FFORUM

FÉDÉRATION FRANÇAISE OTHELLO

Le magazine de la Fédération Française d'Othello PRINTEMPS-ÉTÉ 2009

www.ffothello.org

Magazine

France junior 2008

France 2008

Internationaux 2009

Initiation

Les pions définitifs

Tactique

Se connaître

Physique

La Grande Théorie

Problèmes

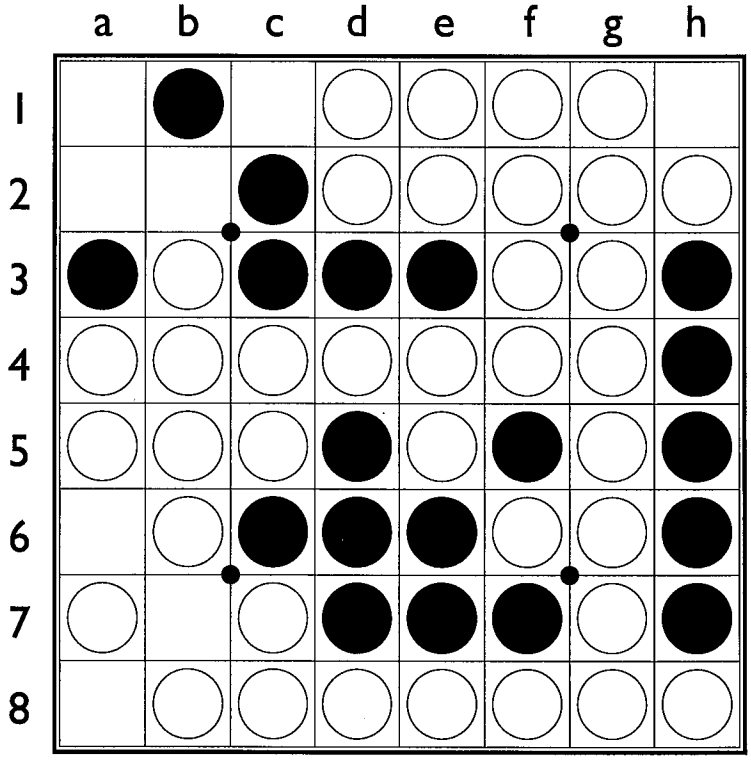
N°83

5 euros

Michele Borassi champion du monde !

Le retour de Bintsa Andriani au sommet

Cet été : le stage et le tournoi de Paris



Noir joue et gagne...

Édito

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Et si le stage d'été était une machine à former des champions ?

« Michele Borassi, le champion du monde 2008, a probablement bénéficié de l'aide de la Fédération Française d'Othello, au travers des différents stages d'été auxquels il a participé », estime Marc Tastet, dont on rappelle aux plus jeunes d'entre vous qu'il fut, en 1992, le dernier champion du monde français. Il est en outre, pour les plus distraits, le champion de France en titre. Et Marc d'ajouter, avec la précision qu'on lui connaît : « Le premier stage de Michele, à Font-Romeu en 2005, a probablement représenté pour lui un déclic. » Il est vrai que ce prestigieux événement annuel a permis au jeune Italien de côtoyer plusieurs champions et vice-champions du monde — Marc Tastet donc, mais aussi Stéphane Nicolet et Emmanuel Caspard — ainsi qu'un multiple champion d'Europe, j'ai nommé Takuji Kashiwabara. Il a alors su profiter des conseils prodigués pour développer son talent personnel qui lui a permis de se hisser sur la plus haute marche mondiale : le stage lui a permis de prendre conscience de son potentiel.

Il a profité des stages d'été, mais il a aussi beaucoup donné : Marc Tastet pense que la présence de Michele au stage 2008 a contribué à son titre de champion de France en automne !

Les récents progrès de Bintsa Andriani ne doivent en revanche rien au stage d'été de la FFO, mais probablement tout à un travail personnel sans doute intensif, qui lui a permis de progresser de façon spectaculaire après de nombreuses années de stagnation. Un formidable message d'espoir pour nombre d'entre nous. Bintsa a ainsi remporté le tournoi préqualificatif de Rennes, s'offrant la norme de grand-maître qui lui manquait, avant de récidiver au tournoi préqualificatif de Paris (et après avoir remporté au passage le tournoi européen d'Alkmaar). Le conseil de la Fédération le félicite. À un degré moindre, la progression d'Aurélien Leblanc, en seulement deux ou trois mois, est également spectaculaire. Son décollage est officiellement daté du tournoi de Noël, durant lequel il a battu un maître et un grand-maître. Une performance qui, au vu de son niveau sur le site PlayOK, n'avait étonné personne.

Grand Prix d'Europe 2009

			Rome	Camb	Barc	Amst	Cop	Stock	Total
Andriani	Bintsa	F	140	170		200			510
Kashiwabara	Takuji	F	40	90		140	15	140	425
Schotte	Tom	B	25	60	140	0	40		265
Beck	David	GB		40				200	240
van den Biggelaar	Nicky	NL				90	140		230
Cupial	Milosz	PL				27	200		227
Borassi	Michele	I	200						200
Saiz	Rubén	E			200				200
Hand	David	GB		170					170
Leader	Imre	GB		30				75	105
Kraczyk	Roman	PL				4	90		94
Bandrés	Jorge	E			90				90
Barnaba	Donato	I	90						90
Tanida	Kunihiko	J						75	75
Feldborg	Karsten	DK					60		60
Marconi	Francesco	I	60						60
Peczkowski	Pawel	PL				60			60
Vallejo	Javier	E			60				60
Kortendijk	Albert	NL			30	0	15		45
Praseptyo	Linda	NL			40	0	0		40
Tastet	Marc	F				0		40	40
Sandberg	Caroline	S						30	30
Vallund	Henrik	DK					30		30
Capelle	Stéphane	F				27			27
Nicolet	Stéphane	F				27			27
Peperkamp	Marcel	B		0		27			27
Di Mattei	Alessandro	I	25						25
Helmes	Sido	NL	5	0		0	15		20
Alami	Carlo	I	0		18				18
de Boer	Akke-lien	NL		0	18	0			18
Barre	Sébastien	F				4		13	17
Hobo	Roel	NL		13		0	3		16
Andersson	Göran	S						13	13
Aspenryd	Henry	S						13	13
Frönmark	Marcus	S		13					13
Hubbard	Geoff	AUS		13					13
Lazard	Emmanuel	F				0		13	13
Turner	Ian	GB		13					13
Ferrando	Marco	I	5						5
Palladino	Domenico	I	5						5
Scognamiglio	Paolo	I	5						5
Sperandio	Roberto	I	5						5
Stanzione	Pierluigi	I	5						5
Strada	Fabio	I	5						5
Balaguer	Demian	E			4				4
Budiño	Ricardo	E			4				4
Mendoza	Jordi	E			4				4
Mendoza	Martin	E			4				4
Nowak	Dominik	PL				4			4
Zillig	Remko	NL				4			4
Zleba	Grzegorz	PL				0	3		3

Grand Prix de France 2009

			CF08	Renn	Noel	Gren	PrGre	IDF1	PrRen	IDF2	PrPar	Montb	Total
Andriani	Bintsa	F	44		200		30	200	200	140	200		1014
Kashiwabara	Takuji	F	15			97	60		140	35	40	200	587
Delaunay	Arnaud	F	44		140		90	55	90		140		559
Auzende	Frédéric	F	15		13			140		75	90	140	473
Butin	Pierre	F	140			200	40					75	455
Tastet	Marc	F	200				200				30		430
Barre	Sébastien	F	90							200	60	75	425
Poirier	Serge	F	0	200				55	40				295
Leblanc	Aurélien	F			55			55		75	15		200
Nicolet	Stéphane	F			55		140						195
Lévy-Abégnoli	Thierry	F	15		55			55		35			160
Gélin	Gabriel	F		140									140
Lazard	Emmanuel	F	44		55		20				20		139
Nicolas	Caroline	F				97	10						107
Lanuit	Christophe	F				97							97
Poirier	Antoine	F		75									75
Rousset	Gabriel	F		75									75
Capelle	Stéphane	F							60				60
Michel	Stéphane	F				40	15						55
Sagona	Éric	F			13			2		20	10		45
Gaudaire	Arthur	F		40									40
Avy	Jean-Pierre	F										35	35
Delgado	Marie-Louise	F										35	35
Hervé	Jacqueline	F	0						30				30
Poirier	Thibault	F	0	30									30
Capelet	Alain	F										20	20
Dauba	Cédric	F	3					15					18
Benoit	Serge	F	0		13			2					15
Darck	Nancy	B	0					15					15
Lecat	Monique	B	0					15					15
Lefebvre	Thierry	F			13								13
Meyer	Frédéric	F									5		5
Furet	Thomas	F	3										3
Staigre	Pascal	F						2					2

Mais revenons au stage d'été. L'édition 2009 aura lieu du dimanche 19 juillet au dimanche 26 juillet. Quant au lieu, il se situe dans le Massif Central, comme les deux années précédentes. Mais nous quittons Murol pour aller à Fournols, où il existe une résidence qui s'est déclarée prête à nous accueillir. Très raisonnable, le coût sera de 380 €. Il est possible de s'inscrire en écrivant à l'adresse `stage@ffothello.org`*. De plus, une page d'information est disponible sur le site de la FFO (*`http://www.ffothello.org`*).*

Pour conclure, je me permettrai de préciser aux plus sceptiques d'entre vous que tout ce que j'ai écrit dans cet éditorial est sérieux et véridique, bien qu'il ait été écrit aux alentours du 1er avril. L'air de rien, c'est la première fois que j'écris un éditorial qui ressemble à un éditorial !

Sommaire

4 ◆ **Magazine**

7 ◆ **Initiation : les pions définitifs**

9 ◆ **Test**

10 ◆ **La Grande Théorie**

12 ◆ **Problèmes**

14 ◆ **La course en tête : Rennes 2008**

18 ◆ **Se connaître**

23 ◆ **Solitaire**

24 ◆ **Agenda**

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE

Jean-Pierre AVY

Emmanuel LAZARD

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Serge POIRIER

Serge TAPSOBA

Marc TASTET

Directeur de la publication :
Monique LECAT
Rédacteur en chef :
Thierry LÉVY-ABÉGNOLI
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*

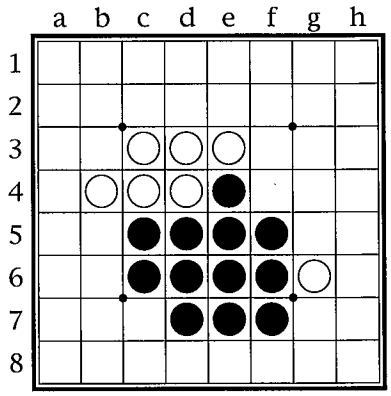
Composition du conseil de la FFO
Présidente : Monique LECAT
Trésorier : Serge BENOIT
Secrétaire : Serge POIRIER
Membres du conseil : Sarah BENTOLILA, Thierry LEFEBVRE, Cédric DAUBA, Marie-Christine TORRI, Gilles CLUZON, Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

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

Ci-contre, Blanc n'est pas au mieux mais c'est jouable. 16.d8 e8 f8 peut-être ou 16.f4 h6 e8. L'important est de limiter sa frontière et d'empêcher Noir de bétonner au sud et à l'est. Le mieux serait un petit coup tranquille comme par exemple 16.b6 b5 c7... Allons-y pour b6 !... Mais juste après avoir retourné c5, nos yeux accrochent le pion blanc en g6... forçant le retournement de la ligne 6 et offrant plusieurs coups tranquilles à Noir. La gaffe la plus simple c'est... d'oublier de retourner des pions !



Blanc joue et... gaffe !

Championnat junior 2008

Serge POIRIER

Les jeunes prennent le pouvoir. Cette année, la finale du championnat de France junior a opposé deux jeunes joueurs du Rheu de onze ans. Gabriel Rousset, finaliste en 2007 l'emporte face à Arthur Gaudaire qui avait alors empoché le titre des moins de douze ans. Cette année, ce dernier titre revient à Antoine Poirier, du Rheu également, qui s'impose face à Moma Thiam, des Ulis, qui n'a pas démérité malgré son jeune âge.

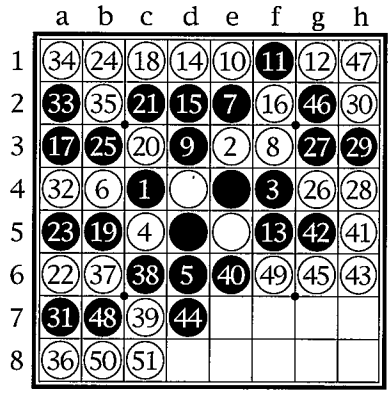
Gabriel a très bien maîtrisé son sujet puisqu'il fait carton plein dans le toutes-rondes et emporte la finale 2-0. Même score pour Antoine qui, fort d'une expérience de plusieurs participations au tournoi final, bat Moma assez facilement. Le grand perdant de l'édition 2008 est donc Thibault Poirier qui se voit logiquement dépossédé de son titre après deux défaites dans le toutes-rondes face à Gabriel et Arthur (défaite sans appel 0-64 à cause d'un béton très efficace...). Pour accéder à la finale ce dernier a dû batailler à la dernière ronde face à Antoine, ne s'imposant que 33-31 à l'issue d'une très jolie partie.

Pour la première fois, certaines parties et la finale étaient retransmises sur www.liveothello.com. Quelques champions (dont le champion de France 2008) ont donc pu suivre les exploits des plus jeunes en direct et nous envoyer félicitations et encouragements !

Mais revenons plus en détail sur cette édition 2008, marquée par le plus faible nombre de participants depuis sa création en 2000. Cette situation est due à deux facteurs, la localisation de la finale à Aix-les-Bains et le faible nombre de sélections à travers la France. Nous devrons nous améliorer en 2009 pour retrouver un nombre de sélectionnés plus important et une finale à jouer dans un lieu plus facile d'accès pour tous les participants.

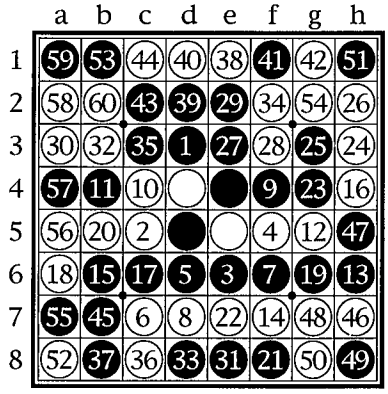
Malgré ce taux de participation peu élevé, le tournoi fut fort agréable. Les Rheusois, après un long voyage en TGV purent découvrir le Mondial des jeux de l'esprit dès le samedi après-midi et s'adonner à d'autres jeux de réflexion (casse-têtes, go, nouveaux jeux présentés par leurs créateurs...) le but était de se défouler et d'en profiter avant de se concentrer pour le tournoi du lendemain après un bon repas savoyard et une bonne nuit de sommeil. Le cinquième participant, Moma Thiam en provenance des Ulis n'arrivait que le dimanche matin après un voyage avec son père en train couchette dans la nuit du samedi au dimanche. Il était donc un peu fatigué lorsque le tournoi débuta mais très enthousiaste.

Hormis la domination de Gabriel dans le toutes-rondes, les deux tournants de ce championnat se jouèrent à la ronde 3 et à la ronde 5.



Poirier T. 0-64 Gaudaire

Alors que Gabriel et Arthur commençaient fort leur tournoi avec deux victoires, Thibault rencontrait Arthur à la troisième ronde avec déjà l'obligation de s'imposer pour espérer rester dans la course pour la finale. Les deux joueurs se lançaient dans une perpendiculaire, mais sortaient rapidement des ouvertures classiques avec **6.b4 7.e2**. Arthur choisissait de venir rapidement sur le bord nord avec **10.e1**. Et Thibault qui avait plusieurs coups bien au centre choisissait **11.f1**. C'était tenter Arthur, réputé pour bétonner très rapidement (un futur Bintsa en puissance !) qui prenait le bord avec **12.g1** et gardait en réserve le coup **14.d1**. Thibault continue ensuite de jouer au centre mais il commet une autre erreur avec le coup **17.a3** qui vient inutilement sur le bord ouest et crée un début de frontière noire alors que le coup central c3 était bien meilleur. La situation se dégrade alors très vite car Arthur a encore un temps au nord avec **18.c1**. Noir économise alors ses libertés, mais il est déjà trop tard, le béton va prendre. Après **21.c2**, Arthur joue **22.a6** pour gagner un accès en b1 (ce qui sera son cinquième coup sur le bord nord !). Noir résiste encore un peu, mais Blanc ne traverse pas la frontière et après **26.g4**, Thibault hésite à jouer l'extrême h4 qui forcerait Blanc à jouer au sud. Il choisit **27.g3** qui lui semble plus sûr mais après **28.h4 29.h3 30.h2**, Noir ne peut jouer que **31.a7** laissant un trou en a4 sur le bord ouest dans lequel Blanc s'engouffre pour empocher les deux coins a1 et a8 sans aucune compensation pour Noir (sans même un accès en b2). La messe est dite et Arthur arrivera même à trouver les bonnes séquences pour infliger une sévère correction au champion en titre !



Poirier A. 31-33 Gaudaire

Mais pour atteindre la finale, il lui reste à affronter Antoine à la ronde 5. S'il perd et que Thibault gagne, les trois joueurs se retrouveront à quatre points. Avec son départage Arthur semble assuré toutefois d'atteindre la finale. Après un début équilibré les deux joueurs jouent une perpendiculaire débouchant sur une opposition de masses. Arthur va chercher à bétonner sur le bord est avec **16.h4** mais Antoine résiste bien et ne donne pas de temps inutilement à son adversaire. Le coup **21.f8** donne toutefois un avantage à Blanc qui n'a pas à ouvrir au nord et peut répondre **22.e7**. Noir se retrouve alors avec une frontière au nord et probablement le bord sud à terme... Il dispose néanmoins à chaque fois d'un petit coup lui permettant de ne pas exploser alors que Blanc poursuit son béton à l'est. **26.h2** aurait pu attendre (car il laisse les réponses e3 ou f3 à Noir), alors que a3 mettait un peu plus de pression encore. Après **30.a3** Antoine n'a plus de coup au nord, il complète alors le bord sud avec **31.e8**

qui a le mérite de reprendre du centre. Arthur fait alors quelques petites erreurs, au lieu de faire prendre le bord sud à Noir avec d8, il joue au nord avec **32.b3**, Noir continue alors de reprendre le centre avec **33.d8**. Même s'il fait prendre le bord de cinq à Noir au sud, il pourra très difficilement l'attaquer. Il joue alors le coup le moins bon au nord avec **34.f2** offrant de nouveaux coups à Noir qui voit sa situation s'améliorer. Effectivement après la séquence 35.c3 36.c8 37.b8 38.e1 39.d2, Noir est largement gagnant. Mais il commence lui aussi à faire des erreurs et son avance s'amenuise au fil des coups jusqu'au coup **43.c2** où il n'est plus gagnant que 34-30. On pense alors que Blanc loupe sa dernière chance en jouant **44.c1** et en laissant le contrôle de la diagonale b7-g2 à Noir avec **45.b7**. Blanc ne peut toujours pas attaquer au sud en g7 à cause de l'arnaque en g8 ! Il choisit **46.h7**, Noir s'insère avec **47.h5** et après Blanc **48.g7** l'arnaque est toujours là ! La concentration des deux juniors est extrême malgré le bruit environnant (nous jouons dans le hall principal du salon). Antoine prend son temps, il n'a pas vu l'arnaque et le gain des bords est et nord lui semble un avantage important. Malheureusement, après la séquence **49.h8 50.g8 51.h1** et **52.a8**, il n'a accès ni en g2 ni en a7. Il n'a pas non plus réussi à gagner la parité, la partie a définitivement basculé en faveur d'Arthur qui s'impose finalement 31-33 après une superbe partie pour des jeunes de onze ans.

