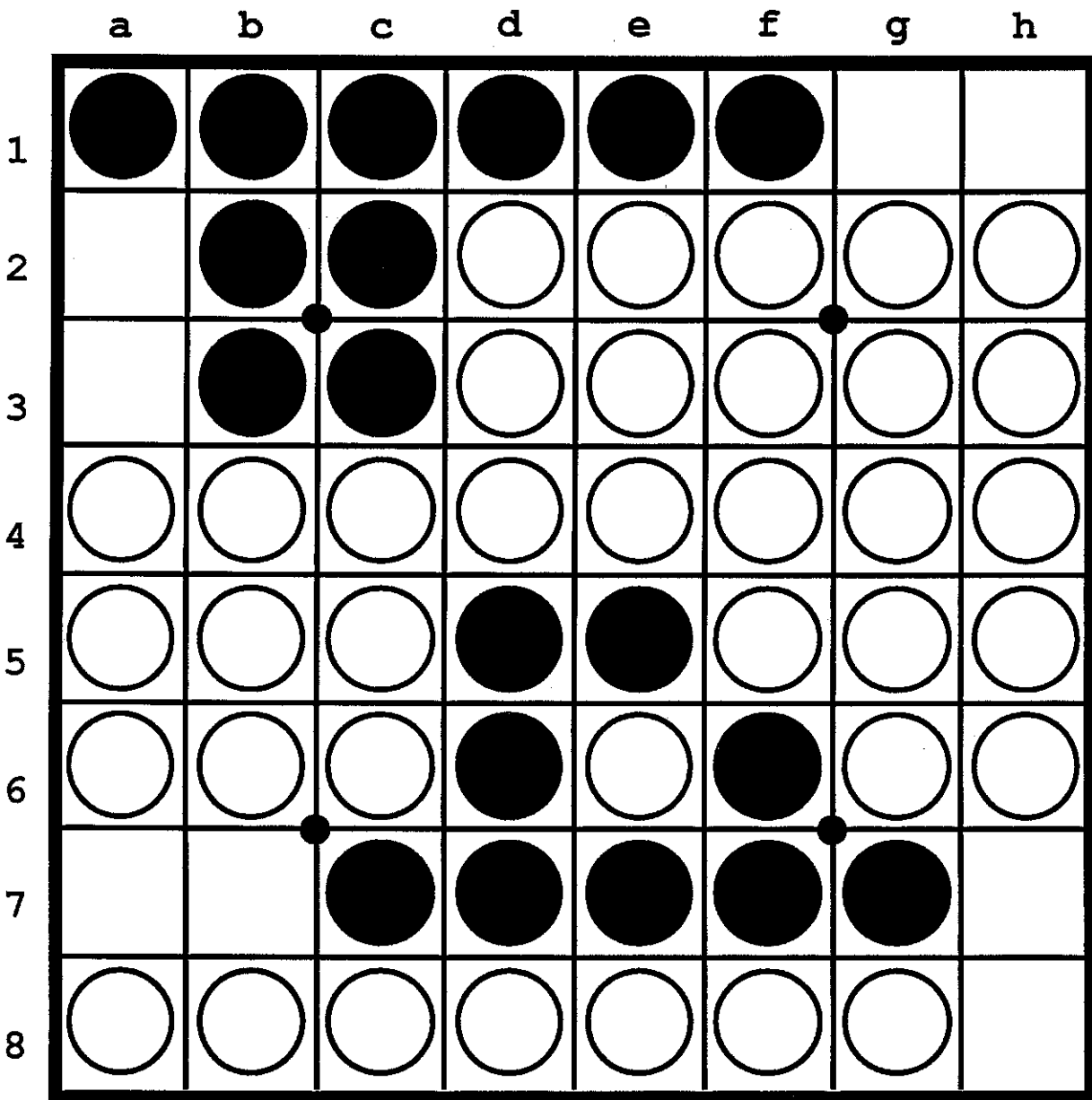


PROBLÈME

N° 14

AUTOMNE 1989



Noir joue et gagne ...

EDITO...

Bonjour à tous !

Les vacances d'été sont finies, et la rentrée fut fort studieuse pour les joueurs d'Othello : pas moins de 2 jours de tournoi par semaine au mois de septembre ! Tout a débuté avec l'international de Paris, qui a une nouvelle fois battu son record de participation, avec 43 joueurs, et a permis à Graham Brightwell de démontrer que sa victoire sur Murakami en demi-finale du mondial 88 était tout sauf usurpée : il a remporté la finale par 2 parties à 1. Il formera, conjointement avec Peter Bhagat et Joel Feinstein, l'équipe anglaise à Varsovie.

Les français y seront représentés par Paul Ralle, Philippe Juhem, et Marc Tastet. Le premier, un habitué des places d'honneurs, participera au mondial pour la 5ième fois. Les deux autres s'y rendront pour la 1ère fois, et témoigneront des capacités de renouvellement d'Othello en France.

Paul était parvenu, à Pérenchies, à se qualifier in extrémis pour le tournoi de départage entre les préqualifiés : Jean-François Puget, Didier Piau, Marc Tastet, Philippe Juhem et Paul Ralle. Il est remarquable que ces 5 noms coïncident très exactement avec les 5 premiers joueurs français dans le classement FFO ! C'est Paul qui a gagné le tournoi, devant Didier, Philippe et Marc (Jean-François avait déclaré forfait pour cause de service militaire). Didier, qualifié, mais n'ayant pas le temps de s'entraîner pour le mondial, s'est fort généreusement désisté en faveur de Marc.

Le tournoi de Pérenchies, fort bien organisé au demeurant, a vu le dépouillement, en public, des élections 1989 pour le conseil de la FFO. Pour 2 postes à pourvoir, 4 candidats : c'est Emmanuel Lazard qui l'a emporté avec 39 voix, devant Dominique Penloup (23 voix), qui devance de très peu Michèle Léry (22 voix). 7 voix se sont portées sur le nom de Laurent Pélissier, alors que 2 bulletins étaient nuls.

Le nouveau conseil s'est réuni le 5 octobre et a procédé aux élections en son sein : Pas de surprises, Jean-Manuel Mascort est de nouveau trésorier, Didier Piau secrétaire, et moi président, alors que Marc Tastet, Emmanuel Lazard et Dominique Penloup sont vice-présidents.

Les sélections du championnat de France se dérouleront courant novembre. Elles sont ouvertes à tous les joueurs de nationalité française, mais bien sûr pas aux ordinateurs ! Les joueurs étrangers résidant en France depuis au moins 12 mois peuvent participer. Un droit de participation de 20 francs sera demandé aux joueurs non-adhérents à la FFO.

Comme chaque année, assurer pour chaque sélection un nombre suffisant de jeux et de pendules pour permettre à tout le monde de jouer relève du casse-tête ! Une seule solution : vous inscrire !!! C'est obligatoire, ça ne coûte rien, et ça vous donne la garantie de jouer si d'aventure il n'y a pas d'horloges pour tout le monde... Pour vous inscrire, 3 moyens : écrire ou téléphoner à la fédé, ou bien laisser un mot dans la boîte aux lettres "F.F.O." sur le serveur minitel Elliott. Dans tous les cas, indiquez votre nom, prénom, téléphone, adresse ainsi que les noms des villes où vous comptez jouer. La participation à de multiples sélections est autorisée. La finale réunira les 32 meilleurs à Lyon durant le 1er week-end de décembre, les frais de transport (mais pas d'hébergement...) vers Lyon étant pris en charge par Dujardin International, tout comme les frais de déplacement de l'équipe de France au mondial de Varsovie.

Bonne chance à tous dans vos sélections...

Bernard Daunas.

SOMMAIRE

Ont participé à ce numéro:

François AGUILLON

Bintsa ANDRIANI

Bernard DAUNAS

Bruno DE LA BOISSERIE

Dominique DE RIBBENTROP

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est le magazine de la
Fédération Française d'Othello

B.P. 147

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 40.26.51.69

COUVERTURE (en laine)	1
EDITORIAL (C'est à côté)	2
SOMMAIRE (C'est ici)	3
MAGAZINE (Nulle part ailleurs)	4
PROBLEMES (Mat en deux coups)	7
PARTIE COMMENTEE (Shaman-Murakami)	8
SOLITAIRE (En ver et contre tous)	11
BILL (mais pas Buffalo)	12
CLASSEMENT F.F.O. (Grimpez-vous?)	18
ANCIENS NUMEROS (Réassortiment)	21
SOLUTIONS DES PROBLEMES (Superflu)	21
INITIATION (Histoire d'une vie)	22
CHAMPIONNAT DU JAPON (Tamenori!)	24
GRAND PRIX FRANCE 1989 (C'est fini!)	26
GRAND PRIX EUROPE 1989 (Aussi!)	27
AGENDA (A vos ca...lepins!)	28
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX ()	29
ADHESION (Engagez-vous!)	30

MAGAZINE

TOURNOI DE LONDRES

Par Bruno De La Boisserie

Londres, Park Lane Hotel, le 9 Août 1989 : la "salle de bal", immense hall où Karpov et Kasparov s'affrontèrent en 1986, accueillait les "premières olympiades des ordinateurs", organisées par le célèbre David LEVY. 85 participants venus du monde entier allaient s'affronter dans le plus loyal des combats: les jeux de réflexion.

Parmi eux, 15 othellistes, venus de 7 pays différents, se préparent. Ils décident de s'affronter dans un double toutes rondes : c'est la meilleure façon d'éliminer le hasard des appariements et des couleurs. Et puis tant qu'à dépenser 50 livres pour inscrire sa machine, autant jouer le plus possible.

Les droits d'inscription, ainsi que les coûts "annexes", ont fait reculer beaucoup de programmeurs. De ce fait, seuls ceux qui ont des chances de gain sont venus, et le niveau est très élevé : C&BEK, pourtant dans les derniers du tournoi, s'offrit le scalp de Takeshi MURAKAMI, demi-finaliste du dernier championnat du monde, dans une partie amicale peu avant la compétition !

Parmi les 5 français présents, on reconnaissait François AGUILLON (COMP'OTH), Yannick HERVE (C&BEK, une adaptation rapide de THOR sur T-NODE de TELMAT, une machine à architecture parallèle), Maurice CLAVERIE (MICROB), Jean Christophe WEILL (OTHELLO MASTER 7.5), et mézigue, venu jouer au reporter et qui fut rapidement

embauché pour faire tourner la version PC de THOR.

Coté étrangers, quelques têtes connues avaient de quoi inquiéter : Alex SELBY et Joel FEINSTEIN (GB), Brian ROSE (USA) et Anders KIERULF (CH) étaient tous là avec un programme. T. MINE, du Japon, dauphin de Takizawa cette année, était également présent.

Le règlement stipulant la présence de l'unité centrale sur le lieu du tournoi, BILL, qui tourne sur VAX, ne fit pas le voyage. Ce programme, écrit en C, aurait sans doute pu être adapté aux compatibles PC mis à disposition par le sponsor ACER (comme le fut CHUNG HWA, le meilleur programme canadien), mais peut-être ses auteurs étaient-ils inquiets ?

Mais venons-en aux choses sérieuses :

Un des premiers matchs joués fut entre THOR et C&BEK, qui gagna les deux parties en ne jouant que 5 coups hors ouverture et fin de partie ! Coup de théâtre à la troisième ronde : COMP'OTH perd contre BADIA sa première partie (en tournoi de programmes) depuis 5 ans. Il trébuchera également contre JONATHAN et MICROB, perdant relativement tôt la première place du tournoi. BADIA, POLYGON, JONATHAN et PEER GYNT pouvaient encore tous prétendre au titre.

Déception, par contre, pour C&BEK, qui à cause de quelques bugs (le programme avait été adapté de THOR en

5 jours !) fit rapidement d'énormes bourdes. De même pour IAGO, 4ème au championnat nord-américain cette année, et qui ne parvint qu'à nulle lors de ses quatorze premières parties... D'autres bons programmes, comme JOTEL de Joel FEINSTEIN, se retrouvèrent assez vite distancés du fait du matériel utilisé (un BBC dans ce cas).

Si beaucoup de programmes avaient d'énormes bibliothèques d'ouvertures, d'autres comme BADIA semblaient s'en passer sans dommage. Si les premiers semblent avoir plus de temps disponible, grâce à l'immédiateté de leurs réponses, ils jouent parfois des coups litigieux (issus de tournois humains et qui n'ont pas été réfutés... jusque là).

PEER GYNT est un programme assez particulier, car il travaille à vitesse lente (50 à 100 évaluations/seconde), mais évalue d'une manière très complète la position et approfondit très loin les lignes de jeu qu'il considère intéressantes. S'il lui est parfois impossible de bien juger un contrôle de diagonale, il joue bien dans l'ensemble. Dans le tournoi, ce fut l'un des deux seuls programmes à battre POLYGON, qui évaluait 100 fois plus de coups que lui par seconde...

Aucun programme ne fut ridicule : les 5 derniers gagnèrent plusieurs parties contre les 5 premiers. JOTEL gagna une partie contre JONATHAN, IAGO marqua un point contre THOR et annula

contre JONATHAN, MICROB s'offrit une victoire contre COMP'OTH puis BADIA, et enfin DUMBO gagna une partie contre BADIA... On peut s'en convaincre également au vu des résultats finaux :

points ! Cela promet donc de belles bagarres pour l'année prochaine, du 8 au 14 Août 1990, au même endroit. Les machines RISC, stations de travail et architectures parallèles qui ont fait leur apparition cette

de Graham BRIGHTWELL, Takeshi MURAKAMI, IMRE LEADER et Peter BHAGAT, tous joueurs de grand talent.

Pour Takeshi, ce fut un jour "sans" : Il perdit ses quatre premières parties ! Graham fut le seul joueur à battre POLYGON, sur le score serré de 33-31 ! Il ne marqua pourtant que deux points au total, ainsi qu'Imre Leader. Seul Peter BHAGAT, pourtant sur le papier le moins fort des quatre, obtint un score positif, avec trois points sur cinq : il le doit à son talent, mais aussi aux 15 secondes qui manquèrent à Thor pour trouver le coup gagnant !

