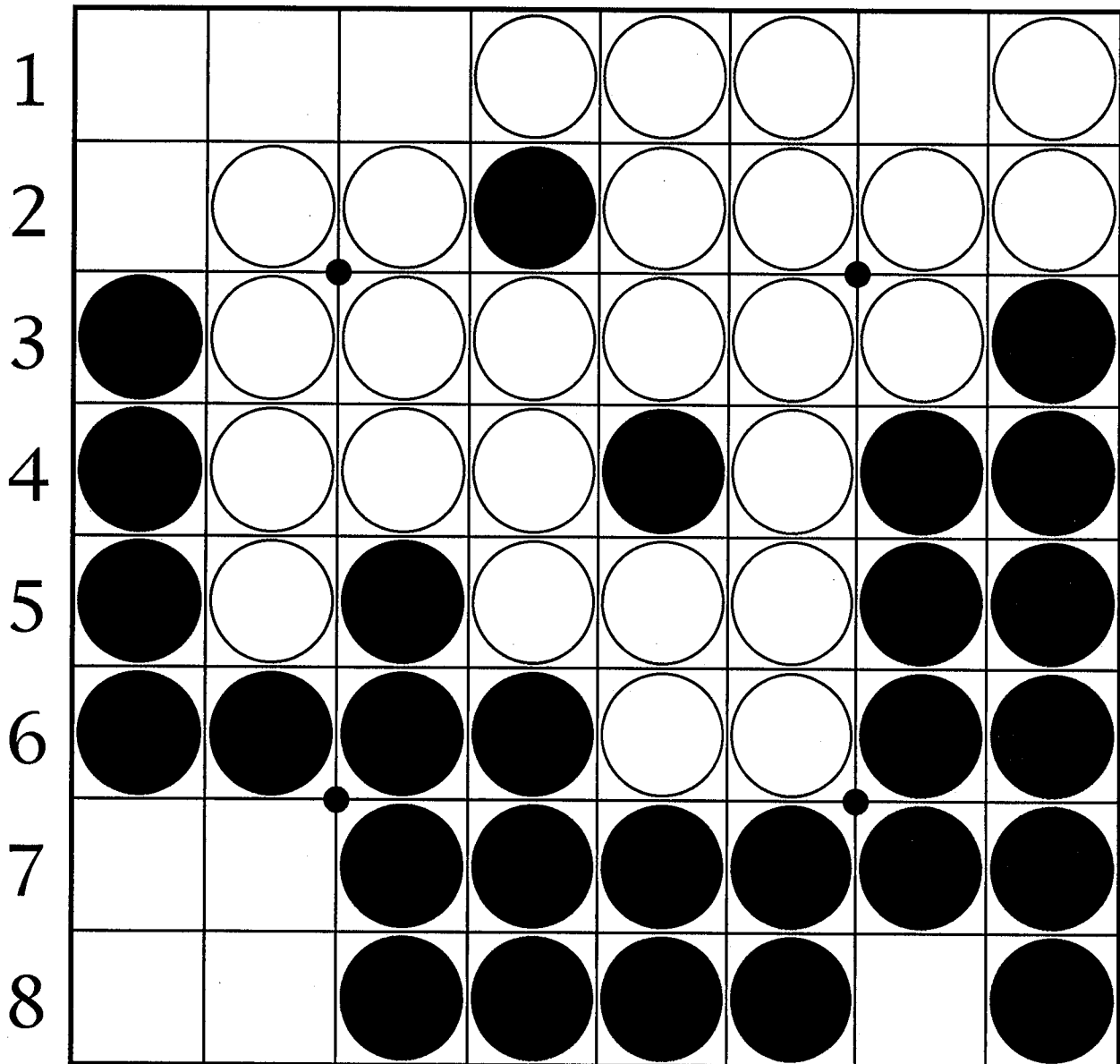


FFORUM

AUTOMNE 1992

N°26

a b c d e f g h



Noir joue et gagne...

EDITO...

Chers amis, bonjour !

Le processus de qualification pour le **championnat du monde 1992** est arrivé à son terme. Cette année encore, il n'y aura ni tournoi de départage entre les préqualifiés, ni tournoi des prétendants, puisque le système a désigné exactement trois joueurs. En effet, Dominique Penloup a gagné la bagatelle de quatre tournois préqualificatifs, (Cannes, préqualificatif de Paris, Bruxelles et Pérenchies), Marc Tastet en a gagné trois (championnat de France 91, Milan et finale du Grand Prix) et Philippe Juhem un (Moulins). Cette année, le championnat du monde apparaît encore plus ouvert que l'an dernier. Déjà une certitude : il y aura un nouveau champion du monde, puisqu'aucun ancien champion du monde ne participera cette année ! Parmi les participants, seul David Shaman a déjà joué une finale de championnat du monde (en 1982 !).

Le championnat de France approche également à grands pas : la finale réunira 32 joueurs à Paris les samedi 28 et dimanche 29 novembre. Les frais de transport (mais pas d'hébergement) des finalistes de leur domicile à Paris seront pris en charge par la fédération aidée par Dujardin International : le billet SNCF seconde classe sera remboursé intégralement à ceux qui en feront la demande (mais pas les suppléments ni les réservations). Si vous pouvez vous grouper pour aller en voiture à la finale afin de réduire les frais, faites-le. Cette année, le droit d'inscription aux sélections du championnat de France est fixé à 30F pour les non-adhérents (toujours gratuit pour les bienheureux adhérents) et devra être impérativement perçu car il servira à rembourser une partie des frais de transport. Un budget global est consacré au championnat de France et au championnat du monde. Quand les remboursements du championnat de France auront eu lieu, les participants au championnat du monde seront remboursés forfaitairement avec la somme restante.

Les sélections du championnat de France auront lieu du 10 octobre au 15 novembre. Toutes les personnes (donc pas les ordinateurs) de nationalité française peuvent y participer, ainsi que les étrangers résidant en France depuis au moins 12 mois. Toutefois, les huit joueurs suivants, qualifiés d'office pour la finale, ne peuvent jouer dans les sélections: Marc Tastet (champion en titre), Dominique Penloup et Philippe Juhem (les autres qualifiés pour le mondial), Paul Ralle, Didier Piau, Emmanuel Caspard, Stéphane Nicolet et Emmanuel Lazard (on complète à 8 en prenant dans l'ordre du classement publié dans ce numéro les joueurs français que l'on n'a pas déjà nommés et qui ont un classement officiel). Le nombre de qualifiés par sélection sera proportionnel au nombre de participants, mais toute sélection ayant 6 joueurs ou plus aura au moins un qualifié. Si un joueur qualifié ne peut venir à la finale, il sera remplacé par le suivant de sa sélection, et ainsi de suite. Toutefois, pour être sélectionné pour la finale, un joueur devra avoir marqué au moins 2 points sur 5. Rajoutons que le vainqueur d'une sélection comptant au moins six participants ne pourra pas jouer dans une sélection ultérieure.

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

Je vous rappelle que vous avez jusqu'au 31 octobre 1992, le cachet de la poste faisant foi, pour renvoyer le bulletin de vote pour les élections au conseil de la FFO. Conformez-vous aux instructions contenues dans le Contact FFO 16 que vous avez reçu en même temps que le bulletin de vote.

A bientôt,

Marc Tastet

SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Bintsa ANDRIANI

Emmanuel CASPARD

Alexandre CORDY

David HAIGH

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Stéphane NICOLET

Jacques OVION

Dominique PENLOUP

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 (C'est là)	2
SOMMAIRE (C'est ici)	3
MAGAZINE (Bruxelles !)	4
INITIATION : LA PARITE (Gardez-la)	8
PROBLEMES (Casse-tête)	11
MEIJIN 1992 (Bonzaï !)	12
COURRIER DES LECTEURS (Lunettes !)	15
OUVERTURES (La clé de la réussite)	16
ANCIENS NUMEROS (La collec')	17
G. P. FRANCE ET D'EUROPE (Maastricht !)	18
PARTIES COMMENTEES (par Philippe !)	20
LES ECHOS D'OTHELLO (Félix...)	22
LA MALEDICTION DU COUP 54 (Ciel !)	24
LE CLASSEMENT FFO (Le CAC 40)	26
SOLITAIRE (cf aussi page 1)	27
AGENDA (Barcelone !)	28
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX	29
ADHESION (Rame, t'es laid)	30

MAGAZINE

Voir VALS et mourir...de plaisir

par Alexandre CORDY

Prenez deux joueurs d'Othello, emmenez-les à Vals les bains, cité thermale, et installez-les dans le jardin du casino avec une bonne soixantaine d'autres démonstrateurs de jeux. Vous obtenez : le "FESTI-VALS".

L'invitation était charmante : TGV et petites routes sinueuses, Vals était au bout du chemin, une poignée d'hôtels enfouis dans la verdure, un gros bourg étiré le long de la Volane — le tout habité par quelque quatre mille Valsois et Valsoises de la plus belle humeur.

On les comprend, ces heureux habitants des collines

ardéchoises sont administrés par le député-maire Jean-Marie Alaize (tout un programme !).

Nos deux compères, dans un stand aménagé pour eux, étaient tenus d'expliquer aux badauds les mystères, arcanes, arnaques, et autres coups de Jarnac propres à notre jeu sublime, l'Othello (hip, hip, hip, hurra !!). Le samedi 18 juillet, ils tinrent huit heures, sans reprendre souffle. Héroïques. Le peuple, lui, fut soufflé. Pris d'assaut, le stand! Débordés, nos compères! Ravis, les curieux, enfants en bas âge, mères, pères, grand-pères et

grand-mères! Tous, fanatisés, éblouis, épanouis!

Un succès fou qui devait se renouveler — à nouveau huit heures de rang — le lendemain, dimanche 19 juillet. C'est bien simple, nos deux amis durent prendre la fuite à la tombée du jour, pour échapper à l'enthousiasme général. Aux dernières nouvelles, la région tout entière est irrémédiablement contaminée par la fièvre othellistique. Quant à nos deux démonstrateurs, ils ont pu, de justesse, rejoindre Paris, sains et saufs.

Tournoi de Bruxelles

par Emmanuel CASPARD

Jouez hautbois, résonnez musettes !! Youp là, chouette, super, génial, saperlipopette (pour la rime) !! Et là, je m'arrête devant vos mines ébahies et consternées : "ah là là, ça y est, le stress des tournois et le soleil de l'été ont frappé, il a disjoncté". Eh bien non ! Pourquoi, alors, me direz-vous, de tels transports de joie ? Je viens de gagner au Loto ? Mon équipe favorite vient de remporter la finale de la supergiga coupe internationale ? Le oui a gagné ? Le non ? Le peut-être ? Le j'sais pas trop ? Rien de tout cela vous répondrai-je ; mieux que tout cela : après une, deux, trois, de nombreuses finales perdues, un Français a enfin remporté un vrai tournoi international, c'est-à-dire un tournoi avec des Anglais (dixit... Imre Leader) en battant un étranger en finale ! Non ? Si ! J'ai nommé Dominique Penloup. Avouez que cela

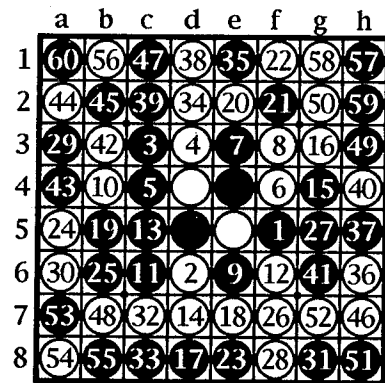
justifie les débordements joyeux et quelque peu intempestifs, je le concède, du début de cet article. Mais laissez-vous conter par le menu les circonstances de cet heureux événement. Les 1er et 2 août s'est donc tenu le tournoi international de Bruxelles, réunissant dans une salle de cafétéria sympa près de 25 joueurs anglais, belges et français, prêts à s'étriper dans la joie et la bonne humeur, et sous une chaleur d'enfer. Après une première ronde sans surprise pendant laquelle les favoris se mettent en jambes, péniblement pour certains, dont Dominique arrachant un 34-30 à Dominique (Penloup et Debray dans l'ordre), et Imre accroché par Alexandre, les choses sérieuses commencent : on assiste à l'un des nombreux chocs France-Angleterre du week-end. Marc et Dominique trébuchent contre Plowman et

Feinstein, tandis que Shaman et Leader en sortent terrassés par Stéphane et votre serviteur, qui se retrouveront en tête avec 4 sur 4 deux rondes plus tard. Je remporte l'inévitable rencontre et domine ainsi le classement pendant un court moment, suivi de 4 autres Français, avant de chuter successivement face à Dominique, Marc et David, toujours bien placés, alors que Leader, Brightwell et Feinstein semblent moins à l'aise. Finalement, Dominique ne s'inclinera plus que contre Graham pour finir le tournoi seul en tête, juste devant Shaman qui arrache une nulle inespérée à Leader, celui-ci prenant la troisième place ; Marc, Graham, Stéphane et myself se disputent une place dans le match de départage, qui reviendra en fin de compte à Marc. Celui-ci perd ses deux parties contre Imre, alors qu'il était gagnant dans la deuxième.

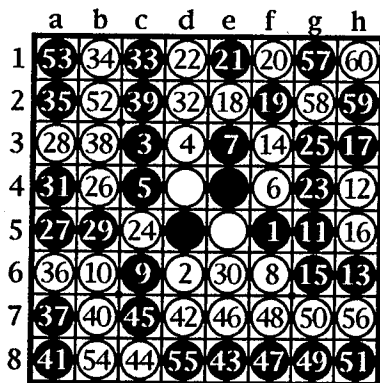
Mais c'est dans la finale qu'il se passe des choses : dans la première partie, Shaman choisit une ouverture douteuse et Dominique ne lui laisse aucune chance. La deuxième partie est très tendue, mais deux ou trois imprécisions de David laissent une position gagnante à Dominique, qui ne manque pas de porter l'estocade et remporte fort brillamment cette finale. Nous avons alors juste le temps d'applaudir les trois premiers lors de la remise des coupes avant de sauter dans le train pour Paris, en pensant déjà à faire mieux l'année prochaine.