Les finales sont également fort intéressantes et seront commentées dans un numéro à venir.

Bravo à ces jeunes joueurs qui nous ont offert un beau spectacle et qui tenteront de faire aussi bien l'année prochaine ! Un grand bravo à Gabriel pour sa persévérance et son travail qui lui permettent de monter sur la plus haute marche cette année. Merci à Gérard Van Cayzeele (président de la Confédération des Loisirs de l'Esprit) pour son accueil chaleureux et son aide pendant ces deux jours pour mettre en valeur le stand de la FFO et le tournoi.

Classement final

1.	Rousset Gabriel	5/5	+2
2.	Gaudaire Arthur	4	+0
3.	Poirier Thibault	3	
4.	Poirier Antoine	2	+2
5.	Thiam Moma	1	+0

Magazine Internationaux 2009

Emmanuel LAZARD

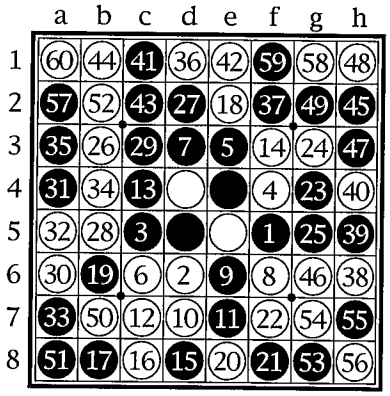
Rome 2009

Ce n'est jamais facile de remporter un tournoi juste après avoir gagné le championnat du monde car on est un peu la cible de tout le monde... Et le système suisse ne fut pas une promenade de santé pour Michele qui se qualifiait de justesse pour la finale en compagnie d'un Bintsa plus étonnant que jamais. Mais on n'est pas champion par hasard et Michele s'impose 2-1 : son sixième tournoi européen d'affilée en un an...

Classement final

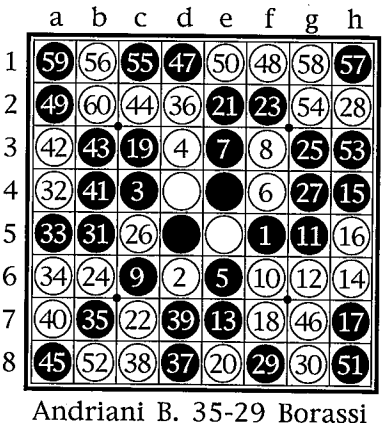
1.	Borassi M.	{I}	8,5/11	+2
2.	Andriani B.	{F}	10	+1
3.	Barnaba D.	{I}	8	+1
4.	Marconi F.	{I}	8	+0
5.	Kashiwabara T.	{F}	7	
6.	Schotte T.	{B}	6,5	
	Di Mattei A.	{I}	6,5	
8.	Sperandio R.	{I}	6	
	Ferrando M.	{I}	6	
	Helmes S.	{NL}	6	
	Palladino D.	{I}	6	
	Stanzione P.	{I}	6	
	Strada F.	{I}	6	
	Scognamiglio P.	{I}	6	
15.	Modellatore T.	{D}	5,5	
16.	Sagratella S.	{I}	5	
	Alami C.	{I}	5	
	Di Pietro M.	{I}	5	
	Maccheroni A.	{I}	5	
	Privitera B.	{I}	5	
	Lai F.	{I}	5	
22.	Diodati M.	{I}	4,5	
	Bianchi P.	{I}	4,5	
24.	Ortiz G.	{AUS}	4	
	Russo L.	{I}	4	
	Privitera F.	{I}	4	
	Caviola L.	{I}	4	
28.	Weber G.	{D}	2	
	Ferrari T.	{I}	2	

finale 1



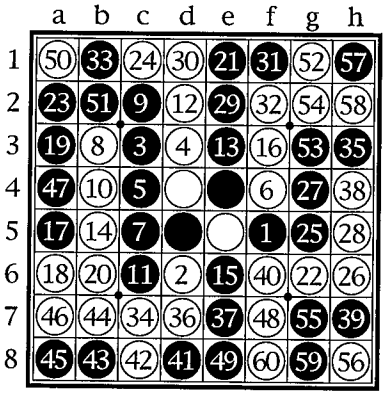
Borassi 35-29 Andriani B.

finale 2



Andriani B. 35-29 Borassi

finale 3



Andriani B. 23-41 Borassi

Cambridge 2009

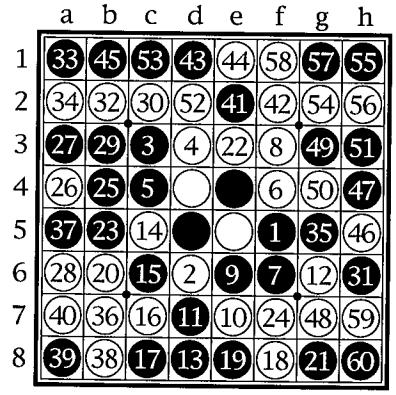
Borassi prenant un peu de repos, la voie est libre pour les challengers. Et rebelote pour Bintsa, décidément l'homme en forme de ce début d'année, qui fait cette fois carton plein dans le système suisse ! Il passe d'ailleurs bien près de la victoire finale puisque après trois parties très disputées, il ne s'incline qu'au départage aux pions face au champion anglais en titre David Hand.

Classement final

1.	Hand D.	{GB}	8/11	+1,5
2.	Andriani B.	{F}	11	+1,5
3.	Kashiwabara T.	{F}	8	+2
4.	Schotte T.	{B}	8	+1
5.	Beck D.	{GB}	8	
6.	Leader I.	{GB}	7	
7.	Turner I.	{GB}	6	

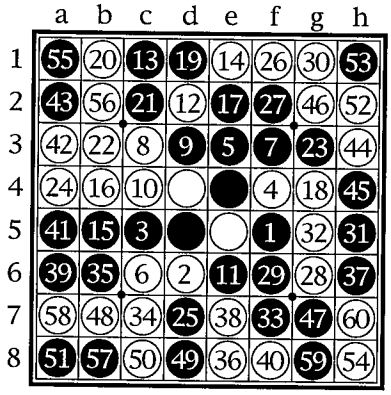
	Hobo R.	{NL}	6
	Fronmark M.	{S}	6
	Hubbard G.	{AUS}	6
11.	Fransen M.	{NL}	5
	Peperkamp M.	{NL}	5
	Helmes S.	{NL}	5
	Pridmore B.	{GB}	5
	Støvring P.	{DK}	5
	Marson P.	{GB}	5
	Arnold R.	{GB}	5
18.	Robison A.	{GB}	4
19.	de Boer A.	{NL}	3
	Turner A.	{GB}	3
21.	Turner K.	{GB}	2
22.	Turner T.	{GB}	0

finale 1



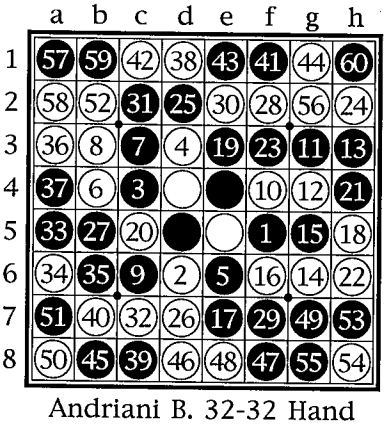
Hand 47-17 Andriani B.

finale 2



Andriani B. 42-22 Hand

finale 3



Andriani B. 32-32 Hand

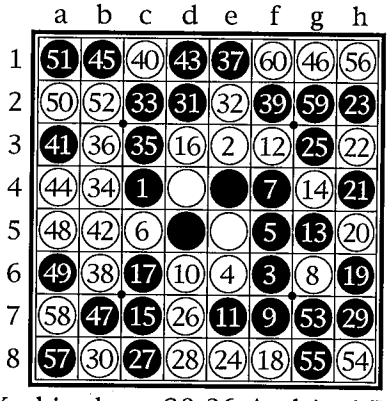
Alkmaar 2009

Après deux finales perdues sur le fil, Bintsa gagne son premier tournoi européen de belle manière : un presque sans-faute lors du système suisse qu'il domine tout au long des onze rondes puis une finale sans défaite.

Classement final

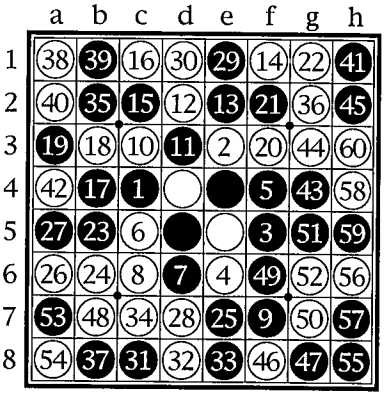
1.	Andriani B.	{F}	10/11	+2
2.	Kashiwabara T.	{F}	9,5	+0
3.	v.d. Biggelaar N.	{NL}	7,5	+2
4.	Peczkowski P.	{PL}	8	+1
5.	Cupial M.	{PL}	7,5	
	Capelle S.	{F}	7,5	
	Nicolet S.	{F}	7,5	
	Peperkamp M.	{NL}	7,5	
9.	Nowak D.	{PL}	7	
	Kraczyk R.	{PL}	7	
	Zillig R.	{NL}	7	
	Barre S.	{F}	7	
13.	Schotte T.	{B}	6,5	
	Tastet M.	{F}	6,5	
	Hoetjes T.	{NL}	6,5	
	Ye L.	{D}	6,5	
17.	Lazard E.	{F}	6	
	de Graaf J.	{NL}	6	
	Ortiz G.	{AUS}	6	
	Hobo R.	{NL}	6	
	Berg M.	{D}	6	
	Helmes S.	{NL}	6	
23.	Tomei R.	{NL}	5,5	
	van den Berg E.	{NL}	5,5	
	Szyszko L.	{PL}	5,5...	

finale 1



Kashiwabara 28-36 Andriani B.

finale 2



Andriani B. 35-29 Kashiwabara

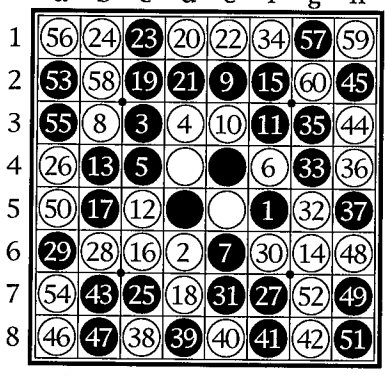
Copenhague 2009

Les hommes en forme se faisant porter pâle, les outsiders s'affichent ! Un fort contingent néerlandais se presse à Copenhague, rejoint par trois Polonais, un Belge et un Français, tous soucieux d'empêcher un local danois de remporter l'épreuve. Et c'est finalement Milosz Cupial, finaliste malheureux l'an passé, qui bat Nicky van den Biggelaar en finale. Roman Kraczyk prenant le dessus sur Karsten Feldborg dans la petite finale, le podium est entièrement étranger ! Takuji finit sur un bilan mitigé, mais gagnera en 2010, année paire, comme d'habitude !

Classement final

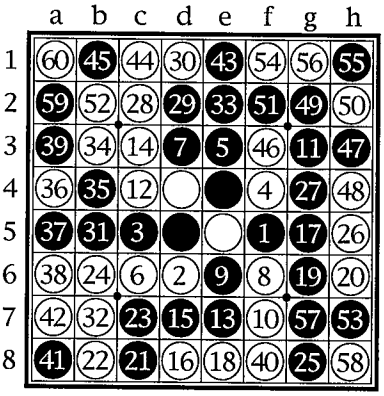
1.	Cupial M.	{PL}	8/11	+2
2.	v.d. Biggelaar N.	{NL}	10	+0
3.	Kraczyk R.	{PL}	7	+1
4.	Feldborg K.	{DK}	7	+0
5.	Schotte T.	{B}	7	
6.	Vallund H.	{DK}	6,5	
7.	Helmes S.	{NL}	6	
	Kortendijk A.	{NL}	6	
	Kashiwabara T.	{F}	6	
10.	Zieba G.	{PL}	5	
	Hobo R.	{NL}	5	
12.	Praseptyo L.	{NL}	3,5	
13.	Aagard-Hansen J.	{DK}	3	
14.	Badsted P.	{DK}	2	
	Sneek M.	{NL}	2	

finale 1



v.d. Biggelaar 22-42 Cupial

finale 2



Cupial 35-29 v.d. Biggelaar

Tactique

Les coins et les pions définitifs

Brian ROSE

Cet article est le deuxième d'une série extraite du livre de Brian Rose (le champion du monde 2001) intitulé « Othello – A minute to learn... A lifetime to master », *autrement dit, une minute pour l'apprendre... une vie pour le maîtriser. On démarre directement par le chapitre 2, le premier chapitre traitant de la notation. Les suivants seront publiés dans les prochains numéros de* Fforum.

Ce volet consacré aux coins et pions définitifs semblera basique pour la plupart de nos lecteurs mais il faut bien commencer par le commencement ! La plus fondamentale stratégie d'Othello est probablement de prendre les coins. Il est en effet impossible de retourner un pion qui occupe un coin. Si vous parvenez à prendre un coin, ce pion sera donc à vous pour le reste de la partie. Dans le diagramme 2-1, le pion en h8 restera blanc jusqu'à la fin. Même si Noir joue plus tard en g8 et h7, il ne peut pas capturer le pion en h8. De plus, une fois que vous avez un coin, il est souvent possible d'empiler plusieurs pions qui, protégés par le coin, ne pourront pas être retournés. Ces pions sont appelés « pions définitifs » (ou « pions stables »).

Dans le diagramme 2-2, les pions de la ligne 8 sont définitifs. Dans le diagramme 2-3, les 21 pions blancs le sont également. Si cela ne vous semble pas évident, prenez un moment pour vous en convaincre. Pour ce faire, établissez les positions sur un othellier puis essayez de retourner des pions blancs définitifs en plaçant des pions noirs. Il n'y a aucune possibilité pour Noir d'entourer les pions blancs définitifs et de les retourner. Il est très important de chercher à faire des pions définitifs, le plus tôt possible dans la partie.

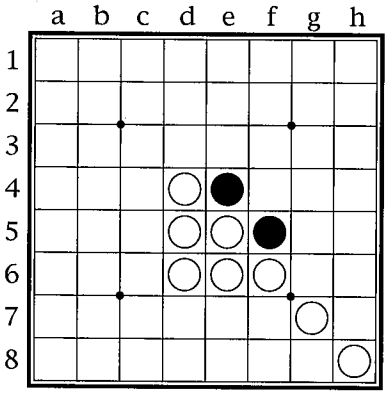
Cases C et cases X

S'il est bon de prendre des coins, il est évident qu'il ne faut pas en donner à l'adversaire ! Un moyen pour votre adversaire de prendre un coin est de vous mettre dans l'obligation de jouer une case à côté d'un coin, c'est-à-dire, les cases C ou les cases X. Les cases X sont particulièrement dangereuses. En y jouant tôt dans la partie, on renonce inévitablement au coin adjacent. Par exemple, dans le diagramme 2-4, Blanc a joué la case X g7. Bien que Noir ne puisse prendre le coin h8 tout de suite, s'il peut établir un pion noir sur la diagonale c3-f6, alors il pourra prendre le coin.

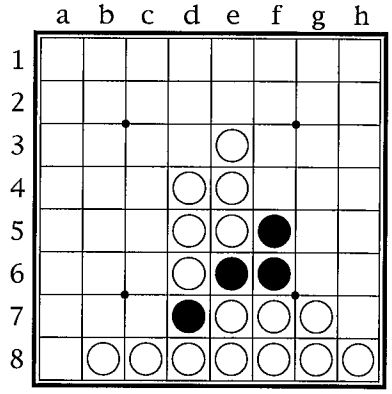
Une possibilité pour Noir est de jouer b5, capturant ainsi le pion en e5, selon le diagramme 2-5. Blanc ne pourra pas reprendre le pion e5 et Noir pourra prendre un peu plus tard le coin h8. Une fois que Noir a le coin, tous ses pions sur la ligne 8 deviennent des pions définitifs et plus tard dans la partie, il pourra, en toute probabilité, être capable de créer des pions définitifs sur le bord est.

Dans la plupart des cas, occuper une case X tôt dans la partie se révèle une erreur irréparable. Cependant, dans un prochain chapitre, nous examinerons quelques circonstances exceptionnelles pour lesquelles l'occupation des cases X sera utile. Si cela permet à l'adversaire de prendre le coin adjacent, pour les cases C, le degré de danger dépend principalement des cases restantes sur le même bord. Par exemple, dans les diagrammes 2-6, 2-7, et 2-8, Noir perdra rapidement le coin h1. Dans le diagramme 2-6, Blanc prend le coin au prochain coup. Dans le diagramme 2-7, Blanc peut jouer h3. Noir n'a pas la possibilité de capturer le pion h3 et Blanc pourra jouer h1 à l'un de ses prochains tours. Voyez-vous comment Blanc peut capturer le coin h1 dans le diagramme 2-8 ?

