

FORUM

N° 11

a b c d e f g h

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

Championnat du monde 1988
Demi-finale (première partie)
Murakami 0-64 Brightwell

ATTENTION : NOUVELLE ADRESSE !!!

Depuis le 1^{er} octobre 1988 :

Nouvelle adresse de la fédération :	Fédération Française d'Othello B.P. 147 75062 PARIS CEDEX 02
Nouveau numéro de téléphone :	(1) 40 26 51 69

EDITO...

Bonjour à tous !

Les champions du dernier Championnat du Monde se sont éteints, les joueurs tout comme ceux, très nombreux, qui ont aidé à son organisation, sont rentrés chez eux...

Merci à tous, vous qui avez permis de faire du Mondial de Paris un succès et une grande fête d'Othello. Merci aux arbitres, qui furent 22 à se relayer pour arbitrer parfaitement le Mondial le plus important jamais organisé à ce jour, tant par le nombre des joueurs que par leur force. Merci à une partie de l'équipe de Dujardin, qui n'a compté ni son temps ni son dévouement dans les jours qui ont précédé le tournoi... Merci à François Aguillon et à Olivier Thill, dont l'informatique a permis, pour l'un la retransmission en direct des parties de la finale, pour l'autre de disposer presque instantanément (1/4 d'heure après la fin des rondes !) de l'intégralité des parties jouées. Merci à Michèle Léry, dont les efforts de promotion du tournoi dans les médias ont été malheureusement sabotés par la grève des postes. Merci à Marc Tastet, à Graham Brightwell et à Karsten Feldborg, qui ont eu la lourde tâche de rédiger en français et en anglais les règles du Mondial. Merci enfin à Emmanuel Lazard, auteur du programme d'appariements, arbitre en chef compétent (quoique parfois un peu fébrile...) et organisateur sans faille dont la gentillesse fut appréciée de tous.

Tout le monde était là, des Américains aux Japonais en passant par tous les pays européens, ou presque ; et avec, pour la première fois cette année, des représentants des pays de l'est : si les Soviétiques, faute de visa de sortie, n'ont pu venir, les trois Polonais étaient au rendez-vous, et se sont défendus fort honorablement.

Un Mondial chasse l'autre... Les modalités de sélection pour le prochain Mondial restent presque inchangées : trois joueurs représenteront la France, mais en sus des tournois du Grand Prix d'Europe, de la finale du Grand Prix de France et de la finale du Championnat de France (dans l'hypothèse où celui-ci peut être organisé avant le Mondial, dont la date est inconnue), il a été ajouté quatre tournois de sélection supplémentaires, dont, dans un souci de décentralisation de la fédération, un seul est à Paris. Vous trouverez donc en page agenda les dates des tournois de Paris en janvier, de Lyon en avril, de Toulouse en juin, et de Lille en septembre.

Comme l'année passée, trois cas de figure seront possibles fin septembre :

- moins de trois joueurs différents qualifiés : un tournoi des prétendants sera organisé, pour compléter à trois les qualifiés ;
- trois joueurs qualifiés exactement : ils le sont alors définitivement !
- plus de trois joueurs préqualifiés : un tournoi de départage désignera parmi eux, un mois avant le Mondial, quels seront les heureux élus à s'envoler (probablement aux USA) vers une gloire méritée...

*Et puis, pour terminer cet édito, une exhortation et une prière : la FFO organise le samedi 21 janvier au soir, en marge du tournoi de sélection de Paris, **son assemblée générale** (voir en page agenda) : **VENEZ-Y NOMBREUX !** Que ce soit pour nous faire part de vos coups de colère ou de vos suggestions, de votre admiration sans bornes pour Othello ou de votre haine des assemblées générales... Et si vous ne pouvez vraiment pas venir, faites-vous représenter ! A l'ordre du jour : Rapport moral et financier, décentralisation et développement des activités de la FFO, et questions diverses.*

C'est promis, vous venez ? Au samedi 21 janvier alors...

Amicalement à tous, Bernard Daumas.

SOMMAIRE

Ont participé à ce numéro:

Bintsa ANDRIANI

Bernard DAUNAS

Dominique DE RIBBENTROP

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Dominique PENLOUP

Jean-François PUGET

Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est une publication de la

Fédération Française d'Othello

B.P. 147

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 40.26.51.69

COUVERTURE (cf aussi page 12)	1
EDITO (rial)	2
SOMMAIRE (Michel)	3
MAGAZINE (Othello en France et ailleurs)	4
36.15 ELIOTT (Pour les "branchés")	8
PROBLEMES (Il y en a de plus en plus!)	9
LES TOUTES-RONDES (Tournez toujours)	10
LA GROSSE MASSE (Kézaco?)	12
CLASSEMENT ELO (Arthur est devant moi!)	16
ETUDE D'UNE FINALE (Comp'oth avec nous)	18
COURRIER DES LECTEURS (C'est vous!)	19
SOLUTIONS DES PROBLEMES (Facile!!!)	19
SOLITAIRE (comme Lucky Luke)	20
GRAND PRIX D'EUROPE 1988 (Parties)	21
CHAMPIONNAT DU MONDE 1988 (Parties)	22
AGENDA (rmes et voleurs)	23
ADHESION (du bois)	26

MAGAZINE

CHAMPIONNAT DU MONDE 1988

par Binsta ANDRIANI

Rares sont les jeux connus dans le monde qui permettent aux meilleurs représentants de chaque pays de s'affronter annuellement. Othello est véritablement un jeu qui rapproche les peuples, et c'est d'un événement exceptionnel dont je vais vous entretenir.

Les parisiens ont eu le privilège d'organiser le 12^{ème} Mondial et ils se souviendront probablement longtemps de ces trois jours de fête. Car il s'agit bien d'une fête : bien que le tournoi en soit le principal événement, les joueurs et joueuses du monde entier ont pu sympathiser en oubliant que durant quelques heures, ils étaient adversaires sur l'othellier.

Cette année, la participation record de dix pays a été rendue possible grâce à la nouvelle formule du championnat individuel associé au championnat par équipe. Chaque nation a donc envoyé 3 de ses plus forts joueurs, et ce sont 30 concurrents qui se sont retrouvés les 11-12-13 novembre. La France a présenté 4 joueurs car le nombre de participants initial était impair; le règlement avait permis de parer à cette éventualité. Seuls la Finlande et l'URSS (cette dernière à cause de problèmes de visas), initialement prévus, n'ont pas pu envoyer leurs représentants.

Mais revenons tout d'abord au premier soir : le 10 novembre, un repas de bienvenue était organisé par la société Dujardin, ce qui a permis aux joueurs d'apprécier la cuisine française, si justement réputée comme étant l'une des meilleures. Il est probable que certains ont profité de ce repas pour verser un peu plus de vin que la raison ne l'autorise dans les verres de leurs adversaires du lendemain... Mais il sera impossible d'identifier les coupables.

On peut d'ailleurs noter en passant que ceux qui venaient des pays les plus éloignés semblaient en forme, malgré le décalage horaire ; cela est dû au fait qu'ils étaient arrivés depuis plusieurs jours pour se reposer suffisamment. Cela leur a réussi comme nous le verrons dans le classement final, mais ne brûlons pas les étapes : le lendemain à 9 heures commençait le tournoi dans le Lycée Henri IV près du Panthéon.

L'organisation d'une telle compétition nécessite un arbitrage aussi strict que possible, et c'est pour éviter la prise de notes par certains joueurs que la notation des parties a été confiée à des arbitres de la Fédération Française d'Othello. Ceux-ci se sont montrés à la

hauteur de leur mission, et grâce à la saisie immédiate des parties par ordinateur, les joueurs étrangers ont pu repartir chacun avec une photocopie de tout le tournoi.

Plusieurs ordinateurs fonctionnant en permanence ainsi que celui consacré aux appariements ont occupé l'arbitre en chef qui n'a pas eu la chance de bien observer les parties. Nous avons une meilleure place en étant chargés de surveiller la bonne régularité des coups joués. Notre position nous permet d'ailleurs de nous rendre compte combien il est plus facile de voir les erreurs de jeu étant un spectateur.

Le tournoi a été riche en rebondissements et en défaites inattendues. Citons les plus spectaculaires :

- Shaman perd 29-35 face à Kaniewski (1^{ère} ronde)
- Piau perd 31-33 face à Rychlowski (4^{ème} ronde)
- Ralle perd 11-53 face à Jensen (7^{ème} ronde)
- Bhagat perd 28-36 face à Jeangille (9^{ème} ronde)
- Rose perd 10-54 face à Jensen (11^{ème} ronde)
- Tamenori perd 27-37 face à Marconi (12^{ème} ronde)
- et probablement celle qui déprima le plus Takeshi Murakami: celui-ci perdit 0-64 face à Graham Brightwell en demi-finale! (voir page de couverture de forum)

Le niveau de préparation de certains concurrents a montré qu'il ne faut plus espérer remporter un Championnat du Monde par hasard : les joueurs polonais s'en sont rendus compte pour leur première participation : ils me confièrent qu'ils pensaient bien se classer parmi les 4 premiers, en fait ils finirent avant-derniers au classement par équipe.

Pour ce qui est des meilleurs, il faut savoir qu'on ne devient pas champion sans consacrer du temps à l'étude théorique ; c'est probablement ce qui a manqué aux joueurs français, qui ne sont pas montrés à la hauteur de ce que l'ont pouvait espérer d'eux.

Bien que les Japonais ne soient plus invincibles, (aucun joueur n'a terminé invaincu) ils restent les plus rigoureux dans la préparation d'une compétition importante. Tamenori, par exemple, joue depuis 5 ans et s'entraîne 4 à 5 heures par jour (*Alors là, je n'en crois pas un mot ! La part de l'intox joue un rôle très important au Mondial... Bernard Daunas*) à Othello. Il ne sous-estime aucun adversaire et réfléchit sérieusement sur tous les coups.

Les joueurs soviétiques participeront dans les années à venir aux compétitions internationales et il est probable qu'ils étudieront Othello aussi sérieusement que les échecs. Cela devrait nous stimuler, afin de présenter des équipes plus compétitives.

Le Championnat nous permit aussi de bien observer les joueurs et leurs manies. Nous citerons la nervosité de Nils Berner qui s'agite continuellement sur sa chaise, bien qu'il ne soit pas à cours de temps pour réfléchir, ou la concentration intense de Tamenori, Murakami, Ralle, et les hoche-

ments de tête continuels de Maccheroni.

Quelques anecdotes aussi : "l'ananas de Brian Rose". Cet américain s'est distingué en commandant un ananas à tous ses repas... (Pourquoi ? C'est une bonne question et je vous remercie de l'avoir posée !)

La mémoire surprenante de Murakami : ayant eu l'occasion d'arbitrer sa partie face à Claus Qvist Jessen, je me suis fait surprendre lorsqu'ils ont joué leurs derniers coups à toute vitesse, si bien que j'ai fait une erreur de notation. Essayant

alors de retrouver les coups, je rejouais la partie sur l'othellier mais sans y parvenir. Murakami prit une feuille et nota alors tous les coups de mémoire, sans même vérifier à l'aide d'un plateau de jeu. La partie, rentrée dans l'ordinateur, s'avérait juste ! J'en suis resté bouche bée... On se sent bien peu de chose devant une telle mémoire, n'est-ce-pas ? Je n'ose pas imaginer ce qui se passe dans la tête d'un tel joueur quand il se met à étudier une position en profondeur.

