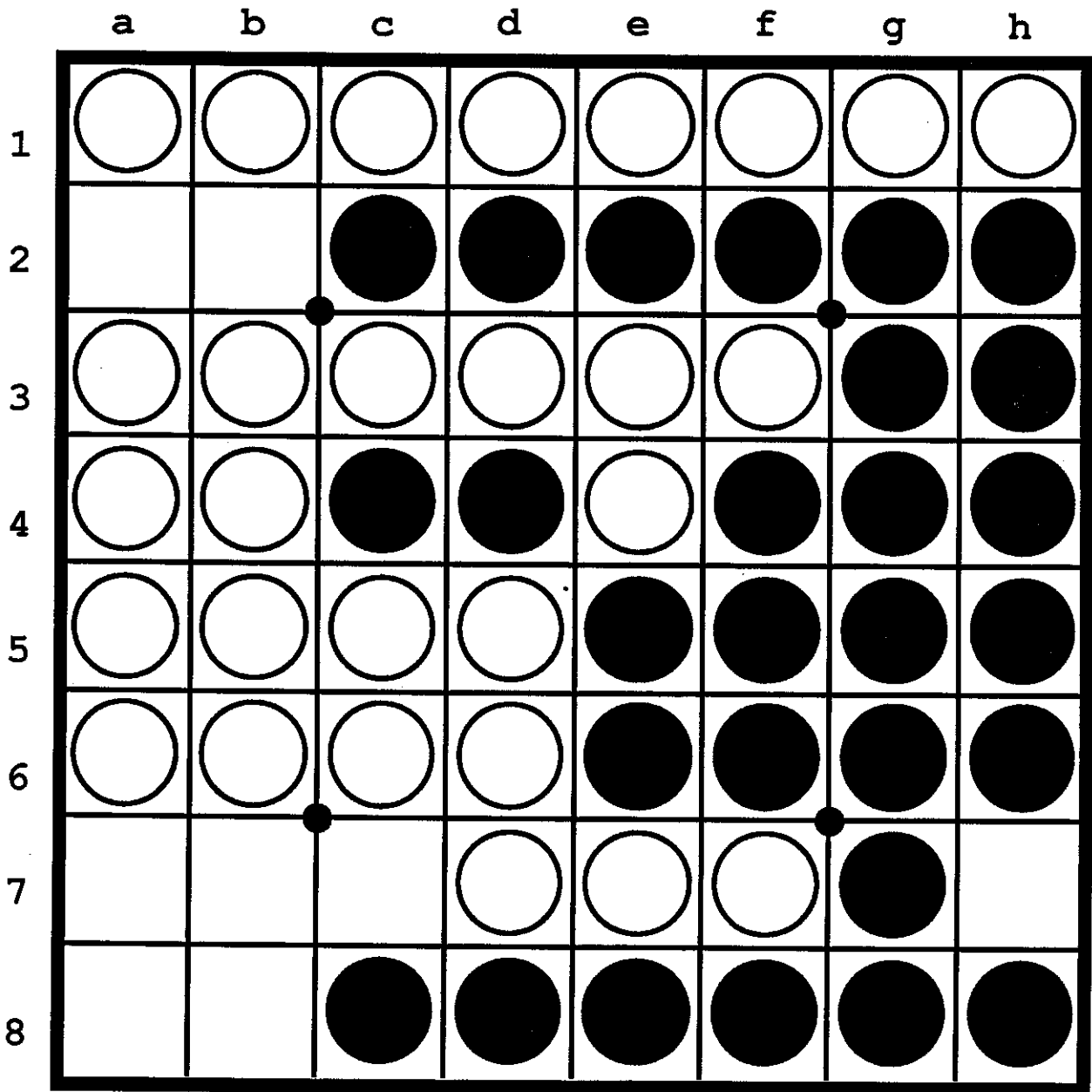


# PROBLÈME FORUM

## N° 15

HIVER 1990



Noir joue et gagne ...

# EDITO...

*Bonjour à tous !*

*L'année s'achève... Une année marquée par le démarrage des tournois de sélection pour le championnat du monde (leur principe est reconduit pour 90), et surtout par l'attente du déferlement imminent des nouveaux joueurs venus à la F.F.O. grâce à la pub-coupon-réponse insérée dans les boîtes d'Othello par Dujardin. En application des décisions de l'assemblée générale, un réseau de responsables locaux a été mis en place pour s'y préparer. Et puis vint l'attente... Certes des contraintes techniques empêchaient que les Othelliers "avec coupon" n'apparaissent dans les premières boutiques avant la fin novembre.*

*A ce jour, aucun coupon n'est arrivé dans la boîte postale. L'impatience est grande, et beaucoup de responsables locaux voient dans les coupons le moyen d'atteindre la masse critique d'une dizaine de joueurs motivés sans laquelle il n'est pas facile de construire un club, d'avoir une action auprès de la mairie ou des écoles.*

*Les coupons vont arriver ! Dujardin vend chaque année plus de 70 000 othelliers, plus qu'aucun autre jeu de stratégie, les échecs compris. Depuis juillet 89, tous les nouveaux jeux fabriqués en France incluent une pub pour la fédération. Cela va nous permettre, à terme, de tordre définitivement le cou à l'un de nos principaux problèmes : faire en sorte que nul joueur d'Othello en France ne puisse ignorer l'existence et les moyens de contacter la fédé.*

*A charge ensuite, pour nous tous, de savoir les accueillir et de leur faire partager notre passion et notre gout du jeu...*

*Mais si les coupons vont arriver, et très certainement permettre à la fédé de poursuivre une augmentation rapide du nombre de ses adhérents (+50% pour la troisième année consécutive), l'erreur serait de tout en attendre :*

- *Parceque rien ne remplace l'action individuelle, l'acte de foi qui pousse le joueur passionné à faire partager son enthousiasme à ses amis, à ses camarades de classe, à sa famille. En un mot à faire du prosélytisme.*
- *Et parceque, pour poursuivre dans un vocabulaire religieux, les coupons ne naissent pas au monde un petit matin, entre un boeuf, un ane, et trois rois mages, pour apporter la bonne parole évangélicatrice : entre la fabrication en usine et la vente au joueur d'Othello, les othelliers passent par des stocks d'usine, des stocks nationaux, régionaux, puis les détaillants doivent encore épuiser leur propres stocks avant de se réassortir.*

*Il faudra donc du temps, deux ans au moins, trois peut-être, pour que la totalité des jeux vendus incluent le coupon.*

*Du temps pour nous habituer à accueillir ces nouveaux joueurs qui seront sans doute très jeunes, enthousiastes, mais aussi totalement néophytes. Deux ou trois ans donc où "l'effet coupon" connaîtra une montée en puissance progressive, au fur et à mesure que les stocks de jeux "sans coupon" s'épuiseront.*

*Du temps enfin où les méthodes traditionnelles de diffusion du jeu (tournois débutants, simultanées, contact des ludothèques, écoles, minitel, action individuelle...) resteront plus que jamais à l'ordre du jour.*

*Puissent les dieux qui veillent sur Othello vous être favorables en cette nouvelle année...*

*Bernard Daunas.*

*P.S. : l'assemblée générale annuelle se tiendra le 14 janvier, à 18 h (voir en page agenda). On a même prévu un tournoi d'Othello juste avant pour vous inciter à venir...*

# **SOMMAIRE**

Ont participé à ce numéro

Octave ACHEETBELLE

Thierry BOUSCH

François COULON

Bernard DAUNAS

Bruno DE LA BOISSERIE

Dominique DE RIBBENTROP

Karsten FELDBORG

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Paul RALLE

Brian ROSE

Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est la magazine de la  
Fédération Française d'Othello  
B.P. 147  
75062 PARIS Cedex 02  
Téléphone: (1) 40.26.51.69

COUVERTURE	1
EDITORIAL	2
SOMMAIRE	3
MAGAZINE	4
COURRIER DES LECTEURS	7
TEST OTHELLO KILLER	9
PARTIE COMMENTEE	10
CHAMPIONNAT DU MONDE 1989 (Parties)	11
LA PARITE	12
PROBLEMES	15
SOLITAIRE	16
CLASSEMENT F.F.O.	17
ANCIENS NUMEROS (Réassortiment)	19
P'TIT COMBIN'	20
SOLUTIONS DES PROBLEMES	20
INITIATION	21
GRAND PRIX DE FRANCE 1990 (C'est parti)	22
IMPRESSIONS SOLEIL LEVANT (Monet)	23
AGENDA	26
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX	27
ADHESION	28

# MAGAZINE

## DE RETOUR DE VARSOVIE

*Par Philippe Juhem*

Le rideau de fer vient d'être abattu à toute allure; heureusement, grâce aux championnats du monde d'Othello nous avons pu aller humer l'air de l'oppression avant que Gorby le pollue définitivement en permettant à MacDonald, à la Royal Shell et à BSN de libérer ces malheureux. Sachez qu'en Pologne la monnaie officielle n'est pas le Zloty mais bien sûr le Dollar. On doit payer en Dollar les taxis, les bakchichs aux réceptionnistes des hôtels pour qu'ils vous trouvent immédiatement des chambres après vous avoir affirmé dix minutes auparavant qu'un congrès de Jazz les avait toutes raflées, les chambres chez l'habitant et bien entendu l'arbitre du tournoi à qui je dois encore dix dollars.

Sachez encore que la Vistule est dégueulasse, que Varsovie n'a que quelques pâtés de maisons qui ne soient pas plus déprimants que la Vistule, que les magasins sont remplis mais que le salaire moyen d'un Polonais (150000 Zl) ne lui permet d'acheter (et encore après avoir fait copieusement la queue) que 6 kilos de viande, 6 disques, 30 litres de jus d'orange ou 6 bouteilles de vodka, mais il peut s'offrir soixante billets d'opéra.

Mais tout cela vous intéresse peu, vous voulez connaître les prouesses incroyables de notre glorieuse équipe de France.

Et bien, par équipe nous avons fini pre... enfin deux... disons troisièmes, mais après avoir été un long moment premiers; et nous avons eu... heu... aucun demi-finaliste, mais après avoir failli en avoir deux. Bref nous avons presque été bons. Mais, il faut le reconnaître, le terrain était lourd, la nourriture étrange, l'hôtel trop excentré et l'arbitre partial, bref nous n'avons pas eu de chance, or chacun sait qu'Othello est un jeu de hasard.

Pour ma part, je dois avouer que j'étais mal préparé, trop d'études d'ouvertures et pas assez d'études de parties. Paul et Marc ont fait huit points tandis que je n'en réalisais que sept, mais je ne crois pas que Didier ou Jean-François, nos représentants de l'année dernière, vont me lancer la première pierre. Il me semble quand même que j'aurais pu sans trop de difficulté faire un point de plus soit contre Watanabe soit contre

Wählberg... Je reviendrais...

Marc a terminé en tête la première journée, ex aequo avec Tamenori et Brightwell, avec six points sur sept possibles. A trois rondes de la fin, il avait huit points sur dix possibles et il lui suffisait de neuf points pour aller en demi-finale. Grâce à un acharnement tout à fait méritoire, il réussit finalement à les perdre toutes les trois.

Ne croyez pas que cela fut facile: presque toutes étaient gagnantes surtout la dernière contre Erik Jensen (qui pourtant nous assura lors d'un commentaire après la partie qu'il avait toujours été mieux ce qui, lorsqu'on étudie la partie fait doucement rigoler) et Marc a dû employer des trésors d'ingéniosité pour parvenir à trouver plusieurs coups perdants de suite au milieu de tant de coups gagnants.

Bref Marc a toujours été dans les trois premiers sauf après la dernière ronde qui nous a en outre fait perdre la deuxième place par équipe... encore bravo Marc.

Paul prit un mauvais départ et perdit trois parties le premier jour pour remonter à toute allure dans les dernières rondes du tournoi avant d'échouer sur le fil par une partie perdue contre Shaman dans l'ouverture. S'il cessait de considérer l'ouverture comme une méprisable activité de besogneux qui est loin de valoir le milieu de partie, seul véritable lieu de créativité, il pourrait peut-être redevenir champion du monde; il a prouvé en infligeant à Tamenori l'une de ses deux seules défaites que ses crocs n'étaient pas encore tout à fait émoussés.

L'équipe me presse de signaler que notre patrie bien aimée a encore été poignardée dans le dos par la Perfide Albion. En effet, Peter Bhagat, demi-finaliste malheureux, a perdu au temps sa première partie, contre Vidar Aas, en la gagnant sur le terrain, mais son adversaire et le remarquable arbitre polonais ne se sont aperçus de rien.

Connaissant la sportivité légendaire des Anglais que croyez-vous que fit notre ami Peter ? Il prit un air dégagé et nonchalant, et bien qu'un peu incrédule, il inscrivit sur la feuille de match le score qu'il voyait sur l'othellier et la rendit sans ciller. Brightwell (avec

beaucoup d'honnêteté) le fit remarquer au juge du tournoi (après enregistrement des résultats toutefois).

Bon, soyons francs, dans la même situation qu'aurais-je fait ? La même chose, je dois le dire... Mais une fois le résultat de la partie acquis, j'aurais raconté l'affaire à tout le monde et on se serait copieusement moqué de Vidar Aas... Ne pas voir que son adversaire perd au temps... grotesque... Bref, avec de tels procédés, il est normal que l'équipe anglaise ("une bande de tricheurs" me chuchote Paul, "un gang de truands" me murmure Marc) soit la première tandis que l'équipe de France, gardant intactes les traditions de fair-play de notre noble sport, doive se contenter de la troisième place (mais pourquoi diable n'avons-nous jamais des occasions pareilles ?).

La finale et les demi-finales ne représentent au total que six parties, autant dire qu'elles n'ont pas été très disputées. Shaman a perdu comme d'habitude ses deux petites parties contre le Japonais. Mais pour lui, perdre contre un Japonais, c'est déjà un bon résultat.

Peter Bhagat a perdu contre Graham Brightwell (il y a quand même une justice) également deux petites parties; qu'il ne se désespère pas : en trichant plus il arrivera peut-être l'année prochaine en finale.

