

Magazine

*Tournois français
Grand Prix de France 2010-2011
Championnat de France junior 2010
Tournois européens
Grand Prix d'Europe 2010
Championnat de France 2010
Mon championnat de France 2010
Championnat du monde 2010*

Apprentissage

Introduction aux ouvertures

Analyse

Ouvertures et mobilité au service du fun

Tactique

La ruse de Stockholm

Problèmes et Solitaire

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	○	○	○	○	●
2			○	○	○	○	○	○
3		○	○	○	○	●	○	○
4		●	○	○	●	○	○	○
5		●	○	●	●	○	○	○
6		●	●	●	●	○	●	○
7	●	●	○	○	○	○	○	○
8	●	●	●	●	●	●	●	○

Noir joue et gagne

N° 85

5 euros

Bonjour à tous,

Après une longue attente, vous avez enfin entre vos mains le tout nouvel exemplaire de votre revue othellistique. C'est que Fforum demande pas mal de travail et ce n'est pas facile de succéder à Emmanuel Lazard dans son rôle de chef d'orchestre de la revue. Nous n'en sommes que plus admiratifs de la tâche qu'il a accomplie durant de longues années. Un énorme merci à lui et merci à Gilles Cluzon d'avoir pris le relais.

Notre assemblée générale s'est déroulée le samedi 19 mars 2011 au Foyer Maurice Maignen à Paris dans une très bonne ambiance. Merci à Alexis Kleiner, directeur du Foyer, pour son accueil chaleureux. Nous avons pu échanger autour de nos forces et de nos faiblesses. Le compte-rendu est envoyé à tous les participants. Si vous en souhaitez également un exemplaire, merci de le signaler en envoyant un mail à contact@ffothello.org.

Au moment où j'écris ces lignes, nous sommes en plein stage d'été qui se déroule, comme il y a deux ans, dans le charmant village de Fourmols (Puy-de-Dôme). Nous sommes dix-sept participants, dix adultes et sept enfants. La révélation de l'année 2010 Arthur Juigner est de la partie, et nous nous en réjouissons. Les journées s'organisent autour de moments d'approfondissement d'Othello, de détente et de convivialité.

Depuis l'année dernière, le Grand Prix d'Europe comporte 6 tournois. Cette année, le tournoi (international) de Paris en fera partie. Il aura lieu les samedi 27 et dimanche 28 août. On nous annonce la venue de joueurs japonais. Une très bonne occasion pour se confronter à tout style de jeu. Le championnat de France 2011, quant à lui, se déroulera les 17 et 18 septembre à Rennes. Les sélections auront lieu jusqu'au 31 août 2011. Comme toujours, l'agenda des tournois se trouve sur <http://www.ffothello.org/competition/agenda.php>.

Cet éditto ne serait pas complet sans adresser nos félicitations à Jean-Manuel Mascort, ancien président FFO et nouveau président de la Confédération des Loisirs et des sports de l'Esprit (CLE). Cette Confédération regroupe huit fédérations françaises de jeux de l'esprit : celles des échecs, de go, de bridge, du jeu de dames, des jeux mathématiques, d'Othello, de Scrabble et de tarot. Elle a pour but officiel d'améliorer la qualité de la vie en utilisant le jeu comme outil pédagogique et comme moyen de communication. Nous souhaitons à Jean-Manuel beaucoup de succès dans cette nouvelle fonction.

Bonne lecture !

Monique Lecat

Coin du conseil

Serge POIRIER

Conseil F.F.O :

Le conseil F.F.O. a accueilli en son sein deux nouveaux membres : Sébastien Barre et Arnaud Delaunay qui ont intégré le conseil au 01/12/2010. Ils remplacent Sarah Bentolila, Cédric Dauba et Thomas Furet. Nous avons coopté Jean-Manuel Mascort au poste vacant.

Le conseil a procédé à la réélection du bureau en janvier 2011 sans changement par rapport à 2010 : Monique Lecat est réélue présidente, Serge Benoit est réélu trésorier et Serge Poirier est réélu secrétaire.

Système de qualification pour le championnat du monde WOC-WWOC :

Le conseil a décidé de reconduire le système de qualification au championnat du monde 2011.

Trois collèges permettent d'obtenir une place dans l'équipe de France au championnat du Monde.

Les 3 qualifiés sont :

~ Le champion de France.

~ Le vainqueur du Grand Prix de France

~ Le joueur ayant remporté le plus grand nombre de préqualificatifs (en cas d'ex æquo à la première place, un match de départage permet de classer les prétendants. Les autres joueurs sont départagés par les points obtenus au Grand Prix de France.)

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

Les joueurs ayant participé au championnat de France (CFx) sont classés dans l'ordre de leur classement : CF1-CF2-CF3-CF4-CF5-CF6...

Les joueurs ayant participé au Grand Prix de France (GPx) sont classés dans l'ordre de leur classement : GP1-GP2-GP3-GP4-GP5-GP6...

Les joueurs ayant gagné des préqualificatifs (PQx) sont classés par ordre décroissant de points de préqualification (après éventuel tournoi de départage) : PQ1-PQ2-PQ3-PQ4-PQ5-PQ6...

On établit par ordre de priorité la liste suivante :

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

Les 3 joueurs qualifiés sont donc PQ1-GP1-CF1.

Si un joueur se désiste ou est en doublon parmi ces trois joueurs, on propose la participation à PQ2.

Si lui-même se désiste ou est en doublon avec les autres joueurs qualifiés on propose la qualification à GP2. Et ainsi de suite...

Directeur de tournoi :

La F.F.O recherche régulièrement des directeurs de tournoi pour les tournois organisés en région parisienne. Organiser un tournoi ce n'est pas compliqué... Une fois le lieu et la date définis il faut s'assurer d'avoir des jeux et pendules en nombre suffisant, assurer l'accueil des participants, gérer les appariements et transmettre les résultats. Et pour ne rien oublier tout est expliqué sur le site de la fédé <http://ffothello.org> rubrique Compétition – organiser un tournoi. Alors, si vous souhaitez organiser un tournoi dans votre ville, n'hésitez pas à franchir le pas.

Sommaire

- 2 ♦ **Edito et Coin du conseil**
- 4 ♦ **Magazine**
 - Tournois français
 - Grand Prix de France 2010-2011
 - Championnat de France junior 2010
 - Tournois européens
 - Grand Prix d'Europe 2010
 - Championnat de France 2010
 - Mon championnat de France 2010
 - Championnat du monde 2010
- 9 ♦ **Apprentissage**
 - Introduction aux ouvertures
- 12 ♦ **Problèmes**
 - ... et solutions
- 13 ♦ **Analyse**
 - Ouvertures et mobilité au service du fun
- 20 ♦ **Tactique**
 - La ruse de Stockholm
- 23 ♦ **Solitaire**
- 24 ♦ **Agenda**

Ont participé à ce numéro :

Gilles CLUZON
Arnaud DELAUNAY
Monique LECAT
Thierry LÉVY-ABÉGNOLI
Serge POIRIER
Brian ROSE
Serge TAPSOBA
Marc TASTET

Directeur de publication :

Monique LECAT

Rédacteur en chef :

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Rédacteur en chef adjoint,
maquettiste : *Gilles CLUZON*

Secrétaire de rédaction :

Marc TASTET

Diagrammes :

Gilles CLUZON

Calcul du classement :

Jech par Thierry BOUSCH

Étiquettes :

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Composition du conseil de la FFO

Présidente : Monique LECAT

Trésorier : Serge BENOIT

Secrétaire : Serge POIRIER

Membres du Conseil :

Sébastien BARRE, Gilles CLUZON,

Arnaud DELAUNAY, Thierry

LÉVY-ABÉGNOLI, Jean-Manuel

MASCORT, Marie-Christine TORRI

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

Renouvellement du Conseil

Chaque année, le conseil de la FFO renouvelle un tiers de ses membres.

Fin 2011, les trois membres sortants seront Monique Lecat, Thierry Lévy-Abégnoli et Serge Poirier.

Les personnes désirant **partager leur enthousiasme pour Othello** et investir un peu de leur temps pour la fédération sont invitées à déposer leur candidature entre le jeudi 1^{er} septembre et le samedi 1^{er} octobre.

Cette candidature peut se faire par mail auprès de l'un des membres actuels du conseil (voir ci-contre). Elle devra être accompagnée par la signature de dix membres de l'association.

La durée du mandat est de trois ans. Les élections auront lieu du samedi 15 octobre au mardi 15 novembre. Ensuite, le conseil se réunira pour élire parmi ses membres le président, le secrétaire et le trésorier.

Bien sûr, si vous souhaitez plus de renseignements sur cet engagement, n'hésitez pas à envoyer un mail à contact@ffothello.org.

Nous répondrons volontiers à toutes vos interrogations ainsi qu'à toute demande d'informations complémentaires. Les statuts officiels de la fédération ainsi que le règlement d'ordre intérieur se trouvent sur notre site Internet www.ffothello.org.

Tournoi IDF 3 – 23/10/2010
par Marc Tastet

Le tournoi Ile de France 3 s'est déroulé le 23 octobre au café Le Sentier et a vu la participation de 7 joueurs qui ont fait (un peu dans le désordre) un toutes-roudes. Sébastien n'a perdu que contre Thierry (la revanche de la finale du championnat de France). Frédéric et Marc ont fait match nul entre eux et ont perdu contre Arthur (15 à 49 et 14 à 50 respectivement) ! Un grand bravo à Arthur pour ces deux performances !

Avec ces informations et le classement final, vous pouvez reconstituer tous les résultats.

Merci à Sébastien qui a trouvé le lieu et à Gilles qui s'est occupé des appariements.

Classement des 7 joueurs
(après la ronde 7)

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. BARRE Sébastien | 6 |
| 2. AUZENDE Frédéric | 4,5 |
| TASTET Marc | |
| 4. DELAUNAY Arnaud | 4 |
| JUIGNER Arthur | |
| LÉVY-ABÉGNOLI Thierry | |
| 7. CLUZON Gilles | 1 |

Tournoi Rhône-Alpes 1 – 04/12/2010
par Pierre Butin

Ce tournoi comptait initialement 9 joueurs dont un joueur probablement « fantôme » (merci pour la farce) et un autre malade. Nous nous retrouvâmes en fin de compte à 7 avec en particulier le retour de Laurent Pélissier sur le circuit (merci à Stéphane pour l'avoir recontacté) qui termine 3e et de Pamela complètement débutante mais qui, pour son premier tournoi, arrive à battre Caroline. Elle repart donc chez elle avec un jeu d'Othello, une coupe, et vu sa motivation, nul doute qu'elle reviendra jouer en tournoi.

Enfin Takuji, gagnant ses 5 rondes, fait un sans-faute et s'empare donc de la coupe othelliste principale du tournoi.

Ce tournoi fut accompagné d'un surplus de convivialité avec, entre autres, un gâteau aux poires fait maison.

Merci à tous d'être venus, en particulier à Laurent pour s'être déplacé de Lyon, et bravo aux deux vainqueurs !

Classement des 7 joueurs
(après la ronde 5)

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. KASHIWABARA Takuji | 5 |
| 2. BUTIN Pierre | 4 |
| 3. PÉLISSIER Laurent | 3 |
| 4. MICHEL Stéphane | 2 |
| TORRI Marie-Christine | |
| REVILLA-ADAMS Pamela | |
| NICOLAS Caroline | |

Tournoi de Noël – 18/12/2010

Le traditionnel tournoi de Noël s'est tenu à Paris le samedi 18 décembre pour clôturer la saison 2010. Seulement six joueurs se sont réunis dans la salle de restaurant du foyer Maurice Maïgnen dans le 15e arrondissement. Malgré quelques difficultés logistiques le tournoi s'est déroulé dans de bonnes conditions.

Pierre Butin emporte ce dernier tournoi de l'année en devançant les locaux Frédéric Auzende et Arnaud Delaunay. Arthur Juigner confirme qu'il peut se frotter aux meilleurs joueurs français et termine quatrième après avoir épinglé un nouveau Grand Maître à son tableau de chasse. Un grand merci à Alexis Kleiner pour son accueil dans cette salle qui a été appréciée par les participants.

Classement des 6 joueurs
(après la ronde 5)

- | | |
|---------------------|-----|
| 1. BUTIN Pierre | 4 |
| 2. AUZENDE Frédéric | 3,5 |
| DELAUNAY Arnaud | |
| 4. JUIGNER Arthur | 3 |
| 5. KLEINER Alexis | 1 |
| 6. OVION Jacques | 0 |

Classement

Sources : AFP, Marc TASTET, Arnaud DELAUNAY

Grand-Prix de France 2010-2011

Le classement du Grand Prix de France 2010-2011 avant le tournoi final est présenté ci-contre.

La finale du Grand Prix de France 2011 a eu lieu les 18 et 19 juin et a été remportée par Arnaud Delaunay. Il est ainsi le premier membre qualifié pour faire partie de l'équipe de France au prochain championnat du monde qui aura lieu à New York du 2 au 5 novembre. **Bravo Arnaud !**

Une première participation pour Arthur Juigner suite au désistement de Marc Tastet. Arthur réalise une performance remarquable dans un tournoi où aucune partie n'est facile et démontre ainsi qu'il faudra compter sur lui dans les années à venir.

Voici le classement final au terme des 10 parties plus la finale :

- | | |
|--------------------|--------------|
| DELAUNAY Arnaud | 6 + 2 points |
| KASHIWABARA Takuji | 6 + 1 points |
| AUZENDE Frédéric | 5,5 points |
| BARRE Sébastien | 5 points |
| JUIGNER Arthur | 4,5 points |
| BUTIN Pierre | 3 points |

Joueur	International Paris	CDF2010	IDF3	RA 1	Noël	Préqualificatif Grenoble	IDF1	BZH1	IDF2	Total
KASHIWABARA Takuji	200	90		200		170			200	860
AUZENDE Frédéric	40	15	115		115		115		140	540
BARRE Sébastien	140	200	200							540
DELAUNAY Arnaud	75	44	44		115	170			44	492
BUTIN Pierre	19	15		140	200	60				434
TASTET Marc	19	15	115				200			349
JUIGNER Arthur		2	44		60		115		90	311
POIRIER Serge								200	18	218
LEVY-ABÉGNOLI Thierry		140	44							184
LAZARD Emmanuel		44				90			44	178
POIRIER Antoine		0						140		140
PÉLISSIER Laurent				90		40				130
KLEINER Alexis					40		27		18	85
GAVAUD Daniel							3	75		78
CASPARD Emmanuel	75									75
LAHAYE Thomas								75		75
MICHEL Stéphane				38		30				68
NICOLET Stéphane	19								44	63
CLINTON Samuel							60			60
NICOLAS Caroline				38		18				56
REVILLA ADAMS Pamela				38		10				48
LEBLANC Aurélien	0	44								44
TORRI Marie-Christine				38		0				38
OVION Jacques					30					33
BENOIT Serge	0						27		4	31
BETIN Dominique			0				27		0	27
MEYER Frédéric							27			27
CLUZON Gilles			20						0	20
ANDRIANI Sandry	19									19
LECOINTRE Gabriel						18				18
SAGONA Eric							10		4	14
LECAT Monique		2							4	6
FRONMARK Marcus	5									5
NISHI Hiroshi						5				5
RUBIO Céline									4	4
AVY Jean-Pierre		2								2
ROUSSET Gabriel		2								2

Championnat de France junior 2010 – 21/11/2010

Championnat de France junior 2010 – 21/11/2010

Quatorze participants étaient présents au championnat de France junior, qui s'est déroulé le 21 novembre dernier à Paris. Le tournoi a vu la victoire d'Arthur Juigner qui confirme ses bonnes prestations des dernières semaines avec un sans-faute, quelques cartons et deux points d'avance sur ses poursuivants ! Il bat en finale Arthur Gaudaire qui atteint ce niveau pour la troisième année consécutive. Le tenant du titre 2009 Thibault Poirier voyait ses espoirs de conserver son titre anéantis après avoir chuté face à Arthur Juigner et ses rivaux du club du Rheu Arthur Gaudaire et Gabriel Rousset.

Théo Dalvai remporte le titre des moins de douze ans après sa finale de 2010 contre Guillaume Garnier. Cette finale des moins de douze ans était 100% provençale. Merci à tous les participants et à Serge Benoit pour son aide dans l'organisation.

Classement des 14 joueurs

(après la ronde 7)

1. JUIGNER Arthur	7
2. GAUDAIRE Arthur	5
ROUSSET Gabriel	
DALVAI Théo	
5. POIRIER Thibault	4
POIRIER Antoine	
GARNIER Guillaume	
8. EZZINE Karim	3
LOUCIF Sania	

10. BENATTI Sofian	2
BENATTI Said	
STATI Leila	
LOUCIF Amel	
14. STATI Sarah	1

Finale junior :

JUIGNER Arthur	
64 - 0 GAUDAIRE Arthur	
GAUDAIRE Arthur	
17 - 47 JUIGNER Arthur	

Finale moins de douze ans :

GARNIER Guillaume	
1 - 63 DALVAI Théo	
DALVAI Théo	
24 - 40 GARNIER Guillaume	
GARNIER Guillaume	
14 - 50 DALVAI Théo	

Tournois européens

Stockholm - 12-13/06/2010

Après deux victoires à Rome et Cambridge Imre Leader semblait bien parti dans cette édition 2010 pour porter le record à cinq succès au classement général du Grand Prix d'Europe. Ce fut chose faite après Stockholm, ses principaux adversaires devant se plier devant Mister Imre qui emportait là son troisième tournoi européen de l'année face à Caroline Odsell en finale.

