

# FFORUM

## N°27

HIVER 1993



**MARC TASTET  
CHAMPION DU MONDE !**

L'équipe de France :  
Dominique Penloup (à  
gauche) et Philippe Juhem  
(à droite) entourent notre  
nouveau champion du  
monde.



## EDITO...

*Bonjour et bonne année 1993 !*

*Il y a un an, dans ce même éditorial, nous souhaitions que les deuxièmes places de l'année 1991 se transformassent en victoires. Et bien c'est chose faite ! Bravo à Marc Tastet pour sa victoire au dernier championnat du monde. Il devient le deuxième français à remporter le titre suprême après Paul Ralle en 1984, et le troisième non-japonais (l'américain Jonathan Cerf l'avait emporté en 1980). La dynamique de groupe que j'appelais de mes vœux il y a un an s'est donc développée et, sans diminuer le mérite de Marc, plus d'un peut se sentir fier d'avoir un peu contribué à la victoire finale.*

*Nous devons maintenant profiter de cette victoire pour développer notre impact médiatique : les médias sont friands de "vainqueurs".*

*Comme je vous l'avais annoncé dans le dernier Contact FFO!, Sylvain Quin a été élu au conseil à la place de Dominique Penloup. Que celui-ci soit ici remercié pour les trois années de bons et loyaux services qu'il a fournis au sein du conseil de la FFO. Le conseil a ensuite réélu Jean-Manuel Mascort Trésorier, Bruno de la Boisserie Secrétaire et moi-même Président. Je voudrais aussi remercier les candidats malheureux Stéphane Massé et Stéphane Nicolet pour leur dévouement à la noble cause de la FFO.*

*L'assemblée générale annuelle de la fédération se tiendra le samedi 30 janvier 1993 à 18h dans un lieu à préciser (téléphoner à la FFO au (1) 45 35 55 86) à l'issue d'un tournoi IDF en 5 rondes qui débutera exceptionnellement à 13 heures pour être fini à 18 heures. Ne manquez pas ce rendez-vous annuel où vous pourrez exprimer vos idées et vos sentiments sur la fédération. Si vous ne pouvez vous y rendre, pensez à donner un pouvoir à quelqu'un qui vous représentera. Pour cela vous pouvez découper (ou photocopier si vous ne voulez pas abîmer FFORUM) le bon pour pouvoir qui se trouve en page 20.*

*Encore une bonne nouvelle : un nouveau club s'est créé à Lyon à l'initiative de Muriel Buclon. Si vous habitez dans cette région, allez donc y faire un tour pour jouer une partie. Vous trouverez ses coordonnées en page 29.*

*Le 13 janvier se déroulera une grande journée de découverte du jeu d'Othello à la Mairie du vingtième arrondissement à Paris. Toutes les écoles de l'arrondissement ont été prévenues et une campagne de publicité a été lancée par la Mairie. En plus des habituelles démonstrations, simultanées et initiations, une exposition de jeux d'Othello et de programmes informatiques aura lieu. Venez nombreux à cette grande manifestation. Et pourquoi ne prendriez-vous pas contact avec votre mairie locale pour organiser des journées similaires ? La FFO, c'est aussi vous !*

*A bientôt,*

*Emmanuel Lazard*

# SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Bintsa ANDRIANI

Bruno de la BOISSERIE

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Alexandre CORDY

Jean-Claude DELBARRE

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Stéphane NICOLET

Henri de la ROUSSIERE

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

<b>COUVERTURE (chauffante)</b>	<b>1</b>
<b>EDITORIAL (Bonne Année 93 !)</b>	<b>2</b>
<b>SOMMAIRE (Noire... et blanche)</b>	<b>3</b>
<b>MAGAZINE (You know what...)</b>	<b>4</b>
<b>PROBLEMES (voir aussi page 23)</b>	<b>8</b>
<b>L'OPTION PSION (Othello dans la poche)</b>	<b>9</b>
<b>BARCELONE 1992 (...on a gagné !)</b>	<b>10</b>
<b>OTHEL DU NORD (atmosphère informatique)</b>	<b>14</b>
<b>MEIJIN 1992 (II) (un coup excellent...)</b>	<b>16</b>
<b>GRAND PRIX DE FRANCE (à vos normes !)</b>	<b>20</b>
<b>POUVOIR POUR l'A.G. (lâcheur !)</b>	<b>20</b>
<b>CLASSEMENT (Allo ? Hello ?)</b>	<b>21</b>
<b>LA PARITE ILLUSTREE (3+3=6 !)</b>	<b>22</b>
<b>LES ECHOS D'OTHELLO (Keskisspass ?)</b>	<b>24</b>
<b>LE BETON SAUVAGE (Guess who ?)</b>	<b>26</b>
<b>SOLITAIRE (cf rien du tout)</b>	<b>27</b>
<b>AGENDA (Vous viendrez ?)</b>	<b>28</b>
<b>CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX</b>	<b>29</b>
<b>ADHESION (rengagez-vous, qu'il disait !)</b>	<b>30</b>

# MAGAZINE

## Championnat du Monde

par Marc TASTET

L'équipe de France est partie de Paris le mardi 3 novembre. Le mercredi sur place a servi à régler les derniers détails : trouver un pyjama pour l'un, une rallonge électrique pour un autre ou un système pour le Macintosh d'un troisième.

Le mercredi soir, on retrouve les vieilles connaissances et on découvre les nouveaux joueurs comme les Espagnols dont c'est la première participation. Il y a finalement 30 participants, venus de 13 pays différents. Après les discours de bienvenue, on tire au sort les appariements de la première ronde ce qui permet aux plus fébriles de passer la nuit à préparer l'ouverture qu'ils vont jouer le lendemain !

Le jeudi matin, les hostilités commencent. En voici un résumé illustré ronde par ronde.

Ronde 1 : Sakaguchi l'emporte de justesse face à Stepanov qui aurait sans doute pu gagner.

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

O. Stepanov 30-34 K. Sakaguchi

Ronde 2 : Le match franco-français entre Penloup et Juhem est remporté par Philippe 20-44. Je rencontre Nils Berner. Je commets souvent des erreurs en fin de partie contre lui, mais, cette fois, je suis vigilant et c'est lui qui tombe dans un piège au coup 43.

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

N. Berner 8-56 M. Tastet

Ronde 3 : Je rencontre Sakaguchi. Nous jouons une ouverture où chacun a l'air content de la tournure que prennent les événements, mais je m'aperçois après 34 que je manque d'accès à c1 ce qui fait que je dois jouer h2 pour le récupérer et la fin est sans histoire pour Blanc qui conserve la parité et gagne facilement en n'ayant utilisé que 10 minutes !

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

M. Tastet 18-46 K. Sakaguchi

Après cette ronde seuls trois joueurs ont tout gagné : Philippe Juhem, David Shaman et Kasuhiro Sakaguchi. La pause repas arrive à temps pour les autres qui en profitent pour reprendre des forces.

Ronde 4 : Philippe rencontre David, se fait surprendre par son coup 18 et perd 17-47.

Comme Sakaguchi se fait battre par Henrik Vallund, Shaman reste seul invaincu.

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

P. Juhem 17-47 D. Shaman

Ronde 5 : Shaman conforte sa première place en battant Sakaguchi.

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

D. Shaman 47-17 K. Sakaguchi

Je bats Feldborg sur le même score tandis que Dominique arrache la nulle à Stepanov et Philippe perd contre Berner.

Ronde 6 : Sakaguchi continue son calvaire en se faisant battre largement par Philippe qui joue même les 7 derniers coups !

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

K. Sakaguchi 18-46 P. Juhem

Je bats Joel Feinstein et me retrouve seul second derrière Shaman qui a battu Berner.

Ronde 7 : Je rencontre donc David Shaman et lui inflige ce qui sera sa seule défaite des 13 rondes.

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

M. Tastet 41-23 D. Shaman

Je lui rejoue l'ouverture avec laquelle j'ai battu Feinstein à la ronde précédente et qui marche à nouveau. C'est une variante que j'ai apprise à mes dépens l'été dernier à Tchéliabinsk, mais ceci est une autre histoire que je vous raconterai dans le prochain numéro de Fforum.

Sakaguchi termine son triste après-midi par une défaite 52-12 contre Bintsa Andriani qui représente ici Madagascar. La partie, qui vaut le détour, est commentée ailleurs dans ce numéro de Fforum.

Bilan de la journée, je termine premier ex aequo avec David Shaman (6/7). Philippe suit avec 5/7 en compagnie de Berner, Marconi et Feinstein. Stepanov est en embuscade avec 4,5 devant un groupe de 7 joueurs à 4 points, dont Bintsa.

Dominique, pour son premier championnat du monde, ne joue pas à son niveau habituel et n'a que 3,5/7.

Par équipes, la France est deuxième à un demi-point de l'Angleterre.

Repas du soir rapide et tout le monde se couche tôt pour être en forme le lendemain.

Ronde 8 : Je rencontre Philippe et l'emporte de justesse (il avait la nulle avec 49d8). Ce n'est jamais facile de jouer contre un compatriote au championnat du monde.

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

P. Juhem 28-36 M. Tastet

Ronde 9 : Dominique inflige encore une défaite à Sakaguchi qui paraît alors n'avoir plus de chance d'aller en demi-finale.

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

D. Penloup 33-31 K. Sakaguchi

Ronde 10 : Je fais nulle avec Dominique en laissant échapper le gain au coup 55, (a8 ou h2 gagnait 34-30) croyant que je n'avais pas le temps de compter alors qu'il me restait en fait une minute !

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

M. Tastet 32-32 D. Penloup

A la pause de midi, tout va bien dans le camp français : la France devance l'Angleterre d'un demi-point par équipes et a deux joueurs en demi-finale puisque Shaman a 9/10, moi 8,5, Berner 8 et Philippe est seul quatrième avec 7/10.

Il reste à éviter ce que j'avais fait en 89 à Varsovie : perdre les 3 dernières parties alors qu'une

seule victoire m'aurait suffi pour aller en demi-finale !

Ronde 11 : C'est là où se joue la première place par équipes, hélas au détriment de la France, puisque Philippe et moi perdons respectivement contre les Anglais Feinstein et Handel, tandis que Dominique s'incline face à Watanabe.

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

M. Handel 37-27 M. Tastet

Dans cette partie, 44 est très mauvais car il perd la parité : 44d1 gagnait.

Ronde 12 : J'assure ma qualification pour la demi-finale en battant Stepanov alors qu'il était bien mieux dans l'ouverture.

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

M. Tastet 46-18 O. Stepanov

Ronde 13 : J'ai un point et demi de retard sur Shaman et autant d'avance sur Berner donc la dernière ronde est sans importance pour moi : quoi qu'il arrive, je termine second à l'issue des 13 rondes. Du coup je perds largement contre Erik Jensen.

Philippe rencontre Marconi. Le problème est simple : le vainqueur gagne sa place en demi-finale. Hélas, c'est Marconi qui l'emporte. Il reste encore une petite chance à Philippe de se retrouver quatrième ex aequo avec 5

⑥

autres joueurs dont Sakaguchi (que l'on avait donc enterré un peu vite), si ce dernier bat Berner. Mais le Japonais perd encore et Berner assure sa qualification en demi-finale.

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

P. Juhem 22-42 F. Marconi

Par équipes, l'Angleterre devance la France de 2,5 points et l'Italie, bien revenue sur la fin, de 3 points. En fait Handel, Juhem et Brusca terminent ex aequo, devant Feinstein, Penloup et Barnaba ex aequo également, donc le classement reflète celui des 3 joueurs de tête après les 13 rondes.

Veillée d'armes dans le camp français où l'on prépare tous ensemble les ouvertures à jouer le lendemain.

Les parties des demi-finales et finales sont commentées en détail plus loin dans ce numéro.

Disons seulement que je bats Marconi 2 à 1 (33-31, 60-4, 64-

0) pendant que Shaman bat Berner 2,5 à 0,5 (32-32, 20-44, 19-45).

Les deux joueurs qui avaient terminé en tête du système suisse se retrouvent donc logiquement en finale et je l'emporte 2-0 (29-35, 35-29).

Shaman termine second en n'ayant perdu que contre moi dans tout le tournoi (mais 3 fois en tout).

Le "dîner de la victoire" a lieu dans un restaurant catalan très agréable, aux environs de Barcelone. Après la remise des coupes je fais un bref discours en espagnol, français puis anglais que je termine en remerciant chacun dans sa langue maternelle.

L'équipe de France tient à remercier tous les gens qui ont aidé à sa préparation :

— ceux qui ont écrit ou adapté des programmes que nous avons utilisés : Stéphane Nicolet (Cassio et base de données), François Aguilon (Comp'oth), Alex Selby (Polygon), Sylvain Quin (Thor et base de données), Bruno de la Boisserie (Thor/Atari), Emmanuel Lazard (Thor/Mac).

— ceux qui ont servi de "sparring-partners" : Bintsa Andriani, Emmanuel Caspard et Stéphane Nicolet (bis).

— Paul Ralle et Didier Piau pour leurs bons conseils.

Rendez-vous est pris pour l'année prochaine en Angleterre.

## Classement Final

1.	M. Tastet	(F)	9,5
2.	D. Shaman	(GB)	12
3.	F. Marconi	(I)	9
4.	N. Berner	(S)	9
5.	A. Brusca	(I)	8
	M. Handel	(GB)	8
	E. Jensen	(DK)	8
	P. Juhem	(F)	8
9.	S. Alard	(B)	7
	D. Barnaba	(I)	7
	J. Feinstein	(GB)	7
	K. Feldborg	(DK)	7
	N. Johansen	(S)	7
	A. Kierulf	(USA)	7
	D. Penloup	(F)	7
	K. Sakaguchi	(J)	7
	H. Vallund	(DK)	7
18.	L. Back	(CND)	6,5
	O. Stepanov	(Rus)	6,5
	I. Syrén	(S)	6,5
	S. Waser	(CH)	6,5
	A. Watanabe	(J)	6,5
23.	B. Andriani	(MDG)	6
	P. Stanton	(USA)	6
25.	G. Johnson	(USA)	5,5
26.	T. Marraffa	(CH)	4
27.	O. Martinez	(E)	2
	G. Muntané	(E)	2
29.	B. Tous	(E)	1,5
30.	K. Hirakura	(J)	1

## Championnat de France

par Henri de la ROUSSIERE

Après les éliminatoires, les trente-deux candidats au titre de champion de France se sont retrouvés à Boulogne-Billancourt le samedi 28 novembre pour disputer les 11 rondes qui allaient décider quels seraient les deux finalistes qui s'affronteraient dimanche. A noter que l'accès à la salle n'est pas très évident et que l'on peut s'étonner que tout ce petit monde othellien ait pu tenir ses engagements horaires pour démarrer cette finale. J'avoue humblement qu'en ma qualité de spectateur, je ne suis arrivé qu'au cours de la 2ème ronde vers 11 heures du matin.

J'étais venu assister à cette finale beaucoup plus pour m'imprégner de l'ambiance othellistique que pour étudier les développements d'une Rose, variante 31 bis ou d'une compoth délicate !!! Les puristes reconnaîtront là le néophyte que je suis et ils auront parfaitement raison !!! Cela fait à peine deux mois que j'ai découvert ce jeu étonnant.

