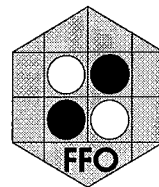


# FFORUM



Le magazine de la Fédération Française d'Othello    PRINTEMPS 2004

## Magazine

*Juniors 2003*

*Milan 2003*

*Cambridge 2004*

*Rennes 2004*

*Belgique 2004*

## Initiation

*Donner puis reprendre*

## Stratégie

*Avantage Blanc ?*

## Parties

*Suekuni – Goto*

*Caspard – Brightwell*

## Problèmes

# N°72

5 euros

## Patrick Jamet garde son titre de champion de France junior

## Caspard s'impose à Cambridge

La FFO change de ☎ :  
**06 78 50 82 15**

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

Noir joue et annule...

## Édito...

Je vous l'ai souvent écrit et rarement respecté, mais je ne vais pas paraphraser le sommaire ici. Et (norme ISO 9000) je fais ce que j'écris, j'écris ce que je vais faire et le prouver : LISEZ LE SOMMAIRE (point final). Et comme disait l'allumeur de réverbère au Petit Prince, la consigne c'est la consigne. Et la consigne fut : « court Sylvain, court ». Et la consigne fut (respectée).

Ceci étant, je m'en voudrais de ne pas vous informer des derniers rebondissements de la théorie des ouvertures, plus particulièrement sur la plus jouée en compétition, la « tigre ». La plupart des experts estiment que la « tigre centrale » (1.c4 e3 f6 e6 f5 c5 f4) fait probablement nulle (avec ses trois variantes au coup 10 : g5, d3 et d6 — après 8.g6 f7). Un bon nombre d'entre eux avaient également tendance à estimer que la « tigre diagonale » donnait un gain blanc. Mais certaines lignes jouées ces deux dernières années laissaient espérer au moins une nulle à Noir. C'est donc sur GGS, qu'en ce beau dimanche du 16 mai, a eu lieu un tournoi sur ouverture imposée (avec les onze premiers coups de la variante principale : 1.c4 e3 f6 e6 f5 c5 c3 c6 d3 d2 e2) entre des forts programmes et des forts cyborgs (associant un fort joueur à des forts programmes). Les 90 parties jouées ont donné 60% de partie nulles, ce qui conforte l'opinion récente. Si on ne prend pas en compte les parties des deux derniers (manifestement moins forts ou moins préparés), on obtient même 75% de parties nulles ! Le jeu qui fait nulle est encore vivant !

Amitiés Cyborgiennes  
Sylvain Quin

## Grand prix de France 2004

			Noël	PrPar	IDF1	IDF2	Renn	IDF3	Lyon	IDF4	Total
Nicolet	Stéphane	F	170	60	144	64		123		27	588
Delaunay	Arnaud	F			144	170		123		60	497
Kashiwabara	Takuji	F		200					200		400
Lévy-Abégnoli	Thierry	F	90	10	144	64		30		27	365
Caspar	Emmanuel	F	170	140							310
Quazzo	Claude	F	50		30	170		8		27	285
Lazard	Emmanuel	F		30				123		115	268
Auzende	Frédéric	F						30		200	230
Poirier	Serge	F			30		200				230
Dauba	Cédric	F	50					123			173
Scherno	Dominique	F			8				140		148
Margarit	Éric	F		15	8	64		8		27	122
Tastet	Marc	F								115	115
Barre	Sébastien	F		40	60						100
Hervé	Jacqueline	F					97				97
Thierry	Vincent	F					97				97
Wietholter	Frederik	F					97				97
Di Meglio	Fabrice	F		90							90
Lecureux	Jean	F							90		90
Cécillon	Olivier	F					30	38			68
Andriani	Bintsa	F	30	20	0						50
Benoît	Serge	F			0				38	10	48
Poirier	Thibault	F					40				40
Lecat	Monique	B			8	30					38
Pélissier	Laurent	F							38		38
Prost	Serge	F							38		38
Bernier	Frédéric	F			30						30
Wietholter	Benjamin	F					30				30
Jourdain	Fabienne	B				20					20
Lemoine	Joane	F	20								20
Bougéard	Emmanuel	F	15					0			15
Capelle	Stéphane	F						8			8
Nou	Léonard	F			8						8
Ovion	Jacques	F						8			8
Torri	Marie-Christine	F		5							5

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.

### Mondial 2004

Le championnat du monde 2004 aura lieu à Londres du 10 au 13 novembre prochain. Il sera arbitré par Adelaide Carpenter et Aubrey de Grey.

### Carnet

Sabine et David Shaman sont heureux de vous faire part de la naissance de Benjamin Liam le 13 mai.

# Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 12 ♦ Finale de Cambridge 2004
- 17 ♦ Problèmes
- 18 ♦ Initiation : donnez avant de reprendre
- 20 ♦ Suekuni – Goto
- 23 ♦ Avantage Blanc ?
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE

Emmanuel CASPARD

Fabrice DI MEGLIO

Takuji KASHIWABARA

Emmanuel LAZARD

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Stéphane NICOLET

Serge POIRIER

Marc TASTET

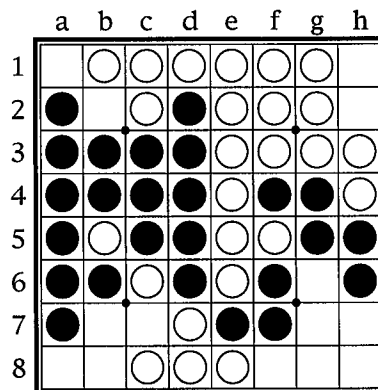
Directeur de la publication :  
*Jean-Manuel MASCORT*  
 Rédacteur en chef : *Sylvain QUIN*  
 Rédacteur en chef adjoint,  
 maquettiste : *Emmanuel LAZARD*  
 Secrétaire de rédaction :  
*Marc TASTET*  
 Diagrammes :  
 Cassio par *Stéphane NICOLET*  
 Calcul du classement :  
 Jech par *Thierry BOUSCH*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

**Composition du conseil de la FFO**  
 Président : Jean-Manuel MASCORT  
 Trésorier : Dominique SCHERNO  
 Secrétaire : Serge POIRIER  
 Membres du conseil : Serge BENOIT,  
 Dominique BÉTIN, Cédric DAUBA,  
 Arnaud DELAUNAY, Stéphane  
 NICOLET, José SEKNADJÉ

Fédération Française d'Othello  
 BP 383, 75626 PARIS Cedex 13  
 © : 06 78 50 82 15  
 OTHELLO® est une marque déposée,  
 distribuée par MATTEL France

### La gaffe du trimestre

La position est serrée mais Noir doit pouvoir l'emporter sans la parité en assurant les pions définitifs. En débutant par 47.h1 h2 a1 b2 g6, Noir se dirige vers un gain 34-30. Au lieu de cela, il joue rapidement 47.c7, pensant simplement enlever un temps à Blanc. Oui mais après 48.b7 g6 h7, Noir ne va plus jamais recouper la diagonale b7-g2 et va être obligé de tout donner, perdant au final 19-45...



Noir joue et... gaffe !

# MAGAZINE

## Championnat de France junior (30/11/2003)

par Serge Poirier

Pour sa quatrième édition, le championnat de France junior 2003 se déroulait à Rennes. Petite nouveauté pour cette édition, le tournoi était séparé du tournoi senior qui s'était déroulé à Paris deux mois plus tôt, et il se déroulait sur une seule journée pour éviter les problèmes d'hébergement et permettre à un plus grand nombre de joueurs de faire le déplacement.

Les joueurs sélectionnés devaient donc en découdre pendant sept rondes pour accéder à la finale. Petite nouveauté également, comme les jeunes joueurs étaient nombreux, une finale des moins de douze ans était prévue. Tous les joueurs présents étaient donc fort motivés jusqu'au bout pour se qualifier.

Petite revue des forces en présence :

Alizée Gillaux, Adèle Mangelinck, Cyril Rousset, Florian Aubrée, Emmanuel Thouin, Yann Terroire, Benjamin Joly, Clément Hardy, Thibault Poirier en provenance du Rheu s'étaient qualifiés lors d'un tournoi local de printemps après quelques heures d'initiation à l'école.

Hervé Le Breton, Thibault Fauché, Flavien Lahaie, Mazlum Kahraman en provenance de Chateaulin s'étaient qualifiés pendant les vacances de la Toussaint à la suite d'une initiation suivie d'un tournoi à la ludothèque locale.

Charles Molia de Rennes et Maureen Peillon de Brest, habitués des tournois des grands prix seniors étaient également présents ainsi qu'Elsa Burban de Questembert qui s'était qualifiée lors d'un mini tournoi au salon Ludomania de Rennes en septembre.

Toute cette horde de Bretons n'avait qu'un seul but : faire chuter le champion de France en titre, Patrick Jamet, qui avait fait le voyage pour défendre son titre.

Après quelques minutes d'attente, mises à profit par les jeunes pour une ultime partie d'entraînement, nous accueillîmes les joueurs finistériens qui avaient rencontré du brouillard tout le long du chemin pour venir à

Rennes. Le tournoi pouvait alors commencer.

Il était à peu près clair que Patrick Jamet avait de grandes chances d'obtenir une place en finale, par contre la deuxième place semblait indécise car les joueurs ne s'étaient pour la plupart jamais affrontés.

Première surprise lors de la première ronde, Charles Molia qui avait préparé ce rendez-vous, se faisait surprendre par Maureen, très zen qui retournait le dernier de ses 34 pions avec cinq secondes à la pendule. Charles a commis l'erreur de jouer a tempo pour faire tomber au temps Maureen sans y parvenir. Thibault battait Elsa assez facilement avec les noirs. Florian réalisait le plus gros score de la ronde en battant Mazlum sur le score sans appel de 55-9 et marquait ainsi ses prétentions dans ce tournoi. Patrick sans réaliser une grande partie s'imposait sur le score de 37-27 contre Clément.

La deuxième ronde voyait de nouveau une victoire de Maureen sur le même score 34-30 que lors de la ronde précédente et toujours avec cinq secondes à la pendule face à Emmanuel ; Patrick se défaisait de Florian sur le score sans appel de 52-12. Charles déjà en retard parvenait à maîtriser Thibault et Hervé emportait également une deuxième victoire face à Benjamin. Clément et Elsa empochaient leur premier point pour recoller au peloton de tête.

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

Molia C. 49-15 Poirier T.

Hervé et Patrick se retrouvaient seuls en tête à l'issue de la troisième

ronde grâce à leurs victoires sur respectivement Emmanuel et Maureen. Derrière Charles, Thibault, Florian, Clément et Benjamin se maintenaient à un point grâce à de belles victoires et rejoignaient Maureen et Emmanuel à deux points.

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

Molia C. 49-15 Poirier T.

Lors de l'ultime ronde de la matinée, Patrick prenait une forte option en dominant Hervé 44-20. Derrière les matchs commençaient à devenir très serrés, personne ne voulant lâcher de point. Charles battait difficilement Florian 38-26 et Clément se défaisait encore plus difficilement d'Emmanuel 34-30 avec les noirs. Thibault et Maureen avaient un jeu plus facile avec les blancs et laissaient moins de 20 pions à leurs adversaires respectifs, Alizée et Benjamin.

À mi-parcours on retrouvait donc le classement suivant :

1.	Jamet Patrick	4/4
2.	Le Breton Hervé	3
	Molia Charles	3
	Poirier Thibault	3
	Hardy Clément	3
	Peillon Maureen	3
7.	Thouin Emmanuel	2
	Aubrée Florian	2
	Terroire Yann	2
	Burban Elsa	2
	Joly Benjamin	2
	Mangelinck Adèle	2
13.	Rousset Cyril	1
	Gillaux Alizée	1
	Lahaie Flavien	1
	Kahraman Mazlum	1
	Fauche Thibault	1

Patrick semblant dominer les débats, avec une lutte acharnée derrière, Maureen et Clément étant en retrait au niveau du départage.

Restaient donc trois rondes pour que la situation se décante.

Avant d'attaquer les parties de l'après-midi, toute cette joyeuse compagnie pique-niqua sur place dans une ambiance très bon enfant. Les fous-rires de Thibault résonnent encore dans la salle Méléty, et les courses-poursuites autour des tables de jeu permirent à tous ces jeunes joueurs de libérer un peu de l'énergie qui n'avait pu être libérée le matin. Seul Patrick restait très concentré.

Pour calmer tout ce petit monde, Stéphane Nicolet et Serge Poirier s'assirent autour d'une table pour une petite démonstration de blitz devant une assistance attentive.

Le calme étant revenu, le tournoi pouvait reprendre. Thibault s'attaquait à Patrick sans succès, voyant même ses chances d'accéder en finale réduite ne réussissant à sauver que huit petits pions. Charles et Hervé se positionnaient en outsiders après leurs victoires sur Clément et Maureen.

Lors de la sixième ronde, Charles ne fit pas mieux que Thibault en ne sauvant que sept pions contre Patrick très bien installé dans le tournoi. Hervé grâce à sa nette victoire sur Florian se retrouvait seul deuxième avant la dernière ronde et tenait donc son destin entre ses mains. Seuls pouvaient lui contester une place en finale : Elsa, qui remontait très fort après trois victoires consécutives, Charles, Clément et Thibault vainqueur de Maureen.

La dernière ronde allait donc nous donner le nom des heureux finalistes.

Patrick élimina d'entrée Elsa sur le score sans appel de 55-9. Thibault élimina Clément grâce à une victoire de justesse 34-30 (la revanche de la finale du tournoi du Rheu qui avait vu Clément s'imposer 33-31). Charles parvint à battre Hervé lors d'une très belle partie mais cela n'était pas

suffisant pour accéder à la finale, la défaite de la première ronde contre Maureen lui coûtait très cher.

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

Molia C. 36-28 Le Breton

Le classement final du tournoi après les sept rondes était donc le suivant :

1.	Jamet Patrick	7/7
2.	Le Breton Hervé	5
	Molia Charles	5
	Poirier Thibault	5
5.	Aubrée Florian	4
	Hardy Clément	4
	Burban Elsa	4
	Peillon Maureen	4
	Joly Benjamin	4
10.	Thouin Emmanuel	3
	Terroire Yann	3
	Kahraman Mazlum	3
	Lahaie Flavien	3
	Fauche Thibault	3
	Mangelinck Adèle	3
16.	Gillaux Alizée	2
17.	Rousset Cyril	1

La finale opposait donc Patrick à Hervé, la finale des moins de douze ans voyait s'affronter Thibault et Florian qui devançait Clément de quelques points au départage.

La finale des moins de douze ans fut très indécise, dans la première partie, Thibault visiblement impressionné par l'ambiance de la finale choisissait les noirs et perdait la partie 46-18 en faisant beaucoup d'erreurs bien exploitées par Florian.

La deuxième partie fut plus équilibrée, néanmoins Thibault prenait

l'avantage en milieu de partie et le conservait jusqu'à la fin pour s'imposer sur le score de 44-20.

La dernière partie de cette finale fut longue à choisir son vainqueur, les deux finalistes commettant quelques erreurs en fin de partie, c'est Florian qui commettait la dernière erreur en laissant filer le gain qui n'était pas évident pour un très jeune joueur, Thibault s'imposait donc 45-19.

Patrick fut plus expéditif dans la finale junior. Il avait déjà battu Hervé lors du tournoi avec les blancs mais il choisit les noirs pour probablement impressionner encore davantage son adversaire et lui mettre la pression d'entrée. Hervé ne se sort pas si mal de l'ouverture mais le milieu de partie est dominé par Patrick qui entre largement gagnant en finale et maîtrise de bout en bout.

Hervé est donc condamné à s'imposer avec les noirs pour espérer disputer une belle. Mais le miracle n'aura pas lieu, malgré une lutte acharnée pour ne pas être tué dès l'ouverture, Hervé très concentré ne trouve pas de solution pour revenir en milieu de partie sur Patrick qui s'achemine donc vers son deuxième titre consécutif après sa victoire 57-7 et qui rejoint ainsi au palmarès Corentin Ratonnat. Bravo Patrick !

Des prix furent alors remis à tous les participants (merci à madame Rousset et aux éditions Hatier pour les jolis livres qu'ils nous ont offerts) ainsi que des coupes aux vainqueurs et finalistes des deux finales.

Merci à tous les participants pour leur bonne humeur, à tous les accompagnateurs et en particulier aux bénévoles de la ludothèque de Chauteaulin, à M. Burban, aux parents des enfants et à Stéphane Nicolet et Jacqueline Hervé qui ont permis à ce tournoi d'être une réussite.

En espérant que tous ces joueurs se retrouvent en 2004 pour tenter de contester la suprématie de Patrick Jamet.

## Tournoi international de Milan (6 et 7/12/2003)

par Takuji Kashiwabara

Des Milanais, d'autres Italiens du nord, deux joueurs venant des régions limitrophes (ou presque) des pays voisins... Bintsu Andriani (Paris) et Pierluigi Stanzione (Naples) étaient les seuls à se déplacer hors d'un rayon de 300km : sans eux le

tournoi international de Milan, la première étape du grand prix d'Europe (et aussi celle du grand prix d'Italie) aurait fait figure d'un tournoi régional. Les Romains étaient absents, on ignore si c'est à cause du 8 décembre qui est férié en Italie, ou

à cause de la diminution du montant de la dotation (les Vecchi étaient de mariage ce week-end-là, mais on ne sait rien sur les autres). Malgré le petit nombre de joueurs et leur diversité géographique plutôt limitée, le niveau restait élevé grâce à la parti-

cipation d'Andreas Höhne, le troisième du championnat du monde, de Donato Barnaba, l'othelliste le mieux classé de l'Italie du nord, et de moi-même, tenant actuel du titre du grand prix d'Europe.

Comme nous étions 12, il a été décidé d'utiliser l'algorithme italien de l'appariement pour un toutes-roudes, système qui réserve pour la fin les rencontres entre les joueurs les mieux classés. Ainsi, le suspense serait maintenu jusqu'à la fin. Par ailleurs, le classement en cours de tournoi refléterait également mieux la réalité.

Le seul hic, c'est qu'il y avait une participante absente à la première ronde, et que le joueur qui joue contre elle à la première ronde en vertu de son classement (en l'occurrence moi-même) ramasse 64 pions. Quand j'ai signalé ce problème, les organisateurs m'ont répondu que de toute façon il était peu probable que le nombre de pions compte ! Et à eux de m'expliquer leur système de départage. En gros, une victoire contre un joueur ayant plus de points compte plus qu'une victoire contre un joueur ayant moins de points. Je suis plutôt favorable à un système qui ne tient pas ou guère compte du nombre de pions, d'abord parce que je considère que le but du jeu est de faire plus de pions que son adversaire, ce qui n'est pas la même chose que de faire le plus de pions possible, et ensuite, un tel système inciterait moins les meilleurs joueurs à massacrer les débutants. Mais là, j'ai du mal à comprendre. Une victoire contre un mieux classé compte plus parce qu'elle mérite d'être récompensée davantage, puisque c'est un plus grand exploit. Soit. Mais la logique voudrait aussi qu'une défaite contre plus mal classé doive être plus sanctionnée, puisque c'est une plus grande faute. Or ce système fait exactement l'inverse. En tous cas, il semble être fait pour diminuer l'effet « ricochet », notion chère à certains contributeurs de notre liste de diffusion e-mail, puisqu'il tient plus compte des matchs entre les favoris que le reste. Vous verrez que ce n'est pas le cas. Bon, je ne vais pas m'attarder davantage puisque ceci est un compte rendu d'un tournoi et pas une dissertation sur un système de départage que la plupart des lecteurs ne subit jamais. N'empêche qu'il y a trois problèmes : a) le système est-il bien fondé ? b) est-il réglementaire d'utiliser un tel système dans un

tournoi du grand prix d'Europe ? et c) est-il efficace ? (autrement dit, cela départage-t-il vraiment les joueurs ex æquo ?). Histoire de faire comme les Milanais à Milan, je n'ai pas émis de critiques sur les points a) et b) (d'ailleurs nous avons vu des tournois dans des pays du Benelux, pour ne pas dire lesquels, où l'appariement ne ressemblait pas au système suisse tel qu'on le connaît en France), mais sur le point c), j'ai fait part de ma crainte aux organisateurs qui cherchaient à me persuader que les cas où leur système n'arriverait pas à départager les joueurs ex æquo seraient rares. Leur arguments paraissaient peu convaincants, mais il fallait commencer le tournoi (et le compte rendu, diront les lecteurs patients)...