Résultats définitifs du tournoi de programmes :

POS. NOM	SCORE	LANGAGE	MACHINE
1 POLYGON (GB)	26/28	Assembleur	Acorn Archimèdes
2 COMP'OTH (F)	23/28	Assembleur	Apple 2 + kit 68000-10
3 BADIA (NL)	19/28	C	Atari St + kit 68020
4 JONATHAN (USA)	18,5/28	C	Comp. PC ACER - 80386
5 THOR (F)	17,5/28	C	Comp. PC ACER - 80386
6 RACCOON (J)	16,5/28	Basic/assembleur	Comp. PC - 80286
7 PEER GYNT (CH)	15,5/28	MODULA 2	Mac'Intosh SE - 68030
8 OTHELLO MASTER (F)	15/28	C	Comp. PC ACER - 80386
9 CHUNG HWA (CA)	10/28	C	Comp. PC ACER - 80386
10 VERS2 (NL)	9,5/28	C	Acorn Archimèdes
DUMBO	9,5/28	C	Comp. PC ACER - 80386
12 MICROB (F)	9/28	Assembleur	HP 9825 - 8085
13 IAGO (USA)	7/28	C	Comp. PC ACER - 80386
JOTEL (GB)	7/28	Assembleur	Acorn BBC - 6502
C&BEK (F)	7/28	C	Telmat T-Node - T800

Comme on peut s'en apercevoir, si POLYGON et COMP'OTH sont nettement en tête, la bataille fut rude de la troisième à la huitième place, seulement distantes de 4 points. De même, les sept derniers programmes sont groupés dans un intervalle de 3

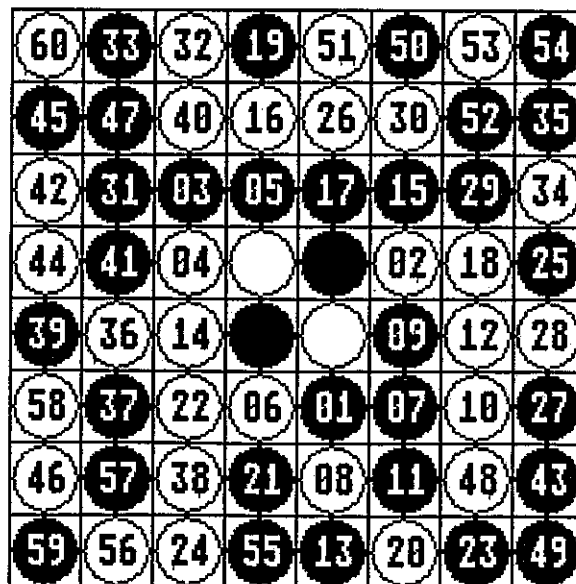
année devraient voir leur rôle s'accroître...

En cloture de ce tournoi, une équipe de quatre joueurs en chair et en os vint défier les cinq meilleurs programmes dans un simple toutes-roudes (chaque programme passant une fois). Elle était composée

On ne peut donc plus ignorer les machines pour un entraînement au top niveau. Nous avons en France d'excellents programmes, qui plus est sur des machines répandues, peut-être peuvent-elles contribuer à améliorer le niveau national si elles sont admises dans les grands tournois ?

THOR-BADIA

Ouverture tigre. Au coup 8, C6 et D2 sont également joués. Badia, qui joue sans bibliothèque d'ouverture, préfère attendre pour jouer E3 et joue un coup 10 assez rare, qui fait sortir THOR de sa bibliothèque. Après quelques coups périphériques, le centre est repris au coup 14. Blanc parvient à le maintenir, en échange d'un petit déficit en libertés. Noir prend beaucoup de bords, mais sans trop de dégâts. Au coup 34 Blanc décide d'attaquer le bord Est, ce qui à long terme donne des



THOR (46) - BADIA (18)

temps à Thor. Une petite bataille a lieu pour l'accès à H7 dont THOR sort vainqueur au coup 41, avec un net avantage en libertés. Il ne manque pas de l'exploiter et gagne la partie.

Peter BHAGAT-THOR

Ouverture ROSE. Une ligne très classique est jouée jusqu'au coup 22, conduisant à un bétonnage de Blanc (THOR). Noir décide alors au coup 29 de sacrifier le coin Nord-Ouest, pour reprendre des pions au centre et gagner des temps dans cette zone. Thor continue son bétonnage, avec le désavantage d'une "table" sur le bord Ouest. Noir va bien se garder d'y jouer. Il va conserver des pions dans le centre grâce au coup 35. Le coup 36 de Blanc me semble erroné, car il offre une réponse facile à Noir et compromet la survie de ce bord. Noir rejoue dans le coin Nord-Est au coup 39, Blanc prend le coin et Peter décide d'exploiter la colonne B blanche en jouant B7. Au coup 46 THOR prend le coin A8. C'est une erreur, et Peter saura parfaitement l'exploiter. (---> p.6)

PERENCHIES

Par Bintsa Andréani

Le mois de septembre 1989 restera dans la mémoire des joueurs parisiens comme la période la plus chargée du point de vue du jeu d'Othello. A cause de la proximité du Championnat du monde, les tournois se sont succédés à un rythme infernal et ceux qui désiraient encore gagner leur billet d'avion pour Varsovie devaient suivre un véritable parcours du combattant. En effet, il faut être particulièrement motivé pour disputer un tournoi chaque semaine, plus l'entraînement au club tous les mercredis et samedis, plus l'étude théorique personnelle, sans compter la vie privée ni les questions d'ordre basement matériel comme le travail (il

faut bien gagner son pain entre deux tournois) ! Bref, ceux qui désirent se qualifier pour l'année prochaine ont intérêt à se préparer dès maintenant et même à utiliser la méthode de l'auto-hypnose pour pouvoir rêver de pions blancs et noirs la nuit... Le week-end du 16 et 17 septembre a donc signifié la migration des joueurs parisiens vers le département du nord (normal quand on veut se rapprocher de la Pologne). Heureusement, la gentillesse du club local, dirigé par le dynamique Guilain Dorsimont, a calmé les esprits bougons et 16 joueurs belges et français se sont retrouvés pour désigner le dernier pré-qualifié au Championnat du monde. Le Champion de France tremblait de toute sa carcasse car le piétaille méprisable avait bien progressé depuis quelques années et il devenait de plus en plus difficile de se faire respecter face à ces jeunes loups aux dents longues. Les français ne sont pas encore atteints par le syndrome japonais qui consiste à laisser

gagner un joueur mieux classé que soi par respect pour sa carrière, même si on a dominé tout au long de la partie. Le suspense a été total car à la fin de la première journée, Marc Tastet et Dominique Penloup battaient Paul Ralle et distançaient les autres joueurs de deux victoires. Dimanche, Paul remonte dans le classement en

gagnant toutes ses parties et se retrouve à égalité de victoires avec Olivier Thill et Dominique Penloup. Le départage le désigne comme finaliste face à Marc Tastet; l'affaire n'est pas encore dans le sac. Il élimine les toxines dans les WC conformément à la bonne vieille recette des champignons du monde, et s'installe à la table de la finale. Il impressionne l'adversaire par un regard haineux, tout en récitant des formules cabalistiques pour l'envouter; ça doit marcher...Ça marche en effet car Paul gagne par deux victoires à une (je suis de moins en moins persuadé qu'Othello soit un jeu de réflexion). Il faut souligner l'accueil particulièrement chaleureux des animateurs du CCAL de Pérenchies, aidés par la municipalité; ils ont montré de quoi était capable le département du nord quand il faut organiser une activité de cette nature. Il n'y a même pas eu de retard dans les horaires ce qui a permis aux joueurs de repartir sans se presser sur Paris. J'ai eu la surprise de les voir me souhaiter mon anniversaire ce jour-là: comment le KGB leur a-t-il communiqué ma date de naissance? Cela reste un mystère pour ma part.

Classement après 11 rondes:

TASTET Marc	18 pts
RALLE Paul	16 pts
THILL Olivier	16 pts
PENLOUP D.	16 pts
DI MEGLIO F.	12 pts
ANDRIANI B.	12 pts
COULON F.	12 pts
DECOYERE E.	12 pts
RIVIERE Luc	10 pts
DELFANTE Eric	10 pts
DAIX Alain	10 pts
ALARD Serge	10 pts
GRUSON Th.	10 pts
TASTET Serge	8 pts
DELOFFRE D.	3 pts
DEBRAY Dom.	1 pts

40	39	20	19	18	22	49	48
51	29	16	15	17	21	43	36
24	23	14	12	03	06	37	33
56	26	07			02	10	35
57	27	05			09	32	34
28	30	31	04	01	08	25	44
60	41	11	42	13	45	59	55
46	47	38	52	50	54	53	58

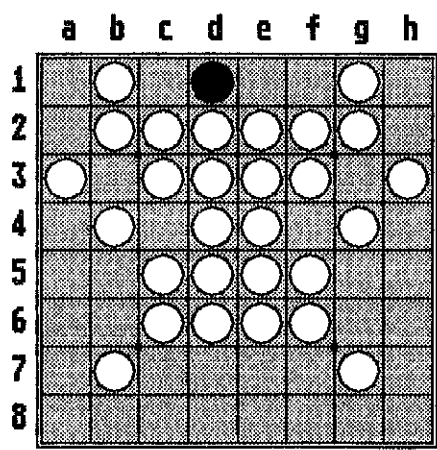
Peter BHAGAT (34) - THOR (30)

PROBLEMES

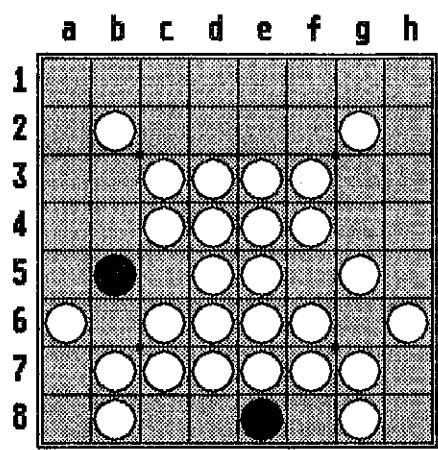
Par Olivier THILL

Dans tous les problèmes ci-dessous, c'est au tour de noir de jouer. Il s'agit de trouver le seul coup lui permettant de poser un pion dans un coin à son deuxième coup, quelles que soient les réponses de blanc.

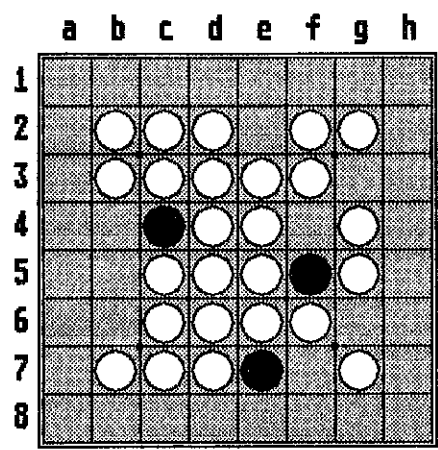
N.B. Dans une partie normale, il n'est pas toujours intéressant de jouer dans un coin. Les problèmes en 2 coups sont plus faciles que ceux en 3, ainsi que ceux où il faut trouver la suite optimale en fin de partie.



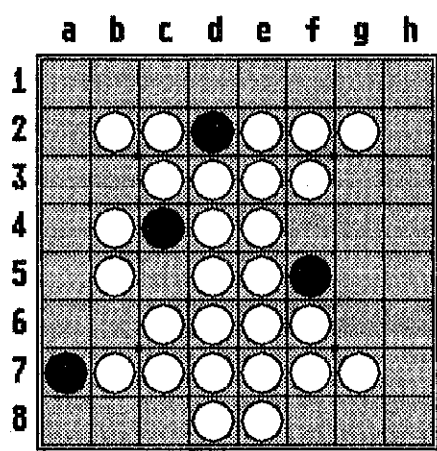
Pb 1 : noir en 2 coups



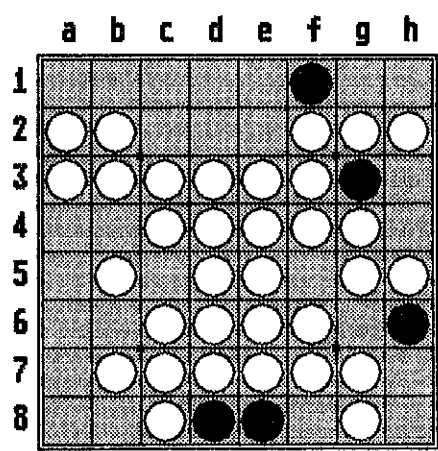
Pb 2 : noir en 2 coups



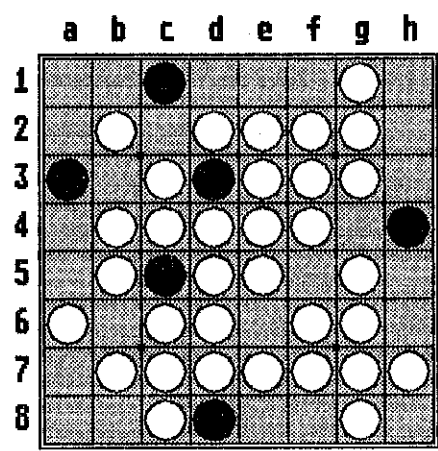
Pb 3 : noir en 2 coups



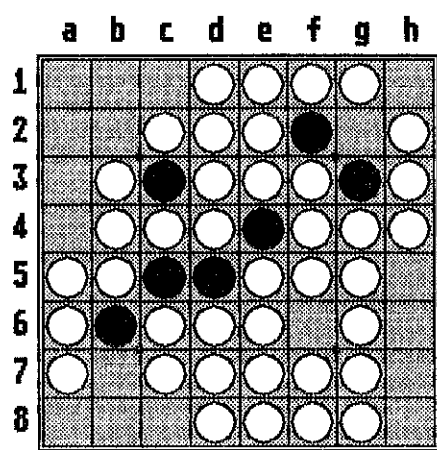
Pb 4 : noir en 2 coups



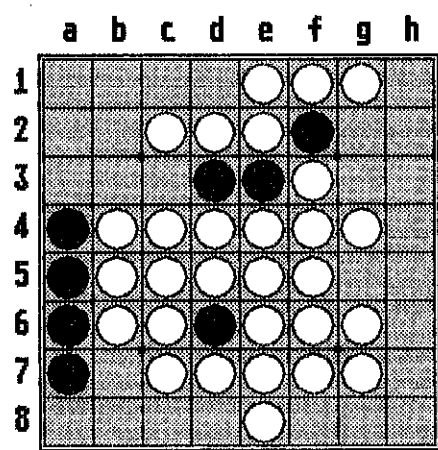
Pb 5 : noir en 2 coups



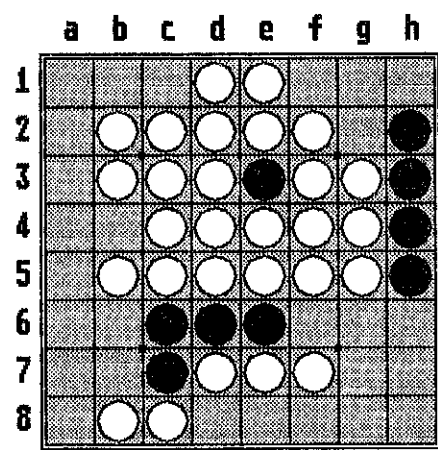
Pb 6 : noir en 2 coups



Pb 7 : noir en 2 coups



Pb 8 : noir en 2 coups



Pb 9 : noir en 2 coups

SHAMAN - MURAKAMI

Par Olivier THILL

Je me suis acheté le livre "Othello par l'exemple". Après un coup d'oeil rapide, j'ai été déçu de ne pas voir ma photo sur la couverture (c'est de ma faute, j'aurais dû faire 64-0 contre un japonais) et de ne pas trouver une seule de mes parties (mais c'est encore de ma faute, j'aurais dû commenter moi-même, plutôt que d'attendre que les autres s'intéressent au 23^{ème} du classement).

Après un court passage dans le placard, "Othello par l'exemple" s'est installé sur ma moquette, puis sur ma table de chevet. En effet sa lecture est assez instructive, car les parties sont belles, Comp'oth a bien analysé les fins de parties, et certains commentateurs ont eu parfois un peu de talent.

