

FFORUM

ETE 1993

N°29

a b c d e f g h

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

Noir joue et gagne...

EDITO...

Chers amis, bonjour!

Examinons le programme des réjouissances pour les mois à venir.

Tout d'abord, le **stage d'été** qui se déroulera du 15 au 22 août près de Tignes, en Savoie. Si vous ne l'avez déjà fait, il est encore temps de vous inscrire à condition de le faire tout de suite (cf agenda). Pour tout renseignement complémentaire, vous pouvez contacter Philippe Juhem au (1) 44 52 07 50 jusqu'au 11 juillet puis au 79 08 42 58 à partir du 15 juillet et jusqu'à début août.

Ensuite, ne manquez pas le dixième **tournoi international de Paris**, les 28 et 29 août prochains, sans doute le plus fort tournoi open de tous les temps avec la présence de très forts joueurs japonais (Murakami, Takizawa, Kawazoe), russes (Melnikov, Senchev, Svirsky, Stepanov), américains (Rose, Shaman) et bien sûr tous les meilleurs européens dont la fine fleur des joueurs français, certains, et non des moindres reprenant même du service pour l'occasion ! Il y aura très certainement du spectacle.

Conformément à ce qui a été annoncé, la finale du **championnat de France** se déroulera à Yzeure, près de Moulins, les 4 et 5 décembre. Les sélections se dérouleront dans toute la France du 16 octobre au 21 novembre (le samedi ou le dimanche après-midi, sous la forme de tournois en 5 rondes). Tout le monde peut organiser une sélection dans sa ville (en respectant toutefois les conditions suivantes) :

- La sélection ne doit rien coûter à la FFO.
- Elle doit être en totalité organisée localement (la FFO peut prêter des jeux et des pendules).
- Il doit y avoir une seule sélection par agglomération.

S'il y a au moins six participants à une sélection, le vainqueur sera automatiquement qualifié pour la finale. Le nombre de qualifiés par sélection sera déterminé à la proportionnelle en fonction du nombre de participants. Plus vous ferez venir de joueurs à votre sélection, plus vous avez de chance d'être qualifié. Alors, amenez vos ami(e)s ! Si une sélection compte strictement moins de quatre participants, elle ne sera pas homologuée.

Si vous avez l'intention d'organiser une sélection, pensez à prévenir la fédé dès que possible, si ce n'est déjà fait. Pour ce qui concerne le lieu précis et la date, vous avez un peu plus de temps pour nous en faire part. On compte sur vous, toutefois, pour le faire avant le 15 septembre (afin de pouvoir l'annoncer dans Fforum 30).

Pendant ce temps, le **championnat du monde 1993** se déroulera à Londres du vendredi 5 au dimanche 7 novembre. Pour ce qui est du processus de qualification, Emmanuel Caspard tient la corde, ayant gagné deux tournois préqualificatifs, suivi de Philippe Juhem, Dominique Penloup et moi-même avec un tournoi chacun. Les quatre derniers tournois préqualificatifs sont les tournois internationaux de Bruxelles et Paris, le tournoi de Villeneuve d'Ascq, près de Lille, et la finale du Grand Prix (cf l'agenda pour les dates). Il y a déjà quatre préqualifiés, donc il n'y aura pas de tournoi des prétendants mais, il pourrait y avoir un tournoi de départage.

Vous recevrez les bulletins de vote pour les **élections au conseil de la FFO** durant le mois d'août, en même temps que Contact FFO 20 et vous aurez jusqu'au 31 octobre pour voter.

A bientôt,
Marc Tastet

SOMMAIRE

Ont participé à ce numéro:

Graham BRIGHTWELL

Emmanuel CASPARD

Alexandre CORDY

Jean DELTEIL

Jean-Claude GÉRARD

Aubrey de GREY

Philippe JUHEM

Christophe LANUIT

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Stéphane NICOLET

Dominique PENLOUP

Simon PINTA

Marc TASTET

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

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 45 35 55 86

OTHELLO®

est une marque déposée de
DUJARDIN INTERNATIONAL

COUVERTURE (cf aussi page 27)	1
EDITORIAL (Planning)	2
SOMMAIRE (Programme)	3
MAGAZINE (Fourni)	4
INITIATION : LE MEILLEUR COUP (Sic !)	8
APPRENEZ A TUER ! (Par un jeune loup)	10
GRAND PRIX D'EUROPE (Un Français ?)	11
LA HONTE DE MARTIN GALE (Hou !)	12
OUVERTURE ISHII (Bis)	13
OUVERTURE ROSE (Bis)	14
INFORMATIQUE (Réactions en chaîne)	18
LES ECHOS D'OTHELLO (Sans voix !)	20
PARTIES COMMENTEES (Au pluriel !)	22
CLASSEMENT (La marée monte !)	25
GRAND PRIX DE FRANCE (Record battu)	26
SOLITAIRE (cf aussi page 1)	27
AGENDA (Allez-y)	28
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX	29
ADHESION (Qui se ressemblent...)	30

MAGAZINE

CONNAISSEZ-VOUS STRASBOURG ?

par Waterproof

Je tiens tout d'abord à prévenir le fidèle lecteur de la revue que cet article a été écrit sous la menace d'un rédacteur en chef despotique, qui n'hésita pas à m'inonder d'un courrier oppressant afin que j'exprime ici-même les (hypothétiques) qualités littéraires qui bouillonnent en moi. Ceux qui, malgré le pseudonyme, m'auront reconnu ont déjà tourné la page, quant aux autres, je les exhorte vivement à le faire.

Au cas où vous l'ignorerez, Strasbourg est une ville de France, forte de beaucoup d'habitants, située juste à l'est de la France, donc à la limite de la France et de l'Allemagne. Mais pourquoi cette question direz-vous ? Reprenons au début.

Un vague théorème planait dans l'air qui s'énonçait en ces termes : "il est difficile de trouver un tournoi plus loin de la Seine que l'est le quartier latin, rare de faire participer des étrangers à un open français et quasiment impossible de faire jouer des individus du sexe faible". Le contre-exemple tant attendu par la F.F.O. survint le samedi 15 mai en la ville de Strasbourg.

Un tournoi était organisé par deux joueurs locaux, François Robin et Christophe Lanuit, et se déroulait dans le local du foyer de l'Ecole Nationale Supérieure de Physique. Les joueurs attendus étaient de deux espèces : distinguons les indigènes (pour la plupart issus de la sus-dite école) et les invités (un marseillais amateur de bière prénommé Christian, un malgache totalement inconnu (même s'il m'a affirmé avoir

sévi depuis des années dans le petit monde d'Othello), et deux sympathiques américains qui, se trouvant en Allemagne au moment propice, n'ont pas hésité à venir nous rendre visite, même que c'est comme ça qu'on fait l'Europe).

Les autochtones étaient sur leur garde : la réputation des joueurs invités circulant plus vite que les trains de la S.N.C.F., beaucoup pensaient qu'il ne leur serait pas offert le privilège de gagner une seule partie. La participation de BIP au tournoi leur prouva le contraire.

Les uns et les autres firent connaissance dans les rues de la ville (et autour de quelques bières) vendredi puis samedi matin (séquence communication avec les américains !) et le tournoi commença samedi après-midi dans une bonne ambiance. Les appariements étaient faits par Bintsa et tirés par des mains innocentes.

Il faut signaler qu'aucun ordinateur n'était présent, pour une raison simple : l'un des organisateurs abhorre perdre devant du silicium (à tel point qu'il refuse de jouer devant son propre programme !).

La première ronde s'élança joyeusement. Bintsa affronta Christophe L. et gagna 33-31 au terme d'une partie serrée (malgré ses efforts, Christophe ne put prendre la revanche de Mulhouse où il avait perdu 34-30). Leslie perdit face à Greg et les débutants formés à l'école alsacienne s'esbaudissaient dans des pièges de Stoner, attaques de bords de cinq et autres bétonnages.

Les autres rondes furent tendues, Bintsa (bien préparé)

s'imposa face à Greg en lui faisant perdre la sacro-sainte parité ; Christophe L. (pourtant explosé dans l'ouverture) gagna de justesse face à Christophe G. et Greg eut quelques frayeurs face à François. Les débutants se rendirent compte de la différence entre les parties de tournoi (5 à la suite) et les parties amicales (souvent pendant le cours de physique de la matière, et largement arrosées par les boissons locales).

C'est un Bintsa bien préparé qui gagna finalement le tournoi, suivi par Greg Johnson qui s'imposa avec 220 points au départage devant Christophe Lanuit (219 points !). Quatre trophées furent offerts : la coupe (offerte par l'université Louis Pasteur) au vainqueur de la catégorie "professionnels" une coupe pour le second de cette même catégorie, une coupe pour le premier de la catégorie "débutants" et... une cuiller en bois pour le dernier !

Pour clore la journée, nous furent nombreux à nous réunir devant une traditionnelle choucroute. Les organisateurs remercient tous les participants, et spécialement ceux venus de (très) loin !!

Classement :

1.	Andriani Bintsa	5/5
2.	Johnson Greg	4
	Lanuit Christophe	4
4.	Cagley Leslie	3
	Cognard Christophe	3
	Robin François	3
7.	Bourrachot Alexandre	2
	Pellet Mathilde	2
	Rouxel Christian	2
	Bouveresse Angélique	2
	Garcia Jean-Baptiste	2
12.	Billien Magali	1
	Patrois Nicolas	1

PREQUALIFICATIF DE BORDEAUX

par Alexandre CORDY

Pour aller de Paris à Bordeaux, où se déroulait le tournoi préqualificatif, il n'y a pas 36 solutions ! Ah vous croyez ça ? Eh bien, vous allez voir qu'il faut au moins quatre trains, et accessoirement une voiture, pour y parvenir. Le malheureux Yves Tastet (frère de Marc), qui devait nous accueillir chez lui, n'en est pas encore revenu. Une véritable expédition. Sept par le rail, deux par la route, et tous, ou presque, arrivant à des heures différentes !

Le voyage le plus fou, c'est notre Malgache préféré, "tatatata" Bintsa Andriani, qui l'a accompli. Tout commence par un réveil en panne. Lever en trombe, course éperdue, train raté à 1 mn près. Jusque là, rien de très folichon. Voyez la suite. Notre héros attend le prochain train (celui de Dominique), monte dans le "mauvais" wagon, entend une annonce ("Irun") qui ne correspond pas à sa destination, s'affole, descend sur le quai, et laisse partir le train... qui était pourtant le "bon".

Remis de sa surprise et furieux de sa bêtise (pour la rime), Bibi s'enquiert du prochain. Le "Bordeaux" suivant part dans quelque temps. Comme il pleut, Bibi s'en va s'acheter un pépin chez TATI. Ce n'est pas loin. Hélas, ça traîne : beaucoup de clients, des discussions, des engueulades, Bibi s'enfuit sans riflard, mais trop tard (toujours pour la rime).

Cette fois, Bibi se plante sur le quai, puis prend d'assaut le quatrième "Bordeaux". C'est le bon : Bibi arrive à bon port. Il a battu tous les records, avec plus de dix heures de trajet. Il est 21h00, Bibi trouve porte de bois, car les copains, désespérant de le voir jamais arriver, sont partis dîner. Entre-

temps, tout le monde tant bien que mal était là. Mais ce n'est qu'à la nuit bien noire, ô surprise, que Bibi rescapé du TGV fit enfin son apparition.

Le tournoi pouvait commencer. Les trois joueurs locaux, Alain Le Saout, grand organisateur de la rencontre, Emmanuel Saint-Jours et David Sahli nous attendaient de pied ferme, salle Léon Blum. Quelques étincelles pour Alain (une nulle contre Marc) et David (victoire contre Marc et Bintsa), une prestation honorable pour Emmanuel (son premier tournoi important). La bataille fit rage entre Manu (Caspard), Stéphane et Dominique (Penloup). C'est finalement Manu qui fut le plus impressionnant en finissant la première journée invaincu, sachant qu'il avait rencontré Dominique, Stéphane, Marc, pour ne citer que les meilleurs. Stéphane et Dominique le suivaient de près avec 6/7. Le lendemain, Manu finit la matinée à 11/11 et assura du même coup sa place en finale. Quant à Dominique et Stéphane, ils jouaient leur place en finale dans une partie au couteau où ce fut finalement Stéphane qui l'emporta.

La finale se déroulait dans un café du centre-ville, un peu bruyant mais confortable. Elle fut animée par Stéphane qui joua une parallèle. Du jamais vu dans une finale d'un préqualificatif pour le championnat du monde ! Il fut même gagnant au coup 40, mais finalement il perdit cette partie. La deuxième fut moins spectaculaire et vit la victoire de Manu par 2/0. Il aura donc gagné toute ses parties jouées dans le tournoi (13/13), voilà qui est de bon augure pour le championnat du monde auquel il est quasiment sûr d'être

qualifié, avec deux tournois de sélection gagnés.

Parlons un peu maintenant de cette superbe ville qu'est Bordeaux. Franchement, je vous conseille d'aller la visiter, car même avec le temps changeant que l'on a eu, nous avons pu parcourir la ville tout le vendredi après-midi. Ah la place des Quinconces, l'Opéra, la magnifique église Notre-Dame, les cours ! Manu et moi aurions bien poursuivi cette visite le dimanche, mais ce lâcheur s'est retrouvé en finale !

A signaler aussi le rituel du samedi soir, sans lequel un tournoi ne serait pas ce qu'il est, je veux parler, vous l'aurez deviné, du dîner. Il eut lieu dans un restaurant typiquement Bordelais (un ancien cellier) pourtant dénommé "The new steak house" ! Dîner d'ailleurs excellent, bien que les convives (des malades, j'vous dis) n'aient pas pu s'empêcher de s'y livrer à leur vice favori : l'OTHELLO !

Il ne me reste plus qu'à formuler les remerciements d'usage à Alain Le Saout, l'hôte impeccable de ce tournoi et, bien sûr, aussi à Yves Tastet qui nous a accueillis chez lui de la plus admirable façon.

Classement final :

1.	Emmanuel Caspard	11
2.	Stéphane Nicolet	10
3.	Dominique Penloup	8
4.	Marc Tastet	6,5
5.	Alexandre Cordy	6
	Alain le Saout	6
	David Sahli	6
8.	Bintsa Andriani	5
9.	Jacques Ovion	4
10.	Dominique Bétin	2,5
11.	Emmanuel St-Jours	1
12.	Anne Ovion	0

Final : Caspard 2-0 Nicolet

LE BLITZ DE L'ETE

par notre Envoyé Spécial

Les Blitzeurs Fous récidivent ! En effet, on apprend à l'instant que dans l'après-midi du samedi 19 Juin s'est tenue, en plein jardin du Luxembourg, au vu et au su de tout un chacun, la seconde réunion annuelle de la Confrérie des Blitzeurs Fous. Pas moins de 13 individus louches n'ont pas hésité à se livrer à des activités ô combien répréhensibles, orchestrées par le hasard, et sous la férule de deux chamanes, qui se sont néanmoins éclipsés avant la fin de la séance. Tous les indices laissent à penser que parmi les présents se trouvaient les suspects Cordy, Penloup, Nicolet, Lazard, Juhem, Caspard, Liang, Andriani, Liparo et Bip (certainement un nom de code), connus de longue date par nos services, ainsi que Elena Guillen, Philippe de Visme, Hidetake Imoto et Emmanuel Bougeard, adeptes plus récents de ce rite

aussi étrange que malsain. Après la première partie de la cérémonie, qui, pour les non-initiés, ressemble à s'y méprendre à une partie de chaises tournantes, les susnommés Caspard, Nicolet, Liang et Juhem restaient seuls à officier, pour finalement désigner ce dernier Maître de la Confrérie jusqu'à la prochaine réunion ; ses dauphins seront, dans l'ordre, Nicolet, Caspard et Liang. Chacun se mit alors en devoir de rentrer tranquillement chez soi, sans être le moins du monde inquiété !! De tels agissements, dans un si beau jardin et à deux pas du vénérable établissement du Sénat, constituent un atteinte inqualifiable à la bienséance la plus élémentaire. Mais que fait la police ?!

