

Magazine

Stage 2005

Champ. junior 2005

Open de Rennes 2005

Internationaux 2006

Initiation

Réflexions sur le stoner

Les coups tabous

Autour du jeu

Les joueurs d'Othello

Michele Borassi

Ouverture

Un pion oublié !

Parties

Un match par équipes

X - Margarit

Problèmes

N°78

5 euros

H. Tamenori superman au mondial 2005 : 6^e titre !

Kashiwabara (vainqueur à Copenhague et Stockholm) et Imre Leader (Gdansk), en tête du grand prix d'Europe

Nouveau site web FFO

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

Noir joue et gagne...

Vous l'avez attendu mais nous voici tous récompensés : ce numéro 78 de Fforum est... enfin... entre vos mains.

Merci à tous ceux qui se sont inquiétés de la sortie prochaine de ce numéro, à tous ceux qui l'ont enrichi de leur expérience et à l'équipe qui a mis la touche finale, rédacteurs, correcteurs (-trices), metteurs en page, en scène, en boîte (postale).

Et nous vous renouvelons, chers adhérents et lecteurs, toutes nos excuses pour ce retard de bouclage de notre Fforum 78. En guise d'explication, mais sans alibi, les activités FFO se sont multipliées depuis notre dernier numéro.

La modernisation et l'évolution de notre site Internet www.ffothello.org s'est poursuivie à grands pas, sous l'animation de Stéphane Nicolet que nous remercions tous pour cette impulsion décisive : nouvelle charte, rubrique actualités dynamique, interactive, et « collant » à l'événement, adhésion-réadhésion en ligne, inscription du stage d'été... et ceci ne va pas s'arrêter puisque la possibilité de jouer en ligne sur le site FFO sera désormais offerte, sur la plus belle applet qui soit en matière othellistique (merci à Bruno Causse !). D'autres surprises en perspective, pendant l'été, restez branchés !

Le stage d'été, justement, parlons-en : le cru 2006 s'annonce comme une réussite, avec un groupe mi-français mi-international de 19 joueurs (liste sur le site). Ce sera à nouveau, et en juillet, et dans le cadre du Centre National d'Entraînement en Altitude de Font-Romeu !

Parmi ces joueurs, plusieurs se retrouveront à Mito (Japon) début octobre pour représenter leur nation au championnat du monde. Côté français, le suspense reste presque entier sur la « triplète » FFO. On sait seulement, et c'est déjà d'excellent augure, que Takuji Kashiwabara emmènera notre délégation, puisqu'il s'est déjà sélectionné le 11 juin dernier en remportant la finale du grand prix de France ! Les prochains résultats des derniers tournois préqualificatifs de la saison (Bruxelles les 29 & 30 juillet et bien sûr Paris les 26 & 27 août) puis du Championnat de France les 9 & 10 septembre à Montbard (Côte d'Or) nous donneront les 2 autres équipiers, « vétérans » confirmés ou jeunes talents... à suivre !

Jeunes talents, encore : la FFO continue à tout faire pour les susciter... de multiples sélections juniors ont été organisées avec nos partenaires ludothèques, associations, organismes d'action sociale... le record de participation (près de 120 jeunes autour des othelliers) ayant été atteint début avril à Paris avec le CAS13/14, adhérent « collectivité » de la FFO.

La FFO qui renouvelle son Conseil, avec 5 postes à pourvoir et 6 candidat(e)s, c'est bien sûr vous qui choisissez, et le matériel pour exprimer votre choix d'adhérent sur les hommes et femmes qui animeront la FFO la prochaine année vous sera envoyé fin août.

Bon été à toutes et à tous, et à l'automne pour nos prochains rendez-vous !

Amitiés othellistiques

Grand prix de France 2006

Voici le classement du grand prix de France 2006. Quelques désistements ont empêché certaines pointures de participer mais ce sont bien six joueurs qui se sont retrouvés pour un double toutes-roudes dont le résultat final fut le suivant :

1. Nicolet Stéphane 8/10
2. Kashiwabara Takuji 7
3. Auzende Frédéric 6
- Barre Sébastien 6
5. Andriani Bintsa 3
6. Ovion Jacques 0

En finale, Takuji prenait le dessus 2-1 et devenait le premier qualifié de l'équipe de France qui ira défendre nos couleurs à Mito (Japon) du 6 au 8 octobre prochain au championnat du monde.

Au chapitre des normes, Thierry Lefebvre confirme tout le bien qu'on pensait de lui en obtenant ses deux premières normes de maître, tandis que Frédéric Auzende, grâce à sa victoire au préqualificatif de Montbard devient grand maître !

			CF05	IDF5	Renn1	IDF6	PrPar	IDF1	PrRen	IDF2	PrMor	Total
Nicolet	Stéphane	F	200	22			200	200	200		140	962
Auzende	Frédéric	F	4	144			90		60	72	200	570
Lévy-Abégno	Thierry	F	4	144		170		140		72		530
Kashiwabara	Takuji	F	60	144	144		60		90		30	528
Andriani	Bintsa	F	90		144	64		75	35		20	428
Lefebvre	Thierry	F	30	50	144	170	30					424
Lazard	Emmanuel	F	30				140		140	72	40	422
Barre	Sébastien	F	30	50			30	75		72	75	332
Caspar	Emmanuel	F	15							200	75	290
Margarit	Éric	F	0			64	30			72		166
DeLaunay	Arnaud	F	140									140
Poirier	Serge	F	0		60				35			95
Benoit	Serge	F	0	22		13		35		18		88
Grison	Marc	F				64		20				84
Ovion	Jacques	F				30	0	35				65
Lecat	Monique	B	0				10			18	10	38
Hervé	Jacqueline	F	0		35							35
Torri	Marie-Christine	F			35							35
Aguilar	Stéphane	F				13		15				28
Cluzon	Gilles	F		5		13				5		23
Eymard	Joël	F		22								22
Marquetric	Damien	F			20							20
Dauba	Cédric	F					15					15
Bougeard	Emmanuel	F				13						13
Avy	Jean-Pierre	F									10	10
Jamet	Patrick	F		10								10
Scherno	Dominique	F									10	10
Yuan	Hong	F								10		10
Sagona	Éric	F					5					5
Liang	Yi	F	4									4
Ralle	Paul	F	4									4

Sommaire

- 4 ♦ Magazine**
- 10 ♦ Initiation : réflexions sur le stoner**
- 12 ♦ Les othellistes européens**
- 15 ♦ Une partie par équipes**
- 16 ♦ Problèmes de finales**
- 17 ♦ Partie X - Margarit**
- 19 ♦ Un pion non retourné**
- 20 ♦ Michele Borassi**
- 22 ♦ Les coups tabous**
- 24 ♦ Problèmes de prise de coin**
- 25 ♦ Solitaire**
- 26 ♦ Classement**
- 27 ♦ Les clubs**
- 28 ♦ Agenda**

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE
 Serge BENOIT
 Michele BORASSI
 Takuji KASHIWABARA
 Emmanuel LAZARD
 Monique LECAT
 Thierry LÉVY-ABÉGNOLI
 Mario MADRONA
 Stéphane NICOLET
 Serge POIRIER
 Rossella SARDI
 Marc TASTET
 Remko ZILLIG

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

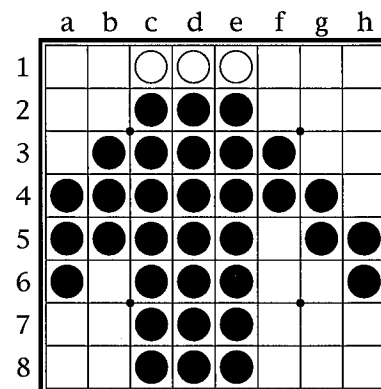
Président : Jean-Manuel MASCORT
 Trésorier : Dominique SCHERNO
 Secrétaire : Serge POIRIER
 Membres du conseil : Serge BENOIT,
 Cédric DAUBA, Arnaud DELAUNAY,
 Monique LECAT, Claude QUAZZO,
 Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Fédération Française d'Othello
 BP 383, 75626 PARIS Cedex 13
 contact@ffothello.org

OTHELLO® est une marque déposée,
 distribuée par MATTEL France

La curiosité du trimestre

Si aucun joueur n'a de coup légal, la partie est finie, mais saviez-vous que le score varie avec le pays ? Au Japon on compte les cases vides, et on les divise entre les deux joueurs (on peut avoir des scores fractionnaires), ce qui fait 47-17. En Europe et au championnat du monde, les cases vides sont affectées au vainqueur, donc 61-3. Aux USA, si un joueur n'a aucun pion sur le plateau, le score est de 64-0, et s'il y a des pions des deux couleurs, les cases vides sont ignorées, donc 33-3.



Noir gagne, mais... le score ?

Stage d'été 2005 : premier jour

Mercredi 20 juillet 2005, 16h00 : quelque part en Europe, sur le banc à l'ombre, entre parking écrasé de soleil et fraîcheur du hall, l'Europe d'Othello se construit entre l'Espagne, les Pays-Bas, et la Suisse. Pas un Français, pourtant puissance invitante !

Nous sommes au CNEA à Font-Romeu, haut-lieu (1852 mètres) des stages d'été de la Fédération Française d'Othello. Remko (Zillig), Mario (Madrona), Nicky (van den Biggelaar) et Stéphane (Dousse) échangent leurs impressions dans la langue d'Othello, celle de Shakespeare. Mario est venu en voisin de Barcelone, avec Nicky et Remko, qui l'ont rejoint en low-coast, et Stéphane Dousse des montagnes suisses jusqu'aux Pyrénées.

Enfin arrive le premier Français, Serge (Benoit) qui plus est membre du GLOSE (Groupe Local d'Organisation du Stage d'Été). Il amène des nouvelles des deux voitures parisiennes, parties fort tôt (8 heures) de la capitale. Privées de GPS, quelques oscillations de copilote les ont dirigées vers Auxerre, puis Montargis, puis Orléans, d'où un retard certain.

Sus aux clés en attendant : c'est un véritable cérémonial d'intronisation, LE rite initiatique qui vous fait citoyen de Font-Romeu : remplissage de la fiche orange, remise de la clé et surtout du lien, un modèle d'innovation, pour la garder en sautoir.

D'entrée, l'accueil est éclatant de sourire, le stage commence bien !

Visite des chambres individuelles, petites petites, mais quelle vue grandiose ! Deux fenêtres, dont une seule

s'ouvre sur l'air vivifiant des Pyrénées, l'autre étant scellée (les fantômes des anciens nous confieront à l'oreille que c'est le cas depuis que des élèves audacieux ont essayé de passer de l'une à l'autre, par l'extérieur des neuf étages de la tour, avec un succès trop relatif pour être pérennisé !).

Et c'est la découverte des institutions de Font-Romeu :

- l'accueil, central, carrefour des demandes et des annonces ;
- le bureau de la battante M^{me} Agel, lieu de pouvoir et de décision, le sourire de son assistante, Marie ;
- l'Intendance, pourvoyeuse de logistique et de notre facture finale !

Audit rapide mais complet des capacités de connexion à Internet : chacun sait que le FFOthelliste est plus rapidement en manque de connexion que d'oxygène, il faut donc agir !

Scan WiFi, oui c'est couvert... Trois bornes se partagent le territoire : page d'accueil griffée CNEA, la grande classe !, invitant à retirer gratuitement son code d'accès à l'Intendance.

Damned, le jeune intendant nous explique que si l'installation WiFi est bien opérationnelle, la partie raccordement à l'Internet, confiée à un certain « Cegetel », vient d'être coupée suite à une incompréhension contractuelle avec le CNEA.

Il faut se rabattre vers le câble bas-débit qui est à disposition des résidents à côté du bureau de M^{me} Agel (connexion Wanadoo offerte par la maison), du moins jusqu'à minuit. Oui parce qu'il faut bien vous dire qu'à minuit, à Font-Romeu, une partie de ce carrosse de centre se trans-

forme en citrouille : le veilleur retire le fameux câble apporteur d'Internet, et les ascenseurs s'arrêtent. Original, mais excellent pour le sommeil des stagiaires, bravo ! (Anecdote : à la question posée à des jeunes sportifs d'un autre groupe « *vous savez à quelle heure les ascenseurs s'arrêtent ?* », il nous est répondu « *nous, on a interdiction d'utiliser les ascenseurs* ».)

Arrivée d'un bel ensemble de Tastet(ssss), puis de Michele (lire « *Mickey-lé* »), notre jeune espoir italien, appelé à devenir rapidement champion d'Italie, la preuve en est qu'il a convaincu sa maman, Rossella, de l'accompagner.

À Font-Romeu, l'heure du repas approche et toujours pas de voitures parisiennes en vue, même si les GSM crépitent à leur approche : ils ont vaincu toutes les embûches, même les radars du contournement de Toulouse que nous leur avons signalés par SMS pour leur rendre la route fluide.

Mais le dernier obstacle (la voiture de Thierry Lévy-Abégnoli a réclamé son plein) a raison de leur ponctualité, et c'est à demi-effectif que le premier dîner commence. Une demi-heure après, ils se présentent, et c'est avec attendrissement que nous les voyons se jeter sur une table bien garnie de notre prévoyance.

Oui, car au stage d'été, on mange bien, on boit de même, et les dix-sept paires de mandibules qui mastiquent démontrent la bonne humeur générale. Du menu de sportif au grand air, de quoi suivre l'enseignement des « maîtres » et retourner le pion avec vigueur !

Championnat de France junior 2005

Pour sa sixième édition, la finale du championnat de France junior a remporté un énorme succès. Le fort taux de participation enregistré lors des sélections régionales (166 participants) laissait présager une grande fête othellistique pour nos jeunes joueurs. Ce fut le cas puisque 30 joueurs répondirent présents pour cette finale (20/11/2005).

Le plus jeune sélectionné affichait tout juste sept ans, le plus âgé étant le tenant du titre Patrick Jamet qui remettrait en jeu son titre pour la dernière fois car il passera en catégorie supérieure l'année prochaine.

Les organisateurs avaient tout prévu pour que la fête soit réussie. Serge Benoit, Monique Lecat, Stéphane Nicolet, Éric Margarit et Serge

Poirier se sont démenés toute la journée pour assurer l'arbitrage, les appareillages et la logistique de ce grand événement.

Patrick Jamet réussit la passe de 4 !

Le jeune joueur francilien remporte son quatrième titre d'affilée en ne concédant aucune défaite. Profitant de son expérience, il domine

logiquement les sept rondes en ne laissant jamais plus d'une vingtaine de pions à ses adversaires.

Son adversaire en finale, Thomas Pennel de la région Picardie, avait chèrement gagné sa place. Après un début difficile (une défaite et une nulle après deux parties), il réalisait le parcours parfait sur les cinq dernières rondes pour arracher le droit d'affronter le tenant du titre qu'il n'avait pas rencontré lors du tournoi. Il soufflait cette place en finale à cinq joueurs ayant terminé un demi point derrière lui : Thibault Poirier qui avait chuté à la première ronde, ainsi qu'à la dernière ronde face au tenant du titre, Antoine Verfaillie qui avait chuté face aux deux premiers du classement général, Christophe Hubert, Hui Tung et Dounia Boughadou qui ont réalisé un très bon parcours également.

Lors de la finale, Patrick confirmait sa domination en ne laissant aucune chance à Thomas qui s'inclinait 2 à 0. Thomas, qui participait à sa première grande finale et qui dit avoir beaucoup appris, a promis de revenir se frotter aux joueurs chevronnés lors des prochains tournois franciliens.

Finale 1

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

Pennel 13-51 Jamet

Patrick Jamet profite de sa première place à la fin du tournoi et choisit de jouer avec les blancs.

Les joueurs s'engagent dans une ouverture diagonale. Dès le coup 3.d3, Thomas Pennel s'engage dans une ouverture très peu jouée (une douzaine de fois seulement depuis deux ans) et qui est notée -6 par WZebra. Cela a le mérite de sortir Patrick de sa bibliothèque très tôt. Après 4.g5, l'étonnant 5.h5 lance Noir dans une grosse masse qui ne laisse Blanc qu'avec un pion.

Les coups 6.f4 à 15.e6 voient Blanc maintenir son avantage : un nombre de pions moins élevé, plus de

coups jouables, moins de frontière que son adversaire. Mais après ce coup 15.e6, Noir a recentré sa position. Blanc peut alors continuer à minimiser au sud en c7, e7 ou f7 ou au nord en d2. Il peut également récupérer le centre en jouant h4 ou f2. Mais Patrick choisit 16.d7 qui rééquilibre la partie. Thomas n'en profite pas du tout puisqu'il joue alors le plus mauvais coup en 16.d8 retournant quatre pions sur la frontière ouest. Dès lors, Blanc bétonne sur le bord est. Noir complique un peu la situation avec 25.h7 qui obtiendra le coin h1 en compensation du coin h8 donné à Blanc, mais avec son énorme frontière, son coin ne sera pas actif. Blanc n'a plus qu'à reprendre un maximum de pions au sud et à l'ouest pour empocher la partie 13-51.

Finale 2

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

Jamet 55-9 Pennel

Après une courte pause et quelques conseils prodigués à Thomas pour mieux appréhender le début de partie la revanche peut commencer.

Suivant les conseils des seniors, Thomas est beaucoup plus prudent dans l'ouverture et fait jeu égal avec Patrick jusqu'au coup 12.a4 qui retourne beaucoup de pions et laisse deux excellents coups centraux pour noir en e3 et f3. Patrick enchaîne logiquement avec 13.e3 sur lequel Thomas répond 14.f3 pour empêcher Noir d'y jouer mais qui forme maintenant une énorme frontière. Profitant de cet avantage, Noir respecte au maximum la frontière blanche et bétonne sur les bords est et sud.

Après 35.h2, Thomas est bloqué et va devoir donner un coin sans compensation. Il choisit de donner le coin h1 en jouant 36.g2. Patrick remplit d'abord le bord sud avant de prendre le coin en jouant 39.h1 et construit ses pions définitifs à partir de ce coin actif. Il l'emporte facilement sur le score de 55-9.

Le titre des moins de 12 ans revient pour la deuxième fois après sa première victoire en 2003 à Thibault Poirier qui l'emporte en finale sur Hui Tung 1-0. L'année prochaine Thibault tentera de se qualifier pour la grande finale.

Finale des moins de 12 ans

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

Hui 11-53 Poirier T.

Thibault, ayant terminé devant Tung Hui, choisit les blancs. Le début de partie est à l'avantage de Thibault qui minimise et reste relativement compact au centre de la position alors que Tung retourne beaucoup de pions. Après le coup 13.d1, Noir a mis des pions sur deux bords, au nord et au sud, et sa position est très étirée. Blanc ne possède lui que quatre pions c4, d4, e4 et f4.

La séquence 14.c1 b1 suivie quelques coups plus tard de 18.f1 permet à Blanc de gagner un temps sur le bord nord. Au coup 20, Thibault joue g4 et transperce la frontière noire, ce qui est une erreur. Il valait mieux regrouper les pions à l'ouest en jouant c2 ou c5. Mais Tung n'en profite pas pour elle-même regrouper ses pions au centre et joue un grand coup retournant beaucoup de pions en diagonale avec 21.h5. Après les coups 22 à 30, Thibault a encore gagné un temps sur le bord est et regroupé ses pions au centre. Tung a pris un bord de plus au sud. Thibault, sans jouer les meilleurs coups, gère son avance du milieu de partie et Tung reprend le bord ouest. Après 41.g8, Tung s'est fermé complètement le trou au sud-ouest et n'a plus qu'une liberté en g6. Thibault prend encore un temps sur le bord ouest en 42.a6 et après 43.g6, il prend un temps supplémentaire avec la séquence 44.a5 a7 b6. Tung n'a plus que le contrôle désespéré de la diagonale en g2 ou b2 pour espérer laisser un doute à Thibault mais elle choisit 47.e1. Dès lors, Thibault n'a plus qu'à prendre le coin en 48.a1.

