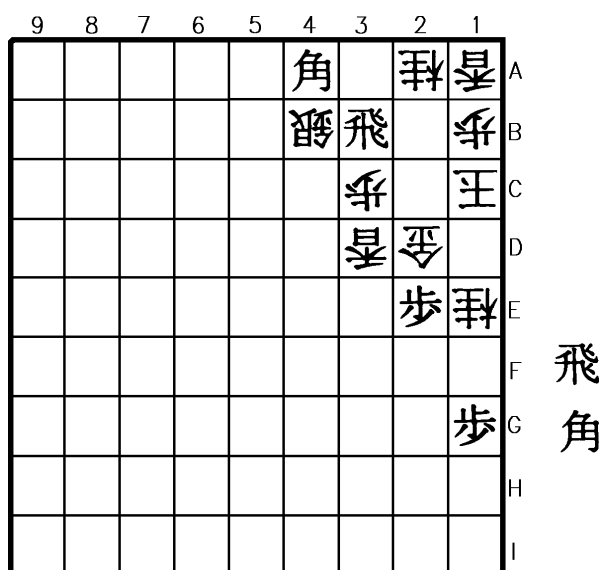


La Revue de l'Association Française de

SHOGI

Août 1996 - Numéro 14



Mat en 11 coups

歩 L'art de résoudre les Tsume Shogi

歩 Tanigawa Koji - Habu Yoshiharu, Première partie du 54e Osho

歩 Le classement Elo au 1er juillet 1996

Editorial

Comme vous l'avez constaté en première page, le thème de ce nouveau cru, la revue numéro 14, est le tsume Shogi. Le Tsume Shogi n'est pas une forme du jeu créée pour faire plaisir aux problémistes mais au contraire un excellent exercice pour gagner des positions compromises dans les tournois. Mais il est vrai que la résolution des tsume est parfois difficile et décourage de nombreux joueurs.

Le premier tsume proposé en première page est un problème présenté par le sympathique joueur professionnel japonais Ono Yaichio, 6 Dan lors de son passage dans notre capitale au mois d'avril 1994.

L'équipe de rédaction a une nouvelle fois été renouvelée, l'édition de la revue reste un problème difficile à résoudre pour notre association. Sur les deux dernières années, seuls trois numéros de la revue ont paru !

Le feuilleton de la revue est l'étude de Teruyoshi Hayamizu, 3 Dan sur les tsume Shogi. Teruyoshi fait partie du club de Paris (l'un des plus forts clubs d'Europe avec trois joueurs 4 Dan, et quatre 3 Dan), il a composé plusieurs tsume dont deux ont été présentés dans la revue de la fédération japonaise Shogi Sekai. Voici le premier de ses six articles pour apprendre à résoudre les tsume.

Pensez à méditer les proverbes¹ qui fleurissent la revue.

Je dédie ce numéro à Célia.

Eric Cheymol

Sommaire

歩	L'art de résoudre les Tsume Shogi	3
	Teruyoshi Hayamizu, 3 Dan	
歩	Tanigawa Koji - Habu Yoshiharu, Première partie du 44e Osho	10
	Frédéric Pottier, 2 Dan	
歩	Le classement Elo au 1er juillet 1996	15
	Eric Cheymol, 4 Dan	
歩	Solutions des problèmes	21

¹ Le premier est l'un des plus importants : Sans pion la partie est perdue ! Le deuxième est la devise du plus français de nos Japonais : Katsura Yamamoto, 3 Dan : Il faut attaquer !

L'art de résoudre les Tsume Shogi

(Première partie)

par Teruyoshi Hayamizu, 3 Dan

Introduction

J'ai créé environ 40 tsume Shogi (problèmes de mat au Shogi) lorsque j'étais étudiant il y a plus de 15 ans. La plupart d'entre eux sont faciles à résoudre. J'ai aussi rédigé un article sur l'art de résoudre les tsume Shogi pour les débutants en utilisant mes propres problèmes.

Les magazines et les journaux proposent des tsume, ils sont utiles pour l'entraînement quotidien non seulement des forts joueurs mais également des débutants : même ceux qui ne connaissent pas les josekis peuvent essayer de résoudre les tsume en connaissant seulement les règles du jeu. Les tsume sont construits sur la base des règles du Shogi. Néanmoins, il s'agit d'un type de jeu différent car des techniques spécifiques sont quelquefois requises pour résoudre ces problèmes.

Pendant mon séjour en France, j'ai souhaité écrire une version anglaise de mes articles sur l'art de résoudre les tsume Shogi à partir de ceux d'il y a 17 ans. Comme j'ai besoin de beaucoup de temps pour en écrire un en anglais, je le rédigerai en 6 parties pour que l'Association Française de Shogi le publie dans sa revue. Cet article est destiné principalement aux débutants sous réserve qu'ils connaissent les règles du Shogi et la façon de noter les coups d'une partie. Mais certains chapitres (particulièrement les prochains) seront aussi utiles aux forts joueurs. J'espère que mon article aidera plus d'un lecteur à résoudre les tsume plus facilement qu'avant.

Certains tsume en exemple sont créés par des professionnels, les autres sont de ma composition.

Les règles du tsume Shogi

Toutes les règles du Shogi sont appliquées excepté qu'il n'y a généralement qu'un roi. Des tsume avec les deux rois existent aussi mais ne sont pas populaires. J'en présenterai un exemple dans les exercices à la fin de cet article.

Les trois règles de parachutage interdites au Shogi s'appliquent aussi au tsume Shogi :

1. les parachutages d'un pion sur la même colonne d'un autre pion non promu de son propre camp (nifu).
2. les parachutages d'un pion donnant le mat (uchifuzume).
3. les parachutages de pion, lance ou cavalier sur une case où il ne pourra plus bouger.

De plus, il y a plusieurs règles spécifiques aux tsume :

1. Toutes les pièces non présentes sur le diagramme (à part un deuxième roi) appartiennent au défenseur (les blancs) et peuvent être utilisées pour sa défense.
2. L'attaquant (les noirs) joue en premier et tous ses coups doivent être des échecs. L'attaquant mate le roi adverse avec son dernier coup.
3. L'attaquant doit jouer de telle façon qu'il aboutisse au mat le plus court. Le défenseur doit défendre et permettre à son roi de fuir le plus longtemps possible.

Il reste deux autres règles qui sont plutôt destinées à la création des tsume Shogi :

4. Toutes les pièces en main doivent être utilisées.

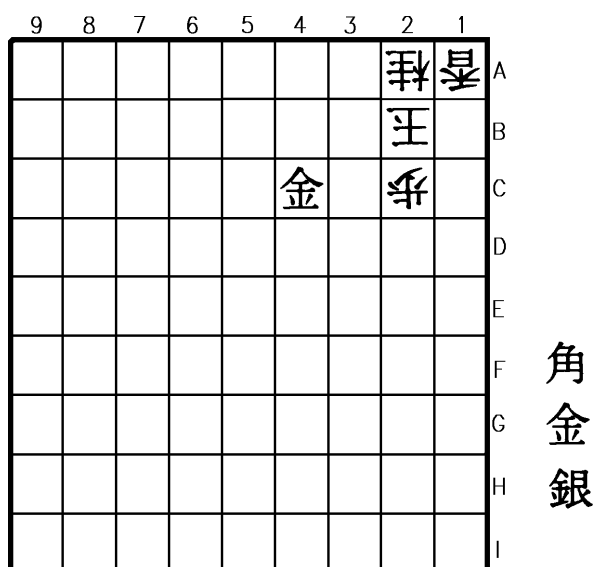
Le contraire est toutefois permis lorsque la solution principale, dans laquelle toutes les pièces en main sont parachutées, a le même nombre de coups qu'une autre solution pour laquelle il reste des pièces non utilisées.

Pour une solution donnée, s'il reste des pièces en main après le mat et s'il s'agit de la plus longue solution, alors il faut remettre en cause soit la solution, soit le problème.

La remise en cause du problème arrive parfois, il s'agit d'un "Yozume" (un mat supplémentaire). Ces possibilités peuvent échapper à un compositeur de problèmes. Si vous trouvez un Yozume dans cet article, je vous serais reconnaissant de m'en avertir.

5. L'échiquier doit contenir le minimum de pièces pour satisfaire le but du tsume Shogi.

Analysons un premier exemple :



Exemple 1

Ce diagramme présente une forme fréquente dans le Shogi actuel.

