

# SOFT

NR 3  
SEPTEMBER  
2008

SVENSKA OTHELLOFÖRBUNDETS TIDNING



**Daniel Ljungqvist är svensk mästare i Othello 2008!**

# Innehåll SOFT 3

<b>SM i Othello 2008</b>	<b>3</b>
<i>Grundspelet</i>	<b>3</b>
<i>Semifinaler</i>	<b>4</b>
<i>Bronsmatch</i>	<b>5</b>
<i>Finalparti 1</i>	<b>6</b>
<i>Finalparti 2</i>	<b>7</b>
<i>Finalparti 3</i>	<b>10</b>
<b>Kristianstad Open</b>	<b>11</b>
<b>Zebraskolan: Databassökning</b>	<b>12</b>
<b>Program i fokus: ICare &amp; HappyEnd</b>	<b>14</b>
<b>Round Robin</b>	<b>17</b>
<b>Problemet</b>	<b>17</b>
<b>Fällor del 2</b>	<b>18</b>
<b>Styrelsen informerar</b>	<b>19</b>
<i>Protokoll från årsmötet</i>	<b>19</b>
<b>Lösning till problemet</b>	<b>19</b>
<b>VM i Othello 2008</b>	<b>20</b>

*SOFT (Svenska Othelloförbundets Tidning)* skickas till Svenska Othelloförbundets medlemmar fyra gånger per år: i mars, juni, september och december.

SOFT publiceras även på <http://othello.nu / Historik / Tidskriftshistorik> med en fördröjning på två nummer.

*Redaktör:* Simon Ingelman-Sundberg.

*Medarbetare i detta nummer:* Henry Aspenryd.

Material till SOFT och synpunkter på innehållet skickas till [soft@othello.nu](mailto:soft@othello.nu).

Dead line för material till decembernumret 2008 är den 7 december.

För att bli medlem i SOF betalar man 150 kr (om man är äldre än 18 år) eller 100 kr (om man 18 år eller yngre) till SOFs plusgiro 45 72 36-8.

Ange namn, adress, telefonnummer, personnummer och ev. e-postadress.

Förutom prenumeration på SOFT kan man som SOF-medlem delta i av SOF arrangerade turneringar som ingår i Sveriges Grand Prix (SGP). Som ny medlem får man dessutom en medlems-DVD och skriften *Othello:*

*Regler, taktik & strategi.*

SOFs hemsida: <http://othello.nu>.

# SM i Othello 2008

Tio spelare dök upp till SM i Göteborg den 6-7 september. Första dagens partier spelades i Svartedalsskolan på Hisingen, där även Göteborg Open spelats de senaste åren.

Startfältet var jämnt och det var ovisst vilka som skulle ta de fyra semifinalplatserna. Knappa favoriter var de tre som var klart högst rankade på nordiska rankinglistan, och som även är de som spelat bäst under året: Henry Aspenryd, Tintin Eng och Caroline Sandberg Odsell. Här fanns även Daniel Ljungqvist, finalist i final i SM 2003 – en turnering med 42 deltagare. Här fanns en intressant debutant som spelat mycket på nätet: Mathias Andersson. Ej att förglömma Kim Hermansen, som vunnit Karlskrona Open före stora delar av startfältet. De något lägre rankade Simon Ingelman-Sundberg, Veronica Stenberg, Benkt Steentoft och Robin Ragnarsson kunde man inte heller räkna bort.

De fyra bästa i grundspelet skulle gå till semifinal. Med andra ord: en mycket spännande turnering väntade!

Spelformen var nio rundor med 2x20 minuters betänketid. Eftersom tio spelare var anmälda blev det en round-robin.

## Grundspelet

### Runda 1

Redan första rundan skedde en skräll då Simon besegrade Caroline med 34-30. Ett tungt nederlag för damtvåan i VM 2007, som före Kristianstad Open i juli i år låg tvåa på nordiska rankinglistan. Henry, Tintin, Kim och Daniel visade god form och vann sina matcher klart.

### Runda 2

Daniel, som inte spelat någon turnering sedan förra SM, visade att han fortfarande är att räkna med genom att besegra Tintin med 43-21. Henry besegrade Robin och gick även han upp på 2p. Mathias, Veronica och Caroline vann sina matcher.

### Runda 3

Daniel mötte nu Henry. Matchen blev stenhård och Henry vann med 33-31. Benkt visade klass genom att besegra Caroline med 39-25. Caroline hade nu två förluster på tre matcher. Henry var ensam med tre poäng.

### Runda 4

Veronica vann över Henry med 45-19 och tabellen jämnades ut. Caroline vann toppmötet mot Tintin med och var med i matchen igen. Mathias besegrade Kim, Benkt slog Simon och Daniel besegrade Robin. Detta innebar att Henry, Daniel och Mathias var i ledningen med 3p efter 4 rundor. Debutanten Mathias var ett utropstecken. Skulle han lyckas ta sig till hela vägen till SM-semifinal?

### Runda 5

Daniel besegrade Mathias med 46-18. Caroline förlorade toppmötet mot Henry och hade nu bara 2p efter 5 rundor. Nu började det se besvärligt ut för Caroline. En missad SM-semifinal skulle vara en klar besvikelse. Henry och Daniel toppade tabellen med 4p.

### Runda 6

Daniel och Henry fortsatte att vinna: Daniel besegrade Veronica med 46-18 och Henry vann över Simon med 40-24. Bakom dem vann Tintin och Mathias sina matcher vilket gav en ställning med Daniel och Henry i topp med 5/6p, Tintin och Mathias med 4/6p och Kim och Caroline med 3/6p.



*Benkt och Mathias plockar ihop brickorna efter partiet som Mathias vann med 49-15.*

### Runda 7

Henry och Kim spelade remi i en rafflande match där vinsten pendlade fram och tillbaka. Henrys gick därmed upp på 5,5p. Daniel besegrade Caroline och gick upp i ensam ledning med 6/7p och var klar för semifinal. Tintin gick upp på 5p efter seger över Benkt medan Mathias stannade kvar på 4p efter att ha förlorat mot Veronica. Med två rundor kvar slogs sex personer om de tre kvarvarande semifinalplatserna: förutom Henry, Tintin och Mathias hade Kim (3,5p), Veronica (3,5p) och Caroline (3p) chansen att ta en semifinalplats, och då hade Henry och Tintin inte mötts än. Det är mycket som står på spel: vinnaren av SM får automatiskt en VM-plats! Så spänningen var på topp. Benkt, Simon och Robin var avhängda.

### Runda 8

Henry vann sin match mot Benkt och säkrade sin semifinalplats med 6,5/8p. Daniel som inte hade något att spela för förlorade mot Simon och låg kvar på 6p. Mathias besegrade Tintin medan Kim och Caroline vann sina matcher. Nu var det fyra spelare som kämpade om två semifinalplatser: Tintin och Mathias hade 5p, Kim 4,5p och Caroline 4p. Tintin och Kim skulle möta Henry resp. Daniel som redan var semifinalklara och Caroline och Mathias skulle mötas. MBQ spelar inte så stor roll här: om fyran och femman stannar på samma poäng spelar dessa ett särspel om den sista semifinalplatsen, precis som i VM.

För Tintin och Mathias räckte det med oavgjort i sina matcher. Kim måste vinna mot Daniel samtidigt som inte både Tintin och Mathias vinner. Caroline måste besegra Mathias samtidigt som Kim inte vinner för att få till ett särspel. Spänningen är olidlig...

### Runda 9

Tintin vann sin match mot Henry och säkrade den tredje semifinalplatsen. Kim besegrade Daniel med 58-6 vilket innebär att Caroline var borta från semifinal. Mathias måste nu vinna mot Caroline för

att ta semifinalplatsen eller spela oavgjort för att få till ett särspel mot Kim. Han lyckades inte utan Caroline vann med 46-18 och den fjärde semifinalplatsen gick till Kim. Vilken dramatik!

