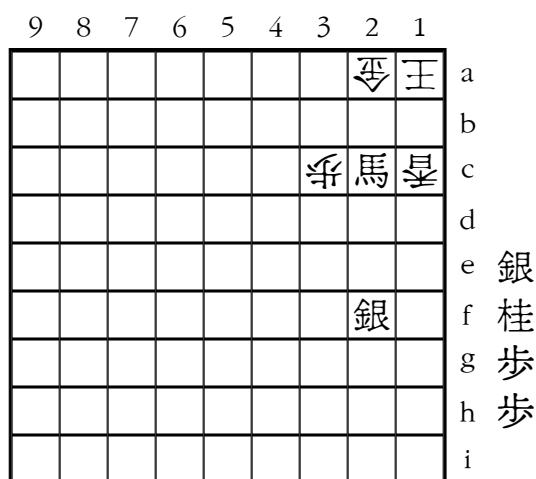


La Revue de l'Association Française de

SHOGI

Avril 1998- Numéro 18



Tsume en 11 coups

歩 L'art de résoudre les Tsume Shogi

歩 Le championnat de Shogi des ordinateurs

Editorial

Dans ce numéro vous pourrez lire deux articles grâce aux traductions d'Eric Cheymol. Tout d'abord la suite de l'article de Teruyoshi Hayamizu ; vous n'aurez plus aucune excuse pour ne pas terminer en beauté vos parties. Ensuite vous saurez tout mais alors vraiment tout sur le championnat des ordinateurs.

Comme je suis aussi le trésorier de l'association j'en profite pour vous rappelez que l'année 1998 est déjà bien avancée et qu'il faut penser, si ce n'est pas encore fait, à votre cotisation qui est de 60 F et à partir de 100 F pour les nombreux membres bienfaiteurs.

Le championnat d'Europe aura lieu dans la charmante ville de Leiden aux Pays-Bas ; pour le moment nous ne connaissons que les dates ; j'espère vous donner plus de détails dans la prochaine revue au mois de juin.

Si vous passez par Paris n'hésitez pas à venir jouer une partie le mercredi soir.

Sommaire

歩	Editorial par Frédéric Pottier	2
歩	L'art de résoudre les Tsume Shogi par Teruyoshi Hayamizu (Cinquième partie) ...	3
歩	Le championnat de Shogi des ordinateurs par Reijer Grimbergen	9
歩	Bilan de la saison pro 1997/1998 par Frédéric Pottier	22
歩	Calendrier	23
歩	Solutions des problèmes	24
歩	Résultats des tournois européens	26
歩	La liste Elo au 1er janvier 1998	28
歩	Solution du problème de couverture	29
歩	Adresses	30

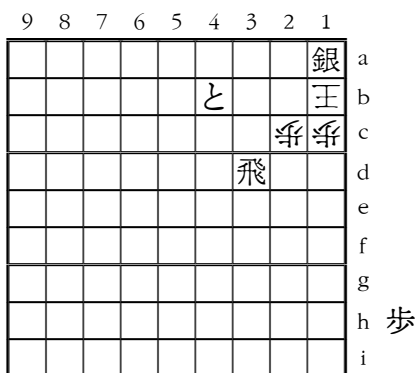
L'art de résoudre les tsume Shogi (Cinquième partie)

par Teruyoshi Hayamizu, 3 Dan

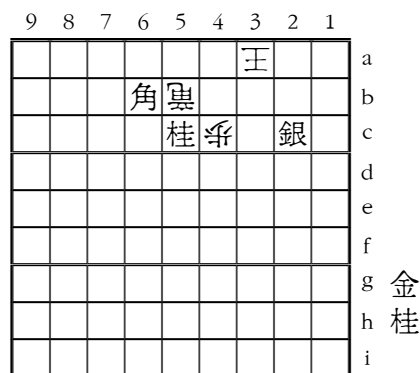
Les idées spécifiques aux tsume shogi

Puisque j'ai terminé d'expliquer les techniques de base des tsume, je vais maintenant montrer des techniques plus évoluées. Plusieurs coups spécifiques sont principalement trouvés dans les tsume. C'est l'un des éléments qui rendent les tsume différents des parties.

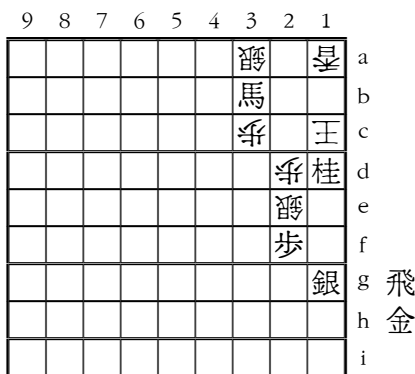
Dans cet article, je vais illustrer ces techniques ou pièges spécifiques par des exemples. Certains peuvent être faciles, mais la plupart sont assez difficiles. Si vous êtes débutant, vous n'êtes pas obligé d'essayer de les résoudre. Lisez les commentaires directement et jouez les solutions sur un échiquier. Par contre, si vous êtes un joueur moyen ou chevronné, cherchez les réponses et lisez les commentaires ensuite.



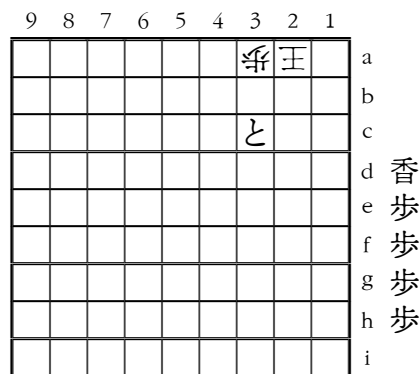
Exemple 23



Exemple 24



Exemple 25



Exemple 26

Exemple 23 : tsume en 5 coups. Quel est le premier coup ?

Exemple 24 : tsume en 7 coups. Sacrifiez pour utiliser le fou en 6b.

Exemple 25 : tsume en 7 coups. Le 3e coup est la clé du problème.

Exemple 26 : tsume en 15 coups. Pourquoi avez-vous besoin de 4 pions ?

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					皇	王	皇		a
			歩	馬	王				b
			?				歩		c
			歩	歩	歩				d
				歩	桂				e
			歩			角			f
									g 銀
									h 香
									i

Exemple 27

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						角	角		a
						王			b
					銀		王		c
						桂			d
					銀		桂		e
							歩		f
									g
									h 飛
									i

Exemple 28

Exemple 27 : tsume en 15 coups. Il semble qu'il y ait un mat en 5 coups mais ce n'est pas la solution correcte.

Exemple 28 : tsume en 15 coups. Le 3e coup est la clé du problème et vous devez chercher le meilleur coup défensif.

Exemple 23

La non promotion intentionnelle (narazu)

Le coup naturel est R3b+. Cependant, lorsque le roi s'échappe en 1a, le mat par P*1b n'est pas permis à cause de la règle de l'uchifuzume. S2b+ est possible mais Kx2b, R3b+, K1a mène encore à un uchifuzume. Que faire ?

Dans ce cas, R3b= est un échec typique aux tsume et permet d'éviter un uchifuzume. Il s'agit d'une non promotion intentionnelle (narazu). Dans une partie de shogi, les lances, cavaliers et argents bénéficient souvent de la non promotion pour conserver leurs déplacements d'origine. Par contre, les tours, fous et pions sont promus dès que possible car la promotion leur donne des cases supplémentaires. Cependant dans les tsume, même les tours, fous et pions déclinent la promotion pour éviter un uchifuzume. Le bon sens des parties de shogi n'est pas toujours suffisant pour les tsume.

Solution : 1.R3b= Kx1a 2.P*1b K2a 3.+P3a mat

Exemple 24

Le remplacement des pièces (uchikae)

Comme un tsume n'est pas une partie, des pièces inutiles sont souvent placées intentionnellement sur le diagramme initial. Une telle pièce doit être sacrifiée ou quelquefois remplacée par une autre pièce.

Analysons cet exemple : la tour promue défend efficacement. Puisque le cavalier en main ne peut pas être utilisé dès le premier coup et qu'un parachutage de général d'or ne mate pas, le

premier coup doit être N4a+. Sur la prise avec la tour promue +Rx4a, deux variantes mènent au mat : (1) 2.B5c+ +R4b 3.G*3b et (2) 2.B5c+ X*4b 3.G*2b. Donc le cavalier promu doit être capturé par le roi. Le cavalier en main peut alors être parachuté en 3c. Le roi doit retourner en 3a car K4b mène à un mat immédiat par G*3b. La position est presque celle du diagramme initial, à part le cavalier qui a été déplacé de 5c en 3c. Cette modification donne la case 5c au fou. Maintenant, vous devriez trouver les coups suivants.

Dans cet exemple, la modification de la position est l'idée recherchée. Dans beaucoup d'autres exemples, l'idée est de remplacer une pièce par une autre sur la même case, par exemple un argent par un fou, un fou par un fou promu, une tour promue par une tour, pour éviter un uchifuzume.

Solution : 1.N4a+ Kx4a 2.N*3c K3a 3.B5c+ +Rx5c (ou +R4b ou un parachutage en 4b) 4.G*3b mat

Exemple 25

Déplacement dans une étrange direction (soppo-iki)

Puisque +Bx3a permet au roi de fuir en 2c puis en 3d, vous avez sans doute conclu que le premier échec doit être le parachutage de l'or ou de la tour en 2c. Pouvez-vous trouver le meilleur coup une fois que le roi capture le cavalier 1d ? Sur 1.G*2c Kx1d, l'échec suivant est généralement Gx3c, G2b (échec à la découverte) ou Gx2d, G1c (échec double). Cependant, un tel échec à la découverte n'est pas efficace car le fou promu 3b peut être capturé : Sx3b. L'échec double échoue également car le général d'or peut être pris par le roi après Gx2d ou G1c. Le premier coup 1.R*1c conduit à une situation équivalente.

Quel est le problème ? A nouveau, vous devez chercher un coup bizarre. Après 1.G*2c Kx1d, G1b est un échec à la découverte étrange mais il est excellent dans cette position. Si le fou promu est capturé par Sx3b, le parachutage R*1c mate car le général d'or 1b bloque la défense de la lance 1a. Une interposition en 2c mène au même mat. Le roi doit donc partir en 1e. Maintenant, +B1d est décisif.

Il est difficile de trouver un coup dans une direction aussi étrange que G1b. En japonais, on l'appelle soppo-iki, il s'agit d'une technique assez courante dans les tsume.

Solution : 1.G*2c Kx1d 2.G1b K1e 3.+B1d Kx1d R*1c mat (ou 3.... Sx1d R*1f mat)

Exemple 26

L'interposition provisoire (chu-ai)

Ce tsume a été composé par un professionnel. En regardant cet exemple, vous vous demandez pourquoi 4 pions sont nécessaires car 1.L*2d K1b 2.L2c+ K1a 3.+L2b semble mater. N'oubliez pas que toutes les pièces absentes de l'échiquier appartiennent au défenseur. Mais

sur quelle case parachuter ? En 2c ! Par exemple 1... P*2c Lx2c= et le roi s'échappe en 1b et évite le mat. Une interposition telle que P*2c s'appelle "chu-ai", interposition provisoire.

Cette catégorie d'interpositions est aussi utilisée dans les parties de shogi lorsqu'un joueur souhaite se protéger d'une attaque de tour, de fou ou de lance. Alors que le pion est généralement utilisé dans une partie, toute pièce peut être interposée dans un tsume. Par conséquent, si une telle interposition est effectuée par parachutage, vous devez chercher quelle pièce conduit à la meilleure défense.

Dans ce problème, l'interposition provisoire d'un argent en 2c est la meilleure défense, c'est à dire que le plus grand nombre de coups est nécessaire pour aboutir au mat. De plus, vous devez décider si la pièce interposée doit être capturée rapidement ou non. Dans ce problème, vous ne devez pas la prendre rapidement.

Pouvez vous imaginer que 15 coups sont nécessaires pour mater dans un diagramme aussi simple ?

Solution : 1.L*2d S*2c 2.P*2b K1a 3.P*1b Sx1b 4.P2a+ Sx2a 5.P*1b Kx1b 6.L2c+ (ou +P2c) K1a 7.P*1b Sx1b 8.+P2b mat

Exemple 27

L'interposition provisoire par déplacement (ido-ai)

S'il vous plaît, n'ayez pas peur du nombre de pièces présentes sur l'échiquier par rapport au diagramme précédent. Il est loin d'être parfait (je l'ai composé moi-même), mais il illustre un autre exemple typique d'interposition provisoire.

Comme S*2c permet au roi de s'échapper en 3c puis en 2d ou 4d, vous pouvez conclure que L*2e est le premier échec. Si le défenseur parachute une pièce en 2d, alors (1) 2.S*2c K3c 3.P4c+ mat ou (2) 2.S*2c K3a 3.N4c= mat. Ce problème est-il si simple ? Non, vous avez manqué le meilleur coup défensif. Après, L*2e, le défenseur peut déplacer le fou de 4b en 2d ! Sur 2.S*2c, le roi s'échappe en 3a et dispose de la case 4b pour s'en aller !

Par conséquent, ce fou interposé doit être capturé par la lance Lx2d. Le roi doit alors s'échapper en 3c car les cases 3a et 3b mènent à un mat plus court. Maintenant, il faut à la fois empêcher le roi de fuir en 4b, 4d et 2d. Est-ce possible ? Oui en parachutant le fou en 4b. Sur Lx4b, N2c+ mate. Le roi donc donc partir en 4d et vous pouvez mater facilement.

Une interposition par déplacement d'une pièce sur l'échiquier, souvent provisoirement, est utilisée lorsque le défenseur a besoin d'ouvrir une route pour permettre la fuite de son roi ou lorsque le défenseur veut activer une autre pièce. C'est vraiment acrobatique, n'est-ce pas ?