Mais il ne contient que 48 parties alors qu'au cours du championnat du monde $13 \times 30 + 6 + 2 = 398$ parties ont été disputées, sans compter tous les blitz auxquels se sont livrés les participants (pendant leur temps de repos !). Certains joueurs ont été plus à l'honneur que d'autres dans ce livre. Par exemple, en excluant les parties des demi-finales et finales, on constate que Marconi, 5^{ème} ex aequo, a eu 8 parties analysées, alors que Murakami, 1^{er}, n'en a eu que 4, et Leader, 2^{ème}, 3. Que vont dire les frères Jeangille, qui malgré une excellente performance, 2 places de 9^{ème} ex aequo, n'ont eu droit qu'à une seule partie ? Et Shaman, n'aurait-il pas raison d'être jaloux de Rose, en voyant qu'avec une victoire de moins que son compatriote, il a 7 fois moins de parties commentées ? Mais le plus grand scandale, c'est peut-être de ne pas avoir cité une seule fois Gudny Scheving, qui pourtant n'aurait pas dû passer inaperçue, car, comme son joli prénom l'indique, c'est une fille, la seule du championnat (et ce n'est pas parce que je l'ai battue qu'elle jouait mal).

Il y eut d'autres oubliés, tels les arbitres, dont sera issu très certainement un futur champion du monde, et parmi lesquels on notait également la présence de "fossiles vivants" d'Othello, c'est-à-dire de vieux personnages de légendes qui jouaient autrefois, jadis, dans les temps anciens, à une époque reculée, où Pingaud osait se montrer.

Voici donc une partie oubliée, perdue (surtout pour Shaman), qui n'apparaît ni dans le livre, ni dans les compte-rendus de FFORUM, d'Othello Quarterly, ou de la newsletter anglaise.

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

SHAMAN 10 MURAKAMI 54

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

après 5.b4

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

après 8.b5

1.c4 2.c3 3.d3 4.c5 5.b4 Voir diagramme, ouverture Heath. Murakami est un spécialiste de cette ouverture, Shaman est un spécialiste de toutes les ouvertures. On peut donc s'attendre à un début de partie sans faute majeure.

6.e3 Surprise. Dans ce tournoi, 31 ouvertures Heath furent jouées, 28 fois les blancs optèrent pour 6.d2, 3 fois pour 6.b3, et une seule fois pour 6.e3, ici. Alors pourquoi ce coup est-il si rarement joué ? Est-il mauvais ? Murakami joue-t-il au poker ? Cette variante, nommée "Heath-cheminée", fit partie du répertoire de Ralle, Puget, et Leader. Personne, à ma connaissance, n'a porté de jugement négatif à son égard. Après cet article, elle pourrait revenir à la mode. Cette partie fut jouée à la 4^{ème} ronde. A la 2^{ème} ronde, Murakami perdit contre

Rose, après avoir choisi le coup 6.d2. Il ne voulait peut-être pas recommencer ce genre d'aventure, bien que, comme Elie Cali l'a montré dans le livre, Murakami ne s'était pas mal débrouillé dans l'ouverture.

7.d2 8.b5 Voir diagramme.

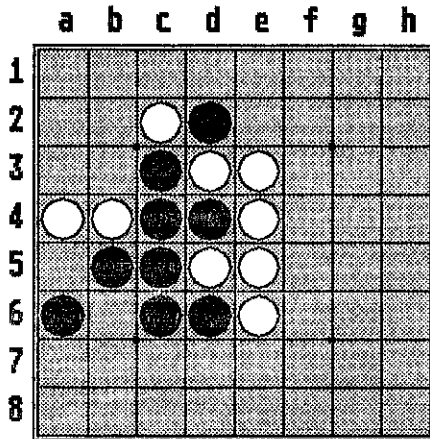
9.c6 Shaman avait aussi joué la "Heath-cheminée" lors des 2 précédents championnats du monde, voir parties ci-dessous. En 1986 Shaman joua 9.c6 et gagna contre Ralle, en 1987, il choisit 9.f4 et perdit contre Feldborg.

10.a4 Retourne c4 empêchant 11.e2 et 11.a6.

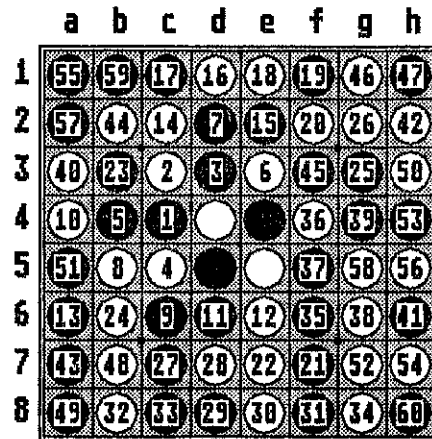
11.d6 En 1986 Shaman préféra 11.a3, ce qui force blanc, à court de libertés, à reprendre le bord avec 12.a2.

12.e6 13.a6 14.c2 Une case Thill, bien joué !

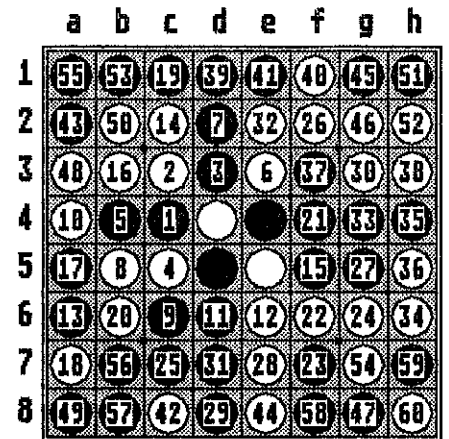
15.b3 Une case Thill, mal joué ! Voir diagramme.



après 14.c2



CALI 53 PUGET 11



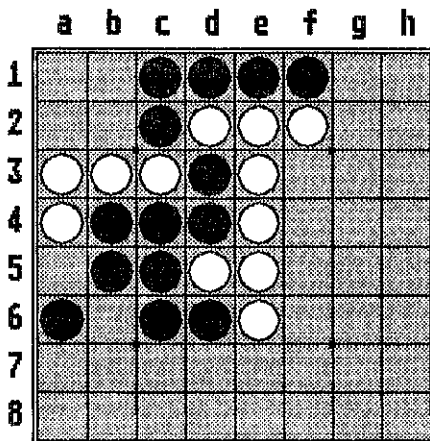
MURAKAMI 51 RALLE 13

Ce coup de Shaman est assez mystérieux. Il avait peut-être peur que Murakami joue lui-même dans cette case au coup suivant. Mais en fait, il n'y avait rien à craindre, car après 16.b3 noir pourrait, soit forcer blanc à avoir un mauvais bord avec la séquence 17.a5 18.a7, soit gagner un temps en jouant ultérieurement en a2, soit enfin jouer 17.a3 avec la suite 18.a5 19.b6. Que fallait-il donc jouer ? Cali contre Puget essaya 15.e2. Je pense qu'il y a un coup encore meilleur : 15.f5. Cela coupe le mur est, avant que les zones nord et sud ne contiennent trop de pions noirs. Et justement, c'est ce coup 15.f5 que Murakami joua contre Ralle, quelques années auparavant. Donc, il semble que, même si Murakami avait pris les noirs, il aurait gagné !

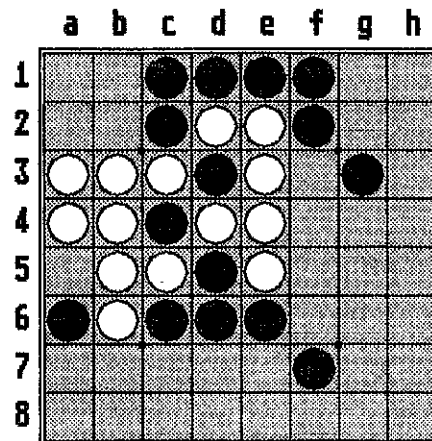
16.e2 17.c1 Ce coup éclaire la stratégie de Shaman. Il veut bétonner au nord et à l'ouest.

18.a3 Coup tranquille, revers de 15.b3.

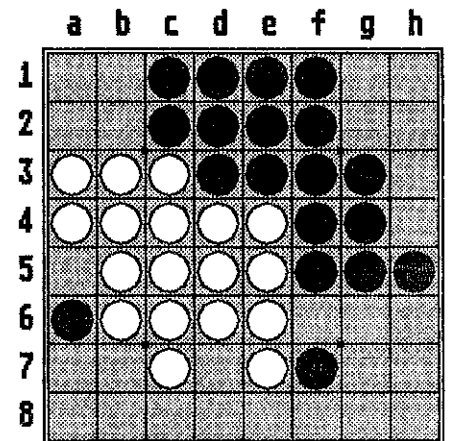
19.d1 20.e1 21.f1 22.f2 Bétonnage au nord.



après 22.f2



après 25.g3



après 33.g5

23.f7 Shaman ne joue pas en g1, car non seulement cela aurait ouvert en e3 des accès du côté est, mais aussi cela aurait permis 24.b2.

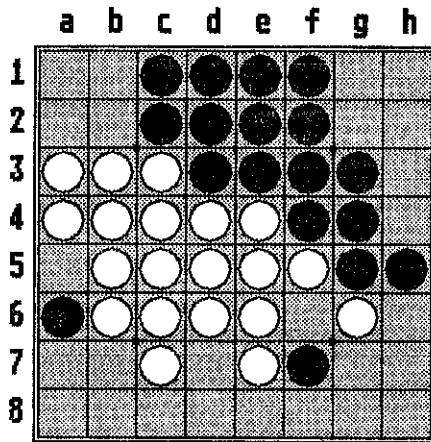
24.b6 Ne casse pas le mur sud, empêche 25.g1 et 25.f6.

25.g3 Un coup typique de bétonnage.

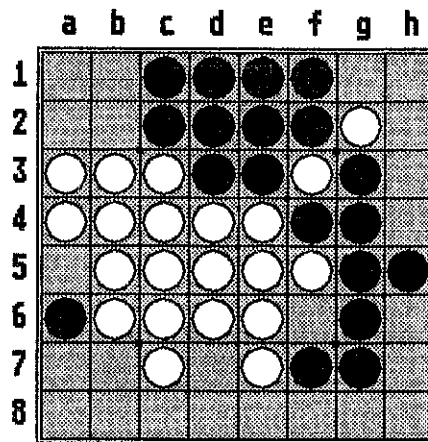
26.c7 Maintenant chacun va travailler de son côté, noir à l'est et blanc au sud.

27.f4 28.f3 29.f5 30.g4 31.h5 32.e7 33.g5

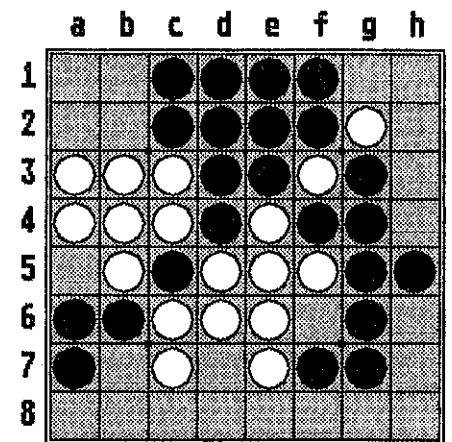
34.g6 On s'approche du moment le plus intéressant de la partie : le début de la fin.



après 34.g6



après 36.g2



après 37.a7

35.g7 Shaman aime prendre des risques.

36.g2 Murakami n'a pas beaucoup de possibilités.

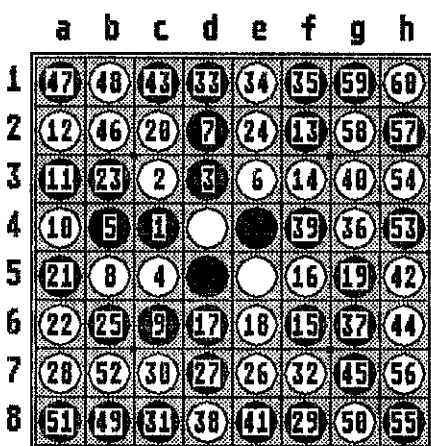
37.a7 Ce coup est clairement perdant, voir diagramme. Y avait-il un meilleur coup ? Cela n'est pas certain, mais 37.c8 semble plus prometteur. Blanc peut répondre 38.b7 pour faire semblant d'empoisonner la case a7 car noir n'a pas à redouter 39.a7 40.a8 41.a5, mais noir a peut-être encore mieux avec 39.f6 contôllant entièrement la diagonale a1-h8. Blanc peut aussi jouer 38.d7 mais 39.d8 tout simplement. Blanc, enfin peut opter pour la région nord-est qui contient un nombre impair de cases vides.

Mais revenons à la situation présente, avez vous vu pourquoi 37.a7 est mauvais ? Si non, vous êtes soit un débutant, soit un membre de la secte de ceux qui n'aiment pas les problèmes de prise d'un coin en 8 coups.

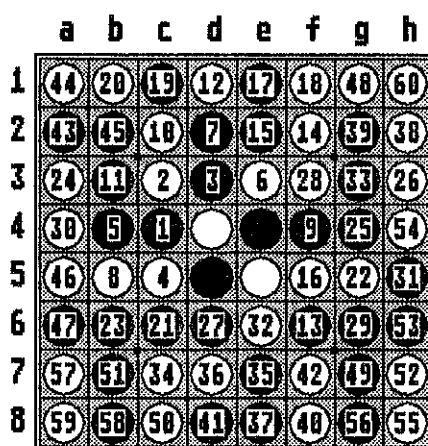
38.a5 39.a2 40.f6 C.q.f.d. La suite n'est plus qu'une question de calculs.

54 à 60 Murakami joue les 7 derniers coups.

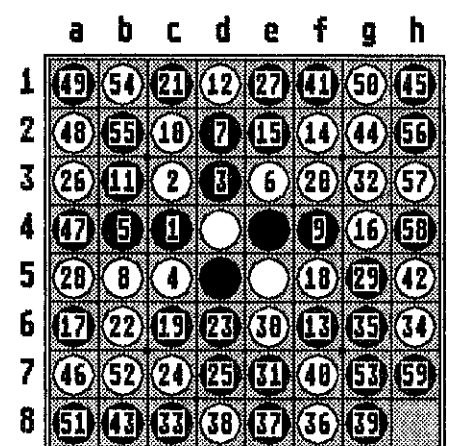
Conclusion : L'année pochaine je serai champion du monde.



SHAMAN 37 RALLE 27



SHAMAN 16 FELDBORG 48



ROSE 48 WAHLBERG 15

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".

