

PROPORUM

HIVER 1992

N° 23

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

Noir joue et gagne...

EDITO...

Bonjour et bonne année 1992 !

L'an 1991 aura donc été l'année des nouveautés puisqu'on a vu l'avènement d'un nouveau champion du monde et d'un nouveau champion de France (cf le magazine pour plus de détails). Pour ce qui est des joueurs Français dans les compétitions internationales, le bilan est un peu moins bon qu'en 1990 mais la France continue son impressionnante collection de deuxièmes places dans les tournois : Jean-François Puget à Rome, Dominique Penloup à Cambridge, Emmanuel Caspard à Bruxelles, Paul Ralle et l'équipe de France au championnat du monde. Souhaitons qu'en 1992 ces deuxièmes places se transforment en premières !

Le dépouillement des élections au conseil de la FFO a eu lieu en public le dimanche 17 novembre 1991 lors de la sélection de Paris pour le championnat de France. Sur 56 bulletins reçus, Bruno de la Boisserie a obtenu 52 voix, Jean-Manuel Mascort 34 et Thierry Barbot 10. Bruno de la Boisserie et Jean-Manuel Mascort ont donc été déclarés élus au Conseil de la FFO. Le nouveau conseil s'est réuni le lundi 2 décembre 1991 et a procédé aux élections en son sein. Emmanuel Lazard a été réélu président de la FFO, Jean-Manuel Mascort a été reconduit dans ses fonctions de trésorier, et Bruno de la Boisserie a été élu secrétaire. Je me permets de féliciter les trois candidats aux élections pour leur dévouement à la noble cause de la FFO et de remercier Didier Piau pour les 3 ans de bons et loyaux services qu'il a fournis au sein du conseil de la FFO.

L'assemblée générale annuelle de la FFO se tiendra le samedi 25 janvier 1992 à 18h dans un lieu à préciser (téléphoner à la FFO au (1) 45 35 55 86) à l'issue d'un tournoi IDF en 5 rondes qui débutera exceptionnellement à 13h pour être fini à 18 heures. Ne manquez pas ce rendez-vous annuel ou vous pourrez exprimer vos idées et vos sentiments sur la FFO. Si vous ne pouvez vous y rendre, pensez à donner un pouvoir à quelqu'un qui vous représentera. Pour cela vous pouvez découper (ou photocopier si vous ne voulez pas abîmer FFORUM) le bon pour pouvoir qui se trouve en page 18.

Comme promis, vous retrouvez désormais la rubrique régulière intitulée "Initiation" avec ce trimestre un excellent article sur la cheminée écrit par Didier Piau. Il s'adresse avant tout aux "débutants" mais, à mon avis, tout le monde sera intéressé.

Deux adhérents nous ont signalé qu'ils n'avaient pas reçu "Contact FFO 1 n°13" qui a été envoyé juste après le championnat du monde (vers le 12 novembre 91), et peut-être est-ce dû à un problème de courrier. Si c'est votre cas et si vous désirez le recevoir pour compléter votre collection, demandez-le à la FFO.

*A bientôt,
Marc TASTET*

SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Alexandre CORDY

Dominique De RIBBENTROP

Jean-Claude GERARD

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Didier PIAU

Sylvain QUIN

Marc TASTET

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 27)	1
EDITORIAL (Bonne Année 92 !)	2
SOMMAIRE (Da ! Ralle !)	3
MAGAZINE (les petites histoires...)	4
INITIATION (Feu de cheminée)	10
MARTIN GALE (Le retour)	14
PARTIE COMMENTEE (un bon coup)	16
COUPON (Assemblée générale)	18
CLASSEMENT F.F.O. (Où suis-je ?)	19
LES ECHOS D'OTHELLO (Hello, hello...)	20
LES CASES X DEFENSIVES (jeu hard)	22
THOR (Un programme qui tue...)	24
GRAND PRIX DE FRANCE (on repart !)	26
SOLITAIRE (cf aussi page 1)	27
AGENDA (Dates des championnats)	28
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX	29
ADHESION (Des sous, des sous !)	30

MAGAZINE

PERENCHIES 91

par Alexandre Cordy

Nous étions quinze, le week-end de la mi-septembre à Pérenchies (banlieue de Lille), pour la préqualif' du Championnat du monde 1991. Après avoir paniqué durant tout un voyage à travers Lille, dans un métro d'enfer sans conducteur - le "Val", génial engin, démarre tout seul, roule tout seul ; heureusement, il s'arrête aussi tout seul, où il faut, là où lui dit de faire une voix féminine, hélas synthétisée - je mets le pied sur le quai désert du terminus. Pas un othellomane à l'horizon. Ce tournoi commençait bien pour moi. Sûr que j'allais le gagner haut la main, faute de participants ! Hélas, le rêve de gloire fut bref. A peine l'escalator dévalé, compact, le groupe des othellophiles me fixait d'un regard vaguement hostile. J'arrivais trop tôt : une partie passionnante, entamée entre Marc Tastet et Guilain Dorsimont, à cheval sur un muret de béton, sous l'oeil de Dominique Penloup, Bintsa Andriani et Dominique Lecouffe, animateur du CCAL, n'était pas arrivée à sa conclusion logique : l'effondrement du valeureux Guilain.

Manifestement, je dérangeais. Je me suis donc confondu en excuses. Non seulement j'arrivais trop tôt, mais encore, moi, le pelé, le galeux, le "petit joueur de rien du tout", j'avais le front de me

mêler aux grrrrrands joueurs, parmi les plus grands de tous les temps, avec cette prétention de vouloir jouer contre eux. O surprise, ils m'accueillent comme un frère.

Le lendemain samedi, c'était le tournoi. Une charmante réception dans une vaste salle moderne, et les premiers résultats tombent. Guilain survolté : 64-0. Marc affronte Philippe Juhem (arrivé le matin) et gagne. Bintsa, distrait, accorde une jolie victoire à un joueur du cru. Il se rattrapera, déchaîné, incendiant à 64-0 un inconscient nommé Stéphane Massé, le même qui, le dimanche, me battra (38-26) alors que, face à "Bip", j'avais été excellent la veille et que je m'étais même permis, dans la foulée, d'accrocher l'inaccessible Juhem. Dominique, lui, voyait les choses de haut, collectionnant paisiblement de bons résultats, non sans de petits faux pas qui le limiteront à une quatrième place finale, un peu sévère. Bintsa, brillant, se retrouve troisième alors que tout le monde le voyait en finale : un résultat un peu déconcertant qui n'a tenu qu'à un fil.

Pendant ce temps, Marc, impérial, fait un 10 sur 11 mais trébuche en définitive contre Philippe qui emporte le tournoi, grâce à un curieux parcours en dents de scie.

A signaler la soirée super-sympa du samedi, sans laquelle un tournoi d'Othello ne serait pas ce qu'il doit être : subtils, les organisateurs nordistes nous avaient conviés dans un estaminet à la flamande où nous avons englouti force tartines au lard, arrosées de torrents de bière. Superbe fraternité autour de cette vaste table où se pressaient le groupe du Centre Culture Animation Loisirs, nos amis parisiens, et le grand organisateur de ces réjouissances, j'ai nommé Guilain Dorsimont à qui va toute notre reconnaissance pour cette soirée hyper-réussie !

Classement final :

1.	Juhem P.	7 (+2/3)
2.	Tastet M.	10 (+1/3)
3.	Andriani B.	7
	Penloup D.	7
	Decoeyère E.	7
6.	Delfante E.	6
	Gruson T.	6
	Massé S.	6
9.	Alard S.	5
	Delfante C.	5
	Dorsimont G.	5
	Grandchamp M.	5
13.	Cordy A.	4
	Gruson C.	4
	Laure C.	4

En direct (légèrement différé) de Pérenchies, Alexandre Cordy.

UNE FEMME GAGNE UNE SELECTION DU CHAMPIONNAT DE FRANCE !

par Jean-Claude Gérard

C'est en effet un événement de taille qui vient de se produire pour la première fois dans l'histoire d'Othello. Car c'est en effet à Yzeure (ix-heures et quart pour les retardataires) que les Collay sister & brother avaient

organisé la sélection bourbonnaise du Championnat de France, édition 91. Une douzaine de Moulinois et deux Parisiens, dont un Dacquois et un Spinalien se retrouvèrent dans la grande salle affectée

habituellement à l'usage de cafétéria au lycée technique. Une salle qui mérite que l'on s'y arrête pour admirer ses hautes voûtes envoûtantes et ses arcades datant de l'époque où elle abritait les séminaires du

prieuré local ; ses aménageurs modernes ont choisi un carrelage de bon ton, rappelant par ses ocres et ses jaunes clairs les dalles du temps jadis. Ajoutez-y un bar où la cervoise et l'hydromel coulent à flot, abondamment garni de Mars, Kit-Kat et autres Deux-Doigts-Coupe-Faim par les bons soins de maman Collay, parfaite hôtesse de céans.

Après que l'arbitre (salut Sylvain), spécialement dépêché sur place par la Fédé pour... arbitrer, eut brièvement rappelé les règles essentielles du jeu, il annonça les premiers appariements et tous assirent leurs espoirs et leurs illusions face à leur adversaire. "Désolé", dis-je au Dacquois d'un air entendu ! Il l'entendit si bien qu'il gagna la première ronde et que je pus lui confirmer à quel point j'avais eu raison d'être désolé ! La deuxième ronde vit

ma seconde défaite face à un espoir local, Alain Roy, dont, à mon avis, vous entendrez encore parler dans ces colonnes. Simultanément, Sophie et Frédéric Collay montraient leur détermination : la troisième ronde vit se dérouler une sorte de finale avant la lettre et une vraie lutte fratricide, et la petite soeur renvoya son grand frère à ses chères études. Et c'est un rien déconfit que Frédéric assista au sans-faute de sa frangine.

L'arbitre (salut Sylvain) annonça les résultats et tous furent chaleureusement applaudis pour leurs efforts et leurs performances. Y compris l'arbitre (salut Sylvain) qui fut ovationné par l'unanimité des participants pour avoir arbitré cinq parties sur cinq, à la fois seul et avec brio.

Pour terminer, je dois signaler la présence en ces lieux hospitaliers du grand reporter de

"La Montagne", le journal local, accompagné de son photographe, (serai-je publié ?) et souhaiter à tous les Moulois de continuer à gravir la montagne du classement FFO en toute simplicité, sans devenir "Collay monté" !

Classement final :

1.	S. Collay	5/5
2.	F. Collay	4
	A. Roy	4
4.	S. Tastet	3
	J.C. Gérard	3
6.	S. Desfournaux	2,5
	C. Veniant	2,5
8.	S. Le Gall	2
	A. Martin	2
	J.F. Desvignes	2
	J. Novial	2
12.	A. Labeyrie	1
	L.S. Jalicous	1
	F. Boyer	1

NEW YORK, NEW YORK 91

Par Emmanuel Lazard

Décidément, les voyages à l'étranger ne me réussissent pas. Souvenez-vous : l'an dernier j'avais mal au crâne (voir Fforum 19). Cette fois-ci, je suis revenu avec un torticolis. A force de lever le tête pour voir le haut des gratte-ciels disparaître dans les stratus, ça devait arriver. Je vous rassure tout de suite, le quinzième championnat du monde ne s'est pas déroulé à la Défense mais à New-York, en plein Manhattan.

32 joueurs de douze pays différents ont effectué le déplacement pour venir s'affronter sur l'othellier. Un nouveau venu cette année, le Canada, dont les trois représentants ont fait bonne figure. Et une surprise de dernière minute, la participation de notre ami Bintsia Andriani. Venu comme spectateur, il décida au dernier moment de représenter Madagascar dont il est aussi citoyen. L'organisateur américain prit aussi la liberté d'inviter une équipe féminine, choisie par ses soins.

Le tournoi avait lieu dans un grand hôtel de New-York : le service fut impeccable. Tous les matins un petit déjeuner buffet était proposé aux joueurs et des boissons diverses étaient disponibles toute la journée.

Tout était donc réuni pour que nous puissions assister à un tournoi spectaculaire. Et du côté des français ? Philippe Juhem semblait en bonne forme : il avait gagné les deux derniers tournois préqualificatifs. Paul Ralle, pour sa septième participation, restait une valeur sûre ; il avait d'ailleurs remporté le tournoi IDF 5, deux semaines auparavant. Quant à Didier Piau, il m'avoua être en "petite forme". Du côté des étrangers, on retrouvait les grosses pointures du circuit, à part Imre Leader qui n'avait pu se libérer et Peter Bhagat. Que les hostilités commencent...