Le classement final individuel

(Après les demi-finales et la finale)

1	Hideshi Tamenori	9,5 points	Japon
2	Graham Brightwell	9 points	G.-B.
3	Takeshi Murakami	11 points	Japon
4	Imre Leader	10 points	G.-B.
5	Francesco Marconi	8 points	Italie
	Erik Jensen		Danemark
	Paul Ralle		France
	Brian Rose		U.S.A.
9	Per-Erik Wahlberg	7 points	Suède
	Rikhard Andersson		Suède
	Nils Berner		Suède
	Karsten Feldborg		Danemark
	Paolo Ghirardato		Italie
	Luc Jeangille		Belgique
	David Shaman		U.S.A.
	Didier Piau		France
17	Jean-François Puget	6,5 points	France
	Alessandro Maccheroni		Italie
	Pierre Jeangille		Belgique
20	Peter Bhagat	6 points	G.-B.
	Claus Qvist Jessen		Danemark
	Olivier Thill		France
	Anders Kieruff		U.S.A.
24	Vidar Aas	5 points	Norvège
	Pawel Pietruszkiewicz	5 points	Pologne
26	Witold Rychlowski	4 points	Pologne
	Gudny Scheving		Norvège
28	Masahari Ohno	3 points	Japon
29	Artur Kaniewski	2 points	Pologne
30	Alain Daix	1 point	Belgique

Le jour de la finale, François Aguilon amena Compoth pour analyser les parties de Tamenori et Brightwell et les spectateurs purent suivre l'évaluation des positions par le meilleur programme français ; celui-ci jugea les parties gagnées dès la fin de l'ouverture par Tamenori. Il est dommage qu'on n'ait pas disposé de suffisamment de temps pour confronter le Champion du Monde à Compoth. Peut-être une autre occasion se présentera-t-elle dans l'avenir ?

Après avoir décerné les coupes et les récompenses, tout le monde se retrouva pour le dîner de la victoire sur un galion-restaurant sur les bords de la Seine, non sans avoir admiré Paris et ses monuments lors d'un trajet de nuit en autocar.

L'ambiance de fête fut tellement intense que certains en oublièrent de prendre le dernier métro, mais tout finit par s'arranger grâce aux amitiés que le jeu d'Othello procure.

Nous espérons que le récit de cet événement d'exception vous donnera envie d'apprendre votre connaissance du jeu afin de représenter dignement la France pour les années à venir.

Classement par équipe

1 Grande-Bretagne	25 pts
2 Japon	23,5 pts
3 Italie	21,5 pts
France	21,5 pts
5 Etats-Unis	21 pts
Danemark	21 pts
Suède	21 pts
8 Belgique	14,5 pts
9 Pologne	14 pts
10 Norvège	9 pts

Les parties les plus significatives du Mondial 89 sont en page 22.

MA CINQUIEME TROISIEME PLACE

Par Jean-François Puget

Lille accueillait cette année la finale du championnat de France, tournoi mythique qui fera jaser dans les chaumières pendant longtemps. Tout le monde se posait la question suivante: est-ce que Paul Ralle (surnommé 'l'ignoble PR') laissera à un autre le titre qu'il a déjà conquis 3 fois (en 1984, 1986 et 1987)? Quant à moi une autre question m'obsède: serais-je une fois de plus troisième (je l'ai toujours été depuis que je participe au championnat de France, c'est à dire depuis 1984)?

Donc nous voilà à Lille, un certain samedi matin d'octobre. Il fait très beau, mais froid, et ceux qui ont eu la chance d'arriver la veille ont pu apprécier la beauté du centre ville. En attendant le train de Paris qui amène les derniers joueurs, chacun se prépare comme il le peut, en parlant, en se concentrant. Finalement tout le monde est là. On retrouve de grands habitués, comme PR, Didier Piau, Marc Tastet, Philippe Juhem. Les organisateurs, Guilain d'Orsimont en tête accueillent les joueurs. Bernard Daunas arbitre car il ne veut pas jouer de peur de gagner et d'aller au championnat du monde comme joueur et non comme arbitre. D'autres dont c'est la première apparition sont à la fois plein d'espoir et légèrement impressionnés de pouvoir toucher PR qui est là en chair et en os !

Vient l'heure de la première ronde. Je me retrouve face à Hervé Doutez, qui se défend jusqu'au dernier coup. A la

surprise générale, Paul perd sa première partie face à Eric Decoeyère, un joueur de la région dont c'est un des premiers tournois. Je passe facilement le tour suivant face à Vargenau avant de connaître une chaude alerte face à Rouillon qui ne se laisse battre que 33 à 31.

Les deux favoris semblent être Didier Piau et Paul qui remonte lentement et sûrement. Ils sont favoris car ils ont été les deux premiers du Grand Prix, un mois auparavant. La quatrième ronde me voit seul face à ma bête noire, un certain Marc Tastet que je n'ai battu qu'une fois depuis deux ans. Le miracle ne se reproduit pas et je me retrouve avec 12 malheureux pions. Les deux rondes suivantes se passent plutôt bien, jusqu'à une rencontre fatidique avec Elie Cali qui m'écrase 50-14. La fin de la journée me voit à la troisième place, derrière Didier Piau, qui a battu Paul. Des moules frites, une tarte au Maroilles et quelques bières me garantissent une bonne nuit réparatrice.

Le lendemain, je commence par essayer d'éviter d'être dans les deux premiers en perdant contre André Bracchi sur le damier et au temps. Pour la neuvième ronde je joue contre Didier, jusque là en tête. Il battra Paul une deuxième fois et ainsi ira en finale. Cette partie commence comme les autres, c'est à dire pas très bien pour moi, jusqu'à ce que désespéré, je ne joue une case X cruciale. En quelques coups

l'avantage change de côté et je ne laisse pas passer l'occasion pour m'imposer 37-27. Ce sera ma plus belle partie. Lors de la 11ème ronde je gagne ma huitième partie en prenant ma revanche sur Elie, ainsi que Bintsa qui bat Marc à la surprise générale et se retrouve ainsi premier ex-aequo avec Didier, Paul et moi. Le départage désigne Didier et Paul pour la finale (comme l'an dernier). Le championnat se termine pour moi, ... à la troisième place! Didier ne pourra pas réitérer son exploit et perdra les deux parties de la finale contre Paul. Vous connaissez maintenant la réponse aux deux angoissantes questions qui ont fait palpiter et trembler tant de joueurs!

De ce championnat je retiendrai que Lille est très agréable sous le soleil, et que les gens du Nord sont très accueillants. En ce qui concerne le tournoi remarquablement organisé, je me pose une question (encore une). Comment se fait-il que je termine avec le maximum de points (8 sur 11) sans avoir rencontré Bintsa ou Paul qui ont le même total? Je pense que la réponse se trouve du côté du système d'appariement, qu'il faudra peut-être revoir.

TOURNOI DES PRETENDANTS 1988

Par Emmanuel Lazard

Les 11, 12 et 13 Novembre, se déroula à Paris le championnat du monde d'Othello. Chaque pays était en droit d'envoyer trois participants à cette prestigieuse compétition. Pour la France, Paul Ralle s'était déjà sélectionné en remportant le Grand Prix. Comme il avait aussi remporté le Championnat de France, deux places qualificatives n'étaient pas encore attribuées.

C'est pourquoi, les 5 et 6 Novembre 1988, 15 parmi les meilleurs joueurs français se sont retrouvés à l'Ecole Supérieure des Télécommunications pour une lutte sans merci qui allait désigner les deux qualifiés au mondial.

On trouvait pêle-mêle : Didier Piau, Jean-François Puget, Elie Cali, Olivier Thill, Bintsa Andriani, Philippe Juhem, Marc Tastet, André Bracchi et

j'en oublie.

Dès la fin du premier jour, Didier Piau se détachait en gagnant toutes ses parties ; derrière, au coude à coude, on trouvait Jean-François Puget, Bintsa Andriani et Philippe Juhem. Mais, lors du dimanche, Philippe Juhem perdait tous ses moyens, pour se retrouver en milieu de tableau. Seuls Jean-François Puget et Bintsa Andriani tentaient désespérément de suivre la marche presque sans faute de Didier Piau (avant la dernière ronde, il n'avait perdu que contre Bintsa Andriani). Avant la dernière ronde, Didier Piau était déjà assuré de la première place. Un peu déconcentré, il perdait sa partie contre Olivier Thill, ce qui permettait à celui-ci de finir troisième.

Le classement final :

Le classement final du Championnat de France 1988

1 Paul Ralle	8+2 pts	16 Alain Le Saout	5 1/2 pts
2 Didier Piau	8+0 pts	17 Dominique Penloup	5 pts
3 Bintsa Andriani	8 pts	Eric Decoeyère	
Jean-Fr. Puget		Olivier Copetto	
5 Marc Tastet	7 pts	Michèle Léry	
Elie Cali		21 Denis Rouillon	4 1/2 pts
Olivier Thill		Marc-Et. Vargenau	
André Bracchi		23 Serge Tastet	4 pts
Jean-Manuel Mascort		Serge Benoliel	
10 Jean-Cl. Delbarre	6 pts	Jacques Garnier	
Claude Brisson		Hervé Doutez	
Laurent Péliissier		27 Farid Emtir	3 pts
Jean-Luc Commun		Bernard Salembier	
Guilain d'Orsimont		29 P. Vanoverveld	2 1/2 pts
Serge Trombetta		30 Thierry Gruson	2 pts

1 Didier Piau	9 pts
2 Jean-Fr. Puget	8,5 pts
3 Olivier Thill	7 pts
Elie Cali	
5 Bintsa Andriani	6,5 pts
6 André Bracchi	6 pts
Dominique Penloup	
David Liparo	
9 Marc Tastet	5,5 pts
Philippe Juhem	
11 Claude Brisson	5 pts
Frédéric Halley	
13 Denis Rouillon	4 pts
William Liparo	
14 Annie Cazan	2 pts

OTHELLO SUR MINITEL UN NOUVEAU CLUB DEMARRE SUR ELIOTT

par Michèle LERY

Nantes, 22 heures. Patrick ferait bien une partie d'Othello. Il décroche son téléphone, appelle Vincent, un copain, bon joueur lui aussi: "On s'en fait une?". OK, à tout de suite. Vincent habite Marseille. Mais le minitel a supprimé les distances. Une minute plus tard, les deux joueurs se sont connectés et entament leur partie. Une revanche, la belle: en tout deux heures de connexion. A cette heure, en 3614, il leur en coûtera 16 francs: pas de quoi fouetter un chat.

Patrick et Vincent auraient pu aussi bien ne pas se connaître, et s'être rencontrés directement sur le serveur, au hasard des connectés en quête d'adversaires. Formidable outil de communication, le minitel devient ainsi le cœur d'un formidable réseau de joueurs d'Othello: à n'importe quelle heure et de n'importe où, il y a (presque !) toujours quelque part un othelliste qui se connecte.

Ceux qui ont connu "Siècle" se souviennent de l'atmosphère particulière qui transforme l'écran en salle de jeu avec ses allées et venues, ses parties acharnées, ses commentaires, ses petites histoires. Un microcosme de club à l'échelle télématique, avec aussi ses tournois et son propre Elo, où venaient jouer, fidèlement, aussi bien des champions que des débutants. Hélas, Siècle a disparu l'été dernier, faute de finances, coupant brusquement les ponts entre des joueurs souvent éloignés.

