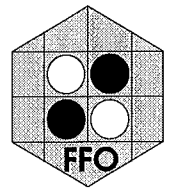


FFORUM



Le magazine de la Fédération Française d'Othello PRINTEMPS-ÉTÉ 2005

www.ffothello.org

Magazine

*Internationaux 2005
Grenoble 2005
Zwijndrecht 2005
Open Bruxelles 2005*

Initiation

Les insertions (IV)

Stratégie

Principes de Seeley

Tactique

Jouez-les tous !

Autour du jeu

*Évolution de l'Othello
Le monde du jeu*

Parties

Caspar à l'IDF

Problèmes

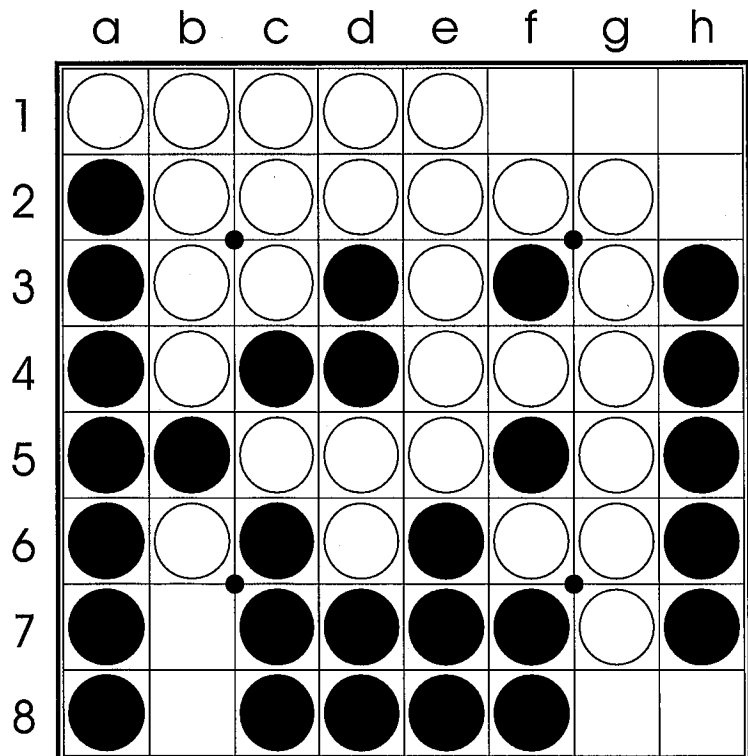
N°76

5 euros

Brightwell et Kashiwabara au coude à coude pour le grand prix d'Europe

Prochains rendez-vous : International de Paris et championnat de France

Mondial 2005 en Islande : une première !



Noir joue et gagne...

Le coin du Conseil

Modalités de sélection au championnat du monde

Le système retenu après consultation des adhérents est le suivant :

Trois collèges permettent d'obtenir une place dans l'équipe de France au championnat du monde. Les 3 qualifiés sont :

- le champion de France ;
- le vainqueur du Grand Prix de France ;
- le joueur ayant remporté le plus grand nombre de préqualificatifs (en cas d'ex aequo un match de départage permet de classer les prétendants).

En cas de désistements et/ou de doublons on applique la formule suivante :

- les joueurs ayant participé au championnat de France sont classés dans l'ordre de leur classement CF1-CF2-CF3-CF4-CF5-CF6... ;
- les joueurs ayant participé à la finale du Grand Prix de France sont classés dans l'ordre de leur classement GP1-GP2-GP3-GP4-GP5-GP6 ;
- les joueurs ayant gagné des préqualificatifs sont classés par ordre décroissant de points de préqualification (après éventuel tournoi de départage entre les premiers ex aequo et départage au nombre de points obtenus au grand prix de France avant la finale pour les ex aequo suivants) PQ1-PQ2-PQ3-PQ4-PQ5-PQ6...

On établit par ordre de priorité la liste suivante :

PQ1-GP1-CF1-PQ2-GP2-CF2-PQ3-GP3-CF3-PQ4-GP4-CF4-PQ5-GP5-CF5-PQ6-GP6-CF6...

Les trois joueurs qualifiés sont donc CF1-GP1-PQ1.

Si un joueur se désiste ou fait déjà partie des joueurs qualifiés, on propose la participation à PQ2. Si lui-même se désiste ou fait déjà partie des joueurs qualifiés, on propose la qualification à GP2, et ainsi de suite.

Ce système entre en vigueur pour la sélection au championnat du monde 2005.

Championnat de France 2005

Après avoir testé deux années durant un championnat de France Open, le conseil a décidé de réintroduire des sélections au championnat de France 2005.

Les huit premiers joueurs ayant un classement officiel (incertitude inférieure à +/-200) au dernier classement paru le 30 avril sur le site web de la FFO sont qualifiés d'office pour la finale, ils ne peuvent participer aux sélections.

Les sélections sont organisées dans toute la France entre le 1er mai et le 4 septembre. Les quatre premiers de chaque sélection sont qualifiés pour la finale et ne peuvent participer aux autres sélections.

Les lieux et dates des sélections sont annoncés dans l'agenda sur le site web de la FFO.

Nous espérons ainsi relancer une dynamique d'organisation de tournois en province.

Droits de participation aux tournois

Afin de privilégier les adhérents à la FFO, et d'amener les joueurs réguliers à franchir le pas de l'adhésion, le conseil a décidé que l'accès à certains tournois sera payant pour les non-adhérents.

Les tournois concernés sont ceux du grand prix A (y compris les préqualificatifs). Les tarifs sont fixés aux montants suivants :

- 4 euros pour les adultes ;
- 2 euros pour les juniors, handicapés, chômeurs, étudiants ;

La première participation à un tournoi reste gratuite, les suivantes sont payantes pour les non-adhérents.

Les fonds collectés par l'entité organisatrice sont versés pour moitié à la F.F.O, l'autre moitié pouvant couvrir des frais d'organisation.

Grand prix 05

			PrPar	IDF1	IDF2	IDF3	IDF4	PrGre	Total
Tastet	Marc	F	90	55			200	140	485
Kashiwabara	Takuji	F	140		144			200	484
Auzende	Frédéric	F	40	140	144	30	44	60	458
Lazard	Emmanuel	F	200	55		30	115		400
Barre	Sébastien	F	60	55	44	115	44		318
Lévy-Abégnoli	Thierry	F		13	144	30	115		302
Casparid	Emmanuel	F				200			200
Nicolet	Stéphane	F		200					200
Andriani	Bintsa	F	15		44	30		90	179
Lefebvre	Thierry	F		13		115	18		146
Margarit	Éric	F	25	55	13	1	18		112
Dauba	Cédric	F	25		44	30			99
Ovion	Jacques	F	5	0	13	30			48
Delaunay	Arnaud	F					44		44
Butin	Pierre	F						40	40
Bougeard	Emmanuel	F		13	13		5		31
Michel	Stéphane	F						30	30
Benoit	Serge	F		13	13	0			26
Lecat	Monique	B				1	10		11
Busutil	Michel	F	10						10
Capelle	Stéphane	F				1			1
Jamet	Patrick	F				1			1
Lemoine	Joane	F				1			1
Poirier	Serge	F				1			1

Comment faire pour marquer des points au Grand Prix de France ? C'est tout simple, il suffit de jouer dans les tournois et de terminer « dans les points ». En effet, à chaque tournoi, on attribue 200, 140, 90, 60, 40, 30, 20, 15, 10 et 5 points aux dix premiers. En cas d'ex aequo, on additionne les points des joueurs à égalité et on divise par le nombre de joueurs en arrondissant le cas échéant au point supérieur. Les six premiers joueurs humains français de la liste au 31 août disputent la finale du Grand Prix.

Sommaire

- 2 ♦ Le coin du conseil**
- 4 ♦ Magazine**
- 10 ♦ Initiation : Insertions et bords bi-bi II**
- 12 ♦ Problèmes et solutions**
- 13 ♦ Emmanuel Caspard à l'IDF 3**
- 16 ♦ Évolution du jeu d'Othello**
- 18 ♦ Principes stratégiques de Seeley**
- 22 ♦ Jouez-les tous !**
- 23 ♦ Solutions des problèmes II**
- 24 ♦ Reversi dans le monde du jeu**
- 25 ♦ Solitaire**
- 26 ♦ Classement**
- 27 ♦ Les clubs**
- 28 ♦ Agenda**

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE

Emmanuel CASPARD

Takuji KASHIWABARA

Emmanuel LAZARD

Monique LECAT

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Jean-Manuel MASCORT

Stéphane NICOLET

Serge POIRIER

Ben SEELEY

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,

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Fédération Française d'Othello

BP 383, 75626 PARIS Cedex 13

© 06 78 50 82 15

contact@ffothello.org

OTHELLO® est une marque déposée,

distribuée par MATTEL France

La gaffe du trimestre

C'est fini, Blanc vient de passer, Noir a la parité et tout le contrôle... Pas si sûr : 50.a2?? a3! et Noir va être obligé de jouer en premier dans les deux trous au nord, laissant à Blanc le bord nord et une ou deux diagonales. La partie se termine par 52.a8 ps b7 (perd un pion) b8 c7 d8 g2 ps! b2 a1 ps h1 30-34. Il fallait absolument nourrir Blanc au nord-ouest en jouant 50.c7 et profiter de la parité en obligeant l'adversaire à tout donner : le score parfait devient 47-17.

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

Noir joue... et gaffe !

Amsterdam 2005

La faute au week-end pascal, seulement 38 joueurs à cette étape batave du grand prix d'Europe — ce serait une affluence record dans certains pays mais ici c'est un net recul par rapport aux années précédentes...

Nicky van den Biggelaar et Matthias Berg terminent les sept premières rondes en tête mais ce dernier se fait rejoindre sur le fil par Graham Brightwell et Marc Tastet le dimanche matin. Au départage notre ami anglais se qualifie et met tout le monde d'accord par une victoire nette et sans bavure sur le joueur local. Graham remporte ainsi son deuxième tournoi international d'affilée après Cambridge. Matthias sauve l'honneur en s'imposant 2-0 également sur Marc.

Classement final

1. Brightwell G. {GB} 8/11 +2
2. van den Biggelaar N. {NL} 9+0
3. Berg M. {D} 8+2
4. Tastet M. {F} 8+0
5. Peczkowski P. {PL} 7,5
- Barre S. {F} 7,5
7. Nicolet S. {F} 7
- Höhne A. {D} 7
- Madrona M. {E} 7
- Auzende F. {F} 7
11. Gayet S. {NL} 6
- Kashiwabara T. {F} 6
- Lazard E. {F} 6
- Zieba A. {PL} 6
- de Graaf J.C. {NL} 6
- Zillig R. {NL} 6
- Hobo R. {NL} 6
- Andriani B. {F} 6
19. Kamphuis L. {NL} 5,5
- van den Berg E. {NL} 5,5
21. Verweij D. {NL} 5
- Ye L. {CN} 5
- Tomei R. {NL} 5
- van Heere M. {NL} 5
- van Vliet A. {NL} 5
- Kracyk R. {PL} 5
- Hoetjes T. {NL} 5
- Salomons R. {NL} 5
- van Gimst A. {NL} 5
30. Fransen M. {NL} 4,5
- Bos A. {NL} 4,5
32. van Gimst R. {NL} 4
33. van Gimst S. {NL} 3
34. Verweij S. {NL} 2
- Sneek M. {NL} 2
- Tang K. {NL} 2
- Budding T. {NL} 2
38. Torri M.C. {F} 1

Finale 1

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

Brightwell 38-26 vd Biggelaar

Finale 2

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

vd Biggelaar 19-45 Brightwell

Copenhague 2005

Peu de monde au Danemark mais les meilleurs joueurs locaux et quelques étrangers pour essayer de faire mentir le dicton :

« À Copenhague en l'an impair
À Takuji la place première. »

La règle a une nouvelle fois été vérifiée, au détriment de Karsten Feldborg qui fait tout le tournoi en tête et s'incline 2-1 en finale. Binta Andriani fait également un bon tournoi, malheureusement terni par une défaite dans le match pour la troisième place.

Avec sa victoire à Rome, Takuji égalise à deux victoires partout et décide de disputer le titre européen à Graham.

Classement final

1. Kashiwabara T. {F} 8,5/11 +2
2. Feldborg K. {DK} 10 +1
3. Kracyk R. {PL} 7 +1
4. Andriani B. {F} 7,5 +0
5. Larsen C.P. {DK} 6
- Bøe A. {N} 6
- Nielsen K.J. {DK} 6

- | | | |
|-------------------|------|---|
| Badsted P. | {DK} | 6 |
| Vallund T. | {DK} | 6 |
| Mårtensson M. | {DK} | 6 |
| Aagaard-Hansen J. | {DK} | 6 |
| 12. Vallund H. | {DK} | 5 |
| Christensen M.B. | {DK} | 5 |
| Berg R. | {N} | 5 |
| Jacobsen M.J. | {DK} | 5 |
| 16. Stokke S. | {DK} | 4 |
| Jensen K.D. | {DK} | 4 |
| 18. Støvring P. | {DK} | 2 |
| 19. Torri M.C. | {F} | 1 |

Finale 1

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

Kashiwabara 27-37 Feldborg

Finale 2

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

Feldborg 31-33 Kashiwabara

Finale 3

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

Kashiwabara 36-28 Feldborg

Stockholm 2005

Messieurs les Anglais, tirez les premiers ! Au tour de Graham de marquer des points dans ce duel à distance. Et ça démarre très fort puisque Graham et Martin Eng survolent ce tournoi de Stockholm avec une défaite chacun. 3/3 victoires en tournoi pour Graham ? Hélas, Tintin vint troubler ce parcours tout tracé en s'offrant le luxe de battre sèchement notre candidat 2-0 en finale. Graham aura donc perdu trois parties dans ce tournoi, toutes contre le même joueur.

Jolie performance de Bintsa qui cette fois ne rate pas sa petite finale et termine troisième d'un plateau assez relevé.

Classement final

1. Eng M.	{S}	10/11 +2
2. Brightwell G.	{GB}	10 +0
3. Andriani B.	{F}	7,5 +2
4. Hallberg M.	{S}	8 +0
5. Leader I.	{GB}	7
Kroon E.	{S}	7
Aspenryd H.	{S}	7
Ljungqvist D.	{S}	7
Vallund H.	{DK}	7
10. Kraczyk R.	{PL}	6,5
Leino R.	{I}	6,5
Åkerlind J.	{S}	6,5
13. Tastet M.	{F}	6
Sjöström H.	{S}	6
Östman M.	{S}	6
Hirvonen P.	{FI}	6
Johansson E.	{S}	6
Steentoft B.	{S}	6
Peiponen J.	{FI}	6
20. Ingelman-Sundberg S.	{S}	5
Turunen D.	{S}	5
Stenberg V.	{S}	5
Lönnqvist F.	{FI}	5
Klockars D.	{FI}	5
Gårdebrink C.	{S}	5
Helgesson A.	{S}	5
Gunnarsson E.	{S}	5
Abrahamsson S.	{S}	5
Lönnqvist V.	{FI}	5
30. Eilertsen J.	{S}	4
Jansson M.	{S}	4
Nyberg E.	{S}	4
Stokke S.	{DK}	4
Runesson I.	{S}	4

Lönnqvist C.	{FI}	4
36. Jacobsson T.	{S}	3
Franzén J.	{S}	3
Eriksson F.	{S}	3
Berglund A.	{S}	3
40. Green E.	{S}	1

3. Zieba A.	{PL}	8 +2
4. Szyszko L.	{PL}	8 +0
5. Hoetjes T.	{NL}	7
6. Kraczyk R.	{PL}	6,5
Voracek M.	{CZ}	6,5
8. Lilla K.	{PL}	6
Nowak D.	{PL}	6
de Graaf J.C.	{NL}	6
Auzende F.	{F}	6
Hobo R.	{NL}	6
Pierz R.	{PL}	6
Kobylnski G.	{PL}	6
15. Kamierczuk M.	{PL}	5,5
16. Fransen M.	{NL}	5
Arnold R.	{GB}	5
18. Zaniewski R.	{PL}	4
19. Kluz P.	{PL}	3
Szyszko K.	{PL}	3
Zieba G.	{PL}	3
Sneek M.	{NL}	3
Uzieblo O.	{PL}	3
24. Zieba K.	{PL}	1,5

Finale 1

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

Brightwell 17-47 Eng

Finale 2

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

Eng 36-28 Brightwell

Finale 1

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

Kashiwabara 40-24 Peczkowski

Finale 2

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

Peczkowski 20-44 Kashiwabara

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Gdansk 2005

Et Takuji en profite pour passer en tête du grand prix d'Europe ! Il ne rate pas son tournoi, finit premier du système suisse et gagne 2-0 sa finale contre Peczkowski, la revanche de l'an dernier. Bonne tenue des joueurs locaux face à un niveau étranger inégal. On attend la réponse de Graham à Bruxelles avant un final tendu à Paris.

Classement final

1. Kashiwabara T.	{F}	9/11 +2
2. Peczkowski P.	{PL}	8 +0

Magazine

Tournoi de Zwijndrecht

Quel merveilleux petit tournoi à taille humaine s'est déroulé le dimanche 3 avril dernier à Zwijndrecht, près d'Anvers ! J'en ai encore les larmes aux yeux. Un tournoi où se sont en effet affrontés neuf joueurs

de tous âges, de tous sexes et de toutes nationalités (ou presque). Il y avait pratiquement autant de filles que de garçons, seule la dure loi de l'arithmétique (qui veut que les nombres impairs ne sont pas divisibles

par deux) interdisant une parfaite parité ! Mais le bip est-il féminin ou masculin ? Côté âge, des vétérans comme Monique Lecat ou moi-même côtoyaient de petits jeunes comme Virginie Ortegat (dont l'âge véritable

reste un mystère) ou Éric Margarit (21 ans). Côté nationalités, la fantasque Rosalinde de Boer apportait une petite dose hollandaise à un tournoi essentiellement franco-belge (en fait plus belge que français).

Parmi les favoris, Tom Schotte, Éric Margarit et moi-même pouvions prétendre à la victoire. N'oublions pas Virginie Ortegat, arrivée il y a quelques mois sur le circuit mais déjà aux alentours de la centième place au classement FFO. La première moitié du tournoi confirme cette impression. Je gagne mes quatre premières parties, avec un peu de réussite il est vrai. Contre Monique, je joue une ouverture totalement catastrophique mais je reviens petit à petit et je l'emporte 50 à 14.

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

Margarit 29-35 Lévy-Abégnoli

Éric me domine également en sortie d'ouverture, m'obligeant assez rapidement à jouer une case X (34.g7) qui, en me redonnant de la mobilité, est effectivement le seul coup qui me remette vraiment en selle. Avec l'aide de la parité, j'arrache 35 pions.

