

FFORUM

PRINTEMPS 1993

N°28

a b c d e f g h

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

Blanc joue et gagne...

EDITO...

Bonjour,

L'assemblée générale annuelle de la Fédération s'est tenue le 30 janvier 93. Sophie Collay a été élu présidente de séance.

Emmanuel Lazard, président de la Fédération, a procédé au rapport moral. Le nombre d'adhérents de la FFO est stable avec une légère progression en fin d'année. Il faudrait que cette progression se confirme en 93. La médiatisation des activités et succès de la FFO n'a pas toujours été à la hauteur de l'événement, pour le championnat de France et le championnat du Monde en particulier. Le nombre de tournois dans les différentes régions semblait être en diminution, mais vous verrez en consultant l'agenda que cela est en train de bouger, en particulier dans l'est de la France.

Le rapport financier fait apparaître une situation saine. Consulter les détails dans les Echos d'Othello.

En ce qui concerne les projets :

- un tournoi "débutants" va être organisé à Paris au mois de mai pour inciter les joueurs qui n'osent pas, d'habitude, participer aux autres tournois à faire le "grand saut" et s'apercevoir que ce n'est pas si difficile que cela ;
- le quatrième stage d'été est prévu pour cet été, même si les dates et lieux ne sont pas encore définitivement fixés ;
- fin août, se déroulera le dixième tournoi international de Paris, et comme c'est aussi le dixième anniversaire de la FFO, ce sera un super-tournoi, à ne manquer sous aucun prétexte, sans doute le plus fort tournoi Open de tous les temps avec des vedettes japonaises et russes ainsi que tous les meilleurs joueurs européens ;
- la finale du championnat de France 93 aura lieu les 4 et 5 décembre à Yzeure, près de Moulins, dans l'Allier, à l'initiative de la famille Collay ;
- l'organisation d'un championnat de France pour les juniors.

Dans chaque numéro de Fforum, paraît un article d'initiation, (cette fois sur les cases X) mais pour quelqu'un qui vient juste d'adhérer, il n'est pas toujours évident de comprendre au premier abord même ce type d'article.

On ne peut pourtant pas tout reprendre à zéro dans chaque numéro. Alors, voilà, nous avons trouvé la solution : avec le prochain numéro de Contact ! FFO, vous recevrez gratuitement un superbe livret d'initiation, écrit par Emmanuel Lazard aidé par toute l'équipe de la FFO, qui vous expliquera tous les fondamentaux et devrait vous permettre d'aborder beaucoup plus aisément la lecture de votre magazine préféré. Ce livret sera envoyé par la suite à tout nouvel adhérent. Nous espérons, cher lecteur, que ceci comblera votre attente.

Certains adhérents nous ont demandé comment ils pouvaient savoir où en était leur adhésion. C'est tout simple. Sur chaque étiquette de courrier que vous recevez de la FFO (et en particulier sur celle que vous venez juste de mettre à la poubelle), figure la mention "Dernier Fforum = nn" où nn est le numéro du dernier Fforum que vous recevrez pour votre adhésion actuelle... Vous pouvez ainsi vérifier que votre renouvellement d'adhésion a bien été enregistré ou savoir quand vous devrez renouveler.

A bientôt,
Marc TASTET.

SOMMAIRE

③

Ont participé à ce numéro:

Dominique BÉTIN

Bruno de la BOISSERIE

Emmanuel CASPARD

Karsten FELDBORG

Erik JENSEN

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Imre LEADER

Michèle LERY

Stéphane NICOLET

Dominique PENLOUP

David SAHLI

Marc TASTET

Olivier THILL

Torben VALLUND

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

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 45 35 55 86

OTHELLO®

est une marque déposée de
DUJARDIN INTERNATIONAL

COUVERTURE (cf aussi page 23)	1
EDITORIAL (du nouveau)	2
SOMMAIRE (j'y suis, j'y reste !)	3
MAGAZINE (battez les champions !)	4
PROBLEMES (voir aussi page 23)	7
INITIATION : LE JEU DES CASES X (DK)	8
GRAND PRIX DE FRANCE (Magny-cours !)	11
COURRIER DES LECTEURS (on nous écrit)	12
OUVERTURE ISHII (par Dominique Ken)	13
OUVERTURE (elle est mignonne...)	15
LES ECHOS D'OTHELLO (les normes !)	18
TCHELIABINSK (c'est où ça ?)	20
CLASSEMENT (le Top 50)	22
SOLITAIRE (cf aussi page 1)	23
PARTIE COMMENTEE (Kaneda battu !)	24
SOLUTIONS DES PROBLEMES (tricheurs !)	27
AGENDA (quand ? où ? comment ?)	28
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX	29
ADHESION (pour vos amis...)	30

MAGAZINE

Préqualificatif Paris 93 ou "Comment j'ai battu le champion du monde ?"

par Dominique BÉTIN

Le tournoi de Milan/Rome ayant été décalé cette année, le premier grand rendez-vous de 1993 était donc le Préqualificatif de Paris. Pourtant, seulement dix joueurs étaient présents pour essayer de succéder à Marc Tastet au palmarès du Championnat du Monde, lui-même présent également avec l'espoir d'être, qui sait, le deuxième joueur, après Hideshi Tamemori à conquérir deux années de suite le titre mondial. Seulement dix joueurs, certes, mais non des moindres. Outre Marc, étaient présents les autres membres de l'équipe de France à Barcelone, Philippe Juhem et Dominique Penloup ; le champion de Belgique, Alexandre Cordy ; le vice-champion de France, Emmanuel Caspard ; Stéphane Nicolet, Yi Liang, Philippe Picou ainsi que notre cher président. Pour vous donner une idée, la moyenne des points au classement FFO des joueurs présents était de 1980, et même de 2057, si l'on ne compte pas mes modestes 1286 points. Je pouvais donc m'attendre au pire !

C'est d'ailleurs par une défaite que je commençai ce tournoi. "Tu as bien joué au début" me dit notre cher président, mon adversaire pour cette première ronde. Mais cela ne suffit pas pour gagner, pas plus que cela n'est nécessaire, d'ailleurs, comme me le montrera la ronde suivante. Car c'est à la deuxième ronde que se produisit l'inespéré. En effet, au moment où Philippe P. annulait contre Dominique P., j'obtins ma première victoire dans ce tournoi, alors que les statistiques ne me donnaient

qu'un peu plus d'une chance sur 250. J'avais battu Marc, après un début de partie pourtant catastrophique... Je veux ici faire remarquer le fair-play et l'honnêteté de Marc, qui, après que j'eus posé mon dernier pion, me signala que j'avais oublié de retourner quatre pions. S'il ne l'avait pas fait, le score aurait été de 32-32...

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

Tastet 28-36 Béтин

Ces deux surprises ne changèrent quand même pas la hiérarchie. Après huit rondes, Dominique n'ayant perdu que contre Marc, avec 6,5 points, il était assuré d'une place en demi-finale. Derrière, les places allaient être chères. Marc avait 6 points, après une défaite contre Stéphane ; Stéphane suivait avec 5,5 points, Philippe J. en était à 5, Emmanuel C. et notre cher président à 4,5. Philippe J. assura facilement contre moi. Le début de partie, jusqu'au coup 17 étant celui de la première partie de la demi-finale Marconi-Tastet du Mondial. Philippe put donc jouer "son" coup 18 en c6... (voir FFORUM 27). Dominique ayant battu Stéphane, Marc n'ayant pas tremblé face à Alexandre, et notre cher président ayant gagné contre Philippe P., c'est au départage

que Emmanuel C. gagnait le droit de rencontrer Dominique en demi-finale, mais il fut battu sur le score de 2 à 0. L'autre demi-finale fut plus disputée, Marc l'emportant 2 à 1. A ce propos, je dois ici signaler, à l'intention de ceux qui voudraient arbitrer des parties qu'il est conseillé d'être vif et de bien connaître les ouvertures. Je l'ai appris à mes dépens quand Marc et Philippe jouèrent 6 ou 8 coups tellement vite, que je n'eus pas le temps de les noter. Philippe dut arrêter la pendule et, lui-même, noter les coups sur la feuille de marque... La finale fut gagnée 2 à 0 par Dominique, Marc étant, peut-être, fatigué d'avoir dû jouer une partie de plus.

Cela m'amène deux réflexions : encore une fois, les demi-finales et finale ne changèrent rien au classement établi par le système suisse ; les quatre premiers sont ceux qui, à l'heure où j'écris ces lignes, sont les quatre préqualifiés français pour le Championnat du Monde 1993.

Classement final

1.	Dominique Penloup	7,5/9
2.	Marc Tastet	7
3.	Philippe Juhem	6
4.	Emmanuel Caspard	5,5
5.	Emmanuel Lazard	5,5
	Stéphane Nicolet	5,5
7.	Alexandre Cordy	3,5
8.	Dominique Béтин	2
	Yi Liang	2
10.	Philippe Picou	0,5

Demi-finales :

Penloup	2-0	Caspard
Tastet	2-1	Juhem

3/4 : Juhem 1-0 Caspard

Finale : Penloup 2-0 Tastet

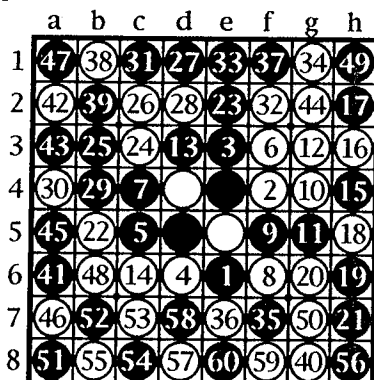
INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

par Marc TASTET

Pas moins de six joueurs français ont fait le voyage de Cambridge cette année. Fait exceptionnel, cinq d'entre eux ont réussi à prendre le même avion (au moins à l'aller, il ne faut pas exagérer), lequel avion a d'ailleurs subi un retard d'une heure à cause du brouillard qui régnait sur Paris ce jour-là. Dominique Penloup était parti plus tôt et contrairement aux habitudes il était aussi arrivé plus tôt.

Enfin les six étaient là le samedi 13 février, au Centre universitaire de Cambridge, prêts à affronter 20 autres joueurs : 15 Anglais (dont David Shaman), 3 Polonais, venus en bus, le Danois Erik Jensen, et le Belge Serge Alard.

Cela partait mal puisque tous les joueurs français (sauf moi) perdaient la première ronde, Bintsa Andriani contre Mike Handel, Emmanuel Caspard contre Peter Bhagat, Alexandre Cordy contre David Shaman, Stéphane Nicolet contre Iain Turner et Dominique Penloup contre Phil Marson ! A la deuxième ronde, je battais facilement David Shaman, ce qui faisait 4 victoires d'affilée après les 3 de Barcelone.



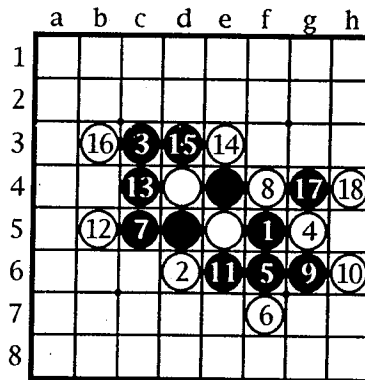
Tastet 52-12 Shaman

A la troisième ronde, Emmanuel faisait nulle avec David. Imre me battait à la cinquième pour rester seul invaincu, et il terminait la journée en tête avec 6/7, ayant

perdu la dernière ronde contre David Shaman qui le suivait avec 5,5. Au même moment, je perdais au temps au coup 59 contre Stéphane alors que je l'emportais 34-30 sur l'othellier. Nous terminions la journée à 5/7 ex aequo avec Joel Feinstein et Graham Brightwell.

Le lendemain, Imre, qui a toujours des problèmes face aux joueurs français, se faisait battre d'entrée par Stéphane Nicolet, puis par Emmanuel Caspard.

A la dixième ronde, Bintsa surprenait Erik Jensen en lui retournant tous ses pions dans l'ouverture, ce qui marche environ une fois sur mille !

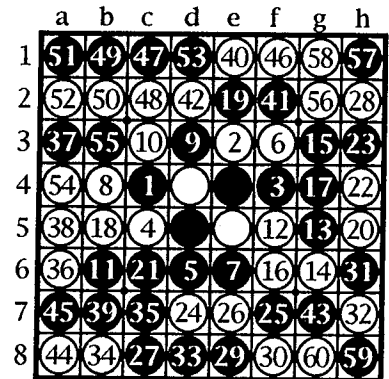


Jensen 0-64 Andriani

Le suspense était à son comble avant la dernière ronde puisque 4 joueurs pouvaient prétendre aller en finale. Shaman assurait sa place en battant Bintsa, tandis qu'Imre, Stéphane et moi perdions. Du coup, la seconde place de finaliste se jouait au départage entre Stéphane et moi et je l'emportais de justesse, Stéphane jouant la petite finale contre Emmanuel bien revenu.

Dans la première partie de la finale, nous avons joué la même ouverture qu'à la deuxième ronde et Shaman a changé au coup 28. La fin de partie a été serrée avec beaucoup d'erreurs de part et d'autre et David l'a emporté 35-29.

Dans la deuxième, David est mieux sorti de l'ouverture, mais je reviens bien en fin de partie : 53 me rend la parité. Hélas, je n'en profite pas au mieux. Il fallait jouer 54.b2 qui perdait aussi mais seulement 33-31, et à condition que David trouve la bonne suite.



Shaman 36-28 Tastet

Stéphane bat Emmanuel 2-0 dans le match pour la troisième place.

Le classement final :

1. D. Shaman (GB) 9,5 (+2)
2. M. Tastet (F) 8 (+0)
3. S. Nicolet (F) 8 (+2)
4. E. Caspard (F) 7,5 (+0)
5. G. Brightwell (GB) 7
- I. Leader (GB) 7
7. P. Bhagat (GB) 6,5
8. B. Andriani (F) 6
- I. Barrass (GB) 6
- A. Cordy (F) 6
- M. Handel (GB) 6
- Pa. Pietrusz. (PL) 6
13. S. Alard (B) 5
- J. Feinstein (GB) 5
- E. Jensen (DK) 5
- D. Penloup (F) 5
- Pi. Pietrusz. (PL) 5
- G. Plowman (GB) 5
- M. Selby (GB) 5
- I. Turner (GB) 5
21. A. de Grey (GB) 4,5
22. R. Arnold (GB) 4
- P. Marson (GB) 4
- W. Postrach (PL) 4
25. C. Hands (GB) 2
26. S. Nickson (GB) 1/7

Quelque bon génie tenait, semble-t-il, à ce que, huit joueurs seulement ayant décidé de participer au tournoi préqualificatif de Cannes, ceux-là au moins arrivent au port. Ainsi, seule une proportion de 0,266...% des participants attendus se présenta le samedi matin sur le lieu du tournoi. Mais la plupart des joueurs étaient sur place dès le vendredi, ou même depuis un peu plus longtemps ; ainsi de Ludovic Mas, Gilles Azoulay et David Sahli, qui virent arriver à partir de 15h30 les différents membres de la délégation officielle de Hewlett-Packard : Samuel de Prarnac, un petit nouveau qui créera la surprise, Dominique Penloup, Philippe Juhem, Stéphane Nicolet que nous avons découvert par hasard vers 22h30 errant sur la Croisette — son avion avait atterri plus tard que prévu : le pilote ayant refusé de décoller sans sa radio de peur de rater son émission préférée, s'était retrouvé pris dans les embouteillages des départs en week-end — et, *last but not least*, Bintsia Andriani qui, ayant réussi à semer sa sœur, arriva juste à l'heure le samedi matin pour partager le petit déjeuner des précédents.

Samuel profita de l'après-midi pour visiter le Festival International des Jeux (très sympa, n'hésitez pas à y aller), et pour relayer Armelle Mauzand sur le superbe stand de la F.F.O. ; celle-ci en avait assuré l'animation pendant toute la semaine, longtemps privée d'un soutien attendu, mais pas de celui d'un autre membre célèbre de la F.F.O. avec lequel elle forme un couple si unique qu'il serait inutile de le nommer ici. J'ai eu depuis l'occasion d'entendre Samuel me raconter comment, pendant une partie pédagogique, il avait pu admirer le reflet des pions noirs et blancs dans les doux yeux verts d'une jeune fille aussi charmante qu'attentive, ce qui aurait largement suffi à le récompenser des fatigues du voyage.

