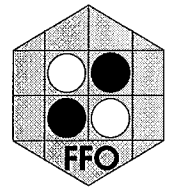


FFORUM



Le magazine de la Fédération Française d'Othello HIVER 2004-2005

www.ffothello.org

Magazine

Interclubs 2004

Paris 2005

Rome 2005

Cambridge 2005

Blitz Cannes 2005

Initiation

Les insertions (III)

Tactique

Les arnaques

Parties

Lazard au Mondial

Seeley - Suekuni

Problèmes

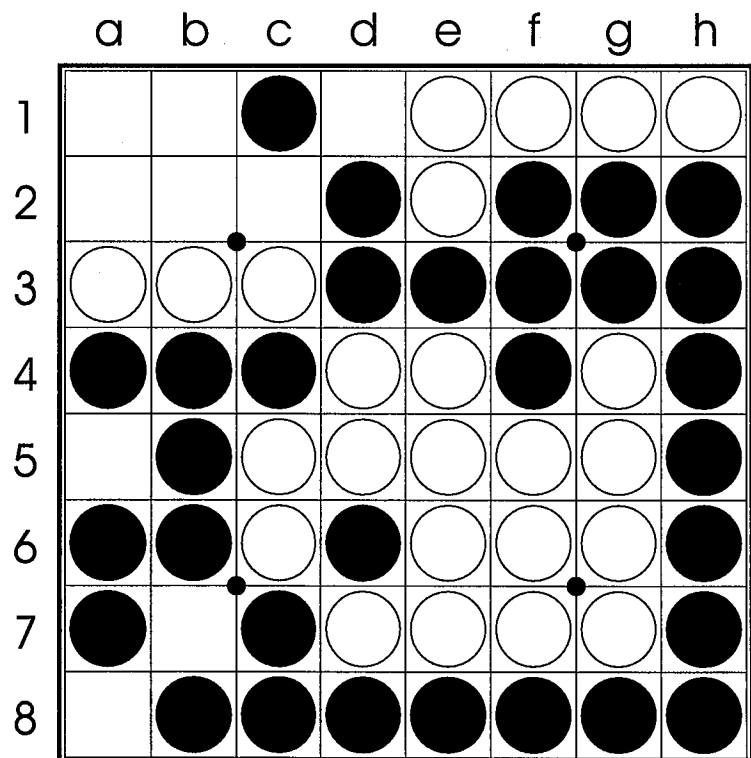
N°75

5 euros

Kashiwabara gagne le grand prix de France et l'international de Rome

Brightwell remporte enfin une finale !

Lazard s'impose à Paris



Blanc joue et gagne...

Édito...

Déjà le printemps, pour un numéro d'hiver... Bon, on ne refera pas le couplet habituel sur le retard, mais quand même.

À peine le mondial 2004 était-il terminé que la FFO se lançait dans la préparation du suivant. Plus précisément dans le choix de l'équipe. Suite au débat nourri organisé sur le forum du site web de la FFO (www.ffothello.org), il a été décidé de changer le système de qualification et de redonner une certaine importance au championnat de France et au grand prix de France. Ces deux tournois deviennent directement qualificatifs pour le mondial 2005. Pour l'occasion, la finale du grand prix sera organisée mi-septembre entre les six premiers joueurs humains français au 31 août 2005. La dernière place sera prise par le vainqueur des tournois préqualificatifs : le joueur en ayant remporté le plus (cette année, tous les tournois du grand prix d'Europe sont préqualificatifs) ou le vainqueur d'un tournoi de départage si plusieurs joueurs sont ex æquo au nombre de victoires préqualificatives. En cas de désistement ou de doublons, on prendra dans l'ordre le deuxième des préqualificatifs (soit le deuxième au nombre de victoires, soit le deuxième d'un éventuel tournoi de départage), puis le deuxième de la finale du grand prix de France, puis le deuxième du championnat de France. S'il faut encore désigner un joueur, on recommencera dans le même ordre avec les troisièmes. Le classement du grand prix de France au 31 août servira également à départager les préqualifiés ayant le même nombre de victoires et n'ayant pas disputé de tournoi de départage.

L'équipe ainsi sélectionnée défendra les couleurs de la France au prochain mondial dont le lieu n'est pas encore connu ; le distributeur allemand, pressenti, serait pour l'instant plus que réticent.

Ceci m'amène à vous parler des premiers résultats de l'année : Takuji Kashiwabara a marqué son premier point de préqualification en empochant le grand prix 2004, vainqueur 2-0 en finale d'un Frédéric Auzende un peu fatigué. Rebelote à Rome, cette fois contre Francesco Marconi, toujours 2-0 en finale, avec un deuxième point dans la besace. J'ai pour ma part battu Takuji en finale du préqualificatif de Paris et marqué ainsi un point.

Pas de victoire française à Cambridge mais la fin d'une longue malédiction pour Graham Brightwell, malheureux finaliste des huit dernières finales européennes qu'il a disputées ; cette fois ce fut la bonne avec une première place devant Michael Handel. Toujours à Cambridge, on notera l'excellente prestation de Sébastien Barre, qui franchit jour après jour les étapes amenant au plus haut niveau.

Pour 2005, la finale du championnat de France ne sera plus open et des sélections seront organisées dans toute la France entre le 1^{er} mai et le 31 août. Si vous souhaitez en organiser une, contactez la FFO, par email, téléphone ou courrier : 06 78 50 82 15 ou serge.benoit@wanadoo.fr

Amitiés othellistiques
Emmanuel Lazard

Grand prix d'Europe 2005

			Rome	Cam	Total
Brightwell	Graham	GB		200	200
Kashiwabara	Takuji	F	200		200
Handel	Michael	GB		140	140
Marconi	Francesco	I	140		140
Schotte	Tom	B		90	90
Sperandio	Roberto	I	90		90
Barre	Sébastien	F		60	60
Silvola	Andrea	I	60		60
Tastet	Marc	F	1	40	41
Auzende	Frédéric	F	15	22	37
Borassi	Michele	I	35		35
Di Mattei	Alessandro	I	35		35
de Graaf	Jan C.	NL		22	22
Leader	Imre	GB		22	22
Andriani	Bintsa	F	15	5	20
Brienza	Mauro	I	15		15
Hobo	Roel	NL		5	5
Lazard	Emmanuel	F		5	5
Barnaba	Donato	I	1		1
Kraczyk	Roman	PL	1		1
Sagratella	Simone	I	1		1
Stanzione	Pierluigi	I	1		1

Grand prix de France 2005

			PrPar	IDF1	IDF2	Total
Auzende	Frédéric	F	40	140	144	324
Kashiwabara	Takuji	F	140		144	284
Lazard	Emmanuel	F	200	55		255
Nicolet	Stéphane	F		200		200
Barre	Sébastien	F	60	55	44	159
Lévy-Abégnoli	Thierry	F		13	144	157
Tastet	Marc	F	90	55		145
Margarit	Éric	F	25	55	13	93
Dauba	Cédric	F	25		44	69
Andriani	Bintsa	F	15		44	59
Benoît	Serge	F		13	13	26
Bougeard	Emmanuel	F		13	13	26
Ovion	Jacques	F	5	0	13	18
Lefebvre	Thierry	F		13		13
Busutil	Michel	F	10			10

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 8 ♦ Lazard au mondial
- 13 ♦ Initiation : Insertions et bords bi-bi
- 14 ♦ Problèmes
- 15 ♦ Othello à l'école
- 17 ♦ Le roi de l'arnaque
- 20 ♦ Seeley – Suekuni
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

- Frédéric AUZENDE
- Fabrice DI MEGLIO
- Takuji KASHIWABARA
- Emmanuel LAZARD
- Thierry LÉVY-ABÉGNOLI
- Serge POIRIER
- David SAHLI
- Marc TASTET

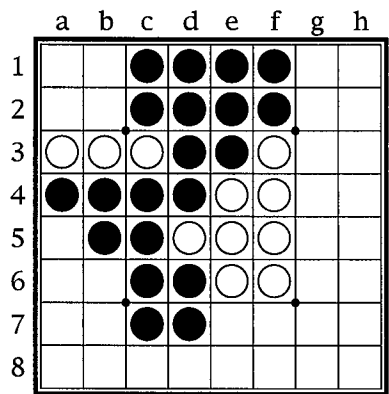
Directeur de la publication :
Jean-Manuel MASCORT
 Rédacteur en chef : *Sylvain QUIN*
 Rédacteur en chef adjoint,
 maquettiste : *Emmanuel LAZARD*
 Secrétaire de rédaction :
Marc TASTET
 Diagrammes :
 Cassio par *Stéphane NICOLET*
 Calcul du classement :
 Jech par *Thierry BOUSCH*
 Étiquettes : *Emmanuel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

Composition du conseil de la FFO
 Président : Jean-Manuel MASCORT
 Trésorier : Dominique SCHERNO
 Secrétaire : Serge POIRIER
 Membres du conseil : Serge BENOIT,
 Cédric DAUBA, Arnaud DELAUNAY,
 Monique LECAT, Claude QUAZZO,
 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

Noir bétonne, c'est sûr. On peut bien lui laisser prendre le bord à l'ouest, on en profitera plus tard... Mais après 28.d8 a2, Blanc commence à se dire que ses options se limitent... à pas grand-chose. Au lieu de jouer 30.c8 b6 a6 g3 h3 pour s'accrocher aux racines, Blanc se suicide avec 30.b6 a7 qui résout tous les problèmes de Noir à l'ouest et oblige Blanc à tout donner : 32.a5 a6 b2 g3 h3 menaçant g2 plus tard.



Blanc joue... et gaffe !

MAGAZINE

Championnat de France des clubs (12/12/2004)

par Thierry Lévy-Abégnoli

L'édition 2004 de cette sympathique compétition aurait dû avoir lieu début avril. Mais faute d'un nombre suffisant de participants, elle avait été repoussée à une date ultérieure. À l'orée du mois de décembre, allait-elle purement et simplement être annulée ? Le Conseil de la FFO en décide alors autrement et fixe la date du dimanche 12 décembre. Un temps, on espérera la présence d'un club dijonnais. Mais finalement, seule la traditionnelle délégation rennaise viendra compléter des parisiens qui n'ont aucun mérite, puisqu'ils sont sur place. Il faut y ajouter la présence de Joane Lemoine, dont le lieu de résidence, qu'elle garde secret, se situerait à environ quatre-vingts kilomètres au nord-est de Paris. Nous décidons de répartir les onze participants en quatre équipes de trois, ce qui fait douze, grâce à un dédoublement de Claude Quazzo. Ces équipes marient approximativement deux contraintes : la distinction entre clubs rennais et parisiens, ainsi qu'une certaine homogénéité. Dénuée de joueur réputé faible, l'équipe Paris 2 semble toutefois mieux lotie. Mais Paris 1 comprend le meilleur joueur (Frédéric Auzende), ainsi que Bintsia Andriani, capable de tous les éclats. Quant à Jacques Ovion, l'expérience aidant... qui sait ? Avec un Claude Quazzo dédoublé et associé à Joane Lemoine, Rennes 2 peut très bien créer la surprise. De même que Rennes 1, qui réunit l'excellent Serge Poirier, ainsi que Gabriel Gélin, auteur d'un sacré rallye lors du championnat de France 2003, durant lequel il avait battu deux grands-maîtres et quelques autres pointures ! À propos de grands maîtres, on peut regretter qu'aucun n'ait pu ou voulu participer à la fête.

La formule retenue est un double toutes-roudes entre équipes, ce qui revient à un simple toutes-roudes au niveau des joueurs. Le dédoublement de Claude Quazzo lui impose de jouer, durant chaque ronde, deux parties en simultanée !

Les quatre équipes à égalité après deux rondes

Le début du tournoi confirme que tout est possible puisque après deux rondes, les quatre équipes sont à égalité. Mais durant les cinq rondes suivantes, l'équipe Rennes 1 fait du surplace, handicapée par un Serge Poirier qui, à l'évidence, est loin de son meilleur niveau. Il est vrai qu'il n'est jamais facile de jouer à l'extérieur.

Rennes 2 parvient à rester en embuscade grâce à un Claude Quazzo qui multiplie les exploits. Sa coéquipière Joane Lemoine marquera un total de deux points au cours de la journée. Cette joueuse est toutefois bien meilleure sur Internet et semble ce jour-là laisser filer certaines parties. « *J'ai du mal à voir le jeu sur un véritable othellier* », me confiera-t-elle en aparté. Malgré les efforts de Claude et Joane, la victoire semble devoir se jouer entre Paris 1 et Paris 2. À l'avant-dernière ronde, Paris 2 rencontre Rennes 2. Le score est de un partout avant le résultat de la partie entre Claude et moi. Je l'emporte à l'arracher (35-29). Cédric exulte et me félicite vigoureusement. Sur le coup, je me dis qu'il en fait un peu trop. Ce n'est jamais qu'une partie de gagnée ! Mais en fait, elle donne le gain du match contre Rennes 2 et du même coup, celui de la compétition. Car dans le même temps, Paris 1 perd contre Rennes 1, qui sauve ainsi l'honneur. Je réalise alors que la joie de Cédric est authentique. Et je me rends compte que je suis plus content de lui faire plaisir que de gagner. Serais-je en train de découvrir l'esprit d'équipe ?

La première fois que les deux équipes parisiennes s'étaient rencontrées, Paris 2 l'avait emporté par deux victoires et une nulle (entre Frédéric et moi mais apparemment, il y a eu une erreur de retournement). La deuxième fois, Paris 2 comptant deux points d'avance sur Paris 1, elle est sûre de remporter la compétition. Le match entre les deux équipes conserve toutefois un enjeu puisque

Paris 1 doit lutter pour conserver sa seconde place. Elle y parviendra en gagnant 2 points à 1, coiffant sur le fil Rennes 2 au départage (c'est-à-dire au nombre de victoires individuelles).

Frédéric Auzende domine le classement individuel

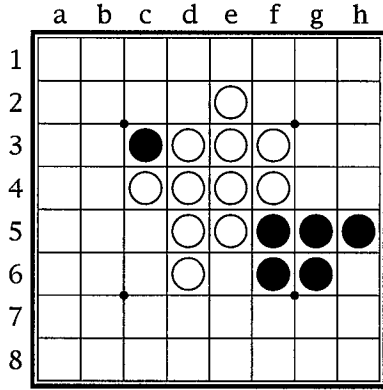
Même s'il s'agit d'un tournoi par équipes, il est intéressant de s'arrêter au classement individuel. Sans surprise, Frédéric Auzende arrive en tête, avec huit victoires et une nulle. Viennent ensuite Cédric Dauba (7 points) et moi (6,5 points). Si l'on tient absolument à classer Claude Quazzo, il faut faire la moyenne des résultats de ses deux clones, soit 5,75 points, ce qui le placerait en quatrième position. Mais comment chiffrer le handicap dû au fait qu'il a systématiquement joué en simultanée ? On ne peut être qu'admiratif devant sa performance.

Malgré la faible participation, ce tournoi fut une véritable fête de l'Othello. Espérons qu'il réunira davantage de joueurs l'an prochain. Révons un peu ! Et si les Grenoblois et les Dijonnais parvenaient à monter des équipes ? Et si l'arrivée de quelques nouveaux joueurs parisiens permettait de monter une troisième équipe ? Et si les grands maîtres venaient se mêler aux quidams que nous sommes, malgré un enjeu modeste ?

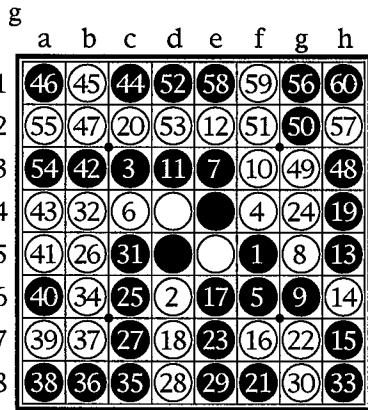
Un tournoi se décompose en parties : c'est prouvé !

On l'oublie trop souvent, un tournoi se décompose en rondes au cours desquelles de réelles parties sont jouées par de vrais petits joueurs. Je vous propose donc d'évoquer trois d'entre elles. Contre Frédéric Auzende, Serge Poirier lâche prise dès la sortie d'ouverture. Au coup 14, Serge en Blanc (voir diagramme) se trouve confronté à un choix qui risque à l'évidence d'être décisif. Il occupe le centre et le pion en c3 gêne Noir, qui n'a encore qu'un faible avantage. Blanc choisit donc de ne pas retourner ce pion et préfère

14.h6, décidant ainsi de laisser Noir se lancer dans un béton qui se révélera extrêmement efficace. Car ce faisant, Serge donne deux temps (h7 et h4) à Noir et se retrouvera à terme obligé de retourner c3. Le bon coup aurait été 14.c2 qui provoquait une opposition de masse, forçant Noir à ouvrir le jeu au coup suivant. Dans le même esprit, b3 était nettement moins bon que c2 mais toujours bien meilleur que h6.

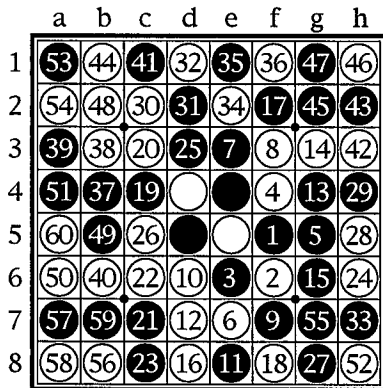


Après 13.h5



Auzende 47-17 Poirier

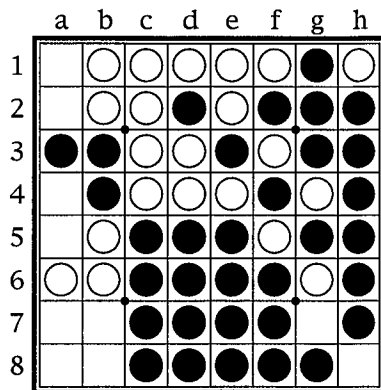
La partie entre Cédric Dauba (Noir) et Frédéric Auzende, les deux premiers au classement individuel, se révèle plus serrée.



Dauba 24-40 Auzende

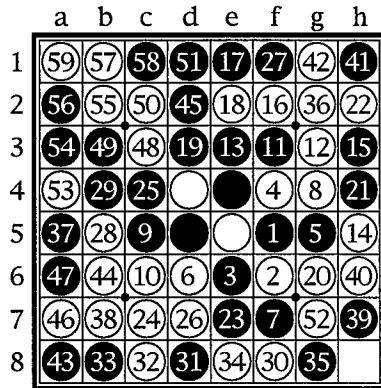
Frédéric conserve certes l'avantage mais à l'orée de la finale, il ne bénéficie que d'une suite lui offrant

33 pions. Au coup 51, Noir aurait dû prendre le coin a1 afin de couper provisoirement à Blanc l'accès à g7, case où il aurait ainsi pu jouer au coup suivant. Blanc aurait certes pu s'insérer en a2 mais le gain de temps ainsi obtenu permettait ensuite à Noir de faire des pions. Dans l'hypothèse d'une finale parfaite de Blanc, c'eut été insuffisant pour gagner mais largement assez pour maintenir le suspens lors du comptage des pions !



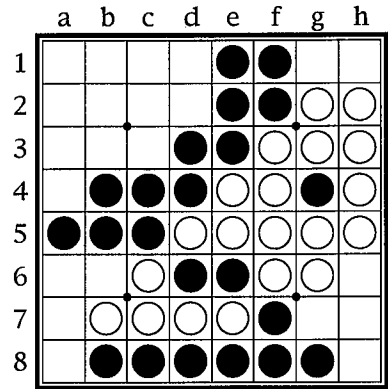
Après 50.a6

Une autre partie entre joueurs réputés a opposé Cédric Dauba et Bintsu Andriani.



