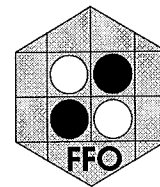


# FFORUM



Le magazine de la Fédération Française d'Othello

ÉTÉ 2004

## Magazine

*Internationaux 2004*

*Avignon 2004*

*Rennes 2004*

## Initiation

*Les insertions*

## Autour du jeu

*La psychologie*

*Dominique Penloup*

## Tactique

*Retour sur le Stoner*

## Parties

*Goto - Suekuni*

*Finales juniors*

*Lazard au grand prix*

## Problèmes

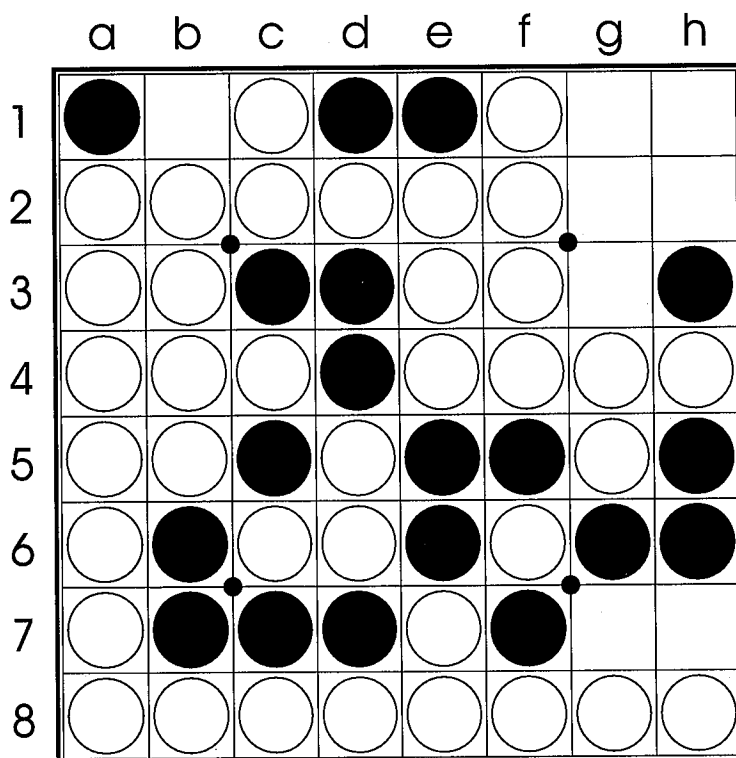
# N°73

5 euros

## Andreas Höhne superstar

## Manu Lazard s'impose au préqualificatif de Rennes

## Bonnes vacances ! Bientôt l'international de Paris et le championnat de France



Noir joue et annule...

## Édito...

En ce beau jour estival (enfin, au moment où j'écris cela, il fait beau), vous tenez dans vos mains malhabiles, car frappées par la tendinite du retourneur de pions, un numéro théologiquement brûlant (normal pour ce siècle qui devait être religieux ou ne pas être (là est la question) comme le disait je ne sais plus qui au siècle dernier). En effet, dans une page dont je garde la numérotation secrète pour vous obliger à tout lire, vous saurez enfin TOUT sur la création du Monde-Jeu.

Moins traditionnel (ou du moins, plus américain), le **killer** prend la suite de l'ermite de La Providence (un certain H.P.L.), et commence à nous narrer la génération qui a pris la relève des Cthulhu, Nyarlathothep et autres Grands Anciens.

Sinon, rien que du classique dans l'agenda du VRAI joueur de compète pour l'été : Bruxelles le 31 juillet et 1<sup>er</sup> août (en espérant que les quasi-innombrables joueurs néerlandais feront le déplacement), les olympiades en Grande-Bretagne du 21 au 30 août (avec le 8x8, le blitz, le 10x10, et régulièrement (ces dernières années) la présence de Marc Tastet et Stéphane Nicolet (entre autres)) ; en concurrence avec ce dernier, mais soyons chauvin, incontournable, le tournoi international de Paris les 28 et 29 août.

Autant dire que les joueurs qui participent au stage d'été (17-24 juillet) avec la fine fleur de l'Othello français partiront avec un avantage peut-être décisif !

À échéance un poil plus lointaine, le championnat de France « open » à Paris les 3 et 4 octobre, week-end qui verra également la prochaine assemblée générale de la FFO organisée le samedi soir du championnat de France pour permettre à un maximum d'adhérents de participer. Enfin, il faut noter un petit changement dans les dates du championnat du monde à Londres (allez, cette fois-ci je vous laisse lire l'agenda en dernière page).

Cet été aura également lieu le traditionnel renouvellement des membres du conseil de la FFO. Trois postes sont à pourvoir et vous pouvez (vous devez !) faire acte de candidature...

Bonjour chez vous  
Sylvain Quin

## Grand prix d'Europe 2004

			Mil	Cam	Amst	Stock	Cop	Gdan	Total
Höhne	Andreas	D	140	19	200	30	200		570
Kashiwabara	Takuji	F	90		0	30	140	140	400
Barnaba	Donato	I	200						200
Caspard	Emmanuel	F		200					200
Hallberg	Marcus	S				200			200
Peczowski	Pawel	PL						200	200
de Graaf	Jan C.	NL		0	0	30	30	90	150
Brightwell	Graham	GB		140					140
Eng	Martin	S				140			140
Pihlajapuro	Lari	SF			140				140
Hobo	Roel	NL			13	90		30	133
Andriani	Bintsa	F	60	0	0	0	30	10	100
Szysko	Lukasz	PL				0	90	10	100
Lazard	Emmanuel	F		90	0				90
Shaman	David	USA		0	75				75
van Tilburg	Daan	NL			75				75
Zieba	Arkadiusz	PL			13			60	73
Handel	Michael	GB		60					60
Kraczyk	Roman	PL			0	0	60	0	60
Bergossi	Vittorio	I	40						40
Nicolet	Stéphane	F		40					40
Quazzo	Claude	F			35				35
van der Wagt	Ben	NL			35				35

			Mil	Cam	Amst	Stock	Cop	Gdan	Total
Aspenryd	Henry	S				30			30
Feldborg	Karsten	DK					30		30
Lilla	Kamil	PL						30	30
Östman	Mikael	S				30			30
Stanzione	Pierluigi	I	30						30
Tomei	Robin	NL			0			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
Nowak	Dominik	PL						10	10
Hubbard	Geoff	AUS		5	0				5
Rogosz	Magdalena	PL			0		5	0	5
Stenberg	Veronica	S				5			5
Borassi	Michele	I	3						3
Dellabianca	Giovanni	I	3						3

Le Grand Prix d'Europe réunit huit tournois européens : Milan (décembre), Cambridge (février), Amsterdam (mars), Stockholm (avril), Copenhague (mai), Gdansk (juin), Bruxelles (juillet) et Paris (août). À chaque tournoi, on attribue 200, 140, 90, 60, 40, 30, 20, 15, 10 et 5 points aux dix premiers. En cas d'ex aequo, on

additionne les points des joueurs à égalité et on divise par le nombre de joueurs en arrondissant le cas échéant au point supérieur.

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

# Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 7 ♦ Problèmes
- 8 ♦ Initiation : insertions
- 11 ♦ Retour sur le piège de Stoner
- 12 ♦ Finale du championnat junior
- 14 ♦ Dominique Penloup
- 16 ♦ Othello et psychologie
- 18 ♦ Grand prix de France
- 19 ♦ Goto — Suekuni
- 24 ♦ Lazard au grand prix
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE

Serge BENOIT

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 partie est équilibrée et Noir pense gagner un temps avec 33.g8. Blanc soupire un grand coup car il sait maintenant que la victoire est en poche : d'abord il lance un Stoner avec 34.b7 mais surtout il va profiter à fond de la paire qui perd au sud-est pour grappiller une vingtaine de pions définitifs et gagner 3 temps en e8, h8 et g7. La suite fut : 35.a4 e8 a8 b8 a7 a6 b3 h8 c2 h2 et plus tard g7 pour un gain final 17-47.

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

Noir joue et... gaffe !

# MAGAZINE

## La genèse

par Stéphane Nicolet

Au commencement, (??) créa l'othellier et les pions. Mais l'othellier était informe et vide et l'esprit de (??) planait sur le plateau. (??) dit : que la lumière soit. Et la lumière fut. (??) vit que l'éclairage était bon, et que la partie pouvait commencer.

Il y eut un coup noir, il y eut un coup blanc ; ce fut le premier échange.

(??) dit : que l'espace qui est en dessus se sépare de celui qui est en dessous. (??) appela « centre » l'espace du dessus et « bord » celui du dessous ; et il créa le prébord pour les séparer. (??) vit que cela était bon (surtout le « centre »).

Il y eut un coup noir, un coup blanc : deuxième échange.

(??) dit : qu'il y ait des lignes au-dessus de l'othellier pour séparer les zones, et des luminaires pour éclairer les lignes, et il en fut ainsi. (??) fit les quatre luminaires majeurs : les deux luminaires blancs comme puissance du jour et les deux luminaires noirs comme puissance de la nuit, et il les plaça comme un continent au milieu du « centre ». (??) dit : que l'othellier se couvre de verdure, et il en fut

ainsi. (??) vit que cela était bel et bon.

Un coup noir, un coup blanc : troisième échange.

(??) dit : que surgissent de la verdure les premiers pions, chacun contenant en germe les développements futurs, chacun prêt à être semé à nouveau, retourné et reproduit. (??) appela « ouvertures » les ramifications qui venaient d'apparaître, et « théorie » l'ensemble des ramifications créées : (??) les inspecta toutes et vit qu'elles étaient toutes bonnes (quoique chacune adaptée à un terrain particulier).

Un coup noir, un coup blanc : quatrième échange.

(??) dit : que jaillissent à présent les formes qui bougent : celles qui s'accrochent sur les bords, celles qui volent vers le ciel, celles qui s'évaporent, celles qui s'entremêlent en tentant de s'étouffer mutuellement, celles qui s'opposent en évitant le contact, chacune selon son espèce, mais, dit-(??) : toutes auront leur rôle, et dans la finale, on ne les reconnaîtra plus, et chacune sera jugée selon son mérite et pour l'ensemble de son travail.

Un coup noir, un coup blanc : cinquième échange.

(??) dit : qu'il y ait une volonté pour guider les pions, une main pour les semer, des yeux pour les protéger. (??) fit le joueur à son image, il le créa Noir et Blanc car dit-(??), il n'est pas bon que le joueur soit seul. (??) les appela « partenaires » et fit défiler devant eux toutes les ouvertures de sa création, afin qu'ils lui donnent des noms. Mais les joueurs ne surent pas nommer tout ce qui avait été créé, et à ce jour, l'œuvre de (??) est encore presque ineffable.

Un coup noir, un coup blanc : sixième échange.

Ainsi furent achevés l'othellier, les joueurs, et tout ce qu'ils contiennent. (??) se reposa de sa création pendant le septième échange, et le sanctifia : il interdit que l'on joue un mauvais coup durant le septième échange. Mais les joueurs, oublieux de cette interdiction, ne surent conserver l'harmonie jusqu'au septième échange. Il en résultat de grands malheurs : c'est depuis ce temps que les pions ont perdu leur immortalité, et doivent galérer toute la partie pour devenir définitifs.

## Tournois internationaux

par Emmanuel Lazard

### Amsterdam 2004

Encore un tournoi monstre avec 61 joueurs et une organisation sans faille. La première journée a été dominée par un nouveau venu polonais, Arkadiusz Zieba, et par Lari Pihlajapuro, un joueur de la « génération internet » finlandaise. Le premier nommé patine le lendemain et se fait passer devant par plusieurs participants. En revanche, Lari confirme sa bonne forme et termine en tête, juste devant Andreas Höhne. Quatre joueurs sont ex æquo à la troisième place dont Claude Quazzo qui réalise un excellent tournoi en étant toujours parmi les meilleurs. Finalement, après avoir collectionné les deuxième places depuis

quelques années, Andreas parvient enfin à remporter son premier tournoi du grand prix d'Europe. Après sa troisième place au mondial l'an passé, Andreas s'installe dans le peloton de tête des meilleurs joueurs européens.

### Classement final

1. Höhne A.	{D}	8,5/11 +2
2. Pihlajapuro L.	{FIN}	9 +1
3. Shaman D.	{NL}	8 +1,5
4. van Tilburg D.	{NL}	8 +1,5
5. van der Wagt B.	{NL}	8
Quazzo C.	{F}	8
7. Hobo R.	{NL}	7,5
Zieba A.	{PL}	7,5
Gayet S.	{NL}	7,5
Kamphuis L.	{NL}	7,5
11. de Graaf J.C.	{NL}	7
in het Zandt B.	{NL}	7
Lazard E.	{F}	7
Berner J.	{B}	7
15. v. d. Biggelaar N.	{NL}	6,5
Kashiwabara T.	{F}	6,5
Verweij D.	{NL}	6,5
18. Makkonen O.	{FIN}	6
Barre S.	{F}	6
Zillig R.	{NL}	6
Tomei R.	{NL}	6
Kortendijk A.	{NL}	6
Braun H.	{D}	6
Hubbard G.	{AUS}	6
Kracyk R.	{PL}	6
Andriani B.	{F}	6
Seits R.	{NL}	6
van den Berg E.	{NL}	6
van Vliet A.	{NL}	6...

**Finale 1**

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

Pihlajapuro 37-27 Hönhe

**Finale 2**

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

Hönhe 38-26 Pihlajapuro

**Finale 3**

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

Hönhe 35-29 Pihlajapuro

**Stockholm 2004**

L'an dernier, pour la première édition de leur tournoi international, les Suédois avaient réussi à garder le titre à la maison grâce à la victoire de Nils Berner. Ils ont fait encore plus fort cette année en empochant les deux premières places, Marcus Hallberg battant Martin « Tintin » Eng en finale.

**Classement final**

1. Hallberg M.	{S}	9/11 +2
2. Eng M.	{S}	10 +1
3. Hobo R.	{NL}	7,5
4. Aspenryd H.	{S}	7
Hönhe A.	{D}	7

Turunen D.	{S}	7
de Graaf J.C.	{NL}	7
Kashiwabara T.	{F}	7
Östman M.	{S}	7
10. Stenberg V.	{S}	6,5
11. Gårdebrink C.	{S}	6
Sjöström H.	{S}	6
Ohlsson T.	{S}	6
Kracyk R.	{PL}	6
Magnusson N.	{S}	6
Otteston A.	{S}	6
Szysko L.	{PL}	6
Ingel.-Sundberg S.	{S}	6
19. Berner J.	{B}	5
Magnusson J.	{S}	5
Hultman M.	{S}	5
Jacobsson T.	{S}	5
Ljungqvist D.	{S}	5
Söderberg J.	{S}	5
Abrahamsson S.	{S}	5
Andriani B.	{F}	5
Aagaard-Hansen J.	{DK}	5
Szysko K.	{PL}	5
29. Gunnarsson E.	{S}	4
Johansson E.	{S}	4
31. Svegne E.	{S}	3
32. Englund J.	{S}	2
33. Torri M.C.	{F}	1

**Copenhagen 2004**

Deuxième levée pour Andreas Hönhe qui bat Takuji en finale (c'est normal, Takuji ne gagne que les années impaires à Copenhagen). Notez la montée en puissance des Polonais qui occupent ici les troisièmes et quatrièmes places.

**Classement final**

1. Hönhe A.	{D}	9/11 +2
2. Kashiwabara T.	{F}	9 +0
3. Szysko L.	{PL}	8 +1
4. Kracyk R.	{PL}	7,5 +0
5. Feldborg K.	{DK}	7
Andriani B.	{F}	7
de Graaf J.C.	{NL}	7
8. Vallund H.	{DK}	6
Ingel.-Sundberg S.	{S}	6
10. Rogosz M.	{PL}	5
11. Aagaard-Hansen J.	{DK}	4,5
12. Badsted P.	{DK}	4
Nielsen K.J.	{DK}	4
14. Skogen T.B.	{N}	3
15. Jensen K.D.	{DK}	1
16. Szysko K.	{PL}	0

**Gdansk 2004**

Et c'est un coup de maître que les Polonais réalisent en organisant leur premier tournoi international : participation locale importante, présence de joueurs étrangers et en plus, ils remportent le titre ! C'est le jeune Pawel Peczkowski qui s'impose sur Takuji (qui rate ainsi sa deuxième

finale d'affilée). Il va falloir se méfier des nouveaux arrivants sur la scène othellistique à l'avenir...

**Classement final**

1. Peczkowski P.	{PL}	8/1 +2
2. Kashiwabara T.	{F}	9 +1
3. de Graaf J.C.	{NL}	7 +2
4. Zieba A.	{PL}	8 +1
5. Tomei R.	{NL}	7
Hobo R.	{NL}	7
Lilla K.	{PL}	7
8. Szysko L.	{PL}	6,5
Andriani B.	{F}	6,5
Nowak D.	{PL}	6,5
11. Grabowska M.	{PL}	6
Sekielewski D.	{PL}	6
13. Tanski P.	{PL}	5,5
Rogosz M.	{PL}	5,5
Pierz R.	{PL}	5,5
Piszcz K.	{PL}	5,5
Zaniewski R.	{PL}	5,5
Olgierd U.	{PL}	5,5
Gryglewski G.	{PL}	5,5
20. Agnieszczak P.	{PL}	5
21. Zieba G.	{PL}	4,5
Wójcik R.	{PL}	4,5
23. Pierz A.	{PL}	4
Chalupczynski K.	{PL}	4
Lozinski P.	{PL}	4
Kracyk R.	{PL}	4
27. Szysko K.	{PL}	3
28. Jasieniecka S.	{PL}	2
Torri M.C.	{F}	2

**Finale 1**

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

Kashiwabara 22-42 Peczkowski

**Finale 2**

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

Peczkowski 31-33 Kashiwabara

## Tournoi junior d'Avignon (19/6/2004)

par Serge Benoit

Cette sélection régionale, organisée par l'ALF (Association des Ludothèques Françaises) de PACA, dans la perspective du championnat de France junior d'Othello qui aura lieu à l'automne 2004, s'est déroulée le samedi 19 juin 2004 à Avignon (84) dans les locaux du Centre Social La Fenêtre, 6 avenue F. Mauriac.