Salle de jeu au volume agréable, grande hauteur sous plafond mais atmosphère très tendue : Dominique Penloup aux traits figés par sa première défaite contre Bruno de La

Boisserie, Marc Tastet se disant parfaitement décontracté alors que sa main tremblait en me saluant... en bref la sérénité absolue !!! Un seul semblait dans un autre monde : Olivier Thill avec le bouquin qu'il ne quittera pas de la journée "La confusion des sentiments". Quel titre pour cette finale !!! Et puis bien sûr toutes les attitudes, mimiques ou regards pouvant déstabiliser l'adversaire : intox, impressionnabilité, fausse confiance en soi. Tous les coups sont permis mais tout cela dans un climat d'extrême courtoisie et de sourires géants. Plus tueur qu'eux, tu meurs !!! Cool et

## Classement Final

1.	Juhem P.	8 (+2/2)
2.	Caspar E.	10 (+0/2)
3.	Lazard E.	8
4.	Ralle P.	7,5
5.	Tastet M.	7
	Nicolet S.	7
	Cali E.	7
	Cordy A.	7
9.	Penloup D.	6,5
10.	Quin S.	6
	de la Boisserie B.	6
	Collay F.	6
	Thill O.	6
	Bracchi A.	6
15.	Andriani B.	5,5
	Liparo D.	5,5
17.	Liang Y.	5
	Collay S.	5
	Le Saout A.	5
	Lanuit C.	5
	Emtir F.	5
	Cuvier C.	5
	Bousch T.	5
24.	Freyss J.	4
	Draper B.	4
	Ridel S.	4
	Delbarre J.-C.	4
28.	Ovion J.	3,5
	Coulon F.	3,5
30.	Scheidecker D.	3
	Bétin D.	3
	Dénouette J.	3

souriant : Paul Ralle, peu entraîné, effectuant actuellement son service national. Sophie Collay impressionnée par l'assurance extérieure de David Liparo mais certaine de battre Bruno de la Boisserie (sic !!!). Yi Liang très silencieux et concentré. Thierry Bousch interrogeant sa mèche en permanence. Christian Cuvier se concentrant sur ses bétonnages et sur l'inscription de ses parties. Jacques Ovion, à la fête, pour sa première participation à ces championnats depuis de longues années. Il y avait aussi Jean-Claude Delbarre, l'anarchiste au grand coeur. Christophe Lanuit avec les veines du cou très tendues. Et puis Stéphane Nicolet, l'ours imperturbable au large sourire. J'oubliais votre président, Emmanuel Lazard, toujours en ébullition, partagé entre l'othellier et l'écran informatique. Vous tous qui le connaissez aurez reconnu au passage sa voix douce et suave !!! André Bracchi, rasé à la Gainsbourg, très calme et à son aise. Philippe Juhem toujours aussi notoirement détendu et pratiquant le nomadisme au cours de toutes ses parties mais s'exprimant pleinement dans de forts stress !!! Sylvain Quin avec ses éternels écouteurs. Alexandre Cordy notre franco-belge super sympa et très nature. Emmanuel Caspard aussi avec son éternel pull en laine blanche et son calme coutumier. Elie Cali aussi était de la fête, dissimulant mal sa malice derrière ses lunettes. Frédéric Collay, le frère de Sophie se grattant le bouc pour trouver l'inspiration. Était présent aussi Farid Emtir, le Dieppois, assez tendu mais très souriant. Bintsa Andriani qui a eu le courage de disputer cette finale alors qu'il était de garde 3 nuits consécutives !!! Joël Freyss, au regard toujours étonné derrière ses lunettes. Et puis aussi Sylvain Ridel, Philippe Coulon, Dominique Bétin, Alain Le Saout, Bruno Draper, Denis Scheidecker

venus en outsiders à ces championnats. J'allais oublier Jérôme Dénouette qui n'a débuté Othello que deux mois auparavant. le seul véritable "débutant" à ces championnats.

Au cours de cette première journée, peu d'anomalies si ce n'est deux parties perdues au temps dont une par Elie Cali sur le dernier pion à retourner alors qu'il dominait largement ! A la fin de cette première journée, seul Emmanuel Caspard était vaincu au bout des 7 premières rondes. Marc Tastet arrivant en seconde place avec 6 victoires et un groupe de 3 (Bruno de la Boisserie, Philippe Juhem et Bintsa Andriani) totalisant chacun 5 victoires. Les hostilités reprennent le lendemain dimanche dès 9 heures (ils sont fous ces othellistes !!!). Paul Ralle me confie avant la première ronde matinale qu'il se sent libéré par la victoire de Marc Tastet à Barcelone. Olivier Thill gagne ses quatre parties. Emmanuel Lazard aussi et se paye le luxe d'être le seul à battre Emmanuel Caspard, au cours de la dernière ronde. Philippe Juhem, grâce à ses deux victoires sur Marc Tastet, se glisse à la deuxième place avec 8 points. La finale opposera donc vers 15 heures E. Caspard à P. Juhem. Beaucoup de monde autour de la table à 15h, pas mal de tension. E. Caspard entame la première partie avec les Noirs sur une Tigre. P. Juhem, avec les Blancs, l'emporte sans discussion sur le score de 46 à 18. Au cours de la deuxième partie, P. Juhem, avec les noirs, toujours sur une Tigre bat E. Caspard 35 à 29. A 18h, P. Juhem est donc champion de France et chacun s'en retourne de son côté, pas de festivités au programme.

Je garderai un souvenir inoubliable de ces deux journées. J'ai particulièrement apprécié la bonne humeur et le bon esprit de tous les compétiteurs.

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

E. Caspard 18-46 P. Juhem

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

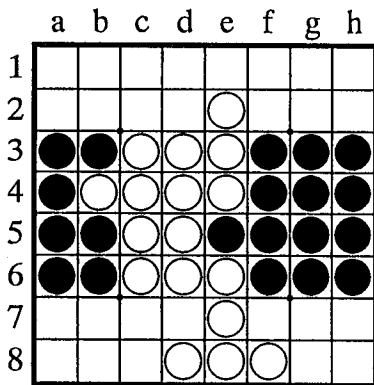
P. Juhem 35-29 E. Caspard

# PROBLEMES

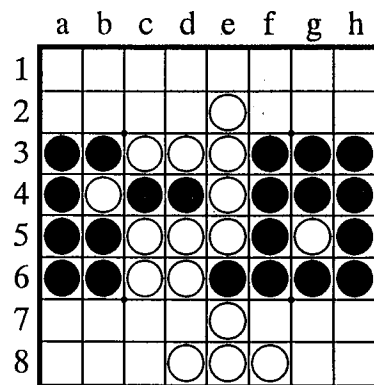
Par Olivier THILL

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.

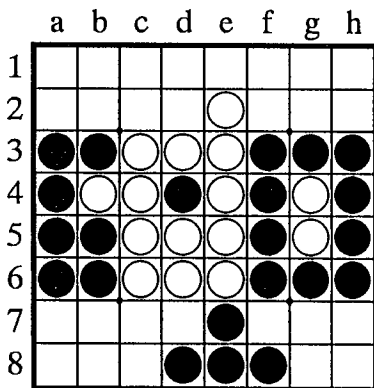
Les cinq premiers diagrammes montrent des positions qui peuvent vraisemblablement se présenter en tournoi, et pour lesquelles il n'est pas stupide d'essayer de gagner un coin à court terme. Mais la position du sixième diagramme est un peu plus éloignée du jeu normal. Je l'ai composée pour le plaisir.



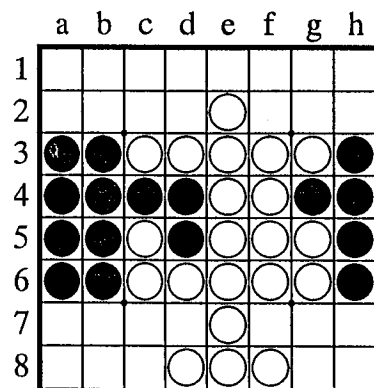
1) Noir prend un coin en 3 coups



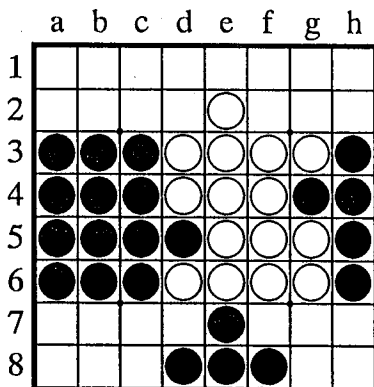
2) Noir prend un coin en 3 coups



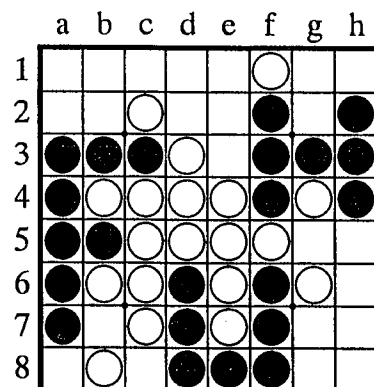
3) Noir prend un coin en 3 coups



4) Noir prend un coin en 3 coups



5) Noir prend un coin en 3 coups



6) Noir prend un coin en 3 coups

# METTEZ VOTRE ADVERSAIRE DANS VOTRE POCHE

*par Bruno de la Boisserie*

265 grammes, c'est le poids du "Psion Série 3", un ordinateur qui tient vraiment dans la poche (il a à peu près les dimensions d'un étui à lunettes).

Depuis quelques semaines, un programme d'Othello est vendu sur cette machine : THEOLE. Certains d'entre vous ont déjà joué contre la version IBM et ont pu en mesurer la puissance (cruel souvenir !).

Les grands anciens de la F.F.O. ont bien connu la machine dédiée "Reversi Challenger". Nombre de joueurs parmi les plus grands se sont entraînés contre cette machine, ou l'ont utilisée pour vérifier des finales. Si je devais résumer l'impression que me laisse THEOLE sur Psion Série 3, je dirais que c'est un "Reversi Challenger" de poche.

En effet, c'est tout d'abord un redoutable adversaire. Il joue bien, dispose d'une bonne bibliothèque d'ouvertures, réfléchit sur le temps de son adversaire. Il joue incomparablement mieux que la petite machine à cristaux liquides "G5" que l'on trouve dans certaines boutiques.

Mais c'est aussi un programme agréable à utiliser : tout fonctionne grâce à des menus dans lesquels on choisit les options à l'aide des touches de direction. On peut également utiliser des combinaisons de touches pour aller plus vite quand on connaît bien les options.

L'affichage peut se faire en 2 dimensions avec ou sans coordonnées, ou même en 3 dimensions. En mode 2 dimensions les coordonnées des coups sont également affichées, ainsi que le niveau, le temps passé, et si besoin la note et les coups prévus. Malgré la petitesse de l'écran, l'othellier est très clair, et il faudrait être de mauvaise foi pour prétexter avoir perdu une partie en accusant le manque de visibilité...

Beaucoup de fonctions très utiles sont présentes : la sauvegarde et la lecture de parties, bien sûr, mais aussi le retour en arrière, un mode pour revoir une partie, le conseil de l'ordinateur, un mode pour varier les coups, ainsi que diverses options d'affichage et de son. Il ne manque même pas

un mode problème, dans lequel vous pouvez rentrer un diagramme et demander à THEOLE ce qu'il en pense. S'il reste 12 à 13 cases vides (ou moins), il pourra vous indiquer l'issue exacte de la partie (score compris). Mais vous pouvez aussi l'utiliser pour retourner les pions dans une partie entre deux joueurs "en chair et en os".

Je n'ai que très peu de reproches à formuler à ce programme. Tout d'abord il manque selon moi un mode diagramme permettant de noter facilement une partie.

L'autre manque me semble être la disponibilité de fonctions de type "base de données", permettant d'avoir toujours sur soi un solide répertoire d'ouvertures. Ce manque privera certainement THEOLE de ventes auprès des joueurs de haute compétition, ceux-là même dont le budget Othello est le plus élevé.

Pour tous les autres, et en particulier ceux qui comme moi vivent en province et manquent de partenaires, je ne peux que conseiller vivement THEOLE et le PSION Série 3, qui leur offrira également un traitement de texte, un excellent agenda, une puissante calculatrice, un gestionnaire de fiches, un réveil multi-alarmes, une horloge (capable de donner l'heure de n'importe quelle grande ville du monde), et un langage de programmation type Basic, le tout connectable (en option) à leur Mac ou à leur PC. L'ensemble est puissant, bien fini, très bien intégré à la machine, bref réellement performant.

Reste la question du prix : 1975 F TTC pour l'ensemble Psion Série 3 (128 Ko) plus THEOLE sur carte mémoire (soit plus de 1000 F de réduction sur le prix public) à condition de passer par l'intermédiaire de la F.F.O. C'est à mon avis très raisonnable compte tenu du caractère polyvalent de la machine, mais évidemment un peu cher si vous ne voulez qu'un compagnon de jeu.

Si vous souhaitez vous procurer cette machine (ou pour tout renseignement complémentaire), contactez-moi dans la journée au (16).32.38.15.75.

# UN SAMEDI A BARCELONE

par Marc TASTET

Il s'agit évidemment du samedi 7 novembre 92, jour des demi-finales et de la finale du championnat du monde.

Les parties se déroulent dans une charmante petite salle et sont filmées par deux caméras. Les spectateurs suivent le déroulement des parties sur des télévisions dans une salle voisine.

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

F. Marconi 33-31 M. Tastet

C'est la première partie de la demi-finale. Marconi me rejoue une Rose-Greenberg, comme à la neuvième ronde. Nous avons préparé cette ouverture la veille au soir et Philippe Juhem m'avait conseillé de jouer cette variante. Marconi joue à toute allure jusqu'au coup 17. Je fais de même pour ne pas être en reste, mais, du coup, je joue trop vite le coup 18 en g4 au lieu de jouer c6 que nous avons prévu et qui donne aussi accès en c2 mais pourrit en même temps le coup 19 en b6. Je m'en aperçois aussitôt, mais c'est trop tard. Après tout, ce coup n'est pas catastrophique, et cet incident a l'avantage de me ramener à la réalité.

34a5 est moins naturel que b4 mais ne laisse pas de bon coup à Noir sur le bord ouest.

Marconi bétonne successivement sur 3 bords. Je dois être attentif pour ne pas succomber au bétonnage, mais quand je joue mon coup 44, je considère que j'ai partie gagnée. Après 47b7, j'envisage 48b8, puisque je contrôle la diagonale, mais 48g7 me paraît plus sûr et

je le joue donc. La seule manière pour Noir de recouper durablement la diagonale est de jouer 49g1 et cela me donne les 2 coins au nord. Marconi joue effectivement ce coup et je réalise alors que mon coup 48 n'était peut-être pas fameux : il est maintenant clair que Noir va récupérer quasiment tous les pions de la moitié sud-est de l'othellier. J'aurais dû le voir avant de jouer 48g7 et réfléchir davantage à 48b8 qui est bien meilleur : il est facile de voir que Noir devra donner le coin h1 pour récupérer le coin a8, donc j'arriverai en h8 avant lui, je jouerai aussi g7 et je n'aurai perdu que le bord ouest ! De fait, 48b8 gagne 24-40 après 49b2 g3 f1 g2 h2 h1 g1 h8 a8 a1 a2 g7.

Au coup 51, Noir ne doit surtout pas jouer b2 a1 a2 pour gagner un temps car Blanc jouerait alors b8 puis a8 ! Je joue 52g3 pour essayer de garder des pions dans la partie sud-est, mais il fallait jouer 52a1 b8 a8 g3 g2 h2 h1 b2 a2 qui me donnait la nulle.

La fin de partie est correcte. Le dernier pion posé, Francesco compte et trouve 32-32. J'avais compté 33-31 pour lui, je vérifie, c'est bien cela, et je lui annonce qu'il a gagné ! Il est tout étonné et tout content de s'en tirer à si bon compte !

Bilan de la partie : j'ai fait plusieurs erreurs, et malgré cela je n'ai perdu que 33-31. Il va falloir serrer le jeu, mais tout reste possible.

Dominique Penloup me rappelle gentiment qu'au championnat de France 91, j'avais aussi perdu la première partie de la finale 33-31 mais que cela ne m'avait pas empêché de gagner les deux suivantes.

Pour la deuxième partie, peu de suspense quant à l'ouverture, puisque Marconi joue toujours la diagonale. Je lui ai préparé

une variante de la Heath que Jean-François Puget lui a jouée en finale du tournoi de Rome 1991, mais avec une amélioration, puisque Jean-François avait perdu.

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

M. Tastet 60-4 F. Marconi

Ce coup 8 n'est pas très fréquent, mais Marconi en est un spécialiste. Je ne joue pas exactement les coups dans l'ordre où l'avait fait Jean-François, puisqu'il y a plusieurs façons d'arriver à la même position, mais du coup, Marconi en profite pour varier au coup 16. Au coup 21, je réfléchis longuement et je réalise que l'idée de l'ouverture, à savoir, le bétonnage, reste valable. 25h2 prend un bord de 5 inattaquable. Marconi joue 26d8 tant qu'il a le pion g5 qui pourrait disparaître : si 26d2 27c1.

Je vois alors que la partie se présente bien pour que je puisse transformer le bétonnage en une grosse masse, c'est-à-dire, essayer d'enlever tous les pions intérieurs de l'adversaire, et réduire son nombre de coups par manque de pions d'appel. Les coups 29 à 33 sont typiques de cette stratégie, extrayant les pions e7, f6, f4 et g5.

34a7 est étonnant, mais si 34c2 ou c3, 35b5 et Blanc n'est pas bien avancé !

Un effet typique de la grosse masse est qu'au coup 38, Blanc n'a pas accès à a5.

