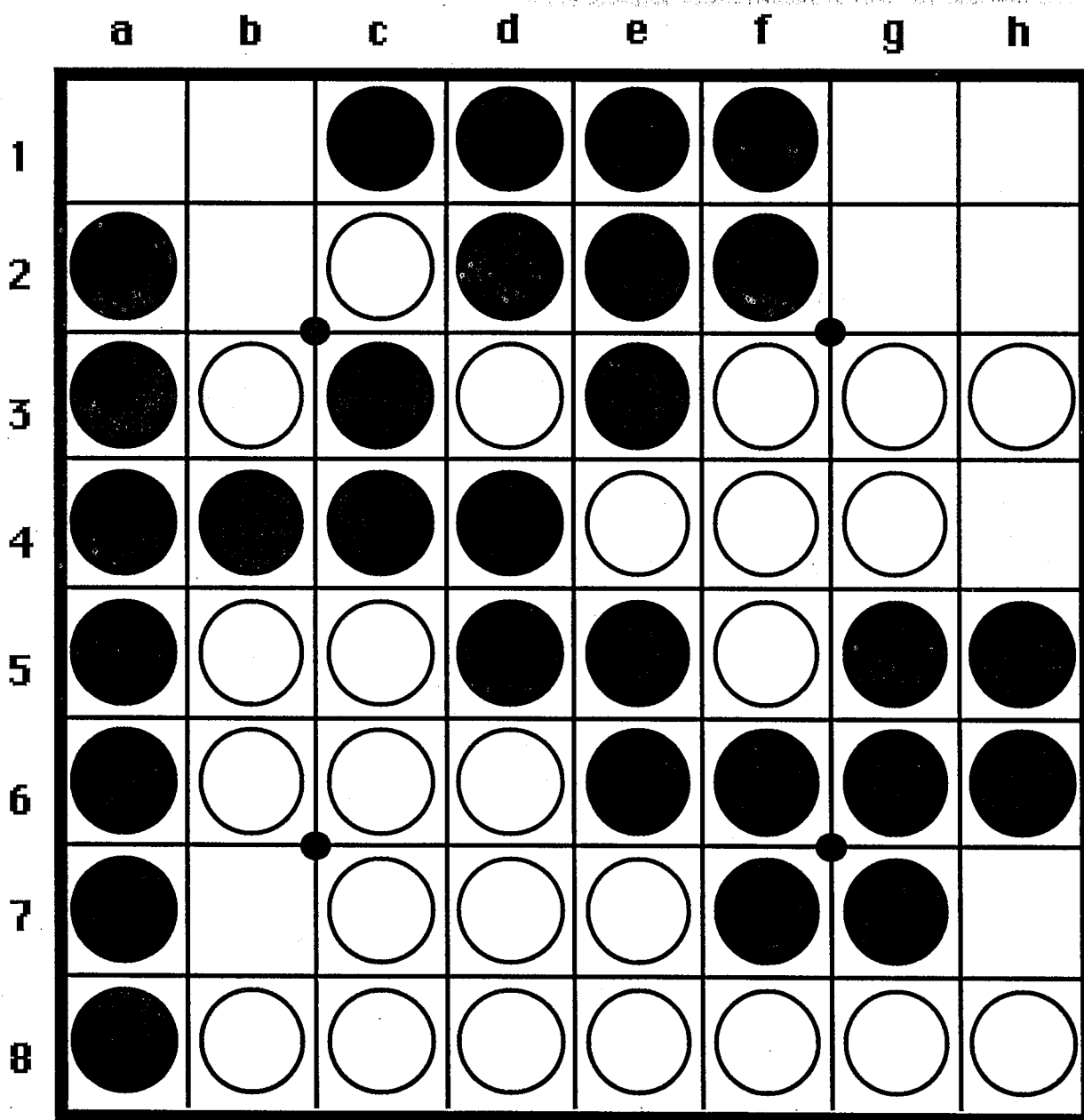


PROBLÈME

N° 22

AUTOMNE 1991



Noir joue et gagne ...

Chers amis, bonjour !

L'équipe de France a encore frappé : le lendemain du tournoi international de Paris, les quatre Italiens présents au tournoi, Francesco Marconi, Augusto Brusca, Mauro Perotti et Stefano Antonelli ont disputé un match contre Paul Ralle, Marc Tastet, Emmanuel Caspard et Jérôme Piat. Comme d'habitude, la France a gagné dès qu'elle le pouvait, c'est-à-dire après la troisième des quatre rondes, le score final étant de 10 à 6 en faveur de la France. A noter la superbe performance de Jérôme Piat qui a ramené 3,5 points sur 4, seul Marconi réussissant à lui arracher la nulle !

Ceci est de bon augure pour le championnat du monde 1991. Le processus de qualification est terminé : le troisième joueur français à New-York sera Philippe Juhem qui a gagné à la fois le tournoi de Péréchies et la finale du Grand Prix 91. Avec Paul Ralle et Didier Piau, qui avaient aussi gagné deux tournois préqualificatifs chacun, il y a donc exactement trois qualifiés, donc il n'y aura ni tournoi de départage entre les préqualifiés, ni tournoi des prétendants. En l'absence de Tamenori (puisque c'est Kaneda qui a gagné le championnat japonais), le championnat du monde apparaît plus ouvert que jamais. Pourquoi pas un Français ?

L'automne est également la saison du championnat de France : la finale réunira 32 joueurs à Dieppe les samedi 30 novembre et dimanche 1 décembre. Les frais de transport (mais pas d'hébergement) des finalistes de leur domicile à Dieppe seront pris en charge par la fédération aidée par Dujardin International : le billet SNCF seconde classe sera remboursé intégralement à ceux qui en feront la demande (mais pas les suppléments ni les réservations). Si vous pouvez vous grouper pour aller en voiture à la finale afin de réduire les frais, faites-le. Cette année, le droit d'inscription aux sélections du championnat de France est fixé à 30F pour les non-adhérents (toujours gratuit pour les bienheureux adhérents) et devra être impérativement perçu car il servira à rembourser une partie des frais de transport. Un budget global est consacré au championnat de France et au championnat du monde. Quand les remboursements du championnat de France auront eu lieu, les participants au championnat du monde seront remboursés forfaitairement avec la somme restante.

Les sélections du championnat de France auront lieu du 19 octobre au 17 novembre (cf agenda). Toutes les personnes (donc pas les ordinateurs) de nationalité française peuvent y participer, ainsi que les étrangers résidant en France depuis au moins 12 mois. Toutefois, les huit joueurs suivants, qualifiés d'office pour la finale, ne peuvent jouer dans les sélections: Paul Ralle (champion en titre), Didier Piau et Philippe Juhem (les autres qualifiés pour le mondial), Jean-François Puget, Marc Tastet, Olivier Thill, Elie Cali, et Emmanuel Caspard (on complète à 8 en prenant dans l'ordre du classement publié dans ce numéro les joueurs que l'on n'a pas déjà nommés et qui ont un classement officiel). Le nombre de qualifiés par sélection sera proportionnel au nombre de participants, mais toute sélection ayant 6 joueurs ou plus aura au moins un qualifié. Si un joueur qualifié ne peut venir à la finale, il sera remplacé par le suivant de sa sélection, et ainsi de suite. Toutefois, pour être sélectionné pour la finale, un joueur devra avoir marqué au moins 2 points sur 5.

Comme d'habitude, il est INDISPENSABLE que vous vous inscriviez afin que l'on puisse prévoir le nombre de jeux et de pendules pour chaque sélection. Pour s'inscrire, il y a trois moyens: écrire à la FFO, téléphoner à la FFO ou laisser un mot dans la boîte aux lettres "F.F.O." sur le serveur minitel ELIOTT. Dans tous les cas, laissez vos nom, prénom, adresse et numéro de téléphone ainsi que le nom de la (ou des) ville(s) où vous voulez participer (liste des villes dans l'agenda).

Afin de satisfaire les nouveaux joueurs qui nous rejoignent toujours plus nombreux et ceux que vous allez vous-même inciter à adhérer, il y aura vraiment dans chaque numéro de Fforum un article d'initiation. Ainsi, dans ce numéro, il y a un (excellent) article sur le piège de Stoner. Les joueurs confirmés y trouveront sans doute aussi quelque chose d'intéressant.

Dans ce numéro, vous trouverez aussi un (assez long) article d'informatique. Même si vous n'avez jamais rien compris aux mathématiques et si vous n'avez jamais vu un ordinateur, lisez-le. Il est bien écrit, plein d'humour et vous ne le regretterez sans doute pas.

Je vous rappelle que vous avez jusqu'au 31 octobre 1991, le cachet de la poste faisant foi, pour renvoyer le bulletin de vote pour les élections au conseil de la FFO. Conformez-vous aux instructions contenues dans le Contact FFO que vous avez reçu en même temps que le bulletin de vote.

A bientôt,

Marc Tastet

SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

François AGUILLON

Bruno de la BOISSERIE

Thierry BOUSCH

Jean-Claude GERARD

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Eza NIMO

Laurent PELISSIER

Didier PIAU

John STONER

Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est le magazine de la
Fédération Française d'Othello
B.P. 147

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 45 35 55 86

OTHELLO®

est une marque déposée de
DUJARDIN INTERNATIONAL

COUVERTURE (cf aussi page 28)	1
EDITORIAL (A lire tout de suite !)	2
SOMMAIRE (Casse-pieds? Nœud !)	3
MAGAZINE (Reporter aux antipodes)	4
INITIATION (Vous avez dit "Stoner" ?)	8
BASE DE DONNEES (Compatibilité !)	11
SOLUTIONS DES PROBLEMES (Stoner)	13
REPertoire D'OUVERTURES (Non? Si!)	14
SATURDAY NIGHT FEVER (Travolta ?)	16
CLASSEMENT F.F.O. (A jour)	24
PARITE ? (or not parity?)	25
LES ECHOS D'OTHELLO (Oh, Oh!)	26
SOLITAIRE (cf aussi page 1)	28
GRANDS PRIX D'EUROPE ET DE FRANCE	29
AGENDA (Dates des championnats)	30
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX	31
ADHESION (Aidez-nous !)	32

TOURNOI PREQUALIFICATIF DE LYON - JUIN 1991

par Laurent Pélissier

Quelques joueurs m'avaient sollicité et désiraient que j'écrivisse un manuscrit touchant à cet événement épique et ludique. J'acceptai cette requête, d'une main je pris une plume, de l'autre quelques feuilles de papier blanc et commençai à vous narrer cette histoire.

Pour ne point déplaire aux proverbes, Lyon connut son troisième tournoi préqualificatif pour le mondial. Il avait été annoncé dans le numéro de Fforum d'hiver ou de printemps, et à cette époque, maintenant lointaine, je ne pensais nullement y participer. Pourquoi, me direz-vous ? Eh bien je vais vous le dire, ou plutôt vous l'écrire.

En mai 1990, alors que j'avais déserté le club de Lyon depuis quelques temps pour les révisions, je décidai finalement d'aller au tournoi de Lyon, surtout pour me changer les idées. Mais la chance n'était pas en ma faveur et mes performances furent plus que douteuses. En octobre, à la rentrée universitaire, la venue de Didier Piau au club m'avait enchanté et incité à y retourner, mais je finis rapidement par le délaisser et pour des raisons de santé, je ne pus aller à Bordeaux pour le championnat de France. J'eus alors envie d'arrêter Othello... et pour longtemps. J'ai bien failli abandonner. Toutefois, en mars dernier, je téléphonai à Thierry Barbot, histoire d'avoir des nouvelles du club, et pour avoir des informations sur le tournoi à venir et je lui dévoilai que je viendrais peut-être. Jusqu'au dernier moment, je ne pensais pas y aller. Bien sûr, je n'avais

aucune préparation, et par conséquent aucune prétention. Je ne pensais qu'à revoir d'anciennes connaissances.

J'entrai donc dans le bar des élèves et je vis Thierry, Serge Trombetta et bien d'autres encore. Tous m'étaient familiers et m'avaient affronté en tournoi ou en parties amicales, sauf Christian Cuvier, Frédéric et Sophie Collay (tiens, une fille, il est rare d'en voir une participer à un tournoi !). La joie des retrouvailles dissipée, le tournoi put débiter sérieusement.

Lors de la première ronde je jouai contre mon vieil ami Thierry Barbot (ensemble nous avons créé le club de Lyon à l'E.N.S., club qui eut quelques difficultés tout au long de son existence, mais sa périodicité et sa vivacité sont louables). Par bonheur, nous jouons une ouverture que je maîtrisais assez bien auparavant, et je remporte ma première victoire (elle ne sera pas la seule).

Mon deuxième adversaire fut Ch. Cuvier, joueur, qui jusqu'à présent, m'était inconnu et que j'avais injustement sous-estimé : la partie me le montra à mes dépens. Comment peut-il exister d'excellents joueurs français que je ne connaisse pas ? Je ne saurai le dire. Toujours est-il que je sais maintenant quel redoutable adversaire Christian peut être et qu'à l'avenir j'aurai moins d'a priori.

L'arbitre nous accorde une pause déjeuner, le temps de nous sustanter et de nous préparer aux cinq rondes à suivre. A la troisième ronde, j'affronte de nouveau un joueur que je ne connais pas : Frédéric Collay.

Je décide de faire beaucoup plus attention, ce qui me vaudra d'éviter un piège de Stoner et de nombreux autres pièges du même genre. Finalement, l'expérience l'emporta m'offrant ainsi une deuxième victoire. Malheureusement, je ne bénéficiai pas de la même chance devant Dominique Penloup : je dus m'incliner sur un score tout de même honorable (Et pourtant, l'ouverture Rose je la connais... de plus je menais la partie... mais une erreur de ma part suffit pour faire basculer la situation et la victoire s'est envolée). Lors des deux parties qui suivirent cette regrettable défaite, enfin la providence me sourit et me permit d'améliorer mon classement. En effet, face à Laurent Portefaix je fus particulièrement astucieux, et j'espère qu'il ne m'en tiendra pas rigueur. Quant à Serge Trombetta, il joua une ouverture peu orthodoxe mais ne s'est pas gardé d'élaborer des coups dont il a le secret. J'avais pris la décision de ne pas prendre de risques inutiles, je ne voulais pas jouer les kamikazes et finalement je gagnai.

Il est 17h et il reste encore une ronde... et je suis éreinté... et j'affronte ma bête noire : Marc Tastet qui, comme à l'accoutumée, m'écrase sans vergogne.

Il ne me reste plus que onze petits pions blancs éparpillés surnageant dans une mer noire (je n'ai jamais réussi à battre Marc en tournoi ni même en partie amicale, ce qui ne change rien au fait qu'on s'entend très bien).

Une bonne nuit réparatrice me remet de mes émotions de la

TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

par Marc Tastet

journee et me prepara aux quatre rondes de dimanche. Bien sûr, je n'envisageais nullement de participer à la finale, et à juste titre. Mais je songeais déjà qu'à la huitième ronde je rencontrerais Didier Piau alors qu'il était au sommet du classement. Le dimanche matin la huitième ronde commença vers 9h15 et je n'étais pas en avance. Quelle ne fut pas ma surprise (toute relative !) de constater que c'était Didier qui attendait mon arrivée. Bien qu'en retard, j'eus le temps suffisant pour m'installer, sortir papier et crayon et nous engageâmes la partie. Selon Didier mes coups n'étaient pas brillants mais je pense que les siens n'étaient pas meilleurs : à la fin de la partie, j'avais quatre pions de plus que lui. Puis je tombai contre Philippe Juhem. Habituellement, pour gagner le plus souvent possible, les joueurs qui se respectent passent beaucoup de temps à s'entraîner, en club s'ils le peuvent, ce qui n'est pas toujours le cas, étudient les parties et connaissent les ouvertures sur le bout des doigts. D'autres en revanche font appel à la magie : c'est le cas de Philippe et de moi-même. En effet, Philippe ne cessa de me faire des signes obscènes avec un capuchon de stylo-bille alors que je lui envoyais des mauvais sorts avec une amulette (en fait, il s'agissait d'une croix tourarègue). Puis tous deux, nous créâmes des empilements compacts de pions, sur la table à côté de l'othellier, afin d'invoquer les esprits. L'issue de toute cette mise en scène fut la partie nulle : 32-32.

J'affrontai de nouveau Dominique qui, avec une position écrasante, finit par perdre. (A Othello il ne faut jamais perdre espoir ni être trop sûr de soi !)

Enfin pour la dernière ronde, je rejouai contre Didier. Au coup 53, Didier omit de retourner toute une ligne de

prébord, oubli que je remarquai pas, mais que Philippe me rapporta en fin de partie. Après une brève étude de fin de partie, nous constatons que Didier aurait tout de même gagné. A l'issue des onze rondes, Didier et Dominique étaient sélectionnés et s'affrontèrent en trois rondes, Didier gagnant la première et la dernière.

De ce tournoi, tirons quelques conclusions. Tout d'abord, la première surprise fut que les huit premiers joueurs au classement n'étaient pas uniquement parisiens. Entendez par là qu'ils n'étaient pas tous issus du club d'Ulm ou bien de celui du jardin du Luxembourg. En effet, moi qui vous écris, je ne m'entraîne qu'au club de Lyon et je suis tout de même en cinquième place (c'est la raison pour laquelle on m'a demandé d'écrire cet article).

