

Magazine

Stage 2006

France 2006

Mondial 2006

Internationaux 2006

Initiation

Les Tesujis

Autour du jeu

La motivation

Ouverture

Une variante Nicolet

Début aléatoire

Parties

Borassi - Nicolet

Finales

Tournoi de finales

Problèmes

N°79

5 euros

H. Tamenori s'abonne à la première place : 7^e titre au Japon !

T. Kashiwabara enlève son 4^e grand prix d'Europe !

S. Barre confirme son talent : champion de France 2006 !

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

Noir joue et gagne...

Et si la FFO n'existait pas !

Et il y eut Othello, un jeu de stratégie riche, complexe et attachant. Et il y eut la Fédération Française d'Othello. Et elle organisa un championnat de France pour les grands, un autre pour les juniors. Et elle publia la revue trimestrielle Fforum, créa un stage international, ouvrit un site web. Pour un nouvel adhérent à notre chère FFO, tout cela semble aujourd'hui aller de soi. Et pourtant rien n'est évident. Et tout est fragile. La FFO pourrait aussi bien ne pas exister. Et les joueurs que nous sommes ne l'imaginerions pas davantage que la créature prisonnière des limbes ne conçoit le voyage de la vie. Cela donne le vertige, n'est-ce pas ?

Cette réflexion apparemment intemporelle s'inscrit dans une série d'événements qui ont émaillé cette année 2006, et dont il est permis de faire un bilan à l'approche du nouvel an. Je retiendrai d'abord l'essor du nouveau site web de la FFO. Deux cents visites quotidiennes d'internautes différents et bien davantage de pages consultées. À qui devons-nous cela ? À l'extraordinaire volontarisme de Stéphane Nicolet qui a suscité l'enthousiasme d'une poignée d'individus. Le bougre a consacré quelque six cents heures à cette tâche. Autre événement de taille : le championnat de France junior dont la phase finale et les tournois de sélection ont battu tous les records de participation. Nous devons ce succès à quelques personnes qui se sont investies durant toute l'année, en tête desquelles figure Serge Poirier. Cela fait peut-être peur mais sans Stéphane Nicolet, nous devrions nous contenter d'un site web à vapeur. Et sans Serge Poirier, en guise de championnat de France junior il ne resterait que d'improbables parties disputées dans quelques bacs à sable des faubourgs. Sans eux et une poignée de personnes, cette litanie d'occasions manquées s'étendrait au stage d'Othello, à tous les tournois, ou encore à la conception du magazine Fforum et au classement FFO (tout deux gérés par Emmanuel Lazard). Et finalement à la FFO dans son ensemble.

Loin de moi l'idée de culpabiliser les adhérents qui se contentent de payer leurs cotisations (merci !), de lire Fforum, de consulter le site web et de participer à un ou deux tournois. Mais il est permis de lancer un appel aux bonnes volontés. Que peut donc entreprendre l'anonyme membre de la FFO ? La promouvoir dans son entourage immédiat (par exemple sur les sites de jeux), recruter de nouveaux adhérents, assister à l'assemblée générale annuelle, voter pour élire les membres du conseil, recruter de nouveaux adhérents (je sais, je l'ai déjà dit), contribuer à la vie du site web, ne serait-ce qu'en ajoutant des commentaires aux news déjà publiées. Les plus motivés pourraient aussi écrire des articles pour Fforum, publier des news (c'est à la portée de tout le monde) ou encore, organiser des sélections au championnat de France (rien de plus simple !).

Grand prix de France 2007

			Paris	CF06	IDF3	IDF4	Total
Barre	Sébastien	F	60	200	144	170	574
Nicolet	Stéphane	F		140	144	55	339
Caspard	Emmanuel	F		90	144	55	289
Kortendijk	Albert	NL	200				200
Andriani	Bintsa	F	2	2		170	174
Kashiwabara	Takuji	F	90	60			150
Marconi	Francesco	I	140				140
Lazard	Emmanuel	F		18	44	18	80
Lévy-Abégnoli	Thierry	F		18	44	10	72
Benoit	Serge	F			13	55	68
Auzende	Frédéric	F		40		18	58
Margarit	Éric	F				55	55
Poirier	Serge	F		0	44		44
Juhem	Philippe	F		30			30
Aspenryd	Henry	S	27				27
Hobo	Roel	NL	27				27
Ortiz	George	OZ	27				27
Stenberg	Veronica	S	27				27
Eymard	Joël	F			13		13
Lecat	Monique	B			13		13
Lemoine	Joane	F			13		13
Butin	Pierre	F		10			10
Kraczyk	Roman	PL	10				10
de Graaf	Jan C.	NL	2				2
Fransen	Martin	NL	2				2
Lefebvre	Thierry	F		2			2
Scherno	Dominique	F		2			2
Staigre	Pascal	F		2			2

Après ces envolées typiques d'un éditeur débutant, il me faut rentrer dans le rang et vous parler de l'actualité. Tout d'abord, les deux championnats de France — senior et junior — ont été particulièrement rafraîchissants. Celui des grands, très bien organisé par le club de Montbard, a vu la victoire de Sébastien Barre, l'un de ces joueurs que l'on a qualifié d'émergents lorsqu'ils sont venus d'Internet avec la ferme intention de bousculer la hiérarchie. Chez les juniors, une joueuse de onze ans a éclaboussé de sa classe une compétition qui cette année était parfaitement prise en charge par le centre d'animation Vercingétorix de Paris. Le championnat du monde, au Japon, a vu la victoire du meilleur des Japonais, Hideshi Tamenori. Les Français ? Deuxième par équipes l'an dernier mais dix-septième en 2006, ils feront mieux la prochaine fois. Peut-être se distingueront-ils dans le grand prix d'Europe, complété en 2007 par un dixième tournoi, celui de Prague. Si j'ai bien un défaut lorsque je rédige un texte, c'est que je ne sais pas le terminer autrement qu'abruptement.

Amitiés othellistiques

Grand prix d'Europe 2006

Victoire de Takuji Kashiwabara au grand prix d'Europe 2006 devant Albert Kortendijk et Francesco Marconi.

Sommaire

- 4 ♦ Magazine**
- 10 ♦ Ouverture : variante sur la Nicolet**
- 11 ♦ Le stage d'été 2006**
- 13 ♦ Initiation : les tesujis**
- 16 ♦ Tournoi de finales**
- 20 ♦ La motivation**
- 22 ♦ Problèmes**
- 23 ♦ Tournoi sur ouvertures aléatoires**
- 25 ♦ Partie Borassi - Nicolet**
- 26 ♦ Classement**
- 27 ♦ Solitaire**
- 28 ♦ Agenda**

Ont participé à ce numéro :

- Frédéric AUZENDE
- Serge BENOIT
- Élie CALI
- Takuji KASHIWABARA
- Emmanuel LAZARD
- Monique LECAT
- Thierry LEFEBVRE
- Thierry LÉVY-ABÉGNOLI
- Stéphane NICOLET
- Serge POIRIER
- Brian ROSE
- David SAHLI
- 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

F.F. Othello (c/o S. Poirier)
 35 rue des Méliers, 35650 Le RHEU
 contact@ffothello.org

OTHELLO® est une marque déposée,
 distribuée par MATTEL France

La gaffe du trimestre

D'accord, la situation de Blanc n'est pas fabuleuse, mais est-ce une raison pour gaffer ? Il a réussi à placer un piège de Stoner sur le bord noir au sud ; Noir a recoupé la diagonale, Blanc a joué sur le bord, Noir prend le coin et... Blanc joue en c2 ! Au lieu de prendre le coin h8 ou de s'insérer en b8, Blanc laisse Noir stabiliser son bord sud. Bien sûr le coin h8 ne sert à rien, bien sûr après Blanc b8, Noir peut jouer a5, mais après c2, b8 vient e2 a7 a5 b3 h8 h7 a2 a1... et plus tard 63-1 pour Noir.

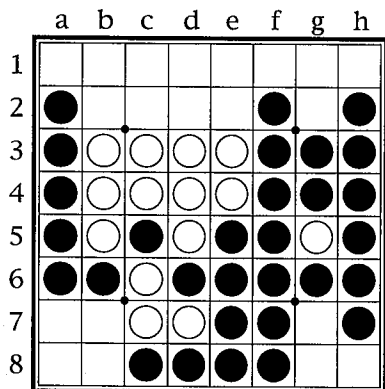
	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○		○		
2				○		○		○
3	●		●	○	●	○	○	○
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5		○	●	○	○	○	○	○
6	○	○	●	●	○	●	○	○
7		●	●	●	○	●	●	
8	●		○	○	○	●	●	

Blanc joue et... gaffe !

Au commencement, il y eut un imbécile qui décréta qu'on utiliserait les nombres entiers pour numéroté les années, ce qui eut une conséquence néfaste : les années impaires se sont trouvées immanquablement suivies des années paires ! Pourquoi néfaste ? Parce que justement les années paires nous posent trop de problèmes ! L'épineuse question de l'an 0, ça passe encore, mais tous les cent ans des tas de gens croient passer au nouveau siècle un an avant les autres et ce n'est franchement pas admissible ! Nous n'en serions pas là si nous n'utilisions que les nombres impairs : par exemple, après 1999, viendrait 2001, ce qui éviterait toutes les confusions...

Mais pourquoi m'attarder sur un tel sujet dans une revue d'Othello ? Sans doute, certains lecteurs ont-ils déjà trouvé : pour les autres, je laisse courir le suspense jusqu'à la fin de l'article.

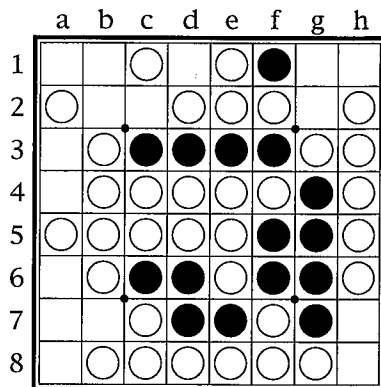
Nous sommes donc le 22 avril 2006. Cette année, les participants sont un peu moins nombreux que les années précédentes au tournoi international de Copenhague : sont présents notamment Albert Kortendijk, Bintsa Andriani, Henrik Vallund, Geoff Hubbard... Roman Kraczyk, retenu en Pologne à cause de l'annulation de la traversée de la Baltique, n'arrivera qu'après la ronde 4.



1. Noir doit jouer

Ainsi démarre le tournoi avec un effectif quelque peu pauvre en quantité certes, mais riche de rencontres de qualité. Aussi, dès la ronde 1, on assiste à cette position fort intéressante (diagramme 1, partie Vallund-Bøe) : que peut tenter Noir ici ? Jouer 41.b2 pour contrôler la diagonale. Blanc la coupe avec la séquence

42.g7 h8 g8, sauf que Noir la contrôle de nouveau avec 45.b7 ! Il aurait fallu couper la diagonale avec la séquence 42.g8 h8 g7 (de préférence après l'échange c2 c1) même si ça donne beaucoup.



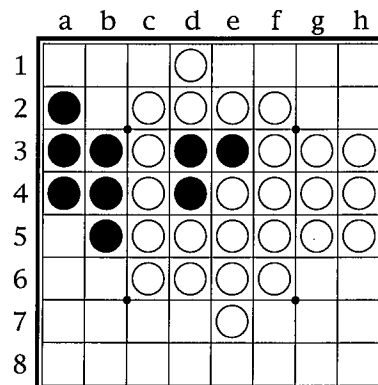
2. Noir doit jouer

Après la ronde 2, Kortendijk, malgré la fatigue d'une longue route, me bat assez rapidement (il est venu des Pays-Bas avec Linda Praseptyo en voiture en roulant une grande partie de la nuit précédente), ce qui laisse présager pour le déroulement du reste du tournoi. L'un des avantages de perdre une partie vite fait est que ça laisse du temps pour regarder les parties des autres : je vois donc cette position (diagramme 2, partie Badsted-Andriani). C'est à Noir de jouer : trouverez-vous la séquence qui tue et qui a été brillamment jouée par Palle Badsted ? Il s'agit de la suite 45.a6 a7 a3 a4 b7 ! Blanc finira par recouper la diagonale pour prendre le coin a8 afin de garder les deux bords adjacents, mais pour cela il devra sacrifier beaucoup ailleurs.

Après le déjeuner, c'est un fléau de nulles qui s'abat sur le tournoi et fait un sacré ravage ! Alexandre Bøe se distingue même en en faisant deux de suite ! Notre Albert, lui, pendant ce temps-là, continue tranquillement à gagner !

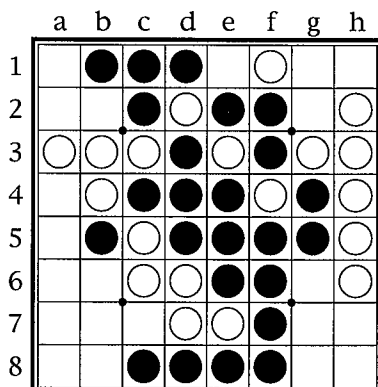
À la dernière ronde de la journée, Geoff rate une partie largement gagnante contre moi ; du coup, je me retrouve seul second. Ai-je le ticket pour la finale ? Pas encore car le dimanche matin, Henrik me bat ; donc, après la ronde 8, je suis à 5,5 points, Henrik et Alexandre sont à 5 ; Geoff, de même que Palle et Caspar Larsen (qui vient de battre Bintsa) en sont à 4,5. Le tournoi en est entièrement

relancé. Pour Albert, la place en finale paraît déjà acquise, mais nous verrons bien pour le reste.



3. Noir doit jouer

Ainsi, même après la ronde 10, rien n'est sûr, sauf pour Albert. Je suis deuxième avec 7,5 points, Henrik est à 7, Geoff à 6,5, Bintsa et Alexandre à 6. Bintsa et Geoff jouent l'un contre l'autre tandis qu'Alexandre, Henrik et moi jouons contre des adversaires en bas de classement ; malheureusement pour Geoff, il rate encore une fin de partie gagnante et pendant ce temps, Henrik fait face à la position du diagramme 3 (partie Vallund-Karlsson). Il joue 31.b6, coup tranquille, auquel Blanc répond par 32.a7, menaçant de jouer a5 puis a1 sans que Noir puisse se défendre. En fait, il n'y a rien de grave là-dedans puisque Noir est largement gagnant, mais Henrik, démoralisé, répète imprécision sur imprécision jusqu'à ce qu'il perde la partie 30-34. Ayant un mauvais départage, après avoir disputé sa place pour la finale jusqu'à la dernière ronde, Henrik se trouve maintenant éjecté du match 3/4 qui se jouera entre Bintsa et Alexandre.



4. Blanc doit jouer

Ainsi Albert accède à sa deuxième finale d'un tournoi du grand prix d'Europe après Bruxelles 2002. À Bruxelles, c'est moi qui ai choisi les blancs pour la première partie (contrairement à ce qu'indiquent les légendes des diagrammes de *Fforum 66*), et, cette fois, Albert prend les noirs pour la première.

Sans consulter l'arbitre en chef et arbitre de table Henrik Vallund, ni même les finalistes, Bintsa décide que l'arbitre de table allait devoir saisir directement la partie sur l'ordinateur qu'il mettait généreusement à sa disposition... Le problème c'est que l'ordi en question ayant été branché sur une prise sans « jus », la batterie se vide au bout de quelques minutes ! La partie a dû être interrompue le temps de trouver une prise opérationnelle. On recommence à peine, et je m'aperçois qu'on avait

mis la pendule à 25 minutes au lieu de 30 (comme la règle le stipule là-bas). Sans doute, ces interruptions auront-elles cassé le dynamisme d'Albert, car il subit sa première défaite du week-end.

Pendant ce temps, Bintsa, qui a nettement plus d'expérience des matches 3/4 qu'Alexandre, s'adjuge la troisième place sans problème.

La deuxième partie de la finale a été un peu plus disputée : au coup 40 (diagramme 4), Albert rate le coup gagnant 40.g6, qui, certes peu intuitif, aurait donné un coup tranquille b6 à Noir, puis rendu le bord est facilement attaquant ; mais, en fin de compte, Blanc n'est pas à un temps près ici, donc laisser jouer b6 n'est pas grave et du fait que Blanc garde la parité partout, laisser attaquer le bord est n'est pas un problème non plus.

Remercions Henrik pour l'organisation impeccable, comme toujours, de ce tournoi et félicitons Albert de sa très belle performance au système suisse : 11/11 avec 45 pions par partie en moyenne !

Et pour terminer, tordons le cou à cette variante erronée du dicton bien trouvé par Manu Lazard (voir *Fforum 76*) : « À Copenhague, chaque an pair, inéluctablement Takuji perd ! »

Cela n'a plus lieu d'être. Ouf !

Note : l'auteur tient à ajouter que Kortendijk a tenu ses promesses en remportant les deux derniers tournois du grand prix d'Europe 2006 et en devenant le premier grand maître hollandais. Désormais pour les compétitions européennes, il faut compter avec lui.

Magazine Internationaux 2006

Bruxelles 2006

Effectivement, ce fut la revanche de Copenhague. Pendant le système suisse, Takuji et Albert, en embuscade derrière Marconi et Kraczyk, profitent d'une baisse de régime des hommes de tête pour leur subtiliser les places en finale. Mais la finale tourne à l'avantage du Hollandais. Dans la première partie, Albert dévie d'une ligne standard avec 23.h4 (coup qu'il a déjà joué souvent) et la situation de Takuji se dégrade après 26.d2, coup pour lequel Takuji n'avait pas vu tous les retournements.

Classement final

1. Kortendijk A.	{NL}	8/11 +2
2. Kashiwabara T.	{F}	8,5 +0
3. v. d. Biggelaar N.	{NL}	7 +2
4. Kraczyk R.	{PL}	7 +0
Marconi F.	{I}	7
Dolezal V.	{CZ}	7
7. Schotte T.	{B}	6,5
Saiz R.	{E}	6,5
Barre S.	{F}	6,5
10. Margarit E.	{F}	6
Hoetjes T.	{NL}	6
12. Lévy-Abégnoli T.	{F}	5
Fransen M.	{NL}	5
Praseptyo L.	{NL}	5
Andriani B.	{F}	5
16. de Boer A.-L.	{NL}	4
17. Lecat M.	{B}	3,5
18. de Boer R.	{NL}	2,5
19. Reunes N.	{B}	2
Sneek M.	{NL}	2

Finale 1

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

Kortendijk 41-23 Kashiwabara

Nouvelle ouverture et c'est encore Albert qui surprend Takuji. 10.c6 est la suite classique, même si f6 est envisageable.

Finale 2

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

Kashiwabara 25-39 Kortendijk

Il fallait alors se diriger vers une opposition de masses avec 11.d7 mais heureusement pour Takuji, Albert rate l'excellent 18.e7 installant Blanc bien au centre. Noir n'est cependant pas sorti de l'auberge et décide en désespoir de cause de se lancer dans une grosse masse avec 37.h7. Bonne idée car Albert cafouille un peu, perd des pions et finit par donner la nulle avec 44.a2 (au lieu de a4). Mais la suite est trop compliquée et Takuji s'incline.

Paris 2006

Participation très décevante à Paris où seulement 14 joueurs s'affrontent. L'homme en forme du moment ne perd qu'une partie dans le système suisse (contre Takuji pour changer) et s'envole vers la finale. Francesco Marconi ne lâche rien (ou presque) et talonne Kortendijk tandis que Takuji et Sébastien Barre terminent aux places d'honneur.

Dans la première partie de la finale, 14.e2 est vraiment mauvais, jouant du côté de la frontière noire. La fin de partie est sans problème pour Albert.

La deuxième partie est plus équilibrée. Francesco place une préparation avec 11.f3 e6 a3 mais Blanc ne se laisse pas démonter et résiste calmement en occupant le centre. Noir ne peut rien en finale, handicapé par ses bords et sa frontière.

Classement final

1. Kortendijk A.	{NL}	10/11	+2
2. Marconi F.	{I}	9	+0
3. Kashiwabara T.	{F}	8	+2
4. Barre S.	{F}	7	+1
5. Hobo R.	{NL}	6	
Aspenryd H.	{S}	6	
Stenberg V.	{S}	6	
Ortiz G.	{AUS}	6	
9. Kraczyk R.	{PL}	5	
10. Andriani B.	{F}	4	
Fransen M.	{NL}	4	
de Graaf J.	{NL}	4	
13. Busuttill M.	{F}	1	
Sneek M.	{NL}	1	

Finale 1

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

Kortendijk 37-27 Marconi

Finale 2

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

Marconi 26-38 Kortendijk

Magazine Championnat de France 2006

Emmanuel LAZARD

Premier championnat de France à Montbard et premier titre pour Sébastien Barre !

Une organisation impeccable a permis aux 19 joueurs présents de se consacrer uniquement au jeu. Et à ce petit jeu, les cinq premiers du classement final se détachent rapidement. À la fin du premier jour, Stéphane et Manu pointent en tête avec 6/7 tandis que Seb, Takuji et Fred se tiennent prêts en cas de défaillance d'un des deux leaders...