Notre envoyé spécial et secret ayant réussi à photographier le document consignait les minutes de la réunion, nous considérons

comme un devoir de vous le révéler :

Classement final :

1.	P. Juhem	9/13
2.	S. Nicolet	10,5
3.	E. Caspard	12
4.	Y. Liang	10
5.	E. Lazard	9
6.	D. Penloup	8,5
7.	B. Andriani	8
8.	A. Cordy	7
9.	D. Liparo	6
10.	P. de Visme	4
	H. Imoto	4
12.	E. Guillen	2
13.	E. Bougeard	1

Demi-finales :

Caspard 1 - 2 Juhem
Nicolet 2 - 0 Liang

Match 3/4 :

Caspard 2 - 0 Liang

Finale :

Juhem 2 - 1 Nicolet

TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

par Marc TASTET

Cette année encore, le tournoi de Copenhague a été fidèle à sa réputation : une participation faible par le nombre de personnes, mais très forte par la qualité des joueurs.

Le samedi 17 avril 1993, ce sont donc seulement dix joueurs qui se sont retrouvés à Copenhague.

Il y avait les cinq meilleurs joueurs danois (Karsten Feldborg, Erik Jensen, Erik Nielsen, Henrik et Torben Vallund), deux Français (Dominique Penloup et moi-même), deux Anglais dont un Américain (Joel Feinstein et David Shaman), et un seul Suédois, Niklas Johansen. Les deux autres membres de l'équipe suédoise à Barcelone, Nils Berner et Ingerun Syrén auraient dû être présents également, mais Ingerun s'était finalement décommandée et Nils avait dû être hospitalisé d'urgence pour de graves problèmes intestinaux.

Du fait du petit nombre de joueurs, un toutes-rondes s'imposait mais cela ne faisait que neuf rondes et Karsten voulait absolument en jouer onze. Je suggérai que l'on jouât des demi-finales avant la finale, ce que l'on aurait fait en France pour un tournoi préqualificatif à dix joueurs, mais Karsten décida que l'on ferait deux rondes de système suisse à l'issue du toutes-rondes, ce qui me paraissait assez bizarre, mais enfin...

Je commençai très fort en battant Dominique 56-8 puis Joel 60-4, ce dernier ayant cru trois coups à la suite qu'il aurait accès à une case, alors que je pouvais chaque fois le lui enlever, ce que je ne me suis pas privé de faire.

A la pause de midi, seuls David et moi avions tout gagné (3/3). Mais la digestion était difficile pour tous les deux puisque je perdais 34-30 contre Erik Jensen pendant que David s'inclinait sur le même score face à Henrik, David s'étant d'ailleurs

"suicidé" au coup 47 dans une position gagnante. Du coup, Erik, Henrik et Joel nous rejoignaient en tête, alors que Karsten, avec 0/4 était seul dernier du tournoi !

A la fin de la première journée, David, Joel et moi menions la danse avec 6/7, ayant distancé Henrik (4/7). Erik, Dominique et Karsten (qui s'était enfin réveillé) suivaient avec 3/7.

Le lendemain, je battais d'entrée David.

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

M. Tastet 44-20 D. Shaman

Mais David se rattrapait en battant Joel à la ronde suivante sur le score de 55 à 9 ! A l'issue

du toutes-rondes, je terminais donc seul en tête avec 8/9, devant David et Joel (7/9), suivis de Dominique, Karsten et Erik (5/9). Comme j'avais, pour le départage, une cinquantaine de pions d'avance sur mes poursuivants, j'étais quasiment sûr d'aller en finale même si je perdais mes deux dernières parties. C'est, de fait, ce qui s'est produit : j'ai perdu contre Joel et Karsten, et comme Joel a également battu David (35-29, encore sur une bévue de David, au coup 44 cette fois, chose très inhabituelle chez lui, qui montre

qu'il n'était pas non plus en grande forme) c'est finalement Joel qui terminait en tête et allait me rencontrer en finale.

La dite finale ne tenait pas toutes ses promesses car je finissais par succomber au rhume qui me tenaillait depuis quelques jours ; j'étais gagnant dans les deux parties mais n'arrivais plus à réfléchir et je laissais passer deux fois ma chance perdant la finale 2-0 et laissant Joel gagner sa première finale d'un tournoi du Grand Prix d'Europe. David remportait 2 à 1 le match pour la troisième place devant Karsten

finissant quatrième au terme d'un étonnant parcours en dents de scie : 4 défaites, puis 8 victoires puis 2 défaites !

Classement final :

1.	J. Feinstein	9/11 (+2)
2.	M. Tastet	8 (+0)
3.	D. Shaman	8 (+2)
4.	K. Feldborg	7 (+1)
5.	D. Penloup	6
6.	E. Jensen	5
	H. Vallund	5
8.	N. Johansen	3
	T. Vallund	3
10.	E. Nielsen	1

TOURNOI SEMI-BLITZ DES ULIS

par Simon PINTA

Le 4 avril 1993, a eu lieu le premier tournoi d'ordinateurs des ULIS, organisé à l'occasion du premier forum du jeu de la ville du même nom (Ah bon ! (Je mets une parenthèse car je crois que c'est l'habitude dans FFORUM (N'est-ce-pas les rédacteurs))).

Pour un premier tournoi, j'avais osé accoler l'adjectif "international". Et cela s'est révélé exact avec la venue très courageuse de Dumbo et Vers2, deux très bon programmes hollandais.

Nous fûmes donc douze programmes dont le classique reversi challenger car ça fait du bien de le battre, Tom Pouce le déjà réputé programme de Bintsa qui avait réalisé la veille un très bon score de 4/5 au tournoi IDF3 et Gammersi un programme sans ordinateur mais dont l'algorithme est si simple qu'il s'en passe sans problème, ce qui peut être très intéressant (mon ordinateur doit peser au moins 15 kilos, si vous voyez ce que je veux dire).

Il y avait aussi Othel du Nord, Spock, Charl'oth (ex-confiture, ex-radis, ex-fraise des bois, je ne sais plus très bien), Comp'oth, Amthello (ancien Inthello, car il fonctionnait sur processeur Intel et est passé sur AMD), Théole qui explore toujours dix fois plus vite que les autres et Gros-thello le programme du Gentil

Organisateur qui croyait que les autres allait le laisser gagner comme pour Othel du Nord à Pérenchies ou Comp'oth à Saint Michel-sur-Orge.

Ah s'il y avait eu en plus Jacp'oth, Cassio et Thor quel magnifique plateau nous aurions eu. Oui, mais faire un toutes-rondes à douze remplit bien une journée.

Le temps imparti pour chaque ordinateur était de dix minutes ce qui permet de faire une partie toutes les demi-heures environ. De plus ceci n'a apporté aucun problème du point de vue arbitrage qui est passé inaperçu en fait !

Après 4 rondes, Othel du Nord est seul en tête avec 4 points devant Comp'oth, Dumbo et Gros-thello avec 3 points. Nous passons alors à table pour manger un bon repas préparé par les personnes de la ludothèque des Ulis que je tiens à remercier vivement.

Les personnes de la F.F.O. dont Marc notre champion du monde, venues présenter Othello et jouer une simultanée, se joignent à nous.

Othel du Nord continue sur sa lancée en gagnant ses 4 parties suivantes et possède alors 2 points d'avance avant de perdre face à Théole et d'accorder la nulle à Spock brillant deuxième en faisant 6,5/7 dans l'après-midi.

Après rangement du matériel une distribution des prix eut lieu en présence de l'adjoint au maire des Ulis et tous repartirent avec des lots de la société Microsoft, qui j'espère sera très contente de son soutien et nous offrira plus l'an prochain.

Mais je voudrais maintenant remercier plus particulièrement Marc Tastet pour sa gentillesse et sa disponibilité. Il a effectué une simultanée contre neuf personnes souvent débutantes à Othello en leur expliquant ses coups avec patience et sourire. Vraiment je suis très content qu'il soit venu soutenir ce premier forum du jeu qui a été une réussite et qui se renouvellera l'an prochain. Je tiens aussi à remercier les autres personnes de la F.F.C. qui ont fait le déplacement afin de faire découvrir Othello. Et je dis à tous, à l'année prochaine !

Classement final :

1.	Othel du Nord	9,5/11
2.	Spock	8,5
3.	Dumbo	8
	Comp'oth	8
5.	Vers2	7
	Gros-thello	7
7.	Théole	6
8.	Charl'oth	4
	Amthello	4
10.	Tom Pouce	2
	Reversi Challenger	2
12.	Gammersi	0

INITIATION REFLEXION SUR LE "MEILLEUR COUP"

par Marc TASTET

Tout d'abord, expliquons pourquoi on peut déterminer la valeur d'une position à quelques coups de la fin, si les deux joueurs jouent au mieux. Le raisonnement qui va être utilisé est fréquent en mathématiques et s'appelle une récurrence mais vous devriez le comprendre même si vous n'avez pas de connaissances mathématiques poussées.

Quand il reste un coup à jouer, on peut connaître la valeur de la position : on joue le coup et on compte le score final. Si l'on suppose que l'on sait déterminer la valeur d'une position quand il reste n cases vides (où n désigne un entier supérieur ou égal à 1, et de fait on sait le faire pour $n=1$), alors il est très facile de déterminer la valeur de la position quand il reste $n+1$ cases vides : on essaie successivement tous les coups possibles, et chaque fois, on est ramené à la situation précédente avec n cases vides, position que l'on sait évaluer. Il reste alors à prendre la valeur la plus élevée pour trouver le meilleur coup et donc la valeur de la position avec $n+1$ cases vides.

C'est d'ailleurs ce que font les ordinateurs en fin de partie et c'est ce qui leur permet de jouer parfaitement dans ce compartiment du jeu. D'un point de vue théorique, rien n'empêche de remonter ainsi jusqu'à la position de départ : nous venons donc de démontrer que l'on peut, au moins d'un point de vue théorique, résoudre le jeu d'Othello, comme d'ailleurs tout jeu fini à information complète. C'est-à-dire que une (et une seule) des trois propositions suivantes est forcément vraie pour le jeu d'Othello :

(1) Noir a une stratégie gagnante (il peut gagner à coup sûr, quoi que Blanc joue) ;

(2) Blanc a une stratégie gagnante ;

(3) Si les deux joueurs jouent au mieux, le résultat sera un match nul.

Reste à déterminer laquelle de ces trois propositions est vraie. Sur un plateau 4x4, ceci a été fait depuis longtemps, (c'est Blanc qui gagne), et l'Anglais Joel Feinstein vient de résoudre Othello sur un plateau 6x6 (en utilisant un programme qui a tourné plusieurs semaines sur une très puissante station de travail) : c'est également Blanc qui gagne. Il a même trouvé une suite optimale qui donne la victoire à Blanc 20 à 16. (On en reparlera dans un prochain Fforum).

Qu'attend-on pour résoudre le jeu sur un plateau 8x8, puisque cela fait 64 cases, c'est moins que le double de 36 et on devrait y arriver en moins de 2 fois plus de temps, non ?

Malheureusement, ce raisonnement est grossièrement faux : le temps nécessaire est une fonction exponentielle du nombre de cases vides. C'est-à-dire que lorsque l'on rajoute une case vide, il ne suffit pas d'ajouter un temps fixe, il faut multiplier par 3 environ le temps nécessaire. Si l'on essaie d'évaluer le temps dont aurait besoin le programme de Joel Feinstein tournant sur la même machine pour résoudre Othello 8x8, on trouve un résultat qui est de l'ordre du million de millions d'années... Avec les progrès de la technique, il n'est pas exclu que l'on y arrive un jour, mais probablement pas à très court terme. Vous pouvez donc jouer tranquillement en attendant...

Mais, je me suis un peu égaré, et revenons à mon

propos initial qui était de dire que l'on peut déterminer le score d'une partie quelques coups avant la fin. Du coup, vous pouvez souvent lire dans les commentaires de partie de Fforum, Blanc était gagnant 36 à 28 au coup 54 avec la suite... mais il a joué un mauvais coup et c'est alors Noir qui devait gagner 34 à 30 avec la suite...

De ce fait, l'opinion générale est que le meilleur coup en fin de partie est celui qui suit la meilleure suite et donc qui assure le plus de pions à la fin.

Je voudrais présenter ici mon opinion qui est quelque peu différente.

Tout d'abord, précisons que le but du jeu est : "Avoir plus de pions de sa couleur que l'adversaire à la fin de la partie". Je considère que cet objectif est trop souvent perverti en : "Avoir le plus de pions possible à la fin de la partie".

Parfois, les deux objectifs vont dans le même sens, mais pas toujours comme on va le voir.

Je vois tout de suite les objections : "Dans les tournois importants, on compte le total de pions dans le départage". Certes, mais on compte d'abord le nombre de victoires, et le total de pions n'intervient ensuite que pour départager les ex aequo. C'est comme au football. Le "but" du jeu est de marquer plus de buts que l'autre équipe. Personne n'a dit que l'objectif était de marquer le maximum de buts, même si la différence de buts intervient comme départage. Certaines équipes de football, menant 3-0 à la mi-temps préféreront assurer le résultat en deuxième mi-temps, plutôt que tenter de gagner 6-0, au risque de se découvrir et de laisser les adversaires revenir au score.

Ma définition du meilleur coup à Othello est la suivante : **c'est celui qui donne la plus grande probabilité de gain.**

Prenons tout de suite un exemple, tiré de la partie Polyakov - Tastet à Tchéliabinsk, déjà parue dans Fforum 28, page 21.

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

Blanc doit jouer

J'ai les blancs dans la position du diagramme, au coup 56 et il me reste environ 10 minutes, donc j'ai tout le temps. Quel est le meilleur coup ? Pour choisir, je décide de compter toutes les suites.

Pour des raisons de parité, il semble préférable de commencer par jouer au nord, afin d'y jouer 2 des 3 coups. Essayons 56.d1. Noir n'a que deux possibilités :

- s'il joue 57.f1, je termine avec 58.f2, 59.a8 et 60.b7, mais perds quand même 36-28.

- s'il joue 57.f2, je termine avec 58.f1, 59.a8 et 60.b7, mais perds quand même 33-31.

Voyons 56.f1. Noir n'a encore que deux possibilités :

- si 57.d1, 58.f2, 59.a8 et 60.b7, perd 35-29 ;

- si 57.f2, 58.d1, 59.a8 et 60.b7, perd aussi 35-29.

Finalement, je n'ai aucune suite gagnante au nord. Essayons donc au sud.

Commençons par 56.a8.

- si 57.f1, 58.b7, 59.f2 et 60.d1, perd 35-29 ;

- si 57.f2, 58.b7, 59.d1 et 60.f1, gagne 31-33.

Enfin, dernière possibilité, qui a l'air moins bonne, mais qui a quand même l'avantage de me redonner l'accès à f2 qui me fait cruellement défaut dans cette position : 56.b7.

- si 57.a8, 58.f2, 59.f1 et 60.d1, perd 40-24 ;

- si 57.f1, 58.a8, 59.f2 et 60.d1, perd 35-29 ;

- si 57.f2, 58.a8, 59.d1 et 60.f1, gagne 31-33 (on n'a pas besoin de recompter cette suite si on remarque que c'est une interversion de coups par rapport à la suite gagnante déjà trouvée).

