

FFORUM

PRINTEMPS 1992

N°24

a b c d e f g h

1			●	○	○	●	●	●
2			●	○	○	●	●	●
3	○	○	○	○	●	●	○	●
4		○	○	○	●	●	○	●
5		○	○	●	●	○	●	●
6	○	○	●	○	○	●	○	●
7	○	○	○	○	○	○	○	●
8			●	●	○	○	○	○

Noir joue et fait nulle...

EDITO...

Bonjour,

L'assemblée générale annuelle de la Fédération s'est tenue le 25 janvier 92. Stéphane Nicolet a été élu président de séance.

Emmanuel Lazard, président de la Fédération, a procédé au rapport moral. Quelques points négatifs, d'abord. On regrette (une fois de plus) la disparition du seul magazine de jeux grand public, en l'occurrence "Jouer à tout", qui avait pris la relève de *Jeux & Stratégie*. Le nombre d'adhérents à la FFO est stable mais on espérait une progression. Il faudrait donc que chacun fasse l'effort de promouvoir la Fédé auprès de ses connaissances susceptibles d'être intéressées, mais qui, si cela se trouve, ne connaissent même pas l'existence de la FFO. De son côté, la Fédé va augmenter sa promotion : présence en tant que telle dans les salons de jeux, meilleure promotion du championnat de France qui devrait être le point culminant de la saison, initiations dans les ludothèques et même dans les écoles. De plus, la fédération manque de relais au niveau médiatique. Que faire pour "passer à la télé" ? A l'occasion de tous les tournois importants organisés par la Fédération, il serait intéressant d'envoyer systématiquement un courrier aux différents organes de presse pour promouvoir le jeu. Surtout, il ne faut pas oublier de contacter la presse quotidienne régionale, très friande de ce genre d'informations.

Beaucoup de points positifs bien sûr : FFORUM, qui paraît régulièrement et avec une qualité toujours améliorée (tant sur le fond que sur la forme), les tournois (mais il en faudrait un peu plus dans les différentes régions), le stage d'été, en route vers sa troisième édition, les pin's FFO (qui ont eu beaucoup de succès auprès des douaniers à Roissy). Un tournoi "débutants" va être organisé à Paris au mois de mai pour inciter les joueurs qui ont peur (à tort) de participer aux autres tournois à venir s'amuser aussi.

Le rapport financier fait apparaître une situation saine : l'exercice 91 se solde par un excédent de trésorerie. Il sera réinvesti dans de nouveaux projets pour le développement de la Fédération : stands payants dans des salons, affiches de promotion...

Signalons, parmi les points qui ont été évoqués, un projet de normes de maître et grand maître, avec si possible une cohérence internationale, un essai de collaboration active entre les meilleurs joueurs (qui semble déjà avoir porté quelques fruits dans les résultats des Français au niveau international, voir magazine).

Dans ce numéro de Fforum notre série d'articles d'initiation continue puisque vous trouverez un article d'Elie Cali sur les bords déséquilibrés. Savoir comment traiter cette structure de bord est un passage obligé pour la compréhension du jeu. Vous trouverez aussi la suite de l'ouverture tigre, et dorénavant, nous essayerons de présenter une nouvelle ouverture dans chaque numéro.

A bientôt,
Marc TASTET

SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Bintsa ANDRIANI

Thierry BOUSCH

Graham BRIGHTWELL

Elie CALI

Emmanuel CASPARD

Bruno de la BOISSERIE

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Stéphane NICOLET

Dominique PENLOUP

Didier PIAU

Luc RIVIERE

Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est le magazine de la
Fédération Française d'Othello
B.P. 147
75062 PARIS Cedex 02
Téléphone: (1) 45 35 55 86

OTHELLO®
est une marque déposée de
DUJARDIN INTERNATIONAL

COUVERTURE (cf aussi page 27)	1
EDITORIAL (A propos de l'A.G.)	2
SOMMAIRE (Et pas mer seau)	3
MAGAZINE (L'ambiance des tournois)	4
PROBLEMES (Le retour)	7
INITIATION (Les bords de cinq)	8
GD PRIX D'EUROPE (+ solutions pbs)	11
QUE VOULIEZ-VOUS QU'IL FIT ? (Trlo)	12
OUVERTURE TIGRE (Bis)	14
CLASSEMENT F.F.O. (Où suis-je ?)	17
CASES X DEFENSIVES (de + en + hard)	18
LES ECHOS D'OTHELLO (Echo ? OK !)	20
PIAU-CASPARD (Re-belote)	22
PARTIE COMMENTEE (+ Gd Prix France)	24
SOLITAIRE (cf aussi page 1)	27
AGENDA (L'officiel des tournois)	28
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX	29
ADHESION (Plus on est de fous...)	30

MAGAZINE

TOURNOI DE MILAN 92

Par Marc TASTET

Double français pour le premier tournoi international de la saison à Milan ! En effet, j'ai gagné le tournoi en battant en finale Dominique Penloup. Milan avait déjà vécu un tel événement en décembre 88, quand Jean-François Puget m'avait battu en finale. Aucun Français n'avait gagné de tournoi international depuis lors et je suis content d'avoir mis fin ainsi à une longue série de deuxièmes places françaises dans les tournois internationaux. (On n'en répétera pas la longue liste pour ne pas remuer le couteau dans la plaie). Un Anglais malicieux a fait remarquer qu'il y avait quand même un Français second !

Le tournoi a réuni 21 participants, 18 Italiens et 3 Français, le troisième mousquetaire étant Stéphane Nicolet qui s'était décidé à venir quatre ou cinq jours avant le tournoi, ce qui est un record pour lui (d'habitude c'est la veille au soir ou l'avant-veille à l'extrême rigueur). Côté italien, en l'absence de Brusca qui s'était finalement décommandé, on trouvait Marconi, champion en titre, Ghirardato qui n'avait

pas joué depuis le tournoi de Rome l'an dernier car il poursuit ses études aux Etats-Unis, et Perotti, nouveau président de la fédération italienne, mais qui jouait moins bien que d'habitude.

A la fin de la première journée, j'avais gagné toutes mes parties (7/7) et j'étais suivi d'un trio de poursuivants à 5/7, Penloup, Marconi et le surprenant Alami qui avait battu les deux autres. Ghirardato et Nicolet suivaient à un demi-point, (tous les deux ayant fait nulle avec Barnaba). Les deux finalistes du lendemain se trouvaient à coup sûr parmi ces six joueurs de tête.

Le lendemain, je perdais d'entrée contre Dominique qui allait gagner ses 3 autres parties de la matinée (y compris contre Marconi). Ghirardato faisait aussi carton plein et comme Barnaba me battait, Dominique et moi terminions ex aequo avec 9/11, (en ayant rencontré les mêmes adversaires, sauf un) talonnés par Ghirardato à un demi-point. Stéphane Nicolet avait laissé passer sa chance contre Ghirardato, préférant jouer une suite perdante plutôt

qu'une suite gagnante forcée. Une victoire lui aurait permis de jouer le match pour la troisième place contre Ghirardato. C'est Marconi qui avait cet honneur et qui en profitait pour battre Ghirardato, ce qui le consolait un peu de son manque de chance : 2 défaites 33-31 dans le tournoi !

Je gagnais la première partie de la finale 44-20 sur un piège de Stoner que Dominique ne pouvait éviter. La deuxième était plus disputée mais Dominique ratait le gain au coup 46 et la nulle au coup 48 pour s'incliner finalement 46-18 (comme quoi le score final ne reflète pas forcément la physionomie de la partie !).

Classement final :

1.	M. Tastet	9 (+2)
2.	D. Penloup	9 (+0)
3.	F. Marconi	7 (+1)
4.	P. Ghirardato	8,5 (+0)
5.	C. Alami	7
	D. Barnaba	7
7.	S. Nicolet	6,5
8.	M. Venerito	6
	S. Antonelli	6
	M. Perotti	6
	M. Comerci	6...

TOURNOI DE CAMBRIDGE 92

Par Bruno de la BOISSERIE

Etes-vous un vrai, un dur, un tatoué ?

Oui si vous avez déjà participé à un grand tournoi à l'étranger (enfin, c'est ce qu'ils disent tous). Cette année, je me suis donc joint à sept autres français pour aller en découdre avec nos amis d'outre-manche à Cambridge le week-end du 15 et 16 Février.

Après un voyage curieusement sans histoire, nous sommes arrivés sans problème chez Peter Bhagat, qui comme à l'habitude nous a très gentiment accueillis.

Vingt-six joueurs étaient présents samedi matin, parmi lesquels presque tous les "gros bras" anglais, ainsi que Greg

Johnson et Leslie Cagley, tous deux venus spécialement des U.S.A. afin de se frotter aux Européens.

Dès la première ronde, le ton était donné : les français sont en forme, Marc Tastet gagnant sa partie contre David Shaman et Emmanuel Caspard battant Peter Bhagat. Au bout de 5 rondes,

aucun joueur n'est vaincu, et 5 joueurs se partagent donc la première place : Brightwell, Juhem, Tastet, Penloup et Plowman.

A la sixième ronde : Imre Leader perd contre Emmanuel Caspard (revanche de Bruxelles ?). Il doit commencer à maudire ces damnés froggies, car c'est sa troisième partie d'affilée perdue contre des français !

A la fin de la première journée, seuls restent en tête Juhem et Brightwell, avec 6 victoires.

La soirée est studieuse côté français : nous examinons entre autres ma défaite contre Graham Brightwell, qu'a vu en voisin Philippe Juhem (qui ne perd pas une miette de l'analyse).

Après quatre allers-retours au fast-food du coin en attendant Peter qui est parti au restaurant, nous goûtons un repos mérité.

A la dixième ronde, je réalise pour ma part une belle performance, en battant Henrik Vallund, qui, il faut dire, tentait une grosse masse.

A la fin des 11 rondes, les français placent 4 joueurs dans les 6 premiers. La petite finale se joue entre Marc Tastet et Dominique Penloup, et Marc gagne 2 à 1. La finale oppose Philippe Juhem à Graham Brightwell. Philippe gagne la première partie 40-24 en utilisant l'ouverture que j'ai jouée contre Graham et que nous avions étudiée ensemble. Il perd 23-41 la seconde. A la troisième partie, c'est le drame : alors que Philippe a dominé son adversaire durant tout le milieu, il joue sans doute un peu vite la finale, et commet deux erreurs aux coups 54 puis 56 ! La partie se solde par un 32-32, et Graham remporte donc (pour UN pion !) le tournoi de Cambridge 1992.

Classement final :

1.	G. Brightwell	9 (+1,5)
2.	P. Juhem	9 (+1,5)
3.	M. Tastet	7,5 (+2)
4.	D. Penloup	7,5 (+1)
5.	E. Caspard	7
	I. Leader	
7.	D. Shaman	6,5
8.	P. Bhagat	6
	B. de la Boisserie	
	A. de Grey	
	G. Johnson	
	E. Lazard	
	G. Plowman	
	S. Waser	
15.	M. Handel	5,5
16.	B. Andriani	5
	J. Feinstein	
	H. Vallund	
19.	P. Choisnard	4
	P. Marson	
	M. Selby	
22.	L. Cagley	3
	D. Haigh	
24.	S. Alard	2
	G. Edmead	
26.	R. Arnold	1

SOUVENIRS DE CANNES

par Luc RIVIERE

Vendredi 14 Février 1992.

Après une visite éclair dans les coulisses du palais des Festivals à Cannes, une constatation s'impose : l'organisation a mis à la disposition de la fédération un stand relativement grand, muni d'un nombre de tables et de chaises a priori suffisant pour supporter la frénésie des joueurs qui, n'en doutons pas, se bousculeront pour jouer.

Cependant, rien n'est plus triste qu'un grand stand sans décoration, et un petit tour chez les "voisins" montre un réel effort de tous, parfois même à l'aide de décorateurs professionnels. Une réunion est improvisée entre les organisateurs locaux (Serge Trombetta et moi) et un véritable plan de bataille est échafaudé pour un objectif ambitieux : à défaut d'être le plus "beau" stand, celui de la fédération se doit d'être au moins le plus original...

Samedi 15 Février 1992

Avant l'ouverture à 14 heures du Festival et grâce au planning minutieusement préparé la veille, l'objectif est atteint. Les lettres 'FFO' s'affichent en grand et un superbe "tag" sur nappe de papier saute aux yeux dès l'entrée dans le stand. Serge peut se vanter d'avoir fait admirer ses talents picturaux à un grand nombre de spectateurs, et au palais des festivals de Cannes !

14 heures : les fauves sont lâchés... Une horde de gosses dévale les escaliers et se précipite vers les quelques consoles de jeux et autres micro-ordinateurs ! Après cette vague déferlante, suivent les "vrais" joueurs, d'un pas plus modéré, avec leurs éternelles questions : "C'est un nouveau jeu ?", ou autres remarques d'habitues : "Je connais. J'en ai un sur ordinateur et je gagne toujours !".

Dimanche 16 Février - Vendredi 21 Février 1992

Véritable succès finalement sur le stand avec, en vrac, les constatations suivantes :

1) Il ne faut pas sous-estimer l'affluence lors de ce genre de manifestation. Par moments, les 18 jeux que nous possédions ont été insuffisants. Plus de 36 joueurs simultanément et d'autres attendaient patiemment leur tour.

2) Othello est vraiment un jeu facile à apprendre. Des classes entières sont venues pendant la semaine (ce n'était pas une période de congé scolaire) et il est tout à fait possible de maintenir l'intérêt d'une classe, et de son professeur, pendant une heure.

3) Un groupe de "fidèles" a tendance à se former, regroupant les plus passionnés en fin de journée pour approfondir un peu plus leurs connaissances de jour en jour. C'est ceux-là qui

⑥

glaneront les premières places du tournoi.

4) De nombreux contacts ont été pris entre les organisateurs d'autres festivals du même style et notre président. Je vous encourage tous à connaître ce genre d'expérience qui, d'après moi, est profitable à l'essor du jeu, et donc de la fédération.

5) Certains joueurs d'échecs, de dames, de go, etc..., aiment se "détendre" entre deux rondes en faisant une partie d'Othello.

6) Notre vénérable et vénéré président n'est pas invincible en simultanée ! (hi ! hi !)

Samedi 22 Février

Deux tournois débutent le même jour : celui des "bons" joueurs avec comme enjeu une place préqualificative pour le

mondial, et le "1er Open de Cannes", ouvert à tous (sauf ordinateur) et à toutes. Bravo à Gaëlle Pelleteur qui a terminé en tête du tournoi sans subir aucune défaite. Voilà une redoutable concurrente pour les sélections locales du championnat de France, voire mieux...

Dimanche 23 Février

Le tournoi expert se termine par la victoire de Dominique Penloup en finale face à Elie Cali. Après discussion avec les joueurs présents et le président, il semble que l'organisation d'un préqualificatif simultanément à un festival de jeux en Province ne soit pas une bonne idée. En effet, l'organisation de ces tournois en province a pour but de permettre aux joueurs locaux

d'affronter les "parisiens" descendus pour l'occasion. Mais cela n'est pas possible lorsque ces mêmes joueurs locaux ont aussi à assurer l'animation du stand.

Pour clôturer le festival, nous avons eu droit à une démonstration hippique de notre président, qui a confondu le palais des festivals de Cannes et l'hippodrome de Cagnes sur mer... (Si, si, j'ai des preuves accablantes.)