Marconi laisse passer sa dernière chance au coup 42 : c'est le seul coup de la partie où il pouvait jouer g7 sans se faire

arnaquer, et il ne le fait pas ! Sans doute n'avait-il pas prévu 43b2, ou pas réalisé que le pion noir en a7 que je venais d'installer lui permettait d'enchaîner 44b7 après 42g7 sans que je puisse jouer les deux coups h7 et h8, ni dans un sens ni dans l'autre. 42g7 ne perdait que 38-26 après d3 b7 f1 g1 c2 f2 c4 b3 a3 g2 h7 a2 h1 d1 b2 h8 a1 b1.

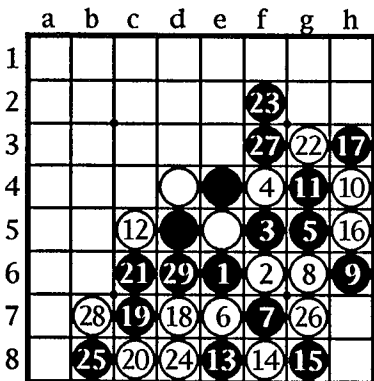
Au coup 45, je pourrais aussi prendre le coin h8, mais le coup joué me paraît plus sûr car sur 45h8, Blanc répond 46d3 et il n'est pas évident que je puisse arriver en h7 avant lui (car il peut y arriver en jouant b3 puis b7).

Le coup 49 a été assez apprécié par le public connaisseur, mais c'est évidemment le bon coup si on a vu que 51d1 retourne tout de suite le pion que 50f1 a mis sur la diagonale en f3.

Dès lors, la cause est définitivement entendue : il est clair que Blanc n'aura jamais accès à h1 ni h8 et va donc perdre largement.

Evidemment, cette large victoire me donne un avantage psychologique pour la troisième partie et le choix de la couleur.

Il n'est pas évident qu'il faille reprendre la couleur avec laquelle on a gagné, mais c'est quand même le choix que nous faisons (nous = le team France).



M. Tastet 64 - 0 F. Marconi

Marconi rejoue la même variante et je change au coup 11 pour éviter une éventuelle amélioration qu'il aurait pu trouver entre-temps.

Mais après 13, nous sommes revenus, par une interversion de coups, dans la partie précédente. C'est en fait Marconi qui change vraiment au coup 16, mais en fait, au coup 18, nous sommes retombés dans la partie Puget-Marconi, évoquée précédemment. Au lieu de jouer 19c6, ce qu'avait fait Jean-François, je joue 19c7. Si Blanc répond 20c8, Noir joue en 21 le coup qu'il n'a pas joué en 19 (c6 ou c7) et c'est une interversion de coups. Mais la différence vient du fait que sur 19c6, Blanc peut répondre 20c7. (ce que Marconi avait fait à Rome) gagnant un temps, ce qui est suffisant pour transformer un béton qui marche en un béton qui ne marche pas !

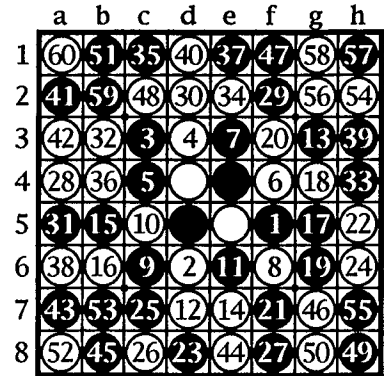
Avant de jouer 26g7, Marconi hésite car il vient de s'apercevoir que je peux lui enlever les deux pions e7 et f7, jouant ainsi h8 et h7. Il le joue quand même finalement, pensant s'en tirer avec 28b7 qu'il joue aussitôt. Mais, après 29d6, tous les pions c7 à f7 sont noirs et il ne peut donc plus éviter que je joue les deux coups en h8 et h7. (En effet, Blanc ne peut jouer 30g2, sinon, je vais jouer aussi h1 et h2 ! Après 31a8, si Blanc joue 32a7, Noir jouera tôt ou tard h7 puis h8, si Blanc joue 32 ailleurs, Noir jouera h8 et aura tout le temps de jouer h7).

Marconi réfléchit alors quelques minutes pour voir s'il n'y a vraiment plus d'espoir, puis préfère abandonner tout de suite plutôt que de renouveler une défaite comme la précédente.

Je gagne donc cette partie 64-0 en ayant utilisé moins de 2 minutes puisque la pendule électronique qui indiquait 35 minutes au début de la partie indique encore 33 ! Record à battre ! Du coup j'ai tout le temps de manger tranquillement et de me reposer avant la finale.

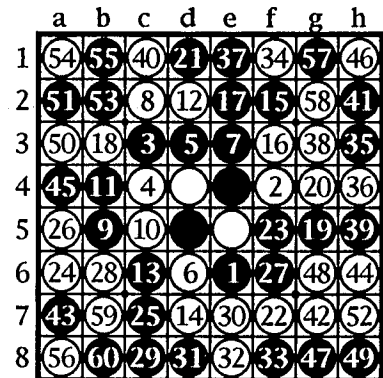
Je tiens à remercier Jean-François Puget dont le spectre planait sur cette demi-finale puisque l'ouverture lui est due et c'est lui qui m'a appris la grosse masse !

Dans l'autre demi-finale, la première partie s'est terminée par une nulle les deux joueurs ayant eu à tour de rôle des positions gagnantes, Berner commettant la dernière erreur au coup 54 (tiens donc) puisque 54a1 b2 g1 g2 h1 h2 h7 gagnait 31-33.



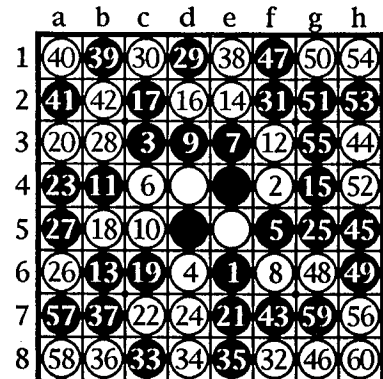
D. Shaman 32 - 32 N. Berner

Shaman s'imposait 20-44 dans la seconde.



N. Berner 20 - 44 D. Shaman

Il lui suffisait donc de 20 pions dans la troisième partie pour aller en finale, mais il ne se contentait pas de cet objectif et gagnait aussi la troisième partie.



N. Berner 19 - 45 D. Shaman

L'après-midi, Marconi remporte facilement le match (en une partie) pour la troisième

place. Ils rejouent la même ouverture que celle qu'ils avaient jouée dans le tournoi jusqu'au coup 22. Marconi intervertit 23 et 25 ce qui a pour seul effet de changer la couleur du pion d4 et c'est Berner qui change vraiment au coup 28. Il avait joué 28f7 la première fois, et c'était sans doute mieux car il n'avait perdu que 34-30.

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

F. Marconi 48 - 16 N. Berner

Nous nous installons pour la finale sous les crépitements des flashes des photographes et après la traditionnelle poignée de main suffisamment longue pour que tout le monde ait le temps de faire sa photo, nous pouvons commencer.

Pour la première partie de la finale, Shaman choisit les Noirs.

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

D. Shaman 29 - 35 M. Tastet

Il me joue une tigre-diagonale (7c3). La position après le coup 11 est très classique puisque l'on peut y arriver aussi par 8c6 9b5 10b4 11d6.

J'avais joué la même ouverture jusqu'au coup 16 au tournoi de Paris contre Leader et Shaman lui-même, et avais gagné les deux fois facilement. Noir avait alors joué 17a4.

Juste avant la finale, nous avons regardé cette ouverture (parmi d'autres) avec Dominique et Philippe. Je l'avais justement jouée avec les noirs contre Philippe à Copenhague 92 et sur 17e2, il avait répondu 18a5, mais Dominique suggéra que 18d7 était peut-être meilleur. Avant de jouer 19e2, Shaman a fait remplir la paire 17a5-18a4, ce qui empêche Blanc de gagner un temps en a5, et retourne c5, utile très bientôt (au coup 21).

Au coup 20, j'hésite à jouer e7 que j'avais joué à Paris contre Shaman dans une position similaire car ici la réponse e8 paraît intéressante pour lui. Je me décide donc pour 20d7 qui récupère le centre même si c'est un peu moins bon que dans la position où Dominique le suggérait car ici, Noir peut répondre tout de suite par le coup tranquille en e7.

Il ne faut pas jouer 22f8 car cela retourne c5 et permet à Noir de jouer c8 sans retourner c7. Il n'est pas urgent, en fait, de jouer au sud car Noir n'y a pas de bon coup : c8 ou d8 ferme tout d'un seul coup.

22f4 serait bien s'il ne retournait pas e3. Il faut donc inciter Noir à retourner d2. 22f1 va dans ce sens en menaçant de jouer successivement f2, f3 et f4. Noir pare cela en jouant 23d1 mais, du coup, je peux jouer en f4.

25e1 et 27g5 ne sont pas très cohérents : le premier se justifie car ma réponse en c1 est pourrie à cause du pion blanc en f4 mais le second enlève justement ce pion ! 25c2 était plus astucieux car il ne donne pas accès à b3.

Si j'avais joué 30f2, David aurait très probablement joué 31b2 32b3 33a2 pour jouer 4 des 6 coups du trou au nord-ouest (gagnant 2 temps précieux et s'insérant sur les deux bords).

Je mets la pression avec 30f8 : il me reste encore un temps en f2 ou f7 (pas les deux car l'un pourrit l'autre) et c'est à Noir de jouer. 31a3 a2 b3 me redonne le trait.

Je réfléchis longuement à 34. Sur 34f2 ou f7, Noir peut répondre 35b7 (car je ne peux pas prendre le coin tout de suite) suivi de 37b8 (ou c8 si b8 est impossible) gagnant des temps au sud-ouest. Ce qui me gêne a priori sur 34a7, c'est 35b2. Mais je m'aperçois que ce n'est pas un vrai problème (bien au contraire) : 35b2 f7 d8 c8 b8 e8 g8 ou bien 35b2 f7 e8 d8 b8 c8 g8 et dans les deux cas, Noir a retourné f8 et f7, donc je peux achever le travail avec 42a1 b1 f2 b7... Shaman ne commet pas l'erreur 35b2, mais ses coups sont quasiment forcés.

Au coup 39, il voit que s'il joue g4, je vais contrôler la diagonale avec 40b7. Pour la recouper, il devra sacrifier le coin h1 et je gagnerai facilement ayant tout le contrôle.

Après un éventuel 39g4 40b7, une suite optimale donne 21-43 : par exemple, 41g2 h1 g1 b2 a8 b8 a1 b1 ps h3 h4 h2 ps h5 g6 h6 h7 h8 f7 g8 e8 g7.

Du coup il joue 39b7 lui-même ! Je m'attendais plutôt à 39g2, moins violent.

Dès lors, je me dis que la partie est gagnée pour peu que je garde la parité jusqu'au bout.

J'envisage 44b2 qui assure des pions définitifs sur la colonne b et la ligne 2, mais je me dis que ce n'est pas urgent. En fait 44b2 est le meilleur coup et gagne 23-41 après a1 b1 g1 h6 h4 h5 g6 h7 h8 f7 g7 g2 h3 h1 ps h2 ps g8.

Au coup 46, b2 faisait encore un pion de plus que le coup joué.

Le trou impair au nord-est où Blanc n'a pas accès, à 48, n'est pas gênant du point de vue de la parité car il est compensé par le trou impair au nord-ouest, que Noir ne peut remplir : il n'a pas accès à b2, ni tout de suite, ni après un éventuel b1 a1.

Quand j'ai joué 48h4, j'avais prévu de répondre 50h7 sur 49g7. Mais j'ai vu que je risquais de me faire arnaquer, par exemple, 50h7 h2 b2 g2 h1 h3 ps h8 ps g8 ps a1 b1 g1 et Noir gagne 35-29. Bien sûr, dans cette suite 52b2 n'est pas

optimal, (il faut jouer h3) mais il faut regarder de près les suites. J'ai donc choisi plutôt de voir s'il n'y avait pas un coup plus sûr. 50b2 est exclu car Noir répond h7 et gagne la parité. Il reste g8. Ce coup m'a plu tout de suite car il m'assure de ne pas me faire arnaquer au sud-est. De plus la suite est quasi-forcée pour Noir : s'il ne prend pas tout de suite en h8, je risque de contrôler la diagonale en b2. Je compte la suite quasi-forcée (et que l'on a jouée) avec 58g2 et 59h2 et je vois que je gagne 34-29. Après 50g8, je ne peux plus perdre. Je le joue donc.

A ce moment-là, on entend une clameur venant de la salle où sont les spectateurs. Ils suivent la fin de partie sur ordinateur et ont été surpris que je n'ai pas joué le meilleur coup 50h7 qui gagne 27-37 après h3 g2 h8 g8 h2 b2 a1 b1 g1 h1. Etant sûr d'avoir joué un coup gagnant, je ne fais pas le lien avec mon coup, mais David se dit que peut-être je viens de jouer un coup perdant et passe 15 des 20 minutes qui lui restent à essayer de trouver une suite gagnante, ce que je sais impossible. Il finit par jouer la suite évidente.

Au coup 58, je vois que tout est pareil (puisque la case vide compte pour le vainqueur) et je choisis de tout remplir. A posteriori, vu ce qui s'est passé dans la seconde partie, 58g2 aurait été plus esthétique...

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

M. Tastet 35 - 29 D. Shaman

Dans cette deuxième partie, je rejoue la même ouverture qu'à la ronde 7. David change au coup 18. Les coups 23e2 et

25e7 sont destinés à enlever les pions blancs en g4 et g5.

La structure noire à l'est : bord de 6 avec pré-bord de la même couleur est très forte, comme on va le voir. J'avais déjà atteint cette position dans une partie contre Dominique.

Les coups de 30 à 37 sont faciles à expliquer : chaque fois, Blanc se donne un accès à e1 que Noir enlève aussitôt en prenant soin d'ôter tous les pions intérieurs qui donnent des accès intéressants à Blanc, ce qui limite d'autant ses choix : c'est la stratégie de la grosse masse déjà évoquée plus haut. Par exemple, au coup 36, Blanc a 4 coups légaux seulement ! Deux ne mènent à rien : g8 h8 et e8 c8. Le choix est donc limité à deux coups !

39b4 est aussi typique de la grosse masse : comme tous les pions intérieurs sont noirs, Blanc n'a accès ni à a3, ni à a4, ni à a5 !

Au coup 40, le problème pour Blanc est le trou impair g7 g8 h8. Il ne peut jouer en g7, sinon Noir joue h8 et Blanc n'a pas accès en g8. C'est l'intérêt du bord de 6+4. S'il joue 40g8 h8, Blanc n'a pas accès en g7 ! Mais 40g8 est quand même le meilleur coup car Blanc peut empêcher Noir de jouer g7 : 40g8 fait 34-30 après h8 c8 e8 e1 g1 a4 b7 a8 a5 b2 a2 a3 a1 b1 c2 h1 g2 a7 a6 g7.

Mais cette suite donne trop de pions définitifs à Noir pour qu'un humain ose la jouer !

40c2 renonce définitivement à jouer en e1 mais permet à Blanc de récupérer des accès et des pions au centre avec 42e8.

Au coup 45, je sens que je suis en position gagnante et comme il me reste pas mal de temps (c'est confortable de jouer en 40 minutes) je décide de ne plus jouer que des coups dont je suis sûr qu'ils sont gagnants. Je sélectionne a7 qui me paraît un bon candidat car Blanc ne peut répondre ni a5 ni a6.

J'élimine successivement les 5 réponses possibles de Blanc (il ne faut rien laisser au hasard) : si 46b7, je recoupe la diagonale en

e1 et gagne facilement (c'est de fait la réponse qui assure le plus de pions à Blanc, mais il serait stupide de la jouer car après cela, Blanc est sûr de perdre, Noir ayant trop de pions définitifs).

46g7 se fait toujours arnaquer : 47h8 et 49g8. 46g8 h8 g7 sacrifie trop : je joue 49b1 et Blanc a perdu. 46b2 me donne 47a1 et Blanc n'est pas plus avancé (je regarde un peu plus en détail pour m'en convaincre).

Il reste 46a2. Je prévois de répondre 47a5 pour gagner le coin a1. En fait, j'envisage la suite que nous allons jouer et je compte que je gagne 34-29 : Blanc n'a quasiment plus de choix après 47a5.

Je joue donc 45a7 sachant que je suis en position gagnante. Je pense n'avoir jamais réfléchi sur un coup de manière aussi exhaustive, mais je n'avais pas besoin de m'économiser pour la suite puisque je sentais que c'était la dernière partie.