Mais il choisit la difficulté en jouant sur le bord est. Après 48.h4 g1 (qui reprend le bord nord), Thibault doit prendre le contrôle de la diagonale (avec b7) pour l'emporter largement, ou bien jouer h7 (qui doit impérativement être suivi du contrôle de la diagonale b7-f3 puis du coup g2, difficile à anticiper pour des jeunes champions !). Ce sont les deux seuls coups gagnants. Thibault commet alors l'erreur et rend le gain avec 50.h6. La seule chance de Tung pour l'emporter est de prendre elle-même le contrôle de cette diagonale de la mort en g2, chance qu'elle laisse passer. Après 51.h7 Thibault prend le coin h8 et reprend tous les

bords pris par Noir, se permettant de jouer 7 des 9 derniers coups pour l'emporter 53-11.

Bravo enfin à Pierre Mawa, le plus jeune joueur du tournoi qui termine 19^e sur 30 avec trois victoires.

Le tournoi s'est déroulée dans une très bonne ambiance. Nous avons pu voir des juniors passionnés par le jeu d'Othello mais également les jeux de réflexion en général. En effet, Pascal Nivesse était venu présenter sa dernière création *O ling* qui a beaucoup plu ! Les quatre finalistes recevront une boîte *O ling* en récompense.

Le tournoi terminé, nos juniors se sont rués sur le goûter ! L'ensemble des participants a reçu une petite

récompense et un livret d'initiation de la FFO.

Un grand bravo à tous les joueurs ainsi qu'aux deux vainqueurs !

Un grand merci également à tous les accompagnateurs qui nous ont aidé pour l'organisation du tournoi : Sophie Diouf et son équipe d'amateurs, Simon Pinta, Rizlen d'Avignon et j'en oublie certainement...

Enfin merci à toute l'équipe d'organisation sans qui ce tournoi n'aurait pas pu se dérouler : Monique Lecat, Serge Benoit, Éric Margarit, Stéphane Nicolet et Serge Poirier.

Rendez-vous l'année prochaine ! Patrick Jamet passant en catégorie senior, la succession est ouverte.

Magazine Open de Rennes 2005

Serge POIRIER

Sept joueurs seulement ont répondu présents pour cette édition 2005 de l'open de Rennes (26/11/2005). Il faut dire que les conditions climatiques difficiles du week-end avaient peut-être dissuadé certains joueurs. En effet il avait beaucoup neigé sur Rennes toute la journée du vendredi et les routes étaient partiellement bloquées le samedi matin.

On retrouvait donc Thierry Lefebvre en visite en Bretagne, Takuji Kashiwabara et Marie-Christine Torri, Jacqueline Hervé et Serge Poirier, Damien Marquetrie auxquels se joignit Bintsa Andriani, retardé par les conditions de circulation entre Paris et Rennes et qui avait oublié que le tournoi se déroulait dans notre nouvelle maison de quartier.

Après six années passées à la MJC La Paillette, le club de Rennes s'est installé à la maison de quartier La Touche dont les projets autour des jeux sous toutes leurs formes sont nombreux et l'équipe d'animation très dynamique.

La première ronde commençait donc à six joueurs. Dès le début Thierry Lefebvre montrait qu'il n'avait pas fait le déplacement pour rien en battant de fort belle manière Takuji Kashiwabara. Sur une ouverture Heath-Compoth. Les deux joueurs jouent un début de partie équilibré et bien connu de Takuji qui a déjà joué cette variante sur Internet contre Scorpion en 2004 jusqu'au coup 12.c6. Mais alors qu'habituellement il joue le coup classique 13.c5 mieux évalué, il choisit de jouer 13.c2 et laisse l'excellent coup 14.g3 à Blanc.

Après 15.b3 et 16.f1 Blanc a réussi à faire une table sur le bord nord tout en disposant d'un temps en b1. Le milieu de partie se poursuit avec ce petit avantage pour Blanc. Jusqu'au coup 30.d1 Blanc a réussi à rester au centre mais possède maintenant un bord de cinq au nord. Takuji sacrifie alors le coin h1 en jouant 31.h2. Thierry ne tombe pas dans le piège et maintient la pression. La position est très serrée puisque les joueurs sont dans une nulle au coup 36.

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

Kashiwabara 31-33 Lefebvre

C'est Thierry qui commet la première erreur en jouant 40.g6. Il fallait préférer 40.f8 qui gardait un coup en g6 si Noir jouait c8 l'obligeant à jouer à l'ouest en a7. Takuji est maintenant gagnant 33-31. Thierry commet une nouvelle erreur avec 44.g7 qui semble intuitif (attaquer le bord de cinq de Noir à l'est) mais qui perd un pion. Les deux joueurs jouent ensuite parfaitement jusqu'au coup 51.c7, Takuji préfère jouer ce coup pour préserver la parité globale

au nord et rend la nulle. Thierry reste sur cette suite optimale et au coup 53 Takuji a trois coups possibles. Deux font nulle en g1 et f8, malheureusement Takuji joue en g8 et rend définitivement le gain à Blanc.

Serge s'imposait face à Jacqueline et Marie-Christine battait Damien qui jetait l'éponge et quittait le tournoi. Il était remplacé par Bintsa qui avait entre-temps retrouvé le bon chemin vers la salle du tournoi.

Il ne rata pas son entrée dans le tournoi en infligeant un 64-0 à Marie-Christine, Thierry confirmait sa forme du moment en battant Serge, Jacqueline affrontait BIP et Takuji se retrouvait sans adversaire après le départ de Damien.

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

Poirier S. 39-25 Andriani B.

La ronde 3 permettait aux deux joueurs de tête de se départager, Bintsa stoppant la bonne série de Thierry. Serge et Takuji grâce à leurs victoires respectives sur Marie-Christine et Jacqueline rejoignaient donc Thierry à la deuxième place.

Un grand regroupement se produit lors de la quatrième ronde. En effet Serge battait Bintsa. Tout comme Takuji, vainqueur de Marie-Christine et Thierry, vainqueur de Jacqueline, ils rejoignaient donc Bintsa en tête avec trois points.

Serge avec les noirs se lançait dans une Tigre centrale, les joueurs jouaient alors une suite classique jusqu'au coup 14.a3 relativement délaissé car donnant environ 75% de gains pour Noir et joué quasi exclusivement par des programmes au milieu des années 1990. Serge choisit alors de jouer 15.d7 (coup typique de cette ouverture qui avec 15.e7 permet de garder d6 pour plus tard), 15.e1 étant également jouable. Après la réponse attendue en 16.c2, Noir choisit 17.d1 qui va le conduire après la séquence 18.f4 19.f3 (pour enlever l'accès blanc à d6) 20.f1 21.f2 22.g3 23.d6 (pour y jouer avant Blanc) 24.c1 25.b1 (pour éviter de perdre un temps en e1 où il n'a pas accès) à un bord faible au nord et il devra veiller à ne pas tomber dans un éventuel piège de Stoner en évitant de retourner le pion blanc en d2. Après 26.g4 (habituellement g1 est plutôt joué) la seule solution pour ne pas prendre un

handicap important au début de ce milieu de partie est de jouer 27.b6 qui garde b5 et oblige Blanc à jouer 28.g6 ou à ouvrir plus au sud. À noter que Blanc garde toujours son temps en g1. Noir poursuit logiquement par 29.b5 et Blanc ouvre au moindre coût avec 30.e7. Noir et Blanc enchaînent plusieurs coups sans que Noir n'ouvre dans la frontière blanche à l'est, Blanc se gardant bien d'ouvrir au sud. Noir tente de faire prendre un bord de cinq à son adversaire à l'ouest pour tenter un sacrifice synonyme de gain de temps en b2, en jouant 35.a6. En reprenant en 36.a7 Bintsa donne le gain à Noir, alors qu'il était gagnant 33-31 en faisant remplir le bord nord et en reprenant ensuite le bord de cinq à l'ouest puis après la réponse de Noir en prenant le contrôle de la diagonale b7-f3 mais les suites sont très tendues et peu orthodoxes pour des joueurs humains. Les joueurs jouent ensuite parfaitement jusqu'au coup 41.e8. Bintsa hésite à prendre le contrôle de diagonale en b7 et lui préfère 42.c7 qui perd trois pions et commet une nouvelle erreur après 43.g1, 44.a1 perd de nouveau huit pions. Alors que la partie semble jouée,

Serge au lieu de jouer tranquillement au sud choisit de jouer à l'est en 49.h5, il n'a plus le droit à l'erreur pour empocher cette partie. C'est finalement Bintsa qui la perd définitivement en jouant 54.h3, perdant la parité. Score final 39-25 pour Serge.

La dernière ronde allait donc s'avérer décisive. Serge, chutant sur Takuji, était relégué à la quatrième place. Bintsa battait de justesse une Jacqueline accrocheuse et Thierry s'assurait une facile victoire face à Marie-Christine. Takuji, Thierry et Bintsa terminaient donc tous trois premiers ex aequo.

Bintsa emporte au départage le trophée décerné par la maison de quartier à tous les vainqueurs des tournois du jour. En effet le tournoi à peine terminé nous avons enchaîné avec la « Nuit du Jeu » jusqu'à 5 heures du matin. Dans une très bonne ambiance des dizaines de joueurs de tous âges ont pu s'adonner à leurs jeux favoris, du jeu de réflexion au jeu de rôles en passant par les jeux de société.

Bravo aux vainqueurs, merci à Dominique, directrice de la maison de quartier pour l'accueil qui nous a été réservé.

Magazine

Emmanuel LAZARD

Internationaux 2005/2006

Mondial 2005

Un peu juste l'an dernier, Hideshi Tamenori n'a pas fait de détail à Reykjavik. Invaincu dans le système suisse, il se fait une petite frayeur contre Takuji Kashiwabara en demi-finale mais l'emporte au total de pions après un match nul 1,5-1,5. En finale, opposé à la surprise sud-coréenne Lee (qui avait défait en demi-finale le champion du Japon, Miyao-ka, par deux parties à une), il redresse une situation compromise dans la première partie avant de conclure brillamment dans la seconde, empochant en toute décontraction son sixième titre mondial. Pour le titre féminin, c'est Hisako Hoshi qui s'impose sans difficulté, tandis que Takuji remporte la petite finale.

Classement final

1. Tamenori H.	{J}	13
2. Lee K.	{KOR}	9,5
3. Kashiwabara T.	{F}	9,5
4. Miyaoka T.	{J}	9,5
5. Seeley B.	{USA}	9
Berg M.	{D}	9

7. Hoshi-Kinoshita H.	{FEM}	8,5	35. Höhne A.	{D}	6
8. Leader I.	{GB}	8	Williams E.	{USA}	6
Brightwell G.	{GB}	8	Andriani B.	{RM}	6
Eng M.	{S}	8	Lorentzen L.	{N}	6
v.d. Biggelaar N.	{NL}	8	Hubbard G.	{AUS}	6
Douda T.	{CZ}	8	Quazzo C.	{D}	6
Fu J.	{HK}	8	Dyer J.	{GB}	6
Borassi M.	{I}	8	Klockars D.	{FIN}	6
Voracek M.	{CZ}	8	Badsted P.	{DK}	6
Feldborg K.	{DK}	8	Aas V.	{N}	6
Hirvonen P.	{FIN}	8	45. Stenberg V.	{FEM}	5,5
18. Madrona M.	{E}	7,5	Signorini C.	{I}	5,5
Dousse S.	{CH}	7,5	Van Gimst A.	{FEM}	5,5
20. Lazard E.	{F}	7	48. De Camargo R.	{BR}	5
Barnaba D.	{I}	7	Rybarik I.	{CZ}	5
Barre S.	{F}	7	Corio M.	{CDN}	5
Fang R.	{USA}	7	Vecchi E.	{FEM}	5
Tomei R.	{NL}	7	Rogosz M.	{PL}	5
Yamanaka M.	{J}	7	Kim S.	{KOR}	5
Fransson-Johnsson J.	{S}	7	Skogen T.-B.	{N}	5
Kraczyk R.	{PL}	7	Martinez O.	{E}	5
Fu V.	{HK}	7	Støvring P.	{FEM}	5
Malnev A.	{IL}	7	57. Radzivilovsky P.	{IL}	4,5
Wu K.	{HK}	7	58. Stokke S.	{DK}	3,5
Schotte T.	{B}	7	59. Klicek Z.	{HR}	3
32. Johansen N.	{S}	6,5	Campbell Y.	{FEM}	3
Meijer A.	{NL}	6,5	61. Jonsson E.	{ISL}	1
Pihlajapuro L.	{FIN}	6,5	62. Birgirsson O.	{ISL}	0

Finale 1

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

Tamenori H. 33-31 Lee K.

Finale 2

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

Lee K. 26-38 Tamenori H.

Padoue 2006

Retour fracassant de Francesco Marconi sur la scène othellistique avec une victoire dans son pays, revanche de la finale du tournoi de Rome 2005 qui avait vu la victoire de Takuji Kashiwabara.

Classement final

1. Marconi F. {I} 8,5 +2
2. Kashiwabara T. {F} 8,5 +1
3. Berg M. {D} 7,5 +1
4. Ortiz G. {AUS} 7,5 +0
5. Kraczyk R. {PL} 6,5
- Hobo R. {NL} 6,5
- Borassi M. {I} 6,5
- Palladino D. {I} 6,5
9. Di Mattei A. {I} 6
- Signorini C. {I} 6
- Colombo A. {I} 6
- Vecchi E. {I} 6
13. Barnaba D. {I} 5,5
- de Graaf J. {NL} 5,5
- Strada F. {I} 5,5
16. Alami C. {I} 5
- Sagratella S. {I} 5
18. Palmieri L. {I} 4
19. Diodati M. {I} 3,5
20. Klicek Z. {HR} 3
- Cum S. {I} 3
22. Bersaglieri D. {I} 1
- Venuti A. {I} 1
- Torri M.C. {F} 1

Finale 2

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

Kashiwabara 25-39 Marconi F.

Cambridge 2006

Pour la première fois un Allemand s'impose à Cambridge devant Imre Leader, le local de l'étape. Une époque se termine, il n'y avait pas de gros contingent français cette année.

Classement final

1. Berg M. {D} 8 +2
2. Leader I. {GB} 9 +1
3. Marconi F. {I} 8 +1,5
4. Hobo R. {NL} 7 +1,5
- Vecchi E. {I} 7
6. Andriani B. {F} 6
- Handel M. {GB} 6
- Turner I. {GB} 6
9. Aspden A. {GB} 5
- Hubbard G. {AUS} 5
- Ortiz G. {AUS} 5
- Kraczyk R. {PL} 5
13. van de Zande J. {NL} 4,5
14. Arnold R. {GB} 4
- Pridmore B. {GB} 4
- Robison A. {GB} 4
17. Dyer J. {GB} 3
18. Haigh D. {GB} 2,5

Finale 1

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

Berg M. 39-25 Leader

Barcelone 2006

Dommage pour Sébastien Barre qui fait tout le tournoi en tête et chute en finale contre Rubén Saíz. Il était trop fatigué et a perdu pied pendant la troisième partie. Quand même un bon résultat d'ensemble des Français

avec Frédéric Auzende, qui rate son match de départage, et Bintsia Andriani dans le peloton de tête.

Classement final

1. Saíz R. {E} 9 +2
2. Barre S. {F} 10 +1
3. Madrona M. {E} 6,5 +2
4. Auzende F. {F} 8 +0
5. Andriani B. {F} 6,5
- Bandrés J. {E} 6,5
7. Kraczyk R. {PL} 6
- Hobo R. {NL} 6
- Garcia F. {E} 6
10. Fransen M. {NL} 5,5
11. Jacobsson T.A. {S} 5
- Vecchi E. {I} 5
13. López A. {E} 4
- Schoretits M. {A} 4
- Martínez Ó. {E} 4
16. Budiño R. {E} 3
- Lozano P. {E} 3
18. Sneek M. {NL} 1

Amsterdam 2006

Du nouveau à Amsterdam puisque Mariusz Kazimierczuk, jusque là peu habitué aux premières places, bat Velma Fu en finale. C'est également la première fois qu'une femme se retrouve en finale d'un tournoi international, et c'est amplement mérité au vu de son tournoi.

Classement final

1. Kazimierczuk M. {PL} 9 +2
2. Fu V. {HK} 8 +0
3. Madrona M. {E} 8 +2
4. Dolezal V. {CZ} 8 +1
5. Saiz R. {E} 8
6. Kashiwabara T. {F} 7,5
7. v.d. Biggelaar N. {NL} 7
- Pihlajapuro L. {FIN} 7
- Szyszkó L. {PL} 7
10. Tomei R. {NL} 6,5
- Hobo R. {NL} 6,5
- Peczowski P. {PL} 6,5
13. Kamphuis L. {NL} 6
- Ortiz G. {AUS} 6
- van den Berg E. {NL} 6
- Zieba A. {PL} 6
- van Heere M. {NL} 6
- Schouten P. {NL} 6
- van den Hurk Y. {NL} 6
- Zieba G. {PL} 6
- Hoetjes T. {NL} 6
22. Wu K. {HK} 5
- de Graaf J. {NL} 5
- Andriani B. {F} 5
- Gayet S. {NL} 5
- Kraczyk R. {PL} 5
- Ortegat V. {B} 5
- Vecchi E. {I} 5
- Garcia F. {E} 5
30. van den Akker W. {NL} 4
- Fransen M. {NL} 4

van Gimst A.	{NL}	4
Gomert D.	{D}	4
Sneek M.	{NL}	4
Szyszeko K.	{PL}	4
36. van Gimst R.	{NL}	3
Budding T.	{NL}	3
38. de Graaf C.	{NL}	2
39. van Gimst S.	{NL}	1
40. Torri M.C.	{F}	0

Copenhague 2006

Première victoire de l'année pour Takuji qui parvient à garder son titre danois. Pauvre Kortendijk qui ne perd que les deux parties de la finale.

Classement final

1. Kashiwabara T.	{F}	8,5 +2
2. Kortendijk A.	{NL}	11 +0
3. Andriani B.	{F}	7 +1
4. Bøe A.	{N}	7 +0
5. Vallund H.	{DK}	7
6. Hubbard G.	{AUS}	6,5
Larsen Caspar P.	{DK}	6,5
8. Praseptyo L.	{NL}	6
9. Badsted P.	{DK}	5,5
10. Kraczyk R.	{PL}	5
11. Jensen K.D.	{DK}	4
Maartensson M.	{DK}	4
Karlsson S.	{DK}	4
Bak A.M.	{DK}	4
15. Nør S.	{DK}	1
Pedersen B.	{DK}	1

Finale 1

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

Kortendijk A. 18-46 Takuji

Finale 2

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

Takuji 39-25 Kortendijk A.

Stockholm 2006

Et rebelote pour Takuji qui se débarrasse d'Imre en trois parties et prend ainsi la tête du classement du grand prix d'Europe avant les derniers tournois. Michele Borassi confirme son potentiel avec une belle troisième place au détriment du revenant Göran Andersson.