### Ställning efter första dagens spel:

Nr Spelare	Poäng	MBQ
1. Henry Aspenryd	6,5	467
2. Tintin Eng	6	460
3. Daniel Ljungqvist	6	457
4. Kim Hermansen	5,5	483
5. Caroline Sandberg Odsell	5	497
6. Mathias Andersson	5	452
7. Simon Ingelman-Sundberg	3,5	457
8. Veronica Stenberg	3,5	422
9. Benkt Steentoft	3	408
10. Robin Ragnarsson	1	397

### Resultatabell:

	H	T	D	K	C	M	S	V	B	R
Henry	-	0	1	½	1	1	1	0	1	1
Tintin	1	-	0	1	0	0	1	1	1	1
Daniel	0	1	-	0	1	1	0	1	1	1
Kim	½	0	1	-	0	0	1	1	1	1
Caroline	0	1	0	1	-	1	0	1	0	1
Mathias	0	1	0	1	0	-	1	0	1	1
Simon	0	0	1	0	1	0	-	1	0	½
Veronica	1	0	0	0	0	1	0	-	1	½
Benkt	0	0	0	0	1	0	1	0	-	1
Robin	0	0	0	0	0	0	½	½	0	-

I semifinalerna möter ettan fyran och tvåan möter trean. Semifinalerna blir därmed Henry-Kim och Tintin-Daniel.

### Semifinaler

Semifinalerna, bronsmatchen och finalen spelades på söndagen i Stadsbiblioteket mycket centralt i Göteborg. Åtskilliga nyfikna åskådare kom och tittade på under spelets gång och flera bladdrade i medtagna SOFT. Ett trevligt initiativ av arrangörerna Johan Magnusson och Kim.

Vissa semifinaler och finalen sändes live över Internet på liveothello.com. Fler och fler intresserade dök upp och till finalen var det en ganska stor samling som tittade,

chattade och kommenterade dragen (givetvis utan att någon av spelarna kunde se kommentarerna). Flera norska spelare var inne och tittade.

Tiden i semifinalerna och bronsmatchen var 2x25 minuter och i finalen 2x30 minuter.

#### *Semifinal 1: Henry-Kim*

Eftersom Henry var högre placerad i tabellen fick han välja färg i det första av tre semifinalpartier och han valde vit. Efter Rose-Bill-varianten Dead draw var partiet ganska jämnt fram till drag 30 då Henry gjorde ett misstag som gav Kim ett övertag han inte släppte. Partiet slutade 37-27 till Kim.

I andra partiet var Kim vit och detta parti slutade 32-32. Detta innebär att Kim som precis lyckades ta en semifinalplats var en bricka från att besegra grundspelets segrare Henry och gå till SM-final. Reglerna är sådana att vid ett remiparti i en bäst av tre-match är det brickdifferensen som avgör, om övriga spelare vinner ett var av de övriga två partierna. Om brickdifferensen skulle vara lika är det bäst placering i grundspelet som avgör. I det tredje partiet måste alltså Henry vinna med minst 37-27.

Situationen i det tredje avgörande partiet blev då lite märklig: det var inte minst 33 brickor som man skulle ta. Kim måste ha minst 28 brickor och Henry minst 37. Spänningen var därför stor när Henry fick ett klart övertag tidigt i partiet, som enligt WZebra var värt +10 till +15. Hade det varit ett vanligt parti, där vinst eller förlust är det viktiga, hade Kim kanske försökt chansa för att stressa Henry till misstag. Nu handlade det istället om att rädda brickor: om förlusten bara blev 36-28 eller mindre är det ändå vinnande. Henry å sin sida måste inte bara vinna utan vinna stort.

Det räckte inte för Kim och Henrys vinstsiffror skrevs till 40-24 och Henry var därmed i final med några brickors marginal.

#### *Semifinal 2: Tintin-Daniel*

Tintin hade en VM-plats att spela för. Inför SM låg han trea i SGP:n. Henry och

Caroline var onåbara, men om den svenske mästaren är en annan än ettan eller tvåan i SGP:n räcker inte tredje plats i SGP:n för VM-plats. För att ta en VM-plats måste han därför antingen vinna SM själv eller hoppas på Henry. Om Kim eller Daniel vinner tar denne VM-platsen.

Tintin valde att spela vit i den första semifinalen. Oförutsägbar som han är valde han Aubrey/Tanaka, en minst sagt ovanlig fortsättning på Tiger (frekvens 1,7% i Thorddbaseren). Matchen avgörs mellan drag 30 och 40 då Tintin tappar en jämn position till -30.

I det andra semifinalpartiet spelades Comp'Oth och Daniel gick ur bok i drag 22. Tintins drag 23 tappade till c:a -10 och han var efter det aldrig inne i matchen. Daniel vann med 45-19 och var i SM-final. Tintin fick spela bronsmatch mot Kim.

#### **Bronsmatch**

Att spela en match om tredje pris efter att slutat trea eller fyra i en turnering kan säkert vara roligt. Att spela en sådan match efter att precis ha missat finalen är däremot kanske inget som lockar fram något större engagemang. Ändå spelar Tintin helt suveränt i bronsmatchen. Slutresultatet 57-7 till Tintin som vit tyder på att Kim gjort en usel match, men så är inte fallet. Visst gjorde Kim misstag i drag 23 och 27 men det var inte det som avgjorde matchen. Avgörande var att Kim genom hela partiet ofta gjorde drag som var något sämre än det bästa draget medan Tintin nästan alltid gjorde rätt drag eller minimala misstag. Tintin tog därmed ännu en SM-medalj.

Finalen stod nu mellan Daniel och Henry. Deras möte i grundspelet hade Henry vunnit knappt. Henry hade spelat åtskilliga turneringar under säsongen medan Daniel inte spelat på ett år. Henry vann dagen innan grundspelet men Daniel hade det betydligt lättare att ta sig förbi semifinalen. Båda spelare hade SM-medaljer sedan tidigare: Daniel tog SM-silver 2003 och Henry tog SM-brons 2005 och 2007. Ingen av spelarna hade dock ännu en SM-titel.

Efter en snabb lunch kunde finalen sätta igång. Daniel som vann sin semifinal större valde att börja som svart.

### SM-final 2008, parti 1

Svart: Daniel Ljungqvist

Vit: Henry Aspenryd

**1.C4 2.E3 3.F6 4.E6 5.F5 6.C5 7.C3  
8.C6 9.D3 10.D2 11.E2 12.B3 13.C1**

13. E1 är den vanliga fortsättningen på Comp'Oth.

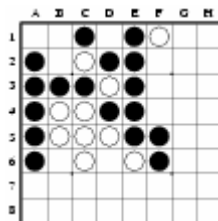
**14.C2 15.B4 16.A3 17.A5 18.B5 19.A6  
20.A4 21.A2**

F.A.T. Draw kallas den här perfekt analyserade öppningen. Vid perfekt spel är det en remiöppning och namnet kommer av begynnelsebokstäverna i öppningens upptäckares nicknames: foompy\_katt (Ben Seeley), asdfasdfhfs (Edmund Yiu) och timid\_orchid (Wai Yin Low). Öppningen fortsätter med 22. F4.

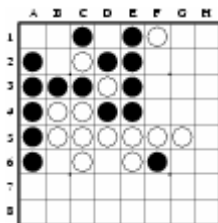
### 22.F1

Vit går ur bok. Henry har spelat denna variant tidigare, mot Imre Leader i Stockholm EGP 2006. Imre svarade då med 23.E1, draget som även Daniel spelar.

### 23.E1



### 24.G5?!



Även detta drag spelade Henry mot Imre. Enligt WZebra är det värt c:a -6 istället för det bästa draget 24.F4 som är c:a -2. Nackdelen med 24.F4 är att svarsdraget är ganska uppenbart: det är ganska enkelt för svart att se att han måste täcka upp F3 så att vit inte kan utnyttja sitt tysta drag. Svart får grubbla betydligt mer efter partidraget.



*Semifinalerna, finalen och bronsmatchen spelades i Stadsbiblioteket och fick en en del publik då och då.*

En variant för svart är nu att spela längs med den västra kanten med B6 vilket lämnar vit utan access till D6. Han kan spela ut till H4 och vinna tempo eller spela E7 vilket är en centrumomstörtare liknande vits nyss spelade drag.