L'hégémonie parisienne n'est donc plus si évidente et peut-être verrons-nous apparaître des clubs aussi performants que celui d'Ulm, c'est à espérer.

Quant au tournoi, il m'a paru s'être bien déroulé et avoir contenté tous les participants.

Je tiens à ajouter un dernier élément avant de clore cet article : en acceptant de le rédiger pour Fforum, je pensais faire part de mes sentiments lorsque l'ennui vous assaille et que la passion pour Othello disparaît peu à peu. Ces choses ne me sont pas venues en un jour mais progressivement tout au long d'une année. Heureusement, ce tournoi me redonna confiance et mon amour pour Othello put renaître de ses cendres. Maintenant, peut-être des joueurs se reconnaîtront dans cette esquisse et j'espère qu'ils ne perdront pas espoir dans ce jeu à la fois si simple et si merveilleux, alors bonne chance !

NDLR : Le classement final du tournoi est déjà paru dans le magazine de Fforum 21.

Record de participation battu pour cette huitième édition du tournoi de Paris : 52 joueurs, dont 25 étrangers : 8 Anglais, 4 Belges, 4 Italiens, 4 Japonais, 3 Danois, un Américain et un Suédois. Il y avait donc la quantité mais aussi la qualité puisque 12 des joueurs présents avaient déjà disputé auparavant au moins une finale d'un tournoi du Grand Prix d'Europe. Ceci justifiait le choix d'un système suisse simple pour départager tout ce beau monde sur 11 rondes. Ce fut donc un tournoi extrêmement difficile. Par exemple, à la première ronde du second jour on put voir s'affronter Karsten Feldborg et Peter Bhagat, deux anciens vainqueurs du Grand Prix d'Europe. Jusque-là, rien d'étonnant, sauf que les deux joueurs en étaient seulement à 3 victoires sur 7 parties ! Le Danois ayant perdu cette partie se retrouvait donc avec 3 victoires sur 8 parties !

Enfin, c'est le Japonais Takeshi Murakami qui terminait en tête du système suisse avec une seule défaite face à son compatriote Kozuka. David Shaman le suivait de près ayant perdu seulement face à Murakami et Jensen.

Murakami s'imposait facilement 2 à 0 dans la finale et remportait ainsi pour la deuxième fois le tournoi de Paris (la première était en 1985).

Déception dans le camp français puisque non seulement l'on n'a pas eu de finaliste, contrairement à la tradition, mais, encore pire, un seul Français (Paul Ralle) termine dans les 12 premiers !

On fera mieux l'an prochain, puisque vous y serez !

STAGE D'ETE 1991

par Bruno de la Boisserie

Prenez une trentaine de joueurs venus d'horizons aussi divers que la région parisienne, le Japon, l'Angleterre ou le Limousin. Réunissez-les au soleil de la côte d'Azur. Faites chauffer une semaine à feu vif, mélangez abondamment. Qu'obtenez-vous ?

A peu de choses près, le stage international d'Othello 1991, qui s'est déroulé du 17 au 24 août au Centre International de Valbonne, près d'Antibes. Un cocktail qui d'année en année attire de plus en plus de joueurs, puisque nous étions deux fois plus nombreux que l'an dernier. Cela ne facilite pas, je peux vous en assurer, la tâche des organisateurs, mais cela en valait le coup puisque beaucoup de joueurs m'ont exprimé leur satisfaction.

La grande nouveauté de cette année était la présence de joueurs étrangers, parmi lesquels Takeshi Murakami, David Shaman, Imre Leader et Katsuhiko Kozuka, qui ont d'ailleurs remporté dans cet ordre les quatre premières

places du tournoi international de Paris, qui se tenait une semaine plus tard.

Si l'année dernière le petit nombre de participants nous permettait une grande souplesse d'organisation, il n'était pas question cette année de fonctionner sur le même mode. Même si cela n'était peut-être pas très apparent, le travail de préparation des cours a été plus important cette année. Nous avons conservé le principe des cours le matin, l'après-midi étant en théorie réservé à l'application du cours. Dans la pratique, les cours ont duré plus longtemps que prévu, et nous avons dû à de multiples reprises reporter à l'après-midi des activités prévues le matin. Il est vrai que la matière ne manquait pas : nous avons, entre autres, abordé des points de tactique comme les pièges de Stoner ou les bords de 5, des ouvertures comme la Ishii ou la Tanida, mais aussi des questions plus stratégiques comme la conduite d'une partie, la gestion du temps, la parité...

Je tiens à ce propos à remercier l'ensemble des intervenants, parmi lesquels Emmanuel Lazard, Didier Piau, Dominique Penloup, Marc Tastet, Imre Leader, Takeshi Murakami, Philippe Juhem, David Shaman, Elie Cali... (j'en oublie sûrement). (NDLR : Oui : sa modestie oblige l'auteur de ces lignes à oublier de se citer !)

Pour la détente, nous avons pu organiser des après-midi à la plage, et profiter du tennis ou du ping-pong. Quelques infatigables organisèrent même un jeu de rôle et des parties de tarot...

Au total, une semaine très dense, qui a globalement satisfait les participants, même si quelques améliorations ont été suggérées, comme un planning ferme et affiché plus longtemps à l'avance.

Pour finir, je tiens à remercier Luc Rivière et Serge Trombetta, les régionaux de l'étape, qui nous ont beaucoup aidés.

A l'année prochaine !

FICHES D'ETE'LLO

par Jean-Claude Gérard

Propos lumineux et limineux !

Eté'llo, c'est Othello en été : c'est d'abord un voyage au Japon, puis un voyage du Japon en Provence avec un point d'orgue : le tournoi de Paris.

Le stage d'été, j'y ait_tété cet été et c'était bien. J'en ai ramené plein d'impressions diverses, variées qui se télescopent dans ma tête et que je n'arrive pas à ordonner ; or donc, j'ai décidé de vous les présenter sous forme de brèves fiches, dont voici les intitulés !

- 1 Galerie de portraits
- 2 Pédagogie
- 3 Erratum
- 4 Carences
- 5 Ambiances
- 6 Conseil FFO
- 7 Voyage au Japon
- 8 Donnez vos données !
- 9 Clubs
- 10 Fric
- 11 L'hymne
- 12 Les absents
- 13 Les sujets
- 14 Trophées
- 15 Humour

Bien sûr, au moment où j'écris cette première fiche, les autres ne sont que larves

neuronales tentant péniblement d'émerger du brouillard brouillon qui trblll les visualisations picturales de mon hémisphère gauche, comme une télé sans décodeur, et perturbe l'aceegmnt (agencement) combinatoire naturel assuré d'habitude par le droit.

Laissez-vous pousser par votre curiosité à la découverte des fiches présentement publiées, et si vous découvriez qu'il en manque, c'est que j'aurai épuisé ma réserve d'acide acétyl-salicylique avant d'atteindre le fond de ma pensée.

FICHE D'ETE'LLO - 1**Galerie de portraits**

Un stage, ce sont d'abord des participants : qu'hommage leur soit ici rendu, juste pour être venus.

Takeshi Murakami : La pureté.
Marc Tastet : Sourire, fermeté et sérénité.

Serge Tastet : Discrétion et efficacité.

Didier Piau : Percussion et provocation sont les deux mamelles de la Nation.

Imre Leader : Diplomatie et décontraction.

David Shaman : The American way to play.

Sue Shaman : Quand vous jouez, oubliez son sourire, vous perdriez le vôtre !

Bruno de la Boisserie : Deux organisations, deux succès !

Luc Rivière : Sans toi, Sophia n'existerait pas !

Serge Trombetta : Le charme latin en un seul homme !

Christophe Lanuit : Speed, ouah cool mec !

Emmanuel Lazard : Quel nain !

Rémy Crochet : Un p'tit délire, et vous gagnez !

Takashi Otani : Il m'a laissé 3 pions !

Katsuhiko Kozuka : La joie de vivre !

Raymond Pégé : Un whisky, Raymond ? Avec ou sans pendule ?

Gérard Arnaud : Mon plus ardent supporter.

Bintsa Andriani : Il avait une crampe sur la plage. Au mollet.

Christian Cuvier : Toulousains gare à vous !

Alain Daix : Ses parents n'étaient pas majeurs...

Serge Alard : Si les cours avaient commencé plus tard, il aurait pu faire un tennis.

Elie Cali : Calme, finesse et douceur.

Dominique Penloup : Du concentré d'adénaline.

Philippe Juhem : Du concentré de détermination.

Stéphane Nicolet : La bête qui monte, qui monte...

Patrick Choissard : Le sourire du winner.

Thierry Barbot : Attention : il a mangé du Lyon !

Jacques Véran : Foin des modes : maximisons !

Jean-Claude Archet : Trop court, le passage, trop court !

Laurence Archet : Vas-y, ma puce, tu vas battre papa !

La belle inconnue : Et rose elle a vécu ce que vivent les roses, l'espace d'une soirée...

Alors, ils vous paraissent sympathiques ? Vous brûlez d'envie de les connaître : venez l'année prochaine !

FICHE D'ETE'LLO - 3**Erratum**

Tous les participants au tournoi de fin de stage d'été furent les témoins de ma profonde et exubérante joie quand, à l'issue de ma première partie, contre Takeshi Murakami, je pus m'écrier : "J'ai sauvé une case vide ! J'ai sauvé une case vide !"

C'était vrai et je tiens à remercier le tirage au sort qui m'a permis de rencontrer un aussi merveilleux champion et d'éprouver une aussi légitime fierté.

Aussi, dès que je fus retourné dans ma case, ai-je voulu comprendre comment j'avais pu réussir cette éblouissante performance. J'ai donc pris mes notes (car je note toutes mes parties en tournoi), corrigé les erreurs, corrigé les erreurs de correction, ouvert grand les yeux, repris mes notes originales (car je fais des copies de tous mes originaux ainsi que de tous les doubles que je veux jeter), rejoué la partie en entier, frotté mes yeux rougis par la fatigue, l'effort et les frottements (car mes yeux rougissent quand je les frotte), et j'ai dû me rendre à l'évidence : la partie ne comporte que 58 coups ! J'ai donc sauvé, non pas une, mais DEUX CASES VIDES face à Takeshi.

Qu'on se le dise.

FICHE D'ETE'LLO - 11**Hymne**

Une chanson, une chanson !
Qui n'a rêvé d'entendre son président, son champion favori, le vainqueur du tournoi, chanter pour enchanter le cérémonie de clôture ? Chanter, oui, mais quoi ? L'hymne d'Othello ? Il n'existe pas. Mais si : le voici !

Sur une musique des Beatles :

Hello Othello !

Refrain :

Hello, hello,

Hello, when you say goodbye

I say hello !

Hello, hello,

Hello, when you say goodbye

I play Othello !

Couplet (unique, à vous d'écrire les autres !)

You say black,

I say no,

You say white,

I say I don't know,

You say goodbye,

'say Othello !

FICHE D'ETE'LLO - 15**Humour**

Quand je joue contre une jolie femme, tout contre aurait dit Sacha Guitry, je me sens bien dans l'ouverture, et pourtant je n'arrive pas à conclure : est-ce normale, Docteur ?

Devinette : Pourquoi peut-on se baigner en toute tranquillité sur la plage de Cannes ?

Réponse : Parce qu'il n'y a plus de requins, ils sont tous au conseil de la FFO !

Devinette parisienne : Pourquoi les Parisiens attendent-ils d'avoir parcouru au moins 900 kilomètres pour vidanger le moteur de leur voiture ?

Réponse : pour avoir de l'huile bien chaude pour cuire les frites, une fois !

NDLR : Nous avons reçu aussi la fiche 8 qui, faute de place, sera publiée ultérieurement.

LE PIEGE DE STONER

par Emmanuel Lazard

1 Définition

En 1979, au tournoi de Harrisburg (USA), un dénommé John Stoner joua une partie dans laquelle il réussit à obtenir un coin d'une manière particulièrement astucieuse. Le piège de Stoner était né. Celui-ci consiste en une attaque d'un bord faible (incluant une case C), aboutissant à un échange de coin : chaque joueur occupe un coin et l'attaquant a en plus le bord intermédiaire.

Lors d'une attaque classique de bord déséquilibré, le défenseur a le choix du moment pour prendre le coin et n'est même jamais obligé de le faire. Ici, au contraire, le défenseur ne peut que subir l'attaque, en essayant d'en tirer le profit maximum.

Nous pouvons décomposer le piège de Stoner en deux phases.

1. L'attaquant prend le contrôle d'une diagonale en jouant une case X.
2. Puis il attaque le bord faible de l'adversaire en menaçant de prendre le coin. Le défenseur ne peut pas répondre en reprenant le bord car il retournerait la case X jouée au coup précédent.

La figure 1 vous montre un exemple. Ici, Noir a une configuration de bord sud faible. Blanc joue b7 et prend le contrôle de la diagonale e4-b7 (voir figure 2). Noir ne peut donc pas encore prendre le coin a8, mais il va probablement essayer de recouper la diagonale pour avoir un accès à ce coin, par exemple en jouant f3. Mais maintenant, Blanc joue sa case d'attaque d8 (voir figure 3). Noir ne peut pas empêcher Blanc d'avoir le coin h8, et avec, au moins six pions définitifs sur le bord sud. Si Noir répond en b8, il retourne le pion b7, donnant ainsi les coins a8 et h8 à Blanc. Si Noir prend le coin a8, Blanc peut prendre directement le coin h8, ou même ici, s'insérer en b8, gardant un accès à h8. De plus, même si Noir ne joue ni a8, ni b8, Blanc garde toujours un accès à h8 (d'où la différence avec une attaque de bord déséquilibré).

Pour qu'un piège de Stoner puisse fonctionner, il faut qu'un certain nombre de conditions soient réunies.

- Il ne faut pas que le défenseur puisse prendre le coin avant que l'attaque du bord faible n'ait lieu. Dans l'exemple précédent, après b7, Blanc a le contrôle de la diagonale. Attention, ce contrôle n'est pas toujours suffisant, comme vous pourrez le voir dans les problèmes en fin d'article. De plus, dans certains cas assez rares, cette condition n'est plus nécessaire, l'attaquant arrivant à transformer le piège de Stoner en attaque de bord déséquilibré.
- L'attaquant doit pouvoir jouer sur le bord pour menacer de prendre le coin.
- Le défenseur ne doit pas pouvoir reprendre le bord en toute sécurité. S'il veut reprendre le bord, il doit retourner la case X. Dans l'exemple précédent, c'était à cause du pion noir en b5.

Il existe deux variantes de configurations de bord attaquables. La différence vient de la manière dont le défenseur risque de retourner la case X après l'attaque sur le bord. Dans les attaques perpendiculaires (les plus fréquentes), si le défenseur reprend le bord, il retourne la case X à cause de pions sur la colonne (dans l'exemple, à cause de b5). Dans les attaques diagonales, il retourne la case X à cause de la petite diagonale case A - case X - case A (exemple a6-b7-c8).

Sans m'étendre sur ces derniers cas, assez rarement rencontrés, je vous donne un exemple tiré d'une partie entre Paul Ralle et Imre Leader.

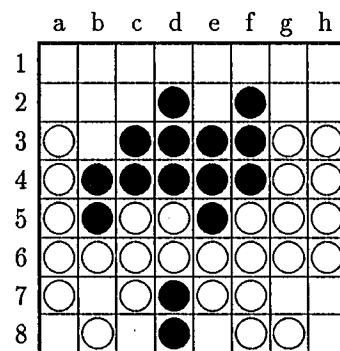


Figure 4 : Noir joue b7

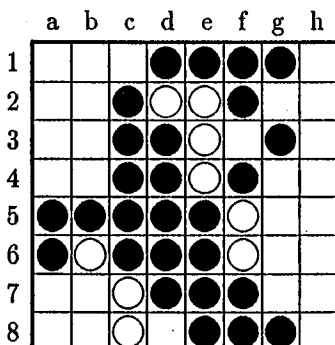


Figure 1 : Blanc joue

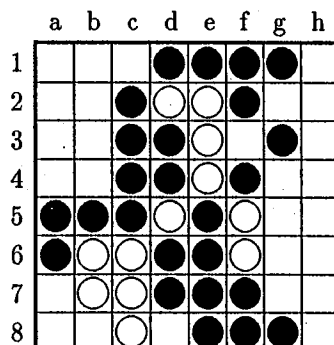


Figure 2 : Après b7

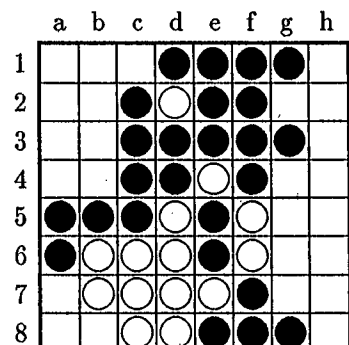


Figure 3 : Après f3 et d8

Paul (Noir) a placé un piège de Stoner en jouant b7. On voit qu'il veut jouer e8 en attaquant h8. Si Imre reprend en c8, il retourne b7 à cause de son pion en a6.