Classement final

1. Kashiwabara T.	{F}	10 +2
2. Leader I.	{GB}	9 +1
3. Borassi M.	{I}	8 +1
4. Andersson G.	{S}	8 +0
5. Marconi F.	{I}	8
6. Eng M.	{S}	7,5
7. Andersson C.	{S}	7
Hubbard G.	{AUS}	7
9. Kazimierczuk M.	{PL}	6,5
Kraczyk R.	{PL}	6,5
Hirvonen P.	{FIN}	6,5
12. Bøe A.	{N}	6
Ingelman-Sundberg S.	{S}	6
Dovland J.	{N}	6
Szyszeko L.	{PL}	6
Rosell D.	{S}	6
Åkerlind J.	{S}	6
18. Zieba G.	{PL}	5,5
Kroon E.	{S}	5,5
20. Aspenryd H.	{S}	5
Gårdebrink C.	{S}	5
Hultman M.	{S}	5
Stenberg V.	{S}	5
Berg R.	{N}	5
Eriksson C.	{S}	5
Andriani B.	{F}	5
Alami C.	{I}	5
Arnold R.	{GB}	5
29. Gunnarsson E.	{S}	4,5
Stokke S.	{S}	4,5
31. Franzén J.	{S}	4
Johansson E.	{S}	4
Szyszeko K.	{PL}	4
Zemelka J.	{S}	4
35. Støvring P.	{S}	3
36. Semakala M.	{S}	2
Hellgren B.	{S}	2
38. Berglund A.	{S}	1

Finale 1

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

Kashiwabara 31-33 Leader

Finale 2

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

Leader 28-36 Kashiwabara

Finale 3

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

Kashiwabara 40-24 Leader

Gdansk 2006

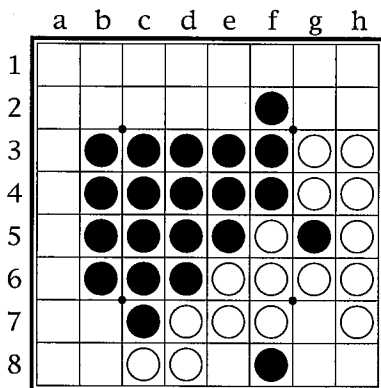
Mais Imre prend sa revanche sur Takuji à Gdansk. Au grand prix d'Europe, Takuji a 710 points contre 480 à Imre à deux tournois de la fin (Bruxelles et Paris). Ces deux joueurs ont chacun trois grands prix d'Europe à leur palmarès et pourraient donc égaler le record de Marc Tastet qui en détient quatre. Réponse dans les semaines à venir, mais venez voir ça par vous-même !

Classement final

1. Leader I.	{GB}	8,5 +2
2. Kashiwabara T.	{F}	9 +1
3. Lilla K.	{PL}	7 +2
4. Kraczyk R.	{PL}	7 +0
5. Peczkowski P.	{PL}	6,5
Nowak D.	{PL}	6,5
Kazimierczuk M.	{PL}	6,5
8. de Graaf J.	{NL}	6
9. Hoetjes T.	{NL}	5,5
10. Kobylinski G.	{PL}	5
Hobo R.	{NL}	5
Fransen M.	{NL}	5
Nadzieja P.	{PL}	5
14. Szyszeko L.	{PL}	4,5
15. Zemelka J.	{S}	4
16. Uzieblo O.	{PL}	3
Sneek M.	{NL}	3
18. Szyszeko K.	{PL}	2

Réflexion sur le stoner

Dans les derniers numéros, nous avons étudié diverses configurations sur les bords et les séquences tactiques. Et ces études ne peuvent être complètes sans que l'on parle du fameux piège de Stoner. De nombreux excellents articles y ont été consacrés. Je vous conseille la lecture de celui par Tastet dans le *Fforum* 57 et celui par Lazard dans le *Fforum* 22. Je tiens toutefois à y ajouter, hormis quelques variantes dont nous discuterons au prochain numéro, quelques idées souvent négligées par d'autres auteurs. D'abord, à de rares exceptions près, le stoner est présenté comme une arme absolue qui tranche une position indécise ou consolide l'avantage déjà acquis. Mais il peut être, et il est souvent, le dernier recours dans une position autrement plus que compromise. Par ailleurs on a l'impression qu'il s'agit de pièges sophistiqués, difficiles à mettre en place par un joueur lambda. Il n'en est rien en réalité : nous allons voir qu'il suit la même logique que d'autres attaques aux coins par le bord.

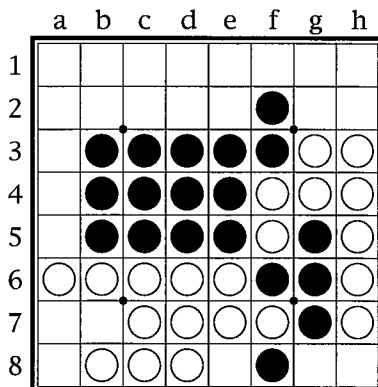


1. Blanc doit jouer

Commençons par la position du diagramme 1. Elle est tirée de ma partie contre Paul Ralle au dernier championnat de France. À vue d'œil, on a l'impression que le bétonnage blanc est en train de tuer Noir : autrement dit, tous les pions blancs (et donc toutes les libertés noires) se situent en bas et à droite, et Blanc occupe ces deux bords. Du coup, Noir se trouve à l'extérieur (je vous rappelle que les notions d'intérieur/extérieur sont relatives à l'ensemble des cases où il y a des pions et non à l'othellier : ainsi le pion noir en c3 est extérieur tandis que le pion blanc en g4 ou même h4 est intérieur). Si

c'était à Noir de jouer, il aurait le choix entre h2, g2, g7, g8 et e8. Et clairement les deux coups en haut g2 et h2 sont mauvais, puisque ces coups permettent à Blanc de stabiliser son bord à droite sans rien en échange. Si on regarde la position de près, on voit aussi que e8, le seul coup qui ne soit pas sur une case « dangereuse » a priori, est mauvais : si Noir y joue maintenant, Blanc n'aura qu'à reprendre le bord avec g8 en supprimant une des dernières libertés noires dans la région. Ainsi, on élimine e8, ce qui laisse Noir deux coups g8 et g7. Donc, il suffirait à Blanc de gagner trois temps (c'est-à-dire de jouer trois coups sans créer de nouveaux coups portables pour Noir) pour tuer Noir. Est-ce possible ?

Qui dit les temps dit le bord (même si, comme nous avons déjà vu, on peut en gagner ailleurs). Et le bord où Blanc a des possibilités de gagner des temps, c'est celui de gauche. Malheureusement, si Blanc y joue tout de suite, il y crée de nouvelles libertés à Noir. Par exemple, si Blanc joue a6, grâce à son pion c7, Noir pourra jouer a5. Mais qu'à cela ne tienne, il suffirait de blanchir ce pion c7 auparavant : d'où l'idée suivante, jouer b8 a6 et a5 dans cet ordre ; les seules nouvelles libertés noires créées a7 et b7 sont catastrophiques ; on vérifie aussi que c6 étant blanc, après a5, Noir ne pourra pas jouer a4 (sauf s'il noircit d7 en jouant e8, mais nous l'avons déjà vu, Noir n'a pas intérêt à y jouer). Au passage, le lecteur remarquera qu'après b8 g8, on aura la configuration d'un bord bi-bi en bas.



2. Après b8 g7 a6

Mettons en exécution ce plan, b8 donc. Sur e8 noir, Blanc répondra g8,

et si Noir opte pour g8, suit la séquence a6 g7 a5, et dans les deux cas, c'est fini. Mais si Noir joue g7 ? Blanc poursuit son plan avec a6 (diagramme 2), et si Noir joue g8 maintenant, ce sera pareil, Blanc pourra jouer a5 et *game over*. Mais cette fois, Noir peut jouer e8 ! Puisque si Blanc reprend le bord avec g8, il retournera le pion g7, du coup Noir pourra prendre le coin h8. Blanc peut jouer son deuxième coup sur le bord à gauche a5, mais Noir pourra jouer a8, et ce sera toujours à Blanc de jouer, et Noir est toujours vivant. Qu'est-ce qui s'est passé ? Après b8 blanc, la rangée 7 est devenue homogène (entièrement blanche ici) ce qui a permis à Noir de jouer g7 sans retourner les pions sur cette rangée. Ensuite ce nouveau pion noir a pourri la réponse éventuelle blanche g8 à e8 noir (autrement dit, quand Blanc jouera g8, il retournera g7, en donnant le coin h8 à Noir), rendant e8 possible. Et pour terminer, grâce à ce pion e8, Noir pourra jouer son troisième coup en a8. Ainsi, en voulant gagner trois temps, Blanc a créé trois temps pour Noir, du coup il n'a rien gagné.

Nous venons de voir le principe du « piège de Stoner » (j'ai mis les guillemets parce que si ça ne tenait qu'à moi, je le rebaptiserais volontiers l'attaque de Stoner, voire la défense de Stoner). Le « piège » fonctionne de la manière suivante : dans la configuration du diagramme 2, si Noir menace de prendre le coin a8 par le bord en bas en jouant e8, Blanc peut reprendre le bord avec g8. Il suffit donc à Noir de pourrir g8 en jouant g7 d'abord. Donc, pour que tout cela marche, il faudrait que 1) Blanc ne puisse pas jouer h8 avant e8 noir et que 2) g7 pourrisse vraiment g8 (par exemple, si g6 était vide, le piège ne marcherait pas). Il est à noter que tout ça suit la même logique que les autres types d'attaques aux coins que nous avons déjà étudiés : si votre adversaire a un pion sur une case C (case sur un bord à côté d'un coin), vous pouvez menacer de prendre le coin en jouant collé sur le bord. Mais vous placez inévitablement un pion sur le bord en le faisant, ce qui fait que d'habitude votre adversaire n'a qu'à reprendre le bord (c'est, au passage, la raison pour

laquelle on a moins de risque de perdre le coin en jouant des cases C que des cases X). Vous arriverez quand même à prendre le coin si votre adversaire ne peut pas reprendre le bord parce qu'il a déjà un pion où il aimerait jouer (par exemple, dans le cas d'une attaque d'un bord de cinq ou d'insertions sur les bords bi-bi) ou s'il y a encore un autre pion à vous plus loin (par exemple, dans le cas des configurations étudiées dans le numéro 70). Dans le cas du stoner, vous pouvez prendre le coin parce que votre adversaire ne voudra pas reprendre le bord (et s'il le fait, vous aurez l'autre coin, ensuite ça revient au même que quand vous avez des pions plus loin).

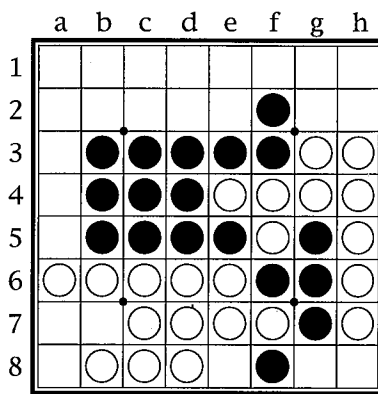
Bien sûr, si vous voulez prendre un coin par l'insertion sur le bord, il vous faut attendre le moment où votre adversaire crée un trou (en prenant le coin à côté dans les cas de bord de cinq ou bord bi-bi). Mais si vous faites un stoner, vous aurez votre coin que votre adversaire prenne le sien ou pas. En plus, dans le cas du diagramme 2, si Blanc arrive au coin h8 plus tard, Noir pourra s'insérer en g8, du coup, il pourra choisir le moment propice pour prendre le coin a8 à loisir.

Vu comme ça, on a l'impression que le stoner, c'est tout bénéf'. Est-ce vraiment le cas ? Ou, inversement, si vous êtes victime du stoner, la partie est-elle perdue pour vous ? En résumé : le stoner marche-t-il toujours ? À ce sujet, je vous conseille vivement la lecture de l'article par Lévy-Abéglioli du *Fforum* 73.

Il va de soi que la réponse est non. Mais en fait la question est mal posée : sous cette question apparemment anodine se cachent deux questions distinctes ; primo, la séquence prévue peut-elle être poursuivie jusqu'au bout ? Secundo, est-ce que la séquence est toujours à l'avantage de celui qui la lance ? La réponse à la première question réside dans le mécanisme même du stoner : plutôt que de discuter la théorie générale, regardons l'exemple du diagramme 2. Après g7 noir, Blanc ne pourra pas empêcher Noir de jouer e8 avant de prendre le coin h8. En fait Blanc ne peut pas retourner g6, et il n'a pas d'accès à h8. D'autre part g8 restera pourri : Blanc ne peut pas obliger Noir à retourner g3 et g4 avant son e8. Pour finir, le plan de Noir pourrait échouer si Blanc pouvait prendre le coin a8 avant lui, mais dans ce cas de figure, c'est inimaginable. Nous

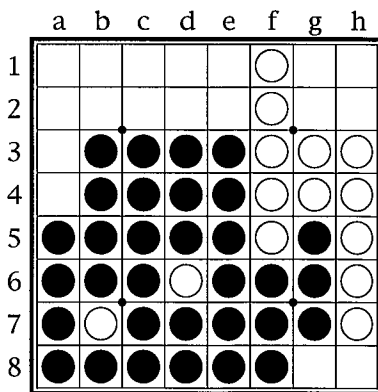
venons de voir qu'ici toutes les conditions sont réunies pour que le stoner fonctionne.

Maintenant passons à la deuxième question : a-t-on intérêt à jouer le stoner quand on le peut ? Dans le cas du diagramme 1, Noir gagne deux temps dans le trou e8-g7-g8-h8 et un temps en a8. De plus, la prise du coin a8 lui assure deux bords, tandis que Blanc n'aura qu'un bord avec h8. Ainsi on peut considérer que Noir gagne au change. Nous venons de peser ce que l'on gagne (des temps, des pions définitifs) autour du coin à prendre et ce que l'on perd autour de celui à donner (et bien sûr, des alternatives existantes) pour savoir si ça valait le coup, et on remarquera que c'est identique à d'autres sacrifices.



3. Noir doit jouer

Modifions maintenant un peu la position, et regardons le diagramme 3. Le stoner marche-t-il aussi bien ? Cette fois, après e8 noir, Blanc peut jouer b7. Du coup Blanc peut forcer la séquence (b8 g7 a6) e8 b7 a8 a7 a5 (d'accord, c'est un peu long, mais les coups noirs étant plutôt forcés, il n'est pas très difficile de prévoir) : ici Blanc peut tuer Noir en jouant f1 (pour arriver à la position du diagramme 4).

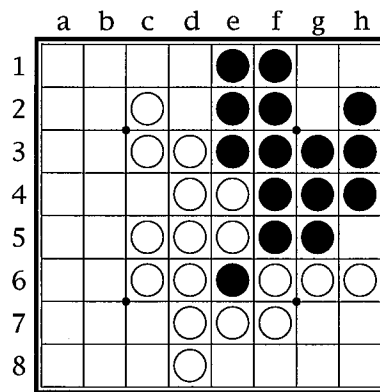


4. Après la séquence

Donc, dans ce cas, le stoner n'a pas apporté grand-chose à Noir. Vous

pouvez objecter qu'ici, Noir n'avait pas d'autre alternative. À quoi ça sert de savoir si le stoner vous rapporte quelque chose si vous ne pouvez pas jouer autre chose ? À rien, effectivement, si vous avez les noirs dans la position de ce diagramme. Par contre, si vous êtes Blanc dans cette position, ces réflexions vous permettront de jouer b8 sans craindre le stoner.

Avant de passer à une autre position, je fais une petite digression pour les lecteurs avancés : la partie s'est poursuivie par g7 a6 e8 a5 a4 a3 f1 après le diagramme 2. Quelle est la différence entre les deux cas ? En termes de temps, ça revient exactement au même ! Il reste le trou a7 b7 après cette séquence, mais il se trouve que la ligne optimale après f1 commence par a7 selon l'analyse informatique. Alors ? Il y a quelques différences dont la diagonale a8-h1. Dans le cas de la partie, Noir peut contrôler ladite diagonale avec a7 b7 g2, ce qui n'est pas le cas avec la position fictive. D'autre part, certains des pions blancs dans la partie pourrissent le jeu de Blanc dans la région en haut. **Moralité : le stoner n'est qu'une séquence tactique dont la valeur stratégique ne peut être évaluée que dans le contexte global.**



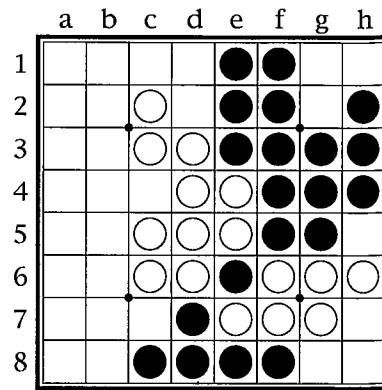
5. Noir doit jouer

Étudions une autre position (le diagramme 5), cette fois-ci tirée de la partie Hühne-Wu au dernier championnat du monde. Ici, Blanc n'a quasiment plus de libertés. Les coups en haut à droite donnent le coin h1 à Noir. Si Blanc joue h5, Noir joue h7 et Blanc ne gagne rien. La seule chose que Blanc pourrait donc faire serait de jouer d2. On notera qu'après d2, Blanc n'aura plus de coup en haut (il n'aura jamais d'accès à d1). Par ailleurs Noir pourra gagner encore un temps en b1. Donc, il suffit à Noir de gagner un temps pour forcer Blanc à

jouer d2, puis gagner son deuxième temps en b1. Et une des possibilités pour gagner un temps, c'est de jouer sur le bord en bas. Souvenons-nous du principe : pour gagner un temps sur un bord où il y a déjà des pions adverses (d8 ici), il faut jouer décollé c'est-à-dire f8 dans ce cas. L'idée générale est que si Blanc joue e8, Noir peut reprendre le bord avec c8, et ce sera toujours à Blanc de jouer (et si Blanc continue avec c7, Noir enchaîne avec b8). Et dans notre position, il y a un bonus, Blanc retournera f7 s'il joue e8, du coup Noir gagnera un temps de plus en g8 ! Pour le voir, on n'a pas besoin d'être un ancien champion d'Europe. Mais Höhne n'a pas joué f8, pourquoi ?

Que peut faire Blanc après f8 noir ? g8 est clairement mauvais. Et g7 ? N'avons-nous pas ici une configuration semblable à celles que nous venons d'étudier ? En fait ça ne marche pas car la rangée 7 sera entièrement blanche, du coup Noir pourra jouer h7 sans retourner g7 (donc sans donner le coin h8) en réponse à h5 blanc. Donc, il suffirait de faire noir-cir un des pions sur la rangée 7 que Blanc ne retournera pas en jouant g7 pour que le stoner marche : ainsi

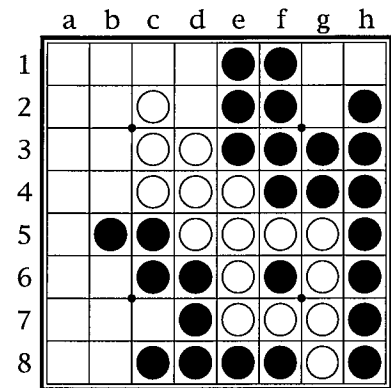
Blanc peut jouer la séquence e8 c8 g7.



6. Noir doit jouer

Au passage, on remarque que ce coup g7 pourrait le temps escompté par Noir en g8. Mais regardons plus loin : après f8 e8 c8 g7 (diagramme 6), Noir pourra jouer b5 pour à la fois enlever l'accès à h5 et obtenir l'accès à h8. Voilà une façon habituelle de contrer le stoner. Noir jouera h8 avant que Blanc ne joue h5, du coup il pourra jouer h7 sans se soucier du retournement du g7 en réponse à h5 blanc. Sauf que... en jouant b5, Noir retourne beaucoup de pions extérieurs : on pourrait imagi-

ner par exemple une continuation du genre c4 h8 h5 h7 g8 qui nous mène à la position du diagramme 7.



7. Noir doit jouer

On voit ici que Noir a certes gagné sept pions définitifs, mais c'est lui qui a peu de libertés cette fois, et Blanc a un certain avantage. **Moralité : parfois la menace du stoner peut faire autant d'effet que le stoner accompli.** Tout ça explique pourquoi Höhne n'a pas joué f8 au diagramme 5. Que nous montrent ces exemples ? Que la partie n'est pas terminée quand plane la menace du stoner. Évitez donc une conclusion hâtive.