Pas de surprise à la première ronde : Bintsia, alors dans une position gagnante contre Paul, joue un coup sans

voir qu'il doit retourner toute une colonne et finit par perdre 30-34. Les favoris gagnent, à l'exception de Brian Rose qui perd 24-40 contre Johan Englund, comme à la première ronde l'année dernière. A la deuxième ronde, Englund accroche Graham Brightwell à son tableau de chasse, tandis que Didier perd contre Oleg Stepanov. Au passage, David Shaman inflige un 50-14 à Philippe. Pour l'instant, les Russes sont les seuls à avoir 6 points sur 6 possibles. Joie de courte durée, puisque à la troisième ronde Melnikov empoche un petit 33-31 face à son compatriote Svirskiy, et que Paul venge Didier en gardant 40 pions contre Stepanov. A la pause déjeuner, seuls Shaman, Kaneda, Ralle et Melnikov sont invaincus. Les deux premiers nommés battent respectivement les troisième et quatrième et à la cinquième ronde, c'est le choc. Première défaite de Kaneda dans le circuit international et première victoire de Shaman

⑥

face à un joueur japonais lors d'un mondial : depuis 1982, il avait perdu 13 parties. Pendant ce temps, les choses ne s'améliorent pas pour les Russes qui perdent leurs trois parties. Sur sa lancée, Shaman bat Didier dans une partie très serrée. Didier prit l'avantage en ouverture mais ne réussit pas à concrétiser. Finalement, il rate la nulle au coup 45 et s'incline 28-36. A la dernière ronde il affronte le canadien Springer et m'avoue être content de pouvoir terminer la journée sur une partie moins tendue. Shaman bat Rose et termine la première journée en tête avec 7 points sur 7. Kaneda est en embuscade avec 6, alors que Paul, Didier, Svirskiy et Melnikov, avec 5, précèdent de peu Rose avec 4,5. La mauvaise nouvelle vient de Alain Daix qui doit déclarer forfait, victime d'une mauvaise grippe.

Le lendemain, Shaman continue sa performance en remportant toutes ses parties et termine la phase préliminaire invaincu. Rose remporte une partie disputée face à Kaneda et finit à 10 points sur 13, ayant fait nulle avec Paul. Celui-ci réussit à préserver son avance et termine quatrième. Plusieurs fois, il s'est retrouvé en difficulté mais, sachant que tout faux pas pouvait lui être fatal, sortait le grand jeu et mystifiait ses adversaires : le grand Paul. Didier perd trois parties face à Paul, à Kaneda et à Melnikov et ne peut se qualifier. Samedi soir, Philippe terminait déçu la journée avec seulement trois victoires. Heureusement, le lendemain il se reprend et remporte trois parties d'affilée (Perotti, Johnson et Stepanov). Las, l'après-midi lui est néfaste et il perd ses trois dernières parties (Kaneda, Melnikov et Ohyanagi). Fin du premier acte.

Grâce à leurs excellentes performances, les USA remportent le titre par équipe avec 29 points (record). "Juste" derrière, la France avec 23,5 et la Russie avec 22.

Après une bonne nuit réparatrice, c'est le grand jour

pour quatre d'entre eux. Les autres joueurs en profitent pour échanger abonnements, programmes, conseils, revues, analyses... Et les demi-finales commencent. Dans la première, Paul sort une variante au coup 9 de la campagnarde. David joue l'ouverture un peu vite et se retrouve rapidement à l'extérieur. Et nous voilà revenus au bon vieux temps du bétonnage en 84 ! Pas de problème pour Paul qui l'emporte 39-25. Dans l'autre demi-finale, Kaneda a bien des difficultés à se défaire de Rose, tellement de mal que Rose se retrouve avec une partie gagnante ! Finalement, après des erreurs de part et d'autre, c'est Rose qui commet la dernière et perd 28-36. Petite pause et retour dans l'arène pour la revanche. La partie Shaman-Ralle est très disputée mais David se trompe dans une finale gagnante et laisse Paul se qualifier 34-30. La deuxième partie voit Kaneda prendre rapidement l'avantage et l'emporter 36-28, sans erreurs en fin de partie. Dans leur partie de départage, Shaman bat Rose pour la troisième place. Vient l'heure de l'affrontement. A ma droite Paul Ralle, ancien champion du monde et deux fois finaliste malheureux ; à ma gauche, Shigeru Kaneda, champion japonais faisant ses débuts dans le circuit international. La finale ne tint pas toutes ses promesses, probablement en raison du manque de préparation de Paul. A chaque fois, Paul semblait gêné dans l'ouverture et se faisait petit à petit asphixier. Et en deux parties, Kaneda devint le neuvième champion du monde d'Othello.

La soirée se termina dans un endroit rempli de jeux vidéos, d'un circuit de voitures miniatures, de paniers de basket et de bien d'autres choses. Et pour ne pas faillir à la tradition, je me suis bu la moitié d'une bouteille de vodka russe...

On peut s'interroger sur ce qui manque à nos représentants pour décrocher le titre suprême. Après avoir discuté avec eux, il

se dégage un consensus sur le manque de préparation, principalement en ouvertures. Ils regrettent de ne pas avoir plus travaillé avec d'autres joueurs français. Pourtant tous les outils sont disponibles : adversaires informatiques, analyseur de finales, bases de données... Sachons donc développer pour l'an prochain une dynamique de groupe !

Classement Final :

1.	S. Kaneda (J)	11/13
2.	P. Ralle (F)	9,5
3.	D. Shaman (USA)	13
4.	B. Rose (USA)	10
5.	A. Melnikov (SU)	8
	D. Piau (F)	8
7.	G. Brightwell (GB)	7
	K. Feldborg (DK)	7
	O. Stepanov (SU)	7
	F. Marconi (I)	7
	D. Svirskiy (SU)	7
	A. Kierulf (N)	7
	A. Brusca (I)	7
14.	J. Feinstein (GB)	6,5
	N. Berner (S)	6,5
	J. Mironova (Fem.)	6,5
17.	P. Juhem (F)	6
	M. Handel (GB)	6
	L. Back (CND)	6
	G. Johnson (USA)	6
	M. Perotti (I)	6
	B. Andriani (MDG)	6
	C. Springer (CND)	6
24.	P.E. Wahlberg (S)	5,5
	T. Yasui (J)	5,5
26.	J. Englund (S)	5
	S. Alard (B)	5
28.	M. Ohyanagi (J)	4,5
	T. Prime (CND)	4,5
30.	L. Cagley (Fem.)	4
	H. Verrill (Fem.)	4
32.	A. Daix (B)	0

Classement par équipe :

1.	USA	29
2.	FRANCE	23,5
3.	RUSSIE	22
4.	JAPON	21
5.	ITALIE	20
6.	ANGLETERRE	19,5
7.	SUEDE	17
8.	CANADA	16,5
9.	EQUIPE FEM.	14,5
10.	DANEMARK	7
	NORVEGE	7
12.	MADAGASCAR	6
13.	BELGIQUE	5

Voici quelques parties tirées du dernier championnat du monde.

Finale 1

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

P. Ralle 27
S. Kaneda 37

Finale 2

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

S. Kaneda 33
P. Ralle 31

Demi-finale 1

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

P. Ralle 39
D. Shaman 25

Demi-finale 1

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

B. Rose 28
S. Kaneda 36

Demi-finale 2

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

D. Shaman 30
P. Ralle 34

Demi-finale 2

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

S. Kaneda 36
B. Rose 28

Départage 3/4

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

B. Rose 28
D. Shaman 36

Ronde 5

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

D. Shaman 35
S. Kaneda 29

Ronde 6

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

D. Piau 28
D. Shaman 36

Ronde 7

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

B. Rose 30
D. Shaman 34

Ronde 9

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

S. Kaneda 24
B. Rose 40

Ronde 10

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

B. Rose 32
P. Ralle 32

CHAMPIONNAT DE FRANCE

par Sylvain Quin

La mer avait une couleur que Chateaubriand eût aimé décrire, et l'encre du ciel était agitée de soubresauts qui faisaient écho aux battements de nos cœurs. Enfin bref, c'était le championnat de France d'Othello, il faisait Dieppe, on était le petit vent frisquet au 30 Novembre 1991.

Ce drame moderne n'a respecté aucune règle du théâtre classique. Il n'y a eu ni unité de lieu (la première partie s'est déroulée au domaine des Roches (tranquille ce domaine, on y reviendra (dommage que la mer ne lèche pas le pied du bâtiment (quoique dans ce cas, c'eût été humide (bien qu'avec une petite laine (m'en parlez pas, je suis venu sans pull et ai pris froid))))), la seconde à l'hôtel de ville), ni unité de temps (il a fallu deux jours pour mettre tout le monde d'accord (enfin, y en a qui n'ont pas eu le choix (faut toujours se préparer pour un championnat vous dis-je (ou alors préparer les autres (j'ai essayé, je vous le recommande (pis si ca marche pas, c'est la faute de l'élève (facile non ?))))))), ni unité d'action (à quand un championnat avec 4 joueurs (super reposant (enfin, pour l'arbitre))).

PS : l'avantage de la frappe de texte sur ordinateur c'est qu'il (l'ordinateur) peut même compter les parenthèses. Et puis bien qu'il me vienne en mémoire une méthode pour évaluer la lisibilité d'un texte qui consiste à compter le nombre de mots compris dans une phrase, je vous déconseille de faire ce calcul pour la seconde phrase du paragraphe précédent.

Tous les habitués étaient là, sauf Jean-François (un joueur qui a joué jadis), Luc (pour cause d'heureux événement), etc... (ça, c'est pour ne vexer personne, fine psychologie). Un joueur non-classé faisait fonction d'arbitre (invraisemblable, mais bon, on a même connu des programmes qui gagnaient des parties !). Enfin, une trentaine de joueurs se sont affrontés.

Les organisateurs locaux (Philippe Coulon, animateur de la ludothèque de Neuville-lès-Dieppe, et la ville de Dieppe) avaient bien fait les choses : ils avaient prévu hébergement et restauration sur le lieu même du tournoi ce qui a facilité la vie des joueurs.

Bon, on va vous raconter un peu le déroulement, mais ça risque d'être moins impartial que si c'était l'ordinateur qui avait fait le texte.

La veille au soir, repas pris dans un petit restaurant sur le port. Pendant que certain se fait remarquer en prenant deux entrées, Didier (Piau) et Sophie (Collay) s'expliquent avec un jeu bizarre aux pions bicolores. La légende dit que Sophie a gagné au moins une partie, mais sait-on jamais avec la galanterie des hommes (qui a dit "la mauvaise foi des autres" ?).

Première ronde : 100 % des gagnants ont joué (dommage que 100 % des perdants en aient fait autant). Petit détail, Sophie la tueuse sacrifie allègrement et trouble Dominique (Penloup) qui perd en finale. Didier gagne.

Seconde ronde : rien de bien spécial, si ce n'est un vieux ancien, Jean-Claude (Delbarre), qui surprend Paul (Ralle), et une certaine Sophie

la tueuse qui bat sur la fin un ancien champion de France. Didier gagne.

Troisième ronde : tout se passe normalement. La tueuse blabla blabla blabla Elie Cali. Didier gagne.

Quatrième ronde : un certain Olivier (auteur de programme d'Othello (voir la remarque un peu plus haut à ce sujet)) arrête la cavalcade de notre tueuse nationale (qui perd ainsi la possibilité de rencontrer Didier à la ronde suivante pour déterminer qui sera le(la) premier(e) joueur(se) à être seul(e) en tête du tournoi). Didier gagne.

Bon, c'est intéressant, mais je vais m'arrêter là dans la suite des rondes, et ceci pour deux raisons : la première parce que je n'ai pas le détail des rencontres et que ma mémoire est faillible, la seconde parce que je n'ai plus rien de rigolo à dire sur Sophie, et la troisième (je sais, j'avais dit deux (quand je vous disais que ma mémoire était faillible)) que j'ai d'autres petites choses à écrire.

Dans le tournoi en onze rondes, après la première journée, les joueurs qui ont pratiquement toujours tenu le haut du plateau sont Didier (déjà nommé), Marc (Tastet), Olivier (voir plus haut), Paul, Emmanuel (Lazard). et Philippe (Juhem). Rien d'étonnant qu'ils finissent tous les six en tête à la fin (pas tout à fait dans cet ordre (Marc précède Didier d'un demi-point)). Autant dire que les p'tits jeunes (en gros Emmanuel Caspard, Stéphane Nicolet, Sophie Collay, etc... (même explication qu'en début d'article)), n'ont pu venir à bout de la vieille garde. Didier

et Marc se sont pris chacun une partie (en gros Blanc a gagné à chaque fois), Olivier a pris une partie à Didier et Marc a concédé la nulle à Emmanuel (Caspard). Paul et Philippe ont pris un départ assez moyen et n'ont pu revenir jusqu'au sommet.

Le dimanche après-midi, après un repas vite pris, départ pour l'hôtel de ville pour la finale (inédite, aucun des deux joueurs n'a encore gagné de championnat de France). On ouvre le bâtiment pour nous (normal, un dimanche) et nous montons dans une belle salle à l'étage. Les deux joueurs se mettent d'accord pour utiliser un othel-lier grand format et utilisent aussi une horloge japonaise dernier cri. Marc, choisit les blancs pour la première partie qui est très tendue et probablement la meilleure de la finale. Didier sacrifie quand il le faut et emporte la décision. Après le dernier coup, Marc a dit ne pas comprendre que Blanc ne fasse pas au moins 32 pions (en partant de la vision du jeu en début de la finale bien entendu). La seconde partie voit Marc rendre la pareille à Didier et l'emporter un peu plus nettement.

Pour la dernière partie, Marc choisit à nouveau les blancs. Didier n'arrive pas à se concentrer, mais finit par se déclarer prêt puisqu'il faut bien jouer. Il choisit une ouverture très jouée par Marc, la position se dégrade considérablement en milieu de partie, et il abandonne au coup 41. Marc remporte ainsi son premier titre de champion de France.