Il y a déjà des surprises à la ronde 1. Domenico Palladino bat Pierluigi, pendant que Bintsa perd contre Claudio Signorini après avoir failli le tuer. À la ronde 2, Pierluigi manque de perdre contre Massimo Canu et est sauvé par la pendule. À la ronde 3, cette fois-ci, Bintsa sauve un demi-point contre Vittorio Bergossi grâce à une erreur de celui-ci au coup 59. À la pause déjeuner, Andreas, Donato et moi sommes seuls vaincus. Allons-nous continuer tranquillement le chemin de la journée vu que nous ne jouerons entre nous qu'à partir de la ronde 9 ? Et bien non, à la ronde 4, Domenico bat Andreas et crée une sensation. À la ronde 5, c'est au tour de Donato de rater Bintsa. Au coup 45, on a l'impression que le contrôle de la diagonale b2-f6 ne tient pas et Noir n'a qu'à couper pour gagner ; et on a l'impression que le meilleur coup est h6. Or, h6 ne fait que nul. Blanc répond par g1 ; ensuite Noir peut jouer f1 qui force la réponse blanche en b1. À ce moment-là, Noir semble avoir l'embarras du choix pour couper la diagonale et gagner la parité. Mais en réalité, il est impossible d'exploiter la parité car il faut d'abord jouer a1 pour pouvoir prendre les bords nord et ouest, ce qui fait que Noir peut faire au mieux 32 pions. Et s'il opte pour 51 h7, il se voit répondre g2. Donc le choix un peu étonnant de Donato (45.h5) est correct (contrairement à ce que Bintsa et moi avions pensé sur le moment). Par contre au coup 49, il fallait jouer g8 pour la parité locale. Souvent dans ce genre de position, c'est ce qu'il faut jouer : Blanc doit choisir entre h7 et e8.

Et pour terminer la journée, c'est moi qui perds contre Vittorio à mon tour. Ainsi nous nous retrouvons en tête avec 6 victoires tous les trois, suivis par Domenico à 5 points, Pierluigi à 4, Bintsa et Vittorio à 3,5 points... Il est désormais certain que deux parmi Andreas, Donato et moi, seront en finale, et l'autre jouera le match pour la troisième place. Qui sera le malheureux exclu ? Et contre qui jouera-t-il ?

Dimanche matin, à la ronde 8, Vittorio rate Andreas en laissant passer une occasion de le tuer avec un superbe contrôle de diagonale. Les choses sérieuses commencent à la ronde 9. Je perds nettement contre Donato. Pendant ce temps, Pierluigi rate une nulle contre Andreas : au coup 50, la position blanche peut paraître désespérée. La seule façon de résister, c'est la parité ; ce qui fait que le choix est entre c8, e8 et g8 (dont seul g8 est bon). À la ronde suivante, Andreas bat Donato sans discussion. Du coup, je ne peux plus espérer aller en finale sans être au départage (sauf dans le cas improbable où Donato perdrait contre Daniela Bersaglieri). Je demande donc où on en est pour le départage. Sans hésiter à utiliser les grands moyens, les organisateurs lancent une simulation : on entre des résultats fictifs pour la ronde 11, on laisse calculer les points de départage, et on voit que l'écart est assez grand, donc que le risque de changement est faible... Mais ne suffit-il pas de comparer le nombre de victoires de Bintsa, Domenico, et de Vittorio ? (d'ailleurs, que disais-je sur le ricochet ? Si Vittorio ne s'était pas trompé au coup 59 contre Bintsa...) Finalement toutes les craintes sur le départage s'avèrent inutiles. Andreas me bat sans me laisser la moindre chance. La finale se joue donc entre Andreas et Donato, et c'est Bintsa qui, ayant gagné toutes les parties du dimanche matin, dispute la troisième place contre moi.

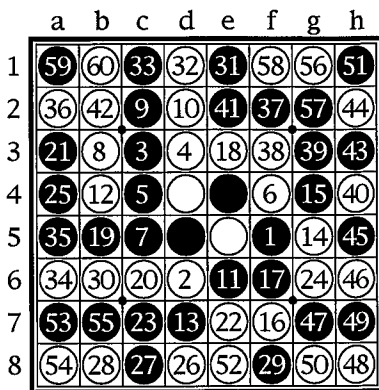
Après la pause déjeuner, Donato gagne la première partie de la finale sans trop de problème. Le score est serré, mais il n'a jamais été perdant, et il y avait toujours au moins un coup gagnant facile à trouver. Pendant ce temps, au bout d'un milieu de partie assez équilibré, Bintsa rate le seul coup gagnant peu intuitif (mais pas tout à fait introuvable) et je termine la partie sans problème. Par contre les parties de la revanche étaient plutôt à sens unique aussi

bien pour la finale que pour le match 3/4. Sans doute Andreas et Bintsa étaient-ils trop découragés après leur défaite lors de la première partie.

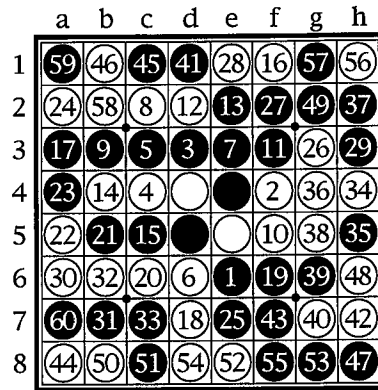
Ainsi, pour la première fois Donato remporte l'étape italienne du grand prix d'Europe à Milan (mais il avait déjà gagné l'étape italienne à Naples). Bravo pour sa victoire et sa belle organisation du tournoi. L'année prochaine, l'étape italienne se jouera à Rome. Rendez-vous donc à Rome, et espérons que l'on y retrouvera un peu plus de Romains !

**Classement final**

1. Barnaba D.	{I}	9/11 +2
2. Höhne A.	{D}	10 +0
3. Kashiwabara T.	{F}	8 +2
4. Andriani B.	{F}	7,5 +0
5. Bergossi V.	{I}	6,5
6. Stanzione P.	{I}	6
7. Palladino D.	{I}	5
Signorini C.	{I}	5
Canu M.	{I}	5
10. Borassi M.	{I}	1,5
Dellabianca G.	{I}	1,5
12. Bersaglieri D.	{I}	1

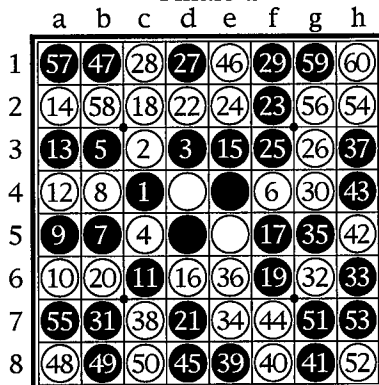


Barnaba 31-33 Andriani



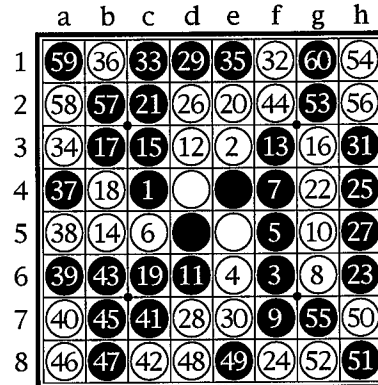
Höhne 41-23 Stanzione

**Finale 1**



Höhne 31-33 Barnaba

**Match 3/4 - 1**



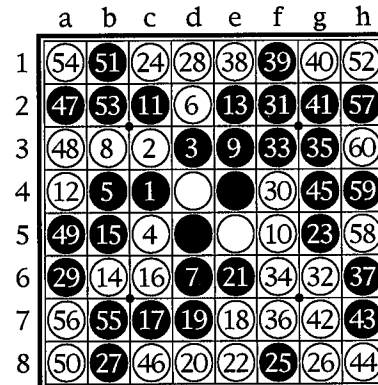
Kashiwabara 38-26 Andriani

**Finale 2**

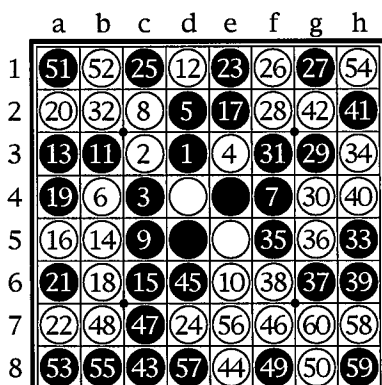


Barnaba 37-27 Höhne

**Match 3/4 - 2**



Andriani 13-51 Kashiwabara



Andriani 29-35 Signorini

**Tournoi international de Cambridge (28 & 29/2/2004)**

par Emmanuel Caspard

Bon, je ne vais pas vous redire chaque fois la même chose, que Cambridge est magnifique, surtout quand on a la chance d'avoir un peu de neige, que les collègues sont superbes, les restaurants indiens délicieux et l'ambiance du tournoi *so british*, je vais vraiment avoir l'impression de radoter. Demandez à Seb et Laureline, ils vous en parleront sûrement mieux que moi puisque c'était leur premier voyage outre-Manche pour ce rendez-vous incontournable. D'accord le *Fitzwilliam Museum* était

fermé et le temps un peu froid pour se promener mais n'empêche, les absents ont toujours tort, surtout ici.

À part ça, si le nombre de joueurs était encore un peu réduit, le plateau du tournoi était alléchant et promettait de belles empoignades. Du côté anglais, Brightwell, Leader et Handel, rien que ça, que venaient renforcer Aubrey de Grey, Phil Marson et, moins expérimentés mais déjà talentueux, Andy Aspden, Jeremy Dyer et Ben Pridmore. La Hollande n'avait envoyé « que » David Shaman et Jan

de Graaf. Il fallait aussi compter avec le transfuge australien maintenant bien établi à Cambridge, Geoff Hubbard, ainsi qu'avec Andreas Höhne venu directement d'Allemagne empocher des points pour le grand prix d'Europe. Enfin, la délégation française n'était pas en reste et alignait modestement Stéphane Nicolet, Emmanuel Lazard, Sébastien Barre, Frédéric Auzende, Bintsa Andriani et moi-même, tous bien décidés à faire saigner les murs roses de *Lubbock Room*.

La principale surprise du tournoi viendra de la contre-performance de Shaman, qui termine à la deuxième place avec 5 points. Il perd notamment contre Sébastien et Frédéric, bravo à eux. Sébastien fait d'ailleurs un bon tournoi, terminant 6<sup>e</sup> avec 6 points en compagnie de Leader et Höhne, quand même, et de l'inattendu Ben Pridmore qui s'adjuge notamment Emmanuel Lazard à la dernière ronde dans une partie, euh, tendue...

Frédéric loupe un peu son tournoi, le thé avait sans doute mangé des cochonneries et le terrain était lourd. Imre est aussi en petite forme, il perd d'entrée contre moi et Michael et ne s'en remettra jamais vraiment : il annule notamment contre Manu Lazard et Geoff. Andreas et Stéphane sont eux aussi un peu en deçà de ce qu'on aurait pu attendre. Mais la proportion de forts joueurs était telle qu'un brin de forme et un soupçon de réussite faisaient tout de suite une grosse différence. Et les gagnants de cette loterie furent donc Brightwell, que seul super-Manu avait réussi à battre (comme d'habitude pourrait-on dire, puisque Manu reste sur un nombre impressionnant de victoires d'affilée contre Graham), moi-même, qui n'avais perdu que contre Graham et Michael, Manu, qui avait perdu contre moi, annulé contre Imre et que sa défaite à la dernière ronde contre Ben prive de finale, et Michael, toujours dangereux et qui ne s'était incliné que contre Graham, super-Manu et Andreas.

Manu remettra d'ailleurs le couvert dans le match pour la troisième place en remportant sans discussion la partie de départage. Quant aux trois parties de la finale, elles sont commentées un peu plus loin dans ce numéro.

Un grand merci à Aubrey, Adelaïde et tous les autres pour l'organisation encore impeccable. Et une fois n'est pas coutume, merci au nouveau sponsor de la fédération anglaise, *Character Games*, qui a permis à Aubrey de doter le tournoi de prix pour les deux premiers et le meilleur débutant.

**Classement final**

1. Caspard E.	{F}	9/11 +2
2. Brightwell G.	{GB}	10 +1
3. Lazard E.	{F}	8,5 +1
4. Handel M.	{GB}	8 +0
5. Nicolet S.	{F}	7
6. Leader I.	{GB}	6
Höhne A.	{D}	6
Barre S.	{F}	6
Pridmore B.	{GB}	6
10. Hubbard G.	{AUS}	5,5
11. Andriani B.	{F}	5
Shaman D.	{USA}	5
de Graaf J.C.	{NL}	5
14. Auzende F.	{F}	4
15. de Grey A.	{GB}	3
Aspden A.	{GB}	3
17. Marson P.	{GB}	1
Dyer J.	{GB}	1

(NDLR : vous aurez une deuxième occasion de goûter aux frimas de l'hiver anglais puisque le prochain championnat du monde aura lieu du 10 au 13 novembre 2004 à Londres, organisé par le couple infernal ayant déjà sévi à Cambridge...)

**Match 3/4**

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

Lazard 38-26 Handel

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

Shaman 28-36 Barre

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

Auzende 37-27 Shaman

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

Hubbard 33-31 Leader

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

Brightwell 29-35 Lazard

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

Lazard 36-28 Höhne

**Tournoi open de Rennes (6/3/2004)**

par Serge Poirier

Petite affluence pour l'édition 2004 du tournoi open de Rennes. En

effet six joueurs seulement s'étaient retrouvés pour succéder à Claude

Quazzo, vainqueur de la dernière édition. Outre Jacqueline Hervé,

Thibault et Serge Poirier, joueurs incontournables sur la place rennaise, de nouveaux joueurs faisaient leur apparition : Vincent Thierry qui joue de temps en temps sur Internet et qui s'était laissé tenté pour un premier tournoi, et Frederik et Benjamin Wietholter. Frederik est un habitué des 64 cases mais avec des pions un peu différents, il est en effet pensionnaire du club d'échecs du CPB Rennes mais aussi un passionné de tous les grands jeux classiques.

Le hasard des appariements voulut que la première ronde soit un affrontement entre la famille Poirier et la famille Wietholter. Thibault sauvait l'honneur de la famille en annulant contre Benjamin alors que je me laissais surprendre par Frederik. Bien que jouant avec les blancs et étant largement gagnant, j'eus plusieurs fois l'occasion de tuer mais par manque de concentration je laissais vivre mon adversaire en perdant quelques pions à chaque coup. Résultat 43-21 pour Frederik et la dernière place pour moi ! Jacqueline se laissait surprendre par Vincent Thierry qui prenait donc la première place avec Frederik.

Lors de la deuxième ronde, Vincent Thierry battait Frederik Wietholter et prenait seul la tête du tournoi. Jacqueline et Serge se replaçaient en battant respectivement Thibault et Benjamin qui se retrouvaient en queue de peloton.

Personne ne pouvait alors arrêter Vincent qui emportait sa troisième victoire d'affilée en s'offrant le scalp de Benjamin. Jacqueline se défaisait à l'arraché de Frederik 34-30 et s'accrochait à un point derrière Vincent, tout comme Serge vainqueur de Thibault.

Vincent affrontant Thibault à la quatrième ronde, tout le monde pensait qu'il attendrait la dernière ronde avec 4 points et l'assurance de finir en tête. Tout le monde sauf... Thibault qui profitait d'une erreur de Vincent pour s'imposer de justesse 34-30 et relancer ainsi le tournoi. Comme je m'imposai facilement face à Jacqueline, j'obtins le droit d'affronter Vincent dans la finale du tournoi. Le duel fratricide entre les Wietholter se terminait par une victoire de Frederik sur Benjamin.

Lors de la dernière ronde, Vincent pliait en fin d'ouverture et cette fois-ci je ne laissai pas passer l'occasion de le tuer rapidement. Jacqueline s'imposait face à Benjamin et Thibault qui menaçait Frederik pour la quatrième place ne parvint pas à rééditer sa performance de la ronde précédente.

**Classement final**

1. Poirier Serge 4/5
2. Wietholter Frederik 3
- Hervé Jacqueline 3
- Thierry Vincent 3
5. Poirier Thibault 1,5
6. Wietholter Benjamin 0,5

En résumé un tournoi fort sympathique qui nous a permis de faire la connaissance de nouveaux joueurs prometteurs.

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

Wietholter F. 43-21 Poirier S.

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

Poirier S. 57-7 Thierry V.

**Belgique : quatre tournois pour le prix d'un !**

*par Thierry Lévy-Abégnoli*

Il existe à proximité immédiate de la France un petit pays dont la fédération d'Othello a décidé d'organiser pratiquement un tournoi par mois ! Il s'agit de la Belgique. Certes, le nombre de joueurs n'y est pas très important mais un noyau de quatre ou cinq d'entre eux répond toujours présent. De plus, parmi leurs voisins néerlandais, une petite dizaine n'hésite pas à traverser la frontière. Si l'on ajoute quelques Français qui adorent débarquer chez Monique Lecat, on atteint vite la quinzaine. Quatre tournois en quatre mois, tel fut donc le tarif de ce début d'année 2004 qui a exceptionnellement commencé fin 2003. En effet, le premier d'entre eux a eu lieu le 28 décembre à Ottignies, le deuxième le 8 février à Anvers, le troisième le 21 mars à Zonhoven et le quatrième, à nouveau à Ottignies, le 24 avril (pour ceux qui

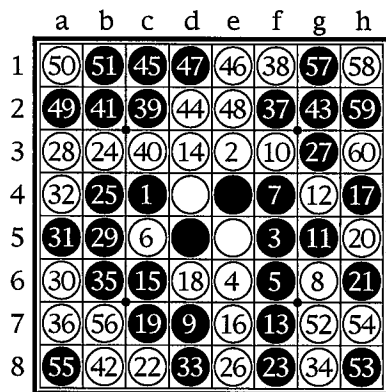
n'ont pas suivi, je n'égrène pas la tournée d'André Lamy). Toujours le même format : sept rondes de 25 minutes jouées en une seule journée, avec une coupure pour le déjeuner (le dîner, diront nos amis belges). Grâce aux frais de participation, les organisateurs distribuent des coupes (excepté pour le premier tournoi). On a beau dire, cela confère aux compétitions un caractère mi-officiel mi-festif qui donne un peu plus de piquant.

**Ottignies : Roel Hobo gagne sur une erreur de retournement**

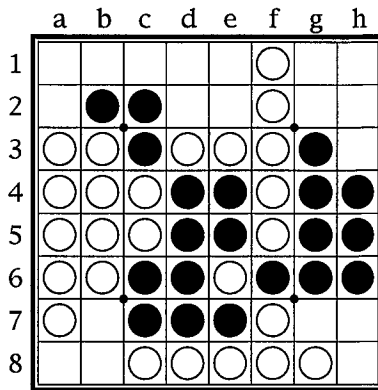
Nous sommes en cette toute fin d'année 2003 en la belle demeure de Monique, pour participer au premier tournoi de Noël d'Ottignies. Tous les protagonistes sont à l'heure. Les Français ne risquent guère d'être en retard puisque, comme d'habitude,

ils ont profité de l'hospitalité de Monique. Lorsque la directrice de tournoi montre le trophée — un Père Noël musical du plus mauvais goût — un brouhaha inquiet secoue le vaste séjour, certains allant jusqu'à exprimer le souhait de ne pas terminer en tête pour échapper au ridicule. En évitant cette grossière erreur tactique (j'adore le Père Noël !), je parviens à devenir la vedette de ce début de tournoi. Enfin au moins dans les résultats, car pour ce qui est du niveau de jeu, c'est une autre histoire. En effet, Monique m'étrille en début et milieu de partie mais ne voit pas plusieurs coups qui tuent. Je suis ensuite opposé à son beau-frère Renaud qui, avec les blancs, sacrifie bizarrement la parité vers le coup 45 et me donne un gain 33-31. À la troisième ronde, je bats facilement Stéphane Dousse qui rate complète-

ment sa sortie de Tanida. Je n'y suis vraiment pour rien. À la quatrième, je suis en difficulté contre Albert Kortendijk, qui manque le gain à deux coups de la fin, à mon grand étonnement et à celui des spectateurs. Bref, je me retrouve seul en tête avec quatre points. Je tombe alors contre Roel Hobo qui va me battre dans des conditions rocambolesques. En milieu de partie et juste avant la finale, il est en difficulté mais tient le coup, gagnant des temps en jouant sur les quatre bords. Dans les derniers coups, il nous reste moins d'une minute chacun. Je crois voir une suite gagnante (qui mène en fait à une nulle). Mais Roel commet une erreur de retournement qui, au dernier coup, m'empêchera de retourner trois pions de la diagonale. Je perds donc 35-29. Si j'avais vu cette erreur, Roel aurait sans doute perdu au temps car il finit avec 5 secondes à la pendule (et moi 18 secondes). C'est vraiment trop injuste ! Je perdrai ensuite contre Linda avant de battre Alex. Opposé à Linda puis à Stéphane, Roel gagnera ses deux dernières parties et du même coup le tournoi. Le Hollandais n'aura finalement perdu que contre son compatriote Albert Kortendijk, à la première ronde. Une partie âpre durant laquelle Albert a conservé un tout petit avantage jusqu'au coup 42.b8, l'idée étant sans doute de symétriser son bord de cinq et de rendre le trait à son adversaire. En fait, il valait mieux jouer 42.h3, à condition de s'engager dans une séquence un peu délirante pour un humain ! De toute façon, Roel ne profite pas de cette faiblesse et répond par un audacieux 43.g2 qui permet un contrôle de diagonale hasardeux. Il ne tiendra pas et Albert l'emportera 22-42.



