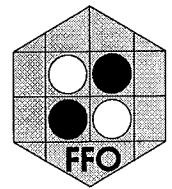


FFORUM



Le magazine de la Fédération Française d'Othello

ÉTÉ 2003

Magazine

Melbourne 2003
Stockholm 2003
Copenhague 2003
Ottignies 2003
Grenoble 2003
Amsterdam 2003

Initiation

Bords et temps II

Tactique

Étude d'une finale
Shaman joue et tue

Parties

Sackho – Dansokho
Largounez – Sarkissian
Lazard à Amsterdam

Problèmes

N°69

5 euros

Prime aux locaux :
Nils Berner s'impose
à Stockholm, Shaman
à Amsterdam

Kashiwabara gagne à
Copenhague, Tastet à
Grenoble

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

Blanc joue et annule...

Édito...

Amis Othellistes bonjour !

À peine aviez-vous terminé la lecture de Fforum 68 que voici le numéro 69 qui pointe le bout de son agrafe dans votre boîte aux lettres moins de deux mois après. Ce n'est malheureusement pas ce numéro qui est en avance mais bien le précédent qui était en retard...

Depuis le numéro 8, Fforum paraît à peu près à l'heure, certains numéros ayant un ou deux mois de retard mais rattrapés (comme aujourd'hui) au numéro suivant, parfois de justesse.

Je me permets donc de revenir sur le besoin incessant d'avoir de nouveaux articles. Les auteurs actuels parviennent tant bien que mal à produire (et je remercie encore Takuji qui a brillamment pris la relève de Marc pour les articles d'initiation et qui en plus me les remet à l'heure !), mais j'encourage tous les joueurs à se mettre devant un othellier et une page blanche (ou un écran) et à nous raconter leur meilleure partie, une superbe arnaque ou une bourde monumentale, voire tout simplement à nous décrire l'ambiance d'un tournoi pour le magazine.

Vous trouverez sur le site de la FFO (<http://othello.federation.free.fr/fede/FForum.htm>) quelques recommandations pour vos futurs articles.

La fin de saison othellistique approche et avec elle les plus gros tournois. Après le tournoi international d'Amsterdam qui a réuni plus de 60 joueurs, c'est au tour de l'étape belge du Grand Prix d'Europe. Le tournoi international de Bruxelles va se tenir fin juillet et on attend une venue en force des Néerlandais. Le mois d'août ne sert pas qu'à buller sur la plage : si vous n'aimez pas trop la mer et le soleil, je vous rappelle que les septièmes olympiades des jeux se tiennent du 16 au 25 août en Angleterre. Plusieurs tournois de tous niveaux, certains dotés de prix, les meilleurs joueurs mondiaux... que demander de plus ! C'est sur <http://www.msoworld.com>. Puisque vous y êtes, toujours avec les meilleurs joueurs mondiaux et toujours avec le groupe de Néerlandais (on en attend une vingtaine), venez faire un tour au tournoi international de Paris les 30 et 31 août. C'est le dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 2003 et traditionnellement un rendez-vous disputé car tous les joueurs affûtent leur préparation en vue des championnats nationaux et du championnat du monde. Celui-ci aura d'ailleurs lieu début novembre à Stockholm, ville qui n'avait pas accueilli le mondial depuis 1990. La fédération suédoise est en plein boum avec de nombreux nouveaux joueurs et ce tournoi devrait encore plus les motiver.

Le dernier gros événement de la rentrée sera bien sûr le championnat de France les 27 et 28 septembre. Contrairement aux années précédentes, il sera sous la forme d'un tournoi open, c'est-à-dire ouvert à tous. Gratuite pour les adhérents, l'inscription sera de 20 € pour les autres, avec la possibilité d'adhérer sur place. Les grosses pointures seront bien là mais on attend aussi de nombreux joueurs de clubs et des débutants : toutes les parties seront intéressantes !

Vous pouvez dès à présent vous inscrire sur le site de la FFO (<http://othello.federation.free.fr>) pour le tournoi de Paris et le championnat de France.

Pour finir, il y avait le dépôt des candidatures au conseil de la FFO. À la dernière assemblée générale, il avait été décidé de faire passer le conseil de 6 à 9 membres. Il y avait donc trois nouveaux postes à pourvoir, en plus des deux mandats remis en jeu, cette année ceux d'Emmanuel Caspard et de Dominique Scherno. Cinq candidats se sont présentés : Serge Benoît, Cédric Dauba, Arnaud Delaunay, Jean-Manuel Mascort et Dominique Scherno. Le nombre de candidats étant égal au nombre de postes à pourvoir, il n'y aura pas de vote cette année et ces cinq membres sont élus au conseil de la FFO et entreront en fonction le 1^{er} décembre 2003. Emmanuel Caspard ne s'est pas représenté et ne sera plus Président de la FFO à la fin de cette année. Qu'il soit ici remercié pour ces années de bénévolat au service de l'Othello français et j'espère que cela ne l'empêchera pas de continuer à participer à la vie fédérale ! En tout cas, c'est maintenant à votre tour d'intervenir et de faire bouger les choses...

*Amitiés othellistiques
Emmanuel Lazard*

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 10 ♦ Largounez - Sarkissian
- 14 ♦ Problèmes et solutions
- 15 ♦ Initiation : bords et temps II
- 17 ♦ Tactique : Noir joue et tue
- 18 ♦ Aubervilliers 2003
- 20 ♦ Grands Prix de France et d'Europe
- 22 ♦ Étude d'une finale
- 24 ♦ Lazard à Amsterdam
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE

Emmanuel CASPARD

Takuji KASHIWABARA

Guillaume LARGOUNEZ

Emmanuel LAZARD

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

George ORTIZ

Jean-Paul SARKISSIAN

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 gaffe du trimestre

Noir doit jouer une des quatre cases X. b2 donne a1 sans raison et g2 se fait arnaquer par h2. Restent b7 ou g7. Noir pourrait vouloir laisser le trou impair au sud-est où Blanc n'a pas accès en jouant b7 (ce qui s'est passé dans la partie) mais Blanc répond b2, avec un piège de Stoner à la clé et c'est fichu pour Noir. Le bon coup est g7, forçant Blanc, après b7 b2 !, à tout donner.

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

Noir joue et... gaffe !

MAGAZINE

Open de Melbourne (5/4/2003)

par George Ortiz

Le samedi 5 avril, huit joueurs se sont réunis au *Dungeon of Magic*, une boutique de jeux de stratégie en plein centre de Melbourne, pour un tournoi d'Othello. Notre globe-trotter Geoff Hubbard, qui vit depuis quatre ans à Cambridge, était de retour en Australie pour quelques semaines ce qui lui a permis de participer à son premier tournoi australien depuis 1998 ! Et bien sûr notre jeune champion d'Australie de 18 ans, Matt Vinar, qui gagne tous les tournois depuis deux ans, était venu augmenter sa collection de trophées.

Les choses sérieuses commencent dès la première ronde avec la première rencontre sur l'othellier entre Geoff et Matt. Geoff sort bien de l'ouverture mais Matt se débrouille pour que le milieu de partie reste serré. Au coup 51 Geoff est encore gagnant (33-31) mais rate les bons coups et perd 25-39.

À la troisième ronde, seuls Matt et moi sommes invaincus, et donc notre partie est en quelque sorte une finale. Je ne sors pas très bien de l'ouverture mais je prends mon temps en milieu de partie pour essayer de remonter la pente. Finalement au coup 53 je suis gagnant de quatre pions mais avec moins d'une minute à la pendule je rate le bon coup et ça ne pardonne pas contre Matt qui joue parfaitement la finale et gagne 34 à 30.

La ronde suivante entre Geoff et moi décidera de la deuxième place. Je joue une Tigre de Melbourne (ben oui... il en fallait au moins une

quand même) et Geoff me joue une suite que je ne connais pas. Un peu déboussolé je joue de très mauvais coups et dès le coup 20 je suis complètement mort. Mais Geoff, peut-être encore sous l'effet du décalage horaire, ne joue pas un jeu très précis en milieu de partie et gaffe complètement en finale en me redonnant la parité et un gentil contrôle de diagonale et je gagne 33 à 31.

La dernière ronde est plus ou moins une formalité à part le match entre les frères Hubbard qui finit à l'avantage de l'aîné. C'est donc un sans-fautes pour notre jeune champion Matt Vinar, et son quatrième tournoi de gagné en moins de deux ans. L'ambiance du tournoi était très sympa (même s'il était parfois difficile de se concentrer avec les hurlements des joueurs de *Magic* dans la même salle), et comme c'est la coutume en Australie nous nous sommes tous retrouvés au pub pour les bières. Une bonne nouvelle : Matt nous dit qu'il est décidé à participer au championnat du monde l'an prochain.

Classement final

1.	Matt Vinar	5/5
2.	George Ortiz	4
3.	Geoff Hubbard	3
4.	Paul Hubbard	2
	Robert Girardo	2
	Alex Lyell	2
	Helen Sheean	2
8.	Lachlan Scully	0

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

Hubbard G. 25-39 Vinar

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

Ortiz 30-34 Vinar

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

Hubbard G. 31-33 Ortiz

Tournoi international de Stockholm (26 et 27/4/2003)

par Marc Tastet

Voici un extrait d'un message de Marc Tastet sur la liste Othello.

« Vous pourrez constater que les Français étaient bien partis le premier jour :

1.	Marc Tastet	7
2.	Takuji Kashiwabara	6
3.	Andreas Höhne	5,5
4.	Nils Berner	5

Jonas Isaksson 5
 Albert Kortendijk 5
 Göran Andersson 5
 Claude Quazzo 5
 Marcus Hallberg 5...
 Avant la dernière ronde, six joueurs pouvaient encore prétendre à une place en finale.

1.	Nils Berner	8
----	-------------	---

	Albert Kortendijk	8
	Marc Tastet	8
4.	Takuji Kashiwabara	7,5
5.	Andreas Höhne	7
	Göran Andersson	7
7.	Johan Englund	6,5
	Joel Fransson Johnsson	6,5

Les quatre premiers, ayant déjà joué toutes les parties entre eux

étaient alors appariés contre les quatre suivants, qui ont étonnamment tous gagné !

On a donc abouti au classement suivant :

- 1. Andreas Höhne 8
- Nils Berner 8
- Marc Tastet 8
- Albert Kortendijk 8
- Göran Andersson 8
- 6. Takuji Kashiwabara 7,5
- Johan Englund 7,5
- Joel Fransson Johnsson 7,5

Je crois avoir établi un nouveau record (au moins personnel) : être premier ou premier ex aequo pendant tout le tournoi et ne pas jouer la finale. À l'inverse, Andreas n'a jamais été dans les deux premiers sauf après la ronde 11 ! »

Classement final

- 1. Berner N. {S} 8/11 +2
- 2. Höhne A. {D} 8 +1
- 3. Tastet M. {F} 8 +2
- 4. Kortendijk A. {NL} 8 +0
- 5. Andersson G. {S} 8
- 6. Kashiwabara T. {F} 7,5
- Englund J. {S} 7,5
- Johnsson J.F. {S} 7,5
- 9. Lindqvist P. {S} 7
- Ingelman-Sundberg S. {S} 7
- Gardebrink C. {S} 7
- 12. Hallberg M. {S} 6,5
- Berner J. {S} 6,5
- 14. Isaksson J. {S} 6
- Quazzo C. {F} 6
- Bertilsson P. {S} 6
- De Graaf J.C. {NL} 6
- Eng M. {S} 6
- Aspenryd H. {S} 6
- 20. Lundqvist D. {S} 5,5
- Andersson G. {S} 5,5
- Stenberg V. {S} 5,5
- 23. Huhtamäki R. {SF} 5
- Hirvonen P. {SF} 5
- Ivansson L. {S} 5
- Danell F. {S} 5
- Magnusson N. {S} 5

- Kroon E. {S} 5
- Magnusson J. {S} 5
- Rosenqvist A. {S} 5
- Lévy-Abégnoli T. {F} 5
- 32. Sosnowski M. {PL} 4,5
- 33. Theodorsen R. {N} 4
- Klockars D. {SF} 4
- Gunnarsson E. {S} 4
- Praseptyo L. {NL} 4
- 37. Johansson E. {S} 3,5
- 38. Stokke S. {N} 3
- Turunen D. {S} 3
- 40. Ohlsson T. {S} 2
- 41. Torri M.-C. {F} 1
- Hellgren B. {S} 1

Finale 1

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

Höhne 25-39 Berner N.

Finale 2

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

Berner N. 29-35 Höhne

Finale 3

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

Höhne 27-37 Berner N.

Match 3/4 - 1

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

Tastet 39-25 Kortendijk

Match 3/4 - 2

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

Kortendijk 31-33 Tastet

Tournoi international de Copenhague (24 et 25/5/2003)

par Takuji Kashiwabara

Qui est (ou a été) le plus grand othelliste en France ? Certains diront que c'est Paul Ralle : le premier champion du monde français, avec taniguchisation en pleine finale à la clef. D'autres avanceront le nom de l'autre champion du monde français, quatre fois vainqueur du Grand Prix d'Europe, Marc Tastet : il se distingue par son goût du perfectionnisme. D'autres encore penseront à Stéphane Nicolet, probablement le seul

capable de jouer des ouvertures réputées injouables et de gagner des parties à partir des positions qui inciteraient quiconque d'autre à abandonner. Il y aura aussi ceux qui penseront à Philippe Juhem, qui excelle par sa longévité : son premier titre du champion de France date d'une ère mésozoïque, et sa dernière victoire au championnat de France est presque d'une actualité fraîche.

Mais si vous me demandez mon avis, je répondrai sans aucune hésitation que c'est Manu Caspard. Il a accompli notamment l'exploit surhumain de remporter quatre tournois sur cinq du Grand Prix d'Europe, et tous ceux auxquels il a participé en 98. Et le titre suprême ne lui a échappé que de peu en 93 et 98 (rendez-vous tous les cinq ans ? Tiens, cette année...). Et mine de rien, quand on n'entend pas parler de ses

performances particulières, il reste toujours (ou presque) perché sur sa place du premier de la classe, euh pardon, du classement des joueurs français.

Ainsi, tout naturellement, depuis le jour où j'ai eu l'idée que je pourrais un jour être un bon othelliste, mon objectif a été de surpasser Caspard (et il l'est encore). Donc, j'ai cherché à comprendre comment il y est arrivé. Quels sont ses secrets ? Ma conclusion est que ça doit être sa façon de jouer la parité : on lui doit notamment la théorie sur le nombre approximatif des pions que l'on pourrait sauver tout simplement en gardant la parité, et la théorie sur l'avantage blanc à la troisième partie de finale (celle-ci est un peu contestable). Mais ce n'est pas tout, il pousse un peu plus loin. Avec sa logique de la parité, il s'est approprié le titre du vainqueur de Grand Prix de France pour toutes les années impaires ! Bien évidemment, ça laisse aux autres prétendants très peu d'occasions de l'emporter, mais ça lui est égal : c'est l'année impaire, donc il gagne, point final.

Donc le chemin de la gloire passe par la parité, et il faut gagner un titre une année sur deux. Mais lequel ? La logique m'oblige à écarter tous les tournois que j'ai perdu deux ans de suite. Et la prudence me fait écarter ceux qui n'auront pas lieu tous les ans. Le choix est fait, c'est le tournoi international de Copenhague qu'il me faut gagner après 99 et 2001 !

Maintenant vous savez qui, où et pourquoi : moi, Copenhague, la parité. Il me reste donc à vous raconter comment.

Cette année, nous avons été moins nombreux que l'an passé : la participation se limitait aux douze scandinaves dont Karsten Feldborg (cinq fois vainqueur des précédentes éditions y compris l'an dernier) et le suédois Joel Fransson Johnsson, un des auteurs de la surprise de la ronde 11 lors du dernier tournoi européen à Stockholm, Jan de Graaf venu sans ses nombreux compatriotes pour une fois, Andreas Höhne le finaliste de l'an dernier et moi-même.

Le tournoi à peine démarré, Jan fait sensation en battant Karsten à la deuxième ronde, mais finalement le tournoi se révèle être un tournoi où n'importe qui peut battre n'importe qui, et Karsten continue à en faire les frais. Il perd ensuite contre Andreas et Joel, du coup il termine la journée de samedi en battant bip ! À la fin de

la première journée, je me place en tête avec 6,5 points (une nulle contre Joel) suivi par Jan et Andreas à 5 points, avec le départage nettement favorable pour ce dernier. Derrière nous se trouvent Joel à 4,5 points et une bande de six joueurs (dont Karsten) à 4 points. Jan et Andreas ayant déjà joué ensemble, Jan doit désormais compter sur des faux pas d'Andreas.

Dimanche matin, Karsten se relance, en commençant par me battre. Comme Andreas concède une nulle à Joel pendant que Jan gagne tout (ainsi que Karsten), à l'issue du système suisse, on retrouve le classement suivant : moi-même à 9,5, Jan 9, Andreas 8,5, et Karsten 8. Ainsi Jan accède pour la première fois à la finale d'un tournoi du Grand Prix d'Europe et les finalistes de l'an dernier se disputeront la troisième place. Deux choses sont déjà certaines : Andreas et moi retrouvons nos places respectives de l'an dernier dans le classement du Grand Prix (il ne nous reste plus qu'à les conserver), et la série de victoires des joueurs locaux en Grand Prix (Sperandio à Milan, Handel à Cambridge, et Berner à Stockholm) est brisée (200 points pour ceux qui ne disputent pas le titre du Grand Prix, c'est est du gâchis, non ?).

Au bout d'une partie assez amusante et compliquée (elle l'aurait moins été si seulement j'avais joué tout simplement 33.b5), même si on est restés sur les sentiers battus jusqu'au coup 32 au moins, Jan commet la dernière erreur au coup 54 (il fallait jouer b2 pour laisser l'influence des pions noirs sur le bord en haut), ce qui me permet de remporter la première 33-31.