Classement Final :

1.	D. Penloup	7/10 (+2)
2.	E. Cali	7 (+1)
3.	S. Nicolet	7
4.	E. Lazard	6
5.	B. Andriani	3
6.	D. Sahli	0

SAINT MICHEL SUR ORGE 1992

Une semaine après avoir joué... et perdu dans le tournoi Hommes-Machines de Paris, je me suis rendu à Saint Michel où se déroule chaque année l'un des plus importants tournois de programmes d'Othello du monde (n'ayons pas peur de le dire).

En tous cas j'y vais toujours avec plaisir car même si les joueurs humains n'y sont pas admis, c'est d'un niveau plus relevé m'a-t-on dit, et les programmeurs sont des gens sympathiques et pleins d'humour. Et il est souvent intéressant de voir la façon de jouer des programmes : on peut toujours leur piquer quelques ouvertures secrètes à replacer dans un tournoi.

Cette année, le coriace Bruno DE LA BOISSERIE se détendait sur les pentes enneigées et je jouais le rôle d'arbitre. Les Hollandais ne se sont pas déplacés et la participation a été plus réduite : huit programmes mais il n'y a plus de machines 8 bits comme auparavant ; la tendance va vers "la grosse artillerie". Cette fois, le sympathique Bruno BRAS trouva le temps de fabriquer un ordinateur complet, contrairement aux autres années

où il venait avec une carte-mère à peine sortie des chaînes d'assemblage. Deux absences de marque : JACPOTH et THOR qu'on espère revoir un de ces jours. Le système adopté fut un simple toutes rondes ce qui permet de faire les appariements à la main, encore plus rapidement qu'avec un ordinateur (décidément on va croire que je n'aime pas les machines, bien que je possède un Atari).

Le tournoi s'est déroulé sans incident notable et a vu la victoire presque sans faute d'Othel du Nord qui n'a perdu que face à Compoth, mais c'est dû à la politesse de son programmeur qui lui a appris à ne pas vexer son hôte. Cassio, le plus lent de tous avec 250 noeuds examinés par seconde, s'est permis le luxe de battre Compoth et Spock ; Radis, qu'Olivier terminait d'écrire au début du tournoi, s'inclinait 34-30 face à Othel du Nord, 36-28 face au Turbo Théolien et faisait partie nulle avec Compoth. Que les autres me pardonnent de ne pas détailler leurs performances : toutes les parties sont dignes d'intérêt et seront transmises aux générations futures par

Par Bintsia ANDRIANI l'intermédiaire de la base de données.

Merci encore à tous les participants et peut-être à une autre fois devant un othellier.

Classement Final :

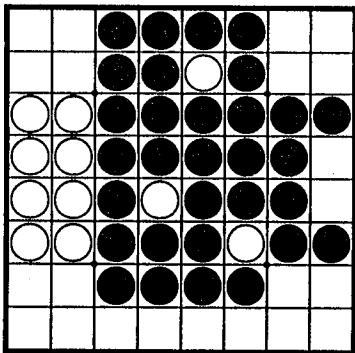
1.	Othel du Nord (JC. Delbarre) 386/25 MHz Turbo Pascal + Assembleur	6/7
2.	Theole (N. Becquet) 486/33 MHz Pascal + Assembleur	5
3.	Compoth (F. Aguillon) Atari Méga ST4 Assembleur 68000	3,5
4.	Spock (J. Delteil) 486/25 MHz Turbo C	3,5
5.	Cassio (S. Nicolet) Macintosh 512 Turbo Pascal	3
6.	Gros Thello (S. Pinta) 386/20 MHz Quick C	2,5
7.	Radis (O.Thill) Atari 1040 ST GFA Basic + Assembleur	2,5
8.	Parcello (B.Bras) 286/12 MHz Quick C	2

PROBLEMES

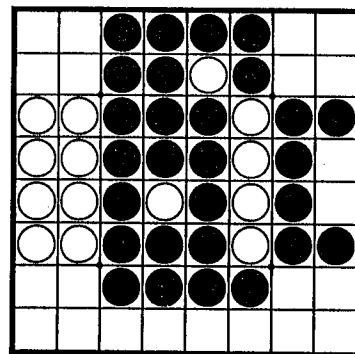
Par Olivier THILL

Ils reviennent. Le principe est toujours le même. Il ne s'agit pas de trouver le coup qui rapporte le plus de pions, mais celui qui permettra de poser un pion dans un coin en trois coups maximum, quelle que soit la défense adverse. Ici l'expression "3 coups maximum" signifie en réalité 5 coups dont 3 blancs, mais n'ayez pas peur, c'est relativement facile.

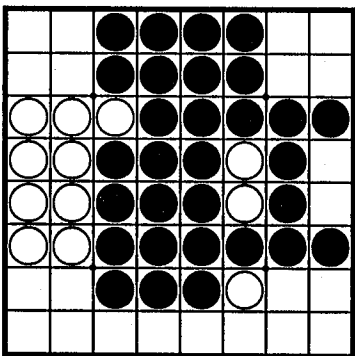
En prime, voici un autre problème. Pourquoi la phrase suivante est-elle remarquable ? "Tu l'as trop écrasé César ce Port-Salut."



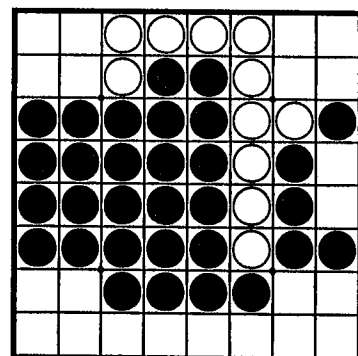
Blanc prend un coin en 3 coups



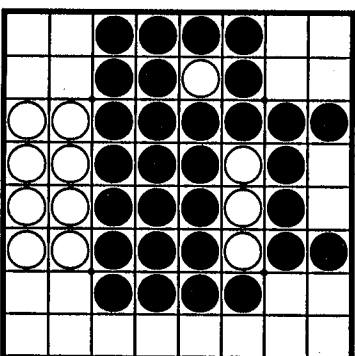
Blanc prend un coin en 3 coups



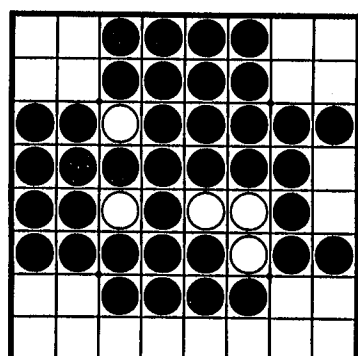
Blanc prend un coin en 3 coups



Blanc prend un coin en 3 coups



Blanc prend un coin en 3 coups



Blanc prend un coin en 3 coups

INITIATION

Les bords de cinq

par Elie CALI

Lors du dernier stage d'été, j'ai fait un exposé sur les bords de cinq. Pour tous ceux qui n'ont pas eu le courage de venir travailler avec nous sous le soleil de Sophia-Antipolis et sur les plages de Cannes en août dernier (et pour rafraîchir la mémoire des autres), voici un résumé succinct de ce que j'ai dit à cette occasion.

Avant de commencer, rappelons le nom de certaines cases qui vont être largement utilisées dans cet article. On appelle cases X les 4 cases adjacentes à un coin par la diagonale, cases C les 8 cases de bord adjacentes à un coin, et cases Thill les 8 cases marquées T dans la figure 0 ci-dessous.

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

Figure 0

1. Généralités :

1.1 Notion de bord de cinq :

Les bords de cinq, comme leur nom l'indique, sont des bords dont cinq cases et cinq cases seulement sont remplies. De plus, ces cases doivent être contiguës et ne pas être des coins, et les pions sur ces cases doivent être tous de la même couleur. Par exemple, sur la figure 1, le bord Sud est un bord de cinq noir.

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

Figure 1

1.2 Exploitation classique du bord de cinq :

Le piège classique consiste alors à sacrifier le coin de ce bord attenant à une case C vide, en vue de s'insérer sur cette case C lorsque l'adversaire aura pris le coin, gagnant ainsi tout le bord et le coin opposé. Par exemple, sur la figure 1, Blanc joue en B7. Si Noir prend en A8, Blanc joue en B8, Noir doit jouer ailleurs, Blanc joue en H8 et c'est de nouveau à Noir de jouer. Ce piège permet donc dans cet exemple :

- . d'opérer un échange de coins,
- . de gagner sept pions définitifs contre un à l'adversaire,
- . de gagner deux temps.

On peut toutefois d'ores et déjà noter plusieurs choses :

- . il existe plusieurs manières de sacrifier un coin qui ne sont pas équivalentes,
- . l'adversaire n'est pas obligé de prendre (et souvent il ne le fera pas),
- . le piège peut coûter plus d'un pion définitif (sur la figure 1, après B8, Noir peut répondre A7 : il a six pions définitifs sur la colonne A)...
- . mais il peut aussi rapporter plus de sept pions définitifs (toujours sur la figure 1, Blanc va aussi gagner la colonne H et le coin H1),
- . l'adversaire peut aussi dans certains cas gagner des temps,
- . le piège ne fonctionne pas toujours.

1.3 Comment sacrifier le coin :

Examinons dans un premier temps le sacrifice du coin. On peut, comme dans l'exemple précédent jouer une case X. Mais on peut aussi jouer une case C. Ceci se révélera souvent plus efficace, car on pourra généralement jouer ensuite la case X, alors que l'inverse est souvent impossible (voir figure 1 : Blanc peut jouer A7 puis B7, mais pas B7 puis A7). D'autre part, sur un sacrifice de case C, on menace généralement de reprendre le bord si l'adversaire ne prend pas le coin, ce qui représenterait un gain gratuit de deux temps (toujours sur la figure 1, après A7, si Noir ne prend pas le coin, Blanc pourra reprendre le bord en A2).

2. Configurations classiques :

2.1 Bord complétable :

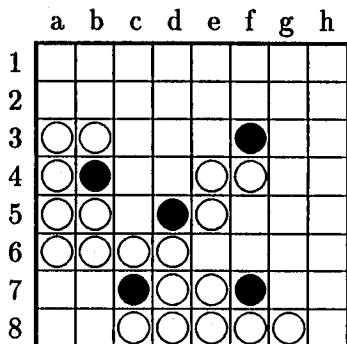


Figure 2

Sur la figure 2, Blanc peut transformer son bord de cinq Sud en un bord de six en jouant simplement en B8. Ce bord est dit complétable (il peut être complété pour former un bord de six). Il se caractérise par le fait que la case Thill C7 est occupée par un pion de couleur opposée à celle du bord. Il est important de noter deux choses sur ce type de bords :

- si Noir a le trait, il doit jouer en B7 immédiatement s'il veut empêcher Blanc de compléter son bord ; inversement, si Blanc a le trait, il jouera en B8 avant que Noir ne joue en B7,

- le sacrifice de la case C est ici impraticable : Blanc reprendrait simplement le coin et Noir ne pourrait pas s'insérer.

2.2 Contre-bord homogène :

On appellera contre-bord le prébord correspondant à la case C vide du bord de cinq. Ainsi, sur la figure 3, le contre-bord est composé des pions B3 à B6. Il est dit homogène car tous les pions du contre-bord sont de la même couleur. Selon la couleur du contre-bord, un piège sera possible pour l'un ou l'autre camp.

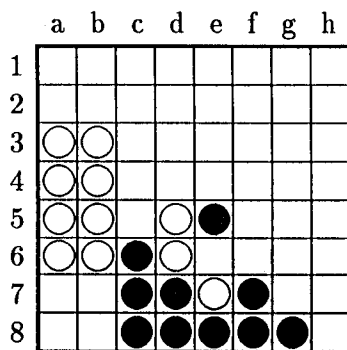


Figure 3

Regardons d'abord la figure 3. Si Blanc sacrifie en B7, cette fois Noir peut jouer en B8 sans retourner B7 car la colonne B est entièrement

blanche. C'est catastrophique pour Blanc, car Noir jouera ensuite en A8 gagnant un nombre important de pions définitifs dans le coin Sud-Ouest.

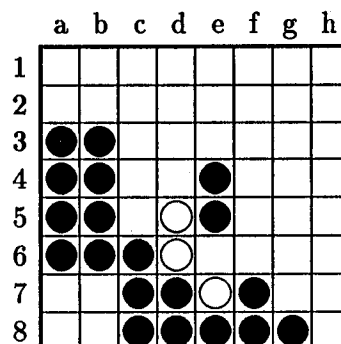


Figure 4

Sur la figure 4, la colonne B est cette fois entièrement noire. Si Blanc sacrifie en B7, Noir prendra directement le coin A8 et Blanc n'aura pas accès en B8 ! Noir pourra donc ensuite jouer lui-même en B8 gagnant comme précédemment beaucoup de pions définitifs.

On peut donc retenir que le piège est toujours favorable au défenseur. Celui-ci commencera selon les cas à jouer la case C ou le coin.

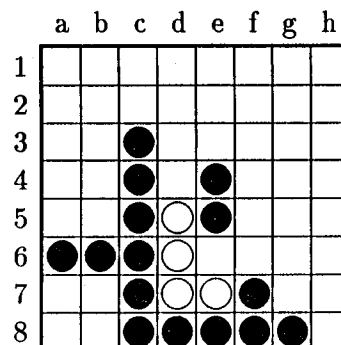


Figure 5

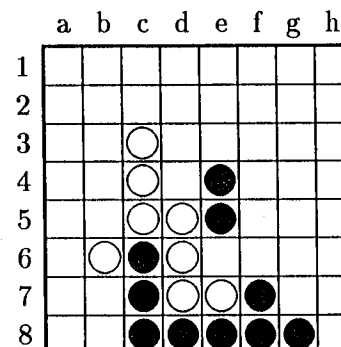


Figure 6

Remarquons qu'une colonne ne contenant qu'un pion est nécessairement de couleur uniforme (de la couleur du pion). Ainsi, sur les diagrammes 5 et 6, le sacrifice en B7 ne marche pas car Noir répond respectivement en A8 et en B8.

A fortiori, une colonne vide est de couleur homogène ! Dans ce cas, le piège marche dans les deux sens.

2.3 Bord homogène :

Un bord de cinq est dit homogène si tous les pions du prébord sont de la même couleur que les pions du bord (voir figure 7). Dans le cas d'un bord homogène, l'homogénéité du contre-bord importe peu : en jouant la case X, l'attaquant ne retourne pas la case Thill et pourra donc toujours s'insérer. Inversement, le défenseur ne pourra pas compléter son bord car il n'aura pas accès à la case C autrement que par la case X. Ceci est illustré sur la figure 7 : Noir joue en B7 et il pourra s'insérer en B8 dans tous les cas. Si le contre-bord était blanc et si Blanc prenait le coin, Noir pourrait toujours jouer en B8, et si le contre-bord était noir, Blanc ne pourrait pas jouer en B8 faute d'y avoir accès.

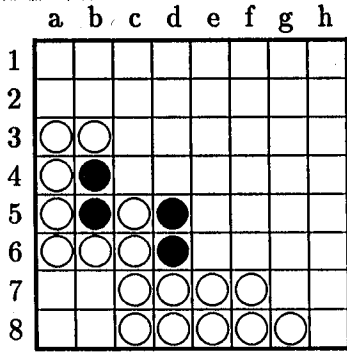


Figure 7

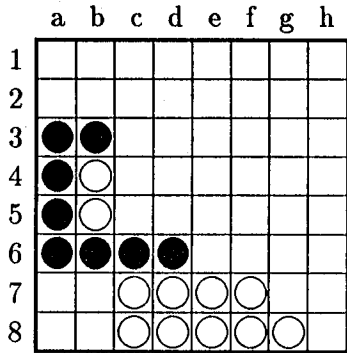


Figure 8

Par contre, dans le cas de la figure 8, les cases A6, B6 et C6 sont noires. L'homogénéité du bord Sud fait que Noir n'a pas accès en B7. Le bord de cinq devient inexploitable pour Noir.