Au coup 47, je recompte. Je trouve toujours 34-29, je vérifie que 50g7 est bien moins bon (toujours l'arnaque) et je joue 47a5 sans même regarder s'il y a quelque chose de mieux. De fait, 47b1 gagne 39-25 et 47a6 gagne 44-20 (car si 48b2 a1, le pion e5 est devenu noir, et Blanc ne peut s'insérer en a5).

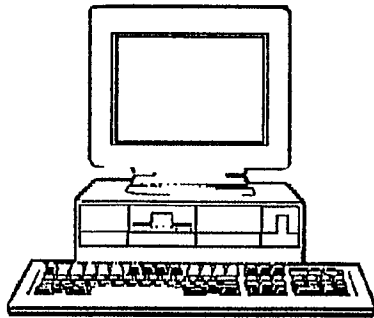
Tout se passe comme prévu : 54g8 h8 g7 était facile à voir de loin, c'est le seul moyen pour Blanc de récupérer la parité (à cause de l'éternelle arnaque 54g7 h8 gloups !).

Quand David joue son dernier coup, comme on dirait qu'il y a beaucoup de blancs, je prends le temps de vérifier qu'il n'y en a que 29, comme prévu (histoire de ne pas me faire une fausse joie) avant de courir embrasser mes supporters.

Je tiens à remercier Philippe Juhem et Dominique Penloup, qui comme on l'a vu, m'ont considérablement aidé pour la demi-finale et la finale, et mon frère Serge, qui m'a accompagné à Barcelone, a su me dégager de tout souci et me prodiguer ses précieux conseils.

# O T H E L du N O R D

Par Jean-Claude DELBARRE



Je vais essayer, dans cet article, de mettre à nu Othel du Nord, espérant que cela aidera certains à écrire leur propre programme.

ODN est né de la fascination exercée sur moi par le programme COMPOTH, et par les articles de son génial auteur, François AGUILLON.

ODN, comme l'immense majorité des programmes, utilise un algorithme de type alpha-bêta couplé à une fonction d'évaluation.

## I - L'alpha-bêta

ODN explore l'arbre de recherche sur les niveaux pairs à partir de 4. Il stocke les 3 premiers niveaux, plus le "coup meurtrier" du niveau 4, soit en fait les 4 premiers niveaux.

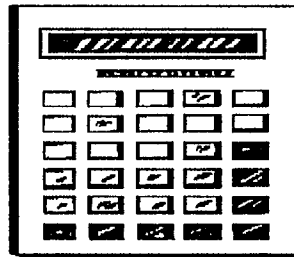
Il va de 2 en 2 car une position étudiée est totalement différente selon qui a le trait, et il m'a paru trop difficile de trouver une fonction équivalente pour chacun des 2 cas. J'ai choisi trait à ODN, mais on aurait aussi bien pu choisir trait à l'autre. Cela tient au fait que mon "objectif" était la profondeur 8 demi-coups, il y a deux ans.

Au premier niveau de l'arbre, ODN "élargit" sa fourchette selon la profondeur étudiée: ainsi, si l'appel à profondeur d'étude 4 au niveau 1 est  $\min(\beta, m-200)$ , à profondeur 6 elle est de  $\min(\beta, m-50)$ , à profondeur 8 de  $\min(\beta, m-20)$ , ce qui présente l'avantage de n'étudier que les coups "envisageables", et de les trier. Dans le cas où un coup est seul "nettement meilleur", il est joué instantanément (à profondeur 6 seulement parfois). Il évite ainsi de "perdre du temps". Dans ce même but, si une recherche est lancée à profondeur 10, il étudiera au moins les 2 meilleurs coups du niveau 8.

(bien sûr, une telle recherche ne sera lancée qu'après estimation du temps basée sur une divergence de 3,5).

Des essais sur la largeur de la fenêtre d'étude m'ont montré qu'il était plus "rentable" de travailler une telle fenêtre, plutôt que d'utiliser la "nul-window".

Curieusement, j'obtiens de meilleurs résultats en prenant comme coup meurtrier pour chaque niveau supérieur à 4 le coup meurtrier du même niveau mémorisé lors du dernier appel, plutôt qu'en établissant une table de coups meurtriers "réponses" au dernier coup joué!



## II - La fonction d'évaluation

Elle privilégie tout ce qui peut s'évaluer de manière incrémentale dans l'arbre.

La frontière bien sûr, évaluée de la manière décrite par J.F.PUGET dans FFORUM n 7, dont l'importance décroît en cours de partie.

La mobilité également, qui présente l'originalité (?) de ne pas tenir compte du nombre de coups jouables, mais du nombre de zones où l'on peut jouer (l'othellier est découpé en 8 zones, plus les diagonales). Moins précise que l'évaluation de la mobilité adverse (dernier niveau de l'arbre), celle de l'ordinateur est constituée à l'avant-dernier niveau (chronomètre oblige!).

Une parité primaire (othellier divisé en 4 carrés), comptant le nombre de cases vides, associée aux coups jouables dans chaque zone, et à l'occupation des bords, utilise aussi ces données de l'arbre.

Non incrémental, l'inévitable (n'est-ce pas Sylvain?) tableau de bords. A noter que je me contente d'un tableau à 8 cases seulement,

les cases X étant étudiées séparément, (espèce d "alpha-bêta local").

Un zeste de connexité (tableau de lignes et diagonales, comme pour les bords), contrôle des grandes diagonales, et c'est tout.

Manque encore, (mais ça ne saurait tarder), une estimation des pions définitifs (qui a déjà coûté pas mal de parties au dernier coup de type "milieu de partie").

Mais je crois que la force d'Othel du Nord vient de son "évaluation au niveau zéro". Avant de lancer l'alpha-bêta, chaque coup jouable est affecté d'une note de "niveau zéro" qui sera ajoutée à sa valeur évaluée par l'alpha-bêta. Inspirée par l'article de Paul Ralle dans FFORUM n 4, elle tient compte des conseils de ce champion: par exemple, un coup où l'on peut jouer seul sera pénalisé par rapport à un coup où l'on peut jouer à deux, la prise d'un bord en premier sera pénalisée, de manière différente d'ailleurs selon sa position sur ce bord. La parité sérieuse peut aussi être étudiée à cet endroit, puisque l'on peut à ce niveau se permettre d'utiliser un temps extraordinairement grand, voire un dixième de seconde!!

Toujours avant de lancer l'alpha-bêta, cette étude permet également de modifier les coefficients de la fonction d'évaluation: par exemple, si l'adversaire a une très grande frontière, les coefficients de mobilité seront augmentés, ceux de frontière diminués (système "anti-béton"). Bien sûr, tout ceci est fait pour être satisfaisant dans la majorité des cas rencontrés, et je modifie tous ces paramètres après chaque défaite (oui, ça fait du boulot!!).

Une des choses que je demande aussi à ma fonction d'évaluation, c'est d'aider à élaguer plus vite!! En effet, si j'enlève la note de frontière, par exemple, les parties sont sensiblement pareilles, mais avec 5 fois plus de temps pour la même profondeur!!!...étonnant, non?

A noter que lors de la recherche du meilleur coup (31-33), l'arbre est préévalué avec une fonction très différente: plus de frontière, mais

des bords, des zones jouables, les diagonales et la parité.

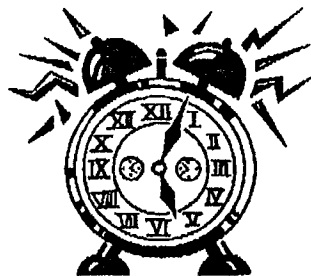
### III - L'ouverture



Extrêmement importante, elle fait la différence à partir d'un certain niveau. Le premier avantage, immédiat, est évident: plus on va loin dans l'ouverture, plus il nous reste de temps (ah! cette obsession!!) pour le reste. Le second, beaucoup plus difficile à mettre en oeuvre, est qu'elle permet de sortir de l'ouverture avec un type de partie adapté au style de jeu du programme. Depuis l'année dernière, ODN essaie d'utiliser pour ses ouvertures la base de données de Sylvain, mais cela nécessite un tri sur la qualité des joueurs concernés, et sur leur style de jeu. Il utilise donc pour ses ouvertures un mélange de cette base et de sa précédente bibliothèque (mais c'est encore loin d'être au point), avec ajout des parties gagnées au fur et à mesure, et retrait des variantes perdues. Mais c'est vraisemblablement là que se trouve l'amélioration la plus urgente à apporter à ODN, car ses ouvertures actuelles sont très loin d'être satisfaisantes!!

### IV - La gestion du temps

ODN possède pour chaque coup un tableau "limite" à ne pas dé-



passer en fonction du numéro du coup, ce qui fait qu'il peut en général consacrer beaucoup de temps au sortir de l'ouverture. Lorsqu'un coup est "évident", seul envisageable pour lui, il le joue immédiatement. Cette gestion fait que le temps consacré à un coup peut varier d'une ou deux secondes à une dizaine de minutes (dans le cas de plusieurs coups "proches" à profondeur 8, mais c'est souvent là que se joue une partie).

Bien évidemment, la réflexion sur temps adverse est un atout dont on ne peut plus se passer.

En conclusion, je constaterai l'énorme travail qu'il y a encore à effectuer pour qu'ODN joue comme je le souhaite, je dirai qu'une multitude de directions s'ouvre encore devant chaque programmeur et qu'il me paraît impossible qu'un seul les explore toutes. Alors, qui trouvera l'arme absolue?

Pour terminer, je voudrais rappeler

que dans FFORUM n12, avaient été publiés 19 diagrammes communiqués par François Aguilon, qui lui servaient de tests pour mettre au point sa recherche de finale. Les machines et les algorithmes ont beaucoup évolué depuis, et je profite de cette page pour publier les meilleurs chronos à ma connaissance pour l'instant: ceux de Nicolas BECQUET, auteur de THEOLE.

Le nombre de noeuds générés est égal au nombre total de noeuds, y compris les feuilles.

Si, à 14 trous, le nombre de noeuds générés est très comparable en moyenne à ceux d'ODN, à 15 trous, et encore plus à 16, ses performances semblent nettement meilleures. Nicolas explique ceci grâce à l'utilisation d'une Hash-table, pas encore implémentée sur ODN. Je donne donc ici ces chronos, ainsi que le nombre de noeuds total pour chaque diagramme obtenus par THEOLE, qui peut servir actuellement de référence:

Chronos de THEOLE, avec un 486 50 Mhz :

Diagr	Recherche 31-33				Recherche 0-64			
	Cp	(Sc)	Nb	Gen Temps	Cp	(Sc)	Nb	Gen Temps
D1	G8	(33)	44228	00'01"	G8	(41)	144919	00'03"
D2	A4	(33)	20081	00'00"	A4	(37)	120959	00'02"
D3	D1	(33)	100397	00'02"	D1	(33)	217108	00'04"
D4	H8	(32)	91812	00'02"	H8	(32)	168890	00'04"
D5	G8	(33)	6785	00'00"	G8	(47)	47085	00'02"
D6	A8	(33)	46392	00'01"	H3	(39)	303566	00'06"
D7	A6	(33)	57704	00'01"	A6	(36)	165899	00'03"
D8	H2	(33)	258584	00'04"	E1	(36)	1179459	00'21"
D9	G7	(31)	182423	00'03"	G7	(28)	545775	00'11"
D10	B2	(33)	73077	00'01"	B2	(37)	495862	00'10"
D11	A6	(33)	4644	00'00"	B3	(46)	256035	00'06"
D12	B7	(31)	160807	00'03"	B7	(28)	453119	00'09"
D13	B7	(33)	191169	00'04"	B7	(39)	1212281	00'24"
D14	A3	(33)	154341	00'04"	A3	(41)	754752	00'16"
D15	G3	(33)	96274	00'02"	G3	(34)	823133	00'16"
D16	C7	(33)	165030	00'04"	F8	(44)	1383838	00'27"
D17	F8	(33)	44604	00'01"	F8	(36)	200516	00'05"
D18	G2	(31)	980967	00'18"	G2	(31)	1750806	00'33"
D19	B6	(33)	338387	00'06"	B6	(36)	1560613	00'30"

A titre indicatif, Nicolas BECQUET donne les indices de performances comparées de sa machine par rapport aux suivantes :

- IBM PS2-8570 16 Mhz : 800 %,
- Compaq 386-20 : 600 %,
- Compaq 386-25 64k Cache : 400 %,
- Compaq 386-33 64k Cache : 300 %,

# MEIJIN 1992 (II)

par Stéphane NICOLET et Emmanuel CASPARD

Voici comme promis la suite du commentaire des parties du Meijin 1992 entre MM. Shigeru Tezuka et Masaki Takizawa. La première partie a été commentée dans le précédent numéro de Fforum.

## Deuxième partie :

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

Tezuka 33-31 Takizawa

1.E6 à 16.F2 : variante cannibale de la Ishii, dans laquelle Blanc prend beaucoup de pions, mais laisse très peu de coups à Noir.

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

après 17.d7

17.D7 : la nouveauté (très intéressante) de la partie. On joue d'habitude 17.E7, pour récupérer le centre et les pions E2 et E6, empêchant Blanc d'aller en C4. Ce coup en D7 retarde la prise du centre, mais il permet à Noir, après 18.C5, de jouer un deuxième coup au Sud avec 19.E7, ce qui n'est pas le cas avec la suite habituelle 17.E7 18.C5 19.C2 20.D7. Enfin, il faut noter qu'après 17.D7 18.C5 19.E7, Blanc n'a toujours pas accès en C4. Il pourrait donc essayer de réfuter 17.D7 en jouant tout de suite 18.C4, mais alors 19.C5

laisse Noir assez bien, que ce soit sur 20.B3 21.G1 ou sur 20.B4 21.D1 (mieux que 21.G1 22.E7) 22.G1 23.B5.

19.E7 : logique. Cependant, la suite 19.C4 20.C2 21.D1 22.G1 23.F7 24.F8 25.G5, bien que très tendue, semble tout à fait jouable. 19.E7 constitue un choix stratégique : Noir refuse de donner les bords à Blanc trop tôt dans la partie et de risquer de se faire bétonner. A la place, il préfère menacer de gagner des temps à l'Ouest, c'est-à-dire de jouer en C2 puis en B4 puis en C4.

20.F7 : 20.C2 ne marche pas trop, car alors 21.C4 regroupe bien et laisse Blanc embarrassé : 22.B3 ou B5 23.D1 24.G1 25.B4 est catastrophique (Blanc a un bord de cinq *plus* la frontière), et 22.E8 23.G1 n'est pas tellement mieux malgré le bord noir déséquilibré, car l'influence des pions E7 et E8 va se faire sentir dès que Blanc devra jouer à l'Ouest, ce qui ne saurait tarder.

21.C2 : empêche Blanc d'y jouer et rend le trait.

22.B3 : le mieux. L'autre coup, 22.E8, n'est pas bon, car il laisse Noir jouer à l'Ouest avant Blanc (par exemple les suites 22.E8 23.B4 24.B3 25.C4 26.B1 27.A3 ou G6, et 22.E8 23.B4 24.C4 25.B3 sont favorables à Noir). En fait, Blanc va jouer en E8, mais il préfère aller en B3 avant pour pouvoir répondre C4 à B4 : dans la partie, Blanc aura joué B3 et C4, alors que la suite ci-dessus laisse Noir jouer en C4 après B3. De l'art de ne pas perdre bêtement un temps...

23.A4 : Noir tire encore plus à l'Ouest pour gagner des temps, et préserve aussi un accès en

D1 si Blanc s'avisait de jouer B1. Le béton est lancé.

24.E8 : finalement. Puisque Blanc a joué à l'Ouest au coup précédent, peut-être valait-il mieux continuer maintenant et jouer 24.A3 tout de suite, tant que cette case n'est pas connectée à E7 après 24.E8 25.B4 ?

25.B4 : deux effets : pourrait A3 et force la séquence B4-C4-B5 qui gagne un temps et redonne accès en D1 (ce qui ne serait pas le cas après B5-C4-B4).

26.C4 : enlève ce coup trop tranquille à Noir...

27.B5 : ...qui insiste pour jouer à l'Ouest.