Les délégations de jeunes sélectionné(e)s de Pernes-les-Fontaines, de Cagnes-sur-Mer, du Pertuis et bien sûr de l'agglomération d'Avignon étaient présentes, bien décidées à emporter le tournoi.

Au total dix jeunes joueurs (dont, c'est à signaler, plus des deux tiers de jeunes filles...) se sont affrontés, en cinq rondes, menées tambour battant, dans une ambiance de rencontre, de fête et de compétition.

Au sortir de la quatrième ronde, Audric Messaoudi (de Pernes-les-Fontaines) ressortait en tête, invaincu avec quatre rondes gagnées. Le groupe de chasse constitué de Selma Khellif, Audrey Portal et Najim Bouram, était fermement décidé à ne pas

laisser à Audric son avance au classement, et le sort incarné par Papp (le programme d'appariements de la FFO) désignait Audrey pour affronter Audric dans la cinquième et dernière ronde.

Audrey (avec les blancs) très concentrée résistait très bien jusqu'au vingtième coup où une case X un peu malencontreuse donnait l'avantage à Audric, lequel accentuait ensuite son écart pour terminer vainqueur 44-20.

Voici le classement final des dix joueurs, après les cinq rondes :

- |    |                      |     |
|----|----------------------|-----|
| 1. | Messaoudi Audric     | 5/5 |
| 2. | Khellif Selma        | 4   |
|    | Bouram Najim         | 4   |
| 4. | Portal Audrey        | 3   |
| 5. | Brun Rémy            | 2   |
|    | Mouri Hassina        | 2   |
|    | Megherbi Schehrazade | 2   |
| 8. | Litim Zoubida        | 1   |
|    | Bennasr Sarah        | 1   |
|    | L'hote India         | 1   |

À noter l'excellente tenue de l'avignonnaise Selma Khellif, deuxième du tournoi et première jeune

filles, très organisée et méthodique, qui bien préparée, devrait s'illustrer au championnat de France junior 2004 ! (Selma et Audric n'ayant pas eu l'occasion de s'affronter durant le tournoi, le suspense reste entier...)

Selma et Audric gagnent donc leur déplacement (pris en charge par l'ALF et la FFO) pour le championnat de France junior. Quant à Najim et Audrey (troisième et quatrième), ils gagnent un jeu d'Othello (offert par Mattel et la FFO).

L'excellente organisation de l'ALF PACA (un grand merci à Catherine), la disponibilité des animateurs et parents ont permis le déplacement de nos jeunes espoirs (une mention toute particulière aux parents de India, venus l'accompagner depuis Cagnes, distant de 250 km).

Serge Benoit représentait la FFO. Patrick Jamet, 16 ans, actuel champion de France junior (2002 et 2003), remettra son titre en jeu à l'automne, et les jeunes sélectionnés de PACA, Audric et Selma, comptent bien le lui disputer...

## Préqualificatif de Rennes (5 et 6/6/2004)

par Emmanuel Lazard

J'ai eu le plaisir de remporter le préqualificatif de Rennes où, comme d'habitude avec Serge Poirier, la convivialité était à l'honneur.

Après un tournoi ponctué d'un faux-pas contre Stéphane, je rencontrais celui-ci en finale.

Finale 1

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

Lazard 36-28 Nicolet

27.d7 serait avantageusement remplacé par e8 pour laisser un trou sans accès à Blanc en d7. Je rame ensuite en milieu de partie jusqu'à ce que miraculeusement (mais préparé), j'arnaque Blanc au sud-est.

Finale 2

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

Nicolet 34-30 Lazard

Stéphane rate l'estocade en milieu de partie et manque de perdre la partie après 51.h8 (51.g1 gagne), mais je ne joue pas 52.g8 craignant de perdre la parité au nord-ouest (alors que le trou impair est compensé par la case a8 inaccessible à Noir).

Dans la troisième partie, Stéphane craque un peu en ouverture (18.c6 est nettement meilleur) et la partie est pliée après les coups 25-32. Il faut juste jouer calmement en attendant de trouver la séquence mortelle (ici 43.b7 h2 g2 (ou g7!!) c2 f1.

Finale 3

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

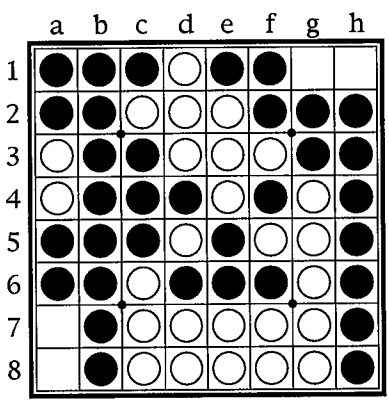
Lazard 41-23 Nicolet

### Classement final

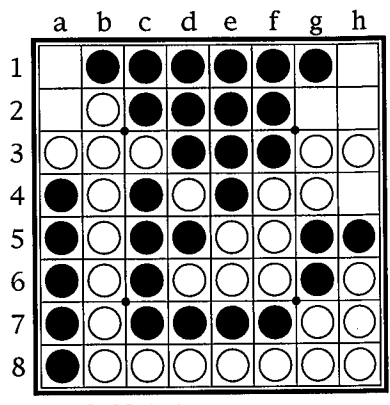
- |     |                    |          |
|-----|--------------------|----------|
| 1.  | Lazard Emmanuel    | 10/11 +2 |
| 2.  | Nicolet Stéphane   | 9 +1     |
| 3.  | Quazzo Claude      | 8        |
| 4.  | Kashiwabara Takuji | 7        |
|     | Delaunay Arnaud    | 7        |
|     | Andriani Bintsa    | 7        |
| 7.  | Poirier Serge      | 6        |
|     | Auzende Frédéric   | 6        |
|     | Margarit Éric      | 6        |
| 10. | Gélin Gabriel      | 3        |
|     | Benoit Serge       | 3        |
|     | Molia Charles      | 3        |
| 13. | Hervé Jacqueline   | 2        |

# Problèmes

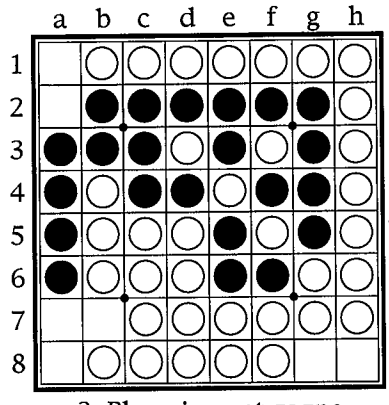
par Frédéric Auzende



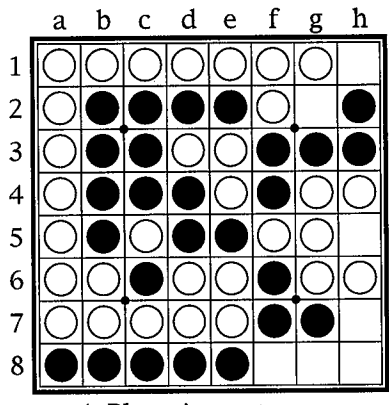
1. Blanc joue et annule



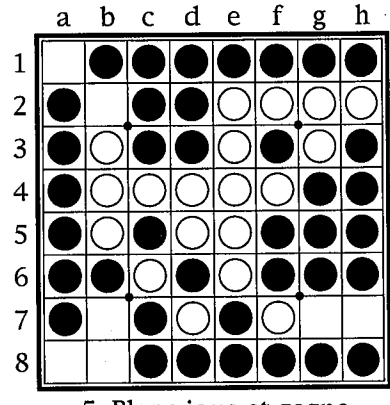
2. Noir joue et gagne



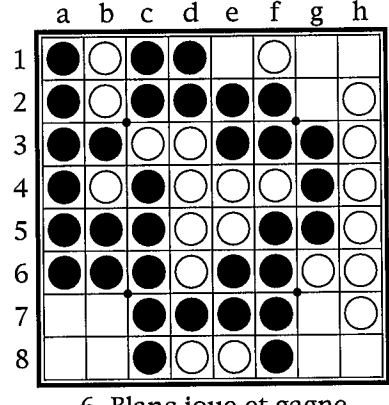
3. Blanc joue et gagne



4. Blanc joue et gagne



5. Blanc joue et gagne



6. Blanc joue et gagne

# Solutions

1. Le problème est que Blanc, qui pour l'instant n'a pas énormément de pions, semble en plus avoir perdu la parité locale dans les deux trous, ce qui est particulièrement gênant au sud-ouest (la paire a8 a7 donne le prébord sud). La seule façon de s'en sortir est de jouer l'arnaque (l'aviez-vous vue ?), même si elle donne beaucoup au nord-est : 57.g1 h1 a8 (ne retourne rien sur la diagonale) ps a7 32-32.

2. Si Noir avait un pion sur la diagonale, il pourrait prendre le coin tout de suite en arnaquant Blanc au passage (en jouant a1 puis a2), l'intérêt principal étant de conserver ainsi le prébord nord (ce que ne permet pas, par exemple, la suite 55.h5 g2 h1 h2 a2 31-32). L'idée gagnante est donc d'y retourner un pion, et le seul coup qui permette de le faire est 55.h2. Blanc a alors le choix entre les interversions 56.h1 a1 h4 a2 g2, 56.h1 a1 g2 a2 h4 et 56.h4 a1 h1 a2 g2 qui perdent toutes 34-30 (mais le score

est serré car Noir doit laisser Blanc jouer tous les coups à l'est).

3. Il faut choisir entre a1 et a2. En terme de pions définitifs, tout d'abord, le premier coup garde le bord ouest et le second le prébord nord ; les deux perdent la diagonale (sur 54.a1, Noir la récupérera tranquillement en prenant le coin h8); bref, la différence n'est pas flagrante. Cela dit, 54.a2 retourne aussi le pion g2, ce qui assure de garder presque toute la diagonale a8-h1. Et surtout, on peut vérifier que 54.a1 permet à Noir de forcer une suite gagnante : 55.a2 a7 h8 g8 a8 ps b7 34-30 car Blanc n'a pas accès en b7. Donc, pas besoin de réfléchir davantage, il faut commencer par 54.a2. Ensuite, Blanc n'aura plus vraiment le choix quoi qu'il arrive. On peut alors vérifier que les suites 55.a1 ps h8 g8 a8 ps b7 a7 (28-36) et 55.h8 g8 a8 a7 a1 ps b7 (31-33) sont toutes deux perdantes pour Noir.

4. Ici, il ne faut pas se tromper bêtement comme je l'ai fait en partie (avec peu de temps à la pendule, il est vrai) et ne pas se précipiter sur le coin h8. En effet, Blanc se fait alors arnaquer sur la suite naturelle 54.h8 f8 g8 h7 car il n'a pas accès en h5, et la partie se termine sur 58.h1 g2 ps h5 34-30. Pour éviter l'arnaque, Blanc n'a d'autre choix que de contrôler le prébord sud afin de garder le pion f7 qui pourra ensuite lui donner accès en h5. Le bon coup est donc 54.f8, après lequel les deux trous du sud sont définitivement connectés en un trou de quatre. Il suffit ensuite de jouer à peu près naturellement. Seul piège : si dans la zone sud-est Noir joue son premier coup en h7, il ne faudra toujours pas prendre le coin (cela perdrait la parité) mais répondre tranquillement en h5. La suite optimale est 54.f8 g2 h1 h7 h5 g8 h8 31-33.

5. La façon la plus naturelle de jouer la parité est de commencer par 54.b8

(puisque 54.b7, qui blanchit le prébord ouest, se fait immédiatement arnaquer). Mais cela ne suffit pas, comme on le vérifie en comptant la suite 55.a8 b7 b2 a1 g7 h7 34-30. On voit en passant que le coup noir en b2 fait très mal, d'où l'idée de jouer ce coup avant Noir, c'est-à-dire tout de suite.

Or 54.b2 ne laisse la parité qu'en apparence, car sur 55.b7 a8, Blanc récupère aussitôt un accès en a1 ; il vient ensuite 57.a1 (forcé donc) b8 g7 h7 29-35. Puisqu'il est donc impossible pour Noir de garder la parité jusqu'au bout, celui-ci a en fait intérêt à prendre simplement le coin, mais Blanc gagne aussi sur la suite 55.a1 b8 (b7?? b8 retourne tout le prébord) a8 b7 g7 h7 31-33.

6. Tout d'abord, l'un des problèmes pour Blanc sera de jouer correctement la parité au sud-ouest, trou pair

auquel Noir n'a pas accès. Il faudra donc nourrir à un moment ou à un autre en a7 ou en b8 (b7 se fait contrer par b8, qui permet à Noir de se fermer de nouveau le trou).

Autre problème (qui va nous guider pour la suite) : il faut essayer de jouer en g2 (qui retourne beaucoup) dans de bonnes conditions, sans trop donner. L'idéal serait qu'il s'agisse du dernier coup au nord-est, et la meilleure séquence locale est visiblement g1 e1 h1 g2, qui pourrait permettre de récupérer les deux prébords tout en conservant le pion b1. Seul problème : Noir peut répondre en g2 après g1, il faut donc qu'il ne puisse le faire sans laisser le coin, autrement dit il faut jouer en g1 avant de commencer à remplir les quatre cases g7-g8-h8-h1. Oubliant provisoirement ce qui se passe à l'ouest, le bon ordre est donc : la paire g1 e1 (forcé) suivie de g7 ou g8. On voit

rapidement que g8 est bien meilleur que g7, qui sacrifie la diagonale et en particulier le pion b2, de sorte que Blanc ne peut ensuite rien retourner sur le prébord nord. Il vient donc : g8 h8 g7 h1 g2.

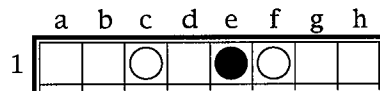
Reste à savoir quand glisser la paire a7 a8 (ou b7) ou b8 a8 (ou b7), et laquelle jouer. En fait, on peut alors vérifier que la suite forcée 50.g1 e1 g8 h8 g7 h1 b8 a8 g2 b7 a7 (ou b7 g2 a8 a7 pour les quatre derniers coups) gagne 31-33... Il est aussi possible de commencer par 52.b8 qui donne la même suite à interversion près, mais la fin est moins forcée et donc moins facile à compter. Par contre, il ne faut pas nourrir dès le premier coup : sur 50.b8 a8 g1 vient 53.b7! et 54.a7 ne retourne rien sur le prébord... Il vaut alors mieux poursuivre par 54.g8 h8 g7 h1 a7 g2 e1 mais c'est finalement Noir qui a joué en g2 et l'emporte 33-31...

## Initiation Insertions

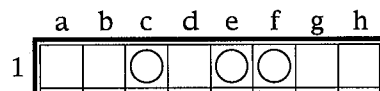
par Takuji Kashiwabara

Il y a deux ans nous avons entamé une longue série d'études sur les trous et les bords. Comme on peut se l'imaginer, une telle série ne peut être complète sans traiter les trous sur le bord. Vous voyez un trou appétissant au milieu d'un bord : faut-il sauter sur l'occasion, le garder pour plus tard, ou laisser l'autre s'en occuper tout seul ? Et tout d'abord, votre adversaire avait-il raison de créer un trou comme ça ? Nous allons vous fournir des éléments de base qui vous permettront de répondre à ces questions.

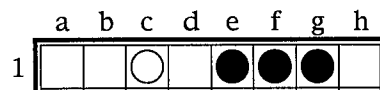
Nous allons donc étudier l'insertion, mais avant de nous y engager davantage, il conviendrait de distinguer ce qui l'est de ce qui ne l'est pas ; bien que souvent le mot d'ordre soit « *jouez d'abord et réfléchissez ensuite* » quand il y a un trou d'une case où les deux joueurs peuvent jouer (que ce soit une insertion ou pas). Je vous rappelle que l'on dit qu'un joueur est *inséré sur un bord* lorsqu'il a au moins un de ses pions entouré de pions de l'adversaire (*être ou ne pas être... inséré, Fforum 42*, par Marc Tastet, dont je vous conseille la lecture). Voici donc une petite série d'exercices (la réponse à la fin de l'article) : dans chaque configuration, si un des joueurs joue dans une case vide, s'agit-il d'une



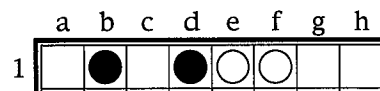
1a. Noir joue d1



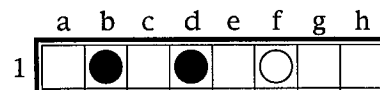
1b. Noir joue d1



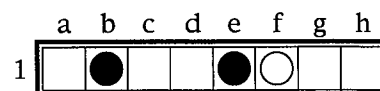
1c. Noir ou Blanc joue d1



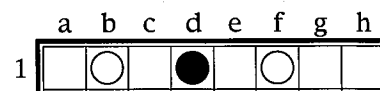
1d. Blanc joue c1



1e. Noir ou Blanc joue c1 ou e1

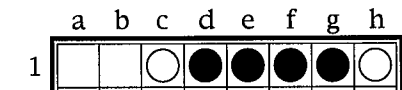


1f. Noir ou Blanc joue c1 ou d1



1g. Noir ou Blanc joue c1 ou e1

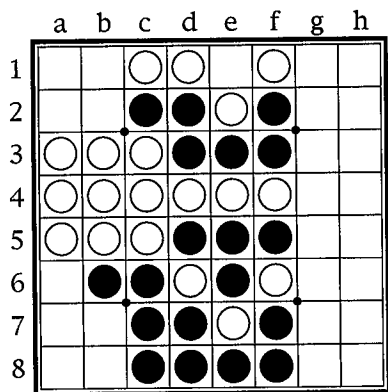
Trop facile ? C'est vrai, mais en fait toutes les subtilités de l'insertion et du bord inséré s'y retrouvent ou presque ! Par exemple, regardons de près le troisième cas. Si Noir joue d1, ce n'est pas une insertion, Blanc prendra le coin h1 et c'est la fin de l'histoire (et si c'est Blanc qui joue d1, Noir se fera un bord de six avec b1). Mais, si Blanc joue d'abord h1, alors Noir pourra s'insérer en jouant d1 (un lecteur attentif aurait sans doute remarqué que l'accès à cette case d1 est crucial, surtout pour Noir dans une configuration pareille, mais ce n'est pas le sujet ici), et la question du bord n'est pas encore réglée. On arrive maintenant à la position suivante.



