

# FORUM

## N° 16

PRINTEMPS 1990

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

Blanc joue et gagne ...

## ② A chaque instant il se passe quelque chose à la FFO

Par Dominique Penloup

*A peine deux mois se sont écoulés depuis l'assemblée générale. Les idées qui avaient alors été lancées en l'air sont retombées sur leurs pieds. D'autres idées m'ont été suggérées par des joueurs suite à mes appels répétés en ce sens. Des projets ont déjà été réalisés et d'autres prennent forme:*

*Un tournoi "débutants" s'est tenu le 25 Février. Il n'a pas pu être annoncé dans Jeux et Stratégie à cause des délais mais malgré cela, des affiches, le bouche à oreille et un mailing efficace assurèrent son succès: il y eut 38 inscrits et de nombreux "non-débutants" vinrent prodiguer leurs conseils entre les rondes. DUJARDIN, L'IMPENSE RADICAL et la FFO avaient généreusement doté ce tournoi et chacun des participants put rentrer, fourbu, mais avec un glorieux trophée! Les conclusions de ce tournoi sont réjouissantes:*

- *il existe un potentiel de joueurs prêts à participer à des tournois à leur mesure.*
- *une information efficace donne de bons résultats et je pense que l'on peut faire beaucoup mieux.*
- *les joueurs "confirmés" sont prêts à venir initier leurs "collègues néophytes"; qu'ils en soient ici remerciés.*

*Souhaitons faire encore mieux pour le prochain tournoi débutants du 10 Juin (voir agenda).*

*Pour cet été le projet de stage se précise : il se tiendra sans doute au mois d'Août . Si vous êtes intéressé contactez Bruno De La Boisserie: 16 Allée des petits bois, 78000 VERSAILLES. Et oui vous avez bien lu! C'est en effet le célèbre "Parrain" du tournoi de St Michel/Orge (le plus important (1) tournoi Français d'ordinateurs d'Othello ) qui prend les choses en main!*

*A propos des "rétributions symboliques", comme le dit si joliment notre nouveau champion de France, c'est ce brillant polyglotte d'Emmanuel Lazard qui entre en scène. Une concertation internationale a débuté, elle va permettre de fixer bientôt les conditions d'attribution des titres de Maître et de Grand Maître International (je peux déjà vous dire qu'il est préférable de gagner des tournois que de les perdre et qu'ils doivent être internationaux plutôt que cantonaux). Pour les titres nationaux la mise en place sera sans doute un peu plus longue (c'est le syndrome bien connu du 22 à Asnières).*

*Mon estimé collègue, Emmanuel Lazard, cet infatigable organisateur, travaille également à la mise au point d'un format "international" pour les fichiers informatiques de parties, véritable sésame du village planétaire othellistique. Je rêve parfois de ce que pourrait être la FIDO (Fédération Internationale D'Othello sponsorisée par Canigou) avec un si brillant diplomate à sa tête : un individu capable de jouer deux simultanées à l'aveugle ne peut être entièrement mauvais!*

*Un tournoi de parties longues vient de commencer au club de la rue d'Ulm: c'est un premier test informel en format réduit (8 joueurs et une heure par joueur et par partie). J'ai déjà perdu ma première partie et je peux vous dire que c'est passionnant : on met vraiment plus longtemps à tomber au temps. Une fois le système rodé on lancera un tournoi plus important (sans doute 16 joueurs).*

*Les autres projets sont encore en gestation:*

- *un manuel d'initiation qui sera l'occasion pour P.Juhem, ce fin lettré toujours champion de France, de faire montre de ses multiples talents.*
- *des tournois différents (blitz, sur ouvertures imposées, hommes contre machines par équipes etc..)*
- *des rencontres avec les joueurs étrangers*

*On cherche également des idées et des bonnes volontés pour:*

- *une meilleure couverture médiatique du jeu (2)*
- *la diffusion des outils informatiques: ils existent et sont excellents (3) mais peu diffusés*

*Enfin on attend toujours avec gourmandise vos suggestions et propositions. Sachez qu'elles seront accueillies avec passion et que nous ferons tout pour les réaliser.*

*Pour contraster avec ce ton quelque peu lugubre et défaitiste, je conclurai en disant que c'est le printemps, que les petits oiseaux chantent (4) et vive la vie.*

NOTES (5)

1-Oui je sais:Pérenchies aussi c'est super

2-Dans Jeux et Stratégie c'est parfait mais ailleurs....

3-Bravo à Emmanuel,Olivier,Sylvain,Thierry,Marc et les autres

4-Surtout au jardin du Luxembourg les mercredis et samedis après-midi quand on joue à othello sous les arbres

5-Voir "L'art subtil des notes dans les articles de Fforum" par Paul Ralle(6)

6-Le célèbre mycologue

# SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Emanuele CIVIDALLI

Jean-Claude DELBARRE

Bernard DAUNAS

Dominique DE RIBBENTROP

Vincent IMPUREABREUVE...

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Jean-Manuel MASCORT

Dominique PENLOUP

Didier PIAU

Jean-Francois PUGET

Brian ROSE

Alex SELBY

Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est le magazine de la  
Fédération Française d'Othello

B.P. 147

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 40.26.51.69

<b>COUVERTURE</b>	<b>1</b>
<b>EDITORIAL</b>	<b>2</b>
<b>SOMMAIRE</b>	<b>3</b>
<b>MAGAZINE</b>	<b>4</b>
<b>COURRIER DES LECTEURS</b>	<b>8</b>
<b>PARTIE COMMENTEE</b>	<b>10</b>
<b>PROBLEMES</b>	<b>16</b>
<b>ANCIENS NUMEROS</b>	<b>16</b>
<b>VU AU NATIONAL 89</b>	<b>17</b>
<b>SOLUTIONS DES PROBLEMES</b>	<b>19</b>
<b>SOLITAIRE</b>	<b>20</b>
<b>CLASSEMENT F.F.O.</b>	<b>21</b>
<b>MEIJIN 1989.</b>	<b>22</b>
<b>GRAND PRIX DE FRANCE 1990</b>	<b>24</b>
<b>INFORMATIQUE</b>	<b>25</b>
<b>LA PARITE</b>	<b>26</b>
<b>AGENDA</b>	<b>28</b>
<b>CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX</b>	<b>29</b>
<b>ADHESION</b>	<b>30</b>

# MAGAZINE

## MILAN 90

*par Emanuele Cividalli*

Ah! L'Italie! Venise, Florence, Rome, voir Naples et mourir. Ses gondoles, ses canaux, ses églises, ses palazzi. Et bien sûr, ses chocolats, ses glaces, ses pizzas. Et puis, l'Italie, c'est aussi Ghirardato, Brusca, Marconi, Perotti : toute la fine fleur de l'othello transalpin.

L'an dernier, peu de joueurs avaient effectué le déplacement à Milan: seuls quatre joueurs français étaient venus internationaliser le tournoi. Ils s'étaient d'ailleurs brillamment comportés.

C'est peut-être pourquoi cette année, comptant réaliser une bonne performance contre une opposition inexistante, plusieurs des meilleurs joueurs mondiaux se sont retrouvés, avec surprise, le samedi 6 janvier au matin, au coeur de la cité lombarde. Au fil des rondes, on pouvait discerner autour des othelliers: P.Bhagat et G.Brightwell, venus perfidement de leur lointaine Albion essayer d'accroître l'hégémonie anglaise sur l'othello européen (rappelons que l'Angleterre a gagné, ces deux dernières années le championnat du monde par équipes) ; A.Kierulf, digne globe-trotter othellistique, puisque, bien qu'étant de nationalité norvégienne, il a successivement représenté la Suisse et les USA dans les compétitions mondiales ; T.Bischoff et M.Merkle, deux autres joueurs du pays des Edelweiss, des mouvements d'horlogerie et du chocolat ; six indigènes

locaux, dont les quatre sus-nommés, auxquels il fallait rajouter D.Barnaba et A.Ranieri et, j'ai gardé le meilleur pour la fin, trois représentants tricolores, E.Lazard, D.Penloup, M.Tastet, dont je tairai, par égard pour leur modestie légendaire, les performances finales.

Ces quatorze joueurs, n'écoutant que leur courage, se mirent d'accord pour transformer le désormais classique "onze rondes et une finale" en un "toutes rondes" endiablé. Au cours de ces deux journées othelliennes, on vit successive-

ment: Quelque trafic louche: Je t'échange un abonnement à Fforum et un à la revue anglaise contre le livre italien et 20.000 Lires pour payer mon hôtel ce soir.

Des problèmes d'arithmétiques: Sachant que P.Bhagat m'avait prêté 10 Livres au dernier tournoi de Cambridge, que mes liras italiennes m'ont coûté 4,4325 Francs la centaine et qu'un pion d'othello placé à 6,5% rapporte 352,50 francs dans le désordre, quel est l'âge de Tameneri?

Une gaffe: Juste après avoir perdu contre E.Lazard, M.Tastet ajouta :

- J'espère que maintenant tu vas gagner toutes tes parties. Ce qui n'eut pour seule conséquence que de faire perdre à E.Lazard ses sept(!) parties suivantes.

Deux belles performances:

Pour leur première rencontre internationale, D.Penloup se permit de renvoyer le vice-champion du monde à ses chères études en le battant dans une ouverture Brightstein. Dans un tout autre registre, E.Lazard fit la démonstration de sa capacité stomacale en ingurgitant deux pizzas lors du premier dîner, sous les regards incrédules des autres joueurs.

Finalement, après avoir bataillé, retourné, sacrifié, piège-de-Stonerisé, nous repartîmes la tête bien pleine et l'estomac lourd des gâteries italiennes et du nougat distribué comme cadeau à tous les participants.

### Le classement final:

1	A.Brusca (I)	10)/13
	P.Bhagat (GB)	10
3	F.Marconi (I)	9
	G.Brightwell (GB)	9
	P.Ghirardato (I)	9
	A.Kierulf (CH)	9
7	M.Tastet (F)	6.5
8	E.Lazard (F)	6
	D.Barnaba (I)	6
10	D.Penloup (F)	5.5
11	M.Perotti (I)	5
	A.Ranieri (I)	5
13	T.Bischoff (CH)	1
14	M.Merkle (CH)	0

# Le pont de la rivière Cam (\*) 5

par Jean-Manuel Mascort

Que peut-on aller faire à Cambridge un 17 février ? Eh bien, si vous n'êtes pas envoûtés par la vingtaine de collègues qui s'y trouvent, si vous ne voulez pas vous ressourcer moralement, ou si vous n'êtes pas intéressés par délirer un week-end entier, vous pouvez toujours passer vos journées (et vos nuits ; Fabrice Di Méglio, tél : 36 69 10 10) à retourner des pions bicolores.

C'est ce qu'ont décidé nos 6 aventuriers en terre anglaise : E. Lazard, F. DiMéglio, D. Penloup, M. Tastet, D. Rouillon et moi-même (il fallait bien que j'aie vu, car chaque année, on me rabâchait que c'était super, génial...). Eh bé... C'est vrai !

Conséquence logique d'un tournoi toujours très sympa : record de participants avec 39 joueurs, dont l'équipe championne du Monde (Brightwell, Bhagat, Feinstein), l'américain de service D. Shaman et autres habitués des championnats du Monde : Leader, Kierulf, Wahlberg etc...

Se déroulant dans les locaux même de l'université de Cambridge, le tournoi fut arbitré par notre international camarade, E. Lazard (qui, si il ne vous l'a pas encore dit, a arbitré 2 championnats du Monde, 2 Cambridge, 3 Copenhague, 4 Paris).

Malgré cela, le tournoi débutait très fort pour nos représentants : Emmanuel battant Wahlberg, Dominique A. Degrey et votre modeste reporter faisant de même avec Feinstein.

Le début du tournoi fut marqué par le sans-faute de P. Bhagat et Dominique, ce dernier se permettant d'aligner successivement I. Leader (33-31), E. Lazard (34-30), et D. Shaman (37-27). Leur rencontre eut lieu à la 6ième ronde et... Dominique aurait pu gagner. Mais, vous savez, le terrain était lourd et la nourriture, là-bas...

Pendant ce temps, I. Leader remontait au classement, en se défaisant de G. Brightwell 42-22, et finissait second au terme de la première journée, derrière l'invaincu P. Bhagat et devant 7 joueurs dont M. Tastet, D. Penloup et moi-même (avec 5/7).

Après une nuit, un oeuf et deux branches de bacon (plus un petit tour de pub pour nos amis belges, que je salue ici : salut Pierre, Luc, Eric et les autres), Bhagat refroidissait les ardeurs matinales de Leader en le battant 48 à 16, alors que Marc triomphait de D. Shaman 44-20.

A deux longueurs de l'arrière, Peter toujours invaincu était assuré de la finale. Dominique voyait ses chances anéanties par H. Verrill à la 10ème ronde, qui, sur sa lancée (et aidée par le manque de combativité de P. Bhagat ?) lui infligea sa première défaite, et décrochait ainsi une 3ième place. Leader assurait la finale en battant Emmanuel, Marc assurait la 3ième place en me battant.

Finale anglaise avec Bhagat-Leader. Petite finale avec Verrill-Tastet. Peter avait battu Imre à la 8ième ronde, Marc

avait battu Helena à la 5ième. Ils firent de même en finale, mais en trois parties, concédant chacun une partie à l'adversaire.

En conclusion, Peter est un bon premier (n'en déplaise à Philippe Juhem), Imre est un bon second et Marc un très bon troisième.

Ah ! Encore deux choses : le restaurant indien du dimanche soir est vraiment très bon et puis, allez, l'année prochaine, vous viendrez, hein ? Plus on est de fous... de toute façon, pour ma part, je suis déjà converti : "I'll come back!".

## Classement final :

1 P. Bhagat	10/11 (+2)
2 I. Leader	9/10 (+1)
3 M. Tastet	8/11 (+2)
4 H. Verrill	8/11 (+1)
5 E. Lazard	7 points
D. Penloup	
J. Feinstein	
M. Handel	
P. Jeangille	
A. Selby	
D. Shaman	
12 F. D. Meglio	6 points
J.M. Mascort	
G. Brightwell...	

(\*) titre emprunté à Dominique Penloup.

Je n'ai personnellement rien contre les ordinateurs. Enfin, presque rien. Je sais bien que ce n'est pas uniquement de leur faute si retirer de l'argent dans un bureau de poste est devenu aussi compliqué que faire décoller un A-320 par exemple. Mais là, c'en est trop: non seulement ces satanées machines se permettent de gagner de temps en temps (!) des tournois d'Othello, mais encore elles se défilent honteusement, une fois leur forfait accompli, pour rédiger le compte-rendu dans Fforum.

Eh bien oui, vous l'avez sans doute compris à présent, 1990 a bien mal débuté pour nous autres joueurs humains puisque le premier tournoi Ile de France de l'année a été remporté par un programme répondant au doux nom de Théole et aux tendres injonctions de son concepteur, le sympathique Nicolas Becquet. Allez donc convaincre après ça les néophytes goguenards de service, à la cantine de votre lycée ou autour de la machine à café à votre boulot, que mais non, mais non, les ordinateurs ne sont pas les meilleurs à Othello. Enfin...

Passons plutôt au tournoi proprement dit: 3 programmes et 22 joueurs humains se sont donc retrouvés le dimanche 14 janvier dans un des hauts lieux du 14<sup>e</sup> arrondissement othellistique de Paris (dois-je préciser lequel? Bon, c'était à l'E.N.S. 48 boulevard Jourdan), tous séduits par l'équation cabalistique suivante:

**IdF1 + AG = yabon!**

On reconnaissait parmi les participants daignant converser autrement que par mégaflop ou kilobit de mémoire morte: Philippe Juhem, tout récent champion de France, Jean-François Puget, dont c'était le grand retour à la compétition après presque un an d'absence des rings... pardon des salles de tournoi, une foule de bons joueurs plus quelques antiquités qui auraient joué, dit-on, pendant des périodes reculées et

un peu troubles de la préhistoire.

Paul Ralle était par contre absent. Il aurait déclaré au téméraire envoyé spécial de Fforum venu l'interviewer dans sa retraite de Terre Adélie où il se consacre à la recherche de la Parfaite Lumière (notion zen bien connue): "Tamenori n'y sera pas? Alors je ne viens pas."

Côté circuits intégrés, participation de qualité, puisque outre Spock, rôdaient Théole et Othel du Nord, deux programmes fort bien classés au hit-parade de la FFO.

Ronde 1: l'infortuné Bip entame son calvaire et Théole bat Spock dans le choc des inhumains.