Det viktigaste här är emellertid att vit har ett utmärkt uppföljningsdrag till F4, vilket svart måste förhindra. Detta gör att B6, H4 och E7 faller eftersom det inte på hindrar vits F4 draget därpå.

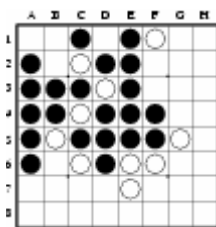
Svart kan ta udden av draget med 25.D1 som efter 26.B1 gör att vit vänder även snett uppåt med F4. Det var detta drag som Imre spelade.

Av alla drag som finns här är samtliga antingen medelbra eller dåliga, utom ett som är direkt bra: 25.F4. Detta drag är inte direkt lätt att se, Imre lyckades inte men Daniel lyckas:

### 25.F4!

Draget gör att vits 24.G5 föll platt. Svart har nu ett litet övertag och vit har inget bra drag. 26.F1 gör att svart kan ta kanten och har sedan ett tempo på B1 som vit inte kan täcka upp med 26.B2. 25.F3 möjliggör för svart att spela ner till G4 och får då ett PQM på F2 som vit inte kan förhindra. Henry väljer att flytta spelet ner mot sjätte och sjunde raden.

### 26.E7 27.D6



Ett effektivt drag som lämnar vit utan access till B6. Ett annat alternativ för svart hade varit att vinna tempo med 27.B1.

### 28.G6

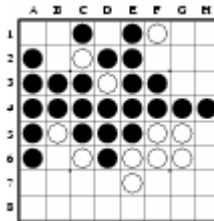
Ett naturligt svar på 27.D6 hade kanske varit 28.D7, detta drag ger dock svart ett vackert PQM på B6. Det spelade draget är enligt WZebra något sämre än D7 och D1

och ger istället svart ett PQM på F3. Fast det ser kanske något mer hoppfullt ut.

### 29.F3

Ännu bättre för svart hade varit att ta D1 innan PQM:et.

### 30.G4 31.H4



### 32.B2?

Det avgörande misstaget. Efter 32.D1 33.G1 34.F2 har vit fortfarande goda chanser. Att spela en oviss x-ruta när partiet tycks glida en ur händerna är ofta ett effektivt sätt att stressa motståndaren. Denna gång var det dock förhastat. Draget ger svart ett alltför stort övertag då hela B-kolumnen är vit, vilket gör att svart kan ta både B1 och A1. Svart får en formation längs med hörnet A1 som är alltför stabil för att partiet ska gå att vända utan en dundertabbe från svart.

### 33.C7 34.D7 35.B1 36.B6 37.H5 38.D8 39.A1 40.H3 41.H2 42.G3

Partiet är avgjort och spelas ut utan särskilt mycket ansträngning.

### 43.A7 44.H6 45.H7 46.G7 47.H8 48.F7 49.G8 50.F8 51.C8 52.B7 53.E8 54.D1 55.G2 56.F2 57.G1 58.H1 59.A8 60.B8 46-18

1-0 till Daniel som därmed är ett parti från SM-titeln. Henry måste vinna de två följande matcherna för att ta titeln.

Finalmatch 2 blir rafflande.

### SM-final 2008, parti 2

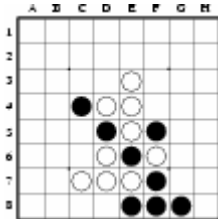
Svart: Henry Aspenryd

Vit: Daniel Ljungqvist

### 1.F5 2.F6 3.E6 4.D6 5.E7 6.F7

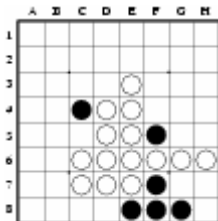
Daniel väljer en ovanlig fortsättning på Heath. Endast knappt 7% av partierna i Thordatabasen där Heath spelats har denna fortsättning.

**7.D7 8.F8 9.E8 10.C7 11.G8 12.E3 13.C4**



Partiet är redan ur bok och denna position har inte tidigare förekommit i Thordatabasen. Ett långt mittspel blir följden.

**14.C6 15.G6 16.H6**

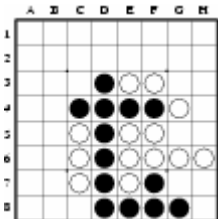


Partiet mynnar ut i en ganska oviss position. Svart har färre brickor och fler drag men vit håller ihop sina brickor i en kompakt formation omringade av enstaka svarta brickor.

**17.D3 18.F3 19.F4 20.C5 21.D8**

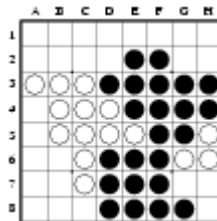
Efter några drags avvaktande spel tar svart kommandot genom att klyva vits brickklump och öka mobiliteten.

**22.G4**



Ställningen är svårbedömd. Svart har hela 17 drag att välja mellan och inget av dessa sticker ut som klart bäst. Enligt WZebra är fem av dragen (G5, G3, E2, B4 och H5) värda mellan c.a -3 och -5.

**23.E2 24.G3 25.G5 26.H5 27.B4 28.B5 29.F2 30.A3 31.H3 32.B3 33.H4 34.C3**

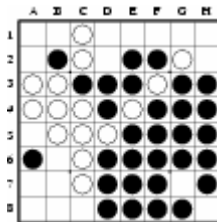


Ett viktigt läge: bör svart spela H7? Med ett jämnt antal tomma i sydöstra hörnet och ingen access för vit till C8 är det möjligen ett sätt att skaffa kontroll. Hade svart även haft H2 i sin ägo hade H7 gett en mycket stark ställning. Att kanten är obalanserad gör däremot formationen bräcklig då vit kan följa upp med G2. Henry väljer ändå att ta kanten istället för att förlora tempo genom att låta Daniel ta den. Något som tappar från -12 (A6) till -18.

**35.H7 36.G2 37.A6 38.A4 39.C2 40.C1?!**

Förutom E1 var C1 det enda vinstdraget och sett till antalet tappade brickor är det inte ett direkt dåligt drag. 40.C1 ger +10, 40.E1 hade gett +16 och övriga drag -10 eller sämre. Men C1 ger svart en vacker x-ruta och initiativet.

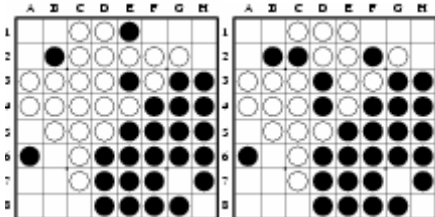
**41.B2**



En besvärlig position för vit uppkommer. D1 är det rätta draget här vilket ger +10, övriga drag ger -10 eller sämre! Att



beräkna olika varianter för den här regionen är svårt och det är mycket lätt att missa. Den vinnande sekvensen är D1-E1-D2 alternativt D1-D2-E1. Detta låser den nordöstra regionen för svart vilket gör att vit kan ta A1 och senare F1.

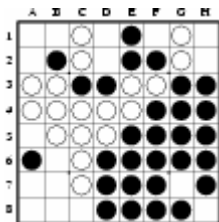


Variant: D1-E1-D2    Variant: D1-D2-E1

#### 42.G1?

Daniel satsar istället på att bryta diagonalen för att i draget efter ta A1-hörnet. Om svart skulle svara med D2 skulle det fungera bra eftersom svart efter vits A1 inte har access till B1, vilket gör att vit kan krypa längs den norra kanten. Men svart har ett annat svar som gör att 42.G1 är värt -14 istället för +10:

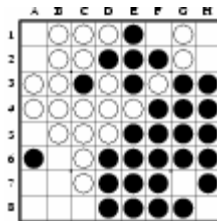
#### 43.E1!



Svart är med i matchen igen. Att ta hörnet nu tjänar inte mycket till för vit. Svart skulle då få två tempon att utnyttja vid lämpligt tillfälle, men innan dess finns ett vackert PQM på D2.

#### 44.D1 45.D2 46.B1?

Vit vill inte ta hörnet eftersom svart då får båda c-rutorna. Att ge bort hörnet är dock inte ett bra alternativ. Ställningen är nu +30 för svart men slutspelet är svårt.