Encore une fois, si Noir joue b1, Blanc prendra le coin a1 et aura le bord entier. Si c'est Blanc qui prend le coin a1 d'abord, alors Noir pourra jouer b1, et cette fois, la question est réglée, les six pions noirs insérés seront définitifs. Et si Blanc joue b1 d'abord, alors Noir n'a qu'à prendre le coin a1. Jusqu'ici, tout marche quelle que soit la configuration ailleurs. Mais si Noir joue en premier a1 ? Blanc pourra-t-il toujours jouer

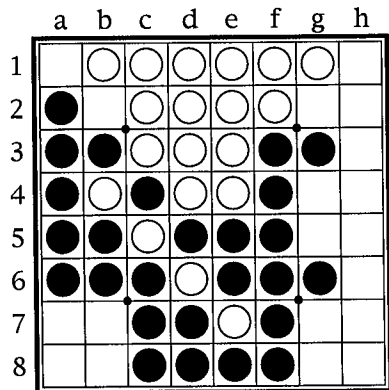
b1 ? Bien sûr, cela dépend de la façon dont les pions sont placés ailleurs. Cette différence fondamentale explique pourquoi généralement, surtout en milieu de partie, une insertion est avantageuse.

Regardons un exemple plus concret, le diagramme 2. Que se passe-t-il si Noir joue e1, et sinon ? Si Noir décide de ne pas jouer e1, on peut s'attendre à une suite du genre : a6 e1 a2 b1 g6 g1 g3, et on arrive au diagramme 2'.



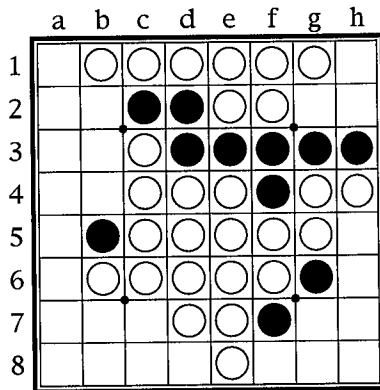
2. Noir doit jouer

Vous voyez qu'ici Noir n'a pratiquement plus de libertés et que, même si c'est maintenant au tour de Blanc de jouer, il n'aura pas trop de mal à tuer Noir. Par contre, si Noir joue e1, on peut imaginer, par exemple, une suite du genre e1 g4 g6 g5 h4 et c'est probablement Noir qui a un léger avantage ; en tout cas, la partie est loin d'être terminée. La différence entre ces deux suites est que 1° dans la première suite c'est Blanc qui a gagné un temps en jouant e1 tandis que dans la seconde c'est Noir qui y a gagné un temps, ce qui fait deux temps de différence ; et que 2° dans la première suite Blanc a gagné deux temps en b1 et g1, ce qui est rendu impossible dans la seconde par la présence du pion noir e1. Au total, quatre temps de différence.



2'. après a6 e1 a2 b1 g6 g1 g3

Une autre subtilité de l'insertion : que se passe-t-il si Blanc joue a6 en réponse à e1 ? Alors Noir pourrait jouer b2. Dans ce cas, Blanc ne doit pas prendre le coin a1, car après, Noir pourra jouer b1 sans retourner b2, ce qui fait qu'il pourra ensuite jouer a2 quand bon lui semble. Pour autant, ce n'en est pas fini pour Blanc. Il pourra jouer a2 pour sacrifier le coin a1 à son tour et jouer la parité locale dans la région, après avoir blanchi e2 en jouant g4. Mais bien sûr, quand Blanc aura joué g4, c'est à Noir de jouer, donc Noir peut jouer a2 lui-même... J'ignore si Noir doit vraiment jouer a2 pour gagner le deuxième temps ou laisser Blanc y jouer pour faire un peu de pions définitifs, mais voyez que toutes ces complications viennent de la configuration du bord en haut.

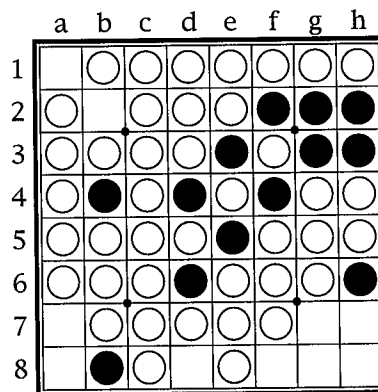


3. Noir doit jouer

Nous commençons à voir que l'insertion, ce n'est pas forcément tout bénéf. Alors quels sont les inconvénients ? Voici un exemple où sont réunis presque tous les inconvénients de l'insertion. Regardons le diagramme 3. Noir a un avantage vu la taille de la frontière blanche, mais comment le concrétiser ? Il peut jouer h6. Alors Blanc a trois choix concernant ce bord : 1° jouer h2, 2° s'insérer en h5, 3° jouer ailleurs que sur ce bord. Ici, le troisième choix n'est probablement pas valable, en sachant que Blanc ne peut jouer que trois coups avec les pions noirs c2, b5 et f7, et que si Blanc ne joue pas sur le bord à droite, Noir y joue son deuxième coup h5 sans créer aucune liberté supplémentaire à Blanc. Si Blanc opte pour h2, alors la menace de stoner pèsera lourd : Noir pourra retourner c3, ensuite jouer g7 en contrôlant la diagonale, puis jouer h5. Alors Blanc ne pourra plus défendre le coin h1, et comme il a le bord de six en haut, il perdra également le coin a1. Ainsi il n'a probablement pas d'autre choix que de jouer h5. Déjà le

premier inconvénient : ce coup retourne f7 et supprime un temps (f8) pour Blanc. Ici, c'est assez visible, mais souvent on a le même genre de problème en un peu plus délicat. Imaginons que le pion e7 soit noir et la case e8 vide. Alors, en jouant h5, Blanc se pourrait e8 et ceci de façon durable, car Blanc ne pourrait pas se débarrasser du pion h5 sans donner un des coins h1 ou h8. **Moralité : une insertion pourrait provoquer des retournements non souhaitables dans l'immédiat, ou créer une mauvaise influence pour plus tard.** (Rappelons que l'on dit qu'un de vos pions exerce une *influence*, quand vous êtes obligé de retourner des pions que vous ne voulez pas à cause de lui). Revenons à la suite de notre diagramme. Noir peut maintenant, grâce à l'insertion blanche, sacrifier en jouant g2 ! En effet, si Noir jouait directement g2 à partir du diagramme, Blanc pourrait jouer h2 sans retourner g2, et prendre le coin h1 au coup d'après. Maintenant si Blanc joue h2, grâce au pion noir en h6 (qui est connecté avec le bloc des pions blancs h2-h5) Noir pourra prendre le coin h1. **Moralité : votre insertion pourrait permettre à votre adversaire de sacrifier le coin.**

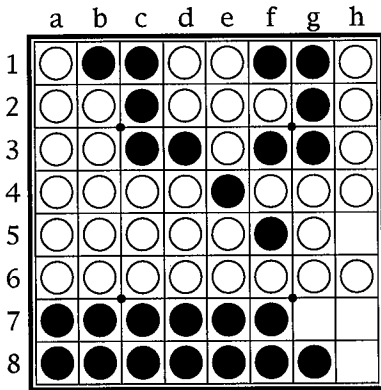
Continuons encore. Laissons nos deux joueurs jouer la suite suivante : h6 h5 g2 b3 b4 a6 a3 a5 a4 h1 h2 a2 c7 c8 b8 b7. Ces coups paraissent assez raisonnables, et on arrive à la position du diagramme 3'.



3'. Noir doit jouer

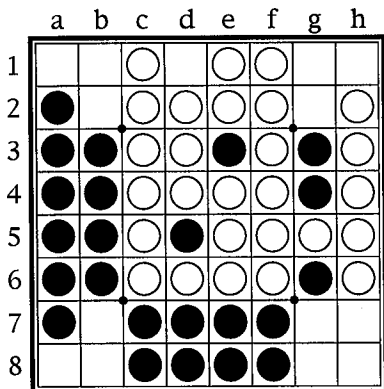
Vous voyez maintenant le troisième problème de l'insertion : Blanc va devoir se désinsérer sans aucune contrepartie. En fait c'est le piège de Suekuni (voir les articles par Fabrice Di Meglio et George Ortiz dans *Fforum 71*). Ici, le problème est dû au fait que dans la zone en bas à droite, le nombre des cases vides est impair, que Blanc n'a accès qu'à h7 et qu'après h7 h8, Blanc n'a pas d'accès

à la zone. Du coup Blanc perd la parité globale, et la parité locale dans une autre zone, au moins (partout dans le cas de figure). Dans cette partie, Blanc est mort par manque de libertés de toute façon. Si Blanc avait un peu plus de libertés, Noir pourrait s'obstiner à ne pas jouer dans la zone en bas à droite (à condition, bien entendu, que lui non plus ne soit pas à court de libertés) et à jouer le dernier coup en dehors de la zone pour obliger Blanc à jouer h7. **Moralité : le piège de Suekuni peut contrecarrer une insertion.**



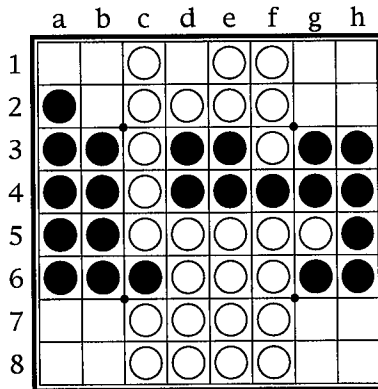
4. Noir doit jouer

Dans cet exemple, Blanc n'avait de toute façon pas de choix. Mais nous allons voir que l'on peut choisir avantageusement de ne pas s'insérer dans certains cas. Par exemple, regardons le diagramme 4. Ici Noir doit jouer la séquence h7 h8 g7 ps h5 pour gagner 33-31, tandis que s'il commence par h5 alors on finit par h5 ps h7 h8 g7 32-32. Ici on a vu un autre inconvénient : en fait comme il s'est inséré en h5 au début, Noir ne peut plus le faire plus tard. Du même genre mais un peu plus délicat, on peut s'abstenir devant un trou impair en considération de la parité globale. En fait, ça marche de la même façon que des trous autour des coins.



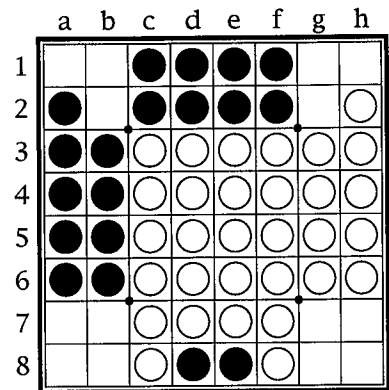
5. Noir doit jouer

Regardons maintenant les diagrammes 5 et 5'. Noir doit-il jouer d1 ou pas ? La réponse est : non pour le premier, oui pour le second. Dans le premier cas, si Noir joue d1 Blanc pourra jouer g2 (sacrifice rendu possible grâce à l'insertion) et Noir a beau prendre le coin h1, Blanc s'insère en g1. Et maintenant Noir peut faire un peu plus de pions avec h7, Blanc joue la case X g7, Noir prend le coin h8, Blanc joue g8 et ce sera au tour de Noir de jouer, et il ne restera plus aucun bon coup. Ce qu'il faut faire au lieu de tout ça, c'est jouer d'abord g2. Alors Blanc jouera h1 et h7 dans l'ordre de son choix, pendant ce temps, Noir s'insère en d1 puis en g1. Ensuite, ce sera au tour de Blanc de jouer, et il ne lui restera plus que des mauvais coups. La différence, c'est que dans la première suite, les deux trous d1 et g2-g1-h1 ont été connectés, et Noir a joué le premier dans ce trou de quatre cases, tandis que dans la seconde suite, les deux trous restent séparés et Noir gagne un temps dans chacun des trous.



5'. Noir doit jouer

Pour ce qui est du diagramme 5', si Noir commence par b2, alors on continue par a1 b1 a7 (Blanc récupère l'accès à d1) d1 b7 a8 b8 et Blanc gagne maintenant sans problème avec la parité. Au lieu de cela, Noir doit jouer d1, et remarquez que Blanc n'a pas intérêt à jouer ni b1 ni b2 car dans les deux cas, Noir prendra le coin laissant Blanc sans accès à l'autre case. Jouer g2 étant aussi mauvais (Noir contrôle la diagonale h1-c6 après g2 h1 g1 h2 ou g2 h1 h2 g1, Blanc sera donc obligé de jouer b1 ou b2), Blanc ne peut qu'attaquer le bord de cinq noir à gauche avec b7. Du coup Noir gagne sans problème avec a8 a7 b2 (b8 peut attendre : Blanc n'y a pas d'accès) a1 b1, ce qui ne laisse à Blanc qu'à choisir parmi les mauvais coups restants.



6. Noir doit jouer

Pour terminer, regardons le diagramme 6. Ici le bon coup pour Noir, c'est g8. En fait, l'insertion ne joue aucun rôle ici, si les pions d8 et e8 étaient blancs, le bon coup serait toujours g8. Noir l'emporte avec la séquence g8 h8 h7 g7 h1 ou g8 g7 b8. Bien que l'insertion n'y joue aucun rôle, nous en parlons dans cet article car elle crée une difficulté psychologique. En fait avant d'arriver à cette position, Noir s'est inséré sur le bord en bas, dix ou vingt coups avant. Et à ce moment-là, certainement son intention était de ne pas se désinsérer, mais de profiter au maximum de l'insertion. Du coup on peut très facilement éliminer g8 comme option, en négligeant des nouvelles données (ici la présence du bord de cinq à droite). Comme quoi, il y a de la vie après l'insertion, et il ne faut pas en faire une fixation. D'ailleurs cette règle d'or s'applique à n'importe quel principe du jeu...

(Réponse aux questions du début de l'article : 1a et 1b : insertion ; 1e : insertion si c'est Blanc qui joue c1 ; le reste : pas d'insertion.)

### Blitz de l'été

Le blitz de l'été aurait pu s'appeler d'automne mais nous jouons à Othello qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il fasse froid... Merci aux courageux dont l'amitié a réchauffé les othelliers.

#### Classement final

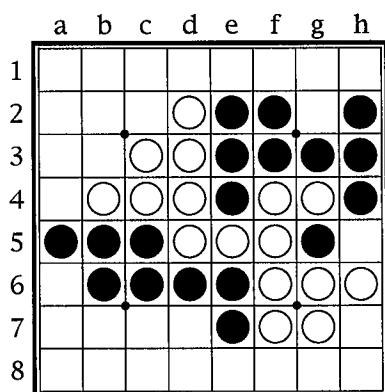
- |     |                       |     |
|-----|-----------------------|-----|
| 1.  | Lazard Emmanuel       | 8/9 |
| 2.  | Caspar Emmanuel       | 7   |
|     | Nicolet Stéphane      | 7   |
|     | Delaunay Arnaud       | 7   |
| 5.  | Andriani Bintsa       | 4   |
|     | Quazzo Claude         | 4   |
| 7.  | Lévy-Abégnoli Thierry | 3   |
| 8.  | Benoit Serge          | 2   |
|     | Margarit Eric         | 2   |
| 10. | Lecat Monique         | 1   |

# Piège de Stoner : une arme parfois à double tranchant

par Thierry Lévy-Abégnoli

Dans une partie fictive, un joueur imaginaire que nous appellerons *Manu Lascard* vient d'affaiblir son bord sud en jouant une case C. Il se dit qu'après tout, il a gagné un temps, prenant ainsi un avantage important au niveau de la mobilité. Durant quelques coups, il surveille la position puis estime pouvoir rester définitivement à l'abri du piège de Stoner. Mais par mégarde, sautant trop vite sur une case qui lui semblait évidente, *Manu* a ouvert un accès fatal. Le cœur à cent cinquante pulsations par minute, son adversaire s'engouffre dans la brèche, jouant cette terrible case X que la victime, tentant de rester impassible, perçoit comme un coup de poignard. Le stoner est lancé. Mais alors qu'il retourne les pions, l'auteur du piège s'aperçoit que sa manœuvre peut être aisément contrée. Durant les dizaines de secondes qui suivent, les deux joueurs entonnent mentalement la musique de « *Il était une fois dans l'Ouest* »...

Tous les joueurs ont en tête une partie de ce genre qu'ils jugent mémorable. Car le piège de Stoner symbolise à lui seul la dimension dramatique que revêt parfois une partie d'Othello. Je vous propose d'étudier quelques-unes de ces phases de jeu durant lesquelles le stonérisé a trouvé la parade.



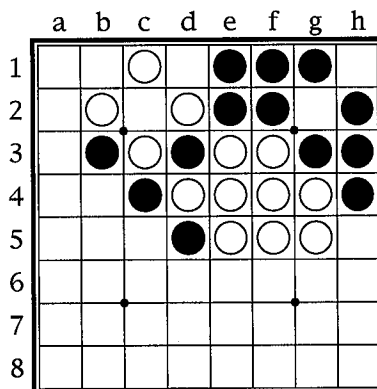
1. Après 30.g7

En guise d'apéritif ou de rappel, voyons tout d'abord un stoner des plus classiques (figure 1). Blanc vient de lancer la manœuvre avec 30.g7. Noir peut être tenté, par exemple avec 31.a4, de prendre le coin qui lui est offert après avoir retourné un pion de la diagonale. Mais de toute façon, le piège se

refermera par 32.h5. Dès lors, si Noir voulait couper l'accès que Blanc s'est ouvert en h1, il ne pourrait répondre que par h7, un coup particulièrement catastrophique puisqu'il offrirait à Blanc le coin h8 et finalement, h1 aussi. Noir doit donc abandonner h1 à son adversaire et se contenter de h8. Au final, cet échange de coin est nettement à l'avantage de Blanc qui contrôlera deux bords (nord et est) alors que Noir n'accumulera quelques pions définitifs que sur le bord sud. À noter qu'après 30.g7, Noir a en fait intérêt à offrir directement h1 à Blanc en jouant 31.h5, ce qui, à défaut de contrer le stoner, permet au moins de gagner un temps.