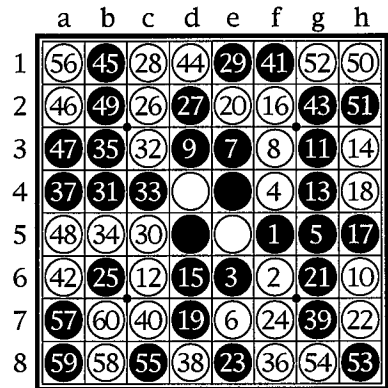
Dauba 39-25 Andriani

La finale s'annonce complexe pour les deux joueurs lorsque Bintsu tente un contrôle de diagonale périlleux, en jouant successivement deux case X opposées (36.g2 puis 38.b7, qui sera suivi de 39.h7). Ce faisant, après avoir légèrement dominé le milieu de partie, Bintsu offre une nulle à son adversaire. Par la suite, il donnera même le gain, notamment à cause de 40.h6 dont il a probablement jugé qu'il présentait l'intérêt de forcer le coup noir (41.h1) tout en permettant une insertion (42.g1). Mais dans le même temps, cela donnait beaucoup de pions définitifs ! D'autant qu'en fait, il aurait été judicieux de garder g1 pour plus tard. Mais ce n'était pas facile à voir.



Après 38.b7

Voici une dernière partie intéressante :



Poirier 25-39 Lévy-Abégnoli

Pour finir, le classement des quatre équipes :

1. PARIS 2 6/9 (17 points)
(Cédric Dauba, Thierry Lévy-Abégnoli, , Éric Margarit)
2. PARIS 1 5 (14,5 points)
(Bintsu Andriani, Frédéric Auzende, Jacques Ovion)
3. RENNES 2 5 (13,5 points)
(Joane Lemoine, Claude Quazzo, Claude Quazzo)
4. RENNES 1 2 (9 points)
(Gabriel Gélín, Jacqueline Hervé, Serge Poirier)

Et le classement individuel :

1. Frédéric Auzende 8,5/9
2. Cédric Dauba 7
3. Claude Quazzo (I) 7
4. Thierry Lévy-Abégnoli 6,5
5. Bintsu Andriani 5
6. Gabriel Gélín 5
7. Claude Quazzo (II) 4,5
8. Éric Margarit 3,5
9. Serge Poirier 3
10. Joane Lemoine 2
11. Jacqueline Hervé 1
12. Jacques Ovion 1

Préqualificatif de Paris (15 et 16/1/2005)

par Emmanuel Lazard

Il y avait quand même du beau monde ce week-end à Paris pour les toutes-rondes. Les trois grands-maîtres finissent alors en tête mais en se faisant accrocher par Sébastien Barre, vainqueur de Marc et de moi-même (sur l'othellier, mais en perdant au temps ; l'expérience, l'expérience...). Takuji, assuré de la première place, perd juste une partie sans enjeu contre Frédéric ; Marc, deuxième, contre Takuji et Sébastien, tandis que je ne fais pas le poids contre les deux premiers. Et grâce à ses victoires, Sébastien se qualifie sans discussion pour les demi-finales.

Le dimanche matin, en route pour les demi-finales. Et là, c'est une toute autre histoire. Marc me laisse bétonner mais je finis par ouvrir, heureusement sans avoir perdu la parité. Pressés par le temps, nous ratons plusieurs fois tous les deux le gain en finale : moi en n'analysant pas correctement un trou impair, lui en jouant le coup évident alors qu'une séquence astucieuse existait. La parité (un peu chanceuse au vu des lignes gagnantes) me donne la victoire. Dans la seconde partie, Marc joue un coup 40 désastreux, ne pensant pas mon contrôle de diagonale si dévastateur ; game over. Pendant ce temps, Sébastien accroche Takuji mais ce n'est pas suffisant. Il récidivera en match pour la troisième place

contre Marc en gagnant une des trois parties. Il devient dangereux le petit nouveau (mais on le savait déjà)...

Finale 1

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

Kashiwabara 30-34 Lazard

La première partie de la finale nous embarque dans une ligne exotique de la *Nicolet* où je rate 20.d1 pour finir par m'enfermer sur le bord nord. Après 38.c8, on pourrait penser que cela va être le massacre mais Blanc a beaucoup de pions intérieurs et surtout c'est à Noir de faire le travail. Il est effectivement gagnant mais il est très difficile de voir les bonnes suites dans une grande région vide de l'othellier. 1-0

Le scénario se répète dans la seconde partie où ma position n'est pas fameuse après 27.b6 avec un béton et la frontière. Un peu relâché, Takuji

joue (trop ?) rapidement et s'aperçoit au coup 40 que je vais contrôler la diagonale. Il décide alors de sacrifier directement le coin pour s'insérer mais cela ne suffit pas car je contrôle de cruciales diagonales et là encore fais les pions intérieurs.

Classement final

- | | | | |
|-----|--------------------|-----|-------|
| 1. | Lazard Emmanuel | 7/9 | +2 +2 |
| 2. | Kashiwabara Takuji | 8 | +2 +0 |
| 3. | Tastet Marc | 7 | +0 +2 |
| 4. | Barre Sébastien | 6 | +1 +1 |
| 5. | Auzende Frédéric | | 5 |
| 6. | Dauba Cédric | | 4 |
| | Margarit Éric | | 4 |
| 8. | Andriani Bintsia | | 3 |
| 9. | Busuttill Michel | | 1 |
| 10. | Ovion Jacques | | 0 |

Finale 2

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

Lazard 37-27 Kashiwabara

Tournoi international de Rome (29 et 30/1/2005)

par Emmanuel Lazard

Cavalier seul de Francesco Marconi pendant le système suisse qui remporte toutes ses parties. Hélas, il s'effondre au mauvais moment, perdant ses deux parties en finale contre Takuji. Le tournoi fut de très haut niveau, avec les meilleurs joueurs italiens. Ainsi Diodati, qui termine 17^e, a battu Takuji ; ceci explique aussi le résultat mitigé des autres Français...

Classement final

- | | | | |
|----|----------------|-----|--------|
| 1. | Kashiwabara T. | {F} | 8 +2 |
| 2. | Marconi F. | {I} | 11 +0 |
| 3. | Sperandio R. | {I} | 7,5 +1 |
| 4. | Silvola A. | {I} | 7 +0 |
| 5. | Di Mattei A. | {I} | 7 |
| | Borassi M. | {I} | 7 |
| 7. | Andriani B. | {F} | 6 |
| | Auzende F. | {F} | 6 |
| | Brienza M. | {I} | 6 |

- | | | | |
|-----|----------------|------|---|
| 10. | Barnaba D. | {I} | 5 |
| | Tastet M. | {F} | 5 |
| | Kracyk R. | {PL} | 5 |
| | Stanzione P. | {I} | 5 |
| | Sagrattella S. | {I} | 5 |

- | | | | |
|-----|--------------|-----|-----|
| 15. | Vecchi E. | {I} | 4 |
| | Romano B. | {I} | 4/7 |
| 17. | Diodati M. | {I} | 3,5 |
| 18. | Tucci A. | {I} | 3 |
| 19. | Silvestri C. | {I} | 1/7 |

Finale 1

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

Kashiwabara 52-12 Marconi

Finale 2

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

Marconi 19-45 Kashiwabara

Tournoi international de Cambridge (19 et 20/2/2005)

par Emmanuel Lazard

Enfin !

Depuis le tournoi de Bruxelles 1997, Graham Brightwell n'avait pas remporté de tournoi du grand prix d'Europe. Pire, il avait ensuite perdu les huit finales auxquelles il avait participé.

Marc commence bien son tournoi en s'installant en tête en compagnie de Graham et Michael Handel. Hélas, un petit relâchement en fin de tournoi permet à Tom Schotte et Sébastien Barre de les rejoindre et même de se qualifier à la barbe de Marc, pour un point de départage. Marc est donc privé de finale, petite ou grande, alors qu'il a battu les quatre premiers dans le tournoi !

La bonne nouvelle vient de Sébastien qui réalise un excellent tournoi, battant entre autres Graham et Imre Leader. Bien sûr, il est déçu d'avoir raté la finale pour deux points et d'être un peu passé à côté de son match pour la troisième place mais ce n'est que partie remise.

Classement final

1. Brightwell G.	{GB}	9/11 +2
2. Handel M.	{GB}	8 +1
3. Schotte T.	{B}	8 +2
4. Barre S.	{F}	8 +1
5. Tastet M.	{F}	8
6. Auzende F.	{F}	7
Leader I.	{GB}	7

de Graaf J.C.	{NL}	7
9. Andriani B.	{F}	6
Lazard E.	{F}	6
Hobo R.	{NL}	6
12. Peperkamp M.	{B}	5,5
Robin F.	{F}	5,5
14. Hubbard G.	{AUS}	5
Dyer J.	{GB}	5
Vecchi E.	{I}	5
Hoetjes T.	{NL}	5
Aspden A.	{GB}	5
Pridmore B.	{GB}	5
Aagaard-Hansen J.	{DK}	5
21. Marson P.	{GB}	4,5
22. Fransen M.	{NL}	4
23. Arnold R.	{GB}	3,5
24. Blackmur J.	{GB}	3
25. Richens J.	{GB}	2

finale 2

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

Brightwell 30-34 Handel

finale 1

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

Handel 29-35 Brightwell

finale 3

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

Handel 25-39 Brightwell

Tournoi international de blitz de Cannes (26 et 27/2/2005)

par David Sahli

LA grande attraction de ce salon des Jeux ! Le tournoi international de blitz a tenu toutes ses promesses : un plateau relevé, des parties spectaculaires, du suspense, des nerfs mis à rude épreuve, un final superbe.

Le tournoi prenait place en bout de travée, à l'abri de la cohue grouillante qui rendait irrespirables les allées centrales du palais, mais suffisamment en vue pour s'assurer la présence d'un public nombreux. Les tables avaient été choisies et arrangées pour que les joueurs disposent d'un espace de jeu confortable. Un détail qui a son importance quand on sait la fébrilité qui s'empare des joueurs soumis à la pression du *zeitnot*. Côté performances, on ne s'étonnera pas de voir Takuji « Killer » Kashiwabara sortir en tête du double toutes-roudes avec 9 vic-

toires sur 10 matchs joués. Et dire qu'il prenait le temps de noter ses parties ! Le seul match qu'il a concédé est celui de la dernière ronde contre Mario, à un moment où sa place en finale était déjà largement assurée. J'ai voulu savoir, en toute innocence, s'il n'avait pas volontairement levé le pied pour éviter Marc en finale, mais Takuji me répondit que non. Pourtant, quand je lui demandai s'il avait joué « à fond », sa réponse fut encore non... La force tranquille quoi. La bataille a été plus âpre pour la deuxième place. J'ai longtemps pensé que cette place reviendrait à Mario mais c'est finalement Marc qui, se relevant d'un début de tournoi difficile et profitant des vents favorables (9^e ronde donnée par Thierry, forfait d'Éric à la 10^e), prendra la place de finaliste. Il fera la démonstration de tout son talent dans

une finale au suspense haletant, et sa victoire, unanimement saluée, lui fera retrouver la première marche du podium dans une discipline qui n'est pourtant pas sa spécialité (mais qui est en passe de le devenir) après sa victoire aux MSO en 2004.

Dans la petite finale, Bintsa aura le dessus sur un Mario physiquement affaibli. Ce dernier avait fait le voyage en voiture depuis Barcelone la veille, et il n'avait dormi qu'une heure et demie. Ce qui n'enlève rien au mérite de Bintsa qui, comme Marc, n'avait pas entamé ce tournoi de la meilleure des façons. Les places d'honneur reviendront à Thierry et Éric qui auront livré de beaux combats, même si ce dernier, malade, a été contraint de faire l'impasse sur les deux dernières rondes.

(La suite de l'article en page 19.)

Quelques brefs commentaires

par Emmanuel Lazard

Voici quelques brefs commentaires des parties que j'ai jouées lors du championnat du monde 2004.

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

Brightwell 15-49 Lazard

1. Si vous jouez sérieusement à Othello et que vous ne connaissez pas cette suite c'est que vous avez passé les quatre dernières années en Mongolie extérieure pour un stage de shamanisme en autarcie absolue. Il s'agit d'une *Tigre diagonale*, variante *Scorpion fausse Piau* (13.f8) aussi appelée maintenant *FAT Draw* par nos amis anglophones. Au coup 20, h5, g3 et c5 sont possibles, avec des lignes complètement différentes mais toutes relativement équilibrées. Un joueur choisira en fonction de ses habitudes et de son style de jeu : préfère-t-il bétonner ou résister ?

Sur 20.h5, l'idée de l'ouverture est que Noir va avoir un temps en g3 et va également pouvoir prendre le bord sud sans que Blanc ne puisse sacrifier en g7. Pour contrer ça, Blanc doit se battre pour un accès en e3 et ne pas perdre trop de temps à l'ouest. Les suites classiques sont assez délicates pour Blanc qui doit être très précis dans le choix de ses coups et comme la plupart des bons joueurs commentent à bien connaître les thèmes, j'avais préparé (suite à un travail effectué avec Marc, merci à lui !) une innovation pour ce tournoi : 24.b3. Cela permet de sortir mon adversaire des lignes archi-travaillées tout en tirant au maximum le jeu au nord et à l'ouest pour rendre plus difficile le béton noir.

Mon coup 36.c8 n'est pas bon car il permet à Noir de me donner un bord déséquilibré attaquant et de continuer à contrôler dans de bonnes conditions la mini-diagonale d6-f4, me privant d'un accès en g3. Il fallait

en fait jouer 36.c2 b1 d8 ; 39.c7 est alors pourri et sur 39.c8 je peux enfin jouer g3.

Après 44.a3, la situation est désespérée : Noir contrôle la diagonale c3-f6 et peut attaquer mon bord sud en b7. Une des suites gagnantes commence alors par 45.b7 g3 b1, Blanc joue la parité en 48.b2 mais si Noir finasse avec 49.a2, Blanc contrôle en 50.g7 et Noir ne peut recouper sans trop donner ; il fallait voir que 49.a1 a2 permettait 51.h2, gagnant la parité grâce au trou impair au nord-est. Graham n'avait pas vu cette astuce et craignant (à juste titre) le contrôle de diagonale évoqué a décidé d'un autre plan : 45.h1 h2 g3 h8, pensant qu'après 49.g1 f1, il contrôlait la colonne 7 me privant d'accès en g7. Il avait juste oublié que 50.f1 retournait le pion g2 en diagonale grâce au bord est... S'apercevant de son erreur avant de terminer la suite, il joue ailleurs mais c'est trop tard, j'ai de nombreux pions définitifs à l'est et la parité sur le reste de l'othellier.

Bon, première partie gagnée mais beaucoup de chance...

2. À la partie suivante, j'ai battu 35-29 Göran Andersson, un très bon joueur suédois, mais malheureusement la partie a été entachée d'une erreur de retournement involontaire de sa part au coup 30 (que ni moi, ni l'arbitre n'avons vue) qui m'empêche de vous donner le diagramme de la partie.

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

Madrona 25-39 Lazard

3. Aux Espagnols maintenant ! Mario est un nouveau venu sur la scène internationale mais d'un très bon niveau grâce à de longues heures d'entraînement sur Internet (et bien sûr grâce à sa participation au stage

d'été fédéral). Le jeu de l'autre côté des Pyrénées a longtemps stagné et ses représentants ont souvent terminés dans la deuxième moitié des classements mondiaux ; plus maintenant...

Toujours la *Tigre diagonale* et cette *Scorpion fausse Piau* mais cette fois mon adversaire continue par un autre coup 15. Dans ce genre de position, je me suis longtemps dit qu'il fallait tout de suite jouer e8 pour enlever ce temps à Noir ; c'est en fait un raisonnement faux car cela enlève bien e8 mais donne un autre temps à Noir en g8 ; de plus, le temps noir primitif en e8 n'en est pas vraiment un car cela permettrait probablement à Blanc d'attaquer plus tard en g7. Il vaut mieux jouer 16.c5 c6 suivi de 18.d8 ou c8.

23.b3 me laisse revenir un petit peu : avec 23.e3, je n'aurais eu aucun bon coup à l'est et aurais été obligé de jouer à l'ouest en offrant à chaque fois une réponse tranquille à mon adversaire. Après 27.e1, ma seule chance est de gagner un temps au nord car je n'ai quasiment plus de libertés alors que Noir a encore un temps en g8 : j'y arrive, au prix d'un bord déséquilibré. 35.g8, 36.g4 et 37.g3 sont des coups perdants mais il est difficile de voir pourquoi : les deux joueurs sont dans une stratégie de tirer au maximum le jeu du côté de leurs pions et ces coups sont alors naturels ; les suites correctes incluent des contrôles de lignes et des problèmes de parité, invisibles quinze coups avant...

Au coup 38, j'ai le choix entre jouer à l'est ou jouer a4 (a3 laisserait Noir jouer c8 PUIS b8 alors que a2 lui permettrait probablement de prendre rapidement le coin a1). Comme jouer à l'est lui donne la possibilité d'attaquer à court terme mon bord déséquilibré, je prends a4. Un peu plus tard, je change d'idée comme de chemise avec 42.h5 au lieu du bon coup a6, cependant : j'avais peur d'un éventuel contrôle noir de la diagonale c6-f3 et il faut voir que 42.a6 est gagnant (31-33 et pourtant Blanc semble perdre la parité à l'ouest) même si Noir joue la bonne réponse en 43.b2 (la séquence est ensuite assez compliquée, bref je ne voyais pas très bien ce que j'allais faire). Donc 42.h5. Heureusement, Noir ne

joue pas le bon coup (si vous avez suivi, il suffisait d'attaquer mon bord avec 43.g2 puis de profiter de la ruse du T au nord-ouest). Nous sommes tous les deux en *zeitnot*... et donc au lieu du bon 44.a6 (nulle), je joue a7 pensant garder la parité sur le bord ouest alors que je vais la perdre en a8 avec 46.b7 (important pour retourner c7 et avoir un accès en h2, permettant de recouper la diagonale b2-f6). Dernière erreur critique pour mon adversaire : il fallait justement laisser ce trou de trois au sud-ouest pour garder la parité — 47.a2 h2 (pour recouper) h3 h7 g2 a1 a3 a5 a8 (et Blanc n'a pas accès en a6) g7 a6 h1 g1 34-30. Noir a probablement joué 47.a5 pour reprendre c7 mais je trouve le bon coup : 48.a3 et non seulement je retourne d6 (donnant accès à h2) mais en plus j'ai la parité à l'ouest où il y a deux trous de 2 (a1-a2 et a6-a8).

Encore de la chance mais une bonne finale au moment critique alors que je suis en *zeitnot*, tant mieux !

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

Lazard 38-26 Oh

4. Tiens, un Sud-Coréen maintenant. Encore des piliers d'Internet, ce qui veut dire que leur relative « nouveauté » à un championnat du monde ne préjuge pas de leur niveau (en gros, ce n'est pas parce qu'on ne les a jamais vus qu'ils sont mauvais, alors que c'était souvent le cas avant le jeu en ligne).

D'ailleurs il connaît la suite classique de la *Tamenori* jusqu'à 21.f7. En revanche, la suite n'est pas aussi bien maîtrisée puisque l'on sait au moins depuis 1997 que 22.e1 est délicat à jouer à cause de 23.e2 f1 e7! (voir Logistello-Murakami et Graham Brightwell au mondial 1997). L'idée est que Blanc semble bétonner au nord et à l'ouest mais sans succès : il va rapidement être obligé d'ouvrir la frontière noire à l'est. Ici, Blanc est face à un triple choix délicat au coup 38 : soit jouer tout de suite à l'est mais cela me laisse reprendre le bord

avec 39.b8 (et donc Blanc devra de nouveau jouer à l'est, sans retourner f3 qui me laisserait jouer a3 puis a2) ; soit reprendre avec 38.g8 mais après 39.b7, Blanc doit jouer à l'est et de toute façon, s'il prend le coin a8, Noir aura le bord sud ainsi que le coin actif h8 ; soit ne pas perdre de temps avec 38.b8 a8 b7 mais au prix de deux bords. En plus, après 41.a3, Blanc doit décider s'il joue la parité avec b2 (me laissant en plus le bord nord) ou s'il me la laisse dans le coin nord-ouest. La bonne suite est effectivement 42.b2 a1 a2 g1 et Blanc peut sauver 28 pions (mais les lignes sont difficiles à compter). Après 43.b2, je n'ai pas de difficulté à faire les pions, malgré quelques erreurs mineures de part et d'autre.