1. LEADER Imre	9 + 2
2. ODSELL Caroline	9 + 0
3. VAN DEN BERG Erwin	7 + 1
4. INGELMAN SUNDBERG Simon	7 + 0
5. ASPENRYD Henry	7
KASHIWABARA Takuji	
7. ENG Martin	6
RAGNARSSON Robin	
TURUNEN Daniel	

STENBERG Veronica	
WETTERGREN Niklas	
12. HOBO Roel	5,5
STEINTOFT Benkt	
JOHANSSON Erik	
15. ANDERSSON Göran	5
FRANSEN Martin	
HELMES Jiska	
18. SNEEK Marcel	4,5
19. CHIARULLI Giuseppe	4
20. SOSNOWSKI Mateusz	3
21. OSTLUND Viktor	1
EKMANN Kevin	

Gdansk - 03-04/07/2010

Le Grand Prix d'Europe étant déjà dans la poche d'Imre Leader, le tournoi de Gdansk perdait un peu de sa saveur. En l'absence du champion d'Europe, Takuji Kashiwabara l'emportait pour la deuxième fois en terre polonaise (il s'était également imposé en 2005), non sans difficultés en

partageant les points en finale contre Paweł Pęczkowski. Cette belle performance lui permet de monter sur le podium à la troisième place du classement général du GPE.

1. KASHIWABARA Takuji	8,5 + 1,5
2. PECZKOWSKI Paweł	9 + 1,5
3. NOWAK Dominik	8 + 2
4. TASTET Marc	8,5 + 0
5. CUPIAL Miłosz	8
6. KAZIMIERCZUK Mariusz	6
MODELLATORE Tonya	
8. KRACZYK Roman	4,5
MARCINIAK Bartosz	
10. SZYSZKO Krzysztof	2
11. WEBER Gertrud	1

Grand Prix d'Europe 2010

Cette année une nouvelle formule avait été adoptée pour le GPE 2010. Seuls six tournois européens comptaient pour le GPE, les quatre meilleures performances de chaque joueur étant comptabilisées pour le classement final. Imre Leader l'emporte haut la main avec 3 victoires à Rome, Cambridge et Stockholm, devant Matthias Berg avec une victoire à Amsterdam et Takuji Kashiwabara avec une victoire à Gdansk. Albert Kortendijk reste au pied du podium malgré sa victoire à Copenhague.

Extrait du classement final :

ROM – Rome, Italie
CAM – Cambridge, Royaume-Uni
AMS – Amsterdam (Alkmaar), Pays-Bas
COP – Copenhague, Danemark
STO – Stockholm (Vällingby), Suède
GDA – Gdansk, Pologne

Le classement complet est disponible sur Internet à l'adresse suivante :

http://othello.dk/book/index.php/EGP_Results_2010

		Country	ROM	CAM	AMS	COP	STO	GDA	Best 4	Total
1.	LEADER IMRE	GB	200	200	60	140	200		740	800
2.	BERG Matthias	D	140	35	200				375	375
3.	KASHIWABARA Takuji	F	22	90		13	35	170	317	330
4.	KORTENDIJK Albert	NL				200			200	200
5.	PECZKOWSKI Pawel	PL			20			170	190	190
6.	HAND David	GB		140					140	140
=.	BARRE Sébastien	F			140				140	140
=.	SANDBERG ODSELL Caroline	S					140		140	140
9.	VAN DEN BERG Erwin	NL		35	0		90		125	125
10.	KAZIMIERCZUK Mariusz	PL			90			25	115	115
11.	HUBBARD Geoff	AUS		10		90			100	100
12.	SPERANDIO Roberto	I	90						90	90
=.	NOWAK Dominik	PL						90	90	90
14.	MARCONI Francesco	I	0	60					60	60
=.	BORASSI Michele	I	60						60	60
=.	FELDBORG Karsten	DK				60			60	60
=.	INGELMAN-SUNDBERG Simon	S					60		60	60
=.	TASTET Marc	F						60	60	60
19.	ZILLIG Riemko	NL	22		35				57	57
20.	CUPIAL Miłosz	PL			10			40	50	50

Championnat de France 2010

Sébastien Barre fait 13 sur 13

Nous sommes le 11 septembre, il fait beau et tout semble calme dans la petite ville de Montbard. Lorsque tout à coup déferle dans la salle principale de la MJC, une vingtaine de joueurs d'Othello et leurs accompagnateurs, venus en découdre pour l'édition 2010 du championnat de France de notre noble jeu. Ils sont partis des quatre coins de la France mais plus particulièrement de Paris, Rennes et Grenoble, les trois clubs les plus actifs du pays.

Les favoris se nomment sans conteste Sébastien Barre et Takuji Kashiwabara. Ils se sont récemment retrouvés en finale du tournoi de Paris. La confrontation s'est soldée par une victoire de Takuji, qui avait préalablement dominé le système suisse. Mais Sébastien, cinquième au dernier championnat du monde et très affûté, veut sa revanche. D'autant que pour des raisons obscures, Takuji n'est jamais arrivé en finale du championnat de France. Des raisons obscures ? Du moins jusqu'à présent puisqu'il me confiera quelques semaines plus tard (à Rome) qu'en septembre il est chaque année extrêmement occupé par la rentrée. En tout cas, contrairement aux bruits qui couraient, il ne faut pas chercher un quelconque blocage psychologique. Le Grenoblois fait donc mentir Emmanuel Lazard lorsqu'il affirme avec l'assurance qu'on lui connaît : « si ce tournoi s'appelait simplement le tournoi de Montbard, Takuji le gagnerait ».

Pour sa part, ce même Emmanuel Lazard est bien décidé à défendre son titre. Tandis que Marc Tastet, champion en 2008, rêve d'un quatrième titre. D'autres joueurs peuvent prétendre à la victoire finale,

comme les anciens finalistes Arnaud Delaunay ou Pierre Butin, ou le Grand Maître Frédéric Auzende, même s'il n'a jamais vraiment brillé dans cette compétition. Enfin, des outsiders comme Aurélien Leblanc (étoile montante de l'Othello Français) ou Thierry Lévy-Abégnoli (qui ne fait plus qu'un ou deux tournois par an) peuvent éventuellement rêver à l'exploit.

Après les trois premières rondes, Sébastien Barre, Aurélien Leblanc et Takuji Kashiwabara sont en tête avec un sans-faute. Comme il se doit, les rondes se succèdent (je concours pour la phrase la plus futile de l'année). Et après la septième et dernière ronde de la journée de samedi, seul Sébastien a fait carton plein avec 7 points, même s'il faut avouer qu'il a eu un brin de réussite contre Marc Tastet. À la deuxième place, trois joueurs sont à cinq points : Aurélien Leblanc, Takuji Kashiwabara et Thierry Lévy-Abégnoli. Aurélien a en effet perdu contre Sébastien et Takuji, ce dernier a perdu contre Sébastien et Thierry, qui a perdu contre Sébastien et Pierre Butin.

La finale se dessine à la dernière ronde

Le lendemain matin, conformément aux prévisions, les rondes se succèdent encore. À la dernière, le suspense reste entier. Après les trois rondes matinales, Sébastien Barre, avec un score de 10 sur 10, est assuré d'être en finale. Pour la seconde place, tout se joue entre Thierry Lévy-Abégnoli et Takuji Kashiwabara. Si les deux gagnent, c'est Takuji qui va en finale, car même s'ils seront à égalité de points (avec 9 sur 11), Takuji l'emportera au départage (un mélange du nombre de pions et du classement des adversaires

rencontrés). Mais si Thierry gagne sa dernière partie (contre Monique Lecat) et que Frédéric bat Takuji, Thierry est en finale. Et c'est exactement ce scénario qui se réalise. Pour Takuji, qui accumule une énième troisième place, la malédiction du championnat de France continue.

En finale, Sébastien est trop fort. Il obtient, après 2006, son deuxième titre de Champion de France. En gagnant toutes ses parties (11 durant les rondes et 2 en finale), il égale en outre la performance de Dominique Penloup en 1995. Et Thierry est vice-champion de France. Grâce à cette place, il est sélectionné pour le championnat du monde à Rome auquel il participera en novembre. Dans la foulée, il s'autorisera, en rédigeant cet article, à parler de lui à la troisième personne.

Classement après les 11 rondes

1:	11 pts [955]	BARRE Sébastien
2:	9 pts [833]	LÉVY-ABÉGNOLI Thierry
3:	8 pts [869]	KASHIWABARA Takuji
4:	7 pts [872]	LEBLANC Aurélien
	[845]	LAZARD Emmanuel
	[814]	DELAUNAY Arnaud
7:	6 pts [845]	TASTET Marc
	[815]	BUTIN Pierre
	[741]	AUZENDE Frédéric
10:	5 pts [743]	JUIGNER Arthur
	[705]	LECAT Monique
	[620]	AVY Jean-Pierre
	[594]	ROUSSET Gabriel
14:	4 pts [651]	BÉTIN Dominique
	[595]	GAUDAIRE Arthur
16:	2 pts [541]	POIRIER Antoine
17:	1 pt [482]	LEFEBVRE Cyril
	[414]	AVY Bernadette

Mon championnat de France 2010

Voici un petit résumé, ronde par ronde, du championnat de France 2010, vu sous un angle des plus subjectifs, puisque c'est le mien. Cela intéressera peut-être ceux qui ne m'attendaient pas à pareille fête. C'est d'ailleurs mon cas, je vais donc me lire attentivement. En préambule, je dirai que ce tournoi se présentait sous de mauvaises auspices puisque j'avais très mal dormi et que j'étais fatigué par ma rentrée professionnelle, très mouvementée. Mais c'était sans doute le cas de nombre de participants. À cela s'ajoutait un mal de tête persistant, du moins jusqu'à ce que je me décide à avaler un cachet de paracétamol 1000 mg (fourni par les

organisateurs !). Mais une fois plongé dans chaque partie, je parviendrai à oublier totalement fatigue et douleur.

Ronde 1

Je tombe d'emblée contre Sébastien Barre, actuellement le meilleur Français en activité et que je n'ai pas battu depuis cinq ans. Une ouverture quelque peu hasardeuse m'amène assez rapidement à jouer une case X puis une autre. Sébastien dira plus tard : « après ces cases X, l'issue de la partie n'était plus très claire mais je me suis dit que j'arriverai à faire mes pions. » Effectivement, le milieu de partie restera assez tendu, du moins en apparence. Car malgré une influence

importante, Sébastien trouvera une séquence qui tue, bien au-delà de ses espérances, l'admettra-t-il plus tard. D'autant que je l'aiderai avec un coup quelque peu catastrophique, que j'ai fait en connaissance de cause en me disant quelque chose comme : « c'est atroce, mais on verra bien ». Quoi qu'il en soit, la partie était déjà perdue. Il reste que j'ai essuyé la pire défaite de ma vie en compétition, ne parvenant à sauver qu'un seul pion. Un tel score m'enlève probablement tout espoir de l'emporter au départage, pour une éventuelle place en finale à laquelle je ne pense d'ailleurs même pas en rêve. La seule possibilité d'y parvenir serait en effet de gagner neuf parties sur les 10 dernières.

Ronde 2

Je joue contre Marc Tastet, que je n'ai battu qu'une fois en huit ans, mais c'était lors de notre dernière confrontation. La partie est très équilibrée jusqu'au coup 38, avec un léger avantage pour Marc. En deux coups, je repasse très nettement devant mais je fais un coup 43 faible dont un spectateur me dira ensuite : « Je n'ai pas très bien compris ce coup ». En fait, même en le regardant aujourd'hui, je ne le trouve pas mauvais. Ce coup redonne un gain 34-30 à mon adversaire, mais il n'en profitera pas (la bonne séquence n'était pas évidente) et je gagnerai sur le fil 36 à 28.

Position après B8 :

F5D6C3D3C4F4C5B3C2E3D2C6B4A3G
3G4F3C1B5F2E2A4A6D1E7H4C7G5E1
F1H6E6F6A5A2B7H2C8B2H5H3A1B8

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	○		○	○	○	○		
2	●	○	○	○	○	○		●
3	●	●	○	○	○	○	●	●
4	●	○	●	○	○	●	●	●
5	●	○	○	○	○	●	○	●
6	●		○	●	●	●		●
7		○	●		●			
8		●	○					

Légende : au coup 43, je joue B8, ce qui redonne le gain théorique à Marc.

Ronde 3

Cyril Lefebvre est un adversaire à ma portée et de fait, je le battrais sans difficulté.

Ronde 4

Je joue contre Pierre Butin, une partie durant laquelle je serai dominé pratiquement de bout en bout, suite à une sortie hasardeuse d'une Tigre diagonale, qu'aucune erreur de mon adversaire ne viendra compenser. Résultat : deux victoires en quatre parties. Ce n'est pas très glorieux.

Ronde 5

Ma partie contre Arthur Gaudaire est plus difficile que prévu. Je domine le début de partie au point de rendre sa position apparemment catastrophique. Mais pour prendre un coin, je suis obligé, soit d'ouvrir énormément ma position, soit de perdre la parité. Je choisis la première option, si bien que durant les coups suivants, je n'arrive pas à porter l'estocade. Il faut dire qu'Arthur m'en empêchera consciencieusement. Je décide finalement de sacrifier successivement deux coins pour m'assurer une victoire relativement courte (38 à 26).

Ronde 6

Je n'ai tout simplement jamais battu Emmanuel Lazard en tournoi. Mais j'ai

plusieurs fois laissé le gain alors que j'étais en bonne posture. Juste avant la partie, je confie d'ailleurs à quelqu'un qu'Emmanuel ne me fait pas peur, au contraire de joueurs comme Emmanuel Caspard, Sébastien Barre ou même Arnaud Delaunay avec lesquels j'ai souvent l'impression de me battre contre un mur. Mais la façon dont je battrais Emmanuel est inattendue. En effet, au coup de **12.b6** d'une Tigre diagonale, il joue une variante qu'il affectionne particulièrement et dont je suis persuadé d'avoir vu la réponse quelques semaines plus tôt, durant une partie contre WZebra. Hélas, je joue un coup (**13.c6**) qui est en réalité très moyen. Je vais toutefois résister jusqu'aux abords de la finale, lorsqu'Emmanuel fera un coût assez faible qui me donnera un gain que je ne laisserai pas échapper.

Position après B6 :

F5D6C3D3C4F4C5B3C2E3D2B6

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2			●	●				
3		○	○	●	○			
4			●	○	●	○		
5			○	●	●	●		
6		○		○				
7								
8								

Légende : Emmanuel joue B6 au coup 12 et je répons par C6, qui est très moyen.

Ronde 7

Je rencontre l'autre favori du tournoi, Takuji (en Blanc). La partie sera longtemps presque parfaitement équilibrée, avec, selon l'ordinateur, un infime avantage pour mon adversaire (Blanc).

Position après A7 :

F5D6C3D3C4F4C5B3C2B4C6D2E3B5E
6F3A5A6A3B6C7C1G4H5H3C8F2D7E7
F6D8E8F8G8B7A4A7

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○					
2			○	○		●		
3	●	○	○	○	●	●		●
4	●	○	○	○	●	●	●	
5	●	○	●	●	○	●		○
6	●	●	●	●	○	○		
7	●	●	●	○	●			
8			○	○	○	○		

Légende : Après mon coup en **37.a7**, Takuji (Blanc) joue **38.e2**, ce qui me laisse jouer **39.f7**.

Mais au coup 38, Takuji est probablement tiraillé entre le fait de me laisser un coup tranquille parfaitement pur (**39.e2**) et celui

de me laisser un coup simplement bon (**39.f7**). Il préfère me couper le coup tranquille en y jouant, avec **38.e2**, au prix de multiples retournements (ligne et diagonale) qui compromettent sérieusement sa position. S'il avait joué sur la case de mon autre coup (**f7**), sa position n'aurait pas vraiment été dégradée (il aurait eu une finale gagnante 33 à 31). Dès lors, la fin de partie est plutôt confortable pour moi, d'autant que j'ai en ligne de mire une arnaque destructrice.

Ronde 8

Je suis opposé à Aurélien Leblanc, qui commet une erreur de retournement durant l'ouverture (il oublie de retourner des pions en diagonale). Dans le cas contraire, cela aurait rendu la position pratiquement injouable pour lui. Mais aucun de nous ne s'en aperçoit. En milieu de partie, il se trouve pratiquement contraint de jouer une case X qui ne semble pas mauvaise. Mon crédit de temps fond comme neige au soleil et je suis assez fatigué. Pour simplifier la position, je finis par prendre le coin. Cette erreur relance Aurélien. À deux coups de la fin, il est gagnant 33-31 et il a plusieurs minutes pour réfléchir mais le comptage n'est pas évident. Il se trompe et je l'emporte 35 à 29. Sans conteste ma victoire la plus difficile du tournoi.

Ronde 9

En prenant place en face d'Arnaud Delaunay, je me souviens que je ne l'ai pas battu depuis 2006 mais c'était dans cette même salle, durant cette même compétition. Depuis, je ne l'ai pas rencontré plus d'une ou deux fois. Notre partie me semblera sans difficulté, de bout en bout, tous les coups que je joue me paraissent assez naturels. Arnaud me dira plus tard que je n'ai commis aucune erreur. En réalité, au coup 52, je laisse passer un gain 49 à 15, pourtant évident pour à peu près n'importe quel joueur, et je lui préfère un coup qui vaut seulement 38-26. Un peu plus tard je me fends d'une ruse du T complètement inutile qui me fait perdre deux pions supplémentaires. Mais comme Arnaud ne fait pas non plus la suite parfaite, je gagne 39 à 25.

Ronde 10

Contre Dominique Bétin, je domine le début et le milieu de partie sans parvenir à tuer. Vers le coup 30, une spectatrice que je ne nommerai pas (la maman d'Arthur) signale une erreur de retournement qui, une fois corrigée, rend possible un piège de Stoner particulièrement efficace (que je surveillais depuis quelques coups). Je gagnerai 54 à 10.

Ronde 11

Je joue contre Monique Lecat, une adversaire que je devrais a priori dominer mais qui m'a battu durant nos trois dernières confrontations (alors que je l'avais battue durant toutes nos parties

précédentes officielles, soit probablement une petite vingtaine). Mais elle me joue une suite dans laquelle je sais qu'elle se trompe systématiquement, bien que je lui aie plusieurs fois expliqué la bonne séquence, notamment en vue de ses participations au championnat du monde. Elle tombe à nouveau dans le piège et je gagne sans difficulté.