Bref la finale promettait d'être gigantesque, titanesque, prodigieuse... mais non pas inédite puisqu'il s'agissait d'une réédition de la finale de l'année dernière. Brightwell, interrogé peu avant la finale m'a confié qu'il ne s'était pas suffisamment préparé pour ce championnat et qu'il pensait non seulement que Tamenori était plus fort que lui mais que Murakami, qu'il avait tant de fois battu, l'était également... bon... curieux...

Ce n'était pas bon signe mais il est possible qu'une fois devant l'othellier, Graham oublie qui est en face de lui pour ne plus penser qu'à la position. Quoi qu'il en soit Tamenori a gagné assez facilement les deux parties : il a bien joué l'ouverture, a gardé l'avantage en milieu de partie et est entré dans une finale gagnante qu'il a conduite sans défaillance.

On n'a pas eu le sentiment que Graham ait pu gagner à un moment quelconque des deux parties. Il faut dire que sur l'une des parties, il a joué une ouverture avec

laquelle Imre Leader avait échoué l'année dernière contre Tamenori et il a avoué ensuite qu'il n'avait étudié ni la partie, ni l'ouverture... Dans ces conditions...

Signalons la bonne prestation de l'équipe soviétique qui, pour sa première apparition, fait seulement trois points de moins que l'équipe de France. Remarquons la bonne humeur et l'entrain du champion russe Stepanov qui en outre n'a pas hésité à donner quelques leçons d'Othello au juge arbitre du tournoi Emmanuel Lazard et à "tester son niveau"; qu'il soit ici remercié.

Félicitons également Tamenori pour son (encore !) troisième titre et son neuvième dan.

La championne du Japon a également fait un très beau parcours en battant notamment Philippe Juhem, Ghirardato, Bhagat (on ne peut pas toujours tricher) et Kierulf et en ayant une partie gagnante contre Paul Ralle. Elle serait encore bien plus forte si elle s'apercevait qu'elle dispose à l'horloge non de dix mais de trente minutes et si elle réfléchissait plus de dix secondes par coup. Nous encourageons tous les membres de notre fédération à se qualifier pour les prochains championnats du monde qui auront lieu à Stockholm ou à Leningrad ou ailleurs.

#### Le classement final:

1	Hideshi Tamenori	(J)	11+2+2
2	Graham Brightwell	(GB)	11+2+0
3	Peter Bhagat	(GB)	9+0+1
4	David Shaman	(USA)	8,5+0+0
5	Erik Jensen	(DK)	8,5
6	Marc Tastet	(F)	8
	Rikhard Andersson	(S)	8
	Karsten Feldborg	(DK)	8
	Paul Ralle	(F)	8
	Per-Erik Wåhlberg	(S)	8
11	Joel Feinstein	(GB)	7,5
	Torben Vallund	(DK)	7,5
13	Philippe Juhem	(F)	7
	Azusa Watanabe	(J)	7
	Oleg Stepanov	(URSS)	7
	Vitalij Senchev	(URSS)	7
	Paolo Ghirardato	(I)	7
18...			

## NAISSANCE D'UNE FEDERATION !

Chic ! De nouveaux voisins... Ils ont l'air sympa, ils jouent à Othello, et ils viennent même de créer une nouvelle fédé : **La Fédération Belge d'Othello** débute ses activités sous l'impulsion de Serge Alard, Président, Eric Delfante, Trésorier, et Bernard Nelis et Alain Daix, Vice-Présidents.

Ils comptent bien sûr organiser des tournois, et puis aussi publier une revue. N'hésitez pas à les rejoindre ou à les contacter :

**Fédération Belge d'Othello**  
**21, rue Léon van de Woesteyne**  
**B-1160 BRUXELLES**  
**BELGIQUE**  
**Téléphone : 19-32 (2) 673 06 24**

# CHAMPIONNAT DE FRANCE 1989

*par Jérôme Piat*

Les 2 et 3 décembre s'est déroulé à l'école Normale de Lyon le Championnat de France 1989 d'Othello. Les bons joueurs étaient comme d'habitude présents sauf P. Ralle, D. Piau, et J-F Puget. On notera la toute première participation à un Championnat de France de joueurs tels que Fabrice Di Meglio, Emmanuel Caspard, Vincent et Bruno de la Boisserie...

ronde 1: Ronde durant laquelle les deux meilleurs joueurs présents à ce Championnat se font battre à la surprise générale: Marc Tastet perd contre T.Barbot 30-34 et Philippe Juhem contre S.Trombetta 31-33. Fabrice Di Meglio bat André Bracchi 61-3 et gagnera ses quatre premières parties.

ronde 2: je fais une partie nulle contre A.Bracchi en sabordant une finale gagnante.(snif)

ronde 3: M. Tastet bat L. Riviere sur le score écrasant de 64-0. P.Juhem perd contre A. Bracchi 22-42. E.Cali perd contre E.Decoyere 39-25, et E. Lazard gagne face à D. Penloup 25-39. De mon côté, je gagne facilement contre un individu dont j'ai oublié le nom.

ronde 4: E. Lazard perd sa partie contre B. Andriani 50-14. F. Coulon gagne face à M. Tastet. Face au coriace mais faisable B. De La Boisserie, je me trouve plutôt mal en milieu de partie mais le force à casser un mur... et vive les libertés! Je gagne 25-39.

ronde 5: M. Tastet rencontre P. Juhem: il perd 41-23. Je bas assez facilement E. Decoyere 37-28. L. Pelissier bat E. Cali 50-14.

ronde 6: M. Tastet écrase S. Prost 64-0 !. A partir de cette ronde et jusqu'à la onzième, Marc gagnera tout ses autres matches. Je gagne contre D. Penloup sur le score inespéré de 30-34.

ronde 7: opposé à P. Juhem, je suis bien jusqu'au coup 43, mais le talent de philippe lui permet finalement de gagner la partie 26-38.

ronde 8: B. Andriani qui avait gagné ses sept premières parties perd la huitième contre P. Juhem (51-13) Je gagne contre A. Bracchi 49-15, grace à un sacrifice plutôt périlleux de mon adversaire au coup 30.

ronde 9: E. Caspard gagne face à P. Juhem (26-38). Je rencontre E. Cali et le bat 24-40.

ronde 10 ; ronde 11: Après une fin de milieu partie LA-MEN-TA-BLE contre E. Lazard, je perd 19-45 puis gagne la dernière ronde 25-39 face à E. Caspard.

Finalement , quatre joueurs finissent premiers ex-aequo: M. Tastet, P. Juhem, E. Lazard, B. Andriani. Au départage Philippe et Marc joueront la finale. P. Juhem en remportant deux matches consécutivement devient champion de France 1989 .

Ce championnat de France, riche en surprises, s'est déroulé dans un atmosphère amicale, caractéristique du jeu d'Othello. L'organisation lyonnaise a été parfaite. Un championnat dans lequel chacun se dopait abondamment au Yop, Coca, et lait concentré Nestlé surtout pour la concentration...

## Le classement final :

1	Philippe Juhem	8 (+2)
2	Marc Tastet	8 (+0)
3	Emmanuel Lazard	8
	Bintsa Andriani	
5	Jérôme Piat	7.5
6	Fabrice Di Meglio	7
	Emmanuel Caspard	
	Dominique Penloup...	

## ON REFUSE DU MONDE!

*par Marc TASTET*

Le tournoi d'Ile de France du 8 octobre 1989 a été fertile en événements divers et variés. Tout d'abord, Thierry Bousch est arrivé pendant la troisième ronde et a demandé s'il pouvait jouer. Or le règlement précise qu'on n'accepte pas les joueurs qui arrivent après le début de la deuxième ronde. Pourquoi? Tout simplement parce que ces joueurs fausseraient le tournoi en y rentrant artificiellement avec 0 point au bout de plusieurs rondes. Thierry n'a donc pas pu jouer et il n'y a eu que 19 participants.

Je ne reviendrai pas sur le litige de la quatrième ronde (cf par ailleurs l'article de François Coulon). Parlons plutôt du tournoi lui-même. Il devait, entre autres objectifs, permettre aux qualifiés pour le championnat du monde de faire le point sur leur préparation, quinze jours avant le Mondial. On peut dire que les qualifiés n'étaient pas encore tout à fait au point puisque j'ai perdu la première ronde face à Christian Cuvier, que Paul Ralle s'est fait battre à la deuxième ronde par Alain Le Saout (qui n'a donc pas regretté d'avoir fait le déplacement de Bordeaux en compagnie de Didier Aleaume) et que David Liparo s'est adjugé Philippe Juhem à la cinquième ronde.

Après ma défaite de la première ronde, j'ai gagné mes six parties battant Philippe Juhem à l'avant-dernière ronde et Paul Ralle à la dernière, ce qui m'a permis de remporter ce tournoi, devant un trio composé de Philippe Juhem, Paul Ralle et (surprise!) Emmanuel Caspard, qui, pour son premier tournoi s'est offert le luxe de battre Bintsa Andriani, Fabrice Di Meglio, Emmanuel Lazard, Dominique Penloup et Philippe Picou (excusez du peu!) s'inclinant seulement face à Philippe Juhem et moi. Encore bravo!

## Le classement final:

1	Marc Tastet	(6/7)
2	Emmanuel Caspard	(5/7)
	Philippe Juhem	
	Paul Ralle	
5	Fabrice Di Meglio	(4/7)
	Emmanuel Lazard	
	David Liparo	
	Dominique Penloup	
	Philippe Picou	
	Denis Rouillon	
	Olivier Thill	

12 ...

# COURRIER

*L'objet de cet article sera double: tout d'abord, protester contre une décision me concernant lors d'un récent tournoi, mais aussi attirer l'attention des adhérents sur le flou et la dangereuse précarité du règlement actuel. Un oui, un non, et c'est une partie qui change de main.*

*La scène se déroulait le 8 octobre 1989, au tournoi Ile de France, quatrième ronde. Au coup 59, j'oubliais de retourner un pion, alors que ce coup donnait normalement à mon adversaire l'accès à la dernière case. Celui-ci ne me le signalant pas, je jouais en toute bonne foi et comme je l'avais prévu le coup 60, pour remporter la victoire.*

*Ce n'est qu'après que le dernier pion ait été retourné –et seulement à ce moment là– que mon adversaire soutenu par un spectateur, me fit remarquer mon erreur. En refaisant la partie, il apparaissait que mon coup 59 était perdant, alors que l'autre suite –que je pensais équivalente– était gagnante. Je reconnaissais volontiers mon inattention.*

*Je croyais pourtant savoir que le règlement précisait qu'une contestation de l'adversaire n'était possible qu'avant son propre coup. A défaut, la position restait inchangée. C'est d'ailleurs parfaitement logique pour peu qu'on y réfléchisse quelques instants. M'aurait-on signifié cette bévue avant, que je ne m'en serais pris qu'à moi-même, en me maudissant d'avoir perdu une partie servie sur un plateau.*

*Mais Marc Tastet, à la vue de la partie rejouée d'après nos notes sur papier (et non d'après le damier, dont on m'avait toujours dit qu'il était la seule référence) accorda la victoire à mon adversaire. La contestation à retardement était née.*

*Ayant joué les deux derniers coups, je n'avais pas pris la peine d'appuyer sur ma pendule entre temps. Je ne crois pas être le seul à avoir agi de la sorte. Or, le gain me fut refusé justement sous le prétexte que mon adversaire aurait pu ne pas avoir le temps de me rappeler à l'ordre.*

*Cependant, si j'avais retourné tous les pions, rien ne prouve que les quelques secondes restantes à la pendule de l'adversaire auraient été suffisantes pour qu'il joue le dernier coup. Il fut PRESUME trop lent pour réclamer, mais assez rapide pour jouer avant que son drapeau ne tombe. Le bénéficiaire du conditionnel fut ici à sens unique...*

*Nous voilà confrontés à un curieux paradoxe. De deux choses, l'une:*

*–Il n'est pas obligatoire d'appuyer sur sa pendule à la fin de chaque coup quand l'adversaire doit passer. Comment alors me reprocher de ne pas avoir laissé assez de temps à mon adversaire?*

*–Il est obligatoire d'appuyer sur sa pendule à la fin de chaque coup. C'est sans doute l'hypothèse la plus vraisemblable puisque Emmanuel Lazard l'annonça (le décréta?) après ma partie, et qu'on n'imagine pas le règlement modifié en plein tournoi. Si le cas est prévu, au nom de quel principe aucune sanction n'a jamais été prise à l'encontre de tous ceux qui, depuis des années, jouent deux coups sans appuyer sur le bouton?*

*Je me borne à constater qu'à la cinquième ronde, un très fort joueur posa deux pions de suite –tout comme moi– sans toucher à sa pendule. Marc, qui regardait la partie, n'y trouva rien à redire. Y aurait-il un règlement à deux vitesses en fonction du classement national? Après que je l'ai questionné sur ce curieux cas d'école, il décida d'infliger un "blâme" au dit-joueur. Qu'on veuille bien ici me préciser ce que recouvre exactement le terme "blâme" dans le vocabulaire de la FFO, ou s'il s'agit d'une notion inventée pour la circonstance...*

*Peut-être ne me reproche-t-on ni mon erreur de retournement (ce n'est pas une faute en soi), ni le fait de n'avoir pas appuyé sur la pendule (largement toléré), mais une unique et subtile conjonction des deux: il serait donc obligatoire de taper sur sa pendule quand on pense jouer le prochain coup, mais uniquement quand on a commis une erreur de retournement! Objection: je pouvais difficilement tenir compte d'un oubli que –par définition– je n'avais pas remarqué. Il s'agirait, dans le cas contraire, de tricherie pure et simple, ce dont personne ne m'a accusé.*

*Force est de constater que j'ai été victime d'une décision prise à chaud et sur des à-peu-prés, par une personne de surcroît engagée elle-même dans le tournoi. Le jour où Marc Tastet sera*

## COURRIER (Suite)

*l'objet d'un litige, prendra-t-il position en sa faveur? Qu'il m'ait déclaré, très en colère, n'avoir "rien à foutre" de mon classement ne le rend pas impartial pour autant, et il aura fallu l'insistance de plusieurs joueurs pour que j'accepte finalement de continuer le tournoi.*

*Je demande donc à la Fédération de prendre les mesures suivantes:*

*-Reconnaître que le gain de la partie aurait dû m'être octroyé, l'adversaire ayant implicitement accepté la position pour ne faire de réclamation qu'après la partie.*

*-Notifier clairement qu'il est désormais obligatoire d'appuyer sur la pendule après chaque coup, y compris quand l'adversaire doit passer.*

*-En ce qui concerne le classement national: ne prendre en compte que mes trois premières parties, mes adversaires des rondes 5, 6 et 7 ayant été tirés selon des résultats faussés.*

*-En ce qui concerne le classement du tournoi: y retirer, par principe, mon nom et mon score. Puisqu'il est de toute façon impossible de refaire les appariement des rondes 5,6 et 7 et de rejouer les parties correspondantes, je refuse d'être associé de quelque manière que ce soit à un classement que je ne reconnais pas et dont je conteste la validité.*

*Je n'ai pas à être l'unique responsable des imprécisions du règlement et de son interprétation abusive. Othello ou pas, gain ou perte, c'est une question de principes et d'honnêteté.*

François COULON

### REPONSE par Marc TASTET

Je me permets d'apporter ici quelques précisions.