Ronde 2 : défaite surprise de Bintsia Andriani, hors de forme ce jour là, 34-30 contre Pascal Masson (250 points d'écart au classement tout de même) et nulle de Philippe Juhem contre Othel du Nord. Quant à moi je dois rencontrer "le coriace mais faisable Bruno de la Boiserie" (N.D.L.R.: voir Fforum 15); BdIB joue une ouverture de son frère VdIB et au coup 51 je ne compte pas mieux qu'une suite perdant 33-31. Je la joue la mort dans l'âme mais Bruno gaffe horriblement et nous terminons la partie à 42-22 en ma faveur. J'ai recompté la bonne suite après le tournoi: elle gagnait quand même 33-31. Conclusion: 1) je ne sais toujours pas compter les finales; 2) Bruno non plus; 3) Othello est un jeu de hasard.

Ronde 3: Penloup et Thill annulent; je rencontre Puget qui continue son come-back fracassant dans le plus pur style "Retour du Jedi" puisqu'il me bat 38-26. Pas mal pour un revenant! Théole et Puget sont donc en tête avec 3 parties gagnées, suivis par Othel du Nord et Juhem avec 2,5 parties.

Ronde 4: Théole bat Puget, Othel bat Masson, Juhem bat BdIB. Je fais subir à F. di Meglio le sort qu'il avait infligé à Thierry Bousch en le battant 63-1; il paraît que nous suivons Brightwell-Tamenori, finale du championnat du

monde 89, jusqu'au coup 22 mais au coup 28, Fabrice me permet de gagner 3 temps: dans un bétonnage ça ne pardonne pas. On trouve donc Théole seul à 4 points, Juhem et Othel du Nord à 3,5 points puis Puget, Mascort, VdIB et Piau à 3 points.

Ronde 5: chacun s'attend à un affrontement sans pitié (surtout du côté machine) entre Théole et Philippe. Las! Le programme d'appariements (bon sang mais c'est bien sûr! Un programme! Tous complices!) désigne les matches Théole-Othel du Nord, Juhem-Mascort, Puget-VdIB et Piau-Thill, les premiers nommés ayant gagné. Cette ronde voit les deux seuls 64-0 du tournoi infligés par Cuvier (sur abandon de Spock: bug!) et Coulon.

#### Classement final:

1 Théole	5
2 Philippe Juhem	4,5
3 Jean-François Puget Didier Piau	4
5 Dominique Penloup Othel du Nord...	3,5

A noter que les seules rencontres entre les 4 premiers du tournoi ont été Puget-Théole et Piau-Puget; que Jean-François a donc terminé troisième comme tout le monde s'y attendait depuis le début; que F. Coulon s'est tenu tranquille: François a même été tellement sage qu'il a eu le droit de présider l'A.G. qui a suivi; mais ceci est une autre histoire...

P.S.: pourquoi ne pas compter un point par partie gagnée? J'en ai assez de devoir diviser par 2 le nombre de points pour savoir combi en de parties un joueur a gagnées et je doute que cet artifice fasse tourner plus vite le programme d'appariements d'Emmanuel Lazard.

P.P.S. perfide: j'ai bien ri à la lecture du compte rendu du championnat de France 89 dans Fforum 15. Quoi? Encore 4 ex aequo à la première place du système suisse!

.../...

# Sélection Mondial de Paris

7

Par Jean-François Puget

Le tournoi de sélection de Paris a rassemblé 20 athlètes surentraînés prêts à tous les sacrifices. On notait parmi eux Philippe Juhem, champion de France en titre, et favori du tournoi, Marc Tastet, bien placé également, des jeunes et moins jeunes qui montent comme Emmanuel Caspard. Il y avait également deux revenants, Bernard Daunas et moi. Pour ma part, ce tournoi était le deuxième en 11 mois.

Mais voilà que les premiers combats ont lieu : stupeur, le favori chancelle, puis s'écroule terrassé par l'inattendu Thierry Gille; Marc Tastet commet un crime fratricide puisqu'il abat son frère Serge ; Bernard Daunas triomphe sans gloire contre le loqueteux BIP, et Bintsia Andriani profite d'une baisse de ma garde vers le 42ième coup pour me mettre KO.

La ronde 2 se passe plus calmement à part la notable victoire de Juhem (si si!) contre BIP. Après la troisième ronde, seuls deux champions restent invaincus : E. Caspard et D. Penloup. Je mords une fois de plus la poussière contre B. Daunas qui n'est pas si décrépité que ça !

Suit un festin d'anthologie.

## (Le retour du Jedi, la suite...)

Ce qui revient, comme tout le monde le sait, à choisir les finalistes et donc le champion au départage. Et puis, quelle formule savoureuse que "les bons joueurs étaient comme d'habitude présents sauf..."! Jusqu'à combien de noms énumérés après le "sauf" est-on en droit de l'employer? Rappelons tout de même que les 3 joueurs cités occupent les 3 premières places du classement, et que la participation au championnat de France des 10 meilleurs joueurs du classement de l'époque était, sauf erreur de pointage de ma part, de 9 sur 10 en 88 (un absent: P. Juhem) comme en 87 (un absent: E.Cali).

Passons pudiquement sur ces débordements gargantuesques. L'après-midi se passe mieux pour moi puisque je défais tous mes adversaires et E. Caspard prend la tête en abattant D. Penloup à la 4ième ronde.

Seul Bernard Daunas ébréchera sa supériorité en le battant à la sixième ronde. Il se fera toutefois complètement éclater dès la ronde suivante par E. "killer" Caspard qui finit la 1ère journée en tête.

Parmi les quelques menus faits marquants on peut noter pêle-mêle: Thierry Barbot avait un coup fatal contre moi et ne l'a pas vu (pffff...), J. Piat achève de désespérer Juhem à la ronde 6.

La partie entre S. Alaard et M. Léry de la ronde 7 failli continuer devant la haute cour de justice suite à des retournements à deux (oui vous avez bien lu, à deux) mains de la part du suspect Alard.

Derrière E. "rock" Caspard se pressent une meute hurlante composée de : Tastet, Daunas, Piat et moi.

Après une nuit d'orgie, les combattants se retrouvent dès l'aube sur le champ de bataille. Seul manque à l'appel Bruno Bras qui fout en l'air le pauvre BIP, non mais c'est vrai, pour qui y s'prend, faut pas déconner, merde alors.

Hum, bon, Caspard dégomme Piat, Tastet se fait Daunas, j'échappe au carnage en tombant contre F. Coulon qui se laisse battre.

A la ronde suivante je ne peux plus y couper, il faut que j'affronte E. "terminator" Caspard. A la surprise générale (du moins en ce qui me concerne) je l'éclate. Me voici en tête à ses côtés, ainsi que Marc Tastet qui a décapité Piat.

La ronde suivante je bas Marc qui voit la finale s'éloigner, tandis que Caspard s'adjuge Alard.

Enfin lors de la dernière, je réédite ma botte secrète contre

Caspard, tandis que Tastet perd contre Luc Jeangille qui revient très fort sur la fin.

La finale s'annonce donc facile, facile pour moi puisque j'ai battu 2 fois nettement Emmanuel. Eh bien non, il ne se laisse pas faire, et me bat d'entrée. Grâce à un sursaut d'énergie je contiens mon bouillant adversaire et m'adjuge les deux parties suivantes.

Pour finir cette saga, voici la morale :

- il semble qu'il y ait une désaffection des meilleurs joueurs français puisque ni D. Piau ni P. Ralle n'étaient là, que P. Juhem est visiblement hors de forme, et que je n'avais pas joué depuis un an.
- de nouveaux bons joueurs commencent à s'affirmer, comme E. Caspard qui termine devant 2 représentants au championnat du Monde.
- les anciens se maintiennent, témoins ma victoire, la 3ième place de Jeangille, et la 4ième de B. Daunas.

Bonne nuit les petits !

## Le classement final :

1	Puget	18 (+4)
2	Caspard	16 (+2)
3	Jéangille	16
4	Tastet	14
	Daunas	
6	Juhem	12
	Andriani	
	Coulon	
	Piat	
	Di Méglio	
11	Alard	10
	Lery	
	Penloup	
	Barbot	
15	Delfante	8
	Tastet Serge	
	Torcia Didier	
18	Thierry Gillé	6
	Bras.	

Il est des lettres qui tombent fort à propos. D'autres qui font mal. Celle-ci a le mérite de cumuler les deux genres. Merci à Philippe Juhem pour sa lettre... Peut-être la réponse le surprendra-t-elle ? Ne lui en veuillez pas, il n'y est pour rien !

## POUR UN CHANGEMENT DE METHODE A LA TETE DE LA FEDERATION

par Philippe Juhem

*Lors du dernier championnat de France certains joueurs, dont j'étais, sont arrivés en retard le samedi après la pause du repas de midi : nous étions placés sur la table la plus éloignée des cuisines et nous avons été servis en dernier. Même en nous pressant et en ne prenant ni dessert ni café nous sommes arrivés un bon quart d'heure en retard sur l'heure de rendez-vous, et là, nous avons eu la surprise de constater que nos pendules avaient été mises en route par l'arbitre du tournoi (alias Bernard Daunas, président notre fédération). Il appert de surcroît que celui-ci savait parfaitement où nous étions, quelle était la raison de notre retard et que notre arrivée était imminente (il avait en effet envoyé des messagers nous chercher). Si notre arbitre avait consulté les joueurs et qu'après un vote ils lui aient demandé de faire démarrer les pendules, nous n'aurions rien à dire, mais bien sûr il n'en a rien été (en fait, je pense qu'à part Olivier Thill qui ne peut plus guère compter que sur ce genre de stratagème pour gagner ses parties, nos camarades othellistes nous auraient amicalement attendu).*

*L'argumentation de Bernard est simple : " Etiez-vous en retard oui ou non ? Oui ? Et de beaucoup ? Donc il était légitime que je fasse démarrer vos pendules ! ". Je poserais le problème de façon différente. Nous jouons à Othello pour des raisons diverses mais en partie pour retrouver des amis, pour rire et plaisanter ensemble, bref Othello est pour nous un loisir et non une profession ou une occupation sérieuse. Qu'importe alors que nous ayons un quart d'heure de retard; quelle importance que nous finissions à sept heures et quart au lieu de sept heures le samedi soir ? Nous n'étions pas pressés et personne n'avait de train à prendre. De toute façon nous devions tous coucher sur place. Sommes-nous dans une usine, menacés d'être sanctionnés ou défavorisés au moindre retard, sommes-nous dans une caserne pour devoir respecter servilement les ordres d'un adjudant, sommes-nous dans une prison ou un internat pour devoir subir les humeurs et les caprices d'un petit chef ? Bref, sommes-nous un groupe de personnes cultivées et responsables ou un troupeau d'oies ayant besoin d'un gardien et d'une bonne trique.*

*A mon avis, dans un tournoi d'Othello qui rassemble des copains, qui se déroule dans une bonne ambiance et où personne n'est en retard si ce n'est pour une bonne raison, faire démarrer les pendules est stupide et scandaleux. Par delà son caractère anecdotique et finalement sans importance (mais je dis cela parce que j'ai gagné à Lyon, sinon je serais plus sévère) cette affaire met en cause l'esprit juriste et répressif du président de la fédération; pour lui Othello semble avoir cessé d'être une occasion de s'amuser (d'ailleurs il ne joue plus et on voit ce que donne aux échecs une organisation dirigée par des non-joueurs) mais une occasion de faire respecter les règlements qu'il a fait promulguer. Il me semble indispensable de juguler les tendances autoritaristes de notre cher président. De toute façon, il ne s'agit pas de juger un individu mais de critiquer les règlements et les pratiques qui l'ont mis en position de prendre une telle décision; en d'autres termes l'institution d'un arbitre-dictateur souverain me paraît absurde, illégitime et propre à faire surgir toute sorte de chicanes et de contestations (cf. François Coulon). Bernard Daunas a fait beaucoup pour l'Othello en France, il peut encore faire énormément à condition que les joueurs imposent les pratiques et les usages d'une fédération démocratique et conviviale.*

Deux parties dans ce courrier : un problème d'arbitrage tout d'abord, une mise en cause personnelle ensuite.

Sur le problème d'arbitrage, les choses sont très claires : le championnat de France était sous la responsabilité d'un arbitre, dont les décisions s'imposent à tous, sauf appel devant la commission règlement. J'ai donc, en tant qu'arbitre, pris la décision de fixer la reprise des parties à 13h30. Cette décision a été annoncée, n'a fait l'objet d'aucune contestation et était connue de Philippe.

Elle ménageait largement le temps nécessaire pour se restaurer, les organisateurs lyonnais ayant obtenu l'accès à la cantine de normale sup, laquelle était située à moins de 10 mètres du tournoi et servait sans délai, pour un coût modique.

Dès lors, que s'est-il passé ?

A 13h30, la moitié des joueurs étaient présents. A 13h35, tout le monde était arrivé, à l'exception d'un unique groupe d'une huitaine de joueurs (ces derniers ont en effet choisi, comme c'est bien sûr leur droit, de dédaigner la cantine toute proche pour une pizzeria bondée située à quelques centaines de mètres). J'ai donc, à 13h35, envoyé un messenger les informer que dès son retour les horloges seraient lancées. A 13h52, soit 22 minutes après l'heure annoncée (à comparer avec les 25 minutes allouées à un joueur pour sa partie), et alors que la très nette majorité de joueurs présents prenaient leur mal en patience, j'ai lancé les pendules, tout en envoyant un nouveau messenger en informer les retardataires.

Ceux-ci sont arrivés à 13h55 et ont immédiatement commencé à jouer. Tous, sauf Philippe Juhem... Celui-ci, ivre de rage, a d'abord consacré une bonne minute à m'injurier grossièrement avant de s'enfermer dans les toilettes. Il a ensuite joué et perdu sa partie, pour dans les parties suivantes et le lendemain brillamment revenir sur les meilleurs et devenir champion de France.

Je n'ai pris aucune sanction à l'encontre de Philippe pour son comportement (je crains fort que, dans d'autres sports, il aurait été exclu sur le champ du tournoi...). D'autre part, ni Philippe ni aucun joueur n'a fait appel devant la commission règlement de ma décision de lancer les pendules.

Dans ces conditions, et quelles que puissent être les dénégations de Philippe, il me semble que je pourrais être fondé à parler d'attaque personnelle, sa lettre ayant été écrite longtemps après le tournoi et donc en aucun cas sous l'empire d'une colère momentanée.

Ce qui nous amène à la seconde partie de la lettre, et une réponse en forme de testament...

Celle-ci pose les problèmes suivants :

- La légitimité du président.
- Le président est-il un (bon) joueur...?
- Au delà, pourquoi diable certain joueurs consacrent-ils une part parfois importante de leur temps au fonctionnement de la fédé ?

La légitimité du président : elle procède de trois sources :

- Tout d'abord, bien sûr, la légitimité statutaire : candidature au conseil signée d'au moins 10 membres de la FFO, présentation devant les électeurs, élection au conseil, lequel élit ensuite chaque année en son sein et à bulletins secrets le président. Autre source de légitimité statutaire, l'assemblée générale de la FFO qui approuve ou rejette le rapport moral du président sur l'état de l'association.
- Le temps consacré (bénévolement) à l'association : pour ce qui me concerne, il a atteint un seuil qui empiète par trop sur mes autres activités et ma vie privée. Réunions du conseil, des commissions spécialisées dont je suis membre, mise à jour du fichier des adhérents et des joueurs, organisation du tournoi de Paris et du championnat de France, mise en page de contact FFO et d'un bon tiers de Fforum, appels téléphoniques à toute heure, etc...
- La volonté farouche de ne représenter aucun groupe ou intérêt particulier au détriment de l'intérêt général de l'association, et de respecter ses statuts. Ceci inclut: veiller à protéger l'association de toutes influences extérieures, de nature par exemple politique ou commerciale (la fédération japonaise, pour ne citer qu'elle, est totalement tombée sous la coupe de la Tsukuda company, sans que les joueurs aient leur mot à dire sur son fonctionnement; elle a été jusqu'à sélectionner d'office au mondial l'un de ses directeurs, par ailleurs joueur de faible niveau, sans que celui-ci joue une seule partie pour se qualifier !); veiller aussi à ne pas privilégier certains adhérents bruyants au détriment d'autres plus discrets : tout particulièrement (et là je vais me faire des ennemis...) ne pas céder au groupe des bons joueurs, pour l'essentiel parisiens, qui ont trop souvent tendance à considérer que leurs intérêts s'identifient totalement à ceux de la FFO, au détriment des provinciaux et des débutants. Le drame vient de ce que ce sont malheureusement presque les seuls à s'intéresser au fonctionnement de la FFO, à y consacrer du temps, à participer aux assemblées générales et même à voter !

Venons-en brièvement au second point : le président est-il un bon joueur ? Je pense que tout le monde s'en fiche éperdument, Philippe mis à part, c'est pourquoi je devrais passer tout de suite au troisième point. Deux choses tout de même :

- Je crois qu'il est bon que les membres du conseil soient des joueurs, sans pour autant nécessairement qu'ils fassent partie de l'élite. Cela évitera peut-être les errements nippons...
- Et puis... je ne résiste pas à une petite mesquinerie : lors du dernier tournoi de sélection pour le mondial, j'ai devancé le champion de France en titre, un certain, hé...hé... eh oui : un certain Philippe Juhem !!!

