-30 avec l'idée de jouer aussi en e8. Cependant 41.e8 était le meilleur coup, gagnant 35-29.

42.e8 : Hideki joue le bon coup mais il est perdant. Notez que si Noir joue d8, la séquence h6 h7 permet à Blanc de gagner l'accès en c8.



Après 42.e8

43.c1 : coup tranquille qui profite du contrôle g6-c2. Noir est toujours gagnant 34-30.
44.g8 : un coup étrange mais pas faux (Hideki joue la parité et force Noir à jouer dans l'un des deux trous du sud-ouest) car il fait aussi 34-30 comme le plus naturel 44.a1.
45.c8 : ce que fait Imre mais perd un pion. Noir est maintenant à 33 au lieu de 34 avec 45.a5.
46.h6 : Hideki rate le 33-31 en 46.d8 mais on ne peut lui en vouloir car c'est difficile à voir. Il préfère cette séquence car avec la réponse forcée de Noir 47.h7 il peut temporairement contrôler la diagonale a1-f6 en jouant en 48.a1.
47.h7 a1 : suite imaginée mais qui est fausse. 48.d8 fait 34-30 alors que 48.a1 fait 37-27 !
49.a5 a4 a2 b1 : suite gagnante pour Noir 34-30 puis 36-28 mais mieux était 49.d8 b8 a5 a4 a2 qui donne 37-27. Avec 52.b1, Hideki rate le 33-31.



Après 52.b1

53.a8 : désolé Imre mais c'est l'erreur fatale qui donne le gain à Blanc 27-37 et perd donc d'un coup neuf pions ! Il faut avouer que le temps restant à la pendule d'Imre était de l'ordre de 2 minutes. Mieux était 53.d8 b8 a8 b7 h8 g7 g2 h1 36-28.

54.h1 g2 h8 d8 g7 b7 b8 : suite simple et évidente donnant le gain 24-40 à Blanc, Imre faisant une erreur au coup 57. La différence avec 53.d8 est principalement que Noir ne garde ni son bord est ni le bord sud.

L'analyse de la finale est :
33.h5?? Noir rate le gain.
 33.c1 a1 g2 g3 h4 b7 c7 b1 g4 d7 a5 h7 e8 f8 a2 a4 h6 d8 h8 g7 a8 h5 b8 c8 g8 h1 h2 h3 faisait 33-31
 34.g4, 35.h4 et 36.h3 font nulle
37.h2?? Noir rate la nulle.

37.c1 h6 g3 c7 d7 a1 e8 c8 d8 f8 a2 b1 a5 a4 a8 h1 b8 b7 g8 h2 g7 h7 h8 faisait 32-32
38.c7?? Blanc donne le gain.

38.a1 d7 h6 g3 h1 a2 g2 a5 c1 b1 a4 a8 c7 b7 b8 d8 c8 e8 f8 g8 g7 h7 h8 faisait 30-34
 39.d7 fait 34-30
40.g3? Blanc perd 1 pion.
 40.e8 c1 g3 f8 a1 a5 a4 d8 h6 h7 c8 a2 g8 a8 g7 g2 h1 h8 b1 b8 b7 faisait 34-30

41.f8? Noir perd 1 pion.
 41.e8 a1 c1 d8 a5 a4 f8 g8 b8 h6 h7 g7 b7 a8 c8 b1 g2 h1 h8 ps a2 faisait 35-29
 42.e8 à 44.g8 font 34-30
45.c8? Noir perd 1 pion
 45.a5 a4 c8 b7 d8 b8 a8 h6 h7 a1 h8 g7 g2 h1 a2 b1 faisait 34-30

46.h6? Blanc perd 1 pion.
 46.d8 h8 b7 a8 b8 a4 a1 a5 h6 h7 g7 g2 a2 b1 h1 33-31
 47.h7 faisait fait 34-30
48.a1? Blanc perd 3 pions.
 48.d8 h8 g7 b8 a1 a5 a4 g2 h1 a2 b1 a8 b7 faisait 34-30

49.a5? Noir perd 3 pions.
 49.d8 b8 a5 a4 a2 g7 h8 b1 g2 h1 a8 ps b7 faisait 37-27
50.a4? Blanc perd 2 pions.
 50.d8 a8 g7 g2 b1 h8 h1 a2 a4 ps b8 b7 faisait 34-30

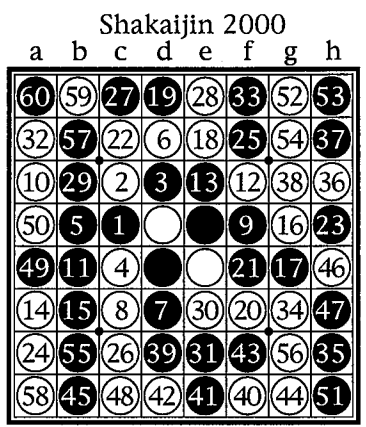
51.a2? Noir perd 3 pions.
 51.d8 b8 a2 g7 a8 b7 h8 b1 g2 h1 faisait 36-28
52.b1? Blanc perd 3 pions.
 52.g7 d8 b1 h8 b8 a8 b7 g2 h1 faisait 33-31
53.a8?? Noir donne le gain.
 53.d8 b8 a8 b7 h8 g7 g2 h1 faisait 36-28