3. Astuces tactiques :

3.1 Homogénéisation du contre-bord :

Il s'agit ici de rendre homogène un contre-bord qui ne l'était pas avant le sacrifice de la case X. Le principe du contre-bord homogène peut alors s'appliquer. En pratique, on voit sur la figure 9 que Blanc a sacrifié en B7 pour exploiter le bord de cinq noir. Mais la septième rangée, qui est pour l'instant composée presque exclusivement de pions

blancs, peut être entièrement retournée par Noir : il lui suffit de jouer en G3, puis en G4 et en G5. Le contre-bord devient alors homogène et Noir peut jouer A8 sans que Blanc ait accès en A7.

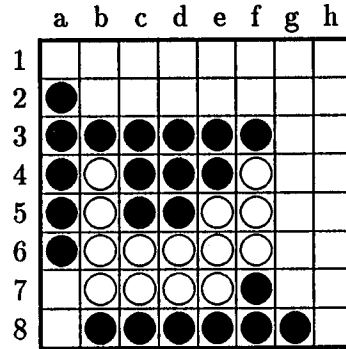


Figure 9

3.2 Double bord de cinq :

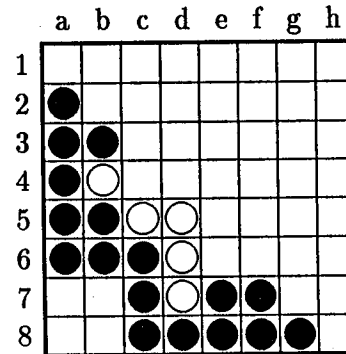


Figure 10

Dans la configuration de la figure 10, Blanc attaquera le bord de cinq de son choix sur la case C de l'autre bord de cinq. Il pourra ainsi menacer de prendre l'autre coin sans contrepartie si Noir n'accepte pas immédiatement le sacrifice.

3.3 Case Thill inoccupée :

Si la case Thill du prébord n'est pas encore remplie, il faut savoir qu'on peut tout de même sacrifier sur la case X sans crainte. En effet, sur la figure 11, si Blanc joue B7 et si Noir prend le coin A8, Blanc aura accès en B8 via la colonne B alors que Noir ne pourra pas y jouer tant que Blanc n'aura pas joué dans la case Thill vide.

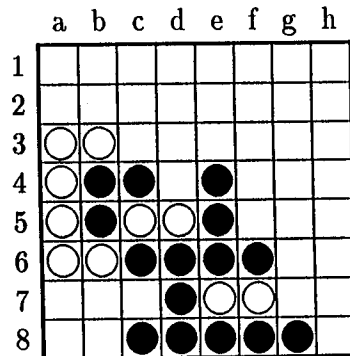


Figure 11

4. Considérations de parité :

Les bords de cinq peuvent souvent inverser la notion de parité. Ceci est dû au remplissage de la case de coin sans qu'aucun nouvel accès soit ouvert à la zone concernée. On diminue ainsi d'une unité le nombre de cases de cette zone, en inversant donc la parité.

Par exemple, sur la figure 12, Blanc n'a pas accès à la zone Sud-Est. Celle-ci étant composée de quatre cases, on peut penser qu'il a la parité dans cette zone. Toutefois, si Noir arrive à exploiter le bord de cinq Sud, il pourra jouer en H8 en laissant Blanc sans accès à la zone Sud-Est, qui sera alors composée de trois cases vides. Blanc aura donc perdu la parité dans cette zone.

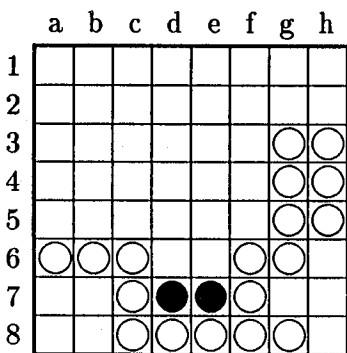


Figure 12

De même sur la figure 13, Blanc perd la parité dans le coin Sud-Est si Noir arrive à prendre H8.

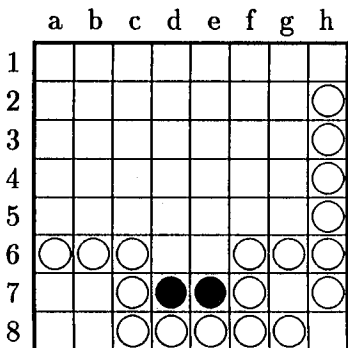


Figure 13

Par contre sur la figure 14, Blanc peut regagner la parité en utilisant la même astuce : il sacrifie le coin A8, s'insère en B8, prend le coin H8 et la zone Sud-Est est un œil pair auquel il n'a pas accès.

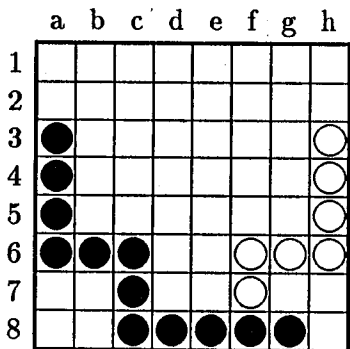


Figure 14

GRAND PRIX D'EUROPE 1992

Ci-dessous le classement du Grand Prix d'Europe 1992 après les deux premiers tournois : Milan (11 et 12/1/92) et Cambridge (15 et 16/2/92).

Pour l'instant, c'est plutôt bien parti pour les Français puisqu'il y en a trois dans les quatre premiers. Mais rien n'est encore définitivement joué car il reste trois tournois (Copenhague, Bruxelles et Paris, cf l'agenda pour les dates) et car l'on ne prend en compte que les trois meilleures performances pour chaque joueur.

			Milan	Camb	Total
Tastet	Marc	F	200	90	290
Penloup	Dominique	F	140	60	200
Brightwell	Graham	GB		170	170
Juhem	Philippe	F		170	170
Marconi	Francesco	I	90		90
Ghirardato	Paolo	I	60		60
Alami	Carlo	I	35		35
Barnaba	Donato	I	35		35
Caspard	Emmanuel	F		35	35
Leader	Imre	GB		35	35
Nicolet	Stéphane	F	20		20
Shaman	David	US		20	20
Antonelli	Stefano	I	8		8
Comerci	Michele	I	8		8
Perotti	Mauro	I	8		8
Venerito	Marco	I	8		8
Bhagat	Peter	GB		5	5
de Grey	Aubrey	GB		5	5
de la Boisserie	Bruno	F		5	5
Johnson	Greg	US		5	5
Lazard	Emmanuel	F		5	5
Plowman	Guy	GB		5	5
Waser	Stephan	CH		5	5

Solutions des problèmes

Problème 1 : 1.b2! si 2.b1 3.c8 4.b7 5.a1.

Problème 2 : 1.h4! si 2.h5 3.b2, si 2.g7 3.d8.

Problème 3 : 1.g7! si 2.e8 3.g8.

Problème 4 : 1.b7! si 2.h2 3.b2, et non pas 1.b2? 2.h2!

Problème 5 : 1.h5! si 2.h4 3.b7, si 2.g2 3.e8 4... 5.h1, si 2.g7 3.d8 4... 5.h8.

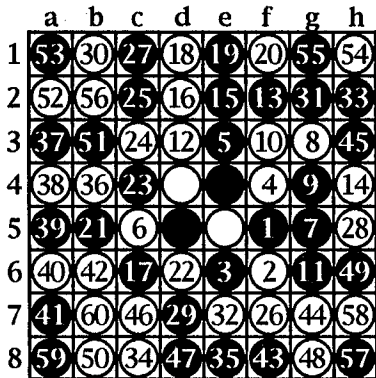
Problème 6 : 1.g1! si 2.h1 3.b2.

La phrase est un palindrome (lisible aussi de droite à gauche).

Que vouliez-vous qu'il fît contre trois ? Qu'il mourût !

par E. Caspard, S. Nicolet et D. Penloup

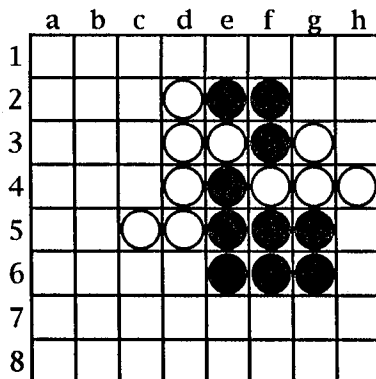
Voici, en exclusivité pour les lecteurs de Fforum, une partie jouée au club du Luxembourg entre trois humains et le programme Polygon, être appartenant à cette espèce de vilains-pas-beaux tas de silicium qui font rien qu'à jouer mieux que nous. Enfin en général, car la partie, pas si nulle, qui suit, prouve, si besoin en était, que les humains gardent toujours un "plus" par rapport aux machines, leur permettant de gagner moins rarement que le classement délirant de certaines d'entre elles pourrait le laisser croire.



Nous 32-32 Polygon

1.F5 à 15.E2 : ouverture Cambridge (coup 7.G5) suivie d'une suite des plus classiques. A noter que Polygon sort de sa bibliothèque très tôt (coup 8) mais joue les "bons" coups, qui en l'occurrence sont souvent des coups naturels.

16.D2 : Polygon, hors bibliothèque, joue là encore un coup logique, un peu abandonné ces derniers temps au profit de H6, beaucoup moins naturel.



après 16.d2

17.C6 : coup systématique après 16.H6, qui nous évite de réfléchir et permet de nous réserver pour la suite... Permet par contre à Polygon de nous enlever définitivement l'accès à H5, et de jouer plus tard en D6 sans craindre l'astuce classique — et mortelle — 16.D6 17.H5, qui peut être jouée un ou deux coups plus tard, voire plus, en gros tant que Noir a accès en H5 et que G4 est le seul pion blanc sur la diagonale H3-C8.

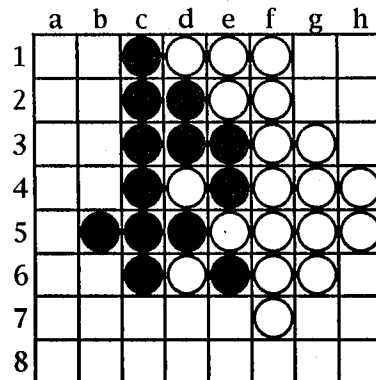
Enfin, 17.C1 est la réponse standard sur 16.D2, et la suite 17.H5 H6 H2 semble intéressante (un certain T..., par S.Q, la joue, mais ne le répétez pas).

18.D1 : surprise ! Après la suite quasi forcée E1 F1, Noir n'a plus accès à H5. Damned ! Polygon se lancerait-il dans un béton ? Heureusement pour Noir, Blanc a perdu la parité au Nord-Est. On verra dans toute la suite à quel point c'est important. L'enchaînement D1 E1 F1 n'est peut-être, à ce point de vue, pas si génial que ça.

23.C4 : Noir a le choix entre tirer le jeu vers le Sud avec E7 ou tenter de revenir au centre avec C4. Il choisit le centre. Après le coup 25, Blanc se retrouve dans une bonne position de bétonnage. Il peut par exemple jouer 26.B3 qui enlève le pion E3, seul pion noir donnant accès à H6 après Blanc en H5. Donc en gros 26.B3 force 27.C1, puis des suites longues, tendues et peu claires.

26.F7 : coup qui pourrait complètement le bord Est et influence considérablement la case B3, mais ne donne pas vraiment de coup supplémentaire à Noir. Il nous a paru mauvais sur le moment, et plus encore a posteriori, mais que peut jouer Blanc s'il ne veut pas de B3 ? 26.H5 H6 ne résout rien, 26.D7 F7 non plus, 26.E7 retourne tout et permet H5, B6 laisse C7, et B4, A5 et A6 ouvrent beaucoup.

27.C1 : permet de gagner un temps en reprenant en G1 si Blanc ne joue pas B1, ou de lui faire prendre un bord déséquilibré qui, associé au trou impair du Nord-Est, ne peut que nous être utile. De plus, si Blanc reprend en B1, il supprime le contrôle noir de la colonne C et se pourrait d'éventuels coups en C7 lors de la résolution de la région Sud.



après 28.h5

28.H5 : poursuit le béton. A court terme, ce coup force le sacrifice du coin H1. Ce que Polygon ne voit sans doute pas, c'est qu'après la reprise du bord Nord par Blanc, le coin Nord-Est permet à Noir de gagner trois temps et de se

retrouver positionnellement mieux, et donc que le sacrifice en G2 est meilleur pour Noir que pour Blanc. La perte de parité du coup 20 s'avère cruciale, et la suite 18-20 se révèle décidément mauvaise.

29.D7 : il est clair que Noir a le choix entre deux coups, D7 et E7, s'il ne veut pas rendre la parité, et nous sommes d'accord sur le fait que Noir ne doit pas la rendre, car là se trouve la seule — grosse — faiblesse de Blanc. Mais il nous a fallu près de 15 mn pour effectuer ce choix. Voici, en très condensé, nos arguments : après E7, E8 laisse un trou de six cases au Sud-Est qui, malgré les deux pré-bords blancs, n'est pas idéalement attaquant pour Noir, qui se retrouve forcé de choisir entre sacrifier immédiatement en G7, et reprendre en G1, rendant alors la parité. En revanche, D7 paraît mieux à même de résister au béton, et une réponse en F8 après Blanc E7 ne semble pas mauvaise.

30.B1 : on peut se demander si ce n'est pas — déjà! — un coup perdant ; en tout cas, il force un sacrifice qui non seulement est bon pour Noir, mais était plus ou moins prévu — ou du moins sérieusement envisagé — depuis le coup 20 !

31.G2 : c'est la meilleure façon de sacrifier, car c'est le seul coup qui permet éventuellement de jouer 4 fois sur 5 dans le trou.

32.E7 : pourquoi pas D8, qui coupe la diagonale A8-H1 et enlève l'accès en H2, forçant donc H3 tout de suite ? Nous avons étudié ce coup après la partie, et les longues suites — peut-être trop pour que Polygon les juge correctement ? — qui en découlent sont pour le moins peu claires.

34.C8 : ici encore, D8 coupe la diagonale et enlève H3. Peut-être est-il moins bon qu'au coup 32, car il perd la parité au Sud-Est et laisse à Noir un coup excellent en C7. Les suites qui découlent soit de D8 C7 B6, soit de D8 C7 H1 G1 B6 A1 sont encore compliquées.

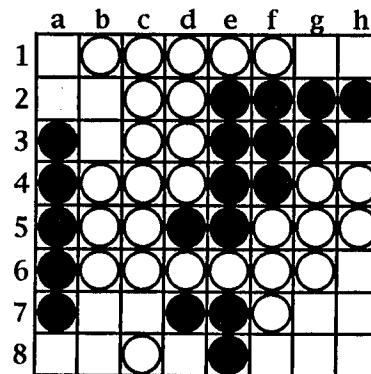
35.E8 : seul coup. Il est essentiel de voir qu'après ce coup, Noir est mieux, malgré sa frontière imposante à l'Ouest : il peut encore gagner un temps au Nord-Est dès que la diagonale A8-H1 n'est plus toute noire, et il est plus au centre que Blanc qui a des pions partout et beaucoup d'influence, et qui doit jouer. Nous faisons donc ici écho à Marc en disant qu'avoir une grande frontière ne signifie rien en soi. Dans la situation présente, le principe général est que dès que Blanc coupe la diagonale, Noir joue H3 et tue (il y a, bien sûr, toujours une foule d'arnaques possibles, mais c'est l'idée).