Psychologie Les othellistes européens

Rossella SARDI

Existe-t-il un profil type du joueur ?

Au cœur des Pyrénées françaises, aux confins de l'Espagne, le CNEA - Centre National d'Entraînement en Altitude - a hébergé un stage d'entraînement un peu spécial. Parmi les nombreux sportifs des disciplines les plus variées, allant de la lutte libre au triathlon, de l'athlétisme au patinage, de la natation au kick-boxing, tous occupés à entraîner leur corps, il y avait aussi des « athlètes de l'esprit », qui au lieu de leur condition physique entraînaient... leur cerveau.

Il s'agit des joueurs ayant participé au stage organisé avec grand succès par la Fédération Française d'Othello à Font-Romeu du 20 au 28 juillet 2005, qui ont pu saisir l'opportunité exceptionnelle de rencontrer des collègues provenant de divers pays européens, d'approfondir les aspects techniques les plus significatifs du jeu et (surtout !) de se défier lors de tournois divers et variés.

Sur le lieu du stage, il y avait aussi un observateur faisant fonction d'accompagnateur qui, en vertu de son « ignorance technique » vis-à-vis du jeu, a eu l'opportunité - tout aussi intéressante - d'étudier les othellistes du point de vue humain et de la personnalité, en essayant de découvrir s'il existe un dénominateur commun à tous les joueurs, au moins au niveau européen. Tous les participants se sont « docilement » laissés interroger par l'observateur, qui leur a posé quelques questions destinées à récolter des données statistiques pour pouvoir en tirer des traits significatifs, s'il en existe.

Cet article est le compte rendu du bref travail effectué et des résultats obtenus, lesquels, loin d'avoir la prétention d'être complets ou significatifs, atteindraient leur objectif s'ils excitaient la curiosité du lecteur et, peut-être, représentaient un point de départ pour des réflexions plus approfondies.

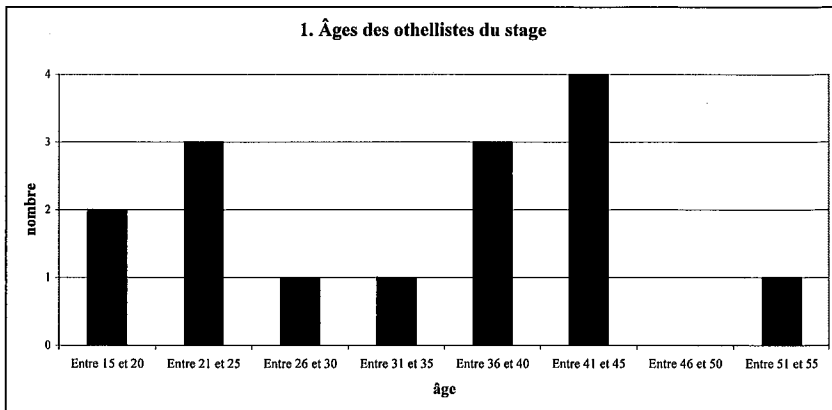
Quinze sujets ont été observés (un échantillon un peu restreint, il est

vrai !) parmi lesquels se trouvait une seule femme, fait qui déjà en lui-même peut être significatif. De fait, parmi les diverses fédérations nationales, même extra-européennes, les femmes qui jouent à Othello sont très peu nombreuses (et donc... héroïques !).

Les données personnelles

Les participants provenaient de sept pays différents, à savoir la France (8), les Pays-Bas (2), le Danemark (1), la Belgique (1), la Suisse (1), l'Italie (1) et l'Espagne (1). Ils étaient d'âges assez variés, avec une moyenne de 33,7 ans, répartis de la manière suivante (voir figure 1).

Pour ce qui concerne le niveau de scolarité des joueurs examinés, les données sont plutôt significatives : tous ont fait ou font des études scientifiques, dont 5 en mathématiques/informatique, 4 en économie, 3 en ingénierie, 2 en électronique et 1 en géologie. Tout aussi significatives sont les professions qu'ils exercent (à l'exception des deux qui sont encore



en cours d'études) : parmi les 15 stagiaires, 2 sont professeurs de mathématiques, 4 informaticiens, 4 travaillent dans le domaine de l'économie, de la finance et du marketing, 1 dans les télécommunications, 1 dans la recherche et 1 est technicien en électricité.

Concluons cette partie dédiée aux données personnelles en reportant la situation familiale des othellistes interrogés. 3 d'entre eux vivent avec leurs parents, 6 sont célibataires et 6 sont mariés ou vivent maritalement. Pour autant, vu cette répartition, on ne peut en déduire un profil classique du joueur, peut-être lié à certains stéréotypes comme ceux du solitaire, du « polard » ou même du « fou » (comme l'on décrit parfois le joueur d'échecs !).

Les habitudes

Outre les données à caractère personnel, l'enquêteur a recueilli d'autres informations concernant les habitudes des joueurs, dans l'espoir de découvrir des préférences, des usages ou des approches de la vie qu'ils ont éventuellement en commun.

Aucun othelliste ne fume (seulement 2 sont d'anciens fumeurs) et cela pourrait correspondre aux résultats de nombreuses recherches conduites sur des échantillons plus larges de populations, selon lesquelles l'ha-

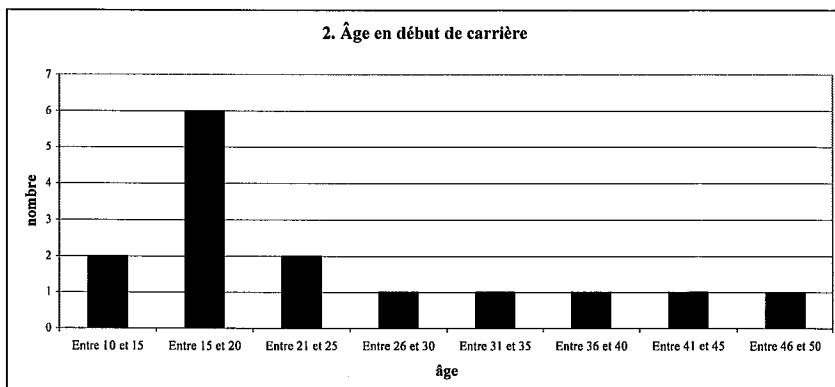
bitude de fumer est plus répandue parmi les personnes de bas niveau culturel (surtout de sexe masculin).

Il y avait aussi une question portant sur les sports et loisirs favoris des stagiaires en dehors d'Othello, afin de déterminer si le joueur type donnait la préférence à d'autres jeux de plateau ou de société de type « cérébral » et s'il était essentiellement un sédentaire et un « tranquille », selon le cliché habituel. Tous les othellistes interrogés sont tout autre que sédentaires et tranquilles, puisqu'ils pratiquent divers types de sports actifs, qui vont du volley à l'athlétisme, de la bicyclette au football, du tennis, ping-pong, badminton et squash à la natation, du basket au patinage et au trekking, pour arriver à un sport extrême comme le parachutisme. Pour ce qui concerne les loisirs favoris, 2 joueurs se sont dits passionnés de photographie, 3 de lecture, 3 de musique, 2 de voyages, 1 de théâtre, 1 d'œnologie, 1 de botanique et seulement 2 de jeux (de stratégie et bridge). Au-delà des analogies et d'une extraction culturelle et professionnelle commune, se détache un personnage d'othelliste très actif, éclectique et intéressé par des divertissements variés (et non toujours bloqué à la maison assis devant l'ordinateur ou un othellier, à étudier des stratégies pour remporter le prochain tournoi !).

Le jeu d'Othello

En nous concentrant sur le jeu préféré des stagiaires, passons à l'analyse des données relatives au début de leur carrière othellistique et à la durée de celle-ci. Comment et pourquoi ont-ils commencé à jouer ? D'après leurs réponses, il semble que les moyens informatiques et en général les moyens de communication se taillent la part du lion : 3 joueurs ont commencé à jouer grâce à leur téléphone portable (naturellement les plus jeunes), 5(!) grâce à Internet (dont 1 grâce au « mythique » Minitel), 3 grâce à des journaux et des revues et seulement 3 grâce à des contacts humains (père, amis, othellistes qui jouaient dans un jardin). Parmi les 15, un seul a reçu le jeu en cadeau de Noël. Il est intéressant de remarquer que les stagiaires qui jouent depuis le plus longtemps sont ceux qui ont commencé grâce à des contacts humains, tandis que les plus jeunes aussi bien dans la vie que dans la carrière othellistique ont commencé grâce à Internet et au téléphone portable. Quant à la carrière en tournoi, il n'est pas apparu de corrélation significative entre l'âge des othellistes et le nombre d'années de compétition. Bien que généralement, conformément à la logique, les joueurs les plus anciens ont les carrières les plus longues et vice-versa (un othelliste de 43 ans qui joue depuis 24 ans et un de 16 qui joue depuis 2 ans), il y a quelques exceptions (un othelliste de 53 ans qui joue depuis 5 ans et un de 18 qui joue aussi depuis 5 ans). L'âge auquel les stagiaires ont commencé leur carrière est plus significatif, ce que l'on peut vérifier sur la distribution suivante en figure 2.

Comme on le voit sur le graphique, la majeure partie des joueurs a commencé plutôt jeune (entre 10 et 25 ans), même si, dans les dernières années, la tendance est en train de s'inverser. Il est intéressant d'observer que les othellistes qui jouent depuis le plus longtemps ont commencé jeune à faire des tournois, tandis que récemment, mêmes les personnes plus avancées en âge ont trouvé la motivation suffisante pour commencer à jouer en tournoi avec l'aide de moyens technologiques. C'est probablement arrivé grâce à la spontanéité de l'interface, qui rend ce passe-temps beaucoup moins dispendieux en terme de temps et d'efforts — ainsi qu'au niveau social — pour des personnes qui ont sûrement de plus grandes contraintes professionnelles



et familiales que les adolescents. Le boom de l'Internet a ainsi favorisé la diffusion d'Othello, en particulier parmi les personnes d'âge moyen.

La personnalité

Pour finir, on a posé aux othellistes trois questions destinées à comprendre si, chez eux aussi, l'on retrouvait des traits de personnalité qui devraient être typiques des joueurs et des sportifs engagés dans des compétitions, surtout à titre individuel.

Si nous assimilons l'othelliste à un sportif, puisqu'ils sont tous deux animés du même esprit de compétition (au début de l'article, nous avons défini les joueurs d'Othello comme des « athlètes de l'esprit »), nous ouvrons de nombreuses pistes de réflexion.

Certaines études de validation des aspects de la personnalité des athlètes ont mis en évidence que les pratiquants de sports individuels sont plus intéressés par les activités intellectuelles et sont plus réfléchis et persévérants que ceux qui pratiquent les sports collectifs. En outre, ils ont un meilleur contrôle de leur émotivité, et sont plus consciencieux, ambitieux, autosuffisants, résolus, autonomes et moins dépendants du jugement d'autrui. Toutefois, pour toutes ces raisons, ils sont davantage sujets aux événements stressants et à un plus grand risque de malaise psychologique et de dérangements psychosomatiques.

Parmi les sportifs, on distingue trois catégories : les pratiquants d'un sport collectif (comme le basketball), les pratiquants d'un sport avec un adversaire direct (comme le tennis, desquels on pourrait rapprocher les othellistes) et les pratiquants de sports pratiquement individuels (comme l'athlétisme). Les premiers choisissent comme mode de relation privilégié la coopération, les deuxièmes la compétition directe, dans un défi qui prévoit un gagnant et un perdant, et les troisièmes la compétition indirecte, dans laquelle le combat véritable se déroule contre soi-même, pour dépasser ses propres limites ou le groupe des adversaires. Si les othellistes ressemblaient à ceux qui appartiennent au deuxième groupe, ils devraient être des personnes indépendantes, mais prédisposées à l'anxiété et à l'agitation et peu enclines à participer aux activités de groupe. À la différence des pratiquants de sports collectifs, qui recherchent un groupe auquel se ratta-

cher et apprécient les rapports interpersonnels, ils choisiraient une relation de type compétitif. Il n'est pas facile d'affirmer à coup sûr si les othellistes rentrent dans cette catégorie ou non ; leur conjoint et ceux qui vivent avec eux tous les jours auraient probablement leur mot à dire à ce sujet. Toutefois, nous pouvons analyser leur réponse à la question : « Quel est l'aspect du jeu d'Othello qui te passionne plus particulièrement ? ».

3 joueurs sur 15 ont affirmé que l'aspect qui les intéresse le plus est la convivialité et la rencontre d'autrui, 1 l'étude de la psychologie dans le rapport à l'adversaire, 1 la sensation de bien-être que cela lui procure, 1 l'harmonie et 1 la nouveauté du jeu, tandis que la majeure partie (9 sur 15) ont donné des réponses rentrant dans la sphère individuelle, affirmant qu'ils trouvent le jeu d'Othello stimulant parce que :

- il propose des règles simples qui donnent lieu à un schéma de jeu très complexe (2) ;

- il demande la réflexion, la profonde compréhension des schémas de jeu, avant de donner la satisfaction de la découverte des solutions (4) ;

- il est contre-intuitif et tactique, crée des situations de jeu variées et permet beaucoup de différenciations (2) ;

- c'est de la compétition pure (1).

À la question de savoir si les joueurs préféreraient les sports collectifs ou les sports individuels (aussi bien les sports pratiqués que ceux suivis en tant que spectateurs), 9 sur 15 ont répondu les sports individuels, 3 les sports collectifs et 3 sans préférence. Pour ce qui est du travail individuel et du travail en équipe, 7 préférèrent le premier, 7 le second et 1 n'a pas de préférence.

D'après les réponses aux trois questions exposées ci-dessus, l'esprit individualiste semble légèrement prévaloir sur l'esprit collectif. De fait, l'observateur extérieur a cru remarquer une bonne dose d'esprit de compétition chez la plupart des stagiaires, qui s'est clairement mis en évidence également dans les activités sportives et de temps libre organisées parallèlement au stage, comme le tournoi de ping-pong, les parties de volley et surtout la randonnée en montagne, qui s'est transformée en une lutte à qui arriverait le premier au sommet !

Par ailleurs, nous pensons pouvoir affirmer qu'un tel esprit de compéti-

tion s'est toujours exprimé de façon saine, directe, sereine et respectueuse. Pour cela, il y a bon espoir que la personnalité de l'othelliste se distingue de celle du joueur d'échecs décrite par Reuben Fine dans son livre « *La psychologie du joueur d'échecs* » dans lequel il parle par exemple de Bobby Fischer qui en 1972, avant de ravir à Spassky le titre de champion du monde, a confessé à propos de ses adversaires : « *J'aime les voir se débattre* ». Il y a d'autres exemples peu rassurants comme Morphy, qui s'est retiré du jeu à l'âge de vingt-deux ans, succombant petit à petit à une névrose, Steinitz, qui en état hallucinatoire jouait contre Dieu en lui concédant l'avantage d'un pion et du trait et Alékchine, qui était défini comme le « *sadique du monde des échecs* ».

Le jeu d'échecs – qui paraît canaliser et en même temps exacerber une agressivité implacable et semble destiné à développer des folies d'omnipotence – serait-il assimilable à Othello ?

Conclusion

De l'analyse exposée ci-dessus (qui, répétons-le, n'a aucune prétention d'exhaustivité ou de profondeur), se dégage un personnage d'othelliste décidément porté vers les études scientifiques et travaillant dans un domaine parascientifique. Non fumeur, il est sportif, éclectique et plein d'intérêts variés. En phase avec son temps, il semble très intéressé par les nouveaux moyens informatiques et de communication, même quand il n'est plus si jeune. Il semble être réfléchi, persévérant, ambitieux, indépendant et avoir un bon contrôle sur sa propre émotivité, même s'il est assez prédisposé au stress. Il apparaît plutôt individualiste, pas particulièrement intéressé par les rapports de groupe et décidément amateur de compétition directe.

Il serait intéressant de pouvoir étendre cette petite analyse à un échantillon plus vaste d'othellistes au niveau international, ou bien d'élargir le but de la recherche, prenant en considération d'autres traits de la personnalité et aspects du caractère, pour confirmer ou infirmer ce qui est exposé ci-dessus. Pour cela, nous renvoyons le lecteur (comme on dit) « au prochain numéro » – ou pour le moins au prochain stage d'été que, nous l'espérons vivement, la Fédération organisera aussi en 2006.

Traduit de l'italien par M. Tastet

Un match par équipes

Au cours du stage d'été d'Othello 2005, on m'a demandé de parler d'une partie ou d'une ouverture. J'ai décidé de commenter une partie jouée dans la forêt pendant ce stage. Là-bas, nous avons disputé quelques matchs par équipe de deux joueurs. Dans celui que j'ai choisi, les équipes étaient Henrik Vallund et Élie Cali en noir contre Thierry Lefebvre et moi. Lors de la présentation, j'ai rejoué et analysé cette partie avec l'aide du public. Ce n'est pas une partie exceptionnelle, mais j'ai trouvé très intéressant d'entendre l'avis de mon partenaire, de mes adversaires ainsi que l'opinion des autres personnes présentes. Ces analyses communes pendant le stage ont été des expériences très utiles pour moi.

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

Henrik-Élie 25-39 Thierry-Remko

Noir joue une *Tigre diagonale* avec 7.c3 et Blanc répond par la variante *moderne* 8.c6. Après le coup 12.b3, je connaissais uniquement la réponse avec 13.c1, mais Élie et Henrik ont choisi 13.c2. Ensuite, après 14.f4 et 15.g3, nous avons décidé de jouer 16.g5. Une autre possibilité intéressante semble être 16.c1 (on bétonne). Zebra évalue ce coup comme le meilleur, mais nous l'avons trouvé trop risqué. Noir, voulant reprendre l'accès à f3, a donc joué 17.d6. Blanc a répondu avec 18.g4 afin de pourrir le coup f3, mais Noir choisit néanmoins 19.f3.

Ensuite, les coups 20.f2 21.h6 22.e1 23.d1 ont suivi. Il y a dès lors une situation intéressante au nord-ouest du plateau. Blanc a le choix de jouer un coup à l'ouest (24.b4) ou de répondre au nord (24.f1) grâce auquel Noir accède à c1. Blanc choisit 24.b4, dans l'espoir de pouvoir jouer f1 plus tard. Pour lui en retirer l'accès, Noir 25.b5 joue. Blanc répond

26.b6, pour retrouver cet accès et Noir joue 27.a5 pour l'en empêcher. Après 28.a4, il y a deux choix possibles donnant tous deux un bord déséquilibré à Noir au nord : 29.f1 c1 b1 et 29.c1 f1 g1. Naturellement, on ne doit pas directement jouer ces coups et obtenir ainsi un bord déséquilibré.

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

Après 28.a4

La question est maintenant de savoir si la préférence des noirs va vers une des deux possibilités. Avec le premier choix, il semble que Blanc obtient un jeu plus facile. Blanc peut poursuivre par exemple avec 32.a6 33.h3 34.d7 et ainsi essayer de terminer au sud (35.e7 36.f8). Plus tard, Blanc peut attaquer au nord avec g2 ou h2. Toutefois, dans la seconde variante, il sera plus pénible pour Blanc d'attaquer au nord parce que la ligne B sera entièrement blanche.

Noir n'a choisi aucune de ces deux lignes. En fait, il joue 29.f1. Blanc doit maintenant répondre 30.c1 sinon Noir gagne un temps au nord avec une parité locale. Noir décide toutefois de ne pas jouer maintenant b1 et ainsi conserver la parité locale dans la région nord-ouest avec le trou impair.