Classement final :

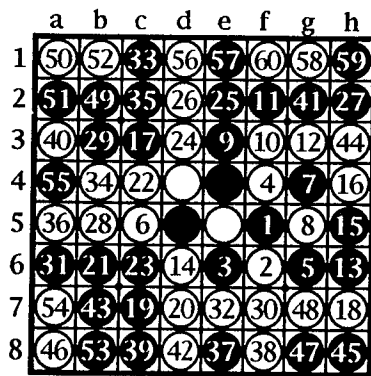
- 1. D. Penloup 9 (+2)
- 2. D. Shaman 8,5 (+0)
- 3. I. Leader 7,5 (+2)
- 4. M. Tastet 7 (+0)
- 5. G. Brightwell 7
- E. Caspard 7
- S. Nicolet 7
- 8. A. de Grey 6,5
- 9. J. Feinstein 6
- E. Delfante 6
- A. Bracchi 6
- A. Cordy 6
- E. Decoeyère 6



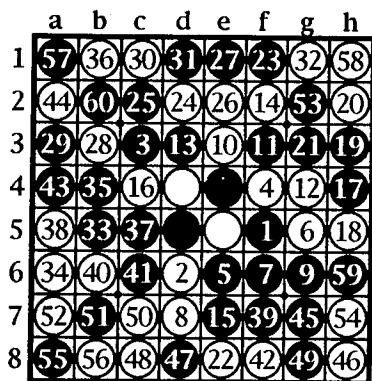
Caspard 52-12 Leader



Nicolet 42-22 Shaman

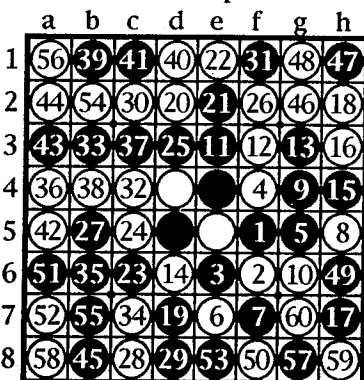


Decoeyere 34-30 Leader



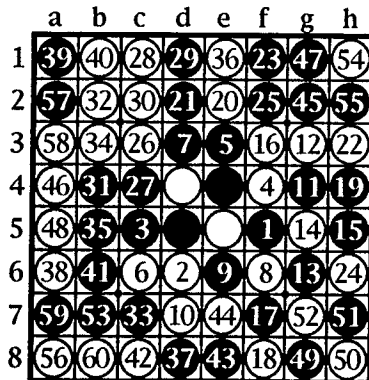
Feinstein 24-40 Nicolet

Match 3/4 : partie 1

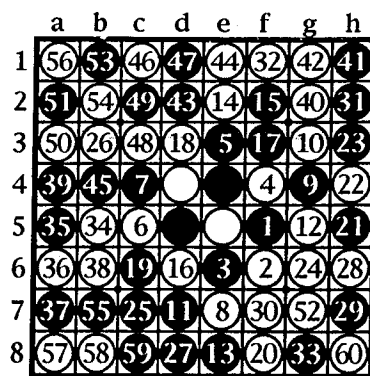


Tastet 14-50 Leader

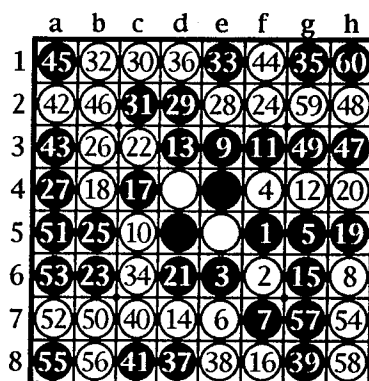
Match 3/4 : partie 2



Leader 34-30 Tastet

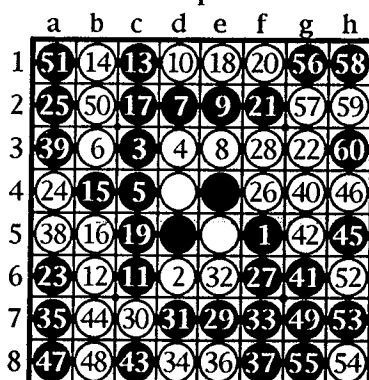


Nicolet 25-39 Leader



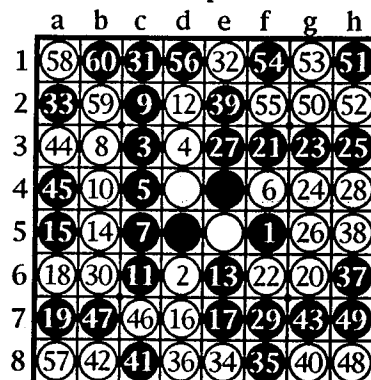
Brightwell 27-37 Nicolet

Finale : partie 1



Penloup 42-22 Shaman

Finale : partie 2



Shaman 17-47 Penloup

Le blitz de l'été

par le club du Luxembourg

Le 25 juillet dernier, s'est tenu dans les jardins du Luxembourg un tournoi de blitz. Certains diront qu'il ne s'agissait pas de blitz puisque les parties étaient en cinq minutes par joueur. Bien sûr, ceux dont la main ne tremble pas lorsqu'il leur reste 23 secondes pour jouer les 36 derniers coups pourront toujours se gausser de ces longues cinq minutes, mais les 13 participants se souviendront longtemps de ces sueurs froides qui coulaient dans leur dos lorsqu'ils jetaient un œil au drapeau.

Précisons tout d'abord que peu de parties furent perdues au temps. Même les nouveaux venus prirent tout de suite l'habitude de jouer vite.

Parmi tous ces nouveaux joueurs, plusieurs étaient venus suite à une annonce passée sur le serveur 3615 JAM où se retrouvent de nombreux passionnés du jeu. C'est dommage qu'on ne les ait pas revus par la suite : c'est

probablement dans ce grand réservoir de joueurs que la promotion de la fédération sera la plus efficace.

Mais revenons au tournoi. 13 joueurs, cela fait 7 jeux disposés en ligne et pour tous les promeneurs cela était très impressionnant. Plusieurs spectateurs ont ainsi pu découvrir le jeu entre deux rondes. Petite anecdote au passage. Puisqu'il y avait 13 participants, un BIP était présent. Pour pouvoir effectuer normalement les appariements, ce BIP était matérialisé par une chaise vide devant un jeu (en fait, les appariements furent faits au petit bonheur la chance car des joueurs sont arrivés après le début : heureusement, il s'agissait d'un toutes rondes). Périodiquement, d'autres personnes voulaient récupérer cette chaise et nous devions leur expliquer qu'elle était vide mais que quelqu'un était assis dessus...

A la fin des 13 rondes, Emmanuel Caspard avait gagné

toutes ses parties. Suivaient Dominique Penloup et Bintsia Andriani avec 11 sur 13 ; juste suivis par Stéphane Nicolet et Alexandre Cordy avec 10 sur 13. La première demi-finale vit la victoire d'Emmanuel sur Stéphane (devançant Alexandre au départage) 2-0 ; Dominique l'emportant sur le même score face à Bintsia. Finalement Emmanuel remporta le titre en battant Dominique 2 parties à 1 dans une finale très serrée. Signalons que Bintsia joua "très vite" la seconde partie du match pour la troisième place qu'il gagna, car il voulait rentrer chez lui regarder la télévision : le 25 juillet était le jour de la cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques !

Ce tournoi fut un grand succès puisque plusieurs joueurs qui ne venaient presque jamais ont participé au tournoi. De plus, tout ceci avait lieu pendant les vacances. Inutile de dire que ce tournoi deviendra certainement un grand classique.

Le tournoi international de Paris

par Marc TASTET

Les 29 et 30 août derniers, 40 joueurs de différents pays se sont retrouvés au Centre International de Séjour Maurice Ravel de Paris, dans l'est de la capitale pour disputer le traditionnel tournoi international de Paris. La participation étrangère étant légèrement en baisse, le record du nombre de joueurs atteint en 1991 n'a pas été battu. Le Japonais Takeshi Murakami s'était finalement décommandé, mais Kyoko Takeda, déjà présente l'an passé, était là pour représenter le Japon. De plus, elle avait amené cette année sa fille Shoko qui a joué également et sa mère, âgée de près de 80 ans, qui s'est contentée de regarder.

Anders Kierulf, de passage à Paris entre Zürich et San Francisco, était l'invité surprise de dernière minute. Il a d'ailleurs profité de ce tournoi pour se mettre en jambes pour le championnat des Etats-Unis qu'il a remporté dans la foulée trois semaines plus tard.

On retrouvait également tous les meilleurs joueurs britanniques, les trois Danois qui revenaient ravis du stage d'été, trois Belges, Augusto Brusca, seul représentant de l'Italie mais qui, malade, devait abandonner à la fin du premier jour, et quasiment tous les meilleurs français.

Paul Ralle, qui n'avait pas joué en tournoi depuis 5 mois, montra qu'il fallait toujours compter avec lui, en battant

d'entrée Imre Leader, lequel perdit aussi la partie suivante contre Stéphane Nicolet. Au bout de 4 rondes, seuls Ralle et Brightwell restaient invaincus et leur confrontation tournait à l'avantage de l'Anglais.

A la fin de la première journée, Brightwell n'avait perdu qu'un demi-point face à Stéphane Nicolet (qui aurait d'ailleurs dû gagner cette partie) et devançait Philippe Juhem (une défaite face à Paul Ralle) et un groupe de 7 poursuivants avec 2 défaites, comprenant tous les autres favoris. Dans ce groupe, David Shaman figurait avec le plus mauvais départage des 7, ce qui est extrêmement inhabituel pour lui qui a la réputation de toujours avoir le

meilleur départage de son groupe !

Le samedi soir, une quinzaine de joueurs allaient manger ensemble au Bistro Romain de Bastille, engloutissant force mousse au chocolat.

Le lendemain, les 39 rescapés reprenaient le tournoi là où on l'avait interrompu. Je gagnais mes trois premières parties, battant Brightwell à la troisième, ce qui devait être sa seule défaite du tournoi. Avant la dernière ronde, Brightwell était assuré d'aller en finale et moi aussi pourvu que je ne perde pas très largement contre Paul Ralle. De fait, je ne m'inclinai que 33-31 ce qui était largement suffisant pour devancer au départage Paul et Imre, finalement bien revenu (mais sans avoir rencontré Brightwell, et ayant un départage catastrophique) grâce notamment à une victoire 33-31 sur Philippe Juhem, lequel avait aussi perdu contre Brightwell et Shaman.

La première partie de la finale était équilibrée, et j'arrivai en fin de partie dans une position gagnante, mais je laissai passer ma chance au coup 43 (g7 ou e1 gagnait) puis au coup 45 (e1 faisait nulle) pour perdre finalement 22-42.

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

Tastet 22-42 Brightwell

La deuxième partie reprenait l'ouverture de Shaman-Tastet à Copenhague 1992 jusqu'au coup 24 où je trouvais sur le moment une amélioration intéressante : 24b4 au lieu de 24e2. Je gâchai malheureusement aussi cette partie en jouant un coup perdant au coup 50. Il fallait

jouer 50a1 et non h1 puis forcer Noir à retourner b7 pour jouer ensuite les deux coups h1 et h2. Heureusement, Graham me rendait la nulle au coup 53 (il fallait jouer h8) ce qui me permettait de disputer une nouvelle partie. Pour gagner le tournoi, il me fallait gagner la troisième partie au moins 43-21, ce qui n'est pas évident (même si j'avais gagné 45-19 pendant le tournoi).

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

Brightwell 32-32 Tastet

Remarquons que Graham est devenu (et de loin) le recordman absolu des nulles pendant les finales puisqu'il a en fait une dans chacune des 3 finales qu'il a disputées cette année, (sans compter les précédentes) et qu'il a pris soin de changer d'adversaire chaque fois pour être sûr d'avoir le record.

La troisième partie tournait assez vite à l'avantage de Brightwell et il ne laissait pas passer sa chance.

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

Tastet 26-38 Brightwell

Pendant ce temps, Imre avait battu Paul, peu motivé, 2-0 dans le match pour la troisième place, Paul perdant même la première partie au temps (et sur l'othellier).

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

Leader 42-22 Ralle

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

Ralle 29-35 Leader

La performance d'ensemble des Français est nettement meilleure que l'an passé puisqu'il y en a 6 dans les 12 premiers contre 1 en 1991.

Classement final :

1. G. Brightwell 9,5 (+2,5)
2. M. Tastet 8 (+0,5)
3. I. Leader 8 (+2)
4. P. Ralle 8 (+0)
5. D. Shaman 7,5
6. P. Juhem 7
- K. Feldborg 7
- D. Penloup 7
- J. Feinstein 7
- T. Vallund 7
11. S. Nicolet 6,5
- E. Caspard 6,5
13. E. Jensen 6
- A. de Grey 6
- B. Andriani 6
- E. Cali 6
- A. Kierulf 6
- M. Drumel 6
- E. Delfante 6
- A. Cordy 6
- Y. Liang 6
22. J.M. Mascort 5
- S. Andriani 5
- B. de la Boisserie 5
- S. Takeda 5
- K. Takeda 5
- S. Alard 5
- F. Collay 5...

LA PARITE ILLUSTRÉE

par Marc TASTET

Avoir la parité, c'est jouer le dernier dans toutes les régions de l'othellier ou du moins dans le plus grand nombre possible de régions.

Plutôt que de faire un long discours théorique sur la parité, j'ai choisi d'illustrer cette notion par deux parties où la parité joue un rôle déterminant. Au passage, les principes de base de la parité seront écrits en caractères gras.

Si mon choix s'est fixé sur des parties que j'ai moi-même jouées, ce n'est pas par narcissisme, mais parce que je puis être sûr que ces parties ont été jouées en fonction de la parité.

Signalons, pour conclure, que la parité est une notion extrêmement importante dans la façon moderne de jouer à Othello, bien plus importante que ce que vous pouvez imaginer. J'espère que la lecture de cet article vous en convaincra.

I. Garder la parité avec les blancs.

Blanc a l'avantage d'avoir naturellement la parité : comme Noir commence, si personne ne passe, c'est Blanc qui finit. Rappelons qu'on appelle trou pair un groupe de cases vides en nombre pair, idem avec impair.

Si Blanc veut garder la parité, il doit laisser des trous pairs partout. Blanc doit éviter de former un trou impair où il ne peut pas jouer.

Voyons tout de suite un exemple. Cette partie a été jouée à la dernière ronde du tournoi international de Paris 1990.

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

D. Shaman 24-40 M. Tastet

1.c4 à 7.c3 : Ouverture Tigre diagonale.

8.b4 et 9.b5 : 8.c6 est plus souvent joué et dans ce cas Noir peut répondre tout de suite 9.b5

suivi de 10.b4, 11.d6 (ou le plus classique 9.d3). Sur 8.b4, Noir peut se ramener à cette variante en jouant d'abord la paire 9.d6, 10.c6 avant de jouer 11.b5. Ici, Noir a répondu tout de suite 9.b5 par erreur. Ce coup n'est pas du tout classique (et pas très bon).

10.d6 à 14.d7 : Je ne suis plus dans ma bibliothèque d'ouvertures, donc j'applique les principes : je joue au centre. Blanc menace de jouer en f4 et Noir essaie de l'en empêcher. C'est Blanc qui gagne cette petite bataille avec 14.d7 qui gagne définitivement l'accès en f4 tout en enlevant l'accès à a3.

15.f3 : Puisque Noir ne peut empêcher Blanc de jouer en f4, autant jouer tout de suite en f3 tant que ce coup n'est pas pourri par un pion blanc en f4.

17.e2 et 18.g5 : Noir joue e2 car Blanc n'a pas accès à d3, mais Blanc répond 18.g5 qui reprend le centre et l'accès à d3.

19.d3 et 20.b3 : Noir joue là où Blanc peut jouer, mais grâce au coup 18 qui retournait d5, Blanc peut répondre en b3.

21.a4 : C'est le premier coup sur le bord. On peut déjà commencer à penser à la parité.

24.f2 : Blanc n'est pas pressé de reprendre le bord : il n'est pas à court de temps.

27.g6 : Si Noir joue le coup tranquille en e7, il retourne d6

et permet à Blanc de jouer a6 sans retourner b6. De plus, Blanc n'est pas obligé de reprendre tout de suite en a6, il peut jouer 28.d2 d'abord.

29.c2 : Même problème qu'au coup 27 : si 29.e7, 30.a6.

30.a6 : Blanc reprend le bord : c'est maintenant bien meilleur qu'au coup 24 car Blanc a une liberté en a2.