Enfin, terminons avec la motivation des animateurs de la FFO : pour certains c'est un moyen de développer leurs talents d'organiseurs, pour d'autres parfois le goût du pouvoir, pour d'autres encore le sens de l'intérêt collectif. Souvent un mélange de tout ça, puissamment renforcé par la conviction que les volontaires étant rares, il faut bien que quelqu'un s'y colle...

Il faut savoir que plusieurs des principaux animateurs de la FFO y consacrent une part importante de leur temps. En échange, il me paraît raisonnable de leur accorder un minimum d'indulgence....

Pour ce qui me concerne, j'ai contribué à la création de la FFO par goût pour Othello et pour la compétition. Puisqu'il n'existait ni club ni fédération, j'ai tenté de les créer. La fédé existe aujourd'hui, elle fonctionne même de manière satisfaisante, et voit ses effectifs croître rapidement. Dans ces conditions, il est peut-être temps que je m'en serve comme joueur. Juste comme joueur... c'est pourquoi je ne compte pas solliciter un nouveau mandat de membre du conseil, et que j'arrêterai progressivement d'ici à la fin de l'année toute activité au sein de la FFO : j'y ai trouvé beaucoup de satisfactions et quelques amis, c'est tout le bonheur que je souhaite à mon successeur...

Très amicalement à tous et à Philippe,

Bernard Daunas, (futur ex-)président.

# MONDIAL 89 : TAMENORI - TASTET

Par Philippe Juhem

Cette partie a été jouée à la neuvième ronde du championnat du monde 1989 à Varsovie entre Hideshi Tamenori (noir) et Marc Tastet (blanc). Les deux joueurs étaient alors ex aequo seuls en tête du tournoi avec sept victoires et une défaite chacun.

1-7. Ouverture Tigre classique.

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

H. Tamenori 35-29 M. Tastet

8.G5 Marc joue le coup le plus courant. Je crois que blanc reprend le centre trop rapidement. Je préfère le coup 8.G6 avec différentes suites possibles : D7 joué par Dominique Penloup suivi de D6 ou de F3 (voir les parties de Dominique et la partie Taniguchi-Tamenori, Tokyo, 1988 où Tamenori gagne avec ce coup 8), F7 conseillé par Comp'oth et suivi par D6 ou par G5 comme dans la partie Tamenori-Ralle (28-36, Varsovie 1989), ou encore E7 pour menacer 11.G5 (voir M.Takizawa-Azuma, Tokyo, 1986).

9.G4 Tamenori s'en tient au coup classique. Ce coup étant systématiquement joué au Japon, il est possible qu'il compte sur sa connaissance de l'ouverture aussi bien avec noir qu'avec blanc pour prendre l'avantage (voir M.Takizawa-Tamenori, Meijin 1989 dans ce numéro de Fforum, N.Takizawa-Tamenori, Ishii-Tamenori et Mine-M.Takizawa, championnat du Japon 1989 dans Fforum 14).

Remarquons que Tamenori est le seul fort joueur japonais à pratiquer en compétition l'ouverture perpendiculaire; il connaît donc sans doute très bien les lignes de jeu de blanc dans cette ouverture et un peu moins bien celles de noir. Le coup 9.G6 est également jouable (voir les deux parties Juhem-Tastet, championnat de France 1989).

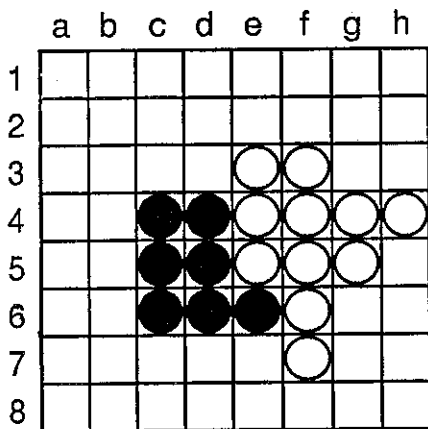
10.F3 Le coup classique et sans doute le meilleur. Alors qu'au coup 7 noir était tout à fait au centre de la position c'est maintenant blanc qui contrôle le centre, en dominant les cases E4, E5, F4 et F5, c'est-à-dire les diagonales B8-H2 et B1-H7.

11.C6 C'est le coup que jouent les Japonais en général et Tamenori en particulier (voir sa défaite en 1988 à Tokyo contre Kaneda). Ce coup laisse le centre à blanc mais ne retourne qu'un pion. L'idée est de forcer blanc à retourner un des pions noirs dispersés G4 ou F6 pour permettre à noir de se regrouper dans de bonnes conditions avec par exemple les suites 12.D3-D6-G3(ou H3 ou H4)-C3 ou 12.G6-D6-G3-F7(ou H5) ou encore la suite du texte. Deux autres coups 11 sont également possibles : D6 (que Feldborg a utilisé victorieusement contre Tamenori lors du dernier championnat du monde) avec les suites 12.C6-G3-D3 ou C3 (parties Puget-Maccheroni, Mondial 88 et Bracchi-Brightwell, Paris 87) avec une partie équilibrée, ou encore 12.C6-G6-D3-G3 (parties Murakami-Tamenori, Murakami-Jensen, Murakami-Andersson, Mondial 88 et Jensen-Stanton, Feldborg-Tamenori, Mondial 89 toutes gagnées par noir) et G6 qu'emploient les Italiens Perotti et Ghirardato avec des succès mitigés (voir Perotti-Andersson 17-47 et Ghirardato-Feldborg 25-39, Varsovie, 1989) et que Paul Ralle a utilisé contre Elie Cali (Ralle-Cali 18-46, Paris 87). 12.H4 Blanc doit éliminer un des trois pions G4, F6 et D4; reste à savoir lequel et comment. Si on retourne le pion F6 on risque après D6 de se retrouver avec une structure de pions noire (C4,5,6 et D4,5,6) difficilement attaquant (sur C7 vient C8 ou D7, sur C3 vient C2 ou D3, sur B3 vient B4, sur B5 vient B4) et blanc risque alors de devoir retourner le dernier pion noir isolé G4; on peut avoir par exemple 12.G6-D6-G3(ou H3 ou H4, mais noir risque alors de jouer en G3)-F7(ou H5) (avec une position que nous avons déjà envisagée ci-dessus lors du coup 11) ou 12.F7-D6-G3-H5(ou G6) avec sans doute un avantage à noir qui pourra aller soit en D3 (si le pion F5 est toujours noir après le coup 16 de blanc) soit en E7. Si on retourne le pion D4, noir joue en D6 puis regroupera sa position en jouant en C3 ou en G3 avec les suites 12.D3-D6-B3-G3(ou H4 pour éviter 16.H4 mais la position de noir semble alors plus difficile) ou 12.D3-D6-F7-G3-H4-E7 ou encore 12.D3-D6-G3-C3 avec à mon avis un avantage à noir. Si blanc enlève le pion G4, noir regroupera des pions par 13.D6 puis sera contraint après 14.F7 à traverser la structure de pions blanche. Ce plan semble le plus prometteur; reste à savoir si on doit éliminer le pion G4 par 14.H3, H4, H5 ou G3. Jouer sur le bord est plus statique et comporte des risques : si noir attaque le bord, blanc sera contraint soit de perdre deux temps (H5 et H3) soit de prendre lui-même. Marc, alias "le bétonneur fou", surnommé aussi "prise rapide" et "où-est-ce-que-je-vous-le-coûle", préfère jouer un coup sur le bord. 12.H3 ou H5 entraîneraient probablement 13.D6, F7 puis G3 ou G6 avec une position très inférieure pour blanc. Le coup du texte a de fortes implications stratégiques : il est clair que l'un des deux joueurs va bétonner, blanc s'il reprend lorsque noir attaquera le pion H4, noir si blanc le laisse

reprendre. Je préfère G3 qui obligera noir à ouvrir la frontière blanche sans lui donner l'espoir de gagner trop de temps sur le bord; on aura ainsi la suite 13.D6-F7-G6-H5-H6-D7-D3-E7-C8 avec un avantage à blanc.

13.D6. Regroupe la position de noir et sans doute le seul coup possible.

14. Ne retourne qu'un pion en périphérie de la structure noire et noir doit à son tour traverser la structure blanche.



Après 14.F7

15.H5 Noir choisit d'attaquer le bord immédiatement; 15.E2 n'est pas bon puisque cela risque d'offrir trois coups tranquilles à blanc (D2, D3 et C3); une suite possible serait E2-D2-G6-H5-H6-E7 et c'est à noir d'ajouter un coup dans une position inférieure. Sur G6 blanc est contraint de jouer un deuxième coup sur le bord et sans doute de bétonner; on a les suites possibles G6-H5-H6-E7-D3 ou G6-H5-H3-H2(ou E7)-G3 avec une partie indécise car il n'est pas sûr que noir doive laisser blanc bétonner dans cette position (il me semble toutefois que noir est mieux sur ces deux suites). Tamenori choisit cependant une autre solution : attaque du bord Est et bétonnage. Blanc ne peut reprendre car après 16.H6 et 17.D3 je ne donne pas cher de la peau de blanc qui est sur le bord et qui doit ouvrir la frontière adverse. Noir décide en jouant ce coup de prendre le bord Est et de bétonner; "décide" est d'ailleurs un terme impropre puisque Tamenori restera dans sa bibliothèque d'ouvertures jusqu'au coup 23; les coups joués par noir ne sont ni catastrophiques ni forcément les meilleurs, la bibliothèque d'ouvertures de Tamenori lui permet cependant de jouer une suite éprouvée dont il connaît les conséquences et les lignes de jeux possibles. 16.G6 Blanc enlève les pions F5 et G5 et supprime les coups D3 et E7. On ne voit pas d'ailleurs ce qu'il pourrait jouer d'autre.

17.H3 Si noir ne voulait pas bétonner, il pourrait jouer en H6, blanc pourrait alors reprendre et on aurait par exemple 18.H7-F8-D7-D8, ou ajouter un coup ailleurs, on aurait par exemple 18.E7-H3 et noir ne retourne pas le pion G3 et dispose d'un net avantage ou D7-E7-C7-D4 avec un léger avantage à noir. Le coup de Tamenori prend le bord en ayant encore une large frontière alors que blanc paraît plus central et mieux groupé, mais noir va s'appuyer sur son bord et sur les

diagonales qu'il va contrôler pour assécher les possibilités de jeu de blanc.

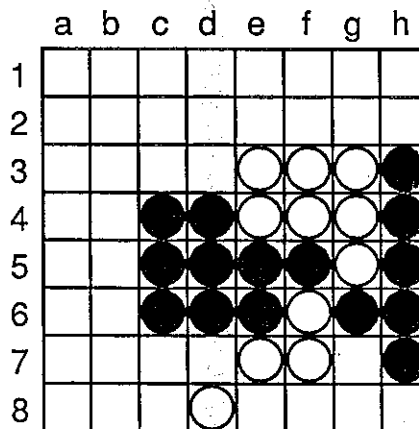
18.G3 De toute évidence le meilleur coup de blanc : il faut jouer là où noir peut jouer lui-même et connecter la case D3 avec la case H3.

19.E7 Connecte la case D7 à la case F7 et menace de jouer ensuite en H6. Le coup H6 suivi de D7-E7-C7-D8 est une autre ligne de jeu possible pour noir; ce coup a l'inconvénient d'empêcher noir d'avoir une structure de bord de six pions et permet à blanc d'envisager à long terme un sacrifice de coin en G7, surtout si noir utilise sa liberté H2. Le coup du texte, en forçant pratiquement blanc à jouer en H6 (sous peine de perdre trop de temps) va permettre à noir de compléter son bord à six pions.

20.H6 Si blanc ne joue pas là, il doit trouver un autre coup puis un autre encore après 21.H6 et ouvrir largement la frontière noire; on pourrait envisager E8-H6-C7-C8 ou encore E8-D7 et si blanc ne veut toujours pas jouer en H6 il doit attaquer la structure des six pions ouest de noir. Le coup du texte est donc le meilleur.

21.H7 Noir est obligé de prendre : après F8-H2-D3-C2, noir ne peut pas attaquer le bord homogène déséquilibré, il doit traverser la frontière de blanc et risque fort de se laisser prendre par son bétonnage sur les bords est et nord.

22.D8 Ne retourne qu'un pion en frontière et laisse à blanc la possibilité de jouer en D7. E8, D7 ou C7 serait moins bons que le coup du texte. Si noir 23.E8, blanc F8 et noir doit ouvrir ailleurs, si noir F8, la frontière blanche est résolue sur le bord sud et noir doit également ouvrir au Nord.



Après 22.D8

23.E2 Noir retourne quatre pions dont trois en frontière mais il ôte à son adversaire le coup D7. Le danger pour blanc est de manquer de pions intérieurs pour les retournements, ce que Paul Ralle appelle la dékoulakisation puisqu'on enlève à l'adversaire ses coups-làk. A priori on peut penser que la position de blanc est supérieure, mais il doit faire très attention à ne pas perdre de temps, à ne pas ouvrir trop et à ne pas se laisser enlever ses pions intérieurs; noir en revanche n'a plus beaucoup de choix et devra moins réfléchir.

L'avantage de noir sera le contrôle des deux diagonales H2-B8 et B1-H7 et la menace constante de la disparition du pion G5.

24.F2 Blanc limite l'ouverture au minimum. Noir n'a maintenant que trois libertés : F8, H2 et F1 (ou E1). Remarquons que les parties Tamenori-Tastet et Tamenori-Andersson divergent ici puisque Rikhard joue en C7. Ce coup procure à blanc des pions intérieurs et enlève provisoirement la liberté de noir en H2; après 25.C8 Andersson reprendra curieusement en B8 et devra ouvrir la frontière noire. Au lieu de B8-D7-B6-B5 avec un net avantage noir, blanc aurait pu jouer 26.B6-E8(ou H2)-B5(ou B8 si 27.H2)-D7 avec une partie quand même assez incertaine pour blanc, ou bien 26.B5 pour menacer de jouer en D7. Le coup blanc de Marc semble donner des suites moins complexes et plus prometteuses.

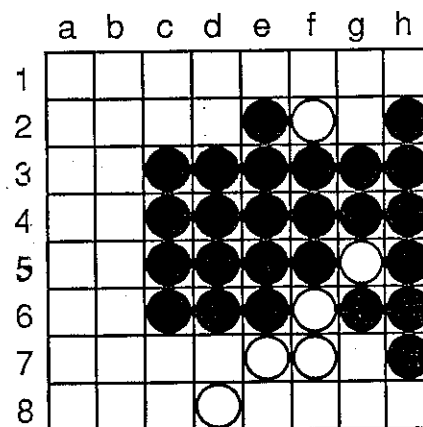
25.H2 Noir a maintenant le contrôle des diagonales B8-H2 et B1-H7 et la plupart des pions intérieurs. Blanc est rejeté vers la frontière noire et ne peut utiliser son pion G5 sous peine de voir noir le retourner et de se trouver aux prises avec un bétonnage appuyé sur un bord de six homogène ce qui pardonne rarement. Remarquons que Comp'oth ne comprend rien à la situation puisqu'il donne une évaluation positive à 26.B5 et conseille 27.F1 au lieu de A5. Blanc doit essayer de retourner le moins de frontière possible et doit attendre que noir retourne les pions blancs de la colonne F pour pouvoir sacrifier en G2 ou en H7 pour se procurer des pions intérieurs et un peu d'oxygène sur le front de la frontière ouest qu'il va falloir traverser dès maintenant.

26.D3 Coup qui regroupe quelques pions sur la frontière nord et qui ouvre peu le jeu. Sur 26.C3 noir répond en D3 sans difficulté et blanc a alors un pion de plus à l'extérieur de la position. Sur 26.D1 vient F1-C3-C2 et noir garde le pion E2 qui empêche l'attaque du bord en E1 et le sacrifice du coin en G2 obligeant blanc à ouvrir à l'Est ou encore F1-C3-E1-G2 (ou G1). Cependant ces variantes offrent probablement de bonnes possibilités de manoeuvre à blanc.

27.C3 Ce coup enlève le pion F3 et empêche le coup 28.C3 qui aurait suivi 27.C2 ou 27.F1 et aurait procuré à blanc les pions intérieurs D4 et E5. Remarquons qu'après 27.C2-C3 noir ne peut jouer en D2 sans que blanc ne stabilise au Nord le pion G5 par C1 comme il l'a stabilisé au Sud par 22.D8. Le coup du texte oblige blanc à jouer soit en E1 ouvrant à noir les cases D1, D2 et D7, soit sur la colonne B.

28.B3 Sur B6 vient C7, sur B5 vient A5 (avec l'élimination du pion G5), B4 ne procure aucun pion blanc à l'intérieur de la position mais seulement trois pions de frontière, seul 28.B3 procure à blanc le pion D5 qui protégera le pion G5 si blanc voulait jouer en B5 et lui donne les coups D7 et D2. Le coup E1 offre trop de coups à l'adversaire et ne résout pas les problèmes de blanc qui sera obligé d'ouvrir ensuite sur la colonne B. Signalons encore que comp'oth considère les coup D2 et B5 comme les meilleurs à la disposition de blanc.