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

Après 33.h3

De son côté, Tom Schotte commence le tournoi en perdant de justesse contre Éric Margarit (Blanc) lors d'une partie très amusante. Elle est équilibrée jusqu'au coup 26 à partir duquel Éric prend progressi-

vement l'avantage. Mais ses coups 44.a7, 46.a3 et 48.a1 sont particulièrement mal inspirés et remettent Tom en selle, qui n'en profite pas. En effet, après la prise du coin par Blanc avec 48.a1 (voir figure), Noir se précipite en 49.a2 pour s'insérer sur le bord de cinq.

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

Après 48.a1

En réalité, il n'y avait pas urgence car Blanc n'avait pas accès en a2. En fait, Noir devait d'abord s'insérer au Nord (49.d1) et jouer a2 plus tard. Il aurait alors tenu une finale largement gagnante (42-22). Au contraire, 49.a2 est perdant 31-33, score qui sera obtenu après une finale parfaite des deux joueurs. Une erreur de comptage attribuera 34 pions à Éric...

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

Schotte 31-33 Margarit

Tom gagne les trois parties suivantes puis me rencontre. Étant seul à quatre points et ayant déjà joué les meilleurs joueurs, une victoire m'assurerait pratiquement le gain du tournoi. Mais dans le cas contraire, Tom et moi serions à égalité. En fait, je perdrai 27-37 durant une partie assez équilibrée. Après m'avoir battu, Tom Schotte confiera à Éric (en français) : « il m'a donné la victoire ! ». Personnellement, j'ai seulement eu l'impression de dominer sans pouvoir tuer, pour finalement m'incliner faute d'avoir pu gagner la parité. Après avoir analysé la partie, j'ai certes

identifié quelques coups faibles, mais sans plus.

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

Lévy-Abégnoli 27-37 Schotte

Durant les deux dernières rondes, j'ai un boulevard. Je joue en effet Frauke van de Moortel puis Nick Reunes, tous deux en queue de classement. Ce dernier joue à la vitesse du blitz des coups assez faibles. Je prends un avantage très net mais vers le coup 45, je m'aperçois qu'il peut contrôler les deux diagonales. Ayant les noirs, je n'ai même pas la parité. Je réfléchis au moins dix minutes puis je sacrifie un coin dont la prise m'assurerait le gain de la parité. Il prend lui-même dix minutes de réflexion durant lesquelles je pense être largement perdant. Il prend ce fameux coin puis nous remplissons une zone (autour d'un coin) dans laquelle j'ai la parité. Mais elle est complètement illusoire car après mon coup dans la case X, il peut reprendre le contrôle de la diagonale en jouant la case C (ce qui retournerait le pion de la case X). Nick ne le voit pas et prend le coin, me donnant la parité tout azimuts. Je joue les quatre derniers coups et je l'emporte 51-13. Ouf ! Pendant ce temps, Tom Schotte gagne aussi ses deux dernières parties et s'assure le gain du tournoi grâce à un meilleur départage. Les coupes sont remises aux trois premiers. Puis chacun retourne dans son pays pour continuer à tenter, malgré tout, d'y construire l'Europe. Mais pas de politique...

Classement final

1. Tom Schotte	{B}	6/7
Thierry Lévy-Abégnoli	{F}	6
3. Cedric Vuye	{B}	5
4. Éric Margarit	{F}	4
Virginie Ortegat	{B}	4
6. Rosalinde de Boer	{NL}	3
Monique Lecat	{B}	3
8. Frauke van de Moortel	{B}	2,5
9. Nick Reunes	{B}	1,5

Préqualificatif de Grenoble

Le 18 juin au matin, cinq joueurs avaient répondu présent à l'appel du tournoi préqualificatif de Grenoble. Comme prévu mais pas tout à fait les joueurs escomptés. En effet, Bintsa Andriani n'était pas là mais Pierre Butin était l'invité surprise. Comme Bintsa n'était toujours pas là à 10h30, nous avons commencé le tournoi (un double toutes-roudes). Mais nous avons mis Bintsa dans les appariements, prévoyant de l'intégrer à son arrivée.

Après la première ronde, toujours pas de Bintsa. On continue. Pendant la deuxième ronde, quelqu'un arrive. Bintsa ? C'était mon beauf ! Comme je logeais chez lui pour le week-end, il m'avait prêté sa voiture pour venir au tournoi, mais il avait laissé sa sacoche avec tous ses papiers sur le siège arrière. Quel étourdi ! Je l'avais trouvée à l'arrivée sur le lieu du tournoi, mais comme j'avais laissé mon portable chez lui (quel étourdi !) je n'avais pu le rassurer.

Finalement, Bintsa est arrivé un peu après midi, juste au moment où nous commençons la troisième ronde. Que lui est-il donc arrivé ? Au lieu de partir de Cergy-Pontoise (en voiture) la veille vers 13h, il n'avait pu partir qu'à 21 heures car il devait donner une clé à son frère avant de partir et son frère n'est arrivé que vers 21 heures, ayant oublié que Bintsa était pressé. Quel étourdi ! De plus, ça bouchonnait du côté de Clermont-Ferrand et Bintsa avait bien galéré dans les bouchons...

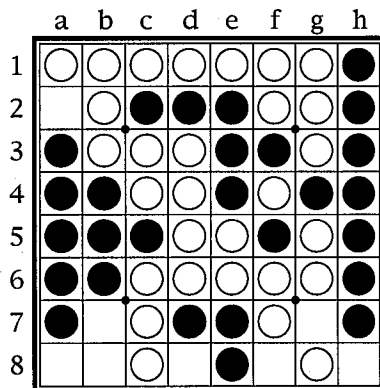
Bintsa a donc perdu les deux premières rondes (sans jouer) contre Pierre Butin et Frédéric Auzende. Au départ nous avions attribué à Pierre et Frédéric le score arbitraire de 64-0 (comme si Bintsa avait perdu au temps ce qui, d'une certaine façon, était le cas). Mais, pendant le trajet pour aller manger, nous avons discuté pour savoir si c'était vraiment la bonne façon de procéder. En effet, Pierre et Frédéric étaient très avantagés par ce résultat. Non seulement, ils avaient battu Bintsa sans coup férir, mais en plus avec le plus grand score possible. Finalement, nous sommes convenus de faire le départage au total de pions et de compter un score arbitraire de 40-24 pour ces deux parties non jouées. En effet, pour les sélections du championnat

de France, où le départage se fait au total de pions, on compte 40-24 pour une victoire contre bip.

Après le premier toutes-roudes, le classement est le suivant :

TASTET Marc	5/5
KASHIWABARA Takuji	4
AUZENDE Frédéric	3
BUTIN Pierre	2
ANDRIANI Bintsa	1
MICHEL Stéphane	0

Comme toujours dans cette configuration, chacun a perdu contre ceux qui le précèdent et a gagné contre ceux qui le suivent. Mais il y a eu pas moins de 4 parties (sur 13 effectivement jouées) qui se sont conclues sur un score de 33 à 31 : Kashiwabara-Tastet, Auzende-Tastet, Kashiwabara-Auzende, Andriani-Kashiwabara !



Noir doit jouer (coup 53)

Voilà la dernière chance de Frédéric contre moi. C'est à Noir de jouer, que choisiriez-vous ? Le plan naturel consiste à sacrifier le coin a8. Mais Noir devra alors choisir entre s'insérer en a2 ou profiter du bord de cinq virtuel de Blanc au sud pour gagner le coin h8. Par exemple 53.b7 a8 a2 b8 d8 e8 g7 h8. Le problème de cette ligne est que Noir en jouant a2 ne va rien retourner sur la diagonale b3-g8. Mais c'est facile de corriger cela. Il suffit de commencer par la paire 53.f8 (pour récupérer f7) d8 avant de jouer 55.b7 a8 a2 b8 g7 h8. On compte (je l'ai fait pendant que Frédéric réfléchissait) cela fait 32-32 ! Bon, c'était le plan pour garder le bord ouest, mais il y a aussi le plan pour garder le bord sud. Évidemment, ça n'a pas l'air d'être suffisant, sauf si Noir peut trouver une petite arnaque. Il faut commencer par 53.d8 f8, qui crée une « paire qui perd » au sud-est avant d'enchaîner par b7 a8

b8 a2 h8 ps g7. Le problème est que Noir ne retourne rien sur la diagonale a1 b7. Il faut donc compter. Encore 32-32 ! J'en étais là de mes réflexions quand Frédéric a joué 53.b8. J'ai envisagé la suite évidente a8 a2 b7 et là j'avais peur que Noir récupère plein de pions avec 57.g7 mais j'ai fini par voir que cela me laisserait jouer les 3 derniers coups (d8, f8 et h8) donc j'ai joué 54.a8 a2 b7. Là Frédéric a joué logiquement 57.d8 f8 g7 h8 : 31-33. Donc 53.b8 n'était pas bon. Takuji, qui assistait à la fin de partie, avait aussi compté la suite de la « paire qui perd » comme faisant nulle. On ne voit pas trop comment on pourrait améliorer cette suite. En revanche, on peut améliorer l'autre suite, mais personne ne l'avait vu. Après la paire 53.f8 d8, Noir n'est pas obligé de jouer tout de suite b7, il peut intercaler la paire 55.g7 h8. Qu'est-ce que cela change ? Noir va garder le pion b2 en plus ! En effet, si Noir a joué a2 avant la paire g7 h8, il va reperdre le pion b2, alors qu'il le garde s'il joue d'abord g7 h8. Bon, ce n'est pas impossible à trouver ; il faut y réfléchir un peu quand même. Mais il y a encore mieux, Noir pouvant récupérer aussi un autre pion. En commençant par jouer 53.g7 h8, Noir va garder également g7 en jouant 55.f8 et va donc gagner 34-30 après 56.d8 b7 a8 a2 b8. Joli ! Ce qui fait peut-être que ces deux astuces sont difficiles à imaginer c'est que l'on est toujours réticent à donner les coins et que l'on a tendance à retarder au maximum cette échéance (jouer g7 au coup 59). Mais à partir du moment où l'on voit bien que l'on devra donner ce coin, il ne faut pas hésiter à le donner plus tôt si c'est meilleur par ailleurs.

Nous avons joué huit rondes le samedi à l'issue desquelles j'étais sûr d'être en finale, ayant 3 points d'avance sur le troisième, Frédéric.

Le samedi soir, je suis allé ramener Takuji chez lui en voiture car il avait des bagages lourds, étant revenu à Grenoble par train de nuit le matin même. De plus, il avait oublié la clé de la porte d'entrée de son immeuble : quel étourdi ! Heureusement, des voisins qui se trouvaient dans le hall à ce moment-là ont pu lui ouvrir la porte et il n'a donc pas eu à coucher sous les ponts.

Le dimanche matin, Frédéric partait avec deux points de retard sur Takuji. Il fera une belle remontée mais en battant Takuji seulement 34-30 à la dernière ronde alors qu'il lui fallait 46-18 au moins pour le devancer au départage. Évidemment, si l'on avait compté 64-0 la partie de Frédéric contre Bintsa au lieu de 40-24, Frédéric aurait eu tout juste un pion de plus que Takuji au départage ! Cela dit, Takuji a joué sa dernière partie sachant qu'il lui suffisait de sauver 19 pions et il n'aurait pas forcément joué pareil s'il s'était battu pour le gain.

Pendant la première partie de la finale, je me suis rappelé que, d'habitude, on jouait plutôt avec 30 minutes par joueur mais j'avais complètement oublié d'en parler avant de commencer à jouer : quel étourdi ! Nous avons joué une variante de la *Rose-Greenberg* souvent explorée entre nous, et nous avons atteint la position suivante.

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

Blanc doit jouer (coup 44)

Takuji n'hésite pas vraiment longtemps à se lancer dans un sacrifice qui peut paraître coûteux mais qui lui donne tout le contrôle : 44.b2 a1 a2. Je choisis alors de jouer 47.b7 pour récupérer b2 et essayer de garder un maximum de pions mais Takuji trouve une suite quasi-forcée qui lui permet de gagner 29-35.

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

Tastet 29-35 Kashiwabara

Dans la deuxième partie de la finale, nous jouons encore une suite classique (qui fait nulle) jusqu'au coup 44 où je donne le gain à Takuji. Mais il me rend tout de suite la politesse et je ne lâche plus la partie pour l'emporter 30-34. Bien que Blanc ait gagné dans nos quatre confrontations du tournoi, Takuji choisit les noirs. En effet, comme il ne me suffit pas de rejouer la suite qui fait nulle que je viens de jouer, il faut que je trouve autre chose.

Je change donc d'ouverture, mais Takuji la connaît aussi et il accentue petit à petit son avantage pour l'emporter assez largement.

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

Kashiwabara 43-21 Tastet

Pendant ce temps, Bintsa remporte 37-27 la première partie du match pour la troisième place. Frédéric remporte la deuxième 49-15 et, comme Takuji, il choisit les blancs pour la belle même si Noir a gagné les deux premières parties. Malheureusement pour lui, cela marche moins bien et il s'incline 56-8 sur un béton sauvage de Bintsa.

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

Andriani 56-8 Auzende

Bilan du tournoi : Takuji a donné l'impression de faire ce qu'il fallait pour aller en finale sans trop forcer son talent pour cela. L'important dans un tel tournoi est d'abord de se qualifier pour la finale et ensuite de la gagner, ce que Takuji a su faire.

Comme Pierre Butin nous disait qu'il jouait beaucoup au tennis en ce moment, j'ai suggéré qu'il y avait des analogies entre Othello et le tennis. En voici une de circonstance : au tennis, on peut très bien remporter un match en gagnant moins de points que son adversaire, il suffit de gagner les points importants. De même, à Othello, on peut très bien remporter un tournoi en gagnant moins de parties que son adversaire, il suffit de gagner les parties importantes.

Bintsa a confirmé sa bonne forme en cette année 2005 et l'on regrettera qu'il n'ait pas pu défendre complètement ses chances, handicapé par la perte des 2 premières parties sans combattre. Frédéric Auzende a promis de travailler un peu les finales.

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

Andriani 30-34 Butin

On a été content de retrouver Pierre Butin et son jeu spectaculaire (avec un goût tout particulier pour les cases X ; comme vous pourrez en juger sur la partie ci-dessus). Quant à Stéphane Michel, il n'a gagné qu'une partie mais contre le vainqueur final.

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

Kashiwabara 22-42 Michel

Classement final

1. Kashiwabara Takuji	6/10 +2
2. Tastet Marc	9 +1
3. Andriani Bintsa	4 +2
4. Auzende Frédéric	6 +1
5. Butin Pierre	4
6. Michel Stéphane	1

Bruxelles, et l'Europe... élargie

En septembre, l'Université Libre de Bruxelles convie la fédération à l'animation d'un stand dans le cadre de la fête : « Le monde en jeux ». Alex Cordy et moi-même passerons donc un après-midi ensoleillé à expliquer Othello sur une grande pe-louse couverte de monde. À cette occasion, nous avons des contacts avec plusieurs ludothèques des quartiers défavorisés de Bruxelles avec lesquelles nous décidons d'organiser un tournoi junior au printemps. Pour être sûr que cela se réalisera, on fixe déjà la date du 30 avril 2005 et, en attendant, dès janvier, nous visiterons ces écoles « à discrimination positive » de la capitale pour expliquer Othello. Des enfants de 8 à 14 ans pourront s'y entraîner à raison d'une heure par semaine. Au début, le retour-nement des pions accapare toute leur attention mais petit à petit une certaine stratégie pointe son nez.

Les choses se mettent progressivement en place. Début avril nous avons une trentaine d'inscriptions. Avec Jeroen De Wael, le président de la FBO, nous décidons également d'organiser un tournoi adulte en parallèle. Les deux tournois se déroulent dans la même salle.

Le jour J arrive. Malgré le beau temps, vingt-quatre enfants sont présents dont une moitié de « primo-arrivants » (c'est-à-dire des enfants de réfugiés politiques récemment arrivés). Il y a 9 nationalités différentes ! Beaucoup s'expriment difficilement en français mais tous veulent montrer ce qu'ils ont appris sur le jeu. Ils s'extasient devant les coupes, identiques pour le tournoi adulte et pour le tournoi junior. Ils viennent s'enregistrer afin de pouvoir faire les appariements. Ils sont enthousiasmés par la présence de Jeroen, notre champion belge et certains souhaitent jouer une partie contre lui.

Pour le tournoi « adulte », cinq joueurs se présentent dont un jeune Tchèque, Dolezal Vladislav, 15 ans, qui fera son premier tournoi. Puisque les autres insistent, je m'inscris pour faire le sixième. Nous sommes réunis dans la même salle et au vu de l'excitation des jeunes, cela promet d'être animé. Mais tout le monde s'assied et le calme s'installe afin d'écouter les premiers appariements. Ensuite, chacun s'attable et le tournoi

commence. Les jeunes ont vite terminé leur partie et attendent patiemment pour donner leurs résultats. Certains apportent même le plateau de jeu car ils ne connaissent pas encore les nombres en français.

À la troisième ronde, nous avons la visite de l'échevin de la Culture de la ville de Bruxelles. Il est vraiment impressionné par le sérieux qui règne dans la pièce. On peut même affirmer qu'il n'en revient pas. La plupart de ces enfants sont souvent livrés à eux-mêmes et passent la plus grande partie de leur temps dans la rue. Leurs jeux ne sont pas toujours des plus calmes et ils éprouvent souvent des difficultés à rester assis tranquillement sur une chaise. Mais ici, c'est le silence durant chaque ronde. Chacun se concentre et fait de son mieux.

Très vite, d'un côté, Dobrin Dumitru, un jeune Roumain de 13 ans, prend la tête du tournoi junior pour ne plus la quitter et de l'autre côté, Jeroen De Wael domine le Brussels Othello Open.

À la fin du tournoi, ou plutôt des deux tournois, c'est la remise des coupes en commençant par les enfants. Ensuite, nous faisons la traditionnelle photo de groupe qui sera envoyée dans les écoles avec le classement. Une journée bien fatigante mais quel bonheur de voir les sourires aussi épanouis des juniors, fiers d'avoir participé à un vrai tournoi avec des champions, un classement, une coupe pour les meilleurs, et tout, et tout... !

C'est certain, l'année prochaine on recommencera l'expérience.