Le tournoi se déroula dans l'ambiance feutrée d'un audito-

rium du troisième étage du Palais des Festivals ; l'atmosphère de luxe, les immenses photos d'acteurs et d'actrices, le sentiment de vide, de calme et de silence qui s'en dégagait quand bien même se déroulait une importante simultanée d'échecs ou que des musiciens s'accordaient et se préparaient pour le concert du soir, sa masse imposante, enfin, le faisaient ressembler à l'un de ces paquebots d'une autre époque, échoué là, et contemplant avec nostalgie le port tout proche et les alignements de yachts et de voiliers qui, eux, continueraient de naviguer.

J'invite ceux que les résultats du système suisse intéressent à se reporter au classement qui parle de lui-même, mieux même que je ne le ferai. En ce qui concerne les demi-finales, disons que Stéphane n'a peut-être pas joué à son meilleur niveau contre Dominique, et que Philippe n'était vraiment pas en forme, permettant à Samuel de disputer la finale. Dans la première partie de celle-ci, Samuel joue une variante de la Tigre que Dominique attendait et avait donc préparée parfaitement, ce qui donne le déroulement suivant : 1-36 : ouverture connue, 37 : coup gagnant, 38-60 : suite quasiment forcée, résultat : 47-17 pour Dominique. La deuxième partie voit Samuel jouer une variante de l'Italienne remise récemment à la mode : il étouffe Blanc petit à petit et joue simplement la parité pour l'emporter 41-23. Tout va donc se jouer dans la troisième partie : Dominique a les noirs et choisit la variante Caspard de la Tigre, que Samuel, étonnamment, connaît assez bien. Les deux joueurs sont en bibliothèque jusqu'aux environs du coup 32 : à noter dans cette suite un sacrifice de coin au coup 28, lançant un Stoner dont on sait pertinemment qu'il ne marche pas mais qui donne une position blanche assez bonne. Pour finir, Noir ne choisit peut-être pas la bonne option au niveau des coups 41/43, et la

par Emmanuel CASPARD

parité donne une victoire assez large à Blanc.

Samuel remporte ainsi son premier tournoi (pas mal pour une première participation !). Mais la véritable révélation du tournoi est Ludovic Mas, recruté sur JAM, et dont le niveau de jeu a étonné (agréablement !) les joueurs qui ne le connaissaient pas : nous espérons le revoir souvent, et gageons que ce sera au plus haut niveau.

Le lundi, à l'heure la plus chaude, on raconte qu'un joueur dopé tenta de noyer sa déception dans de l'eau glacée tandis qu'un autre, plus heureux, en attendant d'attraper le train de 14h06, faisait gratuitement le tour du monde dans une chapelle du XIII^e siècle. Celle-ci, située au sommet de la colline du Suquet, domine la vieille ville de Cannes, dont je vous recommande vivement la visite.

Et sans aller jusqu'à 3000, je souhaite qu'un prompt renfort permette au tournoi et au Festival des Jeux de rassembler plus de gens l'année prochaine.

Classement final

1. Caspard 7/7	5. Andriani 3
2. Penloup 6	6. Mas 2
3. Nicolet 5	7. Sahli 1
4. Juhem 4	8. Azoulay 0

Demi-finales :

Caspard 2-1	Juhem
Penloup 2-0	Nicolet

3/4 : Nicolet 1-0 Juhem
Finale : Caspard 2-1 Penloup

Troisième partie de la finale

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

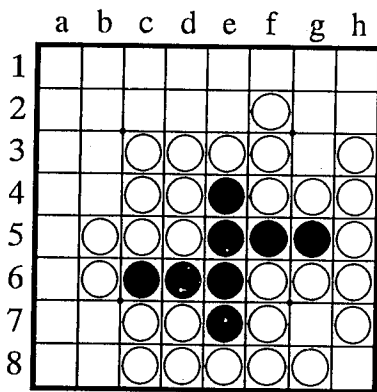
D. Penloup 20-44 E. Caspard

PROBLEMES

par Olivier THILL

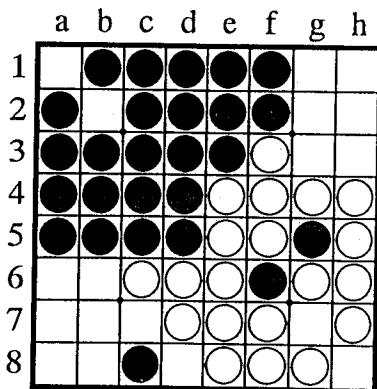
Dans tous ces problèmes, noir joue et pose un pion dans un coin, au plus tard lors de son troisième tour de jeu, quelles que soient les réponses de blanc, à condition évidemment, que noir choisisse bien son premier et deuxième coup. Il ne vous est pas demandé d'empêcher blanc d'avoir un coin, ni d'essayer d'avoir le plus de pions à la fin de la partie, ni de chercher le nom des deux fils de monsieur et madame Talalalala (réponse : Starsky et Hutch).

Ces problèmes ont été créés par Jonathan CERF, et ont été publiés pour la première fois dans la revue américaine Othello Quarterly.



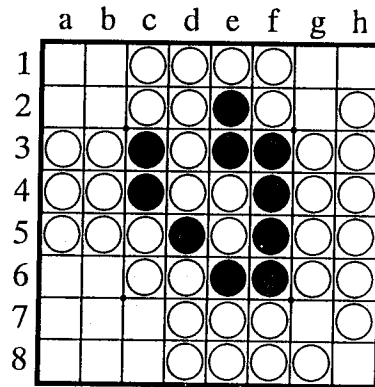
1) Noir prend un coin en 3 coups

Coup de pouce : il faut contrôler une diagonale, mais pour une fois, il ne s'agit pas d'une des deux grandes diagonales.



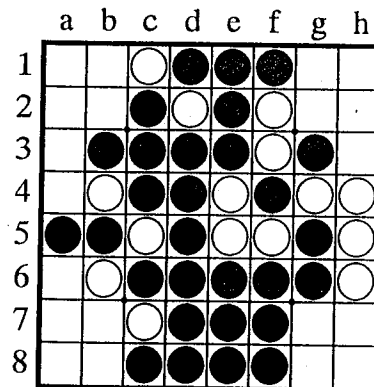
2) Noir prend un coin en 3 coups

Coup de pouce pour le problème n°2 : préparer un piège de Stoner. (Rappel du principe du piège de Stoner : jouer dans une case X, puis forcer l'adversaire à retourner ce pion, grâce à une attaque d'un bord faible.) Mais ici, il y a une astuce car blanc peut refuser le piège en prenant tout de suite le coin (après le sacrifice de la case X).



3) Noir prend un coin en 3 coups

Coup de pouce : ne pas préparer un piège de Stoner, essayer plutôt de contrôler une diagonale lors du deuxième coup.



4) Noir prend un coin en 3 coups

Coup de pouce : tutti frutti : contrôle d'une diagonale, piège de Stoner, pourrissement d'une case, et aussi suppression de deux accès.

INITIATION : LE JEU DES CASES X

par les Danois

Cet article est issu d'un cours donné par les trois joueurs danois présents au stage d'été 1992 : Karsten Feldborg, Erik Jensen et Torben Vallund. Marc Tastet en a assuré la rédaction à partir de quelques brèves notes prises sur le moment et de ses souvenirs. Il espère ne pas avoir trop déformé la pensée des auteurs.

Il n'est pas toujours facile pour un débutant (et même pour un joueur confirmé) de savoir quel est le meilleur moment pour jouer une case X (c'est-à-dire l'une des 4 cases b2, g2, b7, g7).

Nous allons essayer de mettre en évidence, à partir d'exemples tirés de parties jouées en tournoi, un certain nombre de raisons qui peuvent guider un joueur dans ce choix crucial : c'est souvent le fait de savoir ou de ne pas savoir jouer une case X qui fait pencher le résultat final dans un sens ou dans l'autre.

L'intérêt de jouer une case X dépend des 5 critères principaux suivants :

1) le moment opportun (jouer une case X peut être excellent à un moment donné mais catastrophique un coup plus tôt ou un coup plus tard).

2) la position des pions sur les bords voisins de la case X (vous connaissez sans doute déjà la case X jouée pour attaquer un bord de cinq, cf Fforum 24, ou pour effectuer un piège de Stoner, cf Fforum 22).

3) la diagonale qui contient la case X (parfois, on joue une case X en ne voulant absolument pas donner le coin à l'adversaire ; en général, c'est que l'on contrôle la diagonale, c'est-à-dire que l'on a tous les pions de la diagonale de sa couleur).

4) le gain de temps (si la case X fait partie d'un trou impair, la jouer permet de gagner un temps en commençant et donc aussi finissant le jeu dans cette zone, ce qui permet de redonner le trait à l'adversaire).

5) la possibilité d'être un "coup qui tue" (une case X bien jouée peut réduire à néant les chances de l'adversaire et

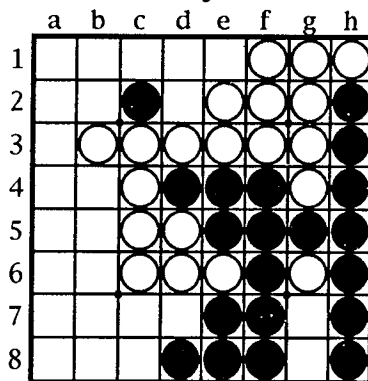
assurer la victoire bien avant la fin de la partie).

Voyons tout de suite un premier exemple.

I) P. Ralle - K. Ishii, championnat du monde 87

Cette partie est la première de la finale du championnat du monde 87. (Cette finale est la seule à avoir opposé deux anciens vainqueurs et c'est aussi la seule à avoir duré trois parties.)

Nous en sommes au coup 37 et c'est à Noir de jouer.



Paul Ralle a joué 37.b2! Pourquoi ?

Examinons ce coup d'après les critères 1 à 5.

Critère 1 : Noir a une bonne position, mais c'est à lui de jouer et il doit essayer de garder le contrôle de la partie, sans ouvrir de nouveaux coups à Blanc. De ce point de vue, b2 est optimal : il ne rajoute aucun coup à Blanc ! Il vaut mieux jouer la case X tout de suite plutôt qu'ouvrir.

Critère 2 : Il n'y a rien sur le bord ouest et quasiment rien sur le bord nord : ce n'est donc pas ce point qui incite à jouer la case X.

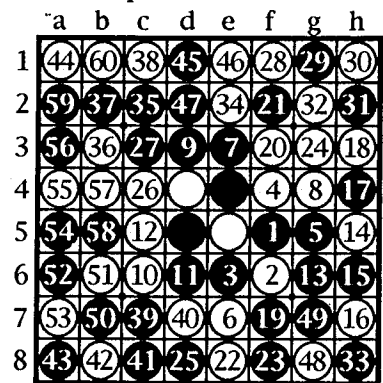
Critère 3 : 37.b2 contrôle la diagonale. C'est un point crucial, ici : Blanc ne peut pas prendre le coin tout de suite et a très peu de

possibilités de recouper la diagonale. Seul 38.c1 réalise cet objectif et c'est le coup qu'a répondu le Japonais. Ce coup a un inconvénient évident : Blanc vient de perdre la parité en se fermant tout accès au trou d1-e1-d2.

Critère 4 : La case X permet ici de gagner un temps, mais il faut bien chercher pour trouver où ! En effet, après 37.b2 38.c1, toute la colonne c est blanche et Noir peut en profiter pour gagner un temps en jouant 39.c7. Si Blanc répond 40.c8, Noir a 41.d7 et si Blanc joue 40.d7, ce qu'il a fait dans la partie, Noir répond 41.c8. Dès lors, Blanc a perdu.

Critère 5 : La case X a servi ici à achever Blanc : avant 37.b2, il n'est pas en très bonne posture, mais après 41.c8, il est carrément mort.

Voyez plutôt la fin de la partie, ci-après.

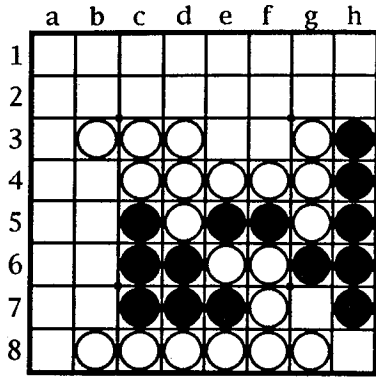


P. Ralle 50-14 K. Ishii

En résumé, les points décisifs sont ici 1, 3, 4 et 5.

II) M. Tastet - T. Vallund, Copenhague 92

C'est à Noir de jouer dans la position du diagramme. Il a un net avantage au niveau de la frontière, un peu comme précédemment, mais il faut arriver à concrétiser. Marc Tastet a joué 31.g2. Pourquoi ?



Critère 1 : Il faut absolument éviter d'ouvrir : le bord à l'est pourrait beaucoup de coups au nord et Noir doit essayer de forcer la décision tout de suite.

Critère 2 : Ici, encore, ce n'est pas le critère intéressant : si Noir perd le coin h1, il perdra aussi le bord est et le bord sud !

Critère 3 : Il n'y a pas du tout de contrôle de la diagonale, mais c'est ce que l'on appelle une case X suspendue : la case f3 est vide, Blanc n'y a pas accès et ne pourra y jouer tant que Noir ne lui donnera pas cet accès. La configuration de la diagonale est donc importante.

Critère 4 : Jouer la case X dans cette position fournit un temps puisque Blanc n'a pas de bonne réponse dans le coin nord-est : son seul coup est en fait h2 qui donne le coin h1. Ce n'est pas toutefois le critère principal, puisque 31.f2 gagnait aussi un temps (si 32.g2, 33.f1!). 31.g2 est préférable à 31.f2 car 31.g2 retourne g5 ce qui fait qu'après 32.b4 33.b5 qui a été joué dans la partie, Blanc n'a pas accès à a5 ce qui lui empêche de gagner un temps crucial.

Critère 5 : Il n'est pas clair que Blanc a perdu après 31.g2.

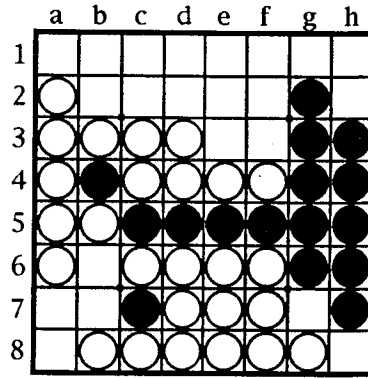
En résumé, les points décisifs sont ici 1, 3 et 4.

La partie se poursuit par 34.a6 35.a5 36.a4 37.a3 38.a2 où les coups de Blanc sont quasiment forcés et on arrive à la position du diagramme.

C'est de nouveau à Noir de jouer et il récidive avec 39.b7.

Critère 1 : Il faut tout faire pour ne pas avoir à ouvrir : si Noir joue au nord, il donnera tôt ou tard accès à Blanc à f3,

perdant le coin h1 puis les bords est et sud.



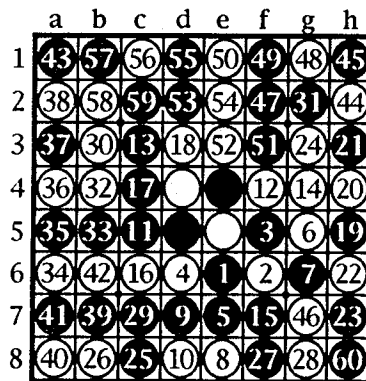
Critère 2 : C'est une attaque classique du bord de cinq à l'ouest.

Critère 3 : Pas du tout important ici, Noir ne contrôle pas la diagonale.

Critère 4 : Capital, en revanche, puisqu'après 39.b7, 40.a8, 41.a7, 42.b6, 43.a1, Noir a gagné un temps et Blanc est forcé de donner le coin h1. Le trou au sud-ouest est pair mais on peut lui ajouter la case a1, parce que Noir aura un pion en h7 ou h8 quand le trou au sud-ouest sera rempli et il aura donc accès à a1. On a donc un exemple de trou pair qui cache en fait un trou impair quand on l'examine de plus près.

Critère 5 : Ici, c'est vraiment le coup qui tue et après 39.b7, Blanc n'a plus aucune chance (regardez la fin de partie).

En résumé, les points décisifs sont ici 1, 2, 4 et 5.

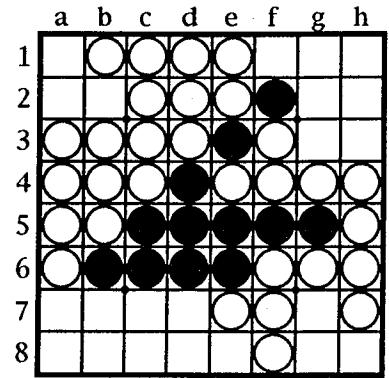


M. Tastet 40-24 T. Vallund

III) G. Brightwell - H. Vallund, Copenhague 92

Dans cette position, Graham Brightwell, avec les noirs, a joué 39.g2.