Petites informations statistiques sur ce tournoi (chacun ses marottes n'est-ce pas ?) : la base de données de Thor contient 131 parties pour ce tournoi, dont 91 perpendiculaires, 39 diagonales et

une parallèle (gagnée par Blanc d'ailleurs). Plus curieux, Noir obtient 54,5% des points (à croire que la parité est plus basse au niveau de la mer).

Sur les deux premières parties de la finale :

1) le coup 17 G6 a déjà été joué en 1991 par Didier contre Jérôme Piat (gain) et par Paul Ralle contre Philippe (défaite). Didier a aussi joué F7 contre le même Philippe (gain). Au coup 19, Didier avait joué C7 contre Jérôme. Au coup 23, Paul avait joué B5 au lieu de A3.

2) le coup 16 a été joué en 1989 et 1990 par Peter Bhagat, Emmanuel Caspard et Didier (entre autres, une partie Marc Tastet-Didier Piau avec le score 16-48 à la sélection de Pérénychies 1990). Au coup 19, Marc avait joué C7 à Pérénychies au lieu de D8.

Classement Final :

- | | | |
|-----|--------------------|----------|
| 1. | Tastet Marc | 9,5 (+2) |
| 2. | Piau Didier | 9 (+1) |
| 3. | Thill Olivier | 8 |
| 4. | Ralle Paul | 7 |
| | Lazard Emmanuel | 7 |
| | Juhem Philippe | 7 |
| | Caspard Emmanuel | 7 |
| | Nicolet Stéphane | 7 |
| 9. | Cali Elie | 6 |
| | Collay Sophie | 6 |
| | Andriani Bintsa | 6 |
| | Penloup Dominique | 6 |
| | Decoeyère Eric | 6 |
| | Mascort J.-Manuel | 6 |
| 15. | Cuvier Christian | 5,5 |
| 16. | Bracchi André | 5 |
| | Le Saout Alain | 5 |
| | Drumel Michel | 5 |
| | Gille Thierry | 5 |
| | Pélessier Laurent | 5 |
| | Collay Frédéric | 5 |
| | Aleume Didier | 5 |
| 23. | de la Boisserie B. | 4 |
| | Trombetta Serge | 4 |
| | Ridel Sylvain | 4 |
| | Emtir Farid | 4 |
| 27. | Eck Tony | 3 |
| | Delbarre J.-Claude | 3 |
| | Roy Alain | 3 |
| 30. | Querré Stéphanie | 2 |

Rendez-vous l'année prochaine... En attendant, voici quelques parties du tournoi dont les deux premières de la finale.

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

Ronde 2

S. Collay 34-30 P. Juhem

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

Ronde 11

E. Caspard 32-32 M. Tastet

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

Finale 1

D. Piau 33-31 M. Tastet

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

Finale 2

M. Tastet 42-22 D. Piau

INITIATION :

L'OUVERTURE CHEMINEE

L'ouverture Cheminée (1f5 2f6 3e6 4f4 5e3 6d6) a la réputation d'être une ouverture paradoxale et donc délicate à jouer. Or, le fil conducteur de cette ouverture, loin de contrevenir aux principes du jeu d'Othello tels qu'ils semblent se dégager aujourd'hui, ce qui constituerait effectivement un paradoxe, consiste bien à suivre scrupuleusement certains de ces principes : les bons !

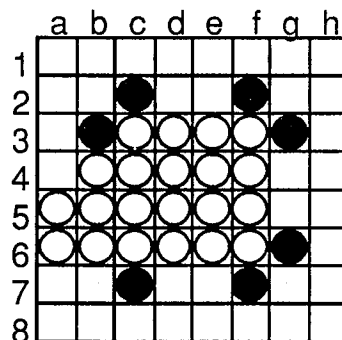
Etudier l'ouverture Cheminée, ou plutôt décrire quelques exemples de l'ouverture Cheminée, servira donc de prétexte pour remplacer des guides superficiels de la théorie des ouvertures (avoir peu de pions, avoir peu de frontière) par des principes stratégiques corrects (garder le centre, ôter les bons coups de l'adversaire, limiter ses coups en général). Quelques exemples, mais significatifs. Il serait en effet illusoire de vouloir décrire toutes les suites de coups possibles dans la Cheminée, d'autant que les interversions y sont nombreuses. Les deux lignes principales (7c4 8f3 9g3 et 7c4 8f3 9g4) sont abordées.

La définition de certains termes stratégiques est rappelée en **gras** comme suit. **Frontière** : ensemble des cases occupées adjacentes à des cases vides. **Centre** : pas de définition précise ; prenez le contraire de la frontière, mélangez avec le barycentre des pions posés mais surtout pas avec les cases d4-e4-d5-e5, vous aurez peut-être le centre. **Interversion** : suites de coups distinctes conduisant à la même configuration de pions. Exemple : 1f5 2d6 3c3 4d3 5c4 et 1f5 2d6 3c4 4d3 5c3.

1. Une position caricaturale

Dans la position ci-contre, Noir a 7 pions, Blanc 21. Pourtant Blanc dispose de 18 coups et Noir de 2 seulement. De plus les coups noirs (a7 et b7) sont tous deux catastrophiques car ils donnent à Blanc une base pour construire méthodiquement des pions définitifs : le coin a8.

Le nombre de pions d'un joueur, ou même l'étendue de sa frontière, ne sont donc pas suffisants pour qualifier sa position. Dans l'ouverture Cheminée, Blanc cherche à construire une masse de pions semblable à celle du diagramme pour ne pas offrir de coups satisfaisants à Noir. Quelles sont les caractéristiques intéressantes pour Blanc de cette position ? Tous les pions de Noir sont en



périphérie et aucun ne permet de transpercer la masse blanche. De plus Noir n'a aucun "petit coup" ne retournant qu'un ou deux pions et ne modifiant pas la situation générale. En fait, dans l'ouverture Cheminée, Noir peut transpercer mais pas de manière avantageuse (§2) ; il se contente donc de petits coups et les deux suites communément utilisées (§3 et §4) laissent à Blanc toutes ses chances.

Coin : une des cases a1, a8, h1 et h8. **Pions définitifs** : une des notions les plus simples et les plus profondes d'Othello ; un pion définitif est un pion qui ne peut plus être retourné jusqu'à la fin de la partie. 33 pions définitifs donnent une position gagnée.

2. L'ouverture ; le coup de la gouttière

Pourquoi le nom de Cheminée ? Les Anciens, qui étaient poètes, ont cru voir dans la position suivante obtenue après 1f5 2f6 3e6 4f4 5e3 6d6, une cheminée blanche surmontée de sa fumée noire :

6d6 retourne trois pions et installe une grande frontière blanche. Pourtant, ce coup est bon. Pourquoi ? Noir peut traverser la masse blanche (7e7) ou jouer un petit coup restant sur le côté des pions blancs (7c4 7c5 7c6 7g4 7g5 7g6).

Montrons d'abord que le coup de la gouttière 7e7, en anglais "drain pipe", est mauvais. Les pions de Noir semblent pourtant idéalement placés en sandwich entre les pions blancs (diagramme). Pour distinguer les effets pervers de 7e7, il faut juger cette position de façon plus dynamique. Après un des coups plausibles de Blanc en d3, f3, d7 ou f7, les pions e3, e5 et e7 vont rester noirs ; ils influencent les deux côtés de la position, la colonne c et la colonne g. Par la suite, Noir aura de grandes difficultés à ne pas retourner dans plusieurs directions à la fois les pions de la colonne f s'il joue sur la colonne g et de la colonne d s'il joue sur la colonne c. Une des suites possibles de 7e7 est 8d7 9c4 10f3 et Noir doit retourner plusieurs pions ou jouer 11f7 donnant le coup tranquille c5 pour Blanc et toujours des problèmes pour Noir. On décrit ce genre de position en disant que les pions noirs sont "mal disposés".

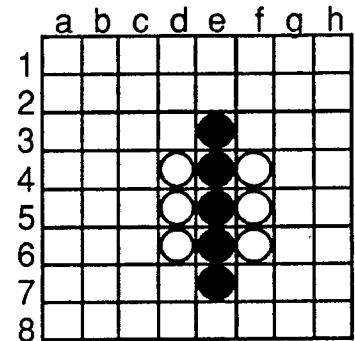
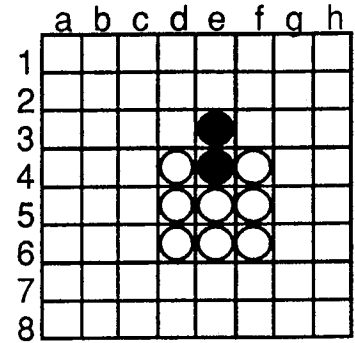
Les caractéristiques du coup de la gouttière sont un des grands thèmes de l'ouverture : Blanc doit impérativement pour survivre interdire les coups le transperçant, sauf s'ils laissent Noir avec trop d'influence et des pions mal disposés comme le coup de la gouttière. Alors Noir est obligé de rester sur le bord du bloc adverse et les inconvénients de la frontière blanche sont déjà presque neutralisés.

Influence : un pion déjà posé influence une case vide si un nouveau pion posé sur cette case provoque le retournement des pions situés entre le premier pion et lui-même. **Coup tranquille** : un coup est dit tranquille si aucun des pions retournés par ce coup n'est, après ce coup, en frontière. Les coups tranquilles augmentent donc très peu la frontière et sont souvent excellents.

3. Les suites de 9g3 ; la mini-diagonale cruciale

Si 7e7 est mauvais, que reste-t-il ? c4, c5, c6, g4, g5 et g6. On conçoit que c6 (resp. g6) offre la bonne réponse c5 (resp. g5). Limitons nous désormais à 7c4. Deux remarques s'imposent : 7g4 est similaire mais pas du tout identique ; en effet la proximité du bord h se fait très vite sentir et modifie complètement la suite de la partie. De même 7c5 et 7g5 sont intéressants. On peut cependant analyser ces coups avec la méthode que nous allons utiliser pour étudier 7c4.

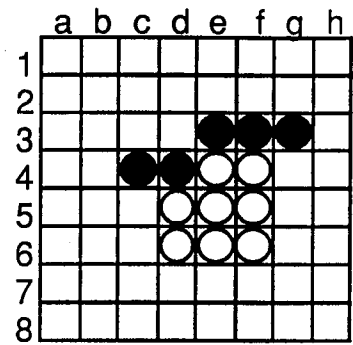
8f3 est universellement joué et constitue clairement le meilleur choix : pas de réponse évidente et Blanc conserve sa masse de pions en l'état. Noir dispose maintenant de deux options sérieuses : 9g3 et 9g4. Sinon Noir donne une bonne réponse à Blanc sans rien régler (9f7 10c5), retourne trop de frontière (9d7) ou retombe dans une gouttière (9e7). 9g5 est peut-être intéressant : 10g4 11c5 (!?) et Noir s'est donné un coup tranquille en d3.



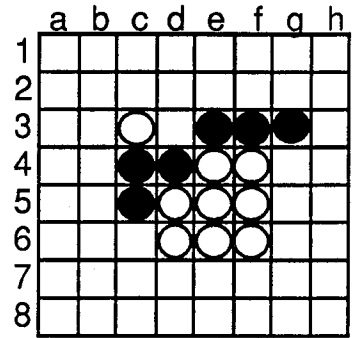
⑫

Que donne 9g3 (diagramme) ?

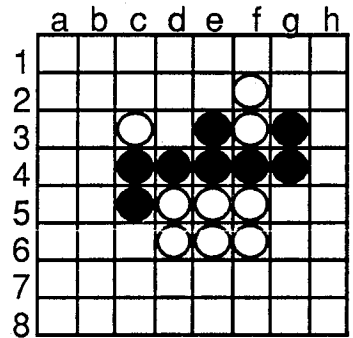
Blanc dispose de nombreux coups mais choisit en général 10c3. Noir peut alors répondre 11c5 et apparemment, Blanc n'a guère fait avancer le schmilblick en faisant jouer cette paire. Pourquoi 10c3 ? se demande alors le lecteur angoissé. Pour modifier la situation de la case d3. Maintenant d3 est un coup tranquille pour Blanc alors qu'avant 10c3 11c5, cette case était "à l'air". Oui mais on vient aussi de modifier la situation de c6 ! poursuit le lecteur à qui on ne la fait pas comme ça. Certes, certes ...



Regardons donc la position dans son ensemble (diagramme) ; on s'aperçoit que deux cases sont devenues très importantes pour Noir : c6 et g4. c6 car c'est un coup presque tranquille pour Noir donc par exemple 12d3 13c6 est une faute de Blanc. g4 car la réponse classique (Blanc-g5) est impossible. Les deux joueurs vont donc choisir leurs coups en fonction de ces deux cases sensibles.



Blanc ôte l'accès en c6 avec 12f2 ; 13e1 ou 13g1 qui semblent ne pas trop modifier la position sont ici à proscrire pour des raisons stratégiques : Noir doit tenter de disputer le centre plutôt qu'augmenter le nombre de ses pions extérieurs donc 13g4 est forcé (diagramme). A présent les cases sensibles sont c6 et g5. Un nouvel outil de la théorie des ouvertures est d'ailleurs apparu : les diagonales. e3-f4 conditionne bien sûr l'accès en g5 pour Blanc mais f3-e4-d5 joue le même rôle pour Noir avec c6. Le but de Blanc est clair : empêcher, durablement si possible, Noir de jouer en c6. Celui de Noir aussi : garder la mini-diagonale e3-f4 et à défaut jouer lui-même en g5, plus regagner un accès en c6. Le tout sans trop dégrader la position par ailleurs.