Pendant ce temps Karsten joue une Ishii contre Andreas : avec son coup 19 un peu étrange (c'est e6 qui est normal, même si la base dit le contraire) et 23 inédit, ils se retrouvent vite en terrain inconnu. On a l'impression que Blanc est mieux, mais il lui manque un temps pour tuer. Tout de même Andreas arrive gagnant à la finale, mais il commet une erreur fatale au coup 50 : théoriquement Blanc est encore gagnant au coup 52, et la nulle est encore possible au coup 54, mais c'est nettement plus difficile à trouver. Que fallait-il jouer ? 50.f2. Au premier abord, ça peut paraître étrange : fermer un trou d'une case sans accès quand on peut jouer ailleurs. Mais en regardant bien, on voit que jouer la parité dans

le trou f2-g2 n'apporte pas beaucoup à Blanc. Bien sûr, ce qui est gênant, c'est de laisser la parité globale à Noir. Or, en jouant f2 tout de suite, Blanc se débarrasse de ce problème, car Noir doit répondre en g2 immédiatement après, ou juste en intercalant l'échange c7 a3. Par ailleurs, Blanc finira par récupérer les deux pions qu'il perd en donnant la parité locale, g2 et f3, quand il jouera dans la zone en bas à droite. C'est un bon exemple qui illustre le principe de « donnez d'abord, prenez ensuite » sur lequel personne n'a encore pondu d'article...

Pour la seconde partie, Jan joue la tigre compacte, et j'ai choisi la variante Coussot (d'après le nom de l'othelliste qui l'a joué pour me battre lors d'une partie amicale). J'ai pris un peu d'avantage que j'ai fini par rendre, et au début de la fin de partie, je me trouve dans une position perdante. Mais Jan multiplie les erreurs, sans doute à cause de la pression à laquelle il est exposé pour la première fois, et la partie se termine sur le score de 17-47.

En fin de compte, c'était un très sympathique tournoi bien organisé par Kim Nielsen et Karsten. Merci à eux et rendez-vous l'an prochain.

Finale 1

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

Kashiwabara 33-31 de Graaf

Finale 2

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

de Graaf 17-47 Kashiwabara

Match 3/4

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

Feldborg 37-27 Höhne

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

Feldborg 36-28 Kashiwabara

Classement final

1. Kashiwabara T.	{F}	9,5/11	+2
2. De Graaf J.C.	{NL}	9	+0
3. Feldborg K.	{DK}	8	+1
4. Höhne A.	{D}	8,5	+0
5. Johnson J.F.	{S}		7,5
6. Nielsen K.	{DK}		7
7. Badsted P.	{DK}		6
Gregersen J.L.	{DK}		6
9. Aagaard-Hansen J.	{DK}		5,5
10. Mårtensson M.	{DK}		4,5
11. Stokke S.	{N}		4
Helgesson A.	{S}		4
13. Jönsson M.L.	{S}		3,5
14. Nielsen H.M.	{DK}		3
15. Jensen K.D.	{DK}		2

Tournoi d'Ottignies (25/5/2003)

par Thierry Lévy-Abégnoli

« D'accord, il y a déjà l'EGP de Bruxelles et le championnat de Belgique mais pourquoi ne pas organiser un troisième tournoi en Belgique ? Je saurais réserver la salle et héberger une partie des participants », lance en mars dernier la toujours volontaire Monique Lecat, lors d'une réunion de la fédération belge. La proposition recueille une large approbation, Alex Cordy offrant même son aide. Il est décidé que la compétition se déroulerait en sept rondes étalées sur une journée, le 25 mai 2003. Bien que cette date entre en conflit avec l'EGP du Danemark, la Belge parviendra à réunir seize participants dont quelques bons joueurs : le suédois Johan Berner et le hollandais Roel Hobo accompagné de son compatriote Arjan Augustijn, ainsi que les Français Claude Quazzo et Bintsu Andriani qui viennent également avec des ambitions de victoire. Olivier Cécillon, Marc Andrieux et moi-même complétons la délégation hexagonale. La charmante Stéphanie Saufnay participe pour sa part à son second tournoi, après l'IDF 4 en mai dernier où elle avait remporté deux matchs sur cinq. Dans le camp belge, Alex Cordy est le plus sérieux représentant mais un petit nouveau, Jelle Bonte, se révélera excellent joueur. Quelques débutants en tournoi — voire débutants tout court — sont également de la fête.

Épreuve préliminaire : l'installation des tables et des chaises qu'il s'agit de déplacer dans une salle de l'école maternelle de la ville. Les premiers appariements réalisés sous la houlette d'Alex Cordy, le tournoi peut commencer. Lors des deux premières rondes, aucune surprise

parmi les favoris, si ce n'est peut-être ma courte victoire sur Bintsu (36 à 28) qui subira la loi de la parité des blancs. Je serai ensuite défait par Roel Hobo. Claude affiche ses ambitions en disposant d'Alex puis de Jelle Bonte qui le surprendra par sa pugnacité. « Il ne tombait dans aucun piège et j'ai dû mon salut à la parité », déclarera-t-il en substance. À l'analyse de la partie, il n'a pourtant guère été inquiété. Avec les blancs, il commence par une Heath-cheminée (qu'il joue généralement plus par dépit que par goût). Jelle ne connaît manifestement pas la bonne suite, commettant un coup 11 très faible (f4). Claude accentue progressivement son avantage et l'emporte 38 à 26.

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

Bonte 26-38 Quazzo

Johan Berner bat pour sa part Monique (qui rate une finale gagnante) avant de tomber Stéphanie. Après les deux premières rondes, c'est l'heure du déjeuner, qui prend une tournure imprévue. L'enquête révélera qu'une rupture de la chaîne du froid a traumatisé les poireaux du waterzooï, plat typiquement belge préparé la

veille par Monique. Elle déclarera simplement : « Vous n'avez pas de chance, c'est la première fois que cela arrive en vingt ans ». Je peux témoigner qu'en temps normal, elle sait le faire délicieux. Direction le restaurant.

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

Berner J. 43-21 Hobo

Lors des troisième et quatrième rondes, le système suisse produit ses effets, les matchs équilibrés devenant plus fréquents. Pourtant en pleine digestion, Johan Berner avale Dimitri Vaes puis se paie Roel Hobo en guise de dessert. Le match peut décider de la victoire finale, les deux joueurs étant à trois points sur trois. Avec les noirs, Johan opte pour une étrange ouverture (1.d3 c3 c4 c5 b6) qui lui donne d'emblée un handicap. Il subit ensuite une damiérisation en règle qui l'amène au bord du chaos. Mais le coup 14 de Roel est très faible (e6, qui ouvre aux noirs un f5 assez tranquille) alors que huit autres coups étaient bien meilleurs ! Par exemple c1, d1 ou g4. Ensuite, le match s'équilibre puis penche nettement en faveur de Johan, à partir du coup 25. Blanc se voit en effet contraint

d'ouvrir, donnant coup tranquille sur coup tranquille. Au terme d'une finale parfaite, le Suédois prend la parité et l'emporte 43 à 21.

Dans le même temps, Bintsa se fait battre par Arjan Augustin puis atomise 64-0 une Stéphanie Saufnay qui n'en perd pas son sourire. Après quatre rondes, le Français n'affiche que deux points mais se rattrapera en gagnant ses trois derniers matchs. De son côté, Claude joue contre un Roel qu'il craint particulièrement. Évitant la Tanida, le Rennais, avec les noirs, opte pour son fameux septième coup en b3, qui en a laissé plus d'un perplexe (1.d3 c3 c4 c5 d6 f4 b3). Mais Roel répond correctement (c6). Le match s'équilibre. Puis durant plusieurs coups, Claude ne veut pas prendre le bord ouest, alors qu'il s'agit à chaque fois du meilleur coup (mais à vrai dire, seule l'analyse informatique m'en a persuadé). Ce précieux temps que les noirs auraient pu gagner permet à Roel de se détacher. Vers le trentième coup, son avantage devient écrasant. Il l'emportera 40 à 24.

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

Quazzo 24-40 Hobo

Après une pause qui lui permet de trier ses neurones, Claude enchaîne sur une victoire contre Arjan que je battra également à la ronde suivante. Lors de cette cinquième ronde, un match au sommet oppose Johan et Claude. Avec les noirs, ce dernier l'emporte 36-28 et se positionne désormais en favori.

Petit drame durant la ronde 6. Pourtant guère traumatisée par son échec culinaire, Monique rate encore l'occasion de battre un joueur bien mieux classé qu'elle (en l'occurrence Arjan), préférant à trois coups de la fin une finale des plus perdantes à une autre largement gagnante.

Bintsa arnaque magistralement Roel Hobo

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

Hobo 20-44 Andriani

Sur une table voisine, un match passionnant oppose Bintsa (Blanc) et Roel (Noir), deux prétendants aux places d'honneur. Aux abords de la finale, la situation est assez compliquée. Au coup 52, Blanc renonce probablement à la parité en prenant le coin a1, ce qui laisse une case C (a2) uniquement accessible à Noir. Le match s'éternisant, les autres joueurs forment un attroupement. Il devient de plus en plus évident que les noirs se dirigent vers une victoire. Mais au coup 55, ils jouent h2, pensant que cela leur laisse encore un moyen d'aller ensuite en g1. À la limite, même si cet accès était coupé, ils pourraient encore prendre a7, certes moyen mais qui permettrait probablement de conserver une parité chèrement acquise. Erreur : en jouant g7!, Bintsa coupe simultanément les deux accès ! L'assistance ne réprime pas un rire collectif. Roel est effondré : il vient de faire un coup à -24 alors que g1 lui donnait une finale facile à +6. Dès lors, il est obligé de

jouer a2 qui lui fait perdre la parité et le match. Quelques minutes plus tard, Bintsa me dira, un sourire au coin de la lèvre : « *Ayant vu l'arnaque deux coups plus tôt, je n'imaginais pas qu'il jouerait h2* ».

Claude Quazzo échoue pour trois pions

La ronde 7 décide de l'issue du tournoi. Pour le gagner, il suffit à Claude de s'imposer. Car il devrait alors terminer en tête à six points grâce à un meilleur départage, même si Johan Berner me bat, ce qu'il fera sans difficulté après une Tamenori que je connais très bien mais dont je suis sorti par erreur. Le problème, c'est que Claude n'est pas conscient de l'enjeu, pensant qu'il est au mieux parti pour un baroud d'honneur. Il déclarera d'ailleurs plus tard : « *Si j'avais su, je n'aurais pas tenté un coup assez aléatoire contre Bintsa* ». Des regrets d'autant plus justifiés qu'il ne perdra que 30-34. Trois pions de plus et il triomphait. Toujours très expressif, Johan Berner pousse un petit cri de joie lorsqu'il termine en tête devant un Claude Quazzo finalement plutôt fier et un Bintsa qui revient du diable vauvert. Notons aussi la belle performance du belge Dimitri Vaes, qui compte également cinq points.

Classement final

1. Berner Johan	{B}	6/7
2. Quazzo Claude	{F}	5
Andriani Bintsa	{F}	5
Vaes Dimitri	{B}	5
5. Bonte Jelle	{B}	4
Hobo Roel	{NL}	4
Cordy Alexandre	{B}	4
Lévy-Abégnoli Thierry	{F}	4
Augustijn Arjan	{NL}	4
10. Cécillon Olivier	{F}	3
Monnon Olivier	{B}	3
Andrieux Marc	{F}	3
13. Saufnay Stéphanie	{B}	2
Lecat Monique	{B}	2
De Graff Corrie	{NL}	2
Grévin Marie-Rose	{F}	0

Tournoi préqualificatif de Grenoble (21 et 22/6/2003)

par Marc Tastet

À l'heure prévue pour le début du tournoi, six joueurs étaient présents. Deux Italiens, Donato Barnaba de Milan et Marco Ferrando de Gênes, deux Grenoblois, Stéphane Michel et Takuji Kashiwabara, et deux Parisiens, Arnaud Delaunay et moi-

même. Nous étions donc partis pour un double toutes-rondes et avons déjà fait les appariements de la première ronde quand un autre régional de l'étape, Pierre Butin, est arrivé. Du coup le tournoi a été transformé en simple toutes-rondes suivi de

demi-finales et finales. Le but était donc d'être dans les 4 premiers à l'issue de la première journée pour pouvoir accéder aux demi-finales.

Stéphane a réussi à régler les problèmes d'intendance grâce à un responsable de la MJC qui a dû se dé-

placer pour venir ouvrir la porte qui était fermée à clé et qui donnait accès à la cuisine et surtout aux toilettes.

D'emblée, le tournoi apparaissait très ouvert. C'est Donato Barnaba qui prenait le meilleur départ avec trois victoires consécutives, mais la lutte était serrée. À noter que j'ai battu Marco Ferrando, ce qui fait que pour la première fois dans l'histoire de nos confrontations, je mène (trois à deux).

Avant la dernière ronde, seul Stéphane ne pouvait plus accéder aux demi-finales mais personne n'était sûr d'être qualifié. Takuji, qui jouait contre Donato, a calculé qu'une nulle lui suffisait pour aller en demi-finale. Du coup il a rejoué une partie qu'ils avaient déjà jouée lors d'un tournoi à Gênes et qui devait faire nulle. Donato a cette fois joué le bon coup 42.a2 (au lieu de 42.a5? perdant) mais a raté la nulle au coup 44 : il fallait jouer la paire 44.h1 e1 avant la paire a5 h5 pour pouvoir contrôler la diagonale avec 48.b2, mais ce n'est pas du tout évident à anticiper.

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

Kashiwabara 37-27 Barnaba

Pendant ce temps, j'ai assuré ma place en demi-finale en battant Pierre tandis que Marco terrassait bip sans coup férir et qu'Arnaud prenait le meilleur sur Stéphane, parvenant presque à compenser ses mauvais résultats matinaux.

Les départages désignaient Pierre pour me rencontrer en demi-finale et Marco pour rencontrer Takuji.

Marco, qui avait déjà battu Takuji la veille, est tout près de faire coup double, mais, sans doute mal au

temps, il rate le gain au coup 54 puis s'effondre dans la deuxième partie.

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

Kashiwabara 46-18 Ferrando

Pendant ce temps, je remporte la première partie 39-25 contre Pierre. Mais je perds la seconde sur une Triangle Nicolet qui sera d'ailleurs l'ouverture du tournoi.

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

Butin 35-29 Tastet

Je choisis les blancs pour la belle et nous rejouons la même ouverture jusqu'au coup 28 où je joue d3 que j'avais hésité à jouer pendant la deuxième partie. Cela se passe mieux et je gagne finalement assez largement. Toutefois Takuji, qui a assisté à la partie, propose une variante au coup 45 et nous jouons une suite qui fait finalement nulle.

Dans la première partie de la finale, je me lance dans une grosse masse, qui finit par marcher.

Dans la deuxième partie, nous rejouons la troisième partie de la demi-finale. Je pense que Takuji va changer au coup 45 pour jouer la nulle, mais il change au coup 37. Toutefois,

il n'a jamais le gain dans une finale où tout se joue sur les accès.

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

Tastet 37-27 Kashiwabara

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

Kashiwabara 29-35 Tastet

Pendant ce temps, Pierre bat Marco en deux parties. Même si la finale se joue en 30 minutes par joueur et le match pour la troisième place en 25 minutes, nous finissons chaque partie avant eux, Takuji jouant toujours aussi vite.

Merci en particulier à nos amis italiens d'être venus ainsi qu'à Stéphane et Takuji pour l'organisation du tournoi et pour le jus d'orange qui nous a permis de supporter la canicule de ce début d'été.

Classement final

1. Tastet Marc 5/7 +2 +2
2. Kashiwabara Takuji 5 +2 +0
3. Butin Pierre 4,5 +1 +2
4. Ferrando Marco 4,5 +0 +0
5. Delaunay Arnaud 4
- Barnaba Donato 4
7. Michel Stéphane 1

Tournoi international d'Amsterdam (28 et 29/6/2003)

par Emmanuel Lazard

62 joueurs, c'est mieux que l'an dernier et avec 48 locaux, c'est impressionnant. En plus, tirés par la locomotive « champion du monde »

Shaman, ils jouent de mieux en mieux. Kortendijk et Claassen, les deux autres représentants locaux au mondial 2002, finissent dans le mi-

lieu du classement, une dizaine de compatriotes devant eux. Il faudra faire attention au prochain tournoi de Paris où une vingtaine de Néerlan-

dais sont annoncés. Nicky van den Biggelaar a été très impressionnant, dominant le système suisse et ne perdant la finale que de justesse.

Malgré quelques erreurs en finale, il ne lâche pas la première partie.

Finale 1

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

Shaman 29-35 v. d. Biggelaar

Finale 2

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

v. d. Biggelaar 23-41 Shaman

La seconde est plus disputée mais comme d'habitude, après une ouverture « limite », Shaman est impérial en finale et exploite le moindre avantage. La troisième partie sera à sens unique, Nicky faisant une grosse

erreur au coup 20. Au final un tournoi super dans une bonne ambiance !

Classement final

1. Shaman D.	{NL}	9/11 +2
2. v. d. Biggelaar N.	{NL}	10 +1
3. Höhne A.	{D}	9 +2
4. Tomei R.	{NL}	8 +0
5. Verweij D.	{NL}	8
6. Kashiwabara T.	{F}	7,5
7. Tastet M.	{F}	7
Lazard E.	{F}	7
Huhtamäki R.	{SF}	7
Quazzo C.	{F}	7
Schouten P.	{NL}	7
in het Zandt B.	{NL}	7
van Tilburg D.	{NL}	7
Kamphuis L.	{NL}	7
Meijer A.	{NL}	7
Gayet S.	{NL}	7
17. van der Wagt B.	{NL}	6,5
Salomons R.	{NL}	6,5...