Regardons tout de suite quels critères l'y ont poussé.



Critère 1 : Noir a peu de possibilités de jeu.

Critère 2 : Ce critère est très important ici, car Noir cherche à faire un piège de Stoner sur le bord est et peut-être aussi sur le bord nord !

Ces 2 bords sont très faibles et Noir essaie d'en profiter. L'idée est de jouer h3 au coup suivant. Si Blanc répond alors en h2, il retourne g2 et donne à Noir le coin h1, puis h8 et plus tard a1. Sinon, Noir gagne h8.

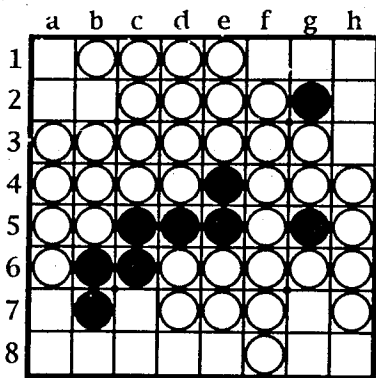
Critère 3 : Il est très important ici que Noir contrôle la diagonale. C'est une des conditions pour faire fonctionner le piège de Stoner.

Critère 4 : Si tout se passe bien, Noir peut espérer gagner un temps puisque le trou nord-est est impair. Noir y joue en premier donc peut penser y jouer en dernier et redonner le trait à Blanc.

Critère 5 : Même si Blanc réussit à faire un piège de Stoner, il n'est pas clair que cela lui assurera la victoire.

Mais, il y a un problème : Blanc répond 40.d7 qui, simultanément, recoupe la diagonale et enlève à Noir l'accès à h3 ! Noir joue alors l'autre case X : 41.b7 pour reprendre le contrôle de la diagonale.

C'est alors que Blanc répond le coup surprenant 42.g3 ! A première vue, cela paraît mauvais car cela pourrait permettre à Noir de faire un piège de Stoner sur le bord est ou nord, au choix, mais voilà, aussi improbable que cela puisse paraître, Noir n'a accès ni en h3 ni en f1 !



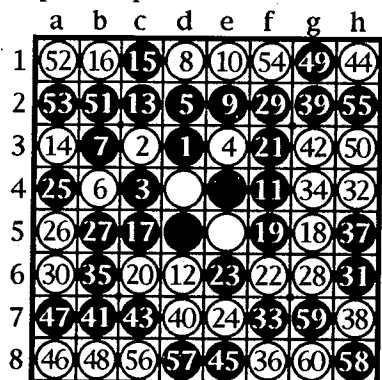
C'est un cas assez rare de double piège de Stoner qui ne marche pas !

Remarquez que Blanc contrôle la colonne f, la ligne 3 et les diagonales a6-e2 et d7-g4, excusez du peu !

Noir ne peut s'en tirer en jouant g1 car après Blanc h1, il n'aura toujours pas accès en f1, et le problème est le même sur le bord est.

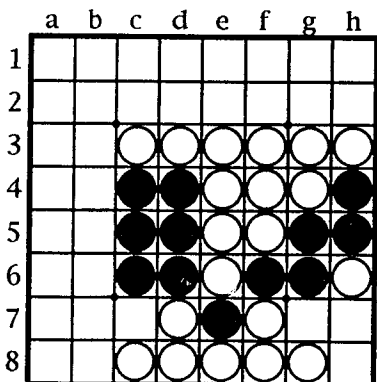
Du coup, Noir a joué 43.c7 et Blanc a pris le coin 44.h1.

Noir a quand même réussi à s'insérer sur l'un des deux bords, grâce à la parité, et à gagner la partie (cf diagramme), au moins sur l'othellier, car il a perdu au temps tout près de la fin !



G. Brightwell 35-29 H. Vallund

IV) H. Vallund - P. Choisnard, Copenhague 92



Dans cette partie, Henrik Vallund a joué 29.g7.

Critère 1 : Noir veut éviter d'ouvrir au nord, ce qui agrandirait sa frontière et détruirait celle de Blanc.

Critère 2 : En jouant g7, Noir donne le coin h8 et donc le bord sud à Blanc. En revanche il va s'insérer sur le bord est : si Blanc prend le coin h8, Noir répond h7 et il gardera des pions jusqu'à la fin.

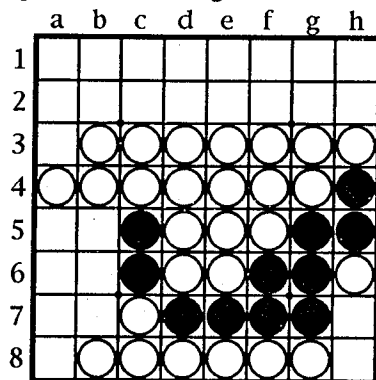
Critère 3 : Sans importance.

Critère 4 : Capital, en revanche : Noir joue le premier dans un trou de trois cases (donc impair) pour y jouer aussi le dernier.

Critère 5 : Blanc a encore des possibilités de jeu.

Les points décisifs sont ici 1, 2 et surtout 4.

La partie se poursuit par 30.b3 b4 a4 c7 b8 et on arrive à la position du diagramme.



Henrik Vallund remet ça et joue 35.b7.

Critère 1 : C'est clairement pour éviter d'ouvrir au nord.

Critère 2 : Le bord sud est toujours aussi peu intéressant mais il est déjà sacrifié. Il n'y a pas grand-chose sur le bord ouest, mais le pion a4 est placé de telle façon que Noir va pouvoir s'insérer sur le bord ouest puisqu'il restera un nombre impair de cases vides (3) entre le coin a8 et le pion a4.

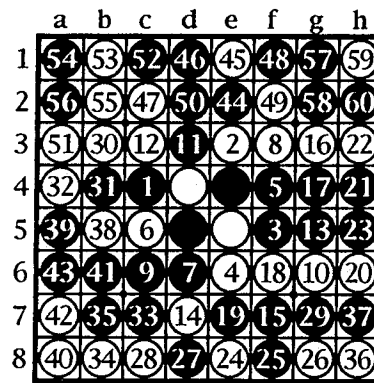
Critère 3 : Comme avant, Noir ne contrôle pas la diagonale, et ce n'est pas important.

Critère 4 : Il y a également un trou impair au sud-ouest, mais de 7 cases cette fois. L'idée est que Noir va y jouer en dernier. Blanc va passer. En fait, le problème pour Blanc est qu'il a perdu la parité au nord (au coup

32) en laissant un trou de 17 (!) cases (impair) dans lequel il n'a pas accès.

Critère 5 : Ce coup gagne définitivement la parité, comme expliqué ci-dessus, mais il faut encore que Noir gagne la partie. En pratique, il lui suffit de garder la parité qu'il a maintenant gagnée. Si vous n'êtes pas convaincu, voyez la fin de la partie.

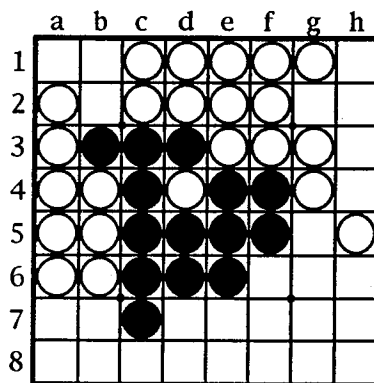
En résumé, les points décisifs sont ici 1, 2 et 4.



H. Vallund 40-24 P. Choisnard

V) R. Taniguchi - P. Ralle, Championnat du monde 84

Enfin, terminons par la partie "mythique". C'est la deuxième partie de la finale du championnat du monde 84 et Paul Ralle a déjà remporté la première.



Paul Ralle a joué 34.b7.

Critère 1 : Blanc est en train de bétonner sur les bords ouest et nord. S'il doit ouvrir, cela risque de très mal tourner pour lui à cause de l'immense influence de ses deux bords : la plupart de ses coups retournent beaucoup de pions en frontière.

Critère 2 : Attention, ici, ce n'est pas du tout une attaque

classique de bord de cinq puisque c'est Blanc qui joue la case X et que c'est aussi lui qui a le bord de cinq.

Critère 3 : Ce coup n'aurait aucun intérêt si Blanc ne contrôlait pas la diagonale. En effet, Noir prendrait alors le coin a8, puis le bord ouest et le coin a1, suivi du bord nord et du coin h1, bref, la catastrophe.

Critère 4 : Jouer la case X gagne ici un temps car cela n'offre pas de bonne réponse à Noir.

Critère 5 : La suite va montrer qu'après ce coup, Noir ne peut rien faire pour s'en sortir.

En résumé, les points décisifs sont ici 1, 3, 4 et 5.

Noir répond 35.h3 qui est le seul coup qui recoupe la diagonale, mais pas pour longtemps puisque Blanc répond tout de suite 36.g2! gardant le contrôle de la diagonale. C'est le "coup qui tue" car Noir n'a plus que trois réponses possibles : si 37.b1, 38.a1 ; si 37.a7, 38.a8, 39.b8, 40.c8 et Noir n'a pas recoupé la diagonale. Noir est donc quasi-forcé de répondre 37.b8, gagnant le coin h1, mais laissant Blanc jouer les deux coups a7 et a8. Noir a 7 petits pions définitifs sur le bord nord et Blanc a tout le contrôle et gagne facilement (voir la fin de la partie).

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

R. Taniguchi 15-49 P. Ralle

Moralité : Quand vous hésitez à jouer une case X, pensez à évaluer ce coup en fonction des critères ci-dessus. Si au moins 3 critères sont favorables, cela vaut peut-être la peine d'essayer. Toutefois, les auteurs de l'article ne devront en aucun cas être tenus pour responsables dans le cas où vous perdriez une partie suite à une case X...

GRAND PRIX DE FRANCE 93

Ci-dessous le classement du Grand Prix de France 1993 au 31 mars 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 Ile de France 6 (25/10/92), la finale du championnat de France (28 et 29/11/92), mais pas les sélections, le tournoi Ile de France 7 (19/12/92), le tournoi de préqualification de Paris (16 et 17/01/93), le tournoi Ile de France 1 (30/01/93), le tournoi de préqualification de Cannes (20 et 21/02/93) et le tournoi Ile de France 2 (07/03/93). 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.

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

Et si vous ne finissez pas dans les 10 premiers, ce n'est pas grave, vous ferez mieux la prochaine fois.

			PrPér	IDF6	CF92	IDF7	PrPa	IDF1	Cann	IDF2	Total
Penloup	Dominique	F	200	40	10	106	200	7	140	72	775
Caspar	Emmanuel	F		8	140	0	60	72	200	72	552
Juhem	Philippe	F	140	22	200	12	90	7	60		531
Nicolet	Stéphane	F		200	27	12	35	7	90	72	443
Tastet	Marc	F		75	27		140				242
Lazard	Emmanuel	F			90		35	72		20	217
Pinta	Grosthello	PG						7		200	207
Deltell	Spock	PG						200			200
Cordy	Alexandre	F	40	75	27	12	20	7		0	181
Shaman	David	US		140							140
Andriani	Bintsa	F	60	22	0	0		7	40	0	129
Coulon	François	F				106		0		0	106
Feinstein	Modot	PG				106					106
Gupton	Iago	PG				106					106
Jacquart	William	PG				106					106
Aiard	Serge	B	90	8							98
Becquet	Théole	PG								72	72
Collay	Sophie	F		0	0			72		0	72
Liparo	David	F			0			72			72
Nicolet	Cassio	PG						72			72
Ralle	Paul	F			60						60
Liang	Yi	F		22	0	12	13	0		0	47
Mas	Ludovic	F							30		30
Calli	Elie	F			27						27
Decoeyère	Eric	F	25								25
Dorsimont	Guilain	F	25								25
Sahli	David	F							20		20
Picou	Philippe	F				12	5				17
Azoulay	Gilles	F						0	15		15
Bétin	Dominique	F		0	0	0	13	0		0	13
Thill	Olivier	F		0	1	12					13
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				8	9
Andriani	Sandry	F								8	8
Poirier	Serge	F				0		0		8	8
Rigaud	Régis	F								8	8
Bras	Inthello	PG						7			7
Mascort	Jean-Manu	F						7			7
Collay	Frédéric	F		0	1			0		0	1
de la Boisserie	Bruno	F			1						1
Quin	Sylvain	F		0	1						1

COURRIER DES LECTEURS

Marc Tastet a reçu successivement trois lettres de David Sahli, "jeune joueur", tel qu'il se qualifie lui-même.

"Suite à un article paru dans Fforum 26 où le joueur anglais David Haigh exposait son point de vue théorique sur le "potentiel de retournement" d'une case X, vous notâtes avoir pu, en pratique, retourner une case X 13 fois dans une même partie.

Aussi ai-je décidé de m'essayer à ce jeu de style on ne peut plus retournant, dans lequel hélas, je crois être arrivé à un point de non-retour au douzième retournement où vous pourriez sans doute m'éclairer.

Je me demande en effet si (pour toute case X b2) :

- la prise du coin a1 doit être considérée comme l'ultime retournement de la case X.

- la diagonale a1/h8 doit servir à 1, 2 ou plus de retournements.

- l'intervalle de coups séparant chaque retournement (en tant qu'il est régulier ou non) joue, en quelque façon, un rôle dans la stratégie à adopter.

- enfin, si le choix d'une ouverture "Campagnarde" n'est pas préférable à toute autre ouverture.

Voici, pour illustrer les difficultés qui m'ont mené à des réflexions aussi farfelues, deux exemples de parties typiques où je retourne b2 à 12 reprises en 42 coups (diagrammes 1 et 2).

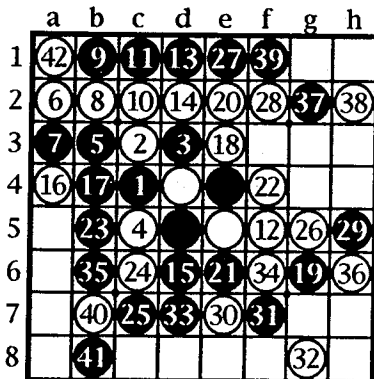


Diagramme 1

Je sens bien que mon utilisation du coin a1 est à parfaire et qu'elle devrait aboutir à d'autres possibilités, mais après

avoir fait un tour sur moi-même et le tour de l'othellier, j'apprécierais particulièrement si vous pouviez me sortir de cette impasse, cette incapacité à trouver ce fameux treizième retournement".

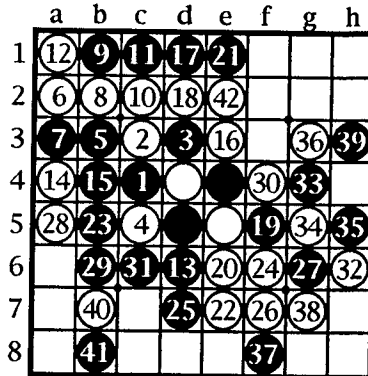


Diagramme 2

Le lendemain, nouvelle lettre, pour signaler une erreur dans l'un des diagrammes (elle a été corrigée ici).

Deux jours après, troisième missive intitulée : "EUREKA".

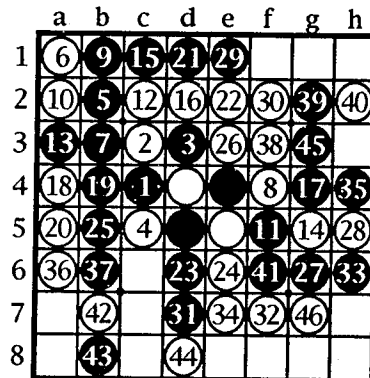


Diagramme 3

"J'ai finalement trouvé la solution de moi-même en observant la succession de diagrammes proposée par David Haigh... 13 retournements en 46 coups. Merci quand même."

J'avais pour ma part également trouvé une solution en 46 coups que j'avais finalement réussi à réduire en 40 coups (diagramme 4).

Tout cela est très bien, mais on attend toujours les explications de Jean-Claude Gérard, puisqu'il y avait au moins une erreur dans son article de Fforum 23. A quand "la vengeance de Martin Gale" ?