Et défaillance il y a : Manu mord la poussière contre Philippe tandis que Stéphane laisse échapper l'autre Manu. Les pendules étaient remises à l'heure... surtout celle de Sébastien qui fait un sans-faute sur ses quatre dernières parties, éliminant de la finale par la même occasion Takuji et Fred. Il en profite pour dépasser ses deux acolytes et gagner sa place en finale. Et d'un ! Finale qui se jouera contre Stéphane, loin devant Manu, pour une fois malheureux éliminé au départage.

La première partie est assez équilibrée jusqu'au sacrifice un peu osé de Stéphane en 33.b2. Blanc se contente ensuite de gérer son avance et de faire des pions.

Inversion des couleurs mais toujours une victoire de la parité dans la deuxième partie. Le milieu de partie est très indécis avec un style très agressif en opposition de masse de la part des deux joueurs jusqu'à ce que Noir hésite à gagner un temps au nord. La séquence 39.c1 e1 a3 a2 b2 a1 b1 est certes bien trouvée mais insuffisante face à la parité blanche. Il fallait tenter 39.b1 e1 c1 h6 c7 car alors Blanc ne peut jouer g7 sous peine de voir Noir jouer b8 puis a8.

Scénario monotone pour la troisième partie : indécision puis parité... On a l'impression que Blanc est plus mal du fait de sa frontière sud mais Noir n'arrive pas à conclure et finit par donner la partie avec 43.e6 (43.g7 gagnait 33-31 avec des suites compliquées) qui permet à Blanc de remplir tranquillement au sud.

Merci à toute l'équipe de Côte-d'Or pour ce superbe tournoi dans un cadre et une ambiance très agréables. Je vous invite tous à venir aux prochains tournois locaux pour découvrir une équipe dynamique !

Classement final

1. Barre Sébastien	9/11	+2
2. Nicolet Stéphane	9	+1
3. Caspard Emmanuel	9	
4. Kashiwabara Takuji	8	
5. Auzende Frédéric	7	
6. Juhem Philippe	6,5	
7. Lévy-Abégnoli Thierry	6	
Lazard Emmanuel	6	
9. Butin Pierre	5,5	
10. Lefebvre Thierry	5	
Andriani Bintsa	5	
Scherno Dominique	5	
Staigre Pascal	5	
14. Poirier Serge	4,5	
Furet Thomas	4,5	
16. Avy Jean-Pierre	4	
17. Delaunay Arnaud	3	
Trébujais Cécile	3	
19. Avy Bernadette	3	

Finale 1

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

Nicolet 24-40 Barre

Finale 2

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

Barre 26-38 Nicolet

Finale 3

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

Nicolet 27-37 Barre

« C'est une fausse idée de croire que le japonais est une langue difficile. En japonais, par exemple, l'ordre des mots n'a pas vraiment d'importance, me dit le Docteur Osamu Shoji. Il est bien plus redoutable pour un japonais d'apprendre une langue indo-européenne. Pour nous, la syntaxe, c'est un vrai cauchemar. »

Cela avait quelque chose de surréaliste. J'étais à 17 000 km de chez moi, seul. J'arpentais les rues de Mito avec un air béat, on aurait dit que je sortais des langes.

Ce jour-là, j'étais entré dans une librairie, j'avais feuilleté quelques journaux, de droite à gauche, moins pour faire illusion que pour trouver une porte d'entrée, un moyen d'appréhender cet environnement, me convaincre que je n'étais pas en train de voyager à l'improviste. Lui, c'est sûr, je ne l'avais pas vu venir : « *Where are you from ? - I am from Bordeaux, France.* » Son visage s'illumina : « *Ah la France !* » Dix minutes plus tard, nous étions chez *Mister Donut*, il tenait à m'offrir un thé.

Osamu Shoji, psychiatre, président de l'association des échanges culturels de la préfecture d'Ibaraki, était aussi un des partenaires financiers du tournoi, un ami de Goro Hasegawa, un proche du Gouverneur... Le hasard avait voulu qu'on se rencontrât le jour de la cérémonie d'ouverture. Osamu avait appris le français dans sa jeunesse, il m'expliqua comment sa femme était devenue la meilleure amie de madame Hasegawa, me raconta la raison pour laquelle Goro avait appelé le jeu « *Othello* » (qui n'est pas celle que je croyais) ; nous discutâmes sémiologie, tourisme et bons vins. On se reverrait à la cérémonie, assurément, il me présenterait ses amis. Je mesurais ma chance, moi qui avais encore des doutes sur l'accueil qu'on réserverait à un vidéaste amateur. Alors qu'il s'en allait, Osamu revint soudainement vers moi, intrigué : « *Vous avez une expression, en français, vous dites : la mort dans l'âme. Qu'est-ce que cela signifie ? Ce soir... vous m'expliquerez...* »

Je n'avais pas touché à mon thé.

La cérémonie d'ouverture

Si jusqu'ici des joueurs étaient arrivés (et il en était arrivé, forcée-

ment), ils s'étaient faits discrets. Mais nous étions jeudi et, inévitablement, les loups allaient se montrer au grand jour. Ce qui n'avait pas l'air d'impressionner Bintsa Andriani et Karsten Feldborg que je rencontrai dans le hall de l'hôtel Terrace. Au reste, il aurait été surprenant que Karsten s'en laisse conter, du haut de ses 21 participations !

De retour dans ma chambre, je me demandai où étaient Sébastien et Takuji, s'ils avaient fait bon voyage. Je ne tenais plus en place, l'idée de rencontrer des joueurs du monde entier, de mettre des visages sur des pseudos de Kurnik, d'y être, enfin... Il fallait que je parle à quelqu'un. Il était un peu tôt, en France, pour que j'appelle ma copine ; je décidai de réveiller ma mère. J'avais acheté une carte téléphonique internationale à l'aéroport de Paris-Charles-De-Gaulle, il fallait que je compose en premier le numéro de l'opérateur, puis un code secret d'une quinzaine de chiffres, puis que je fasse divers choix sur un répondeur vocal en italien (!?), enfin je taperais l'indicatif du pays et le numéro de mon correspondant, précédé d'un numéro spécial s'il s'agissait d'un GSM... Je me trompai au 39^e chiffre, merde. La deuxième fois, manifestement, je n'avais pas été assez rapide pour taper le code secret ; je laissai tomber et filai à l'Art Tower, je serais en avance, au fond, cela ne serait pas plus mal.

« *Sébastien Barre ! - Non. - Bintsa Andriani ? - Non plus. - Takuji Kashiwabara ? - Euh... non. Je suis David Sahli, je viens pour faire un film...* » Je parlais en anglais, évidemment, mais à voir la réaction de mes interlocuteurs, j'aurais pu parler en français, aussi bien. Finalement, l'un d'eux s'écria : « *French press !* » Et tous de reprendre comme un seul homme : « *Ah, French press !* » Et tous de se plier en quatre pour me donner la panoplie complète du bon petit journaliste : accréditation, programme, liste des joueurs, des contacts, plans... Je n'en demandais pas tant : « *Arigato gozaimasu !* »

Bintsa m'avait devancé. Il avait déjà branché son ordinateur portable et pris une place stratégique, non loin du buffet. À vrai dire, il avait toujours un temps d'avance, Bintsa, il

aurait posté les photos sur Internet avant de les prendre, s'il avait pu. Il avait mis un beau costume. D'ailleurs, à y regarder, ils avaient tous de belles sapes, j'allais faire tâche avec mon baggy et mes tongs, mais voilà que le Docteur Shoji venait vers moi, bras au ciel : « *Môssieur Sahli, mon ami !* »

Construite sur les plans de l'architecte Arata Isozaki, l'Art Tower fait partie d'un ensemble culturel réunissant, entre autres, une salle de concert, un théâtre et un musée d'art contemporain. Ce n'est pas à proprement parler dans la tour que la cérémonie se déroulait mais dans une salle de conférence voisine. Une très belle salle oblongue, feutrée, néo-classique, traversée en son centre par un somptueux buffet japonais.

Tamenori était là, Suekuni, Nakajima, Seeley... Je n'avais jamais vu autant de champions au mètre carré. Il y avait plusieurs caméras aussi — plus grosses que la mienne. Tout se mettait en place et bientôt Jonathan Becker prononcerait le discours d'ouverture, et le protocole se poursuivrait avec les allocutions de Goro Hasegawa, de Yoshiyuki Kurokawa, Président de l'Association Japonaise d'Othello, de Masato Koide, Directeur du tournoi, du Gouverneur et de différents partenaires...

De ravissantes japonaises faisaient office d'interprètes, même si la plupart du temps elles étaient plus ravissantes qu'interprètes. C'était le trentième anniversaire du championnat du monde et nos hôtes tenaient à nous le faire savoir : rien n'avait été laissé au hasard, rien ne manquerait, ce championnat ferait date.

Après les discours, place aux appariements. À tour de rôle, les joueurs étaient appelés pour tirer au sort un numéro qu'ils remettaient à Miss Mito, laquelle chargeait sa dauphine de placer le nom des joueurs sur un grand tableau. Sous le crépitement des flashes, Bintsa piocha deux numéros, un pour lui-même et un pour Takuji qui, on l'apprendrait plus tard, s'était endormi dans sa chambre d'hôtel. Peu à peu, le tableau des appariements se remplissait et l'envie d'en découdre se faisait sentir, de plus en plus pressante... Dans un coin, Kazuhiro Sakaguchi,

arbitre de table, pulvérisait un joueur sur un othellier de poche.

Quelques conversations, quelques ceillades et quelques sushis plus tard, alors que la soirée tirait à sa fin et que je serrais la main de mes nouveaux amis, Jonathan Becker s'approcha de moi : « *What kind of press are you from ?* »

Le tournoi

Il faudrait que j'écrive des phrases interminables, mais je n'ai pas le talent de Grégoire Bouillet (auteur de *L'Invité mystère* aux éditions Allia).

J'aimerais vous commenter les *tesujis* les plus remarquables, mais je n'ai pas le talent de nos spécialistes – ils s'en chargeront, ailleurs dans ces pages.

Je peux seulement vous parler de ce que j'ai vu, et, pour ce qui est de voir, j'avais l'avantage positionnel comme on dit dans notre jargon, carte de presse oblige. J'ai vu en haute définition, au format 16/9, avec un grossissement 10x, j'ai capturé des expressions, des regards, des moments inoubliables. J'ai abusé du pouvoir de voir sans être vu, j'ai joué de celui d'être vu en feignant de ne pas le savoir.

La salle était spacieuse, ergonomique (il fallait qu'elle le fût pour accueillir 84 joueurs). Entre les rondes, les participants pouvaient se reposer et se restaurer dans une salle-vestibule où deux écrans montraient en permanence les parties des deux premières tables.

J'avais posé mon trépied au meilleur endroit, là où je couvrais le plus grand angle.

Pour la première ronde, Takuji rencontrait Yvette Campbell, Sébastien, Iain Barrass, et Bintsu, Jian Ci. Ce devait être, nous l'avions supposé, une ronde facile. J'en profitai pour faire quelques plans d'ensemble et opérer de menus réglages sur ma caméra. Je réalisai que cela n'allait pas être une mince affaire, finalement, de filmer ce tournoi. Nous étions, les journalistes, tenus à la plus grande discrétion, j'allais devoir marcher sur des œufs et, dans le même temps, être au bon endroit, au bon moment. Sans compter que tous les joueurs ne réagissent pas de la même façon à la vue d'une caméra : d'aucuns font mine de ne pas la voir, d'autres lui adressent un signe amical... Il faut systématiquement trouver la juste distance pour ne pas détourner l'attention ni susciter l'embarras. Il m'est arrivé de regarder

dans un sens et de filmer dans un autre afin d'obtenir un plan « volé », sans artifice. Car c'est lorsqu'ils sont entiers, absorbés par la réflexion, que les joueurs réservent à la caméra les moments les plus intenses, les plus inattendus.

De prime abord, on s'ennuie ferme en regardant un Nicky van den Biggelaar jouer. Impassible, immobile, ce n'est qu'après l'avoir observé de longues minutes que l'on remarque les petits signes, les expressions fugaces qui le trahissent. A contrario, on assiste à un festival d'émotions avec un Mario Madrona qui ne tient plus en place dès l'instant que ce n'est plus son tour de jouer, et qui cherche inlassablement du regard des raisons de se rassurer. J'ai passé le plus clair de mon temps à observer les joueurs, à traquer leurs expressions, en fin de compte il m'importait peu de savoir qui avait l'avantage sur le plateau, au bout d'un certain temps, même, je n'avais plus besoin de regarder le plateau pour le savoir.

Sébastien s'était incliné 31-33 contre Iain. Cela commençait mal pour lui ; cela finirait mal pour tous les Français.

Il faut attendre la quatrième ronde pour voir trébucher un des favoris : Tetsuya Nakajima s'incline face à l'Indonésien Yohanes Chitra. Incontestablement, ce championnat aura révélé de nombreux talents venus d'Asie (Chine, Corée, Malaisie, Singapour, Thaïlande...), des joueurs qui pour la plupart ont fait leurs premières armes sur Internet. Et il n'est plus contestable qu'aujourd'hui Internet est devenu le vivier othellistique le plus important, un terrain de jeu incontournable qui appelle à de nouvelles formes de prosélytisme.

À l'issue de la première journée, Ben Seeley confirme ses ambitions – « *Je vais gagner le tournoi !* » avait-il déclaré en toute modestie à une chaîne de télévision locale – puisqu'il est le seul à avoir remporté ses sept parties, une longueur devant Makoto Suekuni, Nicky van den Biggelaar, Tetsuya Nakajima et Hideshi Tamenori. Avec cinq points, Michele Borassi fait également très bonne impression, hélas sa deuxième journée sera catastrophique, au grand dam de ses parents venus l'encourager.

De leur côté, les Français n'ont pas de quoi fanfaronner, mais les commentaires vont bon train, David : « *Imaoka joue comme une truffe !* » Sébastien : « *C'est clair, le Meijin,*

c'est plus ce que c'était... » En réalité, Imaoka n'avait pas remporté le Meijin, il avait fini troisième, mais pour nous cela ne faisait pas de différence, il fallait être de mauvaise foi, par principe. C'est donc dans l'ombre d'un certain dépit que nous nous souhaitons bonne nuit, en caressant l'espoir d'y trouver du courage, sinon de la confiance (je tiens à rassurer les familles, le dépit ne nous a pas empêchés de passer d'excellentes soirées en compagnie des autres joueurs).

Le lendemain, c'est avec une motivation presque neuve que l'équipe de France se présente. La veille au soir, Sébastien avait envoyé un courriel sur la liste de diffusion française : « *Bon, on a connu de meilleurs jours en effet, pour ma part je n'ai jamais réussi à rentrer dans le tournoi et je suis pas content de moi mais alors pas du tout. Pour Takuji, il n'est pas impossible qu'il souffre de son voyage tardif. Avec une bonne nuit de sommeil, il peut en effet largement renverser la vapeur, on peut lui faire confiance. [...] je vais tâcher d'oublier cette journée et démarrer un nouveau tournoi demain. Aujourd'hui j'ai très mal joué mes secondes moitiés de partie, ce qui est plutôt l'inverse en général. [...] En tout cas merci pour votre soutien, ça va nous aider à nous refaire demain!* »

Pour ajouter à cette dynamique, Laureline et moi essayons de trouver les mots justes : « *Allez les gars !* »

Cette deuxième journée commence par le choc que tout le monde attendait : Ben Seeley versus Hideshi Tamenori. L'ambiance est tendue. Tous les regards, toutes les caméras sont braqués sur la table numérotée 1. Ma caméra est la mieux placée – j'ai l'avantage de la taille. 50 minutes et un contrôle de diagonale plus tard : 17-47, le score est sans appel, un point pour Tata ; c'est dans la boîte.

Après la ronde 11, ils ne sont plus que deux en tête car Ben Seeley vient de chuter contre le Chinois Kai Chen, une des révélations de ce tournoi. Il reste deux rondes et, mathématiquement, personne n'est encore à l'abri, même si on voit mal qui viendrait disputer les places en finale de Makoto et de Hideshi, d'autant qu'à ce stade ils ont déjà rencontré leurs adversaires les plus dangereux.

Ronde 12, Makoto domine Yohanes, Hideshi punit Kai, Ben assure sa place en finale en battant Mario, mais Tetsuya, qui bat Nicky, devra se bagarrer jusqu'au bout pour obtenir son

billet, car s'il compte encore un point d'avance sur ses poursuivants directs, ils ne sont pas moins de six à pouvoir lui contester sa place en demi-finale.

Préparé psychologiquement, inspiré dans son jeu, Tetsuya ne tremble pas et bat Karsten lors de la dernière ronde. Il ne cache pas son soulagement et à cet instant il est clair qu'il a, plus que les trois autres finalistes, besoin d'une bonne nuit de repos.

Les finales se déroulaient donc le dimanche. Grâce à ses cloisons amovibles, la salle du tournoi avait été réduite de moitié. Les seules personnes autorisées à y pénétrer étaient les finalistes eux-mêmes, les officiels et les journalistes. J'avais le sourire.

Les autres joueurs suivraient les « débats » à 2 km de là, au centre culturel d'Ibaraki, dans une salle où les parties seraient projetées sur un écran géant.

J'avais donc le privilège de pouvoir suivre les finales in situ, et il n'était pas question que je laisse passer une telle opportunité. Mais, au fil du temps, je trouvai dommage de ne pas partager les réactions du public. Je décidai donc de rester un peu, histoire de filmer Tamenori en train de faire ses exercices d'assouplissement (que Seeley tentait maladroitement d'imiter), puis je piquai un sprint jusqu'au centre culturel d'Ibaraki.

Là, Hiroshi Goto, Kazuhiro Sakaguchi et d'autres intervenants de luxe avaient commencé de commenter les parties. Il n'y avait pas d'interprète mais les séquences de coups qu'ils reproduisaient sur un jeu magnétique géant étaient suffisamment explicites. Parfois, ils se marraient entre eux et là, je dois l'avouer, on ne suivait plus très bien.

Les demi-finales opposaient donc Makoto à Tetsuya et Hideshi à Ben. Du côté des filles, il faudrait attendre l'après-midi pour voir la jolie et talentueuse Katie Wu affronter directement en finale Toshimi Tsuji, en une partie sèche.

Bon, comme je n'en vois plus la fin, je vais la faire courte : Tamenori renvoie Seeley à ses études – et je ne serais pas trop mauvaise langue en disant que nous sommes nombreux à nous en réjouir. Makoto se débarrasse de Tetsuya. *Applause.*

Pendant la pause, les joueurs présents dans le public s'adonnèrent à quelques parties avec des autochtones et des badauds venus assister aux finales. Des tables avaient été disposées à cet effet dans le hall du centre. J'en profitai pour laisser la caméra et

retourner quelques pions. Mon adversaire avait une dizaine d'années. Après quelques coups, je me fis la remarque que soit il connaissait la théorie des ouvertures, soit il avait une chance de perdu. Je décidai par précaution d'élever un peu mon niveau de jeu. Je trouvai un plan qui consistait à bétonner méchamment sur trois bords à la fois (vous parlez d'une précaution !). En fait, cela ne marchait pas, mais la réfutation de ce plan était tout sauf naturelle, il fallait trouver des coups tordus, trop improbables pensais-je pour un gosse de cet âge... Je me lançai donc dans le béton, s'il se trompait une seule fois, le gamin perdrait dans les grandes largeurs. La première chose qui me chagrina, c'est qu'il répondait à tempo. Je venais de passer 10 minutes à me creuser les méninges et voilà qu'il continuait de m'asséner ses coups comme si de rien n'était. Je n'avais probablement pas encore assez de recul, à ce moment-là, pour me rendre compte qu'il s'ennuyait ! Au coup 37, c'était devenu moral, j'abandonnai.

Un peu plus tard dans la journée, j'apprenais qu'il s'agissait en fait du champion junior de la région d'Ibaraki, Akita Takuma, lequel suscitait régulièrement les éloges de la presse locale. Au passage, il laissa dix pions à Patrik Hirvonen, et dépouilla tous ceux qui avaient encore l'espoir de la battre.

Ellipse. Hideshi Tamenori est champion du monde pour la septième fois, 20 ans après son premier titre, il avait alors 18 ans. C'est tout simplement énorme, comme dirait l'autre.

Dans la petite finale, Nakajima et Seeley font match nul, et on ne peut pas s'empêcher de penser que Tetsuya a manqué quelque chose.

La couronne féminine (qui fait toujours l'objet d'une vive polémique) est remise à Toshimi Tsuji, mais les applaudissements vont aussi à Katie Wu qui réalise une excellente performance en finissant à la septième place du tournoi principal, aux portes des demi-finales.