28.B6 : Blanc choisit de remplir la paire B6-C7. 28.D1 B1 A6 A5 tout de suite ne changeait pas grand chose ; il pouvait suivre 32.B6 A7 A2 G1 B2 (ou D8) C7 D8 (ou B2) et on aurait eu sensiblement la même position que dans la partie. L'avantage de cette suite est qu'elle laissait moins de choix à Noir, lui interdisant en particulier le type de séquences commençant par D1-G1-B2 que l'on verra plus loin. Ces séquences nous paraissent meilleures que celle que Noir jouera dans la partie, 28.B6 n'est peut-être pas très bon.

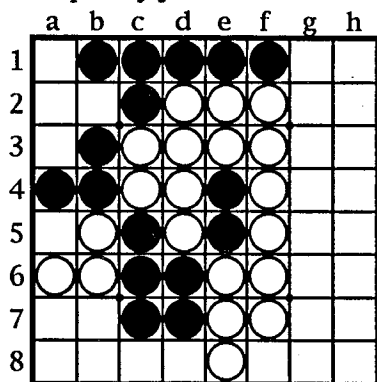
29.C7 : seul coup raisonnable si Noir ne veut pas essayer 29.D1 30.G1 31.B2, qui donne une suite de partie compliquée (le pion B6 est tabou) mais jouable : 32.D8 C7 A6 G4 (A5 laisse B1 puis A1), et Blanc aura du mal à bien remplir l'Ouest du plateau si Noir parvient à l'y forcer.

30.D1 : laisse un temps gratuit en G1, mais prend accès en A6. Et surtout, 30.D1 est bon

parce que c'est le seul coup : 30.A3 ou 30.D8 laisse la possibilité à Noir de jouer la suite D1-G1-B2, qui marche encore mieux maintenant : Noir remplit l'Ouest du plateau, au besoin en sacrifiant les bords Ouest et Sud et gagne la parité grâce au bord de cinq de Blanc. Par exemple : 30.A3 D1 G1 B2 A5 A7 A6 A2 A1 B1 A8 B7 B8 H1 D8 C8 et Noir a gagné la parité et la partie (pour le vérifier, nous avons pris les Noirs dans cette position contre Comp'Oth qui jouait parfaitement la finale et malgré des efforts méritoires, nous n'avons pas réussi à perdre. A ce propos, vive Comp'Oth !).

**31.B1** : Pourquoi pas ? Noir a encore un temps gratuit en G1 à prendre quand il le veut. La difficulté sera désormais de trouver le bon timing pour jouer en G1 et tuer.

**32.A6** : avec tout ce que Blanc a fait pour y jouer...



après 32.a6

**33.A5** : groupés! 33.G1, qui met la pression immédiatement sur Blanc, paraît bien mieux pour Noir, sur de nombreuses variantes telles que 34.A2 A3 A5 B7 (après la résolution de la région Ouest, Noir est obligé d'ouvrir mais garde beaucoup de pions grâce au bord A1-A7) ; 34.A5 A3 D8 (ou B8-C8-D8) A7 B2 G3 (Noir ouvre mais ça se passe très bien pour lui dans toutes les suites car il y a deux menaces d'arnaque : soit faire retourner F2 pour jouer A2 puis

A1, soit enlever E2, D2 et C2 pour jouer dans l'autre sens A1 puis A2) ; 34.A3 A2 D8 C8 B8 G3 (Blanc a les mêmes problèmes que dans la partie, et ne pourra pas remplir le trou Sud-Ouest sans se faire arnaquer). Le coup 33.A5 de la partie, entre autres, rend 34.D8 excellent.

**34.D8** : excellent.

**35.A7** : poursuit le béton.

**36.A2** : il est clair que Blanc n'a pas trop le choix non plus : il ne peut jouer que A2 ou C8. A2 est le plus souple puisqu'après 36.A2 37.G1 Blanc peut jouer soit C8 soit B2, alors qu'après 36.C8 37.G1, A2 serait forcé.

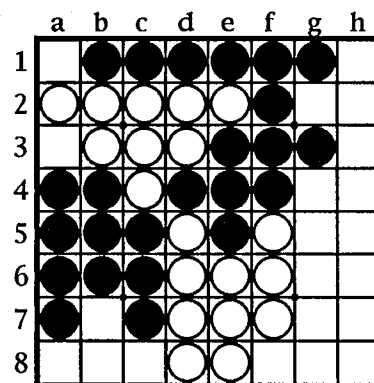
**37.G1** : enfin, mais trop tard. Avec sa suite 33-37 de la partie, Noir a réussi à donner à Blanc la seule configuration de bord qui l'avantage! Blanc peut sacrifier en B2 comme il le veut (et s'insérer en A3 quand Noir prendra le coin) alors que Noir peut plus difficilement sacrifier en B7 car B7-A8-A3 retourne B2 et donne A1 à Blanc ! Les suites données sur 33.G1 paraissent décidément meilleures.

**38.B2** : seul coup en dehors de C8 ; on peut d'ailleurs se demander pourquoi Blanc ne l'a pas joué<sup>1</sup>. B2 ne presse pas, et sur 38.C8 la plaisanterie 39.A3 40.A8 41.B7 (pour jouer les deux coups B7 et B8) ne marche pas à cause de 42.B2 qui contrôle la diagonale, retire l'accès en B8 tout en le reprenant et assure une vingtaine de pions définitifs ! En fait, si l'on considère que Noir va éviter de tomber dans ce piège, 38.B2 peut s'expliquer par des considérations de parité : Blanc sera sans doute forcé de sacrifier en B2 bientôt, et s'il a aussi joué C8 alors la région Ouest dans son ensemble (les cases A1, B2, B7, A8 et B8) formerait un trou de cinq (donc

impair) dans lequel Blanc n'aurait pas trop envie de jouer.

**39.G3** : le choix (difficile) était entre G4 et G3. Le coup du texte menace de contrôler la diagonale en G2 après G4, donc a l'avantage de forcer un peu la réponse blanche G5.

La suite 40.G5 à 44.G6 constitue une séquence assez classique de remplissage des bords et prébords : les deux joueurs refusent de perdre des temps sur ce bord, et donc chaque coup doit être précis. Par exemple 42.C8 au lieu de 42.H4 se heurte à 43.H6 : il vaut mieux jouer sur le bord en premier. Notez encore que 44.H5 ne donnerait pas grand-chose après la reprise du bord, et que 44.H3 serait réfuté par 45.H5 H7 (G2 ne marche pas, la ligne 2 deviendrait toute blanche !) G2 H1 A1 A3 H2 A8 G6 C8 H8 B7 F8 G8 B8 G7 48-16.

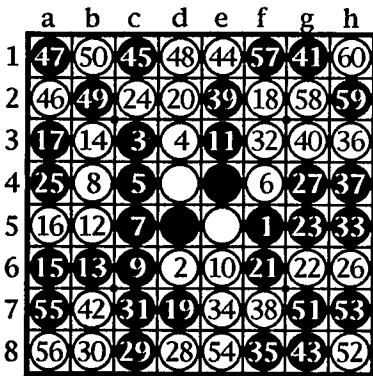


après 39.g3

A partir de là, la fin de partie jouée est presque optimale. Les coups 47 à 51 sont corrects. Le coup 52.F8 perd un pion par rapport à la meilleure suite : 52.B7 A8 F8 G7 H2 H3 H8 H1 G2. Remarquez le joli coup 56.H2 qui joue parfaitement la parité et recoupe la diagonale A1-H8. Pour les puristes, voici la suite parfaite au coup 45, qui est complètement introuvable pour des humains : 45.H7 C8 H3(?) H5 G2 H1 A1 A3 H2 A8 F8 H8 G7 G8 B7 B8 et Noir gagne 34-30.

<sup>1</sup>Pourquoi Blanc n'a pas joué C8 ?

Troisième Partie :

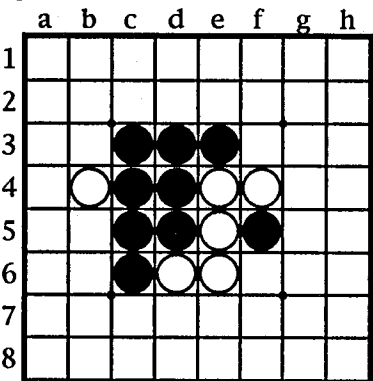


Takizawa 32-32 Tezuka

**1.F5 à 8.B4** : ouverture Tigre centrale (7.c5), avec le coup 8 qui reprend le centre.

**9.C6** : plus très joué, a été un moment le coup préféré de Brian Rose.

**10.E6** : jouer en B3 n'est pas très bon à cause de E6, autant le jouer soi-même.



après 11.e3

**12.B5** : bon coup droit au centre, se garde B3 pour plus tard et reconnecte les pions blancs. 12.F6 paraît pas mal aussi, regroupant bien, mais laissant B4 isolé.

**14.B3** : oui. F6 n'est plus aussi bon car il laisse Noir arriver tranquillement en A3.

**15.A6 16.A5 17.A3** : séquence de bord classique, après laquelle soit Blanc prend en A7 un bord déséquilibré faible, et c'est de nouveau à Noir de jouer, soit il joue ailleurs et Noir peut gagner un temps en prenant le bord.

**18.F2** : Blanc ne veut pas du bord, et empêche Noir de jouer G5. F2 est le coup au Nord qui donne la meilleure forme à Blanc. Cependant 18.A7,

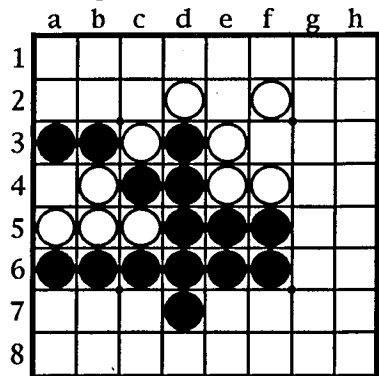
même suivi de 19.A4 20.A2, est tout à fait possible : dans ce cas, Blanc se dirige clairement vers un bétonnage mâtiné de grosse masse. Refuser cela résulte d'un choix stratégique : dans la partie, Blanc accepte de se faire bétonner si Noir reprend en A4, ce qui ne paraît pas inimaginable.

**19.D7** : Noir non plus ne veut pas du bord, sans doute avec raison car le béton ne semble pas prendre, même si Blanc doit jouer très précisément. De nombreux essais nous ont convaincu que 20.D2 est la meilleure défense contre 19.A4. Sur tous les autres coups (en fait les deux autres : C7 et F6), le béton tient : cela donne des parties violentes, mais Noir gagne, souvent sur de gros scores (là encore, nous affirmons cela sur la base de nombreux tests. Si vous n'êtes pas d'accord — et même si vous l'êtes —, expérimentez par vous-même et envoyez-nous vos analyses : ça nous fera un courrier des lecteurs). Après 19.A4 20.D2, en général, Noir ne s'en sort pas. Cependant, comme il est impossible de voir tout cela en temps limité, le fait que Noir ne reprenne pas le bord signifie simplement qu'il refuse de se lancer dans un béton, parce que c'est risqué et que les deux joueurs, dans cette partie comme dans les deux précédentes, semblent vouloir éviter de prendre trop de risques trop tôt.

**20.D2** : une faute. Pourquoi ne pas avoir joué F6 ? Le béton, avec 20.F6 21.A4, ne marche toujours pas, et de toute façon on ne voit pas pourquoi il marcherait moins bien après 20.D2, qui est près des bords Nord et Ouest, qu'après 20.F6, qui en est loin. Et si Noir essaye 20.F6 21.E2 ou F3, alors A7 est encore meilleur qu'au coup 18. L'intérêt de D2 est d'économiser la frontière au maximum, projetant de jouer

C2 ou E2 plus tard, mais cela laisse Noir jouer en F6.

**21.F6** : parfait.



après 21.f6

**22.G6** : ce coup est un bon coup, même si ce n'est pas complètement évident au premier regard. Il peut être trouvé par élimination ; si Blanc ne veut pas jouer A7, il ne lui reste que trois coups candidats : C2, G5 et G6. G5 est vite éliminé car il est très similaire à G6, sauf qu'il prend plus d'influence au Sud et ne menace pas de jouer F7 puis E7. Quant à C2, il donne à Noir un coup en C1 bientôt, donc Noir va probablement finir par se décider à bétonner avec A4. Une suite plausible est donc : 22.C2 23.A4 (pour empêcher 24.A7) 24.G6 25.C1 26.F7 27.F3! et il faut juger la position résultante : avantage Noir. Donc 22.C2 est trop dangereux : exit C2. Reste alors G6.

**23.G5** : C2 est probablement meilleur, même s'il laisse Blanc jouer deux fois au Sud avec F7 suivi de E7. L'argument principal (et suffisant) est que 23.C2 empêche Blanc d'y jouer, et garde G5 pour plus tard. Il pourrait suivre : 24.F7 A4 E7 G5 (ou D1 si Noir veut bétonner) C8 C7 et Noir n'est pas mal. Le coup choisi, 23.G5, empêche F7 suivi de E7, mais laisse C2 à Blanc et ouvre plus le jeu (en particulier, après G5 C2, C1 est interdit car pourri par G5).

**24.C2** : oui !! Menace d'aller en A4 et regroupe les pions blancs au Nord.

**25.A4** : C1 étant impossible, ce coup est forcé. Il ne donne aucun nouveau coup à Blanc.

**26.H6** : Blanc ne veut pas ouvrir au Sud, et menace de nouveau de jouer les deux coups F7 et E7. Mais ce coup enlève l'influence de G5 sur C1, et le béton marche maintenant très bien : par exemple 27.C1 F7 F3 E7 D1 C8 C7 E2 E8 G4 F8 B8 D8 G8 E1 B7 G7 argl !

**27.G4** : On a vu que C1 est excellent et gagne probablement. G4 est aussi bien rigolo, mais paraît renoncer complètement au bétonnage.

**28.D8** : sur C7 vient C8 D8 F3 E7 F8 F7 E8, qui donne une grosse masse pouvant se révéler efficace. 28.D8 cherche à l'éviter : il n'empêche pas le coup F3, mais le rend moins bon. Après 29.C8, si Blanc joue directement 30.F3 alors Noir peut reprendre avec 31.E8 et Blanc est très mal. Donc en gros **29.C8** force **30.B8 31.C7** ; Blanc a un bord déséquilibré, mais si l'on joue plus tard Blanc E7 Noir F8, Noir n'aura pas accès à la case d'attaque E8 : c'est à de petits détails comme celui-ci que l'on se rend compte que l'avantage de Noir disparaît peu à peu.

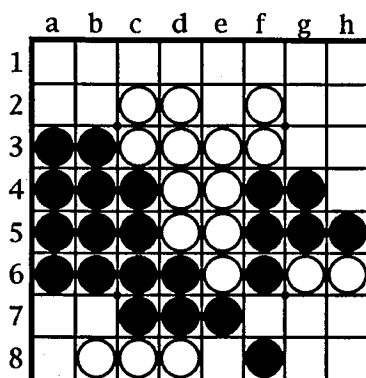
**32.F3** : quoi d'autre ?

**33.H5** : classique. Noir essaie d'étouffer Blanc petit à petit.

**34.E7** : premier coup blanc vraiment au centre depuis longtemps.

**35.F8** : 35.F7 est mauvais car, G6 ayant été retourné, Blanc pourrait jouer G3. Donc Noir n'a rien de mieux que F8, mais ce n'est pas forcément un mauvais coup : Blanc doit désormais trouver un plan.

**36.H3** : très bon coup. L'objectif de H3 est de déconnecter F7 de F4, pour pouvoir après 36.H3 37.H4 jouer soi-même en F7 sans tout fermer (**37.H4** est forcé sinon 38.H4 est bon sur 37.F7 : Blanc a deux temps en G3 et H7 et gardera sans doute la parité).



après 35.f8

De plus Takizawa avait vu qu'après 36.H3 H4 F7, il pourrait sacrifier dans tous les cas en B7 : soit Noir enlève le pion F7 avec 39.G8, soit il joue au centre 39.E2 (pour empêcher 40.E8 41.A8 42.B7, suivi de A7 gagnant deux temps) et Blanc peut alors aller en G3, retournant au passage C7 et ôtant l'influence de F7 sur le prébord Sud. Remarquez que tous les coups sont forcés : si Noir essaie 37.H7 F7 G8, alors 40.H4 41.H2 42.G3 43.E2 (laissant deux coups légaux à Blanc !) 44.E8 45.A8 46.B7 et Noir est mort ; tandis que si Blanc essaie 38.G3 au lieu de 38.F7, la suite 39.F7 B7 C1 donne une bonne position à Noir. Par exemple : 42.E8 A8 A7 D1 B1 B2! et Noir gagne. Notez enfin que 36.F7 directement ne peut être que pire (si Noir choisit 36.F7 H7 H3 G8 Blanc n'a plus accès en G3) ou équivalent à la partie si Noir choisit de jouer l'interversion exacte 36.F7 E2 H3 H4 G3.