Hobo 22-42 Kortendijk



Après 41.b2

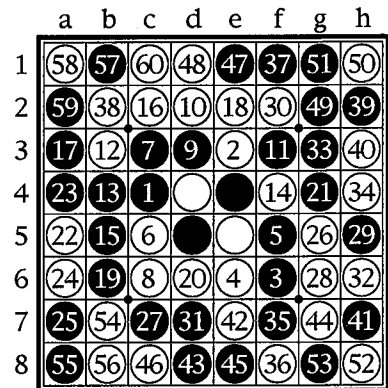
**Classement final**

1. Hobo R.	{NL}	6/7
2. Dousse S.	{CH}	5
Kortendijk A.	{NL}	5
Lévy-Abégnoli T.	{F}	5
5. Praseptyo L.	{NL}	4
Andriani B.	{F}	4
Cordy A.	{B}	4
Schotte T.	{B}	4
9. Lecat R.	{B}	3
Vuye C.	{B}	3
Saufnay S.	{B}	3
12. Lecat M.	{B}	2
13. Lecat N.	{B}	1

**Anvers : Nicky seul en tête pour quatre points**

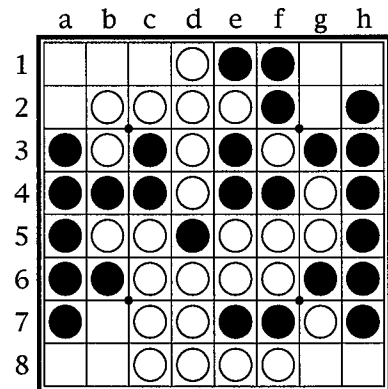
Quelques semaines plus tard, le 8 février 2004, on retrouve à peu près les mêmes protagonistes pour le premier Open d'Anvers qui se déroule en fait à Zwijndrecht. Pour ma part, je commence très mal le tournoi avec deux défaites consécutives contre Roy Seits (36-28) et Cedric Vuye (33-31). Monique, toujours imprévisible, manque de me battre à la troisième ronde. Elle joue parfaitement la parité dans les 15 derniers coups et sauve 30 pions. Après le déjeuner, j'alignerai trois autres victoires pour finalement jouer le gain du tournoi à la dernière ronde, contre Nicky. Enfin théoriquement, car au départage, je n'avais aucune chance. En effet, je suis à quatre points, Nicky à cinq, de même que Johan Berner. Ce dernier m'apprend que si je perds avec au moins 29 pions, il gagnera le tournoi, battant Nicky au départage. Ce que je vais faire de justesse, perdant 29-35. J'ai commis une erreur stratégique. En milieu de partie, Nicky, en noir, a fait un trou de cinq dans lequel il n'avait pas accès. En évitant d'y jouer jusqu'à la fin, j'ai décidé de conserver ce gain de la parité. Ce faisant, j'ai donné beaucoup de pions définitifs. Dans le même temps, Johan n'en

profite pas, perdant contre Jeroen De Wael. Nicky termine donc seul en tête avec six points.



Berner J. 29-35 v.d. Biggelaar

Si vous le voulez bien, attardons-nous lascivement sur la partie au sommet qui a opposé Johan (en noir) et Nicky, à la quatrième ronde. Les deux joueurs ont tour à tour eu l'avantage. Mais le dernier tournant du match intervient après 48.d1. Avec 49.h8, Johan tiendrait une finale à 34-30 mais il se refuse à y jouer, car il voit qu'il perdrait l'accès à g8. Il préfère 49.g2, qui offre le coin 50.h1 à son adversaire mais permet une insertion (51.g1). Toutefois, Johan laisse ainsi Nicky jouer tranquillement la parité et gagner 29-35. En fait, avec 49.h8, Noir n'aurait laissé à Blanc que des coups inconfortables qui, malgré la parité des blancs et l'absence d'accès à g8, auraient permis à Noir de l'emporter.



Après 48.d1

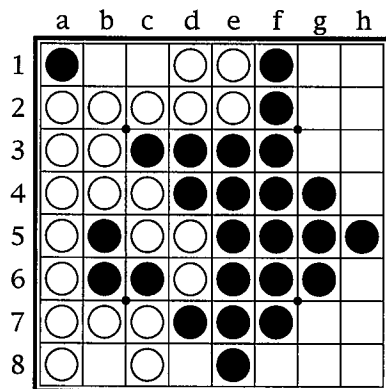
**Classement final**

1. van den Biggelaar N.	{NL}	6/7
2. Berner J.	{B}	5
3. De Wael J.	{B}	4,5
4. Kortendijk A.	{NL}	4
Seits R.	{NL}	4
in het Zandt B.	{NL}	4
Lévy-Abégnoli T.	{F}	4
Tjassens D.	{NL}	4
9. Reijnders R.	{NL}	3,5

10. Quazzo C.	{F}	3,5
11. Hobo R.	{NL}	3
12. Claassen M.	{NL}	3
13. Praseptyo L.	{NL}	3
14. Vuye C.	{B}	3
15. Margarit E.	{F}	2,5
16. Schotte T.	{B}	2,5
17. Vaes D.	{B}	1
18. Lecat M.	{B}	1

**Zonhoven : Roel Hobo devant Cordy**

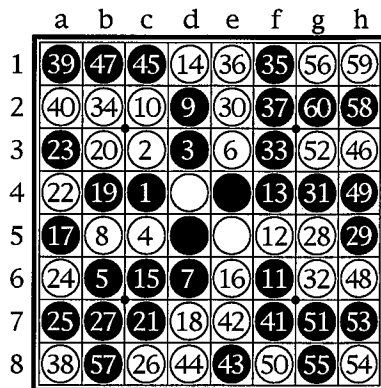
Le 20 mars vers 19 heures se termine le tournoi IDF2 à Paris. Claude Quazzo, Éric Margarit et moi-même sommes pressés car le lendemain matin, nous participons au tournoi de Zonhoven en Belgique. Tous en voiture et direction la maison de Monique ! Le lendemain, encore une heure de voiture et nous voilà à l'Open 2004 de Zonhoven où Roel confirme qu'il est décidément le meilleur sur ce qu'il convient désormais d'appeler le circuit belge. De son côté, Alex Cordy signe une belle deuxième place. Les deux joueurs se rencontrent lors de la deuxième ronde dans une partie dont je vous convie en toute simplicité à analyser une phase de jeu. Avec les blancs, Roel domine les débats jusqu'au coup 42.e7, auquel Alex répond par 43.e8. Pour l'instant, rien à dire.



Après 43.e8

Roel décide alors de jouer 44.d8, apparemment sans risque compte tenu de la faible mobilité de Noir qui semble tôt ou tard obligé de jouer en b8. Pour le Hollandais, c'est une moisson de pions définitifs en perspective sur le bord sud. Mais Alex répond par un excellent 45.c1 car Blanc ne peut s'insérer dans le trou b1. Sans doute pour s'y redonner accès, Blanc joue 46.h3. Mais c'est trop tard : en ouvrant le jeu, Roel ne force plus Noir à jouer en b8 un peu plus tard (ce qui aurait redonné la parité à Blanc) et ne l'empêche pas non plus de boucher le trou par

47.b1. En deux coups, Blanc est passé d'une finale avec 38 pions à une simple nulle, qu'il n'accrochera même pas. Alex l'emportera en effet 35 à 29 (abstraction faite d'une erreur de retournement, sans doute dans les deux derniers coups, qui aboutira à un score de 38-26).



Cordy 35-29 Hobo

**Classement final**

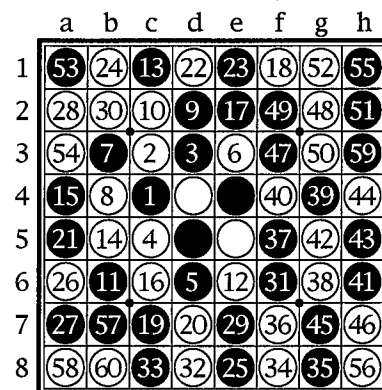
1. Hobo R.	{NL}	6/7
2. Cordy A.	{B}	5
Berner J.	{B}	5
Quazzo C.	{F}	5
5. de Graaf J.C.	{NL}	4
Seits R.	{NL}	4
Vaes D.	{B}	4
Roerade J.	{NL}	4
Lévy-Abégnoli T.	{F}	4
10. Reijnders R.	{NL}	3
Margarit E.	{F}	3
Schotte T.	{B}	3
Vuye C.	{B}	3
14. Lecat M.	{B}	2
15. de Graaf C.	{NL}	1

**Retour à Ottignies : Cordy et Margarit partagent la tête**

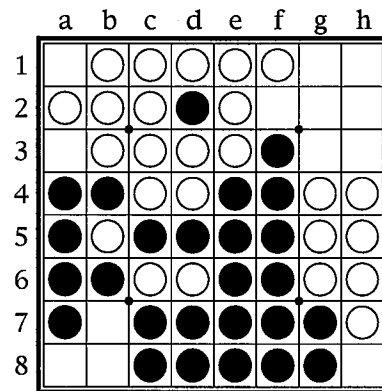
Le 28 avril, retour à Ottignies où les stars seront Alex Cordy et Éric Margarit, les deux joueurs terminant à six points, devant Johan Berner à cinq. Je vous propose de vous installer bien confortablement et de vous attarder sur la partie d'Éric (en blanc) contre Albert, lors de la dernière ronde. Dominé pendant presque toute la partie, le Français parvient à rester en vie jusqu'en finale. Avec le coup 47.f3 d'Albert, Éric pourrait être tenté de jouer 48.h8, qui assure des pions définitifs sur les bords est et sud. Mais après mure réflexion, il opte pour la case X, soit 48.g2, attaquant ainsi ses propres bords faibles, est et nord ! Ce coup lui offre une finale 27-37, alors que 48.h8 (ou d'ailleurs 48.g3) ne donnait qu'un 31-33. « J'ai vu que je pourrais contrôler la diagonale pendant plusieurs coups », me dira-t-il plus tard.

En effet, après 49.f2, Éric répond 50.g3. Et après 51.h2, il assène un 52.g1 assassin — une case C qui retourne sa propre case X. Poursuivant une finale parfaite, il l'emporte bien 27-37.

À noter également la présence de trois nouveaux joueurs habitués à jouer sur Internet : Alessandro Cantamessa et son père Pierre accompagné de sa copine Sylvie Leclerc. Avec quatre points, le jeune Alessandro réalisera une belle performance qui lui permettra de repartir avec la coupe du meilleur débutant. Peut-être un futur champion de Belgique !



Kortendijk 27-37 Margarit



Après 47.f3

**Classement final**

1. Cordy A.	{B}	6/7
Margarit E.	{F}	6
3. Berner J.	{B}	5
4. Hobo R.	{NL}	4
De Wael J.	{B}	4
Quazzo C.	{F}	4
Kortendijk A.	{NL}	4
Cantamessa A.	{B}	4
Praseptyo L.	{NL}	4
10. Lévy-Abégnoli T.	{F}	3
Schotte T.	{B}	3
Lecat M.	{B}	3
13. Saufnay S.	{B}	2
Cantamessa P.	{B}	2
Leclerc S.	{B}	2

# Finale Cambridge

par Emmanuel Caspard

Puisque mon commentaire de la partie contre Andreas Höhne du dernier numéro de Fforum (enfin le dernier officiel...) vous a plu (mais si), voici les trois parties de la finale du dernier tournoi international de Cambridge que j'ai remportée contre Graham Brightwell. J'insisterai surtout sur la deuxième partie, la plus indécise, puisque Graham m'a battu sans problème dans l'ouverture dans la première partie et s'est un peu loupé dans la troisième.

Finale 1

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

Brightwell 40-24 Caspard

**1.c4 à 10.e2** : ouverture *Rose*, ce n'est pas très malin d'aller chercher Graham sur cette ligne, vous pouvez me croire, c'est un des meilleurs spécialistes mondiaux.

**11.b5** : variante *plate*. 11.b6 est la variante *diagonale*, sisisi.

**12.b6** : je ne voulais surtout pas me lancer dans la variante d'opposition de masses qui débute par 12.f5 b4 f6 c2 e7 d2 (*Rose plate tournante fermée*). Ce type de ligne a été très étudié, c'est en général celui qui la connaît le plus loin qui gagne et je n'avais pas du tout l'intention de jouer à ce petit jeu avec Graham. Le coup joué est la principale alternative, dont je pensais que ça donnait des positions serrées tout à fait jouables pour Blanc.

**13.b3** : la réponse on ne peut plus standard. Noir prépare soit b4 soit c6.

**14.b4** : enlève ces deux coups. J'avais essayé 14.c6 pendant le système suisse sans grand succès malgré un score serré. Le troisième coup, et le plus joué, est a6, mais ce sera pour la prochaine fois.

**15.a4** : prépare un béton noir à l'ouest. On joue aussi 15.d2 que suit une bataille complexe pour le centre.

**16.c6** : 16.a5 a6 ne ferait que rendre

les choses plus faciles pour Noir.

**17.c2** : le revers de la médaille, Noir contrôle la mini-diagonale b4-c3.

**18.c1** : pour reprendre accès en a5 et enlever à Noir son coup en f5. J'avais oublié que 18.d7 donne de meilleurs résultats pour Blanc.

**19.a5** : le béton est lancé.

**20.a6** : je ne peux pas laisser ce coup à Noir.

**21.a7** : quand on bétonne, on bétonne.

**22.d7** : j'essaie de reprendre de l'air en même temps que du centre. J'ai un coup en a2 mais je commence à être un peu à l'extérieur de la position.

**23.e7** : le plus simple.

**24.g4** : pour l'accès en c7 et il n'y a pas grand-chose d'autre si je veux garder a2.

**25.d8** : n'ouvre pas à l'est. Noir veut pouvoir jouer ensuite c7 en laissant un trou pair au sud-ouest.

**26.f5** : il faut choisir entre 26.c7 qui laisse f5 à Noir et 26.f5 qui laisse c7 à Noir. Je choisis la situation la plus claire possible donc chacun chez soi.

**27.c7** : étonnant non ? (*NDLR : 27.d1 est en fait gagnant pour Noir.*)

**28.a2** : et c'est à Noir d'ouvrir, mais c'est une piètre consolation. Je n'ai plus aucune liberté et s'il trouve un gain de temps quelque part, je suis mort.

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

Après 28.a2

**29.d2** : bien sûr. Noir menace de jouer f6 et s'installe au centre.

**30.f7** : avant que f6 ne soit rempli.

**30.b2** me paraissait prématuré, mais Zebra a une nette préférence pour ce coup, qui empêche f6. La suite qu'il envisage est 30.b2 f1 f2 ?! avec un léger avantage Blanc. Ce programme est fou... (*NDLR : mais cette suite est effectivement la seule qui annule.*)

**31.f1** : avant que je ne joue en d1.

**32.e1** : et Noir ne peut pas répondre d1, qui est pourri par le pion en a4 : un temps est un temps, je suis bien content de trouver celui-ci, mais il est évident que je suis en phase de survie assistée depuis que j'ai raté d7 en sortie d'ouverture.

**33.f6** : me redonne zéro coup et m'enlève b2. Qui dit mieux ?

**34.e8** : d1 n'est pas urgent et ne m'apporte rien, restent les coups au sud. Je ne sais pas trop comment décider entre c8 et e8 et j'opte pour celui qui reste le plus du côté de mes pions, à défaut d'autre chose.

**35.g6** : le coup qui tue (ben oui, déjà). Récupère un pion sur la grande diagonale à tout hasard et prend accès en c8 sans que je puisse répondre g5 (Noir reprendrait le bord en f8 sans rien retourner sur la colonne f).

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

Après 35.g6

**36.c8** : je me sens donc obligé de jouer ici à la place de Noir sous peine de me retrouver complètement à court de coups sur le reste du plateau. Mais cela ouvre à Graham toutes les perspectives de sacrifice en b7 avec insertion en a3 et/ou gain de temps et *tutti quanti*. Comme je n'ai plus de libertés ou presque, autant dire que c'est plus que mal barré.

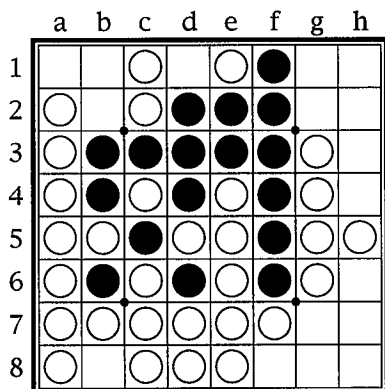
**37.g5** : je peux maintenant y jouer donc Graham m'enlève ce temps. L'idée est de remplir un peu l'est du plateau avant de tuer en b7.

**38.g3** : je joue les coups que je trouve. Sur 38.d1, 39.f2 !

**39.b7** : assez tôt finalement. Je n'ai pas accès en f2 et mes coups sur le bord est sont mauvais. Noir menace de jouer a3 a8 avec insertion et gain de temps en b8, ou gain de parité s'il peut ne pas y jouer tout de suite.

**40.h5** : j'essaie, par principe, de laisser un maximum de zones paires.

**41.a3 a8 f2** : logique. Noir a la parité et le contrôle du jeu. Il n'y a pas de piège de l'âne au nord puisque Noir a accès en d1 par b3.



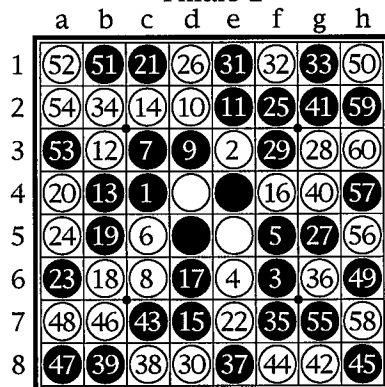
Après 43.f2

**44.b2** : je fais semblant de compliquer. Mon adversaire n'a pas l'air d'avoir très peur, cela me déçoit un peu.

**45.a1** : Graham joue brutalement les pions, le fair-play britannique n'est plus ce qu'il était...

**46.b1 à 60.f8** : la finale est assez peu passionnante, passons à autre chose.

## Finale 2



Caspard 33-31 Brightwell

**1.c4 à 7.c3** : ouverture *Tigre diagonale*.

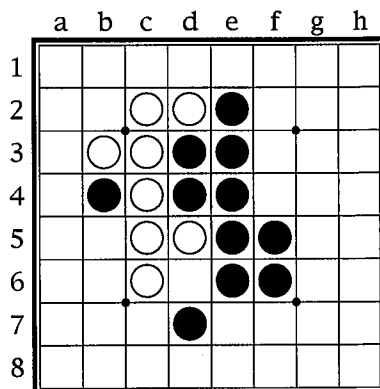
**8.c6** : variante *moderne* de la précédente. 8.b4 est la variante *classique*, sans blague.

**9.d3 à 11.e2** : suite *nouveau Scorpion*, si mes souvenirs sont bons.

**12.b3 à 14.c2** : ligne ultra-classique (*Scorpion Wada*), vous trouverez des centaines de parties dans la base (1107 à vue de nez).

**15.d7** : très joué ces derniers temps par Fabrice di Meglio et moi-même, ainsi que par des joueurs italiens dont Marconi, ce coup est devenu le plus répandu sur cette ouverture, devant 15.d1 et 15.c1. L'idée est de suivre avec d6 : si Noir jouait 15.e7, Blanc pourrait alors répondre d7 à d6, ce qui n'est pas le cas ici.

**16.f4** : la réponse la plus courante, avec l'idée de prendre accès en d6. On trouve aussi des coups utilisant le pion blanc isolé, comme 16.a3, 16.a4 ou 16.b5, ou 16.f1 qui prend une bonne structure sur le bord nord (salut Didier !<sup>1</sup>)



Après 15.d7

**17.d6** : je joue simplement mon coup au centre. Enlever l'accès en d6 avec 17.f3 ou 17.g3 ne semble pas donner de résultats concluants pour Noir. Ici Noir s'installe au centre de la position.