54.h1 à 56.h8 font 27-37
 57.d8? Noir perd 3 pions.
 57.g7 d8 b7 b8 faisait 27-37
 58.g7 à 60.b8 font 24-40

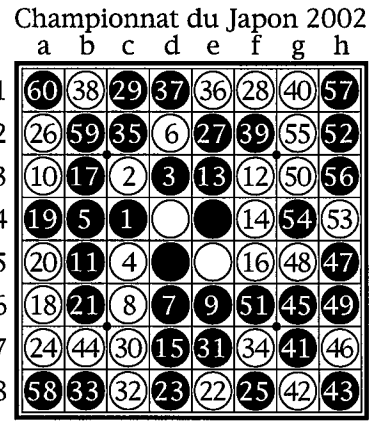
Voici une sélection extraite de la base de parties jouées sur la même ouverture et citées dans l'article.



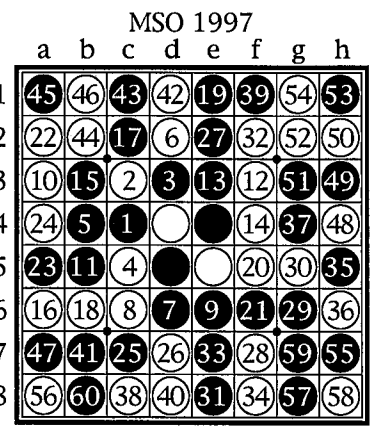
Juhem 25-39 Auzende



Rose 31-33 Murakami



Komano 60-4 Takizawa M.



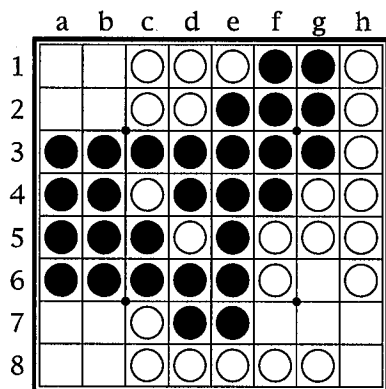
Shaman 30-34 Murakami

Compter ou ne pas compter...

par Marc Tastet

Vous êtes dans une partie et suffisamment proche de la fin pour pouvoir compter. Faut-il pour autant le faire ? D'ordinaire, je suis plutôt partisan du comptage, alors que d'autres joueurs, par exemple Philippe Juhem, ne comptent (presque) jamais. Je vais me faire ici l'avocat du diable en montrant que le fait de vouloir compter des suites nuit parfois à la recherche du bon coup. L'idée de cet article m'est venue de deux expériences successives à la fin 2002.

Tout d'abord, lors de la finale du Grand Prix de France pendant une partie contre Takuji Kashiwabara.



Blanc doit jouer (coup 48)

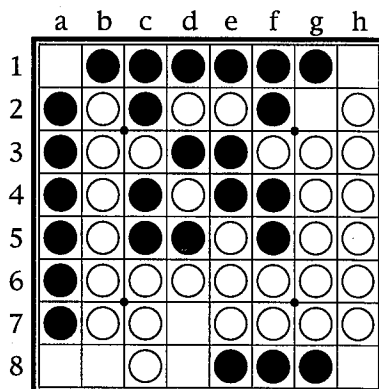
C'est à Takuji de jouer, avec les blancs et, comme d'habitude, il a joué vite et il lui reste du temps. Il envisage de jouer 48.f7 et prévoit la suite g7 g6 h8 h7 b8 b7 a8 a7 b1 a1 ps a2 b2. Noir a très peu de choix dans cette suite. Essentiellement, il pourrait jouer 57.b2 au lieu de 57.b1 mais ce dernier coup semble meilleur car Noir va passer et gagner la parité locale, jouant donc le dernier coup au nord-ouest.

Pouvez-vous compter cette suite ? Si vous savez le faire, essayez, en tout cas. Takuji, qui est un expert du comptage, n'a aucun mal à voir que dans cette suite Blanc gagne 33 à 31. Comme cela lui convient, il joue donc 48.f7. Il me reste évidemment peu de temps, mais j'ai profité du temps de réflexion de Takuji pour réfléchir aussi et je réponds instantanément 49.g6, ce qui n'était pas le coup prévu par Takuji. À première vue, ce coup ne paraît pas très bon car il laisse une liberté en h7. Mais si Blanc joue 50.h7, ce qu'a fini par faire Takuji, Noir peut jouer 51.g7!

contrôlant la diagonale. Blanc a alors perdu la parité au sud-est car il ne pourra jamais accéder au coin h8. Même si Blanc ne joue pas 50.h7, il a quand même perdu la parité au sud-est, étant privé d'accès à g7, et il perd largement.