## Un stoner contré en coupant l'accès au bord

Voyons maintenant comment la mécanique du stoner peut parfois être enraillée. La défense la plus classique consiste à répondre à la case X par un coup enlevant l'accès à la case du bord qui permettrait à l'adversaire de poursuivre le stoner. Idéalement, ce même coup doit permettre de reprendre l'accès au coin, ce qui rend inutile et dérisoire toute tentative de l'adversaire de récupérer l'accès perdu.



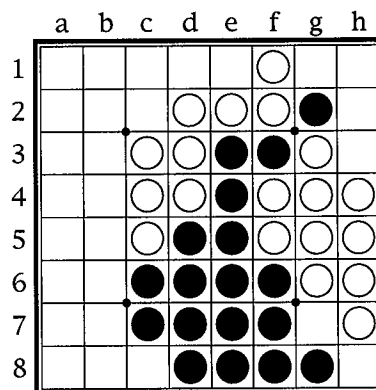
2. Après 22.b2

Voyons cela de plus près. Dans la figure 2, Blanc vient de lancer un stoner en 22.b2. Le coup tranquille c2 était bien meilleur mais le joueur n'a pu résister à l'appel du stoner. Noir le contre en jouant 23.h5, qui ouvre le coin a1 tout en empêchant Blanc de poursuivre par d1. Habituellement, quand un stoner est ainsi contré, l'accès à la case du bord est coupé très provisoirement. Il faut donc immédiatement enchaîner par la

prise du coin. Mais ici, Blanc n'a plus aucune chance de retrouver un accès à d1. Noir n'est pas pour autant tiré d'affaire car son coup en h5 engendre une frontière sud très inconfortable. Mais ceci est une autre histoire.

## Se défendre en menaçant un autre coin

Dans la figure 3, Noir lance un stoner avec 33.g2. Cette fois, Blanc ne peut pas en même temps se ménager un accès à h1 et couper h3 à l'adversaire. D'ailleurs, même envisagé seul, ce second objectif est impossible à réaliser en un coup.



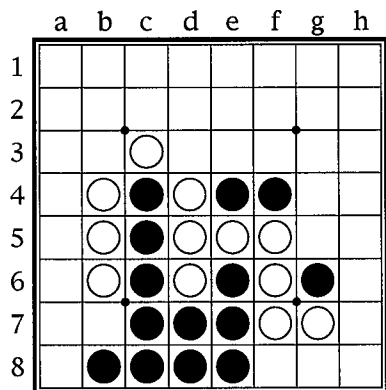
3. Après 33.g2

Une autre stratégie de défense consiste alors à se donner accès au coin offert par la case X du poseur de piège tout en menaçant un autre coin. C'est ici possible en jouant 34.c8, qui menace h8 et ouvre h1. Pour Noir, la poursuite du stoner est impossible. Il se voit contraint de répondre par 35.b8. Comme dans le précédent exemple, la défense contre le stoner est certes efficace mais impose un sacrifice au niveau de la mobilité (qui était déjà fortement mise à mal). En l'occurrence, malgré son stoner raté, Noir reste gagnant. L'analyse informatique montre même que sa case X était finalement le meilleur coup.

## Transformer un bord de quatre en bord de cinq

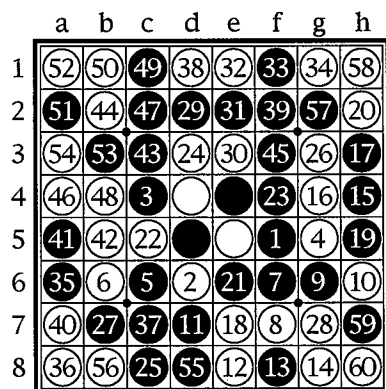
Voyons une troisième façon de déjouer ce piège. Dans la figure 4, Blanc vient de le lancer avec 22.g7. Cette fois, la défense de Noir consiste à transformer son bord de quatre sud en bord de cinq, en jouant 23.f8. Le piège se dilue ainsi dans

l'espace-temps. La situation est si limpide que 23.f8 est de très loin le meilleur coup. Et si par malheur, Noir en jouait un autre, 24.f8 (poursuite du stoner) serait à son tour de très loin le meilleur coup pour Blanc.



4. Après 22.g7

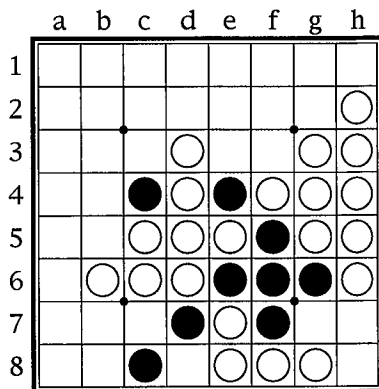
Répondre à la case X par une autre case X !



Levy-A. 13-51 Kashiwabara

L'origine des séquences précédentes ne méritait guère d'être mentionnée puisqu'il s'agissait essentiellement de blitz joués sur Internet, voire

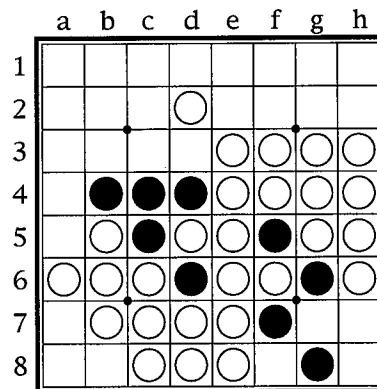
dans le dernier exemple, d'une position construite de toute pièce. La séquence suivante est issue d'une partie qui m'a opposé à Takuji Kashiwabara lors du tournoi de Paris 2003. Dans la figure 5, après le coup 26.g3 joué par Takuji, je lance un stoner avec 27.b7. Pour le poursuivre, je devrai ensuite jouer 29.d8. Mais Takuji me l'interdit en optant pour la case X adjacente (28.g7) !



5. Après 26.g3

Apparemment, il s'agit d'une tentative désespérée. En me donnant pratiquement accès à h8, il m'offre deux coins, puisque h1 me sera aussi ouvert. Certes, Takuji pourrait alors s'insérer en d8 (où je n'aurais accès qu'après avoir joué h8) et s'emparer du coin a8 (ces deux événements étant d'ailleurs indépendants), mais Noir aurait quand même pris une sérieuse option. Hélas, je ne parviendrai jamais à me donner l'accès à h8, Takuji contrôlant systématiquement la diagonale pendant des dizaines de coups ! En fait, au coup 43, je raterai une occasion de lancer (avec 43.f3) une séquence qui m'ouvrirait les portes

de ce satané coin sud-est, avec à la clé un possible gain 33-31. Mais je jouerai 43.c3, qui donne au contraire à Takuji un gain 31-33. Sabotant la finale, je perdrai bien plus largement.



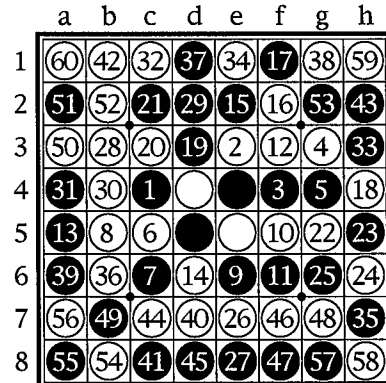
6. Après 32.b7

Bon d'accord, on ne peut pas dire que Takuji ait répondu à ma case X par une autre case X. Il s'est juste trouvé que c'était pour lui la seule façon, tout de même périlleuse, de m'empêcher de terminer mon stoner. Mais dans la position précédente (figure 6), le stoner que Blanc lance avec 32.b7 est proprement et définitivement contré par une autre case X (33.g7), dans la mesure où, au lieu de couper l'accès à la case permettant de refermer le piège, elle la pourrit ! En effet, la poursuite du stoner avec 34.f8 retournerait g7. On pourrait dire que le but du stoner est quand même atteint par Blanc — prendre le coin h8 —, mais à la différence que Noir se sera inséré en h7 (gardant des pions sur le bord) ou f8, et surtout qu'il aura gagné des précieux temps sur le bord sud.

# Championnat de France junior

par Serge Poirier

Finale des -12 ans — 2



Aubrée 20-44 Poirier T.

Ouverture perpendiculaire, moins jouée que la diagonale par les juniors. 4.g3 est la moins bonne réponse mais Noir n'en profite pas. Le début de partie est assez équilibré jusqu'au coup 12. Le coup blanc en f3 laisse à Noir la réponse en d3 pouvant être suivie de c3 mais Noir joue sur le bord en a5 en retournant toute la ligne 5, faisant une énorme frontière au sud. Jusqu'au coup 22, Blanc parvient à rester plus compact au centre de la position et domine le milieu de partie. Puis Noir et Blanc jouent quelques coups approximatifs mais Blanc garde l'avantage. Le coup

33.h3 de Noir offre deux temps sur le bord est à Blanc, mais Thibault ne saisit pas l'occasion et joue sur le bord nord en e1 qui est alors perdant. Noir reprend le bord est avec 35.h7, et avec un temps disponible en h2 la fin de partie promet d'être disputée. Avec 36.b6 Blanc menace de sacrifier en g2 ; Noir doit alors prendre son temps en h2 ou retourner le pion c6 qui donne accès à g2. Mais il donne le gain à Blanc en jouant d1 et surtout en enchaînant par 39.a6 après la prise du bord nord par Blanc en g1. 40.d7 permet à Thibault de se donner un accès en b1 qu'il joue au coup 42.

Florian prend alors son temps en **h2** mais il est trop tard. Les deux joueurs prennent chacun le contrôle d'une grande diagonale (b7-g2 pour Florian, b2-g7 pour Thibault). Mais ce dernier bénéficie d'un trou impair au sud-ouest pour recouper définitivement.

Mais attention, il faut choisir le bon coup 54 et Thibault se trompe en jouant **b8**, qui permet à Noir de reconstruire la diagonale avec **a7**. Florian ne trouve pas le bon coup (pas évident pour un jeune joueur de 10 ans), il prend le coin et rend le gain à Thibault qui obtient le droit de jouer une belle.

Finale des -12 ans — 3

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

Poirier T. 45-19 Aubrée

Comme souvent Florian vient très rapidement sur le bord au coup 6 avec **a5**, c'est la plus mauvaise réponse sur cette ouverture *Heath* ; il se met dès le départ en position difficile. Les deux jeunes joueurs jouent des coups excentrés jusqu'à la séquence de coups **9.e3 f4 f5** qui compacte les pions noirs au centre de la position et donne un avantage important à Thibault. D'autant qu'avec les coups **12.f7, 14.h5** et surtout **18.a3**, Blanc retourne d'importantes lignes de pions en frontière. Malgré quelques imprécisions, Noir n'ouvre pas vraiment et arrive à gagner des temps à l'est. Les coups **31.f8** et **33.c8** tendent à respecter la frontière blanche au nord et à l'ouest et à bétonner au sud et à l'est, néanmoins ils permettent à Blanc de revenir dans la partie. Les coups au nord étaient meilleurs car les réponses de Blanc étaient limitées, alors que **c8** donne plusieurs coups à Blanc au sud. Effectivement à part **b2** et **g2** qui donnent immédiatement un coin à Noir, c'est le seul autre coup perdant. Avec la séquence **34.d8 e8**, Thibault continue dans sa logique de béton. Florian joue alors **36.e7** qui

n'est pas urgent car Noir n'y a pas accès ; il valait mieux jouer **a6** qui force Noir à ouvrir au nord. Aucun des deux joueurs ne veut jouer ce coup tranquille à l'ouest et après le coup **38.h3**, les joueurs sont sur une suite qui donne la nulle. Les coups 39, 40 et 41 sont parfaits. Au coup 42, Blanc qui a donné à Noir un bon coup en **g6**, doit lui-même y jouer ou attaquer le bord est en **g7**.

Il laisse passer sa chance en jouant **42.c1** et Noir enchaîne avec **g6** ; il est alors gagnant. Florian attaque le bord déséquilibré en jouant **g7** en prenant le contrôle de la diagonale **c3-g7** mais **g8** était meilleur car il force la prise du coin et Blanc s'insère alors en **h7** et récupérera le bord est et le prébord sud. Thibault recoupe la diagonale en jouant **45.f2** et prend ensuite le coin **h8**. Blanc s'insère en **h7** mais la partie est perdue, les joueurs jouent ensuite quasiment la suite parfaite jusqu'à la fin de la partie qui voit Thibault s'imposer.

Finale — 1

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

Jamet 45-19 Le Breton

Ouverture diagonale classique, le coup **6.f5** est nettement moins joué que les classiques **d6** ou **c5**. Dès le coup 8, Thierry se met en difficulté en faisant une grande frontière au sud et à l'ouest avec le coup **c5** qui retourne trois pions en frontière. Patrick en profite pour minimiser et tirer le jeu vers les bords alors que Blanc continue à retourner beaucoup de pions. Au coup 15, Noir n'ose pas proposer le bord nord à Blanc avec l'excellent **e1** qui ne laisse plus aucun choix à Blanc (NDLR : oui, mais Noir doit faire attention à ne pas tout se faire retourner après **15.e1 c1** !). Au lieu de cela il ouvre au sud avec **d6** et la partie se rééquilibre.

Au coup 18, Blanc à court de temps cherche à minimiser en jouant le mauvais coup **a2**, ce coup ne re-

tourne qu'un pion mais cette case **C** est très faible et Noir peut jouer sur le bord en **a4** en gagnant un temps (**18.a3** était nettement meilleur pour Blanc). Noir continue de minimiser et force Blanc à prendre les deux bords faibles au nord et à l'ouest, il ne lui reste plus qu'à trouver une séquence qui tue. Patrick ouvre un minimum puis choisit de faire prendre ces deux bords à Blanc et de sacrifier le coin **h1** en jouant **h2** (**g2** ne marche pas car Blanc peut jouer **h1** en laissant Noir sans accès en **g1** à cause du prébord est qui est tout blanc) ; il est assuré de reprendre les bords nord et ouest. Blanc choisit de ne pas prendre le coin, Noir reprend donc le bord est et Blanc est obligé de tout sacrifier. Patrick perd quelques pions en finale mais la partie était déjà jouée dès le coup 18.

Finale — 2

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

Le Breton 7-57 Jamet

Toujours l'ouverture diagonale, Thierry joue un coup 5 assez rarement joué en **f3**. La suite est assez classique ; après le coup 10, Noir est damiérisé (ses pions **e2, f3, c4** et **d5** se gênent) alors que Blanc est compact au centre. Au coup 12, Patrick choisit **g3** pour retirer le pion **e3** (donnant un accès à Noir en **c5**) et se réserve le coup **g5** pour plus tard mais Noir lui enlève lui-même cet accès avec **d1** qui reprend du centre et compactifie la position noire. Le coup 16 de Blanc en **b4** est central mais approximatif, il laisse la très bonne réponse noire en **f5** qui permettrait à Noir de revenir dans la partie. Mais Noir n'en profite pas et joue le mauvais coup **h3**. Après la séquence **18.c2 c5**, la partie a largement basculé du côté blanc. De nouveau, Blanc laisse Noir prendre les bords et après **34.f2**, Noir est obligé de tout donner. Patrick emporte cette deuxième partie et son deuxième titre de champion de France junior.

## Les grands anciens

# Dominique Penloup

par Emmanuel Caspard

Je me suis rendu compte que l'histoire d'Othello en général et de l'Othello français en particulier est devenue assez longue pour que de grands joueurs des premières années soient aujourd'hui inconnus pour les joueurs les plus récemment arrivés dans le circuit et ne soient que des noms dans LaBâse. Combien de joueurs de ce qu'il a été convenu d'appeler la « génération internet », par exemple, connaissent autrement que par quelques parties découvertes par hasard ou des noms d'ouvertures les Jean-François Puget, Didier Piau, Paul Ralle et Dominique Penloup pour l'hexagone, les Anglais Bhagat et Feinstein, les frères Jeangille de Belgique, les Italiens Marconi, Perotti, Brusca, Ghirardato, les Russes Melnikov (ah Melnikov, j'ai un faible pour ce joueur et les grands joueurs russes en général, certaines parties sont des merveilles), Svirskiy, Senchev, les Danois Jensen, les frères Vallund et Qvist Jessen, le Suédois Andersson (Rikhard), et les Japonais Murakami, Tamenori et autres frères Takizawa, j'en oublie sûrement et que ceux-ci me pardonnent ? Lors d'une discussion récente avec un de ces nouveaux joueurs, j'ai été stupéfait de constater que le nom de Tamenori ne lui évoquait à peu près rien...

Jouant depuis assez longtemps pour avoir eu la chance de rencontrer ou de côtoyer de plus ou moins loin à peu près tous ces grands noms, j'ai eu envie de les faire connaître et d'en profiter pour retracer quelques pans de l'histoire d'Othello. J'essaierai donc de publier le plus régulièrement possible un article présentant les joueurs, leur histoire, la manière dont ils ont marqué Othello et quelques-unes de leurs belles parties. Le choix sera forcément très restrictif ici et sera une incitation à aller voir par vous-même les trésors que renferme la base de parties.

J'ai choisi de commencer cette série par Dominique Penloup, que j'ai brièvement évoqué dans mon commentaire de parties de la finale de Cambridge dans le dernier numéro de *Fforum*.