**18.b6** : à peu près le seul coup. Sur 18.b5 viendrait 19.b6 et Noir va avoir des temps sur le bord ouest. Le coup joué enlève c7 à Noir et joue sur le prébord tant que b5 est vide.

**19.b5** : Noir occupe le centre.

**20.a4** : obligé. Blanc doit jouer sur le bord avant Noir pour ne pas perdre des temps, et sur 20.a5 vient 21.a6 et Blanc est un peu forcé de prendre un bord déséquilibré. Ce coup prend accès en f1.

**21.c1** : un des coups thématiques de la variante. Noir prend pied sur le bord nord sans trop de dégâts et tant qu'il ne retourne rien sur la diagonale d2-f4.

**22.e7** : le coup standard. L'idée est de reprendre accès sur le bord ouest. De plus Noir n'a pas d'accès sur la diagonale c7-f4.

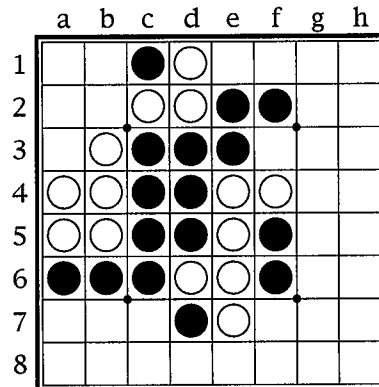
**23.a6** : l'autre grand coup thématique, c'est le seul coup intéressant sur le bord pour Noir. 23.a3 donne 24.a5 et Noir n'a rien gagné, 23.a5 donne 24.a6 et Blanc menace de gagner un

temps en a3. Le coup joué donne accès en f2.

**24.a5** : logique, il ne faut pas laisser Noir jouer le deuxième coup.

**25.f2** : la pointe. Si Blanc répond 26.f3, Noir peut reprendre tranquillement le bord en a3 sans rien retourner horizontalement, gardant un temps en a2. Blanc doit donc trouver autre chose.

**26.d1** : le premier grand choix. Le coup le plus joué ici est 26.a7 et Blanc bétonne plus ou moins à l'ouest et au sud. L'idée de Graham est ici de me donner le bord au nord puis d'attaquer en b2 (voir la partie Di Meglio-Brightwell du tournoi international de Paris 2004 avec la même idée). J'étais jusqu'ici en bibliothèque, la ligne est très classique, mais c'est la première fois que je rencontrais le coup d1 à ce stade de la partie. On peut supposer que Graham était aussi en terrain connu au moins jusqu'ici.



Après 26.d1

**27.g5** : reprendre ou ne pas reprendre en e1, telle est la question. Si je me souviens bien, j'ai choisi de jouer tout de suite le classique g5 (prend accès en c7) pour laisser l'influence du pion blanc d1 à l'est, sur le coup f3 par exemple. De plus, le reprise en b1 pour Blanc ne me semblait pas particulièrement intéressante, donc je pouvais me permettre de laisser ce coup en suspens.

**28.g3** : la réponse classique et évidente dans ce genre de situation. Enlève l'accès en c7 pour un coût minimum. (meilleur coup pour Zebra, qui ne reprend donc pas le bord nord). (NDLR : c'est un coup perdant ; 28.f1 amène très probablement à une nulle.)

**29.f3** : je joue le centre et reprend mon accès en c7. Et cette fois, le retirer coûterait plus cher : 30.h6 est sur le bord, excentré et étire la position blanche, et 30.g4 est un peu pourri par le fameux pion blanc d1 et ouvre beaucoup le jeu. Zebra préfère

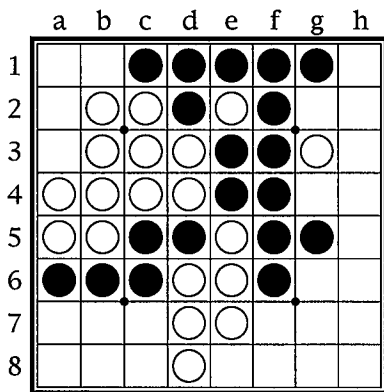
<sup>1</sup> Pour les petits jeunots dans le circuit, il s'agit ici de Didier Piau, un grand ancien dont je ne saurais trop vous conseiller de regarder les parties. Et la structure de bord constituée d'un prébord de trois pions avec un pion sur le bord en diagonale telle celle qui découlerait du coup 16.f1 ici est appelé bord Piau, qu'on se le dise, je ne le répéterai pas.

toujours la reprise en e1. (NDLR : d'ailleurs 29.e1 est gagnant, pas 29.f3...)

**30.d8** : Blanc veut jouer dans la zone avant que Noir occupe c7. Cela étant j'aurais du mal à choisir entre le coup droit (d8) et le coup en diagonale (c8). D'aucuns prétendent que je joue toujours le coup en diagonale pour des questions d'influence, c'est bien possible (salut Stéphane !<sup>2</sup>). Zebra leur donne des notes équivalentes mais leur préfère nettement 30.f1. Il semble qu'il tient pour essentielle la résolution du bord nord et que le coup de Graham me redonne une position équilibrée. (NDLR : ici, c'est bien 30.f1 qui est gagnant, pas 30.d8...)

**31.e1** : je me décide finalement. Le coup en c7 ne presse pas : Blanc ne peut me le retirer à peu de frais et y jouer lui-même serait très mauvais (vous avez vu, ça retourne le pion b6, c'est important et on y reviendra). La pression est sur Blanc, avec une position noire centrale et compacte, sans faiblesse évidente, et des pions blancs quelque peu éparpillés (les fondamentaux, y a que ça de vrai !). Meilleur coup pour Zebra, de loin, et le seul qui garde l'avantage pour Noir.

**32.f1 33.g1 34.b2** : séquence quasi-forcée au terme de laquelle Graham attaque mon bord de cinq, on y arrive. Zebra préfère finasser avec 32.g6 qui enlève mon accès en b1 et avec 34.g4 qui itou.



Après 34.b2

**35.f7** : je peux toujours laisser c7 puisque Blanc ne peut pas y jouer : les trois coups a7, b7 et c7 sont en effet interdits qui retournent tous le pion b6, me permettant de jouer b1 avant de prendre le coin a1. Je considère donc que notre frontière com-

mune est à l'est du plateau, et j'y joue (fondamentaux tout çââââ...).

**36.g6** : ici encore le choix est délicat : 36.g6 ou 36.g4 ? Je n'ai aucun argument sous la main et je vous laisse le soin de vous faire votre propre idée. Bon d'accord, parce que c'est vous, 36.g6 prend momentanément le contrôle de la diagonale b2-f6, mais ne m'en demandez pas plus.

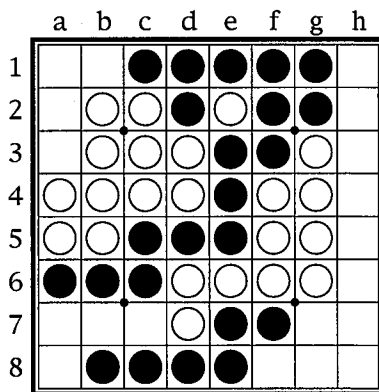
**37.e8** : réponse automatique ou presque. Je prends accès en g4 et récupère un pion sur la diagonale susmentionnée.

**38.c8** : forcé. Sur 38.f8 je réponds 39.g4 et Blanc doit jouer à l'est dans de mauvaises conditions, et sur à peu près tout autre coup c'est moi qui joue c8.

**39.b8** : je garde c7 et maintiens la pression sur Blanc, qui doit encore trouver un coup. Cela dit, b7 est maintenant possible puisque mon coup en b1 est pourri par... b8 ! Pouf pouf.

**40.g4** : m'empêche d'y jouer et m'enlève pour le moment tout accès à b1, on ne sait jamais, ça peut servir. Sur tout, je n'ai aucun bon coup sur le bord est (mes bords nord et sud ont une grosse influence).

**41.g2** : un grand classique. Le bord nord est déjà virtuellement sacrifié depuis l'attaque en b2 donc je peux sans inconvénient jouer cette case X. Cela laisse Blanc décider de la suite. De plus, sur 41.c7 j'avais peur de 42.g2 pour exploiter à terme la structure de bord bi-bi au sud.



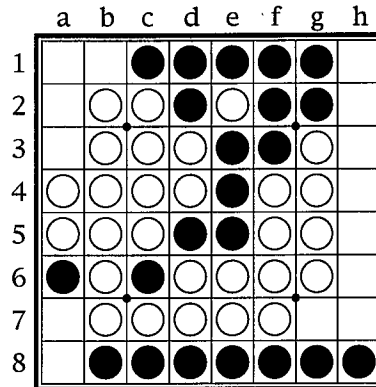
Après 41.g2

**42.g8** : je craignais plutôt 42.b7, moins coûteux maintenant qu'après la séquence qui sera jouée.

**43.c7** : finalement. Je n'ai rien d'autre à jouer d'intéressant.

**44.f8 h8 b7** : il m'a paru étrange de donner le bord avant de jouer b7, même si jouer ainsi au milieu d'un bord bi-bi est un moyen classique de gagner un temps. J'avais le sentiment à ce moment de la partie que je pou-

vais sans doute gagner sans la parité mais en faisant les pions et que le coup du texte me permettrait de stabiliser des pions plus facilement que sur 44.b7. On verra qu'il n'en a pas vraiment été ainsi...



Après 46.b7

**47.a8** : On arrive au moment le plus intéressant de la partie. Je réfléchis très longtemps sur ce coup, qui décide de toute la finale, en me posant plusieurs questions :

- faut-il essayer de garder la diagonale a8-h1 en laissant Blanc prendre h1 avant de recouper puis de jouer a8 ?
- peut-on exploiter le prébord sud entièrement blanc pour jouer a7 puis a8 ?
- comment récupérer le maximum de pions et où ? Les lignes les plus importantes sont le bord ouest, les prébords ouest et sud et la ligne 6.

J'arrive assez rapidement à la conclusion que la diagonale a8-h1 n'est pas primordiale : cela ne fait que 4 pions de différence (h1 et b7 seront blancs et a8 sera noir quel que soit l'ordre dans lequel les coups sont joués : restent donc c6, d5, e4, f3 ; g2 a enfin autant de chances d'être noir ou blanc, que la séquence h1 h2 soit jouée avant la prise en a8 ou après) et les grandes lignes à récupérer m'ont semblé plus prometteuses. Exit la diagonale.

Arnaquer en jouant a7 puis a8 implique a) que le bord ouest soit noir et b) que blanc n'ait pas accès au coin par le bord après a7. Donc il faudra que joue a3 pour rendre le bord noir, puis a7 puis a8. Mais a3 a deux inconvénients majeurs : d'une part ça retourne b2 et donne le coin a1 à Blanc qui pourra ensuite jouer a2 puisque b3 est devenu noir ; d'autre part ça retourne le pion e7, entre autres, donc le prébord n'est plus tout blanc et il n'y a plus d'arnaque. Le premier inconvénient n'en est cependant pas vraiment un. Regardons la séquence théorique : 47.a3 a1 a7 a2

<sup>2</sup> Euh... non, lui ce n'est pas (encore) un grand ancien et même les jeunots dans le circuit le connaissent mais je ne saurais néanmoins trop vous conseiller etc.

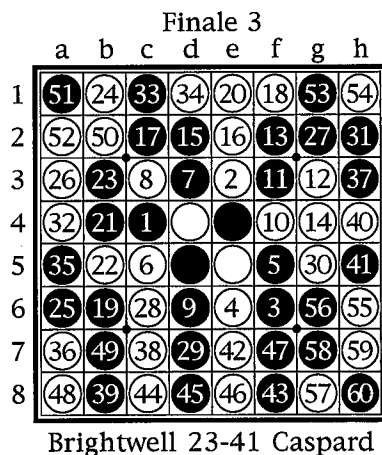
a8, c'est Noir qui arrive le premier au coin. Ce point-là résolu, quid du second ? Facile, il suffit de déconnecter le coup a3 du pion e7. Comment ? En jouant h6 pardi, qui retourne la ligne 6 (toujours ça de pris) et surtout d6. Tout va bien donc. Je commence par h6 et on voit ce qui se passe ensuite. Oui oui oui... sauf que je n'arrive absolument pas à voir si tout ça gagne, et je n'ai pas le droit à l'erreur. Après 47.h6, Blanc a quatre coups plausibles : h7, h5, h4 et h1, sur lesquels j'ai moi-même plusieurs possibilités. En particulier, après h1, comment m'assurer que j'aurai bien à la fin de la séquence sur le bord ouest accès en a8 une fois que Blanc a joué a2 ? Il y a beaucoup de suites et je suis bien incapable de les voir toutes et *a fortiori* de les compter.

Reste l'option brutale : faire bêtement les pions de manière la plus forcée possible. Retenons l'idée du coup h6 pour la ligne 6. Comment récupérer les trois autres lignes mentionnées plus haut ? Jouer b1 pour le prébord ouest, a3 pour le bord ouest et g7 sans retour pour Blanc pour le prébord sud. Jouer a3 avant b1 peut être une idée, cela retourne aussi beaucoup de pions, mais il faudra avoir joué h6 avant pour déconnecter e7 et pouvoir retourner toute la ligne 7 ensuite. Les choses se mettent doucement en place.

Y a-t-il moyen de compter une suite ? Voyons ce qui peut forcer le plus les réponses de Blanc : 47.a8 force a7, c'est déjà ça, deux coups de moins à compter. Que donne alors 49.h6 ? 50.h7 force g7 sinon c'est Blanc qui y joue et garde la ligne 7. Mais si j'y joue je ne retourne rien non plus sur la ligne. Donc il faut jouer a3 ou b1 puis a3 avant h6. Ah non, pas a3 en premier à cause de e7. Donc b1 puis a3. Ah tiens c'est rigolo, sur 49.h6 h7, 51.a1 empêche Blanc de jouer g7. Et sur 52.a2 b1 a3 comme sur 52.b1 a3 a2, j'arrive le premier en g7 : à moi la ligne 7 ! D'autre part ces deux séquences me donnent beaucoup de pions : ça se compte et ça donne 40 dans le premier cas et 45 dans le second. C'est certainement suffisant. Et tout ça fonctionne aussi sur 50.h5. Et sur 50.h4 ? Ben je ne sais pas, j'avoue n'avoir pas regardé 50.h4... Je me suis dit : 49.h6 laisse aussi planer la menace b1 qui contrôle la diagonale a8-h1 et Graham sera donc probablement tenté de jouer h1 dès que possible. Il ne nous restait pas des heures non plus à la pendule et les réponses devaient donc se faire

assez rapidement. J'essaie tout de même de compter la suite la plus plausible : 47.a8 a7 h6 h1 (donc) b1 a1 (pour jouer dans la zone impaire sans donner de pions supplémentaires à Noir sur le bord) a3 (pour le pion a7) a2 (forcé sinon j'y joue) g7 h5 (forcé, sur h7 vient h5 h4 h3 et Blanc n'a pas accès en h2 ! Mais même sans voir cela, la séquence h7 h5 h4 h3 donne presque tout le bord est à Noir donc on conclut qu'il faut jouer autre chose) h4 h2 h3 (ou h3 h2, c'est pareil) h7 donne 35 pour Noir. Je recompte, vérifie la suite et lance donc la finale.

48.a7 h6 h1 : jusqu'ici tout va bien.  
 51.b1 a1 a3 a2 g7 h5 h4 h7 : aaaaaaaaaarghhhhh. Bien sûr, Blanc n'a aucun intérêt à jouer dans la paire h2 h3 en premier. 58.h7 est évidemment meilleur. Je vérifie très rapidement la fin et obtiens 33 pions noirs.  
 59.h2 h3 : et je ne me suis pas trompé, je l'emporte bien sur le plus petit score. Voilà une finale bien maîtrisée, ma foi...



1.c4 à 7.d3 : ouverture *Tigre compacte*.

8.c3 : je savais que Graham avait des lignes bien préparées sur le plus classique 8.g6 (j'en avais notamment fait les frais lors du tournoi de Paris), je choisis donc l'autre grande option dans cette ouverture. 8.c3 vise f4 ou d6.

9.d6 : Noir enlève un des coups...

10.f4 : donc Blanc joue l'autre. Situation typique d'opposition de masses.

11.f3 : empêche Blanc de jouer c6. En ce sens 11.g3 est sans doute une erreur. On trouve aussi 11.b5 et 11.b4, qui pourraient tous les deux le coup en c6.

12.g3 : la grande bifurcation dans cette variante. 12.g4 et 12.g3 sont à peu près autant joués l'un que l'autre et donnent des résultats équivalents, avec un léger avantage pour Blanc

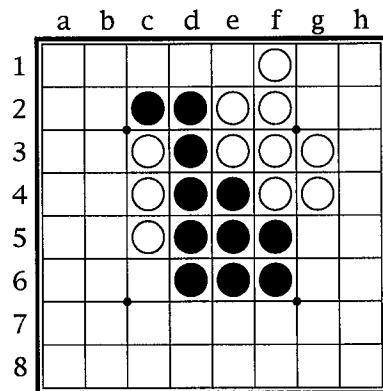
(56% de victoires). Je connais très peu cette ligne donc je suis incapable de vous orienter : à vous de plancher là-dessus si ça vous amuse. Ici, je ne garde que de vagues souvenirs de quelques idées sur 12.g3 et aucune sur 12.g4, d'où mon choix. Dans les deux cas, quand même, l'idée est de reprendre accès en c6, mais bon vous l'aviez vu.

13.f2 : je ne vous ferai donc pas l'affront d'expliquer ce coup...

14.g4 : ... pas plus que celui-ci. Nous sommes doucement sortis de la stratégie en opposition de masses pour entrer dans une bataille pour le centre.

15.d2 : là ça devient un peu plus subtil. Sur l'évident 15.e2 vient 16.d2 qui semble désagréable pour Noir. 17.c2 ou 17.b6, qui reprennent tous les deux accès en g5, lui permettent de tenir mais ça reste à mon avis difficile à jouer (jetez quand même un œil dans la base, certaines parties sont intéressantes et vous en découvrirez notamment quelques-unes de Dominique Penloup (salut Dominique !<sup>3</sup>). L'idée de 15.d2 est de jouer sur le prébord nord dans un ordre différent tout en prenant toujours accès en g5 : 15.d2 e2 c2 au lieu de 15.e2 d2 c2, et on obtient un pion blanc en e2 au lieu d'un pion noir, si c'est pas beau ça...

16.e2 : difficile de résister à ce coup tranquille au centre, d'autant plus que Noir menace de le jouer (Zebra, lui, résiste et a une très légère préférence pour 16.c6, qui laisse Noir jouer 17.e2. Quel nul ce Zebra...).



Après 18.f1

17.c2 : donc. Maintenant, Noir a un coup tranquille en g5 et Blanc en a un en c6.

<sup>3</sup> Dominique Penloup, encore un grand ancien dont je ne saurais trop vous conseiller d'étudier les parties et surtout les ouvertures... Que de grands anciens dans cet article, tout ça ne nous rajeunit pas mon bon monsieur.

**18.f1** : mais surtout Noir a un très bon coup sur le bord nord en f1, qui lui donnerait une structure difficile à exploiter pour Blanc. Comme e1 ou c1 qui enlèvent le coup en g5 sont un peu violents, on préfère jouer directement dans la liberté de Noir. D'autant plus que sur 19.e1, on peut reprendre sans problème en d1 puisque toute la colonne d est noire. Tout ça reste classique et l'idée du coup f1 pour Blanc, en particulier, revient dans d'autres lignes de cette variante.

**19.b6** : toujours très classique, Graham choisit de jouer ce coup tant que c6 n'est pas rempli.

**20.e1** : je continue de mon côté à jouer sur le bord nord, et j'en profite pour enlever à Noir son coup en g5. Ici, Blanc prévoit de répondre c1 si Noir joue d1 pour empêcher g5 et bétonner au nord.

**21.b4** : permet de jouer b3 après que Blanc a joué b5, alors que 21.b5 donne 22.b4 et Noir a plus de difficultés à l'ouest.

**22.b5** : quoi d'autre ? Je prépare le coup central en c6 et me donne accès en b1.

**23.b3** : j'attendais plutôt d1 pour me forcer à prendre le bord nord et ne pas me laisser y gagner un temps.

**24.b1** : je gagne un temps en échange d'une faiblesse. Mais ça force Noir à sacrifier tôt ou tard en g2 et comme il lui reste peu de libertés à l'ouest, j'espère faire en sorte que ce sacrifice lui coûte cher en jouant à l'est du plateau. De plus, j'ai un temps supplémentaire en a3 sans retour pour l'instant en a4 ; si Noir veut avoir ce retour, il doit jouer tout de suite la paire c1-d1 qui laisse c2 noir et rend donc son sacrifice en g2 plus dangereux : il retourne la ligne 2 et en particulier f2, avec les risques d'arnaque que cela entraîne. Enfin j'ai toujours mon coup en c6. Autant dire qu'à ce stade, je me sens plutôt confiant malgré mon bord de cinq.