Y avait-il autre chose à faire pour Blanc au coup 48 ? Jouer 48.a2 ou 48.b7 donne un coin sans compensation et on ne voit pas bien l'intérêt. Il ne reste donc que 48.b2 qui a l'avantage de contrôler la diagonale. Si Noir recoupe la diagonale en jouant 49.f7 ou 49.g6, Blanc va jouer 50.a2 ce qui fait qu'il aura joué trois des quatre cases au nord-ouest, gagnant deux temps précieux et la partie par la même occasion. Sur 49.b7, il y a 50.f7, donc Noir doit répondre 49.a2. Sur 50.f7, vient alors 51.g6, mais la grosse différence c'est que Blanc a maintenant accès à g7 qu'il peut donc jouer pour la parité : 52.g7 h8 h7 b8 b7 a8 a7 b1 a1. Noir devra même se désinsérer sur le bord nord. Cela suffit-il à Blanc pour gagner ? Difficile à dire, mais Blanc aura trois bords, un prébord et une diagonale, ce qui ne fait pas loin de 32. Donc ce coup 48 est clairement le meilleur et on peut donc le jouer sans compter. Il sera toujours temps de compter au coup 52 où Blanc peut hésiter entre 52.g7 et 52.b7 qui font tous les deux nulle en fait.

Quinze jours plus tard, se déroule un tournoi B à Paris. J'arrive vers la fin du tournoi pour récupérer le matériel et je tombe sur la partie suivante.



Noir doit jouer (coup 53)

C'est Claude Quazzo qui doit gérer cette position délicate face à José Seknadje.

J'envisage que Noir pourrait jouer 53.a8, mais après 54.b8 55.d8 56.d7, Noir n'a pas recoupé la diagonale b2-g7 et il doit jouer 57.g2, laissant Blanc jouer les trois derniers coups : h8, h1 et a1, gagnant facilement.

Je m'intéresse alors à 53.d8 et je compte la suite 54.d7 b8 a8 h8 a1 h1 g2, tout heureux de voir que Noir gagne 35-29. J'envisage alors 54.h8 et je trouve (à tort) que Noir gagne aussi. Mais je réalise alors que 54.b8 a l'air intéressant. De fait, après 55.a8 56.d7, on est quasiment dans la même suite que la première envisagée, Blanc jouant les trois derniers coups. (En fait, je vois maintenant que Noir peut gagner après 53.d8 54.a8 en jouant 55.g2!. Sur 56.h8, 57.d7 termine la partie avec trois cases vides et sur 56.h1, Noir joue 57.a1 sauvant assez de pions pour gagner.)

Claude finit par jouer 53.b8. Certes, c'est assez violent, mais cela a l'avantage de récupérer le pion e5 garantissant l'accès à h8. Pendant que José réfléchissait au coup 54, j'ai eu le temps de compter la suite 54.a8 h8 a1 h1 g2 d7 d8 et de voir que Noir gagnait 33-31. Les joueurs ont fini par jouer cette suite jusqu'au coup 59, où Claude a eu le temps de compter (à bon escient) et de voir que 59.d7 d8 gagnait aussi 33-31. Après la partie, quelqu'un a fait remarquer que José pouvait certainement gagner en jouant 54.a1. Je me suis dit alors qu'au lieu de compter bêtement une mauvaise suite, j'aurais mieux fait de réfléchir à la position sans compter. En fait, si Blanc joue 54.a1, il va sauver son bord est. Même si Noir joue 55.h8, Blanc sauve le bord avec 56.h1. Il y a d'ailleurs là une idée intéressante à retenir. Il suffit à celui qui a un bord de six d'arriver au coin après son adversaire pour conserver le bord. Par conséquent quand l'adversaire menace de prendre un coin, il suffit de menacer de prendre l'autre. C'est amusant car c'est exactement la même idée que pour la partie Leader-Kitajima au coup 53 (cf. commentaire en page 21).

Alors que nous remontions l'escalier pour sortir, José s'est exclamé : « Noir pouvait gagner au coup 53, il fallait jouer la case X ! ». Bien que cette affirmation ait été

formulée alors que nous n'avions plus la position sous les yeux, elle est totalement exacte. L'idée est que 53.g2 retourne g5, donc après 54.h8, Noir recoupe la diagonale en f6 avec 55.d8. La partie se termine par 56.h1 57.a1 58.d7. Le seul problème est

que Noir ne peut plus prendre le coin a8 et qu'il doit donc se désinsérer avec 59.b8 60.a8. Du coup, il n'est pas clair que Noir gagne. Faut-il pour autant compter ? Non, car on peut améliorer cette suite pour que Noir ait aussi le bord sud. Il suffit de

commencer par la paire 53.a8 b8 avant de lancer la séquence 55.g2 h8 d8 et Noir gagne facilement (38-26).

Moralité : il ne sert à rien de compter des (mauvaises) suites quand on peut déterminer le meilleur coup sans compter.

Grand Prix de France 2003

			Noël	PrPar	IDF1	Renn	IDF2	PrRen	IDF3	IDF4	Total
Delaunay	Arnaud	F	23	13	140		200	38	200	75	689
Barre	Sébastien	F	23	13	200	200			140	23	599
Caspar	Emmanuel	F	200	200						140	540
Auzende	Frédéric	F	23	5			115			200	343
Kashiwabara	Takuji	F		140				200			340
Lazard	Emmanuel	F		60				140	75		275
Margarit	Éric	F	97	0	75			38	20	1	231
Quazzo	Claude	F		25		83		90			198
Andriani	Bintsa	F	1	0			115		75		191
Tastet	Marc	F	97	40						23	160
Lévy-Abégnoli	Thierry	F		0		83			40	23	146
Dauba	Cédric	F	1	25	35			38	30	1	130
Poirier	Serge	F				83		38			121
Nicolet	Stéphane	F	97							23	120
Di Meglio	Fabrice	F		90							90
Salmon	Charles	F				83					83
Robin	François	F								75	75
Staigre	Pascal	F			75						75
Eymard	Joël	F					50		15		65
Lecomte	Sébastien	F					50				50
Gélin	Gabriel	F				30		15			45
Jamet	Patrick	F			20					23	43
Bernier	Frédéric	F			35						35
Hervé	Jacqueline	F				20		5			25
Abe	Hiroyuki	F	23	0							23
Vecchi	Elisabetta	I	23								23
Bouclier	Thibault	F			15					0	15
Molia	Charles	F						5			5
Torri	Marie-Christine	F						5			5
Benoît	Serge	F	1							1	2
Benoît	Gaël	F	0							1	1
Busuttil	Michel	F	1	0							1
Cécillon	Olivier	F								1	1
Collay	Frédéric	F	1								1
Ovion	Jacques	F	1	0							1
Saufnay	Stéphanie	B								1	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 le cas échéant 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. Le classement est définitif au 31 août.