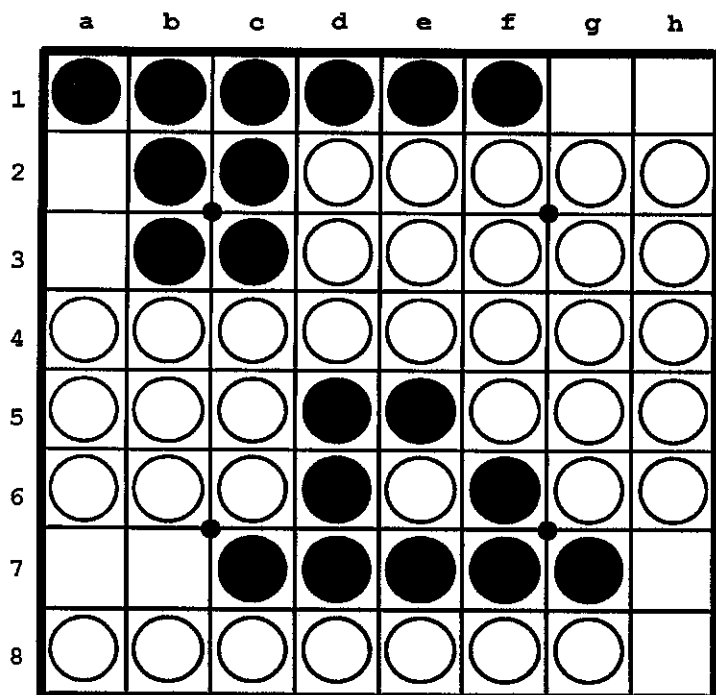
JP signifie "Je passe".

Finale Tokyo Open 1989

Noir : Masaki Takizawa

Blanc : Kasuhiro Sakaguchi

Score réel de la partie : 32 - 32



Noir joue et gagne ...

H7 H8 B7 A7 H1 A3 A2 G1
 G1 A3 A2 H1
 A3 B7 A7 A2 H1 G1
 G1 H1
 H1 G1 A7 A2
 G1 H1 A7 A2
 H1 B7 A3 G1 A7 A2
 G1 H1 B7 A7 VP A3 A2
 A7 B7 A3 A2
 A3 B7 A7 A2
 B7 A7 H7 H8 H1 A3 A2 G1
 G1 A3 A2 H1
 H1 H7 H8 A3 A2 G1
 G1 H7 H8 H1 VP A3 A2
 A3 A2 H7 H8 B7 A7 H1 G1
 G1 H1
 A7 B7 H1 G1
 G1 H1
 H1 G1 B7 A7
 A7 B7
 G1 H1 B7 A7
 A7 B7
 B7 A7 H7 H8 H1 G1
 G1 H1
 H1 H7 H8 G1
 G1 H7 H8 H1
 A7 B7 H7 H8 H1 G1
 G1 H1
 H1 G1 H7 H8
 G1 H7 H8 H1
 H1 G1 H7 H8 B7 A7 VP A3 A2
 A3 A2 B7 A7
 A7 B7
 B7 A7 H7 H8 VP A3 A2
 A3 A2 H7 H8 B7 A7
 A7 B7
 B7 A7 H7 H8
 A7 B7 H7 H8
 G1 H7 B7 H8 VP A7 VP A3 A2 H1
 A7 B7 H8 H1 A3 A2
 A3 A2 H8 H1
 A3 H8 B7 A7 VP A2 VP H1

BILL, LA TERREUR DE L'OUEST

Par François AGUILLON

1) INTRODUCTION

Un précédent article sur le programme Iago ayant soulevé l'enthousiasme général d'au moins un lecteur de Fforum (moi-même), j'ai décidé à la demande générale de ce lecteur de tenter la même démarche pour présenter le programme Bill: cette démarche consiste tout simplement à paraphraser un article ("Bill: a table-based knowledge-intensive Othello program", CMU-CS-86-141, avril 1986), en inventant un peu lorsque je ne comprends plus l'anglais.

Bill est un programme écrit par Kai-Fu Lee et Sanjoy Mahajan: comme le nom de ses auteurs le laisse deviner, c'est (encore) un programme US, conçu à l'université Carnegie-Mellon, les célèbres duettistes de Pittsburgh, dans le cadre d'un travail universitaire. Ce programme est véritablement la terreur de l'ouest, car il semble gagner tous les tournois qu'il veut. Tremblez, programmeurs, rien qu'à l'idée de découvrir la bête!

Foin de billevesées, entrons dans le vif du sujet. Comme tous les programmes connus jouant à l'Othello potablement, Bill utilise un algorithme d'exploration d'arbre contenant la science programmatique de ses auteurs, couplé à une fonction d'évaluation contenant leur savoir othellistique. Je commencerai par parler du moteur du programme, l'exploration de l'arbre, puis de son carburant, la fonction d'évaluation.

2) ALPHA-BETA

Que ceux qui ne connaissent pas cet algorithme sautent directement au paragraphe 2, parce que je n'ai pas l'intention d'en tenter ici une explication détaillée, si tant est que j'en aie les moyens intellectuels. Pour les vilains petits curieux qui voudraient savoir quand-même, qu'ils lisent donc les articles de J.F. Puget dans les Fforums 4 et 5, qu'ils se procurent les pages 255 à 297 de l'excellent livre de J.L. Laurière, "Intelligence Artificielle", chez Eyrolles (il faudra bien que je le regarde un jour, à force de dire à tout le monde qu'il est très bien, ça me donne envie de le lire).

Bon, donc si je ne décris pas l'algorithme standard, je vais au moins parler des "trucs" que possède Bill pour en améliorer les possibilités: fenêtre nulle, plan d'élagage, table de coups meurtriers.

2)1) Fenêtre nulle (zero-window)

L'alpha-béta recherche le meilleur coup en supposant a priori que sa cote est comprise à l'intérieur d'une fenêtre définie par ses valeurs minimale (alpha) et maximale (bêta). Le temps mis par alpha-béta pour donner sa réponse est évidemment d'autant plus court que la fenêtre en est plus étroite. Il faut donc la réduire le plus possible, mais en gardant présent à l'esprit que plus cette fenêtre est réduite, plus grand est le risque qu'alpha-béta ne donne pas la solution, que le coup soit meilleur qu'attendu (auquel cas on se cogne sur le haut de la fenêtre), ou plus mauvais (et alors on se cogne en bas de la fenêtre).

- Bill réduit sa fenêtre de recherche dynamiquement. Utilisant une profondeur incrémentale (1 demi-coup, puis 2, 3, etc), il sait qu'il commence par examiner un coup qui, si il n'est pas le meilleur, n'est pas totalement idiot. Partant de ce principe, une fois qu'il a déterminé l'évaluation c de ce premier coup, il fixe pour la suite de la recherche alpha à c et bêta à $c+1$. Dans ces conditions, tous les autres coups doivent se cogner soit en haut, soit en bas de la fenêtre (d'où le nom fenêtre nulle). Trois cas peuvent alors se produire dans la suite de la recherche:
- tous les autres coups se cognent dans le bas de la fenêtre. Ceci arrive lorsque le premier coup était effectivement le meilleur;
- tous les autres coups se cognent dans le bas de la fenêtre, sauf un qui se cogne dans le haut. C'est alors celui qui s'est cogné dans le haut qui est le meilleur coup;
- au moins deux coups se sont cognés dans le haut de la fenêtre. Ces coups sont meilleurs que le premier coup envisagé, mais on ne peut les comparer entre eux, et il faut recommencer la recherche.

Il est clair que les deux premiers cas conduisent à un gain de temps sur l'algorithme classique, alors que dans le troisième cas, il y aura au contraire perte de temps. Le bilan global dépend très fortement de l'ordre de la recherche. Dans le cas de Bill, une statistique sur 22 coups conduit à un gain global de temps de 40% à huit demi-coups de profondeur.

2)2) Plan d'élagage (hash table)

Je ne connais pas la traduction française consacrée de l'idiome anglais "hash table". Mon dictionnaire unique et favori me propose "table pour hacher la viande", si vous préférez...

Ces considérations sémantico-philologiques écartées, le principe du plan d'élagage est simple: sachant qu'une situation donnée est forcément rencontrée plusieurs fois au cours de la recherche incrémentale, il semble efficace de mémoriser la meilleure réponse à lui apporter (afin d'élaguer l'arbre de recherche au plus vite). Pour cela, on se réserve en mémoire une table de t éléments, et on extrait de chaque position une clef c , qui n'est qu'un nombre compris entre 1 et t calculé à partir d'informations extraites de la position. Après examen d'une position, on prend soin de ranger le résultat, c'est à dire la meilleure réponse, à l'entrée numérotée c de la table. Avant examen d'une position, on regarde dans la table à l'entrée c quelle est la réponse apportée par les précédents examens de la position, et on commence par celle-là.

Comme à Othello, les interversions de coups sont rares, l'usage d'une telle table n'est donc justifiée que parce que la recherche est incrémentale. La taille de la table doit être aussi grande que possible pour pouvoir contenir le plus d'informations possibles. Comme Bill n'accorde que 32768 entrées à cette table, et qu'il examine couramment 100000 positions avant de choisir son coup, chaque entrée pointe en fait sur une liste décrivant de manière plus précise les positions ayant une même clef: cette précision apportée par une "serrure" codée sur 16 bits, le nombre de coups joués, et la couleur du joueur qui a le trait. Malgré tout, l'ensemble clef + serrure + nombre de pions + trait ne donne encore que 38 bits, ce qui est insuffisant pour discriminer toutes les positions possibles de l'othellier. Il se peut donc que deux positions différentes télescopent leurs données. C'est pourquoi Bill vérifie systématiquement la légalité de la réponse proposée dans la table d'élagage.

Le gain de temps apporté par cette technique par rapport à une technique où les coups sont examinés dans un ordre fixe (les coins, puis les cases centrales, ... , puis les cases X) est de l'ordre de 2.8 à une profondeur de huit demi-coups. Mais un problème important subsiste: que faire lorsque le coup conseillé dans le plan d'élagage est illégal (ce qui doit être rare), ou bien inexistant (ce qui est fréquent, car systématique pour les rameaux terminaux de l'arbre, qui sont majoritaires) ? Les parents de Bill ont décidé de ne pas laisser leur rejeton chercher à l'aveuglette, et de fournir à leur charmant bambin une table de coups meurtriers.

2)3) Table de coups meurtriers (killer table)

Si les deux précédents paragraphe étaient de la belle

ouvrage (enfin, décrivaient de la belle ouvrage, plutôt), ils n'en étaient pas moins assez standards. Par contre, la gestion de la table des coups meurtriers par Bill est très jolie, et je pense originale.

Cette table comprend 60 entrées pour chaque couleur. L'entrée x pour la couleur c est une liste triée de toutes les case vides, le critère heuristique de tri étant la valeur supposée du coup. Cette table est mise à jour de la manière suivante:

- en début de partie, elle est dressée de manière heuristique. Par exemple, pour un coup noir en b2, l'ordre est a1, a2, b1, a8, h1, h8, ... , g2, b7, g7.
- en cours de partie, elle est actualisée de la manière suivante: quand un coup est trouvé bon (ou du moins conduit à un élagage), il monte d'un cran dans la liste, et son prédécesseur baisse d'un cran. Evidemment, cela rappelle l'affreux tri à bulles réputé pour sa lenteur, mais dans ce cas, la lenteur même du processus doit être un avantage.
- enfin, quand un coup est joué, il est évidemment supprimé dans toutes les entrées de la table.

L'efficacité de cette table a elle aussi été mesurée à un facteur 2.2. Si l'on va un peu vite, on en conclut donc que plan d'élagage + coup meurtrier apportent ensemble un gain de l'ordre de 6.2. Les choses ne sont pas aussi simples car la table des coups meurtriers n'entre en jeu que lorsque le plan d'élagage échoue: souvent les deux font double emploi, ce qui fait que leur cumul n'apporte un gain de temps "que" de 3.8.

Reste donc à voir ce que Bill sait faire avec cette implémentation de l'algorithme alpha-bêta. Pour cela, examinons donc la fonction d'évaluation.

3) FONCTION D'ÉVALUATION

La fonction d'évaluation est la somme de trois termes, représentant les trois critères utilisés par Bill pour juger d'une position: les bords, la mobilité et l'occupation de l'Othellier.

$$\text{éval}(\text{position}, \text{joueur}) = b * \text{cote des bords} + m * \text{cote de la mobilité} + o * \text{cote de l'occupation}$$

où b , m , et o sont des coefficients dépendant du nombre p de pions joués, suivant l'algorithme suivant:

$$\begin{aligned} b &= 500 \\ m &= 350 - 2p \\ \text{Si } p < 10, o &= 200 - p \\ \text{Si } 9 < p < 20, o &= 210 - 2p \\ \text{Si } 19 < p < 40, o &= 270 - 5p \\ \text{Si } 39 < p < 50, o &= 350 - 7p \\ \text{Si } p > 50, o &= 0 \end{aligned}$$

Ces coefficients ont été sélectionnés parmi un jeu de 10 coefficients en faisant jouer Bill contre lui-même dans un tournoi toutes rondes.

L'idée directrice de Bill est d'utiliser autant que faire se

peut une fonction d'évaluation rapide. Pour cela, les cotes de bord, mobilité et occupation pour toutes les situations rencontrées sont calculées dans des tableaux avant le début de la partie. Le coeur de Bill bat donc complètement à l'intérieur de ces tableaux (je trouve par moment ma prose aussi imagée que le chocolat suchard).

3)1) Tableau des bords

Un bord pour Bill est constitué des 8 cases de bord proprement dites, auxquelles sont adjoints les deux cases X attenantes. Je trouve ce choix absolument génial, parce que c'est celui que j'avais fait pour Comp'Oth, qui a aussi un tableau des cotes de bords; peut-être ne suis-je pas impartial dans ce jugement. J'ai décrit dans le passé la cote des bords effectuée par Comp'Oth, voici maintenant celle de Bill. Bien qu'elles aient été conçues indépendamment l'une de l'autre, les ressemblances entre elles sont énormes, mais pas au point d'être totales.

Bill calcule son tableau des bords en deux passes: une passe statique, et une passe dynamique.

3)1)1) Passe statique

Cette passe attribue une note à chaque bord en considérant sa stabilité. Dans ce but, sept classes de stabilité sont définies:

- les pions définitifs, qui ne pourront jamais être retournés;
- à l'opposé, les pions instables, qui peuvent être retournés immédiatement;
- entre ces deux extrêmes, se trouvent les pions très stables, qui ne peuvent être retournés qu'après un coup donné pour chacun des deux joueurs;
- les coups stables, qui peuvent ne peuvent être retournés qu'après un coup joué par leur propre couleur;
- les pions flottants, enserrés entre deux pions instables de l'adversaire;
- les pions isolés, qui sont seuls (!);
- enfin, tous les autres pions, dits semi-stables.

. . . + O O . . .	Pions instables
. . . O	Pion isolé
. . . O O O . . .	Pions semi-stables
. . . O + + O . . .	Les + sont des pions flottants
O + + O O . . .	Les + sont des pions stables
O + + O + . . .	Ces mêmes pions sont ici très
stables	
O + + O O + . . .	Et là, ils sont définitifs.

Ensuite, chaque type de case est cotée suivant sa stabilité, selon la loi suivante:

	coin	case C	case A	case B
instable		-50	20	15
isolé		-75	-25	-50
semi-stable		-125	100	100
flottant			300	200
stable		800	800	800
très stable		1000	1000	1000
définitif	800	1200	1000	1000

La cote statique d'un bord pour noir est obtenue en additionnant les valeurs des cases noires et en soustrayant la valeurs des cases blanches. Ensuite, les cases X sont évaluées, mais leur valeur est petite du point de vue de la stabilité.

Cette valeur statique est souvent correcte, parfois mauvaise. Par exemple, un bord du type

. O O O . O . . .

est estimé à +50 (sur une échelle allant de -8000 à +8000, alors qu'il est évidemment mauvais. C'est pourquoi la valeur statique est corrigée par un traitement dynamique du tableau des bords.