Essayons de dresser un bilan de tout ceci. Si on suppose que l'adversaire joue au mieux, sur 56.f1 ou 56.a8, Blanc perd 35-29, sur 56.d1, Blanc perd 36-28 et sur 56.b7, Blanc perd 40-24. Un ordinateur jouant à Othello choisirait donc indifféremment, 56.f1 ou 56.a8.

Voyons comment j'ai raisonné : si je joue 56.f1 ou 56.d1, je suis sûr de perdre, même si mon adversaire joue les pires coups. Pourquoi les jouerai-je donc alors que 56.a8 ou 56.b7 me laisse encore une chance de gagner ?

Mon choix s'est donc restreint à ces deux coups. Comment trancher entre les deux ? Souvenez-vous de mon principe : il faut jouer le coup qui donne la meilleure probabilité de gagner. Si on suppose que mon adversaire joue au hasard, sur 56.a8, j'ai une chance sur 2 de gagner, alors que 56.b7 ne me laisse qu'une chance sur 3. Avantage à 56.a8. De plus, mon adversaire ne joue pas au hasard, et sur 56.b7, il y a très peu de chances qu'il ne joue pas le coup évident 57.a8, donc double avantage pour 56.a8. Enfin, dans le cas où ces deux premiers critères ne font pencher la balance ni dans un sens ni dans l'autre, on peut voir ce qui se passe si mon adversaire joue au mieux. Je perds plus lourdement sur 56.b7 (40-24 au lieu de 35-29). Le choix est donc clair : le meilleur coup, selon moi, est 56.a8.

Je l'ai donc joué, mon adversaire ne s'est pas trompé et a gagné 35-29, mais j'ai tenté ma chance jusqu'au bout.

Et même s'il y avait eu un coup qui m'assurait une défaite plus serrée (34-30 par exemple), mais qui ne me laissait aucune chance de gagner, j'aurais joué 56.a8.

Ceci est valable quand on est perdant, mais lorsqu'on est gagnant, pourquoi ne jouerait-on pas le coup assurant le plus de pions ? Pour ma part, comme je l'ai dit dans Fforum 27 à propos de la finale du championnat du monde, je préfère jouer une suite où je suis sûr de gagner (par exemple car l'adversaire n'a jamais le choix, ou presque, et il ne risque donc pas de me surprendre en jouant un coup imprévu) plutôt que de m'hasarder dans une suite peut-être meilleure mais que je n'ai pas eu le temps d'analyser.

Ainsi, dans la position suivante, tirée d'une partie entre le programme Thor et moi-même au dernier match hommes-machines, j'ai préféré jouer la suite 54.g8 h8 f7 f8 a8 b8 e8 qui force les coups de mon adversaire et dont j'avais compté qu'elle gagnait 28-36 plutôt que de jouer 54.h8 qui laissait des choix à Thor, même si ce coup pouvait me permettre d'avoir plus de pions à la fin.

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

Blanc doit jouer

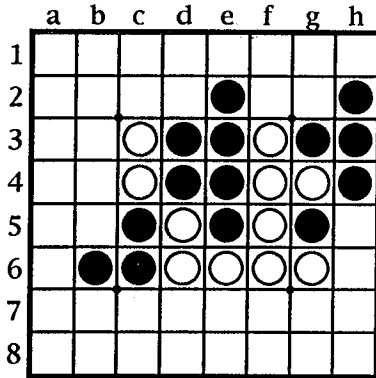
Pour ceux qui objecteront qu'il faut assurer le spectacle, je dirai qu'une fin de partie où un joueur force tous les coups de l'adversaire me paraît être assez spectaculaire, même si le score final n'est pas large.

Alors, qu'en pensez-vous ?

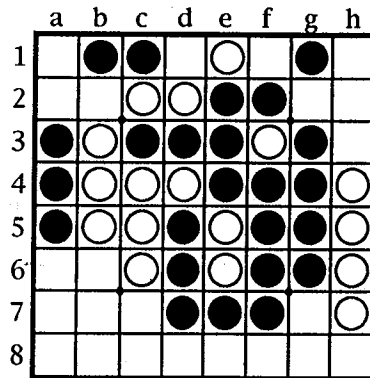
Apprenez à tuer !

par Stéphane NICOLET

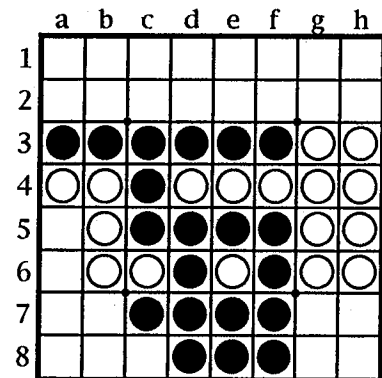
Dans chacune des positions critiques ci-dessous il vous sera demandé de trouver le meilleur coup, c'est-à-dire celui qui permet d'assurer un gain net et sans bavure. Le problème 1 peut être considéré comme très facile, le problème 2 comme rigolo, les problèmes 3 et 4 comme classiques (respectivement sur des thèmes stratégique et tactique), tandis que les deux derniers vous donneront peut-être un petit peu plus de fil à retordre pour donner toute la ligne.



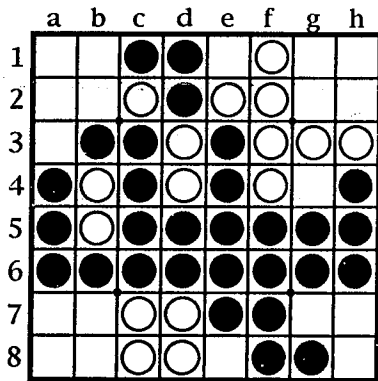
1. Blanc joue et tue...



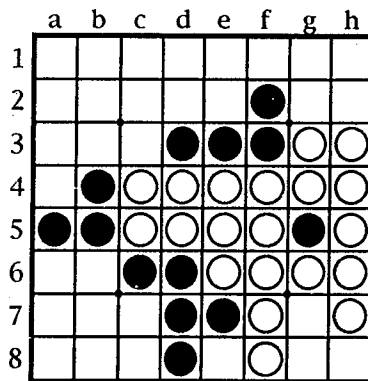
2. Blanc joue et tue...



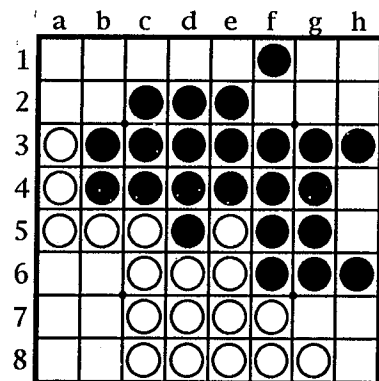
3. Blanc joue et tue...



4. White Stoner ?



5. Blanc joue et tue...



6. Blanc joue et tue...

Solutions

1. Comprendre ce problème est vraiment fondamental. La caractéristique principale de la position est la structure de bord à l'est : ce petit bord déséquilibré de trois, comprenant une case C (ici h2) est toujours une grosse faiblesse que Blanc peut attaquer de plusieurs façons. Ici Noir menace de le rendre moins faible en le transformant en bord de quatre (en allant en h5) ou mieux en le stabilisant en jouant en h7 (car cela laisserait une paire h5-h6 vide, donc Blanc ne pourrait pas s'insérer). Par conséquent Blanc doit parer la menace et empêcher Noir de se stabiliser sur le bord : aucun autre coup que h6 ou h5 n'est envisageable. Jouer en h6 gagne un temps localement (Noir n'a plus de coup dans la zone : h5 et h7 donnent chacun un coin), mais est un peu décevant car Blanc se ferme un trou en h5 dans lequel il ne peut plus jouer et Noir pourra donc sacrifier plus tard en g2 pour s'insérer en h5 si Blanc prend le coin h1. En fait Blanc a une bien meilleure possibilité : h5.

Ce coup menace le coin h1 et force la réponse h6 qui retourne toute la ligne 6. Désormais Blanc a gagné : il n'a plus qu'à jouer dans les zones de frontière commune (donc à l'ouest et au nord) en respectant le grand mur noir au sud, et les libertés de Noir s'épuiseront ainsi naturellement. Fin de la séquence "débutants".

2. Celui-ci est pour vous apprendre à compter les temps. Dans la position du diagramme 2, Noir semble avoir deux temps gratuits en a2 et a6 quels que soient les coups de Blanc. Par exemple Blanc h3, Noir a2, Blanc c7, Noir a6 et c'est encore à Blanc de jouer qui doit ouvrir au Sud. En fait Blanc a une astuce tactique. Il doit jouer la paire forcée f1-d1 avant (si à f1 Noir répond a2, alors Blanc prend simplement le coin h1) avec deux effets : a) en jouant en d1, Noir a retourné b3, donc il a un temps de moins en a2 ; b) outre b3, Noir a aussi retourné d3 et f3, donc toute la ligne 3 est noire et Blanc peut jouer h3 sans retourner g3, se gardant ainsi une liberté en h2. Bilan des courses : après f1 d1 h3 a6 c7, Blanc a gagné

deux temps nets par rapport à la suite ci-dessus. Excusez du peu... (ce problème et le précédent sont extraits de l'excellent recueil de Oleg Stepanov, *120 Othello Problems*, St Pétersbourg 1991, avec la permission de Olan Press. En vente auprès de la FFO, 20F).

3. Dites, vous avez remarqué la belle région paire au Nord dans laquelle Noir n'a pas de coup (à part le désastreux h2) ? Et la non moins paire région g7-h7-g8-h8, hein, ça ne vous dit rien ? Allez, allez, c'est évident puisque vous êtes Blanc, il suffit de JOUER LA PARITÉ et de remplir la région impaire au sud-ouest pour tuer Noir. D'où le sacrifice stratégique c8 b8 b7 a8 a7 a6 a5 et Noir doit tout donner : h7 h8 h2 d2 (pour *nourrir* Noir et éviter qu'il ne récupère la parité en passant) c2 h1 et Blanc finit facilement. Remarquez que c'est la seule façon de remplir le trou de sept : sur b8 c8 g8 g7 h8 h7, Blanc n'a pas accès en b7, et sur b8 c8 b7 a8 n'a pas accès en a7. (D'après une partie Stepanov-Piau, Championnat du Monde 90).

4. La question que tout le monde se pose immédiatement en voyant le bord Sud de Noir est : le Stoner commençant par b7 marche-t-il ? Non, Noir va en g4 et recoupe la diagonale tout en enlevant à Blanc son accès à la case d'attaque e8 ? Oui, car Blanc reconstruit la diagonale en jouant en g2 et reprend son accès en e8 ? Non, car Noir joue en b1 et retourne le pion e4, ce qui lui permet d'arriver en a8 avant que Blanc ne joue en e8 ? Si, car Blanc joue e1 ! Conclusion : Blanc joue en b7 et fait un piège de Stoner sur le bord Nord... (Problème de Emmanuel Lazard & S.Nicolet).

5. Dans cette position, Blanc, qui contrôle tout le centre, est certainement beaucoup mieux (il suffit de comparer le nombre de coups de Blanc au nombre de coups de Noir pour s'en convaincre...), mais il ne doit pas faire n'importe quoi (par exemple Blanc f1 est mauvais car Noir peut sacrifier contre le bord de cinq en g1, tandis que sur Blanc c2, il suit d2! b6 b3 et Noir a de nouveau un petit peu de jeu). Bref Blanc doit chercher un gain net. Il faut continuer à jouer sur le thème du manque d'accès : b6 est raisonnable, puisqu'il enlève b6 à Noir en y jouant et que Noir n'a accès ni à c3, ni à b3, ni à a6. Mais ensuite, Noir répond c7, et vous vous êtes sans doute dit : "bof, facile, je joue b8 et Noir n'a plus de coup...". Erreur, Noir sacrifie soudain en g7 et désormais : si vous prenez le coin h8, Noir s'insère simplement en g8 puis jouera c3 et c8, gagnant le coin a8 ; si vous essayez d'empêcher c3 en jouant en g8 (Noir n'a accès ni en h8 ni en e8!), Noir joue b7 et pour recouper la diagonale, vous serez obligé

d'ouvrir et Noir arrivera en h8 ; si vous essayez de contrôler la diagonale avec g2, Noir pourra jouer c3, puis b3, puis h1. Allez, cherchez bien... oui, après 34.b6 35.c7 36.b8 37.g7 Blanc peut tuer en jouant 38.e8 !! Noir ne peut pas s'insérer en c8, donc si 39.g8 vient 40.h8, tandis que si 39.c3 40.c8 game over. (Brusca-Perotti, Championnat du Monde 91).

6. Cette position peut sembler plate. On sort clairement d'une partie de double mur dans laquelle chacun a tiré de son côté au maximum avec un résultat à peu près égal : chacun a été obligé de prendre les deux bords du côté de sa masse de pions, Blanc est sorti de l'échange avec une liberté de plus en a2 mais il a un bord de cinq avec prébord homogène au sud, donc faible. De plus si Blanc joue a2 il risque d'y avoir des pièges de Stoner pour Noir commençant par b7. Mais ici Paul Ralle, en réfléchissant longuement contre Hideshi Tamenori au Championnat du Monde 90 arrive à déséquilibrer complètement la position en sa faveur. Avec les blancs, il joue le coup superbe 38.g7!! Après la ligne forcée 38.g7 h8 h7 b8 (si 41.b6, f2 e1 b7 gagne ainsi que f2 b8 c1) b7! a8 b6 a7 a6 a2, toute la frontière est noire et Blanc a une position écrasante. (Tamenori-Ralle, Championnat du Monde 90).

GRAND PRIX D'EUROPE

Voici le classement avant les deux derniers tournois (Bruxelles et Paris).

			Camb	Cope	Rome	Total
Tastet	Marc	F	140	140	140	420
Shaman	David	US	200	90		290
Feinstein	Joel	GB	0	200		200
Marconi	Francesco	I			200	200
Nicolet	Stéphane	F	90		90	180
Penloup	Dominique	F	0	40	60	100
Caspard	Emmanuel	F	60			60
Feldborg	Karsten	DK		60		60
Brightwell	Graham	GB	35			35
Leader	Imre	GB	35			35
Barnaba	Donato	I			30	30
Colangiulo	Enrico	I			30	30
Silvola	Andrea	I			30	30
Jensen	Erik	DK	0	25		25
Vallund	Henrik	DK		25		25
Bhagat	Peter	GB	20			20
Johansen	Niklas	S		13		13
Vallund	Torben	DK		13		13
Alard	Serge	B	0		8	8
Lamberti	Luigi	I			8	8
Lamia	Salvatore	I			8	8
Tramma	Riccardo	I			8	8
Andriani	Birtsa	F	6		0	6
Barrass	Iain	GB	6			6
Cordy	Alexandre	F	6			6
Handel	Mike	GB	6			6
Pietruszkiewicz	Pawel	PL	6			6
Nielsen	Erik	DK		5		5

LA HONTE DE MARTIN GALE

par Jean-Claude GÉRARD

Devant l'intérêt des lecteurs et l'insistance du rédac'-chef, je me résigne à vous faire part des derniers avatars de vos héros favoris : vous l'avez reconnu, sinon relisez le titre, il s'agit du très mystérieux Martin Gale et de sa concurrente directe, Marthe Egale.

Nous les avons laissés, il y a plus d'un an et demi, baignant dans l'euphorie de leurs dernières trouvailles, les potentiels et les capacités de retournements ; l'espoir les habitait alors, tant était fort leur désir de progresser encore et de voir enfin l'un d'eux couronné de lauriers par une foule d'othellistes enthousiastes. Car ils savent qu'un seul survivra à l'aventure.