Grand Prix d'Europe 2003

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

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

			Mil	Cam	Sto	Total
Berner	Nils	S			200	200
Handel	Michael	GB		200		200
Sperandio	Roberto	I	200			200
Kashiwabara	Takuji	F	140	18	22	180
Höhne	Andreas	D	0	35	140	175
Brightwell	Graham	GB		140		140
Barnaba	Donato	I	90			90
Leader	Imre	GB		90		90
Tastet	Marc	F			90	90
Kortendijk	Albert	NL			60	60
Lazard	Emmanuel	F		60		60
Marconi	Francesco	I	60			60
Vecchi	Elisabetta	I	10	35		45
Andersson	Göran	S			40	40
Stanzione	Pierluigi	I	40			40
van Brunschot	Chantall	NL	30	0		30
Englund	Johan	S			22	22
Johnsson	Joel Fransson	S			22	22
Eng	Martin	S		18	0	18
Tomei	Robin	NL	10	3		13
Claassen	Mathijs	NL	10			10
Meijer	Arnoud	NL	10			10
Ortiz	George	AUS	10			10
Gardebrink	Christian	S		0	5	5
Ingelman-Sundberg	Simon	S			5	5
Lindqvist	Patrik	S			5	5
Berner	Johan	S		3	0	3
de Grey	Aubrey	GB		3		3
Hubbard	Geoff	AUS		3		3
Ohlsson	Tomas	S		3	0	3

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

Grand Prix C 2003

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. Le classement est définitif au 31 août.

			Ren1	Lyo1	Par1	Lyo2	Total
Margarit	Éric	F	100		47		147
Ovion	Jacques	F	70		47		117
Cruzy	Romuald	F		50		50	100
Lévy-Abégnoli	Thierry	F			100		100
Pélessier	Laurent	F				100	100
Prost	Serge	F		100			100
Staigre	Pascal	F		20		80	100
Michel	Stéphane	F		80			80
Hervé	Jacqueline	F	70				70
Benoît	Serge	F	45	20			65
Bonnet	Raphaël	F				60	60
Benoît	Gaël	F		50	4		54
Colmard	Michel	F		50			50
Berthier	Olivier	F			47		47
Busutil	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
Torri	Marie-Christine	F	20				20
Lecat	Monique	B			4		4
Smits	Lou	B			4		4

Solitaire

par Emmanuel Lazard

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

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

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

VP signifie : « Vous Passez ».

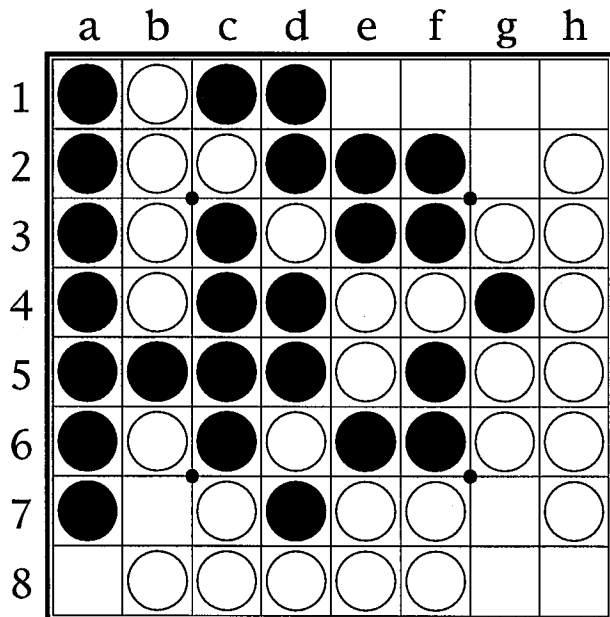
JP signifie : « Je Passe ».

Championnat de France, 2002

Noir : Emmanuel CASPARD

Blanc : Emmanuel LAZARD

Score réel de la partie : 32-32



Noir joue et annule...