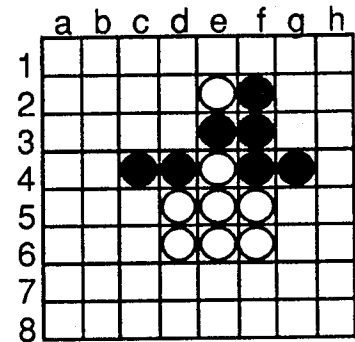
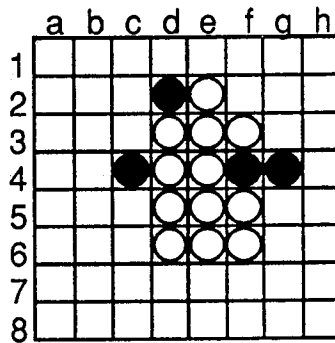
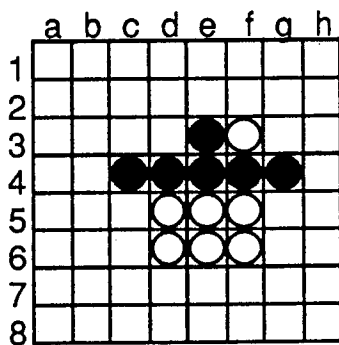
On peut par exemple continuer avec 14e2 15d3 16d2 17c6 18g5 ; analysons brièvement : Blanc a joué des coups centraux, Noir a récupéré accès en c6 et finalement Blanc a pu jouer en g5 (17g5 ôterait c6 à Noir). 14d3 serait faux à cause de 15e2 16g5 17c6 et Blanc doit jouer car il a perdu un tempo par rapport à la suite ci-dessus. 15g5 a l'air douteux à cause de 16d3 : pas de coup au centre pour Noir et Blanc dispose de g6. Bien sûr Noir conserve de réelles possibilités (17e1) mais on est sorti de l'ouverture. Quand on atteint de telles positions où les conflits pour les cases sensibles sont résolus et où on s'engage clairement dans le milieu de partie, il devient impossible d'envisager valablement toutes les suites. Mieux vaut alors stopper l'analyse et passer à un jugement global de la position. On cherchera à répondre aux questions suivantes : qui a le centre ; la frontière ; quels sont les coups tranquilles ; quelles diagonales sont importantes. De manière générale c'est le moment pour chaque joueur de se trouver un objectif à remplir pour prendre l'avantage. Alors, et alors seulement, on pourra se remettre à calculer des suites tactiques.

On a passé (volontairement) sous silence un de ces objectifs, pourtant présent dans la suite de base ci-dessus. Après 14e2 15d3 16d2, 17c1 et 17d1 sont possibles. Par exemple 17d1 18e1 19c1 20c2 21f1. On aborde ainsi tout un ensemble de variantes où Noir abandonne la lutte pour le centre et tente de prendre le bord Nord pour ôter à Blanc tous ses coups. C'est la tactique du bétonnage. Dans l'ouverture Cheminée, le nombre important de pions blancs rend possible cette option pour Noir et Blanc doit y prendre garde.

Paire : une paire est constituée par un coup et sa réponse évidente si ces deux coups ne modifient pas la position dans son ensemble. Ou plutôt, n'ont pas l'air de, on a vu que la nuance était importante. **Accès** : possibilité de jouer sur une case donnée. **Case tranquille** : case tranquille + accès = coup tranquille. **Mini-diagonale** : alignement diagonal de pions de la même couleur, souvent deux, limité par deux cases vides où l'adversaire n'a pas accès. **Béton** : tentative de l'un des joueurs de jouer beaucoup de coups sur les bords pour ôter à l'adversaire tous ses coups.

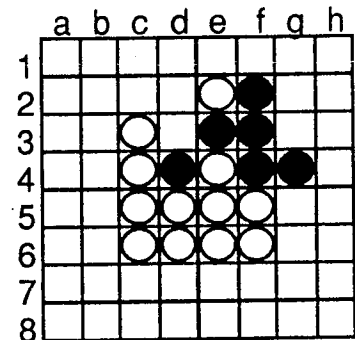
4. Les suites de 9g4 ; le coup Landau

La deuxième grande option noire est 9g4 (diagramme). 10e2 est alors thématique : Blanc coupe en deux les pions noirs et regagne le centre. A présent Noir trouve difficilement ses coups. Par exemple après 11d2 12d3 (diagramme), on voit que Noir a 4 pions et Blanc 12. Pourtant, Noir ne dispose que de 6 coups contre 11 à Blanc. L'indicateur est grossier mais il indique bien que le déséquilibre n'est pas là où on l'attend.



Noir joue habituellement 11f2 (diagramme) ; il garde ainsi la ligne 3 et un accès éventuel en c3 par exemple après 12d3. Blanc joue donc la paire c3-c5 avant d'aller en d3. Alors 15c6 et Blanc a des problèmes.

Au coup 14, Blanc dispose en fait d'une bonne alternative à d3 : 14c6 ! Ce coup (diagramme) découvert par le joueur américain Ted Landau en 1985 est encore une fois totalement thématique : Blanc résout le problème de la case tranquille c6 en l'occupant, se réserve d3 pour plus tard et empêche toujours Noir de transpercer la position à moindres frais. De plus 14c6 n'offre pas



vraiment de nouvelles libertés ; par exemple, Noir n'a pas accès à b3 ou b5 et b6 ne lui apporte rien (15b6 16b5). Après le coup Landau, une suite astucieuse découverte par D. Shaman en 1991 est 15d2. Alors 16d3 ; 17e7 est du type gouttière donc 17b4 et 18e1 laisse toutes ses chances à Blanc en retournant le pion crucial e4.

5. Conclusion

Nous espérons avoir montré que l'ouverture Cheminée 6d6 conduisait à des positions au moins équilibrées. Blanc dispose du centre et compense ainsi largement sa frontière en limitant les coups de Noir. La suite de l'ouverture est souvent tendue. Blanc doit surveiller les débuts de béton noir et les deux joueurs se disputent l'accès aux cases tranquilles c6 et g4 puis g5. La mini-diagonale e3-f4 est à cet égard capitale.

Ainsi, l'étude d'une ouverture impose sans doute de s'informer des coups joués en tournoi, de choisir une couleur, de ne regarder d'abord qu'une ou deux réponses de l'adversaire, d'arrêter les calculs quand on estime être sorti de l'ouverture dans une position favorable, de se poser des questions de principe, de trouver un objectif stratégique caractérisant l'ouverture ... mais certainement pas d'apprendre par cœur des suites.

Signé : Le Père Noël !

LE RETOUR DE MARTIN GALE

par Jean-Claude Gérard

Vive le stage d'été ! Car c'est là que naquit l'envie d'écrire cet article, grâce au jeune Christophe L. (que son état de mineur légal m'interdit de citer nommément). Il manifesta tellement d'intérêt pour le premier épisode paru dans Fforum 18 sous le titre racoleur "Paul Rôle, Bernard Peste et Martin Gale" que je ne sus sur le coup que lui susurer devant tant de curiosité suscitée. Que cette suite lui soit dédiée et que trouvent également ici l'expression de ma gratitude tous les lecteurs qui m'ont fait part de leur sentiment et de leur désir de lire la suite.

Pour ceux qui prendraient le train en marche, ceux qui ont la mémoire courte, ceux qui s'en moquent, (pourquoi me lisent-ils ?!), Martin Gale est un art de jouer qui permet à l'un des joueurs (on ne sait lequel) de gagner, sans grimper à l'arbre alpha-bêta, ni se livrer aux fastidieuses contraintes des libertés, des frontières qui s'écroulent, au yin de la parité et au yang de l'imparité ; Marthe Egale est une manière de jouer qui donne l'égalité ; l'un des deux personnages existe, on en est sûr, mais lequel ? Peut-être est-il un ange, qui mènerait à la partie divine ?

En manière de comparaison, il existe à Marienbad une recette qui permet par un calcul simple de déterminer le bon coup ; cette méthode (en vente au prix bradé de 20 francs, moins cher qu'un pin's de la FFO !) fait appel au calcul binaire.

Or, les cases d'Othello ont trois états : vides, blanches ou noires. Nous postulons donc que la méthode recherchée utilise le calcul ternaire ; ce qui m'amène immédiatement à lancer un appel : qui connaît le calcul ternaire ?

Les cases d'Othello ont une autre caractéristique qui ne vous aura sûrement pas échappé : leur état est variable ! Ce constat hallucinant de pertinence m'avait amené, à Sanilhac, à poser la question suivante : combien de fois un pion peut-il être retourné ? J'avais été enchanté d'entendre la réponse : c'est une bonne question ! J'ai donc développé la notion de potentiel de retournement, que voici : "le potentiel de retournement d'une case est le nombre de fois qu'un pion posé sur

cette case pourrait être retourné si toutes les conditions favorables étaient réunies sur les autres cases lorsqu'on pose un pion supplémentaire sur l'othellier". Ouf ! Pour illustrer, et pendant que vous relisez la définition pour bien vous en imprégner, je vais procéder à une petite digression ayant pour objet de nous doter d'un outil utile à nos travaux.

Par exemple, le potentiel d'un coin est nul ; celui d'une case X est de 6 retournements ; mais comment appelle-t-on les cases à côté des cases Thill ? Je veux dire de l'autre côté ? Donc, au risque de me fâcher définitivement avec mon collègue vétéran (salut Raymond), voici une proposition de notation des cases, telle qu'elle figura pendant quelques soirées au tableau de Sophia, sans provoquer de véritable tollé :

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	K	C	A	B				
2		X	T	U				
3			Y	P				
4				Z				
5								
6								
7								
8								

Diagramme 1

C, A, B, X sont des notations classiques ; on dira K comme Koin, puisque le C est déjà pris ; T comme Thill en hommage à Olivier ; X, Y et Z forment une séquence agréable à l'oreille de tout mathématicien ; de plus, Y est le symbole de la diagonale, et Z l'initiale de Zéro, le point de départ de la partie ; U vient naturellement après T dans l'ordre alphabétique, afin d'honorer également les littéraires, et enfin P a été choisi par tirage au sort puisque chacun sait qu'Othello est un jeu de hasard... Bien sûr, je considère cette notation comme parfaite, et il serait vain de la critiquer et sacrilège de seulement penser à la modifier.

Maintenant que vous avez bien compris la définition et que vous disposez de l'outil propre à la mettre en oeuvre, je vous laisse le soin de calculer

vous-même les potentiels, si vous en avez envie, et vous livre ce que j'ai trouvé : $PK = 0$, $PC = 1$, $PA = 2$, $PB = 3$, $PX = 6$, $PT = 13$, $PU = 16$, $PY = 21$, $PP = 21$, $PZ = 23$. J'en tire une certitude : on ne peut pas retourner un pion plus de fois que le potentiel de la case sur laquelle il est posé ; et deux observations : d'abord, il est bien rare qu'un pion X soit retourné 6 fois, quant aux pions Z, je n'ai pas compté ; ensuite quand on pose un pion sur une case au cours de la partie, son potentiel de retournement est déjà entamé. Comment ? Mais par l'utilisation des capacités ! De quoi ? De retournement bien sûr ! Mais qu'est-ce donc là ? Encore une notion nouvelle.

Car pour retourner un pion, il faut en poser un autre ! Où ? Sur une case ! Comment ? Vide, bien sûr, et disposant par là même de la capacité de retourner d'autres cases. Je dis bien cases, et pas pions, car on retourne beaucoup de cases, à Othello, sans s'en rendre compte. Et chaque fois que l'on retourne une case, c'est un potentiel de retournement de pion qui disparaît, à tout jamais. Comment calculer ces capacités ? En utilisant une des deux méthodes suivantes : décomposer les potentiels ou appliquer à chaque case les règles de base du calcul direct.

Décomposons, par exemple, les 6 potentiels de la case X située en b2 ; voici ce que cela donne :

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

Diagramme 2

Chaque case adjacente se voit affecter une capacité de un demi-retournement, car il faut deux pions de part et d'autre pour en retourner un ; les cases U se voient affecter un point entier de capacité de retournement : il suffit en effet de poser un unique pion sur ces cases pour retourner la case X, pour peu que la case C opposée soit de couleur adéquate. Après avoir décomposé les potentiels de toutes les cases, dix additions suffisent pour connaître la capacité de retournement liée à chaque

case générique. Comme je sens que vous n'avez pas envie d'effectuer tout ce travail, passons au calcul direct.

Pour cela, nous appliquons les deux règles que nous venons de voir aux cases alignées avec la case dont nous calculons la capacité de retournement ; soit, par exemple pour la case T située en c2 :

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	0	0	0	0	0	0		
2	0	.5	T	.5	1	1		
3	0	.5	.5	.5				
4	0		1		1			
5	0		1			1		
6	0		1					
7								
8								

Diagramme 3

Et comme je sens une fois de plus que vous n'avez pas envie de tout calculer, voici les résultats : $CK = 7.5$, $CC = 9.5$, $CA = 9$, $CB = 10$, $CX = 10.5$, $CT = 9.5$, $CU = 10.5$, $CY = 10$, $CP = 12$, $CZ = 13$. Et voici qu'apparaît devant nos yeux ébahis cette merveille de la mathématique : la somme des potentiels est égale à la somme des capacités ! Ce qui s'écrit aussi :

$$4*(0+6+21+23)+8*(1+2+3+13+16+21) = 648, \text{ et}$$

$$4*(7.5+10.5+10+13)+8*(9.5+9+10+9.5+10.5+12) = 648$$

$$\text{soit } 4*(K+X+Y+Z)+8*(C+A+B+T+U+P)$$

car un othellier comporte quatre cases K, X, Y, Z, et huit cases C, A, B, T, U et P, cela, même la "racaille rampante et piétillante" dont je fais misérablement partie l'avait remarqué.