Le dîner de la victoire

Tout le monde se félicite et n'en finit plus de se féliciter. Cela ne dure que deux heures et on se dit que c'est un peu court. Nous sommes donc une bonne trentaine à nous rendre dans un karaoké de Mito. Randy Fang chauffe la salle sur une chanson d'Eminem, l'Asahi (une des trois principales marques de bières nippon-

nes) coule à flot pour les ténors quand les filles entonnent *I should be so lucky*, c'est alors que le camp français décide de jouer son va-tout sur *Hymne à l'amour*. Une french touch aux accents suisses puisque Stéphane Dousse se joindra à Séb, Laureline et moi pour porter haut les couleurs de la France. L'honneur est sauf, et la tête tourne.

Othello à tous les coins de rues

Le lundi, une grande manifestation autour du jeu d'Othello se déroulait dans les rues de Mito. Des stands avaient été installés à cinq endroits stratégiques, entre l'hôtel Terrace et l'Art Tower, et l'on proposait gratuitement aux gens – notamment aux plus jeunes – de s'initier et d'affronter les champions qui avaient participé au tournoi. Chaque participant recevait une feuille de parcours qu'il pouvait faire valider par une hôtesse chaque fois qu'il visitait un nouveau stand (selon les stands, l'on pouvait se voir proposer une partie simultanée contre Tamenori, une partie sur un othellier à échelle humaine...). Tout le monde se réunirait en fin d'après-midi, au pied de l'Art Tower, pour une photo commémorative.

Épilogue

C'était la première fois que j'assistais à un championnat du monde. Je m'étais laissé dire que les Japonais avaient l'habitude de ne rien faire comme les autres, qu'ils vivaient un peu dans leur bulle, mais si certains sujets peuvent encore fâcher (trois places pour les féminines locales, par exemple), force est de constater que ce championnat a été une réussite absolue, un merveilleux spectacle pour lequel je leur reste infiniment reconnaissant.

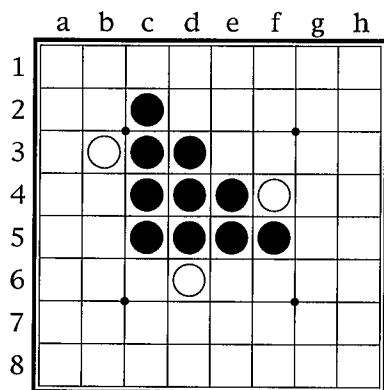
Et si je suis un piètre narrateur, j'espère avoir la chance de vous proposer ce championnat en images, l'été prochain (pas que je me prenne pour Spielberg, je suis simplement très lent).

Dans l'avion du retour, je me repasse les images que j'ai filmées pendant le tournoi, et je remarque des choses que je n'avais pas vues sur le moment : « *Tiens ! À la dernière ronde, Yan Song perd 8 pions contre Ben Seeley au coup 57 !* » C'est la boulette. Pas trop de regrets non plus puisque s'il avait joué le bon coup, il perdait quand même 31-33.

(suite en fin de page suivante)

Une variante de la Rose-Bill

Au cours du stage d'été 2006, j'ai fait une courte présentation au sujet d'une ouverture. Voici un compte rendu de cet exposé. Le sujet est une variante inusitée de Blanc sur l'ouverture bien connue suivante : 1.f5 d6 c3 d3 c4 f4 c5 b3 c2 (diagramme 1).

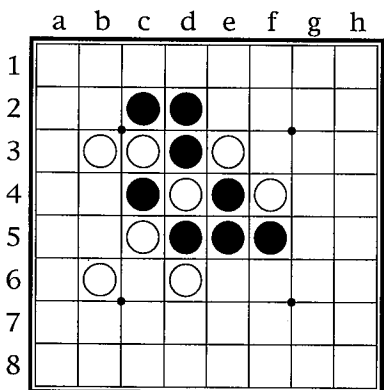


1. Après 9.c2

Blanc a le choix normalement entre : 10.e3 (Nicolet), 10.b4 (Triangle centrale) et 10.e6 (Tamenori).

Nous allons parler ici de la variante 10.e3 d2.

Maintenant, Blanc choisit de jouer 12.b6 (diagramme 2) ! Voici une suite de lignes et de questions tournant autour de cette ouverture.

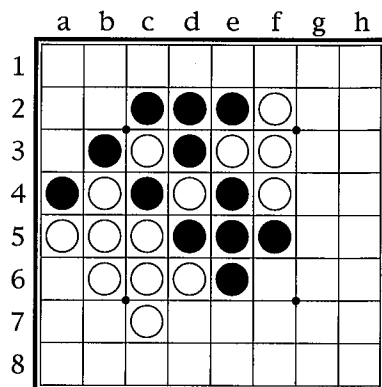


2. Après 12.b6

Noir semble avoir le choix entre trois possibilités raisonnables :

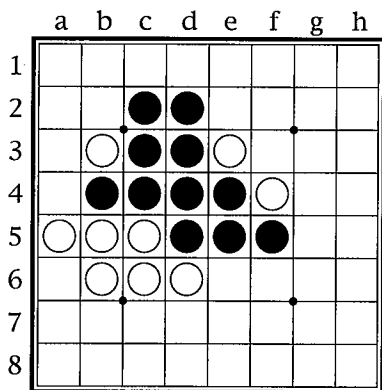
• 13.c6 : sur cela une suite logique est par exemple 14.b4 b5 c7. Pour poursuivre le combat pour e2, Noir peut jouer maintenant 17.a4. Après 18.f3 (ce coup est difficile à trouver et sert à ce que la ligne 6 ne soit plus toute blanche dans un avenir proche) il y a 19.e2 (Noir gagne bien le combat pour e2 !) 20.f2 e6 a5 (diagramme 3). Il y a une jolie position sur le

bord ouest avec a3 et un travail important sur la ligne 6.



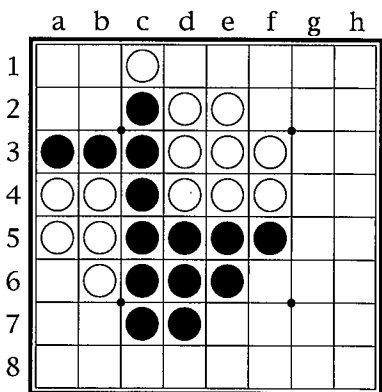
3. Après 22.a5

• 13.b5 : une bonne suite est ici : 14.c6 b4 a5 (diagramme 4). Noir a maintenant un grand nombre de choix.



4. Après 16.a5

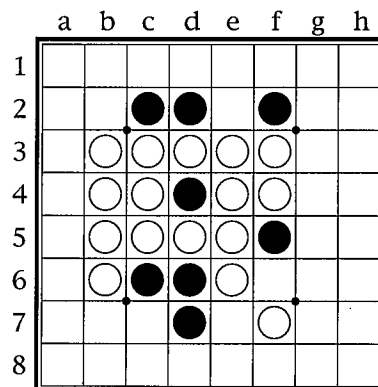
Par exemple 17.a4 e2 a6 f3. On remarque que c'est Blanc qui joue e2 et que la ligne 6 est à nouveau importante (e6 est pourri pour Noir). Noir peut aussi jouer 17.e2, mais après 18.e6, cela ne semble pas si bon pour Noir.



5. Après 24.c1

Une troisième possibilité est 17.a3 e2 d7 f3 e6 a4 c7 c1 (diagramme 5). On remarque de nouveau que Blanc joue e2 et que la ligne 6 est empoisonnée pour Noir.

Enfin, on pourrait poursuivre encore avec 17.a6 (avec la ligne 6 directement empoisonnée) f3 e2 (Noir gagne e2 cette fois) a3, avec à nouveau un certain nombre de possibilités. La position semble être meilleure pour Blanc.



6. Après 20.f3

• 13.b4 : c'est le meilleur coup pour Noir. La réponse de Blanc est 14.e6. À ce moment, il y a un certain nombre de coups qui sont tous plus ou moins de la même valeur : a3, f3, g4, f6 et c6 (le meilleur). Une position compliquée donc ! La case e2 est à nouveau très importante. Avec, par exemple 15.c6 b5 d7 f7 f2 f3, le combat continue (diagramme 6).

Traduction Monique Lecat

(suite du magazine)

Laissé à moi-même, 10 km au-dessus de la Sibérie, j'entends encore Édith : « J'irais jusqu'au bout du monde, Je me ferais teindre en blonde, Si tu me le demandais... » Ah Édith, si tu savais, aujourd'hui, les blondes...

Classement final

- | | | |
|-------------------------|-------|--------|
| 1. Tamenori H. | {J} | 12 |
| 2. Suekuni M. | {SIN} | 12 |
| 3. Seeley B. | {USA} | 11 |
| 4. Nakajima T. | {J} | 10 |
| 5. Fransson Johnsson J. | {S} | 9 |
| Kai C. | {CN} | 9 |
| Wu K. | {HK} | 9 |
| 8. Yiu E. | {USA} | 8,5... |

Vous trouverez l'ensemble des résultats sur woc2006.othello.org

Stage d'été 2006 : un bon cru

Nous avons eu le plaisir et l'honneur de participer au quatorzième stage d'été organisé par la Fédération Française d'Othello.

Nous, c'est 14 participants réguliers, tous adhérents FFO, de huit nationalités différentes : les Français Serge Benoit, Élie Cali, Cédric Dauba, Thierry Lévy-Abégnoli, Stéphane Nicolet, Serge Poirier et Dominique Scherno, l'Espagnol Mario Madrona, l'Autrichien Markus Schoretits, l'Italien Michele Borassi, la Belge Monique Lecat, le Néerlandais Remko Zillig, le Suisse Stéphane Dousse et pour finir le Tchèque Vladislav Dolezal. À ces participants sont venus s'ajouter, épisodiquement, la famille de Serge Poirier (Véronique, Thibault et Antoine) ainsi que les parents de Michele, Andrea et Rossella Borassi.

Nous nous sommes donc retrouvés du 16 au 24 juillet 2006 dans un lieu othellistique incontournable des Pyrénées-Orientales, le Centre National d'Entraînement en Altitude de Font-Romeu à 1850m d'altitude.

Mais que peut-on faire à un stage d'été de la FFO ? Pour en avoir une idée tout à fait précise, voici notre planning (page suivante). Vous pourrez y remarquer deux constantes : l'heure des repas et notre traditionnelle séance de sport de 17h à 18h15.

Vous retrouverez dans ce *Fforum* quelques articles reprenant des moments forts de notre semaine. Voici les lignes principales de chaque jour.

Dimanche 16 juillet

Les participants arrivent tout au long de la journée. L'organisateur en chef a tout prévu : le soir, afin de souder d'emblée le groupe, il nous met au travail et nous confectionnons deux othelliers géants. Les pions sont en liège (merci Mario). Tout le matériel (peinture, clous, marteaux...) était prévu et apporté directement de Paris (merci Stéphane). Le résultat fut à la hauteur de nos espérances et nous nous sommes servis de ces othelliers toute la durée du stage. Cela a permis de remplacer avantageusement l'ordinateur et le vidéo-projecteur en nous rendant participatifs.

Lundi 17 juillet

Nous commençons la journée par un exposé du cadet des acteurs de ce stage. Vladislav nous enseigne les principes de base d'Othello et les

aspects qu'il faut garder continuellement en tête lors d'une partie. Suit alors, un tournoi de blitz, gagné brillamment par Remko.

Après le repas, Stéphane propose de nous responsabiliser et nous organisons donc, sous sa direction tout de même, le planning de notre semaine. Puis, Michele nous présente sa théorie sur les ouvertures : comment les étudier, quels sont les critères pour les choisir et pourquoi il est important d'apprendre les suites les plus jouées.

Ensuite, nous commençons sans plus tarder l'entraînement pour le tournoi de ping-pong. La soirée sera consacrée à divers jeux de société ainsi que le désormais traditionnel jeu du bouchon, importé par Monique, un jeu que l'on peut jouer tous ensemble, sans problème de langues.

Mardi 18 juillet

La parole de ce début de stage reste aux plus jeunes. C'est au tour de Remko de nous faire partager son savoir. Il nous entretiendra d'une variante de la Rose-Bill, qui porte en fait le nom... de Nicolet, ce qu'il ignorait. Un exposé très intéressant qui sera directement mis en pratique dans une série de parties. Pour terminer la matinée, nous découvrons les problèmes de prise de coin préparés par Stéphane N., avec à chaque fois une analyse détaillée de la situation.

L'après-midi, Remko, encore lui, gagnera le tournoi à contraintes.

Pour ne pas perdre la forme, nous profiterons de la patinoire toute la soirée.

Mercredi 19 juillet

Un stage d'Othello ne serait pas digne de la grande tradition sans sa classique promenade d'une journée. En effet, après tous ces beaux discours et toutes ces parties, il est plus que temps de prendre l'air. Donc, direction du col de Llose. Comme à chaque fois, la destination est un lac et comme toujours, lors de l'arrêt pique-nique, les othelliers sortent des sacs... Ils sont fous, ces othellistes !

Certains, les plus paresseux ou plutôt ceux qui veulent voir du pays, partiront en voiture à la découverte de deux bien jolies bourgades, Puigcerdà, capitale de la Cerdagne, et Bellver de Cerdanya. Ils se rendront même à Andorre afin d'y réaliser une reconnaissance sur les prix des appa-

reils photos et des montres Omega. Cela fait vingt ans que Thierry rêve d'en acheter une !

Le soir, à la cafétéria, nous initiions les sportifs aux joies de l'othellier. Patineurs, nageurs et nageuses, coureurs de fond, lutteurs, athlètes de tous niveaux découvrent les principes et la stratégie du jeu. Thierry, Mario et Thibault se montrent particulièrement assidus à cet exercice.

Jeudi 20 juillet

Mi-stage oblige, nous commençons la journée par un débriefing durant lequel chacun prend la parole. Stéphane adapte donc le planning en tenant compte des conseils et des desiderata de chacun. Après cela, Serge Poirier nous explique comment depuis 4 ans, il enseigne Othello aux enfants de l'école de ses fils à raison d'une séance hebdomadaire pendant 8 à 10 semaines. Nous terminerons la matinée par un tournoi sur ouvertures aléatoires, remporté par Mario. Vous trouverez tous les détails en lisant l'article de Thierry dans ces pages.

L'après-midi, Thierry nous commente une partie prodigieusement drôle qu'ont jouée deux Français sur Kurnik. Elle se termine sur le score parfait de 64-0. Le détail amusant est qu'il reste huit cases vides réparties dans sept trous plus ou moins indépendants, ce qui fait ressembler l'othellier à un gruyère... Tiens, n'aurions-nous pas déjà vu cela quelque part ? Nous terminons l'après-midi dans les bois à jouer des parties par équipe. Toujours un grand moment d'Othello !

Vendredi 21 juillet

Stéphane N. nous initie dès le début de la journée à l'Othello torique avec une position de départ très spéciale : a1 blanc, h1 noir, a8 blanc et h8 noir. Nous faisons des rubans de Möbius... Mario nous fait ensuite une prestation exceptionnelle en nous expliquant ce qu'il appelle les « milieux de parties explosifs », à partir d'exemples de parties jouées par Tamenori. Ce qui nous vaudra le dialogue suivant :

Stéphane : « *Did you play with Hideshi at the WOC ?* »

Mario : « *No ! He was very lucky !* »

Après le déjeuner, Stéphane nous parle de différents types de milieu de parties et d'« influence ». Un exposé

tiré d'un article qu'il a écrit avec Emmanuel Caspard dans le *Fforum* 38 en 1995.

La journée se terminera par un tournoi de Happy End en deux temps (vingt-quatre rondes puis douze rondes). Pour revivre ce tournoi et calculer votre score, lisez l'article d'Élie Cali dans ce numéro. Alors, auriez-vous fait mieux que les deux Stéphane ?

Samedi 22 juillet

Thierry évoque un article écrit deux ans plus tôt pour le *Fforum* 72 sur le thème de l'avantage des blancs dû à la parité. En réalité, d'après les statistiques, ce bonus est tout à fait fictif. Si on examine les parties entre grands-maîtres, Noir en gagne 52%. En effet, il termine de toute manière certains trous. Et si, en plus, il récupère la parité, il joue deux coups de plus. C'est aussi plutôt la couleur sombre qui a l'initiative de l'ouverture... Mario prend le relais et nous

analysons avec lui une partie jouée entre Tamenori et Höhne lors du championnat du monde 2004 qui a eu lieu à Londres. C'est pour lui une occasion concrète de nous montrer le changement de rythme dont il a parlé la veille

Après une courte pause, Stéphane N. nous enchante avec une partie qu'il a jouée contre Michele lors du tournoi à ouvertures aléatoires. Vous en trouverez un commentaire un peu plus loin dans ce numéro.

Après le déjeuner, c'est au tour du tournoi à cases interdites. Le principe consiste à placer aléatoirement des marques dans des cases où il sera interdit de jouer. Certaines cases deviennent ainsi pratiquement équivalentes à des coins ou des cases X. C'est Michele qui en sortira le vainqueur en gagnant toutes ses parties.

C'est au restaurant El Foc de Font-Romeu que nous dînons ce soir-là tous ensemble. Comme l'an der-

nier en pareilles circonstances, le *Palm* de Michele circule d'un convive à l'autre pour des parties collectives d'Othello.

Dimanche 23 juillet

Notre dernière sortie est consacrée à la visite du four solaire d'Odeillo, construit à la fin des années 60. C'est un système de chauffage basé sur la concentration des rayonnements lumineux émis par le soleil. Ce laboratoire du CNRS doit sa renommée mondiale à son acquis scientifique unique au monde dans les domaines d'étude de l'énergie solaire, des phénomènes à hautes températures et du comportement des matériaux soumis à des conditions extrêmes. Stéphane N. en profitera pour immortaliser l'événement en faisant roussir en quelques dixièmes de secondes un pion d'Othello.

L'après-midi, deux tournois se jouent en parallèle, en cinq rondes. L'un est une sélection pour le championnat de France, l'autre est un tournoi officiel. Pascal Staigre nous rejoint et se qualifiera ainsi pour le championnat de France, tandis que Philippe Juhem concourt dans les deux tournois.

Classement final (sélection)

1. Juhem Philippe 5/5
2. Cali Élie 4
3. Staigre Pascal 3
4. Lecat Monique 2
5. Benoit Serge 1

Classement final (open)

1. Borassi Michele 4/5
- Madrona Mario 4
- Juhem Philippe 4
4. Nicolet Stéphane 3
- Lévy-Abégnoli Thierry 3
6. Dolezal Vladislav 2,5
- Dousse Stéphane 2,5
8. Zillig Remko 2
- Dauba Cédric 2
- Scherno Dominique 2
11. Schoretits Markus 1

Comme en 2005, Cédric gagnera la finale du tournoi de ping-pong. Le stage se terminera par le débriefing. Michele sera déclaré vainqueur du grand prix (spécial) de Font-Romeu qui rassemble les résultats de toute la semaine (tournois d'Othello et de sport, parties de cartes, ordre d'arrivée aux petits déjeuners...).

Rendez-vous au stage d'été 2007 pour de nouvelles aventures !

	Dimanche 16	Lundi 17	Mardi 18	Mercredi 19	Jeudi 20	Vendredi 21	Samedi 22	Dimanche 23
8 h 00								
8 h 15								
8 h 30								
8 h 45								
9 h 00			Remko Rose-Bill		Premier debriefing			
9 h 15		Vladislav Les principes						
9 h 30			Stéphane N Problème de prises de coin		Serge P Comment enseigner à des enfants	Stéphane N Initiation à l'Othello Torique	Thierry Avantage des blancs ?	
9 h 45								
10 h 00		Tournoi de Blitz					Mario Tamenori- Höhne au mondial 2004	Visite culturelle Four Solaire Odeillo
10 h 15			Parties avec l'ouverture vue par Remko		Tournoi sur ouverture imposée			
10 h 30						Mario Explosive Middlegame		
10 h 45							Stéphane N analyse partie	
11 h 00								
11 h 15								
11 h 30								
11 h 45								
12 h 00		Déjeuner	Déjeuner		Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner
12 h 15								
12 h 30								
12 h 45								
13 h 00				Grande Randonnée (col de Llose) ou journée à Andorre				
13 h 15		Elaboration du planning						
13 h 30								
13 h 45								
14 h 00								
14 h 15								
14 h 30		Michele Les ouvertures			Thierry Analyse d'une partie rigolote			
14 h 45								
15 h 00			Tournoi avec contraintes					
15 h 15								
15 h 30								
15 h 45								
16 h 00		Premier entraînement de ping pong			Parties par équipes dans les bois	Stéphane N L'influence	Tournoi avec cases interdites	Sélection de Font-Romeu et tournoi officiel de Font- Romeu
16 h 15								
16 h 30								
16 h 45								
17 h 00		Sport	Sport		Sport	Sport	Sport	
17 h 15								
17 h 30								
17 h 45								
18 h 00								
18 h 15								Finale du tournoi de ping pong
18 h 30								
18 h 45								
19 h 00	Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	Dîner
19 h 15								
19 h 30								
19 h 45								
20 h 00								
20 h 15								
20 h 30								
20 h 45								
21 h 00	Construction de deux othelliers géants	Soirée jeux de société	Patinoire	Initiation Othello pour les sportifs (cafétéria)	Initiation Entraînement	Tournoi Happy End	Restaurant El Foc apéro offert par la FFO	Debriefing final
21 h 15								
21 h 30								
21 h 45								
22 h 00								
22 h 15								
22 h 30								
22 h 45								

Tactique

Les tesujis

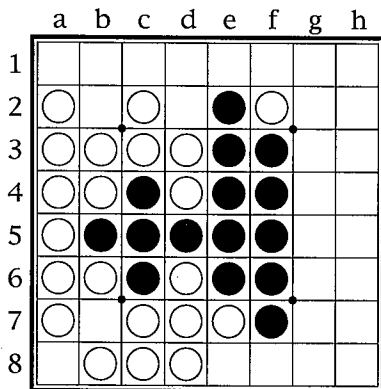
Brian ROSE

Brian Rose, champion du monde, a enfin écrit son livre. Il est disponible sur internet (adresse sur le site web de la FFO, rubrique livres) mais évidemment en langue anglaise. Thierry Lefebvre s'est fait un plaisir de vous traduire le chapitre 9, en gardant la numérotation originale des diagrammes pour faciliter la lecture en parallèle de l'ouvrage.