Bien, 4 sur 4 et je suis sur un petit nuage en compagnie de Brian Rose et Makoto Suekuni...

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

Lazard 23-41 Berg M.

5. Celle-là ne fut pas ma meilleure partie... Je commence par une *Triangle centrale classique* et après 12.d2 (le coup classique), je réponds 13.e3, qui est jouable même si pas très courant. Très bien, sauf que ce n'est pas ce que j'avais prévu dans ma préparation ! Je devais jouer une ouverture *Caspard* 13.e6 b5 a5, comme contre Andersson à la deuxième ronde. Ça y est, c'est la pression, le(s) neurone(s) commence(nt) à disjoncter. Bon, ce n'est pas la catastrophe (à part le choc psychologique), on peut revenir dans la suite habituelle de la *Caspard* par interversion (13.e3 b5 e6 f3 a5 a6 a3 b6 a4 a2 en place de 13.e6 b5 a5 a6 a3 b6 a4 a2 e3 f3). Oui, mais sous réserve que l'adversaire joue le jeu... Et Matthias diverge avec 18.g6 qui est meilleur ici que dans la suite normale (13.e6 b5 a5 g6 f3!). Après 24.g3, la situation est claire : Noir n'a plus de coup au sud et doit donc gagner des temps au nord et/ou à l'ouest ; en échange Blanc a perdu la parité en h4.

Au lieu de combler le trou en h4 (pour récupérer un accès en f2), Noir pouvait aussi jouer 29.a2. Les deux lignes sont en fait perdantes 31-33 et tout reste donc encore possible à ce stade de la partie.

Ici, Blanc n'a pas intérêt à rentrer dans mon jeu (gagner un temps en remplissant le bord nord) mais plutôt à tirer tout de suite les coups sur sa frontière par 32.f7 e7 b6. L'inconvénient de 32.d1 est que cela retourne c2, me permettant plus tard de jouer a4 dans de bien meilleures conditions. Mais il ne faut pas le jouer tout de suite car cela laisse e2 à Blanc et c'est lui qui gagne un temps sur le bord nord. Bon, en fait, c'est un peu plus compliqué que ça. Si Noir joue 33.e2, Blanc n'a pas de très bonnes suites sur le bord nord : 34.e1 f1 ou 34.f1 a4 e1 g1 laisse Blanc taper en premier au sud (ce que Noir veut) ; donc 34.b1 a4 g1 et Noir doit jouer au sud mais il est gagnant car il y aura plus tard de grosses menaces de contrôles de diagonales, par exemple avec 37.f7 e7 e8 d7 d8 c7 b6, et aussi car l'attaque du bord déséquilibré à l'est devient encore plus intéressante car elle promet le gain du bord nord. Donc 33.e2 est gagnant mais je le rate et joue 33.a4 car la suite que je prévoyais, 34.e2 f1 e1, me semblait favorable de par la configuration au nord-est, me permettant peut-être de faire un piège de Suekuni à Blanc (en gros, Blanc a perdu la parité car il ne peut que se désinsérer en g1 et laisser Noir jouer h1 et g2). C'est pourtant bien la suite correcte après 33.a4 car Noir va devoir trop donner pour en profiter et le score parfait est nul. Probablement effrayé par ce piège, Matthias ne joue pas e1 et préfère taper directement au sud avec 36.e7. Je fais alors ma dernière grosse erreur en ne profitant pas de mon temps au nord : 37.e1. Bien sûr, il y a un Stoner en 38.b2 mais je le contre avec 39.e8... ah, non il peut le surcontrer avec 40.c7, reconstruisant la diagonale et reprenant un accès en a3. Bon tant pis, je joue en 37.f7. Dommage. Si pendant la partie j'avais poussé mon raisonnement un coup plus loin, j'aurais vu que 41.b6 résolvait tous mes problèmes en recoupant la diagonale ET en enlevant l'accès en a3, et j'aurais certainement joué 37.e1, arrivant ainsi dans une finale assez facile à gagner. En plus, 37.f7 est stupide car cela m'empêche d'attaquer le bord déséquilibré est de Blanc. Il aurait été plus intelligent de jouer g7 ou e8 (même si ces coups sont également perdants, seul e1 est

gagnant). La suite est une brillante exécution de Matthias qui joue la parité et contrôle la diagonale à peu près quand il faut.

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

Seeley 51-13 Lazard

6. Suekuni est seul avoir tout gagné et je suis en compagnie de dix autres joueurs avec une défaite. Et parmi ceux-là, je suis apparié contre le champion du monde. Bon, de toute façon, si on prétend aux premières places... J'ai payé pour voir et j'ai vu : un jeu un peu imprécis en sortie d'ouverture et le chasseur ne lâche plus sa proie, serrant doucement les mains autour de la gorge avec cet air d'indifférence et d'ennui qui le caractérise pendant ses parties faciles.

Déjà ça commence mal, il me joue le moins classique 9.g4 au lieu de 9.e6 révisé avant le tournoi... En route pour les vieilles lignes de la Popov, vagues réminiscences de parties anciennes. La suite jusqu'à 21.h7 reste assez classique (même si des divergences sont possibles : intercaler 12.e2 d2 avant 14.h3, jouer 13.g3 au lieu de e6, laisser Noir prendre un bord déséquilibré avec 20.c5 h6 par exemple). Le problème est ensuite simple : Noir va s'appuyer sur son bord est qu'il va transformer en bord de 6+4 et Blanc doit résister à l'étouffement en jouant très précisément ses coups. Malheureusement, je ne connaissais pas très bien la sortie d'ouverture et mes coups 22.c5, 26.d7 sont peut-être améliorables par 22.d7 et 26.b4. En tout cas, il est clair que c'est une ouverture très tendue. 28.e1 est en revanche une vraie bêtise qui laisse Noir gagner un temps au nord et lui offre pour plus tard un accès à h1 ; 28.d2 ou 28.b3 a l'air de résister un peu plus. La suite de la partie n'est qu'une boucherie où Blanc est petit à petit asphyxié par le bord est de Noir qui empêche tout sacrifice valable en g7 et par les nombreux contrôles de lignes, colonnes et diagonales effectués par Noir.

Après 41.b6, le mieux que j'ai à faire est de sacrifier en g2 pour pouvoir ensuite jouer g7 mais évidemment, je suis complètement perdant.

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

Lazard 35-29 Fu J.

7. Se reprendre. Après deux défaites d'affilée, le risque est de perdre confiance et de casser la dynamique, surtout qu'il s'agit maintenant de la dernière partie de la journée.

J'avais décidé de jouer systématiquement la Tigre centrale pendant ce mondial et je persiste donc avec 7.c5. Nous nous embarquons dans la séquence classique de la Tamenori quand Jacky joue le peu commun 14.f6. Si on veut jouer ce coup, peut-être vaut-il mieux le faire au coup 12 pour arriver à l'ouverture Moorlin (12.f6 b4 b6). Après 19.d7, Noir commence à bien s'installer au centre et après 24.c1, la situation s'est décantée : Blanc bétonne à l'ouest et va le faire au sud et au nord mais en contrepartie, Noir a gagné la parité dans le coin nord-ouest impair où Blanc n'a pas accès. J'étais alors assez confiant, me disant que Blanc était loin d'avoir épuisé tous mes coups, sachant en plus que je pouvais sacrifier en b2 et probablement gagner des temps dans ce trou grâce aux prébords blancs homogènes. Avec 34.h3, Blanc prend pied sur le quatrième bord et son influence se fait sentir sur tout l'othellier. 36.e8 retourne c6 et me permet de sacrifier en b7 pour gagner un temps. Une fois que Blanc a joué 48.f1, c'est à Noir de faire tout le boulot : il a tout le contrôle, la parité, Blanc n'a accès ni au nord-ouest ni au sud-est MAIS il n'a pas beaucoup de pions et il faut bien les trouver quelque part. L'erreur classique est alors de continuer à jouer en donnant les bords, même si on joue en dernier dans un trou, car cela laisse trop de pions à l'adversaire, suffisamment en tout cas pour gagner. Par exemple, 51.g1 h1 g2 h7 h8 perd 29-35 car Blanc récu-

père les bords est et nord, et même avec la parité au nord-ouest, Noir ne fait pas assez de pions intérieurs. De même, 51.g2 h1 g1 h7 h8 est mauvais (26-38) car Noir ne peut pas profiter de ses insertions au nord et à l'ouest ; couplé au contrôle blanc des diagonales b3-g8 et c2-h7 cela fait mal.

Seule solution, compter, en essayant avant tout de prendre un ou deux bords. D'où 51.b2 même si Blanc récupère tout le prébord ouest par la même occasion. Petite astuce, attendre que Blanc joue h8 avant de jouer a3 pour faire quelques pions de plus sur la ligne 3.

Ouf, fin du premier jour avec 5/7. Quatre anciens champions du monde (Rose, Seeley, Suekuni et Tamenori), d'une densité inférieure, surnagent à 6/7, tandis que le cinquième titré, Shaman, régulièrement alourdi de quelques kilos supplémentaires dans les bras, nage entre deux eaux, voire joue les bathyscaphes. Je suis cinquième au classement, cela veut dire encore de dures parties le lendemain, donc dodo !

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

Sperandio 33-31 Lazard

8. Même ouverture que contre Graham à la ronde 1 et même préparation en 24.b3. 25.e3 c6 e8 a4 est une intervention par rapport à la partie de Graham. Tout le milieu de partie est ensuite une bataille de libertés : Blanc a très peu de coups intéressants et doit absolument profiter de toutes les possibilités de sacrifice au nord-est, sans pour autant perdre la parité ; de son côté, Noir doit profiter de ses temps au sud et ouvrir au minimum au nord. Nous faisons chacun quelques erreurs et le score est nul après 44.g8. Je finis par perdre un pion (mais c'est celui de trop) avec 50.a7 au lieu de 50.c8 h8 g7 h1 h2 a1 b2 b7 a8 a7 a6. Dans les deux suites (celle jouée et la suite parfaite), Noir et Blanc se partagent pions de bords et pions intérieurs ; Blanc profitant de la parité dans tous

les trous. En partie, il me semble difficile de savoir sans compter quelle est la ligne correcte et nous étions tous les deux en zeitnot.

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

Lazard 50-14 Zieba

9. Sus au Polonais ! C'est ce qui fait le charme d'un championnat du monde, ce mélange de nationalités, de styles de jeu, de langues, de cultures... Bref, un moment de plaisir et de tolérance.

Toujours ma *Tigre centrale* mais cette fois mon adversaire me répond par une *Nicolet* (10.e3). 16.e6 n'est pas classique (g4 ou f3 sont plutôt joués) et Blanc se lance dans un béton avec 18.c1. J'ai répondu 19.a4 pour retourner c4 et avoir un accès en e2 si Blanc joue d1 mais ce n'est pas très malin : 20.d1 e2 a5 me laisse sans accès en f6. Heureusement Blanc continue à jouer à l'ouest et me laisse un coup tranquille en f6.

La séquence 23-29 sert à faire prendre un bord supplémentaire à Blanc (qui lui donne de l'influence à l'est) sans perdre de temps. Mais la situation est plus équilibrée que je ne le pensais alors : Blanc peut contrôler la diagonale c6-e4 avec 32.d1 e2 b8 et si j'essaie de gagner un temps avec 35.a7, il me tue par 36.a6 a2 f1 e1 g2!! ; je dois donc jouer 35.b2 et Blanc finit par accumuler des pions.

Après 34.b8, l'horizon se dégage un peu avec un bord déséquilibré au sud plus une éventuelle ruse du T au sud-ouest ; reste à résister encore un peu au béton blanc. Pendant plusieurs coups, Blanc renonce à prendre son troisième bord déséquilibré avec a7 mais c'est quand même ce qu'il avait de mieux à faire (cela lui garantit le bord ouest ou nord et probablement des pions intérieurs) car 45.a2 gagne un temps en prenant un bord que Blanc ne peut pas attaquer en b7 (à cause du prébord sud homogène blanc) et menace de contrôler la diagonale en b2. 46.b2 a1 est une tentative désespérée mais je n'ai pas de

mal à récupérer un pion sur la diagonale c2-g6. La fin n'est qu'une question de comptage pour essayer de faire le plus de pions.

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

Shifman B. 31-33 Lazard

10. L'aventure continue avec le petit frère Shifman, habitué des championnats du monde.

On me joue encore une *Tigre diagonale*, mais cette fois une variante *scorpion Wada* (13.g5). On sort de la ligne standard avec 17.d2, beaucoup moins usité que b5. Cela laisse Blanc jouer lui-même en 18.b5 mais une autre option possible est de jouer 18.e8 (pour enlever cet accès à Noir), suivi de 19.c7 f7 e3 h5 g3 e2. 20.e2 est mauvais : cela facilite l'accès à e3 pour Noir et me coupe l'accès à b4 après 21.d8 ; il fallait plutôt jouer b3, b4 ou e8. Au coup 28, je rate la bonne réponse qui me redonne accès en e3 en privant Noir du sien : c2. Ce qui fait que Noir, avec 29.e3, se retrouve au centre de la position tandis que mes pions sont éparpillés. J'aggrave mon cas avec 30.d1 qui me fait perdre un temps sur le bord nord.

Plus beaucoup d'espoir après 39.b7 : Noir aura encore un temps en b8 dès que je couperai la diagonale b7-f3 et le bord est est pourri par l'influence de mes deux bords. Seule chance, jouer la parité, donc commencer par b2 mais si je le fais tout de suite, il y a une arnaque : après 40.b2 a1 b1 a2 et je n'ai pas d'accès en a3 pour m'insérer ; je peux jouer 40.b2 a1 a2 a3 b1 mais avec déjà deux bords noirs, mes chances sont minces. Je dois donc d'abord jouer à l'est avant b2 pour retourner un pion sur la ligne 3 : h5 et h3 me font perdre la parité au sud-est, h4 retourne toute la frontière, reste 40.h6 h5 b2. Ce n'est en fait pas le meilleur car Noir peut simplement reprendre en 43.h7 ; la réponse 44.h3 ne fait perdre la parité au nord-est et 44.h4 h3 donne un bord inattaquable à Noir sans recouper la diagonale b7-f3.

Heureusement, à court de temps, Benjamin décide d'engranger les pions : 43.a1 b1 f1. Il me paraît alors clair que la suite 46.h4 h3 h2 g2 (et je dois jouer en premier b8 ou a7) est perdante, tentons 46.h3.

C'est le tournant du match. À l'analyse, ce coup h3 se révèle moins bon que h4 mais la réponse correcte est difficile à trouver, surtout en zeitnot : il semblerait que Noir doive jouer la parité locale en 47.b8 mais cela permet ensuite à Blanc (48.h4) d'avoir la parité globale dans les trous restants ; 47.h4 a8 h7!! permettait une manœuvre de Landau au sud-est car 50.h8 g7 prive Blanc d'un accès en g8 et gagne la parité pour Noir (52.h2 g2 h1 g1 a7 g8 ps b8 ps a3 a2 40-24).

Le score est maintenant nul. Pour une sombre histoire de pions sur la diagonale, j'en perds un avec 48.a8 au lieu de h4 mais c'est mon adversaire qui fait la dernière erreur critique en n'essayant pas de s'insérer et de garder le bord est : 51.g8 h8 g2 h1 a2 a3 h7 g7 h2 g1 (avec d'autres suites) faisait 33-31. Il « préfère » me donner directement les pions, même si j'en perds de nouveau un en jouant 56.g8 au lieu de h8.

Un autre point dans la besace, même si notre médiocre gestion du temps nous a empêchés de faire une belle finale...

Au classement je repasse cinquième derrière deux Américains et deux Japonais.

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

Rose 40-24 Lazard

11. Et les grosses pointures continuent, avec Brian Rose, champion du monde 2001 et encore prétendant au titre cette année, surtout après son brillant début de tournoi (il est en tête avec 9/10). J'ai cinq minutes avant le début de la partie, que faire ? Comme les diagrammes de parties des précédentes rondes sont disponibles, je peux regarder ce qu'il a déjà joué avec les noirs dans le tournoi. C'est la *Scorpion Piau de béton* (13.f8) qui

semble être l'ouverture choisie cette année. Bien sûr, il peut décider de changer contre moi mais ça ne coûte rien d'apprendre en vitesse 2 ou 3 lignes au cas où, en regardant la base et la bibliothèque d'ouvertures de Zebra ; ça évite en tout cas de jouer un coup débile tout de suite. Bien m'en a pris, nous suivons une ligne assez classique jusqu'à **21.g3**, coup que je n'avais pas étudié juste auparavant ; au passage **18.d7** peut sembler excessif mais cela permet de pourrir un peu le coup e8 pour Noir.

Évidemment, comme le fourbe me sort de ma préparation, je ne joue pas le meilleur coup avec **22.a6** qui améliore e8 pour Noir et surtout ne me permet plus de jouer de façon intéressante sur la colonne b alors qu'on pouvait trouver **22.b4 c7 b5 f2 c8, 22.b4 b5 c7 f2 d2** ou **22.b5 e8 e3 d8 h4**. Après **28.f1**, la situation n'est pas géniale : je ne peux plus jouer au sud, j'ai de l'influence à l'est et à l'ouest et Noir a encore un temps en g8. J'ai encore l'espoir de la parité et que Noir joue un peu trop « à la légère » et n'essaie pas de me tuer. C'est un peu ce qui se passe avec **31.e2**, au lieu de prendre son temps en g8 ; la suite correcte est d'ailleurs intéressante : **31.g8 e2 e1 c1 e8 g1 c7 h3 h4 b8 g7 d8 c8** (Noir donne tout pour le contrôle) **h8 h7 h5 b7 a8 a4 a3 b4 b3 g2 h1 h2 ps b1** (on nourrit) **a1 a7 b2 a2 32-32**, ce qui prouve que ma position n'était pas catastrophique. Comme d'habitude, je réponds à une erreur par une autre erreur et au lieu de profiter de mon temps en e1, je laisse Noir y jouer lui-même après **32.h3 e1** ; il n'est cependant pas évident de voir que **32.e1 e8 b3 g1 h4** met Blanc en bonne position (gagnant 30-34).

Sur la fin, Brian joue un peu vite, probablement persuadé d'être largement gagnant. **41.g8** est d'ailleurs une faute qui me donne la nulle mais il est difficile d'imaginer pourquoi à ce stade : **41.c7 d8 g8 b3 b8** empêche Blanc de jouer **46.c8** car il perdrait la parité au sud-ouest. En revanche, dans la suite jouée en partie, on arrive après **42.b3 e8 d8 c8 c7 b8** à une position tendue. J'ai a priori réussi à préserver la parité sur l'othellier et j'espère en profiter. Il me faut donc jouer dans le trou de 3 au sud-est mais comme j'ai peur du contrôle noir de la diagonale h1-b7, je joue d'abord la paire **48.h2 h4** pour avoir le pion g2 (en plus ça me permet de retourner la colonne g avec **50.g7**). Hélas, ce faisant je creuse ma propre

tombe : la parité va me faire jouer b7 plus tard, contrôlant la ligne 7 et permettant à Noir de jouer h7 en laissant un trou inaccessible à Blanc en h8.