Les premières parties de Dominique apparaissent dans la base en 1988. Son dernier tournoi est le

championnat de France 1999 (il comptabilise 1641 parties jouées), mais il avait fortement réduit sa participation aux tournois après le championnat du monde 1998, on verra plus loin dans quelles circonstances. Il a été pendant toute sa période d'activité ou à peu près responsable du club du Luxembourg, qui se réunissait les mercredi et samedi après-midi dans le jardin du même nom, à Paris, près des courts de tennis et des joueurs d'échecs, ou à l'occasion à son domicile de la rue Rambuteau. C'est par l'intermédiaire de ce club et grâce à Dominique, donc, que Stéphane Nicolet et moi-même, entre autres, sommes arrivés dans le circuit.

À son palmarès :

- Champion de France 1995 ;
- Champion du monde par équipes en 1998 ;
- 3<sup>e</sup> au mondial 1998 ;
- 2<sup>e</sup> au grand prix d'Europe 1998 ;
- Vainqueur des tournois internationaux de Bruxelles 1992, Rome 1995 et Florence 1996 ;
- Vainqueur des tournois préqualificatifs de Lyon 1990, Cannes 1992, Paris 1992, 1993, Pérenchies 1992, Villeneuve-d'Ascq 1993, 1998, Strasbourg 1996, 1998.

Dominique était à de nombreux points de vue une figure à part. C'est certainement le joueur qui a consacré le plus de temps à l'étude d'Othello et des ouvertures en particulier. Il en avait fait une activité à temps complet. Sa connaissance extrêmement poussée des ouvertures qu'il affectionnait forçait ses adversaires à les travailler, à trouver des lignes différentes, qu'il réfutait d'une fois sur l'autre la plupart du temps, bref à être toujours le plus pointus possible dans cette phase du jeu. Il a de cette manière fortement contribué sans aucun doute aux progrès des Juhem, Nicolet, Lazard, Tastet, de moi-même et de beaucoup de joueurs français ou étrangers dans le domaine de l'ouverture... et de la résistance lorsqu'on en sortait mal, ce qui nous arrivait plus souvent qu'à notre tour contre Dominique. Ses débats théoriques avec les joueurs cités plus haut comme avec les Shaman, Brightwell

ou Leader, pour ne parler que des principaux, ont beaucoup fait avancer la théorie des ouvertures en Europe. Le champion du Monde en titre ne s'y est par trompé puisque j'ai entendu dire que Ben Seeley regarderait les parties de Dominique avec attention...

Un des points faibles de Dominique était le temps : il avait souvent besoin de réfléchir longtemps et avait des difficultés à bien gérer les fins de partie en zeitnot. Ses adversaires, moi le premier, ont parfois lâchement profité de cette faiblesse pour se sortir des situations délicates dans lesquelles les ouvertures parfaitement maîtrisées de Dominique les avaient placés.

Le palmarès présenté plus haut met en évidence la très bonne année 1998 de Dominique. Année qui se termine en beauté avec sa place de troisième et surtout le titre de champion du Monde par équipes, avec Stéphane Nicolet et moi-même : cette année-là, ce qu'il était alors convenu d'appeler le club du Luxembourg (en tout cas les joueurs qui en ont été le noyau dur pendant longtemps) remporte le plus fort tournoi du monde, en grande partie grâce à Dominique qui fait la course en tête pendant les deux premières journées et termine premier avec 10,5/13. Je le bats malheureusement en demi-finale dans des conditions particulières, puisque je gagnerai la première des deux parties au temps en perdant sur le plateau. Il remportera ensuite le match pour la troisième place contre Tatsuya Mine. Considérant qu'il ne serait sans doute pas capable de faire mieux que dans ce championnat du Monde, de loin son meilleur, il décide d'arrêter la compétition après deux derniers tournois en 1999. C'est sur la Côte d'Azur qu'il part s'installer pour revenir à une de ses autres passions : la natation.

Pour terminer, ce n'est pas tout à fait un hasard si j'ai choisi de parler de Dominique. C'est l'un des premiers joueurs que j'ai connu en arrivant dans le circuit et sans doute un de ceux avec lequel, au club du Luxembourg et ailleurs, j'ai passé le plus d'heures à jouer et discuter ouvertures, tactique et stratégie. Lors des tournois, l'annonce des parties

« Penloup-Caspar » avait toujours une saveur particulière. C'est aussi un des joueurs d'Othello les plus gentils et accessibles que j'ai connu. Tout ça pour dire, et je me fais certainement ici l'écho de tous les joueurs qui l'ont souvent rencontré, que depuis 5 ans que sa silhouette longiligne ne hante plus les salles de tournoi, on pense souvent à lui et il nous manque bien.

Voici pour la bonne bouche quelques belles parties de Dominique.

Bruxelles 1992  
a b c d e f g h

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

Shaman 17-47 Penloup

International de Paris 1997  
a b c d e f g h

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

Caspar 22-42 Penloup

Cambridge 1990  
a b c d e f g h

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

Brightwell 28-36 Penloup

Championnat de France 1995  
a b c d e f g h

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

Penloup 42-22 Andriani B.

Open Ile de France 3, 1998  
a b c d e f g h

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

Nicolet 29-35 Penloup

Bruxelles 1992  
a b c d e f g h

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

Penloup 42-22 Shaman

Championnat de France 1995  
a b c d e f g h

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

Tastet 15-49 Penloup

Championnat du monde 1998  
a b c d e f g h

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

Penloup 38-26 Mine T.

Bruxelles 1992  
a b c d e f g h

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

Shaman 26-38 Penloup

International de Paris 1997  
a b c d e f g h

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

Penloup 36-28 Brightwell

Championnat du monde 1998  
a b c d e f g h

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

Penloup 29-35 Murakami

# Othello et psychologie

## Flash-back sur le mondial 2003

par Marc Tastet

Voici quelques réflexions sur des moments précis qui ont marqué le championnat du monde 2003.

Avant la première ronde, je tombe par hasard sur Geoff Hubbard. Il se lamente car le tirage au sort lui a attribué comme premier adversaire le champion japonais, Hiroshi Goto. Je lui fais remarquer que les joueurs japonais sont des joueurs comme les autres et qu'il n'a qu'à penser qu'il joue contre quelqu'un d'autre. Il me dit qu'il va penser qu'il joue contre moi (en effet, il m'a déjà battu deux fois en tournoi). Je lui dis qu'il peut aussi penser qu'il joue contre Graham Brightwell, qu'il vient de battre pour la première fois, le mois précédent, lors du championnat de Grande-Bretagne.

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

Goto 9-55 Hubbard

Intéressons-nous un peu à cette partie. Goto joue l'ouverture jouée par Ben Seeley avec succès au championnat du monde 2002 notamment. C'est déjà une première indication. Il y a quelques années, les joueurs occidentaux avaient tendance à copier les ouvertures jouées par les champions japonais. Ainsi il était indispensable, avant d'aller jouer au championnat du monde, d'étudier l'ouverture jouée en finale du championnat japonais. D'une part, le champion du Japon pouvait la rejouer, bien sûr, mais d'autre part cette ouverture allait être copiée par bon nombre de joueurs et il fallait savoir la contrer.

Je ne sais pas si Goto a copié directement cette ouverture sur Seeley ou s'il l'a copiée sur Murakami qui l'a jouée aussi en 2003 mais, et c'est également significatif, ni l'un ni

l'autre n'ont réalisé que l'idée intéressante de Ben Seeley (et c'est cela qui a redonné vie à cette ouverture) est de jouer 23.g5 (qui au passage fait nulle) et non 23.f3 qui était le coup traditionnel (et qui au passage est perdant). On commence à comprendre pourquoi les Japonais ne gagnent plus aussi souvent le championnat du monde : au lieu d'être à la pointe, ils suivent (et pas très bien en plus).

Après le coup 30, Goto n'est perdant que 31-33 mais il va complètement perdre pied en finale. Entre le coup 31 et le coup 51, tous ses coups sont faux sauf deux (37 et 41, le coup 45 perdant même 10 pions) tandis qu'à l'opposé Geoff joue parfaitement tous ses coups sauf deux également (40 et 44).

Après la partie, Geoff est venu me voir pour me dire : « Ça a marché ! ». J'ai toujours pensé que l'une des raisons pour lesquelles les Japonais gagnaient aussi souvent le championnat du monde est que bon nombre de leurs adversaires portaient battus d'avance.

À la pause de midi, après trois rondes, j'ai 3 victoires, Takuji Kashiwabara 2 et contre toute attente, Manu Caspard pointe à la 47<sup>e</sup> place ex aequo avec Roy Arnold avec qui il vient de faire match nul après avoir perdu les deux premières parties. Pendant que Manu Lazard enlève une grosse épine du pied des organisateurs suédois qui seraient encore en train de taper les parties s'il n'était pas intervenu pour les aider, Fabrice Di Meglio, Takuji et moi mangeons avec Manu C. et essayons de le remettre dans le sens de la marche (même si Manu L., toujours pessimiste, l'a déjà enterré).

Le lendemain midi, soit sept rondes plus tard, ce n'est plus du tout la même musique. Manu C. vient de gagner sept parties consécutives, pendant que je n'en gagnais que deux ! Même s'il a été moins spectaculaire, mon passage à vide a été beaucoup plus dévastateur que celui de Manu ! De 2,5 points d'avance sur Manu, je suis passé à 2,5 points de retard et suis déjà éliminé des demi-finales !

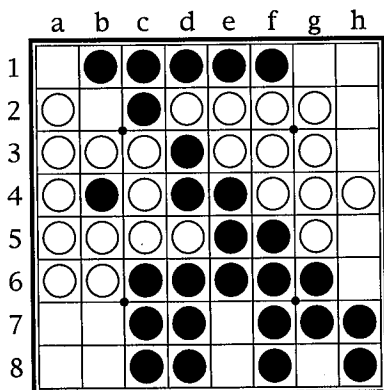
Par équipes, nous avons 4,5 points de retard sur les Américains, ce qui sera difficile à rattraper en trois rondes. D'ailleurs Manu L. nous a déjà enterrés depuis bien longtemps.

Après la ronde 12, soit avant la dernière ronde, c'est du délire : Manu est seul en tête. Il vient donc de gagner neuf parties d'affilée. Bien sûr, comme dit Manu L., à partir du moment où David Shaman a fait 13 sur 13, on peut difficilement faire mieux, mais cette série est plutôt impressionnante, d'autant plus qu'elle a permis à Manu de remonter de la 47<sup>e</sup> place à la première, à coup sûr la plus grande remontée jamais réalisée lors d'un championnat du monde. Comme quoi, il faut toujours y croire tant que l'on n'est pas mathématiquement éliminé. À ce sujet, je remarque que nous sommes encore en course pour le titre par équipes, si nous gagnons nos trois parties de la dernière ronde et si tout un tas d'autres parties se terminent comme il faut pour nous arranger. J'en informe Takuji, pour ne pas qu'il lève le pied puisqu'il n'a plus de chances d'être en demi-finale, et Manu, qui était de toute façon motivé pour gagner sa partie contre Goto afin de décrocher sa place en demi-finale. On connaît la suite : Manu a malheureusement perdu alors que Takuji et moi avons gagné. Bien sûr, si Manu avait battu Goto, non seulement il se serait qualifié pour la demi-finale, mais de plus la France aurait gagné le titre par équipes ! Comme quoi le résultat d'une seule partie peut faire que le bilan de l'équipe de France soit excellent ou médiocre. J'ai tout de suite dit à Takuji que c'était de la faute de Manu C. si on n'avait pas gagné le titre par équipes. Il a bien ri et m'a répondu : « C'est lui qui fait le plus gros score des trois et tu dis que c'est de sa faute si on ne gagne pas le titre ! ». Bien sûr, c'est comme si on disait que c'est uniquement l'élection en Floride qui a décidé du choix du dernier président des États-Unis. Au fait, aurions-nous vraiment mérité le titre ? En tout cas, pas moins que le Japon qui n'a jamais été devant les États-Unis, sauf après la dernière ronde. Et Manu, aurait-il mérité

d'accéder aux demi-finales ? Sans aucun doute : à mon avis c'est Goto qui, si l'on regarde son parcours, a le moins mérité sa place en demi-finale. On peut aussi regretter le fait que Andreas ait joué contre Karsten Feldborg à la dernière ronde. Certes, Andreas devait flotter bas et jouer quelqu'un dans ce paquet, mais il y avait là des joueurs bien plus en forme que le Danois qui n'était pas du tout dans le coup pour ce championnat du monde. En effet, si quelqu'un avait battu Andreas, Manu aurait été seul quatrième et n'aurait pas eu à faire de match de départage. Cela dit, Andreas a tout à fait mérité sa place en demi-finale, ayant été en tête très longtemps dans ce tournoi.

Passons encore au lendemain midi. Avant le match pour la troisième place, je vais voir Andreas Höhne et je lui explique que j'ai déjà été dans cette position : on vient de perdre la demi-finale et on est très déçu d'avoir raté la place en finale. Jouer le match 3/4 semble alors dérisoire mais il est dommage de ne pas se battre vraiment pour le gagner car on le regrette ensuite amèrement. Il semble être d'accord avec mon analyse de la situation.

Nous suivons la partie contre Hiroshi Goto et à un certain point, pendant que le Japonais réfléchit, mon ordinateur me signale que dans la position suivante, le coup 46.e7 qui a l'air naturel et anodin est très mauvais. J'interroge autour de moi : pourquoi donc ?



Blanc doit jouer (coup 46)

Même en sachant que ce coup est très mauvais, il n'est pas évident de voir pourquoi. Saurez-vous le trouver avant de lire la suite ?

Après 46.e7 e8, h6 h5, Blanc n'a plus accès à h3. Qu'à cela ne tienne, il n'a qu'à jouer 50.g8. Sauf que, ce faisant, il blanchit toute la colonne g et du coup Noir l'arnaque en jouant

51.g1 sans rien retourner sur la dite colonne. Ce ne serait pas dramatique si Noir ne gagnait pas ainsi la parité dans le coin nord-est, Blanc devant alors tout donner. Après 46.e7 e8, Blanc ne peut plus rien faire. Il faut donc voir cela auparavant. Apparemment, aucun des deux joueurs n'avait vu le problème avant de jouer la paire et les deux l'ont découvert après coup.

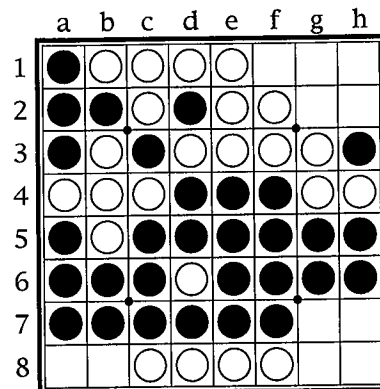
Quelque temps auparavant, quelqu'un qui ne connaissait pas bien le jeu d'Othello m'avait posé la question : « La chance joue-t-elle un rôle à Othello ? ». J'avais répondu que le hasard n'intervenait pas comme il intervient dans les jeux qui se jouent avec des dés mais que la chance pouvait jouer un rôle dans le sens où il pouvait survenir un événement favorable ou défavorable que les deux joueurs n'avaient pas anticipé. C'est exactement ce qui s'est passé ici. On peut dire qu'Andreas a eu de la chance que ça tourne à son avantage et Hiroshi de la malchance car personne n'avait vu cela venir.

Que fallait-il donc faire ici ? Si on voit le problème, avant de jouer 46.e7, il n'est pas trop difficile de trouver une solution. Soit on joue 46.e8 e7 h6 et le pion e6 est blanc, garantissant un retour en h3 après un coup noir en h5 et c'est la solution la plus sûre. Soit on joue 46.h6 directement, mais il faut voir alors qu'après 47.e7 Blanc n'a pas perdu la parité au nord-est car il peut jouer 48.e8 sans que Noir ait accès à g8, ou même 48.g8 sans que Noir ait accès à e8. Certes, dans cette dernière hypothèse, Blanc se fait alors arnaquer avec 49.g1 mais ce n'est dramatique car il ne perd pas la parité. Ça me rappelle le vieil adage : « Il n'est pas grave de se faire arnaquer dans un trou où on a perdu la parité car, ce faisant, on la récupère ».

J'ai aussi l'habitude de dire que la motivation est très importante et peut permettre de gagner une partie. La position ci-dessus est un cas typique où la motivation peut faire la différence. Un joueur blanc motivé ne laisse rien au hasard et vérifie tout ce qui va se passer dans la suite avant de jouer 46.e7. Alors qu'un joueur démotivé ou fatigué se dit : « Je vais jouer la paire 46.e7 e8, ce qui simplifie la position, et on verra ensuite ». Malheureusement, ensuite, il n'y a plus rien à voir (et c'est souvent le cas à Othello).

En voici un autre exemple, même s'il n'est pas tiré du championnat du

monde 2003 mais du tournoi de Paris 2003.



Blanc doit jouer (coup 50)

Je joue contre Graham Brightwell et je suis victime d'un « piège de Suekuni » (cf. *Fforum 71*) au nord-est. C'est la dernière ronde et je manque de motivation car je ne suis plus en course pour la finale ; je pense que je suis perdant et je ne trouve pas le coup qui permet de récupérer la parité et renverser la situation. Le trouverez-vous ? Je pense que si j'avais été davantage motivé, je l'aurais trouvé. Pour être sûr que vous cherchiez vraiment, je vous laisse trois mois.

À propos de motivation, signalons que la victoire de Ben Seeley doit beaucoup à sa motivation (et à sa préparation bien sûr, mais c'est plus facile de se préparer quand on est motivé). Je ne m'étais donc pas trompé quand je lui avais prédit juste après sa défaite contre David Shaman en finale du championnat du monde 2002 (et pas seulement pour le consoler mais parce que je le pensais vraiment) qu'il serait champion du monde un jour. C'est d'ailleurs en partie pour cela qu'aucun champion du monde n'a jamais défendu victorieusement son premier titre. La motivation n'est plus la même et de plus, on est la cible de tous les autres joueurs qui tiennent à battre le champion du monde en titre. Ce n'est certainement pas le hasard si les trois plus mauvaises performances de David Shaman au championnat du monde sont exactement les trois années qui suivent ses trois titres. Seul Hideshi Tamenori a réussi à gagner deux fois consécutivement le championnat du monde (et même trois fois, 88, 89, 90) mais après son premier titre en 86, il n'a pas réussi à se qualifier pour le championnat du monde 1987. Ben Seeley sera-t-il le premier champion du monde à conserver son premier titre ?