2 La tactique

Attaquant : Lorsque l'adversaire a pris une configuration de bord faible, il faut constamment penser au piège de Stoner. Si l'on s'aperçoit qu'il est impossible (pas de contrôle de diagonale, pas d'accès sur le bord, pas de pion adverse sur la colonne), alors on essaie de trouver une suite de coups qui résout le problème. Si l'on n'en trouve pas, il est hasardeux d'essayer d'arranger la position en se disant que l'on y arrivera bien ; mieux vaut jouer normalement en faisant abstraction du piège (Mais ne pas oublier de révéfier le plus souvent possible car les positions changent très vite à Othello).

Si le piège est possible (vérifiez plutôt deux fois qu'une), on passe à l'appréciation stratégique de la position.

Défenseur : Une fois que le piège est amorcé, s'il est correct, on ne peut plus rien faire. Il faut donc se prémunir avant. *Avant* de prendre un bord faible on regarde si le piège est possible. Et de toute façon, à chaque coup il faut révéfier : l'adversaire essaie peut-être de mettre en place les éléments du piège.

Après vient l'appréciation stratégique : est-il intéressant pour l'adversaire de me faire le piège ? Si non, on peut souffler un peu mais attention cela change vite...

Pour vous entraîner, vous trouverez à la fin de cet article une série de problèmes. Pour chaque position, vous devez dire si Blanc peut lancer un piège de Stoner correct en jouant b7.

3 La Stratégie

Le piège de Stoner est une séquence de coups qui amène un échange de coins. C'est donc une séquence *tactique*. Mais cela ne préjuge pas de l'opportunité de cet échange.

Les points importants sont :

- **Les gains de temps :** Le bord attaqué va être complètement résolu après la séquence de coups. Les deux joueurs peuvent donc compter le nombre de temps perdus par l'un ou par l'autre. Ainsi, lorsque le défenseur prend le coin, l'attaquant n'a pas forcément intérêt à prendre l'autre tout de suite. Il peut souvent s'insérer sur le bord, et ainsi gagner un temps. C'est pourquoi le défenseur peut essayer d'empêcher l'attaquant de s'insérer. Un moyen possible est de contrôler la colonne de la case X (voir exemple à la fin).
- **La parité :** Bien évidemment, il faut toujours penser

à la parité lorsqu'on évalue une séquence de coups. Perds-je l'accès à une région impaire ? Comment sont les nouvelles régions créées par une attaque du bord ?

- **La possession des coins :** Le but d'un piège de Stoner est de faire un échange de coins. Il faut donc évaluer l'intérêt de la possession du coin. Si, par exemple, vous avez un bord déséquilibré à côté du coin que vous gagnez, il est bien évident que cela diminue fortement l'intérêt du piège. Par contre, si la prise du coin vous permet de récupérer tous les autres bords, le piège devient très intéressant.
- **La simplification de la position :** Le piège de Stoner permet de résoudre un bord et donc de simplifier la position en vue du calcul final. Quand a-t-on intérêt à simplifier une position ? La réponse générale est : quand sa propre position est meilleure que celle de l'adversaire. Cela permet de compter plus facilement la fin de partie ; de mieux voir les arnaques possibles ; de ne pas perdre au temps...
- **L'aspect psychologique :** Dernier point, il ne faut pas oublier que c'est toujours très démoralisant de se faire faire un piège de Stoner sans l'avoir vu, et encore plus si on l'avait vu mais que l'on pensait qu'il ne marchait pas.

Pour finir, voici un exemple de piège de Stoner tactiquement correct mais stratégiquement mauvais. C'est à Blanc de jouer dans la figure 5.

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

Figure 5 : 44.g2 ?

Blanc décide de faire un piège de Stoner et joue 44.g2. Alors Noir répond 45.h3. Ainsi il contrôle la colonne g et Blanc ne pourra pas gagner un temps en s'insérant en g1. Blanc est maintenant forcé de jouer 46.c1, car Noir a maintenant un accès en h1 et Blanc ne peut pas temporiser. Malheureusement, avec ce coup Blanc perd son accès à b2 et lorsqu'il aura pris le coin a1, il restera une région impaire (b2) sans accès pour Blanc : celui-ci a perdu la parité. 47.h1 force 48.a1 et c'est terminé. Noir joue 49.h4. Blanc a perdu la parité. Noir a encore deux temps, en g1 et b2, et va certainement récupérer beaucoup de pions intérieurs avec ces coups. Et de plus, la position est beaucoup plus facilement lisible pour Noir qui n'aura aucun mal à trouver une suite gagnante.

Pour chacun de ces diagrammes, vous devez dire si Blanc peut lancer un piège de Stoner en jouant b7.

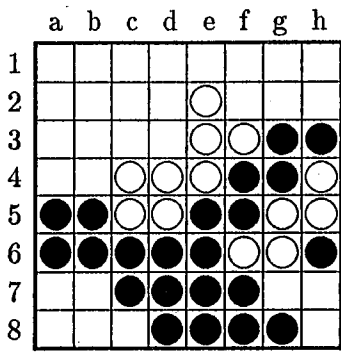


Diagramme 1

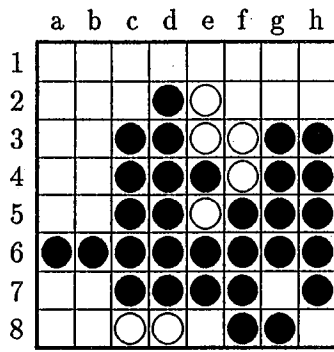


Diagramme 2

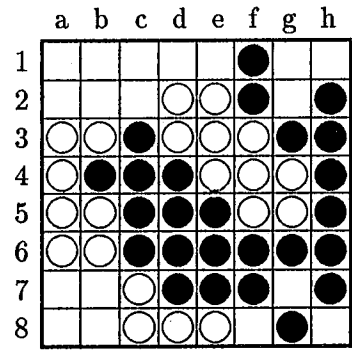


Diagramme 3

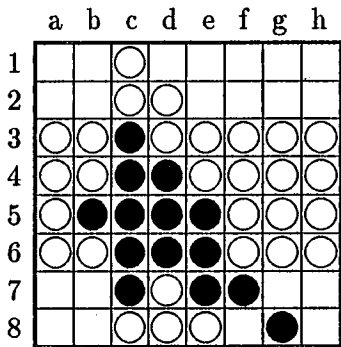


Diagramme 4

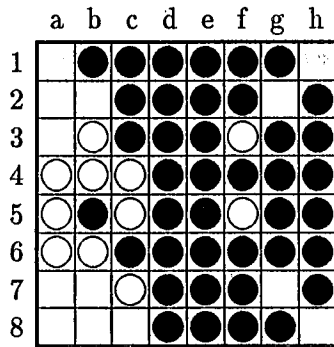


Diagramme 5

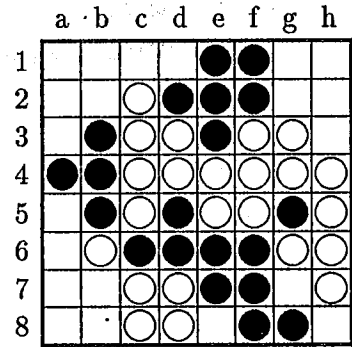


Diagramme 6

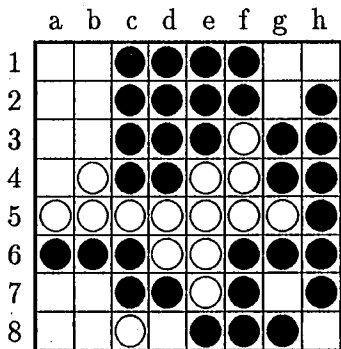


Diagramme 7

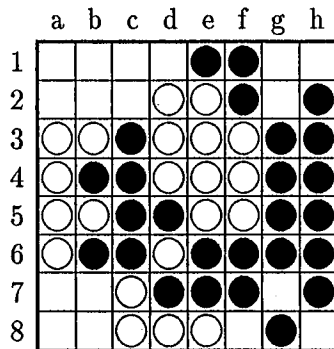


Diagramme 8

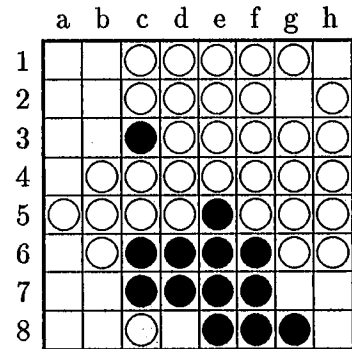


Diagramme 9

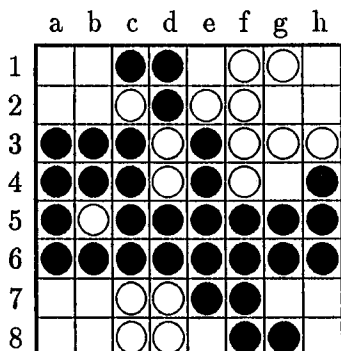


Diagramme 10

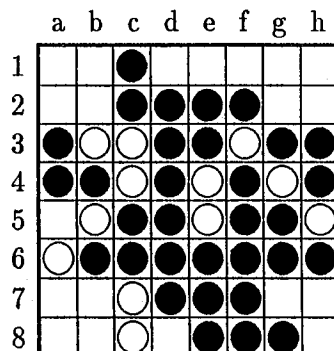


Diagramme 11

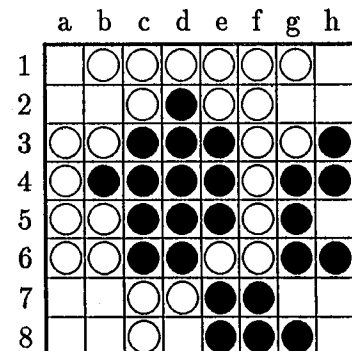


Diagramme 12

INFORMATIQUE

BASES DE DONNEES

par Emmanuel Lazard

Jouer à Othello, c'est bien. Bien jouer à Othello, c'est mieux. Mais comment faire ? Une première solution serait de kidnapper un bon joueur et de lui faire avouer sous la torture tous ses petits secrets. Une autre possibilité serait de conclure un pacte avec Méphisto qui, en échange de votre âme, se fera un plaisir de vous donner pouvoir, puissance et invincibilité à ce jeu. L'histoire ne dit pas ce qui se passe si deux joueurs concluent ce pacte. Probablement qu'ils feraient partie nulle (tiens, au dernier championnat du monde, Paul et Hideshi... bon, bref.)

Et puis il y a les autres. Ceux qui triment pour atteindre les sommets ; ceux dont les mains ont longtemps retourné les pions du jeu avant d'en compter plus de 32. Les anonymes qui le dimanche vont aux tournois I.D.F. pour écouter le sermon des champions. Bref, ceux pour qui une nouvelle ouverture n'est que le début de la pente savonneuse qui conduit au néant de la défaite.

C'est pourquoi certains joueurs, n'écoutant que le doux ronronnement de leur disque dur, ont écrit des programmes de base de données pour stocker des milliers de parties d'Othello. Après, il devient beaucoup plus facile de travailler des ouvertures, de se préparer contre des nouvelles variantes et donc de progresser. Comme ces différents programmes ont été écrits indépendamment, le format qu'ils utilisent n'est pas le même, ce qui interdit d'échanger facilement les parties. Certains auteurs (Erik Jensen, Anders Kierulf, Brian Rose et moi-même) se sont alors réunis pour mettre au point un format international de base de données pour des parties d'Othello. Après multiples palabres, un accord est intervenu sur le schéma ci-dessous.

Le Format :

Il y a trois fichiers : celui qui contient les parties, le fichier des joueurs et le fichier des tournois.

Le(s) fichier(s) de parties

Champ	Octets	Type	Contient
1	1	Char	Identificateur de format
2	16	Chaîne	Identificateur de partie
3	60	Coups	Liste des coups
4	4	Chars	Numéro du joueur noir
5	4	Chars	Numéro du joueur blanc
6	4	Chars	Numéro du tournoi
7	8	AAAAMMJJ	Date
8	2	Chars	Nombre de pions noirs
9	2	Chars	Score optimal pour Noir...
10	2	Chars	...avec ce nombre de cases vides
11	20	Chaîne	Source
12	3	Chars	Limite de temps en minutes
13	4	Chars	Personne qui a entré la partie
14	variable	Chaîne	Commentaire + LF

Ce fichier doit pouvoir être chargé dans un éditeur de texte, c'est pourquoi tous les nombres doivent être en ASCII. La langue officielle est l'anglais. A la fin de chaque partie, il doit y avoir un LF dans le champ 14, car celui-ci est de longueur variable. Attention, LF veut dire chr(13)+chr(10). C'est souvent fait automatiquement par les compilateurs, mais vérifiez.

- L'identificateur de format permet de lire les parties mêmes si des modifications interviennent dans ce format. Le programme saura toujours suivant quel format il doit lire la partie. Nous commençons bien sûr par le format "0" (chr(48)), puis un jour, nous passerons au format "1" ...
- L'identificateur de partie est une chaîne unique de caractères qui doit permettre de distinguer sans ambiguïté les différentes parties. Ceci permet de se référer à une partie, pour indiquer une erreur

ou pour des références. Par exemple, "Paris91#5-17" indique la 17^e partie de la ronde 5 du tournoi de Paris 1991. "WC90#S1-2" est la deuxième partie de la première demi-finale du championnat du monde 1990.

- Dans la liste des coups, le premier octet indique le premier coup et ainsi de suite. La case a1 est codée par chr(48), la case b1 par chr(49) et ainsi de suite. Si possible, le coup numéro un doit être en c4. Si la partie ne comprend pas 60 coups, on code les coups non-joués par chr(32).
- En ASCII, le numéro du joueur noir. Si le numéro ne fait pas quatre octets, on rajoute des espaces (chr(32)) devant. Si le joueur est inconnu, on peut coder par le numéro zéro. Voir aussi le fichier des joueurs.
- Idem pour le joueur blanc.
- Idem pour le numéro du tournoi. Voir aussi le fichier des tournois.
- En ASCII, la date au format standard AAAAMMJJ. Si certaines données sont inconnues, remplacer les nombres par des espaces (chr(32)).
- En ASCII, le nombre de pions noirs à la fin de la partie, tel qu'il a été noté sur la feuille de partie.
- En ASCII, le nombre optimal de pions noirs, calculé par une procédure de finale. Si l'on a fait que la recherche d'un coup gagnant, sans savoir le score, on peut mettre "W.", "D." ou "L." pour gagnant, partie nulle ou perdant (toujours pour Noir). Si ce résultat n'est pas connu, les deux octets doivent être remplis par des espaces (chr(32)).
- En ASCII, le nombre de cases vides sur l'othellier lorsque la procédure de finale a été appelée. Là encore, si ce n'est pas disponible, mettre des espaces (chr(32)).
- D'où provient cette partie. Par exemple, "Ffo21:12-#3" indique le troisième diagramme de la page 12 de Fforum 21.
- En ASCII, le nombre de minutes disponibles pour chaque joueur. Par exemple, " 25" indique 25 minutes par joueur. Si cette donnée n'est pas disponible, mettre des espaces (chr(32)).
- Les initiales de la personne qui a entré la partie. Cela permet de retrouver facilement l'origine de chaque partie et donc de corriger les erreurs éventuelles.
- Un commentaire de longueur variable, mais se terminant *toujours* par un LF, pour indiquer la fin de la partie.

Le fichier des joueurs

Chaque ligne correspond à un joueur :

Numéro du joueur (ASCII) + "," + Nom + "," + Prénom + LF
(joueur suivant)

...

Exemple :

1,Ralle,Paul +LF

2,Tastet,Marc +LF

3,Puget,Jean-François +LF

Il se peut qu'un même joueur se voit attribuer plusieurs numéros, si ses parties sont rentrées indépendamment par plusieurs personnes. Dans ce cas, après quelque temps, il se verra attribuer un numéro final.

Le fichier des tournois

Chaque tournoi se voit attribuer un numéro avec les renseignements. De plus, on peut rajouter le classement :
 Numéro du tournoi (ASCII) + “,” + Endroit + “,” + Date + “,” + Type + “,” + Commentaire + LF

-1 (moins un) + “,” + numéro du joueur classé 1^{er} + LF

...

-n (moins n) + “,” + numéro du joueur classé n^e + LF
 (prochain tournoi)

...

Exemple :

1,Stockholm,1990/11/9,WC, +LF

-1,300 (*Tamenori*) +LF

-2,6 (*Piau*) +LF

-3,1 (*Ralle*) +LF

2,Paris,1988/11/11,WC, +LF

-1,300 +LF

-2,73 (*Brightwell*) +LF

Pour la date, on utilisera toujours le premier jour du tournoi. Pour le type, on pourra utiliser :

WC : Championnat du Monde

GP : Grand Prix

NC : Championnat National

KO : Kanto Open

NM : Championnat Nordique

OT : Tournoi Open

PR : Partie privée, ne venant pas d'un tournoi

?? : Inconnu

Si vous avez encore des questions, vous pouvez me contacter par l'intermédiaire de la FFO.

Solutions des problèmes sur le piège de Stoner.