Il fallait trouver autre chose. Un autre serveur accueillant. C'est ce que nous avons fait, à trois anciens copains de Siècle et dispersés entre la région parisienne et Strasbourg. Par chance, nous avons découvert ELIOTT, dirigé justement par un joueur d'Othello et qui possédait un othellier "convivial", rare initiative sur le minitel (où existent surtout des jeux "contre l'ordinateur", généralement d'une médiocrité affligeante).

Certes, l'othellier d'Eliott n'avait pas la qualité ni les fonctions de mémorisation de celui de Siècle. Mais il avait le mérite d'exister et Denis Mante, son propriétaire, accepta d'héberger une manière de "Club d'Othello" que nous nous chargerions d'animer. En perspective, si tout marchait bien, on pourrait même revoir la conception de l'othellier et de son fonctionnement, actuellement en projet.

Ainsi est né courant octobre le premier Club d'Othello télématique, avec ses rubriques (problèmes, stratégies, informations - notamment celles de la FFO avec les annonces

de tournois -, messages publics, etc.) et ses animations: un premier tournoi "permanent" a démarré en novembre. Plus de 80 "inscrits" au club ont manifesté leur intérêt dont une bonne vingtaine, pour le moment, de joueurs de la FFO (y compris les trois animateurs-fondateurs qui y sévissent sous les pseudos de Quatemon, Vagabonde et Théorème).

Mais évidemment, ce club plutôt informel a pour limite celles du minitel: il ne faut pas en exiger trop de rigueur ni trop d'orthodoxie. L'anonymat des "pseudos", les aléas de la télématique, l'hétérogénéité des joueurs (certains tout à fait débutants ou ne jouant "que pour s'amuser"), la convivialité du serveur lui-même où beaucoup ne viennent pas pour Othello mais pour d'autres animations, peuvent parfois déconcerter les nouveaux arrivants: Elliott est très différent de Siècle, dans sa nature et son audience.

Le bon côté des choses, pourtant, c'est justement cette convivialité et cette diversité: Elliott est un serveur bien conçu, vivant, disposant de nombreuses fonctions, très commode d'utilisation et fort bien fréquenté par des gens en général sympathiques. Le club y est très bien perçu et beaucoup y découvrent Othello avec enthousiasme. Et pour nous, les joueurs invétérés, l'essentiel est de pouvoir jouer aussi souvent que possible, garder le contact, échanger des idées, rencontrer de nouveaux joueurs, parler problèmes et stratégies: grâce à Elliott, c'est désormais possible, en permanence.

Autre avantage: les facilités d'accès au serveur. En 3614 (code PRIV), 24 voies "gratuites" offrent aux non-abonnés au moins une heure de connexion libre. L'abonnement (100 F les 1000 minutes) permet d'entrer en priorité même aux heures de pointe soit en 3614 PRIV, soit en RTC, très intéressant pour la région parisienne (même tarification que le téléphone). En 3615 (code ELIOTT), chaque minute de connexion produit deux minutes de "crédit" d'abonnement utilisables en 3614 PRIV ou en RTC.

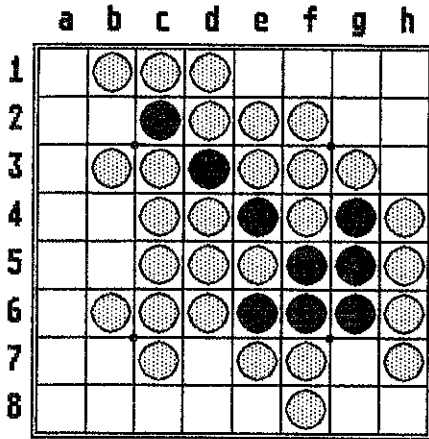
Alors, nous vous attendons nombreux. Le club ne fait que démarrer mais petit à petit, ses fonctions seront améliorées et développées. Une progression à laquelle nous nous attachons, mais qui dépendra, pour une large part, de la qualité et du dynamisme des joueurs qui viendront nous rejoindre. Peut-être un jour formerons-nous ainsi sur Elliott le plus vaste club d'Othello de France ou même d'Europe? C'est ce que nous espérons...

PROBLEMES

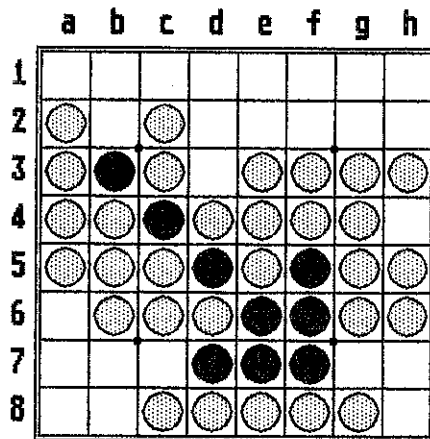
Par Olivier THILL

Trouver la suite de coups permettant au joueur ayant les noirs d'occuper l'un des coins, avant ou lors de son troisième tour de jeu, quelles que soient les réponses de l'adversaire.

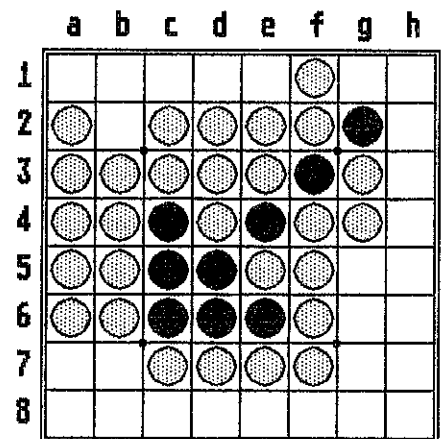
Pour vous aider, j'ai disposé les pions noirs sur chaque diagramme, de manière à représenter une flèche qui pointe sur la case clef de l'un des problèmes adjacents.



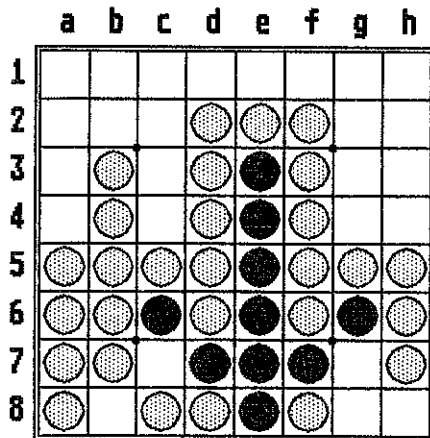
Pb 1 : noir en 3 coups



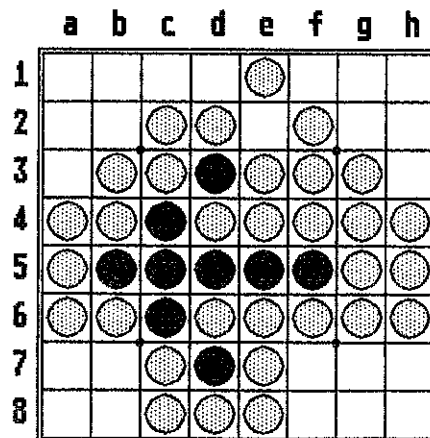
Pb 2 : noir en 3 coups



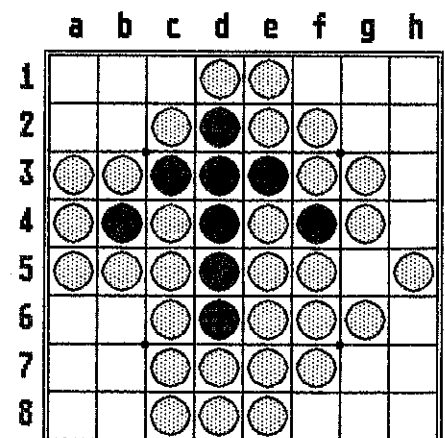
Pb 3 : noir en 3 coups



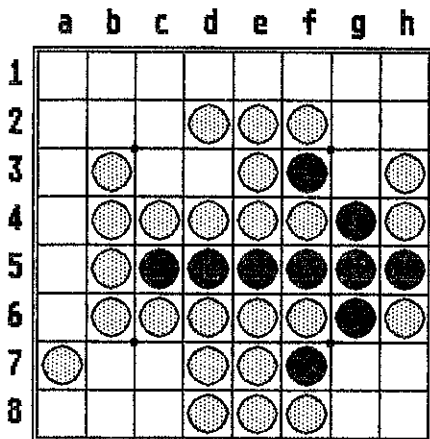
Pb 4 : noir en 3 coups



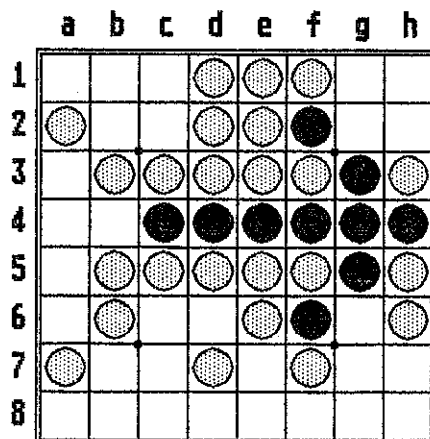
Pb 5 : noir en 3 coups



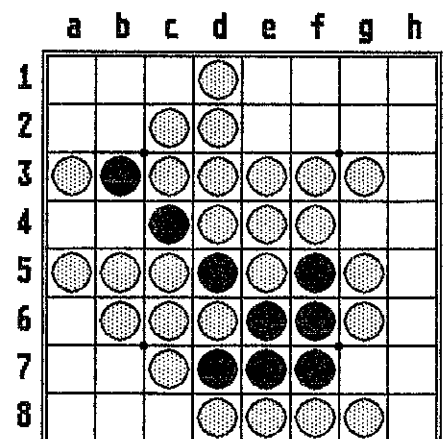
Pb 6 : noir en 3 coups



Pb 7 : noir en 3 coups



Pb 8 : noir en 3 coups



Pb 9 : noir en 3 coups

Les tournois toutes-rondes

Par Marc TASTET

Si vous n'avez jamais essayé d'organiser un tournoi toutes-rondes, peut-être n'êtes-vous pas conscient des nombreux problèmes que l'on peut rencontrer. Par exemple, s'il y a au moins cinq joueurs, et si l'on n'y prend pas garde, on peut arriver à un point où il n'est plus possible de faire les appariements. Si on choisit les couleurs au hasard avant chaque ronde, en lançant un pion d'Othello par exemple, il se peut qu'un joueur joue tout le temps avec la même couleur (lors d'un tournoi amical en Blitz après le tournoi international de Copenhague 1988, j'ai joué neuf fois sur neuf avec les noirs!)

A la suite d'un tel tournoi, il y a deux ou trois ans, j'ai décidé d'essayer de trouver un bon système pour gérer un tournoi toutes-rondes. Je me suis imposé plusieurs conditions qu'il me paraissait important que le système vérifie :

(Supposons tout d'abord qu'il y a un nombre **pair** de joueurs: $2 \cdot n$.)

-Chaque joueur doit rencontrer tous les autres (c'est la définition d'un tournoi toutes-rondes).