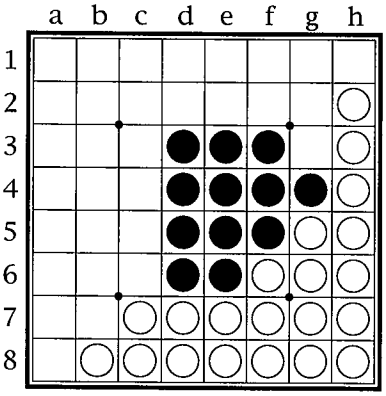
Dans cette position du diagramme 2-8, Blanc devrait jouer h3, gagnant l'accès au coin h1. Même si Noir capture le pion h3 en jouant h4, comme dans le diagramme 2-9, Blanc a toujours accès au coin, comme on le voit dans le diagram-



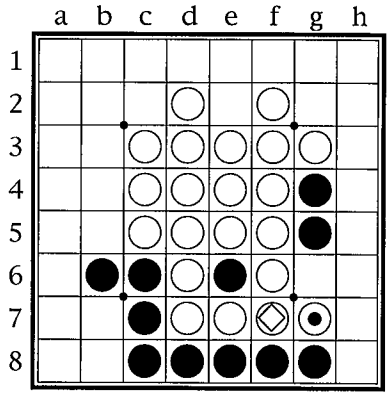
2-1. Blanc vient de jouer h8



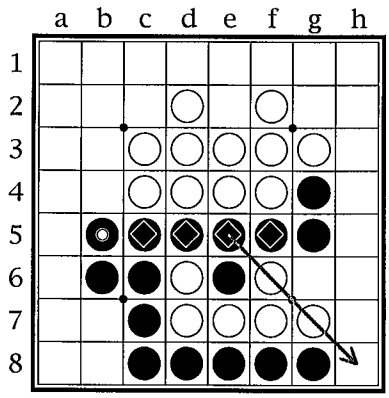
2-2. Une rangée définitive



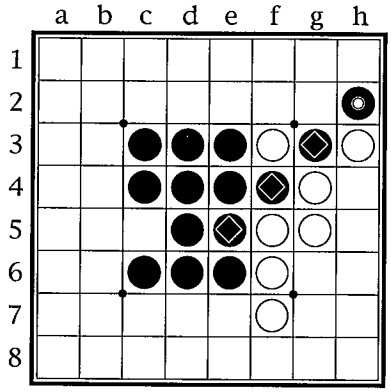
2-3. Des pions définitifs



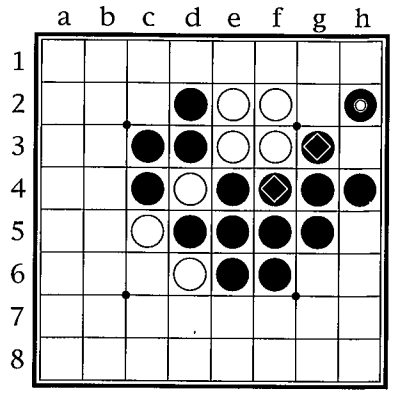
2-4. Après 28.g7



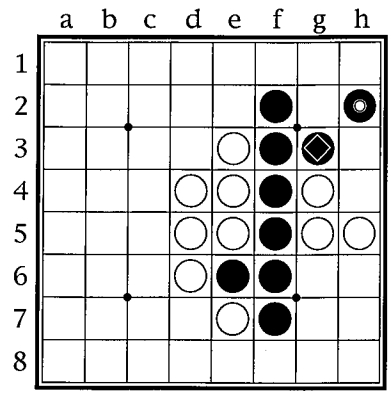
2-5. Après 29.b5



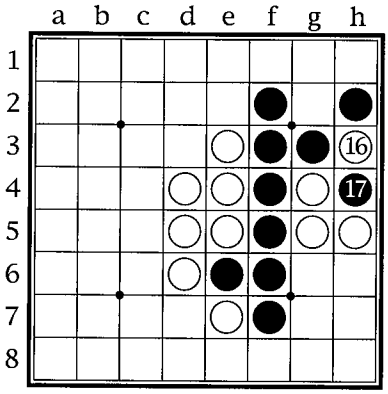
2-6. Noir joue 17.h2



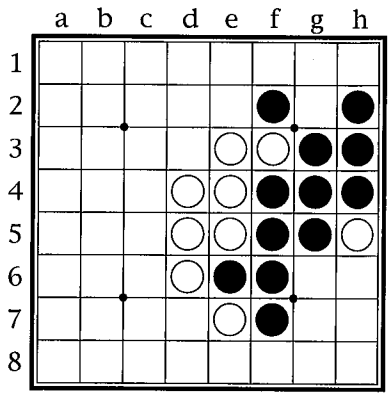
2-7. Blanc joue



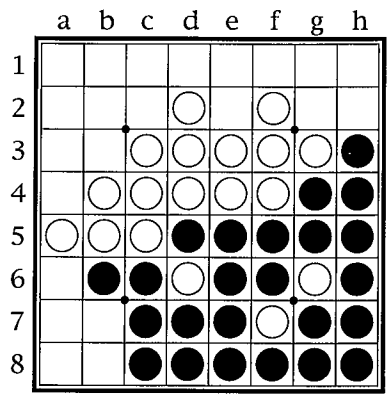
2-8. Blanc joue



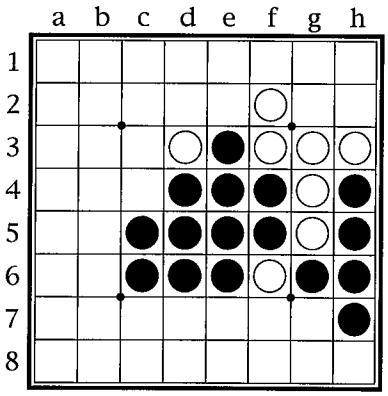
2-9. Après h3 h4



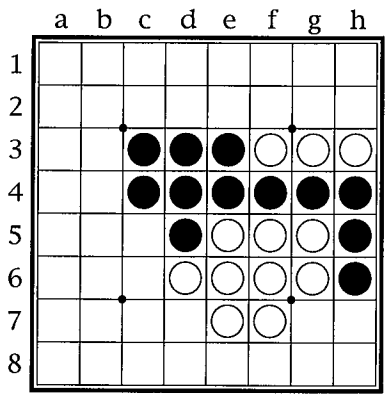
2-10. Blanc joue



2-11. Noir joue



2-12. Noir joue



2-13. Noir joue

me 2-10. Ces diagrammes montrent que les cases C sont souvent plus dangereuses quand la case du bord qui leur est adjacente est vide. L'adversaire peut alors attaquer le coin en jouant dans la case vide. Nous verrons bien d'autres exemples sur ce thème dans les chapitres ultérieurs.

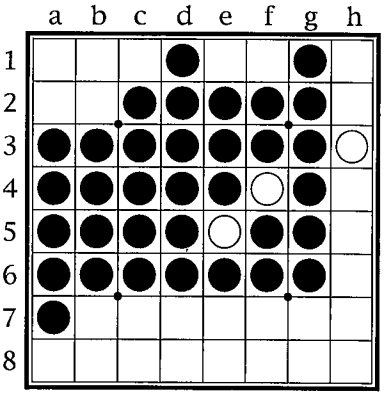
S'il y a beaucoup de circonstances dans lesquelles occuper les cases C est une mauvaise idée, il s'agit assez souvent de bons coups. En effet, bien qu'ils soient adjacents aux coins, ils ne donnent pas forcément ceux-ci à l'adversaire.

Les diagrammes 2-11, 2-12, et 2-13 montrent des exemples où Noir a un bon coup en jouant la case C h2. Dans le diagramme 2-11, h2 construit pour Noir des pions stables et n'offre pas de perspective à Blanc de prendre le coin h1. Dans le diagramme 2-12, Noir doit jouer h2 pour empêcher Blanc de capturer le coin h8. Une fois cela fait, il n'y a aucun danger immédiat de perdre un coin. Dans le diagramme 2-13, Noir peut jouer h2 et joue plus tard une autre case C en h7, sans aucun danger de perdre un coin également. Comme ces diagrammes le suggèrent, le meilleur moment pour occuper une case C est souvent quand vous avez des pions de votre couleur dans les autres cases le long du bord.

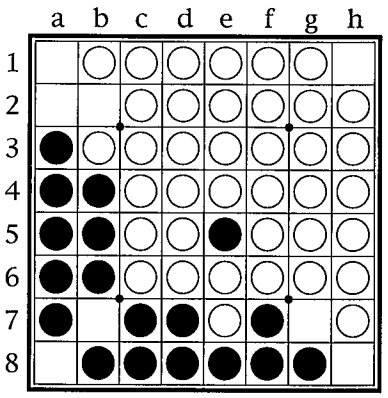
Exercices

Pour chaque diagramme, trouver le meilleur coup. Les solutions seront publiées dans le prochain *Fforum.*

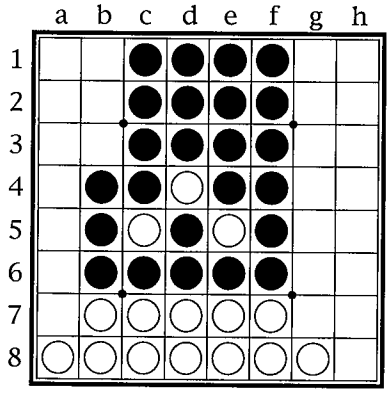
Traduction Jean-Pierre Avy



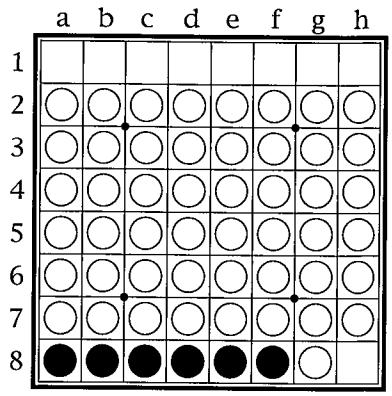
Exo. 2-1. Blanc joue



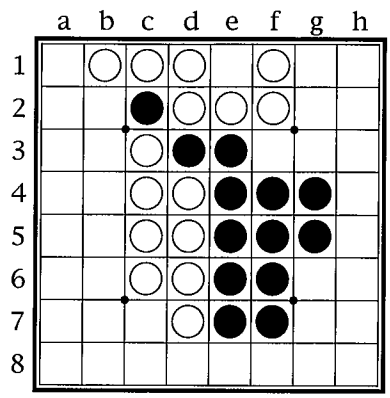
Exo. 2-2. Noir joue



Exo. 2-3. Blanc joue



Exo. 2-4. Noir joue



Exo. 2-5. Noir joue

Test

Êtes-vous obsédé(e) ?

Anne ONYME

En vous rasant le matin, ou en vous démaquillant le soir, vous ne pensez qu'à ça ! Vous avez l'impression d'être obsédé(e), voire possédé(e). Vous allez enfin en avoir le cœur net en répondant à ce test : êtes-vous obsédé(e)… par Othello ?

Notez votre réponse à chacune de ces huit questions, puis reportez-vous au barème après les questions et enfin, muni de votre score, lisez le verdict.

1. Si on vous dit « Shakespeare », vous pensez :

a. William ;
b. Othello ;
c. Hamlet.

2. Si vous voyez un zèbre, vous pensez :

a. au programme WZebra ;
b. à un zèbre ;
c. à Solrun Stokke (joueuse norvégienne souvent habillée en zèbre).

3. Les 2 K, pour vous ce sont :

a. Karpov et Kasparov ;
b. Kaspard et Kashiwabara ;
c. Karen et Kathy.

4. Stoner et Di Meglio, ça vous fait penser à :

a. Moto GP : Casey et Mike ;
b. Othello : John et Fabrice ;
c. rien du tout.

5. JMM, cela signifie :

a. Jean-Manuel Mascort ;
b. Jean-Marie Messier ;
c. Je Me Marre.

6. HB, c'est :

a. une qualité de crayon ;
b. *« Human Bomb »* (surnom donné au preneur d'otages d'une maternelle de Neuilly-sur-Seine) ;
c. *« Human Base »* (surnom donné à Fabrice Di Meglio).

7. G7, c'est :

a. une réunion de sept pays ;
b. une compagnie de taxis ;
c. une case X.

8. Cassiopée c'est :

a. une constellation ;
b. la dernière version du fameux programme Cassio de Stéphane Nicolet *(Cassio p)* ;
c. une reine d'Éthiopie.

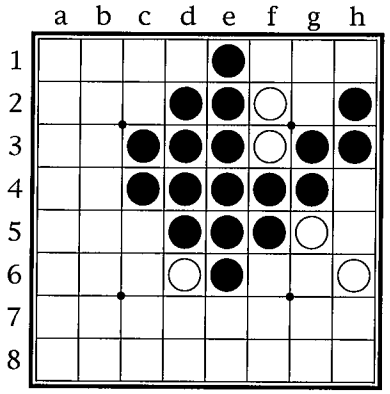
Barème :

1. b : 1 point (a ou c : 0).
2. a ou c : 1 point (b : 0).
3. b : 1 point (a ou c : 0 sauf si vous êtes Manu Lazard auquel cas c : 10).
4. b : 1 point (a ou c : 0).
5. a : 1 point (b ou c : 0).
6. c : 1 point (a ou b : 0).
7. c : 1 point (a ou b : 0).
8. b :1 point (a ou c : 0).

Verdict

Appelons N votre score.

- Si $N>8$, vous êtes sans aucun doute obsédé(e) par Othello, mais si vous ne vous appelez pas Manu Lazard, vous n'êtes pas doué(e) en calcul !
- Si $6 \leq N \leq 8$, vous êtes définitivement obsédé(e) par Othello.
- Si $3 \leq N \leq 5$, vous êtes bien mordu(e), mais pas encore obsédé(e).
- Si $0 \leq N \leq 2$, vous êtes parfaitement sain d'esprit et cela devrait vous réjouir !



Exo. 2-6. Blanc joue

(suite de l'article « se connaître », page 22)

6. Pour conclure

Les figures précédentes sont intéressantes car elles reproduisent à peu près le classement officiel des joueurs. C'est une conclusion importante pour la validité de la méthode d'analyse. Mais ne tombons pas dans le piège de la comparaison entre joueurs. Le but ici est l'amélioration personnelle et la recherche du beau jeu. D'autres résultats peuvent être obtenus par le programme d'analyse comme les erreurs en fonction du temps de jeu, de l'année, du classement ELO des adversaires… Je m'attelle à mettre à la disposition de tous les outils d'analyse utilisés ici et j'espère donner quelques idées aux développeurs de logiciels pour l'Othello.

Physique

La grande Théorie

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Physique quantique, relativité, big bang : la grande théorie unificatrice sortira d'Othello

L'un des grands enjeux de la physique et de la cosmologie du 3e millénaire réside dans l'unification des deux théories qui décrivent actuellement l'univers : la relativité générale et la mécanique quantique. Pour l'instant, elles sont inconciliables, malgré les multiples essais — théorie des cordes et autre relativité quantique, dont aucune ne s'impose pour l'instant. Othello apporte des réponses beaucoup plus convaincantes que ces louables tentatives, sans besoin d'inventer un espace-temps quantique à dix ou douze dimensions, quand le sens commun n'en perçoit que trois spatiales et une temporelle. Grâce à sa parfaite compatibilité avec les deux grandes théories qui décrivent l'univers, notre jeu jette en effet un pont entre elles et construit les bases d'une nouvelle physique, qui permettra de mieux modéliser la naissance de l'univers.

Othello et relativité

La théorie de la relativité prévoit que l'écoulement du temps dépend du référentiel. Cette conclusion, vérifiée par l'expérience, est le seul moyen d'expliquer une observation faite dès la fin du XIXe siècle : la vitesse de la lumière est indépendante du référentiel, ce qui signifie par exemple qu'elle n'augmente pas si un rayon lumineux est envoyé par un projecteur situé à l'avant d'une fusée progressant très rapidement. De même, elle ne diminue pas si ce même rayon est envoyé vers l'arrière. Puisque cette vitesse reste constante, du moins dans un milieu homogène tel que le vide, c'est le temps lui-même qui ne l'est pas, et qui dépend du référentiel.

À Othello, l'écoulement du temps dépend également du référentiel. Ainsi, le joueur pris par le temps voit le sien passer beaucoup plus vite qu'à l'ordinaire. Au contraire, l'autre joueur, qui souhaite ardemment que son adversaire tombe au temps, le voit passer trop lentement. Aux limites, ces phénomènes divergents s'accélèrent. Le compétiteur qui dispose de 3 secondes pour jouer son dernier coup voit le temps se contracter de façon dramatique. Tandis que celui qui perd sur l'othellier mais espère que son adversaire consommera les 20 minutes qui lui restent, évalue cette durée à l'aune de l'éternité.

Othello et physique quantique

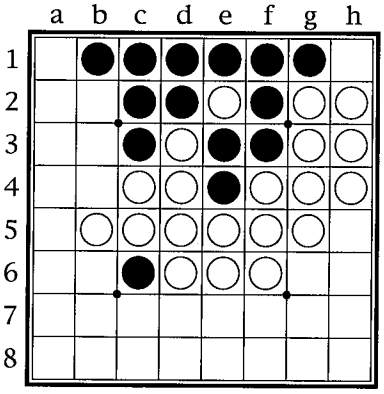
« Mon cerveau reptilien n'est pas câblé pour comprendre le quantique », déclarait récemment, dans les colonnes de *Science&Vie*, Jean-Michel Raimond, physicien à l'École Normale Supérieure — lieu où se déroulent justement la plupart des tournois d'Othello parisiens (coïncidence ?). Othello adhère également parfaitement à la mécanique quantique, dont il explique en outre les conclusions les plus contraires au sens commun.

La mécanique quantique a en effet de quoi troubler les esprits les plus cartésiens. Elle prédit ainsi qu'une particule — électron et autre proton — n'a pas véritablement de trajectoire au sens classique du terme, mais une probabilité de position, qui équivaut finalement à la décrire comme un nuage. Du moins tant qu'elle n'a pas été observée. Car alors, elle redevient un point dans l'espace. De même, l'état d'une particule, par exemple le niveau d'énergie d'un photon, n'est ni X ni Y, tant que personne ne l'a observé. Les physiciens parlent de « superposition d'états ». En revanche, cet état devient déterminé (X, Y ou même Z !) une fois qu'un observateur a mené une expérience destinée à le mesurer.

La nature quantique des pions d'Othello

Il se passe évidemment la même chose à Othello. À tout instant d'une partie, le prochain coup joué sera un pion posé sur le jeu. C'est une certitude. Mais juste avant ce coup, le pion en question est noyé dans la boîte ou le paquet de pions, souvent dispersé entre plusieurs piles. Parfois même, un pion est emprunté à l'adversaire. Impossible de prédire avec certitude celui qui sera choisi. Et d'ailleurs, cela n'a aucune importance. En somme, le prochain pion est flou. Mais une fois joué, il existe, il est là. Dans toute sa trivialité. Il n'est plus flou, il devient parfaitement net.

De même, avant d'être joué, le pion n'est ni blanc, ni noir. Ou plutôt les deux à la fois. Il n'acquiert un état — blanc ou noir — qu'une fois posé sur le jeu. À cela rien de mystérieux. Tout joueur peut le comprendre, quel que soit son niveau, même si son classement ELO est inférieur à 1300. Car cela ne dépend pas de la pertinence du coup joué. Cette remarque est loin d'être anodine. Elle ramène en effet dans le giron du sens commun de tout être humain, si terre à terre soit-il, les paradoxes de la mécanique quantique (rôle de l'observateur dans la position et l'état d'une particule, superposition de multiples états apparemment inconciliables). C'est énorme.



Après 30.h4 joué par Blanc, Noir s'apprête à répondre 31.g6. Mais pour ce faire, le joueur se saisit d'un pion qui, avant d'être posé sur le jeu, est à la fois blanc et noir.