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

après 31.e7

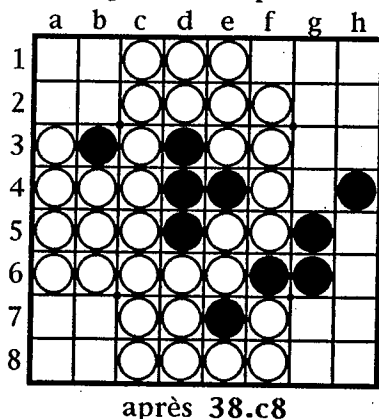
32.f7 : Blanc ne doit pas jouer en a2. En effet, ce coup est très mauvais du point de vue de la parité. Après un éventuel 32.a2, si Noir répond 33.d1, Blanc ne peut reprendre en 34.c1 car **Blanc doit éviter de créer un trou impair où il ne peut pas jouer** sous peine de perdre la parité (cf II) ; et si Blanc joue 34.f7, Noir peut répondre 35.f1 sans retourner f2.

34.c1 : Blanc peut reprendre le bord car il reste au nord-ouest un trou de quatre cases qui va se remplir favorablement pour Blanc. Je veux dire par là que Noir ne peut jouer trois des quatre coups au nord-ouest, ce qui serait le cas si b3 et b4 étaient blancs : Noir pourrait alors jouer b2 et si Blanc prenait le coin a1, Noir pourrait jouer les deux coups a2 et b1, car jouer l'un ne donnerait pas à Blanc accès à l'autre.

35.h4 : Noir aurait mieux fait de profiter de la colonne f toute blanche pour jouer 35.f1 qui force 36.g1 (sinon Noir jouerait aussi b1 et g1) et donne un bord de cinq à Blanc. Ceci rend la tâche de Blanc plus difficile : s'il veut jouer la parité, il devra, si Noir joue b2, répondre a1 et, ce faisant, il permettra à Noir de s'insérer en b1 et de gagner le bord Nord et le coin a1. Sans doute Noir laisse-t-il passer sa dernière chance avec ce coup 35.h4.

36.f8 : Dorénavant, on peut considérer qu'il y a quatre trous pairs : **chaque fois que Noir jouera dans l'un des trous pairs, Blanc répondra dans le même trou.**

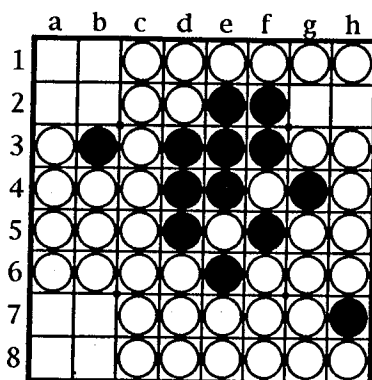
38.c8 : Même remarque qu'au coup 34 : il est essentiel qu'il reste des pions noirs sur les prébords sud et ouest, ici b3 et e7. Ce coup 38 a surpris Shaman qui attendait plutôt 38.b8, profitant de la colonne c toute blanche, mais Noir répondrait 39.g8 et Blanc n'aurait plus de coup évident.



après 38.c8

43.f1 : Noir ne peut briser l'enchaînement de la parité et fait quelques sacrifices pour pouvoir s'insérer, mais c'est insuffisant.

44.h1 à 50.g7 : C'est la parité.



après 50.g7

51.b7 et 52.a2 : Noir se ferme un trou de trois cases où il ne peut plus jouer. Ceci n'est pas bon pour lui. Si Noir forme un trou impair où il n'a pas accès, il donne à Blanc le droit de faire la même chose. Dès que Noir jouera dans le trou impair de Blanc, Blanc jouera dans le trou impair de Noir. C'est ce que fait Blanc ici en jouant en a2. A noter que Blanc aurait pu continuer à laisser des trous pairs en jouant b8 ou a7.

53.b1 : Si Noir joue 53.b2, Blanc pourra jouer b1 sans retourner b2 puis a1.

54.a7 : Blanc applique la théorie exposée (en gras) au coup 54.

58.a8 : Noir a gagné localement la parité dans le trou au sud-ouest. C'est-à-dire qu'il va y jouer en dernier. Ceci est mieux que rien mais c'est beaucoup moins fort que de gagner globalement la parité.

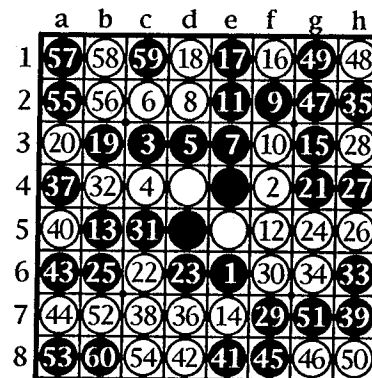
Si l'on résume ce qui s'est passé, Blanc a joué le dernier dans toutes les régions de l'othellier, sauf dans le coin sud-ouest, et cela lui a suffi pour assurer une large victoire.

II. Gagner la parité avec les noirs.

Donc Blanc a un gros avantage puisqu'il a la parité au départ. Noir ne peut-il rien faire contre cela ? Si, bien sûr !

Une façon pour Noir de gagner la parité est de forcer Blanc à créer un trou impair où il n'a pas accès.

Cette partie a été jouée dans le match pour la troisième place du tournoi de Cambridge 1990.



M. Tastet 42-22 H. Verrill

1.e6 à 5.d3 : Ouverture Tigre.

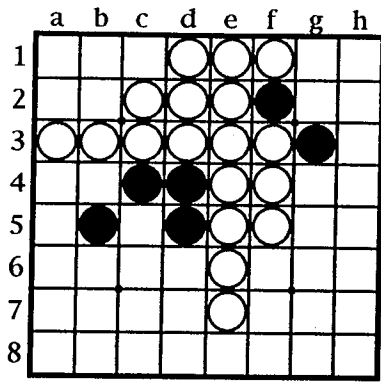
6.c2 : Ce coup, systématiquement joué par Aubrey de Grey, a été adopté par d'autres joueurs anglais, comme ici Helena Verrill (et même plus récemment par une célèbre joueuse française). Le coup le plus habituel est 6.d6.

7.e3 à 11.e2 : Au moment du tournoi, je ne connaissais pas ce coup 6, et j'ai donc appliqué les principes de base du jeu au centre avec 7.e3. En fait, il semblerait que 7.f3 ou même 7.b4 soit meilleur.

Après 7.e3, Blanc cherche à jouer en c5, et Noir essaie de l'en empêcher. La bataille se termine au coup 11.

15.g3 : Profite du fait que 14.e7 a retourné e5 qui pourrissait g3.

16.f1 : Ce coup était sans doute mieux au coup 14 car alors Noir ne pouvait pas répondre en e1.



après 20.a3

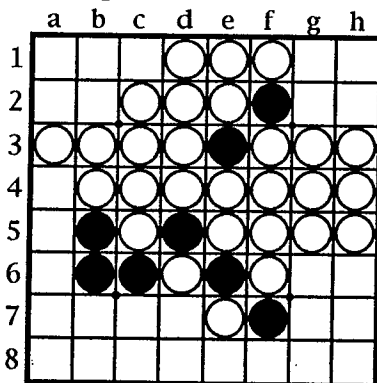
20.a3 : Ce coup est très mauvais car Blanc se forme un trou de cinq cases (donc impair) où il n'a pas accès. Sans aller jusqu'à dire que Blanc a perdu la partie avec ce coup (car il n'est pas évident que Noir pourra éviter de jouer au nord-ouest jusqu'à la fin) on peut quand même affirmer que Blanc a sérieusement hypothéqué ses chances de victoire finale.

Blanc a peut-être joué ce coup pour se procurer un accès à g1, mais ce n'est pas une bonne idée car si Blanc joue g1, Noir a de fortes chances de pouvoir faire un piège de Stoner en b2 (pour tout savoir sur le piège de Stoner, cf Fforum 22).

21.g4 : Noir va essayer d'économiser ses coups pour ne pas jouer au nord-ouest.

23.d6 : Ce coup donne deux bons coups à Blanc : f6 et d7, mais Noir pourra répondre c5 dans tous les cas.

27.h4 et 28.h3 : Noir a intérêt à laisser des trous pairs partout en dehors du trou impair.



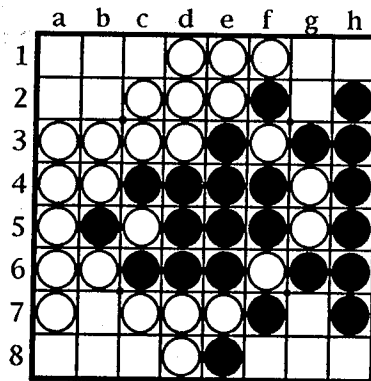
après 32.b4

33.h6 : Pour récupérer l'accès en a4.

35.h2 : Noir crée un trou impair au nord-est mais il y a accès.

40.a5 : Si 40.f8, Noir peut répondre 41.g7. Si 42.g1, 43.b2 est un piège de Stoner qui n'a pas l'air de marcher mais qui marche car Blanc doit mettre un pion sur la colonne b. Si 42.h8, Noir peut jouer 43.g2 et Blanc s'est formé un autre trou impair en h8.

43.a6 : Reprend l'accès à f8.



après 44.a7

45.f8 : On pourrait penser à jouer 45.g2, mais ce n'est pas très bon car Blanc peut répondre 46.g8 recoupant la diagonale en d5. Après 47.f8, 48.h1, 49.h8 et 50.g1, Noir a un trou impair en g7 qui compense le trou impair de Blanc au nord-ouest. Noir peut quand même gagner bien que Blanc ait récupéré la parité, mais c'est difficile.

47.g2 : Si l'on songe à la parité, ce coup, qui est le meilleur dans cette position, est facile à trouver : il suffit de jouer dans le seul trou impair (à part le coin nord-ouest, bien sûr). Ce coup donne deux coins et deux bords, mais il assure une victoire facile à Noir. Comme le disait Jean-François Puget, "la parité est un guide qui sert à trouver les bons coups".

52.b7 : A cause de la parité, Blanc doit maintenant donner tout le reste !

55.a2 : Noir pourrait jouer b8 tout de suite, Blanc passerait numéros de Fforum. (signe que Noir a gagné la

parité) et Noir finit au nord-ouest. Mais, parfois, il faut savoir changer de trou impair : si Blanc crée un autre trou impair auquel il n'a pas accès, Noir peut garder ce nouveau trou pour avoir la parité et jouer dans l'ancien trou impair. C'est ce qu'il fait ici, même si dans le cas présent, cela revient exactement au même. Toutefois, il est des cas où il faut penser à le faire car cela peut être bien meilleur.

Bilan : Noir a joué le dernier coup dans chacune des régions. La parité lui a servi (entre autres) à profiter de son insertion sur le bord nord. Ceci est une règle plus générale : il est très intéressant d'être inséré si l'on a la parité.

De plus, quand Noir gagne la parité, il joue 31 coups contre 29 à Blanc et les 2 coups de plus sont joués en fin de partie au moment où ils assurent des pions définitifs.

Maintenant que vous avez vu comment Noir peut gagner la parité, je vous conseille de relire la première partie de l'article, car vous verrez peut-être mieux ce que Blanc cherchait à éviter. Quand vous aurez fait cela, vous pouvez aussi relire la seconde partie et ainsi de suite...

Et après ? Evidemment, ce n'est pas toujours aussi simple. Les trous impairs ne sont pas toujours définitivement fermés : un coup ailleurs peut y redonner accès.

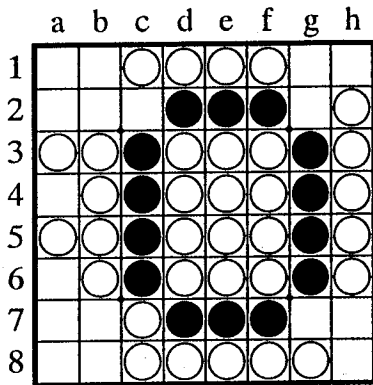
Blanc peut perdre la parité sans avoir tout à fait perdu l'accès à une région : s'il est désastreux pour lui de jouer dans une région impaire, c'est comme s'il y avait perdu accès.

Parfois, il faut considérer deux trous impairs comme un seul trou pair, car jouer dans l'un force à jouer ensuite dans l'autre.

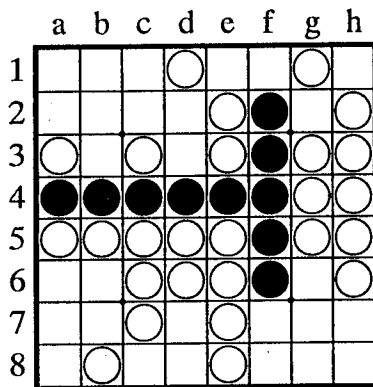
Nous en verrons des exemples dans les prochains numéros de Fforum.

PROBLEMES

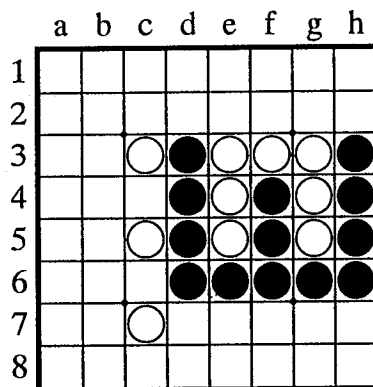
Par Olivier THILL



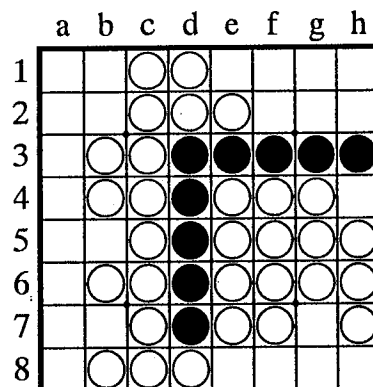
1) Noir prend un coin en 3 coups.



2) Noir prend un coin en 3 coups.



4) Noir prend un coin en 3 coups.

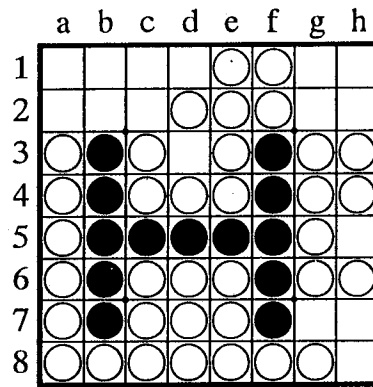


6) Noir prend un coin en 3 coups.

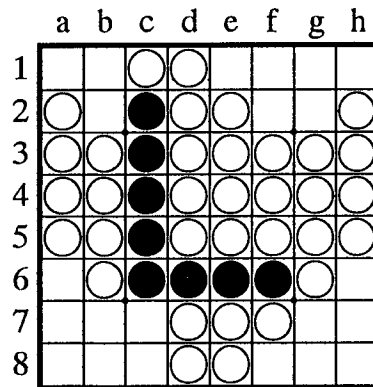
Voici "les 3 coups" pour respecter la tradition théâtrale.

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 noirs.

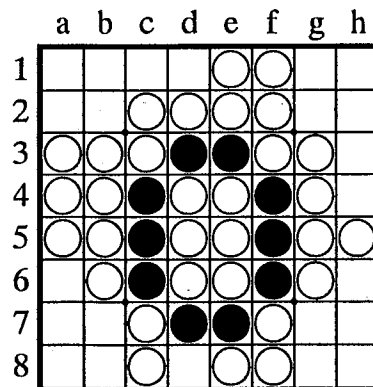
Si vous n'y arrivez pas, n'en faites pas un drame.