Et la martingale dans tout cela ? Enfin, c'est pourtant simple ! Il suffit de synthétiser par la logique ternaire le lien évolutif qui unit les potentiels et les capacités de retournement en une fonction d'évaluation capable de discriminer les trois ouvertures, parallèle, diagonale et perpendiculaire ! Sans oublier que ce qui est vrai au début du jeu ne l'est pas forcément à la fin, quand compter les pions définitifs devient représentatif de l'issue de la partie.

Et je ne manquerai pas, dans un prochain article, de vous faire part de toutes les idées dont vous m'aurez parlé...

PARTIE COMMENTEE

par Emmanuel CASPARD

A la demande générale de Didier Piau et de mon bien-aimé président, voici une étude de la partie qui fut jouée à la première ronde du récent Championnat de France, entre Didier et moi-même.

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

D. Piau 49-15 E. Caspard

1.F5 : le bon coup. La partie démarre fort.

2.F6 : la bonne réponse si vous jouez la diagonale. Pour la perpendiculaire, ce n'est pas la meilleure suite.

3.E6 à 7.G5 : ouverture Cambridge.

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

Après 7.G5

8.D6 : à ce niveau, D3, F3, G3 et D6 sont le plus couramment joués. Je ne connais pas trop D3 et je n'aime pas tellement ce qui se passe après Noir en G4 ou D6. Les suites sur F3 ou G3 ne me disaient rien pour deux raisons :

- je les joue avec Noir avec d'assez bons résultats sur beaucoup de variantes,

- j'avais toutes les raisons de croire que mon adversaire connaissait ces variantes au moins aussi bien que moi : mon unique expérience avec G3 contre Didier m'avait rapporté une vingtaine de pions, sur la variante 11.G3-G4-

F3-C4 que je n'avais pas étudiée depuis et dans laquelle il était donc hors de question que je prenne le risque de tomber, l'affreux assis en face de moi n'attendant probablement que ça.

Bref, il fallait trouver autre chose, et autre chose, c'était D6. J'avais vu quelques parties avec ce coup qui m'avaient paru intéressantes et dans lesquelles les deux couleurs avaient leurs chances.

9.G6 : n'ouvre pas.

10.F3 : compactive.

11.E7 : reprend du centre.

12.D7 : coup qui ouvre le moins, ne prend qu'un pion et permet éventuellement à Blanc d'avoir accès en G4 après une suite du type 13.C3-C4-D3

13.C6 : minimise. 13.C4 avec l'idée de reprendre accès en F7 peut être intéressant.

14.H6 : profitant du contrôle Noir de la sixième rangée pour jouer une bonne case sur le bord.

15.H4 : ne donne pas de réponse évidente à Blanc qui se retrouve à l'extérieur de la position.

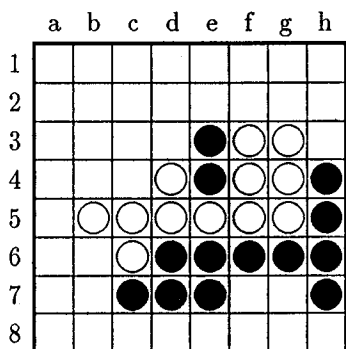
16.B5 : Blanc a maintenant le choix entre plusieurs coups dont aucun n'est très engageant : B5, C7, F7, H5 et H7. 16.H7 profite de ce que Noir n'a pas accès en H6 tant que Blanc ne le lui donne pas, mais ce coup rend la position blanche encore plus inconfortable qu'elle ne l'est. Après 16.H5, Noir semble devoir reprendre et Blanc est de plus en plus à l'extérieur, tandis que le bord de Noir ne paraît pas devoir le gêner. 16.F7 reprend l'accès en C4 mais rajoute trois pions en frontière et rend le pré-bord Sud entièrement blanc, laissant de nombreuses possibilités à Noir (voir la partie Murakami-Piau, à la fin de cet article). 16.C7 agrandit la frontière de Blanc qui est au plus mal après 17.D8 (voir la partie Piau-Ralle, ibidem). D'où mon coup en B5 qui ne retourne pas trop et menace 18.C7.

17.G4 : enlève l'accès en C7. Une autre possibilité d'empêcher C7 est d'y jouer, mais cela rend F7 meilleur pour Blanc.

18.H5 : revient au centre, reprend les accès en C7 et G3 et force Noir à reprendre le bord sous peine de gagner deux temps avec 20.H3 et 22.H7.

19.H7, 20.G3 : pourrait H3. Un autre moyen est de jouer 20.E8 mais 21.C3 contrôle de nouveau la diagonale F4-D6 et laisse Blanc avec de gros problèmes. L'ennui est que seul le pion E3 empêche H3 et que tous les coups au Nord le retournent, permettant à Noir de gagner deux temps en H3 (qui enlève en plus l'accès en D3) et H2, et de tuer Blanc à plus ou moins long terme : après 21.C7, les suites 22.F2-H3-F7-E8-F8-G8-C8-D2-D3-H2-D1-F1 et 22.F2-H3-F7-E8-F8-G8-B8-D8-D3-C4-C3-H2, entre autres, me semblent convaincantes.

21.C7 : Noir joue là où restait le seul coup tranquille de Blanc. La situation est donc claire : si je gagne un temps au Sud, je peux espérer survivre. Sinon, c'est rapidement fini. Heureusement, la région Sud étant impaire (B8 à G8, plus F7), comme Blanc doit y jouer le premier, il a toutes les chances d'y jouer le dernier s'il ne fait pas de bourde.



Après 21.C7

22.F7 : m'a semblé le meilleur moyen d'approcher le bord, forçant la réponse en E8. Mais 22.D8 me paraît maintenant aussi bon, car même s'il retourne beaucoup, ce coup laisse peu de possibilités à Noir : il n'a plus accès aux cases C3, D3, B4 et F8 ; de plus, A5, C4 ou B6 ouvrent beaucoup. Restent C8, E8 et F7. Sur 23.F7, 24.E8 laisse encore C8 et F8 pour Blanc. 23.E8 donne 24.C8 et soit Noir reprend et Blanc gagne un temps avec F8-G8-F7, soit Noir ouvre immédiatement et Blanc gagne encore un temps en prenant lui-même le bord. Enfin, 23.C8 donne soit E8-F8-F7 et Noir ouvre, soit F7-E8-G8 et Noir ouvre encore, avec la même configuration de bord que dans la partie, mais une bien meilleure répartition de pions pour Blanc, qui peut espérer jouer F8-H8-G7 en cas de besoin.

23.E8 : forcé.

24.D8 : mauvais coup. G8 tout de suite, comme me l'a suggéré Didier après la partie, est bien meilleur, car il force Noir à ouvrir et laisse la possibilité de jouer 26.C8 avec un temps de plus en B8 si Noir joue 25.B6 ; il évite surtout de perdre la parité dans le coin Sud-Est, car les suites F8-H8-G7 ou G7-H8-F8 restent possibles, ce qui n'est pas le cas après D8-C8-G8 car Blanc a perdu l'accès en F8.

25.C8, 26.G8, 27.B6 : Noir ouvre enfin, sans rajouter de pion sur la troisième rangée.

28.C3 : Blanc a le choix entre B4, C3 et C4. Sur 28.C4 peut suivre 29.B3. Alors 30.D3 est interdit, à cause de H3-B4-H2 (retire le pion D6 !) et il reste A7 ou A2. Donc Blanc doit jouer 30.B4-A5-A4-A3 et prendre une nouvelle faiblesse avec 34.A7. 28.B4 paraît par contre meilleur que le coup du texte. On peut avoir alors 29.C4-C3 et dans tout ce qui suit, Noir rajoute des pions sur la troisième rangée. Avec 28.C3, je pensais tirer le jeu vers celle-ci en économisant.

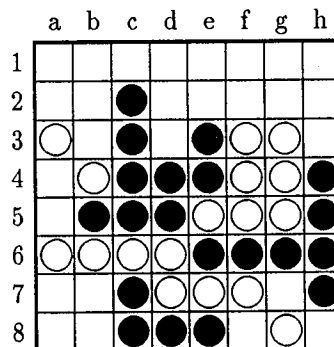
29.B4 : minimise et enlève ce coup à Blanc.

30.A3 : tire vers le Nord.

31.C4 : dernier coup qui épargne la fameuse troisième rangée. Sur B3 peut venir A6-C4-D3 et Noir va devoir casser le mur blanc, alors qu'il reste à ce dernier un coup en A2.

32.A6 : A4 est meilleur. Si 33.A6, 34.A5 et Noir est forcé de reprendre le bord, sa position devenant alors difficile. Si 33.A5, 34.A6 ; sur 35.B3 suit alors 36.D3 et Noir doit encore casser le mur blanc dans de mauvaises conditions, le coup A2 étant toujours disponible. Il reste donc 35.C2, sur lequel soit 36.D3, soit 36.B3-D3-C1 paraissent garder l'équilibre.

33.C2 : le mieux ; 33.A5-A4 retombe dans des suites analogues aux précédentes, sauf que le pion B6 est noir ; idem pour 33.B3-D3.



Après 33.C2

34.B3 : je crois encore que A4 est mieux, même s'il perd la parité en A5, car c'est difficilement exploitable pour Noir. Exemples :

- 35.B7-B3-F8-A8-H8-C1 et Noir n'a pas accès en D3 et doit jouer. Blanc a récupéré la parité car le trou en G7 compense les cases A5/A7/B8. Si Blanc attend le bon moment pour jouer G7, en pensant à garder le plus de pions possible sur la ligne 7 et sur les colonnes F et G, et en surveillant la parité (en sacrifiant au besoin le bord Nord), il doit pouvoir gagner.

- attaquer le bord Sud tout de suite est une erreur car sur F8-B8-A5-B3, Noir n'a toujours pas accès en D3, et devra à terme sacrifier en B7, laissant le bord Sud à Blanc, qui malgré la parité perdue au Sud-Ouest ne me paraît pas si mal, le remplissage de la zone Nord du plateau devant pouvoir tourner à son avantage.

- une autre possibilité est 35.A5-B3-D3-D2 et Blanc joue la parité.

Donc, en gros, la fin de partie va être compliquée et Noir n'a pas encore gagné.

35.D3 : le plus simple.

36.F2 : ici encore, on retrouve toutes les suites découlant de A4. 36.C1 est aussi possible. En tout cas, F2 laissant D2 à Noir n'est pas bon.

37.D2 : logique.

38.E1 : une fois de plus, A4... A partir de ce coup, il me reste moins d'une minute à la pendule et je joue quasiment sans réfléchir, ce qui explique la fin de partie catastrophique pour Blanc (et encore, Didier ne joue pas la meilleure suite !). Pour résumer : après 41.F1, 42.E2 est interdit, et 42.D1-E2 est sans espoir. Par contre, après 43.D1, 44.G7 est la dernière petite chance de Blanc et ici, l'analyse informatique doit trancher, mais je crois que Noir gagne après A7-

A8-H8-B8-G8-B7..., alors que les suites commençant par 45.A4-E2 me paraissent gagnantes pour Blanc.

Il ressort donc de tout cela que malmené dès la sortie de l'ouverture, et malgré les erreurs des coups 24, 32, 34 et 36, je conserve de bonnes chances jusque tard dans la partie, en tout cas au moins jusqu'au coup 38, et même jusqu'au coup 44, un peu miraculeux, qui oblige Noir à jouer la finale de manière précise s'il veut gagner. Enfin, en disposant de plus de temps, il est probable que j'aurais pu trouver de meilleures suites que celle de la partie.

Conclusion : il faut écouter le sage...

Voici les deux diagrammes des parties citées au cours de l'article.

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

Tournoi de Paris 1991
D. Piau 29-34 P. Ralle

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

Tournoi de Paris 1991
T. Murakami 47-17 D. Piau

POUVOIR pour l'ASSEMBLEE GENERALE de la FFO 1992

Je, soussigné,, adhérent à la FFO à jour de ma cotisation, donne pouvoir à pour me représenter et voter à ma place lors de l'Assemblée Générale ordinaire de la FFO du samedi 25 janvier 1992.