La solution du solitaire de *Fforum 67* est : 52.b7 a8 a1 a2 b2 h7 g7 c8 b8 31-33. On pourrait penser jouer dans le trou impair au nord-ouest (c'est jouer la parité) mais Noir gagne grâce à une ruse du T : 52.a1 b8 ! et maintenant si Blanc joue 54.b7, Noir peut jouer 55.c8 puis 57.a8 ou 55.a2 b2 a8 puis c8 ; et si Blanc joue 54.c8, Noir répond 55.a2 b2 a8 et Blanc n'a pas accès en b7 (ou 55.a2 a8 b2 et Blanc n'a toujours pas accès en b7). Comme 52.h7 donne des pions gratuitement, il reste 52.b7 ou 52.c8. Sur ce dernier coup, Noir répond b7 et Blanc n'aura jamais accès en b2 après un coup noir en a2. Il faut donc éviter tout cela en jouant d'abord 52.b7 a8 puis jouer la parité au nord-ouest avec 54.a1.

```

G8 H8 G7 G1 B7 A8 G2 E1 F1 H1
    F1 E1 G2 H1
    H1 G2
    G2 E1 B7 A8 F1 H1
    F1 H1 B7 A8
    F1 E1 B7 A8 G2 H1
    H1 G2
    G2 H1 B7 A8
    H1 G2 B7 A8
B7 G7 G2 G1 H1 A8 F1 E1
G2 G1 B7 A8 H1 G7 F1 E1
    F1 G7 H1 E1
    H1 G7 B7 A8 F1 E1
    F1 E1 B7 A8
    F1 G7 B7 A8 H1 E1
    H1 E1 B7 A8
G7 F1 B7 E1 G2 G8 G1 A8 VP H1 VP H8
    G1 A8 G2 H1 VP G8 H8
    G2 G8 B7 A8 VP H8 VP G1 H1 E1
    G1 H1 B7 G8 H8 A8 G2 E1
    E1 G2
    G2 E1 H8 A8
    E1 A8 H8 G2
    G2 E1 B7 A8 VP G8 H8
    E1 G2 B7 G8 H8 A8
E1 B7 G2 G8 A8 H8 G1 H1
    G1 H1 VP H8
    G1 G2 VP G8 H8 H1 A8
B7 A8 G8 F1 G7 H8 G2 H1 G1 E1
    G1 G2 E1 H1
    E1 JP G2 G1 H1
    G1 G2 VP H1
    G2 H1 G7 H8 G1 E1
    G1 E1 G7 H8
    G1 G2 G7 E1 VP H1 VP H8
    E1 H1 G7 H8
    E1 H8 G7 JP G2 G1 H1
    G1 G2 VP H1
    G2 G7 G1 H1
    G1 G7 G2 H1
G7 E1 G2 H1 G1 F1 VP G8 H8
    F1 G8 H8 G1
    G1 F1 G2 H1 VP G8 H8
    F1 G2 G1 H1 VP G8 H8
G2 H1 G8 E1 G7 H8 G1 F1
    F1 G1
    G1 F1 G7 H8
    F1 G1 G7 H8
    G7 E1 G1 F1 VP G8 H8
    F1 G8 H8 G1
    G1 F1 G8 E1 G7 H8
    G7 E1 VP G8 H8
    E1 G7 H8 G8
    G8 H8
G2 H1 G8 G1 A8 B7 G7 H8 F1 E1
    E1 F1
    F1 E1 G7 H8
    E1 F1 G7 H8
    G7 H8 B7 A8 F1 E1
    E1 F1
    F1 E1 B7 A8
    E1 B7 VP F1
B7 A8 G7 H8 F1 E1
    E1 F1
    F1 E1 G7 H8
    E1 F1 G7 H8
    F1 H8 G7 E1 B7 A8
    B7 G7 VP A8 VP E1
    E1 H8 G7 B7 VP F1
    B7 G7 VP A8 VP F1
G7 G1 B7 G8 H8 A8 F1 E1
    F1 A8 H8 E1
    F1 E1 B7 G8 H8 A8
    E1 F1 B7 G8 H8 A8
B7 E1 G8 A8 G7 H8 G1 F1
    F1 G1
    G1 F1 G7 H8
    F1 G1 G7 H8
    G7 G8 H8 A8 G1 F1
    F1 G1
    G1 F1 H8 A8
    F1 A8 H8 G1
    G1 F1 G8 A8 G7 H8
    G7 G8 H8 A8
    F1 G1 G8 A8 G7 H8
    G7 G8 H8 A8
    G1 F1 G8 H8 G7 E1 B7 A8
    B7 E1 G7 A8
    G7 E1 B7 G8 H8 A8
    B7 E1 G8 A8 G7 H8
    G7 G8 H8 A8
    E1 B7 G8 H8 G7
    G7 G8 H8 JP A8