Tout d'abord, signalons que je n'ai pas pris tout seul et arbitrairement cette décision (je ne me le serais jamais permis): les trois membres de la commission règlement présents sur place (Paul Ralle, Emmanuel Lazard et moi-même) se sont réunis et ont décidé à l'unanimité d'accorder la victoire à l'adversaire de François Coulon : En effet, une fois le coup 59 fautif rejoué correctement, l'adversaire de François ne disposait que d'un seul coup, et ce coup lui donnait la victoire. L'arbitre du tournoi, Emmanuel Lazard, a entériné le résultat de la délibération et je suis allé le signifier à François, qui a cru que j'en étais seul responsable.

Rappelons que le règlement est formel: (IV.4) "Quand un joueur s'est engagé à jouer un coup, il doit retourner tous les pions pris. Pour ce faire, il doit utiliser une seule main, et appuyer ensuite sur la pendule avec la même main". Dans tous les cas, le joueur doit donc appuyer sur la pendule. Si son adversaire doit passer, il appuiera à son tour sur la pendule après s'être assuré qu'il n'a pas de coup possible. Si aucune sanction n'a jamais été prise à l'encontre de tous ceux qui, depuis des années, jouent deux coups sans appuyer sur le bouton, c'est que leurs adversaires ne s'en sont jamais plaints. La commission règlement, habilitée à recevoir les réclamations des joueurs n'a jamais rien reçu à ce sujet.

Le règlement stipule également (IV.5.3) que "si, selon l'arbitre, la position devient illisible, il devra prendre les mesures nécessaires pour y remédier (y compris arrêter les pendules et rejouer la partie d'après les notations)". Il est donc faux de dire que l'Othellier est la seule référence. C'est d'ailleurs pour cela que l'on demande aux joueurs de noter leurs parties.

Ajoutons que c'est mal me connaître que penser que je sois incapable de prendre une décision impartiale sous prétexte que je suis engagé dans le tournoi. Sans compter que je ne vois pas en quoi le fait que François gagne ou perde pouvait m'être favorable ou défavorable, ce que je lui ai exprimé lors du tournoi (un peu crûment d'ailleurs, et je m'en suis excusé ensuite) en lui disant que je n'avais "rien à foutre" du résultat de sa partie.

Enfin, il est clair qu'un joueur a évidemment le droit de contester le dernier coup même après la partie. Sinon, comme le faisait justement remarquer Emmanuel Lazard, Noir pourrait jouer le premier coup de la partie en retournant par erreur les deux pions blancs, la partie serait alors terminée et Blanc ne pourrait pas contester!! (Donc, à Othello, c'est Noir qui gagne!).

# TEST OTHELLO KILLER

*Par Bruno De La Boisserie*

Othello est un jeu qui a toujours fasciné les informaticiens. Beaucoup de joueurs font d'ailleurs ce métier. Il est donc très logique que beaucoup de programmes aient été écrits... On en trouve un grand nombre dans le domaine public : une dizaine rien que sur IBM PC et compatibles. D'autres sont diffusés par leurs auteurs, comme Comp'Oth ou Thor. Quelques-uns, enfin ont été commercialisés.

Parmi eux, Reversal, Odin et Master Reversi ont connu leur heure de gloire sur Apple 2 et Trs-80. Plus récemment, l'Oric et l'Amstrad se sont vu doter de Reversi Champion, écrit par Vincent Baillet, un des meilleurs joueurs français d'il y a quelques années. Mais... beaucoup de mauvais programmes ont aussi été vendus, comme le nullissime Prise sur Thomson.

Othello Killer, sur Commodore Amiga, fait-il partie du premier groupe ou du second ? Angoissante question pour Ubi Soft, l'éditeur...

Pour le savoir, j'ai fait jouer Othello Killer contre Comp'Oth (limité à 5 minutes de réflexion). Le début s'est avéré relativement équilibré, mais la situation s'est vite dégradée en milieu de partie. Comp'Oth est parti beaucoup plus tôt en finale, et s'est imposé largement.

Mis en confiance par ce résultat, j'ai joué une partie contre ce programme. J'ai pu constater qu'il savait surveiller ses libertés, jouait les coups tranquilles quand il y en avait, pouvait éventuellement damieriser son adversaire pour réduire ses libertés. Il n'est pas atteint d'Hasegawite (ancienne maladie d'origine japonaise consistant en un goût immodéré pour les cases A). Mais comme beaucoup de joueurs informatiques et humains, il a du mal à juger les chances de succès d'un bétonnage. J'ai appliqué cette stratégie, il s'est trouvé assez vite à court de libertés, et a perdu la partie. Déception chez Ubi Soft, qui me prenait pour un super-champion, quand je leur ai montré mon classement (là, en bas...)

Les meilleurs programmes d'amateur restent donc nettement meilleurs que ceux des "professionnels", sur le plan du niveau de jeu. Il faut dire qu'Othello Killer ne possède ni bibliothèque d'ouverture, ni gestion globale du temps (le niveau est déterminé par la profondeur), ni réflexion sur le temps de son adversaire. Enfin, il faut savoir que le meilleur niveau travaille à seulement six-demi coups de profondeur (en moyenne), et que la recherche finale ne porte que sur les 9 derniers coups.

Arrêtons nous sur un détail qui explique beaucoup de choses : Ubi Soft ne connaissait ni l'existence de la fédération et de ses tournois réguliers, ni le livre

"Othello par l'exemple". On comprend mieux ainsi leur difficulté à juger du niveau de leur programme...

Si nous ne sommes pas en présence d'un tueur, nous avons par contre un bon professeur sous la main : en effet, Othello Killer dispose d'options qui faciliteront les progrès des débutants et des joueurs moyens :

- Les quatre niveaux leur permettront de toujours trouver un partenaire adapté et de mesurer leurs progrès.
- La sauvegarde et le chargement de parties autoriseront l'étude à tête reposée de toute partie. Il est possible d'avancer et de reculer librement du début à la fin, pour apprécier des évolutions à long terme.
- Othello Killer pourra leur indiquer ce qu'il aurait joué à leur place, que ce soit dans une partie contre l'ordinateur ou sur un problème précis, qu'une option spécifique permet de préparer.

On peut tout de même déplorer l'impossibilité d'afficher des coordonnées, bien utiles pour suivre les articles de Fforum, et les quelques entorses faites à la règle : on peut commencer avec les blancs, et les pions sont inversés quand le joueur commence avec les noirs (les 2 pions noirs sont en D4 et E5).

Un mot enfin sur la qualité de réalisation d'Othello Killer : Le graphisme est sympathique, quoiqu'un peu décevant pour un Amiga. Le retournement des pions est un petit spectacle à lui tout seul. Une musique et quelques commentaires parlés (numérisés) sont censés agrémenter le jeu, mais on s'en lasse vite. Il est heureusement possible de les mettre hors fonction. La notice est correctement écrite, assez complète, en 10 pages environ. Une page sur 2 est imprimée en noir sur fond sombre, pour décourager les photocopieurs. La protection se fait en effet en indiquant un mot présent à un endroit précis de la notice, à chaque lancement.

Au total, Othello Killer est un produit conçu sérieusement, pour un public le plus large possible. C'est un excellent cadeau de Noël pour votre petit neveu "qui voudrait bien jouer mais qui n'a jamais de partenaire". Grâce à ce professeur patient, il pourra arriver rapidement au niveau d'un joueur de club, pour peu qu'il s'accroche, et viendra tout naturellement grossir les rangs de la F.F.O.

Pour vous qui n'en êtes plus à votre premier piège de Stoner, il vaut mieux contacter les auteurs des bons programmes d'amateur (voir à ce sujet le compte rendu du tournoi de Londres dans Fforum numéro 14), et vous frotter à ces adversaires d'un niveau international !

# FINALE MONDIAL 89

Par Paul Ralle

Ce commentaire a été fait sur un jeu soviétique offert par Oleg A. Stépanov (1). La partie commentée a été jouée par Graham Brightwell et Hideshi Tamenori au dernier championnat du monde. Il s'agit de la première partie de la finale.

Rappelons que la finale fut perdue (2) par G.B. (3) par deux victoires à zéro pour H.T. (4).

Rappelons aussi quelques faits et gestes qui précédèrent la partie :

- H.T. venait de battre D.S. (5) 2 à 0 : commentaire de certains (6) : "D.S. ne doit pas se plaindre, c'est déjà pas mal !".
- G.B. venait de battre P.B. (7) 2 à 0 : commentaire d'autres (8) : "P.B. ne pouvait pas faire pire (9)".

Enfin, il semblerait que les deux finalistes ne pouvaient être plus en forme qu'ils le furent cet après-midi là. Ceci laisse d'ailleurs à penser, vu le déroulement des finales, que H.T. a retrouvé la pochette surprise que j'avais perdue en 1985 (10).

Néanmoins, même si beaucoup pensaient que "si G.B. perd 2 à 0 il ne faudra pas qu'il se plaigne, ce sera déjà pas mal (pour lui, bien sûr)", d'autres pensaient peut-être le contraire.

Rappelons enfin que H.T. n'était, n'est et ne sera jamais imbattable à l'Othello. La preuve en est que le modeste auteur de ce commentaire et le grandiose Karsten Feldborg (11) avaient battu H.T. lors des deux jours précédents.

## N: Graham Brightwell (11)/B: Hideshi Tamenori (53)

- 2e3 3f6 4e6 5f5 6c5 ouverture italienne.
- 7f4 8g5 9g4 10f3 noir et blanc décident de jouer "groupés" et "au centre".
- 11c6 12d3 13d6 Noir agrandit sa frontière, ce qui est stratégiquement mauvais. L'idée de ces coups est donc d'ordre tactique ou d'ordre psychologique : en fait, à mon avis, les deux.

Effectivement, cette variante était alors à la mode à Cambridge et à Tokyo. A la mode, car jouée par les meilleurs. Et les meilleurs la jouaient car empiriquement elle donnait plus de résultats que d'autres variantes dans la même ouverture (bien entendu en fonction du style de jeu des joueurs).

De plus G.B. avait joué ces coups avec quelque succès contre Takeshi Murakami deux mois auparavant, à Paris.

A ce point du récit il est bon de faire quatre remarques :

- H. Tamenori n'est pas T. Murakami (et ceci sous-entend beaucoup beaucoup de choses).
- Le style de Tokyo et de Cambridge n'est pas le mien. Il est donc de l'ordre du "fort possible" que des choses m'aient échappé dans cette partie.
- En général, l'avantage de noir réside dans le fait qu'il est souvent mieux positionné que blanc en sortie d'ouverture. Or dans cette partie ce n'est pas clairement le cas.

- L'une des raisons pour lesquelles G.B. avait perdu contre H.T. en 1988 était qu'il n'avait pas pris de risques, préférant une défaite dans la routine. Or, ici, une fois de plus G.B. choisit l'habitude. Et dans son cas, l'habitude contre H.T., c'est la défaite...

□ 14e7 beau coup de H.T. qui continue à centrer sa position et cette fois en séparant les pions noirs (14b3 aurait eu le tort de jouer trop à l'extérieur).

□ 15g3 16h4 17f7 18f8 sont des coups tactiques dont l'objectif est de regrouper ses pions sans en retourner trop à l'autre. Ces coups ne sont pas très bons stratégiquement:

- blanc se crée un oeil impair inaccessible au sud-est.
- noir se pourrit le nord après l'ouest et le sud.

G.B. a le choix entre deux solutions :

- taper dans l'oeil de H.T. ou
- prendre un risque dans le plus pur style pugetien en jouant d2 puis attendre le coup 54 : "blanc passe" pour crever l'oeil de H.T. au S.E. (ce qui s'appelle : "jouer la parité"). Inutile de vous dire que je préfère la solution 2.

□ 19h5 sans commentaire.

□ 20h6 (20h3 a le défaut de permettre à noir 21c3).

□ 21h3 22g6 23h7 coups tactiques quasiment forcés.

□ 24c7 (d7 permettrait à noir c7).

□ 25d8 les autres coups risqueraient de pourrir inexorablement la position noire.

□ 26d7 (sur 26e8 27c8).

□ 27b6 Il semble maintenant inévitable que noir va être forcé de jouer au nord en premier. Je préfère donc 27c2 qui y joue tout de suite et garde les zones sud et sud-ouest intactes.

□ 28b8 maintient le forcing.

□ 29g7 30a6 la pression et la tension montent.

□ 31a5 sonne le glas de G.B. (je préfère 31c1 qui laisse intact le sud-ouest). En fait G.B. est prêt à tout pour ne pas jouer en premier au nord : il avait peut-être oublié que l'objectif principal du jeu est d'avoir le plus de pions de sa couleur à la fin (12).

□ 32a4 33b7 le seul but de cette case X est de gagner un temps pour ne pas jouer au nord en premier.

□ 34a8 à la fin : pas d'erreurs majeures de la part des deux joueurs. H.T. assure les pions et les bords autour de ses coins, G.B. assure la défaite.