D'abord se manifesta Christophe de Suresnes, dit Le Strasbourgeois, qui posa naïvement la question de savoir pourquoi un potentiel se décomposait en deux demi-capacités affectées aux cases adjacentes symétriques, et une capacité pleine et entière en provenance d'une case plus lointaine, comme si la proximité rendait le lien plus ténu, au mépris des lois de la physique gravitationnelle. Alors, pourquoi ? Martin cacha son trouble en feignant de concentrer son attention sur la conduite de son véhicule empêtré dans le fatras de la circulation urbaine. Il sentit une douce rougeur lui envahir le dos ; la tiédeur de la nuit le persuada que son interlocuteur ne s'apercevrait de rien. Il arriva alors avec effort à articuler une vague réponse où l'aspect pratique et la nécessaire simplification due à la brièveté de l'exposé auraient dû justifier cette présentation. La vérité était plus simple, la vérité était plus prosaïque, la vérité était moins glorieuse : Martin n'avait pas produit l'effort nécessaire pour mener au bout l'analyse, se contentant d'une présentation simpliste. Ce jour-là, Martin eut peur d'être découvert ; ce jour-là, Martin eut honte.

Quelques mois plus tard, il découvrit dans sa boîte à lettre une grande enveloppe brune de papier kraft, toutefois plus petite que celle que vous jetez trimestriellement à la poubelle sans avoir pris la peine de vérifier si vous en êtes arrivé au point de renouvellement de votre adhésion à la FFO. Plus petite, mais contenant deux missives. La première lettre émanait du rédac'-

chef de Fforum, qui lui demandait entre autres, l'autorisation de publier la seconde. Il fallait répondre vite, car la revue devait être bouclée au début de la semaine suivante. En prenant connaissance du second écrit, Martin sentit la joie l'envahir : un éminent Othelliste Anglais s'intéressait à son sort : sa renommée avait franchi les étroites frontières de l'hexagone, bondi au-delà des mers pour atteindre cet auguste Britannique ! Bien sûr, il semblait dire, démonstration à l'appui, que le calcul du potentiel des cases X pourrait conduire à un résultat quelque peu différent ; bien sûr, il demandait courtoisement quel raisonnement avait pu conduire à ce piètre résultat, sous-entendant implicitement que l'exposé de présentation des potentiels n'était pas raisonné, même pas raisonnable.

Martin sentit sourdre un second sentiment, qu'il reconnut bien vite pour l'avoir déjà expérimenté ; sa joie se ternit de rouge sombre, sans toutefois s'éteindre tout à fait sous l'inondation de la honte renaissante. Quoi ! Non seulement les capacités étaient approximatives, mais en outre les potentiels étaient faux !

Il n'empêche : la graine était plantée, et commençait à grandir ; on n'empêcherait plus la progression des potentiels et des capacités, rien ne serait plus comme avant dans l'univers d'Othello. Et la joie revint, mais moins fort, puis la honte, puis la joie. bercé par ce flux et ce reflux de sentiments contradictoires, Martin balança longtemps sur la suite à donner. Si bien que l'échéance de la publication passa sans même qu'il s'en rendît compte ; et aussi la suivante. Qui ne dit mot consent : la correction anglaise fut publiée, puis oubliée. Par Martin seulement ; car les joueurs d'Othello ont de la mémoire. Et ils se demandent comment un tel calcul a pu être possible ; et s'ils ne se le demandaient qu'à eux...

Assez traîné : il faut y passer.

Le potentiel de la case X avait été calculé en "ajoutant" les potentiels élémentaires de chaque direction ; 1 pour chaque diagonale, 2 pour l'horizontale et 2 pour la verticale. Alors qu'il convenait, et il convient encore de "combiner" les différentes directions ainsi qu'ont su le faire David Haigh dans sa démonstration et Marc Tastet dans

sa partie. Le résultat est sensiblement différent : les demi-capacités des huit cases adjacentes fournissent 4 potentiels, auxquels il faut ajouter 1 capacité pour chaque case éloignée alignée avec la case X, soit $(3 \times 5) + 4 = 19$ potentiels de retournement au total. Le lecteur calculera les potentiels des autres cases sur le même principe, si tant est qu'il en ait envie d'une part, et qu'il approuve ce principe d'autre part...

Pour sa part, quand Martin a honte, Martin se cache. Si elle s'évanouissait, il pourrait envisager de réapparaître ; et si vous connaissez un solvant pour la dissoudre, vous pourriez devenir riche et célèbre car vous auriez trouvé la solution de l'âme Martin Gale...

Allons, courage, un miracle est toujours possible !

Je suis d'accord avec cette nouvelle façon de calculer. Précisons que si l'on part de la position de départ, il y a deux cases centrales occupées sur la diagonale qui ne peuvent donc servir à retourner la case X. En conséquence, le nombre maximal de retournements d'une case X est 17.

J'ai soumis le problème à l'Anglais Aubrey de Grey, joueur à l'imagination fertile s'il en est, et il a trouvé une suite où une case X est retournée 16 fois ! La voici :

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

16 retournements pour g7

On constate effectivement que parmi les coups susceptibles de retourner la case X, seul 10.g5 ne le fait pas. Quelqu'un trouvera-t-il une façon de retourner 17 fois une case X ? A vous de jouer...

Aubrey a également trouvé une nulle très courte (14-14). Elle sera publiée dans un prochain Fforum ainsi que celles que vous aurez pu trouver vous-même.

Marc Tastet

L'OUVERTURE ROSE

par Graham BRIGHTWELL

Voici une traduction d'un article de G. Brightwell paru dans la revue de la fédération anglaise. Nous avons gardé l'orientation originelle (1.f5) mais nous avons rajouté les noms des suites donnés par la commission ouvertures dans le dernier numéro de Fforum.

En préparant cet article, j'ai découvert un certain nombre de choses que "tout le monde devrait connaître". Je ne les connaissais pas et, en regardant ce qui était joué, j'en ai conclu que beaucoup de personnes jouaient cette ouverture sans trop savoir quelles lignes étaient les meilleures. Peut-être cet article arrive-t-il à point nommé — ou peut-être mon analyse est-elle complètement fautive.

Si l'ouverture Rose ne vous intéresse pas, ou si vous vous débrouillez très bien tout seul au coup 22, je pense que cet article peut quand même vous être profitable. Les lignes analysées commencent au coup 15 et les positions étudiées relèvent plus du milieu de partie que de la théorie des ouvertures. Bien souvent l'idée n'est pas de savoir dans quel ordre jouer les coups mais au contraire comment aborder un problème, et ce type de raisonnement peut s'appliquer à n'importe quelle position.

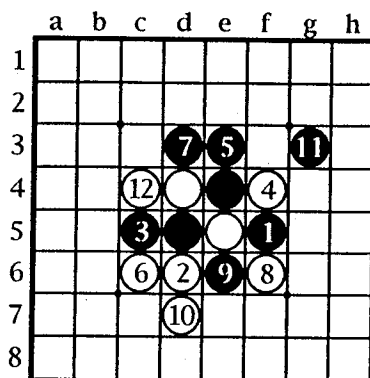
Pour cette fois, nous n'allons étudier que deux suites à partir de la Rose Diagonale, laissant les autres suites (pas forcément inférieures) pour un prochain article.

(1) 13.g5 14.c3 15.b4
(Rose transverse retardée)

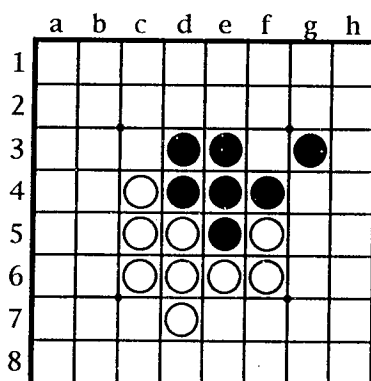
(2) 13.b4 14.b3 15.g5
(Rose transverse var. épineuse)

La raison pour laquelle nous avons sélectionné ces deux options parmi d'autres est qu'elles ont tendance, à l'occasion, à aboutir aux mêmes

positions, comme nous allons le voir.

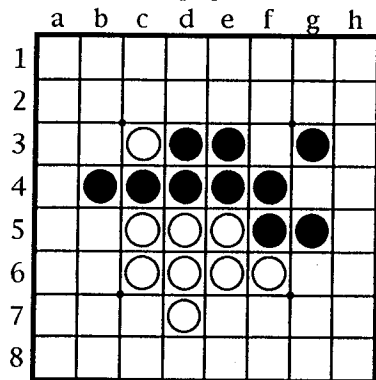


Ouverture Rose Diagonale



Après 12.c4

La ligne (1) est la suite classique sur l'ouverture Rose, considérée pendant longtemps comme l'exemple type du jeu correct, sauf au Japon où elle n'a jamais été très populaire.

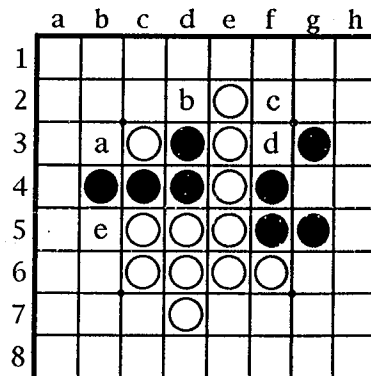


ligne (1) 13.g5 14.c3 15.b4

Blanc a maintenant trois possibilités : (a) 16.b3 17.b5 18.a5 19.a4 20.a3 21.b6 22.a6 23. f7 (Rose béton) — le plus classique possible, (b) 16.e2 (Brightstein) et (c) 16.b3 17.b5 18.e2 (Brightstein retardée). L'ouverture s'appelle la Brightstein car je l'ai jouée

contre Imre Leader dans une partie amicale (avant que je ne commence à jouer en tournoi), Imre l'a trouvée intéressante, s'est renseigné et a appris que Joel Feinstein l'avait jouée également. Je doute quand même que nous fûmes les inventeurs de cette ouverture. Depuis, j'ai continuellement joué 16.e2 et les résultats sont plus que positifs. Je suis convaincu qu'il s'agit d'un bon coup, même si je suis prêt à concéder que d'autres options puissent être encore meilleures.

Philippe Juhem a écrit un article sur la Brightstein dans Fforum 21 (NDLR : la partie commentée Piau-Penloup). Je ne cherche pas à contredire les conclusions qu'il en tire mais vous me permettez ici d'ajouter ma propre opinion sur les différentes réponses de Noir.



Suites possibles après 16.e2

D'abord, l'idée. Blanc veut jouer à l'est, où Noir a une structure éparpillée, mais pas à l'ouest : là, la séquence classique oblige Blanc à prendre un bord et beaucoup de pions pour gagner un tempo. Blanc profite donc du fait que e2 ne retourne des pions que dans une direction (et ne le bloque pas au nord, tout en lui laissant un coup tranquille en d2) pour récupérer un accès en g6. Le plan de Blanc est de jouer à l'est g6, h5 puis g4. Entretemps, Noir devra retourner le pion e3 et laissera un trou en f3 où il n'aura pas accès. Blanc ne doit pas penser qu'à interdire à Noir un accès en

f3, car il est condamné à perdre cette bataille. Par contre, si Blanc a l'occasion de jouer f3 lui-même sans que cela ne soit trop stupide, il doit le faire, et Noir doit donc s'assurer de pouvoir jouer f3 avant que Blanc ne le fasse. Voyons comment ces principes se traduisent en variantes réelles.

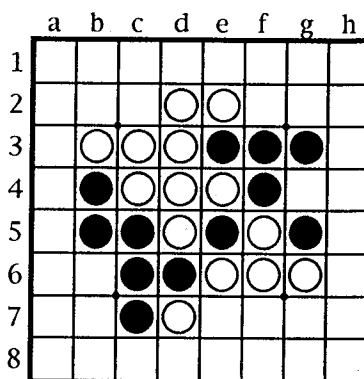
Comme vous pouvez le voir, Noir a au moins cinq réponses possibles au coup 17. Si vous ne voulez pas vous embarrasser avec trop de choses en mémoire, vous n'avez qu'à répondre chaque fois le coup thématique 18.g6. Contre la variante (a) 17.b3 (Brightstein Andersson), c'est impératif, car sinon Blanc va perdre son accès en g6 pendant plusieurs coups ; par exemple : 17.b3 18.d2 19.c2 20.b5 21.f3 22.a3 23.f1, et je pense que Noir est mieux. Après 17.b3, 18.g6 ne gagne pas à tous les coups mais cela n'est pas si mal, par exemple : 19.f3 (19.d2 20.h5, 19.b5 20.d2 21.f2 22.f3) 20.d2 21.f1 22.h5.

En fait, après la variante (b) 17.d2 (Brightstein Bhagat), il est probablement meilleur de ne pas répondre 18.g6 19.b5, après quoi 20.b3 et 20.d1 sont trop chers payés pour empêcher Noir de jouer f3 ; Noir peut toujours s'en tirer avec la suite thématique c7-b6-e8. Blanc devrait donc plutôt jouer 20.f3 lui-même. Après 17.d2, 18.h5 est encore meilleur et laisse Noir devant un choix délicat. 18.f2 19.f3 20.g6 est aussi possible et si Noir joue 21.b5, on peut répondre 22.b6.

D'un autre côté, après (c) 17.f2, Blanc peut titiller Noir au sujet de f3. Ainsi, il vaudra mieux jouer 18.g6 19.b5 20.d2 plutôt que 18.d2 19.b5 20.g6 (regardez bien la différence ! — en fait, après 18.d2 19.b5, Blanc devra préférer 20.b3 21.c7 et puis peut-être 22.g6 23.f3 24.h5). Après avoir joué g6 et d2, Blanc peut simplement jouer f3 lui-même dès que Noir récupère un accès à cette case.

Tout ceci suggère que (d) 17.f3 (Brightstein cric) et meilleur que (c) 17.f2. Une autre raison de jouer 17.f3 et que cela

pourrait un peu un futur coup de Blanc en g4. La partie se poursuit souvent par 18.d2 (18.g6 est presque pareil mais laisse 19.d2 qui peut être bon pour Noir) 19.b5 20.g6 21.c7 (21.c2 est une autre possibilité) 22.b3 et nous arrivons à une position typique de la Brightstein.



est-ce l'ouverture ?

Oui, il s'agit encore de l'ouverture car les joueurs qui utilisent cette ouverture et ses variantes connaissent cette position et savent ce qui se passe sans avoir à le redécouvrir à chaque fois. Un point à noter est qu'un coup noir en e8 permet à Blanc de jouer a4 sans retourner b5 et c6, mais qu'ensuite Noir peut jouer en e1 tranquillement. D'autre part, Noir peut jouer en f7 mais laisse alors une réponse facile à Blanc en f2. Mais Noir doit quand même faire quelque chose au sud pour pouvoir répondre g4 ou h4 à un coup de Blanc en h5. D'une façon générale, nous sommes devant un exemple de position équilibrée, où les possibilités de jeu sont nombreuses et où aucun des joueurs n'est à court de tempi. Donc, Blanc est mieux.

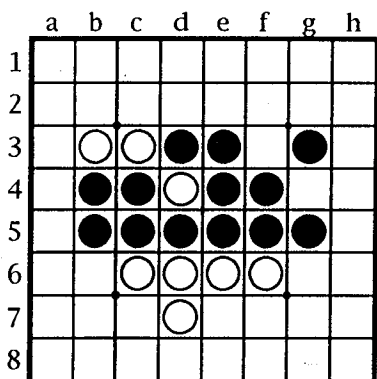
L'important est de bien comprendre pourquoi je dis cela. Bien sûr, vous pourrez toujours trouver une suite dans laquelle rien de bien grave n'arrive à Noir, mais ce qui est clair c'est que rien de grave ne va non plus arriver à Blanc et, en jouant correctement, il devrait pouvoir arriver en finale avec une position sans faiblesse. D'où un gain de Blanc grâce à la parité. En règle générale, Blanc doit se satisfaire, en sortie d'ouverture, d'une position où le jeu est

possible un peu partout et où il ne risque pas de devoir prendre des bords ou se fermer l'accès à des régions impaires. Au contraire, Noir doit faire le jeu et doit chercher à obliger Blanc à prendre les bords, à être à court de tempi ou à fermer des régions impaires. Une position *équilibrée* signifie que Blanc a l'avantage. Normalement. Souvent en tout cas. Bien sûr, il y a toutes les chances que cela ne se passe pas ainsi. Si Noir a étudié l'ouverture et que Blanc ne l'a pas fait, je parierai sur Noir.