Classement final Juniors

1. Dumitru Dobrin	4,5/5
2. Lamrani Soulimane	4
Brehm Alexandre	4
Mimouni Warda	4
5. Abari Soufiane	3,5
Toque Alexandre	3,5
7. Arpaci Buket	3
Do Sacramento Katia	3
Negru Michael	3
M'hirsi Alexandre	3
Rolan Maxence	3
Moreau Nicolas	3
13. Carrilho Christofer	2,5
14. Giglia Jason	2
Elmourzaev Mansur	2
Dorot Gheorghe	2
Ubadulayev Nariman	2

Maes Stéphane	2
Jaafari Yasser	2
20. Caliskan Yuksel	1
Fernandes Marisa	1
Dorot Petru	1
Willems Mélodie	1
24. Moreau Sylvain	0

Classement Final

1. De Wael Jeroen	5/5
2. Peperkamp Marcel	4
3. Dolezal Vladislav	3
4. Lecat Monique	2
5. De Smaele Danielle	1
6. Springuel Chantal	0

Problèmes de prise de coins

Stéphane Nicolet a concocté, avec l'aide de Cassio, quelques problèmes de prise de coins. Dans ces problèmes, disséminés tout au long de ces pages, vous devez prendre un coin, la couleur marquée ne devant pas jouer plus de coups qu'indiqué par la légende. Vous trouverez les solutions à la fin de ce numéro.

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

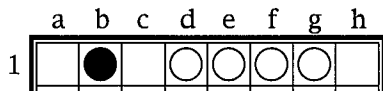
1. Noir en 3 coups

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

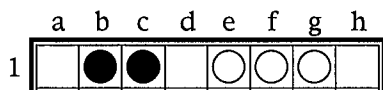
2. Noir en 3 coups

Insertions et bords bi-bi (II)

Dans le numéro précédent, nous avons entamé l'étude des bords bi-bi, c'est-à-dire les bords comme dans un des diagrammes 1 et 1'.

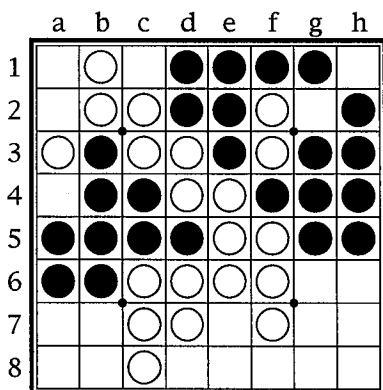


1. un bord bi-bi



1'. un autre bord bi-bi

Les coins ne sont pas encore pris, il y a deux blocs de pions : d'un côté, celui des vôtres, une case vide au milieu, et un bloc de ceux de votre adversaire de l'autre côté. Le scénario qui vous est favorable est que l'on joue (que ce soit vous ou votre adversaire) d'abord le coin du côté de vos pions, ensuite vous jouez la case du milieu sans que votre adversaire puisse reprendre le bord. Et vous aurez l'autre coin ensuite. On a aussi vu qu'il fallait que l'on ait accès à la case du milieu en question, ou encore, que l'on ne donne pas le deuxième coin à son adversaire en s'insérant. Mais rapidement ces raisonnements s'avèrent trop simplistes car le bord ne mène pas une vie autonome.



2. Noir joue et gagne

Regardons quelques exemples : d'abord cette position (diagramme 2) atteinte pendant ma partie contre Andrea Silvola lors du championnat du monde 2003 ; j'ai les noirs, et c'est mon tour. Que vais-je jouer ?

On notera que, même si Noir contrôle la diagonale d2-g5, Blanc aura tout de même accès à c1 grâce à son pion a3. Exit donc le plan de la prise du coin a1. On remarque aussi

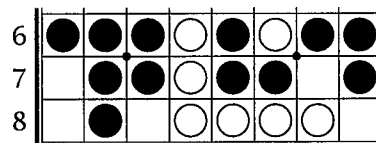
que Blanc a peu de libertés. Noir pourrait donc le forcer à prendre le coin h1 en jouant g2. Si Blanc ne prend pas le coin h1 tout de suite, Noir contrôlera la diagonale g2-b7. Par exemple : g2 a2 b7 et si Blanc joue a4, cette fois, Noir pourra prendre le coin a1 sans que Blanc puisse s'insérer en c1. Ce plan ne marche pas non plus parce que sur g2, Blanc peut tout simplement prendre le coin h1 ! Puis après Noir c1, Blanc pourra jouer a4 ; ensuite, avec ou sans échange a1 a2, Noir devra jouer le premier dans la région en bas, ce qui donnera pas mal de libertés à Blanc. Du coup, Blanc finira probablement par gagner la partie grâce à la parité. On note également que la séquence c1 h1 g2 n'est pas bonne ; en effet, Blanc pourra jouer g6 et h6 plus tard (ce qui lui apporte pas mal de pions), et en plus Blanc pourra jouer a4 après cette séquence (ce qui fait que Noir n'aura même pas gagné un temps).

Mais voyons, après c1 h1, Blanc n'a pas d'accès à g2 ! Du coup, il suffira de prendre le coin a1 puis de jouer g2 après. Ainsi, c1 h1 a1 h6 g2 et Blanc sera mort ; si Blanc joue a2 ou a4 avant ou après l'échange h6 g2, Noir jouera l'autre case et ce sera pareil.

Je joue donc c1, en imaginant avoir bouclé la partie. Et, à ma surprise, Silvola ne prend pas le coin : il joue a4 ! Si je prends le coin a1, il s'insère en a2 et la partie est loin d'être terminée. **Moralité : attention aux sacrifices passifs !** Ce n'est pas parce que vous menacez de prendre le coin que votre adversaire est obligé de reprendre le bord : ceci est vrai, bien sûr, même pour d'autres types de bords, mais c'est particulièrement difficile à voir sur un bord bi-bi puisqu'il y a deux coins en jeu.

Pour l'anecdote, ayant vu qu'après la prise du coin a1 la partie n'était pas dans la poche, après mûre réflexion, j'ai fini par jouer e7, tout en oubliant que Blanc pouvait prendre le coin h1 sans problème cette fois. Du coup, j'ai perdu la partie sur le score de 13-51. En fait il aurait suffi de jouer a1 a2 g6 : même si ce dernier coup retourne beaucoup de pions extérieurs, Noir aura encore un temps de réserve en f8 qui lui permettra de gagner la partie.

En résumé, nous avons vu : les pions définitifs sur le bord, les temps sur le bord, ceux autour des coins, ceux sur les bords à côté..., les causes de complications avec le bord bi-bi sont nombreuses : mais rassurez-vous, la liste est loin d'être exhaustive. Regardons le diagramme 3. C'est à Blanc de jouer : comment devrait-il gérer le bord en bas ?

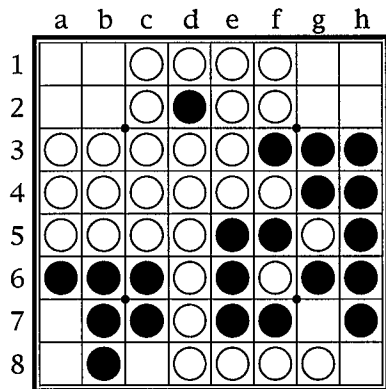


3. Blanc doit jouer

Si l'on ne pense qu'aux pions sur ce bord, le mieux serait de jouer g7 en espérant que Noir finira par jouer h8 (une remarque pour les lecteurs avancés : la considération de la parité fait penser que normalement c'est à Noir de jouer le premier dans la région en bas si Blanc joue ailleurs jusqu'au bout). Le premier problème, c'est que Noir pourrait lancer la séquence c8 a8 a7 en gagnant un temps, et en ayant le choix entre gagner un deuxième temps en h8 et garder le trou impair h8 pour la parité globale. Pour éviter cela, Blanc pourrait lui-même jouer c8. L'ennui, c'est qu'après c8 h8 g7, Noir n'aura pas accès au trou a7-a8, ce qui fait que Blanc y jouera le premier. Du coup il va devoir choisir entre a7 qui laisse le coin a8 à Noir (ce qui n'est pas forcément grave, surtout si c'est Blanc qui a le bord à gauche) et a8 qui laisse a7 et la rangée 7 aussi à Noir. Par ailleurs, vous voyez maintenant un deuxième problème avec g7 à partir du diagramme : après g7 h8 c8, Blanc va devoir faire face au même dilemme. Alors, quoi faire d'autre ? C'est simple, Blanc peut prendre le coin a8 ! Noir aura certes le bord en bas (et stabilisera son bord à droite, mais c'est vrai dans d'autres lignes aussi), mais Blanc a une forte chance d'avoir la parité locale en bas à gauche ce qui lui laisse garder la parité globale qui apporte nettement plus qu'un bord.

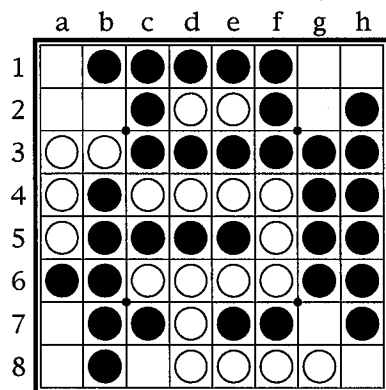
Regardons des exemples plus concrets : les diagrammes 4 à 6. Au diagramme 4, si Blanc joue c8, après c8 h8 g7 a2, Blanc n'a rien de mieux à prendre que le coin a8. Du coup Noir pourra jouer a7 pour récupérer

la rangée 7. Ce qui fait que le meilleur coup ici est a8.



4. Blanc doit jouer

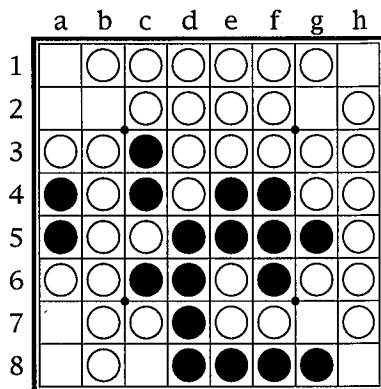
Dans le diagramme 5, cette fois, il faut jouer c8. En fait, après c8 h8 g7 Noir n'a pas intérêt à jouer a2 car ça le laissera sans accès à b2 quand Blanc prendra le coin a1 (la paire qui perd : cf. *Fforum* 50). Donc Noir devra jouer b2 après c8 h8 g7, ce qui fait que Blanc aura le coin a1 avant de jouer dans le trou en bas à gauche, du coup Blanc pourra jouer a7 le moment venu sans perdre grand chose.



5. Blanc doit jouer

Au fait que se passerait-il si Blanc jouait g7 ? Alors Noir lancerait la séquence c8 a8 a7 et il aurait encore un temps de réserve en h8, ce qui fait que Blanc devrait jouer g1 ou g2 et b2. Ainsi Noir gagnerait soit avec g7 c8 a8 a7 g1 h1 b2 h8 g2 a2 a1 soit avec g7 c8 a8 a7 g2 h8 b2 a1 a2 g1 h1 (ou encore g7 c8 a8 a7 b2 h8 puis g1 ou g2, ce qui reviendrait au même qu'une des deux suites précédentes). À noter que dans ces suites, Noir utilise ses deux temps pour forcer Blanc à jouer le premier dans les deux trous en haut de telle sorte que Noir puisse stabiliser le bord en haut, ce qui lui permet de faire des pions sur la colonne g ou la rangée 2 selon le scénario en laissant le dernier coin à Blanc.

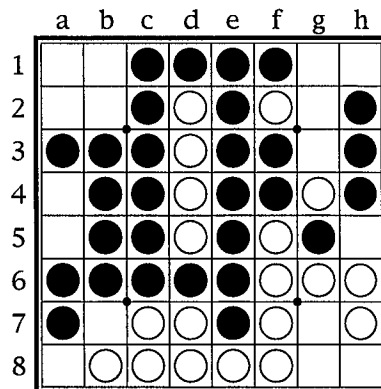
Et pour le diagramme 6 (aux couleurs inversées pour respecter la parité), que se passera-t-il si Noir joue g7 (incidemment le meilleur coup ici est a8, et c8 est gagnant aussi) ? Cette fois, Blanc ne doit pas jouer c8, mais h8 ! Après g7 h8 c8, il peut contrôler la diagonale avec b2. Par ailleurs si Blanc joue c8, on continue avec a8 a7 b2 et cette fois, Noir contrôlera l'autre diagonale.



6. Noir doit jouer

Nous venons de voir que Noir aura plusieurs réponses possibles après Blanc g7 dans le genre de configurations du diagramme 3. On peut en dire autant après Blanc a8 : la réponse c8 est loin d'être automatique. Selon la situation, Noir pourrait choisir a7 (le bord en bas n'est pas le seul bord, il y a aussi le bord à gauche) ou jouer carrément ailleurs (vu que Noir ne peut jouer qu'un des deux coups a7 et c8, et que c'est pareil pour Blanc, il n'y a pas forcément de raison de vouloir jouer le premier dans cette région. Mais pour ne pas trop embrouiller les lecteurs, je m'abstiens d'en parler davantage.

Moralité : il ne faut négliger aucune piste avec les bords bi-bi.



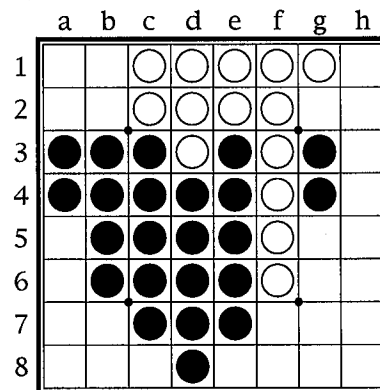
7. Noir doit jouer

Jusqu'à maintenant, nous avons insisté sur l'importance de l'accès à la case du milieu. Mais cela ne veut pas dire qu'il faut à tout prix le gar-

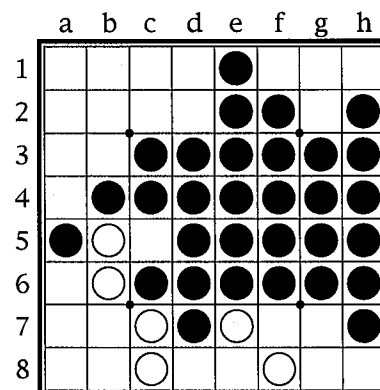
der. Regardons le diagramme 7. Si Noir joue g1, Blanc joue g3, et Noir sera mort. Noir peut-il jouer g3 ? Il se coupera l'accès à h5, mais quelle en est la conséquence ?

En fait ce n'est pas grave s'il ne peut pas jouer en h5. Ce qui se passera ensuite, c'est que l'on remplira la région à gauche où il y a huit cases vides. Par exemple, on joue une suite de genre a4 a5 b1 a1 a2 b2 a8 b7. On note que c'est Noir qui y joue le dernier coup. Donc, ce sera à Blanc de jouer le premier à droite, c'est-à-dire dans un des trois trous g1-h1-g2, h5, g7-g8-h8, sauf qu'il n'a pas accès au troisième. ça veut dire que soit Blanc joue h5 en donnant le coin h8 à Noir, réglant le problème d'accès définitivement, soit il joue g2 (avec ou sans l'échange g1 h1) en donnant accès à h5 à Noir. **Moralité : il ne faut pas faire de fixation à l'accès à la case du milieu.** Tout ça vous rappelle quelque chose ? Oui, vous avez raison, ce que nous avons vu dans ce numéro, c'est essentiellement les mêmes raisonnements que ceux que nous avons déjà vus quand nous avons étudié l'interconnexion des trous. Un sujet à approfondir encore plus...

Problèmes de prises de coins



3. Blanc en 5 coups



4. Blanc en 5 coups

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

1. Blanc joue et annule

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

2. Noir joue et gagne

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

3. Noir joue et gagne

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

4. Blanc joue et annule

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

5. Noir joue et gagne

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

6. Noir joue et annule

Solutions

1. Ici il faut compter pour savoir s'il vaut mieux garder le bord nord ou le bord ouest. Comme la suite 58.a2 h1 h3 perd 33-31, il faut donc jouer 58.h1 a2 h3 qui sauve 32 pions.

2. L'idée est d'obliger Blanc à retourner le pion g6 pour pouvoir enchaîner e8 (sans retourner f7) puis g8. Pour cela, il faut donc jouer 57.g1 (57.g2 g1 ne permet pas ensuite de récupérer le prébord est) g2 e8 ps g8 35-29.

3. Ici l'idée est de retourner le pion g2 pour que Blanc ne retourne rien sur la diagonale lorsqu'il prendra le coin a8, d'où la séquence 57.g7 h7 b7 a8 34-30, seule suite gagnante.

4. Notons d'abord qu'il n'y a qu'un moyen de jouer la parité : 56.c1 qui perd tranquillement sur 57.g1 g2 a2 a1 36-28. Jouer en a1 laisse la parité en a2, jouer en g2 laisse la parité en g1, jouer en a2 permet à Noir d'enchaîner c1 et a1 ; difficile de choisir.

Le plus simple est sans doute de compter toutes ces suites, ce n'est pas très long : 56.a1 c1 g2 g1 ps a2 perd 35-29 ; 56.g2 a2 a1 c1 ps g1 33-31 (meilleur pour Noir que 57.c1 a1 a2 ps g1 30-34) ; et enfin 56.a2 g1 g2 (ou 56.a2 g2 g1) c1 ps a1 est la seule suite faisant nulle. Son intérêt principal est d'éviter que Noir retourne des pions sur la diagonale a2-e6 en jouant lui-même en a2.

5. La situation semble plutôt bonne. Après 55.h1 g2, Noir pourrait faire une ruse du T avec 57.g8, l'assurant de jouer les deux derniers coups (après la réponse blanche, Noir enchaînera h8 et le dernier coup en g7 ou f8). Le problème, c'est que Blanc peut répondre 56.g7 sans risque de laisser jouer Noir en g2 puisqu'il n'y a pas accès... Après 57.h8 g2 g8 f8, Noir perd 29-35.

Mais que faire d'autre ? Eh bien, il faut jouer 55.g8 tout de suite. Certes Noir perdra le coin, mais pour le

prendre Blanc doit commencer par répondre 56.f8, qui rend à Noir accès en g2. Noir poursuit alors par 57.h1 et Blanc se retrouve face à un choix pénible : jouer en g2 mais laisser Noir prendre le coin h8 avec la parité en g7 ; ou, ce qui est plus raisonnable, prendre le coin et laisser Noir jouer en g2 puis en g7. Il vient donc 58.h8 g2 ps g7 et Noir gagne 33-31.

6. Question parité, les choses ne se présentent pas très bien, la case vide au sud-ouest compensant le trou impair au nord-est.

Sur 55.h1, Blanc peut répondre 56.a7 et il lui suffit de jouer la parité : 57.a2 b1 h2 h3 28-36. Sur 55.b1, Blanc peut tranquillement répondre en a2, et c'est encore pire ; sur 55.a2 vient 56.a7, et sur 57.h1 Blanc s'insérera en b1... Cela dit puisque Blanc va de toute façon sauver son bord nord, le coin h1 n'est pas forcément très important et Noir peut envisager aussi la suite 57.h2 h3 h1

b1 qui est plus ou moins forcée et permet de garder une bonne partie du bord est. Cela fait 31 pions. Il ne manque donc pas grand-chose. Maintenant, on peut essayer de jouer les coups dans un ordre différent.