3) Noir prend un coin en 3 coups.



5) Noir prend un coin en 3 coups.



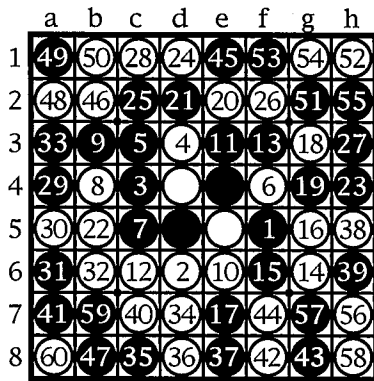
7) Noir prend un coin en 3 coups.

MELJIN 1992 : TAKIZAWA S'ACCROCHE...

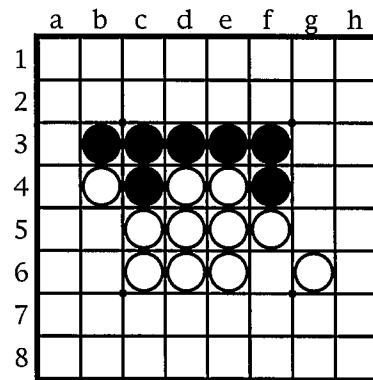
par Stéphane Nicolet et Emmanuel Caspard

Ceci est le commentaire de la première partie de la finale du Meijin 92 entre MM. Hirohisa Tezuka et Masaki Takizawa. Les diagrammes des trois parties ont été présentés dans Les Echos d'Othello du numéro 25. Bien qu'elles aient été toutes trois très disputées (les deux grands-maîtres étant visiblement de valeur très proche), nous avons choisi de vous présenter celle que nous considérons comme la meilleure, c'est-à-dire celle que nous comprenons le moins.

Première Partie:



Takizawa 25-39 Tezuka



après 14.g6

L'ouverture est une suite ultra-standard de la Tigre centrale jusqu'au coup 8. Noir a alors le choix entre 9.b5 (le plus classique), 9.b3 comme ici, et le coup joué dans la troisième partie de cette finale, 9.c6, qui a peut-être moins bonne réputation que les deux autres.

Après 10.e6, Noir se décide généralement à aller en c6 pour ôter ce bon coup central à Blanc. 11.e3 directement est une innovation de Takizawa, qui conduit après 12.c6 13.f3 14.g6 à une position très similaire à celle que l'on obtient quand Noir choisit la suite principale au coup 9 (vous vous rappelez, 9.b5 10.c6 11.f3 12.e6 13.e3 14.g6).

Examinons-en brièvement les points communs et les différences : dans les deux cas, Noir s'est formé une grande frontière au Nord et va donc essayer au plus vite d'obliger Blanc à traverser ; alors le jeu s'orientera forcément vers une bataille du centre (pas de bétonnage). La différence tient seulement à la position d'un pion d'influence de Noir (en b3 ici, en b5 dans la suite classique) et à la couleur de c4 (noir ici, blanc dans la suite classique) : donc on peut penser que le coup d7 sera moins pourri pour Noir quand il devra taper au Sud, mais que d'autre part Blanc risque un jour d'avoir un bon coup en b5 s'il récupère un accès par le Nord.

Au coup 17, Noir doit reprendre du centre et joue habituellement en d7 pour préparer e7.

Pourquoi peut-il ici se permettre d'aller directement en e7 ? Tout découle de la couleur des pions c4 et b3 :

1) la réfutation habituelle 17.e7 18.d7 n'est pas possible car Noir a encore accès en f7.

2) sur 17.d7, Blanc ne peut pas jouer 18.e7 car Noir irait en g4, contrôlant la diagonale b3-e6 et laissant Blanc dans l'embarras.

3) Donc Blanc répondrait sans doute 18.g3 à 17.d7 et après 19.e7 20.c7 21.g4 on obtiendrait une position similaire à la suite de la partie, Noir ayant seulement forcé Blanc à rajouter une paire Noir-d7 Blanc-c7 qui n'avantage que Blanc.

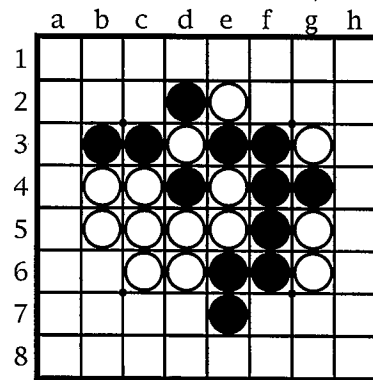
Tout ça pour dire que le coup **17.e7** est très bien vu et constitue sans doute l'aboutissement de la préparation de Takizawa quand il a imaginé la séquence 9-11.

Au coup 20, Blanc choisit d'ouvrir minimalement au Nord. L'alternative était le coup 20.h4 pour contrôler tout le centre, mais on voit mal comment Blanc pourrait continuer si Noir jouait 21.h3. **20.e2** est moins drastique et reprend subrepticement accès en b5, accès que Noir peut difficilement enlever sauf à prendre du bord (21.f1 22.e1 23.d1) ce qui, vous l'aurez compris, n'est pas dans l'esprit de la variante...

Après **22.b5**, on arrive à un stade délicat de la partie, où les deux joueurs vont enchaîner des séquences ultra-subtiles de remplissage des bords et des prébords Nord et Est.

23.h4 est sans doute une faute : Noir refuse son coup évident en c2 qui, à mon avis, lui assurait à terme de pouvoir jouer en f1 sans que Blanc ait accès en e1 (des séquences possibles sont 24.f2 25.h4 26.d1 27.h3 28.c1 29.f1 ou 24.d1

25.h4 26.f2 27.h3 28.c1 29.f1). Noir craignait peut-être 24.h4, mais il aurait alors pu jouer 25.f2! avec une bonne position : Noir attend tranquillement les ouvertures blanches au Nord, si Blanc choisit de retourner les pions du Sud alors Noir va obtenir un coup sur le bord Est (en h5 ou h3) qui fera mal à Blanc, et enfin si Blanc joue 26.a3 alors Noir peut reprendre le centre en deux coups contre toute défense (27.d7 28.ad lib. 29.b6 et Noir est mieux).

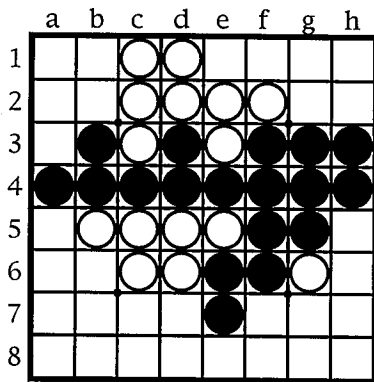


après 22.b5

24.d1 tend à faire mettre un pion noir en d3 qui pourra f1, mais Noir rate peut-être 25.c1! qui gênait Blanc pour répondre (26.f2 27.h3 28.c2 29.f1 est toujours le même thème, et sur 26.f2 27.h3 28.e1 29.c2 Blanc doit prendre le bord s'il veut gagner un temps). Ensuite **26.f2** est forcé pour éviter que Noir n'y joue (26.c1 27.f2).

Lorsque Noir joue **29.a4**, qui est un coup terrible du point de vue de l'influence vers le Sud, on a l'impression que sa position va exploser, c'est-à-dire que la frontière blanche va disparaître rapidement. Comme Blanc n'a pas non plus l'air disposé à perdre la parité (i.e. se créer des trous impairs où il ne peut pas jouer), les choses se présentent mal pour Noir. Curieusement, cependant, il va arriver à survivre en prenant successivement les trois bords Ouest, Sud et Est, et arrivera même au coup 45

à une position où il aurait pu faire match nul en acceptant de prendre le quatrième !



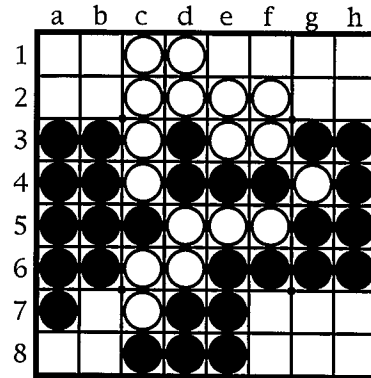
après 29.a4

32.b6 est naturel (Blanc attend que Noir lui retourne tous ses pions) mais un peu passif. **32.e8** pour enlever l'accès en a3 était possible aussi, Blanc ne devant craindre ni **33.f7** (car **34.h5** reprend l'accès en e7) ni **33.d7** (car **34.d8** est suffisant).

Noir, au coup 31, aurait pu se laisser tenter par la case X b2. Ce sacrifice de coin est classique dans cette configuration (trou de 5 'en L') : Noir gagne des temps et/ou s'insère sur les deux bords. Ici, malheureusement, cela ne marche pas si bien que cela : **31.b2 32.a1 33.b1 34.a2 35.a6** et Noir n'a pas gagné la parité en a3 car il retournera b4 lorsqu'il jouera en e1, redonnant accès dans le trou à Blanc.

Avec **35-37**, Noir gagne encore un temps mais au prix d'un nouveau bord. Remarquez qu'au coup 41, Noir dispose de deux coups semblables en b8 et a7 qui semblent pouvoir être joués dans n'importe quel sens pour enlever l'accès blanc en f8 ; mais s'il choisit b8, Blanc répond g7 et Noir ne peut plus aller en a7, donc le piège de Stoner marche... Tout cela ne serait pas possible si Noir avait un pion en e3, et on a l'impression que **41.e1** compliquerait la partie : c'est peut-être la meilleure chance pratique de Noir.

Après **41.a7**, il y a un trou de trois cases au sud-ouest dans lequel Blanc n'a pas accès, mais c'est un cas typique de parité inutilisable pour Noir puisque soit il sera forcé d'y jouer, soit (s'il essaye de jouer la parité partout ailleurs) Blanc arrivera en a8.



après 41.a7

Au coup 45, Noir pouvait faire nulle en forçant d'abord Blanc à sacrifier le coin h8 (**45.b8 46.g7**) puis en acceptant de prendre le quatrième bord avec la suite **47.f1 e1 b1 g2 h8 h7 g1 h1 h2 a1 b7 a8 b2 a2 32-32!**

Après que Noir a raté cela en jouant **45.e1** pour menacer de contrôler la diagonale avec **47.g7**, Blanc ne rate pas, lui, le seul coup gagnant (**46.b2!**) qui gagne **27-37** avec la suite **g7 h8 g2 h1 h7 h2 a1 b8 b1 f1 b7 a8 g1 a2**.

Enfin, Noir perd encore deux petits pions avec **47.b8** mais ensuite les deux joueurs ont joué la suite parfaite.

A suivre...

Solution des problèmes

Problème 1 : 1.c2! si 2.g1 3.g7, ou si 2.b2 3.b8.

Problème 2 : 1.d7! si 2.c8 3.d8.

Problème 3 : 1.d3! si 2.a2 ou 2.c2, 3.b2.

Problème 4 : 1.g2! si 2.e7 3.d7 4.g7 5.h8.

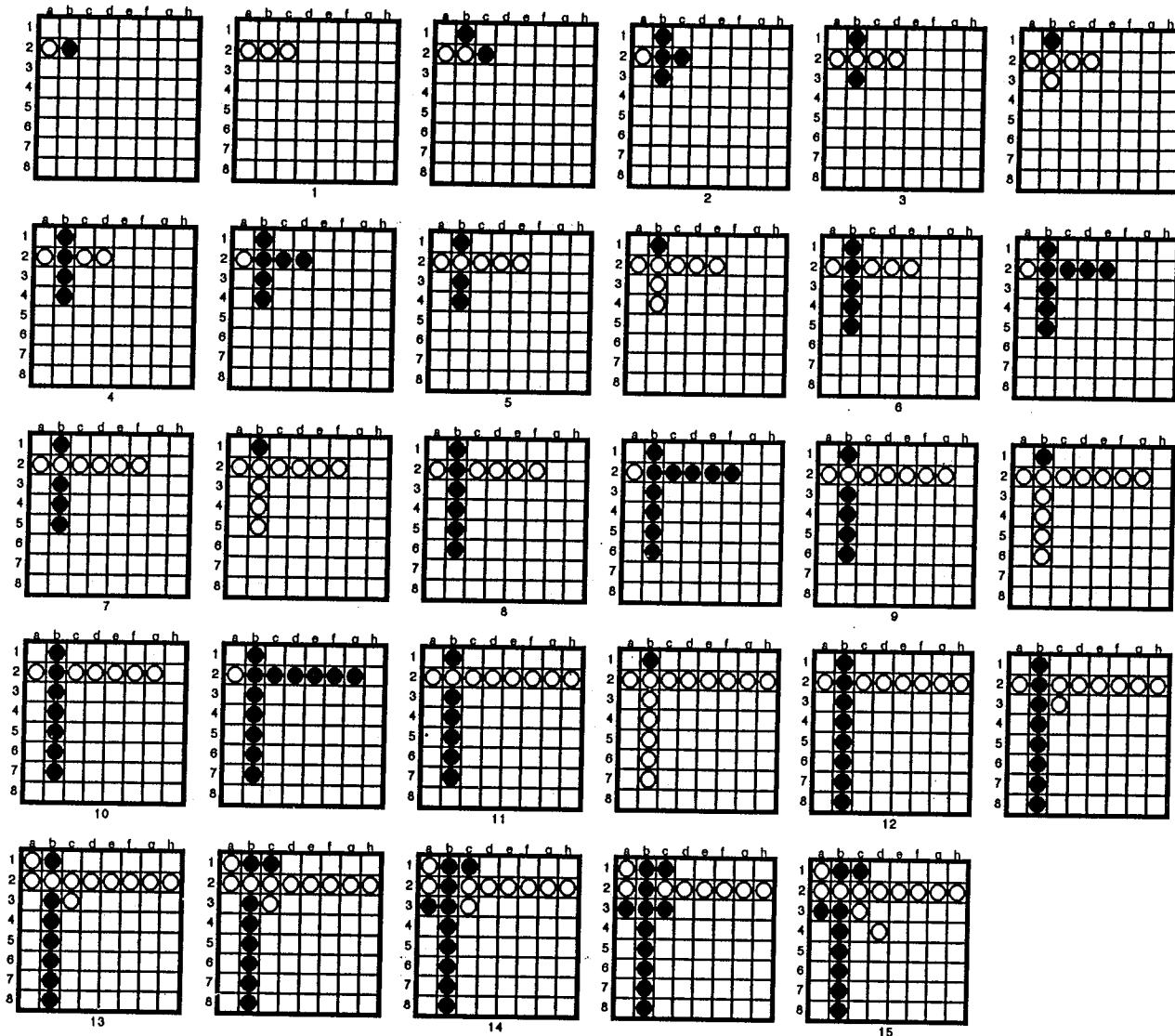
Problème 5 : 1.h7! si 2.c7 3.b2.

Problème 6 : 1.f8! si 2.f2 3.b2.

Problème 7 : 1.g2! si 2.d8 ou 2.g7, 3.h4.

Nous avons reçu une lettre du joueur anglais David Haigh, dont voici une traduction.

J'ai été intéressé et amusé par "Le Retour de Martin Gale" dans Fforum 23, mais j'aimerais savoir comment Jean-Claude Gérard a calculé le potentiel de retournement des cases. Il dit que le potentiel de retournement d'une case X est 6. Mais il est possible de conjecturer que ce nombre est bien plus élevé :



Dans les diagrammes ci-dessus, les cases sans pion représentent tantôt des cases vides, tantôt des cases contenant un pion de la couleur adéquate pour permettre d'effectuer les autres coups. Maintenant, bien sûr, il se peut que les "pseudo-coups" ci-dessus (c'est-à-dire ceux pour lesquels on n'assiste pas au retournement des pions) ne soient pas tous possibles, mais je pense que 6 est trop petit car mon total de 15 retournements est beaucoup plus grand.