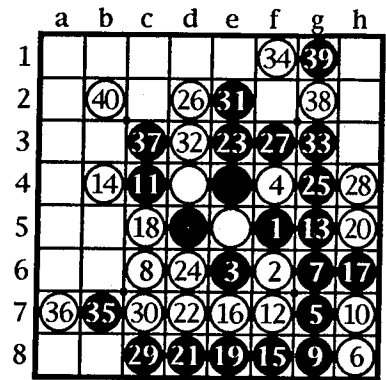


Diagramme 4

Les valeurs des "potentiels de retournement" qu'il donne pour les autres cases sont-elles correctes ? Pour celles des bords, évidemment oui. Il prétend que les 4 cases centrales ne peuvent pas être retournées plus de 23 fois. C'est vrai (cherchez à le montrer). De plus, on peut vraiment atteindre 23, au moins pour d4 et e5, puisque j'ai trouvé par hasard dans un vieux numéro d'Othello Quarterly, la revue américaine, une partie où l'auteur donnait la suite de coups la plus courte qu'il ait trouvée pour retourner 23 fois la case e5.

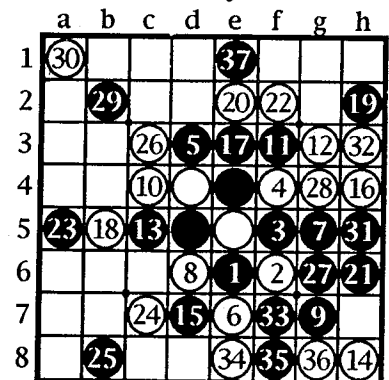


Diagramme 5

Enfin, si vous voulez ainsi battre des records d'Othello, voici une liste (non limitative) de sujets d'inspiration : trouvez

- une partie la plus courte possible où aucun joueur n'a 0 pion,
- une nulle la plus courte possible,

- une partie où un joueur passe très tôt, sans que la partie soit finie,

- tout autre record d'Othello.

J'attends vos trouvailles !

Marc Tastet

OUVERTURES : ET MAINTENANT... LA ISHII

par Dominique PENLOUP

Préliminaires sur les ouvertures.

Il existe deux façons d'aborder les ouvertures.

- Culture générale : c'est l'idéal de l'"honnête homme". Rien ne lui est étranger, il peut apprécier toute partie qu'il regarde ou dont il lit les commentaires. Cette attitude permet de reconnaître les interversions et de retrouver des structures connues. J'ai par exemple découvert au cours d'une partie commencée par une ouverture inhumaine : 1.e6 2.f4 3.c3 4.d6 5.f5 6.f6 7.f3 8.c5 9.g4 que je me trouvais dans une position de la Ishii collée que je connaissais bien. Dans le cas d'une interversion menant à une ouverture que je ne joue pas, j'aurais été bien incapable de la reconnaître et encore plus d'en tirer partie.

L'inconvénient de cette méthode est qu'aucune ouverture n'est approfondie, ce qui conduit parfois à se faire massacrer dans l'ouverture. Cela évite par contre de jouer toujours le même type de partie contre un joueur qui adopterait la deuxième attitude :

- Bibliothèque de tournoi : on sélectionne systématiquement une réponse chaque fois qu'un choix se présente en choisissant des lignes qui correspondent à son style de jeu. On étudie toutes les réponses adverses en approfondissant celles qui ont l'air de donner le plus de chances à l'adversaire. Si ce dernier a peu de choix, on se trouve avantagé, sinon, c'est lui qui décide du type de partie. Les avantages et inconvénients sont inversés par rapport à l'attitude précédente.

Je vais illustrer ces principes sur un exemple, l'ouverture Ishii, en montrant qui a le choix et quels sont les différents styles de jeu.

Au coup 1, Noir a le choix entre 4 coups symétriques : c'est un choix d'orientation. Pour les ouvertures que vous jouez avec les noirs, en jouant toujours le même coup 1 la position vous sera familière, c'est un luxe que n'a pas le joueur Blanc. Nous jouerons ici 1.e6.

Au coup 2, Blanc choisit entre les 3 coups possibles : 2.d6, l'ouverture parallèle, peu jouée sauf par quelques originaux, 2.f4, la perpendiculaire, de plus en plus à la mode, (mais pour combien de temps ?) ou 2.f6, la diagonale. Dans ce cas, Noir répond 3.f5 sauf s'il est malgache. Pour le coup 4, les deux coups de Blanc sont symétriques, ce n'est pas un choix d'ouverture mais d'orientation. On peut dire que dans la diagonale, Noir propose 2 des 4 orientations et Blanc choisit celle des 2 qui lui convient. Un partout, la balle au centre.

Choisissons 4.f4. A présent c'est à Noir de jouer et il a **beaucoup** de possibilités. (C'est ce qui me décourage de jouer la diagonale avec Blanc). Il peut jouer 9 coups. Tous ont été joués. La base de données nous apprend même que c'est 5.g7 qui a le meilleur pourcentage de victoires !!! Ceci nous montre qu'il faut savoir moduler ce type d'informations (cette ouverture, la X, a surtout été jouée par Paul Ralle).

Nous allons examiner ici le coup 5.c3 constitutif de l'ouverture Ishii.

Cette ouverture tire son nom d'un petit animal austra-

lien dont elle évoque la forme (la ressemblance n'est pas évidente mais, comme le dit Bintsu, est-ce que vous trouvez que la Ralle ressemble au célèbre mycologue). Les joueurs étrangers préfèrent l'appeler Buffalo du nom du célèbre cow-boy qui la joua avant d'écrire le programme Bill.

Les différents types de Ishii

Au coup 6, Blanc choisit principalement entre la Ishii collée (d6) et la Ishii décollée (d7)

Dans ces deux cas, la réponse standard de Noir est 7.f3 avec la structure caractéristique de la Ishii : les deux cases vides d3 et e3 entre les deux pions noirs c3 et f3 ; généralement, quand Blanc joue l'une des cases vides Noir joue l'autre, mais Blanc fait cet échange quand il veut et sur la case de son choix. Cette structure fait un peu penser à la structure de table sur un bord (c1, f1, c2, d2, e2 et f2 de la même couleur), dont on sait qu'elle donne une grande souplesse à l'adversaire.

A) La Ishii collée (6.d6)

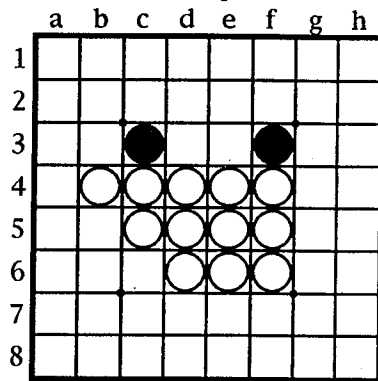
Le coup 7.f3 est presque le seul coup joué. Pour le coup 8, Blanc se retrouve de nouveau à choisir.

1) 8.c4 suivi invariablement de 9.c5. Blanc choisit (encore) entre 10.b4 (variante cannibale) et 10.b6 (variante Hosaka, moins jouée).

Regardons de plus près la variante cannibale.

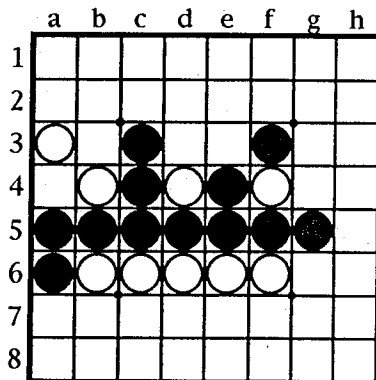
Il s'agit d'un type de jeu très particulier : la grosse masse. Dans ce genre de position, Noir doit recenser tous ses coups et jouer vite s'il

n'en a qu'un de raisonnable. Blanc cherche quels pions il doit enlever et regarde quels coups il laisse à Noir : on ne compte plus la frontière mais le nombre de coups.



Après 10.b4

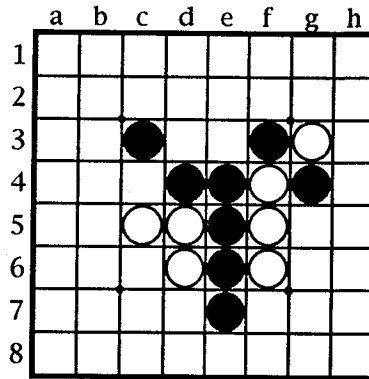
La suite courante est 11.a5 12.a3 13.c6 (il vaut mieux faire l'échange a5 a3 avant de jouer c6 car sinon, sur 11.c6 12.b5 13.a5, a3 n'est plus forcé, 14.e3, entre autres, est jouable). Au coup 14, Blanc choisit entre b3 et b5. Sur 14.b5, Noir joue toujours 15.a6 et Blanc choisit encore entre 16.e3 ou plus souvent 16.b6 qui après 17.g5 (Noir a ici une option : 17.g4) conduit à la position suivante, qui semble équilibrée et qui n'est plus une grosse masse.



Après 17.g5

2) Le coup c5, qui peut être joué tout de suite au coup 8 ou bien au coup 10, après l'échange 8.e3, 9.d3 (dans ce cas, Blanc peut choisir aussi 10.c6). Sur c5, Noir répond g4, par exemple 8.c5 9.g4, Blanc choisit 10.g3 ou 10.h3. Après 10.g3 11.e7, (11.h3 n'est pas bon à cause de 12.c4) on obtient la position du diagramme, caractéristique de

ces variantes, avec un jeu tactique, une lutte pour le contrôle du centre, sauf si Blanc choisit de bétonner. Ces variantes n'ont pas de nom pour l'instant, toutes les suggestions sont les bienvenues (j'aime bien "Parmentier").



Après 11.e7

Ici, Blanc choisit entre 12.d7 et 12.f7.

B) La Ishii décollée (6.d7)

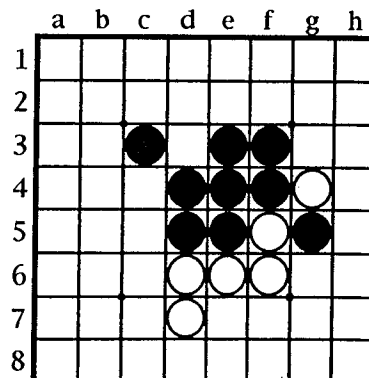
Au coup 7,

- soit Noir choisit e3, la variante Lazard, la plus jouée autrefois, dans laquelle Noir jouera souvent ensuite en g3 avec une structure étrange au nord,

- soit, plus classiquement, f3 où il retrouve sa structure de table.

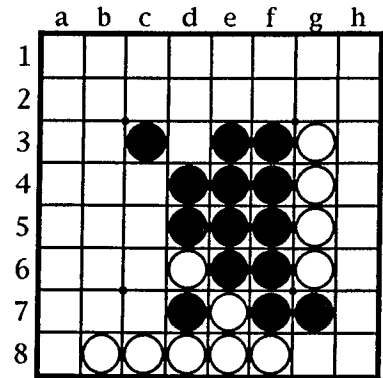
Après 8.d6 et 9.g5, Blanc choisit entre 10.e3 (intérieure) et 10.g4. Dans ce cas, Noir joue en général 11.e3 (classique), mais j'ai essayé aussi 11.g6.

Approfondissons la Ishii décollée classique.



Après 11.e3

Au coup 12, Blanc choisit entre g3 et g6. Une suite courante sur 12.g6 est 13.e7 14.g3 15.f7 16.f8 17.e8 18.d8 19.c8 20.b8 21.g7.



Après 21.g7

On est devant un type de jeu encore différent : ici, Blanc a choisi de bétonner et la position est très tendue. Noir doit surveiller que Blanc ne joue pas les deux coups h8 et g8. Il devra donc ajouter un pion noir sur la colonne g (par exemple en jouant h7) si Blanc garde un pion sur la diagonale a1-h8.

Conclusion

La Ishii conduit à des types de jeu très variés, entre lesquels Blanc choisit (à part la variante Lazard), mais il ne faut pas oublier que c'est Noir qui avait choisi la Ishii.

Si Blanc joue la diagonale, il lui suffit de choisir une variante qui lui convient, sinon il n'a pas à se préparer contre la Ishii.

Si Noir choisit de jouer la Ishii contre la diagonale, il doit se préparer contre toutes les variantes de Blanc et ne pourra pas imposer la physionomie de la partie.

Je tiens à remercier Marc Tastet sans qui cet article n'aurait pu voir le jour.

Pour terminer, voici quelques parties typiques sur la Ishii.

Championnat du Monde 1988

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

Tamenori 41-23 Rose

Kanto 1990

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

Tamenori 38-26 Tanida

Japon 1989

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

Sakaguchi 33-31 Kaneda

Tournoi de Paris 1991

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

Shaman 42-22 Leader

Championnat du Monde 1988

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

Tamenori 36-28 Piau

Tournoi de Boulogne 1985

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

Lazard 49-15 Ralle

Mignonne, allons voir...

par la commission ouvertures

Ayant achevé sa période d'hibernation, la commission ouvertures s'est remise à l'ouvrage, et pour fêter l'arrivée du printemps, nous ne pouvions faire autrement que vous révéler tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la Rose sans jamais oser le demander. Car c'est en effet de l'ouverture portant le nom du célèbre joueur américain Brian Rose que nous nous apprêtons à vous conter la vie et le roman : vous pourrez à présent vous piquer de connaître sur le bout des doigts celle que Didier Piau qualifiait "d'autoroute des ouvertures avec trois voies dans chaque sens" et dont Graham Brightwell a dit en substance que "chaque joueur la connaît bien, mais pense que son adversaire la connaît encore mieux" ; indispensable dans toute bibliothèque qui se respecte, elle est mondialement connue, certaines variantes parmi les plus sanglantes étant jouées jusque sur les rives du Nil.

Vous serez sans doute aussi surpris que nous l'avons été par

le grand nombre de suites. Nous n'avons pourtant donné que les lignes qui nous semblaient importantes. A ce propos, nous voudrions exposer ici brièvement notre façon de travailler, c'est-à-dire les critères utilisés dans le choix des variantes à conserver ou à éliminer. Nous préférons en effet ne pas insister sur la manière de les nommer : l'étrangeté de certaines dénominations n'est souvent qu'un pâle reflet des méthodes utilisées pour y parvenir, méthodes dont nous avons parfois honte nous-mêmes, et que nous invitons une fois de plus ceux qui le souhaitent à venir découvrir en participant aux réunions de la commission.

Nous utilisons évidemment la base de Thor (merci Sylvain !) pour connaître les coups joués dans chaque position, puis nous parcourons l'arbre de suites suivant une méthode bien connue des informaticiens, en nous limitant à chaque niveau aux coups les plus joués ou à ceux qui donnent des variantes très connues et/ou plus ou moins forcées, sans

tenir compte de leur pertinence. La liste ainsi établie se veut donc plus utile que réellement exhaustive. Elle doit être considérée comme une base d'études et non comme une référence absolue et immuable. S'il n'est pas intéressant de connaître toutes ces lignes, les apprendre bêtement par cœur nous semble être une mauvaise approche : il vaut mieux n'en connaître que quelques-unes, mais en ayant cherché la signification des coups, de l'ordre dans lequel ils sont joués, et en ayant en tête le type de partie qui en découle ainsi que la stratégie qu'il convient ou non d'adopter.