36.B4 : entame le moins la frontière et ne coupe pas la diagonale ; seul coup avec A6 qui remplit ces deux conditions.

37.A3 : de nouveau le seul coup.

38.A4 à 42.B6 : suite logique et quasiment forcée pour les deux couleurs. Nous rendons

grâce, au passage, au dieu d'Othello de ce que la diagonale B4-E1, toute blanche, nous permette de ne rien retourner au coup 39.



après 42.b6

43.F8 : à ce niveau, Polygon est en finale, et nous apprendra après la partie que C7 est gagnant (F8 aussi !). Nous n'avons même pas envisagé C7 car il laisse Blanc jouer lui-même F8, ni H3 qui permet aussi F8 et rend la parité (enfin presque : les problèmes de parité sur l'ensemble du plateau et, en particulier, de l'influence réciproque des deux trous au Nord sont si complexes qu'ils feront probablement l'objet d'un prochain article. A ce propos, la première personne qui donnera le nombre exact de trous pairs et impairs sur le plateau, connectés ou non, gagne le droit de l'écrire !).

44.G7 : seul coup. 44.D8 B8 suivi soit de 46.G7 H3 H1 G1, soit de 46.H1 G1 H3 A1 G7 ne laisse aucune chance à Blanc, et 44.H1 G1 H3 A1 ne résout pas le problème.

45.H3 : nous a paru décisif, ne laissant que les paires H1-G1, D8-B8 et G8-H8, celles-ci pouvant être jouées dans n'importe quel ordre. Nous avons simplement oublié C7, que Polygon joue à tempo, et qui est excellent. C'était d'ailleurs aussi notre meilleur coup (raison de plus pour le jouer à notre place !) : 45.C7 gagne 37-27 sur la suite H1 G1 H3 H8 B7 H6 D8 A1 G8 H7 A8 B8 A2 B3 B2. Heureusement, H3 n'est pas complètement idiot et gagne toujours : 45.H3 C7 D8 G8 B3 B2 H6 B8 H8 H7 A8 A2 A1 B7 G1 H1 donne 34-30 pour Noir.

47.D8 : le plus simple est aussi le meilleur, cela nous évite de nous tromper.

49.H6 : pour couper la diagonale. Nous ratons (encore !) le bon coup, ce qui cette fois nous coûte le gain. Comme le montre la suite donnée plus haut, il fallait jouer B3. 49.H6 ne donne que... la nulle, et la suite de la partie est optimale (quand même !). L'ordre des derniers coups blancs peut paraître bizarre : je vous laisse le soin d'en étudier le mécanisme, en espérant que cet article vous aura donné envie de jouer à plusieurs contre un programme : les discussions entre joueurs qui en découlent sont en effet pleines d'enseignements...

L'OUVERTURE TIGRE II

par Graham BRIGHTWELL
British Othello Newsletter, January 1992

Voici la deuxième partie de notre étude de l'ouverture tigre. Après avoir regardé la tigre intérieure (voir Fforum 20), nous étudions dans cet article la variante tigre diagonale. Elle s'obtient par 1.f5 2.d6 3.c3 4.d3 5.c4 6.f4 7.f6 ou par 1.f5 2.d6 3.c4 4.d3 5.c3 6.f4 7.f6. Voir le diagramme 1.

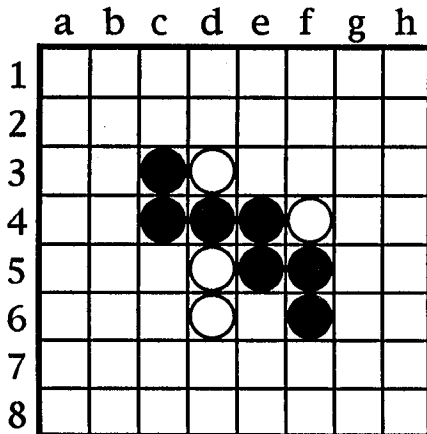


Diagramme 1 : Après 7.f6

Blanc peut maintenant jouer 8.b4, la variante Kung (d'après une déformation du nom du joueur américain Arnold Kling), avec l'idée d'arriver en premier en e6, mais ce n'est probablement pas très bon : Noir peut jouer 9.f3, en laissant 10.e6 à Blanc, ou 9.c2, plus agressif, qui ne laisse pas grand-chose à Blanc.

Les deux coups principaux dans la position du diagramme 1 sont 8.f3 et 8.g5. Un moyen de voir ces deux suites est de considérer ces deux coups comme étant des "coups pour Blanc" et e3, e6 et g4 comme des "coups pour Noir". Ceci est illustré par les deux séquences suivantes : 8.f3 9.g4 10.g5 11.e3 et 8.g5 9.e3 10.f3 11.g4. Même nos lecteurs les moins attentifs réaliseront rapidement que l'on atteint la même position. Voir le diagramme 2.

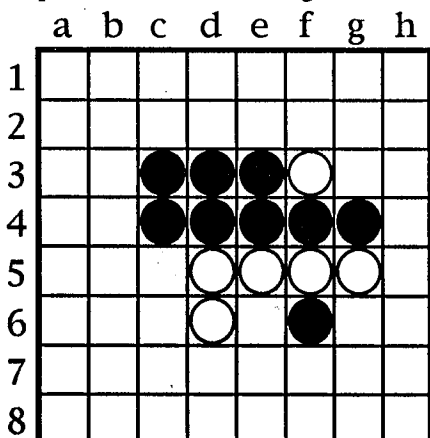


Diagramme 2 : Position atteinte

Supposons pour l'instant que cette position soit bonne pour Noir. Blanc peut-il alors l'éviter en jouant un autre coup 10 ? Après 8.g5 9.e3, 10.f3 est quasiment automatique, mais après 8.f3 9.g4, Blanc peut envisager 10.g3 : la défense usuelle est alors 11.e6 12.b3 et j'ai toujours pensé que 13.d2 était correct mais maintenant les gens jouent 13.c2 qui est donc probablement encore meilleur. L'évaluation de la position du diagramme 2 est donc critique : Noir peut penser y arriver dès que Blanc joue la perpendiculaire.

A partir du diagramme 2, 12.e2 13.d2 est une paire qui n'apporte rien à Blanc et 12.h3 est joué à la quasi-unanimité. Une vieille ligne (datant de 1986) est 13.c6 14.g3 15.h6 16.h5 17.d7 (si l'on inverse l'ordre de c6 et h6, le pion en f4 est blanc et 18.e2 devient très bon) et Blanc est probablement mieux. Ce n'est quand même pas évident car le mur noir est difficile à attaquer et Noir peut encore jouer des coups comme e6 et g6. La ligne moderne, après 12.h3 dans la position du diagramme 2, est 13.g3 14.f2 15.e6, voir le diagramme 3.

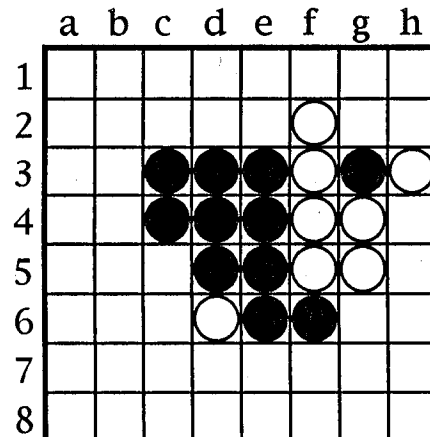


Diagramme 3 : Après 15.e6

Cette ligne a d'abord été expérimentée par Takeshi Murakami - bien sûr, c'est le coup 15 qui la rend intéressante, bien que je ne voie pas ce qu'il y a de mal à jouer 15.h6 16.h4 (ou 16.h5) 17.c6. La théorie de cette variante reste encore à écrire (sauf peut-être au Japon). 16.h4 ne semble pas une bonne idée : Noir va jouer 17.g6, suivi de h5. Les autres possibilités sont alors : 16.c6, en espérant jouer e2, 16.e7 ou 16.f7. La stratégie de Noir est de jouer en h5, espérant jouer lui-même en e2. J'ai quand même l'impression que Blanc a ici de bonnes possibilités.

En supposant que cette suite procure une position au moins égale à Blanc (et les adeptes de la perpendiculaire l'espéreront), qu'est-ce que cela implique sur le choix de Blanc à son

coup 8 ? Il doit étudier les différentes réponses 9 de Noir et décider dans quelle suite il se sent mieux.

Regardons d'abord 8.f3. 9.c3 ne marche pas vraiment à cause de 10.b4 11.b5 12.e6, avec une très bonne position pour Blanc. La suite normale commence par 9.e6. Blanc répond 10.e7 et maintenant Noir a trois options intéressantes. Voir le diagramme 4.

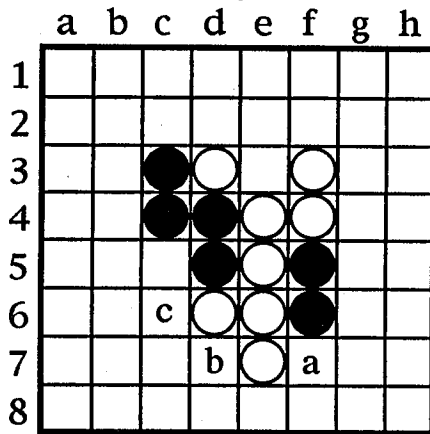


Diagramme 4 : Après 10.e7

Il y a des thèmes dans cette position : Blanc voudrait bien jouer e3, et donc jouera c5 à un moment ou l'autre ; Noir retournera ce pion, Blanc le retournera à nouveau et souvent Noir finira par jouer e3 lui-même. Une suite typique est donc : 11.f7 12.c5 13.b6 14.b5 15.e3. Et je pense qu'après 16.g6 17.e8, Noir est mieux. Il semblerait (d'après l'opinion générale) que 14.b5 ne soit pas très bon et qu'il vaut mieux jouer 14.b4 ou 14.g5. Après un de ces deux coups, la réponse de Noir est peut-être toujours 15.e3. Je dois admettre que j'aime 14.g5, un coup qui jusqu'à récemment avait échappé à mon attention bien qu'il ait été occasionnellement joué depuis 1987. (NDLR : il est à signaler que l'on joue aussi 14.g6 en France.)

L'option (a) 11.f7 semble actuellement délaissée au profit de (b) 11.d7. La réponse naturelle est 12.g6, auquel Noir répond 13.g5. Maintenant Blanc va jouer c5, auquel Noir répond c6, et f7, auquel Noir répond e8 ou f8. L'ordre des coups n'est pas indifférent mais à chaque fois la position atteinte semble équilibrée.

La dernière possibilité à partir du diagramme 4 est (c) 11.c6. Le jeu se poursuit de façon similaire aux autres variantes mais Blanc devra se méfier de suites comme 12.g6 13.f8 14.f7 15.h6, avec Noir jouant g8 quand Blanc ne pourra plus progresser au Sud-Est : voir la partie Piau-Ralle à la fin, mais ne me demandez pas ce qui s'y passe ! Peut-être que 12.c5 est tout à fait valable après tout.

Pour être tout à fait honnête, je dois dire que je n'aimerais pas atteindre la position du diagramme 4 avec les Blancs, mais d'autres

joueurs l'apprécient certainement. Je jouerais peut-être plutôt 8.g5.

Après 8.g5, 9.g4 n'est pas très bon : 10.e3 11.e6 12.c5. 9.f3 a été essayé quelques fois : 10.g6 11.e6 12.e3 a l'air plus prometteur que 10.e3 11.e6 12.c5 13.g4. 9.g6 n'est pas non plus à dédaigner mais 10.e3 11.e6 12.c5 a l'air bon pour Blanc. A la vue de ces lignes, le coup 9.e6, enlevant à Blanc l'accès en e3, a l'air d'autant plus logique (bien sûr, le coup 9.e3 est le coup naturel et nous l'avons déjà étudié). Voir le diagramme 5.

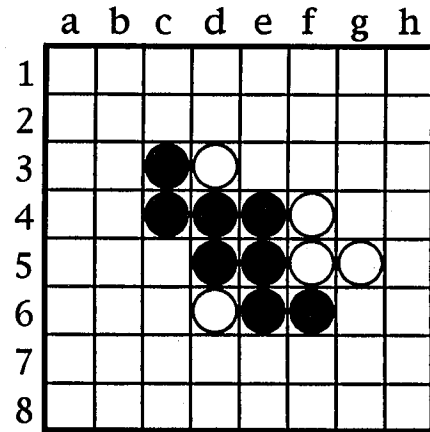


Diagramme 5 : Après 9.e6

Le coup le plus évident pour Blanc est 10.c5 mais certains insèrent d'abord la paire 10.d7 11.e7. Le but de cette manœuvre (du moins quand je la joue) est de pouvoir répondre g4 à un coup noir en g6, mais après 10.c5 11.g6 12.e3 Blanc est bien, donc 10.d7 n'est probablement pas correct. Après 10.c5, une ligne typique est 11.f3 12.e3 13.g4 14.f7 mais Blanc joue souvent plutôt b5 aux coups 12 ou 14, ainsi si Noir répond b4, le coup e7 est pourri en réponse à Blanc f7. Peut-être Noir devrait-il répondre b3 à b5 mais cela laisse des cases vides tentantes en b4 et c6. Dans tous les cas, j'ai l'impression que Blanc est bien dans cette suite.

A partir du diagramme 5, un autre coup populaire est 10.f7 qui, c'est le moins que l'on puisse dire, est bien meilleur qu'il n'en a l'air. 11.e3 est la réponse la plus naturelle, mais 12.c5 reprend alors des accès à plusieurs cases intéressantes. Le bon coup est peut-être 11.h5, une idée de Murakami, ou peut-être 11.g6 comme l'a joué Paul Ralle en finale du dernier championnat du monde.

En conclusion, je pencherai en faveur de 8.g5, mais les preuves sont loin d'être concluantes. Et 7.f6 est-il meilleur que 7.c5 ? Je n'en suis pas convaincu mais c'est certainement une variante majeure qui reviendra régulièrement à la mode dans les années à venir.

Pour votre plaisir, voici pour finir une sélection de parties.