La réponse la plus populaire à l'ouverture Brightstein est l'option (e) 17.b5 ; un bon coup droit au centre qui récupère un accès en f3. La suite classique est 18.d2 19.c7 20.b6 21.e8 (Brightstein var. Piau), et maintenant Blanc doit décider ce qu'il fait au sujet de f3. 22.c8 est un peu gros car Noir peut jouer 23.f7 et répond f8 à e7. P. Juhem recommande 22.g6 23.f3 24.a6, ce que joua Penloup dans la partie commentée de Fforum 21. C'est une amélioration intéressante mais, là encore, ma recommandation est de jouer 18.g6 et de préparer un coup en f3 (par exemple 19.c7 20.f3). Maintenant, 19.d2, 19.f2 et 19.f3 aboutissent à des positions similaires à celles que nous avons vues précédemment. Une différence probablement importante est que le pion en f5 est Blanc dans les suites commençant par 17.b5. En particulier, cela rend légal un coup en a5 après 19.d2. D'ailleurs, je pense que 19.d2 20.a5 est bon pour Blanc : après 21.a6, Blanc peut répondre 22.a3. D'un autre côté, après 17.b5 18.g6 19.f3 (le meilleur je pense), Noir peut considérer un coup en e7 pour avoir un accès en g4. En conclusion, je pense quand même que Blanc l'emportera en fin de partie.

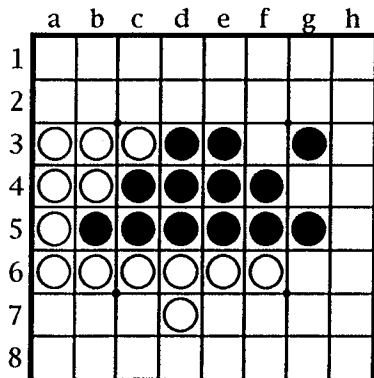
Laissant momentanément de côté la possibilité qu'à Blanc de ne pas jouer 16.e2 (ou de le jouer plus tard), examinons maintenant notre deuxième suite, (2) 13.b4 14.b3 15.g5. Blanc joue presque toujours 16.c3, suivi de 17.g5 (cf.

diagramme). Si l'on compare cette position avec celle obtenue par 13.g5 14.c3 15.b4 16.b3 17.b5, la seule différence est que le pion d4 est maintenant blanc.



ligne (2), après 16.c3 17.b5

Cela ne semble pas vraiment porter à conséquence, et effectivement la séquence 18.a5 19.a4 20.a3 21.b6 transpose exactement dans la Rose béton. L'autre suite est 18.e2, qui ressemble beaucoup à la Brightstein retardée avec la différence que le coup blanc en d2 ne retournera plus d5. Ceci avantage sans aucun doute Noir, donc pourquoi y a-t-il encore des joueurs noirs qui choisissent la ligne (1) plutôt que la ligne (2) : cette dernière enlève à Blanc une bonne possibilité (la Brightstein), et n'est pas inférieure si Blanc joue les autres suites ? Je ne connais pas d'arnaque ici et il me semble vraiment que c'est le bon ordre de coups (ce qui n'implique pas que Noir a l'avantage).



Rose béton, après 22.a6

Examinons la position après 18.a5 19.a4 20.a3 21.b6 22.a6 (la Rose béton).

Nous verrons plus tard que l'on peut atteindre, par interversion, des positions qui ne diffèrent de celle-ci que par la

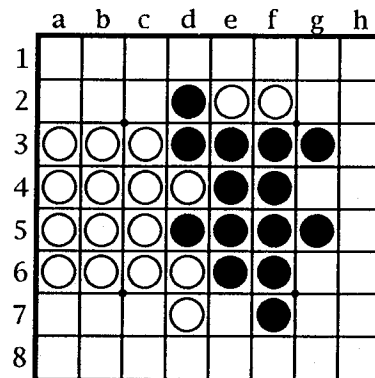
couleur de certains pions intérieurs : la position où d4 est blanc, en particulier, est importante, ainsi que les positions dans lesquelles Noir n'a pas de pions sur la diagonale a3-f8. En tout cas, la position ci-contre a été beaucoup étudiée, sauf par moi puisque je ne l'ai jamais jouée en tournoi. Heureusement, Imre Leader a bien voulu me faire part de ses connaissances livresques et les analyses suivantes lui doivent beaucoup.

Noir va d'un moment à l'autre jouer f7, mais doit-il commencer d'abord par 23.c2 ? La principale réponse à ce coup est 24.c1, mais Noir peut alors jouer 25.f7 26.d2 27.e2 28.f1 29.b2. Cette case X assure à Noir de pouvoir jouer trois des quatre coups dans le coin nord-ouest et Blanc pourrait être mieux. Blanc peut se démener peut-être un petit peu, mais après 24.c1, Noir pourra toujours sacrifier avantageusement le coin a1. Il semble que 24.d2 soit bien meilleur, par exemple avec 25.f7 26.f2 27.e7 28.f3.

Le coup habituel de la Rose béton est 23.f7 immédiatement, en espérant avoir e7 également. Je pense que c'est exactement le genre de position que Noir devrait chercher à obtenir en sortie d'ouverture. Il n'a pas forcément l'avantage mais la position est tendue ; chaque camp est à court de tempi et la position peut basculer d'un côté ou de l'autre très rapidement. Il est probable que dans une dizaine de coups, l'un des joueurs sera définitivement en tête et l'avantage de Blanc en finale n'interviendra pas. Blanc peut maintenant essayer 24.g6 mais l'expérience montre qu'il lui manque souvent un temps pour tuer Noir... avec les conséquences habituelles.

Après 23.f7, les deux coups usuels sont 24.e2 (variante collée) et 24.f2 (variante d'extraction). Il semblerait que les experts de cette ouverture soient arrivés à la conclusion que 24.f2, retournant le pion c5 immédiatement, est le meilleur coup ; voyons pourquoi ils ont

tort. Comparez les deux lignes suivantes : (a) 24.e2 25.d2 26.f2 27.f3 et (b) 24.f2 25.f3 26.e2 27.d2. L'unique différence entre ces deux positions est la couleur du pion d4 : blanche dans la suite (a) et noire dans la suite (b). Cela n'a pas l'air d'être très important et nous pouvons considérer les deux positions comme similaires. Après 24.e2, Noir a-t-il un meilleur choix que (a) ? La seule autre possibilité est 25.e7, mais 26.f2 donne l'avantage à Blanc (Il pourrait aussi jouer 26.e8 27.d2 28.c7 29.f1, mais cela semble bon pour Noir). Par contre, après 24.f2, Blanc n'a pas d'autre possibilité au coup 26. De plus, Noir peut essayer autre chose au coup 27, par exemple 27.f1 28.e7 29.c8 qui laisse envisager une victoire de Blanc si celui-ci évite de créer une région impaire au sud-ouest, ou bien 27.d1 28.f1 29.c8 où Noir a des chances. En fait, peu de joueurs jouent 27.d2 dans la suite (b). De toute façon, que 27.d2 soit ou non le meilleur coup, Blanc n'a rien à gagner à jouer la suite (b) et à laisser à Noir la possibilité de varier ses coups ; mieux vaut plutôt jouer la ligne (a) et arriver à la position suivante (sauf bien sûr s'il s'avère que le pion d4 fasse toute la différence !).



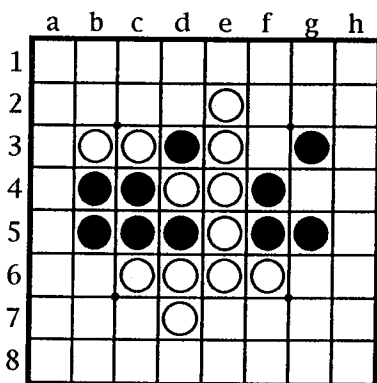
Après 24.e2 25.d2 26.f2 27.f3

Il reste encore beaucoup à étudier dans cette position. Il me semble que la meilleure suite est 28.e7 29.c8 (29.e1 30.g6 est bon pour Blanc) 30.e8 31.d1 et la position est serrée. L'idée générale ici, et dans d'autres lignes similaires de la Rose, est que Noir espère que le bord ouest se révélera fatal pour

Blanc, soit par son influence sur les bords nord et sud, soit en donnant à Noir la possibilité de sacrifier les coins a1 et a8 (comme la colonne b est toute blanche, Noir peut souvent jouer une case X quand les choses deviennent difficiles). D'un autre côté, Noir est pour le moment à court de libertés et Blanc a tellement de possibilités de casser le mur noir à l'est qu'il doit bien pouvoir en trouver une qui soit correcte. Quoi qu'il en soit, en comparant avec la plupart des autres positions que nous avons vues, je préférerais ici être Noir.

Une dernière remarque sur ces variantes. Dans la suite où d4 est blanc, 23.f7 est vraiment le meilleur coup car 24.f2 ne retourne pas c5 ; Blanc peut quand même arriver à la position du diagramme par 23.f7 24.e2 25.d2 26.f2 27.f3.

Que se passe-t-il si c5 est blanc ? Cela semble meilleur pour Blanc car Noir ne menace pas de jouer e7 mais on ne voit pas très bien comment en tirer avantage. Après 24.e2 25.d2, 26.f2 transpose dans la suite normale et rien ne semble bien meilleur. Peut-être 24.d2 25.e2 26.f1 27.d1 28.f2 ? Ou le tranchant 26.f3 ?



ligne (2), après 18.e2

La deuxième option dans la ligne (2) est 18.e2 : si la Rose béton est bonne pour Noir, alors cette ligne devient très importante (souvenez-vous que si l'on arrive à cette position via la Brightstein retardée dans la ligne (1), le pion d4 est noir). La plupart des idées de la Brightstein classique se retrouvent ici mais il y a quelques différences.

Une nouvelle option pour Noir est de jouer 19.e7, pourrissant un coup Blanc en g6. Une continuation possible est 20.c7 (ou peut-être quand même 20.g6) 21.b6 (21.f7 22.g6 ne sert pas à grand-chose), et Noir a réussi à gagner un temps au sud. Malheureusement, le jeu est ouvert et Blanc n'est pas prêt de s'effondrer.

La différence essentielle entre cette ligne et la Brightstein normale est probablement le fait que Noir a déjà ici un pion sur la diagonale c6-f3. Un coup 19.f3 (défense danoise) retourne alors le pion e4 et prive Blanc de son accès en g6. Il répond évidemment 20.d2 mais Noir continue sur sa lancée avec 21.c2 22.d1 23.c1 (ça n'en vaut peut-être pas la peine) 24.a6 ou 21.f1 22.e1 (ça semble o.k. pour Blanc). Noir peut aussi retomber sur la première suite avec 19.c2 20.d2 21.f3.

Il est cependant plus logique pour Noir d'utiliser son pion d5 pour essayer d'avoir deux coups au nord. Un moyen pour cela est de jouer 19.f2 20.d2 21.c7. Blanc peut ou bien jouer 22.f3 lui-même et oublier g6 : 22.f3 23.g4 24.h6, ou laisser f3 à Noir : 22.g6 23.f3 24.h5. En fait, Noir n'a l'air d'avoir de bonnes suites dans aucun des deux cas.

19.d2 (défense Bhagat) est le coup le plus joué et je pense qu'il s'agit bien du meilleur. Comme d'habitude, Blanc a le choix entre laisser 21.f3 à Noir ou se battre pour cet accès. La ligne la plus tranquille est 20.g6 21.f3 22.h5 23.f2 (la meilleure façon de retourner e2 car sinon f2 deviendra un jour un bon coup pour Blanc). Notez que Blanc ne peut pas tirer avantage du pion d4 pour jouer g4 car Noir répond h4. Il joue donc plutôt 24.a5, prend le bord ouest et laisse Noir casser son mur au sud. C'est une ligne très tendue est tout dépend de la façon dont Noir joue au sud. C'est toujours le genre de position que Noir recherche mais je pense quand même que Blanc a l'avantage.

L'autre choix après 19.d2 est 20.a5 (dans la Brightstein

retardée, Blanc peut aussi jouer 20.d1), retournant le pion d5. C'est une ligne qui bizzarement est très peu jouée mais j'aime bien les chances de Blanc après 21.a6 22.a3 23.a4 24.a7 25.b6 26.c7.

Si vous m'avez suivi jusqu'ici, vous aurez sûrement remarqué que, à mon avis, Blanc a une réponse à tout ce que Noir peut tenter dans ces suites. Vous pourriez toujours espérer trouver de merveilleuses lignes pour Noir dans les autres variantes de la Rose, mais j'aurais peur de vous décevoir : c'est un peu partout la même chose. Nuançons quand même le résultat : je base mon opinion sur quelques positions que Noir peut forcer et que je juge bonnes pour Blanc car il y a du jeu un peu partout et que rien ne se décidera avant la finale, Blanc ayant alors l'avantage. Cela est peut-être un peu trop simple ; tout le monde sait bien que Blanc ne gagne pas toujours des fins de parties serrées. En fait, il est probable que le meilleur l'emportera de toute façon, sauf peut-être à un très haut niveau.

Des positions ouvertes comme celles-là laisse le champ libre de talent en milieu de partie et vous obligent à faire face à aux questions habituelles : « faut-il prendre un bord ? », « que faire face aux coups tranquille de mon adversaire ? », « comment gagner un temps dans une région ? », « puis-je me permettre de me fermer l'accès à une région impaire ? » (pour Blanc, la réponse est souvent non). C'est bien pour cela que les gens jouent à Othello, non ? Ce que je veux dire, c'est que Blanc peut se permettre de jouer moins bien que Noir. J'ai même le vague sentiment que cela est vrai pour Othello en général mais je me contenterai de dire qu'à mon avis, 3.c5 n'est pas correct.

A vous de me prouver le contraire.

Traduction : E. Lazard

INFORMATIQUE : A PROPOS DES BIBLIOTHEQUES D'OUVERTURES

*par Jean DELTEIL
(auteur de SPOCK)*

Bon nombre de programmeurs éprouvent des difficultés diverses à gérer une bibliothèque d'ouvertures. Le terrible dilemme se pose souvent en ces termes :

- Utiliser les ouvertures standard ? Elles sont fausses et incomplètes, car mises au point par des humains.
- Faire calculer les coups par le programme ? «Oui, mais ma fonction d'évaluation n'est pas...»

Je vous propose de combiner astucieusement ces deux possibilités et donc les deux défauts !

Tout d'abord, il faut se munir d'une petite base de données, qui servira à enregistrer des POSITIONS de jeu. Oui, j'ai bien dit POSITION, car cela permet entre autres de gérer plus facilement les interversions de coups (plus nombreuses qu'il n'y paraît). Pour chaque position on aura par exemple au moins les champs suivants :

- N° de version (voir ci-après).
- Coup conseillé (le coup à jouer dans la position).
- Cote de ce coup (cf. votre fonction d'évaluation).
- Profondeur de recherche du coup.
- Description de la position.
- Index de la position fille (issue du coup conseillé).
- Index de la position parente (1).
- Index de la position parente (2).