Il n'y a dès lors pas beaucoup d'autres possibilités que 31.h3 pour Noir. Blanc veut maintenant donner du souci à Noir et joue 32.a6. Vient 33.c7, 34.c8 et 35.b8 puis Noir espère qu'après un 36.a8, il pourra jouer b7 et a7 (une manœuvre de Landau). Mais, malheureusement pour lui, Blanc joue 36.d8. Après 37.e8 et 38.d7, Noir n'a plus aucun coup au sud. Comme possibilité, il lui reste encore b1 et b7. Dans une ultime tentative de conserver la parité, Noir choisit 39.b7. Comme atten-

du Blanc joue 40.e7 et maintenant Noir doit jouer 41.b1. En effet, après un 41.f7, il ne resterait que très peu de coups pour Noir. Blanc semble maintenant pouvoir gagner la parité.

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

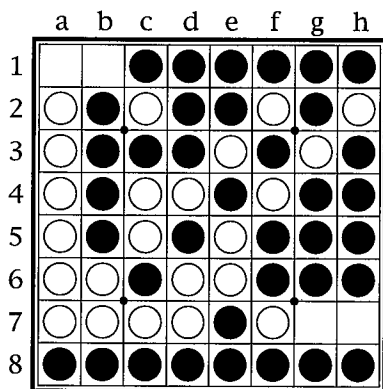
Après 35.b8

Suivent assez naturellement 42.g6 h7 h4 h5. Blanc décide d'assurer avec 46.g1. a8 était cependant un meilleur coup, mais Blanc n'a pas osé prendre le risque de perdre la parité en a7. Il apparaît toutefois que la séquence 46.a8 f7 h2 h1 f8 laisse la diagonale c3-f6 toute blanche et que Noir soit donc obligé de jouer 51.a3. Blanc peut répondre 52.b2 et Noir doit remplir a7 et ainsi Blanc gagne la parité avec 54.g7.

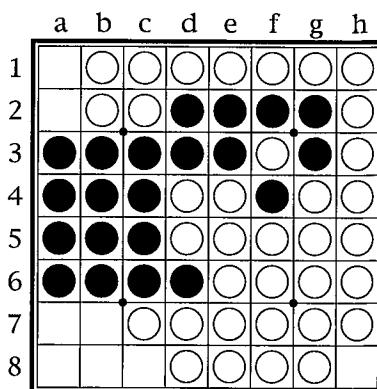
	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●		
2			●	○	●	●		
3		○	○	●	○	●	●	●
4	○	○	○	○	○	○	●	●
5	○	○	○	●	○	●	●	●
6	○	○	●	○	○	○	●	●
7		●	○	○	○			●
8		●	●	●	●			

Après 45.h5

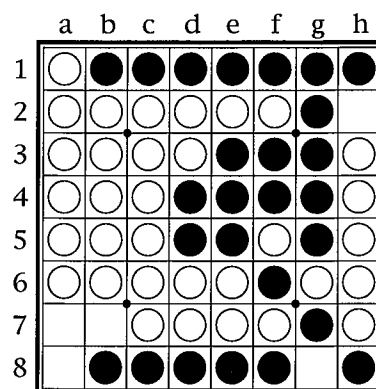
Comme signalé plus haut, Blanc choisit de jouer 46.g1. Nous avons ensuite 47.h1 h2 g2 h8. Par manque de temps, Blanc n'a pu analyser quelle réponse était la meilleure sur 51.f7. Un choix difficile entre f8, g7 et g8. Blanc a choisi 52.f8, ce qui semble une perte de deux pions par rapport au meilleur coup 52.g7. Noir perd encore quelques pions en fin de partie. Blanc l'emporte finalement 25-39.



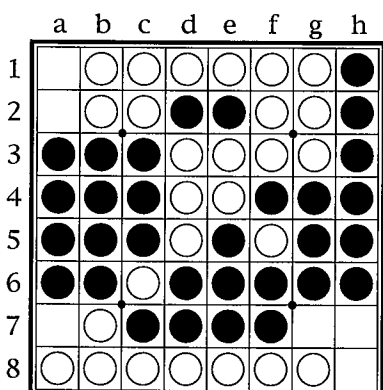
1. Noir joue et annule



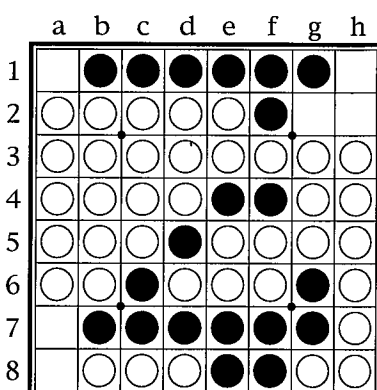
2. Noir joue et gagne



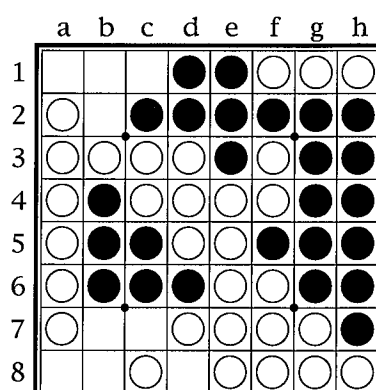
3. Blanc joue et gagne



4. Noir joue et gagne



5. Noir joue et gagne



6. Blanc joue et gagne

Solutions

1. La suite naturelle 57.a1 b1 g7 h7 (ou 51.g7 h7 a1 b1 par interversion) perd 31-33, en particulier parce que Blanc retourne toute la diagonale b1-h7 au dernier coup. Il faut donc jouer 57.b1 a1 g7 h7 32-32 : certes Noir sacrifie ainsi le bord ouest, mais il sauve une partie du prébord ainsi que la fameuse diagonale, ce qui fait un pion de plus.

2. Prendre le coin est une mauvaise idée : après 53.h8 b7, il n'y a plus que des trous pairs et Blanc gagne tranquillement. Il faut plutôt essayer de jouer la parité, qui semble gagnée grâce au trou impair au sud-est ; cependant, il n'est pas tout à fait évident d'en profiter : ainsi, sur 53.c8 b8, Noir est obligé de prendre le coin, rendant la parité à Blanc qui gagne tranquillement en répondant en b7. On pourrait penser qu'il en va de même après la séquence 53.b8 c8, mais la différence est qu'alors Blanc retourne le pion c3 et contrôle ainsi la diagonale : donc Noir peut répon-

dre 55.h8 en laissant le prébord intégralement blanc. Le trou a7-a8-b7 devient alors fatal à Blanc : sur 56.a7 a8 il n'a pas accès en b7, et sur 56.b7 (la meilleure réponse), il se fait arnaquer. Vient ensuite 57.a7 ps a8 ps a2 a1 34-30.

3. Blanc doit choisir entre sauver son bord est (avec 56.h2) et s'insérer au sud (56.g8). Le premier choix sacrifie la parité (puisque Noir peut répondre 57.g8 et que Blanc doit alors passer) et pas le second. Doit-on en déduire qu'il faut choisir 56.g8 ?

Non, car après l'échange 57.h2 a8, la réponse noire 59.b7 retourne énormément de pions que Blanc ne peut récupérer (le coup 60.a7 n'en retourne qu'un seul à cause du contrôle du prébord sud), et Noir gagne largement. En revanche, si Blanc choisit la séquence 56.h2 g8, il perd certes la parité, mais Noir ne peut pas vraiment en profiter à cause de la présence du pion h7, qui permet à Blanc de conserver le prébord sud dans

toutes les suites : 57.a7 b7 b8 et 57.b7 a7 b8 donnent toutes deux le même score de 30-34.

4. À première vue, Noir est obligé de commencer par 55.a7, sinon Blanc y joue lui-même ; mais la suite forcée 56.a2 a1 h7 g7 h8 ne fait que 32 pions. Que faire ? Noir est-il réellement obligé de commencer par 55.a7 ? Pas tout à fait. S'il choisit 55.a2, Blanc est obligé de répondre 56.a1, sinon Noir y jouera au coup suivant ; celui-ci perd alors le bord nord, mais en échange il sauve son bord ouest avec 57.a7, et surtout il contrôle le prébord sud sur lequel Blanc ne fera donc aucun pion. Les suites 58.h7 h8 g7 (33-31) et 58.g7 h7 h8 (34-30) lui assurent alors toutes deux le gain.

5. La parité semble gagnée au nord-ouest et il semble naturel de jouer 55.g2, qui contrôle la diagonale et oblige Blanc à sacrifier les coins a8 et h1, permettant ainsi à Noir de stabiliser les bords nord, sud et ouest : il

peut alors venir 56.a7 a8 h2 h1 ps a1... et Blanc gagne 29-35. En effet, si Noir a gardé ses bords, il n'a fait presque aucun pion sur les prébords ; en particulier, il a perdu le prébord sud et toute chance de faire des pions sur la diagonale a1-h8 lorsque Blanc a joué en a7. Or Blanc peut y jouer à tout moment, et y jouer à sa place donne trop pour l'instant. Puisqu'on ne peut l'empêcher de retourner ce prébord, il faut du moins en limiter les conséquences : Noir doit commencer par 55.a1 tant que le pion g7 n'est pas blanc. Si Blanc répond alors 56.a7, il vient 57.a8 g2 h2 (pour protéger le prébord nord) h1 et Noir gagne 35-29. Mais Blanc peut aussi jouer la parité avec 56.g2. Il faut alors poursuivre tout de suite par

57.a7 (pour protéger le prébord sud), puis il vient 58.a8 h2 h1 34-30.

6. La situation paraît délicate : les deux coups raisonnables, c1 et c7, perdent tous deux la parité. Pour essayer d'éviter cela, on peut envisager 52.b7 ou 52.b1, mais on se convainc facilement que l'un et l'autre donnent trop. Il faut donc renoncer à la parité, en espérant que Noir devra sacrifier beaucoup pour en profiter. Mais quel coup choisir ?

Sur 52.c1, Noir peut par exemple répondre 53.d8, puis Blanc est plus ou moins obligé de répondre par 54.c7 et se ferme ainsi un second trou impair : il est alors très facile pour Noir d'exploiter la situation, par exemple sur la suite 55.b7 a8 b8 ps b1 a1 b2 qui fait 34-30. Donc 52.c1 est perdant.

Regardons 52.c7. Pour jouer la parité, on pourrait penser que Noir doit poursuivre par 53.d8 ; mais comme Blanc contrôle alors la colonne c, il peut alors répondre 54.b1 et Noir n'a pas accès en c1 ! Blanc y jouera donc au coup suivant et Noir devra tout donner entre-temps. Noir ne doit donc pas se précipiter sur d8 : il faut d'abord remplir au nord par la séquence 53.b2 a1 b1 c1, et seulement ensuite jouer 57.d8 ; mais Noir a alors beaucoup sacrifié, et comme il n'a plus aucun pion sur la colonne d (vérifiez-le), son coup 57 retourne très peu. Blanc passe, mais il lui reste suffisamment de pions pour voir venir, d'autant plus que le trou impair restant est difficile à exploiter efficacement : la suite optimale 58.b8 a8 b7 gagne 29-35 pour lui.

Partie commentée

Une partie prodigieusement drôle

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Margarit contre Madame X

Une partie prodigieusement drôle

Voici une partie extrêmement amusante que je vous invite à rejouer intégralement pour en apprécier tout le sel. Elle s'est déroulée sur le site Kurnik entre Éric Margarit (en blanc) et une mystérieuse joueuse que nous appellerons Madame X (son pseudonyme est *Meimei*). De nationalité française, elle aurait, selon Éric, un niveau probablement supérieur à 1700 points FFO, ce qui en ferait la meilleure joueuse de l'Hexagone.

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

Madame X 0-56 Margarit

La partie commence de façon classique par une Tanida dont Madame X sort un peu violemment avec 9.e7. En fâcheuse posture, elle parvient toutefois à résister. Sa position est délicate, essentiellement parce que Blanc peut commencer à bétonner au sud et à l'est. Lorsque Noir joue 21.g3, il offre à Éric la possibi-

lité de tout miser sur le béton, en le laissant successivement jouer f8, h3, et plus tard h2.

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

Après 21.g3

Eric semble parti vers une facile victoire. Après quelques coups, Noir se trouve en effet à court de coups non catastrophiques et se voit contraint de jouer 31.g7, le seul coup valide. Toutefois, à partir de cette position, si Blanc prend le coin (32.h8), Noir s'insèrera sur le bord de cinq (33.g8), se donnant ainsi l'accès au coin a8. A vrai dire, cela ne serait pas si terrible, compte tenu de la parité naturelle de Blanc et surtout, de son énorme avantage en termes de mobilité. Mais on comprend qu'Éric veuille éviter une telle insertion. Il pourrait jouer 32.h2 mais grâce à son coup en g7, Noir a désormais accès à c3, qu'il jouera très certainement. Blanc se trouvera alors à nouveau confronté au même choix : ouvrir le

jeu, ou prendre h8 et laisser Noir s'insérer sur le bord de cinq.

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

Après 31.g7

Mais il existe une troisième possibilité dont l'effet comique est très puissant. Il s'agit de 32.g8, dont l'inconvénient apparent est de retourner g7, donnant potentiellement à Noir l'accès au coin h8. Mais ce coup présente deux avantages. D'abord, il coupe l'accès de Noir à c3. D'autre part, grâce au contrôle de la diagonale, Noir n'a pas non plus accès à h8. Eric opte donc pour 32.g8. Le résultat immédiat est que Noir passe.

Noir passe deux fois de suite !

Blanc a donc donné la parité. Mais il joue ensuite 33.h2 et Noir passe à nouveau ! Blanc regagne donc la parité mais est-ce bien important ? Il aurait sans doute mieux valu que Noir puisse jouer g2 afin que Blanc prenne le coin h1 et fina-

lement tout le bord nord, puis le coin a1 et le bord ouest.

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

Après 33.h2

Car après 33.h2, Blanc n'a pas de séquence qui soit gagnante de façon évidente. Il doit en effet ouvrir le jeu avec le risque que tôt ou tard, Noir recoupe la diagonale et prenne le coin h8 puis deux autres coins (a8 et h1), ce qui lui assurerait probablement le gain de la partie. Pour l'anecdote, selon l'analyse informatique, seuls a4 et b6 sont clairement gagnants pour Blanc, tandis que f2 mène à une victoire étriquée (31-33). Éric opte pour sa part pour 34.c3, qui mène à une très grosse masse, Noir n'ayant plus que trois pions sur l'othellier.

Noir éphémèrement gagnant

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

Après 34.c3

À ce moment, Noir devient gagnant mais il lui faut trouver une séquence assez complexe l'amenant finalement à jouer b2 (une case X), puis à tenter de la conserver afin de se donner accès au coin h8. L'analyse informatique montre que cette stratégie est semée d'embûches. Et de toute façon, Blanc prendrait en effet le coin a1 et accumulerait des pions définitifs sur les bords nord et ouest. Mais Noir resterait quand même gagnant.

En fait, Madame X tente d'emblée de couper la diagonale et Éric n'a à chaque fois qu'un ou deux coups pour l'en empêcher. Ainsi, Noir fait 35.e2 et Blanc répond 36.e1. Noir recoupe encore la diagonale avec 37.b3, Blanc répond par 38.a3. La tension monte. L'hilarité du lecteur atteint son comble avec 39.f1. A priori, ce coup ne semble pas éminemment mauvais, ni bon d'ailleurs. On dirait un coup d'attente qui a quand même le défaut de donner au moins un temps à Blanc. Mais en réalité, après 40.g1, tous les coups de Blanc mènent à un score de 64 à 0 pour Noir !

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

Après 40.g1

Encore faut-il que Blanc continue la bonne séquence, ce qu'il fait alors que rien ne semble évident. En effet, après 41.c2, le bon coup de Blanc est

42.c1, bien qu'il crée un trou d'une case sur le bord, risquant de donner à Noir l'accès à h1. En fait, ce danger est inexistant et les deux coups possibles de Noir (43.b1 et 43.b7) continuent de mener à une tôle 64 à 0.

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

Après 42.c1

Un othellier transformé en gruyère !

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

Après 52.d2

Le sort en est jeté. Blanc restant dans la meilleure séquence, il joue les quatre derniers coups et gagne cette partie épique par le score parfait. Détail amusant : il reste huit cases vides réparties dans sept trous plus ou moins indépendants, ce qui fait ressembler l'othellier à une tranche de gruyère !

Analyse de partie

Un pion non retourné !

Le 25 octobre 2005, nous sommes dix joueurs en train de nous violenter les méninges pour tenter de bien figurer dans le tournoi IDF 5. À la deuxième ronde, mon adversaire se nomme Serge Benoit contre qui je vais perdre pour la première fois. Un résultat a priori peu logique puisque plus de 500 points nous séparent au classement FFO. Que s'est-il passé ?

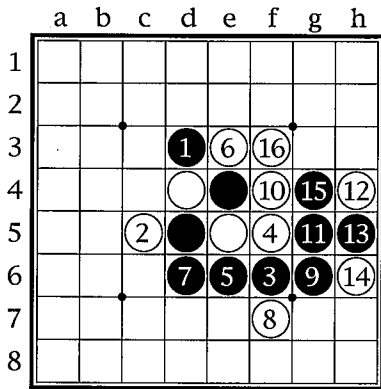
A-t-il mieux joué que moi ? La réponse est oui, mais pas au point de justifier un écart de 22 pions. L'explication principale de cette tôle vient d'une erreur de retournement au coup 16. Après une sortie d'ouverture Tamenori des plus classiques, avec 12.h4, Serge reste quand même dans le book des meilleurs programmes. 14.h6 est encore tout à fait correct.

Mais ensuite, il ne profite pas de mon 15.g4 plutôt moyen et joue 16.f3 qui le met en fâcheuse posture. Il occupe bien le bord est mais se trouve incapable de bétonner et possède une frontière ouest inconfortable. En corollaire, je suis compact et j'occupe le centre de la position.

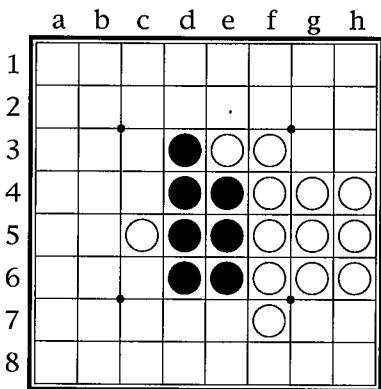
En fait, 16.f3 devrait le mettre en fâcheuse posture. Le problème (pour

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

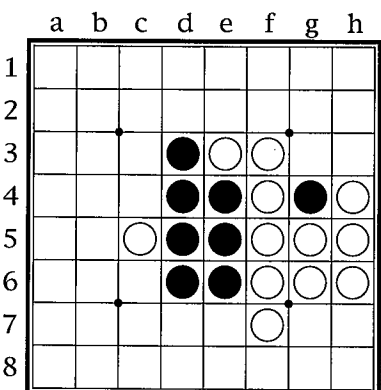
moi) c'est que Serge a oublié de retourner le pion g4 (figure 1).



Début de la partie



Après 16.f3

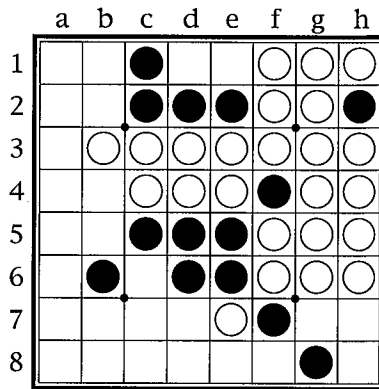


1. g4 reste noir !