Pendant ce temps, Takuji est opposé à Frédéric Auzende, qui n'avait guère brillé durant le tournoi et qui voit là une occasion de se racheter. S'il perd, c'est Takuji qui est en finale. S'il gagne, je suis en finale. La partie est incédée jusque dans les derniers coups, du moins à mes yeux. Et Frédéric arrache la victoire. Décidément, le championnat de France est pour Takuji la plus maudite des compétitions. Il n'a jamais été aussi proche d'aller en finale mais ce ne sera pas pour cette fois. À mon avis, il y parviendra en 2011.

Finale : première partie

La partie est équilibrée jusqu'au coup 22, puis Sébastien prend un net avantage (+8 puis jusqu'à +16), avant de me donner durant quelques coups, une finale 33-31, perdante pour moi. Mais au coup 50, au lieu de jouer le contrôle de diagonale en g2 et de profiter de l'arnaque en b1, je joue 50.d8, afin de jouer la parité au sud-ouest. Une très mauvaise idée. C'est fou comme les choses peuvent paraître évidentes à tête

reposée. Je perds 40-24. Mais je n'ai jamais été gagnant dans cette partie.

Position après A1 :

F5F6E6F4E3C5C6D6E7D3C4D7E8B3C7
B5B6C3F3E2A4A6G3G5D2F2F7F8B4C1
A3A5C2A2D1E1G8H4G4C8H5H6H2B2
G6H7F1G1A1

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	●		○	○	○	○	○	
2	○	●	○	○	○	○		●
3	○	○	●	○	○	●	●	
4	○	○	○	●	○	●	●	○
5	○	○	●	○	●	○	○	○
6	○	○	○	●	●	●	○	○
7			○	●	●	●		○
8			○		●	●	●	

Légende : je joue 50.d8 au lieu du contrôle de diagonale 50.g2.

Finale : deuxième partie

La revanche est encore plus difficile. Sébastien, en blanc, me fait une ouverture que je connais mal. Après le coup 18.f3, je devrais jouer 19.c1, seule possibilité de conserver une position équilibrée. Mais mon aversion aux bords, qu'il faudra absolument que je corrige, m'empêche de jouer ce coup. D'autant que je vois

qu'après 19.c1 et 20.f1, je n'aurai pas accès en d1 ni en e1. Si j'avais été moins fatigué, j'aurais peut-être vu que cela n'était en rien gênant et que 20.f1 aurait été un bien piètre coup pour mon adversaire. Quoi qu'il en soit, mon coup 19.g4, le seul coup vraiment mauvais de la partie, me condamne. Sébastien conservera cet avantage jusqu'à la fin de la partie. Je perds 20-44. Sébastien est champion de France pour la deuxième fois. Et il n'a pas perdu une seule partie de tout le tournoi.

Position après F3 :

F5F6E6F4E3C5C4D6B5D3C3E2F2C2D2
B3B4F3

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2			○	●	●	●		
3		○	○	○	○	○		
4	●	●	●	○	○			
5	●	●	○	○	○			
6			○	○	○			
7								
8								

Légende : Mon coup 19.g4 me condamne.

Magazine Championnat du monde 2010

Yusuke Takanashi récidive

Le 27e championnat du monde qui s'est déroulé à Rome du 11 au 13 novembre 2010 a vu la victoire du Japonais Yusuke Takanashi, déjà vainqueur en 2009. L'Italie, pays d'accueil, s'est consolée en terminant deuxième, aussi bien en individuel (avec Michele Borassi) que par équipe. Pour la troisième place en individuel, le Thaïlandais Piyanat Aunchulee, invité surprise du carré final, l'emportera sur le britannique Imre Leader.

L'équipe de France était composée de Takuji Kashiwabara, Sébastien Barre et Thierry Lévy-Abégnoli. Elle s'est contentée d'une septième place, alors que 24 nations étaient représentées. Le Grenoblois Takuji Kashiwabara s'est montré le plus performant en terminant 13e sur 64 (avec 8 points en 13 parties). C'est honorable mais il a fait beaucoup mieux par le passé. Sébastien Barre a fini 21e avec 7 points, alors que l'an dernier, il avait fait 5e après avoir marqué 9,5 points et joué un match de barrage pour les demi-finales. Dommage, les choses avaient bien commencé pour lui puisqu'il avait remporté les trois premières rondes, battant notamment le hollandais Nicky van den Biggelaar, qui terminera comme l'an dernier avec 9,5 points. Pour sa part,

Thierry Lévy-Abégnoli a fait 31e avec 6,5 points.

Déception dans le camp français

Il était permis d'espérer mieux, compte tenu des performances récentes de Takuji Kashiwabara (vainqueur du tournoi de Paris et finaliste du Grand Prix de France

2010) et Sébastien Barre (vainqueur de Grand Prix de France et champion de France 2010 avec 13 victoires en 13 parties). Quant à Thierry Lévy-Abégnoli, il a bêtement perdu un demi-point à la dernière ronde, à cause d'une erreur de retournement non identifiée.

Classement après les 13 rondes :

Standings after round 13		Standings after round 13 (continued)	
1. Yusuke Takanashi (JPN)	10,5 (1147)	Geoff Hubbard (AUS)	6,5 (936)
2. Michele Borassi (ITA)	10 (1144)	Elena Averina (RUS)	6,5 (916)
Imre Leader (GBR)	10 (1094)	Marcel Peperkamp (BEL)	6,5 (882)
Piyanat Aunchulee (THA)	10 (1060)	Jiska Helmes (NED)	6,5 (829)
5. Nicky van den Biggelaar (NED)	9,5 (1109)	37. Roman Kraczyk (POL)	6 (964)
6. Milosz Cupial (POL)	9 (1087)	Duangkamol Sokankate (THA)	6 (941)
Masaki Takizawa (JPN)	9 (1074)	Sébastien Schmid (GER)	6 (931)
8. Sohei Sasaki (JPN)	8,5 (1018)	Iain Barrass (GBR)	6 (905)
Jacky Fu (CAN)	8,5 (1017)	Alexandr Samchenko (RUS)	6 (903)
10. Matthias Berg (GER)	8 (1091)	Misato Tanizawa (JPN)	6 (886)
Martin Ødegård (NOR)	8 (1087)	Leonid Shifman (ISR)	6 (855)
Alessandro Di Mattel (ITA)	8 (1075)	Lucas Chereim de Camargo (BRA)	6 (848)
Takuji Kashiwabara (FRA)	8 (1054)	45. Jian Cai (USA)	5,5 (906)
Dominik Nowak (POL)	8 (1051)	Ben Ruhmkorff (USA)	5,5 (814)
Rubén Saiz (ESP)	8 (1043)	Ivo Rybanik (CZE)	5,5 (740)
Piamrat Kraikokit (THA)	8 (1024)	48. Marlis Elger (GER)	5 (853)
Patrick Aubroeck (NED)	8 (1011)	Dimitri Vaes (BEL)	5 (850)
18. Le Kang (CHN)	7,5 (1020)	Markus Schoretits (AUT)	5 (840)
Michael Handel (GER)	7,5 (1013)	Simon Ingelman-Sundberg (SWE)	5 (814)
20. Roberto Sperandio (ITA)	7 (1068)	Daniela Duma (ROU)	5 (809)
Sébastien Barre (FRA)	7 (1017)	Sharon Katzman (USA)	5 (798)
Tom Schotte (BEL)	7 (1000)	Tomáš Douša (CZE)	5 (793)
George Ortiz (AUS)	7 (986)	Tor Birger Skogen (NOR)	5 (763)
Randy Fang (USA)	7 (951)	Pia Stevring (DEN)	5 (754)
Jan C. de Graaf (NED)	7 (932)	57. Pavel Radzivilovsky (ISR)	4,5 (785)
Donato Barnaba (ITA)	7 (929)	Daniel Rößler (GER)	4,5 (773)
Henry Aspenryd (SWE)	7 (917)	59. Michael Margalio (ISR)	4 (799)
Borja Moreno Fernández (ESP)	7 (907)	Elisabetta Vecchi (ITA)	4 (752)
Veronica Stenberg (SWE)	7 (868)	Helen Starkey (GBR)	4 (748)
30. Miroslav Voracek (CZE)	6,5 (1034)	Christina Mitsi (GRE)	4 (743)
Thierry Lévy-Abégnoli (FRA)	6,5 (973)	63. Rita Sawala (NOR)	2 (704)
Tintin Eng (SWE)	6,5 (946)	64. Signe Groot Terkelsen (DEN)	0 (501)

Introduction aux ouvertures

Dans le précédent numéro de FForum, nous avons publié le chapitre 3 du livre de Brian Rose intitulé « Othello – A minute to learn... a lifetime to master. »

Ce chapitre 4 fournit une brève introduction au merveilleux monde des ouvertures. Je veux faire une distinction claire entre la phase d'ouverture du jeu, qui est ce dont je discuterai dans ce chapitre, et la **mémorisation des ouvertures**, c'est-à-dire, les coups qui sont préparés et mémorisés avant que la partie ne commence (voir le chapitre 11). Il n'y a vraiment pas de définition standard de l'endroit où l'ouverture se termine et où le milieu de partie commence. Souvent, elle est définie comme les 10 premiers, 15, ou tout au plus 20 premiers coups de la partie. Cependant, je préfère penser à l'ouverture comme étant terminée dès que n'importe laquelle des cases de bord est prise.

L'introduction de programmes informatiques forts dans les années 1990 a eu un effet considérable sur la théorie des ouvertures. Pour les experts, qui cherchent à saisir un avantage là où ils peuvent, ceci a généralement mené à consacrer un plus grand pourcentage de leur temps d'entraînement à la recherche et la mémorisation d'ouvertures. Il y a même eu des cas de personnes jouant la partie toute entière en utilisant des coups mémorisés !

Cependant, pour des novices, toute cette théorie d'ouverture mène à la conclusion opposée, suggérant qu'ils ne doivent dépenser que peu ou pas de temps à la mémorisation. Il s'avère que, contrairement aux croyances de 10 ou 20 ans auparavant, il y a beaucoup de façons différentes de jouer l'ouverture, qui conduisent à des positions assez équilibrées. De nombreux coups qui ont l'air épouvantables ne procurent seulement qu'un léger avantage à l'adversaire, avantage certainement pas suffisant pour s'en soucier dans une partie entre novices. Pour des joueurs débutants, j'estime qu'il y a peu à gagner à mémoriser les ouvertures. Il serait beaucoup plus utile et vraisemblablement beaucoup plus agréable, de passer du temps à jouer.

Un autre résultat de l'analyse informatique vaut la peine d'être mentionné ici. Au moment où j'écris ces lignes, il semble qu'une partie d'Othello jouée à la perfection se terminerait par un match nul. Ainsi, vous n'avez pas trop besoin de vous inquiéter de la couleur que vous jouez dans une partie particulière ; aucune couleur ne commence avec un avantage. Je vous recommande de jouer environ la moitié de vos parties dans chaque couleur. Avoir une couleur favorite pour laquelle vous insistez tout le temps serait une mauvaise habitude.

Commençons notre discussion des ouvertures dès le premier coup de la partie. Noir a quatre options, mais d'un point de

vue théorique elles sont toutes les mêmes, parce que l'othellier est symétrique. Cependant d'un point de vue pratique, cela fait une différence lorsque vous jouez. La plupart des experts jouent toujours le premier coup au même endroit et je recommande d'en faire autant, parce que les positions que vous avez vues auparavant sont plus faciles à reconnaître. Personnellement, j'ai toujours joué le premier coup en f5 et la plupart des diagrammes de ce livre le reflètent.

Au deuxième coup, Blanc a trois choix, qui sont nommés la perpendiculaire, la diagonale et la parallèle, reflétant la direction donnée par rapport au premier coup. Ceux-ci sont respectivement illustrés dans des diagrammes 4-1, 4-2 et 4-3. La perpendiculaire et la diagonale sont fréquemment observées dans les parties d'experts, mais la parallèle est considérée comme inférieure. La seule fois où je me souviens avoir joué la parallèle était dans une partie jouée contre Jonathan Cerf, le champion du monde 1980, avec de petits gâteaux noirs et blancs au lieu des pions habituels ! J'ai rencontré tant d'ennui que par désespoir j'ai commencé à manger les pièces ! Même si ça ne ferait certainement pas de mal de s'exercer à jouer la parallèle, dans les parties où vous voulez vraiment gagner, la perpendiculaire ou la diagonale sera un meilleur choix.

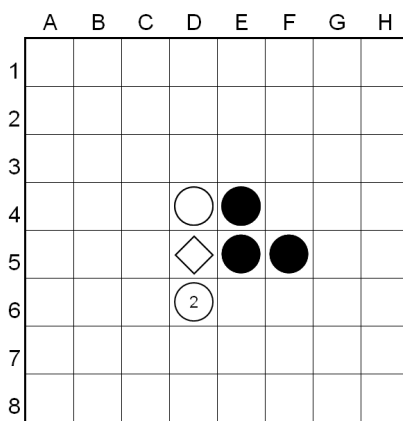


diagramme 4-1 – la perpendiculaire

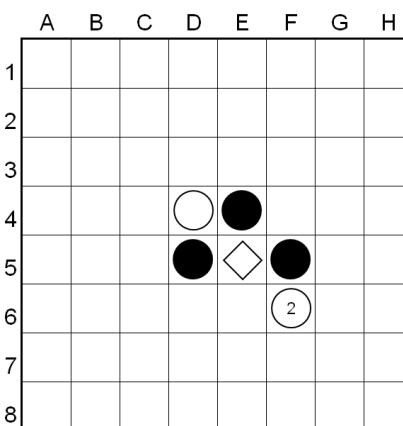


diagramme 4-2 – la diagonale

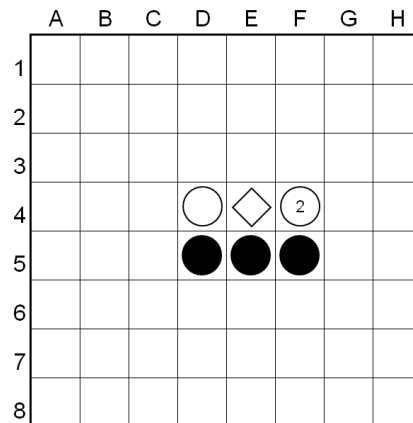


diagramme 4-3 – la parallèle

Supposons que vous êtes Noir et que votre adversaire a choisi la perpendiculaire. Au coup trois vous avez cinq choix : c3, c4, c5, c6 et c7. Comment fait Noir pour choisir parmi eux ? Tandis que certains experts pourraient être en désaccord avec moi sur ce point, je crois que la stratégie pour le début de partie n'est vraiment pas si différente de celle du milieu de partie. Le chapitre 3 a souligné les avantages des coups tranquilles et les inconvénients des coups violents (maximiseurs) et nous chercherons donc normalement des coups tranquilles dans la phase d'ouverture. Ici, la définition des coups tranquilles que j'ai donnée dans le chapitre 3 n'est pas du tout utile. En effet, les cinq possibilités de Noir ne retournent qu'un seul pion, et aussi bien le pion joué que le pion retourné sont sur la frontière. Peut-être pourrions-nous affiner cette définition et dire que le coup le plus tranquille serait c5, puisque le pion retourné (d5) est entouré dans cinq directions et que le pion c5 lui-même serait adjacent à trois cases occupées.

Le coup le plus violent est c7, qui s'avance loin des autres pions. De fait, quand j'ai commencé à jouer à Othello en 1980, c5 était de loin le choix le plus commun pour Noir. Il semblait naturel de couper les trois pions blancs au milieu. Parallèlement, c7 était et est encore, le choix le moins populaire. Pour la diagonale et la parallèle aussi, le choix évident est de jouer tranquillement au milieu, c'est-à-dire, e6 dans le diagramme 4-2 et e3 dans le diagramme 4-3.

En dehors de la non « maximisation », quels autres critères pouvons-nous utiliser pour choisir un coup ? Peut-être la plus grande différence entre l'ouverture et le reste de la partie est qu'avec moins de pièces sur l'othellier, et aucune case de bord occupée, il devient plus important de maintenir les pions au centre. Si un joueur est en mesure de regrouper ses pions au milieu, ce joueur est dit **contrôler le centre**. La plupart des ouvertures jouées

entre experts impliquent des batailles sur le centre.

Lors de l'ouverture, il est souvent utile de réaliser un coup plus violent afin de capturer des pions centraux pour préparer des coups tranquilles à l'avenir.

Par exemple, le diagramme 4-4 montre une des ouvertures les plus communes utilisées dans les parties entre experts, menant à la position du diagramme 4-5. Ici il pourrait apparaître qu'un coup tranquille tel que d1 va dans la bonne direction, mais cela ne fait rien pour lutter contre le contrôle du centre par Noir. En fait, Blanc transperce fréquemment au milieu comme indiqué dans le diagramme 4-6, établissant une présence au centre.

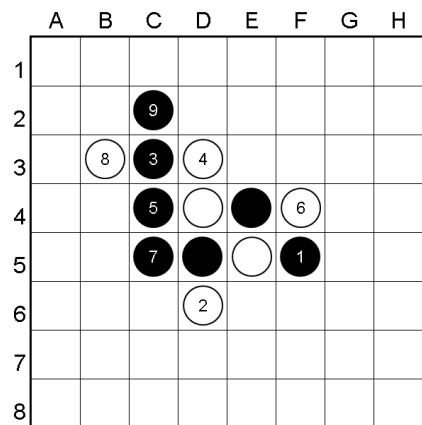


diagramme 4-4
Blanc joue

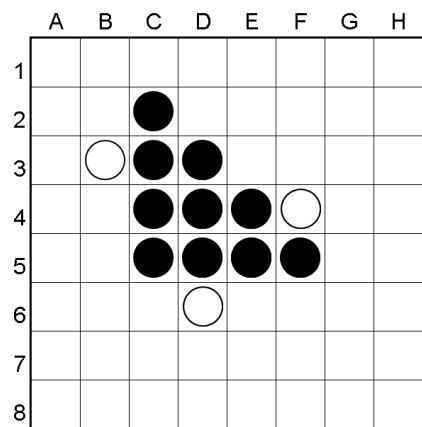


diagramme 4-5
Blanc joue

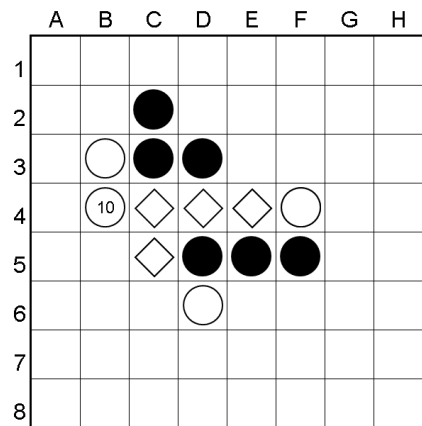


diagramme 4-6
Blanc joue

Comparez les diagrammes 4-7 et 4-8. Les positions sont identiques à part la couleur du pion en f5. Réfléchissez un instant : laquelle de ces deux positions est la plus favorable pour Noir ?