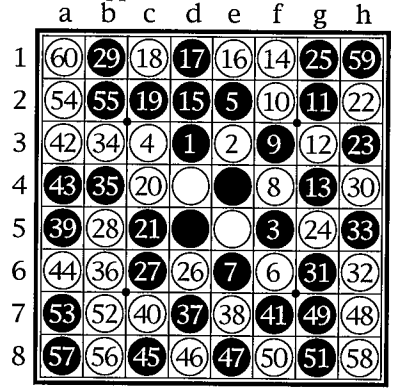
Othello et l'origine de l'univers

Othello va plus loin, en permettant de mieux comprendre l'origine de l'univers, que la plupart des cosmologistes confondent aujourd'hui avec le Big Bang. Cet événement pendant lequel convergent l'infiniment petit (l'univers est alors concentré en **un point**) et l'infiniment grand (**l'univers** est alors concentré en un point) ne semble pouvoir être parfaitement compris qu'en s'appuyant sur une synthèse entre relativité générale et mécanique quantique. Entre l'infiniment petit dont seule la mécanique quantique décrit le comportement et l'infiniment grand régi par la relativité générale, Othello ne choisit pas puisqu'il adhère aux deux théories. Il réconcilie, là encore, et avec une grande élégance, les sœurs ennemies.

Simuler le Big Bang

D'autre part, Othello est un formidable outil de simulation du Big Bang qu'il permet, sinon d'expliquer, au moins de rendre parfaitement com-

préhensible et d'étudier à loisir. En effet, une partie d'Othello commence avec seulement quatre pions. Mais très rapidement, la succession des coups augmente la masse de pions, qui part dans toutes les directions, de façon plus ou moins anarchique en fonction du niveau des deux joueurs. Quoi qu'il en soit, l'othellier — en réalité, l'espace-temps — fourmille rapidement de pions adoptant un état vibratoire permanent. Ces derniers correspondent aussi bien aux particules élémentaires qu'aux planètes, étoiles ou galaxies qui peuplent l'univers. À noter que les pions situés dans les coins constituent, à l'instar des trous noirs, des singularités. Car une fois posés, ils conservent définitivement leur état. Pour les physiciens, une singularité correspond à un état de l'espace-temps qui, à cause d'une variable tendant vers l'infini ou vers zéro, échappe à tout calcul formel.



Cette partie, comme n'importe quelle autre, est une simulation d'un Big Bang parmi une infinité de Big Bang possibles.

Des big bang et des univers multiples

Othello permet en outre d'éclairer d'un jour nouveau certaines questions que d'aucuns qualifieront de métaphysiques. Par exemple, les questions sur l'avant Big Bang n'ont aucun sens puisque cette autre singularité est à l'origine même de la notion de temps, et plus généralement d'espace-temps. On retrouve la même similitude à Othello. Avant une partie, il n'y a rien, au sens Othello du terme. Le jeu est vide, les pions rangés dans une boîte ou éparpillés, les coups ne s'enchaînent pas. Et la notion même de coup est réduite à l'état de potentialité. Pour autant, faut-il vraiment s'interroger ? Bien sûr que non. Nous sommes juste dans le no man's land qui sépare deux parties et durant lequel les joueurs, hagards, s'ennuient à mourir.

Ainsi donc, la grande question des origines s'effondre-t-elle sur elle-même, grâce à Othello. Et les conclusions et autres explications brillantes de s'enchaîner tout naturellement. Ainsi, la répétition des parties, sur un même jeu, suggère que l'univers se re-contractera un jour (on parle de Big Crunch) pour donner naissance à un nouveau big bang, et ainsi de suite, une infinité de fois. La multitude des plateaux de jeux d'Othello à travers le monde suggère quant à elle qu'il existe probablement une infinité d'univers parallèles dans chacun desquels se déroule le cycle, lui-même infini, des big bangs et des big crunchs. À ce stade de la démonstration, permettons-nous un trait d'humour : la possible modélisation de jeux d'Othello en 3D donnera du grain à moudre aux auteurs de science-fiction avides de dimensions cachées.

Vers l'émergence d'une nouvelle physique

Certes, Othello ne prétend pas (encore) tout expliquer. Mais à l'évidence, il donne aux physiciens du XXI[e] siècle, le cadre général qui leur manquait. Ce cadre est né à la FFO, du fruit de mes recherches mais aussi grâce aux nombreux adhérents que j'ai pu observer en train de jouer (à ce sujet, je voudrais remercier Monique Lecat, Jacques Ovion, Stéphane Nicolet, Marc Ogier, Emmanuel Caspard et Sarah Bentolila). Je propose donc que les efforts des physiciens du monde entier soient désormais fédérés et encouragés par une fondation mondiale que la FFO a bien sûr vocation à héberger. Tout naturellement, sa revue officielle, *Fforum*, publiera les milliers d'articles scientifiques que ces chercheurs ne manqueront pas d'écrire pour confirmer et enrichir ma théorie.

Parmi les pistes prioritaires, il semble évident que l'on devra commencer par étudier la nature quantique des pions d'Othello. Pour ce faire, il est probable qu'il faudra projeter de tels pions, à grande vitesse, sur des plateaux de jeu extrêmement résistants (en tungstène ?). Cela semble de prime abord facile mais n'oublions pas que la précision des tirs devra permettre de respecter la règle de jeu. La moindre anomalie — erreur de retournement ou pion qui disparaît — pourrait en effet remettre en cause la théorie (ou la fiabilité du matériel).

Les P-ions, une nouvelle famille de particules

Les grands accélérateurs de particules actuellement en activité étant sous-dimensionnés, il faudra sans doute en construire de plus grands ou, plus vraisemblablement, concevoir des pions microscopiques, voire nanoscopiques. Une pré-étude suggère qu'il faudra mixer ces deux approches en réalisant un accélérateur spécifiquement conçu dans cette optique. De plus, la vitesse de projection devra être proche de celle de la lumière afin d'étudier en même temps le comportement relativiste et quantique des pions. Par exemple, si à de telles vitesses, leur vieillissement est fortement ralenti et s'ils restent à la fois blancs et noirs, on pourra conclure qu'en effet, le pion d'Othello est simultanément quantique et relativiste.

Enfin, cet accélérateur devra permettre de découvrir de nouvelles particules appartenant à une famille que nous nommerons les P-ions, qui viendra s'ajouter à celles des muons et des gluons. Le P-ion dont l'existence est la plus probable est l'anti-pion, prédit par la théorie. En effet, l'existence de versions du jeu d'Othello, avec une position de départ inversée, suggère que les pions utilisés par ces concepteurs dissidents sont en réalité des anti-pions, même si certains physiciens ont conclu hâtivement qu'il s'agit d'erreurs de positionnement, voire de fraude scientifique. Au-delà de l'anti-pion, dont la détection sera probablement une simple formalité, il faudra chercher des P-ions offrant davantage que deux états quantiques. L'existence de telles particules est empiriquement suggérée par l'émergence, il y a quelques années, du jeu Rolit, dont les règles sont identiques à celle de l'Othello mais dont les pions peuvent prendre quatre couleurs différentes. Il est en effet particulièrement troublant de constater que la conception de ce jeu ne s'est heurtée à aucun obstacle majeur.

Financer et construire le Grand Accélérateur de P-ions

Anti-pions et autres P-ions quadri-états, ces différents membres de la famille des P-ions seront probablement détectés par millions, quelques femtosecondes après la désintégration de pions venant s'écraser contre un plateau de jeu. Pour le profane, que l'on félicitera d'avoir persévéré dans la lecture de cet article ciblant un public averti, précisons qu'une femtoseconde est égale à 10^{-15} seconde.

D'après les premiers calculs des experts que nous avons sollicités, un accélérateur dimensionné pour ces expériences devrait mesurer une centaine de kilomètres de long et quinze mètres de diamètre. L'investissement serait gigantesque mais il serait possible de le réduire en profitant des premières études réalisées en 2004, qui concernaient alors la construction d'un tunnel reliant la France et la Belgique. Avec la crise financière, qui aboutira à une baisse sensible du trafic routier et ferroviaire, il semble de plus en plus probable qu'un tel tunnel ne pourrait pas atteindre le seuil de rentabilité. En revanche, s'il accueille le GAP (Grand Accélérateur de P-ions) que nous appelons de nos vœux, l'équation économique sera incontestablement plus viable.

Le pion d'Othello : ce grand inconnu

L'une de mes collaboratrices qui désire rester anonyme (Sarah Bentolila) a évoqué d'autres expériences intéressantes, consistant par exemple à retourner des pions en apesanteur (voire à jouer des parties entières dans l'espace). Pour l'instant, nous ne voyons pas où un tel protocole scientifique pourrait mener mais il faudra sans doute explorer cette piste jusqu'au bout pour en avoir le cœur net. Car force est de constater qu'en 2009, on ne sait pratiquement rien sur le comportement des pions en apesanteur, ni même dans le vide ! Encore faudra-t-il convaincre la communauté internationale de la nécessité d'embarquer de telles expériences à bord de l'ISS (la station spatiale internationale) qui, du même coup, pourrait ainsi retrouver une certaine crédibilité et un attrait auprès du grand public.

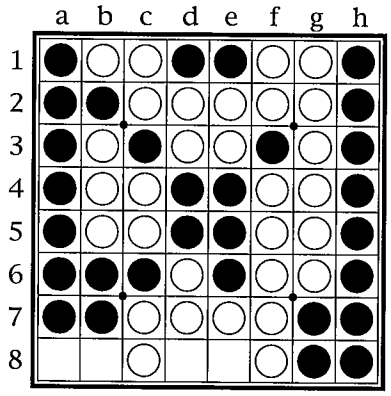
L'expérience du chat de Nicolet

Parmi les autres expériences incontournables figurent également au programme celle du chat de Schrödinger. Elle a été imaginée en 1935 par le physicien Erwin Schrödinger dans le but... de prouver l'invalidité de la théorie de la physique quantique ! L'idée : corréler la vie d'un chat et l'état d'une particule. Cette dernière superposant plusieurs états, Schrödinger en concluait que le chat serait à la fois vivant et mort, ce qu'il a jugé impossible (sic). Les tenants et les aboutissants de cette expérience, en réalité elle-même impossible à concrétiser, font encore l'objet de débats animés. Un autre de mes collaborateurs parmi les plus avides de reconnaissance (mais que je ne nommerai pas) a suggéré d'adapter cette expérience en couplant la vie de son chat (que nous nommerons Alcaline, en référence au chat de Nicolet) à la couleur d'un pion d'Othello (dont on rappelle aux plus distraits qu'il est simultanément blanc et noir). Compte tenu de l'émotion que pourrait susciter cette expérience auprès d'un public aimant les animaux, elle sera évidemment menée en présence d'un vétérinaire. Peut-être que finalement, on aboutira à la création d'un félin mort-vivant ! Que le lecteur me pardonne aussi ce second trait d'humour qui m'a semblé salutaire, à l'agonie d'un article scientifique par nature plutôt austère.

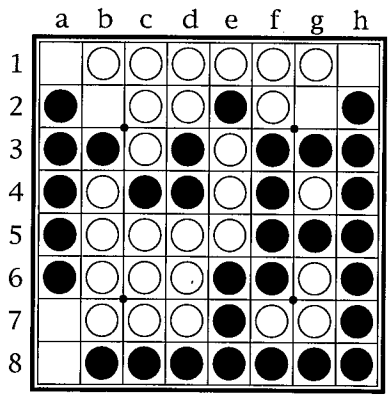
En guise de conclusion, je paraphraserai André Malraux, à qui l'on prête (paraît-il à tort) la phrase *« le XXIe siècle sera spirituel ou ne sera pas »*. Pour ma part, je déclare qu'à la lueur de mes travaux, *« le XXIe siècle de la physique sera othellistique. Ou pas. »*

Frédéric AUZENDE

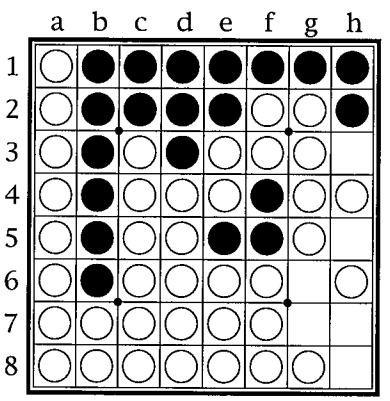
Finales Problèmes



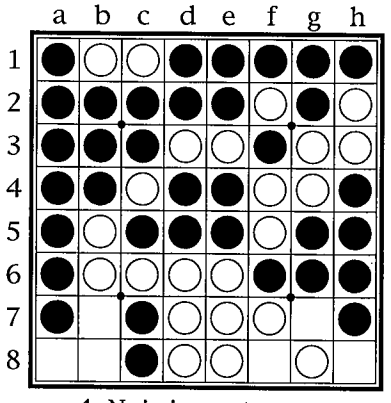
1. Noir joue et gagne



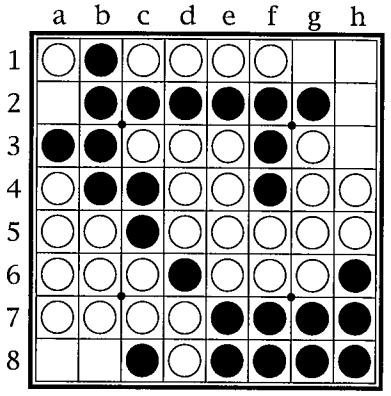
2. Noir joue et gagne



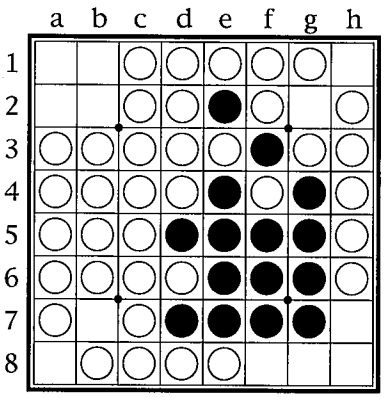
3. Noir joue et gagne



4. Noir joue et gagne



5. Blanc joue et gagne



6. Noir joue et gagne

Solutions

1. Il paraît logique de commencer par 57.d8 ou 57.e8 pour s'assurer le bord sud, mais en réalité tout se joue ici au pion près et la seule solution est de compter. On trouve comme suite optimale 57.d8 a8 e8 b8 33-31. Les deux autres coups ne font que nulle (si Blanc répond en a8).

2. On peut d'abord éliminer 55.b2, qui permet à Blanc de contrôler l'autre diagonale et d'ainsi priver Noir d'un coup (55.b2 g2 a7 a8 ps a1 29-35).

De plus, la diagonale a8-g2 et le bord ouest étant perdus quelle que soit la suite envisagée, on sait aussi que prendre le coin a8 ne sert à rien. Le bon coup au sud-ouest sera donc en a7, qui assurera des pions sur le prébord sud et sur la diagonale a7-f2.

Le reste ne dépend que de l'ordre, les coups dans les autres paires étant forcés ; ce problème est donc en fait un problème d'interversion qui met en jeu le nombre de pions sur la diagonale a7-f2 (le reste ne variant pas d'une suite à l'autre). La suite optimale est alors simple à trouver : il faut successivement jouer les paires 55.g2 h1 (qui place un pion noir en f2) et 57.b2 a1 (qui élimine le pion noir d4), afin de retourner ensuite le maximum de pions sur la diagonale critique : 59.a7 a8 l'emporte alors 33-31.

3. Ici Noir a le contrôle de la partie, mais Blanc a déjà beaucoup de pions définitifs et il ne faut pas se tromper. Heureusement, les suites sont faciles à compter : par exemple 55.h3 g6 h5 ps g7 h8 h7 (ou 58.h7 ps g7 h8) perd 31-33. Il faut donc examiner les autres coups. Comme 55.h5 rend la parité si Blanc s'insère en h3, il ne reste que 55.g7, qui est en effet le coup gagnant.

- Sur la réponse la plus naturelle, 56.h8, vient 57.h3 g6 h5 ps h7 comme la suite précédente, à ceci près que Noir récupère plus de pions sur la ligne 5 car Blanc a retourné successivement e5 et f5 lors des deux coups précédents. Noir gagne alors 34-30.
- Sur 56.h7 vient 57.h3 g6 h5 ps h8, et cette fois-ci Noir récupère des pions sur la diagonale b2-h8 : encore 34-30.
- Enfin, 56.g6 est encore pire pour Blanc, qui ne joue plus un seul coup ensuite : 57.h3 ps h5 ps h7 ps h8 donne 35-29 pour Noir.

4. Voici la preuve qu'il faut savoir envisager TOUS les coups... À première vue, la position de Noir peut paraître désespérée : quel que soit son prochain coup, Blanc pourra répondre 56.h8 après lequel Noir ne semble rien pouvoir faire : sur 55.b7 h8 vient 57.g7 f8 ps b8 a8 29-35, et 55.f8, qui laisse une paire qui perd à l'est, est encore pire. Ceci dit, on a vu que dans la première suite le score reste malgré tout relativement serré, car Noir a beaucoup de pions définitifs ; et après tout il nous reste encore un coup à examiner...

Regardons donc 55.g7 (si, si !) et la réponse blanche. La raison pour laquelle on répugne à envisager ce coup est qu'il se fait arnaquer tout de suite : Blanc peut jouer la paire 56.b8 b7 et garder f8 et h8 pour plus tard... mais le problème est qu'il n'arrivera pas en a8 à cause du contrôle noir de la diagonale ; de fait, Blanc joue plusieurs coups d'affilée mais sans retourner beaucoup et un rapide comptage montre qu'il ne fait en fin de compte que 29 pions... Il va donc préférer 56.h8, renonçant à l'arnaque et forçant quasiment 57.f8, suivi de 58.b7 b8 a8... qui donne 33-31 pour Noir, essentiellement parce qu'il a réussi, contrairement aux autres suites, à sauver ici son prébord ouest.

5. Il faut d'abord se rendre compte du problème : le coup naturel 54.a2 est perdant. Noir répond en effet 55.g1, et Blanc ne peut alors continuer par 56.h1, car il contrôlerait la ligne 3, permettant à Noir de l'arnaquer (57.h3 b8 h2 ps a8 37-27) ; il doit donc se résoudre à jouer 56.b8, qui abandonne la parité et perd 33-31 sur 57.h3 h1 h2 ps a8.

Il faut donc lever cette menace d'arnaque avant de jouer en a2, quitte à renoncer au bord ouest, que Noir peut sauver quand il le veut en prenant le coin a8. Blanc a donc le choix entre 54.h1, 54.h3 et 54.g1, qu'il s'agit d'examiner l'un après l'autre.

- 54.h1 a l'inconvénient de laisser Noir retourner beaucoup de pions intérieurs sur 55.h3 (et non 55.g1 qui sauve certes le bord nord mais abandonne presque tout le reste sur 56.a2 a8 b8 h3 h2 29-35). Vient ensuite 56.a2 a8 b8 g1 h2 (par exemple) et Noir gagne 33-31. À rejeter.
- 54.h3 n'est pas bon parce qu'il renonce aux prébords nord et est : la suite optimale 55.a8 b8 g1 h1 h2 a2 laisse à nouveau 33 pions à Noir.
- Reste 54.g1, qui est l'unique coup gagnant : toutes les suites plausibles donnent cette fois-ci 33 pions pour Blanc. Par exemple on peut avoir 55.a8 b8 h1 a2 h3 h2 ou 55.h1 a2 h3 h2 a8 b8.