Ces deux derniers champs permettent de retrouver la ou les position(s) parente(s). S'il existe plus de deux positions parentes, il faut faire pointer un des index vers un enregistrement fictif qui contiendra deux autres index, et ainsi de suite...

Je vous laisse le soin d'optimiser jusqu'à plus soif le stockage et l'indexation.

Calcul des coups par le programme

Le principe est simple (si !). Supposons que nous ayons déjà dans la base les positions suivantes :

Position	Conseil	Cote
Départ	F5	10
(F5)	D6	-10
(F5D6)	C3	10

Nous voulons ajouter alors la position issue de (F5F6). Le programme calcule le coup (alpha-bêta standard) pour la position (F5F6) qui donne une cote de 5. On ajoute donc ce résultat. Ce qui donne :

Position	Conseil	Cote
Départ	F5	10
(F5)	D6	-10
(F5D6)	C3	10
(F5F6)	E6	5

Mais, ce n'est pas tout ! Propageons donc ce résultat sur les positions parentes. On utilise alors encore un alpha-bêta, mais cette fois ci, au premier niveau de recherche on «regarde» si la position n'est pas dans la base et, si c'est le cas, on récupère la cote (apprentissage !).

Poursuivons notre exemple : on réévalue la position parente, c'est-à-dire celle issue du coup (F5) :

Soit trois coups à tester (F6, D6, F4).

Test de F6 :

La position est trouvée dans la base pour cote 5, qui donne -5 à F6.

Test de D6 :

La position est trouvée dans la base pour cote 10, qui donne -10 à D6.

Test de F4 :

La position n'est pas trouvée, alpha-bêta normal cote de -30.

La position se voit attribuer une valeur de max(-5, -10, -30), soit -5. Le conseil est remplacé par le meilleur coup (F6).

La base de données devient alors :

Position	Conseil	Cote
Départ	F5	10
(F5)	F6	-5
(F5D6)	C3	10
(F5F6)	E6	5

La position parente doit encore être évaluée (position de départ), qui lui donne une cote de 5 (le conseil F5 ne change pas).

La base de données devient alors :

Position	Conseil	Cote
Départ	F5	5
(F5)	F6	-5
(F5D6)	C3	10
(F5F6)	E6	5

Il s'agit en fait d'utiliser l'alpha-bêta (ou autre) en tenant compte de positions pouvant être présentes dans la base de données. Chaque position trouvée fait gagner au moins un niveau de profondeur.

Règle pour la propagation : la propagation vers les positions parentes continue si et seulement si - la cote de la position en cours est modifiée.

Règle pour l'évaluation d'une position parente :

Soit CF=la cote de la position fille, MF le coup joué pour l'obtenir, CP la cote de la position en cours, MP le conseil de la position en cours.

Si MF= MP alors

Si CF<CP alors

recalculer alpha-bêta avec alpha=CF et bêta=CP

Sinon

On prend directement le résultat :

CP=CF.

Finsi

sinon

Si CF<= CP alors

La position ne change pas (cote et conseil).

Sinon

On prend directement le résultat :

CP=CF, MP=MF

Finsi

Finsi.

Cette règle permet d'éviter de nombreux appels inutiles à une procédure alpha-bêta. On utilise la propriété que la cote du conseil était un maximum.

Apport des ouvertures standard

Pour faire fonctionner tout ça on pourrait se contenter de faire tourner le programme, par exemple, sur la ligne de jeu principale de la base de données (suite des conseils). La position de chaque coup conseillé est analysée puis stockée dans la base. La base grossissant au fur et à mesure des changements de conseil. A cela un inconvénient : par exemple, si le programme considère que le meilleur coup après (F5D6) est C5, la base de données n'aura pas enregistré la position issue de (F5D6C3). Pour y remédier, j'utilise un fichier qui indique les variantes à «travailler». Ce fichier est constitué par documentation (FFORUM, parties perdues, etc).

Remarques

- Un problème majeur se pose quand on modifie la fonction d'évaluation. C'est là qu'intervient le n° de version. Il permet des moulinettes en tout genre.

- Les calculs sont relativement longs (propagations) un disque RAM n'est pas superflu.

- Un autre phénomène, le «rejet», est également ennuyeux. Supposons (encore !) qu'après le coup F5 et force calculs les réponses F6 et D6 soient mal cotées et que la base de données conseille provisoirement F4 jusqu'à plus ample informé, juste la veille du tournoi... L'exemple est pris ici au deuxième coup pour plus de clarté mais le mal est partout... J'ai même vu des cas où le coup 20 propage sa cote jusqu'à la racine.

Des choses rassurantes apparaissent tout de même : beaucoup de lignes classiques sont retrouvées.

- Une condition de fond est nécessaire concernant la fonction d'évaluation (c'est trivial, mais...) : la cotation doit appartenir à une même échelle de valeurs, quel que soit le nombre de pions présents sur l'othellier. En effet, dans cette méthode les cotes comparées ne sont pas forcément obtenues pour une même profondeur d'analyse.

Conclusions

La méthode me paraît intéressante car elle possède des possibilités d'apprentissage automatique ou dirigé qui permettent de remettre perpétuellement et progressivement en question les lignes d'ouvertures de la bibliothèque, tout en enregistrant les essais infructueux sans toutefois envisager les coups idiots.

Je ne veux plus entendre dans les couloirs : «j'étais mal après l'ouverture».

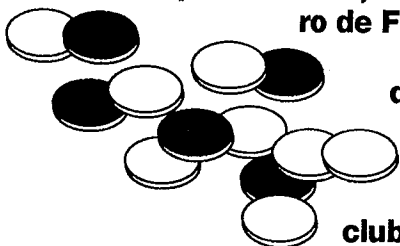
Bibliographie

«Some studies in machine learning using the game of Checkers», Samuel A. L., I.B.M. Journal of research and development (Vol 3, 1959, pp 211-229).

«Some studies in machine learning using the game of Checkers recent progress», Samuel A. L., I.B.M. Journal of research and development (Vol 11, nov 1967, pp 601-617).

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.

Tournois

Un week-end bien rempli

Le samedi 24 avril, Dominique Penloup était présent au traditionnel tournoi de Bernissart, en Belgique, mais tout près de la frontière française et de Valenciennes. C'est le régional de l'étape, Eric Delfante, qui l'emportait avec 7/7 devant Dominique, second avec 6/7. Jusque là, rien d'extraordinaire...

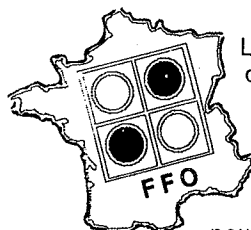
Mais le lendemain, on

retrouvait le même Dominique Penloup pour un tournoi d'Othello à Mulhouse, ayant passé une nuit dans le train. Et cette fois, il remportait le tournoi avec 7/7 ! 13 parties gagnées sur 14 en deux jours dans deux tournois distants de quelques centaines de kilomètres, voilà un nouveau record à l'actif de Dominique Penloup.

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.



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

- **OTHELLO 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

GLOBE-TROTTER

L'Américain David Shaman, vice-champion du monde, qui était installé depuis un an en Angleterre, va venir vivre en France ! Sa femme a déjà trouvé du travail à Paris mais David est encore à la recherche d'un emploi en région parisienne. Il a fait des études de droit aux Etats-Unis et occupait un poste de relations commerciales dans l'informatique lors de son séjour en Angleterre. Il ne parle pas encore parfaitement le Français, mais, évidemment, il n'a pas de problème en Anglais. Si vous voyez quelque chose qui pourrait lui convenir, prévenez la FFO.

D'un point de vue othellistique, cet événement est plutôt bon signe, tant il est vrai que David Shaman va toujours là où l'opposition est la plus forte...

Conformément à ce qui a été annoncé dans le précédent numéro, David pourra participer, à partir de 1994 au championnat de France et même postuler pour une place dans l'équipe de France au championnat du monde.

GLOBE-TROTTER (BIS)

Les joueurs d'Othello américains ont décidé, conformément la bougeotte, puis qu'après les départs de Brian Rose et David Shaman vers d'autres régions du globe, c'est au tour de Greg Johnson et Leslie Cagley d'être partis pour l'Europe. Ils se sont installés en Allemagne, mais pas très loin de la France, ce qui leur a permis de participer au tournoi de Strasbourg. Ils reviendront en France cet été pour le stage d'été (faites comme eux, inscrivez-vous) et le tournoi de Paris.

Joueurs inhumains

BUGS ?

L'un des avantages des ordinateurs qui jouent à Othello, par rapport aux humains, est de pouvoir tout calculer lorsqu'on approche de la fin de la partie. L'inconvénient, lors d'une partie entre deux ordinateurs, est que cela tue le suspense : à partir du moment où les deux programmes jouent parfaitement la finale, le score est connu des deux une quinzaine de coups avant la fin environ, en tournoi. Pourtant, on a assisté, lors d'un récent tournoi IDF à un événement qui n'a pas manqué de faire sourire de nombreux joueurs humains. Deux programmes s'affrontaient et comme leur partie était

l'une des dernières à se terminer, beaucoup de joueurs s'étaient rassemblés autour de cette table-là pour assister à une fin de partie serrée. Les deux programmes avaient calculé le score final : 33-31, mais voilà, petit problème, chacun prévoyait, sans doute par excès de politesse, que c'est l'autre qui allait gagner 33-31 ! Du coup, le suspense était à son comble ! Le dernier coup joué trancha et donna la victoire à l'un des deux et en fait, à celui qui s'était trompé puisque celui qui avait raison avait calculé qu'il perdait ! Y'a pas de justice ! Que s'était-il passé au juste ? Le programme avait mal

LE COIN DU CONSEIL

DUJARDIN

Suite à un désaccord avec la société américaine propriétaire de la licence d'Othello, la société Dujardin International a décidé de mettre fin à sa collaboration avec la fédération. Très présente au début de la fédération, elle a peu à peu limité ses activités othellistiques (organisation du championnat de France, participation au championnat du monde, présence dans les salons de jeux...), et depuis deux ans, elle se limitait à une aide financière qui nous permettait de mieux gérer nos activités.

Cette nouvelle a bien évidemment plusieurs conséquences sur l'avenir de la fédération. Nous avons décidé pour cette année de maintenir le principe du remboursement des frais de voyage pour les participants à la finale du championnat de France à Moulins. Ne sachant pas quel est l'avenir de la commercialisation du jeu d'Othello en France, nous déciderons l'an prochain de la politique de la fédération pour le championnat de France et le championnat du monde 1994.

LIVRET DÉBUTANT

Vous avez reçu avec le dernier "Contact !" F.F.O. le livret d'initiation "A la découverte d'Othello". Nous espérons que ce manuel vous a permis de mieux comprendre certains principes du jeu et qu'il vous donne envie de découvrir le jeu en compétition. Si vous avez peur d'affronter des "grosses pointures", vous pouvez commencer par participer aux tournois débutants organisés par la fédération ou même pourquoi ne viendriez-vous pas à notre quatrième stage d'été pour passer une semaine de vacances en compagnie des meilleurs joueurs de France ?

Si vous voulez faire découvrir le jeu à un ami, je vous rappelle que ce livret est en vente au prix de 15 Francs (+5 Francs de port) et qu'il est distribué gratuitement à tout nouvel adhérent.

STAGE D'ÉTÉ

Contrairement à ce qui a été indiqué dans le dernier "Contact !" F.F.O., le stage d'été se déroulera à Tignes (Savoie)*, du 15 au 22 août, dans le cadre enchanteur de la vallée de la Haute-Tarentaise. Nous vous renvoyons à l'agenda pour plus de renseignements.

Emmanuel Lazard

* Voir l'Agenda dans ce numéro

géré le fait que l'un des deux devrait passer et avait, de ce fait, inversé le résultat.

Comme l'a dit un specta-

teur : "La faiblesse des ordinateurs, c'est d'être programmé par des humains..."

□

PARTIES COMMENTEES

par Emmanuel Caspard

NDLR : Voici un commentaire des deux parties de la finale du championnat de France 1992 où Philippe Juhem avait battu Emmanuel Caspard sur le score de 2 à 0.

Première partie

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

Caspard 18-46 Juhem

1.f5 à 7 . f 6 : Tigre diagonale.

8.g5 : classique. Le coup en f3, peut-être le plus connu, sera l'objet de la deuxième partie de la finale. Un certain joueur va en b4, mais je ne dirai pas qui c'est paassqueu c'est pas beau de dénoncer les petits copains.

9.e6 : la réponse la moins risquée. J'avais essayé 9.c6 avec succès à Cambridge l'an dernier, déjà contre Philippe, (cf à la fin de cet article) mais j'ai préféré ne pas trop sortir des sentiers battus, probablement à tort. Jouer 9.e3 est également possible : après 10.f3 g4, on arrive à la même position que sur : 8.f3 g4 g5 e3. Il suit généralement : 12.h3 g3 f2 e6 e7 qui a souvent donné de bons résultats pour Blanc. Une autre variante plus ancienne est : 12.h3 c6 g3 h6 h5 d7 avec des chances à peu près égales ; à ce propos, voyez (également à la fin de l'article) la partie Piautamenori de la finale du

Championnat du Monde 1990 (ah mon brave Monsieur, on savait jouer à Othello, en c'temps là ! C'est plus c'que c'était, moi j'vous l'dis...).

10.f7 : pour ceux qui s'intéressent encore à ce qui passe après avoir regardé la partie citée plus haut (y'en a ?), c'est la réponse standard sur e6. 10.c5 paraît être un bon coup tranquille au centre, mais on considère que Noir est mieux après 11.f3 e3 g4.

11.d7 : ici, c7 et e3 sont aussi tout à fait jouables. En revanche, g4 et g6 n'ont pas donné de résultats très concluants, et h5 est fortement déconseillé : il suit 12.h6 h7 g6 et Noir est mal.

13.g3 : permet de jouer un coup tranquille dans cette région avant Blanc, au prix d'un pion quelque peu excentré. Philippe lui-même me l'avait suggéré peu de temps avant le Championnat de France. L'autre réponse est 13.c6.

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

Après 13.g3

14.f3 : met l'accent sur l'isolement du pion g3, et garde un temps en e3.

15.c6 : enlève l'accès. On peut le faire aussi avec b6. Le coup de la partie garde une position plus compacte.

16.c7 17.e7 18.e8 : 16.e7 me semble meilleur. La suite du texte mène à la même position, avec un pion sur le

bord et un pion isolé de plus pour Blanc, mais avec peut-être moins de possibilités pour Noir de gagner des temps.

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

Après 18.e8

19.g6 : ce coup est nul. Il laisse Blanc jouer tranquillement en d8, annule le contrôle blanc des colonnes e et f et ouvre le jeu à l'est dans une région complètement fermée. Cependant, dans la plupart des positions résultant de cette variante, il faut jouer en g6 avant que ce ne soit pourri par des pions au nord. Ce n'est pas bon ici parce que cela ne presse pas et qu'il y a de meilleurs coups à jouer, en particulier c8 et f8 ; l'idée est de gagner des temps au sud ou de donner un bord de 5 à Blanc : des suites possibles sont 19.c8 d8 f8 b4 d2, 19.c8 b6 b5 a5 g6, 19.c8 b4 g6, 19.f8 c8 d8 g8 g6, etc.

20.d8 : évidemment, pour éviter le genre de choses qui précèdent et reprendre accès en b6.

21.f8 : enlève b6 mais redonne b4.

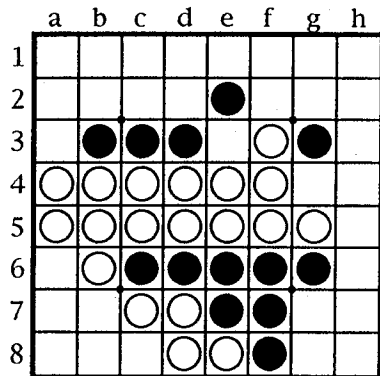
22.b4 23.b3 : trop classique. 23.d2 était sûrement bien mieux.