N'y avait-il donc rien à faire ? D'abord mieux jouer la parité en faisant la séquence h7 h8 g7 au sud-est qui sauve plus de pions, mais surtout tenter autre chose qui fonctionne comme par miracle.

J'avais vu qu'après un éventuel **48.b7 a8**, Noir n'avait pas d'accès en a7 mais je ne savais pas quoi jouer derrière. En fait il faut prendre la séquence ci-dessus : **48.b7 a8 h7** et si Noir joue **51.h8**, il perd 31-33 sur **52.g7 b2 b1 c1 a2 a1 a7 ps h4 h2** ; le mieux qu'il puisse faire est **51.b2 g7 h8 b1 c1 a2 a1 a7 h4 h2 32-32**. C'est inespéré mais ça marche pour Blanc... quand on le voit.

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

Lazard 51-13 Pihlajapuro

12. C'est presque la fin, surtout ne pas s'effondrer après un bon tournoi.

Jusqu'à **18.b6**, nous suivons la grande variante de la *Penloup-Juhem*, quand soudain, tel un joueur émergent aux dents longues, je plante une préparation de derrière les fagots. Bon, je n'ai pas eu trop de mal, j'ai trouvé **19.g3** dans la bibliothèque de Zebra pendant mes journées de travail pré-mondial... Quelle est l'idée (c'est quand même ça l'intéressant) ? La suite classique est **19.a4 a2 e3 d2** et Noir doit taper au nord avec c1, ouvrant la frontière blanche, avec une partie équilibrée derrière. Après **19.g3**, Blanc joue classiquement **20.g4**, on revient dans la ligne classique, **21.a4 a2**, et Noir profite alors de son temps à l'est en g5. L'ordre des coups est important car si on joue **19.a4 a2** puis **21.g3** (en espérant **22.g4 g5**), Blanc peut simplement répondre **22.c7**. Ici, Lari sort tout de suite du schéma général avec **20.g5**, pas très bon car me donnant un temps potentiel en f6. Au coup 24, Blanc est bien embêté : soit il reprend le bord

en a2, m'offrant un coup tranquille en f3, soit il me laisse gagner un temps sur le bord ouest. Il choisit la seconde option, le béton noir est alors lancé et **29.f6** prépare la menace de taniguchisation : épuiser les coups de Blanc puis jouer b2 en contrôlant la diagonale b2-f6. Après **32.b8**, la messe est dite : Blanc n'a que des coups désastreux au sud ou au nord et il ne reste plus qu'à épuiser ses libertés sur le bord est.

La taniguchisation marche très bien au coup 37 avec b2 (suivi de **39.e8 f8 g7** si Blanc joue **38.f3** ou h2), mais bêtement je préfère jouer au sud ; **37.f8 e8 a8 b7** gagne alors un temps pour Blanc, même si avec deux bords déjà donnés et une faible mobilité, il est très mal parti. Dégoûté par ma taniguchisation (qu'il avait bien sûr vu venir) en **41.b2**, Lari répond rapidement **42.f3**, se faisant complètement tuer par la suite jouée dans la partie ; j'avais vu que **42.g7** résistait un peu plus et j'ai poussé un gros soupir de soulagement quand Lari n'a même pas essayé de s'accrocher aux racines.

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

Suekuni 50-14 Lazard

13. Je suis déjà à 8 points et un savant calcul me montre que mes chances existent peut-être, même si elles sont faibles et qu'il faudrait que plein de parties se terminent d'une façon bien précise.

C'est parti pour une *Tamenori* (**10.e6**) mais catastrophe, Suekuni choisit la variante japonaise (**15.a3**) que je ne maîtrise pas car elle est très peu jouée en France. Vous allez me dire, c'est un Japonais, c'est normal qu'il joue une variante japonaise... Eh bien non, elle s'appelle ainsi car elle était populaire au Japon au début des années 90 mais il y a belle lurette que les meilleurs mondiaux changent régulièrement d'ouverture ; Suekuni avait jusque alors plutôt l'habitude de jouer **15.e3**, comme tout le monde.

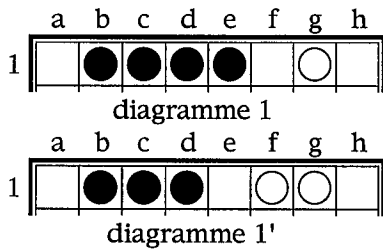
(Suite de l'article en page 16.)

Initiation

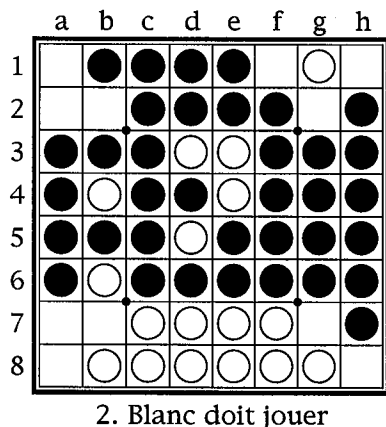
Insertion et bords bi-bi

par Takuji Kashiwabara

Dans le numéro précédent, nous avons entamé l'étude des cas particuliers des insertions avec le bord de cinq. Nous allons la poursuivre dans ce numéro avec le bord bi-bi (bicolore bi-bloc). Ce sujet a été également traité d'un point de vue différent dans l'article de Marc Tastet dans *Fforum 37* dont je vous conseille vivement la lecture.

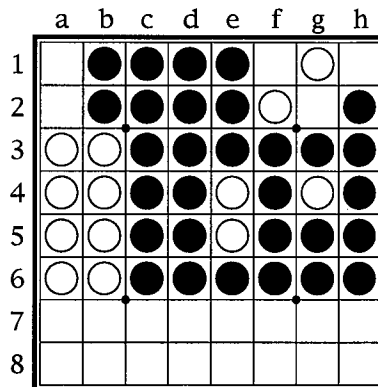


Regardons le diagramme 1. Que va-t-il se passer sur ce bord ? Ce qu'on voit tout de suite c'est que personne n'a intérêt à jouer f1, sous peine de perdre le bord presque complet (et un coin). On voit aussi que si Blanc prend le coin h1, alors il pourra jouer (s'il y a accès) f1 puis a1, et si c'est Noir qui prend d'abord le coin a1, c'est lui qui jouera (avec la même réserve) f1 puis h1, bref, ces coins-là comptent beaucoup. Jusqu'à là, c'est très simple. Mais si c'est Noir qui joue d'abord h1 ? Alors Blanc s'insérera (s'il peut) en f1 puis il aura le coin a1. Et si c'est Blanc qui joue d'abord a1, alors c'est Noir qui jouera f1 (s'il peut) puis h1. Par ailleurs, on peut faire la même analyse sur le bord du type diagramme 1', en remplaçant f1 par e1.



C'est le principe, du moins si on ne regarde que le bord concerné. Et on appelle une configuration de ce genre un bord bi-bi.

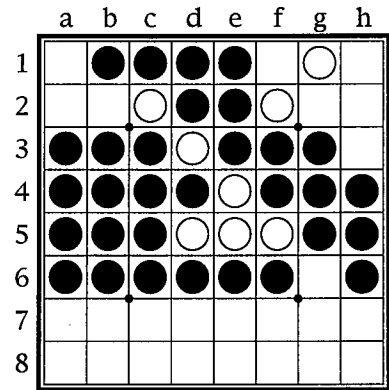
Maintenant nous allons regarder les situations plus concrètes. D'abord le diagramme 2. Comment Blanc va-t-il profiter du bord bi-bi en haut ? Tout simple, il lui suffit de jouer g2. Noir ne peut que prendre le coin h1 (s'il joue a7, Blanc contrôle la diagonale avec b7) et Blanc s'insère en f1. Noir aura le bord à droite, mais Blanc aura tout le reste.



Passons au diagramme 3. Noir vient de jouer b2. Si Blanc prend le coin a1, Noir joue f1 et prend tout le bord en haut, Blanc perd la parité en a2 et de plus il sera obligé d'entamer la frontière noire en bas. Par ailleurs si Blanc joue d'abord en bas, Noir pourrait soit insister avec a2 (en fait ce n'est pas le meilleur plan) soit sacrifier en jouant f1 ce qui force plus ou moins la reprise du coin a1 ce qui donne la parité à Noir, soit tout simplement profiter des nouvelles libertés en bas pour y jouer. Du coup, le meilleur coup pour Blanc, c'est g2. Bien entendu, si Noir prend le coin h1, Blanc s'insère en f1 et la partie est plus ou moins finie. Si Noir continue son plan avec a2, Blanc prend le coin a1, et cette fois, si Noir s'insère en f1, à cause du pion noir h3, il retourne le pion g2 blanc en donnant l'accès au coin h1 à Blanc. Du coup, le trait sera de nouveau à Noir, il aura le choix entre a7 et b7, et Blanc gagnera facilement. À noter que si e4 est noir, après g2 a2 a1 f1, Blanc ne pourra pas prendre le coin h1 car Noir contrôle la diagonale c6-g2. Dans ce cas, Blanc doit se contenter de la séquence f1 h1 g2 (ce qui marche aussi dans le diagramme).

Ce retournement du pion sur la case X dans le deuxième exemple est

une source de complications supplémentaires, peu intuitif dans certains cas (en tous cas, pour ceux qui n'y sont pas habitués). Regardons maintenant le diagramme 4.



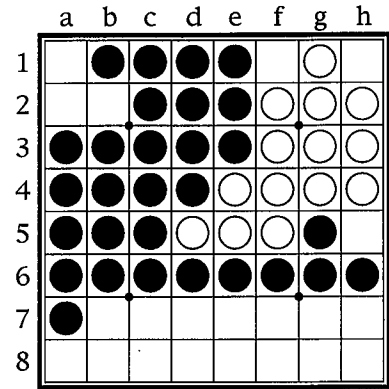
Que se passera-t-il si Blanc joue g2 ? Noir voit que s'il prend le coin h1, grâce à d3 blanc, son adversaire pourra s'insérer en f1. Qu'à cela ne tienne, il peut décider d'enlever ce pion en jouant g6. Maintenant il contrôle la diagonale a6-e2 et Blanc ne pourra plus retourner aucun pion sur cette ligne ! Alors Noir pourra-t-il jouer h1 sans laisser à Blanc l'accès en f1 ? Non, car Blanc jouera h3, et si Noir prend le coin h1, Blanc pourra jouer f1 en retournant g2 ! Au passage, le lecteur attentif aura remarqué qu'après g2 g6 h3, la configuration autour du coin en haut à droite n'a pas l'air favorable à Blanc. Noir pourra soit tout simplement y jouer la parité locale avec h1 f1 h2, soit « arnaquer » Blanc en h2 avec f1 a1 h1 (la rangée 2 sera entièrement noire, donc Blanc ne pourra pas jouer h2). En fait ici l'arnaque ne marche pas vraiment car après f1 a1 h1, Blanc joue a2, et si Noir joue b2, Blanc pourra jouer h2, sinon Blanc pourra jouer b2. Et dans tous les cas, Noir est mort à cause de sa grande frontière en bas. Par contre si Noir avait un peu plus de mobilité, une des deux séquences pourrait être intéressante. Ceci montre qu'en fait, des complications sur le bord bi-bi pourraient survenir à cause de ce qui se passe autour du coin. Nous verrons plus tard qu'il faut aussi regarder carrément ce qui se passe ailleurs pour savoir ce qu'il faut faire avec le bord bi-bi. Revenons sur le retour-

nement de la case X. Il y a aussi une situation à ne pas négliger : si l'accès sur la case A (la troisième case sur un bord à partir du coin : f1 en l'occurrence) se crée en jouant sur l'autre case A (h3 en l'occurrence), il peut aussi disparaître avec le retournement de la deuxième case A. Regardons le diagramme 5.

Blanc peut-il jouer h5 ? Non, car si Noir joue h1, il retourne non seulement g2, mais aussi h3, du coup Blanc restera sans accès à f1 ! Ça peut vous paraître stupide, mais je

vous rappelle que si vous tombez sur une telle position dans une partie, c'est que le bord bi-bi en haut y est depuis quelques coups, donc vous vous dites depuis un certain temps que Noir n'a pas intérêt à prendre le coin h1...

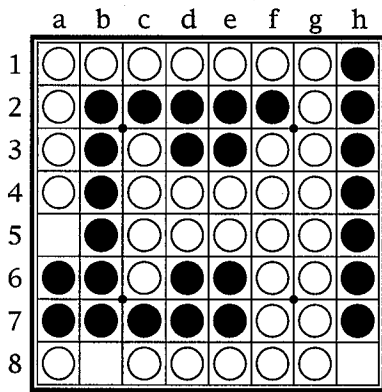
Nous venons de voir ce qui peut se passer sur un bord bi-bi. Mais bien entendu, une partie d'Othello ne se dispute pas que sur un bord. Dans le prochain numéro, nous étudierons de plus près l'interaction de bords bi-bi avec d'autres parties de l'othellier.



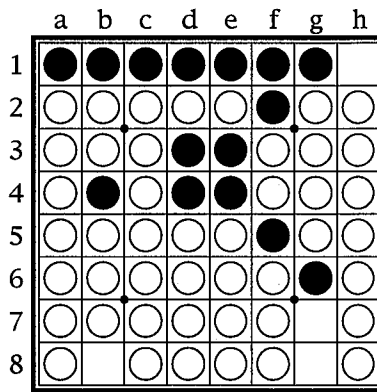
5. Blanc doit jouer

Problèmes

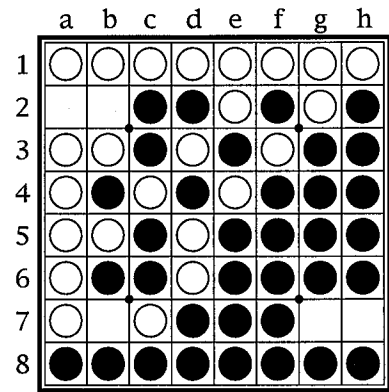
par Frédéric Auzende



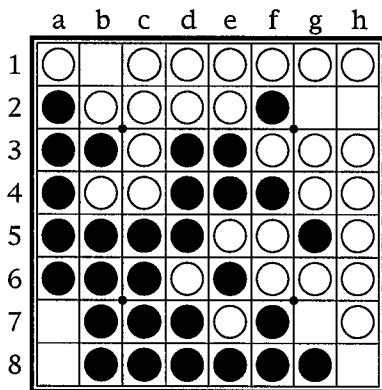
1. Blanc joue et gagne



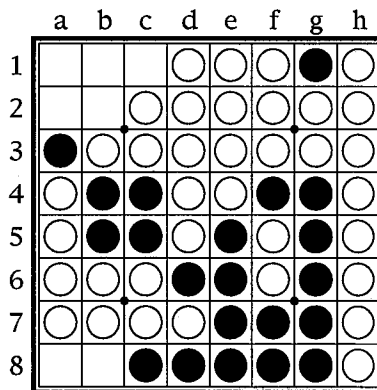
2. Noir joue et gagne



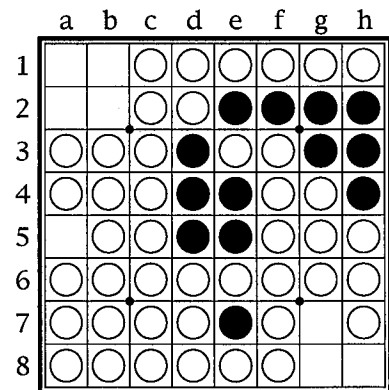
3. Blanc joue et gagne



4. Blanc joue et gagne



5. Blanc joue et annule



6. Noir joue et gagne

Solutions

1. Il n'y a que deux suites : 58. a5 b8 ps h8 et 58. b8 a5 ps h8. On vérifie que seule la seconde gagne 30-34 (la première perd 33-31), notamment parce qu'elle garde le bord sud, mais aussi parce qu'elle permet à Blanc de conserver trois pions sur la diagonale a1-h8.
2. La parité est gagnée mais encore faut-il retourner assez de pions... Alors, 57.h1 ou b8 ? Ici, pas la peine

de compter : il n'y a pas encore de pion noir sur la diagonale c7-g3 donc jouer en b8 est prématuré. Alors qu'après 57.h1 g7 g8, Blanc passe et Noir retourne cette diagonale en jouant enfin 60.b8 : 35-29 (l'autre suite ne fait que 31 pions).
3. La suite « naturelle » de la parité 56.b7 a2 b2 ps h7 g7 perd 33-31, car il est impossible de récupérer une partie suffisamment importante du

pré-bord sud. Mais il y a un autre moyen de jouer la parité qui permet de le retourner dans sa quasi-totalité : la suite 57.g7 h7 (forcé sinon Blanc y joue, et de toute façon Noir n'a pas accès en b7) b7 a2 b2. Cette suite perd en contrepartie le bord est mais surtout garde le pion g7 et permet de retourner la diagonale b2-g7 au dernier coup, gagnant 29-35.

4. La parité semble perdue et la suite naturelle, 54.a8 a7 h8 g7 g2 b1 ps h2 donne 33-31. Il faudrait donc essayer de regagner la parité, au moins localement. D'où l'idée de jouer en a7, retournant f2 et créant ainsi un trou pair où Blanc n'a pas accès (et donc où il jouera en dernier). En plus, ce coup sacrifie certes le bord sud, mais il permet de retourner le prébord. On constate cependant que la suite 54.a7 a8 g7 b1 ps h8 ps h2 g2 ne fait que nulle... Comment améliorer encore ? Eh bien, si on regarde cette suite, on constate que le coup 54.a7 condamne les deux pions c3 et d4 à noircir quand Noir jouera en h8. D'où l'idée de commencer par 54.g7, avant que le coup en a7 n'ait connecté la diagonale. Si Noir répond 55.h8, on rejoue la suite comme précédemment, sauf que ces deux pions restent blancs : 56.a7 a8 ps b1 ps h2 g2 gagne donc 30-34 (aux interversions près, l'ordre n'a ici que peu d'importance). Si Noir répond 55.b1, il vient 56.a8 et Noir est obligé de prendre tout de suite le coin avec 57.h8 (sinon Blanc y joue lui-même), mais alors Blanc retourne le bord ouest sur 58.a7 et l'emporte largement.

5. Ici, il faut bien voir que Blanc a perdu la parité quoi qu'il arrive. Sur 54.a2, Noir répond 55.b1 et, grâce à une variante intéressante de la ruse du T, jouera deux des trois coups au

nord-ouest (ou les deux au sud-ouest) : sur 56.c1 vient 57.a8 b8 a1 ps b2 (33-31) ou 57.a8 a1 b8 ps b2 (33-31 aussi) ; sur 56.b8 vient 57.a8 c1 a1 ps b2 (34-30) ; et sur 56.b2 vient 57.a8 b8 a1 ps c1 (39-25). Bref, la parité est bel et bien perdue (et si on commence en a2, la partie aussi). Dans ce cas, rien n'interdit d'envisager l'autre coup (54.b8), qui la laisse de façon plus évidente mais est en fait meilleur. En effet, Noir est obligé de répondre immédiatement 55.a8 (les autres coups donnent beaucoup trop), de sorte qu'il ne récupère rien sur la diagonale h1-a8. En plus, Noir n'a pas vraiment d'autre choix que de poursuivre par 56.a2 b2, qui permet à Blanc de stabiliser le prébord ouest. Vient ensuite 58.a1 b1 c1, mais Blanc a alors sauvé suffisamment de pions pour obtenir la nulle.