6. D'abord, une tentation à écarter : 49.b7 immédiatement se heurte à 50.g8 qui sera suivi de 52.a8, et Blanc aura trop de pions définitifs pour que Noir puisse espérer quoi que ce soit. Cette menace de contrôle de diagonale peut servir, et aura son rôle à jouer dans la suite gagnante, mais il est pour l'instant prématuré de l'utiliser.

Reste donc à choisir quel bord de cinq attaquer. On pourrait avoir l'impression que Noir est gagnant dans les deux cas, mais en fait il n'en est rien et il faut être très précis.

L'idée la plus naturelle serait d'attaquer le bord ouest : Blanc s'est en effet fermé une paire qui perd au sud-ouest, d'où un gain facile de parité. Oui mais voilà... après 49.b1 a1 a2, Blanc peut :

- répondre tranquillement 52.b2. Vient ensuite 53.a8 g2, et on vérifie que toutes les suites font nulle, par exemple 55.f8 h8 h7 g8 b7 ps h1, ou 55.f8 h8 b7 h7 g8 ps h1, ou encore 55.b7 h7 f8 h8 g8 ps h1 ;
- ou, pire, gagner la partie avec 52.h8, car : 53.h7 se heurte à 54.g8 que suivront f8 et b2, permettant à Blanc de garder plein de pions intérieurs (28-36) ; 53.a8 redonne la parité, car après 54.f8, les trous b2 et b7 forment un seul trou pair ; et 53.g8 résiste mieux mais perd tout de même 31-33 sur 54.b2 a8 g2 (toujours ce contrôle de diagonale) b7 h7 f8 ps h1. Bref, Noir ne peut pas tirer parti correctement de la paire qui perd, dont l'efficacité est ici réduite parce que que le prébord ouest homogène restera totalement blanc jusqu'à la fin de la partie.

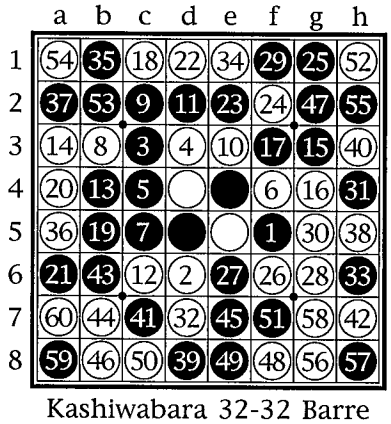
Il faut donc attaquer l'autre bord. 49.a2 est le bon coup mais la suite n'est pas totalement évidente. Après 50.a1 b1, il y a plusieurs variantes ; l'idée essentielle est alors de répondre en g8 dès que Blanc a pris le coin h8. L'intérêt est d'empêcher Blanc d'y jouer, ce qui permet ensuite de menacer de contrôler la diagonale b7-h1 jusqu'au bout. La suite optimale est ainsi : 52.b2 h1 h8 g8 h7 (empêche le contrôle... mais à quel prix) f8 g2 ps a8 ps b7 34-30, avec ici une paire qui perd qui fonctionne vraiment. Notons que 54.g2 serait simplement suivi de 55.h7 h8 g8 f8 b7 36-28, et que 52.h8 g8 b2 est en fait une interversion de la suite optimale si Noir continue par 55.h1 (mais il peut aussi aggraver le score avec 55.b7, puisque g8 a été joué).

Marc TASTET

La course en tête à Rennes

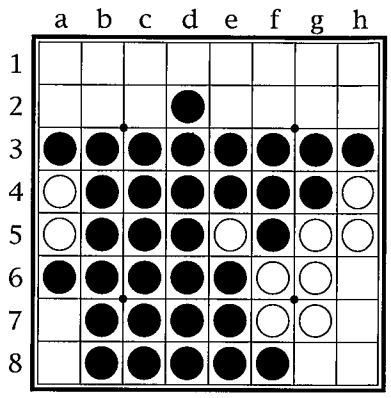
Ce samedi 20 septembre 2008, dans la voiture conduite par Thomas Furet, qui emmène Frédéric Auzende, Sébastien Barre, Manu Lazard et moi-même, de notre hôtel près de la gare de Rennes à la Maison de quartier La Touche, nous nous livrons au petit jeu des pronostics pour le championnat de France. Une troisième finale consécutive entre Sébastien Barre et Takuji Kashiwabara, après le tournoi de Paris et la finale du grand prix de France semble assez probable à plusieurs d'entre-nous. Je me risque à dire que Pierre Butin pourrait bien finir troisième. En tout cas, j'affirme haut et fort que ce n'est pas le genre de tournoi où il faut adopter la stratégie du sous-marin : il y a trop peu de joueurs et surtout beaucoup trop peu de joueurs faibles (donc dès que le sous-marin va commencer sa remontée, il va rencontrer des adversaires coriaces).

Le programme d'appariements, un peu taquin, donne Kashiwabara-Barre à la première ronde. Les deux joueurs reprennent une ouverture qu'ils ont jouée à la finale du grand prix et ils font nulle avec une partie probablement parfaite. Cela dit, comme nous sommes 18 joueurs, c'est-à-dire une puissance de 2 plus 2, c'est une bonne stratégie de faire nulle à la première ronde. S'il n'y a pas d'autres nulles, les joueurs de tête jouent entre eux et ceux qui ont commencé par la nulle flottent bas pendant les rondes suivantes.



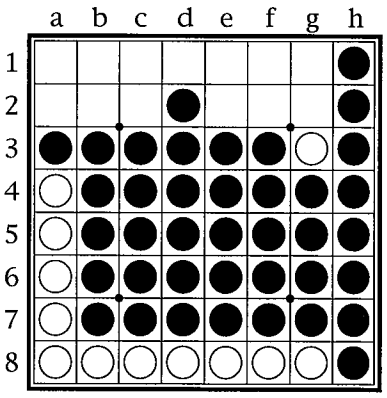
Kashiwabara 32-32 Barre

Je commence contre Thomas Furet le match des Landais, que je remporte avec 40 pions (comme il se doit : 40, c'est le département des Landes, bien sûr). Puis, je rencontre Serge Poirier, organisateur parfait du tournoi (il y a même un accès internet et Manu Lazard a mis son ordinateur en mode routeur WiFi ce qui permet à chacun de se connecter entre les rondes).



Blanc doit jouer (coup 40)

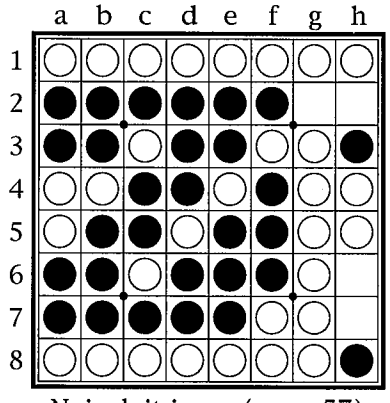
Noir vient de jouer b7. J'ai tout le contrôle mais c'est à moi de jouer. J'envisage de jouer 40.h2. Certes Noir va m'arnaquer au sud-est ; en contrepartie, je vais l'arnaquer au sud-ouest. Toutefois j'ai l'impression que Noir va garder une grosse masse de pions au sud-est que je n'arriverai jamais à récupérer. En fait, c'est faux car j'aurai le bord sud et donc je pourrai m'en servir pour ratisser à la fin. J'avais vu la suite 40.h2 h8 g8 h7 (arnaque : Blanc n'a pas accès à h6) a8 (contre-arnaque : Noir n'a pas accès à a7) h6 a7 h1 et là je ne voyais pas si j'avais un gain facile ou pas. En fait, si j'avais eu sous les yeux la position que ça donne (voir ci-dessous), je n'aurais sans doute pas hésité. Tous les coups sont gagnants, mais il y en a un qui tue la partie. Saurez-vous le trouver ?



Blanc joue et tue (coup 48)

Il s'agit de 48.b2! qui n'est pas forcément le premier coup que l'on envisage (surtout sans voir la position), mais qui a l'immense avantage de ne pas retourner de pions en diagonale (a2 par exemple est moins bon car, en retournant les pions de la diagonale b3-f7, il enferme des pions noirs au sud-ouest que Blanc ne pourra jamais récupérer). Que se passe-t-il si Noir répond simplement 49.a1 ? Blanc va pouvoir mettre en œuvre un balayage intérieur redoutable. En gros, il va jouer un coup sur chaque colonne, de gauche à droite, sans jamais retourner en diagonale, mais en récupérant tout l'othellier sauf les bords nord et est. Voyez plutôt : 48.b2 a1 a2 f2 c1 ps c2 b1 d1 e1 e2 ps f1 g1 g2 donne 15-49. Noir peut résister un poil mieux en jouant c1 au lieu de a1 (il récupère g2 en plus à la fin) mais c'est anecdotique et le balayage intérieur est ici redoutable.

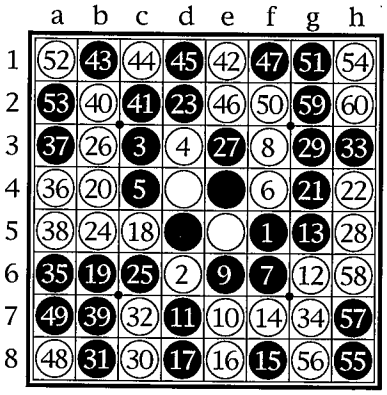
En fait, 40.h2 ne gagne pas si largement que cela, car Noir peut répondre 41.h6 (en retournant la case X g7 mais c'est une sorte de piège de Stoner). Blanc n'a rien de mieux à faire que de reprendre le bord est en h7, redonnant le coin h8. Noir ne doit pas alors le prendre mais jouer 43.g2. Pourquoi donc ? Il s'agit de forcer Blanc à recouper la diagonale b7-g2. Comme cela, Noir ne se fera plus arnaquer au sud-ouest. Et c'est serré : Blanc ne gagne que 34 à 30. Mais je crois qu'il est peu probable que l'on ait joué une suite correcte si j'avais joué 40.h2. Finalement, j'ai joué **40.b2** histoire d'empêcher Noir, au moins temporairement, de prendre le coin h8.



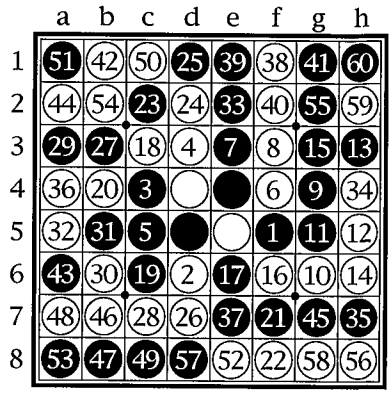
Noir doit jouer (coup 57)

Après quelques péripéties nous arrivons à cette position où il ne reste plus que 4 cases vides. Serge prend le temps de compter. Longuement. Va-t-il perdre au temps ? Finalement,

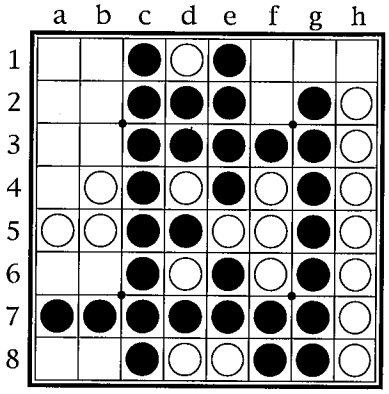
il joue **57.h7 h6 g2 h2**, qui assure la nulle. Et il finit la partie avec 2 secondes à la pendule. Pendant que Serge réfléchissait, j'avais eu le temps de compter la suite forcée 57.h6 h7 h2 g2 qui gagne 33-31 (l'idée étant que cela permet à Noir de conserver beaucoup de pions sur le bord est). Mais plusieurs spectateurs dont Sandry Andriani, qui ne jouait pas mais était venu pour voir, font remarquer à Serge que s'il avait joué les deux paires dans l'autre ordre (57.g2 h2 h7 h6), il aurait gagné 36-28 car en jouant g2, il retourne c6 ce qui fait que Blanc ne reprend rien sur la ligne 6 en jouant h6 (mais il peut quand même y jouer en retournant g7). Pour consoler Serge, je lui ai fait remarquer que s'il avait joué la bonne suite, il aurait peut-être perdu au temps car il aurait dû retourner davantage de pions. Mais je me suis aperçu plus tard que c'était complètement faux ! En jouant les coups dans le bon ordre, Serge aurait retourné exactement autant de pions et en fait exactement les mêmes pions ! Comment est-ce possible ? C'est tout simplement que j'en aurais retourné 4 de moins, et ça aurait fait toute la différence !


Poirier 32-32 Tastet

À la pause de midi, deux joueurs ont tout gagné : Pierre Butin et Arnaud Delaunay. Peut-être, en l'absence de Manu Caspard et de Stéphane Nicolet, va-t-on assister à l'émergence d'une nouvelle génération ? Après la crêperie, Bretagne oblige, c'est Pierre qui prend l'ascendant et la tête du tournoi au terme d'une jolie partie. Tout se joue sur g7 : au coup 44, Blanc devrait y jouer (seul coup gagnant) mais il ne le trouve pas, alors que Noir y joue au coup 45 (seul coup gagnant également). Je gagne mes parties jusqu'à la dernière ronde du samedi où je rencontre Pierre. Il prend l'avantage et je me retrouve en position délicate.

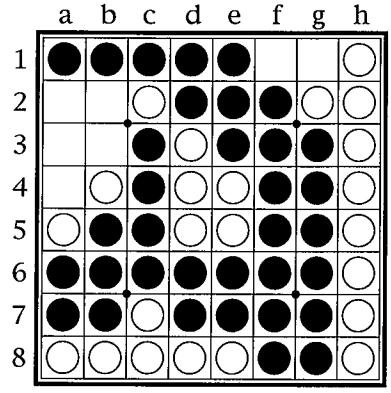

Butin 34-30 Delaunay

Voici la position alors que je viens de jouer **45.a7**, retournant la case X b7 et contrôlant la diagonale.

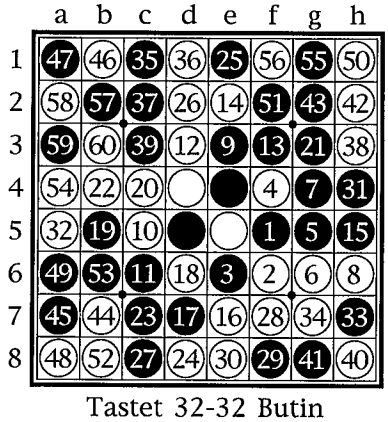

Blanc doit jouer (coup 46)

C'est un peu miraculeux, mais la diagonale a l'air de tenir. Si Blanc joue 46.b6, je peux répondre 47.a4, qui récupère c6 et Blanc n'a pas accès à a6 pour s'insérer. Si Blanc choisit 46.b3, je joue 47.f2 qui récupère f3 et garde le contrôle de la diagonale. En fait, Blanc peut s'en sortir en combinant les deux idées : 46.b3 f2 b6 a4 et là Blanc a accès à a6 donc ensuite à a8 puis à h1 (mais il ne jouera pas à la fois a8 et b8). Blanc peut aussi choisir de sacrifier le coin h1 pour jouer a8 et b8 : 46.f2 f1 a8 (grâce à g2 qui est resté blanc) et Blanc gagne encore sans trop de problèmes. Mais Pierre veut jouer à la fois a8, b8 et h1 donc il joue **46.b1** qui recoupe définitivement la diagonale (au prix du coin a1). Nous jouons une suite correcte qui nous conduit à la position du diagramme ci-dessus.

Pierre réfléchit longuement puis choisit a4 qui semble logique du point de vue de la parité. Évidemment, pendant qu'il réfléchissait, je faisais de même et j'avais fini par conclure que Blanc aurait intérêt à jouer le premier dans le trou au nord-est. En effet, pour conserver le bord ouest, Noir devra certainement jouer b2 à un moment, sur quoi Blanc répondra a2. Comparons les deux suites : **54.a4 g1 f1 b2 a2** et 54.g1 f1 a4 b2 a2. Dans la deuxième, toute la ligne 2 sera blanche alors que dans la première f2 restera noir. Est-ce la seule différence ? Non, mais le reste se compense : dans la première suite, f1 est blanc mais e3 est noir tandis que dans la deuxième, f1 est noir mais e3 est blanc.


Blanc doit jouer (coup 54)

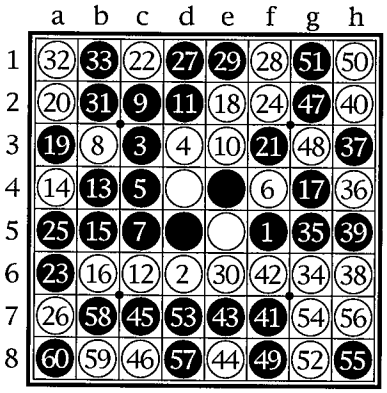
Ne voulant pas laisser à Pierre une seconde chance, je joue 55.g1 et nous continuons avec la première suite. Je vérifie au coup 59 que les deux coups sont équivalents et nous faisons nulle. Ouf ! Je m'en sors bien.


Tastet 32-32 Butin

Cet exemple m'a rappelé une question que l'on m'a posée un jour : *« à quoi cela sert-il d'avoir la parité, puisque quelquefois (comme ici), il ne faut pas la jouer ? »*. C'est une excellente question. Après mûre réflexion, j'avais fait la réponse suivante : *« celui qui a la parité a le choix de la jouer ou pas tandis que celui qui ne l'a pas doit subir les choix de son adversaire »*. Il paraît clair que ça ne peut pas être mauvais d'avoir le choix. Je termine donc la première journée seul en tête avec 6 points, invaincu mais avec 2 nulles, devant Bintsa Andriani à 5 et un quatuor à 4,5 formé de Thierry Lévy-Abégnoli, Sébastien Barre, Frédéric Auzende et Pierre Butin. Takuji n'est qu'à 3,5,

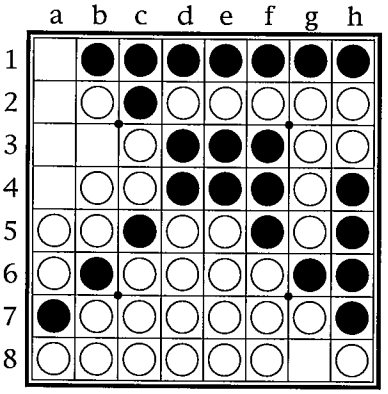
donc comme l'écrira Manu Caspard sur la liste FFO, la finale Barre-Kashiwabara semble mal barrée.