Solution : 1.L*2e B2d 2.Lx2d K3c 3.B*4b Kx4d 4.S*5c +Px5c 5.N4c+ Kx4c 6.B2fx5c+ K3b 7.P*3c Nx3c 8.B3a+ mat

Exemple 28

Too-goma (too-uchi)

Vous hésitez peut-être pour le premier coup, car il y a plusieurs possibilités. Cependant, seul B1b+ est correct. Ni B1c+, R*2b ou R*1c ne mènent au mat.

Après 1.B1b+, si le roi s'échappe en 1d ou 2d, alors 2.B1c+ conduit à un mat plus court : 2... K1e 3.R*1d mat ou 2.... K3c 3.R*2c Rx2c 4.+Bx2c mat. Le roi donc prendre le fou promu 1b. Le coup suivant est la clé du problème : (1) 2.R*2b laisse le roi fuir en 1a et (2) 2.B2b+ est capturé par la tour et (3) 2.R*1c (ou R*1d, R*1f) laisse le roi partir en 2a. Vous pensez qu'il n'y a plus d'échec efficace. Et pourquoi pas R*1e ?

Sur 2.R*1e, la tour ne peut pas être prise par la tour 2e car B2b+ mate. Si le roi s'enfuit en 2a, vous pouvez prendre la tour en 2e et alors Kx3a, R*2a mat. Un échec tel que R*1e est appelé too-goma (ou too-uchi) en japonais. "Too-goma" signifie littéralement "pièce lointaine", mais ici signifie parachuter une pièce sur une case éloignée pour attirer une pièce défensive adverse ou la capturer.

En fait, ce problème n'est pas encore terminé. La prise Rx1e n'est pas la meilleure réponse. Après R*1e, le défenseur peut effectuer une "interposition provisoire (chu-ai)" telle que N*1d. (Une interposition par une autre pièce raccourcit le mat). Si la tour prend le cavalier, le roi s'échappe en 2a sans que la tour 2e puisse être capturée. Ne vous découragez pas : lorsque le roi fuit en 2a, B2b+ est décisif et conduit au mat. Une interposition provisoire est souvent une bonne défense quand le roi est mis en échec par too-goma.

Vous vous êtes rendus compte que les pièces prises par l'attaquant dans les diagrammes 26, 27 et 28 sont toutes utilisées. En outre, la prise de pièce est quelquefois intentionnelle. Dans les tsume destinés aux forts joueurs, des captures arrivent souvent, alors qu'elles devraient être évitées dans les tsume destinés aux débutants.

Solution : 1.B1b+ Kx1b 2.R*1e N*1d 3.Rx1d K2a 4.B2b+ Rx2b 5.N*3c K3a 6.+R1a L(ou S, G)*2a 7.+Rx2b L(ou S,G)x2b 8.R*4a mat

Exercices

Comme j'ai l'intention d'expliquer des chefs d'oeuvre classiques dans le prochain article, les problèmes suivants sont les derniers exercices composés par moi-même. Ils sont tous destinés aux forts joueurs, bien que les problèmes 25 et 26 soient un peu plus faciles. Les problèmes 27 et 29 ont été publiés dans "Shogi Sekai"¹ (un magazine mensuel de shogi). Comme ils contiennent tous des "pièges", aucun indice n'est donné, ni le nombre de coups à part pour le problème 30 (qui est en 63 coups). Comme dans les exemples précédents, les débutants peuvent lire directement les solutions expliquées à la fin du magazine, mais les joueurs moyens et les forts joueurs sont priés d'essayer. Bonne chance !

¹Le problème 27 a été publié dans le numéro d'avril 1993 de Shogi Sekai à la page 183, diagramme 6 [note du traducteur]

Pour les forts joueurs

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				飛			飛		a
				金	銀	王			b
									c
							歩		d
				馬		銀			e
								歩	f
									g
									h
									i

角
金

Problème 25

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				歩			王	皇	a
				銀				歩	b
				桂		銀			c
					銀			銀	d
					香	桂			e
									f
									g
									h
									i

香

Problème 26

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						皇		王	a
				飛					b
							歩	桂	c
					桂				d
							歩	歩	e
				馬		歩			f
									g
									h
									i

飛
角
金

Problème 27

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				飛	皇	皇	皇	皇	a
				歩	角	王			b
						桂			c
					と		馬		d
					飛				e
									f
									g
									h
									i

金

Problème 28

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				歩					a
							王		b
					馬	香		歩	c
				飛		歩		銀	d
				角			歩		e
									f
									g
									h
									i

銀

Problème 29

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩		銀				皇		歩	a
		歩	銀	飛	桂				b
		皇	歩	角	龍	香			c
		と	と		皇		王		d
		皇			銀	桂			e
		桂			歩	馬		歩	f
		銀				香		歩	g
		皇							h
		歩	香			桂			i

Problème 30

Le 8e Championnat de Shogi des Ordinateurs

par Reijer Grimbergen, 4 Dan

Le Grand Hôtel Sheraton, Tokyo, Japon, les 12 et 13 février 1998

Introduction

Le Championnat de Shogi des Ordinateurs est un tournoi annuel pour les logiciels de shogi organisé par la CSA. Cette année, 35 programmes se présentent, ce qui est une légère progression par rapport aux 33 de l'année dernière. L'absent de marque est le programme J3 qui a joué dans la finale l'année passée. Deux programmes étrangers : Shotest de Jeff Rollason et mon programme Spear (contraction de Shogi Pattern Evaluator And Recogniser, c'est aussi le nom utilisé par certains joueurs occidentaux pour désigner la lance). Les autres programmes participants sont tous japonais et sont répartis entre les logiciels commerciaux (9 programmes), les logiciels de recherche (4 programmes) et les logiciels de loisir (tous les autres). Les programmes commerciaux, avec à leur tête Yamashita (YSS), Kanazawa (Kanazawa Shogi), Kakinoki (Kakinoki Shogi) et Morita (Morita Shogi) sont à nouveau les favoris du tournoi.

Quelques nouvelles règles : le temps alloué à chaque programme pour toute la partie est de 25 minutes sans byoyomi. De plus, chaque coup utilise au moins 1 seconde, même si le programme ne l'utilise pas en totalité. Ces règles posent déjà un sérieux problème aux programmeurs. La longueur d'une partie de shogi est difficile à estimer, il est donc difficile de décider du temps à accorder pour chaque coup. Je reviendrais sur ce point plus tard.

Les règles du tournoi sont aussi différentes. Le tournoi qualificatif est divisé en deux groupes. Les 4 premières places du premier groupe sont qualificatives pour la finale à 8 (les logiciels YSS, Kanazawa Shogi et Kanikoki Shogi sont têtes de série et sont déjà qualifiés). Un seul programme du deuxième groupe se qualifie pour la finale. Ce système associé à un appariement au système suisse accéléré ne conduira pas à un appariement idéal comme nous le verrons après.

Il est évident que ces règles ont été longuement discutées et les organisateurs ont réalisé les problèmes potentiels : chaque participant a reçu un questionnaire pour transmettre ses commentaires et suggérer des améliorations. J'espère que la CSA va en tenir compte pour les prochaines éditions.

Avant le tournoi

Mon programme est en meilleure condition que l'année dernière où j'ai perdu deux parties par plantage. Le temps de préparation pour mon programme de l'édition précédente était vraiment trop court. Je n'ai pas cette excuse cette année et début janvier, j'étais convaincu que j'obtiendrais au minimum un résultat de 5-2 (5 victoires contre 2 défaites) et que je pourrais disputer une place en finale jusqu'à la fin. S'il y avait un nouveau fort programme dans le deuxième groupe (dans lequel je devais jouer à cause de mes faibles résultats de l'année passée), je n'y arriverais sans doute pas, mais sinon, qui sait ... C'était avant mes parties de

test contre AI-Shogi (la version commerciale de YSS), Kanazawa Shogi et Morita Shogi. Après la perte de 20 parties consécutives contre le plus faible niveau de AI-Shogi, j'ai réalisé que l'algorithme de recherche sélective de mon programme (pour la génération d'un nombre limité de coups candidats à chaque position) avait trop de faiblesses et qu'une place en finale était un objectif trop ambitieux. Je décidais qu'un score supérieur au 3-4 de l'année dernière était acceptable. J'espérais plus ...

J'ai travaillé d'arrache-pied pendant un mois pour résoudre les plus grosses lacunes, mais avec seulement 3 victoires contre le plus faible niveau de AI-Shogi et aucune victoire contre Kanazawa Shogi et Morita Shogi, je n'étais pas très confiant. L'hôtel Sheraton est une place de rêve, proche de Disneyland Tokyo, j'ai donc rangé mon Akia 200 Mhz et je suis parti pour Tokyo.

J'arrive à 20 heures à l'hôtel. Je ne peux pas m'empêcher de travailler une toute dernière fois sur mon programme, avant de laisser tomber vers 23 heures pour regarder les Jeux Olympiques. Mon camarade de chambre Todoraki (du programme Tancho) est très bavard et heureusement que je n'ai pas besoin de jouer moi-même car nous discutons bien après 3 heures du matin. Il m'a offert des liqueurs, et je dois reconnaître que la boisson la plus efficace sous le soleil, un alcool polonais presque pur (97%) n'est pas vraiment ma tasse de thé.

Les qualifications

Le début du tournoi est prévu à 9h20 du matin mais après le discours d'ouverture, un sérieux problème d'alimentation électrique doit être résolu. Les ordinateurs en bout de chaîne démarrent un moment et s'arrêtent brutalement. Le nombre de participants n'est pas vraiment plus élevé que l'année dernière, mais les machines sont plus puissantes. Le début du tournoi est donc reporté d'une heure et demie.

Les deux participants étrangers débutent mal le tournoi. Je perds contre Kenji Shogi, une nouvelle version d'un programme qui a participé il y a plusieurs années (il a maintenant le nom du fils du programmeur). C'est un adversaire assez coriace et Spear n'a jamais réellement eu une seule chance. Jeff, qui est dans le premier groupe après avoir manqué la finale d'une partie l'année dernière, perd aussi dans la première ronde, mais une défaite contre Morita Shogi n'est pas vraiment une surprise. De plus, dans un tournoi suisse, il est parfois utile de perdre au début, car on est ensuite appareillé contre des adversaires plus faibles.

La deuxième ronde est un désastre pour Spear. Après la perte d'un fou dès le début de la partie, mon programme combat longuement pour compenser ce déficit matériel. Lentement, il réussit à renverser la position, et le problème du temps intervient. A cause d'une erreur dans le mode blitz du programme, il ne voit pas un mat en un coup pour l'adversaire et perd une partie gagnée. J'ai maintenant le même début que l'année dernière et je suis très inquiet de ne pas pouvoir améliorer mon précédent résultat. Shotest ne rencontre pas de problème contre Super Hashimoto Shogi, qui est un très ancien, très stable et aussi très lent programme, le plus faible du premier groupe. Cette ronde est la première fois où nous entendons les cris victorieux de l'équipe IS Shogi. IS Shogi remporte une victoire remarquable contre le favori Morita Shogi. IS Shogi (abréviation de Information Science) est un groupe de quatre étudiants

de l'université de Tokyo. Ce programme a remporté 5 parties dans le tournoi qualificatif de l'édition précédente et a manqué la finale en perdant à la dernière ronde contre S1.2.

A partir de maintenant, tout se déroule parfaitement pour Spear et Shotest. Nous gagnons 4 parties de suite. Je reconnais avoir joué contre les moins bons programmes du tournoi et deux parties durent même moins de 60 coups (nombre de coups à la japonaise) dans lesquelles mes adversaires ont cherché le plus court chemin vers la défaite (ce qui est très difficile à programmer !). Jeff a une plus forte opposition et obtient une importante victoire morale dans la 6e ronde contre Yano Shogi, le programme qui l'a évincé de la finale l'année dernière. Yano Shogi est le grand perdant du tournoi. Finaliste l'année dernière, il ne gagne maintenant que deux parties. On ne sait pas si ce résultat est la conséquence d'un manque de travail ou d'un trop grand nombre de bugs dans les améliorations.

Encore une ronde à jouer et j'ai déjà atteint mon objectif minimum de 4 victoires. Il est évident qu'il n'y en aura plus d'autre car je dois jouer contre le programme commercial M-Brain qui a déjà remporté toutes ses parties. M-Brain est le produit de la petite société Alphagram. Alphagram a seulement 5 employés et M-Brain est piloté par Ogi Takeshi. Mon programme commet une erreur stratégique en milieu de partie et perd presque toutes ses pièces avant d'être maté. M-Brain est donc le vainqueur du deuxième groupe. Kawabata Shogi est l'autre fort programme de ce groupe. Cependant, Kawabata Shogi n'a pas pu concrétiser une très bonne position contre M-Brain et ce fut décisif.

Dans le premier groupe, les événements deviennent très compliqués. Avec seulement une ronde à jouer, seul IS Shogi est certain de la qualification avec un score parfait de 6 victoires. Morita Shogi a une seule défaite contre IS Shogi et a déjà joué contre tous les meilleurs programmes, il devrait donc également se qualifier. Pour les deux places restantes, quatre candidats doivent se départager : Sekita Shogi (finaliste de l'édition précédente), Yomiura Shogi, Shotest et Sougin. A cause du système suisse accéléré, il est impossible d'avoir un match direct pour les premières places. Les appariements (Sekita-Sougin et Yoshimura-Shotest) ou (Sekita-Shotest et Yoshimura-Sougin) sont possibles. L'appariement de la dernière ronde mène aux parties Sekita-Sougin, IS Shogi-Shotest et Yoshimura-Takada. Jeff n'est pas vraiment satisfait de rencontrer IS Shogi car ce programme semble être le plus fort du groupe. Si Shotest perd, il peut ne pas se qualifier même avec un score de 5-2, car il n'a pas rencontré de très forts adversaires jusqu'à maintenant. C'est un autre inconvénient du système suisse particulier utilisé.