**25.a6** : Graham choisit de jouer d'abord ce coup au bord tant que c'est possible. Peut-être craint-il mon coup en c6 qui retourne le pion d'appel c4. Il renonce par là au retour sur le bord évoqué plus haut.

**26.a3** : je prends donc mon temps.

**27.g2** : bien sûr. La paire c1-d1 n'apporte pas grand-chose (voir ce qui se passe ensuite dans la partie Hidayat-Caspar du tournoi de Paris 2001) et les autres coups à l'est rendent g2 plus coûteux.

**28.c6** : je voulais jouer c6 avant que Noir ne joue la paire c1-d1 (comme ça c3 est noir et me laisse accès en b2,

on ne sait jamais ça peut toujours être utile) et prendre accès en g5 pour rajouter des pions près du coin sacrifié. (NDLR : en fait, 28.a4 est gagnant et pas 28.c6.)

**29.d7** : Graham rate peut-être ici sa dernière chance de me compliquer un peu la vie avec 29.h4 qui pourrait mon coup en g5 et économise les coups à l'est. Le coup joué rend de nouveau mon coup en a4 excellent, qui ne retourne rien en diagonale et menace donc de jouer également a5. (NDLR : 29.h4 complique tellement que c'est même un coup gagnant pour Noir.)

**30.g5** : mais a4 ne presse pas, je préfère remplir à l'est et rendre le trait à Noir.

**31.h2** : difficile de jouer sur le bord est sans trop retourner. Cependant 31.h4, qui laisse des pions blancs sur la diagonale d6-g3 est sans doute préférable au coup joué. On a ici le sentiment que Graham se sent perdant et joue un peu automatiquement les structures classiques.

**32.a4** : je veux gagner un temps à l'ouest pour laisser Noir s'enfermer un peu plus à l'est et donner plus de pions. Je menace maintenant de jouer aussi a5 donc...

**33.c1 d1 a5** : ... bien sûr. Graham ne peut se permettre de me laisser ce temps.

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

Après 36.a7

**36.a7** : je peux reprendre le bord sans trop de risques car 1) Noir ne peut pas l'attaquer en b2 et 2) je ne suis pas à court de libertés donc il y a peu de chances que je sois obligé de prendre en h1, donnant les bords nord et ouest. Je garde ainsi une grosse pression sur Noir, d'autant plus que mon coup en c7 est devenu excellent depuis 31.h2.

**37.h3** : ou h6 mais on sent bien que Noir ne va faire que s'enfoncer doucement.

**38.c7** : poursuit l'idée d'étouffer Noir.

**39.b8** : je menace de jouer d8 sans réponse prometteuse pour Noir. Mais

39.c8 était possible. Graham essaie de ne pas jouer les coups les plus prévisibles mais il est à peu près évident pour les deux joueurs que Noir va mourir au sud-est d'une manière ou d'une autre. Sur c8 comme sur b8, j'ai par exemple l'excellent 40.e7 qui monopolise le centre et introduit de sérieuses menaces de contrôle de diagonale en b2. Mais il y a encore mieux...

**40.h4** : ... le début de la mise à mort. Je force la réponse en h5 qui ferme tout à l'est. En effet, Noir n'a plus accès en h6 et g6 est interdit, avez-vous vu pourquoi ? Cherchez deux minutes avant de continuer, ce n'est pas bien difficile. Alors ? Sur 41.g6 vient 42.h5 qui retourne notamment le pion f3 et maintenant, si Noir reprend avec 43.h6, 44.g1 contrôle la diagonale et tue bien proprement. Graham, qui avait vu la menace, en rit encore...

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

Après 40.h4

**41.h5** : donc. J'ai maintenant le contrôle du jeu. Quelles sont les idées pour tuer ? On revient à 42.e7 et si Noir joue 43.f7, 44.g6 règle la question (vous avez vu, Noir n'a aucun accès en h6, pouf pouf).

**42.e7** : Noir est donc forcé de choisir entre 43.f7, catastrophique, et 43.f8 ou 43.d8 qui donnent à terme le coin a8 et le bord sud.

**43.f8** : Graham choisit ce qui me donne la réponse la moins évidente mais il n'y a plus rien à faire.

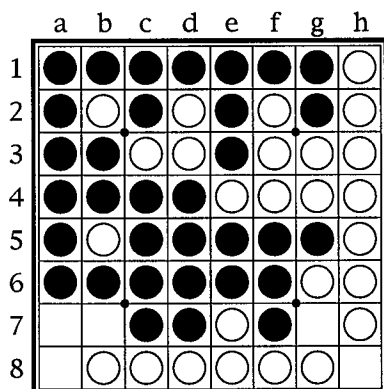
**44.c8 d8 e8 f7 a8** : et non je n'ai pas perdu la parité en b7 puisque dès que Noir joue a2 ou b2, qui retournent b3, je peux jouer g8 sans rien retourner en diagonale, et donc la case b7 et celles du coin sud-est forment une région paire dans laquelle Noir jouera le premier.

**49.b7 b2** : je joue tranquillement la parité au nord-ouest.

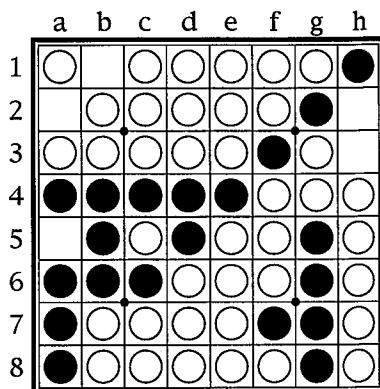
**51.a1 a2 g1 h1 h6 g6 g8 g7 h7 h8** : et je ne choisis pas la meilleure suite pour terminer mais le gain est acquis et le score n'a aucune importance.

# Problèmes

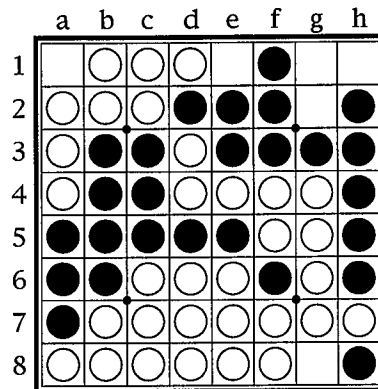
par Frédéric Auzende



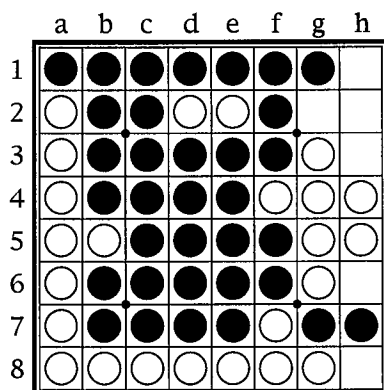
1. Blanc joue et gagne



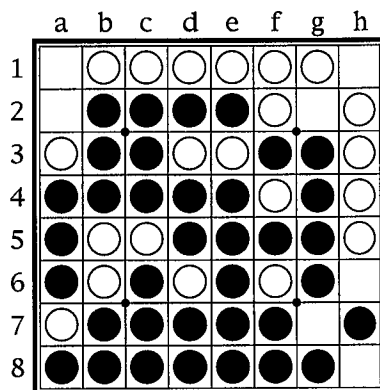
2. Blanc joue et gagne



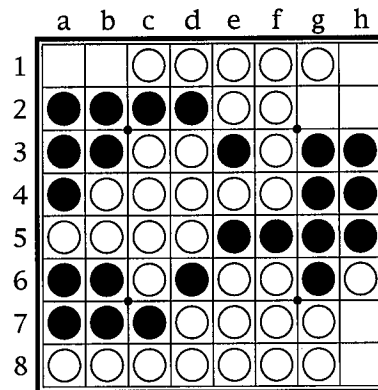
3. Noir joue et annule



4. Noir joue et gagne



5. Blanc joue et gagne



6. Blanc joue et gagne

## Solutions

1. Il faut jouer la parité dans le coin impair au sud-ouest (afin, comme toujours, de jouer le dernier dans chacun des trous, faisant ainsi plus de pions). Reste à choisir entre 56.b7 et 56.a7 ; ici, le meilleur des deux est 56.a7, qui sauve la diagonale a7-e2 et quelques pions sur la grande diagonale : sur 56.a7 a8 b7 h8 g7, Blanc gagne 31-33, alors que 56.b7 a8 a7 h8 g7 perd 36-28.

2. Il y a trois coups possibles, examinons-les. D'abord, 56.a5 semble interdit (comme tout le prébord ouest sera blanc, Noir pourra enchaîner b1 et a2 et arnaquer ainsi Blanc), et est effectivement le plus mauvais coup, même si Noir ne gagne ensuite que 33-31 ; 56.h2 h3 ne semble pas faire avancer Blanc qui ensuite se fait de nouveau arnaquer pour la même raison (partie nulle) ; il ne reste donc que 56.h3, qui lui ne se fait pas arnaquer. Comme Noir n'a pas accès en h2, il est en effet obligé de répondre 56.a2 (56.b1 est catastrophique car Noir n'aura jamais accès en h2), et la séquence 58.a5 b1 ps h2 permet alors

de l'emporter 30-34. On notera cependant que malgré la menace d'arnaque, les scores sont finalement très proches et qu'il vaut mieux compter les trois séquences avant de se décider à jouer...

3. Il n'y a que deux coups : 55.a1 immédiatement suivi de 56.e1 (forcé) et 57.g8 (forcé itou, c'est même le seul coup restant) ; ou bien 55.g8 tout de suite, la séquence a1 e1 devant suivre... Alors, quelle différence ? Eh bien, dans le premier cas, la réponse blanche en e1 ne retourne rien vers la droite et ne donne donc pas accès à Noir au trou nord-est ; alors que dans le second, Blanc aura pu intercaler 56.h1 avant de poursuivre en e1, de sorte que ce coup retournera les pions f2 et g3. Que faut-il préférer ? Après 55.g8 h1 a1 e1, Noir, obligé de jouer en premier dans le trou pair restant, perd 31-33 : 59.g2 g1. Au contraire, après 55.a1 e1 g8, c'est Blanc qui se trouve embarrassé, car 58.h1 perd la parité locale (Noir doit passer), tandis que les autres coups donnent le coin h1 et

le bord est. Il faut donc poursuivre quand même par 58.h1 ps g1 g2, mais Noir fait juste assez de pions pour annuler. La parité locale vaut ici un pion (f2) mais il est essentiel.

4. Pour Noir, ici, l'objectif est moins de prendre les coins, ou même de faire des pions sur le bord est (tout cela semble bien compromis !) que de sauvegarder le plus possible de pions intérieurs de la position. Il ne faut donc pas pas jouer en h2 ou en g2 tant que h3 est vide, car Blanc, en y répondant, s'approprierait plein de pions intérieurs et recouperait en particulier la diagonale a1-g7. Examinons donc les autres coups : 55.h3 et 55.h6. Après 55.h6 h8, Noir doit continuer avec g2, h2 (qui laissent Blanc retourner toute la ligne c) ou h3, mais alors g3 et f4 sont noirs et Blanc retourne toute la diagonale g3-c7. Il vaut donc mieux commencer par 55.h3 pour assurer les pions c7, d6, e5 et même f4. Blanc peut alors répondre 56.h2 avec deux suites possibles : 57.g2 h1 h6 h8 et 57.h6 h8 g2 h1 qui font toutes deux 33-31 ;

ou bien 56.h6, suivi de 57.h8 g2 h2 h1 34-30.

5. Il peut être tentant de prendre tout de suite le coin a1, mais ce serait une grosse erreur car après 55.g2, Blanc n'a toujours pas accès en a2 et 56.g7 devient catastrophique car il retourne g2 ! Il faut donc rendre inopérante la menace en g2, et la meilleure façon d'y parvenir est de jouer 54.g7 tout de suite, qui retourne le pion b7 et empêche ainsi Noir de contrôler la diagonale. S'il sacrifie aussi les

bords est et nord, Blanc retourne beaucoup de pions intérieurs, en particulier sur les prébords, ce qui lui permet de l'emporter 31-33 sur la suite optimale 54.g7 h8 g6 h1 g2 a1 a2.

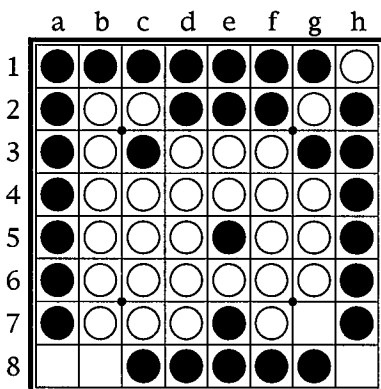
6. Éliminons 54.h2?? qui laisse une paire qui perd fatale (Noir jouera en h1 puis en g2). Par ailleurs, jouer simplement la parité ne suffit pas : 55.g2 h1 h2 b1 a1 h7 h8 perd 33-31. En examinant cette suite, on s'aperçoit que Noir fait en particulier

beaucoup de pions sur le prébord sud, alors que le coin h8 ne sert pas à grand-chose à Blanc. Donc, autant le sacrifier tout de suite pour sauvegarder les pions d7, e7 et f7 (au lieu du seul pion g7 dans l'autre suite) en jouant soi-même 54.h7. Notons que ce coup ne perd pas la parité car Noir est forcé de répondre 55.h8 puisque 55.g2? contrôle le prébord nord et se fait arnaquer. Il suffit ensuite de jouer tranquillement la parité : 56.g2 h1 h2 b1 a1 gagne 30-34.

# Donnez, avant de reprendre...

par Takuji Kashiwabara

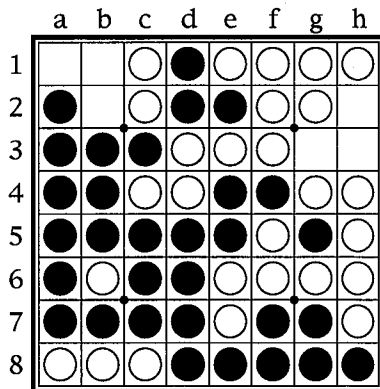
Vous êtes en train de terminer une partie, il vous reste juste quelques coups à jouer. Probablement le bon choix mènera à la victoire. Mais malheureusement, les grands principes stratégiques et tactiques ne vous guident plus pour le choix. Soit ils ne sont plus applicables, soit ils impliquent que tous vos coups sont égaux. Par exemple, il ne reste que des régions locales où vous n'avez pas de parité locale. Comment trouvez-vous le bon coup ?



1. Noir joue

Commençons par un cas particulièrement simple, le diagramme 1. Vous avez les noirs. Quel est, pour vous, le meilleur coup ? Vous avez le choix entre b8 et g7 ; dans les deux cas c'est Blanc qui joue le dernier coup (qui a la *parité locale*) dans les deux régions. Ici il n'est pas très difficile de compter. La suite b8 a8 g7 h8 (à noter que Blanc n'a pas intérêt à répondre h8 à b8) fait 30-34, tandis que g7 h8 b8 a8 fait nulle. Mais d'où vient cette différence ? Si vous utilisez la méthode Tastet pour compter (voir *Fforum 53*), vous verrez immédiatement que c'est la couleur des pions e5 et f4 qui fait la différence. Mais est-on vraiment obligé de

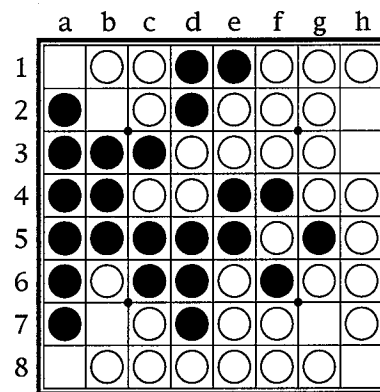
compter pour trouver ? N'y-a-t-il pas un principe simple qui vous permet de faire le choix avec juste un coup d'œil rapide sur la position, quitte à vérifier que l'on ne tombe pas dans des exceptions ? Si. Suivez cet adage : **donnez d'abord, reprenez ensuite**. Il est certainement plus intéressant de reprendre ce que vous donnez, que de redonner ce que vous prenez. Dans le cas qui nous concerne, visiblement vous « prenez » en jouant b8 tandis que vous « donnez » en jouant g7. Et justement dans la suite optimale, vous reprenez le pion e5 que vous avez donné (et f4 en prime).



2. Noir joue

La portée de ce principe n'est pas limitée aux trous pairs : regardons le diagramme 2. Noir a le choix entre deux régions avec trois cases vides : par où faut-il commencer ? On voit que Noir donne des pions en haut à gauche et il en prend en haut à droite. Or, jouer b1 permettrait à Blanc de jouer les deux autres cases dans la région. Ainsi le bon choix est b2 et la meilleure suite est b2 g3 b1 a1 h3 h2. À noter que c3 se retourne deux fois dans cette suite. Comme n'importe quel autre principe stratégique, celui-

ci souffre des exceptions. Grosso modo, il y en a trois sortes.



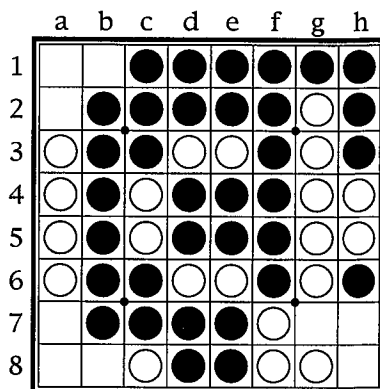
3. Noir joue

Regardons d'abord le diagramme 3. Vous avez les noirs. Comment gagnez-vous ? Il ne faut sûrement pas commencer par b2 ou b7 sous prétexte qu'il faut d'abord donner ! Dans le premier cas, vous perdez a1, et tout le reste avec. Dans le second, après b7 a8, si vous prenez le coin a1 pour sauver les bords, Blanc récupère la colonne b avec b2 et si vous voulez l'en empêcher, vous devez jouer b2, alors c'est Blanc qui prend le coin a1 (ce qui revient au même que dans le premier cas). Donc à partir du diagramme vous jouez a1 et Blanc répond b2. Au fait, si c'est vous qui avez Blanc ici, il y a un raisonnement à éviter absolument : on voit tout de suite que les pions retournés par Blanc en jouant b2 seront retournés plus tard, donc il est inutile de jouer b2... ceci est doublement faux. D'abord parce qu'en laissant Noir jouer b2, Blanc perd deux temps, c'est-à-dire qu'il lui faut jouer deux coups ailleurs ; or, à ce stade du jeu, normalement il reste très peu de coups intéressants à jouer (aucun dans ce cas de figure), et donc il faut

les économiser. Ensuite, même en termes de pions, il ne faut pas penser qu'à ce que vous faites, mais aussi à ce que fera votre adversaire : si c'est lui qui y joue, il retournera c2. Moralité de cette digression : **même à quelques coups de la fin de partie, il ne suffit pas de penser aux pions, mais il faut aussi penser aux temps.**

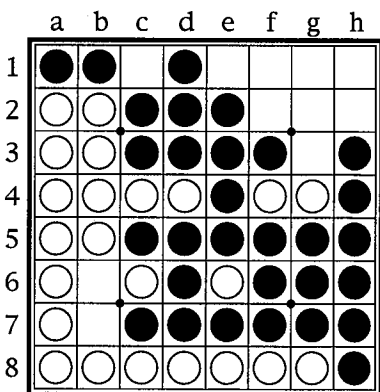
Continuons. Après a1 b2, vous devez encore choisir entre trois régions : il est plus ou moins clair qu'en haut à droite h3 est mieux que h2, et dans chacune des deux autres régions Noir n'a qu'un seul coup légal. Donc il faut décider l'ordre dans lequel vous jouez b2, g7, et h3. Si vous essayiez d'appliquer notre principe à la lettre en commençant par g7 (qui a l'air de donner le plus) ? L'ennui, c'est que votre adversaire joue b7 à votre place. Donc la suite correcte est a1 b2 b7 a8 g7 (enfin donner...) h8 h3 h2. Moralité : **avant de donner, assurez-vous que vous pourrez reprendre après** et cela veut dire deux choses. D'abord il ne faudrait pas que votre adversaire arrive à stabiliser les pions quand vous donnez, ensuite il ne faudrait pas qu'il puisse vous empêcher de jouer où vous comptez jouer pour reprendre. Par ailleurs, il va de soi qu'il faut également tenir compte de la possibilité de stabiliser vos pions, autrement dit, il vaut mieux prendre ensuite encore reprendre, si c'est possible. Nous venons de voir un exemple de stabilisation des pions sur les bords par la prise du coin, mais ce n'est pas tout. Dans l'exemple du diagramme 1, si g3 était blanc et g4 noir ? Si Noir commence par g7, Blanc prendra le coin h8 en enlevant h2 et e5 noirs, du coup quand Noir jouera b8, il ne retournera rien sur la diagonale b8-h2 ! Tout cela indique que dans une position comme celle du diagramme 1, Noir devrait vérifier que 1) après le coup blanc en h8, il reste encore un pion noir sur la diagonale b8-h2, et que 2) Blanc ne peut pas, ou du moins n'a pas intérêt à jouer b8 en réponse à g7.