Tesuji (prononcer *té-sou-dji*) est un mot japonais utilisé pour le Go et le Shogi qui n'a pas d'équivalent simple en français (ou en anglais). On le traduit parfois par « coup brillant ». En gros, les tesujis sont des bons coups dans certaines positions-types qui apparaissent suffisamment souvent pour mériter toute votre attention. Être familier avec les tesujis permet non seulement de les détecter facilement lors d'une partie mais aussi de préparer l'avenir en cherchant à les mettre en place quelques coups à l'avance ou éviter que votre adversaire n'en profite lui-même. Cet article se concentre sur les attaques de coin. Suivra un article sur les arnaques et d'autres tesujis.

Un tesuji d'attaque de coin commence toujours par un coup qui menace de prendre un coin. L'adversaire peut alors retirer la menace ou laisser faire. L'attaque de coin est efficace lorsque ces deux options sont mauvaises pour lui. Il est important de garder en tête que parfois l'adversaire peut laisser faire et donner le coin sans dommages ; l'attaque de coin ne sera alors pas nécessairement un bon coup.

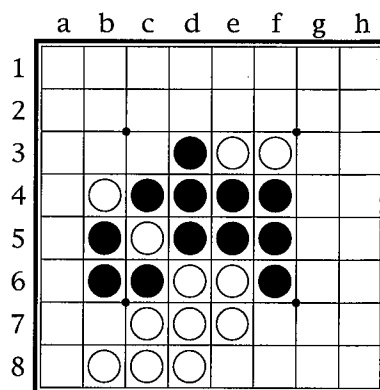
Forcer son adversaire à créer un mur



9-1. Noir doit jouer

Le diagramme 9-1 montre une position fréquente dans des parties entre débutants. Blanc vient de jouer b8 donnant à Noir une opportunité en or d'attaquer le coin a8 avec e8. Dans cette position, le coin a8 est très précieux pour Noir puisqu'il lui permet

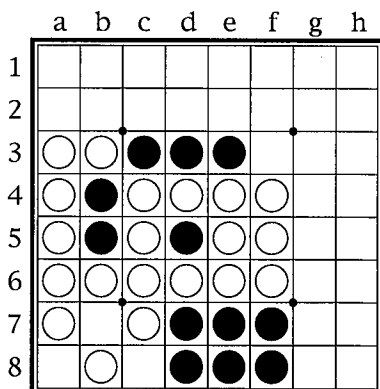
ensuite d'accéder à a1. Afin de ne pas perdre ce coin, Blanc doit jouer f8 ce qui lui donne un immense mur qui traverse le plateau.



9-4. Noir doit jouer

Même dans des parties entre experts, la menace de ce tesuji peut être employée avec beaucoup d'efficacité. Dans le diagramme 9-4, Noir doit jouer f7, menaçait ensuite de jouer e8. Blanc aimerait pouvoir répondre g8 mais il n'y a pas accès. La meilleure réponse de Blanc est alors g6. Maintenant si Noir e8, Blanc peut répondre f8 sans retourner f4 et f5. Néanmoins, Noir peut poursuivre l'idée avec h6, retournant le pion g6 ce qui rétablit la menace de e8.

Forcer son adversaire à retourner les pions qui vous empoisonnent

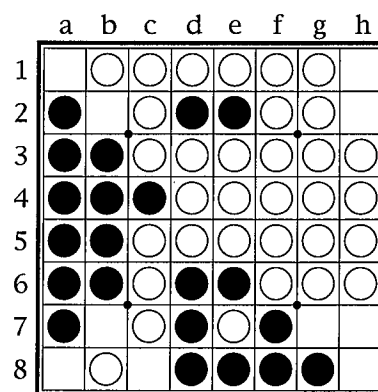


9-7. Noir doit jouer

Le diagramme 9-7 montre un exemple typique de ce tesuji. À ce stade, il semble que Noir doive traverser la frontière blanche avec g4, g5 ou g6. Noir aurait potentiellement

un bon coup en f3 s'il n'était pourri par les pions noirs f7 et f8. Noir peut ouvrir le coup f3 en jouant c8 qui attaque le coin a8. Blanc peut difficilement faire autre chose que de prendre le sud avec g8 laissant à Noir f3 devenu tranquille. Et maintenant c'est à Blanc de traverser la frontière noire.

Gagner l'accès à une case vitale

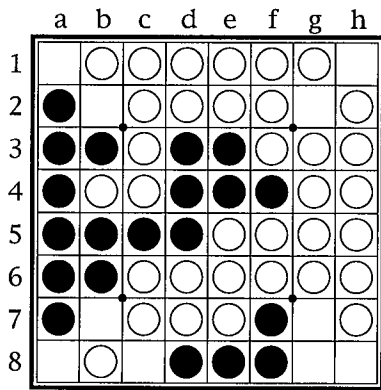


9-10. Noir doit jouer

Dans le diagramme 9-10, Noir a désespérément besoin d'un accès en h1 et peut l'obtenir en jouant c8 qui attaque le coin a8. Si Blanc cherche à contrôler la diagonale avec b7, Noir prend tout simplement a8 ce qui lui donne un accès irrévocable à h1. Bien sûr, Blanc peut s'emparer du coin h8 et du bord sud mais Noir poursuit avec h1 ce qui lui garantit les trois autres bords et une victoire confortable. Il faut noter, que si on modifie légèrement le diagramme 9-10 en déplaçant le pion blanc b8 pour le placer en h7, Noir c8 ne fonctionnerait pas. Blanc joue simplement b7, ce qui retire l'accès noir à h1. C'est le fait que Noir attaque un coin qui lui garantit finalement l'accès en h1.

Contrôle de diagonale

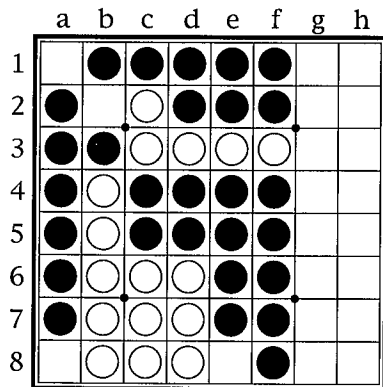
Le diagramme 9-13 présente un type de finale classique. Il peut sembler que Noir a perdu mais il existe une façon de gagner. Noir attaque le coin a8 avec c8. La réponse naturelle de Blanc est g8. Avec c6 noir désormais, Noir peut contrôler la diagonale avec g2 et Blanc est mort.



9-13. Noir doit jouer

Double attaque de coin

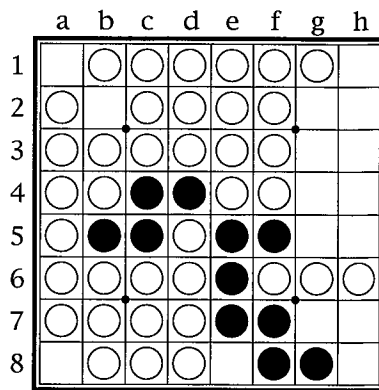
Le diagramme 9-16 présente une position fréquente dans les 30 derniers coups.



9-16. Noir doit jouer

J'ai souvent vu des joueurs dans cette situation prendre le coin immédiatement par peur de ne plus y avoir accès. Le problème du coup a8, c'est l'insertion blanche en e8 qui laisse Noir à court de coups. Il vaut bien mieux pour Noir jouer e8 lui-même instaurant ainsi une double attaque du coin. Dans cette configuration, quelle que soit la réponse blanche, Noir aura toujours accès au coin a8 et Blanc n'a plus la possibilité d'insertion sur le bord sud. De plus, contrairement à la situation où il s'insérerait, Blanc doit maintenant trouver un coup en dehors de cette zone alors qu'avant, c'était à Noir de jouer à l'extérieur.

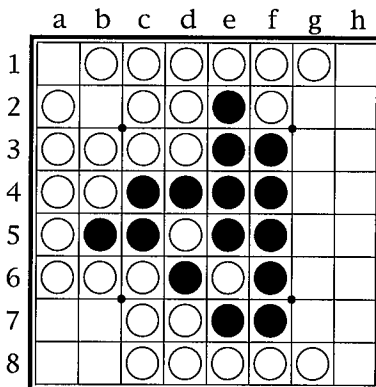
Comme une double attaque de coin remporte presque toujours le coin, il ne faut pas hésiter à sacrifier un bord si le coin a suffisamment de valeur. Dans le diagramme 9-19, vous pourriez être tentés de jouer g7 ou h7 par exemple mais Noir gagne facilement après e8. Cela donne le bord sud mais Noir va s'assurer de nombreux pions stables en balayant à travers l'ouest et le nord.



9-19. Noir doit jouer

Deux bords de cinq

Dans le diagramme 9-22, Blanc a deux bords de cinq partant du coin a8. Cette structure est quasiment toujours fatale parce que Noir, non seulement gagne un coin, mais en plus peut choisir quel coin il remporte. Dans ce cas, Noir a deux attaques possibles : a7 ou b8. Dans les deux cas, si Blanc prend le coin a8 à son prochain coup, Noir s'insère et gagne un coin. La question est : lequel ?



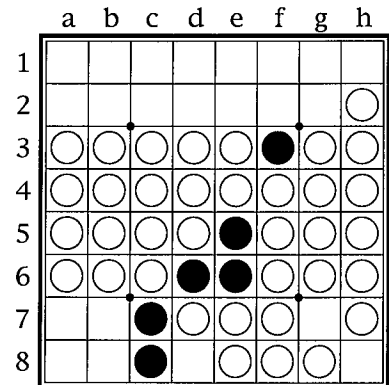
9-22. Noir doit jouer

Cela revient à se demander quel coin a le plus de valeur pour Noir : a1 ou h8 ? h8 a certainement de la valeur mais a1 est bien plus précieux. Non seulement cela donne accès à h1 ensuite mais Noir pourra aussi jouer b2 quand il voudra. Ce qu'il faut retenir c'est que Noir doit d'abord attaquer le coin h8 (avec b8) dans l'idée d'obtenir a1. Blanc pourrait refuser de suivre le plan de Noir en jouant ailleurs mais Noir peut alors jouer en b7, sacrifiant, en quelque sorte, une deuxième fois le coin a8 tout en menaçant de prendre le coin h8.

Piège de Stoner

Ce tesuji a pris le nom de son inventeur John Stoner, un des membres fondateurs de la fédération américaine d'Othello. J'ai gardé ce tesuji d'attaque de coin pour la fin parce

qu'il est plus complexe que les précédents. Correctement tendu, ce tesuji garantit la prise d'un coin mais il peut aussi échouer dans certaines configurations, parfois pour des raisons très subtiles. De plus, comme pour tout tesuji d'attaque de coin, il est important de peser ce qui doit être sacrifié pour tendre le piège avec ce que l'on peut en retirer.



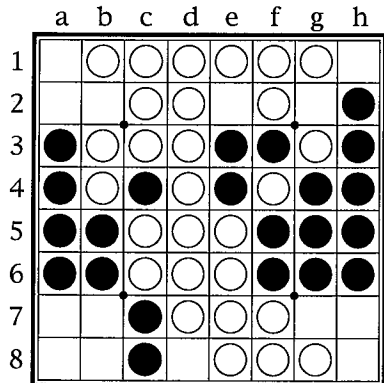
9-25. Noir doit jouer

Le diagramme 9-25 présente la configuration de base pour un piège de Stoner. Ici, Noir va exploiter la faiblesse du bord blanc au sud pour capturer le coin h8. Noir doit commencer par b7. Noir contrôle la diagonale b7-f3 donc Blanc ne peut pas prendre le coin a8 immédiatement. Cela laisse Blanc avec seulement deux options qui ne perdent pas immédiatement un coin : e2 et f2. Supposons que Blanc joue f2, retournant le pion en f3 et gagnant l'accès à a8.

Noir lance alors une puissante attaque de coin avec d8 ! Noir menace ainsi de prendre le coin h8 ; le seul coup qui protège h8 pour Blanc est b8 mais celui-ci retourne b7, le pion que Noir a joué au début de la séquence ! Noir peut alors prendre le coin a8 puis aller en h8 au tour d'après. De cette manière, un piège de Stoner correctement tendu gagne toujours un coin : si l'adversaire cherche à se défendre en prenant le bord, il retourne la case X et perd deux coins. Il faut cependant avoir conscience qu'un piège de Stoner conduit généralement à la perte du coin adjacent à la case X.

Il est commun de voir des joueurs de tout niveau se coller des œillères pour tendre un piège de Stoner, en oubliant de s'assurer de la taille du bénéfice induit. Si on considère, par exemple, le diagramme 9-31, Noir a bien une possibilité de stoner avec b7 qui lui permettra, à terme, de s'installer en h8. Mais h8 en vaut-il la peine ? Ici, si Noir prend le coin, Blanc

a une possibilité d'insertion en h7 ce qui lui donne le coin h1. De plus, b7 offre un coup tranquille en e2 à Blanc qui coupe la diagonale et permettra finalement à Blanc de s'emparer de a8 et du bord ouest.

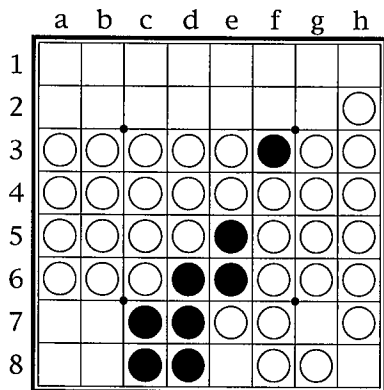


9-31. Noir doit jouer

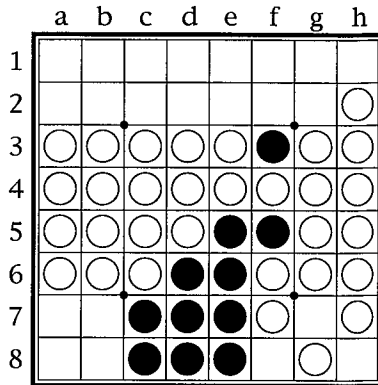
Il est bien meilleur pour Noir de jouer e2, là où Blanc aimerait jouer lui-même en laissant planer la menace b7. Blanc pourrait chercher à contrôler la diagonale avec g7 mais Noir contrôle alors l'autre diagonale avec b7 et Blanc est mort. Si Blanc essaie plutôt de contrer la menace b7 avec g2 alors Noir recoupe simplement avec d8 et gagne facilement. Pourquoi sacrifier un coin avec un piège de Stoner alors qu'on peut épuiser les coups de l'adversaire ?

Variantes de pièges de Stoner

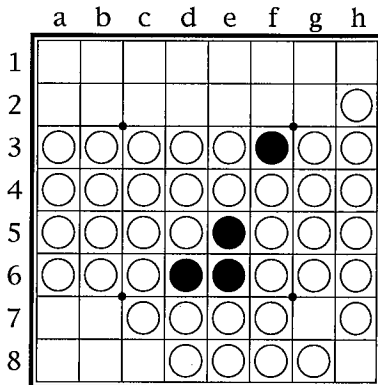
Pour le moment, nous n'avons fait que regarder le piège de Stoner de base. Bien que cela soit sans doute le schéma observé le plus souvent en partie, il existe un grand nombre de variantes. Trois d'entre elles sont présentées dans les diagrammes ci-dessous. Dans chacun d'eux, Noir peut jouer b7 et s'emparer de h8 à terme.



9-37. Noir doit jouer

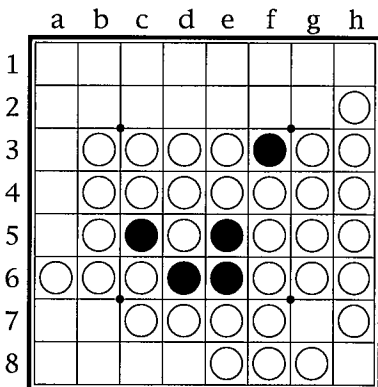


9-38. Noir doit jouer



9-39. Noir doit jouer

Piège de Stoner diagonal

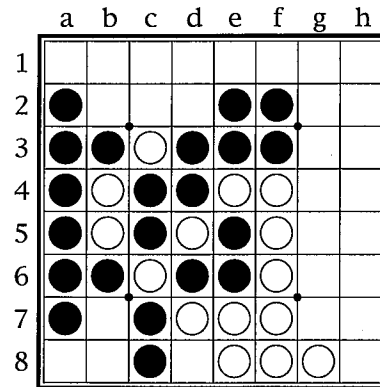


9-40. Noir doit jouer

Une autre variante : le stoner diagonal (diagramme 9-40). Ici encore, Noir commence par un coup en b7. Blanc peut recouper la diagonale avec f2 mais Noir lance maintenant une attaque de coin en d8. Si Blanc prend le bord avec c8, il retourne b7 en diagonale et perd deux bords. Cette variété de stoner advient rarement mais, dans mon expérience, elle est généralement plus létale que le stoner traditionnel. Le coin sacrifié a généralement peu de valeur et l'attaquant a de meilleures chances de trouver des bons coups près du coin sacrifié.

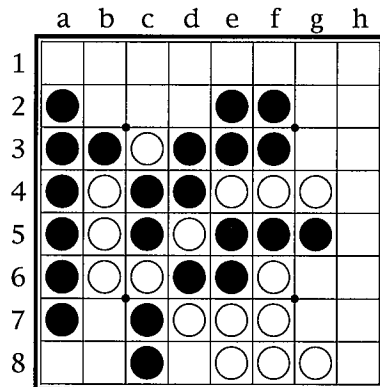
Dans la section suivante, nous allons considérer des situations où le piège de Stoner peut échouer.

Le monde est stoner



9-43. Noir doit jouer

L'explication la plus fréquente de l'échec d'un stoner est l'incapacité de l'attaquant à attaquer le coin après avoir joué la case X initiale. Le diagramme 9-43 en présente un exemple. Supposons que Noir se lance dans un stoner et joue en b7. Noir menace de gagner un coin en jouant en d8 mais Blanc peut empêcher cela en jouant en d2. Noir n'a plus accès à d8 et Blanc a coupé la diagonale. Quel que soit le coup suivant de Noir, Blanc pourra prendre le coin a8 à son prochain tour et le piège de Noir a échoué.



9-46. Noir doit jouer

Une autre raison possible de l'échec d'un stoner est que votre adversaire puisse contrer l'attaque de coin sans retourner la case X. Le diagramme 9-46 est une version modifiée du précédent. Ici, après Noir b7, Blanc d2, Noir peut lancer l'attaque de coin avec d8 mais, avec la colonne b entièrement noire, Blanc peut jouer b8 sans retourner b7.

Traduction T. Lefebvre

Tournoi Happy End

Nous sommes le vendredi 21 juillet, et à 20h, nous sommes douze à nous réunir dans la salle commune pour faire un tournoi de finales de parties, onze participants, et une animatrice charmante et dynamique, Monique, qui pilote le logiciel, saisit les résultats, et note toutes les informations nécessaires pour que je puisse vous relater cet évènement aujourd'hui. Je vous propose de vous joindre à nous et de jouer le treizième larron...

Le principe du tournoi est simple : le logiciel Happy End (lien disponible sur www.ffothello.org) va nous proposer vingt-quatre positions tirées de parties réelles avec entre 12 et 16 cases vides. Le logiciel nous indique bien sûr qui doit jouer (ici ce sera indiqué sous chaque diagramme). Vous avez 45 secondes pour trouver le meilleur coup sur les diagrammes situés page suivante. À l'issue de ces quarante-cinq secondes, notez votre coup et passez au problème suivant. Les solutions sont données ci-contre juste après cette introduction : évitez d'y jeter un œil pour l'instant... Si vous avez trouvé la bonne solution vous marquez 0 pion et 0 erreur. Sinon, vous ajoutez un à votre nombre d'erreurs, et vous ajoutez le nombre de pions indiqué face à votre solution (qui représente le nombre de pions que vous avez perdu par rapport à la solution optimale) à votre nombre total de pions. Le classement se fait selon le nombre de pions perdus. En cas d'ex aequo, le départage se fait au nombre d'erreurs commises. Vous trouverez ci-dessous le score de chacun des joueurs du stage, avec ses réponses (erronées en gras), et vous pourrez ainsi calculer votre classement.