Finalement, Jeff n'a pas à se plaindre de l'appariement : Shotest joue une très bonne partie contre IS Shogi et gagne après une longue et difficile lutte. Un incident intervient : après le dernier coup, un nouveau problème d'alimentation électrique. Les programmes peuvent très bien reprendre la partie mais l'équipe IS Shogi décide d'abandonner en position de hisshi. Shotest est donc le premier programme étranger à accéder à la finale. C'est excellent même si cela m'enlève l'un de mes objectifs à court terme. Sougin bat Sekita et Yoshimura bat Takada. Après la dernière ronde du tournoi qualificatif, 3 programmes terminent à 6-1 : IS Shogi, Morita Shogi et Shotest. Sougin et Yoshimura finissent avec 5-2, Sougin est qualifié au départage pour la finale.

Une soirée est organisée après les qualifications, suivant la tradition japonaise. Certains sont récompensés pour leur travail remarquable pour les programmes de shogi. Morita shogi reçoit un prix pour sa longue implication dans la CSA et Todoroki et Seo pour leur réussite dans la résolution de Microcosmos, le plus long tsume (plus de 1500 coups). Suivi des discours des programmeurs qualifiés pour la finale. La plupart déclarent leur satisfaction de participer à la finale, l'orateur de l'équipe IS Shogi annonce que leur objectif est de gagner toutes les parties du lendemain. Je me rappelle mon impression qu'il était amusant de constater que les étudiants japonais bluffent aussi. Jeff et moi, un peu plus âgés, pronostiquons à partir de la liste des participants de la finale que YSS et Kanazawa ont les meilleures chances pour la première place et que les places 3 à 8 sont ouvertes. Je me rappellerai cela la prochaine fois que je veux parier ma chemise sur un gagnant.

La finale

Le jour de la finale, je deviens supporter de Shotest et j'aide Jeff en évaluant les positions de ses parties. Jeff a un long passé de programmeur d'échecs, mais a seulement joué quelques parties de shogi dans sa vie. Il semble satisfait de mes commentaires au lieu de deviner qui a l'avantage à l'aide de la fonction d'évaluation. Je partage la vedette du premier programme étranger dans une finale. Je ne connais pas le niveau du programme de Jeff : je ne l'ai pas vu jouer dans les qualifications, mais je sais qu'il a eu un appariement heureux en ne rencontrant que 2 forts adversaires. Sougin n'a aussi rien prouvé contre les forts adversaires et est chanceux d'être arrivé là. Par conséquent, je ne suis pas vraiment surpris lorsque Shotest perd dans la première ronde contre Morita Shogi. Les surprises de la première ronde viennent des autres tables : YSS et Kanazawa shogi perdent tous les deux leur première partie ! YSS semble avoir perdu de façon convaincante contre IS Shogi, la partie Kanazawa Shogi contre M-Brain se décide sous la pression de la cadence d'une seconde par coup, dans laquelle M-Brain fait moins de fautes.

Si la première ronde est surprenante, la deuxième ressemble à un tremblement de terre : YSS et Kanazawa Shogi perdent encore !! La défaite de YSS contre Shotest va sans doute rester dans l'histoire comme la première partie gagnée grâce à la préparation des ouvertures. Jeff a joué contre AI Shogi automatiquement des centaines de fois en écrivant un programme qui lit les coups de AI Shogi sur l'écran. L'effort de conception de ce programme est maintenant récompensé : je n'ai pu jouer moi-même que 3 ou 4 parties par jour contre AI Shogi en entrant les coups manuellement. Pendant ces interminables sessions de test, Jeff a trouvé une ouverture dans laquelle AI Shogi répond de façon erronée. Yamashita n'a pas modifié cela dans la nouvelle version de YSS et il joue la même ouverture avec un résultat désastreux. Shotest obtient un fou promu et YSS une tour enfermée qui peut être éventuellement capturée. La partie dure longtemps, mais YSS n'a pas une seule chance de gain. Yamashita déclare après la partie que Jeff serait sans doute l'une des têtes de séries de l'année prochaine et que son propre programme devra repasser par les qualifications. La défaite de Kanazawa contre Sougin est encore plus surprenante. On m'a dit que Kanazawa a entièrement réécrit son programme et c'est peut-être l'une des explications. Maintenant, il n'y a plus de doute quant au niveau de Shotest et Sougin. Il est étrange que la victoire de IS Shogi contre Kanikoki Shogi passe presque inaperçue, excepté bien sûr les cris de l'équipe victorieuse.

Dans la troisième ronde, les cris des étudiants de Tokyo retentissent à nouveau. Cette fois, ils battent Morita Shogi. La finale est étrange : IS Shogi semble gagner mais le programme défend mal contre un échec désespéré, ce qui permet un mat, mais Morita Shogi joue à sa cadence la plus rapide par manque de temps et sans son mode de résolution des tsume. IS Shogi est donc un peu chanceux de s'en sortir par une victoire. Maintenant, il est évident que les déclarations de la veille ne sont pas du bluff. IS Shogi a rencontré 3 des plus forts programmes et a tout gagné. Ils font route vers la victoire. Pendant ce temps, Shotest perd rapidement contre Kanazawa Shogi et une partie des prédictions de Yamashita s'envole. L'autre partie se concrétise car le vainqueur de l'an dernier perd sa troisième partie de suite, cette fois-ci contre Sougin. Dans la finale, tous les programmes semblent avoir des chances de gagner contre tous les autres.

La quatrième ronde est plus tranquille avec une seule surprise : Shotest bat Kanikoki Shogi. C'est l'une des parties à rebondissements qui met en évidence la spécialité de Shotest dans ce tournoi : un peu mieux après l'ouverture, perdant dans le milieu de jeu, tenace et finalement victorieux sous la pression du temps. YSS remporte sa première victoire contre M-Brain, Kanazawa gagne contre Morita Shogi et conserve l'espoir d'un retour miraculeux et IS Shogi vient à bout de Sougin. C'est sans doute la partie la plus difficile de IS Shogi. Comme dans la partie contre Shotest, sa tour est enfermée. A la fin, Sougin n'est pas assez fort pour concrétiser sa position mais est proche du gain.

Le seul problème jusqu'à présent est que IS Shogi est trop fort et gagne toutes ses parties. Il n'en est plus question après la ronde 5 lorsqu'un Kanazawa Shogi revigoré bat IS Shogi. YSS obtient aussi une excellente victoire contre Kanikoki Shogi. La partie Morita Shogi contre Sougin finit rapidement. L'attention et les commentaires de Mushano, 6 Dan pro associé à Horiguchi, 5 Dan pro et Iida, 5 Dan pro se portent sur la partie Shotest contre M-Brain. Pendant longtemps, la partie présente peu d'intérêt : Shotest commence bien mais sous estime l'attaque de M-Brain qui devient décisive. L'abandon n'est pas très loin. M-Brain a déjà utilisé une grande partie du temps et à l'approche des 20 minutes, il joue des coups étranges. La partie que j'avais déjà déclaré terminée devient à nouveau intéressante. Shotest joue une finale presque parfaite avec des sacrifices dignes des joueurs humains qui ne peuvent pas être calculés jusqu'au bout et gagne.

La sixième ronde voit la victoire de tous les favoris, et la victoire de Kanikoki Shogi contre Kanazawa Shogi est peut-être la seule petite surprise. Shotest joue encore une partie délicate, cette fois contre Sougin. Cependant, Sougin permet au roi de Shotest d'entrer dans le camp adverse après quoi le roi participe au mat. IS Shogi prend le meilleur sur M-Brain et conserve un point d'avance sur Shotest, seul programme avec un résultat de 4-2 au bout de 6 parties. Le tournoi aboutit donc à une vraie finale. Au lieu de la finale annoncée entre YSS et Kanazawa Shogi, IS Shogi et Shotest jouent la partie décisive.

Avant cette dernière partie, il y a beaucoup d'agitation due à la possibilité de la victoire d'un programme non japonais dans ce tournoi, particulièrement dans la délégation de la société de jeux Itochu, qui prévoit la commercialisation de Shotest cette année. Comme Shotest a déjà battu IS Shogi dans le tournoi qualificatif, il n'est pas évident du tout de prédire le vainqueur.

Les étudiants sont très inquiets qu'une victoire certaine puisse leur glisser entre les doigts. Le plus tranquille est sans doute Jeff qui est déjà très content d'être arrivé à ce niveau.

Après le début, la partie se déroule à sens unique. Shotest commet rapidement des erreurs stratégiques et la fonction d'évaluation passe de difficile à très mauvais puis à désastreux, cela reflète bien la situation sur l'échiquier. Dans le tournoi, Shotest a souvent eu la possibilité de revenir dans la partie mais pas cette fois-ci. IS Shogi a finalement gagné sans vraiment combattre.

Avec un résultat de 4-3, Jeff remporte la troisième place devant Kanikoki Shogi grâce à leur partie commune. Shotest n'est pas seulement le premier programme étranger à accéder à la finale, il est aussi le premier programme étranger à gagner un prix. Kanazawa Shogi bat YSS dans l'ultime ronde, la prédiction de Yamashita est donc devenue une réalité. YSS termine à 3-4 et doit disputer les qualifications l'année prochaine. Morita Shogi finit 6e en perdant la dernière partie contre Kanikoki Shogi. M-Brain bat Sougin, ce qui ne modifie pas le classement. Sougin termine 7e et M-Brain 8e, tous les deux avec 2-5.

IS Shogi est donc le vainqueur du tournoi avec 2 points d'avance devant les autres programmes, ce qui illustre bien la différence de niveau, même si certaines parties étaient serrées et que tout aurait pu mal finir dans la dernière ronde. IS Shogi est clairement meilleur que tous les autres programmes, ce qui est étonnant en sachant qu'il a été écrit par une équipe de 4 étudiants. Le tournoi a été dominé pendant des années par des programmes commerciaux, et il est réjouissant de constater que le vainqueur remporte aussi le prix du meilleur amateur. Je me demande comment il vont diviser ce prix en 4 (le prix amateur est un ordinateur).

Observations

Analysons les performances individuelles. IS Shogi a joué de bonnes parties et mon opinion est que son niveau est proche de shodan. Cependant, les parties contre Morita Shogi, Kanazawa Shogi et Sougin montrent qu'il reste de nombreuses imperfections dans ce programme. J'estime qu'il donnera une bonne opposition aux joueurs jusqu'à shodan. Je n'ai pas l'impression que les étudiants ont utilisé des techniques révolutionnaires. Ils ont juste utilisé les techniques actuelles mieux que les autres. Leur commentaire est qu'il leur reste beaucoup d'améliorations à apporter dans le futur. J'espère qu'ils pourront continuer à le faire évoluer après leurs études.

Kanazawa Shogi a fait le sous-marin dans ce tournoi : le programme réussit à obtenir les honneurs du second comme l'année dernière, mais en perdant contre Sougin et M-Brain qui finissent bon derniers. Après ces défaites dans les deux premières rondes, les chances de gagner le tournoi se sont envolées. Malgré tout, c'est le seul programme à avoir battu IS Shogi. Il semble que Kanazawa ait totalement réécrit le programme. Ce n'est pas une mauvaise idée, car on peut modifier un gros programme pendant des années avant de se rendre compte que l'implémentation de nouvelles idées nécessite trop d'efforts. Je crois que le programme n'était pas prêt pour le tournoi. Ses commentaires sur les défaites des premières rondes est qu'il s'agit d'erreurs de réglage. Je compte sur un retour de Kanazawa avec un bien plus fort programme.

Shotest est bien sûr la deuxième grande surprise du tournoi. J'ai assisté à toutes ses parties de la finale et je pense qu'une des raisons de son succès est sa gestion du temps. Shotest utilise une formule qui alloue le temps selon une estimation du nombre de coups restants pour la partie, qui est basée sur l'évaluation de la position. Cela signifie que lorsque les autres programmes ont des problèmes de temps, Shotest réussit à jouer à peu près au même niveau. Ce n'est bien sûr pas la seule raison du succès de Jeff. Son programme est très fort dans les calculs tactiques, particulièrement en fin de partie. J'ai constaté qu'il sacrifie correctement les pièces majeures même si le résultat final est en dehors de l'horizon de recherche. L'équilibre matériel et positionnel dans tous les compartiments du jeu est l'une des choses les plus difficiles à programmer. Certains aspects du jeu de Shotest méritent de l'attention. L'une de ses faiblesses est la stratégie de milieu de partie, qui est en partie due à la méconnaissance du shogi par Jeff. Ces points ne sont pas trop difficiles à améliorer, j'accorde donc une bonne chance à Jeff pour gagner le tournoi l'année prochaine.

Kanikoki est vraisemblablement le plus mécontent du tournoi. Il paraît très déçu de perdre sa place de tête de série au profit de Shotest. Je pense qu'il a fait beaucoup d'efforts pour se donner la possibilité de remporter le tournoi. Son programme marche toujours très bien, mais paraît surpassé par Kanazawa Shogi et même Morita Shogi. Bien qu'il soit bien plus fort que le programme de Morita. Kanikoki Shogi a obtenu une bonne victoire contre Kanazawa Shogi mais n'a jamais été un prétendant au titre.

YSS vit une grande déception après avoir atteint les sommets l'année passée. La victoire de l'année précédente a peut-être diminué les ambitions de Yamashita. Ou alors, il a passé trop de temps sur son programme de Go. En tout cas, YSS a perdu 4 parties et semble être retourné sur la case départ. Yamashita ne l'a pas trop mal pris, il souriait tout au long du tournoi. Je compte aussi sur son retour l'année prochaine.

Morita Shogi semble descendre lentement l'échelle : 2e en 1995, 3e en 1996, 4e en 1997 et maintenant 6e. Morita Shogi est toujours célèbre pour ses capacités de résolution de tsume, mais a besoin d'une sérieuse remise à niveau pour revenir dans les meilleurs programmes.

Sougin est le seul programme de la finale qui semble utiliser une approche différente des autres programmes de shogi. Je n'ai pas discuté avec le programmeur mais les messages sur l'écran révèlent une recherche sélective, avec une sélection rapide des premiers coups candidats. Ce programme est sorti victorieux contre YSS et Kanazawa, mais a encore de trop nombreuses lacunes pour être un réel candidat au titre.