Le premier coup est B*3a mais pas G*3b. Sur Kx3a, le roi est maté par G*3b. Ce n'est pas la solution correcte du problème car le roi peut s'échapper en 1b, ce qui nécessite plus de coups.

Le coup suivant n'est pas G*2b car le roi peut s'échapper en 1c. Le parachutage S*1c est correct. Le défenseur doit jouer Nx1c, alors G*2b est échec et mat (Tsumi).

Vous pouvez constater que toutes les pièces en main de l'attaquant ont été utilisées. Il s'agit d'un problème en 5 coups.

La solution est donc : 1.B*3a K1b 2.S*1c Nx1c 3.G*2b

A quoi ressemble un tsume Shogi ?

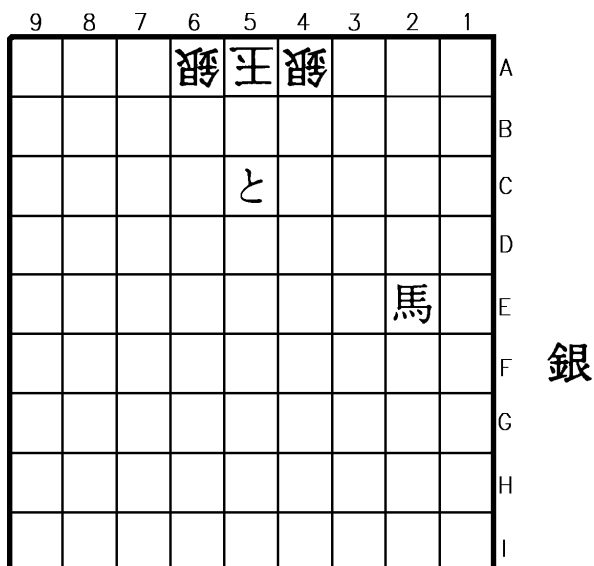
Comme je l'ai écrit auparavant, les tsume Shogi ne sont pas seulement une partie du Shogi mais également une sorte différente du jeu. Vous trouverez des coups très surprenants dans les tsume, ce que l'on trouve plus difficilement dans les parties.

Voici des exemples typiques de coups de tsume Shogi :

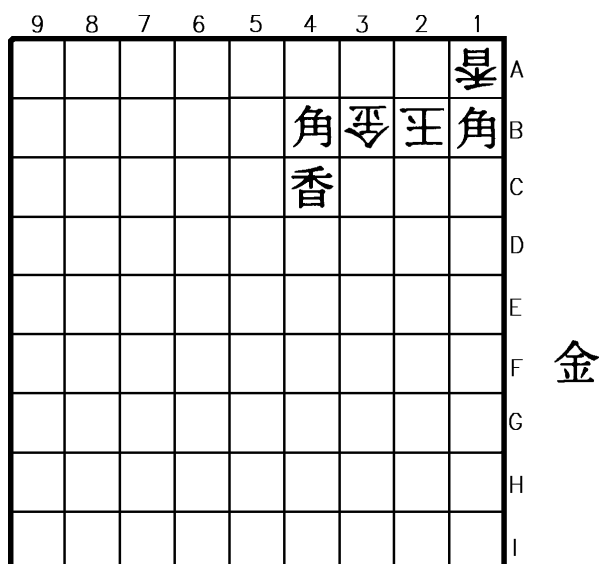
Exemple 2 : tsume en 3 coups, le premier coup est la clé

Exemple 3 : tsume en 3 coups, comment sacrifier l'un des 2 fous ?

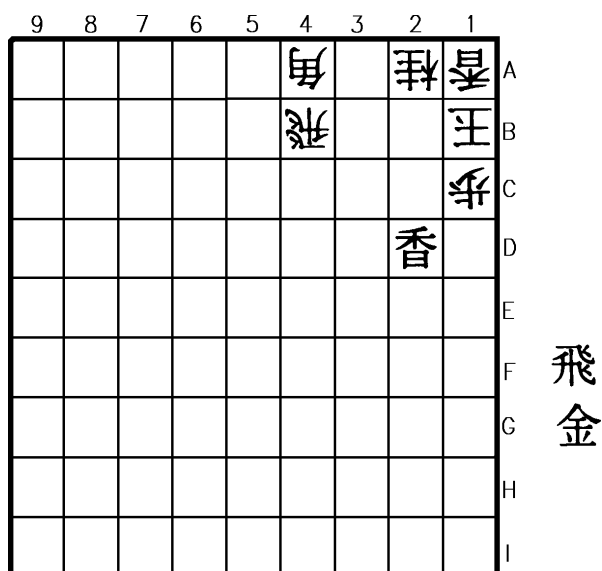
Exemple 4 : tsume en 3 coups, la tour et le fou adverses sont efficaces...



Exemple 2



Exemple 3



Exemple 4

Tous ces exemples contiennent des coups surprenants, particulièrement le sacrifice des pièces les plus fortes comme le fou ou la tour.

Exemple 2

C'est un problème très célèbre (il n'est pas de moi). Avez vous trouvé le premier coup ? Est-ce +B2d ? +Bx6a ? S*5b ? S*4b ? S*6b ? Non, ils sont tous incorrects. +B2d trouve une réponse par P*4b (N'oubliez pas que le défenseur peut utiliser toutes les autres pièces). Si l'attaquant poursuit avec S*5b, le défenseur prend la pièce avec S6ax5b et l'attaque échoue. Si le premier coup est le parachutage de l'argent, il sera capturé par S6ax5b. Alors quelle est la réponse ? Supposez que vous ayez un pion en main à la place du fou promu, bien sûr vous le parachuteriez en 5b !

La solution est donc :

1.+B5b S6ax5b 2.S*6b ou 1.+B5b S4ax5b 2.S*4b

Exemple 3

Vous pensez probablement que les fous des noirs sont inefficaces et qu'il semble impossible de mater. Dans une partie, vous parachuteriez l'or avec G*2c ou G*3c pour poursuivre l'attaque. Mais il serait capturé par le général d'or adverse. Et vous en concluez que les noirs manquent de matériel pour mater. Y-a-il un autre bon échec ? Oui, si vous sacrifiez votre fou gauche avec B3a+, le roi est maté au prochain coup quelque soit la réponse adverse.

La solution est donc :

1.B3a+ Kx3a 2.G*2a ou 1.B3a+ Gx3a 2.G*2c ou
1.B3a+ Kx1b 2.G*1c ou 1.B3a+ K3c 2.G*3d

Exemple 4

Ce problème a été composé par un professionnel. De nouveau, dans une partie, vous parachuteriez le général d'or en 2b ou 2c. La tour blanche ou le fou blanc capturerait votre pièce. Si vous poursuivez en reprenant avec la lance, le roi prend la lance promue et réussit à s'échapper. (La capture et l'échange de matériel dans un problème de tsume sont souvent [pas toujours] des mauvais coups). Dans ce problème, il est nécessaire de limiter la défense de la tour ou du fou, ce qui peut être accompli par un sacrifice au point de rencontre de la défense de la tour et du fou.

La solution est donc :

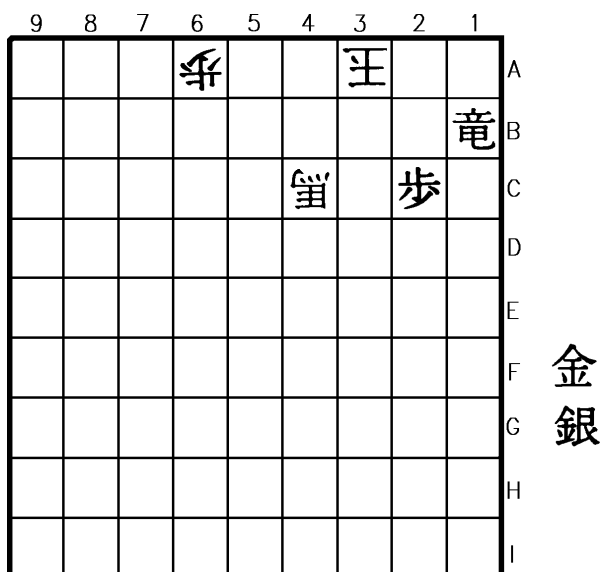
1.R*3b Bx3b 2. G*2b ou 1.R*3b Rx3b 2.G*2c

Avez-vous compris à quoi ressemblent les tsume Shogi ? Je crois que vous pouvez trouver "magique" l'un des coups clé de tous ces exemples. Dans une partie, de tels coups magiques ne sont pas habituels. C'est la raison pour laquelle le tsume Shogi est différent du Shogi. Dans les prochains chapîtres, j'expliquerai des coups typiques (tesujis) dans les tsume Shogi.