Maintenant passons au diagramme 4 : ici aussi il serait absurde de jouer h7 au nom du principe de « donner d'abord ». Car après h7 h8, Blanc n'aura pas accès à g7 (on dit que Blanc se fait *arnaquer*). Donc c'est Noir qui jouera le dernier dans au moins deux régions sur trois, par exemple h7 h8 a8 g7 b8 a7 b1 a2 a1 ou h7 h8 a8 g7 a7 b8 b1 a2 a1. Ici, le mieux est de commencer par a8 et on peut envisager une suite du genre a8 g7 b8 a7 b1 a1 a2 h8 h7.



4. Blanc joue

Dans cette suite c'est Blanc qui joue le dernier coup dans deux des trois régions. Quelles sont les différences ? Dans toutes les suites considérées, Noir joue deux coups sur trois en bas à droite et Blanc joue deux coups sur trois dans chacune des deux autres régions. Simplement, dû au fait que dans les deux premières, Noir joue deux coups de suite en bas à droite, Blanc doit jouer deux coups de suite en bas à gauche (le lecteur attentif vérifiera que Blanc ne devrait pas jouer en haut à gauche après h7 h8 a8 g7) : autrement dit, Blanc perd un temps en bas à droite, ce qui lui fait perdre la parité locale en bas à gauche. Moralité : **il faut éviter de se faire arnaquer, même si on cherche à donner.** D'ailleurs, si on pousse un peu ce raisonnement, on conclut qu'il est préférable de se faire arnaquer le plus tard possible, si l'arnaque est inévitable, pour limiter les dégâts à la région concernée.



5. Blanc joue

Pour terminer, nous allons voir un exemple où il reste encore beaucoup de cases vides. Logiquement on ne peut pas s'attendre à ce que ce principe soit applicable très tôt. Tous nos arguments s'effondrent si des pions se retournent trois fois : donner pour reprendre puis redonner, ça ne vaut pas mieux que de prendre ensuite rendre pour récupérer... Pourtant il y

a des cas où on peut l'appliquer assez tôt, par exemple la position du diagramme 5. La partie a déjà été commentée dans *Fforum 69* (Feldborg-Höhne), mais réexaminons de près la position. En apparence il y a trois trous : c1, huit cases vides en haut à droite, puis deux cases vides en bas à gauche. Mais la case c1 semble être connectée au trou d'en haut à droite en tout cas pour le moment, car si Blanc y joue Noir aura accès à f2 (et éventuellement e1). Quel genre de séquence peut-on envisager d'y jouer ? Ce n'est pas très facile de prévoir. Et dans le trou en bas à gauche ? Ici il y a quatre scénarios possibles. 1) Noir y joue le premier, en b7. 2) Noir y joue le premier, en b6. 3) Blanc y joue le premier, en b6. 4) Blanc y joue le premier, en b7. Examinons de près ces possibilités : tout d'abord la quatrième est peu probable (il faut d'abord que Blanc retourne un des pions sur la ligne 7). On note aussi qu'entre les deux premières c'est Noir qui choisit. Or, la deuxième possibilité paraît nettement plus intéressante pour Noir vu que Blanc ne retourne rien sur la colonne b ni sur la ligne 7, sauf s'il arrive à placer un pion sur la colonne ou la ligne en question entre-temps, ce qui est peu probable. D'ailleurs Noir peut retarder le moment d'y jouer pour diminuer encore cette probabilité. Donc il est peu probable que Noir opte pour le deuxième choix qui laisse pratiquement toute la colonne b à Blanc. Ainsi le choix se limite aux cas 2 et 3. Localement parlant, il est probable que le choix 2 est mieux pour Blanc que 3. Mais qu'est-ce que ce choix changera ailleurs ?

Ce qu'on voit tout de suite c'est qu'en apparence Blanc perd la parité globale en se privant d'accès à b7 en jouant b6. Mais comme on peut voir tout de suite, cela réduit les mobilités de Noir. Et le choix de Noir se limitera à jouer b7 tout de suite (en rendant la parité) ou à jouer g3 (ce qui noircit le pion f4). Dans le deuxième cas, Blanc pourra jouer c1 sans retourner ni d2 ni e3, ce qui obligera Noir à jouer b7, et donc Blanc finira aussi par récupérer la parité. Ainsi nous pourrions appliquer notre principe, Blanc aura donné et pourra se contenter de jouer la parité pour reprendre et gagner la partie (une des suites optimales est : b6 g3 c1 b7 f1 f2 g2 g1 e1 h2 h1 29-35). Comme quoi, Il faut parfois savoir être généreux...

# Partie commentée Suekuni – Goto

par Fabrice Di Meglio

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

Suekuni 10-54 Goto

Stockholm, championnat du monde 2003. Cette partie jouée à la ronde 4 est le premier choc du tournoi entre les deux joueurs de la délégation japonaise (ils se rencontreront plus tard en demi-finale). Le fait que cette confrontation arrive aussi tôt dans le tournoi ne les arrange pas mais bon ils doivent faire avec et c'est peut-être l'occasion de mettre quelques pendules à l'heure.

Jusqu'à présent Makoto Suekuni a 2 points en ayant battu Petr Kanovsky et Magdalena Rogosz mais en ayant perdu contre Makkonen lors de la deuxième ronde. De son côté, Hiroshi en est aussi à 2 points en ayant gagné contre Miroslav Voracek, Bintsa Andriani et perdu sa première partie contre Geoff Hubbard sur un score assez lourd à vrai dire.

Les appariements indiquent que Hiroshi Goto a les noirs et Makoto Suekuni les blancs.

Dans la base, nous avons six parties référencées pour ces deux joueurs avec les couleurs présentes et les résultats semblent équilibrés sauf que les deux dernières parties importantes ont été remportées par Makoto lors du championnat du Japon 1996 et du Meijin 2003. Celui-ci part donc avec un avantage psychologique certain sur son adversaire.

**1.f5 à 5.g5** : ouverture *diagonale Heath*. Il est tout à fait classique pour un Japonais de choisir la diagonale avec les blancs. Makoto lui préfère cependant la perpendiculaire tandis que Hiroshi a déjà joué la perpendiculaire il n'y a pas si longtemps en 2001 mais semble l'avoir abandonnée pour les parties impor-

tantes au vu des résultats décevants qu'il a obtenus. L'ouverture diagonale est donc un peu comme une sorte de défense que les joueurs japonais prennent dans le cas de parties où ils doivent absolument gagner.

Dans le cas de Hiroshi c'est d'autant plus vrai qu'il a gagné cette ouverture avec les blancs contre le grand Murakami lors du championnat du Japon 2003. Il part donc en toute confiance. De façon étrange, en analysant la base, Makoto a eu nettement plus souvent les noirs que les blancs contre Hiroshi et leur résultat global est cependant équilibré.

Le choix de Makoto avec 5.g5 au lieu de son 5.e3 préféré est étrange mais facilement compréhensible : il cherche sûrement à surprendre Hiroshi qui s'attendait simplement à 5.e3 utilisé au Meijin 2003 et au championnat du Japon 1996. Autant dire que Makoto est vraiment décidé à gagner cette partie car il est très important psychologiquement de battre le champion japonais du moment.

**6.e7** : coup toujours joué par Hiroshi et offrant la meilleure défense. Possible est 6.d6 mais après 7.e7, Blanc doit jouer très précisément pour avoir un jeu équilibré.

**7.e3** : le plus joué maintenant et donnant de meilleurs résultats que 7.f7. Identique à la ligne préférée de Murakami (NDLR : ouverture *Heath Comp'oth*).

**8.f3** : Hiroshi continue sa ligne utilisée contre Murakami et qui semble très jouée maintenant au Japon à la place de l'ancien 8.g6. Ce n'est pas sans nous rappeler la partie que j'ai déjà commentée dans *Fforum 68* entre Imre Leader et Hideki Kitajima du championnat du monde 2002. Les machines préfèrent cependant ici le coup classique 8.g6.

**9.d3** : une des suites classiques avec 9.c5. Le problème de ce coup utilisé aussi par Murakami est de permettre le coup 10.c3 qui laisse Blanc bien regroupé au centre du jeu et Noir dans une situation pas si facile qui tourne souvent à son désavantage.

Néanmoins Makoto connaît cette variante car il l'a jouée en 1988 contre Hideki Azuma (oui, je sais c'était à l'ère préhistorique des Paul Ralle et consorts mais il a bonne mémoire je crois).

**10.h6** : Hiroshi choisit la nouvelle variante qu'il a déjà jouée contre Murakami. Il doit se sentir de plus en plus en confiance et connaissant un peu Makoto, c'est peut-être exactement ce qu'il veut pour pouvoir mieux le surprendre.

**11.g4** : le coup au centre le plus joué. Possible est le coup 11.g3 préféré encore par Murakami lui-même mais avec lequel ce dernier a perdu contre Hiroshi. Ce changement est bien vu de la part de Makoto car pour déstabiliser Hiroshi, il doit lui faire brutalement descendre sa confiance.

**12.c6** : le coup en vogue actuellement utilisé avec succès par Murakami depuis 1997 et aussi Kitajima contre Imre Leader et David Shaman au championnat du monde 2002. C'est le seul coup correct car 12.h3 se fait contrer par le simple 13.d6. L'idée de jouer 12.c6 est que c'est une sorte de coup forcé pour Blanc ; s'il décide de le jouer après, il ne pourra plus le faire dans de bonnes conditions.

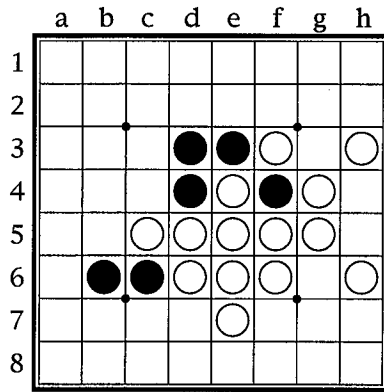
**13.d6** : Suekuni choisit le bon coup standard restant toujours au centre de la position. Goto doit se sentir en complète confiance car il doit savoir qu'avec cette position, Blanc a statistiquement gagné plus de 3 parties sur 4 et que Murakami et Kitajima ont fait carton plein. Ne pas oublier cependant le possible 13.e2 suivi de 14.h3 d6 c5 h5 h4 g6 c4 g3 c2 avec jeu équilibré mais très technique (oui c'est assez étonnant).

**14.h3** : le coup de Murakami, obligatoire car Blanc doit respirer un peu sinon il va mourir à cause de sa trop grande masse de pions. Avec ce coup, on peut s'en douter, Blanc prépare un béton féroce sur le bord est.

**15.b6** : bravo Makoto ; cela sent la préparation car il n'y a aucune partie humaine répertoriée dans la base et une seule entre des programmes. L'idée est de s'éloigner le plus possible du béton blanc afin de forcer Blanc à jouer sur Noir et lui donner des coups de survie. À noter que 15.f2 a déjà été essayé avec plus ou moins de succès.

**16.c5** : Hiroshi joue le coup le plus fort : au centre et récupérant l'accès en g3 pour continuer le béton. Toutes

les autres suites donnent trop de jeu à Noir.

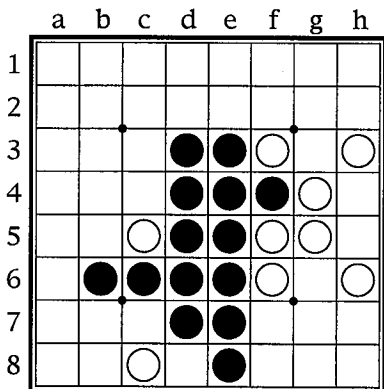


Après 16.c5

**17.d7** : une petite erreur de Makoto ; bien que ce coup ne soit pas mauvais en soi, il laisse le possible 18.c4 qui installe Blanc tranquillement au centre de la position. Mieux était 17.c4 (eh oui Noir y joue avant Blanc) suivi de 18.g3 d7 e2 avec un jeu d'opposition de couleurs qui est très tendu mais qui semble tourner à l'avantage de Noir du fait de la structure de pions blancs sur le bord est (par exemple 21.g6 c8 f8).

**18.c8** : Hiroshi fait lui aussi une erreur et ne profite pas de son coup au centre en c4. Il lui préfère un coup de bord tentant clairement un bétonnage de forcené.

**19.e8** : oups, mais personne ne veut jouer mon c4 !! J'en perds mon latin ; Makoto fait ici une grossière erreur ; s'il croit que sa grosse masse centrale avec suppression de l'accès blanc en g3 va lui donner le gain, il se trompe lourdement. Un simple 20.c4 ou même 20.c7 donne l'avantage immédiatement à Blanc.



Après 19.e8

Remarquez comme la structure de Noir au sud est mauvaise. Elle va permettre en particulier un coup de Blanc en f7 qui pourra le coup potentiel de Noir en g6 ; mais f7 permettra à Blanc aussi de contrôler

la mini diagonale c4-f7 et donc de répondre simplement aux coups de Noir sur le bord ouest.

**20.c7** : Hiroshi joue un coup correct mais pas optimum. Meilleur était 20.c4. Avec le coup joué, il reprend certes accès en g3 mais donne à Noir un accès en d8 qui n'est pas souhaitable et ne récupère pas son accès en f7 (il se le pourrait lui-même d'une certaine façon !).

**21.g3** : Makoto joue un des deux seuls coups corrects avec 21.b4. C'est un bon coup d'attente au centre de la position même s'il offre une liberté blanche en h2.

**22.c4** : eh bien enfin, un des deux joueurs se décide à jouer ce coup central naturel ; ce n'est pas trop tôt. Le problème maintenant est que Hiroshi offre un coup simple de contre en 23.c3 (coup très simple à trouver aussi). Hiroshi avait peut-être l'idée de continuer par 23.c3 a5 b5 suivi de l'étonnant 26.f7 permettant la prise rapide du béton.

**23.b3** : un coup qui peut sembler étonnant mais qui économise au maximum les coups de Noir et applique la stratégie du « bon coup qu'il ne faut pas jouer tout de suite si l'on peut l'éviter ». Néanmoins, il laisse un terrible 24.d8 qui plonge Noir dans un béton blanc qui tue ou bien qui le force à prendre le bord sud et à perdre la partie par asphyxie. Je ne comprends donc pas du tout ce coup de Makoto. Mieux était directement 23.c3.

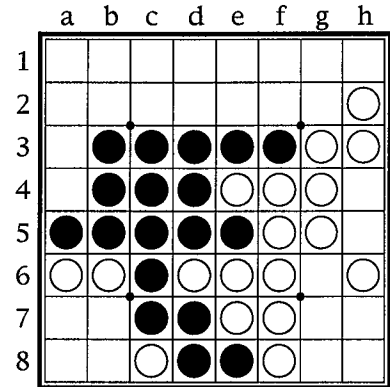
**24.b4** : correct mais pas forcément optimum. Mieux était donc 24.d8 suivi de 25.b8 f7 b4 a6 ce dernier coup étant la pointe permettant de gagner un précieux temps sur le bord ouest.

**25.c3** : le seul coup correct qui n'explode pas instantanément la position de Noir.

**26.f8 à 28.f7** : Hiroshi craque et donne la nulle. Mieux était de continuer par 26.a6 a5 f8 d8 a4 b5 h2 (notez que le petit coup f2 va faire très mal). Au lieu de cela, il joue petit bras. Ce n'est pas mauvais en soi mais il laisse Noir vivre encore un peu trop et lui offre une insertion sur un plateau, ce qu'il aurait pu largement éviter.

**29.a5** : Makoto choisit le coup d'échappement en envisageant de jouer après en b5. Plus simple était 29.a4 suivi de 30.f2 b5 h2 e2 avec une position plus confortable pour Noir car Blanc est obligé d'ouvrir alors qu'avec ce qui va suivre c'est Noir qui va devoir jouer au sud ou à

l'est. Une perte de tempo tout simplement que Makoto aurait pu éviter. **30.a6 à 32.h2** : la suite naturelle la plus stressante pour Noir et qui ouvre le moins possible. Elle donne cependant le gain à Noir. Mieux était 30.d2. Nous avons donc la position suivante :



Après 32.h2

Si nous faisons le point à ce stade de la partie, nous avons eu une ouverture connue des deux joueurs pour laquelle Makoto a essayé d'innover au coup 15 puis les deux joueurs ont littéralement refusé de jouer le bon coup c4 central et lui ont préféré des suites un peu douteuses pour en arriver à notre position. Je dois dire que je reste sur ma faim pour l'instant.

Nous pouvons dès à présent remarquer que Noir ne peut plus jouer au nord et qu'il lui reste comme option les coups a7, g6, h4, h5, et g7 (b7, b8 et g8 étant éliminés car catastrophiques).

De son côté, Blanc est en position d'attente et bien ancré sur les bords est et sud. Le trou impair au sud-est n'est pas une perte de parité car Noir va être bien obligé d'y jouer.

Notez aussi que la structure de pions du bord est n'est pas complètement résolue et qu'elle peut constituer une faiblesse pour Blanc. C'est même à ce moment-là le seul véritable espoir pour Noir.

Les coups h4 et h5 sont bien entendu à éviter pour l'instant car ils n'apportent pas grand-chose mais plutôt la désagréable surprise d'avoir rapidement un bord de 6+4. Autant dire que ce type de bord de 6 à couleur homogène est généralement tueur dans ces positions tendues où les sacrifices de case X sont obligatoires.

Si Noir joue 33.a7, alors vous noterez que le prébord b3-b6 étant noir, Blanc ne peut sacrifier en b7 sous peine de perdre son coup en b8 après que Noir a joué a8. De plus du fait

de la structure des pions noirs sur le bord ouest, Blanc ne peut intercaler un de ses pions pour éviter l'arnaque en b8. Eh bien, semble-t-il donc que Blanc ait perdu la parité après 33.a7 ? En fait, Blanc peut simplement continuer par la suite 34.f2 g6 a4 a3 h7 et il se retrouve largement gagnant puisque Noir ouvre au nord dans de bien mauvaises conditions.

Si Noir joue 33.g7 pour tenter de profiter du pseudo-bord de 5 à l'est, alors Blanc répond par 34.g6 suivi de 35.h4 h5 g8 a4 a3 avec une position gagnante pour Blanc mais tendue. Il faut cependant arriver à visualiser pour Noir et cela est assez difficile.

Le coup le plus raisonnable 33.g6, qui attend au centre de la position, semble alors évident ; de plus il force une réponse immédiate de Blanc au nord ou à l'ouest.

**33.g6** : évidemment pourrait-on dire.

**34.a4** : Hiroshi récupère immédiatement son accès en h7 avec le pion d4 mais ce n'est pourtant pas le meilleur coup. Mieux était 34.d2 ouvrant au nord en profitant du contrôle de colonne « d » par Noir et forçant 35.e1, f2 ou h5 (la grosse masse de pions noirs doit pouvoir jouer en faveur de Blanc).

**35.h5** : Makoto joue le bon coup et laisse de côté le très mauvais 35.h4 qui remplit le bord est sans contrepartie. Au contraire avec le coup du texte, Makoto peut ensuite jouer en g7 si Blanc répond en h4. Mais ce dernier n'y est pas obligé du fait que Noir n'a plus accès en h4 ! Donc...

**36.e2** : bon coup de la part de Hiroshi qui ouvre au nord à l'économie mais c'est un coup perdant ! Noir gagne avec 37.h7 ou tous les autres coups non suicidaires. L'analyse informatique montre que Blanc est perdant après 35.h5. Le coup joué par Hiroshi fait partie des nombreuses suites donnant pour score 36-28 (comme 36.c2, f2 ou h4).

**37.f2** : coup simple, économe qui est de plus gagnant mais qui perd quand même 2 pions. L'idée de ce coup est de menacer une insertion noire en h4. Mieux était cependant le simple 37.h7 suivi de 38.g2 gagnant 36-28. Maintenant Makoto n'est plus gagnant que 34-30. Autant dire qu'il faut faire attention, car il a les noirs et n'a pas la parité.