# Grand Prix de France 2004

			Noël	PrPar	IDF1	IDF2	Renn	IDF3	Lyon	IDF4	PrRen	IDF5	Total
Nicolet	Stéphane	F	170	60	144	64		123		27	140		728
Delaunay	Arnaud	F			144	170		123		60	44	140	681
Caspard	Emmanuel	F	170	140								200	510
Lazard	Emmanuel	F		30				123		115	200		468
Kashiwabara	Takuji	F		200					200		44		444
Quazzo	Claude	F	50		30	170		8		27	90		375
Lévy-Abégnoli	Thierry	F	90	10	144	64		30		27			365
Auzende	Frédéric	F						30		200	15	90	335
Poirier	Serge	F			30		200				15		245
Dauba	Cédric	F	50					123					173
Barre	Sébastien	F		40	60							60	160
Scherno	Dominique	F			8				140				148
Margarit	Éric	F		15	8	64		8		27	15		137
Tastet	Marc	F								115			115
Hervé	Jacqueline	F					97				0		97
Thierry	Vincent	F					97						97
Wietholter	Frederik	F					97						97
Andriani	Bintsa	F	30	20	0						44		94
Di Meglio	Fabrice	F		90									90
Lecureux	Jean	F							90				90
Cécillon	Olivier	F						30	38				68
Benoit	Serge	F			0				38	10	2		50
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-Christin	F		5									5
Gélin	Gabriel	F									2		2
Molia	Charles	F									2		2

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.

# Parties commentées

## Demi-finale Suekuni – Goto

par Fabrice Di Meglio

Nous revoici donc le samedi 1<sup>er</sup> novembre 2003 à Stockholm pour jouer les demi-finales du championnat du monde 2003.

Cette demi-finale que je vous propose de commenter oppose le Japonais Makoto Suekuni à son compatriote Hiroshi Goto. Ayant fini à 10 points comme Ben Seeley mais avec un départage donnant Ben en premier, Makoto en deuxième puis Hiroshi en troisième place, ces deux derniers doivent se rencontrer.

Ainsi Suekuni a le choix de la couleur pour la première partie de cette demi-finale.

Les deux Japonais se sont déjà rencontrés lors du système suisse et Hiroshi a gagné sur un score très lourd qui ne reflète pas du tout la physionomie de la partie. Mais bon, Makoto s'est fait amener et il en est finalement le seul responsable (voir analyse dans *Fforum* 72).

Il choisit ici les blancs pour mettre une forte pression sur Hiroshi qui doit absolument gagner avec les noirs et trouver quelque chose.

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

Goto 18-46 Suekuni

**1.f5 à 5.c4** : Makoto choisit comme nous l'avons commenté dans *Fforum* 72 la perpendiculaire car même s'il connaît également très bien la diagonale, il essaie généralement de sortir du style japonais classique et de prendre son adversaire par surprise. De son côté, Hiroshi choisit l'*inhumaine* qui globalement lui réussit plutôt bien.

**6.f4** : Makoto choisit ici la suite classique de l'*inhumaine* ; il aurait très bien pu jouer 6.b3 ou 6.b5 pour tenter de sortir Hiroshi de sa bibliothèque mais préfère rester dans les lignes connues et maîtrisées. Il y a

sûrement quelques innovations dans l'air.

**7.c5** : Hiroshi joue la *tigre centrale* qu'il affectionne tout particulièrement d'autant plus qu'il se sent en confiance du fait qu'il a gagné assez facilement sa partie du système suisse contre Ben Seeley avec cette ouverture.

**8.b4** : Makoto choisit donc le coup central, ce qui est étonnant car un peu inférieur au coup 8.b3. Il doit cependant tabler sur le fait que Hiroshi jouera son ouverture favorite (continuant par 9.c6) mais comme ce dernier connaît aussi bien les suites commençant par 9.b5 on ne sait pas trop ce que cela va donner.

**9.c6** : bien vu Makoto. Hiroshi continue donc dans sa ligne. L'idée de la suite de Hiroshi est d'empêcher la suite classique 9.b3 c2 mais cela est étonnant car après 9.b3 c2 d7, la suite de la partie est généralement favorable à Noir. Je ne comprends donc pas le choix de ce coup, à moins que Hiroshi ait une préparation dans sa manche. Attendons donc de voir la suite.

**10.e6** : Makoto joue le coup central le plus simple et le plus efficace. Notez que 10.b3 est aussi jouable mais reste quand même plus difficile à jouer que le coup du texte.

Nous arrivons donc à la position intéressante suivante.

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

Après 10.e6

Faisons une pause pour analyser la situation. Les coups les plus joués pour Noir sont alors les suivants : e3, a3, e7 et l'étonnant f6. Le coup e3 est bien connu de nos deux joueurs et de beaucoup d'autres ; a3 est généralement le préféré des programmes et enfin il y a e7 qui est

peu joué mais donne de bons résultats pour Noir. Il reste l'étonnant f6 dont le principal avantage est de reprendre le centre en force en supprimant le coup f6 à Blanc. Notez que ce coup est redevenu à la mode ces derniers temps.

**11.f6** : eh bien, Hiroshi nous dévoile donc sa préparation pour cette demi-finale en choisissant le coup de prise du centre.

**12.b3** : Makoto choisit le coup le plus simple mais aussi le plus externe et le plus tendu. La conséquence immédiate de ce coup est de laisser temporairement le centre à Noir par 13.e3 et de s'appuyer sur une plus faible flexibilité de Noir pour les prochains coups et ce malgré sa position centrale. Comme nous le savons déjà, ce genre de coup est typique du style de Makoto qui aime bien écarter la position puis reprendre le centre dans le milieu de partie. Enfin notez que 12.d7 est aussi jouable mais plus problématique que le coup joué par Makoto après la réponse 13.c7.

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

Après 12.b3

**13.e3** : Hiroshi choisit le coup central. Tout à fait possible était 13.a4 qu'affectionne tout particulièrement Ben Seeley et avec lequel il a déjà obtenu de bons résultats (l'idée est de forcer Blanc à jouer sur Noir).

**14.b5** : oui Makoto, ce coup de contact est le bon. Et non pas 14.f3 qui se fait punir par 15.d2 et un très bon jeu pour Noir (occupation centrale). Le coup du texte prépare et laisse possible un bon coup en b6.

**15.f3** : Hiroshi joue le coup le plus simple et le plus compact tout en supprimant ce coup à Blanc. Notez que 15.d2 est aussi possible.

**16.g4** : simple, efficace et gagnant un accès en b6 avec le pion d4. Rien à dire.

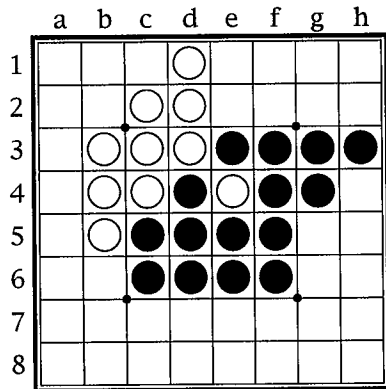
**17.d2** : Hiroshi supprime l'accès de Blanc en b6 en jouant ce coup au centre et en gardant le contrôle de celui-ci.

**18.c2** : oui, petit coup d'attente pour Makoto en attendant mieux. Notez que Noir ne peut jouer en e2. Dans le cas contraire cela n'aurait pas été très bon.

**19.g3** : une première erreur de Hiroshi ; ce coup n'est pas mauvais en soi mais mieux était le simple 19.g5 au centre et préparant le coup 21.a5. En jouant g3, Hiroshi laisse g5 potentiellement à Blanc pour plus tard.

**20.d1** : Makoto écarte la position au maximum et prend un temps important sur le bord nord. Ce coup veut préparer l'asphyxie de Noir par le trop grand nombre de ses pions.

**21.h3** : de son côté Hiroshi prend aussi appui sur le bord et se met en position d'attente. Possible était la suite 21.a5 e2 h3 g5 avec une position plus ouverte et équilibrée.



Après 21.h3

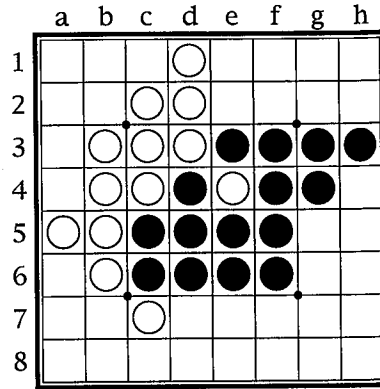
**22.c7** : Makoto joue un superbe coup auquel Hiroshi avait forcément dû penser. Ce coup provoque immédiatement l'opposition des couleurs et force Noir à traverser tout en respectant le plus possible la frontière.

**23.b6** : Hiroshi en fait de même pour lui rendre la pareille. Possible, mais moins bon, était 23.a4 car ce coup permet à Blanc de jouer en a3 et de bétonner facilement sur le bord ouest.

**24.a5** : oui, le meilleur coup et le plus direct. Tire la position au maximum vers Blanc. Possible était 24.e2 f2 a5 c8 d7 e7 f7 f8 g1 avec une position équilibrée car le stoner au nord commençant par 33.b2 ne sert strictement à rien.

**25.a6** : une autre erreur de la part de Hiroshi qui va le mener à prendre aussi appui sur le bord ouest alors qu'il aurait pu l'éviter. Mieux était :

25.c8 d7 a4 f2 e2 a3 f1 pour une position plus équilibrée.



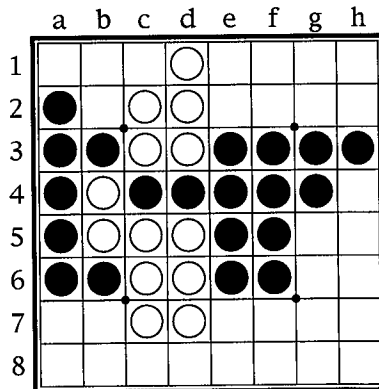
Après 24.a5

**26.d7** : étonnamment et probablement sous la pression, Makoto se met à faire aussi une erreur ; il valait mieux jouer le simple 26.a7 suivi de 27.c8 d7 a4 a3 e2 f1. Notez cependant qu'avec le coup du texte, Noir ne peut jouer simplement 27.e7 à cause de 28.f8 et une structure de pions blancs au sud pas très favorable pour Noir (un bord Piau).

**27.a4** : oui le bon coup tout simplement au centre de la position et contrôlant les accès en e2 et e7.

**28.a3** : le seul coup possible qui fait de plus prendre un bord déséquilibré à Noir.

**29.a2** : forcé car ce gain de temps est crucial pour Noir s'il ne veut pas exploser et perdre la partie.



Après 29.a2

Bon, faisons le point. Blanc est au centre et Noir a pris appui sur deux bords avec même un bord déséquilibré à son actif. Les points positifs de Noir sont qu'il contrôle l'accès aux cases e2 et e7 et que le trait est à Blanc.

Un coup de Blanc en g5 n'apporte pas grand-chose immédiatement car il se fait contrer simplement par Noir en e7 (nulle) ou en e2 (gain). Par exemple sur e7, Blanc peut jouer alors h4 qui laisse Noir un peu dans

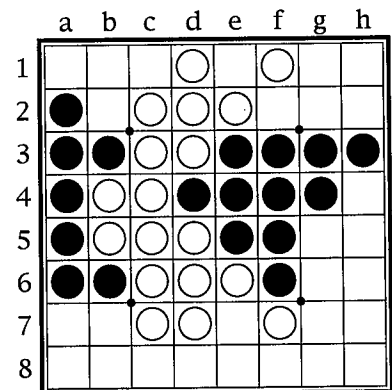
l'embarras. La suite possible est donc : 30.g5 e7 h4 f2 e2 f1. Mais la configuration au Nord a de quoi faire peur à Blanc car elle laisse trop de possibilités à Noir. En fait, il n'en est rien et il y a nulle avec 36.g6 d8 e8 f8 f7 c8 h5 c1 e1 h6 par exemple. Dans cette ligne, le coup 37.c1 se fait punir par le simple 38.e1 qui joue la parité à fond.

Comme un prochain coup de Noir en e2 se fait aussi contrer par Blanc en f1, rien ne sert pour l'instant de jouer au nord. Mieux vaut donc tenter de jouer au sud car le coup noir en e7 est finalement assez pénible et il faut le résoudre d'une manière ou d'une autre.

**30.f7** : normal. Makoto tire maintenant la position vers le bas pour pouvoir forcer Noir à jouer en e7, attaquer le bord de cinq au plus tôt et regagner un peu de flexibilité. Une analyse informatique profonde montre qu'à ce stade de la partie Blanc est cependant déjà perdant (33-31).

**31.e2** : simple, efficace et gagnant car il redonne le trait à Blanc et le force à jouer en f1. Un autre coup gagnant est e1 suivi de 32.g5 h6 f1.

**32.f1** : eh oui, Makoto n'a pas d'autre solution.



Après 32.f1

**33.c1** : une grossière erreur qui donne tout simplement la partie. Hiroshi craque et aurait mieux fait de jouer soit en e1 soit en e7 ou même en c8. Il donne ici soit un temps à Blanc soit un sacrifice en b2 avec impossibilité de jouer en f2 pour Noir. En réalité, le seul coup gagnant est ici c8 (pas évident du tout) profitant du contrôle Blanc de la colonne c et se créant un bon coup en e7.

**34.e1** : normal, naturel et gagnant. Makoto économise au maximum ses coups et laisse Noir dans l'embarras.

**35.b2** : oui car maintenant il ne faut pas laisser Blanc profiter du bord nord (35.e7 est lourdement puni par 36.b1 et Blanc gagne facilement).

**36.h4** : recoupe efficacement la diagonale. Possible était 36.g5.

**37.g5** : au centre mais plus naturel était 37.h5 car ne donnant pas le coup e7 à Blanc.

**38.e7** : eh eh, coup très agressif; Makoto veut absolument jouer ce dernier coup de prébord au sud qui laisse encore Noir dans l'embarras.

**39.h6** : le bon coup mais c'est trop tard car Blanc est désormais gagnant.

**40.h5** : un des multiples coups gagnants avec h2, g2, g6 et a1. Simple et efficace.

**41.f2 à 43.b1** : les bons coups encore avec une insertion de Noir. Mais notez que Makoto a mis en place son arme favorite le piège de Suekuni ou encore la désinsertion de son adversaire (Noir sera forcé de jouer g1 et donc de se désinsérer).

**44.b7** : superbe, bravo. Makoto joue maintenant à fond la parité pour gagner tout simplement la partie.

**45.a8 a7** : les bons coups. Quoi jouer d'autre de toute façon ?

**47.b8** : une grosse erreur de Noir qui perd sept pions d'un coup. Mieux était 47.g6 avec une jolie suite à parité pour Blanc.

**48.c8** : correct mais pas optimum. Makoto perd un pion par rapport à 48.d8. Pas très grave, on lui pardonne.

**49.g6** : correct.

**50.g7** : encore superbe.

**51.d8 à 60.h7** : Hiroshi commet deux dernières erreurs qui lui coûtent des pions mais il n'y avait rien à faire.

En conclusion : un début de partie à l'avantage de Noir et qui aurait pu se concrétiser par un gain. Mais cela tourne mal suite à des petites erreurs de jugement et de calcul. Hiroshi avait la possibilité de gagner cette partie mais il n'a pas su en profiter. Il est donc maintenant en situation assez difficile car il doit absolument gagner avec les blancs et faire face aux préparations noires de Makoto toujours dangereuses.

L'analyse de la finale est:

34.e1 à 39.h6 Blanc est gagnant.

40.h5 à 46.a7 font 29-35.

47.b8? Noir perd 7 pions.

47.g6 g2 b8 c8 h1 g7 g8 h8 h7 f8 g1 h2 d8 e8 faisait 29-35

48.c8? Blanc perd 1 pion.

48.d8 g6 g7 h8 h7 g8 f8 e8 c8 g1 h1 g2 h2 faisait 22-42

49.g6 et 50.g7 font 23-41.

51.d8? Noir perd 2 pions.

51.h8 h7 d8 e8 f8 g8 g1 h1 g2 h2 faisait 23-41

52.f8 à 54.e8 font 21-43.

55.g1? Noir perd 3 pions.

55.g8 h7 g1 h1 g2 h2 faisait 21-43  
56.h1 à 60.h7 font 18-46.

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

Kanto Opens 1988

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

Murakami 50-14 Suekuni

Parties Internet 2003

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

Seeley 49-15 Caspard

Parties Internet 2003

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

Seeley 24-40 Krzywonos

Championnat du monde 2003

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

Suekuni 42-22 Tastet

Nous voici dans la deuxième partie jouée après quelques minutes de repos pour les deux joueurs.

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

Suekuni 33-31 Goto

**1.f5 à 4.f4** : début diagonal classique pour les deux Japonais.

**5.e3** : Makoto change et choisit la réponse classique alors qu'il avait joué et perdu avec sa *campagnarde* lors du système suisse. C'est aussi avec cette variante qu'il avait battu Hiroshi lors du Meijin 2003. Donc du solide et psychologiquement bon dans le cas présent.

**6.c5** : coup classique. Hiroshi ne joue pas la *cheminée*.

**7.g6** : Makoto joue cette variante qui revient à la mode et qui a permis à Haugland de battre Hiroshi lors du système suisse. Les deux joueurs ont forcément dû analyser cette partie avant la demi-finale.

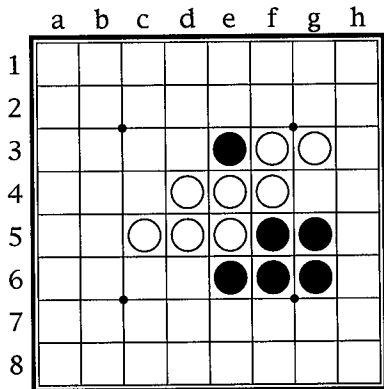
**8.f3** : le coup le plus simple et le meilleur car au centre. Notez que 8.g5 se fait immédiatement contrer par 9.f3 qui laisse Blanc dans l'embarras après la suite 10.g4 h4 h6 d3.