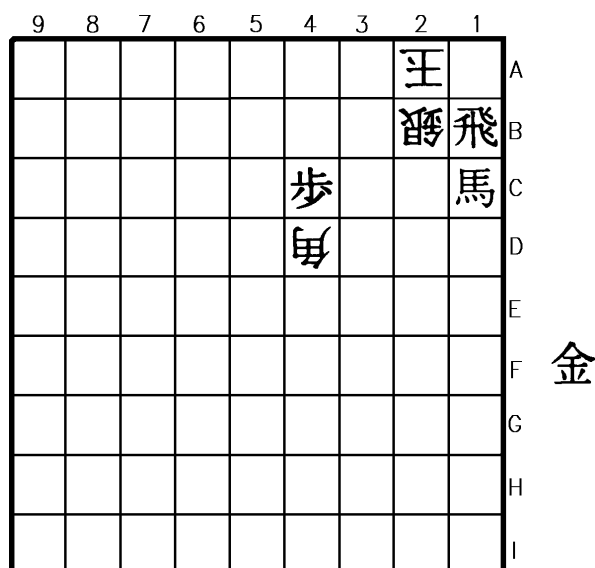
Exercices

Voici quelques exercices. Je les ai tous composés. Ils contiennent un ou deux coups surprenants. Les solutions sont exposées à la fin du magazine.

Pour les débutants

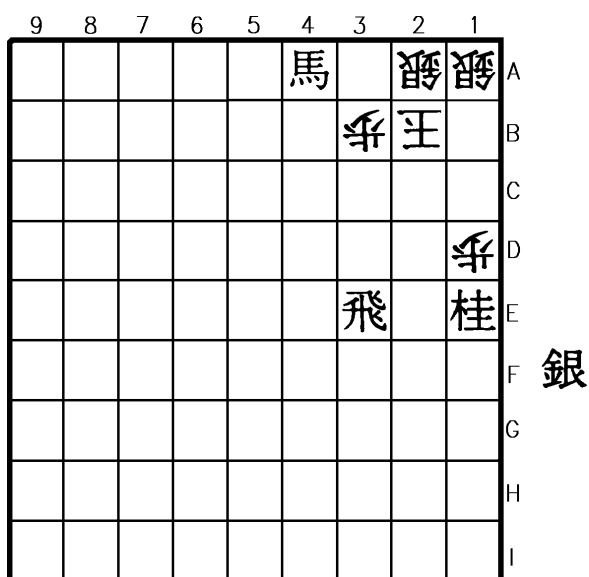


Problème 1

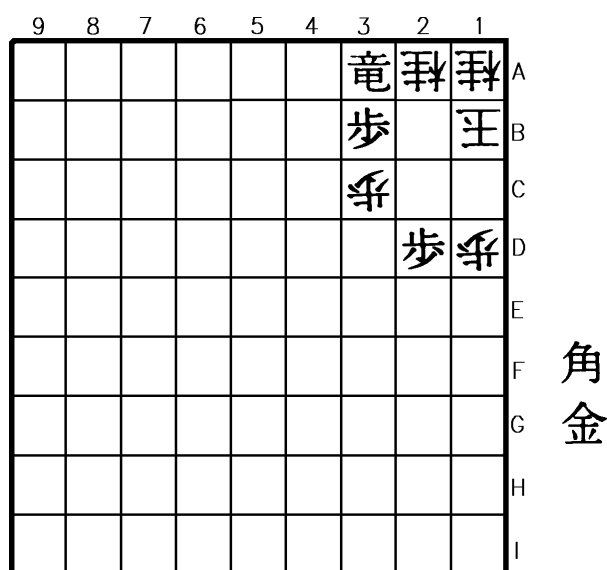


Problème 2

Problème 1 : tsume en 5 coups. Ne laissez pas le roi partir vers la gauche.
 Problème 2 : tsume en 5 coups. Utilisez au maximum les qualités de la tour.



Problème 3



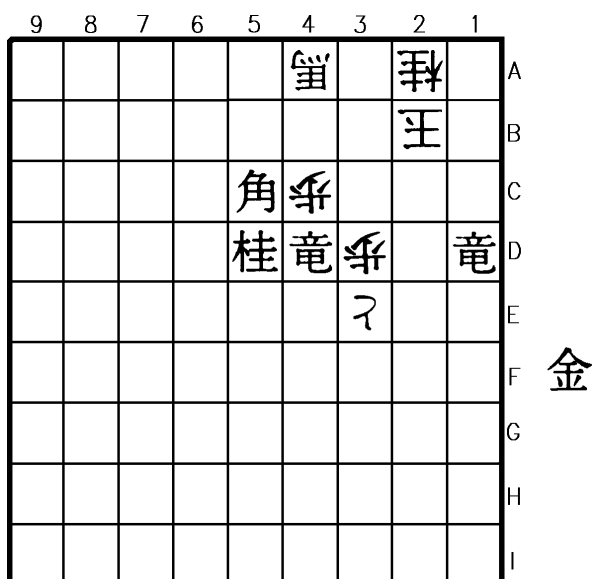
Problème 4

Problème 3 : tsume en 5 coups. Utilisez efficacement le fou promu.
 Problème 4 : tsume en 7 coups. Ne laissez pas le roi fuir en 2d par 1c.

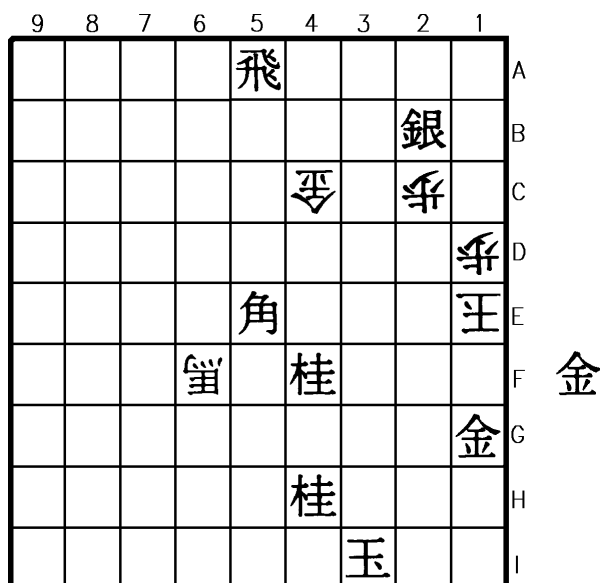
金 金 金 金 金 金 金 金 金

*Avec trois cavaliers en main, il y a toujours un mat.
 Sans général d'or, pas de mat.
 Les amateurs rêvent, les professionnels pensent.*

Pour les joueurs moyens



Problème 5



Problème 6

Problème 5 : tsume en 7 coups. Deux pièces majeures sont sacrifiées.

Problème 6 : tsume en 7 coups. Un problème avec deux rois. Comment utiliser le cavalier en 4h sans mettre votre roi en échec ?

金 金 金 金 金 金 金 金 金 金



Sanada Keiichi, 5 Dan - Taki Seiichirou, 7 Dan
Les blancs jouent et gagnent

Cette position s'est présentée dans une partie du Meijin-Sen de la saison 1995-1996. Le roi blanc est très mal placé, il n'a aucun défenseur pour le protéger. Et pourtant, un excellent coup permet de sauver la partie.

Tanigawa Koji - Habu Yoshiharu

Première partie du XLIV Osho

par Frédéric Pottier, 2 Dan

Le Osho-sen est un tournoi prestigieux car c'est l'un des plus anciens. Cependant parmi les sept couronnes, le Osho est loin d'être celle qui rapporte le plus (d'argent).