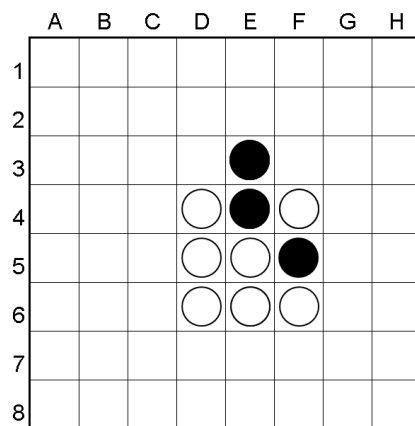


diagramme 4-7
Noir joue

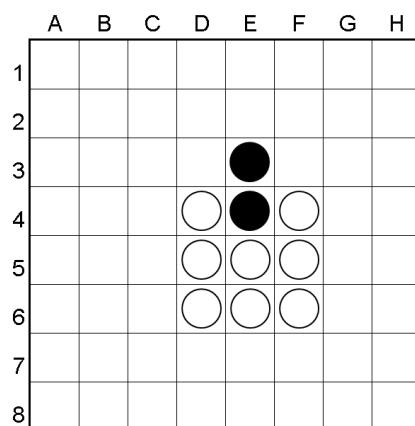


diagramme 4-8
Noir joue

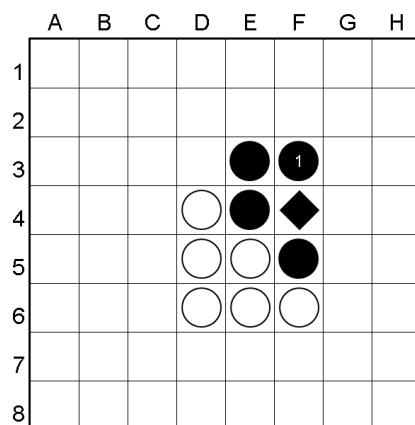


diagramme 4-9
Blanc joue

D'après ce que nous avons vu jusqu'ici, il pourrait sembler que la position du diagramme 4-8 devrait être la plus favorable pour Noir. Après tout, dans cette position, Blanc a un pion frontière supplémentaire, et des pions frontières sont généralement mauvais. Toutefois, dans le diagramme 4-7, le pion f5 est très précieux pour Noir, car il lui permet d'aller en f3, laissant Noir avec une position très compacte (voir le diagramme 4-9), et force Blanc à jouer à l'extérieur à son prochain tour. Noir a un avantage considérable.

Dans le diagramme 4-8, Blanc a beaucoup de pions en frontière, mais Noir a une position un peu inconfortable. Il y a plusieurs coups assez tranquilles, mais aucun d'eux n'établit vraiment une présence dans le centre. Le coup évident pour Noir est probablement de reprendre le contrôle du centre comme le montre le diagramme 4-10, mais cela laisserait Blanc avec des coups tranquilles en d3, f3, d7 et f7. Malgré le grand nombre de pions en frontière de Blanc, la position dans le diagramme 4-8 est considérée comme équilibrée.

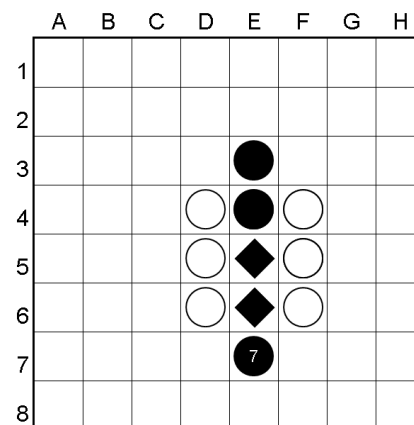


diagramme 4-10

Les diagrammes 4-11, 4-12, et 4-13 montrent certaines erreurs courantes d'ouverture à éviter. Dans le diagramme 4-11, le coup de Blanc qui s'éloigne du centre est mauvais. Il est de loin préférable de jouer f4, en prenant deux pions au milieu. Le diagramme 4-12 montre un autre mauvais choix pour Blanc. Ce coup permet à Noir de prendre une excellente position : e6. Dans le diagramme 4-13, Blanc joue vers l'extérieur en f6. Il vaut mieux jouer f4, qui semble similaire, mais qui est plus centré.

Même si les ouvertures peuvent sembler difficiles, si vous jouez au centre et des coups assez tranquilles, vous aurez généralement une position raisonnable pour entamer la phase suivante du milieu de partie. Le jeu devient beaucoup plus difficile lorsque la partie atteint les bords (sujet développé dans le chapitre 5)...

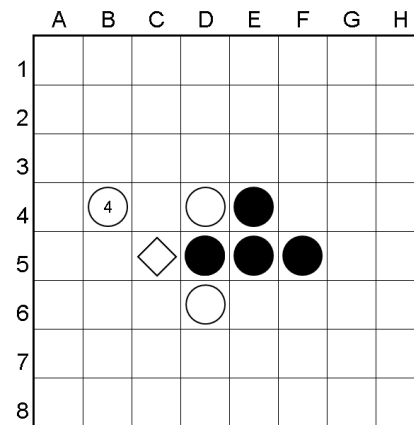


diagramme 4-11
Noir joue

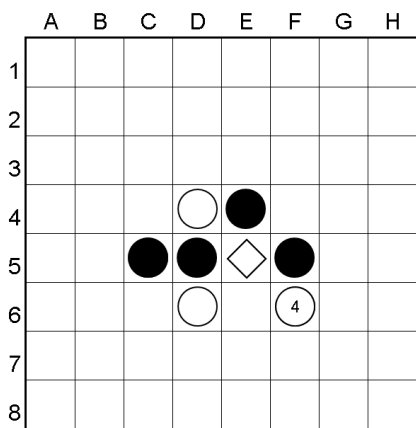
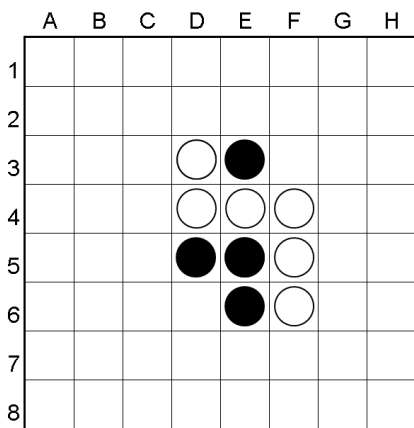
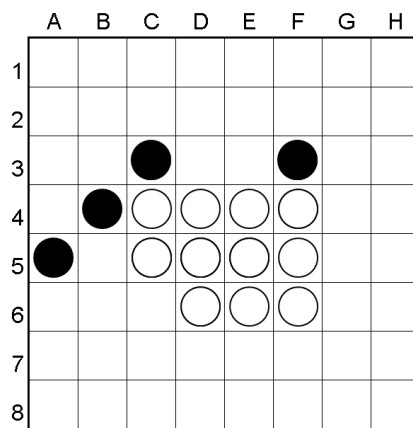


diagramme 4-12
Noir joue



Exercice 4-1
Noir joue



Exercice 4-4
Blanc joue

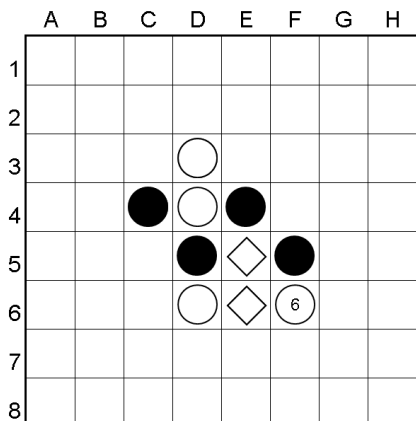
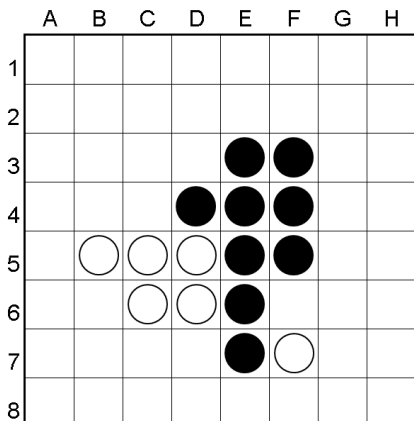
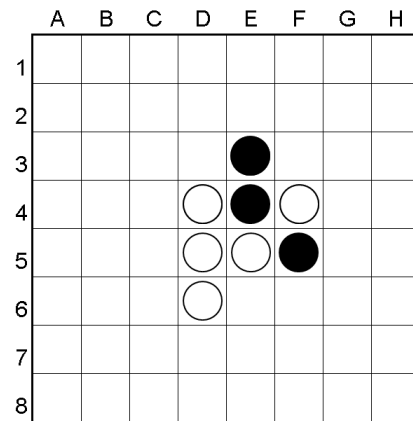


diagramme 4-13
Noir joue



Exercice 4-2
Blanc joue

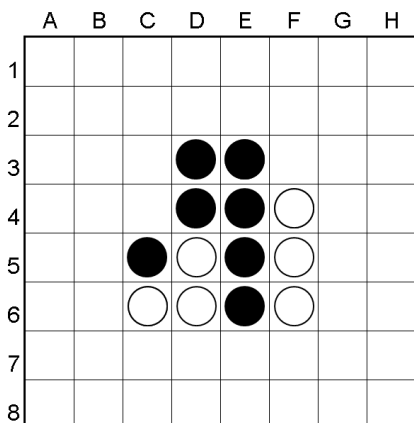


Exercice 4-5
Noir joue

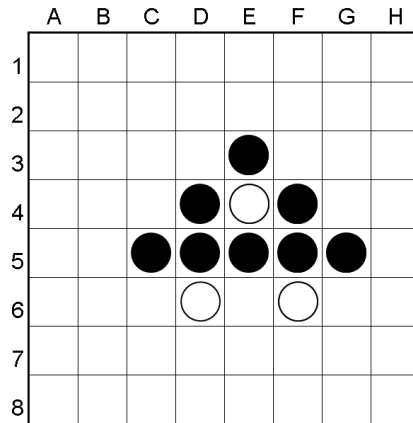
Exercices

Dans chaque diagramme, trouvez le meilleur coup. Ces exercices sont considérablement plus difficiles que ceux des chapitres précédents.

[NDR] Les solutions du chapitre précédent suivent ces exercices. Les solutions de ces exercices sont situées page suivante.



Exercice 4-3
Blanc joue



Exercice 4-6
Blanc joue

Solution des exercices du livre de Brian Rose Chapitre 3 - les pions de la frontière et les murs

Exercice 3-1 Il s'agit d'une suite possible du diagramme 3-13. Ici Noir peut jouer a6 laissant Blanc sans réponse sécurisée.

Exercice 3-2 Noir devrait jouer en c7 retournant trois pions intérieurs. Remarquez comment ce coup ne retourne pas horizontalement ou verticalement. De tels coups sont souvent forts puisque le pion joué est généralement le seul pion frontière nouvellement créé.

Exercice 3-3 Ici également Noir devrait prendre le coup très tranquille g6 n'offrant

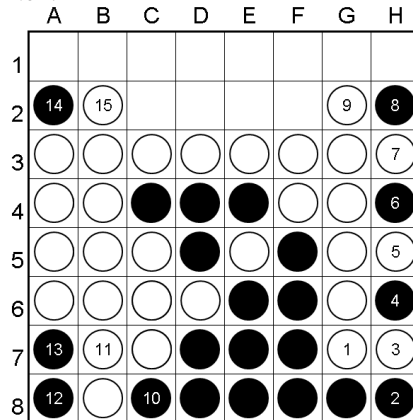
à Blanc aucune nouvelle option.

Exercice 3-4 Blanc devrait simplement jouer h8 laissant Noir sans option sécurisée. Avec un jeu parfait, Blanc peut exterminer Noir complètement.

Exercice 3-5 Comme dans l'exercice 3-4, h8 peut sembler être le coup évident, cependant cela laisse Noir avec plusieurs options tranquilles. A la place Blanc devrait jouer le coup tranquille g4 et garder h8 pour le jouer ultérieurement.

Exercice 3-6 Noir devrait jouer g4. Non seulement c'est un coup assez tranquille mais il permet d'éviter que Blanc prenne un coup tranquille en g4 lui-même.

Exercice 3-7 Les diagrammes ci-après montrent des exemples de séquences qui forcent Blanc à concéder les quatre coins à Noir.



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	●	○						
2	●	○		○			4	3
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	●	●	●	●	○	2
5	●	●	●	●	○	○	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	1
7	7	8			○		6	5
8								

Exercice 3-8 Le diagramme ci-dessous montre une séquence où Noir gagne 55-8.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	13	12	3	9	8	5	7	19
2	22	21	○	4	○	6	14	16
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	2	○	○	○	○	○	15	11
5	1	○	○	●	○	○	○	○
6	○	10	○	○	○	○	○	31
7	24	23	20	○	18	30	34	32
8	27	25	26	17	28	29	○	33

Finales Problèmes

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	●	●	●	●	●	●	●	
2	●		●	●	●	○	●	●
3	●	●	●	●	●	●	●	○
4	●	●	●	●	●	●	○	○
5	●	●	○	●	●	●	●	●
6	●	●	●	○	●	●		●
7		●	●	○	●	●	●	●
8	●	●	●	●	●	●	●	●

1. Blanc joue et gagne

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2			●	●	○	●	●	●
3	●	●	●	●	●	○	●	●
4		●	○	○	●	●	○	●
5	●	●	●	●	●	○	○	●
6	●	●	○	○	○	●	○	●
7	●	○	○	○	○	○	○	●
8	○			○	○	○	○	●

2. Blanc joue et annule

Solution des exercices du livre de Brian Rose

Chapitre 4 – introduction aux ouvertures

Exercice 4-1 Noir devrait prendre le coup tranquille en f3.

Exercice 4-2 La plus haute priorité de Blanc ici est d'empêcher Noir de prendre un excellent coup en c4. Le meilleur coup est f6 retournant e6 et empêchant Noir d'accéder en c4.

Exercice 4-3 f3 est le coup le plus tranquille pour Blanc mais il permet une réponse forte de Noir en c4. C'est meilleur de jouer d7 empêchant Noir d'accéder à c4.

Exercice 4-4 C'est une position qui est apparue de nombreuses fois dans des parties d'experts. Blanc a un grand nombre de pions frontières mais a le contrôle du centre.

Blanc devrait jouer a3 et laisser Noir avec seulement 3 options c6, f7, et g7 qui sont toutes violentes.

Exercice 4-5 e6 peut sembler être le coup évident mais Blanc peut répondre en f6

ramenant à la position du diagramme 4-8. f3 est un meilleur coup pour Noir menant à une position similaire au diagramme 4-9.

Exercice 4-6 g6 ou c6 sont deux bons choix. Si vous optez pour e6, vous le regretterez quand Noir répondra en e7 !!, vous écrasant complètement. C'est la plus courte partie d'Othello possible.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3					5			
4				○	●	4		
5			3	●	○	1	7	
6				2	8	6		
7					9			
8								

Perdre tous ses pions est toujours un danger à surveiller lorsque vous jouez contre des adversaires qui retournent de nombreux pions dans l'ouverture.

par Frédéric AUZENDE

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	○	○	○		
2			○	○	○	○	●	●
3	●	○	○	○	●	●	●	●
4	●	○	○	○	●	○	○	○
5	●	○	○	●	○	○	○	
6	●	●	○	○	○	●	○	○
7	○	○	○	○	○	○	●	○
8	●	○	○	○	○	○	○	○

3. Blanc joue et annule

Solutions

1. Vous avez dit interversions ? Tout d'abord, il faut certainement jouer en a7 avant h1 et b2 pour retourner sur la diagonale b7-h1 et sur le prébord ouest. Comme il n'y a pas d'interversion avec le dernier coup possible (f6), 57.a7 sera donc le premier coup. On choisit ensuite l'ordre des autres de façon à retourner dans le plus de directions possible à chaque fois et on trouve l'unique suite gagnante : 58.h1 g6 b2 31-33.

2. L'idée est ici de se concentrer sur les bord et prébord ouest, sachant que de toute façon Noir devra jouer en c8 à un moment ou un autre pour retourner le bord sud, de sorte que Blanc pourra répondre à coup sûr en b8. Une fois l'objectif fixé, le bon coup devient à peu près évident : il s'agit de 56.b2, qui conduit à la suite optimale 57.a2 a4 c8 b8 (32-32).

3. Il s'agit d'abord d'être lucide sur la situation : la parité est perdue, ce qui signifie que Blanc va être obligé (ce coup-ci ou le suivant) de se désinsérer à l'ouest. Par ailleurs, il y a une menace d'arnaque au nord : si Blanc commence par 54.h1, il retourne le pion e4 de sorte que la diagonale c2-h7 devient blanche et la suite est catastrophique : 55.g1 a2 a1 ps b1 ps h5 ps b2 38-26. Il ne reste donc que deux coups, a2 et g1, qu'il faudra de toute façon jouer dans un ordre ou dans l'autre.

La parité permet de trancher la question : après 54.g1 h1 a2 vient 57.b1 et Noir joue tranquillement la parité.