Commençons donc directement

par 55.h2. L'un des intérêts de jouer d'abord dans le trou au nord-est est que pour jouer la parité, Blanc doit répondre 56.a7, sacrifiant le bord ouest comme dans la première suite étudiée ; mais cette fois-ci la situation est beaucoup moins favorable à

Blanc, car comme nous l'avons vu, c'est Noir qui va jouer le dernier dans la zone nord-est. De fait, les deux coups 57.a2 et b1 font nulle : sur 57.a2 vient 58.h3 h1 b1 32-32, tandis que 57.b1 ramène Blanc à la situation du diagramme 1.

Analyse Petit jeu de réflexions sur l'IDF 3

Emmanuel CASPARD

Voici quelques analyses sur des parties jouées pendant le tournoi IDF 3 du 16 avril dernier. Tout d'abord, regardons ce qui s'est passé dans la partie qui m'a opposé à Manu Lazard à l'avant-dernière ronde.

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

Caspard 47-17 Lazard

1.f5 à 24.b5 : ligne assez classique de la *Tigre diagonale* variante *Piau* (coups 11.c6 et 13.f8). Emmanuel l'avait déjà jouée au mondial de Londres contre Brian Rose et avait perdu sur un coup 22 différent. Il l'avait regardée depuis et connaissait donc le coup réputé le meilleur, 22.b4, ainsi que les réponses 23.c7 24.b5. De mon côté, je suis aussi en bibliothèque jusqu'à 24.b5 et je n'ai qu'une très vague idée de la suite, donc nous commençons à réfléchir tous les deux au coup 25. Celui-ci est délicat pour Noir, qui a beaucoup de pions dont des pions isolés en c7, b6 et c3 et qui a déjà pris pied sur deux bords. Il faut donc veiller à ne pas trop ouvrir le jeu, et deux idées permettent ici de guider les choix :

- essayer de gagner des temps sur le bord sud en jouant g8 et e8, au moins, dans un ordre ou l'autre (si le pion g6 devient blanc, le coup e8 ne retourne plus en diagonale et je peux jouer g8 après, sinon on le joue dans l'autre sens) ;

- empêcher Blanc de jouer en e3 et y arriver soi-même dans les meilleures conditions possibles pour regrouper les pions au nord-est.

Le coup 25.a3 s'inscrit dans la deuxième option : j'enlève le pion blanc c5 pour jouer d2 sans donner accès en e3. La réponse 26.a4 est logique. J'intercale ensuite 27.e2 pour empêcher Blanc d'arriver sur cette case après mon coup en d2 : la suite attendue est 27.e2 f2 d2 a6 e3, par exemple. Enfin, 28.c8 empêche Noir d'y jouer et rend le trait.

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

Après 24.b5

Tout ça est à peu près correct, mais seulement à peu près et ça fait une grosse différence : en effet, après 27.e2, Blanc dispose d'un très bon coup en 28.b3, qui pourrait la case e3 pour Noir. Donc je ne pourrai sans doute pas y jouer correctement de si tôt, et il semble que 27.f2 soit meilleur que 27.e2 car cela a l'avantage de ne pas laisser la case f2 à Blanc (27.e3 directement est même sans doute possible, qui forme un mur plat au nord et ne laisse pas Blanc y jouer de trop nombreux coups). Mais, à cause de 28.b3 qui donne une position centrale confortable à Blanc, tous les coups de Noir amènent à une position nettement inférieure (-11 en moyenne, pour les Zebraïstes forcenés).

Il ressort de tout ça que 25.a3 est sans doute faux. Mais l'idée est la bonne : c'est l'ordre des coups qui n'est pas bon. Il faut commencer par 25.e2, car alors la réponse en b3 ne fonctionne plus aussi bien pour Blanc : 26.b3 donnerait 27.e3, qui ne

retourne rien sur la ligne 3 et pourrait le coup h3. La position devient équilibrée. La meilleure réponse blanche sur 25.e2 semble être 26.c8 (qu'Emmanuel joue au coup 28) suivi de... 27.a3, évidemment, avec la même idée que plus haut. Sur 28.a4 vient alors 29.d2 et on retrouve, par interversion, mais l'interversion n'est pas anodine, la position de la partie réelle. L'ordre dans lequel les coups sont joués est donc important et comprendre pourquoi tel ordre est correct et tel autre ne l'est pas révèle souvent les secrets de certaines lignes qui semblent incompréhensibles à première vue.

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

Après 31.e3

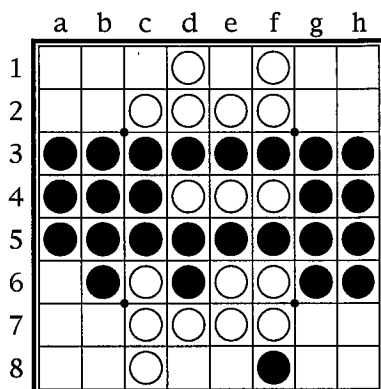
Après 29.d2, la position devient moins facile à négocier pour Blanc : les menaces de gain de temps au sud sont toujours présentes, je dispose du coup en e3 et je pourrai jouer tranquillement en b3 si Blanc retourne le pion b6. Les principaux choix de Blanc sont donc au nord : 30.c2, qui conserve les pions blancs groupés au nord-ouest, n'est pas plus mauvais qu'autre chose et prépare en douceur l'arrivée sur le bord. Je suppose que 31.e3 n'appelle pas de commentaire particulier et nous arrivons donc à 32.h4, qui m'a surpris. J'attendais plutôt 32.d1 ou 32.a5, même si ce dernier coup permet b3 et ferme une zone impaire sans accès pour Blanc au sud-ouest. L'inconvénient du coup du texte est de pourrir les coups de

Blanc au nord (d1 en particulier). La position est maintenant favorable à Noir et le restera jusqu'à la fin de la partie, même si je ne l'exploite pas au mieux. Trois coups seulement auront donc été décisifs (dans le sens où ils étaient susceptibles de faire basculer le gain d'un côté ou de l'autre) : 25.a3 et la suite, 28.c8 au lieu de 28.b3 et 32.h4.

33.h5 vise à donner le bord à Blanc, le faisant notamment retourner le pion g6 et me donnant ainsi le tranquille 35.e8. Mais cela lui permet de jouer 34.d1 sans retourner en diagonale : il valait mieux jouer directement 33.g8, qui le prive de l'accès en h5 et le force à ouvrir encore le jeu. 35.h3 gagne un temps. 36.f1 joue l'économie. 36.a5 était mieux mais Manu avait sans doute peur de la perte de parité au sud-ouest. Cela dit, cette zone sud-ouest restera impossible à exploiter pour Blanc, comme on va le voir. Je préfère jouer 37.a5 avant de remplir au nord, c'est optimal et gagnant 42-22. L'idée est de gagner encore des temps à l'ouest : je jouerai bientôt b3, puis c1, qui retourne en diagonale mais ne donne pas d'accès en e1 car tous les pions de la diagonale d2-a5 sont noirs. 38.f2 me redonne le trait mais je dispose de 39.b3 et de g8, qui ne me semble pas urgent. Une autre bonne séquence m'effleure également, qui débute par 39.b7?!, pour blanchir la zone ouest en y laissant, après que Blanc a joué a2, deux zones impaires déconnectées : la case e1 où je peux jouer sans retourner en diagonale, et le coin nord-ouest. Mais le coup du texte me semble suffisant et je ne pousse pas l'analyse plus loin : je vous laisse le loisir de regarder la suite, ma foi assez sympathique.

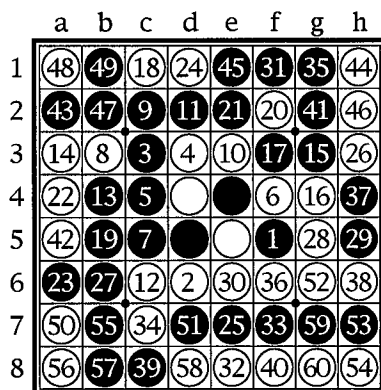
Manu joue 40.b2 après avoir longtemps cherché une bonne séquence, que jamais il ne trouva : la zone de cinq dans le coin sud-ouest tue Blanc, qui ne peut y jouer d'aucune bonne manière. Ce qui implique entre autres que j'ai la parité sur le reste du plateau et qu'il ne s'y trouvera donc sans doute pas plus de bonne suite : le nord notamment est en fait une grande région de 10 cases, comme vous pouvez facilement le vérifier en regardant quelques lignes. Et j'ai toujours un temps net potentiel en c1 tant que le coin nord-ouest n'est pas rempli : par exemple 40.a7 c1 et Blanc doit tout donner, de même si Blanc remplit au sud avec 40.a6 a7 b7 a8 b8 g8 g7, 47.c1 tue

tranquillement. Dans toutes les suites, Blanc parvient à jouer la parité mais sacrifie trop de pions dans l'affaire. La fin de la partie est sans intérêt : Noir l'emporte facilement, même sans le contrôle de diagonale ou l'arnaque au nord-ouest.



Après 39.b3

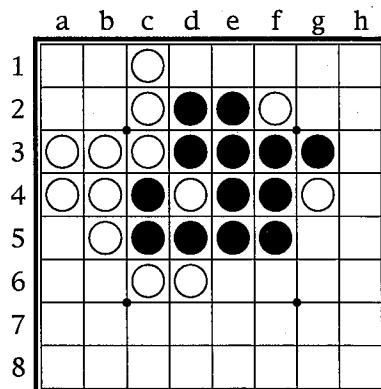
Venons-en à la partie de la dernière ronde contre Thierry Lévy-Abégoli.



Lévy-Abégoli 24-40 Caspard

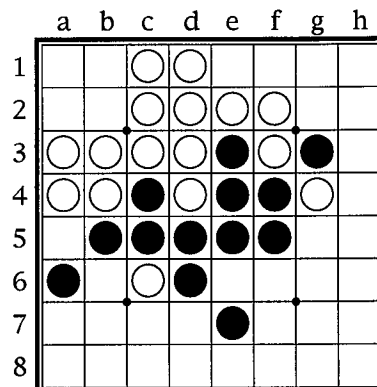
1.f5 à 19.b5 : ouverture *Tigre Nicolet* on ne peut plus classique, très jouée ces temps derniers.

20.f2 à 22.a4 : j'essaie de sortir un peu des lignes ultra balisées qui commencent par 20.a4 et que Thierry connaît bien.



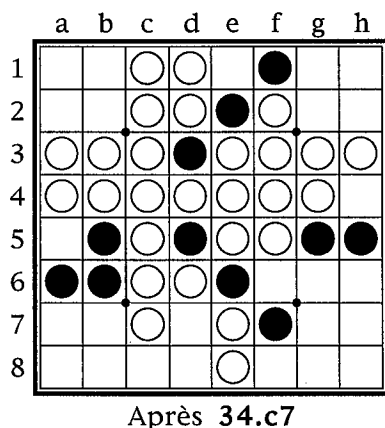
Après 22.a4

23.a6 : il vaut mieux jouer en e1 car maintenant 24.d1 ne laisse aucune bonne option à Noir sur le bord nord. Après le très économique et logique 25.e7, je dois trouver un coup à l'est.



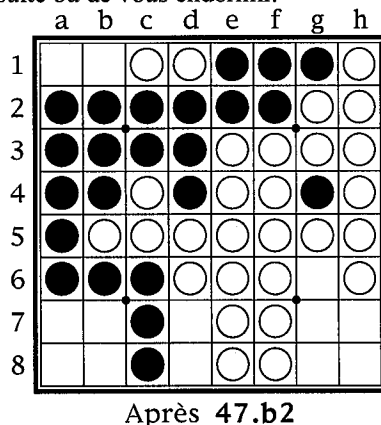
quille **31.f1** qui reprend l'accès sans rien me redonner : je me sens assez mal et je suis en effet légèrement perdant, mais avec 30 pions possibles, quand même, ce qui est un moindre mal. J'essaie de conserver le contrôle de la diagonale b4-d2 avec **32.e8**, à tout hasard, sans ouvrir trop le jeu.

La première erreur de milieu de partie de Thierry est **33.f7** : il fallait me donner le bord avec **33.h4** tant que c'était possible. Maintenant, j'ai **34.c7** qui retourne pas mal mais enlève le pion c4 et l'accès au bord, ainsi que l'accès en f8. Je remonte un peu (je suis même gagnant 31-33, ce qui n'est pas très significatif mais en gros, on peut considérer que la partie redémarre à égalité).



35.g1 est la deuxième erreur importante : d'une part ce coup n'est pas urgent (enfin ça peut se discuter, puisqu'il y a quand même des risques que je l'enlève avec a5) mais surtout, Noir doit jouer au sud avant moi, sinon il n'y trouvera plus de coup intéressant : le correct **35.g6** par exemple récupère l'accès en h4 à peu de frais et me laisse devant une position très difficile à jouer, où **36.h7** qui enlève encore une fois h4 est perdant (pour gagner, il faut donner le bord nord à Noir avec **36.e1**, bord qui pourrait le coup h4, puis donner le bord ouest avec a5 en contrôlant un temps la diagonale b6-f2 puis jouer f6 en voyant venir, et tout ça nous fait 33, y en a juste un peu plus est-ce que je vous le laisse ? Ce n'est pas du pile ou face mais pas loin). En revanche, après le coup du texte, il n'est pas très difficile de trouver **36.f6**, avec lequel je retrouve miraculeusement des coups en h4 (youpi !) et f8 et qui laisse Noir sans bon coup. Je suis maintenant gagnant assez tranquillement et cela ne changera plus (en tout cas sur le plateau) jusqu'à la fin de la partie.

Thierry se rend compte qu'il n'a pas joué au mieux et réfléchit longtemps à son coup 37. Il choisit finalement de me donner tout de suite le bord est avec **37.h4 h6**, en quoi il a raison : en effet, les autres coups au sud sont trop coûteux ou me donnent trop de jeu. Sur **37.c8**, par exemple, **38.h4** laisse Noir dans une position intenable. **39.c8** n'ouvre pas trop. Je ne sais plus vraiment pourquoi je préfère alors **40.f8** tout de suite plutôt que **40.h2** tant que la case g2 est vide, d'autant plus que le coup du texte laisse une zone impaire au sud-est, finalement inexploitable pour Noir mais bon. **41.g2** est ce qui résiste le mieux, je recoupe la diagonale avec **42.a5**, Thierry joue la parité au nord avec **43.a2** puis **44.h1 e1 h2 b2**. Et c'est ici que je rate sans doute le gain, au moins dans les suites que je regarde. Essayez de trouver ce que vous joueriez avant de lire la suite ou de vous endormir.



Le début est correct : **48.a1 b1 a7** gagne, 31-33 seulement mais ça gagne. J'avais ensuite regardé **51.b7 d8** et m'étais dit que ça devrait aller puisque Noir, d'une manière ou d'une autre, devra me redonner accès dans la zone impaire. Mais il peut y avoir des problèmes d'accès en b8 si je suis amené à prendre le coin a8 une fois que Noir a joué g8. Je me dis alors que **52.a8** règle ces problèmes puisque après **53.b8 d8**, Noir doit jouer en d7 ou m'y redonner accès en jouant au sud-est (inclure la paire g7 h8 ne change fondamentalement rien au schmilblick). Eh bien oui, mais en fait non : après **52.a8 b8 d8**, la ligne 6 est blanche ! Donc Noir peut jouer **55.g6** sans redonner accès en d7 et je ne peux même pas jouer h7 puisque la diagonale idoine est noire ! Il ne reste alors que **56.g7 h8 g8 d7 ps g7** qui gagne 34-30 pour Thierry. En fait, sur **51.b7**, la bonne suite commence bien par **52.d8** puis **53.g8 d7 g6 g7!** (a8? g7! h8 b8 ps h7

32-32) h8 h7 b8 a8 31-33. Heureusement pour moi, Thierry choisit de jouer **51.d7** qui m'offre **52.g6** et il n'y a plus de grosse erreur possible. Aurais-je finalement vu la bonne suite sur **51.b7** : personne ne le saura jamais... Moralité : faites jouer votre adversaire jusqu'à la fin, ne lui donnez pas la partie, surtout si elle semble déjà perdue.

Revenons au coup 48, car il y avait en fait beaucoup mieux que ce gain minime et délicat. On élimine rapidement **48.b8** qui donne **49.a8 a7 b7 a1 b1 d7 g6** et Blanc a perdu la parité en d8 et perd largement. Reste, bon sang mais c'est bien sûr !!! **48.b7!** Tout autre coup que **49.g7** est facile à jouer pour Blanc qui a de nouveau la parité partout (oui, même sur **49.a7 a8 b8 d8 g7 a1!** et Noir doit choisir entre d7 et b1) et il suit par exemple **50.g6 h7 a1 b1 a7** et il ne reste que des zones paires.

Bref, une partie un peu « flottante » (salut Didier !) : **26.h4** est trouvable, **33.h4** est trouvable et **48.b7** est trouvable.

Note de TLA : adversaire malheureux d'Emmanuel Caspard, je voudrais compléter son article en ajoutant un petit complément qui évitera peut-être à certains d'entre vous de jouer bêtement un mauvais coup. Après **32.e8** qui, comme l'a dit Emmanuel, était plutôt mal inspiré, **33.h4** me semble absolument évident. De fait, c'est le meilleur coup. Il ne retourne aucun pion de la frontière, me redonne des pions au centre et force pratiquement Blanc à jouer ensuite **34.h6**, pour ne pas perdre un temps, au prix d'une importante perte de mobilité. Mais soudain, je vois **33.f7**. Un coup amusant car il donne un pion suspendu qui n'ouvre pas à Blanc l'accès à f6, tout en permettant d'y jouer plus tard. Aveuglé par l'esthétique de ce coup, je me dis que h4 pourra bien attendre quelques minutes. Je joue donc **33.f7** sans réfléchir davantage. Et j'aurais dû. Car avec **34.c7**, Emmanuel me coupe l'accès à h4, rééquilibrant ainsi une partie dans laquelle j'avais pris un certain avantage. J'ai réellement pêché par déconcentration, comme souvent dans les parties contre les joueurs très forts, durant lesquelles j'ai tendance à jouer des coups bizarres ou amusants, sans trop en peser les conséquences et en me disant que cela peut surprendre.

1990-2005 : quelle évolution !

Depuis une quinzaine d'années, la stratégie et la façon de se préparer aux tournois ont-elles subi de vrais bouleversements ou une lente évolution ? « *En tout cas, un virage important est intervenu en 1989, lorsque la parité est devenue une notion essentielle* », répond immédiatement Marc Tastet, d'autant plus sûr de son fait qu'il s'est rendu compte à ses dépens de ce changement : « *Durant le tournoi préqualificatif de Paris de cette année-là, j'ai gagné toutes mes parties avec les noirs alors que j'en ai perdu quatre sur cinq avec les blancs. En les analysant, j'ai alors réalisé qu'à chaque défaite, j'avais perdu la parité.* » Les souvenirs appellent souvent d'autres souvenirs. Après un discret raclement de gorge, Marc évoque une autre anecdote qui remonte au championnat du monde 1984, lors de la partie entre Augusto Brusca (Noir) et Ryoichi Taniguchi.