Voici les références des positions, la bonne réponse en gras et le nombre de pions perdus par les autres.

1. Diverses parties 1984, A. Kierulf – B. Daunas : **g7** ; b2 (-4) ; b8 (-11) ; g2 (-12) ; h2 (-15).

2. Championnat du Japon 1986, J. Miyazaki – D. Shaman, **d1, a6, h8** ; c1 (-1) ; a5, a7, g1 (-2) ; d2 (-3) ; h7 (-4) ; b2 (-5).

3. Parties USA 1986, T. Landau – D. Shaman, **h8** ; g1 (-7) ; g2 (-16) ; b2 (-18) ; h2 (-21) ; h7 (-22).

4. Diverses parties 1981, P.A. Morolli – H. Maruoka, **b4** ; a3 (-3) ; a4 (-5) ; b7 (-10) ; b8 (-12) ; b5 (-14) ; g7 (-15).

5. Kanto open 1997, B. Noda – K. Kozuka, **h1** ; b7 (-1) ; b8 (-2) ; c8, e8, g8, g7, h2 (-8) ; b6 (-11).

6. Préqualificatif VDA 1994, C. Massire – D. Scheidecker, **c2, c3** ; a7, g7 (-1) ; g1 (-6) ; g2 (-7) ; a2 (-12) ; a6 (-13) ; f1 (-16).

7. GP Russie 1 1993, B. Smirnov – A. Melnikov, **c7** ; c8 (-4) ; e8 (-8) ; a2 (-9) ; b7, g7 (-10) ; h6 (-26).

8. EGP Cambridge 1999, P. Marson – E. Lazard, **f1** ; h1 (-1) ; a6, b5 (-2) ; b7 (-5) ; g1 (-13) ; h2 (-15).

9. Kanto open 1987, K. Shimonosono – K. Matsuzaki, **g2** ; e8 (-3) ; a2 (-4) ; b2 (-6) ; b7 (-12).

10. Championnat du monde 1982, P.A. Morolli – P.E. Wählberg, **g2, b7** ; d1, h8 (-1) ; g4 (-3) ; e1 (-7) ; g1 (-8) ; h7 (-9) ; h2 (-10).

11. Open catégorie B 2001, M.C. Torri – P. Stevens, **f7** ; f8 (-1) ; c8 (-7) ; b8 (-9).

12. Kanto open 1987, M. Suekuni – H. Enomoto, **f7, f8** ; c8 (-1) ; d8, g2

(-2) ; d7 (-3) ; b7 (-4) ; b8 (-5) ; g1 (-10).

13. EGP Paris 1986, Rose – P. Ghirardato, **d1** ; h8 (-7) ; c1, e2 (-9).

14. Diverses parties 1982, ??? – C. Heath, **h4** ; c7 (-5) ; b7, g7 (-7) ; g1 (-12) ; e1 (-15) ; a7, g2 (-16) ; h7 (-21).

15. Kanto open 1985, K.Ishii – O. Kamemoto, **b6** ; h2 (-1) ; b7 (-6) ; h6 (-8) ; b8 (-17) ; g7 (-25).

16. IDF5 1992, D. Decroix – D. Tassin, **g2** ; h8 (-1) ; a5 (-2) ; a4 (-6) ; b5, h3 (-7) ; b7 (-9) ; a7 (-16) ; b8 (-17).

17. Préendants 1986, P. Ralle – J.F. Puget, **f1** ; d1 (-3) ; b2, f2 (-11) ; b7, g7 (-13) ; c1 (-15) ; b1 (-20).

18. Championnat nordique 1986, K. Feldborg – H. Levanen, **d2** ; a3, c2 (-3) ; a2, b2, a7 (-4) ; b8 (-7).

19. Diverses parties 1991, E. Lazard – J.M. Mascort, **c1, b2** ; b1, g1 (-2) ; a2 (-3).

20. EGP Paris 1990, S. Andriani – D. Penloup, **a6** ; d8 (-1) ; a5, f8, h1 (-5) ; a1, b7 (-6) ; a7 (-8) ; g1, g7 (-10) ; b1 (-20).

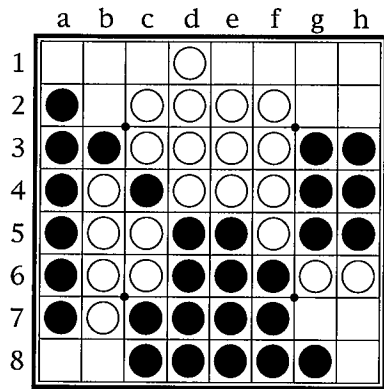
21. Championnat du monde 1992, A. Watanabe – N. Berner, **b2** ; b8 (-4) ; g2 (-7) ; g3 (-17) ; a7, b7 (-19) ; f2 (-25).

22. Parties nordiques 1987, H. Valund – Erik Nielsen, **c3, g2** ; h2, h7 (-2) ; d8 (-3) ; c8 (-4) ; a2 (-10).

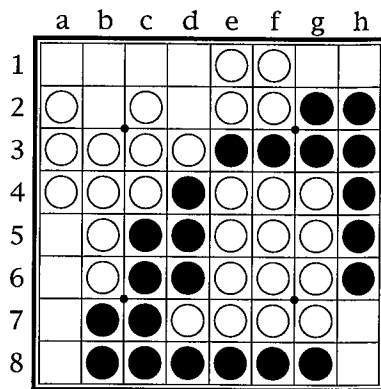
23. Tournoi IOS 1999, D. Rignell – E. Yiu, **g2, c1** ; a8 (-1) ; g8 (-3) ; b8 (-9).

24. Championnat du Japon 1996, E. Tsuchida – T. Chiba, **h6** ; h5 (-2) ; b1 (-3) ; g7 (-4) ; h7 (-5) ; b2 (-10).

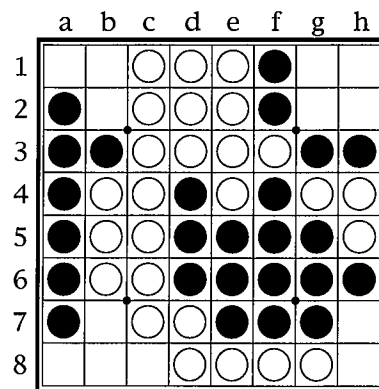
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Pions	Erreurs
Stéphane D.	g7	d1	h8	a3	h1	a7	c7	a6	a2	b7	f7	g2	h8	c7	h2	g2	f1	d2	c1	a6	b2	c3	g2	b1	28	9
Remko	g7	d1	h8	a3	h1	a7	c7	h1	a2	b7	f7	f7	h8	h4	b7	g2	d1	d2	c1	a1	b2	c3	g2	h6	31	8
Stéphane N.	g7	d1	h8	a3	h1	c3	c7	a6	g2	b7	f7	d7	e2	c7	h2	h8	f1	a7	c1	a6	b2	c3	g2	g7	32	9
Vladislav	g7	h8	h8	a3	h1	a7	c8	f1	a2	b7	f7	g2	e2	b7	h2	a5	f1	d2	c1	a1	b2	c3	g2	g7	43	11
Michele	h2	d1	h8	a3	h1	c2	c8	a6	a2	g2	f7	g2	d1	b7	h2	g2	f2	d2	a2	a1	b2	c3	g2	h6	53	11
Dominique	g7	a6	h8	b5	c8	a7	c7	h1	g2	b7	f7	d7	c1	c7	b6	h8	f1	a7	c1	d8	b2	c8	g2	b1	54	12
Mario	g7	a7	b2	a4	h1	a7	e8	a6	a2	g2	f7	g2	e2	h4	h2	h3	f1	b8	b2	a1	b8	c3	g2	h5	60	14
Élie	g7	h8	b2	b5	h1	c3	c7	h1	a2	b7	f7	d7	e2	h4	b6	g2	f1	a7	c1	a1	b2	c3	a8	b1	63	10
Markus	g7	d1	b2	a4	h1	f1	c7	f1	g2	h8	f8	g2	e2	h4	h6	h8	d1	a7	c1	h1	b8	c8	g2	b1	84	15
Thierry	h2	d1	b2	b5	h1	c3	g7	a6	a2	b7	f7	f7	h8	b7	h6	g2	f1	a7	b1	f8	b8	c3	g2	g7	99	14
Serge	h2	d2	b2	b5	g7	a7	c8	b5	g2	g4	f7	g2	e2	h4	b6	a4	b7	a7	b2	h1	b2	h2	a8	b1	108	18



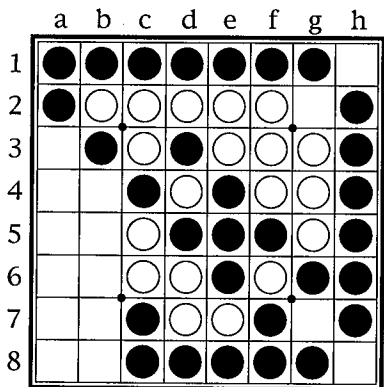
1. Blanc doit jouer



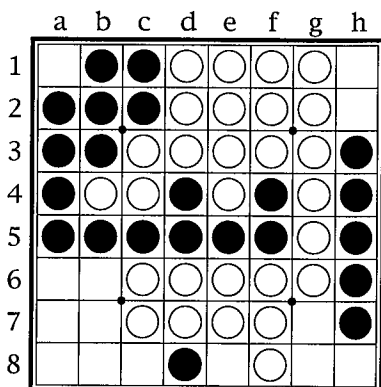
2. Noir doit jouer



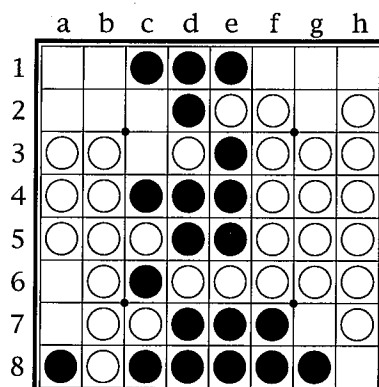
3. Blanc doit jouer



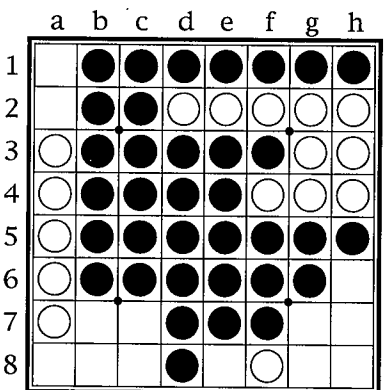
4. Blanc doit jouer



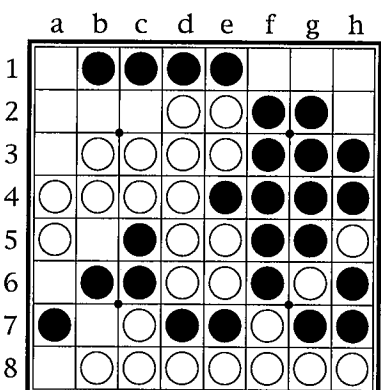
5. Noir doit jouer



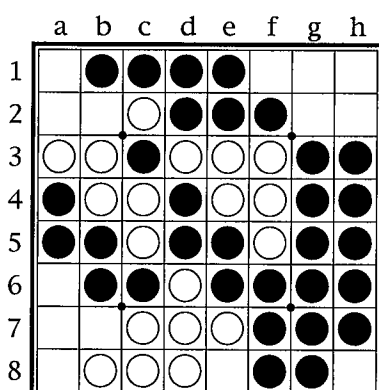
6. Noir doit jouer



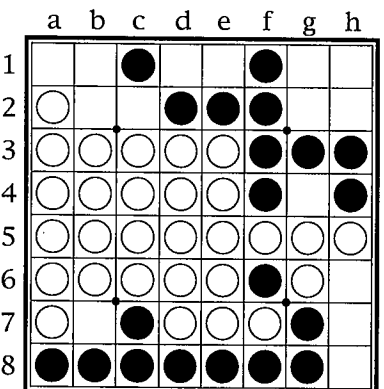
7. Blanc doit jouer



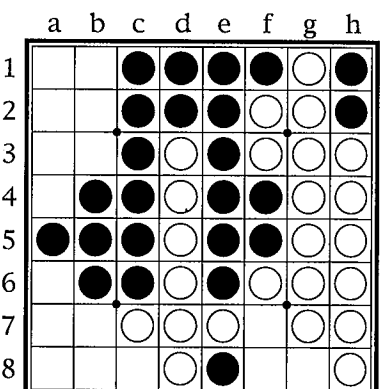
8. Blanc doit jouer



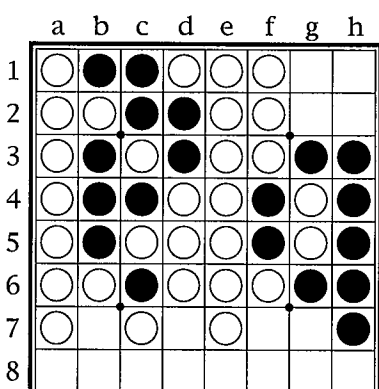
9. Noir doit jouer



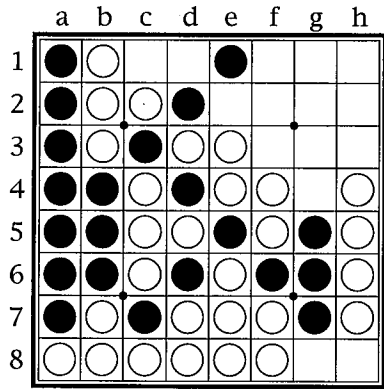
10. Blanc doit jouer



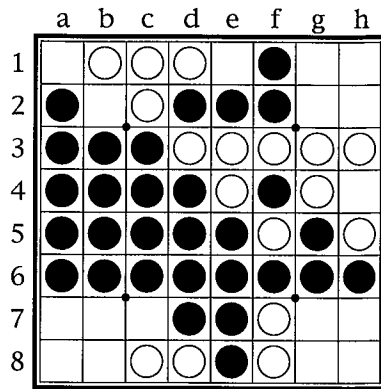
11. Noir doit jouer



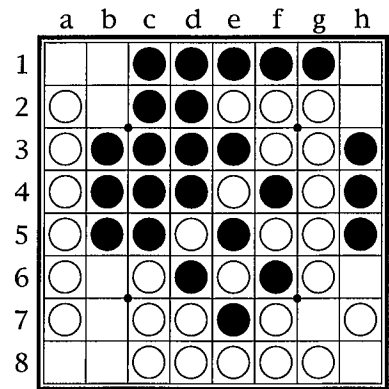
12. Noir doit jouer



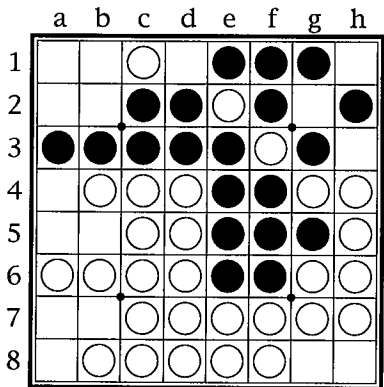
13. Blanc doit jouer



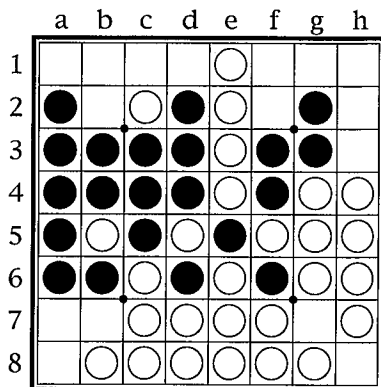
14. Blanc doit jouer



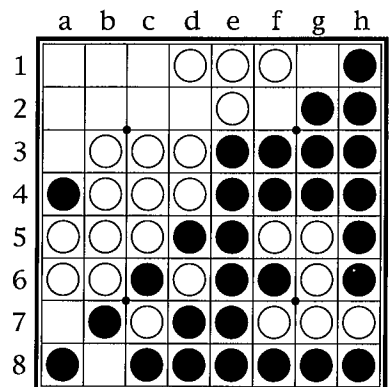
15. Noir doit jouer



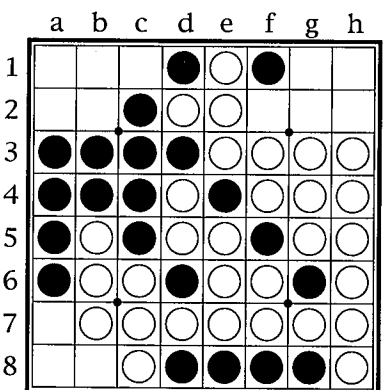
16. Noir doit jouer



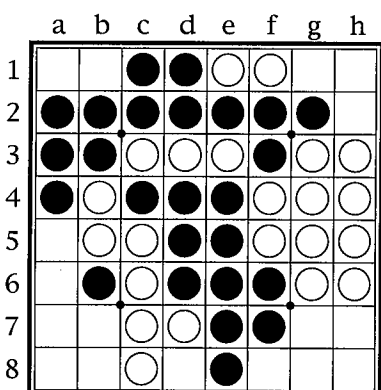
17. Noir doit jouer



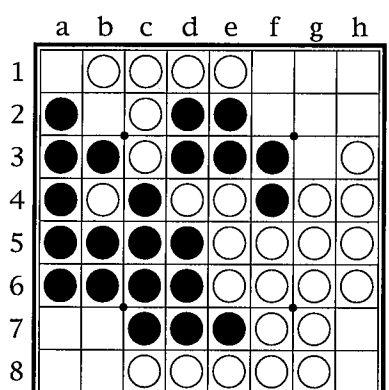
18. Noir doit jouer



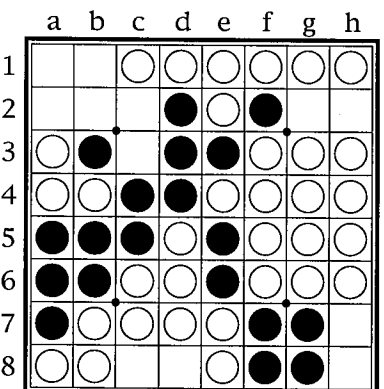
19. Blanc doit jouer



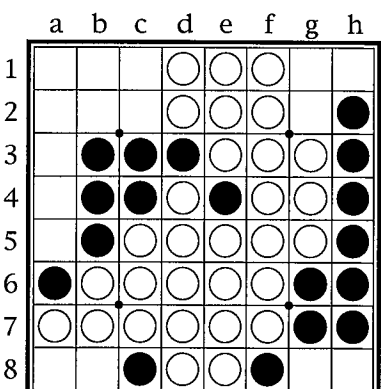
20. Blanc doit jouer



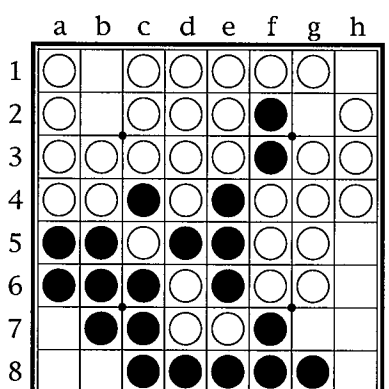
21. Blanc doit jouer



22. Noir doit jouer



23. Noir doit jouer



24. Noir doit jouer

Seconde mi-temps

Comme Cédric nous a rejoints et que sept d'entre nous veulent avoir une seconde chance d'être premier (Thierry, Serge et Dominique nous abandonnant vue l'heure tardive : environ 22h30...), nous décidons de refaire un tournoi dans des conditions un peu différentes : il y aura dix positions, entre seize et vingt-et-une cases vides, et le temps alloué pour chaque position sera de cent secondes. Après quelques problèmes informatiques (un bug du logiciel nous obligeant à recommencer le tournoi après quatre positions), c'est reparti. A vos crayons (en passant aux diagrammes sans lire ce qui suit) !

25. Championnat du monde 1982, P.A.Morolli - L. Bruyninckx, **a5, h1** ; c2 (-2) ; h8 (-5) ; a7, b7 (-8) ; a6 (-10) ; h7 (-19) ; h2 (-20).

26. Parties USA 1981, G. Sullivan - B. Rose, **f6** ; e8 (-4) ; b5, g7 (-5) ; c7 (-6) ; b4 (-8) ; b2, b6, b8 (-9) ; a4, g2 (-10) ; a2 (-16).