#### 47.B6?

Rätt drag var F1 som hade givit +30. Efter att vit tagit hörnet tar svart bort vits access till H2 med C8 och efter det är vit chanslös. En sekvens som man dock kanske inte vågar försöka sig på i ett SM-finalparti som man måste vinna för att hålla matchen vid liv. Här finns även 47.A1 och 47.C8 som båda ger +12. Det spelade draget ger -4.

#### 48.B7?

Daniel ger tillbaka vinsten. 48.B7 ger -4. När nu svart inte spelade F1 skulle vit täppt till genom att spela F1 själv, ett drag som givit +4. 47.B7 rensar diagonalen och öppnar dörren för en swindle på H1 och H2. En mer svårsedd variant är 48.A7 som även den givit +4.

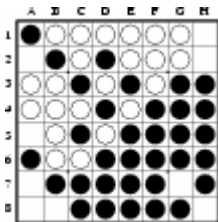
#### 49.C8?

Efter 49.F1 50.H1 leder svart med +4 även om han får räkna intensivt. 49.C8 besvaras med 50.A8. Att diagonalen C7-G3 är obruten gör även att vit efter 50.A8 inte har access till B8 men hörndraget ger ändå +8 till vit. Om vit har A8 och ett av dragen H1 och H2 kommer han förr eller senare att kunna ta H8 och G7 och då vända massor av brickor. Svarts chans är att hitta en swindle på H1 och H2 men det kräver att han kan ta sig in på första raden utan att vända G2.

#### 50.F1?

För fjärde draget i rad lämnas vinsten över. Svart har nu fått möjligheten att swindla vit i nordöstra hörnet. Nu visar det sig vilket misstag det var av vit att inte ta hörnet i drag 46: efter 46.H1 47.B1 48.F1 hade denna swindle inte varit möjlig.

#### 51.A1!



Att diagonalen C7-G3 är obruten visar sig bli förödande för vit. Efter att vit tagit A8 kan han dels inte stoppa swindlen på H1, dels när han inte B8. 52.A2 skjuter bara upp det hela eftersom svart har ett fint mellandrag på A7. Det finns nu ingen räddning för vit.

**52.A2 53.A7 54.G7 55.H8 56.A8 57.A5 58.B8 59.H1 60.H2 45-19**

1-1 i matcher och en tredje avgörande match utser SM-segrare. Daniel som vann större väljer vit i sista partiet.

### SM-final 2008, parti 3

Svart: Henry Aspenryd  
Vit: Daniel Ljungqvist

**1.C4 2.E3 3.F6 4.E6 5.F5 6.C5 7.C3 8.C6 9.D3 10.D2 11.E7**

Henry väljer en mycket ovanlig fortsättning på Comp'Oth. Frekvensen i Thorddbaseren för 11.E7 är endast 0,3%.

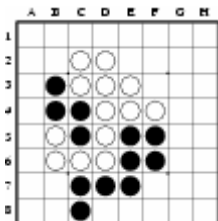
### 12.B5

Daniels drag är också ovanligt: 4,3% eller ett parti (David Beck – Geoff Hubbard i British Regionals 2006.)

**13.B4 14.C2 15.D6 16.F4**

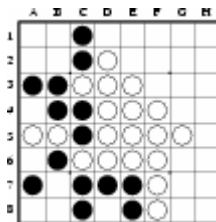
Hubbard valde här B6 istället.

**17.B3 18.B6 19.C7 20.D7 21.C8**



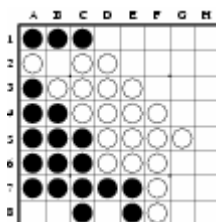
Ett avvaktande mittspel utan risktagande. Men är det avgörande SM-final så är det.

**22.G5 23.C1 24.A5 25.A3 26.F8 27.E8 28.F7 29.A7**



### 30.B1?

Slut på avvaktande spel. Här hade det dock varit betydligt bättre att börja med 30.A4 och sedan spela B1 efter svarts A6. När svart efter partidraget spelat 31.A1 kommer vit förr eller senare att tvingas spela A6 och därmed vända B6. Det gör att när vit via A2 försöker ta hörnet kan svart spela B7, vilket kraftigt försämrar vits A8. Partidraget tappar från remi till -20.



*Variant: A1-A6-A4-A2-B7*

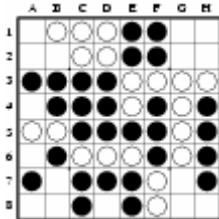
Vits D8 efter denna variant bemöts med G8-A8-B8-H8 och om vit istället skulle ta hörnet kan svart antingen svara med B8 eller avvakta, någon swindle finns inte. Oavsett vilket tar svart helt och hållet kontrollen över partiet, vit har minimala möjligheter att påverka utvecklingen.

### 31.H5?

Daniel missar den gyllene möjligheten. Båda spelare missar den här sekvensen vilket starkt påverkar partiet. De följande dragen är starkt poängmässigt färgade för båda spelare av just denna sekvens: för svart att utnyttja den med A1 och för vit att

förhindra den med D1 eller senare F1 och G1. Med andra ord görs ett misstag varje gång detta drag inte spelas, med enstaka undantag. Brädet fylls mer och mer i den stora tomma regionen men bäst är fortfarande att spela respektive förhindra A1. Den korrekta sekvensen varierar något allt eftersom partiet fortlöper men grunden är densamma, med målet för svart att täcka upp B7.

**32.H6 33.H7 34.G6 35.H4 36.G4 37.E1  
38.D1 39.G3 40.F3 41.F2 42.E2 43.F1  
44.H3**

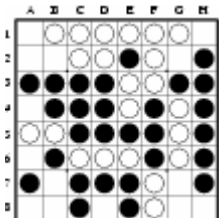


Fortfarande är det bästa draget A1, detta är nu värt -2. Hade svart spelat A1 nu hade vit troligen svarat med H8. Därefter spelar svart A4 och en mycket osviss position uppkommer med ett drag värt +2, ett värt +/-0 och ett värt -2.

**45.H2?**

Märkligt nog är det just det här draget som avgör SM. 45.H2 ger -2 istället för 45.A1 som hade givit -2 och goda möjligheter. Nog förefaller det korrekt och brådskande att förhindra att vit tar kanten. Detta drag är inte bara det naturliga svaret på vits H3 utan även det som oftast är bäst i den här situationen. Men den kanten är inte den viktigaste i det här fallet.

**46.G1!**



Slutligen hindrar vit sekvensen från att spelas. Nu står svart plötsligt utan bra drag. I sådana här lägen, när inget hörn eller x-ruta spelats och antalet rutor att spela i minskar snabbt, avgörs ofta partierna av att en spelare lyckas hålla en eller båda av de långa diagonalerna obrutna. Svart hade kanske kunnat rädda sig med B2 och senare G7, om han hade haft en kompakt obalanserad kant i A-kolumnen. Men att vit sparar A4 och A6 gör att efter svarts B2 kan vit lätt bryta diagonalen med A4. Så även om det tidigare hade varit bättre att ge bort hela den obalanserade kanten fick det nu en avgörande betydelse att rutorna sparats.

Nu finns ingen räddning för svart.

**47.A4 48.A6 49.B7 50.A8 51.B8 52.D8  
53.G2 54.H1 55.B2 56.H8 57.G8 58.G7  
59. Pass 60.A2 61.A1 12-52**

Daniel Ljungqvist vinner därmed SM-finalen 2008 med 2-1 i matcher. Grattis!

## Kristianstad Open

För andra året i rad spelades Skåneturneringen i Kristianstad. Henry vann, tätt före Simon.

Turneringen blev en katastrof för Caroline, som genom sitt dåliga resultat i turneringen tappade sin andraplats på nordiska rankinglistan till en 22:a plats och 1413p blev 1321p. Caroline sa skämtsamt innan turneringen att hon skulle donera lite rankingpoäng, precis så blev det då alla andra gick upp i ranking.

Sandra Månsson, som spelar Othelloturneringar i söder ibland, deltog. Könsfördelningen i turneringen var anmärkningsvärda 50/50.