Partie commentée

Largounez - Sarkissian

par Jean-Paul Sarkissian (et Guillaume Largounez)

Voici le commentaire d'une partie amicale jouée au club de Lyon le 7 juillet 2002 entre Guillaume Largounez (Noir) et Jean-Paul Sarkissian (Blanc), chacun ayant 20 minutes de jeu à la pendule.

Certes, la partie ne fut pas d'un bon niveau car les joueurs ont commis trop de fautes, mais il est toujours intéressant de les analyser pour mieux comprendre. Ne dit-on pas, petit scarabée, qu'un champignon (salut Paul !) ne commet jamais deux fois la même erreur !

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

Largounez 36-28 Sarkissian

1.e6 à 4.d6 : avec le coup 4, j'espérais sortir Noir de son répertoire d'ouvertures. En fait, je voulais surtout éviter que Guillaume me rebâche une Tigre diagonale qui est sa défense préférée sur la perpendi-

culaire avec les noirs. Aussi je pensais le surprendre avec ce coup 4 que je ne joue pratiquement jamais ! Parfois l'effet de surprise peut jouer un rôle déterminant dans une partie !

5.f6 : a l'air mieux que f5 qui laisse éventuellement Blanc répondre f6 pour prendre accès à l'excellente case c5. D'autre part avec le coup du texte, Blanc aura bien du mal à jouer f5 dans de bonnes conditions !

6.c4 : les autres coups de Blanc donnent une réponse trop facile à Noir, par exemple 6.c6 c4 ou 6.e7 f5.

7.c6 : à ce moment, Guillaume me fait remarquer, sur un ton espiègle, que 7.d3 est une interversion de la Tigre diagonale (1.e6 f4 c3 c4 d3 d6 f6) ! Hein, quoi ? Et moi qui voulais justement empêcher Noir de me jouer cette ouverture ! C'est complètement raté et rapé ! Pire, le coup du texte en est une amélioration : Noir joue à la place de Blanc et se ménage c5. Et Blanc mange ses dents comme dirait E.C. alias *The Killer* (salut Manu) !

Guillaume, qui connaissait ce coup, avait baptisé cette ouverture « enclume » à cause de la masse noire qui rappelle un peu la forme trapézoïdale de cet outil de forgeron.

À ce moment-là, j'avais l'impression d'avoir une tête comme une enclume car pour l'effet de surprise, croyez-moi, il y a bien eu effet de surprise mais pas dans le sens que

j'escomptais ! Promis, je ne jouerai plus jamais 4.d6 !

8.c2 : Blanc ne veut pas casser la frontière au sud et tire le jeu de son côté pour obliger Noir à ouvrir au nord. De plus, ce coup empêche provisoirement Noir de jouer c5.

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

Après 7.c6

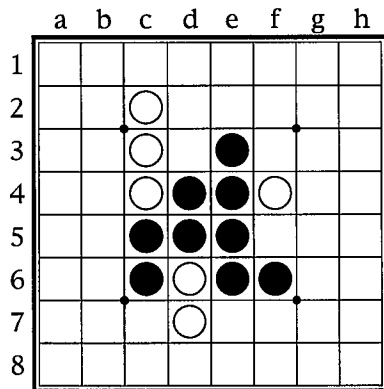
9.e3 : logique : Noir se réserve d3 et Blanc n'a accès ni en d3, ni en f3.

10.d7 : ôte l'accès noir en d3 et vise f3. Le petit problème est que maintenant, la case f5 est pourrie pour Blanc car il retourne le pion e6.

11.c5 : une erreur car Noir se prive d'accès en d3 qui devient excellent pour Blanc qui n'en demandait pas tant ! Pour ma part j'aurais joué 11.c7 qui n'est en fait guère mieux. En effet, Blanc répond 12.f3 qui ôte g4 et pourrait g3. Noir doit donc choi-

sir entre g3 et g4. 11.g3 a l'inconvénient de laisser Blanc jouer tranquillement f3 qui menace ensuite d3. Par conséquent, 11.g4 était le meilleur coup car sur 12.f3, il vient probablement 13.g3 qui retire l'accès blanc en d3.

12.f5 : et Blanc n'en profite pas avec 12.d3 qui ne donnait aucun coup à Noir ! On pourrait croire que Blanc fait la fine bouche mais en fait il est tout simplement assommé par le coup 7 qu'il trouve indigeste ! Tout le monde a vu que le coup du texte est mauvais car il pourrait un futur coup de Blanc en d3 qui retournerait alors le pion e4 !



Après 11.c5

13.g4 : la réfutation du coup 12 : Noir prépare une réponse tranquille en f3 si Blanc joue d3.

14.b4 : pour avoir un accès en e7 si Noir joue c7. Mais il est trop passif car il laisse Noir jouer trop facilement b5 ! 14.b6, qui se réserve b5, était bien meilleur : si Noir répond g5 pour enlever b5, il dépourrit le coup blanc en d3.

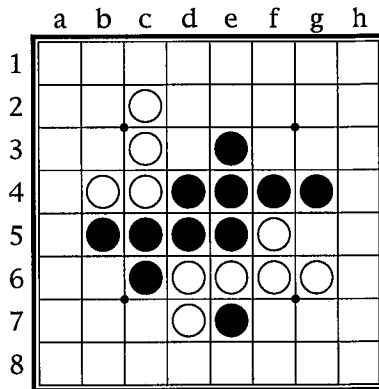
15.e7 : l'idée est peut-être que Noir pourra enchaîner avec b5 sans retourner le pion d6 contrairement à 15.b5 suivi de 17.e7. Mais 15.b5 s'imposait pour deux raisons : d'une part il empêche Blanc d'y jouer et d'autre part il prend accès à la case d3.

16.g6 : une faute : le bon coup était donc 16.b5 ! Bien que Blanc agrandit sa frontière à l'ouest, il empêche surtout Noir d'y jouer, et en retournant le pion c6, il prépare mieux l'accès en d3 car Noir ne pourra pas répondre de suite f3 à cause du contrôle blanc de la diagonale c6-e4. Décidément Blanc est dans les choux car il vient de commettre trois erreurs d'affilée ! La digestion devient trop longue !

17.b5 : ce coup envoie Blanc aux orties ! Noir a maintenant une position écrasante car il est très central et

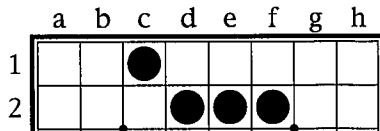
Blanc repoussé à l'extérieur avec des pions d'influence tels que c2, d7 et g6.

18.d3 à 20.a6 : Noir et Blanc jouent à tour de rôle des coups économiques, ce qui est en général un très bon principe à Othello. D'après Zebra, toujours dans la même idée de contrôler la diagonale c6-e4, Blanc pourrait essayer 18.c7 suivi de 19.b6 d3.



Après 17.b5

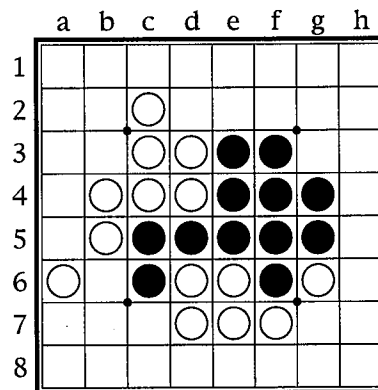
21.g5 : Noir vise f7 puis un bord Piau (salut Didier !) avec c8. Petit rappel : le bord Piau est une configuration particulière de bord que Didier du même nom a été le premier à théoriser. C'est une structure semblable à celle de la figure ci-dessous avec un pion noir sur la case A du bord, trois autres pions de la même couleur sur le prébord et une case vide juste au-dessus du pion posé sur le bord. Cette structure est favorable pour Noir car elle permet bien souvent de gagner un temps sur le bord sans prendre de bord déséquilibré. Ainsi, si Blanc commence par la réponse classique e1, Noir poursuit avec d1 f1 g1 c2 b1 ; si Blanc tente b1 au lieu de f1, il échoue à cause de c2 car Blanc doit ouvrir après avoir pris inutilement un bord déséquilibré. De même un coup blanc en d1 est réfuté par e1 f1 g1... Tout ceci est évidemment possible si les coups sont légaux et ne retournent pas trop de pions frontière.



Cependant, le coup du texte est un peu brutal. Noir, qui est devant, ne doit pas chercher à compliquer la partie, mais plutôt à simplifier sa position avec notamment 21.d2 qui prépare b3.

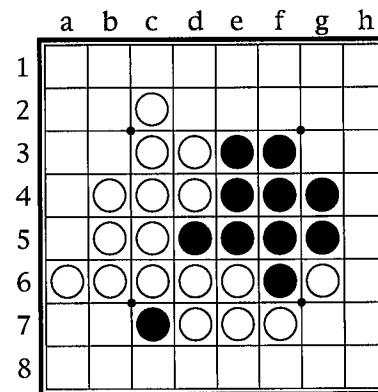
Zebra n'est pas de cet avis car il préfère e8 juste devant g5, d2 n'arrivant qu'en troisième position ! Quel drôle de zèbre ! Après tout, chacun ses goûts. Disons que sur d2, Noir devrait avoir une suite plus facile à jouer.

22.f7 : pour contrarier le plan de Noir. Ce coup a toutefois l'inconvénient de rendre le jeu plus facile à Noir. Blanc, qui est derrière, aurait dû chercher à prendre des risques et compliquer un peu la position avec 22.h5 qui ôte à Noir ses bons coups f7 et d2. Zebra (encore lui !) envisage la suite 22.h5 b6 h4 (pour ôter d2) a5...



Après 22.f7

23.c7 : Noir est tellement bien qu'il a l'embarras du choix : c7, d2 et h6 ! Mais lequel choisir ? D'abord h6 n'a pas l'air d'urger d'autant plus qu'il retourne un pion isolé. Ensuite grosso modo, en considérant les cases sensibles c7, b6, d2 et b3, si Noir commence par 23.d2 et que Blanc répond c7, Noir devra trancher entre b3 ou b6 qui se pourrissent mutuellement. Blanc sera alors contraint d'ouvrir ailleurs et Noir n'aura gagné qu'un temps. Alors qu'avec le coup du texte, si Blanc répond b6 comme dans la partie, Noir va glaner deux temps avec d2 puis b3 !



Après 24.b6

24.b6 : Blanc n'a rien de mieux à faire que de jouer ce coup d'attente !

25.c8 : une faute car il est contré par 26.e8 comme on va le voir un peu plus loin. On vient de noter que 25.d2, qui pourrait e2, était un bon coup mais il y avait encore mieux ! 25.e8, qui ôte e2, va permettre à Noir, contrairement à 25.c8, de gagner deux temps sur le bord sud, ce qui n'est pas rien comme dirait l'autre ! En effet : si 26.c8, 27.f8 chasse Blanc et Noir a d8 en réserve ; si 26.f8, Noir poursuit avec 27.c8 d8 g8, obligeant Blanc à ouvrir et Noir a encore une liberté imparable en b8 !

26.e8 à 29.g8 : les coups s'enchaînent presque automatiquement, un peu trop d'ailleurs pour Blanc qui rate 28.b8, car Noir va avoir le dernier mot au sud avec la prise d'un bord déséquilibré mais inattaquable. On comprend maintenant que 25.c8 est inférieur à 25.e8 car Noir n'aura gagné qu'un seul temps au lieu de deux.

30.f2 : il faut se méfier de jouer trop rapidement des coups économiques ! En effet le coup du texte est idiot car il va laisser Noir jouer trop tranquillement f1, e2 puis d2 sans que Blanc puisse vraiment réagir. Le bon coup était 30.e2 avant qu'il ne soit pourri par un coup noir en d2.

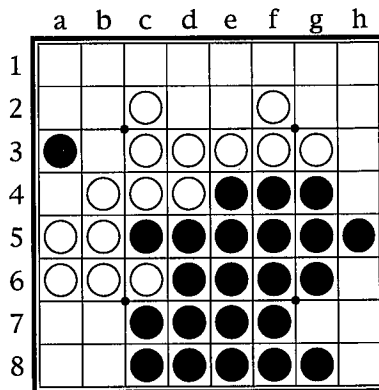
31.a3 : le coup en lui-même n'est pas faux mais il vient juste un peu trop tôt ! Noircir le prébord sud est finalement judicieux car il va contrarier un futur sacrifice de Blanc en e7 ! En effet, Noir pourra prendre le coin h8 sans que Blanc ait accès en h7. Mais avant tout, Noir doit défendre sa position car Blanc a un joli coup avec h5 qui prend du centre. Et la seule façon de le parer était de jouer à sa place. Donc 31.h5 était le meilleur coup et a3, tout comme f1, pouvaient attendre un peu !

32.a5 : d'après ce qu'il vient d'être dit, tout le monde déduit que 32.h5 était le bon coup ! Blanc voulait jouer dans la paire a4-a5 avant Noir pour éviter de perdre un temps sur le bord ouest, mais Noir n'a pas intérêt à faire remplir cette paire sinon il va laisser Blanc attaquer à court terme son bord de cinq.

33.h5 : oui, 33.h6 est évidemment moins bon car Noir se ferme un œil impair au sud-est. Ce qui permettra à Blanc soit de faire la même chose sans perdre la parité (voir conclusion), soit de gagner un temps dans cet œil. Attention toutefois, comme Noir laisse un trou de quatre cases en forme de T, il doit veiller à ce que

Blanc ne gagne pas deux temps en commençant par le classique 34.g7 qui contrôle la diagonale, puis en enchaînant avec 36.h6. En fait, tout se déroule comme un piège de Stoner sauf que Noir n'a pas de bord déséquilibré à l'est ! Mais cela ne marche pas à cause du prébord sud homogène car Noir va arnaquer Blanc en jouant successivement h8 puis h7 !

34.g3 : que jouer d'autre ? Sur la réponse facile que donne Blanc avec 35.b3, il vient 36.h4 qui interdit 37.h3 car il retourne toute la troisième rangée.



Après 34.g3

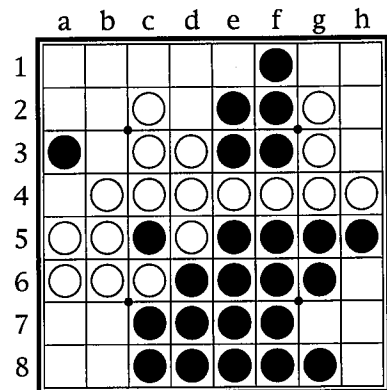
35.f1 : ici presque tous les coups de Noir sont gagnants à cause de l'immense frontière blanche. Mais quand même, il semble que le coup optimal soit 35.h2 ! En fait, on peut jouer cette case C les yeux fermés sans prendre la peine d'envisager des suites ! En effet, Noir ne doit pas craindre de se faire stoneriser avec 36.g7 (qui est d'ailleurs forcé) à cause de l'arnaque citée au coup 33. La seule façon pour Blanc de la contrecarrer est de jouer b8 qui retourne c7, un pion du prébord, pour prendre accès en h7 lorsque Noir aura pris le coin h8. En contrepartie Blanc cède le coin actif a8 qui va donc faciliter à Noir le balayage à l'ouest. Et si Noir joue les bons coups, il va cette fois réussir à arnaquer Blanc au sud-ouest. Pour les curieux et téméraires, voici une des suites optimales après 35.h2 g7 : 37.d2 (e2 perd 7 pions) h4 (ou e1) c1 (e2 perd 6 pions) b3 (ou b2) e2 b8 a8 h6 f1 b1 a1 h3 b7! h1 a7 (ou h7) g1 (se ménage g2) h7 (ôte g2) h8 a4 (ou a2) e1 d1 b2 g2 ps a2, Noir gagne 45 à 19. Brièvement, la séquence 37.d2 à 42.b8 lutte pour le contrôle de la diagonale. Après le coup d'attente 45.f1, Blanc doit sacrifier en b1 pour prendre un accès en h3 et faire un Stoner avec 48.h3. Enfin 49.b7 est subtil car si Blanc remplit la paire

avec 50.a7, Noir récupère le bord est avec 51.h7 sans que Blanc ait accès en h8.

36.g2 : 36.h4 était mieux car en blanchissant le pion f4, il avait le mérite de réfuter avec d2 un éventuel coup noir en e2. Puis après 37.h3, Blanc répond 38.h7 dans l'idée de gagner un deuxième temps au sud-est avec 40.g7. Afin d'éviter cela, Noir doit céder le bord est à Blanc avec 39.h6 h2 et poursuivre avec 41.d2, qui pourrait e2, pour gagner tout de même avec 42 pions.

37.e2 : Noir ne se fait pas prier !

38.h4 : quand même ! Nous apprécions les commentaires courts, pas vous ?



Après 38.h4

39.a4 : laisse inutilement Blanc attaquer le bord de cinq avec 40.b7. Le coup naturel 39.d2 atomisait Blanc sur le score sans appel de 45-19 ! Guillaume, qui aime bien ménager le suspens, ne gagne plus que sur le score étriqué de 33-31 !

40.d1 : pour pourrir le coup noir en d2 mais perd deux pions. Il fallait pénaliser Noir avec 40.b7 qui permettait à Blanc de gagner ensuite un deuxième temps au sud-ouest avec b8.

41.e1 : le coup le plus naturel et aussi le seul coup gagnant ! Bravo Guillaume ! Les autres coups tels que a7, b8, d2 et h1 perdent tous sur le même score de 31-33. Leurs réfutations sont intéressantes et pas si évidentes que ça, avec des menaces d'arnaque dans tous les sens ! C'est Zebra qui me l'a dit, na ! Je pense qu'il serait judicieux que cette position fasse l'objet d'un autre article car je vois que certains sont pressés d'en finir... et nous aussi, soyons francs !