Pour être honnête, le véritable problème, c'est que je ne m'en suis pas aperçu. De fait, il s'offre la possibilité d'entamer un béton grâce à h3 pendant que je me trouve à court de coups. Je joue 17.f2 et Serge répond donc par le très logique 18.h3. Noir se trouve alors à court de coups. Je me demande alors comment j'ai pu en arriver si vite à une position si défavorable. Pour éviter de jouer immédiatement une case X, j'ai encore un coup à l'ouest (b4, b5 ou b6), un coup en g3 et un autre en f8. Mais de toute façon, je serai ensuite acculé à offrir un coin. Je décide donc de jouer tout de suite 19.g2 qui en réalité vaut à très peu de chose près tous

les autres coups que j'ai cités. Je m'engage alors dans une course poursuite en tablant sur la supposée différence de niveau entre Serge et moi.

En fait, Serge accentuera progressivement son avantage avant de perdre un peu de terrain aux abords de la finale. Son niveau de jeu sera élevé, presque tous ses coups étant très bons et aucun n'étant franchement mauvais. De mon côté, je jouerai moins bien mais sans commettre de grosse bévue.

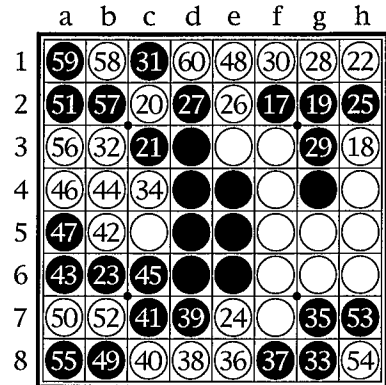


Après 34.c4

J'ai retenu une séquence clé durant laquelle Serge a parfaitement joué, réduisant à néant toute possibilité de retour. En jouant 35.g7, mon espoir est que Serge prenne le coin. Et, à défaut, de gagner un temps (piètre consolation). S'il prenait le coin en jouant 36.h8, il se couperait en effet l'accès à h7, ce qui m'assurerait en principe le gain de la parité, certes au prix de pions définitifs donnés au sud. Hélas, mon adversaire refuse de mordre à l'hameçon et joue 36.e8. On n'est pas aidé ! Je réponds par 37.f8, gagnant un temps et espérant à nouveau que Blanc prenne le coin. Mais rien n'y fait. Serge me déclarera après la partie : « tu déployais tant d'effort pour m'offrir ce coin que j'en ai conclu qu'il s'agissait d'un cadeau empoisonné. » Je ne veux pas en rajouter des tonnes mais au vu de l'ensemble de la partie, il ne me semble pas qu'il ait eu besoin d'un raisonnement si tordu pour jouer les bons coups.

Sur la même position, on constate aussi une menace d'arnaque au nord, qui subsistera durant une quinzaine de coups. Si je joue un coup qui retourne c3 (par exemple b4), j'offre à Blanc la possibilité de jouer successivement e1 puis d1. En effet, après e1, Noir ne pourra pas poser son pion en d1, où Blanc pourra ensuite jouer. Cette perte de temps pour Noir serait

catastrophique. Serge avouera avoir repéré cette menace et, pour cette raison, ne jouera pas en e1 tant que ma réponse en d1 sera possible. En fin de partie, je ne pourrai pas faire grand-chose d'autre que de retourner b4 (avec 47.a5) et la menace se concrétisera (48.e1 et Noir ne peut pas jouer en d1).



Lévy-Abégnoli 22-42 Benoit

Heureusement, je me suis bien rattrapé sur les deux parties suivantes, profitant il est vrai d'un double concours de circonstance. J'ai en effet battu de justesse un Stéphane Nicolet épuisé par plusieurs nuits blanches passées à refondre le site Web de la FFO. Ensuite, j'ai gagné contre Takuji Kashiwabara qui, pressé de prendre un train pour Grenoble, a tenté de m'entraîner dans un blitz infernal dans lequel il s'est lui-même empêtré. Ayant battu Thierry Lefebvre à la première ronde, j'ai fini le tournoi en tête, en compagnie de Frédéric Auzende et Takuji Kashiwabara. Finalement, ce tournoi qui aura été le moins logique que j'aie jamais joué, véhicule un message d'espoir pour toutes les brêles du monde.

Prenez les coins : Solutions

- 12) b7 e8 e7 h6 a5
- 13) b1 g2 b7! a8 d7!
- 14) a5 a6 b1 b6 g7
- 15) h2 e7 d8 g7 b5
- 16) h5 b6 h3 h4, ou h5 f7 h6 h4 h3.
Si h4, h6
- 17) b6 a4 b4 g7 h6 (mais pas d2 d1, ni f4 c3).
Si b6 a4 c5?, Blanc joue b7
- 18) f1 b6 b7! h5 h6
- 19) a6 a5 a2 c3 a4, mais pas a4 a3 a2 f1
- 20) c3 a7 h6 h7 g7.
Si h6, c3 h2 a7 h7 g7
- 21) b8 a8 b7 b2 h5
- 22) f6 e8 b7 f4 f8
- 23) h4!! e1 f1 c1 b1 a3 c4

Ma carrière othellistique

Moins de deux ans après mon premier tournoi d'Othello, on m'a demandé d'écrire un article qui parle de ma brève carrière. Le sujet me semble assez riche et intéressant parce que, bien que je n'aie pas obtenu beaucoup de victoires importantes dans des tournois officiels, j'ai joué beaucoup de parties dont le souvenir me réjouit et les sensations que j'éprouve à jouer un tournoi d'Othello sont uniques et très plaisantes.

Tout spécialement pendant la semaine qui précède un tournoi officiel, je me sens particulièrement heureux et je pense avec plaisir au début de la compétition.

Je ne me suis pas encore présenté : je suis Michele Borassi, un des plus jeunes othellistes de la FNGO, la fédération italienne d'Othello. J'ai 16 ans et je joue depuis deux ans. Comme beaucoup d'othellistes, je suis une personne éclectique, qui aime autant les activités intellectuelles (à l'école je suis un « polard ») que les activités physiques et sportives (même si dans ces dernières, je n'ai jamais obtenu des résultats d'un bon niveau).

Mais entrons dans le vif du sujet : j'ai joué ma première partie d'Othello il y a environ deux ans et demi, contre mon téléphone portable, pour trouver un moyen de passer le temps. En essayant tous les jeux qu'il y avait (5 ou 6) il m'est arrivé de cliquer sur reversi.

Après avoir lu brièvement la règle du jeu, étant donné que j'ai horreur de tous ces genres de conseils et que j'aime me lancer dans un problème au lieu de tourner autour, convaincu de la stupidité du jeu, j'ai joué une partie en essayant de maximiser, pensant que pour jouer à Othello il suffisait de compter et de choisir le coup qui retournait le plus de pions. Le téléphone, qui utilisait lui aussi cette stratégie, mais de façon un peu moins grossière, m'a démoli en prenant tout de suite un coin.

Suite à cette leçon, j'ai compris l'importance des cases dans les angles et j'ai commencé à utiliser une autre stratégie de maximisation, tendant à prendre les bords et à éviter les cases X et C. Ainsi, dès la deuxième partie, j'ai compris que pour battre le téléphone, il suffisait d'attendre qu'il me donne un coin,

pour ensuite obtenir le plus de pions définitifs possible.

Pendant des mois, je suis resté convaincu que cette stratégie était la meilleure, jusqu'à ce que je joue ma première partie sur Internet : le programme pour jouer sur Internet était fourni avec Windows et j'ai trouvé tout de suite un adversaire. La stratégie que j'avais utilisée contre le téléphone ne suffisait plus, étant donné que nous attendions tous les deux que l'autre nous donne un coin. À la fin, ce fut à moi, avec les quatre bords, de devoir donner un coin : le résultat fut prévisible.

À partir de là, j'ai commencé à jouer des parties en cherchant à créer des régions autour des coins pour contraindre l'adversaire à jouer en premier une case X, mais avec peu de succès : je gagnais bien quelques parties, mais j'en perdais bien d'autres et je ne réussissais pas à comprendre pourquoi.

Par la suite, lors d'une partie sur ce site, j'ai rencontré un adversaire assez fort qui a réussi à me bloquer en environ 15 coups : là j'ai compris la notion de mobilité et de mur, mais je l'appliquais seulement quand il s'agissait de bétonner.

Après quelques mois de parties à ce niveau, j'ai fait un autre saut qualitatif : j'ai cherché sur Internet, avec succès, un cours d'Othello (sur le site www.claudiosignorini.it) et j'ai appris d'autres principes tactiques de la plus grande importance. Je dois dire, toutefois, que ce que j'ai appris ne m'a pas servi tout de suite parce que, même si je résolvais exactement les problèmes centrés sur un thème particulier, je n'étais pas capable de comprendre pendant une partie quelle était la meilleure stratégie à mettre en œuvre dans les diverses positions possibles. Malgré cela, je remercie beaucoup Claudio Signorini pour ce cours, parce qu'il m'a permis de faire de grands progrès après avoir compris et expérimenté tous les principes décrits.

À partir de ce cours, j'ai réussi à me connecter sur le site de la FNGO, la fédération italienne d'Othello, et le hasard a fait que j'ai remarqué qu'il y avait un tournoi tout près de chez moi et que, si je le voulais, je pouvais y participer moi aussi.

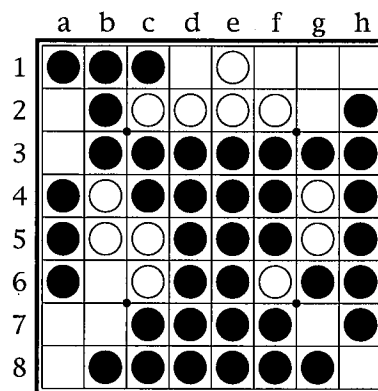
Convaincu que ce tournoi n'était pas de grand niveau, puisque l'on admettait même les débutants, j'ai décidé d'y participer, avec l'idée de me contenter d'arriver dernier en perdant toutes les parties. Aussi j'ai contacté l'organisateur (Donato Barnaba), qui par la suite m'a suivi et m'a permis de faire de gros progrès.

Il a accepté de me faire participer au tournoi. C'est seulement après mon arrivée que je me suis rendu compte que ce n'était pas un tournoi de bas niveau : c'était un tournoi de niveau européen et, plus précisément, l'étape italienne du grand prix d'Europe !!! Mon premier adversaire officiel fut donc Andreas Höhne !!!

Toutefois, contrairement à ce que j'avais prévu, j'ai réussi à éviter la dernière place avec un point et demi.

C'est de là qu'est partie ma carrière othellistique, qui m'a permis d'arriver où j'en suis : ne vous inquiétez pas, je ne vais pas vous la raconter dans les moindres détails, vous n'allez pas vous ennuyer (du moins je l'espère), parce que je veux vous parler seulement de quelques moments particulièrement significatifs.

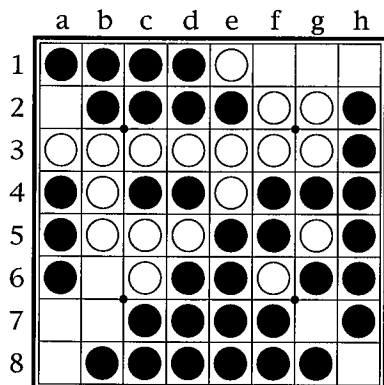
Le premier, s'est produit durant mon premier tournoi : à la ronde 4, contre Vittorio Bergossi, j'avais les blancs, et comme on peut le voir sur le diagramme en fin d'article, il avait eu l'avantage durant toute la partie. Quoiqu'il en soit, après le coup en b3 (position ci-dessous), Blanc peut encore limiter les dégâts en jouant g2 (-12) comme je l'ai fait.



Après 47.b3

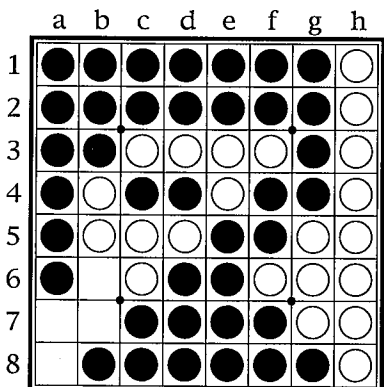
Après la suite 48.d1 a3 (Noir recoupe la diagonale en f3 et Blanc reprend ce pion), la situation se complique pour Noir avec un +8 difficile

à mener à bien (voir ci-dessous). Noir commet maintenant une autre petite erreur et joue 51.f1 (+2).



Après 50.a3

Jouons la suite parfaite 52.h1 g1 h8 a2 g7 : il reste alors 4 cases vides (voir ci-dessous). Noir, qui si je me souviens bien était à court de temps, joue 57.b6, coup perdant (-6) et Blanc gagne en jouant les trois derniers coups a8, b7 et a7. Au contraire, si Noir avait joué 57.b7, il aurait obtenu une victoire de justesse 33-31.



Après 56.g7

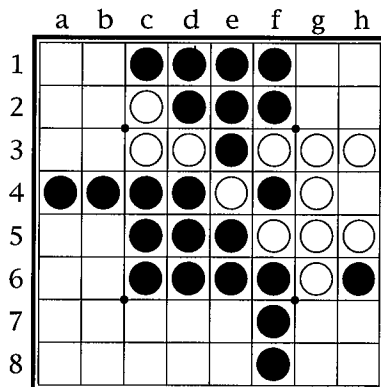
Cette victoire m'a rendu vraiment enthousiaste, surtout que je ne m'étais pas rendu compte que c'était Bergossi qui avait gâché une partie archi-gagnée et je n'avais pas de mérite à avoir gagné cette partie.

Malgré cela, pendant des mois, je suis resté stupéfait d'avoir battu un champion de la trempe de Vittorio et, surtout, j'ai perdu la conviction que tous les champions avaient toujours « quelque chose en plus » par rapport à moi et qu'ils étaient en mesure de me maintenir sous contrôle et de prévoir toutes mes tentatives pour les « mettre en difficulté ».

Psychologiquement, cela m'a énormément servi à ne pas commencer chaque partie en étant convaincu de la perdre, à devenir un peu plus agressif et à mieux attaquer mes adversaires.

L'autre moment sur lequel je voudrais m'arrêter se passe encore durant un tournoi du grand prix d'Europe mais cette fois celui de 2005 : le tournoi de Rome de la fin du mois de janvier dernier. J'avais déjà joué un bon tournoi, finissant sixième, et je pouvais me sentir satisfait. Mais il y avait encore une partie à gagner : la finale de catégorie contre Simone Sagratella.

Mon adversaire avait fini bien derrière moi dans le tournoi, mais, comme me l'a dit Alessandro Di Mattei, un autre participant, c'est un adversaire coriace : très concentré, il est difficile à battre en fin de partie. Il faut donc l'attaquer dès le début, avec un style agressif, sinon il risque d'arriver dans les derniers coups dans une situation où il sera difficile à battre. En outre, il connaît très bien les ouvertures, donc pour l'attaquer, il faut « trouver quelque chose » le plus tôt possible.



Après 31.f8

Je me suis retrouvé dans la situation suivante (à Blanc de jouer, c'est-à-dire à moi) : après une ouverture *no-Kung*, Noir se retrouve avec un bord et un mur assez important mais Blanc doit le casser. Un autre avantage de Noir est le bord est, où Blanc s'est bien compromis. Si j'avais joué un coup comme e7, ou b5, essayant de casser le mur le moins possible, j'aurais quand même ouvert beaucoup le jeu à Noir et j'avais une grande peur de perdre en finale.

En cherchant quelque chose d'original, j'ai vu le coup en g7 : il y avait plusieurs réponses possibles, mais aucune de vraiment bonne. Peut-être était-ce le moment de « trouver quelque chose ». Après avoir réfléchi environ dix à quinze minutes sur ce coup, je l'ai joué la main tremblante.

La décision fut la bonne : mon adversaire sursauta et perdit la concentration qui l'avait caractérisé dans la première phase de la partie. Il joua

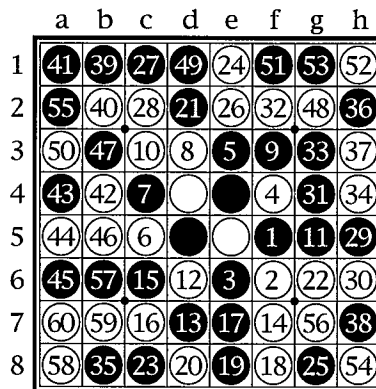
le coup 33.h4, nettement moins bon que g2, parce qu'il perdait l'avantage sur le bord est sans raison. Après ma réponse en 34.h7 (+18), Noir était à court de coups et il n'y avait plus grand-chose à faire. À partir de là, l'affaire était dans le sac et j'avais atteint l'objectif que je m'étais fixé : attaquer Simone avant qu'il ne puisse profiter de son habileté en fin de partie.

Outre ces deux parties, qui je crois sont celles qui m'ont donné le plus de satisfaction, j'ai joué d'autres parties très intéressantes, dont je ne peux malheureusement pas parler ici, faute d'espace et de temps.

Par exemple, j'ai joué deux parties sur Internet dans lesquelles j'ai réussi à battre Ben Seeley (mais j'ai aussi perdu d'autres parties contre lui) et Tamenori, parties dont je suis fier, mais dans lesquelles je me rends compte que c'est mon adversaire qui avait la situation en main et que je n'ai jamais fait de coups beaux ou spectaculaires.

Quoi qu'il en soit, même les parties perdues ont contribué à augmenter encore ma passion pour Othello et à me donner des moments de bonheur, de tension ou de mille autres émotions que j'éprouve en jouant. Chaque fois que je joue une partie, je me sens heureux et je sens que tous mes efforts sont orientés vers un objectif précis, et non vers une myriade d'objectifs, comme dans la vie courante. En ce qui me concerne, je pense vraiment que l'Othello est une façon de fuir la grande complexité de la vie pour se réfugier sur un petit othellier 8 sur 8 où tout a un sens. Pour toutes ces raisons, j'espère que ma passion pour Othello durera le plus longtemps possible.

Traduit de l'italien par Marc Tastet

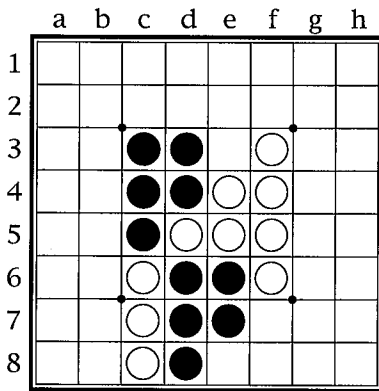


Bergossi 29-35 Borassi

Du plaisir des coups tabous !

Tout joueur d'Othello bien élevé connaît un certain nombre de coups classiques qui, toujours considérés comme peu efficaces et dommageables dans n'importe quelle position, n'attirent pas l'attention et sont oubliés au point que, souvent, nous omettons de les analyser.

Nous allons parler dans cet article d'un exemple typique, les coups tabous. Ce sont ces coups qui gênent notre jeu parce qu'ils donnent plusieurs temps à l'adversaire. Pour ceux qui ne voient pas encore très bien de quoi nous voulons parler, voici cet exemple.



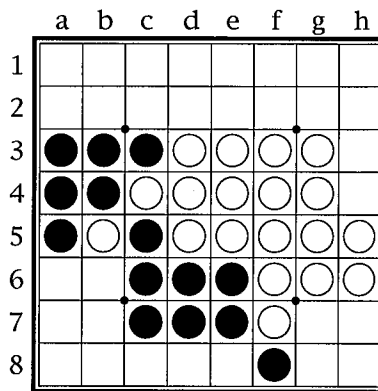
1. Trait à Noir

Ici c'est le tour de Noir et en première approche, le coup e3 paraît idéal, car il prend peu de pions, nous maintient centré et réduit la mobilité de l'adversaire. Malgré cela la plupart des joueurs savent que ce n'est pas un très bon coup, parce que e3 laisse toute la colonne e de notre couleur, ce qui permet à Blanc de jouer e8 sans dégât, avec la possibilité de poursuivre ensuite en f8. De ce point de vue, le bon coup serait b5, qui rendrait le coup e8 beaucoup moins attractif (trop de retournements).