M-Brain est une première version et a remporté les qualifications du 2e groupe. Je pense que c'est le programme le plus faible de la finale, même si son match contre Kanazawa Shogi est très intéressant. Dans l'avenir, M-Brain peut devenir fort.

C'est l'un des plus intéressants tournois d'ordinateurs auquel j'ai assisté. Il montre les nombreux progrès des logiciels de shogi. La domination des logiciels commerciaux dans les dernières années a donné l'impression qu'il n'y avait pas beaucoup de place pour des améliorations algorithmiques. Il semblait parmi les programmes les plus forts que la vitesse était plus importante que la connaissance. Ce tournoi a été très disputé avec environ 10

programmes capables de se battre les uns les autres. D'un autre côté, les lacunes des plus forts programmes prouvent qu'il reste beaucoup de place pour des améliorations. Pour de ces deux raisons, l'édition de l'année prochaine devrait être très intéressante avec des forts programmes tels que YSS et Kanikoki Shogi obligés de repartir des qualifications.

Ma prédiction est qu'un réel niveau dan sera atteint dans quelques années et que le niveau professionnel n'est semble-t-il pas si loin, peut-être dans moins de 15 ans. Mais à nouveau, cette prédiction n'a peut-être pas plus de valeur que celle de la veille du tournoi ...

Résultats du tournoi

1. Tournoi qualificatif

a. Premier groupe

No	Programme	1	2	3	4	5	6	7	W-L-D	SOS	SB
1	Morita8	3+	2-	5+	6+	9+	4+	11+	6-1-0	32	26
2	IS	16+	1+	6+	8+	13+	9+	3-	6-1-0	24	18
3	Shotest v2.0	1-	16+	10+	7+	14+	13+	2+	6-1-0	23	17
4	Sougin	13-	11+	12+	10+	8+	1-	6+	5-2-0	24	16
5	Yoshimura	10+	6-	1-	11+	15+	8+	9+	5-2-0	23	13
6	Sekita	15+	5+	2-	1-	7+	12+	4-	4-3-0	30	13
7	Amano	14+	12-	8+	3-	6-	15+	10+	4-3-0	22	9
8	S1.3	12+	14+	7-	2-	4-	5-	13+	3-4-0	27	7
9	Takada v3.1	11-	13+	15+	14+	1-	2-	5-	3-4-0	25	10
10	Maruyama v0.3	5-	15+	3-	4-	12+	16+	7-	3-4-0	24	4
11	Tancho (Reiki)	9+	4-	13-	5-	16+	14+	1-	3-4-0	23	5
12	Hyper1.9	8-	7+	4-	13+	10-	6-	16+	3-4-0	21	6
13	Yano3	4+	9-	11+	12-	2-	3-	8-	2-5-0	29	8
14	Oki	7-	8-	16+	9-	3-	11-	15+	2-5-0	20	1
15	Yamada v1.6	6-	10-	9-	16+	5-	7-	14-	1-6-0	21	0
16	SuperHashimoto	2-	3-	14-	15-	11-	10-	12-	0-7-0	24	0

b. Deuxième groupe

No.	Programme	1	2	3	4	5	6	7	W-L-D	SOS	SB
1	M-Brain	5+	2+	4+	9+	3+	8+	7+	7-0-0	30.0	30.0
2	Kawabata	15+	1-	9+	11+	5+	4+	3+	6-1-0	27.0	20.0
3	KFend	11+	6+	10+	4+	1-	5+	2-	5-2-0	31.0	18.0
4	Seo (Reiki)	13+	10+	1-	3-	11+	2-	6+	4-3-0	30.5	12.5
5	Super	1-	15+	13+	6+	2-	3-	9+	4-3-0	28.5	10.5
6	Kenji	7+	3-	14+	5-	8+	10+	4-	4-3-0	26.5	13.5
7	Spear	6-	11-	16+	15+	9+	12+	1-	4-3-0	21.0	7.0
8	NazotekiDengi	9-	16+	15+	13+	6-	1-	10+	4-3-0	20.5	6.5
9	YYY	8+	14+	2-	1-	7-	11+	5-	3-4-0	30.5	9.5
10	Shouchan	12+	4-	3-	14+	13+	6-	8-	3-4-0	25.0	8.0
11	Kikuchi1000	3-	7+	12+	2-	4-	9-	16+	3-4-0	23.0	5.0
12	Saeki	10-	13-	11-	16+	14+	7-	15+	3-4-0	16.0	3.5
13	Tsubakihara	4-	12+	5-	8-	10-	16+	14=	2-4-1	20.5	3.0
14	Kira	16+	9-	6-	10-	12-	15+	13=	2-4-1	16.5	1.0
15	KaminaChodan	2-	5-	8-	7-	16+	14-	12-	1-6-0	23.5	0.0
16	OM-1	14-	8-	7-	12-	15-	13-	11-	0-7-0	20.0	0.0

2. Finale

No.	Program Name	1	2	3	4	5	6	7	SB	W-L-D
1	IS	5+	4+	6+	7+	2-	8+	3+	19	6-1-0
2	Kanazawa Shogi 3	8-	7-	3+	6+	1+	4-	5+	16	4-3-0
3	Shotest v2.0	6-	5+	2-	4+	8+	7+	1-	11*	4-3-0
4	Kakinoki Shogi	7+	1-	8+	3-	5-	2+	6+	11*	4-3-0
5	YSS 8.0	1-	3-	7-	8+	4+	6+	2-	9	3-4-0
6	Morita8	3+	8+	1-	2-	7+	5-	4-	8	3-4-0
7	Sougin	4-	2+	5+	1-	6-	3-	8-	7	2-5-0
8	M-brain	2+	6-	4-	5-	3-	1-	7+	6	2-5-0

* L'ordre entre Shotest et Kanikoki Shogi s'est décidé par leur partie commune.

Parties

Black: IS Shogi

White: Kakinoki

1.P-7f	P-8d	2.S-6h	P-3d	3.P-6f	S-6b	4.P-5f	P-5d
5.S-4h	S-4b	6.S-7g	G-3b	7.G4i-5h	K-4a	8.G-6g	P-7d
9.G-7h	G-5b	10.K-6i	S-3c	11.B-7i	B-3a	12.P-2f	P-4d
13.B-6h	N-7c	14.P-3f	P-1d	15.S-3g	P-6d	16.K-7i	S-6c
17.K-8h	P-8e	18.S-4f	P-6e	19.P-3e	Px6f	20.Sx6f	P-8f
21.Bx8f	Bx8f	22.Px8f	Rx8f	23.P*8g	R-8e	24.Px3d	Sx3d
25.S4f-5g	S-4c	26.P-2e	R-8d	27.P-2d	Px2d	28.P*3c	Nx3c
29.P*2b	K-3a	30.P-1f	P*6e	31.S-7g	G-2c	32.P-1e	Px1e
33.B*4f	B*8b	34.S7g-6h	Kx2b	35.P-5e	P-4e	36.B-3g	N-8e
37.R-5h	P*3f	38.B-2h	P-2e	39.S-5f	Px5e	40.Bx5e	Bx5e
41.Sx5e	R-3g+	42.Nx3g	P*5g	43.Rx5g	B*4h	44.P*5c	G-5a
45.B*9e	P-8a	46.B-7c+	R-6a	47.Lx1e	P*1c	48.P*6d	P-6f
49.Gx6f	Sx6d	50.Sx6d	Bx3g+	51.P*6b	Gx6b	52.+Bx7d	P*7g
53.G-7i	+Bx1e	54.P-5b+	P-7h+	55.Gx7h	R-8a	56.+Px6b	P*7g
57.Nx7g	N*5d	58.G-6e	P*6g	59.Sx6g	P*6f	60.S-5h	Nx7g+
61.Kx7g	+B-5i	62.P*6h	+Bx5h	63.Rx5h	S*6i	64.Gx5d	Sx7h=
65.Kx7h	S-3d	66.G-4d	G*4b	67.+B-6c	R-3a	68.+P-5b	G-3b
69.+P-4a	P*5f	70.+Px3a	Gx3a	71.N*1e	P*8f	72.Nx2c+	Sx2c
73.P*3d	P*3b	74.N*3e	P-6g+	75.Kx6g	P-5g+	76.Rx5g	S-1d
77.P*2c	Sx2c	78.R-5a+	N*4a	79.Nx2c+	Kx2c	80.K-5f	L*4b
81.Px3c+	Px3c	82.+Bx4e	N*3d	83.N*4c	N*3b	84.K-6e	P*6c
85.Sx6c+	Lx4c	86.Gx4c	P*6b	87.+S-5b	N*5c	88.+Sx5c	Nx5c
89.Gx5c	S*4d	90.+Bx4d	Nx4d	91.+Rx3a	K-2d	92.N*2g	B*8c
93.K-5e	K-1d	94.R*1e	K-2d	95.+R-2b	resigns		

Black: IS Shogi

White: Shotest

1.P-7f	P-8d	2.S-6h	P-3d	3.P-6f	S-6b	4.P-5f	P-5d
5.S-4h	S-4b	6.S-7g	G-3b	7.G4i-5h	K-4a	8.G-6g	P-7d
9.G-7h	S6b-5c	10.K-6i	P-5e	11.Px5e	Bx5e	12.B-7i	B-2b
13.B-6h	G-5b	14.K-7i	P-8e	15.K-8h	S-3c	16.B-4f	R-9b
17.P-8f	P-4d	18.Px8e	P-4e	19.B-5g	P-9d	20.P-3f	R-8b
21.S-8f	B-3a	22.S-3g	S5c-4d	23.G-8g	B-6d	24.P-2f	P-3e
25.R-1h	Px3f	26.S-4h	P*5h	27.B-6h	G-5a	28.P-9f	Bx8f
29.Bx8f	S*2g	30.P*3d	Sx1h+	31.Px3c+	Sx3c	32.Lx1h	R*3h
33.B*7a	Rx8e	34.S*6b	G5a-4b	35.N-7g	R-5e	36.B-8b+	R-5d
37.+Bx8a	Rx4h+	38.+Bx6c	K-3a	39.+Bx5d	P-5i+	40.K-9g	+R-5h
41.R*5a	S*4a	42.N*5c	P-7e	43.Bx7e	K-2b	44.Nx4a+	P*8f
45.Kx8f	P*8e	46.Nx8e	Gx4a	47.S*3a	K-1b	48.Rx4a+	N*7d
49.K-9g	P-4f	50.+Rx3b	S-2b	51.+Rx2a	resigns		

Black: IS Shogi

White: YSS

1.P-7f	P-3d	2.P-6f	P-8d	3.S-6h	S-6b	4.P-5f	G6a-5b
5.S-7g	K-4b	6.G-7h	P-8e	7.S-4h	K-3b	8.K-5h	P-5d
9.G-5i	B-3c	10.P-2f	S-2b	11.B-7i	B-4b	12.P-2e	S-3c
13.G5i-6h	S-5c	14.G6h-6g	K-2b	15.P-3f	G-3b	16.B-6h	P-9d
17.K-6i	P-1d	18.K-7i	R-6b	19.S-3g	P-6d	20.K-8h	P-4d
21.S-2f	P-6e	22.Px6e	Rx6e	23.R-3h	B-5a	24.P-3e	K-3a
25.Px3d	S3c-4b	26.P*6f	R-6b	27.P-1f	K-4a	28.B-7i	P-9e
29.R-3e	R-8b	30.R-3i	P-7d	31.R-3f	N-7c	32.R-3h	P*6e
33.R-3i	R-8c	34.B-6h	R-8b	35.B-5g	R-6b	36.R-3h	Px6f
37.Sx6f	P*6d	38.S-3e	R-9b	39.R-2h	R-6b	40.P-2d	Px2d
41.B-7i	R-8b	42.Sx2d	P*2b	43.P*2c	P-8f	44.Px8f	S-3a
45.B-6h	Bx2d	46.Bx2d	Px2c	47.B-6h	S3a-4b	48.R-3h	S*4c
49.P-7e	P-6e	50.S-7g	R-8d	51.Px7d	Rx7d	52.P*7b	P*8e
53.P-7a+	Px8f	54.P*7e	R-9d	55.Sx8f	P-6f	56.Gx6f	P*6d
57.+P-7b	P*8e	58.S-7g	N-6e	59.S-7f	P-8f	60.G6f-6g	R-9b
61.P*8b	P-5e	62.Px5e	R-9c	63.P*6b	K-3a	64.P-6a+	P-9f
65.Px9f	Rx9f	66.Lx9f	Lx9f	67.+P6a-6b	P*5a	68.+Px5b	Sx5b
69.P*6f	P*9g	70.P*9i	L*9c	71.Px6e	P-9h+	72.Px9h	Lx9h+
73.K-7g	+Lx8i	74.R*9a	Px6e	75.Kx8f	L-9i+	76.+P-6a	K-2b
77.+Px5a	S5b-4c	78.+P-4a	N*2g	79.+Px4b	Sx4b	80.S*3c	Gx3c
81.Px3c+	Sx3c	82.B*3a	K-1b	83.G*1c	Nx1c	84.B3ax1c+	resigns