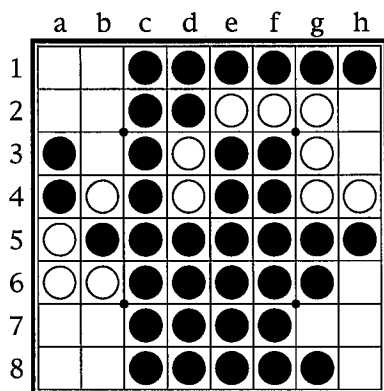
42.d2 : Blanc ne sait plus ce que c'est qu'un temps (il a perdu la notion du temps, hi ! hi !) et perd maintenant 41-23 en s'obstinant à ne pas attaquer le bord sud avec b7 (dès que Noir aura recoupé la diagonale,

Blanc pourra donc sacrifier en b8 sans se faire arnaquer au sud-ouest).

43.h1 : ôte b7 ; l'autre coup optimal est 43.a7 pour empêcher Blanc de gagner un temps en a2 avec la prise d'un bord déséquilibré mais inattaquable.

44.g1 : Blanc doit jouer la parité au nord-est ; pour cela il dispose de deux coups : g1 et h2. g1 est un peu meilleur car sur 44.h2, il suit 45.h3 g1 b3 (ou c1) et Blanc devra payer très cher pour récupérer un accès en b7.

45.c1 : Noir, pressé par le temps, joue ce coup en zeitnot et donne la victoire à Blanc (29-35). 45.a7 s'imposait car Blanc menaçait de le contrer avec a2 ou b7. Toujours pour les curieux, voici la suite optimale après 45.a7 : 46.h6 h2 h3 h7 b7 b2! b3 c1 b1 a2 b8 a8 a1 ps g7 (41-23).



Après 45.c1

46.b3 : Blanc, encore plus mal à la pendule (ça n'étonne plus Guillaume !), redonne la victoire à Noir (38-26) en lui laissant trop de temps en a7 puis a2. On devine aisément qu'il fallait donc répondre 46.a2 qui était d'ailleurs le seul coup gagnant ! Ensuite Blanc n'a plus qu'à dérouler avec 47.b3 b7 h2 h3 a8 b8...

47.a7 : tout à fait, mais 47.h2, suivi de h3 a7, était un peu meilleur (juste deux pions de plus) car il empêche tout simplement Blanc de prendre son temps en b2.

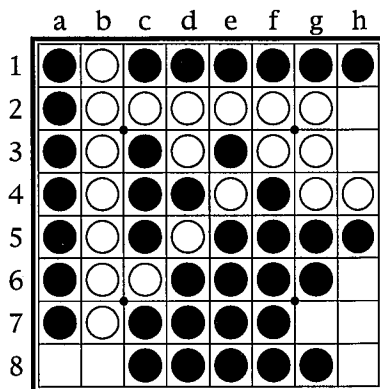
48.b2 : ici Blanc doit choisir entre deux cases X : b2 ou b7. b2 est en fait prioritaire car Noir peut toujours l'enlever avec 48.b7 h2 h3 et finit par jouer au coup 51 l'excellente case X b2 à la place de Blanc ! Ce dernier n'a plus que le coup catastrophique 52.b1 (h7 étant l'autre coup optimal) au nord-ouest ; alors Noir enchaîne avec 53.a2 b8 (vise le coin a1) a8 a1... et gagne largement sur le score de 42 à 22.

49.a2 : afin de ratisser avec h2 toute la deuxième rangée, Noir doit évi-

demment commencer par remplir le trou impair au nord-ouest. Et la meilleure façon de le faire est bien sûr 49.a2 qui permet de conserver le bord ouest.

50.b7 : jusqu'à la fin de la partie, Blanc n'a plus qu'à jouer bêtement la parité en attaquant ici le bord sud.

51.a1 : ou 51.b1 qui gagnait également 36 à 28 ; l'idée est qu'après 52.a1 a8, 54.b8 blanchit la diagonale c7-g3, ce qui laisse Noir arnaquer Blanc en jouant successivement h2 puis h3.



Après 52.b1

52.b1 h2 h3 : comme prévu depuis le coup 49.

55.b8 a8 : 55.a8 ne fait que nulle car il permet à Blanc de récupérer en plus les quatre pions c7-f4 de la diagonale.

57.h8 : Noir passe ; la ruse du T ou la ruse de Piau avec 57.h7 est équivalent (voir *Fforum* 33).

58.h7 : Noir repasse mais ne trépassé pas !

59.g7 : ou bien h6.

60.h6 : Blanc joue le dernier coup grâce à la parité mais c'est Noir qui remporte logiquement cette partie sur le score de 36-28. De plus Blanc est tombé à la pendule depuis un moment !

On peut constater que le problème majeur d'un commentaire de partie est d'être à la fois concis et explicite... en espérant aussi qu'on ne s'est pas trop planté, mais on croise les doigts ! En effet, il est difficile de tout dire, de tout expliquer parce qu'il faut bien faire un tri pour ne pas en mettre une tartine !

Par exemple, avec 48.b2, Blanc vient de se fermer un œil impair, pour autant il n'a pas perdu la parité car Noir aussi s'en est fermé un au sud-ouest. En effet, dès que « *Noir jouera dans le trou impair de Blanc, Blanc jouera dans le trou impair de Noir* » dixit Marc Tastet.

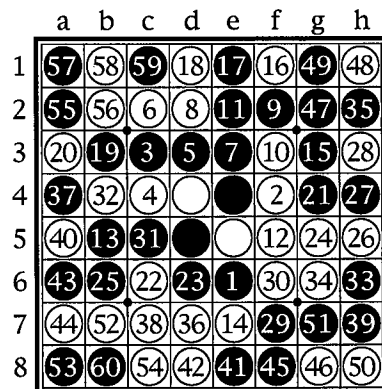
À ce sujet, je vous invite vivement, surtout si vous êtes débutant, à lire ou relire l'article de Marc Tastet, « *La parité illustrée* » paru dans *Fforum* 26. Curieusement, ce magazine était le premier que j'ai reçu lorsque je me suis abonné ; je sais, cela ne nous rajeunit pas !

Si vous ne l'avez pas, et bien vous le commandez tout simplement, ainsi que les autres *Fforum*, pendant que vous y êtes, car tous les articles d'initiation de Marc Tastet sont véritablement de petites merveilles et j'ajouterais que ceux de Takuji Kashiwabara ne sont pas en reste ! Voilà qui est enfin dit ! Et croyez-moi, j'ai horreur mais vraiment horreur de faire des compliments ! J'espère que le message est clair.

Bon, permettez-moi d'ouvrir une petite parenthèse car je voudrais revenir sur ce fameux article de parité. Lorsque Marc joua contre H. Verrill le très surprenant et spectaculaire 47.g2 (voir ci-dessous le diagramme de la partie), je suis complètement tombé à la renverse car je trouvais ce coup absolument suicidaire à cause du sacrifice des deux pions et des deux bords ! En fait, il n'en fut rien comme Marc l'expliqua brillamment : « *si l'on songe à la parité, ce coup, qui est le meilleur dans cette position, est facile à trouver...* ». Finalement ce coup, fort étonnant, non seulement gagnait largement (42-22) mais était aussi le coup optimal. Ce fut vraiment pour moi un moment magique, irréel !

Cet article sublime sur la parité, rédigé de main de maître, compte énormément dans la poursuite de mon intérêt à ce jeu complètement renversant ! Voilà, j'ai fini avec cette séquence nostalgique et je ferme donc ma petite parenthèse.

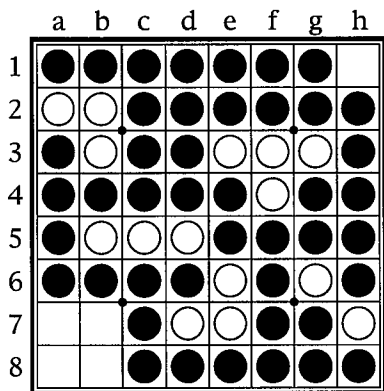
Guillaume et moi nous vous souhaitons une bonne lecture et des myriades de pions définitifs dans vos prochains tournois.



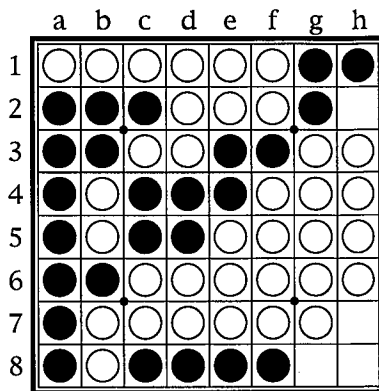
Tastet 42-22 Verrill

Problèmes

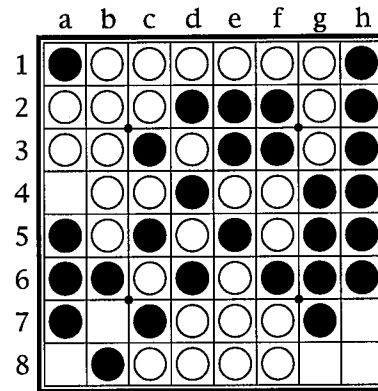
par Frédéric Auzende



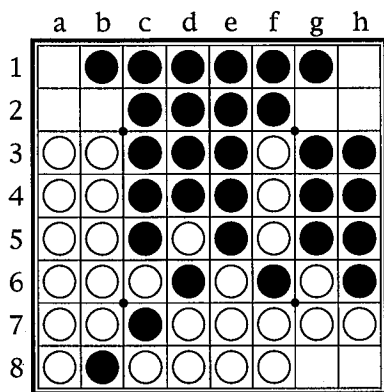
1. Blanc joue et gagne



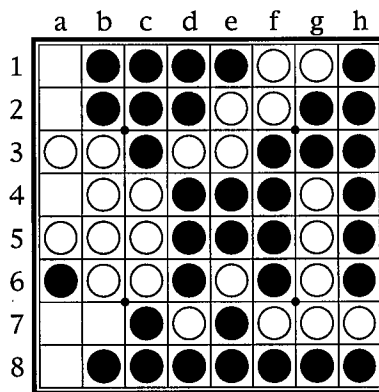
2. Noir joue et gagne



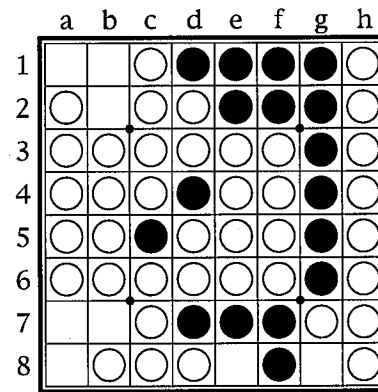
3. Noir joue et gagne



4. Noir joue et annule



5. Noir joue et annule



6. Noir joue et annule

Solutions

1. C'est une situation classique : pour jouer la parité, c'est-à-dire jouer en dernier dans les deux trous, Blanc doit commencer par « nourrir » dans le trou pair du sud-ouest (s'il commence en h1, Noir passe et jouera donc en dernier). L'idée est donc de redonner accès à Noir dans ce trou. Le coup 56.b7 ne convient pas car Noir répond 57.b8 ou 57.a7 et se retire à nouveau l'accès au trou. Restent 56.a7, qui donne tout le bord ouest, et 56.b8 qui est ici le meilleur coup. Peuvent suivre 57.a8 h1 b7 (maintenant Noir a accès au sud-ouest) a7 30-34, ou par interversion 57.b7 h1 a8 a7.

2. L'idée est ici d'essayer de garder à la fois le bord et le prébord sud. Le bon coup est donc 57.h7 qui permet à Noir de gagner la parité locale au sud-est (c'est un trou de deux cases où il n'a plus accès : il y jouera donc en dernier). Il vient ensuite : 58.h2 ps h8 g8 33-31 ou 58.h8 qui laisse à

Noir une chance de se tromper (en répondant 59.h2).

3. Toujours la même idée : gagner la parité locale dans le coin sud-est. 55.g8 ferme ce trou et oblige Blanc à y jouer tout de suite (c'est son seul coin actif puisqu'il n'a plus accès directement à a8). Ceci permet en particulier de limiter l'effet de la parité à l'ouest en noircissant complètement le prébord sud après la paire 56.h8 h7 : Blanc n'y fera donc aucun pion. La partie se termine alors par 58.a8 a4 (pour garder le bord ouest) b7 33-31.

4. A priori, on ne voit pas trop comment Noir va pouvoir s'en sortir, puisque 53.b2 et 53.g2 se font tous deux arnaquer à cause du prébord homogène au nord. Mais si on regarde mieux, on se rend compte que si 53.g2 est effectivement catastrophique (54.h2 h8 h1 g8 a1 b2 a2 perd largement), 53.b2 paraît nettement

plus prometteur, car sur 54.a2 g2, Blanc se condamne à se faire à son tour arnaquer au sud-est dès qu'il aura joué en a1 (puisque'il contrôlera alors la diagonale a1-h8). Il peut par exemple suivre : 56.h1 h2 a1 h8 (ne retourne rien sur la diagonale, de sorte que Blanc n'a pas accès en g8) ps g8 32-32. Maintenant, si Blanc répond par 54.a1 (renonçant ainsi à son arnaque), il doit laisser le prébord nord intégralement noir et perd même la partie (55.a2 h1 h8 g8 g2 h2 33-31).

5. C'est le genre de situation où il est difficile de s'abstenir de compter. Une idée peut être de prendre le contrôle de la diagonale a8-h1 en commençant par exemple par 55.a4. De fait, Blanc n'arrivera jamais au coin a8 : il peut suivre par exemple 56.a1 a2 et Blanc ne peut pas continuer en a7 (sinon Noir répond en b7 et Blanc ne peut pas jouer : 34-29 pour Noir), mais en fait il peut alors

conclure par 58.b7 a8 a7 qui gagne tranquillement (30-34). Prendre le contrôle directement avec 55.b7 ne marche pas non plus : Blanc recoupe avec 56.a4 a2 a8 a7 a1 28-36. Comme on ne voit pas trop à quoi peut avancer la paire 55.a2 a1, il ne reste que 55.a7. L'un des avantages de ce coup est qu'il va permettre à Noir d'insérer un pion sur le bord ouest. Blanc a désormais le choix entre les deux coins. S'il répond 56.a8, il vient 57.b7 a1 a4 a2 32-32. S'il choisit plutôt 56.a1, Noir ne doit évidemment pas répondre 57.a4?? (qui laisse une « paire qui perd » et ne garde que 24 pions après 58.a2 ps a8 ps b7...), mais doit compter entre

57.a2 a4 b7 a8 31-33 et la bonne suite 57.b7 a8 a4 a2 32-32.

6. Le plan naturel est ici d'attaquer le bord de cinq, idée d'autant plus alléchante qu'elle permet d'arnaquer Blanc : sur 53.b7 a8, Noir peut intercaler la paire 55.g8 e8 pour blanchir la diagonale b1-h7 et jouer les quatre derniers coups : 57.a7 ps a1 ps b1 ps b2... mais cela ne fait que 31 pions (et jouer simplement la parité au sud-est avec 55.a7 e8 g8 ps a1 ps b1 b2 n'en fait que 30, car Noir ne peut garder la parité locale au nord-ouest). Il faut donc jouer l'autre coup de la parité au sud-ouest, à savoir 53.a7, qui force 54.a8. Il serait naturel de

poursuivre par 55.b7 et Noir aura la parité partout, mais il est alors facile de voir que la suite optimale 56.e8 g8 ps b2 b1 a1 perd largement (28-36). Le problème vient en fait du prébord ouest que Noir est obligé de laisser. Or il existe une autre façon de jouer ici la parité, qui n'a pas cet inconvénient : il suffit de choisir 55.b2, et Blanc n'aura jamais accès à b7 à cause du prébord homogène. Il vient alors : 56.a1 b1 g8 e8 ps b7 32-32.

Noir pourrait aussi envisager de jouer 53.b2 pour faire passer Blanc après 54.a1 b1 g8 e8 mais il ne peut alors sauver la colonne b, la diagonale et la ligne 7.

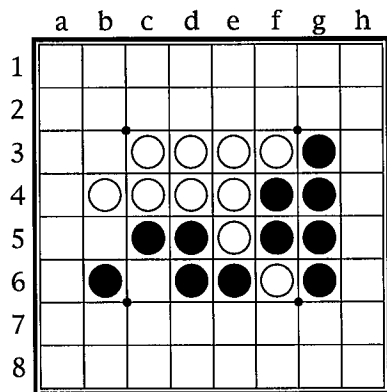
Initiation

Les bords et les temps II

par Takuji Kashiwabara

Dans le numéro 66, nous avons vu l'importance de gagner des temps. Dans le dernier numéro, nous avons commencé l'étude du mécanisme du gain de temps sur le bord. Nous allons continuer dans ce numéro.

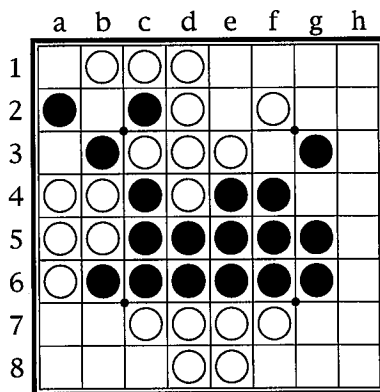
Comment gagne-t-on plusieurs temps sur un bord ? En fait, c'est simple : il suffit de gagner plusieurs fois un temps et nous avons déjà vu comment le faire. Bien sûr, il y a un petit problème, c'est que l'on est souvent obligé de remplir le bord en question pour gagner un temps, de telle sorte qu'il ne reste plus de cases pour y gagner un deuxième temps. En conclusion : il suffit de gagner un premier temps sans remplir le bord, tout en conservant l'accès à une case où l'on peut gagner un deuxième temps...



1. Blanc doit jouer

Passons aux cas concrets, ce sera plus clair. D'abord regardons le diagramme 1. Comment Blanc gagne-t-il deux temps sur le bord à droite ? Il

joue d'abord h3. À noter que, comme Noir contrôle la mini-diagonale e6-g4, Blanc ne retourne pas g4, et laisse ainsi Noir sans accès au bord à droite. Ensuite Blanc joue son deuxième coup h6 ; maintenant sur ce bord, Noir ne peut jouer que *collé*, donc il n'aura pas la possibilité d'y récupérer un temps (en clair : si Noir joue h4, Blanc répond h5 et vice versa ; si Noir joue h2 ou h7, Blanc n'a qu'à prendre le coin).