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

Brusca 20-44 Taniguchi

Au coup 40, le Japonais joue une case X. Puis il gagne la partie. N'imaginant pas que les programmes puissent faire de tels progrès, Marc se dit alors qu'il ne saura jamais si ce coup qu'il trouve alors très étrange était le bon. Effectivement, c'était le meilleur, à égalité avec un autre. « *Mais aujourd'hui, je n'ai même pas besoin de programme pour m'en rendre compte. C'est un coup qui joue la parité locale et conserve la parité globale.* » Parités locale et globale, une double appellation dont Marc revendique d'ailleurs la paternité. Puis il laisse entendre que les Japonais ont certainement formalisé la notion de parité quelques années avant les Européens.

Aujourd'hui, l'importance de la parité est si grande que nombre de

(bons) joueurs ayant commencé depuis moins de dix ans choisissent leurs coups en fonction d'elle, avant même de penser à la mobilité ou aux pions définitifs. Pour Marc Tastet, c'est la seule évolution notable dans le jeu lui-même (c'est-à-dire abstraction faite des méthodes d'entraînement). Quoi d'étonnant donc qu'Emmanuel Caspard n'ait rien remarqué de spécial sur l'évolution du jeu, puisqu'il est arrivé au début de l'ère de la Sainte Parité ! L'homme répond d'ailleurs de façon bougonne à mes questions pressantes : « *Je ne vois pas de changements flagrants, à part peut-être dans la façon de s'entraîner et de préparer les tournois, que les programmes et le jeu sur Internet ont fait évoluer.* »

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

Blanc joue et gagne avec 40.g2

Une préparation facilitée

En matière de préparation, s'il est un point sur lequel tous les experts interrogés sont d'accord, c'est celui de l'évolution de la durée de vie d'une ouverture. « *Il y a dix ou quinze ans, on pouvait jouer la même pendant des mois, avec un coup moyen mais difficile à réfuter. Aujourd'hui, il arrive qu'une ouverture ne fonctionne même pas durant un tournoi entier, notamment lorsque les joueurs d'une même équipe l'analysent entre deux parties, sous WZebra ou Cassio* », affirme Emmanuel Lazard. En tout cas, même si une ouverture tient un tournoi entier, elle n'en tient pas deux. La base Thor permet en effet de regarder ce que les adversaires potentiels ont récemment joué.

Autrefois, le même travail de préparation était possible mais beaucoup plus laborieux. Jamais avare d'anecdotes, Marc Tastet se souvient

de l'année de son sacre, au championnat du monde 1992 : « *Les jours précédents, j'avais passé des heures à réfuter un coup que jouait couramment Francesco Marconi, ce qui m'a permis de le battre en demi-finale.* » Aujourd'hui, quelques secondes auraient suffi pour trouver la bonne réponse (et Marconi aurait depuis longtemps cessé de jouer ce coup faible !). Plus généralement, les programmes ont permis d'apprendre beaucoup plus systématiquement les ouvertures, au point que certains joueurs deviennent de véritables encyclopédies, sans toujours chercher la logique des séquences. Internet permet ensuite de tester ces ouvertures durement apprises, éventuellement contre des adversaires que l'on est susceptible de rencontrer en tournois. « *C'est le seul intérêt du jeu sur le Net* », lâche d'ailleurs Emmanuel Caspard, avant d'ajouter un peu précipitamment : « *hormis la convivialité...* »

Les programmes ont aussi permis de progresser en fin de partie. « *Du fait qu'ils atteignent la perfection, ils permettent de comprendre la logique des finales* », explique Marc Tastet, avant d'esquisser ce petit rire qui le caractérise, pour finalement ajouter : « *Parfois, il n'y a rien à comprendre !* »

On se rapproche

de la méthode japonaise

Mais selon Stéphane Nicolet, le jeu sur Internet et les programmes n'ont pas seulement changé les méthodes d'entraînements. Ils ont également fait évoluer le style. « *Les joueurs de la génération Internet ont pris l'habitude de jouer à toute vitesse des milliers de parties durant lesquelles ils acquièrent la capacité à repérer des structures avantageuses, notamment autour des coins. En l'absence totale d'enjeu, ils n'hésitent absolument pas à jouer des cases X permettant des insertions efficaces* », explique le grand maître. Et d'affiner son analyse : « *Les meilleurs joueurs sont ceux qui parviennent à identifier, parmi les structures bonnes dans 90 % des cas, celles qui le sont réellement dans une situation donnée.* » Dans le jeu réel, la durée et l'importance des parties amènent les joueurs à y réfléchir à

deux fois, avant de se lancer dans ce genre de séquence. « À tel point qu'il y a seulement dix ans, un sacrifice de coin en milieu de partie générerait souvent un article dans Fforum », conclut en forme de boutade le vice-champion du monde 1996. Une remarque qui fait plutôt sourire Emmanuel Caspard, que je soupçonne décidément de vouloir casser mon enquête journalistique : « Stéphane a toujours joué des coups limites qui finalement fonctionnent ! Mais il est vrai qu'à ce jeu, on est toujours à la limite. » Heureusement, Marc Tastet et Emmanuel Lazard me sauvent la mise. Selon Marc, « avant même Internet, les Japonais rejouaient un grand nombre de parties de tournoi sans trop réfléchir, ce qui leur permettait de repérer plus ou moins consciemment des structures et des astuces qui fonctionnent ou pas. Alors qu'en Europe, nous avions tendance à rejouer des parties en réfléchissant longuement sur la pertinence de chaque coup. Avec le jeu sur Internet, on se rapproche aujourd'hui de la méthode japonaise. »

Quant à Emmanuel Lazard, sans en attribuer l'origine au jeu sur Internet, il constate une tendance générale à jouer beaucoup plus automatiquement qu'il y a quinze ans, certains coups sur des structures de coins et de bords : « Par exemple, sur les bords bibi, on force désormais l'adversaire à prendre le coin en jouant sur le bord, avant de prendre l'autre coin, ce qui permet de gagner un temps. Il y a quelques années, on prenait le coin puis on laissait l'adversaire s'insérer sur le bord pour prendre le second coin. » Emmanuel évoque également la façon de remplir les trous de cinq cases autour des coins : « On joue maintenant la case X afin de faire une double insertion alors qu'il y a quinze ou vingt ans, on jouait plutôt d'abord le bord, ce qui aboutissait à une simple insertion. » Bien sûr, certains joueurs jouaient déjà les bons coups mais Emmanuel estime que ces tactiques sont aujourd'hui beaucoup mieux formalisées et connues.

Programmes et parfois joueurs bétonnent davantage

Quant à l'influence des programmes, Stéphane Nicolet a aussi sa petite idée : « Ils ont souvent tendance à bétonner alors que les joueurs humains s'orientaient plutôt, jusqu'au début des années 2000, vers le contrôle du centre. » Du coup, ces

derniers temps, de nombreux joueurs optent plus volontiers pour cette stratégie du béton. « C'est vrai mais le problème, c'est qu'ils ne sont pas forcément capables de la mener avec succès », répond Emmanuel Lazard. Une opinion confortée par celle de Marc Tastet : « Avant de bétonner, il faut s'assurer que cela fonctionne. Dans le cas contraire, c'est souvent la catastrophe. Parfait tacticien, un programme s'en assure sans commettre d'erreur. Mais pour un humain, il s'agit d'un gros risque que l'on ne peut prendre que si l'on joue contre un adversaire réputé beaucoup plus faible. Avec la tendance au nivellement des... niveaux, je bétonne de moins en moins. »

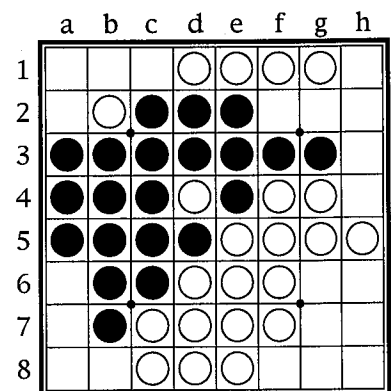
Et comme tout le monde cherche à bétonner, les bons joueurs le font moins : Tamenori, meilleur joueur des années quatre-vingts, bétonnait beaucoup alors qu'aujourd'hui, Seeley ne le fait pas spécialement.

Les effets pervers des nouvelles technologies

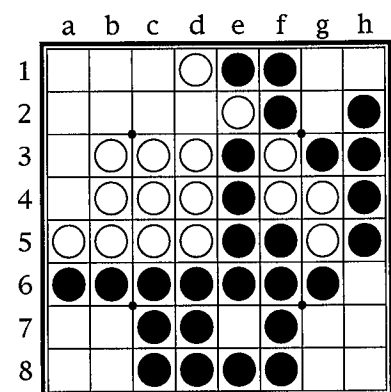
Les programmes et le Net ont également eu une influence néfaste sur la façon de s'entraîner. « De nombreux joueurs analysent des parties sous WZebra en se contentant de constater que tel coup les fait passer de +4 à -5, au lieu d'essayer de comprendre pourquoi », regrette Emmanuel Lazard, qui s'insurge par ailleurs, avec Stéphane, contre les spectateurs des finales de championnat du monde, qui ont les yeux rivés sur WZebra et s'étonnent à chaque fois que l'un des deux protagonistes ne choisit pas le meilleur coup. « C'est beaucoup plus facile de bien jouer lorsqu'on a un programme », tempête-t-il ! Autre constat, les joueurs de la génération Internet ont l'habitude des parties rapides et sans enjeu. Dès lors, en tournois réels, certains d'entre eux ont tendance à ne pas s'accrocher lorsqu'ils sont en difficulté.

Parité, mémorisation des structures, apprentissage plus poussé des ouvertures et entraînement intensif sur Internet expliquent en partie l'évolution générale du niveau du jeu, depuis quinze ans. Cela est particulièrement vrai en Occident, dont le niveau a largement rattrapé son retard sur celui des Japonais. Aucun d'entre eux n'a obtenu le titre suprême depuis l'an 2000.

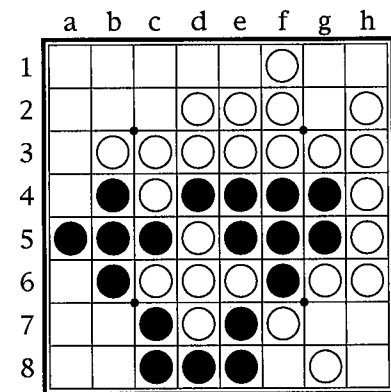
Problèmes de prises de coins



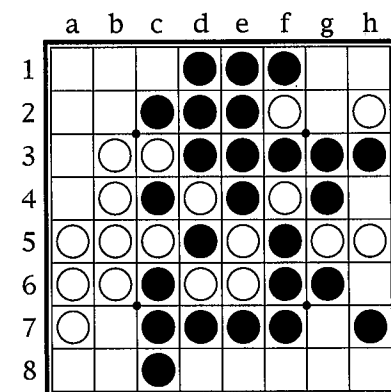
5. Blanc en 2 coups



6. Noir en 5 coups



7. Noir en 4 coups



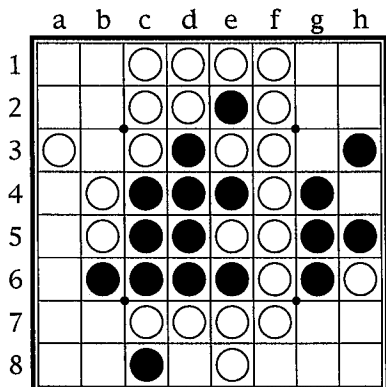
8. Blanc en 2 coups

Ceci est un article qui tente d'expliquer et d'illustrer quelques concepts que j'utilise énormément pendant les parties. Les positions ont été extraites du championnat du monde 2004 et montrent des cas où un joueur aurait pu éviter de jouer un coup moyen s'il avait appliqué le principe indiqué. Le titre de l'article est en l'honneur d'Isaac Newton, dont j'ai pu voir l'original des *Principia Mathematica* à Cambridge grâce à Imre Leader. Je ne pense pas qu'il y ait ici quelque chose d'aussi important que l'œuvre de Newton mais c'est rigolo d'avoir un titre grandiose...

Lors de chacun de mes trois derniers mondiaux, je me suis assuré d'avoir une feuille de papier sur laquelle étaient rédigés noir sur blanc les principes fondamentaux, et de les utiliser comme guide pour éviter de commettre une grosse bourde ou de rater une jolie séquence.

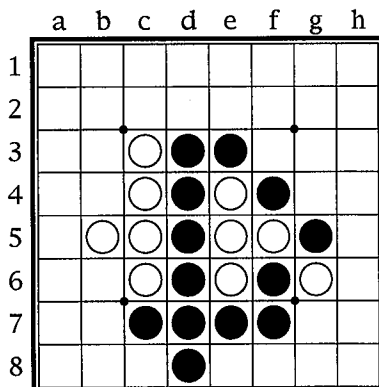
Le premier principe fondamental est celui de *potentialité*. Je me suis aperçu que, parmi les coups parfaits que je ne jouais pas, une bonne proportion l'était tout simplement parce que je ne les envisageais même pas. Ce qui fait que pendant les parties, je prends le temps de me demander où sont mes options. Si je ne le fais pas, je joue presque en aveugle car mon instinct ne va jamais tout prévoir.

Je n'ai pas besoin d'illustrer la potentialité mais cela amène à un deuxième principe : *potentialités mutuelles*. Une fois les coups potentiels trouvés, je me demande : « Si c'était à mon adversaire de jouer, quel serait son meilleur coup ? » Ce n'est souvent pas très difficile ; en voici quelques exemples.



1. Noir doit jouer...

(1. *Corio-Budiño*) Les seuls bons coups de Blanc sont à l'ouest. Noir ayant des coups potentiels dans la région (coups qui ont chacun une bonne chance d'être le meilleur, simplement car ils sont centraux, solides ou tranquilles), il doit y jouer. Il ne s'agit alors de potentialité mutuelle que si cela répond aux coups potentiels de l'adversaire (en y jouant à sa place, en jouant dans la même région ou en enlevant l'accès). Les coups potentiels de Blanc sont a5, a6 et b3. Noir 37.a6 enlève ce coup à Blanc, est dans la même région que a5 et empêche Blanc de jouer a7. Après 37.a6 a5, Noir joue de nouveau un coup mutuellement potentiel en 39.b3 et Blanc est mort. Dans la position du diagramme, Corio a joué 37.b8 qui est une erreur. b8 peut être sauvegardé indéfiniment et il faut plutôt réduire la mobilité adverse. b8 laisse quand même Corio devant, mais ce n'est plus un chemin direct vers la victoire.

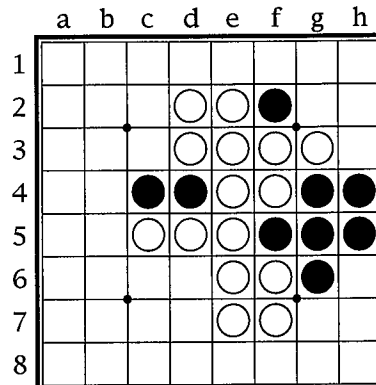


2. Blanc doit jouer...

(2. *Brightwell-Barnaba*) Blanc doit s'apercevoir que Noir n'a pas de libertés au sud mais deux bons coups à l'est. Il doit donc y jouer et s'occuper des deux coups simultanément avec 20.g3 (certains appellent cela pourrir, je préfère le voir comme une version des potentialités mutuelles). Il pensait peut-être que Noir 21.b6 serait une bonne réponse mais cela ne respecte pas le principe de coup mutuellement potentiel pour Noir : Blanc joue 22.a6 et peut continuer à jouer des coups à l'ouest, là où il n'avait pas d'options auparavant.

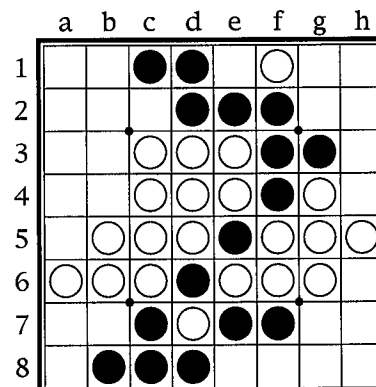
(3. *Oh-Bøe*) Noir a joué 21.d6 mais il aurait plutôt dû taper au nord. Blanc n'a pas de coup au sud et c'est donc stupide d'y jouer et de lui en

offrir. En jouant 21.c1, Noir s'occupe simultanément des coups blancs en c3 et h3 car Noir c1 reprend accès aux deux.



3. Noir doit jouer...

(4. *Brightwell-Barnaba*) Blanc a joué 34.e8, et pourtant Noir n'a pas d'accès immédiat à cette case.

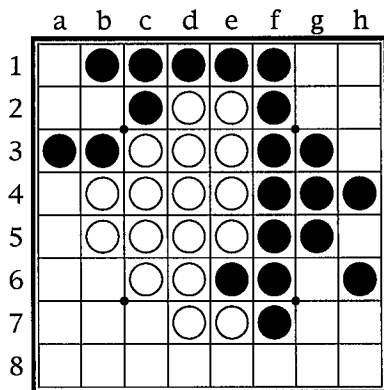


4. Blanc doit jouer...

Il me semble que le prochain (et meilleur) coup de Noir sera en b7. Il faut donc que Blanc joue 34.h3 pour contrôler la diagonale ; de plus, c'est une région où Noir a des libertés. Dernière remarque, quelle que soit la réponse de Noir à l'est, Blanc aura de nouveau du jeu.

(5. *Rose-Suekuni*) Suekuni nous donne un bel exemple des potentialités mutuelles. Dans la position, Noir est sur le point de jouer un coup tranquille en e8. Blanc a joué 34.g8 qui est très efficace car il se trouve dans la même région que e8 et permet de sauvegarder toutes les options de Blanc à l'est. g6 aurait également pu être joué (c'est une potentialité mutuelle — dans la même région que e8) mais la réponse h5 diminue les options de Blanc sur le bord est. Après 34.g8 e8, 36.g7 est de nouveau

un coup mutuellement potentiel : s'il avait le trait, Noir jouerait f8 ou g6 (disons qu'en tout cas, ce sont les deux coups contre lesquels Blanc peut agir) et g7 est la meilleure façon de répondre en pourrissant les deux (si Blanc avait joué directement f8 ou g6, cela n'aurait rien fait pour l'autre coup, et Noir serait resté avec un bon coup au lieu de se trouver à choisir entre deux coups médiocres qui offrent tous les deux une réponse excellente à Blanc).