29.B4 Ce coup rend le coup 30.B5 plus coûteux et



Après 27.C3

empêche 30.C2; noir aurait aussi pu jouer D7 pour éviter 30.D7. Enlever le pion C4 est cependant plus utile qu'ôter le coup D7 puisque noir a un coup facile (C7) après 30.D7.

30.E1 Blanc se procure des pions intérieurs, mais il aurait sans doute été meilleur de jouer d'abord D7 puisque noir peut aussi y jouer : après E1-D7 c'est à blanc d'ouvrir, après D7-C7-E1 c'est à noir. Toutefois blanc a maintenant récupéré suffisamment de pions centraux, mais il ne peut pas jouer à l'Est et doit donc ouvrir à l'Ouest et tenter de s'installer sur les bords Nord et Sud.

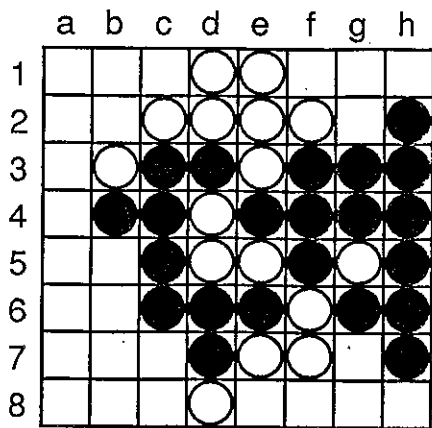
31.D7 Ce coup est une erreur : sur 32.D7 noir a une bonne réponse C7, il n'est donc pas pressé de jouer ici, tandis qu'après D7-D2-C2 blanc dispose du coup D1 qui force noir à jouer un coup peu prometteur sur le bord. 31.D2 était donc meilleur.

32.D2 Blanc joue la séquence prévue. Le pion G5 est maintenant définitivement à l'abri et il permettra à blanc de jouer correctement la finale en menaçant éventuellement de jouer en G1, G2, G7 ou G8. La position de noir paraît un peu moins confortable que tout à l'heure car blanc est parvenu à se regrouper au centre et noir a encore un bord et la frontière.

33.C2 Noir doit ouvrir au minimum. Sur 33.C1 vient D1-C2 (car sur F1 vient G2)-A5(ou B1) ou C1-C2-G1 (puis noir en B1) et la position de noir semble supérieure puisque blanc est obligé d'ouvrir la frontière noire. Le coup du texte permet à blanc de maintenir la pression sur noir en laissant la frontière de celui-ci intacte.

34.D1 Le bon coup : il ne faut pas ouvrir.

35.A3 Tamenori retourne le pion B3 et s'attend sans doute à ce que blanc joue du côté de sa frontière. Mais ce coup permet le sacrifice de la case X B2 puisque blanc contrôle la diagonale. Noir pourrait plutôt jouer une séquence comme F1-G1-B1 et blanc devrait ouvrir, ou encore B1 (et blanc doit ouvrir) suivi de G1 qui gagne deux temps en prenant potentiellement un bord nord de six cases. A ce point de la partie les miracles de l'informatique et l'amabilité d'Alex Selby nous permettent d'affirmer grâce aux calculs du programme champion du monde que la



Après 34.D1

position de Tamenori est gagnante avant le coup 35.A3 et devient perdante après. Le coup 35.E8 est gagnant (après 36.F8 vient 37.A2), tandis que 35.F1 donne la nullité (35.F1-G1-E8-F8-A2-A5-A4-G7-A6-B5-B6-B7-C7-A3-C1-B1-H8-G8-C8-A8-A7-B8-G2-H1-B2-A1). Il est intéressant de noter que dans ces deux suites noir joue le coup A2 plutôt que le coup A3, probablement pour des raisons de parité (blanc a alors plus de mal à sacrifier en B2: il se ferme un 3 et ne peut plus espérer s'insérer entre le pion noir en A3 et un éventuel coin A1 noir). Les coups 36.B2, 38.G7, 40.F1 et 42.H1 sont tous gagnants, l'erreur de Marc viendra donc au coup 44.

36.B2 Plutôt que d'ouvrir, blanc tend le jeu en sacrifiant une case X. La prise du coin A1 permettrait à noir de construire des pions définitifs sur le bord nord mais ses effets seraient limités sur le bord ouest puisque blanc n'a pas encore de pion de ce côté et que l'insertion blanche en A2 handicaperait noir dans son développement sur ce bord. Cependant, noir n'a pas encore de pion sur la diagonale et la justesse du sacrifice dépend de ce qu'il sera obligé de céder en contrepartie d'un pion sur la diagonale. Noir a deux moyens de couper celle-ci : en F8 et en G1. Noir ne peut croiser tout de suite en G1 car après 38.F1 noir se trouve devant un stoner classique et perd les bord nord et est et la partie. Il doit donc tenter de croiser en F8. Après F8-G7 le coup G1 devient moins nocif puisque noir pourra stabiliser son bord est en prenant le coin H8.

37.F8 Si blanc laisse noir prendre le coin par 39.A1 il n'aura pas assez de contreparties pour la perte du coin; il doit donc défendre le coin A1 en retournant le pion F6 noir et en sacrifiant une deuxième case X. La prise éventuelle du coin H8 stabiliserait le bord est mais n'entraînerait pas de conséquences immédiates sur le bord sud. Cependant lorsque les opérations sur le bord nord seront terminées, blanc sera bien contraint d'ouvrir au sud et à l'est et les coins A1 et H8 deviendront actifs; la fin de partie risque donc d'être très difficile pour blanc qui, à la moindre faute et même s'il a une partie gagnante, verra noir construire des pions stables à partir de ses coins.

38.G7 Blanc défend donc la diagonale et noir est contraint de la couper en G1 et de céder à blanc le bord nord et un certain nombre de pions définitifs.

39.G1 Blanc ne peut plus défendre la diagonale puisqu'il ne peut retourner le pion D4, il doit donc concrétiser sa menace et jouer en F1.

40.F1 Après ce coup la réponse de noir est forcée : il doit prendre le coin H8; s'il joue A1 par exemple, blanc jouera en H1 menaçant H8 et la prise du bord est que noir devra défendre immédiatement en jouant lui-même en H8 et blanc ira tranquillement en G2, stabilisant beaucoup de pions et forçant son adversaire à jouer dans le trou pair B1-C1 (où il jouera d'ailleurs les deux coups car après A1 et B1 blanc n'a plus de pion sur la colonne C et il ne peut aller en C1).

41.H8 Après ce coup de noir, Comp'oth nous indique que blanc dispose d'au moins deux suites gagnantes. Nous laissons à nos chers lecteurs dix secondes de réflexions... Bon, un des deux coups, H1 est facile à trouver mais il ne gagne que 31-33. Le meilleur coup est... C7 bien sûr... Il est presque insultant de vous poser des problèmes aussi faciles. La suite complète est 42.C7-A1-H1-G2-C8-B6-B5-A6-A2-E8-A5-A4-B7-A8-G8-B8-A7-C1-B1 et elle fait 29-35. La suite qui donne 31-33 est la suivante : 42.H1-G2-C7-A1-C8-B5-A6-B6-B7-E8-A7-C1-G8-B8-B1-PS-A5-A4-A8-A2. Dans la suite principale, blanc ne doit pas avoir peur d'ouvrir la frontière est, de laisser noir prendre le prébord de la ligne 2, de sembler perdre localement la parité en B1-C1, bref c'était probablement assez difficile à trouver en temps limité.

43.G2 Coup forcé sinon blanc y joue lui-même gagnant ainsi des temps, des pions et la partie plus facilement.

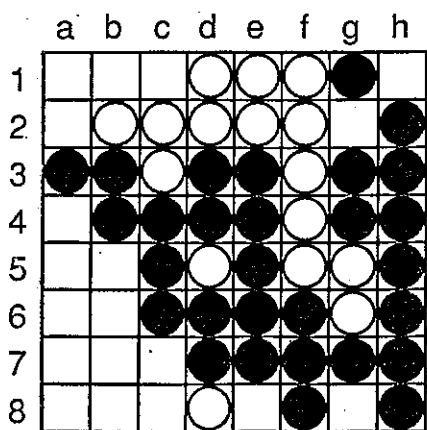
44.A5 Ce coup anodin est le coup perdant. Il permet à noir de menacer de gagner des temps par A4 puis A6 et rend son coin virtuel A1 actif sur le bord ouest. Le coup C7 gagnant permet à blanc de jouer ensuite en C8, ce qui donne une position où les coins A1 et H8 sont neutralisés par les insertions de blanc en A2 et G8.

45.A4 Donne à noir la possibilité de jouer en A6 ou en A1 puisque blanc ne peut plus s'insérer en A2. jouer en A1 donne la nulle avec 46.A2-B5-A6-A4-B6-C7-B5-A6-G8-C8-B7-A8-E8-A7-G8-C1-B1. le coup du texte donne 33-31 pour noir avec 46.B6-A1-A2-C7-B5-A6-G8-E8-C8-B7-A7-C1-B1-A8-B8.

46.G8 Blanc n'a plus de solution: il va être obligé d'ouvrir au sud-est et noir ramassera suffisamment de pions pour gagner, mais avant d'ouvrir il bouche les trous du bord sud pour qu'une séquence malencontreuse ne l'empêche pas de s'insérer en G8 (par exemple: blanc en C8, noir en E8 et si blanc en G8, noir rafle le bord sud en B8). Avec ce coup, blanc se procure un pion blanc sur la ligne 7 (en G7) pour une éventuelle rafle des pions noirs du prébord sud. B6 était cependant meilleur; le coup du texte donne 36-28 pour noir avec 47.E8-B5-A1-B1-C8-B7-C7-B6-A2-C1-A7-A8-B8-A6.

47.E8 Bouche le trou. A1 perd un pion.

48.C8 Blanc doit ouvrir, le coup du texte le fait au minimum, mais il ne complique pas assez le jeu de



Après 41.H8

noir. B5 ou B6 (équivalent) sont meilleurs y compris psychologiquement. Une des meilleures suites possibles est 48.C8-C7-B5-A6-B7-A8-B6-B8-A7-B1-A1-A2-C1 37-27.

49.C7 Le bon coup. Noir attend que blanc ouvre au sud-ouest.

50.B6 Donne le même score que B5 avec 51.A1-A2-A6-B5-B8-A8-B1-C1-PS-A7-B7 37-27. Spontanément j'aurais joué en B5 pour ne pas retourner le pion E3 et mettre en danger les pions F4 et G5, mais l'analyse informatique indique que les coups sont

équivalents et que c'est blanc qui joue en C1.

51.A1 Blanc n'a plus que deux coups. Sur 52.B5 pourrait venir 53.C1.

52.A2 Blanc choisit l'autre solution qui fait aussi 27 pions.

53.A6 La rafle finale commence; ce coup permet à noir d'engranger les pions D6 et E6 qu'il ne pourrait pas récupérer autrement.

54.B5 Si blanc n'y joue pas noir le fera.

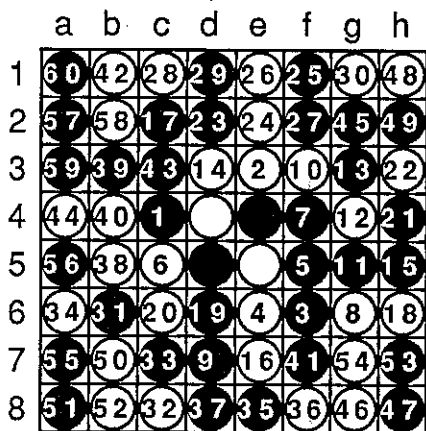
55.B1 Récupère la colonne B.

56.C1 Complète le pair.

57.B7 Légère faute de Tamenori qui perd deux pions; la bonne suite était 57.B8-A8-PS-A7-B7 37-27 (l'idée étant de gagner localement la parité).

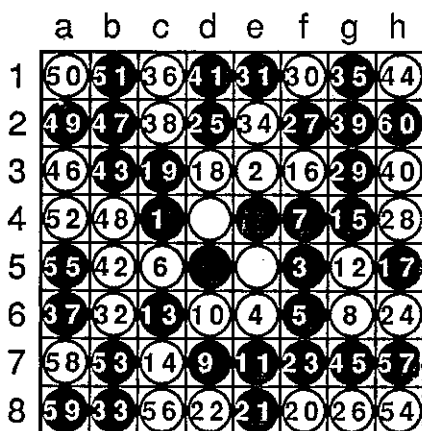
58.A7, 59.A8 et 60.B8 Finalement les trois derniers coups sont les coups parfaits.

Conclusion: Marc est tombé dans une ouverture que Tamenori connaissait manifestement très bien, or non seulement il n'a pas été balayé, mais il a disposé d'une partie gagnante. Le jeu de milieu de partie de Tamenori n'a nullement été bouleversant d'originalité ou de brillante. Les Japonais ne sont donc nullement imbattables; Leur force réside dans leur confiance et dans leur très bonne préparation des ouvertures. Si les Européens se décidaient enfin à effectuer une préparation véritable pour réduire l'avantage initial des Japonais nous pourrions peut-être échapper à un nième champion du monde nippon.



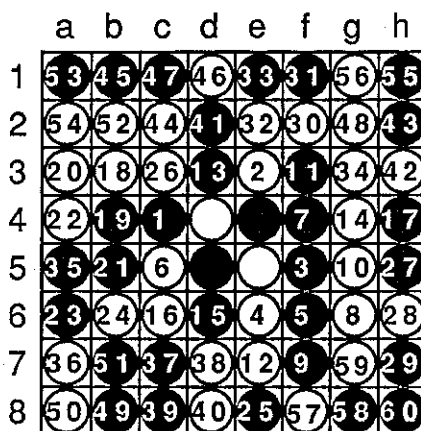
Paris 89

Penloup 47 V. Boisserie 17



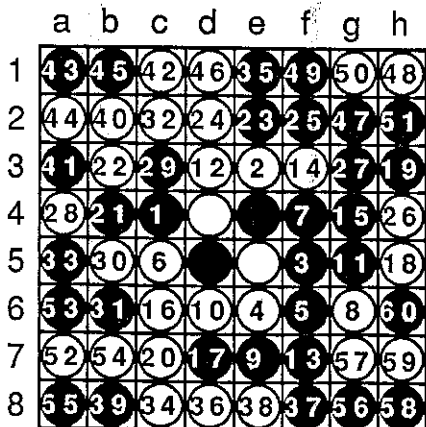
Tokyo 88

Taniguchi 26 Tamenori 38



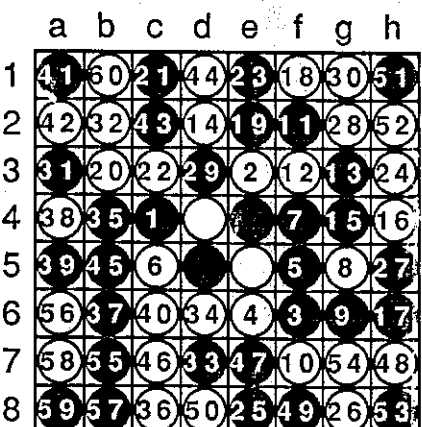
Mondial 89

Tamenori 28 Ralle 36



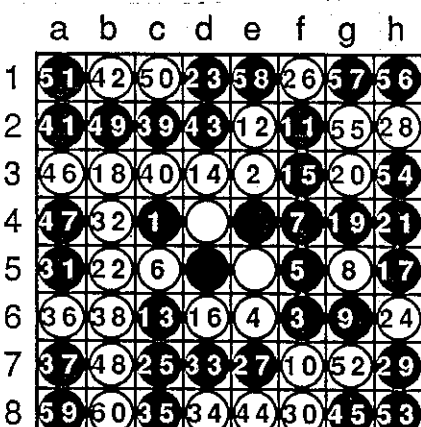
Tokyo 86

M. Takizawa 46 Azuma 18



France 89

Juhem 41 Tastet 23



France 89

Juhem 54 Tastet 10

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

Tokyo 88  
Tamenori 22 Kaneda 42

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

Mondial 88  
Puget 43 Maccheroni 21

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

Paris 86  
Bracchi 20 Brightwell 44

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

Mondial 88  
Murakami 23 Tamenori 41

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

Mondial 88  
Murakami 42 Qvist Jessen 22

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

Mondial 88  
Murakami 34 Andersson 30

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

Mondial 89  
Jensen 34 Stanton 30

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

Mondial 89  
Feldborg 33 Tamenori 31

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

Mondial 89  
Perotti 17 Andersson 47

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

Mondial 89  
Ghirardato 25 Feldborg 39

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

Paris 87  
Ralle 18 Cali 46

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

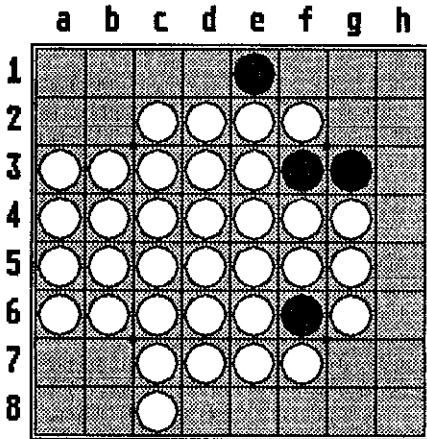
Mondial 89  
Tamenori 41 Andersson 23

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.