### *Kristianstad Open 2008*

Nr	Spelare	Poäng	MBQ
1.	Henry Aspenryd	4	204
2.	Simon Ingelman-Sundberg	4	174
3.	Veronica Stenberg	2.5	175
4.	Robin Ragnarsson	2	150
5.	Caroline Sandberg Odsell	1.5	137
6.	Sandra Månsson	1	120

# Zebraskolan: Databassökning

Thor-databasen är den databas där Othello-partier lagrats ändra sedan VM började spelas. Med åren har det blivit en stor samling partier, i dagsläget närmare 100 000. De äldsta partierna är spelade 1977 och databasen uppdateras varje år. De flesta partier är spelade mellan människor men även partier människa mot datorprogram eller mellan datorprogram förekommer.

WZebra har en smidig funktion för att söka i Thor-databasen. Det är dock en hel del inställningar man måste trixa med innan detta kan bli möjligt. Hur man gör beskrivs i denna artikel.

Till att börja med måste man skaffa databasfilerna eftersom dessa inte finns inladdade i WZebra när man laddar ner programmet. Filerna finns att ladda ner på <http://www.ffothello.org/info/base.php>. Partifilerna (filtillägget .wtb) är indelade efter vilket år partiet spelades, dessutom finns en fil som innehåller spelarna (WTHOR.JOU) och en som innehåller turneringarna (WTHOR.TRN). Om man uppdaterar med det senaste årets partier, måste man även uppdatera spelarfilen och turneringsfilen eftersom dessa förnyas i takt med att nya spelare och turneringar matas in.

När man sparar partifilerna, spelarfilen och turneringsfilen laddar man in dem i WZebra genom att välja Databas och sedan läsa in alla filerna.

När detta är gjort är det en god idé att skapa en fil som lagrar alla databasfiler, så att WZebra snabbt kan ladda in alla filer nästa gång man startar WZebra. Detta gör man genom att välja Databas/Spara databasuppsättning. Nästa gång man vill söka i Thor-databasen väljer man Databas/Läs in databasuppsättning.

När databasfilerna är inlästa anger man sökkriterier. Detta gör man genom att via menyn Databas välja vilka spelare, år och

turneringar som man vill söka bland. Med hjälp av dessa inställningar kan man t.ex. hitta alla partier i databasen som en viss spelare spelat, alla VM-partier eller alla partier spelade före 1990.

Sedan söker man genom att välja Slå upp alla ställningar, vilket gör att alla partier som matchar sökkriterierna där den aktuella positionen förekommer visas. Partierna listas i ett separat fönster där det även finns statistik över de inladdade partierna. Om det är mer än 100 alternativt 1000 partier visas dock inte alla partier i listan. Dubbelklickar man på ett parti laddas det in i WZebra.

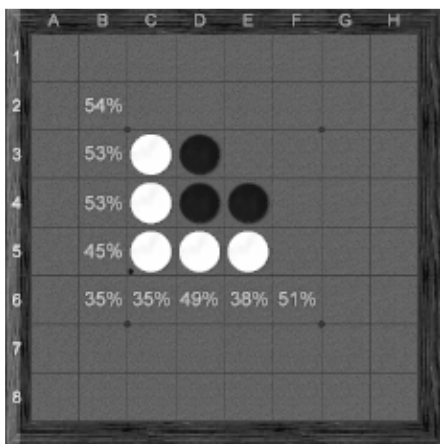
Intressanta funktioner är Visa frekvenser på brädet och Visa andel vinster på brädet. För att använda dessa funktioner väljer man Ny tränings-session, Slå upp alla ställningar och en av funktionerna. Sedan klickar man fram ställningar på brädet man vill få statistik för och istället för evalueringar syns det statistik för varje drag på brädet. Är Visa frekvenser på brädet markerat ser man hur många procent av partierna där aktuell ställning förekom som de olika dragen spelades. Visar man istället andel vinster ser man hur många procent av partierna där ett visst drag valdes där spelaren som gjorde draget (svart eller vit beroden på vems tur det är) sedan vann partiet. Remi räknas här som en halv vinst dvs 50%. Alla partier där den aktuella positionen förekom listas också i det separata fönstret, plus en hel del statistik för partierna.

Även när man använder dessa funktioner är det endast partierna som matchar sökkriterierna som visas. Har man inte satt några begränsningar för år, turnering och spelare kommer statistiken att gälla alla partier i databasen. Annars kan man t.ex. se hur en viss spelare brukar spela i en viss position eller vilken vinstfrekvensen är för en viss öppning i en viss VM-turnering.

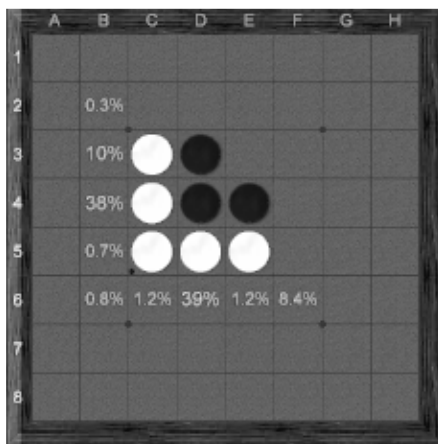
Många spelare brukar använda sig av den här statistiken för att planera hur de ska spela mot spelare som de eventuellt kommer att möta i en kommande turnering.

WZebra: Thor-databas					
40 träffar	32.5% svarta vinster	62.5% vita vinster	5.0% remier	30.2 - 33.8	
b3: 43% (15)	a6: 89% (14)	a5: 80% (5)	d2: 50% (4)	f3: 50% (2)	
Hamilton Geoffrey	Stoner John	Divers avant et pendant	1980	43 - 21	b3
Hamilton Geoffrey	???	Divers avant et pendant	1980	25 - 39	a6
Reversi Chall (spr)	Cerf Jonathan	Divers avant et pendant	1980	39 - 25	f3
Nagumo Natsuhiko	Shimonosono Kozo	Meijin	1987	41 - 23	a6
Eck Tony	Trombetta Serge	Championnat de France	1990	13 - 51	b3
Grothman Glenn	Rockwell David	Parties U.S.A.	1990	18 - 46	a5
Vehusheia Torstein	Vaje Per L.	Parties nordiques	1991	51 - 13	a5
Andersson Rikhard	Johansen Niklas	Greve Othello Cup	1992	25 - 39	b3
Andersson Rikhard	Vallund Torben	Greve Othello Cup	1992	40 - 24	b3
Kitty/Rev (durdano)	Othello Master (we)	Parties Internet	1993	23 - 41	a6
Nielsen Erik	Shaman David	EGP Copenhagen	1993	24 - 40	a6
Turner Ian	Andriani Bintsu	EGP Cambridge	1993	55 - 9	d2
Balder (quin)	Caspard Emmanuel	Open Idf 3	1994	38 - 26	b3
Durdanovic Igor	Buro Michael	Parties Internet (7-12)	1994	29 - 35	f3
Durdanovic Igor	Feinstein Joel	Parties Internet (7-12)	1994	32 - 32	a6
Nielsen Erik	Jensen Erik Lund	EGP Copenhagen	1994	9 - 55	b3
Nielsen Erik	Vallund Henrik	Championnat du Danemark	1994	26 - 38	a6
Johansen Ragn	Carpenter Leslie	EGP Bruxelles	1995	51 - 13	d2

Statistik för öppningen C4-C3-D3-C5-B6-B5, sorterat efter år (äldst först) utan någon begränsning för år, spelare eller turnering. 40 gånger har positionen uppkommit och av dessa partier slutade 32,5% med svart vinst, 62,5% med vit vinst och 5,0% med remi. Bricksnittet för slutpositionerna i dessa partier är 30,2 för svart och 33,8 för vit. Den vanligaste fortsättningen är b3 (15 partier) vilket ger vinstprocenten 43% för svart. I tabellen står alla partier där positionen förekommit, dubbelklickar man på partiet laddas det in i WZebra. För varje parti står, från vänster till höger: Svart spelare – vit spelare – turnering – år – slutresultat – spelat drag.