Black: Morita-shogi

White: IS Shogi

1.P-7f	P-8d	2.G-7h	P-8e	3.B-7g	S-6b	4.K-6i	P-3d
5.S-6h	G6a-5b	6.S-4h	Bx7g+	7.Sx7g	G-3b	8.G-5h	K-4a
9.K-7i	S-4b	10.P-5f	S-3c	11.S-5g	P-7d	12.P-2f	S-7c
13.P-6f	P-4d	14.P-2e	G5b-4b	15.P-1f	K-3a	16.P-5e	S-6d
17.S-5f	K-2b	18.P-3f	P-7e	19.Px7e	P-8f	20.Px8f	Sx7e
21.G5h-6g	Sx8f	22.Sx8f	Rx8f	23.B*6b	R-8b	24.B-7a+	R-8d
25.P*8g	P*8f	26.Px8f	Rx8f	27.P*8b	P*8h	28.Gx8h	B*3i
29.R-3h	S*2h	30.N-3g	P-3e	31.G8h-7g	R-8d	32.S*7e	R-9d
33.Px3e	P*3f	34.N-4e	Px4e	35.Px8a+	P-3g+	36.R-8h	Sx1i+
37.R-8c+	B-4h+	38.P*7d	+Px4g	39.P-9f	P*7f	40.G-7h	+P-5g
41.P-9e	+Px6g	42.Gx6g	G*7g	43.Nx7g	Px7g+	44.Gx7g	+B-5i
45.K-8h	Rx9e	46.Lx9e	P-9d	47.N*3d	Sx3d	48.Px3d	N*6d
49.Sx6d	Px6d	50.Lx9d	N*7e	51.P-3c+	G4bx3c	52.Lx9a+	N*9f
53.K-7h	S*6i	54.K-8i	+Bx7g	55.S*3a	Kx3a	56.+Bx5c	S*4b
57.+Bx4b	Gx4b	58.N*4c	G4bx4c	59.P*3b	Gx3b	60.G*4a	K-2b
61.S*3a	K-1b	62.R*2b	Gx2b	63.Sx2b+	Kx2b	64.+R-9b	P*3b
65.+Rx3b	Kx3b	66.L*3i	Kx4a	67.L-3a+	Kx3a	68.G*4a	Kx4a
69.P*4b	K-3a	70.P-4a+	Kx4a	71.P*4b	K-3a	72.P-4a+	Kx4a
73.P*4b	K-3a	74.P-4a+	Kx4a	75.P*4b	K-3a	76.P*3b	Kx3b
77.P*3c	Nx3c	78.K-7i	R*9i	79.resigns			

Black: SHOTEST

White: Kanazawa

1.P-7f	P-3d	2.P-2f	P-4d	3.S-4h	S-3b	4.P-5f	R-4b
5.K-6h	B-3c	6.K-7h	S-4c	7.G4i-5h	K-6b	8.P-2e	G4a-5b
9.S-5g	K-7b	10.P-1f	K-8b	11.S7i-6h	S-7b	12.P-1e	P-6d
13.P-9f	G-6c	14.S-7g	P-9d	15.L-1h	P-5d	16.S-8f	P-7d
17.P-4f	P-8d	18.G6i-6h	S-8c	19.P-5e	Px5e	20.P-2d	Px2d
21.Bx5e	P-8e	22.S-9g	P-7e	23.P*2e	R-5b	24.S-5f	Px7f
25.Px2d	P*2g	26.Rx2g	P-4e	27.Bx3c+	Nx3c	28.B*5e	B*3h
29.R-2h	Bx5f+	30.Bx3c+	P*5g	31.N*7e	Px5h+	32.Nx6c+	+Px6h
33.Rx6h	G*5g	34.P*5h	Gx6h	35.Kx6h	S*5g	36.Px5g	R*5h
37.Kx5h	+Bx5g	38.K-6i	G*6h	39.resigns			

Black: YSS8.0

White: SHOTEST

1.P-7f	P-8d	2.G-7h	P-8e	3.B-7g	G6a-5b	4.P-2f	P-3d
5.P-2e	G-3b	6.P-2d	Px2d	7.Rx2d	P*2c	8.Bx2b+	Sx2b
9.Rx3d	S-3c	10.R-3f	B*2g	11.R-2f	B-4e+	12.G-7g	+B-3e
13.R-5f	S-4d	14.S-4h	S-4e	15.R-5e	P-5d	16.R-7e	P-9d
17.G-5h	P-6d	18.P*2b	P-8f	19.Px8f	Gx2b	20.P-3f	+B-4d
21.B*3e	K-6a	22.N-3g	+Bx3e	23.Px3e	S-3f	24.B*1h	B*2g
25.Bx2g	Sx2g+	26.B*3a	G-6c	27.N-4e	B*4d	28.K-6h	G-3b
29.P*2b	Gx3a	30.Px2a+	P*8h	31.N*5c	K-7b	32.+Px3a	Px8i+
33.G*3d	Bx7g+	34.Kx7g	K-8c	35.N-6a+	+Px7i	36.G-6h	S-7b
37.+N-7a	S*8d	38.+Nx7b	Rx7b	39.B*6a	Sx7e	40.Bx7b+	Kx7b
41.R*3b	G*6b	42.Px7e	N*6e	43.K-6f	B*8h	44.S*7g	Bx7g+
45.Gx7g	S*5e	46.K-7f	N*8d	47.K-8g	Nx7g+	48.Kx7g	R*7f
49.K-8g	G*7g	50.K-9h	B*8g	51.resigns			

Black: YSS8.0

White: Kanazawa

1.P-7f	P-3d	2.Bx2b=	Sx2b	3.G-7h	S-3c	4.S-8h	R-4b
5.S-4h	K-6b	6.G-5h	K-7b	7.P-3f	G4a-5b	8.K-6i	P-4d
9.S-3g	K-8b	10.S-7g	S-7b	11.P-6f	P-6d	12.K-7i	P-9d
13.P-9f	G-6c	14.G5h-6g	P-7d	15.P-2f	P-5d	16.P-2e	P-8d
17.P-8f	P-4e	18.P-5f	S-8c	19.R-5h	G-7b	20.P-5e	Px5e
21.Rx5e	B*3h	22.R-5i	P*5h	23.R-3i	B-2g+	24.P-2d	P-4f
25.Px4f	Px2d	26.K-6h	P*4h	27.Sx4h	+B-2h	28.Kx5h	+Bx4f
29.B*3g	+Bx3f	30.P*4g	P-3e	31.G-5f	S-4d	32.G-4f	+B-2e
33.B-2h	P*4e	34.G-5f	P-3f	35.P-6e	G6c-7c	36.Px6d	+B-2f
37.R-6i	+B-2g	38.S-3i	N-3c	39.P*3d	N-2e	40.P-6c+	G7bx6c
41.P-3c+	R-5b	42.Rx6c+	Rx5f	43.P*5g	P-3g+	44.+R-6a	G*5a
45.+R-6i	R-3f	46.Nx3g	Nx3g+	47.Bx3g	Rx3g+	48.G*4h	+Rx3c
49.P*3g	P*3f	50.P*2h	+Bx3g	51.P*3h	+B-2f	52.K-5i	S-5e
53.+R-6h	P-4f	54.P-2g	+Bx2g	55.Px4f	Sx4f	56.P*4g	P-3g+
57.Px3g	Sx3g=	58.N*6e	G-7b	59.P*3h	Sx4h+	60.+Rx4h	B*1e
61.S*3g	P*3f	62.S3g-2h	Bx4h+	63.Kx4h	+B-2f	64.P-3g	Px3g+
65.K-5h	+Px4g	66.K-6h	G*6i	67.K-6g	N*5e	68.K-6f	R*4f
69.P-5f	Rx5f	70.Kx5f	+R-3f	71.Kx5e	+R-4f	72.K-6d	P*6c
73.K-5d	+R-4d	74.resigns					

Black: YSS8.0

White: Morita

1.P-7f	P-3d	2.Bx2b=	Sx2b	3.G-7h	K-4b	4.S-8h	K-3a
5.S-4h	S-3c	6.G-5h	G-3b	7.S-7g	G-5b	8.K-6h	S-6b
9.K-7i	P-5d	10.P-6f	S-5c	11.S-8h	P-8d	12.S-7g	P-8e
13.P-2f	P-9d	14.G5h-6h	P-9e	15.P-1f	P-7d	16.K-8h	P-4d
17.P-2e	P-6d	18.P-3f	P-5e	19.G6h-6g	S-5d	20.N-3g	P-1d
21.P-5f	Px5f	22.Gx5f	P*5e	23.G-5g	K-2b	24.P*5f	Px5f
25.Gx5f	P-3e	26.P*5e	S-4c	27.G-4f	Px3f	28.Gx3f	P*5d
29.Px5d	Sx5d	30.P*3d	Sx3d	31.B*7a	R-6b	32.Bx6b+	Gx6b
33.P-2d	Px2d	34.R*8b	B*7b	35.Rx7b+	Gx7b	36.B*6a	G-6c
37.Bx3d+	R*4i	38.P*2i	S-4c	39.+B-6g	R-6i+	40.S*5h	+Rx6g
41.Sx6g	B*5d	42.R-2f	B*4i	43.R*3i	P*3e	44.Gx3e	B5d-2g+
45.Rx2d	P*2c	46.Rx2g	Bx2g+	47.P*3c	Gx3c	48.N-2e	G-3b
49.B*7b	N-7c	50.P-2h	+B-5d	51.B-8a+	L-9c	52.P*3d	P*3h
53.R-5i	P*5g	54.P-4f	P-6e	55.+B-7a	Px6f	56.S7gx6f	P*6e
57.S-7g	+B-5e	58.+Bx9c	+Bx4f	59.+Bx5g	+Bx5g	60.Rx5g	B*2f
61.L*3c	P*5c	62.Lx3b+	Sx3b	63.G*3c	Nx3c	64.Px3c+	Sx3c
65.Nx3c+	Kx3c	66.P*3d	K-3b	67.P*6d	G-6b	68.P-3c+	Kx3c
69.B*5a	G*4b	70.N*2e	K-4c	71.Bx6b+	L*3a	72.S*3d	K-3b
73.N-3c+	Gx3c	74.Sx3c+	Kx3c	75.Rx5c+	K-2b	76.G*1c	Lx1c
77.+R-4b	G*3b	78.+Bx4d	K-2a	79.G*1a	resigns		

Black: Kakinoki

White: SHOTEST

1.P-7f	P-8d	2.S-6h	P-3d	3.S-7g	S-6b	4.P-5f	P-5d
5.S-4h	S-4b	6.G-7h	P-8e	7.K-6i	S-3c	8.P-2f	B-3a
9.G-5h	G-3b	10.P-2e	K-4a	11.B-7i	G-5b	12.B-5g	P-7d
13.K-7i	P-4d	14.P-9f	G5b-4c	15.P-3f	B-6d	16.N-3g	K-3a
17.K-8h	K-2b	18.P-4f	N-7c	19.P-6f	P-1d	20.G5h-6g	P-1e
21.S-4g	P-9d	22.R-2i	B-4b	23.P-4e	Px4e	24.Nx4e	S-4d
25.P-2d	Px2d	26.Bx2d	P*2h	27.Rx2h	P*2c	28.Bx4b+	G4cx4b
29.R-2g	B*6d	30.P*4f	P-9e	31.Px9e	Sx4e	32.B*2h	Sx3f
33.Sx3f	P*9f	34.Lx9f	N*8d	35.S*9g	G4b-4c	36.P-4e	Bx2h+
37.Rx2h	B*3g	38.R-2i	B-4f+	39.P-4d	G4c-3c	40.S-2e	Nx9f
41.Sx9f	+B-4g	42.R-2g	+B-3h	43.R-5g	+B-4h	44.P-4c+	G3cx4c
45.R-2g	L*2f	46.R-5g	N-3c	47.P*2g	N-4e	48.P*4i	+Bx5g
49.Gx5g	Nx5g+	50.P*3c	G3bx3c	51.N*1d	K-3b	52.B*2b	G*2a
53.P*3e	Gx2b	54.Nx2b+	Kx2b	55.Px3d	N*8d	56.Px3c+	Kx3c
57.P*3d	Gx3d	58.Sx3d	Kx3d	59.B*5b	P*4c	60.Px2f	Nx9f
61.K-9h	P*9g	62.Nx9g	B*4b	63.G*3f	S*8i	64.Kx8i	R*5i
65.G*7i	Bx9g+	66.P*3e	K-3c	67.S*3d	K-2b	68.G*3c	K-3a
69.G-3b	Kx3b	70.Bx4c+	K-4a	71.L*9h	Rx7i+	72.Gx7i	+Bx7i
73.Kx7i	N*6g	74.K-8i	G*7i	75.K-9i	G*8i	76.resigns	

Black: Kakinoki

White: YSS

1.P-7f	P-3d	2.P-2f	Bx8h=	3.Sx8h	S-2b	4.S-7g	G-3b
5.G4i-5h	S-3c	6.S-4h	S-6b	7.P-4f	G-5b	8.S-4g	K-4a
9.P-9f	K-3a	10.G-7h	P-6d	11.K-6i	G5b-4b	12.K-7i	P-8d
13.K-8h	P-4d	14.G5h-6h	S-6c	15.P-2e	P-9d	16.P-3f	G4b-4c
17.S-5f	P-7d	18.P-1f	N-7c	19.P-1e	P-8e	20.N-3g	S-5d
21.P-6f	R-6b	22.P-4e	Px4e	23.Sx4e	Sx4e	24.Nx4e	S-4b
25.P-7e	B*3g	26.R-1h	S*8c	27.Px7d	Sx7d	28.P*7e	Sx7e
29.P*7d	N-6e	30.Px6e	P*7f	31.P-7c+	R-9b	32.+P-8c	R-6b
33.N*7d	Px7g+	34.Nx7g	R-6a	35.S*5b	P*7f	36.P*4d	Gx4d
37.Sx6a=	Px7g+	38.G6hx7g	P*7f	39.G7g-6g	S*7g	40.K-7i	Sx7h+
41.Rx7h	N*5e	42.G-6h	Gx4e	43.S-5b+	N*6g	44.K-8i	K-2b
45.R*4a	G*3a	46.Rx9a+	Bx1i+	47.S*4a	G-4c	48.+Sx4b	G4cx4b
49.P*4c	G4bx4a	50.+R-8b	S*3b	51.S*8h	L*7g	52.Gx7g	Px7g+
53.Rx7g	S*6f	54.R-7h	P*7g	55.R-4h	N-3c	56.K-9h	+B-3g
57.R-1h	P-8f	58.P-2d	Px8g+	59.Kx8g	+Bx3f	60.Px2c+	Kx2c
61.R-2h	P*2g	62.R-1h	P*8f	63.K-9h	G*8g	64.Sx8g	Px8g+
65.Kx8g	+B-6i	66.B*7h	+Bx7h	67.Rx7h	S*8f	68.K-8h	Px7h+
69.Kx7h	S8f-7g+	70.K-8i	R*8h	71.resigns			