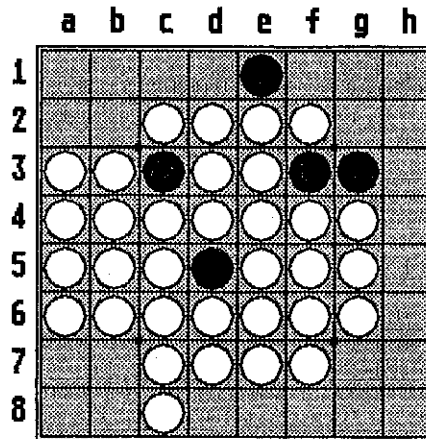
Puisque dans une partie ordinaire, il n'est pas toujours intéressant d'avoir un pion dans un coin, certains se demandent s'il est utile de s'intéresser aux problèmes qui sont présentés dans cette rubrique, il y en a même qui pensent que cela peut donner de mauvais réflexes.

Je suis entièrement d'accord avec eux, résoudre des problèmes de prise de coin est une perte de temps. J'irais même plus loin en déclarant que cela peut être très dommageable pour la santé psychique des solutionnistes. Mais alors pourquoi est-ce que je continue à en composer ?

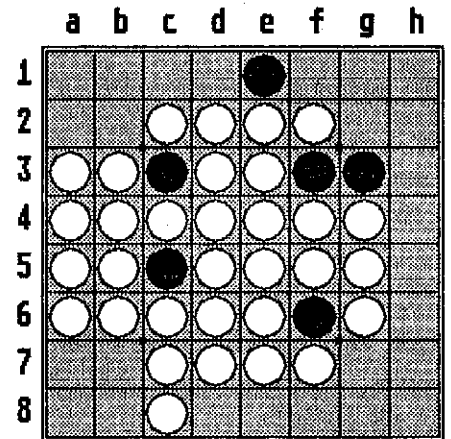
Il y a plusieurs raisons. Tout d'abord, je ne suis pas assez intelligent pour traiter les problèmes de fin de partie. Mais surtout, j'espère ainsi abaisser le niveau intellectuel des lecteurs qui seront sûrement mes adversaires dans les prochains tournois.



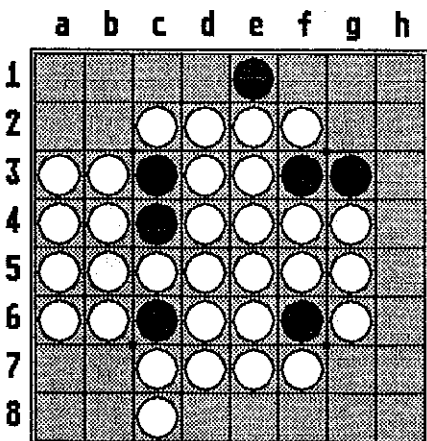
Pb 1 : noir en 3 coups



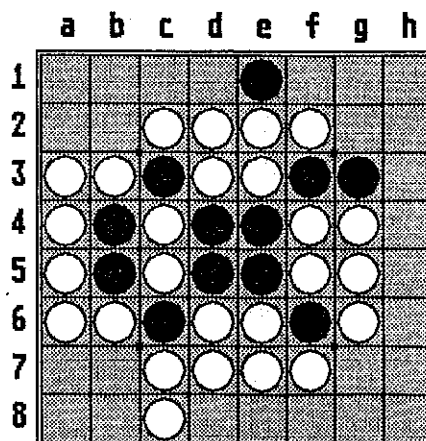
Pb 2 : noir en 3 coups



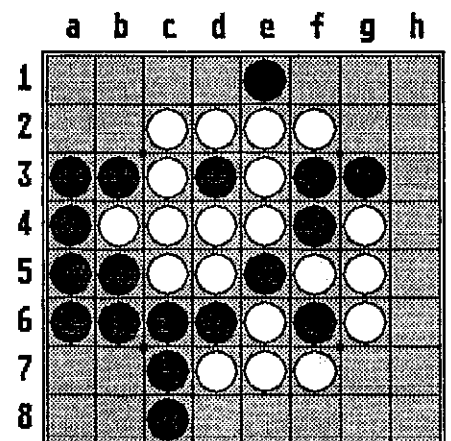
Pb 3 : noir en 3 coups



Pb 4 : noir en 3 coups



Pb 5 : noir en 3 coups



Pb 6 : noir en 3 coups

ANCIENS NUMEROS

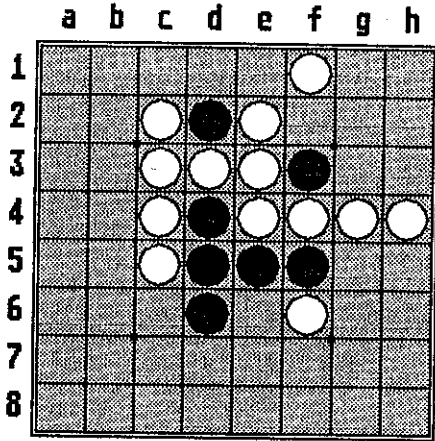
Les anciens FFORUM, numéros 2, 9, 10, 11, 12, 14, 15, sont disponibles.

Prix : 90 francs le lot de 4.

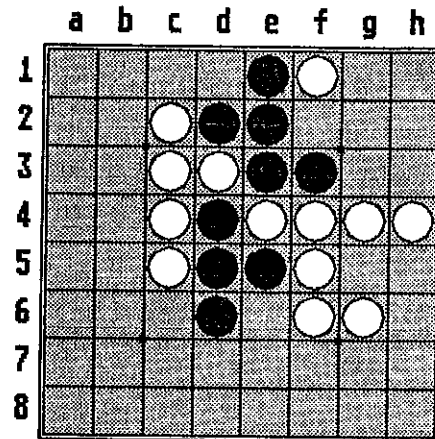
Ecrire à Olivier THILL, 6 avenue de Bouvines, 75011 PARIS

Au championnat de France 1989, les jeunes joueurs n'eurent pas de complexes, même dans les positions qui l'étaient, contre les vieux loups aux longs dentiers. Certains l'avaient pressenti, tel Paul Ralle, qui se désista après avoir appris que Bip ne participerait pas, Didier Plau, qui préféra ne pas exposer ses 2200 et quelques petits points Elo, ou Bernard Daunat, qui souhaita laisser aux autres une chance de devenir champignon de France (ceux de 85 et 83, Lazard et Thill, égoïstement ne cédèrent pas leur place). J'ai choisi d'étudier les positions critiques de 6 parties.

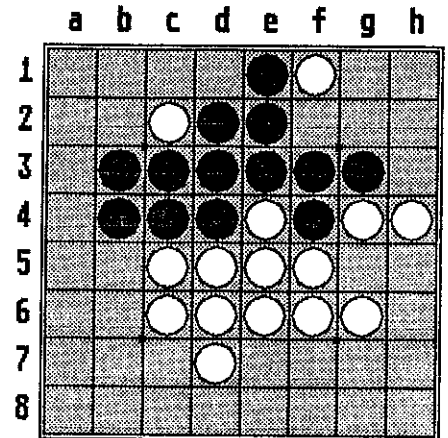
La position du premier diagramme est extraite de la partie Eric Decoeyère - André Bracchi. Blanc vient de jouer en f1. Quelle bonne réponse Eric a-t-il trouvée?



Dia. 1 : Trait à noir



Dia. 2 : Trait à noir

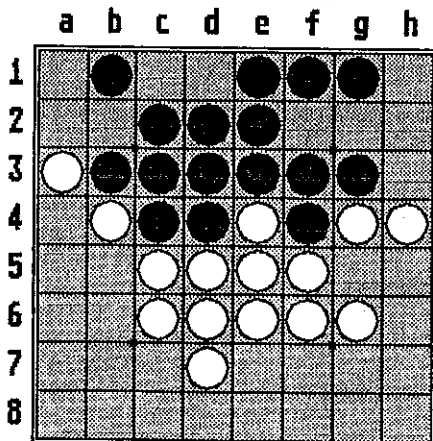


Dia. 3 : Trait à noir

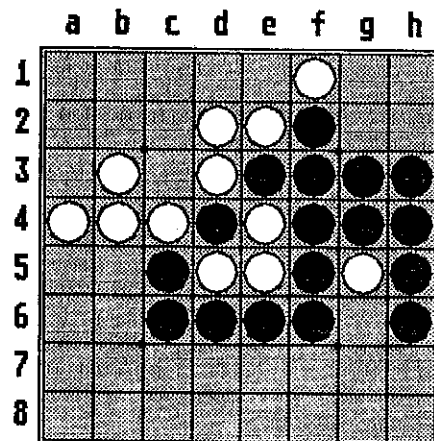
Quatre coups semblent intéressants : g5, g3, d1, et e1. G5 retourne 2 pions de la frontière noire. G3 a l'avantage de ne pas offrir de nouvelle liberté, mais a aussi l'inconvénient de permettre c1; blanc aurait alors, sur le bord nord, une "table" (les pions c1 et f1 sont les pieds et les pions c2 à f2 forment la surface plane); cette configuration de pions n'est pas trop mauvaise. A d1, André répondra par c1, et Eric ne pouvant continuer par e1, devra soit perdre un tempo, soit prendre des risques en allant en b1. Le seul bon coup paraît être e1. Diagramme 2. André a joué en g6, Eric judicieusement joue en g3.

Diagramme 3. Quelques coups plus tard. La situation du bord nord n'a pas évolué, André n'a pas repris en d1, Eric n'a pas joué en g1, c'était dangereux, il n'a pas non plus joué en d1 ni en c1 parce qu'il ne veut pas retourner le pion c2 qui empoisonne f2 et a4. Mais maintenant comme il ne veut pas ouvrir la position au sud et qu'il veut empêcher b5, il osa g1. André aurait pu dès à présent jouer 'à la Call' en b2, mais il préféra le coup a3 apparemment plus sûr. Eric poursuit par b1, ne laissant plus aucun bon coup à son aîné, voir diagramme 4.

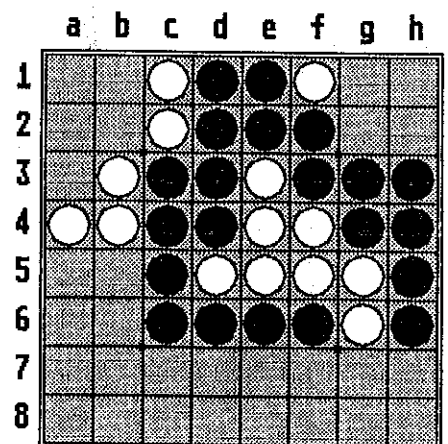
Ce premier exemple a montré une brillante exploitation du bord nord par noir qui en quelques coups a totalement fait basculer une position qui semblait égale.



Dia. 4 : Trait à blanc



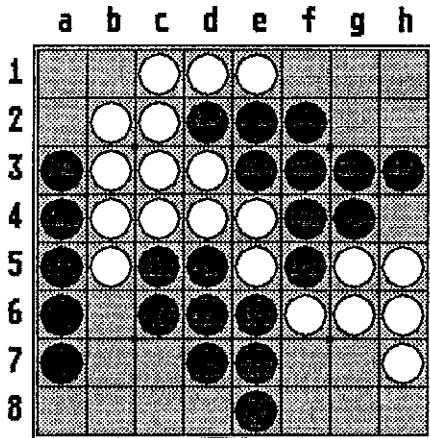
Dia. 5 : Trait à blanc



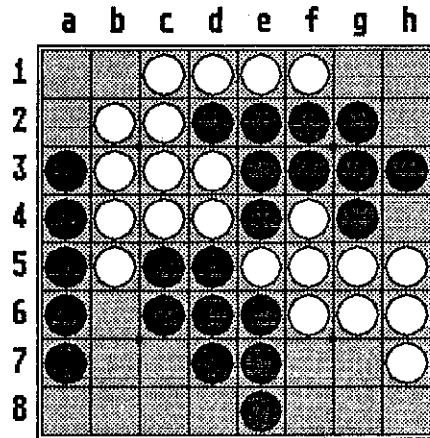
Dia. 6 : Trait à blanc

La position du diagramme 5 est extraite de la partie Emmanuel Caspard - Emmanuel Lazard. Au coup 26, Lazard (blanc) joua un peu trop rapidement. Deux coups étaient tentants : g6 et c3. Tous les deux ne retournent qu'un seul pion et privent noir d'un coup tranquille. Lazard dut se dire que s'il jouait en g6, il obligerait Caspard à jouer en c3, ce qui retourne 2 pions de la frontière (d3 et c4), alors que s'il opte pour c3, Caspard jouera en g6, sans lui offrir la moindre liberté supplémentaire. Mais ici il fallait raisonner un peu plus finement. Jouer en g6 est une erreur car cela donne un bon coup de réserve à noir en h7 ou en f7, alors que c3 ne donne aucune nouvelle liberté. Un autre inconvénient de g6 réside dans le retournement de f5, qui rend encore plus périlleux le franchissement futur du mur noir (c6, d6, e6, et f6); si blanc veut jouer en d7, il devra retourner 2 pions au lieu d'un.

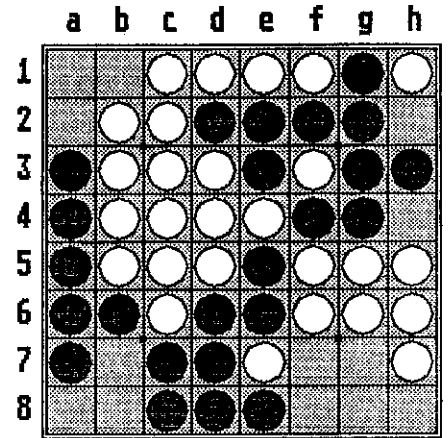
Le diagramme 6 montre la partie quelques coups plus tard. Lazard n'a plus aucun bon coup à sa disposition. Alors il essaya b2, dans le but ignoble de déstabiliser psychologiquement son adversaire. Il sauva ainsi 29 pions. Bravo quand même Emmanuel.



Dia. 7 : Trait à blanc



Dia. 8 : Trait à blanc

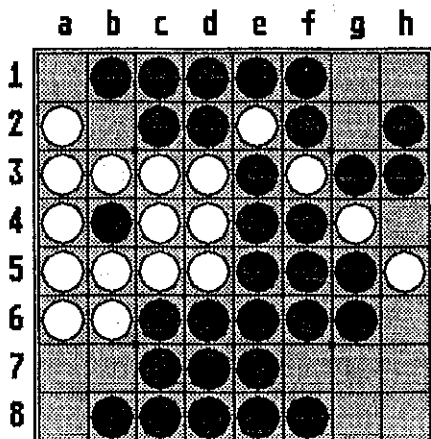


Dia. 9 : Trait à blanc

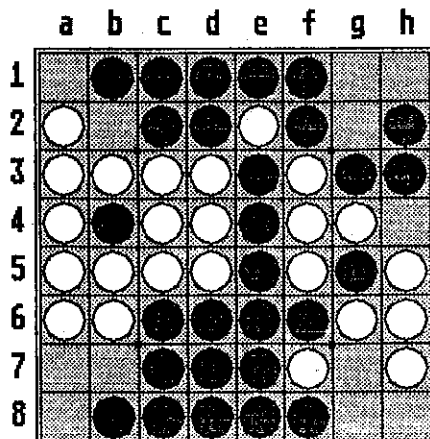
La position du diagramme 7 est extraite de la partie Serge Trombetta - Olivier Thill. Ce dernier préféra jouer f1 plutôt que f7, parce que cela l'amusait de voir un vrai piège de Stoner faux. Après f1 et la réponse g2, voir diagramme 8, Olivier joua en d8, retournant ainsi un pion sur la diagonale a8h1 et enlevant l'accès à h4, n'est-ce pas bien vu ? Mais hélas, un peu plus tard, voir diagramme 9, Olivier refusa encore de se mettre en f7 qui était le seul coup gagnant.

La position du diagramme 10 est extraite de la partie François Coulon - Marc Tastet. Marc fit une petite erreur, en optant pour f7 au lieu de h6, et son adversaire en profita aussitôt, en répliquant intelligemment par h6, et non pas par h7 qui aurait été insuffisant à cause de la suite g2, h1 et g1. Marc, après h6, n'ayant pas accès à h4, se contenta de h7. Voir diagramme 11, et là encore, François ne fit pas de faux pas, en préférant b2 à g8 qui perdait à cause de g7, b7, a8, a7, h8, etc.