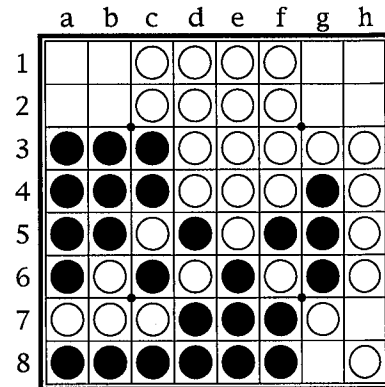
5. Blanc doit jouer...

La première idée derrière le concept de potentialités mutuelles est que si vous avez un bon coup ou région que vous pouvez préserver des assauts adverses, tout en jouant un coup potable ailleurs, alors il est presque toujours préférable de choisir ce coup potable. « Si on peut mettre en réserve [un coup], il faut [le] mettre en réserve. » La seule exception est lorsque choisir une option mise en réserve force votre adversaire à jouer un coup vraiment mauvais parmi les quelques possibilités qui lui restent.

Le deuxième concept sur la liste est celui de *contrôle de ligne*. On sait bien qu'on est obligé d'avoir et de retourner des pions sur l'othellier, mais il est important de les rendre inutiles pour l'adversaire. Le contrôle de ligne apparaît lorsqu'une rangée, une colonne ou une diagonale est entièrement composée de pions à vous, empêchant ainsi l'adversaire d'avoir accès aux cases à ses extrémités. On peut ainsi avoir de nombreux pions sans que cela soit un désavantage.

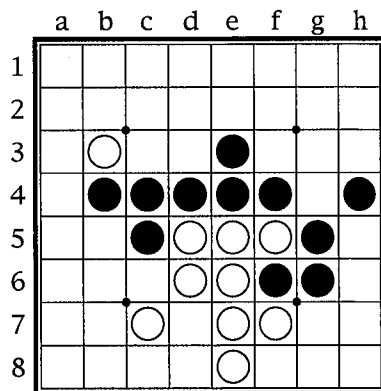
Il ne suffit pas de contrôler une ligne mais être sûr que l'adversaire ne puisse pas jouer à ses extrémités grâce à un autre pion adjacent ; si c'était le cas, le contrôle serait plus néfaste que bénéfique car cela signifierait que votre adversaire pourrait

probablement jouer deux coups voisins à cette extrémité (car à cause du contrôle, le premier coup laisserait des pions à vous en frontière). Ce n'est alors plus du contrôle de ligne même si parfois cela fonctionne quand même si vos pions sont solides et que vous avez une réponse à chaque possibilité de l'adversaire.



6. Noir doit jouer...

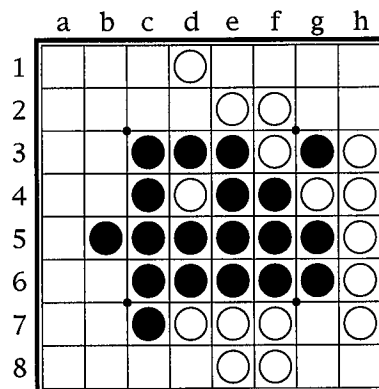
(6. Boardman-Ye) Noir a joué 51.h7. Si seulement elle avait joué 51.h2, car après 52.h1 h7, Blanc n'a plus d'accès en g8, laissant une finale gagnante 37-27 pour Noir (54.b2 b1 a1 a2 ps g1 g2 ps g8) : Blanc doit donner plein de pions pour récupérer l'accès en g8 et en plus, en le jouant, il ne retournera aucun pion sur la diagonale a2-f7 (le contrôle de ligne paie donc deux fois : une fois lorsque Blanc ne peut pas répondre immédiatement en g8 et une seconde fois lorsqu'il y jouera en retournant peu de pions).



7. Blanc doit jouer...

(7. Haugland-Braun) Blanc a joué 18.h6. c3 est bien meilleur car cela contrôle la colonne entre d3 et d7, les deux coups que Noir souhaiterait pouvoir jouer en réponse. Ni h6, ni c3 ne sont joués dans une région où Noir a des accès (donc pas de potentialité mutuelle) mais c3 s'occupe du coup noir potentiel en d7.

(8. Rose-Zieba) Blanc a raté une bonne opportunité de prendre un avantage, probablement car il ne s'est pas aperçu qu'après 32.d2 g2 (d2 pour récupérer accès en h2, et g2 pour attaquer immédiatement le bord de cinq), il pouvait répondre 34.a5 en contrôlant la diagonale c5-f2, privant Noir d'un accès en g1. Blanc menaçant de jouer h1 puis h2, Noir doit jouer f1, se bloquant toutes les autres options au nord sous peine d'arnaque en h2.



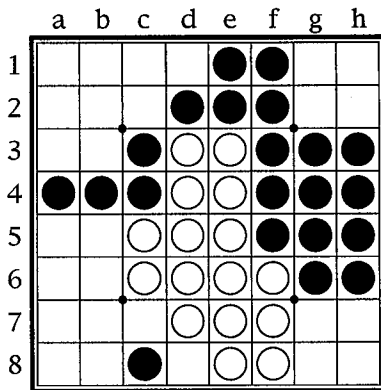
8. Blanc doit jouer...

Voir le contrôle de la diagonale amenant à g1 est un exemple d'attention aux lignes — avant 32.d2, il y a une alternance de pions blancs et noirs sur la diagonale mais Zieba doit remarquer qu'il est possible de contrôler l'accès en g1 et que c'est une des clefs de la position : si Noir peut jouer g1, il utilise au maximum sa mobilité, il a la parité locale et des menaces d'insertion. Même après 32.c2 d2 (ce qui a été joué), Zieba et Rose ont continuellement raté le fait que l'accès en g1 ou son impossibilité était crucial.

L'attention aux lignes inclut le contrôle des lignes mais aussi les présences et absences sur les lignes. La présence sur les lignes est l'élément de stratégie qui consiste à faire attention à toujours conserver un accès aux cases importantes en gardant un pion sur les lignes y amenant.

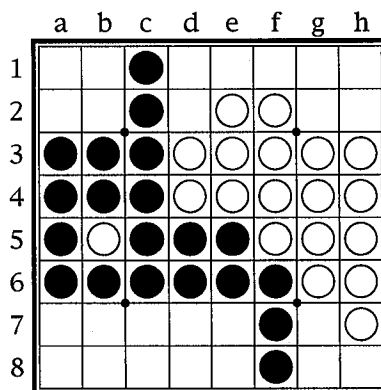
Certains joueurs (par exemple Murakami) ont pour style de jeu d'essayer de contrôler entièrement une diagonale (visant une plus grande mobilité et des menaces d'arnaqes) alors que d'autres (Suekuni en est l'illustration) ne font pas autant d'efforts — car le coût en est parfois trop important ou car cela peut être dangereux (permettant une arnaque de l'adversaire par exemple, s'il peut jouer un coin sans retourner sur la diagonale). Mais ces derniers s'assurent quand même de toujours

avoir au moins un pion sur les diagonales (pour être sûr de pouvoir jouer une case X ou, si les cases X ont été jouées, d'avoir accès aux coins).



9. Blanc doit jouer...

(9. Braun-Andersson) Blanc a joué 34.c1 mais c'est une erreur car il n'a pas d'accès en d1 et ne l'aura jamais. Je suis sûr qu'il voulait faire quelque chose pour s'occuper de Noir c2 mais ici il n'y a rien à faire. En plus, ce n'est pas le moment d'avoir un deuxième accès en g2, cela gâche un temps.



10. Blanc doit jouer...

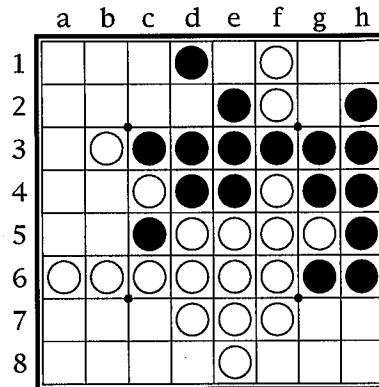
(10. Pihlajapuro-Caspard) Un exemple maintenant d'absence sur une ligne.

Blanc doit traverser le mur noir au sud mais son 36.c7 n'est pas la bonne manière. Après 36.c7 e7 d7 c8, Blanc ne peut pas se débarrasser de tous ses pions sur la 7^e rangée afin de pouvoir jouer b7 sans perdre un temps et la parité. Si Blanc joue b7 tout de suite après c8, il retourne c7 à cause du pion blanc en d7 ; jouer d8 après c8 ne marche pas non plus car après la réponse e8, c'est le pion e7 qui est blanc (à cause de la colonne e toute blanche).

Si Caspard avait trouvé 36.e7 en place de c7, avec la suite 37.d7 c7 c8, Noir se retrouverait toujours avec une table au sud mais cette fois la 7^e rangée serait entièrement noire ; et

maintenant b7 peut être envisagé sans perdre la parité au sud-ouest.

L'attention aux lignes c'est être attentif aux possibilités pour les lignes de pions d'être favorables ou défavorables. Parfois il est bon de contrôler une ligne, parfois non. C'est pareil pour le fait d'avoir ou non un accès via une certaine ligne. En résumé, je vérifie les possibilités pour une ligne d'être contrôlée, accédée (ou inversée de ne pas y avoir de pions), lorsque cela est important dans la position ou peut le devenir.



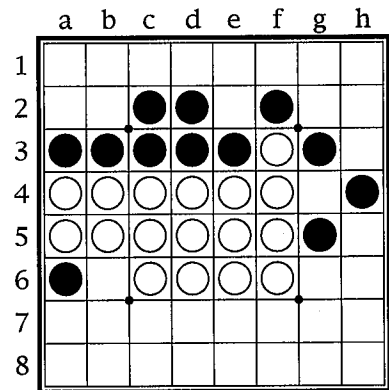
11. Noir doit jouer...

(11. Seeley-Suekuni) Un exemple d'une utilisation correcte de ceci est donné dans la position ci-dessus.

J'avais déjà noté l'éventualité de jouer plus tard un coup en g2, sous réserve que je puisse maintenir le contrôle de la diagonale ; comme ce genre de coup est souvent le coup de grâce dans un béton (ce qui se passait ici), je gardai un œil sur cette possibilité. Après que Suekuni a joué 32.b3, j'étais tout d'abord attiré par 33.b4 parmi tous mes coups plausibles. J'ai tout d'abord vérifié les suites que je pensais à coup sûr gagnantes après 33.b4 e1 ; je suis ensuite passé à 33.b4 a4. Sur la réponse 35.b5 a5, j'ai vu que la 3^e rangée était entièrement noire, à l'exception du pion b3 que je pouvais retourner avec 37.a2. Ah ! une possibilité de contrôle de ligne ! Comme c'était clairement une situation où le contrôle de la rangée était favorable (il n'y a absolument aucune raison pour vouloir que Suekuni ait accès en a3 après Noir a2), j'ai tout de suite examiné la séquence 38.e1 d2 c1 en réponse à 37.a2, sans prendre la peine de regarder autre chose car cela était la seule manière de garder le contrôle de la rangée. J'ai alors combiné la suite avec l'autre coup potentiel que j'avais : 41.g7. Blanc n'ayant pas d'accès en a3, il n'a pas d'accès

direct pour recouper la diagonale menant en h8 et des séquences comme 42.c2 b2 a3 a1 b1 g2 donnent beaucoup trop pour y arriver. Je savais donc que je pouvais jouer 33.b4 en étant très probablement gagnant et que, si j'avais de la chance, Suekuni ne verrait pas cette combinaison contrôlant les lignes et j'aurai un gain facile.

Je suis cependant sûr que Suekuni l'a vue au coup suivant et a fait ce qu'il fallait pour l'éviter. En d'autres occasions, il a aussi vu des trucs rusés que j'avais préparés et a joué de façon à les parer, plutôt que de prendre le risque d'espérer qu'ils m'aient échappé. J'apprécie le fait qu'il me respecte assez pour penser que j'avais vu ces séquences aussi bien que lui.



12. Blanc doit jouer...

(12. Suekuni-Seeley) Noir vient de jouer un coup que je n'attendais pas : 25.h4. Ma première idée fut de répondre 26.h6, me permettant de ne pas ouvrir au nord pour l'instant, et si Noir joue un jour h5, je savais avoir le coup tranquille g4 en retour. J'ai aussi remarqué que, puisque le contrôle de l'accès en e2 était important (pour au moins la raison que cela me permettait de garder ce coup pour plus tard), si Noir jouait 29.g4 (après la paire 27.b6 c7), je pouvais répondre 30.h5, reconstruisant la diagonale amenant à e2 et l'obligeant simultanément à prendre un bord faible (car il n'a pas accès en h3 pour me faire prendre le bord) lui donnant de l'influence au sud.

Après Noir 31.h7, il aura accès en e2, donc je savais par les potentialités mutuelles que je devrai y jouer ; pour la même raison Noir répond en f1 et je le force alors à jouer au sud avec 34.h2 — je remarque alors que je peux toujours jouer e1, la réponse naturelle d1 retournant g4, me laissant ainsi la possibilité d'une insertion importante en h3 ; son coup le

plus tranquille après h2 est d7 mais depuis qu'il m'avait laissé m'insérer à l'ouest, je savais devoir garder à l'esprit le contrôle de diagonale en b7 et que son pion a6 l'empêcherait de jouer c8 avant de prendre le coin en a8. Après 36.b7 je me disais qu'il essaierait de recouper la diagonale avec 37.e7, se créant également un coup tranquille en g6 ; donc je devais y jouer moi-même. Sur Noir 39.g7 (probable, sa dernière menace étant d'obtenir une insertion en h3 ; de plus g7 exploite au mieux sa mobilité au sud), les potentialités mutuelles me font choisir 40.f7 pour ne pas le lui laisser et il ne reste plus qu'à attendre les dégâts résultant de l'influence du bord est. Après ça, j'ai vu que 41.a8 a7 b8 c8 d8 e8 f8 me forçait à jouer au nord (la diagonale menant à h8 étant importante, j'avais vérifié que f7 m'assurait un pion dessus mais aussi que d8 le reprenait).

Je me disais qu'après 48.c1 (dont j'avais vérifié l'accessibilité) la parité ferait le reste, étant sûr que Noir ne pourrait contrôler une des diagonales (celle amenant à h1 avait évidemment été inspectée : c8 me garantissait au moins un pion dessus). Il n'y avait en vue aucune menace d'arnaque et aucune raison de penser que Noir pourrait ramasser beaucoup de pions (mais c'est pour ça qu'il fallait être sûr de l'état des diagonales).

Toute la séquence jusqu'à 36.b7 avait été envisagée avant même de jouer 26.h6 et pendant que j'attendais 31.h7, j'avais vu celle amenant à 48.c1. Ce n'est que récemment que j'ai réalisé que j'avais réfléchi 18 coups d'avance avant 31.h7 ; à l'époque la partie m'avait semblé facile et presque ennuyeuse, rien de neuf ne s'étant passé sur ces 18 coups, si ce n'est l'intervention de Makoto jouant 39.a8 b8 avant de jouer 40.g7.

Remarquez que mon calcul à 18 coups n'avait rien d'exhaustif ou de parfait mais je savais que :

- g6 et f7 étaient mutuellement potentiels ;
 - a6 pourrissait c8 pour lui ;
 - il serait forcé de me donner l'insertion à l'ouest, sa mobilité au sud étant limitée ;
 - j'aurais accès garanti en c1 et h8 lors de la finale ;
 - la parité m'était favorable.
- Au final, la réflexion s'est révélée efficace et correcte.

J'ai quand même raté le fait que Noir allait finir avec autant de pions et qu'il en retournerait tellement avec 49.h3. L'autre erreur commise est ce pourquoi 36.b7 n'est pas le meilleur coup : j'avais vu que Makoto pouvait répondre 37.g6 (même si pour moi ce ne pouvait être bon, lui enlevant g7, sa seule menace), mais je me suis dit que 38.b2 b8 b1 me laissait avec la parité et des accès partout ; il m'avait juste échappé qu'après g6 je n'avais plus accès en b1...

Mais si je me suis trompé au sujet de b1, ce n'est pas à cause d'une incapacité à visualiser la suite correctement ; c'est simplement car dès le départ je n'ai pas essayé : n'ayant jamais pensé que Makoto pourrait contrôler cette diagonale amenant à b1, je ne me suis pas fatigué à vérifier.

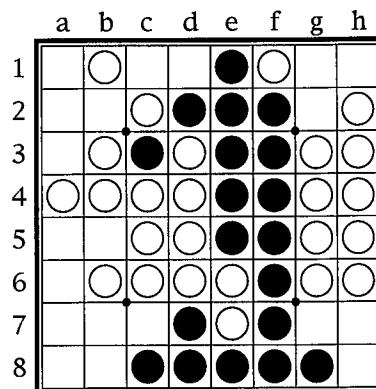
Ceci résume bien ma façon de visualiser le jeu : je ne calcule pas de manière exhaustive mais j'essaie juste de garder à l'esprit les points clés de la position (contrôle/accès/absence sur les lignes importantes, cases cruciales, centralité, solidité, les diagonales, parité...), de les suivre et de jouer avec dans ma tête. Cela me permet de fortement réduire ma recherche car mes hypothèses (le fait qu'il répondra à mon coup mutuellement potentiel par un autre coup mutuellement potentiel ; le fait que si je contrôle quelque chose, il voudra y avoir accès, etc.) sont généralement correctes. Je laisse chaque caractéristique de la position me dicter les coups, les réponses et les suites, et si ces caractéristiques évoluent comme je le souhaite, je me dis que le reste de la position suivra !

J'imagine que la plupart des joueurs font de même mais peut-être sont-ils moins efficaces dans l'identification des points clés de la position et des stratégies permettant de les contrôler ; ou peut-être n'arrivent-ils pas à appliquer ces stratégies de manière automatique pendant la partie ; ou bien ils n'ont tout simplement pas le talent (ou ne l'ont pas travaillé) de garder toutes ces choses dans la tête et de les utiliser efficacement.

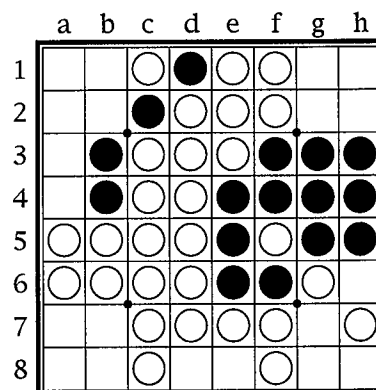
Traduction E. Lazard

Cet article est paru dans Othello Quarterly, v. 26, n°4 [Winter 2004] et dans la British Othello Newsletter [January 2005].