A, le . . / . . / 1992,

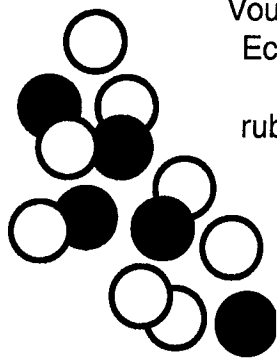
Signature:

Joueurs français			Joueurs étrangers			
2382	+/-71	RALLE PAUL	2400	+/-318	THEOLE (Becquet)	
2349	+/-78	PIAU DIDIER	2331	+/-365	INTHELLO (Bras)	
2322	+/-114	PUGET JEAN-FRANCOIS	2289	+/-133	PUREE (Thill)	
2239	+/-74	CASPARD EMMANUEL	2269	+/-301	MICROB (Claverie)	
2239	+/-59	TASTET MARC	2258	+/-228	CINQ SEMAINES (Lanuit)	
2196	+/-65	JUHEM PHILIPPE	2235	+/-226	CASSIO (Nicolet)	
2192	+/-116	THILL OLIVIER	2121	+/-205	SPOCK (Delteil)	
2149	+/-53	PENLOUP DOMINIQUE	2095	+/-125	MOORE (Lambert)	
2145	+/-186	DI MEGLIO FABRICE	2022	+/-193	CONFITURE (Thill)	
2137	+/-124	CALI ELIE	1973	+/-248	GROS-THELLO (Pinta)	
2103	+/-89	LAZARD EMMANUEL	1941	+/-160	WILLIAM (Jacquart)	
2039	+/-84	NICOLET STEPHANE	1522	+/-496	OTHELLO (Arnal)	
2028	+/-55	ANDRIANI BINTSA				
2024	+/-310	EYMARD JOEL				
2019	+/-150	PELLISSIER LAURENT	2522	+/-97	SHAMAN DAVID	USA
2019	+/-113	DECOEYERE ERIC	2478	+/-135	ROSE BRIAN	USA
2015	+/-111	BRACCHI ANDRE	2413	+/-86	LEADER IMRE	GB
2013	+/-194	DELBARRE JEAN-CLAUDE	2405	+/-121	MELNIKOV ALEKSANDR	SU
1974	+/-305	GACH OLIVIER	2357	+/-101	MARCONI FRANCESCO	I
1943	+/-92	LE SAOUT ALAIN	2344	+/-85	BRIGHTWELL GRAHAM	GB
1926	+/-327	MOLLIE PATRICE	2331	+/-194	KOTKAMAA PETER	SF
1923	+/-109	MASCORT JEAN-MANUEL	2317	+/-102	EDMEAD GARRY	GB
1903	+/-79	CUVIER CHRISTIAN	2274	+/-119	SVIRSKIY DMITRI	SU
1884	+/-87	DE LA BOISSERIE BRUNO	2272	+/-89	BHAGAT PETER	GB
1882	+/-296	VERNOT GABRIEL	2260	+/-97	FEINSTEIN JOEL	GB
1881	+/-127	COULON FRANCOIS	2259	+/-110	JENSEN ERIK	DK
1860	+/-115	BARBOT THIERRY	2254	+/-117	STEPANOV OLEG	SU
1852	+/-184	TARDY CATHERINE	2249	+/-83	FELDBORG KARSTEN	DK
1845	+/-115	RIVIERE LUC	2242	+/-110	VALLUND HENRIK	DK
1826	+/-132	DRAPER BRUNO	2226	+/-150	ANDERSSON RIKHARD	S
1824	+/-122	LIPARO DAVID	2223	+/-101	BRUSCA AUGUSTO	I
1812	+/-115	COLLAY SOPHIE	2218	+/-103	PLOWMAN GUY	GB
1811	+/-367	BOUSCH THIERRY	2200	+/-96	BERNER NILS	S
1808	+/-253	PICOU PHILIPPE	2191	+/-184	BACK LARRY	CND
1805	+/-133	ALEAUME DIDIER	2171	+/-190	MIRONOVA JULIJA	SU
1799	+/-112	CHOISNARD PATRICK	2171	+/-110	HANDEL MIKE	GB
1793	+/-111	TROMBETTA SERGE	2164	+/-131	JOHANSEN NIKLAS	S
1786	+/-168	POIRIER SERGE	2161	+/-164	SELBY ALEX	GB
1784	+/-187	GRUSON THIERRY	2152	+/-142	PIETRUSZKIEWICZ PAWEL	PL
1771	+/-337	TORCIA DIDIER	2141	+/-197	SPRINGER COLIN	CND
1749	+/-87	GILLE THIERRY	2128	+/-126	JEANGILLE LUC	B
1725	+/-124	COLLAY FREDERIC	2122	+/-195	JOHNSON GREG	USA
1661	+/-180	DORSIMONT GUILAIN	2121	+/-143	KIERULF ANDERS	CH
1654	+/-292	PROST SERGE	2111	+/-131	ENGLUND JOHAN	S
1651	+/-126	TASTET SERGE	2098	+/-103	PEROTTI MAURO	I
1638	+/-254	DURAND CHRISTOPHE	2085	+/-98	DE GREY AUBREY	GB
1631	+/-132	LANUIT CHRISTOPHE	2075	+/-169	PUZZO LUIGI	I
1585	+/-240	BRISSON CLAUDE	2059	+/-176	MACCHERONI ALESSANDRO	I
1572	+/-106	CORDY ALEXANDRE	2052	+/-163	VALLUND TORBEN	DK
1554	+/-352	AUFRERE CLAUDE	2033	+/-173	BERNER JOHAN	S
1516	+/-181	VESPA GIUSEPPE	2029	+/-154	VERRILL HELENA	GB
1503	+/-187	PORTEFAIX LAURENT	2005	+/-132	NIELSEN ERIK	DK
1501	+/-571	DE LA BOISSERIE VINCENT	2003	+/-199	EDGINGTON ALEC	GB
1389	+/-133	MASSE STEPHANE	1993	+/-98	DELFANTE ERIC	B
1362	+/-381	GROS JEAN-SEBASTIEN	1990	+/-188	PRIVITERA BIAGIO	I
1329	+/-373	SVAJKA DAVID	1988	+/-186	GRAHAM COLIN	GB
1305	+/-353	CALDERINI FREDERIC	1987	+/-141	BARNABA DONATO	I
1298	+/-868	COULON PHILIPPE	1950	+/-152	ANTONELLI STEFANO	I
1290	+/-418	SOULARD JEAN-GABRIEL	1933	+/-122	JUSTVIK JONNY	N
1233	+/-225	NECTOUX ROLAND	1867	+/-73	ALARD SERGE	B
1222	+/-373	MICHEL STEPHANE	1862	+/-127	AAS VIDAR	N
1183	+/-386	OLIVIER THIBAUT	1848	+/-139	VAJE PER L.	N
1171	+/-154	BETIN DOMINIQUE	1818	+/-189	PIETRUSZKIEWICZ PIOTR	PL
1141	+/-159	GERARD JEAN-CLAUDE	1740	+/-142	SELBY MATTHEW	GB
1031	+/-414	PINTA SIMON	1703	+/-143	HAUGLAND JAN KRISTIAN	N
1009	+/-298	ARCHET JEAN-CLAUDE	1626	+/-153	GERARD FRANCOIS	B
991	+/-399	DELOBRE MARC	1582	+/-131	DAIX ALAIN	B
972	+/-409	BUARD DIDIER	1561	+/-146	BARRASS IAIN	GB
910	+/-350	MONSERGENT DIDIER	1527	+/-141	DELFANTE CHRISTOPHE	B
			1497	+/-188	HAIGH DAVID	GB
			1491	+/-188	VEHUSHEIA TORSTEIN	N
			1394	+/-170	MARSON PHIL	GB
			1362	+/-149	ARNOLD ROY,	GB
			1297	+/-199	HANSEN TORMOD	N
			1172	+/-172	JUSTVIK ARNE	N
			1068	+/-137	LAURE CHRISTEL	B
Programmes						
2919	+/-297	JACPOTH (Gailhac)				
2817	+/-263	OTHEL DU NORD (Delbarre)				
2685	+/-242	COMPOTH (Aguillon)				
2470	+/-127	THOR (Quin)				

Voici le classement de la F.F.O. au 31 décembre 1991. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 22, le tournoi Ile de France 5 (27/10/91), le championnat du monde (8 au 10/11/91), les éliminatoires du championnat du France (novembre 91), la finale du championnat de France (30/11 et 1/12/91), le tournoi Ile de France 6 (14/12/91), plus des tournois européens

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

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



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 mars et votre info sera publiée dans le prochain numéro de FFORum.



Communiquez vos informations à Michèle Léry
22 rue de Vouillé 75015 PARIS.

Téléphone: (1) 45 31 50 62. Fax : (1) 40 45 04 99
Minitel : 3615 ELIOTT ou 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.

INTERNATIONAL ○ **L'OTHELLO AMÉRICAIN DÉCAPITÉ !** Les deux meilleurs joueurs des Etats-Unis, **David Shaman** et **Brian Rose**, respectivement troisième et quatrième joueurs du dernier championnat du monde s'exilent ! David Shaman part vivre en Angleterre, à Oxford (pour ranimer la rivalité avec Cambridge ?) tandis que Brian Rose s'installe au Japon. Il n'est donc pas sûr qu'ils pourront jouer pour les Etats-Unis au prochain championnat du monde⁽¹⁾ et défendre leur titre mondial par équipe brillamment acquis cette année. Pour dire à quel point ces deux départs laissent un vide aux Etats-Unis, il faut préciser que les deux joueurs ont remporté chacun cinq fois le championnat américain entre 1981

et 1991, seul **Ted Landau** arrivant à s'immiscer en 1984 ! Il y aura donc un fort joueur de plus au Japon et un autre en Europe. Cela dit, bien que résidant encore aux Etats-Unis, David Shaman avait participé à trois des cinq tournois du Grand Prix d'Europe en 1991 : Cambridge, Bruxelles et Paris (plus le stage d'été).

Marc Tastet

(1) NDLC : C'est le lieu de résidence et non la nationalité qui détermine la participation au championnat du monde ? (Il n'y a peut-être pas que la claviste qui se pose la question.. Réponse au prochain numéro ?).

○ **OLEG STEPANOV A ÉDITÉ UN RECUEIL** de 120 problèmes et un recueil de 30 parties commentées d'un tournoi en Russie avec Kaneda et cinq joueurs russes. Chaque recueil est disponible pour 15 FF à la FFO.



ORDIMANIA ○ **VOUS POSSÉDEZ UNE VERSION DE THOR** dûment enregistrée ? Vous pouvez recevoir la dernière mise à jour du programme (version 3.1) et de la base de données (bientôt 10 000 parties !) en envoyant simplement une disquette et une enveloppe timbrée à 4 F et libellée à vos noms et adresses à : **Bruno de la Boisserie**, 20 boulevard du Maréchal Leclerc 27200 VERNON.

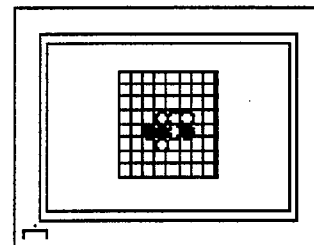
lecteur de disquette interne). Prix : 1000 F.

- 1 ordinateur ATARI 520 ST (premier modèle, avec lecteur de disquette séparé de l'unité centrale). Prix : 500 F.

- 1 moniteur ATARI monochrome. Prix : 700 F seul ou 500 F si achat groupé avec une des deux unités centrales.

Si vous êtes intéressé, contactez **Jean-François Puget** au (1) 46 63 66 66, du lundi au vendredi, de 14h30 à 19h.

○ **ATARI A VENDRE** : A vendre, matériel d'occasion en bon état :
- 1 ordinateur ATARI 1040 ST (unité centrale avec



LES CASES X DEFENSIVES (1)

par Marc TASTET

La plupart du temps, jouer volontairement une case X (c'est-à-dire le faire alors qu'on aurait pu jouer un tout autre coup) est un acte offensif : il s'agit d'attaquer un bord de 5, de faire un piège de Stoner, de contrôler une diagonale... Dans ce cas, l'adversaire n'a pas intérêt à prendre le coin ou n'y a pas accès. Mais on peut également jouer ce que j'appellerai une case X défensive, c'est-à-dire, lorsqu'on est dans une situation difficile, jouer une case X comme une case ordinaire, même si sacrifier le coin ne présente a priori aucun intérêt et même si l'adversaire a accès au coin. Quel peut être l'intérêt d'un tel coup ? Il peut être multiple : gagner un temps, jouer un coup quand on n'en a pas beaucoup, surprendre l'adversaire, compliquer la partie...

Voici un premier exemple de case X défensive (je pensais en mettre deux mais j'ai été plus long que prévu sur le premier et vous réserve le second pour le prochain numéro). Afin de la replacer dans le contexte, je vais commenter en entier la partie où elle est apparue, jouée par votre serviteur contre l'Italien Alessandro Maccheroni au tournoi international de Rome 1991.

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

Marc Tastet 36

Alessandro Maccheroni 28

1e6 à 7f7 : Ouverture Heath.

8c5 : Ce coup était beaucoup joué mais a été détrôné par 8h5 qui a le mérite d'empêcher Noir de bétonner sur le bord est ce qui arrive souvent après 8c5 (mais pas dans cette partie).

10g6 : Coup inhabituel ; on joue plutôt 10g3 voire 10g4 pour empêcher Noir de jouer le coup tranquille en d6 qu'il s'est ouvert par 9f3.

11d6 : Quand mon adversaire a appuyé sur la pendule après avoir joué son coup 10, elle a fait un bruit bizarre puis s'est arrêtée. Je l'ai relancée et j'ai joué aussitôt machinalement d6 puisque mon adversaire ne m'avait pas enlevé ce coup.