6. Comme dans le deuxième problème, la parité est visiblement gagnée mais Noir n'a pas beaucoup de pions. Il faut donc être précis, notamment dans l'ordre des coups. Remarquons d'abord que le trou impair au sud-est se trouve dans une mauvaise configuration : prendre le coin laisse la parité locale (il reste un trou de deux où Blanc n'a pas accès) ; jouer en g7 abandonne le coin et la moitié du bord est, ou le prébord si Blanc répond en g8 ; restent

les séquences g8 h8 g7 ou g8 g7 h8, qui semblent meilleures et font (sauf interaction éventuelle avec le reste de l'othellier) le même nombre de pions. Au nord-ouest, Noir doit nourrir pour jouer la parité, suivant le schéma classique : Noir ouvre, Blanc répond, Noir joue ailleurs, Blanc joue dans le trou de deux restant, et Noir conclut. Il faut commencer par b1 ou a2 (sur b2 Blanc referme le trou en répondant en b1) et plutôt b1 pour ne pas sacrifier la partie supérieure du bord ouest. La séquence sera donc : Noir b1, Blanc a1 puis b2 (ou l'inverse), Noir a2, retournant le prébord.

On a trouvé les séquences locales, reste à savoir dans quel ordre les jouer. Le point important à noter est que Noir doit jouer en a5 après que le trou au nord-ouest a été rempli : puisque le prébord est alors devenu noir, il retourne les pions b4 et c3, qui restent blancs dans les autres suites. Il est alors facile de trouver le meilleur plan : on commence par nourrir avec 53.b1, Blanc répond en a1 ou b2, puis on continue au sud-est (afin de jouer en a5 le plus tard possible) avec la séquence 55.g8 h8 g7 (ou g8 g7 h8). Blanc joue alors son second coup au nord-ouest et Noir termine par 59.a2 ps a5 33-31. Notons que toutes les autres suites perdent.

Initiation à Othello à l'École Sainte-Marie Le Rheu

par Serge Poirier

Depuis déjà quelques années, on note une volonté manifeste de la FFO d'ouvrir les compétitions officielles d'Othello aux jeunes. Cela s'est concrétisé il y a cinq ans par le premier championnat de France junior et chaque année depuis lors par des sélections mixtes et/ou spécifiques qui ont permis à de nombreux jeunes de goûter aux joies de la compétition othellistique.

La première année j'avais organisé la sélection du Rheu au sein de la Maison des jeunes, mais cela avait été un demi-échec. En effet seuls huit adolescents avaient participé et aucun de ceux qui pouvaient prétendre à une qualification à la phase finale n'avait accepté l'invitation pour se rendre à Paris.

J'avais donc décidé de changer mon fusil d'épaule et de cibler l'année suivante de plus jeunes

joueurs à l'école primaire. Je proposai donc un petit projet d'initiation à la Directrice de l'école de mes enfants qui serait ponctué par un tournoi en fin d'année.

Le principe étant acquis, il fallait mettre tout cela en musique. Je décidai donc de faire six séances d'initiation pour des élèves de CE2 à CM2 (entre 8 et 11 ans). Comme il y avait de nombreux inscrits et que je ne disposais que de huit othelliers, je décidai de faire deux groupes de seize enfants qui suivraient chacun trois heures d'initiation. Je disposais d'un créneau d'une heure pendant six semaines pendant la pause du midi entre 12h30 et 13h30 pour remplir nos chères têtes blondes d'un maximum de notions de base.

J'avais donc décidé de faire des préparations assorties de diagrammes et d'exercices, mais je suis arrivé à la

première séance sans aucun matériel pédagogique. Le minimum que j'avais préparé était totalement inadapté à des enfants de cet âge ne connaissant même pas les règles.

La première étape, indispensable, était de leur présenter ces fameuses règles. Je m'y employai donc et m'aperçus que l'explication du jeu en quelques secondes (jouer quatre ou cinq coups sur l'othellier en montrant les retournements successifs) n'était pas toujours suffisante pour des joueurs très jeunes. Si les règles de pose et de retournement sont correctement assimilées (à quelques erreurs de retournements près) par les plus âgés, il est nécessaire de dérouler une partie assez loin (entre dix et quinze coups, voire plus) pour que les plus jeunes deviennent autonomes et puissent jouer sans supervision d'un adulte. Pour certains jeunes l'assimi-

lation complète ne s'est faite qu'au bout de trois ou quatre parties (lors de la deuxième séance).

J'avais décidé de les laisser jouer complètement leur première partie sans consigne et de garder la position finale pour pouvoir attirer leur attention sur certaines particularités et les leur expliquer (cases restant vides en fin de partie, couleur complètement éliminée du plateau, etc.) ; et également pour leur demander leur ressenti et ce qu'ils avaient perçu, qu'on en discute et que cela me serve de transition pour expliquer un point tactique.

À l'issue de leur première partie, je leur posai donc des questions.

• « *Pensez-vous qu'une couleur est avantagée ?* »

À cette question certains sont formels, mais la plupart n'ont pas d'avis tranché. Les résultats des autres parties sur les othelliers voisins suffirent à les convaincre que non.

• « *Pensez-vous que certaines cases sont plus importantes que d'autres ?* »

A cette question les plus âgés répondent rapidement les coins, nous contrôlons alors tous les othelliers et constatons que les joueurs ayant trois ou quatre coins ont tous gagné leur partie.

Je leur expliquai donc le premier point tactique : l'importance des coins et son corollaire, le danger de jouer dans les cases C et X qui permettent à l'adversaire de prendre le coin (sans entrer dans les détails de pièges sur les cases C).

Nous pouvions donc attaquer la seconde partie avec comme consigne d'éviter de jouer dans les cases C et X et de prendre un coin dès que l'occasion se présentait.

Les plus âgés se lancèrent donc rapidement dans une nouvelle joute, la consigne en tête. Suivant leur caractère (respect ou non des consignes) leur attention et leur expérience du jeu, certains ont transgressé la règle, quelquefois par oubli de la consigne, d'autres fois par ce qu'ils pensaient que jouer ces cases était bon car elles retournaient plus de pions. Ces erreurs n'ont pas toujours été sanctionnées par l'adversaire par la prise du coin qui nous semble si naturelle. En effet pour les mêmes raisons que celles exposées précédemment, l'adversaire a pu choisir un coup retournant plus de pions (dans certains cas un retournement de la case X) ou a tout simplement oublié de vérifier s'il pouvait prendre le coin

ou non. Cette première partie avec consigne n'a donc pas été suffisamment respectée pour que les enfants puissent juger de l'effet dévastateur d'offrir un coin trop vite à son adversaire.

Au cours de cette deuxième partie, je me suis également rendu compte que les plus jeunes avaient du mal à déterminer les coups jouables, il leur est donc très difficile d'en trouver plusieurs et de les classer par priorité. Dans certains cas ils veulent absolument jouer une case sans vérifier la validité du coup. De plus dès qu'ils visualisent une grande ligne de pions adverses, ils sont attirés par la case adjacente et jouent souvent ces coups qui prennent énormément de frontière ou d'influence. Les coups retournant peu de pions sont pour eux beaucoup plus difficiles à trouver.

Lors de cette partie je m'aperçus que lorsqu'il n'y avait pas d'accès direct au coin, les jeunes cherchaient un autre coup et oubliaient ensuite de contrôler à chacun de leurs coups suivants s'ils avaient accès au coin. Je renouvelai donc la consigne de ne pas jouer les cases C et X et d'aller un peu plus loin : si l'adversaire joue une de ces cases, essayer de trouver un moyen de prendre le coin (quoi qu'il en coûte). Durant cette troisième partie, les plus âgés prirent donc conscience de la notion d'accès à une case et de la possibilité de jouer un coup pour se procurer un accès à une case importante (le coin). Certains développèrent même des suites à trois coups pour prendre un coin (ce qui n'est pas évident à visualiser mentalement pour des enfants). Avec cette notion d'accès, est arrivée tout naturellement la notion de retrait d'accès pour empêcher l'adversaire de prendre le coin.

Au fur et à mesure des parties et de la prise de conscience du caractère dangereux des cases X et C, les parties s'équilibrèrent et la progression se faisait sur la prise des bords et le gain de temps. Après avoir expliqué qu'il était possible de jouer des cases C avec un moindre risque pour gagner un temps en jouant le dernier sur le bord (compléter un bord de 5, un bord de 6, prendre un bord bi-bi, etc.), les dernières consignes consistaient à approcher la notion de parité en demandant aux joueurs de jouer dans les trous d'une case laissée libre, en particulier lors de la prise des coins. Jouer également dans une case X en contrôlant la diagonale ou dans un trou de trois cases pour

bénéficier d'une insertion ou de la parité locale. Ces consignes furent plus faciles à appliquer car elles concernent des régions de l'othellier déjà bien remplies où il est plus facile de comprendre ce qui se passe.

D'autres principes simples peuvent également être rapidement assimilés : lorsque j'ai un coin je joue auprès de celui-ci sans laisser de trous (pour faire des pions définitifs). Si mon adversaire prend un coin, je joue dans la région opposée sauf s'il laisse un trou, auquel cas je joue dans le trou.

Cette initiation m'a permis de prendre conscience qu'il est difficile d'aborder les notions de base indépendamment les unes des autres. Qu'il est important de faire plusieurs parties d'application des règles en insistant sur la « génération » d'un nombre important de coups pour avoir une possibilité de choix stratégique. J'ai pris également conscience que notre matériel pédagogique n'est pas adapté à une catégorie de très jeunes joueurs. Nous avons donc là un travail important à mener si nous voulons poursuivre ce genre d'expériences avec des écoles ou des ludothèques.

En tout cas cette expérience a beaucoup plu aux enseignantes qui cherchent à occuper les enfants pendant l'heure du déjeuner, je rempile donc chaque année avec toujours le même succès (entre 16 et 32 enfants).

Suite des brefs commentaires

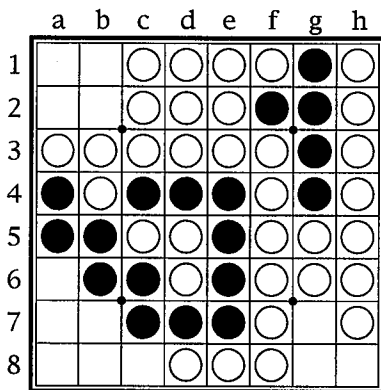
Toujours le même problème : vaut-il mieux enlever un temps à Noir en jouant 16.a4 a5 e3 (et lui en laisser un en a2) ou le laisser jouer sur le bord avec 16.e3 a4 f6 ? Je choisis la première solution mais l'erreur décisive est au coup 20 quand j'hésite un peu trop à jouer c7 qui est pourtant la bonne réponse, forçant Noir à ouvrir (avec 21.d7 f7). Au lieu de ça, je joue beaucoup trop mollement, prenant de la frontière et laissant Makoto diriger les opérations. Je perds plus d'une dizaine de pions entre les coups 30 et 40 et même si j'arrive à placer un stoner, il ne me sauve pas car je n'ai plus de libertés et en plus le coin que je gagne jouxte mon bord déséquilibré... Après avoir ratissé le bord est, Noir termine par une ruse du T comme cerise sur le gâteau.

Tactique

Le roi de l'arnaque

par Marc Tastet

Au fil des ans, grâce à mon habileté tactique, j'ai acquis la réputation d'être le « roi de l'arnaque ». Mais quand on a une réputation, il faut la justifier. Voici quelques exemples récents parmi mes plus belles arnaques. Rappelons que l'on dit qu'il y a une arnaque quand l'un des deux joueurs n'a pas accès à une case où il aurait pourtant bien envie de jouer.



1. Blanc doit jouer (coup 48)

Commençons par une partie contre Takuji Kashiwabara lors du tournoi de départage pour le championnat du monde 2004. J'ai les blancs et j'ai, un peu bêtement d'ailleurs, perdu la parité au sud-est. J'ai le choix entre a6 et c8. Si l'on ne pense pas qu'il puisse y avoir une arnaque, on joue aléatoirement l'un ou l'autre. Mais après a6 b7 ou c8 b7, il apparaît un trou de 4 cases en forme de « L » qui est particulièrement propice aux arnaques. Que faut-il chercher en particulier ? Je regarde d'une part la suite 48.a6 b7 a8 a7 b8 et je me demande si Noir a accès à c8 et d'autre part la suite 48.c8 b7 a8 b8 a7 et je me demande si Noir a accès à a6. Pouvez-vous répondre à ces deux questions ?

Pour la première, 48.a6 b7 a8 a7 b8, il faut surveiller ce qui se passe sur la colonne c. Les pions de c1 à c3 sont blancs et vont le rester ; c4 devient blanc quand Blanc joue 48.a6 et le restera. Mais quand Noir va jouer 51.a7, comme b6 sera blanc, il va retourner b6 et c5. Donc c5 sera noir et Noir aura un accès à c8 par la colonne c à la fin de la séquence.

Pour la seconde, 48.c8 b7 a8 b8 a7, il faut surveiller ce qui se passe sur la ligne 6. Les pions de f6 à h6 sont blancs et vont le rester ; e6

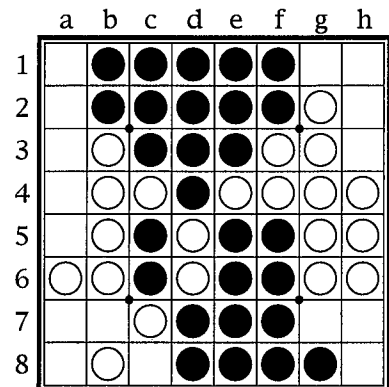
devient blanc quand Blanc joue 48.c8 et le restera. Cette fois, quand Noir va jouer 51.b8, comme c7 sera noir, il ne va pas retourner d6 qui restera blanc. Quant à c6, il devient blanc après 48.c8, noir après 49.b7 mais de nouveau blanc après 50.a8. Donc tous les pions de c6 à h6 seront blancs à la fin de la séquence et Noir n'aura pas accès à a6 par la ligne 6. Il n'aura pas non plus accès par b5 qui est et restera noir, bien sûr, ni par b7 car c8 est blanc. Ceci est une erreur classique de raisonnement : il existe des situations analogues où Noir a le pion c8 et il a alors accès à a6 en retournant b7 (on en reparlera).

Mais Noir ne peut-il éviter l'arnaque, après 48.c8 b7 a8, en jouant 51.a7 au lieu de 51.b8 ? En fait, non, car il se fait arnaquer dans l'autre sens : 52.b8 ne marche pas car Noir peut jouer 53.a6 en retournant b5 mais 52.a6 retourne les trois pions b5, b6 et b7 donc Noir n'a pas accès à b8 !

Ayant vérifié tout cela, j'ai joué 48.c8. Takuji, ayant aussi remarqué l'arnaque, a répondu 49.a2. La réponse 50.b2 est alors logique, car d'une part elle joue la parité et d'autre part ce coup retourne à nouveau b3, ce qui assure que l'arnaque marchera encore dans le second sens aussi : tout de suite, ou même après une éventuelle paire a1 b1, Noir n'aura pas accès à b8 après b7 a8 a7 a6 !

Finalement, Takuji a joué 51.b7, ayant fini par oublier que l'arnaque était toujours là. C'est une erreur assez classique qui vous est sans doute déjà arrivée. On élimine un premier coup, puis on examine les autres qui ne sont pas très bons non plus, et l'on finit par jouer le premier coup envisagé sans se rappeler que l'on avait décidé qu'il était mauvais. Il valait mieux jouer 51.a1 a2 g8 h8 g7 pour forcer Blanc à jouer le premier au sud-ouest, évitant l'arnaque, avec 56.a6 a7 b7 a8 b8. Mais Blanc gagne quand même 37 à 27.

Revenons quelques mois en arrière au tournoi de Paris 2004. Je joue avec les noirs contre Graham Brightwell. J'arrive à la position suivante où je dois jouer et où je n'ai pas l'air très bien à première vue.



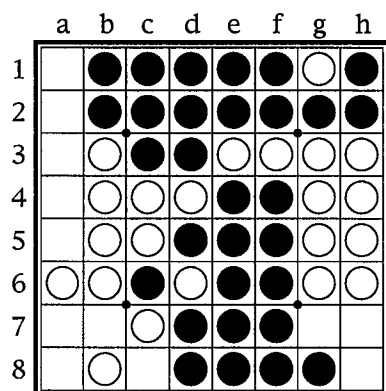
2. Noir doit jouer (coup 45)

On reconnaît un trou en « L » au nord-est. Y a-t-il une possibilité d'arnaque dans ce trou ? Comme le pion e5 est noir, après 45.h1 g1, 47.h2 retournera toujours des pions en diagonale vers le sud-ouest donc Blanc pourra toujours jouer h3, sauf si toute la ligne 3 était noire. Mais cela paraît peu probable car en jouant g1, Blanc va retourner e3. Sauf si b6 était noir. Essayons donc 45.a5 a4 h1 g1. Là, Noir ne peut pas tout de suite jouer h2, car il reste le pion b3 sur la ligne 3. Il doit donc commencer par 49.a3 mais c'est alors l'arnaqueur arnaqué puisque Blanc joue 50.a1 (grâce à son pion en g1) sans rien retourner sur la diagonale et Noir n'a pas accès à a2 ! Ce ne serait pas trop grave si Noir arnaquait Blanc au nord-est en contrepartie. Mais comme Blanc a aussi récupéré f1 en jouant 50.a1, il a accès à h3 après 51.h2 en retournant la case X g2, même s'il ne retourne rien sur la ligne 3. On retrouve ici l'erreur classique de raisonnement dont je parlais à propos de la première position. Il est assez facile d'envisager une telle suite en pensant que l'on arnaque l'adversaire à la fin, oubliant qu'il aura un accès en retournant la case X.

Et si Noir jouait 47.a3 après 45.a5 a4, pensant laisser Blanc dans l'embarras ? Malheureusement, Blanc a alors un contrôle de diagonale meurtrier avec 48.b7. Il y a d'ailleurs aussi le même problème après 45.a3 a4 a5.

Bref, on peut oublier l'arnaque au nord-est : ça ne marchera jamais. Mais alors, il faut trouver autre chose. Je vous laisse chercher un peu avant de tourner la page.

Si vous n'avez pas trouvé, pour vous aider, je vous donne la position après une hypothétique suite 45.h1 g1 h2 h3. Que peut faire Noir ?



3. Noir doit jouer (coup 49)

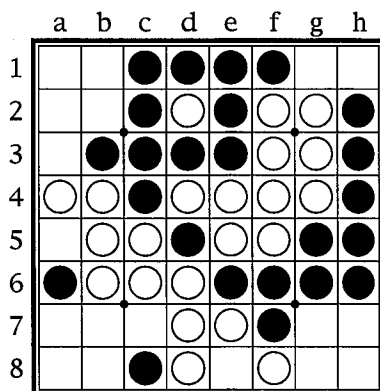
Comme il y a un bord bi-bi au sud, il est naturel pour Noir de jouer 49.g7 pour attaquer ce bord (si Blanc prend le coin h8, Noir s'insère en c8 gardant le bord sud et gagnant le coin a8). Que peut faire Blanc ? S'il attaque à son tour le bord bi-bi avec 50.b7, Noir peut jouer 51.c8 h8 h7 forçant 54.a1 suivi de 55.a8 avec une petite arnaque : toute la ligne 7 sera noire, donc Blanc n'aura pas accès à a7, il passera et Noir gagnera la parité et la partie. Si Blanc joue 50.a1 plutôt, Noir peut faire la même chose en couleur avec 51.c8 h8 h7 forçant 54.b7 suivi de 55.a8 avec la même arnaque. Blanc peut aussi jouer 50.c8 a8 b7 mais après 51.a7, Noir a beaucoup de pions définitifs et il va gagner sans avoir besoin de trouver une arnaque. Enfin, Blanc pourrait répondre 50.h8 semblant forcer Noir à choisir entre c8 et h7, sauf que Blanc n'a pas accès à h7, donc Noir joue d'abord c8 et il jouera aussi h7 plus tard. Tiens, c'est amusant que Blanc n'ait pas accès à h7 dans cette suite. Ne pourrait-on exploiter cela encore mieux ? Bon sang, mais c'est bien sûr ! Il suffit de jouer 49.c8 h8 g7 et comme à la fois la diagonale b1-g6 et la ligne 7 sont entièrement noires, Blanc n'aura pas accès à h7. En voilà une jolie petite arnaque ! Sans compter qu'après 52.a1 h7 b7 a8, Blanc n'aura toujours pas accès à a7 et devra passer comme dans les suites envisagées ci-dessus après 49.g7.