Pourtant cette année il restera certainement comme l'événement le plus important et à cela plusieurs raisons : Habu le jeune prodige possédait déjà les six autres couronnes et espérait bien faire le grand shelem² ; seuls Oyama et Nakahara ont réussi cet exploit à une époque où il n'existait respectivement que cinq et six couronnes; pour sa part Tanigawa l'ex jeune prodige (pro à 15 ans et Meijin à 21!) n'a pas l'intention de lâcher sa dernière couronne; surtout que ces derniers temps il n'arrive plus à battre Habu en finale des grands tournois : en deux ans il en a perdu pas moins de 6 contre Habu ! Tanigawa et Habu nous ont offert le tournoi le plus acharné de ce début d'année avec une fin digne des plus grands films d'Hitchcock.

Première partie du 44e Osho jouée les 12 et 13 janvier 1995.

Noirs : Habu Yoshiharu, Ryu-O, Meijin, Kisei, Oi, Oza & Kio

Blancs : Tanigawa Koji, Osho

1.P2f	P8d
2.P2e	P8e

Les deux joueurs ont décidé de jouer Hibisha (tour statique).

3.G7h

Si 3.P2d, Px2d, Rx2d, P8f, Px8f et les blancs jouent P*8g et ont l'avantage.

3.	G3b
4.P2d	Px2d
5.Rx2d	P*2c
6.R2f	

Habu opte pour la tour flottante. Il est possible de jouer R2h même si ce n'est plus vraiment la mode. R2f permet de placer ultérieurement la tour de l'autre côté et ainsi de jouer tour mobile (furibisha) à retardement.

² Tanigawa a réussi à conserver son titre lors de ce match. Mais Habu a remporté la revanche un an plus tard. Habu a ainsi obtenu les 7 couronnes au début de l'année 1996. Le règne absolu de Habu a été de courte durée car Miura Hiroyuki, 5 Dan Pro a conquis la couronne du Kisei dès le 30 juillet 1996 (NDLR).

6.	S7b
7.P9f	P1d
8.S3h	P6d
9.P7f	P8f

Pour obtenir un pion en main comme l'adversaire.

10.Px8f	Rx8f
11.N7g	P9d
12.K4h	

Habu décide de mettre son roi à l'abri dans le Mino qu'il a préparé. Il est clair maintenant (surtout après N7g) que sa stratégie est de jouer tour mobile en 7f après avoir chassé la tour adverse et joué P7e; cette position s'appelle Ishida du nom d'un illustre joueur du XVII^{ème} siècle.

12.	S4b
13.P1f	R8b
14.P7e	K4a
15.P*8e	S6c
16.R7f	K3a
17.S6h	P3d

Tanigawa ouvre enfin la diagonale du fou.

18.K3i	B3c
19.K2h	P4d
20.P5f	K2b

Les rois sont à l'abri et les hostilités du milieu de partie vont pouvoir commencer.

21.S5g	G5b
22.P3f	

Habu a réfléchi pendant plus d'une heure sur ce coup; il compte améliorer sa défense en plaçant le deuxième argent en 3g.

22.	S4c
23.S4h	P4e
24.S4h-3g	S6c-5d
25.R8f	

La revue Shogi Sekai propose la variante : 25.P7d G6c 26.Px7c+ Gx7c 27.B7i

25. P*8c

Ce coup est forcé pour empêcher Habu de rentrer en poussant P8d.

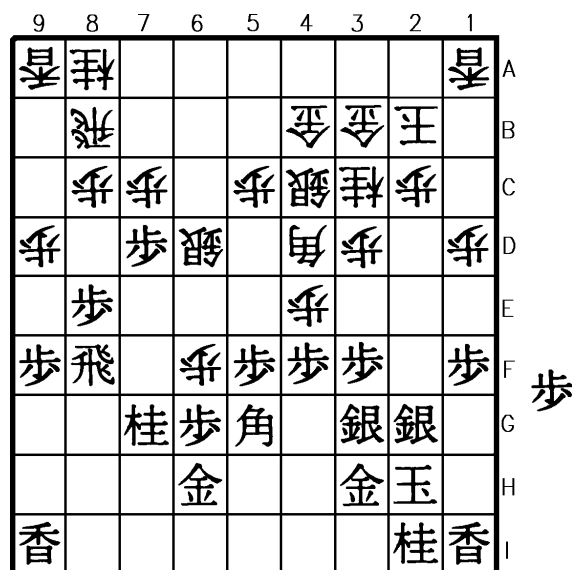
26.B7i G5b-4b

G6c est possible aussi avec comme suite 27.B5g P6e ... mais Tanigawa préfère renforcer son château.

27.B5g P6e
 28.G6h B4d
 29.S2g S6c
 30.G3h S6d
 31.P4f N3c
 32.P7d

Si 32.R7f P5d 33.P7d Px7d 34.Rx7d S7c 35.R7f S6d 36.R7d S7c et la partie risque de se terminer par une nulle par répétition (sennichite).

32. P6f



Position après 32.... P6f

Tanigawa contre-attaque en réponse à l'agression d'Habu

33.Px7c+ Px6g+
 34.Gx6g Nx7c
 35.P*7d N6e
 36.Nx6e Sx6e
 37.P7c+ R8a
 38.N*5e S4d-5d

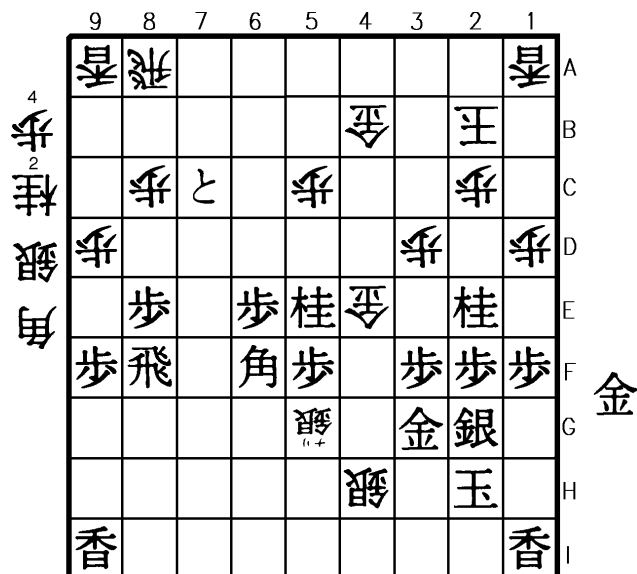
- | | |
|---------|--------|
| 39.P*6f | N*7e |
| 40.Px6e | Nx6g+ |
| 41.B7e | N2e |
| 42.Px4e | Sx4e |
| 43.P*4c | G4b-3c |
| 44.P*2f | Nx3g+ |
| 45.Nx3g | S4f |
| 46.S*4e | G*4g |
| 47.N*2e | +N5g |
| 48.Bx5g | Sx5g+ |
| 49.Sx4d | Gx4d |
| 50.N*4e | |

Habu continue à mettre la pression sur la case 3c et maintenant menace B*3c

- | | |
|---------|------|
| 50. | Gx3g |
| 51.Gx3g | Gx4e |
| 52.P4b+ | |

Pour éloigner l'or protecteur du roi.

- | | |
|---------|------|
| 52. | Gx4b |
| 53.B*6f | S*4h |



Position après 53... S*4h

Menace N4c+ avec échec à la découverte en même temps que la prise de l'argent promu en 5g, mais Tanigawa contre-attaque avec S4h qui protège sa pièce et menace de mat !

54.N4c+

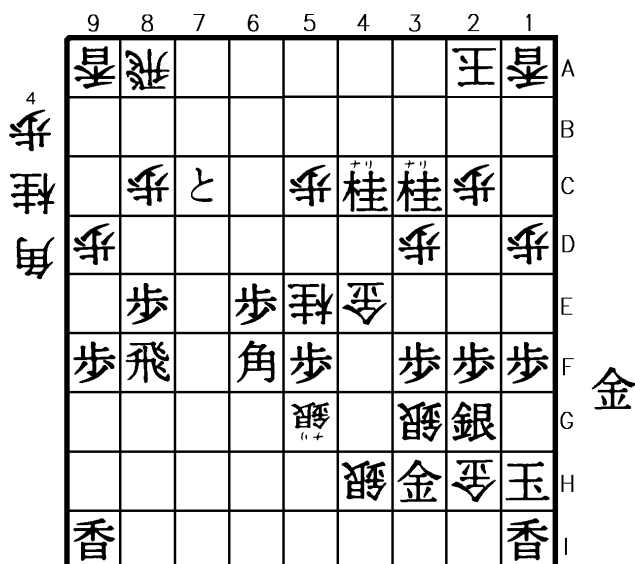
Habu continue à attaquer espérant achever son adversaire.