```

Classement FFO

Joueurs français

2444	+/- 78	(104)	[-40]	CASPARD Emmanuel (GM)	2062	+/- 80	(88)	[+18]	VAN DEN BIGGELAAR Nicky	{NL}
2406	+/- 52	(238)	[+11]	KASHIWABARA Takuji (GM)	2058	+/- 69	(116)	[+28]	MEIJER Armond	{NL}
2381	+/- 63	(152)	[-7]	TASTET Marc (GM)	2051	+/-162	(23)	[nv]	POYSTI Markku	{SF}
2377	+/- 73	(110)	[-7]	NICOLET Stéphane (GM)	2048	+/- 69	(118)	[+18]	VAN DE ZANDE Josbert	{NL}
2279	+/- 110	(47)	[-5]	JUHEM Philippe (GM)	2043	+/-134	(27)	[+22]	DE LIT Pierre	{B}
2262	+/- 78	(97)	[+48]	LAZARD Emmanuel (GM)	2029	+/- 93	(63)	[+49]	TOMEI Robin	{NL}
2227	+/- 108	(46)	[+96]	DI MEGLIO Fabrice (M)	2019	+/-146	(27)	[nv]	DANELL Fredrik	{S}
2215	+/- 191	(20)	[-9]	SARKISSIAN Jean-Paul	1996	+/-100	(59)	[+9]	LE COMTE Michiel	{NL}
2185	+/- 67	(128)	[-13]	CORDY Alexandre (GM)	1985	+/-108	(51)	[+66]	BADSTEDT Palle	{DK}
2142	+/- 71	(115)	[+34]	DELAUNAY Arnaud	1975	+/- 70	(127)	[+16]	HUBBARD Geoff	{AUS}
2141	+/- 89	(73)	[-70]	AUZENDE Frédéric (M)	1974	+/-144	(31)	[+98]	DE GREY Aubrey	{GB}
2124	+/- 69	(130)	[+37]	QUAZZO Claude	1963	+/-159	(21)	[+26]	NIELSEN Erik	{DK}
2090	+/- 279	(7)	[+89]	SCHIEDERER Denis (M)	1959	+/- 93	(64)	[+43]	BOURSEAU Rene	{NL}
2084	+/- 448	(4)	[-46]	COLLAY Sophie	1959	+/-134	(39)	[+51]	CHLIPALSKI Filip	{NL}
2081	+/- 257	(11)	[+2]	LANUIT Christophe	1948	+/-126	(35)	[+209]	SALOMONS Roy	{NL}
2081	+/- 187	(22)	[-19]	SAHLI David	1944	+/-123	(53)	[-52]	FASCE Paolo	{I}
2074	+/- 166	(26)	[-80]	BUTIN Pierre	1940	+/- 79	(88)	[+30]	JONGKIND Robbert	{NL}
2065	+/- 259	(11)	[+15]	SCHERNO Dominique	1935	+/-132	(49)	[+57]	BØE Alexander	{N}
2059	+/- 237	(10)	[+10]	DECOEYÈRE Éric	1930	+/-169	(21)	[+103]	MARSON Phil	{GB}
2024	+/- 113	(66)	[-57]	POIRIER Serge	1926	+/-120	(40)	[+16]	DUPONT Frédéric	{B}
2021	+/- 159	(21)	[+11]	JACQUET François	1925	+/-111	(45)	[+136]	INGELMAN-SUNDBERG Simon	{S}
2002	+/- 81	(87)	[+42]	SEKNADJÉ José (M)	1925	+/-149	(32)	[-60]	TUCCI Alessandro	{I}
1997	+/- 82	(96)	[+2]	AUZANDE Cédric	1923	+/-129	(32)	[+4]	NIELSEN Kim J.	{DK}
1957	+/- 342	(5)	[-46]	COLLAY Frédéric (M)	1923	+/-130	(32)	[+38]	MAGNUSSON Johan	{S}
1931	+/- 144	(25)	[+18]	VAN EGROO Dominique	1892	+/-105	(50)	[nv]	OHLSSON Thomas	{S}
1902	+/- 109	(52)	[+106]	LÉVY-ABÉGNOLI Thierry	1890	+/-154	(21)	[+33]	DEN HAAN Frank	{NL}
1848	+/- 191	(20)	[-40]	LARGOUNEZ Guillaume	1886	+/-125	(38)	[+69]	PETTERSSON Ola	{S}
1827	+/- 79	(112)	[-27]	MARGARIT Éric	1883	+/-122	(39)	[+48]	MAGNUSSON Niklas	{S}
1788	+/- 260	(10)	[-11]	VAN NUVEL Jean-Michel	1882	+/-150	(24)	[+60]	ISAKSSON Jonas	{S}
1786	+/- 311	(10)	[-18]	BERNOU Stéphane	1878	+/- 94	(66)	[-9]	STEENTOF Benkt	{S}
1777	+/- 189	(19)	[-140]	EYMARD Joël	1878	+/- 95	(66)	[+88]	IN HET ZANDT Bas	{NL}
1774	+/- 144	(41)	[-15]	MICHEL Stéphane	1873	+/-169	(25)	[+127]	THEODORSEN Rune	{N}
1740	+/- 290	(6)	[-17]	ALEAUME Didier	1868	+/-105	(50)	[+42]	VELTMAN Anne	{NL}
1722	+/- 169	(22)	[-21]	SAINT-JOURS Emmanuel	1851	+/-137	(28)	[nv]	BOOMSTRA Ronald	{NL}
1665	+/- 130	(72)	[+2]	GÉLIN Gabriel	1842	+/-146	(25)	[+42]	JANSEN Jeroen	{NL}
1662	+/- 227	(16)	[nv]	LECOMTE Sébastien	1841	+/-128	(31)	[+117]	JOHANSSON Marcus	{S}