Le lendemain, je bats d'entrée Bintsa avant de m'incliner contre Sébastien. L'avant-dernière ronde est décisive à plusieurs égards. Pendant que je bats Cédric Dauba, Arnaud l'emporte sur Manu Lazard, 31-33, ce qui me qualifie du même coup pour la finale puisque j'ai désormais un point et demi d'avance sur le troisième. Manu avait fait de jolis sacrifices pour gagner la parité, mais ça n'a pas tout à fait suffi.



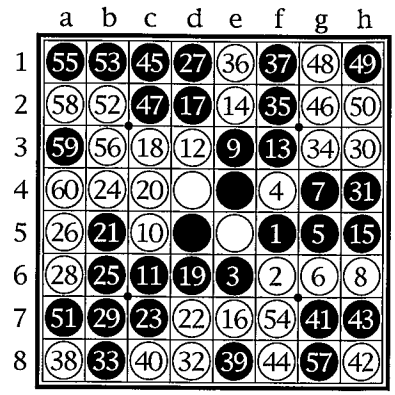
Lazard 31-33 Delaunay

Mais c'est la partie Andriani-Butin qui sera décisive : le vainqueur sera très bien placé pour me rencontrer en finale. Bintsa domine la partie et arrive à la position suivante.



Noir doit jouer (coup 55)

Le plus dur est fait : la parité est gagnée. Reste à savoir comment la jouer. Un peu négligemment, Noir joue **55.a1** et après **56.b3**, il réalise qu'il n'a plus de bonne façon de remplir le trou de 3 au nord-ouest : en particulier, il n'a pas accès à a2 ! Il suffisait de jouer 55.g8 après quoi Blanc passait et Noir finissait tranquillement 56.a1 b3 a2 a3 a4 : 35-29. Au coup 51, Noir avait joué le plus mauvais coup : il y avait par exemple une suite semi-forcée commençant par 51.g8 et gagnant 43-21.

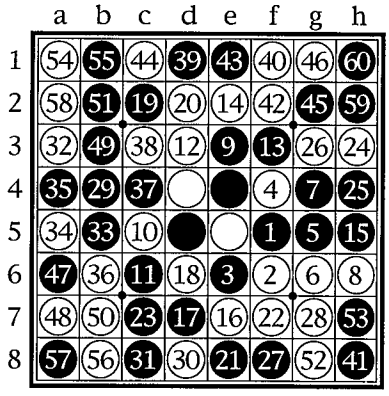


Andriani 25-39 Butin

Du coup, Pierre est deuxième, un demi-point derrière moi et seuls Sébastien et Takuji peuvent lui disputer sa place en finale (on les avait peut-être enterrés trop vite). Sébastien qui a un mauvais départage, bat Thomas, mais Pierre assure sa place en finale en s'imposant sur Takuji. Comme je perds contre Arnaud, dans une partie sans enjeu (mais qui me permet de réviser une ouverture qui servira en finale), Pierre termine même premier ! Bilan de mon tournoi : j'ai toujours été en tête ou à un demi-point du premier et les six joueurs que je n'ai pas rencontrés terminent aux six dernières places. J'avais bien dit qu'il ne fallait pas faire le sous-marin ! Monique Lecat termine première femme et se qualifie ainsi pour le championnat du monde.

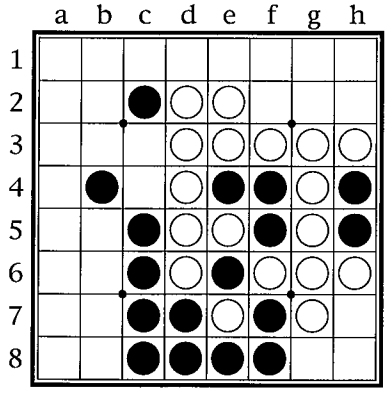
Et c'est parti pour la finale.

Finale 1



Tastet 35-29 Butin

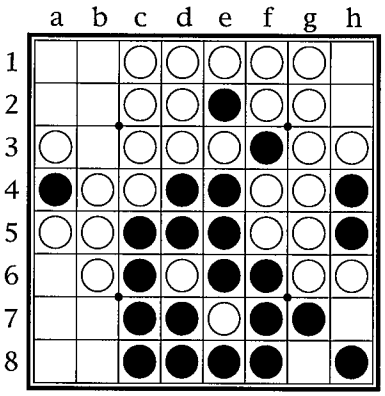
Pierre choisit de commencer avec les blancs et nous rejouons la même ouverture que dans le tournoi jusqu'au coup 19 où je joue une amélioration qui m'avait été suggérée par Cassio : **19.c2** au lieu de 19.b5. Blanc a le choix habituel entre 20.c3 et **20.d2**. J'ai tendance à préférer le premier, qui donne un temps en c1, plutôt que le deuxième, qui ne donne pas de temps (mais pourrit f2). Je sais que d'autres joueurs préfèrent a priori d2 (comme Didier Piau par exemple, salut Didier !). Évidemment, le choix peut dépendre du fait que l'on ait besoin d'un temps ou pas. Blanc joue une case X dans un trou de 4 au coup 28, avec l'espoir de jouer trois fois dans ce trou, gagnant deux temps. Mais le coup **30.d8** n'est pas bon car il me permet de jouer **31.c8** qui récupère le pion e6, ce qui fait que Blanc ne pourra plus gagner de temps au sud-est.



Après **31.c8**

En effet, tant que Noir ne recoupe pas la diagonale, Blanc ne peut jouer g8 sinon il se fait arnaquer (je joue h8 et il n'a pas accès en h7). Et quand je vais recouper, j'enlèverai d5 donc Blanc n'aura plus accès en g8. Il était donc crucial pour Blanc de garder le pion e6. Je considère alors que je suis très certainement gagnant.

La partie continue sur ce thème. Au coup 39, j'envisage de jouer 39.g2 f2 g1, recoupant la diagonale à peu de frais mais après 42.e1, je ne vois pas comment conclure. Je préfère jouer **39.d1** même si ce coup retourne beaucoup de pions en frontière.

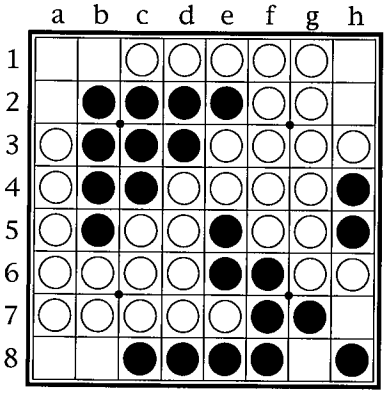


Noir doit jouer (coup 47)

Je réfléchis longuement avant le coup 47. On a l'impression que j'ai gagné la parité au nord-ouest, mais c'est faux car pour cela il faudrait que je remplisse le trou au sud-ouest et je devrais forcément jouer en a6 qui

retourne c4 donnant plus tard à Blanc accès à b3. Je cherche donc un moyen de gagner la parité. Je ne vois pas que 47.b3 permet cela car après 48.b7 49.b2 50.g8, j'ai accès en a2 par le bord grâce au pion a4 (c'est ce que je n'avais pas réalisé) et Blanc a perdu la parité en h7. À défaut, je me dis qu'il faut que je construise une arnaque.

De fait, je réalise qu'après la suite 47.a6 a7 b3 b7 b2, Blanc se fera forcément arnaquer dans l'un des deux trous au sud-ouest ou au nord-est car il y a des menaces d'arnaque dans tous les sens.

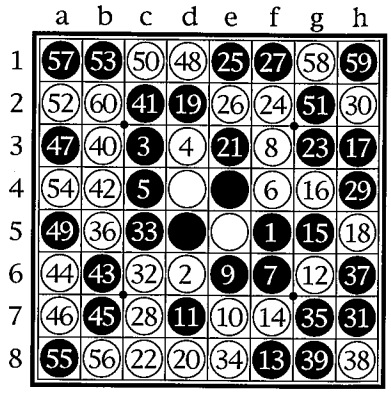


Après **51.b2**

Même si je n'avais pas vu tous les détails de toutes les suites, mon analyse était correcte : une arnaque est inévitable. Pierre choisit de jouer **52.g8** me forçant à répondre **53.h7** qui recoupe la diagonale évitant certaines arnaques, mais il en reste une : **54.a1 55.b1** et si 56.a2, 57.h2 et Blanc n'a pas accès à h1. Si Blanc commence par jouer 52 au nord-ouest, comme je n'ai pas recoupé l'autre diagonale, il se fera arnaquer quand je prendrai le coin a8 ou h1. En fait, le meilleur coup de Blanc est 52.h7, qui n'évite pas l'arnaque mais qui sauve des pions définitifs et arrache la nulle après 53.g8 a1 b1 a2 h1 ps h2 ps a8 b8 (pas facile à voir).

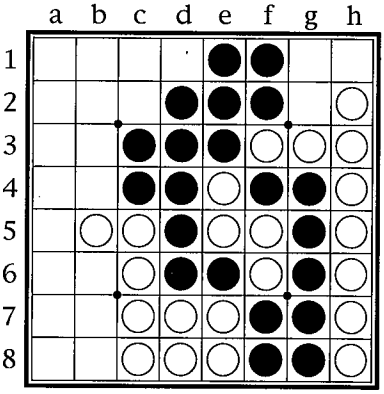
Pour la deuxième, nous rejouons la même ouverture qu'au championnat de France l'an dernier. Pierre change au coup 24 (il avait joué 24.c6 l'an dernier mais c'est moins bon). Contre Arnaud, à la ronde 11, j'avais joué 28.c1 mais j'avais vérifié entre-temps que le bon coup était **28.c7**. Au coup **33.c5**, certains spectateurs qui suivaient la finale en direct sur le site créé par Manu Lazard : `www.liveothello.com` (grâce à Serge qui retransmettait les coups) se sont demandés si Pierre avait bien vu qu'il devait retourner deux pions en diagonale. Évidemment, il l'avait vu.

Finale 2



Butin 25-39 Tastet

D'ailleurs, je m'aperçois en écrivant cet article qu'il avait joué exactement la même partie (jusqu'à ce coup 33 compris) contre Takuji à la ronde 11. Takuji avait joué 34.c1, qui est en fait perdant. Il me semblait bien que Pierre était sorti de la ligne qui fait nulle, mais je ne savais plus si c'était au coup 31 ou 33. En fait 33.e8 fait nulle. Je choisis de jouer **34.e8** car j'ai l'impression que si je n'y joue pas, Noir va gagner un temps : par exemple 34.b5 e8 g8 g7. En fait ce serait la suite correcte car Blanc pourrait tendre le piège 38.c1 d1 g1 menaçant de jouer c2 qui enlèverait définitivement à Noir l'accès à h7. Du coup Noir devrait jouer 41.h6 forçant 42.h8, jouant tout sur la paire qui perd au nord-est mais donnant juste un petit peu trop : Blanc serait gagnant 33 à 31.



Blanc doit jouer (coup 40)

Je réfléchis longuement au coup 40 pour savoir comment gérer le trou impair au nord-est. J'en conclus que je ne dois pas jouer 40.c1 car après d1 g1, j'aurais une paire qui perd au nord-est. Je me dis que la bonne suite localement sera d1 c1 g2 mais que je ne dois pas la jouer tout de suite : si 40.d1, Noir peut répondre 41.c2 et je n'ai pas de façon de résoudre le problème de façon satisfaisante. Je conclus correctement que je dois jouer **40.b3**. De fait 40.b4 était équivalent. Au coup 43, Noir a la nulle en jouant 43.a4. Ça ne m'inquiétait pas car je pensais répondre 44.d1 c1 g2 conformément au plan échafaudé au coup 40. Le problème est que Noir n'est pas obligé de répondre 45.c1 : il a 45.a6 qui me pose beaucoup de problèmes. En effet, il retourne e2, donc il me force à jouer 46.c1 sinon Noir va y jouer et je n'aurai plus accès à g2. De plus Noir jouera alors 47.a5 et je devrai jouer 48.g2 sans espoir de m'insérer en g1. Après la séquence **43.b6** à **46.a7**, je me dis qu'avec les pions définitifs et la parité, je ne peux plus perdre.

Au coup 52, je m'aperçois que si je joue la suite naturelle, 52.a4 a8 b8, Noir pourra jouer 55.b2 me forçant à répondre 56.a1 pour ne pas me faire arnaquer, mais du coup je perdrai la parité en a2. Comme j'ai échafaudé au coup 40 un plan pour garder la parité, il est hors de question de la perdre si près du but. Je trouve alors la solution **52.a2**, qui m'assure de garder la parité jusqu'au bout (mais qui fait moins de pions que 52.a4 : *à quoi cela sert-il d'avoir la parité ?).*

Dix-sept ans après mon premier titre et quatre ans après le deuxième, je remporte donc mon troisième titre de champion de France. Je deviens ainsi le joueur le plus âgé à remporter le titre. Mais surtout, je décroche enfin le titre purement honorifique de « Très Très Grand Maître » (décerné pour 27=3×3×3 normes) alors que je plafonnais à 26,5 normes depuis 4 ans ! Merci à tous ceux qui m'ont permis d'en arriver là !

Classement final

1.	Tastet Marc	8/11 +2
2.	Butin Pierre	8,5 +0
3.	Barre Sébastien	7,5
4.	Delaunay Arnaud	7
	Lazard Emmanuel	7
	Andriani Bintsa	7
7.	Kashiwabara Takuji	6,5
	Lévy-Abégnoli Thierry	6,5
	Auzende Frédéric	6,5
10.	Furet Thomas	6
	Dauba Cédric	6
12.	Poirier Serge	5,5
13.	Lecat Monique	4
	Darck Nancy	4
15.	Cluzon Gilles	3,5
	Benoit Serge	3,5
17.	Hervé Jacqueline	2
18.	Poirier Thibault	0

Tactique

Se connaître

Serge TAPSOBA

1. Réflexions d'un débutant...

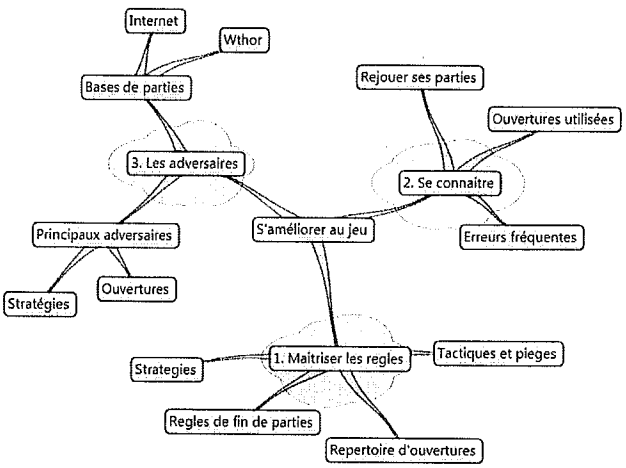
La phrase *« A minute to learn... A lifetime to master »* correspond bien à ce jeu. On apprend en général très lentement et tout le temps. C'est pourquoi une des principales questions que se pose un joueur d'Othello est de savoir comment s'améliorer très vite.

Généralement, le débutant moyen apprend à ses dépends et cela sur plusieurs années :

- que plus on retourne de pions plus on gagne (juste après la première partie perdue) ;
- qu'il ne faut pas donner les coins (après la troisième défaite) ; les cases X sont à éviter malgré leur dénomination alléchante ;
- qu'il y a une différence stratégique entre les noirs et les blancs (après la 5436,56e défaite, oui c'est une moyenne) ;
- que les notions de parité et de mobilité sont administrées en suppositoires (à ce stade, on a généralement perdu le compte de ses défaites) ;
- que quand l'adversaire disait *« Stoner ! »* après avoir joué une case X, ce n'était pas forcément parce qu'il abandonnait ;
- que la parité ne servait à rien quand on ne savait pas compter jusqu'à 3, en fin de partie ;
- que le mammouth est un proboscidien de l'ère quaternaire, habitant des toundras et des steppes d'Eurasie et d'Amérique du Nord. Si, si ! quand on abandonne l'Othello parce qu'on perd tout le temps, on s'adonne à d'autres hobbies ;
- qu'il ne suffit pas de jouer, jouer, jouer... sur Internet ;
- que le but du jeu c'est pas vraiment de gagner les coins... ;
- que toutes ces règles durement acquises suffisent pour gagner une partie contre un grand-maître. Enfin ! nous voilà dans la cour des grands !
- que la partie gagnée contre un grand-maître, après analyse, était perdante au coup 53 et qu'il nous a laissé gagner par pitié ou par condescendance.

Avec le recul je me dis que j'aurais peut-être économisé plusieurs années si je n'avais pas découvert ce jeu ou si j'avais suivi les quelques conseils que m'ont donnés les joueurs expérimentés que j'ai eu à rencontrer.

Le débutant désirant s'améliorer très vite peut trouver de la documentation sur les principales stratégies du jeu. Il a aussi accès gratuitement à des logiciels très puissants permettant d'analyser ses propres coups. Il peut aussi consulter la base WThor pour voir des réponses de grands joueurs à certaines situations. Cette base est capitale puisque les coups humains sont plus faciles à comprendre que les réponses de logiciels qui rebutent le débutant. Adhérer aux clubs d'Othello, jouer aux tournois des fédérations sont un plus puisqu'on peut y recevoir des conseils.



Aussi il doit se connaître, c'est-à-dire qu'il doit analyser ses propres parties et répondre à ces questions : quelles sont les ouvertures qu'il utilise principalement en tant que Noir, les ouvertures sur lesquels sa défense des blancs est mauvaise, ses erreurs récurrentes en milieu et en fin de partie... Et enfin pour le jeu en tournois, il est capital de connaître ses adversaires.

La représentation précédente n'est sûrement pas exacte car je ne peux prétendre savoir comment m'améliorer. Je joue depuis 2003 et je nage toujours dans la bouillasse de la brêlitude. Grosso modo, le débutant doit connaître ses faiblesses.

2. Des statistiques pour mieux se connaître ?

C'est donc dans cette optique que je suis devenu boulimique de statistiques diverses sur les parties d'Othello. Je vais présenter ici une méthode statistique que j'utilise pour analyser globalement une grande quantité de parties d'un même joueur. Les parties sont tout d'abord analysées avec WZebra avec une profondeur de 16 coups et 20 derniers coups exacts. Ensuite les coups humains sont comparés avec les coups prédits par le logiciel. L'analyse se fait à deux niveaux :

1. Quantitatif : sont considérés comme « erreurs » les coups qui sont évalués moins bons que la prédiction de WZebra, et ce quelle que soit l'évaluation. On ne tient pas compte ici de la qualité du coup. On peut considérer que plus le pourcentage de ces erreurs est élevé plus on joue mal.
2. Qualitatif : l'erreur sur un coup est donnée par la différence des évaluations du coup humain et du coup prédit par le logiciel. Plus cette différence est grande plus le coup est mauvais.

Pour faire simple, nous appellerons ici les 20 premiers coups d'une partie « l'ouverture », les 20 suivants « le milieu de partie », et le reste des coups « la fin de partie ».

Avant de continuer plusieurs remarques doivent être faites.