Visa andel vinster på brädet; Lustigt nog är x-ruteöppning den fortsättning här som ger störst andel vinster för svart...



Visa frekvenser på brädet; ... fast å andra sidan säger det inte så mycket eftersom öppningen endast har spelats i 0,3% av partierna där positionen uppkommit.

# Program i fokus: ICare & HappyEnd

Slutspelet är ofta den avgörande delen av ett parti. Det är också den del som många tycker är svårast och inte minst är det svårt att träna på. Varje parti får man ett helt nytt slutspel att brottas med. Oavsett om man tappar noll eller tjugo brickor i ett visst slutspel är det svårt att använda erfarenheterna därifrån i nästa parti. Även om ett kommande slutspel många avseenden påminner om det förra kanske de rätta dragen är helt annorlunda. Slutspel är därmed mycket mer ovisst än öppningar och mittspel, där man oftare har samma position eller välkända mönster att arbeta med. Inte heller kan man förlita sig på regler som att man inte ska ge bort hörn eller att c-rutor är farliga. Här är det helt enkelt flest brickor i slutändan som gäller

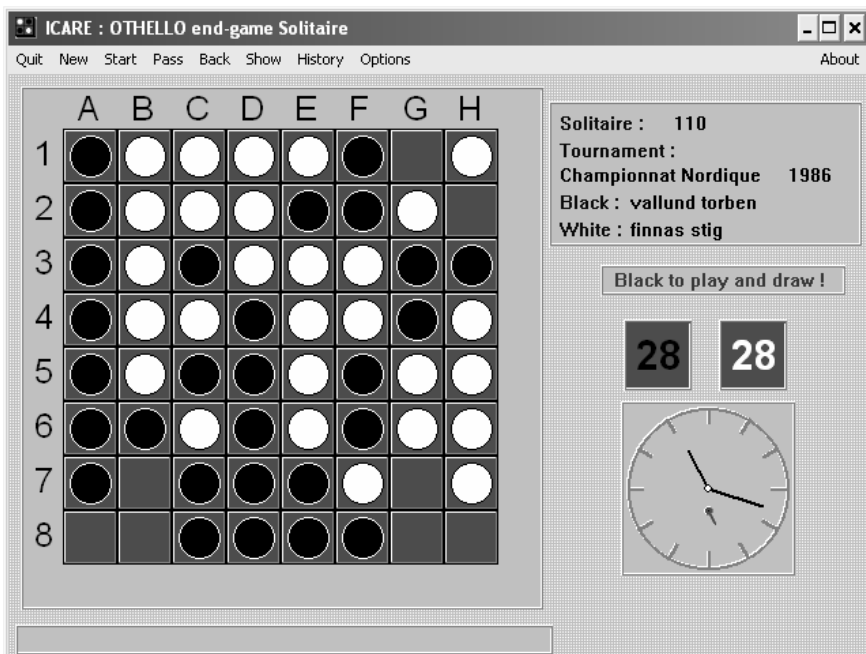
och vägen dit skiljer sig mycket från parti till parti.

Att ge bort en match i slutspelet är det kanske mest smärtsamma inom Othello. Man kan ha spelat hur bra som helst tidigare i partiet men ger man sedan bort sin vinnande position spelar inte det någon roll. En bättre spelare som man lyckas skaka avgör ofta i slutspelet.

Vill man bli riktigt bra måste man alltså kunna spela slutspel. För att lära sig den teknik som gör att man kan klara sig bra i slutspel måste man träna.

ICare och HappyEnd är två program som hjälper till med slutspelsträning. De finns att ladda ner på <http://www.soonghwee.cn/software/icare/lcare.zip> resp. <http://www.fngo.it/HE3.exe>.

Grunderna är desamma i ICare och HappyEnd: man får en position med ett bestämt antal tomma och ska sedan som antingen svart eller vit hitta den bästa sekvensen. Programmet gör alltid de bästa



Screenshot från ICare. Hur ska svart spela för att rädda remi?

dragen, även om man själv gör misstag. Annars är programmen ganska olika i sitt utförande.

ICare är klassikern på området. Det är ett program som utvecklats av Luc Riviere och Stephane Nicolet och som länge var det enda renodlade slutspelsträningsprogram för Othello som fanns tillgängligt. Den senaste uppdateringen av programmet gjordes 1993, programmet duger dock utmärkt än idag.

Positionerna man får i ICare är hämtade från verkliga partier där man ska hitta antingen en vinst eller remi. Då programmet utvecklades fanns inte möjligheten att lösa slutspel lika snabbt som idag vilket medfört att 12 tomma är det mesta som finns. Det kompenseras av att positionerna är noggrant utvalda: förutom att det endast finns en korrekt sekvens är de ställningar som valts i allmänhet ganska svåra. Uppenbara drag existerar inte och man får använda alla sina Othellofärdigheter för att hitta de rätta dragen. Lyckas man på första försöket belönas man med kommentaren att "the only thing left to do is to become a member of your national association."

Antalet tomma varierar mellan 6 och 12 och för var och en av kategorierna finns några tusen ställningar att ta sig an. För den som vill träna slutspel eller kanske spela som en avslappnad patient finns alltså att göra ett tag, och om man nu skulle ta sig igenom alla positioner har man garanterat glömt de man spelade i början.

Eftersom ställningarna är hämtade från verkliga partier, oftast mellan bra spelare, kan det vara intressant att se hur partiet såg ut fram till ställningen man ska lösa. Det finns en möjlighet att bläddra igenom partiet fram tills positionen man ska spela, dock inte att se hur spelarna själva spelade de sista dragen. Något som kan upplevas som att inte få veta slutet på historien men vnligtvis finns partiet även i Thor databasen.

Den huvudsakliga nackdelen med ICare är antalet tomma som med dagens slutspelslösare inte är mycket att skryta

med. För de som önskar fler tomma än 12 finns då HappyEnd.

HappyEnd är utvecklat av italienaren Giuseppe "Bepi" Menozzi. När den första versionen släpptes hade Othellospelarna länge haft endast ICare för slutspelsträning och HappyEnd blev snabbt populärt. Programmet kommenterade ens insatser efter varje problem och blev känt för sina speciella kommentarer som kräver ett visst mått av lättsam humor för att uppskatta. Kommentaren "Othello? Oh, I thought this was some kind of new food..." kanske på sin höjd kan bemötas med en fnysning men kommentaren "Are you joking or what?!" Does there exist such a dumb human being to generate this?" kanske inte är så rolig att få om man faktiskt gjorde sitt bästa. För de som har den humorn är å andra sidan HappyEnds kommentarer en befrielse från de torra och korrekta meddelandena som man vanligtvis får från datorprogram. I vilket fall som helst är kontrasten stor mot ICares sympatiska "Well done" och "Wonderful".

Spelmässigt är den största skillnaden mellan HappyEnd och ICare att i HappyEnd ska man tappa så få brickor som möjligt istället för att hitta en specifik sekvens. Det bästa resultatet kan vara förlust med 20-44 och om partiet då slutar 18-46 har man endast tappat två brickor vilket är bra. Omvänt, att tappa 54-10 till 34-30 ses som en dålig insats även om man vinner partiet. HappyEnd är alltså mer fokuserat på antalet brickor istället för vinst eller förlust. Dock får man den specifika kommentaren "decesive!" om man tappat en vinst till förlust.

HappyEnd III som släpptes 2002 innehöll en ordentlig uppgradering i form av WZebas erkänt snabba slutspelslösare. Detta gjorde att antalet tomma kunde öka rejält från de 16 som fanns i första versionen. Man väljer själv hur många tomma man vill ha. Ända upp till 30 tomma kan man ställa in, fast så länge vill man nog inte vänta. Bekvämt är då att programmet första gången det startar efter installationen känner av ungefär hur många

tomma som fortfarande kan ge en rimlig väntetid (runt 10 sekunder).

För att börja lösa problemen i HappyEnd III väljer man Solitaire/New problem. Sedan är det bara att försöka spela så bra som möjligt. Även här är partierna hämtade från verkliga partier. Ee mest meriterade spelarna har tilldelats dan. Antalet dan varierar mellan 1 och 9 och motsvarar trä-, brons-, silver- och guldmedalj. För dessa spelare kan man klicka på dantalet för att se meriterna.