3)1)2) Passe dynamique

Le principe de cette passe est d'apporter des modifications à la cote statique des bords en analysant vers quelles positions ces bords sont susceptibles d'évoluer. Les bords pleins étant définitifs, leur cote définitive est égale à leur cote statique. Tous les autres bords voient leur cote statique être modifiée par celle de leurs enfants, en faisant un appel à la fonction récursive eval_def(bord vide), définie par:

FONCTION eval_def(père)

SI cote(père) non définitive

REPETE

génère un nouveau bord fils

SI fils <> père (si on passe, fils = père !)

cote(fils) = FONCTION eval_def(fils)

FIN DE CONDITION

TANT QUE tous les fils n'ont pas été envisagés

cote(père) = FONCTION cote_dynamique(père, fils)

cote(père) définitive

FIN DE CONDITON

RENVOIE cote(père)

FIN

Le secret réside évidemment dans l'appel de la fonction cote_dynamique(père, fils). Cette fonction ressemble beaucoup à une fonction minimax, à une différence importante près: on ne sait pas de manière certaine si les coups joués sont légaux. Si ils retournent des pions dans la ligne, ils sont forcément légaux, mais si ils n'en retournent pas dans la ligne, il ne sont pas forcément illégaux: cela dépend du reste du damier. D'autre part, parmi les coups légaux, il y a la possibilité de passer: on n'a pas le droit de passer sur l'othellier, mais on a sinon toujours, du moins la plupart du temps, le droit de jouer ailleurs que sur le bord envisagé.

Bill effectue donc un minimax "probabiliste": chaque coup fils est caractérisé non seulement par sa cote, mais par sa probabilité de légalité, déterminée ainsi:

un coup légal a une probabilité de 1;

l'accès à un coin est improbable, sauf si

- il est démontré légal (accès par une case C);
- la case X est occupée par l'adversaire;

l'accès à une autre case est

- plus probable si il y a des pions adverses à côté;
- moins probable si ce sont des pions amis;
- plus probable si la ligne est plus remplie.

Les probabilités de légalité des fils étant ainsi déterminées dans un tableau proba(fils), Bill estime à partir de leur cote celle de leur père, en suivant l'algorithme suivant:

```

FONCTION cote_dynamique(père,fils)
  valeur = 0
  proba_rest = 1
  max_légal = cote du meilleur coup légal

  TRIE les coups possibles (et non légaux!)
  POUR coups-fils possibles du meilleur au pire
    Si cote(fils) < max_légal
      QUITTE LA BOUCLE
    SINON
      valeur = valeur + proba_rest
                * proba(fils) * cote(fils)
      proba_rest = proba_rest - proba(fils)
    FIN DE CONDITION
  BOUCLE
  valeur = valeur + proba_rest * max_légal
  RENVOIE valeur
FIN

```

(ceci est l'algorithme publié, et il a je pense deux défauts: il n'envisage pas le cas où il n'y a pas de coup légal, ce qui n'est pas très compliqué à corriger. D'autre part, l'ajustement à l'intérieur de la boucle de la variable proba_rest doit, je pense, se faire plutôt ainsi

$$\text{proba_rest} = \text{proba_rest} * (1 - \text{proba}(\text{fils}))$$

afin d'éviter d'avoir à faire à des probabilités négatives conduisant à des résultats incongrus.)

3)1)3) Commentaires personnels

A quoi sert le tableau statique, puisqu'il semble à première vue que seuls les bords complets se voient attribuer leur valeur statique ? La réponse est que parmi les coups légaux, il y a toujours la possibilité de passer. Il faut donc connaître la cote d'une position pour pouvoir la calculer, puisque une position se génère elle-même après le coup "passe". C'est là qu'intervient la cote statique, attribuée à une position en temps que "fils" pour déterminer la cote de cette même position en temps que "père".

Mais alors me diront les fins matheux, pourquoi s'arrêter en si bon chemin, et pourquoi ne pas réinjecter la cote ainsi déterminée dans la position "fils" pour recalculer celle de la position "père" ? Pour tout vous dire, les auteurs de Bill n'ont pas abordé le problème dans leur papier, mais il ne m'étonnerait pas du tout que ce soit ce qu'ils fassent faire à leur rejeton. Trois raisons de penser cela:

1) ce sont visiblement des gens subtils !

2) le terme "converged" - assez facile à traduire de l'anglais en français - est employé pour caractériser une position dont la cote dynamique a été établie. Cela laisse entendre que le "développement perturbatif" a été poussé à plusieurs ordres jusqu'à ce qu'il converge.

3) Bill met 5 minutes pour calculer ce tableau. Comp'Oth fait le même genre de fantaisie en 45 secondes, sur une machine plus modeste, mais sans itération de ce type - et là, j'en suis sûr !

Question subsidiaire pour matheux enragés: un tel développement converge-t-il toujours ? Sous la torture, et bien qu'incapable de me livrer à de telles batifolages mathématiques, je dirais que oui. Mais la limite de convergence dépend de la cote statique: ceci se voit facilement lorsque le meilleur coup consiste à passer: la cote est alors égale à la cote statique.

Enfin, et bien que cela risque de n'intéresser que moi, on peut comparer les techniques de Bill et de Comp'Oth pour calculer tous les deux par un minimax probabiliste le même tableau. Comp'Oth a une passe statique très réduite (seulement les bords complets, où elle est totalement valable), et évite le problème du mouvement qui autorise à passer et disant que passer revient à laisser l'adversaire jouer sur le bord. Ainsi, un coup ne peut pas être son propre fils, et la cote est entièrement dynamique à partir des positions complètes.

3)2) Evaluation de la mobilité et de l'occupation

Bill ne tient évidemment pas compte que de la structure des bords pour juger d'une position. Il tient compte aussi d'autres facteurs, regroupés sous le terme générique de facteurs internes (par opposition aux bords, qui sont externes au damier):

- de combien de coups légaux dispose chaque joueur ?
- quelle est la position de ces coups sur l'othellier ?
- combien de pions seront retournés par ces coups ?
- combien y a-t-il de cases vides adjacentes aux pions de chacun des joueurs ?
- combien y a-t-il de pions de chaque couleur adjacents à une case vide ?
- quelle est la longueur et la position de chaque séquence de pions ?
- les pions de chaque joueur sont-ils centraux ou périphériques ?

Bill utilise le fait que l'évaluation de toutes ces quantités peut être réalisée ou approximée en examinant une à une toutes les séquences de pions alignés figurant sur le damier. Toute l'information sur les facteurs internes a donc été concentrée dans 9 tableaux:

- trois tableaux à 6561 entrées pour les lignes et les colonnes. Je pense deviner qu'il y a un tableau pour les bords (non pas en tant que tels, mais pour leur influence sur la mobilité), les pré-bords, et les rangées centrales. Pour ceux qui n'ont pas une machine à calculer fonctionnant en coprocesseur avec leurs circonvolutions méningées, 6561 n'est autre que 3 à la

puissance 8, c'est à dire le nombre total de configurations possibles d'une rangée de huit cases:

- un tableau à 6561 entrées pour les grandes diagonales;
- un tableau à 2187 entrées pour les diagonales à 7 cases;
- un tableau à 729 entrées pour les diagonales à 6 cases;
- un tableau à 243 entrées pour les diagonales à 5 cases;
- un tableau à 81 entrées pour les diagonales à 4 cases;
- un tableau à 9 entrées pour les diagonales à 3 cases (enfin, le chiffre 9 publié me semble devoir être lu 27, mais c'est un détail).

49	26	20	18	48	17	58	57
60	53	23	19	15	10	59	29
33	30	22	12	02	09	11	14
43	31	01	●	●	08	16	28
42	35	32	●	○	03	07	27
40	36	24	25	04	05	06	21
45	47	37	34	39	13	55	56
54	50	38	41	44	46	51	52

Brand (21) – Bill (43)

Les diagonales à deux cases ou à une case n'ont aucune influence sur la mobilité, vu qu'on ne peut retourner de pions le long d'une telle diagonale.

L'évaluation d'une position se fait alors en lisant les informations contenues dans ces tableaux pour tous les alignements de plus de deux cases existant sur le damier. L'évaluation de la mobilité d'une position se ramène donc à un certain nombre de lectures de tableaux (4 diagonales à 3, 4, 5, 6 ou 7 cases, 2 diagonales à 8 cases, 4 bords, 4 pré-bords, et 8 rangées centrales).

Les tableaux ainsi structurés contiennent des informations sur la mobilité vraie pondérée, la mobilité potentielle pondérée, et structure des pions.

3)2)1) Mobilité vraie

Bill n'évalue pas la mobilité en comptant bêtement le nombre de coups légaux: il les pondère suivant leur qualité. Le problème est encore une fois que leur qualité n'est pas connue, puisque c'est justement le rôle de la fonction d'évaluation de la calculer. Cette qualité est donc déterminée, d'après ce que j'ai cru deviner:

- en attribuant une valeur statique aux cases jouables

(par exemple un accès à une case X est moins bonne qu'un accès à une case centrale);

- en attribuant une valeur statique aux cases retournées, en faisant une évaluation sommaire de leur importance (par exemple, l'accès à une case A sera beaucoup moins estimé si il retourne une case X, car la probabilité est importante que le coin voisin ne soit pas occupé et que la case X donne accès à ce coin);
- enfin, en minimisant le nombre de pions retournés.

Bien que la plus importante pour Bill, la mobilité vraie n'est pas la seule composante de l'évaluation de la mobilité. Est aussi prise en compte la mobilité potentielle, qui présente sur la mobilité vraie l'avantage de varier moins vite, et donc de minimiser l'effet horizon du minimax.

3)2)2) Mobilité potentielle

Elle est évaluée de la manière suivante:

- pour chaque case vide, soustraire des points à chaque couleur adjacente à cette case vide;
- pour chaque case noire (respectivement blanche), soustraire des points à noir (respectivement à blanc) pour chaque case vide adjacente.

58	25	21	18	23	19	39	59
38	50	24	20	17	22	48	60
13	06	05	04	16	14	36	52
31	08	03	○	●	15	27	32
37	11	07	●	○	01	28	51
34	09	10	02	12	40	44	53
26	57	29	33	41	35	46	55
56	49	30	43	42	45	47	54

Peer Gynt (35) – Bill (29)

Le nombre de points soustraits à chaque fois dépend de la qualité supposée de la mobilité potentielle considérée, de façon similaire à la méthode employée pour la mobilité vraie. La note de mobilité est évaluée en combinant les mobilités vraie et potentielle, avec une pondération en faveur de la première.

3)2)3) Evaluation de l'occupation

Le but de la note d'occupation est double: éviter les longs alignements et pondérer la valeur des cases occupées.

Éviter les longs alignements est, à ma connaissance, une disposition particulière à Bill. L'argument avancé par

ses auteurs pour la justifier est qu'un long alignement peut constituer un mur, si il est à l'extérieur de la position, et donc est potentiellement mauvais (Bill n'a pas moyen de savoir si un alignement est un mur ou non. Il sait très bien si un pion est à la frontière ou pas, mais ne sait rien sur un alignement desdits pions de frontière). De plus, un long alignement compte nécessairement beaucoup de pions est donc mauvais dans la perspective de réduire le nombre des pions.

40	42	25	16	21	28	29	44
37	39	08	15	14	19	43	51
34	09	03	05	07	11	24	26
27	13	04			02	17	32
41	20	12			10	31	35
38	30	23	06	01	22	18	33
46	55	45	48	50	58	60	36
47	52	54	49	56	57	59	53

Bill (44) – Aldaron (20)

La valeur des cases occupées est pondérée, mais de manière autrement plus fine que ce que l'on voit d'habitude:

- il est très mauvais de laisser un vide entre deux pions de sa couleur;
- il est mauvais d'avoir un pion adverse entre deux de ses pions;
- les pions qui ne peuvent ni retourner ni être retournés sont mauvais (attention, on ne parle toujours que dans une direction: il ne s'agit pas encore de pions définitifs!);
- les pions centraux sont meilleurs que les pions périphériques.

Comme il a déjà été expliqué, la cote d'occupation est de moins en moins importante au fur et à mesure du déroulement de la partie. Enfin, on doit noter que Bill compte les pions de chaque couleur, mais seulement pour le cas où un joueur n'a plus de pions.

3)2)4) Commentaires

Bon tout d'abord, une information capitale: Bill la terreur ne sait rien de la parité, et toute étude de parité me semble impossible à mener à l'aide des tableaux décrits. Donc, pour battre Bill, tout sur la parité (mais il m'étonnerait que Bill n'ait pas évolué sur ce plan là aussi. Mes informations datent de 1986...)

Ensuite, le point original de Bill pour les facteurs

internes me semble être la pondération de l'occupation. En particulier, le fait de ne pas aimer les alignements est surprenant. Je dois dire que les raisons invoquées par les auteurs de Bill pour justifier cette attitude ne me convainquent pas: en effet, pour minimiser le nombre de pions, il me semble plus simple et plus efficace de les compter. D'autre part, le nombre d'alignements susceptibles de constituer un mur est petit devant le nombre d'alignements internes: je ne pense pas là non plus que la fonction proposée soit efficace pour détecter la présence de murs. Le fait d'éviter les longs alignements est peut-être un gage de gain de mobilité à long terme: un long alignement interne conduira tôt ou tard à jouer des coups retournant des pions externes dans plusieurs directions à la fois. C'est probablement une combinaison de tous ces facteurs qui justifie cette attitude.

4) CONCLUSION

Voilà pour l'essentiel de Bill. Je passe sous silence les choses plus standard: réflexion sur le temps de l'adversaire, bibliothèque d'ouvertures, fin de partie, gestion du temps sont autant de "détails" intéressants exposés dans le papier cité dans l'introduction. Je livre en pâture à votre sagacité quelques parties jouées par Bill: Pour remonter le moral des programmeurs affolés par la quantité de travail à fournir pour rejoindre Bill et espérer le battre, j'y inclus la partie perdue par Bill en tournoi face à Peer Gynt, le programme d'Anders Kierulf (bon, mais pour écrire un programme comme Peer Gynt, il faut aussi faire "quelques" efforts!).