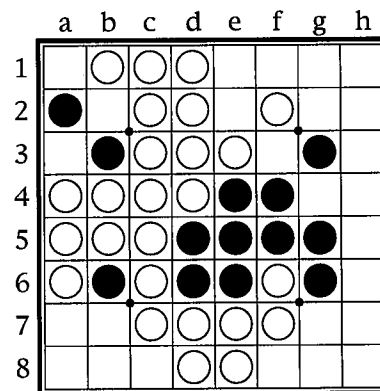


2. Noir doit jouer

On peut appliquer la même idée sur les bords où il y a déjà des pions adverses : le diagramme 2 est tiré de la partie NewThor-Turtle (*Fforum* 51). Comment Noir gagne-t-il deux temps ? Il joue d'abord g8. Blanc ne peut pas jouer sur le bord en bas. Noir joue donc b8 au coup suivant. Si Blanc joue une des deux cases c8 ou f8 plus tard, Noir n'a qu'à jouer l'autre pour compléter le bord de six. Ici, le fait que Noir contrôle la colonne f (f2 est blanc mais ça ne

compte pas car f3 est vide) est essentiel. Par exemple, si f6 était blanc, sur g8, Blanc pourrait répondre f8 forçant la reprise du bord en c8. Le deuxième temps en b8 serait ainsi supprimé.

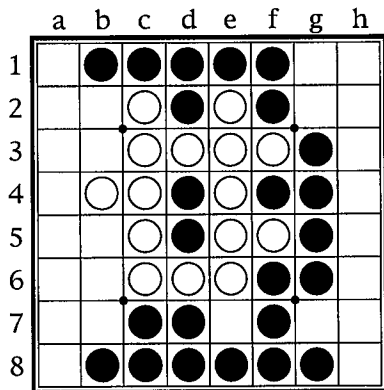
Maintenant, regardons le diagramme 2'. J'ai changé la couleur des pions c2, c4, c5 et c6 en plus de f6.



2'. Noir doit jouer

Ici, le plan de tout à l'heure fonctionne sans problème, car si Noir joue g8 et Blanc répond par f8, Noir pourra tranquillement reprendre le bord en bas avec c8 et jouer b8 au coup d'après. Tout ça parce que la colonne c est entièrement blanche. Au fait, dans ce genre de position, Noir a d'autres façons de profiter de cette colonne. Par exemple, Noir peut jouer c8. Si Blanc ne répond pas b8, il jouera f8 et b8, en gagnant trois temps en tout. Du coup, Blanc est obligé de répondre en b8. De même, Noir peut jouer f8 pour forcer la réponse de Blanc en g8. Il faut noter

également qu'il peut être intéressant pour Noir de faire un de ces deux échanges, mais il ne faut pas faire les deux. Car après la séquence f8 g8 c8 b8 (ou c8 b8 f8 g8) Blanc n'a plus de faiblesse au bord en bas et il ne reste plus de case vide où Noir pourrait gagner un temps.

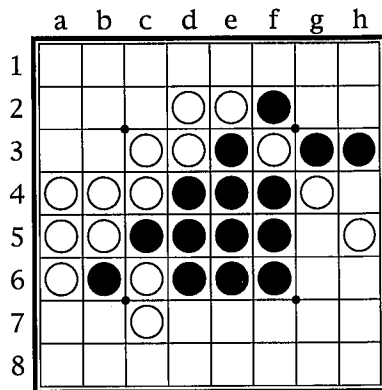


3. Blanc doit jouer

Dans le même genre mais en un peu plus subtil, regardons le diagramme 3. Comment Blanc gagne-t-il deux temps ? En fait il a deux possibilités. Soit, il joue d'abord h4. Noir ne peut répondre que collé (par exemple h5). Blanc reprend le bord (h6 dans ce cas), et Noir n'aura plus d'accès au bord ; Blanc a déjà gagné un temps, puis il pourra gagner son deuxième temps quand ça lui chante. Si Noir ne répond pas sur le bord, Blanc pourra gagner son deuxième temps en h3 ou h5. À partir du diagramme, Blanc peut également commencer par h6. Comme nous l'avons vu au numéro précédent, on pourra continuer avec la séquence h5 h4 h3 h2, et Blanc aura gagné un temps. Or, en jouant h5, Noir a retourné g6, ainsi Blanc peut encore jouer h7 ! Si vous envisagez ce genre de gain de temps, il faut vérifier que votre adversaire ne peut pas attaquer votre bord de cinq. Ici, si Noir joue g7, il se fait arnaquer car la rangée 7 sera alors entièrement noire. Par contre si, par exemple, il y avait un pion blanc en e7, effectivement Noir pourrait jouer g7 après h6 h5 h4 h3 h2, pour pourrir h7.

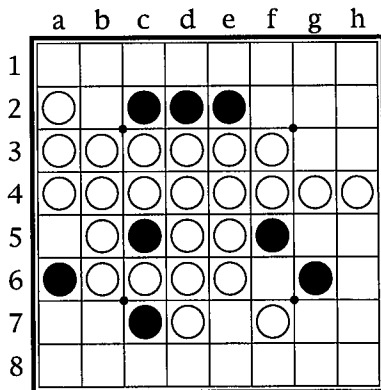
Il faut noter que souvent ce genre de gain de temps apporte beaucoup, car on se crée un bord de six, configuration relativement avantageuse, tout en gagnant deux temps (note pour les lecteurs avancés : dans le cas du diagramme, il n'est pas clair que le bord de six à droite soit un avantage pour Blanc, car ceci lui interdit de sacrifier le coin h1). Il est donc

préférable de ne pas se laisser faire. Pour cela, il faut faire attention à l'état du prébord, et aussi à l'accès à la case X.



4. Noir doit jouer

Maintenant nous allons voir une façon entièrement différente de gagner plusieurs temps sur un bord. Voici une position tirée d'une partie jouée au dernier championnat du monde, Kortendijk-Shaman (*Fforum 67*). Comment Noir gagne-t-il deux temps ? Il suffit de jouer h4 : Blanc ne peut pas se permettre la réponse « naturelle » en h2, car il retournerait trop de pions extérieurs. Ainsi Noir pourra gagner son deuxième temps en h6 plus tard. Quand vous envisagez cette sorte de gain de temps, il faut toujours vérifier si votre adversaire ne peut pas pourrir votre deuxième coup. Par exemple, ici, si e6 et f6 étaient blancs, Blanc pourrait jouer g6, et après cela le coup en h6 ne serait plus intéressant pour Noir, car il retournerait beaucoup de pions sur la rangée 6, transformant le mur blanc en mur noir.



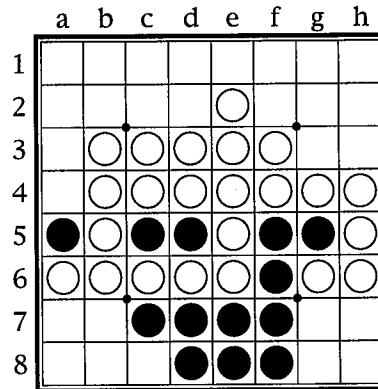
5. Noir doit jouer

Dans le même genre mais légèrement différent, voici une position tirée d'une partie du dernier championnat de France, Sarkissian-Cordy (*Fforum 68*). Comment Noir gagne-t-

il deux temps ? Il joue h5. Normalement la configuration autour du bord à droite permettrait à Blanc de reprendre le bord en jouant h6. Ensuite il pourrait jouer h7, h3, g5, etc. Noir pourrait pourrir h3 en jouant g3, mais il retournerait trop de pions extérieurs.

Alors qu'est-ce qui empêche Blanc de reprendre ce bord ? Eh bien, il doit blanchir f3 à tout prix, du moins c'est ce que Cordy a pensé. Car autrement, Noir jouera b7, puis a4 et Blanc ne pourra rien faire pour défendre le coin a1 (piège de Stoner). Tout compte fait, sans doute valait-il mieux se laisser faire le Stoner, mais ce n'est pas si facile à voir, et si vous voyez ça, vous n'avez probablement pas besoin de lire mes articles. Bref, dans cette partie, Blanc joue ailleurs, et Noir gagne son deuxième temps avec h3.

En fait, ces deux exemples font partie d'une situation généralement plus délicate du problème de reprise du bord. Nous y reviendrons dans un article ultérieur.



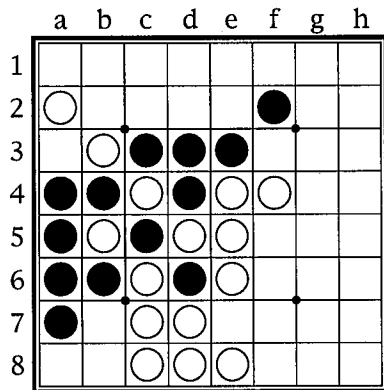
6. Noir doit jouer

Pour terminer, voici encore une autre catégorie de gains de temps, souvent meurtriers. Regardons le diagramme 6. Comment Noir gagne-t-il des temps, et combien ? Bien sûr, Noir n'a qu'à jouer a7, puis a4, a3, et a2. Néanmoins il ne pourra probablement pas gagner quatre temps, car Blanc finira par passer. Il vous convient d'éviter de laisser votre adversaire gagner des temps de cette façon. Pour cela, il faut faire attention aux retournements de pions sur le prébord, et aux lignes (horizontales ou verticales) que vous pouvez finir par contrôler. Par exemple, cette position a été atteinte par le coup blanc en a6, ce qui a retourné b5. Il fallait donc jouer ailleurs. Et bien entendu, il aurait été mieux d'éviter de contrôler les rangées 3 et 4.

Noir (David Shaman) joue et tue...

par un admirateur

Voici des positions qui ont joué un rôle très important lors de la finale du dernier tournoi d'Amsterdam entre David Shaman et Nicky van den Biggelaar. Tout d'abord dans la première partie où David a les noirs.



Noir joue et tue (coup 25)

Blanc vient de jouer le coup imprécis 24.a2. Comment Noir peut-il en profiter ?

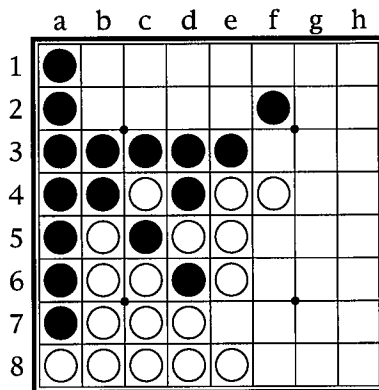
La structure du bord ouest a été baptisée bord « bi-bi » pour bord bicolore bibloc. La façon classique d'attaquer un tel bord consiste pour chaque joueur à sacrifier le coin du côté de ses pions pour pouvoir s'insérer dans la case vide du bord et gagner l'autre coin si l'adversaire accepte le sacrifice. Noir doit donc penser à sacrifier le coin a8 pour s'insérer en a3 et gagner le coin a1. Le problème est que Noir n'a pas accès à b7. David Shaman a finalement joué 25.g4 pour pouvoir jouer (après 26.d2) 27.b7. L'inconvénient est que cela ouvre un peu trop la position si bien que Blanc ne risque plus d'être à court de coups. Un autre ennui est que Blanc n'est pas forcé de prendre le coin a8. Pour voir la suite de la partie, reportez-vous au magazine.

Remarquons au passage que Blanc n'a pas accès à a3, donc qu'il ne peut sacrifier le coin a1 : s'il joue b2, quand Noir prendra le coin a1, Blanc ne pourra pas s'insérer en a3 et aura donc tout perdu.

En fait, il y a un coup qui force le gain. Certes Noir ne peut jouer b7, mais il peut jouer b8. Cela met Blanc devant un choix délicat. Soit il prend le coin a8 tout de suite, soit il joue autre chose, et Noir reprend le bord sud en f8, gagnant ainsi deux temps (à ce sujet, cf. l'excellent article de

Takuji dans ce numéro). Blanc peut-il se permettre de perdre ces deux temps, alors qu'il a déjà très peu de libertés ? Après 25.b8, Blanc ne peut jouer 26.b2, comme on l'a vu, et il devra donc, au plus tard à son deuxième coup au nord, retourner e3 donnant encore un temps à Noir en e7. C'en est trop.

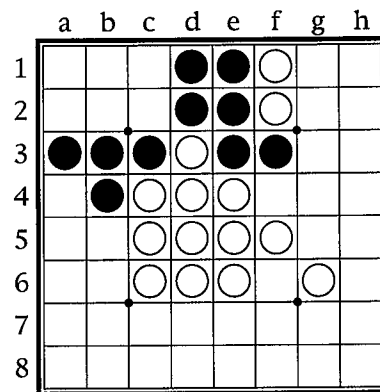
Si Blanc prend le coin avec 26.a8, Noir s'insère avec 27.a3, Blanc joue 28.b7, Noir prend l'autre coin 29.a1. Blanc est-il définitivement perdu ?



Blanc doit jouer (coup 30)

David avait évidemment vu cette suite, mais ce qui l'a retenu de la jouer c'est le coup 30.g1 qui récupère un accès blanc en e7. Ce n'est pas si grave que cela, car en jouant 30.g1, Blanc retourne aussi e3 ce qui permet à Noir de jouer le coup tranquille e7 avant Blanc et de l'empêcher ainsi d'y gagner un temps (même si Blanc a encore f8). Après 30.g1, 31.e7, 32.f8 33.f3, le meilleur coup de Blanc est 34.g2. En effet, si Blanc joue au nord, il va donner des coups à Noir dans cette zone, ce qui lui permettra de stabiliser des pions définitifs à partir du coin a1 d'une part et de gagner le coin h1 à cause de g1 d'autre part. Avec 34.g2, Blanc va certes finir par perdre le coin h1 également, mais il force Noir à venir jouer à l'est et Noir gagne alors assez facilement. Pour ceux qui aiment bien les suites correctes, en voilà une après le coup 30 : 31.e7 f8 f3 g2 g4 d2 g3 e2 e1 h5 f1.f5 h4 g5 g6 h3 h1 f6 h6 f7 h2 d1 c2 b2 h7 g7 g8 h8 c1 b1 et Noir gagne 39-25.

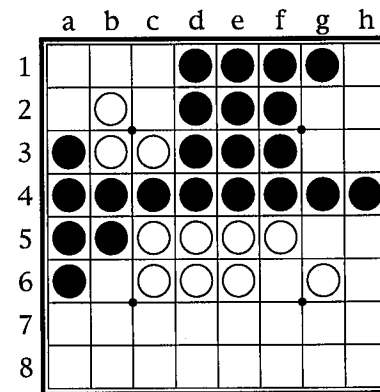
Dans la troisième partie, David a repris les noirs. Nicky a joué la perpendiculaire, pour changer, et vient de jouer le mauvais coup 20.g6. Comment David le punit-il ?



Noir joue et tue (coup 21)

Quand Nicky a joué 20.g6, sans doute pensait-il que Noir n'oserait pas reprendre le bord avec 21.g1 car il y aurait alors une possibilité de piège de Stoner avec 22.b2. Mais David a quand même joué 21.g1. Nicky n'a rien trouvé de mieux à faire que 22.b2 bien que le piège de Stoner ne fonctionne pas en fait : Blanc n'a pas accès à c1. Dès lors, Noir recoupe la diagonale avec 23.f4 et Blanc a perdu un coin pour rien.

Après la suite 21.g1 b2 f4 a5 a4 b5, David réfléchit longuement avant de jouer l'excellent 27.a6. Après la paire 28.g4 h4 on se retrouve dans la position suivante.



Blanc doit jouer (coup 30)

Là, Nicky a joué 30.c2 qui se fait arnaquer après 31.a1 a2 b1 : Blanc n'a pas accès à c1. Dès lors, Noir gagne facilement. J'aurais plutôt joué 30.g3 qui réactive le Stoner et tend un piège à Noir : s'il joue 31.a1, c'est Blanc qui l'arnaque avec 32.c1 b1 c2 et Noir n'a pas accès à a2. Mais David aurait certainement joué 31.g5 pour désamorcer le Stoner. Après 32.f6 f7, il n'y a plus de problème.

Quoi qu'il en soit, bravo David !

Partie commentée

Sélection d'Aubervilliers

par Emmanuel Caspard

Voici le commentaire de la partie finale de la sélection d'Aubervilliers pour le championnat de France Juniors. Cette partie venait couronner un an d'initiations dispensées par Stéphane Nicolet au groupe d'habitues coachés par Jacques Barot, de l'association À Travers La Ville. Une finale d'un niveau impressionnant pour des jeunes de cet âge et ayant une expérience d'Othello encore toute récente.

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

Sackho 27-37 Dansokho

- 1.c4 2.c5 : ouverture parallèle (je rappelle que le prof était un certain Stéphane Nicolet...).
- 3.d6 : le coup central classique.
- 4.e7 : on joue plutôt 4.e3 ou 4.c3.
- 5.f5 : Noir regroupe ses pions
- 6.f4 : il faut sans doute plutôt essayer de revenir au centre avec 6.d3.

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

Après 6.f4

- 7.g4 : ici Noir rate l'occasion de prendre un avantage certain et de s'installer solidement au centre avec 7.e6.
- 8.g5 9.b5 : aucun des joueurs n'ouvre le jeu à son adversaire.
- 10.g3 : sans doute la meilleure façon d'ouvrir au nord.

11.e2 : Noir ne veut pas jouer au sud mais étire un peu sa position. On pouvait jouer 11.f6 et Blanc n'a accès ni en e3 ni en e6.

12.e3 : oui. Prend accès en c6. 12.f2 se verrait répondre 13.f6 avec les mêmes conséquences qu'au coup précédent.