27. Parties Internet 1997, I. Turner - G. Edmead, **h4** ; b3, e8, g2 (-3) ; a2 (-5) ; h3 (-7) ; d8 (-8) ; g8 (-9) ; c2 (-12) ; b2 (-13) ; g7 (-17).

28. Parties anglaises 1987, G. Brightwell - J. Feinstein, **c8** ; g7 (-3) ; f1 (-4) ; e1 (-6) ; f2 (-8) ; g2, h2 (-10) ; b8 (-11) ; b7 (-12).

29. Parties anglaises 1994, J. Feinstein - G. Brightwell, **h8** ; d1, e2 (-5) ; f1 (-9) ; b2 (-11) ; e1, h7 (-16) ; c1 (-17) ; g1 (-18).

30. Meijin 1987, H. Azuma - S. Kameda, **c1** ; b1 (-1) ; b7 (-4) ; g1 (-7) ; d1 (-8) ; c8, f1 (-10) ; g2 (-18).

31. EGP Cambridge 1995, A. de Grey - S. Alard, **b2** ; f2 (-2) ; g7 (-6) ; d1 (-7) ; g2 (-8) ; g8 (-10) ; a2 (-15) ; b7 (-16).

32. Parties japonaises 1987, H. Akira - K. Tanida, **b2** ; b6, g1 (-4) ; g2 (-5) ; f8 (-6) ; d1 (-7) ; g7, h7 (-11).

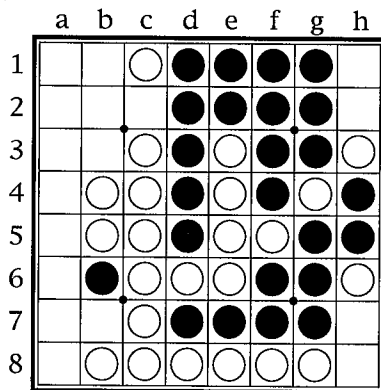
33. EGP Cambridge 2000, F. Auzende - P. Marson, **b7** ; f1, h7 (-11) ; a2, h6 (-14) ; g7 (-15) ; a5 (-16) ; g1 (-21) ; g2 (-32).

34. Parties USA 1991, P. Stanton - M. Soulliard, **g7** ; g2 (-3) ; a5 (-5) ; b7 (-6) ; a6 (-7) ; h4 (-8) ; h7 (-10).

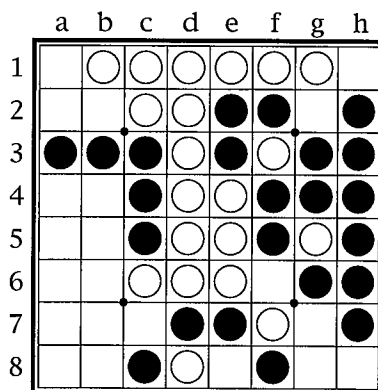
Conclusion

Bravo aux deux Stéphane qui ont brillamment remporté ces tournois, confirmant ainsi leurs excellents résultats dans les autres tournois du stage. On remarquera avec Marc Tasset que si l'on tient compte du nombre d'erreurs prioritairement au nombre de pions perdus, le classement est sensiblement différent, et qu'en particulier, dans le mode de classement par pions perdus, seuls comptent vraiment une minorité de problèmes où le nombre de pions perdus peut être très important dès que l'on ne choisit pas la bonne solution (par exemple, dans le second tournoi, ceux qui ont bien répondu au problème 33 ont pris au minimum onze pions d'avance sur les autres, ce qui leur donne les trois premières places). Bon, on recommencera l'an prochain, vous venez ?

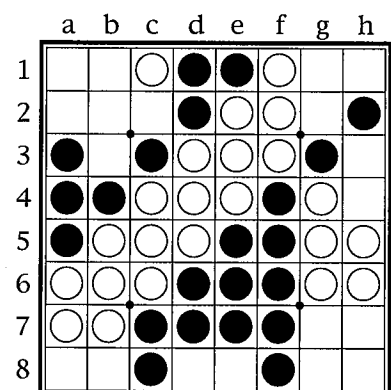
	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	Pions	Erreurs
Stéphane N.	c2	f6	h3	c8	h8	b1	b2	f8	b7	g7	16	4
Michele	c2	e8	h3	c8	h8	c1	b2	f8	b7	g7	19	4
Remko	c2	f6	h3	g7	h8	b1	b2	d1	b7	g7	20	5
Élie	a5	g7	h4	c8	h8	b1	b2	b6	h7	g7	21	4
Cédric	c2	f6	a2	g7	h8	b1	b2	d1	f1	g7	29	6
Stéphane D.	c2	e8	h3	g7	h8	b1	b2	f8	h7	g7	34	7
Vladislav	a5	e8	h4	c8	h8	c1	d1	f8	a5	g2	36	5
Markus	a5	c7	a2	c8	h8	b1	b2	f8	a5	g2	37	6
Mario	c2	b2	g2	g7	h8	b1	b2	b6	f1	a6	40	8



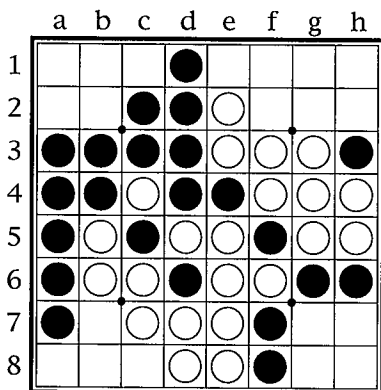
25. Blanc doit jouer



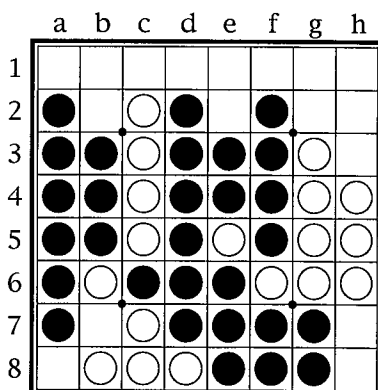
26. Blanc doit jouer



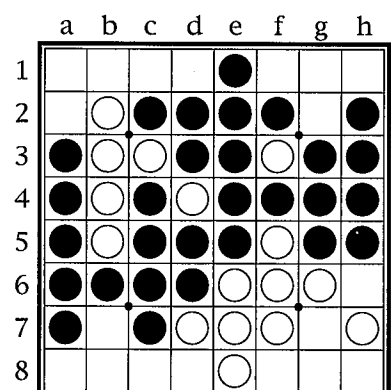
27. Blanc doit jouer



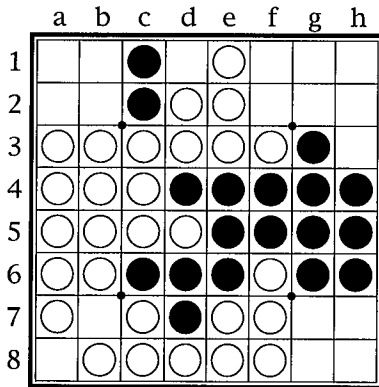
28. Noir doit jouer



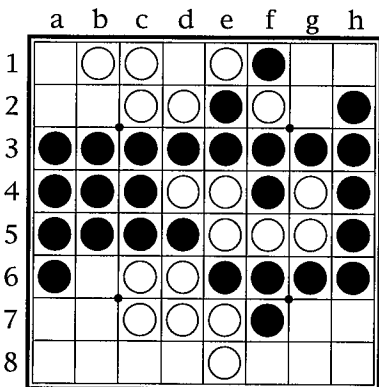
29. Blanc doit jouer



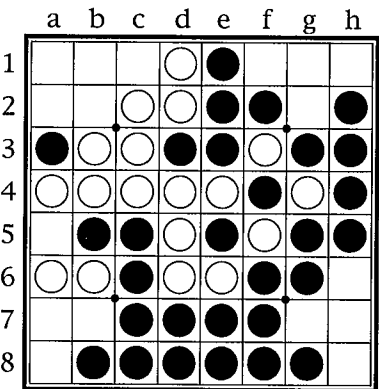
30. Blanc doit jouer



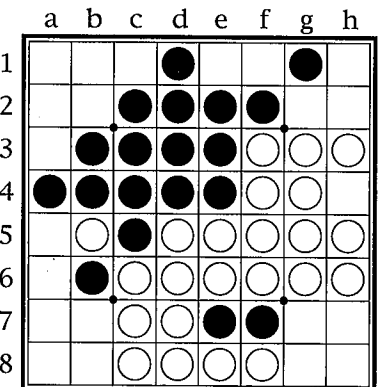
31. Noir doit jouer



32. Blanc doit jouer



33. Blanc doit jouer



34. Noir doit jouer

Psychologie Motivé !

Le cerveau des experts, tel est le titre d'un article que je viens de lire dans le numéro de septembre 2006 de la revue *Pour la science* et dont je vais me permettre de citer plusieurs extraits, à commencer par son introduction : « *L'étude des processus mentaux des grands maîtres du jeu d'échecs révèle ce qui fait l'expert — que ce soit aux échecs, en musique ou en sport.* » Et à Othello, suis-je tenté d'ajouter sans crainte de me tromper. Quelques passages ont particulièrement attiré mon attention car ils concernent nos chances de progresser encore, ou éventuellement les raisons pour lesquelles nous stagnons.

Tout d'abord, l'auteur affirme que plusieurs études ont montré que les compétences humaines augmentent linéairement de l'enfance jusqu'au milieu de la trentaine. Ayant commencé l'Othello il y a quatre ans, à l'âge de quarante-deux ans, je suppose donc que pour progresser, je devrai lutter contre une tendance inéluctable à la stagnation ou à la baisse de mes compétences. À moins qu'après une progression linéaire, la pente de la croissance s'adouisse sans cesser de conduire vers le haut.

L'article aborde ensuite les capacités d'analyse des grands maîtres, qui reposeraient essentiellement sur la mémorisation de structures récurrentes. C'est du moins ce que j'ai compris, notamment à la lecture de ceci : « *Cette différence [de capacité entre débutants et joueurs à mémoriser une position et à la reproduire] traduit l'existence d'une forme particulière de mémoire, spécifique des agencements des pièces pendant une partie. Cette mémoire spécifique doit se développer grâce à l'entraînement, car les grands maîtres ne se débrouillent pas mieux que les autres pour les tests de mémoire généraux.* » La figure 1 montre la différence de mémorisation de pièces entre des joueurs de haut niveau et les autres. Dans des positions issues de parties réelles, les très bons joueurs mémorisent en fait des structures sous-jacentes de pièces (structures mémorisées et acquises grâce à leur expérience) ce qui leur donne un avantage par rapport à un joueur moyen. En re-

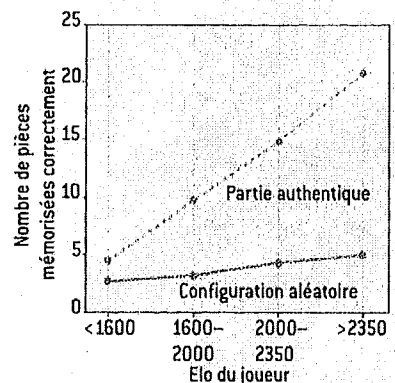
Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

vanche, dans une position aléatoire, seule la capacité brute de mémorisation joue et l'écart est beaucoup plus faible. Toujours selon le même article, une telle mémoire spécifique aurait été mise en évidence dans d'autres domaines — bridge, programmation et musique. Et probablement Othello, serais-je tenté d'ajouter.

Tout vient de la mémorisation de structures

On en vient à un point particulièrement intéressant. Des expériences ont montré que les grands maîtres d'échecs éprouveraient beaucoup de difficultés à reproduire à froid les agencements de pièces caractéristiques, ce qui tendrait à prouver qu'elles sont enfouies dans leur inconscient.

De ce fait, conclut l'auteur, ces expériences corroborent des études antérieures qui avaient montré que les aptitudes dans un domaine ne se transfèrent pas facilement dans un autre. Je me souviens d'ailleurs d'une présentation de Stéphane Nicolet lors du stage international d'Othello 2004. Le sujet : les structures de pions, base du fonctionnement de son fameux programme d'Othello Cassio et de ses concurrents. Cassio ou Zebra mémorisent en effet des centaines de milliers de structures et les évaluent automatiquement au fur et à mesure des parties. Mais pour sa part, Stéphane ne parvenait à nous montrer que quelques structures (et encore avait-il préparé son sujet) tout en nous affirmant que, sans forcément le savoir, nous en connaissions des centaines. Certes, il feignait une certaine ignorance à des fins pédagogiques. Et



de nous inviter à en dessiner quelques-unes sur des feuilles ! Résultat plutôt décevant car effectivement, la mémorisation et la résurgence de ces structures en cours de parties semblent relever de l'inconscient. D'ailleurs, dans la revue *Fforum* ont été publiés des centaines d'articles sur des techniques et commentaires de parties mais assez peu d'allusions ont été faites aux structures caractéristiques, excepté lorsque l'on évoque des pièges (stoner, insertion sur bord de cinq, ruse du T, etc). Alors qu'en privé, les grands maîtres admettent qu'ils connaissent probablement, sans trop savoir comment ni pourquoi, des milliers de structures.

Autrement dit, pour progresser, rien ne sert de prendre à longueur d'années des leçons auprès d'un Stéphane Nicolet, d'un Emmanuel Caspard ou Lazard, d'un Marc Tastet, d'un Takuji Kashiwabara, d'un Sébastien Barre, d'un Philippe Juhem ou d'un Frédéric Auzende (j'en ai cité un maximum pour en vexer un minimum). Au contraire, il faut apprendre à reconnaître et exploiter les structures de pions caractéristiques que personne ne vous décrira. Le seul moyen : jouer des milliers et des milliers de parties. Cela s'appelle l'expérience.

Mais il ne faut pas confondre ancienneté et expérience, affirme en substance l'auteur. Est-ce à dire qu'il faudrait aussi être doué ? Posséder un don ? Cela semble évident et pourtant, l'auteur minimise considérablement l'importance de l'inné, au profit d'un acquis qu'il juge prédominant. Mais cet acquis ne peut être... acquis que sous une condition : la motivation ! C'est elle, et non un quelconque don, qui différencie les joueurs disputant des milliers de parties sans progresser (ils seraient très nombreux) et ceux qui s'améliorent sans cesse. Voici ce que défend précisément l'auteur : « *Dans le développement de l'expertise, la motivation semble jouer un rôle bien plus important que la capacité innée. Ce n'est pas par hasard si en musique, aux échecs ou en sport (des domaines où l'expertise est définie par des performances en compétition plutôt que par des diplômes universitaires), les professionnels sont de plus en plus jeunes, grâce à l'implication croissante des parents.* » Des parents qui donc, motivent leur enfant. J'aurais du mal à convaincre mes parents de s'impliquer davantage

dans ma carrière de joueur d'Othello mais les plus jeunes d'entre vous devraient envisager cette option. Et l'on peut déjà prédire qu'un Antoine ou un Thibaut Poirier, poussés par leur père Serge, seront de grands champions. Je l'avoue, j'en fais un peu trop car Serge nous a confié en juillet dernier (à Font-Romeu) que justement, il ne poussait pas trop ses enfants pour ne pas les démotiver...

Battre des brêles serait motivant

Quand cette motivation existe, elle amène le joueur à rester sans cesse en alerte, inspecter, critiquer, augmenter son savoir, nous dit l'auteur. Mais la motivation ne se décrète pas. Elle dépend elle-même de facteurs que nous ne maîtrisons pas forcément. Et cela ne se résume pas à dire que certains sont motivés, d'autres pas et que c'est comme ça. On l'a vu, il y a l'implication des parents, mais il y a surtout la réussite : le succès engendre le succès car chaque réussite renforce la motivation. Et pour accumuler les succès, il faut jouer contre des joueurs plus faibles que soi (des brêles ?). C'est du moins ce que je déduis de ce passage : « *une étude réalisée en 1999 sur des joueurs de football professionnels a montré qu'ils avaient souvent été les plus âgés dans leur classe à l'école et dans leur équipe.* » Autrement dit, il vaut mieux être légèrement meilleur que ses adversaires, dès que l'on débute et tout au long de sa carrière. Dans une autre portion de l'article, l'auteur se contredit à peine en affirmant que la progression est optimale lorsque l'on joue contre des joueurs à peine supérieurs. D'aucuns pourraient avancer qu'au contraire, le désir d'arriver au niveau des champions constitue en soi une motivation immense (un GM m'a dit cela un jour). Peut-être qu'ils ont raison mais ce n'est pas la thèse développée dans l'article de *Pour la science*. Et personnellement, tous ces grands maîtres qui m'explorent au moins trois fois sur quatre ont une légère tendance à me tétaniser. Et même si j'ai un peu honte de le dire, le tournoi qui me motiverait le plus serait celui dont les participants auraient tous à peu près mon niveau (voire un peu moins tant qu'à faire). Ces compétiteurs moyens seraient en outre sympas, bons perdants et bons gagnants. Éric Margarit, Serge Poirier et Dominique Scherno affichent ce profil idéal (j'en

cite un minimum pour en vexer un maximum). Ce nivellement était le but recherché par les tournois B (interdits aux GM) et C (interdits aux joueurs classés au-dessus de 1800 points), qu'il serait peut-être opportun de relancer. Ils ont certes été pratiquement arrêtés faute de participants mais à l'inverse, beaucoup de brêles, rechignant à venir se faire massacrer dans les tournois A, ne progressent pas faute de faire des tournois.

Selon les conclusions de l'article de *Pour la science*, on pourrait donc supposer que les grands joueurs d'Othello français ont profité du fait qu'ils ont progressé pratiquement ensemble, en partant de zéro. En gros, ils ont tous été des brêles en même temps ! Et aujourd'hui, leur suprématie empêche d'autres joueurs d'émerger du lot. Bon d'accord, exception faite de Sébastien Barre (arrivé sur le circuit en 2002), Frédéric Auzende (débarqué pour sa part en 1999), voire même Thierry Lefebvre, (cinquième au championnat de France 2005 pour sa première participation). Mais je n'ai jamais dit que je partageais entièrement l'opinion de l'auteur, que j'ai d'ailleurs oublié de citer. Il s'agit d'un certain Philip Ross. En vérifiant son titre, je m'aperçois qu'il est rédacteur en chef de la revue *Scientific American*. Un journaliste, quelle horreur !

Si vous lisez ces mots, c'est probablement que vous avez lu mon article jusqu'au bout. Je vous en remercie sincèrement. Et voici la dernière phrase de celui de Philip Ross : « *Une subtile combinaison de motivation, d'amour de son art, de talent inné, d'entraînement intensif et d'un environnement favorable aide le grand maître ou l'expert à se réaliser. Mais les Garry Kasparov ou les Yehudi Menuhin sont rares.* » Après avoir pris franchement position pour l'acquis, il ne se mouille finalement pas beaucoup, le cochon ! Ce qui m'inspire la dernière phrase de mon propre article : les Hideshi Tamenori et les Ben Seeley sont tout aussi rares que les Garry Kasparov, car sinon on serait des centaines de joueurs d'Othello à finir comme eux dans les trois premiers du championnat du monde. Les partisans de la discrimination positive militeront probablement dans ce sens.

Bon OK, je sors.

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

1. Noir joue et gagne

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

2. Blanc joue et gagne

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

3. Noir joue et gagne

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

4. Noir joue et gagne

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

5. Noir joue et gagne

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

6. Blanc joue et annule

Solutions

1. 57.h2 est évidemment mauvais car il laisse ensuite Blanc retourner toute la colonne f. Pour choisir entre les deux autres coups, il faut faire attention aux interversions : 57.f1 h2 b7 a8 ne fait que nulle, alors que 57.b7 a8 f1 h2 permet de garder le pion f3 et donc de l'emporter 33-31.

2. À cause du contrôle noir de la diagonale c3-g7, Blanc ne peut jouer dans l'un des deux trous au nord-ouest et au sud-est sans livrer à Noir l'un des deux coins, donc, apparemment, sans perdre les bords sud et ouest. Cela ferait trois bords pour Noir : trop pour espérer gagner. Pour éviter ce scénario, l'idée est de sauver le bord sud en s'insérant en g8 après la prise des deux coins. Pour cela, il faut que Noir n'ait pas lui-même accès en g8 auparavant, ce qui impose de commencer par donner le coin h8. La seule possibilité est celle-ci : 50.h7 h8 b3 (retire l'accès en g8) b2 (le seul coup) b7 a8 g8 et le but est atteint. Il suit 57.a2 a1 b1 c1 27-37.

3. C'est une variante sur le diagramme précédent. Ici Blanc a manqué le coche avec la séquence 50.b3 b2 h7. Noir est maintenant gagnant mais il ne doit pas se tromper : la suite naturelle 53.h8 g8 a8 b7 a2 a1 b1 c1 perd 29-35 à cause de la parité ; Noir peut légèrement améliorer son score en jouant 55.b7 a8 ps b1 c1 ps a2 a1 qui sauve le bord nord, mais cela ne fait toujours que 31 pions... Une fois qu'on a vu que ces deux suites ne suffisent pas, l'idée gagnante est facile à trouver : il faut sacrifier le bord ouest pour arnaquer Blanc au sud-est : 53.a2 a1 (contrôle la grande diagonale) h8 (sans retourner g7) b1 c1 b7 a8 ps g8 (aux interversions près) donne 34-30 pour Noir.