Efter varje problem får man beskrivet hur många brickor man tappade och om man spelar flera problem efter varandra räknas snittet ut både totalt och per drag. Vill man veta var man gjorde fel kan man som i WZebra bläddra igenom partierna och se de spelade och korrekta dragen.

En intressant funktion i HappyEnd III är Skill Test. Om man fram till nu tränat så är det nu upp till bevis!

Skill test går ut på att man får 50 givna

ställningar och 20 sekunder per ställning att hitta det rätta draget. Man ska tappa så få brickor som möjligt totalt. Helt genialt!

I vissa ställningar, där det finns många till synes bra drag att välja mellan, är risken att tappa många brickor ganska liten. I andra ställningar, kanske med kritiska Kantpositioner, är det viktigt att hitta rätt. Spänningen ökar genom den topplista som finns online dit HappyEnd automatiskt skickar resultatet om man är ansluten till Internet. Under flera år låg rekordet runt 20 brickor men i våras kom någon skum person med namnet tajjhu och noterade flera toppenresultat med ända ner till 1 tappad bricka. Det är svårt att säga om det är fusk eller bara ett väldigt stort engagemang. Hur som helst kan man alltid kämpa mot sitt eget rekord, ställningarna är så många att det jämnar ut sig med om man får många svåra eller lätta ställningar olika spelomgångar. Sällan blir det så svart på vitt hur bra man är! :)

**Report**

Match number: 1      Played moves: 11  
 Result: 55 - 9      Non-forced moves: 10  
 Best possible result: 27 - 37      **Lost discs: 28 (decisive!)**

Many people pointed out that it's not nice to be insulted by a machine. I agree with this opinion. For this reason Happy End now will avoid to make comments for this indecent result.

Global Statistic: Average Lost Discs per Colour / Empties

28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
			5	8	0	12	0	1	1	0	0	1	
29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3

Last Problem: Lost Discs per Colour / Empties

28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
			5	8	0	12	0	1	1	0	0	1	0
29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3

Worst move ever: -12      Analyze    Replay    Next    Quit  
 Worst problem ever: -28

Prov      Prov  
 Global Rating      Instant Rating

29      Empties vs Lost Discs      0

Statistik från HappyEnd III. Jag gjorde visst inte särskilt bra ifrån mig men lyckligtvis får jag ingen förolämpande kommentar längre.



# Round Robin

Av Henry Aspenryd

Som de flesta vet så innebär Round Robin eller RR som vi brukar förkorta det att alla spelar mot alla i en turnering. Men var kommer ordet ifrån och vad har det egentligen för innebörd?

Termen används inte bara inom sportsammanhang där det precis som i Othello innebär att alla möter alla, utan även inom IT-världen då det innebär att man sköter kommunikation mellan datorer eller program en efter en och även där skall alla delaktiga tas kontakt med. Det kan också vara ett dokument, vanligtvis ett email, som passerar en rad människor där varje individ lägger till en del i dokumentet, eller en namninsamling där man inte vill visa vem som skrivit under först.

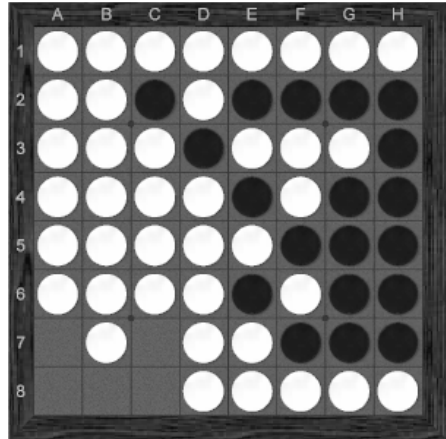
Hur var det då med ursprunget? Enligt Robert Hendrickson (Facts on File, New York, 1997) så kommer frasen från 1800 talets Franska "ruban rond", som betyder runt band (round ribbon). Round robin användes på den tiden när man skulle skriva under en namnlista där man inte ville att det skulle synas i vilken ordning man skrivit under. Namnen skrevs på ett cirkulärt band för att dölja vem som skrivit under först och därmed skapat namnlistan. Risken för att starta en kontroversiell namnlista i dåtidens Frankrike var ju att man lätt kunde bli av med huvudet.

"Ruban rond" blev så småningom Round Robin i England och kom att användas mycket inom bl.a. Engelska flottan, men istället för att skriva namnen på ett cirkulärt band skrevs de på ett papper där första bokstaven i namnen blev navet på ett hjul så att säga.

## Problemet

Även om slutspel skiljer sig väldigt mycket från varandra finns ändå vissa likheter mellan olika typer av slutspelspositioner. I detta nummers problem förekommer en

typ av position som uppkommer ganska ofta och som är mycket besvärlig. Trots att det bara är ett fåtal tomma är det en stor utmaning att hitta rätt drag. Att räkna sig till rätt drag är inte det lättaste då det är så många möjliga vändningar att ta hänsyn till. En slutspelsställning med tio tomma, där de tomma rutorna är mer utspridda, kan vara lättare att spela än denna position med fem tomma, där de tomma rutorna ligger alldeles intill varandra.



Svart har lyckats vinna pariteten och får nu sista draget. Men det är mycket att vända: vit har 40 brickor och svart 19. Hur ska kunna vända tillräckligt många brickor för att om fem drag ha minst 33, utan att vit kan förhindra det?

Svart har fyra drag att välja mellan: A7, A8, C7 och C8 och endast ett av dessa ger vinst, övriga ger förlust.

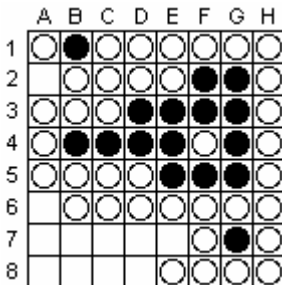
Även om det är en jobbig position bör man ha någon form av strategi. C7 vänder ganska mycket: diagonalen D6-G3 kan inte vändas tillbaka, däremot C-kolumnen. C8 öppnar inte upp lika mycket men gör ändå att vit kan säkra C-kolumnen. A7 vänder ett gäng brickor och kan följas upp med C7 om vit spelar A8 eller B8 om vit spelar C7. A8 slutligen öppnar upp regionen utan att vit kan vända tillbaka så mycket men å andra sidan har vit sedan tre möjliga drag som kan säkra brickor.

Lösning finns på sidan 19.

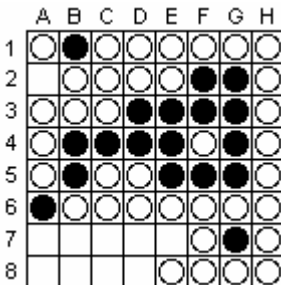
## Fällor del 2: Att "mata" motståndaren

I Figur 1 har svart lyckats plocka bort alla vits drag. Vit äger å andra sidan kanterna så att kunna få någon varaktigt svartmålning de sista dragen kan verka klurigt. Ett vinnande drag finns dock, lika effektivt som elegant: A6! Vits enda svarsdrag är A7 varpå svart följer upp med A2 och A8. Därefter har svart en stabil grund att utgå ifrån och segern är hans.

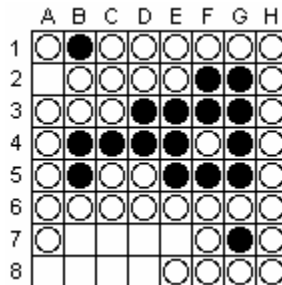
Den här typen av fälla bör man titta efter om man är fastkilad i mitten av brädet medan motståndaren äger kanterna och omringar alla ens brickor. Något som ofta uppkommer till följd av att man har satsat stenhårt på att minimera och göra slut på motståndarens drag. Ofta kan det nämligen vara svårt att omsätta en sådan position i vinst då motståndaren kan vända tillbaka alla ens brickor som man försöker erövra. Detta genom att spela draget alldeles utanför direkt i linje med draget man nyss spelade.