49	30	35	23	24	25	36	43
51	53	27	22	20	13	34	19
31	28	03	21	10	07	09	12
48	52	06			02	16	18
60	57	37			15	14	17
54	59	38	04	01	05	26	29
55	50	46	44	41	08	33	42
56	47	45	39	32	11	58	40

Bill (56) – Iago (8)

CLASSEMENT

Joueurs Français

1	2258	+/-64	RALLE PAUL	1519	+/-246	GACH OLIVIER
6	2248	+/-65	PIAU DIDIER	1502	+/-107	TASTET SERGE
3	2227	+/-76	PUGET JEAN-FRANCOIS	1500	+/-173	PIAT JEROME
7	2116	+/-77	JUHET PHILIPPE	1485	+/-381	DUPAQUET LUDOVIC
2	2082	+/-56	TASTET MARC	51	1479	+/-141 COPETTO OLIVIER
104	2038	+/-78	CALI ELIE	204	1457	+/-155 RIVIERE LUC
100	2029	+/-354	MARTOIA PATRICE	141	1456	+/-231 SAINT-JOURS EMMANUEL
11	2017	+/-87	LAZARD EMMANUEL	69	1442	+/-320 GARCIA DIDIER
13	2008	+/-76	THILL OLIVIER	1424	+/-402	HAYE DENIS
16	1949	+/-113	DAUNAS BERNARD	309	1413	+/-264 ARCHET JEAN-CLAUDE
4	1945	+/-88	BRACCHI ANDRE	130	1409	+/-188 DOUTEZ HERVE
45	1943	+/-63	ANDRIANI HINTSA	314	1404	+/-379 MOSSET JEAN-PIERRE
223	1901	+/-61	PENLOUP DOMINIQUE	244	1380	+/-196 BENOLIEL SERGE
10	1899	+/-365	LARROQUE DENIS	242	1374	+/-261 BAILLEUL BERNARD
132	1864	+/-94	BRISSON CLAUDE	228	1373	+/-259 BUSUTILL MICHEL
103	1839	+/-206	COMMUN JEAN-LUC	308	1360	+/-302 KODJABACHIAN JEROME
17	1834	+/-134	MASCORT JEAN-MANUEL	268	1359	+/-419 DELEGUE GERARD
230	1827	+/-127	HERVE YANNICK	158	1353	+/-142 SALEMBIER BERNARD
61	1825	+/-136	LIPARO DAVID	338	1351	+/-347 COPETTO NICOLAS
18	1818	+/-161	TORCIA DIDIER	254	1317	+/-342 BEGUIN GERARD
140	1812	+/-294	D'ASTE BLANC ERIC	115	1316	+/-172 LIPARO WILLIAM
310	1805	+/-347	BEAUVILLAIN OLIVIER	170	1313	+/-213 SARRAZIN SERGE
66	1802	+/-227	TORCIA ERIC	272	1306	+/-459 CARACO JEAN-CLAUDE
9	1793	+/-198	DRAPER BRUNO	267	1301	+/-192 EMTIR FARID
233	1789	+/-131	HALLEY FREDERIC	250	1301	+/-127 GRUSON THIERRY
286	1788	+/-368	MEMHELD THIERRY	159	1285	+/-332 BASSET JACQUES
46	1787	+/-140	ANDRIANI SANDRY	278	1283	+/-487 SICHAULT PIERRE-YVES
183	1785	+/-131	DE LA BOISSERIE VINCENT	59	1273	+/-558 GERARD JEAN-CLAUDE
307	1776	+/-91	COULON FRANCOIS	68	1240	+/-280 VERNOT GABRIEL
237	1732	+/-163	LE SAOUT ALAIN	217	1180	+/-230 CLUSMAN LAURENT
26	1725	+/-114	DECOEYERE ERIC	106	1178	+/-386 MOTTIN PATRICK
231	1713	+/-95	DI MEGLIO FABRICE	142	1168	+/-386 AUFERERE CLAUDE
336	1703	+/-375	TAXIT RENE	251	1163	+/-243 DELMULLE THIERRY
202	1701	+/-201	TOUITOU THIERRY	24	1162	+/-228 PROST SERGE
53	1698	+/-114	CUVIER CHRISTIAN	328	1151	+/-305 MERRHEIM XAVIER
206	1693	+/-126	LERY MICHELE	255	1144	+/-415 CAS JEAN-PHILIPPE
113	1685	+/-124	VARGENAU MARC-ETIENNE	263	1144	+/-415 RIDEL SYLVAIN
48	1685	+/-131	BOUSCH THIERRY	162	1136	+/-231 DORSIMONT ERIC
63	1679	+/-158	ROUILLOIN DENIS	273	1101	+/-409 COULON PHILIPPE
151	1653	+/-142	DORSINONT GUILAIN	1096	1088	+/-199 PROVO ARNAUD
151	1651	+/-154	DELBARRE JEAN-CLAUDE	243	1088	+/-283 MAILLET LAURENT
145	1636	+/-144	POIRIER SERGE	167	1058	+/-234 THYOT REGIS
312	1634	+/-152	BARBOT THIERRY	330	1055	+/-332 BRENIER JEAN-CHRISTOPHE
150	1611	+/-142	TROMBETTA SERGE	348	1036	+/-563 GAILHAC PHILIPPE
186	1597	+/-160	DE LA BOISSERIE BRUNO	277	1017	+/-235 COLMARD MICHEL
154	1585	+/-400	JUHEM PAUL	218	1013	+/-232 GRUSON CHRISTOPHE
246	1584	+/-194	VANOVERVELD PATRICK	282	1011	+/-399 DAVID ALAIN
20	1567	+/-232	ALEAUME DIDIER	294	1008	+/-362 VATINET BRUNO
351	1544	+/-215	PINTA SIMON	166	987	+/-306 THYOT PASCAL
31	1542	+/-215	ENDIGNOUX LIONEL	281	971	+/-384 CHAMBREY ALAIN
340	1539	+/-508	FLANCHAIS CHRISTOPHE	288	923	+/-381 PANDOU JEAN-LOUIS
203	1535	+/-333	LECLERC PASCAL	285	888	+/-240 MARCEAU LOUIS
				269	875	+/-352 MANIEZ DOMINIQUE
				280	859	+/-224 STEPHAN PIERRE-ANDRE
				247	839	+/-269 NOVICKI SEBASTIEN
				326	693	+/-356 CREVEL CHRISTOPHE
				271	678	+/-452 GROS JEAN-SEBASTIEN

Programmes

1820	N	1483	+/ -374	RISLA BENN JOHAN
298	B	1480	+/ -113	DAIX ALAIN
1007	DK	1469	+/ -280	STAUB MICHAEL
1318	S	1446	+/ -300	HOLMQUIST ROBIN
1331	S	1443	+/ -419	GORDH ATOS
2040	GB	1443	+/ -393	READ GARY
1324	GB	1431	+/ -330	SORMAN KARL-JOHAN
236	GB	1416	+/ -203	GAMBLIN TOM
2039	N	1411	+/ -369	BASS JOHN
1808	N	1410	+/ -377	SKOGEN MORTEN
2042	GB	1408	+/ -531	BURGESS ANDREW
320	GB	1387	+/ -291	PLOWMAN GUY
352	B	1378	+/ -301	DELFANTE ERIC
1333	S	1374	+/ -304	BENGTSSON INGEMAR
1321	S	1366	+/ -239	LUNDGREN ULF
2009	GB	1334	+/ -324	BERCOCK JOHN
1340	S	1327	+/ -420	RESAR ANDERS
1337	S	1316	+/ -366	GERGIN FEHMI
1325	S	1311	+/ -227	LINDQVIST HANS
1323	S	1285	+/ -308	KAWMI EMIL
1307	S	1251	+/ -179	ERICSON CAMILLA
222	S	1221	+/ -352	HEDENBORG STEFAN
235	GB	1221	+/ -265	OWEN MARK
1810	N	1215	+/ -401	LYNGEO TRYGVE
1806	N	1205	+/ -160	TRYDAL ANDERSEN ELISABETH
1339	S	1190	+/ -507	NYSTEDI MATS
2043	GB	1186	+/ -462	HANNAM ANDREW
1804	N	1182	+/ -134	TRYDAL MORTEN
1308	S	1154	+/ -370	LEPPA RAINO
2048	GB	1154	+/ -454	HAYDN-DAVIES GRAHAM
1326	S	1140	+/ -326	LINDBERG PONTUS
1811	N	1128	+/ -165	RISLA ANITA
1817	N	1104	+/ -308	BARSGARD JOHNNY
1327	S	1098	+/ -258	HOGSTEDI KARIN
1328	S	1096	+/ -478	ANDERSSON MIKAEL
1813	N	1088	+/ -176	TRYDAL TORHILD
1818	N	1082	+/ -278	SORBY HAKON
1826	N	1074	+/ -425	HANSEN TORMOD
1823	N	1070	+/ -362	BORGENSEN BRYNJAR
1815	N	1058	+/ -142	JUSTVIK JONNY
2006	GB	1044	+/ -270	ARNOLD ROY
2004	GB	1038	+/ -352	BAKER DON
2047	GB	1036	+/ -402	BARRASS IAIN
1816	N	1034	+/ -285	BOGEN TONE
1814	N	1006	+/ -215	ANDERSEN OYSTEIN
232	GB	999	+/ -346	HINDEN FRANCES
1821	N	944	+/ -192	PAULSEN MALFRID
2005	GB	894	+/ -376	PARRISH NEIL
1824	N	887	+/ -383	O'BRIEN CLINT
1819	N	643	+/ -455	SNARTEMO HALDIS
1822	N	637	+/ -456	ANDERSEN THORBJORN
1812	N	475	+/ -346	MARTINSEN VERONICA

110	2357	+/ -191	COMPOTH (Aguillon)
339	2233	+/ -300	OTHELLO (Weill)
98	2184	+/ -171	THEOLE (Beccquet)
327	2172	+/ -235	BADIA (Van Tien)
343	2125	+/ -329	MICROB (Claverie)
325	2097	+/ -159	THOR (Quin)
335	2026	+/ -242	PEER GYNT (Kierulff)
342	2011	+/ -273	POEPJE (Gorissen)
349	1923	+/ -211	EXPERT5 (Reversi)
347	1836	+/ -306	SPOCK (Decteil)
345	1832	+/ -222	DUMBO (Duykers / De Haan)
333	1813	+/ -216	STASIA (Paganon)
329	1813	+/ -170	SKINHOT (Delbarre)
331	1813	+/ -178	TOTO (Gailhac)
317	1793	+/ -342	BOBBYGOD (Munos)
337	1781	+/ -327	ATHALIE (Calien)
313	1688	+/ -389	OTH (Kombar)
341	1624	+/ -406	JOTELLO (Eymard)
201	1563	+/ -148	CONFITURE (Thill)

Voici le classement de la F.F.O. au 4 Octobre 1989. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 13, le tournoi de Copenhague (5 et 6/8/89), le tournoi de Paris (2 et 3/9/89), la finale du Grand Prix de France (9 et 10/9/89), le tournoi de préqualification de Pérenchies pour le championnat du monde (16 et 17/9/89), le tournoi de qualification pour le championnat du monde (23 et 24/9/89), plus des tournois européens.

Pour plus de facilité, les joueurs sont séparés en trois catégories: Français, Etrangers et Programmes, mais il est significatif de les comparer, le classement ayant été calculé toutes catégories confondues.

Le classement d'un joueur n'est officiel, que si l'incertitude de son classement (donnée par le nombre suivant les signes +/-) est inférieure ou égale à 200.

Dernière minute

Les équipes connues pour le championnat du monde sont, à l'heure où nous imprimons:

France:	P. Ralle	Ph. Juhem	M. Taster
Grande-Bretagne:	J. Feinstein	G. Brightwell	P. Bhagat
Danemark:	K. Feldborg	E. Jensen	T. Vallund
Italie:	P. Ghirardato	A. Brusca	M. Perotti
Suède:	R. Andersson	N. Berner	P.E. Wählberg
Norvège:	V. Aas	G. Scheving	M. Trydal
Belgique:	S. Alard	A. Daix	B. Nassin
Suisse:	A. Kierulff	S. Waser	M. Merkle
Etats-Unis:	D. Sharnan	P. Stanton	M.D. Jones
Japon:	H. Tamemori	A. Watanabe	Un directeur de la fédération japonaise
Finlande:	C. Lönnqvist		

Anciens numéros de FFORUM

- N° 2 : - Championnat de France 83
 - Partie commentée : Leader-Ishii
 - La représentation de l'otellier en informatique
 - Bathang Lothar, programme en Pascal
- N° 7 : - Les 4 tournois du grand prix d'Europe 86
 - Cambridge 87
 - Algorithmes pour évaluer la mobilité
 - Divers : Actualité, Solitaire, ...
- N° 9 : - Les 4 tournois du grand prix d'Europe 87
 - L'historique du jeu d'Othello
 - Le programme Iago
 - Divers : Actualité, Analyse d'une partie, Sacrifices de coins, Solitaire, Problèmes, ...
- N° 10 : - Championnat du Japon 88 et tournoi du Meijin 88
 - Cambridge 88 et Copenhague 88
 - Tribulations d'une novice
 - Divers : Les parties éclairs, Actualité, Solitaire, Problèmes, ...
- N° 11 : - Championnat du monde 88, Paris 88, Milan 88, Préendants 88
 - La stratégie de la grosse masse
 - Divers : Les tournois toutes rondes, Actualité, Solitaire, Problèmes, ...
- N° 12 : - Comment établir le classement des joueurs
 - Sacrifices, Othello, et Stratégie
 - Problèmes de fin de partie pour tester les programmes
 - Partie commentée : Rose-Puget
 - Divers : Actualité, Solitaire, Problèmes, ...
- N° 13 : - Meijin 89, Cambridge 88, Copenhague 88, Paris 88
 - Tournoi de programmes à Pérenchies
 - Etude d'une position par Brightwell
 - Divers : Actualité, Solitaire, Problèmes, ...

 Bon de commande, à découper ou à recopier, et à envoyer
 à Olivier THILL, 6 avenue de Bouvines, 75011 PARIS, (tél : 43-73-96-75)
 Je désire recevoir les 4 numéros suivants : ___ ___ ___ ___
 Ci-joint la somme de 90 francs, à l'ordre de 'Fédération Française d'Othello'
 Nom et prénom : _____
 Adresse : _____

Date et signature :

Solution des problèmes

Pb 1 : b3 Pb 2 : e2 Pb 3 : f7 Pb 4 : h7 Pb 5 : a4
 Pb 6 : h6 Pb 7 : b8 Pb 8 : f8 Pb 9 : g2

COMMENT DEVENIR UN BON JOUEUR !

Par Bruno de la Boisserie

OTHELLO : 500 000 boîtes vendues, et seulement quelques centaines de joueurs réguliers (connus !)... Le but de cet article est de s'interroger sur ce paradoxe : quels sont les facteurs qui font que l'on devient un joueur régulier ? Je m'appuierai en partie sur ma propre histoire, c'est celle que je connais le mieux !

UN EXEMPLE VECU

Bien qu'ayant vu jouer des amis il y a 5-6 ans, je n'ai commencé à pratiquer Othello sérieusement que le jour où un programme a été publié pour mon ordinateur (soit il y a 3-4 ans). Il y eut 2 facteurs "déclenchants" :

- Mon adversaire était toujours disponible (c'était une machine de poche)
- Il possédait plusieurs niveaux aux styles de jeu très différents :
 - Le premier niveau était un mangeur de pions invétééré. J'appris assez vite à le battre, ce qui m'encouragea à continuer.
 - Les deuxièmes et troisièmes niveaux, basés sur le cocktail classique position/mobilité, jouaient mieux mais ne voyaient pas certains pièges à cause du manque de profondeur (fourchettes, insertions).
 - Le quatrième niveau et les suivants ne faisaient plus ces erreurs. Il furent longtemps, pour moi, inaccessibles.

Motivé par ce partenaire électronique très progressif (je crois que contre un Thor ou un Comp'Oth j'aurais abandonné tout de suite !), je me mis alors à fréquenter le club local...

Cruelle déconvenue, ma première partie se solda par un 0-60 sans appel. Je mesurais alors la distance qui me séparait des bons joueurs, sans pour autant réussir à la réduire. Conseil me fut donné de noter mes parties et de les rejouer à tête reposée. Mais sans "clef de lecture", je ne pouvais que constater les mauvais coups sans

arriver à les prévoir.