- Diagramme 1 : Le piège ne marche pas si Noir répond c3, enlevant à Blanc son accès en a8.
 Diagramme 2 : Le piège marche, car si Noir joue e1, Blanc a accès à e8 par son pion c6.
 Diagramme 3 : Le piège s'autodétruit. Le deuxième coup de Blanc (en f8 pour attaquer le bord) retourne b4 et permet à Noir de répondre b8 sans retourner b7.
 Diagramme 4 : Le piège ne marche car après b7, Noir joue g7 qui pourrait f8, la case d'attaque de Blanc.
 Diagramme 5 : Le piège ne marche pas car Noir joue c8.
 Diagramme 6 : Le piège ne marche pas car Noir joue h3. Si Blanc ne joue pas h2, Noir joue h8 et si Blanc joue h2, Noir joue a8.
 Diagramme 7 : Le piège marche car Noir retourne forcément un pion sur la colonne b et redonne à Blanc l'accès à d8
 Diagramme 8 : Le piège ne marche pas car Noir joue d1. Si Blanc joue f8, Noir peut jouer b8 sans retourner b7.
 Diagramme 9 : Le piège ne marche pas car Noir joue a6. Si Blanc joue d8, Noir peut jouer b8 sans retourner b7.
 Diagramme 10 : Le piège ne marche pas car Noir joue g4. Si Blanc joue g2, Noir répond b1.
 Diagramme 11 : Le piège marche. Si Noir joue a2, Blanc joue a5 et fait un piège de Stoner sur le bord Ouest.
 Diagramme 12 : Le piège ne marche pas. Noir joue g7, et après h5, g2, Blanc ne peut pas jouer d8 avant que Noir ne joue a8.

Répertoire d'ouvertures

par Didier PIAU

Cela fait maintenant un certain nombre de réunions du Conseil (agitées mais fraternelles), d'assemblées générales (tumultueuses mais amicales) et de lettres d'adhérents à la fédé (exigeantes mais respectueuses) que le problème du (ouvrez les guillemets) répertoire d'ouvertures (fermez les guillemets) secoue le petit monde de l'Othello Français (ah que c'est mieux avec les majuscules même que). La question devint tellement brûlante que le Conseil, dans sa grande sagesse, avait désigné une commission pour se pencher sur la question (rires dans le fond) ; elle a rendu son rapport (et toc !). Je me suis inspiré de cette première tentative valeureuse, j'ai tenté d'y ajouter mon grain de sel à bon escient et voici donc, Mesdames et Messieurs, le résultat. Une remarque importante avant que les crantifs ne se ruent sur leur tube d'aspirine et les vindicatifs sur leur dictionnaire de noms d'oiseaux : certaines lignes ne possèdent pas encore de nom : c'est souvent gênant, par exemple pour la Heath bat (voir plus bas), mais j'ai préféré limiter les choix arbitraires avec l'espoir de constituer un tronc commun acceptable et utilisable par tous plutôt qu'une nomenclature exhaustive et ignorée. Cela dit, vous pouvez et DEVEZ critiquer ce répertoire, rayer des lignes, en ajouter ... ou tout refaire de zéro, c'est le but de cet article.

Les ouvertures commencent toutes par 1c4 ; le coup 4 de la diagonale est 4c5 ; l'ouverture 1c4 2e3 3f5 4e6 5f6 (Tigre) est représentée par 1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 qui donne la même position ; j'utilise Bat pour Cambridge et Ishii pour Buffalo.

Bon courage !

Parallèle	1c4 2c5
Ouverture perpendiculaire (1c4 2e3)	
Ganglion	1c4 2e3 3f6 ou 3f5 4b4
Chat	1c4 2e3 3f5 4e6 5f4
Italienne	1c4 2e3 3f5 4e6 5d3
-	1c4 2e3 3f5 4c5
Tigre	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5
Tanaka	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 6g6
Tigre diagonal	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 6c5 7c3
Kung	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 6c5 7c3 8g5
-	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 6c5 7c3 8c6 9d3
-	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 6c5 7c3 8c6 9b5 10b4
-	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 6c5 7c3 8c6 9b5 10b6 11d3
-	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 6c5 7c3 8c6 9b5 10b6 11f4
Tigre extérieur	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 6c5 7f4 8g6
Tigre intérieur	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 6c5 7f4 8g5
-	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 6c5 7c3 8b4
-	1c4 2e3 3f6 4e6 5f5 6c5 7d3
Cheval	1c4 2e3 3f4 4c5 5e6
Beta	1c4 2e3 3f4 4c5 5e2
Mimura	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6e6
Ball	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f5
-	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6c3
Shaman	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7c6
Inoue	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7d3
Ralle	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7e6 8c6
Rose	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7e6 8c3
Rose plate	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7e6 8c3 9d3 10e2 11b5
Rose diagonale	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7e6 8c3 9d3 10e2 11b6
Greenberg	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7e6 8c3 9d3 10e2 11d2

Rose Rev	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7e6 8c3 9d3 10e2 11b6 12f5 13d2
Rose béton	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7e6 8c3 9d3 10e2 11b6 ou 11b5 12f5 13b4 14f6 15g5 16g6 17g4 18h4 19h5 20h6
Brightstein	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7e6 8c3 9d3 10e2 11b6 ou 11b5 12f5 13b4 14f6 15g5 16d7
Rose ancienne	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7e6 8c3 9d3 10e2 11b5 12b6
Rose tournante	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7e6 8c3 9d3 10e2 11b5 ou 11b6 12f5 13b4 14f6 15c2
Rose transverse	1c4 2e3 3f4 4c5 5d6 6f3 7e6 8c3 9d3 10e2 11b5 ou 11b6 12f5 13g5

Ouverture diagonale (1c4 2c3 3d3 4c5)

X	1c4 2c3 3d3 4c5 5b2
Campagnarde collée	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6e3
Campagnarde droite	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4
Campagnarde 9 au bord	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9a5
Campagnarde 11 au bord	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9c6 10d6 11a4
Campagnarde damier	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9c6 10d6 11f5

Heath

Heath cheminée	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6e3
Heath au bord	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4
-	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9d6
-	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9e6
Heath au centre	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8f4
Heath d'évitement	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6b3
Heath bat	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6
-	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5
-	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8e3
-	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9e3
-	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9e6
-	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8c6

Cheminée

Maruoka	1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6e3 1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6f4 7f5 8e6
---------	--

Tanida

Tanida droite	1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6f4 7f5 8d2 9g4 ou 9f3 10d7 11c6 12c7
Tanida diagonale	1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6f4 7f5 8d2 9g4 ou 9f3 10d7 11c7
Avion	1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6f4 7f5 8d2 9b5
Avion droit	1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6f4 7f5 8d2 9b5 10c6 11b6
Avion diagonal	1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6f4 7f5 8d2 9b5 10b6

Bat

Bat classique	1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6f4 7b4 8b6 9b5 10c6 11b3 12e6 13c7 14a5
Bat damier	1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6f4 7b4 8b6 9b5 10c6 11f5
Bat en coin	1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6f4 7b4 8c6 9b5 10e6 11b3
-	1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6f4 7b4 8e6
-	1c4 2c3 3d3 4c5 5d6 6f4 7b4 8e3

Citadine

1c4 2c3 3d3 4c5 5e6

Ishii

Ishii collée	1c4 2c3 3d3 4c5 5f6
Ishii cannibale	1c4 2c3 3d3 4c5 5f6 6e3
-	1c4 2c3 3d3 4c5 5f6 6e3 7c6 8f5 9f4 10g5
-	1c4 2c3 3d3 4c5 5f6 6e3 7c6 8f5 9f4 10g3
Ishii décollée	1c4 2c3 3d3 4c5 5f6 6e3 7c6 8f4
Ishii décollée classique	1c4 2c3 3d3 4c5 5f6 6e2
Ishii décollée intérieure	1c4 2c3 3d3 4c5 5f6 6e2 7c6 8e3 9b4 10b5 11d6 1c4 2c3 3d3 4c5 5f6 6e2 7c6 8e3 9b4 10d6

Cet article prétend traiter d'informatique, et plus précisément d'un syndrome qui frappe les veilles de tournoi. Comme les tournois ont lieu le dimanche, et que *Saturday* signifie Samedi¹, *night* est une négation et *fever* veut dire dormir, vous avez compris qu'un programmeur d'Othello ne dort jamais la veille d'un tournoi; voici quelque chose pour eux qui agira comme un somnifère.

Introduction

Mais, se demande le lecteur qui a eu le courage de lire l'article jusqu'ici, pourquoi donc ne pas dormir tranquillement, puisqu'ils n'ont pas de bibliothèque d'ouvertures à regarder à la hâte ?

La réponse tient en deux points: tout d'abord, il faudrait être un peu fou pour tenter la veille d'un tournoi une "amélioration" qui ne soit pas facilement testable et estampillée bugfree²; faute de quoi, la loi de Murphy s'appliquerait, qui dit en l'occurrence que les bugs indétectables dans les conditions usuelles se manifestent très souvent pendant les tournois. Mais d'un autre côté, il faudrait aussi être bien sûr de soi pour affirmer que son programme n'est pas améliorable, et s'en aller dormir tranquille. Alors que faire ? Essayer d'améliorer quelque chose qui ne soit qu'un détail infime sur le plan de la programmation, et qui ait des conséquences certaines sur le niveau de jeu.

Il est tentant alors de jouer sur les coefficients pondérant les diverses composantes de la fonction d'évaluation. En effet, une fonction d'évaluation digne de ce nom prend en compte plusieurs critères: par exemple, à Othello, les critères peuvent être le nombre de pions, la mobilité, la structure des bords, la structure des coins, la parité, etc. En appelant x, y, z... les notes obtenues selon chacun des critères, la manière traditionnelle d'en déduire une cote globale de la position est d'en faire une combinaison linéaire:

$$E = ax + by + cz + \dots \quad (1)$$

Il existe évidemment un jeu idéal de coefficients a, b, c... On peut le chercher par tâtonnement: c'est la fièvre du samedi soir, car c'est une chose que l'on fait très simplement, et il est difficile d'introduire un bug de la sorte, encore que l'overflow³, ça existe. Le problème de l'optimisation de ces coefficients est toutefois loin d'être trivial:

-le nombre de coefficients peut être élevé. De plus, ces coefficients peuvent varier en cours de jeu: par exemple, au 60ème coup, le seul coefficient non nul est celui qui compte le nombre de pions;

-bien souvent le programme joue mieux que son concepteur. Celui-ci a donc des difficultés à évaluer l'effet positif ou négatif d'une variation de ces coefficients. Pour compenser sa faiblesse, on peut être tenté d'utiliser un sparring-partner⁴: il existe de bons programmes, après tout ! Mais cela n'est pas très fiable, car on risque alors de ne pas trouver la meilleure fonction d'évaluation, mais celle qui est la plus adaptée à l'adversaire;

-enfin, gardons à l'esprit qu'Othello est essentiellement un jeu de hasard. Avant de dire qu'un programme est plus fort que sa version antérieure, il convient de faire un nombre significatif de parties avec lui, afin d'avoir une statistique suffisante pour s'affranchir des fluctuations dues au seul hasard.

En résumant, la technique artisanale d'optimisation des coefficients de la fonction d'évaluation arrive à être fastidieuse sans être fiable. Est-il possible de faire autrement ? Je ne m'étais jamais posé la question, jusqu'à la lecture récente d'un article de Kai Fu Lee et Sanjoy Mahajan⁵, par ailleurs connus pour être les auteurs du programme Bill. Dommage, parce que la réponse est oui.

Principe

L'idée part d'un constat assez simple: la seule (!) chose que réalise une bonne fonction d'évaluation est de juger correctement la valeur d'une position. Supposons que l'on sache déterminer a priori la valeur de chacune des positions d'une collection donnée ; comparer cette valeur à ce que donne votre fonction d'évaluation permet de "calibrer" celle-ci. Exemple: si, sur toutes les positions gagnantes, votre fonction répond "position gagnante", gardez-la, et lisez autre chose. Si au contraire elle répond systématiquement "position perdante", vous n'avez rien compris à Othello mais vous avez de la chance; mettez un signe "-" au bon endroit, et ne cherchez surtout pas à comprendre. Si elle répond une fois sur deux "gagnante", une fois sur deux "perdante", vous venez de prouver avec un programme qu'Othello est un jeu de pur hasard. Plus sérieusement, on peut alors optimiser les coefficients de la fonction d'évaluation de manière rationnelle: il suffit de chercher l'accord le plus serré possible entre votre fonction et la vraie valeur de la position. On verra même que l'on peut optimiser automatiquement ladite fonction d'évaluation. Magique ?

Que nenni ! Il y a une arnaque ! Il faudrait pour réaliser ce qui est annoncé plus haut disposer d'un truc qui vous permette de dire si une position est

⁴sparring-partner : petit frère, en moldave

⁵je ne vais pas vous dire ce que signifie leur nom en araméen, mais donner les références de l'article en question: "A pattern classification approach to evaluation function learning", in *Artificial Intelligence*, 36 (1988) pp1-25.

¹en haut-allemand

²bugfree : inoxydable, en espagnol

³overflow : saison des pluies, en bengali

gagnante ou perdante. Ce truc, c'est la Fonction d'Évaluation de Dieu (FED dans la suite de l'article). Si l'on connaissait la FED, ce serait bien d'un côté, sauf que, bon, le jeu serait mort. Essayons de voir si l'on peut se passer de cette FED. Une première idée simple consisterait à la remplacer par la fonction d'évaluation de ses saints. C'est en effet l'année ou jamais de profiter du fait que des quatre archanges assis à droite de Dieu (St Hideshi, St Didier, St Paul et St Brian), deux ne parlent pas trop mal le français. Hélas, trois fois hélas, les archanges et tous les saints⁶ sont très forts pour donner des conseils sur "quoi mettre" dans une fonction d'évaluation -on ne compte plus les articles dans notre bulletin paroissial traitant par exemple de la parité, la mobilité, les bords déséquilibrés, etc-, mais leur discours sur l'équilibre des divers ingrédients est beaucoup moins compréhensible par les cloportes que nous sommes⁷. Peut-être même que ce "discours" (au sens du λογος⁸) n'existe pas vraiment, et que tout se passe à l'estime, dans la plus sombre irrationalité, caca beurk.

Alors, il n'y a pas d'espoir ? Si je réponds non maintenant après vous avoir abruti de deux pages d'insanités, je vais me faire lyncher⁹. Donc je réponds oui. En effet, il n'est pas nécessaire de disposer de la FED elle-même, mais, et ce n'est pas exactement pareil, d'une collection de positions sur laquelle on connaît la valeur de cette FED. Il suffit donc tout simplement de disposer de transcriptions de parties jouées par Dieu. En effet, Dieu jouant comme un dieu (c'est ce qui fait sa force, d'ailleurs, encore que certains jaloux disent qu'il est surtout fort mentalement, mais, que d'un point de vue purement technique...), il est certain que toutes les positions qu'il atteint au cours d'une partie sont des positions gagnantes. Et donc on peut aligner sa fonction d'évaluation le plus près possible de celle de Dieu.

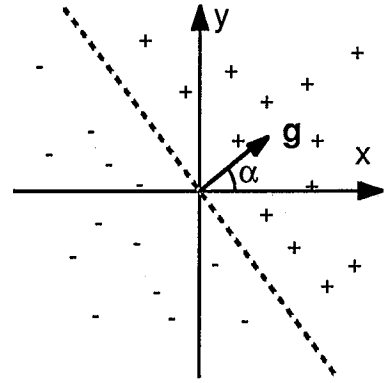
Comment faire ? Supposons, pour illustrer notre propos, que la fonction d'évaluation ne fasse intervenir que deux composantes :

$$E = ax + by$$

et que nous ayons, pour chacune de ces composantes x et y la même évaluation que Dieu lui-même, le problème qui nous préoccupe n'étant que de déterminer les valeurs de a et b lorsque N coups ont été joués. Il suffit de porter dans un plan de coordonnées x et y un "+" pour chaque évaluation de la position (forcément gagnante) de Dieu, ou, si Dieu

n'a pas le trait, un "-" pour évaluer la position (forcément perdante) de son adversaire.

Figure 1



Ceci étant fait, comme nos critères x et y sont les critères idéaux, on vit que le plan se découpe en deux demi-plans, l'un gagnant et l'autre perdant. En appelant α le cosinus directeur du vecteur "position gagnante moyenne" g, il est clair que la bonne fonction d'évaluation est

$$E = g \cos(\alpha) x + g \sin(\alpha) y \tag{2}$$

où g est le module de g. A partir de ses composantes individuelles, vous avez trouvé la bonne fonction d'évaluation sans rien connaître à Othello, rien qu'en espionnant. Sa fiabilité est reliée à la précision avec laquelle est défini l'angle α. Il est clair que cette précision est d'autant meilleure que la direction du vecteur g est mieux définie, c'est-à-dire que l'on dispose d'un grand nombre de points pour la calculer, donc d'un grand nombre de transcriptions de parties jouées par Dieu.

Précaution oratoire

Avez vous remarqué l'anormale proportion d'agrégés de mathématiques parmi les distingués membres de la FFO, surtout dans la catégorie des grosses cylindrées ? C'est seulement à leur intention que je précise que je ne suis qu'un pauvre physicien, que je vais peut-être dire des âneries ou des évidences pour eux, mais tant pis. Que les autres veuillent bien oublier la faiblesse dont je viens de faire preuve avec ce trait de modestie, et continuent à croire que la prochaine médaille Fields¹⁰ est pour moi, merci.