Donc si j'arrive à cette position, c'est gagné. Revenons donc au diagramme 2 et voyons si Blanc a des façons d'éviter cette suite. Après 45.h1, Blanc n'est pas forcé de répondre g1 puisque Noir n'y a pas accès, mais ses deux autres possibilités, c8 et g7 ne sont pas très attrayan-

tes. Donc après 45.h1 g1 h2, si Blanc flaire l'arnaque (et sachant que mon adversaire s'appelle Graham Brightwell, on a tout lieu de penser qu'il ne se laissera pas arnaquer sans rien faire) il peut jouer 48.c8 a8 h3 et il n'y a plus d'arnaque. Certes, cela donne beaucoup et Noir va sans doute gagner, mais c'est frustrant de ne pas pouvoir placer une si belle arnaque.

Puisque Blanc a la possibilité de faire échouer l'arnaque en jouant c8, pourquoi ne pas commencer par jouer c8 à sa place puisque de toute façon il faudra jouer cela pour achever la mise en place de l'arnaque ? Après 45.c8, Blanc est forcé de prendre le coin avec 46.h8 et après 47.h1, Blanc n'a qu'un seul coup légal, à savoir 48.g1. Donc Noir peut jouer 49.h2 et si Blanc répond 50.h3, il se fait arnaquer de la même façon que ce que l'on a vu à partir du diagramme 3 avec 51.g7 qui laissera Blanc sans accès à h7. Je vérifie bien, dans la position du diagramme 2, que Blanc n'aura vraiment pas accès à h7 au coup 52 et je lance la séquence. Graham paraît un peu étonné par mon coup 45, mais 46.b7 se ferait arnaquer au sud-ouest, donc il n'y a rien de mieux que 46.h8. Après 47.h1, Blanc n'a qu'une possibilité, donc Graham la joue sans réfléchir et ce n'est qu'après 49.h2 qu'il découvre l'arnaque. Du coup, il choisit à juste titre de l'éviter en jouant 50.g7. Mais évidemment, cela me laisse jouer 51.h3 et j'ai gagné la parité en h7. Graham continue avec 52.b7 et après 53.a3 54.a1, je choisis la suite forcée 55.a2 a4 a8 a7 a5 ps h7 car j'ai vu qu'elle gagnait tranquillement.

Enfin, et j'ai gardé le meilleur pour la fin, voici une position extraite de ma première partie contre Emmanuel Lazard lors du tournoi de départage pour le championnat du monde 2004.



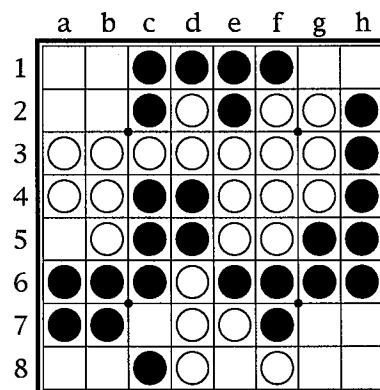
4. Noir doit jouer (coup 43)

Saurez-vous inventer une arnaque dans la position du diagramme 4 ?

Noir a plusieurs possibilités intéressantes. Il pourrait commencer par 43.e8 b8 c7 mais il se ferait alors tuer par 46.b7 qui contrôle la diagonale. Du coup, il vaut peut-être mieux prendre le coin h1 tant que c'est possible avec 43.h1 et après 44.g1, Noir peut jouer 45.e8 b8 c7 sans craindre un contrôle de diagonale en b7. Mais surtout, comme 43.h1 a retourné f3 et comme 47.c7 a retourné g3, Blanc n'a plus accès à a3 ! Oh, la belle arnaque ! Comme il n'a pas accès à g8 non plus, il est bien mal. Son meilleur coup consiste à jouer 48.b2, ce qui n'est vraiment pas réjouissant.

Mais Blanc ne peut-il éviter cette suite ? Au coup 46, reprendre le bord sud est indispensable, sinon c'est Noir qui le reprend et qui gagne facilement. Au coup 44, Blanc est forcé de jouer g1 puisque Noir y a accès, à moins qu'il n'enlève cet accès en jouant 44.a3 qui retourne e3. Mais Noir le récupère avec 45.a5 qui retourne c5 et force 46.g1. Cela dit, après 47.a2 48.b2, Blanc semble avoir la parité partout et il n'est pas clair que Noir va gagner. En fait cette suite qui commence par 43.h1 gagne effectivement 34-30 mais il n'y a pas d'arnaque donc ce n'est pas facile à voir.

De toute façon, il y a mieux à faire au coup 43. J'ai joué 43.a7, sur quoi Manu a logiquement répondu 44.a3 et j'ai alors enchaîné avec la pointe de la combinaison : 45.b7 !



6. Blanc doit jouer (coup 46)

Si Blanc joue 46.c7, Noir répond 47.a5 et après 48.a8 49.b8, Blanc a des problèmes de parité au sud-est (on y reviendra).

Donc Manu a joué 46.a8 et je me suis naturellement inséré en a5. Là Manu a joué le coup évident 48.b8 et j'ai répondu 49.e8 avec l'arnaque complètement improbable : Blanc n'a

pas accès à c7 bien que cette case ait trois pions voisins noirs ! Étonnant, non ? Dès lors, c'est fini, Blanc étant obligé de perdre la parité.

Comment faire pour voir cette arnaque au coup 43 ? J'ai d'abord eu l'idée de construire cette arnaque en faisant en sorte que je joue en e8 sans retourner vers le nord-ouest. Mais je n'y suis pas parvenu. Je me suis dit alors que je pouvais peut-être m'arranger pour que Blanc n'ait pas accès à c7 même si Noir retournait d7 et c6 en jouant e8. Il fallait donc surveiller ce qui se passait sur la colonne c. Le pion clé est c3 puisque Blanc le retourne en jouant 44.a3 mais Noir le récupère en jouant 47.a5.

En fait, Emmanuel avait vu l'arnaque quand il a joué 48.b8 mais a eu l'impression qu'il devait quand même jouer ce coup-là. Après la partie, Stéphane Nicolet lui a suggéré qu'il aurait pu jouer 48.b1 qui a pour effet de redonner à Blanc un pion sur la colonne c, évitant ainsi l'arnaque. Mais cela laisse quand même Noir jouer deux des trois coups restants au sud-ouest en jouant 49.b8 qui laisse Blanc sans coup possible dans cette région ou, plus rigolo, 49.e8 sur lequel Blanc doit répondre 50.b2 et non 50.b8 car Noir aurait alors le meurtrier 51.c7 qui retourne e5, privant Blanc d'accès à b2 et gagnant la parité. Le coup 48.b1 est le meilleur, mais il perd quand même 37-27 après, par exemple, la suite 49.e8 b2 g8 c7 b8 h8 h1 g1 a1 a2 ps g7 h7.

Revenons à la position du diagramme 6. J'ai déjà expliqué que si Blanc jouait 46.c7, il était embêté par la réponse 47.a5. Effectivement, après 48.a8 b8 g8 e8, Blanc ne peut rien faire au sud-est : 52.g7 se fait tout de suite arnaquer par 53.h7 et si Blanc joue plutôt 52.h7, Noir répond 53.h1 menaçant de jouer 55.g7 en contrôlant la diagonale (si Blanc répond machinalement 54.g1) gardant en réserve un autre coup noir en h8.

En fait, après 46.c7 a5, Blanc a une façon de récupérer la parité. Son problème est qu'il n'a pas accès en e8. Mais il peut le récupérer en jouant l'étonnant 48.h7 (dont l'unique intérêt est de récupérer g6 qui donne accès à e8) suivi de 49.h8 et 50.e8. Blanc garde alors la parité globalement, mais Noir peut s'arranger pour conserver la parité locale à la fois au sud-ouest et au nord-ouest, avec par exemple la suite 51.g8 g7 a2 a8 b8 a1 h1 g1 ps b1 b2 : 36-28.

Après la partie, Emmanuel m'a dit que j'avais eu de la chance qu'il y ait cette arnaque. Certes, mais je considère que j'ai quand même un peu de mérite de l'avoir décelée et d'avoir fait ce qu'il fallait pour la faire apparaître. Je crois d'ailleurs que cette partie est l'une de celles où j'ai joué une de mes meilleures finales, puisque j'ai joué parfaitement depuis au moins le coup 27 ! Ça ressemble d'ailleurs à une partie d'ordinateur puisque j'étais dans ma bibliothèque d'ouvertures jusqu'au coup 25 et que j'ai joué la finale parfaitement à partir du coup 27. Comme quoi, les humains peuvent le faire aussi même si évidemment je ne prétends pas pouvoir réaliser une telle performance sur chacune de mes parties. Pour que vous puissiez apprécier, voici d'ailleurs la partie complète. Vous pouvez essayer de deviner les coups de Noir à partir du coup 27 sachant qu'il n'y a chaque fois qu'un seul coup optimal depuis au moins le coup 31. De son côté, Manu a joué sept coups imprécis après le coup 27. Les coups 28, 34, 38, 42 et 46 perdent chacun un pion, ce qui n'est pas très grave. Les deux grosses erreurs sont 48.b8 qui perd huit pions, comme on l'a vu, et 30.g3 qui perd quatre pions et donne le gain. Il valait mieux jouer 30.g8 même si cela crée une structure très faible pour Blanc sur le bord sud. Blanc finira sans doute par perdre le coin h8, mais ce n'est pas grave car il pourra jouer aussi en g7, puis s'insérer en h7 quand Noir aura pris le coin h8.

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

Tastet 45-19 Lazard

Finally, dans ce tournoi de qualification pour le championnat du monde, je n'ai gagné que deux parties sur six, les deux dont j'ai parlé dans cet article car ce sont celles où j'ai réussi à placer une arnaque ! Alors, vous aussi, la prochaine fois, pensez aux arnaques...

Tournoi international de blitz de Cannes (suite)

Précisions sur le format « Sahli » (ça claque de donner son nom à un truc !) : chaque ronde consiste en un match au meilleur de 3 parties ; chaque joueur joue une fois avec les noirs et une fois avec les blancs ; en cas de partie décisive, les couleurs sont déterminées par le départage (en cas d'égalité au départage, on procède à un tirage au sort).

Si la partie décisive se solde par une nulle, le match est déclaré nul quel que soit le départage. De la même façon, tout match comptant une victoire, une défaite et une nulle (et ce quel que soit l'ordre de ces résultats) est déclaré nul. Ceci afin de minimiser l'importance du départage qui, en blitz naturellement, est plus difficile à maîtriser ; la recherche du gain doit primer. La perte au temps est sanctionnée par un 0-64. L'abandon est autorisé, il est sanctionné par 0-64 (mais il permet au joueur de s'économiser nerveusement). Chaque match gagné rapporte un point, et un demi-point en cas de match nul.

Le classement est établi en fonction du nombre de points, puis du nombre de victoires, puis du nombre de défaites, puis du nombre de parties nulles, puis du nombre de pions.

Il ressort que, pour ce coup d'essai, le système ne s'est jamais grippé et a reçu un accueil plutôt favorable. En outre, il assurait aux joueurs de disputer un minimum de 20 parties et un maximum de 33 parties (en comptant les finales).

Il est donc fort probable que ce système soit reconduit pour la prochaine édition du tournoi.

Jean-Manuel Mascort et Dominique Scherno s'associent à moi pour remercier tous les joueurs qui ont fait le déplacement à Cannes et qui nous ont fait l'honneur d'essayer les plâtres de ce tournoi pas comme les autres. Rendez-vous est d'ores et déjà pris pour les 18 et 19 février 2006 avec, nous allons nous y employer, un plateau encore plus relevé !

Classement final

1.	Marc Tastet	7	+2
2.	Takuji Kashiwabara	9	+1
3.	Bintsa Andriani	4,5	+2
4.	Mario Madrona	5,5	+1
5.	Thierry Lévy-Abégnoli	2	
6.	Éric Margarit	2	

Parties commentées Finale Seeley – Suekuni

par Fabrice Di Meglio

Nous voici donc pour la finale du championnat du monde 2004 à Londres. Celle-ci oppose cette année encore Ben Seeley (champion en titre) et Makoto Suekuni (vice-champion en titre) et nous donne donc un air de déjà vu. Ben va-t-il défendre son titre avec succès ou bien Makoto va-t-il prendre sa revanche ? C'est ce que je vous propose de commenter.

Un petit rappel tout d'abord sur le tournoi en lui-même pour comprendre comment les deux protagonistes se sont débrouillés pour arriver en finale cette année.

Tout d'abord Ben finit premier à 11 points comme Brian Rose mais avec un départage meilleur que ce dernier, Ben ayant perdu contre Makoto et Brian, Brian ayant perdu contre Suekuni et Höhne. À 10 points nous retrouvons Makoto qui a perdu contre Tamenori, Voracek et a fait nulle contre Nicolet et Sperandio. Et enfin Höhne a 9,5 points (troisième en 2003).

Mais quid de Hideshi Tamenori qui était attendu avec impatience pour les demi-finales et pour lequel de nombreuses personnes pronostiquaient soit sa débâcle, soit son grand retour sur la scène internationale après sa très longue absence (trop longue diraient certains) ?

Malheureusement pour ses admirateurs, il faut bien avouer qu'il a manqué d'assez peu la demi-finale puisqu'il termine en cinquième position. Sa défaite 30-34 contre Andreas Höhne à la 12^e ronde lui aura été fatale, comme ses pertes avec les noirs contre Stéphane Nicolet et Brian Rose, et avec les blancs contre Ben Seeley. Vous pourrez noter à ce propos qu'il aura perdu en tout quatre parties dont trois avec les noirs et une seule avec les blancs. Pas mal mais insuffisant pour cette année et même s'il repartit bredouille j'ai pu constater que cela l'a piqué au vif et motivé très fortement pour l'année prochaine. Pour la petite histoire, Ben et Hideshi ont pu faire après le tournoi quelques parties en blitz lors du repas de clôture et aussi sur Internet un peu plus tard et... cela a très souvent tourné à l'avantage de Hideshi. Le championnat du monde 2005 risque donc d'être fort intéres-

sant à condition que Tamenori passe au travers des qualifications au Japon.

Les demi-finales avaient donc opposé tout d'abord Seeley à Höhne, et le premier n'avait fait qu'une bouchée de l'Allemand le battant largement à chaque fois (10-54 et 53-11). Si vous regardez ces parties, vous vous apercevrez qu'Andreas tient bien le choc de l'ouverture (il est même devant à chaque fois) mais que quelques coups imprécis renversent la situation au profit de l'Américain qui déroule ensuite sans problème le milieu et la fin de partie, se payant même le luxe de jouer assez rapidement la seconde partie suite à une (grosse) bévue de l'Allemand.

De son côté, Makoto était opposé à Brian et à chaque fois le Japonais prenait l'avantage pour gagner 21-43 puis 47-17 en jouant avec une très grande facilité.

Tout ça pour vous dire que nous sommes en finale et que Ben a le choix de la couleur contre Makoto. Ben, comme à son habitude, décide de prendre les blancs. L'idée sous-jacente est qu'il a une plus grande probabilité de gain ou de faire nulle du fait de la parité et donc de mettre une pression terrible sur son adversaire en cas de gain non seulement à cause du point gagné, mais aussi car Ben aura alors les noirs et qu'il sait déjà que Makoto jouera la perpendiculaire. Effectivement, c'est ce qui va se passer comme nous allons le voir par la suite.

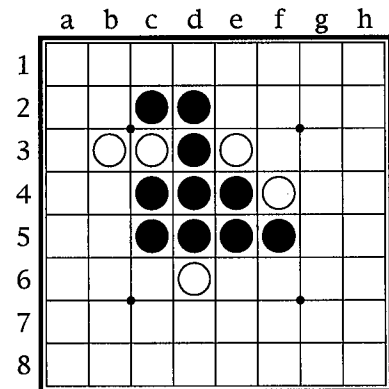
décidé l'année précédente de jouer la *Tigre diagonale* (7.f6). Rappelons que les deux joueurs s'étaient rencontrés lors du système suisse avec les mêmes couleurs et que Makoto avait gagné assez facilement sa partie. Ce dernier part donc en grande confiance, trop peut-être.

8.b3 : réponse préférée de Ben à la place du coup central classique 8.b4.

9.c2 : Makoto joue essentiellement la *Triangle* et ne déroge pas à cette règle.

10.e3 : le nouveau coup à la mode (ouverture *Nicolet*) et Ben continue la ligne qu'ils avaient déjà jouée. Bien entendu, 10.b4 et 10.e6 sont jouables mais sûrement trop analysés du point de vue de Ben car il est assez important à ce niveau d'essayer de déstabiliser son adversaire en lui faisant jouer une ouverture ou un milieu de partie inconnu.

11.d2 : coup classique d'attente au centre, il n'y a rien d'autre à faire. La position est alors la suivante :



Après 11.d2

12.c6 : coup correct même s'il peut paraître étonnant au premier abord car ne reconnectant pas immédiatement les pions blancs. L'autre solution, 12.b4, est contrée généralement par 13.c6 c1 e6 g6 g5 f6 a5 ou bien par 13.c6 g6 e6 f6 f2 f3 e2. Donc, si 13.c6 est relativement bon pour Noir, alors mieux vaut essayer d'y jouer immédiatement.

13.f2 : Makoto fait ici un choix étonnant ! Il change de ligne alors que durant le tournoi il avait gagné avec 13.b4. Je ne comprends pas trop cette décision si ce n'est peut-être de vouloir absolument changer de ligne pour essayer de sortir Ben de sa bibliothèque. Le principal problème

Finale 1

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

Suekuni 28-36 Seeley

1.f5 à 7.c5 : Makoto affectionne tout particulièrement la *Tigre centrale* pour ce championnat alors qu'il avait

avec la ligne choisie est que statistiquement elle est plus favorable à Blanc que la précédente. C'est peut-être déjà ici que Makoto perd la partie.

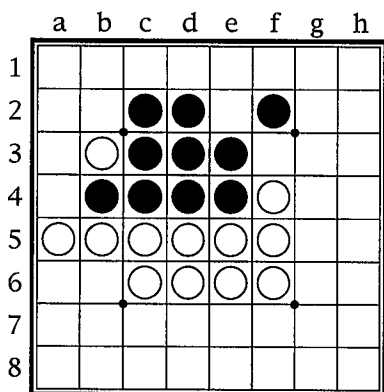
14.e6 : Ben choisit son coup tranquille et menace de jouer en 16.f6 si Noir joue d'abord en f3. Notez que 14.e2 est possible avec la ligne : 14.e2 f3 c1 b4 a3 a5 b5 b6 a6 a4 e6 f6 d1 et ensuite une bonne position pour Blanc.

15.b4 : seul coup possible qui n'explode pas la position de Noir immédiatement et qui garde f3 comme coup d'attente potentiel.

16.f6 : Ben joue ce coup pour commencer à regrouper sa position, supprimer le coup noir en f3 et menacer d'y jouer lui-même si Noir supprime le pion blanc b3. Notez que l'autre coup possible, 16.b5, se fait contrer par 17.f3 c1 a3 e1 d1 f6 f1 ou bien 17.f3 c1 a3 a4 a5 d1 e2 f6 e1 ou encore 17. f3 c1 a3 a4 a5 g4 f6 a6 a7 b2 c7 et des bonnes positions pour Noir.

17.b5 : Makoto joue au centre et respecte au maximum la frontière de Blanc au sud et à l'est.