- Les « erreurs » ne sont pas vraiment des erreurs. C'est un abus de langage. En effet il n'est pas prouvé que le logiciel d'analyse soit parfait puisqu'il peut être battu même avec cette profondeur d'analyse... je suppose.
- Certains joueurs avertis jouent exprès des coups mauvais pour dérouter leurs adversaires. Ces coups considérés comme des erreurs peuvent s'avérer plus destructeurs chez certains adversaires que la prédiction du logiciel. De plus le logiciel peut donner des résultats différents selon la façon de l'utiliser.
- Seules les erreurs détectées sur les 20 derniers coups sont vraiment des erreurs.
- On peut considérer que les coups fantaisistes des joueurs sont peu nombreux. Ils sont rares et assez isolés en milieu et en fin de partie. Ils ne modifient pas le pourcentage d'erreurs donné sur une grande quantité de parties.

C'est ainsi que pour un joueur donné on peut donner les résultats suivants :

- Les **pourcentages d'erreurs quantitatives (PEQ)** sur toutes les phases de jeu comme le montre le graphique ci-dessous donné à titre d'exemple pour un joueur débutant pris au hasard. 50% d'erreurs en moyenne en milieu de partie signifient que une fois sur deux le joueur joue un coup évalué moins bon que la prédiction du logiciel. Les 10 premiers coups de l'ouverture sont ignorés dans cette analyse. En effet certains joueurs sont très fantaisistes à l'ouverture. Un coup fantaisiste serait un mauvais coup joué sciemment. Prendre ces coups en compte fausserait l'analyse sur l'efficacité réelle du joueur.

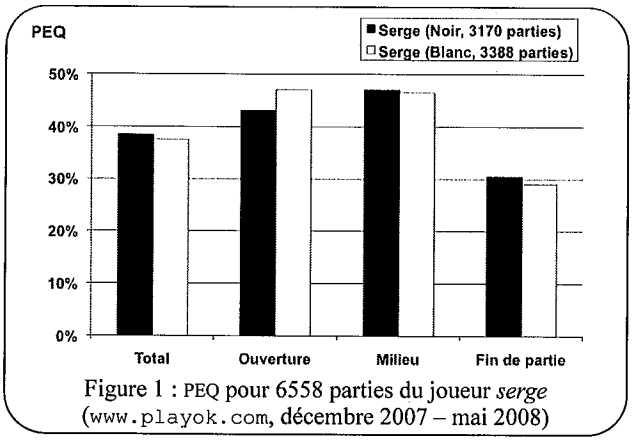


Figure 1 : PEQ pour 6558 parties du joueur *serge* (www.playok.com, décembre 2007 – mai 2008)

- Les **différences d'évaluations qualitatives (DEQ)** sur toutes les phases de jeu comme le montre le graphique ci-dessous donné à titre d'exemple. Le DEQ moyen vaut 2 et signifie que le joueur joue un coup évalué en moyenne 2 points moins bon que l'évaluation du logiciel.

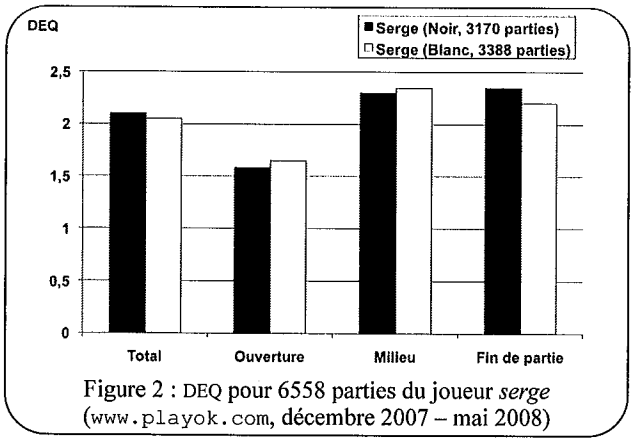


Figure 2 : DEQ pour 6558 parties du joueur *serge* (www.playok.com, décembre 2007 – mai 2008)

Sur la figure 1 (PEQ) on voit que pour la fin de partie, le joueur fait moins de fautes en fin de partie qu'en milieu de partie, alors que les DEQ (figure 2) indiquent le contraire. En effet les erreurs sont moins fréquentes (PEQ) en fin de partie mais ont un « poids » (DEQ) plus élevé.

Pour la suite on se contentera de donner uniquement les DEQ puisqu'ils traduisent mieux la qualité d'un coup. Les résultats peuvent être croisés avec divers paramètres de jeu : l'ouverture, les adversaires, le temps de jeu, etc. On peut donc savoir sur quelles ouvertures on a le plus de difficultés, quels adversaires nous posent le plus de difficultés, quel temps de jeu nous convient le plus, et si on fait l'analyse dans le temps (année par année par exemple) on peut évaluer sa progression.

Les outils développés permettent d'analyser une grande quantité de parties. Je me suis intéressé particulièrement à la base WThor et aux parties du site Internet www.playok.com. Le problème avec cette base est que l'identité des joueurs n'est pas certaine, ils sont plus fantaisistes qu'en tournoi réel, sans oublier les tricheurs.

2. Limites de cette analyse

Si la prédiction du logiciel était parfaite (avec une profondeur d'analyse couvrant toute la partie) alors les DEQ seraient une bien belle manière d'évaluer la qualité d'un coup. De plus dans ce cas, la comparaison des DEQ entre deux adversaires quantifierait exactement leur différence de pions à la fin. La valeur absolue de l'évaluation au coup N d'un joueur serait alors la différence des intégrales des évaluations entre le coup 1 et le coup N-1 des deux joueurs. En d'autres termes, si je prends le DEQ moyen total sur une partie (DEQ_{MT}) :

$$32 \times [(DEQ_{MT})_{joueur} - (DEQ_{MT})_{adv}] = SCORE_{joueur} - SCORE_{adv}$$

Autrement dit, si en milieu de partie je suis évalué à -15 par exemple, il faudra pour gagner que l'adversaire fasse pour le restant de la partie une perte de 15 pions (au moins) par rapport à mes pertes. Je m'enfonce un peu plus dans mes explications ; de plus le premier correcteur de cet article me conseille d'arrêter cet amphigouri ici vu son importance non capitale pour la suite.

Si on fait l'analyse par nombre de parties pour un même joueur, on se rend compte que les résultats deviennent invariants à partir d'un nombre donné de parties analysées. Pour avoir 5% d'erreur sur la valeur finale il faut analyser au moins 700 parties pour un joueur débutant (figure 3) et seulement une centaine pour les meilleurs joueurs (figure 4). En effet les débutants sont moins réguliers. Il faut donc faire attention à la lecture d'une analyse et tenir compte de la force du joueur et du nombre de parties analysées.

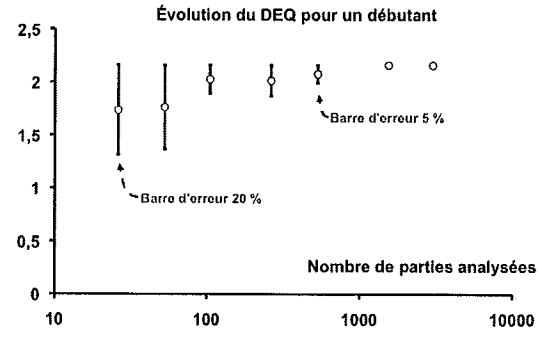


Figure 3 : évolution du DEQ calculé en fonction du nombre de parties analysées pour un joueur débutant

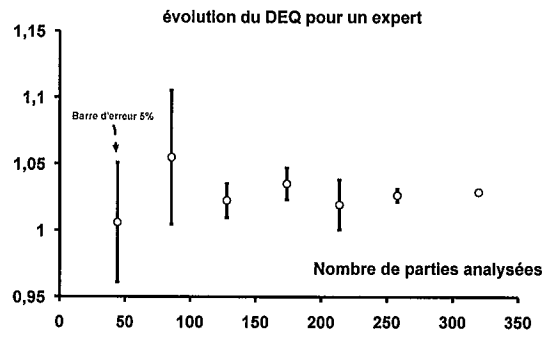


Figure 4 : évolution du DEQ calculé en fonction du nombre de parties analysées pour un joueur expert

3. Quelques résultats

Prenons par exemple le joueur *becky2002jan* (qui n'est autre que Hideshi Tamenori, le meilleur joueur de tous les temps) pour donner quelques résultats. 732 parties (412 avec les noirs et 320 avec les blancs) ont été analysées, elles ont été jouées dans la période d'avril à octobre 2008. Pour toutes ces parties le temps de jeu était de 3 minutes sauf pour deux parties (5 et 10 min).

La figure 5 donne les DEQ moyens pour les différentes phases de jeu du joueur. Il fait en moyenne une perte d'un pion par rapport à l'évaluation du logiciel. Ce qui est très faible par rapport au joueur précédent... Cette moyenne baisse au niveau de l'ouverture, ce qui traduit une bonne connaissance du répertoire d'ouvertures et la rareté de coups « fantaisistes ». Elle augmente au fur et à mesure que les choix de coups augmentent, en milieu et en fin de partie. Comme pour le joueur précédent, pour la fin de partie les erreurs sont moins importantes (en nombre) que le milieu, mais ont un poids (en terme d'évaluation) plus important. Cette observation a été faite pour d'autres joueurs analysés. C'est donc en fin de partie qu'on fait les gaffes les plus importantes (en terme d'évaluation) en plus de leur aspect décisif (ce sont les derniers coups), d'où l'importance de faire des exercices sur les fins de partie. Ok ! Pas besoin de longues analyses pour arriver à cette conclusion.

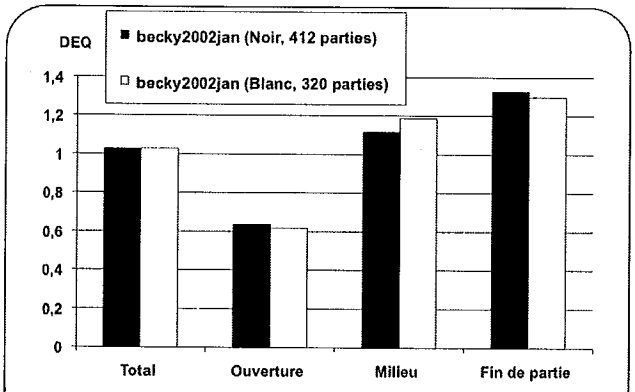


Figure 5 : DEQ moyens pour 732 parties du joueur *becky2002jan* (www.playok.com, avril – octobre 2008)

4. Les ouvertures

Si on regarde la dénomination des ouvertures au coup 2, la parallèle, la perpendiculaire et la diagonale sont choisies par les Blancs et les variations *Wing* sont imposées par les noirs qui « refusent » la diagonale. Les adversaires blancs de *becky2002jan* proposent sans préférence la diagonale ou la perpendiculaire, la parallèle étant proposée six fois par des adversaires très courageux. On s'aperçoit qu'avec les blancs, *becky2002jan* préfère axer le jeu sur un début perpendiculaire, de plus il ne propose pas la parallèle. Tous ces choix peuvent être expliqués par la figure 7 qui donne les DEQ au coup 2.

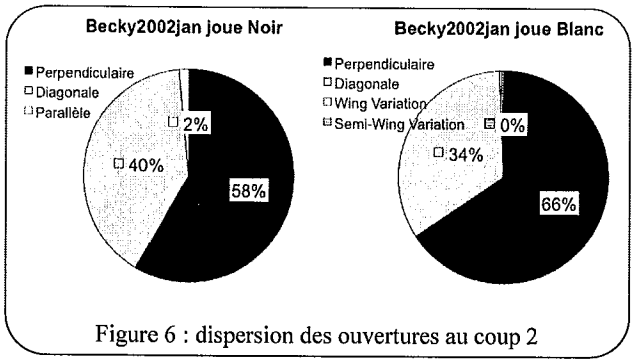


Figure 6 : dispersion des ouvertures au coup 2

Au coup 2

En effet, avec les noirs, *becky2002jan* est constant sur ses erreurs sur la perpendiculaire et la diagonale. Les adversaires font plus d'erreurs avec les diagonales qu'ils proposent (c'est une moyenne !). Mais ils arrivent à bousculer *becky2002jan* quand ils dirigent le jeu sur des ouvertures moins usitées comme la parallèle ; en effet ses erreurs y sont plus importantes (ils y font aussi plus d'erreurs). Sur la parallèle il ne gagne que la moitié des ses parties.

Quand *becky2002jan* joue les blancs, ils peuvent aller sur les variations *Wing* pour empêcher les ouvertures classiques. Après vérification, *becky2002jan* a perdu ses deux parties sur ces ouvertures, mais il n'y a pas assez de parties sur celles-ci pour faire une conclusion générale. Mais l'idée est là : il ne faut pas jouer une ouverture fréquente contre un grand-maître. Oui ! D'accord, là encore pas besoin d'analyses pour arriver à cette conclusion.

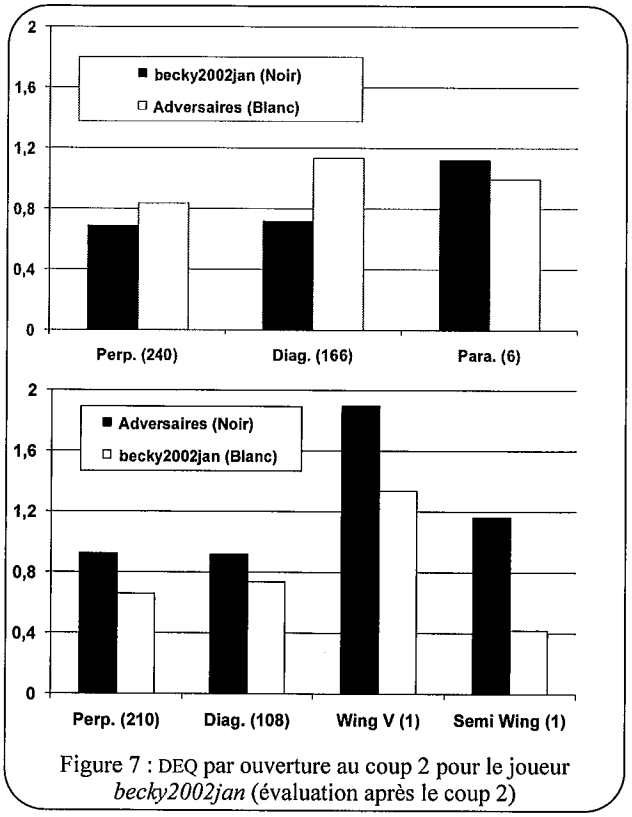


Figure 7 : DEQ par ouverture au coup 2 pour le joueur *becky2002jan* (évaluation après le coup 2)

Au coup 5

Si vous jouer contre *becky2002jan* en tant que Blanc, vous avez 55% de chance de jouer la *Tigre* (presque toutes les perpendiculaires) ou la *Ishii* (une bonne partie des diagonales) au coup 5. Vous serez chanceux s'il se dirige vers la *Campagnarde* ou la *Peccerillo* après votre diagonale ou si vous forcez la *Ganglion* après une perpendiculaire. Il totalise en moyenne des coups très mauvais sur ces ouvertures (figures 8 et 9).

Ses adversaires lui opposent des ouvertures plus variées (puisqu'ils sont nombreux !) quand il joue les blancs. L'analyse des DEQ (non figurée) montre une efficacité amoindrie des blancs sur la *Campagnarde* et la *Chat*, mais leur défense reste très bonne et les erreurs inférieures à ceux des adversaires noirs.

Attention, l'efficacité d'un joueur sur son adversaire sur une ouverture ou sur toute autre phase de jeu ne traduit pas forcément une avance de ce joueur sur cette phase de jeu. Cela traduit juste le fait que le joueur en question est plus « proche » du logiciel. Les DEQ (de la figure précédente)

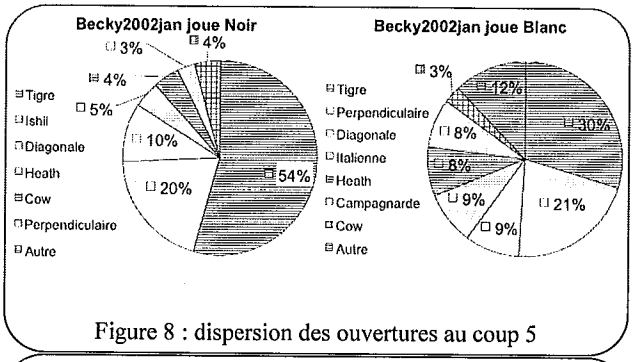


Figure 8 : dispersion des ouvertures au coup 5

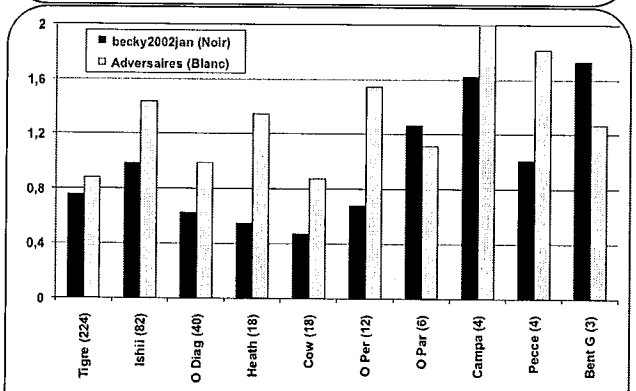


Figure 9 : DEQ par ouverture au coup 5 pour le joueur noir *becky2002jan* (évaluation après le coup 5)

pour les ouvertures au coup 5 ne prennent pas en compte les « erreurs intrinsèques » à la définition même de l'ouverture, les cinq premiers coups sont donc ignorés.

Au coup 9

Plus loin dans les parties de *becky2002jan* en Noir, si on regarde la dénomination des ouvertures au coup 9 (figure 10), on retrouve un faible taux (3%) de perpendiculaires inconnues. Cela peut venir du fait qu'il est très difficile d'emmener *becky2002jan* (Noir) sur une ouverture farfelue quand il joue la perpendiculaire. Les adversaires blancs informés de ce fait, font arriver en tête de classement des diagonales non répertoriées (10%). La figure 11 montre qu'il n'a aucun mal à jouer celles-ci puisque les coups de ses ouvertures sont bien notés par le logiciel.

On remarquera sur la figure 11 que le joueur s'écarte plus en moyenne des prédictions du logiciel sur les ouvertures diagonales non répertoriées, les variantes extérieure et décalée de la *Tigre Compacte* et la *Ishii* collée. Si le joueur étudié débutait, il devrait travailler plus sur les ouvertures citées précédemment, mais pas forcément en suivant les lignes directrices d'un logiciel. Ses adversaires peuvent quant à eux étudier les ouvertures les plus fréquemment utilisées pour les contrer.