Objections

Il m'étonnerait, me décevrait même, que vous n'en ayez pas. Si vraiment vous séchez, je vais vous en souffler; en vrac:

- 1) Dieu n'a jamais autorisé que l'on transcrive ses parties ;
- 2) les critères individuels dont on dispose ne sont pas forcément ceux de Dieu. Le joli (?) petit dessin

⁶il ne faut vexer personne ! Parmi tous les saints d'aujourd'hui se cache peut-être un futur pape.

⁷taxer deux éminents membres de la FFO d'hermétisme et tous les autres lecteurs de cette revue de cloportes est aussi délicat que diplomatique, n'est-il-pas ?

⁸λογος : discours en grec.

⁹lynchee : petit fruit très sucré et très juteux poussant en Chine. Par extension, se faire lyncher : expression intraduisible, que l'on peut traduire par "se faire réduire en bouillie".

¹⁰célèbre mathématicien qui, avec Strawberry et Forever démontra la célèbre conjecture de Crezkný-Dugland. La médaille Fields est aux mathématiciens ce que le label rouge est au poulet de Bresse.

représenté plus haut risque de ne pas ressembler à celui qu'on obtiendra avec ses propres critères ;

3) et puis d'abord, il y a plus que deux critères à prendre en compte pour bien jouer à Othello.

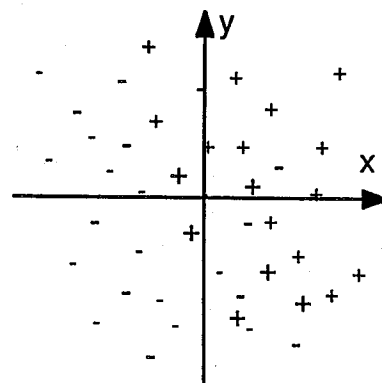
Les gens rapides voient tout de suite que l'objection trois est idiote, vu que la généralisation à n dimensions du raisonnement présenté plus haut est triviale. Que ceux qui ne sont pas assez rapides pour avoir vu cela tout de suite se rassurent: l'objection 3 est peut-être la plus lourde de conséquences pratiques, et j'ai la faiblesse de faire partie de ceux qui sont assez pragmatiques pour penser qu'en matière d'informatique, la pratique est importante (a-t-on jamais vu une machine de Turing atteindre le mégaflop¹¹ ?). Comme quoi, à être rapide on ne gagne parfois qu'à se mettre le doigt dans l'œil très vite...

Théologie opérationnelle

Réglons d'abord un problème sous-jacent à tout le début de cet article, et qui n'est que confusément exprimé dans la première objection: Dieu existe-t-il? Beaucoup de philosophes et de métaphysiciens se sont penchés sur la question, et, aussi prétentieux que cela puisse paraître, je voudrais apporter à l'édifice de leurs réponses une contribution que je pense assez novatrice: ça m'est égal. De manière raisonnée. Que cherchais-je dans les transcriptions des parties de Dieu? La certitude qu'une position était gagnante. Que vais-je trouver dans la transcription d'une partie entre par exemple St Hideshi et (vite un nom qui ne vexera personne) F.Aguillon? La quasi-certitude que, si ce dernier n'a pas gagné dans les 50 derniers coups, la faute n'en incombe pas comme il le prétend avec sa mauvaise foi habituelle à la prétendue lourdeur des saucisses melba qu'il venait d'ingérer, mais plutôt au fait que dès le coup 10, il était en position perdante. En termes plus savants, il est plausible d'admettre qu'il y a une corrélation certaine entre le fait pour un joueur de se retrouver en position favorable et celui de gagner la partie. Si vous n'admettez pas ceci, la suite ne vous concerne plus. On peut donc tout à fait remplacer les transcriptions de Dieu par des transcriptions de joueurs plus plébéiens, à condition toutefois qu'au moins un des deux ne joue pas comme un guignol, faute de quoi la corrélation entre gain de la partie et avantage en cours de partie s'évanouit. Or des transcriptions de parties entre deux joueurs dont un au moins n'est pas un guignol, ça n'est pas cela qui manque. Il en existe même beaucoup maintenant qui sont sur des disquettes; et une base de données, cela peut aussi servir à améliorer son milieu de partie... Et même, si l'on veut rendre les choses plus sérieuses encore, rien n'empêche de faire jouer divinement par votre programme favori les derniers coups des parties dont vous disposez en lieu et place de leurs auteurs réels.

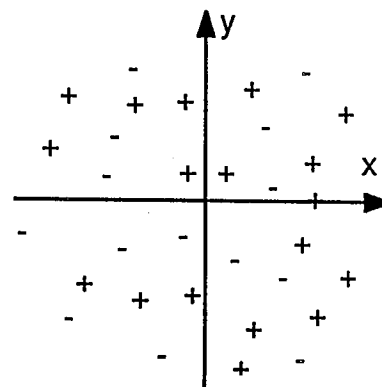
Pour établir l'équivalent de la figure 1 à partir de transcriptions réelles, la marche à suivre est plus compliquée, parce qu'on ne sait pas a priori lequel des deux joueurs a joué le mieux: on ne le sait qu'à la fin de la partie. On évalue donc la position au coup N , ce qui permet de placer un point dans le plan d'évaluation Oxy. Ensuite, on joue la partie jusqu'à la fin (en faisant éventuellement jouer les derniers coups par le programme). Si celui qui avait le trait au coup N gagne, on transforme le point en "+", si il perd on transforme le point en "-". Sur le résultat obtenu, la différence tient au fait que les hommes font des erreurs¹². Ainsi, ils peuvent perdre une partie gagnante selon les critères de Dieu; c'est triste pour eux, mais que les optimistes se consolent en disant qu'ils peuvent aussi gagner des parties perdantes. Ceci est illustré sur les figures 2 et 3 sur lesquelles on a reporté les évaluations selon les critères de Dieu de parties jouées par des bons (fig.2), et des guignols (fig.3): on y constate une certaine interpénétration des "+" et des "-" d'autant plus faible que les joueurs sont plus proches de Dieu.

Figure 2



Pour un lot de joueurs homogènes, on doit s'attendre à ce que les diagrammes obtenus pour des positions de début de partie ressemblent plutôt à la figure 3, et ceux en fin de partie à la figure 2: en effet, il est plus "facile" de faire une erreur entre le coup 1 et le coup 60 qu'au coup 60.

Figure 3



¹¹la machine de Turing est un ordinateur parfaitement ridicule qui a fait un flop commercial retentissant, alors que maintenant les supers ordinateurs font des gigaflops sans effort apparent.

¹²les femmes aussi. "Les femmes aussi", c'était le titre d'une émission TV féministe dans les années soixante que Maman regardait pendant que Papa apprenait à faire la vaisselle. Pendant ce temps, les enfants rigolaient...

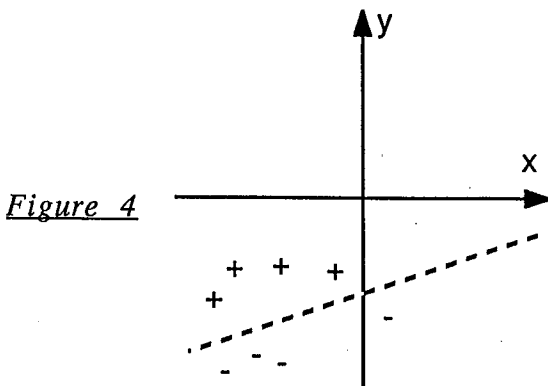
Le secret des dieux

Le paragraphe précédent nous a permis de comprendre ce qui se passait lorsqu'on passait de transcriptions de Dieu à des transcriptions humaines. Toutefois, pour juger de ceci, nous supposons encore que nous connaissions les critères de la FED. Voyons maintenant ce qui résulte du fait que nous ne connaissons pas ces critères (objection numéro deux susdite). Pour cela, nous ferons provisoirement l'hypothèse que nous disposons à nouveau de transcriptions de parties de Dieu. Après, nous mettrons tout à bouillir dans la même marmite, jusqu'à ce qu'elle nous explose à la figure.

Les critères humains présentent évidemment des défauts de comportement par rapport aux critères divins présentés figure 1. Ces défauts sont plus ou moins graves, et conduisent à une foule de situations différentes. La situation la plus grave est celle où les critères ne sont pas du tout pertinents: x =l'âge du capitaine, y =l'usure de la moquette¹³. On aura un diagramme du style de celui de la figure 3, ou les coups joués par Dieu n'ont pas meilleure cote que ceux joués par son adversaire. Si les critères ne sont pas tout à fait pertinents, la situation se présentera plutôt comme sur la figure deux, séparant une région majoritairement "+" et une région majoritairement "-". Cela n'est pas pour autant que le diagramme sera forcément identique à celui de la figure 2; des différences notables peuvent surgir:

- la droite séparant la zone "+" de la zone "-" ne passe pas forcément par l'origine des coordonnées x et y ;
- cette droite peut même être complètement tordue !

Le premier dénote une maladie bénigne, qu'il faut néanmoins soigner car ses conséquences peuvent en être désastreuses. Regardons la figure 4 : à cause de ce petit problème, le vecteur "position gagnante moyenne" g et le vecteur "position perdante moyenne" p ont la même direction: combiner les critères pour une fonction d'évaluation normale et pour une fonction d'évaluation "à qui perd gagne" conduira donc aux mêmes coefficients. Gênant...



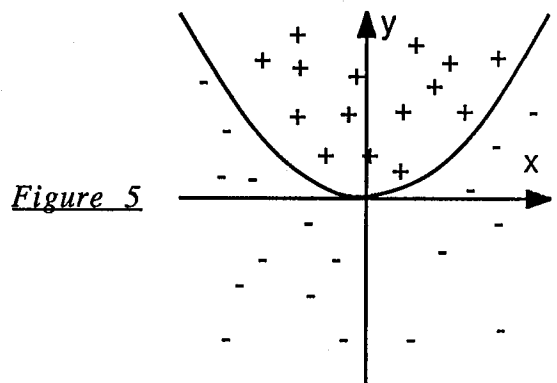
La solution est très simple: il suffit de faire un changement de l'origine des coordonnées tel que g et p soient opposés: on se ramène ainsi automatiquement au cas de la figure 2.

¹³ou vice versa.

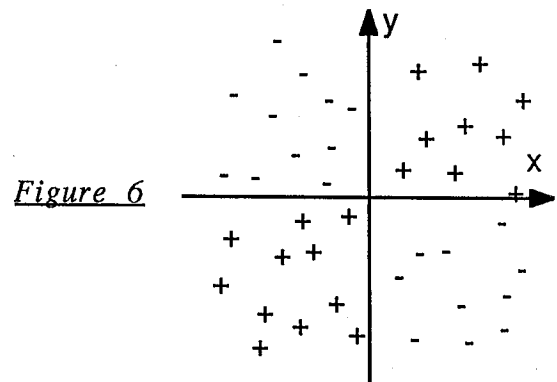
Lorsque la "droite" de séparation des deux régions est tordue, le problème se complique un peu. En fait, on peut distinguer deux cas limites : dans celui illustré sur la figure 5, la fausse droite est une vraie parabole. Ici, on peut encore trouver à l'aide de la formule (2) une droite (une vraie) qui sépare une région clairement à dominante "-" d'une autre région clairement à dominante "+". Mais il n'y a pas besoin d'être grand clerc pour comprendre qu'il y a mieux à faire: remplacer la forme linéaire habituelle par une forme un peu plus compliquée:

$$E = ax^2 + by \tag{3}$$

Et voilà que, partant de l'idée d'optimiser une fonction linéaire, on introduit une fonction non-linéaire. Contentons nous pour l'instant de cette idée, et ne cherchons pas à établir ni quelle est la forme la plus adaptée, ni comment optimiser les coefficients.



Il y a encore plus spectaculaire: examinons le diagramme de la figure 6. Un seul coup d'oeil suffit pour se rendre compte que $p=g=0$. Si les vecteurs sont rigoureusement égaux, plus question d'un simple changement d'origine pour optimiser une forme linéaire: cela ne peut évidemment pas marcher !



Là aussi, on voit que la bonne fonction d'évaluation n'est pas une fonction linéaire des critères individuels d'évaluation:

$$E = xy \tag{4}$$

Mais, se demande le lecteur critique, les fonctions non-linéaires ci-dessus présentées ne sont-elles pas pure spéculation ? Peu me chaut d'y prêter attention si jamais ne les rencontre dans des situations concrètes ! Et bien, rassure-toi, lecteur méfiant, on

les rencontre bel et bien. Pas sous cette forme, évidemment, mais sous la dénomination générale de corrélation: ainsi, dans l'exemple ci-dessus, les caractéristiques x et y ne sont pas pertinentes en elles-mêmes, mais le triplet $(x,y, \text{position gagnante})$ est très fortement corrélé.

Du rêve à la réalité

Il est temps, après cette rapide¹⁴ introduction, de se pencher sur le cas réaliste d'une vraie fonction d'évaluation comptant une touillée¹⁵ de critères d'évaluation, et où l'on ne connaît ni la FED, ni des transcriptions de parties de Dieu. Qu'est-ce qui va changer, que doit-on garder, que doit-on jeter de ce qui a été dit plus haut ?

On doit ici distinguer deux cas : soit on désire, par souci de simplicité, conserver à la fonction d'évaluation une forme linéaire type équation (1) et simplement en optimiser les coefficients, soit on est prêt à introduire de la non-linéarité sur le modèle des équations (3) ou (4), et alors se pose le problème de trouver une méthode pour obtenir une bonne forme non-linéaire.

Envisageons tout d'abord le cas simple de la simple optimisation des coefficients d'une forme linéaire. Comme la fonction d'évaluation ne comporte pas deux mais n critères, les vecteurs "position gagnante moyenne" \mathbf{g} et "position perdante moyenne" \mathbf{p} (calculés je le rappelle pour un nombre N donné de cases jouées) sont maintenant des vecteurs à n dimensions. En appelant v_i les n_g positions gagnantes de la base de parties, l'expression de \mathbf{g} est

$$\mathbf{g} = \frac{1}{n_g} \sum_{i=1}^{n_g} v_i$$

\mathbf{p} recevant une définition analogue. Supposons dans un premier temps que \mathbf{g} et \mathbf{p} ont le bon goût d'avoir des directions opposées. La fonction d'évaluation d'une position obtenue avec N cases jouées et caractérisée par un vecteur d'évaluation \mathbf{v} généralise la relation (2)

$$E(\mathbf{v}) = \mathbf{v}^T \mathbf{g} \quad (5)$$

où \mathbf{g} est un vecteur colonne et \mathbf{v}^T un vecteur ligne

$$\mathbf{g} \begin{pmatrix} x_g \\ y_g \\ z_g \\ \dots \end{pmatrix} \quad \mathbf{v}^T (x, y, z, \dots)$$

et leur produit scalaire est:

$$\mathbf{v}^T \mathbf{g} = xx_g + yy_g + zz_g + \dots$$

Pour tenir compte du fait que \mathbf{g} et \mathbf{p} ne sont pas de directions opposées, il faut décaler l'origine d'un vecteur \mathbf{o} tel que

$$\mathbf{g}' = \mathbf{g} + \mathbf{o} = -(\mathbf{p} + \mathbf{o}) = -\mathbf{p}'$$

En remplaçant \mathbf{g} par \mathbf{g}' dans l'équation (5), on a l'expression générale de l'évaluation linéaire optimisée:

$$E(\mathbf{v}) = \frac{1}{2} (\mathbf{v}^T \mathbf{g}' - \mathbf{v}^T \mathbf{p}') \quad (6)$$

Notons en passant que l'on peut ainsi déterminer un degré de pertinence pour chacune des composantes de l'évaluation: c'est tout simplement le cosinus de l'angle que fait le vecteur \mathbf{g}' avec le vecteur directeur de l'axe correspondant à cette composante. Ainsi, par un simple calcul d'angle, on peut voir le degré de pertinence de chacun des critères intervenant sous forme d'une combinaison linéaire dans l'évaluation. Il est clair que les critères correspondant à un angle nul sont strictement inutiles à l'évaluation sous forme linéaire.

Les évaluations non-linéaires ne peuvent être que meilleures, ne serait-ce que parce qu'elles incluent les formes linéaires. La démarche à suivre est dans son principe équivalente à celle exposée plus haut en commentant les figures 5 et 6. Deux problèmes se posent :

- décrire la courbe séparant la zone "+" de la zone "-" ;
- définir quelque chose comme une distance entre un point quelconque de l'espace d'évaluation et ladite courbe.

Définir la courbe ne semble pas compliqué. Toutefois, la dimension de l'espace d'évaluation peut être grand; en outre, les limites des zones "+" et "-" sont floues, d'une part parce que les parties qui ont été utilisées pour les établir n'ont pas toutes (!) été jouées parfaitement, et d'autre part parce que les critères individuels d'évaluation ne sont pas forcément exacts.