-Deux joueurs doivent changer de couleur à chaque ronde. (Il ne peut y en avoir plus de deux, sinon le troisième ne pourrait jamais rencontrer le premier ou le second car il jouerait toujours avec la même couleur que lui).

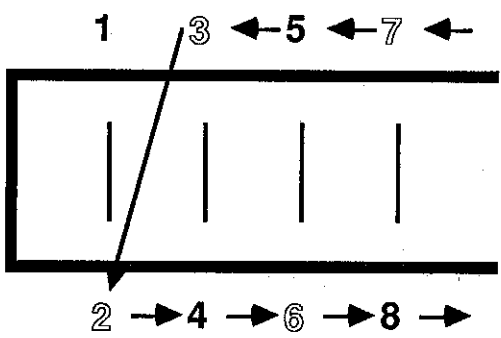
-Les autres joueurs devront jouer la même couleur deux fois en suivant, mais cela se produira une seule fois durant le tournoi.

-A tout moment, pour tout joueur, la valeur absolue de la différence entre le nombre de parties jouées avec les noirs et le nombre de parties jouées avec les blancs sera inférieure ou égale à 1, (si bien qu'elle sera toujours égale à zéro après un nombre pair de rondes, et que chacun jouera n fois avec les noirs et $(n-1)$ fois avec les blancs, ou le contraire).

-Le système doit être facile à organiser.

J'ai réussi à trouver un système répondant à toutes mes exigences. Comment fonctionne-t-il?

On attribue aux joueurs un numéro entre 1 et le nombre de joueurs (2*n). Supposons que, pour la première ronde, les joueurs soient assis autour d'une longue table comme celle-ci:



Chacun joue contre le joueur assis en face de lui.

Le joueur numéro un servira de pivot; il restera à la même place tout le long du tournoi, jouera la première ronde avec les noirs et changera de couleur à chaque ronde. Le joueur assis en face de lui jouera évidemment la couleur opposée. Entre chaque ronde, tous les joueurs (sauf le numéro un) se déplacent d'une chaise dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (comme indiqué sur le schéma).

Pour déterminer la couleur des autres joueurs, il suffit de tourner autour de la table, et de sélectionner une chaise sur deux en partant de la chaise du joueur un. Les joueurs assis sur les chaises sélectionnées joueront toujours avec les noirs (sauf le joueur un).

Par exemple, à la première ronde, les joueurs 1, 4, 5, 8 ... joueront avec les noirs. Voici la liste complète des appariements, dans le cas où il y a 6 ou 8 joueurs, le joueur cité en premier jouant avec les noirs.

6 joueurs:				8 joueurs:				
1 :	1-2	4-3	5-6	1 :	1-2	4-3	5-6	8-7
2 :	3-1	2-5	6-4	2 :	3-1	2-5	7-4	6-8
3 :	1-5	3-6	4-2	3 :	1-5	3-7	8-2	4-6
4 :	6-1	5-4	2-3	4 :	7-1	5-8	6-3	2-4
5 :	1-4	6-2	3-5	5 :	1-8	7-6	4-5	3-2
				6 :	6-1	8-4	2-7	5-3
				7 :	1-4	6-2	3-8	7-5

Dans le cas d'un nombre impair de joueurs (2*n-1), on leur attribue un numéro compris entre 2 et le nombre de joueurs plus un (2*n). On donne le numéro 1 à un joueur virtuel ("bip"). On utilise alors le système conçu pour 2*n joueurs, et le joueur qui doit jouer contre le numéro 1 se repose. Si on ne tient pas compte de la partie contre "bip", chaque joueur jouera le même nombre de fois avec les noirs et avec les blancs, changeant de couleur à chaque ronde.

Ce système a déjà été expérimenté plusieurs fois et a donné entière satisfaction. Il a été adopté pour les règles du Championnat du monde, dans le cas où le nombre de joueurs serait suffisamment restreint pour qu'il soit plus judicieux d'utiliser un toutes-roudes plutôt qu'un système suisse.

LA GROSSE MASSE

par Jean-François PUGET

Drôle de titre n'est ce pas? Quel concept se cache derrière ces quelques mots? Il s'agit d'une stratégie assez déroutante à première vue mais qui marche dans certains cas. Par exemple elle a été utilisée par Graham Brightwell face à Takeshi Murakami, en demi-finale du championnat du monde de Paris. Le résultat est spectaculaire car Graham a gagné 64 à 0! Nous présentons une analyse de cette partie, mais auparavant nous exposons rapidement ce que c'est que cette fameuse grosse masse.

En deux mots il s'agit de contrôler le jeu en prenant pratiquement tous les pions adverses. Ceci semble paradoxal car un des principes fondamentaux à Othello est de minimiser, d'être au centre et d'avoir peu de pions en frontière. Faut-il reconsidérer la question? La réponse est oui, dans certains cas. Considérons la figure 1 tirée d'une partie réelle. C'est à noir de jouer. Blanc semble avoir une position extrêmement mauvaise sur le bord nord. En fait une analyse un peu plus détaillée de la position montre que noir ne peut pas et ne pourra pas s'insérer en f1. La grosse masse c'est justement cela: empêcher l'adversaire de jouer en ayant tous les pions de bord et tous les pions centraux. On pourrait dire qu'il s'agit à la fois de bétonner sur les bord et d'être au centre. Avant d'aller plus loin considérons la figure 2.

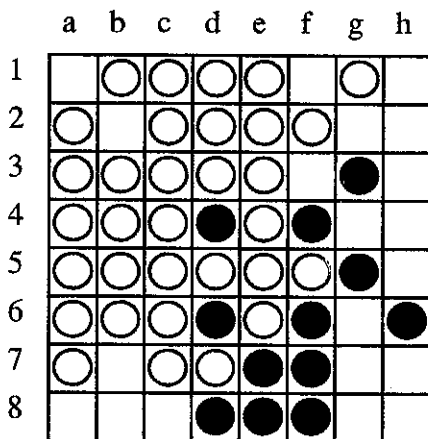


figure 1 Une grosse masse blanche

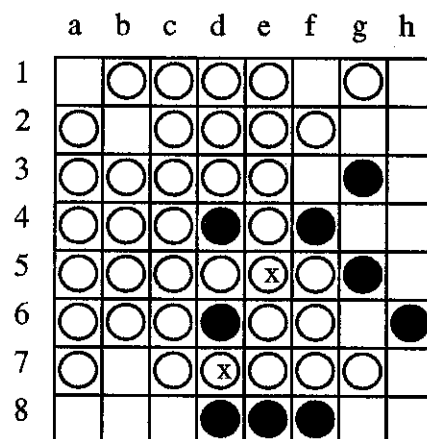


figure 2 Origine des retournements (x)

Cette figure montre un coup (mauvais) qui est joué ainsi que les retournements. Nous appelons origine d'un retournement (en raccourci "un pion origine") tout pion qui conduit à un retournement. Ils sont marqués d'un 'x' dans la figure. Il s'agit donc d'un pion de la même couleur que le pion posé, aligné avec lui et tel que tous les pions intermédiaires soient de la couleur opposée. Dans toutes les directions où il y a un pion origine, on retourne en partant de ce pion jusqu'au pion posé. Que faut-il pour jouer un coup? Il faut pouvoir retourner des pions adverses. Pour cela il y a deux conditions:

- 1- il faut avoir un pion origine, c'est à dire un pion de sa couleur aligné avec une case vide
- 2- il faut qu'il y ait des pions adverses entre la case vide et ce pion origine.

Le principe numéro 1 d'Othello est de contrôler le jeu, c'est à dire de minimiser les possibilités de l'adversaire, surtout les bonnes. Pour cela deux méthodes principales existent: le bétonnage sur les bords et l'occupation du centre. Dans les deux cas il s'agit de minimiser sa frontière c'est à dire de minimiser le nombre de ses propres pions qui sont à côté d'une case vide. En d'autres termes on rend la condition 2, nécessaire aux retournements, difficile à satisfaire. On peut également rendre la condition 1 difficile, ce qui est précisément le but de la grosse masse. Si on regarde attentivement la figure 1 on voit que noir a très peu de pions origine à part d4. D'ailleurs si ce pion est utilisé pour un retournement, c'est à dire pour jouer noir b2 qui est suivi de blanc a1, et blanc a une très bonne position. On voit également qu'il manque à noir une origine pour pouvoir jouer f1.

Le premier principe de la grosse masse, que nous venons de détailler peut s'exprimer ainsi: occupation du centre *et* des bords pour enlever les pions origine de l'adversaire. Le deuxième et d'éviter les insertions. Par exemple si noir s'insère en f1 dans la position 1 c'est la fin pour blanc. Ceci peut être contrôlé par des considérations de parité. C'est pour cela que la grosse masse semble plus intéressante pour blanc.

Nous allons voir comment la grosse masse s'applique à travers l'étude de deux parties. La première entre T. Murakami et G. Brightwell a été jouée en demi-finale du championnat du monde cette année comme nous l'avons déjà dit. L'autre à été jouée entre Marc Tastet et Jean-François Puget une semaine auparavant au club de Paris.

Partie n°1

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

Murakami 0 Brightwell 64

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2	○			○				
3	○	○	○	○	○			
4	○	●	○	○	○			
5	○	○	●	●	○			
6	○			●	●			
7								
8								

après 16 a6

5. Ce coup constitue la variante Heath de l'ouverture diagonale. Il conduit souvent à des positions très tendues et délicates.

6. réponse standard. E3 se joue aussi, mais est réputé plus faible.

7. Variante Comp'oth du nom du programme qui a été le premier à proposer cette variante.

8. empêche le coup tranquille 9 C6.

9. Retourne le moins de pions possible tout en restant compact.

10. occupe le centre et laisse peu d'initiative à noir.

11. encore un coup Comp'oth. C'est ce coup qui rend la variante intéressante. Le pion C4 est bien placé, il permet deux coups tranquilles C2 et C6.

12. enlève C4 noir au prix d'une mauvaise configuration de bord à l'ouest.

13-16 noir exploite cette configuration et force blanc à prendre un bord de 5. Blanc semble moins bien car il a énormément de pions, mais attention à la grosse masse...14 B6 suivi de 15 A5 est possible mais donne de moins bons résultats pour blanc.

17. coup d'attente. Blanc sera obligé de prendre encore des pions. 17 C2 est possible, la réponse classique est alors 18 C6.

18. retourne C5 et donc empêche noir d'avoir des pions intérieurs si il joue C2. L'autre possibilité pour retourner C2 est B6 qui est suivi de 19 F4, et blanc ne peut pas jouer F3 tout de suite.

19. retourne des pions au centre. 20 G4 est trop risqué car noir peut recouper en D1 par exemple, et avoir des pions intérieurs.

20. moins risqué et prépare G4.

21. minimise encore.

22. Meilleur que tout à l'heure car noir ne peut plus aussi facilement retourner des pions centraux.

23. coup tranquille.

24. essaye de retourner le moins possible. C2 est suivi D1 et blanc est mal.

25. noir menace 27 C1 et ainsi force blanc à reprendre.

26. obligé sinon noir gagne trop de temps. Inconvénient majeur, la zone de 5 cases au nord ouest qui fait perdre à blanc la parité: en gros, si noir continue de jouer à l'extérieur il jouera le

dernier coup dans la zone sud est, puis blanc passera, et noir jouera 3 coups sur 5, dont le dernier, dans la zone nord ouest.