Black: Kakinoki

White: Morita

1.P-7f	P-3d	2.P-2f	Bx8h+	3.Sx8h	S-2b	4.S-7g	S-3c
5.G-7h	G-3b	6.S-4h	K-4a	7.K-6h	K-3a	8.G-5h	S-6b
9.P-4f	P-5d	10.S-4g	S-5c	11.P-9f	P-8d	12.K-7i	P-8e
13.K-8h	P-7d	14.P-3f	G-5b	15.G5h-6h	P-9d	16.P-2e	P-6d
17.N-3g	P-4d	18.P-6f	P-5e	19.R-2i	S-5d	20.R-4i	P-1d
21.R-2i	K-2b	22.R-2h	R-6b	23.R-4h	R-7b	24.P-1f	R-8b
25.R-2h	R-6b	26.R-2g	B*4h	27.B*1g	P-5f	28.Px5f	B-5i+
29.B-2f	+B-4h	30.N-4e	+B-3i	31.Nx3c+	Gx3c	32.S*4h	+B-4i
33.R-2i	+Bx4h	34.Bx4h	S-4c	35.P-5e	G-3b	36.R-7i	R-8b
37.R-5i	G-5c	38.R-2i	G-5b	39.S-5f	R-7b	40.P-2d	Px2d
41.Rx2d	P*2c	42.R-2e	P-7e	43.G7h-6g	Px7f	44.Sx7f	N*8d
45.P*7g	Nx7f	46.Px7f	P*7e	47.Px7e	Rx7e	48.P*7f	R-7b
49.R-2f	P*7e	50.Px7e	Rx7e	51.P*7f	R-7b	52.B-3g	R-8b
53.P-4e	Px4e	54.P*4d	P-8f	55.Px8f	Sx4d	56.B*7a	R-6b
57.Bx6b+	Gx6b	58.R*4a	S*4f	59.Bx4f	Px4f	60.S*4c	Gx4c
61.Rx4c+	S*3b	62.+Rx4d	B*5c	63.+Rx5c	Gx5c	64.B*4b	B*4d
65.S*3a	K-1b	66.Bx5c+	Bx5c	67.G*2b	K-1c	68.G*3e	Px3e
69.Gx3b	Bx3a	70.N*2e	K-1b	71.Gx3a	P*8g	72.Kx8g	B*2b
73.B*3b	G*8h	74.Kx8h	S*7i	75.K-7g	S*8h	76.K-8g	R*7g
77.G6gx7g	Sx7g+	78.Kx7g	Sx6h=	79.Kx6h	G*5g	80.K-7g	G*7h
81.Kx7h	G-6h	82.Kx6h	Bx3a	83.N-1c+	Nx1c	84.Rx2c+	resigns

Bilan de la saison pro 1997/1998

par Frédéric Pottier, 3 Dan

L'année s'est terminée le 31 mars pour les professionnels de Shogi et en ce moment se déroulent la finale du Meijin (entre Koji Tanigawa et son challenger Yasumitsu Sato) et le Zen Nihon (tournoi de tous les pros entre Yoshiharu Habu et Toshiyuki Moriuchi).

L'événement le plus important est la victoire de Tanigawa dans le Meijin pour la cinquième fois, ce qui lui permet de devenir le 17ème joueur à pouvoir porter le titre à vie !

Sinon Habu conserve facilement tous ses autres titres et Yashiki a reconquis le titre de Kisei qu'il avait déjà remporté deux fois.

Couronne	Tenant du titre		Challenger	
Ryu-O	Koji Tanigawa	4	Keiichi Sanada	0
Meijin	Yoshiharu Habu	2	Koji Tanigawa	4
Kisei	Hiroyuki Miura	1	Nobuyuki Yashiki	3
Oi	Yoshiharu Habu	4	Yasumitsu Sato	1
Osa	Yoshiharu Habu	3	Akira Shima	0
Kio	Yoshiharu Habu	3	Masataka Goda	1
Osho	Yoshiharu Habu	4	Yasumitsu Sato	1

En ce qui concerne les autres tournois importants, Koji Tanigawa a battu Taku Morishita 3 à 2 dans le Zen Nihon, il a remporté la coupe JT contre Toshiyuki Moriuchi et Yoshiharu Habu a remporté la coupe de la NHK contre Satoshi Murayama.

Chez les joueuses Ichio Shimizu a perdu deux titres : le Oi contre la toute jeune Reiko Yauchi et le Osho contre Haruko Saita, mais conserve les titres de Meijin et de Kurashiki Fujibana contre Hiroe Nakai.

Parmi les autres nouvelles importantes est le retrait de Kunio Yonenaga de la Junisen (ligue du Meijin) après sa descente en catégorie B1 ; il reste cependant en course pour les autres tournois.

L'autre infortuné à se retrouver en B1 est Michio Takahashi qui venait juste de remonter en catégorie A. Au contraire est la montée de Satoshi Murayama en catégorie A après sa descente l'an passé. Ce dernier très malade sera néanmoins absent pour un an.

Nouveau venu dans la cour des grands, Tadahisa Maruyama (à ne pas confondre avec le précédent) vient de remporter ses 13 parties en catégorie B1. Il réalise chaque année de très bons résultats même s'il n'est pas encore arrivé à devenir challenger d'un grand tournoi ; il fait figure d'épouvantail tant son ascension semble irrésistible (il venait d'être promu l'année dernière en B1!).

Prix attribués pour la saison 1997/1998

Prix	Joueur	Record
Meilleur joueur (Taisho)	Koji Tanigawa	
Performance exceptionnelle (Shukunsho)	Nobuyuki Yashiki	
Esprit combatif (Kantansho)	Masataka Goda	
Technique (Ginosho)	Yasumitsu Sato	
Meilleur pourcentage de victoires	Masataka Goda (76,2%)	Makoto Nakahara (85,5%)
Plus grand nombre de parties jouées	Masataka Goda (63)	Kunio Yonenaga (88)
Plus grand nombre de victoires	Masataka Goda (48)	Yoshiharu Habu (63)
Plus grand nombre de victoires successives	Nobuyuki Yashiki (15)	Hiroshi Kamia (28)
Meilleur jeune joueur	Keiichi Sanada	
Meilleure joueuse	Ichio Shimizu	

Calendrier

Mémorial Richard Verkouille

Du samedi 9 mai 11h au dimanche 10 mai 1998 17h (remise des prix)

Tournoi en 6 rondes de 45 mn et 30s de byoyomi

Lieu : Seniorsklub Krekelberg, Krekelberg 18 (Gent)

Inscriptions : 600 BEF

Contacteur Matt Casters Pekelharing 32 B-9000 Gent, Belgique ; Tél : +32 9 223 85 61

<Email : matt@innnet.be>

Rikai Shogi Tournament

Du samedi 6 juin 11h au dimanche 7 juin

Tournoi en 6 rondes de 1 h et 30 s de byoyomi

Lieu : Buurtcentrum Limbrichterveld, Eisenhowerstraat 724, Sittard, Pays-Bas

Contacteur Hugo Hollanders, Welsdaal 80c, 6228 JC Maastricht ; Tél : +31(0)43 3671131

<Email : h.hollanders@merit.unimaas.nl>

Championnat d'Europe de Shogi

Du 28 au 30 Août 1998

Lieu : Leiden, Pays-Bas

L'art de résoudre les tsume Shogi
(Cinquième partie)
par Teruyoshi Hayamizu, 3 Dan
Solutions des problèmes

Problème 25

1.S3c+ Kx3c 2.B*1a N*2b 3.Bx2b+ K2d 4.+B2c K2e (ou K1e) 5.+B1d Kx1d 6.N*2f Sx2f
7.G*2d K1e 8.G2e mat (tsume en 15 coups)

Le premier coup est un peu surprenant, mais un autre échec n'est pas bon à cause de l'espace disponible pour la fuite et à cause de la forte défense exercée par le fou promu. Après 1.... Kx3c 2.B*1a, le coup N*2b est une interposition temporaire (chu-ai, un cavalier est la meilleure défense). Il ne peut pas être pris par la tour car le roi peut s'échapper vers le centre de l'échiquier par les cases 4c ou 4d. Après 3.Bx2b+ K2d, le coup 4.+B2c est important. Si l'échec à la découverte est joué à la place, la tour 2a est prise par la tour 5a. La suite de coups 4.+B2c et 5.+B1d est l'enchaînement correct.

Problème 26

1.L*2b K3a 2.N4a+ Kx4a 3.Lx4d S4c 4.S4b+ Kx4b 5.Lx4c+ K3a 6.S*4b Kx2b 7.S3c= K1c
8.S*2b (ou S*2d) mat (tsume en 15 coups)

1.L*2d est tentant mais N*2c est la meilleure défense et vous ne pouvez plus poursuivre. La lance en main doit d'abord être parachutée en 2b, comme un pion. Après 1... K3a, 2.N4a+ est pris par le roi car Sx4a conduit à un mat plus rapide par 3.N4c=. Après 3.Lx4d, 3.... S4c est une interposition temporaire par déplacement d'une pièce de l'échiquier (ido-ai), qui est destinée à ouvrir une route au roi. Cette pièce ne doit pas être prise, 4.S4b+ est le bon coup.

Problème 27

Publié en avril 1993 dans Shogi Sekai

1.B*3c Lx3c 2.R*5a K1b 3.Rx5b+ Kx1c 4.+R1b Kx1b 5.R*1d Kx2c 6.G*1c mat (tsume en 11 coups)

R*2a, G*2a ou G*2b paraissent possibles, mais le roi s'échappe grâce à la forte défense de la tour. B*3c est donc le premier coup. Sur 1.... K1b, 2.G*2b et sur 1.... L*2b, 2.R*2a matent plus rapidement. Par conséquent, le fou 3c doit être pris par la lance avec 1.... Lx3c. Le coup suivant 2.R*5a est too-goma. Si elle est capturée par Rx5a, G*2b mate. Une interposition temporaire telle que 2.... P*3a est possible et sur la prise, le roi s'échappe en 1b. Cependant, 3.G*2b est meilleur que 3.Rx3a+ et 3... Rx2b 4.Rx3a+ K1b 5.+Rx2b aboutit au mat plus vite. Le roi doit donc partir en 1b après 2.R*5a. Après 3.Rx5b+ Kx1c, l'échec 4.+R1b est décisif.

Problème 28

1.G*2c K2a 2.Nx3a+ Kx3a 3.L*3d P*3c 4.Lx3c= K4b 5.L3b= Kx5b 6.P*5c K4a 7.+Bx5a Rx5a 8.L3a+ Kx3a 9.G*3b mat (tsume en 17 coups)

La variante 1.G*2c K2a 2.Nx3a+ Kx3a 3.L*3d paraît simple, mais le coup suivant est la clé du problème. 3.... P*3c est une interposition temporaire destinée à donner la case 4b au roi. Comme 4.G3b ne mate pas, ce pion doit être pris par la lance avec 4.Lx3c=. Après 4.... K4b, les échecs 5.L3b+ et 5.G3b mènent à un uchifuzume après 5.... Kx5b. Que faire ? Rappelez vous qu'une non promotion intentionnelle peut éviter un uchifuzume. Après 4.... K4b, 5.L3b= est correct.

Problème 29

Publié en 1978 dans Shogi Sekai

1.S*1a K1b 2.+B2a Kx2a 3.Rx5a= K1b 4.R5b= N*3b 5.Rx3b= Kx1a 6.P*1b K2a 7.R3a+ Kx1b 8.N*2d K2c 9.+R3b mat (tsume en 17 coups)

1.B3b+ et 1.L3b+ échouent à cause de la forte défense du fou en 5e. 1.S*1a et 2.+B2a sont un bon début pour utiliser la tour 5d. Une fois que le fou promu est capturé par le roi 2.... Kx2a, on dirait que la suite 3.Rx5a+ K1b 4.+R5b Kx1a 6.P*1b K2a 7.+R3b est mat en 11 coups. Cependant, si un cavalier est parachuté en 3b comme une interposition provisoire après 4.+R5b, alors 6.+Rx3b Kx1a mène à un uchifuzume. Où est le problème ? A nouveau, la non promotion intentionnelle doit être utilisée. A la place de 3.Rx5a+, 3.Rx5a= doit être joué et la tour doit se déplacer en 3b sans se promouvoir. Un pion peut ainsi être parachuté en 1b au 11e coup.

Problème 30

1.N1c+ Kx1c 2.+Bx3e N2d 3.S*1d Kx1d 4.+Rx2d Gx2d 5.N*2f Kx2c 6.+Bx2d K1b 7.G*2c K2a 8.Lx3a+ Kx3a 9.+Bx4b Kx4b 10.N3d Bx3d 11.L*4d B*4c 12.R*3b K4a 13.Lx4c= Bx4c 14.S5a+ Kx5a 15.B*3c K6a 16.Px7a+ Kx7a 17.B4d+ K8a 18.S*7b K9b 19.Sx8c+ Kx8c 20.G*9c Kx9c 21.+B7a K9d 22.+Nx9e Kx9e 23.S9f Kx9f 24.G*8f K9g 25.Px9h Kx9h 26.R3h+ Kx8i 27.G*9i K7i 28.+R8h K6i 29.+N5i Kx5i 30.+B2f K6i 31.+B3f K5i 32.+R5h mat (tsume en 63 coups)

C'est le plus long problème que j'ai réalisé. Toutes les pièces à part 7 pions et un roi sont sur l'échiquier. Le coup 2.... N2d est une bonne défense, un ido-ai qui rend actives la tour 4b et la lance 3a. Maintenant, l'attaque est devenue difficile, mais 3.S*1d et 4.+Rx2d sont bons et les échecs pleuvent. Dans la chasse au roi, la lance par 11.L*4d et la tour par 12.R*3b doivent être parachutées sur ces cases précises. Le roi est poursuivi le long du bord. Faites attention à la défense exercée par le fou en 4c, qui protège à la fois les cases 8g et 9h. A la fin, les deux fous sont sur les mêmes cases que dans le diagramme initial, les lances, cavaliers et généraux d'argent ont disparu, et le roi est maté en 5i.