Tout ceci complique singulièrement le problème. Déjà que j'éprouve souvent beaucoup de difficulté à me représenter une surface dans un espace à trois dimensions¹⁶, ne me demandez pas à quoi peut ressembler une hypersurface qui, projetée dans un sous-espace 3D donne un ellipsoïde de révolution, et dans un autre sous-espace 3D un cube tout ce qu'il y a de plus conservateur, lorsqu'on la projette dans un plan contenant 1D de chacun des espaces 3D susnommés¹⁷. Bref, il n'est plus question de dire comme plus haut: "visiblement, c'est une parabole". Extrapoler une fonction "raisonnable" à partir d'un nombre fini de points est un jeu d'enfant pour le numéricien. Malheureusement le flou dans la surface empêche de se livrer à ce genre de sport. Si donc l'on veut faire quelque chose de plus que l'évaluation

¹⁴mais ô combien passionnante (remarque signée d'un lecteur qui préfère rester anonyme).

¹⁵la touillée vaut exactement trois dix-septièmes de floppée.

¹⁶devrais-je l'avouer ? Parfois même deux !

¹⁷pour tout dire, je ne suis même pas sûr que ma question ait un sens...

linéaire, il faut transférer sur la puissance de calcul des machines une part importante du travail. Kai Fu Lee et Sanjoy Mahajan utilisent des techniques de reconnaissance de forme avec apprentissage. Deux étapes distinctes existent dans cette technique: une phase d'apprentissage (qui s'effectue une fois pour toute), au cours duquel le programme "apprend" la forme de la surface discriminant les positions gagnantes des positions perdantes à partir d'une base de positions étiquetées "+" ou "-", et une phase d'évaluation (appelée par l'alpha-béta), où le programme évalue une position en se référant aux informations extraites de la base de connaissances.

C'est étudié pour !

C'est beau la théorie, surtout quand on y croit. Moi je suis assez genre St Thomas¹⁸, il faut que je regarde dans le détail pour voir comment cela marche. Alors, je me suis donné une maquette stupide: un plateau de jeu compte deux cases, qui peuvent être soit vides, soit occupées par un pion pouvant être noir ou blanc. Une base de parties de ce jeu inconnu jouées par des experts très connus est représentée sur le tableau ci-dessous.

Reconnaissance de formes

La phase d'apprentissage consiste à extraire de la base de parties non seulement les vecteurs **g** et **p**, qui sont les vecteurs "position gagnante moyenne" et "position perdante moyenne", mais aussi des matrices de covariance **G** et **P**, définies par

$$G = \frac{1}{n_g} \sum_{i=1}^{n_g} (v_i - g)(v_i - g)^T$$

où v_i est l'un des n_g vecteurs d'évaluation de la base de parties correspondant à une position gagnante. La définition de **P** est bien sûr analogue. La matrice vv^T est définie par

$$vv^T = \begin{pmatrix} x^2 & xy & xz & \dots \\ xy & y^2 & yz & \dots \\ xz & yz & z^2 & \dots \\ \dots & \dots & \dots & \dots \end{pmatrix}$$

en appelant x, y, z, ... les composantes individuelles de **v**. Ces quatre quantités **g**, **p**, **G** et **P** déterminées, on obtient une fonction d'évaluation par:

$$2E(v) = (v-p)^T P^{-1} (v-p) - (v-g)^T G^{-1} (v-g) + |P| - |G| \tag{7}$$

où G^{-1} et P^{-1} sont les matrices inverses de **G** et de **P**, $|P|$ et $|G|$ leur déterminant (que l'on peut omettre dans une fonction d'évaluation sauf à vouloir assurer un semblant de continuité à la fonction d'onde lorsqu'on change de paramètres **g**, **p**, **G** et **P** dans l'évolution de la partie).

On peut même déduire de la fonction $E(v)$ ainsi calculée une probabilité de gain par la formule

$$P(v) = \frac{1}{1 + \exp(-E(v))} \tag{8}$$

Bon, voilà pour le gros de la théorie de la chose. L'article déjà cité vous donnera plus de détails et de précisions, des références de saines lectures sur le sujet.

n°	+/-	case 1	case 2
1	+	noir	noir
2	+	blanc	blanc
3	+	noir	vide
4	+	blanc	vide
5	-	noir	blanc
6	-	blanc	noir
7	-	vide	noir
8	-	vide	blanc

Choisissons deux critères (idiots) pour construire une fonction d'évaluation. Par exemple, le critère x vaut -1 si la case 1 est blanche, 0 si elle est vide et 1 si elle est noire; le critère y est identique pour la case 2. On a alors

$$g = \frac{1}{4} \left(\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} -1 \\ -1 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} -1 \\ 0 \end{pmatrix} \right)$$

$$p = \frac{1}{4} \left(\begin{pmatrix} 1 \\ -1 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} -1 \\ 1 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 0 \\ -1 \end{pmatrix} \right)$$

et on se trouve dans un cas où $p=g$, ce qui revient à dire qu'il est impossible de trouver une fonction d'évaluation linéaire (l'exemple a été choisi pour cela). Le calcul des produits $v v^T$ donne les résultats suivants:

positions 1 et 2	positions 3 et 4
$v v^T = \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & 1 \end{pmatrix}$	$v v^T = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 0 \end{pmatrix}$

positions 5 et 6	positions 7 et 8
$v v^T = \begin{pmatrix} 1 & -1 \\ -1 & 1 \end{pmatrix}$	$v v^T = \begin{pmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 1 \end{pmatrix}$

ce qui conduit à

$$G = \begin{pmatrix} 1 & 1/2 \\ 1/2 & 1/2 \end{pmatrix} \quad P = \begin{pmatrix} 1/2 & -1/2 \\ -1/2 & 1 \end{pmatrix}$$

d'où en inversant

$$G^{-1} = \begin{pmatrix} 2 & -2 \\ -2 & 4 \end{pmatrix} \quad P^{-1} = \begin{pmatrix} 4 & 2 \\ 2 & 2 \end{pmatrix}$$

¹⁸ne cherchez pas, il y a aussi des saints qui ne sont pas des joueurs d'Othello, après tout !

Reste maintenant à obtenir une fonction d'évaluation. L'équation (7) donne ici :

$$E = x^2 + 4xy - y^2$$

Ouf! La phase d'apprentissage est terminée. Evidemment, ça n'est pas folichon comme calcul, mais il est clair que cela, sur un cas réel, se fait par ordinateur. Simplement ici, pour des raisons "pédagogiques", j'ai voulu montrer toutes les tripes du calcul.

Cette quantité E peut être prise comme fonction d'évaluation, ou on peut, pour faire plus joli, en déduire la probabilité de gain $P(x,y)$ à l'aide de la relation (8).

Les résultats sont reportés dans le tableau ci-dessous où on a appliqué l'évaluation calculée aux huit positions figurant dans la base de connaissances :

if°	+/-	x	y	E(x,y)	P(x,y)
1	+	1	1	4	98%
2	+	-1	-1	4	98%
3	+	1	0	1	73%
4	+	-1	0	1	73%
5	-	1	-1	-4	2%
6	-	-1	1	-4	2%
7	-	0	1	-1	27%
8	-	0	-1	-1	27%

On constate que notre fonction d'évaluation, bien que construite de bric et de broc, juge très correctement de la qualité d'une position.

Reconnaissance de méforme

Je me suis amusé avec la formule (7) dans plusieurs autres cas, et je trouve qu'elle n'est pas exempte de critiques. Examinons le cas d'une autre jeu dont la fonction d'évaluation est aussi à deux dimensions, et dont la base de parties d'experts est :

if°	+/-	x	y	E _l	E _{rf}	E _{pif}
1	+	1	1	3	4,8	5,0
2	+	0	1	2	1,8	0,7
3	+	1	0	1	1,1	2,2
4	+	-1	0	-1	-0,9	0,3
5	-	1	-1	-1	-5,1	-3,0
6	-	-1	1	1	-0,8	-1,0
7	-	-1	-1	-3	-3,5	-1,0
8	-	0	-1	-2	-4,5	-3,3

Les physionomistes auront peut-être reconnu le même jeu que précédemment, à ceci près que les positions 2 et 7 ont été échangées. L'application des formules (6) et (7) donne l'expression de la meilleure fonction d'évaluation linéaire et de la fonction non-linéaire trouvée par reconnaissance de forme :

$$E_l = x+2y \quad E_{rf} = \frac{x^2}{5} + \frac{9xy}{5} - \frac{77y^2}{60} + x + \frac{19y}{6} - \frac{1}{12}$$

La comparaison de ces deux fonctions est présentée dans le tableau ci-dessus. Une fonction parfaite devrait classer en tête les quatre positions étiquetées gagnantes. En attribuant 11 points à la position la meilleure selon l'évaluation, 9 à la seconde, 7 à la troisième, etc jusqu'à -3 à la huitième position (et en partageant les points entre positions ayant la même cote), on devrait donner 32 points pour l'ensemble des quatre positions gagnantes et 0 pour les quatre positions perdantes. A cette échelle, l'évaluation linéaire obtient 28/32, et l'évaluation non-linéaire 30/32: elle est donc un peu meilleure. Ce qui me chagrine, c'est qu'on peut faire mieux avec une fonction d'évaluation pifométrique :

$$E_{pif} = x + 2y + \frac{4x^2}{3} + 2xy - \frac{4x^2}{3}$$

(qu'on trouve très facilement graphiquement en remarquant que les deux droites d'équation $2y+x=0$ et $2y-4x-3=0$ séparent le plan Oxy en deux zones, l'une gagnante et l'autre perdante). On voit que la fonction d'évaluation E_{pif} obtient un score de 32/32 avec le système de mesures ainsi déterminé.

Donc, il y a mieux à faire que la formule (7). J'ai essayé, en vain, de trouver mieux. Quelqu'un peut-il trouver mieux, ou éventuellement, expliquer pourquoi on ne trouve pas mieux? J'ai une explication, mais elle n'est pas fondée¹⁹. Cela dépend peut-être du sens que l'on donne au mot "mieux", qui n'est peut-être pas toujours mieux au sens d'Aguillon. Par exemple, on peut noter que la différence entre cotes moyennes des positions "+" et des positions "-" ramenées à la somme des variances des cotes "+" et des cotes "-" est plus grande avec E_{rf} qu'avec E_{pif} . De toute façon, les méthodes graphiques avec 1000 parties et 4 dimensions, j'ai mieux²⁰ à faire...

Résultats obtenus

Kai Fu Lee et al ont mis dans Bill 3.0 une fonction d'évaluation calculée par l'équation (7), sans préciser outre mesure la base de données qu'ils ont exploitée pendant la phase d'apprentissage. Ils clament que cela leur permet de gagner deux niveaux par rapport à la précédente version de Bill 2.0. Ils ont mesuré ceci en faisant jouer 200 parties Bill 3.0 contre Bill 2.0. Le premier en a gagné 139, et il y a eu 6 matches nuls, ce qui est un résultat typique de Bill 2.0 à 8 (ou 7) demi-coups contre Bill 2.0 à 6 (ou 5) demi-coups. Malheureusement, ils n'ont pas fait ou pas publié d'optimisation linéaire, et il serait intéressant de savoir ce qui dans ce gain est attribuable à la non-linéarité, et ce qui serait attribuable à un accord très précis tout au long de la partie des coefficients d'une fonction linéaire.

Bon, moi aussi, j'ai essayé. J'ai d'abord voulu tester l'optimisation linéaire, donnée par la

¹⁹et puis j'ai peur de me faire lapider en la donnant.

²⁰dans tous les sens du terme.

relation (6), qui est sensée être la meilleure forme linéaire, donc forcément meilleure que la forme linéaire que possède mon programme. J'ai utilisé la collection de parties dont je dispose, qui doit compter quelques centaines de parties jouées en compétition. J'ai calculé la fonction d'évaluation $E(v)$ pour aux coups 5, 10, 15, 20, ... jusqu'à 55, et interpolé les résultats pour les coups intermédiaires. Tout ceci semble très compliqué, mais c'est l'ordinateur qui fait tout le travail, et le temps d'écrire le programme permettant une telle analyse et le faire tourner ne prend guère qu'une demi-journée.

Les bonnes nouvelles : les fonctions d'évaluation ainsi trouvées ont une bonne tête, c'est-à-dire qu'elles évoluent doucement d'un coup à l'autre, et que l'évolution des coefficients semble tout à fait conforme avec ce que j'avais cru comprendre du jeu d'Othello. Par exemple, le poids de la note attribuée à la mobilité, élevé en début et milieu de partie, tombe à zéro en fin de partie. Autre détail peut-être plus impressionnant : la mobilité est évaluée par mon programme en ne considérant que la frontière. Le coefficient qui lui est attribué est très différent en début de partie selon que c'est noir ou blanc qui a le trait. Cela se comprend par la très forte influence du trait sur la frontière en début de jeu : après son premier coup, noir a 4 pions sur la frontière contre 1 pour blanc ; noir n'est pourtant pas encore en situation désespérée.

Les mauvaises nouvelles maintenant : le programme ainsi obtenu joue comme un guignol. Pourquoi ? Et bien, parce que mes parties sont jouées par de trop bons joueurs ! Lorsque par exemple on examine la situation au dixième coup, (pratiquement) aucune case X n'a été jouée. Donc le programme n'a aucune opinion sur la valeur des cases X, et donc les jouera comme toute autre case. Autrement dit, cette méthode, qui n'est qu'une méthode d'espionnage, fournit une fonction d'évaluation qui est rigoureusement démunie de tout jugement lorsqu'elle fait face à des situations inédites. Je m'y connais encore moins en épidémiologie que mathématiques, mais la situation me fait un peu penser à celle d'un organisme vivant, qui acquiert des anticorps au fur et à mesure qu'il tombe malade. Si donc l'on travaille avec une base de données trop savante, on risque de succomber à la première angine venue (même si par ailleurs on a d'excellents anticorps contre la Tamenorite aigüe et autres complications aussi graves).

Que faire face à cela ? Je n'ai que quelques idées, que je n'ai pas testées :

- sachant que la méthode est d'autant plus fiable qu'on est avancé dans la partie, on peut ne l'appliquer qu'à partir d'un taux de remplissage de l'Othellier suffisant. C'est la méthode de facilité, et c'est donc peut-être la bonne ;
- un projet plus ambitieux serait de compléter la base de données avec des parties débiles. Par exemple, en faisant jouer un programme contre lui-même, sauf que le coup 5 (par exemple) est joué aléatoirement. Cela permet de sortir des sentiers battus ;

- enfin, on peut toujours imaginer de mettre à profit l'analogie biologique pour faire un programme évolutif (au sens de Darwin, mais oui), qui joue d'abord totalement au hasard contre lui-même, qui extrait les "bonnes" informations de cette première base, qui joue ensuite un peu moins au hasard, réextrait de meilleures pondérations pour son évaluation, et qui joue de moins en moins au hasard, mais jamais de manière totalement "déterministe". Cette part de hasard serait le reflet évolutionniste de la variabilité génétique, l'extraction des fonctions d'évaluation constituant l'acte de sélection sous l'effet de la compétition entre programmes qui simule la pression sélective de l'environnement.

Conclusion

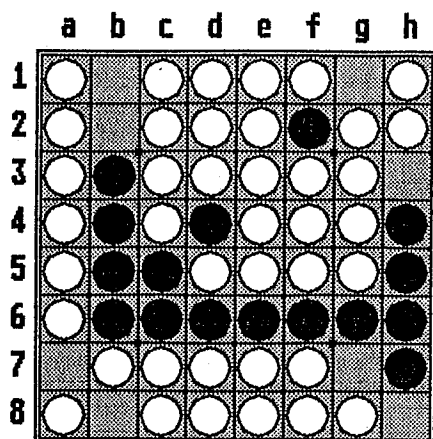
Deux idées ont été présentées dans ce petit texte : comment utiliser une base de données pour optimiser la forme linéaire d'une fonction d'évaluation, et comment introduire une forme non-linéaire pour faire encore mieux. Ces idées sont attirantes, mais leur mise en pratique peut être plus délicate qu'il n'y paraît de prime abord.

On pourrait se dire qu'Othello n'est qu'une version à 64 cases des petits jeux que j'ai présentés comme modèle. Vu la qualité des résultats obtenus sur les petits jeux, pourquoi ne pas faire une bête fonction d'évaluation à 64 dimensions contenant chacune l'état d'occupation d'une case, et confier à un programme le soin d'en optimiser automatiquement les coefficients ? Après tout, une telle fonction ne compterait que 2080 coefficients, et serait obtenue en ne manipulant que deux matrices 64x64, ce qui est accessible au moindre micro²¹. Oui, mais voilà, une fonction quadratique ne peut prendre en compte que les corrélations entre deux variables. Pour prendre en compte les corrélations entre trois variables, il faut des fonctions de degré 3, et, pour tout prendre en compte sur un othellier, des fonctions du soixante-quatrième degré, qui s'obtiennent en manipulant 64 tenseurs à 64 dimensions de 64 variables, ce qui fait... trop²². Autrement dit, ce qui est corrélation d'ordre élevé doit être pris en compte dans une seule dimension de la fonction d'évaluation, ou vous n'avez plus qu'à vous en remettre à l'efficacité de votre alpha-bêta.