Grâce à ces quelques conseils et à la liste qui suit, il est impossible que d'ici le prochain numéro, vous ne soyez pas devenu un spécialiste de la Rose. Enfin, nous tenons à remercier ici Didier Aleaume pour ses suggestions, et tenons à redire que toutes vos idées concernant tant le fond que la forme des articles sont les bienvenues.

ouverture Rose	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3
Rose Greenberg	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2
défense Tamenori	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c1
réfutation Tamenori	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c1 e1d1
variante du double accès	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c1 g3g4 g2
variante finlandaise	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c1 b4
Greenberg classique	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c6 e1
Greenberg originelle	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c6 e1f1 c2c1 g1d7
Greenberg Polyakov	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c6 e1f1 g1
suite Polyakov	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c6 e1f1 g1d7 g3h3 c2f7
variante de Barcelone	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c6 e1f1 g1d1 c1c2 b1d7
variante Shastein	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c6 e1f1 g1d1 c1c2 b1d7 g4f6
variante grosse masse	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c6 e1f1 g1d1 c1c2 b1d7 g4f7 b4
variante Penloup	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c6 e1f1 g1d7 g3d1 c1c2 b1f7
Greenberg Alard	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 f5c6 g3g4 g5
Greenberg classique (par inter.)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 e1c6 f5
Greenberg semi-originelle	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 e1f1 c2c1 g1
Greenberg originelle (par inter.)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 e1f1 c2c6 f5c1 g1d7
Greenberg Alard (par inter.)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2f2 g3c6 f5g4 g5
Greenberg classique (par inter.)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2c6 f5f2 e1
Greenberg Alard (par inter.)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2c6 f5f2 g3g4 g5
Greenberg Wahlberg	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 d2c6 e1d7 g4
Rose diagonale	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6
Rose Piau	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 d2
Rose Piau classique	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 d2f6 b5
Rose Piau-Marconi	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 d2f6 b4
Rose transverse retardée	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5
Rose Collay	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5e7 d7
Rose Brightstein	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7
Brightstein classique	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g4
Brightstein var. Piau	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g4e7 f2g3 d1b3 c6
Brightstein var. Torben	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g4e7 f2g3 f7
Bright. var. Piau (par inter.)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g4e7 f2b3 c6g3 d1
Bright. var. Lazard	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g4e7 f2g6 c6b3 c7
Bright. var. clef anglaise	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g4e7 c2d2 c6
Brightstein Tastet	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g4b3
Bright. Tastet Ko	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g4b3 c7e7
Bright. Tastet 2 contre 1	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g4b3 f2c6
Brightstein Andersson	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g6
Brightstein And. centrale	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g6b3 c6e7
Brightstein And. au bord	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g6b3 c6a4 g3
Brightstein And. Morillon	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 g6e7 f7g4 c6h6 c8
Brightstein cric	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 c6
Brightstein cric centrale	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 c6e7
Brightstein cric diagonale	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 c6b3
Brightstein Bhagat	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5d7 e7
Brightstein retardée	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5g6 g4d7
défense Bhagat	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5g6 g4d7 e7
défense danoise	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5g6 g4d7 c6
Rose fautive	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5g6 g4h4 h5h6 g3f2
Rose Brisson	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5g6 g4h4 h5h6 g3h3 f7
Rose Tardy	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5g6 g4h4 h5h6 g3h3 e1
Rose béton	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5g6 g4h4 h5h6 g3h3 c2
Rose béton var. collée	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5g6 g4h4 h5h6 g3h3 c2d7
Rose béton var. d'extraction	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 g5g6 g4h4 h5h6 g3h3 c2c7
Rose tournante	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 c2
tournante tourniquet	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 c2e7 d2c7 f1c6 f2a6 g3b5
tournante manège	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 c2e7 d2c7 d7c8 f1c6 f2a6 g3b5
tournante paradoxale	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 c2e7 d2c7 d8
paradoxale réussie	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 c2e7 d2c7 d8c6 f1b5 f2
paradoxale var. de sacrifice	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 c2e7 d2c7 d8c6 f1a6 a5b5 f2a4 d7b3 a3a2b7
idem (par interversion)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 c2e7 d2c7 d8c6 f1a6 f2b5 a5a4 d7b3 a3a2b7
tournante Tamenori	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5 b4f6 c2b3 d2d7

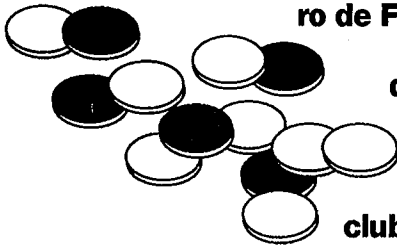
Rose transverse	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5
Brightstein accélérée	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5d7 c6
transverse compacte	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5f6
transverse principale	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6
transverse du pion isolé	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 g4
transverse go	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 g4h5
transverse droite au bord	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 g4h4
transverse trois croix	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 g3
var. Mercedes	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 g3g4
var. de l'arche	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 g3h6
classique	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 g3f6 g4
var. de béton	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 g3f6 g4h3
Rose béton (par inter.)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 g3f6 g4h3 b4h4 h5h6 c2
var. épineuse	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 b4
Bright. retardée (inter.)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 b4f6 g4d7 c6e7
Rose béton (par inter.)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	g5g6 b4f6 g4h4 h5h6 g3h3 c2
Rose Daunas	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	b3
Rose Daunas tournante	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	b3f6 c2e7 d2c7 f1c6
Rose Daunas var. Microb	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2 b6f5	b3b4 a3
Rose plate	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5
Rose plate tournante (rotating flat)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4
plate tournante <i>ouverte</i> (?)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 f8
variante japonaise	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 f8d7 c7
réfutation Tamenori	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 f8d7 c7a6
variante Kaneda	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 f8d7 c7b3 d2d8 f1
variante plébéenne	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 f8d7 c7c8 f7e8 d2b6 c6
variante de Tchéliabinsk	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 f8d7 g4b6 c6
Tché. droite au bord	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 f8d7 g4b6 c6a5
Tché. diagonale au bord	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 f8d7 g4b6 c6a3
plate tournante <i>fermée</i> (?)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 d2
tournante fermée var. ouverte	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 d2c7 d7c8 f1c6 f8
tournante fermée var. fermée	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 d2c7 d7c8 f1c6 f2
cygne	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 d2c7 d7c6 f8b6
semi-Tamenori	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 d2c7 d7c6 f8a6 a5b6 c8
var. ouverte (par inter.)	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 d2c7 d7c6 f8c8 f1
Johnson	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 d2c7 f1c6 f2e1 d7b6
Jotel	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 d2c7 f1c6 f2e1 d1b6 d7a5
Feinder	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b4f6 c2e7 d2c7 f1c6 f2e1 d1b6 d7c8
Rose Murakami	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b3
Murakami tournante	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b3f6 c2e7 d2c7 f1c6 f2e1 d1b6 d7
Murakami Bhagat	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b3a3 c2d1 c1b4 d2e1 f1f2 a5
Murakami var. occidentale	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b3b4 d2f6 c2a6 a3a4 f2
Murakami var. japonaise	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 b3b4 d2c1 c2a3 a4f6 a2b6 c6a6 g5g6 g4
Rose plate transverse	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 g5
Rose Amadeus	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 g5b6
Amadeus du hâbleur	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 g5b6 b4a5 a7
Amadeus Mercedes	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 g5b6 b3b4
plate transverse principale	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 g5g6
var. classique	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 g5g6 g3f6
var. de l'arche	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 g5g6 g3h6
var. Mercedes	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 g5g6 g3g4
Rose Stenvenson	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5f5 g5d7
Rose Bruyninckx	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5b6
Bruyninckx classique	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5b6 b3c6 b4a3 c2c1 d2f2 f5a5
Bruyninckx Mercedes	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5b6 b3b4
Bruyn. Mercedes nordique	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5b6 b3b4 d2
Bruyn. Mercedes koala	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5b6 b3b4 a4
Bruyn. arche	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5b6 b3a6
Bruyn. arche var. Ralle	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5b6 b3a6 d2
Bruyn. arche var. tortue	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5b6 b3a6 b4a3 c2c6 d2
Bruyninckx d'encerclement	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5b6 b4a5
Greenberg retardée	c4e3 f4c5 d6f3 e6c3 d3e2	b5b6 d2

Complément à Fforum 25

Heath cheminée var. russe c4c3 d3c5 b4e3 d2b3 f4f5

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.

JEU-CONCOURS

Résultat du jeu-concours paru dans les échos d'Othello de Fforum 27 : c'est Emmanuel Caspard qui a été le plus rapide pour donner l'auteur de la citation, suivi de près par Emmanuel Lazard.

Il s'agissait d'un extrait de "L'art de la guerre" écrit par le chinois Sun Tzu, il y a 25 siècles !

Question : jouait-on déjà à Othello en Chine à cette époque-là ?

STAGE D'ÉTÉ

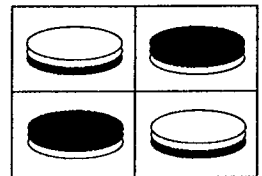
Toujours pas de décision sur la date et le lieu du prochain stage d'été. Plusieurs possibilités sont envisagées mais il faudra attendre le prochain Contact ! F.F.O. pour savoir où et quand se déroulera ce quatrième stage d'Othello.

OTHELLO GOODIES

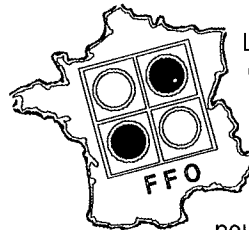
LES AFFICHES ET LES PIN'S FFO

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

Othello



Fédération Française d'Othello



Les pin's FFO, créés avec la complicité de Luc Rivière, sont franchement superbes ! Belles couleurs sur fond bronze doré, dont le dessin ci-contre ne donne qu'un faible aperçu. Dépêchez-vous de passer votre commande : il n'y en aura peut-être plus pour tout le monde ! A demander à la FFO, au prix de 25 F pièce (ou 100 F les cinq).

BONNES AFFAIRES

• OTELLO PAR L'EXEMPLE

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

• PROGRAMMES POUR PC à commander en Angleterre avec un chèque normal en francs : FLIP-IT, un othello qui joue bien, avec de bonnes fonctions (mais pas aussi riches que Thor ou Cassio) et de nombreux

autres jeux, groupés en "packs" pour une centaine de francs ! Renseignements et catalogue : PC Solutions, Dept XX, P.O. Box 954, Bornemouth BH7 6YJ, UK.

• REVERSI CHALLENGER EN STOCK.

Rappelons que la librairie "Variantes" (29 rue Saint André des Arts à Paris 6) a retrouvé un stock de "Reversi Challenger" qu'elle vend au prix de 990 F pièce (avec une remise de 10 % aux membres de la FFO). Le Reversi Challenger, excellent jeu d'Othello électronique (9 ou 10 niveaux), se présente sous forme d'un plateau "sensitif" sur lequel on joue avec des pions réels.

LES ECHOS D'OTHELLO

*Normes de
Grand Maître*

Marc Tastet est devenu le premier Grand Maître français en terminant second du tournoi pré-qualificatif de Paris, marquant ainsi la demi-norme qu'il lui manquait pour en avoir trois. Il a d'ailleurs acquis depuis une autre demi-norme en terminant aussi deuxième à Cambridge. Dominique Penloup n'est pas loin du titre puisqu'il en est à 2 normes et demie, grâce à sa victoire au tournoi préqualificatif de Paris. Viennent ensuite Philippe Juhem et Emmanuel Caspard avec une norme et demie, devant Stéphane Nicolet qui a une demi-norme.



TOURNOIS

MATCH HOMMES-MACHINES 93

Le dimanche 14 mars, à Paris, s'est déroulé un match entre une équipe de 7 joueurs humains : Emmanuel Caspard, Philippe Juhem, Emmanuel Lazard, Stéphane Nicolet, Dominique Penloup, David Shaman et Marc Tastet, et une équipe de 7 des meilleurs programmes français : Cassio (Stéphane Nicolet), Comp'oth (François Aguillon), Gros-Thello (Simon Pinta), Othel du Nord (Jean-Claude Delbarre), Spock (Jean Delteil), Théole (Nicolas Bécquet) et Thor (Sylvain Quin). Un match du même type avait déjà eu lieu l'an dernier et les programmes l'avaient emporté de peu : 60% à 40% (cf Fforum 24).

Dès la première ronde, les 2 programmes qui avaient fait les meilleurs résultats l'an passé, Thor et Othel du Nord perdaient respectivement contre Marc Tastet et David Shaman. Cela n'allait guère mieux à la seconde ronde puisque Thor s'inclinait face à Emmanuel Caspard et Othel du Nord arrachait la nulle à Marc Tastet dans une position perdante.

Au bout de trois rondes, les deux équipes étaient à égalité parfaite, 10,5 partout, tous les programmes ayant perdu au moins une partie alors que Dominique Penloup affichait un score parfait de 3/3.

Un léger fléchissement des humains dans les deux rondes suivantes faisait qu'après la cinquième ronde, les programmes menaient par 20 à 15. Rien n'était encore joué.

Hélas, la fatigue aidant, les humains s'écroulaient dans les 2 dernières rondes perdant deux fois 7-0 ! Du coup, les programmes l'emportaient largement, 34 à 15, soit environ 70% à 30%, mais ce résultat ne reflète pas vraiment la physionomie du match. De plus, les joueurs humains ont perdu beaucoup de parties en finale, là où les ordinateurs jouent parfaitement puisqu'ils calculent tout jusqu'à la fin.

Les meilleurs résultats, ont été réalisés, côté programmes par Théole (6/7) et Cassio (5,5/7), et côté humains par Dominique Penloup et David Shaman (3/7).

Profitons-en pour remercier David Shaman qui était venu spécialement d'Angleterre pour disputer ce match et dont le secours a été précieux.

Un autre match aura sans doute lieu l'an prochain, mais peut-être sur moins de rondes, l'expérience prouvant que les neurones se fatiguent plus vite que le silicium...

Marc Tastet

LE COIN DU CONSEIL

LIVRET DÉBUTANT

La fédération vient de terminer l'écriture d'un livret débutant. Ce petit manuel d'initiation d'une vingtaine de pages présente les bases de la stratégie othellistique. "Pions définitifs", "Mobilité", "Frontière", "Bords de cinq"... : tous ces thèmes sont passés en revue et bien d'autres encore. De nombreux diagrammes illustrent chaque point et un glossaire permet de retrouver rapidement chaque définition. Ce livret devrait permettre à tous les débutants de mieux comprendre les articles de Fforum et de progresser dans la découverte du jeu.

En cours d'impression, il sera disponible d'ici une vingtaine de jours. Il sera alors envoyé à tous les adhérents avec le prochain Contact ! F.F.O. et sera ensuite envoyé gratuitement lors de chaque nouvelle adhésion. Nous espérons ainsi fidéliser les joueurs débutants qui auront la possibilité de mieux profiter du magazine Fforum.

Ce manuel sera également mis en vente au prix de 15 Francs et nous allons l'amener dans les différents festivals auxquels nous participons. Rendez-vous donc d'ici un mois pour plus de détails et surtout pour votre exemplaire personnel.

TRÉSORERIE

Les comptes de la fédération pour l'année 1992 dégagent un excédent pour la deuxième fois consécutive.

BILAN

Recettes :		55 320,00 FF
dont Adhésions :	23 595,00 FF	
Tournois :	5 600,00 FF	
Dépenses :		45 971,70 FF
Résultat (Excédent) :		9 348,30 FF

Suite à un changement de tarif à notre banque, le conseil a décidé d'ouvrir un compte dans une autre banque.

Il ressort que nous pouvons engager sereinement les futures actions visant au développement et à la pérennité de la fédération, même si celles-ci nécessitent un financement (raisonnable !).

JOUEURS ETRANGERS

Le conseil a établi les règles suivantes, concernant la participation des joueurs étrangers aux tournois. Tous les tournois open sont ouverts aux joueurs étrangers, entre autres les tournois préqualificatifs pour le championnat du monde. Un joueur étranger peut participer au championnat de France (en étant qualifié d'office ou en se sélectionnant) s'il réside en France depuis au moins un an à la date de la finale du championnat de France. Un joueur étranger peut être sélectionné dans l'équipe de France au championnat du monde s'il se qualifie et s'il réside en France depuis au moins un an à la date du championnat du monde. Finalement, un joueur étranger peut être sélectionné pour la finale du Grand Prix de France s'il réside en France depuis au moins un an à la date de cette finale. En tout état de cause, le conseil de la F.F.O. décide en dernier ressort de la participation d'un joueur étranger à un de ces tournois.

Emmanuel Lazard

CONNAISSEZ-VOUS TCHELIABINSK ?

par Marc TASTET

Au cas où vous l'ignorerez, Tchéliabinsk est une ville de Russie, forte de plus d'un million d'habitants, située juste à l'est de l'Oural, donc à la limite de l'Europe et de l'Asie. Mais pourquoi cette question, direz-vous ? Reprenons au début.

L'an dernier les joueurs russes avaient invité les autres joueurs à venir en Russie pour participer à un tournoi d'Othello. Finalement, seuls l'Anglais Imre Leader, le Polonais Pawel Pietruszkiewicz et moi-même avons répondu favorablement à l'invitation. J'espère que cet article vous donnera envie d'aller en Russie cet été.

J'ai pris l'avion pour Saint-Pétersbourg (ex-Leningrad, ex-Petrograd, ex-Saint-Pétersbourg !) où j'ai retrouvé Oleg Stepanov, le joueur d'Othello le plus fort du monde (il a été champion de body-building). Je suis resté quelques jours pour visiter la superbe ville, véritablement l'une des 2 ou 3 plus belles que j'ai jamais vues, d'une très grande unité architecturale puisqu'elle a été créée au dix-septième siècle et que la plupart des bâtiments datent de cette époque et du siècle suivant. J'ai pu visiter le musée de l'Ermitage, qui est considéré, à juste titre, comme l'un des plus beaux du monde.