1656	+/- 360	(10)	[-18]	DORSIMONT Guilain	1835	+/-153	(33)	[nv]	LIGUORI Tommaso	{I}
1614	+/- 149	(44)	[-17]	OVION Jacques	1835	+/-106	(55)	[+33]	VAN DEN BESSELAAR Daniel	{NL}
1521	+/- 251	(11)	[+53]	ZEAU Pascal	1819	+/-129	(41)	[+63]	ROERADE Jeroen	{NL}
1469	+/- 189	(23)	[-8]	BENOÏT Serge	1817	+/- 76	(102)	[+27]	DIEPENMAAT Jeroen	{NL}
1447	+/- 250	(15)	[nv]	STAIGRE Pascal	1809	+/-115	(48)	[+220]	STENBERG Veronica	{S}
1440	+/- 215	(15)	[-12]	BENOÏT Gaël	1809	+/-110	(52)	[+71]	VAN BRUNSCHOT Chantall	{NL}
1324	+/- 389	(11)	[+13]	MULLER Isabelle	1808	+/-107	(52)	[+62]	KAMPHUIS Leon	{NL}
1320	+/- 148	(66)	[-64]	HERVÉ Jacqueline	1806	+/-162	(34)	[-161]	BIANCHI Paolo	{I}
992	+/- 168	(67)	[+21]	TORRI Marie-Christine	1806	+/-113	(45)	[+114]	VAN DER GRAAF Rudi	{NL}
730	+/- 463	(5)	[+24]	PIERRAT Melody	1803	+/-252	(13)	[-2]	CORIO Marc	{CDN}
722	+/- 222	(29)	[-24]	GOURRIER Cynthia	1802	+/- 89	(75)	[+13]	VAN DER MECHE Narda	{NL}
636	+/- 287	(13)	[+22]	PEILLON Maurcen	1800	+/-128	(39)	[+36]	TOSSINGS Chris	{NL}
348	+/- 332	(12)	[+16]	LEBORGNE Sabrina	1793	+/-117	(44)	[+84]	JOHANSSON Erik	{S}
					1789	+/-160	(28)	[nv]	SCHOUTEN Patrick	{NL}
					1788	+/-149	(28)	[nv]	VAN SEGGELEN Trees	{NL}
					1786	+/-159	(26)	[nv]	KROON Erik	{S}
					1781	+/- 85	(83)	[+33]	AUGUSTIJN Arjan	{NL}
					1769	+/- 84	(89)	[+71]	ARNOLD Roy	{GB}
					1767	+/-101	(59)	[+9]	VAN DER DUYN Jan-Ward	{NL}
					1754	+/-159	(23)	[nv]	TURUNEN Daniel	{S}
					1753	+/-108	(46)	[+35]	REINDERS Ralph	{NL}
					1739	+/- 90	(72)	[+42]	ROKVEN Daniel	{NL}
					1735	+/-123	(42)	[+89]	LUCCHESI Davide	{I}
					1730	+/-142	(32)	[+50]	MUL Marcel	{NL}
					1705	+/-139	(47)	[+64]	RICHENS Julian	{GB}
					1695	+/-162	(26)	[nv]	MELIS Andrea	{I}
					1692	+/-127	(50)	[+75]	PRIDMORE Ben	{GB}
					1670	+/-106	(70)	[+24]	AAGAARD-HANSEN Jens	{DK}
					1670	+/-120	(44)	[+14]	SOSNOWSKI Mateusz	{PL}
					1665	+/-170	(21)	[nv]	WESSELS Arne	{NL}
					1664	+/-105	(63)	[+140]	BERSAGLIERI Daniela	{I}
					1627	+/-157	(24)	[+100]	DUFWENBERG Mike	{S}
					1626	+/-152	(30)	[+99]	ROWE Stephen	{GB}
					1624	+/-162	(28)	[nv]	PALLADINO Domenico	{I}
					1593	+/- 98	(66)	[+74]	ILBRINK Jari	{NL}
					1571	+/-159	(28)	[nv]	LASH VI Tommie Sean Richard	{NL}
					1554	+/-162	(24)	[+220]	AMIRANTE Andrea	{I}
					1553	+/-140	(34)	[nv]	VERHEIJ Danny	{NL}
					1552	+/-110	(51)	[+27]	WITTING Sijke	{NL}
					1526	+/-168	(22)	[+90]	ANDERSSON Mattias	{S}
					1523	+/-108	(57)	[-5]	VAN DEN BESSELAAR William	{NL}
					1520	+/-153	(32)	[nv]	VAES Dimitri	{B}
					1504	+/-109	(58)	[+59]	VAN WINKEL Suzanne	{NL}
					1497	+/-104	(58)	[+56]	DAM Francois	{NL}
					1492	+/-165	(20)	[+61]	LAAN Jaap	{NL}
					1486	+/-128	(37)	[+61]	GUNNARSSON Elisabeth	{S}
					1486	+/-125	(46)	[+109]	IN HET ZANDT Paul	{NL}
					1464	+/-117	(58)	[+136]	VAN HEERE Mark	{NL}
					1423	+/-120	(52)	[-10]	VAN WINKEL Hein	{NL}
					1393	+/-161	(23)	[+79]	HAGLUND Tova	{S}
					1353	+/-127	(50)	[+63]	RUTTE Huub	{NL}
					1342	+/-124	(57)	[+44]	VAN DER WAGT Jan	{NL}
					1305	+/-149	(48)	[nv]	DELLABIANCA Giovanni	{I}
					1173	+/-136	(56)	[+6]	LANGENBERG Olaf	{NL}
					1154	+/-151	(39)	[nv]	KORTENDIJK Bauke	{NL}