(1) NdT : Nom traduit du russe par Paul Ralle.

(2) Heureusement elle a été retrouvée depuis, ce qui a permis l'élaboration de ce commentaire.

(3) Qui, comme ses initiales l'indiquent, est anglais.

(4) Qui, comme ses initiales pourraient l'indiquer à un fin observateur, est japonais.

(5) David Shaman.

(6) Principalement le créateur du concept de "piétaille méprisable"

(7) Peter Bhagat.

(8) D'autres Français, je crois.

(9) Pourtant il l'avait fait lors de la première ronde (mais je ne développerai pas ce point qui n'a pas lieu d'être dans un commentaire de partie).

(10) Pif gadget 13 : Comment devenir champion du monde. Le gadget de la semaine : une pochette surprise pour cultiver des graines de champignons.

(11) Qu'il soit ici mille fois remercié pour sa contribution à la destruction du mythe de l'invincible H.T.

(12) Il n'est pas mauvais de rappeler les rudiments de base de temps en temps.

Match pour la 4e place

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

E.Jensen 21 D.Shaman 43

Demi - finale

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

D.Shaman 25 H.Tamenori 39

Demi - finale

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

H.Tamenori 37 D.Shaman 27

Demi - finale

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

P.Bhagat 18 G.Brightwell 46

Demi - finale

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

G.Brightwell 51 P.Bhagat 13

Match pour la 3e place

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

D.Shaman 22 P.Bhagat 42

Finale

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

G.Brightwell 11 H.Tamenori 53

Finale

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

H.Tamenori 40 G.Brightwell 24

Voici les dernières parties du championnat du monde 1989 à Varsovie. La première partie de la finale est commentée dans ce numéro. Voir aussi l'article dans la partie magazine.

# La Parité : l'avis de Brian

par Brian Rose

Othello Quarterly; vol. 11, no. 2, Summer 1989

## 1 Stratégies de finale.

Bien que la parité soit fréquemment évoquée, personne, que je sache, ne l'a jamais vraiment définie. L'idée de base est qu'il y a un avantage à jouer le dernier coup dans une région. Par exemple, dans le diagramme 1, le joueur qui a le trait perd. De même, dans le diagramme 2, le joueur qui a le trait perd et son adversaire jouera le dernier coup dans la région. A Othello, le joueur qui ne doit pas jouer dans une région paire (une région où il reste un nombre pair de cases vides) a souvent l'avantage. Une idée semblable existe aux échecs où elle est appelée 'opposition'. L'opposition intervient lorsque les deux rois sont aussi près que possible (donc séparés par seulement une case). Par exemple, dans le diagramme 3, si Noir a le trait, il est dit que Blanc a l'opposition: Noir doit bouger son roi, perdant un pion et la partie. Dans les finales échiquiennes, l'opposition est très importante. Ainsi, dans le diagramme 3, si Blanc avait le trait, Noir aurait l'opposition et pourrait annuler.

Lorsqu'il y a plusieurs régions, chacune avec un nombre pair de cases vides, souvent c'est le même joueur qui joue en premier dans chaque région. Dans le diagramme 4, quelle que soit la case où joue Noir, Blanc répond dans l'autre case de la région et la partie continue, Noir initiant le jeu dans chaque région paire (p.ex. 51.h4 h5 ; 53.b2 a1 ; 55.g2 h1 ; 57.b7 a8 ; 59.g7 h8). Dans ce genre de situation, nous

disons que le joueur qui n'a pas le trait (Blanc) a la parité. Quand un joueur joue le dernier coup dans chaque région, il a la parité. Cependant, dans le diagramme 5, Blanc a le dernier coup dans toutes les régions sauf une. Par exemple, si la partie continue 51.b2 a1 ; 53.g2 h1 ; 55.b7 a8 ; 57.g7 h8 Noir doit maintenant passer et Blanc doit jouer. Blanc a-t-il la parité dans le diagramme 5? Je répondrai que oui, car Blanc joue le dernier coup dans 4 des 5 régions et gagne facilement. C'est pourquoi, le parité peut probablement être définie en faveur du joueur qui joue le dernier coup dans la majorité des régions.

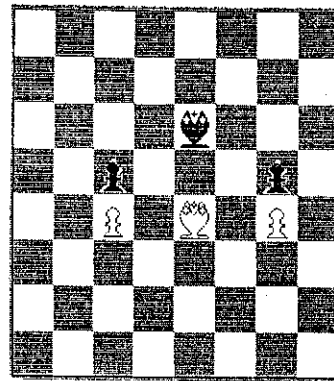


diagramme 3

Il reste quand même le problème de définir une 'région'. Par exemple, dans le diagramme 6, (e7, d8) est-il : une région, deux régions, une partie de (a8, b7, b8) ou une partie de (g7, g8, h8) ? Comme je m'intéresse plus à des considérations stratégiques, je laisserai à quelqu'un

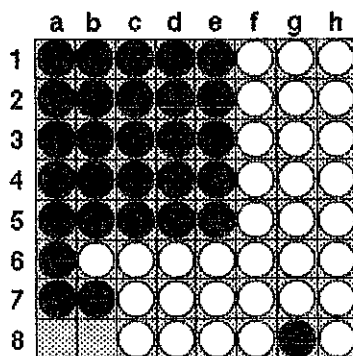


Diagramme 1

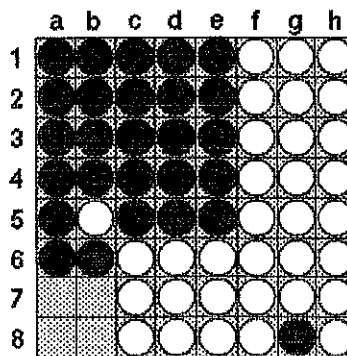


Diagramme 2

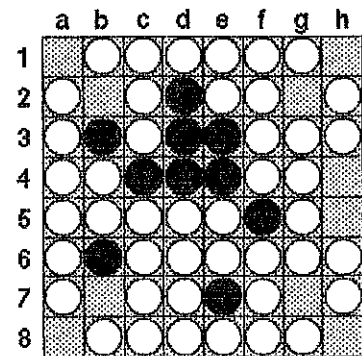


Diagramme 4

d'autre le soin de définir précisément la parité.

Au début de la partie, Blanc a la parité car Noir doit jouer dans une région paire (de 60 cases). Si vous jouez Blanc, vous essayez de ne pas perdre la parité, si vous jouez Noir, vous essayez de gagner la parité. Il y a trois méthodes courantes pour Blanc pour perdre la parité:

1. Perdre l'accès à une région impaire.
2. Se retrouver dans l'impossibilité de remplir une région impaire.
3. Noir passe, ce qui force Blanc à jouer alors qu'il reste un nombre pair de cases vides.

Lorsque Blanc perd l'accès à une région impaire, le résultat est souvent la perte de la parité. Si l'on appelle  $E$  l'ensemble des cases vides à l'exclusion de la région impaire, le nombre de cases vides de  $E$  est pair lorsque c'est à Blanc de jouer (en supposant qu'aucun des deux joueurs n'a passé). Blanc devra jouer en  $E$ , donc Noir a la parité dans  $E$ . Lorsque  $E$  est rempli, Blanc passe et Noir a aussi le dernier coup dans la région impaire.

Par exemple, considérons le diagramme 7, tiré de la dernière partie de la finale entre Ralle et Ishii au championnat du monde 1987. Il y a grossièrement deux régions (a1, a2, a3, b1, b2, c2, d1, e1, e2, f1, g1, g2, h1) et (h6, h7). Ishii joua 46.f1 qui donne une position avec trois régions (a1, a2, a3, b1, b2, c2, d1, e1, e2), (g1, g2, h1) et (h6, h7). D'un point de vue 'parité', c'est un coup terrible. Blanc a perdu l'accès à une région impaire (g1, g2, h1). La stratégie de Noir serait de remplir la région à neuf cases (et obtenant ainsi le dernier coup), de forcer donc Blanc à jouer dans le région (h6, h7), de jouer

le dernier coup dans cette même région et de jouer deux des trois cases dans la région (g1, g2, h1).

Cependant la situation n'est pas si bonne que ça pour Noir. Noir a quatre coups possibles dans la région Nord-Ouest: a2, a3, b2 et c2. Les coups a2 et b2 perdent clairement le coin a1. Le coup a3 se voit répondre a2 et sur c2 la réponse est b2! (ce qui est probablement ce que Ishii anticipa). C'est pourquoi Noir est condamné à perdre le coin a1 et ne peut donc pas profiter pleinement de la parité. La suite idéale serait de remplir la région Nord-Ouest, de faire jouer Blanc en (h6, h7), de le faire passer puis de jouer g1 en le forçant à jouer g2. Noir a alors un excellent coup en h1. Malheureusement, comme en réalité Blanc aura le coin a1, un coup noir en g1 permet à Blanc de jouer h1. En fait, le seul moyen pour Noir de jouer deux des trois cases de la région (g1, g2, h1) et d'avoir le dernier coup dans cette région est d'abandonner le coin h1.

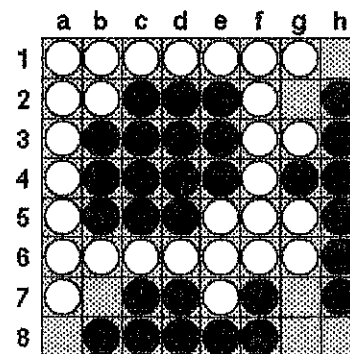


Diagramme 8

Quel coup devrait jouer Blanc dans le diagramme 7? Il me semble clair qu'après 46.e2, Blanc garde la parité. Un coup en d1 est aussi possible si Blanc remarque qu'après 46.d1 ; 47.e1 e2 ; 49.c2, 50.b2! est un excellent coup.

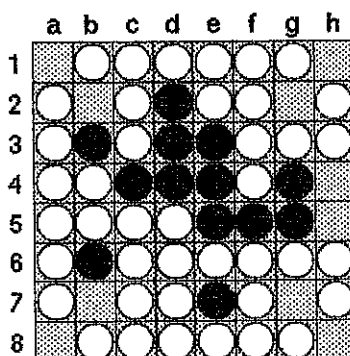


Diagramme 5

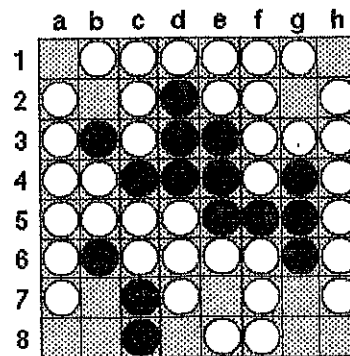


Diagramme 6

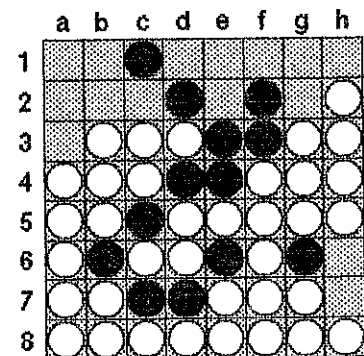


Diagramme 7

A part se condamner l'accès à une région impaire, un moyen courant pour perdre la parité est d'être incapable de remplir avec succès une région impaire. Considérons le diagramme 8. Après un coup de Blanc en g7, il est clair que Blanc jouera le dernier coup dans toutes les régions et gagnera la partie. Cependant, si l'on suppose que le pion en g4 est blanc, après 54.g7, Noir a une arnaque en jouant 55.g8! et Blanc perd. Dans le diagramme 9, Blanc peut conserver la parité en jouant g8 mais la perte des deux bords lui coute trop et il perd.

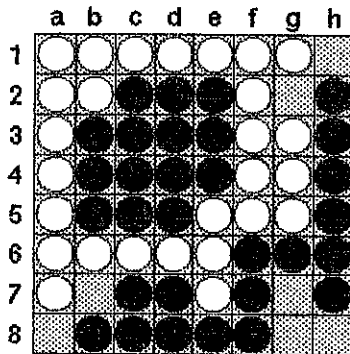


Diagramme 9

Une autre possibilité est que Noir passe, obligeant Blanc à perdre la parité. Dans le diagramme 10, après un coup blanc en a8, Noir passe et Blanc perd la parité et la partie. Souvent Blanc perd la parité suite à un 'passe' de Noir car il a oublié de 'nourrir' son adversaire (ou n'a pas pu). Dans le diagramme 11, dans des circonstances normales, Blanc jouerait dans la région impaire (b8, c8, d8) et garderait la parité. Cependant dans notre cas, après une séquence comme 54.b8 ; 55.d8 c8, Noir passe et Blanc perd la parité. Blanc doit nourrir Noir (lui donner des coups possibles dans la région paire) en jouant g1. Et quelle que soit la réponse de Noir, Blanc joue b8, conservant

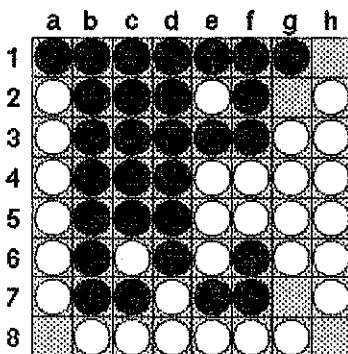


Diagramme 10

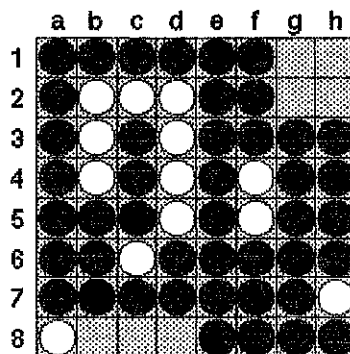


Diagramme 11

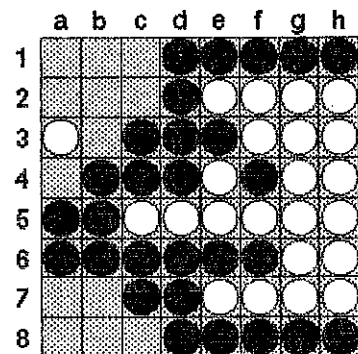


Diagramme 12

la parité et gagnant la partie.