J'ai logé tantôt chez Oleg, tantôt chez sa sœur et son beau-frère et j'ai pu apprécier l'hospitalité russe qui n'est pas un vain mot ! L'invité est vraiment le roi. On est toujours à sa disposition : j'ai eu tout le temps au moins une et souvent deux personnes pour m'accompagner dans mes visites et me servir d'interprète.

Du point de vue de l'économie, le pays est assez désorganisé. Il y a peu de choses dans les magasins ; en revanche les gens s'installent sur les trottoirs, près des stations de métro, pour vendre tout et n'importe quoi : une bouteille de Champagne (russe), un paquet de cigarettes, un chiot, un sac plastique ou tout autre objet plus ou moins inattendu. Le problème essentiel au point de vue alimentation est la viande que l'on ne trouve nulle part. Pas question d'essayer d'acheter un beefsteak. Il y a quand même de la volaille ou de la charcuterie et rassurez-vous, je ne suis pas mort de faim bien au contraire. Nous avons même mangé du caviar en quantité "absurde" comme l'a dit Imre (mais c'était tellement bon).

Imre et Pawel sont arrivés quelques jours après moi ainsi que Alexandre Melnikov et Alex Zhelezov qui sont venus exprès de Tchéliabinsk, juste pour faire le voyage avec nous dans l'autre sens. On appréciera mieux la délicatesse quand on saura qu'il s'agit d'un voyage en train de 43 heures !

Nous sommes partis tous les six pour ce long voyage. Quand le train s'arrête à des gares importantes, on peut descendre sur le quai se dégourdir les jambes ou acheter des délicieuses baies (cassis, groseilles, framboises) à des gens qui viennent les vendre.

De plus, les trains russes sont bien prévus pour les longs voyages, avec dans le couloir un distributeur d'eau potable fraîche et d'eau très chaude pour faire du thé. Le voyage agrémenté de nombreuses parties d'Othello est en fait passé très vite.

Arrivés à Tchéliabinsk, d'autres joueurs locaux nous attendaient et nous sommes allés prendre un excellent repas chez les parents de Sergeï Salkov. Après une longue discussion entre joueurs russes pour savoir qui aurait l'honneur d'héberger les étrangers, nous sommes restés à dormir là. Si les immeubles ne paient pas de mine, vus de l'extérieur, les appartements à l'intérieur sont bien aménagés et agréables à vivre. Le seul problème chronique est l'eau chaude. Soit elle est distribuée par le réseau d'adduction d'eau et alors certains jours, il n'y en a pas, soit elle est chauffée dans un chauffe-eau, souvent en panne, soit ce n'est carrément pas prévu.

Le lendemain, nous sommes partis pour le tournoi qui se déroulait dans un cadre idyllique près d'un lac à une petite centaine de kilomètres de Tchéliabinsk. Les étrangers, toujours privilégiés (à tel point que cela en devenait gênant), ont été conduits en voiture alors que les Russes prenaient le train puis le bus.

Finalement, le tournoi n'a réuni que 12 joueurs puisque les Russes ont préféré la qualité à la quantité en interdisant la participation aux joueurs trop peu expérimentés.

Le tournoi a finalement commencé vers 17 heures. Nous avons joué deux rondes avant de manger. A la première ronde, j'ai battu Stepanov, aidé en cela par sa pendule qui ne s'arrêtait jamais. Quand nous nous en sommes aperçus, il était déjà en position perdante, ayant joué un mauvais coup, pressé par le temps. J'ai perdu la seconde contre Svirsky, bien qu'il soit tombé dans un piège grossier... A la troisième

ronde, je rencontre un certain Polyakov qui me joue la variante Greenberg de la Rose, qui est réputée perdante pour Noir. Je ne m'inquiète donc pas trop, bien qu'il me joue une nouveauté au coup 17. En fait, j'aurais dû me méfier, car je me retrouve très vite assez mal et même assez vite très mal.

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

Polyakov 35-29 Tastet

Son coup 41 est très bien joué. Je me dis alors que ma seule chance est d'essayer d'avoir la parité pour jouer les deux coups au sud-ouest. Son coup 47 me remet dans la partie (il n'avait pas vu qu'il fallait retourner les pions d2 à g5 !) mais je ne suis jamais gagnant.

J'ai étudié cette ouverture et l'ai jouée avec les noirs au championnat du monde. J'ai gagné 4 parties sur 4 avec ce coup 17, dont une en finale ! Je peux dire que je n'ai pas fait le voyage de Tchéliabinsk pour rien.

A la fin des 4 premières rondes, Leader, Senchev et Svirsky sont ex aequo en tête avec 4/4. Je n'ai que 2/4, comme Melnikov qui a perdu ses deux premières parties contre Leader et Senchev.

Le lendemain, je bats d'entrée Imre, qui aura une mauvaise journée, mais je perds trois parties contre Melnikov, Senchev et Zhelezov, lequel ne m'avait pourtant battu qu'une fois sur huit en parties amicales...

Après les onze rondes, Svirsky termine en tête avec

10/11, (une défaite face à Melnikov), devant Senchev (9), Melnikov (8) et Leader (7,5). Je termine seulement cinquième avec 6 points, ce qui fait que je rate juste les demi-finales. Zhelezov, Stepanov et Salkov terminent avec cinq points. Le soir, je participe à un tournoi de blitz que les Russes arrosent abondamment de vodka (mais ils ont l'habitude car cela ne les empêche pas de bien jouer). A minuit (compte tenu du décalage horaire), je vais assister à la télé à la cérémonie d'ouverture des jeux olympiques.

Le lendemain ont lieu les demi-finales non pas au meilleur de trois parties mais en 2 parties gagnantes : c'est-à-dire que le premier ayant 2 victoires est qualifié pour la finale, et que les nulles ne comptent pas du tout. Ainsi, s'il y a une victoire et 2 nulles, on joue quand même une quatrième partie ! Imre et moi faisons remarquer que cela peut faire des demi-finales qui ne finissent jamais, mais les Russes tiennent à ce système. Nous rigolons bien quand la première demi-finale commence par une nulle.

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

Svirskiy 32-32 Leader

On rate de peu la nulle à la seconde puisque Imre l'emporte 33-31. Comme il gagne aussi la troisième (37-27), on évite la quatrième partie. Pendant ce temps, Melnikov a battu Senchev 2-0 sans trop de problèmes.

L'après-midi, Imre remporte la première partie 43-21 en gardant l'avantage pris dans

l'ouverture. Dans la deuxième, Imre essaie de jouer la variante de la Rose qui était très populaire en Russie cet été, mais Melnikov la connaît mieux et l'emporte.

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

Leader 27-37 Melnikov

Je suis tellement fatigué que je préfère aller dormir pendant le début de la troisième partie de la finale (il faut dire que le temps de réflexion est de 40 minutes par partie donc c'est plutôt long). Quand je me réveille, Imre est en très mauvaise posture. Melnikov a tout le contrôle et ne laisse pas passer sa chance.

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

Melnikov 38-26 Leader

Svirsky remporte 2-0 le match pour la troisième place face à Senchev.

Leonid Sheveliov, l'arbitre du tournoi, et Alexandre Melnikov nous raccompagnent jusqu'à Saint-Petersbourg (ex ...) bien que le mariage de Melnikov soit prévu à Tchéliabinsk le week-end suivant !

Je garde un très bon souvenir de ce voyage qui a été enrichissant sur les plans othellistique, culturel et humain.

CLASSEMENT F.F.O.

Joueurs français			Joueurs étrangers			
2348	+/- 105	RALLE Paul	2399	+/-157	COMPOTH (A guillon)	
2254	+/- 53	TASTET Marc	2384	+/-114	THEOLE (Becquet)	
2222	+/- 55	JUHEM Philippe	2302	+/-131	GROS-THELLO (Pinta)	
2220	+/- 49	PENLOUP Dominique	2299	+/-259	CINQ SEMAINES (Lanuit)	
2208	+/- 59	CASPARD Emmanuel	2245	+/-240	MODOT (Feinstein)	
2205	+/- 56	NICOLET Stephane	2161	+/-296	OT (Thill)	
2098	+/- 71	LAZARD Emmanuel	2140	+/-153	WILLIAM (Jacquart)	
2059	+/- 132	CALI Elle	2055	+/-157	PUREE (Thill)	
1992	+/- 117	DE LA BOISSERIE Bruno	1999	+/-341	THEOLE-PSION (Becquet)	
1970	+/- 244	DELBARRE Jean-Claude	1814	+/-357	MICROB (Claverie)	
1964	+/- 211	DRUMEL Michel	1787	+/-191	MOORE (Lambert)	
1943	+/- 173	LIPARO David	1703	+/-394	CONFITURE (Thill)	
1896	+/- 60	ANDRIANI Blntsa				
1887	+/- 68	CORDY Alexandre				
1882	+/- 97	COLLAY Frederic	2404	+/-195	MELNIKOV Aleksandr	{SU}
1868	+/- 133	THILL Olivier	2313	+/- 81	LEADER Imre	{GB}
1855	+/- 406	DUHEN Jean-Marc	2309	+/- 69	SHAMAN David	{USA}
1849	+/- 158	DECOEYERE Eric	2298	+/- 80	BRIGHTWELL Graham	{GB}
1846	+/- 97	COLLAY Sophie	2291	+/-194	SENCHEV Vitalij	{SU}
1816	+/- 120	QUIN Sylvain	2289	+/-163	MARCONI Francesco	{I}
1803	+/- 217	COULON Francois	2193	+/- 75	FELDBORG Karsten	{DK}
1801	+/- 84	LIANG Yi	2179	+/- 78	BERNER Nils	{S}
1757	+/- 174	MASCORT Jean-Manuel	2161	+/- 85	FEINSTEIN Joel	{GB}
1755	+/- 203	TARDY Catherine	2156	+/-102	HANDEL Mike	{GB}
1754	+/- 113	LANUIT Christophe	2145	+/-121	BHAGAT Peter	{GB}
1753	+/- 124	BRACCHI Andre	2124	+/-191	SAKAGUCHI Kasuhiro	{J}
1675	+/- 146	LE SAOUT Alain	2093	+/- 71	JENSEN Erik	{DK}
1668	+/- 127	CHOISNARD Patrick	2084	+/-147	STEPANOV Oleg	{SU}
1628	+/- 154	POIRIER Serge	2075	+/-167	BERNER Johan	{S}
1618	+/- 354	PINTA Simon	2054	+/- 79	VALLUND Henrik	{DK}
1600	+/- 129	CUVIER Christian	2053	+/- 90	HAUGLAND JAN Kristian	{N}
1598	+/- 450	MAS Ludovic	2052	+/- 94	VAJE PER L.	{N}
1581	+/- 227	VERNOT Gabriel	2051	+/- 87	JOHANSEN Niklas	{S}
1572	+/- 252	EYMARD Joel	2045	+/-104	JUSTVIK Jonny	{N}
1563	+/- 144	BOUSCH Thierry	2044	+/-186	STANTON Patrick	{USA}
1552	+/- 191	DORSIMONT Gullain	2038	+/-155	BRUSCA Augusto	{I}
1543	+/- 139	PICOU Philippe	2035	+/-111	VEHUSHEIA Torstein	{N}
1528	+/- 194	GILLE Thierry	2022	+/-109	PLOWMAN Guy	{GB}
1508	+/- 178	DRAPER Bruno	1994	+/- 92	DE GREY Aubrey	{GB}
1506	+/- 144	RIGAUD Regls	1967	+/- 87	AAS Vidar	{N}
1466	+/- 225	GRUSON Thierry	1956	+/-149	WASER Stephan	{CH}
1465	+/- 492	DE LA BOISSERIE Vincent	1955	+/- 84	VALLUND Torben	{DK}
1448	+/- 214	MASSE Stephane	1911	+/-128	DELFANTE Eric	{B}
1437	+/- 322	RIVIERE Luc	1908	+/- 86	HOLM JON Inge	{N}
1421	+/- 253	ALEAUME Didier	1903	+/-177	PIETRUSZKIEWICZ Pawel	{PL}
1405	+/- 270	SAHLI David	1891	+/-200	LYSONS John	{GB}
1388	+/- 249	DECROIX Didier	1884	+/-164	JOHNSON Greg	{USA}
1348	+/- 323	GACH Olivier	1881	+/-146	SYREN Ingerun	{S}
1324	+/- 112	BETIN Dominique	1867	+/-159	KIERULF Anders	{CH}
1324	+/- 133	SCHIEDERER Denis	1865	+/-177	NIELSEN Erik	{DK}
1274	+/- 222	SVAJKA David	1851	+/-171	STEPHENSON Ken	{GB}
1267	+/- 349	BURGUN Serge	1842	+/- 97	DOVLAND Johan	{N}
1244	+/- 419	BENJAMIN Yves	1828	+/-118	TURNER Ian	{GB}
1230	+/- 335	ROBIN Francois	1789	+/- 85	HOLM Andreas	{N}
1229	+/- 110	OVION Jacques	1766	+/- 85	ALARD Serge	{B}
1223	+/- 397	ARCHET Jean-Claude	1752	+/-177	KJORSVIK Lasse	{N}
1166	+/- 376	OVION Francois	1749	+/-113	SELBY Matthew	{GB}
1164	+/- 202	PIERRET Michel	1725	+/-126	BARRASS Iain	{GB}
1154	+/- 228	HOFFMANN Christian	1714	+/- 86	BOE Alexander	{N}
1150	+/- 345	DE LA ROUSIERE Louis-Henry	1697	+/-196	BREWER Phil	{GB}
1149	+/- 250	COULON Philippe	1693	+/- 96	MARSON Phil	{GB}
1123	+/- 398	CHEMIN Thierry	1688	+/- 89	HOLM OLE Petter	{N}
1114	+/- 381	BARICZ Rose-Marie	1625	+/-147	WORMLEY Mark	{GB}
1075	+/- 627	HEFFES David	1583	+/- 91	ARNOLD Roy	{GB}
1024	+/- 355	HAMON Frederic	1574	+/-143	FORSYTH Iain	{GB}
1009	+/- 265	TASSIN Denis	1565	+/-131	ROBSTAD Sturla	{N}
1003	+/- 348	AZOULAY Gilles	1561	+/-147	HAIGH David	{GB}
			1546	+/-156	RIGNELL Daniel	{S}
			1517	+/-170	JUSTVIK Arne	{N}
			1494	+/-185	BASS John	{GB}
			1462	+/-157	DELFANTE Christophe	{B}
			1402	+/-199	CARPENTER Adelaide	{GB}
			1388	+/-188	DEBRAY Dominique	{B}
			1230	+/-168	TURNER Alison	{GB}
			1203	+/-163	LAURE Christelle	{B}
			872	+/-199	HOLM SVEIN Kjetil	{N}
Programmes						
2524	+/-111	OTHEL DU NORD (Delbarre)				
2473	+/-203	THOR (Quin)				
2441	+/-130	JACPOTH (Gailhac)				
2433	+/-147	SPOCK (Delteil)				
2431	+/-154	CASSIO (Nicolet)				

Voici le classement de la F.F.O. au 31 Mars 1993. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 27, le tournoi préqualificatif de Paris (16 et 17/01/93), le tournoi Ile de France 1 (30/01/93), le tournoi international de Cambridge (13 et 14/02/93), le tournoi préqualificatif de Cannes (20 et 21/02/93), le tournoi Ile de France 2 (07/03/93), le tournoi Hommes-Machines (14/03/93), plus des tournois européens.

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

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

SOLITAIRE

par Marc Tastet

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

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

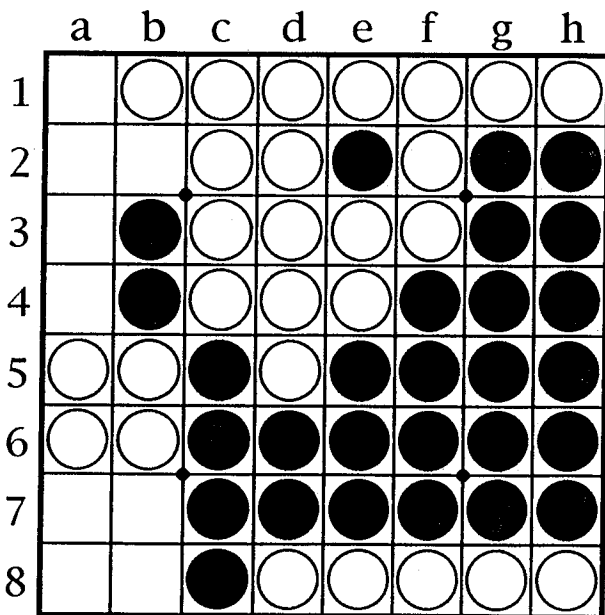
JP signifie "Je Passe".