Meijin 1987

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

N. Takizawa 35-29 Ishii

Tournoi de Paris 90

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

Murakami 30-34 Leader

Championnat US 91

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

Shaman 25-39 Rose

Championnat du monde 91

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

Feldborg 31-33 Stepanov

Mondial 90, demi-finale

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

Ralle (Perd au temps) - Piau

Championnat étudiant 89

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

Kaneda 29-35 Tezuka

Championnat du monde 88

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

Piau 31-33 Ralle

Tournoi amical 90

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

Bhagat 29-35 Brightwell

Sélection Mondial 90

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

Juhem 22-42 Piau

Tournoi de Cambridge 90

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

M. Tastet 37-27 Penloup

Cambridge 92, finale

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

Juhem 40-24 Brightwell

Tokyo Open 90, finale

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

Murakami 38-26 M. Takizawa

Joueurs français

2338	+/-83	RALLE PAUL
2317	+/-89	PIAU DIDIER
2268	+/-58	TASTET MARC
2257	+/-65	JUHEM PHILIPPE
2245	+/-68	CASPARD EMMANUEL
2204	+/-51	PENLOUP DOMINIQUE
2176	+/-127	THILL OLIVIER
2127	+/-143	CALI ELIE
2119	+/-187	DI MEGLIO FABRICE
2107	+/-78	LAZARD EMMANUEL
2058	+/-70	NICOLET STEPHANE
2037	+/-218	DELBARRE JEAN-CLAUDE
2022	+/-116	BRACCHI ANDRE
2013	+/-157	PELISSIER LAURENT
2010	+/-135	DECOEYERE ERIC
1980	+/-56	ANDRIANI BINTSA
1927	+/-224	VERNOT GABRIEL
1926	+/-144	COULON FRANCOIS
1918	+/-91	DE LA BOISSERIE BRUNO
1917	+/-82	CUVIER CHRISTIAN
1909	+/-134	MASCORT JEAN-MANUEL
1906	+/-118	LE SAOUT ALAIN
1881	+/-145	BARBOT THIERRY
1857	+/-240	BOUSCH THIERRY
1853	+/-142	RIVIERE LUC
1841	+/-143	ALEAUME DIDIER
1829	+/-287	EYMARD JOEL
1817	+/-181	DRAPER BRUNO
1815	+/-164	TARDY CATHERINE
1809	+/-207	GRUSON THIERRY
1795	+/-95	CHOISNARD PATRICK
1795	+/-112	LIPARO DAVID
1794	+/-336	TORCIA DIDIER
1793	+/-241	MOLLIE PATRICE
1790	+/-194	PICOU PHILIPPE
1780	+/-115	COLLAY FREDERIC
1780	+/-111	COLLAY SOPHIE
1771	+/-108	GILLE THIERRY
1732	+/-243	GACH OLIVIER
1730	+/-183	DORSIMONT GUILAIN
1730	+/-177	TASTET SERGE
1722	+/-153	POIRIER SERGE
1698	+/-389	PROST SERGE
1657	+/-223	LIANG YI
1639	+/-117	LANUIT CHRISTOPHE
1628	+/-92	CORDY ALEXANDRE
1610	+/-497	COULON PHILIPPE
1567	+/-526	DE LA BOISSERIE VINCENT
1552	+/-351	AUFERERE CLAUDE
1526	+/-213	PORTEFAIX LAURENT
1446	+/-125	MASSE STEPHANE
1401	+/-365	SVAJKA DAVID
1361	+/-586	BRISSON CLAUDE
1352	+/-141	GERARD JEAN-CLAUDE
1329	+/-220	NECTOUX ROLAND
1287	+/-142	BETIN DOMINIQUE
1271	+/-352	OLIVIER THIBAUT
1240	+/-222	ARCHET JEAN-CLAUDE
1161	+/-511	OVION JACQUES

Programmes

2750	+/-288	JACPOTH (Gailhac)
2610	+/-182	OTHEL DU NORD (Delbarre)
2449	+/-115	THOR (Quin)
2440	+/-153	COMPOTH (Aguillon)
2271	+/-171	CINQ SEMAINES (Lanuit)
2264	+/-146	THEOLE (Becquet)
2192	+/-102	PUREE (Thill)
2183	+/-170	CASSIO (Nicolet)
2166	+/-159	SPOCK (Delteil)
2089	+/-123	MOORE (Lambert)
2066	+/-280	INTHELLO (Bras)
2035	+/-199	GROS-THELLO (Pinta)
2021	+/-200	MICROB (Claverie)
1999	+/-187	CONFITURE (Thill)
1918	+/-137	WILLIAM (Jacquart)

Joueurs étrangers

2581	+/-158	KANEDA SHIGERU	J
2455	+/-92	LEADER IMRE	GB
2448	+/-94	SHAMAN DAVID	USA
2438	+/-176	ROSE BRIAN	USA
2346	+/-85	BRIGHTWELL GRAHAM	GB
2344	+/-122	MELNIKOV ALEKSANDR	SU
2319	+/-123	STEPANOV OLEG	SU
2307	+/-113	MARCONI FRANCESCO	I
2290	+/-101	EDMEAD GARRY	GB
2262	+/-116	SVIRSKIY DMITRI	SU
2240	+/-80	FELDBORG KARSTEN	DK
2235	+/-102	JENSEN ERIK	DK
2234	+/-89	BHAGAT PETER	GB
2223	+/-87	FEINSTEIN JOEL	GB
2216	+/-95	PLOWMAN GUY	GB
2202	+/-110	BRUSCA AUGUSTO	I
2185	+/-183	BACK LARRY	CND
2173	+/-189	MIRONOVA JULIA	SU
2160	+/-199	KIERULF ANDERS	CH
2156	+/-145	JOHNSON GREG	USA
2156	+/-114	VALLUND TORBEN	DK
2154	+/-92	HANDEL MIKE	GB
2154	+/-86	BERNER NILS	S
2153	+/-116	PEROTTI MAURO	I
2124	+/-126	JEANGILLE LUC	B
2123	+/-183	ALAMI CARLO	I
2116	+/-97	JOHANSEN NIKLAS	S
2114	+/-197	SPRINGER COLIN	CND
2096	+/-94	VALLUND HENRIK	DK
2093	+/-151	ANDERSSON RIKHARD	S
2087	+/-146	BARNABA DONATO	I
2085	+/-176	SELBY ALEX	GB
2081	+/-101	DE GREY AUBREY	GB
2039	+/-155	WASER STEPHAN	CH
2021	+/-154	VERRILL HELENA	GB
2016	+/-170	BERNER JOHAN	S
2014	+/-170	ENGLUND JOHAN	S
1997	+/-98	DELFANTE ERIC	B
1997	+/-182	GRAHAM COLIN	GB
1984	+/-107	NIELSEN ERIK	DK
1957	+/-198	STEPHENSON KEN	GB
1935	+/-192	SEQUEIRA DILIP	GB
1904	+/-178	ANTONELLI STEFANO	I
1841	+/-112	AAS VIDAR	N
1838	+/-76	ALARD SERGE	B
1833	+/-102	JUSTVIK JONNY	N
1815	+/-148	BARRASS IAIN	GB
1809	+/-92	VAJE PER L.	N
1768	+/-153	HAIGH DAVID	GB
1765	+/-87	HAUGLAND JAN KRISTIAN	N
1762	+/-114	SELBY MATTHEW	GB
1717	+/-149	SYREN INGERUN	S
1713	+/-195	FINNAS STIG	SF
1704	+/-179	CAGLEY LESLIE	USA
1687	+/-138	MARSON PHIL	GB
1686	+/-98	VEHUSHEIA TORSTEIN	N
1659	+/-149	GERARD FRANCOIS	B
1644	+/-137	DAIX ALAIN	B
1619	+/-193	LONNVIST TOM	SF
1569	+/-113	SCHEVING GUDNY	N
1557	+/-136	DELFANTE CHRISTOPHE	B
1520	+/-114	RIGNELL DANIEL	S
1499	+/-189	WOOD SUE	GB
1492	+/-99	KJORSVIK LASSE	N
1485	+/-137	ARNOLD ROY	GB
1450	+/-118	HOLM JON INGE	N
1439	+/-146	PERSSON JOHANNA	S
1387	+/-122	JUSTVIK ARNE	N
1382	+/-116	HOLM OLE PETER	N
1358	+/-136	HOLM ANDREAS	N
1330	+/-115	BOE ALEXANDER	N
1235	+/-176	STIE JON	N
1157	+/-148	DOVLAND JOHAN	N
1125	+/-137	LAURE CHRISTELLE	B

Voici le classement de la F.F.O. au 31 Mars 1992. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 23, le tournoi Ile de France 1 (25/01/92), le tournoi international de Cambridge (15 et 16/02/92), le tournoi préqualificatif de Cannes (22 et 23/02/92), le tournoi Hommes-Machines (08/03/92), le tournoi Ile de France 2 (14/03/92), le tournoi d'ordinateurs de St-Michel sur Orge (15/03/92), 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.

LES CASES X DEFENSIVES (2)

par Marc TASTET

Cet article fait suite à celui paru dans le précédent numéro de Fforum. Rappelons-en les données.

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 second exemple de case X défensive. Comme la dernière fois, je vais commenter en entier la partie où elle est apparue, jouée par votre serviteur contre l'Italien Donato Barnaba au tournoi international de Copenhague 1991.

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

Donato Barnaba 29

Marc Tastet 35

1c4 à 12b6 : Ouverture Rose ancienne (selon la terminologie de Fforum 22). La variante "moderne" est plutôt 11b6 et 12f5. Même sur 11b5, 12f5 est plus fréquent que le coup joué ici.

13b3 à 18c1 : Suite relativement classique. 14a6 serait la Rose "très ancienne" et 14b4 est possible aussi.

19d7 : Ce coup m'a paru être une nouveauté. En fait, j'ai vu, depuis, que le Suédois Niklas Johansen avait battu Paul Ralle au tournoi de Paris 1990 en jouant ce coup. Je connaissais 19d2 f2 f5 a5 et Noir n'a pas accès à a4 (sans que cela soit dramatique pour lui). Au fond, ce coup 19 est assez naturel : Noir veut garder la frontière blanche au Nord.

22d8 : Ce coup a l'air astucieux car Blanc empêche Noir de reprendre le centre en jouant d2. En fait, c'est un très mauvais coup à cause de 23c7 qui pourrait a5 : si Blanc joue a5, il retournera désormais b6 et Noir pourra reprendre le bord de cinq en a2 puis le transformer plus tard en bord de six en jouant a7. Il valait sans doute mieux jouer 22a5 23a2

suivi de c7 ou d8, mais il faut éviter de retourner f4, car cela laisserait un excellent coup à Noir en d2.

24c8 à 27a5 : Blanc commence à se sentir mal tandis que Noir se redonne un accès à a5 puis y joue.

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

Après 27a5

28 : Où jouer ? (cf diagramme). Evidemment, comme vous avez bien compris la philosophie de cet article, vous devinez où j'ai joué : la case X b2 bien sûr. Mais pourquoi ? Quels sont les autres coups possibles pour Blanc ?

Ou bien Blanc joue a7 en prenant un bord de cinq désastreux car Noir peut l'attaquer en jouant b1 et quand Noir aura le coin a8, il pourra s'étendre sur le bord sud.

Ou bien Blanc joue d1 (pour empêcher Noir f5) et Noir reprend en a2 un bord de cinq inattaquable : Blanc n'a pas accès à b7 ni à b8. Le lendemain du tournoi, Stéphane Nicolet (à qui j'avais montré cette partie) a joué la même chose lors d'une partie amicale contre Karsten Feldborg. Ils sont arrivés à la position du diagramme. On a dit à Karsten que j'avais joué b2. Il n'a pas voulu le faire et a joué 28d1.

Stéphane a repris le bord 29a2 et a gagné facilement.

En résumé, Blanc ne veut pas reprendre le bord de cinq, mais veut empêcher Noir de le reprendre : une seule solution, jouer b2. C'est d'ailleurs une idée à retenir : au moment de reprendre un bord de cinq, demandez-vous toujours s'il ne vaut pas mieux jouer la case X opposée pour s'insérer.

29f5 : Noir n'a pas pris le coin. C'est une erreur ! Il aurait dû appliquer la célèbre maxime de Paul Ralle : "un coin vaut mieux que deux tu l'auras". Aussi étonnant que cela puisse paraître, c'est moi qui vais jouer en a1 !

Je ne sais pas pourquoi Noir n'a pas pris le coin, mais je peux formuler plusieurs hypothèses.

- Il voulait garder le trou impair a1-b1-a2 pour avoir la parité. Ce n'est sans doute pas la raison car, après 29a1, 30a2 est forcé et il reste un trou impair en b1.

- Il espérait que je serais obligé de retourner d2, ce qui lui permettrait de jouer a2 puis a1. Ceci paraît assez probable car je n'ai pas beaucoup de coups.

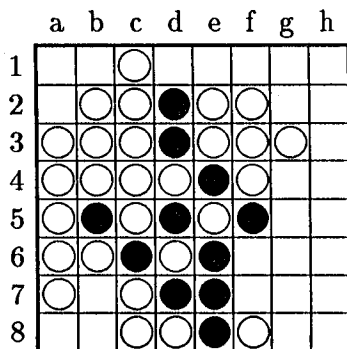
- Il a préféré jouer le coup tranquille qu'il lui restait pensant que prendre le coin n'avait rien d'urgent.

30g3 : C'est alors que je décide d'être pénible et de lui faire regretter de ne pas avoir pris le coin tout de suite en lui enlevant l'accès. Je dois avouer que ceci n'était pas prémédité quand j'ai joué 28b2 car je pensais qu'il prendrait le coin.

31e7 : Noir ne s'inquiète pas outre mesure pensant qu'il arrivera bien à prendre le coin a1 un jour ou l'autre.

32f8 : Ce coup a l'air bizarre car il permet à Noir de s'insérer avec 33e8. En fait, j'ai déjà une idée derrière la tête et je veux que Noir soit inséré sur le bord sud. Pourquoi ? J'ai l'intention de sacrifier (aussi) le coin a8 et grâce au pion noir e8, je pourrai m'insérer en b8. Si le bord sud était tout blanc, donner le coin a8 à Noir donnerait aussi tout ce bord.

34a7 : Pour ne pas augmenter ma frontière, déjà importante, et pour gagner des temps, je veux jouer a7 et b7. Même si Noir prend le coin a8, ce n'est pas grave car je m'insérerai en b8 et Noir devra choisir entre prendre le bord ouest en jouant a2 ce qui me donnera le coin a1 et le contraire (prendre le coin a1 et me laisser m'insérer en a2 gardant le bord ouest). Par quel coup faut-il commencer, a7 ou b7 ? 34b7 paraît risqué car 35e1 recouperait alors les deux diagonales. Jouer a7 d'abord a l'avantage de garder noir le pion b5 (et l'on verra par la suite que j'en aurai bien besoin). Le seul ennui est que si Noir retourne f3, je ne pourrai pas enchaîner par 36b7. A noter aussi, le fait que 34a7 (tout comme 34b7) empêche Noir de recouper la diagonale b2-e5 en jouant g1.



Après 34a7

35g5 : J'ai envoyé cette position (cf diagramme) à Clarence Hewlett, rédacteur en chef de Othello Quarterly, équivalent américain de Fforum, qui en a fait la une d'un numéro. La question est : "Noir peut-il gagner ?" La réponse est oui, mais pas à n'importe quelle condition.

J'avais suggéré que 35b7 ne gagnait pas, mais je m'étais trompé. Clarence a lancé sa machine dédiée au calcul de fin de partie (baptisée A. Computer) après 35b7 36a8 37b8 et a trouvé que Noir gagnait alors 34-30 après 38d1 e1 g6 g4 f6 f7 h4 h6 g5 f1 g1 h5 h3 h2 g7 b1 a1 a2 g2 h8 g8 h7 p h1.

En fait Noir n'est pas obligé de se précipiter pour sacrifier le coin a8, il suffit qu'il empêche Blanc de jouer en b7. Durant la partie, j'avais peur de 35h3 qui enlève l'accès à b7, et j'ai eu la confirmation par le programme Polygon de l'Anglais Alex Selby que 35h3 est également gagnant pour Noir. Mais le coup joué, 35g5 est perdant après 36b7 !

36b7 : On voit ici que 35g5 était vraiment un mauvais coup. Outre le fait qu'il n'empêchait pas 36b7, il retournait e3 ce qui fait que Noir ne recoupe aucune diagonale en jouant 37e1. En fait, dans cette position un peu surréaliste où Blanc a joué deux cases X mais où Noir ne peut prendre aucun coin, c'est Blanc qui est en position gagnante !

37e1 : Que peut faire Noir ?

Sur 37e1, le coup joué, vient 38f1 et Noir n'a pas accès à d1.