54...	N*5e
55.G*3c	K2a
56.G3h	S*3g
57.K1h	Gx3c
58.Nx3c+	

Une menace de mat mais pas d'échec, donc Tanigawa peut attaquer et...

58.	G*2h
59.	Abandon

Suivi d'un mat imparable (tsume-shogi) que vous devez trouver facilement.



Position finale

Temps de réflexion des joueurs :

7 h 46 mn	7 h 34 mn
-----------	-----------

金 金 金 金 金 金 金 金 金 金

- Commencez l'attaque par un sacrifice de pion.*
- Un pion promu sur la septième ligne est diabolique.*
- Avec des pions en main, pensez à une attaque latérale.*
- Un roi devant ses pions est un proie facile.*
- Les pions peuvent mater aussi.*
- Un pion vaut mille généraux d'or.*

Classement Elo Européen

du 1er juillet 1996

par Eric Cheymol, 4 Dan

Nr	Nom	Nat	Grade	Elo	+ / -	Parties	Nb	Dernière partie
1	Grimbergen Reijer	NL	4 Dan	2245		352		22/10/1995
2	Miyamoto Toyokazu	J	4 Dan	2217	NC	26	22	16/06/1996
3	Sandeman Mike	GB	4 Dan	2180	+44	125	6	28/04/1996
4	Van Oosten Arend	NL	4 Dan	2153	- 1	413	20	16/06/1996
5	Takahara Shuji	J	4 Dan	2153		28		23/04/1995
6	Lamb Stephen	GB	3 Dan	2127	-5 0	109	6	11/05/1996
7	Cheymol Eric	F	4 Dan	2124	-5 1	173	10	16/06/1996
8	Watanabe Kiyoyuki	J	3 Dan	2096	-1 8	36	10	16/06/1996
9	Hosking Tony	GB	3 Dan	2087	+7	114	6	28/04/1996
10	Blackstock Les	GB	3 Dan	2069	+19	155	6	28/04/1996
11	Fukumura Tsutomu	J	5 Dan	2065		43		30/12/1995
12	Theeuwen Marc	NL	3 Dan	2035	+27	179	27	16/06/1996
13	Hayamizu Teruyoshi	J	3 Dan	2026	-1 3	20	4	18/02/1996
14	Mieki Tadashi	J	3 Dan	2021	+6 1	23	11	26/05/1996
15	Yamamoto Katsura	J	3 Dan	2008		153		27/08/1995
16	Trent Michael	GB	3 Dan	1994	+9	50	6	28/04/1996
17	Geuns Hans	NL	3 Dan	1990	- 7	200	15	26/05/1996
18	Litjens Mathijs	NL	3 Dan	1982	-5 7	292	20	26/05/1996
19	Segers Hans	NL	3 Dan	1978	-4 9	241	11	26/05/1996
20	Boekschoten Michiel	NL	3 Dan	1945	+7	93	3	10/02/1996
21	Stouten Pieter	NL	3 Dan	1938	- 8	227	3	28/04/1996
22	Secelle Hans	B	3 Dan	1937	+4 1	207	5	25/02/1996
23	Cain Steven	GB	2 Dan	1932	+2 0	112	6	28/04/1996
24	Bekker Chris	NL	3 Dan	1928		164		21/08/1994
25	Oosterwijk Jan	NL	3 Dan	1906	+2	193	10	26/05/1996
26	Denver-Fedder Anthony	GB	2 Dan	1903	+1	155	7	11/05/1996
27	Schmidt Guillaume	F	3 Dan	1900	-3 0	140	6	16/06/1996
28	Mirnik Boris	D	1 Dan	1889	+1	49	5	25/02/1996
29	Yamazoe Toshihito	J	1 Dan	1854		16		10/07/1994
30	De Schepper Bart	B	1 Dan	1848	- 7	32	4	31/05/1996
31	Solter Frank	D	2 Dan	1845		101		22/10/1995
32	Pottier Frederic	F	2 Dan	1839	+4	158	4	18/02/1996
33	Tanaka Toru	J	1 Dan	1836		19		31/05/1995
34	Hall John	GB	2 Dan	1815		141		25/11/1995
35	Schuler Hans-Ulrich	D	2 Dan	1808		15		27/08/1995
36	Van Frankenhuysen Machiel	NL	1 Kyu	1807		41		26/02/1995
37	Lerminet Denis	F	1 Dan	1799	- 3	123	6	16/06/1996
38	Denver-Fedder Graham	GB	1 Dan	1796		114		21/08/1994
39	Hellinx Robert	NL	1 Dan	1790		58		26/02/1995
40	Roquas Frans	NL	1 Dan	1779	+7 5	196	21	26/05/1996
41	Gorissen Theo	NL	2 Dan	1778	-7 4	152	16	26/05/1996
42	Ito Tetsu	J	1 Dan	1776		16		10/07/1994
43	Greeuw Gert	NL	1 Kyu	1769	-4 8	33	5	25/02/1996
44	Hollanders Hugo	NL	1 Dan	1760	-6 5	99	27	16/06/1996
45	Jacobs Peter	NL	1 Kyu	1749	-5 6	51	9	26/05/1996
46	Kiers Ton	NL	1 Kyu	1716	- 1	77	15	16/06/1996
47	Verhaeven Eddy	B	1 Kyu	1704	-5 7	63	20	31/05/1996
48	Springate Aaron	GB	2 Kyu	1699		24		02/12/1995

49	West Richard	GB	1 Kyu	1695		27		23/09/1995
50	Tran Philippe	F	2 Kyu	1688	++++	34	9	16/06/1996
51	Dreblow Leo	D	3 Kyu	1687	++++	53	6	16/06/1996
52	Haaksma Henk	NL	2 Kyu	1678		32		27/08/1995
53	Nonoyama Akihiko	J	1 Kyu	1676	NC	17	6	26/05/1996
54	Casters Matt	B	1 Dan	1672	- 7	120	20	31/05/1996
55	Solter Reinhold	D	1 Kyu	1670		73		22/10/1995
56	Vereertbrugghen Walter	B	2 Kyu	1634	+6	56	4	31/05/1996
57	West Vincent	GB	1 Kyu	1633	-3 2	50	6	28/04/1996
58	Heeffe Albrecht	B	1 Kyu	1627	=	102	19	31/05/1996
59	Kenney John	USA	3 Kyu	1626	+59	57	6	28/04/1996
60	Bertin Etienne	B	1 Kyu	1621	-3 6	62	4	31/05/1996
61	Blommers Joost	NL	2 Kyu	1619	+15	76	17	26/05/1996
62	Majewski Thomas	D	2 Kyu	1603	- 7	68	11	31/03/1996
63	Greb Wolfgang	D	2 Kyu	1603	++++	47	12	26/05/1996
64	Vanhoof Wilfried	B	3 Kyu	1600		51		31/05/1995
65	Coyne Mike	GB	1 Kyu	1598		87		02/12/1995
66	Judkins Paul	GB	4 Kyu	1575		14		23/09/1995
67	Beel Marc	B	2 Kyu	1569	-3 0	97	10	31/05/1996
68	Tiggelman Jeroen	NL	3 Kyu	1559	- 4	29	17	26/05/1996
69	Blommers Peter	NL	3 Kyu	1559		24		26/02/1995
70	Weimann Christophe	F	2 Kyu	1557	+44	126	12	16/06/1996
71	Van De Velde Kristiaan	B	5 Kyu	1548	-1 4	74	4	31/05/1996
72	Miyoshi Akifumi	J	3 Kyu	1548		18		31/05/1995
73	Brewer Mike	GB	2 Kyu	1538	+31	49	6	28/04/1996
74	Namyslik Frank	D	4 Kyu	1532		14		30/12/1994
75	Salden Bart	NL	4 Kyu	1508		20		30/12/1994
76	Guzek Florian	F	4 Kyu	1500	-3 9	26	4	18/02/1996
77	Solter Monika	D	5 Kyu	1467		66		22/10/1995
78	Bielefeld Dirk	D	7 Kyu	1463		18		20/11/1994
79	Engelhardt Alexander	D	5 Kyu	1452		33		22/10/1995
80	Groombridge Marc	GB	7 Kyu	1431	+40	26	9	11/05/1996
81	Van Caneghem Geert	B	6 Kyu	1430	+17	68	4	31/05/1996
82	Remue Jan	B	6 Kyu	1427	+16	41	9	16/06/1996
83	Sicker Rolf	D	6 Kyu	1411		24		20/11/1994
84	Armitage Peter	GB	6 Kyu	1406		15		03/12/1994
85	Hansson Jorrit	NL	6 Kyu	1402	-2 4	28	5	26/05/1996
86	Depouillon Dirk	B	4 Kyu	1368	+22	48	4	31/05/1996
87	Roels Wilfried	B	4 Kyu	1352	-2 7	37	9	16/06/1996
88	Blumberg Klaus	D	7 Kyu	1351		23		20/11/1994
89	Kramer Evert	NL	5 Kyu	1349	+32	41	6	26/05/1996
90	Kau Tom	NL	4 Kyu	1336	- 8	131	13	16/06/1996
91	Marounek Roland	B	7 Kyu	1334		22		25/11/1995
92	Korsner Sven	S	6 Kyu	1322		41		11/06/1995
93	Peeters Mario	B	6 Kyu	1318		16		10/07/1994
94	Berkers Karel	B	6 Kyu	1308	+10	60	10	16/06/1996
95	Volckaert Lieven	B	8 Kyu	1240	+23	51	4	31/05/1996
96	Ballet Joris	B	10 Kyu	1228	-1 1	28	6	26/05/1996
97	Boekwijt Fred	NL	7 Kyu	1227	+32	28	15	26/05/1996
98	Colaris Andre	NL	8 Kyu	1209	NC	13	5	26/05/1996
99	Otte Marco	D	11 Kyu	1204		17		22/10/1995
100	Krauss Ulrich	D	12 Kyu	1202		12		22/10/1995
101	Arnould Alain	F	10 Kyu	1199		23		22/10/1995
102	Van De Velde Johan	B	10 Kyu	1199		21		14/12/1994
103	Fukumura Yae	J	12 Kyu	1144		18		30/12/1995