Un exemple intéressant est cette partie entre Leader et Marconi au championnat du monde 1988. La position après le coup 47 est sur le diagramme 12. Le bord Est de Blanc est très solide et Blanc a le contrôle complet de la partie. Le problème de Blanc est qu'il peut se faire arnaquer dans la région impaire autour du coin a8. Par exemple, après la séquence 48.a4 ; 49.a2 b3 ; 51.c2 c1 ; 53.b1 c8 ; 55.b8 b7, Noir peut jouer a7 et a8 (Malgré cela, Blanc peut encore gagner en jouant 56.a7). Marconi essaya d'éviter cela en jouant 48.b7 immédiatement et la partie continua 49.a8 a7 ; 51.b8. Maintenant Blanc est dans une position délicate. S'il joue en c8, Noir passe et Blanc perd la parité. Si Blanc joue ailleurs, Noir joue c8 et reprend le contrôle de la partie. Blanc peut quand même gagner en jouant 52.b3! enlevant à Noir son accès en c8. Blanc jouera c8 plus tard quand Noir aura des coups possibles dans la région Nord-Ouest, gardant la parité.

Que devrait donc jouer Blanc dans le diagramme 12? Une possibilité est de jouer 48.b8. Après 49.c8 b7 ; 51.a8, Noir n'a pas accès en a7. Alors, Blanc simplement nourrit Noir (avec b3, par exemple) et gagne facilement. Blanc peut aussi jouer 48.c1. Après 49.b1 c2 ; 51.b3 a2, Noir est quasiment forcé de jouer 53.a3. Blanc continue avec 54.a7 et a la parité et la partie. Dans cet exemple, Blanc utilise une région paire pour construire les bases d'un remplissage efficace de la région impaire.

Dans la deuxième partie de cet article je présenterai les stratégies du milieu de partie en relation avec la parité.

*Traduction de Emmanuel Lazard*

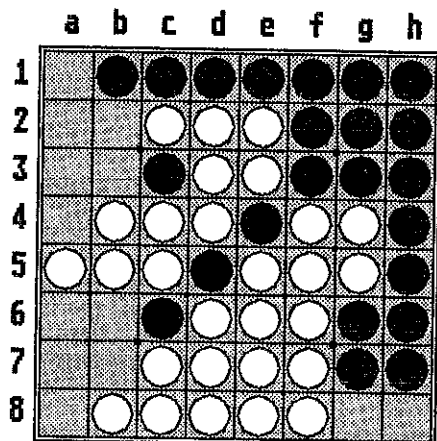
# PROBLEMES

Par Olivier THILL

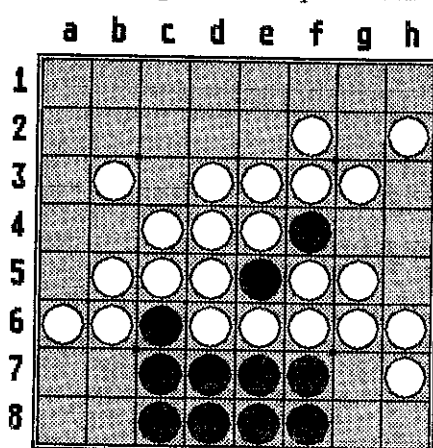
Dans tous les problèmes ci-dessous, c'est au tour de noir de jouer. Il s'agit de trouver le seul coup lui permettant de poser un pion dans un coin à son troisième coup, quelles que soient les réponses de blanc.

N.B. Dans une partie normale, il n'est pas toujours intéressant de jouer dans un coin.

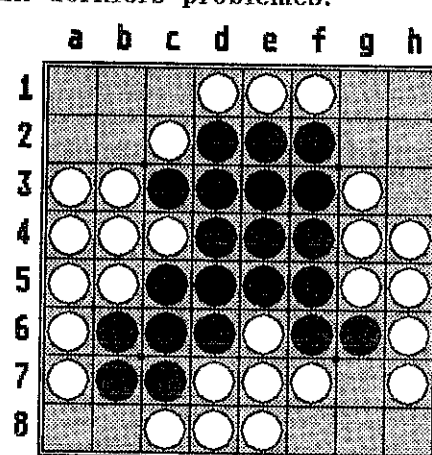
Devinez le nom du joueur danois qui a composé les deux derniers problèmes.



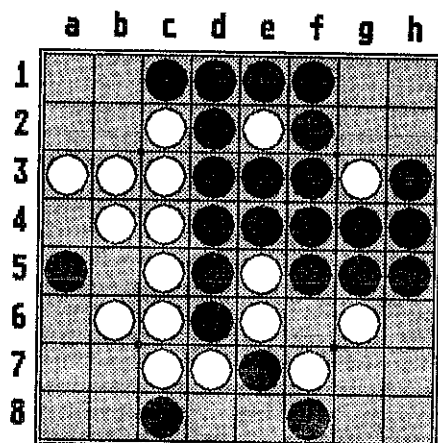
Pb 1 : noir en 3 coups



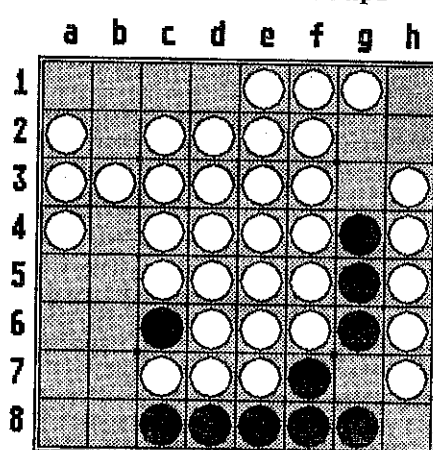
Pb 2 : noir en 3 coups



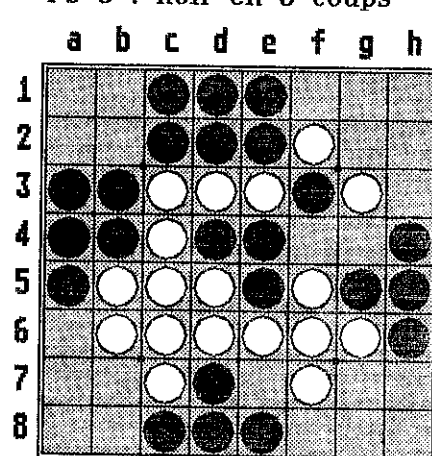
Pb 3 : noir en 3 coups



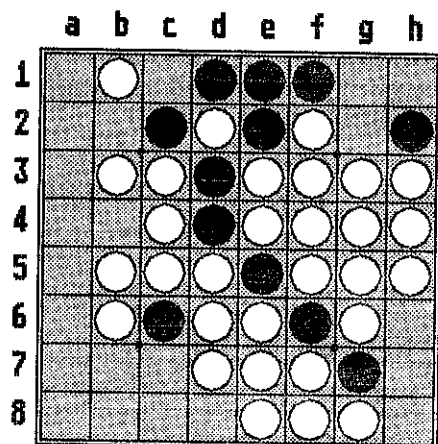
Pb 4 : noir en 3 coups



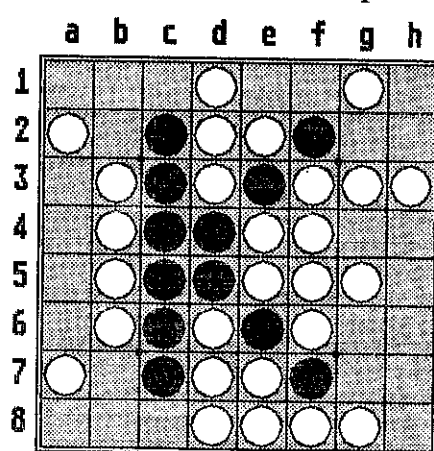
Pb 5 : noir en 3 coups



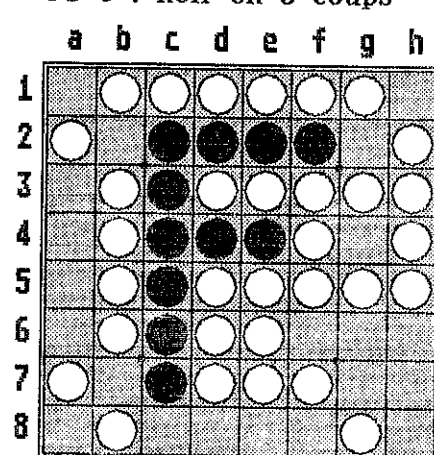
Pb 6 : noir en 3 coups



Pb 7 : noir en 3 coups



Pb 8 : noir en 3 coups



Pb 9 : noir en 3 coups

# 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".

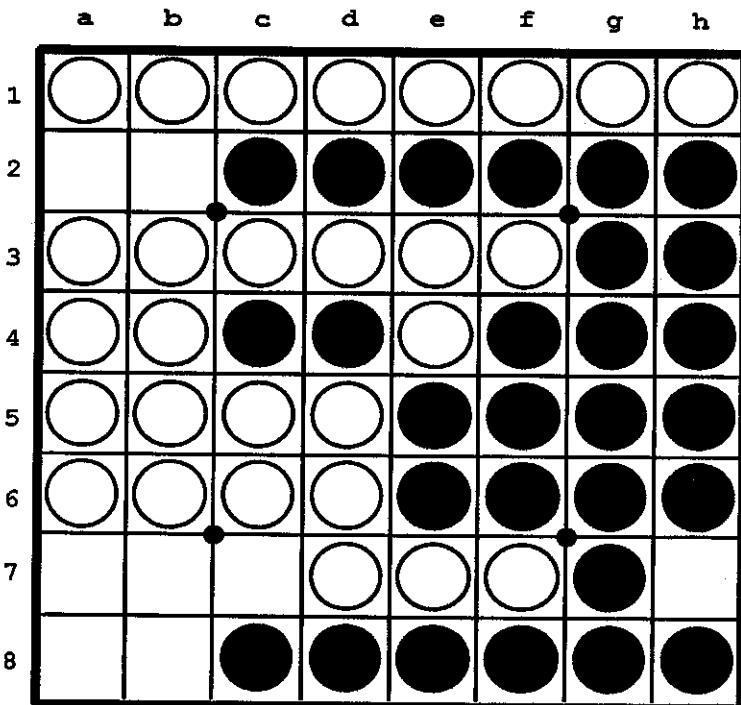
Championnat du monde 1989

Noir : Marc TASTET

Blanc : Joel FEINSTEIN

Score réel de la partie : 39 - 25

(Blanc perd au temps au coup 54)



Noir joue et gagne ...

- C7 H7 A7 A8 B2 A2 VP B7 B8
- A2 B2 VP B7 B8
- B2 A2 A7 A8 VP B7 B8
- A2 B2 A7 A8 VP B7 B8
- B7 H7 C7 A8 A7 B8 B2 A2
- A2 B2
- B2 A2 A7 B8
- A2 B2 A7 B8
- A7 A8 B8 C7 B2 A2
- A2 B2
- C7 B8 B2 A2
- A2 B2
- B2 A2 B8 C7
- C7 B8
- A2 B2 B8 C7
- C7 B8
- B2 A2 C7 B8 A8 A7
- A7 A8
- A2 B2 C7 B8 A8 A7
- A7 A8
- A7 A8 B8 C7
- C7 B8
- A7 H7 C7 A8 B2 B8 VP A2 VP B7
- A2 B2 VP B8 VP B7
- B7 A8 B8 C7 B2 A2
- A2 B2
- C7 B8 B2 A2
- A2 B2
- B2 A2 B8 C7
- C7 B8
- A2 B2 B8 C7
- C7 B8
- B2 A2 C7 A8 VP B8 VP B7
- A2 B2 C7 A8 VP B8 VP B7
- B2 H7 C7 A2 A7 A8 VP B8 VP B7
- B7 A2 C7 B8 A8 A7
- A7 A8
- A7 A2 C7 A8 VP B8 VP B7
- A2 JP C7 B8 A8 B7 A7
- B7 A8 A7
- A7 A8 VP B7
- B7 B8 A8 C7 A7
- C7 JP A8 A7
- A7 A8
- A7 A8 C7
- A7 A8 C7 B8 VP B7
- B7 B8 C7
- A2 B2 C7 H7 A7 A8 VP B7 B8
- B7 H7 C7 B8 A8 A7
- A7 A8
- A7 A8 B8 C7
- C7 B8
- A7 H7 C7 A8 VP B8 VP B7
- B7 A8 B8 C7
- C7 B8