En revanche, après 54.a2 a1 g1 h1, Blanc passe mais conserve la parité locale au nord-ouest, trou pair où il n'a pas accès, et il vient 58.b1 b2 h5 32-32 (notons que si Noir répond 54.h5 c'est la même histoire après 55.h1, sauf qu'en plus Blanc a le bord est).

Analyse Ouvertures et mobilité au service du « fun »

1. Introduction

Quelle stratégie utiliser pour ne pas s'ennuyer en jouant et bien profiter de ses parties ? Je dirai qu'une partie est intéressante quand elle offre de nouvelles lignes, de nouveaux motifs de jeu et quand elle fait découvrir de nouvelles stratégies et tactiques. On s'amuse vraiment quand on a une certaine mobilité et que l'adversaire a une certaine immobilité.

On se dégourdira davantage les méninges si on a beaucoup de choix à chaque coup. Le nombre de choix dans une partie étant mesurable, j'ai pensé à une méthode pour répondre à la question suivante : quelle ouverture nous offre le plus de possibilités de coups, donc peut-être plus de fun ?

2. Méthode

Prenons une partie d'Othello et rejouons-la coup par coup. À chaque coup, notons le nombre de possibilités de coups.

Nous ne tiendrons pas compte des symétries et des rotations qui réduisent les possibilités. Par exemple, en début de partie, les noirs ont 4 possibilités de coups mais ont en réalité un seul degré de liberté puisque les 4 coups symétriques sont équivalents. Nous considérons que les situations de similitude par rotation et symétrie restent marginales. Bon d'accord, je reconnais que je n'en tiens pas compte par paresse neuropathique. Il aurait fallu à chaque coup faire les 4 rotations et les 2 symétries diagonales et les comparer pour diminuer le nombre de coups possibles en cas de ressemblance. Ce qui aurait pu multiplier par 7 ou même plus le temps de calcul.

La figure 1 représente les possibilités de coups en fonction de la progression d'une partie. Ce graphique est très intéressant car on voit que les blancs commencent la partie avec une liberté réduite, mais après l'ouverture, ils contrôlent la mobilité et gagnent logiquement.

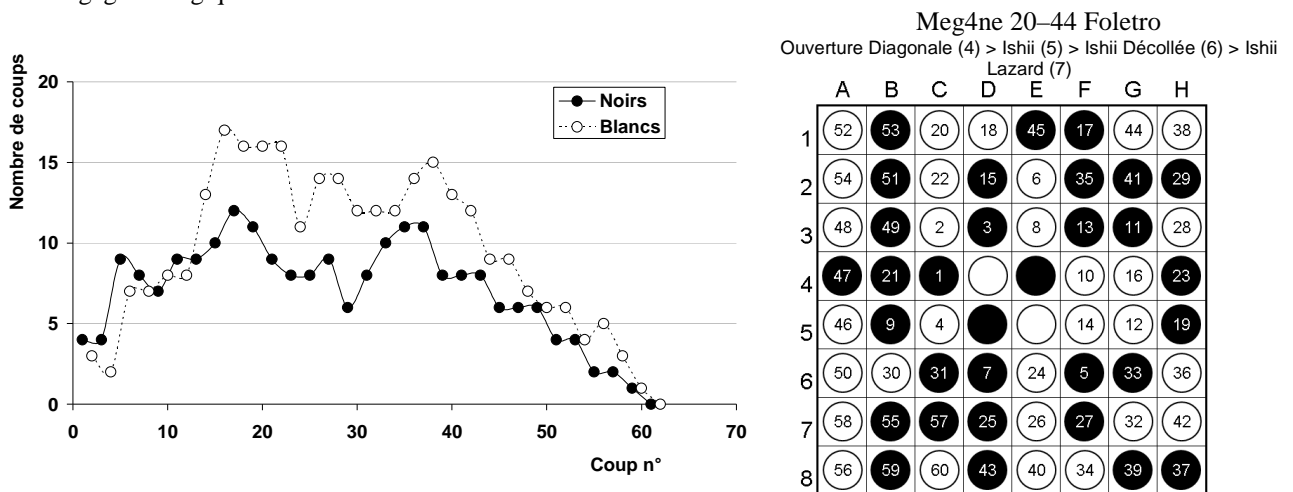


Figure 1 : Mobilité dans une partie : Meg4ne – Foletro (playok)

Ce graphique dépend de plusieurs paramètres dont les plus importants sont : la force du joueur Noir, la force du joueur Blanc et l'ouverture jouée, ce qui le rend inexploitable. Pour se libérer de ces paramètres, il faut en faire varier un et fixer les autres, ou inversement, pour voir l'effet de ce paramètre sur l'évolution d'une partie. C'est ainsi qu'en faisant une moyenne de toutes les parties commençant par une même ouverture ou un même joueur d'une couleur donnée, on peut savoir quelle est la mobilité correspondant à cette ouverture ou ce joueur, avec les blancs ou les noirs.

On peut aussi répéter l'exercice précédent en fixant plusieurs ouvertures différentes et comparer leurs effets relatifs, par exemple, sur la mobilité des noirs.

3. Appliquons l'analyse sur un joueur

Trêve de bavardage, appliquons l'analyse à un joueur pris au hasard : foompykatt, qui est un joueur du site internet playok.com. D'après mes sources, c'est l'américain Ben Seeley, double champion du monde (en 2003 et 2004). Les résultats seront croisés avec la dénomination des ouvertures au coup 5.

3.1. Quand foompykatt est Noir

Quand foompykatt est Noir, les ouvertures des parties les plus utilisées sont la Heath et la Tigre. Le tableau 1 donne la répartition de ces ouvertures.

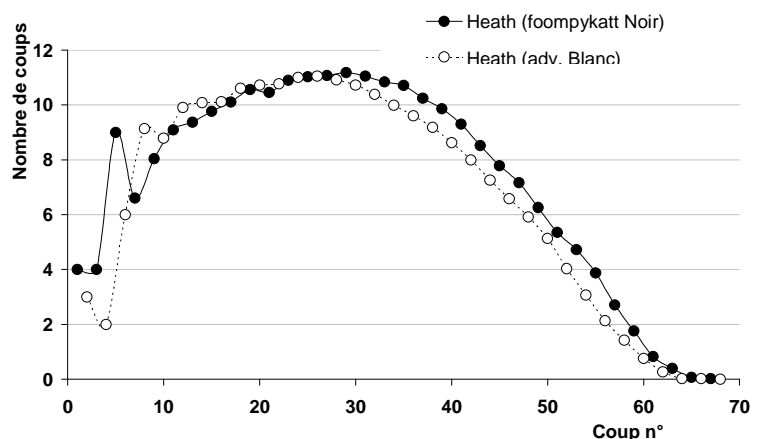


Figure 2 : Possibilités de coups sur la Heath.

Heath	25%
Tigre	18%
O. Diagonale	13%
O. Perpendiculaire	13%
Campagnarde	6%
Cow *	5%
Italienne	4%
O. Parallèle	4%
Autres	13%

Tableau 1 : Répartition des ouvertures de foompykatt (Noir)

Si l'on regarde uniquement les parties concernées par les Heath, on voit sur la figure 2 qu'en début de partie, les noirs possèdent une avance qu'ils cèdent généralement au coup 7. Le plus étonnant est que cette baisse soit visible sur une courbe moyennée de 269 parties, alors que la progression de la mobilité devrait être monotone. Cette baisse de la mobilité au coup 7 est soit intentionnelle, soit intrinsèque à la définition même de l'ouverture. Le joueur reprend généralement le dessus du nombre de possibilités de coup en milieu et en fin de partie. Ce qui explique peut être que « l'homme de fer » ait un très fort pourcentage de gains sur les Heath.

Attention, une hausse de la mobilité par rapport à l'adversaire ne traduit pas forcément un avantage. Généralement, oui, mais pas forcément. C'est pourquoi j'ai pensé à une comparaison ouverture/ouverture plutôt qu'à une comparaison joueur/adversaire. La figure 3 montre les possibilités de coups des noirs sur les parties en Heath, Tigre et Bent Ganglion. On voit clairement ici que les noirs ont plus de choix de coups avec la Bent qu'avec la Heath par exemple. Pour tirer avantage de ce résultat, les noirs vont davantage jouer la Heath en blitz et la Tigre en parties longues. Oui, en blitz, on ira plus vite si on a moins de possibilités et donc moins à réfléchir sur les choix à faire. Enfin je crois. Attention, ce graphique ne traduit pas l'efficacité dans le jeu d'une ouverture par rapport à l'autre. En tout cas pas directement, on parle juste de mobilité. Le nombre d'ouvertures étant important, j'ai pensé à des critères simples pour comparer leur influence sur la mobilité.

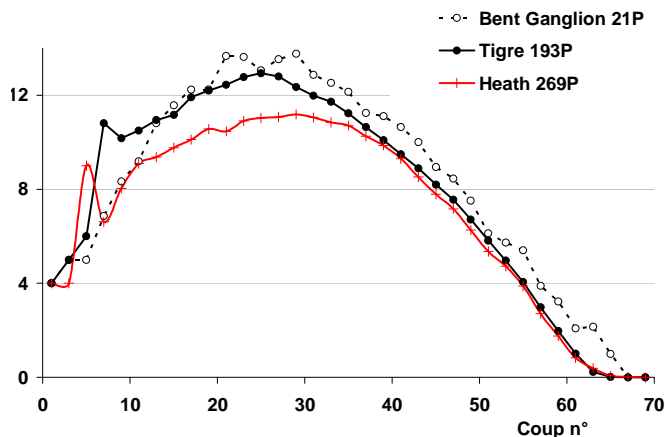
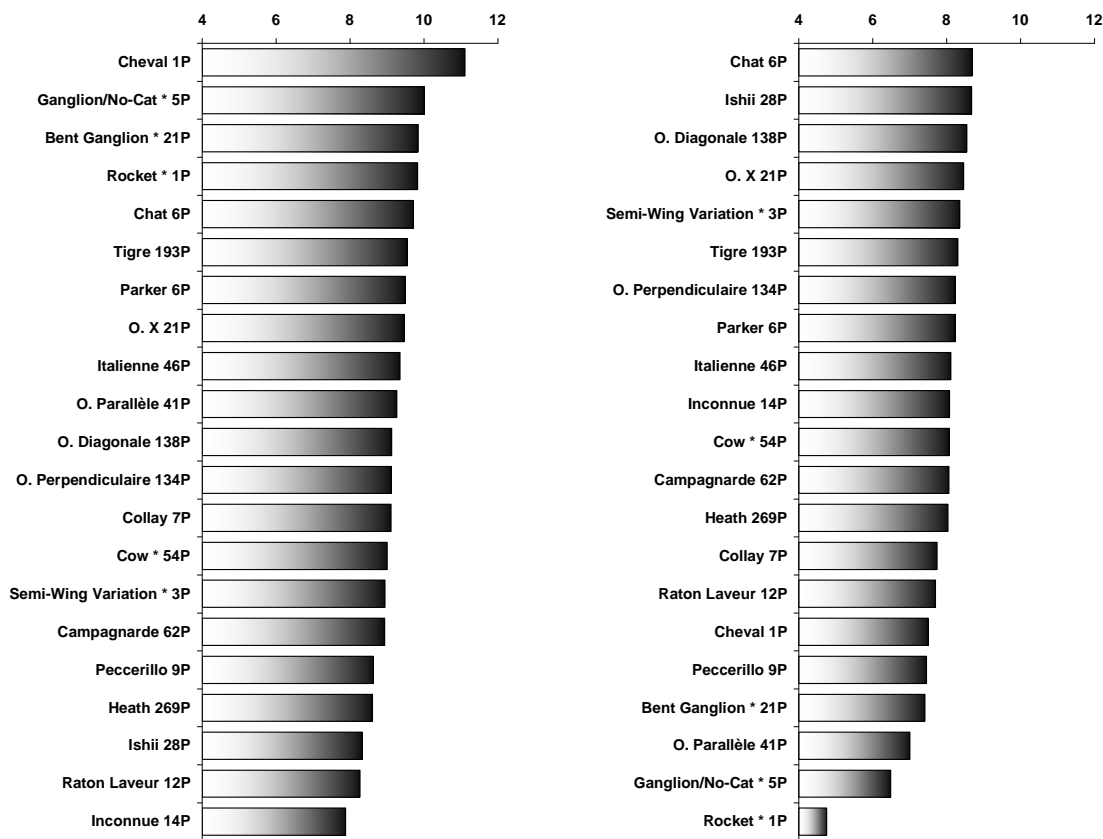


Figure 3 : Comparaison de la mobilité que génèrent plusieurs ouverture sur les Noirs.

3.1.1. Analyse par la moyenne (somme des possibilités)



(a) Foompykatt (Noir)

(b) Adversaires (Blanc)

Figure 4 : Moyennes de la mobilité sur les parties de foompykatt (Noir)

Ici, on caractérise chaque courbe par sa moyenne sur les 30 premiers coups, on fait la somme et on divise par 15 (oui 15 coups par joueur). On s'arrête à la première moitié de la partie car l'influence de l'ouverture diminue à mesure que l'on s'éloigne du début, laissant place à la force relative des joueurs. La figure 4 donne un classement par ce critère.

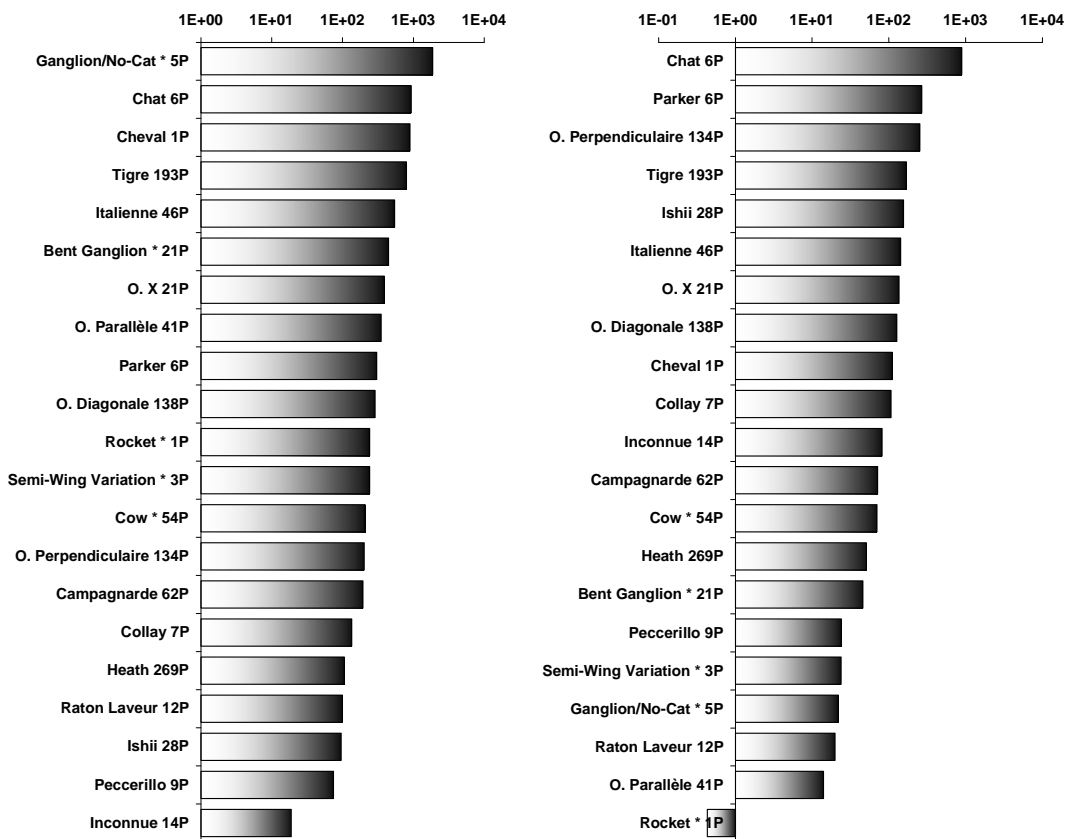
Les moyennes caractérisent la quantité de possibilités de jouer offerte au joueur. On voit tout de suite que les noirs sont favorisés dans le choix des coups quand ils jouent la Tigre ou la Bent Ganglion. La Ishii par contre est plus contraignante pour les noirs et du même coup avantageuse pour les blancs. Intéressant : on peut réfléchir sur le choix de nos ouvertures avec ce graphique en faisant attention aux ouvertures qui sont en haut de liste pour une couleur et en bas de liste pour l'autre.

Avant d'utiliser les moyennes, j'ai pensé à caractériser chaque courbe par son maximum. Cette classification, non représentée ici, est légèrement différente dans les détails mais conserve les tendances générales de la classification par les moyennes. Je ne l'utiliserai pas plus loin car elle est grossière, le maximal est ponctuel dans une courbe.

3.1.2. Analyse par l'arborescence (produit des possibilités)

Une autre classification qui donne des résultats différents est l'analyse de l'arborescence des possibilités. Par exemple, si les noirs ont 4 coups au coup 5, ils ont 4 directions possibles pour la partie. Ensuite, s'ils ont 11 coups possibles au coup 7, alors ils auront environ 4×11 possibilités de diriger la partie différemment. Ce n'est pas vrai ! Parce que toutes les 4 possibilités au coup 5 ne vont pas forcément conduire à des parties offrant 11 coups au coup 7 pour Noir. C'est donc une approximation, une approximation discutable.

Le produit des possibilités des 15 premiers coups d'une couleur va quantifier approximativement l'arborescence des possibilités de la partie. C'est ainsi qu'en suivant ce critère, on obtient la classification de la figure 5. Les produits ont été divisés par 1000 milliards et représentés avec une échelle logarithmique. C'est à dire qu'un écart unitaire sur l'axe d'échelle est en réalité un facteur de 10. Par exemple, les adversaires blancs de foompykatt auront l'opportunité de varier le jeu avec la Chat ou la Parker 1000 fois plus qu'avec la Rocket. C'est fou !