18.a5 : Ben continue à regrouper et veut forcer Noir à jouer sur lui et éventuellement le traverser. Notez que ce genre de coup est typique d'un coup de regroupement et d'attente devant forcer l'adversaire à faire un choix au coup suivant : soit l'opposition soit la traversée. La position est alors :



Après 18.a5

19.g5 : Makoto choisit un des deux coups de frontière qui supprime l'accès de Blanc en a4 tout en laissant le pion blanc b3 et en respectant au maximum la frontière de son adversaire. Il veut lui aussi forcer Blanc à jouer vers son jeu pour avoir des coups intéressants. Notez que 19.g4 se fait contrer par 20.h3 (thématique), laissant Noir dans un fort embarras car devant traverser le mur

de Blanc. Le coup du texte permet donc d'éviter cette ligne.

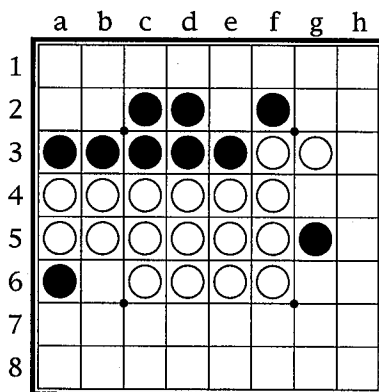
20.g3 : Ben choisit le bon coup en économisant au maximum la frontière de Noir. La paire g5-g3 venant d'être jouée ne donne pas d'option intéressante pour Noir qui doit donc encore gérer le trait. Notez que 20.h5 se fait contrer par 21.a3 g3 a6 a4 b6 e2 g4 et une position équilibrée mais pas très facile à jouer pour Blanc même avec la présence du petit coup c7.

21.a3 : Makoto essaie de gagner un temps par une séquence qui doit lui permettre de jouer en h4 sans que Blanc puisse répondre en g4. Notez que 21.g4 est contré par le simple mais efficace 22.h3 g6 h6 et Noir doit ouvrir et très probablement perdre la partie. Le coup du texte laisse aussi un coup facile et tranquille pour Blanc en f3. Ainsi 21.h4 directement était peut-être la solution mais la suite 22.a4 b6 a6 g4 laisse encore trop de bonnes options pour Blanc (h3 ou c1 par exemple). Donc il faut revenir au coup 19 (avant la paire) et la solution est probablement à chercher du côté de 19.b6 avec la suite 20.a6 c7 a4 f3 qui semble plus équilibrée.

22.f3 : coup tranquille que Ben s'empresse de prendre en le jouant même assez rapidement.

23.a6 : Makoto joue sa séquence. Notez que 23.g4 se fait toujours contrer par 24.h3 avec comme suite par exemple : 25.a6 a4 g6 h4 h5 e2 et Noir est mort car Blanc est bien trop calé au centre de la position.

24.a4 : coup d'insertion simple et permettant à Ben d'attendre la suite des événements avec sérénité. L'insertion est ici d'autant plus intéressante pour Blanc qu'il pourra aisément sacrifier en b2 ou b7 s'il en a besoin par la suite. Le coup 24.a7 était possible pour Blanc mais nettement plus risqué après la suite 25.b6 c7 h3 e2.



Après 24.a4

Notez comment Blanc contrôle bien le centre de la position alors que le trait est en plus à Noir ! Il semble déjà que tout espoir soit perdu pour le pauvre Makoto.

25.h4 : permet de préparer le coup en g4.

26.h6 : une petite imprécision de Ben qui ne porte pas à conséquence. Mieux était 26.e2 mais de toute façon Blanc est déjà largement devant. Le coup du texte se comprend par le fait qu'il oblige ainsi Noir à jouer sur le jeu de Blanc.

27.b6 : suite de la séquence. Il n'y a rien d'autre et en plus cela donne le petit coup c7 à Blanc (un des classiques de l'insertion).

28.c7 : ce que Ben s'empresse encore de jouer. Les autres coups e2, h3 et b2 sont tout aussi jouables et bons. Notez que f3 est blanc et que cela va permettre de contrôler l'accès de Noir à la case e2.

29.g4 : la pointe de la combinaison de Makoto qui cherche ensuite un coup en e2 ; mais cela laisse encore trop de bonnes options pour Blanc (e2 ou h5). Notez que 29.d7 se fait contrer par le simple 30.e2.

30.h5 : Blanc supprime momentanément le coup e2 pour Noir et le force à prendre une position de bord pas très confortable pour pouvoir gagner un temps.

31.h7 : la seule option possible qui garde encore un peu de flexibilité. Mais à quel prix ! Notez en plus que Blanc n'a même pas conservé la parité au sud et que Noir ne peut jouer en h3. Pffff.

32.e2 : coup simple, au centre, en attente et supprimant ce coup pour Noir tout en conservant une liberté en h2.

33.f1 : Noir tire la position au nord en espérant gagner un temps. Il fallait peut-être essayer 33.d7 qui vise h3 mais c'est déjà trop tard car l'analyse informatique montre que Noir est perdant 27-37 avec les coups f1 et d7, 26-38 avec e7 et 25-39 avec c8.

34.h2 : « game over ». Blanc prend sa liberté même s'il n'a pas accès en h3 et qu'il ne peut sacrifier en g2. Il force ainsi Noir à ouvrir au sud dans de bien mauvaises conditions.

35.d7 : Makoto ouvre enfin au sud et va donner de ce fait plein de possibilités de jeu à Blanc.

36.b7 : très expéditif en profitant de l'insertion sur le bord ouest et du contrôle de diagonale b7-f3, nous ne sommes pas là pour rigoler. Ce coup est gagnant mais plus correct était l'autre sacrifice 36.b2 ou bien 36.c8

ou encore 36.e7 qui faisaient tous 28-36.

37.e7 : une erreur de Makoto. L'objectif est bien de recouper cette diagonale mais il se trompe. Il faut avouer que ce n'est pas évident du tout. 37.g6 ne perd que 31-33 et les suites ne sont pas faciles des deux côtés.

38.g6 : eh bien Ben le joue à la place de Makoto et c'est le bon coup !

39.a8 à 41.g7 : petite séquence pour pouvoir sacrifier en g7. Cependant 41.f7 était meilleur.

42.f7 : le bon coup recoupant la diagonale pour prendre accès en h8.

43.b8 : petit coup qui tente de contrôler la diagonale b7-g2.

44.c8 : petit coup qui recoupe la diagonale b7-g2 et empêche son contrôle par Noir mais qui laisse avec d8 une possibilité à Noir de contrôle de l'autre diagonale (c3-g7). 44.b2 était possible et fournissait le même score parfait : 28-36 pour Blanc.

45.d8 à 47.f8 : c'est effectivement ce que fait Makoto.

48.c1 : un coup de parité : un bon coup et même le meilleur. Seul 48.b2 gagne encore 31-33, tous les autres font perdre Blanc mais il en suffit d'un seul n'est ce pas ?

49.h3 à 51.g8 : Noir fait ses pions sur la colonne g...

52.d1 à 60.g2 : ... et Blanc joue à fond la parité pour le gain de la partie.

Faisons ici un petit point. Makoto n'a jamais été devant dans cette partie sans issue où le choix de l'ouverture l'a considérablement handicapé ce qui est d'autant plus incompréhensible qu'il aurait très bien pu jouer la ligne avec laquelle il avait gagné précédemment. Notez aussi que la fin de la partie a été jouée de façon excellente par les deux joueurs.

Avec déjà un point à son actif, Ben Seeley peut être confiant d'autant plus qu'il sait ce que va lui jouer Makoto avec les blancs : ce dernier joue exclusivement la perpendiculaire et Ben peut donc choisir à loisir la ligne qu'il souhaite avec les noirs.

De plus, l'année précédente Ben a gagné avec les noirs sur son ouverture favorite de la *Tigre diagonale* variante *Scorpion fausse Piau* et Makoto va probablement changer de ligne et jouer la variante *classique* ou « *No-Kung* ». Et Ben est probablement conscient de tout cela.

Ce sont des avantages qui peuvent lui permettre de remporter la seconde

partie et donc le titre. Nous allons voir qu'il va savoir les utiliser très judicieusement.

Et c'est effectivement ce qui se passa : juste après la fin de la première partie nous avons vu Makoto sortir de la salle et après une analyse rapide de la partie avec un ordinateur il est allé discuter avec les autres membres de l'équipe japonaise (Tamenori et Kinoshita) et il semblait tout à fait troublé, se demandant ce qu'il allait pouvoir jouer avec les blancs et quelle serait la ligne de Ben Seeley avec les noirs. Il semblait très fortement embarrassé.

Cette suppression psychologique est indéniablement un facteur clef de la seconde partie.

Voici donc l'analyse de la seconde partie.

Finale 2

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

Seeley 35-29 Suekuni

1.f5 d6 : bon, rien à dire. Makoto ne tente pas le diable avec la diagonale.

3.c3 à 7.f6 : eh oui, Ben choisit de nouveau la ligne avec laquelle il avait gagné l'année précédente et met une pression forte sur Makoto.

8.g5 : celui-ci prend un peu de temps de réflexion et joue alors l'autre grande variante comme prévu !

9.e6 : Ben choisit alors la variante *groupée* de la *Tigre diagonale*. Celle-ci est en effet plus efficace que l'autre coup 9.e3 qu'il connaît aussi très bien.

10.d7 : le meilleur coup car le plus orienté vers l'opposition de couleur. Les autres lignes commençant par 10.c5 ou bien 10.f7 laissent trop le centre à Noir et mettent trop souvent Blanc en périphérie de la position.

11.e3 : coup de regroupement profitant du contrôle noir sur d5-e4.

12.c5 : Blanc joue enfin au centre et attaque f3.

13.f3 : Ben joue alors ce coup le supprimant pour Blanc tout en restant très compact au centre de la

position. La position à ce moment-là est la suivante :

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

Après 13.f3

Makoto a déjà joué ce type de position en jouant 14.e7 par le passé avec même un certain succès même s'il avait perdu contre Tamenori et Caspard en 1997. Il sait aussi que Ben a perdu avec Noir contre Shaman en 2002 sur 15.h5 b3 et que 15.h5 e2 est même meilleur pour Blanc dans ce cas.

Cependant il doit savoir que la réponse actuelle est plutôt 15.b6 et que celle-ci pose pas mal de problèmes à Blanc avec, par exemple, la variante 15.b6 b5 c6 b4 c7 b3 d8 ou bien même celle qu'il a pu jouer contre Tamenori en 1997 (*Japan All Stars*). **14.e2** : il choisit donc « d'innover » en jouant un coup traversant Noir au centre de la position.

15.f2 : petit coup naturel ne permettant pas à Blanc de jouer en d2 sous peine d'être contré par 17.g4 et une bonne position pour Noir.

16.e7 : Makoto prend son temps au sud tout en conservant un accès en g6.

17.b6 : coup typique de ce genre de position. Noir écarte la position et prévoit de jouer non seulement c6 mais aussi c7.

18.g6 : Makoto prend encore son temps au sud-est.

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

Après 19.c6

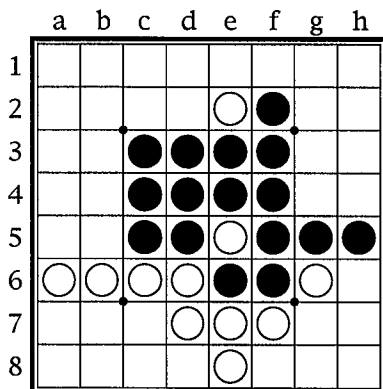
19.c6 : et Ben en fait de même au centre. Nous pouvons encore remarquer que Noir est bien au centre de la position, qu'il a réussi à conserver un pion blanc en e2, celui même qui est à l'origine du coup 14 de Makoto et enfin qu'il possède un coup tranquille en c7. Pour finir, cette position ne serait pas trop désagréable pour Blanc si Noir avait le trait mais... c'est bien le contraire ici ! Bon, autant dire que c'est de nouveau assez mal parti pour Makoto.

20.a6 : coup typique du style de Makoto mais c'est une erreur dont Ben va profiter immédiatement. Mieux était sans doute 20.g4 g3 c2 c7 d2. Le seul avantage du coup du texte est qu'il force Noir à jouer sur Blanc. Mais à quel prix encore une fois. Makoto est vraiment un joueur de l'extrême !

21.f7 : Ben choisit de traverser à l'économie en préservant ses accès au sud et la possibilité d'y gagner un temps. Une petite imprécision car 21.e8 traversant au centre menaçait 23.g4 et opérait un contrôle sévère du bord sud.

22.e8 : Makoto joue ici un coup qui non seulement perd la parité au sud-ouest mais en plus laisse h5, h4 ou c7 comme coups très forts pour Noir. Mieux valait jouer : 22.g4 g3 e8 qui rend h5 moins attractif. Notez aussi que l'influence du pion blanc e2 est toujours aussi néfaste : elle empêche Blanc de pouvoir simplement jouer à l'ouest comme par exemple en b5.

23.h5 : la réponse ne se fit pas attendre et Ben choisit bien le meilleur coup. La position est alors la suivante :



Après 23.h5

Tout porte à croire que c'est mal parti pour que Makoto gagne celle-ci. Le pion blanc e5 est fondamental pour garder un quelconque espoir car s'il n'existait pas, Noir contrôlerait le centre et les lignes 3, 4 et 5 trop facilement et obligerait Blanc à jouer

à la périphérie de la position et donc perdre.

24.g3 : logique et correct mais encore insuffisant pour revenir dans la partie. Ce coup permet de conserver le pion e5 et rend moins attractif un coup noir en c7.

25.g4 : simple et très fort. Noir reste encore au centre de la position et force Blanc à jouer sur lui. À noter cependant que c'est le seul coup correct de Noir avec aussi 25.h3. Mais bon il en suffit d'un seul...

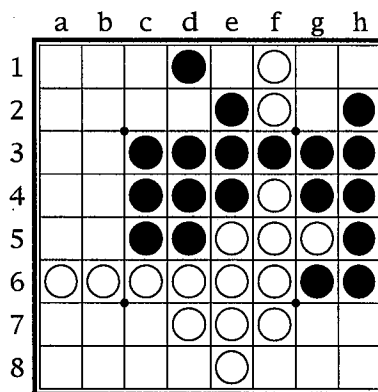
26.h3 : oui correct mais pouvoir jouer en b5 aurait été quand même mieux.

27.h6 : simple coup d'attente sur le bord. Ben ne craint pas la réponse de Blanc en h4 car il pourra reprendre sans problème le bord est du fait que Blanc ne peut pas l'attaquer en g7. Encore un temps de gagné. Cela va commencer à faire beaucoup.

28.h4 à 29.h2 : Blanc doit maintenant encore ouvrir au nord. Ce qui se passe est à l'opposé de sa stratégie initiale de faire jouer Noir au sud et sa trop grande influence va alors jouer fortement en sa défaveur. Notez la double perte de parité de Blanc au sud.

30.f1 : seul coup correct pour Blanc avant l'explosion finale. Tous les autres ouvrent trop de lignes.

31.d1 : Noir joue son coup d'attente encore une fois et laisse Blanc se débrouiller avec le trait. La position est alors la suivante :



Après 31.d1

Seuls les coups e1 et b3 sont envisageables ici pour Makoto. Par exemple avec les suites : 32.e1 g1 b3 b4 a4 b5 b2 et 32.b3 b4 a4 b5 a5 a2. L'analyse informatique montre que la première suite donne une finale serrée avec 33-31 pour Noir tandis que la seconde suite donne 38-26 pour Noir. Bien entendu cela est impossible à voir même si les idées sont identiques. La seule grosse différence étant le remplissage du bord nord et donc

la possibilité de Noir de ne pas jouer au sud et de profiter des pertes de parité de Blanc.

32.b3 : Makoto choisit malheureusement pour lui la mauvaise suite.

33.b4 : coup simple et logique pourrissant les coups de Blanc à l'ouest.

34.a4 : seul coup de Blanc gardant encore un peu de flexibilité.

35.b5 : coup au centre simple et encore correct. Si Blanc répond en a5, alors Noir joue en a2 et profite du contrôle de ligne 3 par : 36.a5 a2 e1 d2! c1 g7!! Sportif mais gagnant.

36.c2 : Makoto joue aussi le coup correct mais qui perd cependant 38-26. L'idée est de pourrir le coup noir en a2.

37.c7 : Ben joue encore le meilleur coup. Coup tranquille au centre de la position lui permettant de récupérer un accès en d2 et en a5.

38.a5 : Makoto est presque forcé de prendre son temps sur le bord ouest. Le meilleur coup était cependant c8 pour protéger momentanément l'accès en a5.

39.d2 : Ben joue encore un coup simple qui reste au centre, recoupe les deux grandes diagonales. Il perd cependant 2 pions par rapport à 39.c8.

40.c8 : Makoto joue le coup correct dont l'objet est de tendre un piège à Noir. En effet si Noir joue en 41.d8 il est certes encore gagnant 34-30 mais ce faisant, la suite est plus facile pour Blanc qui peut commencer par sacrifier en g7.

41.b7 : un coup très fort qui profite des deux prébords ouest et sud blancs. Ce sacrifice va permettre à Noir de gagner encore des temps très utiles pour la suite. C'est encore le meilleur coup.

42.a8 : que faire d'autre ? Cela ne semble pas génial mais c'est pourtant le bon coup.

43.d8 : Ben profite habilement de ses temps au sud. C'est encore le meilleur coup avec 43.g7 qui est plus risqué. Notez cependant que ce faisant il retourne le pion blanc g5.

44.g7 : oui bien vu Makoto, c'est le moment où jamais de jouer cette attaque du bord. C'est encore le coup correct.

45.e1 : une petite erreur de Ben qui lui fait perdre 3 pions. Il est maintenant simplement à 35-29. Mieux était b8 avec une superbe arnaque liée au contrôle de la ligne 3 (45.b8 f8 c1 h7 h8 g8 a7 e1 g1 b2 a1 b1 a2 h1 a3 g2).

46.c1 à 48.f8 : coups corrects qui profitent des temps de chacun.

49.h7 : le seul coup gagnant mais quel coup ! Profite encore au maximum des pertes de parité de Blanc en a7 et dans le coin nord-ouest.

50.g1 a7 : chacun profite encore de ses temps respectifs et Blanc a toujours perdu la parité.

52.h8 : seul coup correct.

53.a2 : superbe pointe et en plus c'est le bon coup ! Notez que le simple 53.g8 ne gagne que 33-31.

54.h1 à 60.b1 : encore la bonne suite. Ben gagne 35-29 et se paie le luxe de donner les quatre coins en faisant uniquement des pions intérieurs.

En résumé, encore une partie à sens unique où, même si Makoto a raté le coche avec une finale à seulement -2, il n'a jamais été devant. Notez quand même le niveau des deux joueurs qui jouent encore la fin de partie de belle façon. Encore bravo Ben et Makoto.

Globalement donc, sur ces deux parties Ben a montré encore une fois une très bonne préparation non seulement othellistique mais aussi une maîtrise des paramètres externes qui lui ont permis d'avoir une position psychologique plus confortable. La perte de Ben contre Makoto durant le système suisse faisait partie du plan de l'Américain qui a dû penser que lâcher (éventuellement) cette partie aurait en fait une influence positive sur leur rencontre en demi-finale ou finale : en effet il valait mieux subir une première fois le pressing du Japonais durant le tournoi pour que par la suite il soit moins « fort » et moins motivé (car inconsciemment on sous-estime toujours un adversaire que l'on a déjà battu). Il est clair que Ben savait ensuite exactement ce qu'il allait jouer à Makoto en finale et a choisi ses préparations en conséquence. Il a aussi montré qu'il savait élever son niveau de jeu en finale du championnat du monde par rapport au système suisse et qu'il fallait désormais compter sur lui encore pendant quelques années. De leur côté Makoto et les Japonais en général ont toujours un très bon niveau de jeu mais celui-ci a bien été rattrapé et leur mode de préparation semble devenir assez problématique pour le plus haut niveau. En particulier, l'utilisation de l'outil informatique pour l'analyse et le choix des ouvertures (bases de données en particulier), couplé à de nombreuses parties sur Internet, semblent leur faire maintenant défaut. Espérons tout simple-

ment qu'ils sauront se ressaisir afin que les prochains championnats du monde ne soient pas encore à sens unique. D'après mes discussions avec Tamenori, ce tournoi a de nouveau aiguisé son appétit donc nous avons de bons espoirs de le revoir au plus haut niveau.