# CLASSEMENT F.F.O.

		Joueurs Français					
				1687	+/-309	TIGE CHRISTOPHE	
				<b>1656</b>	<b>+/-145</b>	<b>RIVIERE LUC</b>	
<b>2296</b>	<b>+/-76</b>	<b>PIAU DIDIER</b>		1642	+/-498	PLANCHAIS CHRISTOPHE	
<b>2288</b>	<b>+/-66</b>	<b>RALLE PAUL</b>		<b>1624</b>	<b>+/-125</b>	<b>BARBOT THIERRY</b>	
<b>2255</b>	<b>+/-93</b>	<b>PUGET JEAN-FRANCOIS</b>		1608	+/-286	ENDIGNOUX LIONEL	
<b>2192</b>	<b>+/-67</b>	<b>JUHEM PHILIPPE</b>		1598	+/-416	GACH OLIVIER	
<b>2161</b>	<b>+/-55</b>	<b>TASTET MARC</b>		1583	+/-221	PINTA SIMON	
<b>2105</b>	<b>+/-89</b>	<b>LAZARD EMMANUEL</b>		1581	+/-424	MASSON PASCAL	
<b>2074</b>	<b>+/-77</b>	<b>THILL OLIVIER</b>		1539	+/-262	ARCHET JEAN-CLAUDE	
<b>2054</b>	<b>+/-78</b>	<b>CALI ELIE</b>		<b>1537</b>	<b>+/-186</b>	<b>DORSIMONT-GUILAIN</b>	
<b>2034</b>	<b>+/-64</b>	<b>ANDRIANI BINTSA</b>		1531	+/-388	ALEAUME DIDIER	
<b>2029</b>	<b>+/-114</b>	<b>CASPARD EMMANUEL</b>		<b>1506</b>	<b>+/-120</b>	<b>TASTET SERGE</b>	
<b>2024</b>	<b>+/-58</b>	<b>PENLOUP DOMINIQUE</b>		<b>1504</b>	<b>+/-158</b>	<b>COPETTO OLIVIER</b>	
1987	+/-284	PICOU PHILIPPE		<b>1500</b>	<b>+/-170</b>	<b>PROST SERGE</b>	
<b>1987</b>	<b>+/-98</b>	<b>BRACCHI ANDRE</b>		1475	+/-403	HAYE DENIS	
1955	+/-251	LE SAOUT ALAIN		1471	+/-295	KODJABACHIAN JEROME	
<b>1953</b>	<b>+/-147</b>	<b>HERVE YANNICK</b>		1469	+/-386	MOSSET JEAN-PIERRE	
1949	+/-314	DRAPER BRUNO		<b>1399</b>	<b>+/-140</b>	<b>GRUSON THIERRY</b>	
<b>1919</b>	<b>+/-103</b>	<b>PIAT JEROME</b>		1369	+/-265	VESPA GUISEPPE	
<b>1918</b>	<b>+/-153</b>	<b>PELISSIER LAURENT</b>		1357	+/-466	AUFRERE CLAUDE	
<b>1916</b>	<b>+/-110</b>	<b>BRISSON CLAUDE</b>		1348	+/-274	MERRHEIM XAVIER	
<b>1913</b>	<b>+/-78</b>	<b>DI MEGLIO FABRICE</b>		1283	+/-352	BASSET JACQUES	
<b>1888</b>	<b>+/-111</b>	<b>MASCORT JEAN-MANUEL</b>		1258	+/-256	COLMARD MICHEL	
<b>1887</b>	<b>+/-160</b>	<b>TORCIA DIDIER</b>		1219	+/-216	MOTTIN PATRICK	
<b>1882</b>	<b>+/-177</b>	<b>DAUNAS BERNARD</b>		1188	+/-365	DAVID ALAIN	
<b>1882</b>	<b>+/-148</b>	<b>HALLEY FREDERIC</b>		1125	+/-240	COULON PHILIPPE	
<b>1868</b>	<b>+/-181</b>	<b>LERY MICHELE</b>					
<b>1848</b>	<b>+/-112</b>	<b>DECOEYERE ERIC</b>					
<b>1848</b>	<b>+/-102</b>	<b>DE LA BOISSERIE VINCENT</b>					
<b>1834</b>	<b>+/-73</b>	<b>COULON FRANCOIS</b>					
1816	+/-320	TORCIA ERIC					
<b>1816</b>	<b>+/-101</b>	<b>DE LA BOISSERIE BRUNO</b>		<b>2438</b>	<b>+/-190</b>	<b>COMPOTH (Aguillon)</b>	
<b>1794</b>	<b>+/-113</b>	<b>CUVIER CHRISTIAN</b>		<b>2240</b>	<b>+/-146</b>	<b>THEOLE (Becquet)</b>	
<b>1727</b>	<b>+/-135</b>	<b>ROUILLON DENIS</b>		<b>2179</b>	<b>+/-127</b>	<b>THOR (Quin)</b>	
<b>1719</b>	<b>+/-116</b>	<b>BOUSCH THIERRY</b>		<b>2011</b>	<b>+/-144</b>	<b>OTHEL DU NORD (Delbarre)</b>	
1714	+/-279	GAILHAC PHILIPPE		<b>1955</b>	<b>+/-177</b>	<b>TOTO (Gailhac)</b>	
<b>1713</b>	<b>+/-184</b>	<b>POIRIER SERGE</b>		<b>1911</b>	<b>+/-180</b>	<b>SPOCK (Delteil)</b>	
<b>1711</b>	<b>+/-137</b>	<b>VARGENAU M.-ETIENNE</b>		<b>1673</b>	<b>+/-150</b>	<b>CONFITURE (Thill)</b>	
<b>1701</b>	<b>+/-189</b>	<b>DELBARRE JEAN-CLAUDE</b>					

## Programmes

Joueurs Etrangers						
				1846 +/-185	HELLGREN BO	S
				1844 +/-96	ATKINSON MARK	GB
2682 +/-153	TAMENORI HIDESHI	J		1809 +/-186	VERRILL ROBERT	GB
2664 +/-133	MURAKAMI TAKESHI	J		1807 +/-200	BREWER PHIL	GB
2531 +/-99	BRIGHTWELL GRAHAM	GB		1805 +/-173	NYMAN MIKAEL	SF
2526 +/-141	LEADER IMRE	GB		1797 +/-163	PIETRUSZKIEWICZ PAWEL	PL
2380 +/-107	ANDERSSON RIKHARD	S		1795 +/-117	LONNQVIST CHRISTER	SF
2349 +/-71	FELDBORG KARSTEN	DK		1791 +/-177	KANIEWSKI ARTUR	PL
2320 +/-132	SHAMAN DAVID	USA		1782 +/-141	RYCHLOWSKI WITOLD	PL
2317 +/-105	FEINSTEIN JOEL	GB		1780 +/-115	HANDEL MIKE	GB
2299 +/-130	SELBY ALEX	GB		1772 +/-81	AAS VIDAR	N
2298 +/-153	ROSE BRIAN	USA		1764 +/-160	WORMLEY MARK	GB
2294 +/-86	BHAGAT PETER	GB		1754 +/-144	ERICSON BENGT	S
2234 +/-99	QVIST JESSEN CLAUS	DK		1719 +/-144	RICHARDSON JULIAN	GB
2229 +/-78	JENSEN ERIK	DK		1703 +/-152	SYREN INGERUN	S
2227 +/-194	WATANABE AZUSA	J		1692 +/-199	JONES MICHAEL D.	USA
2222 +/-84	VALLUND TORBEN	DK		1678 +/-193	CANNINGS ROB	GB
2216 +/-108	WAHLBERG PER-ERIK	S		1675 +/-139	LELIEVELD FRED	NL
2203 +/-97	KIERULF ANDERS	CH		1637 +/-158	HAIGH DAVID	GB
2182 +/-119	VALLUND HENRIK	DK		1623 +/-165	BERNER BENGT	S
2163 +/-128	DE GREY AUBREY	GB		1623 +/-131	HADDAD MICHEL	S
2154 +/-122	GHIRARDATO PAOLO	I		1622 +/-198	RYCIAK ZBYSZEK	PL
2102 +/-82	BERNER NILS	S		1612 +/-155	SODERMAN SVEN	S
2055 +/-140	SMITH PAUL	GB		1611 +/-165	FORSYTH IAIN	GB
2054 +/-160	MACCHERONI ALESSANDRO	I		1610 +/-87	SCHEVING GUDNY	N
2046 +/-126	JEANGILLE LUC	B		1609 +/-159	STANTON ROBERT	GB
2033 +/-139	LONNQVIST TOM	SF		1589 +/-101	ALARD SERGE	B
2029 +/-119	BERNER JOHAN	S		1585 +/-95	DAIX ALAIN	B
2008 +/-122	MOORE MARCUS	GB		1563 +/-146	SKOGEN TOM BIRGEN	N
1977 +/-113	JOHANSEN NIKLAS	S		1519 +/-189	NELIS BERNARD	B
1971 +/-188	FINNAS STIG	SF		1439 +/-184	JOHANSSON PATRICK	S
1964 +/-114	PEROTTI MAURO	I		1438 +/-175	LELIEVELD FREDERIEKE	NL
1959 +/-137	ENGLUND JOHAN	S		1371 +/-181	BENGTSSON INGEMAR	S
1942 +/-115	NIELSEN ERIK	DK		1300 +/-110	TRYDAL MORTEN	N
1942 +/-185	SEQUEIRA DILIP	GB		1296 +/-100	JUSTVIK JONNY	N
1937 +/-114	DAS JEREMY	GB		1273 +/-156	HANSEN TORMOD	N
1933 +/-105	VERRILL HELENA	GB		1267 +/-134	TRYDAL ANDERSEN ELISA.	N
1933 +/-121	EDGINGTON ALEC	GB		1202 +/-141	RISLA ANITA	N
1926 +/-194	WILLIAMSON TIM	GB		1173 +/-171	TRYDAL TORHILD	N
1867 +/-153	BENJAMIN JEREMY	GB		1052 +/-189	PAULSEN MALFRID	N
1849 +/-169	BAKER GARY	GB				

Voici le classement de la F.F.O. au 14 Décembre 1989. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 14, le tournoi Ile de France 4 (8/10/89), le championnat du monde (21, 22 et 23/10/89), le tournoi de Cergy (4/11/89), les sélections du championnat de France (courant Novembre 89), la finale du championnat de France (2 et 3/12/89), le tournoi de Telecom 2 (10/12/89), 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.

## Anciens numéros de F'FORUM

- 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, Prétendants 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, ...
- N° 14 : - Championnat du Japon 89, 1st Computer Olympiad, Perenchies  
 - Le programme Bill  
 - Partie commentée : Shaman-Murakami  
 - 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 : \_\_\_\_\_

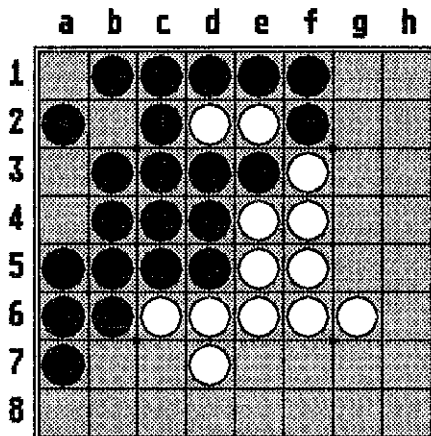
Adresse : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

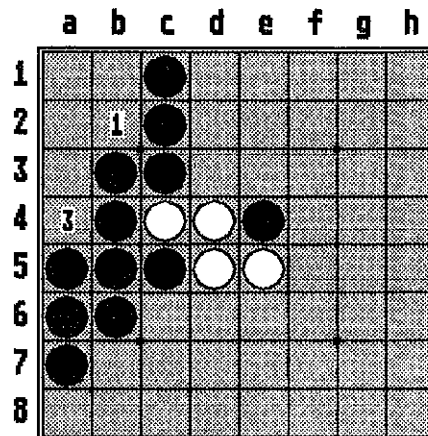
\_\_\_\_\_

Date et signature :

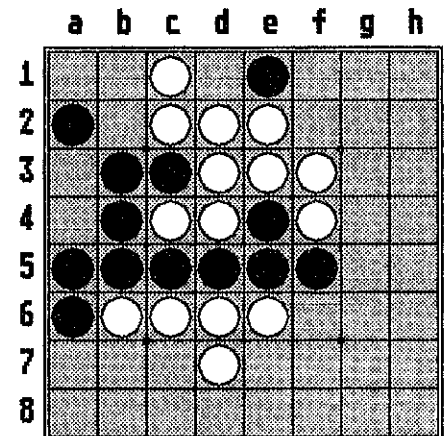
Au tournoi de Pérenchies, dans une partie entre 2 bons (NdR:?) joueurs, la position du premier diagramme, survint. C'est à blanc de jouer. A première vue, il est foutu. Mais en regardant bien, il n'en est rien. Le bétonnage (technique consistant à jouer le long des bords) de noir est presque parfait. Son seul défaut est le trou en h3 et h4. Comment blanc peut-il en profiter ? Pour les amateurs éclairés, la réponse est évidente : Piège de Stoner. Son principe est illustré par le deuxième diagramme. 1) Pose d'un pion dans une case X, 2) l'adversaire ne prend pas le coin, 3) attaque du bord faible qui force le gain d'un coin. C'est ce que fit blanc dans la position qui nous intéresse, et il gagna facilement. Le troisième diagramme montre la position où noir a joué le coup a7 qui paraissait anodin, mais ne l'était pas. Merci Fabrice.



Trait à blanc



Piège de Stoner



Trait à noir

## SOLUTIONS DES PROBLEMES

Problème n° 1 :

- 1.b7! ce coup pourrit le coup blanc en b6. Il ne reste plus qu'une possibilité à blanc,
- 2.b3 (évidemment après 2.h8 suivra 3.h7 et 5.a8),
- 3.b2 reprend le contrôle de la diagonale a1-h8,
- 4.blanc devra retourner le pion noir b7 ou g7 et noir pourra jouer en a8 ou en h8.

Problème n° 2 :

- 1.f1? serait la clé d'un problème en 4 coups : 2.g4 3.h3 4.h4 5.h5 et 7.h1 ou h8.
- 1.b4? serait la clé d'un problème en 2 coups, si le pion f6 était noir.
- 1.h4! 2.g4 3.b4.

Problème n° 3 :

- 1.b1? 2.c1 3.g1 4.g7. 1.g8? 2.g1 et 4.f8. 1.h2? 2.g1. 1.g7? 2.g1.
- 1.g2! 2.g1 3.b1 ou 2.c1 3.g7 (et non 3.b2 à cause de 4.b1).

Problème n° 4 :

- 1.e8! 2.h7 3.b5 ou 2.g7 3.f6 ou 2.g2 3.a2.

Problème n° 5 :

- 1.g2? 2.b5. 1.b7! 2.a8 3.g3! ou 2.b6 3.g2!

Problème n° 6 :

- 1.a6! 2.f4 3.e7 ou 2.e7 3.g1!

Problème n° 7 :

- 1.g2! tend un piège de Stoner. Si blanc ne joue pas en h1, la suite est classique : 3.c1 4.g1 et 5.h1; mais si blanc joue 2.h1, le piège marche aussi : 3.c1 4.g1 et 5.h8.

Problème n° 8 :

Les problèmes de Karsten Feldborg sont toujours difficiles à résoudre, car il présente de nombreuses fausses pistes, par exemple ici, il a choisi, pour son bord ouest, une configuration riche en combinaisons, par exemple :

- 1.a4 avec l'idée 3.a6 et 5.a8 est presque bon, idem pour 1.a5 et 3.a3.
- 1.g7! 2.b7 3.g6.

Problème n° 9 :

- 1.g4! 2.c8 3.b7.