**41.G1** : pourquoi ne pas attaquer directement le bord Sud avec 41.E8 ? On peut alors sacrifier comme prévu avec 42.B7 C1 D1 G7 et la fin est très confuse : 46.G8 E1 F1 G2 H1 H8 H7 A8 B1 A7 A2 A1 B2 G1 H2 donne 32-32, et 46.B1 F1 E1 A1 G8 A8 A7 H8 H7 G2 A2 B2 H2 H1 G1 gagne 35-29 pour Noir, suites que tout être humain qui se respecte ne saurait trouver autrement que par le plus grand des hasards. G1 essaye de gagner

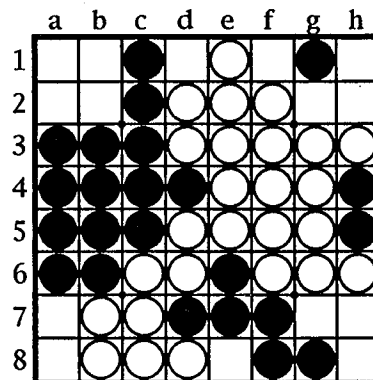
la parité au Nord, et prépare sans doute un sacrifice en G2.

**42.B7** : le leitmotiv de ces suites, pour garder un peu de contrôle.

**43.G8** : encore une fois, E8 était jouable, ainsi que G2. On a le sentiment que Takizawa tempore tant qu'il peut pour ne rentrer dans les suites critiques que le plus tard possible. 43.G8 garde G7 pour plus tard.

**44.E1** : sans doute le mieux, car Blanc prend le contrôle de la diagonale H1-A8, et surtout il garde la parité dans les deux régions Nord, alors qu'il perdrait s'il jouait 44.D1 F1 E1 G2 ou 44.F1 G2.

**45.C1** : enfin ! Noir croit avoir gagné la parité en D1, mais Tezuka va brillamment démontrer le contraire (petit jeu-concours : essayez de trouver le prochain coup de Blanc sans regarder la suite du commentaire).



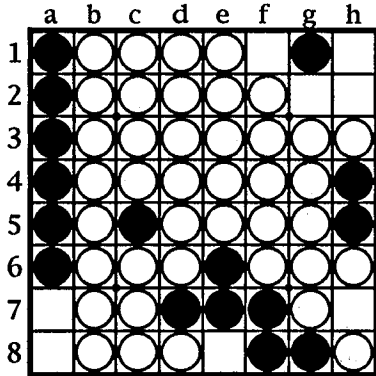
après 45.c1

**46.A2** : oui !! 46.E8 A8 A7 G7 ne donne rien de mieux, non plus que 46.A7 A8 E8 G7. 46.B1 ou 46.B2 perdent effectivement la parité en D1. Il ne reste donc que A2, qui reprend accès en D1, et dont Comp'Oth nous dit que c'est effectivement le meilleur coup, avec la suite 47.A1 D1 B2 A7 A8 E8 G7 B1 F1 H8 H7 G2 H1 H2 et Noir gagne 35-29.

**50.B1** : joue la parité, en mettant un pion utile sur la diagonale A1-H8. Pourtant, ce coup perd un pion.

**51.G7** : la bonne suite 51.F1 G2 H2 H1 G7 H8 H7 E8 A7

A8.36-28 est difficile à trouver, car 51.F1 ne permet plus de jouer G7 : le faire tout de suite est donc logique, mais perd trois pions.



après 52.h8

53.H7 : en revanche, il n'y a aucune raison de ne pas jouer

F1 maintenant. Si Blanc répond 54.E8, la suite 55.A7 G2 H2 H1 ps H7 A8 gagne 34-30 et est tout à fait trouvable, tout comme 54.G2 H7 E8 H2 H1 A7 A8 qui gagne encore 33-31. Une autre suite équivalente sur 54.G2 serait 55.H2 H1 H7 E8 A7 A8 33-31 ; jouer la paire H2-H1 avant H7-A8 échange le pion G6 contre le pion H7, F7 étant de toute façon retourné par 59.A7. La suite jouée par Takizawa ressemble beaucoup, aux interversions près, à la suite précédente. La seule différence est le pion G6 que Noir ne retourne pas en jouant H7 avant F1.

55.A7 : las ! 55.F1 ps G2 H2 H1 ps A7 A8 gagne 33-31, et n'est pas "incomptable" à six coups de la fin. Peut-être Takizawa était-il en zeitnot ?  
**56.A8 57.F1 58.G2 59.H2 60.H1** est la suite parfaite.

*Erratum* : une erreur de transmission a rendu incompréhensible une phrase donnée dans le début de notre précédent article sur le Meijin 92 dans FFORUM 26. Il fallait bien sûr comprendre (fin du deuxième paragraphe) : "vous vous rappelez, 9.b5 10.c6 11.f3 12.e6 13.e3 14.g6". Avec toutes nos excuses...

## GRAND PRIX DE FRANCE 1993

Ci-contre le classement du Grand Prix de France 1993 au premier janvier 1993. Il prend en compte tous les tournois qui se sont déroulés en France depuis le tournoi de préqualification de Lille-Pérenchies pour le championnat du monde 92 (19 et 20/9/92) : le tournoi d'Ile de France 6 (25/10/92), la finale du championnat de France (28 et 29/11/92), mais pas les sélections, et le tournoi Ile de France 7 (19/12/92). Les six premiers joueurs humains de cette liste disputeront, à la fin de la saison, la finale du Grand Prix qui est un tournoi préqualificatif pour le championnat du monde 1993.

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

			PrPér	IDF6	CF92	IDF7	Total
Juhem	Philippe	F	140	22	200	12	374
Penloup	Dominique	F	200	40	10	106	356
Nicolet	Stéphane	F		200	27	12	239
Cordy	Alexandre	F	40	75	27	12	154
Caspard	Emmanuel	F		8	140	0	148
Shaman	David	US		140			140
Coulon	François	F				106	106
Feinstein	Modot	PG				106	106
Gupton	Iago	PG				106	106
Jacquart	William	PG				106	106
Tastet	Marc	F		75	27		102
Alard	Serge	B	90	8			98
Lazard	Emmanuel	F			90		90
Andriani	Bintsa	F	60	22	0	0	82
Ralle	Paul	F			60		60
Liang	Yi	F		22	0	12	34
Cali	Elie	F			27		27
Decoeyère	Eric	F	25				25
Dorsimont	Guilain	F	25				25
Thill	Olivier	F		0	1	12	13
Picou	Philippe	F				12	12
Tardy	Catherine	F				12	12
Gruson	Thierry	F	10				10
Svajka	David	F	10				10
Warendien	Carole	F	10				10
Bracchi	André	F			1	0	1
Collay	Frédéric	F		0	1		1
de la Boisserie	Bruno	F			1		1
Quin	Sylvain	F		0	1		1

## POUVOIR pour l'ASSEMBLEE GENERALE de la FFO 1993

Je, soussigné, ....., adhérent à la FFO à jour de ma cotisation, donne pouvoir à ..... pour me représenter et voter à ma place lors de l'Assemblée Générale ordinaire de la FFO du samedi 30 janvier 1993.

A ....., le .../.../1993,

Signature:

### Joueurs français

2358	+/-85	RALLE Paul
2304	+/-145	PIAU Didier
2286	+/-55	TASTET Marc
2225	+/-56	JUHEM Philippe
2215	+/-52	PENLOUP Dominique
2202	+/-70	CASPARD Emmanuel
2180	+/-58	NICOLET Stephane
2112	+/-69	LAZARD Emmanuel
2081	+/-283	COULON Francois
2061	+/-111	CALI Elle
1997	+/-115	THILL Olivier
1949	+/-168	DELBARRE Jean-Claude
1921	+/-96	BRACCHI Andre
1911	+/-124	DECOEYERE Eric
1906	+/-91	COLLAY Frederic
1905	+/-139	DRUMEL Michel
1899	+/-56	ANDRIANI Bintsa
1895	+/-354	DI MEGLIO Fabrice
1883	+/-91	DE LA BOISSERIE Bruno
1876	+/-170	TARDY Catherine
1875	+/-258	MOLLIE Patrice
1861	+/-72	CORDY Alexandre
1859	+/-92	COLLAY Sophie
1849	+/-410	DUHEN Jean-Marc
1842	+/-120	QUIN Sylvain
1821	+/-130	MASCORT Jean-Manuel
1813	+/-143	LIPARO David
1813	+/-237	PELLISSIER Laurent
1806	+/-88	LIANG YI
1759	+/-114	LE SAOUT Alain
1728	+/-115	LANUIT Christophe
1717	+/-94	CUVIER Christian
1698	+/-114	CHOISNARD Patrick
1688	+/-291	RIVIERE Luc
1676	+/-133	ALEAUME Didier
1633	+/-122	PICOU Philippe
1632	+/-127	GILLE Thierry
1617	+/-148	POIRIER Serge
1613	+/-229	VERNOT Gabriel
1613	+/-219	EYMARD Joel
1589	+/-133	DRAPER Bruno
1586	+/-144	BOUSCH Thierry
1577	+/-190	GACH Olivier
1546	+/-287	SAHLI David
1543	+/-184	DORSIMONT Gullain
1515	+/-426	DE LA BOISSERIE Vincent
1502	+/-188	GERARD Jean-Claude
1476	+/-206	GRUSON Thierry
1472	+/-253	TASTET Serge
1432	+/-172	RIGAUD Regis
1428	+/-256	DECROIX Didier
1420	+/-448	BRISSON Claude
1417	+/-315	PINTA Simon
1375	+/-171	MASSE Stephane
1365	+/-334	BURGUN Serge
1348	+/-154	SCHEIDECKER Denis
1333	+/-238	ARCHET Jean-Claude
1327	+/-199	VENIANT Celline
1307	+/-380	BARICZ Rose-Marie
1286	+/-113	BETIN Dominique
1281	+/-417	BENJAMIN Yves
1281	+/-232	PIERRET Michel
1279	+/-189	SVAJKA David
1238	+/-116	OVION Jacques
1224	+/-330	DE LA ROUSSEIERE Louis-Henry
1216	+/-219	COULON Philippe
1193	+/-535	HEFFES David
1119	+/-367	OVION Francois
1115	+/-257	HOFFMANN Christian
1110	+/-399	CHEMIN Thierry
1095	+/-356	HAMON Frederic
942	+/-337	PAGENEL Michelle

### Programmes

2616	+/-124	OTHEL DU NORD (Delbarre)
2513	+/-131	JACPOTH (Gailhac)
2474	+/-248	THOR (Quin)
2420	+/-183	CASSIO (Nicolet)
2419	+/-189	SPOCK (Delteil)

2415	+/-196	COMPOTH (Aguillon)
2381	+/-130	THEOLE (Becquet)
2308	+/-193	GROS-THELLO (Pinta)
2302	+/-230	MODOT (Feinstein)
2302	+/-260	CINQ SEMAINES (Lanuit)
2205	+/-220	CONFITURE (Thill)
2203	+/-286	OT (Thill)
2160	+/-128	WILLIAM (Jacquart)
2113	+/-310	FLIPIT (Millett)
2008	+/-185	PUREE (Thill)
1826	+/-187	MOORE (Lambert)
1816	+/-357	MICROB (Claverie)

### Joueurs étrangers

2416	+/-188	ROSE Brian	{USA}
2390	+/-137	MELNIKOV Aleksandr	{SU}
2370	+/-136	SVIRSKIY Dmitri	{SU}
2346	+/-85	LEADER Imre	{GB}
2333	+/-72	SHAMAN David	{USA}
2305	+/-78	BRIGHTWELL Graham	{GB}
2291	+/-187	SENCEV Vitalij	{SU}
2225	+/-110	MARCONI Francesco	{I}
2207	+/-85	FELDBORG Karsten	{DK}
2165	+/-84	FEINSTEIN Joel	{GB}
2152	+/-81	BERNER Nils	{S}
2136	+/-96	HANDEL Mike	{GB}
2135	+/-190	SAKAGUCHI Kasuhiro	{J}
2131	+/-130	BHAGAT Peter	{GB}
2130	+/-117	STEPANOV Oleg	{SU}
2081	+/-90	VALLUND Henrik	{DK}
2079	+/-135	VEHUSHEIA Torstein	{N}
2059	+/-93	JENSEN Erik	{DK}
2048	+/-128	PLOWMAN Guy	{GB}
2047	+/-183	STANTON Patrick	{USA}
2046	+/-128	JUSTVIK Jonny	{N}
2037	+/-95	JOHANSEN Niklas	{S}
2034	+/-100	DE GREY Aubrey	{GB}
2033	+/-97	VAJE PER L.	{N}
2031	+/-146	BACK Larry	{CND}
2006	+/-123	BRUSCA Augusto	{I}
1998	+/-98	AAS Vidar	{N}
1993	+/-166	BARNABA Donato	{I}
1979	+/-106	VALLUND Torben	{DK}
1961	+/-149	WASER Stephan	{CH}
1961	+/-99	HAUGLAND JAN Kristian	{N}
1944	+/-129	JOHNSON Greg	{USA}
1941	+/-126	KIERULF Anders	{CH}
1927	+/-168	PEROTTI Mauro	{I}
1909	+/-171	SYREN Ingerun	{S}
1903	+/-129	DELFANTE Eric	{B}
1876	+/-175	NIELSEN Erik	{DK}
1871	+/-181	ENGLUND Johan	{S}
1848	+/-96	HOLM JON Inge	{N}
1804	+/-176	STEPHENSON Ken	{GB}
1767	+/-142	TURNER Ian	{GB}
1741	+/-166	KJORSVIK Lasse	{N}
1734	+/-85	ALARD Serge	{B}
1730	+/-111	DOVLAND Johan	{N}
1708	+/-96	HOLM Andreas	{N}
1690	+/-121	SELBY Matthew	{GB}
1643	+/-106	MARSON Phil	{GB}
1637	+/-195	BREWER Phil	{GB}
1625	+/-101	BOE Alexander	{N}
1592	+/-148	BARRASS Iain	{GB}
1583	+/-97	HOLM OLE Petter	{N}
1580	+/-174	CAGLEY Leslie	{USA}
1573	+/-156	RIGNELL Daniel	{S}
1573	+/-147	WORMLEY Mark	{GB}
1554	+/-95	ARNOLD Roy	{GB}
1527	+/-143	FORSYTH Iain	{GB}
1519	+/-149	HAIGH David	{GB}
1516	+/-196	STIE Jon	{N}
1503	+/-124	ROBSTAD Sturla	{N}
1491	+/-163	JUSTVIK Arne	{N}
1449	+/-185	BASS John	{GB}
1448	+/-160	DELFANTE Christophe	{B}
1359	+/-200	CARPENTER Adelaide	{GB}
1358	+/-190	DEBRAY Dominique	{B}
1190	+/-168	TURNER Alison	{GB}
1178	+/-164	LAURE Christelle	{B}
837	+/-199	HOLM SVEIN Kjetil	{N}

Voici le classement de la F.F.O. au 31 Décembre 1992. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 26, le tournoi Ile de France 6 (25/10/92), le championnat du monde 1992 (5 au 7/11/92), les sélections du championnat de France (sauf celle de Lyon), la finale du championnat de France (28 et 29/11/92), le tournoi Ile de France 7 (19/12/92), 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.

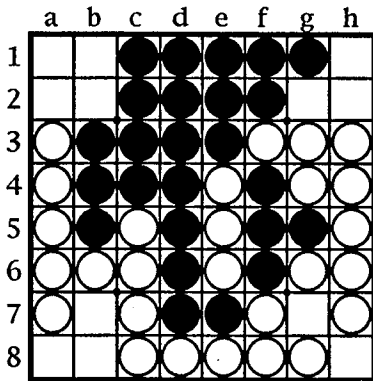
Le classement d'un joueur n'est officiel que si l'incertitude de son classement (donnée par le nombre suivant les signes +/-) est inférieure ou égale à 200.

# Initiation : LA PARITE ILLUSTRÉE (suite)

par Marc TASTET

Cet article fait suite à celui paru dans Fforum 26, qu'il est conseillé de relire ou au moins d'avoir lu avant d'aborder la suite. Rappelons-en l'idée essentielle : pour avoir la parité, Blanc doit essayer de laisser des trous pairs partout.