13.d3 : Noir persiste dans sa stratégie d'opposition de masses...

14.c6 : tandis que Blanc joue son coup tranquille.

15.c7 : retourne le moins de pions et garde d7 pour plus tard.

16.e1 : étrange. Blanc n'a aucune raison de prendre position sur un bord et d'ouvrir autant le jeu au nord. On pouvait avoir par exemple 16.b3 qui se ménage un accès en e6 une fois que Noir a joué d7.

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

Après 16.e1

17.d1 18.c1 19.d7 : Noir ne profite pas de l'erreur du coup 16, il fallait sans doute jouer 17.f2 pour faire jouer l'influence du pion e1. La paire d1 c1 stabilise la position de Blanc sur le bord, ce qui est tout à son avantage. Ensuite, f2 est moins bon car il y a alors 19.f2 d2 c3 c2 et Noir n'a plus accès en d7 !

20.c3 : 20.f2 tout de suite était sans doute meilleur, mais le coup joué prend accès en f1.

21.c2 : Noir continue à minimiser mais offre un temps sur le bord à Blanc.

22.b3 : une erreur. Blanc dispose de trois temps au nord : f1, f2 (ou d2 puis g1 si Noir joue f2) et b1. Pendant ce temps, Noir devra jouer et réduire ses possibilités de jeu sur le reste du plateau, et Blanc aura alors un énorme avantage. Le coup joué se prive du coup en b1 et laisse à Noir

la possibilité de jouer f2, rendant le coup en f1 moins bon pour Blanc.

23.f7 : il fallait d'abord jouer f2 (voir ci-dessus), le coup du texte ne presse pas puisque Blanc ne peut pas empêcher son adversaire de le jouer.

24.b4 : prépare e6 mais ici encore f1 était mieux.

25.g6 : minimise, garde f6, mais f2...

26.f1 : enfin ! Blanc a maintenant une bonne position.

27.f6 : logique mais Noir va bientôt manquer de coups.

28.h4 : étonnant. Pourquoi pas le simple e6 qui n'ouvre pas ? Blanc prend encore du bord et de l'influence inutilement et redonne un peu d'air à Noir qui n'en espérait pas tant.

29.f2 : oui mais trop tard, prend accès en e6.

30.e6 : mieux était 30.d2, qui enlève le coup e6 à Noir.

31.d2 : Moussa en profite et joue ce coup tranquille qui revenait à Blanc. Celui-ci n'a pas accès en g1 et doit ouvrir.

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

Après 31.d2

32.e8 : ouvre trop et prend encore du bord. 32.a6 était mieux.

33.d8 : bien sûr. Noir remonte grâce aux imprécisions de Blanc.

34.c8 : Fatoumata tente violemment de récupérer accès en g1...

35.b6 : mais Moussa ne se laisse pas faire et retire de nouveau l'accès. Avantage à Noir (ce qui est confirmé par l'analyse informatique : Noir est gagnant 33-31, donc ça reste très serré, car si Blanc a beaucoup de pions, il n'a pas perdu la parité et Noir n'a que peu de libertés).

36.f8 : Blanc joue la grosse masse et réduit les possibilités de Noir. De plus, il a maintenant accès en g1

(nous sommes dans une des suites à 33 pour Noir).

37.a4 : coup économique, mais perdant. Cela dit les coups gagnants étaient très difficiles à trouver (g3 et g7 font 33-31), et la partie reste serrée (34 pour Blanc).

38.a5 : 38.g1 était plus simple et ne redonnait pas de jeu à Noir. Après le coup joué, Noir doit gagner tranquillement.

39.h5 : il valait mieux jouer 39.a3 ou 39.a6 pour empêcher Blanc de gagner un temps trop facilement sur le bord ouest. Mais Noir est toujours gagnant.

40.h6 : pas évident de choisir entre ce coup et la reprise du bord ouest avec 40.a3.

41.a6 : oui. Le seul coup gagnant. Blanc a maintenant très peu de libertés...

42.g3 : et se les enlève toutes en une seule fois ! Il fallait jouer h3 pour garder des coups en g1 et g3.

43.g2 : Moussa a longuement réfléchi avant de jouer ce contrôle de diagonale, qui fonctionne très bien.

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

Après 43.g2

44.b7 : la meilleure façon de recouper une diagonale est souvent de jouer la case X opposée.

45.a8 : un coin est offert, pourquoi ne pas le prendre ?

46.a7 : le mieux. Noir ne peut pas jouer b8 tout de suite et doit donc ouvrir un peu le jeu. Sur 46.b8, Noir joue tout de suite a7 et va récupérer aisément les pions des lignes 7 et 8.

47.a3 : Noir prend accès en b8. Il est toujours gagnant.

48.h1 : après tout ce que Blanc a fait pour pouvoir prendre ce coin... C'est le meilleur coup.

49.b8 : oui, Noir stabilise des pions près de son coin. Toujours gagnant.

50.b2 : et un deuxième contrôle de diagonale ! Qui est d'ailleurs le meilleur coup, car si Blanc ne le joue pas, c'est Noir qui contrôle la diagonale avec g7 au coup suivant.

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

Après 50.b2

51.h2 : pour recouper la diagonale et récupérer les pions de la diagonale g3-c7. Pas le meilleur coup, mais Noir gagne toujours de six pions.

52.h3 : bien sûr. Blanc stabilise des pions et Noir n'a pas accès en g1, où c'est donc Fatoumata qui jouera en récupérant encore des pions.

53.a1 : Aïe ! Il semble naturel de prendre le coin mais... c'est le coup qui perd la partie. Dans le coin nord-ouest, il vaut mieux jouer b1 que a1. Le terme technique pour cela est la *parité locale*. C'est facile à comprendre : avec 53.a1, Noir devra tôt ou tard jouer b1 et c'est Blanc qui jouera le dernier coup en a2, gardant beaucoup de pions qui ne seront plus repris. Au contraire, après 53.b1, Noir ne peut plus jouer dans le coin. Donc Blanc devra forcément y jouer le premier, soit en a1, soit en a2, et dans les deux cas, c'est ici Noir qui en jouant le dernier coup gardera beaucoup de pions, en particulier tout le bord ouest ou une grande partie. Cette petite différence suffit à faire basculer la partie d'un côté ou de l'autre.

54.g1 : évidemment. On aura compris que jouer a2 tout de suite et laisser le dernier coup à Noir en b1 serait une erreur.

55.b1 : encore une petite erreur mais cela n'a plus beaucoup d'importance, la partie est déjà perdue. Avec ce coup, Blanc en jouant 56.a2 va garder les pions de la diagonale b3-f7, tandis que si Noir joue d'abord 55.g8 g7 h7 h8, cette diagonale est noire et le restera.

56.a2 : of course.

57.g8 h7 h8 g7 : fin de partie sans problème pour Blanc qui l'emporte 27-37.

Au final, une partie serrée jusqu'au bout, avec une ouverture bien jouée, un milieu de partie un peu « flottant » (salut Didier !) et une

finale compliquée dont les deux joueurs se sont bien sortis, avec deux bons contrôles de diagonale. Bravo à tous les deux, on les retrouvera certainement au championnat de France Junior où ils devraient donner du fil à retordre aux favoris.

Magazine

Voici les trois parties de la finale du tournoi de Cambridge 2003 qui n'avaient pu être publiées dans *Fforum 68*. Rappelons que Graham Brightwell a perdu la deuxième partie au temps au dernier coup.

Finale 1

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

Brightwell 32-32 Handel

Finale 2

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

Handel 27-37 Brightwell

Finale 3

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

Brightwell 18-46 Handel

Grand Prix de France 2003

			Noël	PrPar	IDF1	Renn	IDF2	PrRen	IDF3	IDF4	Renn2	PrGre	Total
Delaunay	Arnaud	F	23	13	140		200	38	200	75		35	724
Barre	Sébastien	F	23	13	200	200			140	23			599
Caspar	Emmanuel	F	200	200						140			540
Kashiwabara	Takuji	F		140				200				140	480
Quazzo	Claude	F		25		83		90			200		398
Margarit	Éric	F	97	0	75			38	20	1	140		371
Lazard	Emmanuel	F		60				140	75		90		365
Tastet	Marc	F	97	40						23		200	360
Auzende	Frédéric	F	23	5			115			200			343
Andriani	Bintsa	F	1	0			115		75				191
Poirier	Serge	F				83		38			44		165
Lévy-Abégnoli	Thierry	F		0		83			40	23			146
Dauba	Cédric	F	1	25	35			38	30	1			130
Nicolet	Stéphane	F	97							23			120
Butin	Pierre	F										90	90
Di Meglio	Fabrice	F		90									90
Salmon	Charles	F				83							83
Robin	François	F								75			75
Staigre	Pascal	F			75								75
Hervé	Jacqueline	F				20		5			44		69
Eymard	Joël	F					50		15				65
Ferrando	Marco	I										60	60
Lecomte	Sébastien	F					50						50
Molia	Charles	F						5			44		49
Gélin	Gabriel	F				30		15					45
Jamet	Patrick	F			20					23			43
Barnaba	Donato	I										35	35
Bernier	Frédéric	F			35								35
Abe	Hiroyuki	F	23	0									23
Torri	Marie-Christine	F						5			18		23
Vecchi	Elisabetta	I	23										23
Michel	Stéphane	F										20	20
Poirier	Thibault	F									18		18
Bouclier	Thibault	F			15					0			15
Benoît	Serge	F	1							1			2
Benoît	Gaël	F	0							1			1
Busuttill	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.

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
Péllissier	Laurent	F				100	100
Prost	Serge	F		100			100
Stalgre	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
Busuttil	Michel	F			47		47
Jamet	Patrick	F			47		47
Lecomte	Sébastien	F			47		47
Gélin	Gabriel	F	45				45
Molla	Charles	F	20				20
Molla	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

Grand Prix d'Europe 2003

			Mil	Cam	Sto	Cop	Amst	Total
Kashiwabara	Takuji	F	140	18	22	200	30	410
Höhne	Andreas	D	0	35	140	60	90	325
Berner	Nils	S			200			200
Handel	Michael	GB		200				200
Shaman	David	USA				200		200
Sperandio	Roberto	I	200					200
Brightwell	Graham	GB		140				140
de Graaf	Jan C.	NL			0	140	0	140
van den Biggelaar	Nicky	NL					140	140
Tastet	Marc	F			90		5	95
Barnaba	Donato	I	90					90
Feldborg	Karsten	DK				90		90
Leader	Imre	GB		90				90
Tomei	Robin	NL	10	3			60	73
Lazard	Emmanuel	F		60			5	65
Johnsson	Joel Fransson	S			22	40		62
Kortendijk	Albert	NL			60		0	60
Marconi	Francesco	I	60					60
Vecchi	Elisabetta	I	10	35				45
Andersson	Göran	S			40			40
Stanzione	Pierluigi	I	40					40
Verweij	Dennis	NL					40	40
Nielsen	Kim J.	DK				30		30
van Brunschot	Chantall	NL	30	0				30
Englund	Johan	S			22			22
Badsted	Palle	DK				18		18
Eng	Martin	S		18	0			18
Gregersen	Jonas Lindhoit	DK				18		18
Meijer	Arnoud	NL	10				5	15
Aagaard-Hansen	Jens	DK		0		10		10
Claassen	Mathijs	NL	10				0	10
Ortiz	George	AUS	10					10
Gardebrink	Christian	S		0	5			5
Gayet	Surya	NL					5	5
Huhtamäki	Riku	SF			0		5	5
In Het Zandt	Bas	NL					5	5
Ingelman-Sundberg	Simon	S			5			5
Kamphuis	Leon	NL					5	5
Lindqvist	Patrik	S			5			5
Mårtensson	Mikael	DK				5		5
Quazzo	Claude	F	0		0		5	5
Schouten	Patrick	NL					5	5
van Tilburg	Daan	NL					5	5
Berner	Johan	S		3	0		0	3
de Grey	Aubrey	GB		3				3
Hubbard	Geoff	AUS		3				3
Ohlsson	Tomas	S		3	0			3

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.

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
Molla	Jean-Jacques	F	25			25
Peillon	Maureen	F	25			25

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*.

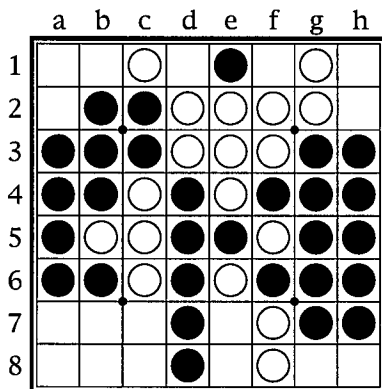
Dans chaque tournoi comptant pour le Grand Prix B, on attribue 100, 80, 60, 50, 40, 30, 20 et 10 points aux huit premiers, les points étant partagés entre les ex aequo. Le classement est définitif au 31 août.

Tactique

Étude d'une finale

par Emmanuel Caspard

Je vous propose un petit jeu pour les courtes soirées d'été : vous avez les blancs dans la position du diagramme (extraite de la partie Quazzo-Caspard du Championnat de France 2002), vous avez moins de cinq minutes à la pendule et vous devez sinon compter, au moins « voir » une suite qui vous semble gagnante. Top chrono...



Blanc joue et gagne

Ne trichez pas, je vous surveille. Pour vous motiver, Blanc est effectivement gagnant.

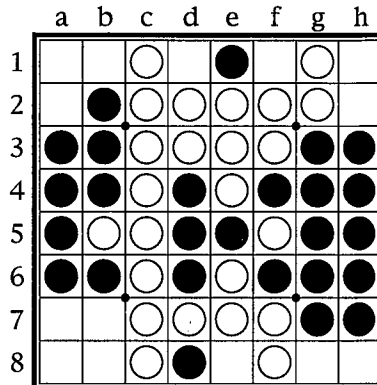
Tic ! Votre drapeau vient de tomber ! Vous avez trouvé ?

Bon, essayons de comprendre quelque chose à ce truc : quelles sont les caractéristiques de la position ? Noir a joué les deux cases X b2 et g7 mais contrôle la diagonale, pour l'instant solidement. D'autre part, il y a au nord-ouest une zone de trois dans laquelle, dans son louable désir de ne pas aller contre les principes de la parité, Blanc aimerait pouvoir jouer. Le problème est que, tant que Noir contrôle la diagonale susmentionnée, les deux coups semblent très mauvais et donnent en tout cas le coin. Donc il faut probablement recouper cette diagonale. Mais comment faire ? Impossible pour le moment, mais à terme il y a deux moyens : mettre un pion sur la diagonale d6-g3 et jouer h2 en donnant le coin h1 et le bord qui va avec, ou faire en sorte que Noir retourne le pion blanc en c5 puis jouer a7, donnant le coin a8 et le bord qui va avec.

Jusqu'ici tout va bien.

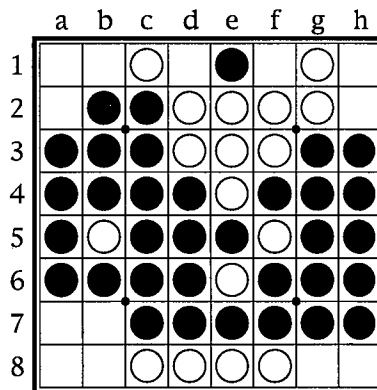
On voit aussi rapidement que les seuls coups de Blanc se trouvent au sud, ce qui simplifie les choses : il faut trouver une séquence au sud qui

permette de recouper la diagonale sans trop donner. Regardons ces séquences à partir des trois coups de Blanc : 44.e7, 44.e8 et 44.c8.



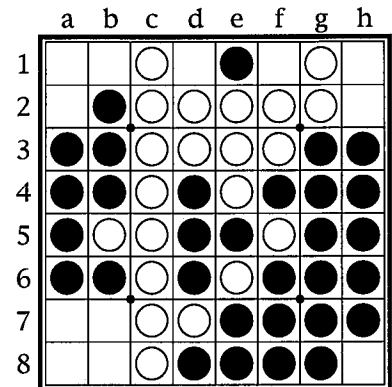
Après 44.e7 c7 c8

44.e7 : 45.c7 donne alors 46.c8 et vous avez recoupé la diagonale. Noir peut reprendre en b8 sans que vous ayez accès en e8 mais vous prenez le coin a1 ou h8 et en jouant la parité à peu près naturellement, vous gagnez tranquillement... 31-33. Je vous invite à regarder les suites (au coup 47, vous pouvez faire ça même sans ordinateur, avec un vrai jeu et des vrais pions, au moins quelques-unes) dont certaines ne sont pas évidentes.



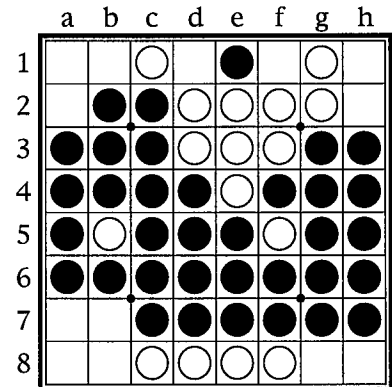
Après 44.e7 e8 c8 c7

Sur 44.e7 e8, vous reprenez naturellement avec 46.c8, 47.c7 vous enlève l'accès en h2 mais retourne le pion c5, donc vous recoupez la diagonale avec 48.a7 et vous gagnez sans problème (29-35) avec 50.a1 et la parité. Au fait, vous aviez vu que Noir n'a pas accès en b8 et ne peut donc pas récupérer tout de suite le bord sud ? Bravo, pas moi, et j'avais joué 46.h2 qui perd tranquillement, en théorie.