104	Bar Werner	D	12 Kyu	1126		16		20/11/1994
105	Gullentops Yves	B	10 Kyu	1118		16		10/07/1994
106	Lesage Chris	B	14 Kyu	1103		16		10/07/1994
107	Coignet Marcel	F	10 Kyu	1100		19		11/06/1995
108	Moerman Eric	B	13 Kyu	1073	NC	12	4	31/05/1996
109	Bataille Patrick	B	10 Kyu	1016	NC	15	11	16/06/1996
110	Boender Jaap	NL	10 Kyu	968	-3 6	25	5	26/05/1996

La liste tient compte des tournois suivants :

• Utrecht, Championnat des Pays-Bas, du 10 février 1996

						Pts	Elo
1	Theeuwen Marc	10+	4+	3+	2+	4	+46
2	Van Oosten Arend	0+	6+	5+	1-	3	-5
3	Litjens Mathijs	0+	7+	1-	9+	3	-2
4	Boekschoten Michiel	0+	1-	7+	10+	3	+7
5	Geuns Hans	0+	11+	2-	8+	3	+1
6	Oosterwijk Jan	8+	2-	9-	12+	2	-13
7	Hollanders Hugo	12+	3-	4-	11+	2	-6
8	Kiers Ton	6-	10+	11+	5-	2	+20
9	Gorissen Theo	11-	12+	6+	3-	2	-9
10	Jacobs Peter	1-	8-	12+	4-	1	-32
11	Roquas Frans	9+	5-	8-	7-	1	-8
12	Boekwijt Fred	7-	9-	10-	6-	0	-4

• Paris, 1er Mémorial Alexandre Mothes, du 18 février 1996

						Mcm	Pts	Elo
1	Miyamoto Toyokazu	4+	2+	5+	3+	1	5	+40
2	Watanabe Kiyoyuki	8+	1-	6+	9+	1	4	-1
3	Cheymol Eric	6+	5-	4+	1-	1	3	-13
4	Hayamizu Teruyoshi	1-	7+	3-	11+	1	3	-13
5	Toyoda Taketoshi	10+	3+	1-	0-	1	3	+6
6	Pottier Frederic	3-	13+	2-	8+	1	3	+4
7	Heeffe Albrecht	12+	4-	13+	14+	0	3	+16
8	Casters Matt	2-	11+	10-	6-	1	2	-14
9	Verhaeven Eddy	11-	10+	12+	2-	0	2	-9
10	Anegawa Takafumi	5-	9-	8+	0-	1	2	-11
11	Tran Philippe	9+	8-	14+	4-	0	2	+23
12	Jude Ugo	7-	14+	9-	13+	0	2	+24
13	Guzek Florian	14+	6-	7-	12-	0	1	-39
14	Debrieu Claude	13-	12-	11-	7-	0	0	-16

• La Haye, Tokin 96, du 25 février 1996

						Pts	Elo	
1	Litjens Mathijs	7+	4+	6+	2+	3-	4	+17
2	Van Oosten Arend	10+	8+	3+	1-	5+	4	=
3	Secelle Hans	12+	9+	2-	4+	1+	4	+41
4	Mirnik Boris	14+	1-	11+	3-	6+	3	+1
5	Theeuwen Marc	9-	12+	7+	10+	2-	3	-17
6	Mieki Tadashi	11+	15+	1-	9+	4-	3	-18
7	Heeffe Albrecht	1-	13+	5-	14+	9+	3	+25
8	Hollanders Hugo	13+	2-	9-	12+	10+	3	+2
9	Blommers Joost	5+	3-	8+	6-	7-	2	+30
10	Roquas Frans	2-	11+	14+	5-	8-	2	-3
11	Majewski Thomas	6-	10-	4-	13+	12+	2	+18
12	Greeuw Gert	3-	5-	13+	8-	11-	1	-48
13	Tiggelman Jeroen	8-	7-	12-	11-	14+	1	-35
14	Regeer Paul	4-	0+	10-	7-	13-	1	-10
15	Kau Tom	0+	6-	0-	0-	0-	1	-1

• Gand, du 31 mars 1996

							Mcm	Pts	Elo	
1	Miyamoto Toyokazu	9+	2+	4+	5+	3+	6+	1	7	+29
2	Theeuwen Marc	8+	1-	5+	4+	7+	3+	1	6	+33
3	Gorissen Theo	6+	4-	10+	7+	1-	2-	1	4	-7
4	Hollanders Hugo	11+	3+	1-	2-	5+	7-	1	4	+7
5	Segers Hans	16+	9+	2-	1-	4-	11+	1	4	-23
6	Roquas Frans	3-	8+	7-	10+	11+	1-	1	4	+20
7	Greb Wolfgang	12+	17+	6+	3-	2-	4+	0	4	+94
8	Litjens Mathijs	2-	6-	9+	11-	12+	15+	1	4	-40
9	Geuns Hans	1-	5-	8-	17+	14+	18+	1	4	-26
10	Verhaeven Eddy	13+	11+	3-	6-	15+	12+	0	4	+8
11	Casters Matt	4-	10-	17+	8+	6-	5-	1	3	-7
12	Blommers Joost	7-	13+	18+	15+	8-	10-	0	3	-1
13	Beel Marc	10-	12-	14-	16+	18+	17+	0	3	-17
14	Tiggelman Jeroen	17-	15-	13+	18+	9-	16+	0	3	-1
15	Majewski Thomas	18-	14+	16+	12-	10-	8-	0	2	-25
16	Heeffe Albrecht	5-	18+	15-	13-	17+	14-	0	2	-49
17	Kau Tom	14+	7-	11-	9-	16-	13-	0	1	-5
18	Boekwijt Fred	15+	16-	12-	14-	13-	9-	0	1	+18