4. Une seule idée ici : jouer la parité en exploitant le trou impair au nord-est. Cela interdit de commencer par 51.b7, car le trou laissé en b8 compenserait la faiblesse blanche : Blanc l'emporte alors sur 52.g7 (même s'il doit faire attention à ne pas se faire

arnaquer sur 53.h5 : la bonne réponse est alors 54.b8, il reste deux trous pairs à l'est et Blanc gagne 30-34). Le seul coup gagnant est donc le seul qui joue la parité : 51.g7, et Blanc ne peut rien faire. La suite optimale est naturelle : 52.h8 g8 b8 b7 h5 h6 ps h2 g2 h3 (ou h3 g2) et Noir gagne tranquillement 34-30.

5. Noir a très peu de pions et doit donc soigneusement compter. Un premier plan possible est de jouer la parité en gardant le trou a7 pour la fin. Le problème est qu'il semble impossible de nourrir au nord-ouest dans de bonnes conditions : 55.a2 a1 a5 b2 a7 ps b1 sacrifie trop et ne fait que 29 pions ; sur 55.b1 vient 56.b2 et Blanc conserve la parité locale au nord (57.a5 ps a7 ps a2 a1 32-32) ; plus intéressant semble 55.b2 (Blanc ne peut prendre le coin sinon Noir répond en b1 et joue les quatre derniers coups, d'où un gain facile avec... 33 pions), mais il se fait contre par 56.a2, qui laisse à nouveau

Noir jouer les quatre derniers coups mais cette fois-ci sans obtenir le gain : 57.b1 a5 a7 a1 32-32. Le problème de toutes ces suites est de ne retourner finalement qu'un nombre restreint de pions, tous situés très au nord-ouest de l'othellier. Noir doit donc élargir son domaine d'action en retournant d'autres pions. La seule façon d'y parvenir est de commencer par 55.a7 a5 qui retourne presque entièrement la diagonale a7-g1 (dans les autres suites, où Noir finit en a7, cette diagonale a été coupée de sorte que les pions d4, e3 et f2 restent blancs). Il suit 57.a2 b2 b1 ps a1 qui gagne 33-31 malgré le prébord ouest presque tout blanc.

6. Une première idée est ici d'attaquer le bord ouest, mais on se rend vite compte que cela ne marche pas : sur 52.b1 vient 53.d1 et si Blanc persiste avec 54.b2, il se fait arnaquer (Noir jouera successivement en a2 puis en a1 en profitant de son contrôle de diagonale) ; quant à 52.b2

immédiatement, il a l'inconvénient de retourner aussi le pion b7 (ce qui en soi-même n'est pas forcément dramatique puisqu'il ouvre par ailleurs l'accès au coin h8, mais le problème est qu'après 53.a1 a2 a8 h8, Blanc a perdu la parité car Noir va jouer successivement les deux coups en b1 puis d1). Cette première idée étant écartée, il ne reste plus beaucoup de possibilités : 52.g1, qui est forcément mauvais puisqu'il livre les trois coins h1, h8 et a8, ainsi que tous les bords, ou 52.a2 qui par élimination est donc le bon coup. L'idée est sans doute ici de recouper à terme l'une des diagonales, mais laquelle ? Il faut regarder avec précision les suites possibles. Après l'évident 53.a1, Blanc peut essayer de recouper la diagonale a1-h8 avec 54.d1. Noir peut ensuite reprendre en g1 et faire passer Blanc, ou jouer directement la paire b1 b2 avant son coup en g1, et la partie finit par 58.h8 : Blanc est ainsi arrivé au coin h8, a sauvé les deux bords adjacents

ainsi que la grande diagonale... mais il ne fait que 28 pions. À rejeter. Reste 54.b1, sur lequel Noir ne doit pas répondre 55.d1 b2 (forcé et excellent) b7 h8 g1 h1 27-37, car il est finalement contraint de se désinsérer, mais plutôt 55.b2 qui gagne la parité locale au nord-est tout en empêchant définitivement Blanc de recouper la diagonale a1-h8. Mais Blanc a alors la possibilité de recouper l'autre diagonale sur 56.d1 g1 h1 ps a8... ce qui ne fait que 30 pions. C'est la dernière subtilité de ce problème : il ne faut pas ici recouper tout de suite la diagonale, parce que cela oblige à livrer le bord nord, mais plutôt s'arranger pour s'insérer sur ce bord, en échangeant pour cela le bord est contre le prébord. La bonne séquence est donc : 56.g1 h1 d1 (Blanc est inséré et recoupe enfin la diagonale) h8 a8 32-32 (notons que Noir doit jouer les coins dans cet ordre, sinon il perd le pion g2 et la partie).

Stage d'été

Exercices d'ouvertures aléatoires

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

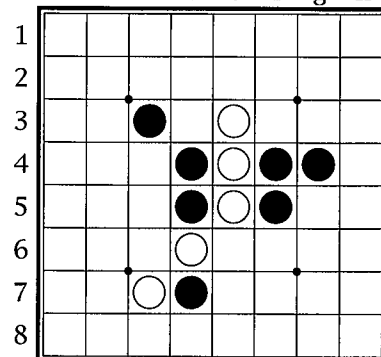
Il y a quelque chose d'un peu agaçant avec ceux qui connaissent par cœur de très nombreuses ouvertures : c'est qu'ils connaissent de très nombreuses ouvertures ! On se dit que si l'on en mémorisait autant, on serait peut-être aussi, voire plus fort qu'eux. Mais à l'inverse, on a l'impression que ceux qui les connaissent moins ne joueraient pas mieux s'ils les connaissaient autant que nous. Et patati et patata. Le tournoi à ouvertures aléatoires que nous avons disputé en juillet 2006 à Font-Romeu lors du stage international de la FFO n'a certes pas permis de trancher définitivement la question. Mais au moins a-t-il fait entièrement disparaître l'avantage lié à la connaissance des ouvertures. En effet, toutes les parties ont été jouées à partir d'une position que l'on ne rencontre jamais, pour la bonne raison qu'elle résultait de huit coups générés plus ou moins aléatoirement par le programme Cassio. Avant n'importe lequel de ces huit coups franchement mauvais, l'une ou l'autre des couleurs pouvaient avoir eu un avantage énorme, qu'aucun joueur digne de ce nom ne laisserait à son adversaire. Mais à l'issue de ces préliminaires, la position est sensiblement équilibrée (j'entends les amateurs de Kâma-Sûtra ricaner).

Encore que tout dépend de ce que l'on entend par « équilibrée » ! Car parmi les cinq positions générées par Cassio (une par ronde), Zebra estime que Noir avait un handicap allant de -1 à -5. J'admets que -1 est vide de sens pour les humains que nous sommes. Mais -5, c'est plus discutable. J'en profite pour ignorer superbement la réaction du lecteur qui juge qu'il est inopportun d'invoquer, au moins dans ce contexte, les analyses de Zebra. C'est le privilège de l'auteur. Mais je suis prêt à en découdre lors de trois débats organisés selon des règles à propos desquelles je suis ouvert à toutes discussions. J'enchaîne. Comme je l'ai laissé entendre, le tournoi s'est déroulé en cinq rondes. Chaque joueur a ressenti cette curieuse sensation de découvrir une position totalement inconnue sur un othellier aussi vide ! Jugez plutôt.

Mario Madrona remporte ses cinq parties et donc le tournoi. Il prouve ainsi qu'il n'a pas besoin de connaître les ouvertures pour être le meilleur. Moi qui pensais qu'il me battait presque tout le temps avec les noirs car il connaissait la Tanida par cœur ! Toutefois, il faut noter que pour déterminer le joueur intrinsèquement le meilleur (donc en faisant fi de la connaissance des ouvertures)

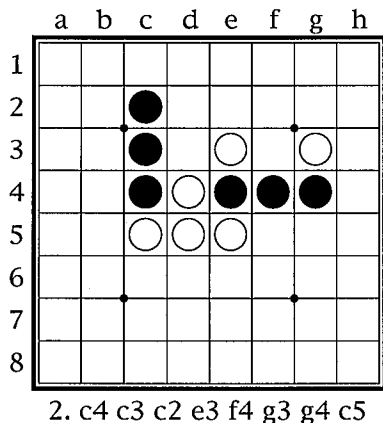
il faudrait jouer de nombreux autres tournois à ouvertures aléatoires. Peut-être même devrions-nous établir un classement FFO exclusivement basé sur ces tournois. Peut-être ce nouveau classement devrait-il progressivement prendre le pas sur le classement actuel. C'est probablement ce que préconiserait un certain Marc Ogier, qui déclarait en 2004 : « Il est trop facile d'apprendre des coups par cœur ! Personnellement, en trente ans de carrière, je m'y suis toujours refusé. » Bon OK, je sors.

a b c d e f g h

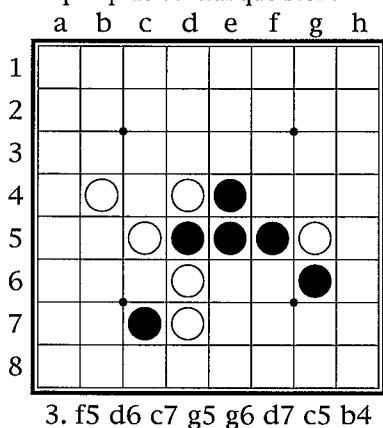


1. f5 d6 c3 f4 d7 c7 g4 e3

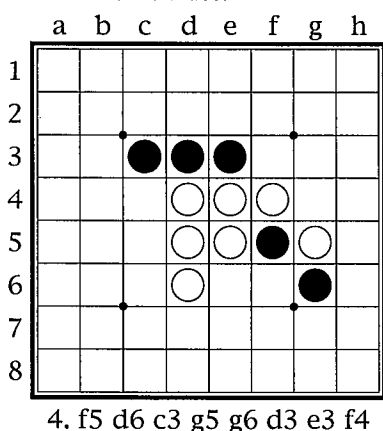
Ronde 1 : le meilleur coup de Noir est 9.f3, avec une séquence du type 9.f3 g5 (accès vers le centre) 11.e6 (vers c6 et g3) 12.c4 c6 (à la place de Blanc !) et la position est équilibrée.



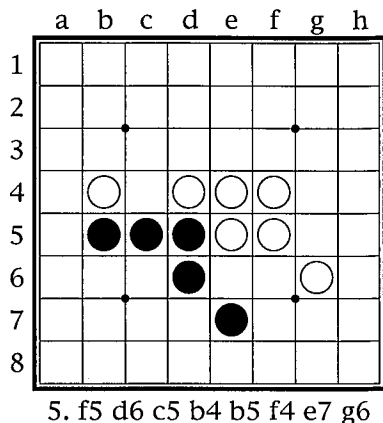
Ronde 2 : le meilleur coup de Noir est 9.d6 mais la position reste difficile à jouer, parce que Blanc semble toujours avoir un coup central facile de plus que son adversaire. Par exemple, même après les coups naturels 9.d6 f3 e6 (comme dans l'ouverture Rose !) 12.c6 d3 f5 f6 d3, Blanc est un peu plus central que Noir.



Ronde 3 : le meilleur coup de Noir est 9.d3 et aboutit à la position de départ la plus équilibrée des cinq rondes. La configuration en triangle d3-d5-f5 (après que Noir a joué 9.d3) est presque inattaquable lorsque c3-c4 et f6-e6 sont vides.



Ronde 4 : le meilleur coup de Noir est 9.f3 (celui là, vous l'aviez trouvé, parce que tous les autres coups laissent une réponse trop facile à Blanc : e6→f3, h5→f6, h6→d2, c5→c4...).

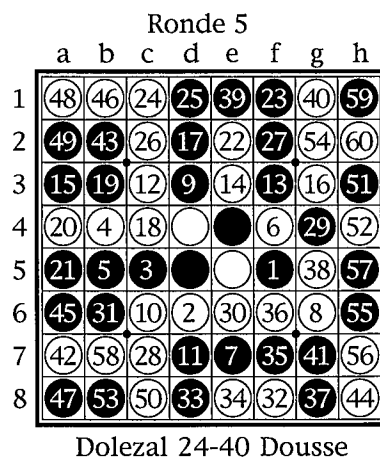
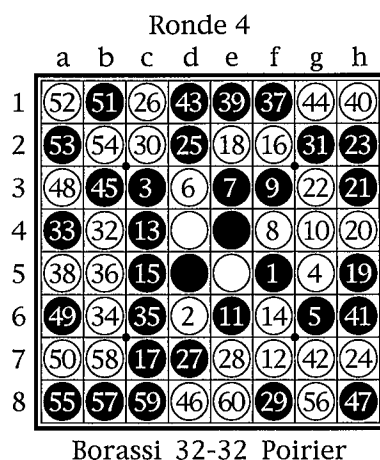
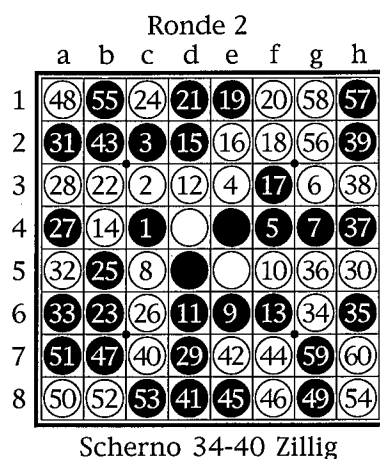
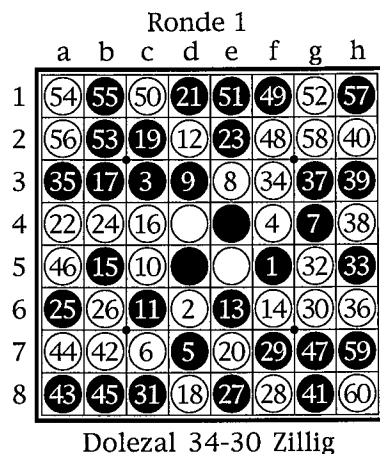


Ronde 5 : le meilleur coup de Noir est 9.e3, sur lequel Blanc doit prendre une décision : empêcher Noir d'aller en e6 (en jouant à l'extérieur avec 10.e2) ou jouer en c6. Notons que 9.d3 est presque équivalent d'après les ordinateurs, mais en fait beaucoup plus facile à jouer pour Blanc puisque après 9.d3, Noir ne menace rien (il n'a toujours pas accès en e6) et Blanc a deux bons coups en c6 et c3.

Non, je reste encore un peu car j'ai encore deux choses à dire avant de vous laisser vaquer. Tout d'abord, vous découvrirez ci-dessous la partie entre Vladislav et Remko, jouée à la première ronde, qui s'est soldée par un score de 34-30 en faveur de Vladislav. Dominé pendant toute la partie, ce dernier s'accroche et attend que Remko fasse trois coups faibles aux abords de la finale pour arracher la victoire. La preuve qu'une partie n'est jamais perdue... tant qu'elle n'est pas perdue. Pour la petite histoire, le score noté sur la feuille était de 33-31. Voilà, cette fois je sors. Ah non ! Je voulais également vous parler d'une partie extraordinaire jouée entre Michele Borassi et Stéphane Nicolet. Avec toute une séquence durant laquelle des accès stratégiques n'ont cessé d'être coupés en dépit du bon sens. Un grand moment. Mais j'en fais un commentaire complet dans ce numéro en page 25.

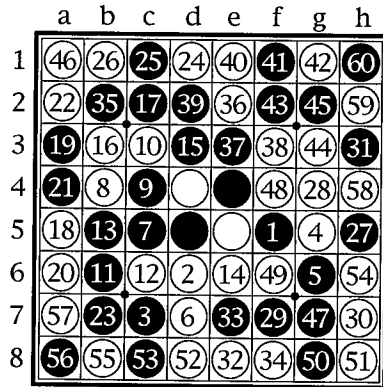
Classement final

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. Mario Madrona | 5 |
| 2. Stéphane Doussé | 4 |
| 3. Stéphane Nicolet | 3 |
| Vladislav Dolezal | 3 |
| Remko Zillig | 3 |
| Michele Borassi | 3 |
| Thierry Lévy-Abégnoli | 3 |
| 8. Monique Lecat | 2 |
| Serge Poirier | 2 |
| 10. Dominique Scherno | 1 |
| Markus Schoretits | 1 |
| 12. Serge Benoit | 0 |



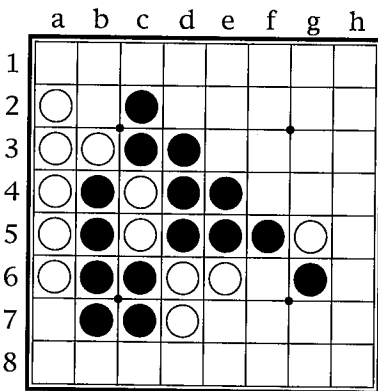
Pas d'accès pour Borassi !

Incroyable, rigolote, comique, à couper le souffle ! Les mots me manquent pour décrire cette partie jouée entre M. Borassi et S. Nicolet, durant le tournoi à ouvertures aléatoires organisé pendant le dernier stage de Font-Romeu.



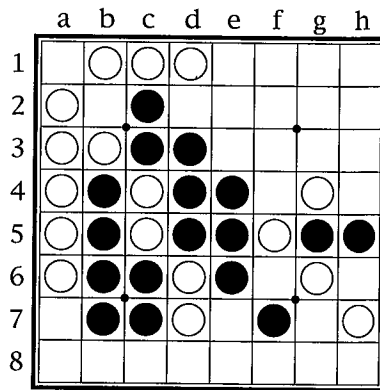
Borassi 14-50 Nicolet

La plupart d'entre vous vont penser que je survends mon article. Mais avant de juger, jetez seulement un coup d'œil aux positions montrées dans cette page !



1. Après 23.b7

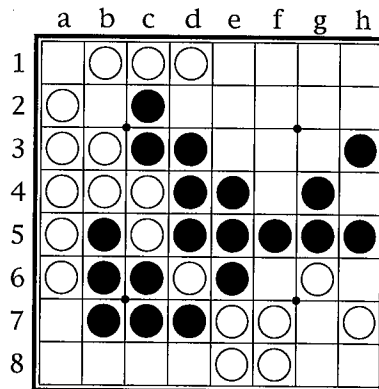
« La partie était essentiellement finie lorsque Michele m'a donné le bord de cinq, à cause du pion tabou », nous a dit Stéphane durant le stage. En l'occurrence, ce bord de cinq se concrétise avec 22.a2. En fait, Michele était déjà en fâcheuse posture dès le coup 11.b6. Et la séquence qui amène Stéphane à constituer son bord de cinq et Michele à l'attaquer en jouant 23.b7 (figure 1) est la moins mauvaise pour l'Italien. Cette case X rend tabou le pion blanc en d7, ce qui empêchera Michele de jouer plusieurs coups autour de cette case. De cette contrainte découlera une part du comique de la partie.



2. Après 30.h7

Le premier coup très amusant de Stéphane intervient avec 30.h7 (figure 2). La configuration du bord est qui en découle est souvent donnée en exemple aux débutants, pour leur expliquer qu'il ne faut pas jouer une case C dans ces conditions. En effet, si Noir parvient plus tard à occuper h3, il lui suffira ensuite de jouer h6 pour s'assurer la prise du coin h8. Car même si Blanc répond par h4, ce coin restera accessible. Mais dans cette partie, le piège ne fonctionnera pas. En effet, Noir a certes accès en h3 mais ensuite, il sera bien incapable de jouer en h6. Il pourrait s'ouvrir cette case en jouant d'abord f6, mais il n'y a pas accès non plus et on ne voit pas comment il pourrait y jouer plus tard, sauf si Blanc l'y aidait. Bref, 30.h7 est un coup de génie.

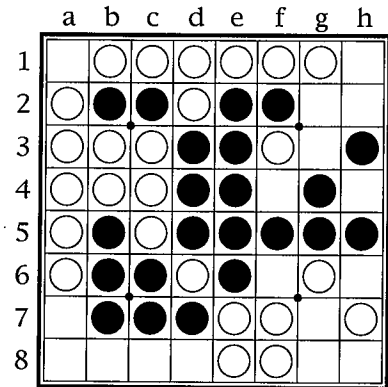
Pour l'anecdote, l'analyse informatique montre que c'est un des meilleurs coups, le meilleur étant encore plus spectaculaire puisqu'il s'agit de la case X (30.g7), car là encore, Noir ne pourrait ensuite jamais accéder en f6 pour prendre h8 !