Après 44.e8 g8 e7 c7 c8

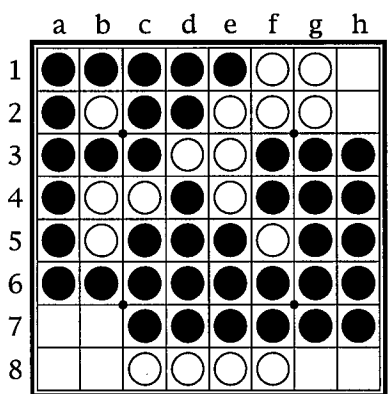
44.e8 : 45.g8 e7 et sur 47.c7, vous jouez 48.c8, vous recoupez la diagonale et vous gagnez largement avec la parité. Sur 45.e7, ça devient amusant, il vient 46.c8 c7, la position ressemble furieusement à celle qui découlait de 44.e7 e8 c8 c7 et qui gagnait assez facilement, donc vous jouez 48.a7 pour recouper la diagonale et avec les coins a1 et h8, vous faites tranquillement... 30 pions.



Après 44.e8 e7 c8 c7

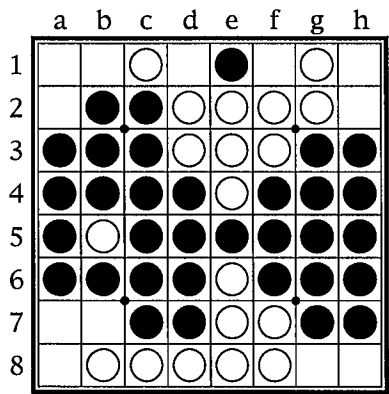
Enfer ! Où est la différence ??? Eh bien la seule différence entre les séquences 44.e7 e8 c8 c7 et 44.e8 e7 c8 c7 est le pion e6, qui finit blanc dans la première, donc Blanc n'aura pas de problèmes d'accès sur la diagonale b3-f7, après avoir pris le coin a1 ou h8. Dans la seconde en revanche, la diagonale est entièrement noire et Noir peut jouer sur ce manque d'accès pour poser des problèmes de parité et gagner. Donc 44.e8 est perdant me direz-vous. Pas du tout ! Il « suffit » de jouer 48.a2 au lieu de 48.a7, Noir doit répondre 49.a1 et avec 50.b1 d1 (reprend le pion b3) f1 (récupère le pion c4) vous réglez

finalement ces problèmes d'accès et vous gagnez « facilement » 29-35. Dans ce cas, les questions d'accès et de parité prennent donc le pas sur le fait de donner le coin avec 48.a2.



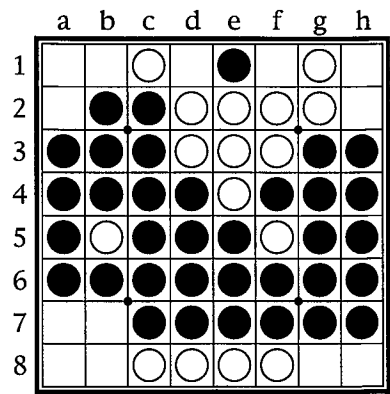
44.e8e7c8c7 a2 a1 b1 d1 f1

Avec 44.e8 45.c7 46.c8, vous avez recoupé et la prise du coin al vous assure une victoire facile. Enfin, sur 44.e8 45.c8, il faut de nouveau faire attention : 46.e7 c7 b8, vous n'avez pas recoupé la diagonale mais Noir doit jouer, donc prendre le coin h1 à plus ou moins brève échéance et vous recouperez la diagonale en vous insérant en h2. Résultat : 33 pour Blanc et il ne faut pas se tromper. Par exemple, après 45.c8 e7 c7 b8 h1 h2 f1 a1 d1, il faut jouer 54.g8 et pas 54.h8.



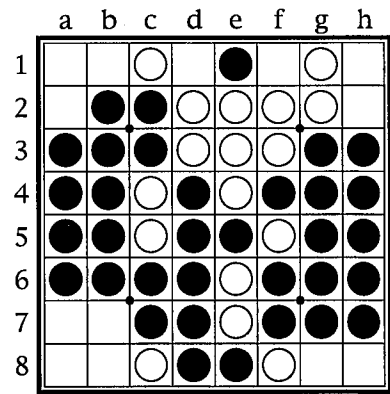
Après 44.e8 c8 e7 c7 b8

Pourquoi, puisque dans les deux cas Noir récupère le bord sud et que, de plus, h8 permet de garder le bord est ? D'abord il n'y a pas une grosse différence entre les pions du bord est et de la diagonale et ceux du prébord et de la contre-diagonale. Surtout, après 54.h8 g8 b1, vous n'avez pas accès en a2 donc c'est Noir qui aura le bord ouest : 57.a8 a7 a2 b7 33-31. Alors qu'après 54.g8 h8 b1, vous avez accès en a2 donc il vient 57.a2 a7 a8 b7 31-33. Comme quoi il faut être précis jusqu'au bout.



Après 44.c8 c7 e8 e7

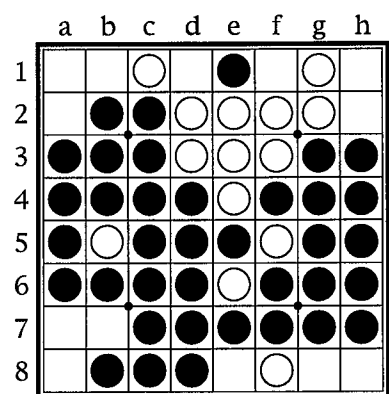
44.c8 : sur 45.c7 e8 e7, amusant, nous sommes revenus exactement (on voit pourquoi cet « exactement » est important, maintenant) dans la position de la suite 44.e8 e7 c8 c7, donc nous savons (une fois que nous avons vérifié que nous sommes bien *exactement* dans la même position) que seul 48.a2 gagne. Avec 45.e7 e8, Blanc a des pions sur toutes les diagonales nécessaires et gagne facilement. Dans la séquence 45.e8 e7 c7, Noir retourne le pion b5 donc Blanc peut jouer 48.b1, il reste des trous pairs partout, il n'y a pas de problème d'accès donc Blanc gagne (27-37). Reste 45.b8 e7 c7 et ici, Blanc gagne aussi bien avec 48.a7 a8 b7 et la parité (29-35) qu'avec 48.a2 et la parité (26-38).



Après 44.c8 e8 e7 c7

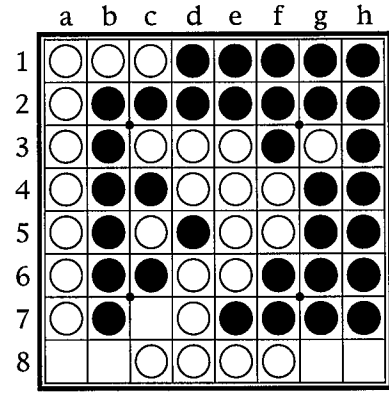
Et nous avons fait le tour. Maintenant, qu'est-ce qui cloche avec ce qui a été joué dans la partie, 44.e7 e8 h2 ? Nous avons vu plus haut que la meilleure réponse de Noir sur 44.e7 est 45.c7 qui ne perd que 31-33. Le coup 45.e8 perd deux pions mais ce n'est pas important. Après le mauvais coup 46.h2, la suite 47.h1 c8 f1 a1 est correcte et gagnante pour Noir. Ce que Claude ne voit pas, c'est qu'il peut jouer 51.b1 sans que j'aie accès en d1. Je ne peux alors pas jouer grand-chose d'autre que 52.a2, qui ferme définitivement l'accès en

d1 et me fait donc perdre la parité, au moins temporairement, et la partie. En gros, la suite est la même que celle jouée dans le tournoi, sauf que Noir joue deux coups au nord au lieu d'un, ce qui suffit à faire la différence.



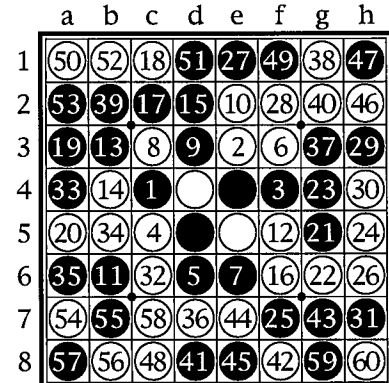
Après 44.c8 b8 e7 c7

Pour terminer, dans les deux suites, il faut noter que 56.b8 marche parce que si Noir joue 57.c7 pour se réserver a8, Blanc peut jouer g8 puis h8 car le prébord est devenu entièrement noir. Et, dans les deux suites, jouer 57.a8 c7 g8 h8 ou 57.c7 g8 a8 h8 donne le même score. Ci-dessous la position avant le coup 56.b8 de la partie.



Après 55.b7

Étonnant non ?
Voici le diagramme de la partie.



Quazzo 31-33 Caspard

Quelques brefs commentaires

par Emmanuel Lazard

Voici quelques brefs commentaires de trois parties que j'ai jouées lors du tournoi international d'Amsterdam 2003.

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

Lazard 41-23 Kamphuis

Il s'agit de l'ouverture Triangle Nicolet, utilisée par Blanc pour éviter les suites ultra-classiques de la Tamenori (10.d2) ou de la Triangle centrale (10.g5). 11.e7 f3 g5 est la suite naturelle pour rester au centre, en revanche 14 est plutôt joué sur le bord en h6. Ne connaissant pas la bonne réponse (comme d'habitude), je me suis progressivement enfoncé et la situation après le coup 26 n'est pas brillante : soit je prends le bord sud en g8, ce qui me donne une faiblesse sous la forme d'un bord déséquilibré, soit j'agrandis ma frontière au nord en espérant qu'une faute d'inattention de la part de mon adversaire me permette de faire un Stoner en g2. Je choisis cette seconde option mais probablement que la première était meilleure car après 27.g8 d3 d2 c2 e2, Noir a encore un peu de jeu. Blanc ne gaffe pas et je dois prendre le bord sud mais survis encore grâce au bord déséquilibré de Blanc à l'est qui me fait gagner pas mal de temps dans le coin. Informatiquement parlant Blanc gagne mais doit ouvrir et ne se retrouve gagnant que 30-34 après 40.b5. C'est 48.b7 l'erreur critique : Blanc perd la parité au sud-ouest et Noir n'a qu'à jouer dans le trou de cinq au nord-ouest pour garder la parité jusqu'au bout. Que jouer à la place de b7 ? La parité indique de jouer au nord-ouest mais ce n'est pas évident car Blanc risque soit de se faire arnaquer, soit de trop donner. En fait, il faut voir l'arnaque : 48.b1 a1 h2!! b2 b7 et Noir donne les bords sud et est.

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

Jongkind 29-35 Lazard

Jusqu'au coup 14, c'est une Rose diagonale classique. On suit classiquement par 15.g5 (Rose transverse retardée) ou 15.c2 (Rose tournante) mais Jongkind avait déjà utilisé le coup 15.g6 dans plusieurs tournois. 16.e7 est une des réponses possible avec f7 et b5. 20.f8 est trop passif car la réponse en h5 permettrait à Noir de revenir dans le coup en transformant la position en une bataille pour le centre : 21.h5 d8 g4 d7 c7 c6 c8 b8 b5 ou 21.h5 d7 c6 d8 g3 c7 b5. Au lieu de cela, Jongkind prend inutilement une faiblesse au sud avec 21.g8. Je ne vois pas que 22.d7 le laisse sans bonne réponse au sud et c'est moi qui suis obligé de réfléchir après 22.c7 h5 (finalement !). 25.a5 n'est pas bon car cela prend de l'influence et me permet de gagner un temps au sud. Après 31.b3, ma position est confortable : il a pris pied sur trois bords, avec l'influence qui va avec, et je suis bien au centre ; il faut juste faire attention à ne pas se retrouver à court de coups. Arrivé en finale je suis évidemment gagnant mais 42.d1 est une imprécision. Il joue la seule suite qui lui permette de s'insérer à l'ouest et de garder ainsi deux bords. Pour la finale, j'ai le choix des opérations mais il faut compter. La suite qui commence par 54.h6 ne fait que nulle car le coup retourne le pion e3, permettant à Noir de récupérer toute la diagonale a7-g1 lors de son coup g1. Le bon coup est 54.h7 (55.h6 b7) pour récupérer le prébord sud. Mais j'avais compté une ligne gagnante en jouant la parité avec 54.b7 g7 h6 (qui perd deux pions — h7 est meilleur) h7 (perd le pion g7 par rapport à 57.g1 h8 h7 ps h2) h8 g1 h2.

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

Höhne 36-28 Lazard

Bon, une Inoue (7.d3). Qu'est-ce qu'ils ont tous à me jouer des trucs que je connais mal ? D'ailleurs 8.c2 est beaucoup plus joué que 8.c3, mais pas forcément meilleur (pour WZebra, c3 est même la meilleure réponse). Nous suivons une ligne assez standard jusqu'à 16.a3 auquel Noir répond habituellement d2 ou e2, suivis par e6 pour Blanc. Andreas décide plutôt de reprendre le bord de trois et je rate alors l'estocade : 18.a6 c6 (ou b6) e6 laisse Noir sans bonne réponse. Au contraire, après 18.b6 d2, je n'ai accès ni en a6, ni en e2, ni en e6 ; mon seul coup à l'ouest, a5, le laisse reprendre en a6 avec encore un temps en a7 ; et en plus, il va rééquilibrer son bord avec a7 au prochain coup... La partie vient de basculer... 20.c6 a7 et Noir bétonne... que faire ? Je n'arrivais pas à trouver de bonnes suites après 22.e6 c7 d1 (effectivement, 25.f2 e2 f1 e1 c1 a6 a5 c8 et le béton Noir marche...) et j'ai donc décidé de jouer mon va-tout : un piège de Stoner diagonal sur le bord ouest. La séquence 22.c7 à 30.a5 doit s'analyser ainsi. Seulement rien n'est gagné car j'ai perdu la parité en a6, mais au moins il n'y a plus de béton. Le score est en fait nul avant le coup 38 et nous nous échangeons plusieurs fois le gain. Pour finir, alors que je gagne 31-33 avec 52.e2, je donne la nulle avec 52.h1. Pire, 54.e1 est un coup perdant car après 55.e2, je lui laisse la colonne e et une partie du bord nord. Il fallait jouer 54.g1 ou b1 qui gardait beaucoup plus de pions au nord avec les suites 54.g1 f1 e1 e2 c1 a6 ps b1, 54.g1 e1 f1 e2 c1 a6 ps b1 ou 54. b1 c1 g1 f1 e1 e2 ps a6 (ou 57.e1 f1 e2 ps a6).

Solitaire

par Emmanuel Lazard

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

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

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

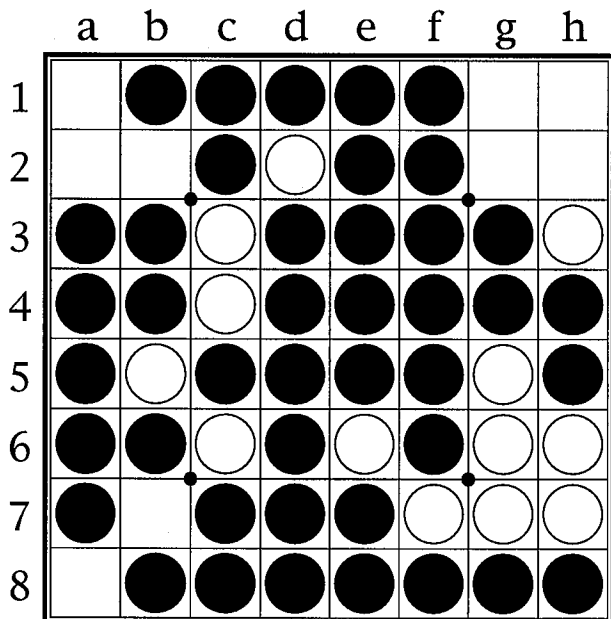
VP signifie : « Vous Passez ».
JP signifie : « Je Passe ».

Kanto Opens, 1997

Noir : Takeshi MURAKAMI

Blanc : Osamu KAMEMOTO

Score réel de la partie : 32-32



Blanc joue et annule...

La solution du solitaire de *Fforum 68* est : 51.g2 h1 g1 f1 e1 b7 g7 g8 h8 ps a8 32-32. On pourrait bien sûr penser attaquer le bord déséquilibré sud avec 51.g7 mais après 52.f1, Noir est embêté : 53.g2 noircit le prébord est, laissant Blanc jouer g8 et h8 ; 53.e1 se voit contré par le contrôle de diagonale 54.b7, obligeant Noir à jouer 55.g1 g2 ps h1 ou 55.g2 g8 a8 h8. 51.g8 h8 g7 donne trop au sud, il ne reste plus que 51.g2 h1 en profitant de la parité au nord (53.g1 f1 e1 b7). Pour finir, 57.g7 permet d'avoir le bord sud.