Sur 37h3 Blanc peut jouer 38g2 et A. Computer nous dit que Noir perd alors 26-38 après 39a2 a1 h1 f7 b1 d1 g6 h7 f6 g7 a8 b8 h6 g4 h8 g8 h5 h4 h2 g1 f1 e1.

Après 37f1 et 38d1 ! (et non g2 qui perd sur 39a2 qui retourne d5) Noir perd 27-37 après 39a8 b8 b1 a1 a2 f6 g6 e1 h3 g2 g1 h1 f7 g4 h4 h2 g8 h5 h6 h7 g7 h8.

37g1 est moins ridicule qu'il n'en a l'air (c'est peut-être même le meilleur coup) car après 38f1 39e1 et la suite jouée dans la partie jusqu'au coup 45, Blanc ne peut jouer 46g2 et perd. Mais il peut gagner 28-36 en jouant différemment : 40f7 g6 d1 b1 g4 h3 a1 a2 h4 f6 h2 g2 g7 a8 b8 h7 h1 g8 h5 h6 h8.

Les autres coups 37 laissent des réponses évidentes à Blanc : 37b1 38e1 ; 37g2 38h1 ; 37h2 38d1 ; 37a2 38a1 ; 37b8 38a8 ; 37g8 38h8.

38f1 : A. Computer nous confirme que tous les coups 38 à 44 sont corrects.

39g1 : Noir choisit de se faire faire un piège de Stoner car il a vu que 41b1 retourne e4 qui lui donne accès à a8.

40d1 : On voit pourquoi il valait mieux que b5 restât noir (cf coup 34) sinon le piège de Stoner n'aurait pas marché, Noir reprenant en b1 sans retourner b2. Finalement, une case X jouée sans raison apparente au coup 28 finit par servir à faire un piège de Stoner au coup 40 !

45f6 : Tout compte fait, Noir regrette d'avoir mis un pion sur la diagonale b7-f3. Si e4 était blanc, il pourrait jouer a8 sans que Blanc ait accès à b8 et ceci lui suffirait pour gagner. La meilleure suite est ici 45h3 f7 g6 h2 f6 g4 a8 b8 g2 h4 h5 h7 h6 g8 g7 h8 où Noir perd 26-38.

46g2 à 53g6 : Tous ces coups sont corrects à l'exception de 48h3 qui perd un pion (48h6 était meilleur) et 49h4 qui rend le pion gagné (49g4 le gardait). Mais c'est peu important.

54f7 : Le meilleur coup est ici 54g7 qui gagne 25-39 après 55f7 h7 h8 g8 a8 b8. Pour jouer 54g7, il fallait avoir vu :

- d'abord, que si Noir répondait 55f7, il retournerait g6 donc Blanc ne perdrait pas la parité car il pourrait jouer en h7 ;

- ensuite, qu'en jouant 56h7, Blanc retournerait le pion tabou e4 mais que ce ne serait pas grave car Noir aurait préalablement retourné d5 en jouant 55f7 ;

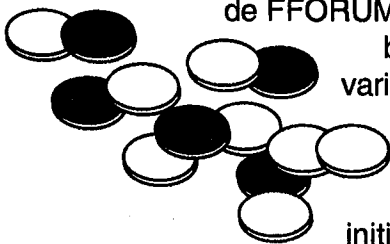
- enfin, que 55f7 aurait retourné f6, donc que Noir ne pourrait pas jouer 57h8 sans donner accès à Blanc à g8.

Bref, 54f7 est plus sûr car en retournant f5, il assure que e4 restera noir et que Blanc ne se fera pas arnaquer dans le coin sud-ouest et gagnera grâce à la parité. C'est donc le coup à jouer quand on n'a plus beaucoup de temps ce qui était mon cas.

55a8 à 60h7 : Fin parfaite.

En résumé, je pense que j'avais partie perdue au coup 28 mais que le fait de jouer une case X défensive m'a permis de surprendre l'adversaire, compliquer la partie et finalement gagner. Noir aurait gagné facilement si j'avais joué un coup 28 plus classique.

Cette rubrique accueille, dans chaque numéro de FFORUM, des 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 !).



.....
 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.



REPONSE

NATIONALITE OU RESIDENCE ? Marc Tastet répond à la question qui lui était posée ici dans le dernier numéro de FFORUM, à propos du championnat du monde.

En règle générale, c'est la nationalité qui détermine le pays pour lequel un joueur participe au championnat du monde, mais selon les règlements nationaux, un joueur étranger peut jouer pour le pays où il réside. Ainsi, le Norvégien Anders Kierulf, grand voyageur s'il en est, a joué pour la Suisse en 1983 car il résidait à Zurich et pour les Etats-Unis en 1988, car il habitait alors Outre-Atlantique. Le règlement britannique autorisant un joueur résidant au Royaume-Uni depuis au moins 6 mois à jouer dans le championnat britannique, il est possible que David Shaman soit dans l'équipe anglaise à Barcelone !

En revanche, il y a peu de chances que Brian Rose soit à Barcelone. Je ne crois pas qu'il ait le droit d'être dans l'équipe japonaise et je ne pense pas qu'il fasse deux fois le voyage aux Etats-Unis pour se qualifier au championnat des USA puis pour y participer, suivi du voyage à Barcelone.

M.T.

.....
 Avec le printemps, Le Club du Luxembourg (Paris) a repris ses activités : rendez-vous le mercredi et le samedi après-midi dans la grande allée près des tennis, à côté des joueurs d'échecs. (Voir aussi en page clubs)

RECHERCHE MODULE OTHELLO s'adaptant à la console "Great Game Machine". Le module, datant à peu près de 1980 s'appellerait "Odin". Ecrire à Thierry Souche, 15 rue Fouques-du-Parc 26000 VALENCE, qui le cherche.

Match hommes-machines Le classement des programmes surévalué ?

Le dimanche 8 mars à Paris, à l'initiative de Sylvain Quin, une équipe de sept joueurs français composée de Bintsia Andriani, Emmanuel Caspard, Emmanuel Lazard, Stéphane Nicolet, Dominique Penloup, Paul Ralle et Marc Tastet, a affronté une équipe de sept programmes écrits par des Français : Cinq Semaines (Lanuit/Belmon), Compoth (Aguillon), Microb (Claverie), Othel du Nord (Delbarre), Purée (Thill), Théole (Becquet) et Thor (Quin). Malheureusement, Jacpoth (Gailhac) avait dû déclarer forfait à la dernière minute. Chaque joueur a rencontré successivement les 7 membres de l'équipe adverse.

Les classements respectifs des programmes et des humains laissent présager une victoire écrasante des programmes. De fait, les programmes ont gagné mais

29,5 à 19,5 seulement (soit environ 60% à 40%). De plus, sans les erreurs de fin de partie du côté humain, les deux équipes auraient fait jeu égal. Voilà qui confortera ceux qui pensent que le classement actuel des programmes est surévalué. Les trois premiers dans chaque équipe : Thor (7/7), Compoth et Othel du Nord (6/7) pour les programmes ; Penloup et Ralle (4/7), Marc Tastet (3/7) pour les humains. Une revanche est envisagée pour l'an prochain avec une équipe humaine plus forte et mieux préparée aux spécificités du jeu des ordinateurs.

Marc Tastet



TOURISME

FRENCH RIVIERA Vous rêvez d'un hôtel 3 étoiles, à 50 mètres de la croisette de Cannes, avec petit déjeuner au lit ? Oui, bien sûr, mais voilà, vu le prix... Et bien allez donc à Cannes pendant le festival des jeux, au mois de février, et profitez des tarifs spéciaux proposés par certains établissements hôteliers. Elle Cali et Emmanuel Lazard ont ainsi pu rester dans un superbe 3 étoiles pour 180F par nuit par person-

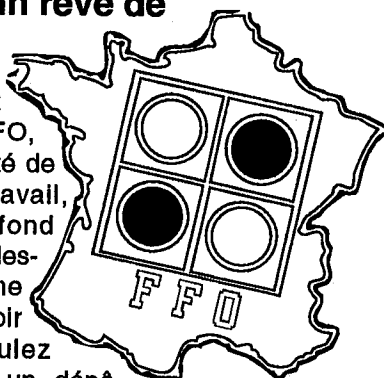
ne dans une chambre double. Le tarif normal est de plus de 450F par personne pour cette même chambre...

.....
INVITATION A BALE : le joueur d'othello suisse Stephan Waser propose d'accueillir chez lui à Bâle tout joueur qui désirerait visiter cette ville suisse. Une seule contrainte mais impérative : pas plus de deux personnes à la fois ! Vous pouvez lui écrire : Stephan Waser, Dornacher Straße 321, CH-4053 Bâle.

LES ÉCHOS D'OTHELLO

Le Pin's FFO : un rêve de collectionneur !

Ils sont franchement superbes, les pin's FFO, créés avec la complicité de Luc Rivière : beau travail, belles couleurs sur fond bronze doré, dont le dessin ci-contre ne donne qu'un faible aperçu noir et blanc. Si vous voulez être certain d'en avoir un, dépêchez-vous de passer votre commande : ils partent comme des petits pains et il n'y en aura peut-être pas pour tout le monde ! A demander à la FFO, au prix de 25 F pièce ou de 100 F les cinq.



Championnat d'Europe multijeu J.E.T.S. 92 LE TRIATHLON DES JEUX

Du 11 au 14 juillet prochain, J.E.T.S. 92 réunira à Pérenchies les amateurs d'Othello, Backgammon, lignes, Gomoku-ninuki et Abalone avec, les 11 et 12 juillet, le **Championnat d'Europe multijeu**, un grand tournoi international pour lequel trois de ces jeux seront pris en compte pour chaque concurrent. Des animations et des parties amicales auront lieu les jours suivants.

J.E.T.S. 92 est organisé par le Club du C.C.A.L. de Pérenchies, en particulier Dominique Lecouffe, Gui-

lain Dorsimont, Jean-Claude Delbarre, Eric Decoeyère.

Le règlement complet du tournoi et les règles des différents jeux peuvent être obtenus soit sur simple demande aux organisateurs, soit après réception de l'inscription au tournoi et de son règlement (Droit d'inscription : 100 FF).

Pour vous inscrire rapidement, retournez le bulletin ci-dessous accompagné du règlement à : **Centre Culture, Animation, Loisirs, 2 rue Gambetta 59840 PERENCHIES.**

Inscription au Tournoi International J.E.T.S. 92 de Pérenchies, 11 et 12 juillet

Nom, prénom :

Adresse :

Code Postal, Ville :

Pays :

Tél. :

Désire s'inscrire au Championnat d'Europe Multijeu J.E.T.S. 92

Règlement joint par chèque bancaire ou CCP de 100 FF, à l'ordre du C.C.A.L. Pérenchies

Ce qu'il est, ce qu'il fait

LE CONSEIL DE LA FFO

Suite à une discussion avec quelques adhérents, je me suis aperçu que nombre d'entre vous ne savaient pas ce qu'était le conseil de la FFO ou à quoi il servait. Voici donc un petit article introductif sur la direction de notre fédération.

La fédération est née (c'est-à-dire a été déclarée) le 2 Août 1983, par MM. Daunas, Thill, de Ribbentrop, Marchal, Halajko et Berriot. Ceux-ci ont ainsi formé le premier "conseil" de la FFO.

"L'association est dirigée par un conseil de six membres. Il est responsable du contrôle et de la direction des affaires et des biens de l'association, et exerce tous les pouvoirs de l'association, y compris l'établissement de tous les programmes, politiques, et procédures administratives de l'association" (article 13 des statuts).

Bien évidemment, ces pouvoirs octroyés au conseil ne peuvent s'exercer que dans un cadre légal. Malheureusement, le droit associatif est relativement complexe et tout ne nous est pas permis sous prétexte que nous sommes une association. C'est pourquoi le conseil doit s'attacher à vérifier la légalité des actions qu'il veut entreprendre, surtout du point de vue financier : vente de Forum, vente de pin's, impôts sur la TVA... De plus, les membres du conseil (et surtout le président) représentant l'association, ils sont juridiquement responsables de ses activités : ceci explique la prudence que l'on me reproche parfois dans ma gestion.

Ce conseil retourne bien sûr périodiquement devant ses électeurs pour que ceux-ci puissent choisir démocratiquement leurs représentants. Ainsi le mandat d'un membre est de trois ans et le conseil est renouvelé par tiers tous les ans. Actuellement, le conseil est formé de Dominique Penloup, vice-président, élu en 1989 ; Philippe Juhem et Emmanuel Caspard, vice-présidents, élus en 1990 ; Jean-Manuel Mascort, trésorier, réélu en 1991 ; Bruno de la Boisserie, secrétaire, élu en 1991 et moi-même, président, réélu en 1989. Les postes de président, trésorier et secrétaire sont votés tous les ans au sein du conseil à la première réunion suivant les élections.

Plus pratiquement, le conseil se réunit régulièrement pour débattre des problèmes relatifs à Othello : dates et lieux des tournois, organisation de manifestations de jeu, établissement et codification des règles, relations avec Dujardin International, relations avec la presse, gestion des fonds de l'association, création de cours d'Othello, de stages d'Othello...

A la suite d'une suggestion d'un adhérent (merci Jean-Claude !), nous vous tiendrons informés des décisions du conseil via la page des échos où vous retrouverez régulièrement une nouvelle rubrique : "le coin du conseil".

Emmanuel Lazard

ETUDE D'UNE POSITION

Didier PIAU

Dans *Fforum 23*, Emmanuel Caspard commente la partie Piau - Caspard du dernier Championnat de France.¹ Son excellent article m'a permis de confirmer le sentiment que j'avais retiré de la partie en direct live : Noir avait un avantage décisif à la sortie de l'ouverture mais laisse Blanc survivre.² Voici en exclusivité pour *Fforum* le moment, un des moments du moins, où Noir rate l'estocade.

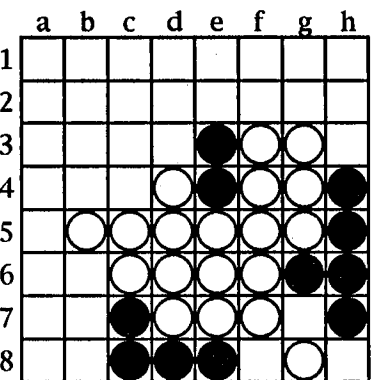
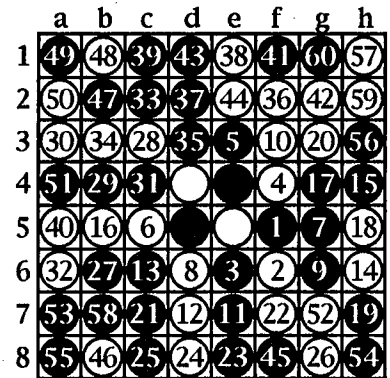
7g5 est l'ouverture Bat. 8g3 9g4 10f3 est considéré comme la suite normale et j'avais prévu de jouer une Bat damier débutant par 11c4.³ EC sort donc de la ligne standard et choisit 8d6.⁴ Comme le lecteur des notes l'aura compris, les deux joueurs sont dans une zone pas vraiment inconnue de Noir et on peut se demander si Blanc a bien choisi son ouverture. Enfin... Jusqu'en 15h4, c'est standard. Arrivons à la position après 26g8 qui est forcé : si 26f8, Noir reprend, Blanc doit retourner e3 et c'est fini car Noir va compléter son bord Est avec h3 et h2 sans rien retourner. Visiblement, on est à un chouïa du KO : Blanc a presque toute la frontière, il a dû prendre un bord déséquilibré avec g8, Noir va sans doute jouer deux fois dans le coin f8-g7-h8 et enfin il ne reste qu'un pion noir sur la troisième rangée qui empêche de jouer h3 puis h2 sans rien retourner.