Joueurs étrangers

2487	+/-198	(13)	[-153]	ROSE Brian	{USA}
2461	+/-193	(13)	[-64]	SCHREIBER Raphael	{USA}
2457	+/-105	(58)	[+32]	LEADER Imre (GM)	{GB}
2449	+/-109	(47)	[-2]	BERG Matthias	{D}
2434	+/-109	(59)	[+17]	FELDBORG Karsten (GM)	{DK}
2428	+/- 88	(75)	[+29]	SPERANDIO Roberto (GM)	{I}
2426	+/- 79	(103)	[-15]	SHAMAN David (GM)	{USA}
2397	+/- 96	(63)	[+22]	HIDAYAT Romy	{RI}
2370	+/- 89	(76)	[+3]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2370	+/-108	(48)	[+77]	HANDEL Michael	{GB}
2366	+/-104	(53)	[-3]	MARCONI Francesco	{I}
2354	+/-141	(40)	[+30]	EDMEAD Garry	{GB}
2338	+/-135	(43)	[+26]	ANDERSSON Göran	{S}
2306	+/- 97	(66)	[+54]	MENOZZI Giuseppe	{I}
2294	+/- 75	(108)	[+15]	BARNABA Donato	{I}
2283	+/-151	(26)	[+19]	QVIST JESSEN Claus	{DK}
2280	+/- 67	(122)	[+6]	HOEHNE Andreas	{D}
2270	+/-101	(58)	[+2]	ROMANO Benedetto	{I}
2247	+/- 79	(99)	[-1]	KORTENDIJK Albert	{NL}
2242	+/-136	(49)	[+5]	HAUGLAND Jan Kristian	{N}
2227	+/-102	(59)	[+40]	STANZIONE Pierluigi	{I}
2218	+/-114	(50)	[+54]	BERNER Nils	{S}
2213	+/-136	(32)	[+101]	VAN TILBURG Daan	{NL}
2201	+/-137	(32)	[+123]	FERRANDO Marco	{I}
2185	+/-125	(36)	[+39]	HORN Per	{DK}
2175	+/- 81	(92)	[+93]	ENG Martin	{S}
2161	+/-118	(38)	[+22]	BRAUN Holger	{NL}
2156	+/- 77	(106)	[+18]	DE GRAAF Jan C.	{NL}
2149	+/- 80	(88)	[+14]	CLAASSEN Mathijs	{NL}
2105	+/- 89	(74)	[+38]	BERNER Johan	{S}
2097	+/-148	(28)	[+22]	BUCZYNSKI Adam	{NL}
2096	+/- 76	(93)	[+32]	HOBO Roel	{NL}
2094	+/-166	(27)	[-6]	VORACEK Miroslav	{CZ}
2092	+/- 88	(79)	[+36]	VALLUND Henrik	{DK}
2085	+/-167	(21)	[nv]	RIGNELL Daniel	{S}
2082	+/-143	(29)	[+64]	VALLUND Torben	{DK}
2068	+/- 93	(66)	[+23]	VAN DER WAGT Ben	{NL}
2065	+/-109	(54)	[+92]	VECCHI Elisabetta	{I}

Voici le classement de la FFO au 31 mars 2003. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 67*, le tournoi préqualificatif de Paris (11 et 12/1/2003), le tournoi C de Paris (12/1/2003), le tournoi B de Rennes (19/1/2003), le tournoi Ile de France 1 (25/1/2003), le tournoi C de Lyon (1/2/2003), le tournoi international de Cambridge (8 et 9/2/2003), le tournoi open de Rennes (15/2/2003), le tournoi Ile de France 2 (23/2/2003), le tournoi préqualificatif de Rennes (8 et 9/3/2003), le tournoi Ile de France 3 (22/3/2003), 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 67* (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**
- 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 Multijeux 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 Multijeux
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**
- 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**

FF 68

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

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

FRANCE TOURNOI B DE PARIS

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux
ordinateurs et Grands-Maîtres et aux
huit premiers joueurs français officiels du
classement publié dans Fforum66.

Samedi 14 juin 2003 à 14h

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI OPEN DE RENNES

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 21 juin 2003 à 14h

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

FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE GRENOBLE

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

Samedi 21 et dimanche 22 juin 2003

Préinscription obligatoire auprès de la FFO
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

FRANCE TOURNOI BLITZ DE PARIS

5 mn par joueur par partie, ouvert à tous et ne
comptant ni pour le classement, ni pour le Grand Prix.

Dimanche 6 juillet 2003 à 14h30

Lieu du tournoi : Coin nord-ouest (près des tennis)
Jardin du Luxembourg 75006 PARIS

BELGIQUE TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

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

Samedi 26 et dimanche 27 juillet 2003

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

ANGLETERRE OLYMPIADES DES JEUX

du samedi 16 au lundi 25 août 2003

Le championnat d'Europe (préqualificatif pour le cham-
pionnat du monde 2003), le championnat du monde sur
othellier 10x10, le championnat du monde blitz ainsi que
de nombreux tournois débutants ou non se tiendront
pendant ces olympiades.

Lieu des tournois : Manchester

Informations : sur Internet <http://www.msoworld.com>

FRANCE TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

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

Samedi 30 et dimanche 31 août 2003

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67
Droits d'inscription : 25 euros

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE

La finale se déroulera les

samedi 27 et dimanche 28 septembre 2003

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