(a) Foompykatt (Noir)

(b) Adversaires (Blanc)

Figure 5 : Quantification de la diversité sur les ouvertures de foompykatt (Noir)

Cette nouvelle approche par les produits ne donne pas forcément le même classement que par la somme des possibilités. Mais bon, dans ce cas précis, les tendances restent les mêmes. Comme je ne sais pas quel critère utiliser pour la suite, je refais un classement en tenant compte de l'arborescence théorique de la partie et de la quantité de possibilités de jouer offertes au joueur.

3.1.3. Pour résumer

En tenant compte de la classification par les moyennes et les produits, on peut arriver au tableau 2 qui liste les ouvertures les plus favorables à la mobilité et à la diversité des parties des noirs, des blancs et des deux. Dans ce dernier cas les ouvertures concernées donnent des parties diversifiées et plus belles ; ce sont la Chat, la Tigre et la X. Elles s'opposent à la Peccerillo, au Raton Laveur et aux ouvertures non répertoriées qui offrent des possibilités de jeu plus réduites aux deux joueurs.

	Des Noirs (foompykatt)	Des Blancs (Adversaires)	Des deux
Les plus favorables à la mobilité	Ganglion/No-Cat, Cheval, Chat	Chat, Ishii, Ouverture Perpendiculaire	Chat, Tigre, Ouverture X
Les plus défavorables à la mobilité	Inconnue, Raton Laveur, Ishii	Rocket, Ouverture Parallèle, Ganglion/No-Cat	Raton Laveur, Peccerillo, Inconnue

Tableau 2 : Influence des ouvertures sur la mobilité (foompykatt Noir)

Les adversaires blancs de foompykatt doivent éviter la Ganglion (évitement du Chat) car elle est très favorable à la mobilité des noirs et très défavorable à celle des blancs. Mais bon, il faut quand même les jouer pour le fun. Les noirs (foompykatt) doivent quant à eux éviter la Ishii.

3.2. Quand foompykatt est Blanc

Quand foompykatt est Blanc, on retrouve plus de Tigre puisqu'il joue beaucoup la perpendiculaire en blanc. Le classement obtenu est différent de celui dans le cas où foompykatt joue les noirs, mais on obtient à peu près les mêmes résultats.

Le tableau 3 regroupe les ouvertures extrêmes pour la mobilité. Ce ne sont pas les mêmes qui arrivent en tête de liste que dans le cas où foompykatt est Noir.

	Des Noirs	Des Blancs	Des deux
Favorables à la mobilité et à la diversité	Ganglion/No-Cat * 2P, Tigre 361P et Chat 16P	Parker 6P, O. X 2P et O. Perpendiculaire 199P	Chat 16P, Parker 6P et Italienne 111P
Défavorables à la mobilité et à la diversité	Peccerillo 9P, Inconnue 19P et O. X 2P	Peccerillo 9P, Campagnarde 63P et Ganglion/No-Cat * 2P	Heath 83P, Campagnarde 63P et Peccerillo 9P

Tableau 3 : Influence des ouvertures sur la mobilité (foompykatt Blanc)

On a la sensation que ces résultats ne dépendraient pas de la couleur du joueur si on avait analysé une infinité de parties. On remarque par exemple que la Chat est presque toujours bien classée en terme de mobilité générée, et que la Peccerillo est plus contraignante pour les deux couleurs.

3.3. Ces résultats dépendent-ils du joueur ?

Tentons de nous libérer du paramètre joueur, en répétant la même analyse pour plusieurs joueurs différents jouant en noir uniquement. Ce sont : Heroinopower, Becky2002jan, Tamenori Hideshi (base Wthor), Borassi, Foletro, Leto2, Murakamitakeshi (pas très original comme pseudo), Nicolet Stéphane (Wthor), Prezzy, Serge, Tyrandt et Unko. La source des parties est le site playok.com (6 mois de parties) sauf mention Wthor (de 1977 à 2008, ce qui n'inclut pas les 8 parties de Nicolet en 2009). La dénomination des ouvertures est prise au coup 5.

3.3.1. Les plus favorables à la mobilité

Si l'on regarde le top trois des ouvertures favorables à la mobilité on obtient le tableau 4. Il est un peu chargé mais c'est une étape nécessaire à cette tentative de généralisation des résultats. En le survolant colonne par colonne, on se rend compte que, indépendamment du joueur, certaines ouvertures sont favorables à la mobilité des noirs : ce sont en général la Tigre et les perpendiculaires. Pour ce qui est des blancs, on retrouve majoritairement la Chat, la Cheval et la X. Cette phrase prise hors de son contexte ne veut absolument rien dire. La dernière colonne donne les ouvertures qui génèrent le plus de possibilités pour les deux joueurs.

<i>Les plus favorables à la mobilité</i>			
	Des Noirs	Des Blancs (Adv.)	Des deux
Heroinopower	Ouverture Parallèle 54P, Tigre 229P, Ganglion/No-Cat * 21P	Chat 8P, Swallow * 4P, Parker 22P	Chat 8P, Parker 22P, Italienne 140P
Becky2002jan	Tigre 224P, Ouverture Parallèle 6P, Ouverture Perpendiculaire 12P	Parker 1P, Ouverture Parallèle 6P, Ouverture Diagonale 40P	Ouverture Parallèle 6P, Tigre 224P, Ouverture Diagonale 40P
Tamenori Hideshi (Wthor)	Ouverture Parallèle 3P, Tigre 226P, Ouverture Perpendiculaire 45P	Cow * 63P, Ouverture Perpendiculaire 45P, Bent Ganglion * 2P	Ouverture Perpendiculaire 45P, Ouverture Parallèle 3P, Cow * 63P
Borassi	Tigre 47P, Italienne 27P, Cheval 47P	Collay 4P, Chat 5P, Ouverture X 2P	Cheval 47P, Chat 5P, Tigre 47P
Foletro	Ouverture X 1P, Ouverture Parallèle 5P, Tigre 106P	Parker 1P, Ouverture X 1P, Ouverture Perpendiculaire 48P	Ouverture X 1P, Ouverture Perpendiculaire 48P, Tigre 106P

Leto2	Italienne 1P, Tigre 125P, Cow * 41P	Parker 1P, Ouverture Perpendiculaire 6P, Italienne 1P	Italienne 1P, Tigre 125P, Ouverture Perpendiculaire 6P
Murakamitakeshi	Tigre 396P, Ouverture Perpendiculaire 36P, Ouverture Parallèle 11P	Ouverture Diagonale 11P, Ouverture Perpendiculaire 36P, Campagnarde 42P	Tigre 396P, Ouverture Perpendiculaire 36P, Ouverture Diagonale 11P
Nicolet Stéphane (Wthor)	Ouverture Parallèle 6P, Rocket * 3P, Tigre 351P	Parker 22P, Ouverture Perpendiculaire 245P, Collay 11P	Ouverture Perpendiculaire 245P, Italienne 66P, Cheval 65P
Prezzy	Ouverture Parallèle 5P, Italienne 120P, Cow * 8P	Peccerillo 1P, Ouverture Diagonale 23P, Ganglion/No-Cat * 23P	Italienne 120P, Ganglion/No-Cat * 23P, Peccerillo 1P
Serge	Ouverture Parallèle 108P, Tigre 3P, Ouverture Perpendiculaire 1485P	Parker 4P, Wing Variation * 4P, Tigre 3P	Tigre 3P, Wing Variation * 4P, Chat 164P
Tyrandt	Bent Ganglion * 2P, Tigre 173P, Italienne 19P	Parker 9P, Ouverture Parallèle 6P, Ouverture Diagonale 5P	Ouverture Parallèle 6P, Tigre 173P, Parker 9P
Unko	Parker 1P, Tigre 745P, Chat 7P	Cheval 44P, Collay 20P, Ouverture X 6P	Parker 1P, Italienne 68P, Tigre 745P

Tableau 4 : Les ouvertures les plus favorables à la mobilité (joueurs noirs)

3.3.2. Les plus défavorables à la mobilité

Le même tableau peut être fait pour les ouvertures défavorables à la mobilité. Là encore, on voit, colonne par colonne, qu'il y a des ouvertures qui se répètent. La Heath et la Ishii sont contraignantes pour les deux joueurs.

Le défaut dans cette analyse est que pour certaines ouvertures on n'a qu'une ou deux parties. Évitions donc de généraliser ce qui ne peut l'être.

	Les plus défavorables à la mobilité		
	Des Noirs	Des Blancs (Adv.)	Des deux
Heroinopower	Inconnue 15P, Ouverture X 5P, Rocket * 9P	Ouverture Parallèle 54P, Peccerillo 102P, Heath 20P	Rocket * 9P, Heath 20P, Peccerillo 102P
Becky2002jan	Parker 1P, Peccerillo 4P, Ishii 82P	Bent Ganglion * 3P, Ouverture Perpendiculaire 12P, Peccerillo 4P	Peccerillo 4P, Ishii 82P, Bent Ganglion * 3P
Tamenori Hideshi (Wthor)	Heath 30P, Ishii 87P, Campagnarde 13P	Campagnarde 13P, Ishii 87P, Heath 30P	Heath 30P, Ishii 87P, Campagnarde 13P
Borassi	Bent Ganglion * 1P, Ouverture X 2P, Heath 5P	Ouverture Parallèle 14P, Cow * 21P, Italienne 27P	Bent Ganglion * 1P, Heath 5P, Ishii 95P
Foletro	Heath 23P, Italienne 1P, Parker 1P	Ouverture Parallèle 5P, Italienne 1P, Ouverture Diagonale 301P	Italienne 1P, Heath 23P, Cow * 41P
leto2	Inconnue 1P, Parker 1P, Ishii 1P	Inconnue 1P, Bent Ganglion * 2P, Ouverture Parallèle 4P	Inconnue 1P, Ishii 1P, Bent Ganglion * 2P
Murakamitakeshi	Inconnue 1P, Peccerillo 2P, Ishii 36P	Inconnue 1P, Ouverture Parallèle 11P, Peccerillo 2P	Inconnue 1P, Peccerillo 2P, Heath 167P
Nicolet Stéphane (Wthor)	Campagnarde 18P, Heath 71P, Peccerillo 4P	Ouverture Parallèle 6P, Ganglion/No-Cat * 2P, Campagnarde 18P	Campagnarde 18P, Heath 71P, Peccerillo 4P
Prezzy	Ouverture X 2P, Heath 14P, Ouverture Perpendiculaire 2P	Ouverture Parallèle 5P, Ouverture X 2P, Campagnarde 12P	Ouverture X 2P, Heath 14P, Campagnarde 12P
Serge	Bent Ganglion * 7P, Collay 79P, Campagnarde 676P	Ouverture Parallèle 108P, Campagnarde 676P, Semi-Wing Variation * 1P	Bent Ganglion * 7P, Campagnarde 676P, Peccerillo 20P
Tyrandt	Inconnue 5P, Collay 2P, Swallow * 1P	Swallow * 1P, Raton Laveur 29P, Semi-Wing Variation * 1P	Swallow * 1P, Ishii 1P, Raton Laveur 29P
Unko	Inconnue 85P, Collay 20P, Ishii 30P	Ouverture Parallèle 60P, Campagnarde 510P, Bent Ganglion * 25P	Campagnarde 510P, Inconnue 85P, Peccerillo 73P

Tableau 5 : Les ouvertures les plus défavorables à la mobilité (joueurs Noirs)

4. Tentons de généraliser

Pour résumer, j'ai l'impression que l'on peut généraliser les résultats indépendamment de la force du joueur et de sa couleur. Il faut juste une grande quantité de parties par ouverture. C'est pourquoi j'ai réuni tous les joueurs précédents et je les ai passés au mixeur, je parle de leurs parties, sinon ça serait un peu cruel. 31239 parties ont donc été utilisées pour les résultats qui suivent.

Si l'on fait une analyse à la dénomination de l'ouverture au coup 2, on voit que les perpendiculaires donnent un jeu plus mobile et plus varié pour les deux adversaires par rapport aux diagonales. Les parallèles sont en général plus contraignantes même si elles offrent une meilleure mobilité aux noirs.

Du plus favorable au plus défavorable à la mobilité		
Des noirs	Des blancs	Des deux
Ouverture Perpendiculaire 16762P, Ouverture Parallèle 1005P, Semi-Wing Variation * 67P, Inconnue 382P, Ouverture Diagonale 12974P, Wing Variation * 49P	Ouverture Perpendiculaire 16762P, Inconnue 382P, Ouverture Diagonale 12974P, Ouverture Parallèle 1005P, Semi-Wing Variation * 67P, Wing Variation * 49P	Ouverture Perpendiculaire 16762P, Semi-Wing Variation * 67P, Ouverture Diagonale 12974P, Inconnue 382P, Ouverture Parallèle 1005P, Wing Variation * 49P

Tableau 6 : Analyse par ouvertures au coup 2

Au coup 5, les ouvertures les mieux classées sont la Cheval, la Chat, l'Italienne, la Tigre et la Parker, tandis que les plus contraignantes sont par ordre décroissant : la Campagnarde, les Inconnues, la Heath, la Peccerillo et la Bent Ganglion.

Plus loin dans la partie, au coup 9, on retrouve beaucoup de variantes de la Tigre en tête de liste pour la variété des parties. Les variantes de la diagonale sont moins mobiles en général. La figure 6 tente de résumer ces résultats.

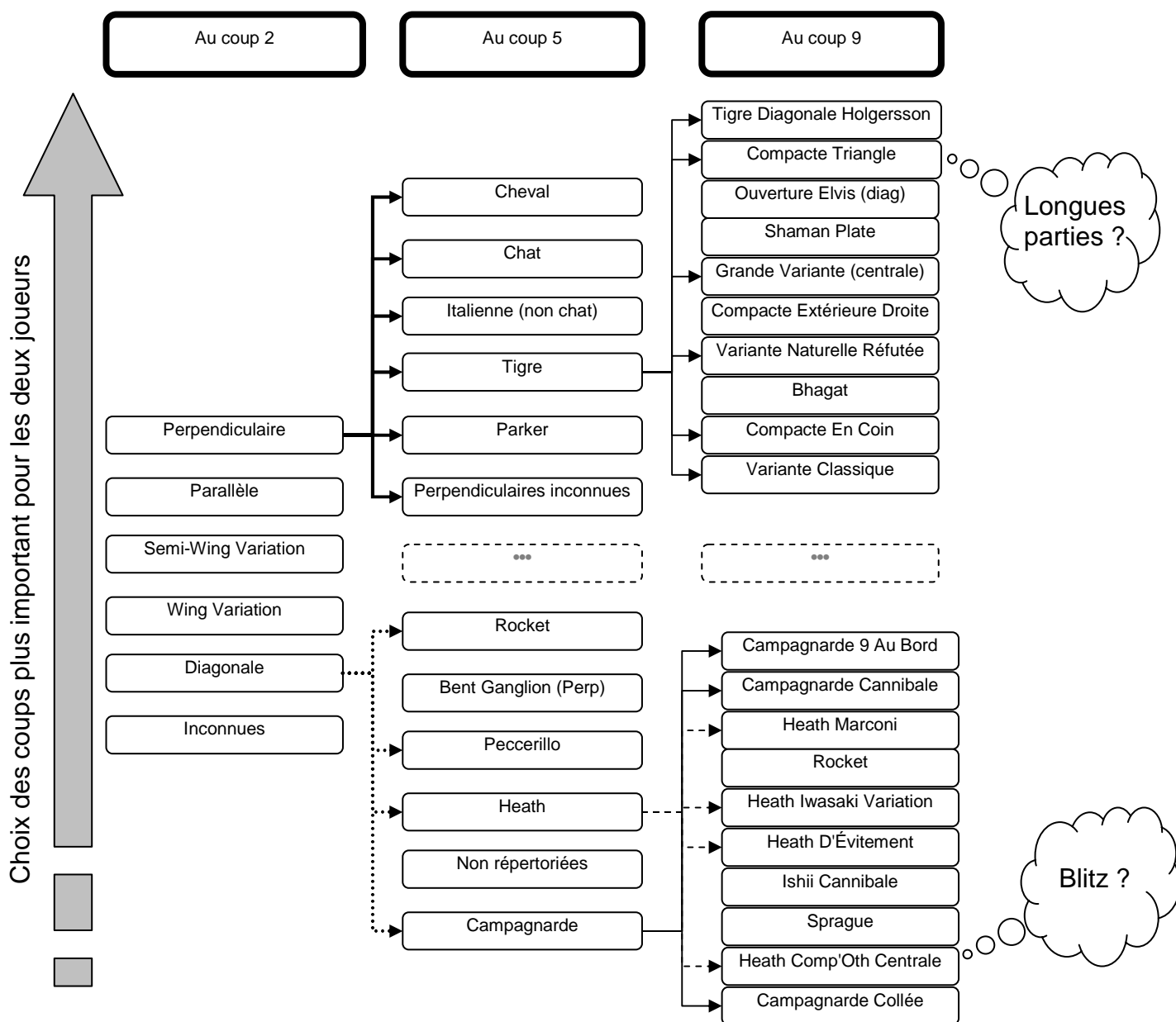


Figure 6 : Ouverture et mobilité : récapitulatif des résultats

5. Que peut-on en tirer ?

Si vous avez tout lu jusque-là, c'est bien. Si vous en avez tiré quelque chose c'est très bien. Mais moi, au moment où j'écris ces lignes, je ne sais pas où je voulais en venir.

J'ai fait des calculs sur le nombre de coups possibles dans une partie, fait des figures, mis quelques phrases et voilà mon article. Oui, les perpendiculaires conduisent à des parties plus variées, si la conclusion se réduit à cela, alors ce n'était pas la peine d'écrire tout ça.

Les classements faits ici ne sont pas des classements de qualité ou de préférence pour les ouvertures. Ils ne disent pas quelles ouvertures jouer ! Ca serait trop simple si on devait arriver à une telle conclusion. La réalité est là, du point de vue de la mobilité, certaines ouvertures sont favorables aux noirs uniquement, aux blancs uniquement ou aux deux. Comment utiliser ces résultats ?