24.b6 : subtil et bon. 24.b5 donne par exemple 25.h4 et le pion c3 est tabou : 26.d2 c8 et Noir va bétonner avec de bonnes chances de succès. 26.h3 g4, 26.h5 g4 ou 26.h6 h5

h3 g4 ne sont pas tellement plus réjouissants.

25.b5 26.a5 : suite logique.

27.e2 : bon coup (bizarrement). Profite de l'influence du pion a5 et joue au nord avant que Blanc n'aille en d2. 27.h4 se heurte à 28.a4 puis d2 ou e3 si Noir joue 29.d2. De plus, ce coup menace de jouer a4 sans que Blanc puisse répondre a6.



Après 28.a4

28.a4 : pare la menace. La position est alors pour le moins confuse et tendue, mais Noir ne me semble pas si mal. Il a toujours la possibilité de prendre le bord sud s'il le faut, possède deux temps en h4 et g4, et ses pions, moins nombreux que ceux de Blanc et peut-être mieux répartis, lui donnent moins d'influence qu'à son adversaire. Bref, ça va pas être du gâteau, mais rien n'est perdu.

29.h4 30.h3 : chacun gagne des temps où il peut.

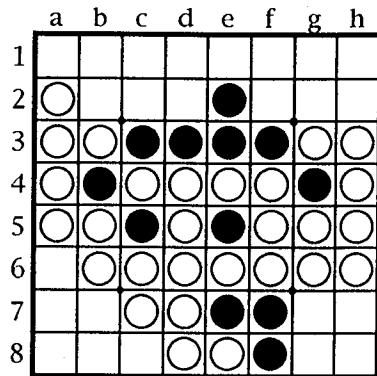
31.e3 32.g4 : difficile de choisir entre le coup du texte et 31.g4, mais 31.g4 e3 me plaît moins que la suite jouée dans la partie.

33.a3 34.a2 : je ne comprends toujours pas pourquoi je joue ce coup à ce moment, ni pourquoi mon adversaire se sent obligé de reprendre, alors que d2 a l'air sympa. Si quelqu'un a une idée...

35.h5 36.h6 : je propose un autre bord, qui est aussitôt accepté.

37.a7 : peut attendre. Il vaut mieux reprendre le bord sud. On a alors une suite

équivalente à celle de la partie : 37.c8 f2 f1 c2 a7. La différence est le pion f6, qui dans ce cas reste Blanc, ce qui fait toujours une liberté de moins pour Blanc. Dans une partie aussi serrée, aucun détail n'est négligeable.



Après 36.h6

38.f2 39.f1 40.c2 : il faut jouer sur le bord nord avant Blanc ; en plus, cela reprend accès en d2.

41.d2 : encore une erreur. Il faut toujours prendre le bord sud. Blanc a gardé la parité dans une position équilibrée, si Noir n'essaie rien et joue normalement, il n'a aucune chance. Après 41.c8 d1, il y a encore des choses à tenter, et essentiellement g2 (ce serait encore mieux si Blanc ne pouvait pas répondre g7, comme quoi un pion peut changer beaucoup certaines pas mal de choses).

42.c1 : amusant.

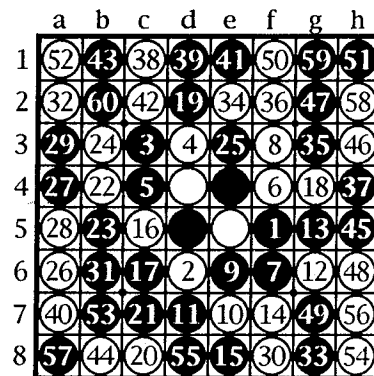
43.e1 : et Noir continue à ne rien tenter. Une fois de plus c8 était mieux. On pouvait alors avoir 44.e1 d1 ou 44.d1 g2 avec des finales compliquées.

44.b2 : Blanc cherche le K.O. et joue simplement la parité (car chacun sait que 5+3=8). Si f6 était Blanc, Noir pourrait toujours essayer 45.c8 d1 g2 a6 ou 45.c8 d1 a1 b1 a6 b6, mais ici 45.c8 g7 et on parle d'autre chose.

45.a1 : il n'y a pas de coup gagnant ; Noir est forcé de tout donner, et il le fait mal, perdant des pions les uns après les autres. La suite optimale

est : 45.b8 (!) d1 (re!) c8 a6 a1 b1 h2 h1 b7 a8 h7 g8 g7 h8 ps g1 g2 26-38. Les coups joués dans la partie n'ont aucun intérêt, passons donc à la suite.

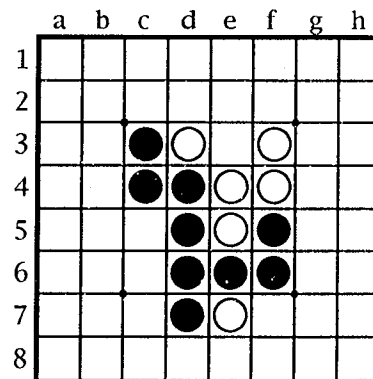
Deuxième partie



Juhem 35-29 Caspard

1.f5 à 8.f3 : l'autre grande variante sur la Tigre diagonale. **9.e6** et **10.e7** sont standard.

11.d7 : coup récent ; jusqu'ici on jouait plus souvent f7, ou c6 si on s'appelait Didier Piau (salut Didier !).



Après 11.d7

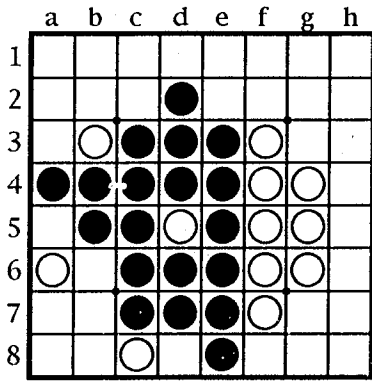
12.g6 à 21.c7 : suite standard... **15.e8** est meilleur que f8 car 15.f8 g4 d2 laisse au moins deux temps à Blanc en d8 et c8, et même un troisième en c7, ou b8 si Noir joue lui-même c7. **16.c5** tente un accès en e3, **17.c6** l'enlève en restant compact. **18.g4** n'ouvre pas à l'ouest, puis **19.e2** force Blanc à le faire. **20.c8** approche bien le bord et **21.c7** empêche Blanc d'y jouer.

22.b4 : ou 22.b6, suivant les goûts. Le coup du texte est le plus joué.

23.b5 24.b3 : échange de bons procédés. Les deux joueurs récitent toujours.

25.e3 26.a6 : Noir se décide à revenir au centre, et Blanc applique la bonne vieille méthode du "wait and see" et prend un bord Piau au passage.

27.a4 : la partie commence vraiment. A ce niveau, on joue aussi g3 ou h3. Ici, Noir retarde au maximum le moment d'ouvrir à l'est.



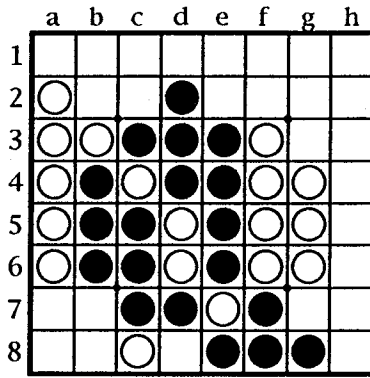
Après 27.a4

28.a5 : Blanc ne veut pas ouvrir au nord, et b8 paraît risqué (mais menace de jouer f8 sans que Noir puisse aller en d8. C'est probablement un bon coup).

29.a3 30.f8 31.b6 32.a2 33.g8 : séquence logique, et classique sur le bord ouest. Cependant, 30.b6 semble meilleur que 30.f8 car cela empêche tout simplement Noir d'y jouer au coup d'après, celui-ci ne pouvant pas de son côté empêcher Blanc de le faire. A ce moment de la partie, je crois que Blanc est devant : mon plan est de prendre accès à a7, pour pouvoir jouer dans l'ordre a7, b8 puis éventuellement le sacrifice en b7, pendant que Noir s'enferme à l'est et au nord. La suite montrera que je n'aurais eu besoin que du temps en a7 pour tuer.

34.e2 : seul coup, prend accès à a7.

35.g3 36.f2 : petite bataille pour l'accès, dont je sors vainqueur. 37.e1 ou g1, suivi de c1, serait à l'avantage de Blanc.



Après 33.g8

37.h4 : le plus économique. Mon adversaire complique au maximum.

38.c1 : profite de l'influence des pions noirs et joue au nord avant Noir. Un bon coup, pour une fois.

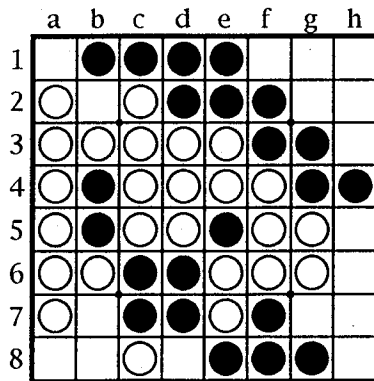
39.d1 : ou h6, qui a l'inconvénient majeur d'enlever toute possibilité de sacrifice en g7.

40.a7 : finalement. Noir a des pions partout, c'est à lui de jouer, j'ai encore un temps en b8, et 15 minutes à la pendule, donc ça roule.

41.e1 : limite les dégâts.

42.c2 : perd la parité, mais Noir peut difficilement faire autre chose que reprendre le bord.

43.b1 44.b8 : je réfléchis 10 minutes sur la suite 44.d8 b8 g7 h8 h7 h6 h5 b2 g1... et ne la joue pas car je pense que Philippe contrôle la diagonale. Or, non seulement c'est faux, mais quand bien même cela serait, il doit jouer et me donner le coin a1 d'une façon ou d'une autre.



Après 43.b1

Après 52.g1, la suite 53.f1 a1 b7 a8 h3 g2 h2 h1 est forcée

et gagne tranquillement 36-28 pour moi. Néanmoins, le coup joué n'est pas idiot, contrôlant la diagonale c3-f6 et laissant Noir avec le trait dans une position délicate.

45.h5 : le meilleur coup, qui donne sur la suite parfaite : 46.g1 g7 f1 h1 g2 b2 h6 h2 a1 d8 h8 h7 h3 b7 a8 25-39.

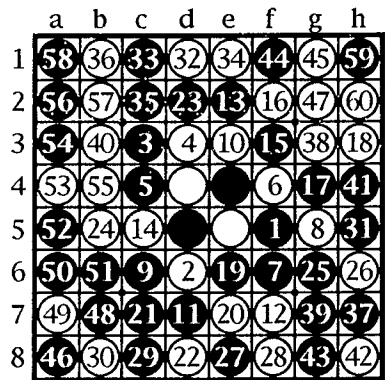
46.h3 : pour donner un bord de plus à Noir et menacer de contrôler la diagonale avec b7. Mais c'est la deuxième et dernière grosse faute.

47.g2 : le coup gagnant ; 48.h6 g7 g1 f1 d8 a8 a1 b7 h7 h8 h1 h2 ps b2 donne 33-31.

50.f1 : perd 2 pions, mais ça n'a plus aucune importance.

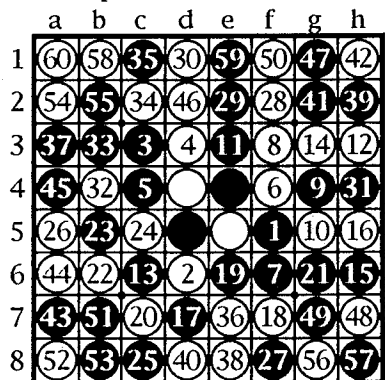
54.h8 : perd encore un pion par rapport à la meilleure suite 54.d8 a8 h8 h7 h2 b2 ps g1 35-29. Mais, bon prince, mon adversaire me rend ce pion en ne jouant pas les deux derniers coups dans le bon ordre, laissant e5 blanc. Merci, mon adversaire, et félicitations quand même.

Tournoi de Cambridge 92



Caspar 40-24 Juhem

Championnat du monde 90



Piau 23-41 Tamenori

Joueurs français

2243	+/- 135	RALLE Paul
2193	+/- 57	TASTET Marc
2175	+/- 58	NICOLET Stephane
2170	+/- 65	CASPARD Emmanuel
2143	+/- 53	PENLOUP Dominique
2142	+/- 61	JUHEM Philippe
2033	+/- 85	LAZARD Emmanuel
1926	+/- 164	LIPARO David
1918	+/- 169	CALI Elle
1913	+/- 122	DE LA BOISSERIE Bruno
1910	+/- 209	DRUMEL Michel
1908	+/- 243	DELBARRE Jean-Claude
1878	+/- 71	CORDY Alexandre
1865	+/- 151	THILL Olivier
1843	+/- 246	DE LA BOISSERIE Vincent
1838	+/- 65	ANDRIANI Blntsa
1809	+/- 97	COLLAY Frederic
1788	+/- 83	LIANG Yi
1775	+/- 98	COLLAY Sophie
1738	+/- 166	MASCORT Jean-Manuel
1736	+/- 116	POIRIER Serge
1721	+/- 123	BRACCHI Andre
1720	+/- 127	QUIN Sylvain
1713	+/- 165	COULON Francois
1712	+/- 270	TARDY Catherine
1694	+/- 123	LE SAOUT Alain
1693	+/- 398	DE VISME Philippe
1682	+/- 166	DECOEYERE Eric
1679	+/- 110	LANUIT Christophe
1661	+/- 171	PIQUEE Raphael
1653	+/- 329	GILLE Thierry
1647	+/- 369	MAS Ludovic
1614	+/- 346	PINTA Simon
1588	+/- 164	CHOISNARD Patrick
1576	+/- 188	SAHLI David
1560	+/- 132	BOUSCH Thierry
1554	+/- 280	MOLLIE Patrice
1540	+/- 133	PICOU Philippe
1535	+/- 159	DRAPER Bruno
1535	+/- 246	EYMARD Joel
1526	+/- 357	HOFFMANN Christian
1495	+/- 171	CUVIER Christian
1470	+/- 179	DORSIMONT Gullain
1454	+/- 154	RIGAUD Regis
1436	+/- 295	VERNOT Gabriel
1433	+/- 208	MASSE Stephane
1428	+/- 214	GRUSON Thierry
1390	+/- 199	VENIANT Celine
1366	+/- 109	BETIN Dominique
1332	+/- 322	RIVIERE Luc
1307	+/- 114	SCHEIDECKER Denis
1296	+/- 327	GACH Olivier
1292	+/- 353	BURGUN Serge
1289	+/- 242	ALEAUME Didier
1276	+/- 292	DECROIX Didier
1246	+/- 216	SVAJKA David
1245	+/- 99	OVION Jacques
1215	+/- 325	AZOULAY Gilles
1202	+/- 365	DE LA ROUSSE Louis-Henry
1183	+/- 278	IMOTO Idetake
1178	+/- 261	SAINT-JOURS Emmanuel
1178	+/- 372	OVION Francois
1165	+/- 277	ROBIN Francois
1160	+/- 548	HEFFES David
1156	+/- 159	PIERRET Michel
1154	+/- 209	TASSIN Denis
1149	+/- 249	COULON Philippe
1105	+/- 399	CHEMIN Thierry
1096	+/- 376	GRANDIN Herve
1064	+/- 385	GUILLEN Elena
1009	+/- 381	BARICZ Rose-Marie
1006	+/- 351	HAMON Frederic