• Londres, Championnat de Grande-Bretagne, du 28 avril 1996

								Mcm	Pts	Elo
1	Sandeman Mike	10+	8+	4+	5+	2+	6+	10	16	+44
2	Blackstock Les	5-	7+	8+	3+	1-	4+	10	14	+19
3	Hosking Tony	4-	9+	6+	2-	8+	5+	10	14	+7
4	Trent Michael	3+	10+	1-	6+	5-	2-	10	13	+9
5	Cain Steven	2+	6-	9+	1-	4+	3-	10	13	+20
6	Hara Susumu	7+	5+	3-	4-	9+	1-	10	13	-10
7	Denver-Fedder Anthony	6-	2-	10-	8+	11+	9+	10	13	+5
8	Lamb Stephen	9+	1-	2-	7-	3-	0+	10	12	-54
9	Danerud Martin	8-	3-	5-	13+	6-	7-	10	11	-21
10	Stouten Pieter	1-	4-	7+	0-	0-	0-	10	11	-8
11	Kenney John	17+	14+	12+	15+	7-	13+	0	5	+59
12	Brewer Mike	15+	13+	11-	14+	17+	16-	0	4	+31
13	West Vincent	14+	12-	17+	9-	15+	11-	0	3	-32
14	Campbell Steve	13-	11-	15-	12-	16+	17+	0	2	-64
15	Groombridge Marc	12-	17+	14+	11-	13-	0-	0	2	+8
16	Holland Phil	0-	0-	0-	17+	14-	12+	0	2	+10
17	James Steve	11-	15-	13-	16-	12-	14-	0	0	-26

• Hythe, du 11 mai 1996

Catégorie Dan

					Elo
1	Lamb Stephen			2+	+4
2	Denver-Fedder Anthony			1-	-4

Catégorie des moins de 18 ans (1er tour)

					Pts	Elo
1	Groombridge Marc		2+	3+	0-	+16
2	Judd Wayne		1-	0-	3+	+8
3	Lancett Wayne		0-	1-	2-	-24

Catégorie des moins de 18 ans (2e tour)

					Pts	Elo
1	Groombridge Marc		2+	3+	0-	+16
2	Judd Wayne		1-	0-	3+	+8
3	Lancett Wayne		0-	1-	2-	-24

• Sittard, Premier tournoi Rikai, du 26 mai 1996

							Mcm	Pts	Elo	
1	Mieki Tadashi	9+	10+	5+	2+	4+	3+	1	7	+79
2	Miyamoto Toyokazu	8+	16+	3+	1-	15+	11+	1	6	-4
3	Geuns Hans	7+	13+	2-	6+	5+	1-	1	5	+18
4	Oosterwijk Jan	6+	5-	12+	11+	1-	9+	1	5	+15
5	Roquas Frans	17+	4+	1-	7+	3-	19+	1	5	+66
6	Van Oosten Arend	4-	25+	10+	3-	8+	7+	1	5	-16
7	Theeuwen Marc	3-	9+	18+	5-	14+	6-	1	4	-18
8	Hollanders Hugo	2-	12-	20+	19+	6-	17+	1	4	-1
9	Litjens Mathijs	1-	7-	24+	23+	10+	4-	1	4	-32
10	Segers Hans	0+	1-	6-	13+	9-	20+	1	4	-26
11	Nonoyama Akihiko	15+	14+	16+	4-	23+	2-	0	4	+44
12	Tiggelman Jeroen	21+	8+	4-	14-	27+	15+	0	4	+32
13	Kiers Ton	20+	3-	26+	10-	18+	14+	0	4	+38
14	Gorissen Theo	16-	11-	17+	12+	7-	13-	1	3	-58
15	Greb Wolfgang	11-	24+	25+	18+	2-	12-	0	3	+36
16	Casters Matt	14+	2-	11-	21-	20-	25+	1	3	-29
17	Blommers Joost	5-	21+	14-	24+	22+	8-	0	3	-14
18	Weimann Christophe	19+	22+	7-	15-	13-	23+	0	3	+3
19	Verhaeven Eddy	18-	26+	22+	8-	21+	5-	0	3	-49
20	Jacobs Peter	13-	0+	8-	25+	16+	10-	0	3	-24
21	Kramer Evert	12-	17-	27+	16+	19-	24+	0	3	+32
22	Boekwijt Fred	23+	18-	19-	26+	17-	0+	0	3	+18
23	Colaris Andre	22-	27+	0+	9-	11-	18-	0	2	-19
24	Ballet Joris	27+	15-	9-	17-	26+	21-	0	2	-11
25	Hansson Jorrit	26+	6-	15-	20-	0+	16-	0	2	-24
26	Bataille Patrick	25-	19-	13-	22-	24-	27+	0	1	-3
27	Boender Jaap	24-	23-	21-	0+	12-	26-	0	1	-36

• Belgique, Championnat national, du 31 mai 1996

								Pts	Elo
1	Casters Matt	6+	8+	9+	2+			4	+43
2	De Schepper Bart	15+	10+	3+	1-			3	-7
3	Heeffe Albrecht	12+	7+	2-	9+			3	+8
4	Verhaeven Eddy	7-	5+	15+	8+			3	-7
5	Vereertbrugghen Walter	16+	4-	7+	6+			3	+6
6	Van Caneghem Geert	1-	14+	11+	5-			2	+17
7	Remue Jan	4+	3-	5-	16+			2	+19
8	Van De Velde Kristiaan	17+	1-	12+	4-			2	-14
9	Depouillon Dirk	18+	11+	1-	3-			2	+22
10	Beel Marc	14+	2-	13+	11-			2	-13
11	Bertin Etienne	13+	9-	6-	10+			2	-36
12	Volckaert Lieven	3-	18+	8-	15+			2	+23
13	Berkers Karel	11-	17+	10-	14=			1,5	-14
14	Moerman Eric	10-	6-	18+	13=			1,5	+19
15	Roels Wilfried	2-	16+	4-	12-			1	-22
16	Eckhout Wim	5-	15-	17+	7-			1	-2
17	Buyle	8-	13-	16-	18+			1	-1
18	Van Der Stichel	9-	12-	14-	17-			0	-41

金 金 金 金 金 金 金 金 金

Les débutants aiment leur tour plus que leur roi.

L'attaque est la meilleure défense.

Réfléchissez deux fois avant de promouvoir cavaliers et généraux d'argent.

Trois généraux sont les meilleurs gardes du corps.

Un roi sur sa position initiale est une victime toute désignée.

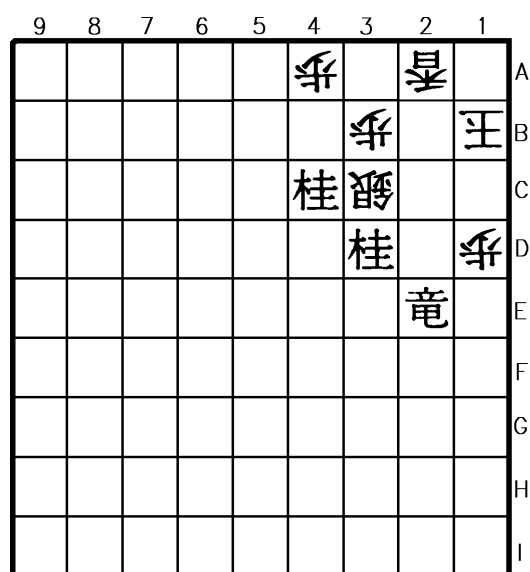
Parachutez où votre adversaire souhaite parachuter.