**9.g5** : le seul coup possible menaçant de jouer en d6.

**10.g3** : Hiroshi supprime le coup d6 pour Noir.

**11.d3** : Makoto choisit le coup classique qui supprime d3 pour Blanc et

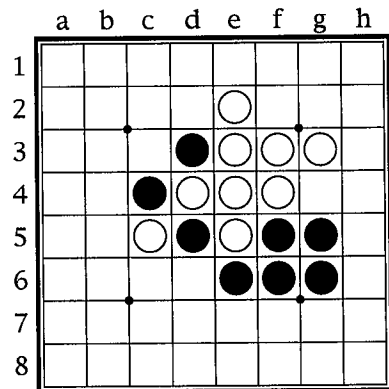
recupère l'accès en g4. On verra que dans la finale contre Ben Seeley, il choisira alors l'autre coup noir avec 11.f2 (voir l'analyse dans *Fforum 71*).



Après 10.g3

**12.e2** : simple et normal ; Blanc supprime l'accès de Noir en g4 et reste groupé au centre en visant c4.

**13.c4** : Makoto joue le meilleur coup car il supprime ce coup pour Blanc, reste au centre et vise de nouveau g4.



Après 13.c4

**14.c3** : Hiroshi avait essayé, sans succès, de jouer 14.d6 contre Haugland. Il choisit ici de changer pour le meilleur coup, ce qui semble normal vu qu'il a eu le temps de comprendre pourquoi il avait perdu sa partie. Je vous invite cependant à regarder cette partie car elle est très instructive.

**15.b5** : Makoto respecte la frontière de Blanc et attend que ce dernier vienne sur lui.

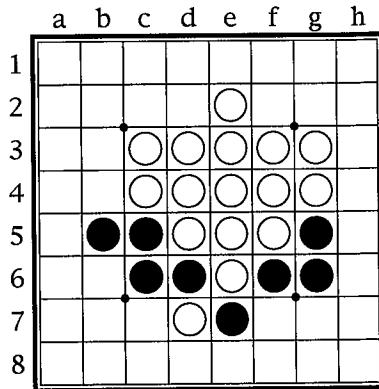
**16.d6** : Hiroshi joue au centre le plus simplement du monde, vise b4 et se crée un bon coup en c6.

**17.c6** : Makoto choisit de supprimer ce coup pour Blanc et regroupe sa position, toujours en attente de la traversée de Blanc.

**18.d7** : simple mais efficace, Hiroshi choisit ce coup car il vise à la fois b4 et g4. Possible était 18.e7 d7 b4.

**19.e7** : Makoto supprime le coup b4 et reconnecte sa position ; mais il laisse g4 pour Blanc. Il fallait peut-être essayer 19.b3 b4 f2 donnant un jeu plus ouvert.

**20.g4** : très naturel, rien à dire. Blanc est bien regroupé au centre de la position.



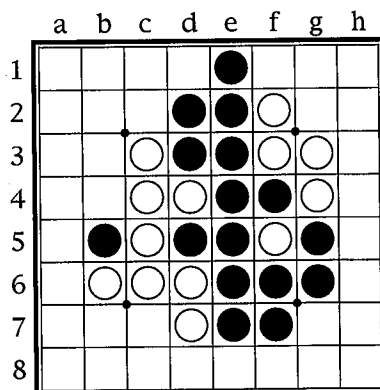
Après 20.g4

**21.d2** : joue au centre, profitant du fait que Blanc ne peut jouer en f2. Il semble cependant que la suite 21.f2 h5 h6 e8 f8 soit un peu plus prometteuse.

**22.b6** : une véritable erreur ; Hiroshi veut viser en f2 mais ce n'est pas le bon plan. Meilleur est 22.e8 f7 f8 c8 h6 ou bien 22.e8 f7 b4 c8 d8 b6 c7 f8 f2. Au contraire, Hiroshi offre à Makoto une suite simple qui va lui permettre de reprendre le centre facilement.

**23.f7** : petit coup d'attente qui se crée un bon coup en c8.

**24.f2** : Hiroshi poursuit son plan erroné. Meilleur était de jouer d'abord en 24.e8.



Après 25.e1

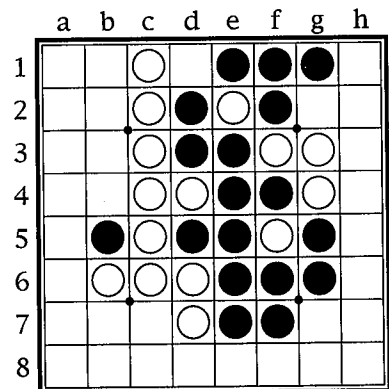
**25.e1** : et Makoto prend le centre, supprime e8 pour Blanc et conserve son bon coup en c8. Cela fait un peu trop de bonnes choses pour Noir à mon goût. Makoto a forcément dû se dire à ce moment-là qu'il avait une bonne option.

**26.f1** : non, encore erroné. Mieux était 26.h6 profitant du contrôle noir sur la diagonale d2-g5, supprimant le coup noir c8 et offrant la suite 27.h3 h5 h4 h2 c8 c1 d1 f1 c2. Avec son coup, Hiroshi offre trop de coups simples à Makoto, comme c2 et c8 par exemple.

**27.c2** : normal, simple et efficace. Un véritable petit coup tranquille.

**28.c1** : oui Hiroshi. Tout autre coup est mauvais alors autant le jouer. Avec ce coup, il profite du contrôle noir de la diagonale d2-g5 et demande à Noir de faire un choix : faut-il jouer en g1 ou alors en c8 ?

**29.g1** : Makoto choisit à ce moment-là de mettre la pression sur Blanc en prenant un temps avec un bord faible. Mieux était de jouer simplement en c8 et de laisser Blanc éventuellement prendre en d1 (qui se fait punir alors par c7). Cependant, notez que Noir n'a toujours pas la possibilité de jouer en d1. Nous avons donc la position suivante :



Après 29.g1

**30.e8** : oui Hiroshi, il n'y a vraiment que cela à jouer avec le coup d1 et nous pouvons nous rendre compte de l'intérêt du pion blanc e2. Non seulement le coup joué conserve le bord nord faible, mais aussi il rend le coup noir c8 moins attractif ; enfin, il permet à Blanc de reprendre des pions au centre. Son seul inconvénient est de contrôler la diagonale d7-g4 ce qui permet à Noir de jouer h3.

**31.h3** : Makoto ne se fait pas prier et en profite immédiatement tout en regagnant accès en d1.

**32.h4** : encore une imprécision de la part de Hiroshi. Il fallait continuer à jouer au sud par f8 et laisser éventuellement Noir fermer le coin nord-est. Le coup joué, au contraire, va obliger Blanc à prendre à son tour un bord faible, ce qui aurait pu être évité.

**33.h6** : superbe. Bravo Makoto. Blanc ne peut répondre en h5 sous

peine de perdre toute flexibilité dans sa position et de se fermer le sud.

**34.h2** : forcé d'une certaine façon car Blanc essaie d'obliger Noir à jouer soit à l'ouest soit au sud. Notez qu'il y avait aussi 34.d1 b1 h5 mais cela perd sur le simple 37.b3. L'analyse informatique montre en fait que 34.a5 ou 34.f8 sont les seuls coups gagnants.

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

Après 34.h2

**35.b4** : cette position est délicate pour les deux joueurs du fait des bords faibles au nord et à l'est. Makoto décide de remplir d'abord à l'ouest par un petit coup qui lui laisse un autre bon coup en b3. Notez que 35.h5 h7 d1 h1 g2 ne marche pas car 40.a5 gagne (encore des histoires de parité). L'analyse informatique montre pourtant que 35.b4 ne donne que la nulle alors que 35.a6 gagne. Celui qui me dit que c'est évident aura le droit de nous faire un article approfondi dans le prochain *Fforum*.

**36.a3** : je ne comprends pas trop ce coup si ce n'est qu'il doit rendre b3 moins attractif pour Noir. Il est clair que 36.a5 se fait contre par le simple 37.b3 donc je préfère b3 pour enlever ce coup à Noir et supprimer son accès en h5 et l'attaque associée. L'analyse informatique montre que 36.a3 fait nulle comme 36.b3 et que dans les deux cas Noir n'a qu'un seul coup qui fait nulle. Cependant le coup noir annulant est moins évident dans le cas de 36.b3. Essayez de le trouver, la suite est encore assez étonnante.

**37.h5 à 41.g2** : la combinaison que nous avions évoquée précédemment marche bien maintenant.

**42.b3** : superbe ; c'est le bon coup mais il ne donne que la nulle. Bien vu Hiroshi.

**43.a4** : le bon coup aussi. Récupère des pions centraux essentiels pour la fin.

**44.a5** : encore un bon coup. Notez aussi que a6 et même g7?! (pas facile pour Noir) donnent la nulle.

**45.a6** : Makoto craque et donne le gain. Un simple 45.c8 gardait la nulle.

**46.a7** : encore le bon coup, facile car Blanc n'a pas trop le choix.

**47.c8** : oui, le bon coup et le plus simple... mais toujours perdant.

**48.f8** : et au petit jeu du « je ne craque pas c'est toi qui craque » Hiroshi commet une grosse erreur qui donne le gain à Makoto. Le bon coup est 48.c7 et le coup qui annule est 48.d8.

**49.c7** : simple et gagnant mais pas optimum. Meilleur est 49.d8.

**50.d8 à 52.a8** : coups corrects.

**53.g8** : arnaque classique ; au lieu de jouer en b8, Noir joue en g8 et gagne la parité du fait que b8 n'est plus accessible pour Blanc.

**54.g7 à 60.b1** : suite correcte et forcée.

L'analyse de la finale est:

**35.b4?? Noir rate le gain.**

35.a6 d1 b1 c7 b3 b4 a4 f8 g7 h8 h5 h7 b7 b2 d8 c8 a1 a8 g2 a5 g8 h1 b8 a7 ps a3 a2 faisait 33-31

36.a3 à 44.a5 font nulle.

**45.a6?? Noir rate la nulle.**

45.c8 c7 a6 a7 f8 d8 g7 b7 a8 b8 a2 b2 b1 h8 g8 a1 faisait 32-32

46.a7 et 47.c8 font 31-33.

**48.f8?? Blanc donne le gain.**

48.c7 d8 b8 g7 h8 b1 a1 a2 b2 a8 g8 f8 ps b7 faisait 31-33

49.c7? Noir perd 1 pion.

49.d8 b8 g7 c7 h8 g8 a8 ps b7 ps a2 b2 b1 a1 faisait 34-30

50.d8 à 60.b1 font 33-31.

Bon résumons. Makoto gagne cette deuxième partie et accède en finale suite à quelques imprécisions de Hiroshi dans le milieu de partie et à son erreur en finale. Aucun des deux joueurs n'a cependant montré une réelle supériorité par rapport à l'autre au vu de ces deux parties. Il me semble même que Hiroshi est sorti des deux milieux de parties avec un léger avantage mais qu'il n'a pas su en profiter. Un peu dommage pour lui.

Il est tout à fait clair que le niveau des joueurs japonais est très bon mais complètement à la portée des meilleurs joueurs occidentaux. La suite des événements montrera effectivement cela.

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

Championnat du monde 2003

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

Haugland 33-31 Goto

Mind Sports Olympiad 2000

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

Suekuni 60-4 Leader

Meijin 2003

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

Suekuni 42-22 Goto

Championnat du monde 2003

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

Caspar 52-12 Sperandio

# Quelques brefs commentaires

par Emmanuel Lazard

Voici quelques brefs commentaires de trois parties que j'ai jouées lors de la finale du grand prix de France 2003.

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

Lazard 32-32 Quazzo

Claude me joue une diagonale et après 6.f4 j'ai le choix entre une *Tanida* (7.f5 d2) et une *Cambridge* (7.b4). La suite classique après 8.c6 est 9.b5 b3 b6 e3 c2 a4 a5 a6 d2 e2 a2 mais Blanc s'en sort assez souvent sans trop de difficulté. C'est pourquoi j'ai voulu changer avec 9.b3 mais je ne sors pas au mieux de l'ouverture et après 24.a7, Blanc se lance sans trop se faire prier dans un béton. J'aurais dû moi-même reprendre le bord ouest avec 21.a2 et lancer le béton noir. Après 32.e1, la position ressemble à la ligne classique de l'ouverture Caspard (f5 d6 c3 d3 c4 f4 c5 b3 c2 b4 c6 d2 e6 b5 a5 a6 a3 b6 a4 a2 e3 f3 g4 c1 f2 g3 h4 h3 h2 f1), mais sans les faiblesses de Blanc (bord déséquilibré et perte de parité). Mon seul espoir réside dans un éventuel gain de temps dans le coin nord-ouest et surtout dans la paire qui perd au sud-ouest qui devrait permettre de jouer les deux coups a8 et b7. Blanc rate le gain au coup 42 avec c1 : quand Blanc va prendre le coin a1, Noir, pour pouvoir s'insérer, va devoir retourner toute la ligne 2 et offrir d1 et g1 à Blanc. Toujours à mon idée de la paire qui perd, je n'envisage même pas la bonne suite : 49.a2! a1 c1 h1 g6 h6 h7 h8 g7 a8 b7 ps g1 37-27. Pour la même raison, 50.h1 est une erreur (50.h7 fait nulle) car Noir joue 51.g7 h6 a2 a1 c1 h8 g1 a8 b7 ps h7 34-30. Malheureusement je suis à court de temps et je pense gagner sur 51.c1 h7 g1 h6 g7! sans voir que Blanc récupère la parité avec 54.g7.

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

Delaunay 34-30 Lazard

Ouverture tigre compacte principale, variante d'*opposition Sakaguchi* avec 12.g3 (à quoi ça sert que la commission ouvertures se décarcasse, hein ?). Les autres variantes sont 8.g6 et 12.g4. Après 14.g4, Noir cherche à récupérer un accès en g5 et le plus simple est effectivement de jouer 15.d2 (15.e2 d2 d1 ou 15.e2 d2 c2 d1 e1 est aussi possible). La suite de l'ouverture est une bataille de coups tranquilles mais Blanc peut essayer 18.f1 g5 c6 plutôt que 18.c6 f1 pour gagner un temps.

Une deuxième erreur réside dans la résolution des bords nord et est, permettant à Noir de bétonner. Mieux valait lancer les séquences au sud et penser à 22.c7 d7 e8 d8 f7 e7 f8 qui oblige Noir à ouvrir à l'est ou à l'ouest (ou à prendre le bord sud et l'influence qui va avec). Les coups 28 à 36 ne sont qu'une tentative de ne pas se retrouver en manque de libertés mais après 37.h2, le béton noir, agrémenté d'une grosse masse, montre toute sa force. Là encore, mon seul espoir est d'accéder à un des coins a1 ou h8 et de profiter de la paire qui perd au nord-est mais le bord est et surtout le contrôle noir de la diagonale c2-g6 est mortel : je n'ai pas de bonne séquence pour jouer la parité au sud-est ni pour garder un pion sur le prébord. En plus, après 49.h8, je me fais arnaquer si je répons g8 (51.b1!! puis 53.a1). Je suis donc obligé de donner trop au sud et à l'est et perds 34-30, même si je profite de la paire qui perd et même si Arnaud laisse quelques pions (dans le coin sud-ouest, a7 est beaucoup plus intéressant pour Noir que a8 ; il faut donc prendre le bord ouest avec 55.a1 b1 a7 a8 ps h1 ps g2 36-28).

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

Barre 24-40 Lazard

Encore une *tigre compacte* mais cette fois la variante *extérieure* (8.g6). 9.d7 est le plus classique avec la ligne 10.d6 c6 f4 g5 h6 c7 g4 f3 c3 g3 ; 12.g5 est probablement la meilleure suite pour Blanc car après 13.f4 f3 e2 g3 f2 b3 c7 c6, Blanc s'installe au centre. Ayant encore en tête les lignes sur 9.d7, j'ai plutôt joué 12.f4 et Sébastien innove avec 15.d7, plutôt que h3 h4 h6 d7 h5.

Les coups suivants s'analysent comme des tentatives pour jouer au centre mais Blanc se dirige doucement vers un béton. Il est plus intéressant de jouer 26.h5 h4 car, même si on perd un temps sur le bord rapport au coup joué dans la partie, on profite du contrôle noir sur la ligne 4 avec 28.a4 a6 b4 f2 a5.

31.d2 ne servirait à rien car 32.h3 garderait la pression et laisserait Noir sans choix agréable. Après 33.g1, Blanc s'aperçoit qu'il n'a pas de bonne façon de remplir les trous sur le bord est : qu'il joue h2 ou h3 et Noir peut répondre h5, laissant un trou de un sur le bord sans accès pour Blanc ; il y a donc un risque de perdre la parité. C'est pourquoi Blanc décide de donner le bord sud à Noir en lui faisant retourner la diagonale b8-g3, ce qui permet à Blanc de jouer h2 en gardant un accès en h3 (et donc forçant Noir à y jouer).

La situation au coup 42 semble claire : Blanc doit jouer la parité (et donc par exemple répondre g7 à un coup noir en g8). En fait, il y a encore mieux : Blanc peut profiter du contrôle de la diagonale b7-h1 pour pourrir tous les coups de Noir au sud-ouest avec 42.b7. Noir est alors obligé de donner le coin a1 et il n'y a plus qu'à faire les pions.

# Solitaire

par Emmanuel Lazard

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

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

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

VP signifie : « Vous Passez ».