Figur 1: Möjligt att "mata" vit



Figur 2: Efter A6



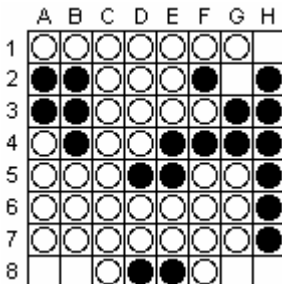
Figur 3: Efter A7

## Diagonalrensning genom att ge bort ett hörn

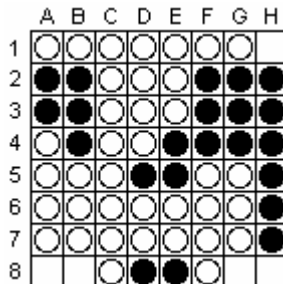
Detta är en fälla som kan avgöra jämna slutspel. I Figur 4 är detta det enda sättet för svart att vinna.

Genom att svart spelar G2 i Figur 4 tvingas vit att ta hörnet och rensa diagonalen. Svart får då en fin swindle på A8 och A7 och genom att vits enda drag sedan är H8 kommer svart att kunna ta både B8 och G8.

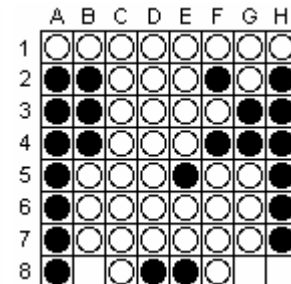
Det är lätt att missa G2 då svart i figur 4 har fyra andra drag att välja mellan som kanske ser mer naturliga ut att spela. Känner man till den här möjligheten och vet hur effektiv den kan vara tittar man nog en extra gång.



Figur 4: Möjligt att "mata" vit



Figur 5: Efter A6



Figur 6: Efter A7

# Styrelsen informerar

*Styrelsebeslut som fattats sedan förra numret av SOFT:*

- Varje svensk VM-deltagare (4 st) ska ha möjlighet att söka en fast summa pengar för VM-omkostnader. Summans storlek beslutas av styrelsen inför varje VM och beror på förbundets ekonomi och VM:s spelplats. Till VM 2008 i Oslo kan varje svensk deltagare söka 1000 kr av förbundet. Ansökan ska vara SOF tillhanda senast två veckor efter VM, dvs den 6 december.

## **Protokoll, Årsmöte Svenska Othelloförbundet, 2008-09-06**

1. Val av ordförande och sekreterare för mötet. Årsmötet väljer Simon till ordförande och Kim till sekreterare.
2. Mötet förklaras öppnat.
3. Årsmötet finner att mötet har utlysts på rätt sätt.
4. Dagordningen. Dagordningen fastställs.
5. Årsmötet väljer Henry och Tintin till justeringsmän.
6. Styrelsens verksamhetsberättelse. Simon redovisar i korthet hur året varit vad gäller tävlingar, antal deltagare, nya medlemmar, hemsidan, intäkter m.m. Verksamhetsberättelsen finns i sin helhet på <http://othello.nu>.
7. Revisorernas verksamhetsberättelse. Revisorn rekommenderar att årsmötet ska ge styrelsen ansvarsfrihet. Årsmötet går på revisorns rekommendation.
8. Medlemsavgifter. Årsmötet beslutar att behålla nuvarande nivåer.
9. Val av ny styrelse. Årsmötet väljer Simon till ordförande. Årsmötet väljer Anders till kassör. Övriga medlemmar i den nya styrelsen blir Benkt, Caroline och Kim.
10. Fastställande av verksamhetsplan 2008-2009. Simon går igenom den nya

verksamhetsplanen. Mest kraft ska läggas på att locka debutanter till turneringarna och att rekrytera nya medlemmar till föreningen.

11. Valberedning. Årsmötet väljer Johan Magnusson och Tintin.

12. Behandling av motioner.

- a. Motion från Benkt rörande startavgifter. Motionen avslås. Årsmötet väljer dock att ändå tillmötesgå motionären genom att ändra formuleringen kring startavgifterna till att "startavgifterna kan inför turnering justeras i samråd med styrelsen".
- b. Motion från styrelsen rörande SGP-systemet. Motionen antas.

13. Övriga frågor.

- a. Tintin undrade om resebidrag för VM. Beslut om detta är redan taget och är år 2008 1000 SEK per VM-deltagare.
- b. Veronica undrade om det är bra att ha tävling lördag förmiddagar. Hon anser att det är problematiskt med att hinna för de som jobbar sent fredagar. Årsmötet diskuterade alternativ.
- c. Benkt informerar om omstruktureringar och nya sponsringsdirektiv från ALGA® där de framöver framför allt sponsrar med spel.
- d. Benkt informerar om samtal med Blip.

14. Mötet avslutas.

## Lösning till problemet

A8 ger vinst med +2. C7 ger -2, A7 ger -4 och C8 ger -6. Svarar vit med B8 eller C8 efter svarts A8 lägger svart beslag på nyckelfältet C7 och därefter säkrar A7 tillräckligt många brickor. Blir vits svar C7 följer svart upp med B8. Spelar vit i det läget C8 kan svart vända både åt höger och snett uppåt med A7. Spelar vit A7 får svart c-kolumnen.

(Lösningen till förra numrets "Svart avgör med ett drag" var drag med bett i.)

# VM i Othello 2008

Årets höjdpunkt inom Othello är som alltid världsmästerskapet. I år spelas VM i Oslo, Norge, den 19-22 november 2008. Även om du inte kvalificerat dig så passa på att åka dit som åskådare nu när turneringen spelas så nära! Du får chansen att spela mot världseliten och om du vill vara bordsdomare eller hjälpa till på annat sätt så är det mycket uppskattat. All information om turneringen finns på <http://worldothellofederation.com/woc2008>.

Drygt 80 spelare är anmälda till VM så nog kommer det att bli en stor turnering. Långt ifrån alla länder har sina VM-lag klara men i tabellen nedan står de som i skrivande stund är klara för VM. Rankingen är uppdaterad den 12 september 2008.

<i>Spelare</i>	<i>Land</i>	<i>FFO-poäng</i>	<i>Världsranking</i>
Makoto Suekuni	Singapore	2514	4
Masaki Takizawa	Japan	2399	16
Michele Borassi	Italien	2393	18
Tamaki Miyaoka	Japan	2362	25
Anon Hongthong	Thailand	2323	37
Yohanes Chitra	USA	2319	38
Matthias Berg	Tyskland	2299	44
Liew Yik Meng	Singapore	2293	46
Sebastien Barre	Frankrike	2275	52
Roberto Sperandio	Italien	2254	62
Mariusz Kazmierczuk	Polen	2245	71
Takuji Kashiwbara	Frankrike	2243	73
Andreas Höhne	Tyskland	2184	109
Jan Kristian Haugland	Norge	2182	111
Piamrat Kraikokit	Thailand	2160	127
Martin Ödegård	Norge	2136	151
Daniel Ljungqvist	Sverige	2175	159
Takamune Iijima	Japan	2119	167
Randy Fang	USA	2110	176
Karsten Feldborg	Danmark	2107	178
Caroline Sandberg Odsell	Sverige	2082	193
Chew Ching Wuen	Singapore	2076	197
Yukiko Tatsumi	Japan (dam)	2068	200
Henry Aspenryd	Sverige	2065	205
Tom Schotte	Belgien	2045	221
Geoff Hubbard	Australien	2036	232
Iain Barrass	Storbritannien	1991	283
Liya Ye	Kina (dam)	1985	291
Henrik Vallund	Danmark	1971	298
Veronica Stenberg	Sverige (dam)	1876	395
Dmitri Vaes	Belgien	1875	397
Jonas Kjellstadli	Norge	1811	443
Tonya Modellatore	Tyskland (dam)	1795	458
Jan Stastna	Tjeckien	1791	463
Bill Hahn	USA	1622	601
Rita Sawala	Norge (dam)	1331	716
Sharon Katzman	USA (dam)	1239	743
Tan Hui Qing	Singapore (dam)	689	798
Nida Pattarakul	Thailand (dam)	-	-
Theeraphap Tassananukuljij	Thailand	-	-