Tournoi de Paris 1991

Noir : Christelle LAURE

Blanc : Jean-Claude GERARD

Score réel de la partie : 29 - 35



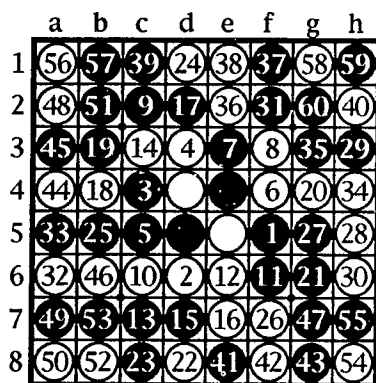
Blanc joue et gagne...

- B8 A4 B7 A8 A3 B2 A7 A2 A1
- A2 A7 VP A1
- A1 A2 A7
- B2 A7 VP A3 A2 A1
- A2 A3 B2 A1 VP A7
- A3 B7 A8 A7 VP B2 A2 A1
- A1 A2
- A7 A8 VP A2 B2 A1
- B2 A3 B7 A8 A2 A1 VP A7
- A2 A1 B7 A8 VP A7
- A2 A3 B7 A8 B2 A1 VP A7
- B2 A1 B7 A8 VP A7
- B7 A8 B8 A4 A3 A7 VP A2 B2 A1
- B2 A7 VP A3 A2 A1
- A2 A3 B2 A1 VP A7
- A4 A7 B8 A3 B2 A2 A1
- A2 B2 A1
- A3 A4 B8 A2 B2 A1 VP A7
- A1 B2 VP A7
- A7 B8 VP A2 A1 B2
- B2 A3 B8 A4 A2 A1 VP A7
- A4 A7 B8 A2 A1
- A2 A4 B8 A1 VP A7
- A2 A3 B8 A1 A4 B2 VP A7
- B2 A4 VP A7
- A4 A7 B8 A1 B2
- B2 A1 B8
- B2 A1 B8 A4 VP A7
- A4 A3 B8 B2 B7 A8 A2 A1 VP A7
- A1 A2 VP A7
- A2 A1 B7 A8 VP A7
- A1 A2 B7 A8 VP A7
- B7 B2 B8 A8 A2 A1 VP A7
- A1 A2 VP A7
- A2 A1 B8 A8 VP A7
- A1 A2 B8 A8 VP A7
- B2 A1 B8 A2 B7 A8 VP A7
- B7 A2 B8 A8 VP A7
- A2 A7 B8 JP B7 A8
- B7 A8 B8
- A2 B7 B8 A8 B2 A1 VP A7
- A8 A7 B8 A1 B2
- B2 A1 B8
- A7 B2 B8 A8 A1
- A8 B8 A1
- A1 JP B8 A8
- A8 B8
- B2 A1 B8 A8 VP A7
- A8 A7 B8
- A7 A8 B8
- A3 A4 B8 B7 A8 A7 VP B2 A2 A1
- A1 A2
- A7 A8 VP A2 B2 A1
- B7 A8 B8 A2 B2 A1 VP A7
- A1 B2 VP A7
- A7 B8 VP A2 A1 B2
- B2 A3 B8 A4 B7 A8 A2 A1 VP A7
- A2 A1 B7 A8 VP A7
- B7 A4 B8 A8 A2 A1 VP A7
- A2 A1 B8 A8 VP A7
- A4 A1 B8 A2 B7 A8 VP A7
- B7 A2 B8 A8 VP A7
- A2 A7 B8 JP B7 A8
- B7 A8 B8
- A2 A4 B8 A1 B7 A8 VP A7
- B7 A1 B8 A8 VP A7
- A2 A4 B8 A3 B7 A8 B2 A1 VP A7
- B2 A1 B7 A8 VP A7
- B7 A3 B8 A8 B2 A1 VP A7
- B2 A1 B8 A8 VP A7
- A3 B7 B8 A8 A7 A1 VP B2
- A8 A7 B8 A1 VP B2
- A7 A8 B8 A1 VP B2

PARTIE COMMENTÉE : SHAMAN-KANEDA 1991

par Imre Leader

Voici l'analyse d'une partie jouée au Championnat du Monde 1991 de New-York entre l'Américain David Shaman et le Japonais Shigeru Kaneda. Nous en étions à la ronde 5, et les deux joueurs étaient alors en tête, seuls invaincus. De fait, Shaman et Kaneda devaient finir respectivement premier et deuxième du système suisse : ils étaient tous les deux clairement en excellente forme. Après une ouverture dans laquelle Kaneda prit l'avantage, Shaman dut batailler ferme dans le milieu de partie pour rester vivant. Au terme d'une finale passionnante, Shaman s'imposa avec brio 35-29 (cf. diagramme).



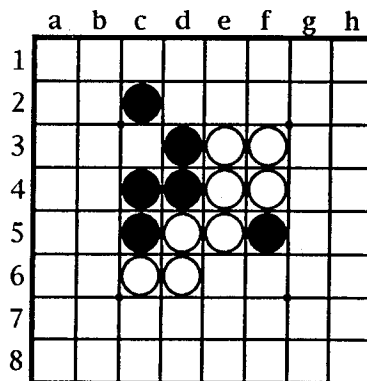
Shaman 35-29 Kaneda

Kaneda, avec les Blancs, choisit l'ouverture perpendiculaire, et au coup 5 Shaman joua une Chat, 5.c5. Ce coup semble avoir des hauts et des bas : il était très populaire vers 1986, est passé de mode un moment, et il fait un petit retour aujourd'hui. On joue plus souvent la Tigre, 5.c3.

8.f3 est le coup standard. L'autre coup évident est 8.c3, mais il est réfuté par 9.d2, qui laisse Noir très central. Le coup 9.c2 organise un accès en e6 grâce au pion e4. Blanc doit répondre à cette menace.

Au coup 10, les deux coups standard sont c6 et b4. L'idée de 10.b4 est d'enlever le fameux pion e4. Bien qu'il retourne beaucoup, ce coup damiérise Noir : ses pions sont dispersés et se gênent mutuellement. Une suite typique est 10.b4 11.b5 12.d2, après quoi Noir va probablement tirer le jeu de son côté avec 13.d7 (et peut-être même le tirer encore plus avec un coup en a3 bientôt).

Le coup 10.c6 est plus récent. Il permet à Noir de jouer le coup tranquille 11.e6, mais Blanc peut alors aller en d2(!), le point important étant que Noir n'a pas accès en c3. Après 10.c6 le jeu continue habituellement par 11.e6 12.d2, suivi de 13.g4 qui transperce le mur blanc. Alors Blanc peut jouer soit 14.b6 (pour enlever l'accès noir en f6), soit 14.b4 (un coup d'attente).



après 10.c6

Le choix de Kaneda se porta sur 10.c6, et au coup 11 Shaman divergea. Puisque Blanc menace 12.d2, Noir pourrait essayer, au lieu de jouer le coup tranquille 11.e6, de mettre un pion sur la diagonale d4-f6. Le coup retenu, 11.f6, assure ceci. Son inconvénient est, bien sûr, de permettre la réponse évidente 12.e6. Le plan de Shaman était

de continuer avec 13.c7, redonnant le trait à Blanc. Ce n'est cependant pas vraiment une compensation suffisante pour le pion isolé f6 de Noir : l'innovation du coup 11 n'a pas été un succès.

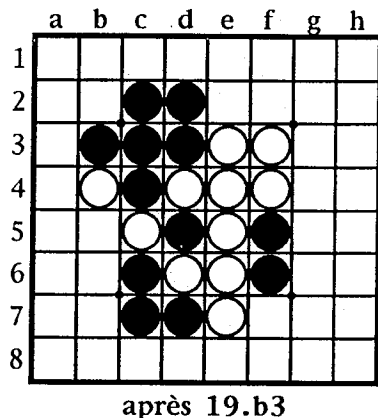
Après 13.c7, le coup c3 n'est plus pourri pour Blanc, donc Kaneda y joua : 14.c3. Désormais Noir est mal, il se retrouve très à l'extérieur. Il doit récupérer du centre, sans retourner trop de pions en frontière. Aller en 15.d7 laisse la réponse facile 16.e7, mais permet d'aller en d2 au coup 17, qui donne quelques pions centraux à Noir. De plus, après 17.d2, Noir commence à menacer de tirer le jeu vers le Sud avec f8, suivi éventuellement de f7. Ceci lui permettrait peut-être de récupérer les temps dont il a tant besoin.

En fait, le coup 16.e7 de Blanc n'était pas obligatoire : 16.b5, qui contrôle le centre et enlève à Noir son accès en e7, était une chouette alternative : si 17.d2, alors 18.e7 et ensuite e2.

Le coup 18.b4 reprend tout le centre, et empêche aussi Noir de jouer en f8. Cependant, il ferme à Blanc toute une partie de l'ouest. Le coup 18.b5 est meilleur, bien que ce soit pour des raisons très différentes du coup 16 : il est maintenant assez tranquille, et prépare d'autres coups à l'Ouest. Il rend aussi b4 moins bon pour Noir (19.b4 serait suivi de 20.b6) et sur 19.b6, 20.b4 est bon — notez qu'alors 21.a4 ne marche pas à cause de 22.a5. Un autre avantage de 18.b5 est de prendre accès en e2, lequel accès n'est pas près de disparaître.

Que se passe-t-il si Noir essaie de gagner des temps au Sud pour répliquer à 18.b5 ? Sur 19.d8, simplement 20.f8. Blanc doit faire un peu plus attention si Noir joue 18.b5 19.f8. En particulier, il devra peut-être se battre pour maintenir son accès en b6. Il voudra sans doute, pour commencer, empêcher Noir de rejouer au Sud en f7, donc 20.b4 semble raisonnable. De plus 20.b4 rend e2 plus attrayant pour Blanc. Si Noir continue avec 21.b3, alors Blanc peut jouer 22.e2, suivi de d1. Si au contraire Noir choisit 21.e2, pour empêcher Blanc d'y jouer et lui enlever l'accès en b6, alors une suite comme 22.f2 23.b3 24.g5 25.g6 26.f7 redonne à Blanc accès en b6 et Noir a de gros problèmes. Donc, tout bien pesé, 18.b5 semble bien meilleur que 18.b4.

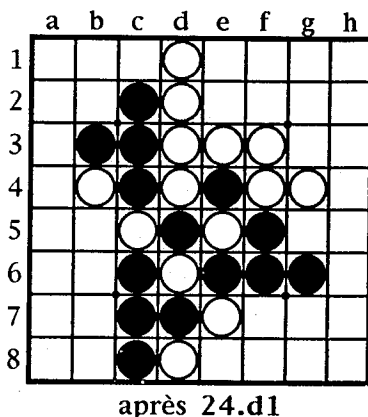
Shaman répliqua à 18.b4 par 19.b3, qui enlève à Blanc son accès en e2. Notez que Noir contrôle la mini-diagonale c4-d3, et donc que Blanc ne peut pas jouer non plus en b5.



Blanc voudrait bien jouer maintenant en d1, pour reprendre accès en b5 puisque Noir aurait des difficultés à l'empêcher de jouer là. Cependant Kaneda remarqua astucieusement qu'il pouvait auparavant faire un peu de "ménage" très utile. S'il jouait en d1 tout de suite, alors Noir pourrait répondre 21.e2 sans retourner le pion e3 (puisque

toute la colonne e est blanche). Aussi Kaneda joua-t-il 20.g4 21.g6 qui met un pion noir sur la colonne e. De plus, cela fait jouer une paire dans une région où Noir a des coups, et rend les coups futurs de Noir à l'Est moins agréables.

Blanc n'était pas encore prêt à jouer en d1. Il intercala d'abord 22.d8 23.c8. L'intérêt de cette paire est que maintenant les seuls coups qui restent à Noir au Sud sont tous horribles. Enfin, après cette préparation élégante, Kaneda joua d1 au coup 24.

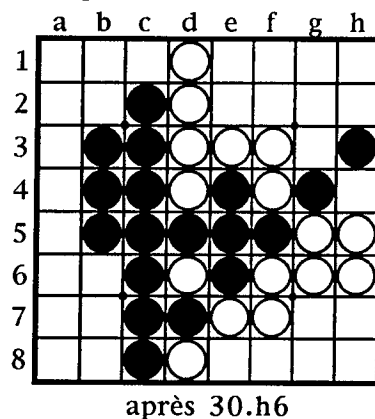


Noir doit jouer son coup 25 : que faire ? Il ne peut pas enlever à Blanc son accès en b5 sans massacrer sa position, et pourtant un coup en b5 semble idéal pour Blanc. De plus, ce sera encore à Noir de jouer et il n'aura plus beaucoup de coups. Donc Shaman joua bravement le seul coup qui pût empêcher Blanc d'aller en b5 : il joua 25.b5 lui-même.

Blanc va désormais tirer le jeu vers l'Est. Il est à noter que, si Noir ne survit pas à l'Est, il mourra horriblement : il a un grand mur et aucun coup à l'Ouest. Par conséquent Noir est vraiment mal. Sa seule consolation est que si Blanc doit ouvrir à l'Ouest, alors il se *pourrait* que l'influence des pions d1 et d8 se fasse sentir!

Avec 26.f7 27.g5, Kaneda force Shaman à jouer de son côté. Ensuite 28.h5 est un bon coup puisque après la suite

évidente 29.h3 30.h6 Noir n'a pas accès en h4. Donc il semble que Noir n'ait plus de bon coup : il va bientôt être obligé de jouer le désastreux e8, et tout sera fini. Par exemple, si 31.e8 32.f8 33.h4 34.h2 alors Noir est presque mort, et 31.e8 32.f8 33.g8 34.h4 paraît terrible aussi.

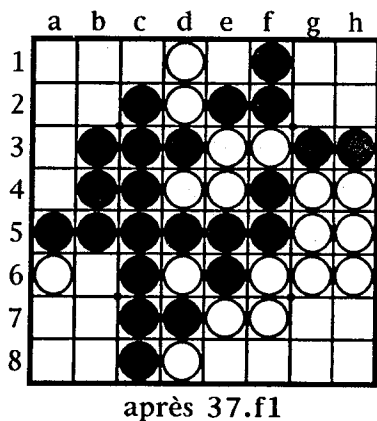


Pourtant, Shaman trouva un coup superbe pour rester dans la partie : 31.f2. L'idée est simplement de jouer un coup tonitruant près de la zone où Blanc veut jouer. Noir espère que le pion d1 va gêner Blanc pour répondre. Plus important encore, 31.f2 retourne à la fois d4 et f4, enlevant ainsi à Blanc son accès en h4. Un autre avantage de ce coup est que tous les coups blancs alentour sont désormais mauvais, alors que Noir s'est créé quelques coups tranquilles, comme e1 ou e2. Ce genre de coup est souvent une bonne chose à faire lorsque vous devez traverser un mur alors que votre adversaire a des pions sur les deux bords voisins. Et même d'une manière générale, il est souvent valable de jouer un coup qui retourne beaucoup juste pour se créer dans le voisinage des coups plus tranquilles ou pour rendre les coups de l'adversaire moins bons : trop de joueurs rejettent ce type de (bon) coup sans même y réfléchir sérieusement.

Blanc doit jouer son coup 32 : que faire ? A cause de ce coup 31, ses coups au Nord-Est ne sont pas bons. Par

exemple, sur 32.e2 ou 32.f1 suivrait 33.g3. Blanc a besoin d'un accès en h4. Sur toutes les suites susmentionnées, soit Noir arrive en h4 avant Blanc, soit Noir obtient un coup d'attente en h2 car Blanc retourne le pion g3 en jouant en h4. Par conséquent Blanc doit prendre accès en h4 en jouant dans une autre région, et c'est pourquoi il joue 32.a6 33.a5 34.h4. Remarquez aussi que, pour le moment, les pions d1 et d8 pourrissent le jeu à venir de Blanc sur le bord Ouest. Tout irait beaucoup mieux pour Blanc, cependant, si ne serait-ce que l'un de ces deux pions se faisait retourner — si par exemple d8 s'inverse alors b6 devient un très bon coup pour Blanc.