Je serais intéressé de savoir ce que vous en pensez.

David Haigh

En lisant cette lettre, j'ai eu l'impression que l'on n'arriverait jamais à faire autant de retournements que ce que David affirme à cause de l'impossibilité des "pseudo-coups" ci-dessus.

J'ai décidé d'approfondir la question et j'ai réussi, à mon grand étonnement, à construire une partie où une case X fut retournée 13 fois !!!

Je vous propose donc de vous attaquer au problème et d'envoyer à la FFO toutes les parties que vous pourrez construire, à partir de la position de départ usuelle, où une case X est retournée au moins 13 fois. Vous pouvez essayer d'arriver à ce résultat en un nombre minimum de coups.

Marc Tastet

Fidèle au rendez-vous, la commission vous présente aujourd'hui le deuxième épisode du grand-feuilleton-indispensable-passionnant-etc..., comprenant cette fois la deuxième moitié de l'ouverture Heath, quelques lignes insolites et méconnues (peut-être à tort ?) sur la diagonale, et le début de l'ouverture perpendiculaire. Que les irréductibles fans de l'ouverture diagonale (salut Didier !) se rassurent, nous n'avons pas oublié les Cambridge, Tanida et autres Ishii, mais devant la légère (?) désaffection actuelle pour la diagonale au profit de la perpendiculaire, la commission a jugé opportun de traiter cette dernière sans plus attendre, en débutant par la Chat, avant de poursuivre avec les diverses Tigre, Cheval, Ralle, Rose et autres bêtes étranges. Nous incluons également quelques corrections et ajouts à la dernière livraison, car nul n'est parfait et des coquilles se sont glissées dans certaines lignes. Et pour finir, la commission attend toujours avec intérêt vos critiques, questions et suggestions sur l'établissement de ces listes.

Diagonale	1c4 2c3
Heath classique	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2
Heath au bord	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4
Heath au bord extérieure	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9e6
Heath variante ancienne	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9e6 10f3 11d6 12e2 13b6
Heath variante Bracchi	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9e6 10f3 11e2 12f5 13b5 14a5
Heath japonaise	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9e6 10f3 11e2 12f5 13b5 14a5 15e3
Heath en coin	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9e6 10f3 11e2 12f5 13b5 14a5 15f6
Heath standard	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9e6 10f3 11e2 12f5 13b5 14a5 15d6
Heath au bord médiane	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9d6
Heath Shaman	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9d6 10e6 11c6
Heath Shaman retardée	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9d6 10e6 11b5 12b3 13c6
Heath variante carré blanc	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9d6 10e6 11b5 12a5 13c6
Heath scorpion	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9d6 10e6 11b5 12a5 13b6
Heath au bord diagonale	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9b5
Heath diagonale au bord	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9b5 10a5 11d6 12e3
Heath diagonale sur le prébord	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9b5 10b3 11d6
Heath Kawazoe	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9b5 10b3 11d6 12a5
Heath Shaman retardée (interversion)	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9b5 10b3 11d6 12e6 13c6
Heath variante Ka	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9b5 10b3 11d6 12c6
Heath variante 56	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8a4 9b5 10b3 11d6 12c1
Heath Marconi	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8b3
Heath mystère	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8f4 9c6 10b5
Heath mirage	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7c2 8f4 9c6 10b6 11a6 12a4
Peccerillo	1c4 2c3 3d3 4c5 5b5
Raton laveur	1c4 2c3 3d3 4c5 5c6
Raton variante Shaman diagonale	1c4 2c3 3d3 4c5 5c6 6f4 7c2
Coquelicot	1c4 2c3 3d3 4c5 5b6 6e3
Hamilton	1c4 2c3 3d3 4c5 5b6 6c6
Sprague	1c4 2c3 3d3 4c5 5b6 6b5
Perpendiculaire	1c4 2e3
Collay	1c4 2e3 3f3
Italienne	1c4 2e3 3f5
Chat	1c4 2e3 3f5 4e6 5f4
Nicolet	1c4 2e3 3f5 4e6 5f4 6g5
Tanida inversée	1c4 2e3 3f5 4e6 5f4 6c5 7e2 8b4 ou c3 9e7
Américaine	1c4 2e3 3f5 4e6 5f4 6c5 7d6 8c6 9b5
Romaine	1c4 2e3 3f5 4e6 5f4 6c5 7d6 8c6 9f7
Romaine connexe	1c4 2e3 3f5 4e6 5f4 6c5 7d6 8c6 9f7 10f3 11d3 12e7 13b5 14g3 15g4 16f6
Romaine variantes des minis diagos	1c4 2e3 3f5 4e6 5f4 6c5 7d6 8c6 9f7 10f3 11d3 12e7 13b5 14g3 15g4 16b6 17f2 18h4 19c7
Romaine Handel	1c4 2e3 3f5 4e6 5f4 6c5 7d6 8c6 9f7 10f3 11e2
Romaine damier ou Tamenori	1c4 2e3 3f5 4e6 5f4 6c5 7d6 8c6 9f7 10g5
Corrections	
Campagnarde Kitajima	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6e3 7d6 8e6 9b4
Campagnarde Taniguchi	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6e3 7d6 8e6 9b5 10c6 11b6
Heath Comp'oth Ralle	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5 9e6 10f3 11e3
Heath Comp'oth Murakami au bord	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9e6 10f4 11e3 12c6 13b5 14a5

LES ANCIENS NUMEROS DE FFORUM

17

- N°9 :** - Le programme IAGO.
- Parties commentées du Grand Prix d'Europe 1987.
- L'histoire d'Othello.
- N°10 :** - Parties Eclairs.
- Tournoi du Meijin 1988.
- Championnat du Japon 1988.
- N°11 :** - Les tournois toutes-rondes.
- Initiation : La grosse masse.
- Etude d'une finale.
- Grand Prix d'Europe 1988 (I).
- N°12 :** - Sacrifices, Othello et Stratégie.
- Le classement de Jech.
- Partie Rose - Puget.
- Tests pour programme d'Othello.
- N°13 :** - Grand Prix d'Europe 1988 (II).
- Etude d'une position.
- Meijin 1989 : Encore Tamenori (I).
- N°14 :** - Partie Shaman - Murakami.
- Le programme BILL.
- Championnat du Japon 1989.
- N°15 :** - Finale Mondial 1989.
- Initiation : La parité (I).
- Impressions du pays du soleil levant.
- N°16 :** - Partie Tamenori - Tastet.
- Vu au National 1989.
- Meijin 1989 (II).
- Initiation : La parité (II).
- N°17 :** - Comment perdre le championnat anglais en deux leçons faciles.
- La force brute ou les limites des machines.
- Sacrifices et parité.
- N°18 :** - Initiation.
- Meijin 1990 : Tamenori s'abonne...
- Partie Shaman - Tamenori.
- Comp'oth à Londres en 89.
- N°19 :** - Championnat du monde 1990.
- Partie Tastet - Bhagat.
- Ralle - H. Vallund au mondial 90.
- Meijin 1990 (fin).
- ...Et Dieu dans tout ça ?
- N°20 :** - Une partie nulle : Leader - Piau.
- L'ouverture tigre (I).
- Utrecht 1990 (I).
- Tournoi de Milan 1990.
- N°21 :** - Partie Piau - Penloup.
- Utrecht 1990 (II).
- Comment battre les ordinateurs.
- Etude d'une position.
- N°22 :** - Initiation : Le piège de Stoner.
- Répertoire d'ouvertures.
- Améliorer une fonction d'évaluation.
- N°23 :** - Championnat du monde 1991.
- L'ouverture Cheminée.
- Partie Piau - Caspard.
- Les cases X défensives (I).
- N°24 :** - Initiation : Les bords de cinq.
- Partie contre le programme Polygon.
- L'ouverture tigre (II).
- Les cases X défensives (II).
- Piau - Caspard (2), Théole - Bousch.
- N°25 :** - Initiation : apprenez à compter.
- Répertoire d'ouvertures.
- Partie Lazard - Penloup.
- Othello torique.
- L'algorithme Scout.
- Partie Quizz...

Vous pouvez commander les anciens numéros de FFORUM au prix de 120F le-lot de 4. Si vous ne voulez pas en acheter un multiple de 4, nous prolongerons votre adhésion en conséquence. Ainsi, si vous êtes adhérent jusqu'au numéro 27 et désirez acquérir les anciens numéros 14 et 15, vous pouvez acheter pour 120F les numéros 14, 15, et votre adhésion sera prolongée jusqu'au n°29.

Bon de commande d'anciens numéros à découper, recopier ou photocopier et à envoyer à :
Olivier Thill, 6, avenue de Bouvines, 75011 PARIS.

Je désire recevoir les numéros suivants : _____, _____, _____, _____ ; _____, _____, _____, _____.

Ci-joint un chèque de ___ x 120F à l'ordre de la Fédération Française d'Othello.

Nom et prénom :

Adresse :

Date et signature :

GRAND PRIX DE FRANCE 1992

			PrPér	IDF5	IDF6	IDF1	Cann	IDF2	PrPa	IDF3	IDF4	Moul	IDF5	Lyon	Paris	Total
Juhem	Philippe	F	200	9	23	72		200	75	83	23	200	60	200	16	1161
Penloup	Dominique	F	64	83		200	200	19	200	10	23	64	115		16	994
Nicolet	Stéphane	F		83	1	72	90	97	19	83	23	64	200		0	732
Tastet	Marc	F	140	0				97	40	10			115		140	542
Caspar	Emmanuel	F		9	200			97	19	83		64			0	472
Ralle	Paul	F		200					140		60				60	460
Becquet	Théole	PG				72				200	140					412
Lazard	Emmanuel	F		9	1	72	60		75	10		140	23			390
Nicolet	Cassio	PG			97						200					297
Jacquart	William	PG			97	8		0		10	90		23			228
Brightwell	Graham	GB													200	200
Andriani	Bintsa	F	64	9	0	8	40	0	19	10	1	18	23		0	192
Cuvier	Christian	F		9				40		0				140		189
Calli	Elie	F					140								0	140
Thill	Purée	PG			97						23					120
Collay	Frédéric	F				72			19			18			0	109
Lanuit	Christophe	F		83		0				10		10			0	103
Leader	Imre	GB													90	90
Quin	Sylvain	F								83		2			0	85
Piau	Didier	F		83												83
Bosio	Frédéric	F												64		64
Decoeyère	Eric	F	64													64
Pélessier	Laurent	F												64		64
Prost	Serge	F												64		64
Liang	Yi	F			0	8		3	5	0	1		23		0	40
Shaman	David	US													40	40
Tardy	Catherine	F		0	23			0		10			1			34
Bracchi	André	F			23	8										31
Collay	Sophie	F				0			0			30			0	30
Sahli	David	F					30									30
Tonkeul	Cyril	F												30		30
Thill	Olivier	F		9				19		0						28
Decroix	Didier	F								0			23			23
dBoisserie	Bruno	F				0					23				0	23
Mollie	Patrice	F			23	0										23
Quin	Thor	PG			23											23
Cordy	Alexandre	F	0	0	1	0		19	0	0		2			0	22
Delfante	Eric	B	22												0	22
Gruson	Thierry	F	22													22
Massé	Stéphane	F	22												0	22
Lambert	Moore	PG						19		0	1		1			21
Toledano	Cédric	F												20		20
Feinstein	Joel	GB													16	16
Feldborg	Karsten	DK													16	16
Vallund	Torben	DK													16	16
Colmard	Michel	F												15		15
Alard	Serge	B	4	9					0						0	13
Duhen	Jean-Marc	F								10						10
Larue	Alain	F												10		10
Coulon	François	F		9												9
Gérard	François	B		9												9
Bousch	Thierry	F				8										8
Eymard	Philippe	F				8										8
Gérard	J-Claude	F				8										8
Marceau	Louis	F												5		5
Delfante	Christophe	B	4													4
Dorsimont	Guilain	F	4													4
Grandchamp	Maxime	F	4													4
Choisnard	Patrick	F		0				0				2	1			3
Picou	Philippe	F			1	0					1	0	1			3
Poirier	Serge	F			1	0				0	1		1			3
Vernot	Gabriel	F						3							0	3
Gach	Olivier	F				0							1			1
Hoffmann	Christian	F							0	0			1			1

Ci-contre le classement définitif du Grand Prix de France 1992, avant la finale. Remarquons que Philippe Juhem a battu le total de points marqués en une année. Le précédent record était détenu par Marc Tastet avec 1051 en 1990. La meilleure moyenne (nombre de points marqués par rapport au nombre de tournois joués) reste à Didier Piau en 1991 avec 160 : 800 points en 5 tournois dont 4 victoires. Difficile à battre ! (On ne compte pas, dans cette statistique, les joueurs ayant participé à un seul tournoi, sinon, c'est trop facile, comme ici Brightwell).

La finale du Grand Prix aurait dû réunir, les 12 et 13 septembre, les six premiers joueurs de ce classement. Mais, Emmanuel Caspard et Paul Ralle ayant, pour des raisons personnelles, déclaré forfait, ils ont été remplacés par Emmanuel Lazard et Bintsa Andriani. Philippe Juhem avait peur du "syndrome danois" (comme à l'Euro 92 de football où l'équipe danoise, appelée à la dernière minute pour remplacer la Yougoslavie, a finalement remporté le tournoi), mais cela n'a pas eu lieu.

A l'issue du premier toutes-roudes, on trouvait Philippe en tête avec 5/5, devant Stéphane 4, Marc 3, Dominique 2, Emmanuel 1 et Bintsa 0, chacun ayant gagné contre ceux qui sont derrière lui (précision inutile quand on y réfléchit). Dans le second toutes-roudes (avec couleurs inversées par rapport au premier), Marc gagnait toutes ses parties, assurant ainsi sa place en finale. La dernière ronde voyait s'affronter Philippe et Stéphane. Ce dernier devait l'emporter pour terminer ex aequo avec Philippe et pouvait avoir un meilleur départage s'il gagnait suffisamment largement. Au terme d'une partie serrée, Philippe, très mal au temps, laissait passer sa chance et Stéphane l'emportait 41-23. Il fallait alors se livrer à de longs et fébriles calculs pour trouver que cela suffisait à Stéphane pour devancer Philippe de 11 pions au départage (392 à 381).

Le classement après 10 rondes:

1. Marc Tastet	8/10	4. Dominique Penloup	5/10
2. Stéphane Nicolet	7/10	5. Emmanuel Lazard	2/10
Philippe Juhem	7/10	6. Bintsa Andriani	1/10

Pour sa première finale, Stéphane ne se laissait pas impressionner et remportait la première partie 49 à 15. Mais il faiblissait par la suite et s'inclinait finalement 44 à 20 puis 46 à 18 dans les deux suivantes, ce qui permettait à Marc de remporter le Grand Prix (pour la première fois).