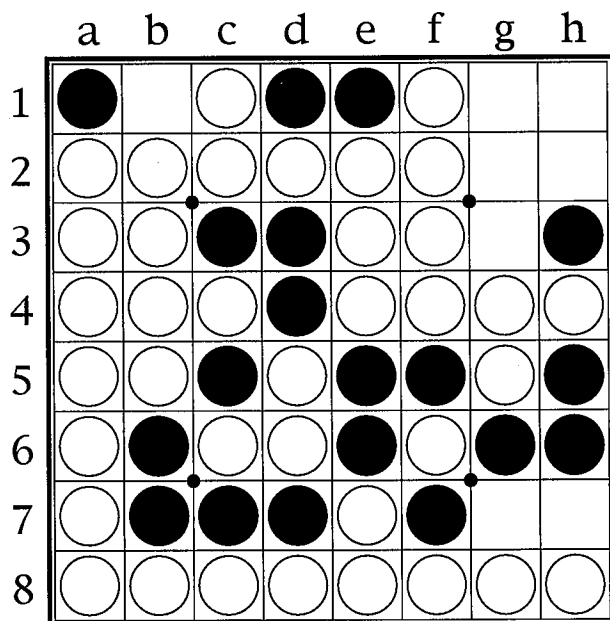
JP signifie : « Je Passe ».

Sélection de Villeneuve d'Ascq, 1997

Noir : Bintsa ANDRIANI

Blanc : Frédéric COLLAY

Score réel de la partie : 32-32



## Noir joue et annule...

La solution du solitaire de *Fforum 72* est : 51.a6 a1 g2 h2 h1 ps b7 b8 ps b2 a8 ps h8 32-32. Si Noir joue 51.h1 ou g2, Blanc va prendre le bord est, le coin h8 (car Noir n'a pas de pion sur la diagonale c3-g7) et va stabiliser trop de pions. La bonne idée est géniale et probablement introuvable sauf par élimination : il faut priver Blanc d'accès en b2 (sinon il accumule beaucoup trop de pions définitifs) et gagner un temps en g2 en contrôlant la diagonale : 51.a6 a1 g2 h2 (forcé) h1. La suite est alors forcée et Noir récupère miraculeusement le bord sud et le coin h8, même sans pion sur la diagonale.

G7 H7 G3 H2 G1 H1 B1 G2  
 B1 G1 G2 H1  
 H1 G2  
 G2 H1 G3 G1 B1 H2  
 G1 H2 G3 JP B1  
 B1 JP G3  
 B1 H2 G3 G1  
 G1 JP G3  
 G1 H1 G3 H2 B1 G2  
 G2 G3 H2 JP B1  
 B1 H2  
 B1 H2 G3 G2  
 G2 G3  
 B1 H2 G3 G1 G2 H1  
 H1 G2  
 G2 G3 G1 H1  
 G1 G2 G3 H1  
 H1 G3  
 G3 G1 G7 H7 H1 G2 H2 JP B1  
 B1 H2  
 B1 H2 G2 H1  
 H1 G2  
 H1 G2 G7 H7 B1 H2  
 B1 H2 G7 H7  
 B1 H7 G7 H2 G2 H1  
 H1 G2  
 G2 G7 H1 H2  
 H1 G7 G2 H2  
 G2 H7 G7 G3 H2 H1 G1 JP B1  
 B1 JP G1  
 G1 H1 H2 JP B1  
 B1 H2  
 B1 H1 H2 G1  
 G1 H2  
 G3 G7 G1 H1 H2 JP B1  
 B1 H2  
 B1 H1 H2 G1  
 G1 H2  
 G1 G7 G3 H1 H2 JP B1  
 B1 H2  
 B1 G3 H2 H1  
 B1 G7 G3 H1 H2 G1  
 G1 H2  
 G1 G3 H2 H1  
 G1 H1 G7 G3 H2 G2 B1 H7  
 G2 H7 B1 H2  
 B1 H7 H2 G2  
 G2 H2  
 G3 G2 G7 H7 B1 H2  
 B1 H2 G7 H7  
 G2 H7 G7 G3 H2 JP B1  
 B1 H2  
 G3 G7 B1 H2  
 B1 G7 G3 H2  
 B1 H7 G7 H2 G3 G2  
 G2 G3  
 G3 G7 VP H2 VP G2  
 G2 G7 G3 H2  
 B1 H7 G7 H2 G3 G1 G2 H1  
 H1 G2  
 G2 G3 G1 H1  
 G1 G2 G3 H1  
 H1 G3  
 G3 G1 G7 H2 G2 H1  
 H1 G2  
 G2 G7 H1 H2  
 H1 G7 G2 H2  
 G2 G7 G3 H1 H2 G1  
 G1 H2  
 G1 H2 G3 H1  
 H1 G3  
 G1 G7 G3 H2 VP G2 H1  
 G2 G3 H2 H1

# Classement FFO

Joueurs français				Joueurs étrangers									
2491	+/- 252	(13)	[+26]	JUHEM Philippe (GM)				2083	+/- 92	(58)	[+97]	LJUNGQVIST Daniel	{S}
2359	+/- 69	(116)	[+20]	CASPARD Emmanuel (GM)				2082	+/-119	(38)	[+31]	LINDQVIST Patrik	{S}
2292	+/- 80	(93)	[+28]	TASTET Marc (GM)				2080	+/-198	(13)	[nv]	LILLA Kamil	{PL}
2258	+/- 54	(206)	[+10]	KASHIWABARA Takuji (GM)				2079	+/-198	(13)	[+45]	KWON Younghwa	{ROK}
2246	+/- 123	(34)	[+17]	DI MEGGIO Fabrice (M)				2078	+/-107	(46)	[+92]	HUHTAMÄKI Riku	{FIN}
2238	+/- 69	(113)	[+53]	LAZARD Emmanuel (GM)				2077	+/-103	(52)	[+22]	JOHANSEN Niklas	{S}
2222	+/- 80	(87)	[+27]	NICOLET Stéphane (GM)				2075	+/-113	(51)	[+44]	FELDBORG Karsten (GM)	{DK}
2219	+/- 220	(11)	[+29]	LIANG Yi (M)				2068	+/- 95	(57)	[+61]	IN HET ZANDT Bas	{NL}
2190	+/- 73	(102)	[+24]	DELAUNAY Arnaud (M)				2066	+/- 82	(78)	[+47]	MEIJER Arnoud	{NL}
2100	+/- 62	(141)	[+38]	QUAZZO Claude (M)				2064	+/- 94	(57)	[+41]	SCHOUTEN Patrick	{NL}
2099	+/- 106	(52)	[+31]	AUZENDE Frédéric (M)				2061	+/-135	(27)	[nv]	SJÖSTRÖM Hannes	{S}
2093	+/- 218	(11)	[+23]	MASCORT Jean-Manuel				2061	+/-188	(13)	[+47]	KWAN SOO Kim	{ROK}
1991	+/- 126	(38)	[+35]	DAUBA Cédric				2061	+/- 90	(69)	[+80]	VAN HEERE Mark	{NL}
1988	+/- 131	(46)	[+72]	POIRIER Serge (M)				2059	+/- 80	(82)	[+44]	TOMEI Robin	{NL}
1947	+/- 69	(121)	[+36]	LÉVY-ABÉGNOLI Thierry				2059	+/-133	(31)	[+1]	SALOMONS Roy	{NL}
1942	+/- 240	(11)	[+31]	FREYSS Joël				2054	+/- 92	(62)	[+111]	GÄRDEBRINK Christian	{S}
1930	+/- 372	(5)	[+45]	BERNIER Frédéric				2044	+/-190	(13)	[nv]	VORACEK Miroslav	{CZ}
1881	+/- 172	(26)	[+10]	GÉLIN Gabriel				2039	+/-151	(23)	[+26]	DAS Jeremy	{GB}
1866	+/- 82	(107)	[+78]	MARGART Éric (M)				2038	+/- 99	(54)	[+24]	ZILLIG Remko	{NL}
1801	+/- 192	(21)	[+123]	SCHERNO Dominique				2036	+/- 88	(67)	[+0]	SZYSZKO Lukasz	{PL}
1733	+/- 394	(4)	[nv]	LECURIEUX Jean				2034	+/- 89	(63)	[+38]	SEITS Roy	{NL}
1707	+/- 243	(11)	[+72]	SEKNADJÉ José (M)				2030	+/-198	(13)	[+48]	CORIO Marc	{CDN}
1594	+/- 280	(11)	[+76]	FREYSS Alain				2021	+/-177	(17)	[nv]	LE COMTE Michiel	{NL}
1460	+/- 302	(11)	[+85]	BERNOU Stéphan				2019	+/-190	(15)	[nv]	LUND JENSEN Erik	{DK}
1392	+/- 433	(4)	[nv]	PÉLISSIER Laurent				2014	+/-137	(29)	[+70]	BARRASS Iain	{GB}
1334	+/- 386	(5)	[+115]	THIERRY Vincent				2011	+/-150	(25)	[nv]	VAN DER BERG Erwin	{NL}
1332	+/- 222	(21)	[+48]	GAUTHIER Bruno				2004	+/-116	(43)	[+112]	STENBERG Veronica	{S}
1302	+/- 130	(59)	[+113]	BENOIT Serge				2004	+/-197	(14)	[nv]	BONTE Jelle	{B}
1215	+/- 162	(41)	[+128]	HERVÉ Jacqueline				2002	+/-143	(27)	[+73]	YE Liya	{CHN}
1075	+/- 186	(33)	[+58]	BOUGEARD Emmanuel				1998	+/- 86	(89)	[-7]	HUBBARD Geoff	{AUS}
987	+/- 191	(44)	[+103]	POIRIER Thibault				1980	+/-130	(29)	[+81]	JOHANSSON Marcus	{S}
940	+/- 303	(11)	[+73]	FREYSS Paul				1966	+/-102	(50)	[+152]	TURUNEN Daniel	{S}
922	+/- 131	(95)	[+1]	TORRI Marie-Christine				1953	+/- 90	(67)	[-4]	CLAASSEN Mathijs	{NL}
791	+/- 247	(23)	[+121]	PEILLON Maureen				1952	+/-100	(69)	[+79]	BØE Alexander	{N}
								1948	+/-133	(31)	[+7]	BOOMSTRA Ronald	{NL}
								1944	+/-116	(40)	[+134]	MAGNUSSON Niklas	{S}
								1930	+/-140	(32)	[+180]	DE JONG Gabriel	{NL}
								1915	+/-121	(40)	[+87]	REINDERS Ralph	{NL}
								1914	+/-105	(55)	[+52]	VALLUND Henrik	{DK}
								1908	+/- 92	(64)	[+40]	KRACZYK Roman	{PL}
								1903	+/-112	(43)	[+79]	PRASEPTYO Linda	{NL}
								1893	+/-111	(47)	[-17]	VAN DE ZANDE Josbert	{NL}
								1887	+/-110	(46)	[+73]	LARSEN Caspar	{DK}
								1879	+/-121	(39)	[-178]	ENGLUND Johan	{S}
								1879	+/-134	(34)	[+41]	ROERADE Jeroen	{NL}
								1871	+/-120	(41)	[-68]	INGELMAN-SUNDBERG Simon	{S}
								1871	+/-112	(51)	[+12]	ROGOSZ Magdalena	{PL}
								1870	+/-122	(39)	[+77]	STEENTOFT Benkt	{S}
								1869	+/-129	(32)	[+31]	VALLUND Torben	{DK}
								1851	+/-105	(54)	[-2]	THEODORSEN Rune	{N}
								1846	+/-121	(38)	[+77]	MAGNUSSON Johan	{S}
								1845	+/-134	(38)	[-39]	JONGKIND Robbert	{NL}
								1844	+/- 91	(61)	[+31]	NIELSEN Kim J.	{DK}
								1840	+/-124	(38)	[+52]	VAN DEN BESSELAAR Daniel	{NL}
								1838	+/-126	(40)	[+49]	JOHANSEN Erik	{S}
								1818	+/-125	(35)	[nv]	DOVLAND Johan	{N}
								1817	+/- 99	(63)	[+37]	AUGUSTIJN Arjan	{NL}
								1814	+/-120	(43)	[+14]	SCHOTTE Tom	{B}
								1813	+/-116	(47)	[+70]	GREGERSEN Jonas Lindholt	{DK}
								1813	+/-124	(45)	[+49]	VAN DEN HURK Yorick	{NL}
								1812	+/-136	(32)	[+37]	VUYE Cédric	{B}
								1808	+/- 88	(72)	[+45]	VAES Dimitri	{B}
								1785	+/-113	(48)	[+57]	BADSTED Palle	{DK}
								1776	+/-118	(44)	[+48]	PRIDMORE Ben	{GB}
								1772	+/- 90	(73)	[+15]	ARNOLD Roy	{GB}
								1770	+/-140	(29)	[-111]	DE GREY Aubrey	{GB}
								1770	+/-109	(51)	[+32]	DIEPENMAAT Jeroen	{NL}
								1751	+/- 94	(66)	[+45]	AAGAARD-HANSEN Jens	{DK}
								1746	+/-129	(33)	[nv]	ROWE Stephen	{GB}
								1739	+/-115	(49)	[nv]	JACOBSSON Titti	{S}
								1736	+/-123	(39)	[nv]	ABRAHAMSSON Simon	{S}
								1709	+/- 85	(88)	[+102]	BERG Robert	{N}
								1660	+/-118	(47)	[+69]	DULFER Henk	{NL}
								1621	+/-127	(45)	[+99]	GUNNARSSON Elisabeth	{S}
								1617	+/-109	(61)	[+48]	DYER Jeremy	{GB}
								1600	+/-128	(38)	[+43]	VAN DER WEYDE Esther	{NL}
								1587	+/-117	(45)	[+13]	VERWEIJ Samantha	{NL}
								1554	+/-122	(46)	[+24]	LASH VI Tommie Sean Richard	{NL}
								1497	+/-111	(58)	[-2]	ILBRINK Jarl	{NL}
								1492	+/- 96	(89)	[+54]	STOKKE Solrun	{N}
								1472	+/-110	(74)	[+60]	LECAT Monique	{B}
								1450	+/-106	(61)	[+55]	VAN DER WAGT Jan	{NL}
								1431	+/-121	(55)	[nv]	SZYSZKO Krzysztof	{PL}
								1418	+/-113	(55)	[+11]	RUTTE Huub	{NL}
								1357	+/-124	(56)	[+58]	SKOGEN Tor-Birger	{N}
								1349	+/-130	(53)	[+16]	BIARD Patricia	{NL}
								1286	+/-130	(53)	[+43]	SAUFNAY Stéphanie	{B}

Voici le classement de la FFO au 30 juin 2004. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum* 72, le tournoi open de Lyon (24/04/2004), le tournoi international de Stockholm (1 et 2/05/2004), le tournoi Ile de France 4 (15/05/2004), la sélection junior de Rennes (15/05/2004), le tournoi préqualificatif de Rennes (5 et 6/06/2004), la sélection junior du Rheu (12/06/2004), le tournoi B de Châteaulin (19/06/2004), le tournoi Ile de France 5 (19/06/2004), le tournoi international de Gdansk (26 et 27/06/2004), 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* 72 (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.ffohello.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.

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

- Base de parties, classement, ➔ **Club de Rennes**  
agenda, photos... Le site web de la FFO est : [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@tiscali.fr](mailto:david.sahli@tiscali.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  
☎ 06 18 99 62 72  
[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 Multijeux de Haute-Savoie**  
Le jeudi de 19h à 21h  
MJC de la Roche sur Foron  
287 av. Jean Jaurès  
74800 **ROCHE / FORON**  
Contact : Sylvia Lanovaz  
☎ 04 50 25 54 30
- ➔ **Club Normale Sup Paris**  
Le mardi à 20h30  
*Fermé en juillet et août*  
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 Multijeux  
Le mercredi de 14h à 22h,  
le jeudi et le vendredi de  
16h à 22h, le samedi  
de 19h à 23h30 et  
le dimanche de 14h à 20h  
Square Denis Papin  
rue Denis Papin  
92700 **COLOMBES**  
☎ 01 47 82 46 38  
Bus 164, arrêt Félix Faure,  
SNCF Gare des Vallées
- ➔ **Clubs sur Internet :**  
[www.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 73

## BULLETIN D'ADHÉSION À LA FFO

Oui, je désire adhérer pour un an à la Fédération Française d'Othello, adhésion incluant quatre numéros de *Fforum*.

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

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Téléphone : .....

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

Date et signature : ..... Profession : .....

# Agenda

## BELGIQUE TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Septième tournoi du grand prix d'Europe 2004  
Préqualificatif pour le championnat du monde 2004  
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

## 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 tiendront pendant ces olympiades.

Lieu des tournois : Manchester

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

## FRANCE TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du grand prix d'Europe 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

## FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE

La finale « open » se déroulera à PARIS les  
**samedi 3 et dimanche 4 octobre 2004**

Dans le cadre du tournoi aura lieu

## L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE LA FFO

**samedi 3 octobre 2004 à 19h30**

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15  
Droits d'inscription : 20 euros pour les non-adhérents

## FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 6

En 7 rondes, ouvert à tous sauf aux ordinateurs.

**Dimanche 7 novembre 2004 à 9h30**

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

## ANGLETERRE CHAMPIONNAT DU MONDE

**du samedi 13 au lundi 15 novembre 2004**

Lieu du tournoi : Londres, Angleterre

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

## FRANCE FINALE DU GRAND PRIX 2004

Préqualificatif pour le championnat du monde 2005  
Tournoi sur invitation, réservé aux six premiers joueurs humains français au classement du Grand Prix de France arrêté le 15 novembre 2004.

**Samedi 27 et dimanche 28 novembre 2004**

## FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS

**Samedi 11 et dimanche 12 décembre 2004**

Lieu du tournoi : Paris

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

## FRANCE TOURNOI DE NOËL DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous.

**Samedi 18 décembre 2004 à 13h45**

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

## FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE PARIS

Préqualificatif pour le championnat du monde 2005  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

**Samedi 15 et dimanche 16 janvier 2005**

Préinscription obligatoire auprès de la FFO  
Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

## FRANCE FESTIVAL DES JEUX DE CANNES

**du mercredi 23 au dimanche 27 février 2005**

Informations : SEMEC ☎ 04 92 99 31 08

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