Cet exemple nous amène à éviter quasi systématiquement ce genre de coups « empoisonnés » qui ne rapportent pas, parce que nous essayons alors inconsciemment de ne plus jamais utiliser ce type de structures préjudiciables dans la mesure où elles donnent beaucoup de mouvements à nos adversaires et nous font perdre une grande quantité de temps.

Malgré tout, je crois que quelques exceptions méritent d'être commentées ici. Après beaucoup de parties jouées, il m'est parfois arrivé de me trouver dans le cas où un « coup

tabou » est la meilleure option pour bien continuer la partie. Soulignons qu'il y a très peu de cas dans lesquels cela arrive et il m'a fallu beaucoup de temps pour bien voir ces cas, mais je crois que cela vaut la peine de les repérer et de les prendre en compte, parce que, comme souvent, le jeu expert consiste exactement à garder l'esprit alerte : nous ne devons jamais cesser d'analyser les possibilités de coups, fussent-elles aberrantes, parce que même celles qui au premier abord peuvent paraître systématiquement mauvaises peuvent cependant nous donner la victoire.

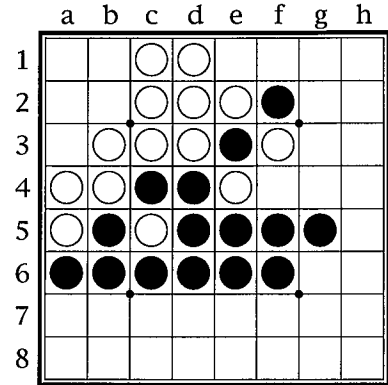


2. Trait à Blanc

Voici dans le diagramme 2 un premier exemple où il peut être bon de « jouer un coup tabou ». C'est Blanc qui a le trait, et nous jugeons peu favorable notre position parce nous avons peu de bons coups. Dans ce cas le mouvement idéal est similaire à celui de l'exemple antérieur, et dans ce cas nous « libérons » aussi la ligne 6 avec b6. Cependant cette fois Noir n'a pas accès en a6, ce qui rend notre position très compacte et son coup suivant, quel qu'il soit, fera disparaître cet « empoisonnement ». C'est pour cela que ce type de coups doit être pris en compte puisque jouer autre chose garantirait de ruiner nos chances.

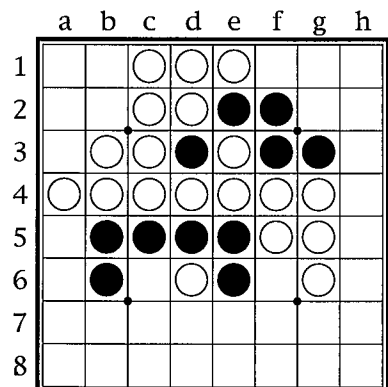
Le second type de coup tabou jouable est un peu plus complexe et difficile à voir, bien qu'il suive la même logique. C'est de nouveau à Blanc de jouer dans le diagramme 3 et il n'est pas facile de choisir un coup si l'on considère que notre coup idéal en f4 est interdit parce qu'il donnerait deux temps à Noir, qui pourrait jouer a3 suivi de a2 si nous retournions e3. En fait, pour com-

prendre que f4 est quand même le meilleur coup, nous devons prendre conscience de deux faits importants.



3. Trait à Blanc

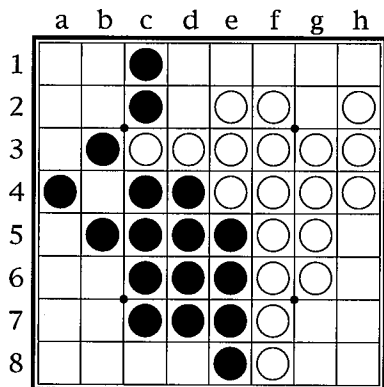
Le premier, c'est que f4 nous donne suffisamment d'avantages locaux pour pallier le désavantage du pion tabou et nous permettre de continuer à jouer sans problème. Par exemple, après une séquence comme f4 a3 h6 a2 g6, nous voyons bien que notre position ne s'est pas vraiment dégradée malgré l'auto-empoisonnement, et que nous avons une évaluation similaire à celle du début de la séquence. Le second argument en faveur de f4 est un argument a contrario : que jouer d'autre, si tous les autres coups sont mauvais ?



4. Trait à Noir

Encore un exemple pour développer le dernier argument : dans la position du diagramme 4 avec les noirs, il faut jouer f6, bien que ce coup retourne la colonne f et soit donc un auto-empoisonnement qui laisse f1 et plusieurs temps à Blanc... En fait, si l'on poursuit la séquence (par exemple f6 f1 c6 g1 h6), on comprend que f6 est la seule chance de survie, en ce sens que le coup

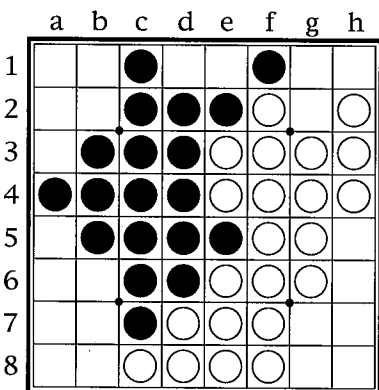
tabou a en fait eu un effet moins négatif que n'importe quel autre coup dans la position : on a trouvé le meilleur coup parce que c'est clairement le moins pire.



5. Trait à Noir

La position du diagramme 5 constitue l'un de mes exemples favoris, parce qu'elle montre que nous pouvons, dans certains cas, jouer deux coups tabous consécutifs et garder quand même l'avantage. Dans cette position, avec les noirs, la plupart des joueurs d'Othello bien élevés, ayant tellement peur de jouer le coup tabou d2, joueraient sans doute en h6. Ce n'est pas un mauvais coup, mais en fait d2 est encore meilleur.

La raison pour laquelle d2 (suivi de b4) est bon est l'intervention d'un autre fondement stratégique : la minimisation. Certes, d2 et b4 libèrent des temps au sud pour Blanc, mais ils retournent un minimum de pions (un pion à chaque coup, en fait), tandis que Blanc retourne au moins deux pions à chaque fois. L'un dans l'autre, cet avantage contrebalance l'inconvénient des coups tabous et nous laisse dans une situation gagnante.



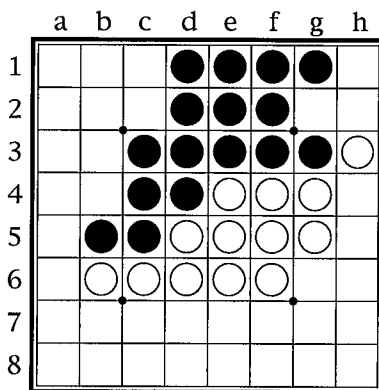
5'. Suite naturelle

Si nous jouons la suite naturelle d2 d8 b4 c8 f1 (diagramme 5'), nous voyons clairement pourquoi notre position s'est améliorée : premièrement, en prenant peu de pions, nous

avons gardé des bons coups au nord-est, nous avons construit un accès en f1, un coup utile puisque toute la colonne f est blanche. Deuxièmement, nous avons gardé la possibilité importante de faire un piège de Stoner sur le bord est si Blanc retourne c7, par exemple s'il joue b8 ou b6.

Bref, avouez qu'il est quand même didactique que nous ayons joué deux coups tabous à la suite, mais que nous ayons indubitablement et néanmoins obtenu une position gagnante !

Le dernier exemple (diagramme 6) est très utile pour voir qu'il faut vraiment faire attention aux coups tabous que nous jouons et à ceux que nous ne jouons pas, parce que, comme nous l'avons déjà dit dans l'introduction, ce sont quand même des coups qui sont généralement peu favorables.

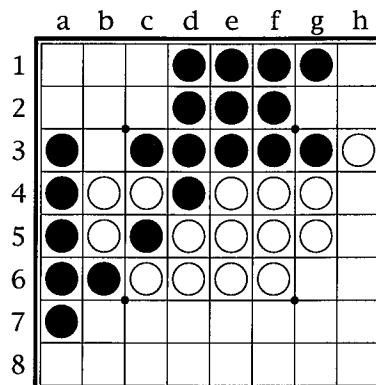


6. Trait à Blanc

Dans cette position, avec les blancs, on pourrait envisager de jouer en a5, même en ayant conscience que nous libérons la ligne 5, mais la séquence a5 h5 b4 h6 nous montre que ce n'est pas une bonne idée. L'alternative est de jouer en a4, qui ne libère pas la ligne 5 mais donne un accès gratuit à Noir en a6 parce que toute la ligne 6 est blanche.

Il n'est pas facile de voir pourquoi, parmi ces deux coups tabous (a5 ou a4), a4 est en fait bien meilleur, probablement parce que les suites que nous devons analyser sont un peu longues et parce que nous n'arrivons pas en général à évaluer les conséquences à long terme des positions résultantes. Si on commence avec a4, la suite naturelle sera a4 a6 a5 a3 b4 a7 et nous voyons que Noir a été incité à prendre le bord ouest, lequel va lui poser des problèmes de mobilité dans les prochains coups car il va retourner beaucoup de pions quand il tapera au sud.

Certes, me diront ceux qui ont suivi ces explications, mais à la fin de la séquence ci-dessus (a4 a6 a5 a3 b4 a7, voir diagramme 7) que peut jouer Blanc malgré sa « bonne » position ?



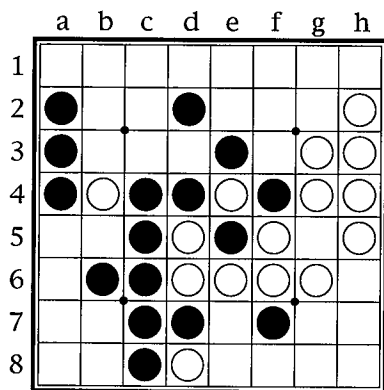
7. Suite envisagée

La réponse, qu'il fallait voir avant de lancer la séquence, est que Blanc peut alors jouer le coup b2, un coup « cool » selon la terminologie des stages d'été, mais aussi un excellent coup stratégique qui garde la parité dans la région nord-ouest et la possibilité de prendre les deux coins a8 et h1, comme le lecteur s'en convaincra facilement. Je recommande d'ailleurs vivement au lecteur d'essayer d'analyser cette position avec un programme puisque les structures sont très instructives, voire intéressantes. Revenant à nos moutons, nous pouvons essayer de comparer les deux coups tabous a5 et a4 dans la position du diagramme : nous avons vu que a5 est tout simplement mauvais, et il faut comprendre pourquoi a4 a6 a5 peut être bon (puisque, paradoxalement, on joue a5 malgré tout) : la grande différence est que dans le second cas, quand on joue a5, on a un autre coup sur le bord (en a7) si Noir ne reprend pas en a3 : les joueurs de go diraient que a5 est *gote*, tandis que a4 a6 a5 est *sente* et garde l'initiative, et cela fait toute la différence.

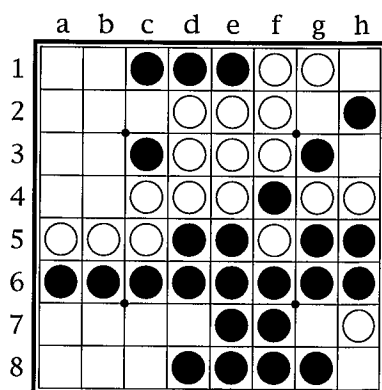
Pour conclure, je voudrais encore une fois vous rappeler que les coups tabous sont quand même réellement mauvais la plupart du temps, et que vous devez donc faire très attention quand vous décidez quand même d'en jouer un dans une partie. Les exceptions à cette règle (qui font l'objet de cet article) sont rares, mais spectaculaires, et il faut toujours les avoir à l'esprit lorsque l'on analyse une position de milieu de partie.

Traduit de l'espagnol par S. Benoit et S. Nicolet

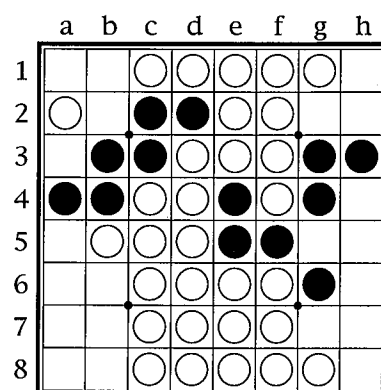
Prenez les coins !



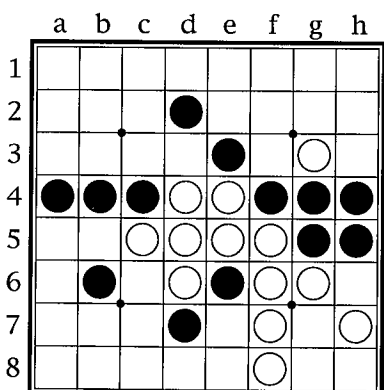
12. Blanc en 4 coups



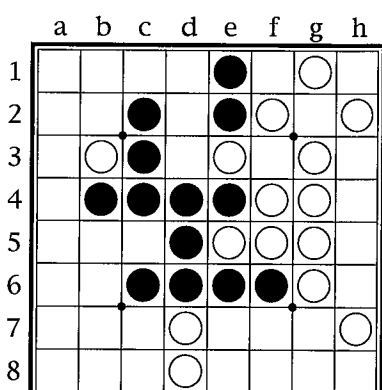
13. Blanc en 4 coups



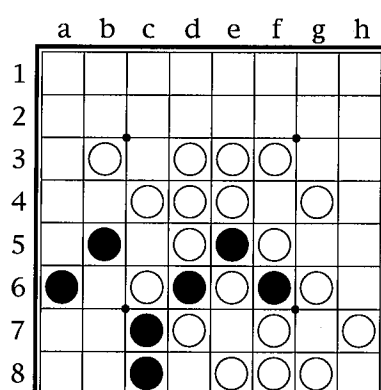
14. Blanc en 4 coups



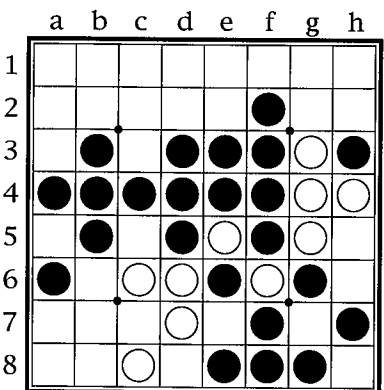
15. Noir en 4 coups



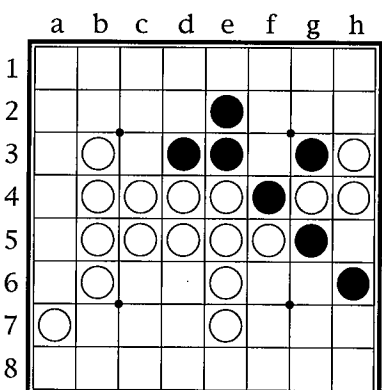
16. Noir en 4 coups



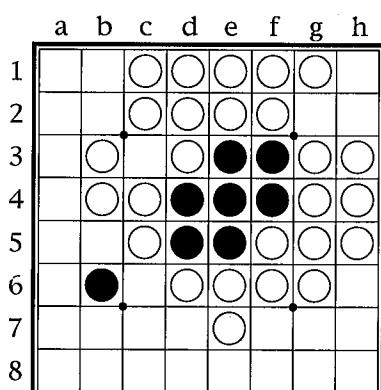
17. Noir en 4 coups



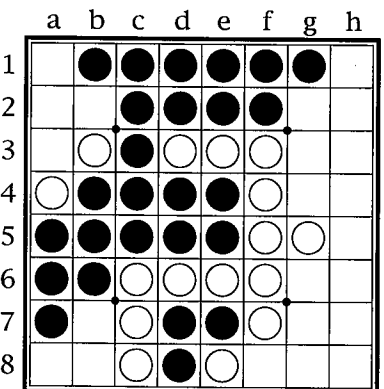
18. Blanc en 4 coups



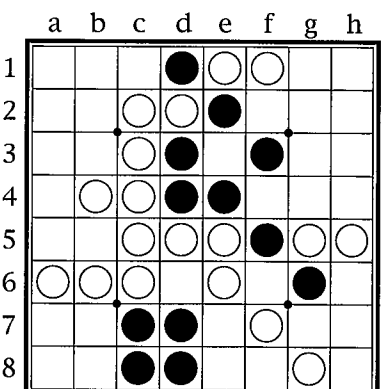
19. Noir en 4 coups



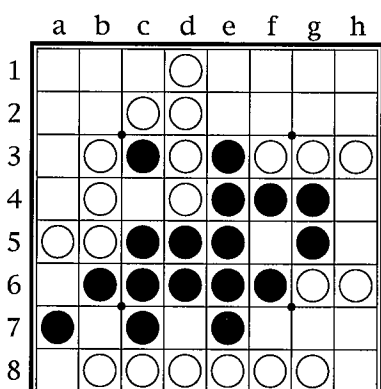
20. Noir en 4 coups



21. Noir en 4 coups



22. Noir en 4 coups



23. Blanc en 5 coups

Solitaire

Stéphane NICOLET

Reproduisez la position suivante sur votre jeu. Vous jouez avec les noirs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de 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 ».

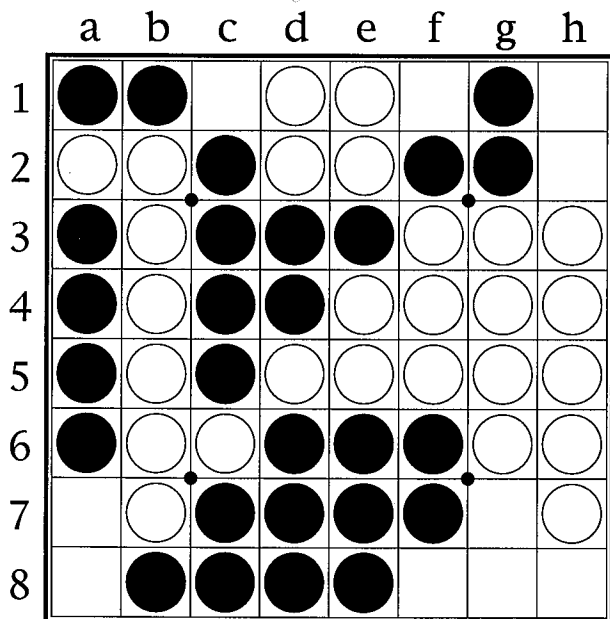
JP signifie : « Je Passe ».

Diverses parties, 1986

Noir : Yannick HERVÉ

Blanc : Bernard DAUNAS

Score réel de la partie : 35-29



Noir joue et gagne...

La solution du solitaire de Fforum 77 était : 51.a8 h8 g1! h1 h7 b8 c8 d8 b2 a1 35-29. Le premier coup est forcé (il prend les pions définitifs du bord ouest et empêche Blanc de stabiliser les bords ouest et nord). Si Noir essaie 51.d8, Blanc ne tombe pas dans le piège (52.a1? perd la parité en b2, même si Blanc est toujours gagnant 30-34) mais joue 52.h8 et Noir n'est pas plus avancé.