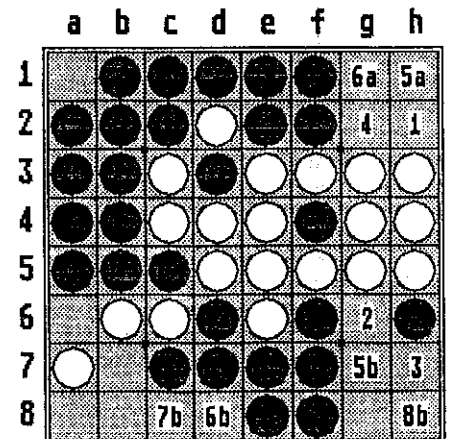
La position du diagramme 12 est extraite de la partie Elie Call - Jérôme Piat. Après le coup 44 de Jérôme, Elie s'aperçut avec stupeur que la suite qu'il avait prévue, voir le diagramme, était perdante. Il joua donc g6, en prévoyant la



Dia. 10 : Trait à blanc

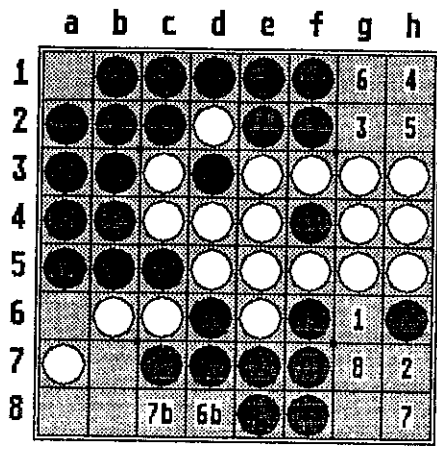


Dia. 11 : Trait à noir

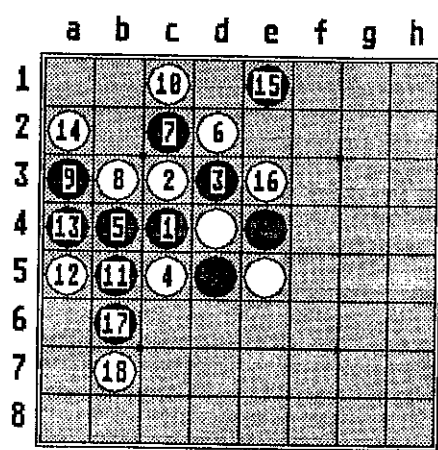


Dia. 12 : Trait à noir

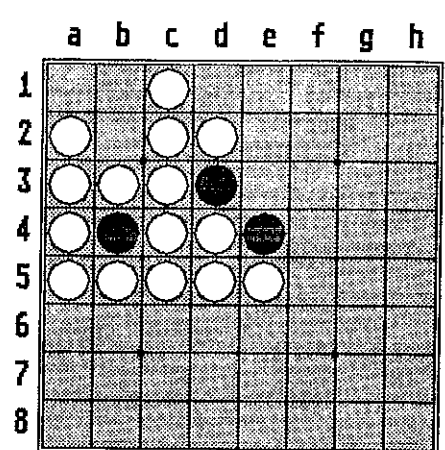
suite indiquée dans le diagramme 13. Mais par la suite il ne joua pas en h2, car il se rendit compte avec effroi que la case g8 lui serait interdite après la suite h2, g1, h8, et g7 la colonne g étant entièrement blanche. A la place, il tenta a6 mais Jérôme ne laissa pas échapper la victoire.



Dia. 13 : Trait à noir

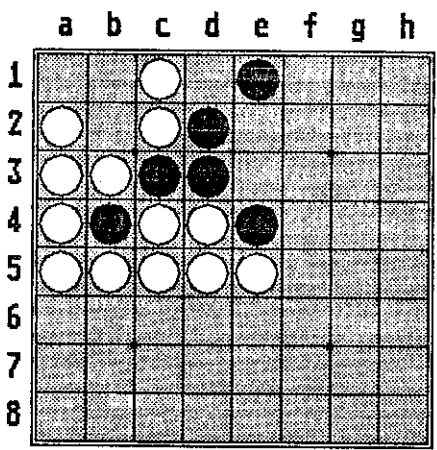


Dia. 14 : Une miniature

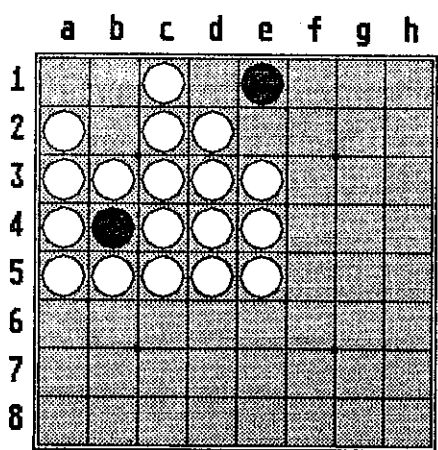


Dia. 15 : Trait à noir

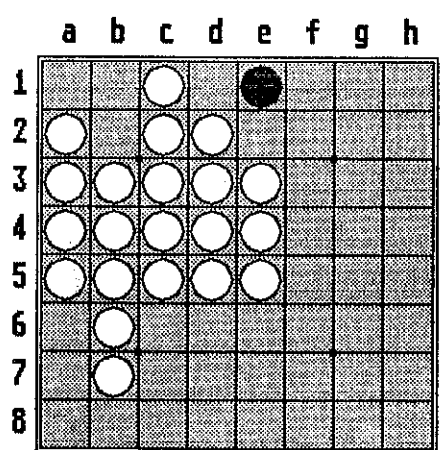
La position du diagramme 14 est la transcription de la partie Denis Rouillon - Laurent Pélissier. J'ai gardé le meilleur pour la fin. A ma connaissance et à celle de Marc Tastet, il s'agit de la partie la plus courte pour laquelle il ne reste qu'un seul pion à la fin, pour l'un des joueurs. Diagramme 15. Y a-t-il encore un bon coup ? Je ne sais pas, mais celui de Denis est indubitablement perdant. Diagramme 16. Je vous laisse quelques secondes pour trouver le coup qui tue. Top, c'est fini, il fallait trouver e3. Maintenant si b2, b1, si b6, b7, et si d6, e7. Mais à la place de Laurent j'aurais été plus sportif en cherchant à réaliser un 64-0 (Note de la rédaction : mon oeil, note du traducteur : my foot).



Dia. 16 : Trait à blanc



Dia. 17 : Trait à noir



Dia. 18 : The end

Conclusion : De deux choses l'une, soit les débutants jouent de mieux en mieux, soit les vieux vieillissent, soit Othello est un jeu de hasard, soit j'ai rien compris au film, de toute manière l'année prochaine, c'est certain, je serai champion de France.

N.B. Toutes les parties du championnat ont été saisies sur Atari, et ont été éditées (en petite quantité), pour les avoir, demandez-les au responsable de votre club.

SOLUTIONS DES PROBLEMES

- Problème n° 1 : 1.b2! si 2.h3 3.d1 et si 2.h2 ou h4 3.b7.
- Problème n° 2 : 1.f1! si 2.b2 3.b8 ou h5 et si 2.h3 ou h2 3.g7.
- Problème n° 3 : 1.b7! si 2.h2 ou h3 ou h4 3.f1.
- Problème n° 4 : 1.h5! si 2.h2 3.h3 et si 2.h3 3.f1 et si 2.h4 3.h3.
- Problème n° 5 : 1.b7! si 2.h2 ou h4 3.b2 et si 2. h3 3.g2
- Problème n° 6 : 1.c1! 2.d1 3.f1 et si 2.h4 3.d1.

# SOLITAIRE

Par Marc TASTET

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

Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que blanc peut jouer, la meilleure réponse de noir, 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".

Tournoi de Cambridge 1985

Noir : Jean-François PUGET

Blanc : Emmanuel LAZARD

Score réel de la partie : 43 - 21

Ce solitaire m'a été fourni par Emmanuel LAZARD.

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

Blanc joue et gagne ...

- B8 H8 G8 A8 H2 B7 G1 H5 VP H1
- G1 B7 VP H5 VP H2 VP H1
- H2 B7 G8 A8 G1 H5 VP H1
- A8 G8 G1 H1 VP H5
- G1 H1 G8 A8 VP H5
- G1 G8 B7 H5 VP A8 VP H2 VP H1
- B7 H8 G8 H2 B8 H5 H1 G1 VP A8
- G1 A8 VP H1
- H1 G1 B8 A8 VP H5
- G1 H5 B8 A8 VP H1
- H2 G8 G1 H5 VP H1 VP B8
- H1 G8 G1 A8 VP B8 VP H5 VP H2
- G1 G8 VP A8 VP B8 VP H5 VP H2 VP H1
- H2 G8 B8 A8 B7 H1 G1 H5
- G1 B7 VP H1 VP H5
- B7 B8 A8 H8 G1 H1 VP H5
- G1 H1 VP H8 VP H5
- G1 H1 B8 A8 B7 H5
- B7 B8 VP H8 VP H5
- G1 G8 B8 H8 B7 H5 VP A8 VP H2 VP H1
- B7 H8 VP H5 VP A8 VP B8 VP H2 VP H1

# CLASSEMENT F.F.O.

## Joueurs Français

2339	+/-94	PIAU DIDIER	1734	+/-313	TIGE CHRISTOPHE
2304	+/-73	RALLE PAUL	1731	+/-124	BOUSCH THIERRY
2261	+/-68	PUGET JEAN-FRANCOIS	1696	+/-399	ARCHET JEAN-CLAUDE
2194	+/-55	JUHEM PHILIPPE	1667	+/-174	PINTA SIMON
2130	+/-76	TASTET MARC	1640	+/-289	ENDIGNOUX LIONEL
2115	+/-94	LAZARD EMMANUEL	1618	+/-418	DECROIX DIDIER
2111	+/-56	THILL OLIVIER	1570	+/-175	DORSIMONT GUILAIN
2079	+/-100	PENLOUP DOMINIQUE	1563	+/-168	PROST SERGE
2076	+/-87	CALI ELIE	1560	+/-105	TASTET SERGE
2039	+/-282	CASPARD EMMANUEL	1545	+/-156	COPETTO OLIVIER
2020	+/-204	PICOU PHILIPPE	1498	+/-401	BRAS BRUNO
2009	+/-65	LE SAOUI ALAIN	1492	+/-386	HAYE DENIS
2008	+/-128	ANDRIANI BINTSA	1458	+/-267	MOSSET JEAN-PIERRE
2001	+/-125	BRACCHI ANDRE	1454	+/-135	VESPA GUISEPPE
2000	+/-146	DAUNAS BERNARD	1418	+/-273	GRUSON THIERRY
1998	+/-99	HERVE YANNICK	1409	+/-470	MERRHEIM XAVIER
1984	+/-68	MASCORT JEAN-MANUEL	1408	+/-358	AUFRERE CLAUDE
1980	+/-85	DI MEGLIO FABRICE	1369	+/-262	GACH OLIVIER
1968	+/-150	PIAT JEROME	1355	+/-352	CODRON FRANCIS
1954	+/-164	PELISSIER LAURENT	1352	+/-352	GILLE THIERRY
1928	+/-108	BRISSON CLAUDE	1338	+/-258	BASSET JACQUES
1912	+/-142	DECOEYERE ERIC	1264	+/-219	COLMARD MICHEL
1910	+/-101	TORCIA DIDIER	1237	+/-364	MOTTIN PATRICK
1905	+/-240	DE LA BOISSERIE VINCENT	1177	+/-242	DAVID ALAIN
1891	+/-69	DRAPER BRUNO			COULON PHILIPPE
1887	+/-228	COULON FRANCOIS			
1866	+/-102	HALLEY FREDERIC			
1845	+/-390	CUVIER CHRISTIAN			
1844	+/-95	PLANCHAIS CHRISTOPHE			
1839	+/-133	DE LA BOISSERIE BRUNO	2472	+/-146	COMPOTH (Aguillon)
1832	+/-324	LERY MICHELE	2364	+/-182	BADIA (Van Tien)
1818	+/-228	TORGIA ERIC	2316	+/-124	THEOLE (Bocquet)
1784	+/-261	ALEAUME DIDIER	2226	+/-113	THOR (Quin)
1774	+/-282	MASSON PASCAL	2126	+/-140	TOTO (Gathnac)
1767	+/-183	GAILHAC PHILIPPE	2100	+/-117	OTHEL DU NORD (Delbarre)
1755	+/-190	POIRIER SERGE	2004	+/-172	DUMBO (Duykers/De Haan)
1752	+/-109	DELBARRE JEAN-CLAUDE	1937	+/-174	STASIA (Paganon)
1743	+/-116	ROUILLON DENIS	1925	+/-142	SPOCK (Delteil)
1738	+/-137	BARBOT THIERRY	1688	+/-140	CONFITURE (Thill)
1736	+/-157	VARGENAU M.-ETIENNE			
		RIVIERE LUC			

## Programmes

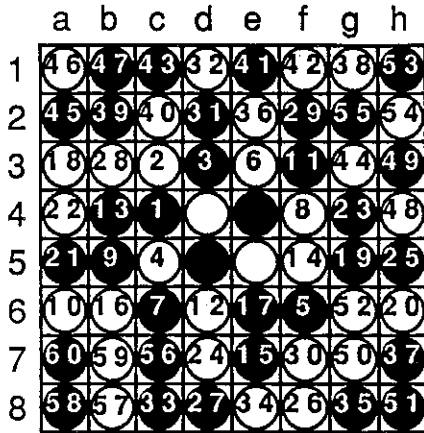
1803	+/-165	PLOWMAN GUY	1831	+/-186	VERRILL ROBERT
1765	+/-147	ERICSON BENGT			
1761	+/-183	HELLGREN BO			
1753	+/-161	WASER STEPHAN			
1742	+/-176	RYCHLOWSKI WTOLD			
1730	+/-135	LELIEVELD FRED			
1725	+/-190	CANNINGS ROB			
1724	+/-99	AAS VIDAR			
1702	+/-141	WORMLEY MARK			
1698	+/-126	RICHARDSON JULIAN			
1691	+/-154	SYREN INGERUN			
1689	+/-121	LONNOVIST CHRISTER			
1679	+/-127	HAIGH DAVID			
1662	+/-199	JONES MICHAEL D.			
1659	+/-97	DAIX ALAIN			
1652	+/-125	DELFANTE ERIC			
1646	+/-89	ALARD SERGE			
1617	+/-159	STANTON ROBERT			
1614	+/-131	HADDAD MICHEL			
1606	+/-165	BERNER BENGT			
1604	+/-198	RYCIAK ZBYSZEK			
1597	+/-154	SODERMAN SVEN			
1596	+/-140	FORSYTH IAIN			
1559	+/-156	NYMAN MIKAEL			
1522	+/-186	NELIS BERNARD			
1499	+/-88	SCHEVING GUDNY			
1481	+/-174	LELIEVELD FREDRIEKE			
1431	+/-185	JOHANSSON PATRICK			
1361	+/-180	BENGTSSON INGMAR			
1302	+/-93	JUSTVIK JONNY			
1199	+/-112	TRYDAL MORTEN			
1186	+/-162	HANSEN TORMOD			
1155	+/-141	TRYDAL ANDERSEN E.			
1081	+/-155	DELFANTE CHRISTOPHE			
1039	+/-168	MICHEL DANY			
1036	+/-164	MAQUET JOHAN			
1007	+/-158	DECOCK PHILIPPE			
1000	+/-170	RISLA ANITA			
997	+/-195	ARNOLD ROY			
968	+/-158	DENEUBOURG PHILIPPE			
959	+/-191	PAULSEN MALFRID			
901	+/-127	DEBRAY DOMINIQUE			
878	+/-165	MODE SAMUEL			

Voici le classement de la F.F.O. au 31 Mars 1990. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Forum 15, le tournoi de Milan (6 et 7/1/90), le tournoi Ile de France 1 (14/1/89), le tournoi de préqualification de Paris pour le championnat du monde (27 et 28/1/90), le tournoi de Cambridge (17 et 18/2/90), le tournoi de programmes de St-Michel sur Orge (11/3/90), le tournoi de Pénarchies (24/3/90), le tournoi Ile de France 2 (25/3/90), 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.

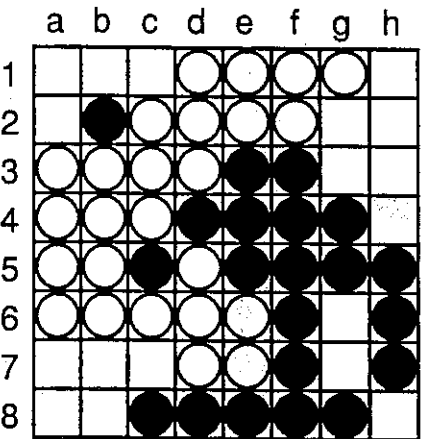
Le classement d'un joueur n'est officiel que si l'incertitude de son classement (donnée par le nombre suivant les signes +/-) est inférieure ou égale à 200.