27 semble bon car ne laisse à blanc que des coups douteux. Si 30 G1, noir peut faire un piège de Stoner sur le bord nord, par exemple 31 B2, blanc ne peut jouer A1, et 33 C1 gagne le bord nord et le coin H1. les autres coups de blanc retournent beaucoup de pions.

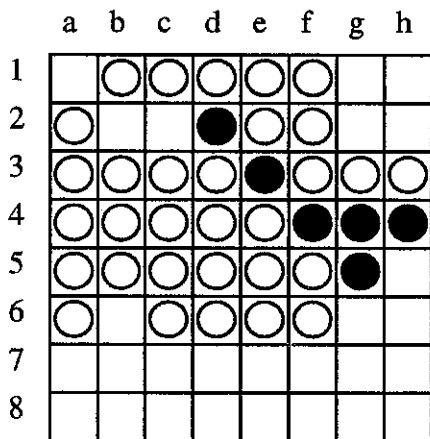
28. Début de la grosse masse. Noir se retrouve presque entièrement à l'extérieur, et presque dépourvu de coups. Il a en fait trop peu de pions.

29-30. blanc prend encore quelques pions noirs (voir figure 5). Noir va essayer de créer des faiblesses chez blanc, en utilisant le fait que celui ci doit à tout prix retourner les pions noirs intérieurs, et même éviter la possibilité qu'il y ait des pions noirs à l'intérieur.

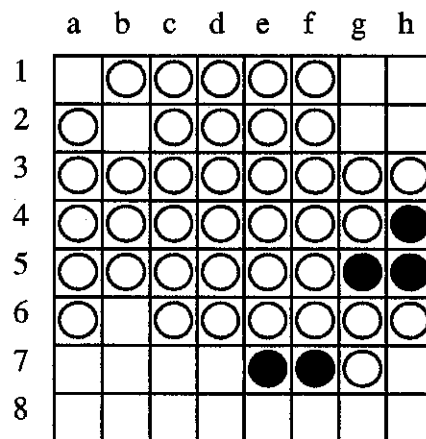
31-32 En particulier blanc doit reprendre, sinon noir pourra recouper la position du nord au sud après avoir pris le bord nord.

33. Ne rajoute pas de coups à blanc.

34. Un choix contestable car il permet à noir le sacrifice de la case X G2. Mais que faire d'autre? 34 H6 est suivi de 35 H2, 36 H5, 37 H7, passe, puis noir pourra exploiter le bord nord en jouant par exemple D7, C2 et G2, tout en bataillant au sud. 34 H5 est suivi de 35 H6, si 36 C2, 37 G2, 38 H7, 39 G1, 40 H1 41 H2 et noir devrait gagner, si 36 G6, 37 H2, 38 C2, 39 D7 suivi de noir H7 et noir devrait gagner.



après 33 h3



après 40 g7

35. ce coup est une erreur de Takeshi. Il a au moins un meilleur coup: G2 qui a terme devrait lui donner le bord nord, suivi du bord ouest. 35 H2 semble jouable mais blanc peut continuer par 36 H6, 37 G6, et noir aura toujours du mal à pouvoir exploiter le bord nord car il ne pourra pas jouer G2. En fait même G2 peut être réfuté. Blanc jouera G1 et s'il parvient à empêcher noir d'avoir un pion sur la diagonale A8-H1 noir ne pourra pas récupérer le bord. Ceci va d'ailleurs se passer plus tard dans la partie.

36. Retourne des pions origine de noir.

37. insertion et attente. noir menace 39 H2, 40 H1, et plus tard si noir peut jouer B2 sans être repris en A1, G1 devient possible. Une autre menace est G2 suivi de H2? gagnant deux temps.

38. contrôle la diagonale A1-H8, enlevant ainsi la menace H2 précédente. D'autre part cela empêche noir G2.

39. recoupe la diagonale A1-H8.

40. contrôle à nouveau cette diagonale.

41. menace de jouer 43G2 suivi de 45H2 avant que blanc ne puisse jouer G1.

42. pare la menace grâce au pion blanc G7. D'autre part si noir joue B2 blanc peut reprendre immédiatement en A1 avant que noir ne profite de ces pions sur la diagonale comme origines.

43. rétabli la menace G2 H2, tout en s'insérant.

44. pare définitivement la menace.

45. Noir n'a plus qu'une seule possibilité de gain: avoir un pion sur la diagonale A8-H1 et jouer G2, auquel cas si blanc G1 alors noir H1. Le coup choisi est une tentative dans ce sens.

46. Pare la menace précédente. 46 C7 est également possible.

47. tend un piège à blanc: si blanc ne joue pas 48 H1 alors 49 G2 gagne. De toute façon la partie est perdue pour noir depuis un moment déjà.

48. seul coup qui ne perd pas.

49-51 pourquoi pas ? les autres variantes ne sont guère meilleures pour noir. Par exemple (à interversion de coups près), 49 F8, 50 C7, 51 B2, 52 A1, 53 G2, 54 G1, noir passe, 55 D7, noir passe, 56 D8.

52-60 Blanc gagne 64 à 0.

Deuxième partie :

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

Tastet 2 Puget 60

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2				●		●		
3		●	●	●	●			
4			○	○	●	●		
5		○	○	○	○	●		
6			○	○	○	○		
7								
8								

après 15 b3

1-14. Variante Rose de la perpendiculaire. Extrêmement souvent jouée.

15. Débute la variante tournante: si blanc G5 alors B4 etc... Le coup choisi évite cette continuation.

16. expérimentalement ce coup semble être le meilleur. Si il est joué plus tard B2 sera retourné.

17-19 échange standard, chaque jouer restant de son côté.

20-24. Blanc est prêt à bétonner au nord et à l'ouest.

25. B2 est risqué car blanc peut jouer B6, et noir devra rompre le mur blanc au sud. Il risque ensuite d'être à court de coups et de devoir retourner D4 ce qui permet blanc A2 suivi de A1.

26-31. Blanc bétonne à l'ouest.

32-34. Tout est prêt pour une grosse masse. En deux coups, noir, qui ne se méfie pas, se retrouve à l'extérieur. Il est de plus privé du coup tranquille G6. Le prébord B3-B6 est entièrement blanc, ce qui empêche noir de sacrifier B2 ou B7 pour s'insérer éventuellement en B1 ou B8.

35-36. Noir aggrave son cas, il est de plus en plus extérieur. Blanc contrôle désormais la diagonale A8-H1.

37. C'est la grosse erreur de noir. G4 aurait été préférable.

38. Exploite l'erreur en enlevant à noir l'accès à G4 ainsi que à C8!

39. Coup forcé, sinon 41 C8, et noir ne peut même pas espérer jouer B7 puis B8 car le prébord B est blanc.

40. Achève noir. En effet il ne peut pas exploiter la faiblesse du bord blanc car il manque de pions origines (voir la figure 1). La grosse masse est ici extrêmement efficace!

41. Le meilleur coup. 41 B2 est suivi de 42 A1, et noir doit jouer B8 ou B7. 41 B7 est suivi (à interversion de coup près) de 42 A8, 43 G4, 44 B8 45 B2, 46 A1 et blanc finit facilement.

42. B7 est envisageable, malheureusement il permet 43 B2 et noir possède alors des pions origine, en B3-B6. 42 G7 est suivi de 43 H6 et blanc est embêté. 42 H4 pare cette possibilité.

43. Coup forcé, le seul autre étant B2.

44-45. H6 est cette fois suivi de 46 H7. Cette variante est toutefois préférable à celle de la partie pour noir. La suite serait 47 G7, 48 H8, 49 G7, 50 C8, 51 B7, A8, et noir a quelques pions au sud.

46 Evite que noir ne contrôle la diagonale A1-H8.

47. G7 est suivi, à interversions près par 48 C8, 49B7, 50 A8, 51 G4, 52 H7, 53 B2, 54 A1, noir passe et blanc finit par H3, H1, G2, F3.

48-58. G8 force B2 tout de suite, et blanc fini en jouant les 9 derniers coups!

CLASSEMENT ELO

par Marc TASTET

Voici le classement Elo au 15 décembre 1988. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 10, les éliminatoires et la finale (29 et 30/10/88) du Championnat de France 88, le tournoi des prétendants (5 et 6/11/88), le Championnat du Monde 88 (11, 12 et 13/11/88) et le tournoi international de Milan (3 et 4/12/88).

Le classement a été divisé en 3 catégories pour plus de clarté: joueurs français adhérents à la FFO, joueurs étrangers, programmes. Toutefois, il est significatif de comparer les différents classements puisqu'ils ont été calculés toutes catégories confondues.

Le nombre qui suit le classement est le nombre de parties prises en compte pour celui-ci. Le classement d'un joueur n'est officiel, et son nom n'est écrit en caractères gras, que si le nombre de parties est supérieur ou égal à 20.

Le système de classement va être modifié pour lui donner une dimension véritablement européenne: le nouveau système permettra de minimiser les inconvénients dus au fait que le classement prend en compte beaucoup plus de parties des joueurs français que des joueurs étrangers, ce qui, avec le système actuel, a tendance à privilégier les joueurs français.

Programmes				Programmes (suite)			
Aguillon	Comp'oth	PG	2312 11	Develter	Zabout	PG	1672 5
Becquet	Marginal	PG	1915 5	Thill	Confiture	PG	1425 5
Duhen	Macbeth	PG	1866 5	Thill	OT	PG	1391 5
Reversi	Expert1	PG	1742 4	Lambert	Rétro	PG	1031 4

Joueurs français				Joueurs étrangers			
Ralle	Paul		1932 124	Ishii	Kenichi	J	2046 17
Puget	Jean-François		1907 198	Tamenori	Hideshi	J	2030 17
Piau	Didier		1893 183	Murakami	Takeshi	J	1971 17
Tastet	Marc		1860 207	Leader	Imre	GB	1887 53
Calí	Elle		1815 69	Rose	Brian	US	1863 25
Hervé	Yannick		1813 16	Kling	Arnold	US	1844 12
Delbarre	Jean-Claude		1806 26	Brusca	Augusto	I	1816 34
Andriani	Bintsa		1803 141	Ghirardato	Paolo	I	1811 65
Juhem	Philippe		1803 83	Andersson	Rikhard	S	1798 24
Botrel	Alan		1780 4	Shaman	David	US	1794 50
Bracchi	André		1777 94	Feldborg	Karsten	DK	1788 62
Péllsler	Laurent		1777 36	Bhagat	Peter	GB	1783 92
Mascort	Jean-Manuel		1776 57	Marconi	Francesco	I	1782 37
Daunas	Bernard		1771 137	Brightwell	Graham	GB	1778 84
Lazard	Emmanuel		1771 90	Qvist Jessen	Claus	DK	1769 38
Prost	Serge		1766 20	Jensen	Erik	DK	1760 35
Dorsimont	Guilain		1759 30	Jeangille	Luc	B	1759 24
Thill	Olivier		1755 111	Silvola	Andrea	I	1756 9