Dans la partie, 27b6 est évidemment grotesque : je retourne c5 et d4 et Blanc peut enfin jouer. Alors, comme disait V. I. Oulianov, que faire ? 27d3 minimiserait classiquement mais est absurde : 28c4 et Noir a simplement ajouté un pion sur la troisième rangée. Que donne 27f2 ? Noir retourne un seul pion et se redonne accès en f8, ce qui pourrait être utile par la suite pour un piège de Stoner en b7 ou simplement pour faire reprendre le bord Sud à Blanc et supprimer ainsi l'influence de c7-c8-d8-e8. Surtout Noir menace, par exemple sur 28f1, 29h3 qui ne retourne que des pions intérieurs et gagne encore un temps ; donc Blanc joue 28h2 et Noir reste sans continuation évidente : 29e2 permet 30g2 et sinon l'influence du bord Est se fait sentir. Il ne reste que 27h3 mais c'est le bon coup. La remarque cruciale à faire est qu'on ôte l'accès de Blanc en d3 (le pion f5) donc Blanc ne dispose que de deux pions noirs à retourner au Nord (e3 et f3). Poursuivons le raisonnement : Blanc doit retourner e3 tout de suite et Noir peut jouer 29b6 sans retourner en diagonale c5 et d4. On peut donc sans calcul ou presque envisager la position après 29b6. A priori Blanc doit même économiser ses coups au Nord et commencer par 28d2 ou 28e2.

1) Regardons tout de même si Noir peut conclure après 28f2 : 29b6 30a6 (si 30a7, on joue 31b4 et la case c4 est toujours inaccessible donc Blanc doit donner le coin a8 ou jouer a3, ce qui laisse un trou impair sur le bord et donne donc aussi le coin a8) et il est temps de se souvenir que g8 est un bord déséquilibré. Mais oui, il y a bien de l'Urg... pardon du Stoner dans l'air avec b7. Malheureusement f3 est blanc. Jouons 31f1, Blanc ne peut sacrifier en g2, ça ne marche jamais avec un seul pion au-dessus de la case X, donc 32g1 33e1 34d1 et maintenant 35b7 est un vrai beau piège de Stoner tout propre. Considérons qu'à partir de là, Noir va conclure facilement et revenons aux autres coups 28.

2) Aucun des deux ne retourne f3 donc 29b6 30a6 donnerait encore un Stoner en b7. Il reste encore à éliminer 29b6 30a7 avant de se tourner vers les suites normales. Donc 30a7 ; c'est facile et très joli : 31b4 32f2 (la case c4 est inaccessible donc il reste 32a3 qui donne le coin et 32b3 33a3 34f2 35b2! ou encore mieux 35a5!) 33a5! 34a3 35c3! (ne retourne pas d4) et chaque coup légal de Blanc donne un coin.

3) Ainsi le gros morceau est 28d2 ou e2 29b6 30f2. On peut encore forcer la réponse de Blanc avec



après 26.g8

¹Ce n'est jamais facile d'affronter E. Killer mais en plus à la première ronde, grmb1, programme d'appariements truqué, je l'ai toujours dit.

²Heureusement, EC s'est retrouvé dans une crise de temps plus qu'aiguë.

³Voir Ghirardato-Piau au CM 88 pour la partie que je croyais originale mais Augusto Brusca aurait joué ce coup en 85 contre Paolo Ghirardato donc rendons à César... Puis Piau-Shaman et Piau-Melnikov entre autres au CM 90 et enfin les mêmes au CM 91 pour le dernier cri sur cette variante sensible, au moins pour moi.

⁴Voir Piau-Ralle au CM 90, Murakami-Piau Paris 91 où je crois que je traite bien l'ouverture mais Murakami m'atomise quand même, et Piau-Ralle Paris 91 où Noir essaie de rejouer la partie précédente avec couleurs inversées, obtient un avantage décisif et gaffe horriblement.

31a4 32a6 mais ensuite je ne vois pas comment continuer car c5-d6-e7 est blanc donc 33b4 est illégal. L'idée est de régler son compte à Blanc en gagnant un temps sur le bord Ouest donc on récupère l'accès en donnant le bord Sud (hélas !) : 31f8 32b8 33a4 34a6 35b4 et maintenant si 36c4, on joue 37a5 38a3 puis on donne le coin a8 pour s'insérer 39b7 40a8 41a7 et Blanc donne tout le reste (enfin !) ; si 36a5, on reprend 37a7 38b3 39c2! et Blanc donne le coin h1 et le bord Est ou joue 40b2 (si 28 était en d2, boum !) et Noir innove sur un thème archi-connu : 41a3 42c4 43b1 (re-boum). Essayez d'imaginer la position, ha queu c'est d'enfer ; donc 36a3 37a2 38c4 et 39 b7 gagne un temps (40a8 41a7 ne retourne que b7 donc a7 ne "transpire" pas sur a5) et la partie.

Ouf. Il reste plusieurs choses à signaler. D'abord toutes les lignes ci-dessus sont à mon avis décisives (donc j'aurais dû jouer 27h3, damned) mais certaines demandent encore le plus grand soin. Soit Noir a bétonné au maximum et pris tous les risques pour trouver son fameux tempo supplémentaire donc Blanc va lui donner un coin et en le prenant, Noir lui redonnera des foules d'accès. Soit Noir a donné a8 avec un piège de Stoner donc Blanc peut répliquer en g7 et il n'est pas évident que Noir puisse jouer h8 et f8. On peut prévoir une période dramatique et tumultueuse d'échanges de coins-bords-tempos-et-tutti-quantum mais ensuite Blanc traînera toujours une frontière imposante et Noir aura h8 donc son bord déséquilibré n'existera plus. Enfin certaines variantes sont longues (et font mentir l'adage : si tu dois calculer à plus de trois demi-coups, trouve une autre suite) mais elles sont incroyablement souvent forcées (pour les babasseurs : l'arbre est peu ramifié) et donc tout à fait calculables (même par des entités ne comportant pas de silicium).

Retour sur Piau - Caspard (par Emmanuel CASPARD)

La partie Piau-Caspard commentée dans Fforum 23 ayant été très tendue, il m'a paru intéressant d'avoir l'avis d'un programme — ici Compoth — sur quelques positions. Sont donc présentés ici les résultats de cette consultation, avec la convention suivante : je ne donne que les suites à 9 demi-coups, accompagnées, si elles ne découlent pas du coup que je donnais pour être le bon dans mon commentaire, de la meilleure suite de Compoth sur celui-ci.

28.C4 : B4 est effectivement meilleur, suivi de : C4 C3 D3 B3.

32.A6 : A4 est bien le bon coup, avec : A4 F2 E2 H3 F1 D3 D2 A5 B3 (-222).

34.B3 : D2 est le meilleur coup ! Il suit : H3 B3 E2 A4 B7 D3 F8 F1 (-270). Sur A4, on a : H3 E2 F2 B3 D3 D2 C1 (-273).

36.F2 : la meilleure suite est 36.A5 F2 E2 H3 D2 C1 F1 E1 D1 (-363). 36.A4 donne au mieux : H3 F2 E2 D1 B7 E1 F8 (-367).

38.E1 : j'avais tort de conseiller A4, que Compoth n'envisage pas de façon sérieuse ; E1 est bien le meilleur coup, avec : H3 C1 B7 G7 A4 A5 D1 H2 (-491).

(NDLR : Précisons pour le lecteur non-averti que dans les commentaires précédents, "meilleur" s'entend au sens de la fonction d'évaluation de milieu de partie de Compoth (appréciation subjective), tandis que dans la suite il s'agit des fins de parties parfaites (appréciation objective).)

Voici maintenant des précisions sur la finale : 44.G7 est bien le meilleur coup pour Blanc, et Noir, comme je le pensais, gagne après 45.A7, suivi de 46.A8 H8 B8 F8 B7 E2 G1 H1 B2 A1 A2 B1 H3 H2 ps A4 qui donne 43-21. En revanche, il me semblait que les suites débutant par 45.A4 E2 pouvaient gagner pour Blanc, ce qui est complètement faux : Noir gagne en effet 41-23 sur 45.A4 E2 B7 A8 G1 B8 H8 F8 B2 B1 A1 A2 A7 ps H1 H2 H3.

Enfin, après 48.B1, la suite optimale gagne 55-09 pour Noir sur 49.A1 G7 G1 A2 H8 ps A8 ps A4 B7 A7 ps H1 H2 H3. Le coup 50.A2 au lieu de 50.G7 ne change rien au score, la bonne suite étant alors 51.A4 G7 A7 ps H8 ps H3 H1 A8 H2 G1 ps B7. 55.A8 perd deux pions et donne 53-11 après 56.G1 H1 H2 H3 B7, puis 56.H3 perd encore quatre pions et donne 49-15 sur la suite de la partie : 57.H1 B7 H2 G1.

Il ressort de ces évaluations que :

- Compoth considère effectivement que Blanc est assez mal et s'enfonce au fil de la partie.
- Les coups 32.A4 et 36.A5, qui perdent la parité et peuvent ne pas sembler naturels, sont tout de même les meilleurs (pour Compoth). Le pion E3 et plus généralement la troisième rangée, sur lesquels j'ai basé (presque) tous mes coups, ne sont pas les éléments vraiment déterminants pour Compoth : il n'hésite pas à jouer D2 au coup 34, et à jouer H3 après 34 ou 36.A4 (voir au sujet de H3 l'excellent article de Didier).
- Le bord sud déséquilibré n'est attaqué dans aucune suite parfaite de la finale, et permet juste à Noir de menacer un piège de Stoner après les coups en H3, ce qui suffit pour détruire la position blanche (il est connu qu'une menace est plus forte que son exécution).

- En définitive, Blanc est mort en sortie d'ouverture et ne paraît avoir objectivement aucune chance de revenir.

Pour finir, je ne saurais trop vous conseiller d'étudier plus à fond les suites données par Compoth, et de réfléchir aux divergences d'évaluation qui apparaissent avec mon commentaire.

Il paraît qu'à Othello, il y a davantage de parties perdues que de parties gagnées ; celle-ci ne fait pas exception à la règle. Elle a été jouée à la cinquième ronde du tournoi IDF 1/92. Théole est un programme écrit par Nicolas Becquet tournant sur IBM et compatibles.

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

Théole 45 - 19 T. Bousch

Jusqu'au coup 17, cette partie reproduit exactement la partie Piau-Casparid détaillée dans FFORUM 23, je serai donc assez bref en ce qui concerne l'ouverture.

1.F5-7.G5 : ouverture Cambridge.

8.D6 : j'ignore si ce coup porte un nom, peut-être "coup 8 collé" ?

14.H6 : le coup F7 est également joué et conduit, sur un échantillon (certes non représentatif) de deux parties, à 100% de victoires pour Blanc ; mais peut-être a-t-il été réfuté depuis.

17.G4 : Théole vient juste de sortir de sa bibliothèque d'ouvertures. Je frétille d'aise. Si Noir désire jouer le centre, alors G4 est idéal : un coup tranquille, qui prend le centre et le garde (puisque Blanc ne peut plus jouer C7) ; il présente cependant l'inconvénient de permettre l'attaque du bord Est—voir le coup suivant. S'il préfère jouer la mobilité, Noir peut jouer par exemple en C4 ou D3 mais doit s'attendre à ce que Blanc réponde en C7. Noir peut alors jouer les deux coups G3 et G4, ou tranquillement répondre B4.

18.H3 : je préfère ce coup à H5 pour plusieurs raisons. D'abord, à mon sens H5 retourne trop de pions, et ces pions ont trop d'influence. Le coup H3 laisse une position damiérivée—la diagonale D6-F4 est entièrement noire—mais sans trop de pions blancs.

Ensuite, Noir ne peut pas s'insérer en H5, et doit donc reprendre en H2 ou bien perdre deux temps sur le bord Est. Enfin, ce coup ouvre un accès en C4. Le seul problème est que, maintenant (ou plus tard) Noir peut jouer en F7.

19.H2 : Noir prend le bord de trois ; il n'a toujours pas accès à H5. Un peu violent tout de même, pourquoi ne pas jouer tout simplement F7, comme le suggère Comp'Oth ? Manifestement, Théole n'avait aucune envie de se faire bétonner.

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

Après le coup 18

20.F8 : le coup C4 ne me disait rien à cause de la réponse D3. Puisque Blanc renonce à jouer sur la diagonale D5-E6, il doit se donner un accès ailleurs, en particulier sur la diagonale D6-F4. D'où le coup F8, qui dégrade la position blanche au Sud, mais donne accès en G3. C'est pressé car Noir peut gagner deux temps en jouant successivement F2 puis G3. (A la réflexion, ce n'est pas vraiment une menace, car Noir n'a nullement intérêt à retourner le pion blanc en G4 : il perdrait accès à H5 et permettrait plus tard à Blanc de tenter un piège de Stoner en G7). Maintenant, Noir ne peut enlever l'accès à G3 car C7 appellerait la réponse C8. On peut donc s'attendre à ce que Noir joue pour gagner un temps là où c'est encore possible, par exemple en F2 ou F7.

21.F7 : ferme du même coup l'accès à C4.

22.G3 : pourrait le coup F2.

23.C4 : pourrait la plupart des coups de la région Nord-Ouest sans augmenter la frontière noire. Il va donc falloir jouer ailleurs ; et tout d'abord, se donner accès au bord Sud.

24.H7 : coup tout à fait tranquille tant que Noir ne peut pas sacrifier le coin H1. De plus, il donne accès à E8 et contraint donc Noir à y jouer en premier s'il veut gagner un temps.

25.E8-28.B8 : un béton en règle, j'adore ça. Maintenant Blanc doit essayer d'équilibrer le bord, mais il lui faut pour cela un accès à G8. La position s'y prête mal.

29.F2 : mieux vaut tard que jamais ; ce coup donne un autre accès à H5, ce qui s'avérera utile par la suite.

30.D3 : c'est le moyen le plus sûr, semble-t-il, de se donner accès en G8.

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

Après le coup 30

31.G7 : tout autre coup (sauf B3) aurait permis à Blanc de jouer en G8 et donc de bétonner sur le bord Sud. Après ce coup, il reste un trou impair dans lequel Blanc peut espérer jouer deux coups sur trois ; et puis, Blanc n'est pas obligé d'y jouer tout de suite.

Noir a-t-il d'autres possibilités ? On peut aussi envisager 31.C7, et la position m'avait paru légèrement favorable à Blanc. Pour m'en convaincre, j'ai joué la partie jusqu'à la fin contre Comp'Oth, et en fait la situation est loin d'être aussi nette ; Blanc gagne à l'arraché (31-33) après une finale extrêmement technique. La séquence ci-dessous est optimale à partir du coup 45.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	58	56	60	48	45	47	44	55
2	59	57	49	35	46	●	40	●
3	57	33	39	○	●	●	●	●
4	38	34	○	○	○	○	○	○
5	43	○	○	○	○	○	○	50
6	41	32	○	○	○	○	○	○
7	52	42	31	●	●	●	54	○
8	51	○	○	○	○	○	36	53

Exemple de suite après 31.C7
score final 31 - 33

32.H8-37.A8 : échange de coins et de bords ; à la réflexion, j'ai certainement joué trop vite. En particulier, au coup 34 il n'était pas du tout urgent de reprendre la ligne 7 ; il aurait été certainement meilleur de jouer 34.F1 pour ôter à Noir l'accès à H5, afin de jouer le maximum de coups sur le bord Est et forcer Noir à entamer l'immense frontière blanche. Ceci aurait également eu pour effet de "tirer" la position vers l'Est. De même, était-il indispensable de jouer le coin tout de suite, au lieu de jouer un coup tranquille comme 36.E2 ? En tout cas, après 36.H1, la réponse de Noir est à peu près forcée : il peut prendre le coin A8 sans craindre

d'avoir trop d'influence ; et puis, il est temps maintenant de se soucier des pions définitifs.