3. Après 34.f8

Noir tente toutefois d'amorcer le piège, sans doute histoire de prendre

date, en jouant 31.h3. Très rapidement, il se trouve complètement à court de coups non catastrophiques. Que peut en effet jouer Noir après le coup 34.f8 de Blanc (figure 3) ? Il a le choix entre b2, g7 et g8. Les deux derniers donnent directement le coin h8. Donc Michele tente un contrôle de diagonale complètement désespéré avec 35.b2.



4. Après 43.f2

Les carottes sont cuites mais l'effet burlesque de la partie est loin d'être épuisé. Quelques coups plus tard, Blanc recoupe aisément la diagonale avec 40.e1. Puis on en arrive, après 43.f2, à la position de la figure 4. Quel est alors le meilleur coup ? Stéphane opte pour 44.g3, qui peut surprendre par sa violence dans la mesure où il retourne tous les pions du prébord, donnant potentiellement à Noir l'accès à h4 et h6, donc finalement au coin h8. Mais pour que ces accès se concrétisent il faudrait que Noir puisse d'abord jouer f4 et f6. Pour f6, cela semble impossible mais pour f4, cet accès existe déjà ! Attention danger pour Blanc ! Sauf que 44.g3, en retournant f2, coupe à Noir l'accès à f4. Ensuite, Noir n'a que trois coups jouables, tous catastrophiques. Michele choisit 45.g2.

Pour la petite histoire, il y avait encore meilleur et plus fun que 44.g3. Il s'agit de la case X, 44.g2, qui certes donne à Noir le coin h1, mais qui s'avère ensuite catastrophique pour Noir, à tel point que la meilleure réponse de Noir serait de jouer 45.h2 pour redonner à Blanc ce fichu coin h1 ! Incroyable mais vrai ! Je vous invite à le vérifier en essayant cette suite. Mais j'arrête là ma digression pour revenir à la partie réelle. (suite page 27)

Classement FFO

Joueurs français

2285	+/- 115	(45)	[-52]	CASPARD Emmanuel (GM)
2271	+/- 51	(215)	[-91]	KASHIWABARA Takuji (GM)
2269	+/- 73	(108)	[-119]	NICOLET Stéphane (GM)
2255	+/- 174	(20)	[nv]	JUEHM Philippe (GM)
2170	+/- 77	(89)	[-117]	LAZARD Emmanuel (GM)
2166	+/- 59	(156)	[nv]	BARRE Sébastien (M)
2159	+/- 75	(101)	[-89]	AUZENDE Frédéric (GM)
2053	+/- 100	(67)	[-106]	LÉVY-ABÉGNOLI Thierry (M)
2051	+/- 164	(20)	[-261]	DELAUNAY Arnaud (M)
2039	+/- 508	(4)	[nv]	CALI Élie
2038	+/- 196	(16)	[nv]	BUTIN Pierre
2000	+/- 116	(52)	[-139]	LEFEBVRE Thierry
1999	+/- 236	(10)	[-29]	LIANG Yi (M)
1998	+/- 240	(11)	[-207]	RALLE Paul
1976	+/- 120	(42)	[-52]	MARGARIT Éric (M)
1951	+/- 250	(10)	[-269]	TASTET Marc (GM)
1932	+/- 54	(207)	[-117]	ANDRIANI Bintsa (M)
1916	+/- 154	(29)	[-56]	QUAZZO Claude (M)
1868	+/- 231	(18)	[-174]	DAUBA Cédric (M)
1865	+/- 148	(48)	[-130]	POIRIER Serge (M)
1825	+/- 164	(30)	[-62]	SCHERNO Dominique
1741	+/- 224	(14)	[nv]	STAIGRE Pascal
1682	+/- 230	(15)	[nv]	FURET Thomas
1646	+/- 203	(25)	[-35]	AVY Jean-Pierre
1643	+/- 634	(5)	[nv]	LEMOINE Joane
1607	+/- 343	(10)	[-129]	GAUTHIER Bruno
1546	+/- 315	(14)	[-148]	EYMARD Joël
1481	+/- 255	(15)	[nv]	TRÉBUJAIS Cécile
1479	+/- 361	(11)	[-259]	BUSUTTIL Michel
1412	+/- 335	(10)	[-158]	BERNOU Stéphan
1306	+/- 186	(49)	[-212]	BENOIT Serge
1268	+/- 342	(15)	[nv]	AVY Bernadette
889	+/- 451	(5)	[+27]	BOUGEARD Emmanuel
822	+/- 313	(20)	[-122]	CLUZON Gilles

Joueurs étrangers

2923	+/-201	(36)	[nv]	TAMENORI Hideshi (GM)	{J}
2899	+/-237	(18)	[nv]	SUEKUNI Makoto (GM)	{J}
2636	+/-145	(55)	[+52]	SEELEY Ben (GM)	{USA}
2515	+/-189	(18)	[-26]	LEE Kwangwook	{ROK}
2418	+/-186	(17)	[-59]	MIYAOKA Tamaki	{J}
2375	+/-171	(20)	[nv]	CHEN Kai	{CN}
2354	+/-166	(20)	[nv]	SONG Yan	{CN}
2334	+/- 87	(87)	[-24]	MADRONA Mario	{E}
2329	+/-200	(14)	[nv]	SJÖSTRÖM Hannes	{S}
2326	+/-159	(22)	[nv]	MAK Thomas	{HK}
2325	+/- 90	(82)	[-55]	BERG Matthias	{D}
2322	+/-173	(20)	[nv]	SHEN Stan	{CDN}
2306	+/-102	(65)	[-37]	YIU Edmund	{USA}
2305	+/- 73	(121)	[-61]	VAN DEN BIGGELAAR Nicky	{NL}
2288	+/- 86	(86)	[-50]	BORASSI Michele	{I}
2287	+/- 83	(88)	[-57]	LEADER Imre (GM)	{GB}
2270	+/-116	(47)	[-141]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2270	+/-198	(14)	[-58]	KINOSHITA-HOSHI Hisako	{J}
2241	+/- 82	(89)	[+11]	WILLIAMS Eddie	{USA}
2238	+/- 90	(67)	[nv]	FRANSSON JOHNSON Joel	{S}
2235	+/- 98	(56)	[+89]	KAZIMIERCZUK Mariusz	{PL}
2231	+/- 87	(70)	[-76]	MARCONI Francesco (GM)	{I}
2226	+/-192	(14)	[nv]	TSUJI Toshimi	{J}
2221	+/-123	(33)	[+2]	FU Jacky	{CDN}
2221	+/-184	(13)	[nv]	OOI Jing Si	{MAL}
2221	+/-190	(13)	[nv]	ZHAO Jing	{CN}
2218	+/-117	(44)	[+143]	HANDEL Michael	{GB}
2212	+/-104	(57)	[-95]	DOLEZAL Vladislav	{CZ}
2211	+/- 98	(63)	[+149]	CHITRA Yohanes	{USA}
2209	+/-180	(13)	[nv]	SHIFMAN Benyamin	{IL}
2205	+/-191	(13)	[nv]	CHONG Wun Leong	{RI}
2205	+/-184	(13)	[nv]	LI Chun Wan	{HK}

2201	+/-184	(13)	[nv]	KIM Yoseob	{ROK}
2196	+/-110	(39)	[-39]	JOHANSEN Niklas	{S}
2193	+/-114	(54)	[+50]	FELDBORG Karsten (GM)	{DK}
2189	+/-181	(13)	[+86]	TATSUMI Yukiko	{J}
2185	+/- 89	(61)	[-13]	FU Velma	{HK}
2183	+/-109	(43)	[-71]	PECZKOWSKI Pawel	{PL}
2180	+/- 70	(120)	[-46]	KORTENDIJK Albert (GM)	{NL}
2179	+/- 81	(83)	[nv]	ENG Tintin	{S}
2176	+/-183	(13)	[nv]	OH Joung-Mok	{ROK}
2173	+/- 98	(54)	[nv]	WU Shuk Man Katie	{HK}
2171	+/-191	(13)	[nv]	SOUDA Megumi	{J}
2151	+/-124	(31)	[-94]	DOUSSE Stéphane	{CH}
2148	+/-195	(14)	[-103]	SALOMONS Roy	{NL}
2145	+/-196	(13)	[nv]	KIM Yunsim	{ROK}
2141	+/-105	(49)	[-107]	BARNABA Donato	{I}
2135	+/-100	(62)	[+80]	FANG Randy	{USA}
2132	+/-100	(55)	[+16]	HIRVONEN Patrik	{FIN}
2129	+/-101	(82)	[-134]	DOUDA Tomas	{CZ}
2128	+/- 94	(62)	[-69]	IN HET ZANDT Bas	{NL}
2128	+/- 96	(61)	[-86]	MEIJER Armoud	{NL}
2125	+/-162	(19)	[+6]	LJUNGQVIST Daniel	{S}
2118	+/- 99	(57)	[-70]	PIHLAJAPURO Lari	{FIN}
2111	+/-103	(58)	[-152]	SAIZ Ruben	{E}
2105	+/-150	(28)	[-94]	HAUGLAND Jan Kristian	{N}
2102	+/-142	(27)	[-110]	ANDERSSON Göran	{S}
2095	+/-115	(43)	[-65]	DI MATTEI Alessandro	{I}
2091	+/-199	(13)	[nv]	LIEW Meng Yik	{MAL}
2088	+/- 92	(82)	[-81]	LARSEN Caspar Pagh	{DK}
2088	+/-110	(46)	[-167]	GAYET Surya	{NL}
2087	+/-180	(13)	[nv]	IMAOKA Tsukasa	{J}
2085	+/- 96	(82)	[-136]	VORACEK Miroslav	{CZ}
2085	+/-160	(18)	[-106]	KAMPHUIS Leon	{NL}
2083	+/- 57	(164)	[-45]	HOBO Roel	{NL}
2080	+/-200	(13)	[nv]	KRAIKOKIT Thammatorn	{T}
2078	+/-196	(13)	[-91]	NOWAK Dominik	{PL}
2076	+/-146	(27)	[-118]	LE COMTE Michiel	{NL}
2071	+/- 88	(66)	[-81]	TOMEI Robin	{NL}
2066	+/-190	(14)	[-51]	YAMANAKA Mami	{J}
2060	+/-124	(37)	[-137]	ANDERSSON Christopher	{S}
2054	+/-189	(15)	[nv]	TSOI Chun Yip	{HK}
2050	+/-194	(13)	[nv]	CHEW Ching Wuen	{SGP}
2049	+/- 76	(98)	[-111]	SCHOTTE Tom	{B}
2049	+/-190	(13)	[-25]	KOBYLINSKI Grzegorz	{PL}
2046	+/- 63	(140)	[-45]	KRACZYK Roman	{PL}
2043	+/-106	(60)	[-65]	GREGERSEN Jonas Lindholt	{DK}
2043	+/-131	(32)	[nv]	SANDBERG ODESELL Caroline	{S}
2041	+/-122	(39)	[-100]	ZILLIG Remko	{NL}
2040	+/-186	(13)	[nv]	BAMRUNGSUK Nares	{T}
2032	+/-166	(20)	[-63]	HÖHNE Andreas (GM)	{D}
2027	+/-126	(35)	[nv]	METHI Trond	{N}
2025	+/-144	(26)	[-40]	MARSON Phil	{GB}
2020	+/-163	(19)	[nv]	VINAR Matt	{AUS}
2010	+/- 70	(114)	[-74]	HUBBARD Geoff	{AUS}
2006	+/- 66	(127)	[-146]	DE GRAAF Jan C.	{NL}
1992	+/- 72	(102)	[-75]	ASPENRYD Henry	{S}
1984	+/- 70	(117)	[-77]	HOETJES Tim	{NL}
1955	+/- 77	(88)	[-124]	ORTIZ George	{AUS}
1952	+/- 72	(111)	[-156]	BØE Alexander	{N}
1950	+/- 76	(108)	[-86]	VALLUND Henrik	{DK}
1938	+/- 90	(64)	[-20]	DYER Jeremy	{GB}
1926	+/- 89	(73)	[-163]	VAN DEN BERG Erwin	{NL}
1916	+/- 82	(85)	[nv]	BERG Robert	{N}
1907	+/- 87	(82)	[-105]	PRASEPTYO Linda	{NL}
1869	+/- 77	(93)	[-10]	STENBERG Veronica	{S}
1865	+/- 62	(155)	[-141]	FRANSEN Martin	{NL}
1848	+/- 85	(79)	[-81]	VECCHI Elisabetta	{I}
1799	+/-179	(21)	[-42]	CORJO Marc	{CDN}
1522	+/-103	(89)	[-148]	LECAT Monique	{B}
1519	+/- 74	(148)	[-118]	SNEEK Marcel	{NL}
1515	+/-195	(20)	[nv]	SCHORETITS Markus	{A}

Voici le classement de la FFO au 31 octobre 2006. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 78*, le tournoi international de Gdansk (1 et 2/07/2006), le tournoi international de Bruxelles (29 et 30/07/2006), le tournoi international de Paris (26 et 27/08/2006), la finale du championnat de France (9 et 10/09/2006), le championnat du monde (6-8/10/2006), le tournoi Ile de France 3 (21/10/2006), 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 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 78* (ou « nv » si le joueur n'y apparaissait pas). L'évolution du classement d'un joueur n'est pas significative : il faut comparer les évolutions de plusieurs joueurs. Rappelons que le classement est établi à partir de l'ensemble des parties jouées les 14 derniers mois. Retrouvez le classement mis à jour régulièrement sur Internet : <http://www.ffothello.org/>

Solitaire

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

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

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

VP signifie : « Vous Passez ».

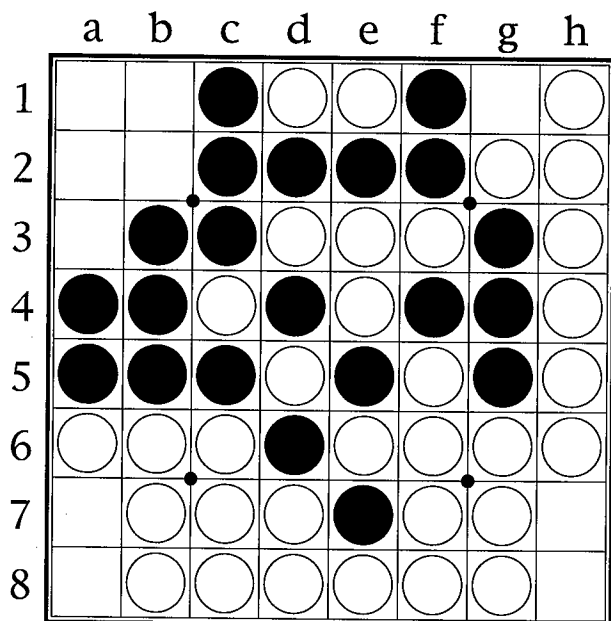
JP signifie : « Je Passe ».

Meijin, 2001

Noir : Keiichi WATANABE

Blanc : Yoshihiro KANDA

Score réel de la partie : 31-33



Noir joue et gagne...

La solution du solitaire de *Fforum 78* était : 51.a8 a7 f1 h1 h2 g8 h8 c1 g7 f8 33-31. Si Noir commence par 51.c1, il va avoir des problèmes après 52.f1 : il ne recoupera plus jamais la diagonale g2-b7 et va devoir tout donner. 51.f1 c1 ? Oui mais voilà, on fait comment pour gagner sans la parité ? Et qu'est-ce que ça change de commencer par 51.a8 a7 ? Tout d'abord l'assurance d'avoir accès en h1 mais surtout le fait de priver Blanc de son accès en c1 et donc de gagner temporairement la parité : 53.f1 h1 h2 g8. Il faut ensuite compter pour décider s'il vaut mieux garder des pions au nord (57.c1 f8 h8 g7 32-32 raté !) ou sur le prébord est avec 57.h8 c1 g7 f8.

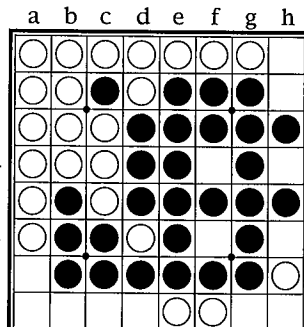
```

H8 H7 A8 G1 A7 B1 B2 A1 A2 A3
    A7 A8 G1 A3 B2 A1 A2 B1
        B1 A2
        G1 A3 A8 A7 B2 A1 A2 B1
            B1 A2
            A2 B2 B1 A1
            A1 B1
            A7 A8 B2 A1 A2 B1
                B1 A2
                B2 A1 A8 A7 A2 B1
                    B1 A2
                    A7 A8 A2 B1
                        B1 A2
                        A2 B1 A8 A7
                            A7 A8
                            B1 A2 A8 JP A7
                                A7 A8
H7 G1 A8 H8 A7 B1 B2 A1 A2 A3
    A7 A8 VP H8 VP B1 B2 A1 A2 A3
A7 G1 H8 A8 H7 A3 B2 B1 A2 A1
    A1 A2
    H7 A8 VP H8 VP B1 B2 A1 A2 A3
G1 B2 H7 H8 A7 A8 A3 A2 B1 A1
    A1 B1
    A2 A3 B1 A1
    B1 A3 A2 A1
    A3 A1 A8 A7 B1 A2
        A7 B1 VP A8 VP A2
        B1 A2 A8 A7
            A7 A8
            A2 A3 A8 A7 VP A1 VP B1
                A7 A8 B1 A1
                A7 A8 H7 H8 A3 A2 B1 A1
                    A1 B1
                    A2 A3 B1 A1
                    B1 A3 A2 A1
                    A3 A2 H8 H7 B1 A1
                        A1 B1
                        H7 H8 B1 A1
                            A1 B1
                            B1 A1 H7 H8
                            A1 B1 H8 H7
                                H7 H8
                                B1 A1 H7 H8
                                A1 B1 H8 H7
                                    H7 H8
                                    B1 A1 H7 A3 A2 H8
                                    A3 A1 A8 A7 H8 B1 H7 A2
                                        H7 H8 B1 A2
                                        B1 A2 H8 JP H7
                                            H7 H8
                                            H7 H8 A8 A7 B1 A2
                                            A7 B1 VP A8 VP A2
                                            B1 A2 A8 A7
                                                A7 A8
                                                A7 A8
                                                A7 B1 H7 A8 VP H8 VP A2
                                                B1 A2 A8 A7 H8 JP H7
                                                    H7 H8
                                                    H7 H8 A8 A7
                                                        A7 A8
                                                        A7 A8 H7 H8
    
```

(Fin de l'analyse de la partie Borassi-Nicolet)

La fin de la partie est un calvaire pour l'Italien, qui ne cherche même plus à limiter la casse, tant la situation est désespérée. Qu'on en juge par la position fromagère (façon gruyère) de la figure 5, après 47.g7. Blanc répond 48.f4, qui fait passer Noir, puis

49.f6, qui ne laisse à Noir que le coup catastrophique 50.g8. Sans doute un grand moment de solitude. Par la suite, Blanc parvient encore à faire passer Noir afin de regagner la parité pour finalement l'emporter 14 à 50.



5. Après 47.g7

Agenda

FRANCE TOURNOI DE NOËL DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 16 décembre 2006 à 13h45

Informations : contact@ffothello.org

ESPAGNE TOURNOI INTERNATIONAL DE BARCELONE

Premier tournoi du grand prix d'Europe 2007
Préqualificatif pour le championnat du monde 2007
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 16 et dim.17 décembre 2006

Informations : contact@ffothello.org

BELGIQUE TOURNOI D'OTTIGNIES

En 7 rondes, ouvert à tous.

Samedi 30 décembre 2006

Informations : Monique Lecat ☎ +32 10 41 29 18

ITALIE TOURNOI INTERNATIONAL DE ROME

Deuxième tournoi du grand prix d'Europe 2007
Préqualificatif pour le championnat du monde 2007
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 13 et dimanche 14 janvier 2007

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE TOURNOI B DE RENNES

En 5 rondes de 2x20min, ouvert à tous sauf aux ordinateurs et grands-maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans Fforum 79.

Samedi 13 janvier 2007 à 14h

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

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

FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 1

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 3 février 2007 à 13h45

Informations : contact@ffothello.org

ANGLETERRE TOURNOI INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

Troisième tournoi du grand prix d'Europe 2007
Préqualificatif pour le championnat du monde 2007
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 17 et dimanche 18 février 2007

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE FESTIVAL DES JEUX DE CANNES

du mercredi 21 au dimanche 25 février 2007

Dans le cadre du salon, la FFO organise de multiples animations : initiations, simultanées, tournois...

- Sélection junior (samedi 24 février 2007)
- Tournoi open qualificatif pour la finale du championnat de France (dimanche 25 février 2007)

Informations : www.cannes.com

FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE RENNES

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

Samedi 10 et dimanche 11 mars 2007

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

HOLLANDE TOURNOI INTERNATIONAL D'AMSTERDAM

Quatrième tournoi du grand prix d'Europe 2007
Préqualificatif pour le championnat du monde 2007
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 24 et dimanche 25 mars 2007

Informations : contact@ffothello.org

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

Agenda sur www.ffothello.org