## INITIATION

### IL N'Y A PAS DE TROP SIMPLES QUESTIONS

par Michèle Léry

"Pourquoi noir commence-t-il toujours à Othello ?" : beaucoup de questions posées par les débutants avec lesquels j'ai souvent l'occasion de jouer sur Oth'Eliott sont aussi simples que cela. Simplistes même, serait sans doute tenté de dire un bon joueur qui y verrait une évidence ! Pourtant, j'ai vite réalisé que ces questions - ou plutôt le type de réponse, tout élémentaire qu'elle soit, qu'on leur apporterait - pouvaient contribuer à mieux faire comprendre le jeu, voire à éclairer le débutant dans son approche. Voici quelques-unes de ces questions parmi les plus souvent posées, avec une proposition de réponse qui s'efforce d'aiguiller le jeune joueur sur la voie de la réflexion ... Et si des questions semblables vous viennent à l'esprit - soit que vous débutiez vous-même, soit qu'autour de vous quelqu'un s'initie à Othello - n'hésitez pas à nous les communiquer : nous tâcherons d'y répondre ici.

Donc, pourquoi noir commence-t-il à Othello, contrairement aux autres jeux de pions noirs/blancs ? Eh bien, c'est que le premier coup, à Othello, est parfaitement symétrique et n'engage en aucun cas la suite du jeu. Comme aux échecs ou aux dames - mais seulement au deuxième coup - c'est blanc qui décidera véritablement de l'ouverture en choisissant l'une des trois possibles (diagonale, perpendiculaire, parallèle). Celle-ci va caractériser toute la première partie du jeu et noir y répondra au coup 3 en orientant à son tour la physionomie du jeu. Il n'est pas du tout indifférent, même quand on joue "pour s'amuser", de laisser commencer blanc, car le jeu des noirs et celui des blancs ne sont pas du tout identiques, surtout en début de jeu - dans l'ouverture - et en finale (où blanc, en principe, joue le dernier coup, ce qui est souvent important). Il faut donc s'habituer à identifier chaque couleur aux caractéristiques de son jeu propre.

Mais alors, si ce premier coup est quasiment un coup "mort", pourquoi ne pas le poser d'avance sur le jeu ? On peut en effet se poser la question. En fait, si ce coup est symétrique, la figure formée par le jeu, elle, sera orientée différemment sur l'othellier, selon que noir aura joué 1.F5, E6, C4 ou D3, et ne se présentera pas de façon identique au regard des joueurs face à face. Ce n'est pas non plus indifférent : il faut éviter en effet de trop figer dans son esprit la "photographie" d'un début de jeu articulé autour d'un coup 1 constant (F5 par exemple) et s'habituer au contraire à tous les cas de "figure", justement. Car il arrive souvent qu'un joueur débutant soit totalement déconcerté par une orientation inhabituelle pour lui d'une "figure" d'ouverture qu'il connaît pourtant mais ne reconnaît plus sur le jeu. En revanche, il est beaucoup plus commode, pour étudier et comparer des parties déjà jouées de les présenter chacune dans la même orientation de l'othellier. C'est notamment le cas de l'excellent ouvrage "Othello par l'exemple" dont les nombreuses parties commentées commencent toutes, par convention, par le coup 1.C4.

Celui qui commence à Othello - noir, par conséquent - ne prend-il pas aussitôt l'avantage ? On admet en effet que noir a un léger avantage au début du jeu, alors que blanc l'a à la fin, puisqu'il joue le dernier coup (si noir ne l'a pas obligé à passer en cours de jeu) : on dit qu'il a la **parité**. L'une des tactiques du jeu de noir consistera justement à récupérer cette parité à son profit et, pour les deux joueurs, à tenter de placer l'autre dans une position telle que, faute de coups à jouer (dits **libertés** ou encore **mobilité**), il devra passer son tour ce qui, à quelques exceptions près, est intéressant pour son adversaire. Pour y parvenir, surtout en début de jeu, il faut bien sûr éviter d'avoir trop de pions de sa couleur. Mais c'est une autre histoire et nous y reviendrons !

# GRAND PRIX DE FRANCE 1990

			Péren	IDF	Cergy	Tele	Total
Tastet	Marc	F	140	200	200	20	560
Ralle	Paul	F	200	97			297
Thill	Olivier	F	75	18		200	293
Juhem	Philippe	F		97		97	194
Quin	Thor	PG			90	97	187
Penloup	Dominique	F	75	18	30	20	143
Delbarre	Othel du Nord	PG			140		140
Caspar	Emmanuel	F		97	30	0	127
Lazard	Emmanuel	F		18		97	115
Di Meglio	Fabrice	F	27	18	0	20	65
Andriani	Bintsa	F	27	0	30	0	57
Coulon	François	F	27	0	3	0	30
de la Boisserie	Vincent	F			30		30
Delteil	Spock	PG			30	0	30
Piat	Jérôme	F		0	30		30
Decoeyère	Eric	F	27				27
de la Boisserie	Bruno	F			3	20	23
Becquet	Théole	PG				20	20
Cuvier	Christian	F		0		20	20
Liparo	David	F		18			18
Picou	Philippe	F		18			18
Rouillon	Denis	F		18			18
Alard	Serge	B	3				3
Daix	Alain	B	3				3
Delfante	Eric	B	3				3
Gruson	Thierry	F	3				3
Rivière	Luc	F	3				3

Voici le classement du Grand Prix de France au 1<sup>er</sup> janvier 1990. Il prend en compte tous les tournois ouverts à tous qui se sont déroulés en France depuis la finale du Grand Prix 1989, à savoir, le tournoi de préqualification de Lille-Pérenchies pour le championnat du monde 89 (16 et 17/9/89), le tournoi d'Île de France (8/10/89), le tournoi de Cergy (4/11/89) et le tournoi de Telecom (10/12/89).

## LE COQ

A l'imitation du "parrot", le perroquet de Cambridge, un trophée, baptisé le "coq" a été créé en région parisienne. Un joueur (dit le coq) détient le "coq" et peut être défié par n'importe quel autre joueur (dit le challenger). Le coq a huit jours pour relever le défi. Les deux joueurs jouent alors deux parties. Pour gagner le coq, le challenger doit gagner le match en deux parties, c'est-à-dire, gagner 2-0 ou 1,5-0,5. Dans tous les autres cas, le coq ne change pas de main. Pourquoi ne pas créer un trophée analogue dans votre club ou votre ville?

## OTHELLO DANS SA BIBLIOTHEQUE

Voici un moyen de mieux faire connaître le jeu d'Othello en France. Jean-Manuel Mascort a constaté que le livre d'Othello de François Pingaud était à la bibliothèque municipale de son domicile et qu'il était très souvent emprunté. Il a donc demandé à sa bibliothèque qu'elle se procure également le livre "Othello par l'exemple". Chaque membre de la fédération pourrait ainsi voir s'il y a des livres sur Othello dans la bibliothèque municipale de sa ville et, dans le cas contraire, demander que la bibliothèque commande les deux livres en français consacrés à Othello: celui de François Pingaud aux éditions du Rocher, collection Jeux & Stratégie, et "Othello par l'exemple" édité par l'Impensé Radical. Peut-être cela contribuera-t-il à mieux faire connaître partout en France les subtilités de notre noble jeu!

# IMPRESSIONS du pays du SOLEIL LEVANT

par Marc TASTET

J'ai eu la chance d'aller au Japon cet été à l'occasion des "semaines Othello": il s'agit de deux semaines, fin juillet début août, durant lesquelles se déroulent à Tokyo une multitude de tournois. Je suis arrivé à Tokyo le vendredi soir 21 juillet. Takeshi Murakami m'attendait à l'aéroport en compagnie de Hiroyuki Enomoto, chez qui j'ai été gracieusement hébergé durant tout mon séjour tokyoïte, et de Kunihiro Tanida, champion du monde en 1982.

A peine le temps de me remettre du décalage horaire et les festivités commençaient le dimanche 23 juillet par un tournoi baptisé Kanto Open. Kanto est le nom de la région de Tokyo. Ce genre de tournoi a lieu une fois par mois. Le tournoi commençait à midi et se composait de six rondes à raison de 20 minutes par joueur et par partie (ce qui est la limite de temps habituelle au Japon). La salle du tournoi (le club Cosmo) est assez petite, mais il faut savoir que les dimensions d'un appartement moyen à Tokyo (qui se mesurent en tatamis unité de surface de 1,80 m sur 0,90 m environ) sont beaucoup plus réduites que dans les pays européens. Première surprise, les Japonais ne se gênent pas pour fumer pendant les tournois et commentent allègrement leurs parties lorsqu'elles sont terminées sans se soucier le moins du monde d'éviter de faire du bruit. Certains font même la conversation durant les parties. Ne croyez pas pour autant que les Japonais soient peu respectueux de leurs voisins, mais, à part au championnat du Japon où le silence est de rigueur, personne ne trouve gênant qu'il y ait du bruit pendant les tournois. Peut-être une question de concentration...

Je perds ma première partie de justesse (34-30). Je pense que la deuxième va être plus facile, mais je tombe sur Murakami qui vient de perdre 33-31 face à un inconnu. Je perds encore et enchaîne sur une troisième défaite après avoir saccagé une position clairement gagnante. Enfin, je rencontre quelqu'un qui ne joue pas extrêmement bien (mais connaît quand même la variante de la Rose que j'ai choisie jusqu'au coup 24) et qui me permet de gagner ma première partie en tournoi au Japon. Je rencontre alors Tanida (diagramme A) qui n'a aussi qu'une victoire sur 4 parties et je le bats ce qui lui vaudra d'avoir 4 défaites sur 6 rondes, ce qui ne lui était jamais arrivé dans ce type de tournoi. Quelques mots sur cette partie: après 27, Noir a une immense frontière, mais Blanc doit ouvrir et choisit de se laisser faire un piège de Stoner (sachant qu'il ne marche pas). Noir le fait quand même car cela force la réponse de Blanc et Noir transforme alors le Stoner en une attaque classique de bord bicolore. 36c2 est sans doute mieux, mais après 37d2, 38d1, Noir peut forcer le gain avec 39h4, comme ce qui se passe dans la partie jouée.

Le tournoi est remporté ex aequo par K. Ishii, T. Nakajima et H. Enomoto, qui se sont battus circulairement et finissent donc avec 5/6 et dans cet ordre au départage (le total de pions). Remarquons la belle performance de Nakajima qui a battu à la fois Ishii et Murakami, lequel termine quatrième ex aequo avec 4/6 (cf diagrammes B et C).

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

A: Kanto Open. 23/7/89 M. Tastet 40-24 K. Tanida  
 B: Kanto Open. 23/7/89 T. Nakajima 35-29 K. Ishii  
 C: Kanto Open. 23/7/89 T. Nakajima 36-28 T. Murakami

Parlons un peu des appariements. Bien qu'il y ait 27 participants à ce tournoi, il n'y a pas eu de "bip": je n'ai pas très bien compris comment cela fonctionne, mais il semble que celui qui reste après les appariements de la première ronde rencontre le premier qui a fini sa partie et ainsi de suite. Toujours est-il qu'à la fin du tournoi, tout le monde avait joué six parties même si la dernière partie s'est terminée bien après toutes les autres. Les appariements sont facilités par le fait que l'on ne tient pas compte des couleurs qui sont tirées au sort pour chaque partie. Il est donc possible de jouer toutes ses parties avec la même couleur (ce qui est quand même curieux) ou de jouer trois fois en suivant avec les blancs puis trois fois en suivant avec les noirs (ce qui m'est arrivé dans ce tournoi, d'ailleurs).

Signalons aussi que le tournoi était payant, (environ 50F) et qu'il y avait un lot pour chacun, comme dans tous les tournois d'ailleurs: j'ai ramené des stylos, des cassettes, des porte-mines marqués "Othello"...

La semaine qui a suivi a été occupée par des visites à Tokyo et dans les environs. J'ai aussi joué à Othello avec mon hôte et avec les autres Japonais dans les deux clubs de Tokyo. Le mardi et le jeudi soir, au club Cosmo, où on paie un droit d'entrée de 20 francs environ par séance. On dispose de jeux et de pendules et une personne vient vous servir de temps à autre du thé vert très chaud. Il y a aussi un bar où l'on peut acheter d'autres boissons. La salle est partagée avec des joueurs de go. L'autre club est le samedi après-midi à l'hôtel Sun Plaza, où a eu lieu cette année le championnat du Japon, et fonctionne suivant le même principe.

Le dimanche 30 juillet ont eu lieu les championnats du Japon (cf Fforum 14). Là, comme dans les autres tournois, la population Othelliste est plus variée qu'en Europe: le jeu est plus connu et surtout plus pratiqué au Japon qu'en occident par toutes les professions et les tranches d'âge.

Le lundi 31, se déroulait la phase éliminatoire du championnat universitaire japonais qui avait pour but de désigner les 5 joueurs qui se joindraient au tenant du titre, Kasuhiro Sakaguchi, pour disputer la finale le lendemain. J'ai participé mais n'ai pas réussi à me qualifier pour la finale. En l'absence de Tamenori, qui n'a pas voulu participer, Sakaguchi a conservé son titre devant Goto, Kaneda, Yoshida, Nakajima et Kamemoto qui ont fini dans cet ordre. A noter qu'un joueur a été déclaré perdant sur-le-champ pour s'être servi simultanément des deux mains pour retourner des pions et qu'il y a eu, dans une autre partie, une longue discussion parce que Sakaguchi avait ramassé avec une main un pion qu'il avait fait tomber de l'Othellier pendant qu'il continuait à retourner les pions avec l'autre main. Finalement, ils ont décidé de faire rejouer une partie avec cinq minutes par joueur (ce qui ne me serait pas venu à l'idée).