Programmes

2509	+/-226	CASSIO (Nicolet)
2494	+/-167	SPOCK (Delteil)

2470	+/-119	OTHEL DU NORD (Delbarre)
2430	+/-301	DUMBO (Duykers / De Haan)
2377	+/-118	JACPOTH (Gailhac)
2341	+/-157	THEOLE (Becquet)
2337	+/-267	COMPOTH (Aguillon)
2289	+/-220	THOR (Quin)
2241	+/-192	WILLIAM (Jacquart)
2183	+/-246	MODOT (Feinstein)
2154	+/-128	GROS-THELLO (Pinta)
2069	+/-321	OT (Thill)
2033	+/-180	TOM POUCE (Andriani)
2000	+/-145	PUREE (Thill)
1963	+/-317	THEOLE-PSION (Becquet)
1818	+/-448	FOREST (Casile)
1766	+/-293	INTHELLO (Bras)
1662	+/-280	MOORE (Lambert)
1522	+/-397	CONFITURE (Thill)
1518	+/-392	HGOT (Bras)

Joueurs étrangers

2356	+/-195	MELNIKOV Aleksandr	{SU}
2292	+/- 70	SHAMAN David	{USA}
2271	+/- 89	LEADER Imre	{GB}
2260	+/- 90	BRIGHTWELL Graham	{GB}
2241	+/-195	SENCHEV Vitalij	{SU}
2239	+/-163	MARCONI Francesco	{I}
2194	+/- 85	FEINSTEIN Joel	{GB}
2148	+/-148	BHAGAT Peter	{GB}
2144	+/-118	HANDEL Mike	{GB}
2138	+/- 83	BERNER Nils	{S}
2119	+/- 72	FELDBORG Karsten	{DK}
2071	+/-192	SAKAGUCHI Kasuhiro	{J}
2037	+/- 71	JENSEN Erik	{DK}
2024	+/-106	HAUGLAND JAN Kristian	{N}
2020	+/-150	STEPANOV Oleg	{SU}
2017	+/-148	VEHUSHEIA Torstein	{N}
2008	+/-168	BERNER Johan	{S}
2007	+/- 83	VALLUND Henrik	{DK}
1985	+/-111	VAJE PER L.	{N}
1973	+/-159	BRUSCA Augusto	{I}
1967	+/-136	DELFANTE Eric	{B}
1966	+/-189	STANTON Patrick	{USA}
1965	+/- 85	JOHANSEN Niklas	{S}
1958	+/-105	DE GREY Aubrey	{GB}
1933	+/-121	JUSTVIK Jonny	{N}
1931	+/-135	PLOWMAN Guy	{GB}
1882	+/- 98	HOLM JON Inge	{N}
1874	+/- 84	VALLUND Torben	{DK}
1864	+/-176	PIETRUSZKIEWICZ Pawel	{PL}
1861	+/-100	AAS Vidar	{N}
1817	+/-104	DOVLAND Johan	{N}
1807	+/-178	STEPHENSON Ken	{GB}
1794	+/-163	KIERULF Anders	{CH}
1790	+/-123	TURNER Ian	{GB}
1789	+/-149	SYREN Ingerun	{S}
1761	+/- 95	HOLM Andreas	{N}
1744	+/-152	NIELSEN Erik	{DK}
1736	+/- 97	ALARD Serge	{B}
1714	+/-133	SELBY Matthew	{GB}
1681	+/- 96	BOE Alexander	{N}
1677	+/-128	BARRASS Iain	{GB}
1660	+/- 98	HOLM OLE Petter	{N}
1655	+/-127	MARSON Phil	{GB}
1636	+/-200	BREWER Phil	{GB}
1625	+/-144	ROBSTAD Sturla	{N}
1561	+/-151	WORMLEY Mark	{GB}
1548	+/-113	ARNOLD Roy	{GB}
1539	+/-159	RIGNELL Daniel	{S}
1484	+/-174	FORSYTH Iain	{GB}
1437	+/-189	BASS John	{GB}
1414	+/-160	DELFANTE Christophe	{B}
1383	+/-197	HAIGH David	{GB}
1328	+/-200	LEHMAN Serge	{B}
1312	+/-187	DEBRAY Dominique	{B}
1211	+/-158	LAURE Christelle	{B}
1128	+/-190	TURNER Alison	{GB}
1080	+/-198	QUINTIN Nans	{B}

Voici le classement de la F.F.O. au 30 juin 1993. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 28, le tournoi Ile de France 3 (03/04/93), le tournoi international de Copenhague (17 et 18/04/93), le tournoi de Mulhouse (25/04/93), le tournoi Ile de France 4 (02/05/93), le tournoi de Strasbourg (15/05/93), le tournoi de Bordeaux (16/05/93), le tournoi Ile de France 5 (05/06/93), le tournoi d'ordinateurs de Courchelettes (12/06/93), le tournoi préqualificatif de Bordeaux (12 et 13/06/93), 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 Stéphane Nicolet

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

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

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

VP signifie "Vous Passez".

JP signifie "Je Passe".

Championnat de France 1987

Noir : Bernard DAUNAS

Blanc : André BRACCHI

Score réel de la partie : 32 - 32

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

Noir joue et gagne...

```

B8 G2 B7 G7 H8 B6 G8 H7 A7 A8
                    H7 G8 A7 A8
                    A7 G8 H7 A8
                    G8 B6 A7 A8 VP H8 H7
                    H7 B6 A7 H8 G8 A8
                    B6 A8 H8 A7 G8 H7
                                H7 G8
                                G8 A7 VP H8 H7
                                H7 G8 H8 A7
                                    A7 H8
                                    A7 G8 H8 H7
                                        H7 H8
B6 B7 A8 G8 H8 H7 G7 A7
                    G7 A7 H8 H7
                    A7 G7 H8 H7 VP A8 VP G8
                    G8 A8 VP H8 VP H7
                    H7 A8 VP H8 VP G8
B7 G2 B6 B8 A8 G8 H8 A7 G7 H7
                    G7 A7 H8 H7
B6 G8 H8 G2 G7 B8 A8 A7 B7 H7
                    B7 H7 A8 A7
                    G7 G2 H8 B8 A8 A7 B7 H7
                    B7 H7 A8 A7
                    G2 B8 VP G7 H8 H7 A8 A7 VP B7
                    H7 H8 VP B7 A8 A7
                        A7 A8
G2 G8 H8 G7 B8 H7 B7 B6 A7 A8
                    B6 B7 A8 A7
                    B7 H7 B8 B6 A7 A8
                    B6 B8 A8 A7
                    B6 B8 A8 B7 VP H7 VP A7
B8 A8 G7 H8 H7 A7 B7 B6
                    B6 B7
                    B7 H7 B6 A7
                    B6 B7 VP H7 VP A7
                    B7 G7 H8 H7 B6 A7
                    H7 H8 B6 A7
                    B6 A7 H8 H7
                    B6 B7 VP A7 VP G7 H8 H7
B7 B6 H8 B8 A8 A7 VP G7 VP H7
                    A7 A8 VP G7 VP H7
                    B8 A8 G7 A7 VP H8 H7
                    A7 G7 H8 H7
                                H7 H8
                                G7 B8 A8 H8 H7 A7
                                    A7 H7
                                    A7 A8 VP H8 H7
A7 G7 H8 H7 B8 A8
                    B8 A8 H8 H7
                                H7 H8
                                H7 H8 VP B8 A8
B6 B8 VP G7 H8 H7 A8 B7 VP A7
                    H7 H8 VP B7 A8 A7
    
```



BELGIQUE
TOURNOI INTERNATIONAL
DE BRUXELLES

Samedi 31 juillet et dimanche 1er août 93

Préqualificatif pour le championnat du monde 1993

Quatrième tournoi du Grand Prix d'Europe 1993

Informations : Serge Alard,

Téléphone : +32 (2) 673 00 24 (après 19h30)

S'inscrire très rapidement pour un hébergement bon marché sur le lieu du tournoi



FRANCE
STAGE INTERNATIONAL
D'ÉTÉ : À TIGNES, SAVOIE
(et non Sophia-Antipolis)

Du dimanche 15 au dimanche 22 août 93

Le stage d'été 1993 aura lieu à Tignes, en Savoie, et non à Sophia-Antipolis comme indiqué auparavant.

La 4^{ème} édition de ce stage de perfectionnement à Othello permettra de s'entraîner avec les meilleurs joueurs francophones et de suivre leurs conseils, dans une ambiance de vacances. De nombreux joueurs internationaux participent régulièrement à ce stage.

Lieu du Stage : Centre sportif et de vacances du Rocher Blanc, Les Brévières (tout près de Tignes, gare SNCF de Bourg Saint Maurice). Prix de la journée : 170 F en pension complète (chambres de 2 ou 4 personnes).

Réservation obligatoire auprès de la FFO avec versement d'au moins 1/3 du prix du séjour en acompte (Chèque à l'ordre de Philippe Juhem à adresser à la FFO, B.P. 147 75062 PARIS CEDEX 02).

Dans le cadre de ce stage, se déroulera
le dimanche 22 août après-midi
UN TOURNOI AMICAL

ouvert à tous et ne comptant ni pour le classement, ni pour le Grand Prix. Si vous êtes dans la région, venez y participer même si vous ne pouvez assister à l'intégralité du stage !

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



ANGLETERRE
OLYMPIADE DES JEUX
DE L'ESPRIT

du 15 au 29 août 93

Compétition multijeu : les participants devront choisir 5 jeux parmi 20 dont bien sûr Othello.

Le traditionnel "Computer Olympiad" sera organisé dans le cadre de cette manifestation.

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

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



FRANCE
10^{ème} TOURNOI
INTERNATIONAL DE PARIS

Samedi 28 et dimanche 29 août 93

Préqualificatif pour le Championnat du Monde 1993

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 1993

Ce tournoi sera d'un niveau particulièrement élevé cette année avec la participation de très forts joueurs japonais, russes, américains et, bien sûr, européens.

Inscription préalable obligatoire

(Droits de participation : 150 F)

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



FRANCE
TOURNOI DE
VILLENEUVE D'ASCQ
(Près de Lille)

Préqualificatif pour le Championnat du Monde 1993

Premier tournoi du Grand Prix de France 1994

Samedi 11 et dimanche 12 septembre 93

Inscription préalable obligatoire auprès de la FFO

Informations : Guilain Dorsimont 20 39 89 66



FRANCE
FINALE DU GRAND PRIX 93

Tournoi sur invitation, réservé aux 6 premiers joueurs humains au classement du Grand Prix de France, arrêté après le Tournoi international de Paris

Samedi 18 et dimanche 19 septembre 93



FRANCE
TOURNOI DE DÉPARTAGE
entre les préqualifiés pour le championnat du monde 93, si nécessaire.

Samedi 2 et dimanche 3 octobre 93



FRANCE
TOURNOI IDF 7

Dimanche 24 octobre 93 à 9h30

En 7 rondes, ouvert à tous sauf aux ordinateurs

Informations : FFO (1) 45 35 55 86



ANGLETERRE
CHAMPIONNAT DU MONDE
1993 LONDRES

Du vendredi 5 au dimanche 7 novembre 93



FRANCE
CHAMPIONNAT DE FRANCE 93


Les sélections auront lieu dans toute la France le samedi ou le dimanche après-midi, entre le 16 octobre et le 21 novembre.

La finale se déroulera à Yzeure (près de Moulins)
Samedi 4 et dimanche 5 décembre 93










































RESPONSABLES LOCAUX FFO ET CLUBS D'OTHELLO

29

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

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

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

-  Claude Saramito
 93 86 04 22
Club le vendredi soir
Bar "le Licence 3"
rue Saint Vincent
06000 NICE
-  Isabelle Goussard
 48 26 26 95
Brouillamnon Plou
18290 CHAROST
- 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
- Luc Rivière
 98 84 89 68
15 rue Henri Dunant
29490 GUIPAVAS
-  Bruno Draper
 62 74 09 14
31000 TOULOUSE
-  Alain Le Saout
 56 24 70 46
Club le samedi à 17h
Café "La Concorde"
50 rue du Maréchal Joffre
33000 BORDEAUX
-  Didier Aleaume
 56 07 27 50
6 rue des pinsons
33600 PESSAC
-  Denis Rouillon
 47 37 43 27
Club le mercredi à 20h30
Au Petit Fauchoux
23 rue des cerisiers
37000 TOURS
- Marc Tastet
"Bordenave"
40180 ST PANDELON
- Francis Cayron
Bâtiment H2
Résidence Lamarche
54200 ECROUVES
-  Guilain Dorsimont
 20 39 89 66
24 rue d'Ypres
59890 QUESNOY sur
DEULE
- Jacques Basset
36 rue des Fruges BP 11
62130 St-PAUL SUR
TERNOISE
- Jean-Claude Delbarre
 27 96 92 84
1bis rue Charles Paix
59552
COURCHELETTES
- Christophe Lanuit
 88 60 71 21
37 avenue de la forêt noire
67000 STRASBOURG
-  Foyer des élèves de
l'Ecole Nat. Sup. Physique
de Strasbourg (ENSPS)
7 rue de l'Université
67000 STRASBOURG
Le mardi à 20h au 3e étage.
 88 60 71 21
-  Paul Freyss
 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 ILLZACH
- Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 OULLINS
- Laurent Pélissier
 78 58 97 42
29, rue Sébastien Gryphe
69007 LYON
-  Muriel Buclon
Club de Lyon
101 avenue Lacassagne
69003 LYON
Le mardi à 20h15
 72 12 17 51
- Dominique Penloup
 (1) 48 87 19 74
26 rue Rambuteau
75003 PARIS
-  Club du Luxembourg
Le mercredi et le samedi
à partir de 14h,
à l'angle nord-ouest
du jardin du Luxembourg
(Amener une pendule et
un othellier si possible).
Contact : Dominique
Penloup (pas avant midi)
 (1) 48 87 19 74
-  Club Normale Sup Paris
Le mardi à 20h30
fermé pendant l'été
Contact : Emmanuel Lazard
 (1) 45 35 55 86
- Paul Ralle
 (1) 42 51 47 27
27 rue Eugène Sue
75018 PARIS
- André Bracchi
 (1) 39 50 86 35
15 rue de l'Orangerie
78000 VERSAILLES
- Jean-Manuel Mascort
 (1) 30 24 31 64
3 passage Juliette
78220 VIROFLAY
- François Aguillon
 (1) 64 49 36 09
Kerguelen 1
1 rue du Haras
91240 St MICHEL SUR
ORGE
- Stéphane Massé
 (1) 69 85 34 50
C.R.S n°8
Domaine du bel air
B.P.8
91570 BIEVRES
-  Club de Bièvres
Le mardi et le jeudi de
14h à 18h et le mercredi
de 14h à 18h et 20h à 22h
Centre Culturel Ratel
Allée des Castors
91570 BIEVRES
Contact : Stéphane Massé
- Elie Cali
 (1) 48 25 43 01
4 impasse Durvie
92100 BOULOGNE
- Dominique de Ribbentrop
 (1) 30 38 11 58
7 Justice Pourpre
95000 CERGY
-  Club minitel : 3614
JAM ou 3615 JAM
-  OTH'ELIOTT
Club minitel : 3614 NESS
ou 3615 ELIOTT
RTC (pour les abonnés):
(1) 42 79 80 80
Contact : Michèle Léry
 (1) 45 31 50 62
75015 PARIS

FEDERATION FRANCAISE D'OTHELLO

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

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



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

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

Adressé à :

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

Nom : Prénom :

Date de naissance :  :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Je suis intéressé par les activités suivantes :

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Tournois débutants | <input type="checkbox"/> Livres sur Othello |
| <input type="checkbox"/> 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 :

Vous pouvez recopier et photocopier cette page si vous ne voulez pas la détériorer.