L'achat du livre de François Pingaud m'ouvrit certains horizons. Si désormais j'avais de bonnes bases stratégiques, je manquais toujours autant d'idées tactiques pour les mettre en oeuvre. Je crois que c'est une des plus grandes difficultés pour un débutant : soit on la surmonte (et on continue), soit on arrête. J'ai failli opter pour la deuxième solution.

Je suis arrivé à Paris à cette époque, à l'occasion d'un stage. Très vite, au contact de certains joueurs du club de la rue d'Ulm, au premier rang desquels je citerais Marc Tastet, je fis de sensibles progrès que je mesurais contre mon fidèle partenaire informatique. C'est là que j'ai appris, par exemple, à conserver ou à créer des coups tranquilles ; à mettre en oeuvre la parité ; à économiser des libertés...

Autre facteur favorable, le serveur télématique "SIECLE", qui me permis de tester ces nouveaux concepts tactiques sur un large échantillon de joueurs de tous niveaux.

Le reste est commun à tous les bons joueurs : travail des ouvertures, problèmes d'accès en fin de partie, travail de la parité...

A LA BASE, LE PROBLEME DE LA MOTIVATION

La motivation de gagner est essentielle. Il semble, comme le signale Elie CALI dans l'introduction du livre "Othello par l'exemple" (page 11, 3ème paragraphe), qu'il y ait deux types de joueurs :

- Les accrocheurs, qui sont capables de perdre des dizaines de parties sans se décourager avant de gagner la première. Ils se battent par ce qu' "untel n'est pas 100 fois plus intelligent que moi, donc je dois y arriver". Ce type de joueur semble

sur-représenté dans le milieu de la compétition.

- Les autres, c'est à dire l'immense majorité des joueurs occasionnels, abandonneront assez vite s'ils perdent sans arrêt. Ils participeront peut-être à un ou deux tournois, puis arrêteront. De temps à autre, ils feront une petite partie (sur Elliott par exemple), histoire de passer le temps...

Othello a un défaut dans cette perspective, c'est que les écarts de score y sont souvent très importants : même entre deux demi-finalistes d'un championnat du monde, on arrive parfois à 64-0 ! Prendre 2 ou 3 "pilules" de ce genre lors de votre premier tournoi a de quoi vous dégouter à tout jamais si vous n'êtes pas d'un tempérament accrocheur !

PEUT ON INSTITUER UN SYSTEME DE HANDICAP ?

Il n'y a pas, à Othello, de système standard de handicap. Au Go, le joueur qui a le moins bon classement bénéficie de plusieurs pierres d'avances. Deux joueurs de niveaux très différents peuvent ainsi jouer ensemble avec profit.

Deux systèmes de ce type pourraient être utilisés, à Othello :

- Un ou plusieurs coins d'avance (comme le suggère la règle de Dujardin). J'ai personnellement joué avec ce type de handicap, en laissant 2 coins d'un même bord à mon adversaire. On peut également, dans le même genre, jouer systématiquement l'ouverture X.
- Un ou deux temps d'avance : ce système modifie moins la façon de jouer. Le joueur débutant peut passer un certain nombre de fois dans la partie, au moment où il le souhaite.

Tous ces systèmes de handicaps ont le même défaut : on met artificiellement un bon joueur à la portée d'un moins bon, sans aucune garantie de progrès pour le moins bon des deux.

LES PARTIES PEDAGOGIQUES

Commenter à haute voix les coups : voilà une solution simple, économique. Les deux

joueurs doivent commenter leurs coups, de manière à ce que le meilleur des deux puisse diagnostiquer d'éventuelles erreurs et donner des conseils appropriés.

D'ores et déjà, le serveur télématique Elliott et quelques clubs abritent quelques joueurs patients qui utilisent ce genre de méthode. Ils se souviennent de leurs débuts et sont convaincus qu'il ne sert pas à grand chose d'être le meilleur si on est tout seul (!).

LES OUTILS D'ETUDE

Il n'est pas facile d'étudier seul une partie, sur un othellier : le simple fait de revenir en arrière n'est pas facile, à moins d'une prodigieuse mémoire... ou d'un outil informatique approprié. On ne peut que souhaiter une plus large diffusion de ce type d'outil, notamment de ceux qui sont assortis d'une base de données.

Une autre idée intéressante serait de créer un programme d'Othello dans lequel le débutant puisse choisir le type de critère de l'évaluation : prendre le maximum de pions, le minimum, prendre des bords ou non, et ceci à des niveaux de profondeur différents...

On peut pour finir évoquer l'exemple du Go, où existe un logiciel spécialisé dans le commentaire de parties, LET'S GO : on peut avancer et reculer dans la partie, voir des variantes, lire les commentaires rédigés par un "maître"... En résumé, une version informatisée d'un livre comme "Othello par l'Exemple".

CONCLUSION

Nous voici arrivé à la fin de ce fatras d'idées... Je compte sur vous pour réagir sur tel ou tel point qui vous intéressera plus particulièrement, surtout si vous aussi avez un parcours "non-classique". Je connais beaucoup de joueurs qui n'ont pas joué pendant plusieurs années et qui s'y sont remis récemment, je les invite à réfléchir sur les raisons qui peuvent expliquer cette interruption (et à nous en faire profiter !).

CHAMPIONNAT DU JAPON 1989

par Marc TASTET

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

A: 1/8 de finale

R. Taniguchi 18-46 K. Ishii

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

B: 1/4 de finale

N.Takizawa18-46 H.Tamenori

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

C: 1/4 de finale

M. Kitajima 22-42 K. Ishii

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

D: 1/4 de finale

M.Takizawa43-21M.Komagata

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

E: Demi-finale

K. Ishii 26-38 H. Tamenori

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

F: Demi-finale

T. Mine 31-33 M..Takizawa

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

G: Finale

M.Takizawa18-46H. Tamenori

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

H: Finale féminine

A. Watanabe41-23 M. Ijichi

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

I: Match de départage 3/4

T. Mine 45-19 K. Ishii

J'ai eu la chance d'assister, le 30 juillet dernier, aux championnats du Japon qui se tenaient à l'hôtel Sun Plaza à Tokyo. Le pluriel est ici de rigueur puisqu'il y avait en même temps les championnats masculin, féminin, enfants (moins de 16 ans) et aveugles.

Avant le tournoi, on a remis à Tamenori son diplôme de huitième dan (grade obtenu grâce à sa victoire à Paris l'an dernier) et à Ishii une récompense pour sa dixième participation consécutive à la finale du championnat du Japon (il y a participé 11 fois en tout et n'a que 24 ans!).

Dans la catégorie masculine (la plus prestigieuse), tous les anciens champions (K. Tanida 1982, K. Ishii 1983 et 1987, R. Taniguchi 1984, M. Takizawa 1985 et H. Tamenori 1986 et 1988) s'étaient qualifiés pour la finale qui compte 64 participants. En fait, parmi les meilleurs joueurs, seul Murakami ne s'était pas qualifié, ayant fini neuvième de l'éliminatoire de Tokyo où il y avait seulement 8 qualifiés! Les 64 joueurs étaient divisés en 16 poules de 4 et les vainqueurs de chaque poule accédaient à la phase d'élimination directe qui commençait donc aux huitièmes de finale. Parmi les favoris, seul Tanida s'est fait éliminer à ce stade, mais signalons que Tamenori a gagné la première partie de sa poule 33-31 seulement!

Les Japonais, jamais à court d'imagination, ont trouvé un nouveau système pour empêcher les matchs nuls, gênants dans un tournoi à élimination directe: avant chaque partie, les deux joueurs tirent au sort (en utilisant le système papier-ciseaux-pierre qui est le procédé standard pour tirer au sort au Japon). Le vainqueur du tirage au sort a le choix entre choisir sa couleur (et dans ce cas, en cas de nulle, on accordera la victoire à son adversaire) ou laisser le choix de la couleur à son adversaire (et dans ce cas, il aura le gain en cas de nulle). D'après mes observations (mais qui n'ont pas valeur de statistiques) les meilleurs joueurs préféraient choisir la couleur et choisissaient Blanc (à cause de la parité).

Pour les huitièmes de finale, je choisis de suivre le choc Taniguchi-Ishii (diagramme A). Ishii choisit une variante qui retourne beaucoup de pions, mais lui permet de s'installer au centre. Il finit par contrôler une diagonale et la séquence 47 à 51 conçue pour gagner la parité dans le coin Sud-Est ne marche pas car après 52, Noir doit reperdre la parité.

Viennent les quarts de finale et j'opte pour le match entre Noboyuki Takizawa (le frère de l'autre) et Tamenori (diagramme B). Ce dernier joue une case X au coup 32 qui pourrait paraître optimiste, mais Noir a très peu de libertés. Si 33:h6, 34:g7 et Noir devra sacrifier un des deux coins a1 ou h8 pour récupérer l'autre. 44 est très joli et achève Noir qui ne peut s'insérer ni sur le bord Sud, ni sur le bord Est. (Si 44:h8, 45:g5 et Noir s'insérerait en g8 ou h6).

Pendant ce temps, Ishii frôle la catastrophe face à Kitajima (diagramme C). 10:c5 est meilleur car il empêche le coup 17:c5 qui est intéressant pour Noir. Blanc se retrouve en difficulté et doit prendre des risques (32:b1). Noir rate le gain au coup 51: b2 gagnait 34-30 après g7/b7/e8/h8/g8/h1/a1/b8/a8.

Takizawa a une moitié de tableau plus facile. Deux mots sur son quart de finale contre Komagata (diagramme D): 8:g6 est assez joué au Japon. Après 20, Blanc est bien au centre, mais sa position se dégrade peu à peu. 46 peut paraître bizarre, mais si 46:h2, 47:b7 et Blanc doit tout donner.

La demi-finale Ishii-Tamenori est pour moi la finale avant la lettre (diagramme E). Murakami, qui arbitrait cette partie, n'a pas compris pourquoi Ishii ne jouait pas 19:e7 et pourquoi Tamenori, après 19:b6, ne répondait pas 20:e2 pour empêcher 21:e7. Tamenori joue une case X au coup 34 pour s'insérer et éviter d'agrandir sa frontière déjà trop importante. 41 est un coup perdant: Ishii veut contrôler la diagonale (ce qui ne serait pas possible après 41:d8), mais cela lui fait perdre un temps crucial sur le bord Sud. 41:d8 gagnait 37-27 après, par exemple, a8/a7/g8/h5/b2/a1/b1/a2/h7/h3/h2/d1/e1/f1/g2/h1/g1/h8/g7. Dommage pour Ishii qui avait l'air particulièrement motivé cette année!

Dans l'autre demi-finale (diagramme F), Noir a l'air mieux tout le temps, mais, en fin de partie, n'est jamais en position gagnante. Il pouvait faire nulle au coup 51 avec h7/h1/g1/f8/a2/e1/d1/a8/g8/a7.

Dans la finale (diagramme G), Tamenori joue, d'après Takizawa, un mauvais coup 22 (f1 serait meilleur), mais Takizawa s'empresse de répondre un coup catastrophique qui lui pourrait un maximum de coups à l'Ouest de l'Othellier (c7 est meilleur). Quand il doit ouvrir à l'Ouest au coup 33, sa position se dégrade à vue d'œil. Tamenori est donc le premier à gagner 3 fois le championnat du Japon. Pendant ce temps, Azusa Watanabe, championne dans la catégorie enfants l'an dernier, gagne aussi son billet pour Varsovie (diagramme H) et Ishii démotivé se fait laminer par Mine (diagramme I). Le classement final masculin est donc le suivant:

1:H. Tamenori, 2: M. Takizawa, 3: T. Mine, 4: K. Ishii

La remise des prix a été fort longue, avec discours en japonais. Ensuite, tous ceux qui le voulaient étaient invités à dîner dans un restaurant voisin. On m'a installé à côté de Tamenori. Goro Hasegawa, l'inventeur du jeu, était assis de l'autre côté. Tamenori était tout bronzé et arborait un superbe tee-shirt "Tourisme, Martinique". On aurait pu croire qu'il venait d'y passer ses vacances. En fait, c'était juste pour faire joli: il ne savait pas ce qu'était la Martinique et il avait bronzé en regardant ses copains d'université jouer au base-ball... Il est parti le premier, pour prendre un train, et a dit en partant qu'il gagnerait le championnat du monde!

GRAND PRIX DE FRANCE 1989

			Amne	PrPa	Tele	IDF1	Pére1	Lyon	IDF2	IDF3	Pére2	Toul	Paris	Total
Juhem	Philippe	F	200		97			16	72	0		200	10	595
Piau	Didier	F		200		18		140		106			90	554
Ralle	Paul	F	115	140	12	123			7	106			0	503
Cali	Elie	F		13	200	18		16				140		387
Tastet	Marc	F	15	44	0	18		200		0		90	0	367
Penloup	Dominique	F	115	0	97	18		64	7	0		50	10	361
Aguillon	Compoth	PG			97				72	106				275
Coulon	François	F	0	0	12	0			200		55		0	267
Delbarre	Skin'oth	PG					200				55			255
Andriani	Bintsa	F	60	44	40	18		64		12			0	238
Decoeyère	Eric	F					97				140		0	237
Hervé	Yannick	F				123		16	72	0				211
Lazard	Emmanuel	F			12	123		64		12				211
Quin	Thor	PG				123			72	12				207
Brightwell	Graham	GB											200	200
Gailhac	Jacp'oth	PG									200			200
Becquet	Théole	PG							72	106				178
Delbarre	Jean-Claude	F					97				55			152
Murakami	Takeshi	J											140	140
de la Boisserie	Vincent	F				0			0	106			0	106
Puget	Jean-François	F	15	90										105
Challenger	Expert5	PG					97							97
Piat	Jérôme	F				0			0	12	55			67
Draper	Bruno	F										50		50
Brusca	Augusto	I											44	44
De Grey	Aubrey	GB											44	44
Feinstein	Joel	GB											44	44
Liparo	David	F		44										44
Bracchi	André	F	15	13	12					0			0	40
Clusman	Laurent	F					40							40
Dorsimont	Guilain	F					19				18			37
Torcía	Didier	F	0		12	18			7					37
Cuvier	Christian	F	15			18				0			0	33
Gach	Olivier	F										30		30
Brisson	Claude	F	15	13									0	28
Halley	Frédéric	F	15		12	0								27
Daunas	Bernard	F			0			16	7					23
Gruson	Thierry	F					19					4		23
Mascort	Jean-Manuel	F	15						7				0	22
Tastet	Serge	F						0				20	0	20
Di Meglio	Fabrice	F				0		0	7	12			0	19
Rivière	Luc	F					19							19
Sarrazin	Serge	F					19							19
Alard	Serge	B									18		0	18
Pélissier	Laurent	F						16						16
Beauvillain	Olivier	F	15											15
Thill	Olivier	F		13									0	13
Kierulf	Peer Gynt	PG								12				12
Munos	Bobbygod	PG			12									12
Thill	Confiture	PG			0	0			0	12				12
Bhagat	Peter	GB											10	10
Kierulf	Anders	CH											10	10
Selby	Alex	GB											10	10
Copetto	Olivier	F				0			7	0				7
Taxit	René	F							7					7
Basset	Jacques	F					5							5
Daix	Alain	B									4		0	4
Gailhac	Philippe	F									4			4
Salembier	Bernard	F					0				4			4

Ci-contre le classement final du Grand Prix 1989, (avant la finale). Les huit premiers joueurs humains de cette liste (Philippe Juhem, Didier Piau, Paul Ralle, Elie Cali, Marc Tastet, Dominique Penloup, François Coulon et Bintsa Andriani) se sont donc retrouvés les samedi 9 et dimanche 10 septembre pour jouer un double toutes-roudes. 27

A l'issue de la première journée, Didier Piau arrivait en tête avec 6/7, devant Paul Ralle 5/7, Marc Tastet 4/7, Philippe Juhem, François Coulon et Elie Cali 3/7, Dominique Penloup et Bintsa Andriani 2/7. Philippe Juhem avait bien démarré la journée, battant Didier Piau et Paul Ralle, mais il s'était effondré dans l'après-midi, victime d'une mauvaise grippe qui devait d'ailleurs le conduire à déclarer forfait pour le lendemain.