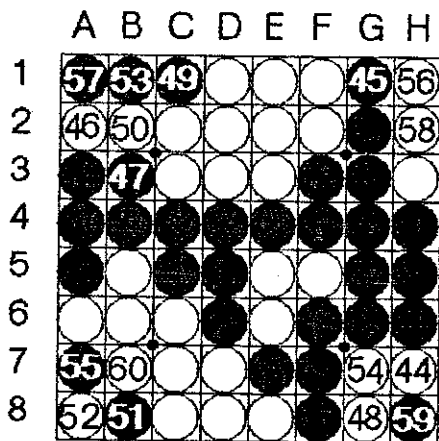
Joueurs français (suite)				Joueurs étrangers (suite)				
Larroque	Denis	1747	64	Edgington	Alec	GB	1755	21
Decoeyère	Eric	1746	28	Feinstein	Joel	GB	1747	31
Martoa	Patrice	1733	15	Berner	Nils	S	1733	13
Torcla	Didier	1713	42	Smith	Paul	GB	1729	30
Brisson	Claude	1703	53	Jeangille	Pierre	B	1721	13
Robert	Gilles	1703	5	Kierulf	Anders	US	1719	13
Commun	Jean-Luc	1698	20	Stephenson	Nell	GB	1715	22
Draper	Bruno	1693	75	Wahlberg	Per-Erik	S	1712	25
Léry	Michèle	1688	32	Lysons	John	GB	1710	10
Torcia	Eric	1686	22	Maccheroni	Alessandro	I	1709	22
Basset	Jacques	1674	19	Vallund	Henrik	DK	1703	64
Trombetta	Serge	1663	43	Puzzo	Luigi	I	1696	20
Le Saout	Alain	1658	21	Vallund	Torben	DK	1691	21
Audebrand	Christophe	1656	20	Ranieri	Alberto	I	1675	20
Baillet	Vincent	1650	7	Pettini	Alessandro	I	1660	9
Tigé	Christophe	1650	7	Pietruszkiewicz	Pawel	PL	1651	13
Fayolle	Luc	1643	8	Das	Jeremy	GB	1642	10
Vargenau	Marc-Etienne	1636	29	Stephenson	David	GB	1638	10
Copetto	Olivier	1634	45	Benjamin	Jeremy	GB	1633	20
Bousch	Thierry	1626	29	Lelieveld	Frederieke	NL	1624	11
Aleume	Didier	1625	66	Waser	Stephan	CH	1609	23
Doutez	Hervé	1625	30	Aas	Vidar	N	1608	13
Zeitoun	Marc	1625	5	Sequeira	Dilip	GB	1601	21
Toultou	Thierry	1619	25	De Grey	Aubrey	GB	1599	31
Freyss	Alain	1606	21	Selby	Alex	GB	1595	19
Halley	Frédéric	1601	23	Pellegrini	Francesco	I	1588	9
Aguillon	François	1600	17	Selby	Matthew	GB	1587	11
Collery	Renaud	1600	7	Rychlowsky	Witold	PL	1576	13
Couvida	Christian	1597	9	Perotti	Mauro	I	1575	10
Penloup	Dominique	1596	60	Scheving	Gudny	N	1572	13
Di Meglio	Fabrice	1587	16	Moore	Marcus	GB	1572	10
Lehoucq	Roland	1586	8	Phillips	Peter	GB	1566	10
Rouillon	Denis	1581	66	Haigh	David	GB	1559	10
Vernot	Gabriel	1577	27	Yasojima	Keiji	J	1533	12
Pezé	André	1573	10	Gamblin	Tom	GB	1527	11
Fontayne	Jean	1571	57	Lelieveld	Fred	NL	1524	55
Freyss	Paul	1563	13	Graham	Colin	GB	1513	45
Cuvier	Christian	1562	70	Richardson	Julian	GB	1505	21
Gérard	Jean-Claude	1560	20	Wilson	Peter	GB	1498	9
Poirier	Serge	1539	28	Ramsay	Crighton	GB	1497	8
Goussard	Isabelle	1529	5	Peres	Ennio	I	1483	9
Volte	Emmanuel	1506	4	Ohno	Masaharu	J	1474	13
Endignoux	Lionel	1487	19	Settle	Andrew	GB	1473	10
Duhén	Jean-Marc	1479	4	Militello	Bruno	I	1464	19
De la Boisserie	Vincent	1471	16	Gannaway	Andy	GB	1462	10
Alonzo	Charles	1462	4	Nielsen	Erik	DK	1461	17
Decroix	Didier	1447	7	Englund	Johan	S	1443	12
Rongier	Daniel	1442	7	Owen	Marc	GB	1432	11
Busuttil	Michel	1433	11	Privitera	Biagio	I	1431	9
De la Boisserie	Bruno	1416	12	Tamaie	Miki	J	1425	12
Rivière	Luc	1406	22	Bischoff	Thomas	CH	1406	9
Freyss	Joël	1398	13	Kaniewski	Artur	PL	1399	13
Cetkovic	Nenad	1378	5	Parlour	Graham	GB	1360	10
Roland	Thierry	1286	9	Mowbray	Miranda	GB	1330	10
Gérard	Bruno	1260	10	Daix	Alain	B	1277	13
Moreau	Béatrice	1259	12	Scabbia	Nicola	I	1277	13
Lefèvre	Marc	1242	8	Hedenborg	Stefan	S	1271	9
Gérard	Stéphane	1217	8	Hinden	Frances	GB	1267	10
Cazan	Annie	1096	9	Merkle	Marcello	CH	1262	17
Jay	Christian	1012	5	Forsyth	Iain	GB	1029	9

ETUDE D'UNE FINALE

par Emmanuel LAZARD

Voici une partie qui fut jouée entre Marc Tastet et moi-même, lors de la finale du Grand Prix 88. La partie en elle-même n'a pas d'intérêt particulier ; mais je crois que sa finale est assez représentative des problèmes qu'un joueur peut rencontrer dans une fin de partie.

Vous trouverez ci-dessous la partie, avec la position qui fut atteinte au coup 43. Pourquoi avoir commencé l'étude au coup 44 ? Tout simplement parce que le temps consacré à l'analyse informatique ne m'a pas permis de remonter plus en arrière.



E. LAZARD - M. TASTET

44 : Blanc a sept coups jouables.

H1 n'est pas bon car Blanc perd la parité si Noir laisse l'oeil en G1. Par exemple, une suite possible serait : H1 - H2 - H7 - G7 - H8 - G8 - A2 - B3 - B2 - C1 - B1 - A7 - B7 - G1 - A8 - A1 - ps - B8. Et Noir gagne facilement. Il profite pleinement de la perte de parité par Blanc.

Jouer H2 ou G7 n'apporte rien dans l'immédiat. B3 laisse Noir répondre avec A7 et Blanc n'a plus accès dans la zone Nord-Ouest : il perd encore la parité!

Il reste donc à prendre un des trois bords déséquilibrés. Le bord Est étant déjà attaqué, Blanc ne risque rien à jouer H7. De plus, cela met la pression sur Noir. En effet, au prochain coup, si Noir ne fait pas attention, Blanc pourra prendre le coin H1, sans que Noir ne puisse s'infiltrer en H2.

45 : Justement. Pour éviter cela, Noir a le choix entre trois solutions.

- Jouer B7, qui interdit à Blanc l'accès au coin H1.

- Jouer B1 ou C1 qui lui garantissent l'accès en H2 si Blanc joue H1.

- Jouer G1 qui, là encore, permet de jouer H2 si Blanc prend le coin.

B1 n'a aucun intérêt ; il offre à Blanc le coin A1 sans contrepartie. C1 bloque à Noir le coin Nord-Ouest.

Or, dans ce genre de position, lorsque les bords ne sont pas encore résolus, la parité est la clef de la position. En effet, celui qui aura le dernier mot sur un bord, gardera probablement un certain nombre de pièces sur ce bord. Et c'est là tout le problème de Noir : comment minimiser l'impact que peut avoir sur le résultat final, le fait que Blanc ait la parité?

Si Noir veut jouer la parité, il doit jouer ou en G1, ou en G7 : c'est à dire dans un des deux trous impairs. Mais pour garder la fourchette en H2, il doit jouer en G1.

46 : Que peut faire Blanc dans cette position? Jouer dans le trou Nord-Est, qui est pair, n'apporte rien. G7 non plus. Si Blanc joue B3, Noir prend le bord avec A7 et Blanc, qui n'a plus accès dans le coin Nord-Ouest, perd la parité et la partie.

Blanc doit donc prendre un des deux bords déséquilibrés. Il vaut mieux jouer en A2, pour éviter que Noir ne prenne ce bord.

47 : Noir joue dans le trou impair. S'il joue G7, il perd l'attaque du bord déséquilibré Est.

48 : Et Blanc continue tranquillement à profiter de la parité en jouant dans le dernier trou impair.

49 : On se retrouve maintenant dans une position où Blanc, qui a trois bords déséquilibrés, a quand même partie gagnée grâce à la parité. Ici, il est très difficile de déterminer le bon coup : A7, B8 ou C1. B7 n'est pas possible, sinon Blanc joue H1 et H2.

C'est ici qu'il faut passer du temps à compter. Le bon coup : C1, ne perd que 31-33, alors que B8 perd 26-38 après A8 - C1 - H1 - H2 - B1 - H8 - G7 - A7 - B7 - A1 - B2, et que A7 perd 28-36 après A8 - C1 - H1 - H2 - B1 - H8 - G7 - B8 - B7 - B2 - A1.

Il ne s'agit pas de compter toutes les suites mais d'estimer l'ordre de grandeur du résultat final.

50 : Réponse évidente de Blanc qui n'a de toute façon pas grand-chose d'autre à faire.

51 : Si Noir joue B1, Blanc joue G7 et Noir, qui ne peut recouper la diagonale, va rapidement perdre le bord Nord.

Il reste donc trois coups possibles pour Noir : A1, A7 et B8. Il n'est pas possible de donner des raisons stratégiques au choix d'un coup plutôt que d'un autre. Il faut compter. A1 perd 31-33 : A1 - B1 - A7 - B7 - A8 - H1 - B8 - H2 - H8 - G7. A7 perd 30-34 : A7 - A8 - B8 - B7 - H8 - G7 - A1 - B1 - H2 - H1. Et B8 perd 27-37 : B8 - A8 - B1 - H1 - A1 - H2 - G7 - H8 - A7 - B7.

Dans notre partie, j'ai fait ma seule erreur en jouant 51. B8, mais Marc en a fait une autre en jouant 54. G7 ; soit un score final de 30-34, après la suite : G7 - A7 - H1 - A1 - H2 - H8 - B7.

Contribution à "une meilleure connaissance et diffusion du jeu d'Othello"

par Dominique Penloup

Inscrit depuis peu à la FFO, je vous soumetts quelques réflexions. Il me semble que les priorités importantes sont:

- augmenter le nombre de joueurs
- favoriser leurs rencontres
- faire progresser la théorie du jeu.

Je pense que n'importe quel joueur peut participer à ce projet.

J'invite donc tous les joueurs à donner leur avis, à faire connaître leurs suggestions et propositions. Je propose donc concrètement la création d'une rubrique courrier des lecteurs, boîte à idées, petites annonces dans Fforum. Ma première suggestion (sans doute la meilleure) c'est d'écouter les vôtres.