GRAND PRIX D'EUROPE 1992

par Marc TASTET

			Milan	Camb	Cope	Brux	Paris	Total
Brightwell	Graham	GB		170	200	30	200	570
Tastet	Marc	F	200	90	35	60	140	430
Penloup	Dominique	F	140	60	20	200	16	400
Shaman	David	US		20	140	140	40	320
Leader	Imre	GB		35		90	90	215
Juhem	Philippe	F		170	3		16	189
Berner	Nils	S			90			90
Marconi	Francesco	I	90					90
Nicolet	Stéphane	F	20		35	30	0	85
Caspard	Emmanuel	F		35		30	0	65
Ghirardato	Paolo	I	60					60
Ralle	Paul	F					60	60
Vallund	Henrik	DK		0	60			60
Alami	Carlo	I	35					35
Barnaba	Donato	I	35					35
Feldborg	Karsten	DK			13		16	29
de Grey	Aubrey	GB		5		15	0	20
Feinstein	Joel	GB		0		3	16	19
Vallund	Torben	DK			3		16	19
Jensen	Erik	DK			13		0	13
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 la Boisserie	Bruno	F		5			0	5
Johnson	Greg	US		5				5
Lazard	Emmanuel	F		5				5
Plowman	Guy	GB		5				5
Waser	Stephan	CH		5				5
Bracchi	André	F				3		3
Cordy	Alexandre	F				3	0	3
Decoeyère	Eric	F				3		3
Delfante	Eric	B				3	0	3

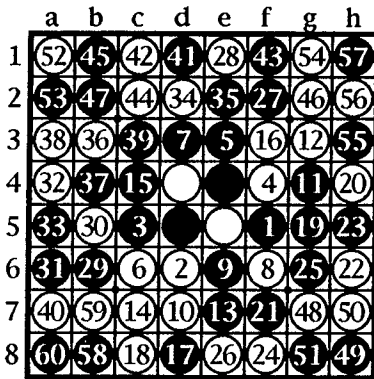
Le Grand Prix d'Europe 1992 s'est achevé sur la victoire méritée de Graham Brightwell, qui a remporté trois des quatre tournois auxquels il a participé : Cambridge (d'un pion), Bruxelles et Paris. Je termine second, comme il y deux ans ! Pour les amateurs de statistiques, signalons que sur les cinq tournois de cette année, je me suis classé une fois premier, deuxième, troisième, quatrième et cinquième ! Dominique Penloup, en tête avant la dernière étape termine finalement troisième, ce qui permet de placer pour la première fois deux Français sur le podium du Grand Prix d'Europe. Et ce n'est pas tout puisqu'il y a 5 Français dans les 10 premiers.

Le classement final du Grand Prix d'Europe ne tient compte que des trois meilleurs scores, ce qui explique que vous ayez pu trouver bizarres les "totaux" des quatre premiers joueurs. En fait, le classement final 92 serait le même que l'on prenne les trois, quatre ou cinq meilleurs résultats.

PARTIES COMMENTEES

par Philippe Juhem

Cette partie fut jouée durant le tournoi de qualification pour le Meijin 1987. Ce titre japonais est décerné chaque année au vainqueur d'un match en quatre parties entre le tenant du titre et le vainqueur du tournoi qualificatif.



S.Kaneda 43-21 M.Komagata

1.F5 à 12.G3 : ouverture Rose flat ou Rose à plat.

13.E7 : se joue le plus souvent en G6, c'est la position de la variante Greenberg avec les pions G3 et G4 en plus ce qui diminue l'influence des pions noirs au nord sur le bord est.

14.C7 : -C4-F3 ou F3-C4-C7, un autre plan est 14.D8-C4-C7 pour empêcher 17.D8.

17.D8 : B6 est également possible.

18.C8 : empêche B5. Stratégiquement, Blanc va bétonner sur les bords est et sud.

19.G5 : sur 19.F7 vient par exemple 20.F8-G6-E8-G5-H3-H4-H6-H2 et il n'est pas sûr que Blanc soit mieux, 19.E2 entraîne 20.H3, 20.F2 ou F7 avec un net avantage blanc.

20.H4 : après 20.H5 vient 21.F7-F8-G6-E8-H4-H3-G7 et Blanc a toute l'influence, après 20.H3 vient 21.G6-H6-F7-F8-B8 et Noir semble mieux ou 21.H4-H5-H6 et Blanc ne s'en sort pas.

22.H6 : Peut-être que 22.F8-G6-E8-F2-H6 et 27.H3-H2-G8-H5-B8-E2 et Blanc semble mieux ou 27.H5-H3-G2-C2-C3

et Blanc semble également mieux ou 27.H5-H3-G7-E2-H7-B6 et Noir n'est pas aussi bien qu'il en a l'air.

24.F8 : sur 24.G6 vient 25.F2-E8-B6-A6-H3-B5-F8-G8-H7-B3-A5 et Blanc est mal ou 25.F2-E8-B6-B3-B5-F8-G8-A7 et Blanc n'est pas bien.

28.E1 : Le pion E7 permet le sacrifice en G7, peut-être est-il préférable de l'enlever dès 28.E2 suivi de 29.F1-D1-D2-C1-C2-B1-B6-B7 et Noir n'est pas bien.

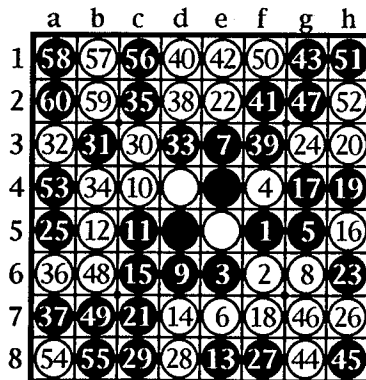
29.B6 : Il faut sacrifier en G7 tant que le pion E7 est noir.

30.B5 : sur 30.E2 vient 31.F1-D1-C1-A6-B7-D2-C3-B4 et Noir est beaucoup moins mal que dans la suite précédente.

34.D2 : c'est vrai 34.C3 était sans doute pire mais pas de beaucoup.

Ici tout est fini.

La rédaction de FFORUM m'ayant demandé d'autres commentaires de parties, comme j'étais pressé par le temps, j'ai choisi de commenter trois parties que je venais de jouer au tournoi de Paris 92, et qui étaient fraîches dans mon esprit.



P. Juhem 33-31 K. Feldborg

1-12 Ouverture Heath-Cambridge. Les Danois s'obstinent à jouer des ouvertures perdantes tout en s'étonnant que les Français abandonnent la diagonale.

13.E8 : Nouveauté, F7-H5-E8 est plus usuel.

16.H5 : Ce coup est surprenant. Blanc va prendre de l'influence sur le bord est. 16.C7 est meilleur suivi de 17.G4 et 18.F8 ou encore 17.F7.

20.H3 : Ce bord est-il vraiment utile ?

22.E2 : L'idée est de rendre blanc le pion E5, mais c'est peut-être un peu coûteux.

23.H6 : Pour maintenir noir le pion G5 qui donne accès en G3.

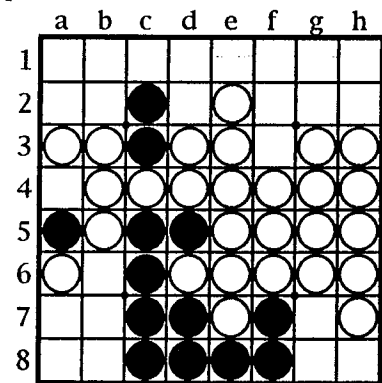
25.A5 : reprend E5, Blanc n'a accès ni à C3 ni à F8 ni à B4.

28.D8 : Pour avoir le pion F6 et aller en C3, mais ça rend le bord est homogène et Noir peut tranquillement bétonner au sud.

31-32-33 : Coups corrects.

34.B4 : C2 est sans doute mieux pour forcer Noir à sortir au nord.

35.C2 : paraît le plus logique, mais E1 ou F3 pour mettre un pion sur la ligne 4 pour aller en A4 est sans doute un meilleur plan.



après 36.a6

37.A7 : pas enthousiasmant, mais A4 ne me disait rien. Le bon plan est peut-être la suite 37.D2-A4-F3-B4-F1-F2-B7 mais c'est très difficile à voir.

39.F3 : n'offre aucun bon coup de plus à Blanc.

44.G8 : Le coup 44.B6 ne marche pas à cause de 45.B7.

47.G2 : Mauvais coup ! Blanc gagne ensuite avec F1-H1-H2-B2-A1-C1-B1-A2-B6-B7-A4-

Ps-A8-B8 :29-35. Le bon coup est 47.B1.

49.B7 : La meilleure suite donne alors 49.F1-A4-A2-B7-C1-H1-H2-B1-B2-A1-A8-B8 39-25. Noir ne joue pas au mieux : 33-31.

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

P. Ralle 33-31 P.Juhem

1-19 : Italienne romaine (variante "tu n'auras pas la mini-diagonale D4-E5" — sur l'air de l'Alsace et la Lorraine —).

20.E2 : Peut-être 20.G5 est meilleur.

23.H3 : Bizarre, bizarre... Mon adversaire ne sait déjà plus quoi jouer... 23.D7 ?

26.E1 : 26.F1 puis 28.H5 était un plan possible... mais si le béton ne marche pas...

30.C2 : Je crains un peu l'influence sur le bord ouest que donnerait 30.A3.

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

après 30.c2

31.G5 : Pourquoi pas 31.B1 puis 33.C1 ?

32.H5 : Pour éviter que Noir ne joue les deux coups susdits.

36.G8 : Noir va finir pas manquer de coups.

38.H6 : Toujours pour éviter 39.B1 puis 41.C1 ; de toute façon la ligne 7 est homogène

donc Noir ne peut attaquer le bord en jouant G7.

42.A4 : Sur 42.C1 vient 43.G2.

43.A2 : Sur 43.A6 vient 44.B2 et après 45.C1. 47.G2 : Paul cherche peut-être aussi à compliquer la position.

52.D8 : Pourquoi pas A8 qui gagne gentiment ? Cette erreur me coûte la partie.

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

M. Tastet 24-40 P. Juhem

1-11 : Italienne ? Je ne connais pas des masses, Marc le sait sans doute. Bintsa joue 9.F6.

12.B4 : Bof 12.C2 est meilleur, sur 13.F6, 14.E2 par exemple.

13.B3 : Pourquoi pas 13.B5 ?

15-17 : Le premier qui traversera...

18.D6 : Meilleur que F7 ou A5.

19.E2 : prend beaucoup d'influence à l'est, 19.G5 me semble meilleur.

20-21-22 : Séquence un peu forcée. Blanc a perdu la parité et ne se sent pas très bien mais Noir doit maintenant faire très attention pour ouvrir.

23.G6 : 23.G5 ou même 23.C7 semblent plus intéressants.

25.H5 : Noir a maintenant trois pions d'influence (H5, G5 et G6) qu'il ne semblait pas utile de prendre.

26.B5 : un coup un peu stupide : 26.F7 suivi de 28.D7-E7 ou 28.E7-E8 est sans doute meilleur.

29.E1 : Pourquoi diable Noir me rend-il la parité ? Pour recroiser la diagonale A7-G1 et pouvoir jouer en A7 avant que je ne joue en A5 mais 29.D7 puis 30.A5 et 31.G4 ou 30.C7 et 31.E7, est à mon avis préférable.

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

après 28.b6

31.A7 : Pourquoi prendre un bord déséquilibré homogène ?

32.F7 : Ce coup surprend Marc. En fait le coup E7 suivi de 33.F7 ne mène à rien et permet 35.C7 et 37.D7.

33.G3 : Un plan possible était 33.G4-34.G3 puis 35.C7.

34.H4 : J'ai eu peur du coup 35.H4 après 34.G4, en fait après 36.H3, 37.H2 38.H7 Noir doit ouvrir dans de mauvaises conditions. 34.H4 est sans doute moins bon.

36.G4 : Sur 37.H3 vient 38.G2 et Noir est mal.

37.D7 : ouvre un minimum.

40.B7 : profite des pions D8 et A7 pour pourrir les coups autour du pion B7 et force Noir à sortir au sud-est. Noir n'a pas accès en F8, et sur 41.H3 vient 42.G2. Selon l'informatique Blanc est gagnant.

41.E8 : 41.G8 donne trop, sur 41.E7 vient 42.E8 et Noir est sans doute mort.

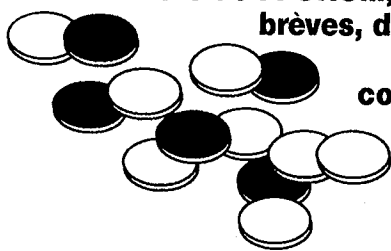
42.A6 : Un mauvais coup qui donne un coup gagnant à Noir. Je suis un peu pressé par le temps. Les coups gagnants sont 42.G8 et 42.F8.

43-44 : Bonne suite.

45.G7 : Mauvais coup qui redonne définitivement la victoire à Blanc. Le bon plan n'est pas de tenter de contrôler (trop) momentanément la diagonale A1-H8 mais d'attaquer le bord nord de Blanc avec 45.B2.

53.H1 : Mauvais coup. Il fallait jouer A8-B8-H3 pour éviter l'arnaque au sud-est (Blanc jouant H7 et H8).

LES ECHOS D'OTHELLO



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.

FFORUM

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

VOUS VOULEZ FAIRE PARAÎTRE UN ARTICLE DANS FFORUM ?

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

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

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

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

POUR FAIRE PARAÎTRE UNE INFORMATION

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

COURRIER DES LECTEURS

Les courriers soulevant une question d'intérêt général sont publiés dans la rubrique "Courrier des lecteurs".

Mêmes dates de remise que les articles.

COMPUTER OLYMPIAD

Résultats du tournoi d'Othello entre ordinateurs qui s'est déroulé à Londres du 4 au 11 août 92 :

1. Othel du Nord (J.-C. Delbarre, France) : 18/24
2. Aïda (J.Gnodde, Pays-Bas) : 16,5/24
3. Jacp'Oth (Ph.Gailhac, France) : 15/24
4. Iago (G.M. Gupton, Etats-Unis) : 13,5/24
5. Doot (M. Poysti, Finlande) : 13/24
6. Hugo (J.Eichler, Allemagne) : 8/24
7. Moren 1 (Grande-Bretagne) : 0/24

Ces programmes tournaient sur 486/33Mhz, sauf Aïda (Station Sun Sparc 2) et Jacp'Oth (Atari 1040).

.....

DEBUTANTS ET PARTIES RAPIDES

Joueurs classés contre débutants : une trentaine d'othellistes vinrent, le 17 mai dernier, au "Gymnase de l'esprit" à la Cité des Sciences de La Villette pour participer au tournoi "débutants" organisé par la FFO. Le quart des joueurs était ou avait déjà été classé (l'un était encore à 1733 le 30/09/90) et, pourtant, dès la fin de la seconde ronde, un seul de ces joueurs classés restait vaincu ! Dans ce tournoi, était-ce un handicap d'être assez expérimenté et documenté ? Voilà ce que j'en ai pensé :

Etude des ouvertures : (pages 14 et 15 de FFORUM 24) entre les deux Tigres : F5 D6 C4 D3 C3 F4 C5 (intérieur), F5 D6 C4 D3 C3 F4 F6 (diagonal), Yi Liang et moi avions longuement étudié la variante "O'plane"... Nous devons attendre une autre occasion pour la tester au grand jour ; en effet, je n'ai pas pu jouer contre une seule ouverture perpendiculaire et, de toute façon, l'on y sort (y entre-t-on ?) très vite de la théorie des ouvertures : sur les cinq parties à La Villette, deux fois le troisième, deux fois le quatrième et une fois le sixième coup étaient non répertoriés dans les dizaines d'ouvertures de FFORUM 22. Une fois cependant, l'article de FFORUM 23 sur la cheminée (du Père Noël !) m'a été bien utile pour réfuter le "drain pipe" de mon adversaire : cette cheminée était surveillée suite à une ouverture parallèle...