La position du diagramme ci-dessous est tirée d'une partie Tastet-Juhem jouée au tournoi préqualificatif de Paris 1991. C'est à Noir de jouer au coup 49 ; vous pouvez commencer par vous faire une idée de ce que vous auriez joué.



Examinons la position du point de vue de la parité puisque c'est l'objet de cet article.

Blanc a un trou impair au sud-ouest où il n'a pas accès et où il n'aura jamais accès tant que Noir n'y jouera pas. C'est une situation idéale pour Noir pour avoir la parité. Pour l'instant, Blanc n'a pas non plus accès au trou impair au nord-est, mais ce n'est pas définitif car ce trou n'est pas complètement entouré de pions blancs, donc Noir ne peut compter là-dessus pour jouer la parité.

Il y a deux trous pairs : un trou de 4 cases au nord-ouest (mais de toute façon Noir ne peut y jouer) et un trou de 2 cases au sud-est.

Puisque Blanc a perdu la parité à cause du trou au sud-ouest, Noir doit essayer de

laisser des trous pairs partout ailleurs. La parité lui dit donc qu'il doit jouer au nord-est. 49g2 paraît attrayant, qui attaque le bord de cinq à l'est (si Blanc joue 50h1, Noir s'insère en h2). Hélas, Blanc peut jouer d'abord 50h2 sans retourner g2 ! Doit-on abandonner l'idée de jouer g2 pour autant ? Pas avant d'avoir vérifié ce qui se passe si Noir contrôle la diagonale pour empêcher Blanc de jouer aussi en h1. Examinons donc la position après 49g2 50h2 51b7. Malheureusement, Blanc peut refaire le même coup à Noir sur le bord sud en jouant 52b8 sans retourner b7 ! Noir est alors obligé de jouer 53g7. Blanc peut recouper la diagonale b7-g2 en jouant 54a2 qui retourne d5. Donc Blanc aura à un pion près, les 4 bords et les 2 grandes diagonales, ce qui est largement suffisant pour gagner, puisque les 4 bords et les 2 diagonales font déjà 40 pions. Finalement, 49g2 n'est vraiment pas bon.

Pour garder la parité, l'autre possibilité est 49h2. Certes, mais cela donne un coin et deux bords, rien que ça ! Mais Noir a la parité !

Après 49h2 50h1 51g2, Blanc commencera à jouer dans le trou au nord-ouest, et comme ce trou est pair, c'est Noir qui jouera le dernier coup dans ce trou. (Ce qui est bien avec la parité, c'est que même si on ne sait pas encore comment ce trou va se remplir, on sait que c'est Noir qui y jouera le dernier coup). Donc Blanc devra jouer 56g7 donnant la diagonale a1-h8, le bord sud, une partie de la diagonale a8-h1 et peut-être le bord ouest. De plus, Noir aura joué le dernier dans les 4 régions de l'othellier. Cela va-t-il suffire ?

Si vous n'avez pas envie de jouer 49h2, regardez les autres possibilités :

- 49g7 50h8 ne résout rien, au contraire, puisque cela permet à Blanc de récupérer définitivement les bords sud et est.

- 49b7 50b8 51g2 52h2 est une intervention de coups par rapport à la suite examinée en premier, c'est-à-dire qu'après 52 on trouve la même position dans les deux cas.

- 49b8 donne autant que 49h2 (un coin et deux bords) et ne conserve même pas la parité !

Bref, même si 49h2 ne vous enthousiasme pas, c'est la seule chance. Allons-y donc. C'est ce que j'ai joué dans la partie, Philippe a répondu 50h1 et j'ai joué le dernier coup au nord-est avec 51g2.

Blanc s'aperçoit alors qu'il va devoir faire des choix : s'il veut sauver son bord ouest, il doit jouer 52a2 53b2 54a1 55b1 mais il a alors laissé 12 pions à Noir sur les lignes 1 et 2. C'est beaucoup plus qu'un bord ! Il vaut mieux essayer de récupérer ces 2 lignes. Il y a deux façons de le faire. Philippe a choisi 52b2 53a1 54b1 55a2 suivi de 56g7 57h8 et Blanc passe, situation typique du fait que Noir a gagné la parité. La partie s'est terminée par 58b8 59b7 60a8 et Noir a gagné 35-29 !

En fait, 52b1 53b2 était un peu meilleur pour Blanc, à condition qu'il résiste à la tentation de prendre le coin a1 au coup 54 (coup faussement sécurisant qui ne lui assure en fait que le coin) et qu'il joue 54a2 (récupérant tous les pions de c2 à g2 !).

Ouvrons une parenthèse. Il y a là une idée à retenir : quand vous avez un bord de 5, avant de prendre le coin (ici, a1) qui permet à votre adversaire de s'insérer sur la case C (ici, a2) il est bon de regarder s'il n'est pas meilleur de jouer vous-même la case C, laissant le coin à

l'adversaire. Sur le bord, vous ne perdrez qu'un pion en plus, et vous pouvez récupérer beaucoup plus de pions intérieurs. Fermons la parenthèse.

Après 55a1 56g7 57h8, Blanc passe, 58b8 59b7 60a8, Noir gagne 33-31 seulement. Dans cette suite, il est capital pour Noir de jouer 58b8 59b7 60a8 dans cet ordre : 58a8, Blanc passe, 59b8 60b7 redonne la parité à Blanc qui garde la diagonale et gagne 29-35.

**Moralité 1 :** Même si un coup qui joue la parité a l'air stupide, il est bon de l'examiner plus attentivement avant de décider de son sort.

Dans le même ordre d'idée, après 49h2, Blanc est-il obligé de répondre 50h1 ? A priori, tout autre coup a l'air idiot, car il laisse Noir gagner un coin (h8) et deux bords, ce que, justement, il venait de sacrifier ! Oui, mais si Blanc récupère la parité ?

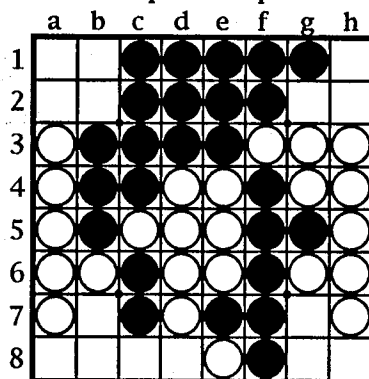
Supposons que Blanc joue 50a2 ! L'un des intérêts de ce coup est de retourner d5, enlevant à Noir l'accès à g2 ! Après 51h8 52g7 (trou où Blanc joue le dernier), si Noir veut jouer la parité en ne touchant pas au trou impair au sud-ouest, il doit jouer au nord-ouest et une mauvaise surprise l'attend : 53b2 54a1 55b1 56h1 et (gloups !) il n'a pas accès à g2 ! Il perd alors largement : 57b8 58b7 ! passe 59g2 et c'est fini, 22-41, ou bien 57b7 58b8 ! 59a8 60g2, 21-43.

Si Noir joue 53b8, 54b7 ! est une interversion de coups qui redonne 22-41. Noir doit donc jouer 53b7 54a8 55b8 56b2 redonnant la parité à Blanc, mais l'emportant tout de même de justesse 34-30 après 57a1 58b1 59g2 60h1.

Finalement 50a2 n'était pas meilleur que 50h1, mais il ne faisait qu'un pion de moins car Blanc récupérait la parité (et en plus il tendait plein de pièges à Noir).

**Moralité 2 :** Si on veut garder ou gagner la parité, il ne faut pas avoir peur de sacrifier beaucoup, même jusqu'à un coin et les deux bords adjacents, comme on l'a vu ici à deux reprises.

Mais comment en était-on arrivé à la position du premier diagramme ? C'est au coup 46, dans la position ci-dessous, que Blanc avait perdu la parité.



C'est vrai qu'à ce moment, 46c8 était tentant, car on avait l'impression qu'après 47d8 48g8, c'est-à-dire dans la position du premier diagramme, Noir devrait tout donner.

Mais, que fallait-il jouer pour garder la parité ?

46d8 n'est pas bon car Noir contrôle la diagonale avec 47g7 ; 46g8 suivi de 47d8 48c8 est, à un pion près, la même position que celle du premier diagramme et Noir gagne de même 34-30 ; 46b7 est moins idiot qu'il n'en a l'air et permet à Blanc de garder la parité, mais Noir recoupe la diagonale avec 47c8 et gagne quand même.

La bonne réponse est donc 46a2 ! Je vous entends d'ici : "Mais de qui se moque-t-on, on nous a dit dans Fforum 26 que, pour jouer la parité, Blanc devait laisser des trous pairs partout et voilà que l'on nous propose un coup qui laisse des trous impairs partout !"

Attendez un peu ; de même que 1 et 1 font 2, un trou impair et un trou impair font parfois un trou pair ! Ici, les deux trous impairs de 3 cases au nord peuvent être considérés comme un seul trou pair de 6 cases ! En

effet, Noir ne peut jouer dans l'un des deux trous sans que cela donne un coup pour Blanc dans l'autre. Ainsi, si Noir b2, Blanc a1 et Noir b1, Blanc peut jouer h1 et il reste un trou pair. Si Noir h2, Blanc h1, Noir g2 et Blanc b1, il reste un trou pair. Si Noir g2, Blanc h2 et il reste 4 cases (3+1).

La meilleure réponse de Noir est 47d8 (si 47c8, 48g8). A votre avis, que doit faire Blanc ? 48b8, bien sûr, laissant à nouveau 4 trous impairs ! Les deux trous au nord se complètent comme auparavant et les deux au sud aussi : si Noir joue 49b7 50a8, il n'a même plus accès à c8, s'il joue 49g7 50h8 51g8, Blanc joue 52c8 et il reste un trou pair (b7-a8). S'il joue 49c8, (c'est ce qu'il a de mieux à faire), Blanc répond 50g8 et cette fois, il est clair qu'il reste deux trous pairs au sud.

Noir joue alors 51g2 52h2 53b7, gagnant temporairement la parité car Blanc ne peut répondre en a8. Blanc joue 54b1 pour recouper la diagonale en e4 et la partie se termine par 55a1 56a8 57b2 58h1 59g7 60h8, Blanc gagnant 26-38. Remarquez que le fait pour Noir d'avoir gagné temporairement la parité lui a permis de jouer le dernier coup au nord-ouest, mais Blanc a joué en dernier partout ailleurs.

**Moralité 3 :** Quand on peut garder la parité, pourquoi la donner à l'autre ?

#### Solutions des problèmes

Problème 1 : 1.f2! si 2.g7 3.c7 et 5.h8.  
si 2.g2 3.f7 et 5.h1.

Problème 2 : 1.d7? 2.c7 3.c8 4.b8.  
1.b7! si 2.c7 3.c8!

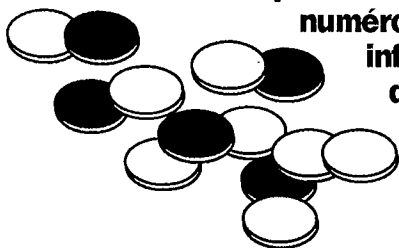
Problème 3 : 1.f7! si 2.d7 3.c8.

Problème 4 : 1.d7! si 2.c7 3.h7.

Problème 5 : 1.d7? 2.c7 3.c8 4.b7.  
1.g7! si 2.f7 3.f2!

Problème 6 : 1.g5! si 2.d2 3.c1.

# 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

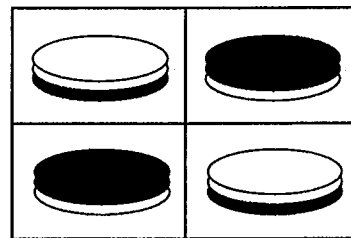
### COURRIER DES LECTEURS

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

## AFFICHES

Les affiches de la FFO sont enfin disponibles. D'un format 32x48 (soit un peu plus grand que A3), elles possèdent un espace libre sur lequel peuvent être indiquées les dates de tournois, les adresses de clubs ... Contacter la FFO au (1) 45.35.55.86 pour vous en procurer.

## Othello



Fédération Française d'Othello

## POULIDOR

.....  
 On a souvent plaisanté les joueurs français, leur affublant le surnom amical de Poulidor parce qu'ils accumulaient les secondes places. Mais d'autres joueurs ont fait mieux.

Ainsi, David Shaman, Américain qui réside maintenant en Angleterre, a accumulé 9 places de

second (mais aucune victoire !) sur les 14 tournois auxquels il a participé entre août 91 où il avait gagné le Grand Prix des USA et décembre 92 où il a remporté le tournoi de Noël de Cambridge. Aucun joueur français n'a jamais atteint un tel pourcentage de secondes places...

## BONNES AFFAIRES

### REVERSI CHALLENGER EN STOCK

.....  
 Ceux qui cherchaient à se procurer le fameux jeu électronique vont être heureux : la librairie "Variantes" (29 rue Saint André des Arts à Paris 6) en a retrouvé un stock qu'elle vend au prix de 990 F pièce (avec probablement une remise aux membres de la FFO).

Rappelons que le Reversi Challenger, sans doute le meilleur jeu d'Othello électronique (9 ou 10 niveaux), se présente sous forme d'un plateau

"sensitif" sur lequel on joue avec des pions réels.

### OTHELLO PAR L'EXEMPLE

Nous avons récupéré quelques exemplaires du fameux livre écrit par les meilleurs joueurs français. Rappelons que ce livre est un recueil de parties commentées du championnat du monde 1988. En plus, une brève introduction stratégique vous permettra de mieux appréhender les subtilités du jeu. Il est en vente au prix de 100 Francs plus 20 Francs de frais de port.

# LES ECHOS D'OTHELLO

## Nuit folle à Colombes...

Je n'en croyais pas mes yeux ! Figurez-vous que j'ai vu des joueurs de toutes sortes réunis pour une nuit dans une salle astucieusement cachée sous un centre de jeunesse. Ils jouaient à tout : de la conquête spatiale à l'Othello, en passant par l'Awélé (très intéressant jeu africain) et surtout, pendant TOUTE la nuit ! Médusé, j'ai assisté à un tournoi blitz d'échecs, à un tournoi trois jeux et j'ai fini par entrer dans la danse, passionné, fou, délirant ; il a fallu m'arrêter de force, comme tous les autres d'ailleurs. Je vous le garantis, la nuit est courte

et fantastique quand on joue ! Nous devons cette intéressante initiative à l'association "STRATAJ'EM" dirigée par le sympathique Rémi Grison. Organisation impeccable qui nous aura même permis de dévorer des croissants chauds au p'tit déj : c'est pas merveilleux ça ? Alors, je conclurai par le sempiternel : A QUAND LA PROCHAINE FOIS ?

Alexandre Cordy

■ **Ce ne sera peut-être pas une folle nuit, mais déjà un nouveau tournoi multi-jeux est organisé, à l'initiative de "La Souris Verte", à Palaiseau le samedi 23 janvier de 14 h à 18 h (Médiathèque George Sand) avec, au programme : Othello, Abalone, échecs, Quarto, morpion.**

## COMMUNICATION

Afin de faciliter la communication entre ses adhérents, la FFO envisage de transmettre à chaque adhérent les coordonnées (adresse et numéro de téléphone) des autres adhérents habitant dans le même département ou la même région.

Si vous voyez un inconvénient à ce que votre adresse et/ou votre numéro de téléphone soit transmis, prévenez la FFO.

## JEU-CONCOURS

Dominique Penloup a trouvé la citation suivante et vous demande d'en trouver l'auteur.

"C'est d'après les formes que j'établis les plans qui mènent à la victoire, mais ceci échappe au commun des mortels. Bien que chacun ait des yeux pour saisir les apparences, nul ne comprend comment j'ai créé la victoire.

C'est pourquoi, lorsque

j'ai remporté une victoire, je n'utilise pas une seconde fois la même tactique mais, pour répondre aux circonstances, je varie ma manière à l'infini".

Le premier à envoyer la bonne réponse à la FFO gagne toute la considération de la rédaction de Fforum. Un petit indice : non, l'auteur n'est pas Paul Ralle !

## LE COIN DU CONSEIL

### LE NOUVEAU BUREAU

Comme je vous l'avais annoncé dans le dernier Contact FFO, Sylvain Quin a été élu au conseil à la place de Dominique Penloup. Le conseil a ensuite procédé en son sein aux élections. Bruno de la Boisserie a été réélu Secrétaire, Jean-Manuel Mascot Trésorier et moi-même Président. Les trois Vice-Présidents sont donc Emmanuel Caspard, Philippe Juhem et Sylvain Quin.