Il n'y avait donc plus que sept concurrents le second jour, mais le suspense pour la victoire finale était de courte durée car Paul Ralle perdait à la première ronde face à François Coulon, et à la troisième face à Bintsa Andriani alors que Didier Piau gagnait tout pendant ce temps. Dès lors, sa victoire était acquise. Paul battait tout de même Didier à la dernière ronde (en jouant la parallèle) dans un match sans enjeu.

Le classement de la finale du Grand Prix de France 1989 est donc le suivant:

1:Didier Piau	12/14
2:Paul Ralle	10/14
3:Marc Tastet	9/14
4:Bintsa Andriani	6/14
:Elie Cali	6/14
6:François Coulon	5/14
:Dominique Penloup	5/14
8:Philippe Juhem	3/14

GRAND PRIX D'EUROPE 1989

Le tournoi de Copenhague, début août, a été gagné par le Japonais Takeshi Murakami, en visite en Europe pour un mois, qui a battu le Danois Karsten Feldborg en finale, après avoir gagné toutes ses parties dans le système suisse.

			Milan	Camb	Copen	Paris	Total
Feldborg	Karsten	DK		200	140	0	340
Murakami	Takeshi	J			200	140	340
Brightwell	Graham	GB			90	200	290
Puget	Jean-François	F	200	14			214
Bhagat	Peter	GB		140	15	10	165
Tastet	Marc	F	140	14		0	154
Ghirardato	Paolo	I	90				90
Leader	Imre	GB		90			90
Piau	Didier	F				90	90
Cali	Elie	F	60				60
Kierulf	Anders	CH			50	10	60
Smith	Paul	GB		60			60
Feinstein	Joel	GB		14		44	58
Berner	Johan	S			50		50
Brusca	Augusto	I				44	44
De Grey	Aubrey	GB		0		44	44
Ralle	Paul	F		40		0	40
Silvola	Andrea	I	40				40
Puzzo	Luigi	I	30				30
Vallund	Torben	DK			30		30
Selby	Alex	GB		14		10	24
Maccheroni	Alessandro	I	20				20
Qvist Jessen	Claus	DK			15		15
Ranieri	Alberto	I	15				15
Edgington	Alec	GB		14		0	14
Jeangille	Luc	B		14			14
Penloup	Dominique	F	3	0		10	13
Juhem	Philippe	F				10	10
Perotti	Mauro	I	10		0	0	10
Militello	Bruno	I	3				3
Jensen	Erik	DK			2		2
Rose	Brian	US			2		2
Wahlberg	Per-Erik	S			2		2

Le tournoi de Paris, les 2 et 3 septembre derniers a terminé le Grand Prix d'Europe 1989. A l'issue du système suisse, Takeshi Murakami, arrivait en tête avec 10/11, devant l'Anglais Graham Brightwell 8/11 ex aequo avec Didier Piau. Mais le départage désignait logiquement Brightwell pour jouer la finale. On avait donc droit à un "remake" de la demi-finale du championnat du monde 1988 et Brightwell l'emportait à nouveau dans un match à suspense où Murakami finissait par perdre au temps au coup 59 dans la troisième partie alors qu'il gagnait 33-31 sur l'Othellier, Brightwell ayant raté un coup gagnant au coup 56!

Pour la première fois dans la (courte) histoire du Grand Prix d'Europe, deux joueurs se sont donc retrouvés ex aequo à la première place. Le départage prévu (nombre de tournois gagnés) n'a servi à rien puisque les deux joueurs avaient gagné un tournoi chacun. Takeshi Murakami et Karsten Feldborg ont donc été déclarés vainqueurs ex aequo du Grand Prix d'Europe 1989. C'est aussi la première fois que le titre échappe aux Anglais (les précédents vainqueurs étaient P. Bhagat en 1987 et I. Leader en 1986 et 1988). A quand un Français vainqueur du Grand Prix d'Europe?

MONDIAL 89 : VARSOVIE

Championnat du Monde individuel et par équipe. Le premier jamais organisé au-delà du rideau de fer : 3 joueurs par pays, sur 3 jours avec système suisse les deux premiers jours, et demi-finale et finale au meilleur de 3 parties le 3^{ème} jour.

Du 20 au 24 octobre 89

Renseignements : FFO. Il est possible d'assister au tournoi pour soutenir les joueurs français (Paul Ralle, Philippe Juhem, et Marc Tastet), et de réserver une chambre dans le même hôtel que les joueurs.

SELECTIONS DU CHAMPIONNAT DE FRANCE 1989

Le mondial se déroulant particulièrement tôt cette année nous contraint à reporter le championnat de France au delà du mondial, en novembre pour les sélections et début décembre pour la finale.

Jeux & Stratégie devant reparaitre le 25 octobre, le titre ayant été repris pour un nouvel éditeur, nous y publierons un coupon réponse et une pub en faveur des sélections du championnat de France.

La règle du jeu dans l'organisation des sélections reste inchangée. Il peut y avoir des sélections dans toutes les villes **de votre choix**, aux trois conditions suivantes :

- La sélection ne coutera rien à la FFO.
- Elle sera en totalité organisée localement (prêts de jeux et d'horloges possibles). Un arbitre de la FFO pourra éventuellement venir arbitrer, mais nous préférons que l'arbitrage soit réalisé localement.
- Elle ne sera validée que si elle compte au moins six participants.

Il vous reste quelques jours à peine à compter de la réception de ce numéro de FFORUM pour nous communiquer la date de votre sélection. Elle sera publiée dans Contact numéro 5, au lendemain du Mondial de Varsovie.

FINALE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Réunira à Lyon sur deux jours, sous la forme d'un double système suisse en 11 rondes suivi d'une finale au meilleur de 3 parties, les 32 joueurs sélectionnés. Le vainqueur est présélectionné pour le Mondial 1990 à Stockholm:

2 et 3 décembre 1989

Renseignements : FFO

TOURNOI OPEN DE CERGY**Tournoi hommes / machines**

Système suisse en sept rondes, ouvert aux joueurs et aux joueuses de tous niveaux, et aux ordinateurs, le :

samedi 4 novembre à 9 H 45

Lieu :

Maison de quartier de St Christophe, 12, allée des petits pains (rue piétonne, à côté de l'observatoire astronomique, à 200 mètres de la gare de St Christophe) 95800 Cergy Saint Christophe.

RER ligne A (toutes les 20 mn), ou train de gare Saint-Lazare toutes les 1/2 heures (30 mn de trajet)

Informations : FFO au 40 26 51 69

ILE DE FRANCE 2**Tournoi hommes / machines**

Ouvert à tous et aux ordinateurs. Tournoi système suisse simple en 5 rondes sur une après-midi :

courant décembre à 13h 45

Renseignements : FFO 40 26 51 69

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

OPEN DE LYON

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

Courant décembre à 13H45

Renseignements : FFO 40 26 51 69 ou bien contacter Laurent Pelissier ou Thierry Barbot (voir page club pour leurs coordonnées)

Lieu : Ecole Normale Supérieure de Lyon, Allée d'Italie, salle à proximité du bar des élèves.

INTERNATIONAL DE MILAN

Tout premier de la saison 89-90 des tournois du Grand prix d'Europe, ce tournoi sur 2 jours sera (comme les autres du Grand prix d'Europe 90) présélectif pour le Mondial 1990 :

6 et 7 janvier 1990

Renseignements et inscriptions : FFO

Lieu :

Milan

RESPONSABLES LOCAUX FFO ET CLUBS D'OTHELLO

Vous trouverez ci-dessous la liste (provisoire) des responsables locaux de la FFO ainsi que des animateurs de clubs d'Othello. Merci de nous aider à la tenir à jour et de nous signaler tous changements d'adresse, de téléphone, ou d'heures de réunion.

Un club est repéré par le symbole ☞, et quand les horaires, ou le lieu de réunion, ne sont pas précisés, vous les obtiendrez en joignant directement le responsable, soit par téléphone quand il est précisé, soit par courrier quand il n'a pas souhaité laisser son téléphone.

Vous désirez créer un club, devenir responsable local FFO ? Téléphonez au (1) 40 26 51 69, ou écrivez à F.F.O. (Clubs), B.P. 147, 75062 PARIS CEDEX 02.

Pour la FFO, un club existe dès lors que des joueurs se réunissent régulièrement dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement...

Le club du Luxembourg recherche à Paris un local hivernal. Si vous avez une suggestion, contactez Dominique Penloup dont les coordonnées sont ci-dessous.

- ◆ Serge Trombetta
☎ 93 81 31 40
82, Bd de Cimiez
06000 NICE
- ◆ Renaud Collery
☎ 93 74 18 99
Imm. D2, 378, Chemin
des Combes
06600 ANTIBES
- ◆ Hervé Doutez
☎ 91 47 46 29
166, Rue du Camas
13005 MARSEILLE
- ☞ Isabelle Goussard
☎ 48 26 26 95
Brouillamnon Plou
18290 CHAROST
- ☞ Bruno Draper
☎ 61 58 17 81
Tous les mardi à
20h30, Restaurant
Free-Time, Place du
Capitole.
31000 TOULOUSE
- ☞ Didier ALEAUME
☎ 56 45 56 00
Res. Pontet Nouilles
Rue P. Eluard Bt. 13
App.11
33600 PESSAC
- ◆ Marc TASTET
"Bordenave"
St-Pandelon
40180 DAX
- ☞ Guilain Dorsimont
☎ 20 39 89 66
Club à CCAL Docteur
Nuyts,
2, Rue Gambetta,
59840 PERENCHIES
- ◆ Jean-Ci. Delbarre
☎ 27 96 92 84
1 bis, Rue Charles
Paix
Courchelettes
59500 DOUAI
- ◆ Jacques Basset
36, Rue des Fruges
BP 11, 62130 St-Paul/
Ternoise
- ◆ Yannick Hervé
☎ 88 27 77 96
9, Rue Albert Einstein
67200 STRASBOURG
- ☞ Foyer des élèves de
Normale Sup de
physique de
Strasbourg (ENSPS),
7 rue de l'Université,
67000 STRABOURG.
Le mardi à 20h au
3ième étage, sauf
durant l'été.
☎ 88 27 77 96
- ☞ Paul Freyss
☎ 89 46 17 80
18, Rue de la
Banlieue
68110 ILLZACH
- ☞ Thierry Barbot
☎ 72 72 82 89
Club Normale Sup
Lyon, les lundi soir à
20 h, près du bar des
élèves (sauf vacances
scolaires).
46, Allée d'Italie,
69364 LYON
- ◆ Laurent Pelissier
☎ 78 68 07 96
- 3, Rue de la Baisse
69100 VILLEUR-
BANNE
- ◆ Serge Prost
27, Rue de la Sarra
69600 OULLINS
- ☞ Dominique Penloup
☎ 48 87 19 74
26, Rue Rambuteau
75003 PARIS
Club les mercredi et
samedi après-midi à
compter de 14h.
Jardin du Luxem-
bourg, près des
courts de tennis (ou
au café "Le trait
d'Union", rue de
Rennes en cas de
pluie) Amener un
othellier et une pen-
dule si possible.
- ☞ Club Normale Sup
Paris. Mardi à 20h30,
salle Othello, 2ème
étage, (sauf vacances
scolaires) 46 rue
d'Ulm, 75005 PARIS
Contacter : Emmanuel
Lazard
☎ 47 53 03 10
- ☞ Sup Télécom,
☎ FFO pour heures
réunion.
212, Rue de Tolbiac,
75013 PARIS
- ◆ Patrick Mottin
☎ 94 91 60 63
Le Michaela Ent C
Av. de l'Elysée
83200 TOULON
- ◆ François Aguillon
☎ 69 01 75 87
4, Rue Raie Tortue,
91240 St-MICHEL/
ORGE
- ◆ André Bracchi
☎ 46 04 43 15
7, Rue Paul Bert
92100 BOULOGNE
BILLANCOURT.
- ◆ Jean-Manuel Mascort
☎ 30 24 31 64
3, passage Juliette
78220 VIROFLAY
- ◆ Denis Rouillon
☎ 42 42 07 58
21, Bd de la Républi-
que, 92250 LA
GARENNE-COL.
- ◆ Fabrice Diméglio
☎ 47 32 95 21
44, rue Xavier de
Maistre
92500 RUEIL
- ◆ Elie Cali
☎ 46 58 61 87
15, Rue Jean Dormoy
94200 IVRY/SEINE
- ◆ Dominique de
Ribbentrop
☎ 30 38 11 58
7 Justice Pourpre
95000 CERGY
- ◆ Bintsia Andriani
22, Rue Pierre Perdue
95800 CERGY St-
CHRIST.
- ☞ 3615 ELIOTT
3614 PRIV

FEDERATION FRANCAISE D'OTHELLO

Rejoignez la Fédération Française d'Othello ! Et recevez **chaque trimestre** FFORUM, le magazine fédéral entièrement consacré à l'initiation au jeu, à l'étude des ouvertures comme des finales, à des parties commentées par les meilleurs joueurs français et européens, et à la présentation des dernières innovations stratégiques.

Vous trouverez aussi dans FFORUM la liste des **clubs d'Othello** et des responsables locaux de la F.F.O., **l'agenda du joueur** (avec l'annonce des simultanées jouées par les champions, des tournois débutants, des tournois régionaux et des tournois de haut niveau, des tournois de programmes d'Othello et des sélections régionales -ouvertes à tous- du championnat de France), ou encore votre position dans le **système national de classement des joueurs** et des programmes calculé par la F.F.O.

Je désire adhérer à la Fédération Française d'Othello, et recevoir 4 numéros du magazine FFORUM. Veuillez trouver ci-joint un chèque à l'ordre de la F.F.O. de :

60 francs (- de 18 ans)

90 francs (adultes)

Adressé à :

**F.F.O (Adhésions)
B.P. 147
75062 PARIS CEDEX 02**

Nom : Prénom :

Date de naissance : ☎ :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Je suis intéressé par les activités suivantes :

Tournois débutants

Livres sur Othello

Compétition

Clubs

Stages d'initiation

Anciens numéros de FFORUM

Tournois ordinateurs - Nom de votre programme :

Autres (préciser) :

Je désire participer à l'animation de la F.F.O. : Pas pour l'instant... Oui !!!

Date et signature :