Parties rapides : la plupart des joueurs rencontrés semblaient avoir un bon fond de jeu mais leur gestion du temps était catastrophique ; certes, ce fut une bonne idée de ne pas leur imposer la pendule mais, dès qu'on leur en mettait une en milieu de partie pour accélérer les rondes, c'était la panique ! Les matches au club du Luxembourg, à raison de 10 minutes par joueur, m'ont été bien plus bénéfiques (merci Dominique !) que les IDF, notamment pour la cinquième ronde : il était alors 17h35 et La Villette devait fermer à 18h.

Basic Instinct : pour l'emporter, il fallait aussi un tempérament de gagnant, voire de tueur et, si on ne l'a pas naturellement, les circonstances peuvent l'apporter : je n'avais emporté que 40F sur moi — en prévision de mon dîner au Quick face à la Cité des Sciences — et, pendant tout le tournoi, j'étais d'autant plus furieux d'avoir dû payer 35F aux caisses — non pas de la FFO mais de la Villette — que je doutais que l'on ait fait la même vacherie à un autre champion présent à quelques mètres de nous : Garry Kasparov !

Jacques Ovion.

LES ECHOS D'OTHELLO

CHAMPIONNAT DU JAPON

Cette année encore, ce n'est pas Hideshi Tamenori qui a remporté le championnat du Japon. Il a en effet été battu en finale par **Kasuhiko Sakaguchi**, qui représentera donc le Japon à Barcelone, en compagnie d'Azusa Watanabe, championne féminine, et d'un troisième joueur, dirigeant de la fédération japonaise. Ci-contre, la partie de la finale.

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

Sakaguchi 35-29 Tamenori

RECORD

Le joueur britannique **Imre Leader** a établi un record ce printemps, en gagnant 24 parties consécutives en tournoi lors des sélections pour le championnat d'Angleterre. Il a finalement perdu une partie face à Guy Plowman, mais a remporté les 4 sélections auxquelles il a participé. On appréciera mieux la performance quand on saura que des joueurs comme David Shaman ou Graham Brightwell partici-

paient également à plusieurs de ces tournois. En revanche, il semble qu'Imre rencontre davantage de difficultés face aux joueurs français puisque ses trois seules défaites du tournoi de Bruxelles sont dues à trois Français : Emmanuel Caspard, Eric Decoeyère et Dominique Penloup et ses trois défaites du tournoi de Paris également à trois autres Français : Stéphane Nicolet, Paul Ralle et Marc Tastet.

JETS 92

Le tournoi multijeu de Pérenchies, s'il n'a réuni que 14 participants, a entièrement rempli sa vocation européenne, puisque le podium est constitué de joueurs venant de 3 pays différents : dans l'ordre, Joel Feinstein (GB), Philippe Lemaire (B) et Marc Tastet (F). L'organisation

parfaite et l'ambiance décontractée que les habitués de Pérenchies connaissent bien étaient à nouveau au rendez-vous. Les deux jours suivant ce tournoi, une animation sur une base de loisirs en plein air a permis de faire découvrir aux jeunes de la région les jeux de réflexion en général et Othello en particulier.

AU STAGE D'ETE

Quelle bonne idée d'avoir mis le stage d'été vers le 15 août doit se dire Clément Rivière, le fils de Luc et Cécile. Son anniversaire tombant le 17 août, il n'y avait jamais un seul copain pour fêter cela. Depuis que le stage

se déroule à Sophia-Antipolis, Clément a droit à une grande soirée avec tous les joueurs d'Othello. Même si cette année, elle fut un peu arrosée : au sens figuré (champagne, bière...), et au sens propre (voisins mécontents) !

LE COIN DU CONSEIL

Deux animations ont été à l'honneur cet été : début juillet, Alexandre Cordy et Emmanuel Caspard ont tenu le devant de la scène à Vals-les-bains pour la deuxième édition du Festi-Vals des jeux. Pendant deux jours, ils ont initié tous les visiteurs aux subtils secrets du jeu d'Othello. Ce qu'il faut signaler, c'est que cette manifestation n'a pas coûté un sou à la fédération car toutes les dépenses (transport depuis Paris, repas, hébergement) étaient prises en charge par l'organisation. Inutile de dire que nos deux valeureux joueurs se sont déjà portés volontaires pour l'an prochain. Les 20 et 21 août, nous sommes allés à Roquebrune Cap-Martin pour la quinzaine des jeux de l'esprit. Pendant deux soirées consécutives, nous avons enseigné, simultanément et surtout nous avons laissé les passants jouer entre eux, souvent jusqu'à tard dans la nuit. Là encore, la fédération n'a rien déboursé car tous les joueurs étaient présents au stage d'été à quelques kilomètres de là (qu'ils en soient ici remerciés).

Les devis demandés n'étant pas encore tous arrivés, les affiches sont pour l'instant en suspens, mais nous espérons les avoir pour le championnat de France.

Nous sommes en train de préparer un document que nous allons pouvoir remettre aux journalistes ; il comprendra : un historique du jeu, les règles, les principes de bases, un descriptif de la fédération... Toutes les personnes connaissant un journaliste que cela pourrait intéresser peuvent nous contacter.

Suite à la décision de créer des normes de Maître et Grand-Maître, il a été décidé que la finale du championnat de France comptera dans le classement du Grand Prix de France, les points étant distribués à l'identique des autres tournois.

Emmanuel Lazard

NORMES DE GRAND-MAITRE

Déjà des normes, puisque le système a commencé avec le tournoi de Paris.

Marc Tastet possède une norme et demi (second à Paris, gain au Grand Prix), **Dominique Penloup**, une norme (gain à Pérenchies), **Philippe Juhem** (second à Pérenchies) et **Stéphane Nicolet** (second au Grand Prix), une demi-norme chacun.

Qui sera le premier Grand-Maître français ?

LA MALEDICTION DU COUP 54

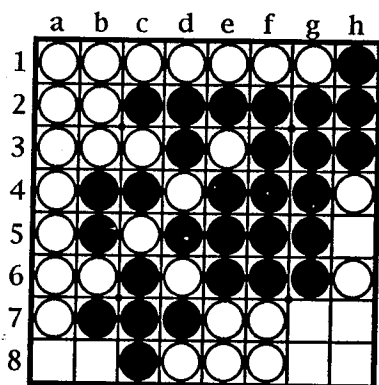
par Marc TASTET

Le titre complet de cet article devrait être : "la malédiction du coup 54 joué par un Français lors de la troisième partie d'un match au meilleur de trois parties à l'issue d'un système suisse de onze rondes dans un tournoi du Grand Prix d'Europe". Ouf ! Tout un programme !

Signalons que lorsqu'un joueur en arrive à ce stade du tournoi, il a déjà joué au bas mot 416 coups en deux jours et qu'il y a de quoi être fatigué !

Commençons par l'initiateur de cette trop longue série, Dominique Penloup. On est au tournoi de Cambridge 1991 et Dominique est Blanc et doit jouer face à Imre Leader dans la position suivante.

C'est la troisième partie de la finale, il lui reste environ 5 minutes, donc, en principe, pas de quoi paniquer.



après 53.g6

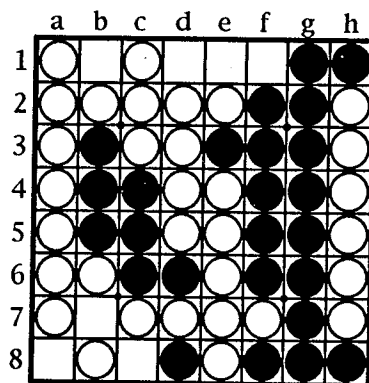
Les spectateurs prennent le temps de compter que Dominique va l'emporter 28-36 après h5 h7 g7 g8 a8 b8 h8. Comme Dominique réfléchit longtemps, David Shaman, amateur de solutions compliquées, a même le temps de vérifier que 54.g7 gagne aussi.

Tout à coup, stupeur, Dominique joue 54.h7 que personne n'attendait. Imre enchaîne avec h5 a8 b8 g7 h8 passe g8, jouant les deux derniers coups et gagnant 30-34. En fait, Dominique avait vu l'arnaque mais croyait qu'elle y était aussi après 54.h4 h7 g7, alors que dans cette variante, Noir n'a pas accès à h8.

Deuxième épisode, cinq mois plus tard, à Bruxelles. Cette fois, c'est Emmanuel Caspard qui a les blancs et affronte Imre Leader en finale du tournoi.

Avant la troisième partie, Bintsa, toujours de bon conseil et instruit par l'expérience de Dominique à Cambridge, lui précise : "Quoi que tu fasses, fais attention au coup 54".

Après une partie bizarre où Imre prend tôt l'avantage mais, fatigué, accumule ensuite les erreurs, on arrive à la position suivante. Emmanuel n'a plus beaucoup de temps et répond immédiatement le coup évident 54.f1. La partie se termine par 55.c8 b7 a8 passe b1 d1 e1 et Imre gagne 39-25 sans que personne n'y trouve rien à redire.



après 53.g1

Le soir, dans la chambre que je partage avec Imre Leader, Graham Brightwell et Joel Feinstein, Graham suggère de rejouer la troisième partie de la finale pour voir comment Imre, largement gagnant en milieu de partie, a dégradé sa position.

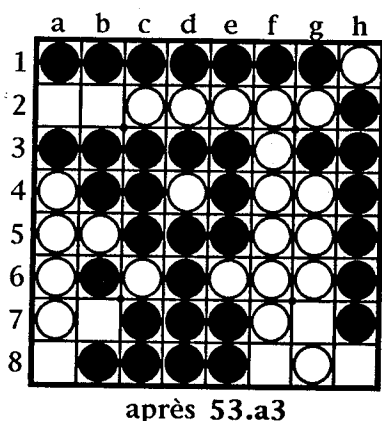
Quand on en arrive au coup 54, Imre est déjà complètement affligé du nombre de coups gagnants que l'on a trouvés à l'analyse et qu'il a laissés passer. Il explique qu'il n'arrivait plus du tout à réfléchir et on le comprend très bien, tout le monde ayant rencontré ce phénomène un jour ou l'autre, à la fin d'un tournoi.

C'est alors que Graham pose la question suivante : "Que se passe-t-il si Blanc joue bêtement la parité avec 54.c8 ?" On joue rapidement une suite du type 55.f1 e1 d1 b1 h8 g7 où Blanc gagne 30-34 ! Cela déclenche l'hilarité générale sauf chez Imre qui répète, groggy : "Mais comment ai-je pu jouer tous ces mauvais coups !". Il demande à rejouer la partie pour étudier sérieusement la position et après plusieurs essais, nous finissons par trouver qu'après 54.c8, Noir peut encore faire nulle en jouant b7 a8 e1 f1 d1 b1. Cela ne console pas Imre car une nulle suffisait à Emmanuel pour remporter le tournoi. Mais la malédiction du coup 54 avait encore frappé !

Un an après la première manifestation de la malédiction, on se retrouve dans la salle du tournoi de Cambridge, décidément propice à ce genre d'événements.

Je joue le match pour la troisième place contre Dominique Penloup.

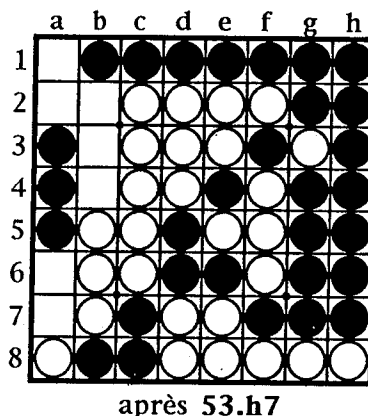
Nous avons gagné une partie chacun et nous arrivons à la position suivante au coup 54 où Dominique doit jouer, toujours avec les blancs. Cette fois il est très mal au temps et joue 54.b2. J'enchaîne tout heureux avec 55.a2 h8 a8 f8 b7 passe g7, gagnant 44-20. Ne cherchez pas d'explication logique à ces coups, nous avons tous les deux très peu de temps.



A l'analyse, il s'avère que 54.h8 faisait nulle après a8 b7 g7 b2 a2 f8. Et cela aurait suffi à Dominique pour remporter le match pour la troisième place car il avait gagné la deuxième partie avec un pion de plus que ce que j'avais dans la première !

Enfin, et j'ai gardé le meilleur pour la fin, exactement au même moment et sur la table voisine, à deux mètres de la tragédie précédente, s'en déroule une autre, puisque Philippe Juhem affronte Graham Brightwell dans la troisième partie de la finale.

A priori, Philippe est à l'abri de la malédiction puisqu'il a les noirs et donc a peu de risque de jouer le coup 54. Mais c'est sans compter sur le démoniaque Brightwell qui a plus d'un tour dans son sac et a joué délibérément suffisamment mal pour perdre la parité et passer juste au moment opportun pour laisser à Philippe le soin de jouer le coup 54 avec les noirs dans la position suivante.



Philippe, pressé par le temps, joue 54.a7 b4 b2 a6 b3 et Graham joue les deux derniers coups : a2 passe a1, faisant nulle et remportant le tournoi ayant un pion de plus sur les deux premières parties de la finale. Il fallait jouer 54.b3 qui assurait d'éviter l'arnaque précédente et gagnait 37-27 après b2 a2 b4 a7 a6 passe a1. Cette suite n'est pas très naturelle, mais après 54.b3, Noir peut difficilement perdre, il lui suffit de jouer simplement la parité puisqu'il l'a déjà gagnée.

Pour la petite histoire, signalons que Philippe pouvait encore gagner au coup 56 avec a6 b3 b2 a2 passe a1, qui n'évite pas l'arnaque mais fait 33 pions au lieu de 32 ! L'erreur décisive était bien le coup 54.

Que faire face à cette malédiction ? Quelqu'un suggérerait de passer un panneau au joueur au moment opportun (comme pour les pilotes de formule 1) avec l'inscription : "Attention, coup 54 !". Si vous avez une meilleure idée, vous pouvez nous envoyer vos suggestions.

CLASSEMENT F.F.O.