Ah voilà, la mémorisation des ouvertures, la mémorisation des motifs de jeu, voici des champs d'utilisation possibles. Les ouvertures générant moins de situations de jeu seront plus faciles à retenir et à jouer, du moins je le pense. Elles seront de ce point de vue plus faciles à jouer en blitz (surtout que tout le monde aime la Tigre). Pour justifier ces propos, je regarde la répartition des ouvertures au coup 2 pour les blitz (parties d'une minute) et les parties longues (figure 7).

Les perpendiculaires sont préférées en général pour les parties longues (60%) alors que les diagonales arrivent en tête dans les blitz. CQFD.

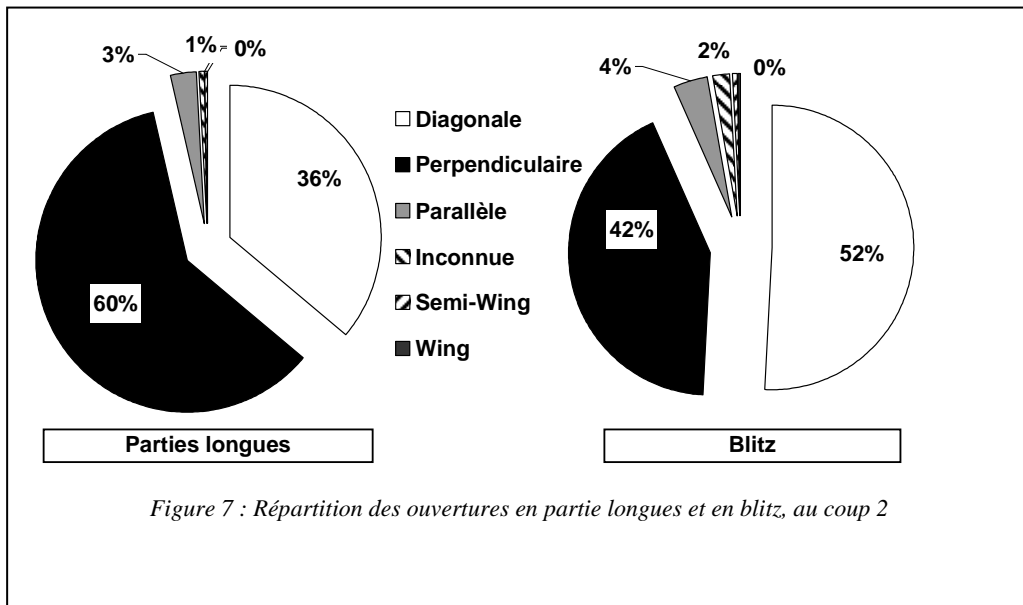


Figure 7 : Répartition des ouvertures en partie longues et en blitz, au coup 2

Les ouvertures générant plus de mobilité seront plus difficiles à étudier, elles sont peut être plus pratiques en tournoi où on a beaucoup plus de temps de réflexion. Je pense... C'est évident... Elles conduiront à plus de lignes en milieu de partie et donc à plus de cogitation. Je suis convaincu que si je regardais les parties non terminées en blitz, je verrais davantage d'ouvertures générant de la mobilité comme la Tigre et la Chat (des ouvertures félines...).

C'est facile à vérifier. Je reprends les blitz des parties précédentes et je regarde les taux de parties non terminées par rapport aux ouvertures.

Si l'on regarde au coup 2 la dénomination de l'ouverture (figure 8), on voit qu'en blitz, les ouvertures inconnues aboutissent le plus souvent à des dépassements de temps. C'est logique, elles surprennent. Mais je m'attendais à voir arriver en second les ouvertures perpendiculaires qui génèrent beaucoup de mobilité. En fait, à part les Wing, l'effet attendu est inverse, les ouvertures générant le moins de mobilité donnent le plus de dépassements de temps, même si les différences ne sont pas énormes. La famille des perpendiculaires étant mieux connue et plus utilisée, elle ne génère pas autant de dépassements de temps, comme je le présupposais.

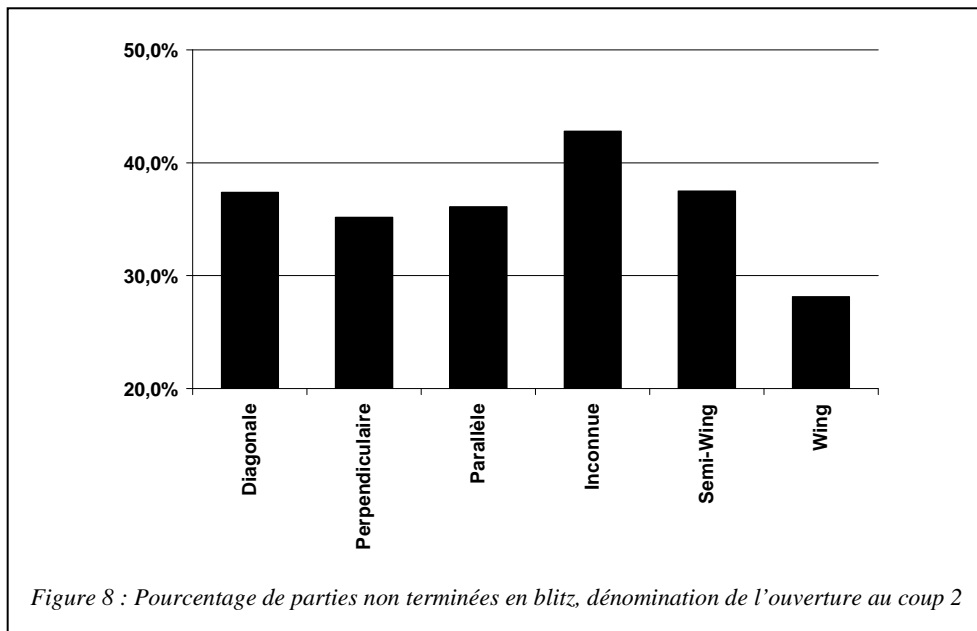
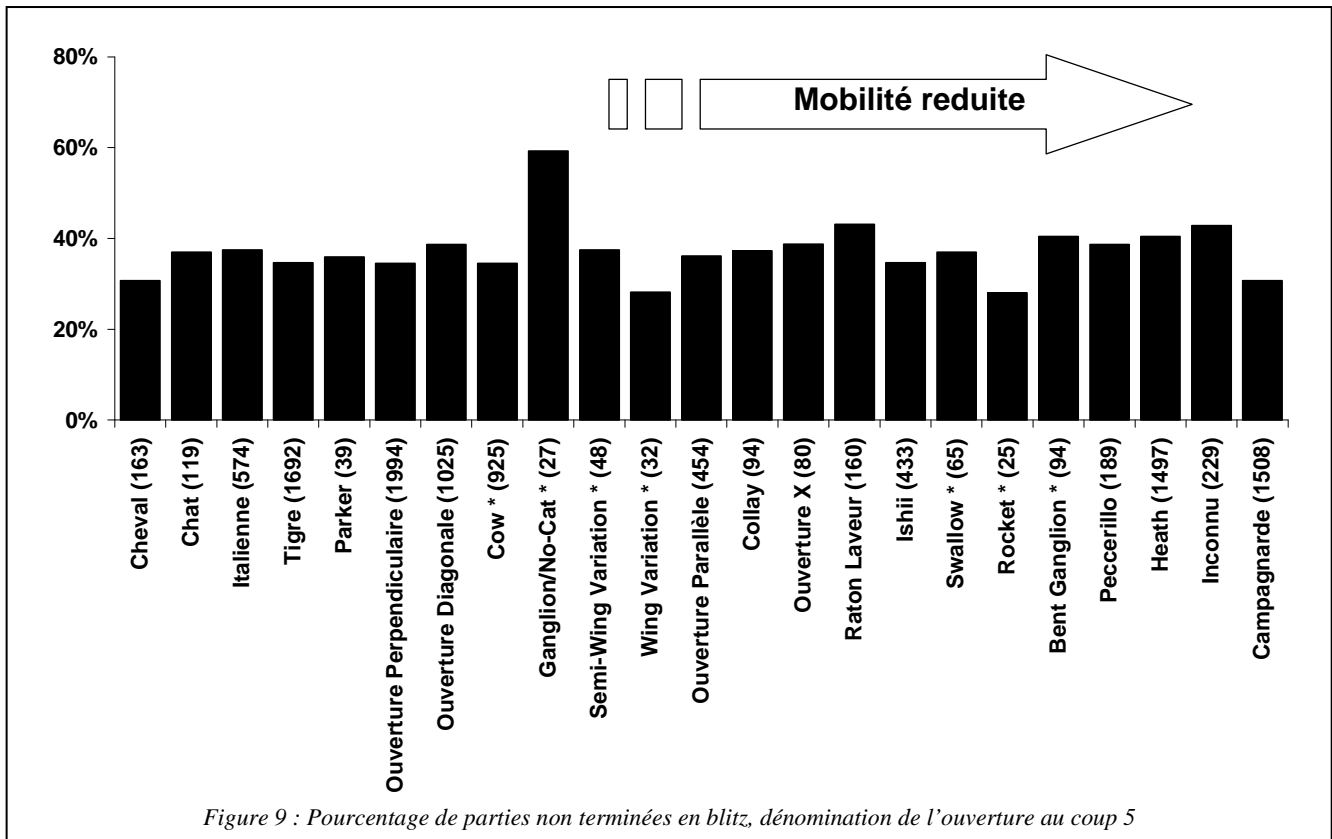


Figure 8 : Pourcentage de parties non terminées en blitz, dénomination de l'ouverture au coup 2

Si je regarde encore plus loin dans les parties au coup 5, on voit que la Ganglion et les Inconnues aboutissent très souvent à des dépassements (figure 9). Quand je pense que je voulais arriver à la conclusion inverse.

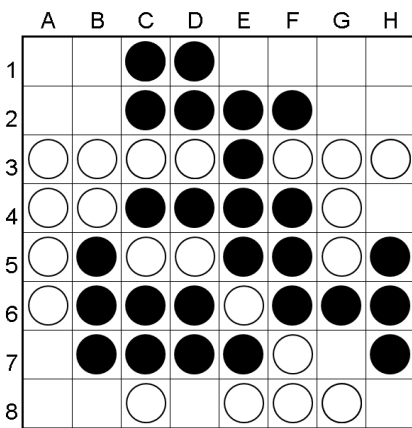


Tactique

La ruse de Stockholm

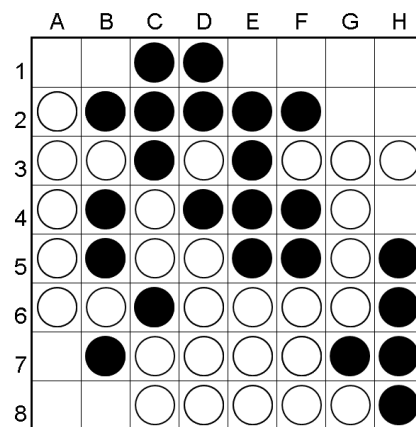
par Marc TASTET

Voici une position tirée d'une partie entre Henry Aspenryd et moi, au tournoi de Stockholm 2005. C'est à Blanc de jouer le coup 44. Réfléchissez à ce que vous joueriez avant de lire la suite de cet article.



Après mûre réflexion, j'ai fini par jouer **44.g7** (forcément, g7 !). L'idée est que Noir a très peu de possibilités et qu'il va devoir jouer immédiatement une case X, b2 ou g2. (On pourrait croire que Noir peut recouper la diagonale c3-g7 en jouant 45.h4, mais cela ne sert à rien car, ce faisant, il donne à Blanc accès à h8 et donc Blanc joue 46.h8, gagnant très largement.)

Je pensais que Noir répondrait 45.g2 suivi de 46.h1 47.b2, auquel cas 48.a2 serait pourri pour Blanc, mais il a choisi de jouer directement **45.b2**, ce qui a l'air moins bon, car ça me permet de jouer tout de suite **46.a2**. Noir a pris le coin **47.h8** et j'ai répondu **48.d8** pour recouper la diagonale. C'est alors à Noir de jouer dans la position suivante.



J'espérais que Noir serait tenté de jouer 49.h4? visant aussi h2 par la suite. Cela m'aurait permis de récupérer la parité et de gagner tranquillement avec par exemple 50.a1 b1 a8 a7 b8 h2 e1 f1 g1 g2 h1 : 28-36.

Mais Noir n'est pas tombé dans le piège et a joué la parité avec **49.a7**. C'est clair que Noir devait jouer en premier dans ce trou impair, puisqu'il a gagné la parité en h4 ; j'aurais plutôt joué 49.b8 mais il se trouve que 49.a7 fait un pion de plus. La partie s'est poursuivie par **50.a1 51.b1 52.g2**, pour menacer de jouer en b8, récupérant toute la colonne b. Mais Noir a vu la menace et a joué lui-même **53.b8** suivi de **54.e1**. Là, Noir a dû être rattrapé par la peur de gagner, car au lieu de jouer la suite naturelle et forcée 55.h4 a8 h2 ps h1 g1 f1, il m'a redonné espoir en jouant **55.h1?** qui rend la parité. Nous avons joué une suite parfaite pour terminer 34-30 : **56.a8 57.f1 58.h2** (pour éviter l'arnaque) **59.h4 60.g1**.

Où ai-je donc perdu cette partie qui avait l'air gagnée vers le coup 40 ? Il se trouve que c'est 46.a2? qui est le coup perdant. Bizarrement, il fallait jouer 46.a1 qui gagnait 30-34. Comme quoi Noir, peut-être sans en être complètement conscient, avait bien fait de jouer directement 45.b2 et non 45.g2 h1 b2 car la première suite incitait Blanc à jouer le mauvais coup 46.a2 alors que l'autre suite le forçait quasiment à jouer le bon coup 48.a1.

Mais en fait c'est au coup 44 qu'il y avait quelque chose à trouver. Après avoir vérifié la finale avec Cassio (merci Stéphane) j'ai interrogé quelques amis anglais présents au tournoi pour savoir ce qu'ils auraient joué. Imre Leader m'a dit qu'il aurait joué 44.e1 f1 g2. Il faut faire attention, car il y a une arnaque qui guette : après 47.h1, il ne faut pas jouer 48.g1 qui laisserait Noir jouer 49.h2 sans que Blanc puisse répondre h4. Mais en jouant 48.h2!, Blanc récupère la parité au prix du bord est. Cela sera-t-il suffisant pour gagner ? En fait, oui et même assez facilement grâce à la parité retrouvée. Bien vu, Imre.

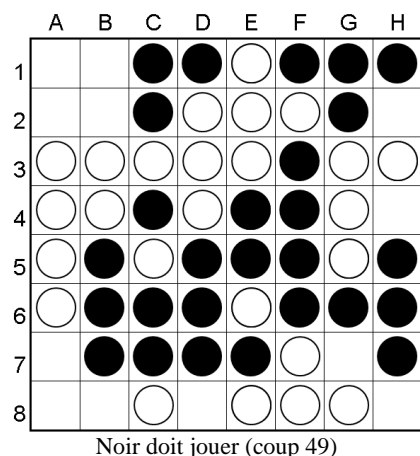
Si l'on revient à la position avant le coup 44, et si on l'analyse en terme de parité, on peut considérer que les lignes 7 et 8 forment un trou de six cases, donc pair. Il y a aussi un trou pair au nord-ouest, donc le problème de Blanc consiste à jouer dans le trou impair au nord-est de sorte qu'il reste un trou pair à la fin de la séquence. Autrement dit, il faut arriver à connecter le trou impair en h4 au trou pair au nord-est. Comme on l'a vu, ce n'est pas évident car il y a des risques d'arnaque, mais la suite d'Imre permet d'atteindre cet objectif, même si Blanc ne s'insère que sur un bord.

Toutefois, ce qu'il y a d'intéressant dans cette position et qui motive cet article, c'est que Blanc peut arriver à récupérer la parité au nord-est en gardant la possibilité de s'insérer sur les **deux** bords. C'est cela que j'ai choisi de baptiser « la ruse de Stockholm » car c'est grâce à cette partie que j'ai découvert cette astuce tactique.

Je vous laisse une dernière chance de regarder la position avant le coup 44 pour essayer de trouver ce qu'il faut faire.

Alors, vous avez la solution ? Ce n'est pas évident du tout (parmi les joueurs à qui j'ai soumis la position, personne n'a trouvé). La réponse est qu'il faut jouer 44.g1. Quoi, g1 ? Oui, ce g1. Mais cela perd le coin h1. Eh bien, oui. Est-ce si grave ? L'idée est que sur 44.g1 f1 g2 h1, Blanc peut jouer 48.e1, s'insérant sur le bord nord et qu'il reste la paire h2-h4 dans laquelle il ne peut plus se faire arnaquer. En effet, contrairement à ce qu'il se passe dans la suite vue précédemment 44.e1 f1 g2 h1 g1, après laquelle Noir peut jouer h2 sans que Blanc ait accès à h4 (car e1, f2 et g3 seront noirs) ici e1 est blanc (puisque Blanc y joue au coup 48) et

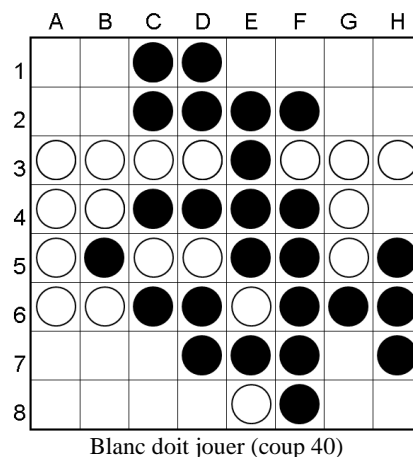
même si vous n'arrivez pas à voir la couleur de f2 à la fin de la suite, comme un coup noir en h2 retournera g3, Blanc aura accès à h4 (au moins grâce à e1).