En plus des clubs dont la création est souhaitable mais parfois difficile, on peut envisager des structures plus souples comme il en existe pour les dames ou les échecs: des cafés ou des jardins publics où l'on puisse jouer sans qu'il y ait besoin d'un responsable, d'une salle, etc... Pour Paris et sa banlieue, le jardin du Luxembourg est un lieu tout indiqué. Les joueurs qui ne peuvent venir au club le mardi soir ou qui veulent jouer plusieurs fois par semaine pourraient s'y retrouver dès les premiers beaux jours. Le mercredi après-midi? Le samedi après-midi? Il existe sans doute des lieux semblables dans de nombreuses autres villes.

Voici d'autres points sur lesquels des propositions concrètes seraient les bienvenues:

- pour la découverte de nouveaux joueurs: organiser des séances d'initiation et/ou des simultanées (par exemple dans les lycées). L'exemple du salon des jeux de réflexion est concluant, mais il existe d'autres lieux et surtout d'autres villes que Paris;

- pour les rencontres entre joueurs, vous avez sans doute des projets, par exemple pour le jeu par correspondance (courrier, téléphone, minitel).

Il y a aussi beaucoup à faire pour l'élaboration théorique. Il existe très peu de littérature sur les ouvertures et des rencontres entre joueurs voulant étudier une ouverture précise seraient fructueuses. Le résultat pouvant être publié. Je suis prêt à participer à une étude sur la Rose, la Ishii ou l'inhumaine. Etes-vous intéressé par la traduction de revues japonaises? Connaissez-vous des gens compétents?

En conclusion, je ne prétends pas apporter des idées neuves et originales mais je veux dire ceci: c'est possible, faisons-le.

SOLUTIONS DES PROBLEMES

Problème n° 1 :

1.b4? 2.a5 3.f8 4.g7

1.f1! 2.g2 3.e1

2.g7 3.b8

Problème n° 2 :

1.b2? 2.d2

1.d3? 2.e2 3.e1

1.h4? 2.d3 3.g2 4.d2

1.b7! 2.c7 3.a6

2.a8 3.b8

Problème n° 3 :

1.d8! 2.c8 3.b8

2.e8 3.b7

Problème n° 4 :

1.b8? 2.c7

1.a3? 2.c5

1.h4! 2.h3 3.c4

Problème n° 5 :

1.g2! 2.e2 3.f1

Problème n° 6 :

1.g7? 2.g5 3.h6 4.h4

1.b1! 2.c1 3.f1

2.b2 3.g5

Problème n° 7 :

1.a4? 2.a3

1.g3? 2.g8 3.f1 4.e1

1.e1! 2.g8 3.b7

Problème n° 8 :

1.a5! et 3.a3

Problème n° 9 :

1.g4? 2.h5

1.b4! 2.a4 3.b7

2.a2 3.a4

2.g7 3.h6

SOLITAIRE

Par Marc TASTET

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

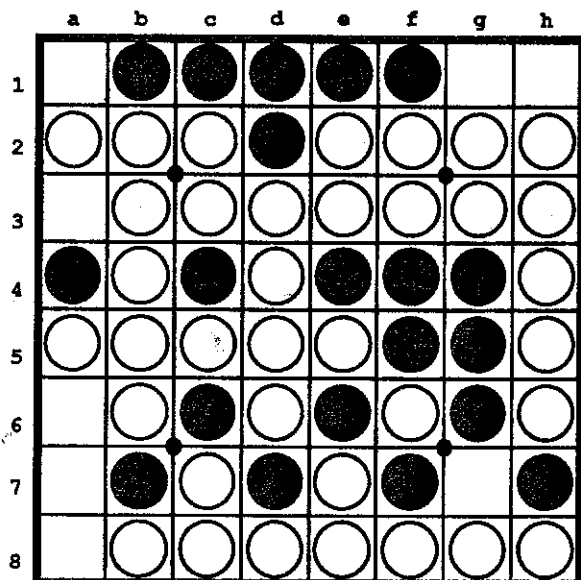
Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Noir peut jouer, la meilleure réponse de Blanc, calculée par ordinateur.

Choisissez votre coup sur la colonne de gauche en cachant les autres colonnes. Jouez ce coup sur votre jeu. Imaginez la réponse de votre adversaire et déplacez votre cache vers la droite pour voir le coup qu'il choisit.

Jouez ce coup et continuez.

VP signifie "Vous passez".

JP signifie "Je passe".



Noir joue et gagné ...

```

A6 A8 A7 A3 H1 G1 VP G7 VP A1
      G1 H1 G7 A1
      A1 G7
A3 A7 G7 A1 H1 G1
      G1 H1
      H1 G7 VP G1 VP A1
      G1 H1 G7 A1
H1 G1 A7 A3 VP G7 VP A1
      A3 A7 G7 A1
G1 H1 G7 A1 A7 A3
      A3 A7
      A7 G7 A3 A1
      A1 A3
      A3 A7 G7 A1
      A1 G7 A7 A3
      A3 JP A7
A3 A1 A6 G7 H1 A7 A8 G1
      G1 H1 VP A7 A8
      H1 A8 A7 A6 VP G7 VP G1
      A6 A7 VP G7 VP G1
      G1 H1 A6 G7 VP A7 A8
H1 G1 A6 G7 A3 A7 A8 A1
      A3 A1 A7 G7 A6 A8
      A6 G7 VP A7 A8
G1 H1 A7 A1 G7 A3 A6 A8
      A6 G7 A3 A8
      A3 G7 A6 A8
A6 G7 A3 A7 A8 A1
A3 A1 A7 G7 A6 A8
      A6 G7 VP A7 A8
  
```

GRAND PRIX D'EUROPE 1988

par Marc TASTET

Comme les deux années précédentes, voici, pour chaque tournoi du Grand Prix d'Europe 1988, un bref commentaire de trois des parties les plus intéressantes (à suivre dans les prochains Forums).

MILAN (28 et 29 Novembre 87)

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

A: Ronde 7

B: Ronde 9

C: Ronde 10

B. Daunas 41-23 P. Ghirardato P. Ghirardato 32-32 H. Vallund H. Vallund 34-30 M. Tastet

A: Le coup 7 constitue la Cambridge. 8:g3 est aussi possible. Dans les deux cas, l'idée est de retourner le pion f4 pour enlever à Noir son coup tranquille d6. 10: pour empêcher 11:g4.

A partir de 15, Noir choisit de bétonner sur le bord Est.

24 retourne f4 pour pouvoir jouer d6, mais 25 enlève cette possibilité. Blanc choisit 26:g1 plutôt que d1 pour éviter de retourner les trois pions en frontière: d2, d3, d4. Mais, ce faisant, il se constitue un bord faible au Nord.

Après 31, Noir paraît mal en point avec un bord de cinq et une grande frontière. Pourtant, il est difficile de trouver un bon coup pour Blanc qui manque d'accès à certaines cases importantes: d6 (coup tranquille) et g8 (pour attaquer le bord de cinq à l'Est). En tout cas, 32 est un coup perdant qui permet à Noir de placer un piège de Stoner sur le bord Nord, qui est ici meurtrier, Noir gagnant beaucoup de pions définitifs dans le coin Nord-Est.

51 finit de stabiliser le coin Nord-Est et 55 retourne e4, privant toujours Blanc d'accès à b1 et h7.

B: Le coup 5: e6 est moins fréquent que c3 ou c5, mais le coup 6 joué ici est très rare. Pour une suite plus classique, se reporter à la partie suivante.

Au coup 42, Blanc contrôle la diagonale, et si Noir arrive à la recouper, et à prendre le coin h8, Blanc pourra s'insérer en d8. 43:d1 aurait peut-être été meilleur car après 43:a3, 44:b2! Noir doit donner le coin a1 pour recouper la diagonale.

Au coup 58, Blanc pouvait encore gagner 35-29 avec h2/g2/h1, mais les deux joueurs n'avaient plus que très peu de temps à leur pendule, et ils ont joué les dix derniers coups quasi instantanément.

C: Au coup 50, Blanc doit gagner 46-18 en jouant b1 suivi (par exemple) de c1/d1/a2/a3/b7/a8/h3/h2/g7/h8 (avec de multiples interversions possibles). Pourtant Blanc a joué c1 et les deux joueurs ont ensuite joué au mieux, Noir gagnant 34-30. Essayons d'analyser les causes de cette erreur instructive.

Dans la position après le coup 49, il est fondamental pour Blanc de ne pas perdre la parité. Ce que je craignais après un éventuel 50:b1 ou 50:d1, c'est 51:a2, 52:a3 et comme il reste alors un trou de deux cases dans lequel Noir n'a pas accès, Noir gagne la parité. J'ai donc joué 50:c1 qui évitait me semblait-il cet inconvénient: si 51:a2, 52:a3, Noir peut jouer 53:b1 et Blanc 54:d1; si 51:b1, 52:d1 et si 51:d1, 52:b1. Malheureusement, après 51:a3, 52:a2, 53:d1, Blanc n'a plus accès à b1, et perd la parité. Mais, direz-vous, où est la différence, puisque Blanc perd la parité dans les deux cas?

Dans le premier cas, (trou *pair* auquel *Noir* n'a pas accès), Noir gagne la parité *localement*: si on remplit le reste de l'Othellier, Blanc y aura la parité, puis Noir passera et aura la parité dans le trou pair. Plus ce trou est petit, moins cela s'avérera important.

Dans le second cas, (trou *impair* auquel *Blanc* n'a pas accès), Noir gagne la parité *globalement*: si on remplit le reste de l'Othellier, Noir y aura la parité, puis Blanc passera et Noir aura encore la parité dans le trou impair.

Dans cette partie, il était crucial pour Blanc de garder *globalement* la parité.

Rappel des 4 premiers: 1: P. Ghirardato (I); 2: H. Vallund (DK); 3 ex: A. Ranieri (I) et B. Daunas (F)

CHAMPIONNAT DU MONDE PARIS 1988

DEMI-FINALES

H. Tamenori 2

I. Leader 0

G. Brightwell 1,5 (120)

T. Murakami 1,5 (72)

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

Tamenori 38-26 Leader

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

Leader 24-40 Tamenori

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

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

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

Murakami 0-64 Brightwell Brightwell 24-40 Murakami Murakami 32-32 Brightwell

FINALE

H. Tamenori 2

G. Brightwell 0

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

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

DEPARTAGE(3/4)

I. Leader 1 T. Murakami 0

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

Brightwell 20-44 Tamenori Tamenori 40-23 Brightwell Murakami 15-49 Leader

AGENDA

WASHINGTON DC OPEN

Ouvert à tous. Le :

14 janvier 1989

Renseignements :

Clarence Hewlett, 920 Northgate Ave.,
Waynesboro, VA 22980, USA.

SELECTION MONDIAL 89**PARIS**

Ouvert à tous, sauf aux ordinateurs. Système suisse sur deux jours avec finale au meilleur de trois parties. Le vainqueur est préqualifié pour le prochain mondial. Un tournoi de départage entre les préqualifiés sera organisé un mois avant le mondial.

Sam. 21 (9h30), dim. 22 janvier 89

Renseignements : FFO 40 26 51 69

Lieu :

Ecole Normale Supérieure, 48 Bl Jourdan, 75014 Paris. Métro Cité universitaire ou Porte d'Orléans.

ASSEMBLEE GENERALE de la F.F.O.

Ouverte à tous les adhérents à jour de cotisation. Vous pouvez vous faire représenter par un associé ou un conjoint (dans la limite de 10 pouvoirs par personne).