Cet article est la suite du commentaire paru dans FFORUM 13. On traite des deux dernières parties de la rencontre entre Mazaki Takizawa et Hideshi Tamenori qui a confirmé Tamenori dans son titre de Meijin par deux victoires et deux parties nulles.



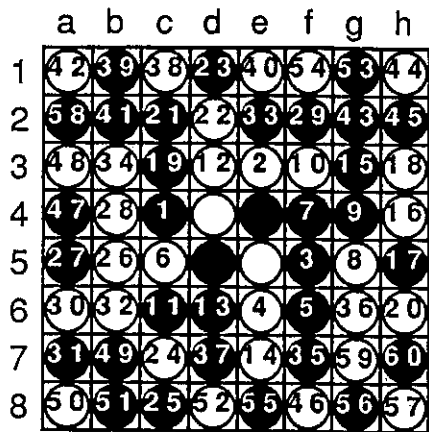
Tamenori 46 Takizawa 18

pour plus tard? Ici Tamenori choisit d'économiser ses libertés mais joue des coups à l'extérieur.  
 18: résout le bord Ouest. Blanc n'est plus si mal à présent.  
 19: attend la suite des événements. Préférable à 19-D2 qui influence A5.  
 20: aussi mauvais que 10 mais cette fois, que faire d'autre? Je préfère C7 ou D7 bien qu'ils permettent un béton noir au Sud.  
 21 à 24: si Noir joue 23 directement, Blanc va en C7 et Noir n'a pas d'accès en D7. L'autre avantage de ce coup 21 est de connecter C7 et l'accès en B3.  
 25: coup douteux. Pourquoi ne pas jouer directement en 29?  
 27: Noir attend que les bords blancs pourrissent la position mais le bord Est reste en suspens.  
 30: récupère l'accès en E2.  
 31: il reste trois cases de prébord et Noir veut en jouer deux.  
 32: bon coup. Noir va devoir jouer dans le trou Nord-Ouest ou trouver autre chose s'il veut garder l'initiative. 33-C1 34-B1 35-C2 est mauvais pour Noir qui perd la parité et ferme le trou Nord-Ouest.  
 33 à 35: gagne un temps et préserve le trou impair.  
 37: que jouer? Takizawa a vu que la colonne F était noire: 37-E1 ne donne donc rien. 37-C7 perd la parité. 37-H7 prend donc un risque pour emporter la décision.  
 38: la colonne F reste taboue pour Blanc. Ce coup permet bien sûr un piège de Stoner mais il est bien difficile d'imaginer autre chose.  
 39 à 42: début du piège de Stoner. 38 tente de garder le bord Ouest en sacrifiant le bord Nord. Le but de 41 est de garder F2 blanc: si E1-F1 reste vide quand Noir s'insère en B1 ou C1, Blanc joue E1.  
 43: l'autre possibilité est 43-B1 qui permet de s'insérer sur les deux bords. Ici Tamenori veut forcer la résolution du coin A1: pourtant le champion du monde vient de "perdre" la partie. 41-E1 gagnait 33-31 avec le coup 42 joué puis: 43-B1 G3 C7 B7 A8 B8 A7 H8 H2 G7 G6 H3 H4 H1 C1 A1 G2 PS A2.



Après 42-F1.

Curieusement dans cette suite, Noir sacrifie les bords Sud, Est et Nord pour garder la parité. Après 43-C1, Blanc garde le bord Ouest et gagne 31-33: le coup gagnant est 44-G2! Blanc évite de mettre un pion de sa couleur sur la diagonale B2-F6 pour empêcher Noir de jouer en A2, et gagne le coin H8. A noter que 44-G2 n'est rien d'autre qu'un piège de Stoner dirigé contre le bord H5-H6-H7. La bonne suite après 44-G2 est: 45-H1 H4 H2 H8 H3 G3 A2 G6 C7 B8 G7 A1 B1 B7 A8 A7, score 31-33.  
 44-G3: après ce coup Blanc sera toujours dans une position nettement perdante. Noir a gagné la parité puisque A2 redevient possible. La bonne suite après 44 donne 39-25.  
 46: perd 4 pions. Il fallait jouer 46-H4 H3 G7 H1 H2 H8 A1 G6 G2 B7 A7 C7 B1 PASSE B8 A8.  
 50: perd encore 4 pions. Il fallait jouer H2 H1 G2 G6 G7 H8 PASSE A7 A8 B7 B8 C7, score 43-21. Maintenant Blanc perd 47-17 mais Tamenori perd un pion au coup 56; il faut jouer B7 C7 A7 A8 B8.



Takizawa 32 Tamenori 32

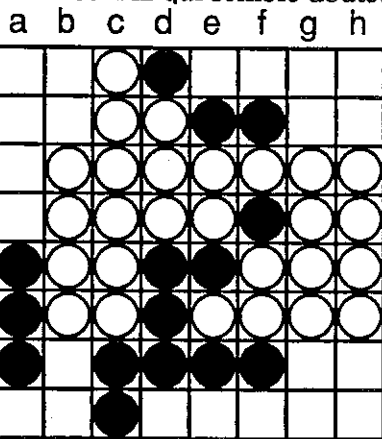
21 à 25: Noir empêche le coup G6 et force Blanc à transpercer son mur Ouest au prix d'une frontière importante. En outre 24-C7 déconnecte 26-B5 de l'accès en G6.

26 à 29: les deux points faibles de Noir sont les cases D7 et E2. Noir veut forcer Blanc à jouer à l'Ouest le plus longtemps possible. 29-F2 profite de l'accès tant que F5 est noir.

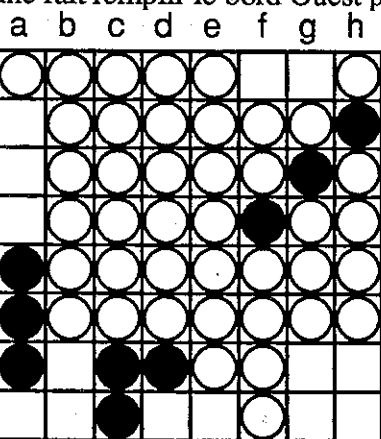
31: Takizawa décide qu'il ne peut permettre à Blanc de reprendre ce bord. En fait 31 à 34 semblent pouvoir être joués dans n'importe quel ordre.

35: Noir doit ouvrir au Sud. 37-D7 est typique du style de quelques japonais. Takizawa ferme tout pour ôter les cases de prébord à Blanc: en contrepartie il doit maintenant attendre ses ouvertures.

38: exploite la remarque précédente. Noir doit répondre dans les zones où Blanc joue. La seule autre solution "tranquille" est 39-A2 qui semble douteux si Blanc fait remplir le bord Ouest par exemple.



Après 38-C1



Après 46-F8

40: place Noir dans une situation délicate au prix d'un trou impair. 41-F1 est bien sûr interdit car cela redonne accès en A4. (Lire l'information de dernière minute en bas de page).

41: force Blanc à former un autre trou impair. Donc Noir pourra jouer au Nord-Est (coups 43 à 45).

46: Blanc est vraiment chanceux que Noir n'ait pas d'accès en E8. Il est intéressant de reconstituer le destin des pions noirs de cette colonne E. La tentative 45-G1 se heurtait à 46-F1 47-H2 et Blanc aurait pu sacrifier en B7 car le coup en G1 a retourné B6.

47: forcé. Si Noir se redonne accès en E8 (47-G1 F1 E8), Blanc retrouve la parité (50-D8 G8 G7) car jouer dans un des deux trous à l'Ouest signifierait alors procurer un accès à l'autre.

49: Noir détient encore la parité et va donc jouer le dernier coup dans chaque trou. Blanc, lui, a déjà ses pions. Le reste est uniquement, si l'on peut dire, affaire de décompte(s).

Je tiens, comme dans la première partie de cet article, à remercier Emmanuel Lazard, Dominique Penloup et le programme Compoth de F. Aguilon pour les calculs de fins de parties par ordinateur. Par ailleurs et comme Marc Tastet me l'a aimablement signalé, l'ordre chronologique dans lequel ces parties ont été disputées ne correspond pas à l'ordre que j'ai choisi pour les commenter. En fait cet ordre est exactement inverse: ben oui, les japonais écrivent parfois de droite à gauche. Les scores successifs ont donc été 32-32 (ouverture italienne), 46-18, 32-32 (ouverture Rose) et 41-23.

**DERNIERE MINUTE!!!**

En exclusivité pour FFORUM, Alex Selby a accepté de faire étudier la fin de la dernière partie commentée, par son célèbre programme POLYGON. Voici ses résultats étonnants.

Tous les coups 38 à 60 sont corrects et suivent une suite optimale menant à la nulle!!!

39-G2 annule aussi: suite 39-G2 H1 G7 H8 B2 G8 B1 F8 A4 B8 A8 B7 H2 E1 E8 D8 H7 A1 A2 A3 F1 G1. Au coup 37, D7 et G7 annulent mais 37-E8 gagne 34-30 (unique coup gagnant): suite 37-E8 D7 D8 C1 G2 H1 G7 G1 F1 E1 B2 B1 A4 A3 A2 H8 H7 B7 A8 F8 H2 A1 G8 B8. Au coup 36, G6 perd donc 34-30. Tous les autres coups 36 perdent aussi ... sauf 36-D8 gagnant 31-33: suite 36-D8 E8 D7 G6 B1 C1 B2 A1 E1 A4 B7 H2 H1 G2 G1 F1 A2 A3 F8 G8 H7 B8 A8 G7 H8. Des coups gagnants après les autres coups 36 possibles sont: sur G6, D7 et G8, 37-E8, sur C1, 37-D8, sur F8, 37-D7, sur F1, 37-E1, sur E1 et B1, 37-C1, sur G7, 37-G6, sur G1, 37-F1 et enfin sur B8, 37-A8.

# GRAND PRIX DE FRANCE 1990

			PrPér	IDF0	Cergy	Tele	IDF1	PrPa	Péren	IDF2	Total
Tastet	Marc	F	140	200	200	20		50			610
Ralle	Paul	F	200	97						200	497
Quin	Thor	PG			90	97			98	97	382
Puget	Jean-François	F					75	200		97	372
Juhem	Philippe	F		97		97	140	16			350
Thill	Olivier	F	75	18		200	0				293
Caspard	Emmanuel	F		97	30	0	0	140		8	275
Delbarre	Othel du Nord	PG			140		35		98		273
Becquet	Théole	PG				20	200				220
Penloup	Dominique	F	75	18	30	20	35	0		30	208
Decoeyère	Eric	F	27						98		125
Lazard	Emmanuel	F		18		97					115
Daix	Alain	B	3						98		101
Gailhac	Jacp'oth	PG							98		98
Aguillon	Compoth	PG								97	97
Di Meglio	Fabrice	F	27	18	0	20	10	16			91
Jeangille	Luc	B						90			90
Coulon	François	F	27	0	3	0	0	16		30	76
Piau	Didier	F					75				75
Andriani	Bintsa	F	27	0	30	0	0	16			73
Piat	Jérôme	F		0	30		10	16		8	64
Cuvier	Christian	F		0		20	10			30	60
Daunas	Bernard	F					0	50			50
Rouillon	Denis	F		18			0		16	8	42
de la Boisserie	Vincent	F			30		10				40
de la Boisserie	Bruno	F			3	20	0		16	0	39
Delteil	Spock	PG			30	0	0				30
Alard	Serge	B	3					0	16		19
Delfante	Eric	B	3					0	16		19
Liparo	David	F		18							18
Picou	Philippe	F		18							18
Dorsimont	Guilain	F							16		16
Mascort	Jean-Manuel	F		0			10				10
Decroix	Didier	F								8	8
Gruson	Thierry	F	3						0		3
Rivière	Luc	F	3								3

Voici le classement du Grand Prix de France au 1<sup>er</sup> avril 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'Ile de France 0 (8/10/89), le tournoi de Cergy (4/11/89), le tournoi de Telecom (10/12/89), le tournoi d'Ile de France 1 (14/1/90), le tournoi de préqualification de Paris pour le championnat du monde 90 (27 et 28/1/90), le tournoi de Pérenchies (24/3/90) et le tournoi d'Ile de France 2 (25/3/90).

## GRAND PRIX D'EUROPE 1990

Voici le classement du Grand Prix d'Europe après les deux premiers tournois (Milan, 6 et 7 janvier) et Cambridge (16 et 17 février).

			Milan	Camb	Total
Bhagat	Peter	GB	170	200	370
Brusca	Augusto	I	170		170
Leader	Imre	GB		140	140
Tastet	Marc	F	20	90	110
Verrill	Helena	GB		60	60
Brightwell	Graham	GB	55	0	55
Ghirardato	Paolo	I	55		55
Kierulf	Anders	CH	55	0	55
Marconi	Francesco	I	55		55
Lazard	Emmanuel	F	13	18	31
Penloup	Dominique	F	5	18	23
Feinstein	Joel	GB		18	18
Handel	Mike	GB		18	18
Jeangille	Pierre	B		18	18
Selby	Alex	GB		18	18
Shaman	David	US		18	18
Barnaba	Donato	I	13		13

# Tests de programmes

25

J.C. Delbarre

Suite à l'article publié dans FFORUM n°12, deux programmeurs, Jean DELTEIL (Spock), et Sylvain QUIN (Thor), m'ont communiqué leurs "chronos" sur les diagrammes publiés. Je les en remercie, et les publie ici, rappelant ceux de François Aguilon (Comp'oth), et les miens (Othel du Nord), considérablement baissés ( de 30% par travail sur l'élagage, puis de 80% par l'investissement dans un 80286 ):

D:	Recherche un coup gagnant				Cherche meilleur coup			C:	Sc
	Comp'	Spock	Thor	Othel	Comp'	Spock	Othel		
01	0'04"	0'11"	0'18"	0'11"	1'14"	4'04"	1'43"	G8	41
02	0'09"	0'04"	0'07"	0'03"	0'54"	0'17"	1'09"	A4	37
03	0'12"	0'07"	0'17"	0'04"	1'02"	1'10"	2'13"	D1	33
04	0'29"	0'09"	0'09"	0'26"	1'02"	0'27"	1'39"	H8	32
05	0'06"	0'01"	0'02"	0'01"	0'15"	0'06"	0'24"	??	??
06	0'16"	0'11"	0'21"	0'11"	2'23"	2'59"	2'13"	H3	39
07	0'13"	0'48"	0'16"	0'14"	0'31"	3'54"	1'36"	A6	36
08	0'06"	0'53"	0'24"	0'47"	>3'	9'48"	>5'	E1	36
09	0'30"	0'24"	0'32"	0'38"	2'14"	2'48"	4'04"	A4	28
10	0'11"	0'37"	0'16"	0'40"	2'09"	2'31"	5'15"	B2	37
11	0'03"	0'01"	0'05"	0'00"	2'51"	1'41"	1'30"	B3	46
12	1'38"	0'40"	1'11"	0'47"	>3'	5'40"	5'42"	B7	28
13	2'50"	....	1'31"	3'25"	....	....	....	B7	39
14	1'39"	....	0'35"	0'57"	....	....	....	A3	41
15	2'52"	....	0'22"	3'51"	....	....	....	G3	34
16	0'01"	....	0'36"	0'50"	....	....	....	F8	44
17	0'30"	....	0'08"	0'11"	1'41"	....	3'20"	F8	36
18	2'20"	....	....	3'34"	5'	....	....	G2	35
19	0'46"	....	....	1'02"	....	....	....	B6	36

D: numéro du diagramme

C: coup trouve par l'ordinateur

Sc nombre de pions de l'ordinateur, trouvés par Comp'oth

Comp'oth: programme de François AGUILLON, assembleur 68000 à 10 Mhz

Spock: programme de Jean DELTEIL, assembleur 80386 à 16 Mhz

Thor: programme de Sylvain QUIN, assembleur 80286 à 12 Mhz

Othel du nord: Turbo Pascal et assembleur, 80286 à 10 Mhz.

Jean DELTEIL fait la proposition suivante qui me paraît intéressante: "Je pense que l'on peut comparer les résultats pour tout type de matériel et de langage: il suffit de se baser sur le nombre de coups joués, caractérisé par le nombre de noeuds parcourus...". Si les programmeurs sont intéressés par cette comparaison, je publierai ceux-ci dès que je les aurai.

Constataion toute personnelle, j'ai l'impression qu'il n'est pas possible de prévoir correctement les temps de calcul pour une situation donnée: Sur un même diagramme, le coefficient multiplicateur coup gagnant-meilleur coup varie de 2 à plus de 50!!