Enfin, j'ai cru comprendre que Ben, ainsi qu'un certain nombre d'autres joueurs, allaient participer au tournoi du Meijin en mars 2005 au Japon. Le choc risque d'être violent.

championnat du monde 2004

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

Rose 21-43 Suekuni

championnat du monde 2004

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

Tamenori 30-34 Höhne

Japan All Stars 1997

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

Tamenori 37-27 Suekuni

championnat du monde 2004

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

Seeley 41-23 Tamenori

championnat du monde 2004

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

Sperandio 25-39 Berg M.

championnat du monde 2004

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

Suekuni 38-26 Seeley

championnat du monde 2004

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

Sperandio 36-28 Fu J.

Classement FFO

Joueurs français

2338	+/- 71	(105)	[-7]	CASPARD Emmanuel (GM)	2127	+/-115	(46)	[-22]	VAN DER WAGT Ben	{NL}
2331	+/- 207	(12)	[+99]	DI MEGLIO Fabrice (M)	2127	+/-111	(39)	[+43]	IN HET ZANDT Bas	{NL}
2315	+/- 71	(114)	[+65]	NICOLET Stéphane (GM)	2126	+/-104	(51)	[+50]	OHLSSON Thomas	{S}
2271	+/- 85	(72)	[+9]	TASTET Marc (GM)	2125	+/-115	(42)	[-17]	HALLBERG Marcus	{S}
2265	+/- 64	(125)	[+41]	LAZARD Emmanuel (GM)	2119	+/-111	(44)	[+31]	SZYSZKO Lukasz	{PL}
2261	+/- 55	(192)	[+36]	KASHIWABARA Takuji (GM)	2111	+/-129	(28)	[+113]	ASPENRYD Henry	{S}
2203	+/- 74	(94)	[+23]	DELAUNAY Arnaud (M)	2095	+/-105	(46)	[+39]	VAN HEERE Mark	{NL}
2168	+/- 92	(67)	[+125]	AUZENDE Frédéric (M)	2094	+/-165	(20)	[nv]	DOUSSE Stéphane	{CH}
2124	+/- 72	(97)	[+14]	BARRE Sébastien (M)	2093	+/-114	(39)	[+13]	GAYET Surya	{NL}
2072	+/- 229	(11)	[-396]	JUHEM Philippe (GM)	2093	+/-196	(13)	[+19]	LILLA Kamil	{PL}
2061	+/- 110	(48)	[+53]	DAUBA Cédric	2089	+/-163	(20)	[+35]	LINDQVIST Patrik	{S}
2050	+/- 68	(122)	[-11]	QUAZZO Claude (M)	2087	+/-252	(7)	[nv]	JANSEN Jeroen	{NL}
2005	+/- 66	(127)	[+21]	LÉVY-ABÉGNOLI Thierry (M)	2083	+/-112	(41)	[+114]	TURUNEN Daniel	{S}
1982	+/- 230	(11)	[-217]	LIANG Yi (M)	2082	+/-81	(75)	[+31]	BERNER Johan	{S}
1956	+/- 56	(186)	[+7]	ANDRIANI Binta (M)	2082	+/-237	(13)	[nv]	MENOZZI Giuseppe	{I}
1949	+/- 384	(4)	[nv]	QUIN Sylvain	2068	+/-108	(46)	[-19]	DE WAEL Jeroen	{B}
1893	+/- 376	(5)	[-49]	BERNIER Frédéric	2068	+/- 76	(99)	[+12]	DE GRAAF Jan C.	{NL}
1892	+/- 197	(17)	[+78]	ROBIN François (M)	2063	+/-196	(15)	[nv]	LEVANEN Harri	{FIN}
1882	+/- 113	(55)	[+144]	POIRIER Serge (M)	2061	+/-154	(24)	[+36]	VERWEIJ Dennis	{NL}
1872	+/- 70	(132)	[+8]	MARGARIT Eric (M)	2054	+/-202	(13)	[-238]	WILLIAMS Eddie	{USA}
1871	+/- 240	(10)	[+49]	SCHERNO Dominique	2051	+/-224	(11)	[+94]	MAGNUSSON Niklas	{S}
1839	+/- 372	(4)	[+67]	LECUREUX Jean	2051	+/- 95	(56)	[+3]	LJUNQVIST Daniel	{S}
1748	+/- 253	(11)	[nv]	BUSUTTIL Michel	2041	+/- 83	(99)	[+5]	HUBBARD Geoff	{AUS}
1742	+/- 293	(10)	[+246]	BERNOU Stéphan	2040	+/-140	(31)	[nv]	STANZIONE Pierluigi	{I}
1644	+/- 457	(5)	[nv]	NOU Leonard	2038	+/-109	(45)	[nv]	VAN DEN BERG Erwin	{NL}
1548	+/- 411	(4)	[+84]	PÉLISSIER Laurent	2033	+/-112	(45)	[-1]	SEITS Roy	{NL}
1502	+/- 124	(63)	[+95]	BENOIT Serge	2031	+/-102	(51)	[+61]	GARDEBRINK Christian	{S}
1455	+/- 304	(15)	[nv]	MESSAOUDI Audric	2030	+/-209	(13)	[nv]	ANDERSSON Christoffer	{S}
1451	+/- 367	(5)	[+64]	THIERRY Vincent	2029	+/-131	(31)	[+4]	BRAUN Holger	{NL}
1376	+/- 160	(44)	[+108]	HERVÉ Jacqueline	2026	+/-122	(38)	[+31]	STENBERG Veronica	{S}
1102	+/- 166	(59)	[+62]	POIRIER Thibault	2022	+/- 93	(76)	[+77]	VALLUND Henrik	{DK}
980	+/- 162	(82)	[+30]	TORRI Marie-Christine	2015	+/-146	(25)	[+1]	ZILLIG Remko	{NL}
927	+/- 233	(26)	[+73]	PEILLON Maureen	2014	+/-141	(25)	[-18]	SCHOUTEN Patrick	{NL}

Joueurs étrangers

2839	+/-253	(17)	[+298]	SEELEY Ben (GM)	{USA}	1994	+/-107	(52)	[-48]	MEIJER Arnoud	{NL}
2686	+/-197	(17)	[+189]	SUEKUNI Makoto (GM)	{J}	1994	+/-132	(38)	[+127]	VALLUND Torben	{DK}
2679	+/-205	(16)	[nv]	ROSE Brian	{USA}	1991	+/-102	(63)	[+66]	BØE Alexander	{N}
2581	+/-220	(13)	[nv]	TAMENORI Hideshi	{J}	1982	+/-138	(28)	[+53]	MAGNUSSON Johan	{S}
2533	+/-217	(20)	[+265]	BERG Matthias	{D}	1966	+/- 89	(70)	[+7]	PRASEPTYO Linda	{NL}
2435	+/-225	(13)	[+394]	VORACEK Miroslav	{CZ}	1955	+/- 72	(109)	[+21]	SCHOTTE Tom	{B}
2412	+/-163	(34)	[+95]	SPERANDIO Roberto (GM)	{I}	1944	+/-124	(39)	[nv]	GREGERSEN Jonas Lindholt	{DK}
2408	+/-120	(60)	[+77]	BARNABA Donato	{I}	1939	+/-134	(39)	[+60]	LARSEN Caspar P.	{DK}
2393	+/-185	(13)	[nv]	FU Jacky	{CN}	1936	+/-107	(54)	[+36]	ROGOSZ Magdalena	{PL}
2354	+/-217	(14)	[nv]	ROMANO Benedetto	{I}	1914	+/-111	(45)	[nv]	PEPERKAMP Marcel	{B}
2348	+/-114	(53)	[+68]	LEADER Imre (GM)	{GB}	1903	+/-125	(38)	[-9]	CLAASSEN Mathijs	{NL}
2345	+/- 88	(78)	[+53]	ENG Martin	{S}	1899	+/-121	(40)	[+11]	REINDERS Ralph	{NL}
2318	+/- 94	(71)	[+65]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}	1896	+/- 88	(82)	[+153]	BERG Robert	{NL}
2316	+/-106	(59)	[+40]	KAMPHUIS Leon	{NL}	1873	+/-121	(47)	[+20]	ROERADE Jeroen	{NL}
2297	+/-136	(31)	[-48]	MAKKONEN Olli	{FIN}	1868	+/-132	(33)	[+30]	THEODORSEN Rune	{N}
2292	+/-220	(14)	[nv]	SALOMONS Roy	{NL}	1856	+/-100	(54)	[+65]	NIELSEN Kim J.	{DK}
2291	+/- 67	(136)	[-24]	HÖHNE Andreas (GM)	{D}	1852	+/-130	(37)	[-11]	AUGUSTIJN Arjan	{NL}
2276	+/-174	(21)	[nv]	MADRONA Mario	{E}	1848	+/-223	(13)	[nv]	ORTIZ George	{AUS}
2269	+/-127	(35)	[+14]	HANDEL Michael	{GB}	1844	+/-100	(64)	[-29]	PRIDMORE Ben	{GB}
2260	+/-151	(21)	[-31]	VAN TILBURG Daan	{NL}	1835	+/-119	(42)	[+73]	HOETJES Tim	{NL}
2259	+/- 96	(59)	[-29]	SHAMAN David (GM)	{USA}	1827	+/-233	(13)	[-183]	CORIO Marc	{CDN}
2254	+/-101	(47)	[-16]	PIHLAJAPURO Lari	{FIN}	1825	+/- 99	(58)	[+48]	VUYE Cedric	{B}
2247	+/-196	(13)	[+35]	SHIFMAN Benyamin	{IL}	1821	+/-114	(49)	[+79]	JACOBSSON Titti	{S}
2246	+/- 93	(66)	[-15]	VAN DEN BIGGELAAR Nicky	{NL}	1810	+/-149	(30)	[nv]	HULTMAN Max	{S}
2241	+/-139	(28)	[-40]	PECZKOWSKI Pawel	{PL}	1806	+/-126	(41)	[-8]	INGELMAN-SUNDBERG Simon	{S}
2239	+/-146	(47)	[+108]	HAUGLAND Jan Kristian	{N}	1796	+/-137	(35)	[+60]	BADSTED Palle	{DK}
2235	+/-111	(39)	[-4]	ZIEBA Arkadiusz	{PL}	1756	+/-144	(29)	[-32]	DE GREY Aubrey	{GB}
2234	+/-190	(13)	[nv]	KIM Kwan Soo	{ROK}	1738	+/-133	(44)	[+167]	MIKKELSEN Dag Martin	{N}
2226	+/-124	(34)	[+97]	JOHANSEN Niklas	{S}	1738	+/- 97	(67)	[-8]	VAES Dimitri	{B}
2223	+/-199	(13)	[nv]	FU Velma	{HK}	1684	+/-107	(60)	[-13]	AAGAARD-HANSEN Jens	{DK}
2217	+/-128	(43)	[+180]	FELDBORG Karsten (GM)	{DK}	1667	+/-146	(31)	[+21]	LASH Vi Tommie Sean Richard	{NL}
2203	+/-117	(37)	[+76]	SJÖSTRÖM Hannes	{S}	1648	+/-117	(48)	[-101]	ARNOLD Roy	{GB}
2198	+/-135	(27)	[-56]	ANDERSSON Goran	{S}	1648	+/-110	(59)	[+18]	DYER Jeremy	{GB}
2198	+/-201	(13)	[nv]	KINOSHITA Hisako	{J}	1633	+/-132	(36)	[+17]	VAN GIMST Anja	{NL}
2196	+/- 89	(69)	[nv]	FRANSSON-JOHNSSON Joel	{S}	1626	+/-115	(49)	[+61]	DE BOER Rosalinde	{NL}
2175	+/-115	(39)	[+47]	ÖSTMAN Mikael	{S}	1619	+/-138	(33)	[nv]	ROWE Stephen	{GB}
2174	+/-200	(15)	[+160]	LUND JENSEN Erik (GM)	{DK}	1574	+/- 95	(83)	[nv]	STOKKE Solrun	{N}
2165	+/-131	(31)	[+84]	KOPPINEN Jussi	{FIN}	1565	+/- 94	(83)	[+41]	FRANSEN Martin	{NL}
2162	+/- 80	(86)	[+8]	KORTENDIJK Albert	{NL}	1490	+/-320	(6)	[nv]	HABILIS Isabel	{E}
2157	+/-126	(36)	[+146]	TOMEI Robin	{NL}	1487	+/-115	(45)	[-3]	VAN DER WAGT Jan	{NL}
2155	+/-133	(30)	[+126]	HUHTAMÄKI Riku	{FIN}	1465	+/-136	(42)	[-7]	SZYSZKO Krzysztof	{PL}
2154	+/-206	(13)	[-14]	BERNER Nils	{S}	1463	+/-115	(80)	[-57]	LECAT Monique	{B}
2154	+/-239	(9)	[+2]	MAKKONEN Juhamatti	{FIN}	1457	+/-113	(57)	[-7]	SNEEK Marcel	{NL}
2148	+/-191	(14)	[+108]	FRONMARK Marcus	{S}	1450	+/-136	(52)	[+12]	SKOGEN Tor-Birger	{N}
2140	+/- 68	(118)	[+14]	HOBO Roel	{NL}	1450	+/-137	(39)	[-12]	VAN GIMST Ruud	{NL}
						1394	+/-149	(34)	[nv]	BIARD Patricia	{NL}

Voici le classement de la FFO au 31 décembre 2004. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 74*, le championnat de France (2 et 3/10/2004), la finale du championnat de France junior (3/10/2004), le tournoi de départage pour le championnat du monde (10/10/2004), le tournoi open de Rennes (24/10/2004), le tournoi Ile de France 6 (7/11/2004), le championnat du monde (13 au 15/11/2004), la finale du grand prix de France (27 et 28/11/2004), le championnat de France des clubs (11 et 12/12/2004), 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 74* (ou « nv » si le joueur n'y apparaissait pas). L'évolution du classement d'un joueur n'est pas significative : il faut comparer les évolutions de plusieurs joueurs. Rappelons que le classement est établi à partir de l'ensemble des parties jouées les 14 derniers mois. Retrouvez le classement mis à jour régulièrement sur Internet : <http://www.ffothello.org/>

Responsables locaux FFO et clubs d'Othello

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

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

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

- Base de parties, classement, ➔ **Club de Rennes**
agenda, photos... Le site web de la FFO est : www.ffothello.org
- 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
- 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
- Serge Poirier
☎ 02 99 60 94 21
35 rue des Méliers
35650 **LE RHEU**
- Philippe Juhem
☎ 03 88 32 69 28
31-33 allée de la Robertsau
67000 **STRASBOURG**
➔ **Club de Strasbourg**
Contact : P. Juhem
☎ 03 88 32 69 28
juhem@free.fr
- ➔ **Paul Freyss**
☎ 03 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 **ILLZACH**
- Guillaume Largounez
☎ 04 72 43 06 58
➔ **Club Multijeu de Haute-Savoie**
Le jeudi de 19h à 21h
MJC de la Roche sur Foron
287 av. Jean Jaurès
74800 **ROCHE / FORON**
Contact : Sylvia Lanovaz
☎ 04 50 25 54 30
- ➔ **Club Normale Sup Paris**
Le mardi à 20h30
45 rue d'Ulm
75005 **PARIS**
Contact : Marc Tastet
☎ 01 40 44 03 95
marc.tastet@free.fr
- ➔ **Club Paris Rivoli**
Le jeudi à 19h
55, rue de Rivoli
75001 **PARIS**
Contact : Sébastien Barre
☎ 06 84 75 16 75
barre_seb@hotmail.com
- Stéphane Nicolet
☎ 01 43 72 53 55
24 rue Titon
75011 **PARIS**
- Yi Liang
☎ 05 49 38 19 69
5 allée des Aubépines
86550 **MIGNALOUX-BEAUVOIR**
- Élie Cali
☎ 01 48 25 43 01
appt. 231
9 rue de Sèvres
92100 **BOULOGNE**
➔ **Tart'en Pions**
Café-Jeux sans alcool
Club Multijeu
Le mercredi de 14h à 22h,
le jeudi et le vendredi de
16h à 22h, le samedi
de 19h à 23h30 et
le dimanche de 14h à 20h
Square Denis Papin
rue Denis Papin
92700 **COLOMBES**
☎ 01 47 82 46 38
Bus 164, arrêt Félix Faure,
SNCF Gare des Vallées
- ➔ **Clubs sur Internet :**
www.vogclub.com
(anglophone)
www.kurnik.org/intl/fr/reversi/
(avec un RV « club » tous
les lundis à 21h)
www.zonejeux.com
- ➔ **Club minitel: 3614 ALP2**
- Denis Scheidecker
☎ 03 26 52 45 63
12 rue des Falloises
51130 **VERTUS**
➔ **Club de Reims**
Contact : D. Scheidecker
☎ 03 26 52 45 63
denis.scheidecker@wanadoo.fr
- ➔ **Association IGOR**
(igor.outness.net)
Guilain Dorsimont
☎ 06 18 99 62 72
dogx@free.fr
Maison des associations
29 rue de Wasquehal
59491 **VILLENEUVE-D'ASCQ**
- Jean-Manuel Mascort
☎ 06 75 59 01 71
8 Grande Rue
60810 **RULLY**

FF 75

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

HOLLANDE TOURNOI INTERNATIONAL D'AMSTERDAM

Troisième tournoi du grand prix d'Europe 2005
Préqualificatif pour le championnat du monde 2005
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 26 et dimanche 27 mars 2005

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

DANEMARK TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

Quatrième tournoi du Grand Prix d'Europe 2005
Préqualificatif pour le championnat du monde 2005
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 9 et dimanche 10 avril 2005

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 3

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 16 avril 2005 à 13h45

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

SUÈDE TOURNOI INTERNATIONAL DE STOCKHOLM

Cinquième tournoi du Grand Prix d'Europe 2005
Préqualificatif pour le championnat du monde 2005
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 21 et dimanche 22 mai 2005

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS

Dimanche 5 juin 2005

Lieu du tournoi : Paris

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

POLOGNE TOURNOI INTERNATIONAL DE GDANSK

Sixième tournoi du grand prix d'Europe 2005
Préqualificatif pour le championnat du monde 2005
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 25 et dimanche 26 juin 2005

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

BELGIQUE TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Septième tournoi du grand prix d'Europe 2005
Préqualificatif pour le championnat du monde 2005
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 30 et dimanche 31 juillet 2005

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

FRANCE TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du grand prix d'Europe 2005
Préqualificatif pour le championnat du monde 2005
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 27 et dimanche 28 août 2005

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15

Droits d'inscription : 25 euros

FRANCE FINALE DU GRAND PRIX 2005

Qualificatif 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 31 août 2005.

Samedi 10 et dimanche 11 septembre 2005

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Qualificatif pour le championnat du monde 2005
La finale se déroulera les

samedi 24 et dimanche 25 septembre 2005

SÉLECTIONS

Sélections pour le championnat de France
En 5 rondes, ouvertes à tous.

Du 1^{er} mai au 31 août 2005

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

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE JUNIOR

La finale se déroulera le
dimanche 27 novembre 2005

Informations : contacter la FFO ☎ 06 78 50 82 15