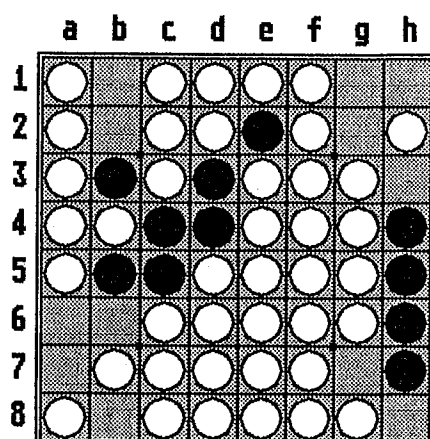
Si l'un d'entre vous a le courage de se lancer dans ce genre d'aventures, j'aimerais bien qu'il nous en fasse connaître le fruit, même si il est amer (ou à vers). Pour ma part, je finis d'élever mes enfants et j'arrive. A dans vingt ans ...

²¹sauf le ZX81, toute notre jeunesse.

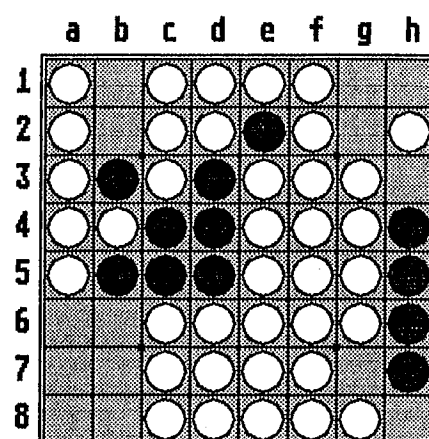
²²ma calculette travaille en notation polonaise, et elle m'a répondu "out of range", ce qui signifie en polonais "dette extérieure".



Diag.1. Trait à noir



Diag.2. Trait à noir



Diag.3. Trait à noir

Diagramme 1. Comment ne pas perdre ? A première vue, blanc semble bénéficier d'un avantage important. Il a la parité. Les cases vides sont liées par paires. Si noir joue dans une case, blanc n'aura qu'à répondre dans la case soeur.

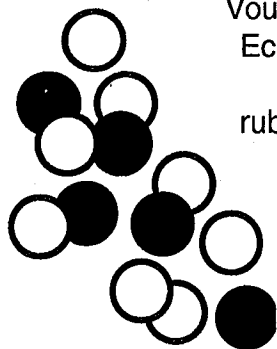
Pourquoi ne pas tenter de s'insérer en b1 et en g1 pour stabiliser 6 pions sur le bord nord ? Si je commence par 53.b1, c'est fichu, blanc jouera 54.g1. Et si 53.g1, 55.b1 est possible, mais pendant ce temps-là, blanc ira faire une razzia au sud-est avec 54.h3 56.h8 et 58.g7. Tiens, tiens, je viens de remarquer que si le pion e3 devient noir, blanc n'a plus accès à g1 ni à a7. Mais hélas, si 53.h3, 54.h8, et plus tard blanc ira en g7. Essayons alors l'attaque par le coin sud-ouest : 53.b8, 54.a7, 55.h8, 56.g7, 57.h3, retourne e3, mais 58.g1, grâce à a7, 59.b2, 60.b1, score final 21-43, pas terrible. Et enfin si sur 53.b2, 54.b1, tous les pions du contre-bord ouest deviennent blancs permettant 55.b8 qui ne retourne pas b7, ce qui donne 33-31. Mais blanc peut se défendre par le bon 54.g1, pour obtenir le score final de 23-41. Alors quelle est la solution ?

Réexaminons la position plus attentivement. Nous constatons qu'en fait, blanc n'a pas la parité. Il n'y a pas une paire b1-b2 et une autre paire g1-h3, mais un triplet b1-g1-b2, et un singleton h3. A présent, la solution saute aux yeux : 53.b1. Si 54.g1, 55.b2, place blanc dans une situation inconfortable. 56.a7 donne 36-28, et 56.g7, 35-29. Mais blanc peut préférer 54.b2. Noir ne doit pas se précipiter sur 55.g1 qui autorise 56.h3. Il va en a7 gagnant la parité grâce au singleton b8 inaccessible à blanc. Voici donc la suite optimale pour les deux camps : b1, b2, a7, g1, b8, g7, h8, passe, h3 32-32. Noir a fait semblant de vouloir s'insérer dans le bord nord en jouant b1, et blanc a fait semblant de le laisser en poursuivant par b2 !

Etudions maintenant la position 4 coups plus tôt. Voir diagramme 2. C'est encore à noir de jouer, et là aussi, blanc semble avoir un avantage décisif. Tous les coups de noir ont l'air mauvais: h3 à cause de h8, g7 de h8, b6 de a6, b2 de b1, b1 de b2, et on ne peut même pas profiter du trou de 3 cases dans le coin nord-est, car si g2, h1, et g1 est inaccessible. Alors quelle est la solution ?

Eh bien c'est g2!!! Ne croyez pas que je me moque de vous, pauvres lecteurs, misérables piétailles, qui n'avez pas découvert (en inox) l'astuce du coup 51. Il s'agit d'aller en h3 pour retourner e3, interdisant 52.g1. Donc la suite g2, h1, h3, h8, g1 etc donne 36-28. Par conséquent blanc choisira de répondre à g2 par a6. Puis noir viendra en b6, blanc en h1, et nous avons atteint la position analysée précédemment.

Ceux qui sont encore debout peuvent chercher le seul et unique coup 47 qui donne 32-32 dans la position du diagramme 3. Conclusion. La parité présente un aspect statique : les régions impaires, et un aspect dynamique : l'accès aux régions. Voilà, c'était, après l'avis de Brian, voir FFORUM 15 et 16, l'avis d'Eza Nimo.



Vous retrouvez désormais "Les Echos d'Othello" dans chaque numéro de FFORum. Cette rubrique accueille les informations brèves, diverses et variées sur tout ce qui concerne Othello et les joueurs : Clubs, activités, initiatives, idées, informatique, réflexions, offres et recherches, nouvelles, projets et même délires ! Elle est ouverte à tous : joueurs, responsables de clubs, amis d'Othello, etc. Pour y faire passer des informations ou un texte, il vous suffit de nous les communiquer, même non rédigés (on peut s'en charger !). Un coup de fil ou quelques lignes avant le 10 décembre et votre info sera publiée dans le prochain numéro de FFORum à paraître début 92.

.....
 Communiquez vos informations à Michèle Léry, 22 rue de Vouillé 75015 PARIS. Téléphone: (1) 45 31 50 62. Télécopieur : (1) 40 45 04 99 ; Minitel : 3614 NESS, bal Vagabonde).

FFORum, le magazine de la Fédération française d'Othello, est adressé à tous les adhérents (à jour de cotisation !) chaque trimestre : début janvier, début avril, début juillet et début octobre.

VOUS VOULEZ FAIRE PARAÎTRE UN ARTICLE DANS FFORUM ?

Adressez vos documents à la FFO, B.P.147 75062 PARIS CEDEX 02

Dates d'extrême limite pour la remise d'articles mis en page, prêts à photocopier :

15 décembre, 15 mars, 15 juin, 15 septembre.

Les articles non mis en page devront être remis une dizaine de jours avant ces dates. Pour être certain de figurer au sommaire du plus prochain numéro à paraître, remettre ses articles bien à l'avance.

POUR FAIRE PARAÎTRE UNE INFORMATION

Pour passer une information ou tout autre texte bref dans cette rubrique "Echos d'Othello" : adressez-la à Michèle Léry (voir ci-dessus), dates de remise : 10 décembre, 10 mars, 10 juin, 10 septembre

COURRIER DES LECTEURS

Les courriers soulevant une question d'intérêt général sont publiés dans la rubrique "Courrier des lecteurs". Mêmes dates de remise que les articles.

LA FRANCE CET AN, POINT DE MIRE MONDIAL des joueurs d'othello avec le stage d'été d'abord (devenu un must international de l'année othelliste) et avec l'Open de Paris, début septembre. On vous en parle ailleurs dans ce numéro de FFORum, mais on ne vous dit pas tout ! Les correspondants particuliers des "Echos d'Othello", eux, vous livrent ici des scoops de première grandeur totalement exclusifs !

C'EST ARRIVÉ AU STAGE !

UN CHAT JOUE LES ARBITRES !

La victoire semblait fort probable pour Didier Piau, au coup 30, dans une partie contre le Japonais Otani (en difficulté avec toute la frontière et un bord de 8 !). Mais voilà qu'à cet instant crucial un chat contestataire intervient et...s'allonge tranquillement sur le jeu ! Les deux joueurs tentent de le faire descendre sans trop déranger les pions (guiliguili) et Didier réussit enfin à l'attirer sur ses genoux. La partie se poursuit ainsi sous l'oeil attentif du chat ... qui, cinq minutes plus tard, proteste derechef en remontant sur le jeu, éparpillant cette fois tous les pions. L'histoire ne dit pas si cet arbitre imprévu a finalement homologué la partie !

LE BLITZ QUI TUE

Série de blitz entre le vétéran (au jeu) David Shaman et le jeune Stéphane Nicolet. Que croyez-vous qu'il arriva ? Eh bien au bout de 6 par-

ties le jeune challenger menait par 4 à 2, sous l'oeil déconfit de Shaman. Celui-ci se reprit pourtant et le jeu se termina par un 4/4 qui ne rassura pas pour autant l'Américain (Vous avez dit "MacEnroe" ?).

OTHELLO EN MUSIQUE

Outre certain joueur qu'on vit arriver (à pied !) chargé d'un ordinateur, d'un grand jeu d'échecs et d'un immense jeu d'othello en bois, d'autres n'arrivèrent pas non plus sans bagages : des joueurs musiciens avaient apporté leurs instruments, entre autres Emmanuel Lazard (saxo) et Elie Cali, qui donnèrent ainsi plusieurs concerts de Jazz (on y chanta aussi du Jacques Brel).

LE CHOC DES CULTURES

Nul doute que les Japonais ont dû sourire ou s'étonner de certains comportements des occidentaux rencontrés en France. Mais on rapporte aussi à leur égard tout un tas d'anecdotes ! Le "choc des cultures" anima ainsi au cours du stage débats et discussions...

Premier constat : la sérénité japonaise n'est pas une légende. Au tournoi de Paris, entre les deux parties de la finale, tandis que ses adversaires préparaient fébrilement le prochain assaut, Takeshi, lui, jouait tranquillement avec les enfants du centre qui accueillait le tournoi.

On remarqua fort aussi, durant le stage, la capacité des Japonais à dormir assis, n'importe où, en restant bien droits sur leur siège ...

LES ECHOS D'OTHELLO

SHOPPING

• **LE PIN'S FFO : C'EST FAIT !** Grâce à Luc Rivière, la FFO vient de créer son pin's : superbe et de "bonne qualité française" (!). Une commande de 500 exemplaires a été passée cet été. Ils seront disponibles à la FFO au prix de 25 F pièce ou 100 F les cinq. N'hésitez pas : ils deviendront le fleuron de toute collection sérieuse !

• **"YOU MAKE A NEW HISTORY"** : cette fière devise illustre les T-shirts "Championnats du monde d'Othello" (avec leur liste) qu'Emmanuel Lazard a rapportés du Japon. Il les vend au prix de 140 F (+10 F de frais d'envoi).

CLUBS

• **ILLZACH (EN ALSACE)** semble actuellement éprouver certaines difficultés dues au manque de matériel. Mais Paul Freyss, responsable local, très pris par ses occupations professionnelles, souhaite aussi trouver dans la région un remplaçant "plus jeune" (dit-il) qui prendrait les choses en main. Contacter directement P.Freyss (coordonnées en page clubs).

• **BIEVRES (91) : UN NOUVEAU CLUB** en projet, à l'initiative de Stéphane Massé, qui souhaite y intéresser les joueurs de toute la région (Essonne et alentours, Vélizy, Clamart, Massy, etc.). Si suffisamment de joueurs se manifestent (6 au moins), des sélections pour le championnat de France seront organisées. Contacter S.Massé au (1) 69 85 34 50.

CHERCHE

• **LE CHAMPIONNAT DU MONDE** a lieu cette année à **New-York** et la France y envoie trois participants. Quelqu'un connaît-il des endroits à New-York où ils pourraient loger à bas prix (voire gratuitement) ? Si vous avez des suggestions (squats du Bronx s'abstenir) ou des propositions (une cousine à Manhattan par exemple !), contactez d'urgence la FFO. Merci.

INTERNATIONAL

• **BELGIQUE : LE DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT NATIONAL** a été modifié par la FBO. Afin de remédier au fait que tout Belge pouvait participer, sans aucune sélection, le championnat cette année (et peut-être les années à venir) se divise en deux poules (A et B). La série A regroupe les six premiers joueurs belges du classement ELO de la FBO au 1er septembre 1991 + les deux premiers de la série B, ouverte à tous les joueurs belges (sauf aux premiers). En cas de désistement de joueurs de la série A, il serait fait appel aux meilleurs classés de la série B. De cette manière, on retrouvera 8 joueurs motivés en série A, afin de pouvoir faire un "toutes rondes".

Eric Delfante

Une idée, un écho, une anecdote, des nouvelles d'un tournoi ou d'un club ?
Le bon réflexe :
LES ECHOS D'OTHELLO

LES AVENTURES DE PUREE AU PAYS DES TULIPES

Bon résultat de **Purée**, le programme coriace mais faisable d'Olivier Thill aux troisièmes Olympiades des ordinateurs à Maastricht, en Hollande, qui se sont déroulées la dernière semaine d'août. Seul français à défendre nos couleurs, il est en effet arrivé cinquième sur onze participants, bien que son Atari ST fût l'une des machines les moins rapides du tournoi. C'est **Prothello**, sur Atari TT, qui a remporté la première place, devant **Mast 91**, **Rev 91** (tous deux sur PC à base de 486) et **Vers2** (sur Acorn Archimèdes). Les programmeurs néerlandais ont semblé très intéressés par les productions françaises : **Thor** et **Spock**, diffusés en France par le système "Shareware" (libre essai) ont fait beaucoup de petits. Ne comptez cependant pas sur moi pour colporter l'infâme ragot selon lequel une bibliothèque d'ouvertures d'inspiration française a gagné le tournoi ! A quand une grande confrontation France-Hollande ? Que les programmeurs que l'idée titille me contactent d'urgence pour organiser une expédition commune au tournoi d'Utrecht, en terre batave, les 5 et 6 octobre prochains. C'est vraiment urgent !

Bruno de la Boiserie

(16)32 21 37 73 (dom.) et (16)32 38 15 75 (pro.)

AGIT-PROP

• **LA FFO PARTICIPERA AU 6ème FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX** de Cannes, du 15 au 22 février 1992, avec des démonstrations, des animations, etc. pendant toute la semaine. A cette occasion, deux tournois seront organisés au cours du week-

end des 22 et 23 : l'un ouvert à tous (plutôt "grand public") aura lieu le 22 dans le cadre du festival. L'autre, pendant tout le week-end, sera préqualificatif pour le championnat du monde 1992.

AVEZ-VOUS BIEN NOTE LE NOUVEAU NUMERO DE LA FFO ?
(1) 45 35 55 86

**OTHELLO EN FAMILLE
UNE NOUVELLE FORMULE
D'ADHESION A LA FFO :
L'ADHESION FAMILIALE**

Au moment de votre adhésion (ou de votre renouvellement annuel) à la FFO, tous les membres de votre famille (ou tout autre personne vivant sous le même toit) peuvent désormais adhérer aussi pour un droit réduit de 40 F chacun, leur adhésion se "greffant" sur la vôtre.

Cette adhésion "familiale" ouvre les mêmes droits que les autres (classement, élections, etc.), sauf l'abonnement à FFORUM qui reste unique.

Pour tout renseignement : FFO (1) 45 35 55 86.

SOLITAIRE

par Marc TASTET

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

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

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

Jouez ce coup et continuez.

VP signifie "Vous passez".

JP signifie "Je passe".

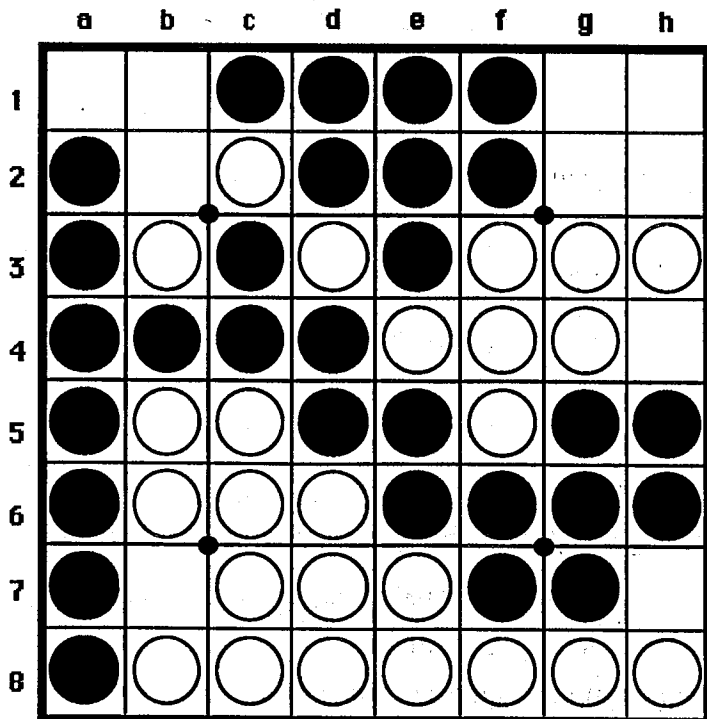
Championnat de France 1984

Noir : Stéphane BESSIS

Blanc : Emmanuel LAZARD

Score réel de la partie : 30 - 34

Ce solitaire m'a été fourni par Emmanuel LAZARD.