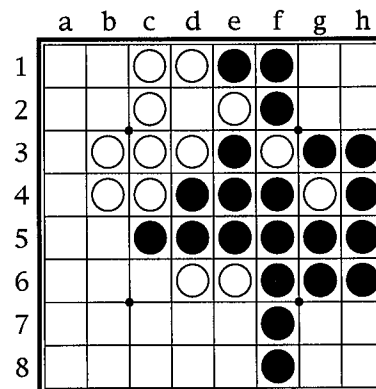
Problèmes de prises de coins



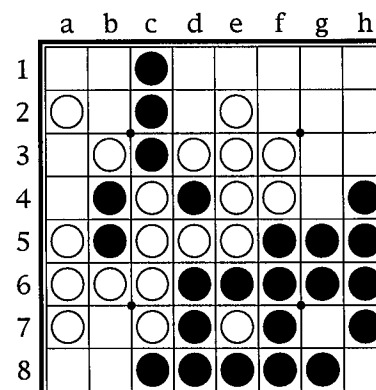
9. Noir en 4 coups



10. Noir en 3 coups



11. Noir en 4 coups



12. Noir en 5 coups

Pour changer un peu, voici des problèmes de fin de partie un peu particuliers. En effet, il ne s'agit pas de trouver une suite gagnante (presque toutes les suites sont gagnantes) mais il s'agit de trouver une suite où l'on joue tous les coups jusqu'à la fin de la partie, forçant ainsi son adversaire à passer autant de fois que nécessaire. Afin de rendre ces exercices intéressants pour les joueurs de tous niveaux, je vous propose, pour chacun de ces problèmes de répondre aux questions suivantes :

a) Trouver *une suite* où le joueur qui a le trait (celui qui doit jouer) joue tous les coups.

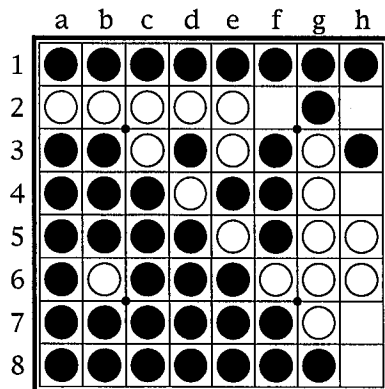
b) Trouver *toutes les suites* où le joueur qui a le trait joue tous les coups.

c) Déterminer quel est le score maximal obtenu avec ces suites où l'on joue tous les coups.

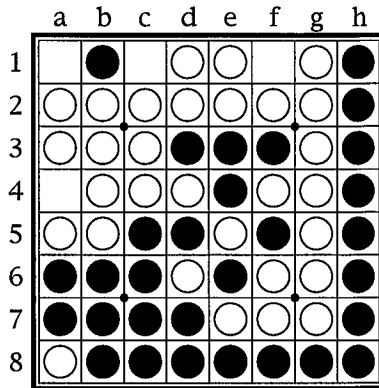
d) Vérifier s'il n'y a pas une autre suite qui fait un plus gros score même si elle laisse l'adversaire jouer un ou plusieurs coups.

J'ai essayé de classer ces questions par ordre croissant de difficulté. Donc, si vous débutez, ce sera déjà pas mal de répondre aux questions a). Bien évidemment, quand vous avez répondu à une question, vous pouvez essayer de répondre à la question suivante. On peut même répondre à c) ou à d) sans avoir complètement résolu b) (ce qui est parfois fastidieux d'ailleurs et pas forcément très utile lorsqu'il s'agit seulement de recenser des interventions).

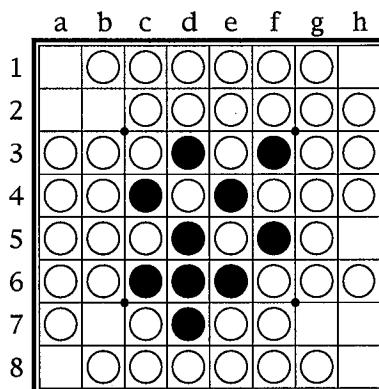
Enfin, précisons que toutes ces positions sont extraites de parties réelles (pour ceux qui seraient tentés de dire que de telles positions ne peuvent jamais arriver).



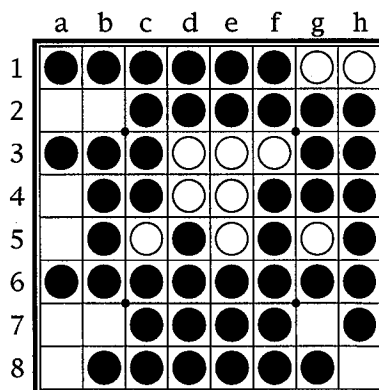
1. Noir doit jouer (coup 56)



2. Noir doit jouer (coup 57)



3. Noir doit jouer (coup 51)



4. Blanc doit jouer (coup 52)

Solutions

Afin de ne pas alourdir inutilement les suites, je n'indiquerai pas les coups où l'adversaire passe.

Problème 1

a) 56.h8 h2 f2 h4 h7. Suite jouée dans la partie Tastet 62-2 Lazard au tournoi de Paris 2004.

b) Dans la position de départ, Blanc menace de jouer f2, donc Noir doit retourner f6 pour lui enlever son accès. Outre h8, Noir a aussi h4 qui réalise cet objectif, mais cela donne alors h2 à Blanc. Noir doit donc im-

pérativement commencer par 56.h8. Après cela, il peut jouer h7 à tout moment, mais il doit jouer d'une part h2 avant f2, sinon Blanc aurait un coup en h2, et d'autre part h2 ou h7 avant h4, sinon Blanc aurait un coup en h2 également. Sauf erreur de ma part, cela donne 7 suites différentes.

c) Dans toutes ces suites, Blanc ne garde que les deux pions a2 et b6 donc le score est toujours 62-2.

d) Les pions a2 et b6 étant définitifs, il est clair qu'aucune suite ne fera plus de 62 pions. Mais Noir peut faire 62 pions en laissant Blanc jouer une fois avec la suite 56.h8 h4 h2 h7 f2 où Blanc joue h2. Attention, dans cette suite, si Noir jouait 59.f2 avant 60.h7, il perdrait le pion g3.

Problème 2

a) 57.a4 a1 c1 f1. Suite jouée dans la partie Abe 51-13 Margarit à la sélection de Paris 2003.

b) Si Noir commence par l'un des deux coups a1 ou c1, Blanc répond l'autre. Donc Noir doit commencer par a4 ou f1. S'il a joué ces 2 coups, il peut jouer les 2 derniers dans n'importe quel ordre. Cela donne déjà 4 suites. Après a4, Noir peut aussi jouer a1 et les 2 derniers coups dans n'importe quel ordre (2 nouvelles suites). Après f1, Noir peut aussi jouer c1 et les 2 derniers coups dans n'importe quel ordre (encore 2 suites). Cela nous donne 8 suites.

c) Il se trouve que ces 8 suites donnent le même score (51-13) mais ce n'est pas si évident car Blanc n'a pas exactement les mêmes pions suivant les suites. En effet, si Noir joue a4 avant c1, il ne récupérera pas b3 alors que s'il joue c1 avant a4, il ne récupérera pas d4. Mais, dans tous les cas, Blanc ne gardera qu'un seul pion au-dessus de la diagonale a8-h1 (b3 ou d4) qu'il faut rajouter à a8 et aux 11 pions en dessous de la diagonale a8-h1, qui n'ont pas bougé depuis la position initiale : 51-13.

d) Le problème des suites précédentes est que Noir ne récupère pas les pions e5 f6 et g7. Noir peut effectivement gagner davantage de pions en commençant par 57.a1 même si cela laisse Blanc répondre 58.c1 et en continuant par 59.f1 et 60.a4 (dans cet ordre-là pour récupérer les pions b3 et c2). Au nord de la diagonale a8-h1, Blanc ne garde que

les pions b2 et d2 (soit un de plus que précédemment) mais au sud de la diagonale, Blanc a perdu les 3 pions e5 f6 et g7. Le bilan est donc positif pour Noir qui gagne ici 53-11.

Problème 3

a) 51.h1 h5 a1 b2 a2 a8 b7 h8 g7 h7. Suite jouée dans la partie Nicolet 60-4 van Vliet à Amsterdam 2005.

b) Noir doit évidemment commencer par h1, sinon Blanc pourra jouer b7. Après cela il peut intervertir les coups h5 et a1. Puis 54.b2 et 55.a2 sont forcés. Ensuite Noir peut encore intervertir a8 et b7, ou même jouer 56.a8 57.h8 58.b7 avant de terminer forcément par 59.g7 60.h7. Il peut y avoir encore quelques variantes finales dans l'ordre des coups que je vous laisse découvrir.

c) Quel que soit l'ordre des coups précédents, Blanc gardera uniquement les 4 pions c5, e3, f4, g3.

d) Il est clair que e3 et f4 sont des pions définitifs car la ligne, la colonne et les 2 diagonales passant par ces pions sont entièrement remplies.

Ce n'est pas aussi évident pour c5 car h5 est vide, mais il n'est pas très difficile de se convaincre qu'un coup noir en h5 ne pourra jamais retourner c5. Pour g3, c'est plus compliqué car Noir peut le récupérer en jouant g7 avant de jouer h5. Mais alors Blanc pourra répondre h5 et sauver définitivement g4 par exemple. Donc aucune suite ne peut faire davantage que 60-4. Mais Noir peut atteindre ce score en laissant Blanc jouer un coup ! Par exemple, après 51h1 h5 a1 b2 a2 a8, Noir peut jouer 57.g7 laissant Blanc répondre h7 car il va tout récupérer avec 59.h8 et 60.b7. Noir peut également jouer g7 au coup 55 ou 56 dans cette suite.

Problème 4

a) 52.h8 g7 a8 b7 a7 a5 a4 a2 b2. Suite jouée dans la partie Tastet 12-52 Kashiwabara à Rome 2005.

b) Blanc peut intervertir g7 et a8, mais c'est tout s'il tient à jouer tous les coups.

c) À cette interversion près, il n'y a qu'une seule suite. Noir garde les 6

pions du bord nord, bien sûr, auxquels s'ajoutent 6 pions intérieurs : d6, e6, f4, f5, g3, g4.

d) Parmi les pions intérieurs, lesquels sont définitifs ? Tous sauf e6 en fait. Y a-t-il donc moyen de récupérer e6 sans perdre aucun autre pion ? En fait oui, mais c'est assez miraculeux et ça vaut la peine de chercher un peu si vous n'avez pas encore trouvé comment. Alors, ça y est ? Blanc doit pour cela jouer a2 avant b7 mais il faudrait aussi que la paire a4-a5 soit remplie, sinon Noir va répondre a4 et Blanc sera bien embêté. Qu'à cela ne tienne, Blanc peut commencer par remplir cette paire avec 52.a5 53.a4 et il jouera ensuite tous les coups grâce à une superbe arnaque finale ; la voyez-vous venir ? Par exemple 54.h8 g7 a8 b2 a2 b7 a7, joli ! Évidemment, Blanc peut aussi différer le coup a5 pour ne le jouer qu'après 52.h8 ou 53.g7 ou même 54.b2. J'aurais construit une telle position, on aurait dit que ça ne pourrait jamais arriver en vrai mais là c'est tiré d'une partie !

Stéphane NICOLET

Problèmes

Solutions des prises de coins

1. (Hervé-Benoit, championnat de France des clubs 2005)

1.b6 c7 2.b1 a2 3.h1 ou 1.b6 a7 2.a6! a5 3.a8
si 1.a5? b6 ; si 1.a6? b6

Tout se joue autour de l'accès en b1 : Noir essaye de s'insérer en b1 pour utiliser le bord de cinq, et Blanc essaye de l'en empêcher.

2. (Hoetjes-de Graaf, EGP Amsterdam 2005)

1.a7 e6 2.a5 a6 3.a1, un piège important à connaître.

3. (Kraczyk-Hoetjes, EGP Amsterdam 2005)

1.b7 g6 2.a6! a5 3.a2 g5 4.a7

C'est le problème le plus difficile de la série. Bien sûr, Blanc est largement gagnant, mais il arrive un coup trop tard s'il se contente de bétonner à l'est (par exemple : h5 g6 h2 g5 h6 h3 h4 g2, et Blanc ne pourra prendre le coin h1 qu'à son sixième coup). La seule solution est de préparer une taniguchisation à l'ouest en visant le coin a1 !

4. (Barre-Brightwell, EGP Amsterdam 2005)

1.e8! d8 2.g2! a6 3.c5 f7 4.f1 ou 1.e8 c5 2.g2 a6 3.b7 d8 4.f1
si 1.c5? a6!

5. (van den Berg-Fransen, EGP Amsterdam 2005)

1.a2 a1 2.a8
si 1.b1? h4! ; si 1.c1? g6 ; si 1.f2? g2 ; si 1.g2? h1

6. (Kashiwabara-Barre, EGP Amsterdam 2005)

1.h6 a7 2.c1 e7 3.g2 g7 4.a4 et Noir aura h8.
1.h6 g1 2.a4 a3 3.a2 e7 4.g2 et Noir aura un coin.
1.h6 e7 2.g2 est plus facile pour Noir.

7. (Seeley-Matreyek, U.S. nationals 2000)

1.d1! g2 2.f8 b8 3.a2 e1 4.h1 ou 1.d1! c1 2.b7 e1 3.f8 c2 4.h8

Si Blanc ne répond pas g2, rien ne peut arrêter le piège de Stoner au sud, dont la seconde ligne est un exemple.

8. (Seeley-Vinar, parties Internet (7-12) 2002)

1.h6 h1 2.h8 ou 1.h6 h4 2.h8

Une structure de bord qu'il est bon de mémoriser : h6 est souvent le bon coup dans cette position.

9. (Seeley-Vinar, parties Internet (7-12) 2002)

1.a6 c7 2.b7 c1 3.d1, un contrôle de diagonale efficace.

10. (Caspard-Benoit, championnat de France des clubs 2005)

1.b2 g2 2.d8 et Noir prendra h1.

1.b2 h2 2.h6 et Noir prendra h1 ou h8.

1.b2 a4 2.b7! et Blanc doit donner un coin.

Si 1.b7? a4 et Noir ne peut plus prendre de coin en 2 coups.

Le double contrôle de diagonale, la spécialité de Caspard...

11. (Delaunay-Barre, championnat de France des clubs 2005)

1.b1 c6 2.d2 g2 3.a3 ou 1.b1 d2 2.b2! c6 3.a3

1.b1 d2 2.b2 h2 3.h1

Le coup b1 n'est pas le meilleur dans une partie réelle (d2 est bien meilleur), mais, dans le cadre d'un problème de prise de coin, c'est le seul qui permette à Noir d'arriver à un coin en 4 coups (au prix d'un mauvais échange de coins, comme le montre la dernière suite ci-dessus).

12. (Kashiwabara-de Graaf, EGP Amsterdam 2005)

1.f1 d1 2.e1 f2 3.a4! a3 4.b2 ou 1.f1 d1 2.e1 d2 3.a3 a4 4.b2

1.f1 d2 2.a3 a4 3.d1! e1 4.b8

Il est remarquable que Noir utilise si tard son temps en b8 pour arriver à capturer un coin. En fait, le problème de b8 est que Blanc risque de contrôler la diagonale b7-f3, retardant le gain du coin (par exemple, b8? d2 f1 e1 d1 b7 et Noir a besoin encore de 4 coups pour arriver en a8 : g3 g2 f2 h3 g4 h8 a8).

Reversi dans le monde des jeux

Le Reversi possède une place un peu particulière dans l'histoire et le monde des jeux. Né assez tard dans les années 1880, sous l'impulsion concurrentielle des anglais Lewis Waterman et John W. Mollett (les deux ont toujours revendiqué la paternité du Reversi), il apparaît comme le premier jeu ayant utilisé les principes de retournement de pions, pour mettre à son propre profit les pions capturés à l'adversaire.

Jusqu'alors, les prises par substitution (exemple des échecs) ou par saut (exemple des dames) régnaient en maîtres.

Seul le Fanorona malgache se distinguait véritablement par une prise originale des pions adverses (par rapprochement ou par éloignement).

Au premier abord, et sans connaissance ludique particulière, le jeu de Go a tendance à être associé au jeu d'Othello. Excepté que ces jeux ont en commun un pays de prédilection (le Japon), des couleurs (noir et blanc) et que la notion de territoire n'est pas étrangère à Othello, ces deux jeux ne sont en fait que peu comparables.

Othello possède par contre un point commun avec un autre grand jeu, ce qui pourrait d'ailleurs expliquer le rapide engouement connu chez nos amis japonais pour Othello, outre le fait que ce dernier ait été réinventé dans ce pays.

Au Shogi, jeu d'échecs japonais se jouant sur un plateau de 9 x 9 cases, pratiqué par près de 20 millions de joueurs, les pièces capturées à l'adversaire ne sont pas retirées définitivement du jeu, mais changent de camp et peuvent donc à nouveau entrer en jeu sous leur nouvelle couleur (ce qui est un abus de langage, car au Shogi, les pièces sont unicolores ; seule la direction vers laquelle elles pointent indique leur appartenance à chaque camp).

Ces notions d'appartenance provisoire des pions et leur réutilisation par le camp adverse après leur capture sont en effet partagées par le Shogi et l'Othello, et dans une moindre mesure, par des variantes de l'Awalé africain.

Si le principe de retournement de pions reste unique (à l'époque de la création du Reversi), la prise par encadrement est par contre partagée par de nombreux jeux dans le monde, notamment le Tablut scandinave, le Seega somalien, le Khargba tunisien et, en remontant encore plus loin dans l'antiquité, la Pettie grecque.

On pourrait aussi parler de l'intéressant Ming Mang tibétain, se jouant sur un plateau allant de 8x8 cases à 19x19 cases, avec des pions bicolores déjà disposés en bordure du plateau qui sont retournés quand ils sont encadrés. Au Ming Mang, les pions se déplacent comme une tour d'échecs.

Sa forte ressemblance avec le Reversi et le Tablut fait plutôt penser à une déclinaison assez récente de ces deux jeux.

Aujourd'hui, le Reversi a généré de nombreuses variantes à travers le monde : par les pions (en cubes, arrondis...), afin notamment d'adapter le jeu pour plus de deux joueurs ; par le plateau, variant de 6x6 cases à 32x32 cases, en passant par l'originale et intéressante version à cases hexagonales ; par la position de départ modifiée ; par l'addition de cases interdites, etc.

Toutes se sont révélées plus des exercices de style que de véritables créations, et n'ont en tout cas jamais généré un intérêt aussi vif que pour leur ancêtre.

Pour terminer, sachons cependant rendre hommage à ce qui s'est fait de mieux dans l'invention de jeux abstraits ces dernières années.

Cinq jeux novateurs dans leurs règles, aux noms presque imprononçables, regroupés au sein du Projet Gipf et tous issus d'un même homme, Kris Burm.

Un de ces cinq jeux en particulier, Yinsh, où les couleurs noire et blanche des pions et le retournement de ceux-ci font naturellement penser à Othello.

Ce n'est d'ailleurs pas par hasard que de nombreux joueurs d'Othello se retrouvent autour des jeux du Projet Gipf.