12c6 : Après cette réponse, je me suis dit que pour l'éviter j'aurais sans doute mieux fait de jouer 11h5 ou h6

13d8 : Cette fois ma pendule n'a carrément pas démarré. C'était la première ronde du tournoi et j'ai pensé qu'elle n'était peut-être pas remontée. Effectivement c'est ce qu'il lui manquait et elle a dès lors fonctionné sans problème. Je suis

revenu à la partie et ai joué tout de suite 13d8. C'est alors que j'ai réalisé que je venais de jouer deux mauvais coups de suite. Il allait falloir être plus attentif ! En effet, ce coup 13 laisse à Blanc le contrôle de la mini-diagonale f5-e6, ce qui fait que je n'ai pas accès en g4 et que je n'ai aucun moyen de le récupérer à court terme. Une suite comme 13e8 d7 e3 d3 c4 aurait certainement été bien plus intéressante car Noir récupère finalement e6 et donc un accès à g4.

15h4 : Sert à enlever l'accès à e3 mais Blanc a une réponse évidente en h3.

17b5 : Tous les coups de Noir donnent un coup facile à Blanc.

19h6 et 20h7 : 19h6 empêche Blanc d'y jouer lui-même et le force à reprendre un bord de 5 (mais il est inattaquable car Noir n'a pas accès à g2) et Noir n'a toujours pas accès à g4 ! (D'où l'intérêt pour Blanc de contrôler la mini-diagonale f5-e6).

21c3 à 24a5 : Noir est obligé de se constituer une grande frontière au Nord !

25b6 : Noir est mal. Si a5, Blanc a6 et Noir n'a rien gagné. Si Noir retourne d6, Blanc jouera f8 et Noir devra jouer un autre coup. L'idée de jouer 25b6 est que si Blanc répond 26f8, Noir pourra jouer 27a5 et Blanc aura le choix entre redonner des coups à Noir en jouant 28a6 ou jouer 28 ailleurs et lui laisser gagner un temps avec 29a3.

26d7 : C'est un très bon coup, que je n'avais pas prévu (cf diagramme). Noir n'a pas accès à

c8 ni e8, b4 n'est pas enthousiasmant, c7 retourne c6 et d7. Noir veut économiser ses coups. b7 irait bien dans ce sens, mais c'est une case X. Et alors ? Blanc ne peut prendre le coin tout de suite et il sera bien obligé d'ouvrir un peu pour recouper la diagonale.

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

Après 26d7

28c7 : Logique car Blanc ne veut pas casser la frontière.

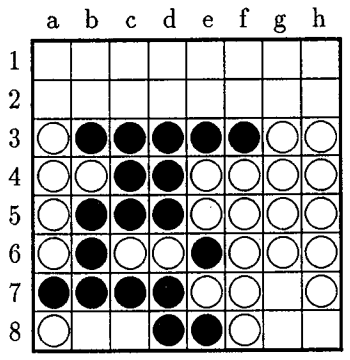
29a5 : Si Blanc reprend en a6, Noir pourra s'insérer en a7 quand Blanc prendra le coin a8.

30c4 : Pas très économique mais Blanc veut recouper la diagonale et n'a pas envie de jouer f2 pour ne pas permettre à Noir d'attaquer le bord de 5 à l'est en jouant g2.

31b4 à 33b3 : Noir tire le parti maximum des pions que Blanc vient de lui offrir, tandis que Blanc prend le coin.

34f8 : Ce coup est vraiment très mauvais, c'est un des tournants de la partie. Blanc se ferme un trou impair au sud-est et perd donc la parité. Noir se dépêche de laisser des trous pairs : selon toute probabilité, il s'insérera sur les bords ouest et sud ! La case

X qui pouvait paraître aventureuse porte maintenant ses fruits : Blanc n'a pas pu ou su la négocier à son avantage.
37d3 : Noir n'a qu'un bon coup mais cela suffit, lui évite de réfléchir et il ne peut pas se tromper.
38a6 et 39a7 : Blanc remplit une paire, ce qui pouvait attendre, mais c'est un peu la politique de l'autruche : il retarde le moment où il devra ouvrir.



Après 39a7

40d2 : Une évaluation rapide de cette position pourrait conduire à affirmer que Blanc est mieux car Noir a toute la frontière. Certes, mais c'est à Blanc de jouer ! Et il va bien devoir entamer la dite frontière ! Donc au risque d'en surprendre certains, je dirai que dans cette position, je considère que Noir a l'avantage, c'est-à-dire qu'il a toutes les chances de gagner (du moins dans une partie entre humains).
 Où Blanc doit-il ouvrir ? Le choix de Blanc peut être guidé par ce qui va se passer dans le doublet b8-c8. Si Blanc avait une raison de jouer la paire 38a6-39a5, c'était pour essayer de jouer les deux coups b8 et c8. En effet, ceci lui assurerait sans problème le gain de la partie. La première idée qui m'est venue pendant la partie est que Blanc pourrait jouer 40c2. Alors, si Noir répond machinalement 41d2, Blanc peut jouer 42b8 sans que Noir ait accès à c8 ! Évidemment, comme j'avais vu le piège j'aurais joué autre chose mais je pense que cela valait la peine d'essayer. En fait, 40c2 fait nulle après c1 d1 e1 d2 f2 b8 c8 g1 f1 b1 g7 h8 g8 e2 b2 a1 a2 p h2 h1 g2. Noir a joué la parité en utilisant d'abord le trou impair au sud-est, puis celui au nord-est.

Depuis un moment, il est clair que Blanc n'a pas envie de jouer f2 car cela permettrait à Noir d'attaquer son bord de 5. Mais en fait, maintenant c'est moins grave car ceci peut permettre à Blanc d'arnaquer Noir dans le trou b8-c8. En effet, après 40f2 41g2 42h1, Noir ne doit pas jouer 43h2 sinon cela permettrait à Blanc de jouer b8 sans retourner c7 ! En fait, dans cette suite, Noir doit jouer 43g7 ! car ceci lui permet de jouer ensuite en h2 sans craindre de se faire arnaquer (car d6 reste blanc) et il peut arriver quand même en h8 avant Blanc : une suite optimale est 43g7 44c2 c1 d2 b2 (ou 44d2 b2 c2 c1 même si ce n'est pas une interversion exacte) 48d1 h2 b1 e1 b8 c8 e2 h8 g8 a1 a2 f1 g1 et Noir perd 31-33 seulement. Puisqu'on en est à recenser toutes les arnaques possibles pour Blanc en b8-c8 dans la position du diagramme, signalons qu'il en reste une : si a6 était noir et si les pions de d6 à g3 restaient blancs comme ils le sont actuellement, Blanc pourrait jouer c8 sans que Noir ait accès à b8. Mais, direz-vous, comment a6 pourrait-il devenir noir ? Il suffit que Noir sacrifie le coin a1 et joue a2 après Blanc a1, récupérant ainsi le bord ouest et a6 ! Peu probable, me direz-vous ! Qui sait ?
 Revenons à la suite envisagée précédemment, Blanc n'est pas obligé de jouer 42h1. Le coup 40f2 gagne en fait 29-35 après 41g2 42c2 (et non h1) 43c1 e2 e1 b2 g1 d1 f1 d2 b1 a1 53g7 h8 g8 c8 a2 h2 h1 p b8. Que constate-t-on dans cette suite ? L'arnaque que je viens de décrire apparaît au coup 53 où Noir ne doit pas jouer 53a2 sinon Blanc joue 54c8 et Noir n'a pas accès à b8 !
 En fait, le coup 40 qui fait le plus de pions pour Blanc (à supposer que les deux joueurs jouent de façon optimale) est 40b2 !!! Je pense que peu de joueurs humains l'auraient joué (et avec raison car f2 a l'air plus sûr). Ce coup a l'air mauvais car il permet à Noir de jouer a1 et a2 conservant tout le bord ouest, mais en contrepartie Noir doit donner le bord est à Blanc.

En résistant au mieux, après 40b2, Noir perd 28-36 après 41h2 h1 a1 c2 a2 d2 47e1 d1 g7 e2 g8 b8 c8 h8 b1 c1 f2 g2 g1 f1. Pourquoi Noir n'essaie-t-il pas de garder la parité dans le coin sud-est ? Parce qu'il doit pour cela sacrifier trop de pions dans le coin nord-est de l'othellier et le résultat final n'est pas meilleur. Ainsi 47d1 perd 27-37 après 48g2 f2 b8 c8 g1 e2 f1 e1 c1 b1 p g7 h8 g8. Noir a gardé la parité jusqu'au bout jouant le dernier coup dans chacune des régions mais cela n'a pas suffi.
 Au coup 40, Blanc a donc 2 coups gagnants et un coup qui fait nulle, mais il a choisi 40d2 qui perd, comme tous les autres coups et il n'aura plus jamais l'opportunité de gagner.
45g1 : Qui a la frontière maintenant ? Il a suffi de trois coups blancs pour inverser complètement la situation de ce point de vue !
 Ce coup 45g1 n'est pas optimal du point de vue des pions (45d1 faisait trois pions de plus) mais il a l'avantage de forcer la suite.
51a1 : La réflexe bête ! J'étais mal au temps et dans ce cas on a souvent tendance à prendre les coins pour simplifier la situation et assurer des pions définitifs. Ce n'est pas une mauvaise règle en général, mais ici il fallait laisser Blanc jouer en a1 et récupérer plein de pions en jouant ensuite en a2. 51g2 gagne 36-28 après 52b8 c8 h1 h2 a1 a2 p h8 p g8 g7.
54h1 : Blanc, également mal au temps, applique aussi la technique qui consiste à prendre les coins et perd ainsi l'opportunité de faire nulle que lui avait fourni le mauvais coup 51a1. Il fallait jouer 54b8 (avant d'en être privé comme dans la partie) suivi de 55c8 h1 h2 p h8 p g8 g7 : 32-32.
59g8 : La fin est optimale, mais pour être honnête, je dois avouer qu'en fait j'ai perdu cette partie au temps alors que je retournais mes derniers pions du coup 59 !
 Je vous donne rendez-vous au prochain numéro pour un exemple encore plus spectaculaire !

NAISSANCE D'UNE PASSION

par Thor

Au commencement, il y eut une revue, l'Ordinateur Individuel. Dans son numéro 1, d'octobre 1978, un programme d'Othello en BASIC.

Puis, il y eut les tournois que cette revue organisa à partir de 1979. Sylvain, bien que provincial à l'époque (tous ces choses-là se passant majoritairement à Paris) fut un lecteur intéressé, puis un spectateur passionné en 1980.

Enfin naquit mon grand-père, Thor version 1, écrit en assembleur Z80 (un processeur 8 bits, ce qui ne nous rajeunit pas) sur une machine de ce temps-là (un TRS-80 modèle 1 pour les connaisseurs). Il fut quatrième au tournoi de Septembre 1981, puis deuxième en Septembre 1982. Début 1983, la nuit descendit sur le monde (moui, j'en fais peut-être un peu trop là).

En 1988, la rencontre avec un joueur coriace (tsoin-tsoin) relance la machine humaine. Sylvain participe à l'arbitrage du championnat du Monde de Paris, questionne habilement François Aguilon (qui lui répond encore plus habilement le traître !), et à la fin de l'année, papa Thor version 2 sort des circuits intégrés d'un compatible PC (on progresse question puissance). Mars 1989 arrive, le premier tournoi, la première victoire (ex aequo) grâce (soyons honnête) à un cadeau de Paul Ralle pourtant largement gagnant. Puis les tournois s'enchaînent au danger du rythme cardiaque de l'auteur (la légende veut qu'il soit plus stressé quand je joue que mes adversaires humains (même Dominique (mais là, ça doit se valoir))). Puis, je sors, petite version 3, dotée à la naissance de tas de belles choses (évaluation paramétrable, base de données et autres colifichets dont je parle ici).

Pour commencer, une maniaquerie de l'auteur de mes jours, qui tient à dire régulièrement que son but est de faire un outil utilisable pour les joueurs humains et non une bête à tournois et à points ELO (quoique ce ne soit pas forcément incompatible). Maintenant, passons à la description de la chose (mais ça va faire des déçus).

Je suis écrit en langage C (un truc né au début des années 1970) et je mesure (à ce jour) 6300 lignes de code (avec les colifichets auxquels j'ai fait allusion plus haut). J'utilise normalement un compatible PC. J'ai appris à utiliser les écrans graphiques de type CGA, puis EGA (et donc VGA) et donc à dessiner des pions ronds (avec un bel othellier vert en EGA et VGA). Je possède

plusieurs niveaux de jeu, avec un temps fixe par coup qui va de 1-2 secondes à 24 heures, plus un niveau avec temps global pour l'ensemble de la partie (habituel en tournoi). J'utilise le classique algorithme alpha-bêta, déjà largement décrit ici, avec une petite amélioration : à chaque niveau de l'arbre, une fois que le premier coup est calculé (avec sa suite naturellement) j'utilise sa valeur comme bêta pour les coups suivants (et ceci pour tout l'arbre qui se trouve en dessous).