1er novembre 1997, tournoi de Boughton

Nr	Nom	Grade	Elo	Rondes	Pts	+/-
1	Mann Peter	1 Kyu	1733	3+	1	+8
=	Bobbin Neil	8 Kyu	1320	4+	1	+21
3	Campbell Steve	3 Kyu	1556	1-	0	-8
=	Groombridge Marc	7 Kyu	1431	2-	0	-21

1-2 novembre 1997, Hannover, 7ème Open d'Allemagne

Nr	Nom	Grade	Elo	Rondes	Pts	Sos	Sb	Cum	+/-
1	Moriyasu Keiichiro	4 Dan	2120	4+ 2+ 6+ 3- 7+ 5+	8	42	35	36	+33
2	Miyamoto Toyokazu	4 Dan	2312	13+ 1- 23+ 8+ 4+ 3+	8	38	30	34	-3
3	Mirnik Boris	2 Dan	1923	11+ 6+ 12+ 1+ 5- 2-	7	42	27	36	+45
4	Van Oosten Arend	4 Dan	2153	1- 14+ 13+ 5+ 2- 10+	7	41	25	31	=
5	Casters Matt	2 Dan	1793	16+ 12+ 9+ 4- 3+ 1-	7	39	24	35	+55
6	Mieki Tadashi	3 Dan	2064	23+ 3- 1- 15+ 8+ 7+	7	36	21	30	-2
7	Theeuwen Marc	3 Dan	2046	12- 15+ 11+ 9+ 1- 6-	6	38	17	30	-20
8	Schuler Hans-Ulrich	2 Dan	1858	14+ 9- 16+ 2- 6- 15+	6	37	16	29	+12
9	Roquas Frans	1 Dan	1693	10+ 8+ 5- 7- 14- 18+	6	36	17	30	+41
10	Majewski Thomas	1 Dan	1869	9- 13- 19+ 11+ 12+ 4-	6	36	17	27	=
11	Rovekamp Frank	3 Dan	2020	3- 17+ 7- 10- 13+ 14+	6	36	17	26	-18
12	Tiggelman Jeroen	1 Dan	1870	7+ 5- 3- 18+ 10- 19+	6	36	16	28	-12
13	Hollanders Hugo	3 Dan	1948	2- 10+ 4- 23+ 11- 17+	6	36	15	27	+4
14	Segers Hans	3 Dan	2010	8- 4- 24+ 16+ 9+ 11-	6	34	15	27	-27
15	Van De Velde Kristiaan	1 Kyu	1777	18+ 7- 17+ 6- 24+ 8-	5	33	14	24	+7
16	Danerud Martin	1 Dan	1744	5- 25+ 8- 14- 17- 23+	5	32	8	24	-20
17	Maass Stephan	2 Kyu	1680	19+ 11- 15- 25+ 16+ 13-	5	31	14	23	+17
18	Kashiwazaki Shintaro	2 Kyu	1680	15- 26+ 25+ 12- 23+ 9-	5	29	12	23	+4
19	Engelhardt Alexander	4 Kyu	1501	17- 34+ 10- 26+ 20+ 12-	5	28	11	22	+17
20	Sprenger Bernd	5 Kyu	1464	31+ 24- 22+ 21+ 19- 25+	5	26	17	20	+35
21	Nilsson Carl Johan	5 Kyu	1500	27+ 23- 33+ 20- 31+ 24+	5	23	14	19	+17
22	Marunek Roland	7 Kyu	1354	26- 30+ 20- 35+ 28+ 27+	5	22	13	17	+20
23	Hellinx Robert	1 Dan	1801	6- 21+ 2- 13- 18- 16-	4	36	5	23	-45
24	Drechsler Jochen	4 Kyu	1560	25- 20+ 14- 27+ 15- 21-	4	29	9	20	-25
25	Greb Wolfgang	2 Kyu	1585	24+ 16- 18- 17- 26+ 20-	4	28	8	20	-30
26	Eeckhout Willem	6 Kyu	1422	22+ 18- 28+ 19- 25- 33+	4	26	12	17	-3
27	Korsner Sven	6 Kyu	1304	21- 29+ 35+ 24- 30+ 22-	4	23	9	17	+9
28	Rama Hendrik	15 Kyu	1200	32+ 31+ 26- 33+ 22- 30+	4	21	12	15	+52
29	Wiemer Ralf	10 Kyu	1200	0+ 27- 30- 36+ 32+ 34+	4	14	7	12	+25
30	Krauss Ulrich	12 Kyu	1274	35+ 22- 29+ 32+ 27- 28-	3	22	9	13	-8
31	Blumberg Klaus	7 Kyu	1351	20- 28- 36+ 0+ 21- 32-	3	19	2	13	-55
32	Gerards Hans	11 Kyu	1189	28- 37+ 34+ 30- 29- 31+	3	18	7	10	+15
33	Bottcher Hans-Joachim	15 Kyu	1097	37+ 0+ 21- 28- 34+ 26-	3	17	4	13	+24
34	Rose Bernd Oliver	10 Kyu	1200	36+ 19- 32- 37+ 33- 29-	2	19	4	9	-25
35	Hingley Peter	10 Kyu	1200	30- 36+ 27- 22- 0+ 37-	2	16	2	7	-31
36	Bar Werner	10 Kyu	1254	34- 35- 31- 29- 37+ 0+	2	13	2	3	-52
37	Wolfram Till	15 Kyu	1200	33- 32- 0+ 34- 36- 35+	2	12	2	5	-52

22 novembre 1997, tournoi de Bracknell

Nr	Nom	Grade	Elo	Rondes	Pts	Sos	Sb	Cum	+/-
1	Trent Michael	3 Dan	1960	9+ 8+ 2+	3	4	4	6	+41
2	Lamb Stephen	4 Dan	2146	6+ 3+ 1-	2	7	4	5	-4
3	Hirata Yukio	4 Dan	2128	5+ 2- 4+	2	6	4	4	-1
4	Tanaka Hideki	1 Dan	1833	7+ 10+ 3-	2	5	3	5	+8
5	Blackstock Les	3 Dan	1944	3- 9+ 8+	2	4	2	3	+16
6	Hassabis Demis	1 Kyu	1740	2- 11+ 10+	2	3	1	3	+12
7	Adams Colin	1 Kyu	1671	4- 12+ 11+	2	2	0	3	+28
8	Foster David	1 Dan	1808	12+ 1- 5-	1	5	0	3	+2
9	Hosking Tony	3 Dan	1993	1- 5- 12+	1	5	0	1	-18
10	Brewer Mike	2 Kyu	1517	11+ 4- 6-	1	4	0	3	+7
11	Atkins Tony	4 Kyu	1560	10- 6- 7-	0	5	0	0	-37
12	Cain Steven	2 Dan	1939	8- 7- 9-	0	4	0	0	-50

28-30 décembre 1997, 13ème Tournoi de Nijmegen

Nr	Nom	Grade	Elo	Rondes	Pts	Sos	Sb	Cum	+/-
1	Theeuwen Marc	3 Dan	2046	8+ 2- 16+ 10+ 4+ 9+ 3- 5+	7	45	32	35	+31
2	Cheymol Eric	4 Dan	2071	13+ 1+ 5+ 4- 11- 17+ 9+ 3+	7	44	33	35	+22
3	Miyamoto Toyokazu	4 Dan	2312	7+ 4- 12+ 6+ 9- 10+ 1+ 2-	6	47	29	32	-35
4	Pottier Frederic	2 Dan	1903	16+ 3+ 9+ 2+ 1- 13+ 5- 7-	6	46	27	37	+49
5	Casters Matt	2 Dan	1793	6+ 18+ 2- 9- 8+ 11+ 4+ 1-	6	46	27	32	+72
6	Majewski Thomas	1 Dan	1869	5- 8+ 7+ 3- 13- 12+ 10+ 17+	6	43	26	27	+31
7	Oosterwijk Jan	3 Dan	1977	3- 14+ 6- 12+ 10- 15+ 11+ 4+	6	42	25	26	+1
8	Segers Hans	3 Dan	2010	1- 6- 19+ 14+ 5- 16+ 13+ 9+	6	41	22	25	-8
9	Van Oosten Arend	4 Dan	2153	14+ 11+ 4- 5+ 3+ 1- 2- 8-	5	48	22	32	-35
10	Van De Velde Kristiaan	1 Kyu	1777	15+ 13+ 11+ 1- 7+ 3- 6- 21+	5	40	21	26	+57
11	Geuns Hans	3 Dan	1892	12+ 9- 10- 15+ 2+ 5- 7- 20+	5	40	18	26	-9
12	Heeffter Albrecht	1 Dan	1849	11- 17+ 3- 7- 19+ 6- 21+ 16+	5	35	12	22	-21
13	Boekschoten Michiel	3 Dan	1927	2- 10- 21+ 16+ 6+ 4- 8- 22+	5	35	11	24	-33
14	Litjens Mathijs	3 Dan	1914	9- 7- 18+ 8- 17- 20+ 22+ 15+	5	31	10	20	-39
15	Greb Wolfgang	2 Kyu	1585	10- 20+ 17+ 11- 18+ 7- 19+ 14-	4	34	13	19	+35
16	Roquas Frans	1 Dan	1693	4- 19+ 1- 13- 22+ 8- 20+ 12-	4	34	5	21	-9
17	Eeckhout Willem	6 Kyu	1422	21+ 12- 15- 22+ 14+ 2- 18+ 6-	4	32	10	19	+53
18	Drechsler Jochen	4 Kyu	1560	20+ 5- 14- 21+ 15- 22+ 17- 19+	4	25	6	17	-6
19	Sprenger Bernd	3 Kyu	1464	22+ 16- 8- 20+ 12- 21+ 15- 18-	3	26	3	16	+5
20	Van Der List Sjef	2 Kyu	1680	18- 15- 22+ 19- 21+ 14- 16- 11-	2	26	1	10	-89
21	Kau Tom	4 Kyu	1373	17- 22+ 13- 18- 20- 19- 12- 10-	1	28	0	7	-42
22	Boender Jaap	9 Kyu	968	19- 21- 20- 17- 16- 18- 14- 13-	0	28	0	0	-9

31 janvier 1998, tournoi de Sittard

Nr	Nom	Grade	Elo	Rondes	Pts	Sos	Sb	Cum	+/-
1	Van Oosten Arend	4 Dan	2114	3+ 5+ 2+ 4+	4	10	10	10	+19
2	Casters Matt	3 Dan	2001	7+ 4+ 1- 9+	3	10	6	8	+4
3	Hollanders Hugo	3 Dan	1967	1- 8+ 7+ 6+	3	10	6	6	+16
4	Kiers Ton	1 Dan	1706	8+ 2- 11+ 1-	2	10	3	6	+35
5	Jacobs Peter	1 Kyu	1732	11+ 1- 6+ 8-	2	9	3	6	+12
6	Kau Tom	4 Kyu	1332	10+ 9+ 5- 3-	2	8	3	7	+23
7	Geuns Hans	3 Dan	1880	2- 11+ 3- 10+	2	8	2	4	-8
8	Oosterwijk Jan	3 Dan	1956	4- 3- 12+ 5+	2	7	2	3	-28
9	Colaris Andre	6 Kyu	1279	12+ 6- 10+ 2-	2	6	1	6	+6
10	Boekwijt Fred	5 Kyu	1265	6- 12+ 9- 7-	1	6	0	3	-23
11	Van De Velde Kristiaan	1 Kyu	1793	5- 7- 4- 12+	1	6	0	1	-48
12	Boender Jaap	9 Kyu	1000	9- 10- 8- 11-	0	6	0	0	-11

15 février 1998, Paris

Nr	Nom	Grade	Elo	Rondes	Pts	Sos	Sb	Cum	+/-
1	Miyamoto Toyokazu	4 Dan	2289	4- 3+ 2+ 5+	3	9	7	6	-6
2	Cheymol Eric	4 Dan	2120	5+ 4+ 1- 6+	3	6	3	8	+2
3	Watanabe Kiyoyuki	3 Dan	2094	6+ 1- 5+ 4+	3	6	3	7	+4
4	Pottier Frederic	3 Dan	1966	1+ 2- 6+ 3-	2	9	3	6	+6
5	Schamelhout Emmanuel	1 Kyu	1670	2- 6+ 3- 1-	1	9	0	3	-4
6	Debrieu Claude	12 Kyu	1172	3- 5- 4- 2-	0	9	0	0	-2