On aboutit finalement à la position suivante :

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

Après le coup 37

38.G1 : avec 40.G2, un plan douteux pour jouer les deux derniers coups sur la colonne G, et donc avoir les deux colonnes G et H entièrement blanches (hormis le pion G8), soit 15 pions définitifs. D'autres suggestions ?

39.B7-41.B6 : Blanc et Noir consolident leurs coins.

A ce moment de la partie, j'étais convaincu d'avoir un avantage écrasant. Mon raisonnement—faux—était le suivant : si les deux joueurs jouent au mieux, Blanc remplira le triangle A1-H8-H1 et Noir le triangle A2-A8-G8, ce qui me fera donc 36 pions en fin de partie. Bien entendu, et je m'en suis rendu compte peu après, rien n'empêche qu'il y ait des pions noirs au-dessus de la diagonale A1-H8 ! En fait, la masse des pions peut être retournée aussi bien par le bord Sud (noir) que par le bord Est (blanc), et l'essentiel est d'avoir le dernier mot : il fallait donc remplir le bord Nord *avant* le bord Ouest, et inversement pour mon adversaire.

Encore une fois, le coup 40.G2 était prématuré... J'aurais pu le jouer n'importe quand. Je pensais que Noir devrait de toute façon jouer au Nord ; mais en fait, la frontière blanche est telle que Noir peut jouer où il veut, et en particulier à l'Ouest. Blanc doit jouer *maintenant* à l'Ouest, s'il ne veut pas être obligé d'y jouer plus tard faute de tempos. Il peut par exemple jouer 40.B6.

42.A6 : coup très douteux ; j'attendais la réponse 43.A4, car elle pourra le coup F1 après que E2 aura été joué. Et puis, Blanc n'a guère le choix maintenant. Voilà ce que c'est de ne pas économiser ses coups...

45.C3 : coup tout à fait inattendu (je rappelle, pour les sceptiques, que Théole était déjà en fin de partie), et bien meilleur que F1 ! J'hésite un moment à jouer 46.B2, mais ce coup donne le coin sans véritable compensation.

46.B3 : coup perdant. Je passe de 34 à 26 pions. Pour comprendre, regardez le coup suivant... Il n'y a en fait qu'un seul coup gagnant dans cette position, c'est 46.A7.

47.A7 : j'ai été désagréablement surpris par ce coup, à tel point que j'ai "oublié" de le noter sur mon diagramme de partie (y a-t-il un psychanalyste dans la salle ?) ; je m'attendais plutôt à B4. Il s'avère que Noir a davantage intérêt à consolider le coin A8 qu'à conserver la parité dans le trou A5-A7, d'autant plus que le coup A5 n'est pas très intéressant pour Blanc. Je pensais que le coup 45 avait pour but de tirer la position à l'Ouest, mais il est maintenant clair qu'il s'agissait de donner un accès en A7.

Curieusement, 47.A7 est également le seul coup gagnant pour Noir ! Bien que le trou A5-A7 soit pair, Blanc ne peut pas s'y insérer durablement (il devra, faute de coups, reprendre en A3), et donc Blanc et Noir n'ont rien à perdre en jouant en premier dans ce trou. Que A7 soit bon pour Noir, c'est facile à comprendre—simple question de pions définitifs. Mais pourquoi le même coup est-il bon pour Blanc ? D'abord, parce qu'il retourne quelques pions sur la ligne 7 sans ouvrir de nouveaux coups à Noir ; mais surtout, parce qu'il empêche Noir d'y jouer !

48.B4 : ce n'est pas parce qu'on est désespéré qu'il faut jouer n'importe quoi ! Mon idée était d'ouvrir le moins possible à l'Ouest, si nécessaire en passant ; mais Noir n'a guère besoin de moi pour augmenter son triangle. Pourtant, ce coup est aussi bon que A5.

49.A5-51.A2 : le rouleau compresseur avance en écrasant tout sur son passage.

52.C2 : ouvre au minimum, et prépare l'attaque du coin A1.

53.D2 : le moins catastrophique des trois coups possibles à ce moment-là. Sur B2, Noir répondrait D2, et le coup B1 n'apporte que des ennuis. De toute façon, je dois jouer D2 sinon Noir le joue à ma place.

54.D1 : Après ce coup, Blanc a trois possibilités : B1, B2 et C1. N'oublions pas que Blanc a perdu la parité depuis déjà un bon moment...

55.B2 : le pire des trois coups possibles. Je pensais que si Noir jouait E1 pour recouper la diagonale, je répondrais F1. Il ne me reste plus que 19 pions maintenant. Le coup C1 n'aurait guère été meilleur (un pion de mieux) ; il fallait jouer B1, pour se donner accès à F1.

56.E1 : n'ouvre pas d'accès à F1.

57.C1 : mon dernier coup—je n'ai d'ailleurs pas le choix.

58.F1-60.B1 : Noir joue les trois derniers coups.

GRAND PRIX DE FRANCE 1992

Ci-dessous le classement du Grand Prix de France 1992 au 31 mars 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), 6 (14/12/91), 1 (25/1/92), 2 (14/3/92) et le tournoi de préqualification de Cannes pour le championnat du monde 92 (22 et 23/2/92). 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.

			PrPér	IDF5	IDF6	IDF1	Soph	IDF2	Total
Penloup	Dominique	F	64	83		200	200	19	566
Juhem	Phillippe	F	200	9	23	72		200	504
Nicolet	Stéphane	F		83	1	72	90	97	343
Caspard	Emmanuel	F		9	200			97	306
Tastet	Marc	F	140	0				97	237
Ralle	Paul	F		200					200
Lazard	Emmanuel	F		9	1	72	60		142
Call	Elle	F					140		140
Andriani	Blitsa	F	64	9	0	8	40	0	121
Jacquart	William	PG			97	8		0	105
Nicolet	Cassio	PG			97				97
Thill	Purée	PG			97				97
Lanult	Christophe	F		83					83
Piau	Didier	F		83					83
Becquet	Théole	PG				72			72
Collay	Frédéric	F				72			72
Decoeyère	Eric	F	64						64
Cuvier	Christian	F		9				40	49
Bracchi	André	F			23	8			31
Sahli	David	F					30		30
Thill	Olivier	F		9				19	28
Mollie	Patrice	F			23	0			23
Quin	Thor	PG			23				23
Tardy	Catherine	F		0	23			0	23
Delfante	Eric	B	22						22
Gruson	Thierry	F	22						22
Massé	Stéphane	F	22						22
Cordy	Alexandre	F	0	0	1	0		19	20
Lambert	Moore	PG						19	19
Alard	Serge	B	4	9					13
Liang	Yi	F				8		3	11
Coulon	François	F		9					9
Gérard	François	B		9					9
Bousch	Thierry	F				8			8
Eymard	Phillippe	F				8			8
Gérard	J-Claude	F				8			8
Delfante	Christophe	B	4						4
Dorsimont	Guilain	F	4						4
Grandchamp	Maxime	F	4						4
Vernot	Gabriel	F						3	3
Picou	Phillippe	F			1	0			1
Poirier	Serge	F			1	0			1

ANCIENS NUMEROS

Les anciens numéros de Fforum 9 à 23 sont disponibles. Vous pouvez les recevoir au prix de 120F les quatre numéros au choix. Adressez votre commande accompagnée d'un chèque à l'ordre de la FFO à

Olivier Thill,
6, Avenue de Bouvines,
75011 Paris

SOLITAIRE

par Marc Tastet

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

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

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

Jouez ce coup et continuez.

VP signifie "Vous Passez".

JP signifie "Je Passe".

Tournoi de Cambridge 1992

Noir : Marc TASTET

Blanc : Emmanuel CASPARD

Score réel de la partie : 32 - 32

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

Noir joue et fait nulle...

B8	A8	A5	A4	B2	A1	B2	B1
		A4	A5	B2	A1	B2	B1
		B2	A1	A5	A4	A2	B1
				A4	A5	B1	A2
				A2	B1	A5	A4
		A2	A1	A5	A4	B2	A5
				A4	A5	B1	B2
				B2	B1	A5	A4
				A4	A5	A4	A5
				B2	B1	A4	A5
A8	B8	A5	A4	B2	A1	A2	B1
				A2	B2	B1	A2
		A4	A5	B2	A1	B1	A1
				A2	B2	B1	A1
		B2	A1	A5	A4	A2	B1
				A4	A2	A5	A5
				A2	B1	A5	A4
		A2	B2	A5	A4	A4	A5
				A4	A5	B1	B1
				B1	A1	A1	B1
				A1	B1	A5	A4
				A1	B1	A5	A4
A5	A4	B8	A8	B2	A1	A2	B1
				A2	A1	B2	A2
		A8	B8	B2	A1	A2	B1
				A2	B2	B1	A1
		B2	B8	A8	A1	A2	B1
				A2	A1	B1	A2
				B8	A8	B2	B1
				A8	B8	B2	B1
				B2	B1	B8	A8
						A8	B8
A4	A5	B8	A8	B2	A1	A2	B1
						B1	A2
		A8	B8	B2	A1	A2	B1
				A2	B2	B1	A1
						A1	B1
		B2	A1	B8	A8	A2	A2
				A8	B8	B1	A2
				A2	B1	B1	A2
						A8	B8
				B1	B8	A8	A2
B2	A1	B8	A8	A5	A4	A2	B1
				A4	A5	A2	B1
				A2	B1	A5	A4
						A4	A5
		A8	B8	A5	A4	A2	B1
				A4	A2	A5	B1
				A2	B1	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	B1
						B1	A2
				A8	B8	A2	B1
				A2	B1	B8	A8
						A8	B8
				B1	A2	B8	A8
				A8	A8	B8	B8
						A8	B8
		A4	A2	B8	B1	VP	A8
				A8	B8	A5	B1
						B1	A5
				A5	B1	B8	A8
						A8	B8
				B1	B8	A8	A5
						A4	A5
				A2	B1	B8	A8
						A8	A5
				A4	A5	A1	B1
				B1	A1	A5	A4
						A4	A5
				A1	B1	A5	A4
						A4	A5
				A8	B8	A5	A1
						A1	B1
				A4	A5	A1	A1
						A5	A4
				A4	A5	A4	A5
						A4	A5
A2	B2	B8	A8	A4	A5	A4	A5
				B8	B8	A8	A5
				A4	A5	A1	B1
						A1	B1
				B1	A1	A5	A4
						A4	A5
				A1	B1	A5	A4
						A4	A5
				A5	A1	A4	A5
						A4	A5
				A8	B1	A4	B8
				A4	B1	B8	A8
						A8	B8
				B1	A4	A8	A8
						A8	A8
				A4	B8	A8	A1
						A1	B1
				B1	A1	A8	A5
				A1	B1	A8	A5
				B1	A1	A5	A4
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A1	B1	B8	A8
						A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8
				A4	B8	A8	A5
						A4	A5
				A8	B8	A5	A4
						A4	A5
				A5	A4	B8	A8
						A8	B8

TOURNOI PREQUALIFICATIF DE PARIS

(Il sera peut-être encore temps d'y participer quand vous lirez ce numéro de FFORUM)

**Samedi 4 avril à 9h30
et dimanche 5 avril**

Préqualificatif pour le Mondial 92

*Lieu : contacter
la FFO au (1) 45 35 55 86
(inscription préalable obligatoire)*

7ème SALON NATIONAL DES JEUX DE RÉFLEXION PARIS

**Parc des expositions, Porte de
Versailles**

**du 11 au 20 avril 92
de 10h à 19h
(nocturne le vendredi jusqu'à 22h)**

*La FFO y aura un stand et organisera des
animations, des parties simultanées, etc.*

Belgique

3ème OPEN DE BERNISSART

Tournoi ouvert à tous, en 7 rondes

Samedi 25 avril 92 à 9h30

Renseignements : Eric Delfante (32/69 57 69 75)

TOURNOI ILE-DE-FRANCE 3

ouvert à tous en 5 rondes

Dimanche 26 avril 92 à 13 h 45

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

Danemark

7ème TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

3ème tournoi du Grand Prix d'Europe 92,
préqualificatif pour le Mondial 92

Samedi 2 et dimanche 3 mai 92

*Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86 (avant le 5
avril pour avoir un hébergement bon marché)*

TOURNOI "DEBUTANTS", PARIS

Dimanche 17 mai 92 après-midi

Plus de précisions dans "Contact FFO 15"

TOURNOI ILE-DE-FRANCE 4

ouvert à tous en 7 rondes

Dimanche 24 mai 92 à 9h45

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

JETS 92

PERENCHIES (PRES DE LILLE)

Samedi 11 et dimanche 12 juillet 92

Tournoi multijeu : Othello, Abalone, Backgammon,
Lignes et Gomoku

**Important : voir informations
en page "Echos d'othello"**

TOURNOI D'ORDINATEURS DE PERENCHIES (PRES DE LILLE)

Précédemment annoncé pour le dimanche 14 juin,
ce tournoi aura lieu pendant les JETS 92, le

Dimanche 12 juillet 92

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

Belgique

TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

4ème tournoi du Grand Prix d'Europe 1992,
en 11 rondes

Samedi 1er et dimanche 2 août 92

*Renseignements : S. Alard, 32/2/673 06 24 après
19h30 ou A. Daix, 32/10/65 82 43 ou 32/10/61 36 35
Droits d'inscription : 350 FB pour les membres
F.B.O., 500 FB pour les autres.*

Angleterre

4ème COMPUTER OLYMPIAD LONDRES

Tournoi de programmes jouant à divers jeux,
dont Othello

du 5 au 11 août 92


TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Samedi 29 et dimanche 30 août 92

Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86




































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 ? Téléphonnez 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 ...

Avec la belle saison, le club du Luxembourg reprend ses activités.

- 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 de la Boisserie
20, Bd du Mal Leclerc
27200 VERNON
-  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 NUYS
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
1bis rue Charles Paix
Courchelettes
59500 DOUAI
- Yannick Hervé
 88 27 77 96
9 rue Albert Einstein
67200 STRASBOURG
-  Foyer des élèves de
l'Ecole Nat. Sup. Physique
de Strasbourg (ENSPS)
7 rue de l'Université
67000 STRASBOURG
Le mardi à 20h au 3e étage.
 88 27 77 96
-  Paul Freyss
 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 ILLZACH
- Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 OULLINS
- Laurent Pélissier
 78 58 97 42
57, rue Sébastien Gryphe
69007 LYON
-  Thierry Barbot
Club Normale Sup Lyon,
le lundi soir à 20 h près
du bar des élèves (sauf
vacances scolaires)
46 Allée d'Italie
69364 LYON CEDEX 07
- Dominique Penloup
 (1) 48 87 19 74
26 rue Rambuteau
75003 PARIS
-  Club du Luxembourg
Le mercredi et le samedi,
à partir de 14h,
à l'angle nord-ouest
du jardin du Luxembourg.
(Amener une pendule et
un othellier si possible).
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 Aguilon
 (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
- Bintsia Andriani
22 rue Pierre Perdue
95800 CERGY SAINT
CHRISTOPHE
-  OTHELLOTT
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 :