Pour vous aider, je vous donne ci-dessus la position obtenue après la suite en question. Finalement, f2 est blanc, vous l'aviez sans doute vu mais, comme indiqué, cela n'a pas d'importance puisque si Noir joue h2, il retourne g3 et Blanc pourra jouer h4. On voit que Noir n'a pas grand-chose d'intéressant à faire, vu que Blanc a récupéré la parité. Le mieux est de jouer 49.b2 pour profiter du contrôle de la diagonale. Blanc pourrait arnaquer Noir en jouant b8 puis a8, mais il n'a pas accès à a8. Il doit donc jouer 50.h2, même si du coup il ne s'insérera plus sur le bord est. Après 51.h4 52.b8 53.d8 54.a8 55.a7 56.a1, Blanc termine en jouant gentiment la parité et il gagne 26-38 (ou 25-39 si Noir se trompe et joue a2 au lieu de b1). Notons que si Blanc n'a pas envie de jouer 50.h2 (après avoir fait tout cela pour pouvoir garder des pions sur le bord est, on peut le comprendre) il peut jouer la parité avec 50.a2 a1 b1 a7 ce qui lui permet de jouer tranquillement 54.d8 et Noir termine avec 55.g7 h8 h4 h2 ps b8 a8, ayant réussi à sauver la parité locale au sud-ouest mais perdant 28-36.

Que retenir de cette étude ? Quand on a une structure comme celle au nord-est dans le premier diagramme (un trou de 6 cases et un trou d'une case auquel Blanc n'a pas accès), la bonne façon de récupérer la parité pour Blanc est de jouer la « ruse de Stockholm » telle qu'elle a été expliquée ici.

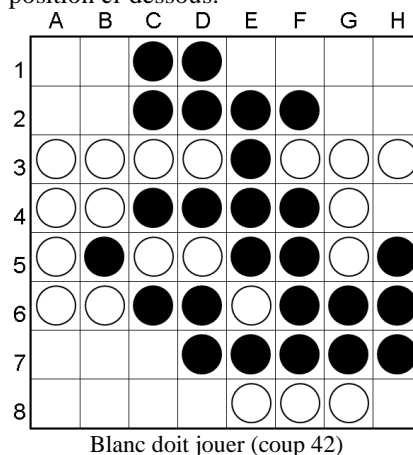
Mais remontons un peu le cours de cette partie pour voir comment nous en sommes arrivés là. Voici la position après le coup 39.f8.



Blanc semble avoir un avantage décisif. J'ai envisagé de jouer 40.g8, ce qui a l'air de forcer 41.g7 ; mais je me suis dit qu'après 42.h8 43.h4, il faudrait que je joue au sud-ouest. Rien de dramatique à cela, mais il me semblait que la structure serait quand même plus favorable si je commençais par jouer 40.c8 d8 g8. Il me resterait alors un excellent coup en c7. J'ai donc joué **40.c8**, pensant que mon adversaire était forcé de répondre 41.d8. De fait, après 40.c8 41.d8 42.g8 43.g7 44.h8 45.h4 46.c7, Blanc gagne très facilement. Et s'il attend pour prendre le coin h8 en jouant directement 44.c7, il gagne encore plus facilement.

Mais, à ma grande surprise, mon adversaire a répondu **41.c7**, ce qui me semblait a priori une erreur puisqu'il tombe ainsi dans un « piège de l'âne ». C'est normalement une structure très faible car Blanc va pouvoir jouer successivement g8, b8 et d8, sauf qu'ici ça ne fonctionne pas car après **42.g8** que j'ai fini par jouer, même si je voyais bien que le piège de l'âne ne fonctionnait pas, il y a **43.b7** qui empêche Blanc de jouer b8. Nous sommes alors revenus à la première position étudiée.

Que fallait-il donc faire au coup 40 ? Il fallait jouer 40.g8, bien sûr, forçant 41.g7 ce qui nous donne la position ci-dessous.



Là, le plan initial fonctionne bien : 42.h8 h4 d8 c7 c8 et Blanc a la parité et il ne peut rien lui arriver de grave (une suite parfaite donne 25-39). Blanc peut gagner un pion de plus en commençant par 42.c7 c8 puis 44.h8 h4 d8 et une position qui ressemble beaucoup à celle de la suite précédente.

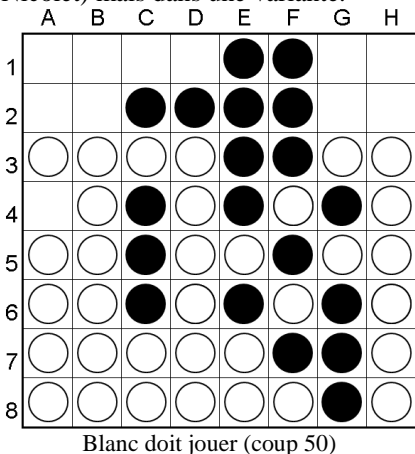
Mais, bien évidemment, Blanc peut faire encore mieux. J'imagine que vous avez trouvé comment, non ? Sinon, réfléchissez-y encore un peu.

Naturellement, il faut jouer la ruse de Stockholm avec 42.g1. Après 43.f1 g2 h1 e1, Blanc a récupéré la parité partout et il n'y a plus de piège possible pour Noir (cela donne 22-42 avec une suite optimale).

Comment profiter au mieux de la ruse de Stockholm ? Si vous voyez qu'il y a la structure adéquate pour effectuer une ruse de Stockholm, cela signifie sans doute que votre adversaire pensera avoir gagné la parité. À ce moment-là, il va essayer de laisser des trous pairs dans les autres régions de l'othellier et vous allez évidemment œuvrer dans le même sens. Au moment opportun, il suffira de jouer la ruse de Stockholm pour récupérer la parité et la partie sera certainement gagnée.

J'avais fait un cours sur ce thème lors du stage d'été 2005. Je crois que Michele Borassi, qui assistait à son premier stage et qui n'était pas encore le champion qu'il est devenu par la suite, avait particulièrement apprécié ce cours. À l'époque le cours s'était arrêté là.

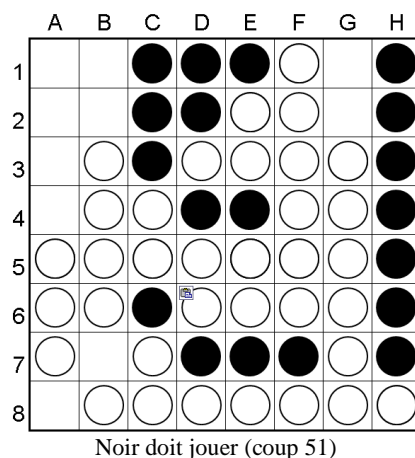
Depuis, et pendant longtemps, j'ai essayé de trouver un autre exemple d'une telle situation, mais ce n'est pas si fréquent et j'ai dû attendre le préqualificatif de Grenoble 2009 pour trouver une partie où la ruse de Stockholm pouvait s'appliquer. Et encore, ce n'est pas dans la partie jouée en tournoi (contre Stéphane Nicolet) mais dans une variante.



On reconnaît bien la structure propice à la ruse de Stockholm, dans le coin nord-ouest cette fois. Notons qu'ici, l'analogue de la variante d'Imre ne fonctionne pas car après 50.d1 c1 b2?, Noir peut jouer en b1 sans rien retourner sur la colonne b gagnant ainsi la parité au nord-ouest et la partie facilement. Une suite optimale commence bien sûr par 50.b1 suivi de c1 b2 53.a1 d1 55.a4 a2 g2 h1 g1 h2 qui donne 25-39. Notons pour l'anecdote que Noir peut intervertir ses coups 53 et 55 (a1 et a4) et que cela donne le même score bien que ce ne soit pas une interversion exacte (les positions finales sont différentes).

Évidemment, il y aura des esprits grincheux pour me faire remarquer que Blanc n'a pas besoin de cela pour gagner ici, car tous ses coups 50 sont gagnants. Par exemple, 50.c1 gagne car Noir n'a pas accès à d1 et doit jouer a4, rendant ainsi la parité. Mais il n'empêche que la meilleure façon de remplir le coin nord-ouest consiste à jouer la ruse de Stockholm. D'ailleurs, si Blanc commence par 50.g2 h1 ou par 50.g1 h1, le meilleur coup 52 sera encore et toujours b1.

Vous allez dire que cette situation ne peut arriver que pour Blanc. Je pense effectivement que c'est plus fréquent pour Blanc (si tant est que l'on puisse employer le mot « fréquent » pour une situation que je n'ai rencontrée que deux fois dans ma carrière). Toutefois, j'ai trouvé encore plus récemment un exemple d'une variante de la ruse de Stockholm pour Noir. De plus, il s'agit d'une partie de notre rédacteur en chef vénéré, donc ça tombe bien, même s'il n'y apparaît pas forcément sous son meilleur profil.



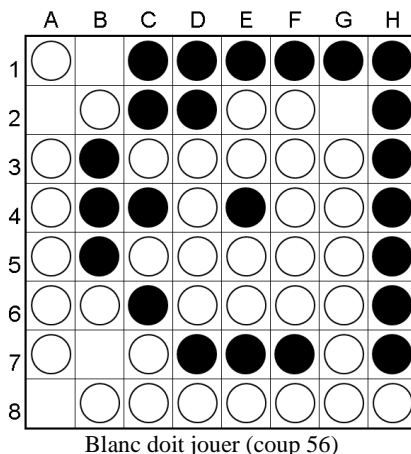
Il s'agit donc de la partie entre Thierry Lévy-Abégnoli, avec les noirs, et Milosz Cupial au dernier championnat du monde. Noir a le trait. On reconnaît le trou de six au nord-

ouest propice à la ruse de Stockholm, mais il n'y a pas ici le trou en d1 qui compléterait le tableau. Donc ce n'est pas exactement la même chose. Toutefois, l'idée de la façon de remplir ce trou de six reste la même. Essayez de voir pourquoi.

En fait, ce n'est pas facile car après 51.a2 a3 b2 a1, toute la colonne b est blanche donc Noir n'a pas accès à b1. Certes Noir peut jouer 55.a4 pour gagner le coin a8, mais Blanc répond 56.b1, gardant la parité et gagnant tranquillement 27-37. Cependant, Noir a la possibilité d'arnaquer Blanc au nord-est. Si l'on considère la position de départ, on voit bien que si d4 était blanc, Noir pourrait jouer g1 sans que Blanc puisse répondre g2. Or après 51.a2 a3 b2 a1, le pion d4 est blanc donc Noir peut jouer 55.g1. Si Blanc répond 56.b1?, Noir joue les quatre derniers coups en commençant par 57.g2 et 58.a4 : 37-27. Donc Blanc doit jouer 56.b7 tant qu'il y a accès et Noir ne joue plus que les deux derniers coups après 57.g2 b1 a8 ps a4 gagnant 35-29. Toutefois, si Blanc voit la menace, il peut jouer 54.b7! mais Noir force l'arnaque avec 55.a4 (même si cela donne tout le bord ouest) 56.a1 et les quatre derniers coups, tous joués par Noir, font juste ce qu'il faut : 33-31 après 57.b1 ps g1 ps g2 ps a8. C'est la meilleure défense possible pour Blanc, qui est donc perdant 33-31 dans la position initiale. Mais seul ce coup 51 est gagnant pour Noir.

Répetons-le, ce n'est pas exactement la ruse de Stockholm mais le fait d'avoir vu cette ruse peut permettre de trouver la bonne idée ici.

Que s'est-il passé dans la partie ? Thierry a pensé à faire fonctionner l'arnaque, mais d'une façon un tout petit peu moins bonne. Il a joué 51.a4 a3 b2 et quand Noir a pris le coin avec 54.a1, le pion d4 est devenu blanc donc Noir a pu jouer 55.g1 sans donner accès à g2.



Là, Blanc se retrouve devant un choix difficile, car il a perdu la parité. Il fallait jouer 56.a2 pour garder le bord ouest, mais ce n'est pas évident. Après 57.b1 et 58.b7, Noir joue les deux derniers coups dans n'importe quel ordre. La suite est facile à compter (et vous pouvez le faire tout de suite en exercice) mais encore faut-il avoir un peu de temps devant soi, ce qui n'était pas le cas de Milosz. Cela fait 31-33 pour Blanc.

Au lieu de cela, Milosz a joué 56.b7 qui donne la nulle. Là encore, il faudrait avoir le temps de compter pour voir qu'il vaut mieux jouer 57.a2 b1 et les deux derniers coups dans un ordre quelconque (ce qui fait nulle) plutôt que 57.g2 (le choix de Thierry) a2 et les deux derniers coups (dans le bon ordre). Mais Thierry était tellement mal au temps qu'il a joué le mauvais coup 59 laissant Milosz jouer le coup 60, ce qui fait qu'il a perdu

27-37 au lieu de 31-33. Bon, ce n'est pas très grave dans la mesure où il était perdant de toute façon.

Bonnes ruses de Stockholm à tous et n'oubliez pas de me prévenir si vous en rencontrez une dans une partie. Je pourrai l'ajouter à ma collection d'exemples.

Prise de tête Solitaire

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

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

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

VP signifie : « Vous Passez ».

JP signifie : « Je Passe ».

Championnats d'Italie 1998

Noir : Benedetto ROMANO

Blanc : Alessandro TUCCI

Score réel de la partie : 33-31

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	○	○	○	○	●
2			○	○	○	○	○	○
3		○	○	○	○	●	○	○
4		●	○	○	●	○	○	○
5		●	○	●	●	○	○	○
6		●	●	●	●	○	●	○
7	●	●	○	○	○	○	○	○
8	●	●	●	●	●	●	●	○

Noir joue et gagne

par Marc TASTET

```

A3 B2 B1 A1 A2 A6 A5 A4
    A4 A5
    A1 A6 A5 A4 A2 B1
        B1 A2
        A4 A5 B1 A2
        B1 A2 A5 A4
        A4 A5
B2 A1 B1 A2 A4 A3 A5 A6
    A3 A4 A6 A5
        A5 A6
A2 A5 A6 B2 A4 A3 B1 A1
    A1 B1
    A3 A4 B1 A1
        A1 B1
        B1 A1 A4 A3
            A3 A4
            A1 B1 A4 A3
            A3 A4
            A4 A6 B2 A1 B1 A3
            B1 A3 B2 A1
            A3 B2 A6 A4 B1 A1
                A1 B1
                A4 A6 B1 A1
                    A1 B1
                    B1 A1 VP A4 A6
                    A1 B1 A6 A4
                        A4 A6
                        B2 A3 A6 A4 B1 A1
                            A1 B1
                            A4 A6 B1 A1
                                A1 B1
                                B1 A1 VP A4 A6
                                A1 B1 A6 A4
                                    A4 A6
                                    B1 A3 A6 A4 B2 A1
                                        A4 A6 B2 A1
                                        B2 A1 VP A6 A4
                                        A1 B2
                                        B2 A1 A2 A4
                                        A2 A4 B2 A1
                                        A4 A5 A3 B2 A2 A1
                                            A1 A2
                                            B2 A1 A3 A2
                                                A2 A3
                                                A3 A2 A5 A4 B2 A1
                                                    A1 B2
                                                    A4 A5 B2 A1
                                                        A1 B2
                                                        B2 A1 A5 A4
                                                            A4 A5
                                                            A1 B2 A5 A4
                                                                A4 A5
                                                                B2 A1 A5 A4 A3 A2
                                                                    A2 A3
                                                                    A4 A5 A3 A2
                                                                        A2 A3
                                                                        A3 A2 A5 A4
                                                                            A4 A5
                                                                            A2 A4 A5 A3
                                                                                A3 A5
                                                                                A2 A4 A5 A3 B2 A1
                                                                                    A3 A5 B2 A1
                                                                                    B2 A1 A5 A3
                                                                                        A3 A5

```

Agenda

Informations : contact@ffothello.org

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

Élection au Conseil FFO

Début de dépôt de candidature pour le Conseil FFO (remplacement tiers sortant)
1^{er} septembre 2011 (00h00)

Début de la procédure de vote pour le Conseil FFO
15 octobre 2011 (00h00)

Fin de dépôt de candidature pour le Conseil FFO
1^{er} octobre 2011 (minuit)

Fin de la procédure de vote pour le Conseil FFO
15 novembre 2011 (minuit)

Tournois nationaux

PARIS 15^{ème}
Sélection de Paris au Championnat de France 2011
En 5 rondes, ouvert à tous.
Qualificatif pour le championnat de France 2011
Dimanche 28 août 2011 - 14h30

GRENOBLE
Sélection au Championnat de France 2011
En 5 rondes, ouvert à tous.
Qualificatif pour le championnat de France 2011
Lundi 29 août 2011 - 09h00

VILLIERS-sur-le-ROULE (27)
Sélection au Championnat de France 2011
En 5 rondes, ouvert à tous.
Qualificatif pour le championnat de France 2011
Mardi 30 août 2011 - 09h00

RENNES
CHAMPIONNAT de France 2011
En 11 rondes, sur sélection.
Qualificatif pour le championnat du monde 2011
Samedi 17 septembre 2011 - 10h00

Lieu à déterminer (région parisienne)
TOURNOI IDF1
En 5 rondes, ouvert à tous.
Comptant pour le Grand Prix de France 2012
Samedi 8 octobre 2011 - 13h45

Lieu à déterminer (région parisienne)
CHAMPIONNAT de France Junior 2011
En 7 rondes, sur sélection.
Dimanche 20 novembre 2011 - 10h00

Lieu à déterminer (région parisienne)
TOURNOI de Noël à Paris (IDF2)
En 5 rondes, ouvert à tous.
Comptant pour le Grand Prix de France 2012
Samedi 10 décembre 2011 - 13h45

RENNES
Préqualificatif de Rennes
En 11 rondes, ouvert à tous.
Comptant pour le Grand Prix de France 2012
Samedi 10 et 11 mars 2012

Tournois internationaux

PARIS
EGP de FRANCE
En 11 rondes, ouvert à tous.
Préqualificatif pour le championnat du monde 2011
Tournoi comptant pour le Grand Prix d'Europe 2011
Samedi 27 août 2011 - 09h45

NEW YORK
CHAMPIONNAT du Monde 2011
Sur sélection.
Du 2 au 5 novembre 2011

L'agenda complet est présent sur le site de la FFO :
<http://www.ffothello.org/competition/agenda.php>