Noir répondit correctement 34.h4 35.g3 — prendre le bord à la place serait bien trop désastreux. Au coup 36, Blanc joua en e2. C'est un coup logique, car c'est dans cette zone que sont les derniers coups noirs restants. Noir joua 37.f1 pour économiser sa frontière. Ce coup retourne aussi c4, ce qui enlève c1 à Blanc — si Blanc avait accès en c1 alors Noir serait mort.



Au coup 38, Kaneda essaya e1, un coup très intéressant bien qu'il retournât les pions f2 et g3. Ce coup semble bizarre à première vue puisque, que Noir reprenne le bord Nord ou le bord Est, il lui restera un temps gratuit sur le bord choisi. Mais justement la question est : quel bord Noir

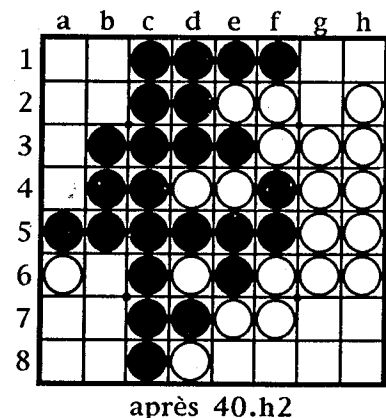
doit-il prendre ? Il préférerait ne pas jouer en c1 car cela retourne d1 : a4 deviendrait très bon pour Blanc, qui aurait deux temps à l'Ouest avec a4 et b6.

Toutefois, l'autre possibilité en dehors de 39.c1, à savoir 39.h7, laisse Noir dangereusement à court de temps si Blanc répond 40.g1. Par exemple, si 41.h2 alors 42.b8, suivi bientôt de b6. Et si Noir essaye 41.e8 alors Blanc peut simplement jouer 42.b6, et une suite typique pourrait être 43.c1 44.b1 45.h2 46.f8 47.g8 48.b7 : Noir se meurt. Donc, l'un dans l'autre, Noir ne peut pas répondre à 38.e1 avec 39.h7 : il doit prendre le bord Nord avec 39.c1, et maintenant a4 n'est plus pourri pour Blanc. Ainsi 38.e1 n'est pas aussi idiot qu'il en a l'air !

Il y a pourtant un petit problème dans ce coup 38.e1 : après 39.c1 40.h2, le trou Nord-Est est un trou impair dans lequel Blanc n'a pas accès (ou bien dans lequel Noir peut gagner un temps gratuitement quand il le veut) — nous reviendrons bientôt examiner cette région. En fait, Blanc avait un autre bon coup 38 : il pouvait chercher le K.O. *tout de suite*, en jouant 38.b8. b6 devient alors bien meilleur pour Blanc, et il peut répondre b1 à c1 et g1 à e1. Noir est à court de libertés : il va bientôt devoir prendre le bord Est, et il n'aura plus de coup. Une suite caractéristique est 38.b8 39.c1 40.b1 41.h7 42.b6 (reprenant accès en e8) 43.e8 44.f8 45.a7 46.b2, et il n'y a plus de partie. Sinon Noir pourrait essayer 38.b8 39.c1 40.b1 41.g2, mais là encore Noir doit tout donner après 42.b6 43.f8 44.a3 (si 43.b7, 44.a2 recoupe la diagonale et gagne facilement). Enfin, le dernier essai 38.b8 39.c1 40.b1 41.h7 42.b6 43.f8 se heurte à 44.a3 et Blanc menace de contrôler la

diagonale a1-h8 : par exemple si 45.a7 alors 46.a4 47.a2 48.g7 49.g8 50.b2. Donc 38.b8 semble bien mettre assez de pression sur Noir pour gagner.

Revenons à la position de la partie, après 38.e1 39.c1. Blanc peut-il se permettre de ne pas jouer h2 et de laisser Noir reprendre aussi le bord Est ? Une ligne plausible serait 40.a4 41.a3 42.a2 43.h7 44.b8, Blanc envisageant de jouer en g2 dès que Noir joue g1 ou h2. Noir, pourtant, a désormais tout le contrôle, alors que Blanc, de son côté, doit éviter plein de pièges — par exemple, si Blanc sacrifie en b2 il ne peut plus répondre g2 à g1, car alors toute la ligne 2 serait blanche et Noir aurait h2 et h1. De façon prévisible, Noir peut gagner facilement grâce à son contrôle, par exemple par 45.e8 46.f8 47.g7 48.b6 49.a7 50.a8 et maintenant soit 51.b2, soit 51.b7. Donc 40.h2 est forcé.

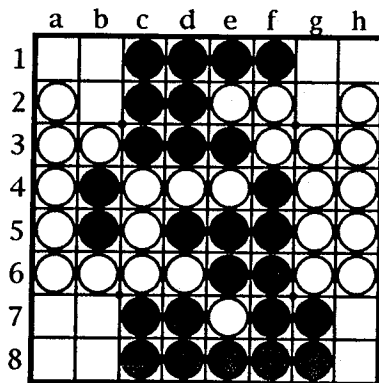


Noir doit jouer son coup 41 : que faire ? (encore ?) Comment peut-il gagner cette partie ? Sûrement *pas* en utilisant sa liberté en g1 : non seulement il se créerait un bord déséquilibré, mais il perdrait aussi la parité. Or Noir devrait essayer de *garder* la parité. Cela dit, comment va-t-il faire ? Noir aura-t-il forcément la parité si la région Nord-Est de trois cases reste vide jusqu'à la fin ? Pas si Blanc a le coin a1, donc l'accès en g1. Il semble évident que Blanc aura ce coin à la fin,

car Noir n'a aucun contrôle à l'Ouest. Par conséquent le seul espoir de Noir est de pouvoir jouer, après Blanc g1, la suite Noir h1, passe, Noir g2. Cependant, pour que ce plan soit réalisable, Noir *doit* avoir accès en h1. Et comment pourrait-il espérer obtenir cela ? Selon toute vraisemblance, il ne pourra pas forcer Blanc à lui céder le coin h8, donc son seul espoir est de s'insérer en h7 lorsque Blanc prendra le coin h8. Jusque là, très bien. Mais en plus de tout ça, il est vital pour Noir que Blanc ne prenne en a1 qu'après avoir joué h8. Car sinon Blanc jouerait simplement g1, laissant tel quel le coin h8, et aurait la parité (si l'on considère, bien sûr, que Noir aura alors joué g7, ce qui semble plus que probable vu qu'il n'a presque plus de coups). Blanc gagnerait alors facilement.

Donc voici la tâche de Noir : s'assurer que Blanc prenne h8 avant a1. S'il n'y arrive pas, il n'a aucune chance car il n'a aucun contrôle du jeu. Et comme tout cela semble très peu probable, ça se présente mal pour lui.

Les coups 41-43 résolvent le bord Sud. Ensuite Blanc commence à utiliser ses coups à l'Ouest : il joue 44.a4 45.a3, suivi des coups b6 et a2 pendant que Noir sacrifie en g7. Notez que, si Noir essaye 47.a7 après 46.b6, alors il se prend 48.b2 dans les dents.



Noir doit jouer son coup 49 : que faire ? (décidément !) Jouer en a7 pour contrôler la diagonale a1-h8 semble inutile : Blanc prend a8, puis utilise le bord Sud pour arriver en h8, donc le contrôle de diagonale n'empêche pas la prise du coin h8. Mais il y a une pointe miraculeuse dans ce contrôle : il donne à Noir un sursis, en lui permettant de jouer en b2 sans perdre *immédiatement* a1. Bien sûr, Noir sait que son adversaire arrivera en a1 par la diagonale, mais pour cela *il aura dû prendre h8 auparavant*. Donc, bien que 49.a7 50.a8 51.b2 sacrifie trois bords, il réalise le plan *a priori* irréaliste expliqué ci-dessus. Et avec les deux derniers coups de la partie, Noir ramasse un tas de pions — assez pour gagner. On peut imaginer que Blanc, confiant dans sa position, a été brutalement ramené sur terre par le coup 49 !

Revenons aux coups 42-46, pour voir si l'on peut faire quelque chose pour éviter le contrôle de diagonale. Il est facile de vérifier que l'ordre des coups 42, 44 et 46 est indifférent : a7 contrôlera encore la diagonale. Mais enfin c'est Blanc qui dirige le jeu : il y a sûrement quelque chose à faire !

Et si Blanc essayait de contrôler la diagonale h1-a8 avec 44.b7 ? Noir ne peut pas la recouper. Si 45.b8 alors 46.b6, tandis que si 45.b6, 46.a4. Bien sûr, si Noir essaye 45.g1, alors Blanc jouera 46.b6, suivi de a4, et il lui restera même a2. Donc Noir n'a plus de bon coup. Pourtant, il peut garder beaucoup de pions. La ligne parfaite après 44.b7 est 45.b6 46.a4 47.a3 48.a2 49.a7 (pour empêcher Blanc d'y jouer) 50.a8 51.b8 52.h8 53.h7 : notez que Noir va jouer les deux derniers coups, mais que dans cette ligne il ne joue pas le dernier coup dans la région du coin

h8, et qu'il ne garde pas non plus la colonne g. De fait, le score parfait est une victoire 34-30 pour Blanc.

Assez curieusement, Blanc peut encore gagner au coup 46 avec des suites très semblables, bien que maintenant la case a4 soit remplie. Il doit jouer 46.a2 47.g7 48.b7 et sur 49.b6 vient 50.a7 ! Après 51.a8 52.b1 53.a1 54.b2, Blanc s'accroche à la parité et gagne 34-30. Si Noir essaye plutôt 49.g1, alors Blanc réplique 50.b6. Il a alors la parité aussi bien dans la suite 51.a7 52.b2 53.b1 que dans 51.b8 52.b1, pour un gain de 34-30 encore une fois. Mais le gain après le coup 44 est assurément beaucoup plus clair que celui du coup 46.

Pendant le tournoi, l'un des joueurs exposa une théorie selon laquelle quand un légume meurt, il va dans son paradis ou son enfer particulier, suivant qu'il a été bon ou mauvais. Ces endroits sont apparemment remplis d'insectes volants. Quelqu'un, désignant un des insectes, demanda s'il s'agissait d'une guêpe venant du paradis des navets. « Bien sûr que non », lui répondit-on, « c'est une abeille de l'enfer des poireaux ! ».

(traduction : S. Nicolet et E. Caspard)

Solution des problèmes

- Problème 1 : 1.b7!
si 2.a8 3.g3.
- Problème 2 : 1.b7!
si 2.b6 3.d8,
si 2.a8 3.a6!
- Problème 3 : 1.c7!
si 2.b6 3.b8,
si 2.c8 3.b2!
- Problème 4 : 1.g2!
si 2.h7 3.h3.

SALON DES JEUX DE RÉFLEXION DE PARIS

du 10 au 18 avril 93

Dans le cadre du salon, la FFO organise de nombreuses animations «Othello» (en particulier sur son stand), avec parties simultanées et tournoi «débutants».

Renseignements : FFO (1) 45 35 55 86.

TOURNOI DE STRASBOURG

Ouvert à tous sauf aux ordinateurs, en 5 rondes

Samedi 15 mai 93 après-midi

Renseignements et inscriptions : Christophe Lanuit au 88 60 71 21

Danemark

TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

Préqualificatif pour le championnat du monde 1993

Deuxième tournoi du Grand Prix d'Europe 1993

Samedi 17 et dimanche 18 avril 93

Italie

TOURNOI INTERNATIONAL DE ROME

Préqualificatif pour le championnat du monde 1993

Troisième tournoi du Grand Prix d'Europe 1993

Samedi 22 et dimanche 23 mai 93

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

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

TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE BORDEAUX

Préqualificatif pour le championnat du monde 1993

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

Samedi 12 et dimanche 13 juin 93

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

TOURNOI DE MULHOUSE-ILLZACH

Ouvert à tous, en 7 rondes sur une journée

Dimanche 25 avril 93 à 9h45

Maison pour Tous, avenue du Souvenir
68110 ILLZACH

Renseignements et inscriptions : Paul Freyss au 89 46 17 80

Belgique

TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Préqualificatif pour

le **championnat du monde 1993**

Quatrième tournoi du Grand Prix d'Europe 1993

Samedi 31 juillet et dimanche 1^{er} août 93

Renseignements : Serge Alard,
Téléphone : +32 (2) 673 00 24 (après 19h30)
S'inscrire avant le 1^{er} juillet pour un hébergement bon marché sur le lieu du tournoi

TOURNOI ILE-DE-FRANCE 4

En 7 rondes, ouvert à tous

Dimanche 2 mai 93 à 9h30

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

10^{ème} TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Samedi 28 et dimanche 29 août 93

Inscription préalable obligatoire
(Droits de participation : 150 F)

Renseignements : contacter la FFO (1) 45 35 55 86

TOURNOI DÉBUTANTS (PARIS)

Un tournoi débutants est prévu à Paris le


Dimanche 9 mai après-midi

CONTACT FFO N°19 paraîtra avant cette date et contiendra toutes les informations sur ce tournoi : qui peut y participer, où, quand, comment.

La participation aux tournois organisés en France est gratuite, sauf exceptions précisées dans l'annonce du tournoi


RESPONSABLES LOCAUX FFO ET CLUBS D'OTHELLO

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

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

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

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

- | | | | |
|--|---|---|--|
|  Claude Saramito
☎ 93 86 04 22
Club le vendredi soir
Bar "le Licence 3"
rue Saint Vincent
06000 NICE | • Marc Tastet
"Bordenave"
40180 ST PANDELON | • Laurent Pélissier
☎ 78 58 97 42
29, rue Sébastien Gryphe
69007 LYON | • Jean-Manuel Mascort
☎ (1) 30 24 31 64
3 passage Juliette
78220 VIROFLAY |
|  Isabelle Goussard
☎ 48 26 26 95
Brouillamnon Plou
18290 CHAROST | • Francis Cayron
Bâtiment H2
Résidence Lamarche
54200 ECROUVES |  Muriel Buclon
Club de Lyon
101 avenue Lacassagne
69003 LYON
Le mardi à 20h15
☎ 72 12 17 51 | • François Aguilon
☎ (1) 64 49 36 09
Kerguelen 1
1 rue du Haras
91240 St MICHEL SUR
ORGE |
| • Bruno de la Boisserie
☎ 32 38 15 75 (pro)
c/o Arcade Conseil
9 rue de la petite cité
B.P. 552
27005 EVREUX CEDEX |  Guilain Dorsimont
☎ 20 39 89 66
24 rue d'Ypres
59890 QUESNOY sur
DEULE | • Dominique Penloup
☎ (1) 48 87 19 74
26 rue Rambuteau
75003 PARIS | • Stéphane Massé
☎ (1) 69 85 34 50
C.R.S n°8
Domaine du bel air
B.P.8
91570 BIEVRES |
| • Luc Rivière
☎ 98 84 89 68
15 rue Henri Dunant
29215 GUIPAVAS | • Jacques Basset
36 rue des Fruges BP 11
62130 St-PAUL SUR
TERNOISE |  Club du Luxembourg
Le mercredi et le samedi
à partir de 14h,
à l'angle nord-ouest
du jardin du Luxembourg
(Amener une pendule et
un othellier si possible).
Contact : Dominique
Penloup (pas avant midi)
☎ (1) 48 87 19 74 | • Club 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 |
|  Bruno Draper
☎ 62 74 09 14
31000 TOULOUSE | • Jean-Claude Delbarre
☎ 27 96 92 84
1bis rue Charles Paix
59552
COURCHELETTES | • 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 |
|  Alain Le Saout
☎ 56 24 70 46
Club le samedi à 17h
Café "La Concorde"
50 rue du Maréchal Joffre
33000 BORDEAUX | • Christophe Lanuit
☎ 88 60 71 21
37 avenue de la forêt noire
67000 STRASBOURG |  Club Normale Sup Paris
Le mardi à 20h30
Salle Cavaillès
45 rue d'Ulm
75005 PARIS
Contact : Emmanuel Lazard
☎ (1) 45 35 55 86 | • Paul Ralle
☎ (1) 42 51 47 27
27 rue Eugène Sue
75018 PARIS |
|  Didier Aleaume
☎ 56 07 27 50
6 rue des pinsons
33600 PESSAC |  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 | • André Bracchi
☎ (1) 39 50 86 35
15 rue de l'Orangerie
78000 VERSAILLES |  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 |
|  Denis Rouillon
☎ 47 37 43 27
Club le mercredi à 20h30
Au Petit Faucheur
23 rue des cerisiers
37000 TOURS |  Paul Freyss
☎ 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 ILLZACH | • Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 OULLINS | |

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"/> Compétitions | <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 :