Ensuite, si Noir joue bêtement 53.h7 après 52.h8, il perd car Blanc garde la parité et les bords... Il faut en fait trouver le joli coup 53.g1 qui sauve soit le bord est (si Blanc prend tout de suite en h1), soit le bord nord en gardant un coup en b2 (si Blanc stabilise ses pions avec h7, perdant 36-28).

```

A8 A7 G7 H8 G8 F8 F1 C1 VP H1 VP H2
      C1 F1 H2 H1
      H1 H2
      F1 H1 G8 F8 C1 H2
      C1 H2 G8 F8
      C1 F1 G8 F8 H2 H1
      H1 H2
      H2 H1 G8 F8
      H1 H2 G8 F8
H2 H1 G7 F1 C1 H8 G8 F8
      F1 G8 F8 C1 H8 G7
      G7 H8
      G7 C1 VP H8 VP F8
      C1 F8 H8 G7
      G7 H8
      C1 F1 G7 H8 G8 F8
F1 H1 G7 H8 G8 F8 C1 H2
      C1 H2 G8 F8
      H2 G8 H8 C1 F8 G7
      G7 F8
      F8 C1 H8 G7
      G7 H8
      C1 F8 H8 G7
      G7 H8
      C1 H2 VP G8 F8 G7 H8
      G7 H8 VP F8
C1 F1 G7 H8 G8 F8 VP H2 H1
      H2 H1 G7 H8 G8 F8
      H1 G8 F8 H2 H8 G7
      G7 H8
      G7 H8 VP F8 VP H2
      H2 F8 H8 G7
      G7 H8
G7 F1 A7 C1 H1 H8 G8 F8 VP H2 VP A8
      H2 H1 A7 A8 VP H8 G8 C1 VP F8
      C1 H8 G8 F8 A7 A8
      A7 A8 G8 F8
      C1 H2 A7 A8 VP H8 G8 F8
A7 A8 G7 C1 F1 H8 G8 F8 VP H2
      H2 H1 G7 F1 C1 H8 G8 F8
      F1 C1 G7 H8 G8 F8
      C1 F1 G7 H8 G8 F8
      F1 C1 G7 H8 G8 F8 VP H2 VP H1
      H2 H1 G7 H8 G8 F8
      C1 F1 G7 H8 G8 F8 VP H2 VP H1
      H2 H1 G7 H8 G8 F8
H2 H1 G7 H8 G8 F1 A7 C1 VP A8 VP F8
      C1 F8 A7 A8
      A7 F1 G8 C1 VP A8 VP F8
      C1 A8 G8 F8
      F1 C1 G8 F8 A7 A8
      A7 A8 G8 F8
      C1 F1 G8 F8 A7 A8
      A7 A8 G8 F8
      A7 A8 G8 F8
A7 A8 G7 F1 C1 H8 G8 F8
      F1 C1 G7 H8 G8 F8
      C1 F1 G7 H8 G8 F8
      F1 C1 G7 H8 G8 F8 A7 A8
      A7 A8 G8 F8
      A7 A8 G7 H8 G8 F8
      C1 F1 G7 F8 H8 G8 A7 A8
      G8 H8 A7 A8
      A7 A8 H8 G8
      G8 H8
      A7 A8 G7 F8 H8 G8
      G8 H8
      G8 H8
      F1 C1 A8 A7 G7 H1 VP H8 G8 F8 VP H2
      H2 H1 G7 H8 G8 F8
      G7 H2 A7 A8 VP H1 VP H8 G8 F8
      A7 A8 G7 H8 G8 F8 VP H2 VP H1
      H2 H1 G7 H8 G8 F8
      H2 H1 G7 H8 G8 F8 A7 A8
      A7 A8 G8 F8
      A7 A8 G7 H8 G8 F8
      C1 F1 G7 H2 A7 A8 VP H1 VP H8 G8 F8
      A7 A8 G7 H8 G8 F8 VP H2 VP H1
      H2 H1 G7 F8 H8 G8
      G8 H8
      H2 H1 G7 F8 H8 G8 A7 A8
      G8 H8 A7 A8
      A7 A8 H8 G8
      G8 H8
      A7 A8 G7 F8 H8 G8
      G8 H8
  
```

Classement FFO

Joueurs français

2388	+/- 76	(97)	[+64]	NICOLET Stéphane (GM)
2362	+/- 53	(206)	[+106]	KASHIWABARA Takuji (GM)
2337	+/- 109	(49)	[+128]	CASPARD Emmanuel (GM)
2312	+/- 144	(28)	[+147]	DELAUNAY Arnaud (M)
2287	+/- 75	(90)	[+106]	LAZARD Emmanuel (GM)
2248	+/- 61	(144)	[+96]	AUZENDE Frédéric (GM)
2220	+/- 91	(61)	[+44]	TASTET Marc (GM)
2205	+/- 199	(16)	[+124]	RALLE Paul
2159	+/- 102	(62)	[+194]	LÉVY-ABÉGNOLI Thierry (M)
2145	+/- 213	(11)	[+127]	DI MEGLIO Fabrice (M)
2139	+/- 95	(71)	[+107]	LEFEBVRE Thierry
2049	+/- 55	(205)	[+61]	ANDRIANI Bintsu (M)
2042	+/- 140	(30)	[+77]	DAUBA Cédric
2028	+/- 202	(15)	[+112]	LIANG Yi (M)
2028	+/- 96	(68)	[+196]	MARGARIT Éric (M)
1995	+/- 157	(47)	[+188]	POIRIER Serge (M)
1972	+/- 176	(20)	[+58]	QUAZZO Claude (M)
1887	+/- 273	(15)	[nv]	SCHERNO Dominique
1752	+/- 338	(10)	[+94]	MICHEL Stéphane
1738	+/- 247	(11)	[+143]	BUSUTTIL Michel
1736	+/- 247	(15)	[+125]	GAUTHIER Bruno
1694	+/- 351	(10)	[nv]	EYMARD Joël
1681	+/- 388	(15)	[nv]	AVY Jean-Pierre
1570	+/- 321	(10)	[+6]	BERNOU Stéphan
1518	+/- 154	(66)	[+74]	BENOIT Serge
944	+/- 343	(20)	[nv]	CLUZON Gilles
862	+/- 330	(20)	[-390]	BOUGEARD Emmanuel
742	+/- 286	(46)	[-417]	HERVÉ Jacqueline
490	+/- 179	(32)	[-1009]	POIRIER Thibault
274	+/- 436	(31)	[-547]	TORRI Marie-Christine

Joueurs étrangers

2584	+/-144	(50)	[-168]	SEELEY Ben (GM)	{USA}
2541	+/-182	(18)	[nv]	LEE Kwangwook	{ROK}
2477	+/-177	(17)	[nv]	MIYAKA Tamaki	{J}
2411	+/- 93	(77)	[+87]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2380	+/-103	(60)	[-63]	BERG Matthias	{D}
2366	+/- 91	(73)	[+157]	VAN DEN BIGGELAAR Nicky	{NL}
2358	+/- 91	(67)	[+138]	MADRONA Mario	{E}
2344	+/- 91	(76)	[+88]	LEADER Imre (GM)	{GB}
2343	+/-134	(40)	[nv]	YIU Edmund	{USA}
2338	+/- 92	(75)	[+289]	BORASSI Michele	{I}
2328	+/-197	(14)	[nv]	KINOSHITA-HOSHI Hisako	{J}
2307	+/-101	(53)	[-74]	MARCONI Francesco (GM)	{I}
2307	+/-148	(28)	[nv]	DOLEZAL Vladislav	{CZ}
2295	+/- 90	(77)	[+35]	ENG Martin	{S}
2291	+/-199	(13)	[nv]	TAMAKI Suguru	{J}
2277	+/-152	(26)	[-29]	SPERANDIO Roberto (GM)	{I}
2263	+/-199	(13)	[nv]	DOUDA Tomas	{CZ}
2263	+/-124	(39)	[nv]	SAIZ Ruben	{E}
2255	+/-107	(46)	[+128]	GAYET Surya	{NL}
2254	+/-117	(35)	[+68]	PECZKOWSKI Pawel	{PL}
2251	+/-192	(14)	[+168]	SALOMONS Roy	{NL}
2250	+/-115	(41)	[+187]	FRANSSON-JOHNSSON Joel	{S}
2248	+/- 92	(63)	[-32]	BARNABA Donato	{I}
2245	+/-145	(24)	[+219]	DOUSSE Stéphane	{CH}
2235	+/-135	(27)	[+174]	JOHANSEN Niklas	{S}
2235	+/-153	(25)	[+151]	LINDQVIST Patrik	{S}
2230	+/- 94	(77)	[+226]	WILLIAMS Eddie	{USA}
2226	+/- 91	(73)	[+49]	KORTENDIJK Albert	{NL}
2221	+/-144	(24)	[+5]	VORACEK Miroslav	{CZ}
2219	+/-118	(42)	[nv]	FU Jacky	{CDN}
2216	+/-109	(42)	[+61]	ZIEBA Arkadiusz	{PL}
2214	+/- 93	(67)	[+16]	MEIJER Arnold	{NL}
2212	+/-134	(34)	[+161]	ANDERSSON Göran	{S}
2199	+/-166	(22)	[+9]	HAUGLAND Jan Kristian	{N}
2198	+/-107	(40)	[+67]	FU Velma	{HK}
2197	+/-134	(36)	[nv]	ANDERSSON Christopher	{S}

2197	+/-112	(41)	[nv]	IN HET ZANDT Bas	{NL}
2194	+/-150	(26)	[nv]	LE COMTE Michiel	{NL}
2191	+/-159	(18)	[+1]	KAMPHUIS Leon	{NL}
2188	+/-125	(35)	[+48]	PIHLAJAPURO Lari	{FIN}
2169	+/-104	(64)	[+188]	LARSEN Caspar Pagh	{DK}
2169	+/-199	(11)	[nv]	NOWAK Dominik	{PL}
2160	+/- 87	(76)	[+132]	SCHOTTE Tom	{B}
2160	+/- 94	(62)	[+24]	DI MATTEI Alessandro	{I}
2152	+/- 72	(110)	[+52]	DE GRAAF Jan C.	{NL}
2152	+/- 81	(73)	[+19]	TOMEI Robin	{NL}
2149	+/-104	(46)	[+90]	SZYSZKO Lukasz	{PL}
2148	+/-129	(31)	[nv]	WU Katie	{HK}
2146	+/- 92	(59)	[+272]	KAZIMIERCZUK Mariusz	{PL}
2143	+/-149	(34)	[-67]	FELDBORG Karsten	{DK}
2141	+/-160	(21)	[+180]	ZILLIG Remko	{NL}
2136	+/-135	(34)	[nv]	PALLADINO Domenico	{I}
2128	+/- 63	(135)	[+110]	HOBBO Roel	{NL}
2119	+/-122	(37)	[+185]	LJUNGQVIST Daniel	{S}
2118	+/-109	(52)	[nv]	DOVLAND Johan	{N}
2117	+/-188	(14)	[nv]	YAMANAKA Mami	{J}
2116	+/-112	(45)	[nv]	HIRVONEN Patrik	{FIN}
2116	+/-140	(32)	[nv]	LORENTZEN Lasse	{N}
2115	+/-131	(32)	[+17]	DE WAELE Jeroen	{B}
2108	+/-142	(40)	[+105]	GREGERSEN Jonas Lindholt	{DK}
2108	+/- 97	(65)	[+226]	BØE Alexander	{N}
2103	+/-199	(13)	[nv]	TATSUMI Yukiko	{J}
2095	+/-169	(20)	[-98]	HÖHNE Andreas (GM)	{D}
2091	+/- 65	(126)	[+70]	KRACZYK Roman	{PL}
2089	+/- 88	(66)	[+47]	VAN DEN BERG Erwin	{NL}
2084	+/- 74	(103)	[+138]	HUBBARD Geoff	{AUS}
2083	+/-126	(32)	[nv]	VAN HEERE Mark	{NL}
2082	+/-165	(21)	[+134]	REJNDERS Ralph	{NL}
2079	+/-191	(20)	[+98]	VALLUND Torben	{DK}
2079	+/- 97	(55)	[+285]	ORTIZ George	{AUS}
2076	+/-184	(14)	[nv]	EVERTS Jeroen	{NL}
2075	+/-161	(21)	[-54]	HANDEL Michael	{GB}
2074	+/-187	(13)	[nv]	KOBYLINSKI Grzegorz	{PL}
2071	+/-200	(13)	[nv]	MALNEV Andrey	{IL}
2067	+/- 79	(95)	[+98]	ASPENRYD Henry	{S}
2067	+/-109	(48)	[+146]	ROERADE Jeroen	{NL}
2065	+/-147	(26)	[nv]	MARSON Phil	{GB}
2062	+/-151	(34)	[nv]	CHITRA Yohanes	{USA}
2061	+/- 72	(112)	[+195]	HOETJES Tim	{NL}
2055	+/-113	(57)	[nv]	FANG Randy	{USA}
2054	+/-141	(28)	[nv]	SPERANDIO Damiano	{I}
2046	+/-142	(28)	[nv]	SAGRATELLA Simone	{I}
2038	+/-142	(25)	[nv]	SCHOUTEN Patrick	{NL}
2036	+/- 77	(115)	[+82]	VALLUND Henrik	{DK}
2031	+/-130	(34)	[-45]	VAN DER WAGT Ben	{NL}
2030	+/-122	(40)	[+117]	TURUNEN Daniel	{S}
2030	+/-104	(46)	[nv]	VAN DEN HURK Yorick	{NL}
2029	+/-161	(23)	[nv]	BANDRES Jorge	{E}
2025	+/-123	(37)	[-58]	SIGNORINI Claudio	{I}
2023	+/-100	(54)	[+149]	VISSER Erik	{NL}
2021	+/-141	(28)	[nv]	BARRASS Iain	{GB}
2012	+/- 99	(65)	[+28]	PRASEPTYO Linda	{NL}
2008	+/-145	(27)	[nv]	BJUR Magnus	{N}
2006	+/- 68	(129)	[+94]	FRANSEN Martin	{NL}
2005	+/-140	(27)	[nv]	TURNER Ian	{GB}
1989	+/- 92	(64)	[+193]	INGELMAN-SUNDBERG Simon	{S}
1965	+/- 96	(63)	[nv]	ZIEBA Grzegorz	{PL}
1958	+/- 87	(66)	[+178]	DYER Jeremy	{GB}
1929	+/- 84	(79)	[+192]	VECCHI Elisabetta	{I}
1879	+/- 77	(99)	[+83]	STENBERG Veronica	{S}
1841	+/-148	(33)	[+33]	CORIO Marc	{CDN}
1839	+/- 84	(78)	[+197]	ARNOLD Roy	{GB}
1801	+/- 94	(63)	[+77]	PRIDMORE Ben	{GB}
1670	+/- 98	(93)	[+157]	LECAT Monique	{B}
1637	+/- 76	(126)	[+183]	SNEEK Marcel	{NL}
1532	+/- 86	(102)	[+27]	STOKKE Surun	{N}

Voici le classement de la FFO au 30 juin 2006. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum* 77, le tournoi B de Rennes (15/10/2005), le tournoi Ile de France 5 (22/10/2005), le championnat du monde (10-12/11/2005), la finale du championnat de France junior (20/11/2005), le tournoi open de Rennes (26/11/2005), le tournoi Ile de France 6 (17/12/2005), le tournoi international de Padoue (7 et 8/01/2006), le tournoi préqualificatif de Paris (28 et 29/01/2006), le tournoi Ile de France 1 (4/02/2006), le tournoi international de Cambridge (11 et 12/02/2006), le tournoi international de Barcelone (4 et 5/03/2006), le tournoi préqualificatif de Rennes (18 et 19/03/2006), le tournoi international d'Amsterdam (25 et 26/03/2006), le tournoi Ile de France 2 (22/04/2006), le tournoi international de Copenhague (22 et 23/04/2006), le tournoi préqualificatif de Montbard (6 et 7/05/2006), le tournoi international de Stockholm (27 et 28/05/2006), la finale du grand prix de France (10 et 11/06/2006), les sélections du championnat de France et du championnat de France junior, plus des tournois européens et américains.

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* 77 (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 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.

- 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
- ➔ **Club de Montbard**
Le mercredi de 18h à 20h
MJC de Montbard
27 rue Ernest Boguet
21500 **MONTBARD**
Contact : Jean-Pierre Avy
☎ 03 80 92 14 84
jeanp.a@wanadoo.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**
➔ **Club de Rennes**
Le vendredi de 20h à 22h
Contact : Serge Poirier
☎ 02 99 60 94 21
Serge.Poirier2@wanadoo.fr
- ➔ **Club de Grenoble**
Le mercredi à 20h45
MJC Anatole France
Cours de la libération
38000 **GRENOBLE**
Contact : T. Kashiwabara
☎ 04 38 12 93 43
Takuji.Kashiwabara@ujf-grenoble.fr
- Denis Scheidecker
☎ 03 26 52 45 63
12 rue des Falloises
51130 **VERTUS**
➔ **Club de Reims**
Contact : D. Scheidecker
☎ 03 26 52 45 63
denis.scheidecker@wanadoo.fr
- ➔ **Association IGOR**
(igor.outness.net)
Guilain Dorsimont
☎ 06 18 99 62 72
igor.org@free.fr
- Jean-Manuel Mascort
☎ 06 75 59 01 71
8 Grande Rue
60810 **RULLY**
- 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 Largonuez
☎ 04 72 43 06 58
➔ **Club Multijeux 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 Paris Rivoli**
Le jeudi à 18h
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 Multijeux
Le mercredi de 14h à 22h, le jeudi et le vendredi de 16h à 22h, le samedi de 19h à 23h30 et le dimanche de 14h à 20h
Square Denis Papin
rue Denis Papin
92700 **COLOMBES**
☎ 01 47 82 46 38
Bus 164, arrêt Félix Faure, SNCF Gare des Vallées
- ➔ **Clubs sur Internet :**
www.vogclub.com (anglophone)
www.kurnik.org/intl/fr/reversi/ (avec un RV « club » tous les lundis à 21h)
www.zonejeux.com
- Base de parties, classement, agenda, photos... Le site web de la FFO est :
www.ffothello.org

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 : 28 €

Moins de 18 ans : 18 €

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Téléphone :

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

Date et signature : Profession :

Agenda

BELGIQUE
**TOURNOI INTERNATIONAL
DE BRUXELLES**

Huitième tournoi du grand prix d'Europe 2006
Préqualificatif pour le championnat du monde 2006
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 29 et dimanche 30 juillet 2006

Informations : <http://www.othellobelgium.be/>

FRANCE
**TOURNOI INTERNATIONAL
DE PARIS**

Dernier tournoi du grand prix d'Europe 2006
Préqualificatif pour le championnat du monde 2006
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 26 et dimanche 27 août 2006

Informations : contact@ffothello.org
Droits d'inscription : 20 euros

BELGIQUE
CHAMPIONNAT DE BELGIQUE

Ouvert à tous.

Dimanche 3 septembre 2006

Informations : <http://www.othellobelgium.be/>

FRANCE
CHAMPIONNAT DE FRANCE

Qualificatif pour le championnat du monde 2006
La finale se déroulera à MONTBARD (21) les
samedi 9 et dimanche 10 septembre 2006

Informations : contact@ffothello.org
Adhésion FFO obligatoire

JAPON
CHAMPIONNAT DU MONDE
du vendredi 6 au dimanche 8 octobre 2006

Lieu du tournoi : Mito, Japon
Informations : contact@ffothello.org

FRANCE
SÉLECTION de RENNES

Sélection pour le championnat de France junior

Samedi 14 octobre 2006 à 14h

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE
TOURNOI ILE DE FRANCE 3

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 21 octobre 2006 à 13h45

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE
**CHAMPIONNAT DE FRANCE
JUNIOR**

La finale se déroulera le
dimanche 19 novembre 2006

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE
TOURNOI ILE DE FRANCE 4

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 25 novembre 2006 à 13h45

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE
TOURNOI DE NOËL DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 16 décembre 2006 à 13h45

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE
**TOURNOI PRÉQUALIFICATIF
DE PARIS**

Préqualificatif pour le championnat du monde 2007
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 20 et dimanche 21 janvier 2007

Préinscription obligatoire auprès de la FFO
Informations : contact@ffothello.org

La participation aux tournois organisés en France est gratuite pour les adhérents,
sauf mention contraire. Agenda sur www.ffothello.org