• Villeneuve d'Ascq, Championnat de France, du 16 juin 1996

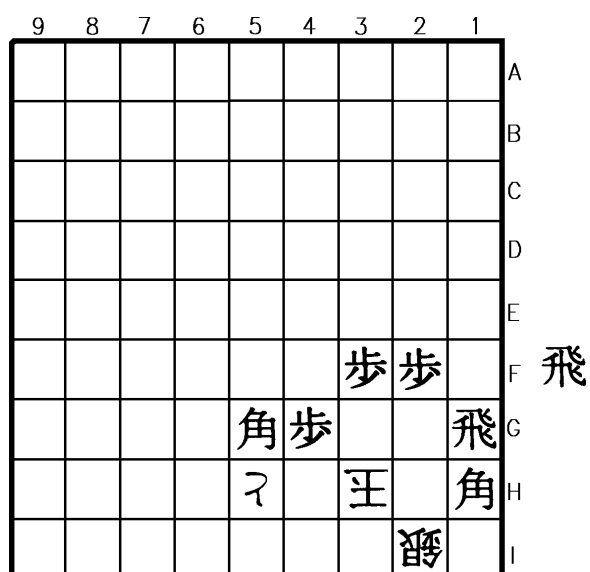
							Mcm	Pts	Elo	
1	Toyoda Taketoshi	4+	2+	10+	5+	3+	7+	1	7	+56
2	Van Oosten Arend	11+	1-	3+	4+	8+	10+	1	6	+20
3	Miyamoto Toyokazu	6+	17+	2-	10+	1-	4+	1	5	+7
4	Watanabe Kiyoyuki	1-	9+	7+	2-	10+	3-	1	4	-17
5	Theeuwen Marc	10-	6+	17+	1-	7-	11+	1	4	-17
6	Schmidt Guillaume	3-	5-	11+	8-	14+	12+	1	4	-30
7	Dreblow Leo	12+	18+	4-	17+	5+	1-	0	4	+70
8	Tran Philippe	15+	14+	13+	6+	2-	0-	0	4	+65
9	Weimann Christophe	13+	4-	18+	11-	16+	14+	0	4	+41
10	Cheymol Eric	5+	11+	1-	3-	4-	2-	1	3	-38
11	Lerminet Denis	2-	10-	6-	9+	17+	5-	1	3	-3
12	Berkers Karel	7-	19+	15+	14-	13+	6-	0	3	+24
13	Remue Jan	9-	0+	8-	15+	12-	17+	0	3	-3
14	Roels Wilfried	0+	8-	19+	12+	6-	9-	0	3	-5
15	Kau Tom	8-	16+	12-	13-	19+	18+	0	3	-2
16	Kiers Ton	17-	15-	0+	18+	9-	19+	0	3	-59
17	Hollanders Hugo	16+	3-	5-	7-	11-	13-	1	2	-67
18	Bataille Patrick	19+	7-	9-	16-	0+	15-	0	2	+12
19	Decool Florence	18-	12-	14-	0+	15-	16-	0	1	-43

将棋

Deux tsume de Ono Yaichio, 6 Dan Pro



Mat en 11 coups



Mat en 9 coups

Tsume Shogi gauche

1.+Rx2a xK 2.G*1a xK 3.L*1c K2a 4.N3a+ xK 5.N*2c K2a 6.L1a+ mat

Tsume Shogi droit

1.R*3g K2h 2.R1g2g K1i (ou 2... Kx1h 3.R1g K2h 4.B3i mat) 3.Rx2i Kx1h 4.S*1i Kx2i 5.R3i mat

Solutions

玉 Tsume Shogi de Ono Yaichio, 6 Dan Pro (Première page)

1.R*2c xG (Si xK 2.R3a+) 2.R2b+ xK 3.Bx2c+ xK 4.B*1d K1c (Ou K2b 5.G*2c K3a 6.G3b mat) 5.G*2c Kx1d 6.G2d mat

金 金 金 金 金 金 金 金 金

玉 L'art de résoudre les tsume Shogi

- **Problème 1**

1.S*4b +Bx4b 2.+R2a Kx2a 3. G*2b mat

Sur 1.+R2b le roi peut s'enfuir en 4a. Le premier coup doit fermer la porte de sortie et le 3e coup (dans la notation japonaise) attire le roi sur une case de mat.

- **Problème 2**

1.R1a+ K3b 2.+R4a Kx4a 3.G*4b mat Si 2... K3c 3.G*2d mat

Sur 1.Rx2b+ ou 1.+Bx2b, les blancs reprennent par Bx2b et le roi s'échappe vers la gauche.

Sur 1.R1a+, il ne faut pas reprendre par Sx1a car G*3a est décisif.

- **Problème 3**

1.S*1c Kx1c 2.R3c+ Px3c 3.+B2c mat

La menace 1.S*3c semble intéressante mais le roi s'échappe en 1c. Et ensuite : 2.+B3a échoue sur P*2b et 2.N2c+ Kx2c 3.+B3b Sx3b 4.Sx3b= laisse la case 2d au roi. Le sacrifice de la tour au 3e coup (japonais) serait inhabituel dans une partie.

- **Problème 4**

1.+R2b Kx2b 2.B*3a K1b 3.G*2b K1c 4.G2c mat

Sur 1.G*2b les blancs répondent par K1c et sur 2.G2c Nx2c. Cependant si le fou était en 3a à la place de la tour promue, sur G2c, Nx2c ne marcherait pas à cause de l'échec double. Il faut donc remplacer la tour promue par le fou.

• **Problème 5**

1.B3a+ Kx3a 2.+R3c Nx3c 3.+R1a K3b (ou un parachutage en 2a) 4.G*2b mat
Si 1... +Bx3a 2.G*2c mat

Ne paracheutez pas le général d'or en premier par G*2c ou G*3c car le général d'or est souvent important pour mater.

• **Problème 6**

1.B3c+ Gx3c 2.R5e+ +Bx5e 3.G*2f K2d 4.N3f mat

L'attaque directe par 1.G*2f K2d 2.N3f est impossible à cause du fou promu en 6f. Il faut dévier le fou promu +B6f (Si les blancs se protègent de l'échec du 3e coup en interposant une pièce en 2e, le roi est maté par G*2f, K2d, Gx2e grâce à la dernière pièce en main. Cette solution est possible car elle est composée de 7 coups, nombre égal à la solution principale).

Tous ces problèmes contiennent le sacrifice d'un fou ou d'une tour.

金 金 金 金 金 金 金 金 金

玉 Sanada Keiichi, 5 Dan – Taki Seiichirou, 7 Dan

Ces deux professionnels font partie de la catégorie C1. La solution est extraite du journal Shukan Shogi du 19 juin 1996.

1....S*6g !!

Ce coup empêche R5f, R5c+ et menace de mat par Sx7h+
Sur 1.... K5d, les noirs gagnent avec 2.R3c+

2.S4g-5f

2.Gx6g échoue sur 2....B*7h 3.Kx7h R*8h

2.... K5d 3.P5c Kx5c 4.R3c+ G*4c

Le 玉 blanc est maintenant à l'abri, l'avantage matériel assure de la victoire.

金 金 金 金 金 金 金 金 金

La case 5e est stratégique.

Créer votre château avant d'attaquer.

Adresses

Association Française de Shogi

Président

Christophe Weimann
72 rue Gustave Delory, 59000 Lille, Tel 20 53 98 46

Représentant FESA

Rédacteur en chef de la revue

Commission des grades, Classement Elo

Eric Cheymol
15 rue Louis Blériot, 92500 Rueil-Malmaison, Tel (1) 47 51 64 20

Association de Shogi d'Alsace

Alain Arnould
33 rue du Vieil Hôpital, 67000 Strasbourg, Tel 88 23 02 40

Allemagne

Alexander Engelhardt, Urbanstrasse 89, 73728 Esslingen, Allemagne

Belgique

Hans Secelle, Meierij 10, 9820 Schelderode, Belgique

Grande-Bretagne

Les Blackstock, 48 Harvey Gardens, Charlton, London SE7 8AJ
Grande-Bretagne

Pays-Bas

Marc Theeuwen
Oude Graafseweg 139, 6543 PP Nijmegen, Pays-Bas

Japon

Nihon Shogi Renmei
Kiyoshi Onogi, Sendagaya 2-39-9, Shibuya-ku, Tokyo, Japon

Agenda

Deuxième tournoi international d'Alsace de Shogi

Les 21 et 22 septembre 1996
Tournoi en 6 rondes au système Mac Mahon

Cadence : 45 minutes + 30 secondes de byoyomi
Lieu de la rencontre : Koïfhus, 29 Grand'rue, Colmar
Accueil et inscription : Le samedi 21 septembre entre 9h00 et 10h15
Remise des prix : Le dimanche 22 septembre à 15h30

Renseignements et inscriptions :

Alain Arnould, 33 rue du Vieil Hôpital, 67000 Strasbourg, Tel 88 23 02 40
François Terrier, Fax 89 44 82 09

Open d'Allemagne

Les 26 et 27 octobre 1996 à Weilburg

Renseignements et inscriptions :

Klaus Blumberg, Heinrich-Büssing-Ring 35, 38102 Braunschweig, Allemagne

Open du Nord

Le 30 novembre 1996 à Villeneuve d'Ascq

Renseignements et inscriptions :

Christophe Weimann, 72 rue Gustave Delory, 59000 Lille, Tel 20 53 98 46

金 金 金 金 金 金 金 金 金

*Parachutez les pièces majeures à distance.
Défendez vous des pièces majeures en les amenant à se rapprocher.
Capturez deux pièces pour une seule même si ce sont des pions.
Un mauvais ordre de coups est une bonne façon de perdre.
Les échecs à la découverte n'ont pas de parade.
Gardez un général d'or pour la fin.*