B7 A8 H2 H1 G2 G1 B2 A2 A1
A2 A1 B2
A2 A1 G2 B2 VP G1
B2 G2 G1 A1 A2
G1 G2 B2 A1 A2
A2 A1 B2
A1 B2 A2
G2 G1 H2 H1 B2 A2 A1
A2 A1 B2
B2 A1 H2 A2 VP H1
A2 H2 H1
A2 B2 H2 A1 VP H1
B2 A1 H2 A2 G2 G1 VP H1
G1 H1 VP G2
G2 A2 VP H1 H2 G1
G1 H2
A2 H2 G2 G1 H1
H1 JP G2 G1
G1 H2
G1 G2
G1 H1 G2
G1 A2 H2 H1 VP G2
G2 H1 H2
A2 A1 H2 B2 G2 G1 VP H1
G1 H1 VP G2
G2 B2 VP H1 H2 G1
G1 H2
B2 H2 G2 G1 H1
H1 JP G2 G1
G1 H2
G1 H1 G2
G1 B2 H2 H1 VP G2
G2 H1 H2
G1 H1 H2 B2 A2 A1 VP G2
A1 A2 VP G2
G2 B2 A2 A1 VP H2
A1 A2 VP H2
B2 H2 G2 A2 A1
A2 A1 H2 B2 VP G2
G2 B2 VP H2
B2 H2 G2
G2 G1 B7 A8 H2 H1 B2 A2 A1
A2 A1 B2
B2 A1 H2 A2 VP H1
A2 H2 H1
A2 B2 H2 A1 VP H1
H2 B2 B7 H1 A2 A1 VP A8
A2 A1 B7 H1 VP A8
B2 B7 H2 H1 VP A2 A1 JP A8
A2 A1 B7 B2 H2 H1 VP A8
H1 H2 VP A8
H2 B2 B7 H1 VP A8
B2 B7 H2 H1
H1 B2 B7 H2 VP A8
H1 H2 B7 A8 B2 A1 A2
A2 A1 B2
A1 B2 A2
B2 A1 B7 A2 VP A8
A2 B7 A8
A2 A1 B7 B2 VP A8
B2 B7 A8
A1 B7 A8 B2 A2
B2 A2 A8
A2 B2 A8
B2 B7 G2 G1 H2 H1 VP A2 A1 JP A8
A2 A1 B7 B2 H2 A8 G2 G1 VP H1
G1 H1 VP G2
G2 G1 H2 H1 VP A8
H1 H2 VP A8
G1 H1 H2 A8 VP G2
G2 H2 VP A8
G2 G1 B7 B2 H2 H1 VP A8
H1 H2 VP A8
H2 B2 B7 H1 VP A8
B2 B7 H2 H1
H1 B2 B7 H2 VP A8
B2 B7 G2 G1 H2 H1

Classement FFO

Joueurs français

2411	+/- 81	(93)	[-33]	CASPARD Emmanuel (GM)	2043	+/-124	(32)	[nv]	ZILLIG Remko	(NL)
2352	+/- 50	(242)	[-54]	KASHIWABARA Takuji (GM)	2041	+/-109	(41)	[nv]	GARDEBRINK Christian	(S)
2320	+/- 60	(155)	[-61]	TASTET Marc (GM)	2040	+/- 87	(78)	[-52]	VALLUND Henrik	(DK)
2320	+/- 77	(92)	[-57]	NICOLET Stéphane (GM)	2036	+/-170	(20)	[+62]	DE GREY Aubrey	(GB)
2270	+/- 121	(36)	[-9]	JUHEM Philippe (GM)	2033	+/-121	(35)	[+14]	DANELL Fredrik	(S)
2263	+/- 338	(5)	[nv]	ROBIN François (M)	2030	+/-165	(20)	[nv]	GAYET Surya	(NL)
2208	+/- 81	(82)	[-54]	LAZARD Emmanuel (GM)	2029	+/-158	(18)	[-14]	DE LIT Pierre	(B)
2203	+/- 106	(46)	[-24]	DI MEGLIO Fabrice (M)	2027	+/-151	(21)	[nv]	HUHTAMÁKI Riku	(SF)
2193	+/- 89	(71)	[+52]	AUZENDE Frédéric (M)	2018	+/-162	(23)	[-33]	PÖYSTI Markku	(SF)
2177	+/- 94	(66)	[nv]	BARRE Sébastien	2018	+/-68	(115)	[-30]	VAN DE ZANDE Josbert	(NL)
2172	+/- 192	(20)	[-43]	SARKISSIAN Jean-Paul	2011	+/-123	(35)	[+129]	ISAKSSON Jonas	(S)
2156	+/- 211	(11)	[+135]	JACQUET François	1998	+/-147	(24)	[+72]	DUPONT Frédéric	(B)
2132	+/- 62	(150)	[+8]	QUAZZO Claude	1996	+/-164	(20)	[nv]	BERTILSSON Pelle	(S)
2122	+/- 72	(103)	[-63]	CORDY Alexandre (GM)	1990	+/- 96	(56)	[+65]	INGELMAN-SUNDBERG Simon	(S)
2118	+/- 71	(113)	[-24]	DELAUNAY Arnaud	1989	+/-150	(24)	[nv]	SZYSZKO Lukas	(NL)
2070	+/- 162	(27)	[-4]	BUTIN Pierre	1983	+/- 76	(105)	[+8]	HUBBARD Geoff	(AUS)
2030	+/- 455	(4)	[-54]	COLLAY Sophie	1979	+/-101	(55)	[-17]	LE COMTE Michiel	(NL)
2023	+/- 236	(10)	[-36]	DECOEYÈRE Éric	1978	+/-112	(43)	[+19]	BOURSEAU Rene	(NL)
2012	+/- 81	(98)	[+15]	DAUBA Cédric	1973	+/-101	(61)	[+38]	BØE Alexander	(N)
1985	+/- 130	(55)	[-39]	POIRIER Serge	1964	+/- 92	(66)	[+16]	SALOMONS Roy	(NL)
1967	+/- 157	(20)	[+36]	VAN EGROO Dominique	1962	+/-108	(53)	[+173]	SCHOUTEN Patrick	(NL)
1950	+/- 340	(5)	[-7]	COLLAY Frédéric (M)	1961	+/- 96	(59)	[+110]	BOOMSTRA Ronald	(NL)
1933	+/- 96	(62)	[-69]	SEKNADJÉ José (M)	1957	+/- 76	(98)	[+17]	JONGKIND Robbert	(NL)
1890	+/- 80	(94)	[-12]	LÉVY-ABÉGNOLI Thierry	1951	+/-158	(21)	[nv]	HIRVONEN Patrik	(SF)
1830	+/- 83	(109)	[+3]	MARGARIT Éric	1949	+/- 85	(77)	[+141]	KAMPHUIS Leon	(NL)
1794	+/- 194	(20)	[-54]	LARGOUNEZ Guillaume	1935	+/- 90	(64)	[+43]	OHLSSON Thomas	(S)
1768	+/- 191	(19)	[-9]	EYMARD Joël	1930	+/-117	(42)	[+7]	NIELSEN Kim J.	(DK)
1676	+/- 148	(45)	[-98]	MICHEL Stéphane	1926	+/-129	(36)	[+53]	THEODORSEN Rune	(N)
1666	+/- 225	(16)	[+4]	LECOMTE Sébastien	1917	+/-102	(60)	[-68]	BADSTED Palle	(DK)
1634	+/- 154	(52)	[-31]	GÉLIN Gabriel	1916	+/- 93	(63)	[+33]	MAGNUSSON Niklas	(S)
1538	+/- 178	(36)	[-76]	OVION Jacques	1916	+/-107	(44)	[+75]	JOHANSSON Marcus	(S)
1531	+/- 254	(11)	[+10]	ZEAU Pascal	1912	+/-108	(51)	[+77]	VAN DEN BESSELAAR Daniel	(NL)
1451	+/- 247	(15)	[+4]	STAIGRE Pascal	1908	+/-138	(39)	[-17]	TUCCI Alessandro	(I)
1419	+/- 174	(28)	[-21]	BENOÏT Gaël	1902	+/- 89	(70)	[+24]	IN HET ZANDT Bas	(NL)
1289	+/- 174	(36)	[-180]	BENOÏT Serge	1896	+/-130	(33)	[nv]	DOVLAND Johan	(N)
1259	+/- 157	(55)	[-61]	HERVÉ Jacqueline	1888	+/-201	(16)	[nv]	ORTIZ George	(AUS)
994	+/- 143	(81)	[+2]	TORRI Marie-Christine	1887	+/- 98	(56)	[-36]	MAGNUSSON Johan	(S)
869	+/- 159	(39)	[nv]	POIRIER Thibault	1880	+/-100	(57)	[+94]	KROON Erik	(S)
775	+/- 235	(25)	[+53]	GOURRIER Cynthia	1879	+/-105	(50)	[+11]	VELTMAN Anne	(NL)
761	+/- 325	(7)	[nv]	SACKHO Moussa	1874	+/-124	(39)	[-12]	PETTERSSON Ola	(S)
750	+/- 447	(5)	[+20]	PIERRAT Melody	1873	+/-116	(45)	[+64]	VAN BRUNSCHOT Chantall	(NL)
551	+/- 345	(21)	[-85]	PEILLON Maureen	1858	+/-147	(40)	[+23]	LIGUORI Tommaso	(I)
455	+/- 433	(7)	[nv]	SAHNA Alphousseymi	1856	+/-127	(40)	[+37]	ROERADE Jeroen	(NL)
441	+/- 337	(12)	[+93]	LEBORNE Sabrina	1855	+/-104	(49)	[+101]	TURUNEN Daniel	(S)
35	+/- 406	(7)	[nv]	DANSOKHO Fatoumata	1847	+/- 86	(78)	[-31]	STEENTOF Benkt	(S)
34	+/- 404	(7)	[nv]	FOFANA Youma	1846	+/- 79	(95)	[+29]	DIEPENMAAT Jeroen	(NL)
-305	+/- 437	(7)	[nv]	YANG Junqui	1843	+/-166	(21)	[nv]	KLOCKARS Daniel	(SF)

Joueurs étrangers

2460	+/-198	(13)	[-27]	ROSE Brian	{USA}	2043	+/-124	(32)	[nv]	ZILLIG Remko	(NL)
2427	+/-193	(13)	[-34]	SCHREIBER Raphael	{USA}	2041	+/-109	(41)	[nv]	GARDEBRINK Christian	(S)
2411	+/- 80	(100)	[-15]	SHAMAN David (GM)	{USA}	2040	+/- 87	(78)	[-52]	VALLUND Henrik	(DK)
2408	+/- 89	(75)	[-20]	SPERANDIO Roberto (GM)	{I}	2036	+/-170	(20)	[+62]	DE GREY Aubrey	(GB)
2394	+/-128	(35)	[+24]	HANDEL Michael	{GB}	2033	+/-121	(35)	[+14]	DANELL Fredrik	(S)
2390	+/-118	(44)	[-67]	LEADER Imre (GM)	{GB}	2030	+/-165	(20)	[nv]	GAYET Surya	(NL)
2383	+/-103	(62)	[-51]	FELDBORG Karsten (GM)	{DK}	2029	+/-158	(18)	[-14]	DE LIT Pierre	(B)
2378	+/- 97	(65)	[+8]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}	2027	+/-151	(21)	[nv]	HUHTAMÁKI Riku	(SF)
2368	+/-101	(49)	[-29]	HIDAYAT Romy	{RI}	2018	+/-162	(23)	[-33]	PÖYSTI Markku	(SF)
2362	+/- 98	(54)	[-87]	BERG Matthias	{D}	2018	+/-68	(115)	[-30]	VAN DE ZANDE Josbert	(NL)
2361	+/-148	(33)	[+7]	EDMEAD Garry	{GB}	2011	+/-123	(35)	[+129]	ISAKSSON Jonas	(S)
2316	+/-109	(46)	[-50]	MARCONI Francesco	{I}	1998	+/-147	(24)	[+72]	DUPONT Frédéric	(B)
2298	+/-111	(50)	[-8]	MENOZZI Giuseppe	{I}	1996	+/-164	(20)	[nv]	BERTILSSON Pelle	(S)
2288	+/-100	(67)	[-50]	ANDERSSON Göran	{S}	1990	+/- 96	(56)	[+65]	INGELMAN-SUNDBERG Simon	(S)
2284	+/- 58	(166)	[+4]	HÖHNE Andreas	{D}	1989	+/-150	(24)	[nv]	SZYSZKO Lukas	(NL)
2260	+/- 80	(91)	[-34]	BARNABA Donato	{I}	1983	+/- 76	(105)	[+8]	HUBBARD Geoff	(AUS)
2259	+/- 98	(64)	[+11]	BERNER Nils	{S}	1979	+/-101	(55)	[-17]	LE COMTE Michiel	(NL)
2253	+/-150	(26)	[-30]	QVIST JESSEN Claus	{DK}	1978	+/-112	(43)	[+19]	BOURSEAU Rene	(NL)
2251	+/-125	(36)	[+38]	VAN TILBURG Daan	{NL}	1973	+/-101	(61)	[+38]	BØE Alexander	(N)
2225	+/-106	(52)	[-45]	ROMANO Benedetto	{I}	1964	+/- 92	(66)	[+16]	SALOMONS Roy	(NL)
2204	+/-110	(61)	[-38]	HAUGLAND Jan Kristian	{N}	1962	+/-108	(53)	[+173]	SCHOUTEN Patrick	(NL)
2204	+/-101	(60)	[-23]	STANZIONE Pierluigi	{I}	1961	+/- 96	(59)	[+110]	BOOMSTRA Ronald	(NL)
2189	+/- 68	(122)	[-58]	KORTENDIJK Albert	{NL}	1957	+/- 76	(98)	[+17]	JONGKIND Robbert	(NL)
2186	+/- 72	(114)	[+11]	ENG Martin	{S}	1951	+/-158	(21)	[nv]	HIRVONEN Patrik	(SF)
2182	+/-137	(29)	[-3]	HORN Per	{DK}	1949	+/- 85	(77)	[+141]	KAMPHUIS Leon	(NL)
2158	+/-116	(38)	[-3]	BRAUN Holger	{NL}	1935	+/- 90	(64)	[+43]	OHLSSON Thomas	(S)
2156	+/- 77	(95)	[+94]	VAN DEN BIGGELAAR Nicky	{NL}	1930	+/-117	(42)	[+7]	NIELSEN Kim J.	(DK)
2148	+/- 72	(105)	[-1]	CLAASSEN Mathijs	{NL}	1926	+/-129	(36)	[+53]	THEODORSEN Rune	(N)
2141	+/-130	(30)	[nv]	HALLBERG Marcus	{S}	1917	+/-102	(60)	[-68]	BADSTED Palle	(DK)
2134	+/-142	(27)	[nv]	JOHANSEN Niklas	{S}	1916	+/- 93	(63)	[+33]	MAGNUSSON Niklas	(S)
2132	+/-119	(42)	[-69]	FERRANDO Marco	{I}	1916	+/-107	(44)	[+75]	JOHANSSON Marcus	(S)
2129	+/-158	(22)	[+47]	VALLUND Torben	{DK}	1912	+/-108	(51)	[+77]	VAN DEN BESSELAAR Daniel	(NL)
2120	+/- 72	(103)	[+15]	BERNER Johan	{S}	1908	+/-138	(39)	[-17]	TUCCI Alessandro	(I)
2116	+/- 85	(76)	[+48]	VAN DER WAGT Ben	{NL}	1902	+/- 89	(70)	[+24]	IN HET ZANDT Bas	(NL)
2115	+/- 65	(138)	[-41]	DE GRAAF Jan C.	{NL}	1896	+/-130	(33)	[nv]	DOVLAND Johan	(N)
2094	+/-107	(47)	[nv]	LINDQVIST Patrik	{S}	1888	+/-201	(16)	[nv]	ORTIZ George	(AUS)
2084	+/-124	(34)	[nv]	ANDERSSON Gunnar	{S}	1887	+/- 98	(56)	[-36]	MAGNUSSON Johan	(S)
2077	+/-117	(42)	[nv]	ENGLUND Johan	{S}	1880	+/-100	(57)	[+94]	KROON Erik	(S)
2072	+/- 69	(110)	[-24]	HOBO Roel	{NL}	1879	+/-105	(50)	[+11]	VELTMAN Anne	(NL)
2071	+/- 67	(119)	[+13]	MEIJER Amoud	{NL}	1874	+/-124	(39)	[-12]	PETTERSSON Ola	(S)
2071	+/-143	(32)	[+112]	CHLIPALSKI Filip	{NL}	1873	+/-116	(45)	[+64]	VAN BRUNSCHOT Chantall	(NL)
2061	+/-133	(32)	[nv]	SEITS Roy	{NL}	1858	+/-147	(40)	[+23]	LIGUORI Tommaso	(I)
2059	+/- 77	(90)	[+30]	TOMEI Robin	{NL}	1856	+/-127	(40)	[+37]	ROERADE Jeroen	(NL)
2056	+/-112	(48)	[-9]	VECCHI Elisabetta	{I}	1855	+/-104	(49)	[+101]	TURUNEN Daniel	(S)
2048	+/-129	(36)	[nv]	JOHANSSON Joel Fransson	{S}	1847	+/- 86	(78)	[-31]	STEENTOF Benkt	(S)

Voici le classement de la FFO au 30 juin 2003. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 68*, le championnat de France des clubs (5 et 6/4/2003), le tournoi international de Stockholm (26 et 27/4/2003), le tournoi Ile de France 4 (17/5/2003), la sélection junior du Rheu (17/5/2003), le tournoi international de Copenhague (24 et 25/5/2003), le tournoi préqualificatif de Grenoble (21 et 22/6/2003), le tournoi open de Rennes (21/6/2003), le tournoi international d'Amsterdam (28 et 29/6/2003), 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 le signe +/-) 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 68* (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.

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

- 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 24 83 39 11
- ➔ **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**
- 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 69

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

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, 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 « open » se déroulera à PARIS les
samedi 27 et dimanche 28 septembre 2003

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE FINALE DU GRAND PRIX 2003

Préqualificatif pour le championnat du Monde 2004
Tournoi sur invitation, réservé aux six premiers joueurs humains français au classement du Grand Prix de France arrêté le 15 novembre 2003.

Samedi 29 et dimanche 30 novembre 2003

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

Retrouvez l'agenda sur
othello.federation.free.fr

FRANCE TOURNOI B DE PARIS

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs et Grands-Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans Fforum 70.

Dimanche 15 décembre 2003 à 14h

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI DE NOËL DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 20 décembre 2003 à 13h45

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE PARIS

Préqualificatif pour le championnat du Monde 2004
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 10 et dimanche 11 janvier 2004

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

FRANCE TOURNOI C DE PARIS

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, Maîtres et Grands-Maîtres et aux joueurs ayant un classement supérieur à 1800 dans Fforum 70.

Dimanche 11 janvier 2004 à 14h30

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 1

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 31 janvier 2004 à 13h45

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

Retrouvez sur Internet le calendrier des tournois de chaque pays.
Angleterre : www.ugateways.com/bofmain.html
Pays-Bas : www.othello.nl
Italie : www.fngo.it
Danemark : www.othello.dk/turneringskalender.html