Le mercredi 2 août, se déroulait le tournoi baptisé Kawagoe Kisei. Le tournoi a été remporté par H. Goto et j'y ai fait une de mes meilleures performances, battant notamment K. Sakaguchi (diagramme D) et T. Nakajima (diagramme E). Quelques brefs commentaires: la première partie est un béton raté de Sakaguchi. La fin de partie est correcte depuis au moins le coup 45, sauf le coup 49 où Noir perd 2 pions (h8 est meilleur). Contre Nakajima, 23c2 ou 23c7 serait sans doute mieux. 41 gagne des temps pour forcer Blanc à ouvrir. 43b8 est tentant, mais après c2/c8/g2, ou même c2/g2/c8, Noir a largement perdu. Blanc rate le gain au coup 48. Il fallait jouer 48b7 suivi de a7/a8/b8/b3/a2/a3/b4/a1/b2/b1/p/a5/a4 ou 48b3 suivi de a5/a4/a3/b4/a7/b7/a8/b8/b1/a1/b2/a2, les deux conduisant à 28-36. La fin de partie est parfaite de 49 à 60 (il y a d'autres suites conduisant au même résultat).

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

D: Kawagoe Kisei 2/8/89

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

E: Kawagoe Kisei 2/8/89

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

F: Advance Cup 5/8/89

K. Sakaguchi 25-39 M. Tastet M. Tastet 33-31 T. Nakajima M. Takizawa 49-15 H. Enomoto

Le jeudi 3 et le vendredi 4 août étant les seuls jours de la semaine sans tournoi, j'en ai profité pour visiter des expositions à Tokyo, et aller voir Kamakura, une des nombreuses anciennes capitales du Japon, à une cinquantaine de kilomètres de Tokyo.

Le samedi, tournoi en 5 rondes baptisé Advance Cup, à l'hôtel Sun Plaza. C'est Masaki Takizawa qui l'a emporté en gagnant toutes ses parties, devant Hiroyuki Enomoto. La partie décisive entre les deux joueurs est le diagramme F. A l'issue de ce tournoi, nous sommes allés jouer au mini-golf et j'ai brillamment fini dernier (mais les Japonais connaissaient le parcours). Malgré cela, Brian Rose avait réussi à les battre l'année précédente.

Enfin les deux semaines s'achevaient en apothéose le dimanche 6 août avec le Tokyo Open. Il n'y avait que 24 participants, et les organisateurs ont décidé de faire successivement deux tournois en 5 rondes à raison de 20 minutes par joueur et par partie!. Le premier a été gagné par Sakaguchi (5/5) et j'ai fait 3/5 perdant seulement face au vainqueur et à Nakajima. Le deuxième a été remporté par Tanida (5/5) et je n'ai fait que 2/5, commençant à fatiguer. En particulier, j'ai joué n'importe quoi lors de la neuvième ronde, mais me suis réveillé pour battre Araki à la dernière ronde. Tanida

et Sakaguchi ont donc fait une partie de départage (diagramme G) pour désigner celui qui aurait l'honneur de disputer la finale au meilleur de 3 parties contre le tenant du titre depuis l'année dernière: Masaki Takizawa. C'est donc Sakaguchi qui a affronté Takizawa après le repas du soir en ayant déjà disputé 11 parties dans la journée!

Pour ce tournoi, les organisateurs avaient repris le système utilisé lors du championnat du Japon pour choisir les couleurs (cf Fforum 14). On tire au sort un joueur et il peut choisir la couleur, mais on donnera alors la victoire à son adversaire en cas de 32-32. Pour une raison qui m'échappe, ils ont appliqué ce système aussi pour la finale! Si bien que les deux parties auraient pu être jouées avec les mêmes couleurs. Takizawa a eu le choix de la couleur pour la première partie (diagramme H) et l'a emporté. Sakaguchi a donc choisi la couleur pour la deuxième (diagramme I) et le score a été de 32-32! En vertu de la règle, Takizawa a été déclaré vainqueur 2 à 0! Nos fidèles lecteurs auront reconnu, dans la position de la seconde partie avant le coup 53, la couverture de Fforum 14. Takizawa aurait donc pu gagner 33-31 au coup 55 en jouant a7/b7/h7/h8/g1/h1. Mais puisqu'un 32-32 lui suffisait, pourquoi se fatiguer! Félicitations à Sakaguchi pour avoir disputé 13 rondes dans la journée, alors que Takizawa s'était reposé tout le jour, jouant seulement 2 parties en nocturne. (A ce propos, signalons qu'au mois de juillet au Japon, il fait nuit à 19 heures!).

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

G: Tokyo Open. 6/8/89

K. Tanida 26-38 K. Sakaguchi

H: Tokyo Open. 6/8/89

K. Sakaguchi 21-43M. Takizawa

I: Tokyo Open. 6/8/89

M. Takizawa 32-32K. Sakaguchi

J'ai encore passé une semaine au Japon à faire un circuit vers le sud, visitant Kyoto, Nara, Osaka, Himeji (ville natale de Tamenori plus connue pour son splendide château), Okayama et même Hiroshima (très émouvant).

Que dire de la force des Japonais à Othello. Tout d'abord, ils ne sont pas imbattables: j'ai battu au moins une fois tous les gens avec qui j'ai fait au moins deux parties (y compris M. Takizawa, K. Ishii et T. Murakami). De l'avis général, ces trois-là plus H. Tamenori (avec qui je n'ai pu jouer) sont les quatre meilleurs joueurs. Je pense que ce sont les seuls Japonais susceptibles actuellement de remporter le championnat du monde (mais cela ne veut pas dire qu'ils vont forcément gagner s'ils participent comme on l'a vu avec Murakami éliminé en demi-finale en 1988). Derrière il y a une vague de jeunes joueurs qui montent: K. Sakaguchi, T. Nakajima, H. Kitajima, H. Goto, S. Kaneda, M. Komagata, H. Enomoto pour n'en citer que quelques-uns. Plus Makoto Suekuni, qui, à 12 ans, a déjà plusieurs secondes places dans le championnat enfant à son palmarès (et qui m'a battu en parties amicales). Si j'ajoute les 2 autres champions du Japon encore "en activité": K. Tanida et R. Taniguchi, je pense que les champions japonais 1990 et 1991 (au moins) figurent dans la liste des joueurs que je viens de nommer.

Ajoutons une anecdote qui m'a été rapportée par David Shaman. Cela s'est passé dans un match opposant deux enfants lors du championnat enfants 1986. Au bout d'un moment, les deux se sont mis à jouer avec les noirs. Evidemment, très vite, il ne resta plus que des pions noirs sur l'Othellier. Du coup, les gamins revendiquèrent tous les deux la victoire! Même s'il y a quelques parties fantaisistes, le championnat enfants est généralement de bon niveau.

Terminons avec des impressions en vrac. Le nombre de forts joueurs au Japon est plus élevé qu'en France: on n'a guère de parties faciles dans les tournois. On trouve dans les boutiques de jeux vidéos des machines qui jouent au Shogi (les échecs japonais) et à Othello et qui jouent très honorablement (du moins au niveau le plus élevé). Il y a également des cartes de téléphone qui font de la publicité pour Othello! Il faut dire qu'au Japon il est très facile d'avoir des cartes de téléphone personnalisées. Des magasins vous en vendent décorées selon votre propre idée.

Si vous avez envie d'aller au Japon l'été prochain, ce que je ne saurais trop vous recommander, la première chose à faire est de contacter (en anglais) Takeshi Murakami. Sachez que, quel que soit votre niveau, vous serez accueilli avec grand plaisir: les Japonais, au championnat du monde à Varsovie, distribuaient des invitations au voyage à tous les participants.

**INTERNATIONAL DE MILAN**

Tournoi du Grand prix d'Europe. Sur 2 jours au système suisse simple. Pré-sélectif pour le Mondial 1990 :

**6 et 7 janvier 1990**

*Renseignements et inscriptions : FFO*

**ILE DE FRANCE 1**

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

**Dimanche 14 janvier 1990 à 13H**

**Attention ! Le tournoi débute à 13h afin de laisser la place à 18h pour l'assemblée générale de la F.F.O.**

*Renseignements : FFO 40 26 51 69*

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

**ASSEMBLEE GENERALE de la F.F.O.**

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

*Ordre du jour* : Rapport moral, rapport financier, faire connaître et diffuser Othello en France. Questions diverses.

**Dimanche 14 janvier 1989 à 18h**

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

**SELECTION MONDIAL 90 PARIS**

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

**27 et 28 janvier 1990 à 9h 30.**

*Renseignements : FFO 40 26 51 69*

*Lieu* : Ecole Normale Supérieure, 48 Bl Jourdan, 75014 Paris.

**INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE**

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

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

**17 et 18 février 1990**

*Renseignements et inscriptions :*

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

**TOURNOI DEBUTANTS**

Ouvert à tous les joueurs n'ayant jamais participé à un tournoi, ou dont le classement FFO est inférieur à 1400. En 5 rondes sur une après-midi:

**25 février à 13H45**

*Renseignements : FFO 40 26 51 69*

*Lieu* : A confirmer : très probablement le forum des halles à Paris.

De nombreux lots et un **ordinateur de voyage Othello** seront offerts.

Ce type de tournoi sera appelé à se renouveler régulièrement si la formule séduit : Aidez-nous tous à en faire un succès soit en venant vous-même, soit en y invitant vos amis, vos enfants, vos collègues...

**INTERNATIONAL DE COPENHAGUE**

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

**Courant avril 1990**

*Renseignements et inscriptions : 40 26 51 69*

# 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 ? Téléphonnez 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 a trouvé son local hivernal. Et s'est mué pour l'occasion en club de l'E.S.T.P...**

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| ♦ Serge Trombetta<br>☎ 93 81 31 40<br>82, Bd de Cimiez<br>06000 NICE   | ♦ Jean-Ci. Delbarre<br>☎ 27 96 92 84<br>1 bis, Rue Charles<br>Paix<br>Courchelettes<br>59500 DOUAI  | 3, Rue de la Baisse<br>69100 VILLEUR-<br>BANNE  | ☎ 69 01 75 87<br>4, Rue Raie Tortue,<br>91240 St-MICHEL/<br>ORGE   |
| ♦ Renaud Coltery<br>☎ 93 74 18 99<br>Imm. D2, 378, Chemin<br>des Combes<br>06600 ANTIBES                                       | ♦ Jacques Basset<br>36, Rue des Fruges<br>BP 11, 62130 St-Paul/<br>Ternoise   | ♦ Serge Prost<br>27, Rue de la Sarra<br>69600 OULLINS   | ♦ André Bracchi<br>☎ 46 04 43 15<br>7, Rue Paul Bert<br>92100 BOULOGNE<br>BILLANCOURT.                     |
| ♦ Hervé Doutez<br>☎ 91 47 46 29<br>166, Rue du Camas<br>13005 MARSEILLE  | ♦ Yannick Hervé<br>☎ 88 27 77 96<br>9, Rue Albert Einstein<br>67200 STRASBOURG  | ♦ Dominique Penloup<br>☎ 48 87 19 74<br>26, Rue Rambuteau<br>75003 PARIS.   | ♦ Jean-Manuel Mascort<br>☎ 30 24 31 64<br>3, passage Juliette<br>78220 VIROFLAY                            |
| ☞ Isabelle Goussard<br>☎ 48 26 26 95<br>Brouillamnon Plou<br>18290 CHAROST   | ☞ Foyer des élèves de<br>Normale Sup de<br>physique de<br>Strasbourg (ENSPS),<br>7 rue de l'Université,<br>67000 STRABOURG.<br>Le mardi à 20h au<br>3ième étage, sauf<br>durant l'été.<br>☎ 88 27 77 96 | ☞ Club de l'E.S.T.P.<br>Le mercredi après-<br>midi à compter de<br>17h 30 à l'E.S.T.P.,<br>10 bis rue Som-<br>merard, Paris 5ième.<br>Apporter une pendule<br>si possible. Contact :<br>Dominique Penloup<br>au 48 87 19 74 | ♦ Denis Rouillon<br>☎ 42 42 07 58<br>21, Bd de la Républi-<br>que, 92250 LA<br>GARENNE-COL.                |
| ☞ Bruno Draper<br>☎ 61 58 17 81<br>Tous les mardi à<br>20h30, Restaurant<br>Free-Time, Place du<br>Capitole.<br>31000 TOULOUSE | ☞ Paul Freyss<br>☎ 89 46 17 80<br>18, Rue de la<br>Banlieue<br>68110 ILLZACH  | ☞ Club Normale Sup<br>Paris. Mardi à 20h30,<br>salle Othello, 2ème<br>étage, (sauf vacances<br>scolaires) 46 rue<br>d'Ulm, 75005 PARIS<br>Contacter : Emmanuel<br>Lazard<br>☎ 47 53 03 10                                   | ♦ Fabrice Diméglio<br>☎ 47 32 95 21<br>44, rue Xavier de<br>Maistre<br>92500 RUEIL                         |
| ☞ Didier ALEAUME<br>☎ 56 45 56 00<br>Res. Pontet Nouilles<br>Rue P.Eluard Bt. 13<br>App.11<br>33600 PESSAC                     | ☞ Thierry Barbot<br>☎ 72 72 82 89<br>Club Normale Sup<br>Lyon, les lundi soir à<br>20 h, près du bar des<br>élèves (sauf vacances<br>scolaires).<br>46, Allée d'Italie,<br>69364 LYON                   | ☞ Sup Télécom,<br>☎ FFO pour heures<br>réunion.<br>212, Rue de Tolbiac,<br>75013 PARIS  | ♦ Elie Cali<br>☎ 46 58 61 87<br>15, Rue Jean Dormoy<br>94200 IVRY/SEINE                                    |
| ♦ Marc TASTET<br>"Bordenave"<br>St-Pandelon<br>40180 DAX   | ♦ Laurent Pelissier<br>☎ 78 68 07 96  | ♦ Patrick Mottin<br>☎ 94 91 60 63<br>Le Michaëla Ent C<br>Av. de l'Elysée<br>83200 TOULON   | ♦ Dominique de<br>Ribbentrop<br>☎ 30 38 11 58<br>7 Justice Pourpre<br>95000 CERGY                          |
| ☞ Guilain Dorsimont<br>☎ 20 39 89 66<br>Club à CCAL Docteur<br>Nuyts,<br>2, Rue Gambetta,<br>59840 PERENCHIES                  |   | ♦ François Aguilon  | ♦ Bintsa Andriani<br>22, Rue Pierre Perdue<br>95800 CERGY St-<br>CHRISTOPHE.<br>☞ 3615 ELIOTT<br>3614 NESS |

# 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 :