Noir joue et gagne ...

```

B7 H4 H2 H7 G2 B2 B1 H1 VP G1 VP A1
B2 H1 G2 G1 VP B1 A1
G2 B2 H2 H7 B1 H1 VP G1 VP A1
B1 A1 H2 H7 VP H1 VP G1
A1 B1 H2 H7 VP H1 VP G1
B2 H7 H2 H1 G2 G1 VP B1 A1
G2 G1 H2 B1 A1 H1
H1 H2 VP B1 A1
B1 H7 H2 B2 G2 H1 VP G1 VP A1
G2 H2 B2 A1 VP G1 H1
B2 A1 H2 H1 G2 G1
G2 H2 H1 G1
H1 H1
H4 H7 B7 B2 G2 H2 H1 G1 B1 A1
G1 JP B1 A1 VP H1
B1 A1 H1 G1
G1 H1
B1 H2 G2 A1 VP G1 H1
G2 B7 H2 H1 G1 B1 A1
G1 JP B1 A1 VP H1
B1 A1 H1 G1
G1 H1
B1 H1 B7 H2 G1 A1
H2 G1 B7 A1
G1 A1 B7 H2
B2 A1 B7 B1 G2 H2 H1 G1
G1 H1
G2 B1 B7 H2 H1 G1
G1 H1
B1 G1 B7 G2 H2 H1
H1 H2
G2 H2 B7
B1 G2 B7 B2 H2 H1 G1 A1
H1 G1 H2 A1
G1 JP H2 H1 VP A1
H1 H2
H2 B2 B7 H1 G1 A1
B2 A1 B7 G1 H2 H1
H1 H2
H2 G1 B7 H1
H1 JP B7
H1 G1 B7 JP H2
H2 JP B7
H1 B2 B7 G1 H2 A1
H2 G1 B7 A1
H2 H1 G1 B7 A1
H2 H1 VP G1 VP A1
H2 H1 G2 G1 VP B1 A1
H4 H1 B7 G2 B2 A1 G1 B1
B1 G1
G1 B2 B1 A1
G2 B2 B7 G1 B1 A1
B1 G1 B7 A1
B2 G2 B7 G1 VP B1 A1
G2 H4 B7 B2 B1 H1 VP G1 VP A1
B2 A1 B7 B1 VP H1 VP G1
B1 G1 B7 H1
H1 JP B7
B1 H1 B7 B2 G1 A1
B2 G1 B7 A1
G1 B2 B7 A1
B2 H1 B7 H4 G2 G1 VP B1 A1
H4 G2 B7 G1 VP B1 A1
G2 H4 B7 G1 VP B1 A1
G2 H7 B7 B2 B1 H4 VP A1 VP H2 H1 G1
G1 H1
B2 H4 B7 H2 VP B1 A1 H1 VP G1
B1 H1 B7 H4 H2 B2 VP A1 VP A1
B2 H2 VP A1 VP G1
G1 B2 VP H2 VP A1
H2 H4 B7 B2 VP G1 VP A1
B2 G1 B7 A1
B2 H4 B7 H2 VP A1 VP G1
H2 G1 B7 A1
G1 A1 B7 H2
G1 B2 B7 H4 VP H2 VP A1
B2 H4 B7 G2 H2 H1 G1 A1
H1 H2 G1
G1 JP H2 H1 VP A1
H1 H2
H2 H1 B7 G2 G1 A1
G2 G1 B7 A1
G2 H1 B7 H2 G1 A1
H2 G1 B7 A1
G1 H2 B7 A1
H2 B2 B7 H4 G2 H1 VP G1 VP A1
H4 H1 B7 G2 G1 A1
G2 G1 B7 A1
G2 H4 B7 H1 VP G1 VP A1
G2 H1 B7 B2 H2 H4 VP G1 VP A1
G1 H4 VP H2 VP A1
H2 H4 B7 B2 VP G1 VP A1
B2 G1 B7 A1
B2 H4 B7 A1 H2 G1
G1 H2
H2 G1 B7 A1
G1 A1 B7 H2
G1 B2 B7 H4 VP H2 VP A1
B2 H4 B7 A1 G2 G1 H2 H1
H1 H2
H2 H1 B7 A1 G2 G1
G2 A1 B7 G1
G2 A1 B7 G1 H2 H1
H1 H2
    
```

GRAND PRIX D'EUROPE 1991

29

par Marc TASTET

			Rome	Camb	Cope	Brux	Paris	Total
Leader	Imre	GB		200		200	90	490
Shaman	David	US		90		90	140	320
Marconi	Francesco	I	200				6	206
Feldborg	Karsten	DK			200	3	0	203
Murakami	Takeishi	J					200	200
Brusca	Augusto	I	60		90		0	150
Caspar	Emmanuel	F		10		140	0	150
Penloup	Dominique	F	0	140	1	3	0	144
Berner	Nils	S			140	3		143
Puget	Jean-François	F	140					140
Tastet	Marc	F	5	60	50	-3	0	115
Ghirardato	Paolo	I	90					90
Feinstein	Joel	GB		0		60	25	85
Jensen	Erik	DK			15		50	65
Edmead	Garry	GB		30		22		52
Kozuka	Katsuhiko	J					50	50
Vallund	Henrik	DK			50	0		50
Plowman	Guy	GB				40	6	46
Melnikov	Aleksandr	SU		30				30
Svirskiy	Dmitri	SU		30				30
Andriani	Bintsa	F	27	0		0	0	27
Antonelli	Stefano	I	27				0	27
Puzzo	Luigi	I	27					27
Tardia	Walner	I	27					27
Barnaba	Donato	I	0		25			25
Handel	Mike	GB		0			25	25
Johansen	Niklas	S			25	0		25
Brightwell	Graham	GB		0		22		22
Jeangille	Luc	B				22	0	22
Bhagat	Peter	GB		10			6	16
Andersson	Rikhard	S			10			10
Stepanov	Oleg	SU		10				10
Perotti	Mauro	I	0				6	6
Ralle	Paul	F					6	6
Maccheroni	Alessandro	I	5					5
Privitera	Biagio	I	5					5
Delfante	Eric	B				3	0	3
Syrén	Ingerun	S				3		3
Berner	Johan	S			1			1
Lazard	Emmanuel	F		0	1			1
Nielsen	Erik	DK			1		0	1
Vallund	Torben	DK			1			1

Le Grand Prix d'Europe 1991 s'est achevé sur la large victoire d'Imre Leader, qui a remporté le tournoi de Bruxelles et qui a fini troisième à Paris. Revenons un peu sur le tournoi de Bruxelles, premier du nom, qui s'est déroulé au mois de juillet. Je crois qu'on peut dire que ce fut un succès puisqu'il a attiré 32 joueurs et que le tournoi fut de haut niveau. La tradition a été respectée : il y a eu un Français en finale, Emmanuel Caspard, qui a malheureusement terminé second dans la lignée de ses nombreux prédécesseurs. Il a laissé passer sa chance au coup 54 dans la troisième partie de la finale (il aurait pu faire nulle, ce qui lui suffisait) mais il lui restait peu de temps et ce n'était pas évident. Il faut dire aussi pour être honnête qu'Imre Leader avait une position largement gagnante qu'il a sabotée peu à peu en accumulant les erreurs (il était exténué en fin de tournoi).

Le classement final du Grand Prix d'Europe ne tient compte que des trois meilleurs scores. Mais en fait, je suis le seul à avoir marqué des points dans plus de trois tournois donc ça ne change presque rien.

GRAND PRIX DE FRANCE 1991

par Marc TASTET

Il m'a paru inutile de publier le classement définitif du Grand Prix de France 1991, puisqu'il n'y a eu qu'un tournoi depuis celui paru dans Fforum 21 et que le classement n'a quasiment pas changé. (Cela tombe bien car il n'y aurait pas eu la place). Seul, parmi les joueurs français, Paul Ralle a marqué des points au tournoi de Paris (6 points pour être précis), les autres réalisant un zéro pointé.

La finale du Grand Prix a donc réuni les 22 et 23 septembre les six premiers joueurs de ce classement à l'exception de Didier Piau qui avait déclaré forfait et que j'ai donc remplacé puisque j'étais septième sur la liste.

Ce tournoi a été âprement disputé, puisque au bout de 10 rondes tout le monde finit entre 4 et 6 points ! Il y eut de nombreux retournements de situation: Bintsa Andriani et Paul Ralle qui étaient en tête le samedi soir après 7 rondes perdaient leurs 3 parties du dimanche matin et terminaient derniers ex aequo. En revanche, Philippe Juhem, après un départ catastrophique comme il les aime (3 défaites en 3 rondes) terminait très fort. Le classement après 10 rondes:

- | | |
|--------------------------------------|------|
| 1 Philippe Juhem et Emmanuel Caspard | 6/10 |
| 3 Marc Tastet | 5,5 |
| 4 Dominique Penloup | 4,5 |
| 5 Bintsa Andriani et Paul Ralle | 4 |

La finale (inédictable) opposa donc Juhem à Caspard et le premier l'emporta 2 à 0 assurant par là-même sa place au championnat du monde.

TOURNOI ILE-DE-FRANCE 5

Ce tournoi sera la dernière occasion pour l'équipe de France de s'entraîner avant le Mondial !

Ouvert à tous, sauf aux ordinateurs, il se déroulera selon le système suisse simple en 7 rondes sur une journée le

dimanche 27 octobre à 9h45

Lieu du tournoi : contacter la FFO
(1) 45 35 55 86

**CHAMPIONNAT DU MONDE 1991
NEW-YORK**

**du vendredi 8
au dimanche 10 novembre 1991**

L'équipe de France, composée de trois joueurs et de leurs accompagnateurs, cherche une solution d'hébergement à New-York, à prix légers. Pour toute suggestion
contacter la FFO (1) 45 35 55 86

CHAMPIONNAT DE FRANCE 1991

Les **sélections** du championnat de France 1991 se dérouleront pendant les week-ends du 19 octobre au 17 novembre dans plusieurs villes de France.

Les dates de certains tournois sont déjà annoncées, d'autres seront connues prochainement. Mais, dans tous les cas, il est nécessaire de s'inscrire sans attendre : **faute d'inscriptions préalables, un tournoi de sélection peut être annulé.**

Inscriptions : s'inscrire rapidement auprès de la FFO à Paris, soit par écrit, soit par téléphone (répondeur) au (1) 45 35 55 86.

Villes ayant annoncé une sélection

Moulins, le 19 octobre
Pérenchies (Lille), le 19 octobre
Cergy-Pontoise, le 26 octobre
Sophia-Antipolis, le 27 octobre
Toulouse, le 27 octobre
Bordeaux, le 10 novembre
Paris, le 17 novembre

et aussi :

Aix-Marseille, Chambéry, Dieppe, Lyon,
Montpellier, Mulhouse, Rennes, Strasbourg,
Tours, Vélizy-Bièvres.

Les organisateurs sont priés de faire connaître leurs dates rapidement. Elles seront communiquées aux inscrits sur simple appel à la FFO.

**La finale du Championnat de France
1991**

**se déroulera à DIEPPE
le samedi 30 novembre
et le dimanche 1er décembre.**

Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86

**CANNES (06)
FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX**

du 15 au 23 février 1992

Dans le cadre du festival, la FFO organisera de nombreuses animations "Othello" (notamment sur son stand), avec parties simultanées et deux tournois :

TOURNOI "GRAND PUBLIC"
ouvert à tous, dans le cadre du festival

et
**TOURNOI PREQUALIFICATIF
POUR LE MONDIAL 92**

Le samedi 22 et le dimanche 23 février

Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86

TOURNOI ILE-DE-FRANCE 6

Ce tournoi, ouvert à tous, est prévu en principe le samedi 14 décembre, mais cette date reste à confirmer.

Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86

TOURNOI PERMANENT SUR MINITEL

Un tournoi permanent, sous une forme originale de "défi", est organisé par le club OTH'ELIOTT sur le serveur

3615 ELIOTT

ou 3614 NESS (libre à certaines heures)


ou RTC Paris (1) 42 79 80 80 (abonnés)

Pour y participer, voir rubrique *OVL
ou contacter LEGOLAS

RESPONSABLES LOCAUX FFO ET CLUBS D'OTHELLO

31



































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 les changements d'adresse, de téléphone ou d'heures de réunion.

Un club est repéré par le signe  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 à la F.F.O. : (1) 45 35 55 86, ou écrivez à F.F.O. (Clubs), B.P. 147, 75062 PARIS CEDEX 02. 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 cherche un local pour l'hiver. Contactez Dominique Penloup si vous avez une idée,

Stéphane Massé envisage de créer un club à Bièvres dans l'Essonne. Si vous ne l'avez déjà fait, contactez-le dès maintenant pour lui donner vos préférences quant au jour et à l'heure de réunion.

- Luc Rivière
 93 65 36 98
21 rue de Gonelle
Le Haut-Sartoux
Sophia-Antipolis
06560 VALBONNE
- Serge Trombetta
 93 81 31 40
82 Bd du Cimiez
06000 NICE
- Hervé Doutez
 91 47 46 29
166 rue du Camas
13005 MARSEILLE
-  Isabelle Goussard
 48 26 26 95
Brouillamnon Plou
18290 CHAROST
-  Bruno Draper
 61 58 17 81
31000 TOULOUSE
-  Didier Aleaume
 56 45 56 00
17 avenue Pasteur
33600 PESSAC
-  Denis Rouillon
 47 37 43 27
Club le mercredi à 20h30
Au Petit Fauchoux
23 rue des cerisiers
37000 TOURS
- Marc Tastet
"Bordenave"
Saint-Pandelon
40180 DAX
- Francis Cayron
Bâtiment H2
Résidence Lamarche
54200 ECROUVES
-  Guilain Dorsimont
 20 39 89 66
Club : CCAL Dr NUYTS
2 rue Gambetta
59840 PERENCHIES
- Jacques Basset
36 rue des Fruges BP 11
62130 St-PAUL SUR
TERNOISE
- Jean-Claude Delbarre
 27 96 92 84
Ibis rue Charles Paix
Courchelettes
59500 DOUAI
- Yannick Hervé
 88 27 77 96
9 rue Albert Einstein
67200 STRASBOURG
-  Foyer des élèves de
l'Ecole Nat. Sup. Physique
de Strasbourg (ENSPS)
7 rue de l'Université
67000 STRASBOURG
Le mardi à 20h au 3e étage.
 88 27 77 96
-  Paul Freyss
 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 ILLZACH
- Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 OULLINS
- Laurent Pélissier
 78 58 97 42
57, rue Sébastien Gryphe
69007 LYON
-  Thierry Barbot
Club Normale Sup Lyon,
le lundi soir à 20 h près
du bar des élèves (sauf
vacances scolaires)
46 Allée d'Italie
69364 LYON CEDEX 07
- Dominique Penloup
 (1) 48 87 19 74
26 rue Rambuteau
75003 PARIS
-  Club du Luxembourg
Le club est ouvert jusqu'au
mois de novembre environ,
(selon le temps), au jardin
du Luxembourg, le mercredi
et le samedi à partir de 14h,
près des courts de tennis.
Amenez votre Othellier.
(Coin nord-ouest du jardin)
Contact: Dominique Penloup
 (1) 48 87 19 74
-  Club Normale Sup Paris
Le mardi à 20h30
Pour plus de détails,
contactez Emmanuel Lazard
 (1) 45 35 55 86
- André Bracchi
 (1) 39 50 86 35
15 rue de l'Orangerie
78000 VERSAILLES
- Jean-Manuel Mascort
 (1) 30 24 31 64
3 passage Juliette
78220 VIROFLAY
- François Aguillon
 (1) 64 49 36 09
Kerguelen 1
1 rue du Haras
91240 St MICHEL SUR
ORGE
- Stéphane Massé
 (1) 69 85 34 50
C.R.S n°8
Domaine du bel air
B.P.8
91570 BIEVRES
- Elie Cali
 (1) 48 25 43 01
4 impasse Durvie
92100 BOULOGNE
- Dominique de Ribbentrop
 (1) 30 38 11 58
7 Justice Pourpre
95000 CERGY
- Bintsa Andriani
22 rue Pierre Perdue
95800 CERGY SAINT
CHRISTOPHE
-  OTH'ELIOTT
Club minitel: 3614 NESS
ou 3615 ELIOTT
RTC (pour les abonnés):
(1) 42 79 80 80
Contact: Michèle Léry
 (1) 45 31 50 62
75015 PARIS

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.

3<

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 :

Adulte: 120 F. Résident à l'étranger:150 F. Moins de 18 ans: 90 F.

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 :

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Tournois débutants | <input type="checkbox"/> Livres sur Othello |
| <input type="checkbox"/> Compétition | <input type="checkbox"/> Clubs |
| <input type="checkbox"/> Stages d'initiation | <input type="checkbox"/> Anciens numéros de FFORUM |
| <input type="checkbox"/> Tournois ordinateurs - Nom de votre programme : | |
| <input type="checkbox"/> Autres (préciser) : | |

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

Date et signature :

3<