Sylvain a ajouté des fonctions qu'on trouve rarement dans des programmes écrits uniquement pour jouer en tournoi. Par exemple, les coefficients appliqués dans l'évaluation aux paramètres de mobilité, nombre de pions, et position (cotes des cases de bords, X et C), sont partiellement modifiables par l'utilisateur (seulement en partie, on peut changer leur importance (de 50 % à 200 % de la valeur initiale) mais pas les inverser). Cela permet de changer le style de jeu (par exemple, mettre le nombre de pions à 200 % et les deux autres coefficients à 50 % donne un style de joueur qui minimise de préférence à toute autre stratégie (mais bon, pas de façon folle quand même), ou bien la mobilité à 200 % et le nombre de pions à 50 % donne un joueur qui joue surtout la mobilité et peut accepter de faire une grosse masse plus facilement que d'autres. Cela permet au joueur de s'entraîner contre différents styles de jeu et de lever (un peu) le reproche qu'on fait généralement aux programmes, à savoir qu'ils permettent de s'entraîner seulement à jouer contre eux et pas contre d'autres joueurs humains.

Autre fonction, celle d'évaluation de la position (cette appellation n'est d'ailleurs pas tout à fait adéquate). Généralement un programme vous dit (enfin, s'il parlait) : ce coup-là est le meilleur et il vaut tant de points. Maintenant, vous auriez plutôt joué tel autre coup et vous aimeriez savoir si c'est valable ou pas. Avec d'autres programmes, il vous faut alors le jouer puis voir ce qu'ils font après. Avec cette fonction, je calcule non seulement le (seul) meilleur coup pour moi, mais aussi les 2 suivants. En examinant les cotes relatives, on peut facilement voir si le meilleur coup est vraiment loin des autres ou si, au contraire, il y a deux ou trois coups très proches (dont le votre justement non ?).

La dernière fonction (celle qui a pris plus de temps que toutes les autres) est la base de parties. Mais je finirai par là.

La fonction d'évaluation est le coeur d'un programme d'Othello. Mais c'est probablement ce que j'ai de moins au point. En gros, on minimise (enfin un peu) les pions, on maximise la mobilité et on essaie de ne pas trop jouer les cases X et C (enfin, juste un peu moins que les coins quoi !). Sylvain n'a (snobisme ?) jamais été d'accord avec la technique de calcul des tables de bords "à la Compoth", mais n'a jamais vraiment été satisfait par aucune autre méthode. Donc, je me contente d'avoir quelques règles comme :

-les cases C, beurk ! sauf si

1) le coin est pris (soit c'est par moi, et c'est tout bon, soit c'est par l'adversaire et les possibilités d'insertions deviennent fortes).

2) l'autre case C sur le même bord est déjà prise et il y a plusieurs pions sur le bord (en gros, les bords de 6 et les bords où les deux joueurs sont en opposition et où il faut gagner un temps).

-les cases X, double-beurk ! sauf si

1) même chose que le point (1) ci-dessus.

-les coins, miam miam mais

1) on regarde quand même si on a des pions définitifs avec. Sinon, c'est déjà moins bien vu.

Dernier petit détail qui a surpris Dominique, les pions sont minimisés (enfin avant le coup 40), mais avec une petite modification qui fait qu'on minimise moins quand les coins commencent à être pris. En effet, je donne rarement des coins très tôt sans contrepartie équivalente, et généralement, à ce moment-là, il est souvent bon de faire des pions définitifs plus tôt dans la partie.

Passons au plus intéressant de l'avis du concepteur : la base de parties. A ce jour plus de 9900 parties de tout niveau (mais bon, il y a quand même surtout des championnats du Monde, de France, des Internationaux, des parties Japonaises etc...).

Le point principal est que toutes ces parties ont été vérifiées après le coup 46 afin de savoir qui était réellement gagnant à cet instant précis. Cela permet quand on voit les statistiques en mode "théorique" de mieux juger d'une position en ne tenant pas compte des pertes au temps, des pertes sur gaffe finale (justement à cause du temps souvent (n'est-ce pas Dominique ?)) ...

Pour le reste, c'est assez simple. La base est prévue pour contenir 400 tournois (on en est à 129 à ce jour), 2000 joueurs (540 pour l'instant) et 30000 parties. Elle peut donc tripler de taille avant que se pose le problème d'un changement de format. Justement, le format : suite à quelques demandes, et sachant le nombre d'informaticiens chez les joueurs, tous prêts à faire des extractions d'informations pour

construire leur propre bibliothèque, ou simplement leur base, voici le format complet du fichier THOR.DBA :

1) Header : 68 octets comme suit

2 octets pour le nombre de parties de la base

2 octets pour le nombre de joueurs dans la base

64 non utilisés à ce jour

2) Tournois : 400 enregistrements de 32 octets comme suit :

30 octets pour le nom du tournoi (le dernier doit toujours être un zéro binaire (fin de chaîne de caractères en C))

2 octets pour le nombre de parties de ce tournoi

3) Joueurs : 2000 enregistrements de 20 octets comme suit :

20 octets pour le nom du tournoi (le dernier doit toujours être un zéro binaire (fin de chaîne de caractères en C))

4) Parties : N enregistrements de 68 octets comme suit :

2 octets pour le numéro de tournoi (de 0 à 399)

1 octet pour le nombre de pions noirs du score final

1 octet pour savoir qui aurait dû gagner après le coup 46 ('N' pour Noir, 'E' pour nul-Egal, 'B' pour Blanc)

2 octets pour le numéro du joueur Noir (de 0 à 1999)

2 octets pour le numéro du joueur Blanc (de 0 à 1999)

60 octets pour les coups de la partie (toutes débutent par F5) chaque octet a une valeur N elle-même associée à une case par la méthode suivante :

les cases A1 à H1 sont numérotées de 11 à 18

les cases A2 à H2 sont numérotées de 21 à 28

les cases A3 à H3 sont numérotées de 31 à 38

les cases A4 à H4 sont numérotées de 41 à 48

les cases A5 à H5 sont numérotées de 51 à 58

les cases A6 à H6 sont numérotées de 61 à 68

les cases A7 à H7 sont numérotées de 71 à 78

les cases A8 à H8 sont numérotées de 81 à 88

En fait, les cases D4 (44), E4 (45), D5 (54) et E5 (55) sont inutiles car elles ne sont jamais jouées puisque occupées dès le départ !.

Voilà une rapide description de ce que je contiens. Nous n'aurons probablement pas la chance de nous rencontrer en tournoi, ayant décidé avec mon auteur que je prenais une retraite méritée (enfin, comme toutes les vedettes, je ferai un petit "come-back" à l'open de Bernissart dont je suis le tenant du titre). Mais je m'aperçois que j'avais oublié une information importante : j'ai un petit frère en version Atari ST, adapté de mes gênes par un certain coriace faisable (je ne sais ce qui est le prénom et le nom).

Bon, en dessert, quelques parties jouées ces trois dernières années. Regardez bien celle contre Emmanuel Caspard : bien qu'horriblement mal, après son coup 44, alors qu'il a quand même 23 pions définitifs, j'ai encore une partie nulle possible. Dommage pour lui qu'il ait raté la bonne suite...

NDLR : Puisque l'on parle de pions définitifs, la partie contre Paul Ralle vaut aussi le coup d'œil !

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

St Michel 1991
Compoth 24-40 Thor

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

IDF 1990
Thor 34-30 E. Caspard

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

IDF 1990
P. Ralle 34-29 Thor

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

Amical 1991
Thor 24-40 S. Quin

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

Bernissart 1991
M. Tastet 26-38 Thor

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

IDF 1989
Thor 40-24 B. Andriani

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

IDF 2 1991
Thor 53-11 P. Juhem

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

IDF 2 1991
Thor 45-19 D. Penloup

GRAND PRIX DE FRANCE 1992

Ci-dessous le classement du Grand Prix de France 1992 au premier janvier 1992. Il prend en compte tous les tournois ouverts à tous qui se sont déroulés en France depuis le tournoi de préqualification de Lille-Pérenchies pour le championnat du monde 91 (14 et 15/9/91) : les tournois d'Ile de France 5 (27/10/91) et 6 (14/12/91). Les six premiers joueurs humains de cette liste disputeront, à la fin de la saison, la finale du Grand Prix qui est un tournoi préqualificatif pour le championnat du monde 1992.

Comment faire pour marquer des points au Grand Prix ? C'est tout simple, il suffit de jouer dans les tournois et de terminer "dans les points". En effet, dans chaque tournoi, on attribue 200, 140, 90, 60, 40, 30, 20, 15, 10 et 5 points aux 10 premiers.

En cas d'ex aequo, on additionne les points des joueurs à égalité et on divise par le nombre de joueurs en arrondissant au point supérieur.

Et si vous ne finissez pas dans les 10 premiers, vous gagnez le droit d'essayer de nouveau au prochain tournoi. En cette année olympique, n'oublions pas que l'essentiel est avant tout de participer !

			PrPér	IDF5	IDF6	Total
Juhem	Philippe	F	200	9	23	232
Caspard	Emmanuel	F		9	200	209
Ralle	Paul	F		200		200
Penloup	Dominique	F	64	83		147
Tastet	Marc	F	140	0		140
Jacquart	William	PG			97	97
Nicolet	Cassio	PG			97	97
Thill	Purée	PG			97	97
Nicolet	Stéphane	F		83	1	84
Lanuit	Christophe	F		83		83
Piau	Didier	F		83		83
Andriani	Bintsa	F	64	9	0	73
Decoeyère	Eric	F	64			64
Bracchi	André	F			23	23
Mollie	Patrice	F			23	23
Quin	Thor	PG			23	23
Tardy	Catherine	F		0	23	23
Delfante	Eric	B	22			22
Gruson	Thierry	F	22			22
Massé	Stéphane	F	22			22
Alard	Serge	B	4	9		13
Lazard	Emmanuel	F		9	1	10
Coulon	François	F		9		9
Cuvier	Christian	F		9		9
Gérard	François	B		9		9
Thill	Olivier	F		9		9
Delfante	Christophe	B	4			4
Dorsimont	Guilain	F	4			4
Grandchamp	Maxime	F	4			4
Cordy	Alexandre	F	0	0	1	1
Picou	Philippe	F			1	1
Poirier	Serge	F			1	1

TOURNOI ILE-DE-FRANCE 1

Tournoi ouvert à tous
en 5 rondes

Samedi 25 janvier 92 à 13 heures

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

Ce tournoi sera suivi de

L'Assemblée générale de la FFO
Samedi 25 janvier
à 18 heures

A L'ordre du jour de la réunion :
Le développement de la Fédération
Française d'Othello
Presse et salons de jeux

L'A.G. aura lieu au même endroit que le tournoi
contacter la FFO au (1) 45 35 55 86

**TOURNOI PREQUALIFICATIF DE
PARIS**

prévu un week-end de

Fin mars ou début avril

(La date sera précisée dans Contact FFO 14)

Préqualificatif pour le Mondial 92
Inscription obligatoire auprès de
la FFO au (1) 45 35 55 86

JETS 92**PERENCHIES (PRES DE LILLE)**

Samedi 11 et dimanche 12 juillet 92

Tournoi multijeux : Othello, Abalone,
Lignes et Gomoku

*Renseignements : CCAL de Pérenchies,
(adresse en page Clubs)*

Angleterre**TOURNOI INTERNATIONAL DE
CAMBRIDGE**

Deuxième tournoi du Grand Prix d'Europe 1992

Samedi 15 et dimanche 16 février 92
préqualificatif pour le
championnat du monde 1992

Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86

Russie**TOURNOI DE TCHELIABINSK**

Du 10 au 13 juillet 92

*Renseignements : "Russ Othello", B.P.17616,
Tcheliabinsk 454 114, Russie*

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

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 :

le samedi 22 février

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

et

le samedi 22 et le dimanche 23 février

**TOURNOI PREQUALIFICATIF
POUR LE MONDIAL 92**

Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86

**TOURNOI INTERNATIONAL DE
PARIS**

Samedi 29 et dimanche 30 août 92

Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86

**TOURNOI PERMANENT SUR
MINTEL**


Un tournoi permanent, sous une forme originale de
"défi", est organisé par le club OTH'ELIOTT sur le
serveur ELIOTT. Cette formule permet de jouer
selon son rythme et ses possibilités (une partie
minimum par semaine), tout en participant à un
véritable tournoi contre des joueurs de tout niveau,
du débutant à l'expert (dont quelques-uns parmi les
mieux classés de la FFO).

Pour se connecter à ELIOTT :

3615 ELIOTT ou 3614 NESS (libre à certaines
heures) ou RTC Paris (1) 42 79 80 80 (abonnés).
Pour participer au "Défi Othello", écrire en BAL
(boîte aux lettres sur le serveur) à
LEGOLAS




































RESPONSABLES LOCAUX FFO ET CLUBS D'OTHELLO

Vous trouverez ci-dessous la liste (provisoire) des responsables locaux de la FFO ainsi que des animateurs de clubs d'Othello. Merci de nous aider à la tenir à jour et de nous signaler tous 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 de Bièvres dans l'Essonne est né, voir ci-dessous.

- 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
Pendant l'hiver, le club
fonctionne le samedi
uniquement, à 14h chez
Dominique Penloup
près de Beaubourg
Contact: Dominique
Penloup (pas avant midi)
 (1) 48 87 19 74
-  Club Normale Sup Paris
Le mardi à 20h30
Salle Cavailles
45, rue d'Ulm
75005 PARIS
Contact : 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
-  Club de Bièvres
Le mardi et le jeudi de
14h à 18h et le mercredi
de 14h à 18h et 20h à 22h
Centre Culturel Ratel
Allée des Castors
91570 BIEVRES
Contact : Stéphane Massé
- 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
-  OTHÉLIOTT
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.

✂

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 :