Dans le monde des jeux, l'Othello-Reversi possède donc une place particulière : des principes originaux, une grande notoriété malgré sa « jeunesse », une sympathie naturelle affichée par tous les pratiquants d'autres jeux, un intérêt pour ses mécanismes par les créateurs, mathématiciens et autres informaticiens et surtout une accessibilité rapide à tous.

Ce n'est qu'un juste retour des choses (après sa longue éclipse jusqu'aux années 1970) pour ce jeu.

Grand prix d'Europe 2005

			Ro	Cam	Amst	Cap	Stock	Gdan	Total
Kashwabara	Takuji	F	200		0	200		200	600
Brightwell	Graham	GB		200	200		140		540
Eng	Martin	S					200		200
Peczowski	Pawel	PL			35			140	175
Andriani	Bintsa	F	15	5	0	60	90		170
Feldborg	Karsten	DK				140			140
Handel	Michael	GB		140					140
Marconi	Francesco	I	140						140
van den Biggelaar	Nicky	NL			140				140
Kraczyk	Roman	PL	1		0	90	2	25	118
Tastet	Marc	F	1	40	60		0		101
Barre	Sébastien	F		60	35				95
Berg	Matthias	D			90				90
Schotte	Tom	B		90					90
Sperandio	Roberto	I	90						90
Zieba	Arkadiusz	PL			0			90	90
Hallberg	Marcus	S					60		60
Silvola	Andrea	I	60						60
Szysko	Lukasz	PL						60	60
Auzende	Frédéric	F	15	22	13			5	55
Leader	Imre	GB		22			23		45
Hoetjes	Tim	NL		0	0			40	40
Borassi	Michele	I	35						35
Di Mattei	Alessandro	I	35						35
de Graaf	Jan C.	NL		22	0			5	27
Voracek	Miroslav	CZ						25	25
Aspenryd	Henry	S					23		23
Kroon	Erik	S					23		23
Lundqvist	Daniel	S					23		23
Vallund	Henrik	DK				0	23		23
Aagaard-Hansen	Jens	DK		0		18			18
Badsted	Palle	DK				18			18
Bøe	Alexander	N				18			18
Larsen	Caspar P.	DK				18			18
Mårtensson	Mikael	DK				18			18
Nielsen	Kim J.	DK				18			18
Vallund	Torben	DK				18			18
Brienza	Mauro	I	15						15
Höhne	Andreas	D			13				13
Madrona	Mario	E			13				13
Nicolet	Stéphane	F			13				13
Hobo	Roel	NL		5	0			5	10
Kobylnski	Grzegorz	PL						5	5
Lazard	Emmanuel	F		5	0				5
Lilla	Kamil	PL						5	5
Nowak	Dominik	PL						5	5
Pierz	Robert	PL						5	5
Åkerlind	Josefin	S					2		2
Leino	Riku	SF					2		2
Barnaba	Donato	I	1						1
Sagratella	Simone	I	1						1
Stanzione	Pierluigi	I	1						1

Solitaire

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

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

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

VP signifie : « Vous Passez ».

JP signifie : « Je Passe ».

International de Cambridge, 2005

Noir : Emmanuel LAZARD

Blanc : Michael HANDEL

Score réel de la partie : 31-33

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

Noir joue et gagne...

La solution du solitaire de *Fforum 75* est : 52.d1 c2 a2 a1 b1 b2 a5 b7 a8 31-33. Difficile ici de trouver un thème. Après 52.d1 c2, Blanc n'a pas intérêt à jouer a5 qui retourne c3 et laisse Noir contrôler à terme la diagonale b2-h8. Et parmi les trois autres coups plausibles, l'un perd 33-31 (54.b1, car après 55.a2, il y a toujours le problème 56.a5 b2 et Noir contrôle la diagonale, gardant des pions), un deuxième fait nulle (54.b2, car avec 55.b7 a8 a1, Blanc n'a pas la parité locale dans le coin nord-ouest, il devra jouer en premier en b1 ou a2) et le dernier gagne 31-33 (54.a2 a1 b1 b2 qui sauve des pions intérieurs et parvient ensuite à prendre la diagonale h1-a8).

```

H8 G8 B7 B8 H2 F1 G1 H1
H1 H2 G1 F1
F1 G1
G1 F1 H2 H1
H1 H2
F1 H1 H2 G1
H2 F1 B7 B8 G1 H1
G1 H1 B7 B8
H1 H2 B7 B8 G1 F1
F1 G1
G1 F1 B7 B8
F1 G1 B7 B8
G1 F1 B7 B8 H2 H1
H1 H2
H2 H1 B7 B8
H1 H2 B7 B8
F1 H1 B7 B8 H2 G1
H2 G1 B7 B8
B7 B8 H8 G8 H2 F1 G1 H1
H1 H2 G1 F1
F1 G1
G1 F1 H2 H1
H1 H2
F1 H1 H2 G1
H2 F1 H8 G8 G1 H1
G8 H8 G1 H1
G1 H1 H8 G8
H1 H2 H8 G8 G1 F1
F1 G1
G1 F1 H8 G8
G8 H8
F1 G1 H8 G8
G1 F1 H8 G8 H2 H1
H1 H2
G8 H8 VP H2 H1
H2 H1 H8 G8
H1 H2 H8 G8
G8 H8
F1 H1 H8 G8 H2 G1
H2 G1 H8 G8
H2 F1 H8 G8 B7 B8 G1 H1
G1 H1 B7 B8
G8 H8 B7 B8 G1 H1
G1 H1 B7 B8
B7 B8 H8 G8 G1 H1
G8 H8 G1 H1
G1 H1 H8 G8
G8 H8
G1 H1 H8 G8 B7 B8
G8 H8 B7 B8
B7 H8 G8 B8
H1 H2 H8 G8 B7 B8 G1 F1
F1 G1
G1 F1 B7 B8
F1 G1 B7 B8
B7 H8 G1 G8 F1 B8
F1 G8 VP B8 VP G1
G1 H8 G8 F1 B7 B8
B7 G8 F1 B8
F1 G8 B7 B8
F1 H8 G8 B8 B7 G1
B7 G8 VP B8 VP G1
G1 F1 H8 G8 B7 B8 H2 H1
H1 H2
H2 H1 B7 B8
H1 H2 B7 B8
G8 H8 B7 B8 VP H2 H1
B7 B8 H8 G8 H2 H1
H1 H2
G8 H8 VP H2 H1
H2 H1 H8 G8
H1 H2 H8 G8
G8 H8
H2 H1 H8 G8 B7 B8
G8 H8 B7 B8
B7 H8 G8 B8
H1 H2 H8 G8 B7 B8
G8 H8 B7 B8
B7 B8 H8 G8
G8 H8
F1 H1 H8 G8 B7 B8 H2 G1
H2 G1 B7 B8
B7 B8 H8 G8 H2 G1
H2 G1 H8 G8
H2 H8 G8 G1 B7 B8
B7 G8 VP B8 VP G1
    
```

Classement FFO

Joueurs français				Joueurs étrangers							
2330	+/- 83	(82)	[+15]	NICOLET Stéphane (GM)	{USA}	2126	+/- 96	(57)	[+7]	SZYSZKO Lukasz	{PL}
2278	+/- 88	(72)	[-60]	CASPARD Emmanuel (GM)	{J}	2124	+/- 96	(60)	[-72]	FRANSSON-JOHNSSON Joel	{S}
2260	+/- 51	(208)	[-1]	KASHIWABARA Takuji (GM)	{D}	2124	+/-120	(39)	[-1]	HALLBERG Marcus	{S}
2238	+/- 64	(129)	[-27]	LAZARD Emmanuel (GM)	{I}	2110	+/-102	(50)	[-65]	ÖSTMAN Mikael	{S}
2237	+/- 58	(155)	[-34]	TASTET Marc (GM)	{FIN}	2105	+/-194	(19)	[nv]	SIGNORINI Claudio	{I}
2186	+/- 79	(83)	[-17]	DELAUNAY Arnaud (M)	{S}	2101	+/-155	(24)	[+40]	VERWEIJ Dennis	{NL}
2161	+/- 63	(135)	[-7]	AUZENDE Frédéric (M)	{CN}	2100	+/- 95	(60)	[+7]	GAYET Surya	{NL}
2147	+/- 66	(120)	[+23]	BARRE Sébastien (M)	{GB}	2095	+/-138	(28)	[-31]	OHLSSON Thomas	{S}
2041	+/- 231	(11)	[-31]	JUHEM Philippe (GM)	{I}	2090	+/-144	(34)	[-37]	VAN DER WAGT Ben	{NL}
2005	+/- 71	(109)	[+0]	LÉVY-ABÉGNOLI Thierry (M)	{NL}	2079	+/-115	(44)	[+11]	DE WAELE Jeroen	{B}
1995	+/- 101	(59)	[-55]	QUAZZO Claude (M)	{S}	2072	+/-196	(14)	[nv]	SPERANDIO Damiano	{I}
1984	+/- 50	(229)	[+28]	ANDRIANI Bintsa (M)	{DK}	2070	+/-191	(15)	[+7]	LEVÄNEN Harri	{FIN}
1977	+/- 107	(55)	[-84]	DAUBA Cédric	{NL}	2068	+/-198	(13)	[-26]	DOUSSE Stéphane	{CH}
1960	+/- 200	(16)	[-22]	LIANG Yi (M)	{S}	2065	+/-144	(30)	[nv]	BORASSI Michele	{I}
1950	+/- 165	(24)	[nv]	LEFEBVRE Thierry	{NL}	2062	+/-164	(20)	[+33]	BRAUN Holger	{NL}
1941	+/- 390	(4)	[-8]	QUIN Sylvain	{S}	2061	+/-101	(50)	[-50]	ASPENRYD Henry	{NL}
1851	+/- 105	(65)	[-31]	POIRIER Serge (M)	{DK}	2061	+/- 64	(139)	[-79]	HOBBO Roel	{NL}
1847	+/- 70	(134)	[-25]	MARGARIT Eric (M)	{USA}	2055	+/-111	(47)	[+59]	MEIJER Arnoud	{NL}
1835	+/- 146	(27)	[+57]	ROBIN François (M)	{S}	2048	+/- 94	(58)	[+10]	VAN DEN BERG Erwin	{NL}
1698	+/- 305	(10)	[-44]	BERNOU Stéphan	{B}	2043	+/- 68	(115)	[+88]	SCHOTTE Tom	{S}
1672	+/- 340	(10)	[nv]	MICHEL Stéphane	{S}	2039	+/- 97	(58)	[-44]	TURUNEN Daniel	{S}
1635	+/- 217	(20)	[-113]	BUSUTTIL Michel	{S}	2039	+/- 90	(65)	[-12]	LJUNGVIST Daniel	{S}
1601	+/- 265	(15)	[+146]	MESSAOUDI Audric	{I}	2034	+/-113	(44)	[-6]	STANZIONE Pierluigi	{I}
1484	+/- 112	(83)	[-18]	BENOIT Serge	{USA}	2032	+/-199	(13)	[-22]	WILLIAMS Eddie	{USA}
1373	+/- 154	(56)	[+271]	POIRIER Thibault	{NL}	2032	+/-119	(39)	[-63]	VAN HEBER Mark	{NL}
1294	+/- 236	(24)	[nv]	BOUGEARD Emmanuel	{FIN}	2031	+/-175	(18)	[nv]	LEINO Riku	{FIN}
1253	+/- 155	(59)	[-123]	HERVÉ Jacqueline	{PL}	2024	+/- 67	(120)	[+22]	KRACZYK Roman	{PL}
840	+/- 204	(62)	[-140]	TORRI Marie-Christine	{S}	2015	+/-118	(36)	[-67]	BERNER Johan	{S}
779	+/- 285	(19)	[-148]	PEILLON Maureen	{FIN}	2003	+/-174	(18)	[nv]	HIRVONEN Patrik	{FIN}
					{PL}	2001	+/-148	(24)	[-92]	LILLA Kamil	{PL}
					{DK}	2000	+/- 78	(104)	[-22]	VALLUND Henrik	{DK}
					{AUS}	1988	+/- 84	(89)	[-53]	HUBBARD Geoff	{AUS}
					{NL}	1981	+/-102	(58)	[+15]	PRASEPTYO Linda	{NL}
					{I}	1965	+/-290	(7)	[nv]	BERGOSSI Vittorio	{I}
					{S}	1951	+/- 98	(59)	[-75]	STENBERG Veronica	{S}
					{B}	1946	+/- 86	(75)	[+32]	PEPERKAMP Marcel	{B}
					{N}	1940	+/-109	(54)	[-51]	BØE Alexander	{N}
					{S}	1937	+/-109	(48)	[-94]	GARDEBRINK Christian	{S}
					{NL}	1934	+/-121	(41)	[nv]	REJNDERS Ralph	{NL}
					{NL}	1924	+/- 95	(66)	[+28]	BERG Robert	{NL}
					{PL}	1917	+/-119	(43)	[-19]	ROGOSZ Magdalena	{PL}
					{S}	1905	+/- 93	(67)	[+99]	INGELMAN-SUNDBERG Simon	{S}
					{NL}	1895	+/-111	(44)	[-87]	MAGNUSSON Johan	{S}
					{NL}	1892	+/-102	(60)	[+19]	ROERADE Jeroen	{NL}
					{DK}	1881	+/- 87	(73)	[+25]	NIELSEN Kim J.	{DK}
					{NL}	1853	+/- 84	(90)	[+18]	HOETJES Tim	{NL}
					{D}	1837	+/-228	(13)	[+10]	CORIO Marc	{CDN}
					{CZ}	1833	+/-133	(33)	[nv]	VECCHI Elisabetta	{I}
					{USA}	1831	+/-111	(49)	[+35]	BADSTED Palle	{DK}
					{NL}	1830	+/- 70	(130)	[+265]	FRANSEN Martin	{NL}
					{PL}	1828	+/-223	(13)	[-20]	ORTIZ George	{AUS}
					{E}	1815	+/-124	(38)	[-10]	VUYE Cedric	{B}
					{IL}	1814	+/-119	(41)	[+76]	VAES Dimitri	{B}
					{S}	1790	+/-112	(49)	[-31]	JACOBSSON Titti	{S}
					{DK}	1790	+/- 96	(64)	[+142]	DYER Jeremy	{GB}
					{FIN}	1785	+/- 88	(75)	[-59]	PRIDMORE Ben	{GB}
					{GB}	1717	+/-109	(58)	[+91]	DE BOER Rosalinde	{NL}
					{I}	1716	+/- 88	(70)	[+68]	ARNOLD Roy	{GB}
					{ROK}	1708	+/-291	(6)	[+218]	HABILIS Isabel	{E}
					{PL}	1705	+/-116	(46)	[nv]	JOHANSSON Erik	{S}
					{N}	1703	+/-106	(62)	[+70]	VAN GIMST Anja	{NL}
					{HK}	1688	+/- 82	(92)	[+4]	AAGAARD-HANSEN Jens	{DK}
					{I}	1657	+/-117	(39)	[+38]	ROWE Stephen	{GB}
					{J}	1584	+/-117	(46)	[nv]	GUNNARSSON Elisabeth	{S}
					{S}	1582	+/-122	(39)	[nv]	LÖNNQVIST Fredrik	{FIN}
					{FIN}	1569	+/- 88	(84)	[-5]	STOKKE Solrun	{N}
					{S}	1537	+/-117	(64)	[+87]	VAN GIMST Ruud	{NL}
					{I}	1507	+/-120	(39)	[nv]	LÖNNQVIST Viktor	{FIN}
					{FIN}	1477	+/-120	(53)	[+12]	SZYSZKO Krzysztof	{PL}
					{NL}	1464	+/-118	(67)	[+1]	LECAT Monique	{B}
					{NL}	1460	+/-124	(39)	[nv]	LÖNNQVIST Christer	{FIN}
					{S}	1417	+/- 89	(108)	[-40]	SNEEK Marcel	{NL}

Voici le classement de la FFO au 30 juin 2005. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 75*, le tournoi préqualificatif de Paris (15 et 16/1/2005), le tournoi B de Rennes (22/1/2005), le tournoi international de Rome (29 et 30/1/2005), le tournoi Ile de France 1 (12/2/2005), le tournoi international de Cambridge (19 et 20/2/2005), le tournoi Ile de France 2 (12/3/2005), le tournoi international d'Amsterdam (26 et 27/3/2005), le tournoi international de Copenhague (9 et 10/4/2005), le tournoi Ile de France 3 (16/4/2005), le tournoi Ile de France 4 (14/5/2005), le tournoi international de Stockholm (21 et 22/5/2005), le championnat de France des clubs (5/6/2005), le tournoi préqualificatif de Grenoble (18 et 19/6/2005), le tournoi international de Gdansk (25 et 26/6/2005), les sélections du championnat de France, 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 75* (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.ffothe11o.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), BP 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. **Attention les clubs sont souvent fermés pour l'été.**

- 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**
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
Café Le Béarn
8, rue des Halles
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**

BULLETIN D'ADHÉSION À LA FFO

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

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

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Téléphone :

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

Date et signature : Profession :

Agenda

BELGIQUE TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Septième tournoi du grand prix d'Europe 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 7850 8215 ou @

ANGLETERRE OLYMPIADES DES JEUX

du vendredi 19 au lundi 29 août 2005

Le championnat d'Europe, le championnat du monde sur othellier 10x10, le championnat du monde blitz ainsi que de nombreux tournois débutants ou non se tiendront pendant ces olympiades.

Lieu des tournois : Manchester

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

FRANCE TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

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

Samedi 27 et dimanche 28 août 2005

Informations : contact@ffothello.org ou @

Droits d'inscription : 25 euros

FRANCE SÉLECTION de PARIS

Sélection pour le championnat de France

Samedi 3 septembre 2005 à 14h

Informations : contacter la FFO ☎ 06 7850 8215 ou @

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

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

Agenda sur www.ffothello.org

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Qualificatif pour le championnat du monde 2005
La finale se déroulera à PARIS 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 4 septembre 2005

Informations : contact@ffothello.org ou @

Droits d'inscription (finale) : 20 € pour les non-adhérents

Dans le cadre du championnat de France aura lieu

L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE LA FFO

samedi 24 septembre 2005 à 19h30

ISLANDE CHAMPIONNAT DU MONDE

du jeudi 10 au samedi 12 novembre 2005

Lieu du tournoi : Reykjavik, Islande
Informations : contact@ffothello.org ou @

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE JUNIOR

La finale se déroulera le
dimanche 20 novembre 2005

Informations : contacter la FFO ☎ 06 7850 8215 ou @

FRANCE TOURNOI DE NOËL DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 17 décembre 2005 à 13h45

Informations : contact@ffothello.org ou @

FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE PARIS

Préqualificatif pour le championnat du monde 2006
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 14 et dimanche 15 janvier 2006

Préinscription obligatoire auprès de la FFO
Informations : contacter la FFO ☎ 06 7850 8215 ou @