Ordre du jour :

Rapport moral, rapport financier, croissance, décentralisation de la fédération. Questions diverses.

Samedi 21 janvier 1989 à 18h

Renseignements : FFO 40 26 51 69

Lieu :

Ecole Normale Supérieure, 48 Bl Jourdan, 75014 Paris. Métro Cité universitaire ou Porte d'Orléans.

OPEN TELECOM PARIS

Ouvert aux joueurs de tous niveaux comme aux ordinateurs. Système suisse sur cinq rondes. Ce sera la dernière occasion de s'entraîner avant le tournoi de Cambridge la semaine suivante...

Dimanche 5 février à 13h 45

Renseignements : FFO 40 26 51 69

Lieu :

Sup Télécom, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris. Métro Corvisart.

INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

Second tournoi du Grand prix d'Europe, préqualificatif pour le mondial 89, ouvert à tous les joueurs, débutants ou confirmés.

Organisé dans le superbe cadre médiéval de la ville de Cambridge, à une heure de train de Londres. Hébergement économique possible sur place Les:

11 et 12 février 1989

Renseignements et inscriptions :

FFO au 40 26 51 69. Droits d'inscription (à payer sur place) d'environ 60 francs.

STOCKHOLM CUP

Tournoi ouvert à tous et réunissant les meilleurs joueurs suédois.

Le:

18 février 1989

Renseignements et inscriptions :

En France : FFO au 40 26 51 69

En Suède : Swedish Othello Federation, Box 9015, S-75009 Uppsala, Suède.

NORTH AMERICAN COMPUTER OTHELLO TOURNAMENT

Ce tournoi réunira les meilleurs programmes américains. Ouvert à tous les ordinateurs, il est possible d'envoyer une disquette aux organisateurs afin de faire participer son programme sans se déplacer physiquement. Les :

18 et 19 février 1989

Renseignements USA :

Clarence Hewlett, 920 Northgate Ave.,
Waynesboro, VA 22980, USA.

Renseignements France :

François AGUILLON , 4 rue Raie
Tortue, 91240 Saint-Michel/Orge.

Tél : (1) 69 01 75 87

3ème TOURNOI DE PROGRAMMES D'OTHELLO de SAINT-MICHEL/ORGE

Ouvert à tous les programmes, le troisième tournoi de Saint-Michel-sur-Orge aura lieu le dimanche 12 mars, en banlieue parisienne. Il se déroulera comme l'an dernier au système suisse en 5 rondes, au rythme de 25 minutes par programme et par partie.

dimanche 12 mars 1989

Lieu : Saint-Michel/Orge (Paris sud)

Renseignements et inscriptions :

François Aguillon, 4 rue Raie Tortue,
91240, Saint-Michel/Orge.

Tél : (1) 69 01 75 87

ILE DE FRANCE 1

Ouvert à tous et aux ordinateurs, en 5 rondes sur une après-midi :

5 mars 1989 à 13H45

Renseignements : FFO 40 26 51 69

Lieu : ENS 48 Bld Jourdan 75014
PARIS. Métro Cité Universitaire ou
Porte d'Orléans.

MALMO MASTER

Sud de la Suède. Ouvert à tous.

courant mars 1989

Renseignements et inscriptions :

Swedish Othello Federation Box 9015,
S-75009, Uppsala, Suède.

CHESTER BLITZ

Second tournoi rapide de Chester, ouvert à tous, le:

2 avril 1989

Renseignements et inscriptions :

Colin Graham, 95 Ringway, Waverton,
Chester CH3 7NW, Grande-Bretagne.

GREVE CUP

Sixième du nom et ouvert à tous, le:

15 avril 1989

Lieu :

Banlieue sud de Copenhague.

Renseignements et inscriptions :

Danish Othello Federation,

Bredager 90, DK-2670, Danemark

SELECTION MONDIAL 89

LYON

Ouvert à tous, sauf aux ordinateurs. Système suisse sur deux jours avec finale au meilleur de trois parties. Le vainqueur est préqualifié pour le prochain mondial. Un tournoi de départage entre les préqualifiés sera organisé un mois avant le mondial.

Courant avril 1989 :

**Sans doute les 15 et 16 avril, ou
sinon les 22 et 23 avril**

Renseignements : FFO 40 26 51 69

**INSCRIPTION OBLIGATOIRE
auprès de la Fédération Française
d'Othello**

AHUS OPEN

Sud de la Suède. Ouvert à tous. Le lendemain de la Greve Cup.

16 avril 1989

Renseignements et inscriptions :

Swedish Othello Federation Box 9015, S-75009, Uppsala, Suède.

**SELECTION MONDIAL 89
TOULOUSE**

Ouvert à tous, sauf aux ordinateurs. Système suisse sur deux jours avec finale au meilleur de trois parties. Le vainqueur est préqualifié pour le prochain mondial. Un tournoi de départage entre les préqualifiés sera organisé un mois avant le mondial.

24 et 25 juin 1989 :

Renseignements : FFO 40 26 51 69

**INSCRIPTION OBLIGATOIRE
auprès de la Fédération Française
d'Othello**

TOURNOI DU GRAND PRIX

Joué entre les 8 meilleurs joueurs de la saison 88-89 selon le classement du Grand Prix de France. Le vainqueur est présélectionné pour le Mondial 89.

Finale courant juin 1989

Renseignements : FFO

**INTERNATIONAL DE
COPENHAGUE**

Tournoi open, troisième tournoi comptant pour le Grand Prix d'Europe, et présélectif pour le Mondial 89. Tournoi sur deux jours au système suisse avec finale au meilleur de trois parties. Les :

1er et 2 juillet 1989

Renseignements et inscriptions :

FFO au 40 26 51 69

1st COMPUTER OLYMPIAD

Tournoi prestigieux, organisé dans un grand hôtel de Londres par David Levy (Maître International d'Echecs, président de l'International Computer Chess Association). Cette manifestation comprendra plusieurs compétitions de programmes (échecs, échecs chinois, dames, go, poker, bridge, et Othello). A Othello, le rythme est fixé à 30 minutes par programme et par partie. La forme exacte du tournoi ainsi que sa durée (un jour à une semaine) seront déterminées plus tard en fonction du nombre de participants. Les inscriptions auront lieu plus tard dans l'année, mais les personnes intéressées peuvent se signaler dès maintenant afin de faciliter le travail des organisateurs. Les premières à le faire auront même droit à un magnifique prospectus en couleur sur papier glacé !

du 9 au 15 Août 1989

Renseignements : François Aguilon, 4 rue Raie Tortue, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél: (1) 69 01 75 87

INTERNATIONAL DE PARIS

Sixième du nom, qui est aussi le dernier de la saison 88-89 pour le Grand Prix Européen. Rappelons que ce tournoi réunit chaque année les meilleurs joueurs du monde, et est présélectif pour le mondial. Les :

2 et 3 septembre 1989

Renseignements et inscriptions : FFO

**SELECTION MONDIAL 89
LILLE**

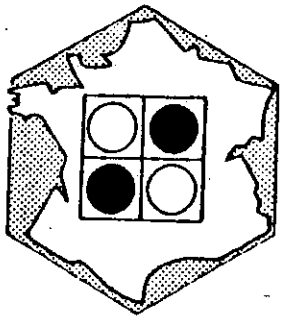
Ouvert à tous, sauf aux ordinateurs. Système suisse sur deux jours avec finale au meilleur de trois parties. Le vainqueur est préqualifié pour le prochain mondial.

Courant septembre 1989

DEPARTAGE MONDIAL 89

Ouvert aux seuls vainqueurs des tournois de présélection pour le Mondial. Les trois premiers sont définitivement qualifiés pour le Mondial 1989 :

Un mois avant le Mondial 89



FFO

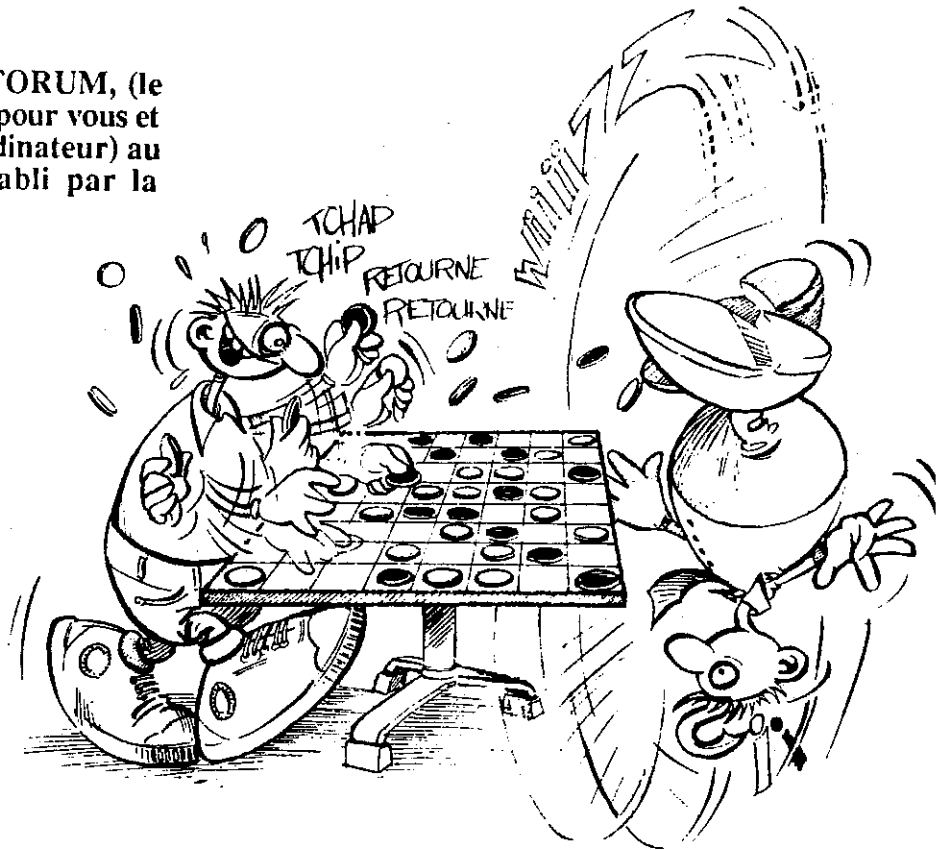
FÉDÉRATION FRANÇAISE D'OTHELLO

Fédération Française d'Othello
B.P. 147
75062 PARIS CEDEX 02
Téléphone: (1) 40.26.51.69

Adhésion incluant 4 numéros de FFORUM, (le magazine fédéral) et la participation (pour vous et éventuellement votre programme ordinateur) au système de classement national établi par la fédération.

- 60 F moins de 18 ans
- 90 F adulte

Règlement à l'ordre de la
Fédération Française d'Othello



Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Téléphone :

Date de naissance : Profession :

Je fais partie d'un club d'Othello oui non Si oui, lequel ?

Je désire participer à l'animation de la fédération oui non

Je suis particulièrement intéressé(e) par les activités suivantes :

- | | | |
|-----------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tournois | <input type="checkbox"/> Othello et informatique | <input type="checkbox"/> Othello par correspondance |
| <input type="checkbox"/> Clubs | <input type="checkbox"/> Stage d'été | <input type="checkbox"/> Othello sur minitel |

Date et signature :