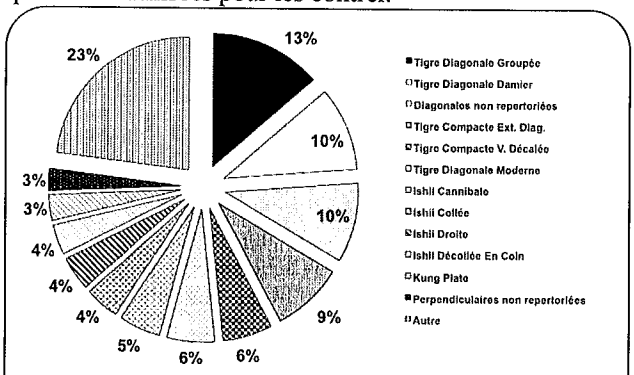


Figure 10 : dispersion des ouvertures au coup 9 pour *becky2002jan* (Noir)

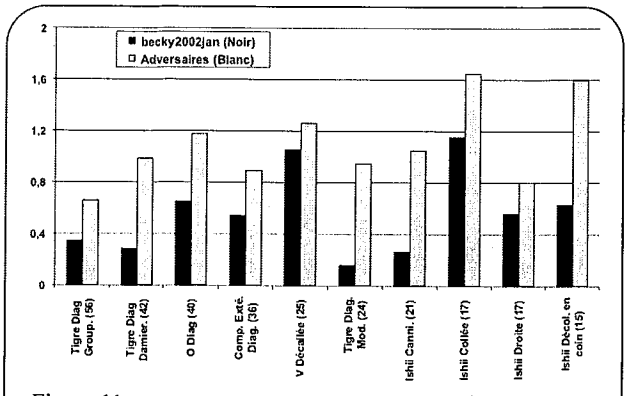


Figure 11 : DEQ par ouverture au coup 9 pour le joueur noir *becky2002jan* (évaluation du coup 10 au coup 20)

À la fin (dénomination finale)

Les ouvertures répertoriées (dénomination finale) qui arrivent en tête de liste quand *becky2002jan* joue les noirs sont : variante du bicorne pour la famille des *Tigre* et la *Ishii collée* pour les *Ishii*.

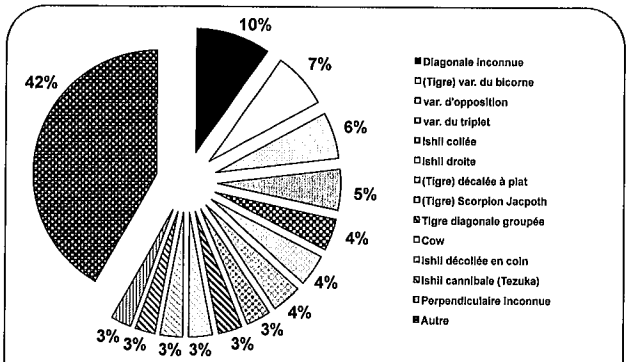


Figure 12 : dispersion des ouvertures (dénomination finale) au coup 9 pour *becky2002jan* (Noir)

Pour la *Tigre variante du bicorne* (1.c4 e3 f6 e6 f5 c5 c3 c6 b5 b6 d3 g6), les 7% des parties de *becky2002jan* (Noir) concernées offrent comme avantage aux noirs une position rassurante « centrée et groupée ». C'est alors aux blancs de ne pas paniquer puisque cette position leur est avantageuse selon l'analyse informatique. Ils auront des coups décentrés mais moins bruyants qui finiront par faire exploser la position des noirs. Pour illustrer, voici une partie jouée contre Ben Seeley (Blanc) en mai 2008 sur le net.

Tout comme la précédente, la *variante du triplet* (1.c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 g6 d7 f4) donne un léger avantage aux blancs ; la variante d'opposition de masse (1.c4 e3 f6 e6 f5 c5 c3 b4 d3 e2 d6 f4 c6) quant à elle est plus équilibrée. Après avoir vu toutes les parties concernées par ces ouvertures, on voit une caractéristique commune : elles aboutissent en milieu de partie à des positions récurrentes qui peuvent être étudiées par ses adversaires.

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

Tamenori 26-38 Seeley

Avec un début en *Ishii collée*, vous ne manquerez sûrement pas la *cannibale variante Tezuka* si vous êtes un adversaire blanc. Son milieu de partie est très caractéristique et est très

équilibré entre les blancs et les noirs d'après le calcul informatique, mais offre à mon humble avis des coups plus difficiles à trouver pour les blancs.

5. Les adversaires

D'autres résultats concernent les adversaires de *becky2002jan* dont les principaux sont *foompykatt*, *fuckinman*, *totoro*, *newk* et *slepek*. Le but ici est de détecter les adversaires qui lui posent le plus de difficultés et les ouvertures utilisées. On notera la qualité des ouvertures que nous offrent le joueur et ses adversaires : très peu d'erreurs sont commises. Seuls quelques adversaires comme *newk*, *foompykatt* et *totoro* arrivent à talonner le dieu démon à l'ouverture.

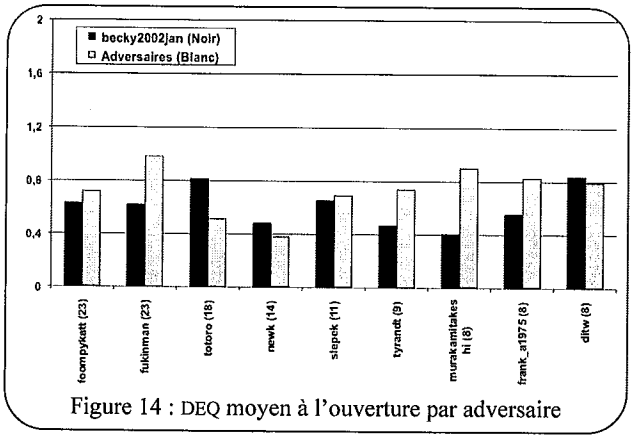


Figure 14 : DEQ moyen à l'ouverture par adversaire

Si on regarde de manière détaillée les parties contre *foompykatt* par exemple on voit que l'adversaire a su jouer de manière quasi parfaite les principales ouvertures de *becky2002jan*. Il serait intéressant de regarder les parties concernées et de voir les améliorations à apporter.

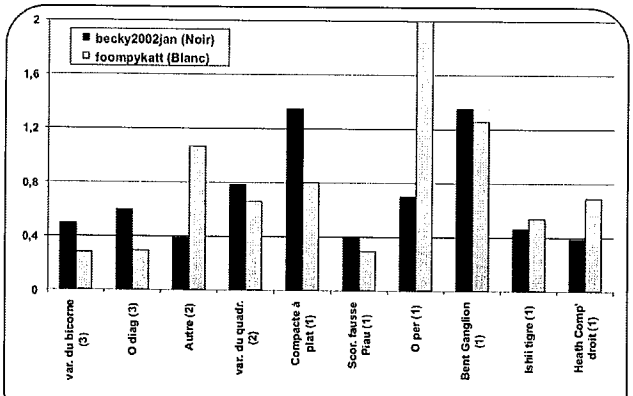


Figure 15 : parties *becky2002jan* - *foompykatt*

Dans cette analyse par adversaire et par ouverture, le nombre de parties n'est pas assez important pour faire des conclusions générales. En effet les erreurs relatives sur les valeurs données sont grandes pour un nombre de parties analysées inférieur à 100. L'idéal serait de comparer directement les statistiques de toutes les parties de chaque adversaire. C'est ainsi que l'on voit que le joueur *becky2002jan* possède les meilleurs DEQ parmi les joueurs analysés si on regarde la totalité de la partie. À l'ouverture, en Noir ou en Blanc, *becky2002jan* est presque à égalité avec les joueurs : *murakamitakeshi*, *leto2*, *foompykatt* et *tyrandt*. *becky2002jan* possède un des meilleurs jeux de milieu et de fin de partie.

En milieu de partie quand *becky2002jan* joue les noirs, il fait en moyenne moins de bourdes que ses adversaires directs. On peut néanmoins noter que certains font en moyenne moins d'erreurs que lui. Dans une optique d'amélioration, le débutant doit analyser les parties avec ses adversaires les plus forts et s'inspirer de leur jeu.

(suite en page 9)

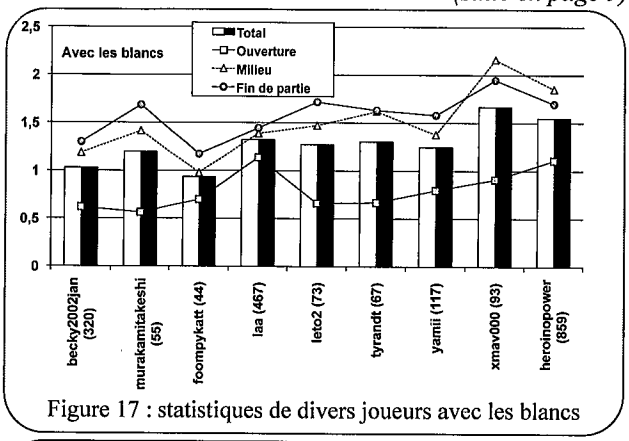


Figure 17 : statistiques de divers joueurs avec les blancs

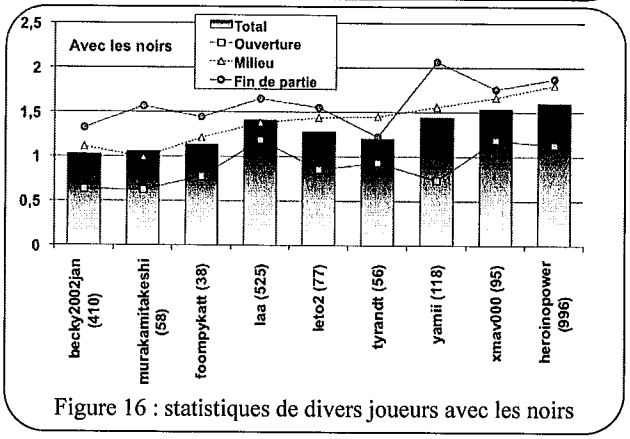


Figure 16 : statistiques de divers joueurs avec les noirs

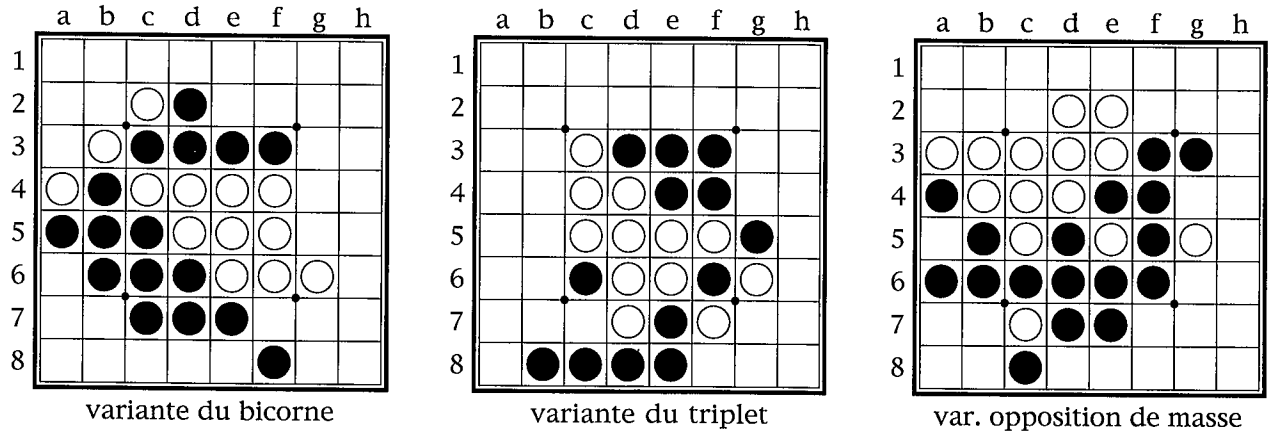


Figure 13 : positions récurrentes en milieu de partie pour les ouvertures principales de *becky2002jan* (Noir).

Solitaire

Emmanuel LAZARD

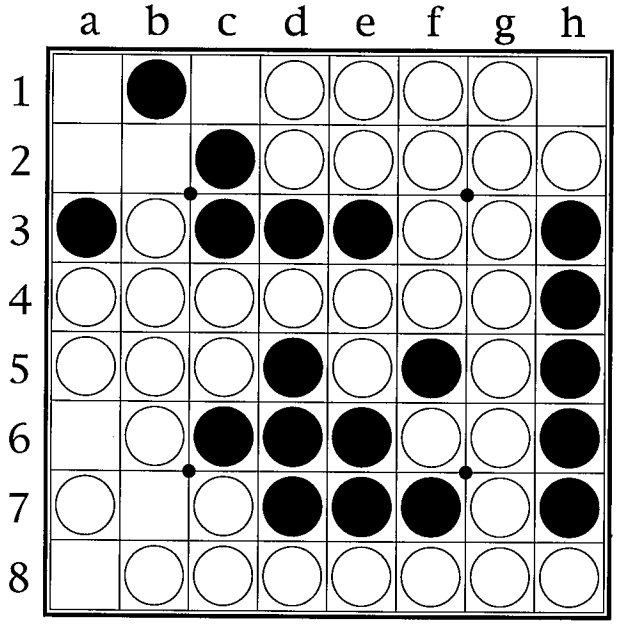
Reproduisez la position suivante sur votre jeu. Vous jouez avec les noirs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de gagner. (Toutes les autres suites sont gagnantes pour Blanc ou font nulle.)

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 ».

Championnat du monde, 2008
Noir : Daniel LJUNGQVIST
Blanc : Roman KRACZYK
Score réel de la partie : 33-31



Noir joue et gagne...

La solution du solitaire de *Fforum 82* était : 53.g8 b7 b8 a8 a7 h8 h2 g7 33-31. On pourrait croire que Noir a gagné la parité à l'aide la case h2. Il n'en est malheureusement rien car elle est connectée au trou impair au sud-est : dès que Blanc aura joué en h8, il aura accès à h2 via le bord. Il faut donc que Noir profite au maximum des retournements qu'il peut faire : laisser le coin h8 à Blanc pour s'insérer en h2 et garder le bord est (ainsi qu'une grosse partie de la colonne g), jouer en b7 ou b8 (après un coup blanc en b7) pour retourner toute la colonne b... et bien compter les différentes suites !

```
B7 A8 A6 A2 B2 C1 H1
            H1 C1 B2 A1
            C1 A1 B2 JP H1
                  H1 B2
      A2 C1 A6 A1 H1 B2
            H1 B2 A6 A1
      H1 C1 A6 A1 B2 A2
                  A2 B2
            B2 A2 A6 A1
            A2 B2 A6 A1
      C1 A1 A6 B2 A2 JP H1
                  H1 A2
            A2 B2 A6 JP H1
                  H1 JP A6
            H1 A2 A6 B2
A6 A2 B7 A8 B2 C1 H1
            H1 C1 B2 A1
            C1 A1 B2 JP H1
                  H1 B2
      B2 B7 H1 C1 A8 A1
            C1 A1 H1 JP A8
      H1 C1 B7 A1 B2
            B2 A1 B7
      C1 A1 B7 A8 B2 JP H1
                  H1 B2
            B2 B7 H1 JP A8
            H1 B7 A8 B2
A2 B7 A6 A1 A8 C1 H1 B2
            H1 C1 A8 B2
                  B2 JP A8
            C1 B2 A8 JP H1
                  H1 JP A8
      H1 A1 A8 C1 A6 B2
                  B2 A6
            A6 C1 A8 B2
                  B2 JP A8
            C1 B2 A8 A6
                  A6 JP A8
      C1 A1 A6 B2 A8 JP H1
                  H1 JP A8
            H1 B2 A8 A6
                  A6 JP A8
H1 C1 B7 A1 A6 A2 B2
            B2 A2 VP A6 A8
            A2 B2 A6 JP A8
      A6 B7 A8 A1 B2 A2
                  A2 B2
            B2 A2 A8 A1
            A2 B2 A8 A1
      B2 A2 B7 A1 VP A6 A8
            A6 A1 A8 B7
                  B7 JP A8
      A2 B2 B7 A1 VP A6 A8
            A6 A1 B7
C1 A1 B7 A2 A6 A8 B2 JP H1
                  H1 B2
            B2 A8 H1 A6
            H1 A6 A8 B2
      A6 A2 B7 A8 B2 JP H1
                  H1 B2
            B2 B7 H1 JP A8
            H1 B7 A8 B2
      A2 B2 B7 A8 A6 JP H1
                  H1 JP A6
            A6 B7 A8 JP H1
                  H1 JP A8
            H1 JP B7 A6 A8
                  A6 B7 A8
      H1 A2 B7 A6 A8 B2
            A6 B7 A8 B2
```

Agenda

FRANCE
TOURNOI ILE DE FRANCE 3
En 5 rondes, ouvert à tous

Samedi 30 mai 2009 à 14h

Informations : contact@ffothello.org

ALLEMAGNE
TOURNOI INTERNATIONAL DE COLOGNE
Septième tournoi du grand prix d'Europe 2009
Préqualificatif pour le championnat du monde 2009
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale

Samedi 6 et dimanche 7 juin 2009

Informations : contact@ffothello.org

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

Paris : samedi 6 juin 2009 à 13h45

Rennes : samedi 13 juin 2009 à 13h45

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE
FINALE DU GRAND PRIX 2009
Qualificatif pour le championnat du monde 2009
Tournoi sur invitation, réservé aux six premiers joueurs humains français au classement du grand prix de France arrêté le 1er juin 2009.

Samedi 13 et dimanche 14 juin 2009

POLOGNE
TOURNOI INTERNATIONAL DE GDANSK
Huitième tournoi du grand prix d'Europe 2009
Préqualificatif pour le championnat du monde 2009
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale

Samedi 20 et dimanche 21 juin 2009

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE
SÉLECTION du RHEU
Sélection pour le championnat de France junior

Samedi 20 juin 2009 à 14h30

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE
STAGE INTERNATIONAL D'ÉTÉ
Il aura lieu au centre Azureva de Fournols (63).
Le tarif devrait être d'environ 380 euros pour la semaine en pension complète.

du dimanche 19 au dim. 26 juillet 2009

Informations : contacter **au plus vite** la FFO
stage@ffothello.org

BELGIQUE
TOURNOI INTERNATIONAL DE GAND
Neuvième tournoi du grand prix d'Europe 2009
Préqualificatif pour le championnat du monde 2009
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale

Samedi 1er et dimanche 2 août 2009

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE
TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS
Dixième tournoi du grand prix d'Europe 2009
Préqualificatif pour le championnat du monde 2009
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 29 et dimanche 30 août 2009

Informations : contact@ffothello.org
Droits d'inscription : 25/20/15 euros

FRANCE
CHAMPIONNAT DE FRANCE
Qualificatif pour le championnat du monde 2009
La finale se déroulera à MONTBARD (21) les

samedi 19 et dimanche 20 septembre 2009

Informations : contact@ffothello.org
Adhésion FFO obligatoire

RÉPUBLIQUE TCHÈQUE
TOURNOI INTERNATIONAL DE PRAGUE
Onzième tournoi du grand prix d'Europe 2009
Préqualificatif pour le championnat du monde 2009
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 26 et dimanche 27 septembre 2009

Informations : contact@ffothello.org

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