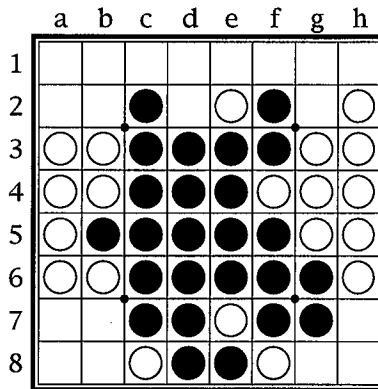
**38.h4** : Hiroshi joue le meilleur coup, nous nous en serions doutés au vu des conséquences désastreuses de laisser Noir s'y insérer.

**39.g7** : Makoto joue aussi le meilleur coup pour éviter que Blanc ne

puisse faire son bord de 6 avec le simple h7. Notez que 39.c2 contrôlant momentanément la diagonale c2-h7 gagne aussi 34-30.

**40.a3** : Hiroshi joue un coup qui semble un peu violent mais c'est le seul qui complique la tâche de Makoto. L'idée est de couper la diagonale b2-g7 pour jouer dans le trou impair au sud-est en h8. Après le coup du texte, Makoto n'a plus que deux lignes gagnantes alors que dans les autres cas (40.c2 ou 40.d2) Makoto a encore plus d'options de gain. Donc, je ne sais pas si cela a été fait exprès mais c'est très bien joué.

**41.c2** : voulant re-contrôler la diagonale, Makoto croit bien faire en jouant ce coup naturel mais il donne le gain en perdant d'un coup 4 pions ! Désormais Blanc gagne 30-34. Le meilleur coup de Noir était bien sûr 41.g8 profitant au maximum de son insertion au sud.



Après 41.c2

**42.f1** : Hiroshi joue un coup excellent qui en plus est le seul coup gagnant. L'idée est que Noir ne peut se permettre de jouer en g8 du fait qu'il contrôle la diagonale b2-g7 : 43.g8 est puni par le simple 44.h8 qui ne retourne pas de pion sur la diagonale et qui interdit donc l'insertion noire en h7 !!

**43.e1** : un des trois coups possibles avec les incroyables 43.b2 et 43.g2 faisant 30-34. Blanc est cependant gagnant avec les simples 44.d1 ou 44.b7.

**44.b7** : le bon coup ! Hiroshi nous joue très bien la finale et ce coup de contrôle de diagonale a dû surprendre Makoto qui devait s'attendre plutôt à la suite 44.d1 b7 a8 b8 a7 g8 ne gagnant plus que 31-33 pour Blanc avec un coup 50.b2 assez difficile à trouver.

**45.b2** : Makoto craque. Il faut dire que j'étais à côté et qu'il ne leur restait en gros que 2 à 3 minutes à leurs pendules. Ce coup perd un pion

alors que le bon coup était 45.g1 suivi de 46.d1 d2 h1 g2 g8 b1 c1 h8 h7 a2 a1 b2 ps a8 a7 b8 donnant 30-34.

**46.a2** : Hiroshi joue encore le bon coup. C'est un simple coup d'attente redonnant le trait à Noir sans générer de problèmes. Tous les autres coups de Blanc perdent assez lourdement. Blanc gagne 29-35.

**47.g1** : Makoto joue un des deux coups corrects avec 47.b8. Mais il aurait fallu le jouer en 45. Le problème est qu'il ne s'aperçoit pas qu'il va se faire arnaquer joliment par Hiroshi. Plus simple aurait été de jouer le coup 47.b8 pour conserver le trou impair au nord-est.

**48.d1 c1** : Hiroshi attaque le bord déséquilibré et force la réponse de Noir. Regardez comment Makoto a réussi à créer un trou de 3 au nord-ouest pour tenter de gagner la parité : Blanc ne peut jouer en a1 ni en d2.

**50.g2** : mais, ne pouvant jouer en d2 sous peine de perdre la partie, Hiroshi répond au contrôle noir de diagonale b2-g7 par un contrôle Blanc de la diagonale b7-g2 ! Ce coup est le meilleur et encore le seul coup gagnant.

**51.b8** : incroyable !!!! Makoto choisit ce coup catastrophique au lieu du solide 51.a7. Il est clair qu'il était mal au temps (nettement moins d'une minute) mais avec ce coup il explose sa position et passe d'une perte 29-35 à une perte 11-53 !

**52.a7** : réponse a tempo de Hiroshi qui joue ce coup avec une très grande détermination et Makoto lève ses bras au ciel en signe de très grande surprise. Il vient de comprendre qu'il a fait une très grosse erreur. Pendant ce temps Hiroshi le regarde fixement comme pour le provoquer...

**53.g8** : le seul coup légal mais il est suicidaire et il faut quand même le jouer !

**54.a1 à 60.a8** : rien à dire, cela fait très mal. Notez que Hiroshi a lui aussi joué avec la pendule lors du retournement des pions puisqu'il ne lui restait plus qu'une poignée de secondes à la fin comme pour Makoto.

En conclusion : après un milieu de partie à l'avantage de Makoto, ce dernier commet des erreurs en finale pour finir sur une énorme bourde indigne de son niveau et de ce type de tournoi. Ceci doit à coup sûr s'expliquer par la pression de l'événement et celle de la pendule car les deux joueurs ont voulu gérer au maximum leur temps de jeu. Je

trouve cela dommage pour Suekuni car je pense qu'il a montré un niveau de jeu supérieur à celui de Goto dans le milieu de partie. Par contre ce dernier a très bien joué la finale et a même réussi à arnaquer le Meijin en titre !

Après quelques secondes de calme, les deux joueurs rejouent alors la partie pour l'analyser à chaud et Makoto hoche la tête de droite à gauche en signe de mécontentement. Il semble dégoûté. Il remettra les pendules à l'heure en demi-finale en battant Hiroshi sur un score sans appel de 2-0.

L'analyse de la finale est :

29.a5 fait nulle.

**30.a6?? Blanc rate la nulle.**

30.d2 e2 c2 b5 e1 f2 h2 f1 g1 c1  
a4 a3 g2 g6 a7 a6 a2 h1 d1 b2 a1  
b1 h7 h4 g8 h8 b8 g7 h5 b7 a8  
faisait nulle

31.b5 à 33.g6 font 33-31.

34.a4? Blanc perd 3 pions.

34.d2 h5 h4 g7 f2 e1 e2 a4 c1 a7  
h7 h8 g8 h1 c2 g1 f1 b2 a1 b1 a2  
d1 a3 g2 a8 b8 b7 faisait 33-31

35.h5 à 36.e2 font 36-28.

37.f2? Noir perd 2 pions.

37.h7 g2 a3 d2 f2 h4 h1 g7 c1 b2  
d1 a2 a1 b7 h8 g8 a7 f1 b8 a8 c2  
e1 g1 b1 faisait 36-28

38.h4 à 40.a3 font 34-30.

**41.c2?? Noir donne le gain.**

41.g8 b7 a8 b8 e1 d2 d1 f1 g1 c2  
a7 h7 g2 h8 c1 b2 a2 a1 b1 h1 fai-  
sait 34-30

42.f1 à 44.b7 font 30-34.

45.b2? Noir perd 1 pion.

45.g1 d1 d2 h1 g2 g8 b1 c1 h8 h7  
a2 a1 b2 ps a8 a7 b8 faisait 30-34

46.a2 à 50.g2 font 29-35.

51.b8? Noir perd 18 pions.

51.a7 a8 b8 h7 h8 g8 h1 a1 d2 b1  
faisait 29-35

52.a7 à 54.a1 font 11-53.

55.b1? Noir perd 1 pion.

55.d2 b1 h1 ps h8 h7 a8  
faisait 11-53.

56.d2 à 60.a8 font 10-54

Voici une sélection extraite de la base de parties jouées sur la même ouverture.

Championnat du monde 2000

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

Shifman B. 42-22 Nicolet

Japan All Stars 1997

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

Nakajima 17-47 Murakami

Championnat du monde 1998

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

Penloup 29-35 Murakami

Kanto Opens 1997

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

Araki 22-42 Murakami

## Le mythe de l'avantage des blancs : une enquête aux frontières de la parité

par Thierry Lévy-Abégnoli

Qui n'a jamais pensé en voyant son adversaire blanc franchir la barre des 32 pions lors du dernier coup : « *J'ai joué aussi bien que lui mais il avait la parité naturelle.* » Plusieurs arguments d'ordre statistique, objectif ou intuitif auraient plutôt tendance à infirmer la légitimité de ce genre de regret. Une première approche consiste à analyser les résultats des milliers de parties jouées en compétition.

### Léger avantage aux blancs sur l'ensemble des joueurs

Ainsi, sur les 38084 parties répertoriées par la FFO entre 1990 et septembre 2003, Noir l'a emporté dans 47,4% des cas et Blanc dans

49,8% (avec 2,7% de nulles). Un léger avantage donc à la couleur neige. On pourrait imaginer que sur cette masse de confrontations, une majorité tend à tirer l'avantage des blancs vers le bas. Car le joueur ayant cette couleur ne connaissait pas forcément bien la notion de parité. Il n'a donc pas su ni même cherché à l'exploiter. Cela tendrait à lisser les résultats pour tendre vers une égalité des couleurs. À moins que ces mêmes joueurs moyens ne profitent inconsciemment de la parité naturelle. En effet, lorsque qu'ils tombent sur des adversaires ne jouant pas mieux la parité, ils poseront bel et bien le plus souvent le dernier pion. Pour mieux appréhender l'avantage

supposé des blancs, il faudrait donc sélectionner des parties entre joueurs d'un certain niveau. J'en ai choisi deux que l'on ne peut soupçonner d'ignorer la notion de parité. J'ai nommé Marc Tastet et Emmanuel Caspard. Les deux bougres ont croisé le fer 104 fois entre début 1990 et septembre 2003. Par une coïncidence qui n'est pas improbable, chacun s'est vu attribuer 52 fois chaque couleur. Il y a eu deux matches nuls, un dans chaque configuration de couleurs. Si on les exclut (en notant quand même qu'ils plaident en faveur de la neutralité de la couleur), il reste 51 parties par configuration. Toutes couleurs confondues, Manu a un léger avantage puisqu'il a gagné 55

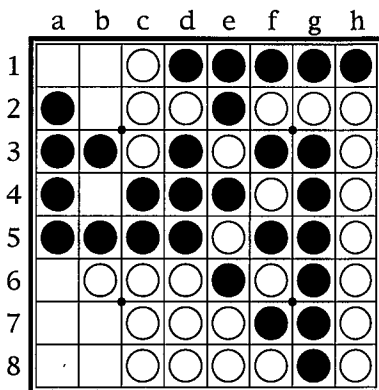
parties contre 47 à Marc. Cette relative égalité renforce le discours car s'il y avait un écart très important, on pourrait imaginer que l'un joue nettement mieux la parité que l'autre, ce qui fausserait les résultats qui suivent. Surprise : les deux joueurs confondus, Noir l'emporte 54 fois sur 102 (soit 52,9%). Conclusion : ni le Caspard ni le Tastet ne lave plus blanc. De là à dire que c'est en fait Noir qui a un petit avantage naturel, il n'y a qu'un pas que les quelques pour cents de différence entre les deux couleurs ne permettent pas (encore) de franchir — compte tenu de la modeste taille de l'échantillon statistique.

**Avantage aux noirs chez les ténors**

Qu'à cela ne tienne, élargissons le panel à un parterre de grands joueurs. Sur cette même période de presque treize ans, Manu Caspard, Takuji Kashiwabara, Alex Cordy, Manu Lazard, Andreas Höhne, Nils Berner, Garry Edmead et David Shaman se sont rencontrés 719 fois. Là encore, Noir a un léger avantage, soit 49,5% des gains contre 46,9% pour Blanc et 3,6% de nulles. Étonnant non ? Mais après tout, Othello, le personnage titre de la tragédie de Shakespeare, est noir !

Si les très bons joueurs gagnent plus souvent avec les noirs, c'est peut-être que cette couleur offre bel et bien un bonus que les joueurs moyens ne savent pas exploiter. Mais il est bien difficile à préciser. Une première approche empirique permet déjà de réduire, voire d'annuler, l'avantage apparent de la parité naturelle des blancs. Car si personne ne passe durant la partie, Blanc profite certes du fait qu'il pose le dernier pion mais, par définition, il n'en profite qu'une fois (au dernier coup !), ce qui n'est pas forcément déterminant. En revanche, si Noir parvient à forcer Blanc à créer un trou impair dans lequel ce même Blanc n'a pas accès, Noir gagne en quelque sorte doublement la parité, s'assurant pratiquement le gain de la partie. En effet, il sera le dernier à jouer dans ce trou, après avoir été le dernier à jouer dans le reste du jeu. Il s'agit là du scénario le plus fréquent après une prise de parité par les noirs, sachant que parfois, il existe deux ou trois trous pairs ou impairs inaccessibles à l'un des deux joueurs. La figure 1 montre un exemple pris parmi des milliers. Il s'agit d'une partie que je viens de jouer contre Zebra qui est en

noir. Au coup 52, Blanc n'a d'autre choix que de jouer en 52.b4, créant un trou impair de cinq cases au sud-ouest où il n'a plus accès. Noir prend soin de ne pas ouvrir ce trou et joue dans l'autre (53.b1) qu'il est assuré de terminer (54.b2 a1). Ensuite Blanc passe et Noir peut attaquer le trou de cinq qu'il terminera également (56.ps a6 a7 a8 b7 b8). Noir gagne 43 à 21.



Noir gagne la parité, termine deux trous et l'emporte 43-21

Voilà de quoi rééquilibrer les deux couleurs. Pour faire pencher la balance côté noir, il faut invoquer d'autres arguments, encore plus empiriques, que vous livrent en vrac quelques bons joueurs dont les propos ont été confrontés durant une soirée du club de la rue d'Ulm. Ainsi, selon Fabrice Di Meglio, « les noirs ont davantage l'initiative en ouverture, ce qui leur permet d'imprimer un style de jeu, par exemple un béton ou un contrôle du centre ». « C'est probablement vrai mais difficile à quantifier, il s'agit juste d'une impression », confirme non sans conviction Manu Lazard. Quant à Marc Tastet, il le tourne autrement : « quand j'ai les noirs, je me demande ce que je vais jouer comme ouverture alors que si j'ai les blancs, je me préoccupe de la façon dont je vais contrer celle de mon adversaire ».

**L'analyse informatique au secours de nos cent milliards de neurones**

Ces arguments sont certes le fruit d'une longue expérience mais ils

restent finalement assez vagues. Après tout, rien ne prouve que les bons joueurs détiennent la vérité. Peut-être qu'ils se sentent un peu mieux en noir parce que les positions sont plus confortables pour un joueur humain. Pour répondre formellement à cette question, l'analyse informatique devrait réaliser une exploration exhaustive, c'est-à-dire sur 60 coups de profondeur. C'est aujourd'hui impossible et cela le restera probablement durant encore quinze à trente ans. Mais les meilleurs programmes atteignent déjà une profondeur d'une trentaine de coups, hors de portée des cent milliards de neurones d'un cerveau humain normal (celui de Manu Caspard en a peut-être un peu plus, quoique). Or, on constate que, au fur et à mesure que cette profondeur augmente, les programmes persistent à juger parfaitement équilibrée la position de départ. Ce qui tendrait à prouver que Noir et Blanc partent en fait à égalité. Othello serait ainsi non seulement un jeu passionnant mais aussi une école de tolérance.

**Grand prix d'Europe 2004**

			Mil	Cam	Amst	Stock	Cop	Total
Höhne	Andreas	D	140	19	200	30	200	570
Kashiwabara	Takuji	F	90		0	30	140	260
Barnaba	Donato	I	200					200
Caspard	Emmanuel	F		200				200
Hallberg	Marcus	S				200		200
Brightwell	Graham	GB		140				140
Eng	Martin	S				140		140
Pihlajapuro	Lari	SF			140			140
Hobo	Roel	NL			13	90		103
Andriani	Bintsa	F	60	0	0	0	30	90
Lazard	Emmanuel	F		90	0			90
Szysko	Lukasz	PL				0	90	90
Shaman	David	USA		0	75			75
van Tilburg	Daan	NL			75			75
de Graaf	Jan C.	NL		0	0	30	30	60
Handel	Michael	GB		60				60
Kraczyk	Roman	PL			0	0	60	60
Bergossi	Vittorio	I	40					40
Nicolet	Stéphane	F		40				40
Quazzo	Claude	F			35			35
van der Waag	Ben	NL			35			35
Aspenryd	Henry	S				30		30
Feldborg	Karsten	DK					30	30
Oslman	Mikael	S					30	30
Stanzione	Pierluigi	I	30					30
Turunen	Daniel	S				30		30
Barre	Sébastien	F		19	0			19
Leader	Imre	GB		19				19
Pridmore	Ben	GB		19				19
Canu	Massimo	I	15					15
Palladino	Domenico	I	15					15
Signorini	Claudio	I	15					15
Gayet	Surya	NL			13			13
Ingelman-Sundberg	Simon	S				0	13	13
Kamphuis	Leon	NL			13			13
Vallund	Henrik	DK					13	13
Zieba	Arek	PL			13			13
Hubbard	Geoff	AUS		5	0			5
Rogosz	Magdalena	PL			0		5	5
Stenberg	Veronica	S				5		5
Borassi	Michele	I	3					3
Dellabianca	Giovanni	I	3					3

# Solitaire

par Stéphane Nicolet

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

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

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

VP signifie : « Vous Passez ».

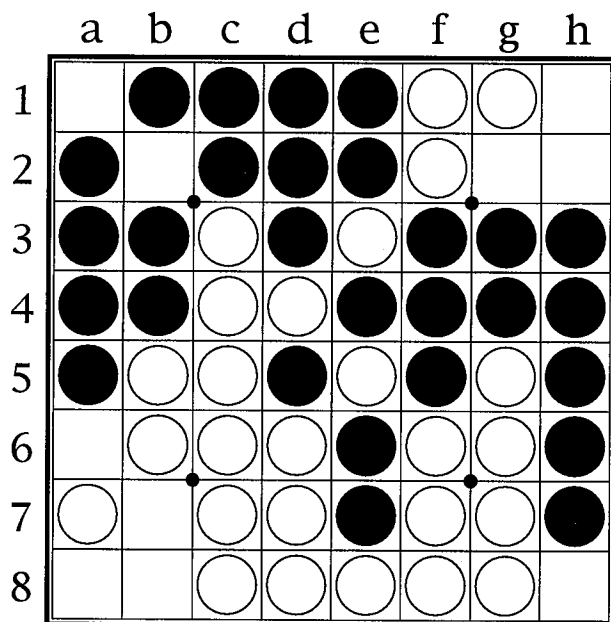
JP signifie : « Je Passe ».