Enfin, l'essentiel étant de gagner, la recherche d'un coup gagnant donne un coefficient multiplicateur moyen de 3 par profondeur, mais avec un tel écart-type qu'il me paraît difficile de le prévoir. On constate d'ailleurs que les temps les plus longs sont obtenus pour les positions qui ne gagnent pas... Peut-on prendre alors le risque de "perdre au temps" si on a une forte chance de perdre ?

# La Parité : l'avis de Brian

par Brian Rose, trad. E.Lazard  
Othello Quarterly; vol. 11, no. 3, Fall 1989

## 2 Stratégies de milieu de partie.

Dans la première partie de cet article (voir FFORUM 15) je décrivais les moyens d'utiliser la parité en finale. Cette seconde partie discute des stratégies de milieu de partie à mettre en œuvre pour arriver en finale avec la parité en sa faveur.

La plupart du temps, avoir la parité en finale résulte des stratégies usuelles de milieu de partie: conserver un grand nombre de libertés et forcer l'adversaire à prendre des bords défavorables (et ne pas les prendre soi-même). Le joueur possédant le plus de libertés peut souvent avoir la parité en finale en imposant le jeu dans certaines régions appropriées. Un joueur ayant plusieurs bords défavorables perdra souvent la parité en finale. Son adversaire sera souvent capable de gagner un tempo crucial en sacrifiant un coin, forçant le joueur à passer ou à perdre accès à une région; de plus, le joueur ayant les bords ne pourra souvent pas jouer dans la région ap-

propriée car il en résulterait la perte d'une grande partie de ses bords. Cependant, il y a d'autres stratégies de milieu de partie en plus de celles que je viens de mentionner, qui aide un joueur à avoir la parité en finale. L'idée principale est qu'il n'est jamais trop tôt pour penser à la parité.

Considérons le diagramme 1. Il y a trois régions et Blanc a perdu l'accès à une région impaire (le coin nord-ouest). Si l'on regarde la position du point de vue de la parité, 37.g2! devient le coup évident pour Noir. Après 38.h1; 39.h2, Blanc doit jouer en premier dans une région paire (les seize cases du bas) avec 40.h7. La position résultante est donnée sur le diagramme 2. La stratégie de Noir va maintenant être de remplir la partie inférieure de l'othellier; Blanc devra passer et Noir jouera le dernier coup dans la région nord-ouest. Beaucoup de joueurs prendrait simplement le coin h8 mais c'est une erreur. Après 41.h8, Blanc passe et Noir doit jouer en premier dans la région paire (les quatorze cases du bas). Noir doit plutôt 'nourrir' Blanc (probablement avec f7) et ensuite prendre le coin

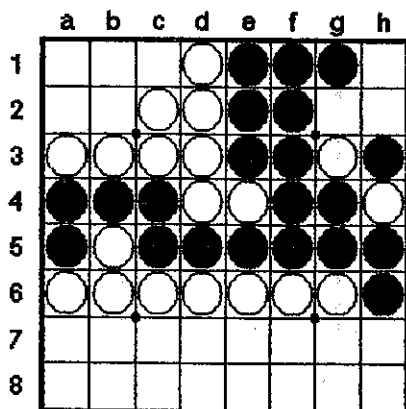


diagramme 1  
Noir joue

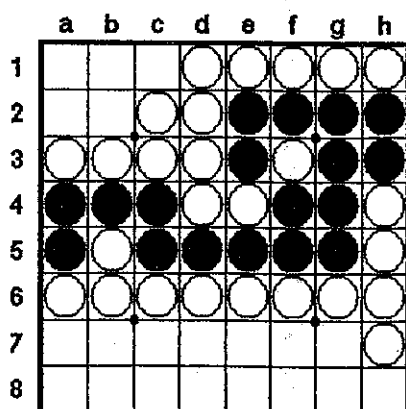


diagramme 2  
Noir joue

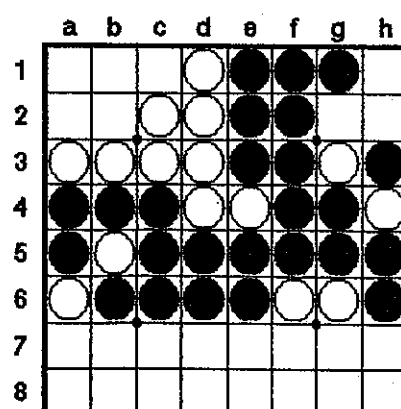


diagramme 3  
Noir joue

h8. Ceci semble être en contradiction avec la règle: "En tant que Noir, faites passer Blanc". Dans le diagramme 2, Noir a déjà gagné la parité ; il n'y a pas d'urgence à faire passer Blanc. Si Noir joue correctement dans la région impaire du côté inférieur de l'othellier, Blanc aura à passer et Noir jouera le dernier coup dans chaque région.

Revenons au diagramme 1. Certains joueurs iraient en c1, pensant que Blanc doit tout de suite donner un coin. Cependant, Blanc répond en g2 et maintenant Blanc a la parité ; Noir doit ouvrir le jeu dans une région paire. Il est souvent efficace de sacrifier un bord pour conserver la parité.

Maintenant considérons le diagramme 3. La même stratégie s'applique ici comme dans le diagramme 1. Noir doit jouer 37.g2, forçant Blanc à jouer dans une région paire. Si Noir joue en c1, Blanc peut conserver la parité. Même si ici 37.g2 ne force pas Blanc à donner un coin immédiatement, il laisse à Noir une bonne chance de conserver la parité.

Comme mentionné dans la première partie de cette article, des façons communes de perdre la parité sont: perdre l'accès à une région impaire et ne pas pouvoir remplir une région impaire. Ainsi une stratégie logique de milieu de partie est de créer une

région impaire que votre adversaire ne peut pas remplir. Considérons le diagramme 4. Si Blanc joue g2, il gardera très probablement la parité tout au long de la partie. Noir doit donc jouer 31.b5, enlevant à Blanc son accès en g2. Maintenant Blanc ne peut plus remplir (g2, h1, h2) et Noir peut espérer gagner la parité en fin de partie. Si Noir ne joue pas 31.b5 (par exemple s'il joue 31.c7) alors Blanc doit jouer 32.g2 avant que Noir n'ait une nouvelle chance de retourner le pion e2.

Bien sûr, vous devez faire attention à ne pas créer de région impaire où vous ne pouvez pas jouer de votre propre chef. Par exemple, considérons le diagramme 5. Supposons que vous hésitez entre deux coups: c1 et d1. Si vous jouez c1, Noir répond en a4. Si vous ne prenez pas le bord déséquilibré (avec a2), Noir continue avec a7 et aura une liberté en a2. Même après que Noir joue a2, il y aura une région impaire (le coin nord-ouest) où vous n'aurez pas envie de jouer. Si vous prenez le bord déséquilibré, vous créez une région impaire où vous n'avez pas accès. Par contre, si vous jouez d1 plutôt que c1 dans le diagramme 5, après un coup noir en a4 et la réponse de Blanc en a2, le coin nord-ouest est pair et Blanc a une meilleure position. La conclusion est encore la même, il est important de considérer la parité en milieu de partie comme à la fin.

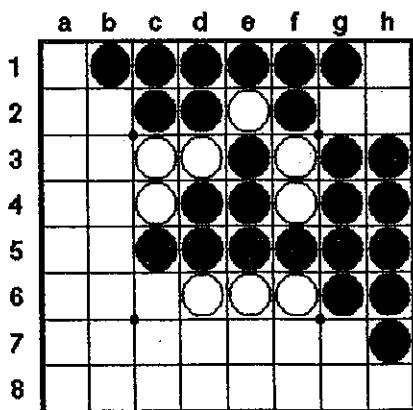


diagramme 4  
Noir joue

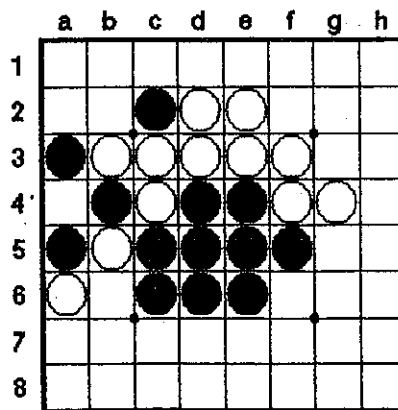


diagramme 5  
Blanc joue

**SELECTION MONDIAL 90  
DE TOULON**  
Annulé (ou reporté ?)

**BERNISSART (BELGIQUE)**

Tournoi open, au système suisse en 7 rondes.

**Samedi 21 avril 1990 à 9h30**

*Renseignements* : Guilain Dorsimont au : 20 39 89 66. Il organise un voyage groupé au départ de Lille. *Lieu* : Salle du café "Chez Zorro", près de la place de la Mairie de Bernissart (non loin de la ville de Blaton).

**ILE DE FRANCE 3**

Ouvert à tous et aux ordinateurs, en 7 rondes sur une journée :

**Dimanche 29 avril 1990 à 9H30**

*Renseignements* : FFO 40 26 51 69  
*Lieu* : ENS 48 Bld Jourdan 75014 PARIS. Métro Cité Universitaire ou Porte d'Orléans.

**INTERNATIONAL DE  
COPENHAGUE**

Tournoi open, troisième tournoi comptant pour le Grand Prix d'Europe, et présélectif pour le Mondial 90. Tournoi sur deux jours au système suisse simple avec finale au meilleur de trois parties.

**5 et 6 mai 1990**

*Renseignements et inscriptions* : 40 26 51 69

**ILE DE FRANCE 4**

Ouvert à tous et aux ordinateurs, en 5 rondes sur une journée :

**Dimanche 20 mai 1990 à 13H45**

*Renseignements* : FFO 40 26 51 69  
*Lieu* : ENS 48 Bld Jourdan 75014 PARIS. Métro Cité Universitaire ou Porte d'Orléans.

**SELECTION MONDIAL 90  
LYON**

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

**26 et 27 mai 1990**

*Renseignements* : FFO 40 26 51 69

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

**OPEN DE LENINGRAD**

Ouvert à tous. Système suisse sur 2 jours.

**26 et 27 mai 1990**

*Renseignements* : FFO 40 26 51 69  
Ou encore contacter Oleg Stepanov, Dzambula 19-6, Leningrad 191180, URSS.

**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:

**10 juin à 13H45**

*Renseignements* : FFO 40 26 51 69  
*Lieu* : A confirmer : très probablement ENS boulevard Jourdan à Paris.  
De nombreux lots et un **ordinateur de voyage Othello** seront offerts. Aidez-nous tous à faire de ce tournoi un succès soit en venant vous-même, soit en y invitant vos amis, vos enfants, vos collègues...

**LILLE / PERENCHIES  
TOURNOI DE PROGRAMMES**

Système suisse en 7 rondes sur une journée. Compte pour le classement FFO, mais bien sur pas pour le grand prix :

**dimanche 10 juin 1990 à 9h 15**

*Renseignements et inscriptions* :  
Jean-Claude DELBARRE 27 96 92 84  
*Lieu* : CCAL "Docteur NUYTS" 2 rue Gambetta, 59840 PERENCHIES.

**ILE DE FRANCE 5**

Ouvert à tous et aux ordinateurs, en 5 rondes.

**Samedi 16 juin 1990 à 13H45**

*Renseignements* : FFO 40 26 51 69  
*Lieu* : ENS 48 Bld Jourdan 75014 PARIS.

**TOULOUSE**

Ouvert à tous, en 7 rondes sur une journée :

**Dimanche 24 juin 1990 à 9H**

*Renseignements* : Bruno Draper 61 58 17 81

**STAGE D'ETE**

**Ouvert à tous Fin aout 1990**

*Tél* : Bruno De La Boisserie (1)39.53.64.73

**INTERNATIONAL DE PARIS**  
**1 et 2 septembre 1990**

# RESPONSABLES LOCAUX FFO ET 29

## 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  $\blacklozenge$ , et quand les horaires, ou le lieu de réunion, ne sont pas précisés, vous les obtiendrez en joignant directement le responsable, soit par téléphone quand il est précisé, soit par courrier quand il n'a pas souhaité laisser son téléphone.

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

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

**Le club du Luxembourg a retrouvé ses quartiers d'été. Le club de l'E.S.T.P est donc fermé jusqu'à l'automne.**

- |   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| <p><math>\blacklozenge</math> Serge Trombetta<br/>☎ 93 81 31 40<br/>82, Bd de Cimiez<br/>06000 NICE</p> <p><math>\blacklozenge</math> Renaud Collery<br/>☎ 93 74 18 99<br/>Imm. D2, 378, Chemin<br/>des Combes<br/>06600 ANTIBES</p> <p><math>\blacklozenge</math> Hervé Doutez<br/>☎ 91 47 46 29<br/>166, Rue du Camas<br/>13005 MARSEILLE</p> <p><math>\square</math> Isabelle Goussard<br/>☎ 48 26 26 95<br/>Brouillamnon Plou<br/>18290 CHAROST</p> <p><math>\square</math> 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</p> <p><math>\square</math> Didier ALEAUME<br/>☎ 56 45 56 00<br/>Res. Pontet Nouilles<br/>Rue P.Eluard Bt. 13<br/>App.11<br/>33600 PESSAC</p> <p><math>\blacklozenge</math> Marc TASTET<br/>"Bordenave"<br/>St-Pandelon<br/>40180 DAX</p> <p><math>\square</math> Guilain Dorsimont<br/>☎ 20 39 89 66<br/>Club à CCAL Docteur<br/>Nuyts,<br/>2, Rue Gambetta,<br/>59840 PERENCHIES</p> | <p><math>\blacklozenge</math> Jean-CI. Delbarre<br/>☎ 27 96 92 84<br/>1 bis, Rue Charles<br/>Paix<br/>Courchelettes<br/>59500 DOUAI</p> <p><math>\blacklozenge</math> Jacques Basset<br/>36, Rue des Fruges<br/>BP 11, 62130 St-Paul/<br/>Ternoise</p> <p><math>\blacklozenge</math> Yannick Hervé<br/>☎ 88 27 77 96<br/>9, Rue Albert Einstein<br/>67200 STRASBOURG</p> <p><math>\square</math> 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</p> <p><math>\square</math> Paul Freyss<br/>☎ 89 46 17 80<br/>18, Rue de la<br/>Banlieue<br/>68110 ILLZACH</p> <p><math>\square</math> 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</p> <p><math>\blacklozenge</math> Laurent Pelissier<br/>☎ 78 68 07 96</p> | <p>3, Rue de la Baisse<br/>69100 VILLEUR-<br/>BANNE</p> <p><math>\blacklozenge</math> Serge Prost<br/>27, Rue de la Sarra<br/>69600 OULLINS</p> <p><math>\blacklozenge</math> Dominique Penloup<br/>☎ 48 87 19 74<br/>26, Rue Rambuteau<br/>75003 PARIS.</p> <p><math>\square</math> Club du luxembourg.<br/>Le mercredi et<br/>samedi après-midi à<br/>compter de 13h 30<br/>dans le coin Nord-<br/>Ouest du jardin du<br/>luxembourg, à pro-<br/>ximité des joueurs<br/>d'échecs. Paris<br/>5ième.<br/>Apporter une pendule<br/>si possible. Contact :<br/>Dominique Penloup<br/>au 48 87 19 74</p> <p><math>\square</math> 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</p> <p><math>\square</math> Sup Télécom,<br/>☎ FFO pour heures<br/>réunion.<br/>212, Rue de Tolbiac,<br/>75013 PARIS</p> <p><math>\blacklozenge</math> Patrick Mottin<br/>☎ 94 91 60 63</p> | <p>Le Michaela Ent C<br/>Av. de l'Elysée<br/>83200 TOULON</p> <p><math>\blacklozenge</math> François Aguillon<br/>☎ 69 01 75 87<br/>4, Rue Raie Tortue,<br/>91240 St-MICHEL/<br/>ORGE</p> <p><math>\blacklozenge</math> Jean-Manuel Mascort<br/>☎ 30 24 31 64<br/>3, passage Juliette<br/>78220 VIROFLAY</p> <p><math>\blacklozenge</math> Denis Rouillon<br/>☎ 42 42 07 58<br/>21, Bd de la Républi-<br/>que, 92250 LA<br/>GARENNE-COL.</p> <p><math>\blacklozenge</math> Fabrice Diméglio<br/>☎ 47 32 95 21<br/>44, rue Xavier de<br/>Maistre<br/>92500 RUEIL</p> <p><math>\blacklozenge</math> Elie Cali<br/>☎ 48 25 43 01<br/>4, impasse Duruie<br/>92100 Boulogne</p> <p><math>\blacklozenge</math> Dominique de<br/>Ribbentrop<br/>☎ 30 38 11 58<br/>7 Justice Pourpre<br/>95000 CERGY</p> <p><math>\blacklozenge</math> Bintsa Andriani<br/>22, Rue Pierre Perdue<br/>95800 CERGY St-<br/>CHRISTOPHE.</p> <p><math>\square</math> 3615 ELIOTT<br/>3614 NESS</p> |
|---|--|---|--|

# 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 :