28 février & 1er mars 1998, Tournoi Tokin, La Haye

Nr	Nom	Grade	Elo	Rondes	Pts	Sos	Sb	Cum	+/-
1	Casters Matt	3 Dan	2001	12+ 7+ 2+ 4+ 3+ 5-	5	22	18	20	+32
2	Van Oosten Arend	4 Dan	2114	9+ 14+ 1- 12+ 7+ 4+	5	19	14	17	+11
3	Segers Hans	3 Dan	1978	10+ 5+ 4- 6+ 1- 7+	4	23	14	15	-5
4	Theeuwen Marc	3 Dan	2042	15+ 8+ 3+ 1- 14+ 2-	4	20	10	17	+7
5	Heeffter Albrecht	1 Dan	1841	11+ 3- 6- 13+ 15+ 1+	4	19	11	12	-1
6	Drechsler Jochen	4 Kyu	1480	8- 15+ 5+ 3- 12+ 9+	4	17	10	12	+97
7	Majewski Thomas	1 Dan	1832	13+ 1- 14+ 9+ 2- 3-	3	21	7	13	+13
8	Litjens Mathijs	3 Dan	1875	6+ 4- 12- 10+ 9- 14+	3	18	9	10	-24
9	Tiggelman Jeroen	1 Dan	1825	2- 16+ 13+ 7- 8+ 6-	3	17	5	11	-21
10	Blommers Joost	2 Kyu	1490	3- 13- 11+ 8- 16+ 12+	3	14	5	7	+16
11	Kau Tom	4 Kyu	1332	5- 12- 10- 16+ 13+ 15+	3	12	3	6	+49
12	Greb Wolfgang	2 Kyu	1537	1- 11+ 8+ 2- 6- 10-	2	23	6	9	-4
13	Boekwijt Fred	5 Kyu	1265	7- 10+ 9- 5- 11- 16+	2	16	3	6	+36
14	Hollanders Hugo	3 Dan	1967	16+ 2- 7- 15+ 4- 8-	2	16	1	9	-44
15	Lindner Jan-Joost	1 Kyu	1768	4- 6- 16+ 14- 5- 11-	1	17	0	4	-70
16	Blommers Peter	3 Kyu	1559	14- 9- 15- 11- 10- 13-	0	14	0	0	-87

Liste Elo au 1er janvier 1998

Nr	Nom	Nat	Grade	Elo	+/-	Parties	Nb	Dernière
1	Miyamoto Toyokazu	J	4 Dan	2289	-23	87	28	30/12/1997
2	Grimbergen Reijer	NL	4 Dan	2254		360		30/12/1996
3	Sandeman Mike	GB	4 Dan	2192		138		06/04/1997
4	Lamb Stephen	GB	4 Dan	2158	+12	140	13	22/11/1997
5	Fukumura Tsutomu	J	5 Dan	2123	+22	69	13	21/09/1997
6	Cheyamol Eric	F	4 Dan	2120	+49	218	15	30/12/1997
7	Van Oosten Arend	NL	4 Dan	2114	-39	470	21	30/12/1997
8	Watanabe Kiyoyuki	J	3 Dan	2094	-6	52	4	24/08/1997
9	Hara Susumu	J	3 Dan	2089	+31	34	8	24/08/1997
10	Toyoda Taketoshi	J	4 Dan	2083		23		22/06/1997
11	Mieki Tadashi	J	3 Dan	2056	-8	62	13	02/11/1997
12	Ichiyonagi Kei	J	4 Dan	2046	-22	19	7	24/08/1997
13	Theeuwens Marc	NL	3 Dan	2042	-4	227	16	30/12/1997
14	Hayamizu Teruyoshi	J	3 Dan	2023		28		22/06/1997
15	Yamamoto Katsura	J	3 Dan	2010	+60	171	7	24/08/1997
16	Casters Matt	B	3 Dan	2001	+208	197	27	30/12/1997
17	Trent Michael	GB	3 Dan	2001	+41	62	3	22/11/1997
18	Hosking Tony	GB	3 Dan	1981	-12	141	10	22/11/1997
19	Blackstock Les	GB	3 Dan	1980	+36	189	10	22/11/1997
20	Segers Hans	NL	3 Dan	1978	-32	277	21	30/12/1997
21	Mirnik Boris	D	2 Dan	1972	+49	69	13	02/11/1997
22	Hollanders Hugo	NL	3 Dan	1967	+19	141	13	02/11/1997
23	Pottier Frederic	F	3 Dan	1966	+63	195	15	30/12/1997
24	Oosterwijk Jan	NL	3 Dan	1956	-21	232	15	30/12/1997
25	Rovekamp Frank	NL	3 Dan	1950	NC	13	13	02/11/1997
26	Secelle Hans	B	3 Dan	1937		213		04/05/1997
27	Solter Frank	D	2 Dan	1910		119		20/10/1996
28	Schmidt Guillaume	F	3 Dan	1900		140		16/06/1996
29	Stouten Pieter	NL	3 Dan	1886	-52	234	7	24/08/1997
30	Boeschoten Michiel	NL	3 Dan	1886	-41	128	15	30/12/1997
31	Geuns Hans	NL	3 Dan	1880	-12	239	15	30/12/1997
32	Schuler Hans-Ulrich	D	2 Dan	1879	+21	40	13	02/11/1997
33	Litjens Mathijs	NL	3 Dan	1875	-39	329	8	30/12/1997
34	Denver-Fedder Anthony	GB	2 Dan	1866		161		06/04/1997
35	Cain Steven	GB	2 Dan	1862	-77	136	12	22/11/1997
36	De Schepper Bart	B	1 Dan	1855		46		15/06/1997
37	Heeffers Albrecht	B	1 Dan	1841	-8	156	15	30/12/1997
38	Majewski Thomas	D	1 Dan	1832	-37	119	21	30/12/1997
39	Tanaka Hideki	J	1 Dan	1830	NC	15	6	22/11/1997
40	Tiggelman Jeroen	NL	1 Dan	1825	-45	62	13	02/11/1997
41	Hall John	GB	2 Dan	1817		145		30/11/1996
42	Van De Velde Kristiaan	B	1 Kyu	1793	+16	140	26	30/12/1997
43	Gorissen Theo	NL	2 Dan	1792		167		30/12/1996
44	Greeuw Gert	NL	1 Kyu	1769		33		25/02/1996
45	Lindner Jan-Joost	NL	1 Kyu	1768		14		04/05/1997
46	Lerminet Denis	F	1 Dan	1761		140		04/05/1997
47	Koymans Ron	NL	1 Kyu	1759		37		15/03/1997
48	Hellinx Robert	NL	1 Dan	1756	-45	75	6	02/11/1997
49	Tran Philippe	F	1 Kyu	1736	+41	66	7	24/08/1997
50	Jacobs Peter	NL	1 Kyu	1732		66		30/12/1996
51	Roquas Frans	NL	1 Dan	1725	+32	246	14	30/12/1997
52	Danerud Martin	S	1 Dan	1721	-23	35	17	02/11/1997
53	Kiers Ton	NL	1 Dan	1706	+14	107	7	24/08/1997
54	Verhaeven Eddy	B	1 Kyu	1704		63		31/05/1996
55	West Richard	GB	1 Kyu	1702		29		14/09/1996
56	Adams Colin	GB	1 Kyu	1699	+28	24	3	22/11/1997
57	Nonoyama Akihiko	J	1 Kyu	1689		36		30/12/1996
58	Haaksma Henk	NL	2 Kyu	1681		38		04/05/1997
59	Yoshino Tsutomu	J	1 Dan	1678		18		02/02/1997
60	Schamelhout Emmanuel	F	1 Kyu	1670	+3	29	6	24/08/1997
61	Solter Reinhold	D	1 Kyu	1646		84		20/10/1996
62	Bertin Etienne	B	1 Kyu	1633	-8	73	6	24/08/1997
63	West Vincent	GB	1 Kyu	1633		50		28/04/1996
64	Dreblow Leo	D	2 Kyu	1617		65		20/10/1996
65	Vereertbrugghen Walter	B	2 Kyu	1616		61		15/06/1997

66	Kenney John	USA	1	Kyu	1612	-47	75	6	24/08/1997
67	Eeckhout Willem	B	1	Kyu	1576	++++	70	26	30/12/1997
68	Beel Marc	B	2	Kyu	1551	+73	120	6	24/08/1997
69	Weimann Christophe	F	2	Kyu	1547	+49	143	6	24/08/1997
70	Engelhardt Alexander	D	4	Kyu	1546	+45	75	18	02/11/1997
71	Greb Wolfgang	D	2	Kyu	1537	-48	92	20	30/12/1997
72	Nilsson Carl Johan	S	5	Kyu	1528	NC	16	16	02/11/1997
73	Sprenger Bernd	D	3	Kyu	1504	NC	23	14	30/12/1997
74	Blommers Joost	NL	2	Kyu	1490		91		01/06/1997
75	Drechsler Jochen	D	4	Kyu	1480	NC	20	20	30/12/1997
76	Van Caenegem Geert	B	6	Kyu	1477		90		15/06/1997
77	Brewer Mike	GB	2	Kyu	1475	-42	72	9	22/11/1997
78	Marounek Roland	B	7	Kyu	1467	++++	46	18	02/11/1997
79	Fahys Francis	F	4	Kyu	1465	NC	12	6	21/09/1997
80	Hoffmann Wolfgang	D	4	Kyu	1462	+27	20	6	21/09/1997
81	Hansson Jorrit	NL	4	Kyu	1461		42		01/06/1997
82	Holland Phil	GB	4	Kyu	1458	NC	13	2	13/09/1997
83	Solter Monika	D	5	Kyu	1457		72		22/09/1996
84	Guzek Florian	F	4	Kyu	1444		32		25/08/1996
85	Depouillon Dirk	B	4	Kyu	1443	+49	60	6	24/08/1997
86	Remue Jan	B	6	Kyu	1427		41		16/06/1996
87	Groombridge Marc	GB	7	Kyu	1410	-21	27	1	01/11/1997
88	Volckaert Lieven	B	8	Kyu	1407		78		15/06/1997
89	Wiebering Kees	NL	5	Kyu	1405	NC	12	6	24/08/1997
90	Kau Tom	NL	4	Kyu	1332	-41	179	14	30/12/1997
91	Van Wietmarschen Herman	NL	5	Kyu	1332	-40	18	6	24/08/1997
92	Kramer Evert	NL	5	Kyu	1318		55		01/06/1997
93	Berkers Karel	B	6	Kyu	1308		60		16/06/1996
94	Roels Wilfried	B	4	Kyu	1304		51		30/12/1996
95	Blumberg Klaus	D	7	Kyu	1296	-55	28	5	02/11/1997
96	Korsner Sven	S	6	Kyu	1294	-10	64	12	02/11/1997
97	Colaris Andre	NL	6	Kyu	1279		27		01/06/1997
98	Jenny Jean-Luc	F	10	Kyu	1279	-8	23	6	21/09/1997
99	Ballet Joris	B	10	Kyu	1272		34		25/08/1996
100	Sax Hubert	F	10	Kyu	1270	NC	16	6	21/09/1997
101	Krauss Ulrich	D	12	Kyu	1266	-8	22	6	02/11/1997
102	Boekwijt Fred	NL	5	Kyu	1265		34		25/08/1996
103	Hecquet Francois	F	10	Kyu	1249		31		30/11/1996
104	Moerman Eric	B	13	Kyu	1245	+40	32	6	24/08/1997
105	Rama Hendrik	D	10	Kyu	1227	NC	12	12	02/11/1997
106	Gerards Hans	D	11	Kyu	1226	+37	33	12	02/11/1997
107	Terrier Francois	F	10	Kyu	1226	NC	16	6	21/09/1997
108	Muller-Koppe Jens	D	11	Kyu	1219	NC	12	6	24/08/1997
109	Bar Werner	D	10	Kyu	1202	-52	25	5	02/11/1997
110	Osmont Fabien	F	12	Kyu	1189	-18	20	6	21/09/1997
111	Debrieu Claude	F	12	Kyu	1172		14		13/04/1997
112	Camacho Eddy	F	11	Kyu	1148	-30	33	6	21/09/1997
113	Bataille Patrick	B	10	Kyu	1142	+52	31	6	24/08/1997
114	Fukumura Yae	J	12	Kyu	1141	-51	41	12	21/09/1997
115	Bottcher Hans-Joachim	D	15	Kyu	1137	NC	21	11	02/11/1997
116	Van Hentenryck Alain	B	13	Kyu	1117	-25	21	6	24/08/1997
117	Boender Jaap	NL	9	Kyu	1000	+32	39	14	30/12/1997

Solution du problème de couverture

1.P*1b Gx1b 2.+Bx1b Kx1b 3.N*2d K2b 4.P*2c Kx2c 5.S*3b K3d 6.G*3e mat

Tsume composé par Eric Cheymol et publié le 15 octobre 1997 dans Shogi Nexus
(<http://www.vega.or.jp/~patrick/shogi/>)

Adresses en France

Association Française de Shogi

Président et rédacteur en chef de la revue:

Frédéric Pottier, 19/285 Allée des Demoiselles d'Avignon 92000 NANTERRE
Au rez-de-chaussée notre club est ouvert tous les mercredis à partir de 19h. Code B829A.
Tél: 01 40 90 96 67 <Email : pottierf@club-internet.fr>

Représentant FESA responsable de la Commission des grades et du Classement Elo:

Eric Cheymol, 15 Rue Louis Blériot 92500 Rueil-Malmaison
Tél: 01 47 51 64 20 <Email : echeymol@imagnet.fr>
Informations européennes : <<http://www.imagnet.fr/~echeymol>>

Association de Shogi d'Alsace

Fabien Osmont, 11 Rue du 1er RCP 68320 Jepsheim
Tél: 03 89 71 61 75

Adresses à l'étranger

Allemagne

Thomas Majewski
<Email : dewabmaj@ibmmail.com>

Belgique

Matt Casters, Pekelharing 32 B-9000 Gent Belgique
Tél : 00 (32) 92 23 85 61 <Email : matt@innet.be> <<http://www.netpoint.be/shogi/gfdb/>>

Grande-Bretagne

Phil Holland, 94 Green Drift, Royston, Herst SG8 5BT, Grande-Bretagne
<Email : phil.holland@bcs.org.uk>

Pays-Bas

Marc Theeuven, Oude Graafseweg 139, 6543 PP Nijmegen, Pays-Bas
<Email : marc_theeuven@mail.amsinc.com>

Suède

Martin Danerud, Oxledsvagr 61, 433 67 Savedalen, Suède,
Tél : +46 31 267505 <Email : martin.danerud@partille.mail.telia.com>

Norvège

Odd Vidar Bakkejord
<Email : oddbak@ifi.uio.no> <<http://www.ifi.uio.no/~oddbak>>

Japon

Nihon Shogi Renmei, Kiyoshi Onogi, Sendagaya 2-39-9, Shibuya-ku, Tokyo, Japon
<Email : osaki@shogi.or.jp>, <<http://www.shogi.or.jp>>