Parties Internet, 2001

Noir : Ola HANSSON

Blanc : Marc HORNSTEIN

Score réel de la partie : 18-46



## Noir joue et annule...

La solution du solitaire de *Fforum 71* est : 53.h1 b2 a2 a1 a4 h2 h7 ps b1 36-28. Noir a gagné la parité en a4. Il faut donc jouer à l'est : 53.h7 donne tout le bord ; 53.h2 pourrait être envisagé car Blanc n'a pas accès en h7 (si 54.h1, Noir répond h7 en gardant le bord) mais ne marche pas car Blanc répond 54.b1!!, empêchant Noir de jouer h1 et reprenant en même temps accès en h7. Reste 53.h1. Blanc essaie de reprendre accès en h7 avec 54.b2 mais Noir porte l'estocade avec 55.a2 a1, laissant le trou en a4 pour plus tard et gardant définitivement le contrôle de la diagonale c2-g6. Pour finir, il faut jouer 57.a4 car sur 57.b1, Blanc répond 58.h2, prenant accès en a4 ET en h7.

```

B8 A8 H8 A1 B7 A6 G2 B2 VP H2 H1
      B2 H2 G2 H1
      H1 G2
      A6 B2 G2 B7 VP H2 H1
      G2 A6 B7 B2 VP H2 H1
      B2 B7 VP H2 H1
      B2 A6 B7 H2 G2 H1
      H1 G2
      G2 B7 VP H2 H1
B7 H2 G2 H1 VP A1 VP H8 VP A6 VP B2
      H1 G2 VP A6 VP A1 VP B2
A6 A1 H8 B2 VP B7 VP H2 G2 H1
      H1 G2
      G2 H2 B7 H1 VP H8 VP B2
      H1 JP B7 B2
      B2 B7 H8 H2 G2 H1
      H1 G2
      G2 H1 H8 H2
      H2 H8
G2 B7 H8 A1 A6 B2 VP H2 H1
      B2 A6 VP H2 H1
      A6 A1 H8 B2 VP H2 H1
      B2 H1 H8 H2
      H2 H8
      B2 A1 A6 H1 H2 H8
      H1 H2 A6 A1 VP H8 VP B2
B2 A1 B7 A6 G2 H1 H2 H8
      A6 G2 H2 B7 VP H1 VP H8
      H1 H2 VP H8 VP B7
      G2 A6 B7 H1 H2 H8
      H1 H2 B7 G2 VP H8 VP A6 VP A1 VP B2
      A6 A1 B7 G2 VP H8 VP B2
      G2 H8 B7 B2
      G2 B2 B7 A1 VP H8 VP A6
      A6 B7 VP A1 VP H8
B7 G2 H2 A1 VP B8 VP B2 A8 A6 H8 H1
      A6 H1 A8 H8
      H1 H2 VP H8 VP B8 VP A8 VP A6 VP A1 VP B2
A6 A1 B8 A8 G2 B7 VP H1 H2 H8 VP B2
      B7 B8 G2 B2 A8 H2 H8 JP H1
      H1 JP H8
      G2 H2 B8 H8 VP A8 VP B7 VP H1 VP B2
      B7 H8 VP B2 H1 B8 A8
      H1 JP B8 A8 VP B7 VP B2
      B7 B8 VP B2 A8 JP H8
G2 H1 B8 A8 H8 H2 B7 A1 B2 A6
      A6 A1 B7 B2
      B2 B7
      B2 A1 B7 A6
      A6 B7
      B7 H2 VP A1 VP H8 VP A6 VP B2
      A6 H2 B7 A1 VP H8 VP B2
      H2 H8 B7 A6 B2 A1
      A6 A1 B2 B7
      B2 B7 A6 A1
      B2 A1 B7 H2 VP H8 VP A6
      A6 H2 VP H8 VP B7
      H2 H8 B7 A6
      A6 B7
      B7 H2 VP A1 VP H8 VP B8 VP A8 VP A6 VP B2
      A6 A1 B8 A8 H2 H8 VP B2 VP B7
      B7 H2 VP H8 VP B8 VP A8 VP B2
      H2 H8 B8 A8 VP B2 VP B7
      B7 B8 VP A8 VP B2
      H2 H8 B8 A8 B7 A6 B2 A1
      A6 A1 B2 B7
      B2 B7 A6 A1
      B7 A1 VP B8 VP A8 VP A6 VP B2
      A6 A1 B8 A8 VP B2 VP B7
      B7 B8 VP A8 VP B2
      H1 H2 B7 H8 G2 B2 VP A8 B8 A6 VP A1
      A6 A1 B8 A8 G2 H8 VP B2 VP B7
      B7 H8 G2 B2 VP B8 A8
      G2 H8 B8 A8 VP B2 VP B7
      B7 B2 VP B8 A8
      G2 H8 B8 B2 B7 A1 VP A8 VP A6
      A6 A1 VP A8 VP B7
      A1 A8 B7 A6
      A6 B7
      B7 B2 VP A8 B8 A6 VP A1
      A6 A1 B8 A8 VP B2 VP B7
      B7 B2 VP B8 A8
  
```

# Classement FFO

Joueurs français				Joueurs étrangers						
2465	+/- 252	(13)	[-25]	JUHEM Philippe (GM)	2036	+/-105	(46)	[+32]	SZYSZKO Lukasz	{PL}
2339	+/- 70	(118)	[-31]	CASPARD Emmanuel (GM)	2034	+/-195	(13)	[+0]	KWON Younghwa	{ROK}
2264	+/- 74	(109)	[-26]	TASTET Marc (GM)	2033	+/-104	(50)	[-16]	VERWEIJ Dennis	{NL}
2248	+/- 53	(216)	[-40]	KASHIWABARA Takuji (GM)	2032	+/-120	(34)	[-9]	ANDERSSON Gunnar	{S}
2229	+/- 123	(34)	[-40]	DI MEGLIO Fabrice (M)	2031	+/-107	(57)	[-99]	FELDBORG Karsten (GM)	{DK}
2195	+/- 83	(81)	[-10]	NICOLET Stéphane (GM)	2023	+/- 65	(128)	[-67]	DE GRAAF Jan C.	{NL}
2190	+/- 221	(11)	[-26]	LIANG Yi (M)	2023	+/- 84	(71)	[-31]	SCHOUTEN Patrick	{NL}
2185	+/- 65	(124)	[-18]	LAZARD Emmanuel (GM)	2019	+/- 74	(92)	[-72]	MEIJER Arnold	{NL}
2166	+/- 74	(109)	[-9]	DELAUNAY Arnaud (M)	2015	+/- 73	(96)	[-19]	TOMEI Robin	{NL}
2158	+/- 149	(22)	[-31]	BUTIN Pierre	2014	+/-186	(13)	[-23]	KWAN SOO Kim	{ROK}
2154	+/- 75	(95)	[-23]	BARRE Sébastien (M)	2014	+/- 92	(61)	[-45]	ZILLIG Remko	{NL}
2070	+/- 218	(11)	[-22]	MASCORT Jean-Manuel	2013	+/-153	(23)	[+2]	DAS Jeremy	{GB}
2068	+/- 120	(44)	[-56]	AUZENDE Frédéric (M)	2007	+/- 90	(64)	[-36]	IN HET ZANDT Bas	{NL}
2062	+/- 59	(160)	[-44]	QUAZZO Claude (M)	2005	+/- 83	(95)	[+38]	HUBBARD Geoff	{AUS}
1956	+/- 92	(73)	[+8]	DAUBA Cédric	1996	+/- 85	(70)	[-43]	SEITS Roy	{NL}
1916	+/- 119	(54)	[-37]	POIRIER Serge (M)	1986	+/-102	(49)	[-29]	LJUNQVIST Daniel	{S}
1911	+/- 242	(11)	[-22]	FREYSS Joël	1986	+/-104	(47)	[-27]	HUHTAMÄKI Riku	{FIN}
1911	+/- 63	(146)	[-7]	LÉVY-ABÉGNOLI Thierry	1982	+/-197	(13)	[+106]	CORIO Marc	{CDN}
1891	+/- 156	(31)	[+1]	GÉLIN Gabriel	1981	+/-135	(39)	[-75]	STANZIONE Pierluigi	{I}
1885	+/- 375	(5)	[nv]	BERNIER Frédéric	1981	+/- 83	(83)	[+64]	VAN HBERE Mark	{NL}
1788	+/- 83	(111)	[-48]	MARGARIT Éric (M)	1957	+/- 85	(74)	[-95]	CLAASSEN Mathijs	{NL}
1779	+/- 180	(19)	[-10]	SEKNADJÉ José (M)	1944	+/-129	(33)	[-11]	BARRASS Iain	{GB}
1678	+/- 237	(16)	[-85]	SCHERNO Dominique	1943	+/- 90	(64)	[-2]	GARDEBRINK Christian	{S}
1621	+/- 263	(14)	[-75]	MICHEL Stéphane	1941	+/-110	(45)	[+6]	BOOMSTRA Ronald	{NL}
1518	+/- 288	(11)	[-48]	FREYSS Alain	1939	+/-108	(49)	[-63]	INGELMAN-SUNDBERG Simon	{S}
1503	+/- 317	(15)	[-123]	OVION Jacques	1929	+/-131	(34)	[-12]	YE Liya	{CHN}
1475	+/- 377	(11)	[-168]	LECOMTE Sébastien	1922	+/- 94	(62)	[+8]	OHLSSON Thomas	{S}
1467	+/- 371	(9)	[-64]	EYMARD Joël	1910	+/- 86	(72)	[-42]	VAN DE ZANDE Josbert	{NL}
1375	+/- 307	(11)	[-18]	BERNOU Stéphan	1907	+/-134	(32)	[-43]	HIRVONEN Patrik	{FIN}
1284	+/- 234	(21)	[-13]	GAUTHIER Bruno	1899	+/-119	(36)	[+15]	JOHANSSON Marcus	{S}
1219	+/- 387	(5)	[nv]	THIERRY Vincent	1892	+/- 91	(66)	[+34]	STENBERG Veronica	{S}
1189	+/- 146	(50)	[-7]	BENOIT Serge	1884	+/-117	(45)	[-27]	JONGKIND Robbert	{NL}
1087	+/- 156	(49)	[+35]	HERVÉ Jacqueline	1881	+/-127	(34)	[nv]	DE GREY Aubrey	{GB}
1017	+/- 185	(33)	[+4]	BOUGEARD Emmanuel	1873	+/-108	(66)	[+29]	BØE Alexander	{N}
921	+/- 126	(108)	[+48]	TORRI Marie-Christine	1868	+/-107	(46)	[+33]	KRACZYK Roman	{PL}
884	+/- 206	(25)	[+22]	POIRIER Thibault	1862	+/-100	(58)	[+14]	VALLUND Henrik	{DK}
867	+/- 302	(11)	[+27]	FREYSS Paul	1859	+/-125	(40)	[nv]	ROGOSZ Magdalena	{PL}
670	+/- 243	(31)	[+75]	PEILLON Maureen	1855	+/-140	(32)	[nv]	DUFOUR Mark	{NL}
					1853	+/-113	(46)	[-48]	THEODORSEN Rune	{N}
					1841	+/-139	(31)	[-50]	VAN DER GRAAF Rudi	{NL}
					1838	+/-118	(38)	[+9]	VALLUND Torben	{DK}
					1838	+/-110	(48)	[nv]	ROERADE Jeroen	{NL}
					1828	+/-112	(47)	[nv]	REINDERS Ralph	{NL}
					1824	+/-124	(44)	[nv]	PRIDMORE Ben	{GB}
					1824	+/- 95	(61)	[+13]	PRASEPTJO Linda	{NL}
					1817	+/-103	(57)	[-28]	KROON Erik	{S}
					1816	+/-129	(32)	[-20]	ROKVEN Daniel	{NL}
					1814	+/-104	(51)	[-63]	LARSEN Caspar	{DK}
					1814	+/-100	(54)	[-3]	TURUNEN Daniel	{S}
					1813	+/- 95	(58)	[-27]	NIELSEN Kim J.	{DK}
					1810	+/-106	(47)	[+9]	MAGNUSSEN Niklas	{S}
					1800	+/-127	(37)	[nv]	SCHOTTE Tom	{B}
					1793	+/-107	(52)	[+7]	STEENTOF Benkt	{S}
					1789	+/-119	(46)	[-37]	JOHANSSON Erik	{S}
					1788	+/-117	(45)	[-72]	VAN DEN BESSELAAR Daniel	{NL}
					1780	+/- 89	(77)	[+14]	AUGUSTJUN Arjan	{NL}
					1775	+/-134	(32)	[nv]	VUYE Cédric	{B}
					1769	+/-114	(45)	[-6]	MAGNUSSEN Johan	{S}
					1764	+/-126	(45)	[nv]	VAN DEN HURK Yorick	{NL}
					1763	+/- 89	(72)	[-33]	VAES Dimitri	{B}
					1757	+/- 98	(68)	[-2]	ARNOLD Roy	{GB}
					1750	+/-132	(39)	[nv]	DE JONG Gabriel	{NL}
					1743	+/-110	(52)	[+79]	GREGERSEN Jonas Lindholt	{DK}
					1738	+/-103	(58)	[-37]	DIEPENMAAT Jeroen	{NL}
					1731	+/-138	(32)	[-54]	KLOCKARS Daniel	{FIN}
					1729	+/-226	(18)	[-49]	FASCE Paolo	{I}
					1728	+/-113	(48)	[-28]	BADSTED Palle	{DK}
					1706	+/- 97	(66)	[+17]	AAGAARD-HANSEN Jens	{DK}
					1692	+/-121	(42)	[-37]	VERHEIJ Danny	{NL}
					1607	+/- 93	(78)	[-25]	BERG Robert	{N}
					1591	+/-104	(61)	[+32]	DULFER Henk	{NL}
					1574	+/-110	(52)	[nv]	VERWEIJ Samantha	{NL}
					1569	+/-127	(36)	[-21]	DYER Jeremy	{GB}
					1557	+/-129	(38)	[nv]	VAN DER WEYDE Esther	{NL}
					1530	+/-106	(60)	[+10]	LASH VI Tommie Sean Richard	{NL}
					1522	+/-122	(52)	[-13]	GUNNARSSON Elisabeth	{S}
					1519	+/-140	(34)	[nv]	VAN WINKEL Suzanne	{NL}
					1499	+/- 97	(72)	[-19]	ILBRINK Jarl	{NL}
					1464	+/-131	(34)	[nv]	DAM François	{NL}
					1442	+/-121	(42)	[+46]	VAN WINKEL Hein	{NL}
					1438	+/-102	(81)	[-69]	STOKKE Solorun	{N}
					1428	+/-121	(54)	[-40]	SOSNOWSKI Mateusz	{PL}
					1412	+/-109	(75)	[+57]	LECAT Monique	{B}
					1407	+/-101	(69)	[+51]	RUTTE Huub	{NL}
					1395	+/- 97	(75)	[-22]	VAN DER WAGT Jan	{NL}
					1333	+/-111	(66)	[+33]	BIARD Patricia	{NL}
					1299	+/-135	(47)	[nv]	SKOGEN Tor-Birger	{N}
					1243	+/-139	(47)	[+30]	SAUFNAY Stéphanie	{B}

Voici le classement de la FFO au 31 mars 2004. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 71*, le tournoi préqualificatif de Paris (10 et 11/1/2004), le tournoi Ile de France 1 (31/1/2004), le tournoi Ile de France 2 (21/2/2004), le tournoi international de Cambridge (28 et 29/2/2004), le tournoi open de Rennes (6/3/2004), le tournoi Ile de France 3 (20/3/2004), le tournoi international d'Amsterdam (27 et 28/3/2004), 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 71* (ou « nv » si le joueur n'y apparaissait pas). L'évolution du classement d'un joueur n'est pas significative : il faut comparer les évolutions de plusieurs joueurs. Rappelons que le classement est établi à partir de l'ensemble des parties jouées les 14 derniers mois. Retrouvez le classement mis à jour régulièrement sur Internet : <http://www.ffothello.org/>

# Responsables locaux FFO et clubs d'Othello

Vous trouverez ci-dessous la liste (provisoire) des responsables locaux de la FFO ainsi que des animateurs de clubs d'Othello. Merci de nous aider à la tenir à jour et de nous signaler tous les changements.

Un club est repéré par le signe ➡ et quand les horaires, ou le lieu de réunion, ne sont pas précisés, vous les obtiendrez en joignant directement le responsable. Vous désirez créer un club, devenir responsable local FFO ? Écrivez à FFO (Clubs), B.P. 383, 75626 PARIS Cedex 13.

Un club existe dès lors que des joueurs se réunissent dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement, et la FFO peut vous prêter des jeux.

- Base de parties, classement, ➡ **Club de Rennes**  
agenda, photos... Le site  
web de la FFO est :  
[www.ffothello.org](http://www.ffothello.org)
- Dominique Scherno  
49 rue de Bourgogne  
21000 **DIJON**
- ➡ **Club de Dijon**  
Le mercredi de 19h à 22h  
Contact : Dom. Scherno  
☎ 03 80 58 09 92  
[dominique.scherno@free.fr](mailto:dominique.scherno@free.fr)
- 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
- David Sahli  
☎ 06 83 36 86 30  
36 allée Haussmann  
Résidence Le Pauillac  
33300 **BORDEAUX**  
[david.sahli@worldonline.fr](mailto:david.sahli@worldonline.fr)
- Serge Poirier  
☎ 02 99 60 94 21  
35 rue des Méliers  
35650 **LE RHEU**
- Le vendredi de 20h à 22h  
Contact : Serge Poirier  
☎ 02 99 60 94 21  
[Serge.Poirier2@wanadoo.fr](mailto:Serge.Poirier2@wanadoo.fr)
- ➡ **Club de Grenoble**  
Le mercredi à 20h45  
MJC Anatole France  
Cours de la libération  
38000 **GRENOBLE**  
Contact : T. Kashiwabara  
☎ 04 38 12 93 43  
[Takuji.Kashiwabara@ujf-grenoble.fr](mailto:Takuji.Kashiwabara@ujf-grenoble.fr)
- Denis Scheidecker  
☎ 03 26 52 45 63  
12 rue des Falloises  
51130 **VERTUS**
- ➡ **Club de Reims**  
Contact : D. Scheidecker  
☎ 03 26 52 45 63  
[denis.scheidecker@wanadoo.fr](mailto:denis.scheidecker@wanadoo.fr)
- ➡ **Association IGOR**  
([igor.outness.net](http://igor.outness.net))  
Guilain Dorsimont  
☎ 03 20 20 90 00  
[dogx@free.fr](mailto:dogx@free.fr)  
Maison des associations  
29 rue de Wasquehal  
59491 **VILLENEUVE-D'ASCQ**
- ➡ **Thierry Gruson**  
B2-26 rés. Anne Franck  
rue des Résistants  
59840 **PÉRENCHIES**
- Jean-Manuel Mascort  
☎ 06 75 59 01 71  
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](mailto: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 Multijeu de Haute-Savoie**  
Le jeudi de 19h à 21h  
MJC de la Roche sur Foron  
287 av. Jean Jaurès  
74800 **ROCHE / FORON**  
Contact : Sylvia Lanovaz  
☎ 04 50 25 54 30
- ➡ **Club Normale Sup Paris**  
Le mardi à 20h30  
45 rue d'Ulm  
75005 **PARIS**  
Contact : Marc Tastet  
☎ 01 40 44 03 95  
[marc.tastet@free.fr](mailto: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 Multijeu  
Le mercredi de 14h à 22h,  
le jeudi et le vendredi de  
16h à 22h, le samedi  
de 19h à 23h30 et  
le dimanche de 14h à 20h  
Square Denis Papin  
rue Denis Papin  
92700 **COLOMBES**  
☎ 01 47 82 46 38  
Bus 164, arrêt Félix Faure,  
SNCF Gare des Vallées
- ➡ **Clubs sur Internet :**  
[www.vogclub.com](http://www.vogclub.com)  
[www.kurnik.pl/en/](http://www.kurnik.pl/en/)  
(anglophone)  
[www.zonejeux.com](http://www.zonejeux.com)  
(francophone)
- ➡ **Club minitel : 3614 ALP2**

FF 72

## 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

## FRANCE TOURNOI JUNIOR DE RENNES

Sélection pour le championnat de France junior 2004  
En 5 rondes, ouvert aux juniors.

**Samedi 12 juin 2004 à 14h**

Lieu du tournoi : Le Rheu (35)

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

## POLOGNE TOURNOI INTERNATIONAL DE GDANSK

Sixième tournoi du grand prix d'Europe 2004  
Ce tournoi n'est PAS préqualificatif  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

**Samedi 26 et dimanche 27 juin 2004**

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

## FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 5

En 5 rondes, ouvert à tous.

**Samedi 19 juin 2004 à 13h45**

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

## FRANCE STAGE INTERNATIONAL D'ÉTÉ

Il aura lieu au centre VTF de Vernet-les-Bains (66).  
Le tarif devrait être d'environ 383 euros  
pour la semaine en pension complète.

**du samedi 17 au samedi 24 juillet 2004**

Informations : contacter au plus vite Stéphane Nicolet  
☎ 01 43 72 53 55 (cassio@free.fr)

## FRANCE TOURNOI B DE CHATEAULIN

En 5 rondes de 2x20 min, ouvert à tous sauf aux  
ordinateurs et Grands-Maîtres et aux  
huit premiers joueurs français officiels du  
classement publié dans Fforum 70.

**Samedi 19 juin 2004 à 14h**

Lieu du tournoi : Chateaulin (29)

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

## BELGIQUE TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Septième tournoi du grand prix d'Europe 2004  
Ce tournoi n'est PAS préqualificatif  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

**Samedi 31 juillet et dimanche 1<sup>er</sup> août 2004**

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

## FRANCE TOURNOI BLITZ DE PARIS

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

**Début juillet 2004**

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

## ANGLETERRE OLYMPIADES DES JEUX

**du samedi 21 au lundi 30 août 2004**

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 tien-  
dront pendant ces olympiades.

Lieu des tournois : Manchester

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

## FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE DIJON

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

**Début juillet 2004**

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

## FRANCE TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du grand prix d'Europe 2004  
Préqualificatif pour le championnat du monde 2004  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

**Samedi 28 et dimanche 29 août 2004**

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15  
Droits d'inscription : 25 euros

La participation aux tournois organisés  
en France est gratuite, sauf mention contraire.  
Agenda sur [www.ffothello.org](http://www.ffothello.org)

Retrouvez sur Internet le calendrier  
des tournois de chaque pays.

Angleterre : [www.britishothello.org.uk](http://www.britishothello.org.uk)

Pays-Bas : [www.othello.nl](http://www.othello.nl) - Italie : [www.fngo.it](http://www.fngo.it)

Danemark : [www.othello.dk/turneringskalender.html](http://www.othello.dk/turneringskalender.html)