### CHAMPIONNAT DE FRANCE

Le dernier championnat de France a réuni 126 participants lors des sélections. L'année dernière nous avons eu 131 participants. Mais cette similitude est trompeuse : il y a eu en fait plus de sélections (Marseille, Rennes, Strasbourg...) mais moins de joueurs par sélection (à l'exception de Paris et Dieppe). Et c'est bien dans cette désaffection du public qu'il faut chercher une partie de nos problèmes.

L'année prochaine, nous allons essayer d'organiser la finale du championnat de France à Yzeure, près de Moulins (Allier), dont le maire a manifesté un certain enthousiasme lors du tournoi préqualificatif en juin dernier.

### PARTICIPEZ !

Le 13 janvier prochain aura lieu à la Mairie du 20ème arrondissement de Paris une grande journée Othello avec démonstrations, simultanées, expositions... 60 jeux devraient être disponibles. Si vous êtes libre le mercredi 13 janvier entre 10h et 18h, pourquoi ne viendriez-vous pas participer ? Contacter la FFO si vous êtes intéressé ; toutes les bonnes volontés sont acceptées.

### COUPES

Des coupes vont être commandées pour les deux premiers de la finale du championnat de France et pour le vainqueur du Grand Prix de France. En plus de coupes personnelles remises aux deux finalistes du championnat de France et au vainqueur du Grand Prix, deux coupes tournantes, remises en jeu tous les ans, seront gravées avec les noms des vainqueurs depuis 1983, date de création de la Fédération.

### A.G.O. 93

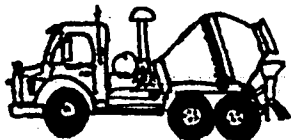
Pour finir, je vous rappelle que le samedi 30 janvier 1993, à l'issue d'un tournoi IDF commençant exceptionnellement à 13h, aura lieu à 18h l'Assemblée Générale de la FFO (voir en page Agenda). Venez nombreux !

Emmanuel Lazard

# LE BÉTON SAUVAGE

par Bintsa ANDRIANI

Dès la victoire de Kasuhiro Sakaguchi au championnat du Japon 1992, je me suis mis à étudier ses parties, et je suis arrivé à la conclusion que palement un j'ai moi-même une appliquer cette confrontation plus haut point ; elle eut lieu au championnat du monde de Barcelone et la partie me permet d'illustrer le thème du béton dans le jeu d'Othello.



c'était principalement un bétonneur. Comme légère tendance à méthode (du moins prétendent...), une m'intéressait au

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

B. Andriani 52-12 K. Sakaguchi

**1.C4 à 5.D6** : il s'agit de l'ouverture la plus classique, la plus ancienne et la plus jouée sur l'ouverture diagonale.

**6.F4** : c'est la réponse usuelle ; 6.E3 conduirait à une ouverture cheminée.

**7.F5, 8.D2** : ouverture Tanida. Je n'ai pas envie de compliquer la situation en me lançant dans une Cambridge (7.B4) aux variantes nébuleuses. Nous nous embarquons vers le "voilier" (8.D2-9.G4-10.D7) très populaire au Japon ; je suis assuré des réponses de mon adversaire, ce qui est mon objectif dans la phase d'ouverture.

**9.F3** : je joue un coup inhabituel, mais pas pour Sakaguchi ; il a déjà joué avec la même couleur contre Tanida en 1989 en gagnant 38-26 mais aurait dû perdre une quinzaine de coups avant la fin. J'espérais qu'il reconnaisse la partie et réponde les mêmes coups, ce qu'il fait jusqu'au coup 12.

**14.B5** : mon adversaire se méfie-t-il ou a-t-il un trou de mémoire ? il avait répondu 14.E3 face à Tanida.

**15.B3 à 17.E2** : retour au centre de la position.

**18.A4 à 20.A3** : prépare un accès en E6.

**21.B6 à 25.C2** : je désire jouer C1 suivi de C2, mais si je fais 21.C1, mon adversaire me retire l'accès en C2 avec 22.E6 ; il faut donc au préalable me donner deux pions d'accès (C4 et C5) grâce à 21.B6.

**22.E6 à 24.F6** : Blanc joue au centre.

**26.A5** : Sakaguchi sort de ma préparation car j'attendais 26.G5 suivi de 27.C8. Ici, il me provoque car d'habitude je prévient mes adversaires si une occasion de bétonner se présente (comment dit-on "attention, je bétonne" en japonais ?). L'idée de la position est que Noir répond en A2, dispose encore d'un coup de réserve en A7, puis essaie de retirer les deux pions gênants B4 et B5 et s'il y arrive, Blanc ne pourra plus tenter un sacrifice de case X en B2 ou B7 dans des conditions satisfaisantes car il ne retournera rien sur la colonne B ; de plus, si les dieux me sont favorables, lors d'un coup blanc en B2 ou B7, il va peut-être retourner C2 ou C7, me permettant de sauver mon bord sud ou mon bord nord en plus de mon bord ouest.

C'est cela le béton : tenter de gagner le maximum de temps en jouant près des bords de telle sorte que l'adversaire soit obligé de vous céder à plus ou moins long terme un coin. Il faut bien compter ses coups de réserve car ça passe ou ça casse...

**27.A2 à 43.G1** : on voit l'illustration de ce qui a été dit auparavant ; le joueur blanc manque de coups à l'est bien qu'il joue à l'économie.

**47.B1** : et surtout pas 47.D1 sinon 48.B1.

**49.D1** : et non pas 49.G6 sinon 50.B7 et Noir aura du mal à recouper la diagonale B7-F3.

**51.H8 à 60.G2** : il n'y a plus d'espoir pour Blanc.

# 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".

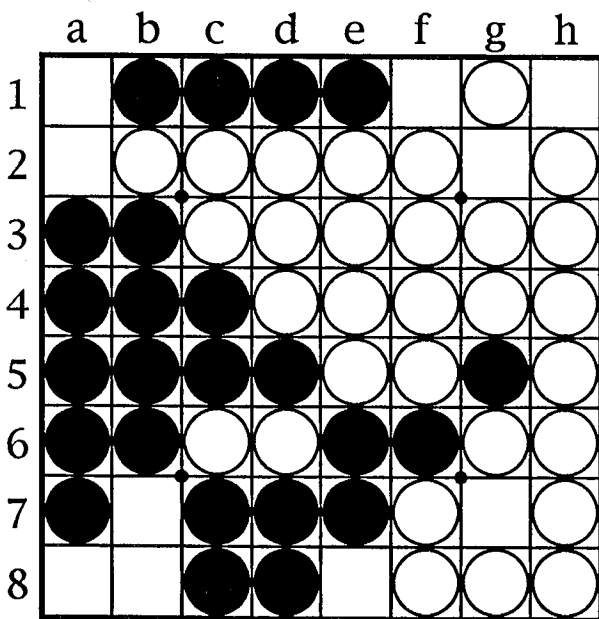
JP signifie "Je Passe".

Tournoi de Paris 1986

Noir : Imre LEADER

Blanc : Paolo GHIRARDATO

Score réel de la partie : 24 - 40



Noir joue et gagne...

```

G7 E8 B7 A8 B8 A2 G2 H1 F1 A1
      A1 JP F1
      F1 A1 G2 H1
      A1 JP G2 H1 VP F1
      F1 G2 H1
G2 F1 B8 A1 H1 A2
      H1 B8 A1 A2
      A1 B8 H1 A2
F1 G2 B8 A1 H1 A2
      H1 B8 A1 A2
      A1 B8 H1 A2
A1 B8 G2 H1 VP F1 VP A2
      F1 G2 H1 A2
G2 H1 F1 A1 B7 A2 VP A8 B8
      A2 A8 B7 B8
      A1 A2 F1 A8 B7 B8
F1 A1 B7 G2 H1 A2 VP A8 B8
      G2 A2 B7 A8 VP B8 VP H1
      A2 A8 B7 G2 H1 B8
      G2 H1 B7 B8
A1 A2 G2 F1 H1 A8 B7 B8
      F1 G2 H1 A8 B7 B8
B7 G7 G2 E8 A2 A1 VP A8 VP B8 VP H1 VP F1
      F1 A1 A2 A8 VP B8 VP H1
      F1 A1 G2 E8 A2 A8 VP B8 VP H1
      A2 E8 G2 A8 VP B8 VP H1
G2 G7 B7 E8 A2 A1 VP A8 VP B8 VP H1 VP F1
      F1 A1 A2 A8 VP B8 VP H1
      A2 A1 B7 A8 VP B8 VP H1 VP F1 VP E8
      F1 H1 A2 A1 VP A8 VP E8 VP B8 VP B7
F1 A1 G7 A2 E8 G2 VP B7 B8 A8
      B7 E8 G2 A8 VP B8 VP H1
      G2 E8 B7 A8 VP B8 VP H1
B7 A2 G7 G2 H1 A8 VP B8 VP E8
      G2 A8 B8 G7 VP H1 VP E8
      G7 B8 VP H1 VP E8
G2 A2 G7 A8 B7 B8 VP H1 VP E8
      B7 G7 VP A8 VP B8 VP H1 VP E8
A2 A8 G7 G2 B7 B8 H1 E8
      H1 E8 B7 B8
      B7 G7 G2 H1 VP B8 VP E8
      G2 G7 B7 H1 VP B8 VP E8
A1 A2 G7 A8 G2 F1 H1 E8 B7 B8
      F1 G2 H1 E8 B7 B8
G2 G7 B7 F1 H1 A8 VP B8 VP E8
      F1 H1 VP A8 VP E8 VP B8 VP B7
F1 G7 B7 G2 H1 A8 VP B8 VP E8
      G2 H1 VP A8 VP E8 VP B8 VP B7
      H1 G2 B7 A8 VP B8 VP E8
    
```

# Agenda

## JOURNÉE D'ANIMATION OTHELLO À PARIS

Initiation, démonstrations, exposition,  
parties simultanées

**Mercredi 13 janvier 93**  
de 10h à 18h

Mairie du XXème arrondissement  
Place Gambetta, métro Gambetta  
Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86

## TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE PARIS

Préqualificatif pour  
le championnat du monde 1993

Tournoi en 11 rondes, suivi d'une finale  
au meilleur de trois parties

**Samedi 16 et dimanche 17 janvier 93**

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

## TOURNOI ILE-DE-FRANCE 1

En 5 rondes sur une après-midi,  
ouvert à tous

**Samedi 30 janvier 93 à 13 heures**

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

Ce tournoi sera suivi de

## L'Assemblée générale de la FFO

**Samedi 30 janvier à 18 heures**

### ORDRE DU JOUR

- Développement de la FFO
- Organisation du championnat de France
  - Othello et médias
- Participation de la FFO  
dans les festivals de jeux

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

## Angleterre TOURNOI INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

Préqualificatif pour  
le championnat du monde 93

Premier tournoi du Grand Prix d'Europe 1993

**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 93

**Samedi 20 et dimanche 21 février 93**

Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86

## TOURNOI ILE-DE-FRANCE 2

En 7 rondes, ouvert à tous

**Dimanche 7 mars 93 à 9h30**

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

## 1er TOURNOI D'ORDINATEURS DES ULIS

formule blitz (5mn par partie), toutes rondes  
**Dimanche 28 mars 93 à 9h30**

Maison pour Tous des Amonts des Ulis (91)  
Nombreux lots offerts par Microsoft (Logiciels, tee-shirts, pin's)  
Renseignements et inscriptions : FFO (1) 45 35 55 86  
ou Simon Pinta (1) 69 28 58 86

## Danemark

### TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

Préqualificatif pour le championnat du monde 93  
Deuxième tournoi du Grand Prix d'Europe 1993

**Samedi 17 et dimanche 18 avril 93**

## Belgique

### 4ème TOURNOI DE BERNISSART

Ouvert à tous, en 7 rondes sur une journée

**Samedi 24 avril 93**

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

## Italie

**TOURNOI INTERNATIONAL DE ROME**  
préqualificatif pour le championnat du monde 93  
**Samedi 22 et dimanche 23 mai 93**


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

## 10ème TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

**Samedi 28 et dimanche 29 août 93**

# RESPONSABLES LOCAUX FFO ET CLUBS D'OTHELLO

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

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

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

**Un nouveau club vient de se créer à Lyon, coordonnées ci-dessous.**

- Serge Trombetta  
 93 81 31 40  
82 Bd du Cimiez  
06000 NICE
-  Isabelle Goussard  
 48 26 26 95  
Brouillamnon Plou  
18290 CHAROST
- Bruno de la Boiserie  
 32 38 15 75 (pro)  
c/o Arcade Conseil  
9 rue de la petite cité  
B.P. 552  
27005 EVREUX CEDEX
-  Bruno Draper  
 61 58 17 81  
31000 TOULOUSE
-  Didier Aleaume  
 56 07 27 50  
6 rue des pinsons  
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"  
40180 ST PANDELON
- Francis Cayron  
Bâtiment H2  
Résidence Lamarche  
54200 ECROUVES
-  Guilain Dorsimont  
 20 39 89 66  
24 rue d'Ypres  
59890 QUESNOY sur  
DEULE
- Jacques Basset  
36 rue des Fruges BP 11  
62130 St-PAUL SUR  
TERNOISE
- Jean-Claude Delbarre  
 27 96 92 84  
1bis rue Charles Paix  
59552  
COURCHELETTES
- Christophe Lanuit  
 88 60 71 21  
37 avenue de la forêt noire  
67000 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 60 71 21
-  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  
29, rue Sébastien Gryphe  
69007 LYON
-  Muriel Buclon  
Club de Lyon  
101 avenue Lacassagne  
69003 LYON  
Le mardi à 20h15  
 72 12 17 51
- Dominique Penloup  
 (1) 48 87 19 74  
26 rue Rambuteau  
75003 PARIS
-  Club du Luxembourg  
certains mercredis et  
samedis, à partir de 14h,  
chez Dominique Penloup.  
Contact: Dominique  
Penloup (pas avant midi)  
 (1) 48 87 19 74
-  Club Normale Sup Paris  
Le mardi à 20h30  
Salle Cavallès  
45 rue d'Ulm  
75005 PARIS  
Contact : Emmanuel Lazard  
 (1) 45 35 55 86
- André Bracchi  
 (1) 39 50 86 35  
15 rue de l'Orangerie  
78000 VERSAILLES
- Jean-Manuel Mascort  
 (1) 30 24 31 64  
3 passage Juliette  
78220 VIROFLAY
- François Aguilon  
 (1) 64 49 36 09  
Kerguelen 1  
1 rue du Haras  
91240 St MICHEL SUR  
ORGE
- Stéphane Massé  
 (1) 69 85 34 50  
C.R.S n°8  
Domaine du bel air  
B.P.8  
91570 BIEVRES
-  Club de Bièvres  
Le mardi et le jeudi de  
14h à 18h et le mercredi  
de 14h à 18h et 20h à 22h  
Centre Culturel Ratel  
Allée des Castors  
91570 BIEVRES  
Contact : Stéphane Massé
- Elie Cali  
 (1) 48 25 43 01  
4 impasse Durvie  
92100 BOULOGNE
- Dominique de Ribbentrop  
 (1) 30 38 11 58  
7 Justice Pourpre  
95000 CERGY
-  OTH'ELIOTT  
Club minitel : 3614 NESS  
ou 3615 ELIOTT  
RTC (pour les abonnés):  
(1) 42 79 80 80  
Contact : Michèle Léry  
 (1) 45 31 50 62  
75015 PARIS

# FEDERATION FRANCAISE D'OTHELLO

Rejoignez la Fédération Française d'Othello ! Et recevez **chaque trimestre FFORUM**, le magazine fédéral entièrement consacré à l'initiation au jeu, à l'étude des ouvertures comme des finales, à des parties commentées par les meilleurs joueurs français et européens, et à la présentation des dernières innovations stratégiques.

Vous trouverez aussi dans FFORUM la liste des **clubs d'Othello** et des responsables locaux de la F.F.O., l'**agenda du joueur** (avec l'annonce des simultanées jouées par les champions, des tournois débutants, des tournois régionaux et des tournois de haut niveau, des tournois de programmes d'Othello et des sélections régionales -ouvertes à tous- du championnat de France), ou encore votre position dans le **système national de classement des joueurs** et des programmes calculé par la F.F.O.

✂

Je désire adhérer à la Fédération Française d'Othello, et recevoir 4 numéros du magazine FFORUM. Veuillez trouver ci-joint un chèque à l'ordre de la F.F.O. de :

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

Adressé à :

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

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ..... ☎ : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Je suis intéressé par les activités suivantes :

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

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

Date et signature :