Joueurs français			Joueurs étrangers			
2361	+/-75	RALLE PAUL	2128	+/-137	WILLIAM (Jacquart)	
2291	+/-110	PIAU DIDIER	2107	+/-210	PARCELLO (Bras)	
2270	+/-54	TASTET MARC	2009	+/-181	PUREE (Thill)	
2231	+/-55	JUHEM PHILIPPE	1923	+/-358	HGOT (Bras)	
2227	+/-51	PENLOUP DOMINIQUE	1886	+/-174	MOORE (Lambert)	
2225	+/-66	CASPARD EMMANUEL	1826	+/-354	MICROB (Claverie)	
2170	+/-59	NICOLET STEPHANE				
2106	+/-69	LAZARD EMMANUEL	2590	+/-158	KANEDA SHIGERU	J
2102	+/-124	CALI ELIE	2432	+/-178	ROSE BRIAN	USA
2094	+/-121	THILL OLIVIER	2415	+/-116	MELNIKOV ALEKSANDR	SU
2068	+/-192	DI MEGLIO FABRICE	2411	+/-86	LEADER IMRE	GB
2014	+/-118	BRACCHI ANDRE	2383	+/-80	SHAMAN DAVID	USA
1981	+/-226	DELBARRE JEAN-CLAUDE	2364	+/-114	SVIRSKIY DMITRI	SU
1961	+/-108	DECOEYERE ERIC	2351	+/-83	BRIGHTWELL GRAHAM	GB
1933	+/-56	ANDRIANI BINTSA	2330	+/-182	SENCHÉV VITALIJ	SU
1904	+/-342	BOUSCH THIERRY	2298	+/-124	STEPANOV OLEG	SU
1904	+/-157	COULON FRANCOIS	2270	+/-123	MARCONI FRANCESCO	I
1894	+/-130	DRUMEL MICHEL	2213	+/-79	FELDBORG KARSTEN	DK
1868	+/-93	DE LA BOISSIERE BRUNO	2193	+/-91	FEINSTEIN JOEL	GB
1862	+/-159	TARDY CATHERINE	2177	+/-167	SALKOV SERGEY	SU
1857	+/-95	COLLAY FREDERIC	2169	+/-87	JENSEN ERIK	DK
1856	+/-216	PELLISSIER LAURENT	2160	+/-90	BERNER NILS	S
1852	+/-259	MOLLIE PATRICE	2145	+/-106	HANDEL MIKE	GB
1852	+/-116	MASCORT JEAN-MANUEL	2142	+/-109	PLOWMAN GUY	GB
1837	+/-98	COLLAY SOPHIE	2137	+/-127	BHAGAT PETER	GB
1815	+/-286	DECROIX DIDIER	2133	+/-193	BACK LARRY	CND
1812	+/-195	BARBOT THIERRY	2120	+/-95	VALLUND TORBEN	DK
1812	+/-155	QUIN SYLVAIN	2115	+/-146	JOHNSON GREG	USA
1793	+/-412	DUHEN JEAN-MARC	2102	+/-92	VALLUND HENRIK	DK
1777	+/-157	ALEAUME DIDIER	2083	+/-129	PEROTTI MAURO	I
1771	+/-263	RIVIERE LUC	2044	+/-96	DE GREY AUBREY	GB
1768	+/-118	LE SAOUT ALAIN	2040	+/-127	BRUSCA AUGUSTO	I
1767	+/-78	CORDY ALEXANDRE	2031	+/-153	KIERULF ANDERS	CH
1760	+/-103	CUVIER CHRISTIAN	2029	+/-103	JOHANSEN NIKLAS	S
1757	+/-112	LIANG YI	2002	+/-187	JEANGILLE LUC	B
1750	+/-96	CHOISNARD PATRICK	2001	+/-106	VAJE PER L.	N
1750	+/-109	LANUIT CHRISTOPHE	2000	+/-111	AAS VIDAR	N
1727	+/-131	POIRIER SERGE	1976	+/-98	DELFANTE ERIC	B
1682	+/-141	LIPARO DAVID	1975	+/-137	JUSTVIK JONNY	N
1682	+/-109	GILLE THIERRY	1958	+/-165	BERNER JOHAN	S
1675	+/-175	TASTET SERGE	1930	+/-99	HAUGLAND JAN KRISTIAN	N
1656	+/-155	DORSIMONT GUILAIN	1929	+/-110	NIELSEN ERIK	DK
1654	+/-225	GACH OLIVIER	1915	+/-151	WAHLBERG PER-ERIK	DK
1645	+/-215	DRAPER BRUNO	1905	+/-111	VEHUSHEIA TORSTEIN	N
1645	+/-161	GRUSON THIERRY	1895	+/-177	ANTONELLI STEFANO	I
1637	+/-216	EYMARD JOEL	1882	+/-138	ENGLUND JOHAN	S
1623	+/-231	VERNOT GABRIEL	1833	+/-76	ALARD SERGE	B
1610	+/-145	PICOU PHILIPPE	1793	+/-168	TURNER IAN	GB
1577	+/-488	COULON PHILIPPE	1768	+/-111	SELBY MATTHEW	GB
1564	+/-335	SCHEIDECKER DENIS	1753	+/-108	HOLM JON INGE	N
1500	+/-147	MASSE STEPHANE	1712	+/-170	SYREN INGERUN	S
1482	+/-161	GERARD JEAN-CLAUDE	1673	+/-122	KJORSVIK LASSE	N
1440	+/-453	BRISSON CLAUDE	1670	+/-115	MARSON PHIL	GB
1421	+/-343	PIERRET MICHEL	1665	+/-161	TAKEDA KYOKO	J
1417	+/-223	SVAJKA DAVID	1656	+/-171	WORMLEY MARK	GB
1344	+/-225	VENIANT CELINE	1648	+/-176	BARRASS IAIN	GB
1333	+/-231	RIGAUD REGIS	1641	+/-173	CAGLEY LESLIE	USA
1309	+/-355	OLIVIER THIBAUT	1597	+/-106	HOLM ANDREAS	N
1300	+/-167	OVION JACQUES	1586	+/-178	GERARD FRANCOIS	B
1274	+/-223	ARCHET JEAN-CLAUDE	1583	+/-187	SCHEVING GUDNY	N
1265	+/-148	BETIN DOMINIQUE	1577	+/-101	ARNOLD ROY	GB
1242	+/-419	BENJAMIN YVES	1563	+/-173	FORSYTH IAIN	GB
1183	+/-352	HAMON FREDERIC	1562	+/-144	RIGNELL DANIEL	S
1116	+/-256	HOFFMANN CHRISTIAN	1561	+/-115	HOLM OLE PETTER	N
			1554	+/-197	DAIX ALAIN	B
			1549	+/-111	BOE ALEXANDER	N
			1540	+/-174	HAIGH DAVID	GB
			1521	+/-158	JUSTVIK ARNE	N
			1493	+/-157	DELFANTE CHRISTOPHE	B
			1458	+/-120	DOVLAND JOHAN	N
			1423	+/-175	STIE JON	N
			1404	+/-198	CARPENTER ADELAIDE	GB
			1383	+/-194	LEMAIRE PHILIPPE	B
			1270	+/-184	TURNER ALISON	GB
			1214	+/-154	LAURE CHRISTELLE	B
			258	+/-200	STERCK THIERRY	B
Programmes						
2613	+/-124	OTHEL DU NORD (Delbarre)				
2508	+/-131	JACPOTH (Gailhac)				
2436	+/-256	THOR (Quin)				
2417	+/-183	CASSIO (Nicolet)				
2413	+/-195	COMPOTH (A guillon)				
2406	+/-190	SPOCK (Delteil)				
2380	+/-130	THEOLE (Bequet)				
2305	+/-259	CINQ SEMAINES (Lanuit)				
2295	+/-194	GROS-THELLO (Pinta)				
2235	+/-289	MODOT (Feinstein)				
2192	+/-221	CHARL'OTH (Thill)				
2181	+/-288	RADIS (Thill)				

Voici le classement de la F.F.O. au 30 Septembre 1992. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 25, le tournoi d'ordinateurs de Péréchies (12/07/92), le tournoi international de Bruxelles (1 et 2/08/92), la quatrième olympiade de Londres (05 au 11/08/92), le tournoi international de Paris (29 et 30/09/92), la finale du Grand Prix de France (12 et 13/09/92), le tournoi préqualificatif de Péréchies (19 et 20/09/92), 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.

SOLITAIRE

par Marc Tastet

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

Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Noir peut jouer, la 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".

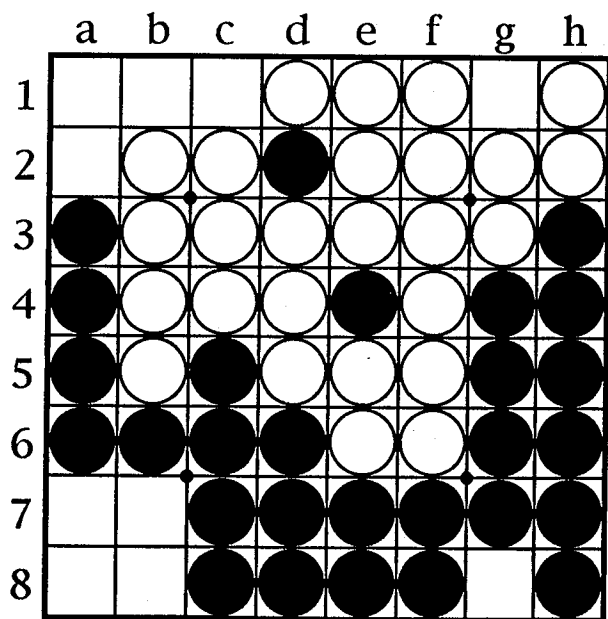
JP signifie "Je Passe".

Tournoi de Saint-Petersbourg 1991

Noir : Aleksandr MELNIKOV

Blanc : Dmitri SVIRSKY

Score réel de la partie : 34 - 30



Noir joue et gagne...

A2 G8 G1 C1 B1 B8 A8 A1 B7 A7
 B7 A8 A7 A1
 G1 G8 A2 C1 B1 A1 VP A7 VP B7 B8 A8
 A8 B8
 C1 A2 B1 A7 VP A1 VP B7 B8 A8
 A8 B8
 A1 B1 VP A7 A8 B8 B7
 B1 C1 VP A1 A2 A7 B7 B8 A8
 A1 C1 B1 B8 A8 A2 B7 A7
 B7 A8 A7 A2
 C1 A1 A2 G8 G1 B1 VP A7 VP B7 B8 A8
 A8 B8
 G1 B1 A2 B8 A8 G8 B7 A7
 B7 G8 A8 A7
 B1 G8 G1 A2 VP A7 VP B7 B8 A8
 A8 B8
 B1 C1 G1 A1 A2 B7 A8 A7 VP G8 VP B8
 A7 A8 B8 G8
 A1 A2 G1 B8 A8 G8 B7 A7 C1 B1
 B1 C1
 C1 B1 B7 A7
 B1 C1 B7 A7
 B7 G8 A8 A7 C1 B1
 B1 C1
 C1 B1 A8 A7
 B1 C1 A8 A7
 C1 B1 A8 G8 B7 A7
 B7 G8 A8 A7
 B1 C1 A8 G8 B7 A7
 B7 G8 A8 A7
 C1 G8 G1 B8 A8 B1 B7 A7
 B7 B1 A8 A7
 B1 G8 G1 C1 VP B8 A8 A7 B7
 B7 A8 A7

TOURNOI ILE-DE-FRANCE 6

En 7 rondes sur une journée,
ouvert à tous sauf aux ordinateurs.

Dimanche 25 octobre 92 à 9h30

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

Espagne CHAMPIONNAT DU MONDE BARCELONE 1992

**Du jeudi 5
au samedi 7 novembre 1992**

Jeudi et vendredi :
Système suisse en 13 rondes
Samedi :
Demi-finales
et finale au meilleur de trois parties

CHAMPIONNAT DE FRANCE 1992

Les sélections pour le championnat de France 92
se dérouleront dans les villes suivantes
pendant les week-ends,

du 10 octobre au 15 novembre 92

Bièvres (91)
Bordeaux (33)
Colombes (92)
Dieppe (76)
Lyon (69)
Marseille (13)
Moulins (03)
Mulhouse (68)
Nancy (54)
Paris (75)
Pérenchies (59)
Rennes (35)
Sophia-Antipolis (06)
Strasbourg (67)
Toulouse (31)
Tours (37)

Inscriptions obligatoires :
S'inscrire rapidement auprès de la FFO,
par courrier ou par téléphone au
(1) 45 35 55 86

**La finale aura lieu à Paris
les 28 et 29 novembre 92**

Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86

TOURNOI ILE-DE-FRANCE 7

Ouvert à tous, en 5 rondes

Samedi 19 décembre 92 à 13h45

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

Angleterre TOURNOI INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

Samedi 13 et dimanche 14 février 93

FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

du 13 au 20 février 93

Dans le cadre du festival, la FFO organise de nom-
breuses animations "Othello" (en particulier sur son
stand), avec parties simultanées et deux tournois :

TOURNOI

ouvert à tous

**Samedi 20 février après-midi
et**

TOURNOI

PRÉQUALIFICATIF POUR LE MONDIAL 1993

Samedi 20 et dimanche 21 février 93

Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86

10^{ème} TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS


Samedi 28 et dimanche 29 août 93

*Pour tous renseignements sur les tournois,
s'adresser à la FFO (1) 45 35 55 86*





















RESPONSABLES LOCAUX FFO ET CLUBS D'OTHELLO

29

Vous trouverez ci-dessous la liste (provisoire) des responsables locaux de la FFO ainsi que des animateurs de clubs d'Othello. Merci de nous aider à la tenir à jour et de nous signaler tous les changements d'adresse, de téléphone ou d'heures de réunion.

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

Vous désirez créer un club, devenir responsable local FFO ? Téléphonez à la F.F.O. : (1) 45 35 55 86, ou écrivez à F.F.O. (Clubs), B.P. 147, 75062 PARIS CEDEX 02. Un club existe dès lors que des joueurs se réunissent régulièrement dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement ...

- 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
 32 38 15 75 (pro)
 32 21 37 73 (dom)
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
Ibis rue Charles Paix
Courchelettes
59500 DOUAI
- Yannick Hervé
 88 27 77 96
9 rue Albert Einstein
67200 STRASBOURG
-  Foyer des élèves de
l'Ecole Nat. Sup. Physique
de Strasbourg (ENSPS)
7 rue de l'Université
67000 STRASBOURG
Le mardi à 20h au 3e étage.
 88 27 77 96
-  Paul Freyss
 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 ILLZACH
- Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 OULLINS
- Laurent Pélissier
 78 58 97 42
57, rue Sébastien Gryphe
69007 LYON
-  Thierry Barbot
Club Normale Sup Lyon,
le lundi soir à 20 h près
du bar des élèves (sauf
vacances scolaires)
46 Allée d'Italie
69364 LYON CEDEX 07
- Dominique Penloup
 (1) 48 87 19 74
26 rue Rambuteau
75003 PARIS
-  Club du Luxembourg
Le mercredi et le samedi,
à partir de 14h,
à l'angle nord-ouest
du jardin du Luxembourg,
tant que le temps le permet.
(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 Aguillon
 (1) 64 49 36 09
Kerguelen 1
1 rue du Haras
91240 St MICHEL SUR
ORGE
- Stéphane Massé
 (1) 69 85 34 50
C.R.S n°8
Domaine du bel air
B.P.8
91570 BIEVRES
-  Club de Bièvres
Le mardi et le jeudi de
14h à 18h et le mercredi
de 14h à 18h et 20h à 22h
Centre Culturel Ratel
Allée des Castors
91570 BIEVRES
Contact : Stéphane Massé
- Elie Cali
 (1) 48 25 43 01
4 impasse Durvie
92100 BOULOGNE
- Dominique de Ribbentrop
 (1) 30 38 11 58
7 Justice Pourpre
95000 CERGY
- Bintsia Andriani
22 rue Pierre Perdue
95800 CERGY SAINT
CHRISTOPHE
-  OTHELIOTT
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 :

60 francs (- de 18 ans)

90 francs (adultes)

Adressé à :

**F.F.O (Adhésions)
B.P. 147
75062 PARIS CEDEX 02**

Nom : Prénom :

Date de naissance : ☎ :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Je suis intéressé par les activités suivantes :

Tournois débutants

Livres sur Othello

Compétition

Clubs

Stages d'initiation

Anciens numéros de FFORUM

Tournois ordinateurs - Nom de votre programme :

Autres (préciser) :

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

Date et signature :